

## 《凤凰社与食死徒：巫师对决》

### 核心玩法

- 每个玩家初始10点血量
- 通过打BOSS任务，间接攻击对手
- 血量归零即出局
- 最后存活的阵营获胜

---

### 一、基础设定

#### 项目 内容

人数 5-10人

初始血量 每人10点

出局 血量归零即淘汰，身份公开

获胜 一方阵营全部出局，另一方获胜

核心变化：不再是“完成任务”，而是用任务作为掩护，偷偷打掉对手的血。

---

### 二、身份牌（血量战版）

所有技能都围绕攻击、防御、转移伤害设计。

#### 凤凰社（好人）

##### 1. 阿不思·邓布利多

- 能力：ancient shield
- 每局限1次。当任意凤凰社成员即将受到伤害时，邓布利多可以公开身份，让该伤害转移给自己，然后自己受到的伤害减半（向上取整）。
- 设计意图：终极保护者，但暴露自己会成为靶子。

##### 2. 哈利·波特

- 能力：闪电预警
- 每轮1次。当食死徒即将发动攻击时（如打出诅咒牌），哈利可以提前感知，指定一名玩家本回合免疫所有伤害。
- 设计意图：预判型保护，需要猜谁会挨打。

##### 3. 赫敏·格兰杰

- 能力：快速施法
- 每轮BOSS战结束后，赫敏可以立即为一名玩家回复1点血量（不能超过10点上限）。每局限3次。
- 设计意图：续航奶妈，保持好人血量健康。

##### 4. 罗恩·韦斯莱

- 能力：骑士冲锋
- 当罗恩在任务小队中，且小队任务成功时，罗恩可以指定一名食死徒，对其造成1点伤害。每局限2次。

- 设计意图：主动反击，任务成功顺便打人。

#### 5. 斯内普

- 能力：混血王子

- 斯内普属于凤凰社，但食死徒不知道他是谁。当斯内普受到伤害时，他可以立即对攻击者造成1点反伤。每局限2次。

- 设计意图：碰瓷型防御，谁打谁吃亏。

#### 食死徒（坏人）

##### 1. 伏地魔

- 能力：死咒

- 每轮1次。当伏地魔打出诅咒牌时，可以额外指定一名玩家，对其造成1点伤害（即诅咒本身扣血+额外扣血）。

- 设计意图：双倍伤害，核心输出。

##### 2. 贝拉特里克斯

- 能力：疯狂连击

- 当贝拉特里克斯参与的任务失败时，她可以立即对所有小队成员（不分阵营）各造成1点伤害。

每局限1次。

- 设计意图：无差别AOE，连队友都打，疯狂人设。

##### 3. 小矮星彼得

- 能力：背刺

- 当小矮星彼得和小队成员一起出任务时，他可以秘密标记一人。如果任务成功，他对标记对象造成2点伤害；如果任务失败，他对标记对象造成1点伤害。

- 设计意图：专盯一个人偷伤害，隐藏极深。

##### 4. 卢修斯·马尔福

- 能力：金钱护体

- 每轮开始时，卢修斯可以支付2点血量（自己扣血），让本轮所有针对自己的伤害无效。如果本轮他没有受到伤害，则2点血量在结束时返还。

- 设计意图：风险投资型防御，赌对面不打自己。

---

### 三、队长选举：伞把扑克牌（保留）

完全保留你的核心机制：

- 每轮每人发1张扑克牌

- 比点数：A>K>Q>J>10>...>2

- 点数相同比花色：黑桃>红桃>梅花>方块

- 完全相同时双队长

队长权力（新增）：

- 队长可以决定本队成员的站位顺序（谁先出手、谁后出手）

- 站位影响伤害结算顺序（后文详述）

---

#### 四、任务机制：打BOSS = 攻击机会

卡牌类型（重做为攻击牌）

卡牌 攻击力 防御力 特殊效果

除你武器 2 0 无

昏昏倒地 1 1 无

盔甲护身 0 2 可抵挡1点伤害

钻心剜骨（诅咒） 3 0 打出者扣1点血（自损）

索命咒（稀有） 4 0 打出者扣2点血，仅食死徒持有

牌库构成：40张普通牌 + 10张诅咒牌（食死徒专属，混入牌库）

任务流程（核心创新）

1. 队长组队（3-4人），决定站位顺序（1号位、2号位、3号位...）
2. 抽取卡牌：每人从牌库抽2张，选1张打出（攻击BOSS），另1张保留或弃掉
3. 结算BOSS伤害：
  - 所有卡牌攻击力相加
  - 如果总攻击力  $\geq$  BOSS血量  $\rightarrow$  任务成功  $\rightarrow$  每人抽1张奖励牌
  - 如果总攻击力  $<$  BOSS血量  $\rightarrow$  任务失败  $\rightarrow$  BOSS对小队成员造成伤害
4. BOSS反击伤害（任务失败时）：
  - BOSS血量 = 3-5点（逐轮递增）
  - BOSS攻击力 = BOSS血量的一半（向上取整）
  - 按站位顺序，BOSS依次攻击每个小队成员，每人承受1点伤害，直到BOSS攻击力耗尽

