**战场兄弟无尽mod设计**

**当前文档仅为设计文档，部分词条和强化buff可能不会制作，内容大概率还会有额外修改，请以最终mod为准。**

# 1 摘要

## 1.1世界规则

1. 新增世界等级与时间挂钩，不与当前队伍强度挂钩，详见第2章。
2. 世界难度与时间挂钩，不与当前队伍强度挂钩，详见第2章。
3. 新增难度选项事件，根据选择难度，修改世界难度系数(不修改世界等级，会影响NPC队伍的人数以及质量)，根据不同的难度系数给予奖励，详见第2章。

## 1.2人物与NPC

1. 修改等级，属性，以及特技点相关规则，详见第3章。
2. 经验获取速度调整，根据世界等级的差值变化，详见第3章。
3. 部分属性增长效率更改，详见第3章。
4. 新增精英兄弟和英雄兄弟，详见第3章。
5. NPC新增等级属性，详见第3章
6. NPC队列会根据世界等级和世界难度决定数量和强度，详见第5章。
7. 原冠军单位修改，分两级，分别为精英和首领，详见第3章。
8. NPC队列人数会有变化，详见第5章。
9. NPC队列分为普通队列和精英队列，详见第5章。
10. 新增战斗等级相关设定，具备等级压制，详见第3章。

## 1.3装备

1. 新增装备等级，详见第4章。
2. 修改饰品，饰品具有词条，且极小概率拥有效果炸裂的稀有词条，详见第4章。
3. 原本红装修改，详见第4章。
4. 新增装备精华，详见第4章。
5. 新增装备词条，不同部位的词条效果不同，详见第4章。
6. 新增装备分解、升级与重铸，详见第4章。

## 1.4平衡调整

1. 修改大量技能，详见第6章。
2. 修改任务收入，详见第6章。
3. 修改NPC掉落收入，详见第6章。
4. 修改驴和猎犬，详见第6章。
5. 修改物品价格和数量，详见第6章。
6. 修改部分物品强度，详见第6章。
7. 修改士气算法，详见第6章。
8. 修改招募算法，详见第6章。
9. 修改队伍战力计算公式，详见第6章。
10. 删除防御50后效果减半，详见第6章。

## 1.5界面调整

1. 修改名册界面以及加点界面的玩家属性条，详见第7章。
2. 修改战斗界面显示信息，详见第7章。

## 1.6起源

1. 新增半巨人起源，详见第8章。

# 2 世界规则

## 2.1世界等级

1. 新增世界等级，无上限，世界等级与时间挂钩(100级为1434天)，不与当前队伍强度挂钩，根据不同的难度会以不同的速度提升，提升速度从快到慢。
2. 世界等级决定NPC的最高等级(详见第3章)，商店出售装备等级(详见第6章)。

## 2.2世界难度

1. 世界难度与时间挂钩，不与当前队伍强度挂钩，根据不同的难度会以不同的速度提升，提升速度从快到慢：
2. 世界难度决定精英怪，首领怪，无首领精英队列，有首领精英队列出现概率以及NPC队列人数，详见第5章。

## 2.3速度调整

1. 世界难度与世界等级会根据选择的游戏难度的不同而增速不同。
2. 初学者 30%
3. 老兵 60%
4. 专家 80%
5. 专家 100%
6. 新增世界调整事件，每隔40天，可选择一次世界难度系数，并调整一次世界等级(永久调整，且不影响世界等级的升级速度)，根据选择的难度系数给予奖励，每位兄弟奖励n-1点随机基础属性，n为选择的难度，如难度系数40%为第3项。
7. 难度系数10％，世界等级 – 1
8. 难度系数25％，世界等级 – 1
9. 难度系数40％，世界等级 – 1
10. 难度系数55％，世界等级不变
11. 难度系数70％，世界等级不变
12. 难度系数85％，世界等级不变
13. 难度系数100％，世界等级不变
14. 难度系数120％，世界等级不变
15. 难度系数140％，世界等级不变
16. 难度系数160％，世界等级不变
17. 难度系数180％，世界等级 + 1
18. 难度系数200％，世界等级 + 1
19. 难度系数225％，世界等级 + 1
20. 难度系数250％，世界等级 + 2
21. 难度系数275％，世界等级 + 2
22. 难度系数300％，世界等级 + 2

