**CRG装备与道具设计文档**

文档更新记录

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 时间 | 版本号 | 状态 | 撰写人 | 记录 |
| 2015/9/28 | 2.0 | Draft | 户张洋 | 拆分文档，更名 |
| 2015/11/6 | 2.1 | Update | 户张洋 | 根据冮一江设计整理文档。初步设计法术部分 |
| 2015/11/19 | 2.2 | Update | 户张洋 | 更新武器部分设计 |
| 2015/12/14 | 2.3 | Update | 户张洋 | 更新设计 |
| 2015/12/21 | 2.4 | Update | 户张洋 | 更新武器列表和法术列表 |
| 2016/01/12 | 2.5 | Update | 户张洋 | 更新饰品和道具初版 |
| 2016/02/10 | 2.6 | Update | 户张洋 | 更新法术列表 |

目录

[1概述 4](#_Toc439691234)

[2武器 4](#_Toc439691235)

[2.1武器的属性 4](#_Toc439691236)

[2.2武器列表 5](#_Toc439691237)

[2.3.1短剑系 5](#_Toc439691238)

[2.3.2刀系 6](#_Toc439691239)

[2.3.3长剑系 8](#_Toc439691240)

[2.3.4重武系 9](#_Toc439691241)

[2.3.5弓弩系 11](#_Toc439691242)

[2.3.6特殊系 12](#_Toc439691243)

[2.3武器特殊玩法 14](#_Toc439691244)

[2.3.1 武器强化 14](#_Toc439691245)

[2.3.2 武器连击 14](#_Toc439691246)

[3法术 14](#_Toc439691247)

[3.1法术的属性 14](#_Toc439691248)

[3.2法术列表 15](#_Toc439691249)

[3.2.1初级 16](#_Toc439691250)

[3.2.2中级 16](#_Toc439691251)

[3.2.3高级 17](#_Toc439691252)

[3.2.4最高级 17](#_Toc439691253)

[3.3法术特殊玩法 18](#_Toc439691254)

[2.3.1 法术炼化 18](#_Toc439691255)

[2.3.2 法术吟唱 18](#_Toc439691256)

[4饰品 19](#_Toc439691257)

[5道具 19](#_Toc439691258)

[5.1 道具分类 19](#_Toc439691259)

[5.2 道具列表 19](#_Toc439691260)

# 1概述

装备与道具是游戏重要的构成元素，丰富了游戏的内容，增加了游戏的趣味性。多种多样的装备与技能构建了一个丰富多彩的游戏世界。

本文主要从武器、法术、饰品、道具（即一切能够放进玩家背包中的物品）的分类和属性进行阐述。有关武器法术对应的技能和BUFF请见【战斗设计文档】。有关这些物品的获取请见【地图设计文档】。

