**战场兄弟无尽mod设计**

支持作者请扫码（更新的动力）：



**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。
11. 修改南方竞技场玩法，详见第6章。
12. 永久伤现在可以治疗，详见第6章。
13. 合同系统重置，详见第6章。
14. 船坞价格修改，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. 窃法者起源，详见第8章。

# 2 世界规则

## 2.1世界等级

1. 新增世界等级，200级上限，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。

世界等级升级速度：

1. 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 40%
3. 老兵 60%
4. 专家 80%
5. 传奇 100%
6. 新增世界难度调整事件，每隔50天，可选择一次世界难度系数，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，难度系数会影响世界难度和精英概率，首领概率，精英小队的概率，野外随机boss概率，合同难度概率，合同刷新速度（越难越快，50%的效果），NPC经验（50%的效果），NPC额外属性（50%的效果），NPC装备升阶概率，精华数量掉落（50%的效果），工具掉落（50%的效果），药品掉落（50%的效果），金钱掉落（50%的效果），宝物掉落（50%的效果），任务奖励（50%的效果），商店物品总数（50%的效果），高阶装备刷新率（50%的效果），商店非0阶精华刷新概率（50%的效果），商店非0阶魔核刷新概率（50%的效果），市场精英和英雄概率（50%的效果），市场可招募人员人数（50%的效果）。额外的世界难度会给单位提供额外的buff，每100%提供1个对应等阶的npcbuff，当不足100%时，按照对应的百分比进行随机。
7. 难度系数50％
8. 难度系数60％
9. 难度系数85％
10. 难度系数100％
11. 难度系数115％
12. 难度系数130％
13. 难度系数150％
14. 难度系数175％
15. 难度系数200％
16. 难度系数225％
17. 难度系数250％
18. 难度系数300％
19. 新增世界等级调整事件，每隔30天（世界等级达到200级时不再刷出），可调整世界等级，根据选择的难度给予奖励，每位兄弟奖励经验， n-1点随机基础属性。总供12个选项，从-1到10。注意，通过该事件调整的世界等级不影响原本世界等级增速。

# 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10%，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8人，则按照8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. 在没有升级属性加点机会时可以使用1特技点进行一次属性升级加点。
11. 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。
12. 人物附属属性加成(额外背包格子（0.01）、修理效率、巡逻效率等)：
13. 决心加点数值修改，分别为：
14. 0星：1
15. 1星：1 ~ 2
16. 2星：2
17. 3星：2 ~ 3
18. 远攻加点数值修改，分别为：
19. 0星：1 ~ 3
20. 1星：2 ~ 3
21. 2星：3
22. 3星：3 ~ 4
23. 远攻基础值增加10点。
24. 新增近攻和远攻的平衡特性，远攻的基础值和近攻的基础值差值不会超过50，如果超过了，则默认弱的一项会补全至强的一项减少50后的值。
25. 新增近防和远防的平衡特性，远防的基础值和近防的基础值差值不会超过50，如果超过了，则默认弱的一项会补全至强的一项减少50后的值。
26. 新增4星天赋，只有极少数情况可以达到，每次必定roll出3星的最大值。
27. 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。
28. 新增精英(英雄)兄弟：
29. 招募价格400% + 16000(1000% + 100000)
30. 工资200% + 80(500% + 500)
31. 食物消耗200%(500%)
32. 升级所需经验200%(500%)
33. 全属性潜力+1(2)
34. 士气最低为0(1)
35. 额外2(5)级战斗等级
36. 潜能最大为3(4)星
37. Roll初始属性时，下限变为原本的平均值(最大值)
38. 随机添加大约20(50)个特技(不包含部分职业，特殊，魔法)
39. 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。
40. 每级额外获得2(5)个随机属性点，权重：生命200，决心10，疲劳100，主动100，攻击30（选择高的加），近防30，远防30
41. 精英(英雄)出现概率：
42. 精英出现概率：
43. 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 – 5, 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，0-15（16级第一次强化）级升级时不增额外属性，后续每级提供(最高100级，50级后50%升级效果)：
5. 血量 基础血量的8%(加算)
6. 决心 0.5
7. 疲劳 0.5
8. 主动 2
9. 近攻 3
10. 远攻 3
11. 近防 3
12. 远防 3
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：
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(0)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(0)个精英被动技能和0(2)个首领被动技能。
21. 所有装备提升0(1)阶，详见第4章。
22. 士气最低为0(1)
23. 行动点+1(3)
24. 决心 + 20~40(50~100)
25. 疲劳 + 30~60(75~150)
26. 主动 + 20~40(50~100)
27. 近攻 + 20~40(50~100)
28. 远攻 + 20~40(50~100)
29. 近防 + 20~40(50~100)
30. 远防 + 20~40(50~100)
31. 8项基础属性的成长为线性的
32. 经验 + 200(500)后 \* 200%(500%)
33. 战斗等级 + 2(5)
34. 伤害 \* 120%(150%)
35. 承伤 / 180%(300%)
36. NPC受难度影响属性的基础值：
37. 决心 + 25~50
38. 疲劳 + 25~50
39. 主动 + 25~50
40. 近攻 + 25~50
41. 远攻 + 25~50
42. 近防 + 25~50
43. 远防 + 25~50
44. 伤害 \* 100%
45. 减伤 \* 200%
46. 极少数单位保底为首领，且额外获得2个首领被动，其余首领单位有1%的概率额外获得2个首领被动，这些首领单位会掉落更多的装备精华，且全身装备的等阶+1。
47. 部分特殊单位保底为精英。
48. 被动buff池：

