

## 时代

时代是在不断轮转的

七天为一个时代,七个时代为一场阶段性战斗

图腾时代: $F-E$ 的卡得到加强,抽取 $F-E$ 的卡组

蒙昧时代: $F-L$ 的卡得到加强,抽取 $F-L$ 的卡组

启蒙时代: $D$ 的卡得到加强,抽取 $D$ 的卡组,应该使得这个时期是关键点,可以延长的方式变多

死仇时代: $R-E$ 的卡得到加强,抽取 $R-E$ 的卡组

摩登时代: $R-L$ 的卡得到加强,抽取 $R-L$ 的卡组

朋克时代:所有的克制关系消失

次世代:所有的克制关系翻倍

当然不是说身处哪个时代就要抽取哪个时代的卡组,只是不合时宜的抽取会受到一定程度的惩罚

## 关于卡面本身

卡面包括 $A_x$ 卡,  $B_x$ 卡,  $C_x$ 卡

$A$ 卡有根源卡,基底卡,本我卡组成,属性为 $F$

$B$ 卡有福音卡,介质卡,触媒卡组成,属性为 $D$

$C$ 卡有终结卡,造物卡,自我卡组成, $C$ 卡按照功能上又分为工事卡,人物卡,事件卡,道具卡,部分

$C$ 卡是可以直接携带的,比如大阿尔卡纳牌,属性为 $R$

遵守规则为

$$A_x + B_x \rightarrow C_x$$

克制关系为 $D$ 克制 $F$ ,  $F$ 克制 $R$ ,  $R$ 克制 $D$ ,克制造成伤害翻倍,微弱造成伤害仅有原来的一半

反应过程分别称为:熔炼

宗教

- $F-E$ :巫族萨满,神话,克苏鲁
- $F-L$ :基督,伊斯兰,儒,释,道

虚无

- 基于宗教内容的小说诗歌戏剧
- $UMA, SCP$ ,形而上学时期的人物或是其笔下的人物

现实

- $R-E$ :虚构内容的缔造者及其相关物品等,历史上真实存在的(尤其是中世纪以来到近代,唯心则能力削弱但被克制倍率降低)
- $R-L$ :现代所存在的实体或非实体, 可以是某种人设,符号等,也可以是科幻中的设定相关内容

## 关于卡牌的使用

每张卡牌在使用前需要消耗心流打出,心流需要获取多少是由卡牌内容决定的

要注意自身心流,全局熵值的变化

召唤后所有的卡均有正置和逆置两种状态,会有些许差别

根源:某种图腾,某种信仰

福音:某种圣物,某种行为(可以促进根源的进化或改变)

终结:宗教或者图腾中涉及的圣兽,建筑,仪式,英魂  
基底:某种金属,魔药,药草,哲学,宇宙观,信息,能量  
介质:某种认知,某种化学催化剂  
造物:小说中出现人物,宗教原著二创中出现的角色或者建筑等  
本我:西幻或者现实都市中真实存在的人设,宇宙法则  
触媒:某种事件,某种思想  
自我:可能是旧日圣兽的异变体,也可能是获得新身份的英雄

## A 卡的组成

置于场上的时候有技能,可以提供某种场地 *buff*,称为基本盘  
具有生命,可以被破坏,称为稳定值  
具有三个因子,心流倾向,熵倾向,标签倾向,会影响最终的产物的相关数据,即 *A* 是因,*B* 是果  
具有相性,这决定了反应时的概率(可以有万能受体,介稳受体,异形受体)  
*ps*:一部分 *A* 卡不具备属性,他们的地位是通用卡,类似于杀闪桃锦囊牌之于三国杀的地位

## B 卡的组成

心流,自带场域  
装潢属性,*B* 卡本身可能没有心流值,但它会修改“*A+B*”这个转化公式的最终心流消耗,或者引发别的修改  
降临属性,改变生成 *C* 的熵,或者直接给场地带来转变  
突变属性,可以赋予生成的 *C* 卡或失败产物某个技能  
*ps*:部分具有模因特性,如复制对手卡牌,复制场上存在的卡(如果一张卡是模因卡,即允许复制)  
*ps*:部分具有侵蚀特性,*A* 可以是对手的 *A*  
*ps*:部分 *NPC* 的好感可能会影响特定种类的 *B* 卡的强度  
*ps*:或者 *B* 卡本身是一张小阿尔卡纳牌

