



埃维娅与莫瑞亚

AVIA & MORIA

异步存在

基于《英雄联盟》设计框架
的原创双形态英雄概念

个人项目

Xiao Chen

2026.8-2026.9

项目背景

在大多数 MOBA 游戏中，时间通常表现为加速、减速或短暂控制，并作为某个孤立的技能效果存在。它很少成为一套完整系统，将角色身份、战斗循环、技能成长与视觉表达连接起来。

本项目以《英雄联盟》的英雄设计框架为基础，探索“时间流差异”如何成为一种持续存在的战斗机制。该系统由两位共享同一存在状态、分别代表时间相反方向的星灵姐妹共同承载。

设计机会

碎片化的时间效果

时间机制通常被拆分为移速变化、静止、冷却缩减或时间回溯等独立效果，缺少一套统一的时间规则。

有限的时间交互

时间效果通常只独立改变单个目标。两个单位之间的时间关系很少成为具有实际意义的战斗变量。

单向的收益与惩罚

加速通常被视为增益，减速则被视为惩罚；两者效果往往直接，缺少机制内部的取舍。

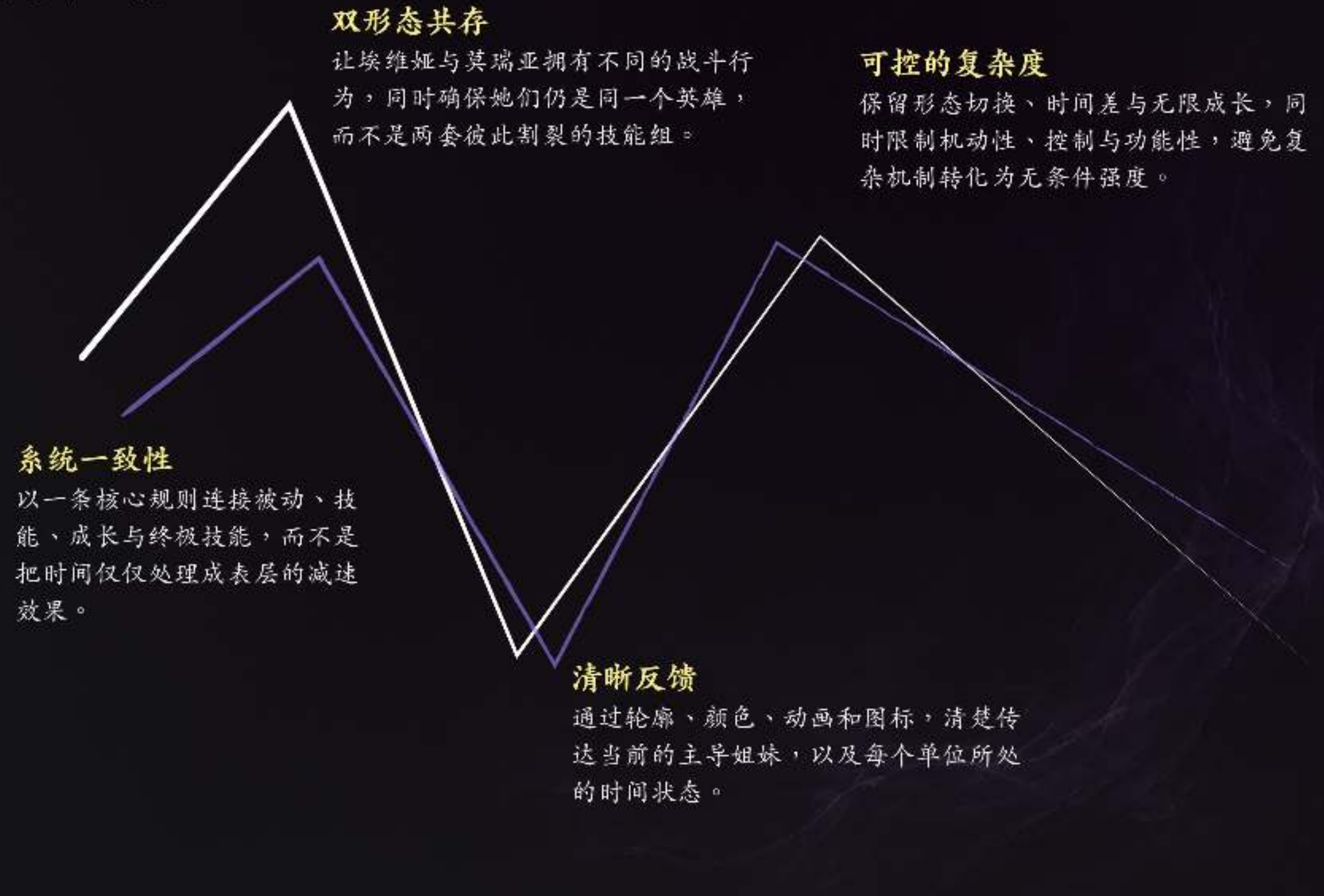
主题与玩法脱节

时间主题角色可能通过视觉效果或个别技能传达身份，但其造型、成长方式与战斗循环往往仍在机制上彼此分离。

设计挑战

如何将抽象的时间流差异，转化为玩家能够理解、控制并作出应对的英雄机制？

设计目标



核心定义

游戏开始时，只要埃维娅与莫瑞亚加入任意一方，所有单位——包括双方英雄、士兵、野怪与防御塔——都会被纳入“时间流”，基础流速为 100%。

当一个单位的时间流发生变化时，它的个人时间会加快或减慢；与该单位相关的所有过程都会按相同比例改变。

时间流不是单纯的移动速度效果，而是决定一个单位经历游戏时间的速度。

时间流影响范围



时间流

- 移动 — 移动速度
- 攻击 — 攻击速度、攻击前摇与后摇
- 施法 — 施法前摇、引导与后摇
- 单位循环 — 士兵、野怪与防御塔的行动周期
- 周期效果 — 伤害、治疗与触发间隔
- 持续时间 — 增益、减益与护盾
- 冷却 — 技能充能速度
- 弹道 — 普通攻击与技能弹道

