

本攻略只介绍了武学系数和新主动的更新内容，主动系数可在放置江湖主动查询表：
<https://fzjhactive.github.io/>查询。

更新内容：1、修改了运太极的主动说明。2、增加了对华山武学伏虎掌的说明。

【天龙寺】

1、六脉神剑

招式平均攻击系数由 1.07→1.1577，招式平均伤害系数由 345.6154→346.3462

2、枯荣功

枯荣功新增主动非枯非荣：

效果：平衡

$$\text{增加气血} = \left(\frac{\text{当前剩余气血}}{2 * \text{当前气血上限}} + \frac{\text{当前剩余内力}}{4 * \text{当前内力上限}} \right) * \text{当前气血上限} * \text{主动系数} \\ - \text{当前气血}$$

$$\text{增加内力} = \left(\frac{\text{当前剩余气血}}{2 * \text{当前气血上限}} + \frac{\text{当前剩余内力}}{4 * \text{当前内力上限}} \right) * \text{当前内力上限} * 2 * \text{主动系数} \\ - \text{当前内力}$$

算出增的的气血和内力也可以是负数。一个 35000 内力上限，50000 气血上限的角色在使用 9 重非枯非荣之后的效果如下：

原本内力	原本气血	平衡后内力	平衡后的气血
50000	40000	58300	41643
50000	30000	50600	36143
50000	20000	42900	30643
50000	10000	35200	25143
50000	5000	31350	22393
30000	40000	47300	33786
30000	30000	39600	28286
30000	20000	31900	22786
30000	10000	24200	17286
30000	5000	20350	14536
10000	40000	36300	25929
10000	30000	28600	20429
10000	20000	20900	14929
10000	10000	13200	9429
10000	5000	9350	6679

3、段家剑

转化率由 70→65，伤害率由 17→18，招式平均攻击系数由 0.8786→0.9321

4、一阳指

招式平均攻击系数由 0.75→0.95

5、金玉拳

招式平均攻击系数由 0.5→0.6857

6、五罗轻烟掌的系数没有变化

不負責任的分析：大理算是中规中矩的增强，新主动的平衡很有意思，不同时候使用有不同的效果。

【武当派】

1、太极神功

重做了运太极的效果。现在运太极 1 重-9 重都只能反弹一次，持续时间 5s。招架力大幅提升，配合反震效果（两者 9 重都持续 17s）。

反震：

普通的反震招架后对目标造成主动系数*平均气血伤害的气血伤害。运太极的反震比较特殊，其主动系数为 0，当主动系数为 0 时，反震的效果实际则改为了反弹。

2、真阳无极功

转化率：35，内力系数 95，生命系数 90（和太极神功正好相反）

主动[纯阳内劲]（顶级）：为自身的攻击附加纯阳内劲，造成的伤害增加，是一个持续时间非常长的附加真伤。

3、太极剑

重做了太极剑两个主动的效果。

主动[绵字诀]：对目标造成外功伤害，若自身处于运太极状态时则为自身附加卸力效果，降低每次受到的伤害；若自身处于纯阳内劲状态时，则对目标追击高额伤害。

卸力：太极博大精深的招式在你心中不断闪过，你对招式的应对能力变强了。具体效果是：对方对自己造成的气血伤害=原本对方对自己造成的气血伤害*(1-主动系数)。卸力状态可以被截脉/窃取。

4、太极拳

招式平均攻击系数由 0.731→0.905

不負責任的分析：武当的改动还是小猴最近的路线——增加门派武学的套路种类。在没有截脉的情况下，武当现在还是蛮强的吧。

【日月神教】

1、吸星大法

新增内力流失效果：每 2s（释放后立即生效一次，即 9 重生效 4 次）消去对方内力：主动系数*释放者根骨（先天根骨+后天根骨）

2、葵花飞影

增加了新主动[千叶婆娑]（中级）。

3、葵花大法

主动[群邪辟易]增加效果降低对方防御。降低防御的公式和其他降低属性的公式不同：对方防御力=原本防御力*(1-主动系数)。该效果属于负面效果，对护盾/偏转无效，也可以被净化，但是不能触发那些负面触发效果的主动（例如虚空踏步、仙羽诀等）。

不负责任的分析：现在吸星大法的消内挺强的。葵花飞影带来的闪避提升也很不错。降低防御不同与降低招架，可以理解为自己增加攻击，配合葵花无敌功的增加攻击，也能有不错的输出了。