# 3 人物与NPC

## 3.1人物

1. 等级上限设置为100级。
2. 升级经验(level是当前等级)：
3. 经验获取倍率(最多1000%，最小5%，世界等级超过100级时视为100级进行计算)：
4. 分配经验时，如果分配人员超过12人，则按照12人计算，人数继续增加不会继续衰减每个角色分配到的经验。
5. 所有属性都可能会有星级，概率为：
6. 0星：40%
7. 1星：30%
8. 2星：20%
9. 3星：10%
10. 升级属性加点从原本11级全变为1改为正常加点，且每级可选属性条数从3改为4。
11. 人物附属属性加成(额外背包格子、修理效率、巡逻效率等)：
12. 决心加点数值修改，分别为：
13. 0星：1
14. 1星：1 ~ 2
15. 2星：2
16. 3星：2 ~ 3
17. perk点数原本为1到10级升级时每级获取1点。新增10级后每8级额外获取1点，100级额外获得1点。
18. 新增精英(英雄)兄弟：
19. 招募价格300% + 3000(1000% + 10000)
20. 工资300%(1000%)
21. 食物消耗200%(500%)
22. 升级所需经验300%(1000%)
23. 全属性潜力+1(2)
24. 士气最低为0(1)
25. 额外3(10)级战斗等级
26. Roll初始属性时，下限变为原本的平均值(最大值)
27. 随机添加大约20(50)个特技(不包含部分职业，特殊，魔法)
28. 初始获得2(5)额外特技点，10级后从原本每8级获得1个perk点变为每6(4)级获得1个perk点。
29. 精英(英雄)出现概率：
30. 精英出现概率：
31. 英雄出现概率：

## 3.2 NPC

1. 新增NPC等级属性，等级上限设置为200级。
2. NPC等级受限于世界等级，在[世界等级 – 10, 世界等级]范围内随机，最低0级。
3. NPC提供经验倍率(level是怪物当前等级)：
4. 等级额外提供属性，0-10级升级时不增额外属性，后续每级提供(最高200级)：
5. 血量 基础血量的5%(加算)
6. 决心 0.5
7. 疲劳 0.5
8. 主动 4
9. 近攻 2
10. 远攻 2.5
11. 近防 2
12. 远防 2
13. 伤害提升4%(仅限非人形NPC)
14. 护甲提升4%(仅限非人形NPC)
15. 装备等级与NPC等级相同，详见第4章。
16. 新增精英(首领)NPC(取代原版冠军)：
17. 消耗2(5)倍的NPC人口(详见第5章)
18. 消耗2(5)倍NPC资源(详见第5章)
19. 等级固定等于当前世界等级
20. 额外获得1(3)个精英被动技能，0(1)个首领被动技能。若为非人形单位，额外获得2(6)个精英被动技能和0(2)个首领被动技能。
21. 保底1件精良(史诗)装备，详见第4章。
22. 士气最低为0(1)
23. 行动点+1(3)
24. 血量 \* 140%(200%)
25. 决心 + 40(100)
26. 疲劳 + 100(250)
27. 主动 + 40(100)
28. 近攻 + 40(100)
29. 远攻 + 40(100)
30. 近防 + 40(100)
31. 远防 + 40(100)
32. 经验 + 200(500)后 \* 300%(1000%)
33. 战斗等级 + 3(10)
34. 伤害 \* 120%(150%)
35. 极少数单位保底为首领，且额外获得2个首领被动和4个精英被动，其余首领单位有1%的概率额外获得2个首领被动和4个精英被动，这些首领单位必定会掉落稀有饰品以及更多的装备精华。
36. 部分特殊单位保底为精英。
37. 被动buff池：