# 2武器

## 2.1武器的属性

武器的基本属性包括：**基础攻击力、基础速度、基础命中率、基础暴击率、基础击退值。**

**基础攻击力**：武器造成的基础伤害，使用区间数值（如：4~8）表示。最终效果还要受到技能修正和人物属性的影响。

**基础速度**：武器的基础攻击速度。以100为基准。最终效果还要受到技能修正和人物属性的影响。

**基础命中率**：武器的基础命中率。以100为基准。最终效果还要受到技能修正和人物属性的影响。

**基础暴击率**：武器的基础暴击率。以100为基准（代表1%的暴击率）。最终效果还要受到技能修正和人物属性的影响。

**基础击退值**：武器的基础击退值。每1点击退值表示武器可使人在时间轴上的位置回退整个时间轴长度的1%。

每把武器对应三个技能，其中前两个技能为该【类】武器共有，概念上比较类似轻攻击、重攻击。最后一个技能为每个武器独有，具有不同的效果，以及不同的解锁条件。

## 2.2武器列表

武器招式可分为斩击、钝击、刺击三种，不同角色对这三种攻击的抵御能力有所不同。

### 2.3.1短剑系

轻攻击：出招速度极快的一击。攻击\*1，命中\*1，暴击\*1，前摇\*3，后摇\*3，击退\*1，连击\*5。属性：斩击。

重攻击：集中力量的一击。攻击\*1.5，命中\*0.9，暴击\*1，前摇\*1，后摇\*1，击退\*2，连击\*3。属性：刺击。

\*短剑系特效：更换为短剑系武器时附带一次轻攻击。

**NO.1100鱼肠**

武器描述：传说是某著名杀手曾使用过的短剑。剑身短若匕首，使用的样子无论如何也算不上优雅。不过若是能够达到目的，这也不是太大的问题。

武器特效：全部技能附带1% +[幸运] / 10即死效果。（BOSS无效）

战斗风格：低伤高速高暴击高连击，看准时机使用背刺打出很高伤害。

初始数值：攻击4~8，命中90，暴击18，速度150，击退2。

特殊技：接近敌人后的背刺。攻击\*6，命中\*1，暴击\*3，前摇\*0.25，后摇\*1.2，击退\*5，连击\*1。属性：刺击。

特殊技发动条件:总是可以发动。

特殊技特效：若敌人处于前摇（时间轴B区间）或后摇(时间轴0点)时则必中，否则必不中。

**NO.1110黑铁钩爪**

武器描述：附有铁钩的爪，本是一种暗器，但是装备在手上也可以使用。这种看起来不起眼却能造成不相称破坏力的物件，不像是人人都能掌握的。

武器特效：敏捷对攻击力有少量加成。

战斗风格：高命中使得攻击几乎全部能奏效。即使是作为副武器，切换攻击+自毁技的效果还是值得期待。

初始数值：攻击6~10，命中110，暴击16，速度160，击退2。

特殊技：钝击，赌博式的自我毁灭技。攻击\*2，命中\*1，暴击\*1，前摇\*10，后摇\*0.25，击退\*10，连击\*1。

特殊技发动条件：一场战斗只能发动一次。发动后武器变为空手。

特殊技特效：必中，必暴击，无视目标防御状态与伤害减免。

**NO.1120冰霜刺剑**

武器描述：样子上只是年代久远、锈迹斑斑的刺剑，看上去没有什么像样的威力。然而平凡的外表下似乎有着一些奇异的力量？

武器特效：无。

战斗风格：全游戏伤害最低打断效果最差，但连击数最高速度最快的极限武器。对多段攻击的特点善加利用的话，也许会有奇效。

初始数值：攻击2~4，命中100，暴击15，速度200，击退1。

重攻击：三段攻击，附带10%冰冻特效。攻击\*0.5，命中\*1，暴击\*1，前摇\*0.3，后摇\*1，击退\*2，连击\*1。属性：刺击。

特殊技：连续突刺，单次连击速度快。攻击\*0.8，命中\*1，暴击\*1，前摇\*2，后摇\*0.2，击退\*0，连击\*-1。属性：刺击。

