

人物等级最高值为 100

人物属性

力量：决定了一些武器及技能的伤害值。每点力量提供 45 点生命值，0.03%最大生命值/sec 的生命回复速度

敏捷：决定了一些武器及技能的伤害值。每点敏捷提供 1 点攻速，25 点生命值及 15 点魔法值，提高了致命一击几率及伤害，提高了闪避几率

智力：决定了一些武器及技能的伤害值。每点智力提供 25 点魔法值，以及增加对于魔法伤害的抗性，0.18%最大魔法值/sec

耐力：决定了对于物理伤害的抗性，以及降低了使用一些技能给自己带来的伤害值，并提供 55 点生命值, 0.07%最大生命值/sec。

运气：决定了技能的致命一击几率及伤害，以及对于技能的闪避几率，增加了战斗后获得的金钱数量以及物品掉率

人物初始属性为随机生成，总额 100，每项属性在 10-30 之间

人物属性增长为每等级随机增长 3 属性各 1 点，再让玩家自由分配 3 点属性点。

每 3 个属性点会让该属性提高 1

玩家每在力量系技能投入 1 点，随机增长力量和耐力的几率提升

玩家每在灵巧系技能投入 1 点，随机增长敏捷和运气的几率提升

玩家每在魔法系技能投入 1 点，随机增长智力的几率提升

武器：

单手剑：伤害值基于 $0.7 * \text{力量} + 0.5 * \text{敏捷}$

双手剑：伤害值基于 $0.85 * \text{力量} + 0.25 * \text{敏捷}$

锤：伤害值基于力量

短剑（单手）：伤害值基于 $0.65 * \text{敏捷} + 0.65 * \text{力量}$

匕首（单手）：伤害值基于 $0.7 * \text{敏捷} + 0.5 * \text{力量}$

手枪（单手）：伤害值基于敏捷

杖（近战）：伤害值基于 $0.65 * \text{智力} + 0.65 * \text{力量}$

法杖（中程）：伤害值基于 $0.85 * \text{智力} + 0.25 * \text{力量}$

短杖（远程）（单手）：伤害值基于智力

伤害类型：

分为物理伤害和魔法伤害

伤害属性：

普通，风，电，冰，火，毒，光，暗

任何单位对于特定的伤害类型和伤害属性具有三个特征：吸收值，反弹值，抗性

先计算吸收值，再在剩下的伤害中计算反弹，最后计算抗性

所有抗性值以及暴击几率按照类似 war3 里面的护甲公式计算比例（可能比例和参数会得到调整）

暴击值按照线性关系计算（人物有初始暴击值，增长值相对较少）

武器的伤害为伤害系数*基础属性+基础伤害，技能的伤害在技能内部受到说明

状态：

一般的 buf 为状态提升，会特定说明。

特殊的状态：

恐惧：一些攻击会 miss，释放技能和攻击会导致自身损血

虚弱：全属性降低一定比例

晕眩/沉默：字面意思，晕眩时无法闪避

疲劳：释放技能和攻击导致自身损魔

流血：被攻击时更容易触发致命一击，降低闪避概率，持续损血

混乱：攻击友军

每次升级玩家得到 2 点技能点，一共 200 点。

技能：

力量系：

被动：

精通铁锤（5）：使用锤的伤害增加。

精通长剑（5）：使用单手剑的伤害增加。

精通大剑（5）：使用双手剑的伤害增加。

精通铁锤 II（5）：使用锤的伤害增加。增加用锤造成的晕眩概率

精通长剑 II（5）：使用单手剑的伤害增加。增加用长剑造成的暴击概率

精通大剑 II（5）：使用双手剑的伤害增加。增加用大剑造成的流血概率

精通力量武器（5）：增加用锤造成的晕眩时间，长剑造成的暴击倍数，用大剑造成的流血时间

坚韧：增加生命回复速度

硬化皮肤：增加物理抗性

抗性皮肤：增加对于风，电，冰，火的元素抗性

不屈：在生命值较低时有几率回血，增加攻击速度，有很长的 cd

主动技能及主动技能升级

震击（5）（需要武器锤）：造成 $((1+0.1*技能等级)\sim(1+0.2*技能等级))$ *武器伤害的范围伤害。

耗费一定魔法（待定），耗费自身 7%最大生命值（最多减为 1）

余震（5）：增加 5%*技能等级的震击伤害，被震击到的单位有 5%*技能等级的几率晕眩，10%*技能等级的几率降低攻击速度。

重击（5）（需要武器单手剑）： $((1+0.1*技能等级)\sim(1+0.3*技能等级))$ *武器伤害，耗费少量魔法，耗费自身 3.5%最大生命值

剑舞（5）每次使用重击后，有 13%*技能等级的几率再次进行一次重击，每次额外的技能释放都有 20%*释放次数的概率让敌方陷入恐惧状态

重劈（5）（需要武器双手剑）： $((1+0.15*技能等级)\sim(1+0.25*技能等级))$ *武器伤害，耗费一定魔法，耗费自身 5%最大生命值，被劈到的单位有和普通攻击一样的概率得到流血

盾击（5）（需要装备盾牌）：造成（力量）的伤害，并让对方晕眩 0.5*技能等级秒。耗费自身 1.5%最大生命值

撕裂（5）：增加重劈时对方流血的概率 5%*技能等级，并且增长流血时间 2s*技能等级

急救（2）：战士在战场具有自救的基本知识，耗费一定魔法让自身立刻回复一定血量

活血术（3）：战士在战场上具有自我回复的基本知识，耗费一定魔法让自身一段时间内生命回复速度加大。

无尽攻击（5）：一段时间内增加攻击速度，并且对于负面状态的抗性得到极大提高，但对于物理伤害的抗性极大减少

反击（5）：当别人攻击自己时，有和敏捷相关的几率进行一次伤害为武器伤害的反击

蓄力一击：花一定时间蓄力，下次技能伤害增加 $70\% \times \text{技能等级倍数}$ ，耗费大量魔法不耗费血量

怒击：冲向最近的一个敌人，造成 $((1+0.2 \times \text{技能等级}) \sim (1+0.4 \times \text{技能等级})) \times \text{武器伤害}$ ，不耗费魔法，耗费 9% 最大生命值。

光速击：将怒击升级为光速击，技能伤害提高 $5\% \times \text{技能等级}$ ，耗费最大生命值变为 12%

致命终结：将光速击升级为致命终结，技能伤害提高 $5\% \times \text{技能等级}$ ，并有 $10\% \times \text{技能等级}$ 的概率让敌人混乱，耗费最大生命值变为 15%

残忍攻击：将致命终结升级为残忍攻击，技能伤害提高 $5\% \times \text{技能等级}$ ，对于晕眩的敌人增加技能伤害 $10\% \times \text{技能等级}$ ，耗费最大生命值变为 20%

上帝之手：将残忍攻击升级为上帝之手，技能伤害提高 $5\% \times \text{技能等级}$ ，并有 $10\% \times \text{技能等级}$ 的概率让已经有负面效果的敌人增加任意一种负面效果，耗费最大生命值变为 30%

攻击提升：buf，提高自己的武器伤害一定时间，耗费魔法

防御提升：buf，提高自己的对物理抗性一定时间，耗费魔法

所有的技能升级保留之前的技能属性不变。