## 大地图设计

内容随机

层数固定 每关17层

## 元素

小怪

洞府 有大怪 产出法宝

遗迹 随机奇遇

坊市 商店（增加赌博法宝，赌博卡牌，赌博丹药）

## 开局出生加成选择

随身老爷爷 build提示

初始法宝

卡牌随机变化

卡牌获得

## 最终boss设定

各方天魔花生对应级别渡劫boss

## 过天劫

每个地图关底打完boss后触发天劫事件

降下数道雷

每道雷可以选择用生命上限抗

或者用牌抵消等方式

过完天劫获得进阶加成 随机3个 可选