**游戏人物与技能描述**

**查尔斯**

* **灌魔武器（被动）** **行动阶段前**，若查尔斯没有受到**控制**效果影响，他会为自身及**周围**的友方单位赋予灌魔武器。灌魔武器是一种持续2回合的增益效果，受影响的单位获得[**交战**时附加X点额外魔法伤害]（X=20+0.1ATK+0.2POW ）。
* **灵能暴涨（剑剑书）** 查尔斯对一个单位造成X点物理伤害（X=35+1.2ATK+1.2POW），并施加持续2回合的灵能印记。友方单位**攻击**受灵能印记影响的单位时，会回复Y点生命（Y=10+0.5POW）并获得灌魔武器。

**符文描述**

* 大符文
  + 强效铁砧，查尔斯能够无视距离赋予队友灌魔武器
* 中符文
  + 血魔法强化，灌魔武器不再附加魔法伤害，而是附加混乱伤害
* 小符文
  + 灵能异变，灵能暴涨造成混乱伤害；灵能暴涨不再对目标单位施加灵能印记
  + 能量聚合，灌魔武器附加的伤害效果翻倍；灌魔武器只能作用于查尔斯

**鲍里斯**

* **异能火炮（被动）** 鲍里斯操纵的异能火炮杀伤力巨大，与一个单位**交战**时，火炮会对该单位**周围**的其他敌方单位造成等量伤害。由于火炮笨重，鲍里斯在移动后就无法进行攻击。鲍里斯消耗每个**攻击指令**时都会使他获得1层异能。鲍里斯在**交战**时会消耗所有异能，消耗的每层异能都提高50%伤害。
* **坚固壁垒（书书）** 鲍里斯将火炮过载，形成一个临时的小型屏障，获得满额的护盾。

**符文描述**

* 大符文
  + 机械改装，鲍里斯能够在移动后进行攻击
* 中符文
  + 蓄势待发，鲍里斯在施放坚固壁垒后会立即获得2层异能
* 小符文
  + 异能储备，鲍里斯在**交战**时不再消耗异能；每层异能使鲍里斯伤害提高10%
  + 集中效应，鲍里斯在**交战**时造成**暴击**，鲍里斯的异能火炮不再造成**溅射**效果

**德洛伊**

* **战吼（被动）** 德洛伊在**交战**时施加**嘲讽**。
* **盾击（盾剑）** 德洛伊对一名敌方单位造成X点物理伤害（X=ATK/50\*ARM）并施加**眩晕**。德洛伊对一名免疫**眩晕**效果的单位施放盾击时，会造成**暴击**。

**符文描述**

* 大符文
  + 军事素养，德洛伊在施展盾击后获得**护甲提升**与**抗性提升**各1层
* 中符文
  + 料敌先机，德洛伊在遭受处于**嘲讽**状态单位的**攻击**时，受到50%更少伤害
* 小符文
  + 毁灭打击，德洛伊的盾击不再施加**眩晕**效果，德洛伊的盾击总是能造成**暴击**
  + 迅捷盾击，德洛伊的盾击只需要消耗一个**防御指令**，德洛伊的盾击造成的伤害减少50%，且无法**暴击**

**梅丽莎**

* **医护（被动）** **行动阶段前**，若梅丽莎没有受到**控制**效果影响，她会为自身及**周围**的友方单位解除所有负面效果。
* **愈合结界（心心心）** 梅丽莎创造一个结界，治疗战场中所有友方单位X点生命值，并赋予1层**愈合**（X=30+ATK+2POW）

**符文描述**

* 大符文
  + 急救，梅丽莎的医护可以无视距离发动
* 中符文
  + 效能，愈合结界造成的过量治疗会转化为护盾
* 小符文
  + 毁灭结界，愈合结界不再提供治疗效果；愈合结界施展后，会对所有敌方单位造成X点伤害，并所有敌方单位施加**重伤**（X=15+0.5ATK+1POW）
  + 强效愈合，愈合结界为所有队友赋予3层**愈合**；愈合结界的治疗效果下降50%

**凯尔**

* **机甲技艺（被动）** 凯尔驾驶机甲进入战场。凯尔会在机甲被摧毁后进入战场。凯尔只拥有机甲一半的属性。**攻击**时，凯尔及机甲能够额外造成等同于护盾值30%的魔法伤害。
* **护盾机器人（20能量）** 凯尔制造一个生命值为200的护盾机器人，放置在指定位置。**行动阶段前**，护盾机器人为**周围**的友方单位回复X点护盾（X=60+0.8POW+0.2ATK）
  + 施法距离，1-2

