**战场兄弟无尽mod概要**

**数据经过平衡，不会出现碾压与被碾压的情况**

# 1 世界规则

## 1.1世界等级

1. 影响 NPC的等级，精英和首领的概率，招募单位强度，物品数量，任务收入，装备等级，装备等阶等一系列东西，会随着时间自动升级，每30天会有事件进行一次调整。

## 1.2世界难度

1. 影响NPC强度和奖励，精英和首领的概率，招募单位强度，物品数量，任务收入，装备等级，装备等阶等一系列东西，每50天会有事件进行一次调整。

# 2 人物和NPC

## 2.1等阶

1. 分为0,1,2阶，玩家角色等阶对应名称为普通，精英，英雄，NPC角色等阶对应名称为普通，精英，首领。
2. 玩家角色高等阶会有更好的属性，更大的消耗，更多的特技，更贵的价格。
3. NPC角色精英对应原版冠军，首领为更高一级的高强度单位，等阶越高，掉落越好，高阶NPC角色会具有特殊的强化buff。

## 2.2等级

1. NPC单位会具有等级，等级会影响NPC的属性，NPC的等级和世界等级挂钩。
2. 玩家单位会根据世界等级有经验补正，低于世界等级会有额外的经验获取，超过世界等级会有经验抑制。

## 2.3战斗等级

1. 所有角色都有战斗等级（括号里的数字是战斗等级），战斗等级会形成等压，高战斗等级单位与低战斗等级单位战斗会受到更少的伤害，造成更多的伤害，更难被命中，更容易命中，也就是等级压制（指数级增长）。
2. 战斗等级会随着等级的提升而提升。

## 2.4其它

1. 疲劳恢复变为动态，与最大疲劳相关。
2. 盾牌被攻击受到的伤害会随着战斗等级的增加而增加。
3. 所有NPC会装备饰品。
4. 非人形NPC会掉落魔核，使用可以获得经验和属性经验，属性经验会提供属性。

# 3 装备

## 3.1装备等级

1. 装备新增装备等级，会影响装备的所有属性。

## 3.2装备等阶

1. 装备分为0-4阶，分别颜色为白，绿，蓝，紫，橙，原版传说装备为橙装，命名装备为绿装。

## 3.3 装备词条

1. 新增装备词条，装备等阶越高，词条越多越强大。

## 3.4 装备精华

1. 新增装备精华，可以通过怪物掉落，分解装备，商店购买获取。
2. 在武器店和盔甲店，可以对装备进行分解，重铸，升级和升阶。分解会获得精华，其余的操作会消耗精华。

# 4 NPC队列

## 4.1队列区分

1. 普通队列为正常的队列。
2. 精英队列为全部单位至少是精英的队列，会随着世界等级的提升而开始慢慢出现。
3. Boss队列为全部单位至少是精英，最强的5个单位是首领。

# 5其它

## 5.1技能

1. 特技，效果，世界效果，特殊效果，特性，地形，损伤，永久损伤所有的双攻双防主动决心疲劳百分比效果去掉百分号，血量增幅，中毒伤害，流血伤害改为基础生命值的百分比，部分特技重置，请以实际描述为准。
2. 召唤类技能的召唤单位等级为召唤者的战斗等级，等阶与召唤者相同，不享受npcbuff，消耗血量改为消耗血量上限，具体数值受玩家等级影响。
3. 所有流血伤害和毒伤害改为基础最大生命值的百分比伤害（不计算特技，被动加成的最大生命值）。

## 5.2任务

任务收益会随着世界等级的提升而提升。

## 5.3玩家单位

1. 驴拥有更多的空间，等阶越高，空间越多。
2. 所有单位升级会提升副属性（例如背包空间，携带弹药等）

## 5.4NPC单位

1. 幽灵，巫妖幻象，蜘蛛蛋强化。

## 5.5物品

1. 随着世界等级的提升，商店会卖更多的东西。
2. 战旗和所有的传说装备均有强化。

## 5.6战利品

1. 战利品掉落会随着世界等级的提升而变多。

## 5.7士气算法

1. 士气算法重置，现在更容易进行士气波动，围杀对士气的影响变为指数级。
2. 士气buff强化。

## 5.8招募调整

1. 招募角色等级为1到当前世界等级随机，价格，工资，试用价格都有调整。

## 5.9防御计算公式调整

1. 防御在50之后效果不再减半。

## 5.10竞技场调整

1. 竞技场每天可以挑战无限次。
2. 竞技场项圈变为消耗品。
3. 竞技场同一天挑战每次都会进行强化，隔天重置。
4. 竞技场每强化1次，会额外获得1份报酬，第5场开始后的首胜会获得一次性奖励。

## 5.11损伤治疗价格

1. 永久伤现在可以治疗，轻度永久伤10000，重度永久伤20000。
2. 治疗价格随着角色等级提升而提升。

## 5.12合同系统重置

1. 合同总共分为9级，5级开始所有单位变为精英，高等级合同出现概率会受到世界等级的影响。

## 5.13船坞

1. 船坞价格增加，会随着世界等级的提升而提升。

# 6起源

## 6.1窃法者起源

1. 击杀单位获得装有目标npcbuff的魔法石，每个魔法石最多装有3个npcbuff，每次使用魔法石，会清除之前所有的npcbuff。
2. 获取声望速度为正常的50%。
3. 起源人物为随机3人。