# 废土快递-暮色山谷任务大全-V0.1.0（作者：咪依瑶）

# 暮色山谷主线：

### 01.开始（4001）

尸潮袭来！从大灭亡结束后的六十年来，人类和丧尸保持着一定的均势，维持着脆弱的文明。

而从一年前开始，铺天盖地的尸潮席卷了整片大陆，自没落平原被尸潮完全吞没以来，短短数月，已有大量难民涌入了暮色谷地。

人类最后的生存空间也在被逐渐的挤压，大量的难民从小型城市涌向大型城市，而大型城市也在不断加固自己的防御设施，整个大陆从未如此紧张，也从未如此急需建材

┗━━►1：继续（解锁拖车“货物拖车”。进入事件意外横财（4002）和游戏开始（9243））

### 02.意外横财（4002）

在一次护送任务中，我们的雇主，知名建筑商，不幸死于一场意外，使得他在峡间都市中的大量建材成为了无主的财产。此刻我们应该继承他的财产，用它来完成这名建筑商未完成的使命，或在这乱世中大发一笔横财。

┗━━►1：知道了（获得任务（主线）接收货物（4003））

### 03.（主线）接收货物（4003）

我们要前往峡间市，接收死去的建筑商人的货物

到达峡间市（进入事件接收货物（4004））

### 04.接收货物（4004）

我们到达了峡间市的建筑商人的仓库，里面存放了大量的建材

┗━━►+25建材，+40口粮，+2000汽油，随机一人+500见闻。进入事件很多订单（4005）

### 05.很多订单（4005）

从办公室里，我们发现了很多订单，这些城市都是即将面临尸潮威胁的城市，对建材的需求量非常的大，如果将建材运送到这里，应该可以大赚一笔

┗━━►1：继续看（获得任务（主线）建材订单（4007）和（主线）建材订单2（4008）。进入事件很多订单2（4006））

### 06.很多订单2（4006）

从账单后面了解到，北方也有大量的城市面临饥荒，同时北方也是建材的生产地，也许我们可以试试将食物运送到北方？

┗━━►1：出发吧（获得任务（支线）粮食订单（4009）和（支线）粮食订单2（4010））

### 07.（主线）建材订单（4007）

这是一批6个建材订单，要的很急，我们应该努力把他们送到棉花村

到达棉花村

且在该城市进行【提交订单】

### 08.（主线）建材订单2（4008）

这是一批10个建材订单，要的很急，我们应该努力把他们送到铁板村

到达铁板村

且在该城市进行【提交订单2】

### 09.（支线）粮食订单（4009）

这是一批50个食物的食材订单，如果有条件我们可以试试去赚一笔钱

到达黄沙村

且在该城市进行【提交粮食】

### 10.（支线）粮食订单2（4010）

这是一批50个食物的食材订单，如果有条件我们可以试试去赚一笔钱

到达狐狸镇

且在该城市进行【提交粮食2】

### 11.棉花村-运送货物（4011）

我们将建材送到了棉花村，这里位于整个暮色峡谷的边缘地带，如果有尸潮冲进来，这里毫无疑问就是最前线，所以这里急需大量建材加固防御设施

得知我们是接替建筑商来运送建材的时候，这里的市长非常高兴，热情地接待了我们：“你们把需要的建材都带了吗！”

┣━━►1：送来了（-6建材。随机一人+500见闻。30分后进入事件（工具）建材事件推进（4030）。进入事件棉花村-交付货物（4012））

┗━━►2：暂时还没（返回）

### 12.棉花村-交付货物（4012）

市长清点了货物，非常高兴，他说我们解决了这个城市的燃眉之急，因此执意要给予我们比市场价更高的报酬

┣━━►1：大可不必（+1000零件，+1核心。+2道德）

┗━━►2：那敢情好（+1800零件，+1核心）

### 13.铁板村-运送货物（4013）

我们将建材带到了铁板村，在前往村长家里的途中，能很明显的感觉到很多枪口对着我们

我们见到了村长，他一开始对我们爱理不理，得知我们是接替建筑商来运送建材的时候，却突然变得非常高兴，热情地接待了我们：“你们把需要的建材都带了吗！”

┣━━►1：送来了（-10建材。随机一人+500见闻。30分后进入事件（工具）建材事件推进（4030）。进入事件铁板村-交付货物（4014））

┗━━►2：暂时还没（返回）

### 14.铁板村-交付货物（4014）

村长清点了货物，看起来非常高兴，但是随即却突然很做作的开始自言自语起来，说着什么“好困难”“不好办”之类的。

过了一会他转过身来，用一种看起来很假的抱歉神情说道：“虽然真的很感谢你们，但是当初建筑商给我们定的价格是低于市场价的，你们看你们也别按市场价来嘛”

┣━━►1：可以吧（+1200零件）

┃ 我们拿了钱，但是总觉得当了冤大头

┣━━►2：不可以（进入事件铁板村-冲突（4015））

┗━━►3：事实上我们还准备涨价（进入事件铁板村-冲突（4015））

### 15.铁板村-冲突（4015）

突然从村长身后蹿出了一堆拿着枪的人，他突然变脸对我们怒吼道：“别给脸不要脸了，这是你的东西吗？识趣点马上滚！”

┣━━►1：认栽（+1500零件）

┃ 他们人多势众，我们不得不认栽

┣━━►2：赶紧离开（+10建材）

┃ 简直是一帮强盗，这些货物给他们还不如我们自己留着

┣━━►3：说服他们（+3200零件）

┃ 在我们的说服下，他们也觉得这样做太过分了，好歹付按成本借了账

┗━━►4：你碰上硬茬了（需要-40弹药且战斗力>25才可选。进入事件铁板村-黑吃黑（4016））

### 16.铁板村-黑吃黑（4016）

通过“以理服人”，我们把他们的武装都卸下了，显然这个黑吃黑惯了的村长也没见过这种阵仗，连连求饶

┣━━►达成成就“硬茬”

┣━━►1：那你赶紧付款吧（+3200零件，+1核心）

┗━━►2：现在得加钱了（+3200零件，+2核心。-3道德）

今天算是黑吃黑了一把

### 17.黄沙村-交付货物（4017）

我们将食物送到了黄沙村，这里不仅风是黄的，居民也一个个面黄肌瘦的。在我们前往村长家的途中，就有许多人伸手向我们乞讨

村长家看起来也家徒四壁，本人也面黄肌瘦的样子。看到我们说是运食物来的，他一个踉跄就从椅子上窜了起来，不过看起来似乎因为长期营养不良又摔倒了

┣━━►1：交付订单（-50口粮。进入事件黄沙村-赊账（4018））

┗━━►2：没事了（返回）

### 18.黄沙村-赊账（4018）

看到我们满车的粮食，村长的两眼便放光了，不过稍过一会儿就又消沉了，转向我们，许久才开口：

“我们现在暂时没有钱也没有什么值钱的东西，不然也不会闹饥荒闹成这样。有了这些食物，我们会组织生产起来，十天后一定用10建材来付清你们的开销可以吗”

┣━━►1：可以吧（10天后进入事件黄沙村-到期（4020））

┃ 太感谢了！十天后我们一定会还你们的！

┗━━►2：我不卖了（+50口粮。返回）

我们离开后，村长依然呆呆地站在那里。虽然很对不起他们，但是我们也要赚钱啊

### 19.黄沙村-要账（4019）

我们回到了黄沙村，向村长要账

┣━━►1：要账

┃ ┗━━►村长向我们交付了建材，“非常感谢你愿意信任我们，也非常感谢你们为我们村子带来了生机，愿神保佑你们在大漠上的平安。我们还多生产了三个，都送给你们吧。”

谢天谢地村长信守了承诺，在这个充满谎言的世界真的不容易（到期。+15建材。达成成就“耐心等待”）

┃ ┗━━►还没到十天，村长应该还没把货款筹集起来（未到期。返回）

┗━━►2：强行要账（需要战斗力>15且道德<9。进入事件黄沙村-强行要账（4021））

### 20.黄沙村-到期（4020）

十天时间到了，我们该回黄沙村找村长要账了

┗━━►1：知道了（返回）

### 21.黄沙村-强行要账（4021）

一听我们要来强行要账，村长非常慌张，用哭腔请求我们不要这么做，几乎是要跪下了。

┣━━►1：把能拿走的拿走（-5道德。+547零件）

┃ 我们四下搜罗这个村子，翻箱倒柜带走了很多东西

┗━━►2：还是算了吧（返回）

### 22.狐狸镇-交付订单（4022）

我们将食物送到狐狸镇，这里家家户户看起来房屋都装潢一新。但是举目四望，这里并没有什么商会或集市，也没有什么景点，不知道他们是怎么赚的钱。

┣━━►1：交付订单（-50口粮。进入事件狐狸镇-挑刺（4023））

┗━━►2：没事了（返回）

### 23.狐狸镇-挑刺（4023）

在检查完食物以后，村长在原地沉思了一会儿，随即转向我们说到：“货物没什么问题，但我们现在暂时没有钱也没有什么值钱的东西，能不能考虑给我们算便宜一点啊，就成本价800零件吧，生存不容易”

┣━━►1：可以吧（+800零件）

┃ 成本价出售这些食物，算上路费，我们这一趟简直就是亏本的

┣━━►2：不行（进入事件狐狸镇-赊账（4024））

┗━━►3：戳穿他（该选项只可选择一次然后隐藏。随机一人+1口才。回到当前节点）

我们巧舌如簧戳穿了他的挑刺，并挑明了他就是在找茬。他被我们说的非常不好意思

### 24.狐狸镇-赊账（4024）

“切”，很明显这个人还不死心，一看就是想赖账，“我们现在真的没什么钱，有了这些食物，我们会组织生产起来，十天后一定用建材来付清你们的开销可以吗？”

┣━━►1：可以吧（10天后进入事件狐狸镇-到期（4025））

┃ 嘻嘻！十天后我们一定会还你们的！

┗━━►2：我不卖了（+50口粮）

这些家伙就是存心来找茬的，不卖给他们比较好

### 25.狐狸镇-到期（4025）

十天时间到了，我们该回狐狸镇找镇长要账了

┗━━►1：有道理（返回）

### 26.狐狸镇-讨债（4026）

我们拜访了村长，向他讨债来了

┣━━►1：要账

┃ ┗━━►到期。进入事件狐狸镇-赖账（4027）

┃ ┗━━►还没到十天，村长应该还没把货款筹集起来（未到期。返回）

┗━━►2：强行要账（需要战斗力>15且道德<9。随机一人-2道德。进入事件黄沙村-强行要账（4021））

### 27.狐狸镇-赖账（4027）

一见我们来讨债了，村长顿时很慌张。不难看出他经常赖账，但是像我们这样一直坚持找上门来的看起来不多。

“兄弟，我们真的没钱啊，当时我们确实想还来着，但是你看现在效益不好啊，工厂转不起来.你看我就按成本价付给你怎么办”

┣━━►1：好吧（+800零件）

┃ 成本价出售这些食物，算上路费，我们这一趟简直就是亏本的

┗━━►2：不行（进入事件狐狸镇-强行要账（4028））

### 28.狐狸镇-强行要账（4028）

“都跟你说了没钱了你还想要怎样？”村长一声令下，突然一堆全副武装的人冲了出来，做出架势就要和我们拼命的样子

┣━━►1：和他们拼了（敌方血量60。进入事件狐狸镇-收债（4029））

┗━━►2：威胁他们（需要战斗力>30才可选。进入事件狐狸镇-收债（4029））

### 29.狐狸镇-收债（4029）

可能没料到我们这么能打，一时间整条小镇大街上都没人了。再没有人阻拦我们后，我们去到他们的工厂，发现这里根本不是像他们说的那样，这里堆满了建材

┣━━►达成成就“收债人”

┣━━►+500见闻

┣━━►1：拿走我们的报酬（+10建材）

┗━━►2：能拿走多少算多少（+15建材。-3道德）

这样很不厚道，但是谁叫他们先耍诈

### 30.（工具）建材事件推进（4030）

┗━━►进入事件新的订单（1031）（需要完成任务（主线）建材订单（4007）和（主线）建材订单2（4008））

┗━━►无（存在任务（主线）建材订单（4007）或（主线）建材订单2（4008））

### 31.新的订单（1031）

我们完成了一部分建筑商的订单，似乎我们已经很好地继承了他的衣钵。我们应该回到峡间市，兴许已经有了新的订单

┗━━►1：知道了（获得任务（主线）回到峡间市（1032））

### 32.（主线）回到峡间市（1032）

我们已经完成了一些订单了，应该会有一些新的订单出现，我们应该回到峡间市看看

到达峡间市（进入事件峡间市-新的客户（1033））

### 33.峡间市-新的客户（1033）

我们回到建筑商的仓库时，发现已经有人在那等我们了，看到我们他似乎相当地喜出望外，但是随即又非常困惑，“建筑商呢，你们是谁？”

┗━━►1：他死了（进入事件峡间市-新的订单（1034））

### 34.峡间市-新的订单（1034）

“我把需要建材的地方跟你标注一下，这里还有这里，每个城市至少需要6个建材，我们都会以高于市场价的价格收购的，尤其是娱乐都市，这可是个大城市，至少需要15个建材“

┣━━►1：小城市不管吗（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “优先保住大城市！只有大城市在！人类才会有未来！”

┣━━►2：我哪去搞这么多建材（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “北方的城市都盛产建材，你可以去北方采购，而且北方缺少食物正在闹饥荒，如果带给他们大量食物应该可以换购很多吧”

┗━━►3：知道了（需要选择选项“小城市不管吗”和“我哪去搞这么多建材”才出现该选项。获得任务（主线）大建材订单（1035）和（支线）建材订单（1036）和（支线）建材订单2（1037））

### 35.（主线）大建材订单（1035）

这里有一笔15个建材的大订单，我们应该可以在北方的各大建材产地找到这么多建材

到达娱乐都市

且在该城市进行【拜访市政厅】

### 36.（支线）建材订单（1036）

这里有一笔6个建材的订单，我们应该可以在北方的各大建材产地找到这么多建材

到达农业都市

且在该城市进行【拜访农业部】

### 37.（支线）建材订单2（1037）

这里有一笔6个建材的订单，我们应该可以在北方的各大建材产地找到这么多建材

到达林业都市

且在该城市进行【拜访林业部】

### 38.农业都市-市政厅（1038）

我们来到了农业部，这里是主管整座城市粮食批发的部门，见到了农业部门的负责人

┣━━►1：交付订单（需要存在任务（支线）建材订单（1036）才出现该选项）

┣━━►2：聊天（进入事件农业都市-市政厅2（1039））

┗━━►3：没事了（返回）

### 39.农业都市-市政厅2（1039）

”有什么可以帮到你的吗？“

┣━━►1：最近怎么样（回到当前节点）

┃ “焦头烂额，铺天盖地的丧尸马上就要到了，这片曾经水草丰美的地方很快就会变成人间地狱了吧”

┣━━►2：我想购买点粮食（回到当前节点）

┃ “直接去市场买吧，现在市政府的所有心思都在构建防御工事上了”

┣━━►3：有什么可以帮忙的吗（该选项只可选择一次然后隐藏。获得任务（支线）拿回武器（1041））

┃ “除了建材，现在还缺武器，南方的哨所有很多，但是那里实在是太靠近尸潮了，根本没人敢去”，说着他直视了我们，“你们好像是来采购粮食的吧，现在最不缺的就是粮食了，如果你们能帮忙拿回南方的武器，我们可以给你们很多粮食”

┗━━►4：没事了（返回）

### 40.农业都市-交付订单（1040）

”你把我们需要的建材带来了吗？“

┣━━►1：还没（返回）

┗━━►2：是的（-6建材。+3000零件。+900见闻）

好的，非常感谢，我们已经确认了订单了，请拿好你的报酬

### 41.（支线）拿回武器（1041）

我们要从南方哨所把武器带回农业都市，这样可以赚很多食物

到达南方哨所（进入事件南方哨所-长官（1042））

### 42.南方哨所-长官（1042）

我们见到了哨所的负责人，此时他正拿着望远镜观察着远方地平线上的尸潮，不多会他也注意到了我们

┗━━►1：表明来意（进入事件南方哨所-长官的坚持（1043））

### 43.南方哨所-长官的坚持（1043）

“恕我拒绝，我们不能交出武器”

┣━━►1：为什么（回到当前节点）

┃ “这里是最前线，哪有让最前线交出武器的道理，虽然尸潮大军还没到，但是四周的丧尸数量已经很明显比以前更多了！”

┗━━►2：能不能做个交易（获得任务（支线）消灭威胁（1044））

可能没想到我们会这么问，他打量了我们一下说道：“附近有一群丧尸团，一直在徘徊，如果帮我们消灭他们，我们的压力会变小。那样的话我们就给你们武器”

### 44.（支线）消灭威胁（1044）

我们要到达南方哨所近旁去消灭对南方哨所有威胁的尸潮。这样可以找他换回武器。

到达任务目标地点（进入事件南方哨所-威胁（1045））

### 45.南方哨所-威胁（1045）

我们到达了哨所长官给我们指定的地点，这里果然有一大群丧尸，看起来仿佛就是尸潮的先头部队.但是他们一直在快速移动，似乎对我们并不感兴趣

┣━━►1：向他们开火（50%）（-1时。-30弹药）

┃ ┗━━►三分之一概率：我们成功地消灭了这群丧尸，是时候回去回报任务了（获得任务（支线）回报战果（1046））

┃ ┗━━►三分之一概率：他们似乎对我们不感兴趣，根本不向我们进攻，因此我们预判的轨道并不正确，并没有击倒太多丧尸（回到当前节点）

┃ ┗━━►三分之一概率：这群丧尸仿佛有什么目标一般一直在前进。我们打光了一轮弹药后，他们竟然就消失了，根据我们的判断，他们已经跑到几十公里外了（获得任务消灭威胁（1044））

┣━━►2：用火烧他们（50%）（-1时。-125汽油）

┃ ┗━━►三分之一概率：我们成功地消灭了这群丧尸，是时候回去回报任务了（获得任务（支线）回报战果（1046））

┃ ┗━━►三分之一概率：他们似乎对我们不感兴趣，根本不向我们进攻，因此我们预判的轨道并不正确，并没有击倒太多丧尸（回到当前节点）

┃ ┗━━►三分之一概率：这群丧尸仿佛有什么目标一般一直在前进。我们打光了一轮弹药后，他们竟然就消失了，根据我们的判断，他们已经跑到几十公里外了（获得任务消灭威胁（1044））

┗━━►3：静观其变（获得任务（支线）消灭威胁（1044））

他们一直在快速移动，很快消失在了我们的视野。我们得重新定位他们了

### 46.（支线）回报战果（1046）

我们消灭了威胁，是时候回去南方哨所拿走武器了

到达南方哨所（随机一人+300见闻。进入事件南方哨所-获得武器（1047））

### 47.南方哨所-获得武器（1047）

听到我们的战果，哨所长官非常满意，把哨所的很多武器拿给了我们

不过我们发现，这批装备非常精良，如果给我们用可以提升我们的战斗力

┣━━►1：我们应该拿回农业都市换食物（获得任务（支线）送回武器（1048））

┗━━►2：我们可以私吞了这些武器（-2道德。+瞄准镜。达成成就“军火贩子”）

### 48.（支线）送回武器（1048）

我们要把这批武器送回农业都市，以此换取食物

┗━━►当农业都市的人看到我们送回来的武器时，他们似乎很惊讶，好像根本没有指望我们会把武器装备拿回来。不过相比于惊讶，他们更多是感到欣慰，随即向我们兑现了他们的承诺，给了我们很多食物（+100口粮。+900见闻）

