**华山论剑**

版本号：2.5.1

天下武功有四大门类，分别是善剑术的剑宗，精奥术的法门，修体术的拳派，以及八仙过海不拘定法的黑帮。为了江湖地位，四大门类彼此公开争斗；和睦的外表下，各门类内部也并非铁板一块。暗流汹涌之下，华山论剑正是漩涡中心。各门派的高手在华山之巅约战，比拼勇气、权谋与武功。

不同的门类有着不同的攻击方式和战术特点，同一门类下也有着不同的帮派，为自己的信徒提供独特的QWER四个技能以及一个天赋的被动技能P。有些场合下，论剑场上的侠客需先花费回合学习然后才能释放某一技能。若在同一回合多人学习同一顺位的技能，只有一人能学习成功。附录一为门派列表。

天下有七种法宝，可以不占用回合地一次性使用。在不同规模的战斗中，侠客可以持有其中的若干法宝作为自身可能的DF技能。附录二为法宝列表。

论剑的侠客在市井中有着其他副业，除去掩人耳目外，还会在战斗中为他提供独特的天赋效果。不同规模的战斗会有不同的职业要求。附录三为职业列表。

虽然不同于市井，但各种信条或惯例同样充斥江湖。江湖上存在即合理，新入行的侠客还是知道为好。附录四为其集录。

前车之覆，后车之鉴。经典的侠客战斗值得流传更长时间。在2.3.2版本后，我们收录其公开的侠客战斗过程简述。附录五为其集录。

附录一

**剑宗**（有三点体力，体力耗尽且并非在释放技能则无法进行正常操作）

A 挥剑攻击造成一点范围伤害。若为远程则剑脱手，直到移动至剑所在位置自动捡回。剑脱手时无法使用需要剑的操作，可用一回合远程收回。

S 花费一回合将体力回满。

**法门**（初始时有三点术灵值，术灵值耗尽无法使用A操作）

A 使用法器攻击目标区域造成一点范围伤害。若为远程消耗一点术灵值。

S 花费一回合回复两点术灵值。

**拳派**（会伴随一项收集任务，来激活或强化自身特定技能）

A 攻击本区域造成一点范围伤害。也可以对远程位置打出长拳，效果为攻击本回合从本位置向目标位置移动的所有敌人。

S 花费一回合刷新自身所有普通技能，有一半概率被攻击打断。

**黑帮**（拥有更独特的武器与有趣的机制）

A 使用自身武器进行普通攻击。

S 独特的整理自身武器。

黑帮编制较杂，大体分为青红两类。

青帮偏好远距离杀人，红帮则对机械等外力手段情有独钟。

A1 **浑光宗**（HP+1）

P **力破万巧**：当使用技能命中敌人后，你的下次普通攻击造成真实伤害。若命中敌人，则拾取武器时直接获得（Q）的举剑效果。

Q **浑光剑法**：回合中消耗一点体力值将剑举起，可以在本回合及此后的两回合末落下，造成相当于本次体力周期内（浑光剑法Q命中次数+1）的伤害，剑落下前会获得一层护盾。

W **和尘术**：消耗一点体力条理气息，获得和尘状态。下次攻击命中敌人的攻击为自身回复等同于攻击造成伤害的血量并提升上限一点，并回复本次W和该次攻击所消耗的全部体力。损失血量或攻击终结此状态。可以在武器脱手状态下使用。

E **横扫千军**：用尽全部体力挥剑横扫，本回合免疫控制反弹所有攻击于自身周围。若成功反弹返还E消耗的体力。每个体力周期内仅能使用一次。

R **神兵天降**：回复所有体力值，裹挟周围的敌人并高高跃起至指定位置，被裹挟的目标被禁足直至落下。空中处于无法选中状态且无法释放技能。此后两回合内可选择不占用回合地斩下并继续操作。斩击会眩晕周围敌人一回合并造成相当于自身30%已损失生命值的伤害。

B1 **遁天门**（HP+1）

P **手眼通天**：每次攻击命中敌人或造成效果后，会对目标施加一层道气，并在某个目标附近萌生一块回光碎片，蕴含释放该攻击所消耗术灵值，持续两回合。碎片若生于自己身边，则被排挤到其他格，且碎片所在格受到攻击碎片会消失。移动类效果会自动移动到碎片身边，捡拾碎片回复其蕴含的术灵值并可以额外操作一次。

Q **风雷一指**：消耗两点术灵值驱动风雷暴击目标区域，造成两点伤害。

W **虚室生白**：消耗一定量术灵值在回合初使指定友军回复等额的血量。这部分血量会从本回合末起每回合一点地逐渐消失。対每名友方只能作用一次。

E **遁天身法**：消耗两点术灵值移动到目标位置并在原地留下一道残影。残影承受初始位置的伤害，并在下回合末回复本体，对沿途造成等额的伤害。可以在任何时刻瞬间回归残影。

