# 没落平原主线：

### 01.旅程的开始（252）

你曾是谷地城市一名普通的小商贩，平淡但是富足的生活让你变得比其他人更加乐观，但是望着从未踏足过的高墙之外，使你对未知废土世界充满了好奇。终于有一天，你决定变卖所有家产，换成一辆货车，去未知的世界探险。今天，你在城市近郊从卖车人那里得到了一辆货车，接下来，你需要去自己在谷地城市的仓库里拿走你的所有货物

┗━━►1：出发吧（进入事件游戏开始（9243）。达成成就“旅途的开始”）

### 帮手-灵光一闪（397）

（编辑者看不懂此处的代码，不过问题不大就是了）

### 帮手-灵光一闪2（398）

出发后不久，你想起老前辈们的告诫，关于那些在大漠中因为过于疲劳而被困死在感染区中的倒霉蛋的故事。

你深感一个人出发是一件多么艰难的事，你应该去城镇招募一些帮手。

[提示：在城市酒馆中招募帮手]

┗━━►1：有道理

┗━━►我们现在人手足够，非常棒

┗━━►进入事件（主线）帮手（399）

### （主线）帮手（399）

我们需要增加车上的乘员，可以减少行驶中的风险

（车上有两名成员后：弹出消息）人多力量大，两个人轮流开车也可以减少休息的次数（+1智力）

### （主线）星光城的地契（400）

你有一份这座城市的地契，最好去兑换一下

### 02.（主线）到达谷地（253）（任务清单）

你需要到达谷地城市拿走你的资产，为往后的旅程做准备

到达谷地城（进入事件拿到货物（254））

### 03.拿到货物（254）

你到达了谷地城，拿走了你的所有财产，这些足够成为你的启动资金了。

这时你发现，你有两封地契，分别在雷雨城和星光城，他已经尘封多年了，不知道是哪位先祖留下来的。

这是属于你的财产，你如此想到，你理应去接收他

┗━━►1：出发吧（进入事件（主线）雷雨城的地契（255）（任务清单））

### 04.（主线）雷雨城的地契（255）（任务清单）

你有一份这座城市的地契，最好去兑换一下

到达雷雨城（进入事件拜访市长-地契（256））

### 05.拜访市长-地契（256）

我们到达了雷雨城，这里熙熙攘攘的好不热闹，我们应该找到这里的市长，把我们的地契兑换成钱

┗━━►1：去见市长（进入事件拜访市长-市长（257））

### 06.拜访市长-市长（257）

我们见到了市长，他是一个穿着老式军装的中年男人，目光看起来炯炯有神，从他沟壑纵横的面颊似乎能看出岁月对他的洗礼。

听他和别人先聊我们了解到，他似乎是大灾变之前出生的人。

我们还了解到，这个城市目前正面临着某种困境他们正在尝试解决

很快他注意到了我们

┗━━►1：说明来意（进入事件拜访市长-市长2（258））

### 07.拜访市长-市长2（258）

在我们说明来意以后，市长用一种很职业的假笑邀请我们坐下，翻了翻我们的地契，皱起了眉头。“这份地契实在是太老了，尽管他的确是雷雨城的地契，，，实际上，即使我们愿意给你，我们城市现在也面临着各种各样的财政困难”

┗━━►1：所以我拿不到钱了吗（随机一人+150见闻。进入事件（主线）拿回钱财（259））

不，不是这样的，孩子，你要知道，很多事情不是你想的那样

### 08.（主线）拿回钱财（259）

我们需要用地契换回属于我们的钱

到达雷雨城且在该城市进行【拜访市长】（进入事件拜访市长-拿回钱财（260））

### 09.拜访市长-拿回钱财（260）

我想我们应该拿回这笔钱，他实在是太多了，几万零件，足够吃吃喝喝下半辈子

┣━━►1：交易（进入事件拜访市长-市长的请求（261））

┃ 我们之前了解到，你们城市正面临着某种困境，也许我们可以合作一下，我帮你们解决点问题，你给我们地契的钱？

┣━━►2：威胁（返回）

┃ “老头子，我警告你不要嚣张，我可以一瞬间捏爆你的头！”但这个市长显然不是个善茬，他只瞪了我们一眼，就把我们吓得不轻。

┗━━►3：欺骗（-1道德，+2口才。失去选项“欺骗”。返回）

我们编了个堪称完美的理由，说家里有人重病正等待治疗，但是显然市长说的这个城市陷入了财政困难是真的，他表示真的拿不出钱给我们

### 10.拜访市长-市长的请求（261）

“就凭你？”虽然目光轻蔑，但是显然他对这个提案很感兴趣。“好吧，我们现在面临的一个问题是，我们正被旁边的联合都市所威胁着，他们每个月都要求我们上缴不菲的保护费，一旦拒绝，他们便会对我们进行劫掠”

┣━━►1：联合都市？

┃ 其实他们就是一帮匪徒，他们以那座城市为据点，烧杀抢掠无恶不作。不过他们似乎一直想更高效的收取保护费，所以始终把自己包装成一群正派人士，连据点的名字也叫“联合城市”

┃ 刚不是跟你说了吗，他们就是一帮土匪（再次选择“联合都市”选项）

┣━━►2：需要我们做什么？（进入事件拜访市长-市长的请求2（262））

┗━━►3：嗯哼？（进入事件拜访市长-市长的请求2（262））

### 11.拜访市长-市长的请求2（262）

不过我觉得棘手的是，每次他们来抢劫，都是挑我们守卫最薄弱的时候，所以我强烈怀疑我们中有内鬼，我希望你帮我们找出藏在我们城市里的内鬼

┣━━►1：哪些人有嫌疑（失去选项“哪些人有嫌疑”）

┃ 这座城市大部分都是我的战友，我们早在大灾变时代就在军队一同战斗了，唯一新来的人有：城门附近的母子，四号当铺的商贩，酒馆里的赌徒，图书馆里新来的管理员

┣━━►2：有什么线索吗（失去选项“有什么线索吗”）

┃ 我在北边的SP城有一个老朋友，他正在大餐厅做厨师，六个月前他来拜访我的时候好像说过他知道谁是内奸。奈何我那时根本没把联合都市放在心上，要是去问问他可能会有线索?

┗━━►3：好吧我知道了（需要交互“哪些人有嫌疑”和“有什么线索吗”选项才出现该选项）

“去吧，如果你真能帮到我们，一定有重谢的。零件和核心都给你们”

### 12.（主线）找出内奸（263）（任务清单）

我们要找出雷雨城向联合都市报信的内奸（如果他真的存在的话），我们会不会管得太多了

到达雷雨城且在该城市进行【寻找内奸】（进入事件寻找内奸（266））

### 13.（主线）内奸的线索（264）（任务清单）

听说SP城有关于内奸是谁的线索，我们要在这里找到大餐厅的厨师

到达SP城且在该城市进行【寻找厨师】（进入事件厨师-忙碌的厨师（272））

### 14.（主线）侦察联合都市（265）（任务清单）

联合都市，土匪的窝点，我们应该侦察一下，发现了什么的话也许可以和雷雨城的市长要点报酬

到达联合都市且在该城市进行【侦察】（进入事件侦察联合都市（289））

（这个任务可以不做，做了可以得到1000见闻，1500零件，1核心，10雷雨城联盟好感）

### 15.寻找内奸（266）

这件事简直就是大海捞针，先和有嫌疑的人聊聊，看看有什么线索吧

┣━━►1：城门母子（进入事件寻找内奸-母子（276））

┣━━►2：当铺商贩（进入事件寻找内奸-商贩（277））

┣━━►3：酒馆赌徒

┃ 一靠近他，这个酒鬼就散发出来了剧烈的臭味，真是受不了

┃ ┗━━►进入事件酒鬼-嬉皮笑脸（267）（需要未获得酒鬼给的线索）

┃ ┗━━►进入事件酒鬼-询问（270）（需要获得酒鬼给的线索）

┣━━►4：图书管理员（进入事件寻找内奸-图书管理员（278））

┗━━►5：暂时还没头绪（返回）

### 16.酒鬼-嬉皮笑脸（267）

“这位客人，你看起来有什么心事，想来和我玩一把吗”

┣━━►1：再见（返回）

┣━━►2：我想打听一件事（进入事件酒鬼-赌徒（268））

┗━━►3：我在找内奸（进入事件酒鬼-赌徒（268））

### 17.酒鬼-赌徒（268）

“不管你想问什么，赢了我再说吧”，说着他哼着小曲掏出了自己的骰子。\n“下注，输赔赢赚，比大小”。

┣━━►1：赌40零件

┃ ┗━━►二分之一概率：我们输给了这个酒鬼，他嘻嘻哈哈地把钱收起来。我们还要再试试吗（消耗40零件。回到当前节点）

┃ ┗━━►二分之一概率：我们赢走了这个酒鬼的钱，他看起来很不爽，但是还是只能认栽，我们试探性地问了问他关于内奸的事（+40零件。进入事件酒鬼-线索（269））

┣━━►2：赌100零件

┃ ┗━━►二分之一概率：我们输给了这个酒鬼，他嘻嘻哈哈地把钱收起来。我们还要再试试吗（消耗100零件。回到当前节点）

┃ ┗━━►二分之一概率：我们赢走了这个酒鬼的钱，他看起来很不爽，但是还是只能认栽，我们试探性地问了问他关于内奸的事（+100零件。进入事件酒鬼-线索（269））

┣━━►3：赌200零件

┃ ┗━━►二分之一概率：我们输给了这个酒鬼，他嘻嘻哈哈地把钱收起来。我们还要再试试吗（消耗200零件。回到当前节点）

┃ ┗━━►二分之一概率：我们赢走了这个酒鬼的钱，他看起来很不爽，但是还是只能认栽，我们试探性地问了问他关于内奸的事（+200零件。进入事件酒鬼-线索（269））

┗━━►4：不玩了（返回）

### 18.酒鬼-线索（269）

“哦，你说这个啊，具体的我不知道，毕竟我就是个无业游民，但是我能告诉你：内奸是个女的”

┣━━►1：你怎么知道？（回到当前节点）

┃ 我有一次晚上在城门外看到过联合都市的人，他们的服饰太明显了，行动也鬼鬼祟祟的，很明显是来踩点的。然后从城里面出来了一个女人递给了他们什么东西，我猜就是地图，毫无疑问就是那个女人在给联合都市的人透露我们的情报。

┣━━►2：你就是内奸吧（回到当前节点）

┃ 酒鬼憨憨地笑了笑，喝了一口酒

┗━━►3：再见（返回）

### 19.酒鬼-询问（270）

还有什么事吗？

┣━━►1：再问内奸的事（回到事件酒鬼-线索（269））

┣━━►2：你就是内奸（-1口才）

┃ “呵呵呵呵，我告诉过你了内奸是个女的，你不信我也没办法”。我们和他争论了半天，感觉证据并不充分，我们觉得还是再收集一点证据的好

┣━━►3：试试手气（失去选项“试试手气”。进入事件酒鬼-赌博（271））

┗━━►4：没事了（返回）

### 20.酒鬼-赌博（271）

他哼着小曲掏出了自己的骰子。“下注，输赔赢赚，比大小”

┣━━►1：赌40零件

┃ 三分之二概率：我们输给了这个酒鬼，他嘻嘻哈哈地把钱收起来。我们还要再试试吗（消耗40零件。回到当前节点）

┃ 三分之一概率：我们赢走了这个酒鬼的钱，他看起来很不爽，但是还是只能认栽（+40零件，回到当前节点）

┣━━►2：赌100零件

┃ 三分之二概率：我们输给了这个酒鬼，他嘻嘻哈哈地把钱收起来。我们还要再试试吗（消耗100零件。回到当前节点）

┃ 三分之一概率：我们赢走了这个酒鬼的钱，他看起来很不爽，但是还是只能认栽（+100零件，回到当前节点）

┣━━►3：赌200零件

┃ 三分之二概率：我们输给了这个酒鬼，他嘻嘻哈哈地把钱收起来。我们还要再试试吗（消耗100零件。回到当前节点）

┃ 三分之一概率：我们赢走了这个酒鬼的钱，他看起来很不爽，但是还是只能认栽（+100零件，回到当前节点）

┗━━►不玩了（返回）

### 21.厨师-忙碌的厨师（272）

我们找到了那个厨师，但是他非常忙，似乎没时间理我们

┣━━►1：向他询问（返回）

┃ 他自顾自的忙碌着，并不理我们

┣━━►2：请他喝一杯（消耗100零件）

┃ 没有人会拒绝和别人喝一口，尤其是免费的

┗━━►3：离开（返回）

### 22.厨师-闲聊（273）

我们和他想聊甚欢，了解到他和暴雨城的市长早年是战友关系，情谊很深厚。我觉得我们可以进一步切入一下了

┣━━►1：询问内奸的事（进入事件厨师-线索（274））

┣━━►2：再聊聊（消耗2时。+1口才。失去选项“再聊聊”）

┃ 我们又和他聊了很多很多，关于他和市长的关系，他们之间的故事

┗━━►3：就到这吧（返回）

### 23.厨师-线索（274）

当我们说明了来意了以后，他脸上的笑容却突然消失了，似乎很不愿意提起这件事

┣━━►1：灌醉他（消耗300零件。进入事件厨师-线索2（275））

┣━━►2：软磨硬泡（需要口才>15。进入事件厨师-线索2（275））

┣━━►3：保证保密（+1道德。需要道德>12。进入事件厨师-线索2（275））

┗━━►4：算了（返回）

### 24.厨师-线索2（275）

“好吧，我其实并不想说这件事的，毕竟我不想被联合都市的人找麻烦。不过我可以告诉你的是，报信的人肯定是再雷雨城有工作的人”

┣━━►1：你怎么知道？（回到当前节点）

┃ 半年前我去雷雨城进货的时候，我走的比较晚，我在城门口看见有人在鬼鬼祟祟的不知道干什么，现在想来应该就是内奸和联合都市的人在交换情报吧。我听到那个人说“我的工作薪水太低了，祝合作愉快”，具体我忘了，反正大概这个意思

┣━━►2：你为什么不说出来（回到当前节点）

┃ 我害怕啊，你不知道联合都市都是些什么人，杀人越货无恶不作。我当时差点跟市长闲聊说漏嘴了，还好及时住嘴了。我不知道你为什么要调查这件事，但是千万别说是我说的啊

┗━━►3：再见（随机一人+150见闻。）

### 25.寻找内奸-母子（276）

这是居住在城门口贫民区的一对母子，蓬头垢面，面黄肌瘦，感觉很久没有吃东西了

┣━━►1：聊天（回到当前节点）

┃ “我们母子从SP城流亡过来，饭都吃不饱，求求你行行好吧”。被饥荒困扰的人，但是总觉得是有动机的人

┣━━►2：你就是内奸（-1口才。返回）

┃ ┗━━►“你有病吧，我们都要饿死了，不愿意行好就算了，能不能不要寻我们的开心”。我们和他争论了半天，感觉证据并不充分，我们觉得还是再收集一点证据的好（需要未获得酒鬼给的线索）

┃ ┗━━►我们一个人说了很久，虽然酒鬼说了内奸可能是个女人，但是图书管理员也是女的，证据还是不够（需要获得酒鬼给的线索）

┗━━►3：再见（返回）

### 26.寻找内奸-商贩（277）

这是城里的一个小商贩，对我们似乎爱理不理

┣━━►1：聊天（回到当前节点）

┃ 他瞪了我们一眼，根本不鸟我们

┣━━►2：你就是内奸（口才-1。回到当前节点）

┃ 他根本不鸟我们，我们一个人blabla在那说个不停。连我们自己都觉得自己说的话没什么逻辑性，还是证据太少了（需要未获得厨师给的线索）

┃ 虽然厨师说犯人可能是一个有工作的人，但是图书管理员也有工作，证据还是不足（需要获得厨师给的线索）

┣━━►3：买东西（进入商店）

┗━━►4：拜拜（返回）

### 27.寻找内奸-图书管理员（278）

图书管理员是一位年轻的女性，打扮的干净而优雅，当她坐在座位上看书时，仿佛不是这个时代的人。在我的印象中，只有大灾变之前的人有这种气质

┣━━►1：聊天（消耗1时30分。+1智力）

┃ 应该说不愧是管理员吗，知书达理气质优雅，不知不觉过去了很多时间，和她聊天感觉能学到很多知识

┣━━►2：你就是内奸吧

┃ ┗━━►进入事件图书管理员-内奸（279），需要获得厨师给的线索，需要获得酒鬼给的线索。达成成就“神探”

┃ ┗━━►她静静地看着我们叨叨逼逼，我们最后自己都说的面红耳赤，厨师的确说过内奸是个有工作的人，但是小商贩也是啊，我们证据不足就在这信口胡诹（-1口才。需要获得厨师给的线索，需要未获得酒鬼给的线索）

┃ ┗━━►她静静地看着我们叨叨逼逼，我们最后自己都说的面红耳赤，是啊，我们根本就没有证据就在这信口胡诹（-1口才。需要未获得厨师给的线索）

┗━━►3：再见了（返回）

### 28.图书管理员-内奸（279）

随着我们一环接一环的分析，表示不同的人的证据都指向她，管理员的面容逐渐严肃，笑容逐渐消失。不过毫无疑问，她当然不会承认自己就是内奸。

┣━━►1：强烈指认她（回到当前节点）

┃ 尽管我们言辞犀利，但是她就是打死不承认，毕竟她在这个城市有自己的工作，承认了就是死路一条了

┣━━►2：谎称愿意加入他们（+500见闻。需要交互“强烈指认她”选项才出现该选项。进入事件图书管理员-谍中谍（280））

┃ 我们缓和了一下语气，表示我们并不是来揭发她的，我们很想从她的工作分一杯羹

┗━━►3：也许我们认错了呢（返回）

### 29.图书管理员-谍中谍（280）

她显然被这个突如其来的建议给惊讶到了，她警惕地看着我们，但是看我们并没有要伤害她的意思，逐渐放松了警惕

┗━━►1：就这么说定了？（进入事件（主线）谍中谍（281）（任务清单））

到城市附近的废弃小屋来找我，我会给你一个地址的

### 30.（主线）谍中谍（281）（任务清单）

我们提出要和图书管理员做一个交易，现在要去这里见她

到达任务目标地点（进入事件图书管理员-谍中谍2（282））

### 31.图书管理员-谍中谍2（282）

我们在那个小房子见到了她，和在城里知书达理的知识分子装束不同，她穿上了板甲并带上了武器，俨然一名废土战士

┣━━►1：联合都市是什么人（回到当前节点）

┃ ┗━━►“他们是一帮匪徒，没错，但是他们也是这个世界最后的秩序维护者。他们向各个城市收保护费，但是同时也保证了各个城市的安全，不像现在的市长，除了雷雨城，不，除了他们自己，其他人的安危他们根本不在乎”

┃ ┗━━►“我没兴趣再说一次”（再次选择“联合都市是什么人”选项）

┣━━►2：为什么要做内奸（回到当前节点）

┃ ┗━━►“我是图书馆的主人，但是这个年代图书馆根本赚不到钱，赚不到钱我就没法付清图书馆的房租，这些书，这些宝贵的文化财产就会丢失，我需要钱，非常多的钱，你懂吗”

┃ ┗━━►“我说了，我需要钱，非常多的钱，你找茬吗？”（再次选择“为什么要做内奸”选项）

┗━━►3：说正事吧（进入事件图书管理员-谍中谍3（283））

### 32.图书管理员-谍中谍3（283）

她拿出了一张文书，“这是我给你的推荐信，你可以自己去试试加入他们，祝你成功，毕竟我也有奖励”

┣━━►1：不如假戏真做了吧（-5道德。达成成就“假戏真做”。注意！选择该选项你仍旧可以在之后选择加入雷雨城联盟。加入联合都市需要道德小于15，该选项减去大量道德，不过后面有无限降低道德的选项，所以不必在此降低道德，而且快速降低道德有其他手段，不用担心玩不到想玩的游戏剧情。该选项造成的深远影响为加入联合都市阵营后再拜访图书馆会达成成就“再会”。）

┃ 本来只是打算诈诈她的，但是我们想了想，帮助市长并没有什么赚头，那帮家伙太古板了，为联合都市做事应该更有赚头。她把推荐信给了我们，自己驾驶着车辆扬长而去。

┣━━►2：擒拿住她

┃ 我们趁她不注意擒拿住了她，但是在搏斗的过程中枪支擦枪走火了，我们不小心打死了她，哦天呐。但是这封推荐信应该足够作为证据给市长交差了。

┗━━►3：杀了她（-1道德。+23书籍）

我们趁她不注意一枪崩了她，她倒在地上，到死眼睛里都满是不可思议。我们抢走了她的东西，接下来就是这封推荐信了，到底是应该交给市长交差呢还是用来进入联合都市呢。

### 33.寻找内奸-回报（284）

我们见到了市长，他急切地问我们寻找内奸的事有没有进展

┣━━►1：她跑了（需要选择选项“不如假戏真做了吧”才出现该选项。进入事件寻找内奸-结果（285）。注意！选择该选项后不可再选择“我们帮忙侦查了联合都市选项”）

┣━━►2：其实...（需要选择选项“擒拿住她”或“杀了她”才出现该选项。进入事件寻找内奸-结果（285）。注意！选择该选项后不可再选择“我们帮忙侦查了联合都市选项”）

┣━━►3：我们帮忙侦查了联合都市（需要完成侦察联合都市。如果营救商会负责人事件已经给雷雨城报信，则不会有该选项。+1000见闻。+1500零件，+1核心。+10雷雨城好感）

┃ 不错，不过更希望你们早点帮忙找到内奸，我先给你们一些报酬吧

┗━━►4：暂时还没（返回）

### 34.寻找内奸-结果（285）

“这样啊，我早就意识到事情不对了，没想到真的是她，，，哎”，市长陷入了沉吟之中

┣━━►1：那还有报酬吗（需要选择选项“她跑了”才出现该选项。+2000见闻。-20雷雨城联盟好感。进入事件（主线）进入联合都市（287）（任务清单））

┃ 看来我们从市长这里是拿不到地契了，或许我们应该想办法投靠联合都市？

┃ 我很难说这是一个令人满意的结果，你让她跑了，说不定她会给联合都市报告，然后我们会遭遇更多袭击

┣━━►2：我的报酬呢（需要选择选项“其实...”才出现该选项。+1500见闻。+2000零件，+4核心。+20雷雨城联盟好感）

┃ 市长摇摇头，我还不能把地契的钱给你，我还需要你更多的帮助。先给你一部分报酬吧

┗━━►3：接下来怎么说（需要选择选项“我的报酬呢？”才出现该选项。进入事件谍中谍-潜入任务（286））

### 35.谍中谍-潜入任务（286）

“我们需要你帮忙潜入联合都市，以推荐的名义，他们绑架了我们的一些人，还计划着下一次进攻，只要你帮忙救出我们的人，找到他们的计划，我就把地契的钱给你”

┗━━►1：好吧（进入事件（主线）进入联合都市（287）（任务清单））

### 36.（主线）进入联合都市（287）（任务清单）

我们要想办法进入联合都市

到达联合都市且在该城市进行【侦察】（进入事件侦察联合都市（289））

### 37.（主线）间谍任务（288）（任务清单）

我们要想办法完成市长的委托，这样才能拿到属于我们的地契的钱

### 38.侦察联合都市（289）

虽然外围的商店酒店区域外人可以正常进入，但是联合都市的中心区域却没办法直接进入，周围有着高高的围墙，门口有着怒目而视的守卫。想必这就是真正的土匪窝点了吧

┣━━►1：侦察（需要未进入事件谍中谍-潜入任务（286）才会出现该选项。失去选项“侦察”。+1000见闻）

┃ 整个中心区域戒备森严，根本没有什么可以溜进去的余地。也许我们应该想点别的办法溜进去？不过我们发现了一下联合都市的人员配置，也许可以向雷雨城的市长回报一下赚点外快？

┃ 提示：去向雷雨城市长索要报酬吧

┣━━►2：称自己是来应聘的（需要进入事件（主线）进入联合都市（287）（任务清单）才出现该选项。进入事件联合都市-老板（290）。达成成就“深入虎穴”）

┃ 我们拿出了推荐信，不一会儿就有人走出来吆喝我们，让我们进去

┗━━►3：离开（返回）

### 39.联合都市-老板（290）

我们穿过重重守卫的把手，来到一间装修还算精致的办公室，一个西装革履梳着小胡子的人正坐在办公桌前，他头也不抬地说：“我是联合都市的老板，你就是新来的吗，需要我给你讲解一下这里的规矩吗”。

┣━━►1：说说看呢（回到当前节点）

┃ ┗━━►这里是联合都市，我们从四周的城市收取服务费用，用这个费用来壮大我们的实力，然后反向保证大家的安全，我这么说你能明白吗

┃ ┗━━►同样的话我不喜欢说两遍，希望你记住（再次选择“说说看呢”选项）

┗━━►2：现在要做什么（进入事件联合都市-应聘（291））

### 40.联合都市-应聘（291）

推荐信上说你们都是很聪明的人，关于这点我不清楚，不过要先对你做个测试

┗━━►1：测试？（进入事件联合都市-地牢（292））

对，一个小小的测试，看你是否胜任这份工作。现在跟着他们走吧

### 41.联合都市-地牢（292）

穿过蜿蜒的通道，我们逐渐到达了地下，这里是联合都市的地牢。我们被带到一个房间，房间中有一个被五花大绑的胖子，看见我们进来眼中充满了惊恐

┣━━►1：他是谁（回到当前节点）

┃ “这是雷雨城的一名商人，上个月雷雨城没有交服务费用，我们向他们强行收取，但是依然不够，所以我们把这个胖子带回来了”

┣━━►2：你们要做什么（回到当前节点）

┃ “他是雷雨城一名重要的商人，我们要用他去换足够的钱”

┗━━►3：现在怎么办？（进入事件联合都市-测试（293））

“不过不知道是无情无义还是真的拿不出钱，雷雨城一直没有赎买他，他已经没用了”

### 42.联合都市-测试（293）

说着守卫递过来了一把枪，“他已经没用了，解决掉他吧”。

┣━━►1：打他的头（-3道德。达成成就“毫不犹豫”。进入事件联合都市-工作（294））

┃ 咔！枪没有响。守卫似乎有点吃惊，“没想到你居然这么，，恩怎么说呢，总之你通过了，来吧”

┣━━►2：打他的腿（-1道德。进入事件联合都市-工作（294））

┃ 咔！枪没有响，守卫不怀好意地拍拍我们，“你通过了，不过我必须告诉你，就算只有腿受伤了，我们也不会治疗他的，他一样会死的”

┣━━►3：拒绝（+1道德。进入事件联合都市-工作（294））

┃ 守卫冷笑着，“我会如实跟老板反映的”

┗━━►4：射击守卫（+3道德。进入事件联合都市-工作（294））

咔！枪没有响，守卫冷笑着，“我会如实跟老板反映的”

### 43.联合都市-工作（294）

我们又被带回到了老板的办公室，老板依然头也不回。老板肯定已经知道刚才测试的结果了，但是关于这个他什么也没说。“有个工作要交给你”，老板说到

┗━━►1：继续听（进入事件联合都市-第一份工作（295），进入事件（主线）取得联合都市老板信任（297）（任务清单））

### 44.联合都市-第一份工作（295）

南边有一个小型农场，他们已经很久没有交服务费了，我希望你能从他们那里把服务费要回来

┣━━►1：要通过谈判吗（回到当前节点）

┃ 我不管，总之你把钱要回来

┣━━►2：要使用暴力吗（回到当前节点）

┃ 我不管，总之你把钱要回来

┗━━►3：知道了（进入事件（主线）第一份工作（296）（任务清单））

### 45.（主线）第一份工作（296）（任务清单）

我们要去做我们在联合都市的第一份工作，区龅牙农场催缴他们拖欠的服务费

到达龅牙农场且在该城市进行【拜访大龅牙】（进入事件龅牙农场-到达农场（307））

### 46.（主线）取得联合都市老板信任（297）（任务清单）

我们要想方设法获得联合都市的老板的信任，这样才能帮雷雨城获得更多情报

到达联合都市且在该城市进行【拜访老板】（进入事件联合都市-拜访老板（298））

### 47.联合都市-拜访老板（298）

老板在桌案上奋笔疾书着，头也不抬，“我很忙，请你长话短说”

┣━━►1：关于那个囚犯（进入事件囚犯-倒霉蛋（299））

┣━━►2：我收到服务费了（+1000见闻。+4核心。+20联合都市好感。进入事件联合都市-拜访老板2（333））

┃ 老板打了个响指，似乎很满意也很高兴

┗━━►3：没事了（返回）

### 48.囚犯-倒霉蛋（299）

“那个人啊，他已经没什么用了，雷雨城看起来是座大城市，但是实际上没多少钱，根本给不起2000零件的赎金。我们准备最近找个日子就把他处理掉了”

┣━━►1：（该给雷雨城报信）（失去选项“（该给雷雨城报信）”。返回。进入事件（主线）报信（300）（任务清单））

┃ 这可不得了，难道这就是雷雨城的市长说的被联合都市关押的囚犯？不管怎么样，我们还是跟雷雨城市长说一声吧

┣━━►2：我们要赎他（消耗2000零件。进入事件囚犯-营救（304））

┗━━►3：知道了（返回）

### 49.（主线）报信（300）（任务清单）

我们得跟雷雨城的市长说一声，联合都市有关押了他们的囚犯

到达雷雨城（进入事件囚犯-营救请求（301））

### 50.囚犯-营救请求（301）

天呐，那是我们的商会负责人啊，上个月他在废土世界失踪了，我们一度以为他遇难了，没想到他还活着。一定要救救他啊

┣━━►1：好的（进入事件（支线）营救请求（302）任务清单）

┗━━►2：不管我们的事（返回）

我们做的已经够多了，又想白嫖我们的劳动力

### 51.（支线）营救请求（302）任务清单

我们要营救联合都市的囚犯，营救完成后要向雷雨城的市长报告

到达雷雨城且在该城市进行【拜访市长3】（进入事件囚犯-拜访市长（303））

### 52.囚犯-拜访市长（303）

怎么样，人救到了吗

┣━━►1：暂时还没（返回）

┗━━►2：救到了（需要营救商会负责人才出现该选项。+20雷雨城联盟好感。进入事件囚犯-感激的市长（306））

### 53.囚犯-营救（304）

老板难得的抬了一下头，看着我们，似乎有点吃惊，但是什么也没说，叫来了两个人，在他们耳边窃窃私语着。又过了一会儿，老板说：“已经释放他了，不过他得自己回雷雨城”，老板顿了顿：“你为什么要赎他”？