### 49.林业都市-市政厅（1049）

我们找到了城市的林业部门，见到了这里的工作人员

┣━━►1：交付订单（需要存在任务（支线）建材订单2（1037）才出现该选项。进入事件林业都市-交付订单（1051））

┣━━►2：聊天（进入事件林业都市-市政厅2（1050））

┗━━►3：没事了（返回）

### 50.林业都市-市政厅2（1050）

工作人员似乎并不是很忙，和我们聊了起来

┣━━►1：最近怎么样（回到当前节点）

┃ “非常焦虑，铺天盖地的丧尸马上就要到了，如果农业都市被毁了，这里也不远了吧”

┣━━►2：我想购买点粮食（回到当前节点）

┃ “市场上就有很多，你专门跑到这里也不会买到更便宜的”

┣━━►3：有什么可以帮忙的吗（该选项只可选择一次然后隐藏。获得任务（支线）狩猎协助（1052））

┃ “由于需要构建防御工事，目前林业部门需要一些人手去打猎，如果你愿意跟着来，可以分给你一些猎物”

┗━━►4：没事了（返回）

### 51.林业都市-交付订单（1051）

“你们是来交付建筑材料的？那你们带齐了吗”

┣━━►1：还没（返回）

┗━━►2：是的（-6建材。+3000零件，+1核心）

好的，非常感谢，我们已经确认了订单了，请拿好你的报酬

### 52.（支线）狩猎协助（1052）

我们跟随猎人们一起出发去打猎

到达护林站（+500见闻。进入事件护林站-集合（1054））

### 53.林业都市-游行（1053）

在林业都市的主干道上，我们看到大批的人正在游行，打着标语喊着口号

┣━━►1：观察标语（回到当前节点）

┃ “退耕还林！”“保护自然！”“还大地一片宁静！”

┣━━►2：询问路人（回到当前节点）

┃ “这是一群极端环保分子，号称要保护北边的森林。真搞不懂现在人都活不下去了，这些人怎么还有心思管自然怎么样”

┣━━►3：和游行者交流（回到当前节点）

┃ “在过去的二十年，因为滥砍滥伐滥捕杀，北方的森林减少了30%的面积，我们必须要让大众都知道这些血淋淋的事实！”

┗━━►4：离开（返回）

### 54.护林站-集合（1054）

之前在林业都市的林业部门人员都换上了猎人的装备，“你来啦”，看来我们似乎是最后到的，“我们出发吧”

┗━━►1：久等了（-1时。+8口粮。进入事件护林站-结束狩猎（1055））

### 55.护林站-结束狩猎（1055）

经过一段时间的狩猎，我们获得了大量猎物，看起来能得到很多粮食。猎人们逐渐回到了营地，大家准备返程了。

┗━━►1：久等了（进入事件护林站-突袭（1056））

### 56.护林站-突袭（1056）

就在大家收拾行囊的时候，一个猎人突然头部中了一枪，顿时倒在血泊中。在我们还在愣神的时候，一个老猎人突然大喊：“是护林人！！大家快卧倒”。

我们也应声卧倒，随即便是一片混乱的交火声。当一切归于平静时，我们发现我们和猎人们被一群持枪的人围住了。

┗━━►1：久等了（进入事件护林站-对峙（1057））

### 57.护林站-对峙（1057）

就在我们收拾行囊的时候，一名老猎人突然应声倒地，大家诧异地循着血迹才发现他的头上已经被打穿了一个洞。“快卧倒！是那些极端分子”，

大家卧倒的一瞬间，雨点般的弹药便从密林深处倾泻而出。片刻的宁静后，突然从树林里冲出一大群武装分子大喊着：

“这里的所有东西都是属于这片大自然的！想活命就把所有东西丢下！”

┣━━►1：按他们说的做（-80口粮。返回）

┃ 我们灰溜溜地离开了，谁叫他们人多势众呢

┣━━►2：和他们拼了（敌方血量250。返回）

┣━━►3：说服他们（需要口才>30。-1时。回到当前节点）

┃ 并没有什么用，他们似乎有着自己根深蒂固的对环境的理解，我们丝毫动摇不了他们的立场

┗━━►4：静观其变（-1时。回到当前节点）

陆陆续续有人丢下手里的猎物，骂骂咧咧地离开了，剩下的人大多都动摇了，毕竟对面人实在是太多了

### 58.娱乐都市-风流人物（4058）

我们到达了市政厅，发现市长正和两个穿着暴露的女人搂搂抱抱，看到我们来了也没有丝毫避讳的样子

“你们是来运送建材的吗？”他的助理站在一旁，向我们问道

┣━━►1：是的（-15建材。+4000零件，+4核心。进入事件娱乐都市-关于市长（4059））

┗━━►2：不是（返回）

### 59.娱乐都市-关于市长（4059）

他差遣他们的手下来去验了货，随即又差遣了一名手下给我们报酬。整个过程他甚至没有放下酒杯，在去往库房的路上，我们和市长的保镖聊了起来

┣━━►1：市长他似乎对这笔交易不是很上心？（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 保镖说道，“市长有更重要的事要处理，接收建材的工作本来就是建设部长在做的”

┣━━►2：你们这里看起来歌舞升平的样子（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 保镖说道，“毕竟全大陆最有钱的人都在这了，总要给他们找点乐子不是”

┗━━►3：没事了（进入事件娱乐都市-结束委托（4060））

### 60.娱乐都市-结束委托（4060）

我们拿到了属于我们的报酬，是时候再回到峡间市去看看有没有新的委托了

┗━━►1：是啊（+900见闻。获得任务（主线）峡间市的订单（4061））

### 61.（主线）峡间市的订单（4061）

我们要回到峡间市继续接收其他订单了

到达峡间市（进入事件峡间市-两个委托（4069））

### 62.娱乐都市-进入赌场（4062）

我们进入了赌场，这里人来人往好不热闹，各种机器各种桌子面前都站满了人

┣━━►1：去玩老虎机（进入事件娱乐都市-老虎机（4063））

┣━━►2：去赌桌（进入事件娱乐都市-赌桌（4064））

┗━━►3：离开（返回）

### 63.娱乐都市-老虎机（4063）

这台机器只有一个拉杆，会随机生成三个数字，如果三个数字一样的话就能获得五倍奖金

┣━━►1：投入一个代币（-30分。-20零件）

┃ ┗━━►五分之一概率：一个数字相同的都没有，这个机器怕不是骗人的（回到当前节点）

┃ ┗━━►五分之三概率：两个数字一样！看来离中大奖只差一点点了（回到当前节点）

┃ ┗━━►五分之一概率：三个数字一样，中奖拉！（+100零件。回到当前节点）

┣━━►2：投入很多代币（-30分。-200零件）

┃ ┗━━►二分之一概率：一个数字相同的都没有，这个机器怕不是骗人的。不知道是不是错觉，总觉得中奖概率变低了（回到当前节点）

┃ ┗━━►二分之一概率：两个数字一样！看来离中大奖只差一点点了（回到当前节点）

┃ ┗━━►达成成就“冤大头”（投入很多代币6次）

┗━━►3：不玩了（返回）

### 64.娱乐都市-赌桌（4064）

桌子前围满了人，在玩一种叫做21点的游戏，首先抽两张牌，如果没有达到21点就可以继续下注

┣━━►1：下注（-10分。-50零件）

┃ ┗━━►九分之一概率：直接21点！运气爆表了！不过我们赢得钱也不是很多（+200零件。回到当前节点）

┃ ┗━━►九分之二概率：进入事件娱乐都市-赌桌2（4065）

┃ ┗━━►九分之四概率：进入事件娱乐都市-赌桌3（4066）

┃ ┗━━►九分之二概率：进入事件娱乐都市-赌桌4（4067）

┗━━►2：不玩了

### 65.娱乐都市-赌桌2（4065）

我们的牌居然第一轮就18点了，还要跟注吗

┣━━►1：跟注（-100零件）

┃ ┗━━►六分之一概率：没有爆牌，但是我们的点数不是最高的，我们失去了所有下注（回到事件娱乐都市-赌桌（4064））

┃ ┗━━►三分之二概率：果不其然爆牌了，我们失去了所有下注（回到事件娱乐都市-赌桌（4064））

┃ ┗━━►六分之一概率：没有爆牌，我们的点数是最高的！我们赢得了所有下注（+600零件。回到事件娱乐都市-赌桌（4064））

┗━━►2：不跟

┗━━►二分之一概率：但是我们的点数不是最高的，我们失去了所有下注（回到事件娱乐都市-赌桌（4064））

┗━━►二分之一概率：我们的点数是最高的！我们赢得了所有下注（+200零件。回到事件娱乐都市-赌桌（4064））

### 66.娱乐都市-赌桌3（4066）

我们第二轮是15点，是个很微妙的数字，要跟注吗

┣━━►1：跟注（-100零件）

┃ ┗━━►三分之一概率：爆牌了，我们失去了所有下注（回到事件娱乐都市-赌桌（4064））

┃ ┗━━►三分之二概率：进入事件娱乐都市-赌桌5（4068）

┗━━►2：不跟

 ┗━━►四分之三概率：我们的点数不是最高的，我们失去了所有下注（回到事件娱乐都市-赌桌（4064））

 ┗━━►四分之一概率：我们的点数居然是最高的！我们赢得了所有下注（+200零件。回到事件娱乐都市-赌桌（4064））

### 67.娱乐都市-赌桌4（4067）

我们第一轮只有10点，完全可以跟注

┣━━►1：跟注（-100零件。进入事件娱乐都市-赌桌5（4068））

┗━━►2：不跟（回到事件娱乐都市-赌桌（4064））

毫无疑问我们的点数不是最高的，我们失去了所有下注

### 68.娱乐都市-赌桌5（4068）

我们现在有了17点，最后一轮，是否要下注

┣━━►1：跟注（-200零件）

┃ ┗━━►五分之四概率：果不其然爆牌了，我们失去了所有下注（回到事件娱乐都市-赌桌（4064））

┃ ┗━━►五分之一概率：没有爆牌，我们的点数是最高的！我们赢得了所有下注（+1400零件。回到事件娱乐都市-赌桌（4064）。达成成就“赌神”）

┗━━►2：不跟

┗━━►三分之二概率：我们的点数不是最高的，我们失去了所有下注（回到事件娱乐都市-赌桌（4064））

┗━━►三分之一概率：我们的点数是最高的！我们赢得了所有下注（+600零件。回到事件娱乐都市-赌桌（4064））

### 69.峡间市-两个委托（4069）

我们回到了峡间市，仓库门口已经有两个人在等着我们了，一个西装革履的打扮，一个看起来是工人服装的打扮。看到我们到来，他们急切地围了上来，七嘴八舌的说了起来

┣━━►1：听西装的人怎么说（需要没有表明认为娱乐都市市长对建材交易不是很上心。进入事件峡间市-两个委托2（4070））

┃ “我来自娱乐都市，你来过的对吧。在你走了之后，有大量南方被尸潮毁掉的城市的难民涌入了娱乐都市，整个城市已经装不下了，现在城市周围到处都是难民营，必须要紧急扩建城墙！我们需要大量建材！但是现在娱乐都市局势不太稳定，总之你们尽快完成我们这边的订单吧”

┣━━►2：听工人怎么说（需要没有表明认为娱乐都市歌舞升平的样子。进入事件峡间市-两个委托2（4070））

┃ “我来自最北端的建材都市，目前我们观察到有丧尸也在向最北端靠近了，虽然我们因为生产建材，不用担心城市被攻破，但是我们根本无法预知城市会被尸潮围困多久，我们j近期需要大量的食物。当我们需要确切订单的时候就会联系你们！”

┗━━►3：知道了（进入事件峡间市-两个委托2（4070））

### 70.峡间市-两个委托2（4070）

这是个很艰巨的工作，虽然我们答应了下来，可是很难保证可以按时完成，两个城市根本是天南海北，要搞到需要的材料也极其困难。

不过北方的城市既然说现在还没有确切的订单，我们先把南边建材的订单搞定吧。

┗━━►1：出发吧（+1500见闻。获得任务（主线）极多建材订单（4071）和（主线）到达娱乐都市（4072））

### 71.（主线）极多建材订单（4071）

我们需要再将20个建材运往娱乐都市，听说他们会为此加钱的

到达娱乐都市

且在该城市进行【拜访市政厅2】

### 72.（主线）到达娱乐都市（4072）

最近娱乐都市似乎局势不太稳定，总之我们得先到达那边才能了解具体的情况

到达娱乐都市（进入事件娱乐都市-拦路（4073））

### 73.娱乐都市-拦路（4073）

我们将建材送到了娱乐都市，但是我们还没有进入城市内，就被一群难民模样的人围住了。“你们是来运送建材的吗？求求你们行行好吧！”

┣━━►1：你们是谁（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “我们是附近多个城市的逃难者，这一次的尸潮根本就是前所未有的，他们铺天盖地的来，普通城市不足十米高的城市根本拦不住他们！”

┣━━►2：你们有什么问题（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “到达娱乐都市的难民实在是太多了，现在城市不让我们进入”

┗━━►3：知道了（进入事件娱乐都市-拦路2（4074））

“之前市长向我们承诺，只要有建材，他们就会加固外围防御，保护我们免受尸潮侵袭”

### 74.娱乐都市-拦路2（4074）

“但是最近几天，我们看到建材都是往内城运输的，他们根本没有加固过外围”，这时一个人从人群走出来继续说道，看起来是这群难民的领袖。“我怀疑她根本就是想让我们这些难民自身自灭。求求你帮我们跟市长求求情吧，让他加固一下外围”

┗━━►1：知道了（获得任务（主线）帮助难民说服市长（4075））

### 75.（主线）帮助难民说服市长（4075）

我们需要帮助难民说服市长，让他加固城楼

到达娱乐都市

且在该城市进行【拜访市政厅2】

### 76.娱乐都市-作战会议（4076）

我们见到了市长，这次市长身边不再有美女左搂右抱了，取而代之的是一群穿着军装的人，围着一幅地图仿佛在开作战会议。

“怎么了？你有什么事吗？”看到我们又来了，他如是问道。

┣━━►1：来交付货物（需要未交付货物。进入事件娱乐都市-交付订单（4077））

┣━━►2：关于难民

┃ ┗━━►“你来找茬是不是，你算老几？”（未交付货物。返回）

┃ ┗━━►进入事件娱乐都市-交涉（4078）（交付货物）

┗━━►3：没事（返回）

### 77.娱乐都市-交付订单（4077）

“哦哦，是建材的那些人吧，来得正好”，市长终于正眼看了我们：“那你们带来了吗，建材”

┣━━►1：是的（-20建材。+5000零件，+5核心。）

┃ 市长叫人清点了货物，确认无误后，便跟我们结了帐。随后便继续去开作战会议，并不多理我们。不过我们还得和他沟通一下难民的事

┗━━►2：没有（返回）

“那别来浪费我的时间，给爷爬”

### 78.娱乐都市-交涉（4078）

市长听了我们说的关于难民的事，摇摇头又摆摆手，“这是我们城市自己的事，轮不到你一个外人来管”

┣━━►1：追问（需要口才>25。进入事件娱乐都市-交涉2（4079））

┗━━►2：作罢（返回）

### 79.娱乐都市-交涉2（4079）

在我们不厌其烦地追问下，可能是念在我们是城市的大客户，市长递给了我们一张照片。是一座城市被毁成废墟的样子的照片

┣━━►1：“这是什么”（回到当前节点）

┃ “这是南方堡垒”，市长说，“一个拥有旧时代混凝土城墙和巨大炮台的城市”，他顿了顿“然而就是这样的城市，在丧尸的围攻下，一天都没撑过。这次袭来的尸潮完全不一般和以往任何一次都不一样。我们已是自身难保，哪还管的了难民”

┣━━►2：不能放那些难民进来吗？（回到当前节点）

┃ “内城根本容不下那么多人，你要不要亲自去难民营看看外面有多少人”

┣━━►3：不能加固一下外城城墙吗？（回到当前节点）

┃ “现在的建材，连内城的城墙都不一定能加固完全”

┗━━►4：所以你是要放弃外面那些难民？（进入事件娱乐都市-交涉3（4080））

市长不再理我们，继续和他的参谋去说话了

### 80.娱乐都市-交涉3（4080）

我们回到了难民营，难民领袖很激动地问我们，“怎么样，和市长沟通有结果了吗！”

┗━━►1：其实......（+1500见闻。进入事件娱乐都市-尖锐的矛盾（4081））

### 81.娱乐都市-尖锐的矛盾（4081）

“该死！我就知道他一开始就没打算救我们！我们必须自己想办法”，这个消息像炸开了锅，难民之间的讨论此起彼伏。

“我们应该自己想办法！我们要自己把防御设施搭建起来！”“那些家伙在城里夜夜纵情声色，而我们过着朝不保夕的生活吗，必须让他们付出代价！”

“差不多就是这样”，难民领袖说，“我们要前去与市长进行交涉“

┗━━►1：跟随他们去看看情况（进入事件娱乐都市-尖锐的矛盾2（4082））

### 82.娱乐都市-尖锐的矛盾2（4082）

这群难民浩浩荡荡地开拔向了内城，在城门处被守卫拦了下来，但是显然数名守卫不是这么一大群人的对手，即使拿着武器他们也不想惹麻烦，而选择了给难民们让开了道。

很快难民们围住了市政厅，并开始尝试冲击市政厅。不过市政厅的坚固程度显然远远大于城墙，难民们靠着手边简陋的废旧建材并不能破开大门，而燃烧瓶丢在石质墙壁上显然也效果不佳。

位于二楼的守卫也开始从窗户向下喷高压水枪，双方僵持不下。就在这时，市长出现在了二楼的阳台，穿着一身军服。

┗━━►1：终于出来了（进入事件娱乐都市-尖锐的矛盾3（4083））

### 83.娱乐都市-尖锐的矛盾3（4083）

“各位难民同志，你们的诉求我们已经知道了”市长很快开口了“你知道个屁！你想让我们死在外城吗！”下面不停有人打断市长，但是市长依然说着：“你们本来就是从别的城市来的外人，我们还在城外给你们划分了一块区域，现在还想挤到内城是不是太过分了呢”

听到市长这么说，人群沸腾了，有人开始往二楼丢石块。这时，难民领袖站了出来，示意大家安静，于是人群很快安静了下来。“你说的对市长，这里的确是你的城市，我们都是外人”，他顿了顿，又继续补充道：

“但是娱乐都市常年靠高薪把周围的年轻人吸引到你们这来，然后又低价倾销给我们你们的娱乐垃圾，致使我们周边各个城市的劳动力和资源都严重不足，这你能否认吗？”听完后，市长的脸上的肌肉明显蚌埠住了。

“娱乐都市一直以来都在吸我们周边城市的血，现在这一带的城市都大难临头，是不是应该负担起保护大家的责任呢”。领袖说完后，下面的人群爆发出了激烈的掌声。

┣━━►1：对啊对啊（进入事件娱乐都市-尖锐的矛盾4（4084））

┗━━►2：安静听他们说（进入事件娱乐都市-尖锐的矛盾4（4084））

### 84.娱乐都市-尖锐的矛盾4（4084）

市长换了个语调，说道：“如果现在我们在这里起冲突，连内城的防御设施都将无法加固，我们所有人都会死！”难民领袖则说：“反正都是死，你以为我们不敢鱼死网破吗”。

双方剑拔弩张，局势一触即发。你觉得你需要做点什么来缓解紧张的局势

┣━━►1：我们应当相互理解（随机一人-3口才。回到当前节点）

┃ 所有人都用看傻子的眼神看着我们。这个时候说出这种话可能真的脑子有坑吧......

