

武器风格平衡

作者：c4_angel

版本：v1.0

支持语言：简体中文，英文

兼容性 & 安装说明

- 本模组支持冰风谷增强版（IWDEE）、博德之门增强版（BGEE）、龙矛围攻（SOD）、博德之门 2 增强版（BG2EE），以及增强版三部曲（EET）
- 基于功能需求，本模组对游戏中的双手武器及盾牌会进行不影响本身属性的修改，因此为保证模组功能正常生效，必须在所有引入新物品，或是覆盖性修改的模组之后安装！
- 由于系统文本并未将主手和副手武器的伤害修正区分开，因此在人物信息栏中武器风格奖励部分可能会造成误导：当双武器 0 星时装备两把武器，信息栏中会显示两条伤害修正的条目，分别对应主手和副手的修正，而在 1 星及以上时仅显示一条伤害修正，此为副手的伤害修正而非全局修正。

内容介绍

双手武器模式：

- 熟练（1 星）：使用双手近战武器时可得到命中+1、武器速度-2 的修正，并且重击投骰+1（投出 19 或 20 时即触发致命一击，而不是只有投出 20 才行）。
- 精通（2 星）：使用双手近战武器时速度-4，并且重击投骰额外+1（投出 18、19 或 20 时即触发致命一击，而不是只有投出 20 才行）。同时可获得基于角色力量的额外伤害加成：力量为 14 时伤害+1，此后力量每增加 2 点伤害再+1，例如力量为 18 时伤害+3，20 时伤害+4。当力量到达 25 时获得额外 1 点伤害加值，总共为+7。

剑盾模式：

- 熟练（1 星）：持盾者防御等级-1，在对抗远程武器时防御等级获得额外-1 奖励，并且对穿刺和远程攻击的抗性+5。
- 精通（2 星）：持盾者防御等级-2，在对抗远程武器时防御等级获得额外-2 奖励，并且对穿刺和远程攻击的抗性+20。此外，每次成功的近战攻击可造成额外 3 点非致命的钝击伤害。

单手武器模式:

- 熟练（1 星）：使用者防御等级获得-2 奖励，并且造成的伤害+1。
- 精通（2 星）：使用者防御等级获得-4 奖励，并且重击投骰+1（投出 19 或 20 时即触发致命一击，而不是只有投出 20 才行），同时造成的伤害+3。

双武器模式:

- 没有学习双武器模式而使用两种武器的人物其主武器的命中检定和伤害-4 不利，副武器的命中检定-6 不利，伤害-8。
- 熟练（1 星）：挥舞者的主武器不再有命中惩罚，但造成的伤害-4，副武器命中检定-4 不利，造成的伤害-6。
- 精通（2 星）：挥舞者的主武器不再有命中和伤害惩罚，副武器命中检定-2，造成的伤害-4。
- 大师（3 星）：挥舞者的主武器和副武器不再有命中惩罚，但副武器造成的伤害-4。

更新历史

- VERSION 1.0 2019.01.04
 - 首个正式版本