

新增内功玄音心法、妙韵心法：

名称	门派	准备类型
玄音心法	天竞门	内功
转化率	恢复系数	生命系数
60	80	80

名称	门派	准备类型
妙韵心法	天竞门	内功
转化率	恢复系数	生命系数
60	80	80

新增主动技能气动玄音、灵化妙韵：

武学名称	主动名称	重数	冷却	耗内	解锁方式	释放类
玄音心法	气动玄音	十重	8	374	自动	是
效果	系数	持续时间	效果类型	备注		
效果切换 1	0	999999	其他类			

武学名称	主动名称	重数	冷却	耗内	解锁方式	释放类
妙韵心法	灵化妙韵	十重	8	374	自动	是
效果	系数	持续时间	效果类型	备注		
效果切换 2	0	999999	其他类			

不负责任的简评：

天竞门这一系列新武学绑定的两个内功，进入战斗时获得玄音/妙韵效果，持续全场，使用技能可以切换到另一效果。

两个内功除了进入战斗时初始效果不同，其他完全相同。玄音心法初始效果为玄音，妙韵心法初始效果为妙韵（废话）。效果不属于增益类，不会被截脉，窃取。属于释放类主动，瘫痪、定身状态下可以使用。

从绑定的效果来看，玄音效果属于攻击姿态，妙韵效果属于防御姿态，这批新武学的主动技能会根据姿态不同，触发不同的效果。

本身强度来看，系数比较一般，也没有其他战斗类型的主动，强度取决于与之绑定的其他位置的武学。

新增轻功七韵踏音行：

名称	门派	准备类型
七韵踏音行	天竞门	轻功
转化率	攻速系数	闪避系数
60	85	75

新增主动技能绵延幻武：

武学名称	主动名称	重数	冷却	耗内	解锁方式	释放类
七韵踏音行	绵延幻武	十重	8	374	自动	是
效果	系数	持续时间	效果类型	备注		
武器切换 1	0	0	其他类			

不负责任的简评：

攻速和闪避系数都比较差，强度主要取决于技能。

技能描述：技能生效时立即将自身角色当前持有武器替换为装备或备用的另一把武器。

被缴械不会改变【切换对象】。比如进入战斗时手里拿着主武器，下一次使用技能

时会切换到备用武器——即【切换对象】是备用武器。此时被对方缴械，【切换对象】仍然是备用武器。

当【切换对象】处于【空手】、【武器被打断】、【武器被主动投掷】几种状态时，无法进行切换。

例如开局使用轩辕斧的技能封侯，将主武器投掷出去，此时可以使用技能切换到备用武器，但是无法再次使用技能切换回主武器（因为主武器被主动投掷了）。

注意和易武同时使用时的效果：（引用自官方公告-开发者的话）

“在这次天竞门调整中，我们同步补充了易武的实际规则和提示，易武以前旧设定是更换成【备用】武器，而且是一次性的效果。所以如果当【绵延幻武】提前切换成【备用】武器时使用易武，会占用一次出手机会并且同步播放易武动画，但手上的武器还是从【备用】更换成【备用】，不会产生其他效果，请大家使用的时候注意了。

同样地【绵延幻武】的切换序列下个目标是【备用】武器，在提前使用【易武】把手上的武器切换成【备用】武器后再使用【绵延幻武】，也是会发生【备用】更换成【备用】的情况，也是务必注意的问题，请大家战斗时多留意，我们也会针对这个问题进行后续的视觉提醒优化。”

技能使用条件为：

- ◇ 当前使用的拳脚或兵器武学所属门派为天竞门；
- ◇ 准备【玄音心法】或【妙韵心法】为内功；
- ◇ 禁止准备【灵羽一指】

禁止准备灵犀，主手副手都不行（甚至招架也不行），避免了灵犀打掉对方神兵之后自己切换回神兵这种骚操作。

绑定两门内功，同时自身也没有其他战斗效果，意味着使用此武学时，强度几乎全部取决于输出武学。

同时绑定了天竞门攻击武学，这里是看当前生效的武学，如果带兵器入场，对应兵器武学必须是天竞门武学。如果空手入场，主手或副手之一必须是天竞门武学。如果武器被缴械，则拳脚生效，此时如果主手副手都不是天竞门武学，则无法切换武器。