┣━━►2：让大家都进内城躲避尸潮吧？（回到当前节点）

┃ “不可能”市长说，“内城平常也最多也就两三百号人，现在外城围了三千多号难民，怎么可能装的下”

┣━━►3：把外城也加固了吧？（进入事件娱乐都市-尖锐的矛盾5（4085））

┃ “我们现在建材不够，所有建材收集到一起也只够内城加固城墙用”

┗━━►4：鞋底抹油（回到当前节点）

不知道是有意还是无意，我们被周围人簇拥着，根本离不开。再不做点什么，可能这里就要流血漂橹了

### 85.娱乐都市-尖锐的矛盾5（4085）

“未必”难民领袖说道，“只是没有建材，不是没有钱”。说着看向了你，而楼下的难民全都齐刷刷地看向了你。

“只要有人能把建材运来，你们就能收购吧”“对啊对啊，娱乐都市从我们这赚走了那么多钱”“明明就是抢的！我之前在这里赢了钱，被他们打了！”

你觉得这种局势和气氛下，你似乎没有什么拒绝的余地

┗━━►1：不会又要我跑腿吧（+1500见闻。进入事件娱乐都市-新的委托（4086）。达成成就“职业跑腿”）

### 86.娱乐都市-新的委托（4086）

“50个建材！”市长大喝道，台下瞬间安静了，“如果有50个建材，就可以加固外墙。但是我们只会以成本价收购！”说着便转身离开阳台进入了市政厅

而下面依然是七嘴八舌，不过明显民众的愤怒比起刚才要小了很多了。难民领袖拍着你的肩膀说道：“兄弟，靠你了”

┗━━►1：尴尬而不失礼貌地笑（获得任务（主线）建设委托（4087）。1时后进入事件（工具）酒委托（4089））

### 87.（主线）建设委托（4087）

我们要往娱乐都市运50个建材，以供他们加固所有外围防御设施

到达娱乐都市

且在该城市进行【拜访市政厅3】

### 88.娱乐都市-不厌其烦（4088）

我们刚刚离开娱乐都市去完成委托不久，突然难民领袖又找上了我们，真的是不厌其烦......

“刚才还有件事没和你说，只是加固城墙，不足以支撑我们撑过这次尸潮过境。”难民领袖似乎还有事要交代给你。“这座城市储备了大量的粮食，所以应该不会面临饥荒。但我们还需要25份酒”

看出了你露出了为难的神色，他补充道：“不不不，我没有那么不要脸一直去麻烦陌生人，这是一笔交易”

┣━━►1：你是要分给大家吗（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “你知道，这是个机会，我也不是慈善家，但是我不会哄抬物价的”

┣━━►2：那你和那个市长有什么区别（需要选择选项“你是要分给大家吗”才出现该选项。该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “不要说得这么难听，这场尸潮不知道持续多久，我们和内城的人不会一直和平相处的”

┗━━►3：知道了（需要选择选项“那你和那个市长有什么区别”才出现该选项。该选项只可选择一次然后隐藏。获得任务（主线）酒委托（4094）。1时后进入事件（工具）食品委托（4090））

那我们一言为定啊！

### 89.（工具）酒委托（4089）

┗━━►进入事件娱乐都市-不厌其烦（4088）（不在城市里）

┗━━►5时后回到当前节点（在城市里）

### 90.（工具）食品委托（4090）

┗━━►进入事件娱乐都市-急切的委托（4091）（不在城市里）

┗━━►30分后回到当前节点（在城市里）

### 91.娱乐都市-急切的委托（4091）

在我们离开了游行现场后不久，突然一个人急急忙忙地赶了过来

仔细一看这个人正是之前给我们提出过要往北方建设都市运送食物的请求的那个工人

“谢天谢地终于找到你们！”那个人扑倒在我们面前，“求求你听我说”

┗━━►1：你慢慢说（进入事件娱乐都市-急切的委托2（4092））

### 92.娱乐都市-急切的委托2（4092）

“先自我介绍一下，我来自北方的建材都市”他喘了几口气，站起来，“我刚才看到你们的游行了，你们有大量的建材需求对吧，我们有你们需要的。”

我们互相确认了一下眼神，“虽然没有那么多，30个，但是也不少了，是很多城市几个月的产量了”

┗━━►1：你们需要什么（进入事件娱乐都市-急切的委托3（4093））

### 93.娱乐都市-急切的委托3（4093）

“哈哈，这样就好说话了”，他笑了起来。“我们的防御设施已经建设完成了，但是我们的食物严重不足，我们需要食物”

他顿了顿，“100份，我们不是个小城市”他的神色正了起来，“你把食物带过来，我们就给你们建材，很不错的交易吧”

┗━━►1：知道了（获得任务（主线）食物委托（4095））

### 94.（主线）酒委托（4094）

我们要回到峡间市去把难民领袖需要的25份酒带回去

到达峡间市（进入事件峡间市-验货（4096））

### 95.（主线）食物委托（4095）

我们要往建设都市运100个食物，以换取他们的大量建材

到达建设都市

且在该城市进行【拜访建设部】

### 96.峡间市-验货（4096）

我们到达峡间市的第三街道，向那里的仓库负责人仓库负责人报上了难民首领的名字，随即仓库负责人就带我们去验货。但是我们在验货的时候发现，只有10份酒。

这是怎么回事？

┗━━►1：这是怎么回事？（进入事件峡间市-赖账（4097））

### 97.峡间市-赖账（4097）

“什么怎么回事，这个仓库里就这么多东西，我全都给你了”，那个人没好气地说道，好像我们冤枉了他似的

┣━━►1：可是货主告诉我是25份（回到当前节点）

┃ “我怎么知道，你问我？”

┣━━►2：好吧，那就10份吧（+10蒸馏酒。获得任务（主线）送回酒（4100））

┃ 我们走了，不知道是不是错觉，总觉得那个人是不是在笑

┗━━►3：有问题（进入事件峡间市-催收（4098））

### 98.峡间市-催收（4098）

在我们说出有问题的时候，那个人明显紧张了，我们意识到，他很有可能自己私吞了这批货物一部分

┣━━►1：坚持一共有25份（回到当前节点）

┃ 虽然我们坚持，但是他也坚持，我们吵了好一会，相持不下

┣━━►2：套他的话（需要口才>30才可选。进入事件峡间市-暴力催收（4099））

┃ “如果你私吞了这40酒，我们会告诉你的老板让他从你的工资里扣”，我们说到。“不可能，胡说八道，本来不应该是2.....”，在他意识到说错话的一瞬间突然捂住了自己的嘴

┣━━►3：武力威胁他（需要战力>35才可选。-1道德。进入事件峡间市-暴力催收（4099））

┃ 我们把他推进仓库，一顿拳打脚踢，在凌厉的攻势下，他颤抖着说“别打了别打了！”

┗━━►4：无计可施（+10蒸馏酒。获得任务（主线）送回酒（4100））

我们和他吵得越来越厉害，周围看热闹的人也越来越多，没办法了

### 99.峡间市-暴力催收（4099）

“我之前欠了点赌债，私自挪用了一些，这里还剩最后10份了，其它我真的没办法了，你打死我吧”。说完了那个人就在地上躺平

┣━━►1：套他的话（回到当前节点）

┃ 我们又套了他好多话，看起来他似乎是真的挪用了货物而且把钱挥霍光了，这个欠了一身债的人，估计也剐不出什么油水了

┣━━►2：就这样吧（+10蒸馏酒。获得任务（主线）送回酒（4100））

┃ 我们悻悻离去了，还有十个的缺口，不会得我们自己补上吧

┗━━►3：揍他解气（该选项只可选择一次然后隐藏。-1道德。+500见闻。+10蒸馏酒。回到当前节点）

我们把他打到了不成人形，估计第二天他连站起来都是问题了。但是就算是这样货物也有缺口，我们该怎么办

### 100.（主线）送回酒（4100）

我们要把30份酒送回给难民领袖。假如不够我们怕是得自己想办法

到达娱乐都市

且在该城市进行【拜访领袖】

### 101.娱乐都市-送还酒（4101）

难民领袖看到我们来了很激动，“怎么样，酒带回来了吗”

┣━━►1：带了（-25蒸馏酒。随机一人+1800见闻。进入事件娱乐都市-讨价还价（4102））

┗━━►2：还没（返回）

### 102.娱乐都市-讨价还价（4102）

“太好了，给你2000零件的报酬吧！”这位领袖看起来非常高兴

┣━━►1：这也太少了吧（回到当前节点）

┃ “这些东西本来就是我的呀？作为跑腿费不算少吧”

┣━━►2：你的门卫私吞了你的货物（回到当前节点）

┃ “不可能不可能，他的人品我非常清楚，不要试图用这种方式来压价~”

┣━━►3：好吧（+2000零件。返回）

┃ 那个人拿走了酒，想来他也要对着这些难民坐地起价了吧。明明自诩为领袖

┗━━►4：不给你了（+25蒸馏酒。返回）

“喂！你们这样等于是明抢啊？”我们没理他，他在后面大吼道：“不要小看我的人脉，我会让你们做不了生意的！”

### 103.建设都市-交付订单（4103）

我们到建设都市的市政厅见到了市长，是一个看起来很年长的阿姨，说明了来意。他非常高兴，“我们的食物已经快见底了，你把食物带来了吗”

┣━━►1：带了（随机一人+1800见闻。-100口粮。+30建材。进入事件建设都市-询问（4104））

┃ “好的，没有问题，是100份食物，我们这就用30份建材和你们交换。”他看起来很高兴，“说真的，你们简直赚大了，你知道建材在这里有多贵吗”。

┗━━►2：还没（返回）

### 104.建设都市-询问（4104）

在我们验货的时候，一个警卫走了进来，和市长耳语了几句，随即市长的眉头便皱了起来。“有这种事？”

市长思考了一会，对着还在验货的我们说：“你们也送信件对吧？”

┣━━►1：是（进入事件建设都市-送信（4105））

┗━━►2：不（进入事件建设都市-送信（4105））

### 105.建设都市-送信（4105）

“是这样的，我们现在正在接受从各个村落来的难民，以及把建材运往各个临近大城市，除了食物有所不足，目前各个城市接受难民和构建防御工事的工作进行的还算顺利。”

她顿了顿继续说道，“不过在东北方最靠近尸潮的家园城，目前还没有任何信使向我们反馈消息。按理说尸潮应该还没有到达那里”

“你可以帮我们去查看一下那里防御工事的构建情况吗？顺便把口信带回来，我们会按邮差的价格付款的”。

┗━━►1：知道（获得任务（主线）边境信差（4106））

### 106.（主线）边境信差（4106）

我们要帮建设都市的市长了解一下家园城当下的情况

到达家园城（进入事件家园城-状况（4107））

### 107.家园城-状况（4107）

我们到达了家园城，但是这里的情况却有点超乎想象。按照建设都市的市长的说法，这里应该是一个边陲的要塞，而且也应该在进行要塞化的建设以迎接最初的一波尸潮。

然而实际情况是，城市的主体防御设施看起来还在建设中，脚手架还未拆除。而城墙外面是一片巨大的贫民窟，各种预制板搭起来的破旧房屋绵延数公里，不知道聚集了多少人。

这些人看起来毫无防备，没有任何武器，房屋也没有哪怕一丝的防御性。大部分摆在室外升腾着袅袅炊烟的锅里都只有清汤，看起来很多人都处在饥荒之中

┗━━►1：这是怎么回事（进入事件家园城-市长（4108））

### 108.家园城-市长（4108）

我们艰难地穿过难民营的板房，期间遇到了很多尸体，饿死的，受伤而死的都有，就这么横在大街上——也不知道这算不算大街。

最终我们到达了市长办公室。市长是一个秃头大叔。市长看到了我们，面色凝重

┗━━►1：建设都市的市长希望了解你这里的情况（进入事件家园城-绝望的市长（4109））

### 109.家园城-绝望的市长（4109）

“完蛋了，我们都要完蛋了”市长开始挠自己头并一头栽在了桌面。“我们只是个边境小村落，一个月前接到了建设都市赠送给我们的建材。按理说我们应该早就把这里建设成堡垒了。这里可是迎接尸潮的第一线”

我们面面相觑看着他继续说。“但是东北方向的大沙漠里其实有很多的聚落，那些聚落的数量超出我们的想象，听闻史无前例的大尸潮袭来，于是他们都向着这里来避难了”

┗━━►1：然后呢（进入事件家园城-绝望的市长2（4110））

### 110.家园城-绝望的市长2（4110）

“但是这怎么可能是避难，这些人在城外扎营，越来越多，为了安顿他们，城墙的建设也停止了，甚至还有一些暴徒拆下城墙来盖自己的房子”他看向了窗外，我们也看向了窗外，城墙上满是脚手架，还有很多缺口。

“他们甚至没有把房子盖在城墙内，不过城墙内也盖不下就是了......这些薄薄的纸片一样的预制板房，别说面对尸潮了，就是普通的丧尸来了也是一场大屠杀”

┗━━►1：确实（进入事件家园城-绝望的市长3（4111））

### 111.家园城-绝望的市长3（4111）

“不过说不定尸潮还没有到我们就要完了，哈哈。”市长的神情越来越绝望了。“现在食物短缺，日用品短缺，已经有一些帮派出现在难民营了，为了争夺有限的资源自相残杀，用的装备比我们警卫队的还好”

“天气越来越转凉，燃料也越来越不够了，每天大量伤者堆积在医院，因为感染死去，就这样腐烂着，我们要完了，我们都要完了，我们死定了。”

┗━━►1：祝你们好运吧（获得任务（主线）汇报情况（4112））

### 112.（主线）汇报情况（4112）

我们要把在家园城的情况向建设都市回报。这里的情况的确非常令人担忧

到达建设都市（随机一人+900见闻。进入事件建设都市-严峻的情况（4113））

### 113.建设都市-严峻的情况（4113）

我们回到建设都市向市长报告了家园城的情况。听完我们的报告后，整个办公室里所有人的脸都阴沉了下来

“我们是听说东北方有很多聚落，但是没想到会有这么多......”

┗━━►1：你们准备怎么办（进入事件建设都市-严峻的情况2（4114））

### 114.建设都市-严峻的情况2（4114）

“不过好在，从家园城到建设都市要翻过一座山，那些难民没那么容易过来的。只是这样一来，建设都市就要成为面对尸潮的第一线了。我们本来希望家园城能撑更久的”

┗━━►1：我不是这个意思（进入事件建设都市-严峻的情况3（4115））

### 115.建设都市-严峻的情况3（4115）

看起来，市长对于那些难民没有半点想法。不过这种绝望的情况，不是任何人处理的了的。况且，他们也捐赠过建材了，可以说仁至义尽了

┗━━►1：我们该走了（-1时。进入事件建设都市-抢购（4116））

### 116.建设都市-抢购（4116）

我们刚刚离开市政厅没多久，准备去市场寻找点补给，却发现有非常多的人在市场采购物品。来采购物品的人都神色慌忙，几乎不怎么砍价就买走了东西。

按理说尸潮还没到达家园城，这里的人们应该还不至于这么紧张才对

┗━━►1：发生了什么（进入事件建设都市-抢购2（4117））

### 117.建设都市-抢购2（4117）

“他们好像是从家园城来的，听说家园城近期涌进了好多批难民，他们那里的商人为了安顿好那些难民正在四处大量采购物资呢”，一个摊主向我们说道，他似乎对此嗤之以鼻。

“安顿难民是要搞哪样，把城门关好不就没事了吗，我记得家园城并不大，把那些难民锁在外面就行了。”

┣━━►1：确实（进入事件建设都市-横财（4118））

┗━━►2：人不该这么自私（需要道德>10才可选。进入事件建设都市-横财（4118））

我们好不容易才挤出来这几个字，但是似乎这个摊主并没有听到

### 118.建设都市-横财（4118）

但是不管怎么说，家园城还有很多人没有放弃，应该现在有很多物资采购的需求，我们也许可以去和那里的市长做一笔交易

┣━━►1：希望能尽可能帮到他们（+2道德。获得任务（支线）家园城的订单（4119））

┣━━►2：可以趁机发一笔财（获得任务（支线）家园城的订单（4119））

┗━━►3：与我们无关（-1道德。返回）

### 119.（支线）家园城的订单（4119）

我们需要去了解一下家园城的需求，尽我们的能力帮点忙，或是赚一笔

到达家园城（进入事件家园城-转机（4120））

### 120.家园城-转机（4120）

我们回到了家园城，再一次见到了那个秃子市长。他似乎很惊讶居然还能见到我们。

┣━━►1：现在怎么样（回到当前节点）

┃ “很多热心的商人都在帮我们，但是这里难民实在太多了。而且帮忙的基本上都是小商人，大型商会已经放弃我们这里了，我们根本不可能在尸潮到来前安顿好所有难民”

┣━━►2：有什么可以帮忙的吗（回到当前节点）

┃ “我们需要很多建材，很多食物，很多日用品，很多燃料......缺口太大太大了”

┗━━►3：我可以帮你们（进入事件家园城-转机2（4121））

### 121.家园城-转机2（4121）

“最主要的是”，秃子市长低下了头，“我们几乎没什么钱，只能以低于市场价的水平收购物资”

“至少需要80食物，15建材，15酒，3000燃料”又补充道，“啊酒是用来给医生消毒用的”。

┗━━►1：知道了（获得任务（支线）拯救家园城（4122））

“如果你们有了物资，请务必出售给我们”

### 122.（支线）拯救家园城（4122）

我们要完成家园城的所有需求，帮他们度过难关。不过如果投入产出比太低，我们也许随时可以放弃？

他们需要80食物，15建材，15酒，3000燃料

到达家园城

且在该城市进行【拜访办公楼】

### 123.家园城-交付货物（4123）

“怎么样有物资可以出售了吗！”市长看见我们进门，激动的从椅子上站起来。

┣━━►1：可以了（-80口粮，-15建材，-15蒸馏酒，-3000汽油。进入事件家园城-交付货物2（4124）。达成成就“拯救城市”）

┃ “太好了，我们会拿去加固一下外部防御设施，已经来不及建造城墙了，我们会尝试挖壕沟试试的”

“太好了，现在其后转凉，很多人半夜都烧建材取暖，本来建材就不多......这下子算是解决了燃眉之急”

“最紧缺的就是这个了，真的很感谢你们。这下子难民营里的暴力冲突应该会少一些了吧”

一边接收着货物，市长一边各种自言自语地说着

┗━━►2：还没筹集好（返回）

### 124.家园城-交付货物2（4124）

我们把所有能给这个城市的物资都交给了这个市长，外部的防御工事已经开始构建，城墙的缺口正在封补，帮派们暂时达成了停火协议，各处供给设施正常运转，似乎一切都在向好的方向发展。

就算给他们更多物资，大概人手也操作不过来吧。往后的事只能听天由命了。

这笔生意最后算下来我们基本上是亏本的，甚至可能这个破破烂烂的城市依然挡不住铺天盖地的尸潮。

总之我们已经做了自己能做的事了，剩下的就看他们自己了。

┗━━►1：祝愿他们平安（+5道德。+7核心。+4000见闻）

### 125.家园城-难民营（4125）

我们在难民营里转了转，市长完全没有夸张，看得出来这里资源非常短缺。很多房屋的门窗都是纸糊的。很多人坐在门边看着我们，面黄肌瘦。

┗━━►1：往深处看看（进入事件家园城-包围（4126））

### 126.家园城-包围（4126）

突然一群人出现包围了我们，他们手上拿着农具或是工具，嘴里嚷嚷着我们听不懂的语言，对我们恶狠狠地比划着。

┣━━►1：问他们要干什么（需要口才>25。进入事件家园城-解围（4127））

┣━━►2：鸣枪示威（-10弹药。进入事件家园城-解围（4127））

┗━━►3：离开难民营（返回）

### 127.家园城-解围（4127）

就在我们准备采取行动的时候，突然冲出来一个小女孩挡在了我们和人群中间。对着人群指指点点，说着似乎是他们的语言。

这些人面面相觑了一会儿，叽叽喳喳不知道说着什么，竟然自己就散了。

看到人群散开了以后，小女孩看向了我们，朝我们走了过来，问我们：“你们没事吧”

┣━━►1：你是谁（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “家园城的一名普通商人而已”

