**战场兄弟无尽mod设计**

# 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，会影响怪物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

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. 新增战斗等级相关设定，具备等级压制，详见第3章。

## 1.3怪物

1. 怪物新增等级属性，详见第3章
2. 怪物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。
3. 原冠军单位修改，分两级，分别为精英和首领，详见第5章。
4. 怪物队列人数会有变化，详见第5章。
5. 怪物队列分为普通队列和精英队列，详见第5章。

## 1.4装备

1. 新增装备等级，详见第4章。
2. 修改饰品，视频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，修改为绿装和紫装，详见第4章。
4. 新增装备词条，不同部位的词条效果不同，详见第4章。
5. 新增装备分解、升级与重铸，详见第4章。

## 1.5平衡调整

1. 修改决心，护甲，血量相关的perk，详见第6章。
2. 猎犬属性与使用单位挂钩，详见第6章。
3. 修改NPC队列，详见第6章。
4. 修改物品价格和数量，详见第6章。

## 1.6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。

## 1.7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，上限为100级，世界等级与时间挂钩，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. 世界等级决定怪物的最高等级，商店出售装备等级。

## 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怪物队列人数，详见第5章。
3. 新增世界难度事件，每隔40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。
4. 10％(弱鸡，无奖励)
5. 40％(新手，无奖励)
6. 70%(简单，所有单位奖励0~1的主动和决心)
7. 100%(一般，所有单位奖励奖励0~2的主动和决心，0~1的疲劳和生命)
8. 150%(困难，所有单位奖励奖励1~2的主动和决心，0~2的疲劳和生命，0~1的远防和近防)
9. 220%(专家，所有单位奖励奖励1~3的主动和决心，1~2的疲劳和生命，0~2的远防和近防，0~1的近攻和远)
10. 330%(疯狂，所有单位奖励奖励2~3的主动和决心，1~3的疲劳和生命，1~2的远防和近防，0~2的近攻和远攻)
11. 500%(传奇，所有单位奖励奖励2~4的主动和决心，2~3的疲劳和生命，1~3的远防和近防，1~2的近攻和远攻，0~1个特技点)
12. 750%(神，所有单位奖励奖励3~4的主动和决心，2~4的疲劳和生命，2~3的远防和近防，1~3的近攻和远攻，0~1个特技点)
13. 1000%(？？？，所有单位奖励奖励3~5的主动和决心，3~4的疲劳和生命，2~4的远防和近防，2~3的近攻和远攻， 1个特技点)

# 3 人物与怪物属性

## 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%）：
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. 决心加点数值修改，分别为：
12. 0星：0 ~ 1
13. 1星：1
14. 2星：2
15. 3星：2 ~ 3
16. 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。
17. 新增精英兄弟：
18. 招募价格300%
19. 升级所需经验200%
20. 全属性潜力+1
21. 额外3级战斗等级
22. Roll初始属性时，下限变为原本的平均值（例如原本0到2，现在是1到2）
23. 随机添加2条技能树
24. 10级后从原本每8级获得1个perk点变为每6级获得1个perk点。
25. 出现概率：
26. 新增英雄兄弟：
27. 招募价格1000%
28. 升级所需经验500%
29. 全属性潜力+2
30. 额外10级战斗等级
31. Roll初始属性时，全部为最高值
32. 随机添加5条技能树
33. 10级后从原本每8级获得1个perk点变为每4级获得1个perk点。
34. 出现概率：

## 3.2怪物

1. 新增怪物等级属性，等级上限设置为100级。
2. 怪物等级受限于世界等级，为世界等级的0.8~1倍。
3. 将原版冠军改为精英，新增首领级敌人。
4. 怪物死亡时提供经验倍率(level是当前等级)：
5. 等级额外提供属性，1-10级升级是时不增额外属性，后续每级随机选择4种不重复属性增加，每次新建属性池，池内每个属性总共有[总升级次数]份，每次抽取4个不同的，抽出后不会放回原本的池子：
6. 血量 基础血量的10%(加算)
7. 疲劳 8
8. 决心 0.5
9. 主动 4
10. 近攻 3
11. 近防 3(当前防御超过50点时 + 5)
12. 远攻 4
13. 远防 3(当前防御超过50点时 + 5)
14. 装备等级与怪物等级相同，详见第3章。

