**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 |

目录

[1概述 4](#_Toc438470978)

[2武器 4](#_Toc438470979)

[2.1武器的属性 4](#_Toc438470980)

[2.2武器列表 5](#_Toc438470981)

[2.3.1短剑系 5](#_Toc438470982)

[2.3.2刀系 6](#_Toc438470983)

[2.3.3长剑系 7](#_Toc438470984)

[2.3.4斧系 9](#_Toc438470985)

[2.3.5弓弩系 10](#_Toc438470986)

[2.3.6特殊系 12](#_Toc438470987)

[2.3武器特殊玩法 13](#_Toc438470988)

[2.3.1 武器强化 13](#_Toc438470989)

[2.3.2 武器连击 14](#_Toc438470990)

[2.3.3 近战武器与远程武器 14](#_Toc438470991)

[3法术 14](#_Toc438470992)

[3.1法术的属性 14](#_Toc438470993)

[3.2法术列表 15](#_Toc438470994)

[3.2.1初级 15](#_Toc438470995)

[3.2.2中级 16](#_Toc438470996)

[3.2.3高级 17](#_Toc438470997)

[3.2.4最高级 17](#_Toc438470998)

[3.3法术特殊玩法 18](#_Toc438470999)

[2.3.1 法术炼化 18](#_Toc438471000)

[2.3.2 法术吟唱 18](#_Toc438471001)

[4饰品 19](#_Toc438471002)

[5道具 19](#_Toc438471003)

[5.1 道具分类 19](#_Toc438471004)

[5.2 道具列表 19](#_Toc438471005)

# 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

### 2.3.1短剑系

轻攻击：出招速度极快的轻击。攻击\*1，命中\*1，暴击\*1，前摇\*3，后摇\*3，击退\*1，连击\*5。

重攻击：集中力量的刺击。攻击\*1.5，命中\*1，暴击\*1，前摇\*1，后摇\*1，击退\*3，连击\*3。

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% +f(幸运)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2~4，命中100，暴击150，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\*0.35，后摇\*1.2，击退\*5，连击\*1。

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.1101飞爪**

武器描述：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3~5，命中130，暴击160，速度160，击退2。

特殊技：赌博式的自我毁灭技。攻击\*2，命中\*1，暴击\*1，前摇\*10，后摇\*0.1，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.1102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0~2，命中120，暴击150，速度180，击退1。

轻攻击：三段攻击，附带10%冰冻特效。攻击\*0.5，命中\*1，暴击\*1，前摇\*3，后摇\*1，击退\*1，连击\*1。

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，连击\*-1。

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。

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。

战斗时拥有策略[入鞘]：进入收刀状态。这时仅可以使用武器的特殊技，不能使用轻、重攻击。收刀状态下的防御反击为特殊技。

**NO.1200 唐刀**

武器描述：装饰华丽的刀剑，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：较难使用的武器，可能不是很强。

初始数值：攻击6~10，命中100，暴击120，速度120，击退7。

特殊技：拔刀术。攻击\*2，命中\*1，暴击\*2，前摇\*5，后摇\*1，击退\*3，连击\*1。

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，附带50%流血BUFF。使用后重新进入拔刀状态。

**NO.1201 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13~17，命中110，暴击90，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。

特殊技：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。

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。使用后仍处于收刀状态。

**NO.1202 血之舞**

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0，命中100，暴击0，速度110，击退7。

重攻击：献祭，无攻击力，收刀且使自身进入流血状态。

特殊技：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。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\*1，3

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。

**NO.1301 祖传石剑**

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的，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8~12，命中100，暴击100，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。

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.1302 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：对灵气角色1.25倍攻击力。对生命角色0.8倍攻击力。

战斗风格：攻速快的长剑，适合应对灵力角色。

初始数值：攻击6~10，命中100，暴击100，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.1303 湛卢**

武器描述：传说曾为一名明君佩戴，终身不曾出鞘。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8~8，命中80，暴击80，速度80，击退8。

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

特殊技：制裁。攻击\*0.7，命中\*0.8，暴击\*1，前摇\*2，后摇\*2，击退\*0.6，连击\*-1。

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斧系

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。

**NO.1401 恶之花**

武器描述：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15~25，命中80，暴击100，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.1402 狂人之斧**