**符文描述**

* 大符文
  + 人机合一，机甲与凯尔拥有的属性合并；机甲摧毁后，凯尔不再出现
* 中符文
  + 加固，护盾机器人的被动现在也会对自身生效
* 小符文
  + 治疗机器人，护盾机器人不再回复护盾，而是治疗X点生命值（X=30+0.4POW+0.1ATK）
  + 破坏光炮，凯尔在**攻击**时失去所有护盾，随后造成等同于失去护盾值的魔法伤害

**洛里斯**

* **匠心（被动）** **行动阶段前**，洛里斯会为团队提供10点能量。
* **EMP-616型炮台（30能量）** 洛里斯制造一个炮台并放置在指定位置。**行动阶段后**，炮台损失40%最大生命值。炮台的属性会受洛里斯的属性影响。
  + 释放距离，1

**符文描述**

* 大符文
  + 废物利用，炮台在摧毁时会产生5点能量
* 中符文
  + 匠心独运，由匠心产生的能量翻倍
* 小符文
  + 加速炮台，炮台每回合能够进行1次额外的轰击；炮台在每次轰击后损失50%最大生命值
  + 巨型炮台，炮台拥有翻倍的属性；洛里斯同时只能拥有1个炮台，当洛里斯建造新炮台后，会摧毁所有其他炮台

**布拉德**

* **狂热（被动）** 当布拉德处于战场时，我方使用**充能指令**会额外获得5点能量。
* **湮灭（50能量）** 布拉德以自身为中心对**区域**内所有其他单位造成X点混乱伤害（X=100+1.0POW+0.2ATK），并清除**区域**内所有特殊地形。

**符文描述**

* 大符文
  + 邪能狂热，布拉德在**行动阶段前**，会赋予自身1层**魔力提升**
* 中符文
  + 灭绝，施放湮灭后，会使下一次湮灭伤害提高50%。此效果可以堆叠3次
* 小符文
  + 灭绝，湮灭的能量消耗提高到100点。湮灭会对战场上所有敌方单位造成伤害，并清除战场上所有特殊地形
  + 邪能压制，狂热不再提供额外的能量；布拉德每回合会为团队额外提供1个**充能指令**

**游川隐**

* **剑道（被动）** 游川隐在**交战**时施加**创伤**。
* **一闪（剑盾）** 游川隐一名敌方单位造成X点物理伤害（X=20+1.5ATK+0.4POW）并封锁该单位的反击。

**符文描述**

* 大符文
  + 剑神，一闪的触发只需要**攻击指令**
* 中符文
  + 心眼，游川隐的**暴击**伤害无视护甲
* 小符文
  + 收刀术，**行动阶段**，游川隐在**攻击**后返回原来的位置
  + 拔刀术，游川隐不再提供任何指令卡；**行动阶段前**，游川隐获得**专注**

**兰妮亚**

* **野性掌握（被动）** 兰妮亚在每次切换姿态后，都会获得一次额外的行动。
* **姿态切换（盾心）** 兰妮亚根据冲锋狮，石壳龟，独角兽的顺序变更战斗形态。冲锋狮形态：获得50点额外攻击力与[**交战**时，施加**流血**]；石壳龟形态：获得50点额外护甲及抗性与[**防卫**时，赋予自身1层**护甲提升**]；独角兽形态：获得[**行动阶段前**，治疗自身及**周围**的友方单位X%最大生命值]（X=5+0.2POW）。

**符文描述**

* 大符文
  + 灵动，切换姿态后，兰妮亚提供1个随机**指令卡**
* 中符文
  + 野性能量，切换姿态后，兰妮亚产生10点能量
* 小符文
  + 野性逆转，兰妮亚的姿态切换顺序变为，独角兽，石壳龟，冲锋狮
  + 兽群领袖，兰妮亚以冲锋狮形态进入战场；兰妮亚释放姿态切换后，不再变更形态

**潘德莫修斯**

* **尖刺外壳（被动）** 潘德莫修斯在**交战**时造成X点额外物理伤害。（X=0.4ARM）
* **冲锋（剑剑盾）** 潘德莫修斯对一名敌方单位造成X点物理伤害（X=20+1.0ATK）并施加**击退**。潘德莫修斯对一名无法被**击退**的单位释放冲锋时，会造成**暴击**。

**符文描述**

* 大符文
  + 展翼，潘德莫修斯可以穿越山脉和河流进行移动
* 中符文
  + 震荡，冲锋在造成伤害后还会对目标施加**眩晕**
* 小符文
  + 野蛮，冲锋不再造成**击退**效果；冲锋始终造成**暴击**
  + 反震外壳，尖刺外壳的附加伤害效果现在基于抗性成长而非护甲

