

# 一、前言

我们首先建立两个相同属性的木人：

先天属性		武学等级	
先天臂力	80	武学等级	1000
先天身法	80	内功等级	1000
先天根骨	120	轻功等级	1000
基本功等级		招架等级	1000
基本拳脚等级	1000	其他属性	
基本轻功等级	1000	人物经验	8 亿
基本内功等级	1000	人物年龄	80
基本招架等级	1000	武器伤害	460
对应武器基本功等级	1000	容貌	1500

这两个木人的左右互搏等级都是 10 级。装备武学为：

内功	嫁衣神功
轻功/招架	烟云缥缈步法
输出	六脉神剑互搏天残腿法

六脉神剑本身的气血上限伤害较高，比较符合神兵的气血上限伤害，因此对防护力/伤害力天赋的计算也更加通用。

实战中，击打到对方的某些部位会有一定的减伤效果，但是由于两个木人全身都是由木头制成，所以击打不同的部位并不会会有减伤效果。

## 二、第一次对比

与之前的类似帖子一样，本轮对比的是木人 A 在单独具有某个经脉天赋时，领先木人 B 的气血秒伤差。

便于转化为秒伤差的经脉天赋排名如下。

名称	秒伤差	排名	效果
姣容护体	391.56	1	随着容貌提高，防护力也会有一定提升，但不会无止境地提升
招招致命	287.5169	2	战斗中使用主动技能时，有几率提升一定攻击
妙手空空	208.2931	3	空手时，提升一定闪躲力
牛面护体	201.3737	4	佩戴面具时，防护力有微量提升
貌似利刃	199.5091	5	随着容貌提高，伤害力也会有一定提升，但不会无止境地提升
掌风凌厉	180.8634	6	空手时，提升一定伤害力
百剑不侵	172.5102	7	对阵装备剑类武器的对手时，提升一定防御力
刀术克制	172.5102	7	对阵装备刀类武器的对手时，提升一定防御力
枪棒克制	172.5102	7	对阵装备棍类武器的对手时，提升一定防御力
鞭长莫及	172.5102	7	对阵装备鞭子类武器的对手时，提升一定防御力
以静制动	172.5102	7	对阵装备暗器类武器的对手时，提升一定防御力
拳掌克制	172.5102	7	对阵空手的对手时，提升一定防御力
不动如山	172.5101	13	战斗中，当气血低于 30%时，提升一定防御
背水一战	172.5101	13	战斗中，当气血低于 30%时，提升一定攻击
邪不近身	164.1018	15	对阵侠义正义值低于自己的对手时，提升一定闪躲
魔高一丈	164.1018	15	对阵侠义正义值高于自己的对手时，提升一定闪躲
绝处逢生	140.9088	17	战斗中，当气血低于 30%时，提升一定闪躲力
酒国中人	130.52	18	使用【酒】类物品时有几率生效，生效后提升一定攻击力，持续 10 分钟，效果不叠加。
以守克攻	124.9263	19	空手时，提升一定防护力

抱元守一	117.468	20	空手时，提升一定防御力
剑气纵横	108.1451	21	装备剑类武器时，提升一定攻击力
刀光掠影	108.1451	21	装备刀类武器时，提升一定攻击力
棍扫四方	108.1451	21	装备棍类武器时，提升一定攻击力
鞭出游龙	108.1451	21	装备鞭子类武器时，提升一定攻击力
电光火石	108.1451	21	装备暗器类武器时，提升一定攻击力
以一敌百	108.1451	21	空手时，提升一定攻击力
马面索魂	100.6869	27	佩戴面具时，伤害力有微量提升
金刚不坏	98.82229	28	提升一定防御力，如果是未加入任何门派的散人，则 提升更多
以食为天	98.82229	28	使用【食物】类物品时有几率生效，生效后提升一定 防御力，持续 10 分钟，效果不叠加。
飘逸灵动	97.62125	30	提升一定闪躲力，如果是未加入任何门派的散人，则 提升更多
嫉恶如仇	91.80832	31	对阵侠义正义值低于自己的对手时，提升一定命中
邪气凛然	91.80832	31	对阵侠义正义值高于自己的对手时，提升一定命中
杀意凛然	87.68436	33	提升一定攻击力，如果是未加入任何门派的散人，则 提升更多
貌不可摧	72.7183	34	随着容貌提高，防御力也会有一定提升，但不会无止 境地提升
见招拆招	70.58754	35	战斗中，当气血低于 30%时，提升一定招架
邪魔不侵	66.31892	36	对阵侠义正义值低于自己的对手时，提升一定格挡
正不压邪	66.31892	36	对阵侠义正义值高于自己的对手时，提升一定格挡
金甲护心	44.74972	38	提升一定防护力，如果是未加入任何门派的散人，则 提升更多
鬼面修罗	37.29143	39	佩戴面具时，攻击力有微量提升
金面防身	31.69772	40	佩戴面具时，防御力有微量提升
貌比刀剑	26.104	41	随着容貌提高，攻击力也会有一定提升，但不会无止