系统计算规则

过程速率 = 基础速率 × 时间流倍率

实际持续时间 = 基础持续时间 ÷ 时间流倍率



时间流——100%

全体单位的基础状态

单位以正常速率经历游戏时间，不受任何时间加速或延迟影响。



超时——高于100%

个人时间加速

动作、弹道与技能冷却恢复变快，但增益效果与护盾也会更早结束。



滞时——低于100%

个人时间减速

动作、弹道与技能冷却恢复变慢，但已有的持续效果可能保留更长时间。

数值示例

	超时 125%	滞时 80%
10秒冷却	8秒	12.5秒
5秒增益	4秒	6.25秒
1秒触发间隔	0.8秒	1.25秒
动作与弹道速率	125%	80%

角色身份

埃维娅与莫瑞亚共享同一个存在。任何时刻只有一位姐妹主导现实，另一位则作为灵体对应者依附于她。

一个英雄，两种主导形态



形态 I | 埃维娅主导



形态 II | 莫瑞亚主导

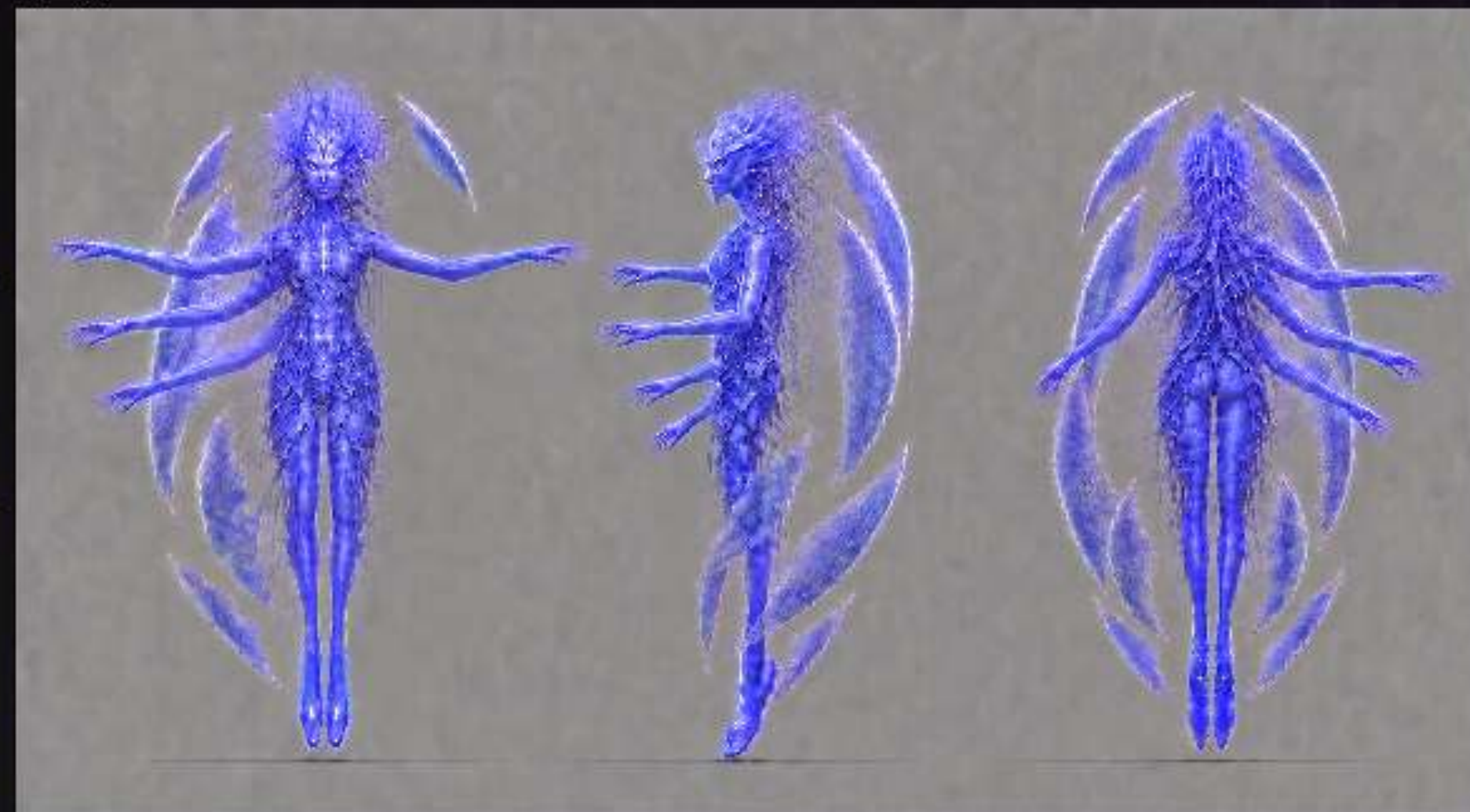
埃维娅

埃维娅加速自身时间线，不断扩大自己与战场之间的时间差。



莫瑞亚

莫瑞亚抽离周围单位的时间，在延缓其行动的同时强化自己的茧化形态。



视觉概念推导



早期及废弃方案



基础属性

生命值	600 (+104)
生命回复	6.5 (+0.6)
法力值	400 (+45)
法力回复	8 (+0.8)
攻击力	55 (+3.1)
攻击速度	0.658 (+2.5%)
护甲	24 (+4.7)
魔法抗性	30 (+1.3)
移动速度	335
埃维娅攻击范围	550
莫瑞亚攻击范围	175

英雄定位：**游击法师**

主要位置：**中路**

伤害类型：**魔法**

资源：**法力值**

被动技能

异步存在



埃维娅与莫瑞亚对时间流低于自己的敌方单位造成额外魔法伤害。每个伤害段都会在命中瞬间分别计算双方的时间差。

额外魔法伤害：

$$3 - 18 + \Delta T \times \left(0.25 + \frac{0.05 AP}{100} + \frac{0.03 \text{ Bonus AD}}{100} \right)$$