**庞一波尔**

* **长途旅行（被动）** 庞一波尔每移动1个单位距离，就会获得1层旅行者增益。庞一波尔在**交战**时会消耗所有旅行者增益，每层增益使伤害提高5%。
* **飞虎爪（30能量）** 庞一波尔甩出飞虎爪，把自己拉到一个方向最近的地形或者单位上。如果飞虎爪命中了一名敌方单位，庞一波尔会以该单位为目标发动一次普通攻击。

**符文描述**

* 大符文
  + 冒险家，旅行者增益的获取层数翻倍
* 中符文
  + 洞悉，**行动阶段前**，若庞一波尔拥有超过20层旅行者增益，则获得\**专注*
* 小符文
  + 跋涉，旅行者增益在**交战**时不会被消耗；旅行者的伤害增加值变为1%
  + 强化钩索，庞一波尔的飞虎爪在接触地形后，会返还一半的能量消耗

**茹拉吉**

* **迷彩（被动）** 茹拉吉在**防卫**时会回复10%最大生命值并施加**致盲**。
* **虹幻（60能量）** 丢弃所有指令卡，随后生成随机属性的指令卡直到6张。

**符文描述**

* 大符文
  + 生生不息，虹幻生成的指令卡数量变为8张
* 中符文
  + 水晶能源，虹幻的能量消耗降低20点
* 小符文
  + 自愈，迷彩的治疗效果翻倍；茹拉吉在**防卫**时不再对攻击者施加致盲
  + 变幻莫测，移除虹幻的能量消耗；虹幻生成的指令卡数量与丢弃的指令卡数量始终相同

**羽莱**

* **疾行（被动）** 当我方英雄在一回合内消耗了至少3张**指令卡**时，羽莱会立即为团队提供1张随机**指令卡**
* **疾风箭雨（剑书剑心）** 羽莱对目标所处**区域**内的所有单位造成X点魔法伤害。（X=20+0.5ATK+1.0POW）

**符文描述**

* 大符文
  + 风之箭，**奇袭**时，羽莱能够**连击**
* 中符文
  + 御风术，疾行的效果变更为：当我方英雄在一回合内消耗了至少4张**指令卡**时，羽莱会立即为团队提供2张随机**指令卡**
* 小符文
  + 精准，疾风箭雨现在只对敌方单位造成伤害
  + 移形换影，羽莱不会受到范围伤害的影响；羽莱的最大护盾值始终为0

**金盏**

* **腐蚀（被动）** 金盏在**交战**时施加**中毒**。
* **致命诱惑（30能量）** 金盏闪现到指定的位置，对目的地**周围**所有敌方单位施加**昏睡**,随后对技能影响范围内每一个免疫**昏睡**的敌方单位发动一次普通攻击。
  + 施法距离，1-3

**符文描述**

* 大符文
  + 毒素爆发，施展致命诱惑后，技能影响范围内的单位的**中毒**伤害会立即生效一次
* 中符文
  + 腐蚀防护，当金盏在战场时，所有友方单位免疫**中毒**
* 小符文
  + 长途奔袭，致命诱惑的施法距离+1；致命诱惑的能量消耗提高10点
  + 瘟疫散播，致命诱惑不再施加昏睡，而是施加**中毒**，且金盏无法通过致命诱惑进行普通攻击

**巴洛克**

* **战术指挥（被动）** **行动阶段前**，若巴洛克处于近战形态时，会生成一张额外的**攻击指令**，若巴洛克处于远程形态时，会生成一张额外的**充能指令**。
* **快速援护（10能量）** 巴洛克更改自身的攻击范围，随后赋予自身1层**魔力提升**，并能够进行一次额外的行动。

**符文描述**

* 大符文
  + 全能指挥，无论处于何种形态，巴洛克都会提供**攻击指令**与**充能指令**各1张
* 中符文
  + 侵略如火，当巴洛克拥有3层**魔力提升**时，我方全体单位获得[**攻击**时，封锁对手反击]
* 小符文
  + 不动如山，快速援护会使巴洛克获得满额护盾；巴洛克始终处于近战形态
  + 背水一战，巴洛克不再提供任何**指令卡**；巴洛克在**行动阶段前**赋予全体友方单位**攻击提升**与**魔力提升**各一层

