# 螳臂当车

# Behold the armor

说明：本模组是一个多周目半沙盒模组，请守秘人注意引导玩家在低周目发现线索。在二周目及更高周目守秘人可以选择加入追杀部队的设定。

模组推荐技能：T0 侦查，射击：手枪，射击：步枪，导航

T1 医学，人类学，估价，考古学，科学：地质学，

T2 乔装、潜行、锁匠

T3 炮术、重型机械操作、爆破

PC要求：可以携带合理的枪械，但是需要扣除初始金钱。一般不推荐魔法师加入这个剧本。

结局说明：

BE1：NP小于十的情况下团灭

BE2：NP大于等于十的情况下团灭

BE3：NP小于十的情况下离开

NE：NP大于等于十的情况下离开

PE：在发现油田的情况下，接到尼古拉斯的电话

TE：进入吉姆办公室

RE：阻止部件运输并在小屋中遇到吉姆

背景：

1960年代 美国 阿拉斯加州北部

在二十世纪六十年代，二战结束之后，世界进入了冷战的阴霾之中。但是不同于冷战的压抑，在美国北部流传着这么一个传说，在极北的冰封大陆阿拉斯加中，地底埋藏着丰富的财宝……

（美国使用欧根亲王进行的核爆炸试验时，由于核爆炸吸引了沉睡在太平洋海底的某一位伊斯之伟大种族**（劣等种族发明的足以毁灭自己的武器，这使得这位伊斯之伟大种族对这段人类的历史产生了兴趣），这个时代的美苏争霸的历史吸引到了这位伟大种族，于是他附身到了参加这场核试验的一位美军中将身上。之后，这位伟大种族希望能够在体验完这段历史【现代的历史】之后，将自己的一定的智慧分给落后的一方，看看当两方能力相仿时，历史会是什么样的走向【剧情的故事从这里开始】）**

特殊的：

伊斯之伟大种族会对略微影响历史走向的个人产生注意，这个值记作NP，当KP觉得PC作出的行为难以预测，或由于PC的行为导致圆回主线困难时，NP+1。KP最好可以将PC的行动和地点记录下来，可以用于RE的描述。

同时伊斯之伟大种族会对较大影响历史走向的个人产生兴趣，这个值记作IP，但当该个人并非他最感兴趣的研究对象时，他会动用时间旅行的能力，来修复这一影响。当KP觉得PC的行为会极大影响主线时**（比如发动一场莫名其妙的爆炸）**，可以动用伊斯之伟大种族的力量，回退至将要做出这个行动的时刻并禁止这位PC继续这样的行动，IP+1。被这个行为影响的调查员会【正当你要**（行动）**时，你感觉周围的时间流动突然加速了，周围事物的速度越来越快，慢慢汇集成了虹色的洪流，你感觉似乎有什么东西在操控事情的发展，当你回过神后，发现你回到了**（行动行动开始前）**的样子】，并进行一次1D3/1d12的sc。KP最好记录触发IP的行动，在之后的周目相同行动也被禁止。

在高周目时，为了略微增加游戏的进程，可以加入一支CIA刺杀小队，KP可以按照最多每天2格的移动力来移动该单位，当移动到调查员相邻格后，进行两次成功率60%的射击暗骰，每一次的伤害是1D8，将会优先攻击NPC单位。这只小队会尽量避免被调查员发现。若调查员移动到CIA刺杀小队所在位置，则一次困难成功的侦查检定可以让他们发现这只小队。

可选的打猎设定：在森林中，如果没有触发特殊事件，可以进行打猎。打猎首先进行索敌，索敌之后进行狩猎，狩猎成功后进行放血-解体-烧烤的操作，全部完成后结算食物收益。

索敌：1D6=1（狼，HP20，每回合移动1D10+3，提供10食物）；2（熊，HP40，护甲3，每回合移动1D6+2，提供25食物）；3（兔子，HP8，每回合移动1D10，提供3食物）；4孢子【鹿】（HP14，每回合移动1D6+6，提供5食物）；5、6索敌失败

