种族系统计划案

种族系统的初步政体方案，其中Demo 0.1 威尔布兰德岛所涉及的具体种族，由**粗体**表示。重点部分以红色字体表示。

1. 游戏内需要的种族：
   1. “人类”：
      1. **人族**
      2. **猫魅族**
      3. **精灵族**
      4. **拉拉菲尔族**
      5. **鲁加族**
      6. 敖龙族
      7. 硌狮族
      8. 维埃拉族
   2. 蛮族：
      1. **地灵族**
      2. **鱼人族**
      3. 鸟人族
      4. 蜥蜴族
      5. 妖精族
      6. 莫古力族
      7. 骨颌族
      8. 瓦努族
      9. 树人族
      10. 美拉西迪亚
      11. 人马族
      12. 哥布林族
      13. 阿难陀族
   3. 加雷马人
      1. **加雷马族**
   4. 异种族
      1. 龙族
      2. 怪物
2. 表现方式
   1. 不同种族拥有不同的模型与DNA
   2. 人物的起名方式不是按照文化，而是按照种族而不同。
   3. 种族同时也是一种特质。
      1. 相同大类间无种族好感减成
      2. 不同大类间种族好感度-10【暂定】
3. 种族遗传【数值暂定】
   1. 婚姻
      1. 不同种族婚姻接受度-100
      2. 当对方存在特质“无族恋”时婚姻接受度不受不同种族减成
      3. 当对方存在特质“异族控”时婚姻接受度不受不同种族减成，同时+25；但相同种族婚姻接受度-25
   2. 情人
      1. 不同种族勾引成功率-50
      2. 当对方存在特质“无族恋”时勾引成功率不受不同种族减成
      3. 当对方存在特质“异族控”时勾引成功率不受不同种族减成，同时+25；但相同种族勾引成功率-25
   3. 跨种族生殖
      1. 跨种族生育能力-90%
      2. 父母种族不同的新生儿将随机选择父母其中之一作为新的种族