**沃德**

* **以逸待劳（被动）** 当沃德在战场时，我方在行动阶段可以额外保存1张指令卡。
* **穿透射击(40能量）** 沃顿发动一次能够贯穿一条直线上所有单位的射击。穿透射击初始造成X点物理伤害（X=0.8POW+1.6ATK），每穿透一名单位，穿透射击就会造成15%更少的伤害。

**符文描述**

* 大符文
  + 以假乱真，**行动阶段前**，沃德复制所有暂存区的指令卡
* 中符文
  + 精准射击，穿甲射击不再伤害友军，且伤害不因穿透而衰减
* 小符文
  + 穿甲火炮，穿甲射击不再穿透单位；穿甲射击能够无视护甲造成伤害
  + 散射火炮，沃德无法使用穿甲射击；沃德在**攻击**时消耗暂存区所有指令卡，每张消耗的指令卡使沃德获得+50%溅射

**露娜**

* **解脱（被动）** 露娜在与生命值高于自身的单位或受刺客印记影响的单位**交战**时造成**暴击**。
* **暗杀（剑心）** 露娜对一名敌方单位造成X点物理伤害（X=35+1.4ATK+0.6POW），随后施加持续3回合的刺客印记。露娜对受**控制**效果或受到刺客印记影响的单位使用暗杀时会获得满额护盾。

**符文描述**

* 大符文
  + 快速刺杀，使用暗杀击败敌方单位后，返还所有露娜消耗的**指令卡**
* 中符文
  + 死神降临，露娜获得+50%暴击伤害
* 小符文
  + 刺客奥义，**行动阶段前**，露娜会消耗10点能量，随后对一名随机敌方单位施加**刺客印记**
  + 一击毙命，露娜对生命值高于自身的单位不再造成**暴击**；露娜在**交战**时直接击杀处于**濒死**状态的单位，即使造成的伤害为0

**妮法拉**

* **冰霜之心（被动）**：妮法拉免疫**冻结**。**行动阶段前**，若妮法拉没有受到**控制**效果影响，她会为所有处于**冻结**状态的友方单位回复20%最大护盾值，并解除**冻结**。
* **寒冬蔓延（书心书）**：妮法拉对一个敌方单位造成X点魔法伤害（X=20+1.0POW+0.5ATK），随后对该目标及其**周围**的其他单位施加**冻结**。妮法拉对一名免疫**冻结**效果的单位施放寒冬蔓延时，会造成**暴击**。

**符文描述**

* 大符文
  + 冰霜庇护，冰霜之心回复护盾效果现在对非**冻结**状态的友军也能够生效
* 中符文
  + 绝对零度，释放寒冬蔓延需要的指令变为充能指令——回复指令
* 小符文
  + 刺骨之寒，寒冬蔓延不再造成冻结效果；寒冬蔓延造成的伤害提高100%
  + 愈合之霜，**行动阶段后**，妮法拉治疗处于**冻结**状态的友方单位20%最大生命值；冰霜之心不再解除**冻结**

**炼金师 霍普金斯教授**

* **风险控制（被动）**：**行动阶段前**，若霍普金斯教授没有受到**控制**效果影响，他会为自身及**周围**的友方单位赋予1层**预防**
* **神秘药剂（10能量）**：霍普金斯教授向一名我方英雄投掷一瓶神秘的炼金药剂，赋予**攻击提升**，**魔力提升**，**护甲提升**，**抗性提升**各1层。
  + 施法距离，1-3

**符文描述**

* 大符文
  + 远程援助，霍普金斯教授能够无视距离对友方单位发动风险控制
* 中符文
  + 百毒不侵，霍普金斯教授不受任何负面效果影响
* 小符文
  + 喷雾装置，神秘药剂消耗50点能量；神秘药剂能够对全体友方单位生效
  + 腐败药剂，神秘药剂不再为友方单位提供任何效果；神秘药剂的释放目标变为敌方单位，会对目标施加**攻击下降**，**魔力下降**，**护甲下降**，**抗性下降**各1层

**百羽弓箭手 瓦西尔**

* **火力支援（被动）**：当其他友方英雄对瓦西尔攻击范围内的一名敌方单位发动**攻击**后，若瓦西尔没有受到**控制**效果影响，瓦西尔会对目标单位发动一次普通攻击。
* **压制（盾心剑）**：瓦西尔对一名敌方单位造成X点物理伤害（X=40+1.0ATK+0.5POW）。如果瓦西尔使用压制**奇袭**敌方单位，他会造成**暴击**。