然后进行1D人数/2的掷骰决定遇到的数量。

接近：从50m开始可进行潜行判定，每次成功可以接近10m，最近20m，失败会直接惊醒猎物

狩猎：如果猎物被惊醒，那么先进行逃跑，否则先进行射击。当猎物的HP小于等于一半时，每次移动距离下降一半。如果猎物离开100m，则该猎物逃跑。

放血（自然学，生物学，医学，厨艺或其他相关技能）成功+0，失败-1

解体（自然学，生物学，医学，厨艺或其他相关技能）成功+1，失败+0

烧烤（厨艺或其他相关技能，有调料的情况下+30）成功+0，失败-2

制作完成后根据每只最终的食物数量乘上捕捉成功的量增加食物。

可选的冰湖设定：在冰原上，可以存在少数被薄冰覆盖的冰湖，当调查员走在上面时，需进行体型检定，若投点小于体型，则会掉进冰湖。

登场角色：

伊斯之伟大种族**（本体在本剧本中不会出现）**

吉姆·麦克塔维什 被替换的中将

STR 85 CON 70 SIZ 45 DEX 60 INT 100 POW 65 MP 7 MOV 7

特殊能力：时间旅行

技能：电子学60 化学60 历史80 心理学90 枪械：手枪 90 枪械：自动步枪 90

攻击

每回合攻击1次

战斗方式：中远距离使用M4A1**（4D6）**,近距离使用电击枪

由于伊斯之伟大种族的特点，会尽力避免和其他人的近身格斗

尼古拉斯·采什耶夫**（化名杰克·布什）** KGB探员

STR 85 CON 80 SIZ 65 DEX 90 INT 60 POW 90 HP17 身着防弹衣

随身装备：拐杖刀**（拔刀前视作大型棍状物，拔刀后视作大型刀具）**

PSM .45自动手枪**（视作.45自动手枪）**

每回合攻击 玩家数量/2次，会优先攻击血量少的射程内的单位

技能：斗殴90 枪械：手枪 60 乔装80 心理学70

科尔罗·本森 一腔热血的冒险家 年龄24

STR 40 CON 65 SIZ 45 DEX 90 INT 80 POW 70 HP11 1点护甲

随身装备：野营帐篷/睡袋/多功能军刀（视作小型刀具） /15个压缩饼干

技能：考古学30 汽车驾驶40 急救 40 自然学 30 爆破 60

卫戍部队

STR 80 CON 80 SIZ 65 DEX 80 INT 50 POW 50 HP 14 MOV 7

装备：M1911，电棍 + 12号泵动/蝎式冲锋枪 3护甲

技能：枪械：手枪 60 枪械：冲锋枪/霰弹枪 40 斗殴50

精英卫戍部队

STR 85 CON 85 SIZ 65 DEX 85 INT 45 POW 55 HP 15 MOV 8

装备：USP45，电击枪，M16A2 4护甲

技能：枪械：手枪 70 枪械：步枪 50 斗殴65

CIA刺杀小队

STR 85 CON 85 SIZ 55 DEX 85 INT 55 POW 65 HP 17 MOV 8

装备：消音USP45，消音M24（射程一格，伤害1D8），AR-15（即M16A2）

技能：枪械：手枪 50 枪械：步枪 60 斗殴65 潜行：55 侦查：70 聆听：55

诺弗·刻 （非coc规则书原版）

诺弗·刻是冰原上多毛的神秘生物。它有时 用两条腿行走，有时用四条腿漫步，有时则用六条腿飞驰。

特殊能力

大雪： 诺弗·刻可以利用自己的能力改变冰原上的天气，当它感受到威胁时，可以在以它为中心的100km半径的圆内下起一场大雪。在大雪中，调查员的能见度下降到10码，如果没有一定的御寒措施，每回合将损失1HP，且因为视野受限，所有枪械使用时，获得一个惩罚骰，诺弗·刻在大雪中每回合回复2HP。维持大雪需要每回合支付3点MP。

大雪不需要持续施法，发动不占用回合。

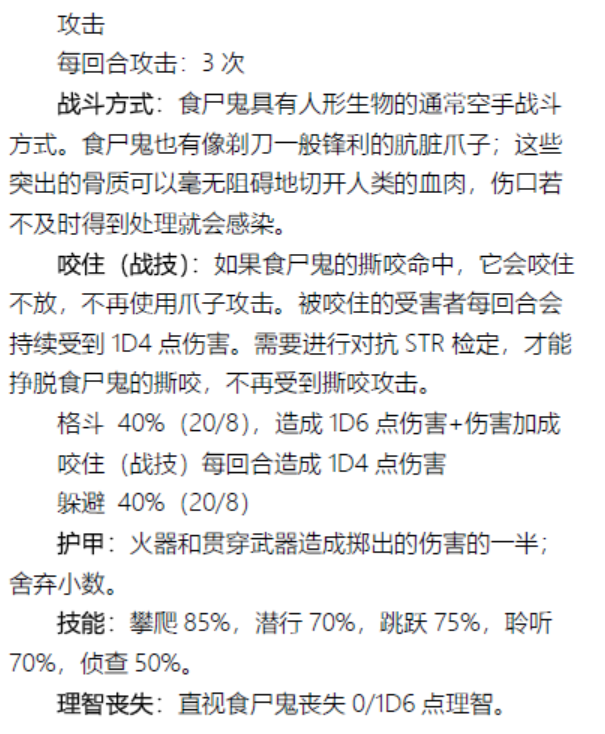
特别的，请KP注意，当它大雪发动超过两个回合之后，那些在雪地上的线索将被掩盖。

诺弗·刻，霜降冰魔

属性 STR 155 CON 110 SIZ 155 DEX 70 INT 75 POW 105 HP：26 平均伤害加成：+3D6 平均体格：4 平均魔法值：21 移动：9

攻击 每回合攻击：3-5次**（每回合只能使用一次角突，攻击次数由KP视难度决定）** 战斗方式：诺弗·刻用凶残的爪子和巨大的身躯进 行攻击。 角突：每回合一次，诺弗·刻可以用恐怖的角刺穿 一名敌人。 格斗 45%**（22/9）**，造成 1D6 点伤害+伤害加成 角突 65%**（32/13）**造成 1D10点伤害+伤害加成 躲避 35%**（17/7）**

护甲：9点软骨，毛发和皮革。 理智丧失：直视诺弗·刻丧失 0/1D10 点理智。



坦克受到伤害的描述

-20及以下 这一发炮弹打到了斜面装甲上，被弹开了

-20-0 这一发在装甲上留下一道弹痕，但是没有击穿

0-50 这一发击穿了，但是似乎没有打到关键的位置

50-100 这一发击穿了敌人的装甲，并引发了小型的爆炸

100-200 这一发沉痛的打击了敌人的装甲，在装甲上留下了一个巨大的弹孔

坦克剩余血量的描述

100%-75% 坦克看起来完好无损

75%-50% 装甲看起来受到了比较明显的伤害

50%-25% 装甲受到了严重的伤害，行驶已经变得困难

25%-10% 装甲受到了十分严重的伤害，发动机处开始冒烟

10%以下 装甲上冒出了滚滚的黑烟，并且在燃烧

T110E5

为对抗苏联的IS-3，美国于19世纪50年代开发的强力重装甲，装备有强力的120mm线膛炮，装甲厚重，且由于采用了全新的履带悬挂技术，装甲的机动力有了极大的提升。

乘员包括 车长/装填手/炮手/驾驶员 替换位置需要一个回合的行动

HP-1000 SIZE-550(约80t) STR/CON/DEX/INT/POW - ??

履带模块血量 150 履带模块没有血量之后无法移动。

技能：

120mm线膛炮 伤害15D10 炮手在有装弹时可以使用，该攻击直到下次装弹完毕前不能再次使用，攻击进行一次炮术检定，结果每比瞄准者的炮术值高2，则伤害-6。

炮手在可以消耗一个回合进行瞄准，进行一次炮术检定，如果成功的话，下次攻击的时候获得一个奖励骰。

5.7mm电动制式机枪 由炮手/车长操控，单回合内可进行3次攻击，伤害3D6，攻击需要机械学相关技能，该攻击对体型大于200的单位无效

装弹 当120mm线膛炮开过火后需要重新装弹，在装填手的回合内，装弹手可以进行一次力量检定拿起炮弹，一次成功的爆破检定装上炮弹，装弹成功。

行驶 可以向一个指定方向前进/后退一格/转向90°，驾驶员可进行连续五次的操作重型机械检定，每有一个成功的检定则获得一格行动点。 若车辆经过体型小于200的单位，则造成一次2D100的伤害，若车辆经过体型大于200的单位，这个数值每大10，则对车辆造成D10伤害,若车辆经过体型大于400的单位，则速度归零，且车辆受到等于体型差值/体型\*50的伤害

若车长位置上有人，则所有成员获得一个奖励骰，车长可以对周围环境进行观察

理智丧失：当看到T110E5以超过20km/h的速度冲到面前5m以内时，丧失1d10/1d50的理智

重型卡车 炮灰部队

吉姆安排用来测试调查员是否已经接受了充足的训练的无人重型卡车。

HP-200 SIZ-350 护甲10**（此护甲每受到一次爆炸伤害-5，可以为负）**

无人驾驶，不会攻击和移动

project-277-U 不属于这个历史的装甲

吉姆利用原本历史中的科技，还原出来的苏联重装甲，拥有强大的火力和梦幻般的装甲，完美的演绎了暴力美学。

HP-400 SIZE-500(约40t) STR/CON/DEX/INT/POW - ??