自身：

1. 狂暴（Berserk）: 额外伤害增加40% (100%)。
2. 冲撞（Charge）: 攻击命中时40% (100%)概率造成击退。
3. 坚韧（Endurance）: 免疫控制效果（同时免疫大部分负面效果）。
4. 闪避（Evasion）: 每回合切换增加近战或远程防御80 (200)。
5. 疲劳窃取（Energy Drain）: 命中目标是会对目标造成疲劳伤害，并回复等额的疲劳。公式：
6. 成长（Growth）: 每回合增减伤增加4% (10%),双攻击和双防御每个回合增加0.8 (2)。
7. 威慑（Intimidate）: 决心增加40 (100)，攻击时40% (100%)概率根据敌我决心差对周围进行一次决心判定。公式：
8. 生命窃取（Life Drain）: 命中目标是会对目标造成生命伤害，并回复10倍造成伤害的血量。公式：
9. 迅捷（Lightning Speed）: 主动增加80 (200)主动，行动点+2 (5)。
10. 多重攻击（Multiple attacks）: 攻击时会同时攻击范围内的所有敌方单位，造成40%（100%）的伤害，限近战单位获得。
11. 不死鸟（Phoenix）: 受到致死攻击会恢复全部血量，疲劳和行动点1（3）次，每次触发都会增加10%生命值，8点近攻，10点远攻，8点双防，12点主动，6点决心，10点疲劳，10%伤害，10%减伤。
12. 恢复（Recovery）: 每回合恢复8% (20%)的最大生命，疲劳和护甲。
13. 反击（Retaliation）: 被范围内敌人攻击时40% (100%)概率反击，限近战单位获得。
14. 复仇（Revenge）: 每受到伤害增加8% (20%)伤害,可叠加,命中后重置。
15. 自爆（Self Destruct）:对周围4格范围内所有敌方单位造成最大生命值40% (100%)伤害，每格衰减百分之50%（乘算）。
16. 重击（Stunning Strike）: 攻击命中时40% (100%)概率造成眩晕。
17. 重装（Tank）: 生命和护甲增加80% (200%)，疲劳增加80(200)。
18. 硬化皮肤（Thick Skin）: 减伤45% (66%)。
19. 老兵（Veteran）: 战斗等级+2 (5)。
20. 武器大师（Weapon Master）: 双攻增加40 (100)。
21. 随世界等级提升， 精英首领NPC每件装备的等阶提升1阶的概率：
22. 随世界等级提升， 普通NPC每件装备的等阶提升1阶的概率：

## 3.3 通用

1. 新增战斗等级属性，根据双方战斗等级不同，影响伤害和命中率：
2. 角色基础战斗等级为角色等级，基础战斗等级最高为100。
3. NPC拥有额外战斗等级：
4. 疲劳每回合恢复修改为：

# 4 装备

## 4.1装备等级

1. 新增装备等级，等级上限设置为100级。
2. 若使用角色战斗等级小于装备等级，则最多发挥角色战斗等级的装备效果

NPC装备等级与NPC等级相同。

1. 非NPC装备等级受限于世界等级，在[世界等级 – 10, 世界等级]范围内随机，最低0级。
2. 每级提升装备属性：
3. 伤害：
4. 耐久：
5. 防御：
6. 重量：
7. 价格：

## 4.2装备等阶

1. 新增装备等阶，分为0阶普通，1阶优秀（绿色），2阶精良（蓝色），3阶史诗（紫色），4阶传说（橙色）。
2. 普通装备初始等阶为普通，著名装备(红装)初始等阶为优秀（绿色）。
3. 优秀装备属性为普通装备在对应属性池中抽取2项进行提升。
4. 精良装备属性为普通装备在对应属性池中抽取2项进行提升，额外获取1次属性池中的全部属性。
5. 史诗装备属性为普通装备在对应属性池中抽取2项进行提升，额外获取2次属性池中的全部属性。
6. 史诗装备属性为普通装备获取3次属性池中的全部属性。
7. 优秀，精良，史诗，传说装备的价值分别为普通装备的2，5，12，25倍。
8. 等阶提升属性池：
   1. 武器升阶：

通用类：

1. 武器伤害x1.25
2. 对护甲伤害系数+50%，穿甲伤害系数+10%
3. 武器技能疲劳消耗减少2
4. 耐久x2，重量减少25%或不变

限制类(满足括号内条件才会加入随机池中)：

1. 爆头率增加25%(武器本身拥有额外爆头率)
2. 对盾伤害x1.5(武器本身对盾伤害大于16)
3. 额外命中率增加25%(远程武器或武器本身拥有额外命中率)
4. 射程和视野增加2(是弓或弩或投石)
5. 弹药量x2(是投掷)
6. 攻击溅射范围(竖向)+1(是火枪)
   1. 盾牌升阶：
7. 双防x1.1
8. 盾牌技能消耗疲劳减少2
9. 耐久x2，重量减少25%或不变
   1. 头盔升阶：
10. 耐久x1.25
11. 重量减少25%或不变
    1. 护甲升阶：
12. 耐久x1.25
13. 重量减少25%或不变
14. 装备掉落遵循原版规则。
15. 商店，制造和意外获取装备的等阶提升概率：
16. 提升1阶概率：
17. 提升2阶概率：