特殊技发动条件：速度>50。

特殊技特效：无连击上限。

### 2.3.2刀系

轻攻击：劈砍。攻击\*1，命中\*1，暴击\*1，前摇\*1，后摇\*1，击退\*1，连击\*3。属性：斩击。

重攻击：横扫。攻击\*1.2，命中\*0.8，暴击\*1，前摇\*0.7，后摇\*2，击退\*1.5，连击\*2。属性：斩击。

\*刀系特效：战斗时拥有策略[入鞘]：进入收刀状态。收刀状态下仅可以使用标记为[拔刀术]的技能。

**NO.1200 日罡·月煞**

武器描述：装饰华丽的一对双刀，锋利的刀锋能够切开坚硬的皮肤和护甲，给敌人放血。

武器特效：全部技能附带10%流血BUFF。

战斗风格：对肉身怪物伤害较强。

初始数值：攻击12~16，命中80，暴击12，速度120，击退7。

特殊技：拔刀术·十字斩。攻击\*3，命中\*1，暴击\*2，前摇\*5，后摇\*1，击退\*3，连击\*1。属性：斩击。使用后重新进入拔刀状态。

特殊技发动条件：处于收刀状态。

特殊技特效：必使目标流血。

**NO.1210 备前长船**

武器描述：刀身长得有些不像话，虽然这使得武器能够较容易命中敌人，但实在难以挥舞。据说如果让敌人看清了刀刃，此刀便会离主人而去。

武器特效：[技术]对武器速度有大量加成。

战斗风格：初始速度极慢的技术流武器。长期处于收刀状态是不是个好主意呢。

初始数值：攻击15~19，命中90，暴击9，速度30，击退7。

重攻击：攻击全体版的横扫。攻击\*1.2，命中\*0.8，暴击\*1，前摇\*0.7，后摇\*2，击退\*1.5，连击\*1。属性：斩击。

特殊技：拔刀术·居合。攻击\*1，命中\*0.8，暴击\*1，前摇\*0.7，后摇\*0.3，击退\*1，连击\*1。属性：斩击。使用后重新进入拔刀状态。

特殊技发动条件：处于收刀状态。

特殊技特效：无视目标防御状态，必暴击。

**NO.1220赤影**

武器描述：传说中被诅咒的妖刀。献祭鲜血似乎能够让此刀更加锋利，却也因此更加渴求更多的鲜血。人类总是渴求更多，区区诅咒能让他们停下脚步吗？

武器特效：不接受强化石，只能通过斩杀敌人来强化攻击和暴击。每一次使用嗜血妖刀击杀使得攻击上限+1，暴击+0.5。[攻击最高255，暴击最高128]

战斗风格：需要耐心培养的特殊武器，用起来也像是其名字一样，是一把双刃剑。

初始数值：攻击1~10，命中80，暴击0，速度110，击退7。

重攻击：献身，攻击\*1，命中\*1，暴击\*1，前摇\*1，后摇\*1，击退\*0，连击\*1。攻击自己且使自身进入流血状态，收刀。属性：斩击。

特殊技：拔刀术·血祭，攻击敌全体。攻击\*1.6，命中\*1，暴击\*1，前摇\*0.3，后摇\*0.7，击退\*2，连击\*1。属性：斩击。使用后仍处于收刀状态。

特殊技发动条件：收刀且处于流血状态。

特殊技特效：吸取伤害的10%回复到自己生命。

### 2.3.3长剑系

轻攻击：标准攻击。攻击\*1，命中\*1，暴击\*1，前摇\*1，后摇\*1，击退\*1，连击\*3。属性：刺击。

重攻击：横扫。攻击\*1.3，命中\*0.9，暴击\*1.2，前摇\*0.8，后摇\*0.5，击退\*1.5，连击\*1。属性：斩击。

\*长剑系特效：若长剑技能前摇时受到攻击且未被打断，则技能提前释放。

**NO.1300 麓元的石剑**

武器描述：麓元的爱剑。本是一把普通的双手剑，却寄托了对兽族的仇恨，经过反复锤炼而变得强力而坚硬。爱也好，恨也罢，感情在这个世界上总有其局限，可能只是还没有意识到罢了。