**符文描述**

* 大符文
  + 快速射击，触发火力支援时，瓦西尔能够封锁敌方单位的反击
* 中符文
  + 鼓舞士气，压制造成**暴击**时，瓦西尔赋予所有友方单位**攻击提升**1层
* 小符文
  + 长距火力，瓦西尔获得+1攻击范围，瓦西尔无法造成**暴击**
  + 感同身受，**行动阶段后**，瓦西尔将自身所有增益效果与减益效果分享给其他友方英雄

**拉科奇**

* **嗜火者（被动）**：**行动阶段前**，若拉科奇处于**燃烧**状态，他会赋予自身**魔力提升**与**抗性提升**各1层。
* **火息术（书书盾）**：拉科奇将战场上所有单位的**燃烧**状态转移到自身，随后对一名敌方单位造成X点魔法伤害（X=80+1.5POW+1.0ATK），并施加**抗性下降**。每吸收1个**燃烧**状态，都会额外施加1层**抗性下降**，并使此技能伤害提高15%。

**符文描述**

* 大符文
  + 烈火焚身，**交战**时，拉科奇对受**抗性下降**影响的单位造成**暴击**
* 中符文
  + 火之化身，拉科奇不需要处于**燃烧**状态就可以触发嗜火者的被动效果
* 小符文
  + 奔腾烈焰，嗜火者新增效果，对战场上所有其他单位施加**燃烧**
  + 混乱之火，火息术不再因为转移的**燃烧**数量而获得伤害提升；火息术造成混乱伤害

**阿尔瑞克**

* **征战之心（被动）**：造成伤害后，阿尔瑞克获得等同于伤害量40%的护盾
* **王国光辉（剑盾心书）**：阿尔瑞克对一名敌方单位X点物理伤害（X=80+1.5ATK+1.0POW）并获得**守护**。

**符文描述**

* 大符文
  + 王国庇佑，施展王国光辉后的增益效果对全体友方单位生效
* 中符文
  + 战地急救，**行动阶段前**，阿尔瑞克将自身的护盾转化为生命值治疗效果
* 小符文
  + 胜利在望，王国光辉现在施加**专注**，而不是**守护**
  + 虽远必诛，阿尔瑞克由征战之心获得的护盾量减半；阿尔瑞克可以无视距离进行反击

**莫琪尔**

* **魔龙之魂（被动）**：**行动阶段后**，若莫琪尔受到增益效果的影响，他会对所有敌方单位施加**攻击下降**与**魔力下降**各1层。
* **能量转换（书盾心）**：莫琪尔对一名敌方单位造成X（X=1.5ATK+1.5POW）点混乱伤害，随后将目标所有的护盾及增益转移到自身。

**符文描述**

* 大符文
  + 绝地反击，莫琪尔在**濒死**时使用能量转换，他会回复50%最大生命值
* 中符文
  + 唤醒，莫琪尔无需受到增益效果影响即可发动魔龙之魂
* 小符文
  + 魔龙诅咒，魔龙之魂不再对敌方单位施加**攻击下降**与**魔力下降**，而是施加**护甲下降**与**抗性下降**各1层
  + 禁忌之力，能量转换始终造成**暴击**；能量转换无法转移护盾及增益效果

**斯洛月光**

* **新月** **行动阶段后**，若斯洛在没有受到**控制**效果影响，他会为全体有护盾的友方单位治疗X点生命值。（X=35+0.4POW）
* **月蚀（20能量）** 斯洛消耗自身全部护盾，治疗一名友方单位Y点生命（Y=0.6ES），并对该单位**周围**的所有敌方单位造成X点魔法伤害（X=0.6ES)

**符文描述**

* 大符文
  + 轮回，施展月蚀后，返还已消耗的护盾
* 中符文
  + 能量启动，**行动阶段前**，斯洛月光回复25%最大护盾值
* 小符文
  + 月光普照，新月治疗所有友方单位；新月的效果减半
  + 月之审判，月蚀不再提供治疗效果；月蚀造成的伤害提高50%

**伊特奥**

* **滋养（被动）**：每当伊特奥受到伤害或被施加负面效果时，他赋予自身1层**愈合**。
* **共生术（盾心心盾）**：伊特奥将自身所有的增益效果套用到所有其他我方英雄身上，并赋予所有其他友方单位共生2回合。拥有共生的单位会将50%受到的伤害转移给伊特奥。

**符文描述**

* 大符文
  + 野蛮生长，**行动阶段后**，若伊特奥有3层**愈合**，他会对**周围**的敌方单位施加**流血**
* 中符文
  + 铁木，受共生术影响的单位不再将伤害转移给伊特奥；受共生术影响的单位受到的伤害降低50%
* 小符文
  + 快速保护，共生术的施放序列变为盾心；共生术无法套用增益效果
  + 分享，伊特奥无法使用共生术；**行动阶段前**，伊特奥会将所有增益效果套用到其他我方英雄

