**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，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。

## 1.4平衡调整

1. 修改大量perk，详见第6章。
2. 修改任务收入，详见第6章。
3. 修改驴和猎犬，详见第6章。
4. 修改物品价格和数量，详见第6章。
5. 修改士气算法，详见第6章。
6. 修改招募算法，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。

## 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 – 3
8. 难度系数25％，世界等级 – 2
9. 难度系数40％，世界等级 – 2
10. 难度系数55％，世界等级 – 1
11. 难度系数70％，世界等级 – 1
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 + 1
15. 难度系数140％，世界等级 + 1
16. 难度系数160％，世界等级 + 2
17. 难度系数180％，世界等级 + 2
18. 难度系数200％，世界等级 + 3
19. 难度系数225％，世界等级 + 3
20. 难度系数250％，世界等级 + 4
21. 难度系数275％，世界等级 + 4
22. 难度系数300％，世界等级 + 5

# 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. 决心加点数值修改，分别为：
12. 0星：0 ~ 1
13. 1星：1
14. 2星：1 ~ 2
15. 3星：2
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% + 3000
19. 工资300%
20. 食物消耗200%
21. 升级所需经验300%
22. 全属性潜力+1
23. 士气最低为1
24. 额外3级战斗等级
25. 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）
26. 随机添加大约20个特技（不包含部分职业，特殊，魔法）
27. 初始获得2额外特技点，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。
28. 出现概率：
29. 新增英雄兄弟：
30. 招募价格1000% + 10000
31. 工资1000%
32. 食物消耗500%
33. 升级所需经验1000%
34. 全属性潜力+2
35. 士气最低为2
36. 额外10级战斗等级
37. Roll初始属性时，全部为最高值
38. 随机添加大约50个特技（所有特技）
39. 初始获得5额外特技点，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。
40. 出现概率：

## 3.2 NPC

1. 新增NPC等级属性，等级上限设置为100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死亡时提供经验倍率(level是当前等级)：
4. 等级额外提供属性，0-10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，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。世界等级超过100级时，每超过1级，额外抽取1级属性(若属性池内剩余属性不足，则仅提升可抽取属性)，属性池内总数不变：
5. 血量 基础血量的10%(加算)
6. 决心 0.5
7. 疲劳 8
8. 主动 4
9. 近攻 3
10. 近防 5
11. 远攻 4
12. 远防 5
13. 装备等级与NPC等级相同，详见第4章。
14. 新增精英NPC（取代原版冠军）：
15. 消耗2倍的NPC人口（详见第5章）
16. 消耗2倍NPC资源（详见第5章）
17. 等级固定等于当前世界等级
18. 额外获得1个精英被动技能，头和身体每缺少一个部位，额外获得1个精英被动技能。
19. 每件装备为精良品阶的概率为50%，保底1件，详见第4章。
20. 士气最低为1
21. 行动点+1
22. 血量补正 2 \* 战斗等级
23. 决心补正 0.2 \* 战斗等级
24. 疲劳补正 2 \* 战斗等级
25. 主动补正 1 \* 战斗等级
26. 近攻补正 0.5 \* 战斗等级
27. 远攻补正 0.5 \* 战斗等级
28. 近防补正 1 \* 战斗等级
29. 远防补正 1 \* 战斗等级
30. 经验补正 200
31. 战斗等级补正 3（属性补正之后）
32. 血量补正后 \* 150%
33. 决心补正后 \* 130%
34. 疲劳补正后 \* 150%
35. 主动补正后 \* 115%
36. 近攻补正后 \* 115%
37. 远攻补正后 \* 115%
38. 近防补正后 \* 120%
39. 远防补正后 \* 120%
40. 经验补正后 \* 150%
41. 伤害 \* 120%
42. 死亡结算经验 \* 300%
43. 新增首领NPC：
44. 消耗5倍的NPC人口（详见第5章）
45. 消耗5倍的NPC资源（详见第5章）
46. 等级固定等于当前世界等级
47. 额外获得3个精英被动技能，1个首领被动技能。头和身体每缺少一个部位，额外获得3个精英被动技能和1个首领被动技能。
48. 每件装备为史诗品阶的概率为20%，保底1件，其余为精良装备，详见第4章。
49. 士气最低为2
50. 行动点+3
51. 血量补正 3 \* 战斗等级
52. 决心补正 0.5 \* 战斗等级
53. 疲劳补正 3 \* 战斗等级
54. 主动补正 1.5 \* 战斗等级
55. 近攻补正 0.75 \* 战斗等级
56. 远攻补正 0.75 \* 战斗等级
57. 近防补正 1.5 \* 战斗等级
58. 远防补正 1.5 \* 战斗等级
59. 经验补正 500
60. 战斗等级补正 10（属性补正之后）
61. 血量补正后 \* 225%
62. 决心补正后 \* 170%
63. 疲劳补正后 \* 225%
64. 主动补正后 \* 130%
65. 近攻补正后 \* 130%
66. 远攻补正后 \* 130%
67. 近防补正后 \* 140%
68. 远防补正后 \* 140%
69. 经验补正后 \* 225%
70. 伤害 \* 150%
71. 死亡结算经验 \* 1000%
72. 被动buff池：

