

# 大纲终版

## # 游览

- 类型：卡牌、经营建设、殖民模拟、自走棋
- 简介：重铸地下城的荣光，我辈义不容辞！
- 介绍：这是一款以经营建设为主，包含自走棋战斗要素的卡牌游戏。玩家将扮演一名刚刚苏醒的地下城主，从头建设百废待兴的地下城、迎接来自冒险者们的入侵探索，最终从地底崛起，率领魔物反攻地上世界！

## # 卡牌

- 卡牌是游戏的核心，除地图外的一切都是由卡牌构成，包括生物、物品、装备、建筑、事件等。

## 卡牌的分类：卡牌暂且划分为三大类，每大类下将会有数个子分类，以满足不同场景的需求。

1.资源卡：泛指所有非生物卡与事件卡的卡牌。

- 获取途径：获取该卡牌的途径或合成路线。
- 价值：该卡牌价值的金币数额。
- 关键词：该卡牌的所属分类，关键词不具备特殊效果。
- 互动：是/否。无若可以互动则会拥有以下属性。
- 效果：与生物卡进行互动后会触发的效果，可以是掉落卡牌、触发事件等。
- 耐久：可以进行互动的次数，耐久归零后该卡牌消失。
- 工作类型：互动时该卡牌的工作划分。

2.生物卡：泛指所有活物，可参与互动、探索或战斗。

- 生产属性：
- 工作效率：决定与其他卡牌的互动时间。
- 工作类型：分为互动、探索与合成，与卡牌互动所需的工作类型相对应。
- 关键词：该卡牌的分类与羁绊。
- 战斗属性
- 血量：代表该卡牌可以承受的伤害极限，当血量归零时判定为死亡并掉落掉落物。
- 攻击：每次攻击可造成伤害。
- 护甲：受到攻击会减少多少固定值伤害。

- 闪避：可以闪避本次受到伤害的几率。
- 仇恨：决定敌人的攻击顺序，仇恨越高，越先被攻击。
- 攻速：每秒攻击次数，如100%便是每秒攻击1次。
- 伤害类型：分物理、魔法与致命（无本质区别）
- 特性：该卡牌的特殊效果。
- 消耗：结算时该卡牌所需消耗的最少资源，无法满足时该卡牌会死亡。
- 掉落物：卡牌死亡时掉落的卡牌
- 经验值与等级：通过击杀敌人等方式，所获取的经验，当经验值满后即可提升1级，并经验值归零，初始等级为0。

2.1己方生物卡：加入己方可被玩家操控的生物卡。

2.2中立生物卡：非己方生物卡，出现在战斗中会随机攻击非【己方】与【敌方】关键词外的生物卡。

2.3敌方生物卡：非己方生物卡，固定出现在【主动战斗阶段】中，偶尔少部分会出现在【战斗事件】里。

3.事件卡：这类卡牌可以打开并拥有事件界面。

- 描述：简单解释该事件的起因与详细过程。
- 触发条件：需要达成什么条件才可获取该事件卡。
- 工作类型：同其他卡牌。互动、探索、合成。
- 连锁次数：后续与此事件相关联，或以此事件为前提条件的事件卡数量。
- 触发栏（必须）：必须携带某种卡牌才可以触发。
- 触发栏（额外）：添加某些卡牌后可以使事件有更好的奖励等，同时会消耗卡牌耐久或直接消耗。
- 触发栏（相关）：某些卡牌与本次事件相关，携带后可以获得更多奖励，甚至触发额外结果导向，当拥有多个后续事件时，也会决定分支走向，并且此卡牌会被直接消耗。
- 消耗时间：与此事件卡互动所需消耗时间。
- 完成奖励：互动结束后可获得奖励。
- 失败原因：导致该事件卡消失。
- 失败惩罚：当因各种原因导致事件卡在完成前消失后给予的惩罚。

