一：认识剑三全门派各职业  
远程：莫问，惊羽，花间，冰心，气纯，毒经，天罗  
近战：苍云，剑纯，藏剑，[天策](http://jump2.bdimg.com/safecheck/index?url=rN3wPs8te/pL4AOY0zAwhz3wi8AXlR5gsMEbyYdIw61PziJ6d049lkgOzatslpvEt6XyibVFgk4fbLMgytUg5Z4Q4OO30Ri8SAtVjSx1NjJY8K44RtEayGp9eKZ8nR4YC4YhRF/1yLSFBXQScBp6UwxWh+GnOdzhU4CgmDDGHiNTJ4wavALIQQ3QlbumM9NVMDxm7iZ2BjQ=" \t "C:\\Users\\Administrator\\Desktop\\_blank)，丐帮，[明教](http://jump2.bdimg.com/safecheck/index?url=rN3wPs8te/pL4AOY0zAwhz3wi8AXlR5gsMEbyYdIw62nDkgK0S4CN0AZlNUtmyxnt6XyibVFgk4fbLMgytUg5Z4Q4OO30Ri8SAtVjSx1NjJY8K44RtEayGp9eKZ8nR4YC4YhRF/1yLSFBXQScBp6UwxWh+GnOdzhU4CgmDDGHiNTJ4wavALIQQ3QlbumM9NVMDxm7iZ2BjQ=" \t "C:\\Users\\Administrator\\Desktop\\_blank)，和尚，霸刀  
治疗：歌奶，奶秀，奶毒，花奶

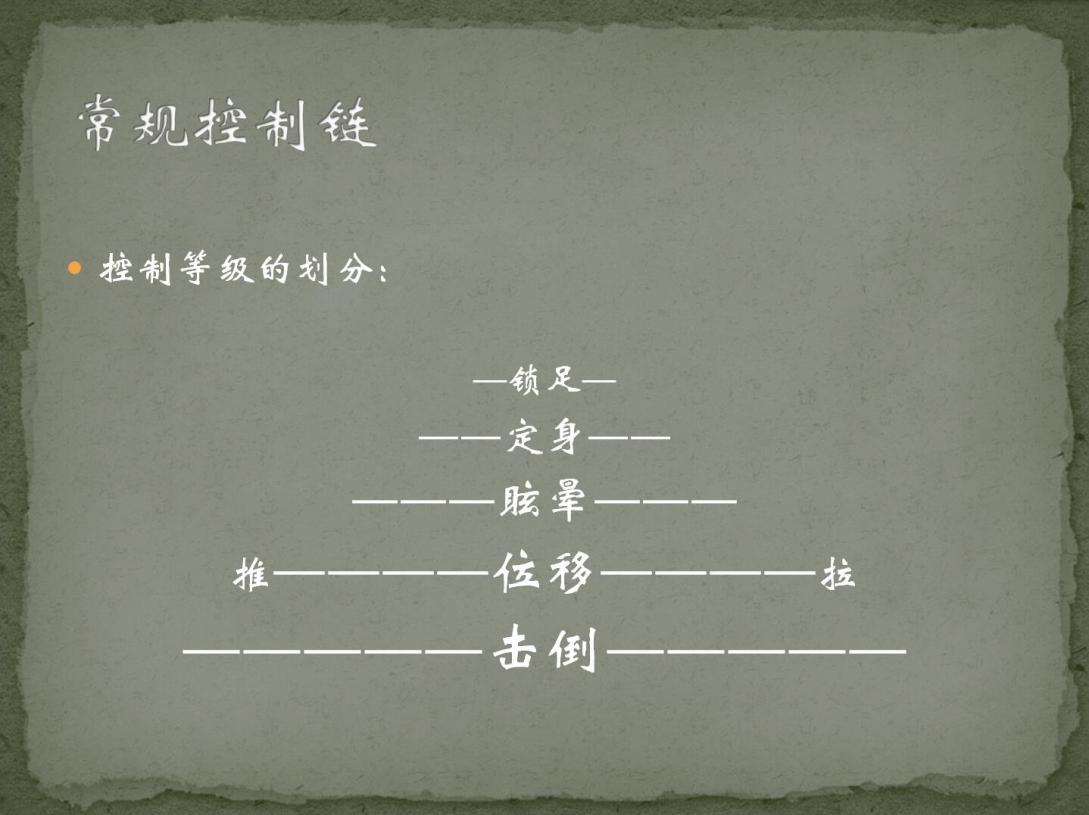
远程：莫问(阴性内功），惊羽（外功神机值），花间（混元性内功），冰心（阴性内功），气纯（混元性内功），毒经（毒性内功），天罗（内功毒性能量）

近战：苍云（无蓝职业输出靠怒气），剑纯，藏剑（无蓝职业），[天策](http://jump2.bdimg.com/safecheck/index?url=rN3wPs8te/pL4AOY0zAwhz3wi8AXlR5gsMEbyYdIw61PziJ6d049lkgOzatslpvEt6XyibVFgk4fbLMgytUg5Z4Q4OO30Ri8SAtVjSx1NjJY8K44RtEayG5oZIJTUgmWEYM7Az3u+PwLhiFEX/XItIUFdBJwGnpTDFaH4ac53OFTgKCYMMYeI1MnjBq8AshBDdCVu6Yz01UwPGbuJnYGNA==" \t "C:\\Users\\Administrator\\Desktop\\_blank)，丐帮（技能百分比回蓝职业，没蓝一样用不了技能的=。=），[明教](http://jump2.bdimg.com/safecheck/index?url=rN3wPs8te/pL4AOY0zAwhz3wi8AXlR5gsMEbyYdIw62nDkgK0S4CN0AZlNUtmyxnt6XyibVFgk4fbLMgytUg5Z4Q4OO30Ri8SAtVjSx1NjJY8K44RtEayG5oZIJTUgmWEYM7Az3u+PwLhiFEX/XItIUFdBJwGnpTDFaH4ac53OFTgKCYMMYeI1MnjBq8AshBDdCVu6Yz01UwPGbuJnYGNA==" \t "C:\\Users\\Administrator\\Desktop\\_blank)（阴阳性内功能量），和尚（阳性内功）霸刀（三种体态三种能量）

治疗：歌奶，奶秀，奶毒，花奶  
以上能量就是：唐门的神机值，藏剑剑气，[明教](http://jump2.bdimg.com/safecheck/index?url=rN3wPs8te/pL4AOY0zAwhz3wi8AXlR5gsMEbyYdIw62nDkgK0S4CN0AZlNUtmyxnt6XyibVFgk4fbLMgytUg5Z4Q4OO30Ri8SAtVjSx1NjJY8K44RtEayG5oZIJTUgmWEYM7Az3u+PwLhiFEX/XItIUFdBJwGnpTDFaH4ac53OFTgKCYMMYeI1MnjBq8AshBDdCVu6Yz01UwPGbuJnYGNA==" \t "C:\\Users\\Administrator\\Desktop\\_blank)日月值，苍云怒气，霸刀双刀为刀魂，长刀为狂意，鞘刀为气劲【设置界面的时候，可以把能量条拉到自己随时能看见的位置，因为很多技能都跟能量的多少有直接关系】

**以下多数为PVP需要了解的**

**全门派重要技能与BUFF详解**





一直以来，PVP都是一个很难上手的玩法。很大一部分原因在于PVP中需要认识和记住的技能以及buff太多，相对于PVE中只用搞清楚本职业技能和BOSS机制，PVP则需要熟悉除本职业以外的其他所有职业技能。这对于每一个新手来说，都是基本不可能完成的任务,所以各位小白徒弟们，不要气馁。

PVP的入门一直以来都是大部分玩家最为头疼的一点，随着新门派一个又一个的出现，这个现象还将也必然将一直存在下去。

这个就是想为所有玩家归纳总结并讲解所有门派的**【重要技能与buff】**，让所有想要入门PVP的小白们能节省大部分不必要的时间花费。

为了方便各职业的讲解，我会先将几个基本概念在这里先做一次科普。包括控制等级的介绍，后面的内容中我不会再次重复这些知识点。

****1.插件设置****

PVP的插件主要以剑心插件为主。**但是不要完全依靠插件，要学会看对方以及自己的BUFF状态**

在界面设置中，可以自定义设置，把头像以及BUFF显示放到自己认为最醒目的地方【随时都能看见的】

另外技能除了有自身的CD以外，还存在所谓的公共CD，也就是我们常说的GCD。这是指在用完一个技能以后，通常是1.5s内，不能使用下一个技能，这个时间会随着加速的提高而缩短。但有些技能并不受此限制，也就是说有些技能无GCD，CD显示设置可以在【界面设置】→【状态栏数值】→勾选显示技能栏CD

****2.控制等级****

剑网三的控制技能是有等级划分的。**低等级的控制会被高等级的控制覆盖，高等级的控制不会被低等级的控制影响**，大部分同等级的控制叠加存在时间递减，特殊等级的控制有其特殊性，不能按规律考虑。

