

## 暗黑破壞神 2：毀滅之王 v1.13c

### 「原罪之戰」模組 3.50

作者：borg

#### 【特色】

- 更高難度的挑戰：大幅強化怪物，削弱人物許多太強勢的基本能力。
- 技能物品的調整：平衡過於強勢及無用的設定，提供更多元的選擇。
- 遊戲氣氛的優化：變更怪物造型、技能動畫、物品音效及背景配樂。
- 原版臭蟲的去除：修正官方諸多重大錯誤，並補完其他部分的缺漏。
- 基礎系統的提升：加大儲物箱、提高解析度、傭兵擁有全裝備欄位。

#### 【安裝】

- 將以下檔案放入 Diablo II 安裝目錄，並取代原檔案：
  - ⇒ Patch\_D2.mpq
  - ⇒ BaseMod.mpq
  - ⇒ BaseMod.dll
  - ⇒ PlugY.dll
  - ⇒ SGD2FreeRes.dll
  - ⇒ SGD2FreeRes.json
- 將 Language 子資料夾中之檔案放入 Diablo II 安裝目錄，變更顯示語系：
  - ⇒ d2delta.mpq (中文版)
  - ⇒ d2kfixup.mpq (英文版)

#### 【說明】

- 模組適用版本僅限於官方修正檔 1.13c。
- 可搭配 Glide wrapper (<http://www.svenswrapper.de/english>) 呈現最佳畫面。
- 出現系統錯誤 Unhandled Exception: Access Violation (c0000005) 訊息，改以視窗化進入遊戲多半能解決。
- 1024 x 768 解析度下，如果畫面偵數嚴重下降，請選擇 Glide 顯示模式，並將 Game.exe 相容性設定為 Windows XP (Service Pack 3)，以系統管理員的身份執行。
- Hell 難度下的後期區域有相當難度，建議組隊挑戰。
- 人物不強制重練。如使用舊檔案，請以合成公式更新裝備能力。
- 地獄難度下的後期區域有相當難度，建議組隊挑戰。
- 設定解說與遊戲心得，請參照模組網頁 (<http://home.gamer.com.tw/borg>)。

#### 變更總覽

#### 介面

- 變更遊戲載入畫面。
- 變更 800 x 600 解析度的視窗邊框。
- 生命球、法力球的圖片對調。
- 符號「+」、數字「5」改為較清晰的字體。
- 人物屬性欄改用官方版釋出的樣式，並顯示進階能力。
- 製作群名單會顯示模組版本。
- 支援繁體中文版，並美化字型。

## 系統

- 取消連上官方伺服器及 Open Battle.net 的功能。
- 多人模式下，加快進入遊戲的速度。
- 私人儲藏箱的空間增加至 100 頁。
- 新增「公用儲藏箱」(Shared Stash)，儲存空間 100 頁。
- 新增「公用金錢」(Shared Gold)。
- 城鎮外自動撿拾金錢 (Auto Gold Pickup)。
- 提高畫面解析度至 1024 x 768。
- 可開啟多重視窗。
- 修正遊戲運行時，CPU 使用率過高的問題。
- Ctrl + 滑鼠左鍵點選物品：自動移至背包、儲物箱、赫拉迪克方塊或地上。
- Shift + 滑鼠左鍵點選藥水：自動移至腰帶。

## 角色

- 等級上限提高至 100 級。
- 殺死怪物獲得更多經驗值，並取消 72 級以後的升級罰則。
- 新增技能音效和顯示動畫。
- 取消所有技能的施法延遲。
- 大幅降低走路、跑步速度，並增加耐力消耗。
- 大幅降低盾牌的格擋率。
- 降低 Hell 難度下 Life/Mana Leech 的比例。
- 略微調整各職業升級所增加的生命、法力、耐力。
- 略微調整各職業的法力回復速度。
- 怪物的技能造成法力衰減時，法力球會變紫色。
- 全面變更技能的作用、傷害、法力消耗及協同技能。
- 技能資訊的顯示予以重新編排整理。
- 新增玩者屍體的指示標記。

