1. 基本规则

克制关系带来120%伤害，120%命中、闪避补正

人物属性补正：先直接加属性

1. 基本连招体系

连招根据使用次数触发，不一定需要按照顺序，右上角UI提示

力：攻击技

速：攻击技

技：攻击技

力-力-力 攻击力提升

速-速-速 bp+3

技-技-技 命中+闪避+暴击

2力 + 1技 攻击力小幅提升2回合 + 触发第三下特殊伤害：推拉、流血等等

2力 + 1速 攻击力小幅提升2回合 + 触发第三下特殊伤害：眩晕、禁足、减速等等

2技 + 1力 命中/闪避/暴击小幅提升 + 触发第三次技能改变为暴击伤害

2技 + 1速 命中/闪避/暴击小幅提升 + 触发第三次技能改变为强制优势伤害

2速 + 1力 bp+1 + 二次攻击

2速 + 1技 bp+1 + 二次移动

1力 + 1速 + 1技 伤害免疫盾