**人物属性**

**人物id** 10000

**基础属性**（最高10点，初始皆为1，游戏开始时可以分配20点）

体质CON 光 影响角色的生命值和基础防御百分比3

意志POW 暗 影响角色的魔力值和基础模仿百分比3

耐力VIT 火水 影响防御，精神攻击抵御能力3

智力INT 雷风 影响熟练度提高的概率和额外加点的概率6

魅力CHA 影响人际关系和特殊对话选项10

**技能属性**(初始为10，根据基础属性计算出基础值)

手持Hand 近战武器和某些道具的使用效果

BaseHand = 10 + CON\*2 + VIT\*1;

Hand = BaseHand + GrowHand;以下类推

枪械Gun 枪械的使用效果

BaseGun = 10 + CON\*2 + INT\*1;

魔法Magic 魔法知识

BaseMagic = 10 + POW\*3;

炼金Alchemy 影响魔导器和药水制作

BaseAlchemy =10 + POW\*2 + INT\*1;

施法Cast 法杖和魔导器的使用效果

BaseCast = 10 + POW\*2 + VIT\*1;

科学Science 科学知识

BaseScience = 10 + INT\*3;

机械 Machine 影响操作，修理和制造物品

BaseMachine = 10 + INT\*2 + VIT\*1;

化学Chemical 影响药水和化学物品制作

BaseChemical = 10 + INT\*2 + CON\*1;

贸易Bisiness 影响还价能力和能买到的物品

BaseBisiness = 10 + CHA\*2 + INT\*1;

社交Social 影响与人交流的选项和好感度

BaseSocial = 10 + CHA\*2 + POW\*1;

**数值属性**

健康Health 生命值

BaseHealth = 40 + CON\*5;

理智San 理智值

BaseSan = 50 + POW\*5;

基础伤害BaseDamage 人物伤害(暗属性，火属性伤害强，风属性伤害弱)

BasePhyDamage = Hand/10;

BaseLightDamage = CON；

BaseFireDamage = VIT\*1.5;

BaseWindDamage = INT\*0.5;

BaseDarkDamage = POW\*2;

BaseElecDamage = INT;

BaseWaterDamage = VIT;

伤害倍数DamageMulti 武器暴击倍数+增减益效果倍数

BaseDamageMulti = 1;

基础防御BaseDefend 体质提供的防御(水属性防御强，雷属性防御弱)

BasePhyDefend = Hand/10;

BaseLightDefend = CON/2;

BaseFireDefend = VIT/2;

BaseWindDefend = INT/2;

BaseDarkDefend = POW/2;

BaseElecDefend = INT/2.5;

BaseWaterDefend = CON/1.5;

效果抵御Resist 对负面效果抵御的概率

BaseLimitResist = CON；

BaseBurnResist = VIT；

BaseWeakResist = INT;