那么在正常的规律情况下，控制等级由低到高的划分为：

锁足<定身<眩晕<位移(推<拉)<击倒

****锁足——****可以使用技能，但是不能移动，大部分情况不能使用小轻功，所有免控均可免疫此类控制。

****定身/眩晕——****属于同一类效果，都是不可以使用除解控技能以外的技能，不能移动，所有免控均可免疫此类控制。

****位移——****是指强制位移，在过程中不能使用技能，但在僵直消失后可以使用技能，少部分免控可以免疫此类控制。需要注意的是一般会认为拉的控制效果比推强，因为有些免控吃推不吃拉。

****击倒——****倒地，不能使用除解控技能以外的技能，不能移动，所有免控均可免疫此类控制，少部分解控无法解除此类控制。

另外丐帮和霸刀的连招，只有和击倒不会互相覆盖。也就是说在ACT的时候，吃不到击倒，但是在击倒的时候，同样ACT不会打醒击倒。除此以为，ACT会顶掉绝大部分的控制，【所以在跟丐帮打同一个目标时，自己的控制技能不要随便用】

**最后，所有的控制，都可以通过后跳和小轻功进行躲避。**

除此以外呢，还有一些特殊的控制效果，比如同时作用时也会发生时间递减效果的三种控制：**封内，缴械和沉默**。以及一些独立的特殊控制，比如**减速，僵直，打断，打退，减疗和封轻功等等。**

封内-缴械-沉默

****封内——****是指所有内功职业的内功心法技能均不能使用，可以使用小轻功和一些无视封内效果的招式。特殊情况是剑纯作为外功职业，和气纯共享的部分技能亦不可使用;**有一些封内效果可被驱散**，而有一些技能状态可以免疫此类控制。与其他两类控制同时作用时，会出现时间递减效果。

****缴械——****无法使用武器，因此所有需要用到武器的技能均不可使用。可使用小轻功。缴械效果不可被驱散。与其他两类控制同时作用时，会出现时间递减效果。

****沉默——****无法使用所有技能，包括小轻功，但是有些情况是可以被驱散的，部分状态可免疫此类控制。与其他两类控制同时作用时，会出现时间递减效果。

打退，打断，减速，ACT与僵直，减疗

****减速——****针对对方移动速度的技能控制，使移动速度按百分比下降。部分免控状态无法解除减速，大部分解控可以解除此类效果。

****ACT与僵直——****在进行ACT连招的收招阶段时产生的僵直，或者在某些技能动画效果和收招动作较长时，自身角色无法移动的情况，此类情况并非丐帮独有。

****打退——****并非位移，而是角色在读条时受到高频率的攻击而产生的延长读条的效果。比如1.5s的读条变成了2秒多。

****打断——****针对对方的技能读条，打断其读条效果。大部分打断技能伴随着成功打断后可封内的效果。

****减疗——****并不能算是控制技能，但是属于强力的buff技能，当有这类buff存在于自身身上时，受到的疗伤效果降低一定的百分比。

****封轻功——****不能使用后跳和小轻功。

Buff，dot，hot以及驱散的概念

是指一些技能附带的可显示，有图标的有利或者不利状态，通常来说不利状态称为debuff，或者XXX不利效果。有益状态也称为XX气劲效果。最为常见的是阴性，阳性，混元性，毒性，外功气劲或者不利效果，当然还有蛊不利，点穴不利和一些无属性的不利效果。

****Dot****主要是指那些持续性掉血的不利效果，hot则是那些持续性加血的有益效果。

****驱散****是指消除这些效果的影响，驱散技能有很多，有些是针对友方不利效果的，有些是针对敌方身上的有益效果的。

这一块的内容没法有一个很标准的分类和概念，因为本身剑三在这一块的设定就很混乱，大家只用了解大概的概念然后结合实际情况各个职业具体分析就好。

****3.生存类技能****

最后呢，是关于生存类技能的分类，那么在知道这些最基本的PVP知识普及以后，我们才能更好的去掌握其他门派的PVP知识。接下来就需要你把各门派的重要技能和buff，能记住的最好都记住。

****护盾类——****相当于给自己多加了一定的血量。

****百分比减伤类——****受到的伤害=技能伤害X(1-固定百分比)。

****无敌类——****不受到任何伤害不受到控制。

****假死类——****在血线归零时重新获得血量。

****免控类——****免疫敌方的控制技能。但并不意味着被控制的时候可以使用。

****解控类——****在被控制状态时可以使用，解除控制。但并不意味着不被控就不能使用。

****闪避/跑速类——****经常和各类解控以及免控技能绑定，为自身附带闪避或者增加跑速效果，闪避是针对外功攻击的，对内功无效。

**另外需要注意的是，百分比类减伤效果很多是不能共存的，按照百分比的高低排序，高的会顶掉低的，最常见就是纯阳的坐忘无我顶掉春泥和风袖的减伤，还有山顶风袖，转顶春泥等等。**

**门派介绍**

**纯阳**，**一门双心法，一个是太虚剑意，外功近战DPS，俗称剑纯;一个是紫霞功，内功远程DPS，也就是气纯。**

总体来说，纯阳这个职业作为老五门之一，其核心特色是气场，更直接的说就是生太极。所以这个门派，是以免控为基础，以控制为核心，以爆发为武器，是PVP中经典的“控杀”职业。其中以剑气这对组合最具有代表性。但成也生太极败也生太极，画地为牢的情况使得，剑纯腿短，而气纯皮脆，所以说这个职业想上手并不难，但你想玩好，是必须要下一定的功夫的。

再讲技能之前必须要说明一下他的气点，俗称豆。这个是纯阳的特殊技能条，也直接关系到纯阳的输出和控制。那满气是5格气，平常情况下，每秒恢复半格气，有一些技能成功施展或者命中后会额外回复气点。

****剑纯****

他的【控制】技能主要来源于5个：

****1. 大道****，根据纯阳自身的气点多少，对没有免控状态的敌方玩家造成持续最少2秒，最多6秒的定身控制，如果点出奇穴“实腹”的话，控制时间最多可以达到7秒。释放范围为8尺。

****2. 人剑****，有条件限制的群体控制，引爆自身10尺范围内的所有气场(阅读秘籍以后可以为12尺)，这里需要注意的是引爆友方的气场才会造成5秒定身，也就是说，有些剑纯开场冲过来爆气场，如果他自己不落气场，那个人剑是不会有定身的控制效果的。且注意两点：人剑的控制效果无视外功闪避效果，也就是开了惊鸿的唐门，一样会吃人剑;而人剑的定身效果为点穴不利效果。

****3. 剑飞****，使目标下马并减速60%，如果目标正在运动，也就是读条，那么打断目标的读条并使目标沉默5秒。剑飞的沉默和减速都属于可以驱散混元不利效果。

****4. 剑冲****，全称剑冲阴阳，是一个追击+控制的技能。敌方身上有“万剑归宗”或者“吞日月”的不利效果，且目标位于剑纯的20尺内，可以使用，快速冲向目标并眩晕对方3秒。在点出奇穴“解纷”后，调息时间减少10s，眩晕效果增加1秒。如果点出奇穴“随雾”，则可以减少目标20%的外防，并且这个debuff会持续40秒，也成为可以凭此debuff对目标使用剑冲。

****5. 吞日月****，剑纯的特有气场，位于该气场范围内时，敌方不能施展轻功。同时，气场会每8s驱散一次团队成员身上的不利buff，驱散一次敌方成员身上的有利buff。 在点了奇穴“开兑”后，吞日月可以额外驱散友方的一个不利buff。

【生存】

****1. 生太极****，免控类技能。纯阳一脉的特有技能，气场，在气场范围内保持免控状态，但不免疫位移技能。生太极的范围可以通过奇穴以及秘籍进行调整，最大可达到半径18尺。同时，没有免控状态的单位在生太极的范围内，还会受到减速效果。

****2. 凭虚****，解控+闪避跑速类技能。凭虚的解控等级本身并不高，只能解除定身和锁足的控制，面对击倒眩晕，他不能解控，面对推拉，开了凭虚以后也不能免疫。但是由于凭虚的秘籍中可以点出闪避和增加跑速两本秘籍，因此这个技能在针对外功职业时，可以作为一手减伤来使用。

****3. 坐忘****，护盾+百分比减伤类技能。本身可以一定量的伤害，当点出奇穴“无我”以后，可以在保持坐忘状态时和消失后的3s内保证自己40%的减伤效果。这个减伤可被驱散。

****4. 转乾坤****，解控+免控+百分比减伤类技能。剑纯的最大减伤和解控，CD时长2分钟，8秒内降低自身受到伤害的60%，同时免疫控制效果4秒。在JJC中可以作为进攻技能，也可以作为防守技能。

【爆发】

****1. 紫气东来****：提高基础攻击25%，提高会心几率25%，会心效果提高25%。属于纯阳一门的爆发技能。剑纯目前更多的奇穴选择是“若水”。因此，技能会变化成3层充能技能，每次持续8秒，CD为60秒。

**2.行天道：**吸收20尺范围内自身气场，具备碎星辰，生太极，吞日月的效果。每3s会给敌人叠上一层叠刃效果且对阵内敌人每半秒造成一次伤害。

****气纯****。

而气纯【控制】的主要来源也是5个：

****1. 三才****，对自身周围8尺范围内最多6个目标造成少量伤害并锁足，总共持续9s。但三才分两段控制，在后半段的控制中，被伤害则有50%的几率接触锁足效果。

****2. 五方****，消耗纯阳的气点，最多5格气锁足9s，最少半格气锁足5s，效果和三才同类型。但五方可手动范围释放，最远距离可达27尺左右。

****3. 七星****，气纯的标志性控制技能之一，读条1.5s，只能对人形目标使用，成功命中后使敌方“玩家”定身9秒，但在期间受到任何伤害，包括持续性dot伤害，均会使定身效果消失，七星一次只能作用于一个目标，不能同时七星2个单位。一般该技能会配合奇穴“北斗”成为气纯唯一的硬控——在七星效果期间，如果目标因被技能命中而使效果提前消失，则目标会被眩晕4s。七星技能无CD，但对同一目标多次使用存在递减效果。

