

bwdl-2.0.6

关于起义：武将忠诚度越低越容易触发起义事件；

关于忠诚：无金发放薪水忠诚度会降低，每月发放薪水是：1+武将等级*2；

关于耗粮：每 100 兵每月消耗 1 粮食,城池后备兵每 300 兵每月消耗 1 粮食；

关于相性：势力之间均有一定概率离间/登用成功，不全受相性影响，忠诚度越低，相性值越接近成功率越高；

关于结盟：当前版本默认是高级难度，玩家不可结盟，开放玩家野战可查看敌方情报，咒符成功率有提升；

关于带兵：武将带兵数受五维数据影响，五维数据越高带兵越多，最多 3000；

关于继承：电脑君主死亡自动寻找最优武将继承；

关于追随：更多武将自动追随对应势力；

关于自建：可自建武将上限为 10 个，特技限制 5 个，相性值随机；

关于武器：势力最后一城单挑击败敌方君主可获得特殊武器，

刘备（龙鳞宝铠），李傕（七星剑），曹操（倚天剑），袁绍（思召剑），马腾、刘焉、孙策（龙牙刀）；

关于商品：战场商店可购买特殊武器，洛阳（传国玉玺），梓潼（蛇矛），建业（青龙偃月刀），西凉（虎头湛金枪），徐州（方天画戟）

关于特技：共 50 个特技

五维能力评定：普通 非凡 精英 天才

【看破】对方计策成功率减少

【鬼谋】增加技能释放范围，提升技能成功率

【百出】计策消耗机动力-2

【军师】计策成功后伤害 1.5 倍

【火攻】火计、劫火成功率增加且伤害 2 倍

【神算】提升技能成功率，降低敌方技能成功率

【反计】对方计策不成功，某些计策可以反作用于对方

【待伏】伏兵范围增加一格，成功率增加

【袭粮】劫粮、烧粮成功率增加，范围增加一格

【内讧】共杀、水攻成功率增加，范围增加一格

【骑神】骑兵攻击 33%概率暴击

【骑将】骑兵攻击 20%概率暴击

【弓神】弓兵攻击 33%概率暴击

【弓将】弓兵攻击 20%概率暴击

【水将】水战全军攻击 15%概率暴击（概率可以与弓神或弓将加成）

【乱战】树林、森林攻击全军 15%概率暴击（概率可以与弓神或弓将，骑神或骑将加成）

【连弩】弓箭攻击射程为增加 1 格（非连弩情况下），连弩战术后再增加 2 格

【金刚】对方攻击微弱时 33%概率伤害为 0

【不屈】小兵单位血量小于 50 时，受对方攻击 33%概率伤害为 0

【猛将】武将攻击小兵 33%概率暴击

【单骑】武将攻击小兵 50%概率暴击，没兵撤退低概率减少少量体力

【奇袭】部队主动攻击士兵攻防增加 15%，对方守城无效

【铁壁】部队被动攻击士兵攻防增加 15%，守城时无效

【攻城】攻城时士兵攻防增加 20%

【守城】守城时士兵攻防增加 20%

【神速】部队经过山地、树林、森林消耗机动力减少

【攻心】小战场战斗结束后 20%概率把对方的三分之一伤害变成我方士兵，本方战败无效

【军神】全地形士兵攻防增加 25%（可以与奇袭、铁壁叠加，无军魂效果叠加）

【军魂】本方部队士兵攻防增加 20%，周围己方部队攻防增加 15%

【兵圣】士兵受到的伤害减半

【王佐】增加 0.25 倍的开垦值、商业值、巡查值

【仁政】增加 0.33 倍的巡查值

【屯田】增加 0.33 倍的开垦值

【经商】增加 0.33 倍的商业值

【名士】增加搜索获得金钱、粮食、和宝物概率

【征收】增加 0.5 倍的收金、收粮

【义军】增加 100~300 的储备士兵

【内助】每回合增加城池 10 点体力

【仁义】在武将忠诚低于 95 时，增加 5~11 点左右忠诚

【抢运】运送不消耗指令

【统领】可带兵数为 3000

【恐吓】在战场中每回合吓退敌方士兵(1~3%几率)，受武力差影响

【水练】过水域消耗机动力减 2，可与神速善加

【一骑】武力大于 80，体力大于 25 即可触发成功

【能吏】武将所在的城池每个回合增加开垦、商业、人口或者治水中的一项

【练兵】对武力/智力低于 80 以下武将有效，拥有该技能的武将的武力/智力越高，加成武将的武力/智力越低加成越高（可叠加）

【言教】对武力/智力低于 80 以下武将有效，拥有该技能的武将的武力/智力越高，加成武将的武力/智力越低加成越高（可叠加）

【沉着】野战撤退时逃兵大幅减少

【束缚】咒符成功率提升 30%

作者：END、yanzhou-xp

