神术骑士

神术骑士是教廷神圣骑士团直属的特殊职业，每年面向全世界的圣武士招募，培训完成后须在教廷直辖机构服役十年，或者积攒出足够的军功后，方可退役。当然，他们永远是神术骑士联合的一员，这是超越血缘的纽带。这一职业一直存在于教廷的构想当中，直到泽兰水晶被发现之后，这一职业才真正成为了现实。

神术骑士在保留了战斗力的基础上具有强大的施法能力，他们常常需要在近身战斗中释放法术，因此教廷为他们设计了一套简单，快捷，方便的施法方式，但是这种施法方式极其依赖他们的装备。一个准备充分的神术骑士可以爆发出难以想象的战斗力，但是失去装备的他们并不强大。

神术骑士与圣武士共用除职业特性外的大部分内容，作为圣武士的分支，神术骑士在放弃了一部分战斗力的基础上，可以在施法角度走的更远。

在圣武士的基础装备上，神术骑士将获得一个十字架，这个十字架是他们最重要的施法中介，往往由参杂有足量泽兰水晶的神圣合金锻造而成。他们会将十字架放在自己最熟悉的位置，尽己所能的保护它，这是他们战斗力的保证，也是他们与神术骑士联合的兄弟们相认的标志。

当神术骑士的十字架无法使用或不被自己持有时，所有神术骑士的法术需要额外增加一个移动动作的吟唱时间，吟唱过程中神术骑士不能进行任何其他行为。修复十字架需要200gp和一天的时间。

神术骑士的特殊部分将斜体加下划线标注，与圣武士完全相同的部分不赘述

神术骑士从开始成为神术骑士起就拥有施法能力，他们的施法者等级每级都得到提升。并且与传统的圣武士不同，他们使用法术点进行施法。施展的法术需要消耗环数\*施法者等级的法力点。神术骑士能最高施展的法术环级如下

要求:圣武士一级，属于教廷骑士团

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 职业等级 | 职业特性 | 最高可施展法术等级 | 法力点 |
| 1 | 神圣感知，圣疗 | 1 | 3 |
| 2 | *神术附魔*，*神术再临*，施法，战斗风格 | 1 | 6 |
| 3 | 神佑，*神术准备*，选择神术誓言 | 1 | 11 |
| 4 | 属性值提升 | 2 | 17 |
| 5 | 额外攻击 | 2 | 25 |
| 6 | 守护灵光 | 2 | 36 |
| 7 | 圣誓特性 | 3 | 46 |
| 8 | 属性值提升 | 3 | 58 |
| 9 | *神圣之怒* | 3 | 72 |
| 10 | 勇气灵光 | 4 | 88 |
| 11 | *圣光护佑* | 4 | 106 |
| 12 | 属性值提升 | 4 | 136 |
| 13 |  | 4 | 158 |
| 14 | 净化之触 | 4 | 172 |
| 15 | 圣誓特性 | 4 | 188 |
| 16 | 属性值提升 | 4 | 206 |
| 17 |  | 4 | 236 |
| 18 | 灵光增效 | 4 | 258 |
| 19 | 属性值提升 | 4 | 272 |
| 20 | 圣誓特性 | 4 | 288 |

神术附魔：从第二级起，你可以消耗一枚法术位，为任一角色的武器进行神术附魔，附魔完成后的武器将在之后的15分钟内保持附魔效果。被附魔的武器可以在之后的四次攻击中造成附加的神圣伤害，额外伤害的数值为1环法术位时的2d2+2，更高法术位时每比1环高一环就外加1d2+1，其最高值为5d2+5如果目标是不死生物或者邪魔，该伤害将额外再增加1d2+1，至高提升至6d2+6。