自身普通(精英)(首领)：

1. 狂战士（Berserker）：每少10%的血，增加4(8)(20)点双攻以及4%(8%)(20%)的伤害。
2. 专注（Concentrate）: 攻击同一个目标时，增加4(8)(20)的双攻，增加4% (8%) (20%)伤害，切换目标时清除。
3. 致残（Cripple）: 攻击命中时50% (100%) (100%)概率造成1(1)(2)个损伤（优先轻伤）。
4. 激励（Encourage）: 决心增加10 (20) (50)，回合开始时，50%(100%)(100%)的概率激励自身和周围的队友，每次激励进行1(1)(2)次正面的决心判定，受自身决心影响。公式：
5. 坚韧（Endurance）: 免疫击退抓取和眩晕（免疫控制效果）（同时免疫大部分负面效果）。
6. 疲劳窃取（Energy Drain）: 命中目标时会对目标造成疲劳伤害，并回复等额的疲劳。公式：
7. 能量护盾（Energy Shield）: 拥有2(4)(10)层充能上限，初始0层，每回合充能25%层，每层能抵挡1段伤害。
8. 闪避（Evasion）: 增加近战和远程防御8 (16) (40)，每回合在近战和远程状态切换，对应的状态防御增幅5倍。
9. 引力（Gravitation）: 回合结束时吸引周围2(4)(6)格范围内的敌方单位1(2)(3)次，限攻击范围1获得。
10. 成长（Growth）: 每回合增减伤增加2% (4%) (10%),双攻击和双防御每个回合增加0.4 (0.8) (2)。
11. 鹰眼（Hawk Eye）: 攻击距离增加20%(40%)(100%)（向上取整），视野增加40%(80%)(200%)，爆头率额外增加10%(20%)(50%)，不再受到夜间视野的影响。
12. 威慑（Intimidate）: 决心增加10 (20) (50)，攻击时20% (40%) (100%)概率根据敌我决心差对周围进行一次决心判定。公式：
13. 生命窃取（Life Drain）: 命中目标会对目标造成生命伤害，并回复10倍造成伤害的血量。公式：
14. 迅捷（Lightning Speed）: 主动增加40 (80) (200)主动，行动点增加20%(40%) (100%)。
15. 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20% (40%)(100%)的伤害，限近战单位获得。
16. 震荡（Oscillation）: 回合开始时击退周围1(2)(3)格范围内的敌方单位1(2)(3)次，限远程和鬼获得。
17. 不死鸟（Phoenix）: 受到致死攻击会恢复全部血量，护甲，疲劳和行动点1(2)(3)次，清空所有buff，士气恢复为自信（如果可以）。
18. 淬毒（Poisoned）: 攻击命中时50%(100%)(100%)使目标获得1(1)(2)钟毒素。
19. 恢复（Recovery）: 每回合恢复4% (8%) (20%)的最大生命，装备耐久和4(8)(20)的疲劳。
20. 复仇（Revenge）: 每受到伤害增加4(8)(20)的双攻，增加4% (8%) (20%)伤害，可叠加，命中后重置。
21. 自爆（Self Destruct）:死亡时对周围4格范围内所有单位造成伤害，分别对头部和身体各造成一段伤害，每格衰减百分之50%（乘算）。伤害：
22. 印记（Stamp）:攻击会给目标上1(2)(5)层印记，印记达到5层会爆炸，给周围2格范围内的友军造成伤害，并上1层印记（包括自身）。伤害：
23. 巨力（Strength）: 额外伤害增加40% (80%) (200%)。
24. 重击（Stunning Strike）: 攻击命中时50% (100%) (100%)概率造成1(1)(2)回合眩晕。
25. 重装（Tank）: 生命和护甲增加40% (80%) (200%)，疲劳增加40 (80) (200)。
26. 硬化皮肤（Thick Skin）: 减伤29% (45%) (66%)。
27. 荆棘（Thorn）：收到的伤害对攻击者对应部位造成一段伤害。伤害：
28. 老兵（Veteran）: 战斗等级+1 (2) (5)。
29. 武器大师（Weapon Master）: 双攻增加20 (40) (100)。
30. 凋零（Wither）：回合结束时对周围4格范围内所有敌方单位造成一段无视护甲的伤害，每格衰减百分之50%（乘算）。伤害：
31. 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：
32. 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. 击中盾牌伤害改为：
5. 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：
8. 固定减伤：

## 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，最高等阶为优秀（蓝色），著名装备(红装)初始等阶为优秀（绿色），最高等阶为史诗（紫色）。
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50%属性提升。
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1次属性池中的100%属性提升。
6. 传说装备属性为普通装备获取2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x1.3
2. 对护甲伤害系数增加基础面板数值的10%
3. 穿甲伤害系数增加基础面板数值的10%
4. 武器技能疲劳消耗减少2
5. 耐久x1.3
6. 重量减少15%