			境地提升
身轻如燕	19.70752	42	5 点后天身法
银面避险	13.06158	43	佩戴面具时，闪躲力有微量提升
根骨精奇	7.458286	44	5 点后天根骨
水月镜花	6.5457	45	随着容貌提高，闪躲力也会有一定提升，但不会无止 境地提升

下面结合每种天赋的作用来进行具体介绍。

### 【武器类经脉天赋】

包括剑气纵横、刀光掠影、棍扫四方、鞭出游龙、电光火石、以一敌百六个经脉天赋，分别在装备剑类、刀类、棍类、鞭类、暗器类、拳脚武学作为输出武学时起作用。

由于输出武学时六脉神剑，本文只计算了以一敌百经脉的秒伤差：108.1451459，其他武学应该大同小异。

### 【拳脚类经脉天赋】

包括抱元守一、妙手空空、以守克攻、掌风凌厉四个经脉天赋，在装备拳脚类武学作为输出武学时起作用。

抱元守一，增加 6%面板防御力。秒伤差：117.468

妙手空空，增加 80%面板闪避力。秒伤差：208.2931

以守克攻，增加 32%面板防护力。秒伤差：124.9263

掌风凌厉，增加 32%面板伤害力。秒伤差：180.8634

官方为了平衡神兵与拳脚，上次更新特低调整了拳脚天赋的数值，这一组天赋也是唯一的拳脚专有天赋，可以目前看来依旧难以追回神兵带来的差距。

### 【门派类经脉天赋】

包括血气方刚、内息磅礴、杀意凛然、金刚不坏、飘逸灵动、金甲护心六个经脉天赋，散人（未加入任何门派的角色）有加成。这里统一按有门派来计算。

血气方刚，增加 3% 气血上限，散人增加 6%。80 岁大约能带来 2k 气血的加成。加成微乎其微，后面不再参与对比。

内息磅礴，增加 3% 内力上限，散人增加 6%。大约能带来 1300 内力上限的加成。加成较少，后面不再参与对比。

杀意凛然，增加 4% 面板攻击力，散人增加 7%。秒伤差：87.68436

金刚不坏，增加 5% 面板防御力，散人增加 8%。秒伤差：98.82229

飘逸灵动，增加 36% 面板闪避力，散人增加 72%。秒伤差：97.62125

金甲护心，增加 10% 面板防护力，散人增加 20%。秒伤差：44.74972

这组天赋对于需要多种武器来回切换的玩家非常友好，如果需要使用多个武器/拳脚，或者是散人的话，可以考虑门派类经脉天赋。

### 【面具类经脉天赋】

包括银面避险、鬼面修罗、金面防身、马面索魂、牛面护体五个经脉天赋，佩戴任意面具时生效。

银面避险，增加 1000 面板闪避力。秒伤差：13.06158

鬼面修罗，增加 1000 面板攻击力。秒伤差：37.29143

金面防身，增加 300 面板防御力。秒伤差：31.69772

马面索魂，增加 150 面板伤害力。秒伤差：100.6869

牛面护体，增加 100 面板防护力。秒伤差：201.3737

对于容貌较低的玩家而言，马面索魂、牛面护体两个经脉天赋性价比较高，可以考虑。

### 【容貌类经脉天赋】

包括水月镜花、貌比刀剑、貌不可摧、貌似利刃、姣容护体五个经脉天赋。

水月镜花，容貌小于等于 200 时，每 1 点容貌加 1 点面板闪避力；大于 200 小于等于 500 时，每 2 点容貌加 1 点面板闪避力；大于 500 时，每 3 点容貌加 1 点面板闪避力。最多增加 500 点面板闪避力。秒伤差：6.5457