散落之刻

附近单位进入超时或滞时时，有一定概率生成一枚时间碎片。收集碎片会永久获得一层时间碎片。

时间碎片层数由两种主导形态共享。埃维娅收集的碎片也会强化莫瑞亚，莫瑞亚收集的碎片同样会强化埃维娅。

埃维娅

当埃维娅、友方英雄或友方士兵进入超时时，附近可能出现时间碎片。移动至碎片上即可收集。

莫瑞亚

当敌方单位进入滞时时，时间碎片可能附着在该单位身上。使用普通攻击或技能伤害命中带有标记的单位即可收集。

英雄触发概率	22%
野怪触发概率	8%
士兵触发概率	5%
单个单位触发间隔	8 s
碎片/标记持续时间	8 s

每枚时间碎片会使所有超时与滞时效果永久提高 0.10个百分点。

最终时间效果 = 基础时间效果 + 0.10% × 时间碎片层数

时间碎片不会提供法术强度或攻击力，只会强化姐妹改变个人时间的能力。

埃维娅主导技能组

当埃维娅以实体形态主导时，英雄将使用以下超时技能组。莫瑞亚则作为灵体对应者依附于埃维娅。



Q | 六翼序列

埃维娅可在4秒内连续施放最多三轮光波。每轮由一对不同的翅膀发射两道弹体，每道弹体对首个命中的敌方单位造成魔法伤害。

每道弹体魔法伤害：
15/25/35/45/55+30%AP

冷却时间：10 / 9 / 8 / 7 / 6 秒

法力消耗：70 / 75 / 80 / 85 / 90

施法距离：900

再次释放窗口：4 秒

同一轮的两道弹体可以命中相同目标，并分别造成伤害。每轮至少有一道弹体命中敌方单位时，埃维娅获得持续4秒的超时。后续轮次命中会刷新持续时间，并叠加该轮对应的超时强度。每轮提供的超时会随时间碎片层数永久提高。

每轮最终超时 = 基础超时 + 0.10% × 时间碎片层数

第一轮	4 / 5 / 6 / 7 / 8%
第二轮	7 / 8 / 9 / 10 / 11%
第三轮	10 / 11 / 12 / 13 / 14%



W | 入茧后至

埃维娅退出实体状态，使莫瑞亚成为主导形态。切换完成时，莫瑞亚释放一道时间脉冲，对附近敌人造成魔法伤害并施加滞时。

魔法伤害：
70 / 100 / 130 / 160 / 190 + 45% AP

冷却时间：16 / 15 / 14 / 13 / 12 秒

法力消耗：50 / 50 / 50 / 50 / 50

影响半径：325

切换时间：0.65 秒

切换伤害会根据切换完成瞬间的时间流差触发“异步存在”。施加的滞时会随时间碎片层数永久提高。

基础滞时：12 / 14 / 16 / 18 / 20%

最终滞时 = 基础滞时 + 0.10% × 时间碎片层数

滞时持续时间：2.5秒



E | 共时契约

埃维娅与自己，一名友方英雄或一名友方士兵建立时间连接，使自己与目标同时获得超时。连接期间，埃维娅每施放一轮“六翼序列”，目标都会朝埃维娅当前指针方向发射一道伤害较低的复制弹体。

基础超时：12 / 14 / 16 / 18 / 20%

冷却时间：16 / 15 / 14 / 13 / 12 秒

法力消耗：70 / 75 / 80 / 85 / 90

施法距离：700

连接距离：1000

持续时间：4 秒

复制弹体使用埃维娅的属性，并可触发“异步存在”；它不会提供Q的超时，不会改变目标朝向，也不会打断目标当前动作。在“时间零”领域内，连接目标与埃维娅同步，不受领域滞时影响。

