

混元武僧

作者：c4_angel, spark_gs_gs

视觉项目作者：果子狸

版本：v4.4

支持语言：简体中文

职业介绍

混元武僧：武僧是透过沉思和实际行动来追求完美境界的战士。他们是多才多艺的战士，尤其擅长于不穿戴盔甲的徒手格斗。而混元武僧在成长过程中能够学会选择性的将单一的徒手格斗变得更多变，抑或强化更多方面的自身能力，使自身在战斗中更具价值。

职业特点：

- 混元武僧不能穿戴任何护甲，失去武僧原有的魔法抗力。
- 混元武僧只能进行徒手攻击，无法使用任何武器。
- 每轮的徒手攻击次数基础为 1，每 3 级增加 1/2 次，18 级时达到 4 次。
- 挥拳的威力跟等级提升：1 级时伤害为 1D8，每 2 级最大伤害+1，每 4 级最小伤害+1。
- 拳头在 1 级时被视为银质武器和寒铁武器，拳头在 3 级时被视为+1 武器，命中和伤害+1 改善。在第 6、10、15、21 和 28 级时，拳头的附魔等级、命中和伤害加成+1。

- 法术豁免+2 有利。
- 移动速度+2，每 4 级再+1。
- 护甲等级会随着其经验等级的提升而改善：初始护甲等级为 7，之后每 2 级+1 有利，且每 4 级对粉碎、挥砍和穿刺的护甲等级修正额外+1。
- 1 级：掌握元神出窍技能：2 轮内变为虚无形态，无法控制且不会受到任何伤害。效果持续期间每秒可恢复 5 点生命值。
- 2 级：获得技能“混元修习”，每 2 级可获得一个技能点，可修习的能力包括混元身法、混元心法、混元拳法。
- 3 级：获得打击暗器能力：对远程武器的护甲等级+1 有利，之后每 3 级+1 有利。
- 5 级：对所有疾病免疫，免疫迟缓和加速效果。
- 8 级：攻击速度因子+1，12 级时再+1。
- 9 级：所有检定+1 有利；对魅惑免疫。
- 11 级：对毒素免疫。
- 20 级：对非魔法武器免疫。
- 24 级：每轮的攻击次数增加 1/2 次，30 级再增加 1/2 次。

混元身法：

混元武僧每 6 级可进行一次混元身法的修习，习得后可在以下身法之中选择施展其中一种。每次修习可每天多施展一次，第一级身法的持续时间为一回合，此后每修习一次混元身法可使持续时间延长 5 轮。可修习最多 5 次。身法持续期间施展另一种身法将替代前种身法的效果。

- 铁布衫：铁布衫：提高抵御敌人武器攻击的能力。每个等级的混元身法可使物理伤害抗性临时增加 10%。
- 真元护体：提高抵御敌人魔法攻击的能力。每个等级的混元身法可使非物理伤害抗性临时增加 15%。
- 天罡战气：提高自身和 30 呎范围内的所有队友的战斗能力。每个等级的混元身法使自身和队友命中+1 改善，伤害+2 改善，并且不受恐惧和士气崩溃的影响。队友离开武僧周围超过一轮效果将消失。

混元心法：

心法者，随心而动尔。共有四种心法可修习，混元武僧必须循序渐进的修习。

- 凌波微步：一级心法。习得后武僧的移动飘忽不定，目标因此而更难命中。武僧自身护甲等级修正+3 改善。
- 仙风云体术：二级心法。习得后武僧更有效的回避法师的群体攻击，喷吐豁免+5 改善，法术豁免+2 改善，魔法抗性+20。需要达到 8 级才可修习。
- 五气朝元：三级心法。提高混元武僧伤口愈合的速度，获得每 2 秒 1 点的再生能力，最大生命值+20。需要达到 16 级才可修习。
- 凝神归元：终极心法。只有经历过相当次数战斗，达到 24 级的混元武僧才可修习本心法，修习之后不会再受到任何影响心智的效果影响，且致命一击范围+2。