## 傭兵

- 等級上限提高至 99 級。
- 新增裝備欄位，降低雇用價格。
- 略微提升回血率及抗性。
- 第一章弓箭手：

- ⇒ 可使用十字弓。
- ⇒ 10% 躲避、閃避、迴避機率。
- 第二章沙漠槍兵：
  - ⇒ 靈氣改為刺客技能：
    - Combat (Burst of Speed)、Offensive (Venom)、Defensive (Fade)
  - ⇒ 25% 物理抗性。
- 第三章鐵狼法師：
  - ⇒ 火系的 Inferno 改為 Fire Bolt。
  - ⇒ 電系的 Charged Bolt 改為 Chain Lightning。
  - ⇒ 15% 盾牌格擋機率。
- 第五章野蠻人：
  - ⇒ 新增技能 (Shout) 與次類型：
    - Offensive (Bash)、Defensive (Stun)
  - ⇒ 20% 武器格擋機率。
- 在城鎮內首次見面會打招呼，在城鎮外閒置 60 秒後會說話。

## 場景

- 新增並變更部分區域的背景配樂。
- 大幅增加怪物種類與密度。
- 小幅提高藍色與金色怪物的數量。
- 牛關可無限次進入。
- 簡化進入牛關的合成公式：城鎮傳送卷軸 = 牛關傳送門。
- 維特的腳不再出現。
- 尼拉賽克的紅門在任務完成後不會關閉。

## 怪物

- 不再掉落藥水與卷軸。
- 掉寶率全面調整並大幅提升。
- Life/Mana Leech 對不死系敵人無效。
- 新增類型，並強化抗性、免疫及攻擊模式。
- **Normal 難度下，怪物的技能傷害大幅降低或完全消除。**
- **免疫無法破除，並隨難度增加類型：Normal 難度無免疫，Nightmare 難度為單一免疫，Hell 難度為雙重免疫。**
- 大幅增加 Normal、Nightmare 難度的經驗值。
- Lesser Evils (Andariel、Duriel、Belial、Azmodan) 與 Prime Evils (Diablo、Mephisto、Baal) 會反彈遠程物理傷害，受冰冷攻擊的緩速效果降低。
- Mephisto、Diablo、Baal 受傷時會以冰凍效果進行反擊。
- **以下怪物技能為魔法傷害：**
  - ⇒ 第一、二、三章 Acid Beast 吐出的酸液
  - ⇒ 第五章 Imp 的遠程攻擊、Baal (含分身) 施展的 Inferno/Nova
- 新增一代的超級頭目：屠夫 (The Butcher)、骷髏王 (King Leoric)、嗜血

- 戰神 (Warlord of Blood)、大主教拉薩洛斯 (Archbishop Lazarus)。
- 除了持盾類型、Izual、Ghom、Cydaea、Rakanoth 以及 Prime/Lesser Evils 等超級與最終頭目，全面取消格擋率。
- 新增「菁英」(Elite) 類型，僅出現在第五章末尾 (Worldstone Keep、Throne of Destruction)。菁英怪物無特殊強化，但不受「智能系」技能影響，其遠程攻擊也對於 Slow Missiles 免疫。
- Summoner、Nihlathak、Ancients 改為人類型態，取消免疫及特殊屬性。
- 取消第三章 Bone Fetish 死亡時的自爆傷害。
- 取消第五章 Shenk the Overseer 死亡時的畫面特效。
- Ancients 掉高階符文，地獄級難度可到 Zod。
- Act Boss 自動回復血量。
- 部分普通怪物、獨特頭目新增靜默 (Neutral) 狀態的音效。