3.1掉落事件卡：这类事件卡需要通过与卡牌互动等方式掉落。

3.2时间事件卡：每度过一定时间而进行一次判定是否生成的事件卡。

- 触发时间：每过X秒便会进行一次判定，当判定通过后自动在地图中央生成此卡牌。

3.3前置事件卡：当完成一些条件后，立刻/下一轮开始时在地图上自动生成一张该卡牌，这类卡牌往往只能触发1次。

- 触发前置：生成该卡牌所需完成的条件。

## # 游戏流程

1.主界面开始菜单：进入开始界面，界面背景为游戏游戏实机界面，位于左侧为功能栏。

- 功能栏：存放玩家所有可互动的点击选项，默认为长条状、文字居中，鼠标移动至选项，该选项颜色会颜色暗淡/边缘浮现亮色选框，由上至下选项如下：

- 开始游戏：立刻开始一局新游戏，或接着上次游玩位置继续游玩。

- 载入游戏：选择在游玩途中储存的游戏存档，点击并载入。

- 游戏存档选项文字分上下两行，中央以线条区分，线条长度取决于上下两行文字中，最长的一排文字。



- 上排文字：存档名（默认存档名为：存档+排列序号）、可改名。

- 下排文字：天数+难度选择+保存该存档的现实时间。

- 最右侧：删除存档

- 设置：调整游戏参数，点击后弹出调整界面，可设置选项如下：

- 界面：游戏分辨率、是否开启自动保存。

- 声音：总音量、游戏音乐。

- 控制：

- 挪动视角：w/a/s/d

- 选取卡牌：左键点击

- 放下选取卡牌/打开卡牌详细面板：右键点击

- 放下所有选取卡牌：长按右键2秒以上



（如图所示，玩家可以选取多张卡牌（尽显生物卡，且已经选取生物卡后，便无法选取其他卡牌），当玩家拥有两张及以上卡牌是，先选取卡牌的就会存在UI中某处，且手中只会拖拽最后选取的一张卡牌）



（如图，当玩家将右键时就会放下最后选取的卡牌，并按顺序依次放下卡牌。）

- 更换时间1.0/1.5/2/3:数字键1/2/3/4
- 暂停游戏：空格
- 选中所有地精：F1
- 选中所有生物卡（地精除外）：F2
- 选中所有卡牌：F3
- 打开设置：Esc
- 退出游戏：关闭游戏界面。

2.开始游戏：当玩家选择【开始游戏】选项后，便会出现难度选择，选择完难度后再正式进入游玩界面。

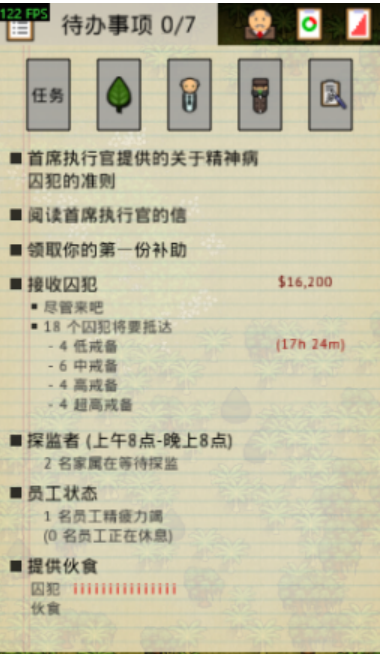
·难度：根据难度会影响以下平衡：袭击阶段敌方属性、敌方数量、敌方单位、事件卡牌出现几率、事件商人出现几率。

（暂且只有一种难度，等游戏成品后再制作更多难度。）

3.游玩界面：此时，玩家便正式开始一局游戏，可以正常进入游玩流程。

·UI：为供玩家操作的互动面板，用于实现操作、合成、辅助等功效，且应当出现在界面非中心的边缘地带，当某UI功能所需界面过大，如任务、合成表等UI，也应当设置成半透明或通过点击等方式打开的图标，达到避免阻碍玩家视野的目的。

（可参考下图：点击，扩张列表）



·UI功能：事项、合成表、金币、食物。



- 事项：显示地下城内的一切将要发生、危险的与需要玩家处理的事物，如缺乏食物、缺乏金币、随机事件所要求、新手引导任务等。
- 合成表：记录所有合成配方，以文字的方式纵向排列，根据拥有足够卡牌可以合成与不可以合成，其字体呈现亮黑色与暗黑色不等，自动将可以合成的卡牌排列到上方。