┣━━►2：你刚才说的什么语言（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “一种来自东北方大沙漠的方言。那里的人很少会离开自己的聚落，所以知道那种语言的人不多。我去那边做生意的时候学会的这种语言”

┣━━►3：你和他们说了什么（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “我告诉他们你们的装备精良，和你们起冲突的话可能会得不偿失”

┣━━►4：为什么要帮我们（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “也不完全是帮你们吧，我刚才也说了，和你们起冲突只会得不偿失，这里的流血事件已经很多了”

┗━━►5：没事了（进入事件家园城-坚守（4128））

### 128.家园城-坚守（4128）

说着他准备离开，离开之前像是想起了什么似的，转头和我们说道：“对了，尸潮马上就要来了，以这里的防御设施来看，这里很快就会变成人间地狱了。你们最好赶紧走吧”。

┣━━►1：你在这里做什么（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “我正在把我的商品分给这些难民们，虽然微不足道，但是至少能起一点作用”

┣━━►2：你不走吗（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “我不会走的”

┣━━►3：为什么你不走（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “如果连我都走了，这里的人就彻底没救了。他们什么也没有做错，只是遇上了灾难而已”

┗━━►4：再见（进入事件家园城-坚守2（4129））

### 129.家园城-坚守2（4129）

说着他的身影便消失在了人流中。你注意到，周围还有很多像是志愿者一样的人在向难民分发物资。

┣━━►1：他们真是高尚（需要道德>10。道德+1）

┗━━►2：他们真蠢（需要道德<15。道德-1）

### 130.娱乐都市-回收建材（4130）

由于难民和市政府的对峙还在持续，我们没能直接见到市长，市长的秘书接待了我们，“建材带回来了吗？”

┣━━►1：带回来了（-50建材。进入事件娱乐都市-夹道欢迎（4131））

┗━━►2：还没（返回）

//这里实际上不会损失50建材，在和市长说完话才损失

### 131.娱乐都市-夹道欢迎（4131）

我们将建材带回了娱乐都市，在回到市政厅的路上，一路受到了难民们的夹道欢迎。我们到达市政厅后，见到了市长。不过他似乎不是很高兴

┗━━►1：你该兑现诺言了（进入事件娱乐都市-兑现诺言（4132））

### 132.娱乐都市-兑现诺言（4132）

“我会的”市长没看我们，从柜子里取出一只烟。“我会把外墙加固的”

┗━━►1：我们的报酬呢（进入事件娱乐都市-秘密交易（4133））

### 133.娱乐都市-秘密交易（4133）

突然市长命令左右都出去，关上了门窗，整个房间突然暗了下来。就在我们不知所措的时候，市长吐了口烟，向我们说道

“你可不可以告诉那些难民，你只带回来了25个建材。如果你这么做，我给你两倍报酬”

┣━━►1：为什么（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “你不用管，你就说干还是不干”

┣━━►2：25个建材能加固外城吗（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “100个也不能，这就是缓兵之计，不会真的以为一座城市能装下这么多人还能抵挡尸潮吧”

┣━━►3：恕我拒绝（进入事件娱乐都市-威胁（4134））

┗━━►4：听起来不错（需要道德<9。+1250见闻。-5道德。进入事件娱乐都市-同流合污（4136））

### 134.娱乐都市-威胁（4134）

“你确定吗，那我只能给你一半的报酬”市长皮笑肉不笑地说，显然是在威胁我们

┣━━►1：我会跟市民说的（需要口才>20。回到当前节点）

┃ “随便你，你觉得我会怕吗”，市长阴笑道，“在你离开的时间，我们已经雇佣了更多佣兵，根本不怕这帮难民暴动了。真是多谢你啊”

┣━━►2：一半就一半（-50建材。+2000零件。+3道德。+1250见闻。+2核心。进入事件娱乐都市-坚守底线（4135））

┃ 市长不再说话，阴沉着脸，不一会外面的难民们便进来了库房，搬着建材激动地去修建防御工事。

┗━━►3：我再想想（回到事件娱乐都市-秘密交易（4133））

### 135.娱乐都市-坚守底线（4135）

这时我们想起市长说的“不会真的以为一座城市能装下这么多人还能抵挡尸潮吧”，隐隐担忧起来。

的确没有任何证据表明，这么多的建材能保证把外城加固到不被尸潮侵扰吗。想起市长给我看过的照片，不禁不寒而栗。

不管怎么样，我们把能做的都做了。

┗━━►1：问心无愧就好（达成成就“坚持底线”）

【提示】本章主线已结束

### 136.娱乐都市-同流合污（4136）

“呵呵，看来你是个聪明人”市长咧开了嘴，“我们会是很合得来的合作伙伴的。来城外的小木屋吧，我会告诉你这多出来的建材用来干什么吧”。

不管怎么说，市长说的也许不无道理，就算有了这50个建材，也许也不能帮助外面这些难民逃离灭顶之灾。说不定拿去做一些更有价值的事会更好。

┗━━►1：我们只是做出了最好的选择（-25建材。+4000零件，+5核心。获得任务（主线）秘密基地（4138）。进入事件娱乐都市-背叛（4137））

### 137.娱乐都市-背叛（4137）

我们刚出门，难民就围了上来，“市长说你只带回来了25个建材，是真的吗！”“不可能啊，刚才卸货的时候我数了，绝对不止25个！”，看来我们只卖给市长一半建材的事已经暴露了。

┣━━►1：你看错了（-2道德。返回）

┃ “真的吗，可是我真的看见了...”那个人很明显动摇了。我们撒了个谎，这时市长也走出来帮忙圆场：“有这个时间质疑这些有的没的，赶紧去加固你们的外城吧”。人群中疑惑的声音越来越大，渐渐的就散开了。

┣━━►2：不置可否（-2道德。返回）

┃ 我们厚着脸皮离开了，留下来这些难民在原地充满疑惑地看着我们。不过对我们发火也没用，我们只是一群送货的。

┗━━►3：承认（随机一人受伤。返回）

我们的承认激起了这些难民的愤怒，他们对我们拳打脚踢，在市政厅的守卫的帮助下我们好不容易才脱险

### 138.（主线）秘密基地（4138）

我们要前往市长标出的秘密基地，不知道他葫芦里卖的什么药

到达任务目标地点（进入事件秘密基地-入口（4139））

### 139.秘密基地-入口（4139）

我们到达了目标地点，从远处看这里是一片平平无奇的戈壁滩。但是走进了才发现在岩石中藏着一个很不起眼的大型金属门，看起来似乎直通地下。

娱乐都市的市长和他的保镖正站在那扇门前等着我们。

┗━━►1：这里是？（进入事件秘密基地-掩体世界（4140））

“这里似乎是一座史前时代的设施，旧人类称之为掩体”，市长望着铁门说道：“那个时代有一种武器，仅凭一发就可以毁灭掉像死者之城那样的超大型城市，而这种设施就是为了防御那种武器存在的”

### 140.秘密基地-掩体世界（4140）

“厚实的铁门将内外两个世界分离开，里面有着独立的空气循环系统还有农业系统，可以与世隔绝生存上很长一段时间”

┗━━►1：然后呢？（进入事件秘密基地-掩体世界2（4141））

### 141.秘密基地-掩体世界2（4141）

“这个世界终究会毁灭的”，市长突然看向你们，“至少地表是这样”。所有人都开始听他继续说。

“这颗星球地表已经有80%被那些怪物占领了，几十年前他们出现，只用一个月便毁灭了旧文明，旧人类被他们杀死，却又不会真的死，随后又加入了他们，即便到了今天也是这样。所以那些怪物会越来越多，而人也越来越少”。

┗━━►1：是哦（哈欠（进入事件秘密基地-掩体世界3（4142））

### 142.秘密基地-掩体世界3（4142）

“早在旧人类刚刚灭亡时，便有人研究这些怪物的习性了，但是并没有什么帮助，他们无差别袭击别的生物，却不会袭击自己的同类。他们的能量来源成谜，旧时代的科学家以为他们过个十年二十年就死绝了——”

“砰——！！”，一声枪响打断了市长说的话，原来是他的保镖打死了一只靠近的丧尸。

┗━━►1：你到底想说什么（进入事件秘密基地-掩体世界4（4143））

### 143.秘密基地-掩体世界4（4143）

“尽管不知道原因，几十年来一直无脑游荡的这些家伙，最近像有了目的似得开始集体活动，这次尸潮将是一场史无前例的灾难。所有城市都会毁灭，不管如何加固城墙，不管是难民还是士兵还是市长还是你们，都会成为他们的一员！”市长突然提高了音量。

“只有躲进这个地堡，才能活下去，才有可能熬到这些怪物都死掉”

┣━━►1：你怎么知道（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “之前已经给你看过照片了，这次的尸潮铺天盖地，没有任何地面上的城市可以幸存的”

┣━━►2：地堡真的安全吗（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “当这个铁门关上后，除非从内部打开，不然不可能有人能从外面进来”

┗━━►3：为什么要和我们说这些？（进入事件秘密基地-抉择（4144））

### 144.秘密基地-抉择（4144）

“如果你们愿意协助我们建设地堡，不是不能让你加入我们。地堡里还缺很多干杂活的人呢”

┣━━►1：听起来不错（接受）（获得任务（主线）建设秘密基地（4145））

┃ “很好，我们需要80食物，15建材，15日用品，800燃料”市长和他的守卫上了车：“带着这些物资来娱乐都市见我，我会给你地堡的公民权”

┗━━►2：听起来有够玄乎（拒绝）（返回）

“就算这场尸潮灾难是毁灭一切的，没有人可以保证那些怪物会从地面消失的”我们告诉市长，“如果一直被困在地堡里，在粮食耗尽的那一天，就是一切的末日了吧。我才不想把自己关进活棺材里”

### 145.（主线）建设秘密基地（4145）

我们带够了地堡所需的资源，就可以获得进入地堡的权力。

他们需要80食物，15建材，15酒，3000燃料。

市长让我们带齐了去娱乐都市见他

到达娱乐都市

且在该城市进行【拜访市政厅4】

### 146.娱乐都市-建设秘密基地（4146）

我们又来到了市长办公室，市长问我们：“资源都带齐了吗，地堡很快就要关闭了”

┣━━►1：（-5时。-80口粮，-15建材，-15蒸馏酒，-3000汽油。进入事件娱乐都市-进入地堡（4147）。达成成就“掩体世界”）

┃ 市长清点了一下货物，“行，没问题，上交你们的所有东西，跟着我的人去地堡吧”。随后我们便上了车驱车去往地堡

┗━━►2：还没有（返回）

### 147.娱乐都市-进入地堡（4147）

我们似乎是最后一批进入地堡的人。在我们进入地堡后，身后的大铁门就重重的关上了。从这一刻开始，外面的城墙加固，外面的难民，外面的尸潮都和我们没有关系了。

地堡内的人们神色凝重，各自干着自己的工作，很快我们也被分配到了制服，没收了所有个人物品，被分配到了不同的地方完成各种工作，支持地堡的运转。

也许我们会被一直困在这里，直到世界的终结。

┗━━►1：至少现在安全了（回到主界面）

# 暮色山谷支线：

## 神秘电波（铁镐城自建城旁边的问号事件）

### 01.电波：无人的货车（5001）

我们发现一辆无人的货车，有被丧尸袭击过的痕迹

┣━━►1：搜刮一番（该选项只可选择一次然后隐藏。-1时40分。+1蒸馏酒。回到当前节点）

┃ 我们找到一些还来不及带走的物资。

┣━━►2：仔细检查（进入事件电波2：神秘的电波（5002））

┃ 风沙声险些掩盖了车内奇特的沙沙声，我们循声找去，发现了一个还在运作的电台

┗━━►3：离开（结束事件）

受袭的痕迹让人害怕，我们决定离开此地。

### 02.电波2：神秘的电波（5002）

“……有人……回……听到请回答……” 我们要不要回答一下？

┣━━►1：回答（回到当前节点）

┃ 很可惜，这个电台的应答功能似乎坏了。

┣━━►2：修理电台（需要选择选项“回答”才出现该选项。进入事件电波3：修理电台（5003））

┃ 就在我们尝试修理电台的时候，风不知不觉停了，电台也随之沉默下来

┗━━►3：离开（返回）

这怕不是又是什么经典废土骗局

### 03.电波3：修理电台（5003）

我们现在应该怎么做

┣━━►1：修理电台（-1时）

┃ ┗━━►不得行，电台没有半点反应（没有等待起风。回到当前节点）

┃ ┗━━►我们猜对了，风确实增强了这个军用电台的信号（等待起风。随机一人+2手工。进入事件电波3：通讯（5004））

┣━━►2：等待（该选项只可选择一次然后隐藏。-1时。回到当前节点）

┃ 我们等待了一会，起风了

┗━━►3：离开（结束事件）

这怕不是又是什么经典废土骗局

### 04.电波3：通讯（5004）

我们修好了电台，和电台另一头的人接通了通讯，他们问我们是谁，我们如实说明了情况。“原来如此……看来他们凶多吉少了。”对方得知货车的情况后，叹了口气。“你们能帮我们运送一下货车里的东西吗，那是一些食材原料，我们很急需，我能告诉你们货柜密码”

┣━━►1：我们可以帮忙（获得任务（支线）电台任务（5005）。1时40分后进入事件电波4：经典问题（5006））

┃ 我们在他的指示下，果然发现了在后备箱一个隐藏入口放着一箱生食材

┗━━►2：抱歉，不顺路（结束事件）

对方有些懊恼，却也无可奈何。

### 05.（支线）电台任务（5005）

我们要把货车里的货物送到指定地点

到达任务目标地点（进入事件芝麻开门-信号塔（5007））

我们到达了一座信号塔，看起来信号就是从这里发出的了。我们看到旁边一个小屋有人在招呼我们

这是一个信号塔的附属建筑，结实的大门上布满了斑驳的血痕，地上散落着些许丧尸的残肢

### 06.电波4：经典问题（5006）

车开到一半，我们又想起了那个经典问题，这些生食材我们真的要给他们送过去吗。按理说如果不修那个电台，本来搜出来就该是我们的

┣━━►1：确实，我们自己吃了吧（随机一人受伤。随机一人-1道德。返回）

┃ 食材已经过期了，我们拉肚子了，好家伙

┗━━►2：我们应该言而有信（随机一人+1道德。返回）

怎么能有这种想法，罪过罪过

### 07.芝麻开门-信号塔（5007）

我们来到小屋前，但是对方并没有开门。他让我们把食物从大门的窗户上递进去。

我们有些吃惊地看着对方通过大门上的小窗，一点一点把物资接收了进去。

看到我们疑惑的表情，对方欲言又止。

┣━━►1：我们的报酬呢（该选项只可选择一次然后隐藏。+1000零件。回到当前节点）

┃ “哦哦，我差点忘了，谢谢你们”，说着他从门洞扔出来了一些零件。“拿去吧，我们留着也没用了”

┣━━►2：为什么不开门，这也太慢了（回到当前节点）

┃ “唉，别提了，要是这门能打得开，我们怎么会饿成这样。”

┣━━►3：你刚刚是不是偷吃了（回到当前节点）

┃ 对方急急忙忙地吞咽了一下，险些把自己呛到。“小点声，别让我们队长听见！我这也是没办法，太饿了…

┗━━►4：发生了什么（需要选择选项“为什么不开门，这也太慢了”才出现该选项。进入事件芝麻开门-坚实的大门（5008））

“这扇该死的门，自从我们进来之后，就锁死了。”对方小声咕哝起“早知道带点炸药”之类危险的话。

### 08.芝麻开门-坚实的大门（5008）

“帮助邻镇的人躲过一次小规模的尸潮之后，这队由军队雇佣的家伙们一时大意，在回城的路上撞上又一波尸潮，把小队冲散了，一部分人狼狈地逃到了这栋楼里。”那个人无奈地说道。“大门足够坚固，挡住了尸潮的攻势，如今却显得过于坚固”

┣━━►1：试着撬门（回到当前节点）

┃ 我们甚至连个锁孔都没找到，大门纹丝不动。

┣━━►2：用车撞门（-10车辆耐久。回到当前节点）

┃ 引擎盖都撞变形了，大门上连个划痕都没留下。

┣━━►3：四处查看一下（进入事件芝麻开门-配电箱（5009））

┗━━►4：无能为力（结束事件）

希望他们在里面一切安好

### 09.芝麻开门-配电箱（5009）

果然，我们在配楼的背面找到一个挺大的配电柜，附近有一些交战的痕迹。

┣━━►1：检查配电柜（需要手工>20才可选。进入事件芝麻开门-得救了（5010））

┃ 原来是电锁接线松了，看样子是被丧尸撞松的。把线接紧后，我们听到了门被打开的声音

┣━━►2：踹配电柜一脚

┃ ┗━━►三分之一概率：毫无用处，希望没把配电柜踹坏。（回到当前节点）

┃ ┗━━►三分之一概率：配电箱太硬了，一个人踢坏了脚趾头（随机一人受伤。回到当前节点）

┃ ┗━━►三分之一概率：我们听到了配楼门口有些响动，门居然奇迹般地开启了。（进入事件芝麻开门-得救了（5010））

┣━━►3：向配电柜开火（-20弹药。进入事件芝麻开门-得救了（5010））

┃ 配电柜毫无还手之力，整栋楼都停电了。由于失去供电，门倒是歪打正着地开了。

┗━━►4：无能为力（结束事件）

希望他们在里面过的一切安好

### 10.芝麻开门-得救了（5010）

困在地堡里的人似乎很惊讶门突然打开了。“得救了！”他们一边欢呼一边冲出来。小队向我们表示感谢，甚至乐观地想要以后再回来把这里改造成一座对抗尸潮的堡垒。

┗━━►1：不用谢（+800见闻。+1核心。达成成就“重见天日”）

## 庄园（左下方问号事件）

### 01.庄园-华丽的庄园（5011）

地平线上的黄沙间赫然出现了一座哥特式庄园。这绝对是我们见过的最庞大的私人庄园。我们好奇地在门口张望了一会儿，对庄园主的品位评头论足了一番.