E提供的超时会随时间碎片层数永久提高。

复制弹体伤害：8 / 14 / 20 / 26 / 32 + 8% AP

最终超时 = 基础超时 + 0.10% × 时间碎片层数

本页数值经过初步机制与战斗流程测试，仅供设计参考。

莫瑞亚主导技能组

当莫瑞亚以实体形态主导时，英雄将使用以下滞时技能组。
埃维娅则作为灵体对应者依附于莫瑞亚。



Q | 茧中夺刻

莫瑞亚抽取前方扇形范围内敌人的时间，造成魔法伤害、施加滞时，并将所有命中的敌人向自己拖拽。命中至少一个敌人后，莫瑞亚的下次普通攻击获得强化。

魔法伤害：
70 / 105 / 140 / 175 / 210 + 55% AP

冷却时间：9 / 8.5 / 8 / 7.5 / 7 秒

法力消耗：60 / 65 / 70 / 75 / 80

施法距离：550

拖拽距离：120

强化普攻造成额外魔法伤害，触发“异步存在”，并立即收集附着于目标的时间碎片。施加的滞时会随时间碎片层数永久提高。

强化普攻伤害：40 / 60 / 80 / 100 / 120 + 25% AP + 40% 额外AD

基础滞时：12 / 14 / 16 / 18 / 20%

最终滞时 = 基础滞时 + 0.10% × 时间碎片层数

强化普攻持续时间：5秒

滞时持续时间：2.5秒



W | 破茧先行

莫瑞亚向指针方向突进，并在位移结束后切换为埃维娅。切换完成时，埃维娅成为主导形态并获得超时。

冷却时间：16 / 15 / 14 / 13 / 12 秒

法力消耗：50 / 50 / 50 / 50 / 50

切换时间：0.65 秒

突进距离：350

突进速度：900

莫瑞亚可以穿过单位，但不能穿越地形。如果突进被定身类控制打断，形态切换不会发生。获得的超时会随时间碎片层数永久提高。

基础超时：15 / 17.5 / 20 / 22.5 / 25%

最终超时 = 基础超时 + 0.10% × 时间碎片层数

超时持续时间：4秒



E | 纳时成茧

莫瑞亚抽离周围除友方英雄与防御塔以外所有单位的时间流。受影响的敌人受到魔法伤害并陷入持续3秒的滞时；莫瑞亚将夺取的时间编入茧壳，获得护盾并强化下次普通攻击。

魔法伤害：
60 / 90 / 120 / 150 / 180 + 40% AP

冷却时间：14 / 13 / 12 / 11 / 10 秒

法力消耗：70 / 75 / 80 / 85 / 90

影响半径：450

护盾：50 / 75 / 100 / 125 / 150 + 35% AP

每个受影响单位都会提高护盾值。友方士兵会提供护盾，但不会受到伤害。Q与E提供相同的强化普攻状态；两者不会叠加，但会刷新持续时间。施加的滞时会随时间碎片层数永久提高。

基础滞时：10 / 12 / 14 / 16 / 18%

最终滞时 = 基础滞时 + 0.10% × 时间碎片层数

每个单位提供的额外护盾：10 / 15 / 20 / 25 / 30 + 5% AP

滞时持续时间：3秒

护盾持续时间：3秒

强化普攻持续时间：5秒

本页数值经过初步机制与战斗流程测试，仅供设计参考。

R | 时间零



埃维娅与莫瑞亚在自身周围创造“时间零”领域。领域存在期间，英雄自身获得超时，领域内其他所有单位则进入相同强度的滞时。

基础时间变化：40 / 50 / 55%

施法时间：0.75 秒

持续时间：3 / 4 / 5.5 秒

冷却时间：140 / 120 / 100 秒

影响半径：1,000 / 1,400 / 1,700

法力消耗：100 / 120 / 140

领域影响对象：

- 友方与敌方英雄
- 友方与敌方士兵
- 野怪
- 防御塔
- 普通攻击与技能弹道

移动、攻击、攻击前摇与后摇、施法前摇与后摇、引导、弹道、冷却恢复、增益与减益持续时间、护盾持续时间及周期效果，都会遵循受影响单位当前的时间流。

单位离开领域后会立即恢复进入领域前的时间流。弹道穿过领域时受到延缓，离开领域后恢复原本速度。

共时契约联动

通过“共时契约”连接的友方单位会与埃维娅和莫瑞亚同步，不受“时间零”施加的滞时影响。

“时间零”会随共享的时间碎片层数永久强化。

最终时间变化 = 基础时间变化 + 0.10% × 时间碎片层数



背景故事

在第一颗恒星燃起以前，宇宙中已经发生过无数变化，却没有任何事物能够证明它们的先后。诞生与毁灭重叠于同一瞬间，光可以在被创造以前抵达，死去之物也能在尚未存在时留下残响。当宇宙第一次区分“已经发生”与“尚未发生”，时间由此诞生，埃维娅与莫瑞亚也随之显现。