****4. 八卦****，由奇穴点出的强制性打断封内技能。CD时长，25s一次，最少半格气，最多5格气，对目标造成1-5s的封内效果，使目标不能使用内功招式。如果命中了正在运功的敌方目标，无论自身有几格气点，均可以封内敌方5s效果。此技能亦可打断外功职业的读条，比如天策的任驰骋，藏剑的云飞玉皇，但只有打断效果，封内效果不影响外功。剑纯除外。

****5. 九转****，CD15s，对八尺内的敌方目标使用，可将其击退12尺，在击退时，产生一个GCD时间的僵直。

【生存】

****1. 镇山河****，常用名——无敌。产生一个4尺的气场，此时解除自身所有的控制效果(但不包括封内，沉默和缴械)，在此范围内的队友免疫任何伤害，并解除外功、阴性、混元性、阳性、毒性和点穴不利效果。

需要注意的是，无敌无法解除队友的控制效果，也无法替队友解除无属性不利效果。比如北斗的眩晕，比如藏剑玉泉虎跑的锁足效果，比如毒经的蛊不利效果，比如丐帮的ACT终结技效果。因此，无敌也有自身的局限性。【**并且可被剑纯的人剑合一炸掉**】

【爆发】

****紫气东来****：同剑纯一样，不过气纯的爆发，相对来说更恐怖。

**花谷，读条谷，一门双心法。一个叫离经易道，奶妈职业，一个叫花间游，远程内功DPS。**

****花间****在目前的竞技场环境里，依然是一个吃操作吃配合吃配装的高难度职业，但他毕竟拥有全剑三唯二的两个最强爆发之一。因此，在实战中是不容小觑的。

这里先说花间的【爆发】。首先，花间的输出手段最为常见的是给目标上好商阳指，兰摧玉折，钟林毓秀，三种dot，也就是俗称3毒，然后用玉石俱焚这个技能瞬间将这3个dot爆掉，也就是说让这些持续性伤害在一瞬间全部结算伤害，这个伤害是可能会心的。在此基础上，配合水月和乱洒，会成为更为强大的爆发。

****1. 水月****。万花最核心的爆发之一，会使自身的下一个伤害招式无需运功，同时提高自身30%的内功基础攻击力，持续6秒。配合奇穴生脉，在水月期间可免封内缴械。

****2. 乱洒****。奇穴点出的增益技能，本身的效果并不出彩，刷新玉石的CD，同时下一个阳明指附带钟林毓秀和兰摧玉折效果。也就是说如果操作得到，空隙中补一个商阳指，可以短时间内连续爆两个3毒的玉石。

花间的【控制】并不算多。最常见的也就是三个。芙蓉，厥阴，以及兰摧沉默。

****1. 芙蓉****，全称芙蓉并蒂。范围20尺，目标定身4秒。不过这个技能往往作为花间爆发的前兆，一是因为点出奇穴轻弃后，芙蓉命中目标会刷新目标身上所有的毒，二是可以配合花间阵眼的效果，对定身目标的伤害提高20%。

****2. 厥阴指****。奇穴点出，打断目标运功，成功打断后会封内4秒，因为该技能CD断，只有10秒，因此是对读条的内功职业极大的威胁，尤其是气纯。

****3. 兰摧沉默****，兰摧玉折这个dot，因为是混元性不利效果，因此是可以被很多驱散技能驱散掉的，当成功驱散以后，目标会因此受到惩罚，沉默6秒的时间。所以这也算是一种控制吧，不过这个沉默依然可以被万花的清风垂露驱散掉。

花间的【生存】能力经过了几个赛季的技改以后，现在已经有了一定的改善。但是和爆发还是有着一定的取舍关系的。

****1. 水月-生脉****。经由奇穴点出的免控，在水月的6秒内，使自己免疫控制和封内效果，运功不会被打断。

****2. 星楼****。花间的唯二的解控技能之一，解除自身控制并在4秒内免控。其中秘籍中附带30%的减伤效果。星楼的免控状态也不免疫推拉。但在点出奇穴“星移”后，持续时间增加1秒，并且不会再受到位移效果招式的影响。

****3. 春泥****。百分比减伤类技能，本身的技能是减伤40%，但只有5层，每被攻击一次消耗掉一层，遇到外功职业时这个减伤很容易短时间内就被消耗，并且是可以被敌方驱散掉的。在点出奇穴“弹梦”以后，春泥就不会被消耗也不会被驱散了，持续变成10s的硬性减伤。

****4. 南风****。奇穴点出的保命技能，解控的同时进入自身无法移动的无敌效果，持续8秒。可以对友方使用。可以手动点掉buff提前结束。

****5. 太阴指****。门派轻功，本身是一个拉开与近战距离的位移技能，附带锁足的控制效果，在点出奇穴金屋后，减伤30%，移动速度提高30%。也会成为一个不错的减伤手段，不过这个减伤和春泥不叠加。

****6. 听风吹雪****。在点出奇穴“摇柳”以后，CD加30s，可以在花间心法下使用。平衡自身与友方的血气值，再额外回复20%，属于一个救急的加血技能，而且不受到减疗的影响。

****奶花****

【生存】

生存类技能有很多和花间是共用的，因此这里就不再说明。

比如****生脉水月，春泥，星楼，太阴指，听风****。不过需要注意的是，奶妈的听风并不需要奇穴才能使用，相反，还可以点出奇穴“夏风”，使调息时间降低30s，额外回复气血提高到30%。另外奶花的春泥可以点出“沃土”奇穴，春泥不再有减伤效果但是拥有不受封内沉默缴械效果的影响，也可以对友方释放。

另外还有折叶，由奇穴点出的假死技能，可以对队友施展，持续12秒。效果期间如果重伤，可以免除死亡然后立刻回复50%的气血值。另外这12秒期间也有30%的减伤效果。

【辅助】

那么下面说说奶花的辅助。

首先是奶花也可以点出****厥阴指****，这对于内功DPS来说是一个不小的威胁，当然前提是那个内功要读条。

****清风垂露****。清风垂露这个驱散，他相对于其他奶妈的驱散技能，最特色的在于两点，第一个是可以驱散点穴不利，并且秘籍还可以额外多驱散一个，这完美的克制了纯阳和花间，纯阳和花间的控制以及dot大部分都是点穴或者混元性不利效果，因此这个驱散在面对纯阳和花间时有着天然的优势，可能花间因为兰摧沉默的缘故还不敢乱驱散，但是面对纯阳确实是非常有效的。第二个特色在于他可以驱散持续伤害不利效果，因此8层丐帮的亢龙是可以被驱散的，鲸鱼穿心两个debuff，其中伤害的dot也是可以被驱散的。

**七秀**

**简称秀秀，一个心法为奶妈，也就是奶秀，一个心法是远程内功DPS，也就是冰心。**

通常来说，奶秀在竞技场中以搭配外功队为主，生存能力一直较强，但奶量并不是强项。而冰心的地位曾经因为丐帮的出现而变得极为尴尬，但经过几次加强以后，现在已经成了内功杀手，不过这个职业因为一定的局限性，在竞技场中依然较为少见。

另外和纯阳一样，冰心也有自己的特色职业技能条——剑舞，有些技能需要消耗剑舞层数才能施展，而站立时每秒恢复2层。最高10层。

****冰心****的爆发实际上也很简单，就是最远25尺的读条玳弦急曲，最高叠3层，然后使用江海凝光爆掉急曲的伤害，急曲是只能被奶花的清风驱散的，而急曲附带的那个“每层降低5%阴性内功防御”的效果，可以被其他三奶的驱散技能驱散掉。冰心这个职业，本身并不缺输出，但缺的是在外功盛行的JJC里的输出环境。

那么他的【爆发】技能基本上只有两个

****1. 繁音急节****。使冰心的内功基础攻击力和基础疗伤效果提高30%，持续30s。如果点出奇穴“焕颜”，那么效果会提高到45%。

【控制】

现在冰心的控制极为强力，尤其是超短CD的推人技能。

****1. 剑影留痕****:击退目标15尺，10秒的超短调息时间，使得这个技能对于冰心来说成了核心的保命技能之一。

****2. 剑破虚空****：7层剑舞以上方可施展对目标造成大量阴性伤害，并且使目标封内，且封轻功。持续2秒。

****3. 剑心通明****：经由奇穴点出，可以打断目标的运功，同时也是强制封内技能，封内为4秒。

****4. 雷霆震怒****：使目标眩晕9秒，在此期间不会受到伤害也不会受到治疗，但可以被上debuff，雷霆可以被推拉的位移以及击倒效果覆盖。冰心有一种打法就是雷霆以后对着目标读急曲上急曲buff，然后直接剑影留痕推出僵直，江海凝光一次性爆掉。