- (以已有游戏举例，鼠标移动上去会自动在右侧或空间足够区域出现该卡牌的具体信息，包括但不限于：名称、合成所需、介绍、效果（如果有的话））。
- 金币：金币与场内所有拥有特殊关键词卡牌可售卖金币的总和，显示方式为【当前/消耗】。当前为已有与场内特殊卡牌总和，消耗为本阶段结束后结算时所需消耗的金币的数额。
  - 当金币不足时，将会消耗拥有特殊关键词的卡牌，最少会消耗一张，优先消耗加值最低的卡牌。



- 食物：场内所有带有【食物】关键词的卡牌价值总和，显示方式为【当前/消耗】。消耗为本阶段结束后结算时所需消耗的食物，若所消耗小于某张卡牌的价值，则会减少该卡牌相应价值，只有卡牌价值归零时，该卡牌才会消失（被视为消耗）。
- 地图：视野为从上至下的上帝2D平面视角，玩家仅能拉近、拉远与移动视角，无法改变角度或旋转视角。
- 地图大小：以【格子】为基础单位，格子为标准长方形，大小高至少为卡牌高的160%以上，宽为其200%以上。一张地图大小为50x40+。
- 视角拉伸极限：最近视角为4x4地图格子，最远视角为30x20地图格子，标准默认视角有待调整。
- 地图风格：地图风格应为岩石、破败的瓷砖、火把、火盆、骸骨、粗糙的木头承重柱与昏暗的环境为主，强调破败、黑暗、杂乱。
- 事件卡牌：这类卡牌有些会随着阶段结束，到下一回合时随机出现在地图上，玩家可以通过点击等方式打开这类卡牌，如下图所示：



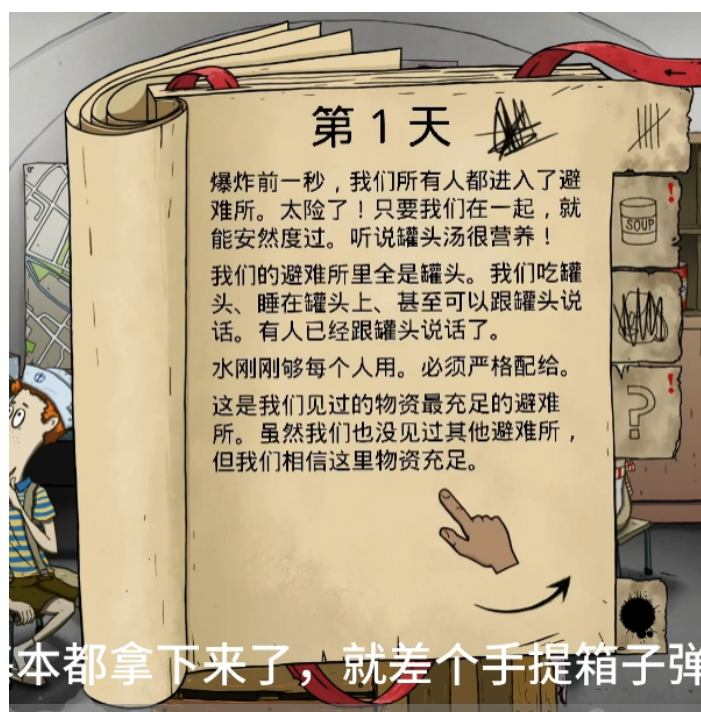
·事件面板：通过点击或其余方式，打开后浮现的面板统称为“事件面板”，事件面板将会包含如下功能或显示：

- 1.事件名称
- 2.介绍
- 3.可放置卡牌空槽（根据事件面板不同，空槽数量也会有所不同，也并非所有卡牌都可放置，与事件无关的卡牌将无法放入到空槽中，拖动与事件有关的卡牌，且举例空槽够近后，会自动将卡牌吸入空槽内安置，再次点击或拖拽可以使已经安置的卡牌掉落下来）。
- 4.开始事件按钮
- 5.关闭面板按钮
- 6.事件图标

4.游戏阶段：游戏分为不同阶段，分为生产阶段-结算阶段-袭击阶段。每三个阶段结束后视为“度过一轮时间”，进入下一轮时间后将会重复这三个阶段，直到游戏结束，此轮时间简称为“时间轮”。