## 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. 玩家角色基础战斗等级为角色等级。
3. 怪物拥有额外战斗等级（向下取整）：

# 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
3. 怪物装备等级与怪物等级相同。
4. 商店装备等级与世界等级相关，波动范围0.7~0.9倍。
5. 每级提升装备属性(包含伤害，护甲，耐久，防御，重量，价格)：

## 4.2装备等阶

1. 著名装备(红装)修改，变为精良装备(绿色)与史诗装备(紫色)。
2. 精良装备属性相对于普通装备提升1次属性。史诗装备属性相当于精良装备提升1次属性，每次属性相当于原本普通装备到著名装备的顶格提升。
3. 精良与史诗装备必爆，与著名装备相同，普通装备遵循原版规则。

## 4.3饰品

1. 饰品无等阶划分。
2. 精英及以上的敌人将拥有饰品。
3. 饰品必爆。

## 4.4装备词条

1. 新增著名装备额外属性词条。
2. 精良装备最大词条数量分别为：
3. 头部 0 ~ 1
4. 身体 0 ~ 1
5. 盾牌 1 ~ 2
6. 单手武器 1 ~ 2
7. 双手武器 2 ~ 4
8. 史诗装备最大词条数量分别为：
9. 头部 1 ~ 3
10. 身体 1 ~ 3
11. 盾牌 1 ~ 3
12. 单手武器 4 ~ 6
13. 双手武器 8 ~ 12
14. 饰品词条数量为：
15. 0~19级 1
16. 20~39级 2
17. 40~59级 3
18. 60~79级 4
19. 80~99级 5
20. 100级 6
21. 饰品每个词条等级单独计算，等级为：
22. 词条对玩家与怪物均生效。
23. 同一件装备词条可重复，词条效果均可叠加。
24. 头盔词条加成类型及基础值：
25. 血量 0.4
26. 决心 0.2
27. 疲劳 0.4
28. 近攻 0.3
29. 远攻 0.4
30. 近防 0.3
31. 远防 0.3
32. 主动 0.5
33. 战斗等级 固定2
34. 行动点数 固定1
35. 经验加成(加算) 固定20％
36. 疲劳恢复 固定3
37. 价值增加(乘算) 固定1000%(同词条加算)
38. 耐久值(乘算) 固定10%(同词条加算)
39. 重量减少(乘算) 固定20%(同词条加算)
40. 重量增加(乘算) 固定20%(同词条加算)
41. 每日耐久恢复(加算) 固定30%
42. 每回合恢复耐久(加算) 固定2.5%
43. 每回合恢复血量(加算) 固定2.5%
44. 所有减伤(乘算) 固定10％
45. 近战减伤(乘算) 固定15%
46. 远程减伤(乘算) 固定15%
47. 护甲减伤(乘算) 固定10%
48. 降低护甲穿透率(乘算) 25%
49. 视野(加算) 固定3
50. 仇恨增加(乘算) 固定50%
51. 仇恨减少(乘算) 固定50%
52. 护甲词条加成类型及基础值：
53. 血量 0.4
54. 决心 0.2
55. 疲劳 0.4
56. 近攻 0.3
57. 远攻 0.4
58. 近防 0.3
59. 远防 0.3
60. 主动 0.5
61. 战斗等级 固定2
62. 行动点数 固定1
63. 经验加成(加算) 固定20％
64. 疲劳恢复 固定3
65. 价值增加(乘算) 固定1000%(同词条加算)
66. 耐久值(乘算) 固定10%(同词条加算)
67. 重量减少(乘算) 固定20%(同词条加算)
68. 重量增加(乘算) 固定20%(同词条加算)
69. 每日耐久恢复(加算) 固定30%
70. 每回合恢复耐久(加算) 固定2.5%
71. 每回合恢复血量(加算) 固定2.5%
72. 所有减伤(乘算) 固定10％
73. 近战减伤(乘算) 固定15%
74. 远程减伤(乘算) 固定15%
75. 护甲减伤(乘算) 固定10%
76. 降低护甲穿透率(乘算) 固定25%
77. 仇恨增加(乘算) 固定50%
78. 仇恨减少(乘算) 固定50%
79. 盾牌词条加成类型及基础值：
80. 血量 0.4
81. 决心 0.2
82. 疲劳 0.4
83. 近攻 0.3
84. 远攻 0.4
85. 近防 0.3
86. 远防 0.3
87. 主动 0.5
88. 战斗等级 固定2
89. 行动点数 固定1
90. 经验加成(加算) 固定20％
91. 疲劳恢复 固定3
92. 价值增加(乘算) 固定1000%(同词条加算)
93. 耐久值(乘算) 固定10%(同词条加算)
94. 重量减少(乘算) 固定20%(同词条加算)
95. 重量增加(乘算) 固定20%(同词条加算)
96. 每日耐久恢复(加算) 固定30%
97. 每回合恢复耐久(加算) 固定2.5%
98. 每回合恢复血量(加算) 固定2.5%
99. 所有减伤(乘算) 固定10％
100. 近战减伤(乘算) 固定15%
101. 远程减伤(乘算) 固定15%
102. 盾牌减伤(乘算) 固定50%
103. 盾牌近防(乘算) 固定25%(同词条加算)
104. 盾牌远防(乘算) 固定25%(同词条加算)
105. 盾牌双防(乘算) 固定15%(同词条加算)
106. 盾牌技能疲劳消耗(乘算) 固定25%
107. 仇恨增加(乘算) 固定50%
108. 武器词条加成类型及基础值：
109. 血量 0.4
110. 决心 0.2
111. 疲劳 0.4
112. 近攻 0.3
113. 远攻 0.4
114. 近防 0.3
115. 远防 0.3
116. 主动 0.5
117. 战斗等级 固定2
118. 行动点数 固定1
119. 经验加成(加算) 固定20％
120. 疲劳恢复 固定3
121. 价值增加 固定1000%
122. 耐久值(乘算) 固定10%(同词条加算)
123. 重量减少(乘算) 固定20%(同词条加算)
124. 重量增加(乘算) 固定20%(同词条加算)
125. 每日耐久恢复(加算) 固定30%
126. 每回合耐久恢复(加算) 固定5%
127. 爆头率(加算) 固定20%
128. 造成血量伤害吸血(加算) 固定25%(远程减半)
129. 武器技能疲劳消耗(乘算) 固定25%