履带血量：70/100 履带被击毁后无法移动

技能：

122mm滑膛榴弹炮 50% 造成8D12的伤害，如果检定失败则意味着这一炮打到了目标旁边的地面上，由于榴弹炮的爆炸溅射会造成4D6的伤害。开火后的下两个行动回合无法使用。

移动 可以向一个指定方向前进/后退一格/转向90°，一回合可以进行以上任意操作最多三次

大纲：

调查员们接受了招募请求；

在冰原中搜索**（冰原中可能存在食尸鬼和霜降冰魔，以此试图将故事幕后扭曲为伊塔库亚）** 【下列线索的发现都应增加1NP】

发现军事基地

意识到尼古拉斯的身份

发现T110E5

遇到吉姆

发现用英文记述的吉姆的记录**（该记录是进行中的周目，共两份）**

发现用未知语言记述的吉姆的记录**（该记录包括正确历史，只有一份）**

在火车站发现T110E5的零件

在火车站拦截并摧毁T110E5的零件**（不算线索）**

找到油田**（不算线索）**

在高周目中，若部队尸体线索已被发现过，则左下角的尸体不存在，取而代之的是一支CIA刺杀小队。（KP可以让游戏中同时存在左下角的尸体和CIA刺杀小队，这种情况下CIA刺杀小队身上没有情报）

地图：**（每日的上午、下午各可以移动一格）（在冰原和苔原上，成功的侦查检定可以看到相邻格的大致轮廓）**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 苔原 | 冰原 | 森林地形 | 森林地形 | 森林、冰原 | 冰原 |  |
| 直升机停机坪 |  | 卫戍部队的初始位置 |  | 油田 |  | 看不到头的冰原**（北**  **、西、东均是）** |
| 军  事  基  地 | |  |  |  | 霜降冰魔的初始位置 |
|  |  | 吉姆的私人小屋 |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **（一支部队的尸体）** | **（CIA小队初始位置）** |  |  | 食尸鬼的初始位置 |  |
|  | 火车站 |  | 冰原入口 |  |  |

地图**（军事基地，绿色背景的区域是一栋U型的建筑物，蓝色背景的区域是向下凹陷挖出的地面）（走入军事基地到走出军事基地需要半天的时间，在军事基地内的单位未进入战斗或追逐时按回合移动，调查员先移动。当调查员进入敌对卫戍部队的视野时，进入追逐模式，若调查员被追赶上则进入战斗，若调查员远离卫戍部队4格后逃跑成功）**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 围墙 | | 北侧入口B | 围墙 | | | |
| 精英卫戍部队**（哨塔）** |  | 枪械仓库**（不阻碍视野）** | | 卫戍部队  ← | 实验室B | 精英卫戍部队**（哨塔）** |
| 围墙 | 部队长办公室 | 新式武器试验场 | | 废料堆放场 | | 东侧入口A |
| 吉姆的办公室 | 围墙 |
|  |  | K |
| 会议室 | 燃料仓库 | |
| 精英卫戍部队**（哨塔）** |  | 食物仓库**（不阻碍视野）** | | 卫戍部队  ← | 实验室A | 精英卫戍部队**（哨塔）** |
| 围墙 | | 南侧入口C | | 围墙 | | |

坦克战斗用地图示意，使用箭头表示坦克的朝向，在坦克移动只能沿着或逆着箭头移动。

如果开火时打到对方的箭头头部一侧，则伤害减半，如果开火时打到对方的侧面，则伤害减四分之一，如果开火时打到对方的后部，则造成全额伤害

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | ← |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | → |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

第零日：

吉姆侧：

T110E5的样车各配件**（包括炮塔、悬挂、主炮、机枪、履带、电子设备）**从底特律开始搭乘伪装成运煤车的火车运往阿拉斯加冰原旁的火车站，如果火车没有遭到干扰，那么会在第三日的凌晨运抵火车站。

**（NP不足10）**吉姆也随这辆火车共同前往。

**（如果NP已经达到了10）**吉姆会搭乘直升机，在第二日直接抵达冰原。

**（如果NP达到15或者IP达到5）**吉姆一开始就会在冰原。

尼古拉斯侧：

尼古拉斯以提供探险所需开销与事成后丰富的酬劳招募一支“探索冰原未知财富”的探险队，但是过了很多天，都只招募到了科尔罗一人，不得已时，科尔罗希望能招募几位他的旧友，尼古拉斯答应了这个请求。

第一日：

如果吉姆在冰原，那么会呆在吉姆的私人小屋中，开始用人类未知的语言记录经历过的历史**（这一过程会持续到第四日的下午）**。

尼古拉斯侧：

这天清晨，科尔罗在尼古拉斯身边给调查员打电话，此时科尔罗非常的兴奋和激动，深信这次冒险可以大赚一笔。

**（开场白）**【哦我亲爱的朋友，我这么说你可能不会简单的相信，但我们这次可是捡到宝了，哦我向上帝保证，这可是笔大生意，报销全部花费还大有的赚】

**（被询问什么生意）**【老伙计，我相信你也知道淘金那阵子的故事，这次我们要去的可是比淘金还要靠谱，哦真的，就是那块阿拉斯加，听说那地下可是不知道比那河里的金子多多少】

**（被发觉旁边有人）**【啊没错，我身边这位就是我们这次的雇主，布什先生】

调查员应当在下午赶到科尔罗处。**（尼古拉斯为调查员开门后）**【给你们开门的是一位身着休闲正装的壮汉，蓄着传统的八字胡，手上拿着一根装饰拐杖，看到你们几个来了似乎十分欣喜，忙招呼你们进来“几位先生，你们是来参加探险队的吧，我是杰克·布什，快请进，我给你们说一下探险的大概内容”】。尼古拉斯很愿意解释在阿拉斯加的冰原有隐藏的宝物，但是他不知道具体位置和宝物信息；他对自己的描述是一位英国贵族的后裔，为了寻求贵族的尊严感而想要寻找宝物**（如果尼古拉斯心理学对抗失败，则会解释说是为了钱而做出的行为，他想要重新振兴这个没落的家族）**；他提供给你们充足的经费，并保证除了宝物之外，所有其他收获都将归调查员所有。一次困难成功的侦查检定可以让调查员发现尼古拉斯的腰间有一把在美国不常见的手枪。