神术附魔不可叠加

神术再临：神术骑士可以破坏他的十字架，释放一个额外法术，该法术可为任意法术，环数视为你目前级别对应的最高环，释放之后十字架被破坏。

神术准备：神术骑士可以储存法术并快速释放，他们可以通过法阵或者药剂来储存法术。触发法阵或者使用药剂视为一个迅捷动作，也可以以一次攻击进行一次药剂或法阵的使用。

1.法阵

神术骑士可以在物体表面雕刻或绘制法阵来储存法术，法阵遭受到任何破坏都将失效。

一环法阵的绘制需要15min，雕刻需要30min，每增加一环需要增加5min，绘制的法阵可以保存12h，雕刻的法阵可以保存24h。

当神术骑士手持十字架时，他可以在法阵的30尺之内触发法阵，当神术骑士失去十字架时，他需要接触到法阵才能触发法阵。

神术骑士的十字架可以记录2个法阵，他可以使用两个战斗回合进行绘制或雕刻所记录的法阵。法阵在记录状态不消耗属性点，每个法阵将消耗玩家1点属性值来维持其存在。

2.药剂

神术骑士可以制作药剂来储存法术，每环需花费10gp，药剂的保质期为72h，，每一瓶药剂需要1h的时间进行制作。药剂需要神术骑士手持进行释放。

在同一时间，存在的第一瓶药剂将消耗玩家1点属性，第二瓶药剂消耗2点属性，第三瓶消耗3.点，以此类推。药剂和法阵同时存在时，药剂从2点属性开记。每瓶药剂或每个法阵对应的属性点只能为一个属性的属性点，选用不同的属性可以使法阵或者药剂具有不同的效果。

力量：该法术的作用范围等同于正常法术

敏捷：当对应法术使用法阵记录时，神术骑士可以在任意距离触发该法术。当对应法术使用药剂记录时，神术骑士可以使用投掷触发该法术。

体质：第一个使用体质记录的法术不消耗属性点

智力：记录的法术造成75%的伤害

感知：消耗两个使用了感知属性点的法阵或者药剂，释放一次驱散

魅力：法术范围内的所有友军均触发一次1d6判定，如果点数为6，则对该玩家的武器进行一次神术附魔.神术附魔的环术视为该法术的环数

药剂和法阵释放的法术只有正常法术的一半效果，从范围，时间，伤害等所有角度减半。

当药剂或法阵使用或被破坏后，其属性值将在使用后的第二个战斗回合归还给玩家。

神圣之怒：神术骑士装备有长柄武器时才能使用，神术骑士需要100尺以上的加速距离，消耗一个法术位，当手持十字架时需要一个战斗回合进行引导，未手持十字架时需要两个回合引导。在引导完成后，神术骑士将发动一次强悍的冲锋，速度为每秒30尺，冲锋方向不可改变，攻击冲锋路径上的第一个敌人。伤害为1环法术时的2d16，每多一环将额外造成1d16的伤害，该冲锋如果没能攻击到敌人，神术骑士需要50尺和一个战斗回合的时间进行减速，如果撞到了障碍物上，神术骑士需要一个回合的时间来拔出武器，当然，他也可以不拔。

圣光护佑：神术骑士手持十字架时才能使用。神术骑士大声的呼喊队友的真名，当被呼喊真名的队友与十字架产生接触后，所受到的伤害将减少80%，这一效果每持续一个战斗回合，神术骑士需要进行一次1d6判定。当该效果持续了n个战斗回合时，投出点数小于等于n，则十字架被破坏。当持续五个战斗回合后，在第六个战术回合结束时十字架强制被破坏，且在第六个战术回合神术骑士不能使用神术再临。神术骑士喊出队友真名的战斗回合视为第一个且完整的战术回合。神术骑士同一时间只能给一个玩家释放圣光护佑。神术骑士可以对自己释放该技能，但需要队友手持十字架。圣光护佑只有在刚进行完判定的时间节点方可决定是否停止。神术骑士通过祈祷储存圣光护佑的力量，只有在城邦级教堂的祈祷才能补充圣光护佑。通常情况下，十字架中泽兰水晶的含量可以储存2个圣光护佑。可以通过提高泽兰水晶的含量来提高圣光护佑的储存量。