人物基础属性

|  |  |
| --- | --- |
| 加点项 | 对应效果 |
| 命 | 一点代表100生命值上限 |
| 体 | 一点代表50精力值上限，移动与战斗都会消耗，每回合会恢复60%，不同地形与不同技能消耗的力会有差异 |
| 行 | 移动距离上限，特殊项，会在大境界破境时固定增加 |
| 灵 | 闪避，一点灵增加10%的闪避率（会超过100%），闪避成功免去所有伤害，无法闪避神魂攻击，战斗中每成功闪避一次闪避率降低20% |
| 巧 | 格挡（招架、化劲儿），一点巧增加10%的格挡率（会超过100%），格挡成功免去75%伤害，近战反伤50%，无法格挡法术攻击与神魂攻击，战斗中每成功格挡一次格挡率降低20% |
| 坚 | 肉体防御，每一点增加10物防 |
| 力 | 物理攻击，一点增加15攻击 |
| 速 | 由100起，地图所以单位同时减去1\*速度点数，谁先到零谁先行动，行动后该单位点数回到100 |
| 暴 | 会心一击（暴击率），物理攻击与法术攻击可以触发暴击（神魂攻击不能），一点代表5%暴击率，最高70%，超出部分额外加到暴伤，暴击后伤害加持50%-200%（判定为反比函数曲线） |
| 气 | 化气后开启，一点代表50MP上限，一回合恢复30% |
| 法（暂定） | 化气后开启，一点代表25法强 |
| 化（暂定） | 化气后开启，一点代表15法防 |
| 神 | 化神后开启，一点代表50神魂力上限 |
| 韧 | 化神后开启，一点代表10%不屈（可超过100%），人生命归零后判定，成功则保留一点生命值，战斗中每成功锁血一次不屈率降低20% |
| 运 | 化气前隐藏（为固定数值），化神后可修运，按比例强化各种判定（闪避格挡暴击爆伤不屈），一点增强5%（例如运为3，闪避率\*115%） |

关于加点方案

方案1：每个角色各个属性会有不同成长值，例如命、体、灵权重各为2、3、5，则取一个0-99的随机数，随机数为0-19加命、20-49加体、50-99加灵。除不尽向上取整，玩家虽然无法随心所欲的加点，但可以sl来刷出想要的发展方向。

方案2：角色升级后获得点数\*10，如紫府到万象，加点100，然后不同角色按成长值每个加点项提升所需的点数不同（例如体加一需要10点，速加一需要15点），且越往后所需点数递增（例如体8-9需9点，9-10需10点）。