

## 《灵魂潮汐》「幽辉绮旅」版本技能平衡调整说明

《灵魂潮汐》新版本「幽辉绮旅」版本技能平衡调整说明



### 【幽辉绮旅】版本技能平衡调整说明

人偶师们大家好~

《灵魂潮汐》全新版本【幽辉绮旅】即将于3月30日更新后开启。在新版本中我们修改了拉、雷灵、九华的技能输出。一定的平衡调整。具体如下，大家有什么想法和建议可以在评论区留言~

#### 欧若拉

##### ▲【2系核心-雷霆奔袭】

修改前：攻击1个前排敌人，造成2次75%攻击力的雷电伤害，并使自身增加10/15%攻击力的最终伤害，持续4回合。  
修改后：攻击1个前排敌人，造成2次75%攻击力的雷电伤害，并使自身的雷电技能伤害+15/25%，持续2回合。

##### ▲【2系奥义-失心噩梦】

修改前：扣除基础消耗的怒气后，再次消耗剩余怒气进入失心噩梦状态，持续3回合，每消耗1点怒气使失心噩梦的伤害系数+2%。  
失心噩梦：轮到己方行动时，无法操作，自动攻击3次，每次对1个随机前排敌人造成80%攻击力的雷电伤害（不可驱散，受到控制效果时移除）。

修改后：如果自身有噩梦效果，则触发无尽梦魇·深渊效果，否则在扣除基础消耗的怒气后，再次消耗剩余怒气，每消耗1点怒气，获得1层噩梦效果，持续1回合，随后触发无尽梦魇·带球效果。

带球：每层使自身雷电伤害奥义系数+2%，可叠加。  
无尽梦魇·深渊：追加3次技能攻击，每次对1个随机前排敌人造成1次100%攻击力的雷电伤害。  
无尽梦魇·带球：追加1次技能，攻击3次，每次对1个随机前排敌人造成1次100%攻击力的雷电伤害。

##### ▲【强化1】

修改前：失心噩梦：伤害增加至攻击力的90%。  
修改后：带球：提升的系数增加至2.5%。

##### ▲【强化2】

修改前：失心噩梦：如果电晕层数达到3层，则额外对1个随机前排敌人造成40%攻击力的雷电伤害（重复2次）。  
修改后：带球：每层额外使自身雷电伤害奥义系数+10.2%。  
无尽梦魇：如果带球效果达到3层，追加1次技能攻击，对1个随机前排敌人造成1次20%攻击力（每层电晕从主效果使伤害系数+20%）的雷电伤害（无法击破弱点）。

##### ▲【强化3】

修改前：失心噩梦：伤害增加至攻击力的100%，怒气消耗-8。  
修改后：带球：提升的系数增加至3%，怒气消耗-8。

##### ▲【奥义】

修改前：消耗的剩余怒气达到60%时，自身伤害+10/20/30/40/50%，持续3回合。  
修改后：带球：达到6层时，自身的雷电技能伤害+3/6/9/12/15%，达到32层时，自身雷电伤害技能无视目标3/6/9/12/15%防御；达到48层时，自身雷电伤害技能的攻击力+3/6/9/12/15%。

#### 循灵

##### ▲【2系核心-疾电突袭】

修改前：攻击1个前排敌人，造成1次175%攻击力的雷电伤害。如果目标没有疾电突袭效果，则给目标添加疾电突袭效果，持续3回合。  
疾电突袭：每层使自身受到的雷电伤害+4%，受到雷电技能伤害时额外叠加1层，可叠加6层。

修改后：攻击1个前排敌人，造成1次175%攻击力的雷电伤害，并给目标添加疾电突袭效果，持续3回合。  
疾电突袭：受到的雷电技能伤害无视自身15%防御。

##### ▲【强化1】

修改前：疾电突袭：达到6层时，持续回合数+1。  
修改后：疾电突袭：无视的防御增加至20%，持续期间受到4次雷电技能伤害后，持续回合数+1。

##### ▲【2系奥义-苍蓝雷霆】

修改前：攻击1个前排敌人，造成2次150%攻击力的雷电伤害，并给目标添加苍蓝雷霆效果，持续2回合。  
苍蓝雷霆：受到的雷电伤害额外增加雷灵10%攻击力的雷电附加。

修改后：攻击1个前排敌人，造成2次150%攻击力的雷电伤害，并给目标添加苍蓝雷霆效果，持续2回合。  
苍蓝雷霆：受到的雷电技能伤害增加攻击者10%攻击力的雷电附加。

##### ▲【强化2】

修改前：苍蓝雷霆：提升的雷电附加增加至雷灵攻击力的15%，且累计受到3次雷电技能伤害后会引爆，对目标造成1次高攻击者50%攻击力的雷电伤害。  
修改后：苍蓝雷霆：受到雷电技能伤害+50%，自身受到4次雷电技能伤害后，攻击者追加1次技能攻击；对目标造成1次50%攻击力的雷电伤害（无法击破弱点且不计入苍蓝雷霆的伤害次数）。

##### ▲【奥义】

修改前：苍蓝雷霆：触发引爆伤害时，额外使攻击者回复6点怒气（每回合只能触发1次），目标受到单体雷电电击响应的技能伤害+6/12/18/24/30%。  
修改后：苍蓝雷霆：追加技能攻击前，攻击者当次技能每攻击1次，追加技能的系数+2/4/6/8/10%，目标受到单体雷电伤害奥义的技能伤害+6/12/18/24/30%。

#### 九华

##### ▲【核心-磁力牵引】

修改前：自身行动后随机吸1个我方单位攻击力+5%，防御-5%，持续2回合。  
修改后：自身行动后使我方除九华以外攻击力最高的单位攻击力+5%，防御-5%，持续2回合。

##### ▲【1系核心-电晕连锁】

修改前：回复1个我方单位16点怒气，并使目标的雷电伤害+10%，持续2回合。  
修改后：回复1个我方单位16点怒气，并使目标的雷电伤害+20%，持续2回合。

##### ▲【强化1】

修改前：增加的伤害提升至15%。  
修改后：增加的伤害提升至25%。

##### ▲【强化2】

修改前：增加的伤害提升至30%。  
修改后：回复怒气优先使目标的怒气上限+8，持续1回合。

##### ▲【强化3】

修改前：增加的伤害提升至35%，怒气消耗-2。  
修改后：增加的伤害提升至30%，怒气消耗-2。



本文链接：<https://dqcm.net/zixun/167999628713680.html>