限制类(满足括号内条件才会加入随机池中)：

1. 爆头率增加10%(武器本身拥有额外爆头率)
2. 对盾伤害x1.5(武器本身具备对盾伤害)
3. 额外命中率增加30%(远程武器或武器本身拥有额外命中率)
4. 射程增加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x1.5
10. 重量减少15%
11. 盾牌固定减伤基础值+8
    1. 头盔升阶：
12. 耐久x1.3
13. 重量减少15%
14. 视野+2(配件1)(不分层头盔4)
15. 头部护甲固定减伤基础值 基础重量的100%
16. (限头部)血量固定减伤基础值 基础重量的100%
    1. 护甲升阶：
17. 耐久x1.3
18. 重量减少15%
19. 身体护甲固定减伤 基础重量的100%
20. (限身体)血量固定减伤 基础重量的100%
21. 装备掉落遵循原版规则。
22. 商店，制造和意外获取装备的等阶提升概率：
23. 提升1阶概率：
24. 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%,传说装备10%。
2. 原版野望饰品和使用传奇野兽材料制作的饰品修改为著名饰品(初始等阶1)。
3. 传说饰品必定拥有稀有词条。
4. 每个饰品最多存在一个稀有词条且不会被重铸刷新，稀有词条效果只对玩家生效。
5. 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%，史诗饰品和传奇饰品爆率100%。
6. 所有单位都会装备饰品，首领会装备著名饰品。
7. 市场将出售低级饰品，防具店将出售更高级饰品。

## 4.4装饰配件

1. 头盔部位的3层(浮华层)4层(装饰浮华层)R层(符文层)和身体部位的R层(符文层)视为装饰配件。
2. 装饰配件不享受等级和等阶带来的属性增幅，也不会给装备带来基础属性(耐久和重量)变化。
3. 装饰配件的词条规则和饰品相同，每级增加0.01\*对应等阶的词条数量，词条数量不足1个的按照比例减少词条属性。
4. 身体部位的5层(附件层)为特殊情况，词条规则视为装饰配件，等级会提升其耐久（若存在耐久），但不享受升阶的属性加成。

## 4.5魔核

1. 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。
2. 魔核提供和怪物20%(50%)(100%)(200%)(400%)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去上次的随机值继续抽取，直到抽不到为止。
3. 生命经验：50%(100%) (200%) (400%)(800%)
4. 疲劳经验：20%(50%)(100%) (200%) (400%)
5. 决心经验：1%(5%)(20%)(50%)(100%)
6. 主动经验：20%(50%)(100%) (200%) (400%)
7. 近攻经验：5%(20%)(50%)(100%) (200%)
8. 远攻经验：5%(20%)(50%)(100%) (200%)
9. 近防经验：5%(20%)(50%)(100%) (200%)
10. 远防经验：5%(20%)(50%)(100%) (200%)
11. 市场将会出售魔核，其中高阶魔核出现概率：
12. 绿色魔核（1阶）出现概率：
13. 蓝色魔核（2阶）出现概率：
14. 紫色魔核（3阶）出现概率：
15. 市场魔核提供经验(世界等级最低视为10)：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 魔核 | 等阶系数 | 经验随机值 |
| 灰色 | 0.2 | 100~1900 |
| 绿色 | 0.5 | 500~2000 |
| 蓝色 | 1 | 1000~2000 |
| 紫色 | 2 | 1000~2000 |