这一条将切换武学的范围局限在了天竞门派武学之内。虽然如此，天竞这一系列有琴、剑、棍、暗器四个兵器新武学，都是双主动，每个主动都会根据不同姿态触发不同效果，可以打出好多种不同的组合，抛开强度不谈，可玩性已经拉满了。

新增暗器飞叶：

名称	门派	准备类型
飞叶	天竞门	暗器、招架
转化率	攻击系数	伤害率
40	85	25
命中系数	加力攻击系数	加力伤害系数
85	15	35
招式平均攻击系数	招式平均附加伤害	招式平均命中系数
1.307	75.3	0.7
招式前摇	招式后摇	招架系数
0.5	1	70
防御系数	武器类型	全招式解锁等级
70	无限制	600

新增主动技能折花、风息：

武学名称	主动名称	重数	冷却	耗内	解锁方式	释放类
飞叶	折花	十重	10	1938	自动	否
效果	系数	持续时间	效果类型	备注		
外功伤害（臂力直接）13	1.01	0	其他类			
防御姿态对对手施加流血13	0.27	8.3	减益类			
防御姿态对对手叠加易伤1	0	11	减益类			
攻击姿态对对手施加易伤伤害1	2.5	0	减益类			

武学名称	主动名称	重数	冷却	耗内	解锁方式	释放类
飞叶	风息	十重	10	1938	自动	否
效果	系数	持续时间	效果类型	备注		
外功伤害（臂力直接）13	1.01	0	其他类			
攻击姿态对对手施加流血13	0.27	8.3	减益类			
攻击姿态对对手叠加易伤1	0	11	减益类			
防御姿态对对手施加易伤伤害1	2.5	0	减益类			

不负责任的简评：

平砍低于漫天花雨、青电紫雷、子母针法，在所有暗器之中排第四，高于阎罗刺魂针法、探花飞刀。技能很有意思，一个技能攻击姿态下触发的，是另一个技能防御姿态触发的效果，除了触发相反，效果本身完全相同。

技能描述（以折花为例）：对目标造成外功伤害，若自身处于玄音姿态，则根据创伤层数造成伤害；若自身处于妙韵姿态，对目标添加流血效果并叠加一层创伤。

外功伤害和流血都没什么可说的，属于常见效果，伤害也很低。

创伤层数叠加会刷新持续时间。虽然如此，由于创伤持续11秒、绵延幻武冷却8秒、内功切换姿态冷却8秒、折花风息冷却10秒，导致遇到强力控制效果时，非常容易被拖到创伤时间结束，层数断掉，只能从头开始叠。

此外，创伤属于减益类效果，会被净化，也会触发其他减益类关联效果。

创伤层数存在上限，上限为：1-4重3层，5-7重4层，8重及以上5层。

根据创伤层数造成伤害，公式为：

当 臂力  $\leq 101$  时 主动系数 \* (0.446 + 臂力 \* 0.005 + 创伤层数 \* 0.051) \* 平均气血攻击

否则 主动系数 \* (min(0.792 + 臂力 \* 0.0001 + 创伤层数 \* 0.0906, 1.245)) \* 平均气血攻击

由公式可以看出，伤害存在上限。当创伤层数达到5层时，由于已经达到上限，所以无论多少臂力伤害均不会变化。伤害上限为  $3.1125 * \text{平均气血攻击}$ 。

平均气血攻击是计算技能伤害的一个变量，公式为：

平均气血攻击 =  $8 * (\text{武学伤害率} + \text{自身面板攻击力} * (1 + \text{招式平均攻击系数}) * \text{武学伤害率} / 1000) / (1 + \text{对手面板防御力} / 1000)$

取160先天臂力，对手23000防御为模板（下同），飞叶的平均气血攻击约为1859，根据创伤层数造成伤害上限为  $3.1125 * 1859 = 5786$ 。

由于目前暗器没有神兵，导致平砍伤害远逊于神兵和自创副手，PVP基本无法作为主武器上场。即使利用绵延幻武作为备用武器出场，由于绵延幻武存在8秒冷却，导致依然会有至少8秒的平砍期，这也降低了作为备用武器切换的收益。而且创伤存在叠层慢，易针对的弱点，叠满层收益也不算很高，目前来看很难在PVP中出场。