## 4.3饰品

1. 饰品词条分为普通和稀有，稀有词条会在装备生成和重铸时有概率出现，普通装备概率0.001%，优秀装备概率0.01%，精良装备概率0.1%，史诗装备概率1%。
2. 只有拥有稀有词条的饰品为传说饰品，传奇饰品的其余属性与获取稀有词条之前相同。
3. 稀有词条效果只对玩家生效。
4. 人形NPC将装备饰品，普通饰品爆率4%，优秀饰品爆率10%，精良饰品爆率40%，史诗和传奇饰品爆率100%。
5. 初始状态普通单位会装备普通饰品，精英会装备优秀饰品，首领会装备精良饰品。
6. 非人形NPC饰品为魔核，百分百掉落，在非人形NPC身上时提供饰品的属性，掉落后变为可使用的物品，提供和怪物10%的经验以及属性经验，属性经验会给玩家提供额外的属性，第n点属性需要n点属性经验，魔核掉落时就会显示所提供的属性经验，魔核为商品，售价为100(200)(500)(1200)(2500)\*(1+总经验值\*0.1)。魔核的属性每次抽到后减半（向下取整）继续抽取，直到抽不到为止。
7. 生命经验：50%(100%) (200%) (400%)(800%)
8. 疲劳经验：20%(50%)(100%) (200%) (400%)
9. 决心经验：1%(5%)(20%)(50%)(100%)
10. 主动经验：20%(50%)(100%) (200%) (400%)
11. 近攻经验：5%(20%)(50%)(100%) (200%)
12. 远攻经验：5%(20%)(50%)(100%) (200%)
13. 近防经验：5%(20%)(50%)(100%) (200%)
14. 远防经验：5%(20%)(50%)(100%) (200%)