她们不是血肉生命，也不是获得星界力量的凡人。她们无需借助宿主进入物质世界，而是时间本身产生意识后的两个方向。埃维娅让事物越过原有节律，提前抵达注定的时刻；莫瑞亚则从万物中抽走时间，使运动、变化乃至毁灭延后发生。凡人将她们视为姐妹，然而她们或许从未真正分离。

姐妹没有固定的身体。女性轮廓、六翼、四臂与周身星云，都只是人类意识为了理解未知而赋予她们的形态。即使二者同时出现，凡人通常也只能清楚看见主导现实的一位；另一位则如现实背面的影子，与她共享同一个存在位置。

无人知晓她们真正的名字。数千年前，一位巨神埃占星者在群星停止移动的夜晚目睹了她们：白金色的存在展开六翼，使尚未诞生的星辰提前越过天际；暗紫色的存在被破碎萤壳环绕，将已经坠落的星光留在夜幕之中。

占星者以故乡失传的语言称她们为“埃维娅”与“莫瑞亚”——先于晨曦抵达的光，以及拒绝结束的长夜。后来的教团误将这两个称呼视作女神的真名。姐妹既未承认，也未否认。对时间而言，名字不过是凡人留下的一道短暂刻痕。

在漫长纪元中，埃维娅与莫瑞亚极少干涉物质世界。帝国兴亡、文明更迭与星辰熄灭，都是时间自然流动的一部分。只有当原因与结果失去应有的顺序、局部时间脱离整体时，她们才会显现并修正偏差。

如今，不可能存在的时间错位正在符文之地蔓延：箭头在离弦之前命中，影子先于主人倒下；尚未建造的城市浮现于怒瑞玛沙海，皮尔特沃夫的机械则在完成组装以前自行运转。这些并非预言或幻觉，而是符文之地的个人时间正在彼此分离。

世界符文、星界力量、虚空侵蚀，以及凡人改写自然法则的尝试，使无数微小偏差不断积累。若裂隙继续扩大，一场战争可能产生数个互相矛盾的结局，一个人也可能同时存在于再也无法重合的时间线中。最终，原因与结果将彻底失去联系。