BaseCrazyResist = POW；

BasePalsyResist = INT；

BasePoisonResist = CON；

破防值Reak 破防效果的值

BasePhyReak = 0；

BaseLightReak = 0；

BaseFireReak = 0；

BaseWindReak = 0；

BaseDarkReak = 0；

BaseElecReak = 0；

BaseWaterReak = 0；

取决于武器。

**服装属性**

服装id

服装名name

防御 一共七种防御，为0则不计算

服装物理防御ClosePhyDefend

服装光防御CloseLightDefend

服装火防御CloseFireDefend

服装风防御CloseWindDefend

服装暗防御CloseDarkDefend

服装雷防御CloseElecDefend

服装水防御CloseWaterDefend

效果抵御 一共六种状态，为0则不计算

限制状态抵御BaseLimitResist

燃烧状态抵御BaseBurnResist

虚弱状态抵御BaseWeakResist

疯狂状态抵御BaseCrazyResist

麻痹状态抵御BasePalsyResist

中毒状态抵御BasePoisonResist

**武器属性** 一共八种伤害，为0则不计算

武器id

攻击类型

0 碰撞伤害

1 溅射伤害

2 特殊伤害

伤害

武器物理伤害WeaponPhyDamage

武器溅射伤害WeaponSplashDamage

武器光伤害WeaponLightDamage

武器火伤害WeaponFireDamage

武器风伤害WeaponWindDamage

武器暗伤害WeaponDarkDamage

武器雷伤害WeaponElecDamage

武器水伤害WeaponWaterDamage

效果伤害

**特殊**

人物特性 人物特性是特殊的加成或者减益，每升两级可以得到一个特性，也可以在阅读和学习或者他人的指点中领悟

魔法基底 一般来说只会拥有一种魔法基底，代表着对某种魔法元素的亲和度

Damage = （BaseDamage人物基础伤害 + WeaponDamage武器伤害）\*CriticalChance

**Chris的属性：**

基础属性

生命力 180

精神力 +70

耐力 3

智力 6+1

魅力 5

具体属性

武器熟练度 50（

每10点提供0.5%的精准度加成，耐力提供了精准加成3%，所以这里的精准度加成是5.5%

每5点提供0.2%的暴击概率，耐力提供的初始暴击率是2点，所以这里暴击率为4%

每10点提供0.5%的破防概率，耐力提供了1.5点，所以这里破防率为4%

）

魔法亲和力 35

机械 30

科学 40

魔法研究 35

速度 40

贸易 30

潜行 50

隐性属性

精准度加成 5.5%

暴击率 4%

破防率 4%

攻击抵御 3%

精神攻击抵御 5%

闪避概率 4.5%

移动速度 8（最高15，负重超出下减半）

偷袭倍率 5（初始2+每十点潜行0.6\*5）

人物特性

阅读癖 增加一点智力

收藏大师 物品栏+4格

野兽直觉 遭遇近战攻击，闪避率+6%

魔法基底

无根 咏唱时间减半

乐感 +2%破防率

**Chris的背包：**

名称 重量 数量 说明

金丝雀左轮 5 1 小巧的连发左轮枪，优雅

的造型。使用5.5mm子弹

5.5mm子弹 3.6 36 王国制小口径子弹

5.5mm燃烧弹 0.6 6 5.5mm燃烧弹，-20%伤害，

有燃烧效果

德里莫克家的魔法礼服（紫金） 8 1 号称镶边礼服第一店德里

莫克服装店制造

水银爪刃 6 1 机械弹射，挥舞双臂吧！

飞爪 5 1 通过射出飞爪嵌入墙壁，让

钢丝线把人吊起，当然，也可以用来荡过障碍物。帅气而用途广泛

重油弹 6 3 会把一定范围的地面染上

重油，可以被点燃

Fine Merlin Vivid（精致的梅林法杖）8 1 梅林法杖是最精致的教国

法杖之一，特点是威力增强，对

使用者的体质有一定要求

rough Box Holder 3 3 粗糙的一次性魔导器，

禁锢着 “雷电的力量”

**装备槽：**

服饰

服装（一个，影响外观，可能附带机械装置或者魔法装置槽）

护甲（一个，影响属性）

武器腰带（决定武器槽的数量，会有1主武器+3副武器的腰带，也会有2主武器+2副武器的腰带，甚至4主武器的腰带，物品槽）

道具口袋（决定副武器槽的数量和每种道具的数量上限）

药剂口袋（决定药剂槽的数量和每种道具的数量上限）

武器槽（可以放置武器）

副武器槽（可以放置投掷物和放置物）

药剂槽（可以放置药剂，在战斗状态下可以紧急使用，每种药品的数量有限制）

机械装置槽（安装一个机械装置，如飞爪，绳钩，垂直喷气装置）

魔法装置槽（安装一个魔法装置，如时间静止器，反重力装置，护盾装置）

**操作逻辑：**

操作名称 键盘按键 控制器按键

移动 wasd · L-axis

跳跃 space A

翻滚 s+a or d B

瞄准 鼠标 R-axis

眺望 ctrl+鼠标 R-axis按下一次

远程武器 左键 RT

近战武器 左键 RT

投掷武器 按住q+鼠标，左键释放 按住LT+R-axis，RT释放

切换武器（轮盘） 按住tab 按住LB

武器快速切换 F 方向键左右

机械装置 中键 RB

魔法装置 G 按下RT

互动 当有互动物时按E 当有互动物时按A

药剂 Z Y

药剂切换 X 方向键上下

上弹（附魔） R X

快速换弹（换魔） 长按R 长按X

菜单 ESC 菜单键

人物面板 T 暂停键