

更新内功：

- 1、神照经效果无法被截脉或窃取。
- 2、添加五毒钩法更新内容。
- 3、添加化星功系数更新内容。

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。

【传承机制更新】

超出传承所需经验转化为潜能的比例由 10%→8.33%。

【主动公式更新】

这次更新几乎重写了所有的公式。还是新策划的风格，很直白。需要注意的是，侠义值不再有限制，对效果的影响和福缘对挂机影响同样类似是一个反比例函数，侠义值越高效果越好，但是效果的增长速度会更慢。

此外脱身系数虽然更高了，但是由于公式重写的缘故实际需要重新计算。

【散人武学】

1、明玉功

可准备为内功，生命系数 85，内力系数 85，转换率 25。

明玉功等级 ≥ 600 级，每日洗颜水使用上限+3；明玉功等级 ≥ 300 级，每日洗颜水使用上限+2；明玉功等级 ≥ 1 级，每日洗颜水使用上限+1。

2、神照经

知识类武学。神照经等级可以通过入坐神照提升等级。每次入坐神照消耗 30 精神， $15 \times (200 + \text{悟性})$ 潜能，提升神照经 $17 \times 15 \times (200 + \text{悟性})^2 \div 20000$ 的经验。满级为 1000 级。

神照经在战斗中（PVP 同样生效）提供两种独立的效果：

1、每 5 秒回复气血上限：(神照经等级/20)+10。效果持续整场。

2、每 5 秒回复内力：(神照经等级/5)+20。效果持续整场。

不负责任的分析：两种效果分别是两种 buff，但是无法被截脉或窃取，与其他回复效果也不冲突。神照经的回复内力对于空内时期的战斗还是有一定影响的。

3、戊戌刀法

可准备为刀法、招架；所有刀类武器均可使用。转化率 34；攻击系数 95；加力攻击系数 20；伤害率 18；加力伤害系数 65；命中系数 70；招架系数 80；防御系数 65；招式平均攻击系数 2.44；招式平均伤害系数 214.5；招式平均命中系数 0；招式平均前后摇系数 2.75（可怕…）。

主动：凶年恶犬，9 重对目标造成一次外功伤害(0.94)，并使其长时间地持续流血(0.23，持续 16 秒)。

4、白猿剑法

可准备为剑法、招架；所有剑类武器均可使用。转化率 35；攻击系数 100；加力攻击系数 18；伤害率 20；加力伤害系数 75；命中系数 75；招架系数 70；防御系数 70；招式平均攻击系数 2.32；招式平均伤害系数 368.5；招式平均命中系数 0；招式平均前后摇系数 2.5。

主动：人猿揖别，9 重对目标造成一次罡劲伤害 (1.03)，如果自身有加速效果则将其击

倒，持续一小会时间（1.2）。

不负责任的分析：疯狂出了许多高攻速武学后，这两种新武学在一众新武学中非常独特，攻速非常慢，几乎一招要用到一管血，命中堪忧，但是单次的输出还不俗。平 A 伤害属于一流垫底，主动效果也很一般。

【落月山庄】

1、万象手剑

加力攻击系数 12→13；伤害率 12→14。

2、落月剑法

攻击系数 89→91；加力攻击系数 38→45；伤害率 18→19；招式平均攻击系数 1.0133→1.2；招式平均伤害系数 52→128；招式平均命中系数 0.06→0.45。

不负责任的分析：输出稳稳的提高，但是比较容易空内。

3、四奇剑法

攻击系数 70→76；伤害率 15→17；加力伤害系数 30→35；招式平均攻击系数 0.2417→0.9937；招式平均伤害系数 20→107；招式平均命中系数 0→0.35；招式平均前后摇系数 1.45→1.4。

4、乱玉掌法

加力攻击系数 12→13；伤害率 12→15。

5、独酌剑法

伤害率 15→16；招式平均攻击系数 1.1269→1.2231；招式平均命中系数 0→2；招式平均前后摇系数 1.65→1.55。

新增主动：无情游，9重降低目标攻击（0.62），持续一段时间（8）。

不负责任的分析：输出稳稳的提高，主动更脏了，但是被虚空克制，绑定轻功。

6、青电紫雷

招式平均攻击系数 0.7→1.1708；招式平均伤害系数 47.9167→107.0833；招式平均前后摇系数 1.3→0.9。

不负责任的分析：凭借高攻速，仅依靠 150 伤害的暗器意外成为了落月最高的输出武学，空内后输出依旧不俗。

7、玄月心法

新增主动：玄字诀。9重对目标造成一次外功伤害（1.15），并减低目标命中（2.1），持续一段时间（8.4），冷却时间 26 秒，自动解锁，高级残页。

不负责任的分析：和落月切磋前需要想想这次到底是带烟云还是虚空了。

【昆仑】

1、两仪剑法

攻击系数 75→78；伤害率 13→14；加力伤害系数 30→45；招式平均攻击系数 0.8625→1.5125；招式平均伤害系数 11.625→70.25；招式平均命中系数 0.5→1.5。

2、漫天花雨

攻击系数 80→85；伤害率 14→15；加力伤害系数 25→40；招式平均攻击系数 0.415→0.8875；招式平均伤害系数 9.625→85；招式平均命中系数 0.5→2.5；招式平均前后摇系数 1.55→0.75。