- （生产阶段可以在UI界面里安插诸如此类的时间显示界面，来告诉玩家时间的流逝与度过的时间轮）
- 生产阶段：是游戏阶段中所需度过的第一个、操作性最多也是玩家主要游玩的阶段为生产阶段，生产阶段有固定的时间限制，当时间流速到规定限制后，游戏便会暂停并进入下一阶段——结算阶段。
  - 结算阶段：第二个阶段，当生产阶段结束时，玩家将自动跳转到结算阶段的“事件面板”，以书本或卷轴等美术方式呈现，可通过类如下图中左右箭头等方式进行不同的结束阶段的不同子阶段：



·结算阶段中继续划分为不同的阶段子阶段，来依次对金币、食物与其他资源消耗进行结算。

1.食物结算阶段：本阶段将会统计并满足场上生物卡所消耗的食物，此过程将会是自动，消耗食物顺序如下：数量最多-价值最高-数量最多-价值最高。

2.金币结算阶段，金币作为某些强力卡牌加入【战斗阶段】的前置而需要进行分配，若不足则无法出战【战斗阶段】。

3.其他资源结算阶段：该阶段为预留，如后续版本可能加入的研究所、农田、羁绊、持续性事件等其他需要特殊资源结算的阶段。

·战斗阶段/主动战斗阶段：与【战斗事件】分类区分开，此阶段为玩家主动进攻，因此可以自由的选择进行或取消，当战斗阶段成功后会获得额外奖励，以助于地下城的发展，该阶段将会分一下步骤进行：

1.战前界面：“事件界面”的子类，决定选择出战卡牌、辅佐战斗的消耗性辅助卡牌等。结束界面选择后，将会切换地图，进入下一阶段。

·出战卡牌限制：可以出战的卡牌并非无限，而是由名为【战斗人口上限】的数值做限制，所参与战斗的生产卡将不得超过该数值的最大上限。

2.进入战斗-战前部署：切换到战斗地图，在此地图中地图将会由无数“六边形格子”填满（以下简称“格子”），每个格子可以放置至多1张卡牌。

3.开始战斗：完成所有部署后，卡牌会自主行动并自动进行战斗，直到某一方场上彻底没有卡牌后结束战斗。

·投降：玩家可以通过“投降”来跳过战斗，且作为惩罚损失至多3张卡牌后，保留住其他生命值未归零的卡牌，并将此场战斗判定为【失败】。



·攻击锁定：卡牌将自动锁定距离自己最近的敌方卡牌并移动，若是该敌方卡牌被围住或其他原因，导致无法攻击到，则会更换目标，重新锁定其他最近的目标。当两个目标相同近时，则会随机选择其中一个。

·羁绊：每张卡牌都有一条或多条特殊的“关键词”，这些词条会给予该卡牌不同的特殊效果，并伴随拥有该词条的单位数量增多而效果提升。

·战斗结束：当场上没有己方/敌方生物卡后，战斗将会结束进入战斗结算界面。

·战斗胜利时：可获得全部卡牌掉落物与进行三个奖励选项：1.随机2张卡牌提升1级；指定1张卡牌提升1级；额外获得1张恶名卡。

·战斗失败时：无法获得战争阵亡中卡牌的任何掉落物， $(30\% + \text{【敌方卡牌} - \text{己方卡牌】} * 5\%)$  几率随时损失1~3件幸存卡牌的装备卡，下一时间轮中60%概率刷新出一件战斗事件。

5.新的时间轮：完成以上阶段后将会进入新一轮游戏，并重复上述操作，直到游戏结束。

## 大纲2.0-卡牌

# 卡牌性质：以下并非硬性的卡牌分类，而是方便制作、清楚卡牌的定位而进行。

1.原料：未经过任何加工，做多仅进行类【开采】等方式产生的初级卡牌，无任何附加值，主要功能便是合成。

2.初级待加工品：通过原材料等原始卡牌进行“加工提炼”（合成）后，产生的新卡牌，其本身具有些许价值，是制造绝大部分卡牌的基础卡牌。

·高级待加工品：同“初级”的功能，只是为“后期更高级卡牌合成所需”，同时拥有更高的价值，可以让玩家在初中期获得此类卡牌后，不至于因无用而置于角落堆积许久，直接卖出也是一个不错的选择。

