人物设计：

该人物暂定五个形态，眼下先完成第一形态。

关于：

1. **关于人物形态：**
   1. ⼈物形态是描述该⼈物在不同形态下的不同特点，包括对其外貌，数值特性，擅⻓⽅⾯的描述；
   2. 不同⼈物形态对应不同的名字，外貌，特性，擅⻓武器等。
2. **关于武器系统：**
   1. 武器系统包括各种武器及其攻击特性；
   2. 武器与⼈物形态是多对多的关系，即⼀个⼈物形态可以对应多个武器，⼀个武器也可以被多个⼈物形态使⽤。
3. **关于数值系统：**

数值系统包括对⽣命值（HP），魔法值（MP）以及认知值（CP）的描述。

* 1. ⽣命值：判断⻆⾊是否存活的数值，若归零则判定为死亡。⽣命值的⼤⼩将会影响当前的认知值。
  2. 魔法值：判断⻆⾊能否进⾏技能释放的数值，若当前魔法值⼩于技能所需魔法值，则⽆法释放该技能。魔法值受认知值影响。
  3. 认知值：判断⻆⾊能否正常⾏动的数值，正常⾏动包括基本操作、技能释放、⽣命值魔⼒值恢复等各个⽅⾯。认知值受当前形态影响，不同形态的认知值计算标准不同。

1. 人物形态1：憧憬
2. 基本信息：
   1. 姓名：憧憬
   2. 性别：未知（中性）
   3. 特点：战士，擅长长剑
3. 属性值：
   1. 生命值：HP（health point)
   2. 魔法值：MP（mana point)
   3. 认知值：CP（cognition point）
4. 数值特性：
   1. 生命值：
      1. 当脱离战⽃状态（不造成和受到伤害⼀段时间）时，若当前⽣命值低于当前认知值，则当前生命值会在⼀段时间内逐渐恢复到当前认知值对应数值；
      2. 当处于战⽃状态时，⽣命恢复机制暂停，⻆⾊只能从武器的吸⾎效果（如果有）中恢复⽣命值。
   2. 魔法值：
      1. 该⼈物的魔法值只能从⾮技能攻击对敌⼈造成的伤害中获得，⽽⽆法⾃⾏恢复；
      2. 魔法值的数值⽆法超过当前认知值。
   3. 认知值：
      1. 当该⼈物受到伤害时，除了⽣命值，认知值也会相应减少；
      2. 当该⻆⾊受到精神冲击时，认知值会相应减少；
      3. 当该⻆⾊对敌⼈造成伤害时，会恢复一定量认知值；
      4. 当认知值为零时，⽣命值和魔法值⽴刻归零。
5. 人物背景（在背景故事中补充）
6. 武器形态1：蜷月
7. 基本信息：
   1. 名称：蜷月
   2. 类别：长剑
8. 属性：
   1. 当装备者为“憧憬”时，为其提供10%非技能伤害回复。