1. 经验随机值会更趋向于左边界。

## 4.6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)(4)
4. 身体 1(2)(3)(4)
5. 盾牌 1(2)(3)(4)
6. 单手武器 1(2)(3)(4)
7. 双手武器 2(4)(6)(8)
8. 不分层装备的词条数量视为所有配件都为此等阶的词条数量和。
9. 饰品每级增加0.01(普通)，0.03(优秀)，0.05(精良)，0.07(史诗)，0.09(传说)个词条，不足1个的按照比例减少词条属性。
10. 对玩家与NPC均生效。
11. 同一件装备词条可重复，词条效果均可叠加。
12. 词条属性为随机抽取，数值为数值基础+0~5级成长，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。
13. 词条属性颜色：
14. (0级成长,1级成长] 灰色
15. (1级成长,2级成长] 绿色
16. (2级成长,3级成长] 蓝色
17. (3级成长,4级成长] 紫色
18. (4级成长,5级成长] 橙色
19. 固定词条 粉色
20. 稀有词条 红色
21. 不同等阶装备可抽取范围：
22. 普通 (0级成长,2级成长]
23. 优秀 (0级成长,3级成长]
24. 精良 (1级成长,4级成长] & 固定词条
25. 史诗 (2级成长,5级成长] & 固定词条
26. 传说 [顶格成长,顶格成长] & 固定词条
27. 头盔词条加成类型及数值基础（成长）：
28. 血量 10%(2%)(按照基础生命值计算)
29. 战斗等级 0.5(0.1)
30. 按照商品计价 固定
31. 头盔整体耐久值(加算) 5%(1%)
32. 头盔整体重量减少(加算) 5%(1%)
33. 每日恢复头部耐久(加算) 10%(2%)
34. 每回合恢复头部耐久(加算) 1%(0.2%)
35. 每日恢复血量(加算) 10%(2%)
36. 每回合恢复血量(加算) 1%(0.2%)
37. 头部护甲减伤(乘算) 5%(1%)
38. 头部护甲固定减伤(加算) 5(1)\*(1+0.08\*装备等级)
39. 血量固定减伤(限头部)(加算) 5(1)\*(1+0.08\*装备等级)
40. 降低头部护甲穿透伤害(乘算) 15%(3%)
41. 反弹收到的头部护甲伤害(加算) 5%(1%)
42. 视野(加算) 固定2
43. 护甲词条加成类型及数值（成长）：
44. 血量 10%(2%)(按照基础生命值计算)
45. 战斗等级 0.5(0.1)
46. 疲劳恢复 固定2
47. 按照商品计价 固定
48. 身体整体耐久值(加算) 5%(1%)
49. 身体整体重量减少(加算) 5%(1%)
50. 每日恢复身体耐久(加算) 10%(2%)
51. 每回合恢复身体耐久(加算) 1%(0.2%)
52. 每日恢复血量(加算) 10%(2%)
53. 每回合恢复血量(加算) 1%(0.2%)
54. 身体护甲减伤(乘算) 5%(1%)
55. 身体护甲固定减伤(加算) 5(1)\*(1+0.08\*装备等级)
56. 血量固定减伤(限身体)(加算) 5(1)\*(1+0.08\*装备等级)
57. 降低身体部位穿透伤害(加算) 15%(3%)
58. 反弹收到的身体护甲伤害(加算) 5%(1%)
59. 盾牌词条加成类型及数值（成长）：
60. 血量 30%(6%)(按照基础生命值计算)
61. 战斗等级 1.5(0.3)
62. 行动点数 固定2
63. 疲劳恢复 固定6
64. 按照商品计价 固定
65. 耐久值(乘算) 25%(5%)
66. 重量减少(乘算) 20%(4%)
67. 每日恢复耐久(加算) 30%(6%)
68. 每回合恢复耐久(加算) 3%(0.6%)
69. 每日恢复血量(加算) 30%(6%)
70. 每回合恢复血量(加算) 3%(0.6%)
71. 盾牌减伤(乘算) 25%(5%)
72. 盾牌固定减伤(加算) 4(0.8)\*(1+0.08\*装备等级)
73. 盾牌近防(加算) 10(2)
74. 盾牌远防(加算) 10(2)
75. 盾牌双防(加算) 6(2)
76. 盾牌技能疲劳消耗 -2(-0.5)（实际2,3,4）
77. 仇恨增加(乘算) 500%(100%)
78. 武器词条加成类型及数值：
79. 战斗等级 1.5(0.3)
80. 行动点数 固定2
81. 按照商品计价 固定
82. 耐久值(乘算) 25%(5%)
83. 重量减少(乘算) 15%(3%)
84. 每日耐久恢复(加算) 30%(6%)
85. 每回合耐久恢复(加算) 3%(0.6%)
86. 造成伤害吸血(加算) 15%(3%)
87. 武器技能疲劳消耗 -2(-0.5)（实际2,3,4）
88. 对护甲倍率(加算) 基础面板数值的5%(1%)
89. 穿甲倍率(加算) 基础面板数值的5%(1%)
90. 造成伤害(乘算) 15%(3%)
91. 被击中单位本局中收到伤害增加5%(1%) (可无限叠加)
92. 对野兽增加伤害和命中率30%(6%)
93. 对兽人和哥布林增加伤害和命中率30%(6%)
94. 对北方人增加伤害和命中率30%(6%)
95. 对南方人增加伤害和命中率30%(6%)
96. 对亡灵增加伤害和命中率30%(6%)
97. 攻击命中时根据敌我双防决心进行一次士气判定 固定
98. 爆头率(限本身拥有爆头率)(加算) 10%(2%)
99. 额外命中率(限本身拥有额外命中率)(加算) 15%(3%)
100. 对盾伤害(限劈盾武器)(乘算) 50%(10%)
101. 近战攻击范围(限长手近战武器) 固定1
102. 远程射程(限远程) 2(0.5)（实际2,3,4）
103. 弹药量增加(限投掷)(乘算) 50%（10%）
104. 射击概率不消耗弹药(限远程)(加算) 25%(5%)
105. 饰品普通词条加成类型及数值：
106. 血量 30%(6%)(按照基础生命值计算)
107. 战斗等级 1.5(0.3)
108. 疲劳恢复 固定6
109. 行动点数 固定2(仅限满级词条)
110. 经验加成(加算) 25％(5%)
111. 按照商品计价 固定
112. 每日恢复血量(加算) 30%(6%)
113. 每回合恢复血量(加算) 3%(0.5%)
114. 所有减伤(乘算) 15％(3%)
115. 所有增伤(乘算) 15％(3%)
116. 仇恨减少(除算) 500%(100%)
117. 拥有2(0.5)层护盾上限，初始0层，每回合充能25%层，每层抵挡1段伤害
118. 免疫压制，茫然(仅限满级词条)
119. 免疫眩晕，定身，缴械(仅限满级词条)
120. 免疫抓取，击退，旋转(仅限满级词条)
121. 免疫包围，反击(仅限满级词条)
122. 免疫流血，中毒，火焰，瘴气(仅限满级词条)
123. 饰品稀有词条加成类型及基础值：
124. 单手匕首—毒刃刺骨（Toxic Blade Thrust）：造成伤害必定穿甲，造成伤害时额外施加随机2个减益效果。目标的每个减益效果提升额外15%伤害。
125. 单手矛—陷阵之志（Into The Breach）：架矛时根据自身重量增加命中率，让所有邻近近战友军(单位之间高低差为2以内且间距为2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，无限循环直至没有新的邻近友军)，每个矛墙连接单位会使集体获得1.5近攻1.5近防。
126. 单手剑—宗师技艺（Master Feat）：常驻反击姿态，根据双方主动值差获得命中率，闪避和增伤百分比（递减式算法，每1点加成需要的主动值差+1），无视攻击范围之外的攻击。
127. 单手刀—血腥割裂（Bloody cutting）：造成的生命值伤害会直接转化为目标的等比“血意诅咒”效果，可叠加。额外造成目标已损失状态100%的额外伤害。血意诅咒：每回合受到基础生命值上限和护甲耐久上限百分比的伤害。
128. 单手锤—坚不可摧（Unbreakable）：回合开始时获得不屈，每回合仅受一次伤害，取本回合所受所有伤害的最大值。
129. 单手棍—生生不息（Circle of Life）：命中时吸取对方相当于对方30%的疲劳和30%的生命，必定造成眩晕。每回合恢复15%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。
130. 单手斧—杀戮渴望（Massacre Desire）：击杀敌人后重置疲劳，生命值，清空所有负面效果和伤残，并且在本场战斗提升15%伤害。每击杀n个敌人，饰品永久获得1%的增伤(n基础为1，每次达标后递增1，切换单位保留计数)。
131. 单手连枷—战而胜之（Fight and Win）：攻击时降低目标下回合15的双攻，15决心，15双防，30主动，15%受到伤害，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%受到伤害(三头连枷仅生效50%)。
132. 盾牌—磐石之信（Faith of The Rock）：9999倍仇恨，永不磨损，回合开始时自动获得盾墙，免疫所有负面效果。
133. 战旗—王道之证（Proof of Kingly Way）：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)。
134. 鞭—巧取豪夺（Take Away by Force or Trickery）：两个技能合并，同时对攻击范围内所有人使用。
135. 长柄—团结之力（The Power of Unity）：攻击时连携攻击范围内的近战友军(能攻击到目标的)一起攻击一次敌方单位。
136. 长矛—冷冽追击（Cold Lie Chasing）：攻击范围内每有一个友军，提升15%伤害。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. 长锤—崩山追击（Landslide Chasing）：对攻击单位造成等同于结算后护甲伤害的100%的血量伤害，基础造成1个轻伤，若目标护甲值为0，多造成1个轻伤。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。
138. 长棍—眩晕追击（Stun Chasing）：12技能合并，命中必定眩晕，额外造成等同于武器基础面板伤害50%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。
139. 长斧—残暴追击（Brutal Chasing）：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。
140. 乐器—仙音袅袅（Curling Immortal Sound）：获得以下技能，消耗4行动点6疲劳，范围5(皆为群体效果)。