## C 卡的组成

每一张卡牌的组成为心流值(也许可以适度透支来使用,也许卡牌本身就会向你索取心流,召唤的时候会减少该值的心流值),该心流值也是召唤生成时弹出的大阿尔卡纳 *buff*  
每张卡牌都带有熵值,当熵值增加到一定程度就会触发灾祸  
技能,需要消耗素材进行升级的技能,技能升级不一定是正向提升,升级在全局是不可逆的过程,但是在局内是可以临时改变的  
攻击防御生命,生命脱战回复,战斗周期到了就无视时代开始烧血  
*C* 卡可以进行升级,但不是体现在属性上,而是技能专精上,每个技能可以升级两次,升级一次获得一个专精点,专精至一级需要 1 点,从一级专精至二级需要两个点,如此刚好升到十级的时候可以升级满级所有  
设计数值的时候要尽可能平衡,使得使用推荐路径的时候有着绝对优势,(没有第一次成功召唤 *C* 卡的时候图鉴不予展示更多细节),可以使用一个带温度的 *softmax*  
用键值对记录标签的稀疏向量,将 *A* 向量与 *B* 向量进行相加,得到新的向量称为 *V*,将 *V* 与有可能生成的 *C* 卡(即有相同标签才有可能生成)进行向量点乘算出分数 *S*,用 *S* 套一个

$$\frac{e^{\frac{s_i}{T}}}{\sum e^{\frac{s_i}{T}}}$$

$T$ 是由程序决定的温度值

在此步骤后,在  $C$  卡最终生成前(亦或者在  $A$  卡被玩家请离场地前),需掷出一对西格曼骰子.若点数和 $>7$ ,判定成功,获得启示,否则失败;若失败且生成  $C$  也失败,则再度判定,点数和 $\geq 7$ ,判定成功,获得启示

确认了生成哪一张  $C$  卡后的生成概率计算:

设共鸣距离

$$D = |\text{B 卡的最终场域心流} - \text{目标 C 卡的目标心流}| + |\text{B 卡的最终场域熵} - \text{目标 C 卡的目标熵}|$$

则有

$$P(C) = ((100 - D) + M_{A \text{ 相性}} + M_{\text{全局熵}} + M_{\text{召唤者信仰}})\%$$

$M_{A \text{ 相性}}$ 的档次分别为+10% 万能受体, -10% 介稳受体, -20% 异形受体

$M_{\text{全局熵}}$ 的计算方式为

$$-\left(\frac{\text{当前全局熵值}}{10}\right)^{1.5}$$

$M_{\text{召唤者信仰}}$ 的计算方式是一个简略的分段函数用于近似 *sigmoid* 函数

$$M(x) = \begin{cases} 10 + 1.0 \times (x - 95) & \text{if } x \in [95, 100] \\ 4 + 0.4 \times (x - 80) & \text{if } x \in [80, 95) \\ -4 + 0.175 \times (x - 40) & \text{if } x \in [40, 80) \\ -15 + 0.55 \times (x - 20) & \text{if } x \in [20, 40) \\ -33 + 0.9 \times x & \text{if } x \in [0, 20) \end{cases}$$

当 2 张卡牌没有任何标签相同时,将从牌堆中随机等可能地抽取一张  $C$  卡生成.

召唤  $C$  卡失败后,可自由选择额外卡召唤,召唤  $C$  的心流不会返还,熵增加 $|\text{C 卡目标心流} - \text{选择的额外卡点数}|$ 点熵.