## 物品

- 新增套裝、獨特物品的音效及圖片。
- 新增「鍛造」系統可強化物品，附加能力與合成方式詳見附件。
- 新增合成公式 (打洞、升級、強化、洗屬性、變換形態)。
- 新增「藥草」(Herb，加快 25% 移動速度，持續 30 秒)。
- 新增四種短期強化物品 (每次限用一種)：
  - ⇒ 安傑里斯法典 (Codex of the Angiris，+1 所有技能，120 秒)
  - ⇒ 涅法雷姆之書 (Book of the Nephalem，+5% 生命上限，140 秒)
  - ⇒ 赫拉迪姆筆記 (Note of the Horadrim，+5% 法力上限，160 秒)
  - ⇒ 聖休亞瑞年鑑 (Annal of the Sanctuary，恢復生命速度 +3，180 秒)
- 新增內建能力至以下物品：
  - ⇒ 斧：野蠻人 1-3 個隨機技能 +1-3 級
  - ⇒ 釘鎚：德魯依 1-3 個隨機技能 +1-3 級
  - ⇒ 弓/十字弓：亞瑪遜 1-3 個隨機技能 +1-3 級
  - ⇒ 魔杖：法力恢復速度提高 10-25%
  - ⇒ 法杖：法力恢復速度提高 50-100%
  - ⇒ 十字弓：-20~35% 目標防禦
  - ⇒ 頭環：+5-15% 所得經驗值
- 變更死靈人頭的內建能力：+7-90 耐力。
- 稀有、手工物品依合成公式只能打一個洞。
- 取消聚氣、附加或觸發技能的物品。舊裝備上的此類技能停止作用。
- 取消獨特物品只能出現一次的限制。
- 目盲、冰凍、逃跑等特效無法作用於遠程武器。
- 大幅變更手工物品的能力，並取消裝備類型限制。
- 開放官方隱藏的裝備屬性「不消耗箭矢」。
- 除德魯依、聖騎士、死靈專用裝備，菁英級防具減少力量需求。
- 非職業專用的進階級與菁英級盾牌，防禦值提高 50%。
- 調整、變更所有獨特物品的能力。

- 調整魔法字首、字尾的數值範圍及出現部位，並增加新類型。
- 大幅變更寶石、符文、套裝的能力。
- 套裝「牛王之皮甲」可在牛關以外的區域掉落。
- 大幅變更符文組的內容，並開放天梯專屬及官方隱藏的符文組。
- 略微降低盾牌的格擋率。
- 擴大防具降低跑速、消耗耐力的效果，尤其高階金屬裝備。
- 修正無形防具打洞多加 50% 防禦值的錯誤。
- 變更武器及防具的最大鑲嵌洞數。單手武器最多四個，頭環僅一個。
- 投擲武器（不包括亞瑪遜專用標槍）可以打一個洞。
- 魔杖與法珠不算鈍器。攻擊速度提升，但失去對不死系的 50% 額外傷害。
- 力量對聖騎盾牌的傷害加成提高 10%。
- 力量對單手斧的傷害加成提高 10%，雙手斧提高 15%。
- 敏捷對十字弓的傷害加成提高 50%。
- 敏捷對單手劍的傷害加成提高 20%，雙手劍提高 25%。
- 完全恢復藥劑（大紫藥水）的療效由 100% 降低至 50%。
- 簡化恢復藥劑（紫藥水）的合成公式：
  - ⇒ 2 瓶普通紅藥水 + 2 瓶普通藍藥水 = 1 瓶小紫藥水
  - ⇒ 2 瓶超級紅藥水 + 2 瓶超級藍藥水 = 1 瓶大紫藥水
- 取消解凍藥劑、解毒藥劑的最大抗性加成。
- 卷軸無法放置於腰帶上。
- 城鎮傳送卷軸除了在物品欄中使用，有 20 分鐘的施展遲延。
- 箭矢的數量上限增加至 500。
- 投擲武器的數量上限增加至 250。
- 投擲藥劑的數量上限增加至 50。