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110，暴击110，速度110，击退12。

特殊技：攻击除自己外战场上全部单位。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：总是可以使用。

特殊技特效：无视守护和求助效果。

**NO.1403 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38~50，命中80，暴击100，速度40，击退22。

特殊技：开天辟地。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：力量>50。

特殊技特效：攻击全体，无视对方减伤与防御状态，出招时受到攻击不会被击退，附带50%击倒效果。

### 2.3.5弓弩系

轻攻击：三段射击。攻击\*0.4，命中\*0.8，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。

进入战斗时从时间轴50%处开始。

**NO.1501 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：无。

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10~15，命中80，暴击110，速度80，击退7。

轻攻击：被视为近程攻击。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：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：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：初始弹药数为3。攻击弹药数不够的话需要1回合装填弹药。

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120，暴击130，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 袖弩**

武器描述：绑在手臂上由机关射出的弩。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：初始弹药数为5。攻击弹药数不够的话需要1回合装填弹药。

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0~6，命中90，暴击150，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.1601轰天巨锤**

武器描述：兽的猎人XX（人名）的武器。XX是人兽战争中最著名的勇者，一把巨锤使得野兽不能近身，以一敌多对他来说从来不是问题。可是在洪水退去之后，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60，暴击100，速度75，击退13。

武器特效：全部攻击附带25%击倒效果。

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。

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.1602 圣盾之枪**

武器描述：与其说是枪，不如说是前面附带有超长枪尖的盾。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6~10，命中80，暴击100，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，对进程物理攻击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\*0，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.1603 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100，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。

### 2.3.3 近战武器与远程武器

武器分为近战武器与远程武器两种。标准武器分类中：短剑、刀、枪、长剑、斧、锤为近战武器；弓、弩为远程武器。特殊分类的武器也要标明是近战武器还是远程武器。远程武器的特点如下：

+ 装备远程武器进入战斗时会从时间轴50%的位置开始行动；

+ 远程武器的攻击无法使用“格挡”命令进行防御；

- 无法使用“格挡”防御命令

- 在技能前摇阶段受到近战武器的伤害时，一定会被打断（即至少回到1点）。

# 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

法术按照属性分为灵属性、阴属性、阳属性三类。按照威力强弱（或掌握法术的难度），分为（学徒、熟练、专家、贤者）四阶。

**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。（威力3/10）

**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（威力1/10）

\*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。（威力2/10）

\*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。（威力6/10）

A2-2（阴1阳1合成）**灵气弹**：攻击敌全体，伤害相对较低。（威力4/10）

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。（威力7/10）

**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）**冰封灵气箭**：附带冰封效果的灵气箭。（威力3/10）

B2-3**吸星术**：无攻击力，几率降低敌方HP上限且几回合内无法使用任何手段恢复。蓄力增加成功率。

B2-4 **虚弱术**：几率使目标虚弱[造成的全部伤害降低25% 5回合]，蓄力增加虚弱几率。

**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）**阳炎灵气箭**：附带阳炎效果的灵气箭。（威力4/10）

C2-3**圣光**：BUFF，指定角色攻防提升。蓄力增加提升比例。

C2-4**雷暴术**：几率使目标眩晕[行动停滞X秒]，蓄力增加眩晕几率。（威力4/10）

### 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。（威力8/10）

A3-2（中2异种合成）**灵气共鸣**：对敌方造成固定百分比的伤害，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。（威力6/10）

A3-4（圣光 + 吸星术）**灵力转移**：BUFF，将自身灵力上限转移到队友的生命。

**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**：BUFF，开启期间所有攻击视为阴属性，并且降低受到的阴属性伤害。

B3-4**诅咒**：对自己造成伤害，对敌方全体造成N倍伤害。蓄力增加伤害倍数。

**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**：BUFF，开启期间所有攻击视为阳属性，并且降低受到的阳属性伤害。

C3-4**亢奋**：无视敌我攻击战场全体，蓄力速度极快。

### 3.2.4最高级

**中：**

？？？：无属性单体最强大招。（威力10/10）

**灵力爆发**：无属性全体终极大招。（威力8/10）

**灵力解放**：BUFF，无视灵力上限随意放技能，但受到攻击即死。

**阴：**

？？？：阴属性单体终极大招，附带BUFF。（威力9/10）

**暗月之印**: BUFF，令敌全体速度下降，并且受到任何伤害都有几率被击倒。

**阳：**

？？？：阳属性单体终极大招，附带BUFF。（威力9/10）

**阳光之盾**：BUFF，我全体无视N点以下伤害，并按百分比反弹受到的伤害。

## 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

提供少量属性加成，或对某些特定武器、法术或技能有BUFF。

TODO：设定暂缓。

# 5道具

## 5.1 道具分类

## 5.2 道具列表