## 关于战斗逻辑

按顺序配置好卡组后,将随机从任意一个三等分点开始进行卡牌的循环,弃置与打出的牌会进入弃牌堆

弃牌堆中的手牌会在每一天结束后返回到手牌堆中,依据特性可能返回到手牌堆顶或者堆底

每一日分为黎明,晌午,黄昏三个阶段,每个阶段都会获得若干心流值,消耗心流值可以在抽取手牌时抽取更多手牌

黎明时只能进行手牌的抽取

晌午时只能进行  $A+B$  的反应与进行攻击等行动,分为四个阶段,分别是打出  $A$ ,打出  $B$ ,打出  $C$ ,使用  $C$ ,当然这四个阶段可以无视顺序,只要你的场上存在反应物,每个时代开始的时候双方通过掷骰子点数大小决定谁先手,每个阶段视为一个回合,此阶段是个回合制

黄昏时可以进行假血的判定(存在一些非常强大的卡牌,但是可以引入一些小游戏来扭转战局,打出这类牌后对方生命值不会马上降低,如果是电脑打出这类牌则我方会进入战斗,依据主角属性而确认难度,如果是我方打出则依据对面的属性按概率分布最终判定结果),熵值的判定,手牌

的弃置等

主角属性可以在日常历练中获取,相关属性变高可以降低小游戏难度(类似 *p5r*)

在任何一场战斗前自动存档这样就算失败了也可以回档,并且如果概率最高的生成 *C* 卡失败了就可以积累顿悟点数,当拥有若干点数的顿悟点后,即可消耗任意一张 *A* 与任意一张 *B* 卡打出当前轮到的子卡组中的任意一张 *C* 卡,提供困难与简单两个难度,一个可以 *sl* 一个不能 *sl*,两种难度能获得的顿悟点数不同

## 关于战场天平

*RTS* 战斗阶段中,位于屏幕顶端的一个可视化拉锯条

它的初始状态是完美的 *50/50*,两端分别代表你和对手

整个 *RTS* 战斗阶段的所有行动,其最终目标都归结为一点:将天平的指针尽可能地推向自己的一方

天平的移动不是匀速的,而是通过战场上的特定“高光事件”来驱动的,比如说 *A* 卡的兴亡,建筑的建造与摧毁,核心角色的信仰与生命受到一定程度的威胁时会移动,当然有道具可以直接影响天平

## 关于进攻方式获胜条件

己方在非宗教时期凑够了若干至高等级的 *C* 卡,称为神迹,天平极大幅倾向自己

信仰越低就会出现各种各样的 *debuff*,称为消解,对手每有一个 *debuff*,每个黄昏天平都会略微向自己倾斜,幅度取决于 *debuff* 的个数

己方在非现实时期仅使用 *R* 属性的卡抵御了足够多的进攻,称为人迹,天平大幅倾向自己  
天平完全倾向自己时直接获胜

对手的生命值归零直接获胜

对手信仰崩塌直接获胜

灾祸掌控,熵系统不应只是一个惩罚机制,也应该成为一种可以被利用的、高风险的胜利方式,比如说可以有某种卡随机引领弱灾祸的发生,随机降临在两边的头上,具体的概率要看玩家在日常历练得来的属性,灾祸降临在哪一边就算灾祸由谁引起的,而引起灾祸过多会导致天平向对方倾斜,甚至影响胜利条件

## 关于启示(不可叠加)

0. 愚者———“崖边漫步”

效果:(设计拥有至高神性的 *C* 卡,其心流为 0,但召唤成功后熵极高),2% 的概率再度召唤一个相同的至高神性(依然需要支付心流和熵,允许赊账),3% 的概率信仰回复至 100,95% 的概率无事发生

I. 魔术师———获得手牌 视觉错位

效果:打出后你可以立即支付 5 点心流,选择一张手牌复制一次,加入牌堆顶部.

II. 女祭司———“第六感”

效果:检视你牌库顶的六张牌,可选择若干张洗入堆底部.

III. 皇后———“三春晖”

效果:每当你召唤一个“人物”单位,其登场时恢复 1 点核心生命值,持续一个时代

IV. 皇帝———“奉天承运”

效果:若当前时代为“启蒙”或“蒙昧”,则本次合成的 *C* 卡后,返回 3 点心流

V. 教皇———获得手牌 君权神授

效果:打出后,若参与下次合成的 A 卡与 B 卡拥有至少一个相同的“标签”,则你的信仰值+3

VI. 恋人———获得手牌 琴瑟和鸣

效果:打出后,若参与下次合成的 A 卡与 B 卡,其[“心流倾向”,“熵倾向”]的正负号与自带场域的正负号完全相反(例如一个为[+X, -Y], 另一个为[-A, +B]),则本次合成的成功率增加 20%

VII. 战车———“一往无前”

效果:获得一次即时性抉择——是否在下次合成 C 卡时,使我方丢失 4%/8%/12% 的天平,使得合成的 C 卡能发动 1/2/3 次不消耗心流的操作.