## 商店

- 大幅降低物品售價及賭博費用。
- 大幅降低物品收購價格上限：Normal 難度 1000；Nightmare 難度 3000；Hell 難度 5000。
- 物品等級隨難度而提升。Normal 難度為普通級裝備，Nightmare 難度為進階級裝備，Hell 難度為菁英級裝備。
- 提高賭博到稀有、套裝、獨特物品的機率。
- 交易與賭博增加更新物品的按鈕。
- Lysander、Alkor 在 Nightmare、Hell 難度可販售投擲藥劑。
- 藥水的販售類型，不分難度一律相同。
- 各城鎮的藥水商人都販售藥草。
- 各城鎮的武器商人新販售各職業專屬裝備。
- Jamella 販售以下新物品：
  - ⇒ 優質物品：完美寶石、珠寶、符文、護符、頭環
  - ⇒ 特殊物品：英雄旗幟、赦罪勳章
  - ⇒ 短期強化物品：安傑里斯法典、涅法雷姆之書、

## 技能

### ◎ Amazon

- **Inner Sight** 作用於自己，增加準確率並減少目標的防禦（上限 25%）。
- **Slow Missiles** 緩速效果改為隨等級增加（上限 30%）。
- **Critical Strike** 機率大幅降低（上限 35%）。
- **Dodge**、**Avoid** 機率降低（上限 40%）。
- **Evade** 機率降低（上限 45%）。
- **Pierce** 機率大幅降低（上限 50%）。
- **Decoy** 在螢幕上顯示圖示，減少血量加成，並有 25% 閃躲機率。
- **Valkyrie** 致命一擊及閃躲機率與協同技能無關，固定為 10%、20%。
- **Magic Arrow** 新增偷取法力（上限 10%）。
- **Fire Arrow**、**Cold Arrow** 不再轉化物理傷害為元素傷害。
- **Multiple Shot** 武器傷害罰則為 1/2。
- **Strafe** 武器傷害罰則為 5/8。
- **Guided Arrow** 武器傷害罰則為 3/4。
- **Exploding Arrow** 有 50% 的擊退機率。
- **Immolation Arrow** 略微增加火牆的燃燒範圍，但縮短燃燒時間（3 秒）。
- **Jab** 武器傷害罰則為 3/4。
- **Impale** 攻速加快，並新增壓碎性攻擊的機率（上限 20%）；減少武器耐久度的機率隨等級增加（上限 25%）。
- **Fend** 武器傷害罰則為 5/8。
- 修正 **Poison Javelin** 單位時間內毒傷無限累加的錯誤。
- 修正 **Plague Javelin** 飛行軌跡上無毒傷的錯誤。
- **Lightning Bolt** 取消武器傷害罰則，僅轉換部分物理傷害為閃電傷害，並有 25% 的擊退機率。
- **Charged Strike** 釋放的電光彈增加至 7 個。
- **Lightning Strike** 降低攻擊遲延（2 frames）。
- **Lightning Fury** 武器傷害罰則為 1/2。
- 標槍系技能會顯示攻擊準確率於人物屬性欄。
- 技能上的物理與非物理傷害會分別顯示於人物屬性欄。

### ◎ Assassin

- **Dragon Talon** 踢三次，攻擊無法中斷，傷害罰則為 3/4，但無法擊退特殊怪物及頭目。
- **Dragon Tail** 的爆炸傷害可無視惡魔系的火焰抗性。
- **Fists of Fire** 取消隱藏的轉換火傷。
- **Fists of Fire**、**Claws of Thunder**、**Blades of Ice** 攻速加快。
- **Cobra Strike** 偷取生命與法力的比例減半。