3.一级加工端：指本身的作用用于生产“一级成品”（卡牌分级的概念会在后续讲解），且相比于手搓一级成品，用加工端生产将更具效率。

4.一级成品：指一级生产端可以制造，且所需合成的原料十分简单，大部分只需用原料，至多不会高于初级代加工品，一级生产这类卡牌可以通过“手搓”等方式制作。

·卡牌分级：通过不同成品、生产端的制作难度、生产卡牌的难度，而进行分级，越难越复杂，条件越苛刻的卡牌制作，分级也就随之越高，以下为例子：

（例子中的卡牌并不代表是或将要实装到游戏内，仅供参考）

原料：铁矿； 初级待加工品：铁锭

一级加工端：熔炉

一级成品：钢材

合成：铁矿+熔炉=铁锭；铁锭+熔炉=钢材。

例2：

原料：木头； 初级待加工品：钢材、酒桶。

一级加工端：任意生物卡。

一级加工端：酒馆

合成：木头+钢材+酒桶=酒馆。

注：待加工品、加工端与成品，并非是选后顺序或因果关系，而是通过获取、合成方式、用途等角度来进行划分。

注2：再度强调，以上并非是实装进入游戏的部分，而是引入一个简单概念，从而更方便理解以下卡牌的分类与合成表。

# 卡牌图鉴

## 资源卡

王座厅探索点

浅层隧道群

深层隧道网

铁矿隧道

地下城入口

野生蘑菇丛

蘑菇农场

肥沃的蘑菇农场

蘑菇

剧毒蘑菇

待发酵的蘑菇汁

超劲霸蘑菇酒！

蘑菇酒

肉食

巨型蘑菇

烈酒

尸体

土壤

灵魂  
灵魂石  
石料  
木料  
燃料  
石砖  
废铁  
铁矿脉  
贵重矿脉  
铁矿石  
银矿石  
金矿石  
铁块  
白银  
金块  
采石坑  
临时传导台  
锻造加工台  
秘密安全屋  
喧闹酒馆  
鲜血祭坛  
熔炉  
粗糙工具  
废铁武器  
初级防具  
小圆盾  
附魔石匣  
制式武器  
传导魔杖  
铁甲  
白银护石