* 感心动耳（Shake Heart，Warm Ear）：清除友军的某个负面效果或临时伤残。
* 八音迭奏（Octave Play）：恢复友军30点疲劳和15%生命值。
* 吹角连营（Horn blowing company battalion）：使友军获得15%减伤与15%增伤，持续1回合。
* 慷慨悲歌（Generous and sad songs）：使友军双攻提高15，双防提高15，主动提高30，持续1回合。

1. 双手剑—天穹之势（Vehemence of The Sky）：必定自信，武器面板获得等同于护甲最大值20%的额外伤害。若武器拥有劈盾技能，每次攻击都会附带一次效果等于武器面板伤害最大值40%的劈盾效果。
2. 双手刀—庖丁解牛（Natural Dismember）：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)若武器拥有劈盾技能，每次攻击都会附带一次劈盾效果。
3. 双手锤—毁灭打击（Devastate）：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个轻伤，每缺少1件护甲，多造成1个轻伤。若武器拥有劈盾技能，每次攻击都会附带一次3倍的劈盾效果。
4. 双手棍—势大力沉（Strong and heavy Vehemence）：技能合并，命中必定眩晕2回合，额外造成等同于基础面板伤害2倍的疲劳。每次攻击都会附带一次劈盾效果。
5. 双手斧—力破千军（Breaking through a thousand armies）：不再受伤残影响。“分裂人”对身体和头同时造成100%的伤害，每损失30%生命值，获得相当于1级士气的增益效果，同时提升“环劈”的连击次数1次。若武器拥有劈盾技能，每次攻击都会附带一次劈盾效果。
6. 双手连枷—迎头痛击（Give Someone Bloody Knock）：必定爆头，必定茫然+眩晕。若存在头盔，必定造成脑震荡。若无头盔，造成2倍伤害。
7. 投掷—无尽穿透（Infinite Penetration）：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，此血量伤害翻倍。
8. 弓—风之追索（Pursuit of Wind）：不再消耗弹药，每次连射3发伤害为70%的箭矢，无限距离且必中。
9. 弩—死亡之眼（Eye of Death）：不再需要填充和消耗弹药，攻击必定爆头且无视护甲，爆头伤害提升为2倍。
10. 火枪—炮火连天（Gunfire Licks The Heavens）：不再需要填充和消耗弹药，且基础溅射范围提升为原来的3倍，命中时附加一次士气降低判定。

## 4.7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（灰色），优秀（绿色），精良（蓝色），史诗（紫色），传说（橙色）。
2. 击杀敌人可获得装备精华，等阶与饰品等阶相同（最高3阶），若为boss单位则额外掉落1个传奇精华。

