**0405时机整理**

**注：以下内容仅为业余人士整理，如有错还望包含。毕竟整理这些也挺累的。以下的时机包含1217，0401，0405，某个版本以后才有的时机有特别写出来，需要注意的地方用#标出来并且加粗了（不要问我为什么，因为学ruby的就这样）**

**技能的例子以及该时机会用到的data一律用蓝色字体。**

**全局时机：指无需改can\_trigger即能被所有对象触发的时机，但player仍然是技能拥有者。例子：Dying就是个全局时机，因此在**

**任何一个人进入濒死时都会触发这个时机，如果在这里player:askForSkillInvoke()，询问的依然是技能拥有者而不是触发者。而改can\_trigger为所有对象都能触发该技能后，player就变成了触发者，player:askForSkillInvoke()询问的也就是触发者了。**

NonTrigger：空时机 **#该时机不能用来触发技能**

GameStart：游戏开始时，如：化身，狂暴

TurnStart：回合开始时，如：还是化身，争功

EventPhaseStart：阶段开始时，如：再起

EventPhaseSkipping：跳过阶段时，如：神杀暂时没有，灵涌：一名角色跳过其一个阶段时，你可以进行判定，若结果不为【杀】，你可以使用之并重复此流程。（此为胖神给的参考例子）

EventPhaseProceeding：阶段进行时，如：归心

EventPhaseEnd：阶段结束时，如：精策

EventPhaseChanging：阶段变化时，如：鸡肋，巧变，data:toPhaseChange()

DrawNCards：摸牌阶段摸牌前，如：弘援，data:toInt()

AfterDrawNCards：摸牌阶段摸牌后，如：弘援，好施后半部分，data:toInt()

DrawInitialCards:分发起始手牌前，如：七星，data:toInt()

AfterDrawInitialCards:摸完起始手牌之后 ，如：七星

PreHpRecover：体力回复前 如：救援，data:toRecover()

HpRecover：体力回复时，如：旧——恩怨，data:toRecover()

PreHpLost：失去体力前，如：祸水，data:toInt()

HpLost：失去体力后 ，如：诈降，data:toIng()

**# 0401用该时机取代了PostHpReduced**

HpChanged：体力变化后，如：祸水，伤逝，豹变，data:toInt()

MaxHpChanged：体力上限变化后，如：祸水，伤逝，豹变，data:toInt()

PostHpReduced：体力变化后，data:toInt()（用于流失体力）/data:toDamage()（用于伤害）

**#该时机在0401后就被HpLost取代了**

EventLoseSkill：失去技能时，如：不屈，data:toString()

EventAcquireSkill：获得技能时，如：豹变，data:toString()

StartJudge：判定开始时，如：咒缚，data:toJudge()

AskForRetrial：询问改判时（全局时机），如：鬼才，鬼道data:toJudge()

FinishRetrial：改判结束时，如：暂时没有例子，data:toJudge()

FinishJudge：判定结束时，如：天妒，屯田，data:toJudge()

PindianVerifying：拼点验证大小时，如：辅佐，data:toPindian()

Pindian：--拼点生效时，如：制霸收拼点牌等等，data:toPindian()

TurnedOver：翻面后，如：解围，法恩

ChainStateChanged：横置/重置时，如：法恩

ConfirmDamage：确定伤害的点数和属性时，如：酒，嫉恶，data:toDamage()

Predamage：造成伤害前，用于触发某些技能，如：绝情，data:toDamage()

DamageForseen：伤害结算开始时，为伤害结算中的第一个时机，如：狂风、大雾，data:toDamage()

DamageCaused：造成伤害时，如：初版潜袭等，data:toDamage()

DamageInflicted：受到伤害时，如：天香等，data:toDamage()

PreDamageDone：伤害计算完成前，即扣减体力前，如：武魂加标记，data:toDamage()

DamageDone：伤害计算完成时，即执行伤害时，如：生息，data:toDamage()

Damage：造成伤害后，如：烈刃等，data:toDamage()

Damaged：受到伤害后，如：遗计等，data:toDamage()

DamageComplete：伤害结算完毕时，如：铁锁连环，天香摸牌和誓仇的摸牌

data:toDamage()