自身：

1. 血量和护甲额外增为200%(500%)
2. 双攻增加20(100)
3. 每回合切换增加近防或远防120(300)点
4. 主动增加80(200)点
5. 每回合恢复8%(20%)最大生命值和最大护甲值
6. 40%(100%)免疫负面效果和击退
7. 攻击命中时40%(100%)造成眩晕和击退
8. 额外80%(200%)伤害
9. 50%(80%)减伤
10. 闪避后自身战斗等级+0.4(1)，持续3回合（可叠加）（分开计时）
11. 被来自攻击范围内敌军的攻击命中时40%(100%)反击
12. 行动点+2(5)
13. 战斗等级+2(5)
14. 死亡时可复活1(3)次

负面光环：

1. 使用技能时40%(100%)对周围4格范围内敌军进行一次士气降低判定
2. 周围4格范围内敌军使用技能40%(100%)行动点消耗+1
3. 死亡时对周围4格范围内敌军造成等同于最大生命值40%(100%)的伤害，此伤害对护甲造成100%效果，无穿甲
4. 周围4格范围内敌军使用技能疲劳消耗+2(+5)
5. 周围4格范围内敌军双攻-4(-10)，每回合永久-0.4(-1)双攻(本场战斗)
6. 周围4格范围内敌军双防-6(-15)，每回合永久-0.6(-1.5)双防(本场战斗)
7. 周围4格范围内敌军决心-4(-10)，每回合永久-0.4(-1)决心(本场战斗)
8. 周围4格范围内敌军造成伤害减低8%(20%)，每回合永久-0.8%(-2%)伤害(本场战斗)
9. 周围4格范围内敌军受到伤害增加8%(20%)，每回合永久+0.8%(+2%)受伤(本场战斗)
10. 周围4格范围内敌军每回合降低0.8%(2%)当前生命值和当前护甲值，永久降低0.08%(0.2%)最大生命值和最大护甲值(本场战斗)
11. 周围4格范围内敌军战斗等级-0.4(-1)，每回合永久-0.04(-0.1)战斗等级(本场战斗)
12. 周围4格范围内敌军主动-8(-20)，每回合永久-0.8(-2)主动(本场战斗)

正面光环(对自身有效)：

1. 使用技能时40%(100%)对周围4格范围内友军进行一次士气增加判定
2. 周围4格范围内友军使用技能40%(100%)行动点消耗-1
3. 死亡时对周围4格范围内友军造成等同于最大生命值40%(100%)的治疗，优先加血，然后加甲
4. 周围4格范围内友军使用技能疲劳消耗-2(-5)
5. 周围4格范围内友军双攻+4(+10)，每回合永久+0.4(+1)双攻(本场战斗)
6. 周围4格范围内友军双防+6(+15)，每回合永久+0.6(+1.5)双防(本场战斗)
7. 周围4格范围内友军决心+4(+10)，每回合永久+0.4(+1)决心(本场战斗)
8. 周围4格范围内友军造成伤害增加8%(20%)，每回合永久+0.8%(+2%)伤害(本场战斗)
9. 周围4格范围内友军受到伤害减低8%(20%)，每回合永久-0.8%(-2%)受伤(本场战斗)
10. 周围4格范围内友军每回合恢复0.8%(2%)最大生命值和最大护甲值，永久增加0.08%(0.2%)最大生命值和最大护甲值(本场战斗)
11. 周围4格范围内友军战斗等级+0.4(+1)，每回合永久+0.04(+0.1)战斗等级(本场战斗)
12. 周围4格范围内友军主动+8(+20)，每回合永久+0.8(+2)主动(本场战斗)