**汀汀姬**

* **精灵防护（被动）**：汀汀姬在**防卫**时赋予自身1层**抗性提升**与1层**护甲提升**。
* **真龙形态（50能量）**：汀汀姬化身为龙形态。龙形态中，汀汀姬能够无视距离进行反击，并获得[**行动阶段前**，清除所有负面效果并赋予自身1层**愈合**]。**行动阶段后**，若汀汀姬处于**濒死**状态时，解除龙形态。

**符文描述**

* 大符文
  + 清算，汀汀姬的反击造成全额伤害
* 中符文
  + 龙之焰，**交战**时，汀汀姬对目标施加1层**抗性下降**
* 小符文
  + 龙之怒火，精灵防护的效果变为，获得**攻击提升**与**魔力提升**各1层
  + 魔龙降世，真龙形态的能量消耗变为100；汀汀姬在龙形态下造成混乱伤害

**寇尔特**

* **静如止水（被动）**：寇尔特将自己受到的过量治疗转换为护盾。每当寇尔特受到过量治疗时，他会对**周围**的敌方单位施加**禁锢**。
* **新生（盾书）**：寇尔特对一名敌方单位造成X点魔法伤害（X=0.25HP,寇尔特最大HP)，并将自身所有负面状态转移至该目标。

**符文描述**

* 大符文
  + 纯净之潮，新生会治疗寇尔特与造成伤害等量的生命值
* 中符文
  + 重击，静如止水不再造成**禁锢**效果，而是**眩晕**效果
* 小符文
  + 灵能波动，新生的伤害现在基于寇尔特的当前护盾值，而非当前生命值
  + 慈爱水露，寇尔特失去静如止水的效果；**行动阶段后**，寇尔特为**周围**友方单位治疗等同于寇尔特当前护盾值的生命

**神秘旅人 步六孤羽**

* **穷途末路（被动）**：步六孤羽**攻击**一名受**控制**效果影响的单位时，会施加追踪印记；步六孤羽**攻击**一名受追踪印记影响的单位时，会为团队提供一张**指令卡**。
* **追踪术（30能量）**：步六孤羽对一名敌方单位造成X点魔法伤害(X=20+1.5POW)并施加追踪印记。追踪印记是一个默认持续2回合的负面状态，受影响的单位如果在其**行动阶段**进行了行动，会在其**行动阶段后**被施加**脆弱**。

**符文描述**

* 大符文
  + 快速追踪，追踪术会立即施加**脆弱**
* 中符文
  + 偷袭，步六孤羽在**奇袭**时，也能够施加追踪印记
* 小符文
  + 安全主义，因穷途末路获得的**指令卡**一定为**防御指令**
  + 冒险精神，追踪术不再施加印记；追踪术始终能够**暴击**

**亚希莫夫**

* **卡尔兹（被动）** 亚希莫夫能够不受到地形因素影响移动；并在**攻击**时不受到反击。
* **地面十字（50能量）** 亚希莫夫闪现到目标位置，对目的地**周围**的所有敌方单位造成X点物理伤害（X=60+1.2ATK+0.8POW）。
  + 施法距离，3

**符文描述**

* 大符文
  + 快速攻击，亚希莫夫在**攻击**时封锁对手反击
* 中符文
  + 迅捷，地面十字的能量消耗降低至25点
* 小符文
  + 连续冲锋，地面十字现在会在目的地造成数次冲击，直至能量不足以施放地面十字
  + 震荡波，地面十字造成的伤害不分敌我；亚希莫夫对受到地面十字伤害的单位施加**眩晕**

**艾米莉亚**

* **森林祝福（被动）** **行动阶段前**，如果艾米莉亚受到了负面状态影响，她会解除自身所有负面状态并赋予自身1层**愈合**；**行动阶段前**，如果艾米莉亚没有受到负面状态影响，她会为自身治疗20%最大生命值。
* **命运连接（0能量）** 艾米莉亚治疗一名友军X点生命（X=60+1.2POW+0.6ATK）。艾米莉亚完成治疗后，会损失50点生命值或者护盾，优先失去护盾。

**符文描述**

* 大符文
  + 洁净连接，命运连接现在也会驱散目标的负面效果
* 中符文
  + 完美连接，命运连接现在也会治疗艾米莉亚自身
* 小符文
  + 森林之怒，艾米莉亚失去森林祝福的效果；**行动阶段前**，艾米莉亚如果受到了负面状态的影响，会对所有敌方单位造成等同于艾米莉亚最大生命值20%的魔法伤害
  + 生命之环，命运连接的能量消耗提高到20点。命运连接会为目标及其**周围**的单位提供治疗