****5. 帝骖龙翔****：对周围8尺内的5个目标造成伤害并使其定身5秒。该技能可被驱散。

【生存】

****1. 鹊踏枝****：CD时长1分30秒。解控+免控+闪避效果，免控6秒，闪避效果为50%，可以有效的逃出外功职业的集火。如果点出奇穴“玉骨”，那么还会使自身受到的内功伤害降低30%。

****2. 蝶弄足:****接触自身控制，但是最高只能接触眩晕，不能接触击倒。本身没有免控，相当于我们的凭虚，解控结束就结束了。但在点出奇穴“音韵”之后，可以使自身保持5秒的免控状态，这个免控状态是免疫推人的。

****3. 天地低昂****：一个百分比减伤的技能，减伤百分之40，持续10秒，但这个减伤是可以被驱散的。CD时间较长，2分钟。

****4. 繁音急节****：繁音急节本身为爆发技能，但在点出奇穴“雾雨”之后，施展繁音急节后会获得一个持续12秒的雾雨buff，期间免封内免缴械，不会受到打断效果，同时提高20%的闪避几率，可叠五层，闪避成功后会有2秒的100%的闪避效果，因此这个技能就成为了一个极好的保命技能，又可以免疫内功的封内集火，闪避又可以避免外功的集火。另外需要注意的是，雾雨是可以被驱散的。

奶秀一直一来都是一个出场率较高的奶妈，其原因并不是他有多能奶，相反，奶秀的奶量一直不算出众。她强就强在她的生存能力强，不容易死，机动性高，即使没有队友的保护在外功的集火下可以坚持一段时间。因此也是外功队比较喜欢带的奶妈。

她的辅助技能和冰心一样，有雷霆和帝骖。但是多了一个奇穴点出的跳珠憾玉，是一个类似奶花清风垂露的驱散技能，不过不能驱散点穴不利和持续性不利效果。

解控技能也是鹊踏枝，蝶弄足的循环。

**保命技能也有繁音的雾雨，以及天地低昂。除此以外还有**

****1. 风袖低昂****：需要注意的是，这个技能最终生效的减伤效果还是叫【天地低昂】，但是不同于单纯的天地减伤，这个技能;一是可以对友方施展，二是还有附加的回血效果，三是如果给友方使用那么友方身上会有debuff“梦寐”的存在，在短时间内不能再获得风袖。

所以有两点需要特别注意，一是奶秀可以自己给自己风袖以后，再开天地，保持一个长时间的减伤，但是天地低昂的这个减伤是可以被驱散的。二是，如果目标身上有梦寐效果，那就无法再获得减伤效果，但是如果奶妈硬要给他再用一个风袖，那么目标不会得到减伤效果，但是治疗和爆HOT的效果是在的。

1. ****冥泽****：假死技能，血气低于1%时，接触自身所有的控制并且闪避几率提高100%，受到的内功攻击降低100%。持续3秒。也就是一个3秒的无敌效果。保证自己不死可以抢救回来。不过需要注意的是，这3秒内是会吃内功的封内效果的。另外冥泽的效果最多3分钟触发一次。

**五毒苗疆人士，善用蛊。**

五毒这个门派因为“蛊”这个技能的关系，同门越多，他们能发挥的上限就越高。因此，你很少能看见单毒经的队伍，而奶毒经过几次加强以后，在jjc中也有了保证自己立足的技能。总体来说，这个门派很少单独出现，但是多毒的队伍，对内功的克制就比较明显了，当然，这个职业本身是比较害怕外功集火的。这也是为什么苍云，霸刀接连出现以后，毒经的现状很惨。

说毒经:

要说毒经，就要说一下“蛊”这个技能

五毒一门，可以对敌方单位上一个“蛊”，颜色上可以很清楚的区分为蓝蛊，绿蛊，红蛊。第一层为蓝蛊第二层为绿蛊第三层为红蛊，而不同的蛊配合毒经的技能会打出效果是时间也随之递增。

需要注意的是，三蛊均为“蛊不利效果”而不是“毒不利效果”，因此绝大部分技能，都不能驱散掉蛊，即使气纯的无敌也不行!同时，毒经的技能，类似“蝎心”“蟾啸”“百足”这类都是持续伤害技能，这个持续伤害技能效果属于“毒不利效果”可以驱散。但是!这些技能与蛊配合打出的效果，比如蟾啸的主动封内，属于“蛊不利效果”，无法驱散。

****毒经****的生存和爆发技能，很多都是捆绑在一起的。因此这里不在分类，而是按技能介绍。

****1. 蚀心蛊****：这个奇穴技能很重要，他可以用来打击杀也可用来保护队友。效果是使目标随机释放技能且不受控制，移动速度提高50%且减伤90%。所以一般来说，单毒经点这个，可以在快要打出击杀的时候，把蚀心蛊给奶妈使即将被击杀的dps不受治疗，或是不然dps来干扰自己。在队友被抓点时，也可给队友90的减伤只要即使基本可以活下来。

****2. 蛊虫献祭****：主动将自己的宠物献祭，接触控制效果并免控4秒。根据献祭宠物的不同，会有不同的效果，通常情况下都是献祭灵蛇，所以会提高自身50%的攻击力，持续12秒，属于爆发。如果点出奇穴曳光，那么会为技能附加40%的减伤，持续4秒。

活祭——当宠物死亡时，无论是被敌方打死，还是自己献祭，都会对周围6尺范围内的敌方造成伤害并且禁疗2秒。也就是2秒内无法被治疗。

****3. 蛊虫狂暴****：奇穴技能，需要有宠物在场方可施展。可以为整个小队接触控制并提供免控，加速，加防御，宠物分担伤害，提高自身伤害的效果。但需要注意的是，这个技能并不能解除击倒，或者说被击倒时，是可以使用的，但是自身是无法解除已经受到的击倒效果的。

****4. 化蝶****：属于门派轻功，只能在移动中使用，跳跃一段距离，然后一秒消失，不受到任何伤害。如果点出奇穴散影，那么可以使得化蝶后，减伤40%，持续4秒。

****5. 玄水蛊****：奇穴技能，6秒内减伤40%。

****6. 迷心蛊****：奇穴点出效果便可以对友方施展，免控8秒。

****7. 幻蛊****：控制技能，使目标定身5秒。

****8. 千丝****：伤害技能，但附带50%的减速效果，这个减速可以被驱散。但如果目标身上带有迷心蛊，则会被封轻功3秒，另外如果有枯残蛊，则会被吸取蓝量。

****9. 最后还有蛊本身的封内，打断****。这来自于蛊本身的技能说明，可以说这个技能有点像万花的厥阴。而五毒，无论毒经还是毒奶都拥有上蛊的能力，自然而然的，他们也就有了这一神奇的打断封内。

对了，还需要说明的是，不同于厥阴指的打断，需要奶花的内攻命中，灵蛊的打断效果，无视命中属性，也就是说，必中。

****奶毒****的辅助技能主要以枯残的打断以及千丝为主，也可以奇穴点出夺命蛊和迷心蛊。毒经说过就不再阐述了。

那么【生存】类技能，除了同样的献祭和化蝶以外，奶毒没有蛊虫狂暴。但是有其他的减伤和保命技能。

****1. 女娲补天****：获得一个持续20秒的效果。治疗成效提高50%，免疫锁足和减速效果，但自身移动速度降低20%，受到的伤害降低30%，运功不会被打退，而且可以与其他的减伤叠加。配合奇穴“风声”被定身和眩晕(不包括击倒)，受到攻击时，有90%的几率接触控制效果。因此，这对于五毒来说，是自身解控链和免控链的关键技能，开出女娲以后，除了吃一些无伤害的控制技能以外，很少有选择击杀开着女娲的毒奶的。

****2. 圣手织天****：一个瞬发的治疗+减伤技能，减伤40%，点出秘籍可以持续4秒。点出奇穴“织雾”以后，减伤效果提高到55%，效果延长至5s.点出“守一”，可以使得自身免疫封内和打断效果，持续4s。

****3. 千蝶吐瑞****：一个持续的大加血技能，并不是群加，范围是20尺。在运功期间不受所有控制的效果。如果点了蝶戏水，那么会为治疗的目标添加一个35%的减伤效果。

****4. 碧蝶引****：碧蝶这个技能是一个奇穴技能，单独拿出来说是因为碧蝶的技能是驱散，和奶秀的跳珠效果相同，另外可以驱散八卦。

****5. 蝉蜕****：奇穴点出的假死技能，牺牲宠物并回复自身30%的气血值。但需要注意，必须有宠物在场才能触发，而且触发后并不解除控制效果。

**6.蝶池：**献祭碧蝶之后在脚下生成一个8尺直径的蝶池，范围内最多可对10名友方目标造成大量治疗效果，持续4s。

**长歌作为内功职业，拥有独特的音域系统，传统的dot技能，以及神奇的影子技能，使得这个职业只要伤害足够，或者奶量足够，就不会太弱。而实际上也一直如此。**

长歌大部分的技能都可以通用，因此先介绍****通用技能****。

****1. 疏影横斜：****创造一个影子分身协助战斗，持续25s。影子的释放范围是20尺以内，但可以在30尺内传回影子的位置从而解除自己的控制效果，会吃封内和沉默，但是不吃缴械。如果点了奇穴“捣衣”，那么在成功传回影子以后，会获得3秒的免控免封内效果。