讨论完后尼古拉斯给了每位调查员300元，让他们去采购需要的东西，当天晚上尼古拉斯送调查员上直升机出发，向西北方向移动。

物价表：

野营用品店

双人帐篷 200元 可以降低在冰原过夜的体力损耗

睡袋 100元 可以进一步降低在冰原过夜的体力损耗

防寒大衣 250元

野营多用铲 500元 可当作中型刀具使用

压缩饼干 5元/块 一天三块可以保证基本的能量供应

武器店（若想增加难度，可以在武器店中加入昂贵的子弹的设定。“这几个月来，市场上的铜和轧钢被炒作的非常厉害，子弹厂因为成本的缘故不得不提高了子弹的售价”）

勃朗宁M1900 700元 .32自动手枪

加兰德M1 800元

消声器 500元 使得手枪的声音变得隐匿，伤害-2

文具店

画图本 50元 速写检定+10

测绘工具 100元 考古学/地质学检定+10

指南针 50元 导航检定+10

第二日：

吉姆侧：如果吉姆乘坐直升飞机，则这一日抵达停机坪，然后前往火车站，会在第二日的晚上到达。

调查员侧：这日上午抵达了冰原。直升机驾驶员离开前应和调查员约定，十天后在这个位置回来接他们**（在这天上午，尼古拉斯也出发去了冰原，出现在左下角，尼古拉斯在不触发事件不会被调查员遇到，低周目不需要管尼古拉斯的移动）**

【出现在你们眼前的是一片覆盖着皑皑白雪的松针林，森林并不能算是茂密，但也一眼向前望不到尽头，同时你们发现在东方不远的地方就是森林的边界，而西边一眼所能看到的都是森林】

【规则解释：在冰原上，调查员上午和下午各可以选择一个方向进行移动或不移动，在冰原过夜时，可以使用帐篷及睡袋，过夜时需要进食】

几种生物的移动方式（移动在调查员移动之前**（若调查员不动，移动到调查员所在格子也应触发剧情））**：

卫戍部队**（人数和调查员等同）**：顺时针绕军事基地，一天一格，当移动到CIA尸体旁边时会停止两回合。

霜降冰魔：顺时针绕吉姆小屋，半天一格，其轨迹只包括上次移动位置

食尸鬼：在空地上随机移动，两天一格，其轨迹包括上两次移动位置

基地内卫戍部队：每次向视线方向移动一格，视线距离墙壁一格时转身

基地内精英卫戍部队：不移动

CIA刺杀小队：在每日晚上移动，可移动最多两格。

直升机停机坪：

**（如果吉姆不是乘坐直升机来到的冰原）**在军事基地的西北部调查员发现了一个覆盖着冰雪的直升机停机坪，似乎已经很久没有使用过了。

**（如果吉姆是乘坐直升机来到的冰原）**在军事基地的西北部调查员发现了一个覆盖着一层雪的直升机停机坪，似乎已经很久没有使用过了。

一个成功的侦查检定会使得调查员发现这里的雪颜色和厚度与周围不同，可能是最近有人刻意隐藏使用痕迹的结果。之后如果调查员尝试清理干净积雪的话，会发现吉姆的英文笔记本。

空地**（空地中的计数为同一个计数）**：

**（在霜降冰魔的行动轨迹上时）**

**（如果霜降冰魔未被击杀）**调查员发现这里的地面上有着一些东西走过后留下的脚印，除此之外是一片冰雪。

一个成功的侦查检定会使得调查员发现这个脚印可能是来源于一种生物，一次成功的追踪检定可以发现这个生物的行动轨迹。

一个困难成功的侦查检定会使得调查员发现这个脚印来源于一种生物，并且这种生物的脚的数量会在2、4、6之间变换，想象这种生物的调查员进行一次0/1的sc

**（如果霜降冰魔已被击杀）**调查员发现这里的地面上有着刚刚战斗过的生物留下的脚印，一次成功的追踪检定可以发现霜降冰魔的行动轨迹

**（在食尸鬼的行动轨迹上，包括走到食尸鬼所在单元格内时）**

每次走到食尸鬼的行动轨迹上时KP增加一点计数，计数点每达到一次3的倍数则进入一次和食尸鬼的战斗，食尸鬼数量每次增加1个。

遇到的第四只食尸鬼身上会黏着一些衣服的碎片一个成功的人类学/估价/乔装检定可以让调查员发现这些衣服的碎片上有美国海军的徽记。如果此时还没有发现军事基地相关的线索，并且刚刚的检定没有成功，那么会发现这些衣服的碎片是军服的碎片。

**（在其他空地上）**

每次走到其他空地上时KP增加一点计数，

**（计数点若达到一次3的倍数，且科尔罗存活）**进行一次1D2的暗骰，如果结果为1，则科尔罗会尝试下挖寻宝，若为2，尼古拉斯会给科尔罗打电话确认探险的进度

**（如果调查员没有发现其他重要线索，并且发现了油田）**Peace Ending

**（如果调查员还没有发现军事基地）**在对话过程中尼古拉斯会建议调查员向西穿越森林。

**（如果调查员发现了军事基地）**尼古拉斯会建议调查员进入军事基地寻宝，在这段对话中尼古拉斯会谎称军事基地是废弃的，如果得知调查员已经遇到了军人，则会称自己的情报有误，这时，一个成功的心理学检定可以让调查员明白尼古拉斯是一个要和情报打交道的人。

**（如果调查员发现了T110E5的部件或整车）**尼古拉斯很震惊和欣喜，但在对话中表现得自己并不在乎这个东西，一次成功的心理学检定可以得知尼古拉斯寻找的宝物就是这个。在这通电话的第二天下午，尼古拉斯会到直升机停机坪。

**（科尔罗死亡并且计数点达到5的倍数）**调查员会听到头顶有一点声音，一次成功的聆听检定会让调查员发现这是直升机的声音，困难成功的聆听检定会让调查员发现这是低空飞行的军用直升机的声音。无论成功失败，观察员都可以发现声音是从东南来往西北去的**（在最北一排空地的话声音从东南往西南，总之声音是从右下角往军事基地走的）**。这一事件触发后军事基地内将多出一组卫戍部队。

**（火车站）**

这里是一个几乎废弃的火车站，是二十世纪初期那种乡村火车站的样子，没有乘务员也没有其他人。一次成功的侦查检定会让调查员发现火车站站台的天花板阴影处有一个摄像头。

**（如果第二天夜间在火车站）**

夜间一点二十分，一辆火车驶进了车站，不久后两个军人开着一辆重型卡车过来了，他们将会开始从火车中装卸T110E5的部件，若不受打扰的装载完毕后，则会开向军事基地。如果调查员没有进行隐蔽，则军人会进行侦查检定，检定成功后会开始肃清调查员；调查员也可以在军人停好卡车开始侦查之前进行突袭。战斗胜利后，如果此时调查员没有合理的处理部件的方式，部件会在调查员离开一天后重新运送往军事基地。调查员也可以开走卡车，卡车内有足够移动4次的柴油。