**格里赛尔达**

* **咒缚（被动）** 格里赛尔达对敌方单位造成伤害后，会刷新敌方单位所有减益的持续时间。
* **挽歌（40能量）** 格里赛尔达以一名单位为中心，对**区域**内的所有敌人造成X点魔法伤害（X=40+1.0POW+0.5ATK），治疗**区域**内所有友军Y点生命（Y=40+1.0POW+0.4ATK）。

**符文描述**

* 大符文
  + 海啸，每次施展挽歌，格里赛尔达都会获得[**行动阶段后**，格里赛尔达对所有敌方单位造成等同于其魔力的魔法伤害]，这个效果可以叠加10次
* 中符文
  + 漩涡，挽歌会对受影响的敌方单位施加**禁锢**
* 小符文
  + 异能扩散，咒缚效果变更为，格里赛尔达对敌方单位造成**暴击**后，会将该单位所有的负面效果传递给其他敌方单位
  + 海妖之歌，挽歌造成100%更多伤害，挽歌不再产生治疗效果

**安塞尔**

* **不朽屏障（被动）** 当安塞尔受到致命的伤害时，不朽屏障会被激活3回合。不朽屏障被激活后，安塞尔的生命值不会降至1以下。当不朽屏障效果消失时，安塞尔**猝死**。
* **屠杀（剑剑）** 安塞尔对目标和目标后方的单位造成X点物理伤害（X=20+1.5ATK+1.5POW）。若不朽屏障被激活，则屠杀造成混乱伤害。

**符文描述**

* 大符文
  + 无尽的杀戮，每当安塞尔击败一名敌方单位时，不朽屏障的持续时间增加1回合
* 中符文
  + 破釜沉舟，**濒死**时，屠杀造成**暴击**
* 小符文
  + 终极武装，安塞尔失去不朽屏障的效果；安塞尔受到的物理与魔法伤害减少50%
  + 致命一击，屠杀不再穿刺目标；屠杀造成的伤害提高50%

**斯坦月光**

* **星界祝福（被动）** 当斯坦月光在战场时，所有友方英雄获得[使用主动技能后，赋予自身1层**抗性提升**]。
* **星陨（书书）** 吟唱2 对所有敌方单位造成X点魔法伤害（X=45+1.4POW+0.4ATK）

**符文描述**

* 大符文
  + 强效祝福，星界祝福新增效果，赋予自身1层**护甲提升**
* 中符文
  + 能量涌动，当斯坦月光拥有3层任意增益效果时，使用技能消耗0点能量
* 小符文
  + 繁星，星陨对战场上所有敌方单位产生2次效果；星陨需要**吟唱**3回合
  + 沟通星界，星界祝福不再获得**抗性提升**；使用技能后，获得10点能量

**陈**

* **伏魔（被动）** **攻击**敌方单位时，陈能够解除该单位的全部增益效果。
* **渡劫（20能量）** 让一名已行动的友方英雄进行一次额外的行动

**符文描述**

* 大符文
  + 迅影击，如果陈在**攻击**时解除了增益效果，陈可以进行一次额外的行动
* 中符文
  + 铁布衫，伏魔每解除1个增益效果，都会使陈获得25%最大护盾值
* 小符文
  + 驱邪术，陈在攻击时始终造成等同于自身最大生命值20%的魔法伤害；陈的普通攻击伤害不再受其他属性影响
  + 神行术，渡劫不再使友方英雄进行额外的行动；渡劫会使一名英雄获得[下一次行动时，消耗的**指令卡**全部返还]

**埃尔塔**

* **勇往直前（被动）** 埃尔塔每次对敌人造成伤害，都会对**周围**的友方单位 提供与输出等量的治疗。
* **进军曲（30能量）** 埃尔塔对一名敌方单位造成X点魔法伤害(X=40+0.5ATK+1.2POW)。进军曲总能造成**暴击**。
  + 施法距离2，3

**符文描述**

* 大符文
  + 自我激励，勇往直前对埃尔塔自身也能够生效
* 中符文
  + 后援，勇往直前的影响范围扩大为一个**区域**
* 小符文
  + 镇魂曲，进军曲需要**吟唱**2回合；进军曲对所有敌方单位造成魔法伤害
  + 士气高涨，移除进军曲的**暴击**效果；使用进军曲后，埃尔塔及**周围**友方英雄获得**专注**