准备离开的时候，一名队员发现一处较新的破坏痕迹。大门铁栅栏上被锯下了一个半人高的缺口，断端虚接着，像是不想让人发现这个通道。

丧尸绝对不可能做这样的事。我们要不要进去？

┣━━►1：来都来了（进入事件庄园-庭院（5012））

┃ 我们小心地挪开被锯下的铁门栅栏，猫着腰钻进了庄园里，然后照着原来的样子把栅栏盖了回去。

┗━━►2：别作死吧（结束事件）

总觉得这庄园看着挺阴森，还是别给自己找麻烦了。

### 02.庄园-庭院（5012）

谨慎起见，我们端起了枪，慢慢往前探索。

┣━━►1：看看庭院（-1时。回到当前节点）

┃ 院子里杂草丛生，没什么可看的，不过到处都有同样的标记，看起来可能是这家人的家徽。

┣━━►2：看看西侧的房子（该选项只可选择一次然后隐藏。-1时。+3建材。回到当前节点）

┃ 西侧有一排小房子，朽烂的门锁形同虚设。有些房子已经坍塌，我们小心地探索那些尚且完好的房子，发现了许多从旧时代保留至今的东西。在如今却没有什么价值。

┣━━►3：看看东侧的塔楼（回到当前节点）

┃ 塔楼的门锁居然是完好的，能看到不少加固修缮的痕迹。

┗━━►4：去主屋看看（进入事件庄园-室内（5013））

我们绕着主屋观察了一圈，似乎没有什么危险

### 03.庄园-室内（5013）

不知是出于什么心态，我们先敲了敲门。当然，并没有人来应门

我们用力推了推大门，居然开了。我们也不知道，门究竟是锁着还是没锁更加可怕

屋内有些昏暗，萦绕着腐朽的气息，到处都是支离破碎的家具。作为经历过大灾变的地方，这座宅子的完整度已经算得上是个奇迹了

┣━━►1：去客厅（-1时。回到当前节点）

┃ 除了显而易见的家具摆设之外，我们没有找到有价值的资源，只是，客厅角落里有一台装置，没人能看懂这是干嘛用的。

┣━━►2：去餐厅（需要注意>10。随机一人受伤。回到当前节点）

┃ 餐厅里桌子上有些看起来发霉的食物，有个成员偷吃了一点

连这种地方的东西都敢吃，简直不要命了

餐厅角落里有一台装置，没人能看懂这是干嘛用的

┣━━►3：去厨房（需要选择选项“去餐厅”才出现该选项，该选项只可选择一次然后隐藏。+1蒸馏酒。回到当前节点）

┃ 厨房里已经找不出完好的厨具了，所有的金属制厨具都四散在危险的位置。不过我们倒是翻出了一瓶酒。厨房角落里有一台装置，没人能看懂这是干嘛用的

┣━━►4：去储物间（需要选择选项“去客厅”才出现该选项。回到当前节点）

┃ 储藏间只剩下非金属制的打扫用具，想必其它器具都拿去对付丧尸了

┗━━►5：寻找去其他楼层的路（进入事件庄园-主屋（5014））

我们惊叹于庄园旧主的富裕程度。最多三层高的房子居然给装了台电梯，从黯淡的面板来看，电梯用智能系统控制的可能性很高，也就是说，我们没法使用它

### 04.庄园-主屋（5014）

主屋的一楼差不多看了一遍，除了那些不知做什么用的装置之外，没找到有价值的东西。

我们回到主屋的大厅，坍塌了一半的楼梯深处，二楼的景象看不真切。

┣━━►1：去二楼看看（回到当前节点）

┃ 不知道为什么，二楼连丝毫光线都没有，更奇怪的是，手电的光竟像被吞噬了一般。这样的状态下无法前进，我们回到了一楼。

┣━━►2：研究一下那些装置（需要手工>16。进入事件庄园-主屋2（5015））

┃ 随着“咯嗒”一声轻响，周围的光线亮了起来。

┣━━►3：随便摆弄装置（进入事件庄园-塔（5021））

┃ 整栋楼响起了令人不安的警报声，我们本能地往外跑，夺门而出。

┗━━►4：这儿太诡异了，还是走吧（结束事件）

认怂不丢人，逃跑要趁早。

### 05.庄园-主屋2（5015）

随着灯光明亮起来，我们突然发现四周有一大堆人围着我们！我们本能地赶紧往外跑，但是却发现找不到大门了

┣━━►1：和突然冒出来的人交涉（需要口才>18。回到当前节点）

┃ 他们毫无反应，连看都没有看我们一眼

┣━━►2：威慑突然冒出来的人（需要战力>30。回到当前节点）

┃ 他们毫无反应，连看都没有看我们一眼

┣━━►3：给他们一梭子再说（-20弹药。回到当前节点）

┃ 子弹居然穿过了他们的身体，且他们毫无反应，连看都没有看我们一眼

┗━━►4：伸手碰他们一下（需要选择选项“和突然冒出来的人交涉”或“威慑突然冒出来的人”或“给他们一梭子再说”才出现该选项。进入事件庄园-主屋3（5016））

一名队员乍着胆子触碰了其中一个人，手从那人身上穿了过去

### 06.庄园-主屋3（5016）

虚惊一场，仔细看看，这些都是全息投影的效果，非常逼真。（全息投影是一种旧时代的把影像投射到空中的技术，按理说已经失传了）

心里暗骂庄园主在自己家放这么多全息投影是不是有病，抬眼一看，二楼不再一片漆黑。

┣━━►1：去二楼看看（进入事件庄园-主屋4（5017））

┃ 我们忐忑不安地走上楼梯，注意着不要踩到空有全息影像的，已然坍塌的那半边。

┗━━►2：这儿太诡异了，还是走吧（进入事件庄园-塔3（5023））

等等，这不是全息投影的效果，门真的打不开了！

### 07.庄园-主屋4（5017）

因全息投影的缘故，二楼看起来完好如新，只在有些摆设倒塌的地方会有一些不协调的阴影。二楼的走廊分左右两边，分别通往主屋的两翼。

┣━━►1：向左走（该选项只可选择一次然后隐藏。+300书。回到当前节点）

┃ 左侧有几间普通的卧房，灾变的冲击似乎没怎么波及这一边，我们找到大量用得上的东西

┗━━►2：向右走（进入事件庄园-主屋5（5018））

右侧有几间普通的卧房，里面充满了不协调的阴影。

### 08.庄园-主屋5（5018）

我们离黑影越来越近了

┣━━►1：不要理会（随机一人受伤。回到当前节点）

┃ “全息投影而已，不虚的。”胆大包天的队员上前触碰其中一人，却被一枪擦过一条胳膊。

┣━━►2：给他们一梭子（-20弹药。回到当前节点）

┃ 子弹依然穿过了他们的身体。头顶响起了额外的枪声，我们一边找地方掩护，一边看向枪声响起的地方。大门门楣上方的盖板居然打开着，里面伸出两个黑洞洞的枪口

┣━━►3：仔细观察（需要注意>30。回到当前节点）

┃ 大门门楣上方的盖板居然打开着，里面伸出两个黑洞洞的枪口

┗━━►4：质问是怎么回事（需要选择选项“给他们一梭子”或“仔细观察”才出现该选项。进入事件庄园-危机（5019））

//如果弹药不足注意不够在这就会卡死，三张图仅此一处会卡死玩家

### 09.庄园-危机（5019）

“给你们一个机会，现在离开这里。不然，就，永远留在这里吧。”不知是不是错觉，这句话简直像是全息投影中那群人一起说出来的。

┣━━►1：同意离开（结束事件）

┃ 没办法，打不过人家又不想死，跑路吧

┣━━►2：跑回二楼（进入事件庄园-潜行（5020））

┃ 咽不下这口气，我们找别的路走，谁怕谁啊！在二楼左翼较为安全的地方，全息投影指明了窗户的位置，我们纵身跃下

┗━━►3：先出了这个门再说（进入事件庄园-塔（5021））

离开主屋后，我们小心戒备着四周，庄园的大铁门移动，然后在一座倒伏的庞大雕塑后隐蔽起来。

没过多久，我们听到了一些响动，一名队员观察到一个全副武装的人离开塔楼，走进了主屋。塔楼成为了盲点，好机会！

### 10.庄园-潜行（5020）

我们慌不择路地跑着，庭院中不断冒出各式各样的自动防卫武器向我们射击，幸而那些东倒西歪的大雕塑变成了天然的掩体，我们奇迹般毫发无伤地跑到了火力覆盖范围以外

全队人喘着大气分辨着方向，我们跑到了东侧塔楼附近，正待侦察，塔楼的门开了，一个全副武装的人走了出来，看起来非常不好对付

┣━━►1：等他走远（-1时。进入事件庄园-塔（5021））

┃ 你大意啦！队员们远远地冲着那人离开的方向比中指。

┗━━►2：杀了他（-20弹药。随机一人受伤。结束事件）

那人毫无防备，我们却犯了致命的错误，没有将他一枪毙命。临死前，他似乎按下了手中的什么东西，一大群丧尸立刻涌出塔楼。我们狼狈逃窜，总算摆脱了丧尸的追捕。这个该死的地方，永远别再来了

### 11.庄园-塔（5021）

塔楼里并非一片漆黑，这是个好现象。除了一个简单的居室之外，一层有一个像是监控室的地方，大多监控画面都是黑漆漆的。亮着的零星几块屏幕上，偶尔能看那人四处巡逻的身影。

┣━━►1：上楼（进入事件庄园-塔2（5022）。达成成就“塔楼”）

┃ 楼上有奇怪的响动！

┗━━►2：下楼（回到当前节点）

通往楼下的阶梯门锁死了

### 12.庄园-塔2（5022）

还没看到上层的情况，我们已经闻到了熟悉的气味。大家警惕地端起枪，缓步向前

上面三层这配置……不得不让人想到监狱。看到单间里的情况后，我们更确定了，这就是一个监狱。每个单间里都关着一只丧尸

┣━━►1：全杀了（随机一人受伤。-40弹药。+666零件）

┃ 猎杀丧尸是理所当然的，丧尸们倒在了我们的枪口下。枪声惊动了外出巡逻的人，混战中，我们的队员被打伤，那人也死在了我们的手上

这个地方实在是太邪门了，我们收集了一些资源然后离开了

┣━━►2：仔细观察（需要注意>15。进入事件庄园-塔3（5023））

┃ 奇怪的是，那些丧尸的手上都戴着一个红色手环，手环上还写了字，远远地看不真切，不过我们不敢靠得太近。这层没有其他东西了，我们打算下楼时，发现墙上挂着一串钥匙

┗━━►3：不要打草惊蛇（进入事件庄园-塔3（5023））

这层没有其他东西了，我们打算下楼时，发现墙上挂着一串钥匙

### 13.庄园-塔3（5023）

果然是通往楼下的钥匙。我们打开门，小心翼翼地向下探索

向下有两层地下室，居然和上层是同样的布置。至少没有令人作呕的丧尸气味，只有些许血腥气。看过一圈，有的单间里面有人，有的已经空了

┣━━►1：试图接触单间里的人（回到当前节点）

┃ 单间里的人都显得有些木然，对我们的行动毫无反应。这不像什么正常现象

┗━━►2：观察（进入事件庄园-塔4（5024））

我们凑近看了看，每个人或多或少都收了伤，包扎手法并不专业。每个人手上都戴着一个蓝色手环，手环上还写了字，似乎都是人名

每一层走道尽头都有一个小桌，上面放着精神抑制类注射剂。难怪单间里的人对我们没什么反应

### 14.庄园-塔4（5024）

没有其他东西可看了，我们正要上楼的时候，正遇上那个全副武装的人，警惕地用枪指着我们。

这里不是枪战的好地方，我们保持警戒，谁也没有先动手。

┣━━►1：试图交流（进入事件庄园-抵御尸变的希望（5025））

┃ 对方犹豫着，往我们身后的单间扫了一眼，终于开口了。

┗━━►2：用枪威胁他（-1道德。进入事件庄园-抵御尸变的希望（5025））

对方紧张地看着被威胁的单间，无可奈何地叹了口气。

### 15.庄园-抵御尸变的希望（5025）

“好吧，别动手。没想到你们能够找到这里。”

“这里是我家族的庄园，也是家族的……坟墓。”这两个字他讲得不情不愿，“塔里的人都是我的家人，手环上写着他们的名字。可惜，上层的那些都已经……”

┣━━►1：为什么不杀了他们？（回到当前节点）

┃ “他们，都是，我的家人。”这人一字一顿，看着我们的眼睛。“我不能杀他们。”

┣━━►2：为什么不带幸存者走？（回到当前节点）

┃ “幸存者？能被现在的世界认可的幸存者，就只有我一个。他们的伤……没人会救他们。”

┗━━►3：在这里也是等死（需要选择选项“为什么不杀了他们？”和“为什么不带幸存者走？”才出现该选项。进入事件庄园-抵御尸变的希望2（5026））

“他们维持现状已经几十年了！”对方突然狂热起来，“一定有救的！一定有救的！”

### 16.庄园-抵御尸变的希望2（5026）

我们陷入沉思。这确实是从未见过的情况，一般来说，被丧尸伤害后，如果没有及时救治，绝对撑不了这么久

“是……精神抑制剂？”一名队员突然说。

狂热的那人冷静了下来，点了点头，“不是市面上卖的抑制剂，是我自己改良的，失败了很多次。”他指了指楼上。

┣━━►1：你可以和研究所合作（随机一人+2000见闻。+2核心）

┃ 我们知道废土上还有很多机构在研究尸变，而他研究的抑制剂无疑在这些研究所会发挥更大的作用。“真的吗”，他满怀期待的问我们，我们说道：“我们也只能试试”。他给了我们一份抑制剂的样本以及一些资源，希望以后这件事还能有下文

┗━━►2：我们表示同情（+2核心）

他感谢我们的理解，并给了我们很多资源，请求我们不要把庄园的事泄露出去。我们有些不好受，离开了这里。

### 17.（支线）交付抑制剂（5027）

我们需要将抑制剂交给值得托付的医疗机构，希望能研究出针对大灾变的对策。

//这个任务似乎没用，因为没用任何事件调用它和结束它，可能后续废弃了

## 新生（右上方问号事件）

### 01.新生-简陋的防御（5028）

我们靠近地点时，不远处传来零星的枪声。我们向声音传来的方向眺望，有几个人正借着车体掩护，对抗着不断聚集的丧尸。

┣━━►1：在远处观望（进入事件新生-简陋的防御2（5029））

┃ 丧尸暂时被对方清理干净，而对方的一名战士在最后的战斗中受了伤。

┣━━►2：帮忙（+1道德。-20弹药。+1蒸馏酒。进入事件新生-简陋的防御2（5029））

┃ 丧尸暂时被清理干净，对方松了一口气，向我们表达感谢。

┗━━►3：赶紧离开（结束事件）

我们不想多管闲事，加快车速离开了此地。

### 02.新生-简陋的防御2（5029）

对方小队死守的是一个临时帐篷，里面传来断断续续的痛苦呻吟，这异常的情况使我们警惕起来。

┣━━►1：逼问（需要战力>20才可选。-1道德。进入事件新生-新的生命（5030））

┃ 对方产生了敌意，但谁也不愿在感染区动手

┣━━►2：询问（进入事件新生-新的生命（5030））

┃ 对方产生了敌意，但谁也不愿在感染区动手

┗━━►3：离开（结束事件）

我们不想多管闲事，告别了他们后离开了此地。

### 03.新生-新的生命（5030）

细听能够分辨出，帐篷里的声响是一个女性的声音。

帐篷外的人显得有些局促。“不知道你们是否能理解这个概念……我们即将迎来一个新的生命，是不借助任何培育设施，由人类自身繁衍出的后代。”

┣━━►1：为什么不去胚胎培育中心？（回到当前节点）

┃ 那根本就是个传说好吧，可能大灾变之前还会有这样的设备

┣━━►2：你们怎么滞留在这么危险的野外？（回到当前节点）

┃ 他们居住的村子遭到尸潮的袭击，这几个人是最后的幸存者。他们还没来得及到达安全的地方，产妇却突然临盆。

┗━━►3：有什么可以帮忙的吗？（进入事件新生-新的生命2（5031））

几人面露难色

### 04.新生-新的生命2（5031）

村里懂得接生的人都死了，他们已经滞留了六个小时，帐篷里却丝毫没有进展。再耽搁下去，他们的弹药也快不够了。

┣━━►1：我们去帮忙找个医生吧（获得任务（支线）为新生命寻找医生（5036））

┣━━►2：我可以卖给你们一些需要的物资

┃ ┗━━►对方接受了我们的物资，一番感谢（已选择该选项。-2医疗箱。+1344零件。回到当前节点）

┃ ┗━━►“谢谢，刚才提供的物资已经够了”（未选择该选项。回到当前节点）

┣━━►3：我们帮你们守卫吧（-1时。丧尸血量为当地感染度×2。进入事件新生-新的生命3（5033））

┃ 丧尸的攻势比我们想象的更加凶险，如果我们没能击败来犯的丧尸，恐怕这个营地凶多吉少

┗━━►4：无能为力（返回）

//此处2选项写法有问题，会导致可以无限卖给他们医疗箱，并且一次也不执行“谢谢，刚才提供的物资已经够了”

### 05.（支线）为新生命寻找医生（5036）

我们将带着这即将出生的新生命去寻找医生，但是我们时间不多，应该尽快

到达接生驿站（进入事件新生-接生（5032））

### 06.新生-接生（5032）

在城里的医院问了一圈，却没有一个懂得接生的医生。这也难怪。

早在大灾变之前，旧时代的人类似乎就更热衷于只需要人类自身最低限度的参与，利用培育设施，从胚胎开始代替人类母体进行繁衍。而大灾变之后，人类更是失去了自主繁衍的余裕。

找了半天，只有一位医生愿意去尝试一下。

┗━━►1：救人要紧（进入事件新生-新的生命4（5034））

### 07.新生-新的生命3（5033）

所幸两辆大车筑起的防线足够坚固，一番苦战后，我们在枪炮声中听到了一声响亮的婴儿啼哭

我们见证了新生命的降生，这也许是对战争最好的慰藉。他们给予了我们丰厚的报酬

┗━━►1：这是我们应该做的（+1道德。+2核心。获得任务（支线）为新生命报平安（5037）。达成成就“新生命”）

小队怀着希望踏上了去附近城市居住的旅途，临行前把村庄的坐标给了我们，希望我们经过时，可以替他们报一声平安

### 08.新生-新的生命4（5034）

好在新生命顺利降生了，所有人都非常高兴。他们感谢我们所做的一切，给了我们很多报酬

┗━━►1：这是我们应该做的（+1道德。+2核心。获得任务（支线）为新生命报平安（5037））

小队怀着希望踏上了去附近城市居住的旅途，临行前把村庄的坐标给了我们，希望我们经过时，可以替他们报一声平安

### 09.（支线）为新生命报平安（5037）

新的生命诞生了，我们应该为他的母亲去报一下平安，说不定会请我们吃顿席呢

到达任务目标地点（进入事件新生-新的生命5（5035））

### 10.新生-新的生命5（5035）

根据取得的坐标，我们找到了这个被尸潮屠戮的村子。到处都是残缺的肢体，很难想象幸存者是如何逃亡出来的。

┣━━►1：安葬死者（+2道德。结束事件）

┃ 其中一具尸体下方压着一张纸片，我们小心地把纸片取出来，上面写着：“孩子，爸爸看不到你出生了，要和妈妈好好活下去啊。”

┗━━►2：搜刮一番（-2道德。+435零件。结束事件）

翻动尸体的时候发现了一张纸片，可惜已经被血污染了，看不清上面写了什么。

## 实验危机（右上方问号事件）

### 01.实验危机-鼠鼠鼠（5038）

前面不远发现两个人，像是见了鬼一样拼命跑。其中一个人不慎摔了一跤，居然再也没能站起来。于是，另一个人跑得更拼命了。

那人看到了我们的车，高喊着救命就跑了过来，然而，我们并没看到有丧尸追他。

┣━━►1：仔细观察（需要注意>20才可选。回到当前节点）

┃ 顺着他跑来的方向，我们看到草丛里有什么东西在追着他跑。之前倒下的那个人，居然已经被啃成骷髅。看来他是真的在被什么东西追着跑

┣━━►2：有问题，击毙他（-10弹药。结束事件）

┃ 向我们狂奔的那人应声倒下，有好些动物爬到他身上，眨眼把他啃成骷髅。

┗━━►3：让他上车（进入事件实验危机-鼠鼠鼠2（5039））

虽然不知道危险来源，我们不敢怠慢，降低车速打开车门，在那人跳上车后，一脚油门绝尘而去。

### 02.实验危机-鼠鼠鼠2（5039）

那人喘了好一会儿才平复下来，心有余悸地往车后看了一眼，欲言又止。

┣━━►1：是什么东西追你？（回到当前节点）

┃ “老鼠！全是老鼠！丧尸老鼠！太可怕了，所有人都死了！都死了！！”那人说着说着又尖叫了起来

┗━━►2：丧尸化不是只会在人类之中发生吗？（需要选择选项“是什么东西追你?”才出现该选项。进入事件实验危机-鼠鼠鼠3（5040））

那人犹豫了一下，还是开口了，“事到如今也没什么可保密的了，我们对丧尸化现象的研究出了事故，实验用的老鼠变异后没来得销毁，跑了出来……”

### 03.实验危机-鼠鼠鼠3（5040）

那人说到一半突然又惊恐了起来，央求我们转回去把变异的老鼠杀光。

┣━━►1：为什么？（回到当前节点）

┃ “我是个研究员，事发前我们还不知道这些变异的老鼠是否具有繁殖力，如果有的话……”