R **替天行道**：花费两点术灵值使暂寄于敌人的道气升腾为刃。蕴含道气的敌人若逆天而行（可能造成伤害或移动）会被眩晕一回合并额外产生一道气刃。下回合末气刃向自身飞回，对沿途造成（0.4 \*命中气刃层数）的伤害。至少命中三道气刃的敌人会被眩晕一回合。

C1 **少林派**（HP+2）

P **真龙天子**：移动或受到控制使人本回合重心不稳。由你参与造成的两层重心不稳将敌人KO，将其一点血量转为自身龙气被动，并获得持续两回合的一点护盾。

Q **浩气长拳**：蓄积浩然战意此后的两次普通攻击至远程，并使目标重心不稳。长拳再次命中同目标则附带两层重心不稳。命中一拳即可刷新此技能。

W **猛龙过江**：冲向目标区域使该区域敌方重心不稳，并旋即释放下一操作。若下一操作命中敌方，则刷新此技能。不能原地释放。

E **四两拨/千斤坠**：拨挡本区域敌方使之重心不稳。命中激活二段效果千斤坠。释放千斤坠打断敌人处移动外的操作并转化自身护盾为伤害。造成（护盾层数+1）的真实伤害。二段命中则刷新此技能。

R **九五·飞龙在天**：至少有三层龙气被动时释放，召唤神龙环绕自身并刷新所有技能。在每回合末，神龙会消耗一层龙气被动对周围敌方造成一点伤害，无龙气被动则离去。神龙来去时都会使周围敌方重心不稳。持续时间内可释放真正的绝招，神龙摆尾将龙踢出至目标区域。龙携带自身尚有的龙气被动，使周围敌方被冲击到目标区域，并眩晕目标区域内的所有敌方一回合，随后盘旋至龙气被动耗尽则离去。召唤神龙无次数限制，但绝招仅能释放一次。

D1.1 **斧头帮**（HP+0）

P **运斤成风**：斧头帮成员手持利斧一回合，则将其旋转如风，收到伤害或丢出斧头后需要重新旋转。从下回合初开始，攻击变为远程投掷，并对血量不低于自身的单位额外造成一点伤害。若自身拥有护盾，则额外伤害始终存在，但每完整拥有护盾一回合，护盾就会在回合末衰减一层。运斤成风状态下有一半概率躲避伤害。

Q **一斧遮天**：向上甩斧，挡掉所有落在本格的远程技能，本回合进入本格的敌方有一半概率被推回原位置。当自身离开本格时此斧下落，对本格造成其本应造成的伤害。

W **光辉岁月**：造成或受到伤害会为自身留下等额的光辉被动，S也会留下一层，上限为四。花费一回合可以将所有光辉被动转化为持续两回合的护盾。完成击杀则自动触发W。

E **饮血止渴**：造成伤害时获得一剂强心针，至多两剂。在任何时刻可以注射强心针瞬间运斤成风，且此斧有一半概率造成双倍伤害并将额外造成的伤害吸为等额血量。

R **清算时间**：清算目标区域。被清算的敌人清算时间内对你的下一次攻击无效，并将所有光辉被动转化为护盾。护盾消失殆尽的瞬间完成清洗，若被清算敌方在清算期间收到不少于其当前血量的伤害，直接将其斩杀并刷新大招。

D1.2 **马帮**（HP+0(4)）

P **将军饮马**：马帮骑马作战，在马上可以与马每回合各行动一次，可S上下马，会占用马的移动回合。马有四点血量，为主人承受伤害，能载人移动，但必须休息一回合。无人乘骑时马无敌，并会在空闲回合中吃草饮水，回复全部血量，且不再移动直到再次有人上马。任何势力的侠客死亡后，其马还会存在一回合，马帮成员可以通过上马据为己有。每人名下最多有一匹马。

Q **马赛回旋**：连续普通攻击命中若干（至少一）次后，马帮成员可以翻身飞跃到目标位置，本回合处于无敌状态并对周围造成等额伤害。

W **截胡/卷护**：在马上裹挟周围一单位上马。打断目标本回合其余操作并使之无敌。被裹挟上马的单位无法对马帮成员造成伤害或移动，此后的三回合若放弃操作则亦处于无敌。落马则技能结束。

E **左手绝杀**：马上马下，各有绝杀。马上可以挥马刺，强行纵马向指定位置冲锋，有一半概率将本格敌人裹挟到该处，不占用回合但对马造成一点伤害。马下可以用一回合举刀拖延本格所受伤害。此后两回合内的下一次普通攻击为左手刀，造成相当于所抵挡伤害的范围伤害。打空或超时的瞬间，敌人攻击如数爆发。绝杀技只有改变上下马状态才会刷新。