┣━━►1：为了进一步勒索他（-3道德。进入事件囚犯-感激的囚犯（305））

┃ 老板笑了一下，仿佛很满意

┣━━►2：他太可怜了（+2道德。进入事件囚犯-感激的囚犯（305））

┃ 老板冷笑了一下，然后继续埋头写东西

┗━━►3：雷雨城付的钱（-1道德）

老板点点头，似乎很满意，然后招呼我们赶紧离开

### 54.囚犯-感激的囚犯（305）

我们带着囚犯离开了联合都市，当我们摘下他的头套给他松绑后，他顿时痛哭流涕然后给我们下跪。很显然到昨天为止他都受着非人的待遇

┣━━►1：你到底怎么被抓的（回到当前节点）

┃ 我之前负责联合都市和雷雨城之间的贸易，但是我经常说对他们不好的话，久而久之他们都讨厌我。上次他们洗劫我们，就把我抓走了，我真的以为我死定了

┣━━►2：我们救你花了钱的（-1道德。回到当前节点。可以在此把道德无限降低！！！想要玩联合都市线剧情不要错过！！！）

┃ 他突然面露难色起来，“我的所有财产早在被他们抢劫的时候就拿走了，我真的很想报答你，，，。”

┗━━►3：好自为之吧（进入事件（支线）囚犯的宝藏（308）。达成成就“营救”）

“等等！我突然想起来我还有一批货物藏在沙漠里，我一直没说出来。我现在能保住性命已经很不错了，就送给你了吧”

### 55.囚犯-感激的市长（306）

没想到你真的把商会负责人带回来了，真的非常感谢！

┣━━►1：总得给点报酬吧（+500零件，+2核心）

┃ 是的是的，没错，辛苦你了

┣━━►2：钱可是我出的（+2000零件，+2核心）

┃ 市长的笑容突然凝固了，但是并没有显示出明显的不快。讲道理，我们出了那么多钱，我们又不是圣母

┗━━►3：这是我应该做的（+3道德）

市长向我们敬了一个礼，据说在大灾变之前，这是一种表示礼节的方式

### 56.龅牙农场-到达农场（307）

我们到达了传说中的龅牙农场，在正中间耕作的那个大龅牙应该就是农场主了。

农场主看到我们，很憨厚地笑了起来，“这里好久没有客人了，快进来坐坐吧”，声音非常爽朗，不难想象这是个平易近人的人。

┣━━►1：直说服务费的事（进入事件龅牙农场-收租（312））

┃ 一听到我们是联合都市派来收租的，他的脸突然就阴沉下来了，眼神中充满了敌视

┗━━►2：聊会天（进入事件龅牙农场-憨厚的农场主（310））

### 57.（支线）囚犯的宝藏（308）（任务清单）

到达任务目标地点（进入事件囚犯-宝藏（309））

### 58.囚犯-宝藏（309）

我们到达了目标地点，发现一块不起眼的防水布盖在沙地上，我们打开它，果然发现了很多物资

┗━━►1：+10轮胎，+3医疗箱，+1000汽油，+120弹药

### 59.龅牙农场-憨厚的农场主（310）

我们之间相谈甚欢，他自称是一名联合都市的原公民，但是实在忍受不了那里杀人越货的营生习俗，于是自己一路南逃，最后逃到了这里，看到土地还相对肥沃，于是便自己耕种了起来。

┣━━►1：关于服务费（进入事件龅牙农场-收租（312））

┃ 一听到我们是联合都市派来收租的，他的脸突然就阴沉下来了，眼神中充满了敌视

┗━━►2：请他喝两杯（消耗150零件，进入事件龅牙农场-憨厚的农场主2（311））

### 60.龅牙农场-憨厚的农场主2（311）

说是肥沃，也只是相对于漫天的黄沙，一年到头根本产出不了什么东西。不仅要面对恶劣的气候，还要面对零星出现的丧尸，而一年前联合都市发现了这里，开始派人收所谓的“服务费”，更是让他的生活雪上加霜。

┗━━►1：其实...（进入事件龅牙农场-收租（312））

一听到我们是联合都市的人，他的笑容突然凝固了

### 61.龅牙农场-收租（312）

“没钱！你自己也看得到我这里种的作物颗粒都这么干瘪，而且你们收了钱也从来不来帮忙，上个月丧尸过境都是我们自己处理的！你们就是一群土匪，我没钱给你们！你们把我这条老命拿去好了！”

┣━━►1：你需要吃点苦头（需要战斗力>30且道德<10。-4道德。进入事件龅牙农场-完成工作（314））

┃ 我们把老头和农场的工人们都撂翻在地，并且还补上了几枪吓唬了他们。老头哭着鼻子向我们求饶，并表示一定会继续交服务费

┣━━►2：晓之以情动之以理（需要口才>25。+800见闻，-2道德。进入事件龅牙农场-完成工作（314））

┃ 我们反复向老人说明了不交保护费的坏处还有交了的好处，尽管他们真的已经捉襟见肘了，但是最后还是觉得继续交

┣━━►3：其实我可以帮帮你（需要请他喝两杯。进入事件龅牙农场-好人（313））

┗━━►4：那算了吧（返回）

### 62.龅牙农场-好人（313）

“你为什么要帮我，这对你有什么好处？？？”大龅牙神色震惊了起来，满脸都是不可思议的表情。

┣━━►1：不为什么（消耗3000零件。+1500见闻，+4道德。进入事件龅牙农场-兄弟（315））

┃ 我们并不是真的要加入联合都市，我们因为某种原因必须为他们干活，但是我们并不想弄脏自己的手

┗━━►2：还是算了（回到事件龅牙农场-收租（312））

### 63.龅牙农场-完成工作（314）

不管怎么样，我们算是解决了第一份工作了，是时候回去和老板复命了

┗━━►1：回去报告吧（达成成就“优秀马仔”）

### 64.龅牙农场-兄弟（315）

真的很不好意思，不管怎么样都谢谢你了。不过我不想让你负担这么多，但是我现在也确实拿不出钱了。在北边的一个山谷里有个加油站，那里有我藏了一笔用来应急的钱，那里的负责人是我的兄弟，你只要跟他报我的名字，他就会带你去取那笔钱的。好心人，祝你平安。

┗━━►1：好的（进入事件龅牙农场-完成工作（314））

### 65.（支线）龅牙兄弟（316）（任务清单）

我们要去这里找龅牙农场主的兄弟，他会给我们报酬

到达龅牙加油站

### 66.龅牙兄弟-兄弟（317）

我们在加油站找到了龅牙的兄弟，他实在是太显眼了，和农场主简直一模一样。

我们和他说明来意以后，他便招待我们进去了。他问我们他的兄弟怎么样了现在。

┣━━►1：挺好的（进入事件龅牙兄弟-宝藏（318））

┃ 他脾气太倔强了，这样总会出问题的，像我按时给联合都市交服务费就没有那么多破事儿

┣━━►2：不太好（进入事件龅牙兄弟-宝藏（318））

┃ 他脾气太倔强了，这样总会出问题的，像我按时给联合都市交服务费就没有那么多破事儿

┗━━►3：我的东西呢（进入事件龅牙兄弟-宝藏（318））

### 67.龅牙兄弟-宝藏（318）

大龅牙把我们带到了他弟弟藏东西的地方，我们打开了储藏室，里面果然有很多东西

┗━━►1：+800见闻，+80口粮，+2核心

### 68.拜访市长-要账（319）

市长看到我们脸色很复杂，我们好歹还是帮过一些忙的，但是我们主动来找他通常只有一件事，这令他很不快

┗━━►1：地契的钱...（需要救商会负责人的时候给雷雨城报信。需要救拜访市长-要账2（320））

（ps：这条线是可以不做的支线，但不知道为什么显示是主线，玩家可以直接去首都，去完首都这个事件就没了）

### 69.拜访市长-要账2（320）

市长扶了扶额头，“从道义的角度来说，你帮了我们那么多，我不应该拒绝你的”。但是我们真的拿不出那么多钱

┗━━►1：又来了...（进入事件拜访市长-要账3（321））

### 70.拜访市长-要账3（321）

不过也不是完全没有钱，但是现在这个钱不在我这里，如果你愿意取回来，就是你的，好不好

┗━━►1：又来了...（进入事件拜访市长-新的请求（322））

不过也不是完全没有钱，但是现在这个钱不在我这里，如果你愿意取回来，就是你的，好不好

### 71.拜访市长-新的请求（322）

之前跟你说的那个在SP城的厨师，之前他从我们这里进了一批食材，但是还没有付尾款，我们最近忙着应付联合都市，没人去收，如果你去收到了，那笔钱就是你的了，行不

┗━━►1：哦

### 72.（主线）欠债的厨师（323）（任务清单）

到达SP城且在该城市进行【拜访厨师】

### 73.苦恼的厨师-借酒消愁（324）

我们又见到了那名厨师，不过他愁眉苦脸的，看起来不是能交流的样子

┣━━►1：问他怎么了（进入事件苦恼的厨师-借酒消愁2（325））

┃ ┗━━►厨师缓缓开口了（需要请厨师喝两杯）

┃ ┗━━►厨师并不理我们（没有请厨师喝两杯）

┣━━►2：请他喝一杯（消耗125零件。消耗30分）

┃ ┗━━►我们和厨师喝酒，但是似乎他还是愁眉苦脸的（请厨师喝一杯）

┃ ┗━━►又一杯酒下肚，我们相谈甚欢（请厨师喝两杯）

┗━━►3：走了（返回）

### 74.苦恼的厨师-借酒消愁2（325）

“我们这里有个很厉害的帮手，他做的菜十里八乡都喜欢”“但是最近我们因为一些琐事吵架了，真的就只是一些琐事而已”“当时我也是喝醉了，气血上头，要他滚，不然就要用散弹枪崩他”“等我清醒过来的时候，他已经走了，留下一张字条，说他在WS城”“我真的很想和他道歉，你们能帮我劝他回来吗”

┣━━►1：好吧（进入事件（主线）劝回帮手（326）（任务清单））

┣━━►2：其实我是来要债的（返回）

┃ 现在不是说这个的时候，就算我们想来硬的，他现在这个晕晕乎乎的样子也没法交流

┗━━►3：告辞（返回）

### 75.（主线）劝回帮手（326）（任务清单）

到达WS城且在该城市【拜访厨师】（ps：这里应该是面见帮手，不知道为什么文本里写的是拜访厨师）

### 76.劝回帮手（327）

“怎么样怎么样？他愿意回来了吗！！”

┣━━►1：还没好，不要急（返回）

┗━━►2：他很快就回来了（需要贿赂帮手。进入事件逃跑的帮手-报酬（330））

“太好了太好了，真是感激不尽！我今后一定好好对他！”

### 77.逃跑的帮手-生气（328）

我们根据老板的描述，很快就找到了那个帮手，我们跟他说明了来意，他却说：“不去不去，那个老家伙想撒气就撒气想叫我回去就叫我回去，当我是啥啊”

┣━━►1：请他喝杯酒（消耗150零件。回到当前节点）

┃ 他的态度很坚决，就是不回去

┣━━►2：贿赂他（消耗1000零件。进入事件逃跑的帮手-回去（329））

┃ “帮我们个忙吧，你回去了我们才能拿到钱”。当我们拿出钱，他很明显动摇了

┣━━►3：努力说服他（团队口才>25。进入事件逃跑的帮手-回去（329）。ps：在游戏里复现时编辑者并没有发现该选项，或许被废弃）

┗━━►4：好吧（返回）

### 78.逃跑的帮手-回去（329）

说着说着他的态度也渐渐软化了“其实我早就不生气了，我只是不满意他的做事风格。算了，我还是回去吧。听你说的，他似乎也非常消沉”

┗━━►1：那可太好了（+200见闻）

### 79.逃跑的帮手-报酬（330）

看着我们的眼神，厨师仿佛想起了什么，“哦对，货款，你是来收债的，我这就把3000零件给你”。

┗━━►1：就这么点？（+3000零件。进入事件（主线）要债（331）（任务清单）。ps：文档写道该选项和411选项有关，具体什么关系编辑者还未发现）

老狐狸又耍我们，地契可是值几万零件的，就这么点钱想把我们打发走？要去找他说说理！

是啊，我当时欠雷雨城的就是这么多

### 80.（主线）要债（331）（任务清单）

老狐狸又耍我们，地契可是值几万零件的，就这么点钱想把我们打发走？要去找他说说理！

到达雷雨城且在该城市进行【拜访市长5】

### 81.拜访市长-空门（332）

市长暂时不在，我们扑了个空，得等他回来找他算账

┗━━►1：先走吧（返回）

### 82.联合都市-拜访老板2（333）

接下来有一个重要的工作交给你，这个事关我们整个联合都市的未来，你先到首都去，我会在那里等你

┗━━►1：ok（进入事件（主线）前往首都（334））

### 83.（主线）前往首都（334）（任务清单）

我们要前往首都，在那里联合都市的老板在等我们，感觉他们要干点什么大事

到达首都（进入事件首都-碰头（335））

### 84.首都-碰头（335）

我们到达了首都，在这里和老板的一众马仔碰头了，看起来各个都不是什么善茬，老板招呼大家进了一个酒店，我们也跟着进去了。

但是当我们跨入大门的一瞬间，突然被几个彪形大汉压倒在地，同时几把枪抵在了我们的脑袋上。

┗━━►1：什么情况？！（进入事件首都-暴露（406））

### 336~405事件与主线无关

### 85.首都-暴露（406）

老板用一种难以言喻的表情看着我们，冷冷地笑道：“你在为雷雨城办事对不对？”。

┣━━►1：你怎么知道（一名成员受伤。回到当前节点）

┃ “回答错误”，旁边的一个大汉拎起我们一个成员，狠狠地踢了一脚，那力道仿佛要把肠子踢出来

┣━━►2：没有！（-3口才。回到当前节点）

┃ 我们还没来得及辩解，老板便扔下一大堆照片，全是我们和雷雨城市长会面的照片。我们不由得冷汗直冒

┣━━►3：没错（+1道德。进入事件首都-抉择（407））

┗━━►4：现在不了（进入事件首都-抉择（407）））

### 86.首都-抉择（407）

老板打了个响指，两个大汉提着两个巨大的箱子走了上来。老板指着箱子说：“给你两个选择，死在这里，或者帮我们做事”

┗━━►1：这哪有得选（进入事件首都-密谋（408））

你们僵硬地点了点头，老板很满意，补充道：“我并不想考验你们的忠诚，你们应该知道，雷雨城的市长拿不出你们要的钱，跟着谁干能拿到钱，我觉得你们应该很清楚”。

### 87.首都-密谋（408）

联合都市自建立以来，扩展速度势如破竹，我们把周边大小十个城市都纳入了我们的势力范围”，几个彪形大汉松了手，你们得以站起来。“但是，雷雨城这个老顽固，始终不肯和我们合作，不知道他在坚持什么！就连首都也早已被我们渗透了”。

┗━━►1：那要怎么办呢（进入事件首都-密谋2（409））

### 88.首都-密谋2（409）

“雷雨城不是龅牙加油站这种小城市，强攻是不太现实的。何况他们是一批老兵建立起来的城市。之前有内奸内应，尚且无法攻入他们城市，现在内奸不在了，就更不现实了”，市长顿了顿“唯有智取”。

┗━━►1：智取？（进入事件首都-密谋3（410））

“雷雨城还在实行着老掉牙的选举制度，那个市长仅仅是因为威望所以才能一直连任。”

### 89.首都-密谋3（410）

“但是现在不一样了，我们接下来会集结我们的所有兵力部署在雷雨城周边。不过这些兵力并不是用来进攻的。”

这时你注意到进来了一个西装革履的人，经过你的仔细回忆，你似乎见过他。

“这是雷雨城的新闻部长，现在已经是我们的人了，我们会想办法渲染雷雨城的市长和联合都市的个人恩怨，让民众认识到，支持他们现在的市长就是死路一条。

然后我们会在合适的时候推举一个我们的人成为市长候选人，让民众选出他来，这样我们就可以兵不血刃地占有雷雨城了”。

┗━━►1：那我可以做什么（进入事件首都-密谋4（411））

### 90.首都-密谋4（411）

“你要做的就是，告诉市长我们的全盘计划，就这样。我们志在必得，他是个聪明人，希望能为我们省一点事”

┗━━►1：知道了（+1100见闻）

### 91.（主线）通告（412）（任务清单）

我们要向雷雨城的市长通告联合都市的最后通牒，但是，再之后呢

到达雷雨城（进入事件雷雨城-通告（413））

（ps：一进城就触发事件，建议玩家在临近城市的酒馆招募高道德或低道德的人，然后把队伍高道德或低道德的人安置在酒馆里，因为有个重要选项是根据道德来选择自己想要玩的剧情）

### 92.雷雨城-通告（413）

我们到达了雷雨城，这次市长倒是再，看到我们的瞬间，他似乎有一点动摇，支支吾吾地说：“关于之前的报酬”

┗━━►1：我们为别的事而来（进入事件雷雨城-通告2（414））

### 93.雷雨城-通告2（414）

市长听完以后，面色凝重。“不行，不能让他们为所欲为了，你不知道被联合都市统治的人们过着多门悲惨的生活。我从大灾变时代走过来，见证了太多的混乱与无序，好不容易才在雷雨城这里建立了秩序，不能让这一切毁在联合都市那帮混蛋的手中。你一定要帮帮我们！”

┗━━►1：确定（进入事件雷雨城-抉择（415））

### 94.雷雨城-抉择（415）

【重要选择】我们要怎么做，应该站在谁那边

┣━━►1：雷雨城市长（需要道德>10。+1000见闻，+20雷雨城联盟好感，-30联合都市好感。进入事件.雷雨线-开始反击（416）。达成成就“十字路口”）

┗━━►2：联合都市老板（需要道德<15。+1000见闻。-30雷雨城联盟好感，+20联合都市好感。进入事件联合线-通告结束（418）。达成成就“十字路口”）

### 95.雷雨线-开始反击（416）

“非常感谢你选择了正确的一边，我们必须要粉碎联合都市的阴谋，他们既然要从宣传上入手，那我们也从这里入手，首先我们要从那个叛变的宣传部长下手，让他交代联合都市的军队的相关情况”

┗━━►1：行（进入事件（主线）质问宣传部长（417）（任务清单））

### 96.（主线）质问宣传部长（417）（任务清单）

我们要从宣传部长那里质问到联合都市的情报

到达雷雨城且在该城市进行【拜访宣传部长】

### 97.联合线-通告结束（418）

“对不起，我们是联合都市的人”。我们冷冰冰地说出这句话，头也不回地离开了。我们能用余光扫到市长正垂着头满是丧气地掩着面。是时候像宣传部长复命了，他们可以开始操纵选举了

┗━━►1：希望这一切是对的（进入事件（主线）回报宣传部长（419））

### 98.（主线）回报宣传部长（419）

我们已经把联合都市的要求传达到了，是时候去复命了

到达雷雨城且在该城市进行【拜访宣传部长】

### 99.雷雨城-宣传部长（420）

我们在办公室见到了宣传部长，他一脸假笑地看着我们问道：“自从首都那一次以来，好久不见了啊，老板交给你的事办的怎么样了啊？”

┣━━►1：已经完成了（需要选择加入联合都市。进入事件联合线-宣传部长的工作（459））

┗━━►2：对不起我是卧底（需要选择加入雷雨城联盟。进入事件雷雨线-宣传部长2（421））

### 100.雷雨线-宣传部长2（421）

说话间雷雨城的市长突然带着一堆警卫冲进了办公室，宣传部长的笑容瞬间凝固了，在他弯下腰准备从自己抽屉里拿出枪之前就已经被一个身形壮硕的老兵狠狠地压在了下面，“你们这样与联合都市作对不会有好果子吃的！”，他叫嚣着，“联合都市的军队正在集结，很快就会把你们全部都杀光的！”

┣━━►1：揍他（失去选项“揍他”。回到当前节点）

┃ 正当我们准备动手的时候，市长却拦住了我们，“这种脏活还是我们来做吧”，说着手一挥，两个警卫冲上前，一个钳住了他的手，另一个头也不回的开始拔指甲，biu-地一声血便溅了出来，宣传部长顿时发出了杀猪般的叫声，“我说！我说！”，但是两个警卫并没有停手，继续拔着指甲，整栋楼都回荡着瘆人的惨叫

┣━━►2：说出部队的配置

┃ ┗━━►“呸！”他朝我们脸上吐了口水，“你什么都别想知道！”（未选择选项“揍他”。回到当前节点）

┃ ┗━━►“如果你说的有一句假话，你的剩下的手指和脚趾，都别想要了”，市长冷冷地说。宣传部长哀嚎道：“我全都说！全都说！”。（选择选项“揍他”。进入事件雷雨线-大军压境（422））

┗━━►3：为什么要做这种事（回到当前节点）

“因为有钱可赚啊！跟着这个市长，你们有钱赚吗？整天就只有什么秩序和正义，能让自己变得更富有吗？！”但是在场的所有警卫都对他的话无动于衷

### 101.雷雨线-大军压境（422）

“联合都市为了施加军事压力，在工业都市，住宅都市，西部加油站集结了大量兵力，他们的配置是......”，听完之后，市长召集了城市的主要人员进行了一场会议，大家纷纷认为，这次联合都市是玩真的了，尽管他们声称是为了给选举施加压力，但是这个兵力，几乎已经可以把整个雷雨城荡平了。

┗━━►1：事态非常严峻（进入事件雷雨线-大军压境2（423））

### 102.雷雨线-大军压境2（423）

“唯一的办法就是在他们出发之前消灭他们，我们会从现在开始着手雷雨城的防御工事的建立，可以麻烦你们去刺探他们的军队集结点吗，最好能消灭他们”

┗━━►1：没问题（+1000见闻。进入事件（主线）歼灭联合都市联军1（424）（任务清单），进入事件（主线）歼灭联合都市联军2（425）（任务清单））

### 103.（主线）歼灭联合都市联军1（424）（任务清单）

联合都市在这里部署了一支部队，但是似乎是一群很业余的佣兵组成的部队，我们应该想办法让他们退兵或者歼灭他们

到达工业都市且在该城市进行【前往集结点1】（）

### 104.（主线）歼灭联合都市联军2（425）（任务清单）

联合都市在这里部署了一支部队，似乎是一群很专业的佣兵组成的部队，我们应该想办法让他们退兵或者歼灭他们

到达西部加油站且在该城市进行【前往集结点2】

### 105.（主线）歼灭联合都市联军3（426）（任务清单）

联合都市在这里雇佣了一帮亡命之徒，我们要想办法消灭他们

到达蓝色驿站且在该城市进行【前往集结点3】

### 106.工业都市-集结点（427）

我们顺着那个人的口供到达了联合都市在这里的集结点，果然发现了一个营地，但是这个营地的人员看起来并不多，只有几辆车和几个帐篷，武器装备看起来也比较破旧

┗━━►1：尝试接触（进入事件工业都市-接触（428））

### 107.工业都市-接触（428）

看到我们靠近，这些人突然举起了枪械，大声质问我们是什么人

┣━━►1：来消灭你们的（进入事件工业都市-冲突（430））

┃

┗━━►2：我们是来交涉的（进入事件工业都市-交涉（429））

### 108.工业都市-交涉（429）

我们尝试与对方进行沟通：“你们是联合都市雇佣的雇佣兵对吧，希望你们不要参与到对雷雨城的军事行动来了”，对方似乎对我们要说什么并不意外，说道：“那对我们有什么好处呢”

┣━━►1：武力威胁（50%）（需要战斗力>50）

┃ ┗━━►二分之一概率：“你们的部队还没有集结起来，我们可以在这里把你们碾碎，我建议你们在这里就地解散。“ 慑于我们得威胁，他们面面相觑，最后不得已解散了部队，希望他们不会再度集结起来吧。（进入事件（工具）歼灭联合都市联军判断（458））

┃ ┗━━►二分之一概率：“去你的，我们会怕你？”他们根本就不怕我们，直接拉开阵势准备和我们开打（进入事件工业都市-冲突（430））

┣━━►2：欺骗（50%）

┃ ┗━━►二分之一概率：“去你的，我们会怕你？”“雷雨城早就知道你们要进攻的消息了，联合都市只是把你们当成炮灰，你们至于为了这点好处” 慑于我们得威胁，他们面面相觑，最后不得已解散了部队，希望他们不会再度集结起来吧。（进入事件（工具）歼灭联合都市联军判断（458））

┃ ┗━━►“去你的，我们会怕你？”他们根本就不被我们唬住，直接拉开阵势准备和我们开打（进入事件工业都市-冲突（430））

┣━━►3：贿赂（50%）

┃ ┗━━►二分之一概率：“嘿嘿，反正都是赚钱，不用花功夫就赚到不是挺好吗”，他们乐呵呵地把钱收起来，启动了自己的车辆扬长而去（进入事件（工具）歼灭联合都市联军判断（458））

┃ ┗━━►二分之一概率：“这么点小钱就想打发我们，你做什么梦呢？”。说着他们便拉开了架势（进入事件工业都市-冲突（430））

┗━━►4:你们还是去死吧（进入事件工业都市-冲突（430））

### 109.工业都市-冲突（430）

一场冲突在所难免，双方都剑拔弩张

┗━━►1：开战吧（敌方血量120。进入事件工业都市-冲突2（431））

### 110.工业都市-冲突2（431）

经过一番恶战，我们成功摧毁了他们的主要载具，虽然让一些人逃掉了，但是在破坏了他们大部分装备的情况下，应该算是解除了他们的威胁吧

┗━━►1：任务完成（进入事件（工具）歼灭联合都市联军判断（458））

### 111.荒漠加油站-集结点（432）

我们到达了荒漠加油站的集结点，在一处山坡上观察到了联合都市联军的驻扎地，这是一个巨大的军营，里面的武器与载具拜访的井井有条，人员看起来精神抖擞，这战斗素质还有庞大的军营规模可不是我们能应付得来的

┣━━►1：先撤退吧（返回）

┗━━►2：尝试交涉（进入事件荒漠加油站-指挥官（433））

### 112.荒漠加油站-指挥官（433）

当我们进入营地时，出乎所有人的意料，并没有任何人在为难我们，负责看守营地的人将我们带到了指挥官的营地，指挥官出来迎接我们。他的制服非常干净整洁，人看起来精神抖擞，看起来一点也不像雇佣兵。他叫人给我们倒了茶，示意我们坐下来

┗━━►1：说正事吧（进入事件荒漠加油站-交涉（434））

### 113.荒漠加油站-交涉（434）

我就开门见山了吧，我知道你们是雷雨城的代表”，这位指挥官熟练的从桌子下面拿出一个装着雪茄的盒子，剪开头尾后叼了起来，“我们是骷髅队，废土上有名的佣兵组织，一旦我们出手，没有城市会幸存的”，他点上了烟，开始慢慢地吞云吐雾了起来。“不过嘛，大家出来都是赚钱的，没有人会和钱过意不去的”

┗━━►1：所以呢（进入事件荒漠加油站-交涉2（435））

### 114.荒漠加油站-交涉2（435）

“我们为钱而来，同时我们也不想费力气，给我们10个酒，我们就走，我觉得这个已经很划算了”，说完这个，指挥官就站了起来，头也不回的离开了。“你们一时半会应该也拿不出这么多，给你们点时间考虑吧”

┗━━►1：考虑考虑（返回）

### 115.荒漠加油站-交易（436）

指挥官看到我们来了，傲慢地问道：“怎么样，东西带来了吗”，他对我们的态度还是那么充满防备

┣━━►1：暗杀他（需要注意力>60且战斗力>100。进入事件荒漠加油站-混乱（440））

┃ 我们趁他和守卫不注意，突然暴起冲了上去，勒住他的脖子将他瞬间放倒。在周围的警卫还没来得及反应时，我们已经完成了对他的绞杀

┣━━►2：带来了（消耗10蒸馏酒。返回，解锁事件荒漠加油站-交易2（437））

┃ 我们把指挥官要的东西拿给了他，在他叫手下人清点完了以后突然说道：“很不错，但是我觉得这一点东西还不够，我们还需要50个轮胎，不然相比联合都市给的就太少了”。“什么？”你们惊呼道，但是指挥官很快打断了你们：“刚刚的只能算是试探你们的诚意，如果真的想做生意，给我拿50个轮胎过来吧”

┗━━►3：暂时还没（返回）

### 116.荒漠加油站-交易2（437）

指挥官看到我们来了，傲慢地问道：“怎么样，东西带来了吗”，他对我们的态度变得更加轻蔑了，仿佛把我们当成了冤大头

┣━━►1：暗杀他（需要注意力>40且战斗力>75。进入事件荒漠加油站-混乱（440））

┃ 我们趁他和守卫不注意，突然暴起冲了上去，勒住他的脖子将他瞬间放倒。在周围的警卫还没来得及反应时，我们已经完成了对他的绞杀

┣━━►2：带来了（消耗50轮胎。返回，解锁事件荒漠加油站-交易3（438））

┃ 他清点完了我们的物资，冲我们笑了笑，说道：“很不错很不错，我们的合作有了个非常不错的开始”，仿佛是知道他要说什么一般，我们没有回话。看我们不说话，他便说起来：“最后一个要求，我们需要点钱，给我们2000个零件，我们就走，这次保证不出尔反尔”

┣━━►3：废土上有自己的规则，给还是不给你自己可以选择（回到当前节点）

┗━━►4：暂时还没（返回）

### 117.荒漠加油站-交易3（438）

指挥官看到我们来了，傲慢地问道：“怎么样，东西带来了吗”，他对我们的态度感觉已经变成看冤大头了，好像不管什么要求我们都会满足他

┣━━►1：暗杀他（需要注意力>40且战斗力>30。进入事件荒漠加油站-混乱（440））

┃ 我们趁他和守卫不注意，突然暴起冲了上去，勒住他的脖子将他瞬间放倒。在周围的警卫还没来得及反应时，我们已经完成了对他的绞杀

┣━━►2：带来了（消耗2000零件。返回，解锁事件荒漠加油站-交易4（439））

┃ 拿到钱的瞬间，他说道：“我说了是2000零件吗，我说的是8000，还有6000，快去把钱搞到吧”，说着便挥手让我们出去，“搞到钱了来找我”

┣━━►3：良心不会痛吗（进入事件）

┃ “这次是最后一次了，保证是最后一次了，你交钱，我们走人”

┗━━►4：暂时还没（返回）

### 118.荒漠加油站-交易4（439）

指挥官看到我们来了，问道：“怎么样，东西带来了吗”，感觉他已经把我们当成自己手下的马仔了

┣━━►1：暗杀他（需要注意力>20且战斗力>20。进入事件荒漠加油站-混乱（440））

┃ 我们趁他和守卫不注意，突然暴起冲了上去，勒住他的脖子将他瞬间放倒。在周围的警卫还没来得及反应时，我们已经完成了对他的绞杀

┣━━►2：带来了（消耗6000零件）

┃ 不知道是赚够了还是有别的什么原因，他拿了钱，直接就走了，整个营地在一个小时的时间里就搬空了。虽然被坑了很多钱，但是好歹让他们走了吧（进入事件（工具）歼灭联合都市联军判断（458））