**（如果之前触发了和霜降冰魔的战斗）**

火车站没有更多线索可以发现。

**（在第三天及之后的时间进入火车站）**

调查员可以进行一次侦查检定，若成功，则可以发现铁道上的积雪是人工堆积上去的，和周围的颜色有一些区别，同时在拂去站台上表层的积雪后，可以发现重型卡车的车辙印，追迹车辙印出火车站后，一次成功的追踪检定可以发现一条一路向北的深陷的车辙印。

**（油田）**

**（如果科尔罗存活）**科尔罗会全力往下挖，如果考古学检验成功，则科尔罗会发现油田靠近地表的部分，即挖出了石油。在这之后，科尔罗将全力避免任何战斗和调查行为。

**（如果科尔罗死亡）**这里被视为一个普通空地。

**（吉姆的私人小屋）**

调查员走到森林和冰原的交界处时，在他们的面前出现了一个木制的猎人小屋，看起来能提供基本的避寒和休息。

**（若吉姆没有来过私人小屋）**

小屋看起来很久没有人使用过了，但由于这里清新的空气，屋内的摆设并没有沾上一丝的灰尘，而摆设的内容像是一个冒险者所临时驻扎的地方，包括一个睡袋，一张折叠桌，一个用午餐肉罐头和树枝支起来的篝火烤架。调查员可以进行一次侦查检定，若成功则可以在睡袋内发现吉姆的日记本**（英文）**。调查员可以进行一次估价/人类学检定，如果成功则可以发现这些物品虽然看起来是应急的生存工具，但其实造价不菲，比如折叠桌是用的香樟木制作的。

**（若吉姆来过私人小屋）**

小屋看起来最近有人使用过，摆设的内容像是一个冒险者所临时驻扎的地方，包括一个睡袋，一张折叠桌，一个用午餐肉罐头和树枝支起来的篝火烤架。折叠桌是支起来的，在折叠桌上面有一张纸条，**（如果火车部件没能运到军事基地）**写着“4，late，pity”，**（如果火车部件运到军事基地）**“weak，train，pity”。调查员可以进行一次估价/人类学检定，如果成功则可以发现这些物品虽然看起来是应急的生存工具，但其实造价不菲，比如折叠桌是用的香樟木制作的。

**（若吉姆正在私人小屋中，即在第四天及之前抵达）**

**（如果火车部件运到军事基地，或没有找到吉姆的两张笔记之一）**吉姆知道几位调查员的详细信息，并会表现出对调查员极大的兴趣和一点惋惜，比如【等你们很久了，试图改写历史的人啊，不过真可惜，你们的智慧这次还是表现得不够充足啊，想要改写这一切，或许你们需要一点破坏力。】。对调查员针对话中细节的提问，吉姆可以透露的信息包括“这不是与调查员的第一次见面”“我很希望能受到智慧的挑战”以及“我希望你们能让我看到你们的潜能”，之后吉姆会招待调查员进入军事基地。

**（如果火车部件没有运到军事基地且找到过吉姆的至少一张笔记）** REAL ENDING

**（一支部队的尸体）**

**（这支部队由两名CIA的探员组成，他们通过某种手段得知了尼古拉斯的存在，为了防止机密信息遭到窃取，他们决定埋伏在火车站后面，来保护机密信息的转移，但是尼古拉斯作为一名经验老道的KGB，巧妙地避开了两人的监视，并且在第二日的下午使用手枪击毙了这两位探员，然后匿去了踪影）**

**（若卫戍部队没有移动到这里）**

调查员走到火车站西北边的空地上，发现这里的雪堆有两个不自然的凸起。若调查员决定调查这个凸起，他们会发现两个穿着羽绒服，看上去像是探险家的人的冰冷的尸体。

一次对装备的成功的人类学/估价检定可以让调查员发现这两个人身上的装备并不是探险所需要的装备，而更类似于执行暗杀行动所需要的装备。

一次对装备的成功的侦查检定可以让调查员发现一张尼古拉斯的二寸头像照片，照片上用红色字迹画了一个十字，背面用俄文写了尼古拉斯。

一次对身体的成功的医学/一次困难成功的侦查可以让调查员发现冰冷的尸体的后脑勺上有一个不显眼的小洞，应当是枪杀；

此后，若调查员有适合挖出子弹的道具，可以进行一次1/1d4的sc，并且将子弹挖出**（掌握医学技能的调查员执行此操作不需要sc）**；

在挖出子弹后，调查员会发现这枪的子弹和美制的枪械并不一样，一次成功的射击：手枪检定可以让调查员意识到这个枪的弹痕是PSM**（一种苏联手枪）**的。

**（若卫戍部队已经移动到这里过）**

调查员走到火车站西北边的空地上，发现这里的雪堆有两个不自然的凹陷。对凹陷进行的一次困难成功的侦查检定会让调查员发现一张尼古拉斯的二寸头像照片，照片上用红色字迹画了一个十字，背面被磨损严重，已经看不清字迹了。

**（卫戍部队）**

**（卫戍部队未发现CIA尸体时）**

调查员走近了这个**（军事基地）**，这时一个成功的侦查检定会让调查员发现在军事基地旁边有一支正在巡逻的卫戍部队。调查员可以等待卫戍部队离开，也可以上去战斗。一次失败的侦查检定会让调查员先被卫戍部队发现，此时卫戍部队会鸣枪示警，若调查员不离开则会强制进入战斗。

**（卫戍部队已发现CIA尸体时，这时卫戍部队的精神高度紧张）**

调查员走近了这个**（军事基地）**，调查员先被卫戍部队发现，此时卫戍部队会鸣枪示警，若调查员不离开则会强制进入战斗。

**（调查员战斗胜利后）**

调查员取胜之后，仔细观察这几个军人，发现他们身上穿着的是美军军服，一个带有奖励骰**（若胸口衣物完好）**的成功的人类学/估价/历史学检定将会让调查员发现这几个军人**（参考名：迈克、约翰、乔治、保罗）**隶属于美国陆军科技部，若调查员体型相近，且衣物保存较好，则可以换装这几件衣物；一次成功的侦查检定可以让调查员发现他们的没有信息的IC卡片。