R **特洛伊木马**：在马下引爆自己的马，对周围造成等额伤害。

A2 **极意宗**（HP+0）

P **太一·纷光解**：你的普通攻击或技能会使敌方处于三回合的纷光状态并优先承受你的单体攻击。你的技能若洞破纷光状态，则自身在当回合无敌，且储存太一状态的该技能。你下次使用该技能转为耗费一点体力但不耗费行动轮。

Q **泉涌·恢然落**：冲到目标区域发起突刺，对目标造成一点伤害。若未命中目标则自身受到一点伤害。

W **挥白·逍遥游**：花费一点体力发掘道气笼络自身所在位置。在本回合及以后的两回合内，向该位置攻击的敌方会承受被动，而无盾友方出入该位置会获得持续本回合的一点护盾。此后该地点无法再释放此技能直到有单位阵亡于该位置恢复道气。同一时刻仅能发掘一处。

E **封喉·天何言**：瞬间使周围敌方进入封喉状态，你对封喉状态敌人造成的攻击转为真实伤害，直到目标对你造成伤害为止。随后攻击落下，对纷光状态的敌方造成一点伤害并洞破，或使之进入纷光状态。可远程释放。

R **终章·大哉问**：瞬移到目标区域一剑斩落，造成相当于目标被洞破次数的伤害（包括本次），并回复等额的体力值。

B2 **掌云门**（HP+1）

P **九州生气**：掌云门掌握一朵乌云。初始时盘旋于头顶。云下敌人每次释放技能都会为乌云添加湿气，每回合末在乌云下敌人也会添加一段湿气。叠满三段时，化为闪电劈下，并积蓄一道雷气。闪电对其下一名目标造成两点伤害。

Q **翻云覆雨**：不占回合地驱使乌云前往指定的区域。消耗一点术灵值，连续使用消耗递加。

W **寒渊宗玉**：通过躲避攻击激活并为寒渊宗玉注入能量。消耗两点术灵值主动释放到目标区域，会被附近的乌云吸收，添加一段湿气并使本回合闪电变为真实伤害，并可以向周围传导（本轮次注入宗玉的躲避攻击次数-1）次，造成一点真实伤害。可以附带在敌人身上至多三回合，期间敌人释放技能会将湿气注入宗玉，额外被乌云吸收。

E **排云魔掌**：花费两点术灵值，闪烁到云端取雷气拍下，造成一点伤害。取下的雷气缠绕自身，从本回合末开始每回合消耗并对附近造成一点伤害。雷气散尽前，减伤60%并吸引乌云始终伴随自身。

R **诛神雷域**：花费三点术灵值，此后三回合划乌云所在位置为孤岛。除排云魔掌外，任何手段无法进入或逃离雷域。

C2 **柳下派**（HP+1）

P **盗亦有道**：盗贼每追随一名敌人，会窃取一枚兵符，至多五枚。三枚兵符可以刷新自身一个基础技能。收到并非来自仇人的致命伤害时，可以用一枚兵符免受此伤害，但与目标结仇。

Q **劫后余波**：强化此后三次攻击。强化攻击若命中，会在下回合对附近造成60%伤害的二轮打击。

W **在劫难逃**：冲向目标区域的一名敌人，此后五回合中，每回合会自动追随敌人的第一次移动，直到某回合末和该敌人分离为止。技能结束时，恐惧自身附近目标一回合。

E **梁上君子**：跳上房梁规避本回合伤害。下回合在梁上自由操作，回合末落下并进行一次范围攻击，造成额外60%的所规避伤害。

R **窃国游枭**：冲向目标区域，若敌人恰好逃离该区域，则变身为敌人于此后相当于兵符数目的回合。变身后清除仇怨，将自身状态和常规技能变为于对方相同，并保留大招再次释放的机会和无消耗的结仇免死的能力。变身时间结束或大招扑空则散尽兵符回归自身大招前的状态，大招结束。每个敌人仅能变身一次。

D2.1 **硝帮**（HP+0）

P **高爆弹与甩枪**：硝帮持左轮手枪作战，至多装有三发子弹，不攻击且不受伤害的一回合则重新装弹。对一名敌人造成伤害会将该区域所有敌人锁定两回合。（A）攻击会打击该区域所有锁定目标，且可以（S）甩枪打击所有被锁定单位。同一锁定周期内对目标的第三发子弹会转为高爆，造成双倍伤害，可叠加。

Q **西部圆舞曲**：至少拥有一发子弹时，以舞蹈进入50%的闪避，舞蹈状态下每回合末开枪攻击周围，成功躲闪则转为高爆。成功躲闪或开枪命中则舞蹈延续。舞蹈中仅能移动，其他操作会打断舞蹈。