┗━━►3：暂时还没（返回）

### 119.荒漠加油站-混乱（440）

击杀指挥官后，我们消灭了他的警卫，迅速逃了出来，穿行在营地内，我们能感觉混乱已经开始蔓延了，整个营地已经乱成了一锅粥。他坑了我们那么多钱，我们是不是应该去拿回点东西

┣━━►1：去抢劫混乱的人群（敌方血量80。进入事件（工具）歼灭联合都市联军判断（458））

┃ 我们逮住了几个落单的雇佣兵，准备前去洗劫他们

┣━━►2：去洗劫军火库（敌方血量150。进入事件荒漠加油站-洗劫（441），进入事件（工具）歼灭联合都市联军判断（458））

┃ 军械库有重兵把守，看来我们得先消灭他们

┗━━►3：赶紧走吧（返回）

我们飞快逃离了这片是非之地

### 120.荒漠加油站-洗劫（441）

我们击倒了所有守军，但是营地的混乱在蔓延，我们只能拿走有限的东西

┣━━►1：军火（+360子弹。返回）

┣━━►2：辎重（+120口粮。返回）

┗━━►3：钱（+2000零件。返回）

### 121.住宅都市-集结点（442）

我们到达了住宅都市的集结点，在一个小山坡上我们观察到了联合都市军队的集结点，同时通过望远镜我们看到了联合都市的老板，想必这一支部队应该就是联合都市军队的主力了。是时候为一切做个了断了。

┣━━►1：歼灭他们（进入事件住宅都市-决战（443））

┗━━►2：再准备下（返回）

### 122.住宅都市-决战（443）

就在我们做着进攻的准备的时候，他们也发现了我们。老板一眼就认出了我们得车辆，下令对我们发起攻击，很快几个全副武装的车辆就向我们冲过来了。对方人多势众，这应给会是一场恶战

┗━━►1：最后的决战了（进入事件住宅都市-歼灭战1（444））

### 123.住宅都市-歼灭战1（444）

首先有几辆摩托车向我们冲了过来，不停地在我们车辆周围环绕射击

┣━━►1：碾压他们（25%）

┃ ┗━━►四分之一概率：我们成功撞飞了这些螳臂当车的宵小（进入事件住宅都市-歼灭战2（445））

┃ ┗━━►四分之三概率：他们的移动实在是太灵活了，我们没能撞到他们，不得不直接与他们开始战斗（敌方血量80）

┣━━►2：倒油烧他们（50%）

┃ ┗━━►二分之一概率：汽油点着了他们，很快让他们陷入了火海之中（进入事件住宅都市-歼灭战2（445））

┃ ┗━━►二分之一概率：他们的移动实在是太灵活了，汽油没能烧到他们，不得不直接与他们开始战斗（敌方血量80）

┗━━►3：战斗（敌方血量80）

### 124.住宅都市-歼灭战2（445）

清除掉烦人的摩托车队后，一辆全副武装的卡车向我们冲了过来，他们的车身上装载着重机枪和沙袋，朝着我们不断地射击

┣━━►1：跳到敌车上（50%）

┃ ┗━━►二分之一概率：我们的一名勇敢的乘员跳到了敌人车上，从车顶消灭了驾驶员，使得整辆车都倾覆了，真是太精彩了（进入事件住宅都市-歼灭战3（446））

┃ ┗━━►二分之一概率：我们的一名勇敢的乘员跳到了敌人车上，但是被敌方车辆上的人伤害到了，好不容易才回到我们车上。一场恶战就此展开了（一名成员受伤。敌方血量120）

┣━━►2：撞击敌车（-70车辆耐久。进入事件住宅都市-歼灭战3（446））

┃ 我们重重地撞向了敌人的车辆，将他直接撞翻，但是我们的车辆也受到了巨大的伤害

┣━━►3：向敌车扔炸药（33%）（消耗60弹药）

┃ ┗━━►三分之一概率：我们将炸药扔到了他们的车上，炸药瞬间爆炸，将他们炸的粉碎（进入事件住宅都市-歼灭战3（446））

┃ ┗━━►三分之二概率：虽然敌车非常笨重，但是还是灵活地躲过了我们扔下来的炸药，我们不得不面临一场恶战（敌方血量120）

┗━━►4：战斗（敌方血量120）

### 125.住宅都市-歼灭战3（446）

我们突破了敌人的外围防线，直冲冲向敌人的营地冲进去，敌人眼见不能阻止我们，在营地正前方设置了重重路障

┣━━►1：冲过路障（-70车辆耐久。进入事件住宅都市-歼灭战4（447））

┣━━►2：从侧面冲进去（50%）

┃ ┗━━►二分之一概率：虽然大门堆满了很多工事，但是侧面的防御墙却很薄弱，我们直接就冲破墙壁冲了进去（进入事件进入事件住宅都市-歼灭战4（447））

┃ ┗━━►二分之一概率：侧面的防御墙也很牢固，在寻找突破的时候我们受到了很多伤害，同时还要面对围上来的敌人（一名成员受伤，敌方血量200。进入事件进入事件住宅都市-歼灭战4（447））

┗━━►3：在大门战斗（敌方血量200。进入事件进入事件住宅都市-歼灭战4（447））

### 126.住宅都市-歼灭战4（447）

我们终于冲进了营地，四周全是因爆炸和流弹倒下的敌人，在我们的车辆启动之前，远方的敌人增援还在靠近

┣━━►1：狙击远处敌人（需要注意力>45。进入事件住宅都市-宣言（448））

┃ 我们高超的狙击技巧很快放倒了远处的敌人

┣━━►2：构建防御工事（需要手工>30。进入事件住宅都市-宣言（448））

┃ 我们构筑了坚实的防御工事，使得我们在消灭这些增援的时候几乎没有耗费什么精力

┣━━►3：以车辆为掩体（-15车辆耐久。进入事件住宅都市-宣言（448））

┃ 我们击败了来犯的敌人，但是车辆也因此受了较大的伤害

┗━━►4：接敌（敌方血量160。进入事件住宅都市-宣言（448））

### 127.住宅都市-宣言（448）

消灭了最后一批敌人后，我们马不停蹄向着营地深处前进，最后发现了一堆聚集在一起的武装人员，在他们中间的正是联合都市的老板。他看到我们，叫嚣道：“你们以为做了这种事还能有活路吗？你们不知道联合都市的势力有多大吗？我给过你们机会的！”

┗━━►1：干他（敌方血量300）

### 128.住宅都市-结局（449）

恶战在持续着，营地内弥漫着硝烟和血肉的气味，十分呛人。我们逐渐占据了优势，将联合都市老板身边的护卫一个接一个击倒，在营地内发生的激烈战斗让很多不明真相的雇佣兵四处逃窜，最终作鸟兽散。

┗━━►1：消耗2时（进入事件住宅都市-尾声（450）。达成成就“联合都市末路”）

随着最后一个护卫被击毙，我们终于将联合都市的老板逼入了绝路

### 129.住宅都市-尾声（450）

联合都市的老板看着我们，开始做最后的挣扎，“我们是废土的秩序，联合都市保障了这片大陆西南方的安宁，如果我们不在了，这里会重新陷入混乱，权力的真空会让更多的人陷入流血冲突的”

┣━━►1：雷雨城会重建秩序（进入事件雷雨线-尾声（456））

┣━━►2：我只是想要回地契（进入事件雷雨线-尾声（456））

┗━━►3：今天你的话很多呢（进入事件雷雨线-尾声（456））

### 130.（主线）大决战（451）（任务清单）

联合都市的主力在这里，他的老板也在这里，是时候为一切做个了断了

到达住宅都市且在该城市进行【前往决战】

### 131.蓝色驿站-集结点（452）

我们在蓝色驿站外围遇见了一群武装人员，想必应该是联合都市雇佣的部队了。从他们的旗帜不难看出这是亡命帮，人如其名是一个废土上杀人越货的亡命组织，通常是不和人谈判的，他们人数也不多，我们应该可以直接歼灭他们

┣━━►1：消灭他们（敌方战力90。进入事件蓝色驿站-歼灭（453））

┗━━►2：再准备一下（返回）

### 132.蓝色驿站-歼灭（453）

我们击垮了这帮土匪的主力，剩下的也做鸟兽散了，这下应该就解除这里的威胁了

┗━━►1：不错（进入事件（工具）歼灭联合都市联军判断（458））

### 454事件不存在

### 133.雷雨线-决战（455）

联合都市的威胁已经解除了，我们从一个联军的俘虏口中得知了联合都市联军的主力所驻扎的地方。

是时候去解决一切问题的根源了

┗━━►1：没错（进入事件（主线）大决战（451）（任务清单））

### 134.雷雨线-尾声（456）

一颗子弹穿膛而过，结束了联合都市老板罪恶的一生，是非功过已经无所判断。

虽然他死了，但是联合都市的势力依然在废土世界蔓延，其实我们什么也没做到。

我们现在要做的只是去要回我们的地契。我们应该回到雷雨城去

┗━━►1：最后的工作了（+2250见闻）

### 135.雷雨线-结局（457）

我们见到了市长，他已经在办公室做好了。看到我们进来了以后，他什么也没说，起身带我们进入了仓库。“你们为这个城市做出了很多，我一直以来都欠你们的，从第一次见到你们就想赖你们的账了”，他清了口痰又说道，“不过如果没有你们，也就没有这个城市了，所以这些都给你们吧”。在我们面前的正是堆积如山的零件

┣━━►1：笑纳（+5核心，+5000零件。完成事件）

┃ 你已完成本章节雷雨线主线，可以继续游玩或进入下一个地图

┗━━►2：留着建设城市吧（+1000见闻，+5道德，+10智力，+10口才，+10战斗力。完成事件）

你已完成本章节雷雨线主线，可以继续游玩或进入下一个地图

### 136.（工具）歼灭联合都市联军判断（458）

┗━━►1：如果完成了（主线）歼灭联合都市联军1（424）（任务清单），（主线）歼灭联合都市联军2（425）（任务清单），（主线）歼灭联合都市联军3（426）（任务清单），则进入事件雷雨线-决战（455），否则返回。

### 137.联合线-宣传部长的工作（459）

“很好”，宣传部长看起来很高兴，“虽然我们的军事威胁能让城内的一些人倒向我们，但是还有相当数量的骑墙派，我需要你让他们都投给联合都市派来的候选人”

┗━━►1：知道了（进入事件（主线）游说居民（460）（任务清单））

### 138.（主线）游说居民（460）（任务清单）

我们要在雷雨城游说一些居民，让他们在即将到来的选举中投票给联合都市的人

到达雷雨城且在该城市进行【游说居民】

### 139.联合线-游说（461）

我们要决定去游说哪些居民

┣━━►1：城门母女（如果已游说城门母女，则失去选项“城门母女”。进入事件联合线-游说母女（462））

┣━━►2：商铺老板（如果已游说商铺老板，则失去选项“商铺老板”。进入事件联合线-游说商铺老板（467））

┣━━►3：酒馆赌徒（进入事件联合线-游说赌徒（463））

┣━━►4：图书馆长（需要未杀死图书馆长。进入事件联合线-游说图书馆长（471））

┣━━►5：离开（返回）

┗━━►6：回报任务（游说全部人才可选，就算图书馆长被杀了也能完成。进入事件联合线-游说完成（472））

### 140.联合线-游说母女（462）

我们找到了城门的那对母女，看起来依然面黄肌瘦，我们向他们表明了来意，但是他们并不理我们

┣━━►1：给他们点吃的（消耗5口粮。完成游说）

┃ “总之，只要不要投票给现任的市长对吧，我知道了”，这对母女一边狼吞虎咽一边说道，我们很怀疑他是否知道“投票”是什么意思

┣━━►2：阐明政见（返回）

┃ 虽然我们觉得已经把自己的政见阐明的很清楚了，但是似乎并不能提起他们的兴趣

┗━━►3：离开（返回）

### 141.联合线-游说赌徒（463）

“哟，老板，你又来啦”，一走进酒馆，那个酒鬼就向我们打招呼了。我们并不想多和他纠缠，因此我们直截了当地说明了我们的来意，希望他投票给联合都市的人。

完全不出乎我们的意料，他笑眯眯地掏出了一堆牌：“老规矩，只要你能赢，你说什么都听你的”

┣━━►1：赌100零件（消耗1时。消耗100零件。回到当前事件）

┃ 我们输给了这个赌徒，他笑嘻嘻地收起了钱

┣━━►2：赌200零件（消耗1时。消耗200零件。回到当前事件）

┃ 我们输给了这个赌徒，他笑嘻嘻地收起了钱

┣━━►3：有问题！（需要赌两次，进入事件联合线-老千（464））

┗━━►4：不玩了

### 142.联合线-老千（464）

我们感觉这个赌局有问题，但是又说不出来哪里不对

┣━━►1：分析牌局（需要智力>30，进入事件联合线-老千2（465））

┃ 经过我们分析，他绝对不可能一直胜利，这个牌局肯定有问题

┣━━►2：掀桌子（敌方血量160）

┃ 虽然没什么证据证明他出老千，我们还是掀翻了桌子并大声指责他，这时，原来坐在一旁的人们都围了上来，看起来他们早就是一伙的了

┣━━►3：观察他发牌（需要注意力>50，进入事件联合线-老千2（465））

┃ 我们发现他发牌的时候手的动作不对，原来他总是把大牌发给自己，好家伙

┗━━►4：算了（返回）

### 143.联合线-老千2（465）

我们已经确定了这家伙绝对在出老千，我们应该怎么办

┣━━►1：掀桌子（敌方血量160）

┃ 我们掀翻了桌子并大声指责他出老千，这时，原来坐在一旁的人们都围了上来，看起来他们早就是一伙的了

┣━━►2：将计就计（需要智力>35且注意力>30。+1000零件。敌方血量160）

┃ 我们将计就计，也尝试替换了他们的牌，结果他们一连输了好几局，当他们意识到不对的时候，我们已经赢走了他们很多钱。赌徒恼羞成怒，掀翻了桌子，而周围的人也围了上来

┗━━►3：算了（返回）

### 144.联合线-酒馆冲突（466）

我们将酒馆里围上来的人悉数撂倒，并不停地揍这个赌徒，最后他哭着求饶，向我们保证他会投票给联合都市的人。这下应该算完成了游说吧

┗━━►1：继续吧（随机一人+350见闻。达成成就“黑吃黑”）

### 145.联合线-游说商铺老板（467）

我们到了商铺，老板对我们还是爱理不理。不过当我们说明了我们的来意以后，他似乎对我们的到来感到了诧异。

思索一番后，他说：“我有一批货物落在了城郊，如果你们愿意帮我取回来的话，我就投票给你们指定的人”

┣━━►1：没问题（进入事件（主线）商铺老板的货物（468）（任务清单））

┗━━►2：我很忙（返回）

### 146.（主线）商铺老板的货物（468）（任务清单）

商铺老板有一批货忘在了这里，这么近他为啥不自己来拿

到达任务目标地点（进入事件联合线-陷阱（469））

### 147.联合线-陷阱（469）

我们到达了指定地点，是一个小山谷，但是里面却什么都没有，就在我们犹豫的时候，却突然发现山谷上方站满了人，其中就有那个商铺老板。

就在我们迷惑的时候，商铺老板先发话了：“我们雷雨城只有一个市长，联合都市的渣滓，我在山谷里埋满了炸药，你们都去死吧！”

┣━━►1：赶紧逃跑（一名成员受伤。-25车辆耐久）

┃ 我们飞速向外逃，但是巨大的爆炸冲击波还是使我们的车辆还有乘员受了伤

┗━━►2：拆除炸弹（需要手工>25。进入事件.联合线-陷阱2（470））

我们拆除了炸弹，随即冲出了谷底

### 148.联合线-陷阱2（470）

看见我们活着逃了出来，这些人恨得牙痒痒，“我们明天就会离开雷雨城，但是今天一定会要你们死”

┗━━►1：战斗吧（敌方血量100。随机一人+350见闻）

因为商铺老板已经离开雷雨城了，所以我们的游说算是完成了吧？

### 149.联合线-游说图书馆长（471）

“是你？？！！”，当我们进入图书馆时我们惊呆了。坐在馆长办公室的，正是之前那个内奸。

┣━━►1：你怎么在这（回到当前节点。达成成就“再会”）

┃ “很奇怪吗，这个图书馆本来就是我的，我只是回到了属于我的地方而已。很快雷雨城的市长就要下台了，没人会追究我做过的事”

┣━━►2：关于选举（回到当前节点）

┃ “我本来就为联合都市做事，我当然会投票给他们，这还用说吗”

┗━━►3：离开（需要选择选项“关于选举”才出现该选项。随机一人+1250见闻。返回）

那图书馆这边也算是游说完成了

### 150.联合线-游说完成（472）

我们完成了游说，回到了宣传部长的办公室。这里已经聚集了很多人，宣传部长说道：“很好，我们的准备工作做的很不错，接下来，就是等待选举的结果了”

┗━━►1：等待（消耗10时。+1000见闻。联合都市派系在雷雨城的影响了增加5000，雷雨城联盟派系在雷雨城的影响了减少5000。进入事件（主线）索取报酬（473）（任务清单））

毫不意外地，由于联合都市在城外的武力威胁，以及城内居民被潜移默化的洗脑，几乎90%的人都投给了联合都市的候选人。联合都市兵不血刃地控制了雷雨城。前市长很快被赶出来市政厅，联合都市的军队很快进驻了这座城市，一切就这么快结束了。

我们帮助联合都市控制了雷雨城，该去联合都市索要报酬了

### 151.（主线）索取报酬（473）（任务清单）

我们帮助联合都市控制了雷雨城，该去联合都市索要报酬了

到达联合都市（进入事件联合线-物尽其用（474））

（到达联合都市后：弹出消息）：我们到达了联合都市准备去拜访老板，但是守卫并不允许我们进去，称我们并不是联合都市的合作方？？？

### 152.联合线-物尽其用（474）

像是想起了什似的，守卫递给了你们一封信：“应该是你们被解雇了，自己看看信然后离开吧”

┣━━►1：阅读信件（回到当前节点）

┃ 你们早该庆幸，在间谍身份暴露的时候没有被我们杀掉。联合都市对你们已经很好了。现在你们已经完成了自己的工作，你们已经没用了。第二封信里有你们最后的报酬，拿着从联合都市消失吧，不要不知好歹。

┗━━►2：拆开第二封信（需要选择选项“阅读信件”才出现该选项。+7零件。进入事件联合线-最后的工作（475），达成成就“鸟尽弓藏”。等待一段时间，进入事件联合线-最后的工作（475））

### 153.联合线-最后的工作（475）

恐怕，我们从联合都市这里是捞不到任何油水的，我们还是得回雷雨城，从前市长那里要回地契的钱。他现在已经不是市长了，我们有一万种办法拿回钱来。

┗━━►1：去雷雨城（返回）

### 154.联合线-前市长（476）

我们见到了前市长，他看起来苍老了许多，本就饱经风霜的面庞此时已经彻底没有了光泽，仿佛一句尸体一样瘫在了椅子上。

┗━━►1：说明来意（进入事件联合线-前市长2（477））

### 155.联合线-前市长2（477）

当我们说明了我们得来意后，前市长久久地才抬起来头，“哦，是为了地契而来啊”。

前市长说：“我留着这个也没什么用了，但是，我还有最后一个请求，如果你能帮我，我就把地契的钱都给你”

┣━━►1：说来听听

┃“我年轻的时候，也是一个废土行者，开着我的爱车在整片大陆行侠仗义。自从当上了市长，这二十多年来我便没有离开这座城市，以至于我的爱车都报废了。如果你能帮我把我的爱车修好，我就把地契给你，我想再去这个广阔的世界转一转”

┃ “你把车子的照片拍下来，去废车镇找镇长，他会知道怎么修的”

┗━━►2：跟我谈条件？（返回）

“那就算了吧”，说着，前市长的头又低了下去，陷入了沉默

### 156.（主线）市长的爱车（478）（任务清单）

我们要帮市长修理他的爱车，这样他才会把地契给我们

到达雷雨城且在该城市进行【拜访前市长2】（进入事件联合线-修理爱车（479））

### 157.联合线-修理爱车（479）

市长见到我们，激动地问：“我的爱车修理好了吗”！

┣━━►1：还没有（返回）

┗━━►2：好了（需要修好市长的车。消耗3时。+1250见闻。进入事件联合线-市长与爱车（497））

### 158.（主线）修理废车（480）（任务清单）

我们要到达废车镇，让这里的镇长帮忙看看雷雨城前市长的车是否还能修复

到达废车镇且在该城市进行【拜访镇长】

### 159.废车镇-拜访修理厂（481）

我们到达了废车镇，这个镇子上遍地都是报废的汽车，这里应该可以回收我们手头的一些配件设备

┣━━►1：回收3轮胎（消耗3轮胎。+160零件）

┣━━►2：回收300汽油（消耗300汽油。+500零件）

┣━━►3：回收1建材（消耗1检查。+275零件）

┗━━►4：离开（返回）

### 160.废车镇-拜访镇长（482）

我们找到了镇长，说明了来意以后，镇长便帮我们看起了照片

┗━━►1：这车还有救吗（进入事件废车镇-拜访镇长2（483））

### 161.废车镇-拜访镇长2（483）

虽然老旧的很厉害，外壳几乎锈蚀完了，但是看得出来是一直在保养的，除了发动机以外其他地方都是好的。我可以重新做一个发动机，你给他拿过去装上就行了，不过我缺一个火花塞和气门杆，目前我们刚好缺货。如果你能帮忙搞到这两个东西，我就可以帮你修一个新的

┗━━►1：在哪里可以找到（进入事件（主线）购买气门杆（484）（任务清单），进入事件（主线）购买火花塞（485）（任务清单））

我在住宅都市有个老朋友，他经常收集汽车的一些零部件，在他那也许能买到。火花塞只有在工业都市才有生产，不过都很便宜，你可以去那里买到

### 162.（主线）购买气门杆（484）（任务清单）

我们要去住宅都市购买气门杆

到达住宅都市（进入事件住宅都市-大劫案（491））

### 163.（主线）购买火花塞（485）（任务清单）

我们要去工业都市购买火花塞

到达工业都市且在该城市进行【拜访车店】（进入事件工业都市-车店（487））

### 164.废车镇-修车（486）

我们去拜访镇长，镇长问我们：“怎么样，气门杆和火花塞拿来了吗”

┣━━►1：暂时还没（返回）

┗━━►2：好了（购买气门杆和火花塞，并追回火花塞。达成成就“引擎轰鸣”）

经过一番鼓捣后，镇长给了我们一个小型发动机：“把这个替换原来的车上的发动机就行了”，我们谢过了镇长，驾车离开。在我们驶出镇子的时候，镇长在后面喊道：“帮我和你们的市长打个招呼，让他记得开到这来跟我喝一杯啊！”，他似乎还不知道雷雨城已经换了市长了。

### 165.工业都市-车店（487）

我们到达了工业都市的零件交易市场，这里琳琅满目车水马龙，我们很快便找到了售卖汽车配件的店

┗━━►1：进入店铺（进入店铺工业都市-强买强卖（488））

### 166.工业都市-强买强卖（488）

当我们进入店铺，却发现老板正和两个西装革履的人吵得不可开交。

“再怎么说这也太低了，你们收购的价格已经远低于成本价了！”老板摸样的老人哭诉道，“今后这座城市将会是联合都市的城市，你最好不要不知好歹，给你钱已经很不错了”。

老人哭诉道，“一个火花塞的成本至少也是500零件，平常我们都是按1000零件售卖的，200零件实在是要我们死啊！”

正在他们争吵之际我们想起来我们也是来购买火花塞的。

┣━━►1：趁火打劫低价收购（消耗200零件。-4道德。+275见闻）

┃ 真是太棒了，我们用这么低的价格买到了火花塞，虽然那个老人看起来充满了怨言，但是这又和我们有什么关系呢

┣━━►2：路见不平拔刀相助（进入事件工业都市-矛盾（489））

┗━━►3：离开（返回）

### 167.工业都市-矛盾（489）

正在他们争论的不可开交时，你们走了上去，对两个西装革履的人说：“两位，这样逼迫一个老人恐怕不好吧”。他们转了过来，恶狠狠地瞪着你

┣━━►1：揍他们（+1道德，敌方血量80。进入事件工业都市-老店主（490））

┣━━►2：巧言令色（+2道德。进入事件工业都市-老店主（490））

┃我们巧言令色说了一大堆，让他们相信在这里闹事不会有好果子吃，他们似乎是怂了，准备离开

┗━━►3：对不起认错人了（返回）

### 168.工业都市-老店主（490）

“给我等着，跟联合都市作对，你们不会有好果子吃的”，两个人骂骂咧咧地离开了.

“哎，什么世道啊”，老人叹气道。“联合都市不是离我们这里十万八千里吗，为什么会到这里来惹是生非”

突然像是想起来什么，“对了，谢谢你们啊，要不是你们今天不知道被纠缠成什么样，你们需要什么火花塞吗，我都给你们”

┗━━►1：这是应该做的（+650见闻）

### 169.住宅都市-大劫案（491）

我们到达了住宅都市，却发现这里的市场一片狼藉，似乎刚刚遭遇了一场抢劫

┗━━►1：发生了什么（+250见闻。进入事件住宅都市-大劫案2（492））

“是联合都市，他们劫掠了这座城市，抢走了很多设备和器材，真该死，以前他们从来不会来这么远的”，一名正在维持秩序的警卫告诉我们

### 170.住宅都市-大劫案2（492）

这下好了，我们想买的气门杆肯定也被抢走了，我们得想办法追回来

┗━━►1：他们在哪里（进入事件（主线）追回气门杆（493）（任务清单））

警卫无暇顾及我们，他们正忙着维持秩序，但是一位热心市民告诉了我们，这些联合都市的劫匪要把这些物资运往联合都市销赃，不过听说他们会先在荒漠加油站落脚，如果我们走的快的话也许能赶上他们

### 171.（主线）追回气门杆（493）（任务清单）

到达西部加油站且在该城市进行【前往营地】

### 172.荒漠加油站-匪徒营地（494）

我们追上了那些洗劫了住宅都市的匪徒，在他们的营地我们看到他们正将抢来的东西一一罗列，好家伙啊，真就公然销赃

┗━━►1：去见首领（进入事件荒漠加油站-匪徒首领（495））

### 173.荒漠加油站-匪徒首领（495）

我们见到了这帮匪徒的首领，说明了来意，首领表示可以卖给我们气门杆，但是我们得付10000零件。

原本只要1000零件的气门杆到了他们这里价格竟然烦了这么多，真是太可怕了。

┣━━►1：抢夺（敌方血量200。进入事件荒漠加油站-抢夺（496））

┣━━►2：购买（消耗10000零件）

┃ 没办法，谁叫他们垄断了商品呢，这钱花的真肉疼

┣━━►3：讲价（消耗6000零件。需要口才>60）

┃ 他表示最多只能给我们打六折，尽管如此，也贵的离谱了

┗━━►4：离开（返回）

### 174.荒漠加油站-抢夺（496）

这本来就是他们抢来的东西，任由他们胡作非为，总有一天整个大陆都会笼罩在联合都市的阴影之下。

他们叫嚣着跟联合都市作对不会有好结果就逃走了。

┗━━►1：拿到气门杆了（+650经验）

### 175.联合线-市长与爱车（497）

当我们把车辆发动起来的时候，前市长兴奋地像一个孩子，围着车转了好几圈，对着引擎盖摸来摸去。“美人儿，我们又要上路啦”。

他把帽子拿给我们拿着，自己跨上了车，在附近溜达了好几圈。

看来当市长这么多年，他真的没有时间做什么自己的事。

┗━━►1：地契（+1500见闻。+10000零件，+5核心。进入事件联合线-广袤的天地（498））

“哈哈，是哦”，他不好意思地笑了笑。“你一直就为这事来，这是我的银行账户，你去把所有的钱取走吧”。

### 176.联合线-广袤的天地（498）

“先去废车镇吧，和我的老朋友喝一杯，然后到首都会会我的老情人，再去亡灵谷，造访我年轻时探险的地方，再见咯！雷雨城！”

┗━━►1：再见了（进入事件（主线）送还帽子（499）（任务清单）。等待一段时间，进入事件联合线-意外（500））

我们刚和市长说完再见没多久，我们想起来他的帽子还在我们手上。他的车太快了，我们根本追不上，不如我们直接去废车镇等他吧，反正现在也有钱了，也不赶时间了

### 177.（主线）送还帽子（499）（任务清单）

"我们要把市长的帽子送还给他

到达废车镇

### 178.联合线-意外（500）

我们行驶在路上的时候，远远地却看见了滚滚浓烟，定睛一看，那正是前市长的车，它发生意外了吗

┗━━►1：去看看（进入事件联合线-意外2（501））

### 179.联合线-意外2（501）

我们发现一群荷枪实弹的人正围着那辆车子，为首的正是联合都市的老板。看到我们，他似乎非常吃惊，但是转而就回复了平常的神色。\n这时我们发现，雷雨城的前市长正躺在一滩血中，胸口有几个枪眼，还再往外冒血。

┗━━►1：你们在干什么！（进入事件502）

“这个老家伙，从十年前开始，就一直在妨碍我们联合都市的东进计划，现在终于把他赶下台了。但是我心中的怨恨难以消失，一直想杀了他，只是碍于他在雷雨城的声望，不好动手。现在天助我也，他竟然自己跑出雷雨城来”。

### 180.联合线-收买（502）

说着话，老板走了过来，往我们手上递过来一个箱子：“你们的工作已经结束了，拿着钱，赶紧滚吧”

┣━━►1：我滚（道德-4。+2000零件。进入事件联合线-结局（506））

┗━━►2：和他们拼了（一名成员受伤。进入事件联合线-末路（503））

### 181.联合线-末路（503）

我们也不知道战斗持续了多久，最终四周的人都死光了，我们得成员也受了伤，联合都市的老板不知道在什么时候已经被弹丸打穿了脑门。

我们来到前市长跟前，他在不停地咳着血，看到我们，他艰难地把手移动到肩膀，似乎是想敬个礼：“谢...谢谢你们，咳咳”

┗━━►1：把帽子还给他（进入事件联合线-末路2（504））

### 182.联合线-末路2（504）

“我这一辈子...咳咳...，一直在践行着自己的正义，不管是年轻时带着一众难民建立雷雨城，还是现在...咳咳...。很多人说我古板，不懂得变通...咳咳...，总是与强权作斗争，但事实总与愿违，最后总是带来了更多牺牲。最后连自己的女儿也和自己作对，如果我能多读点书就好了，就不会不知道图书馆的重要性了...咳咳...”