## 4.4装备词条

1. 新增著名装备额外属性词条。
2. 优秀（精良）（史诗）（传说）装备最大词条数量分别为：
3. 头部 1(2)(3)(3)
4. 身体 1(2)(3)(3)
5. 盾牌 2(4)(6)(6)
6. 单手武器 2(4)(6)(6)
7. 双手武器 4(8)(12)(12)
8. 饰品每级增加0.01(普通)，0.03(精良)，0.06(史诗)，0.1(史诗)个词条，不足1个的按照比例减少词条属性。
9. 词条对玩家与NPC均生效。
10. 同一件装备词条不可重复，词条效果均可叠加。
11. 词条属性为随机抽取，数值为非固定基础值的0.5~1.5倍，具体数值范围根据等阶而定，实际范围内每个数值概率相同。
12. 词条颜色：
13. [51,70] 灰色
14. [71,90] 绿色
15. [91,110] 蓝色
16. [111,130] 紫色
17. [131,150] 橙色
18. 固定词条 粉色
19. 稀有词条 红色
20. 不同等阶装备可抽取范围：
21. 普通 [51,90]
22. 优秀 [51,110]
23. 精良 [71,130] & 固定词条
24. 史诗 [91,150] & 固定词条
25. 传说 [150,150] & 固定词条
26. 头盔词条加成类型及数值：
27. 血量 25
28. 决心 15
29. 近防 20
30. 远防 20
31. 战斗等级 2
32. 价值增加(乘算) 1000%
33. 耐久值(乘算) 25%
34. 重量减少(乘算) 25%
35. 每日耐久恢复(加算) 50%
36. 每回合恢复头部耐久(加算) 10%
37. 每回合恢复血量(加算) 10%
38. 头部护甲减伤(乘算) 10％
39. 降低头部护甲穿透伤害(乘算) 50%
40. 反弹收到的头部护甲伤害(加算)20%
41. 视野(加算) 8
42. 护甲词条加成类型及数值：
43. 血量 25
44. 疲劳 25
45. 近防 20
46. 远防 20
47. 战斗等级 2
48. 疲劳恢复 4
49. 价值增加(乘算) 1000%
50. 耐久值(乘算) 25%
51. 重量减少(乘算) 25%
52. 每日耐久恢复(加算) 50%
53. 每回合恢复身体耐久(加算) 10%
54. 每回合恢复血量(加算) 10%
55. 身体护甲减伤(乘算) 10%
56. 反弹收到的身体护甲伤害(加算)20%
57. 降低身体护甲穿透率(乘算) 50%
58. 盾牌词条加成类型及数值：
59. 血量 25
60. 疲劳 25
61. 近防 20
62. 远防 20
63. 战斗等级 2
64. 行动点数 固定1
65. 疲劳恢复 4
66. 价值增加(乘算) 1000%
67. 耐久值(乘算) 50%
68. 重量减少(乘算) 25%
69. 每日耐久恢复(加算) 50%
70. 每回合恢复耐久(加算) 10%
71. 每回合恢复血量(加算) 10%
72. 盾牌减伤(乘算) 50%
73. 盾牌近防(加算) 20
74. 盾牌远防(加算) 20
75. 盾牌双防(加算) 15
76. 盾牌技能疲劳消耗(乘算) 25%
77. 仇恨增加(乘算) 400%
78. 武器词条加成类型及数值：
79. 近攻 20
80. 远攻 25
81. 近防 20
82. 远防 20
83. 战斗等级 2
84. 行动点数 固定1
85. 价值增加(乘算) 1000%
86. 耐久值(乘算) 50%
87. 重量减少(乘算) 25%
88. 每日耐久恢复(加算) 50%
89. 每回合耐久恢复(加算) 10%
90. 爆头率(加算) 25%
91. 造成伤害吸血(加算) 20%
92. 武器技能疲劳消耗(乘算) 25%
93. 额外命中率(加算) 20%
94. 对护甲倍率(加算) 50%
95. 穿甲倍率(加算) 10%
96. 造成伤害(乘算) 25%
97. 被击中单位本局中收到伤害增加10\*(1+0.04^装备等级) (可无限叠加)
98. 对盾伤害(限劈盾武器)(乘算) 50%
99. 近战攻击范围(限近战) 固定1
100. 远程射程和视野(限远程) 4
101. 弹药量增加(限远程)(乘算) 100%
102. 射击概率不消耗弹药(限远程)(加算) 50%
103. 饰品普通词条加成类型及数值：
104. 血量 25
105. 决心 15
106. 疲劳 25
107. 主动 30
108. 战斗等级 2
109. 疲劳恢复 4
110. 行动点数 固定1(仅限满级词条)
111. 经验加成(加算) 20％
112. 价值增加(乘算) 1000%
113. 每回合恢复血量(加算) 10%
114. 所有减伤(乘算) 25％
115. 所有增伤(乘算) 25％
116. 仇恨减少(乘算) 75%
117. 免疫压制，茫然(仅限满级词条)
118. 免疫眩晕，定身，缴械(仅限满级词条)
119. 免疫抓取，击退，旋转(仅限满级词条)
120. 免疫包围，反击(仅限满级词条)
121. 免疫流血，中毒，火焰，瘴气(仅限满级词条)
122. 饰品稀有词条加成类型及基础值：
123. 单手匕首：造成伤害必定穿甲，造成伤害时额外施加随机减益效果，普通单位3个(精英2，首领1)。目标的每个减益效果提升额外25%伤害。
124. 单手矛：架矛时根据自身重量增加命中率，让所有邻近友军(单位之间高低差为2以内且间距为3以内，即两个单位中间最多空1格)单位获得矛墙效果(包括友军的邻近的友军，无限循环直直至没有新的邻近友军)，每个矛墙连接单位会使集体获得5近攻5双防。
125. 单手剑：百分百反击，获得相当于双方主动值差的命中率，闪避和增伤百分比，无视攻击范围之外的攻击。
126. 单手刀：造成的生命值伤害会直接转化为目标的等额流血buff，可叠加。额外造成目标已损失生命值50%的伤害，此伤害可转化为流血效果。
127. 单手锤：回合开始时获得不屈，每回合仅受一次伤害，取所有伤害的最大值。
128. 单手棍：攻击时吸取对方相当于对方100%(精英20%，首领5%)的疲劳和20%(精英4%，首领1%)的生命，此效果在命中判定前完成。命中时必定造成眩晕，每回合恢复20%血量、护甲和疲劳并消除一个负面效果。每场战斗满血满甲复活一次并清空所有负面状态。
129. 单手斧：击杀敌人后重置疲劳，行动点，生命值，清空所有负面效果和伤残，并且在本场战斗提升10%伤害。每击杀一个敌人，饰品永久获得1/n%的增伤(n为获得词条后装备饰品的人用单手斧击杀的总杀人数，切换单位保留计数)。
130. 单手连枷：攻击时降低目标下回合20的双攻，20决心，20双防，30主动，20%增伤(乘算)，命中时额外降低目标本场战斗5双攻，5决心，5双防，10主动，5%增伤(乘算)。
131. 盾牌：999倍仇恨，永不磨损，回合开始时自动获得盾墙，免疫负面效果。
132. 战旗：决心加成提升为30%，同步降低范围内敌军相同数值的决心，回合开始时范围内友军士气提升1(最高4)，敌军士气下降1(最低0)。
133. 鞭： 两个技能合并，攻击附带缴械，缴械会将目标武器夺取至背包，若背包满则丢弃至人物脚下。对普通敌人100%成功(精英25%，首领5%)。
134. 长柄：攻击时连携攻击范围内的友军(能攻击到目标的)一起攻击一次敌方单位(友军无疲劳行动点消耗)
135. 长矛：攻击范围内每有一个友军，提升25%攻击。攻击范围内敌军被攻击时，会额外遭受一次来自词条持有者的攻击。
136. 长锤：对攻击单位造成等同于结算后护甲伤害的100%的血量伤害，命中时，若存在护甲则造成轻伤，若不存在护甲则造成重伤，对精英单位仅在不存在护甲时造成轻伤，对首领不造成损伤。攻击范围内敌军被攻击时，会额外遭受一次来自词条持有者的攻击。
137. 长棍：12技能合并，命中必定眩晕，额外造成等同于血量伤害的疲劳。攻击范围内敌军被攻击时，会额外遭受一次来自词条持有者的攻击。
138. 长斧：12技能合并，攻击会附带劈盾效果，若目标无盾牌则攻击将视为使用分裂人。攻击范围内敌军被攻击时，会额外遭受一次来自词条持有者的攻击。
139. 乐器：获得以下技能，消耗3行动点(皆为群体效果)。