130. 额外命中率(加算) 固定15%
131. 对护甲倍率(乘算) 固定15%(同词条加算)
132. 穿甲倍率(乘算) 固定50%(同词条加算)
133. 武器伤害(乘算) 固定10%(同词条加算)
134. 对盾伤害(限劈盾武器)(乘算) 固定50%(同词条加算)
135. 近战增伤(限近战)(乘算) 固定10% (同词条加算)
136. 远程增伤(限远程)(乘算) 固定10%(同词条加算)
137. 近战攻击范围(限近战) 固定1
138. 远程射程(限远程) 固定3
139. 弹药量增加(限远程)(乘算) 固定100%(同词条加算)
140. 射击概率不消耗弹药(限远程)(加算) 固定25%
141. 词条属性为随机抽取(除饰品外)，数值为中间值的0.7~1.3倍，向上取整：
142. 饰品普通词条加成类型及基础值：
143. 血量 2
144. 决心 1
145. 疲劳 2
146. 近攻 1.5
147. 远攻 2
148. 近防 1.5
149. 远防 1.5
150. 主动 2
151. 战斗等级 固定2
152. 行动点数 固定1
153. 经验加成(加算) 固定20％
154. 价值增加(乘算) 固定1000%(同词条加算)
155. 重量减少(乘算) 固定20%(同词条加算)
156. 重量增加(乘算) 固定20%(同词条加算)
157. 疲劳恢复 固定3
158. 每回合恢复血量(加算) 固定2.5%
159. 每回合恢复头部耐久值(加算) 固定2.5%
160. 每回合恢复身体耐久值(加算) 固定2.5%
161. 每回合恢复盾牌耐久值(加算) 固定2.5%
162. 每回合恢复武器耐久值(加算) 固定5%
163. 所有减伤(乘算) 固定10％
164. 近战减伤(乘算) 固定15%
165. 远程减伤(乘算) 固定15%
166. 护甲减伤(乘算) 固定10%
167. 盾牌减伤(乘算) 固定50%
168. 近战增伤(乘算) 固定10% (同词条加算)
169. 远程增伤(乘算) 固定10%(同词条加算)
170. 所有增伤(乘算) 固定10％(同词条加算)
171. 降低护甲穿透率(乘算) 25%
172. 仇恨增加(乘算) 固定50%
173. 仇恨减少(乘算) 固定50%
174. 视野(加算) 固定3
175. 盾牌近防(乘算) 固定25%(同词条加算)
176. 盾牌远防(乘算) 固定25%(同词条加算)
177. 盾牌双防(乘算) 固定15%(同词条加算)
178. 爆头率(加算) 固定20%
179. 造成血量伤害吸血(加算) 固定25%(远程减半)
180. 武器技能疲劳消耗(乘算) 固定25%
181. 盾牌技能疲劳消耗(乘算) 固定25%
182. 额外命中率(加算) 固定15%
183. 对护甲倍率(乘算) 固定15%(同词条加算)
184. 穿甲倍率(乘算) 固定50%(同词条加算)
185. 武器伤害(乘算) 固定10%(同词条加算)
186. 对盾伤害(限劈盾武器)(乘算) 固定50%(同词条加算)
187. 近战攻击范围(限近战) 固定1
188. 远程射程(限远程) 固定3
189. 弹药量增加(限远程)(乘算) 固定100%(同词条加算)
190. 射击概率不消耗弹药(限远程)(加算) 固定25%
191. 饰品稀有词条加成类型及基础值：
192. 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。
193. 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。
194. 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。
195. 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。
196. 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。
197. 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。
198. 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)。
199. 单手连枷：攻击时降低目标下回合20的双攻，20决心，30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，10双防，10主动，5%增伤(乘算)。
200. 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。
201. 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）。
202. 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%)。
203. 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)
204. 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。
205. 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。
206. 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。
207. 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。
208. 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30，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。
11. 饰品词条分为普通和稀有，稀有词条 固定属性，单饰品唯一，无法被重铸修改且不占词条位，稀有词条概率为：
12. 饰品词条属性为随机抽取(除饰品外)，数值为中间值（或固定值）的0.7~1.3倍（除个别词条外，例如行动点），向上取整：