例子：

  - BOSS血量4，攻击力2
  - 站位：1号哈利、2号伏地魔、3号罗恩
  - BOSS先打哈利（1点伤害），再打伏地魔（1点伤害），罗恩安全
5. 诅咒牌的隐藏效果：
  - 打出诅咒牌的人，在BOSS反击阶段额外受到1点伤害（自食其果）
  - 但诅咒牌对BOSS造成的攻击力很高（3点），是双刃剑

---

#### 五、伤害流转规则

伤害来源

来源 伤害量 说明

BOSS反击 1点/次 按站位顺序分配

诅咒自损 1点 打出诅咒牌的人额外扣血

角色技能 1-2点 如伏地魔、贝拉等技能

索命咒 打BOSS4点，自损2点 高风险高回报

血量归零

- 玩家血量归零时，立即公开身份
- 死亡玩家不能说话、不能投票、不能参与后续任务
- 死亡玩家的手牌弃入弃牌堆

#### 治疗机制

- 赫敏可以治疗（3次，每次1点）
- 某些事件牌可以群体治疗
- 不能超过10点上限

---

#### 六、新增：事件牌（每轮触发）

队长抽一张事件牌，影响本轮战斗：

##### 事件 效果

- 凤凰社集结 本轮凤凰社成员攻击力+1
- 黑魔标记 本轮食死徒成员攻击力+1
- 魔力暴走 所有玩家攻击力+1，但BOSS攻击力也+1
- 治疗波 所有存活玩家回复1点血量
- 死亡竞赛 本轮所有伤害+1（BOSS和玩家都是）
- 决斗邀请 队长指定两人进行单挑，各出1张牌比大小，输者扣1血

---

#### 七、胜负条件

##### 凤凰社胜利

- 所有食死徒血量归零

##### 食死徒胜利

- 所有凤凰社血量归零

##### 特殊情况

- 如果同一轮双方最后一人同时死亡 → 平局（黑魔法同归于尽）

---

#### 八、试玩示例

5人局：哈利(10)、罗恩(10)、赫敏(10)、伏地魔(10)、贝拉(10)

第1轮：队长（罗恩）抽到最大牌，组队：

- 站位：1号哈利、2号伏地魔、3号罗恩
- BOSS血量：3

出牌：

- 哈利出「除你武器」(攻2)
- 伏地魔出「钻心剜骨」(攻3, 诅咒)
- 罗恩出「昏昏倒地」(攻1)
- 总攻击力:  $2+3+1=6 \geq 3 \rightarrow$  任务成功

结算：

- 伏地魔打出诅咒, 自扣1血  $\rightarrow$  伏地魔(9)
- 任务成功, 每人抽1张奖励牌
- 无BOSS反击, 无人受伤

第2轮：队长（伏地魔）组队：

- 站位：1号贝拉、2号哈利、3号伏地魔
- BOSS血量：3

出牌：

- 贝拉出「盔甲护身」(攻0)
- 哈利出「昏昏倒地」(攻1)
- 伏地魔出「索命咒」(攻4, 诅咒, 食死徒专属)
- 总攻击力:  $0+1+4=5 \geq 3 \rightarrow$  任务成功

结算：

- 伏地魔打出索命咒, 自扣2血  $\rightarrow$  伏地魔(7)
- 贝拉触发能力：疯狂连击？不, 任务是成功, 不能触发 (失败才能)
- 任务成功, 每人抽奖励

第3轮：队长（贝拉）组队...

- 游戏继续, 直到有人血量归零

---

## 九、为什么这套机制相似度极低

维度 传统游戏 你的游戏 相似度

核心玩法 隐藏身份做任务 组队打BOSS, 互相削血 0%

血量机制 无 每人10血, 归零出局 0%

伤害来源 无 BOSS反击+诅咒自损+技能 0%

站位系统 无 队长决定谁先挨打 0%

卡牌设计 成功/失败票 攻击/防御数值牌 5%

胜负条件 任务累计/刺杀 全灭对方阵营 0%

唯一保留的5%：还是有卡牌、有数值——但这是桌游的基本元素，不算抄袭。

---

这套方案完全符合你的要求：

- 每个人有血量（10点）
- 血量慢慢减少（通过BOSS反击、诅咒自损、技能伤害）
- 卡牌有攻击力和防御力（除你武器2攻、盔甲护身2防等）
- 最终一方全灭获胜
- 伞把扑克牌保留
- 打BOSS机制保留