根据范围内单位数量增幅自身

1. 周围4格范围内每有一个友军增加6(15)点双防
2. 周围4格范围内每有一个敌军+4(10)双攻
3. 周围4格范围内每有一个敌军+8(20)主动
4. 周围4格范围内每有一个敌军+8%(20%)伤害
5. 周围4格范围内每有一个友军增加8%(20%)减伤(乘算)
6. 周围4格范围内每有一个友军增加0.4(2%)最大生命值和最大护甲值恢复

## 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. NPC拥有额外战斗等级（实际按照折线段实现，端点为整数的战斗等级）：
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 – 15, 世界等级]范围内随机，最低0级。
2. 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，每次属性相当于原本普通装备到著名装备的顶格提升。
3. 史诗装备属性相当于精良装备提升1次属性，价格提升5倍。
4. 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NPC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数值：
25. 血量 固定20%
26. 决心 固定20
27. 疲劳 固定20%
28. 近攻 固定20
29. 远攻 固定30
30. 近防 固定30
31. 远防 固定30
32. 主动 固定20%
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. 每日耐久恢复(加算) 固定30%
41. 每回合恢复耐久(加算) 固定2.5%
42. 每回合恢复血量(加算) 固定2.5%
43. 所有减伤(乘算) 固定10％
44. 近战减伤(乘算) 固定15%
45. 远程减伤(乘算) 固定15%
46. 护甲减伤(乘算) 固定10%
47. 降低护甲穿透率(乘算) 25%
48. 视野(加算) 固定6
49. 仇恨增加(乘算) 固定50%
50. 仇恨减少(乘算) 固定50%
51. 护甲词条加成类型及数值：
52. 血量 固定20%
53. 决心 固定20
54. 疲劳 固定20%
55. 近攻 固定20
56. 远攻 固定30
57. 近防 固定30
58. 远防 固定30
59. 主动 固定20%
60. 战斗等级 固定2
61. 行动点数 固定1
62. 经验加成(加算) 固定20％
63. 疲劳恢复 固定3
64. 价值增加(乘算) 固定1000%(同词条加算)
65. 耐久值(乘算) 固定10%(同词条加算)
66. 重量减少(乘算) 固定20%(同词条加算)
67. 每日耐久恢复(加算) 固定30%
68. 每回合恢复耐久(加算) 固定2.5%
69. 每回合恢复血量(加算) 固定2.5%
70. 所有减伤(乘算) 固定10％
71. 近战减伤(乘算) 固定15%
72. 远程减伤(乘算) 固定15%
73. 护甲减伤(乘算) 固定10%
74. 降低护甲穿透率(乘算) 固定25%
75. 仇恨增加(乘算) 固定50%
76. 仇恨减少(乘算) 固定50%
77. 盾牌词条加成类型及数值：
78. 血量 固定20%
79. 决心 固定20
80. 疲劳 固定20%
81. 近攻 固定20
82. 远攻 固定30
83. 近防 固定30
84. 远防 固定30
85. 主动 固定20%
86. 战斗等级 固定2
87. 行动点数 固定1
88. 经验加成(加算) 固定20％
89. 疲劳恢复 固定3
90. 价值增加(乘算) 固定1000%(同词条加算)
91. 耐久值(乘算) 固定10%(同词条加算)
92. 重量减少(乘算) 固定20%(同词条加算)
93. 每日耐久恢复(加算) 固定30%
94. 每回合恢复耐久(加算) 固定2.5%
95. 每回合恢复血量(加算) 固定2.5%
96. 所有减伤(乘算) 固定10％
97. 近战减伤(乘算) 固定15%
98. 远程减伤(乘算) 固定15%
99. 盾牌减伤(乘算) 固定50%
100. 盾牌近防(乘算) 固定25%(同词条加算)
101. 盾牌远防(乘算) 固定25%(同词条加算)
102. 盾牌双防(乘算) 固定15%(同词条加算)
103. 盾牌技能疲劳消耗(乘算) 固定25%
104. 仇恨增加(乘算) 固定50%
105. 武器词条加成类型及数值：
106. 血量 固定20%
107. 决心 固定20
108. 疲劳 固定20%
109. 近攻 固定20
110. 远攻 固定30
111. 近防 固定30
112. 远防 固定30
113. 主动 固定20%
114. 战斗等级 固定2
115. 行动点数 固定1
116. 经验加成(加算) 固定20％
117. 疲劳恢复 固定3
118. 价值增加(乘算) 固定1000%(同词条加算)
119. 耐久值(乘算) 固定10%(同词条加算)
120. 重量减少(乘算) 固定20%(同词条加算)
121. 每日耐久恢复(加算) 固定30%
122. 每回合耐久恢复(加算) 固定2.5%
123. 爆头率(加算) 固定20%
124. 造成血量伤害吸血(加算) 固定25%(远程减半)
125. 武器技能疲劳消耗(乘算) 固定25%
126. 额外命中率(加算) 固定15%
127. 对护甲倍率(乘算) 固定15%(同词条加算)
128. 穿甲倍率(乘算) 固定50%(同词条加算)
129. 武器伤害(乘算) 固定10%(同词条加算)
130. 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)
131. 对盾伤害(限劈盾武器)(乘算) 固定50%(同词条加算)
132. 近战增伤(限近战)(乘算) 固定10% (同词条加算)
133. 远程增伤(限远程)(乘算) 固定10%(同词条加算)
134. 近战攻击范围(限近战) 固定1
135. 远程射程(限远程) 固定5
136. 弹药量增加(限远程)(乘算) 固定100%(同词条加算)
137. 射击概率不消耗弹药(限远程)(加算) 固定25%