VIII. 力量———“肱二头肌”

效果:你可以令本次合成的 C 卡登场时获得狂暴 II (攻击力+3,防御力-2),持续 5 天

IX. 隐者———“上下求索”

效果:若此刻场上没有其他 A 卡或 B 卡,则将参与合成的 A 卡移回你的手牌.

X. 命运之轮———“宿命回响”

效果:随机指定一个数字 1-6,若下回合结束时,你手牌的数量等于该数字,则你抽 2 张牌

XI. 正义———“因果报业”

效果:本次合成结束后,计算双方对“全局熵值”的影响.影响较低的一方,获得 5 点心流

XII. 倒吊人———“另辟蹊径”

效果:你可以主动令本次合成失败,若你如此做,返还合成 C 时消耗的心流,将作为基底的 A 卡移回牌堆底部,并获得 3 点算力.

XIII. 死神———获得手牌“死后余生”

效果:下次合成的 C 卡,其“增加(目标)熵值”的效果 $\times 2$ .但若该 C 卡存活到 3 个时代,其离场时会直接召唤其对应的失败产物.

XIV. 节制———获得手牌“能量谐振”

效果:打出此牌,允许赊账,进行算力与心流的等值转换

XV. 恶魔———“欲火焚身”

效果:获得一次即时性选择——本次合成的 C 卡的所有属性增加 5 点.但作为代价,该 C 卡在场时,你的核心在每个时代开始时受到 3 点伤害直至 C 卡退场

XVI. 塔———“溃于蚁穴”

效果:立即对场上所有敌方“工事”和 A 卡单位造成 5 点伤害,我方 3 点

XVII. 星辰———“远方来信”

效果:从弃牌堆顶抽取 5 张牌放回牌堆顶部

XVIII. 月亮———获得手牌 众星拱月

效果:选择 1 张 C 卡在普攻或使用技能前不会受到任何伤害

XIX. 太阳———“启世之光”

效果:在本时代结束以前,通过判定触发的技能效果翻倍.

XX. 审判———“天国之音”

效果:若你的弃牌堆中存在与本次合成 C 卡同目标心流的卡牌,则本次合成的 C 卡登场时,敌方威慑力-20%

XXI. 世界———获得手牌 旅行的意义

效果:下次合成的 C 卡,其所有的技能等级被视为已达到最高级(如希律的舞女一级就可使用七种纱),直至退场,若下次合成的 C 卡技能已经满级,则回复 5 点核心生命

## 关于 rts 部分

核心概念:战斗在一张共享沙盘上进行,不同的章节都设计一张不一样的地图

玩家与统治者是是非对称的两阵营,统治者明显实力更强,领土比玩家多

玩家需要规划路线,逐步占领路上的节点,最终抵达并成功挑战 *Boss* 的核心,核心之战每一回合都会进行时代的切换

玩家需要消耗算力来进行卡牌的移动与对区域的其他等等操作,区别于心流是用于卡牌的召唤等操作,算力是沙盘操作的消耗物

算力的获取方式有直接带建筑物 C 卡然后部署,或者直接占领节点后建立某种设施,或者直接占领敌方的设施

有多种不同种类的节点

- 普通节点
- “归处”,存放双方核心的节点
- “轶闻”,可以触发某种特殊事件
- “熔炉”,卡牌可以在这里进行某种强化,此后退化为普通节点
- “薪火”,安全屋节点

在每一个时代结束之前你至少要进行一次战斗,否则所有的设施在下一个时代开始时将获得一个名为军纪懈怠的负面状态

敌方具有一个反制系统,称为威慑力,威慑力会因玩家的操作而不断提升,威慑力变高时我方卡牌数值会受到影响(威慑力到达百分之 25/50/75/100 时,我方所有卡的数值减少百分之 10/20/30/40)

