绮罗事件拓展(kiiro story: event expanded)

所有事件前提：与绮罗族成为盟友并且敌对条降为0（与绮罗族敌对就会缓慢增长的敌对条，写在MYDE\_kiiro里面）

事件分为两大类：

第一类是与原版相似的，直接在右侧弹出蓝色信封的事件。

第二类是依赖绮罗信使与信箱的信件类事件，这类事件需要玩家研究并建造一个信箱，之后绮罗信使会定期（一个季度约2次）来到玩家殖民地收走玩家的寄信（发出请求）和带来信件（任务或事件）。

**信箱的建立与使用**

玩家首先需要研究信箱科技解锁信箱建造，之后在殖民地中建造一个信箱。信箱拥有一个交互点，玩家寄出信件（发出请求）和信使带来信件都在这个交互点完成。玩家每在一个新殖民地第一次完成信箱建造后都需要派出远行队前往任意一个绮罗族的定居点通知信箱的建立（建造好信箱后右侧弹出一个灰色信封以提示玩家需要完成此任务），之后开始定期刷绮罗信使来访事件。玩家殖民地中只能存在一个信箱。

**绮罗信使行为**

信使组成是一绮罗信使+一头雪牛（或任意拖运动物），信使需要是一个专用的pawnkind（即确保人物成年背景为绮罗信使）。信使在进入殖民地地图后表现行为和商队类似，会在殖民地附近逗留一段时间，逗留期间检测玩家殖民地是否存在可互动的信箱以及信箱内是否存在玩家将要寄出的信件，如果存在，则前往信箱交互点进行互动。信使在与信箱互动后，左上角弹出消息提醒玩家“信使投递了x封信件，并且已经检查过信箱，带走了y封寄信），信使寄来的信件（事件或任务）不用再经过玩家小人与信箱互动来开启，而是直接在右侧弹出蓝色信封。

某些任务或事件会存在物资奖励，这些物资同样由信使“带来“（由雪牛携带或凭空生成都行）。获得物资表现为直接在信箱附近生成物资（信箱这个建筑的贴图会包括一个信箱和一个大箱子）。获得物资的条件（例如信使与信箱互动时直接获得或需要玩家主动接受蓝色信封任务才获得）会在各类事件里详细描述。

一类事件内容详述(和原版一样直接弹信封)

1. **接待绮罗难民**

和原版的难民接待任务相似，但是接待的难民不会发动叛乱（鼓励背叛任务仍然会触发）。完成后除了与原版任务一样的可能存在后续回报以外，在完成时增加绮罗派系好感度（+5）。

1. **物资供给**

和原版行乞者任务相似，会有一队绮罗来到玩家殖民地讨要草药或白银。完成时增加绮罗派系好感度（+3）。

1. **寻求庇护**

和原版寻求庇护任务类似，但任务刷出的单位一定是绮罗。和原版不同的是，接受任务后绮罗会来到殖民地但不是立即加入，而是以类似暂留难民的形式待在玩家殖民地；随后和原版一样触发后续袭击。在解决袭击后弹出对话框，可以选择让这个绮罗留在殖民地或者让她离开，选择离开的话则增加绮罗派系好感度（+5）。

二类事件内容详述(由信使送到)

1. **狩猎盈余**（蓝色信封，期限2~5天）

绮罗族的集体狩猎收获了远超预期的猎物数量，决定把剩下的留给我们。  
（猎物：根据生态系统随机选取数种非捕食者动物）

大地图事件，与地点互动即触发事件。

事件走向：

60%：我们没费多少劲就发现了绮罗族留下的记号，顺利地取走了多余的猎物。（不进入地图，直接塞到玩家远行队的行李中）

20%：我们在记号点附近遭遇了一大群肉食性动物！它们似乎打算以那些被狩猎的动物为食。（强制进入地图，地图中心生成数个动物（猎物）尸体和数个猎杀人类的捕食者动物）

20%：我们找到了记号，但找遍了附近都没有发现留下的猎物。也许是被别人发现，又或者是已经被饥饿的食肉动物享用，总之我们这次只能空手而归了。（事件直接结束）

1. **矿产分享**（蓝色信封，期限4~10天）

绮罗族发现了一处陨石矿，她们没有能力开采，决定分享给我们。（直接用原版远距离探矿仪探到矿脉的地图）

大地图事件，与地点互动即触发事件。

事件走向：

50%：进入地图开采陨石矿。（和原版远距离探矿相同）

20%：一个敌对派系的开采小队正在采矿。（选项：离开/进入地图），进入地图则地图中心矿附近生成数个敌人

20%：一个友好派系（非绮罗族）正在开采矿石。看见我们的到来，他们虽然不肯放弃开采，但仍然愿意分给我们一部分（离开/同意/抢）离开：直接离开，事件结束。同意：根据远行队社交等级获得5%~25%矿石；抢：派系变为敌对，后同2。