- **Phoenix Strike** 變更第一段聚氣的攻擊方式，並減少第二、三段聚氣的攻擊遲延（2 frames）。
- **Psychic Hammer** 擊退機率為 100%。
- **Burst of Speed** 新增受擊恢復速度（上限 20%）。
- **Fade** 取消全抗性加成及隱藏的物理抗性，改為減少物理與魔法傷害。
- **Cloak of Shadows** 作用範圍隨等級增加，略微降低持續時間。
- **Weapon Block** 格擋機率上限降低為 50%，新增格擋速度的加成。
- **Mind Blast** 無法轉化怪物。
- **Shadow Warrior** 格擋機率 35%，抗性上限 75%，並新增 35% 物理抗性及 30% 閃躲機率。
- **Shadow Master** 格擋機率 30%，抗性上限 75%，並新增防禦加成。
- **Shock Web**、**Blade Sentinel** 縮短攻擊遲延。
- **Wake of Fire** 射擊次數增加至 7 次。
- **Wake of Inferno** 增加射程，射擊次數減少至 9 次。
- **Charged Bolt Sentry** 射擊次數增加至 8 次。
- **Lightning Sentry** 增加射程。
- 修正 **Inferno Sentry** 傷害計算的錯誤。
- **Death Sentry** 改為釋放新星，並降低屍爆傷害。
- **Blade Sentinel**、**Blade Fury**、**Blade Shield** 顯示正確的準確度，並隨等級增加。
- **Blade Fury** 增加基本傷害，武器傷害加成降為 1/2，並可發動穿透攻擊。
- **Blade Shield** 提高基本傷害及攻擊頻率，並新增傷害加成。
- **Venom** 新增準確度加成。

## ◎ Barbarian

- **Bash** 附加的物理傷害改為致命一擊的機率（上限 20%）。
- **Stun** 大幅延長暈眩時間，準確度與傷害隨等級增加。
- **Double Swing**、**Double Throw** 武器傷害罰則為 7/8，準確度與傷害隨等級增加。
- **Leap** 減少震退範圍，上限 8 碼。
- **Leap Attack** 取消隱藏的震退範圍。
- **Concentrate** 略微提升盾牌格擋率（上限 10%）及物理抗性（上限 20%），但降低協同技能的傷害加成。
- **Frenzy** 改為單持武器的技能，並取消移動速度的加成。
- **Whirlwind** 武器傷害罰則為 5/8，並略微增加移動速度。
- **Berserk** 提升傷害但降低物理抗性及格擋率，投資點數才延長脆弱狀態。
- **Increase Speed**、**Increase Stamina**、**Iron Skin**、**Natural Resistance** 減少數值加成。
- **Howl** 減少作用範圍與持續時間。
- **Find Potion** 排除回復藥劑，並大幅降低治療及法力藥劑的發現機率。
- **Find Item** 降低普通及超強物品的發現機率，但提高魔法物品的發現機率。

- **Taunt** 減少目標準確度與傷害的上限為 25%。
- **Shout** 大幅減少防禦值加成。
- **Battle Orders** 大幅減少血量與法力的加成。
- **Battle Command** 改為增加角色的所有屬性。
- **Grim Ward** 技能持續時間及怪物逃跑時間隨等級增加。
- **Battle Cry** 改為降低敵人的物理抗性（上限 25%）及防禦值（上限 50%）。
- **War Cry** 無視動物系敵人的物理抗性。