**（军事基地）**

建筑物比围墙略高，整个房体十分洁白，从远处看不出房顶是否有积雪，黄色部分的空白单元格是连通两端的门。需注意绿色的建筑部分包括建筑两侧的露天车道。

**（入口A需要IC卡才能进入；入口B开放；入口C放行军用车辆，被吉姆邀请进入、开着军用车辆或穿着军服的话，不进行可疑行为不会被视作敌对目标）**

**（入口A）**这里看起来像是建筑物的入口，入口处设置了电子门禁，一次成功的侦查可以发现在门禁的左侧立柱上有一个刷卡机器，刷任意卫戍部队的IC卡可以进入。

**（入口B）**这里看起来像是建筑物的入口，大门的上面有由一个银色量角器和金色三十度三角板组成的雕塑，似乎和周围冰冷的，由铁丝网和白色墙壁组成的围墙格格不入。这个大门处没有设置任何安保，可以直接进入。

**（入口C）**这里看起来像是建筑物的入口，大门处有一个五米长的电子栏杆，**（如果部件被运出）**有两道车辙印延伸进去。在大门旁有一个警卫碉堡。

**（从B入口进入自由探索，从A入口进入会直接来到废料堆放场，从C入口进入会被引导进入燃料仓库）**

**（K）**如果调查员走到这个位置时，已经发现了尼古拉斯的真实身份，那么尼古拉斯会出现和调查员对峙，希望能让调查员保守这个秘密然后离开。如果调查员拒绝，那么将会进入战斗，如果调查员离开，则会进入Normal End。如果调查员战斗胜利，那么将可以获得尼古拉斯的KGB证件，可以得知尼古拉斯的真名。

**（实验室A）**调查员来到了一个房间前，房间的门上面写着“第一实验室”五个字。门没有上锁。房间内有一些吉姆的眷属正在调试一门120mm线膛炮，这些眷属不会人类的语言，当调查员接近时，会将整门炮拖向远离调查员的一边。在外界看来，就是一门金属的火炮上不断地析出虹色的液体，红色的液体在空中汇聚成球之后，又从炮口内飞入，似乎每次飞入时，炮管都会微微的颤抖一下，目睹这一幕的不知道吉姆实体的调查员将进行一次1d4/1d6的sc。

**（实验室B）**调查员来到了一个房间前，房间的门上面写着“第二实验室”五个字。门被某种特殊的较为强大的力量保护着，触及门之后会有虹色的空间扭曲浮现，需要单次超过100点的伤害才可以强制轰开。**（实验室B内存放着吉姆在时空中多次进行的轮回的全部资料，在这几个年代中的吉姆对自己的历练，使得这个房间变成了一种VR风格的房间，在这流淌着虹色的房间中，会播放任何进入房间的人所想的，且这位伊斯之伟大种族知道的历史的某一次轮回，目睹这一场景的调查员如果身旁没有吉姆相伴，将进行一次1d50/1d100的sc）**

**（枪械仓库）**调查员来到了一个房间前，房间的门上面写着“枪械仓库”。这个仓库需要IC卡才能进入，进入后十分明亮，调查员看到了一个军人坐在前台后面，他背后的墙壁上挂满了这种规格的现代武器，前台的军人在看到调查员后会说**（如果穿军服）**“在这里刷卡，拿了快滚”，袭击前台前台会立刻拉响警报，**（如果不穿军服并搭话）**会拉响警报，在这里刷IC卡可以获得任意一样IC卡所对应的武器。

**（食物仓库）**调查员来到了一个房间前，房间的门上面写着“食物仓库”。这个仓库需要IC卡才能进入，进入后十分暗淡，房间内摆着一个巨大的自动售货机，边上有一个刷卡的地方，旁边写着“每卡每日限取一次”，普通卫戍部队的IC卡刷卡后进行一次1D3的暗骰，决定给猪肉/牛肉/羊肉罐头**（一盒顶三个压缩饼干）**；精英卫戍部队的IC卡刷卡后进行一次1D2的暗骰，决定给牛肉罐头/超级能量饮料**（能量饮料喝下后的五分钟内攻击检定获得一个奖励骰）**

**（部队长办公室）**调查员来到了一个房间前，房间的门上面写着“司令室”，但是这个房门看起来已经老化了，推门进去之后会是和“吉姆的私人小屋”一样的布置。（实际是个传送门）

**（会议室）**调查员来到了一个房间前，房间的门上面写着“会议室”，这个门的格调明显与其他房间不同，是一扇雍容华贵的实木双开门，但是房门上着锁。房间内整齐的摆放着会议用的桌椅，在桌子的最边上的废纸堆中上有一些图纸，图纸的内容从远古的弓弩到星际飞船都有。

**（废料堆放场）**是一片堆满了煤炭的空地，煤炭内埋藏的只有更多的煤炭。一次成功的侦查检定可以发现煤炭内还有焦炭。

**（燃料仓库）**是一个类似车库的地方，也是被五米的电动栏杆阻挡着，只有军用车辆才能入内，内部是加油站的摆设，可以为车辆加油。

**（新式武器试验场）**是一个类似大操场的两千米见方的土地，**（是吉姆用来测试他的新型装甲的地方，测试的内容包括碾压、炮火攻击、机枪攻击、撞击等不依靠神力的攻击方式。）（不经过事件直接走入时）**一次成功的追踪/侦查检定可以发现场地上有大量的履带印和依稀可见的炮弹弹孔。

**（吉姆的办公室）**调查员来到了一个房间前，房间的门上面写着“办公室”，调查员觉得这个门后的东西正在吸引着他们进入。

**（无事件进入）**【推开门后，从落地窗投射来的采光使得刚从昏暗走廊过来的你们一时眩目，恢复之后，映入你们眼前的是一间战地指挥室风格的房间，房间的两侧摆满了大量的文件柜，正中央是一张巨大的木桌，桌上整齐的堆放着一些文件，这时，桌子后面一个精瘦的男子抬起头来，他军官帽压得很低，脸上胡须剃的很是干净，略微打量了你们一下之后，他开口说道：“哦呀，看来是几位朋友来拜访了啊”】 Tank Ending

最终日：若第十日结束时调查员不在军事基地内或冰原入口，或进行到调查员全部食物吃完后第二天，则

1. 若NP小于10 BAD ENDING
2. 若NP大于10 BAD ENDING2

若第十日结束时在冰原入口

1. 若NP小于10 BAD ENDING3
2. 若NP大于10 NORMAL ENDING

结局：**（结局的sc应视作在模组内的最大san值的减少）**

BAD ENDING**（无二周目）（在伊斯操作下的应有的历史）**

调查员们在冰原上漫无目的的走了很多天，所携带的干粮也要耗尽了，忍着饥饿，调查员们试图冲出这篇冰原，但是谈何容易，在寒风中穿行时，每走一步，调查员们都感觉到自己体内的热量被寒风卷走。一步，一步，视野慢慢被白雪覆盖，似乎肺也积上了一层雪，一步，一步，听到咚的一声，不知道倒下的是哪位队友，抑或是自己……

the end.