****2. 青霄飞羽：****门派轻功，可以使自身处于高度极高(至少吃不到风车)的高度上，不受控制无法移动，不吃封内，但吃打断效果。点出秘籍以后最高可以持续8秒，减伤30%。

****3. 江逐月天：****俗称蒙蔽圈，前3秒加速率降低50%，后5秒停止技能调息。莫问可以对目标施展，类似气场，奶歌只能以自己为目标范围进行施展。

****4. 云生结海：****半径15尺，音域内小队成员平摊伤害和治疗效果。持续8秒。对一些瞬间高爆发有很强的针对性。可以从目标buff上分辨出来。

****5. 笑傲光阴：****半径15尺，自身受到的伤害降低40%，并且以圈为界，内外玩家无法相互施展技能。持续8秒。如果点出奇穴“知音”，那么减伤对小队成员也有效果。

****6. 廻梦逐光：****10尺音域，最多复制5个人的影子，持续8秒，如果被影子复刻到了，那么再次施展技能会把敌方拉回音域之前的位置。

****7. 孤影化双：****解除自身控制效果，并记录此时的所有状态，持续7秒，期间再次施展的话，会马上回复到之前记录的状态里。但这个技能会吃封内。如果点出奇穴“相依”，持续时间会延长8秒。如果点出“超然”，那么调息时间降低1分钟，并且可以无视封内效果召回影子，6秒内免控免封内，减伤40%。

****8. 井仪：****并不是技能，但是是奇穴的效果。因为长歌无论是莫问还是相知，都有持续buff，当这个buff被驱散的时候，每驱散一个，驱散者就会被沉默2秒。最多6秒。

****9. 风入松：****窃取目标的移动力，使自身移动速度提高30%，目标移动速度降低30%。如果目标有免控，则只会自己加30%的移速。

****10. 杯水留影：****读条3秒后，救治一个友方重伤的队友，是他短暂复活30秒继续战斗。但不会刷新技能CD。

****11. 琴音共鸣：****可以偷取敌方身上的两个增益效果，并添加给自己。

再说****莫问****：

****1. 清绝影歌****：俗称“切剑”，属于莫问的爆发技能。召唤一个影子，本身留在原地，减伤40%，减疗40%。自身控制影子进行攻击。

****2. 平沙落雁****：读条时间3秒，可以控制敌方单位。和苍云的决斗不同，这个控制是可以控制奶妈的。

****奶歌：****

奶歌需要注意的重要技能就是一个****【梅花三弄】****

这是一个类似纯阳坐忘的伤害吸收盾，但需要注意的是，如果点了奇穴“石间意”，那么这个盾会附带有免控免封内的效果。

**藏剑这个职业，可以说是一个天生为了PVP的职业，但不得不说，随着苍云和霸刀接连出世，藏剑目前在外功的地位已经不再那么耀眼。但无论如何，这个职业依然是外功职业典型，高机动性，高免控，控制和输出都不低，操作手感很好，如果能够灵活运用技能，它的职业上限很高。**

藏剑分为轻剑和重剑。基本上来说，轻剑是为了回复剑气和减伤，重剑则是输出和伤害。不过本身轻剑的输出并不算低，高频率的攻击针对一些读条职业有奇效。

【控制】

****1. 玉泉鱼跃——****藏剑的门派轻功，前冲三次的间隙会有停顿给人来调整方向，因此三段冲刺的锁足可以有很大的范围。

但需要注意的是，虽然技能描述里写的是冲刺期间免控，但实际上，玉泉的第三段冲刺是没有免控的，可以吃控制技能。

****2. 醉月——****藏剑的招牌控制，CD较短，眩晕4秒，释放距离8尺。如果点出奇穴月倚，那么重剑状态下眩晕为5秒。

****3. 惊涛——****奇穴点出的技能，轻剑使用会使目标减速50%，重剑情况下使用会额外3秒定身。

****4. 峰插——****强制位移技能，击退目标15尺。同时封轻功2秒。

****5. 鹤归——****用重剑砸向自身面向正前方15尺处，对半径6尺范围内最多10个目标造成伤害并眩晕。常常会衔接封插使用，达成醉月-封插-鹤归的控制链。不过需要注意的是，鹤归砸早了，封插的僵直没结束，就不会有眩晕效果;砸晚了呢，封插封轻功的效果结束，敌方可能直接小轻功躲掉鹤归。

****6. 风吹荷——****奇穴技能点出，强仇技能，会强制目标攻击自己，强制目标选中自己，并使自身闪避几率提高60%，持续3秒。

**7.霞流宝石：**驱散敌对目标阴阳混元毒性气劲各一个，并缴械目标4s。

【生存】

****1. 虎跑——****藏剑轻剑下的特色技能，集追击，伤害，减伤，免控于一身。招式本身是减伤35%，秘籍加减伤5%。当然大部分情况下，藏剑都会点出奇穴云体，使得减伤效果提高至70%，并且不会切换目标。

****2. 啸日——****藏剑的特色技能之二。轻剑和重剑转换的关键技能。当重剑时，使用啸日会换成轻剑;当轻剑时，使用啸日会切换成重剑。需要注意的是，轻剑切重剑的啸日，不仅会解除控制，还会获得12秒的一个免控buff，这个免控免疫所有控制，但除了位移里的“拉人”效果。还需要注意，重切轻的时候，并不能解除控制效果，但如果点出秘籍，会解除自身的点穴和混元性不利效果。比如说，如果啸日免控结束，藏剑重剑吃了大道，但可以通过重切轻的秘籍效果解除这个大道效果。另外，如果点出奇穴“斩岳”，啸日会变成了两层充能技能。

****3. 云栖松——****藏剑针对外功的减伤神技，使用后，闪避几率提高50%，持续时长是20秒。

****4. 泉凝月——****护盾类减伤效果，化解伤害，每点身法额外化解5点伤害，持续时长是30s。但这个技能通过奇穴可以提升。点出冰天，泉凝月时间闪避几率提高20%。点出气爽，每点身法化解的伤害再提高5点。点出叠泉，期间减伤15%。

****5. 探梅——****奇穴点出的技能，可以说是藏剑在JJC里的神技之一。可以对15尺内的自身队友使用，解除队友的控制效果，3秒内免控。同时目标和自身移动速度提高20%。可以说是外功里为数不多的保护奶妈的技能之一。

****6. 片玉——****假死技能。受到伤害导致自身气血值低于1%，立刻回复15%的气血，并消耗所有剑气，每点剑气回复自身0.2%的血量。该效果最多3分钟触发一次。

【爆发】

****1. 莺鸣柳——****奇穴点出的技能，回复藏剑的全部剑气，并使剑气最大值提高100.外功会心几率提高20%。是常见的爆发前奏。

****2. 风来吴山——****俗称大风车，范围伤害技能，能在短时间内对6尺内的敌方造成巨大的伤害，不过这段时间不受招式控制影响。点出“夜风”以后，风来吴山的招式范围提高4尺，伤害提高30%。因为范围和气场一样是一个圆柱形，因此扶摇起跳如果高度不够，一样会被风车刮到。

最后，藏剑的伤害主要来自于控制后的云听断。**云飞-听雷-断潮。**其中断潮这个技能是藏剑目前伤害的核心技能，不过在这里就不展开细说了。有想了解的可以去看看技能以及奇穴效果。

**天策的职业技能设计可以说是很完美的，名字简洁不失霸气，简单粗暴，也是全剑三唯一一个可以在马上攻击和使用技能的职业。**但这个职业的操作难度高，两极分化比较严重，所以在竞技场中，一般不太常见，但和藏剑一样，这个职业与外功的契合度很高，高机动性，和高等级的控制使得他可以搭配任意外功职业。当然最典型的还是策藏这个老牌配置。

那么天策分为马上和马下两个部分的技能。一般来说，马上是打控制，马下是打输出。在竞技场中，听到天策上马的口哨声，就要一定注意躲避他的控制了。

【控制】

****1. 断魂刺——****马上技能。大家经常对这个技能有一个误解，以为躲了断魂刺就是躲掉了踩，其实不是，断魂刺只是眩晕，但是会附带一层“致残”debuff，而只有对有这个debuff的目标，天策才能对目标使用“破坚阵”踩倒5秒。需要注意的是，断魂刺是一个二段控制，第一段选择目标释放时，目标会被锁足;冲到目标面前时，目标眩晕。所以可以通过后跳提前闪避。另外断魂刺的范围是8-25尺，也就是说，太近反而不能用。

****2. 破坚阵——马****上技能。对于被挂上致残效果的目标，需要注意啊，致残不仅是中了断魂刺有，中三次穿云也会有，点出奇穴以后的龙吟，以及沧月击倒后都会挂上致残。可以对致残目标使用破坚阵，使目标击倒。不过可以通过后跳躲避效果。

****3. 裂苍穹——****马上技能。推人技能，将敌方击退10尺。

****4. 沧月——****马上技能。需要奇穴点出。击倒当前目标，并击退周围最多5个其他敌对目标。如果目标无法被击倒，比如是在生太极里的纯阳，那么会变成推人效果。

****5. 破重围——****马上技能。需要奇穴点出。控制目标并连续造成大量伤害效果，期间使目标无法施展轻功。

****6. 疾——****天策的门派轻功，向前冲30尺，路径上的敌人被眩晕2秒。同时这也是天策转移战场或者是脱离战场的绝佳技能。

****7. 突——****释放距离和断魂刺一样，8尺-25尺内，快速冲向目标，并击倒目标两秒。若点出奇穴“长征”，突变成2层充能技能，时间为20秒，施展后还可以使自身免控3秒。点出奇穴“行久”，那么突命中20尺以外的目标，击倒时间会延长2秒，所以经常会见到天策疾出去，突回来。