武器特效：不接受强化石，只能通过斩杀兽族来强化攻击。每次斩杀兽族使得攻击+1。[攻击最高250] 对兽族1.25倍攻击力。对灵气角色无效。

战斗风格：初始武器，数值上非常标准。但由于其特性，可能不能用太久。

初始数值：攻击18~22，命中80，暴击10，速度100，击退10。

特殊技：石破天惊，带有10%地属性特效。攻击\*2，命中\*0.8，暴击\*1，前摇\*0.7，后摇\*0.3，击退\*1，连击\*2。属性：钝击。

特殊技发动条件：冷却时间3回合。

特殊技特效：减弱目标防御力20%。

**NO.1310 真空之刃**

武器描述：不知什么材质打造而成，剑刃薄到可以透光，甚至让人怀疑这把剑真的有实体吗？

武器特效：全部技能带有10%气虚效果。

战斗风格：攻速快的长剑，适合应对灵力角色。

初始数值：攻击16~20，命中80，暴击10，速度130，击退10。

特殊技：攻击全体的次元斩。攻击\*0.7，命中\*1.3，暴击\*1，前摇\*2，后摇\*0.5，击退\*1，连击\*1。

特殊技发动条件：速度和时间轴位置均大于时间轴上全部敌人。

特殊技特效：减弱目标防御力20%。

**NO.1320 湛卢**

武器描述：曾为一名明君佩戴，终身不曾出鞘。传说其剑身可化为鞭制裁恶人。在这乱世，只有保存一颗仁义之心者才可挥舞此剑。

武器特效：世界倾向为善良或中立才能使用。杀怪增加善良倾向。

战斗风格：初始数值弱，但强化后能力全面大幅增加。

初始数值：攻击15~15，命中60，暴击8，速度80，击退8。

重攻击：剑气。被视为远程攻击。攻击\*1.9，命中\*0.7，暴击\*2，前摇\*0.75，后摇\*2，击退\*0.9，连击\*2。属性：钝击。

特殊技：制裁。攻击\*2.5，命中\*1.3，暴击\*0，前摇\*2，后摇\*2，击退\*0，连击\*1。属性：钝击。

特殊技发动条件：自身HP低于对方，世界倾向为善良。

特殊技特效：命中后将敌方HP置为自身 + 1（BOSS不可）。

### 2.3.4重武系

轻攻击：标准攻击。攻击\*1，命中\*1，暴击\*1，前摇\*1，后摇\*1，击退\*0.8，连击\*2。

重攻击：跳劈。攻击\*1.5，命中\*0.7，暴击\*1.2，前摇\*0.7，后摇\*0.7，击退\*1.3，连击\*1。

\*重武系特效：特殊技出招时受到攻击不会被击退。

**NO.1400 恶之花**

武器描述：通身鲜红的镰刀。阴柔的外表下却有着强大的攻击力，听说包括第一任在内的历任主人均离奇自杀而亡。常有人把邪恶和诱惑联系在一起，却不知是因为诱惑所以邪恶还是因为邪恶所以诱惑。

