

题目：末世医生

目的：尽可能地救下更多的人

属性值：

善 100% → 中性 50% → 恶 0%

（善恶值为 0 时，NPC 和玩家都会死亡）

（善恶值等同玩家对 NPC 使用物品（血清）的成功率，但玩家对自己使用物品的成功率为 100%）

物品：

“健康的血清”，每瓶 10ml，可用于恢复同等数量的善恶值，即成功使用 1 次血清可恢复 10% 的善恶值，但不能使用“自己”的血清恢复“自己”的善恶值。

（杀死一个人固定可以获得血清，同时善恶值下降）

（用血清成功恢复 NPC 的善恶值时，玩家也恢复相同数量的善恶值）

（善恶值>50% 的 NPC 和玩家可以每日产生健康的血清给玩家）

人物设置：

玩家 1 人 初始善恶值 100%

NPC 9 人 随机初始善恶值

背景：

由于整个世界都受到了诅咒，每人每天减少 10% 的善恶值，持续 30 天。

可玩性：

玩家需要通过不断的救人来维持自己和 NPC 的善恶值以保证不死亡。

但是在救人时因为存在成功率的问题，所以会出现血清用完的情况下自己的善恶值仍处在一个危险的状态，这时候就可以通过杀掉那些濒死的 NPC 而得到血清来救下自己，以保留拯救更多人的希望。