**法比杜鄂**

* **裂甲（被动）** 法比杜鄂在**交战**时施加**护甲下降**。
* **横扫（40能量）** 法比杜鄂用锁链横扫攻击范围内的所有单位，造成X点范围物理伤害（X=1.2ATK+1.2POW）。若横扫只命中了1个单位，则横扫能够**暴击**

**符文描述**

* 大符文
  + 狂喜，当法比杜鄂造成**暴击**或受到**暴击**时，他会赋予自身**振奋**
* 中符文
  + 暴怒，当法比杜鄂受到**攻击**时，获得**攻击提升**
* 小符文
  + 劫掠，法比杜鄂击败目标后，立即触发一次药剂效果
  + 混乱之刃，法比杜鄂失去裂甲的被动效果；法比杜鄂50%的物理伤害转换为混乱伤害

**黛丽万**

* **星之泪（被动）** 每当友方单位受到治疗时，黛丽万就会为受到治疗的友方单位提供X点护盾。(X=20+0.3POW)
* **蝶舞（50能量）** 黛丽万治疗所有友方单位50%最大生命值。

**符文描述**

* 大符文
* 天之河，释放蝶舞后，立即获得一张回复指令卡
* 中符文
* 星之子，每当触发星之泪效果时，黛丽万会获得等同于该效果50%的护盾
* 小符文
  + 蝶影，蝶舞的能量消耗变为20。蝶舞只能对单个目标生效
  + 余晖，阵亡时，星之泪会立即对所有其他友方单位生效一次

**格拉迪欧斯**

* **孤胆（被动）** **行动阶段前**，若战场上没有其他友方单位，格拉迪欧斯会赋予自身1层**攻击提升**并治疗40%最大生命值。
* **决斗（40能量）** 格拉迪欧斯对一名敌方造成X点物理伤害（X=1.6ATK+0.5POW)。2回合内，除进行决斗的目标外，其余单位对格拉迪欧斯造成的伤害转变为0。
  + 施法距离，1

**符文描述**

* 大符文
  + 训练有素，触发孤胆时，立即获得3张指令卡
* 中符文
  + 格斗专家，格拉迪欧斯的攻击与技能范围+1
* 小符文
  + 攻击姿态，格拉迪欧斯对处于**流血**状态的单位造成**连击**，格拉迪欧斯无法获得任何药剂效果
  + 防御姿态，格拉迪欧斯不会受到承受由**暴击**触发的额外伤害；格拉迪欧斯无法造成**暴击**

**埃诺克**

* **再生（被动）** 受到致命伤害时，如果埃诺克有3层以上血涌，他会在原地召唤一个石棺并躲进石棺中进行回复。石棺免疫**控制**效果，并进行**吟唱**2，埃诺克回到战场，回复X%最大生命值。（X=10\*血涌层数）在回复期间，摧毁石棺会导致埃诺克死亡。
* **吸血鬼之触（20能量）** 埃诺克对一名敌方单位造成X点魔法伤害，并为自身提供与伤害相同的治疗(X=20+POW/500\*最大HP)。埃诺克每次使用吸血鬼之触都会获得2层血涌。若吸血鬼之触造成过量治疗，埃诺克会获得额外1层血涌。

**符文描述**

* 大符文
  + 快速再生，石棺的吟唱时间缩短1回合
* 中符文
  + 效能，吸血鬼之触的治疗效果提高50%
* 小符文
  + 防护意识，吸血鬼之触的过量治疗不再获得额外的血涌层数；吸血鬼之触的过量治疗会转换为护盾
  + 血偿，移除吸血鬼之触的能量消耗；吸血鬼之触消耗埃诺克20%的最大生命值

**欧菲利亚**

* **预言（被动）** **交战时**，欧菲利亚会减少下一次施放覆灭的能量消耗10点。此效果会在欧菲利亚造成**暴击**时翻倍。
* **覆灭（150能量）** 欧菲利亚对一名敌方单位施加**覆灭**效果。覆灭是一种持续10回合的减益效果，受影响单位在行动阶段后收到等同于最大生命值50%的混乱伤害

**符文描述**

* 大符文
  + 灾祸，**交战时**，欧菲利亚会使目标拥有的持续伤害效果立即生效一次
* 中符文
  + 瘟疫，当有敌方单位因为覆灭的效果而死亡时，该效果会跳转至距离其最近的敌方单位上
* 小符文
  + 厄运，覆灭的持续伤害效果减少50%；覆灭的基础能量消耗变为100
  + 贝壳防护，欧菲利亚在拥有护盾时免疫**控制**效果