# 十步拳展示

**退步切掌：**对敌方一人造成两滴血的无视任何减伤的真实伤害。

**并步亮掌：**使敌方两人各扣1滴血。

**虚步亮掌：**以自身血量-3为代价，选定两人控制1回合。

**马步架打：**使敌方单体血量-3。

**吃个桃桃：**使自身血量+2。

**温酒斩将：**自身血量-2，但使自身造成的所有伤害+2（此效果持续两回合）。

**五龙盘打：**蓄力二回合后立刻发动，使除自身外场内所有人血量-3（无法受到buff加成）。

**献祭：**使自身造成的所有伤害×2、控制回合+1，持续4回合，效果结束后自身血量-5，处于1回合控制状态。

**九锡黄龙：**使自身规避下3次伤害，每回合受到的伤害-1，但自身血量上限-5。

**再来一遍：**自身血量-3，取消之前所有人除“再来一遍”前3回合任意1回合所使用的技能（每局限用2次）。

**青囊秘要：**技能生效开始，自身每回合的血量+1，并使自身“吃个桃桃”的血量恢复+1，持续4回合。

**先驱突击：**使自身下两回合无论输赢都会发出进攻，并使自身造成的伤害+2。

**破釜沉舟：**跟指定1人单挑1回合，赢者吸取对方血量的，败者血量减（不受血量上限限制，如果对方血量是奇数，则对方血量+1后再吸血）。

**决斗：**跟指定1人单挑3回合，造成伤害最多的人赢，赢者不扣血，败者受到刚刚3回合敌我造成的所有伤害（不包括“献祭”等使自身血量减少的技能）。

**激昂：**对敌军单体使用，使用者抛硬币。抛到正面，自身血量-2，敌军血量-5；反之，抛到反面，自身血量-5，敌军血量-2。

**不屈不挠：**当自身受到致命伤害时，自身血量自动回复到1滴血，并且之后的3回合获得一个2滴血的护盾（护盾血量不可叠加，每局限用1次）。

**歇步手冲：**使用者抛硬币。抛到正面，自身攻击+3，血量-1；反之，抛到反面，自身血量-4。

**提膝冲拳：**技能立即生效，生效后使1人扣8滴血，第2回合开始自身攻击-1，敌军每回合回复2滴血。上述效果持续4个回合，不受到任何伤害加成，该回复可被控制打断。

**雷公助我：**使用后，可以在自身输掉的那回合改掉一个人（包括自己）的出拳，每局限用2次。

**将军饮马：**使用后，记录现在的一切状态。五回合内再次使用可以将自身回到记录中的状态。五回合内未使用，此技能作废。

**旁观者：**使自身进入不在场状态并无法被攻击，持续3回合。

**敬礼：**指定一个人使用，被指定者下3回合内无法获得攻击加成，自身使用回复技能的回血量-1。

**礼毕：**指定一个人使用，使被指定者立刻解除攻击加成。在自身有“敬礼”状态时使用则先解除自身的“敬礼”效果。

**礼尚往来：**当场内两人互相“敬礼”时触发此技能，双方不可攻击及控制，且在此期间双方可对对方使用回复技能。

**格挡冲拳：**指定一个人使用，使被指定者血量-2，指定方+1规避（持续2回合）。

**浑水摸鱼：**使自身下五回合的攻击附加一回合的控制效果，但造成的伤害-1（无法受到任何buff加成）。

**准备：**此技能立刻发动，从本回合开始蓄力，蓄力五回合后的第六个回合期间造成的所有伤害+4（无法再受到其它buff加成）。

# 角色系统

初始角色（幸运儿）：

**血量上限：**20 **被动：**开局获得一次胜局，任何情况都可使用，且每两回合都会增加一次胜局。

**技能：时来运转：**可指定一人跟其判定，若你赢了，则下一次使用的蓄力技能无需蓄力即可发动；若你输了，与你判定的人下一回合造成的所有伤害-1。

战士：

**血量上限：**15 **被动：**所有攻击伤害+2

**技能：无坚不摧**：使下5回合内造成的伤害\*3，对规避的作用效果+1。

医师：

**血量上限：15** **被动：**“青囊秘要”的回合数\*2，回血量+1，“吃个桃桃”的血量回复+2，无视对于“青囊秘要”的禁用。

**技能：妙手回春**：消耗x点血量，增加x点血量上限（x≥5），最多增至20。

圣骑士：

**血量上限：**15 **被动：**“九锡黄龙”的减伤效果+1，规避数+2，所消耗的血量上限-2，无视对于“九锡黄龙”的禁用。

**技能：固若金汤**：使自身下3回合无敌，过后获得1次无视回合的控制效果。

刺客：

**血量上限：**15 **被动：**进行攻击时附带“恶化”效果，持续3回合，3回合内被攻击者收到刺客的伤害+1。

**技能：暗流涌动**：指定一个人发起攻击，造成8滴伤害，但是除刺客外所有人2回合后才会得知谁是被指定者。

记录员：

**血量上限：15** **被动：**每回合自带“将军饮马”效果。

**技能：1. 记录**：可以记录任意玩家前三回合使用的一次技能，最多可一记录三次片段。

**2. 宣读**：选择任意一段记录片段进行重现，可以选择正向或反向。

超限者：

**血量上限：**15 **被动：**无视ban技能的限制。

**技能：偷天换日：**ban掉一个技能，持续5回合。同时只能ban一个技能。

# 特殊模式

1. **BOSS战**

**简介：**随机抽取一名玩家成为本次对局的BOSS，BOSS可ban掉一个角色，其他玩家需要齐力攻打BOSS（关闭友军伤害，≥4人时才能开启）。

**BOSS血量：65（局内人数每加一人血量上限+15）**

**BOSS技能：**

1. **横扫：**使两名玩家血量各-3，或使一名玩家血量-5。
2. **要害锁定**：使下3回合的攻击伤害无视减伤。
3. **震天撼地**：给场上所有玩家施加1回合的控制效果（CD一回合）。
4. **能屈能伸**：使自身这一回合受到的伤害全部变为治疗，但下一回合无法攻击，血量上限-10。
5. 复刻：可学习三回合内一名玩家发动过的一个技能（最多同时存在两个技能）

**BOSS机制：**

1. 胜券在握：不参加猜拳，但每回合所获得的胜局数为获得胜局数最高的人+1。
2. 手下留情：被BOSS杀死的人将会转化为20点血量的傀儡，被BOSS操控（包括出拳）。但不可回复血量。傀儡被杀死后，玩家复活（最多复活两次，否则该玩家彻底死亡）。