新增琴法三弦奏：

名称	门派	准备类型
三弦奏	天竞门	琴法、招架
转化率	攻击系数	伤害率
30	85	16
命中系数	加力攻击系数	加力伤害系数
90	20	40
招式平均攻击系数	招式平均附加伤害	招式平均命中系数
1.923	219.2	0.5
招式前摇	招式后摇	招架系数
0.5	0.8	75
防御系数	武器类型	全招式解锁等级
75	古琴	600

新增主动技能绝音弄、余音奏：

武学名称	主动名称	重数	冷却	耗内	解锁方式	释放类
三弦奏	绝音弄	十重	18	2250	自动	否
效果	系数	持续时间	效果类型	备注		
外功伤害（臂力直接）14	1.94	0	其他类			
攻击姿态真伤	1.83	8.5	增益类			
防御姿态免控	1	5.9	其他类			

武学名称	主动名称	重数	冷却	耗内	解锁方式	释放类
三弦奏	余音奏	十重	25	2250	自动	是
效果	系数	持续时间	效果类型	备注		
防御姿态回血 13	0.09	0	增益类			
攻击姿态解控 1	0	0	其他类			

不负责任的简评：

平砍超过断指离弦琴 5%左右，荣登琴法平砍第一。由于琴神兵的特性，对自身输出增加不明显（相对附加伤害来说，古琴的特性增加攻速，增加伤害力对输出的提升有限），但由于存在概率晕迷的特性，晕迷会打断对方攻击，减少对方的攻击次数，从而显著降低对方的输出。

这导致琴法武学在空内之前平砍非常强势，三弦奏和断指离弦琴，只和对方互相平 A 的话血差甚至可以领先九龙、越女等顶尖兵器。不过因为晕迷特性减少对方平 A 次数，自身又有增加攻速的特性，导致内力消耗速度也会比对方快得多。可以考虑适当降低一些加力，或者尽量在空内之前结束战斗。

技能绝音弄，攻击姿态下附加真伤，机制为给自身添加附伤 buff，附伤 buff 和武当内功玄阳太初功的技能纯阳内劲同款，不过系数足足翻了四倍。虽然不像纯阳内劲可以全程持续，不过按 18 秒一轮来算，一轮内的总伤害仍然是纯阳内劲的两倍。附伤 buff 是固定伤害，不受加力等因素影响。平砍伤害越低，固定伤害的附伤占比就越高，所以在低平砍伤害的非自创拳脚局最强，在高平砍伤害的神兵局和自创副手局会弱一些。三弦奏是兵器，只能打兵器局（废话）。但由于总伤很高，在兵器局中也仍然是一个很强的技能。

附加的伤害可以穿透护盾，不会被护盾克制。持续时间 8.5 秒，这个时间比较微妙，既不容易配合控制完整打完，也不容易被对方控制完全打不出来。如果遇到持续 9.5 秒的高闪避 buff，被完全覆盖可能会有点难受。

防御姿态免控，相对于攻击姿态附伤来说收益很低，一般不推荐防御姿态下使用。

技能余音奏，防御姿态回血，和燕氏皇族内功神元功的技能天命在我同款，十重系数等于八重天命载我，当 12w 气血上限时可以回复 1w2 左右的血量。通常来说神兵局下回血技能不算强，但之前说过古琴神兵可以显著降低对手的输出，所以回血的价值会提高一些。数值上虽然距离顶尖的大小庄、小周天等回血有一定差距，但在回血技能中也是排名靠前的，综合来说有一定价值。

攻击姿态解控，通常来说收益不如防御姿态回血。不过如果是为了保护绝音弄的输出，或者是解除反噬等强力控制，也有使用的价值。

总体来看，三弦奏的平砍和两个技能都很强力，不过技能绑定了内功，内功没有其他战斗技能，这限制了技能数量和搭配。综合琴法和内功来看可以算不错的套路，距离顶尖套路仍有一些差距。

新增剑法戾血剑法：

名称	门派	准备类型
戾血剑法	天竞门	剑法、招架
转化率	攻击系数	伤害率
50	85	19
命中系数	加力攻击系数	加力伤害系数

75	15	35
招式平均攻击系数	招式平均附加伤害	招式平均命中系数
1.574	155.4	0.5
招式前摇	招式后摇	招架系数
0.5	1	70
防御系数	武器类型	全招式解锁等级
75	无限制	600