* 清除友军的某个负面效果或临时伤残。
* 恢复友军30点疲劳和15%生命值。
* 使友军获得25%减伤与25%增伤，持续1回合。
* 使友军双攻提高20，双防提高20，主动提高60，持续1回合。

1. 双手剑：必定自信，武器面板获得等同于护甲最大值的额外伤害。每次攻击都会附带一次效果等于武器面板伤害最大值10%的劈盾效果。
2. 双手刀：单次攻击造成生命值伤害时，每5%造成一个轻伤，每10%伤害造成一个重伤。目标的每个伤残额外提升本次攻击25%伤害。(例：造成25%生命值伤害，本次攻击共造成5个轻伤和2个重伤)每次攻击都会附带一次劈盾效果。
3. 双手锤：技能合并，对攻击单位造成等同于结算后护甲伤害的300%的血量伤害，基础造成1个重伤，每缺少1件护甲，多造成1个重伤(精英轻伤，首领无效)。每次攻击都会附带一次3倍的劈盾效果。
4. 双手棍：技能合并，命中必定眩晕，额外造成等同于血量伤害3倍的疲劳。每次攻击都会附带一次劈盾效果。
5. 双手斧：“分裂人”对身体和头同时造成100%的伤害，每损失15%生命值，获得相当于1级士气的增益效果，同时提升旋风斩旋转次数1次。每次攻击都会附带一次劈盾效果。
6. 双手连枷：必定爆头，必定茫然+眩晕。若存在头盔，必定造成重度脑震荡(精英轻度，首领无效)。若无头盔，造成5倍伤害。
7. 投掷：不再消耗弹药，无限穿透，若对被攻击单位在仍有护甲时受到血量伤害，额外判定一次无视护甲的伤害。
8. 弓：不再消耗弹药，每次连发3箭，无限距离且必中，战斗中视野无限大。
9. 弩：不再需要填充和消耗弹药，攻击必定爆头且无视护甲，爆头伤害翻倍。
10. 火枪：不再需要填充和消耗弹药，且溅射范围提升为3倍，命中时附加一次士气降低判定。

## 4.5装备精华

1. 新增装备精华，可进行武器升级与重铸。精华分为：分为普通，优秀（绿色），精良（蓝色），史诗（紫色），传说（橙色）。
2. 击杀敌人可获得对应品阶的装备精华以及10%高一阶的精华，获取数量为：
3. 可在铁匠铺对精华进行合成与分解，升阶合成比例 4:1，降阶分解比例 1:2。

## 4.6装备分解

1. 可在铁匠铺进行装备分解，获取对应等阶的精华。
2. 分解装备获取精华数量为：
3. 如果是传说饰品分解，会获得稀有技能石以及变为传说之前饰品等阶的精华类型，技能石可以通过装备升级界面直接融合进别的饰品。

## 4.7装备升级

* 1. 可在铁匠铺使用精华进行装备升级。
  2. 装备升级时会先进行一次修理再进行升级。
  3. 使用同阶精华升级装备(词条同步升级)。消耗碎片公式：
  4. 使用稀有技能石可以将饰品升阶为传说，传说饰品按照升阶前的饰品计算升级消耗。

## 4.8装备重铸

* 1. 可在铁匠铺进行使用精华装备重铸。
  2. 使用同阶精华重铸装备，修改其词条以及装备等阶属性提升方向。消耗碎片公式：
  3. 传说饰品按照变为传说饰品前的等阶计算重铸消耗。