EnterDying：进入濒死 ，如：逢亮，data:toDying()

**#0401后才有，如果是像逢亮那样只是自己濒死触发的话，就应该用这个而不是用Dying**

Dying：处于濒死状态时（全局时机），如：补益，data:toDying()

AskForPeaches：濒死状态求桃时（全局时机），如：涅槃, data:toDying()

AskForPeachesDone：濒死阶段求桃结束时，如：不屈防止死亡的效果，data:toDying()

QuitDying：濒死状态结算后，如：黩武失去体力的效果, data:toDying()

**#0401后才有**

Death：死亡时（全局时机），如：断肠挥泪, data:toDeath()

BuryVictim：处理死亡角色时，如：飞龙夺凤，data:toDeath()

BeforeGameOverJudge：死亡前，如：焚心, data:toDeath()

GameOverJudge：判断是否游戏结束时，如：狱刎（智）, data:toDeath()

GameFinished：游戏结束时（全局时机），如：神杀暂时没有

SlashEffected：杀生效时，如：毅重，data:toSlashEffect()

SlashProceed：杀结算时，如：神杀暂时没有，data:toSlashEffect()

SlashHit：杀命中时，如：神杀暂时没有，data:toSlashEffect()

SlashMissed：杀被闪避时，如：猛进，虎啸，data:toSlashEffect()

JinkEffect：闪生效前，如：设伏，data:toCard()

NullificationEffect：无懈可击生效时 ，如：设伏，data:toCardEffect()

CardAsked：被要求打出卡牌时，如：激将，护卫，data:toStringList()

CardResponded：卡牌响应时，如：雷击,，data:toCardResponse()

BeforeCardsMove：卡牌移动前（全局时机），用于有时我们需要在移动前记录下卡牌，如：落英，明哲，data:toMoveOneTime()

CardsMoveOneTime：卡牌移动时（全局时机），如：横江，守成，

data:toMoveOneTime()

PreCardUsed：卡牌使用前，用于AI筛选时机设计，用于限次数的视为普通牌的技能，如：勇决，data:toCardUse()

CardUsed：使用牌，如：设伏，残蚀，data:toCardUse()

TargetSpecifying: 指定目标时 ，如：谮毁，奋威，data:toCardUse()

**#0401以后才有**

TargetConfirming：成为目标时，如：流离，求援，data:toCardUse()

TargetSpecified：指定目标后 ，如：激昂，祸首，data:toCardUse()

**#0401以后才有**

TargetConfirmed：成为目标后（全局时机），如：婉容，救援，data:toCardUse()

CardEffect：卡牌生效前（此时机仅为AI筛选时机设计），如：神杀暂时无例子，data:toCardEffect()

CardEffected：卡牌生效时，如：智迟，data:toCardEffect()

PostCardEffected：卡牌生效后，如：神杀暂时无例子，data:toCardEffect()

CardFinished：卡牌结算完毕后，如：勇略，data:toCardEffect()

**#0401以后才有**

TrickCardCanceling：询问无懈可击时，如：神杀暂时无例子，data:toCardEffect()

TrickEffect：锦囊对你生效时 如：谦逊，data:toCardEffect()

**#0401以后才有**

PreCardResponded：卡牌响应前，如：神杀暂时无例子，data:toCardResponse()

ChoiceMade：做出选择时，如：仁心，秘技，data:toString()

StageChange：状态改变时（全局时机，仅为虎牢关模式设计）

**#该时机是要像TurnBroken，throw出来的**

FetchDrawPileCard：摸取摸牌堆的牌时（仅为小场景设计）

ActionedReset：身份牌重置时（全局时机，仅为3v3模式设计），如：忠义

Debut：登场时（仅为1v1模式设计），如：蛮裔

TurnBroken：回合中止时（全局时机），如：胆守

**#0405之前请勿用于触发时机，该时机在0405可以实现，利用room里的void throwEvent(const TriggerEvent event)函数在另一个时机里抛出该时机即可**

NumOfEvents：用以时机计数，它的枚举值等于除它外所有的时机数），不能触发技能