┗━━►1：你不能再说话了（进入事件联合线-末路3（505））

### 183.联合线-末路3（505）

他的目光渐渐暗淡下去，我们也不知道，他最后这些话是给自己还是给我们说的。

不管怎么样，我们还是把他埋葬一下吧。我们为他挖好了一个坑，竖起了一个用爱车车门做的墓碑。

我们要在上面写点什么呢。

┣━━►1：雷雨城前市长长眠于此（进入事件联合线-结局（506））

┣━━►2：一个贯彻正义的斗士之墓（进入事件联合线-结局（506））

┗━━►3：一个欠钱不还的小人之墓（进入事件联合线-结局（506））

### 184.联合线-结局（506）

不管怎么样，前市长的旅途已经走到了终点，我们还要继续我们的旅程

┗━━►1：旅途漫漫

你已完成本章节联合线主线，可以继续游玩或进入下一个地图

# 没落平原支线：

## 【支线】老房子（2001）

地图上画了一个老房子的标志，不知道这里会有什么

### 01.老人：佝偻的老人（1200）

路边一辆破旧的车辆里，坐着一位佝偻的老人，我们看不清他的样子，他对于我们也没有丝毫反应，我们应该去帮帮他吗

┣━━►1：向老人打招呼（进入事件老人：乞讨的老人（1201））

┗━━►2：以后再说（事件还在，可以之后再加入）

### 02.老人：乞讨的老人（1201）

老人看到我们，吃力的起身，并讨要吃的

┣━━►1：给他（消耗3口粮。进入事件老人：老人的请求（1202））

┗━━►2：不给

┗━━►二分之一概率：老人突然开始撒泼，对我们乱扔石头，一名队员受伤了（一名成员受伤）

┗━━►二分之一概率：老人没有进一步的反应，我们离开了（结束事件）

### 03.老人：老人的请求（1202）

“谢谢你们的食物。你们是快递员吗？这里有一批货物，希望你们能运送一下。我好像已经要不行了。我保证报酬一定很丰富”

┣━━►1：帮（+200见闻。进入事件老人：货物的抉择（1203））

┗━━►2：不帮（结束事件）

这是老人的工作，不管我们的事（结束事件）

### 04.老人：货物的抉择（1203）

说完老人就咽气了，我们应该怎么办

┣━━►1：执行任务（+3道德）

┗━━►2：私吞货物（-5道德）

┗━━►二分之一概率：+200零件（进入事件（支线）运送货物（1204）（任务清单））

┗━━►二分之一概率：好家伙拉了一车炸药（车辆-20耐久。结束事件）

### 05.（支线）运送货物（1204）（任务清单）

我们要将老人的东西运往指定地点

到达任务目标地点（进入事件老人：运送货物（1206）。达成成就“诚信生意”）

### 06.1205事件不存在

### 07.老人：运送货物（1206）

我们把货物运到了指定地点，但是收货人却以逾期为理由，只愿意付一半的报酬

┣━━►1：一半就一半吧（+500零件，+1核心。结束事件）

┣━━►2：据理力争（需要口才>25）

┃ ┗━━►二分之一概率：对方被我们说服了，愿意付全款（+1000零件，+2核心。结束事件）

┃ ┗━━►二分之一概率：进入事件老人：冲突（1207）

┗━━►3：那我们不给你了

┗━━►二分之一概率：（-3道德。+200弹药）

┗━━►二分之一概率：进入事件老人：冲突（1207）

### 08.老人：冲突（1207）

我们在争执过程中产生了冲突

┣━━►1：脚底抹油（消耗40汽油，+200弹药）

┃ ┗━━►二分之一概率：三十六计走为上（消耗40汽油，+200弹药。结束事件）

┃ ┗━━►二分之一概率：我们被他们追上狠狠地揍了一顿，好歹货物没被抢走（消耗40汽油，+200弹药。一名成员受伤）

┣━━►2：和他们拼了（消耗80弹药再+200弹药。-3道德。结束事件）

┃ 这个时代，拳头硬才是唯一的道理

┗━━►3：尝试缓和局势（口才>45）

他们被我们的三寸不烂之舌打动了，愿意付全款（+1000零件，+2核心，+2道德。结束事件）

## 【支线】雷雨区域（2002）

这片区域总是在下雷雨

### 01.惊雷：巨大的爆炸声（1208）

一阵震耳欲聋的爆炸声在旷野上突然传开，但是我们都不清楚这是什么声音，我们应该去一探究竟吗

┣━━►1：探查声音来源（消耗1时，进入事件惊雷：平地惊雷（1209））

┗━━►2：晚点再来（事件还在，可以之后再加入）

### 02.惊雷：平地惊雷（1209）

真是令人震惊，前方的平原上方孤耸着一片云朵，而下方电闪雷鸣

┣━━►1：进入雷云下方

┃ ┗━━►五分之一概率：我们发现雷云下方竟然有一座不起眼的小屋（进入事件惊雷：雷云中的小屋（1211））

┃ ┗━━►五分之二概率：雷电击中了车身，但是好在没有破坏车体，尽管如此，我们还是退出了雷云（进入事件惊雷：避雷针（1210））

┃ ┗━━►五分之二概率：雷电击中了车身，每个人都吓得不轻，我们退出了雷云（车辆耐久-20。进入事件惊雷：避雷针（1210））

┣━━►2：在远处观察（需要注意力>20。消耗1时。）

┃ ┗━━►二分之一概率：我们发现雷云下方竟然有一座不起眼的小屋，我们要尝试进入看看（进入事件惊雷：雷云中的小屋（1211））

┃ ┗━━►二分之一概率：强烈的闪电和刺耳的轰鸣把每个人吓得心惊胆颤

┣━━►3：制作一个避雷针（进入事件惊雷：避雷针（1210））

┗━━►4：赶紧离开（事件还在，可以之后再加入）

### 03.惊雷：避雷针（1210）

我们决定用现有材料制作一个避雷针

┣━━►1：简单制作（消耗1时）

┃ ┗━━►二分之一概率：雷电成功聚集到了避雷针上，我们进入雷云，很快发现了一座小屋（+300见闻。进入事件惊雷：雷云中的小屋（1211））

┃ ┗━━►二分之一概率：似乎效果不佳，我们要再试一试吗（回到当前节点）

┣━━►2：精密制作（消耗2时）

┃ ┗━━►五分之四概率：雷电成功聚集到了避雷针上，我们进入雷云，很快发现了一座小屋（+300见闻。进入事件惊雷：雷云中的小屋（1211））

┃ ┗━━►五分之一概率：似乎效果不佳，我们要再试一试吗（回到当前节点）

┗━━►3：放弃（事件还在，可以之后再加入）

### 04.惊雷：雷云中的小屋（1211）

我们到达了雷云中的小屋，没想到里面居然有一只丧尸，不过好像没有攻击我们的意向

┣━━►1：先下手为强

┃ ┗━━►三分之二概率：这丧尸旁边是一个老人，正在和这个丧尸战斗，不过似乎力不从心。我们应该帮帮他（丧尸血量100）

┃ ┗━━►三分之一概率：这是个老人，真是太丑了。因为我们攻击了他，老人愤然把我们赶了出去（结束事件）

┗━━►2：尝试对话

┗━━►二分之一概率：进入事件惊雷：雷云中的老人（1212）

┗━━►二分之一概率：这是一只真的丧尸！而旁边是一个老人，正在和这个丧尸战斗，不过似乎力不从心。我们帮助了老人，但是因为一开始的疏忽而受了伤。（一名成员受伤，进入事件惊雷：雷云中的老人（1212））

### 05.惊雷：雷云中的老人（1212）

老人声称自己是一位研究员，正在调查大灾变的真相。目前已经有了一些眉目，希望我们帮他运送一些血清到另外一个秘密研究所。并承诺有大量报酬，我们应该帮忙吗。

┣━━►1：帮（+500见闻，+3道德。进入事件（支线）运送血清（1213）（任务清单）。达成成就“穿越雷云”）

┃ 拯救人类也是我们的使命之一

┗━━►2：不帮（结束事件）

我们还有更重要的事要做

### 06.（支线）运送血清（1213）（任务清单）

我们要将血清运往指定地点

到达任务目标地点

### 07.1214事件不存在

### 08.惊雷：运送血清（1215）

我们把血清送到了指定地点，似乎是一个医院。但是似乎门口非常骚乱

┣━━►1：进入医院（+300见闻，+1核心。进入事件惊雷：骚乱（1216））

┃ 院长感谢了我们送来血清。他说有了这个，就有机会研制出疫苗

┃ 他给了我们一些报酬。

┗━━►2：了解情况（回到当前节点。失去选项“了解情况”）

我们了解到，附近一个小镇昨晚受到了丧尸群的袭击，一大群人受了伤，目前医院已经收容不下了

### 09.惊雷：骚乱（1216）

但是一旁的主治医生却希望，能把疫苗优先用来救治当前的病人们，医院已经要撑不住了

┣━━►1：支持院长研制疫苗

┃ ┗━━►三分之一概率：院长感谢了我们，并给了我们一些报酬，表示这些病人是必要的牺牲（结束事件）（+300见闻，-4道德，+4医疗箱）

┃ ┗━━►三分之二概率：在我们讨论时，一些病人的病情恶化已经变成了丧尸，冲进了办公室，杀死了院长（进入事件惊雷：暴乱（1217））

┣━━►2：支持医生救治病人（+300见闻，+6道德）

┃ 疫苗不知道还得等多少年，救治当下的病人才更重要

┗━━►3：不关我们的事

┗━━►二分之一概率：这不属于我们工作的范畴，我们还是离开吧（-4道德。结束事件）

┗━━►二分之一概率：就在我们打算脚底抹油时，一些病人的病情恶化已经变成了丧尸（进入事件惊雷：暴乱（1217））

### 10.惊雷：暴乱（1217）

一部分变成丧尸的患者很快充斥了医院，并不停地把剩下的人也变成丧尸

┣━━►1：消灭所有丧尸（消耗50弹药。消耗1时）

┃ ┗━━►四分之三概率：我们消灭了威胁。医院给了我们一些报酬，并表示会妥善安置剩下的患者（+4医疗箱。结束事件）

┃ ┗━━►四分之一概率：我们只注意了丧尸，没注意到其他变成丧尸的患者，他们从背后偷袭了我们（一名成员受伤。结束事件）

┣━━►2：消灭丧尸，给患者注射血清（消耗50弹药。消耗1 时）

┃ ┗━━►三分之一概率：这个操作难度太高了，我们的队员受了伤（一名成员受伤。结束事件）

┃ ┗━━►三分之二概率：我们消灭了威胁，也救下了了剩下的人。医院给了我们一些报酬，并表示会妥善安置剩下的患者（+6医疗箱。结束事件）

┣━━►3：消灭所有丧尸和患者（消耗100弹药。-5道德。消耗2时。结束事件）

┃ 我们消灭了所有威胁，但是很明显做法有点过激，我们默默离开了医院

┗━━►4：脚底抹油

┗━━►二分之一概率：虽然很对不起这些人，但这个场面不是我们能控制的（道德-3。结束事件）

┗━━►二分之一概率：我们逃跑过程中一名队员被丧尸抓伤了（一名成员受伤。结束事件）

## 【支线】神秘广播（2003）

听说这里总是能听到一些神秘的广播

### 01.广播：神秘信号（1218）

我们的收音机突然收到一个神秘的信号，它仅仅是不停地重复一个地点的位置以及sos信号，似乎离这里不远，我们应该去看看吗

┣━━►1：前往坐标（消耗1时）

┗━━►2：以后再说（事件还在，可以之后再加入）

### 02.广播：神秘广播（1219）

我们跟随广播的指示，最终到达一个小屋，小屋周边有很多已经干涸的血迹

┣━━►1：敲门

┃ ┗━━►二分之一概率：进入事件广播：急促的敲门（1220）

┃ ┗━━►二分之一概率：进入事件广播：昏暗的小屋（1221）

┣━━►2：进入小屋

┃ ┗━━►三分之一概率：突然一群丧尸冲了出来（丧尸血量100。结束事件）

┃ ┗━━►三分之一概率：突然我们被敲晕了，醒来丢失了很多物资，显然这是一个精心设计的陷阱（随机丢失东西。结束事件）

┃ ┗━━►三分之一概率：进入事件广播：昏暗的小屋（1221）

┗━━►3：在外面观察

┗━━►二分之一概率：屋子里全是丧尸，显然我们应该赶紧逃跑（结束事件）

┗━━►二分之一概率：没看出什么异样，我们决定进入屋内（进入事件广播：昏暗的小屋（1221））

### 03.广播：急促的敲门（1220）

在我们敲门时，突然急促的敲击出现在门的另一侧

┣━━►1：马上开门

┃ ┗━━►二分之一概率：一个口齿不清的人冲了出来，但是很快就死了，我们不知道他想说什么，我们决定进小屋调查（进入事件广播：昏暗的小屋（1221））

┃ ┗━━►二分之一概率：一群丧尸冲了出来（丧尸血量60。进入事件广播：昏暗的小屋（1221））

┗━━►2：马上逃跑（事件还在，可以之后再加入）

我们很快跑得远远的

### 04.广播：昏暗的小屋（1221）

我们进入了小屋，小屋非常昏暗，窗户被封的死死的

┣━━►1：点火照明

┃ ┗━━►四分之一概率：屋子里似乎有可燃气体，突然发生了爆炸（一名成员受伤）

┃ ┗━━►四分之一概率：屋子里全是丧尸，他们一看见我们就全部扑了上来（丧尸血量60）

┃ ┗━━►二分之一概率：点了火以后视觉明亮多了（进入事件广播：神秘地下室（1222））

┣━━►2：等待眼睛适应

┃ ┗━━►二分之一概率：屋子里全部都是丧尸，不过他们似乎看不见我们，幸好我们没有点火（进入事件广播：神秘地下室（1222））

┃ ┗━━►二分之一概率：屋子里太黑了，我们什么都没看到（回到当前节点，失去该选项“等待眼睛适应”）

┗━━►3：离开这里（事件还在，可以之后再加入）

### 05.广播：神秘地下室（1222）

我们在屋子角落发现一个地下室，但是上锁了

┣━━►1：暴力开锁（消耗30分）

┃ ┗━━►三分之二概率：开锁失败了，要再试试吗（回到当前节点）

┃ ┗━━►三分之一概率：+150见闻。进入事件广播：神秘地下室2（1223）

┣━━►2：撬锁（需要手工>20。+350见闻。进入事件广播：神秘地下室2（1223））

┗━━►3：离开地下室（事件还在，可以之后再加入）

### 06.广播：神秘地下室2（1223）

地下室居然是一个巨大的空间，从各个房间的布局来看，这里似乎是一座地牢，桌子上有一个还在工作的收音机，广播的源头似乎就是这里，还有一封信件和一个箱子

┣━━►1：阅读信件（回到当前节点。失去选项“阅读信件”，出现选项“打开箱子”。达成成就“神秘地下室”）

┃ 你好，陌生人，你读到这封信时我可能已经死了。这里是一群人渣的据点，他们抓来附近村落的人关进地牢，然后做成食物。我很不幸也成为了其中一员。但是有一天似乎抓来的一个人已经活尸化了，然后袭击了他们，导致他们全都变成了丧尸，真是活该。但很不幸没有人来帮我们打开地牢的门。我不知道我还能活多久，我只是用这台平时狱卒用来发信号的收音机广播自己的位置，希望能有好心人来救我。如果我没能撑到有人来救我，好心人，请拿走箱子里的东西吧，感谢你。

┣━━►2：打开箱子（需要先阅读信件。回到当前节点。失去选项“打开箱子”。+1核心，+1000零件）

┣━━►3：在地牢四处搜索（消耗1时30分）

┃ 地下室里全是被关押的人的尸体，恶臭不堪（没有阅读信件，回到当前节点）

┃ 我们在一座牢房里发现了一名幸存者，谢天谢地他还活着！（获得囚犯。随机一人+400见闻。结束事件）

┗━━►4：离开（结束事件）

不管这里曾经发生了什么，我们都必须继续上路了

## 【支线】废弃矿场（2004）

老旧的地图显示这里曾经有一座废弃的矿坑

### 01.坑洞-隐藏的洞穴（1224）

路边的一个高地旁出现了一座深不见底的坑洞，门口有一些散落的装备，我们要进去查看一下吗

┣━━►1：进去探索（进入事件坑洞-深深的洞（1225））

┗━━►2：改天再来（事件还在，可以之后再加入）

### 02.坑洞-深深的洞（1225）

我们在坑洞深处遇见了岔路

┣━━►1：左边的路

┃ ┗━━►三分之一概率：里面的岔路太多了，我们又回到了原点，不过一名队员坚持称已经发现了出口，我们要再试试吗（回到当前节点）

┃ ┗━━►三分之二概率：进入事件坑洞-三个岔路（1226）

┣━━►2：右边的路

┃ ┗━━►三分之一概率：进入事件坑洞-三个岔路（1226）

┃ ┗━━►三分之二概率：里面的岔路太多了，我们又回到了原点，这里七拐八弯，根本不可能找到出路（回到当前节点）

┣━━►3：仔细观察（进入事件坑洞-三个岔路（1226））

┃ 细心的我们很快发现了风吹来的方向，我们很快找到了正确的路

┗━━►4：离开洞穴（结束事件）

### 03.坑洞-三个岔路（1226）

洞穴的深处出现了更多岔路

┣━━►1：左边的路

┃ ┗━━►二分之一概率：里面的岔路太多了，我们又回到了原点，不过一名队员坚持称已经发现了出口，我们要再试试吗（进入事件坑洞-三个岔路（1226））

┃ ┗━━►二分之一概率：进入事件坑洞-洞穴深处（1227）

┣━━►2：右边的路

┃ 这条路的尽头是一条死路（回到当前节点）

┣━━►3：中间的路

┃ ┗━━►二分之一概率：我们发现了一些矿工留下的财物，也许还有更多（+300零件）

┃ ┗━━►二分之一概率：这里居然有大量的丧尸，他们都穿着矿工的衣服（丧尸血量40）

┣━━►4：仔细观察（进入事件坑洞-洞穴深处（1227））

┃ 通过水流，我们很快发现了正确的路

┗━━►5：离开洞穴（结束事件）

### 04.坑洞-洞穴深处（1227）

我们在洞穴深处发现了一大堆物资还有一群尸体。物资箱上似乎有留言”救援用物资“，请送往xxx

┣━━►1：完成委托（随机一人+400见闻，+5道德。进入事件（支线）运送食物（1228）（任务清单））

┃ 责任比利益更重要

┗━━►2：霸占物资（-4道德，+40口粮。结束事件）

这些人都死了，物资已经没用了，我们应该自己留着

### 05.（支线）运送食物（1228）（任务清单）

我们要将洞穴里捡到的食物运到指定地点

到达任务目标地点（进入事件坑洞-运送食物（1230））

### 06.坑洞-运送食物（1230）

我们将食物运送到了目标，这是一个碉堡一般的建筑，门口的守卫叫停了我们

┣━━►1：说明来意（进入事件坑洞-饥荒（1231））

┃ 我们表明了来意，但是似乎有更大的麻烦

┗━━►2：离开（结束事件）

我们突然后悔了，也许来的不是时候

### 07.坑洞-饥荒（1231）

这个城市正处在一场饥荒之中，显然我们带的食物是不能满足这里所有人的。对于食物如何分配，大家发生了意见

┣━━►1：将食物分给每个人（随机一人+400见闻，+3道德。结束事件）

┃ 我们只是送货的，能把东西给他们拿过来已经很不错了

┣━━►2：将食物分给需要的人（进入事件坑洞-冲突（1232））

┃ 显然这个方案不能让所有人都满意

┗━━►3：自掏腰包（消耗15口粮，随机一人+400见闻，+3道德，+1核心，+1500零件）

他们给予了我们很多报酬。如此大爱无疆，希望我们今后不要遇到什么困难

### 08.坑洞-冲突（1232）

对于食物的分配，居民们爆发了激烈的冲突，随即寻找我们的意见

┣━━►1：脚底抹油（结束事件）

┃ 我们选择置身事外，就是可惜了运这么一趟我们啥都没拿到

┣━━►2：支持优先分给青壮年（-3道德，随机一人+200见闻，+700零件。结束事件）

┃ 尽管心存不满，但是慑于青壮年的战斗力，其他弱势群体也只能接受了。我们获得了一些报酬，但这样真的好吗。

┗━━►3：支持优先分给老弱病残（+2道德，随机一人+1000见闻。进入事件坑洞-冲突2（1233））

一个照顾弱者的世界才是一个有未来的世界

### 09.坑洞-冲突2（1233）

青壮年群体提出了激烈的抗议，对我们的决定极其不满，意欲诉诸暴力

┣━━►1：据理力争（需要口才>35。+800零件。结束事件）

┃ 我们通过三寸不烂之舌说服了他们，他们还给予了我们货运的报酬

┣━━►2：暴力对抗（消耗30弹药。-3道德。结束事件）

┃ 我们杀了人，几名青年倒在血泊中。食物危机也算是解决了。但这疯狂的世道何时是尽头

┗━━►3：认怂（随机丢失东西。结束事件）

我们不愿过多干涉，但是他们还是不愿放过我们，认为这是我们挑起的矛盾，并抢走了我们的东西

## 【支线】？？？（2005）

地图上画了个问号，不知道这里会有什么

### 01.机器人-孤独的机器人（1234）

一个机器人孤独地行走在荒野上，一瘸一拐。他身上装备着各式轻重武器，但从锈迹看来应该都损坏了

┣━━►1：打招呼（进入事件机器人-奇怪的机器人（1235））

┗━━►2：过会儿再来（事件还在，可以之后再加入）

### 02.机器人-奇怪的机器人（1235）

机器人突然抬起头，似乎要攻击

┣━━►1：让机器人队友和他沟通（需要队伍有机器人，进入事件机器人-机器人的问题（1236）

）

┃ 他并不是真的要攻击，吓了我们一跳

┣━━►2：继续观察（进入事件机器人-机器人的问题（1236））

┃ ┗━━►三分之二概率：他并不是真的要攻击，吓了我们一跳

┃ ┗━━►三分之一概率：他并不是真的要攻击，但是夸张的动作却伤到了我们

┣━━►3：拦下他的攻击（需要注意力>30，进入事件机器人-机器人的问题（1236））

┗━━►4：赶紧逃跑（结束事件）

### 03.机器人-机器人的问题（1236）

机器人用很机械的声音开始说话“你是谁”

┣━━►1：我是人类（进入事件机器人-机器人的问题2（1237））

┣━━►2：我是丧尸（一名成员受伤，结束事件）

┃ ”识别目标，开始攻击“

┗━━►3：我是太阳（回到当前节点）

“不能理解你在说什么”

### 04.机器人-机器人的问题2（1237）

识别到保护对象，执行保护程序，开始驱逐感染源，引导目标前往安全区，错误错误错误”

┣━━►1：保护对象？（回到当前节点）

┃ “目标为保护对象，程序指令确保在其大灾变的安全，依靠......因此，采用三级......”

┣━━►2：安全区？（回到当前节点）

┃ “即大灾变临时隔离所，提供完整......处于.......之下，坐标位于”

┗━━►3：拍他一下（进入事件机器人-损坏的机器人（1238））

### 05.机器人-损坏的机器人（1238）

机器人话说到一半，突然损坏了，无论怎样对话都没有反应

┣━━►1：去隔离所看看？（随机一人+400见闻。进入事件（任务）隔离所（1239）（任务清单））

┣━━►2：把机器人拆了（回到当前节点。+200零件，+1核心，-2道德）

┃ 物尽其用吧

┗━━►3：离开（结束事件）

### 06.（任务）隔离所（1239）（任务清单）

一个传说中的大灾变前的隔离所，不知道有什么等着我们

到达任务目标地点（进入事件机器人-前往隔离所（1241））

### 07.1240事件不存在

### 08.机器人-前往隔离所（1241）

我们到达了机器人所说的隔离所，是一座堡垒模样的建筑，门口有个奇怪的装置

┗━━►1：进入隔离所（进入事件机器人-虚拟现实（1242））

奇怪的装置对我们扫描了一下便让我们进去了，是因为我们是人类吗？

### 09.机器人-虚拟现实（1242）

我们发现整个堡垒内部全是类似培养皿一样的装置，里面泡着各种各样的人类

┣━━►1：近距离观察（回到当前节点）

┃ 培养皿中的人插着各种管子，表情安详

┣━━►2：查看公告（回到当前节点）

┃ 对大灾......急中心，特殊.......室，方......将.......置于虚拟现实.......绝外.......直运行直至.......灾变结束，将派出.......器人外出搜寻.......者以收容

┗━━►3：进入控制室（+100见闻。进入事件机器人-虚拟现实2（1243））

### 10.机器人-虚拟现实2（1243）

突然一台显示器上出现了一行字“你是谁”

┣━━►1：回答（+100见闻。进入事件机器人-虚拟现实3（1244））

┃ “我们是来自外面的人，你又是谁”

┣━━►2：沉默（回到当前节点）

┃ “请回答，请回答”

┗━━►3：赶紧离开（结束事件）

### 11.机器人-虚拟现实3（1244）

我需要你们的帮忙，我想要离开这个该死的地方

┣━━►1：“你是什么人”（回到当前节点）

┃ “我是天堂岛小镇的一个普通居民，但是如果我没猜错的话，我的真身应该泡在旁边某个培养皿里面，没错吧”

┣━━►2：“这里是什么地方”（回到当前节点）

┃ “这里是天堂岛，风景秀丽，气候宜人。小镇中不愁吃穿，人们幸福的生活。至少从我出生开始，就一直被这么宣传着”

┣━━►3：“你需要我们做什么”（回到当前节点）

┃ “听着，我从小就感觉到不对劲，总觉得生活的地方有问题，我觉得我不是活在一个真正的世界中，周围的一切都是虚伪的。你能帮我从这里出去吗”

┣━━►4：帮助他（+100见闻，进入事件机器人-黑客帝国（1245））

┗━━►5：不管我们的事（结束事件）

### 12.机器人-黑客帝国（1245）

当我们接近主控台时，突然一阵警报声响起，另一个屏幕也亮了起来“警报，请说明来意”，一群武装的机器人出现在我们面前

┣━━►1：和他们拼了（消耗50弹药。进入事件机器人-黑客帝国2（1246））

┃ 这些机器人太老旧了，行动迟缓，一旦子弹穿透过他们的控制面板，就不再动了

┣━━►2：编一个理由（需要口才>20。进入事件机器人-黑客帝国2（1246））

┃ 扯了一堆我们自己都不信的理由，什么检修工人之类的，没想到居然骗过了机器人

┣━━►3：骇入机器人（需要智力>15。进入事件机器人-黑客帝国2（1246））

┃ 机器人的摄像机渐渐黯淡，最后一动不动了

┗━━►4：乖乖离开（结束事件）

### 13.机器人-黑客帝国2（1246）

我们开始继续操作控制面板

┣━━►1：查看日志1（回到当前节点）

┃ “.......年，天堂岛建立，作为永生计划示范性设施之一，第一次实现了人类在虚拟世界中的存活，人脑同步率高达90%以上。但是人的肉体在培养皿中仍然会衰老。这是对于迈向永生来说还有一定距离”

┣━━►2：查看日志2（回到当前节点）

┃ “.......年，大灾变第六个月，联合政府已决定永久关闭天堂岛设施，然而为了保留人类文明的火种，基金会决定将最后一批实验者永久实施冬眠，由天堂岛的居民自行决定未来的走向”

┣━━►3：查看日志3（回到当前节点）

┃ “.......年，大灾变第.......年，第一批实验者已经全数死亡，由纯粹的在培养皿产生的第二代居民逐渐成为天堂岛的主要人口，但是此时天堂岛社会已经由最初的民主社区社会演变成了独裁社会。整个虚拟世界应该不存在所谓的物资短缺问题。由于缺乏社会学数据，暂时不清楚成因”

┣━━►4：查看日志4（回到当前节点）

┃ “.......年，天堂岛日志中最残暴（系统根据数据库定义的修饰词）的君主‘天堂上帝八世’成为领导者，在登基仪式当天宣布‘首先停止鼓掌的前一百人将被处死作为活祭’。此举使天堂岛居民一次性减少了三分之一以上，为设施建立以来最恶劣的事件”

┣━━►5：查看日志5（回到当前节点）

┃ “.......年，第四次革命爆发，由于‘天堂上帝十七世’过于残暴，底层民众发动了暴动。经历了长达一百年（系统时间）的血腥战争，终于再次建立了民主政府”

┗━━►6：是时候动手了（+1000见闻。进入事件机器人-抉择（1247）。达成成就“天堂岛”）

### 14.机器人-抉择（1247）

我们要帮助这个人从虚拟世界中出来，做决定的时刻到来了

┣━━►1：强行开启培养皿

┃ ┗━━►二分之一概率：他的心跳逐渐停止，离开了这些设备，他便活不下去了（结束事件）

┃ ┗━━►二分之一概率：从培养皿出来，他差点死去，好在他强烈的求生欲望支撑他活了下来。“欢迎来到现实世界，”当他睁开眼睛时，我们对他说（获得一名成员“实验对象”。结束事件）

┣━━►2：使用系统开启培养皿（需要智力>15）

┃ 从培养皿出来，他差点死去，好在他强烈的求生欲望支撑他活了下来。“欢迎来到现实世界，”当他睁开眼睛时，我们对他说（获得一名成员“实验对象”。结束事件）

┣━━►3：开启所有培养皿（回到当前节点）

┃ 错误错误错误

┗━━►4：我们也进入天堂岛好了（回到当前节点）

你在开什么玩笑

## 【支线】营地（2006）

地图上画了营地的标志，不知道这里会有什么

### 01.营地-废弃的营地（1248）

一座数十个帐篷组成的营地出现在前方，营地似乎还很新，像不久之前搭起来的，但是并没有看到一个活人，我们应该去看看吗

┣━━►1：进去看看（随机一人见闻+600。进入事件营地-神秘的营地（1249））

┗━━►2：离开（结束事件）

### 02.营地-神秘的营地（1249）

我们在营地待了一会儿，感觉越来越奇怪了，一个人也没遇到，越发感觉事态不正常了。

┣━━►1：四处搜索一下营地（回到当前节点）

┃ 我们发现营地内很多帐篷都是半开的状态，甚至有很多火炉的火还没灭，还有许多吃到一半的食物，看起来还很新鲜

┣━━►2：检查一下营地四周（回到当前节点）

┃ 我们在营地四周发现了很多痕迹，但令人费解的是，只有进来的车轮印和脚印，没有出去的

┣━━►3：检查营地内的车辆（回到当前节点）

┃ 我们发现很多车辆看起来还很新，甚至车门也没锁，引擎还是热的

┗━━►4：整理一下现状（随机一人+600见闻。进入事件营地-神秘的营地2（1250））

### 03.营地-神秘的营地2（1250）

很显然，整个营地似乎维持在一个还有很多人使用的状态，但是并不能看见一个活人，事情相当的不对劲

┣━━►1：前往营地深处（进入事件[神秘营地工具]（5213））

┣━━►2：搜索营地

┃ ┗━━►二分之一概率：这个营地很大，到处都散落着有用的东西（+200零件。消耗1时）

┃ ┗━━►二分之一概率：我们找到了一些东西，但是清点的时候，却发现物资总数变少了，这是怎么一回事（-300零件。消耗1时）

┣━━►3：就地小憩（失去一名成员，消耗1时）

┃ 当我们醒来时，负责看守的伙伴居然不见了，跑遍整个营地都没有，他就这样不见了，无声无息（达成成就“神隐”）

┃ 这里有不少房车，特别的舒服，所有压力疲劳一扫而空（-50压力，全体+2注意力）

┗━━►4：赶紧离开（结束事件）

这个地方越想越不对劲，我们得及时离开

### 04.[神秘营地工具]（5213）

┗━━►三分之一概率：进入事件神秘营地-深处（5214）

┗━━►三分之一概率：进入事件神秘营地-深处5215

┗━━►三分之一概率：进入事件神秘营地-深处5216

### 05.神秘营地-深处（5214）

前往营地的深处时，你注意到这个营地非常大，你看到了大概三台完整的发电机，七个帐篷，还有四辆报废的车

┗━━►1：继续走（进入事件5217）

### 06.神秘营地-深处（5215）

前往营地的深处时，你注意到这个营地非常大，你看到了大概四辆报废的车，三个帐篷，还有七台完整的发电机

┗━━►1：继续走（进入事件5218）

### 07.神秘营地-深处（5216）

前往营地的深处时，你注意到这个营地非常大，你看到了大概四个帐篷，七辆报废的车，还有三台完整的发电机

┗━━►1：继续走（进入事件5219）

### 08.神秘营地-深处2（5217）

“哈！”突然一个满脸胡茬的老人跳了出来，把你们吓得措手不及。“哈哈看看是谁来了，你们好啊，我是智慧老人”。

他要是智慧老人，你们大概就是天才了。他并没有停下话茬，咯咯咯地笑着，继续说道“智慧老人要考考你们，这个营地有几顶帐篷，几个车，几个发电机”