## 4.5装备分解

1. 可在铁匠铺进行装备分解，获取对应等阶精华。
2. 精华分为三阶：白 绿 紫；四个部件：护甲，武器，盾牌，饰品。
3. 可在铁匠铺对精华进行合成：
4. 分解获取精华数量为：

## 4.6装备升级

* 1. 可在铁匠铺使用精华进行装备升级。
  2. 使用同阶精华升级装备(词条同步升级)。消耗碎片公式：

## 4.7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属性增幅方向。消耗碎片公式：

# 5怪物类型及队列

## 5.1怪物队列

1. 怪物队列是怪物组成的队列。
2. 怪物队列分为普通怪物队列，精英怪物队列。

## 5.2怪物资源

1. 一个怪物队列怪物资源为直接战力的0.7~1.3倍。
2. 怪物生成会消耗怪物资源，(怪物等级/世界等级)与怪物强度会决定消耗多少资源。

## 5.3怪物人口

1. 新增怪物人口，每个怪物会占据不同人口，大部分为1-5之间。
2. 怪物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)。

## 5.4精英

1. 精英与原版冠军对等。
2. 精英怪等级等于当前世界等级。
3. 精英怪会额外获得2个强力被动技能。
4. 精英消耗2倍的怪物人口，3倍怪物资源。
5. 精英装备为一件精良装备，其余普通装备。
6. 精英强化：
7. 士气最低为1
8. 每回合恢复30点疲劳
9. 行动点+1
10. 血量补正 2 \* 等级
11. 决心补正 20
12. 疲劳补正 2 \* 等级
13. 近攻补正 0.5 \* 等级
14. 远攻补正 0.5 \* 等级
15. 近防补正 1 \* 等级
16. 远防补正 1 \* 等级
17. 主动补正 2 \* 等级
18. 经验补正 200
19. 战斗等级补正 3
20. 血量补正后 \* 150%
21. 决心补正后 \* 130%
22. 疲劳补正后 \* 150%
23. 近攻补正后 \* 115%
24. 远攻补正后 \* 115%
25. 近防补正后 \* 125%
26. 远防补正后 \* 125%
27. 主动补正后 \* 130%
28. 经验补正后 \* 150%
29. 死亡结算经验 \* 600%
30. 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)：

