

# 特性值与体型

特性值与体型属于角色最基本的属性。这些属性关系到几乎所有判定能否成功，譬如较为强壮的角色不易被毒素影响，身形迅捷的角色可以先发制人， 很难释放需要知识的魔法等等。

## 特性值

在少女与异变中，有五种特性值，它们分别是{身体}{耐力}{知性}{感觉}和{意志}。

- 身体：决定了角色的灵活程度。在使用武器、进行协调或精密动作时使用身体进行判定。
- 耐力：决定了角色的持久度。角色进行格挡、长时间体力劳动、抵抗毒素侵蚀时使用耐力进行判定。也用于计算hp和dp
- 知性：决定了人物的智慧程度和知识渊博程度。释放法术、查阅资料等使用智力进行判定。也用于计算mp回复速度。
- 感觉：决定了人物对周遭变化的敏锐程度。进行回避、探索周围环境等时使用感觉进行判定。
- 意志：决定了人物的精神坚韧程度。用于进行对精神法术的抵抗、决定人物是否有耐心持续进行枯燥的工作等。也用于决定mp和dp

## 特性值的分配

在决定好了ABCD对应的特性值点数时，需要将它们分配给每一项属性。但是，这些点数不能超过 $4+2 \times$ 人物等级。经由气质、种族、体型、法术效果等补正后的特性值则上不封顶。

此外，在源自角色的气质、种族、体型对特性值的补正之后，不允许出现某一项小于1的情况。如果在创作人物卡时发现出现了这样的情况，那么请重新分配特性值点数直到每一项特性值都至少为1。

如果在游戏中出现临时补正导致某个特性值低于1的情况，请具体问题具体分析。一般而言不会重新计算灵力与hp上限，对抗判定照常进行（只是给了d20一个负补正）。

## 体型

在幻想乡中，存在诸如针妙丸、妖精等体型较小的少女，也存在云山等体型较大的妖怪。自定义角色时，可以选择“超小”“小”“普通”“大”“超大”五种体型。以普通为基准，每减小一级体型，都会导致{身体}-1，{耐力}-1，{感觉}+1，<回避>+1。请注意不要因为这一项的补正导致角色的某一项特征值小于1。

可能会需要的体型参照：超小（大桶可乐），小（拉杆行李箱），正常（17岁少女），大（姚明），超大（小汽车）。

注意：妖精不能大于正常体型，而人类不能为超小或超大型体。

omc想要继续完善自己的人物。因为她选择了等级A的特性值，因此获得了高达24点特性值。她首先要做的是把{知性}增加到目前的最高（ $4+2 \times 1$ 级=6点）。还剩下的18点特性值点数，她选择了身体3点、耐力5点、感觉4点，意志6点。随后，她选择了小体型作为人物的体型。这样的话，在目前角色的特性值变成了身体2点、耐力4点、知性6点、感觉5点、意志6点。

## 计算公式

出现小数部分均向下取整。

- $HP = 20 + 10 \times \text{人物等级} + \{\text{耐力}\} \times (6 + 0.5 \times \text{总HP成长系数} \times \text{人物等级})$
- $\text{灵力} = 4 \times \{\text{意志}\}$
- $DP = 1 + \frac{\{\text{耐力}\} + \{\text{意志}\}}{3}$
- $\text{灵力回复} = \{\text{知性}\} / 5$  每回合（战斗中）/1每分钟（战斗外）
- HP每小时回复1点，睡眠时每小时回复 $\{\text{耐力}\}$ 点，受到良好治疗的情况下，每小时额外回复 $\{\text{耐力}\}$ 点。

（先放在这，之后用到一条删一条）

From:

<http://mnm.roskar.club/> - 少女与异变

Permanent link:

<http://mnm.roskar.club/lite/%E7%89%B9%E6%80%A7%E5%80%BC%E4%B8%8E%E4%BD%93%E5%9E%8B>

Last update: 2020/09/12 02:48