武器特效：世界倾向为邪恶或中立才能使用。杀怪增加邪恶倾向。生命少于50%时攻击、命中、暴击都有补正。

战斗风格：数值非常诱人，特殊技也是双刃剑。

初始数值：攻击25~35，命中60，暴击10，速度80，击退14。

特殊技：厄运一击。攻击\*1.5，命中\*1.25，暴击\*1.25，前摇\*1，后摇\*1，击退\*1，连击\*1。

特殊技发动条件：自身HP低于50%。

特殊技特效：若对方HP低于自己则有50%几率秒杀敌人，否则有50%几率伤害自己。

**NO.1410 狂人之锤**

武器描述：传说是一个锻造到走火入魔的著名铁匠的最后一件作品，而他也在完成的同一天疯掉了，武器因此得名。人们经常赞许专注之人，却从来没有人理解过其中的痛苦。

武器特效：持有时不能使用任何策略，不能更换武器。

战斗风格：数值仍然非常诱人，但是依然要谨慎使用。

初始数值：攻击18~32，命中90，暴击11，速度110，击退12。

特殊技：攻击除自己外战场上全部单位。攻击\*2，命中\*1.25，暴击\*1.25，前摇\*1，后摇\*1，击退\*1，连击\*1。

特殊技发动条件：总是可以使用。

特殊技特效：无视守护和求助效果。

**NO.1420 盘古巨斧**

武器描述：古神开天辟地使用的道具，但被人质疑其真实性。但即便如此，也难以想象是如何被人类挥舞起来的。

武器特效：攻击力受力量加成。

战斗风格：风格上代替巨剑。没什么特殊属性，就是数值强。

初始数值：攻击28~40，命中60，暴击10，速度40，击退22。

特殊技：开天辟地。攻击\*0.8，命中\*1.25，暴击\*1.25，前摇\*1，后摇\*1，击退\*1，连击\*1。

特殊技发动条件：力量>50。

特殊技特效：攻击全体，无视对方减伤与防御状态，附带50%击倒效果。

### 2.3.5弓弩系

轻攻击：普通射击。攻击\*1，命中\*1，暴击\*1，前摇\*1，后摇\*1，击退\*1，连击\*3。

重攻击：蓄力射击，必中。攻击\*1.2，命中\*1，暴击\*2，前摇\*0.25，后摇\*0.8，击退\*1，连击\*1。

\*弓弩系特效：战斗时拥有策略[瞄准]：选定一个对象，在自身下一次受伤或装弹前，对该对象的攻击力上升100%。

弓弩系武器具有装弹数。当弹药用完时需要1回合装填弹药。

**NO.1500 双刃弓**

武器描述：火神祝融祝福过的弓，拥有将射出的箭附带火之力的能力。虽然是弓，两头却附有利刃，可以作为双刃剑使用。

武器特效：装弹数为3。

战斗风格：具有近身特性的远程武器，其余好像没什么特别的了。

初始数值：攻击15~25，命中70，暴击11，速度80，击退7。

重攻击：双刃剑二段打，不消耗装弹数。攻击\*0.8，命中\*1，暴击\*1，前摇\*1.5，后摇\*1.5，击退\*1，连击\*3。

特殊技：三连火焰矢。攻击\*1，命中\*1，暴击\*1，前摇\*1，后摇\*1，击退\*1，连击\*2。

特殊技发动条件：总是可以使用。

特殊技特效：三段攻击，10%几率烧伤。

**NO.1502 狙击弩**

武器描述：势大力沉的重型弩炮。在与野兽的战斗中很少有人使用远程武器，因为一旦被敌人接近将造成不可挽回的后果。但如果能在远处就直接安全地干掉敌人，何乐而不为呢？

武器特效：装弹数为1。

战斗风格：出招快，但收招慢，使用时不要只图一时爽。

初始数值：攻击20~30，命中100，暴击13，速度60，击退12。

特殊技：将当前弹药库存全部射出依次攻击全部敌人。攻击\*1，命中\*1，暴击\*1，前摇\*1.5，后摇\*0.2，击退\*1，连击\*-1。

特殊技发动条件：技巧>50。

特殊技特效：命中必击倒。

**NO.1503 袖炮**

武器描述：绑在手臂上使用，其机关可射出多种类型的子弹。虽然算不上什么正大光明的攻击，不过战争时没有人在意这些。

武器特效：装弹数为5。

战斗风格：快速的远程武器，适合作为骚扰辅助队友输出。

初始数值：攻击6~23，命中90，暴击15，速度110，击退3。

特殊技：烟雾弹。攻击\*0.3，命中\*1.2，暴击\*1，前摇\*1，后摇\*0.5，击退\*0，连击\*1。

特殊技发动条件：冷却时间5回合。

特殊技特效：降低对手命中率。

### 2.3.6特殊系

**NO.1600 巨兽之牙**

武器描述：兽的猎人阳汎的武器。阳汎是人兽战争中最著名的勇者，他不使用武器，而是直接挥舞一头巨兽的牙齿，竟使得野兽不能近身。洪水退去之后，阳汎却莫名消失了，没有人再见过他。

武器特效：无。

特性：全部攻击均为全体攻击，但伤害极不稳定并且其它属性贻笑大方。

初始数值：攻击0~30，命中40，暴击10，速度75，击退13。

武器特效：全部攻击附带25%击倒效果。

轻攻击：钝击，将兽牙。攻击\*1，命中\*1，暴击\*1，前摇\*1，后摇\*1，击退\*1，连击\*3。

重攻击：

特殊技：击倒全体。攻击\*0.5，命中\*0.8， 暴击\*2， 前摇\*0.6，后摇 \* 0.3， 击退\*1，连击\*1。

特殊技发动条件：冷却时间4回合。

特殊技特效：命中必击倒。

**NO.1610 圣盾之环**

武器描述：四周附有环状尖刺的盾。在与兽漫长的抗争过程中有人发明了此物，想要证明比起进攻，防守才是与兽战斗中更重要的，却被嘲笑为胆小鬼，武器也随之失落。

武器特效：免伤率 + 20%。

战斗风格：高击退，但输出不足。

初始数值：攻击16~20，命中60，暴击10，速度80，击退15。

轻攻击：标准攻击，带有10%雷属性特效。攻击\*1，命中\*1，暴击\*1，前摇\*1，后摇\*1，击退\*1，连击\*3。

重攻击：盾防。无攻击力，对近战攻击100%防御且使敌人进入弹刀状态[僵直1秒]，自身回到1点。

特殊技：审判。攻击\*1，命中\*1，暴击\*1，前摇\*60，后摇\*0.5，击退\*1，连击\*1。

特殊技发动条件：敌人处于弹刀状态。

特殊技特效：无前摇，必中，必暴击，直接将对方打回时间轴初始位置。

**NO.1620策划之友（手枪的形状）**

武器描述：不知从什么时空出现的物品，究竟有什么作用也无人知晓，如果有人想要拿来当作武器，可能是脑子出了问题吧。

武器特效：无。

特性：纯恶搞的一个KUSO武器。

初始数值：攻击0，命中100，暴击10，速度100，击退10。

轻攻击：战斗节奏控制：伤害固定为普通敌人的10%和BOSS的2%。攻击\*1，命中\*1，暴击\*1，前摇\*1，后摇\*1，击退\*1，连击\*3。

重攻击：充值：根据当前金钱决定伤害。必中必不暴击，无前后摇和击退。

特殊技：更改需求：前10次使用无伤害。10次后随机秒杀战场上一个单位（BOSS无效）。

特殊技发动条件：总是可以使用。

特殊技特效：随机为战场上的每个人附加一种BUFF。

## 2.3武器特殊玩法

### 2.3.1 武器强化

强化是武器的特殊养成机制。游戏中收集到的武器可以通过素材进行强化，最多可以强化到+5。这一机制使得武器寿命延长，每一把各具特色的武器都可以用到游戏后期，不必因为心爱的武器能力不足而忍痛放弃。