【海鲸帮】

1、满江红剑法

招式平均攻击系数由 0.5267→1.0083

2、新增轻功苍龙逐日

转化率 44，攻速系数 93，闪避系数 84。

主动[龙跃云开]（高级）：增加自身攻击力，持续一段时间。

3、新增轻功龙吟诀

转化率 46，攻速系数 82，闪避系数 94。

主动[龙诏啸令]（高级）：降低目标攻击力和命中力，持续一段时间。

4、潜龙护宝心法

主动[护心诀]重做：增加自身防御力，若自身有攻速提升效果时施加护盾；若自身有攻击提升效果时释放罡气震晕目标；若自身有闪避提升效果时则回复一定气血。

有攻击提升效果时释放的控制为晕迷（硬控）。

自身有闪避提升效果时则回复的气血为：

当身法 ≥ 160 时，回复气血主动系数 * (臂力 + 身法)

当身法 < 160 时，回复气血主动系数 * (臂力 + 身法) * 0.7

5、春风快意刀法

主动[快刀斩乱麻]重做：对目标造成外功伤害，若自身有攻速提升效果时造成额外伤害；若自身有攻击提升效果时可将造成的伤害转化为气血；若目标身上有负面状态时则为自己施加闪避提升和闪烁效果。

【华山派】

1、新增武学夺命连环剑

转化率 44，可准备为剑法、招架，攻击系数 80，加力攻击系数 17，加力伤害系数 40，伤害率 20，命中系数 91，招架系数 75，防御系数 70，招式平均攻击系数 1.1333，招式平均伤害系数 100，招式平均命中系数 0.5，招式平均前摇稳定 0.4，后摇稳定 1.0。

一共只有 3 个招式，430 级出大招。

2、新增武学西岳三神剑

转化率 38，可准备为剑法、招架，攻击系数 85，加力攻击系数 15，加力伤害系数 47，伤害率 18，命中系数 85，招架系数 90，防御系数 85，招式平均攻击系数 0.8917，招式平均伤害系数 60，招式平均命中系数 0.6，招式平均前摇稳定 0.45，后摇稳定 0.5。

一共有 5 个招式，450 级出大招。

3、新增武学生死搏

转化率 37，可准备为拳脚，攻击系数 83，加力攻击系数 13，加力伤害系数 70，伤害率 15，命中系数 90，招式平均攻击系数 1.1，招式平均伤害系数 200，招式平均命中系数 0.5286，招式平均前摇稳定 0.6，后摇稳定 1.0。

一共有 7 个招式，450 级出大招。

生死搏不能挂招架（不知道是不是策划漏了，这个武学本身有招架系数和防御系数）

4、新增武学伏虎掌

转化率 58，可准备为拳脚、招架，攻击系数 80，加力攻击系数 12，加力伤害系数 60，伤害率 13，命中系数 80，招式平均攻击系数 0.85，招式平均伤害系数 125，招式平均命中系数 0.475，招式平均前摇稳定 0.5，后摇稳定 1.0。

5、混元功

主动[三法混元]（高级）：提升自身防御力，同时为自己的攻击附加混元内力，持续一段时间。虽然描述是附加混元内力，其实还是类似辟邪剑法的附加真伤。

6、紫霞神功

新增主动[霞盈九霄]（顶级）：以紫霞之气充盈全身，提高自身部分属性，持续一段时间。提升的属性分别为：攻击、攻速、闪避和命中。

7、独孤九剑

主动[破招]重做：对目标造成外功伤害附带少量锐劲伤害，并有一定概率击落目标兵器，同时自身进入破招状态，提升自身招架力并且在招架成功时增加下次出招的速度。

破招状态：自身招架时，直接对自身的体力值增加主动系数对应的体力值（体力值不超过 100）。破招状态属于增益状态，可被截脉/窃取。

不負責任的分析：夺命连环剑强度很已经很不错了，不过和西岳三神剑比起来还是逊色不少，最近官方很喜欢出这类前后摇很短的武学，粗略计算在 pvp 规则下，西岳三神剑平 A 输出为顶级剑法水平（甚至比独孤还要强，仅次于素心剑法）。生死搏作为主手很弱，但是个很不错的副手。破招增强了不少，不过紫霞也增强了，华山还是玩紫霞强。

【天山派】

1、八荒功

新增主动技能[生死符]（顶级）：对目标造成持续伤害，不断降低目标气血和内力。

降低内力的效果即为新增的内力流失效果（和吸星大法的计算方式相同）：每 2s（释放后立即生效一次，即 9 重生效 4 次）消去对方内力：主动系数*释放者根骨（先天根骨+后天根骨）。

2、凌波微步

新增主动技能[流风回雪]（高级）：一段时间内提升自身攻速及躲闪机率，如果闪避对手攻击则回复一定气血。

3、天意刀法

新增主动技能[畸人侔天]（高级）：损失一定气血，挣脱控制并解除负面效果。即脱身和净化的效果合并。

4、天山折梅手

新增主动技能[梅落六合]（中级）：一段时间内提升自身的招架力。

新增主动技能[折梅问缘]（高级）：对目标造成外功伤害，并有概率打掉其兵器。

5、新增武学小无相功

和雪山寺的小无相功是两个不同的武学。转化率 52，内力系数 87，生命系数 87。新内功没有主动，但是系数比之前的内功系数都好，而且天山所有主动都可以使用小无相功。