## 5.5首领

1. 新增首领单位，远强于精英。
2. 精英怪等级等于当前世界等级。
3. 精英怪会额外获得5个强力被动技能。
4. 首领会优先选择当前怪物队列最强单位，判断优先级大于精英。
5. 首领消耗5倍怪物人口，10倍怪物资源。
6. 首领装备为一件史诗装备，其余为精良装备。
7. 首领强化：
8. 士气最低为3
9. 每回合恢复100点疲劳
10. 行动点+3
11. 血量补正 3 \* 等级
12. 决心补正 50
13. 疲劳补正 3 \* 等级
14. 近攻补正 0.75 \* 等级
15. 远攻补正 0.75 \* 等级
16. 近防补正 1.5 \* 等级
17. 远防补正 1.5 \* 等级
18. 主动补正 3 \* 等级
19. 经验补正 500
20. 战斗等级补正 10
21. 血量补正后 \* 225%
22. 决心补正后 \* 170%
23. 疲劳补正后 \* 225%
24. 近攻补正后 \* 130%
25. 远攻补正后 \* 130%
26. 近防补正后 \* 155%
27. 远防补正后 \* 155%
28. 主动补正后 \* 170%
29. 经验补正后 \* 225%
30. 死亡结算经验 \* 5000%
31. 常规小队随机单位是首领的概率：
32. 常规小队最强单位是首领的概率（与g条分开计算概率）：

## 5.6精英队列

1. 精英队列为全体都为精英的怪物队列。
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：
4. 精英队列最强单位是首领出现概率（与c条分开计算）：