W **祸起硝匣**：将剩余至少一发子弹的弹夹丢至某处，持续两回合。弹夹处于锁定状态，击爆则转为高爆。本回合不受伤害则可以重新装弹。

E **大难不死**：有50% 概率躲避非真实致命伤害并回复等额血量，且使下一发子弹转为高爆。仅有一次大难不死的机会。

R **俄罗斯轮盘赌！**：以满额弹夹和目标区域的某一敌人进入轮盘决斗。六发子弹中有三发哑弹。由敌人开始轮流承受攻击，所有子弹均为高爆。决斗空间结束时，除了死亡，所有状态（包括被动）回归初始。若硝帮完成击杀，本轮弹夹全部转为高爆。

D2.2 **拜上帝会**（HP+0)

P **劝世良言**：在自身使用技能后的一回合内的下次攻击，效果转为审判。审判远程释放造成神圣伤害，若对方两回合内曾使用技能则伤害加一。每当神圣力量对世人造成一点伤害或回复一点血量，会带来一层神谕，至多四层。

Q **洗礼日**：为指定友方洗礼，由神圣力量在回合末为其回复一点血量。若目标最近的血量变化不为非神圣伤害，则需消耗自身三层神谕。

W **受难日**：与目标位置的一名单位绑定，每回合消耗一层神谕。绑定对象分属不同阵营时，若其中一人收到非神圣的伤害或回复，则另一人受到神圣状态下的等额效果。属于相同阵营时，另一人受到相反效果。两次使用间至少间隔两回合。

E **复活日**：犹大的背叛不占用回合地使指定友方受到一点非神圣伤害，从本回合起的三回合内若目标死亡，则其在第四回合初由神圣力量复活并恢复至本回合初的状态，否则回复一点血量。限一次。

R **拯救日**：神显灵于指定友方，化解本回合其附近的敌方攻击并使目标此后受伤均转为神圣伤害。神每滞留一回合，消耗一层神谕并沉默附近敌方一回合。

附录二

A 类法宝

祝福：回复指定目标40%已损失生命值。

庇佑：无敌一回合。

冰释：解除附近所有不良状态并免控三回合。

瞬迁：瞬移至目标位置。

摄风：在此后两回合获得百分百吸血并允许出现零或负血量。

霜锁：眩晕周围敌方一回合。

B 类法宝

魂穿：暂时消失两回合。

回光：恢复至一回合前的状态。

附录三

**坊**（一点额外血量） ——人无横财不富，马无夜草不肥。

**·屠户**：初始斩杀线为一。若受到你攻击的敌方在攻击后血量不高于斩杀线，有一半概率将其斩杀。每完成一次击杀，斩杀线提高一点。

**·窃贼**：对未处于战斗状态的目标发动攻击会为自身带来一点持续一回合的护盾，再次得到会刷新持续时间。

私塾先生：技能学习必然成功。

药师：首次使用法宝后将其替换为 祝福 ，但作用于自身效果减半。

吟游诗人：移动的同时可以学习技能，但竞争力不如正常学习该技能。

屠户：初始斩杀线为一。若受到你攻击的敌方在攻击后血量低于斩杀线，有一半概率将其斩杀并将斩杀线提高一点。

拾荒者：侠客尸体存在两回合。第一个接近尸体的拾荒者习得尸体全部技能点，大招状态及法宝状态，并获得一层持续两回合的护盾。

教头：未被敌方学习的技能对其伤害加一。

附录四

1. 被动技能（P）决定了武侠战斗特色，被先天赋予，但无法主动使用。
2. 绝招（R）在一场战斗中仅能释放一次，是侠客战斗的底牌。
3. 论剑场上，每名侠客开始时所处的位置构成了所有点，其中的边为任意三角剖分。每当侠客死亡时，一个无人的位置也会随之消失。
4. 战斗由回合构成。一回合包括回合初，回合中，和回合末。回合初结算当前状态（如是否受控制等），回合中进行操作，回合末结算伤害等效果。
5. 对友方释放的技能只需瞄准目标回合初的位置，可以视为必然命中。
6. 剑宗的绝招释放无需考虑当前体力或其他属性，与其他门派存在差异。
7. 有两段的技能记录时往往用大小写区分。小写为一段，大写为二段。附带技能效果的强化普攻，有经验的侠客习惯用括号标明。
8. 战前熟悉装备介绍是取胜和减少争议的关键。为了简明，所有装备介绍都被控制在500字以内。
9. 装备属性上的差异远没有关键判断带来的影响大，令敌人措手不及是取胜的关键。

附录五

2023-5-2 #TODO:哪位史官把昨天那场过程整理一下啊