貌比刀剑，容貌小于等于 200 时，每 1 点容貌加 1 点面板攻击力；大于 200 小于等于 500 时，每 2 点容貌加 1 点面板攻击力；大于 500 时，每 3 点容貌加 1 点面板攻击力。最多增加 2000 点面板攻击力。秒伤差：26.104

貌不可摧，容貌小于等于 200 时，每 1 点容貌加 1 点面板防御力；大于 200 小于等于 500 时，每 2 点容貌加 1 点面板防御力；大于 500 时，每 3 点容貌加 1 点面板防御力。最多增加 1000 点面板防御力。秒伤差：72.7183

貌似利刃，每 3 点容貌加 1 点面板伤害力。最多增加 300 点面板伤害力。秒伤差：199.5091

姣容护体，每 3 点容貌加 1 点面板防护力。最多增加 300 点面板防护力。秒伤差：391.56

貌似利刃、姣容护体依旧非常强势，尤其是姣容护体，带来的收益几乎使其成为了必选天赋。

### 【吃喝类经脉天赋】

包括以食为天、酒国中人两个经脉天赋，这两个天赋比较特殊，其他非触发类天赋计算时包括吃喝类经脉天赋带来的属性收益。

使用食物类时，有 30%概率触发以食为天，增加 5%的面板防御力，持续 10 分钟。秒伤差：98.82229

使用酒类时，有 10%概率触发酒国中人，增加 6%的面板攻击力，持续 10 分钟。秒伤

差：130.52

收益尚可，但是很麻烦，个人不推荐。

### 【后天属性类经脉天赋】

包括根骨精奇、身轻如燕两个经脉天赋，分别增加 5 点后天根骨和后天身法。

根骨惊奇，秒伤差：7.458286

身轻如燕，秒伤差：19.70752

几乎没有提升，如果主动技能有需求可以选择。

### 【武器克制类经脉天赋】

包括百剑不侵、刀术克制、枪棒克制、鞭长莫及、以静制动、拳掌克制六个经脉天赋，分别在对手使用剑类、刀类、棍类、鞭类、暗器类、拳脚类武学作为输出武学时起作用，作用为自身**气血防御系数**增加 6%。秒伤差：172.5102

提升较明显，但是缺点是克制关系单一。

### 【30%气血经脉天赋】

包括怒气翻涌、绝处逢生、见招拆招、不动如山、背水一战五个经脉天赋。分别在自身**气血**≤当前**气血上限**的 30%时触发。

怒气翻涌生效时，所有主动技能的内力消耗降低 50%。和内省类 buff 叠加。属于有战略意义的经脉天赋，重要程度因人而异，后面不再参与对比。

绝处逢生生效时，**最终面板闪避系数**增加 2。秒伤差：469.6959

见招拆招生效时，**最终面板招架系数**增加 1.8。秒伤差：235.2918

不动如山生效时，**气血防御系数**增加 0.2。秒伤差：575.033

背水一战生效时，**气血攻击系数**增加 0.2。秒伤差：575.033

这类天赋生效后很强，如果双方本身实力接近的话，天赋会起到非常重要的作用。

由于这类天赋只在 30%气血以下时生效，因此在前面的排序中，参与排序的秒伤差是上面的 30%。

### 【侠义类经脉天赋】

包括嫉恶如仇、邪魔不侵、邪不近身、邪气凛然、正不压邪、魔高一丈六个经脉天赋。其中嫉恶如仇、邪魔不侵、邪不近身对阵侠义正义值低于自己的对手时生效，邪气凛然、正不压邪、魔高一丈对阵侠义正义值高于自己的对手时生效。

