点金术 (被动) （有魔法消耗）：直接消灭怪物并获得金币奖励

多重射击（被动）：有一定几率 投出两个锤子 并附带原锤子效果

燃烧（自动法球）：锤子附带燃烧效果 ，击中怪物 后 怪物燃烧

反击漩涡（被动）：每当被怪物击打会有几率出发 并造成周围怪物受伤

酸性腐蚀（手动发球）（有魔法消耗）：开启后锤子附带法球，效果降低怪物物理防护

洞穿（主动）（有魔法消耗）（名字没想好）：扔出后点击屏幕出发技能，攻击到第一个目标后会继续攻击身后目标一定距离内

能量屏障（攻击前主动）（有魔法消耗）：扔出能量屏障器，屏障会隔离怪物一定时间

照明弹（主动）（有魔法消耗）：扔出照明弹，点击屏幕会出发照明弹效果，一定时间内照明，爆炸伤害，一定时间眩晕

致命一击（被动）：有一定几率造成一定倍率的伤害

肥龙（主动）（有魔法消耗）（名字没想好）：飞龙贯穿全场造成伤害与眩晕

天神血统（被动）：增加魔法血量恢复总值，增加物理魔法防御

重生（被动）：死后重生 魔法血量减半

敏捷成长（被动）：每杀死一个敌人获得 一定敏捷成长

力量成长（被动）：每杀死一个敌人获得一定力量成长

智力成长（被动）：每杀死一个敌人获得一定智力成长

雷电降临（主动）（有魔法消耗）: 全范围雷电攻击 附带眩晕效果

击飞（主动）（有魔法消耗）：将周围敌人击飞附带 伤害眩晕

雷电陷阱（主动）（有魔法消耗）：扔出雷电陷阱 敌人经过 减速 伤害

遥控炸弹（主动）（有魔法消耗）：扔出一个 炸弹 主动 或者到时 自动爆炸

发力护盾（主动）（出发无魔法消耗）：开启一个护盾将血量伤害转换为魔法伤害

散弹陷阱（主动）（有魔法消耗）：区域减速并且 又伤害消耗

爆头（被动）：暴击加眩晕

弹射（手动法球）：弹射多个目标

雷雨（主动）：召唤多道闪电对身边敌人打击

属性转换（主动）：力量与敏捷相互转换

**屠戮(被动):每杀死一个 敌人便恢复其固定百分比血量**

**撕裂（主动）：击中一个敌人造成撕裂效果，每当敌人移动便会掉血**

#### 强击光环(被动)：连续击中一个敌人三次 会有暴击效果

#### 射手天赋（被动）：每次人物升级额外增加固定敏捷

#### 寒冰箭（手动法球）：附带减速效果

#### 模糊（被动）：增加闪避几率

#### 支配死灵(被动):存粗亡灵并增加攻击力

#### 毒刺(被动):剧毒伤害 有持续时间