

背景故事

我们强烈建议您完善角色的背景故事，再进行游戏。这个角色有何能力？身居何处？与其它角色有何互动？如果没有头绪的话，可以参考[求闻史记](#)，或者看看其它人是怎么设定的。不光是与原作角色的互动，与其它PC的互动也是可以的。

出身与活动区域

设定角色的出身与目前活动区域，没有一定之规，但推荐写出一定的小故事。包括设定角色的危险度和人类友好度等。

联系人

角色在建成时，可以最多选择三个原作角色作为联系人。你已经与她们建立了一定程度的联系了！在故事进行的过程中，或许会从她们那里接收到新的任务，或许会获得她们的帮助。你的联系人会与可以购买的物品有一定的关系，当自己的力量不足时，去求助联系人也是一个可行的办法。

行为偏好

可能你的角色有某种语癖？喜欢或讨厌某个特定的种族或角色？喜欢恶作剧或者正气凛然？我们推荐你在开始扮演前，先对自己的角色有一个大致的定位印象。你不一定要向大家公开所有的设定，但最好你的扮演前后具有内在逻辑的一致性，以为你和其他玩家带来更好的游戏体验。

From:

<http://mnm.roskar.club/> - 少女与异变

Permanent link:

<http://mnm.roskar.club/%E8%A7%92%E8%89%B2/%E8%83%8C%E6%99%AF%E6%95%85%E4%BA%8B>



Last update: **2019/02/28 16:14**