# 5 NPC队列

## 5.1 NPC资源

1. NPC生成会消耗NPC资源。
2. NPC资源计算公式：

## 5.2 NPC人口

1. 新增NPC人口，每个NPC会占据不同人口，大部分为1-5之间。
2. NPC人口会随着增长而消耗更多的生成资源，最终战斗人数会控制在50个人以内(基本小于40)。
3. NPC人口计算公式：

## 5.3 NPC队列

1. NPC队列是NPC组成的队列。
2. NPC队列分为普通NPC队列，精英NPC队列。
3. 一个NPC队列的总NPC资源为世界难度的0.7~1.3倍。
4. NPC队列总资源消耗(战力)计算公式：

## 5.4常规队列的精英首领出现概率

1. 常规小队每个单位是精英的概率（受原版额外补正概率影响）：
2. 常规小队随机单位是首领的概率（需要单位本身Strength≥20）：
3. 常规小队最强单位是首领的概率（需要单位本身Strength≥20）：

## 5.5精英队列及首领出现概率

1. 精英队列为全体都为精英的NPC队列。
2. 精英队列出现概率：
3. 精英队列随机单位为首领出现概率（需要单位本身Strength≥20）：
4. 精英队列最强单位是首领出现概率（需要单位本身Strength≥20）：

# 6平衡调整

## 6.1技能

1. 特技
2. perk\_anticipation:每格子提供5点远防，最少10点。
3. perk\_battle\_forged:减伤率 = 1/ (1 + 护甲值 \* 0.05)。
4. perk\_colossus:增加25生命值。
5. perk\_fortified\_mind:增加15决心。
6. perk\_horse\_hippology:增加25生命值。
7. perk\_horse\_impulsion:增加30主动。
8. perk\_horse\_leg\_control:增加25远攻。
9. perk\_horse\_longeing:增加15决心。
10. perk\_horse\_tempi\_change:增加25远攻。
11. perk\_legend\_alert:增加30主动。
12. perk\_legend\_ammo\_binding:增加5远攻。
13. perk\_legend\_ammo\_bundles:增加5远防。
14. perk\_legend\_assured\_conquest:士气0,1,2,4分别减少10双攻双防，减少5双攻双防，增加5双攻双防，增加10双攻双防。
15. perk\_legend\_bloodbath:疲劳和决心增幅流血人数的百分比值。
16. legend\_favoured\_enemy\_skill:额外决心补偿为固定值。
17. perk\_legend\_freedom\_of\_movement:减伤率 = 1 - 1 / (1 + 主动值差)
18. perk\_legend\_lithe:计算重量 = 重量 / (1 + 战斗等级 \* 0.04)
19. perk\_legend\_med\_ingredients:增加5决心。
20. perk\_legend\_med\_packages:增加5决心。
21. perk\_legend\_muscularity:删除伤害增加上限。
22. perk\_legend\_pacifist:增加10决心。
23. perk\_legend\_perfect\_fit: 计算重量 = 重量 / (1 + 战斗等级 \* 0.04)
24. perk\_legend\_specialist\_cult\_armor:增加已损失血量百分比的决心
25. perk\_ptr\_bulwark:每100护甲+1决心。
26. perk\_ptr\_dent\_armor:取消生效目标护甲下限。
27. perk\_ptr\_fruits\_of\_labor:增加12生命值，主动值，决心。
28. perk\_ptr\_know\_their\_weakness:改为增加层数的双攻。
29. perk\_ptr\_through\_the\_ranks:远程打队友减少50远攻。
30. perk\_ptr\_tunnel\_vision:增加层数的近攻近防。
31. 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。
32. bleeding\_effect:所有流血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）。

## 6.3任务

1. 任务收益调整：

## 6.4玩家单位

1. 宠物单位：
   1. 单位等阶为普通单位。
   2. 等级与召唤者相同。
   3. 战斗等级等同于等级。
   4. 与npc享有相同的升级属性，伤害和护甲成长为每级4%的基础值。
2. 驴：
3. 基础额外背包改为普通30，精英60，英雄120
4. 随着等级的提升，增加的背包格子：
5. 基础额外弹药改为普通100，精英200，英雄500
6. 随着等级的提升，增加的弹药：
7. 基础额外工具碎片改为普通60，精英120，英雄300
8. 随着等级的提升，增加的工具碎片：
9. 基础额外医疗用品改为普通60，精英120，英雄300
10. 随着等级的提升，增加的医疗用品：

## 6.5NPC单位

1. 幽灵
2. 每次受到伤害只会扣1点血。
3. 幽灵之触技能命中后也会触发1次士气检测，难度：
4. 吼叫技能士气检测额外难度：
5. 巫妖幻象
6. 每次受到伤害扣1点血。