┣━━►1：7个帐篷，4辆报废的车，3台发电机（+1核心，结束事件）

┃ “完全正确！你通过了智慧老人的考验！”，说着你看到他在地上放了什么东西

┣━━►2：3个帐篷，4辆报废的车，7台发电机（随机丢失东西，结束事件）

┃ “完全错误！你要受到惩罚！”，说着他一溜烟跑了。当你回到车上，你发现车上少了东西

┗━━►3：4个帐篷，7辆报废的车，3台发电机（随机丢失东西，结束事件）

“完全错误！你要受到惩罚！”，说着他一溜烟跑了。当你回到车上，你发现车上少了东西

### 09.神秘营地-深处2（5218）

“哈！”突然一个满脸胡茬的老人跳了出来，把你们吓得措手不及。“哈哈看看是谁来了，你们好啊，我是智慧老人”。

他要是智慧老人，你们大概就是天才了。他并没有停下话茬，咯咯咯地笑着，继续说道“智慧老人要考考你们，这个营地有几顶帐篷，几个车，几个发电机”

┣━━►1：7个帐篷，4辆报废的车，3台发电机（随机丢失东西，结束事件）

┃ “完全错误！你要受到惩罚！”，说着他一溜烟跑了。当你回到车上，你发现车上少了东西

┣━━►2：3个帐篷，4辆报废的车，7台发电机（+1核心，结束事件）

┃ “完全正确！你通过了智慧老人的考验！”，说着你看到他在地上放了什么东西

┗━━►3：4个帐篷，7辆报废的车，3台发电机（随机丢失东西，结束事件）

“完全错误！你要受到惩罚！”，说着他一溜烟跑了。当你回到车上，你发现车上少了东西

### 10.神秘营地-深处2（5219）

“哈！”突然一个满脸胡茬的老人跳了出来，把你们吓得措手不及。“哈哈看看是谁来了，你们好啊，我是智慧老人”。

他要是智慧老人，你们大概就是天才了。他并没有停下话茬，咯咯咯地笑着，继续说道“智慧老人要考考你们，这个营地有几顶帐篷，几个车，几个发电机”

┣━━►1：7个帐篷，4辆报废的车，3台发电机（随机丢失东西，结束事件）

┃ “完全错误！你要受到惩罚！”，说着他一溜烟跑了。当你回到车上，你发现车上少了东西

┣━━►2：3个帐篷，4辆报废的车，7台发电机（随机丢失东西，结束事件）

┃ “完全错误！你要受到惩罚！”，说着他一溜烟跑了。当你回到车上，你发现车上少了东西

┗━━►3：4个帐篷，7辆报废的车，3台发电机（+1核心，结束事件）

“完全正确！你通过了智慧老人的考验！”，说着你看到他在地上放了什么东西

## 【支线】古代遗迹（2007）

据说这里有个古代遗迹，有一群科学家常年在这里进行发掘

### 01.科考队-神秘科考队（1251）

我们发现路边停着一辆十分奇怪的车辆，一群身穿白衣的人似乎在挖掘着什么，我们应该去打个招呼吗

┣━━►1：向他们打招呼（进入事件科考队-科学家们（1252））

┗━━►2：改天再来（事件还在，可以之后再加入）

### 02.科考队-科学家们（1252）

他们表示他们是一群科学家，正在调查史前的一座遗迹

┣━━►1：跟他们聊天（需要口才>20。进入事件科考队-古代的遗迹（1253））

┃ 我们很快和他们打成了一片

┣━━►2：给他们点吃的（消耗6口粮）

┃ 我们很快和他们打成了一片

┗━━►3：在旁边看着（口才-2）

他们不理我们，自顾自地挖掘着，让我们很是尴尬

### 03.科考队-古代的遗迹（1253）

很快挖出了一一座奇怪的设备，似乎是某种容器，有很多个圆柱体的玻璃容器，上面还有很多裂缝

┣━━►1：这是什么

┃ “这个似乎是大灾变前的某种设备，和造成大灾变有密切的联系”（回到当前节点）

┃ 刚才不是才说了吗，你是憨憨吗（再次选择“这是什么”选项）

┣━━►2：“你们在干什么”

┃ “我们在调查大灾变的原因”

┃ 刚才不是才说了吗，你是憨憨吗（再次选择“你们在干什么”选项）

┗━━►3：继续看（随机一人+600见闻。进入事件科考队-古怪的设备（1254））

### 04.科考队-古怪的设备（1254）

这个古怪的设备上的玻璃突然碎了，里面竟然冲出了一堆丧尸！

┣━━►1：保护设备（消耗10弹药。进入事件科考队-科学家的请求（1255））

┃ 好几个科学家被丧尸杀死，但是总算保住了设备

┣━━►2：保护科学家（消耗弹药50。+500零件。进入事件科考队-科学家的请求（1255））

┃ 科学家们很感谢我们，给予了我们一些报酬

┗━━►3：自保（丧尸血量50。结束事件）

我们开始和丧尸战斗，但是科学家都被杀死了，设备也损坏了

### 05.科考队-科学家的请求（1255）

设备保住了，但是科考队受了重创，他们请求我们帮他们把研究结果送到总部

┣━━►1：帮（随机一人+600见闻。进入事件（任务）运送研究结果（1256）（任务清单））

┗━━►2：不帮（事件还在，可以之后再加入）

我们还有更重要的事要做

### 06.（任务）运送研究结果（1256）（任务清单）

我们要将科学家们托付的研究结果运送到指定地点

到达任务目标地点

### 07.1259事件不存在

### 08.运送研究结果-研究所（1258）

我们将血清运送到了目标研究所，研究所的人们很感谢我们，并询问我们需要什么报酬

┣━━►1：聊聊天吧（口才+7。进入事件运送研究结果-留下（1259））

┃ “我们是一个旧时代遗留下来的科学团体，我们致力于寻找大灾变的原因。如今我们已经大致确定了丧尸化的致病病原体了，现在就差有效将其杀灭的手段”

┣━━►2：食物（+75口粮。进入事件运送研究结果-留下（1259））

┣━━►3：核心（+1核心。进入事件运送研究结果-留下（1259））

┗━━►4：医疗物资（+7医疗箱。进入事件运送研究结果-留下（1259））

### 09.运送研究结果-留下（1259）

令人不解的是，我们一位队员居然想留在这个研究所

┣━━►1：走了可就没人开车了（车上只有一人时出现该选项。进入事件运送研究结果-新的工作（1260））

┃ 对吼

┣━━►2：贿赂研究所赶他走（消耗45书籍。进入事件运送研究结果-新的工作（1260））

┃ 我们让研究所把他数落了一通，他终于打消了这个念头

┣━━►3：给他加薪（消耗800零件。进入事件运送研究结果-新的工作（1260））

┃ 就不信钱还留不下你？

┗━━►4：随他去吧（车上成员超过一人出现该选项，失去一名成员，进入事件运送研究结果-新的工作（1260）。达成成就“火种”）

既然他去意已决，我们也没什么好挽留的了

### 10.运送研究结果-新的工作（1260）

一波未平，一波又起，研究所还希望我们帮一个忙。他们声称这关系到人类的复兴

┣━━►1：帮（随机一人+600见闻。进入事件运送研究结果-新的工作2（1261））

┃ 人类的复兴就是我们的使命，有什么办法呢。这时，研究人员突然带了一个小女孩过来。

┗━━►2：不帮（结束事件）

我们已经帮的够多了，再见

### 11.运送研究结果-新的工作2（1261）

“希望你们能将这个小女孩带到我们的总部去”

┣━━►1：“小姑娘，你叫什么名字”（回到当前节点）

┃ 小女孩不说话，警惕地看着我们

┣━━►2：“只要她别在路上作死”（回到当前节点）

┃ 小女孩不说话，警惕地看着我们

┗━━►3：出发吧（获得一名成员“小女孩”）

### 12.（任务）小女孩（1262）（任务清单）

我们要将小女孩带到总部去

到达任务目标地点

┗━━►（到达任务目标地点后：弹出消息）：小女孩不在，我们无法完成任务了（小女孩不在车上，结束事件）

┗━━►（进入事件小女孩-废弃的总部（1264））

### 13.1263事件不存在

### 14.小女孩-废弃的总部（1264）

我们到达了他们所说的总部，但是那里已经坍塌了，门口还有很多丧尸

┣━━►1：我们已经完成了委托（失去一名成员“小女孩”）

┃ 我们已经尽到我们的义务了

┣━━►2：进入建筑（+500见闻。进入事件小女孩-毁坏的总部（1265））

┗━━►3：逃跑（结束事件）

该死，委托人没了，难道我们要一直带着这个拖油瓶吗

### 15.小女孩-毁坏的总部（1265）

我们偷偷溜进了总部，果然里面一个活人都没有了。就在我们准备离开时，房间里却突然闯进了一只丧尸，抓住了小女孩

┣━━►1：逃跑（失去一名成员“小女孩”。结束事件）

┃ 我们丢下小女孩逃跑了，真差劲

┣━━►2：射击丧尸

┃ ┗━━►二分之一概率：我们用枪打死了丧尸，但是发现小女孩已经被咬伤了（进入事件小女孩-伤口（1266））

┃ ┗━━►二分之一概率：真该死，我们不小心把小女孩打死了（失去一名成员“小女孩”。结束事件）

┣━━►3：冲上去和丧尸肉搏（一名成员受伤。进入事件小女孩-伤口（1266））

┃ 搏斗过程中一民队员受了伤，而且我们发现小女孩也已经被咬伤了

┗━━►4：狙杀丧尸（需要注意力>35。进入事件小女孩-伤口（1266））

我们用枪打死了丧尸，但是发现小女孩已经被咬伤了

### 16.小女孩-伤口（1266）

伤口非常深，很明显已经感染了，小女孩不知道在呢喃着什么，我们必须快做决定

┣━━►1：赶紧救她（进入事件小女孩-伤口2（1267））

┃ “不用管我，我不会死的”，小女孩突然说道

┣━━►2：不惜一切代价救她（消耗1医疗箱。+3道德。进入事件小女孩-伤口2（1267））

┃ 抗生素和消炎药都用光了，效果不太好，但是过了一会儿，小女孩居然开始退烧了

┗━━►3：她没救了（失去一名成员“小女孩”。结束事件、达成成就“无情”）

我们丢下小女孩逃跑了，真差劲

### 17.小女孩-伤口2（1267）

小女孩的伤口过了一会儿果然奇迹般的好了，我们都惊呆了

┣━━►1：你是谁（回到当前节点）

┃ ┗━━►“我是在66号安全区出生的一个小孩，但是我得双亲不久后死去了，他们被怀疑感染了丧尸病毒，所以被处决了”

┃ ┗━━►“这不是什么好的回忆，我不想再说了”（再次选择“你是谁”选项）

┣━━►2：为什么你不会变成丧尸（回到当前节点）

┃ ┗━━►“我不知道，医生跟我说，是因为我体内有一个叫‘抗体’之类的东西”

┃ ┗━━►“我说过了啊，医生跟我说，是因为我体内有一个叫‘抗体’之类的东西”（再次选择“为什么你不会变成丧尸”选项）

┗━━►3：我们接下来该怎么办（进入事件小女孩-伤口3（1268））

### 18.小女孩-伤口3（1268）

出发前医生曾经告诉过我，如果到不了总部，就去另外一个秘密基地，给我下地图我指给你们”

┣━━►1：他们是怎么找到你的（回到当前节点）

┃ ┗━━►“我逃出了那群屠夫的围追堵截，在荒野上跋涉，在快要渴死的时候，被他们救了”

┃ ┗━━►为什么你要问这么多遍，喜欢揭人伤疤吗”（再次选择“他们是怎么找到你的”选项）

┣━━►2：你对那些研究员的印象（回到当前节点）

┃ ┗━━►“他们对我挺好的，但是不知道怎么说呢，看过他们如何对一些人，总觉得他们是一群不择手段的人”

┃ ┗━━►“你已经问过了，我不想说了”（再次选择“你对那些研究员的印象”选项）

┗━━►3：出发吧（+500见闻。进入事件（任务）小女孩2（1269）（任务清单））

### 19.（任务）小女孩2（1269）（任务清单）

我们要将小女孩带到总部去

到达任务目标地点（进入事件小女孩2-到达总部（1271））

┗━━►（到达任务目标地点后：弹出消息）：小女孩不在，我们无法完成任务了（小女孩不在车上，结束事件）

### 20.1270事件不存在

### 21.小女孩2-到达总部（1271）

我们终于抵达了研究所的秘密基地，但是我们交出小女孩的那一瞬间，就被哨兵拦了下来并缴了械

┣━━►1：跟他们拼了（一名成员受伤。进入事件小女孩2-软禁（1272））

┃ 太无谋了，对方人数众多，还有一辆坦克。我们被揍了一顿关了起来

┣━━►2：跟他们说明来意（进入事件小女孩2-软禁（1272））

┃ 他们似乎知道我们是来运送这个小女孩的，但是就是要我们缴械。出于礼貌，我们被他们关到了一个小房间里，好吃好喝伺候着

┗━━►3：他们说怎样就怎样吧（进入事件小女孩2-软禁（1272））

我们被他们关到了一个小房间里

### 22.小女孩2-软禁（1272）

不一会儿，这个基地的负责人就通过房间的闭路电视和我们通话了

┣━━►1：为什么要把我们关起来（回到当前选项）

┃ ┗━━►“很抱歉我们必须确认你们绝对没有携带丧尸病毒才行”

┃ ┗━━►“我已经说过了，你听不懂人话吗”（再次选择“为什么要把我们关起来”选项）

┣━━►2：你们的总部没了（回到当前选项）

┃ ┗━━►“我知道，有几个被丧尸袭击的队员回到基地，没有做全面检查，导致我们整个基地都由内向外崩坏”

┃ ┗━━►“我们已经知道了”（再次选择“你们的总部没了”选项）

┗━━►3：你们要对我们做什么（进入事件小女孩2-解剖（1273））

“只是消消毒而已，小女孩我们会解剖她来查明她身上到底有什么抗体”

### 23.小女孩2-解剖（1273）

“你的意思是，你们要杀死那姑娘？”“没错，我们必须弄清抗体是哪里产生的。等完成了，我们就会把报酬给你们，一共2000零件”

┣━━►1：你们不能这么做！（失去一名成员“小女孩”。进入事件小女孩2-反击（1274））

┃ 我们打碎了监视器，冲了出去

┗━━►2：拿报酬走人（+300见闻，+2000零件。失去一名成员“小女孩”。结束事件）

不久他们把我们放了出来，给了我们报酬。我们不知道该说什么好，每个人都心情沉重。这是为了人类的复兴，没错

### 24.小女孩2-反击（1274）

我们冲出房间后，警报就响了起来

┣━━►1：赶紧冲到手术室（一名成员受伤。回到当前节点）

┃ 手术室有重兵把守，对我们进行了扫射，一名队员不幸中弹了。我们应当先在大楼外围将他们的兵力进行削弱

┣━━►2：夺回枪械

┃ ┗━━►二分之一概率：武器室有重兵把守，但是我们抢到武器后对他们进行了反击。是时候反攻了

┃ ┗━━►二分之一概率：武器室有重兵把守，开枪打死了我们的一名队友，但是我们抢到武器后对他们进行了反击，是时候为殉难的队员报仇了（失去一名成员。回到当前节点）

┣━━►3：反击（消耗40弹药。需要夺回枪械。进入事件小女孩2-反击2（1275））

┃ 夺回武器的我们一转攻势，将前来阻碍的人消灭殆尽

┣━━►4：在建筑里和他们绕弯（消耗40分）

┃ ┗━━►四分之一概率：

┃ ┗━━►我们没能甩掉他们，我们得尽快，耽搁的越久，小女孩越危险（如果一次就甩掉敌人会出现该对话）

┃ ┗━━►我们在建筑物里绕了很久，总算是甩开他们了

┃ ┗━━►四分之三概率：我们没能甩掉他们，我们得尽快，耽搁的越久，小女孩越危险

┗━━►5：埋伏起来偷袭他们（需要战斗力>60）

我们在一个楼梯的拐角处埋伏了起来，趁他们经过时一举收拾了他们所有人

### 25.小女孩2-反击2（1275）

我们冲到手术室，几名医务人员正准备动手切开小女孩的身体

┗━━►1：开枪制止（进入事件小女孩2-道德的抉择（1277））

几名医务人员惊呆了，纷纷朝两边站开

### 26.小女孩2-反击3（1276）

当我们感到手术室，却发现一切都太迟了，我们浪费了太多时间，小女孩已经被解剖了，只剩下冰冷的尸体

┣━━►1：放声大哭（回到当前节点）

┃ 我们回忆起和小女孩在一起的时光，才懊悔自己曾经没有珍惜，如今握着她的手已然传不来温度

┣━━►2：破口大骂（回到当前节点）

┃ “你们满意了吗？！这下你们的解药就可以研究出来了，你们可以拯救人类了！”

┣━━►3：大开杀戒（消耗100弹药。+3500见闻，-10道德）

┃ 悲愤交加下，我们血洗了这座建筑，研究人员死的死逃得逃，最后我们一把火焚烧了这里，悻悻地离开，可是这又如何呢，她已经回不来了

┗━━►赶紧离开（+1800见闻）

哭也好恨也好，还有大量敌人在这里，我们得赶紧走了

### 27.小女孩2-道德的抉择（1277）

“这个小女孩身体里的抗体，关乎着数亿人的未来，你们真的要为了一个人置数亿人不顾吗？我们研究会从大灾变开始就在寻找拯救人类的方法，你真的忍心让我们的努力就此付诸东流？”一名医务人员向我们吼道。“你们在摧毁这个世界”

┣━━►1：你说得对，我们没有资格这么做（+500见闻，+2核心。结束事件。达成成就“无情”）

┃ 双方都放下了武器，陷入了沉思。最终他们从小女孩体内提取出了一种疑似抗体的物质。他们称这将是人类的未来，并且给予了我们一些报酬。但是我们此时，才开始回忆起和小女孩的点点滴滴，她是一个活生生的人，有温度有心跳的人，如今却只是一堆肉块而已。我们真的做了正确的事吗

┗━━►2：我们的同伴就是我们的世界（消耗2时30分。+3600见闻，获得一名成员“小女孩”。进入事件小女孩2-道德的抉择2（1278）。达成成就“羁绊”）

我们把那个大吼大叫的医务人员一拳锤到，抱起小女孩就离开了

### 28.小女孩2-道德的抉择2（1278）

小女孩醒来后，我们已经离开研究所很远了。她一脸茫然，问我们发生了什么

┣━━►1：我们突然被坏人袭击了（+5战斗力。结束事件）

┃ 小女孩若有所思，不知道在想什么。无论如何，我们的旅程还要继续

┣━━►2：他们说你的抗体是假的（+15口才。结束事件）

┃ 小女孩若有所思，不知道在想什么。无论如何，我们的旅程还要继续

┗━━►3：实话实说（+1身体素质。结束事件）

小女孩若有所思，不知道在想什么。无论如何，我们的旅程还要继续

## 【支线】废弃农场（2008）

地图上画了一个废弃农场的标志，不知道这里会有什么

### 01.废弃农场-废弃的农场（1279）

我们注意到前方出现了一座废弃的农场，房屋已摇摇欲坠，耕地也早已干枯龟裂，我们要去查看一下吗

┣━━►1：搜索一下（消耗2时。进入事件废弃农场-农场主（1280））

┃ ┗━━►三分之一概率：这个农场太贫瘠了，不过搜寻过程中，我们似乎听到有人在叫我们

┃ ┗━━►三分之一概率：我们找到了一些散落在农场的补给，同时似乎听到有人在叫我们（+5口粮）

┃ ┗━━►三分之一概率：我们找到了一些散落在农场的补给，同时似乎听到有人在叫我们（+15水）

┣━━►2：进入居民楼看看（进入事件废弃农场-农场主（1280））

┗━━►3：回头再来（事件还在，可以之后再加入）

### 02.废弃农场-农场主（1280）

原来这个农场还有一个农场主留守着。主人招待我们进了房间。“你们可以在我们这休息，但可不是免费的”

┣━━►1：睡觉（消耗80零件，消耗2时。回到当前节点）

┣━━►2：吃饭（消耗20零件，消耗10分。回到当前节点）

┗━━►3：不用了（进入事件废弃农场-邪教（1281））

“这个地方丧尸基本不会袭击，因为之前有一个我们家里祖祖相传的神器放在这里。直到前段时间，一个邪教组织来到了这里，他们自称‘绿宝石’，抢走了我家的神器还有很多物资，导致现在这里变成这副凄惨样。

### 03.废弃农场-邪教（1281）

我准备放弃这个地方搬到大城市去了，你们要是敢和那个邪教作对的话，我可以把他们的位置告诉你”

┣━━►1：好啊好啊（+100见闻。进入事件（支线）蓝宝石邪教 危险（1282）（任务清单））

┃ “你们要小心，他们都是一群疯子”

┗━━►2：算了算了（事件还在，可以之后再加入）

这是你自己的事，我们还有别的事要做

### 04.（支线）蓝宝石邪教 危险（1282）（任务清单）

一个为非作歹的邪教，我们也许可以做点什么

到达任务目标地点（进入事件蓝宝石邪教-宝石宫（1284））

### 05.蓝宝石邪教-宝石宫（1284）

我们来到了蓝宝石邪教的入口，外面是一个与戈壁滩完全不搭调的巨大宫殿，入口处镶嵌着一个巨大的蓝宝石，而门口是两个身形巨大的看守

┣━━►1：强攻（消耗25弹药。回到当前节点）

┃ 两个彪形大汉显然不是吃素的，我们花了很大力气，却没讨到什么好处

┣━━►2：潜入（进入事件蓝宝石邪教-潜入蓝宝石（1285））

┗━━►3：谎称要入教（+500见闻。进入事件蓝宝石邪教-入教仪式（1287））

### 06.蓝宝石邪教-潜入蓝宝石（1285）

我们决定潜入这个邪教基地，我们应该怎么做

┣━━►1：从通风口（消耗30分。一名成员受伤。进入事件蓝宝石邪教-遭遇邪教成员（1286））

┃ 通风口里的风扇转速太高，使我们的队员受伤了！

┣━━►2：从地下室（消耗2时）

┃ ┗━━►二分之一概率：地下室的地形太复杂了，七拐八弯又回到了原点（回到当前节点）

┃ ┗━━►二分之一概率：地下室的地形太复杂了，七拐八弯终于进来了（进入事件蓝宝石邪教-遭遇邪教成员（1286））

┣━━►3：从窗户（消耗2时）

┃ 窗户的密封性太好了，我们怎么都进不去（回到当前节点）

┗━━►4：撬开后门（需要手工>30。进入事件蓝宝石邪教-遭遇邪教成员（1286））

### 07.蓝宝石邪教-遭遇邪教成员（1286）

我们潜入的过程中遇到了邪教的成员，他还没有注意到我们，我们要怎么做

┣━━►1：击晕他（需要战斗力>45。进入事件蓝宝石邪教-邪教基地一楼（1290））

┃ 我们朝他后颈劈下去，他扑腾了两下很快不动了

┣━━►2：贿赂他（消耗500零件。进入事件蓝宝石邪教-邪教基地一楼（1290））

┃ 他收了钱，然后装的像什么也没看到一样

┣━━►3：跟踪他（需要注意力>40。进入事件蓝宝石邪教-邪教基地一楼（1290））

┃ 我们蹑手蹑脚跟在他后面，他丝毫没有注意到我们

┗━━►4：谎称要入教（+500见闻）

### 08.蓝宝石邪教-入教仪式（1287）

出乎意料，这些人竟然很随便的就接受了我们的入教申请，但是称必须要一同参加一项特定考验

┣━━►1：火之考验（进入事件蓝宝石邪教-入教仪式2（1288））

┃ 出乎意料，我们被带到了一间桑拿房，蒸了十多分钟就被带出去了，虽然有点热。

┣━━►2：光之考验（失去一名成员。进入事件蓝宝石邪教-入教仪式2（1288））

┃ 我们每个人都被绑到了电椅上！强大的电流通过，一名队员最终没能经受住考验。

┣━━►3：水之考验（一名成员受伤。进入事件蓝宝石邪教-入教仪式2（1288））

┃ 我们被扔到了一个密闭的房间，不断有水注入房间，好在房间里还有个小空间可以呼吸，但是不够我们所有人呼吸，一名队员溺水伤了肺

┗━━►4：人之考验（丧尸血量120。进入事件蓝宝石邪教-入教仪式2（1288））

我们被丢到了一个满是丧尸的房间里！

### 09.蓝宝石邪教-入教仪式2（1288）

我们通过入教仪式后，见到了教主，教主称我们已是信徒了

┣━━►1：我们的教义？（回到当前节点）

┃ ┗━━►这个世界太肮脏了，人类被惩罚只能挤压在有限的空间活着，只有神的使者可以在大地上自由的活动，我们要供奉神的使者

┃ ┗━━►我记得我已经说过了（再次选择“我们的教义？”选项）

┣━━►2：我们要做什么（回到当前节点）

┃ ┗━━►当然是供奉神的使者了，要让他们吃的好好的过的舒舒服服的

┃ ┗━━►我记得我已经说过了（再次选择“我们要做什么”选项）

┗━━►3：拜拜了您（进入事件蓝宝石邪教-蓝宝石宫殿（1289），达成成就“同流合污”）

### 10.蓝宝石邪教-蓝宝石宫殿（1289）

教主称让我们先去礼拜，并且绝对不要去无关区域

┣━━►1：去礼拜堂

┃ ┗━━►二分之一概率：我们在礼拜堂做完礼拜，很快就没有事可以干了，我们到底在干什么（回到当前节点）

┃ ┗━━►二分之一概率：基地太大，我们迷路了，不知不觉走到了二楼（进入事件蓝宝石邪教-邪教基地二楼（1291））

┗━━►2：去大厅（进入事件蓝宝石邪教-邪教基地一楼（1290））

### 11.蓝宝石邪教-邪教基地一楼（1290）

一楼是一个巨大的大厅，庄严而肃穆。角落里有一个手扶梯，旋转着向上

┗━━►1：上二楼（进入事件蓝宝石邪教-邪教基地二楼（1291））

### 12.蓝宝石邪教-邪教基地二楼（1291）

眼前的景象令我们震惊，一座大厅的正中央有一个丧尸被关在笼子里，而周围是一群穿着教袍的人围着她，口中念念有词，十分诡异

┣━━►1：赶紧离开建筑（结束事件）

┃ 这个建筑实在是太邪门，我们还是赶紧走吧

┣━━►2：赶紧上楼（进入事件蓝宝石邪教-邪教基地三楼（1292））

┃ ┗━━►二分之一概率：我们在溜上楼的过程中还是引起了他们的注意，很快一群人开始追我们

┃ ┗━━►二分之一概率：我们上楼的动静太大，惊动了这群人，他们突然对我们群起而攻之，我们好不容易才逃到了三楼，一名成员却被误伤了导致了死亡（失去一名成员）

┗━━►3：击毙丧尸（需要注意力>25。进入事件蓝宝石邪教-邪教基地三楼（1292））

突然人群混乱了起来，因为我们在隐秘的角落射击，没人注意到我们，我们趁乱上了三楼

### 13.蓝宝石邪教-邪教基地三楼（1292）

三楼的情况更加令人窒息，一堆丧尸被钉在十字架上，姿态扭捏，还有数个十字架是空的。而此时，走廊却传来了脚步声，有人逼近了！

┣━━►1：让丧尸队友出面（需要有丧尸化成员才会出现该选项。进入事件蓝宝石邪教-神启（1293））

┃ “神启！”，突然一个声音传了过来，当我们注意到时，已经被一大群人团团围住朝拜了起来？！

┣━━►2：赶紧离开建筑

┃ 这个建筑实在是太邪门，我们还是赶紧走吧

┣━━►3：假扮丧尸，在地上爬行

┃ ┗━━►二分之一概率：“神启！”，突然一个声音传了过来，当我们注意到时，已经被一大群人团团围住朝拜了起来？！（进入事件蓝宝石邪教-神启（1293））

┃ ┗━━►二分之一概率：“亵渎！”，突然一个声音传了过来，当我们注意到时，已经被一大群拿武器的人团团围住了！我们被他们狠狠地揍了一顿，然后扔出了宫殿。（一名成员受伤。结束事件）

┗━━►4：把队员钉到十字架上（需要手工>15）

“神启！”，突然一个声音传了过来，当我们注意到时，已经被一大群人团团围住朝拜了起来？！

### 14.蓝宝石邪教-神启（1293）

毫无疑问我们成功让他们以为我们是丧尸——也就是他们口中的“神的使者”变成了真正的人。我们被一群人簇拥着，为首的那个人似乎是个小头领。一脸懵逼的被带到了一个巨大的房间，中间坐着一个干瘪的老头子。周围的人大吼着让我们下跪

┣━━►1：下跪（+500见闻）

┃ “我是这里的大祭司，详情已经听教徒们说了，你们就是上天派来的神启对吧”