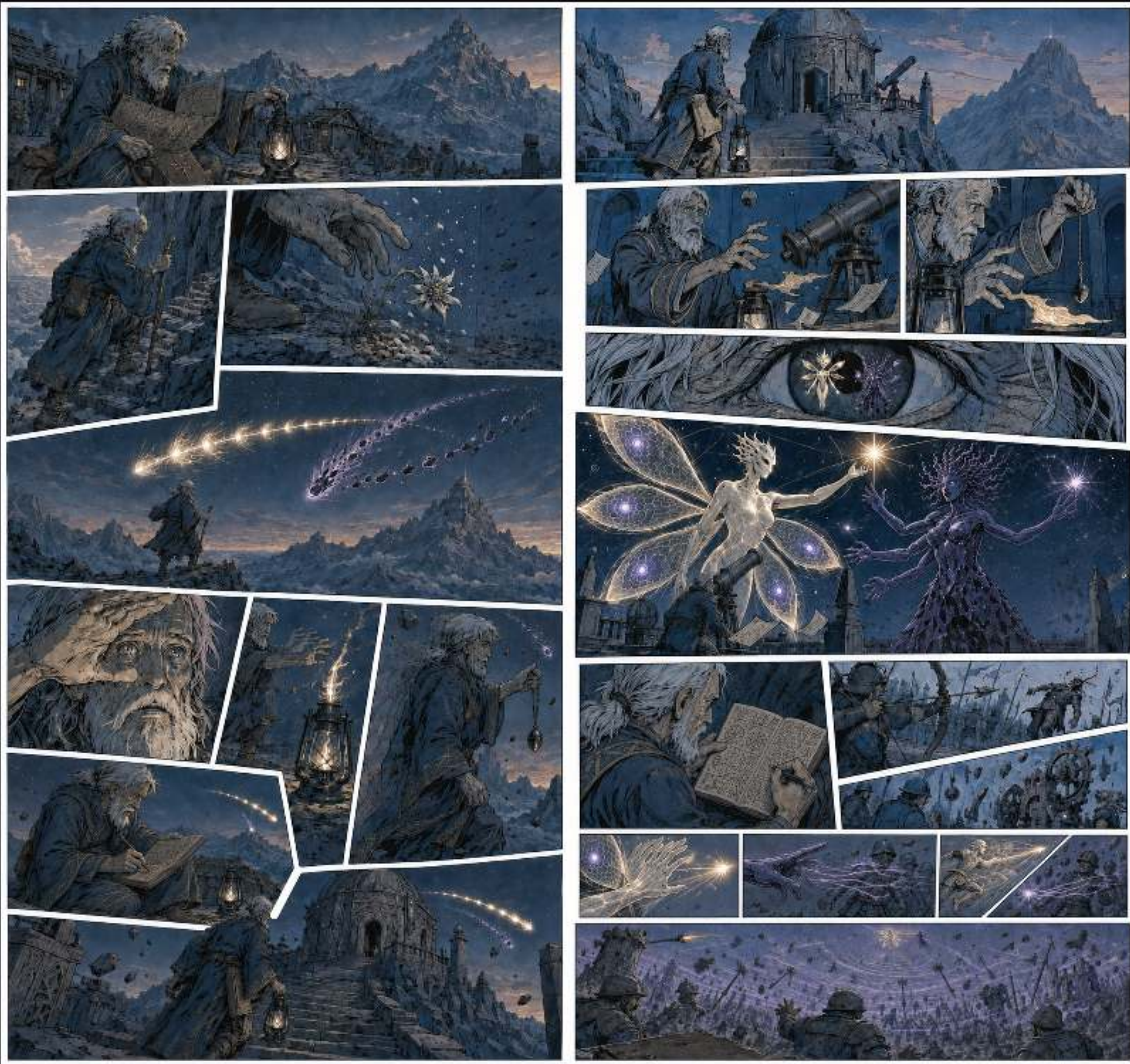
于是，埃维娅与莫瑞亚再次将目光投向符文之地。

她们并非为了拯救凡人，也不是为了审判国家。埃维娅让迟到的结果追上它们的原因；莫瑞亚则把过早发生的结局拖回应有的时刻。当姐妹释放“时间零”，领域中的每一个生命、弹道、法术与建筑都会被重新纳入同一套时间秩序。

然而，无人知道她们所认定的“正确时间”究竟意味着什么。她们可能阻止一座城市过早毁灭，也可能迫使一个本应消亡的文明在瞬间走完最后几个世纪。她们修复的是因果，而非生命；维护的是宇宙的连续，而非凡人的愿望。

对符文之地而言，她们或许是前来阻止灾难的女神。

但对时间而言，符文之地本身也可能正是那道必须被修复的裂隙。



玩法体验

掌控战斗节奏，而不只是制造伤害。先以埃维娅积累时间优势，再选择正确时机，让莫瑞亚将优势转化为近距离控制。



形态切换会改变攻击距离、站位要求与可用的应对方式。如果切换时机不当，莫瑞亚还未完成优势转化，英雄便可能先暴露在危险之中。

综合能力对比



埃维娅与莫瑞亚

奥瑞利安·索尔

卡特琳娜

三组能力轮廓代表了不同的战斗强度结构。埃维娅与莫瑞亚兼具较强的成长、控制与功能性，但受到低机动性和弱势前期的限制。奥瑞利安·索尔同样拥有无限成长潜力，却能更直接地将其转化为伤害、攻击距离与范围控制。卡特琳娜则呈现相反结构：极高的机动性与爆发伤害使她能够连续刷新收割，但有限的射程、控制与功能性也使她成为高度专精的刺客。

成长曲线



埃维娅与莫瑞亚

弱势开局·碎片积累·加速成长·无限成长

奥瑞利安·索尔

弱势前期·星尘叠加·范围扩张·无限成长

卡特琳娜

前期滚雪球·中期强势·连续刷新·后期回落

奥利安娜

稳定发育·装备成长·团战强势·后期平台期