嫉恶如仇、邪气凛然生效时，**最终面板命中系数**增加 0.27。秒伤差：91.80832

邪魔不侵、正不压邪生效时，**最终面板招架系数**增加 0.48。秒伤差：66.31892

邪不近身、魔高一丈生效时，**最终面板闪避系数**增加 0.62。秒伤差：164.1018

效果还不错，除非能保证自己的侠义值足够高或足够低，否则要准备双份的天赋。

### 【主动类经脉天赋】

包括灵犀造化、羚羊挂角、三花聚顶、妙手回春、招招致命五个经脉天赋。在使用主动（包括恢复）时，有一定概率生效，每场战斗每一种主动类经脉天赋最多只能生效一次。

灵犀造化在使用主动后有 20%概率生效，回复该主动的内力消耗值的内力量（即不消耗内力）。个人认为几乎没有提升，即使是有耗内高的主动，也是大概率在回复时触发天赋。

羚羊挂角在使用主动后有 10%概率生效，立即清零该主动的 CD。依旧不推荐，首先是很大概率会重复释放两次主动技能，对于大部分玩家的主动而言都是一种浪费，其次依旧是大概率由回复技能触发。

三花聚顶在使用主动后有 10%概率生效，立即内力上限 10%的内力值。大约回复 4500 内力，如果发现自己经常内力差一点可以考虑使用该天赋，否则作用不大。



妙手回春在使用主动后有 10%概率生效，立即回复当前气血上限 20%的气血值。效果不错，比较推荐使用，只要不是开局触发，大部分时候是比振稿玄经作用大的。

招招致命在使用主动后有 10%概率生效，立即增加 0.1 的气血攻击系数。值得注意的是，招招致命生效时文字提示的数值为当前招式气血攻击数值的 10%，只是一个参考值，并不是之后每次攻击都增加文本提示的数值。秒伤差：287.5169。招招致命比较实用，在主动类天赋中有较高的优先级。

### 三、第二次对比

由于防护力与伤害力的计算关系，在防护力与伤害力越高的时候，其带来的收益就越小。攻击力与防御力的关系也是类似的，只是由于玩家的攻击力与防御力本身就很高，经脉天赋带来的改变不是特别大，但是对于防护力和伤害力而言（尤其时防护力），经脉天赋带来的加成远远大于玩家本身能达到的数值，因此第一次对比的时候并不是十分科学。

因为大部分（容貌较高的）玩家都会选择貌似利刃、姣容护体两个天赋，在具有这两个天赋的前提下，计算的结果会和第一次对比有很大的不同。下表是第二次对比的结果。

名称	第二次对比	第二次排名	第一次对比	第一次排名
姣容护体	391.56	1	391.56	1
招招致命	257.8702	2	287.5169	2
貌似利刃	199.5091	3	199.5091	5
妙手空空	186.8154	4	208.2931	3
百剑不侵	157.7221	5	172.5102	7
刀术克制	157.7221	5	172.5102	7
枪棒克制	157.7221	5	172.5102	7
鞭长莫及	157.7221	5	172.5102	7
以静制动	157.7221	5	172.5102	7
拳掌克制	157.7221	5	172.5102	7
不动如山	154.7222	11	172.5101	13

背水一战	154.7222	11	172.5101	13
邪不近身	147.1808	13	164.1018	15
魔高一丈	147.1808	13	164.1018	15
酒国中人	130.52	15	130.52	18
绝处逢生	126.3793	16	140.9088	17
抱元守一	117.468	17	117.468	20
剑气纵横	108.1451	18	108.1451	21
刀光掠影	108.1451	18	108.1451	21
棍扫四方	108.1451	18	108.1451	21
鞭出游龙	108.1451	18	108.1451	21
电光火石	108.1451	18	108.1451	21
以一敌百	108.1451	18	108.1451	21
金刚不坏	98.82229	24	98.82229	28
以食为天	98.82229	24	98.82229	28
杀意凛然	87.68436	26	87.68436	33
飘逸灵动	87.55524	27	97.62125	30
掌风凌厉	83.90572	28	180.8634	6
嫉恶如仇	82.34171	29	91.80832	31
邪气凛然	82.34171	29	91.80832	31
貌不可摧	72.7183	31	72.7183	34
牛面护体	67.12457	32	201.3737	4
见招拆招	63.30906	33	70.58754	35
邪魔不侵	59.48059	34	66.31892	36
正不压邪	59.48059	34	66.31892	36
马面索魂	46.61429	36	100.6869	27
以守克攻	39.156	37	124.9263	19
鬼面修罗	37.29143	38	37.29143	39
金面防身	31.69772	39	31.69772	40

