

角色

角色是冒险的基础。没有角色，故事便无从谈起。你在幻想乡中控制的人物，一般会被称为PC（player character）而GM控制的人物，一般被称为NPC（none-player character）

创建角色

幻想乡中的少女¹⁾们拥有着各异的性格，来自于不同的传说，甚至分属于不同的种族。我们用如下四个基础属性来描述一名少女的客观属性。²⁾

- * **{特性值}**：用于描述少女的基础属性
- * **种族**：分类学上少女的种族
- * **【能力】**：用于描述少女“引发超自然现象”的能力或者需要专门训练的特技
- * **<技能>**：用于描述少女日常生活中的技能

少女可能天生属于强力的种族，或是长于一方面的属性。在你最希望少女擅长的方面，将其设置为A级；最不擅长的方面，设置为D级。以此类推，将“ABCD”分别分配到特性值、种族、能力、技能上，确定角色的大致倾向。

	A	B	C	D
特性值	24	22	20	18
种族	吸血鬼・恶魔	亡灵・天狗	魔法使・河童	人类・妖精
		妖怪・怪异	付丧神・妖兽・月兔	天邪鬼
能力	30	25	20	15
技能	14	12	10	8

特性值

特性值描述了少女的基础属性，其中包含{身体}{耐力}{知性}{感觉}{意志}共五项。五项特性值的初始值总和应为表中所查值，如“B”级的特性值应获得总计22点特性。

种族

角色的种族。种族有强有弱，而且会给予一定的特性值、能力或技能修正。如“D”级的种族，可以从人类、妖精或天邪鬼中选择一个。

能力

角色使用【阴阳术】【魔法】【属性使】【妖术】【锻炼】【连段】或者【特技】的能力。不同的系别间各有特色。

技能

包含战斗技能和生活技能两大类。战斗技能主要是增加射击、回避等战斗行动的成功率；生活技能会让角色的探索更加有效率，也是角色的一部分收入来源。

其它

每名少女都拥有不同的**气质**，以体现其角色倾向。除此之外，少女还可能持有一些装备或者魔法道具。

¹⁾

或者少年，或者老女人，或者玄爷，或者什么别的东西

²⁾

请注意我们使用的括号种类，如无特殊声明，对同种类属性均使用同种括号

From:

<http://mnm.roscar.club/> - 少女与异变

Permanent link:

<http://mnm.roscar.club/%E8%A7%92%E8%89%B2>

Last update: **2019/02/28 16:02**