****8. 崩——****需要奇穴点出的技能。打断目标运功，使其眩晕5秒。只能对正在读条的目标使用才有效果。

****9. 定军——****需要奇穴点出，强仇技能，使目标强制选中自己。

****10. 穿——****奇穴点出技能，使目标移动速度降低65%，非常强力的减速技能。

****11. 霹雳——****需要奇穴点出，本身是一个爆发技能，但是技能附带减疗效果，因此也算半个控制。

【生存】

****1. 疾如风：****一个又是爆发又是解控的技能。但需要注意的是两点：一爆发的持续时间是10秒，而免控的时间只有3秒，风免控是可以被推拉的。二开风以后，攻击会心会有50%的几率获得虎啸buff.

****2. 啸如虎：****当血气值低于40%的时候才能使用，保证自己10秒内不会重伤。

****3. 守如山：****高达80%的减伤效果，时长8秒，点出秘籍后，CD为2分钟。如果点出奇穴坚城，则调息时间再减70s，但减伤效果会变为45%。

****4. 任驰骋：****在不受控制时(不包括锁足)，可以读条1.5秒后上马，上马后获得一个持续5秒的免控，此免控免疫推但不免疫拉。

****5. 御：****可以完全抵御下一次伤害，防范的好的话，甚至可抵御鲸鱼的追命伤害。如果点出奇穴“守孤城”，那么施展御5秒内，每秒回复2%的气血与内力。

****6. 灭：****本身是一个普通的伤害技能，但在点出奇穴“青阳”后，灭的释放距离会提高到25尺，施展后可以免控5秒。如果目标血气值低于40%，还可以解除锁足和减速冲向目标。

****7. 渊：****需要奇穴点出，解除自身的控制效果冲刺到友方目标身边，会为友方单位承受3次伤害，并且使自身外功基础攻击力提高50%。所以也是一个解控+爆发的技能。但需要注意的是，无论渊还是灭，冲向目标的效果都不能无视面向，如果面向不对，目标不在自己的正面，那么这两个技能被控制时依然无法施展。

****8. 徐如林：****天策这职业也是有蓝耗的，因此徐如林这个需要奇穴点出的技能就附带了蓝量回复的效果。效果会持续20秒，有50%的几率在命中后回复血量和蓝量5%。

【爆发】

天策这个职业的爆发并不多，但是本身的伤害尤其是战八方和控制足够，配合外功职业已经能打出很高的伤害。所以他的爆发就是那三个：

****1. 疾如风****

****2. 渊****

****3. 撼如雷****——本身是一个类似清心，袖气的Buff，但在点出奇穴“激雷”后，施展后会使小队外功破防和基础攻击提高10%。持续8秒。

**少林这个职业，很强，人数，很少，短板很明显，腿短。**但这并不能掩盖这个职业强势的技能和伤害。而且会附带很多阳性debuff，对内功职业和奶妈，这个职业都很具有威胁。被尊称为，圣僧。

【控制】

****1. 捉影式：****和尚最核心的JJC技能之一，0.5秒的运功时间，最远20尺将目标拉到身前，并使目标无法使用小轻功，移动速度降低50%，持续5秒。可以通过后跳躲避，也常通过技能“捕风式”，最远24尺使得捉影式无需运功。点出奇穴“缘断”以后，捉影会变成2层充能技能。

****2. 抢珠式：****强制封内4秒，25秒的CD。需要奇穴点出。

****3. 摩诃无量：****倒地技能，使目标倒地4秒，配合奇穴“空识”可以对眩晕和倒地目标造成大量伤害。

****4. 大狮子吼：****范围群体眩晕技能，最多对6尺范围内的敌方单位造成5秒的眩晕效果。

****5. 千斤坠：****和尚一门的门派轻功，落地后对5尺范围内最多10个目标造成眩晕3秒效果。

【生存】

****1. 锻骨决：****非常强力的解控技能，即使被封内和缴械也可以使用，效果期间不受控制，不受封内缴械，不受推拉效果影响，共持续8秒。在点出秘籍后，可以在前4秒内，免疫内功伤害，配合奇穴独觉也可不受外功伤害。

****2. 罗汉金身：****非常恶心的，几乎可以全程保持的状态，反弹自身受到伤害的40%，这个反弹伤害无视无敌效果和减伤效果。如果点出奇穴“灵越”，则被击中就会有一定几率解除自身控制，并有20%的几率使得攻击者倒地3秒。

****3. 无相决：****使自身受到的伤害降低50%，持续十秒。无相可以被驱散，在点出“固法”之后，可以通过使用舍身诀来重置无相的CD。点奇穴无色，无相决时间不再减伤但反弹受到的70%伤害。

****4. 舍身诀：****为队友解控，并且使队友减伤30%。之后的10秒内，为队友承担100%的伤害。不过也可以被驱散。

****5. 二业依缘：****类似藏剑的轻重剑切换，不同体态下有不同的效果，切换时可以解除自身控制效果。

【爆发】

****1. 擒龙诀：1****0秒内，内功基础攻击提高20%，同时快速恢复禅那。

****2. 金刚怒目：****和捉影式充能奇穴冲突，但可以为小队成员提高基础攻击10%。自身提高20%。只要禅那足够，状态可以全程保持。

唐门这个职业，很容易被人以为是单心法，主要是因为田螺这个职业，太过稀少，尤其是PVP里，田螺的局限性比和尚还要大，因此，非常少见。相对来说，惊羽的出场率就高了很多，加上这赛季又加强了，使得惊羽已经在竞技场里成为了能打能跑，有生存有爆发的新兴职业，值得引起重视。

惊羽是一个长手外功DPS，这使得他在对战位移技能少的短腿职业上，有着天然的优势。它最常见的输出手法就是用转落和读条“夺魄箭”攒出三层“无声”buff，从而可以瞬发追命箭。

【控制】

****1. 雷震子：****最远25尺，眩晕4秒。

****2. 迷神钉：****最远25尺，眩晕6秒，但会被攻击打醒。如果点了奇穴“冻雨寒愁”，那么迷神钉前3秒会成为不会被打醒的硬控。

****3. 穿心弩：****读条1.5秒，可移动读条，最远25尺，给目标上两个debuff，一个为持续掉血，一个为减疗50%，减疗不可驱散。

****4. 毒蒺藜：****最远可以28尺，使目标减速50%，持续10秒。

****5. 荆天棘地：****通过奇穴点出的技能，针对外功职业的控制效果，6秒内使最多5个目标外功命中降低45%。

****6. 逐星箭：****本来是恢复神机值的远程技能，但在点出奇穴“逐星飞魂”后，可以使逐星箭对10尺以外的目标产生击退效果，命中10尺内目标便自己向后翻腾12尺。CD为10秒2层充能。

【生存】技能是外功职业中花样最多的，运用的好，一个惊羽可以把短腿近战玩弄于股掌之间。

****1. 飞星：****在原地落一个机关，范围35尺，机关存在30秒，在范围内被控制可以随时解除控制，回到机关位置。现在为两层充能技能，CD40秒。如果点出奇穴“毫发无遗”，那么成功施展飞星后，不受招式控制4秒，移动速度提高30%，并使下一个招式瞬发。

****2. 浮光：****解除自身控制，并进入隐身，在前5秒内可以移动，隐身并非无敌，可以被范围位移打出，会吃伤害，使用技能后会破隐。可移动时间消耗结束以后，被攻击到也会破隐。点出奇穴穷尽九泉，可以在隐身的时候，保证追命箭百分百会心。点出奇穴绝伦逸群，CD降低30秒，破隐后移速提高30%，免控5秒，此免控不吃推人。如果点出奇穴“影若魍魉”，移动时间可以提高5秒，破隐后减伤40%。点出奇穴“分水”可以在惊鸿期间，受到伤害大于血气值的30%，会自动触发隐身效果，这个隐身不消耗技能CD。

****3. 惊鸿：****使自身的闪避效果提高65%，内功减伤45%，持续十秒。但是这个状态并不免控，所以依然会吃控制。

****4. 危峰屹立：****常驻10%的闪避。有些时候有奇效。

****5. 鸟翔：****唐门的门派轻功，可以在空中最多跳3次，持续10秒。点出秘籍后，增加10%的闪避。经常配合转落，也可以空中读条穿心。点出奇穴飞鸢逐月，鸟翔可滞空，持续8s期间不受控制，攻击距离提高10尺。

****7. 子母爪：****由奇穴点出的辅助技能，有子爪和母爪两个。以子爪最为常见，可以把队友拉到自己身边，解除友方的控制效果，不过不能拉倒地的队友，同时获得2秒的免控buff。也可以拉敌方单位。

【爆发】

****1. 心无：****以打响指作为爆发的前奏，会心提高15%，会效提高30%。持续十秒。

****2. 追命：****追命本身就是鲸鱼最大的输出技能，读条3秒使得大部分时候这个技能都要配合3层无声和一些瞬发技能的效果来用。如果点出奇穴“百步穿杨”，那么当追命箭命中70%以上血量的单位，会额外造成一次80%的伤害，并且使目标5秒内的化劲等级降低15%。

田螺本身的输出来源于本体+千机变的范围内伤害。在这里我们不多介绍他是怎么输出的，单说几个特殊技能。除了也有雷震子，迷神钉，毒蒺藜，心无，隐身，惊鸿，荆天棘地，飞星以外。