词条属性为随机抽取(除饰品外)，数值在0.7~1.3倍间浮动，整数属性向上取整。

1. 饰品普通词条加成类型及数值：
2. 血量 1%
3. 决心 1
4. 疲劳 1%
5. 近攻 1
6. 远攻 1.5
7. 近防 1.5
8. 远防 1.5
9. 主动 1%
10. 战斗等级 0.1
11. 行动点数 固定1(仅限满级词条)
12. 经验加成(加算) 1％
13. 价值增加(乘算) 50%(同词条加算)
14. 头部重量减少(乘算) 1%(同词条加算)
15. 护甲重量减少(乘算) 1%(同词条加算)
16. 盾牌重量减少(乘算) 1%(同词条加算)
17. 武器重量减少(乘算) 1%(同词条加算)
18. 疲劳恢复 0.15
19. 每回合恢复血量(加算) 0.125%
20. 每回合恢复头部耐久值(加算) 0.125%
21. 每回合恢复身体耐久值(加算) 0.125%
22. 每回合恢复盾牌耐久值(加算) 0.125%
23. 每回合恢复武器耐久值(加算) 0.125%
24. 所有减伤(乘算) 0.5％
25. 近战减伤(乘算) 0.75%
26. 远程减伤(乘算) 0.75%
27. 护甲减伤(乘算) 0.5%
28. 盾牌减伤(乘算) 2.5%
29. 近战增伤(乘算) 0.5% (同词条加算)
30. 远程增伤(乘算) 0.5%(同词条加算)
31. 所有增伤(乘算) 0.5％(同词条加算)
32. 降低护甲穿透率(乘算) 1.25%
33. 仇恨增加(乘算) 2.5%
34. 仇恨减少(乘算) 2.5%
35. 视野(加算) 0.3
36. 盾牌近防(乘算) 1.25%(同词条加算)
37. 盾牌远防(乘算) 1.25%(同词条加算)
38. 盾牌双防(乘算) 0.75%(同词条加算)
39. 爆头率(加算) 1%
40. 造成血量伤害吸血(加算) 1.25%(远程减半)
41. 武器技能疲劳消耗(乘算) 1.25%
42. 盾牌技能疲劳消耗(乘算) 1.25%
43. 额外命中率(加算) 0.75%
44. 对护甲倍率(乘算) 0.75%(同词条加算)
45. 穿甲倍率(乘算) 2.5%(同词条加算)
46. 武器伤害(乘算) 0.5%(同词条加算)
47. 对盾伤害(限劈盾武器)(乘算) 2.5%(同词条加算)
48. 被击中单位本局中收到伤害增加2.5(可无限叠加)
49. 近战攻击范围(限近战) 固定1(仅限满级词条)
50. 远程射程(限远程) 0.25
51. 弹药量增加(限远程)(乘算) 5%(同词条加算)
52. 射击概率不消耗弹药(限远程)(加算) 1.25%
53. 饰品稀有词条加成类型及基础值：
54. 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。
55. 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。
56. 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。
57. 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。
58. 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。
59. 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。
60. 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)。
61. 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)。
62. 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。
63. 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）。
64. 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%)。
65. 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)
66. 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。
67. 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。
68. 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。
69. 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。
70. 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. 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：