普通精华获取数量为：

非普通精华获取数量为（普通单位不掉）：

1. 在武器店或盔甲店对装备进行重铸和升级时，若对应等阶精华不足，则会自动将高阶精华分解来满足需求。
2. 精华向下分解比例：
3. 绿：灰 = 1 :10
4. 蓝：绿 = 1 : 2
5. 紫：蓝 = 1 : 2
6. 武器店或盔甲店将会出售精华，普通精华(200个1组)出现率与工具对标.额外高阶精华(10个1组)出现，橙色精华(1个1组)出现，概率：
7. 绿色精华出现概率：
8. 蓝色精华出现概率：
9. 紫色精华出现概率：
10. 橙色精华出现概率：
11. 精华价格：
12. 灰 1
13. 绿 200
14. 蓝 500
15. 紫 1200
16. 橙 500000

## 4.8装备分解

1. 可在武器店或盔甲店进行装备分解(ctrl+shift+右击)。
2. 单手武器最低重量视为10，双手武器最低重量视为20，饰品的基础重量视为40。
3. 分解装备获取精华数量为（普通装备没有高阶精华获得）：
4. 唯一装备不可进行分解。
5. 如果是拥有稀有词条的饰品分解，会额外获得储存该稀有词条的技能石，技能石可以在背包右击使用，把稀有词条融合进当前人物的饰品。

## 4.9装备升级

1. 可在武器店或盔甲店使用精华对装备进行升级(ctrl+右击)。
2. 单手武器最低重量视为10，双手武器最低重量视为20，饰品的基础重量视为40。
3. 消耗对应数量的普通精华升级装备(饰品词条同步升级)。消耗碎片公式：
4. 对于分层护甲而言，升级将提升等阶最低部位的等级，装备等级相同则一并提升。

## 4.10装备重铸

* 1. 可在武器店或盔甲店使用精华对装备进行重铸(shift+右击)。

1. 单手武器最低重量视为10，双手武器最低重量视为20，饰品的基础重量视为40。
2. 重铸消耗重量/10的当前等阶精华，最少为1。
3. 消耗对应数量的精华重铸装备，修改其词条以及装备等阶属性提升方向。消耗碎片公式：
4. 传说装备重铸消耗的高阶精华与史诗装备相同。

## 4.11装备升阶

* 1. 可在武器店或盔甲店使用精华对装备进行升阶(ctrl+alt+右击)。

1. 单手武器最低重量视为10，双手武器最低重量视为20，饰品的基础重量视为40。
2. 消耗高一阶的精华和当前装备等级升级所需10倍的普通精华，提升装备等阶。消耗碎片公式：
3. 装备等阶提升至上限后可继续消耗橙色精华来顺序强化词条位，每次强化提升一个词条位置，将词条显示颜色改为红色，且加成效果强化为200%，对部分机制类固定词条无效。
4. 重铸会改变红色词条位的词条种类，但不影响属性增幅及颜色显示。头盔和护甲强化词条需消耗1橙色精华，其余装备需消耗3橙色精华。
5. 饰品等阶提升至上限后可再消耗3橙色精华来随机获得一项稀有词条。
6. 对于分层护甲而言，升阶将提升等阶最低部位的等阶，装备等阶相同则一并提升。
7. 唯一装备可以通过消耗3橙色精华来提升至传说等阶，双手武器橙色精华消耗为6。

# 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人口计算公式：

## 5.3 NPC队列

1. NPC队列是NPC组成的队列。
2. NPC队列最大拥有20个单位，世界等级每级增加1个单位，最多50个单位。
3. NPC队列分为普通NPC队列，精英NPC队列，Boss队列。
4. 精英NPC队列所有单位拥有1个外NPCBuff（不包括boss单位）。
5. Boss队列所有单位拥有2个外NPCBuff（不包括boss单位）。
6. 一个NPC队列的总NPC资源为世界难度的(1/(1+世界等级\*0.005))~(1+世界等级\*0.005)倍。
7. NPC单个单位生成时计算的资源最低为20。
8. 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）：

## 5.5 Boss队列

1. 精英队列为全体都为精英的NPC队列。
2. 最强的5个单位为首领。
3. 最强的单位为boss级别的首领。

# 6平衡调整

## 6.1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. legend\_staff\_lunge\_skill:造成100%+主动\*0.5%的伤害。
3. lunge\_skill:造成100%+主动\*0.5%的伤害。
4. ptr\_armor\_fatigue\_recovery\_effect:增加血量减伤：
5. 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。
6. 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）。
7. 每个偏好敌人会为相应的特殊敌人出现概率+15%。

## 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. 等级与召唤者战斗等级相同。
   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150
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。
7. 食尸鬼
8. 删除吞人技能。
9. 吃尸体效果可以无限叠加。
10. 吃尸体移除所有伤。
11. 蜘蛛蛋
12. 等阶概率与蜘蛛等阶分布有关。
13. 每回合生产1个蜘蛛，无限生产，每生产2个蜘蛛，蜘蛛等级+1。