秘银

骑士巨剑

贵族家徽

金币

奴隶

## 生物卡（己方）

·注：所有计算方式默认四舍五入。

·阶级：每张卡牌都引入阶级的概念，同云顶的费用，没有任何实质性用处，仅作为方便分类与衡量强度的标准。

### 羁绊：并非强求相同关键词，不同卡牌才视为羁绊，两张相同卡牌同时入场，也可以照常叠加羁绊。

1 精魂

精魂卡牌可以吸收死者的灵魂，每当有敌方卡牌阵亡时，精魂的各项属性将会永久提升。

1：生命值提升【0.5%】。

3：生命值提升【1%】，攻击力提升【0.5%】。

5：生命值提升【2%】，攻击力提升【1%】。

7：生命值提升【4%】，攻击力提升【2.5%】

9：同一场战斗中，死亡超过8张卡牌，经验值【+25】

1 部落

己方卡牌获得生命值提升，部落卡牌将会在此基础上，获得额外的属性加成。

1：己方卡牌生命值提升【4】，部落卡牌额外提升生命值、攻击力【12%】。

3：己方卡牌生命值提升【10】，部落卡牌额外提升生命值、攻击力【25%】。

5：己方卡牌生命值提升【20】，部落卡牌额外提升生命值、攻击力【40%】。

7：己方卡牌生命值提升提高至【35】，部落卡牌额外提升生命值、攻击力提升【65%】并每次攻击将附带相当于攻击力【15%】的真实伤害。

9：己方卡牌生命值提升提高至【50】，部落卡牌额外提升生命值、攻击力提升【105%】并每次攻击将附带相当于攻击力【15%】的真实伤害。

装具魔兽

战斗开始后，每过28Tick装具魔兽的护甲与魔法抗性将会提高

2：每过28Tick护甲与魔法抗性提高【5】。



4: 每过28Tick护甲与魔法抗性提高【10】。

6: 每过28Tick护甲与魔法抗性提高【15】。

## 5 刺客

刺客卡牌攻击力提升，并每次造成伤害将有概率伤害翻倍。

1: 造成的所有伤害有【10%】概率翻倍，攻击力提升【10%】。

3: 造成的所有伤害有【18%】概率翻倍，攻击力提升【16%】。

5: 造成的所有伤害有【35%】概率翻倍，攻击力提升【25%】。

7: 造成的所有伤害有【50%】概率翻倍，攻击力提升【40%】。

9: 造成的所有伤害有【80%】概率翻倍，攻击力提升【100%】。

## 1 突袭

战斗开始时，部署在突袭卡牌临近1格内的所有敌方卡牌的攻击力、攻速与护甲降低。

1: 攻击力、攻速、护甲降低【8%】。

3: 攻击力、攻速、护甲降低【12%】，被突袭卡牌首次锁定为攻击目标的卡牌护甲额外降低【20%】。

5: 攻击力、攻速、护甲降低【16%】，被突袭卡牌首次锁定为攻击目标的卡牌护甲额外降低【20%】。

7: 攻击力、攻速、护甲降低【20%】，被突袭卡牌首次锁定为攻击目标的卡牌护甲额外降低【20%】。

9: 攻击力、攻速、护甲降低【24%】，被突袭卡牌首次锁定为攻击目标的卡牌护甲额外降低【36%】。

## 1 线列步兵

线列步兵卡牌获得生命值提升，部署在后方两排内的卡牌获得攻击力提升

2: 线列步兵生命值提升【7】，部署在后两排的卡牌攻击力提升【2】。

4: 线列步兵生命值提升【14】，部署在后两排的卡牌攻击力提升【5】。

6: 线列步兵生命值提升【30】，部署在后两排的卡牌攻击力提升【8】。

8: 线列步兵生命值提升【55】，部署在后两排的卡牌攻击力提升【12】。

## 2 破阵者

破阵者卡牌的攻击将根据所攻击卡牌的最大生命值，而获得额外的物理伤害，最少额外附带伤害将不会低于1点。

1：破阵者攻击特效附带【目标最大生命值3%】的物理伤害。

3：破阵者攻击特效附带【目标最大生命值5%】的物理伤害，每次攻击有【15%】概率额外触发1次攻击特效。

5：破阵者攻击特效附带【目标最大生命值8%】的物理伤害，每次攻击有【30%】概率额外触发1次攻击特效。

7：破阵者攻击特效附带【目标最大生命值12%】的物理伤害，每次攻击有【45%】概率额外触发1次攻击特效。

9：破阵者攻击特效附带【目标最大生命值18%】的物理伤害，每次攻击有【70%】概率额外触发1次攻击特效。

### 3 部落霸主

1：场上只能存在1名部落霸主，场上每有1张部落卡牌，领主最大生命值、伤害、攻速提升【5%】，护甲与魔抗提升【8%】；每死去1张部落卡牌，领主最大生命值、伤害、攻速提升【12%】，护甲与魔抗提升【15%】。

部落霸主会指定1张距离自己最近的部落卡牌为【领主亲卫】，使其获得相当于霸主最大生命值、攻击力、攻速、护甲与魔抗【20%】的属性提升；当霸主死亡时，属性提升翻倍。

### 1 施法者

施法者将获得额外法术强度提升，并且会因场上精魄卡牌的属性而进一步提升法术强度

2：施法者自身法术强度提升【15%】，场上每有1张精魄卡牌使法术强度提升【2%】。

5：施法者自身法术强度提升【40%】，来源于精魄卡牌的法术强度提升【5%】。

8：施法者自身法术强度提升【70%】，来源于精魄卡牌的法术强度提升【8%】。

### 3 流浪

流浪卡牌可以无视敌我格子，部署在场上任意一个格子内，当流浪卡牌所部署的格子临近1格范围内没有任何友方卡牌时，获得生命值提升，并且每被1张卡牌锁定为攻击目标时，双抗进一步提升。