混元拳法：

弱化自身挥拳的原始伤害，可以在以下 6 类中选择学习，挥出的拳头将加入对应效果。每种可修习 5 个等级，每级降低挥拳的粉碎伤害 2 点，加入对应种类伤

害 1D4 点同时获得 1 点命中奖励。物理类拳法每级降低挥拳的粉碎伤害 2 点，加入对应种类伤害 1D3 点同时获得 1 点命中奖励。

- 冰拳：寒冷伤害。每次命中有 5%/8%/13%/21%/34%概率缓慢敌人，持续 6/9/12/15/18 秒。
- 炎掌：火焰伤害。对目标周围 15 呎内的敌人造成溅射伤害，伤害同炎掌本身。受影响的敌人的火焰抗性还会在 2 轮之内降低 5%。
- 雷袭：闪电伤害。每次命中有 5%/8%/13%/21%/34%概率震慑敌人 2/3/4/5/6 秒。
- 噬心：酸性伤害每次命中有 5%/8%/13%/21%/34%概率永久降低敌人 1 点防御等级。
- 金刚掌：挥砍伤害。势大力沉的打击，让对手难以抵挡，修满后可能造成巨大伤害。每次命中有 5%/8%/13%/21%/34%概率使敌人疲劳。5 级时 15%概率造成最大伤害并额外附加 1d10 点。
- 点穴手：穿刺伤害。精准的打击，让对手心烦意乱，修满后可能造成流血效果。每次命中有 5%/8%/13%/21%/34%概率提高敌人失手几率，持续 6/9/12/15/18 秒。5 级时 15%概率使敌人流血，每秒 2 点伤害，持续 5 秒。
- 螳螂拳：无附加伤害。牺牲威力换取更快的出拳速度。每次命中后有 8%/11%/14%/17%/20%概率使自己加速，持续 6 秒。5 级时加速效果提升为高等加速。

高阶技能：

- 弱点嗅觉：寻找敌人身上对应种类的弱点进而增强自身伤害。每次选择使混元拳法的伤害提升 8%，可选 10 次。

- 混元回溯：恢复在混元拳法中损失的伤害，每次选择可以增加 2 点基础的粉碎伤害，可选 10 次。
- 高等混元身法：在修习过第 5 级混元身法之后才能学习高等混元身法。除了效果增强之外，高等混元身法的持续时间增加至 5 回合。
 - 铁布衫：对所有物理伤害的抗性增加至 65%，并且每轮都能获得 1 次完全免疫物理伤害的机会。
 - 金钟罩：对所有非物理伤害完全免疫。
 - 天罡战气：混元武僧和队友在近身和远程攻击时最小伤害+3，并可获得额外 1/2 次攻击次数。
- 混元乱舞：开启此状态之后，混元武僧能够在短时间挥出流星雨般的拳头重创敌人，攻击次数和移动速度都翻倍。武僧 20 级时效果可持续 6 轮，之后每 10 级可使持续时间增加 3 轮。
- 裂空掌：总共 5 级，混元武僧每次命中 20%/40%/60%/80%/100%概率获得一层乾坤凝合，达到 4 层凝合后的下一次命中将使出裂空一击：挥拳的基础伤害增加 60%/70%/80%/90%/100%，同时混元拳法附加的伤害将增加 10%/20%/30%/40%/50%（与弱点嗅觉提供的加成叠加计算）。凝合的持续时间为 3 轮，每次成功凝合会刷新持续时间，在此时间内如未能成功凝合到下一层或是使出裂空一击，此前得到的凝合将被全部释放。

更新历史

- v4.4 2024.09

- 整体修改思路是让尽可能多的技能都有用，适度提升早期的战斗力，弥补部分中前期的致命缺陷
- 技能改动:
 - 添加 3 种物理拳法，避免铁砧环境里只有 1 级火拳有用其它拳法负收益，技能点用不了的窘境
 - 调整 2 3 4 级心法的数值，使其配得上高级才能学的技能
 - 调整混元乱舞的持续时间，间接增大其它高阶技能的吸引力
 - 调整裂空掌的数值，此前每点期望收益过低，不到 1 点伤害。去掉裂空掌的固定最大伤害，增加惊喜
 - 拳头附加银质和寒铁标签，避免有些怪物免疫又用不了武器的尴尬
 - 初始基础 AC 9->7
- v4.3 2018.10.06
 - 修正可能重复获得技能点的错误
 - 优化 mod 封装格式
- v4.2 2018.09.16
 - 修正一个可能导致身法等级无法更新的冗余
- v4.1 2018.09.10
 - 更新 fl#add_kit_ee
 - 修正凌波微步的 AC 加成无效的错误
 - 为混元身法增加小图标和说明文字
- v4 2018.07.22
 - 本版开始不再支持原版游戏，仅适配增强版

- 使用增强版新机制重做部分技能和生效方式，但对游戏内置的武僧职业和宗派无影响
- 修正之前版本中攻击次数错误叠加的问题
- 技能改动：
 - 天罡战气的影响范围扩大到 60 呎
 - 凌波微步会自动生成一顶不可移除的兜帽，作用为防护致命一击
 - 混元拳法中移除两种物理伤害的技能：豹牙突、疾风斩
 - 混元拳法的特效统一为概率生效，1-5 级分别为
5%/8%/13%/21%/34%

- v3.0 2018.01.30

- 在增强版上安装时修改为添加宗派，而非直接替换无宗派武僧
- 增强版中安装不影响其他武僧宗派的拳头效果
- 修改部分技能的生效方式，更好的同时适配原版和增强版
- 添加组件 2：匹配武僧专用装备中增加空手命中和伤害的效果，请在所有引入新物品的 mod 之后安装
- 修改部分技能效果，具体以职业和修习时的技能说明为准

- v2.0 2017.05.13

- 重新制作基本所有技能