┣━━►2：明白了，我们回去（-1时。随机一人+3道德。进入事件实验危机-鼠鼠鼠4（504100））

┃ 如果动物都变得丧尸化，甚至还具有繁殖力，那么另一次灾变也就不远了。我们必须回去。

┗━━►3：我们也害怕，你另请高明吧（结束事件）

我们把那人送到安全的地方放下，和他告别。

### 04.实验危机-鼠鼠鼠4（504100）

幸好，我们还没走远，那些老鼠失去了目标，正围着附近陈腐的尸体打转，没出现新的牺牲者。迎面吹起来的风很大，我们不得不眯起眼睛

┣━━►1：射击（-20弹药。回到当前节点）

┃ 这些老鼠太小了，根本打不中！

┣━━►2：踩死他们（随机一人+60疲劳，+60饥饿。进入事件实验危机-事故（5042））

┃ 把老鼠砸成饼的策略很有效，但效率太低了，我们废了好一番工夫才把老鼠全都干掉。

┗━━►3：用火烧（-10车辆耐久。-50汽油。回到当前节点）

逆风烧油怕不是有病，火势蔓延到了车上，损失了耐久

### 05.实验危机-事故（5042）

刚想松一口气，就见研究员挺不好意思地挠着头，“那个……如果你们不介意的话，可不可以把实验室里残存的老鼠也……”

┣━━►1：行吧，来都来了（-1时。进入事件实验危机-事故2（5043））

┃ 我们答应去看看，研究员喜出望外，他说研究所就在不远处

┣━━►2：对我们有什么好处（回到当前节点）

┃ 是时候谈谈报酬了。很遗憾，研究员匆忙逃出来，身边并没有值钱的东西能承诺我们

┗━━►3：这就有点过分了啊（结束事件）

他实验室自己捅的篓子，我们没兴趣去收拾。我们已经做的够多了

### 06.实验危机-事故2（5043）

刚想松一口气，就见研究员挺不好意思地挠着头，“那个……如果你们不介意的话，可不可以把实验室里残存的老鼠也……”

┣━━►1：打开门

┃ ┗━━►我们一开大门，就有大量的老鼠涌出来，我们不得不躲到车上防御，老鼠咬坏了车辆，还咬伤了成员，好不容易才消灭掉（没有倒油进去。-30车辆耐久。随机一人受伤。进入事件实验危机-事故3（5044））

┃ ┗━━►踩过门口横七竖八躺着的老鼠的尸体，我们进入了实验室（倒油进去。进入事件实验危机-事故3（5044））

┣━━►2：观察一下（需要注意>15。进入事件实验危机-事故3（5044））

┃ 我们把耳朵贴在大门上，门后分明传来了老鼠的阵阵声音，如果直接开门后果恐怕不堪设想

┗━━►3：倒汽油进去（需要选择选项“观察一下”才出现该选项。该选项只可选择一次然后隐藏。-100汽油。回到当前节点）

我们就把简易汽油弹扔了过去，队员们部分负责不断焚烧，部分准备着砸漏网逃出来的老鼠。

//这里应该写错，倒油要先观察，观察了就直接到下一个地方了不用倒油，也就是倒油选项不可能被选

### 07.实验危机-事故3（5044）

设施内部挺大，一路上能看到不少被老鼠啃噬殆尽的尸体。我们忍着不适，一间一间搜索，所幸丧尸化的老鼠会主动攻击人，不怕他们躲起来。

┣━━►1：去广播室（该选项只可选择一次然后隐藏。+10书籍。回到当前节点）

┃ 广播台和联络台上有不少尸骨，指示灯全部熄灭，看样子不能用了。检查了设备后面的接线，原来全都被老鼠咬断了。

┣━━►2：去休息室（该选项只可选择一次然后隐藏。+2咖啡。回到当前节点）

┃ 休息室没什么能躲人的地方，没怎么受到波及。

┣━━►3：去办公室（该选项只可选择一次然后隐藏。+1医疗箱。回到当前节点）

┃ 里面有一些来不及逃走的尸骨，应该属于来不及逃走的研究员，尸骨旁边还有许多被血浸透的文件，而没有沾到血的文件，几乎全被咬烂了。我们消灭了零星的几只老鼠。

┗━━►4：去实验区域（进入事件实验危机-事故4（5045））

我们清理完办公区域的老鼠，穿过长长的走廊，来到实验区域门口。

### 08.实验危机-事故4（5045）

和在大门口一样，通过烧灼和棍棒的配合，我们扫清了实验区域大门后的老鼠。这里面的老鼠显然比外面多了不少。

┣━━►1：去资料室（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 研究员告诉我们，事发时正在进行关键实验，几乎所有人都在实验室附近，所以资料室保存完好。可惜这次实验的相关资料还没归档。

┣━━►2：去休息室（该选项只可选择一次然后隐藏。随机物资丢失。回到当前节点）

┃ 和办公区域一样，休息室没怎么受到波及。但是由于设施内地形太复杂，我们移动时竟不小心丢失了物品。

┣━━►3：去消毒间（该选项只可选择一次然后隐藏。随机一人受伤。回到当前节点）

┃ 这里面有点惨烈，事发时，慌不择路的研究员们纷纷把这里当作逃生通道，挤作一团，因而无人幸免。我们忍着不适清理了这里的老鼠

清理到一半时，有一只没死的老鼠冲了出来，咬伤了一名成员。

┗━━►4：去实验室内（进入事件实验危机-珍贵数据（5046））

我们做好准备，深吸一口气，冲进实验室一阵火攻。实验室的紧急喷淋系统还在运作，给我们带来了一些麻烦，好在还是有惊无险地解决了最后一批老鼠。

### 09.实验危机-珍贵数据（5046）

研究员心有余悸地看着满目疮痍的实验室，一阵惋惜。突然，我们听到一声响动。墙边的一个大金属柜子有些晃动，我们举起枪，做好准备，一下子拉开了柜子门。

一个人从柜子里摔了出来，看起来还活着，只是有些烫伤。研究员一下子认出来，这人是负责丧尸化研究项目的主任。

┣━━►1：你怎么在这（回到当前节点）

┃ 这人看起来有些虚弱，想说话却说不出来。

┣━━►2：给他点吃的（-6口粮。回到当前节点）

┃ 一阵咳嗽过后，这人缓了过来。

┣━━►3：给他点喝的（-20水。回到当前节点）

┃ 一阵咳嗽过后，这人缓了过来。

┣━━►4：你还好吗（需要选择选项“给他点吃的”或“给他点喝的”才出现该选项。进入事件实验危机-珍贵数据2（5047））

┃ 他点点头，环顾四周，认出了和我们一起的研究员，叹了口气。

┗━━►5：我们帮不了你（返回）

我们做不了什么，只能离开

### 10.实验危机-珍贵数据2（5047）

实验室变成了这个样子，所有的老鼠都死了，实验室内所有东西都被火烧过一遍，又被喷淋浇过一遍，即便是项目主任，也无法从满地的灰渣和被烧焦砸扁老鼠尸体里找到什么有用的数据。

┣━━►1：你怎么活下来的？（回到当前节点）

┃ 主任指了指那个大金属柜子。这是一个防火柜，原本是存放化学品的。当时主任眼看着通道都走不了了，绝望地躲进防火柜里，倒是置之死地而后生了。

┗━━►2：接下来打算怎么办？（进入事件实验危机-珍贵数据3（5048））

被我们犁过一遍的实验室里，设备都没什么抢救价值了。主任打算靠着自己的经验和记忆，去找其他研究所继续研究。

### 11.实验危机-珍贵数据3（5048）

等等……主任的实验服里有什么？主任掏了掏实验服硕大的衣兜，掏出几页纸，大喜过望。

虽然只是整个实验的冰山一角，但这一页记载了丧尸化研究中几组实验鼠的对照组构成。可以肯定的是，其中至少有一个组老鼠出了严重的问题。研究不用从零开始了。

为了感谢我们的出手相救，带我们来的研究院硬是凑出来了一些东西给我们.

┗━━►1：这是我们应该做的（+2道德。+2000见闻。+2核心。结束事件。达成成就“珍贵数据”）

幸存的主任和研究员一起踏上了新的研究之路。

## 粮食（右方问号事件）

### 01.粮食-手潮的司机（5049）

我们发现一辆货车，引擎盖开着，冒着烟。有个人在旁边忙活，似乎是在修车。

┣━━►1：去看看（进入事件粮食-手潮的司机2（5050））

┃ 货车坏了，司机的修车水平堪忧，发现我们的车子靠近，他有些警惕地停下了手上的工作。

┗━━►3：无视（结束事件）

让他自己慢慢修去吧。

### 02.粮食-手潮的司机2（5050）

见我们没有敌意，货车司机放下心来，接着修车。和大多数旅人一样，他的手边放着武器，随时准备抵挡丧尸的袭击。看起来是经常在废土上穿梭的人，修车的手艺却不敢恭维。

┣━━►1：嘿，这儿螺丝还没卸呢（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 司机瞥了我们一眼，没吭声，把螺丝卸了

┣━━►2：上套筒啊，这扳手使不上劲的（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 司机瞥了我们一眼，没吭声，翻了半天工具箱

┗━━►3：啊要断了要断了要断了（需要选择选项“嘿，这儿螺丝还没卸呢”和“上套筒啊，这扳手使不上劲的”才出现该选项。进入事件粮食-手潮的司机3（5051））

司机停下了手上的活儿，摊手，“要不然你们来？”

### 03.粮食-手潮的司机3（5051）

原来是他送货的路上车子突然抛锚了，不赶紧修好的话可能会赶不上送货，得扣工钱。他开车技术很好，修车却不在行。

┣━━►1：我们帮你修车吧（需要手工>12才出现该选项。-200零件。-1时。+2蒸馏酒。进入事件粮食-修车（5052））

┃ 司机欣然答应，他甚至觉得，但凡是个废土上跑的车队，修车手艺一定比他强。他到一旁休息了起来，给我们拿了点喝的

┣━━►2：我们帮你送货吧（-40汽油。-5时。+2道德。进入事件粮食-送货（5053））

┃ 司机欣然答应，把目的地的坐标给了我们，还写了一页情况说明文件，说是给收货方的。表示拿收货方的单据回来，他给我们报酬

┗━━►3：反正这车动不了，抢他没商量（随机一人受伤。-1道德。结束事件）

我们终于知道为什么他能一个人毫不在意地在野外修车，为此我们付出了代价

### 04.粮食-修车（5052）

我们检查了一下这辆车，发现是油路堵塞了。这可得花一些时间。在清洁了油路和积碳之后，车恢复了正常。我们惊讶地发现，这司机连日常车辆保养都不会做，不是无知，而是手残。

┗━━►1：修好了（进入事件粮食-粮食基地（5055））

修车的时候，我们发现他的车身有一个不明显的徽记，有些眼熟，但想不起来是指什么了。我们好奇地提出了疑问。

### 05.粮食-送货（5053）

我们把货物顺利送到了目的地，把货物连同情况说明一起给了他。

收货人似乎对此一点都不惊讶，我们问起的时候，他还耸耸肩，“那家伙开车太野了，车又不是头一次抛锚，有什么可惊讶的。”

┗━━►1：回去吧（-40汽油。-5时。+500零件。进入事件粮食-送货2（5054））

交接好了货物，收货人把单据给了我们，我们启程回去向那司机报告。

### 06.粮食-送货2（5054）

那司机可算是把他的车给修好了。看到我们回来，他把报酬给了我们

┗━━►1：你可真行啊（进入事件粮食-粮食基地（5055））

我们发现他的车身有一个不明显的徽记，有些眼熟，但想不起来是指什么了。我们好奇地提出了疑问。

### 07.粮食-粮食基地（5055）

“这个啊，这是我们基地的徽记，你可以当它是商标……说起来，我们挺缺人手跑运输的，你们如果有兴趣和我一起去一趟，我可以当你们的介绍人。”

┣━━►1：是个什么样的基地？（回到当前节点）

┃ 司机表情有些复杂，“我们外围人员只负责运送食物，太详细的我也不太清楚，总之报酬挺不错的。”

┣━━►2：那就去看看吧（需要选择选项“是个什么样的基地？”才出现该选项。-3时。进入事件粮食-粮食基地2（5056））

┃ 我们对报酬挺感兴趣，也好奇那基地是做什么的，决定跟去看看

┗━━►3：有点可疑，我们还是不去了（需要选择选项“是个什么样的基地？”才出现该选项。结束事件）

告别了那司机，我们继续旅程

### 08.粮食-粮食基地2（5056）

跟着那辆大毛病没有，小毛病不断的货车，我们一路磕磕绊绊地抵达了“基地”。或者说，一个一眼看去什么的都没有的地方。

那司机在我们疑惑的目光中下了车， 在一片不起眼的废墟里找了找，看准一个地方踩了踩。

什么也没发生。那司机挠头。

┣━━►1：你在干什么（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “上次来还好使的啊……”司机摇摇头，摊了摊手。

┣━━►2：踩的方法不对吗？（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 司机想了想，换了个角度，跳了跳，还是什么也没发生。

┣━━►3：是不是力量不够（需要选择选项“你在干什么”和“踩的方法不对吗？”才出现该选项。进入事件粮食-粮食基地3（5057））

┃ 司机想了想，从旁边找了一条粗大的钢筋，抡圆了往地上猛砸，这一下居然发出了巨大的金属敲击声。

┗━━►4：有点奇怪，我们走吧（需要选择选项“你在干什么”和“踩的方法不对吗？”才出现该选项。结束事件）

我们走了，那个人还在原地踩踏。虽然觉得他不是个坏人，但实在是太怪了

### 09.粮食-粮食基地3（5057）

司机扔下钢筋，高高兴兴地迎了上去，两个战士却掏着耳朵对他吼，“你有病吗！是让你轻轻敲一下！轻——轻——敲——

战士们随即看到了我们，警惕地打量着。我们没有贸然靠近，指了指那个司机，司机替我们说明了来意。战士很快明白我们是来揽活的。

┣━━►1：有什么活可以干吗（获得任务（支线）粮食仓库的任务（5066））

┃ 战士们和那司机确认了情况，查看了我们的车，掏出对讲机联络后，给了我们运输的任务。叫我们到附近一座城市交付货物，届时会有人与我们交接

┣━━►2：我们可以进去看看吗？（回到当前节点）

┃ 战士们眼神凌厉，示意我们别好奇。看来我们还未获取信任

┗━━►3：这个基地是做什么用的？（回到当前节点）

战士们眼神凌厉，示意我们别打听太多。看来我们还未获取信任

### 10.（支线）粮食仓库的任务（5066）

我们要协助粮食仓库把货物运到附近

到达宁静河驿站（获得任务（支线）粮食仓库的任务2（5067））

我们将粮食运送到了指定城市，但是并没有被交付报酬。负责交接的人说：“出于安全考虑，你别再回原来那个据点了，去我们另一个据点领取报酬吧”说着给我们标了一个地点

### 11.（支线）粮食仓库的任务2（5067）

我们要去神秘粮食基地的另一个据点领取奖励

到达关口驿站（+1800零件。进入事件粮食-运输达人（5058））

我们到达了基地，依然是和上一个基地一样位于地表的地下入口，不过好在这次有人在门口接应我们。我们拿出了接受单据，他们给了我们报酬

### 12.粮食-运输达人（5058）

他们表示暂时没有更多的东西需要帮忙运输了

┣━━►1：我还是很好奇你们这是干什么的（进入事件粮食-粮食危机（5059））

┃ 虽然守门的人很明显还是很有戒心，不过一会一个人从基地里走出来说：“我们的帮手也有知情权，而且我们还有更重要的事想拜托他们，他们看起来比我们其他的合作司机们装备更好一些”。说着看向我们，招呼我们进入基地

┗━━►2：那就这样吧（结束事件）

### 13.粮食-粮食危机（5059）

我们终于可以进入基地。

这应该是一个庞大的设施，走廊两旁还有很大的空间，但是看的不太真切。

我们被带到了一间接待室。运输负责人友好地向我们打招呼。

┣━━►1：这个基地是做什么用的？（回到当前节点）

┃ 负责人告诉我们，这是一个大型粮食种植基地，目前废土市场上出售的大部分罐装便携食物，都是由这个基地提供的原料。我们在城市购买的食物就很有可能来自这里

┣━━►2：为什么基地在这么隐蔽的地方，守备如此森严？（回到当前节点）

┃ 由于没有能够长期种植粮食的广袤土地，大灾变时军队和科学家建造了这个基地，研究改良了作物种子，使它们能在地下生长后，人类才暂时不用担心会被饿死。

┣━━►3：为何会缺运输队？（回到当前节点）

┃ “这年头，没有商会背景，战斗力够高，又值得信赖的运输队可不好找。”负责人认真地看着我们。

┗━━►4：之前说的需要我们帮忙的是？（需要选择选项“这个基地是做什么用的？”和“为什么基地在这么隐蔽的地方，守备如此森严？”和“为何会缺运输队？”才出现该选项。进入事件粮食-粮食危机2（5060））

“基地坐标绝对不能泄露，原料绝对不能被商会操控垄断，这是首要原则。”

之前那个司机虽然吊儿郎当，但人很可靠，战力惊人，短途运送原料很靠得住，却也仅限于此了。

### 14.粮食-粮食危机2（5060）

他顿了顿说道：“之前的委托已经证明了你们是值得信赖的人了”

┣━━►1：我们跑长途贼6（回到当前节点）

┃ “不.....这是比长途更复杂一点的工作”

┗━━►2：言下之意是……（进入事件粮食-粮食危机3（5061））

果然，如果只是要送货，没必要带我们进来单独谈。

//事件编辑器内此处显示需要未触发[见闻值]事件，但[见闻值]事件和本事件毫无关系，应该是弄错了

### 15.粮食-粮食危机3（5061）

“是的，我想借助你们的力量，收集粮食种子。由于路途遥远而没有机会获得的粮食种子。”他顿了顿说道

┣━━►1：这么重要的种子，军队不能押运吗？（回到当前节点）

┃ “很遗憾，并不是所有军方的人都值得信赖。我们已经承担不起太大的损失了。”

┣━━►2：就不怕我们把种子卖了？（回到当前节点）

┃ “这我们从来没有担心过。”负责人颇为自信，“如今在地表无法大规模种植，甚至种子可能已经受到污染，没有研发能力，拿到了也没有用。”

┣━━►3：具体需要做什么（获得任务（支线）寻找种子（5068））

┃ 负责人很欣慰，拿出一张地图：“我们已经委托了很多人去寻找种子了，现在这里，还没有指派人手”，说着他给我们标记了一个地点，“我们也不清楚会遇到什么，也许会很困难，也许会很简单。”

┃ 然后负责人给了我们一个图鉴：“我们需要的是这种植物的种子，拿到以后，送到我们就近的基地就好，在这里”