1：生命值提高【20%】，每被锁定时护甲与魔法抗性提高【3】。

3：生命值提高【30%】，每被锁定时护甲与魔法抗性提高【6】。

5：生命值提高【45%】，每被锁定时护甲与魔法抗性提高【9】。

7：生命值提高【60%】，每被锁定时护甲与魔法抗性提高【12】。

9：生命值提高【90%】，每被锁定时护甲与魔法抗性提高【20】。

## 2 猎手

猎手的攻击可以弹射额外的敌方卡牌，每次弹射的伤害将会降低。

2：弹射数量提升【1】，每次弹射伤害降低【60%】。

4：弹射数量提升【2】，每次弹射伤害降低【45%】。

6：弹射数量提升【4】，每次弹射伤害降低【25%】，并【25%】伤害转化为真实伤害。

## 4 冲击骑兵

战斗开始前一段时间内，冲击骑兵卡牌的移动速度大幅度提升（降低至3Tick），并在此期间攻击力、双抗获得提升

1：战斗开始前72Tick，此期间攻击力提升【60%】，护甲与魔法抗性提升【50】。

3：战斗开始前90Tick，此期间攻击力提升【120%】，护甲与魔法抗性提升【100】。

6：战斗开始前108Tick，此期间攻击力提升【240%】，护甲与魔法抗性提升【220】。

——以下是不实装，仅停留在参谋阶段的羁绊——

## 炮灰

1：炮灰卡牌数量众多，每张不再是一个单位，而是多个单位的集合体。

## 森林魂魄

1：

## 群山魂魄

1：

## 伟大种族之仆役

1：

##生物卡属性详解：若与策划案有冲突的部分，默认以该文档中的属性介绍为主。

【名字】（羁绊）

·工作效率；决定从事不同工作的效率

·消耗：在饥“结算阶段”中所必须消耗的卡牌，最终效果可以从以下选择一条难度依次递增：

1.若是无法满足或无法完全满足时，将会获得负面状态，一直持续到某结算阶段内完全满足为止。

·饥饿：血量上限、攻击力、攻速、闪避、护甲减少【25%】（最少减少1点）【可以叠加，血量上限归零后依然死亡】。

2.添加一条隐性不显示属性“饥饿条”，该属性上限默认值固定，或默认值+等级。该属性默认初始为0，根据结算无法满足而增加属性值

【例：若是生物卡A消耗为食物x2，但只给予1份食物，则饥饿条+1。】

【当某一时间轮结束并完全满足时，饥饿条-5】。

当饥饿条到达某一峰值时，会基于负面状态（同上述饥饿）。当饥饿条满时该卡牌死亡。

3.同堆叠大陆，只要不是完全满足，就直接死亡。

·血量：决定该卡牌可以承受的伤害极限，当血量归零时判定死亡并掉落掉落物

·攻击力：每次攻击可造成的物理伤害

·法术强度：施展【法术】时给予额外加成。

·护甲：受到物理攻击可减免的百分比数值。

·魔法抗性：受到法术伤害（或效果）时可减免的百分比数值。

·闪避：无视所受到物理攻击的百分比概率

·攻速：每秒攻击次数，如100%便是每秒攻击1次。

·攻击距离：可以发动攻击的范围

·攻击特效：造成物理伤害时可附带的额外属性，如无视护甲、中毒等。

·攻击特效视为给敌方添加负面效果，大致可划分为以下类型：

1.减少属性：一定时间内，减少某项基础属性。

·技能：原特性，现包含所有技能。

1.被动：时刻生效，可视为给自身持续时间永久的正面状态，不受法术强度加成。

2.法术：需主动释放的技能，受法术强度加成，被魔法抗性影响，有冷却时间。

3.技巧：需主动释放的技能，不受法术强度加成，有冷却时间。

·释放技能：当法术或技巧的冷却时间结束，将会停止所有攻击动作，开始释放技能（默认对锁定目标或其大致方向释放）。

【目前不会出现1张卡牌拥有两个及以上主动技能的情况，所以暂不考虑多个技能的问题，例如释放顺序】

·掉落物：死亡时掉落的卡牌