10%：原地只留下了开采的痕迹和一些矿石碎屑。看来有人捷足先登了。（事件直接结束）

1. **目击到敲击兽**（蓝色信封，期限1~3天）

绮罗族目击到了迁徙中的敲击兽。

大地图事件，与地点互动即触发事件。

不会直接发现敲击兽，而是通过文本描述获得线索，这个事件每次随机给出1~4条线索，第一条线索在目击地点获得，之后的线索需要按照上一条线索的提示走到正确的地块上获得。最后一条线索指向的地块会发现敲击兽。

线索分为方向类和范围类；两个紧挨着的线索不能都是范围类。

方向类：沿一个方向随机2~4格，前方是不可逾越/派系定居点/其他大地图事件点时终止

1. 观察到了向（）方向延伸的敲击兽脚印。

2. 沿途观察到了蹭落在树干上的敲击兽毛，种种痕迹都指向了（）方向。

范围类：周围六格，排除不可逾越/派系定居点/其他大地图事件点

1. 发现了敲击兽啃食过的树木，印记还很新鲜。应该就在附近了。

2. 发现了新鲜的敲击兽排泄物，应该就在附近了。

事件走向：

40%：找到了敲击兽（远远观察（不进入地图）/开始狩猎（进入地图））

只找到了一片凌乱的战斗痕迹和一地的血迹20%。看样子被人抢先了。

20%：找到了敲击兽的尸体。看样子有人先我们一步找到了它们，但好像并没有带走全部的猎物。（离去/收集现场（获得一小部分敲击兽皮/敲击兽肉/敲击兽角））

20%：只找到了一片凌乱的战斗痕迹和一地的血迹。看样子被人抢先了。（事件结束）

10%：这群敲击兽意外地很亲近人，它们在看见我们的远行队后就慢慢靠近了过来…然后加入了我们！现在这群巨大的毛茸茸是我们的好朋友了。

10%：寻找了很久也没有找到信件里所说的敲击兽。可能它们已经离开了这片区域，又或者是它们已经被其他人抢先猎捕了，谁知道呢。（从到达信件提供地点开始3天内没有触发上述任意结局，任务超时，事件结束）

1. **天灯节庆典**（蓝色信封，约定日期，仅在信件中告知的时间和地点触发）

大地图事件，与地点互动即触发事件。

绮罗族邀请玩家参与天灯节庆典。玩家可以派出远行队在规定的时间内参与。所有参与者获得难忘天灯节+10心情增益持续15天，完成事件后绮罗族派系好感+3。

1. **篝火宴会**（蓝色信封，约定日期，仅在信件中告知的时间和地点触发）

大地图事件，与地点互动即触发事件。

绮罗族邀请玩家参与篝火宴会。玩家可以派出远行队在规定的时间内参与。所有参与者获得饥饿率x80% 的hediff持续15天，完成事件后绮罗族派系好感+3。

1. **纸艺展览**（蓝色信封，约定日期，仅在信件中告知的时间和地点触发）

大地图事件，与地点互动即触发事件。

绮罗族邀请玩家参与纸艺展览会。玩家可以派出远行队在规定的时间内参与。所有参与者获得4k点艺术和手工经验值，完成事件后绮罗族派系好感+3。

1. **旅游请求**（蓝色信封，期限3~8天）

殖民地事件，40w财富以上触发。接受后几天内一队绮罗游客以原版难民的形式加入到殖民地（不触发原版的背叛或反叛任务），在殖民地逗留8~15天。期间不会做任何工作。这个任务中来的绮罗不会请求加入。拒绝请求会使玩家殖民地小人获得拒绝盟友游玩请求的心情减益-3，持续两天；完成事件后会获得派系好感+10。