田螺还有3个很重要的技能：

****1. 鬼斧神工：****在千机弩的4尺范围内可以施展，3秒读条内无敌，使接下来千机变的15次攻击大幅提高。点出奇穴“扬威天下”，释放后还会使自身减伤30%，攻击力提高50%。持续15秒。

****2. 穷图匕现：****在布置好敌方可不见的机关“暗藏杀机”之后，穷图匕现可以引爆30尺内的机关造成伤害，如果点出奇穴“天罗地网”，那么引爆暗藏杀机的时候，会击退周围的敌方10尺。

****3. 鲲鹏铁爪：****可以在20尺内放置一个敌方看不见的机关陷阱，触发机关的敌方会被锁足，并将10尺内范围的人拉扯到触发点，并爆炸造成伤害，附加封轻功效果。

**明教**在竞技场中一般会配合一些高爆发职业完成压制和击杀。隐身缴械和茫茫多的小控制，会对低免控职业造成极大的威胁，但本身这个职业比较脆，又是近战职业，在吃了封内以后，容易被对面集火。需要说明的是，明教没有蓝耗，但是有自己的职业能量条。一个叫日灵，一个叫月魂。通过不同的技能进行积攒。所以明教的技能也有“日系”和“月系”的区分。日灵和月魂只要其中有一个积攒满了以后。通过两个技能“净世破魔击”和“生死劫”来打出满能量，而不同的能量对应技能效果也不一样。在点出奇穴“善恶如梦”之后，施展生死劫以后会同时使目标受到日灵和月灵的效果。需要注意的是这赛季明教的攒灵速度非常快，所以对低免控职业的骚扰更胜从前。

首先要介绍一下明教的隐身。

**暗沉弥散：隐身，没进战时，可以保持隐身1分钟，会被范围伤害和控制打出。**在进战时，会解除自身控制，并强隐5秒，使用技能后会提前破隐，破隐后免控3秒。可以通过奇穴提升，调息时间降低5秒，战斗强隐时间多2秒。

【控制】

****1. 缴械：****使目标无法使用武器，持续4秒。隐身情况下施展会附带目标锁足4秒的效果，如果是非隐身状态下施展，会使目标减速50%。

****2. 无名魂锁：****眩晕目标8秒，受到攻击会被打醒，如果在隐身时使用，不会破隐。

****3. 生死劫：****日灵或者月灵积攒满以后，可以使用，日灵对应目标眩晕4秒，月灵对应减疗50%，持续12秒。秘籍效果会提高1秒的眩晕1秒的减疗。

****4. 极乐引：****需要奇穴点出的技能，可以把10尺范围内的6个敌方单位拉到自己身边并封轻功，可以拉出唐门的隐身。

****5. 驱夜断愁：****在目标背后施展时。这个版本因为奇穴“恶秽满路”会使目标无法使用轻功，持续3秒，有一次提高了明教控制的手段，可以说在现阶段，这个技能对于配合一些本身不缺输出的职业，比如霸刀，非常重要。

【生存】

****1. 流光囚影：****20尺内，立刻出现在目标身后，在点出奇穴“超然物外”以后，施展流光会解除自身的减速和锁足，并且免控3秒，2层充能。

****2. 如意法：****奇穴点出。解控+免控，持续3秒，并且下一个伤害招式会附带刚才解除的那个控制效果给敌方。

****3. 贪魔体：****百分比减伤+免控，需要注意的是贪魔体并不能解控，但是成功释放出来以后，免控5秒，包括推拉，此时也会吃封内，但是不会打断贪魔体的效果，自己也无法施展技能，不过可以手动点掉状态，解除贪魔体效果。点出奇穴秽身浴露后，贪魔体会清除自身所有的不利效果，并每秒回复2%的气血。

****4. 生灭：****奇穴点出，其实算是明教的爆发技能吧，会重置技能，这也是“双缴械”的由来。还会提高日灵和月灵的获取速度。

****5. 幻光步：****明教的门派轻功，可以立刻跳到20尺任意地点，也可以跳到目标地方，带主动解控效果。

月大

日大

总体来说，现在明教的攒灵速度是比较快的，所以如果对明教放任不管，他可以在短时间内对敌方造成大量伤害，和长时间的一个控制效果，在竞技场中，尤其需要注意他配合高爆发职业去秒奶。

补充：明教的爆发技能光明相。

可以立刻满灵，并且消耗日灵后立刻满月灵(反之亦然)，是明教短时间内可以打出控制+爆发的技能。

**丐帮一个神奇的，画风不同的职业，具体来说，指ACT。**

ACT机制的好坏我们不多作评价，我并不认为丐帮这个职业的可玩性低。但无可争议的是，自从丐帮这个职业的出现，PVP的环境确实被影响了很多，具体来说，为了这个职业，全职业一直在加免控，加生存，使得整体的竞技场环境变化极大。最终丐帮自己也为这种变化买了单，所幸这赛季又重新活过来了。我会尽量不偏不倚的介绍丐帮的重要技能。

总结一下，丐帮基本上就是靠连招打控制打回蓝，然后蓝量满了用终结技打输出把蓝量耗空，如此循环。丐帮的连招大致可分为地下和空中的两套连招。PVP基本都是地上的连招，空中连招的空隙太大，不容易粘住人。

****1. 棒打狗头：****20尺追击技能，点出奇穴安患，可以解除锁足和减速，同时可以使目标锁足2秒，并有30%的几率重置烟雨行。

****2. 恶狗拦路：****运功1.5秒，对前方8尺的扇形区域内封轻功，但要注意因为需要蓄力所以单独使用的效果并不明显但是在亢龙打出去之后趁对方僵直进行蓄力刚好在对方起来的时候可以打到，瞬间封掉对方的小轻功。

****3. 龙跃于渊：****最常见的技能图标，也是丐帮最赖以生存的免控和解控技能。需要消耗30%的蓝量，解控并免控3秒，对20尺内选中的目标锁足，并冲向目标进行连招，之后如果再接上一招亢龙有悔，就会为目标上一个持续不利效果。如果点出奇穴“雨龙”，就成了所谓的八层丐，提高亢龙伤害的同时以叠8层亢龙，4奶中，只有奶花可以驱散这个dot。另外点出奇穴“不息”以后，则不再消耗蓝量，任何时候都可以用，并免控时间为5秒。但是这个免控依然吃位移控制。

****4. 亢龙有悔：****丐帮终结技之一，消耗所有内力，将目标击飞，造成大量伤害，自身不受控，但也有僵直不能移动。如果点出奇穴“有攸”和“驯致”“明辨”，有时候也会点“含弘”，那么在叠了明辨的buff以后，亢龙的伤害会变得非常高，也就是我们说的邪教一掌丐帮。不过这几个奇穴所牺牲的生存能力也很多，在竞技场中需要格外注意。

****5. 龙啸九天：****丐帮终结技之一，消耗所有内力，将半径6尺范围内的敌方击飞，自身不受控，但也有僵直不能移动，并6秒内减伤60%。一般还会点出奇穴“无咎”，龙啸不再消耗蓝量，气血值低于40%就立刻重置招式调息时间。

****6. 蜀犬吠日：****属于丐帮的爆发技能。当然，本身这个技能是终结技，在点出了奇穴“敏行”以后，不再消耗内力，反而恢复内力。因此没有免控的时候，丐帮可以对敌方打出亢龙——蜀犬——亢龙的循环输出。

****7. 酒中仙：****也属于丐帮的爆发技能，在成功运功后，获得一个20%的外功会心加成效果。除了有攸这个爆发技能以外，还有两个重要奇穴——1.醉逍遥：成功施展后可以使用醉逍遥，使自身外功攻击提高20%，并使自身闪躲提高60%，持续8秒。2.宽野：酒中仙运功期间不受控制、位移、打断招式的影响，完整运功后会重置“烟雨行”。

****8. 烟雨行：****可以解除自身的控制效果但不包括击倒。然后快速的冲向前后左右任意一个方向。这个过程中也不受控制招式影响。点出奇穴烟霞以后，会变成两层充能技能。点出奇穴触类以后，施展烟雨行会立刻重置“棒打狗头”的CD。

****9. 笑醉狂：****立即解除控制，运功读条，期间不受到任何控制效果，减伤50%，每秒回复2%气血值。本身是一个减伤技能，但点出奇穴“飞龙”以后，笑醉狂会每秒额外回复血气值，并清除自身所有的不利效果。但取舍呢，就是不能再点出“有攸”这个爆发奇穴了。

**总体来说，在经过这次加强以后，丐帮奇穴的选择可以变得更加多样性了，打法也变得更多了，对于这个门派来说是好事，在竞技场中丐帮出场率的提高也意味着奶妈们需要更加注意这个职业的技能变动了。**

**苍云**

**这是一个连续被砍了8次技改，依然活跃在竞技场一线的职业。**可想而知，这个职业当年有多强势。不过目前来看，苍云的伤害已经不再那么爆炸，但因为技能机制的关系，这个职业在竞技场里搭配外功，压制低免控职业还是很强势的。所以我们今天就主要来介绍，苍云的各个特色技能。