┗━━►2：无动于衷（失去一名成员。结束事件）

“居然对大祭司不敬！大胆”，人群突然叫嚣了起来，然后我们又被簇拥着推搡到了一个房间被拳打脚踢？？然后扔出了宫殿。

### 15.蓝宝石邪教-神启2（1294）

“是的，没错”，我们刚准备开始编故事，教团的主教却突然冲进来，大声斥责我们是骗子

┣━━►1：承认自己在骗人（一名成员受伤）

┃ 那一刻，现场的气氛仿佛都凝固了。“烧死！烧死！”人群突然叫嚣起来，要将我们绑上火刑柱。好不容易才狼狈地逃走

┣━━►2：怒怼主教

┃ ┗━━►二分之一概率：我们的言辞漏洞太多，很快露出了破绽，我们被赶出了宫殿（一名成员受伤）

┃ ┗━━►二分之一概率：主教和我们争得面红耳赤（进入事件蓝宝石邪教-审判（1295））

┣━━►3：巧舌如簧（需要口才>25。进入事件蓝宝石邪教-审判（1295））

┃ 主教和我们争得面红耳赤

┗━━►4：诬陷主教才是骗子（进入事件蓝宝石邪教-审判（1295））

主教和我们争得面红耳赤

### 16.蓝宝石邪教-审判（1295）

在我们相持不下，所有人都看的一脸懵逼的时候，主教声称要和我们进行公平的“审判”，以维持教义的纯净

┣━━►1：同意（一名成员受伤。结束事件）

┃ 所谓的审判就是坐电椅，然而主教的椅子显然没有通电，我们被骗了！我们好不容易逃了出来

┣━━►2：拒绝（一名成员受伤。结束事件）

┃ 主教称我们畏惧神的审判，指示他的手下要击毙了我们所有人。我们好不容易逃了出来

┗━━►3：当场击毙他（消耗20子弹。进入事件蓝宝石邪教-剧变（1297））

所有人都震惊了，大祭司目瞪口呆，突然站起来，指着我们仿佛要说什么

### 17.1296事件不存在

### 18.蓝宝石邪教-剧变（1297）

但是大祭司却突然抽抽了起来，随即倒在了血泊中。一个身穿教袍的人——也就是之前引导人群簇拥我们过来的那个小头领，他站在台上，面前是倒下的大祭司的尸体，而他拿着一把枪

┗━━►1：。。。。

“主教和大祭司都是骗子，他们骗了大家，我才应该是成为教派领袖的人。你们看，天启带来了希望，这几个人揭穿了主教和大祭司的幌子，如今我们才真正得到了自由。我们要感谢他们。”台上的人开始滔滔不绝的叨念起来。好一个黑吃黑啊。

### 19.蓝宝石邪教-剧变2（1298）

那个人转向我们问道：各位神启，很感谢你们帮忙铲除了邪恶的主教，我们应该怎么道谢？

┣━━►1：你不也一样是个骗子吗（+15道德。失去一名成员。结束事件）

┃ 台上的人继续微笑着，手一挥，一堆人从旁边冲了进来，用枪把我们一个队员打成了筛子。我们好不容易才逃走

┣━━►2：很多弹药（+600弹药。结束事件）

┃ 我们要了一些东西，很快便被赶了出来

┣━━►3：很多食物（+40口粮。结束事件）

┃ 我们要了一些东西，很快便被赶了出来

┣━━►4：神器（获得“神器”。结束事件）

┃ 我们要了一些东西，很快便被赶了出来

┗━━►5：我们需要神的指引（进入事件蓝宝石邪教-正式教员（1299））

台上的人哈哈大笑，并欣然邀请我们加入教派

### 20.蓝宝石邪教-正式教员（1299）

我们成为了蓝宝石教的正式教员，可以自由活动

┣━━►1：偷东西（消耗2时。+300弹药，+20口粮。失去选项“偷东西”。回到当前节点）

┃ 因为我们受到整个教派的敬仰，我们可以大摇大摆地进出仓库

┣━━►2：偷走神器（消耗2时。获取神器。失去选项“偷走神器”。回到当前节点）

┃ 我们获得了“神器”，这玩意看起来很牛逼？

┣━━►3：做礼拜（消耗2时。结束事件）

┃ 啊，我们到底在干什么

┣━━►4：偷偷溜走（结束事件）

┃ 趁着月黑风高我们偷偷地溜走了，远离了这个是非之地

┗━━►5：除掉这个教团（+5道德。进入事件蓝宝石邪教-蓝宝石的覆灭（1300）。达成成就“为民除害”）

### 21.蓝宝石邪教-蓝宝石的覆灭（1300）

这个教团崇拜丧尸，滥用私刑，祸害一方，我们一定要除掉他，我们现在的身份可以掩护我们做很多事，正是最好的时机

┣━━►1：用炸药解决问题（消耗100弹药。+500见闻，+2道德。结束事件）

┃ 由于没有人监视我们了，我们偷偷安装了炸药，在一个月黑风高的夜晚引爆了炸药，整个蓝宝石教的宫殿也在沙漠上灰飞烟灭。这个害人的组织终于被端掉了。

┣━━►2：一把火烧了（消耗100汽油。+500道德，+2道德。结束事件）

┃ 由于没有人监视我们了，我们偷偷倒满了汽油，在一个月黑风高的夜晚点燃了汽油，整个蓝宝石教的宫殿也在沙漠上化为余烬。这个害人的组织终于被端掉了。

┣━━►3：说服信徒造反（需要口才>35。+500见闻。结束事件）

┃ 由于信徒都很尊重我们，我们渐渐掌握了教团内的话语权，在一次礼拜中我们挑拨了两个派系的矛盾，他们开始械斗起来，很快教团就崩溃了

还是算了吧

┗━━►4：还是算了吧（结束事件）

我们还是怂了，这太危险了，早点溜吧

## 【支线】流动营地（2009）

据说这里有一个流动营地，不时有人在这里扎营

### 01.格斗比赛-营地（1301）

我们注意到前方有一个营地，炊烟袅袅，旁边是许多车辆停靠，我们要去看看吗

┣━━►1：进入营地（进入事件格斗比赛-格斗场（1302））

┗━━►2：继续前进（结束事件）

### 02.格斗比赛-格斗场（1302）

这是一个格斗场，没多少人注意我们，大家都对着正中间的场地呐喊欢呼着。擂台入口处显示着：入场费90

┣━━►1：观战（进入事件格斗比赛-神秘的客人（1304））

┗━━►2：参战（消耗1时30分，消耗90零件。进入事件格斗比赛-比赛（1303））

### 03.格斗比赛-比赛（1303）

我们参加了格斗比赛，要以什么策略跟对手打呢

┣━━►1：力量碾压（需要战斗力>40。回到格斗比赛-格斗场（1302）事件）

┃ ┗━━►二分之一概率：通过痛击对方，让对方很快败倒在我们手下。我们赢得了比赛的奖金（+180零件）

┃ ┗━━►二分之一概率：对方也不是个善茬，运用智力化解了我们的一次次进攻，借力打力把我们打翻在地

┣━━►2：攻其不备（需要注意力>40。回到格斗比赛-格斗场（1302）事件）

┃ ┗━━►二分之一概率：通过突袭对方的弱点，让对方很快败倒在我们手下。我们赢得了比赛的奖金（+180零件）

┃ ┗━━►二分之一概率：对方也不是个善茬，这个大块头力量巨大，差点把我们头都捏爆

┣━━►3：以巧取胜

┃ ┗━━►二分之一概率：通过灵活的走位和借助场地优势，让对方很快败倒在我们手下。我们赢得了比赛的奖金（+180零件）

┃ ┗━━►二分之一概率：对方也不是个善茬，这个大块头力量巨大，差点把我们头都捏爆

┗━━►4：听天由命

┗━━►二分之一概率：对方的力量速度皆在我们之上，我们也不知道怎么赢的，这种比赛最好别打第二次了（+180零件）

┗━━►二分之一概率：实力相差太大了，我们被打的落花流水

### 04.格斗比赛-神秘的客人（1304）

在我们观战时，却突然出现了一名神秘人向我们打招呼，他笑得很猥琐。\n神秘人笑着说，“看起来你们是经历过大风大浪的人啊，我这里有一个有意思的情报，标示着一个藏宝点，便宜出售，你们感兴趣吗”

┣━━►1：购买情报（消耗100零件。+500见闻。进入事件（支线）寻宝 危险（1305）（任务清单））

┗━━►2：不感兴趣（结束事件）

不久之后格斗就结束了，营地中的人们陆陆续续的离开

### 05.（支线）寻宝 危险（1305）（任务清单）

到达任务目标地点（进入事件寻宝-宝洞（1307））

### 06.1306事件不存在

### 07.寻宝-宝洞（1307）

按着地图到达了目标地点，旷野上突兀地出现了一个直径一米的井盖，打开是一个垂直的地下通道，一片漆黑

┣━━►1：朝下面喊（回到当前节点）

┃ 我们竟然一点回声也听不到

┣━━►2：丢个火把（回到当前节点）

┃ 很快火把就消失在了黑暗中，看来这个洞很深

┣━━►3：下去（进入事件寻宝-漆黑的洞（1308））

┃ 爬了很久很久，我们终于到达洞底部

┗━━►4：赶紧溜（结束事件）

此地不妙，赶紧脚底抹油

### 08.寻宝-漆黑的洞（1308）

这里好像是一个巨大的空间，四周连墙壁都没有，漆黑一片，除了地面，光照不到任何东西

┣━━►1：派一个人前进（失去一名成员。回到当前节点）

┃ 很快他便陷入了巨大的黑暗，甚至连脚底的看不清了。不一会儿火光突然也熄灭了，不对，还感觉得到热量，分明就是看不见光了，再过一会儿也听不见脚步声了，不一会儿连站着也感觉不到了。他真的还活着吗！

┣━━►2：丢个火把（回到当前节点）

┃ 很快火把就消失在了黑暗中，看来这个洞很深

┣━━►3：派一个人拴绳子前进（进入事件寻宝-深邃的黑暗（1309））

┗━━►4：离开洞穴（结束事件）

鬼地方太邪门了

### 09.寻宝-深邃的黑暗（1309）

我们一位队员自告奋勇，绑起了绳子进入了黑暗中。绳子大概挪出去了五米左右，动静便很小了

┣━━►1：静观其变（进入事件寻宝-深邃的黑暗2（1310））

┃ 我们应该再让他往深处走几步

┗━━►2：赶紧拉回来（回到事件寻宝-漆黑的洞（1308））

我们把队员拉了回来，他一脸懵逼

### 10.寻宝-深邃的黑暗2（1310）

绳子大概挪出去了又几米，便没有一点动静了

┣━━►1：静观其变（进入事件寻宝-深邃的黑暗3（1311））

┃ 我们应该再让他往深处走几步

┗━━►2：赶紧拉回来（进入事件寻宝-神秘匣子（1312））

我们把队员拉了回来，他精神恍惚，但是手上抱着一个匣子

### 11.寻宝-深邃的黑暗3（1311）

没有一点动静

┣━━►1：静观其变（回到当前节点）

┃ 等了很久，还是没有什么变化

┗━━►2：赶紧拉回来（失去一名成员。达成成就“坠入深渊”）

我们把绳子拉回来，却只看到一具冰冷的尸体。我们惊恐万分

### 12.寻宝-神秘匣子（1312）

这是一个古怪的匣子，外形呈流线型，看起来富有科技感

┣━━►1：阅读说明书（回到当前节点）

┃ 对大灾......急中心，特殊.......室，...............................

┗━━►2：打开匣子（+500见闻，+5核心。结束事件）

## 【支线】废弃游乐园（2010）

地图上显示这是一个废弃游乐园。对了，游乐园是旧时代的一种建筑群，修有各种建筑供人取乐

### 01.游乐园-路标（1313）

一座巨大的路标出现在前方的分叉路，显示旁边的小路有一座游乐园，但是我们的地图上并没有标注，我们应该去看看吗

┣━━►1：前往小镇（进入事件游乐园-神秘游乐园（1314））

┗━━►2：过会儿再来（事件还在，可以之后再加入）

### 02.游乐园-神秘游乐园（1314）

道路的尽头果然是一座游乐园，满是枯木与锈迹斑斑的娱乐设施，楼房看起来像是要倒塌一般，异常的惊悚

┣━━►1：去摩天轮看看（进入事件游乐园-摩天轮（1315））

┣━━►2：去过山车看看（进入事件游乐园-商业街（1316））

┗━━►3：去鬼屋看看（进入事件游乐园-鬼屋（1317））

### 03.游乐园-摩天轮（1315）

摩天轮高耸入云般，是这附近最高的建筑。支架已经完全腐朽，感觉随时会倒下来一般

┣━━►1：拆解摩天轮（+400零件，回到事件游乐园-神秘游乐园（1314），并且失去选项“去摩天轮看看”）

┃ 拆解了摩天轮，我们回收了大量有用的资源

┣━━►2：进入摩天轮（回到当前节点）

┃ 我们坐在摩天轮上，开始思考着人生

┗━━►3：返回（回到事件游乐园-神秘游乐园（1314），并且失去选项“去摩天轮看看”）

### 04.游乐园-商业街（1316）

五彩斑斓的招牌昭示着这里曾经的繁华，如今已经褪色，破旧的墙壁和各种各样的垃圾充斥着街道

┣━━►1：进入商业街搜索

┃ ┗━━►三分之一概率：我们找到了一些物资（+300零件）

┃ ┗━━►三分之一概率：我们什么也没找到，这些店铺实在是太老旧了

┃ ┗━━►三分之一概率：我们遇到了一群丧尸（丧尸血量40）

┣━━►2：在外围搜索

┃ ┗━━►二分之一概率：我们找到了一些物资，虽然挺少的（+70零件）

┃ ┗━━►二分之一概率：我们什么也没找到，这些店铺实在是太老旧了

┗━━►3：返回（回到事件游乐园-神秘游乐园（1314），并且失去选项“去过山车看看”）

### 05.游乐园-鬼屋（1317）

阴森的鬼屋，此时显得更阴森，门口有一个映着狰狞鬼脸的面具

┣━━►1：拿走面具（获得鬼面具，回到当前节点，并且失去选项“拿走面具”）

┃ 我们拿下了鬼面具，不知道为什么看起来有些毛骨悚然

┣━━►2：进入鬼屋（随机一人+750见闻。进入事件游乐园-鬼屋2（1318））

┗━━►3：返回返回（回到事件游乐园-神秘游乐园（1314））

### 06.游乐园-鬼屋2（1318）

鬼屋里面特别阴森，各种各样的鬼表情狰狞，在灯光照射下愈发恐怖

┣━━►1：赶紧离开（结束事件）

┃ 这个地方越想越不对劲，好在我们及时跑出来了

┣━━►2：仔细观察（需要注意力>20。回到当前节点）

┃ 这些是真的鬼！是丧尸！但是他们似乎沉睡着，只要不发出噪音应该就问题不大

┗━━►3：继续深入（进入事件游乐园-鬼屋3（1319））

### 07.游乐园-鬼屋3（1319）

越往鬼屋深处走，内心中的不安感就越强，终于我们来到了鬼屋最深处，地上有一个鬼面具，而最里面有一个几乎已经要腐朽的门

┣━━►1：拿走面具（获得鬼面具，回到当前节点，并且失去选项“拿走面具”）

┃ 我们拿下了鬼面具，不知道为什么看起来有些毛骨悚然

┣━━►2：打开门（失去一名队友。结束事件）

┃ 门后面是堆积如山的丧尸，开门的声音唤醒了他们，无穷无尽的尸潮涌了出来，阵阵恶臭铺天盖地。当我们逃出来时，已然神志不清，甚至没有在第一时间发现少了一个人。

┗━━►3：离开（结束事件）

我们蹑手蹑脚的离开了，不发出一点声音

## 【支线】巨石阵

地图上显示这里有一个巨大的巨石阵

### 01.巨石群-入口（1320）

一片巨石群出现在我们的路旁，入口处似乎有一些很旧的脚印，我们应该去查看一下吗

┣━━►1：进入巨石群（进入事件巨石群-林立的巨石（1321））

┗━━►2：以后再说（事件还在，可以之后再加入）

### 02.巨石群-林立的巨石（1321）

在巨石群中，我们很快就迷失了方向。而且似乎总感觉有视线注视着我们

┣━━►1：向外移动（消耗1时）

┃ ┗━━►三分之一概率：我们似乎迷失了方向，转了一圈又回到了原点（回到当前节点）

┃ ┗━━►三分之一概率：绕来绕去，终于绕出了巨石群（结束事件）

┃ ┗━━►三分之一概率：进入事件巨石群-谜之声（1322）

┣━━►2：向深处移动（消耗1时）

┃ ┗━━►二分之一概率：我们似乎迷失了方向，转了一圈又回到了原点

┃ ┗━━►二分之一概率：进入事件巨石群-谜之声（1322）

┗━━►3：原地停止（消耗1时）（进入事件巨石群-谜之声（1322））

### 03.巨石群-谜之声（1322）

“停下，你们不要再走了，赶紧下车然后闭上眼睛！”

┣━━►1：你是谁？（失去选项“你是谁”）

┃ 没有人回应

┣━━►2：赶紧离开（消耗1时）

┃ ┗━━►二分之一概率：我们似乎迷失了方向，转了一圈又回到了原点

┃ ┗━━►二分之一概率：绕来绕去，终于绕出了巨石群

┗━━►3：照做（+750见闻进入事件巨石群-巨石部落（1323）。达成成就“巨石部落”）

### 04.巨石群-巨石部落（1323）

再次睁开眼，我们发现自己已经处在了一座小镇中，人来人往，四周仍可以看到巨石群

┗━━►1：和周围人交谈（进入事件巨石群-巨石部落2（1324））

“我们是一个在沙漠上游走的部落。我们在这巨石群中生活，为了抵御丧尸和不友好的来访者，我们在巨石群中释放了一种致幻剂。只有闭上眼睛才可以看到真正的路。你们照我们说的做了，你们一定是好人。”

### 05.巨石群-巨石部落2（1324）

看着人来人往的住民们，我们似乎也放下了警惕

┣━━►1：去寻找一点吃的（消耗4时。+5口粮。进入事件巨石群-巨石部落3（1325））

┃ “真的不要钱吗？”“没错，你们是难得的客人，这一点是应该的”

┣━━►2：去寻求一点医疗帮助（消耗4时。+1医疗箱。进入事件巨石群-巨石部落3（1325））

┃ “真的不要钱吗？”“没错，你们是难得的客人，这一点是应该的”

┗━━►3：原地休息（消耗4时。进入事件巨石群-巨石部落3（1325））

我们在这里休息到了晚上，已经多久没有在野外睡得这么好了呢

### 06.巨石群-巨石部落3（1325）

晚上睡觉时，村民突然叫醒了我们，他们正在举办一场葬礼，但是人手不足，希望我们能帮他们一下忙。帮忙把棺材抬到目的地

┣━━►1：帮（+500见闻。进入事件巨石群-抬棺（1326））

┃ 他们给予了我们这么多帮助，我们应该做点力所能及的

┗━━►2：不帮（-1道德。结束事件）

我们还有事要做，就先走了

### 07.巨石群-抬棺（1326）

棺材比想象的重，我们抬了很久，终于到了墓地，但是这时举目四望，村名都不见了。

┣━━►1：放下棺材赶紧走（消耗2时，+1核心）

┃ 第二天早上，村民给予了我们报酬。我们也没打算多问昨晚他们去哪了，上车就赶紧走了。

┗━━►2：打开棺材看看

┗━━►二分之一概率：棺材里竟然装着大量珠宝。这个时候，我们已经看不到一个村民了，我们赶紧把珠宝带上就逃跑了。（+1250零件）

┗━━►二分之一概率：棺材里竟然装着我们一个同伴的尸体！而我们再往这位同伴刚才站的地方看已是空无一人！所有人吓得屁滚尿流，赶紧上了车逃跑。（失去一名成员）

## 【城市支线】好奇的店主

### 01.好奇的店主-相遇（1327）

当我们进入这座城市的时候，一个小店店主正坐在面向大街的门口，问我们是不是要去死者大地

┣━━►1：是（进入事件好奇的店主-委托（1328））

┃ 他欣喜若狂，慌忙介绍了自己起来

┣━━►2：不是（进入事件好奇的店主-委托（1328））

┃ 他似乎很失望，但是还是继续说了起来

┗━━►3：那是什么（+200见闻）

天呐，你怕不是第一次离开故乡吧，死者之地就是大陆最中央那片感染度高的离谱那片区域。那片区域太过危险，但是同时也充满了宝藏，吸引了无数人前去冒险。我们是离那片区域最近的一个镇子。

### 02.好奇的店主-委托（1328）

“我在这里开店好多年了，看到无数人进入死者之地，但是很少看到有人回来。听说那里最外围的一个城市有一个咖啡厂，那里是整片大陆咖啡最多的地方了，要是能去那里就好了，简直是座宝山啊。对了，不管你去不去，都告诉你吧，咖啡厂在这里，把地图拿来”

┗━━►1：谢了（进入事件（支线）咖啡厂（1329）（任务清单））

### 03.（支线）咖啡厂（1329）（任务清单）

据说这里有一座旧时代的咖啡厂，里面似乎有非常多的咖啡

到达砂石区工业基地

（到达砂石区工业基地后：弹出消息）：我们到达了店主说的那个咖啡厂，与其说是厂，不如说是个小商铺，尽管如此，很明显几十年前就被洗劫一空了，也说不上是宝山。不过我们还是得到了很多咖啡（+5咖啡。达成成就“很多咖啡”）

## 01.神婆-算命（1330）

我们走进了一个小房间，一个打扮的疯疯癫癫的女人做在正中间，墙上挂着奇奇怪怪的东西（大部分都像是废土的垃圾），她问我们来做什么

┣━━►1：来算命（进入事件神婆-算命2（1331））

┣━━►2：关于预言村（需要接取神婆的任务才会出现该选项，进入事件神婆-调查结果（1343））

┗━━►3：没事了（返回）

### 02.神婆-算命2（1331）

神婆听说有客人，非常高兴，准备给我们算一卦。这时我们也注意到，他的房间里有非常多的书，看起来被她当作护身符了

┣━━►1：付钱算命（-10零件）

┃ ┗━━►三分之一概率：你最近运势极差，几乎干不成什么事，建议遇见不确定的事谨慎为好

┃ ┗━━►三分之一概率：你最近运势平平，遇见好事坏事的几率都差不多

┃ ┗━━►三分之一概率：你最近运势极佳，遇到什么事不要怂莽就是了

┣━━►2：想买护身符

┃ 神婆突然变得咬牙切齿起来：“都怪他们！都是他们的错！”

┗━━►3：不算了（返回）

### 03.神婆-竞争对手（1332）

我早在十年前就在这里做算命生意了！我算的从来都特别准，十里八乡都认可我。但是最近在西边的村子突然来了几个神棍，他们自称自己有神力，可以用丧尸来算命，我这里一下子就没生意了，气死我了”

┗━━►1：是哦（进入事件神婆-竞争对手2（1333））

### 04.神婆-竞争对手2（1333）

他们一定是骗人的，你愿意帮我戳穿他们吗，我一定有重谢

┣━━►1：好啊（随机一人+300见闻，-1道德。进入事件（支线）神婆的请求（1334）（任务清单）和（支线）预言村（1335）（任务清单））

┃ 说实话，这就是狗咬狗。但是谁叫有利可图呢，我们还是掺和进来了

┣━━►2：我很忙（结束事件）

┗━━►3：你不也是骗子吗（结束事件）

“滚滚滚！！”

### 05.（支线）神婆的请求（1334）（任务清单）

如果得知了预言村的秘密，我们应该回去跟神婆要一点报酬

到达神婆加油站且在该城市进行【算命】（进入事件）

### 06.（支线）预言村（1335）（任务清单）

我们要去看看预言村的神棍们有什么表演

到达预言村且在该城市进行【算命】（进入事件预言村-表演（1336））

### 07.预言村-表演（1336）

我们刚到达预言村，便看到了神婆所说的那几个人。他们被一群人簇拥着，似乎在做着某种表演

┗━━►1：挤进去看看

你发现被簇拥着的人是两个打扮奇特的人，而距他们不远处的树干上用铁链拴着一只丧尸，丧尸面前摆着各种各样的纸片

### 08.预言村-表演2（1337）

见过很多丧尸的你们，感觉这场表演相当危险，如果这个丧尸混进城里，这个城就完蛋了。

他们宣称这只丧尸是神的使者，而他们自称自己是蓝宝石预言者，能通过神的使者的行为读懂一切未来。

┣━━►1：继续观看

┃ 一名主妇很感兴趣，付了钱要求获得神谕，只见丧尸龇牙咧嘴的闹腾了一阵后，从地上捡起来了一张纸，扔了出去。为首的那个神棍小心翼翼地捡起来纸片，念叨了一阵后，对妇女说：“你最近要遇上不幸的事，请一定注意要预防红色的东西放在家里”。妇女非常激动，一口一个感谢蓝宝石念叨了半天。

┣━━►2：要求体验（进入事件预言村-表演3（1338））

┣━━►3：斥责他们（口才-1）

┃ 尽管我们说的慷慨激昂，但是围观群众似乎早已见怪不怪，弄得我们非常尴尬

┗━━►4：离开（返回）

### 09.预言村-表演3（1338）

这样看着是不会有进展的，我们要亲自试试

┣━━►1：要求算命（消耗50零件，随机一人+10见闻。）

┃ ┗━━►三分之一概率：几乎是和刚才一样的操作，他捡起来地上的纸念叨：你最近运势极差，几乎干不成什么事，建议遇见不确定的事谨慎为好

┃ ┗━━►三分之一概率：几乎是和刚才一样的操作，他捡起来地上的纸念叨：你最近运势平平，遇见好事坏事的几率都差不多

┃ ┗━━►三分之一概率：几乎是和刚才一样的操作，他捡起来地上的纸念叨：你最近运势极佳，遇到什么事不要怂莽就是了

┣━━►2：要求近距离观看

┃ ┗━━►他似乎察觉到我们是来找茬的，并不同意我们的要求（没有花钱算命）

┃ ┗━━►进入事件预言村-表演4（1339）

┗━━►3：斥责他们是骗子（口才-1）

尽管我们说的慷慨激昂，但是围观群众似乎早已见怪不怪，弄得我们非常尴尬

### 10.预言村-表演4（1339）

“哦，你知道，我亲爱的朋友，神的使者是具有很强攻击性的，靠近他可能让你很危险”

┣━━►1：我会付钱的（消耗200零件。进入事件预言村-表演5（1340））

┣━━►2：花言巧语（进入事件预言村-表演5（1340））

┃ 在我们巧言令色表示了自己对于神的使者是多么虔诚以后，他终于让我们靠近了

┗━━►3：那算了吧（返回）

### 11.预言村-表演5（1340）

我们靠近了那个“丧尸”，但是到了一定距离我们便不被允许继续靠近了

┣━━►1：我会付钱的（消耗800零件，进入事件预言村-骗局（1341））

┣━━►2：我还想再靠近点（进入事件预言村-骗局（1341））

┣━━►3：仔细观察（进入事件预言村-骗局（1341））

┗━━►4：已经可以了（返回）

### 12.预言村-骗局（1341）

好家伙，我们发现这个“丧尸”的腐烂的皮竟然是一层橡胶，这个“丧尸”其实是个人？？怪不得他能做出各种精准的动作

┗━━►1：拆穿他们（+300见闻。达成成就“骗局”）

我们把我们的发现告诉为首的那个神棍时，他很明显慌了，周围还有那么多围观的人，这要是戳穿了他们恐怕会被轰走

### 13.预言村-骗局2（1342）

他用几乎是哭腔哀求我们：“求求你不要戳穿我们，这是我们逃离有个邪教以后最后的生存手段了，我会给你钱的，核心也给你！求求你不要说出去！”

┣━━►1：那敢情好（+200见闻，+1500零件，+1核心，-1道德。进入事件（支线）神婆的请求（1334）（任务清单））

┃ 其实我们依然可以去给神婆告发他们，赚两份钱，何乐而不为呢

┗━━►2：我不同情骗子（此时还有1334任务没完成，还需要回一次神婆加油站结束事件）

我们该回去给神婆复命了

### 14.神婆-调查结果（1343）

怎么样，有进展吗，关于预言村那一对骗子

┣━━►1：暂时还没（返回）

┣━━►2：他们没什么问题（需要完成预言村任务才出现该选项）

┃ 神婆恨地咬牙切齿，但也没什么办法。不服她可以自己去一趟的呀

┃ ┗━━►3我们遵守了约定，尽管是和骗子的约定（需要收取骗子东西。结束事件）

┃ ┗━━►3我们不想掺和狗咬狗的事了，让他们自己窝里斗去吧（需要不收骗子东西。结束事件）

┗━━►3：我发现他们的手法了（+1500零件，-4道德。结束事件）

“哈哈哈哈哈哈哈！！！”神婆笑得非常瘆人。“太好了，终于抓到他们的把柄了，我要亲自去戳穿他们，我还真以为是丧尸呢。拿着，这是你的报酬”

我们拿了别人的钱，却转手把人卖了，属实缺德（需要收取骗子东西）

## 【城市支线】走私犯（2013）

当我们进入这座城市的时候，一个藏在建筑阴影里的小商人突然对我们挤眉弄眼，“嘿，这位老板，要瞧瞧好货吗”

初次进入绿地城会弹出该消息，但这并不是任务

### 01.走私犯-见面（1344）

一个贼眉鼠眼的人冲我们眨巴眼睛，“我这里有些好货，比在正常地方买要便宜很多

┣━━►1：看看吧（进入事件走私犯-货物（1345））

┃ 和这种人较劲就是浪费时间，就当买个教训吧

┣━━►2：你这些东西哪来的（回到当前节点）

┃ 不瞒您说，我认识一个土匪团队，我是帮他们销赃的，所以价格绝对比你在市场上买要便宜得多

┣━━►3：我也想搞一点（需要先交谈2选项，进入事件走私犯-外快（1346））

┃ “那你去看看嘛，就我说的那个地方，我不会骗你的”