┗━━►4：还是算了吧（结束事件）

我们已经帮他们够多了，还有很多其他的事要忙

### 16.（支线）寻找种子（5068）

我们要去这个村子寻找粮食库需要的种子，不知道会顺利还是困难

到达毯子驿站（进入事件粮食-寻找种子（5062））

### 17.粮食-寻找种子（5062）

我们到达了这个村子，这是个普通的不能再普通的小村庄。我们举目四望没有找到粮食库需要的那种植物，于是我们去拜访了村长

我们向村长表明了来意，村长二话不说就赶我们走，不是普通的赶我们走，是抡着锄头赶。

┣━━►1：四下搜寻（-2时。回到当前节点）

┃ 我们不是植物专家，没有找到线索，还被村长发现了，幸好跑得快。

┣━━►2：问问村民（回到当前节点）

┃ 村民纷纷表示没见过这种植物。看我们的表情也非常复杂

┗━━►3：问问小孩（进入事件粮食-寻找种子2（5063））

一个孩子有些害怕的看了看图纸，用力摇了摇头，跑了。边跑还边看我们有没有追他。

### 18.粮食-寻找种子2（5063）

这就可疑得有些明显了，我们当然是跟上啊。跟着孩子跑到了附近的林子里，这孩子居然一眨眼就不见了。

┣━━►1：看看树上（-1时。回到当前节点）

┃ 什么也没有

┣━━►2：看看周围（-1时。回到当前节点）

┃ 什么也没有

┣━━►3：看看地表（-1时。回到当前节点）

┃ 有鞋印中断的痕迹，可到处都不见人。

┣━━►4：再仔细搜索一下（需要选择选项“看看地表”才出现该选项。-1时。进入事件粮食-寻找种子3（5064））

┃ 我们回到了鞋印中断的地方，仔细搜索

┗━━►5：放弃吧（需要选择选项“看看树上”和“看看周围”和“看看地表”才出现该选项。结束事件）

看来种子是找不到了

### 19.粮食-寻找种子3（5064）

一名队员脚底打滑，险些摔倒，他撑了一下树干，居然直接摔进了树里。

我们惊讶之余，终于明白那孩子是怎么不见的。我们跟着钻进了黑暗的树洞里。

┣━━►1：打开手电筒（结束事件）

┃ 前面传来一些响动后，突然亮了起来。手电筒的光应该是让那孩子感到了威胁，等我们追到树洞深处，发现我们正在寻找的植物，已经被孩子烧完了。真该死，任务失败了。

┣━━►2：“喂！小孩儿！”（结束事件）

┃ 前面传来一些响动后，突然亮了起来。我们的喊声应该是让那孩子感到了威胁，等我们追到树洞深处，发现我们正在寻找的植物，已经被孩子烧完了。真该死，任务失败了。

┗━━►3：保持安静（进入事件粮食-寻找种子4（5065））

等眼睛适应黑暗之后，我们发现树洞里有条甬道，一些细碎的荧光植物发出淡淡的光芒，勉强能看见前面的路。我们能注意到有人离开了树洞，应该就是那个小孩。

### 20.粮食-寻找种子4（5065）

路的尽头亮了起来，似乎是地表有一个洞，光线从那个洞洒进地底，照亮了一小片土地。我们要找的植物，就长在这里。

┗━━►1：太好了，采集吧（-1时。进入事件粮食-寻找种子5（5069））

我们采集了很多植物种子，差不多准备离开了

### 21.粮食-寻找种子5（5069）

一个孩子无法阻止我们采集种子，可出了树洞，我们却发现自己被整个村的人团团围住，指责我们冒犯了神草。这下大事不好了

┣━━►1：耐心解释（回到当前节点）

┃ 我们辩解自己没有破坏植物和生长环境，可村民已经把那植物神圣化了，根本听不进去。当然他们也听不懂什么这些种子会拯救世界什么的

┣━━►2：归还样本，不惹麻烦（结束事件）

┃ 在村民愤怒的目光下，我们归还了采集到的样本，灰溜溜地跑了。这个任务是完不成了

┣━━►3：和他们打一架（-3道德。获得任务（支线）归还种子（5070））

┃ 这帮拿着草叉棍棒的刁民怎么会是我们的对手，我们三下五除二解决了他们，不管怎么说，种子就到手了

┗━━►4：给他们食物（-30口粮。获得任务（支线）归还种子（5070）。达成成就“神草”）

一听说有吃的，他们绝口不提神明的事了，开心的让我们走了

### 22.（支线）归还种子（5070）

种子是找到了，现在得把他们送回种子库了，我们翻了翻地图，找到之前负责人给我们标注的离这最近的一个种子库

到达关口驿站（+2核心）

我们将种子带到了种子库，那里的负责人应该是接到通知了，很顺利的和我们完成了交接，“将来世界的复兴，也会有你们的一份功劳”，说这给了我们大量的报酬

## 基地（上方问号事件）

### 01.基地-顺风车（5071）

居然有个人不怕死地站在路边，看样子像是要搭顺风车。这是在老电影里才出现过的画面。

┣━━►1：停车询问（+100零件。进入事件基地-顺风车2（5072））

┃ 这家伙还没等车停稳，就风风火火拉开车门坐了进来，还硬塞了一点报酬给我们

┗━━►2：无视（结束事件）

不要多管闲事。

### 02.基地-顺风车2（5072）

我们还没来得及询问，这家伙自说自话地给了我们一个坐标，要求我们送他过去。

┣━━►1：你是谁（回到当前节点）

┃ 他看我们把车速降了下来，警惕地看着他，一拍脑门。“看我这性子，礼貌都忘了，抱歉抱歉。我是个记者，嗯……就是记录各种事件的。”说着扬了扬手中的笔和笔记本。“我的车坏了，幸好遇到你们。”

┣━━►2：这个坐标是什么（回到当前节点）

┃ “是一个基地，只知道他们是抵御丧尸的中坚力量，详细情况我知道的也不多。”

┣━━►3：你去这里干嘛（回到当前节点）

┃ “看看那基地有没有什么特别的故事可以写啊，我的本职工作嘛。”

┣━━►4：走吧（需要选择选项“你是谁”和“这个坐标是什么”和“你去这里干嘛”才出现该选项。-3时。进入事件基地-秘密基地（5073））

┃ 我们也想看看所谓抵御丧尸的力量是什么样，于是我们捎带着那记者踏上旅程。

┗━━►5：还是算了（需要选择选项“你是谁”和“这个坐标是什么”和“你去这里干嘛”才出现该选项。结束事件）

那人被我们硬赶下车，一脸失落。

### 03.基地-秘密基地（5073）

根据记者的坐标，我们来到了这个基地，粗看规模不太大，围墙很坚固。

大门紧锁，门边的通讯器传来了质询的声音。那记者在通讯器下面的键盘敲了几下，门居然开了。

我们被带到了一个会客室等待。

┣━━►1：这么容易就就进来了？（回到当前节点）

┃ 记者对我们的质疑毫无意外，特别骄傲地说，是有大人物介绍他来的，自然通行无阻。

┣━━►2：带我们这些陌生人没事吗？（回到当前节点）

┃ “我觉得你们不像坏人……”这句敷衍我们一点也不信，记者笑了起来，“像这样的地方，即使你们想打什么主意，也不会有任何机会。”

┗━━►3：喝口茶（恢复2时30分的疲劳。进入事件基地-秘密基地2（5074））

桌上的茶很香，在废土上很难喝到这样好的茶，我们放松下来。

### 04.基地-秘密基地2（5074）

“久等了。”一个身穿战甲的军官走了进来，和记者打了招呼，向我们点头致意。

记者早已准备好了纸笔，寒暄过后，就要进入正题。军官却打断了他，看向我们。

┣━━►1：……怎么了？（回到当前节点）

┃ ┗━━►军官的视线从我们身上扫过，打趣道。“你们为废土做过的事，我也有所耳闻。比起我们，你们才更应该接受采访。”（首次选择该选项。随机一人+1道德）

┃ ┗━━►“没事了”（重复选择该选项）

┣━━►2：我们似乎不太受欢迎？（需要道德<10才可选。随机一人-1道德。回到当前节点）

┃ 军官听过我们小队的传闻，不太上得了台面的传闻。

┗━━►3：有何指教？（进入事件基地-切磋（5075））

军官听过我们小队的传闻，想要和我们切磋一番。

### 05.基地-切磋（5075）

我们被带到一个空旷的训练场。记者也好奇地跟了过来，露出比我们更加期待的表情。同专业人士切磋应该能极大的提高我们的技能

┣━━►1：格斗切磋（-1时。回到当前节点）

┃ ┗━━►二分之一概率：我们在这场切磋中学会了很多新的战斗技巧（随机一人+5战力）

┃ ┗━━►二分之一概率：我们被打的晕头转向，甚至忘记了很多学会的技巧（随机一人-5战力）

┣━━►2：体能切磋（-1时。回到当前节点）

┃ ┗━━►二分之一概率：我们在地下训练成完成了体能训练，感觉身体结实了不少（随机一人+1身体素质）

┃ ┗━━►二分之一概率：这场体能训练对我们来说强度太高了，甚至还伤了身子（随机一人-1身体素质）

┣━━►3：装备制作切磋（-1时。回到当前节点）

┃ ┗━━►二分之一概率：我们快速制作了大量装备，感觉自己技巧又提升了（随机一人+8手工）

┃ ┗━━►二分之一概率：我们在制作过程中弄坏了不少装备，感觉手忙脚乱（随机一人-5手工）

┗━━►4：切磋结束（需要选择选项“格斗切磋”或“体能切磋”或“装备制作切磋”进入事件基地-秘密基地3（5076））

军官对切磋的成果很满意，我们也感谢了他的指导。

### 06.基地-秘密基地3（5076）

记者也获得了不少好素材，回到会客室，他请求参观基地。

┣━━►1：我们也想去（进入事件基地-基地的故事（5077））

┃ 军官同意了，我们稍作休息后，跟着他进入基地参观。

┣━━►2：我们在此休息（-2时。恢复5时的疲劳。回到当前节点）

┗━━►3：我们就走了吧（结束事件）

该做的都做了，我们该走了

### 07.基地-基地的故事（5077）

我们不是头一次进入一个军事性质的基地，对基地的建设和配置并不陌生，记者却觉得新奇，四下打量。

┣━━►1：参观居住区（该选项只可选择一次然后隐藏。-1时。随机一人受伤。回到当前节点）

┃ 并不宽敞的屋舍中都整理得井井有条，完全不像一般的佣兵驻地那样杂乱。我们的队员在走动过程中还不小心摔了一跤

┣━━►2：参观食堂（该选项只可选择一次然后隐藏。-1时。随机一人-50饥饿。回到当前节点）

┃ 我们顺便在这儿吃了一顿饭，餐食比较简单，但居然不是罐头或放便食品。这里不比大城市，有这样的条件实在难得。只是吃的很少，只够一个人吃

┣━━►3：参观武器库（该选项只可选择一次然后隐藏。-5时。回到当前节点）

┃ 武器种类并不算多，基本都是同样的制式装备，弹药非常充足，也不乏重火力。参观这里用了我们不少时间

┣━━►4：参观医疗区（该选项只可选择一次然后隐藏。-30分。+1医疗箱。回到当前节点）

┃ 出乎意料的，这里的医疗区还附带简单的研究实验功能。医护人员顺手送给了我们一些医疗物资

┗━━►5：结束参观（进入事件基地-基地的故事2（5078））

结束了参观，我们又回到了会客室。

### 08.基地-基地的故事2（5078）

记者一回到会客室就像是和自己的记忆力赛跑般奋笔疾书，我们不想打扰他，就和军官闲聊。

我们这才发现，这个基地的军人数量少的可怜，这么少的人手真的运转这个基地同丧尸作战吗。

┣━━►1：提出疑问（回到当前节点）

┃ 这里驻扎着的是真正的军人，从大灾变之前就延续下来的军人，和市长商会们养的私兵不同。“如你们所见，这是一个没有退路的基地。”军官认真地说，“也许邻近的几座城镇不用事事依赖我们，但我们必须是他们最后的倚仗。”总觉得他答非所问

┗━━►2：告辞（进入事件基地-死皮赖脸的记者（5080））

军官给了我们一个“有些事情不方便告诉外人”的眼神。我们只好压下心中的疑惑。记者取材完毕后，我们辞别了基地，打算和记者告别，他却又坐到车上赖着不走了。

### 09.基地-死皮赖脸的记者（5080）

见我们一脸嫌弃，记者也不尴尬，只是拿出他的笔记本，把几段重要的记录作了简单描述。

他也提到了我们之前提出过的，这个基地人手过少的问题。关于这一点，基地给的答复是他们一直都有和某个秘密研究基地在合作，这是他们抵御尸潮的秘密。

记者对此很好奇，诚恳地向我们寻求我们的帮助

┣━━►1：我们能做什么？（回到当前节点）

┃ 据我之前了解，那是一个在针对人体机能强化进行研究的研究机构，已经取得突破。如果这是真的，也许对这就是这个基地军人强大的秘诀。我很想去看看

┣━━►2：行（需要选择选项“我们能做什么？”才出现该选项。获得任务（支线）秘密实验室（5091））

┗━━►3：别（需要选择选项“我们能做什么？”才出现该选项。结束事件）

顺风车到此为止，该下车了兄弟

### 10.（支线）秘密实验室（5091）

我们要跟随记者一起到达这个实验室，探求人体强化的真相

到达任务目标地点（进入事件基地-强身健体（5081））

### 11.基地-强身健体（5081）

大门口，我们被门卫拦了下来，要求出示证件。

┣━━►1：说是受军队所托评估研究成果（进入事件基地-强身健体3（5084））

┃ 这个理由果然好使，门卫直接让我们进去了

┣━━►2：说自己是记者，来取材的硬闯（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 门卫不明白什么是“记者”，只当我们是来捣乱的，赶我们走

┣━━►3：硬闯（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 门卫按了个按钮，快速闭合的合金大门把我们惊呆了。看样子就连卡车都没法把门撞开

┗━━►4：离开（结束事件）

看来这事就到此为止了，记者无奈地和我们告别，独自追查下去

### 12.基地-强身健体3（5084）

很快，就有研究设施的负责人出来迎接我们。

记者掏出笔和笔记本，听着负责人的介绍做记录，我们也对研究设施很好奇。

┣━━►1：询问近况（回到当前节点）

┃ 最近颇有些技术突破，因而研发资金更加充裕，这已经算是半公开了，不是什么机密。

┣━━►2：询问研究项目（回到当前节点）

┃ 负责人给了一个“我说了你们也听不懂”的表情，只是笼统地说，是能够对人体进行强化的项目。

┗━━►3：要求展示成果（进入事件基地-强身健体4（5085））

负责人请示了上层，得到肯定的答复后，带我们去研究区域。

### 13.基地-强身健体4（5085）

我们见到了一些被实验对象，看起来过得挺好，一个个都身强体壮的。

┣━━►1：他们和普通人有什么不一样？（回到当前节点）

┃ 负责人指着一摞厚厚的实验参数，说被实验对象的体力、恢复力、治疗有效性等都得到了提升，在面对丧尸时能极大提高存活率。

┣━━►2：每个人都能做这样的强化吗？（回到当前节点）

┃ 得知强化只有在身体健康，没有疾病的人身上能成功，我们有些疑惑，却没有问。

┗━━►3：可以了（进入事件基地-秘密实验室（5086））

记者向我们使了个眼色，他想要参观更多的区域，而我们推说没兴趣，提出在休息室等着。

### 14.基地-秘密实验室（5086）

负责人示意我们不要乱跑，带着记者去了其他区域。这么好的机会，我们当然要到处看看啦。

┣━━►1：去休息室（该选项只可选择一次然后隐藏。-1时。回到当前节点）

┃ 我们在休息室发现研究人员丢失的门禁卡，不动声色地藏了起来。

┣━━►2：去更衣室（该选项只可选择一次然后隐藏。-1时。回到当前节点）

┃ 我们找到了一些干净的实验服，赶紧穿上隐藏身份。

┣━━►3：去杂物间（该选项只可选择一次然后隐藏。-1时。回到当前节点）

┃ 没什么能用的东西。

┗━━►4：在基地内调查一下

┗━━►这里看守人员有点多，我们不是很好活动（未选择选项“去更衣室”。回到当前节点）

┗━━►我们准备调查下这个基地看看有什么古怪（选择选项“去更衣室”。进入事件基地-秘密实验室2（5087））

### 15.基地-秘密实验室2（5087）

楼层区域介绍图上看不出什么古怪，然而有一个队员敏锐地发现，按照图上大致面积测算，这栋楼外观至少比图上大了三分之一。

┣━━►1：往外观不协调的区域找

┃ ┗━━►走廊尽头的墙，和两边房间同一侧的墙并不齐平。趁着没人仔细找寻后，我们发现了隐藏在墙后的电梯。可惜，我们没有对应的门禁卡。（没拿门禁卡。回到当前节点）

┃ ┗━━►走廊尽头的墙，和两边房间同一侧的墙并不齐平。趁着没人仔细找寻后，我们发现了隐藏在墙后的电梯。那张捡到的门禁卡果然能用。（拿了门禁卡。进入事件基地-秘密实验室3（5088））

┗━━►2：从大楼外面找（50%）（-2时）

┗━━►二分之一概率：并没有找到什么可疑的地方，我们要再试试吗

┗━━►二分之一概率：我们在一处不起眼的自动贩卖机后面发现了一个隐藏的入口。确认四下无人后，我们钻了进去。（进入事件基地-秘密实验室3（5088））

### 16.基地-秘密实验室3（5088）

虽然不是地下室，这个秘密空间没有窗户，惨白的灯光和嗡嗡作响的排气扇令人觉得压抑。我们一路找到了类似实验区的地方。

┣━━►1：看被实验者的状态（回到当前节点）

┃ 被实验者看起来有些呆滞，有的在和空气聊天，看起来很诡异。

┣━━►2：偷看实验日志（回到当前节点）

┃ 由于负责人去接待记者了，他的办公室没有人。实验数据我们看不懂，但从实验日志来看，这个秘密空间是针对精神疾病患者的强化研究，令人颇为不解。

┣━━►3：看看实验室的情况（回到当前节点）

┃ 实验室里的状况让我们头皮发麻，相邻的试验台上，居然躺着人类和丧尸两个实验体。

┗━━►4：带走实验日志（进入事件基地-突围（5089））

不幸的是，我们被发现了。

### 17.基地-突围（5089）

就在我们准备拿走实验日志的时候，我们被人撞见了，是一个基地的工作人员，他警惕地问我们在做什么

┣━━►1：我们需要带一点研究资料回去（需要口才>20。进入事件基地-突围2（5090））

┃ 我们编了个理由，很快唬住了他，我们把资料顺利地带出了基地

┣━━►2：先发制人（需要战力>20。进入事件基地-突围2（5090））

┃ 我们趁这个工作人员不注意，一个箭步将他制服。随后我们赶紧逃出了基地

┗━━►3：这是个误会（结束事件）

我们把资料放了回去，悻悻地离开了。过一会记者也从基地里出来了，毫无疑问他被看得很严，什么也没问出来。他很失望，和我们道别后独自离开了，应该是去继续追查了吧

### 18.基地-突围2（5090）

我们离开了基地，随后看到记者也出来了

┣━━►1：你这边怎么样（进入事件基地-秘密研究的真相（5092））

┃ 这个负责人一直在打太极，根本什么有用的都打探不出来，可能还是你们这边打探出来的会更有用一些

┣━━►2：说一下我们看到的情况（进入事件基地-秘密研究的真相（5092））

┃ 我们把我们见到的一切都告诉了他，表面上正常的办公区域，隐秘的办公空间，人体实验。一边听我们说着他一边奋笔疾书

┗━━►3：接下来怎么办（+3000见闻。进入事件基地-秘密研究的真相（5092））

这是个秩序崩溃的时代，但是揭露真相依然是我的职责，我需要公布这一切，至少让所有人都知道在发生着什么

### 19.基地-秘密研究的真相（5092）

我们应该如何揭露真相

┣━━►1：将这些事告诉军队高层（+30军事区好感。达成成就“大新闻”）

┃ 我们很难说这样会有什么效果，毕竟这些实验说不定就是军队高层授意的。期待着军队高层会来介入这件事的我们是否会显得有些许幼稚。但是不管怎么说，至少我们帮军事区的人们避免了一次丑闻。望着记者远去的身影，我们对他不禁油然起敬了起来