·强化所提升的属性是要在EXCEL表中分别配出的，即同一个武器的原版到+5是6个不同的装备ID，强化的程序实质即改变其装备ID。这样的好处是，强化可以灵活改变其基础攻击力之外的其它特性。每种武器或者每个等级的强化方向都可以不同。

·强化石在流程中通过击败怪物或地图探索获得。根据流程的进度解锁不同强度的强化石。每一级的强化石都可以使得武器的强度得以适应当前进度。同时，强化石的数量有限，使得武器的选择要十分慎重。

### 2.3.2 武器连击

当武器命中敌方时，进入“连击模式”：玩家可选择“继续连击”或“放弃连击”。“继续连击”的次数由技能决定，不同技能的最大连击次数不同，但一般最多不超过5次（第一次命中时也计算为一次）。

若选择“继续连击”，则玩家回到时间轴1点继续使用该技能攻击该目标。

若选择“放弃连击” ，或连击未命中，则退出“连击模式”，进入后摇阶段。

若在连击过程中受到攻击，则强制退出“连击模式”，进入后摇阶段，并且此次受到的伤害X2。

·存在不限制连击次数的技能，但其连击收益可能逐次递减。

# 3法术

## 3.1法术的属性

法术的基本属性包括：**基础攻击力、基础速度、基础命中率、基础暴击率、基础击退值。**

**基础攻击力**：法术造成的基础伤害，使用区间数值（如：4~8）表示。最终效果还要受到技能修正和人物属性的影响。

**基础速度**：法术的基础攻击速度。以100为基准。最终效果还要受到技能修正和人物属性的影响。

**基础命中率**：法术的基础命中率。以100为基准。最终效果还要受到技能修正和人物属性的影响。

**基础暴击率**：法术的基础暴击率。以100为基准（代表1%的暴击率）。最终效果还要受到技能修正和人物属性的影响。

**基础击退值**：法术的基础击退值。每1点击退值表示法术可使人在时间轴上的位置回退整个时间轴长度的1%。

每本法术书只对应一个技能，但法术书在使用中无需切换，只要拥有对应的法术书并且满足使用条件便可使用，故也没有“当前装备的法术书”这一概念。

法术技能需要消耗灵气值，但没有后摇时间。

## 3.2法术列表

法术属性可分为灵属性、阴属性、阳属性三种，不同角色对这三种攻击的抵御能力有所不同。

**灵属性**：纯净的灵气之力。虽然没有太多的特殊效果，但杀伤力通常很强，吟唱时间也是同比最长的。

**阴属性**：混合了世间阴气的灵气之力。时常附带冰、地等属性。施法速度相对较快，但威力也对应较弱。常有削弱敌方的特殊效果。

**阳属性**：混合了时间阳气的灵气之力。时常附带火、雷等属性。施法速度和威力都在灵属性和阴属性之间。常有增益我方的特殊效果。

图例：

**绿色**：基础法术，由地图获得，不由其它法术合成。

**蓝色**：炼化法术，由其它法术合成，一般不由地图获得。

**红色**：特殊法术，由特殊规则合成，不由在地图获得。

### 3.2.1初级

**中：**

A1-1**灵气箭**：基础攻击，每蓄力一次多一发灵气箭。

**阴：**

B1-1**冰封术**：几率使目标冰冻[在时间轴上停止，受到攻击后恢复]，蓄力增加冰冻几率

\*冰冻后若受到火系法术，目标不会受伤且解除冰冻效果。相关环境也会干扰冰冻效果。

**阳：**

C1-1**阳炎术**：几率将目标点燃[造成额外的火焰伤害]，蓄力增加点燃几率。

\*点燃后若受到冰系法术，目标不会受伤且解除点燃效果。相关环境也会干扰点燃效果。

### 3.2.2中级

**中：**

A2-1（中1同种合成）**强力灵气箭**：强力版本的灵气箭。

A2-2（阴1阳1合成）**灵气弹**：攻击敌全体，伤害相对较低。

A2-3 **灵气乱射**：无法选定目标，N发低命中低伤害子弹，每一发都会随机选择一个目标（无视守护）。蓄力增加乱射数量。

**A2-4 灵气循环**：BUFF，降低20%灵气上限，提升50%灵气回复速度。

**阴：**

B2-1（阴1同种合成）**强力冰封术**：强力版本的冰封术。（威力4/10）

B2-2（中1阴1合成）**吸星术：**攻击敌全体，伤害低但能吸取部分伤害回复到自己生命。