┗━━►4：不用了（返回）

### 02.走私犯-货物（1345）

童叟无欺，价格公道

┣━━►1：300零件换8口粮，可无限兑换（回到当前节点）

┃ 客官好眼光，嘻嘻

┣━━►2：800零件换3咖啡，只可换一次（回到当前节点）

┃ 客官好眼光，嘻嘻

┣━━►3：800零件换3医疗箱，只可换一次（回到当前节点）

┃ 客官好眼光，嘻嘻

┗━━►4：不想买了（返回）

### 03.走私犯-外快（1346）

他们就在离着不远处的一个加油站里的一栋废弃大楼里，你想买更便宜的或者想直接加入他们都行，你到那直接报我名字就好

┣━━►1：听上去很不错（+450见闻）（进入事件（支线）走私犯的外快（1347））

┗━━►2：算了（返回）

### 04.（支线）走私犯的外快（1347）（任务清单）

到达山麓加油站（进入事件危险的外快-到达目标（1348））

### 05.危险的外快-到达目标（1348）

我们达到了之前那个走私犯说的废弃的房屋，但是这里一个人都没有，甚至没有人生活过的痕迹

┗━━►1：情况不对劲（进入事件危险的外快-陷阱（1349））

### 06.危险的外快-陷阱（1349）

突然间雨点般的子弹从窗户四周倾泻出来，我们的一个成员瞬间中弹倒地

┣━━►1：开火还击（消耗弹药125，进入事件危险的外快-反击（1350））

┃ 对方没有料到我们的火力更强，一下子就被我们压制住了

┣━━►2：装死反击（战斗力>45，进入事件危险的外快-反击（1350））

┃ 我们趴在地上躲避着子弹，当枪声停了以后，我们屏住呼吸一动不动。不一会儿我们听到有人开门进来。当他们靠近我们准备翻找我们的尸体的时候，我们突然暴起把他们打趴下并控制住了

┗━━►3：投降（随机丢失东西。结束事件）

我们被他们抢走很多东西，真是倒了血霉。那个走私犯肯定也不知道逃到哪去了

### 07.危险的外快-反击（1350）

我们控制住了他们所有人，是时候搞清楚罪魁祸首是谁了，但是很明显他们都不愿意说的样子

┣━━►1：拷问（-2道德。进入事件危险的外快-逼问（1351））

┃ 我们把他们五花大绑，殴打他们到呕吐，他们终于受不了了说出了谁请他们来的

┣━━►2：套话（需要智力>35。进入事件危险的外快-逼问（1351））

┃ 通过和他们攀谈，我们在谈话中下了很多套，让他们不小心说了真话

┣━━►3：说服他们（需要口才>35。进入事件危险的外快-逼问（1351））

┃ 我们成功说服他们让他们知道告诉我们真实情况才有可能放他们一马

┗━━►4：算了吧（结束事件）

我们放他们走了，多一事不如少一事吧

### 08.危险的外快-逼问（1351）

通过他们的回答，我们得知了那个所谓的土匪团队并不存在，一切都是那个所谓的走私犯精心设计好的，它通过走私货物吸引倒霉蛋上钩，然后把他们骗到这里来杀人越货。\n当然最重要的是，我们知道了他也是有本职工作的，他在山麓哨站做一名普通的边防士兵。\n是时候让他血债血偿了。

┗━━►1：让他付出代价（+360见闻。进入事件（支线）向走私犯报仇（1352）（任务清单））

### 09.（支线）向走私犯报仇（1352）（任务清单）

到达山麓哨所且在该城市进行【拜访营房】（进入事件营房-入口（1353））

### 10.营房-入口（1353）

我们要去拜访谁

┣━━►1：长官

┃ ┗━━►进入事件营房-长官（1356）

┃ ┗━━►令人作呕，请你离远一点可以吗（举报哨兵喝酒）

┣━━►2：哨兵（进入事件营房-哨兵（1354））

┃ ┗━━►进入事件营房-长官（1356）

┃ ┗━━►令人作呕，请你离远一点可以吗（举报哨兵喝酒）

┣━━►3：走私犯（进入事件营房-走私犯（1359））

┃ ┗━━►他抽起了烟笑着看着我们，仿佛在嘲笑我们对他毫无办法

┃ ┗━━►这个家伙，明明在外面杀人越货，在这个哨所却表现得跟无辜良民似的，真令人作呕（给哨兵酒）

┗━━►4：离开（返回）

### 11.营房-哨兵（1354）

哨兵看到我们很热情，也许是很久没遇到外人了，很自然地跟我们攀谈了起来

┣━━►1：最近怎么样（返回）

┃ 一成不变的日常。在这里除了山还是山

┣━━►2：你们长官喜欢什么（进入事件营房-哨兵的请求（1355））

┣━━►3：你们这有个走私犯（返回）

┃ 这个不归我管，我只负责看门

┣━━►4：给你酒（需要找到他要的酒。随机一人+360见闻）

“太棒了，感激不尽，我做梦都想喝到这个”，在他即将喝下酒的时候，仿佛是想起了什么，从口袋里掏出了一包我们从没见过包装的烟递到我们手上

┗━━►5：再见（返回）

### 12.营房-哨兵的请求（1355）

天气真是太热了，如果能有一些冰镇啤酒就好了”，听说旁边的废弃工厂有一些，你要能帮我拿来的话，我就告诉你

┣━━►1：好吧（进入事件（支线）陈年香槟（1358）（任务清单））

┗━━►2：算了（返回）

### 13.营房-长官（1356）

长官在办公室里伏案写作，看见我们来了，便站起来敬了一个军礼

┣━━►1：最近怎么样（返回）

┃ 还行吧，这是一个边境的哨所，几乎没有什么人会到这里来，所以几乎都是一成不变的日子

┣━━►2：你们这有个走私犯（返回）

┃ 虽然他看起来在听我们说话，但是实际上非常的心不在焉，草草把我们打发走了。也许我们应该想办法先套套近乎？

┣━━►3：有人上班偷懒想喝酒（返回。军事区好感-20）

┃ 我们这的人爱干什么是我们的事，需要你管吗？？请你走吧

┣━━►4：请你抽烟（随机一人+360见闻。回到当前节点）

┃ 看到烟时，长官的眼里满是震惊，仿佛在问“你怎么会有这个”，接过烟他显得非常高兴。我感觉咱们的近乎套的不错

┗━━►5：再见（返回）

### 14.营房-长官2（1357）

长官听了我们说的，神情严肃，不一会儿缓缓地吐了个烟屁股说：“我们这的兵都是我带出来的，不会做这种勾当的，你有证据表明就是他吗？

┣━━►1：他的装备（返回）

┃ 我们这是一个边境哨所，本来装备就是各处搜罗采购的，这一点有什么问题吗”。我们被问的哑口无言，也许还需要去寻找什么证据（口才-1）

┣━━►2：他的人品（返回）

┃ 他的人品很好，我最了解了，这一点不需要你来证明”。我们被问的哑口无言，也许还需要去寻找什么证据（口才-1）

┣━━►3：他的财产（返回）

┃ ┗━━►他的财产有什么不妥吗”。我们被问的哑口无言，这个走私犯虽然抢了很多钱，但是应该不会傻到带回上班的地方来（口才-1）

┃ ┗━━►我们告诉长官，他抽的烟和长官的一模一样，长官突然陷入了沉思，“不可能，这种烟已经绝版了，是史前产品，抽一个少一根，他这种基层哨兵怎么可能会有”，自言自语了一会儿，他突然站了起来，走了出去（需要观察走私犯的烟，+360见闻）

┗━━►5：没有......（返回）

### 15.（支线）陈年香槟（1358）（任务清单）

我们要给那个哨兵带一瓶陈年香槟，这样才能从他那里打听到长官喜欢什么

到达谷地加油站

（到达谷地加油站后：弹出消息）：我们拿到了酒，与其说是酒，不如说是酒精和水的简单混合物。总之，拿回给那个哨兵他会高兴吧

### 16.营房-走私犯（1359）

这个走私犯，真恨不能手刃了他

┣━━►1：观察他的装备（返回）

┃ 我们发现他身上带了各种各样的装备，一看就是从死人身上扒下来的，恶心

┣━━►2：观察他的烟（需要给长官抽烟。返回）

┃ 我们惊讶的发现，他抽的烟竟然和长官抽的是同一种，难道这种烟很常见吗，奇怪

┣━━►3：强行杀掉他（需要道德<5。进入事件营房-流血事件（1360）。达成成就“复仇”）

┃ 我们对着他的脸来了一枪，让他那充满自信的脸在我们面前开了花

┗━━►4：离开（返回）

### 17.营房-流血事件（1360）

枪声很快吸引了军营里站岗的士兵，我们得赶紧逃跑，但是这个走私犯骗走我们的东西还散落一地

┣━━►1：随便捡点就跑（+500零件，-1道德）

┃ 我们随便捡了点东西就逃跑了，等军营里的人到了，他们并不知道是谁干的

┗━━►2：把他的财产都拿走（+3000零件，-3道德）

我们太贪了，很快和军营里的人撞上了（战斗，敌方血量200）

### 18.营房-审判（1361）

当我们走出营房时，看见空地上一群士兵围城了一个圈，而那个走私犯被围在了中间，看见我们他非常惊恐。长官感谢了我们的举报，并问我们这个人对我们做了什么

┣━━►1：他抢了我们的钱（+3000零件。结束事件）

┃ 赃款已经被他花的差不多了，这些钱是他剩下了的，非常抱歉，只能拿这些赔偿你”，可是我们分明看见他行李箱里还有很多钱。算了，就这样吧

┗━━►2：他伤了我们的人（+3000零件。结束事件）

长官皱了皱眉头，拔出了枪，对着走私犯开了一枪，什么也没说，周围围观的人也什么都没说，只剩那个走私犯在哀嚎。随后长官从钱袋里给了我们一些钱作为补偿，让我们赶紧走了。

## 01.苹果园-老人（1362）

我们来到了苹果园，想买点食物，但是却没有人看摊子。但是我们发现苹果林的小屋内有炊烟，于是我们便进去了，看到苹果园的主人

┣━━►1：买点食物（进入事件苹果园-帮忙（1363））

┗━━►2：离开（返回）

### 02.苹果园-帮忙（1363）

这个老人看起来已经相当衰老了，皮肤褶皱的是那么不真实。他告诉我们现在没法卖东西给我们，他实在是太老了，没法取收获苹果了

┣━━►1：抢他的苹果（-3道德。结束事件）

┃ 很明显他已经老的动不了了，我们抢了一些苹果就离开了，他连站起来骂我们的力气都没有了

┣━━►2：帮他收获（消耗6时。进入事件苹果园-感谢（1364））

┃ 当前团队的饥饿/疲劳未在最佳状态，先吃饱或休息好再来吧（如果饥饿和疲劳未在最佳状态）

┗━━►3：离开（返回）

### 03.苹果园-感谢（1364）

“感谢你们！非常感谢！”老人的脸上咧开了花，同时还流下了眼泪。“我还以为只能看见苹果在树上烂掉了”

┣━━►1：报酬呢（+400零件）

┃ “有的，有的，真的感谢你”

┗━━►2：不值一提（随机一人+325见闻，+1道德，+15水果）

不要客气了，这些东西我也用不上，都给你吧

### 04.苹果园-售卖（1365）

我实在没有力气了，你自己摘吧，钱就放在门口的桶里就是

┣━━►1：摘苹果（消耗1时。消耗60零件。+3水果。回到当前节点）

┗━━►2：离开（返回）

## 01.锅炉房（1366）

我们想进锅炉房买点燃料，但是他们的燃料似乎也早就用光了。负责人问我们可不可给他们点燃料，他会报答我们好东西

┣━━►1：可以（-500汽油，+3核心）

┃ 当我们把燃料倒进锅炉以后，锅炉有一次熊熊燃烧了起来，冻结的房屋又开始化冰。老板感谢了我们，给予了我们一些报酬

┣━━►2：算了（返回）

┗━━►完成后再交互：“锅炉房的看守告诉我们，先走锅炉运转良好，他非常感谢我们”

## 01.售楼部（1367）

我们来到了住宅都市的售楼部，当然了，我们是买不起房子的，我们只是想看看有没有什么外快可以做.我们了解到住宅都市现在正在建造新的楼盘，正在大量收购建材，如果我们有建筑材料，应该可以高价卖给他们

┣━━►1：售卖8个建材（消耗8建材。+4000零件）

┃ 他们的建造工程已经接近尾声，不再收购新的建材了（已售卖三次）

┣━━►2：买房（买房前。进入事件）

┣━━►3：住我的大豪斯（买房后。消耗2时。减疲劳减压力）

┃ 在自家睡就是爽，这种豪宅，这种上流社会的感觉真让人欲罢不能

┗━━►4：走了（返回）

### 02.售楼部2（5212）

“啊先生，这你算是来对地方了，我们现在正在出售新的楼盘。看看这里，依山傍水，周围医院学校商店配套完善，住在这的可都是成功人士啊，不过我们不接受按揭哦”

┣━━►1：给我买一套（消耗20000零件，+1000政治点。进入事件功成身退（9264）

。达成成就“功成身退”）

┗━━►2：成功可不是按有没有房子判断的

### 03.功成身退（9264）

住进了住宅都市的大豪斯，这里采光良好，物业尽责，周边配套设施完善，住起来非常舒适，是时候从纷乱的废土中解放出来了。

┣━━►1：退休吧（结束游戏）

┗━━►2：暂时还不想退休（+1000政治点。返回）

## 【城市支线】小朋友（2015）

### 01.小朋友-天真无邪（1368）

我们进入这个城市的时候便看到了这个小朋友，看起来只有四五岁的样子，浑身脏兮兮的，还有很多淤青。

终于，在跟着我们走了十分钟以后，他似乎鼓足了勇气，上前问我们：“大哥哥，你们是开车来的吗”

┣━━►1：是（进入事件小朋友-请求（1369））

┃ “太好了”！小朋友高兴的手舞足蹈

┗━━►2：不是（结束事件）

“好吧”，小朋友看起来情绪低落，低着头走开了

### 02.小朋友-请求（1369）

“阿一以前和爸爸妈妈一起生活，那个时候爸爸还不和别人打牌，生活非常快乐，妈妈每天都给阿一做好吃的。

但是自从爸爸开始和酒馆里的人打牌以后，就常常回来打妈妈，只为了拿走妈妈化妆盒的珠宝。

后来妈妈的盒子里没有珠宝了，爸爸还是天天打妈妈，然后上个月有一天爸爸趁妈妈睡着把阿一带到了这个小镇，让阿一帮他一起下井挖矿。

阿一好累，好饿，工头也经常打阿一，阿一好想妈妈，大哥哥可不可以帮阿一的妈妈带个口信，就说阿一很好？”

说着他从怀里掏出一张纸，上面满是涂鸦。

┣━━►1：可以（随机一人+425见闻。+27零件。进入事件（支线）小朋友的请求（1370））

┃ “太好了！阿一不会让大哥哥白忙活的”，随即他掏出了一些破烂零件放到我们手上，连带着那封泛黄的涂鸦

┗━━►2：我很忙（结束事件）

“好吧...”，小朋友垂下头，一言不发的离开了

### 03.（支线）小朋友的请求（1370）（任务清单）

我们要帮那个小朋友把信送到大地油井他妈妈手里，告诉他妈妈他现在还好

到达大地油井（进入事件小朋友-送信（1371））

### 04.小朋友-送信（1371）

我们到达了阿一母亲所在的村子，好在村子并不大，我们很快打听到了以前有一个叫”阿一“的小孩住的房子，他破破烂烂的

┣━━►1：敲门（回到当前节点）

┃ 敲门后过了很久都没有反应

┗━━►2：去后院（+425见闻。进入事件小朋友-送信2（1372）。达成成就“送信”）

### 05.小朋友-送信2（1372）

来到后院，我们赫然发现，一棵树上吊着一个人，而地上有一个倒下的凳子。走近一看是家庭主妇的装扮，想必这就是阿一的妈妈了

┣━━►1：埋葬她（消耗2时30分。+5道德）

┃ 我们挖了个坑把她埋了进去，把阿一的信放在了坟头，然后离开了。此时心中五味杂陈

┗━━►2：离开（结束事件。+1道德）

我们的工作已经完成了，该走了

## 【城市支线】案发现场（2016）

### 01.案发现场-处刑（1373）

我们刚到达城市附近时，看到在一个不起眼的废弃货车旁有三个人围着一个麻袋。正当我们想靠近看看的时候，却突然发现麻袋动了，而这时一个人看见了我们

┣━━►1：你们在干什么？（进入事件案发现场-对峙（1374））

┗━━►2：我什么都没看到（-1道德。进入事件案发现场-对峙（1374））

### 02.案发现场-对峙（1374）

“不管你看到了什么，你都别想活着离开了”，为首的一个壮汉恶狠狠地向我们走来

┣━━►1：战斗（敌方血量60。进入事件案发现场-受害者（1375））

┣━━►2：威胁他（需要战斗力>25。进入事件案发现场-受害者（1375））

┃ 我们亮出了我们的肌肉还有武器装备，显然他被我们唬住了，三个人赶紧骑上摩托逃跑了

┗━━►3：恐吓他（需要口才>16。进入事件案发现场-受害者（1375））

“我们是鲤鱼村的警卫，你们在这里干什么！”，显然他被我们唬住了，三个人赶紧骑上摩托逃跑了

### 03.案发现场-受害者（1375）

在那几个杀手离开后，我们想起了地上那个麻袋，解开后一个戴眼镜的人连滚带爬翻了出来，不停向我们道谢

┣━━►1：你是谁（回到当前节点）

┃ “我是来自谷地城的一名记者，正在调查一起贩卖人肉的组织，目前已经查到了他们的基地就在南方哨所”

┣━━►2：你为什么被绑起来（回到当前节点）

┃ “百密一疏，我调查的时候被他们发现了，他们就雇佣了三个杀手，就刚那三个人来杀我，要不是你救了我，我可能已经做鬼了”

┗━━►3：好吧我知道了（随机一人+225见闻。需要交互“你是谁”和“你为什么被绑起来”选项才出现该选项。进入事件（支线）人肉叉烧（1376）（任务清单）。如果之前去买过烤肉，则达成成就“后知后觉”）

“实在是太可怕了，我不敢再调查了，你要是有那么强正义感你就去看看吧，再见了”他手忙脚乱地捡起来自己的东西然后逃跑了。“这是那个烤肉店的地址，还有他们地下室的密码114514，据他们说秘密都在那。以及他们的接头暗号'蜜汁出售'”

### 04.（支线）人肉叉烧（1376）（任务清单）

据说这里有一家卖人肉叉烧的店，我们应该去看看

到达南方哨所且在该城市进行【拜访烤肉店】（进入事件烤肉店-烤肉（1377））

### 05.烤肉店-烤肉（1377）

我们看到这座城市正中间有一个烤肉店，他们的肉块又大又肥，据说还便宜

┣━━►1：买块烤肉（消耗20分。消耗20零件，+1口粮）

┃ 已经卖完了，来的真不是时候（已购买五次）

┣━━►2：去后门看看

┃ 我们输入了之前那个记者说的密码，打开了门，眼前是一条长长的地下通道（需要解救鲤鱼镇的记者）

┃ 后门需要密码进去，看起来门很坚固，不知道里面有什么

┣━━►3：“蜜汁出售”（进入事件收购人肉（9255））

┃ 看门人意味深长地看了我们几眼，然后招呼我们进去了

┗━━►4：离开（返回）

### 06.收购人肉（9255）

“长期收购各种人肉”

┣━━►1：有一些（消耗10丧尸肉，+700零件，-1道德）

┣━━►2：这些可以吗（消耗10人肉，+1100零件，-1道德）

┗━━►3：走了（返回）

### 07.烤肉店-地下（1378）

顺着阶梯到达了地下通道的尽头，眼前的景象却是如此的骇人，狭小的空间架子上堆满了残臂断肢还有人体组织，房间正中央则是一个看起来用来做绞肉的机器，看起来这真的是家人肉叉烧店。

┗━━►1：太可怕了（+400见闻，+2道德。进入事件烤肉店-地下2（1379））

正在我们惊骇之余，入口处却鱼贯而入了一堆人

### 08.烤肉店-地下2（1379）

为首的一个大厨装扮的人恶狠狠地盯着我们，”你们也和那个记者是一伙的吗，都是一群不怕死的人吗？“。

对方人手众多，恐怕我们不是对手。

┣━━►1：拼死一搏（失去一名成员。随机丢失东西。进入事件烤肉店-结局（1381））

┃ 这是个有勇无谋的决定，对方人多势众，很快把我们围堵在了地下室。被他们打残的人很快被歌喉放血，成为了他们货架上的一块肉

┣━━►2：巧言令色（需要口才>15。进入事件烤肉店-激斗（1380））

┃ 我们故作镇定，欺骗他们说我们的增援马上就要到了，对方几个人顿时心虚，向着地道外逃跑而去

┣━━►3：分化敌方（需要口才>9且智力>9。进入事件烤肉店-激斗（1380））

┃ 我们通过三寸不烂之舌说服了对方阵营的一些人，让他们不要跟我们作对，毕竟这个老板一死，他们也能得到很多好处

┗━━►4：攻击灯具（需要注意力>16。进入事件烤肉店-激斗（1380））

我们攻击了灯具，地下室顿时陷入一片黑暗，为我们制造了有利的空隙

### 09.烤肉店-激斗（1380）

对方的战斗力被我们被削减了，我们要乘胜追击，干掉他们

┣━━►1：开火（消耗40子弹。进入事件烤肉店-结局（1381））

┣━━►2：肉搏（一名成员受伤。进入事件烤肉店-结局（1381））

┃ 在搏斗过程中我们的一名成员受伤了

┗━━►3：趁乱逃跑（-1道德）

我们没能让罪魁祸首付出代价，不过能逃掉已经很不错了

### 10.烤肉店-结局（1381）

在我们和这群人在地下火并时，地上的居民听到了动静，报告了城市的警卫队，很快大量的警卫冲进了这个小地下室，把剩下负隅顽抗的人都抓捕了。\n看到地下这尸山血海骇人的景象，每个人都颤抖不已，这群为非作歹的歹徒终于遭到了报应。\n警卫队长把犯人押解进了城市的监狱，然后感谢了我们做的事，给予了我们一些报酬

┗━━►1：总算是解决了（随机一人+225见闻。+1500零件，+1核心）

## 【城市支线】迟来的道歉（2017）

### 01.迟来的道歉-问询（1382）

老人看起来神志不是很清楚，甚至我们很怀疑他是个疯子，因为他蓬头垢面的，两眼迷路。

终于他略带腼腆的开口了：“你们是快递员吗？”

┗━━►1：有什么事吗（进入事件迟来的道歉-自私（1383））

“啊，自我介绍下，我以前是一名老师，在铁通镇教书，就是那个有名的曾经被十年前的尸潮毁掉的城市”

### 02.迟来的道歉-自私（1383）

“当尸潮袭来时，我和我的学生们躲在学校的一个仓库里面。尸潮一直持续了数周也没有减少的迹象。好在这里食物很充足，看起来能维持几年”

“后来仓库也被丧尸发现了，他们敲打着大门，想要破门而入，所有人都陷入了绝望，毕竟这里大部分人都是手无缚鸡之力的学生而已”\n“这个时候我自告奋勇，冲出去吸引丧尸的注意。这个简直是自杀行为，但是我们当时居然成功了，把丧尸从仓库吸引力出去“

“但是我们很快就被尸潮围住了，我逃啊逃啊，不知道逃出了多远，最后终于被军队救下来了。但这个时候我们根本不敢回去救他们”

┗━━►1：这样啊（进入事件迟来的道歉-委托（1384））

### 03.迟来的道歉-委托（1384）

“已经过去好多年了，但是我还是非常担心我的学生们，如果他们还在那个仓库里，我希望能告诉他们现在已经安全了，可以出来了，你们可以帮我这个忙吗？”我会付你3000零件的报酬的

┣━━►1：行（随机一人+200见闻，+500零件。进入事件（支线）迟来的道歉（1385））

┃ 先付你定金，你到那以后剩下的老师会付你剩下的

┗━━►2：我很忙（结束事件）

### 04.（支线）迟来的道歉（1385）

我们要去通知仓库里的人才能拿到剩下一半的报酬。但是我很怀疑，十年了，那里真的还会有人吗？

到达铁桶镇（进入事件迟来的道歉-仓库（1386））

### 05.迟来的道歉-仓库（1386）

铁通镇在尸潮过境了后建立了新城市，而旧城在新城不远处。我们到达了那个人说的学校，校内一片狼藉，看来之前真的有数量惊人的尸潮经过了这里。我们到达了仓库，但是仓库里只剩下一些腐烂发臭的食物残渣，大门则是很明显的被破坏了。

┗━━►1：不出所料（进入事件迟来的道歉-仓库2（1387））

### 06.迟来的道歉-仓库2（1387）

这里的人到底哪去了，也许十年前他们就逃走了，或者，，，不管怎么样，现在线索断了

┣━━►1：搜索线索（消耗1时30分）

┃ ┗━━►二分之一概率：没找到什么有用的线索，我们要再试试吗

┃ ┗━━►二分之一概率：（进入事件迟来的道歉-线索（1388））

┣━━►2：仔细观察（需要注意力>35）

┗━━►3：放弃吧（结束事件）

不管怎么样我们已经尽到了自己的责任了

### 07.迟来的道歉-线索（1388）

经过不懈的努力，我们在一副几乎已经化为白骨的尸体铭牌上发现了“北方哨所”的字样，那是一个离这里很远的哨所，不管怎么样多少算一点线索吧，我们应该过去看看

┗━━►1：出发吧（+250见闻。进入事件（支线）迟来的道歉2（1389））

### 08.（支线）迟来的道歉2（1389）

仓库里果然什么人也没有了，唯一的线索就是北方哨所，我们应该去看看

到达北方哨所（进入事件迟来的道歉-士兵（1390））

### 09.迟来的道歉-士兵（1390）

到达哨所后，我们找到哨所的负责人，说明了来意，表示我们在找十年前铁桶镇的幸存者。没想到意外的顺利，不一会儿他们带着一个哨兵模样的人就来了

┗━━►1：你好（进入事件迟来的道歉-幸存者（1391））

### 10.迟来的道歉-幸存者（1391）

“.......哦，这样啊，我了解了，我是那里唯一的幸存者“

“丧尸冲进来以后，我躲在天花板的夹缝上，靠吃死老鼠苟活了下来，其他人都被杀死了”

“最后是北方哨所派来了救援队，把我救走了。后来我就在这里做哨兵，一直到现在”

“我的父母，朋友，亲人，都在那场灾难死去了，每次想起来都是一场噩梦”

┗━━►1：至少你老师还活着（进入事件迟来的道歉-人渣（1392））

### 11.迟来的道歉-人渣（1392）

“那个人渣，居然还活着吗，真想亲手杀掉他”

┗━━►1：啊？（进入事件迟来的道歉-人渣2（1393））

### 12.迟来的道歉-人渣2（1393）

“当时，丧尸围住了我们这个房间，所有人都在哭喊着，哀嚎着”

“只有他，爬上了天台，仗着自己力气大，居然跳到了另一栋楼，丢下他的学生逃跑了”

“不知道他现在怎么样了，如果还活着，我一定要去手刃他”

┗━━►1：其实就是他找我来的（+600见闻。进入事件迟来的道歉-人渣2（1393））

### 13.迟来的道歉-报酬（1394）

他听到我们说的以后突然沉默了，眼神很复杂，既有愤怒也有无奈，很难说清楚那是一种什么情感

┣━━►1：祝你早日走出阴影吧（结束事件）

┗━━►2：关于报酬......（+320零件，-1道德。结束事件）

按理说，这就是那个疯老头子良心受到了煎熬，擅自给你们开的空头支票。我只能象征性地给你们一点辛苦费

## 1395、1396、1397、1399为自建城描述

## 1398事件不知是什么

### 01.好莱坞村-废土电影院（1400）

往村子里面走，我们逐渐看到了很多海报贴在墙上，并且到处都散落着一些纸糊的道具，还有一些像轨道一样说不清道不明的设备，想必这些就是旧时代的“摄影棚”了吧。在村庄的最里面，我们看到了一个小房子，上面写着“电影院”，门口站着一个戴着墨镜的懒洋洋的人

┣━━►1：看场电影（-100零件。）

┃ ┗━━►四分之一概率触发：真是一场令人印象深刻的电影，当主角找到他的父亲后，此前的恩怨仿佛都不值得一提了（见闻+15）

┃ ┗━━►四分之一概率触发：真是一场令人印象深刻的电影，摄影机不是稳定放置而是采用手持，给了人极大的代入感（见闻+10）

┃ ┗━━►四分之一概率触发：真是非常大胆的表现手法，使用密闭空间的生活来反映了主角成长过程中的心理状态，就是结局的揭示有点过于突兀了（见闻+10。）

┃ ┗━━►四分之一概率触发：真是坨狗屎，这种毫无逻辑五毛特效的片子也配称为电影？

┣━━►2：跟那人聊天（进入事件好莱坞村-电影爱好者（1401））

┗━━►3：离开（返回）

### 02.好莱坞村-电影爱好者（1401）

可能是因为很久没有见到别人了，我们一跟他打招呼，他就滔滔不绝地和我们聊了起来

┣━━►1：你是电影院的老板？（回到当前节点）

┃ “是的呢，我自己在这里盖了一座电影院，收集了很多感染城市的器械和胶卷才勉强凑齐了一堆电影，欢迎进来观看啊！”

┣━━►2：你喜欢什么电影？（回到当前节点）

┃ “那可太多了，希区柯克和大卫芬奇还有黑泽明，都是我的偶像，他们的电影我都喜欢，我不太喜欢那些后娱乐化时代的电影，他们太空洞了。”

┣━━►3：你看起来在烦恼着什么？（进入事件好莱坞村-导演的请求（1402））

┃ 嗨，不瞒你说，开电影院只是我的愿望之一，我真正的愿望还是能拍一部属于自己的电影

┗━━►4：没事了（返回）

### 03.好来坞村-导演的请求（1402）

剧本我都想好了，是一部关于两个绝世美男子绝美爱情故事，这个时代的人们绝对想不到的剧情，情节跌宕起伏而又荡气回肠。可惜我什么素材都准备好了，包括片酬，唯独缺了演员，要是有人能帮我找来能胜任的演员就好了。我一定会重谢。

┣━━►1：我来帮你（+100见闻）

┃ “真的吗！那可太好了，如果你能帮我找来合适的演员，我一定重重感谢你”（进入事件好莱坞村-找演员（1403））

┗━━►2：有就好了呢（返回）

### 04.好莱坞村-找演员（1403）

怎么样！找到合适的演员了吗！两个帅哥！

┣━━►1：暂时还没（返回）

┗━━►2：找到啦（需要在碧落庄园（1407）和66号加油站（1417）事件中找到两位男主角）

### 05.（支线）物色演员（1404）（任务清单）

我们要为好来坞村的导演物色合适的演员

到达好莱坞村且在该城市进行【拜访电影院】

### 06.好莱坞村-拍电影（1405）

演员已到场，设备已就位，在经历了数个小时的拍摄以及导演不断地cut后，我们终于完成了拍摄。导演将拍摄完的胶卷收集好并完成了剪辑，那一天我们一起吃着烧烤并观看了电影。虽然和旧时代的电影相比感觉总少了点什么东西，但是毫无疑问我们可能是当前这个时代最优秀的电影团队。当一切结束大家准备回家时，导演叫住了我们，感谢了我们并给予了我们报酬。