# 6平衡调整

## 6.1特技

1. 所有流血伤害改为：原数值\*(1+世界等级\*0.04)。
2. Sprint冲刺：计算重量 = 重量 / (1 + 平均装备等级 \* 0.04)
3. Footwork步法：计算重量 = 重量 / (1 + 平均装备等级 \* 0.04)
4. Nine lives九命：免疫致命伤害后增加20近防远防直到你的下一回合结束。其余不变
5. Survival Instinct生存本能：每次闪避+3双防，下回合最多保留20点。
6. Perseverance坚忍：取消减伤最大值。
7. Last Stand背水一战：每2%的血量损失带来的双防加成提升为1.5。
8. Blend In隐匿：提供5点近防和8点远防。
9. Lone Wolf独狼：增幅效果更改为15点双攻双防和决心。
10. Student好学生：经验增长效果持续到满级。
11. Assured Conquest必然征服：自信是额外属性改为5点双攻和10点双防。
12. Overwhelm压制：削弱效果改为10点双攻，取消堆叠层数上限。
13. Delay迟滞：双攻交换变为 固定20点。
14. Back to Basics重整旗鼓：无加乘，营地获得30%额外训练速度加成。
15. Anchor 锚定：属性增幅改为8点双防。
16. vigilant警惕：回合结束时得相当于四倍剩余AP点数的近防和远防加成，最多计算9AP。
17. Know their Weakness知己知彼：降低目标15双防和10点决心值。
18. Grand Slam巨力猛击：上限解禁。
19. Unstoppable势不可挡：收到20\*(1+玩家等级\*0.04)点伤害时层数减半。
20. Thriving in Chaos浑中求进：近防加成提升为8。
21. The Rush of Battle战争洪流：每次触发增加10主动，最高叠加至100。
22. From All Sides十面埋伏：使目标降低5近防。
23. Intimidate恐吓：降低目标10点决心
24. Utilitarian功利主义者：计算重量 = 重量 / (1 + 平均装备等级 \* 0.04)
25. Hybridization混合风格：近攻增加8，装备投掷时远攻增加8。
26. Phalanx方阵：近防增幅提升为8。
27. The Guardian守护者：加成改为 固定15。
28. Brawny健壮(原版)：重量范围从盔甲改成全身，减少的主动值和最大疲劳惩罚从30%变为20%。
29. Bulwark壁垒：护甲对决心和血量加成从2%降到1%。
30. Battle Forged 战斗锻造：计算护甲值 = 护甲值 / (1 + 平均护甲等级 \* 0.04)。
31. 轻甲、中甲、重甲系所有重量相关的技能：计算重量 = 重量 / (1 + 平均装备等级 \* 0.04)。
32. Balance平衡：双防加成提升为8。
33. Medium Armor Mastery中甲专精：远防加成提升为8。
34. In The Zone全神贯注：近攻加成改为每次1。
35. Freedom Of Movement行动自如：近防加成幅度翻倍。
36. Formidable Approach恐怖威压：降低敌方10点近攻和15点近防。
37. Sweeping Strikes横扫挥击：降低15点近攻，10点决心和15%伤害
38. Eyes Up抬起头来：双防降低数值改为5。
39. Marksmanship射击术：伤害加成比例改为8%。
40. Field Triage 紧急验伤：每个医疗用品治疗2\*(1+玩家等级\*0.04)的生命值。
41. Field Repairs战地维修：每个工具的修复量为4\*(1+玩家等级\*0.04)。
42. Dog Handling 管理猎犬：近防提升10。
43. Dog Master 训犬大师：恢复生命值调整。
44. Mark Target标记：降低30远防和15近防。
45. Forward Push向前推进：近防增加提升为5。
46. Hold The Line维持阵线：双防增加提升为15。
47. 隧道视力：夜间提升10近攻、决心，15近防和20远攻，30远防
48. Entrancing Song迷人乐章：装备乐器时增加15点近防。
49. Song of Life 生命之歌(需要乐器)：回复的生命值为4\*(1+玩家等级\*0.04)。
50. Prayer of Faith信念祷文：增幅效果从20%决心增加到40%决心。
51. Prayer of Hope希望祷文：治疗效果从20%决心增加到40%决心。
52. Greed贪婪：对于近防和远防的提升上限增加为40，决心上限降低为15。
53. Heightened Senses激化感官：近防加成系数翻倍。
54. Insect Swarm虫群：降低50近攻、远攻、近防、远防，降低100主动值。
55. Miasma瘴气：伤害公式更改为：原数值\*(1+世界等级\*0.04)。
56. Summon Storm呼唤风暴：全场降低10远攻和20远防。
57. Bolster鼓励：上限解禁。
58. Ammunition Binding装订弹药：远攻+5。
59. Ammunition Bundles弹药打包：远防+5。
60. Marksmanship射击术：使用远程武器时，获得相当于(10+2%远攻)的伤害加成。

## 6.2任务

1. 任务收益调整：

## 6.3单位

1. 猎犬：属性与使用单位挂钩，属性等同于100%的基础属性以及50%召唤时的武器攻击力（双手武器25%）。

## 6.4 NPC队列

1. 怪物掉落金钱调整：
2. 修改大地图中NPC队列的AI逻辑，使其更有攻击性。

## 6.5物品

1. 物品价格调整：
2. 物品数量调整：

## 6.6状态修改

1. 士气buff调整：每级士气变化10双攻，15双防，20主动，10%增伤和减伤，额外10%疲劳消耗

# 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：150
5. 主动：720
6. 近攻：500
7. 远攻：500
8. 近防：950
9. 远防：950
10. 爆头率：150
11. 视野：20
12. 对护甲伤害：300%
13. 修改加点界面的属性条最大值：
14. 血量：600
15. 疲劳：600
16. 决心：120
17. 主动：720
18. 近攻：500
19. 远攻：500
20. 近防：950
21. 远防：950
22. 新增快速加点功能，当需要升级次数不止一次时，选择完最后一项属性后会自动进入下一次加点。

# 8起源

## 8.1半巨人起源

1. 开局一个超级强的1级半巨人。
2. 没钱。
3. 负声望。
4. 声望获取倍率0.3。