首先要讲的是三个形态：刀形态，盾形态，墙形态。刀形态打输出，盾形态打控制，而墙形态，无法输出，有很高的减伤和免控效果。

【控制】苍云的控制基本来源于盾形态下。

****1. 盾压：****四尺内，目标使用，可以封轻功。必须要在盾形态才能使用盾压。

****2. 盾击：****盾形态下才能使用，3层充能技能，本身技能并不起眼，但在点出奇穴“步临”以后，每一次盾击，会让目标减疗20%，持续8秒，最高可叠三层，也就是60%的减疗效果。

****3. 盾猛：****12尺内，冲向目标，可以对目标眩晕3秒。在点出奇穴“残裂”以后，盾猛的冲击可以将目标击退8尺，同时眩晕3秒的时间。

****4. 撼地：****苍云的门派轻功，任意兵器都可以使用。类似藏剑鹤归的一个技能，但可以手动选择范围内的释放点。半径5尺内眩晕3秒。

****5. 盾舞：****在墙形态情况下使用盾舞，则可以附带击退效果，每15秒作用一次。

****6. 盾毅：****在墙形态下使用，将目标击飞，然后可以连接技能“惊沙”，再击倒目标3秒。

【生存】苍云最为特色的就是他的生存技能。可以说你想杀死一个一心保命的苍云，基本上是，不可能的。

****1. 首先是墙形态——盾墙****，移动速度降低60%，但减伤40%，免疫所有控制，无法施展轻功。解除这个形态时，还会移除自身一个阳性，阴性，混元性和毒性不利效果。如果点出了奇穴“捍卫”，那么盾墙形态下8尺内最多5个友方目标减伤30%，并免疫所有控制，包括推拉。

****2. 盾立——****2秒内保护自身不受到任何伤害和任何控制效果，同时反弹所有招式的伤害和控制效果。如果是在盾墙形态下使用，那么盾立持续时间会延长到3秒。

****3. 无惧——****苍云唯一的解控，他会解除自身所有的控制效果，并免控6秒，这个免控是免疫推人的。CD时长30秒。

****4. 血怒——****3层充能技能，连续使用时间可以叠加，本身是作为一个爆发技能存在的，提高外功攻击，但一般都会点出奇穴“劫化生”，因此在爆发的同时，也会获得免控效果，持续4秒。这个免控不免疫推拉。

****5. 盾壁——****护盾类技能，可以化解自身气血值60%的伤害，相当于给自己多了额外60%的血量。持续8秒。是一个近似于无敌的技能。不过并非免控，可以吃控制。

****6. 盾护——****奇穴点出技能，可以为自身20尺范围内的队友添加盾护效果，也是一个护盾类技能，化解自身气血值20%，持续10秒。

****7. 千险——****奇穴点出的效果，和盾护冲突，当战斗状态时，气血低于30%会解除自身所有的控制效果，并免疫所有的控制效果。当气血值高于30%的时候，会自动消失。

****8. 决斗——****奇穴点出的技能，估计构思来源于DOTA2里的军团指挥官。强迫目标与自己进行满技能的1V1单挑。持续20秒，如果有一方的气血值低于了20%，会提前消失这个效果。需要注意的是，虽然技能CD不受影响，但buff可以带出决斗，因此很多人会在最后的2秒内，开出爆发，比如紫气，梵音等等，决斗结束后带出决斗。这是一个非常好的拆集火技能。有时候可以救自己，有时候可以救队友。无敌可以免疫这个决斗控制。

【爆发】

外功队很少有像内功队那样很明显的爆发技能，因为他们自身的攻击频率高，技能多，压制力强，因此策划一般不给这类外功职业过于强大的爆发。不过需要注意两个，一个是血怒。另一个则是刀形态下的“斩刀”，点出奇穴雁旋以后，施展距离达到20尺，变成突进技能。点出奇穴炼狱后，可以为目标附带流血效果，最高3层，流血叠高了以后，伤害也不容小觑。

**霸刀**

**新职业免不了都会比较imba，但是很少有这种强势了一整个赛季都不削弱的新职业，伤害碾压其他职业，保命技能多，拆集火能力强，风墙的出现对很多配置都有很大的影响，是一个非常低成本的拆集火技能。这个职业很像苍云，苍云的技能机制只要不变，就不会太弱，而霸刀也是，风墙的机制不变，技能可透支使用的机制不变，那么这个职业就在JJC永远有一席之地，更何况，这个赛季的伤害并没有砍太多，依然非常强势。**

霸刀也有三种形态，不过这三种形态相对于苍云来说，并不好区分。一种竹雾形态，也就是双刀形态，一种金屏形态，也就是小刀形态，一种秀明形态，也就是大刀形态。

****最为常见的是，双刀形态拥有三次解控的隐身效果——散流霞****

****小刀形态拥有四次解控+免控的风墙效果——三个小墙，一个大墙。****

****大刀形态拥有最强的爆发——大风车，配合重烟拖技能CD。****

那么这次我们按照体态来介绍技能。

双刀形态，也就是竹雾体态。

****1. 擒龙六斩****，这个和丐帮的ACT一样，是一个有强大控制效果的连招技能，一套的控制时间比丐帮的连招长很多，第一段是一个15尺的突进锁足，后面的都是4尺。只能通过聂云闪躲，需要注意的是有些霸刀也会单独把这个技能作为突进技能，利用第一段突进以后，立刻选中自己，中断连招。还有这个技能有两个很重要的附带效果。1.可以使下一个殷雷腿法技能变成12尺突击技能——也就是雷走风切，踏宴扬旗以及龙骧虎步，不过只能在双刀体态下使用。请记住雷走和踏宴，接下来我们还会说到。2.可以由奇穴点出“吞楚”和“三叠”后，使得通过擒龙六斩，打出碎江天这样一个12秒减疗技能。

****2. 雷走风切：****对前方6尺范围内的目标使用，如果成功打断目标的读条，那么可以沉默2秒。如果点出奇穴“息声”，那么可以沉默4秒。需要注意的是，除了双刀，大刀体态也可以使用。

****3. 踏宴扬旗：****对前方6尺范围内的单一目标造成击倒3秒的控制效果。除了双刀，大刀体态也可以使用。需要注意的是雷走的同时可以击倒。

****4. 闹须弥：****15尺的一个突进技能，冲向目标造成伤害。如果点出奇穴“还壁”，还可以将目标推出10尺，不过一般这个奇穴不点。

****5. 散流霞：****竹雾体态的主动技能，可以解控，并且向前翻10尺，3秒内令敌方无法选中自己，如果自身使用技能会提前解除效果。但如果点出奇穴“秋瑟”，那么不仅散流霞期间使用技能不会解除效果，还会延长2秒的持续时间。如果点出奇穴“空痕”，那么还会移除自身所有的负面不利效果，并每秒回复2%的气血值，但会受到驱散后的沉默惩罚效果，比如莫问的井仪和花间的兰摧。

下面说金屏体态，也就是小刀，或者是鞘刀状态。

这个状态的精髓是猥琐。鞘刀无法使用腿法，因此大部分是一些辅助类的控制效果，也就是风墙。当然如果敌方血量很低，这个体态也可以起到补刀的效果。目标气血值越低，伤害越高。

****1. 刀削风吟****：最远27尺的读条技能，一般22尺，和四象以及阳明指很类似。不过一般不单独使用，而是点出奇穴“啸吒”，醉斩白蛇有几率使得这个技能无需运功，并附带击退效果。

****2. 醉斩白蛇：****一个可以在移动中读条的技能，最远27尺。每0.5秒造成一次伤害，需要注意的是，如果点出了奇穴行泽，那么会有一个2秒内封轻功的效果。这对于很多利用小轻功躲避近战集火和控制的职业来说，非常要命。

****3. 坚壁清野：****俗称地毯，在地毯内的敌方单位会持续掉血，持续10秒时间，伤害很客观，一定要及时躲避。

****4. 楚河汉界：****大墙，以自身面向为准，在身前生成一道20尺的刀气障碍，敌方玩家无法穿越，但可以通过扶摇穿越。需要注意的是，如果点出奇穴“裁骨”，那么风墙会把触碰到墙的目标击退并眩晕2秒，这个击退和眩晕加起来的时间并不止2秒。

****5. 封渊震煞：****奇穴点出技能，小墙，以面向为准解除自身控制状态，并后翻8尺，在之前的位置留下一道风墙。可以透支两次，最多连续使用3个墙。

****6. 临渊蹈河：****霸刀的门派轻功，解控+位移，并在过程中减伤60%免疫控制效果，需要注意的是这个减伤是可以与其他减伤叠加的，风袖+临渊，就成了100%减伤效果。

最后说说大刀体态，也就是秀明尘身。

这个体态主要是打输出，然后用免控和重烟这个奇穴去拖CD。因为这个形态，没有减伤，虽然免控多但是没有解控，所以被抓一波会比较伤。

****1. 西楚悲歌：****这个技能本身因为奇穴的感觉有两种用法，一种是技能本身的，4秒免控和小圈，这个圈和隔开圈内全外，不分敌我，和长歌的笑傲光阴比较类似，但不同点在于，无法走进去，只能扶摇出去或者进来。另一种是点出奇穴“疏狂”，范围扩大到12尺，在范围内，小队成员的基础攻击力提高30%，持续12秒。当然还可以点出“易水”，这样的话这个技能还可以解控，范围内还可以减伤30%

****2. 项王击鼎：****这是一个三段的攻击技能，前两段是一个袈裟斩和逆袈裟斩的动作，同时是aoe攻击，6尺范围，点奇穴“王印”以后为8尺。第三段是一个劈斩动作，随后才开始风车伤害。需要注意的是，霸刀的三段攻击，每一段可以保留15s的时间，也就是霸刀可以在原地打两下，然后切其他体态去打人，控人，控住以后切回来，马上就可以风车。

****3. 割据秦宫：****一个可以透支的，多段的，多等级的控制技能。第一段，范围6尺内锁足，第二段眩晕，第三段击倒。

**最后需要注意，霸刀本身自带10%的闪避效果，这个闪避甚至影响内功，也会使得内功招式偏离。**