

「拳头」类招数详解

概述

「拳头」类，是九类局部招数的一种。拳头类中的「实现招数」依赖并且需要消耗其「基础招数」所积累的「能力点」。在拳头类中，原存在「拳头」以及「老大拳头」两种基础招数，由于两者属性完全相同，我们决定在正式发行版本中删除「老大拳头」。因此，若其他 Dueler 出招「老大拳头」，请一律按照「拳头」的情况处理。

基础招数

「拳头」是拳头类的基础招数，是唯一获取拳头能力点的途径：

- 「拳头」：
 - 消耗能力点：无
 - 伤害：\$0\$
 - 伤害范围：无
 - 克制：「鱼」\$\\And\$「加点」
 - 其他：增加\$1\$个「拳头」能力点
 - 手势：右手握拳，从右下伸到左上

实现招数

「实现招数」是拳头类招数的实现，通过消耗拳头能力点来释放招数对应的能力：

- 「肘击」：
 - 消耗物品：\$1\$个「拳头」
 - 伤害：\$1\$
 - 伤害范围：指定单人
 - 克制：无
 - 其他：对「卧倒」\$\\And\$「石头」的敌人伤害为\$0\$
 - 手势：右手手臂平放后向右拉伸
- 「一拳超人」：
 - 消耗物品：\$2\$个「拳头」
 - 伤害：\$2\$
 - 伤害范围：指定单人
 - 克制：无
 - 其他：无
 - 手势：右手握拳后向前伸出
- 「一飞冲天」：
 - 消耗物品：\$3\$个「拳头」
 - 伤害：\$3\$
 - 伤害范围：指定单人
 - 克制：无
 - 其他：对「闪」的敌人伤害为\$0.5\$
 - 手势：右手握拳后向上伸出
- 「双拳」：
 - 消耗物品：\$4\$个「拳头」

- 伤害：\$4\$
- 伤害范围：指定\$1\sim 2\$人
- 克制：无
- 其他：若攻击\$2\$人，指定\$2\$名玩家各受\$2\$伤伤害
- 手势：两手握拳后向前伸出
- 「连打」：
 - 消耗物品：\$5\$个「拳头」
 - 伤害：\$5\$
 - 伤害范围：群体伤害
 - 克制：无
 - 其他：五
 - 手势：两手握拳后，先右手伸出并收回，再左手伸出并收回