## 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. 最高可升阶至传说。
   2. 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。
   3. 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等级的橙色装备。
4. 唯一装备效果修改：
5. armor\_of\_davkul：每回合恢复20%的耐久。
6. emperors\_armor\_fake：反伤百分之25%。
7. emperors\_armor：反伤百分之25%。
8. ijirok\_armor：每回合恢复20%的血。
9. legend\_mountain\_armorr：每回合恢复10%的耐久。
10. legend\_skin\_armor：每回合恢复10%的血。
11. emperors\_armor：反伤百分之25%。
12. emperors\_countenance：反伤百分之25%
13. ijirok\_helmet：每回合恢复20%的血。
14. legend\_mountain\_helmet：每回合恢复10%的血。
15. mask\_of\_davkul：每回合恢复20%的耐久。
16. legend\_armor\_mountain\_named：每回合恢复10%的血。
17. legend\_armor\_mountain：每回合恢复10%的血。
18. legend\_armor\_of\_davkul：每回合恢复20%的耐久。
19. legend\_emperors\_armor\_fake：反伤百分之25%。
20. legend\_emperors\_armor：反伤百分之25%。
21. legend\_ijirok\_armor：每回合恢复20%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%的基础生命值+10\*（1+0.04\*装备等级）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. 每层士气影响：决心10，主动10，双攻双防10，技能额外疲劳1，造成伤害10%（加算），受到伤害10%
7. 当最终进行判定的计算决心大于100时，每次判定结果不利，都会减去100再进行一次判定，直到判定结果有利或者计算决心小于0。

## 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。

## 6.13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，隔天重置为之前挑战成功最高场次的前一场。
4. 竞技场每强化1次，会额外获得1份报酬。
5. 强化方向（依次强化）：
6. 原版强度，奖励3个0阶魔核。
7. 所有单位变为精英，奖励3个1阶魔核。
8. 战力最强的单位变为首领单位，且该单位被动都变为首领被动，奖励3个2阶魔核。
9. 战力前三的单位变为首领单位，奖励3个3阶魔核。
10. 精英单位添加2个当前等阶被动，首领单位变为boss，奖励3个4阶魔核。奖励专属头盔（唯一），头盔为传说等阶，有耐久时头部不会受到穿甲伤害。奖励专属护甲（唯一），护甲为传说等阶，有耐久时身体不会受到穿甲伤害。奖励专属饰品（唯一），饰品为传说等阶，提供（装备等级）的决心，每回合提升佩戴者1点士气。
11. 全场单位战斗等级+2，所有单位添加1个当前等阶被动，无限次数，奖励6个4阶魔核，每级挑战多3个，每层首次通关奖励3个橙色精华。

## 6.14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。

## 6.15合同系统重置

1. 合同总共9级，每次先随机可达到的最高难度合同等级，失败后降一级随机，各难度合同：
2. 难度8：1%出现，全员精英，5个首领
3. 难度7：3%出现，全员精英，1个最强首领，1个随机首领
4. 难度6：6%出现，50%额外概率为精英，1个最强首领，1个随机首领
5. 难度5：10%出现，40%额外概率为精英，1个最强首领
6. 难度4：15%出现，30%额外概率为精英，1个随机首领
7. 难度3：35%出现，20%额外概率为精英
8. 难度2：50%出现，10%额外概率为精英
9. 难度1：80%出现
10. 难度0：10000%，-33%概率为精英
11. 合同概率计算成功公式：
12. 合同随机值上限：
13. 合同数量上限和刷新速度：
14. 小聚集地：最多2个，6天刷新1个
15. 中聚集地：最多3个，4.5天刷新1个
16. 大聚集地：最多4个，3天刷新1个
17. 贵族城市：最多2个，6天刷新1个
18. 其它城市：最多4个，3天刷新1个

## 6.16船坞

1. 船坞价格公式（初期为原版200%价格）：

# 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. 决心：200
3. 主动：500
4. 近攻：300
5. 远攻：300
6. 近防：300
7. 远防：300
8. 伤害：5000
9. 爆头率：100%
10. 视野：20
11. 对护甲伤害：300%
12. 修改加点界面的属性条最大值：
13. 血量：400
14. 疲劳：400
15. 决心：200
16. 主动：500
17. 近攻：300
18. 远攻：300
19. 近防：300
20. 远防：300
21. 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。
22. 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。
23. 在名册界面，移动到背景时，会显示50级时候的预估属性范围以及当前战斗等级(精确到个位)。

## 7.2装备信息界面

1. 装备名字颜色修改为装备对应等阶的颜色。
2. 新增装备等级显示，若人物无法驾驭此装备，会显示当前发挥等级(实际等级)。
3. 新增装备固定减伤属性显示。
4. 新增部分装备基础属性显示，用于比较装备底子好坏。
5. 新增装备词条效果显示，其中部分词条效果已加入装备面板属性中，此类词条将有“(面板)”后缀。

## 7.2背包界面

1. 在背包界面所有装备将会显示装备等级，此字体的颜色代表了装备的等阶。
2. 拥有稀有词条的饰品在背包界面显示的等级颜色为红色。

## 7.3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])”

## 7.4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。

## 7.5招募界面

1. 试用后可以在背景里面看到角色的战斗等级，特技树。

# 8起源

## 8.1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. 普通(精英)(首领)敌人掉落魔法石的概率为20%(40%)(100%)。
3. 使用魔法石时人物获得的buff等阶最高为人物本身等阶。
4. 获取声望速度为正常的50%。
5. 起源人物为随机3人。