新增主动技能剑拔山河、气行剑芒：

武学名称	主动名称	重数	冷却	耗内	解锁方式	释放类
戾血剑法	剑拔山河	十重	6	2325	自动	否
效果	系数	持续时间	效果类型	备注		
外功伤害（臂力直接）14	0.45	0	其他类			
攻击状态根据 debuff 数量造成伤害 1	1.11	0	其他类			
防御姿态低血量高伤 1	1.11	0	其他类			

武学名称	主动名称	重数	冷却	耗内	解锁方式	释放类
戾血剑法	气行剑芒	十重	17	1870	自动	否
效果	系数	持续时间	效果类型	备注		
攻击状态对对手造成罡劲伤害 1	0.6	0	其他类			
攻击状态对护盾对手造成额外伤害 2	7	0	其他类			
防御状态对对手造成伤害 1	0.39	0	其他类			
防御状态对恢复对手造成额外伤害 2	0.97	0	其他类			

不负责任的简评：

平砍跟圣火诀、十二地煞旗接近，低于轮回剑法、慈航渡世剑，高于绮音萧绝剑、独酌剑法，距离顶尖的九龙鞭法、越女剑法有很大差距。

主动技能剑拔山河，技能描述：对目标造成伤害，若自身处于玄音姿态且自身拥有减益效果时，则根据自身减益数量造成额外伤害；若自身处于妙韵姿态时，根据当前自身剩余气血值造成额外伤害。

外功伤害，很低，本文模板下约为 844。

攻击状态根据 debuff 数量造成伤害，公式为：

当 臂力  $\leq 101$  时 主动系数 \* (0.141 + 臂力\*0.0056 + min(减益数量, 4)\*0.1415) \* 平均气血攻击  
 否则 主动系数 \* (min(0.253 + 臂力\*0.0001 + min(减益数量, 4)\*0.2525, 1.299)) \* 平均气血攻击

减益数量收益上限为 4 个，伤害存在上限，为 1.44189 \* 平均气血攻击。本文模板下戾血剑法平均气血攻击约为 1455，伤害上限约为 2098。

防御姿态低血量高伤，公式为：

当前气血  $\leq 0.25$  \* 当前气血上限 时 主动系数 \* (min(0.184 + 臂力\*0.001 + 3\*0.3537, 1.605)) \* 平均气血攻击  
 当前气血  $\leq 0.50$  \* 当前气血上限 时 主动系数 \* (min(0.184 + 臂力\*0.001 + 2\*0.3537, 1.251)) \* 平均气血攻击  
 否则 主动系数 \* (min(0.184 + 臂力\*0.001 + 1\*0.3537, 0.898)) \* 平均气血攻击

在当前气血  $\leq 0.25$  \* 当前气血上限时，伤害最高，本文模板下约为 2447。

不论攻击姿态还是防御姿态，每次技能平均收益在 2000 伤害左右，冷却仅有 6 秒，但是耗内偏高，总体来看强度比较一般。

主动技能气行剑芒，技能描述：对目标造成伤害，若自身处于玄音姿态且对手拥有护盾时，能够造成无视护盾的额外伤害；若自身处于妙韵姿态且对手有回复效果时，能够对对手造成额外伤害。

攻击状态对对手造成罡劲伤害，罡劲伤害无视对方面板防御，可穿透护盾。类型为罡劲 5，和已有的罡劲公式都不同（比他们都要弱一些），公式为：

### (臂力\*7+身法\*3+根骨\*5)\*主动系数

270 臂力、185 身法、155 根骨时（技能公式中的属性均为总属性，先天+后天），伤害约为 1932。

攻击状态对护盾对手造成额外伤害，公式为：

### (臂力\*1.8+身法\*1.5+根骨\*0.5)\*主动系数

270 臂力、185 身法、155 根骨时，伤害约为 5887。

防御状态对对手造成伤害，类型为外功伤害，很低，本文模板下约为 658。

防御状态对恢复对手造成额外伤害，类型同样为外功伤害，本文模板下约为 1636。

如果都触发额外效果的话，攻击姿态收益高一些，7819 左右的罡劲伤害。虽然冷却只有 17 秒，但是要触发额外伤害的话需要跟随对方护盾的冷却，不能好了就放。如果不触发额外伤害，收益就很低了。

总体来看，从平砍到技能，强度都中规中矩，离顶级差距较大。

### 新增棍法游龙回转：

名称	门派	准备类型
游龙回转	天竞门	棍法、招架
转化率	攻击系数	伤害率
55	85	18
命中系数	加力攻击系数	加力伤害系数
75	15	36
招式平均攻击系数	招式平均附加伤害	招式平均命中系数
1.2	106.3	0.1
招式前摇	招式后摇	招架系数
0.5	1.15	80
防御系数	武器类型	全招式解锁等级
70	无限制	600