┗━━►1：不客气（+2500见闻，+2道德，+3000零件。结束事件。达成成就“电影梦”）

## 01.垂钓镇-大湖（1406）

我们来到了垂钓镇的大湖旁，听说这里与地下水相连，因此似乎有取之不尽的鱼类资源。此时我们看到湖边正有一个懒洋洋的年轻人躺在躺椅上，头上打着阳伞，手里握着鱼竿，脸部被草帽遮着，不知是睡是醒

┣━━►1：钓鱼（消耗2小时，需要注意力>25）

┃ ┗━━►二分之一概率触发：平静的湖面没有半点反应，令人不禁怀疑这里到底有没有鱼

┃ ┗━━►二分之一概率触发：钓上来了一条小鱼，虽然不能说没有，差不多刚刚塞牙缝吧（+5鱼）

┃ ┗━━►二分之一概率触发：钓上来了一条小鱼，虽然不能说没有，差不多刚刚塞牙缝吧（+2鱼需要向渔夫学习钓鱼（1409））

┃ ┗━━►二分之一概率触发：好大一条鱼！足够我们吃好久了（+8鱼，需要向渔夫学习钓鱼）

┣━━►2：和那个人闲聊（需要渔夫还没去拍电影。进入事件垂钓镇-懒洋洋的人（1407））

┗━━►3：离开（返回）

### 02.垂钓镇-懒洋洋的人（1407）

那个人懒洋洋地躺在躺椅上，看见我们来了也没有半点反应。不过仔细看看，他长得还蛮帅气的。

┣━━►1：能教我怎么钓鱼吗

┃ 这个人伸了个懒腰，并不理我们，我们是不是请他喝点咖啡比较好（需要请他咖啡）

┣━━►2：请你喝咖啡

┃ 拿了我的东西，应该就愿意跟我们聊天了吧

┣━━►3：你想拍电影吗

┃ ┗━━►1抱歉，我和你并不熟，就算你突然问我这个，我也没法回答啊。

┃ ┗━━►2进入事件垂钓镇-电影邀请（1409）（需要请他咖啡）

┗━━►4：离开（返回）

### 03.垂钓镇-钓鱼教学（1408）

那个人伸了个大大的懒腰，开始教学，不过他讲的全是怎么在这个湖里进行垂钓，对我们的钓鱼技巧并没有帮助。不过也许我们可以试试在这个湖里钓鱼

┗━━►非常感谢你！（+300见闻）

### 04.垂钓镇-电影邀请（1409）

听起来好像蛮有趣的，那为什么要找我呢？

┣━━►1：因为你长得帅

┃ 那个人听了似乎很不高兴，不过看起来是答应我们了（口才-1。结束事件。达成成就“男主角1号”）

┗━━►2：你有明星的潜质

没问题，那就这么说定啦，我会去那个电影院看看的（结束事件。达成成就“男主角1号”）

## 【城市支线】营救丈夫（2022）

### 01.66号加油站（1410）

我们到达这个城市时，突然一个妇女拦下了我们，说他的丈夫去死者之城探险，原计划一周回来，如今过了一个月都没能回来，我们能不能帮他去寻找丈夫

┣━━►1：为什么要去那？（回到当前节点）

┃ 他自以为自己很厉害，非要去那个丧尸最多的地方探险，现在去了一点消息也┃没有，这可让我怎么办啊”，说着她便掩面哭泣起来

┣━━►2：包在我身上（进入事件（支线）前往死者之城（1411）（任务清单））

┗━━►3：现在很忙（返回）

### 02.（支线）前往死者之城（1411）（任务清单）

我们要去死者之城营救那名倒霉的探险者

到达死者之城（进入事件66号加油站-死者之城（1412））

### 03.66号加油站-死者之城（1412）

在通往死者之城的路上，尸群的数量就已经非常惊人了，我们不得不以最高速度行驶才能避免被拦下来。当我们走到死者之城城外围时，已经能看到那些只有旧时代才有的高耸入云的摩天大楼，同时也能看到令人头皮发麻的铺天盖地的尸群，他们密密麻麻遍布在地平线之上，令人倒吸一口凉气。这时我们注意到，城市中的一栋楼上仿佛有火光闪动。我们正在纠结还要不要继续前进

┣━━►1：是求救信号（进入事件66号加油站-逃出死者城（1413））

┣━━►2：仔细观察（需要注意力>25。回到当前节点）

┃ 是活人！我们看到一栋楼的楼顶有活人，他们正在向我们挥手，点火也是为了吸引我们的注意

┗━━►3：赶紧逃走（结束事件）

这里不可能有活人了，就算有也早就淹没在了无穷无尽的尸潮里，我们还是赶紧逃走吧

### 04.66号加油站-逃出死者城（1413）

当我们到达那栋闪着火光的楼下时，我们发现那是一群幸存者，他们来死者之城探险，被尸潮围困在这里已经很久了，其中就有那位太太委托我们寻找的丈夫。我们把他们救下来令他们感激涕零，但此时我们更应该考虑如何从这里逃出去

┗━━►1：确实（进入事件66号加油站-逃出死者城2（1414））

### 05.66号加油站-逃出死者城2（1414）

我们仔细观察，此时我们正在死者之城的边缘，街道中的丧尸并不多，但是在城市外围却有很多，为了逃出去，我们应该选择正确的选择，否则大家可能都会命丧于此

┣━━►1：杀出一条血路（需要战斗力>100且消耗100弹药）（进入事件66号加油站-逃出死者城3（1415））

┣━━►2：等待一个空隙（消耗50分）

┃ ┗━━►二分之一概率触发：我们等了好久，也没见外面的尸潮变少。我们在这里呆的越久，遭遇危险的概率就越高。（仍在本事件）

┃ ┗━━►二分之一概率触发：我们等待了一会儿，外面的尸潮数量有所减少，我们趁着这个孔隙，一口气冲了出去。（进入事件66号加油站-逃出死者城3（1415））

┣━━►3：向外冲

┃ ┗━━►二分之一概率触发：这个决定太过有勇无谋，在向外逃的过程中，我们车辆被死死的困住，眼看就要被尸潮吞没，我们得一个成员自告奋勇去吸引尸潮，使我们得以逃脱，但是他却受了重伤。（进入事件66号加油站-逃出死者城3（1415））

┃ ┗━━►二分之一概率触发：这个决定太过有勇无谋，在向外逃的过程中，我们车辆被死死的困住，眼看就要被尸潮吞没，我们得一个成员自告奋勇去吸引尸潮，使我们得以逃脱，但是他却没能回来。（进入事件66号加油站-逃出死者城3（1415））

┗━━►4：全速向外冲（消耗150汽油）

我们全速冲向了城外，由于发动机过度运作，给车辆造成了不可逆的伤害。（车辆耐久-40）（进入事件66号加油站-逃出死者城3（1415））

### 06.66号加油站-逃出死者城3（1415）

我们在城市附近的一个地点将大家放下了，这时一位年轻男子拦住了我们，我们发现他就是那名66号加油站的妇女的丈夫，他说非常感谢我们救了他的命，邀请我们一定要去他家，他会种种感谢我们的。

┗━━►4：那敢情好（+550见闻。进入事件（支线）营救丈夫（1416）（任务清单））

我们应该回到66号加油站找他要一下报酬

### 07.（支线）营救丈夫（1416）（任务清单）

我们要去死者之城营救那名倒霉的探险者（已救回）

到达66号加油站（进入事件66号加油站-男主角（1417））

### 08.66号加油站-男主角（1417）

当我们到达66号加油站那位探险者的家时，他和他的夫人盛情款待我们，对我们救了他一命表示无尽的感谢。男主人说自己就像做了一场梦，自己仿佛是电影的男主角一般。

┣━━►1：报酬呢（回到当前节点）

┃ 当然当然！你可是我的救命恩人（+1000零件）

┣━━►2：说到电影（结束事件。达成成就“男主角2号”）

┃ 真的吗，请务必告诉我详情！这可比探险有意思也安全多了

┗━━►3：离开（返回）

## 01.美矿镇-老矿工（1418）

我们来到了老矿山，这里有一个老矿工守在门口，他说老矿山已经没有矿了，但是如果我们有原料，他可以帮我们制造建材

┣━━►1：制造建材（-100零件+1建材）

┗━━►2：有什么有趣的事吗（进入事件美矿镇-藏宝图（1419））

### 02.美矿镇-藏宝图（1419）

说起有趣的事啊，这座矿曾经的矿主好像在死之前把自己的财产藏起来了，据说还留下了一张藏宝图刻在矿山里，你要是愿意付门票，我就让你进去看看

┣━━►1：好啊（-100零件。进入事件美矿镇-藏宝图2（1420））

┗━━►2：肯定是骗人的（返回）

### 03.美矿镇-藏宝图2（1420）

┣━━►1：我们进入了洞穴不远处就看到了那副石刻，还是不难看出这是一个本地的大地图，标记了几个周围的大城市，但是很明显这点信息是完全不够的。但是我们惊讶地发现，在地图的右下角刻着一大堆密密麻麻的符号，经过仔细辨认，我们发现这些竟然是摩尔斯电码

┗━━►1：解读（需要智力>20。+350见闻。进入事件美矿镇-自白（1421））

┗━━►2：离开（返回）

### 04.美矿镇-自白（1421）

阿强和阿状，当你们看到这个信息的时候我应该已经死了，两个月前我就感觉身体撑不住了。作为美矿镇矿主，我拥有常人难以想象的巨大财富，但是我一直很担心如果有一天我不在了该怎么办，你们兄弟俩相处的一直很不和睦，总是为了一点小事大打出手。所以我决定，我那些毕生的财产虽然可以分给你们，但是必须要你们合作才能拿到。我把我的所有财产藏在了某座城市的地下，并且在现在这面石墙上标注了藏宝图的位置，这几个城市的东南面都有一块巨大的浅红色石头，藏宝图就在下面，一份给哥哥一份给弟弟，两份拼在一起才能凑成完整的藏宝图，然后才能找到我藏的财产。去吧，祝你们兄弟齐心，一起拿到财产

┗━━►1：寻宝吧！（进入事件（支线）藏宝图之一（1422）（任务清单）和（支线）藏宝图之二（1423）（任务清单））

### 05.（支线）藏宝图之一（1422）（任务清单）

这座城市拥有藏宝图的一部分，我们要去找找，就在红色的大石头下面

到达山中驿站且在该城市进行【去藏宝点】

### 06.（支线）藏宝图之二（1423）（任务清单）

这座城市拥有藏宝图的一部分，我们要去找找，就在红色的大石头下面

到达极西加油站且在该城市进行【去藏宝点】

### 07.山中驿站-巨石入口（1424）

在城市的东南面果然有一块红色的岩石，我们经过简单地搜索很快发现了一个简易的入口，但是有一块巨大的石头堵住了入口。

┣━━►1：使劲推开（需要战斗力>45。进入事件山中驿站-地下空洞（1425））

┣━━►2：巧妙撬起（需要手工>20。进入事件山中驿站-地下空洞（1425））

┗━━►3：离开（返回）

### 08.山中驿站-地下空洞（1425）

我们进入了这个小洞，往下走很快到达了一个地下空洞，在这里能看到桌子上有一封信，还有一个盒子

┣━━►1：阅读信件（回到当前节点）

阿状，这是给你的那一半藏宝图，和你哥哥和好吧，找到我藏的宝藏后，兄弟俩一起用这些钱过点好日子

┗━━►2：打开盒子（+400见闻）

┣━━►果然，是一半的藏宝图（未收集另一份藏宝图）

┗━━►藏宝图已经齐全了，顺着标识，我们知道宝物被藏在哪里了（如果已收集另一份藏宝图）

### 09.极西加油站-巨石入口（1426）

在城市的东南面果然有一块红色的岩石，我们经过简单地搜索很快发现了一个简易的入口，但是我们发现这个入口发生了塌方，很多碎石堵住了入口

┣━━►1：慢慢挖开（消耗5时。进入事件极西加油站-地下空洞（1427））

┣━━►2：炸开洞口（-60弹药。进入事件极西加油站-地下空洞（1427））

┗━━►3：离开（返回）

### 10.极西加油站-地下空洞（1427）

我们进入了地下，却发现这里的状况异常的混乱，内部爆炸的痕迹显示洞口的塌方很明显是人为造成的。我们在洞穴的尽头看到了两具尸体，已经白骨化了

┗━━►1：查看尸体。（进入事件极西加油站-地下空洞2（1428））

### 11.极西加油站-地下空洞2（1428）

我们从他身上翻出了一个日记本还有半张地图，上面的字歪歪斜斜，整本日记也腐烂的不成样子，只剩最后几页还勉强可以读

┣━━►1：倒数第三页（回到当前节点）

┃ 这里是最后能看清的了，再往前的页数都不见了，“老爹今天xxxxx偏心xxxx可恶的xxxxx”

┣━━►2：倒数第二页（回到当前节点）

┃ “说好的一起出发，阿强却一个人偷偷溜了，他肯定是想偷拿我的那一半，好独吞财产，我绝对不会让他得逞的，果不其然在xxxxxx”

┣━━►3：最后一页（回到当前节点）

┃ “已经被困第十天了，粮食吃光了，阿强的尸体也开始臭了，他果然早就对我有防备，不然为什么要带那么炸药，都怪我那个偏心的爹，都怪阿强，我诅咒你们”

┗━━►4：拿走藏宝图（见闻500。进入事件（支线）藏宝图之三（1429）（任务清单））

┗━━►藏宝图已经齐全了，顺着标识，我们知道宝物被藏在哪里了（如果已收集另一份藏宝图，否则不提示）

### 12.（支线）藏宝图之三（1429）（任务清单）

宝物就被藏在这座城市，看样子是还没被动过的，我们要去挖出他

到达偏远哨所（进入事件北风哨所-藏宝地点（1430））

### 13.北风哨所-藏宝地点（1430）

我们顺着两张藏宝图的指示来到了北风哨所，在这个城市郊外的一棵枯树发现了一个暗门，锁链已经生锈，不过保存完好，看起来还没人打开过

┗━━►打开它（进入事件北风哨所-藏宝地点2（1431））

### 14.北风哨所-藏宝地点2（1431）

我们撬开了这个门，但是里面的东西似乎不如想象中的多，放了很多杂物，还有看起来并不多的钱财

┣━━►1：阅读信件（回到当前节点）

┃ 阿强，阿状，恭喜你们找到了我为你藏的宝物，你们一定克服了很多苦难，兄弟同心才到达这里吧，其实我虽身为矿主，但是真的没有什么钱，基本上都被联合都市敲诈走了，请原谅我对你们的欺骗，但是从你们出生那一天起，你们母亲不在了的那一天起，我就留着你们所有的生活用品，你们兄弟一起玩过的玩具，用过的工具，希望看见这些，能让你们回忆起我们一家人快快乐乐的日子，快些回家吧。

┣━━►2：拿走钱财（+2核心，+10蒸馏酒。结束事件）

┃ 这些东西留着也没用，不如给我们物尽其用吧

┗━━►3：直接离开（+3000见闻，+4道德。结束事件）

感觉心里五味杂陈

## 01.希望村-希望农场（1432）

这是个平平无奇的小农场，我们要去拜访谁

┣━━►1：农场主（进入事件希望村-农场主（1433））

┣━━►2：农场主夫人（进入事件希望村-夫人的请求（1440））

┣━━►3：农场主女儿（进入事件希望村-农场主女儿（1435））

┗━━►4：离开（返回）

### 02.希望村-农场主（1433）

我们见到了农场主，看起来是个很憨厚老实的人，闷闷不乐愁眉苦脸的

┣━━►1：买点农产品（-120零件，+2牛奶）

┣━━►2：你有什么烦恼吗（进入事件希望村-农场主的烦恼（1434））

┗━━►3：离开（返回）

### 03.希望村-农场主的烦恼（1434）

嗨，别提了，我就只是一个无名农场的农场主，我也没有期待过会有谁给我尊重，我觉得现在我在这个家里没有一点地位，我的老婆看不起我，我的女儿也......

┣━━►1：是哦（返回）

┣━━►2：其实你女儿……（需要完成农场主女儿的任务）

┃ 农场主掩面哭泣了起来，“明明我那么爱她，为什么她还是要走啊，外面的世界那么危险”

┣━━►3：其实你老婆......（需要完成农场主老婆的任务，并偷看他老婆的信件）

┃ 农场主掩面哭泣了起来，“明明我那么爱她，为什么她要做这种事啊，是我哪里没做好吗”

┗━━►4：要坚强（+800见闻，达成成就“要坚强”）

兄弟，节哀吧，要想生活过的去，总要头上带点绿

### 04.希望村-农场主女儿（1435）

和农场主给人的感觉完全不一样，这个女儿给人的感觉非常潮，不管是穿着还是说话的腔调

┣━━►1：聊天

┃ ┗━━►你是什么臭鱼烂虾，也赶来和本小姐搭话？（如果没有选择“搭讪”选项）

┃ ┗━━►进入事件希望村-叛逆的女孩（1436）

┣━━►2：搭讪（需要口才>16。进入事件希望村-叛逆的女孩（1436））

┃ 虽然她看上去像一朵带刺的玫瑰，但是实际上和我们还是聊的很欢，他对外面的世界很感兴趣，对我们遇到的丧尸还有强盗充满了好奇

┗━━►3：离开（返回）

### 05.希望村-叛逆的女孩（1436）

你们这群人真有意思，有没有兴趣一起来喝酒，我在郊区藏了一些酒

┣━━►1：好啊（进入事件（支线）叛逆的女孩（1437）（任务清单））

┣━━►2：未成年人不要喝酒（返回）

┃ “没劲！低情商的煞笔，她朝我们吐了口水离开了”

┗━━►3：离开（返回）

### 06.（支线）叛逆的女孩（1437）（任务清单）

叛逆的女孩邀请我们去共酌一杯

到达任务目标地点（进入事件希望村-叛逆的女孩2（1438））

### 07.希望村-叛逆的女孩2（1438）

我们到达了女孩给我的地点，是荒漠中一个非常不起眼的小屋。女孩远远看到我们，兴奋地给我们打招呼。我们和她进了小屋，满屋子摆放着各式各样的酒。”让我们来做点开心的事吧~“，小女孩狡黠地笑道。

┣━━►1：表演个绝活（需要口才>20。+4口才，减压100。进入事件希望村-离家出走（1439））

┃ 我们聊了很久，聊的非常非常开心

┣━━►2：聊自己的见闻（需要智力>20。+4口才，减压100。进入事件希望村-离家出走（1439））

┃ 我们聊了很久，聊的非常非常开心

┣━━►3：聊做过的坏事（需要道德<10。+6口才，减压100。进入事件希望村-离家出走（1439））

┃ 我们聊了很久，聊的非常非常开心

┗━━►4：畅饮（口才+1）

### 08.希望村-离家出走（1439）

（压力值降低）我们聊得迷迷糊糊，不知不觉就醉倒了，醒来时屋子里已经没有人了，桌子上留下了一张小纸条

┗━━►阅读信件（+400见闻。结束事件）

“和你们聊天真的非常开心，我越发觉得自己不能和那个土包子老爹一直在一起，我要离开这里，去废土探险，去发现更广阔的世界”

### 09.希望村-夫人的请求（1440）

虽然我们也不知道找夫人能有什么事，但是一见到我们，夫人就非常激动，“你们是旅行者吗！可以帮我送一封信吗，我现在不太方便，但是很紧急”

┣━━►1：好啊（进入事件（支线）夫人的请求（1441））

┃ 非常感谢你们！你送到了那个人会给你们钱的，千万不要偷看信的内容也千万不要告诉我老公啊

┗━━►2：我们也不太方便（返回）

### 10.（支线）夫人的请求（1441）

我们要帮夫人送这封信，显然她很急的样子

到达希望加油站

完成任务：我们帮夫人把信送到了指定地点，一个看起来大腹便便的大叔收了信，脸上露出了邪魅地笑容，很开心地给了我们一些报酬（+440零件）

### 11.希望村-好奇心（1442）

当我们准备去送信的时候，我们非常好奇，为什么夫人强调不能偷看。一般来说快递员都不会偷看的，但是越是这么说就越是好奇好奇

┣━━►1：那就看看咯（道德-1。+220见闻。结束事件）

┃ 好家伙，这是一封情书，洋洋洒洒写了老长，看来农场主的夫人有外遇了，我们要不要告诉农场主呢

┗━━►2：我们有职业操守（道德+1。结束事件）

## 01.指挥部-地下设施（1443）

我们来到了地下设施，显然已经没有什么有用的东西，到处都是一片狼藉，不过最中间的电脑看起来还可以开机

┣━━►1：开机（需要智力>25。进入事件）

┗━━►2：离开（返回）

### 02.指挥部-超级电脑（1444）

其实这台电脑完全还用，看得出来这些年岁还有人启动过，不过很多人不知道怎么进入主系统，我们之前恰巧看过一些相关古籍。很顺利地便开启了主系统

┣━━►1：阅读日志（回到当前节点）

┃ 为应对日益严[错误][错误]国际形势，在生化武[错误][错误]略威慑下的平[错误][错误]然被打破[错误][错误]将指挥部搬迁至[错误][错误][错误]工事[错误][错误][错误][错误]灭绝性生化危机之时进行适当的反击，同时用以威慑[错误][错误][错误][错误]

┗━━►2：进入主系统（+625见闻。进入事件指挥部-抉择（1445））

### 03.指挥部-抉择（1445）

在我们进入主系统时，突然铺天盖地的警告框一个接一个弹了出来，最大的警告框显示“检测到已遭遇灭绝生化危机，将适时发动核反击以确保同归于尽战略，请决定是否进行报复反击，目标距离：14450km”。

┣━━►1：启动反击程序（-3道德。达成成就“灭世魔王”）

┃ 尽管我们确定了反击请求，系统依然逐渐暗淡了下来，“所有核弹已过期，取消一切命令，按顺序关闭基地[错误][错误][错误][错误][错误]”，不管怎么样，地球对面的那个世界避免了再一次的浩劫

┗━━►2：取消反击程序（+3道德。）

系统逐渐暗淡了下来，“所有核弹已过期，取消一切命令，按顺序关闭基地[错误][错误][错误][错误][错误]”，不管怎么样，地球对面的那个世界避免了再一次的浩劫

## 【城市支线】亡灵谷探险（2023）

### 01.亡灵谷加油站-酸不溜秋（1446）

在我们到达加油站时，门口突然有个人对我们说：”我打赌你们一定没去过亡灵谷“，语气酸不溜秋的

┣━━►1：为什么（进入事件亡灵谷加油站-打赌（1447））

┃ 因为这里是通往亡灵谷的必经之路，而且基本上没人能回来，所以你这种新面孔一看就是没去过的

┣━━►2：和你又有什么关系（进入事件亡灵谷加油站-打赌（1447））

┗━━►3：没有（进入事件亡灵谷加油站-打赌（1447））

### 02.亡灵谷加油站-打赌（1447）

敢不敢打个赌，要是你能去亡灵谷走一圈，从那拍两张照片，我就跟你1000零件

┣━━►1：没兴趣（返回）

┗━━►2：不会跟钱过不去的（进入事件（支线）亡灵谷探险（1448）（任务清单））

### 03.（支线）亡灵谷探险（1448）（任务清单）

我们要去一趟亡灵谷，向那个酸不溜秋的人证明我们的实力

到达55号军械库

（到达亡灵谷后：弹出消息）：我们到达亡灵谷，拍了照，证明我们来过了。这里的确是个危险的地方，更重要的是这里再往北就是一望无际的极重感染区了，从来没有人涉足过更远的世界

（进入事件（支线）探险回报（1449）（任务清单））

### 04.（支线）探险回报（1449）（任务清单）

我们已经在亡灵谷拍过照了，是时候回去回报了

到达亡灵谷加油站（进入事件亡灵谷加油站-打赌结果（1450））

### 05.亡灵谷加油站-打赌结果（1450）

当我们带着照片回来的时候，那个人却不买帐了，坚持说我们的照片是假的，我们一时被气的说不出话

┣━━►1：算了算了（结束事件）

┃ 和这种人较劲就是浪费时间，就当买个教训吧

┣━━►2：揍他（结束事件）

┃ 这个人被我们打的皮开肉绽，最终交出了仅有的一些钱，早就知道这种牛皮大王拿不出那么多钱的（+247零件，-2道德）

┗━━►3：威胁要揍他

┗━━►二分之一概率触发：这个人油嘴滑舌的，感觉根本说不过他（-1口才。回到当前节点）

┗━━►二分之一概率触发：这个人显然被我们的气势吓到了，交出了仅有的一些钱，早就知道这种牛皮大王拿不出那么多钱的（+247零件，-1道德。结束事件）

## 【城市支线】诚恳地帮忙（2026）

### 01.芦苇镇-货运请求（1451）

我们刚进入这个小镇，便有一个大叔叫住了我们。“嘿，你们是快递员对吧”，他朝我们大喊着并走过来。“我有一批货物得运到隔壁镇，但是我的车装满了东西，你们可以帮我捎一部分货物吗？”

┣━━►1：你真信得过别人（回到当前节点。失去选项“你真信得过别人”）

┃ 大家都是同行，有什么信得过信不过的，没有心机才更好做生意不是

┣━━►2：但说无妨（等待一段时间，进入事件芦苇镇-私心（1452），进入事件（支线）原油任务（1453）（任务清单））

┃ 非常简单，帮我把这箱原油送到隔壁镇吧，我实在是赶时间得先走了，不然我都打算跑两趟了，到了那个镇子我一定对你有重谢

┗━━►3：我很忙（结束事件）

### 02.芦苇镇-私心（1452）

让我们送原油的那个人根本就连我们的联系方式都没留下，看来真的是走的很匆忙。就突然地，我们有一个大胆的想法

┣━━►1：我们应该言而有信（+1道德）

┃ 罪过罪过，我们怎么能有这种想法

┗━━►2：这些油我们更有用（-2道德，+1000汽油。结束事件）

我们不会再和那个人见面了，这些东西留在我们这正合适

### 03.（支线）原油任务（1453）（任务清单）

我们应当把这些原油送到客户指定的城市去

到达原油镇（进入事件）

┗━━►（到达原油镇后：弹出消息）：当我们把原油送到原油镇时，那个人已经在镇门口等着我们了。“我就说吧，大家都是同行，有什么信不信得过的”。他憨厚的笑着：“我只需要一半，剩下一半就当是给你们的报酬吧，应该的应该的”。在我们还没反应过来，还没问他名字的时候，他已经消失在了街头了。（+150见闻，+600汽油）

┗━━►我们私吞了货物，已经无法完成任务了

## 【城市支线】老妪（2025）

### 01.麦穗村-老妪（1454）

我们刚进入这个村子，就被一个老太太拦住了：“好心人，能帮帮我吗？”，见我们有所犹豫，她又补充道：“我会酬谢你们40食物的！”

┣━━►1：什么事？（回到当前节点）

┃ 老天保佑，到了农忙的季节了，但是我这身子骨实在是太脆弱了，捡不起农具。但是再不去收割，就要看到庄稼烂到地里了，求求你行行好吧！我一定有重谢

┣━━►2：行吧（需要先交谈1选项。进入事件麦穗村-帮忙（1455））

┃ 我们帮助老人收割了庄稼，类的腰酸背痛，实在无法想象这个老太婆之前是怎么收割的庄稼

┗━━►3：我很忙（结束事件）

### 02.麦穗村-帮忙（1455）

当我们找老人要报酬的时候，老人却只愿意给我们10食物。她把食物摆在门口，把自己关在屋里，大吼道：“爱要不要，不要拉倒”

┣━━►1：你怎么这样？（回到当前节点）

┃ “给你们那么多我吃啥！你们还是不是人啊！”

┣━━►2：破门而入（+40口粮，-2道德。结束事件。完成成就“带恶人”）

┃ 我们一脚踹开了房门，老人坐在床头大喊大叫，在我们搜罗食物的时候，一堆村民围观了过来，对我们指指点点，好在没有任何人愿意出手制止，好像他们不是第一天见到这种事似的。不知道今天的事会对我们的口碑造成什么影响

┗━━►3：自认倒霉吧(+7口粮，+200见闻。结束事件）

对方是个手无缚鸡之力的老人，我们又能怎么样呢，自认倒霉吧

## 01.原油镇-奴隶商人（1456）

走进镇子深处，我们发现一个广场，广场上并排放着一堆竖着的笼子，而有一个笼子里面甚至还关着一个人。周围有几个拿着武器的人懒洋洋地坐着，似乎是看守，看到我们的到来，他们都激灵地站起了身。为首的一个人向我们走了过来

┣━━►1：聊天（进入事件）

┃

┣━━►2：我想卖人给你（需要选择选项“聊天”）

┃ 我们要出售哪个队友

┃ （警告：这是不道德的行为）

┣━━►3：关于奴隶...（需要选择选项“聊天”，进入事件）

┗━━►4：我走错了（返回）

### 02.原油镇-奴隶商人2（1457）

“我们是奴隶商人”，这个人说道，“你有什么想问的”

┣━━►1：你们哪找来的这些奴隶？（回到当前节点）

┃ “抢的，买的，在荒漠上救的，各式各样的都有”

┣━━►2：没有人管你们吗？（回到当前节点）

┃ “原油镇可没禁止奴隶买卖，我们还正常为这个镇子在纳税的”

┣━━►3：还有奴隶吗？（回到当前节点）

┃ “卖得都差不多了，这是最后一个了，还需要的话得去进货了”

┗━━►4：我了解的够多了（回到事件原油镇-奴隶商人（1456））

### 03.原油镇-奴隶商人3（1458）

“1000零件，言不二价，你自己看吧。赎了他或者买回去任打任骂都随你”

┣━━►1：我要赎他（消耗1000零件。获得一名成员“奴隶”）

┃ 我们把这个人从牢笼里放了出来，他对我们感激涕零

┣━━►2：奴隶商人都得死（敌方战力40。赢了进入事件原油镇-营救奴隶（1459））

┗━━►3：我再想想（返回）

### 04.原油镇-营救奴隶（1459）

我们将奴隶商人悉数歼灭，解救了这名奴隶，他对我们感激涕零

┗━━►1：你自由了（获得一名成员“奴隶”）

## 【支线】流沙（2024）

这里是一片流沙区域，不宜进入，不过也许可以捡到什么好东西

### 01.流沙河（1460）

我们走到流沙区域边缘，便不能再前进了，我们突然发现前方有一辆货车正在下沉，货车已经被流沙吞噬了一半了，车主也不知所踪。车上似乎满载着物资，我们也许能抢救一些下来。

┣━━►1：抢救食品箱（+15口粮。结束事件）

┃ 没多久货车就彻底沉入流沙了，好歹我们搬了点东西下来

┣━━►2：抢救油桶（+400油桶。结束事件）

┃ 没多久货车就彻底沉入流沙了，好歹我们搬了点东西下来

┗━━►3：抢救货箱（+1蒸馏酒，+1医疗箱）

没多久货车就彻底沉入流沙了，好歹我们搬了点东西下来