**B2-3狂风枪**：单体伤害，无视对方防御状态。对【飞行】角色必暴击。

**B2-4 灵力侵蚀**：敌全体几率中毒[每回合损失生命且逐回合伤害增加]。

**阳：**

C2-1（阳1同种合成）**强力阳炎术**：强力版本的阳炎术。（威力5/10）

C2-2（中1阳1合成）**雷暴术**：攻击敌全体，命中率较低但高几率造成麻痹效果[敌命中率、回避率、暴击率、抗暴击率均下降]。

C2-3**圣光**：BUFF，指定角色进入激昂状态[攻、防、速少量提升]。蓄力增加提升比例。

**C2-4 灵力净化**：取消目标身上附带的一切BUFF（DEBUFF），并且每移除一个其回复5%生命值。

### 3.2.3高级

**中：**

A3-1（中2 同种合成，或 虚弱灵气箭 + 阳炎灵气箭）**终极灵气箭**：终极版本的灵气箭，无蓄力上限。

A3-2（中2异种合成）**灵气共鸣**：对自身造成一定百分比的伤害，同时对敌方造成若干倍的伤害，对灵气型敌人伤害加倍，对BOSS伤害降低。

A3-3（阴2阳2合成）**强力灵气弹**：强力版本的灵气弹。

A3-4（剧情觉醒）狂化灵气乱射：强力版本的灵气乱射，发射完后有20%几率进入狂乱状态5回合[攻击力 \* 2，但行动不受控制，单体技能会随机选择包括队友在内的目标，全体技能对象会变为除自己以外的所有人] 。

A3-5（灵气净化 + 灵气侵蚀）**灵之幻境**：进入幻境，取消原地形效果，只有灵属性法术可以造成伤害，但每回合消耗20%灵气值，并且当生命不足20%时退出。

**阴：**

B3-1（阴2同种合成）：**终极冰封术**：终极版本的冰封术，全体攻击。（威力5/10）

B3-2（阴2异种合成）**暗之原力**：阴属性强力单体攻击，几率令对方失魂[强制跳过下个回合]。

B3-3（阴2中2合成）**月之领域**：进入幻境，取消原地形效果，开启期间免疫全部阴属性伤害，并且全部攻击无视对方防御状态。

B3-4**诅咒：**令自己和敌方全体进入诅咒状态[防御为0，并且造成的伤害100%反噬给自己]，直到自己HP为0为止。

B3-5灵气偷取：BUFF，偷取对方的生命上限并转换为自身的灵气，但若对方死亡则自身受到巨大伤害。

**阳：**

C3-1（阳2同种合成）：**终极阳炎术**：终极版本的阳炎术，全体攻击。（威力6/10）

C3-2（阳2异种合成）**光之原力**：阳属性强力单体攻击，几率令自己祝福[完全抵御下次伤害]。

C3-3（阳2 + 中2合成）**日之领域**：进入幻境，取消原地形效果，开启期间免疫全部阴属性伤害，并且全部攻击都能将敌方打断。

C3-4**天启**：召唤陨石攻击战场全体，蓄力速度极快。

C3-5 灵气过载：灵力无穷三回合，三回合后归零（进入待复活状态）。

### 3.2.4最高级

**中：**

**A4-1灵噬**：无属性单体最强大招。

**A4-2灵爆**：无属性全体终极大招。

**A4-3灵力解放**：BUFF， 灵力立刻回复到上限值并且取消回复上限，所有的法术威力上升50%，吟唱速度上升50%，消耗上升50%，命中率下降50%。

**阴：**

**万魔散魂**：阴属性单体终极大招，附带BUFF。

**暗月影**: BUFF，？？？

**阳：**

**夸父之怒**：阳属性单体终极大招，附带BUFF。

**阳光盾**：BUFF，？？？

## 3.3法术特殊玩法

### 2.3.1 法术炼化

炼化是法术的特殊养成机制。可将两本低级法术书转化成一本高级法术书。具体炼化规则如下：

1.同种+同种 = 同种；中+阴 = 阴；中+阳 = 阳；阴+阳 = 中。

2.同属性同种法术，炼化成高级同属性法术A。

3.同属性异种法术，炼化成高级同属性法术B。

4.异属性法术，炼化成高级法术C。

5.存在特殊炼化，不遵循上述规则2、3、4，生成特殊法术。

作用：解决法术书太多后期选不过来的问题。同时，高级的法术书多是要炼化才能得到，通过组合不同效果的法术书可以得到意想不到的结果。一些珍稀途径合成的法术加强玩家的追求动力。