## 6.6物品

1. 商品数量调整：
2. 非商品数量调整：

## 6.7装备

1. 战旗：
   1. 可以通过野望升阶，最高可升至传说，分别需要身上有10000，40000，100000，200000的金钱，升阶消耗5000,20000,50000,100000。
   2. 战旗获取时即为0级装备，每次升阶会重置为0级，之前的升级消耗全额返还。
   3. 光环计算决心每100点需要的实际决心翻倍，计算决心100点需要100决心，计算决心200点需要300决心，计算决心300点需要700决心，以此类推。
   4. 效果修改：
2. 装备中所有的基础属性百分比效果全部去除百分号。
3. 原唯一装备调整（人皮甲，人皮头，闪电剑等）：获取时为0等级的传说装备。
4. 唯一装备效果修改：
5. armor\_of\_davkul：每回合恢复40%的耐久。
6. emperors\_armor\_fake：反伤百分之50%。
7. emperors\_armor：反伤百分之50%。
8. ijirok\_armor：每回合恢复40%的血。
9. legend\_mountain\_armorr：每回合恢复20%的耐久。
10. legend\_skin\_armor：每回合恢复20%的血。
11. emperors\_armor：反伤百分之50%。
12. emperors\_countenance：反伤百分之50%
13. ijirok\_helmet：每回合恢复40%的血。
14. legend\_mountain\_helmet：每回合恢复20%的血。
15. mask\_of\_davkul：每回合恢复40%的耐久。
16. legend\_armor\_mountain\_named：每回合恢复20%的血。
17. legend\_armor\_mountain：每回合恢复20%的血。
18. legend\_armor\_of\_davkul：每回合恢复40%的耐久。
19. legend\_emperors\_armor\_fake：反伤百分之50%。
20. legend\_emperors\_armor：反伤百分之50%。
21. legend\_ijirok\_armor：每回合恢复40%的血。
22. lightbringer\_sword：闪电箭会一直弹，直到寻找不到目标为止（附近1格没有有效目标），每个单位最多弹1次，每次造成单位5%的当前生命值+20点的伤害。

## 6.8战利品

1. 金钱数量掉落调整：
2. 食物数量掉落调整：
3. 宝物数量掉落调整：
4. 弹药数量掉落调整：
5. 工具数量掉落调整：
6. 药品数量掉落调整：

## 6.9士气算法

1. 若自身周围6格内敌军数量大于友军，降低决心：
2. 逃跑时士气判定概率修改(等阶差和战斗等级差为逃跑单位和判定单位的差值)：
3. 死亡时士气判定概率修改(等阶差和战斗等级差为死亡单位和判定单位的差值)：
4. 受伤时士气判定阈值修改为20%，单次受伤每超过20%最大生命值即触发一次士气判定：
5. 被贴身时周围每个敌人都会对其触发一次士气判定，每次概率单独计算：

## 6.10招募调整

1. 招募角色等级为1到当前世界等级随机。
2. 招募价格：
3. 工资价格：
4. 试用价格：

## 6.11队伍战力计算调整

1. 玩家队列总战力为世界战力。
2. NPC队列总战力为消耗的资源数量。

## 6.12防御计算公式调整

1. 防御在50之后效果不再减半。

# 7界面调整

## 7.1名册界面

1. 修改名册界面属性条最大值：
2. 血量：600
3. 疲劳：600
4. 决心：200
5. 主动：720
6. 近攻：500
7. 远攻：500
8. 近防：500
9. 远防：500
10. 伤害：500
11. 爆头率：100%
12. 视野：20
13. 对护甲伤害：300%
14. 修改加点界面的属性条最大值：
15. 血量：600
16. 疲劳：600
17. 决心：200
18. 主动：720
19. 近攻：500
20. 远攻：500
21. 近防：500
22. 远防：500
23. 新增快速加点功能，当需要升级次数≥5次时，加点属性翻为5倍并消耗5次加点次数。
24. 修改鼠标移动到右上角的名册按钮时显示的内容，会在角色缩略信息上方显示当前世界强度，世界等级以及选择的难度。
25. 在名册界面，移动到背景时，会显示100级时候的预估属性范围以及当前战斗等级(精确到2位小数)。

## 7.2战斗界面

1. 修改战斗界面的单位显示信息，会在名字后面添加” - Lv[等级]([战斗等级])”

## 7.3大地图界面

1. 鼠标移至右上角工具界面会显示当前装备精华数量。

# 8起源

## 8.1半巨人起源

1. 开局一个1级英雄半巨人。
2. 没钱。
3. 负声望。
4. 声望获取倍率0.3。