1. **病患治疗**（蓝色信封，期限2~5天）

殖民地事件，20w以上财富触发。接受后几天内送到一批（1~3个）麻痹xx日（20~40天）的绮罗，解除麻痹状态后会离开殖民地。全部离开后获得派系好感+15。不接受任务玩家殖民地小人获得拒绝帮助盟友的心情减益-8，持续两天。完成任务后75%几率获得回报奖励，通过信使发送。

以下事件只在玩家殖民地4格范围外，10格范围内存在至少一个绮罗派系定居点时触发，并且同时只能有一个任务存在。

1. **仪器威胁事件**（红色信封，期限8~15天）

大地图事件，与地点互动即触发事件。

在绮罗城镇附近触发的黑幕发生器，气温调节器，心灵发射器等事件。完成任务增加绮罗派系好感度，期限内未完成则：60%几率绮罗族自己解决（事件结束，不产生任何影响），40%几率无法忍受机器影响，城镇搬迁（该城镇消失）。

1. **海盗威胁事件**（红色信封，期限2~4天）

大地图事件，与地点互动即触发事件。

绮罗斥候侦察到一伙海盗驻扎在城镇附近，似乎正在筹备一次进攻。玩家可以派出远行队到达海盗驻扎营地攻击。有30%几率在进入战斗地图时遇到绮罗游击队，10%概率遇到特战队，可以选择并肩作战。完成任务增加绮罗派系好感度，期限内未完成则进入事件走向：  
事件走向：

40%：最近的一个绮罗城镇遭受攻击并失守，该城镇被摧毁。几天后80%几率刷绮罗难民事件，这个事件不接取则减少派系好感度15。

20%：海盗攻击玩家殖民地（依照当前袭击点数），这个事件触发后数小时内75%几率触发绮罗自发援军。

40%：城镇守住，事件结束，不产生任何影响。

1. **机械族威胁事件**（同上，但是袭击主体换成机械族）

以下事件只在玩家殖民地4格范围外，10格范围内绮罗定居点数量少于四个时触发。

1. **新城镇建立**（蓝色信封，一次性）

直接在附近生成绮罗定居点: 绮罗在玩家殖民地附近建立了新的城镇。

1. **协助建造**（蓝色信封，期限10~20天）

大地图标记一处任务地点，前往帮助绮罗建造城镇（材料事件提供）。采用皇权纪念碑的形式随机刷出数个房间，玩家安排建造后交付。离开任务点后原地生成一个绮罗定居点。

1. **材料需求**（蓝色信封，期限8~15天）

大地图标记一处任务地点，派远行队到达地点交付一定数量的石材/木材；一段时间（6~12天）后这个地点上生成一个绮罗定居点

**寄信内容**

玩家可以选定小人使用信箱交互点以写信发出请求，同样的信件内容在下一次信使到来之前最多只能写一封，连续发送相同的信件满足要求的概率会降低。（第二封60%，第三封30%，第四封0%）

1. **请求商队**

和原版通讯台的请求商队相同，但不消耗派系好感度。

1. **物资请求**（派系好感-5）

写信请求物资帮助，可以在皮革（随机），白银，粮食（稻米，玉米，土豆中随机）和混合草药这四种物资里面选择。物资给予的数量根据价值换算成白银，白银的量为：4000x（当前威胁点数/10000）x当前派系好感度%（最低20%）x随机量（0.4~1.2）x修正点数，修正点数：皮革0.2，粮食0.15，混合草药0.2。物资由下一次信使来访时与信箱互动直接生成,同时弹出一个蓝色信封提示物资送达;如果物资请求失败则弹灰色信封.

1. **旅游邀请**（派系好感+5）

可以写信邀请绮罗（3~8人）来殖民地暂住一段时间（5~15天）。（期间绮罗根据心情可加入最多2人，旅游中的绮罗不会做任何工作。）

1. **劳动请求**（派系好感-10）

可以写信请求绮罗劳动力来殖民地帮忙（逗留10天，结束后可再延期10天，最多三次，好感度依次-5/-8/-12），范围包括建造（5人），种植（5人），采矿（3人），研究（1人），手工（2人），纸艺师（1人）和女仆团（4人）。这个请求里的绮罗不会加入，可以做任何工作，拥有永久心情增益：帮助盟友 +20