## ◎ Druid

- **Lycanthropy** 降低血量加成，新增耐力加成。
- **Werewolf**、**Werebear** 隨等級略微提高血量及耐力加成。
- **Feral Rage** 減少移動速度及吸血能力（上限 10%）。
- **Maul** 暈眩時間的上限為 5 秒，並新增受擊恢復速度。
- **Fire Claws** 限定熊人狀態。
- **Hunger** 取消物理傷害罰則，並降低偷取生命與法力比例（上限 50%）。
- **Fury** 攻擊無法中斷，武器傷害罰則為 5/8。
- **Fire Storm** 移動速度略微增加。
- **Arctic Blast** 傷害提高，延長冰冷時間，並修正傷害計算的錯誤。
- **Cyclone Armor** 新增防禦值。
- **Twisters** 暈眩時間提高為 1.2 秒。
- **Hurricane** 降低攻擊遲延（15 frames），並延長冰冷時間。
- **Armageddon** 限定人形狀態，並提高頻率、判定、作用時間與傷害。
- **Oak Sage** 減少血量加成，但新增恢復生命及防禦加成（上限 25%），並修正 20 級以上無作用的錯誤。
- **Heart of Wolverine** 新增移動速度加成。
- **Spirit of Barbs** 提高傷害反彈比例，並新增殺死敵人後獲得生命及緩慢敵人的效果（上限 50%）。
- **Oak Sage**、**Heart of Wolverine**、**Spirit of Barbs** 對於詛咒免疫，有 35% 魔法抗性及 40% 閃躲機率。
- **Raven** 數量增加至 7 隻，擊中降低目標防禦，新增 10% 致命一擊的機率。
- **Spirit Wolf**、**Dire Wolf**、**Grizzly** 提升回血率，基礎能力隨等級增加，並修正數值的顯示錯誤。
- **Spirit Wolf** 新增魔法傷害、30% 魔法抗性、15% 致命一擊的機率、詛咒時間減半。
- **Dire Wolf** 新增吸血能力、移動速度加成、20% 致命一擊的機率、中毒時間減半。狂暴狀態中無法冰凍，準確率、攻擊速度、傷害、防禦提升 50%，持續時間隨等級增加。
- **Grizzly** 新增 30% 物理抗性、25% 致命一擊的機率、冰冷時間減半，並修正重擊無法暈眩敵人的錯誤。
- **Poison Creeper**、**Carrion Vine**、**Solar Creeper** 有 35% 閃躲機率。
- 修正 **Carrion Vine**、**Solar Creeper** 螢幕左上方小圖示的顯示錯誤。



## ◎ Necromancer

- **Amplify Damage** 降低物理抗性的比例改隨等級增加（上限 100%）。
- **Weaken** 減少敵人物理傷害的比例改隨等級增加（上限 50%）。
- **Terror** 可降低敵人的準確度（上限 50%）。
- **Iron Maiden** 提高傷害反彈的比例，並降低物理抗性（上限 50%）。
- **Life Tap** 吸血比例改隨等級增加，並降低魔法抗性（上限 25%）。
- **Confuse** 降低目標的防禦（上限 50%）。
- **Attract** 降低目標的防禦（上限 100%）。
- **Decrepify** 不再降低物理傷害及物理抗性，緩速比例隨等級增加，並防止怪物自療。
- **Corpse Explosion** 縮小傷害範圍，物理及火焰傷害降低並改隨等級增加。
- **Poison Dagger**、**Poison Explosion** 大幅提高傷害。
- **Bone Armor** 新增防禦值。
- **Bone Wall**、**Bone Prison** 提高生命值、各種抗性及持續時間，並使攻擊者受到反傷害。
- **Clay Golem** 減少血量，並降低緩速上限至 50%。
- **Blood Golem** 減少血量，增加並顯示吸血比例，自身承受傷害降低為 5%。
- **Iron Golem** 減少血量，取消 Thorns 靈氣，新增物理減傷（上限 50%）。
- **Fire Golem** 減少血量，取消 Holy Fire 靈氣。
- 所有召喚物的格擋率變更如下：
  - ⇒ 骷髏戰士：20%
  - ⇒ 骷髏法師：15%
  - ⇒ 魔像：25%
- **Golem Mastery** 降低血量加成，提高移動速度，並新增防禦及傷害加成。
- **Summon Resist** 增加毒素抗性，上限提高至 90%。
- **Skeleton Mastery** 略微降低血量與傷害的加成，新增延長重生時效。
- **Skeleton Warrior** 略微增加血量、防禦值及盾牌格擋率。
- **Skeletal Mage** 略微減少召喚數量，但略微增加血量、防禦值、移動速度、攻擊距離、傷害及格擋率，並顯示遠程攻擊的加成數值。
- 骷髏戰士、骷髏法師有 20% 至 25% 的物理及魔法抗性。
- **Revive** 減少召喚數量，並降低血量及速度加成。
- 減少骷髏戰士、骷髏法師及重生怪物的數量。
- 修正所有石魔基礎能力數值的顯示錯誤。
- 略微減少所有詛咒的作用範圍及持續時間。