### 新增主动技能潜龙入潭、游蛟望海：

武学名称	主动名称	重数	冷却	耗内	解锁方式	释放类
游龙回转	潜龙入潭	十重	14	1650	自动	是
效果	系数	持续时间	效果类型	备注		
攻击姿态架御 1	0.65	5	增益类			
防御姿态加招架 1	4.35	9.37	增益类			
防御姿态时给自身添加增伤 1	0	30	其他类			

武学名称	主动名称	重数	冷却	耗内	解锁方式	释放类
游龙回转	游蛟望海	十重	14	1908	自动	是
效果	系数	持续时间	效果类型	备注		
攻击姿态加招架 1	4.35	9.37	增益类			
攻击姿态时给自身添加增伤 1	0	30	其他类			
防御姿态反震 1	0.54	9.8	增益类			

### 不负责任的简评：

平砍和小夜叉棍法接近... PVP 基本无法作为主武器上场。

主动技能潜龙入潭，技能描述：若当前自身处于玄音姿态，成功招架时能根据自身激昂层数恢复自身气血；若当前自身处于妙韵姿态，则大幅提升招架并获得一层激昂效果。

激昂效果，（每当使用或被使用一张“决斗”或红色的“杀”时，可以立即摸一张牌），属于其他类而非增益类，不会被截脉窃取。

激昂层数存在上限，上限为 3 层。

攻击姿态架御，公式为：

当 根骨  $\leq 150$  时 主动系数 \* ( $\min(50 + \text{根骨} * 10 + \text{激昂层数} * 283, 2400)$ )

否则 主动系数 \* ( $\min(80 + \text{根骨} * 10 + \text{激昂层数} * 453, 5040)$ )

回血存在上限，为 3276。

防御姿态加招架，系数和时间都还不错，可惜由于招架公式的原因，大后期的实际招架率非常低。招架 buff 和招架回复效果也很差。

主动技能游蛟望海，技能描述：若当前自身处于玄音姿态，大幅提升招架并获得一层激昂效果；若当前自身处于妙韵姿态，则在成功招架时根据自身激昂层数对手造成伤害。

攻击姿态加招架、攻击姿态时给自身添加激昂层数，和潜龙入潭效果相同，触发姿态不同。

防御姿态反震，公式为：

当 根骨  $\leq 101$  时 主动系数 \* ( $0.159 + \text{根骨} * 0.005 + \text{激昂层数} * 0.1593$ ) \* 1850

否则 主动系数 \* ( $\min(0.283 + \text{根骨} * 0.0001 + \text{激昂层数} * 0.283, 1.168)$ ) \* 1850

反震伤害存在上限，约为 1167。

总体来看，平砍很弱，技能由于招架机制的原因，效果也比较差，PVP 基本上没什么出场机会。

总结：

天竞这一套新武学，以内功切换攻防姿态，轻功切换武器为核心，机制新颖有趣，组合也十分多样，可玩性很强。

强度方面，三弦奏单独拿出来强度很高，适合当做主武器。剑、暗器、棍法作为主武器强度较低，适合作为备用武器，应对不同对手，视情况选择切换与否。

虽然想法是这样，不过由于目前 PVP 战斗中的各种问题——比如只能携带一把神兵，导致备用武器无法使用神兵，切换上场之后亏了很多平砍输出。比如由于招架机制，导致大后期 PVP 实际招架率过低，游龙棍法效果大跌——导致备用武器实际收益很低。由于切换武器的轻功七韵踏音行没有其他战斗效果，实质上是在用备用武器的收益替换了轻功的收益。而鉴于江湖轻功强度很高（七星迷踪步、潜龙飞遁等等），纯从强度来看，除非面对缴械技能，否则直接使用江湖轻功强度可能会更高。

但不论轻功怎么选择，这套武学都是一套不错的套路，玩法丰富，同时有一定强度。而且可以期待一下未来游戏环境变化，备用武器效果加强（未来可期）。

主动技能的详细公式和各重数的效果可以到放置江湖主动查询表查询：

<https://fzjhactive.gitee.io/index.html>

终南山后，活死人墓。神雕侠侣，绝迹江湖