## 8.2巫妖王起源

1. 特有灵魂能量机制：
2. 初始上限为10。
3. 战场中每个敌方单位在收割范围内死亡时均会提供灵魂能量，并提供等量的灵魂能量经验用于提升灵魂能量上限，第n点上限提升需要n点灵魂能量经验。不会超过，多余溢出经验不会保存。
4. 收割范围最大不超过：2+\*2
5. 巫妖王套装升级升阶重铸修理与使用专属技能都将消耗灵魂能量。
6. 灵魂能量储量在一定程度时拥有额外效果：

(0%,10%]: 主动-80，近攻-20，疲劳消耗+20%，

伤害-20%，灵魂能量获取速度+20%

(10%,40%]: 主动-40，近攻-10，疲劳消耗+10%，

伤害-10%，灵魂能量获取速度+10%

(40%,65%]: 无

(65%,90%]: 主动+40，近攻+10，疲劳消耗-10%，

伤害+10%，行动点+1

(90%,100%]: 主动+80，近攻+20，疲劳消耗-20%，

伤害+20%，行动点+2

1. 初始人数上限为1
2. 简单版：初始声望为 0，获取声望速度为正常的80%。
3. 普通版：初始声望为 -500，获取声望速度为正常的50%。
4. 困难版：初始声望为 -1000，获取声望速度为正常的30%。
5. 兄弟的招募费用和日薪为常规的3倍。
6. 起源人物为巫妖王(化身)，不消耗食物不需要工资，初始装备寒冰战甲，统御之冠，泰莉亚·弗塔根的馈赠，霜之哀伤。
7. 队伍中其他兄弟新增亡灵化侵蚀度设定：
8. 每场战斗结束时，侵蚀度增加3%，当前血量比较血量上限每损失15%，额外增加1%侵蚀度。
9. 侵蚀度每天自动下降10%。
10. 侵蚀度超过50%时，死亡有90%概率在战后被转化为亡灵生物。
11. 侵蚀度超过100%时，将直接转化为亡灵生物。
12. 被转化为亡灵后不再拥有额外日薪。
13. 巫妖王套装不可拆卸，但在身上时亦可进行升级、升阶与重铸，升阶消耗当前全部灵魂能量，不低于。不可通过工具修复，但会自动消耗灵魂能量修复(1灵魂能量 = 100耐久)。
14. 巫妖王头盔(统御之冠)：
15. 赋予专属技能——支配亡灵。消耗4行动点，20疲劳与1(精英2，首领5)灵魂能量强行改变一个非己方亡灵生物的阵营，仅在可用支配能力不大于目标生物力量时可用。支配能力为人物决心值，最大不超过头盔提供支配限制值。
16. 支配限制值：50+装备等级\*5。
17. 支配亡灵初始可控制普通亡灵生物，头盔等阶每提升2阶可控制亡灵生物等阶+1。
18. 巫妖王护甲(寒冰护甲)：
19. 赋予专属技能——死亡灵气。增加范围内右方双攻双防，降低范围内敌方双攻双防，对亡灵单位效果翻倍。(基础10对应属性+2，后续每次提升+2所需属性+10)
20. 巫妖王饰品(泰莉亚·弗塔根的馈赠)：
21. 其余巫妖王装备的等阶与等级不得超过此装备的等阶与等级
22. 增加额外仓库空间与决心。
23. 为：50(0阶) 100(1阶) 150(2阶) 200(3阶) 300(4阶)
24. 巫妖王武器(霜之哀伤)：
25. 赋予专属技能——死亡召唤。消耗4行动点，20疲劳与1(精英2，首领5)灵魂能量在一个地块进行召唤，若目标地块存在尸体，召唤僵尸，若不存在尸体，则召唤骷髅（60%）或幽灵（40%）。仅在可用支配能力不大于召唤生物力量时可用。
26. 常态死亡召唤生物池：
27. 骷髅类：古代辅兵 60% 古代士兵 30% 古代仪仗兵 10%
28. 僵尸类：僵尸 60% 盔甲僵尸 35% 堕落英雄 5%
29. 幽灵类：幽灵 95% 怨毒幽灵 5%
30. 黑暗强化形态死亡召唤生物池：
31. 骷髅类：古代仪仗兵 40% 古代角斗士40% 古代牧师20%
32. 僵尸类：堕落英雄 70% 堕落的背叛者 30%
33. 幽灵类：怨毒幽灵 100%
34. 死亡召唤初始可召唤普通亡灵生物，头盔等阶每提升2阶可控制亡灵生物等阶+1，更高的决心可以提升召唤更强大生物的概率。
35. 赋予专属技能——死亡缠绕。消耗4行动点，20疲劳与武器等阶点灵魂能量。对生者使用造成伤害，对亡灵使用则提供治疗。不可对自身使用。
36. 赋予专属技能——黑暗强化。进入或退出强化形态。获得以下效果：

* 普通攻击额外消耗武器等阶点灵魂能量，对攻击区域及其附近一圈造成造成一次额外伤害，额外伤害必中且附加一次根据敌我决心相关的士气判定，额外决心判定：决心\*消耗灵魂点数/5。
* 死亡召唤消耗灵魂能量\*2，召唤单位模板提升。(例：僵尸——堕落英雄)
* 死亡缠绕消耗灵魂能量\*2，施法范围与伤害/治疗数值提升50%

1. 所有专属技能的施法/生效范围基础为2，根据生命值获得额外施法范围(100生命值=1施法/生效范围)，最大范围不超过对应装备范围限制值。