## ◎ Paladin

- **Sacrifice** 自傷比例降低為 1%，並新增撕裂傷口的機率（上限 20%）。
- **Zeal** 傷害罰則為 5/8。
- **Charge** 不再發生突擊後使人物靜止不動的情形。
- **Holy Bolt** 無視不死系敵人的魔法抗性。

- **Blessed Hammer** 大幅降低傷害，對不死系敵人的傷害加成降低為 25%。
- **Conversion** 作用時間隨等級增加。
- **Holy Shield** 降低防禦與格擋率加成，新增更快速受擊恢復及魔法抗性；投資點數可減少物理及魔法傷害，亦可放置於左鍵施展。
- **Fist of the Heavens** 取消施放的動畫遲延，並無視不死系敵人的魔法抗性。
- **Might** 新增武器基礎傷害的加成。
- **Thorns** 新增撕裂傷口的機率（上限 25%）。
- **Blessed Aim** 取消被動的準確度加成，並新增最大能見度及穿透攻擊的機率（上限 25%）。
- **Concentration** 取消攻擊不受中斷及物理傷害加成，但提高全技能等級，使所受傷害轉為法力，並新增致命攻擊的機率（上限 25%）。
- **Holy Freeze** 降低緩速上限至 50%。
- 修正 **Sanctuary** 對不死系敵人無傷害加成的錯誤。
- **Fanaticism** 取消準確度與傷害加成，加快施法速度，並新增壓碎性攻擊的機率（上限 25%）。
- **Conviction** 降低防禦與元素抗性的比例大幅削弱（上限 25%、50%），並防止怪物自療。
- **Prayer** 大幅提昇補血量，不再消耗法力，並新增受擊恢復速度。
- **Resist Fire**、**Resist Cold**、**Resist Lightning** 取消被動的抗性上限加成，並吸收元素傷害（上限 40%）。
- **Defiance** 新增物理抗性（上限 50%），並減少物理傷害。
- **Cleansing** 新增毒素抗性，並提高抗性上限與淨化效率。
- **Cleansing**、**Sanctuary** 作用間隔縮短至 1 秒。
- **Vigor** 降低移動速度加成，並減少魔法傷害。
- **Meditation** 減少法力恢復，新增魔法抗性並吸收魔法傷害（上限 40%）。
- **Salvation** 減少抗性加成，但提高最大抗性並吸收元素傷害（上限 30%）。
- **Redemption** 開啟時所殺死的怪物無法復活，並可獲得生命和法力。

## ◎ Sorceress

- **Warmth** 減少法力恢復。
- **Fire Bolt**、**Ice Bolt** 提高飛行速度與傷害。
- **Inferno** 可暈眩敵人 0.6 秒，並修正法力消耗的顯示錯誤。
- **Blaze** 略微減緩耐力消耗（上限 25%），產生的火牆可擊退敵人。
- **Enchant** 對遠程攻擊的傷害加成提高至 50%，殺死敵人後可獲得法力。
- **Meteor** 略微增加攻擊範圍與燃燒時間。
- **Hydra** 召喚數量與持續時間隨等級略微增加。
- **Nova**、**Frost Nova** 擴大攻擊範圍。
- **Telekinesis** 擊退機率為 100%。
- **Static Field** 在地獄難度的扣血上限降低為 33%。
- **Chain Lightning** 縮短攻擊遲延（2 frames）。
- **Thunder Storm** 提高攻擊頻率，並擴大攻擊範圍。

- **Energy Shield** 增加最大法力（上限 10%），降低法力耗損比例（100%：吸收 1 點傷害，消耗 1 點法力）並造成雷電的反傷害。投資點數可增加傷害吸收的比例（上限 70%）。
- **Teleport** 無法穿越牆壁或物體。
- **Teleport** 為 **Energy Shield** 的協同技能，減少吸收傷害時的法力耗損比例。如投資 20 點，比例降低至 50%（吸收 2 點傷害，消耗 1 點法力）。
- **Cold Mastery** 降低抗性扣減。