# 技能系统

撰写日期：2015-07-19、撰写人：刘子航

[技能系统 1](#_Toc425272818)

[主动技能 1](#_Toc425272819)

[被动技能 1](#_Toc425272820)

[触发技能 2](#_Toc425272821)

# 主动技能

* 此类技能仅能在进入回合阶段发动，通常表现为如下类型的技能
* 普通攻击
* 绝技
* 天命技能中所领悟的技能
  + Eg：张角天命3重领悟到的技能：惊雷落：对单体目标造成120%的法术伤害，并有50%几率晕眩该目标，该技能有3回合的冷却时间

# 被动技能

* 此类技能表现为直接属性的累加或者对于某项主动技能永久性的提升，通常有以下类型技能
  + 天命技能
    - Eg：钢筋1：增加200物理防御
  + 装备技能
    - Eg：藤甲盾牌：额外增加20%格挡率

# 触发技能

当主动技能被释放时，若满足一定条件，则会触发一个或多个触发技能

* 触发条件为以下
  + 根据自身的某个属性判定
    - 生命百分比
    - 损耗的生命百分比
    - 装备的武器类型
    - 某项buff/debuff
  + 根据自身的某个行动判定
    - 普通攻击
    - 绝技攻击
    - 小技能
    - 格挡or not
    - 闪避or not
    - 暴击or not
    - 命中or not
    - 破挡or not
    - 抗暴or not
    - 死亡（生命值降为0）
    - 击杀
  + 根据敌方的某个属性判定
* 生命百分比
* 性别
* 职业
* 装备的武器类型
* 某项buff/debuff
* 根据敌我双方的某个属性比较后判定
  + 力量
  + 智力
  + 敏捷
  + 体质
  + 攻击
  + 速度
  + 生命百分比
* 当场上发生某个特定状态时（回合外也可触发）
  + 格挡
  + 闪避
  + 暴击
  + 死亡
  + 普通攻击
  + 治疗
  + 怒气释放（七杀绝技）
  + 法术释放（贪狼绝技）
  + 特技释放（破军绝技）
  + 天气
* 根据人数判断
* 己方存活人数
* 己方死亡人数
* 敌方存活人数
* 敌方死亡人数
* 造成效果为以下
* 触发一个新技能
* 触发某个新效果
* 伤害提升/减免
* 回复
* 附加某种状态