|  |  |
| --- | --- |
| 信息 | |
| 日期 | 8/4/2023 |
| 参与者 | Bill  Clem |

议程：

1、确认职业和道士的关系

2、确认物种和起源

3、确认属性

笔记：

1. 职业加入书生（魅力，强调和人的交互）、侠客（力量或敏捷，强调战斗，子职业可以强调江湖）、僧人（灵力，强调和神的交互）、艺人/盗贼（敏捷或魅力，强调手活或表演）、医师（智力，毒师为子职业，强调治疗和对自然的理解）、蛮族（力量，强调战斗和血脉）、道士（灵力和力量，强调和超自然的交互）、隐士（感知，强调和自然的交互）
2. 堕入魔道等建议
3. 书生（？）、僧人、医师、道士为施法职业
4. 起源替代种族，起源可包括：外国来使（初始中立）、修炼成人形的妖（初始恶）、天选（初始善）、普通人（初始中立）
5. 修改了stat和skills
6. 善恶值的问题

结果

1. 决定了基础的职业类型和用起源替代种族，修改了属性和技能并加入了灵力作为属性

任务：

1. 决定职业的具体特性以及等级的用处
2. 完善善恶值的概念