## 4.7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 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：
3. 常规小队最强单位是首领的概率（与g条分开计算概率）：

## 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：
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+战斗等级\*0.04)。
2. Sprint冲刺：计算重量 = 重量 / (1 + 战斗等级 \* 0.04)
3. Footwork步法：计算重量 = 重量 / (1 + 战斗等级 \* 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：自信时额外属性改为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+战斗等级\*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：每超过15\*(1+战斗等级\*0.04)重量2\*(1+战斗等级\*0.04)则-1近攻，+1%近战伤害和1%疲劳消耗，需求双手近战长距离武器。
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：减伤率 = 1/ (1 + 护甲值 \* 0.05)。
31. Balance平衡：获得8点双防，计算盔甲重量 = 当前重量 / (1 + 战斗等级 \* 0.04)。
32. Medium Armor Mastery中甲专精：远防加成提升为8，护甲重量限制改为：20\*(1 + 战斗等级\*0.04)~40\*(1 + 战斗等级\*0.04)。
33. Lithe柔韧：计算盔甲重量 = 当前重量 / (1 + 战斗等级 \* 0.04)，对护甲和生命值的减伤提升为30%。
34. In The Zone全神贯注：计算盔甲重量 = 当前重量 / (1 + 战斗等级 \* 0.04)。
35. Light Armor Mastery轻甲专精：计算盔甲重量 = 当前重量 / (1 + 战斗等级 \* 0.04)。
36. Freedom Of Movement行动自如：近防加成幅度翻倍，计算盔甲重量 = 当前重量 / (1 + 战斗等级 \* 0.04)。
37. Nimble轻灵：计算盔甲重量 = 当前重量 / (1 + 战斗等级 \* 0.04)。
38. Formidable Approach恐怖威压：降低敌方10点近攻和15点近防。
39. Sweeping Strikes横扫挥击：降低15点近攻，10点决心和15%伤害
40. Eyes Up抬起头来：双防降低数值改为5。
41. Marksmanship射击术：伤害加成比例改为8%。
42. Field Triage 紧急验伤：每个医疗用品治疗2\*(1+战斗等级\*0.04)的生命值。
43. Field Repairs战地维修：每个工具的修复量为4\*(1+战斗等级\*0.04)。
44. Dog Handling 管理猎犬：近防提升10。
45. Dog Master 训犬大师：恢复生命值调整。
46. Mark Target标记：降低30远防和15近防。
47. Forward Push向前推进：近防增加提升为5。
48. Hold The Line维持阵线：双防增加提升为15。
49. 隧道视力：夜间提升10近攻、决心，15近防和20远攻，30远防
50. Entrancing Song迷人乐章：装备乐器时增加15点近防。
51. Song of Life 生命之歌(需要乐器)：回复的生命值为4\*(1+战斗等级\*0.04)。
52. Prayer of Faith信念祷文：增幅效果从20%决心增加到40%决心。
53. Prayer of Hope希望祷文：治疗效果从20%决心增加到40%决心。
54. 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。
55. Heightened Senses激化感官：近防加成系数翻倍。
56. Insect Swarm虫群：降低50近攻、远攻、近防、远防，降低100主动值。
57. Miasma瘴气：伤害公式更改为：原数值\*(1+世界等级\*0.04)。
58. Summon Storm呼唤风暴：全场降低10远攻和20远防。
59. Bolster鼓励：上限解禁。
60. Ammunition Binding装订弹药：远攻+5。
61. Ammunition Bundles弹药打包：远防+5。
62. 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%）。
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：
11. 基础额外速度改为普通10%，精英20%，首领50%
12. 随着等级的提升，增加的速度：

## 6.4物品

1. 跑商物品价格调整：
2. 跑商物品数量调整：
3. 非跑商价格调整：
4. 非跑商物品数量调整：

## 6.5状态修改

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

## 6.6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（不再加权）：
3. 工资价格：
4. 试用价格：

# 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. 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。
23. 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。

# 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。