BAD ENDING2(周目+1)

调查员们在冰原上漫无目的的走了很多天，所携带的干粮也要耗尽了，忍着饥饿，调查员们试图冲出这篇冰原，但是谈何容易，在寒风中穿行时，每走一步，调查员们都感觉到自己体内的热量被寒风卷走。一步，一步，视野慢慢被白雪覆盖，似乎肺也积上了一层雪，一步，一步，视野变得愈发模糊，愈发黑暗，但突然，在调查员的视野中出现了一抹虹色的光，这光似乎在诱导着调查员，调查员们试着驱使他们沉重的步伐向光芒迈去，光芒愈发的明亮，覆盖了整个视野……

……当光芒消逝时，调查员发现自己躺在床上，这时，电话响起了……

the end?

调查员的san值先恢复满，然后进行一次 周目数+2/周目数d4 的sc

BAD ENDING3**（无二周目）**

似乎这里不再有什么值得探索的东西了，口粮的危机也摆在调查员的面前，看来不得不无功而返了，每个调查员心中都或多或少的起了这个念头。终于，调查员们无言的决定，放弃这无意义的探索，不再把时间浪费在这无趣的地方，搭上直升机离开了这片冰原。

既然没有获得什么宝物，那么也没有必要回去复命了吧，回到城市之后，几位调查员便分道扬镳了。

这次的探险似乎对几位调查员的人生除了几个偶发的虹色噩梦，似乎没有什么影响。

毕竟所有人都可以平等地工作到八十岁，自由地选择成为将要驶向太空的虹色战舰的哪一颗螺丝钉。

（撕卡！）

the end.

PEACE ENDING**（无二周目）**

听到了这个消息的布什先生十分激动，向调查员们说“你们在那里先休息一下，我很快就会过去”。

调查员们于是休息了一晚上，尤其是科尔罗十分激动，一晚上都在大声的和调查员们畅想着自己有了这么一笔横财之后，该是如何的幸福，终于能过上梦寐以求的好日子了。

1. 布什先生搭乘直升机来到了这里，他也十分激动，跳下直升机和调查员们拥抱在了一起。

后来，布什先生和科尔罗分别出任了布罗油田公司的董事长和副董事长，他们每个月都会将利润的10%寄给调查员，从此，所有人都过上了富裕的生活。

调查员的信用评级上升3\*√（100-当前信用评级）。

the end.......?

NORMAL ENDING**（周目+1）**

似乎这里不再有什么值得探索的东西了，口粮的危机也摆在调查员的面前，看来不得不无功而返了，每个调查员心中都或多或少的起了这个念头。终于，调查员们无言的决定，放弃这无意义的探索，不再把时间浪费在这无趣的地方，搭上直升机离开了这片冰原。

既然没有获得什么宝物/既然那家伙根本就不是什么贵族，那么也没有必要回去复命了吧，回到城市之后，几位调查员便分道扬镳了。

但在调查员们之后的人生岁月中，总是不经意的回想起这次探险中所遇到的不同寻常的东西，并且常常梦到那些不同寻常的东西在一片虹色的天空中漂浮的场景。

终于，在每个调查员五十岁生日的那天，他们都作了一个完全虹色的梦，这个梦中，那次探险中发现的所有东西浸泡在这片虹色中，这个梦境是如此沉沦，以至于那些有失眠症的调查员也一觉睡到了天明。

起身后不久，电话响起了。。。。。。

the end?

调查员的san值先恢复满，然后进行一次 周目数/周目数d2 的sc

TANK ENDING**（周目+1）**

【“那么朋友们，十分感谢你们的来访，不过嘛，你们这次做的还不足以拿到真正的奖励，不过，总还是要表扬一下你们，希望你们能享受这个为弱小者打造的梦境。哦当然，这只是一个简单的小游戏，不过你们也能看得出来，这里没有你们拒绝的余地吧。”】

**（如果调查员没有重型车辆驾驶/爆破/炮术中的任何一个）**【“不过看起来，可能你们的能力还是有一些不足，变得强大一些的你们可能会让这个游戏变得更加有趣吧。”说完，从房间的四周飞出来几个虹色的物体，将调查员架离了地面】，吉姆慢慢的往实验室B走过去，**（在这一阶段，如果NP已经大于10，则吉姆愿意在对话中透露出关于他的一些信息或是实验的信息）**，进入实验室B之后，吉姆将会为选择对应技能的调查员播放对应的影像，结束后所学的技能变为50，同时进行一次1d4/1d6的sc

【“朋友们，看起来你们已经胸有成竹了，那么请随我来”】吉姆带着调查员走入了新型武器测试基地，正中摆放着一个被麻布盖着的巨大物体，吉姆走到物体前面，转过身，张开双臂【“来吧，见证我的创造物吧！”】一个冰冷的钢铁巨兽出现在调查员的面前，突然，关于这个巨兽的信息流入了调查员的脑内，【“那么请你们上车，来进行一个小小的游戏吧”】

上车后，吉姆会先让一个士兵把一辆重型卡车开过来，让调查员熟悉坦克的使用方式**（这里KP可以诱导调查员发现对载具不同方向的打击伤害不同）**。之后吉姆在表扬他们一下之后，会让几个士兵驾驶着OBJ-277-U来和调查员进行战斗。

战斗胜利后，吉姆请调查员下车，【“谢谢你们让我看到这伟大的潜力，可能我需要对我的课题进行一点小小的修正了，那么，希望我们能在几天之前见面，或者说，试着阻止我的上一个课题。”】

之后，调查员的视野被染上了虹色，这几天经历的一切似乎都在快速的逆流，想要移动身躯却似乎被特殊的力量固定住了，过了不知多少时间，调查员视野中的虹色慢慢褪去了，眼前手里正拿着一个在响铃的电话，来电显示的正是科尔罗……

调查员回满san，获得1D3的克苏鲁神话。

the begin

REAL ENDING**（结束）**

“很好，很好，果然你们是非常有趣的研究对象啊”吉姆看到几位调查员的到来，表现的十分激动，“那么，为了表彰你们的努力，我决定给努力的孩子们一个小小的奖励，来吧，我可以帮你们结束这轮回的试验，也可以让你们一窥世界的真实！”

（选择结束轮回）

“嗯嗯，很好，很好，那么既然你们已经疲惫了，那么就好好享受你们的，真正的历史吧！”吉姆大笑着，似乎从他的身上涌出了一阵虹色的洪流，淹没了调查员。调查员从这些虹色中，看到了一些景象（即部分调查员获得NP的事件），景象逐渐变得模糊，调查员们晕了过去。

醒来时，调查员感觉头有一点点痛，似乎有什么重要的东西被忘记了，好像做过一个从一个电话开始的梦境，调查员往电话那里看去，发现不知道为什么，电话听筒被拿开了，压在旁边的一个小本子上，本子上记录着一篇文章，不知为何调查员只看得懂其中的一些零星（即配件中的第三个片段，《我的旅行》）。