不负责任的分析：成为了昆仑输出最高的武学，和素心相同的攻速，瞎算仅次于素心的输出，空内后输出依旧优秀。

3、迅雷剑法

伤害率 12→13; 招式平均攻击系数 0.868→0.9693; 招式平均伤害系数 15.2667→63.8;
招式平均命中系数 0.25→0.5。

4、七弦五音剑

主动调整: 9 重七弦无形音内功伤害系数 0.99→1.22, 攻击提升 0.45→0.47, 持续 4→6
秒。

5、昆仑掌

主动调整: 9 重瑶池星动内功伤害系数 1.095→1.03, 命中降低系数 0.524→0.9。

6、踏雪无痕

主动调整: 9 重漫天飞雪闪避提升系数 1.96→4.2; 闪耀系数 0.14→0.38, 持续时间 4→9.5。

不負責任的分析: 应该并没有改变昆仑的地位。

【崆峒】

1、七行玄灵剑法

攻击系数 75→81; 伤害率 16→17; 加力伤害系数 30→40; 招式平均攻击系数 0.7→1.5667;
招式平均伤害系数 11.625→126.6667; 招架系数 70→78; 防御系数 70→83。

2、落日神拳

伤害率 12→13; 招式平均攻击系数 0.836→0.935。

3、病维摩拳

加力攻击系数 12→13;伤害率 12→14;命中系数 75→77;招式平均攻击系数 0.95→1.375;
招式平均伤害系数 114.375→163.75。

4、化星功

招式平均攻击系数 0.7556→1.0556; 招式平均伤害系数 101.1111→123.3333。

主动调整: 9 重摘星辰内功伤害系数 3.37, 自伤系数 0.67。

不负责任的分析: 作为主手输出还不错, 瞎算与火焰刀平 A 输出类似。摘星辰不会出现之前打自己比打对面还疼的情况了。

5、奇门五转

主动调整: 9 重天地五转招架提升系数 0.89565→3.7, 持续时间 9.5→9。

6、甲子玄机心法

主动调整: 9 重天绅倒悬攻击提升系数 0.37778→0.375, 持续时间 4→6.4。

【五毒教】

1、赤练神掌

攻击系数 70→78; 加力攻击系数 12→13; 伤害率 12→15; 加力伤害系数 30→45; 命中系数 65→75; 招式平均攻击系数 0.5667→1.15; 招式平均伤害系数 10.8333→65; 招式平均命中系数 1.5083→1.5。

不负责任的分析: 赤练神掌平 A 现在是五毒的第一主手了。

2、五毒神功

新增主动: 毒郎君。9 重行功恢复一定气血 (0.024), 持续一定时间 (4), 若行功时对

手正处于中毒状态，立即额外恢复一定气血（0.048）。高级残页，自动解锁。

不負責任的分析：回復效果還不錯，比第一集團稍弱。

3、千蛛万毒手

新增主动：毒门太守。9重以身体积攒的毒素为媒，提高自己的防御（0.47），持续一段时间（8）。顶级残页，残页解锁。

4、软红蛛索

招式平均攻击系数 1.2375→1.1875；招式平均伤害系数 163.333→185；招式平均前后摇系数 1.5→1.2。

不負責任的分析：軟紅輸出現在非常暴力，瞎算僅次於漫天花雨。

5、五毒钩法

招式平均攻击系数 0.9094→1.4437；招式平均伤害系数 73.125→115.625；招式平均命中系数 0.5→0.8。

不負責任的分析：招式非常不错，但是 300 级才出第一招，很神奇的剑法。

【白驼山】

1、蟾蜍步法

主动调整 1：9重蟾飞九天闪避提升 6.5，持续 10.7 秒。

主动调整 2：9重瞬息千里脱身损失气血系数 0.012→0.22。

不負責任的分析：10.7 秒內大家可以多看到白駝做操了，這麼獨特的特效不多見幾次可惜了。

2、蛇形刁手

主动调整：9 重缠身诀降低闪避→降低攻速 0.31，持续 12.2 秒。

3、西域铁箏音

主动调整：9 重蛇舞闪避降低系数 1.149→8.5；招架降低系数 0.636→8.5；防御降低系数 0→0.33。

不负责任的分析：终于改了，白驼本来就不怕烟云怕虚空，光脚的不怕穿鞋的。

4、灵蛇拳

主动调整：9 重霹雳无形外功伤害系数 0.961→1.4。

5、蛤蟆功

主动调整：9 重蟾震九天外功伤害系数 1.095→1.64；毒性内功伤害系数 0.73→1.09。

6、灵蛇杖法

主动调整 1:9 重云霞幻生外功伤害系数 0.504→0.95；毒性内功伤害系数 0.132→0.218。

主动调整 2:9 重千蛇出洞外功伤害系数 1.008→0.96；毒性内功伤害系数 1.008→1.42。

【官府】

1、碧血心法

主动调整：9 重丹心决自身伤害系数 0.029→0.64。

【全真教】

1、五气朝元剑

主动调整：9 重五方五帝脱身自伤系数-0.015→0.22。

不负责任的分析：应该是 bug，本应回血现在是扣血。

【天山】

1、天意刀法

主动调整：9 重畸人侔天脱身损血系数 0.035→0.22。

【明教】

1、七伤拳

主动调整：9 重魂魄飞扬内功伤害系数 1.153→1.72，自伤系数 0.028→0.34。

【金钱帮】

1、四海三江功

主动调整 1:9 重以血还血自伤系数 0.03→1.4,攻击提升 1.4→1.35,持续时间 1.3→2.8。

主动调整 2: 9 重坚壁清野脱身损血系数 0.018→0.22。

【星宿】

1、冰魄寒刀

主动调整：9 重魔气杀内功伤害系数 1.458→2.88，自伤系数 0.039→0.7。

欢迎加入放置江湖大玩家交流群 663553792