

# 末世医生 角色策划

NPC可以设置为多种职业

（身份），不同身份对应着杀他或救他不同的善恶值，掉落的合成物品也不同。下面的善恶值只是相对度量，并不是绝对值。掉落是指对应的线索啊药方啊之类的。

## 政客

特点：只说不做，在末世干不了什么事

善恶值：1 -1（分别代表救他和杀他的善恶值变化）

掉落：不怎么稀有的道具

## 医生

特点：末世中救人的核心角色，手上拿着大量物品

善恶值：3 -3

掉落：大量物品，不一定是稀有的

## 收藏家

特点：收藏了很多稀有的物品

善恶值：1-2

掉落：较稀有的物品

小偷

特点：只在夜晚出现的人物，频率低

善恶值：10

掉落：一定概率的稀有物品

平民

特点：没什么实际作用，用来挡路，减缓主角的游戏进程

善恶值：1-1

掉落：不掉落

纵火犯

特点：在黑夜视野下降的情况下，纵火犯周围适当变亮，但是去杀他会加速扣血（被火烧嘛）

善恶值：30

掉落：正常掉落

天使

特点：只在白天出现，高善恶值伴随着高概率稀有物品

掉落

善恶值： 4 -4

掉落： 稀有物品

吸血鬼

特点： 用来挡路的人物

善恶值： -1 1（这是一个救和杀的善恶值反过来的角色，主要增加游戏趣味性，减少疲劳操作）

掉落： 正常掉落