### 2.3.2 法术吟唱

·当使用法术时，玩家进入“吟唱状态”：在时间轴上从1按照法术前摇速度前进到2。此时，玩家可选择“继续吟唱”或“释放法术”。 “继续吟唱”的次数由法术书的最大吟唱次数决定。不同法术书的最大吟唱次数不同，类似于技能。

若选择“继续吟唱”，则玩家回到时间轴1点继续吟唱，并使得法术威力上升一级（每级威力的各项性能都有可能不同）。

若选择“释放法术”，则以当前威力等级释放法术，并回到时间轴0点继续行动。

若在吟唱过程中受到攻击，则一定会被打断（即至少回到1点）。

·存在不限制吟唱次数的技能，但其吟唱难度可能逐次递增。

# 4饰品

## 4.1 基本设定

本游戏的饰品设定为戒指。每个人（包括敌方）可以佩戴2个戒指。

## 4.2 饰品列表

NO.3001 灵之戒：灵属性法术攻击力上升10%。

NO.3002 日之戒：阳属性法术攻击力上升20%，阴属性法术攻击力下降20%。

NO.3003 月之戒：阴属性法术攻击力上升20%，阳属性法术攻击力下降20%。

NO.3004蓝色灵气之戒：加快灵气型角色的灵气回复速度20%。

NO.3005 红色灵气之戒：生命型角色的自愈从60%生命开始。

NO.3006~ 3013 体力之戒~运气之戒：体力+5~ 运气+5。

NO.3020 防御反击之戒：防御反击的伤害 \* 2。

NO.3021 绝地反击之戒：HP在20%以下时伤害提升50%。

NO.3022 情谊反击之戒：有队友倒下时伤害提升20%。

NO.3023 慈悲之戒：攻击HP > 1的敌人时至少给敌人留下1HP。

NO.3024 成长之戒：放弃战利品，获得的经验加倍。

NO.3025 贪婪之戒：放弃经验，获得的战利品加倍。

# 5道具

## 5.1 道具分类

本游戏道具大致分类如下：

**消耗物**：可使用，可堆叠，可交易。

**装备**：武器、法术、饰品，不可堆叠，可交易。

**关键物品**：剧情相关或解锁特定功能，不可堆叠，不可交易。二周目不可继承。

**日记**：剧情碎片、怪物图鉴等，不可堆叠，不可交易。

注意：游戏无金钱设定，所有物品设定一个交易价值，来进行买卖。某些策略可提升物品交易价值。

## 5.2 道具列表

**消耗物：**

NO.001 灵气瓶

描述：收集灵气，并为人类所用的法器。不可交易。

效果：对肉身使用可回复生命值至80%，对灵气之身使用可在本场战斗中提升灵气上限50%。

特殊属性：可消耗，使用次数有上限，在篝火将自动回复使用次数。

NO.002 灵气结晶

描述：灵气的结晶，可提升灵气瓶的使用次数。交易价值5000。

效果：提升灵气瓶使用次数+1。

NO.003 火种

描述：可以生成篝火的火种，在旅途中一个温暖的宿营地是必不可少的。交易价值1000。

效果：在中地图中生成一个篝火，可存档、强化武器、合成法术并回复元素瓶上限。

NO.004 幸运币

描述：曾经用来交易的货币，现在大多已经没什么价值了。交易价值10。

效果：在战斗中使用使用后本场的战利品掉率翻倍，不可叠加。

NO.005 不稳定的灵力石

描述：含有不稳定的能量。交易价值100。

效果：在战斗中使用对敌人造成1~99的随机伤害。

NO.006~010 武器强化石

将武器强化至+1 ~ + 5.

**关键物品：**

NO.101 灵力学教授的笔记

允许合成LV.2法术。

NO.102灵力学大师的笔记

允许合成LV.3法术。

NO.103 不知何人的笔记

允许合成LV.4法术。

开各种门的钥匙等。

**日记：**

各种日记、图鉴等。