【少林寺】

1、新增武学伏魔光明拳

转化率 36，可准备为拳脚、招架，攻击系数 91，加力攻击系数 13，加力伤害系数 75，伤害率 15，命中系数 81，招架系数 80，防御系数 90，招式平均攻击系数 1.1187，招式平均伤害系数 187.5，招式平均命中系数 0.1125，招式平均前摇不稳定 0.525（小招 0.5，大招 0.7），后摇稳定 1.0。

一共 8 个招式，275 级出大招。

2、新增武学无相劫指

转化率 45，可准备为拳脚、招架，攻击系数 93，加力攻击系数 15，加力伤害系数 88，伤害率 16，命中系数 80，招架系数 79，防御系数 75，招式平均攻击系数 1.0，招式平均伤害系数 150，招式平均命中系数 0.5，招式平均前摇稳定 0.5，后摇稳定 1.0。

一共 5 个招式，300 级出大招。

3、新增武学如影随形腿

转化率 65，可准备为拳脚、轻功，攻击系数 73，加力攻击系数 14，加力伤害系数 60，伤害率 12，命中系数 81，闪避系数 89，攻速系数 75，招式平均攻击系数 0.7417，招式平均伤害系数 103.3333，招式平均命中系数 0.6，招式平均前摇稳定 0.4，后摇稳定 0.5。

一共 6 个招式，180 级出大招。

4、新增武学三身佛刀

转化率 33，可准备为刀法、招架，攻击系数 95，加力攻击系数 14，加力伤害系数 40，伤害率 21，命中系数 95，招架系数 83，防御系数 84，招式平均攻击系数 1.185，招式平均伤害系数 183，招式平均命中系数 0.495，招式平均前摇不稳定 0.38，后摇不稳定 0.96。

一共 10 个招式，550 级出大招。

5、新增武学菩提心法

转化率 58，内力系数 95，生命系数 80。

6、新增武学阿罗汉神功

可准备为内功、招架（描述写可准备为内功，写错了）。转化率 40，内力系数 85，生命系数 90，招架系数 84，防御系数 92。

不负责任的分析：少林更新的几门武学都是白板武学，不同于之前的 72 杂技，这次更新武学本身的素质都不错。和华山的生死搏类似，伏魔光明拳主手很一般，是个很不错的副手。三身佛刀平 A 很强力，粗略计算在 pvp 规则下，是目前平 A 输出最高的刀法。如影随形腿和无相劫指暂时没有看懂，如影随形腿有着和转化非常不符合的夸张强度，满加力时互博天残腿法输出仅次于西岳三神剑，不过也非常容易空内。无相劫指应该才是小猴想要做的少林的主手，平 A 输出也是拳脚中的顶级。

【之前的更新内容补充】

1、银索金铃

转化率 60，攻击系数 75，加力攻击系数 15，加力伤害系数 30，伤害率 15，命中系数 70，招架系数 75，防御系数 75，招式平均攻击系数 0.7045，招式平均伤害系数 4.2727，招式平均命中系数 0.2818，招式平均前摇稳定 0.5，后摇稳定 1.0。

2、玉女剑法

转化率 70，攻击系数 70，加力攻击系数 15，加力伤害系数 30，伤害率 15，命中系数 75，招架系数 70，防御系数 70，招式平均攻击系数 0.96，招式平均伤害系数 18，招式平均命中系数 0.5，招式平均前摇稳定 0.5，后摇稳定 1.0。

3、空明拳

转化率 50，攻击系数 80，加力攻击系数 12，加力伤害系数 55，伤害率 12，命中系数 80，招架系数 80，防御系数 83，招式平均攻击系数 0.9533，招式平均伤害系数 21.9333，招式平均命中系数 0.6，招式平均前摇 0.52，后摇 1.0。

4、七星剑法

转化率 57，攻击系数 75，加力攻击系数 15，加力伤害系数 30，伤害率 17，命中系数 75，招架系数 75，防御系数 75，招式平均攻击系数 0.945，招式平均伤害系数 51.25，招式平均命中系数 0.6，招式平均前摇稳 0.4，后摇 0.9。

5、沧浪鞭法

转化率 60，攻击系数 85，加力攻击系数 15，加力伤害系数 35，伤害率 18，命中系数 80，招架系数 80，防御系数 85，招式平均攻击系数 0.83，招式平均伤害系数 3.7，招式平均命中系数 0.6，招式平均前摇定 0.6，后摇 0.95。