调查员的san回复到POW+2的值，进行三次历史学或人类学的增强检定，克苏鲁神话若大于6的n倍，则减少nD6点。

（选择窥探真实）

“很好，很好，真的太棒了，果然选择你们是正确的，太棒了，太棒了”吉姆这么说着，让调查员随他一同走出小屋，走出小屋后，调查员发现他们来到了军事基地的部队长办公室门前（若调查员来过这里，否则使用其他调查员知道的描述方式），“那么，请随我来”，吉姆领着调查员走在军事基地的走廊上，军事基地寂静的令人感到不安，脚步声在空洞的走廊上回响。“到了”吉姆和调查员来到了实验室B的门口，“请进吧，我将带你们窥探一下真实的世界”。走入实验室B后，调查员的视野顷刻间被虹色所覆盖，“那么首先，我要感谢一下你们那不同于你们卑微身份的伟大努力”（吉姆将依次播放几个调查员获得NP的片段，请安插在吉姆对话的合适位置中）“说实话，在一开始的时候，我并没有把你们放在眼里”“就像蝴蝶扇动了一下翅膀一般，在这之后，那次计划的实现晚了十年”“真的是，就算是这种渺小的行为，竟然也能影响到我的伟大计划，真是太棒了”“在那之后，我遭遇了第一次的失败，试验了很多次之后，我发现就是你们这个行为让历史走回了原有的道路”“真的是，或许你们，拥有着修复历史，不，应该说是纠正历史的能力吧”

“那么差不多了，现在我对这段虚假的历史不再感兴趣了”调查员眼前的虹色褪去了，“我希望你们能够陪我进行最后一段小小的实验，不过姑且，还是要征求一下你们的意见，你们当然有着退出实验，享受这你们创造的历史的权力”

（若退出实验，则进入上面结束轮回的支线，但是san值回复要减少10）

（选择继续实验）“那么，请你们先休息一下吧”调查员的眼前被虹色覆盖，晕了过去。

醒来时，调查员发现自己在一艘军舰的驾驶室内，随着一顿知识的流入，调查员突然明白如何使用这个控制台了。“那么，最后一个实验开始了，来吧，这是那一年的核爆试验，那枚落入海底爆炸的核弹开始让我对你们的历史感兴趣的，试着，消除我这最原初的兴趣吧”

军舰的无线电台响起了“距离核弹投放还有一个小时，坐标是15，72，请仍在舰上的各单位，迅速离开船只，进入安全区域，重复一遍，距离核弹投放还有一个小时，坐标是15，72，请仍在舰上的各单位，迅速离开船只，进入安全区域”

（在调查员开船时，吉姆会开始向玩家诉说世界的真实）

“其实我，并不是一个人类，你们中的有些人，称呼我为伊斯人”

“我有一个爱好，喜欢观察那些会自己争斗的种族，我们想要理解为什么落后种族想要进行这种拖慢自己发展的行为”

“不过你们真的是很有趣呢，没想到这种争斗，居然会使得你们进步的，比不在争斗中的时候快那么多”

“这样，你们就吸引了我的兴趣，我更想看一看，如果争斗的天平换一个方向，会是什么样的结果”

“不过呢，令我没想到的是，改变你们的历史，竟然没有那么简单”

“我重复了很多遍，发现问题就出很多人身上，比如你们，就做出了一些让我感到头痛的事情”

“这让我感觉到你们是些有趣的研究对象，所以就用你们做了一个简单的实验”

“随着重复次数的增加，由你们导致的改变越来越大”

“这样使得我发现了，你们的历史和我们的历史是不同的，如果这个实验成功，就能够证明我的假说了”

“你们的历史有着时空和次数两个坐标，而我们的历史只有时空一个坐标”

“只需要你们消灭我出现的理由，并且我忘记在你们这里发生的事情，那么假说的最后一步证明就完成了……”

“谢谢你们，还有，再见”

在调查员驶向核弹坐标的时候，对讲机里会传出制止的声音，比如“欧根亲王号，里面有船员吗，请立刻撤离，请立刻撤离，核弹已经发射，无法停止”

核弹不偏不倚地砸到了欧根亲王号的上面，调查员感受到了无可抵御的热量，但是似乎由于身上的一层虹色膜，他们没有立刻失去意识或者蒸发，而他们的视野被一道刺眼的白光填满了。

一朵漂亮的蘑菇云从欧根亲王上生长了起来。欧根亲王号被这核爆拦腰斩断，残骸慢慢的向海下沉去。

调查员随之一同向海底沉去，这奇怪的虹色膜似乎能够维持他们的生命，但是却不能让他们做出任何的动作，只能感觉到下沉。。下沉。。

不知过了多久，在深海海底，求生不得，求死不能的调查员放弃了思考。

（如果调查员没有将欧根亲王开到核爆地点，则会轮回到在驾驶室中醒来的场景，并会听到吉姆说：“不行呢，这次实验可能有点麻烦，不好意思了，请你们再来一遍”）

THE REAL END.

配件：

《吉姆的日记》

……弱小的种族的历史，太过脆弱了，可这也让我十分好奇，这样的种族，如果不投靠一个强大的存在，要如何延续下去呢。如果是我们的同胞，或许会觉得这个问题并不值得一提吧，毕竟在经历过千百次毁灭之后，总能寻找到一条通往TRUE END的道路，但是，这个弱小种族并没有这种能力，他们千年的存续难道是一种，做出本能的正确决断的结果吗。这引起了我的好奇，我希望尝试一下，如果我替他们做出一个相反的决定，这个种族将会如何延续……

《吉姆的记录》

……有趣，真是有趣，这几个存在竟然让最后的历史发生了如此有趣的结果，或许我之前的推论是错误的，这个种族拥有着通过个体行为修正历史的能力，不过根据上次的观察，他们的选择似乎还可以更进一步的影响我这美妙的实验，有趣，太有趣了，这次我一定要更近的去观察他们……

《！@#……#@！@#￥&！#￥**（大意：我的旅行）**》**（发送时请将大部分文字改成乱码）**

……观察星球：地球 观察时代：该恒星系恒星纪元45亿5321万2154.7-45亿5321万2159.7年 观察种族：人类 结果：有趣……

……这一种族有着很多矛盾之处，如果他们合力，那么我不敢保证我们能否彻底的征服他们；但他们如果没有共同的外敌，甚至只需要一点外力，他们就会在内部进行长时间的人口削减运动……

……同时这一种族还拥有英雄的特质，使得他们的历史具备有恒定发展的特性，根据本文中提到的实验结果，我可以断定，这一种族当历史出现偏差时，就会出现数个个体，通过一些奇怪的操作将历史修正回原先的道路上……

……不能确定这种行为是否背后有强大力量……

附件2

T110E5



project-277-U

[](https://vignette.wikia.nocookie.net/russianarmor/images/3/3f/Object_227.jpg/revision/latest?cb=20151223205949)