·等级与经验：通过击杀敌人等方式，所获取的经验，当经验值满后即可提升1级，并经验值归零，初始等级为0。



小鬼：它们呈现人形，拥有智慧，既可以人工制造，也会出现在魔力充盈的地下深处，这些小鬼是每一座地下城的基石，唯一的缺点或许只有胆小……

【精魄】 【炮灰】 ·工作效率：100合成；100探索；100互动

·消耗：食物x2

·血量：10

·攻击力：2

·法术强度：100%

·护甲：

·魔法抗性：

·闪避：

·攻速：

·攻击距离：

·移速：

·攻击特效：

·技能：

·掉落物

·等级与经验值：20x（等级+1）

部落拾荒者：在部落里这些地精的唯一使命，便是打扫战场与为地下城寻找任何有价值的垃圾！

【精魄】 【炮灰】

寻鼠人：即便是和平时期，文明世界的下水道里也爬满了地下城的眼线……

【精魄】 【刺客】

大地精斥候：这些地精四肢强健有力，獠牙凸出，看上去如兽人般高大但又不可思议的纤瘦，不可置疑的一点，它们是地精中最狡猾，最灵活的个体！

【精魄】 【突袭】

部族蛮兵：墨绿色的皮肤，健壮的体魄和巨大泛黄的獠牙，他们是标准的兽人，是部落之中不可或缺的基石。

【部落】 【线列步兵】

兽人暴徒：越是战斗经验丰富的兽人，就越难以扼制心中原始的暴虐欲望，直到对暴力的渴求彻底压倒最后一丝理智，首领便会运用这点，平时会将这些暴徒关起来，到战时便会释放他们，作为第一批冲入敌阵，展开厮杀的先锋！

【部落】 【破阵者】

部落猎头者：他们是部落的刽子手，也是战场中专门寻找敌人头目的怪胎，猎头者们会混入兽人群里，手持笨重的武器，伪装成普通的蛮兵，但当他们发现猎物后，便会更换灵活致命的武器，迅速锁定并靠近猎物，直到距离足够他们进行偷袭，争取一击毙命！

【部落】 【突袭】

巨角萨满：有些兽人生来与精魄的联系密切，可以聆听自然万物所发出的声音，并运用其施展术法，这种人便是萨满，在部落中地位崇高，但经常独来独往。

【部落】 【施法者】

凶残头目：头目是整个部落里最大最凶残的兽人，享有最好的食物与战利品，部落中的一切都将视为头目的私人物品，但部落里的所有成员都有权挑战这个位置……

【部落】 【部落霸主】

鹰身女妖伏击者：她们身姿轻盈，个头堪堪跃过矮人，即便肌肉密度远高于人类，但为了飞行无法携带任何沉重的装备，使她们许多时候只能担任飞行侦查或社交工作。

【部落】 【突袭】

山居女妖：她们原始，残忍，仅有如野兽般的本能，栖息在深山，但她们的身体往往能长到八英寸长，双翼张开，足以将一队人马完全笼罩，在人类世界里，时常有一整座村落的人被山居女妖吞食殆尽……

【装具魔兽】 【破阵者】

石像魔：将生者的灵魂融入完善的石像躯体里，再念诵几段绑定咒语，一尊高效，坚固，不可破坏的石像便已完成，但即便是工艺完善的今朝，我们也依然不得而知为何只有人类的灵魂无法如此顺利的

完成绑定仪式……

【装具魔兽】 【精魄】

古代石像：只要材料得当，魔像的身躯就可以几近不朽，它们更加迟钝，但却拥有不可思议般的魔法抗性。

【装具魔兽】 【流浪】

林中少女：文明侵犯自然，人类杀死群山，毁坏森林，只为了同族之间可笑而惨烈的战争而不断杀死自然，身为自然精魄所化作的灵物，怎能不愤怒？

【森林魂魄】 【刺客】 【猎手】

失落山中居民

【群山魂魄】 【流浪】 【线列步兵】

半人马牧者

【装具魔兽】 【冲击骑兵】

边缘龙血

【伟大种族之仆役】 【流浪】 【施法者】

## 生物卡（敌方）

幼蛛

巨蜘蛛

巢穴蛛母

农民

征召民兵

扈从

侍从

流浪骑士

森林男爵

## ## 事件卡

失落的魔像

群山的客人

名副其实的猎人

稀薄的古老血脉

地下城废墟I

地下城废墟II