如果随机到的技能类型是team相关的，目标选择己方。其余的目标选择敌方

如果被偷袭第一回合伙伴不动

if Battle.getSneakAttack(ARG0) == SAT\_SurpriseAttack then

return

end

所有技能逻辑，优先判断是否有死亡对象，释放气绝技能，然后进行判断自身和队友血量的判断（巫师是debuff的判断），释放明镜或者加血技能。然后判断对方目标数量，释放群攻技能。最后走正常随机技能流程

通用逻辑中，如果随机到气绝2391或者明镜1091或者洁净2401，则将这个技能从临时列表中删除，然后重新随机

弓手：对面人数超过3个时，70%概率施放乱射（1041），其余的随机施放，如果有队员死亡了，检查技能列表中是否有气绝（2391），如果有，40%概率对死的单位施放气绝。血量少于30%，检查技能列表中是否有明镜（1091），如果有，60%概率使用明镜。如果没有继续使用随机技能

格斗：对面人数超过3个时，70%概率施放气功弹（1051），其余的随机施放，如果有队员死亡了，检查技能列表中是否有气绝（2391），如果有，40%概率对死的单位施放气绝。血量少于30%，检查技能列表中是否有明镜（1091），如果有，60%概率使用明镜。

~~饲养：随机技能，如果有队员死亡了，检查技能列表中是否有气绝，如果有，40%概率对死的单位施放气绝。血量少于30%，检查技能列表中是否有明镜，如果有，60%概率使用明镜。~~

~~驯兽：随机技能，如果有队员死亡了，检查技能列表中是否有气绝，如果有，40%概率对死的单位施放气绝。血量少于30%，检查技能列表中是否有明镜，如果有，60%概率使用明镜。~~

战斧：优先攻击对面血最少的单位，技能随机施放，如果有队员死亡了，检查技能列表中是否有气绝（2391），如果有，40%概率对死的单位施放气绝。血量少于30%，检查技能列表中是否有明镜（1091），如果有，60%概率使用明镜。

剑士：优先攻击对面血少的单位，技能随机施放，如果有队员死亡了，检查技能列表中是否有气绝（2391），如果有，40%概率对死的单位施放气绝。血量少于30%，检查技能列表中是否有明镜，如果有，60%概率使用明镜（1091）。

骑士：优先攻击对面血少的单位，技能随机施放，如果有队员死亡了，检查技能列表中是否有气绝（2391），如果有，40%概率对死的单位施放气绝。血量少于30%，检查技能列表中是否有明镜，如果有，60%概率使用明镜（1091）。

传教：当队员血量少于50%时，70%概率使用补血技能（查找自己身上是否有2361,2371,2381，在这三个技能中随机一个），目标为血量最少的友方单位。当己方有队员死亡时，80%概率使用气绝恢复（2391）。其余时候技能随机施放。如果没有气绝，则继续之前的逻辑

巫师：前3回合（优先级最高）50%概率施放恢复魔法（查找自己身上是否有2411,2421,2431，在这三个技能中随机一个），目标为友方单位。如果有队员中了debuff，80%概率施放洁净魔法（2401）。目标为中debuff的单位。其余时候随机技能，当己方有队员死亡时，80%概率使用气绝恢复（2391）。其余时候技能随机施放。如果没有气绝，则继续之前的逻辑

咒术：随机施放技能，当己方有队员死亡时，50%概率使用气绝恢复（2391）。其余时候技能随机施放。如果没有气绝，则继续之前的逻辑

法师：对面角色大于5个，使用超强魔法（2081,2091,2101,2111），3-5个使用强力魔法（2071,2061,2051,2041），3个以下使用单体魔法（2031,2021,2011,2001），当己方有队员死亡时，50%概率使用气绝恢复（2391）。其余时候技能随机施放。如果没有气绝，则继续之前的逻辑

忍者：70%概率普通攻击（1），其余30%概率从其他技能中随机使用，当己方有队员死亡时，50%概率使用气绝恢复（2391）。其余时候技能随机施放。如果没有气绝，则继续之前的逻辑