

# 一、流程

- 2人局：1v1，初始摸4张手牌，之后每回合各摸一张。血量自己定，50左右很舒服；1c=1回合
- 3人局：斗地主，初始4张，摸牌后叫地主；地主初始血量高于农民（80/50, 50），地主每回合摸两张。
- 4人局：2v2，交替排列；2人中有一人淘汰后可酌情进行斗地主。

# 二、元素反应

见[[附I：角色一览&元素反应]]。

# 三、武器（阿贝多我的祝福）

- 机制I：等级卡池：  
开局时先抽2张★1，之后： $2 \times 1 \rightarrow 1 \times 2$ ， $2 \times 2 \rightarrow 1 \times 3$ ，获得★3后可再次抽取★3。  
抽到新武器可以不要。
- 机制II：武器池：  
★1~★3混池，开局2张，之后每次1张。
- 共存规则：每人3个武器槽，所装备武器总★ $\leq 6$ ；不能同时装备 $2 \times \star 3$ 。

# 四、圣遗物（[[附III：部分武器&圣遗物设计]]）

- 机制I：开局3个圣遗物，每3c所有人再抽2个；
- 机制II：开局5个，之后不抽（立本仍生效）。

# 五、场地

见[[附II：场地]]；（很多时间是不抽的，因为做的不好，但是押中了七圣召唤，可以改进）；3c换一次（或者不换）

# 六、随机事件

3c抽两个，核心乐趣（愿风带走\_\_\_\_）

# 七、伤害公式

协同伤害与正常伤害地位相同（视为一次基伤）

$$\text{伤害} = (\text{基伤} + \text{武器基伤} + \text{武器增伤} + \text{角色增伤}) \times \prod \text{角色倍率} \times \text{反应} \times \prod \text{武器倍率} \times \text{事件} \times \text{场地}$$
$$\text{结伤} = \sum \text{伤害} + \text{超载} + \text{扩散} + \text{武器结伤} + \text{事件}$$

例：

- 基伤：优菈（单）主卡“造成5点物伤”；
- 武器基伤：暗巷闪光“基伤+1”；
- 武器增伤：弓藏“~~未长子不想写~~”，“白缨枪”单次伤害超过8时，额外+4点物伤”；
- 角色增伤：班尼特（合）副卡“火伤基伤+2”；
- 角色倍率：班尼特（合）副卡“伤害 $\times 1.5$ ”，莫娜（单）副卡“伤害 $\times 2$ ”；
- 反应：融化（火->冰）“2倍”，蒸发（火->水）“1.5倍”；

- 武器倍率：决斗之枪“弃一张牌，主卡伤害 $\times 2$ ，.....”，决死卷轴“2c内自己发出伤害 $\times 2$ ，.....”；
- 事件：强韧“伤害 $\times 3$ ，.....”，燃尽“1c内火伤 $\times 2$ ”；
- 场地：渊月螺旋“伤害 $\times 1.5$ ”；
- 武器结伤：无锋剑“结伤+2”

## 八、角色设计

---

- 默认：单张：2伤2元素；合张：2元素；
- 禁止数值膨胀（）
- 元素爆发均转换为主卡；
- 元素战技根据伤害、时间来设计；
- 伤害约为游戏内的  $\frac{1}{20,000}$ 。

## 九、模值计算

---

伤=2，奶=1，盾=1.5，元素=2；

弃=-6，扣=-1，打队友=-1；

反应：冻=4，导=2，石化=5；

角色模值：

五星单主=10

四星单主=8

单副=7

合主=6

合副=4

## // 统计

---

最高单次伤：100+？

最高群伤/总伤：100+？

最多元素量（单体）：9E（雷）

最高血量：135

最多盾量：80