貌比刀剑	26.104	40	26.104	41
身轻如燕	19.70752	41	19.70752	42
金甲护心	13.052	42	44.74972	38
银面避险	11.71746	43	13.06158	43
根骨精奇	7.458286	44	7.458286	44
水月镜花	5.870715	45	6.5457	45

这两个天赋只会影响与伤害力、防护力、命中、防御系数、伤害系数相关的天赋，因此下面只对这类天赋进行说明。括号内为第一次对比时的秒伤差。

#### 【拳脚类经脉天赋】

妙手空空，增加 80%面板闪避力。秒伤差：186.8154 （208.2931）

以守克攻，增加 32%面板防护力。秒伤差：39.156 （124.9263）

掌风凌厉，增加 32%面板伤害力。秒伤差：83.90572 （180.8634）

妙手空空依旧效果不错，以守克攻和掌风凌厉效果弱了很多。

#### 【门派类经脉天赋】

飘逸灵动，增加 36%面板闪避力，散人增加 72%。秒伤差：87.55524 （97.62125）

金甲护心，增加 10%面板防护力，散人增加 20%。秒伤差：13.052 （44.74972）

#### 【面具类经脉天赋】

银面避险，增加 1000 面板闪避力。秒伤差：11.71746 （13.06158）

马面索魂，增加 150 面板伤害力。秒伤差：46.61429 （100.6869）

牛面护体，增加 100 面板防护力。秒伤差：67.12457 (201.3737)

对于容貌较高的玩家而言，面具类天赋全部不值得考虑。

### 【容貌类经脉天赋】

水月镜花，秒伤差：5.870715 (6.5457)

### 【后天属性类经脉天赋】

本身就很弱，没有再进行计算。

### 【武器克制类经脉天赋】

包括百剑不侵、刀术克制、枪棒克制、鞭长莫及、以静制动、拳掌克制六个经脉天赋，秒伤差：157.7221 (172.5102)

提升依旧较明显，但是缺点是克制关系单一。

### 【30%气血经脉天赋】

处逢生效时，最终面板闪避系数增加 2。秒伤差：421.2642 (469.6959)

见招拆招生效时，最终面板招架系数增加 1.8。秒伤差：211.0302 (235.2918)

不动如山生效时，气血防御系数增加 0.2。秒伤差：515.7405 (575.033)

背水一战生效时，气血攻击系数增加 0.2。秒伤差：515.7405 (575.033)

由于这类天赋只在 30%气血以下时生效，因此在前面的排序中，参与排序的秒伤差是上面的 30%。

#### 【侠义类经脉天赋】

嫉恶如仇、邪气凛然生效时，**最终面板命中系数**增加 0.27。秒伤差：91.80832

邪魔不侵、正不压邪生效时，**最终面板招架系数**增加 0.48。秒伤差：66.31892

邪不近身、魔高一丈生效时，**最终面板闪避系数**增加 0.62。秒伤差：164.1018

效果还不错，除非能保证自己的侠义值足够高或足够低，否则要准备双份的天赋。

#### 【主动类经脉天赋】

招招致命在使用主动后有 10%概率生效，立即增加 0.1 的**气血攻击系数**。秒伤差：257.8702 (287.5169)。

## 四、小结

还是那句话，由于每个人的属性、武学、套路都不一样，因此仅供参考。大家还是按照自身需求选择合适的经脉天赋，需要闪避的尽量选择对闪避提升较大的，需要爆发的就不必浪费各自在防御性的天赋上面了，以此类推，大家灵活选择。

这次经脉天赋的改版很大程度上提高了游戏的乐趣，现在即使时同一门派之间喝茶，也会有一定的不同了。