敌方对所有的节点的熟悉程度比玩家更高,因此有一种不需要算力就能一直在巡逻的单位“执律者”,当附近设施被占领时他们会补防,若玩家占领节点后战斗力不如巡逻队强则节点会被反攻(反攻直接判定对方胜利,巡逻队在遭遇战时玩家获胜会逐步削弱其战斗力)

玩家的前进单位若没有进入执律者的视野范围内则触发“潜行”,此时无视敌方威慑力对于 C 卡的影响

威慑力达到峰值时清零,同时统治者会派出强大的天使进行反击,天使会直接降临在某一个玩家建筑处,直接强制开战

每过一个推演日,威慑力都会缓慢增长

统治者成功反攻并夺回节点会大幅增长

玩家在轶闻中做出了对统治者有利的选择会增长

成功攻克一个节点,会降低

在轶闻中完成了解放民众传播反抗思想类似的事件

部分普通节点可以拥有特殊的地形词缀,比如在此节点上敌方的巡逻单位无法侦测到你

在 DAG 沙盘上部分路径是虚线或模糊的,这些路径需要特定的条件才能解锁,甚至可以直接绕后

## 胜利的区分

### ①神临,胜利+

战术如英雄般利落,这场胜利的冠冕应当致以无暇之人  
比如

- 达成任一胜利条件
- 整场战斗的全局熵值低
- 你方引起的灾祸少

## ②凯旋,胜利

足以名垂青史的教科书式战斗

比如

- 达成任一胜利条件
- 全局熵值处于一个可控的中低水平
- 你可能引起了若干次或者并非主要责任人,不妨设定灾祸掌控是一条自暴自弃的路,就算引发了灾祸在对面我方的灾祸计数器也会略微增加

## ③灼痕,胜利 -

一将功成万骨枯

比如

- 达成任一胜利条件(特别是通过高风险方式逆转战局)
- 全局熵值非常高,或你方是多数灾祸的引起者
- 在获胜时己方核心的生命/信仰值已是风中残烛

## ④无冕,特殊胜利

什么是意义?从来如此便对吗?

比如

- 通过“信仰崩塌”获胜,核心卡是具有信仰值属性的
- 但己方引起的灾祸次数远超对手,或者因其他原因,天平向对方大幅倾斜

## ⑤修罗,失败 +

虽败犹荣,你在巨大的劣势下展现了坚韧的意志和高超的技巧,赢得了对手的尊重

比如

- 你被击败了
- 但你将对手的核心生命/信仰值也削减到了极低的水平
- 并且,你全程很好地控制了熵值,几乎没有引起灾祸,或者天平一直向己方倾斜

## ⑥笼中,失败 -

一场毫无悬念的失败,你的战术被完全压制,力量在对手面前不堪一击

比如

- 被击败
- 且己方核心在战斗结束时状态尚可的对手面前迅速归零
- 天平从头到尾被压制

## 注意点

赊账:不能超过此时上限的 30%,无论是对于算力还是心流.

弃牌:当摸牌阶段再也没有牌可以摸,即原本的抽牌卡堆全在弃牌堆时,玩家获得持续一个时代的资源获取 -50%,然后将 50% 的废弃手牌随机洗入牌堆.

要引入鬼抽沉底,即在关键时刻抽到一手无法有效利用的牌,甚至沉在牌库底部

策略

- 每轮抽卡都具有手牌上限,心流也是当作手牌上限的一部分
- 存在一种卡片给对方带来负面 *buff*,*buff*本身也会计入手牌上限
- 设计一些效果强大但使用条件苛刻的卡牌
- 设计一些可以通过消耗手牌来获得额外效果的卡牌
- 设计一些具有观星效果的卡牌,即可以看弃牌堆或者手牌堆的顶部或者底部

- 让被弃掉的牌依然有利用价值, 或者能够将弃牌堆的牌洗回牌库
- 存在一些空门卡牌,或不计入手牌上限,或过牌后消失本轮不再出现,或者过牌后进入弃牌堆

要注意在设计牌本身的时候打造一些流派,可以直接打流程

设计心流耗尽惩罚,以免透支过度

设计空过惩罚

设计的事件卡可以改造时代的特殊环境规则,例如次世代“因果加速” - 所有单位的熵值翻倍,“灾祸”的进程急剧加快