┗━━►2：用媒体的力量让整个废土世界都知道（-40军事区好感。+4道德。达成成就“大新闻”）

记者拿着材料离开了，很快这件事就会公布在整个废土大陆，但是至于各方会有什么态度，这是一件很微妙的事。望着记者远去的身影，我们不禁油然起敬

## 神秘歌声（右上方问号事件）

### 01.神秘歌曲-歌声（5093）

在野外看到一小群丧尸不算什么新鲜事，但一小群丧尸围着一个人，却不攻击，就不太正常了。

┣━━►1：过去看看（进入事件神秘歌曲-歌声2（5094））

┃ 那些丧尸也发现了我们，动作却呆呆的，像是在犹豫要不要攻击我们。

┗━━►2：无视（结束事件）

太奇怪了，还是走吧

### 02.神秘歌曲-歌声2（5094）

我们听到了一些有着起伏规律的声音，似乎是被围困的人发出的。

┣━━►1：向丧尸开枪（-20弹药。进入事件神秘歌曲-歌声3（5095））

┃ 枪声让那人发出的声音顿了顿，丧尸们疯狂地向着我们攻击，事出突然，我们勉强扛过了一波攻势。

┣━━►2：砍杀丧尸（进入事件神秘歌曲-歌声3（5095））

┃ 那人看着我们一点点把丧尸杀完，他的声音戛然而止，松了口气。

┗━━►3：带那人跑（随机一人受伤。进入事件神秘歌曲-歌声3（5095））

没了那人的声音，丧尸突然如同打了鸡血，疯狂地追击我们。我们勉强逃离了。

### 03.神秘歌曲-歌声3（5095）

那人感谢了我们的帮助。

┣━━►1：你的声音可以阻挡丧尸？（回到当前节点）

┃ 那人点点头，有些紧张地告诉我们，他的歌声可以让丧尸不咬人。不过，就算他唱到嗓子冒烟，丧尸也不会走的。

┣━━►2：你为什么一个人在野外？（回到当前节点）

┃ 那人是出来找东西的，拾荒的时候弄丢了，找了好多天了。那人告诉我们，他在找一个录音机，是他最宝贵的财产。

┣━━►3：我们可以帮你找（-1时。进入事件神秘歌曲-录音机（5096））

┃ 那人再三强调，他没什么能报答我们的，更不可能把录音机送出去。我们无所谓地耸耸肩，帮着他找起来。

┗━━►4：行，你慢慢找（结束事件）

### 04.神秘歌曲-录音机（5096）

终于在一个角落找到了那人遗失的录音机。他小心翼翼地擦干净尘土，抱着录音机就走。

┗━━►1：问他是否需要护送（-1时。进入事件神秘歌曲-录音机2（5097））

他犹豫了一下，突然眼前一亮。虽然他没什么能报答我们的，但可以带我们去他住的废弃工厂，也许我们能找到能用的东西。

### 05.神秘歌曲-录音机2（5097）

这是一个旧时代的家电厂，已经残破不堪，但居然还通着电。我们感谢那人带路，同时也对他充满了好奇。

┣━━►1：你们生活在这里，不害怕吗（回到当前节点）

┃ 那人打开录音机，我们立刻听到了最初遇到那人时听见的歌声。录音机好像出了点问题，歌声断断续续的，那人叹了口气。

┣━━►2：你的歌声那么厉害，不考虑去大城市交换资源吗（回到当前节点）

┃ 那人惊恐地摇头，似乎曾经经历过什么可怕的事情，我们岔开了话题。

┗━━►3：你这录音机坏了吧（进入事件神秘歌曲-录音机3（5098））

那人点点头，拍打了一下录音机，依然不见好。看来“拍打”就是他全部的维修技能了。

### 06.神秘歌曲-录音机3（5098）

在那人警惕的注视下，我们看了看这台老式录音机。

┣━━►1：简单，我们能修（需要手工>25才可选。-1时。+1核心。随机一人+1000见闻。进入事件神秘歌曲-感谢（5099））

┃ 录音机很快修好了。那人特别高兴，从废旧物品堆里翻出了报酬给我们

┣━━►2：我们想想办法（需要手工>12。-1000零件。-3时20分。+1核心。随机一人+1000见闻。进入事件神秘歌曲-感谢（5099））

┃ 废弃工厂最不缺的就是样品。在拆了好几个同样型号的录音机研究之后，我们终于修好了他的录音机。那人特别高兴，从废旧物品堆里翻出了报酬给我们

┗━━►3：抱歉，我们修不了（+500零件。进入事件神秘歌曲-感谢（5099））

那人有些失落，但还是让我们带走一些用得上的东西作为报酬。

### 07.神秘歌曲-感谢（5099）

我们离开之前，那人拒绝了我们带他去大城市，用歌声能力换取资源的提议。

┣━━►1：提议把他的歌声再录一份（需要口才>10。随机一人+500见闻。结束事件。达成成就“歌声”）

┃ 我们告诉他这样说不定能帮到更多人，他考虑了很久，还是答应了。我们带着他的磁带上路了，将来说不定会用的上

┗━━►2：那好吧，你保重（结束事件）

## 林中少女（下方问号事件）

### 01.林中少女-偶遇（5100）

这种鬼天气，我们居然在林子里发现了人影。

┣━━►1：跟上去看看（进入事件林中少女-偶遇2（5101））

┃ 虽然看不真切，那人居然连武器护具都没带，只身穿行在树林里，我们谨慎地跟在勉强能看清轮廓的距离。

┗━━►2：能见度太差了，还是别去了（结束事件）

太奇怪了，还是走吧

### 02.林中少女-偶遇2（5101）

野外不安全，我们跟踪得很辛苦，那个人影却像没事人一样到处跑，连个丧尸袭击都没遇上。也不知道是不是她特别走运

那人轻车熟路地来到一间木屋，像是灾变前的护林员或者猎人小屋，已经有些破旧了。

┣━━►1：隔着门听听动静（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 有低声谈笑的声音，但听不真切

┣━━►2：围着屋子转一圈（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 有个后门，从内部拴住了，打不开。

┣━━►3：从窗户往里看（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 屋里的人不知为何抬头看向窗户，我们急忙蹲下，险些被发现

┣━━►4：破门而入（需要选择选项“隔着门听听动静”和“围着屋子转一圈”和“从窗户往里看”。进入事件林中少女-偶遇3（5102））

┃ 破门的动静太大，把门都踹断了。只听屋内一声极其可怕的尖叫，把我们叫晕了过去。醒来的时候，这里已经没有人了。

┗━━►5：礼貌敲门（需要选择选项“隔着门听听动静”和“围着屋子转一圈”和“从窗户往里看”。进入事件林中少女-偶遇3（5102））

“谁呀？”屋里传来悦耳的女声。门很快被打开了。

### 03.林中少女-偶遇3（5102）

开门的是个小姑娘，看起来弱不禁风，而这更让人觉得诡异。

┣━━►1：谎称是邻居来串门（进入事件林中少女-家人（5103））

┃ 小姑娘想了想，居然信了我们的说辞，请我们进屋。

┗━━►2：用枪威慑（-3时20分。结束事件）

小姑娘吓得抱着头蹲下哭，我们想去拽她，她发出了极其可怕的尖叫，把我们叫晕了过去。醒来的时候，这里已经没有人了。

### 04.林中少女-家人（5103）

小姑娘热情地请我们坐下，还拿出食物招待我们。

┣━━►1：乍着胆子尝一口（随机一人-100饥饿。进入事件林中少女-家人2（5104））

┃ 居然真的可以吃。看着小姑娘自己也吃了起来，我们自嘲地想，人家又不是怪物，我们可能防备得太过分了。

┣━━►2：问她怎么一个人在这里（进入事件林中少女-家人2（5104））

┃ 小姑娘一脸疑惑，指着空无一人的椅子说，她的爸爸一直想和我们搭话，我们却置之不理。

┗━━►3：赶紧离开（结束事件）

一个小女孩怎么会住在树林里，这很明显有问题

### 05.林中少女-家人2（5104）

我们头皮发麻地看着空椅子，甚至已经对着空气打起了招呼

不对，即使小姑娘有妄想症，她的食物资源不可能是凭空出现的。而食物储备不多了。

┣━━►1：提出借宿（回到当前节点）

┃ 小姑娘向着空椅子问了一声，然后对我们摇摇头，说爸爸不让陌生人借宿。我们只得告辞。

┗━━►2：辞别小姑娘，在外面蹲守（+6口粮。进入事件林中少女-家人3（5105））

小姑娘有礼貌地和我们道别，还给我们打包了一些食物。

### 06.林中少女-家人3（5105）

我们上了车，对小屋里发生的事还心有余悸。那么，就这样做贼似的等着吗？

┣━━►1：等（-5时。进入事件林中少女-疾病（5106））

┗━━►2：算了走吧（结束事件）

### 07.林中少女-疾病（5106）

轮值的队员推了推其他人，终于有动静了。有三个人出现在了小屋附近。借着树林和风沙的掩护，我们没有被发现。

┣━━►1：靠近听墙角（-3时。回到当前节点）

┃ 小姑娘的食物储备引起了怀疑，在那三人的诱导下，小姑娘说出有几个邻居串门的事。听后那三个人显得非常焦虑

┣━━►2：透过窗户看（回到当前节点）

┃ 那三个人拿了个什么仪器给小姑娘做检查，还记录了些什么。不过我们注意到，他们没有武器

┗━━►3：闯进去（进入事件林中少女-疾病2（5107））

### 08.林中少女-疾病2（5107）

显然这三个人还有小女孩都被我们突然闯进来的举动惊到了。其中一个人举着注射器对向我们的窗口，颤颤巍巍地说：“放下你们的枪，快！”

┣━━►1：没门（随机一人受伤。结束事件）

┃ 小姑娘明显被吓到了，她发出了极其可怕的尖叫，把我们叫晕了过去。醒来的时候，这里已经没有人了，不管是小菇娘还是那三个人。我们的一个队员耳膜还受了损。这都什么事儿啊

┗━━►2：照他说的做（进入事件林中少女-疾病3（5108））

那人看我们放下了枪，态度也缓和了起来

### 09.林中少女-疾病3（5108）

“我们是军事区的一个研究小组，负责保护这个小女孩”，他说话时看向小女孩。“这个小女孩感染了丧尸病毒，但是没有完全尸变。她获得了一些丧尸的能力，能够发出骇人的尖叫。轻则让人昏迷，重则耳膜破裂乃至颅骨受损”

┗━━►1：为什么要把小女孩关在树林里（+1200见闻。进入事件林中少女-尖叫（5109））

“她的能力很危险，如果关在研究机构可能会伤害到研究人员”那个人顿了顿，“至少她需要一个能让他情绪稳定的地方”

### 10.林中少女-尖叫（5109）

但是在我们说话间，小女孩很明显受到刚才的冲击有一定情绪影响，开始啜泣了起来。要是她尖叫了可就不好了

┣━━►1：安慰小女孩（-3时20分。随机一人受伤。结束事件）

┃ 没什么用，小女孩发出了尖叫，我们所有人都晕了过去。第二天醒来时房间里已经没人了，估计研究人员已经跑去追小女孩了。我们的一位成员耳膜还受了伤

┣━━►2：安抚小女孩（需要口才>30。结束事件）

┃ 在我们的安抚下，小女孩渐渐平息了情绪，竟然在我们怀里睡去了。我们陪伴了她一会儿，又把她交给了研究人员，在合适的时机离开了

┣━━►3：赶紧逃跑（-3时20分。随机一人受伤。结束事件）

┃ 我们飞也似地往外逃，但是尽管跑出了很远，小女孩发出了尖叫，我们所有人都晕了过去。第二天醒来时房间里已经没人了，估计研究人员已经跑去追小女孩了。我们的一位成员耳膜还受了伤

┗━━►4：给她听能安抚丧尸歌声（需要在神秘歌曲事件中录一份音乐才可选该选项。结束事件）

小女孩渐渐平息了情绪，竟然在我们怀里睡去了。我们陪伴了她一会儿，又把她交给了研究人员，在合适的时机离开了

## 致命玩笑（铁镐城旁边的刺激加油站）

### 01.致命玩笑-防空洞（5110）

如果不是有一队荷枪实弹的人虎视眈眈地看着我们，这里简直是个不可多得的资源收集地。

┣━━►1：在外围试探（-1时。+357零件。进入事件致命玩笑-防空洞2（5111））

┃ 他们虽然不欢迎我们，却也没有赶我们走

┗━━►2：默默离开（返回）

他们看起来很危险，还是不要接近的好

### 02.致命玩笑-防空洞2（5111）

我们假装继续搜寻物资，只要不靠近一定范围，他们就没有对我们出手的意思。我们很好奇，这些人到底在找什么。

┣━━►1：观察环境（回到当前节点）

┃ 他们虽然不欢迎我们，却也没有赶我们走

┗━━►2：上前攀谈（进入事件致命玩笑-防空洞3（5112））

我们派了一个胆大的队员去询问打探了一番，驻守的人没有为难他。不过，队员回来后，脸上的表情很古怪。

### 03.致命玩笑-防空洞3（5112）

队员说，这里面不是什么物资仓库，而是……嗯，娱乐场所。看他吞吞吐吐的样子，里面估计不是什么正经地方。

┗━━►1：进去康康（进入事件致命玩笑-防空洞4（5113））

### 04.致命玩笑-防空洞4（5113）

里面有两重闸门，彻底隔绝了防空洞里面的声响。那是这么多年都不曾听到的，尽情狂欢的声音。

富丽堂皇的大房间内，每个人群密集处都是一个特殊项目，我们看了一圈，完全认不出来那些项目是干嘛的。

┣━━►1：观察环境（回到当前节点）

┃ 负责人耐心地向我们解释，这些都是他们从大灾变前的资料中看来的玩乐项目改进而来，我们可以围观，也可以参与。

┣━━►2：玩丧尸杀

┃ ┗━━►-100零件。进入事件致命玩笑-丧尸杀（5114）（未选择10次该选项）

┃ ┗━━►我们玩太多次了，还有好多人在后面等着玩，已经玩不了了（选择10次该选项。返回）

┣━━►3：玩丧尸大闯关

┃ ┗━━►-200零件。进入事件致命玩笑-丧尸大闯关（5115）（未选择10次该选项）

┃ ┗━━►我们玩太多次了，还有好多人在后面等着玩，已经玩不了了（选择10次该选项。返回）

┗━━►4：不玩了（返回）

### 05.致命玩笑-丧尸杀（5114）

这是一个棋牌游戏，勇者斗丧尸。规则是人类>武器>丧尸>人类，和庄家赌，每一轮100零件。

其中，如果出人类输了只会有一半惩罚，出丧尸输了会有双倍惩罚。

┣━━►1：出人类（-10分。回到当前节点）

┃ ┗━━►二分之一概率：对面出丧尸，输了（-50零件）

┃ ┗━━►三分之一概率：对面出人类，平手

┃ ┗━━►六分之一概率：对面出武器，赢了（+100零件）

┣━━►2：出武器（-10分。回到当前节点）

┃ ┗━━►三分之一概率：对面出人类，输了（-100零件）

┃ ┗━━►三分之一概率：对面出武器，平手

┃ ┗━━►三分之一概率：对面出丧尸，赢了（+100零件）

┣━━►3：出丧尸（-10分。回到当前节点）

┃ ┗━━►五分之一概率：对面出武器，输了（-200零件）

┃ ┗━━►五分之一概率：对面出丧尸，平手

┃ ┗━━►五分之三概率：对面出人类，赢了（+100零件）

┗━━►4：不玩了（回到事件致命玩笑-防空洞4（5113））

### 06.致命玩笑-丧尸大闯关（5115）

这里是一个巨大的迷宫，从高台上能看到场地的全貌。我们有5min的时间来进行准备

┣━━►1：记下丧尸位置（成功率-，受伤概率-）

┃ ┗━━►五分之一概率：我们成功躲开了丧尸，绕过了各种陷阱到达了终点，赢得了巨额奖金！（+600零件）

┃ ┗━━►五分之三概率：我们成功躲开了丧尸，绕过了各种陷阱到达了终点，但可惜超时了，我们只拿到了安慰奖（+50零件）

┃ ┗━━►五分之一概率：我们在转过一个迷宫转角的时候突然遇到了丧尸贴脸，很不幸我们受伤了，在众人的嘘声中悻悻离场（随机一人受伤）

┣━━►2：进行热身运动（成功率+，受伤概率+）（需要战力>20才可选。-5时。回到事件致命玩笑-防空洞4（5113））

┃ ┗━━►二分之一概率：我们成功躲开了丧尸，绕过了各种陷阱到达了终点，赢得了巨额奖金！（+600零件）

┃ ┗━━►六分之一概率：我们成功躲开了丧尸，绕过了各种陷阱到达了终点，但可惜超时了，我们只拿到了安慰奖（+50零件）

┃ ┗━━►三分之一概率：我们在转过一个迷宫转角的时候突然遇到了丧尸贴脸，很不幸我们受伤了，在众人的嘘声中悻悻离场（随机一人受伤）

┣━━►3：尝试贿赂保安（成功率+，受伤概率-）（-2时30分。-200零件。回到事件致命玩笑-防空洞4（5113））

┃ ┗━━►五分之三概率：我们成功躲开了丧尸，绕过了各种陷阱到达了终点，赢得了巨额奖金！（+600零件）

┃ ┗━━►五分之一概率：我们成功躲开了丧尸，绕过了各种陷阱到达了终点，但可惜超时了，我们只拿到了安慰奖（+50零件）

┃ ┗━━►五分之一概率：我们在转过一个迷宫转角的时候突然遇到了丧尸贴脸，很不幸我们受伤了，在众人的嘘声中悻悻离场（随机一人受伤）

┣━━►4：直接上场开干（成功率-，受伤概率+）（-5时。回到事件致命玩笑-防空洞4（5113））

┃ ┗━━►四分之一概率：我们成功躲开了丧尸，绕过了各种陷阱到达了终点，赢得了巨额奖金！（+600零件）

┃ ┗━━►四分之一概率：我们成功躲开了丧尸，绕过了各种陷阱到达了终点，但可惜超时了，我们只拿到了安慰奖（+50零件）

┃ ┗━━►二分之一概率：我们在转过一个迷宫转角的时候突然遇到了丧尸贴脸，很不幸我们受伤了，在众人的嘘声中悻悻离场（随机一人受伤）

┗━━►5：太危险了，不玩了（返回）

### 07.致命玩笑-丧尸大冒险（5116）

//本事件的描述是空的，应该是被废弃了又忘了删

## 前路难行（右下方问号事件）

### 01.前路难行-难民（5117）

一小队旅人在废土上艰难地走着。离开最近的城镇仍有好几个小时的车程，旅人们默默跟着领队行进，脸上的表情或害怕，或麻木。

┣━━►1：询问情况（回到当前节点）

┃ 领队告诉我们，他们遇到袭击，车子已经报废，修不好了。到达下一个城市之前，这队人也不知道能保住多少。

┣━━►2：给他们点吃的（回到当前节点）（该选项只可选择一次然后隐藏。-8口粮。+1道德）

┃ 领队感谢了我们，然而小队依然士气低落

┣━━►3：载他们一程（获得任务（支线）帮助难民（5118））

┃ 车子能容纳的人不多，领队选了几个相对虚弱些的人，上了我们的车。

┗━━►4：离开（结束事件）

### 02.（支线）帮助难民（5118）

我们要把这些虚弱的难民送到附近的城市

到达难民营哨所（进入事件前路难行-难民2（5119））

### 03.前路难行-难民2（5119）

抵达小镇后，旅人们松了一口气。我们注意到，镇口有个人见到从我们车上下来的旅人后，飞奔过来抱住了一个旅人女孩。看样子应该是母女俩。

┣━━►1：索要报酬（+1蒸馏酒。结束事件）

┃ 母女俩没什么像样的东西能给我们的，但还是有礼貌地致谢。也许是担心给的东西少了我们不满足，两人急忙离开了。

┣━━►2：听他们谈话（回到当前节点）

┃ 母女俩见面很是激动，然而女孩不想跟母亲回家，母亲无可奈何地哀求着。

┗━━►3：看看事态如何发展（进入事件前路难行-前缘难续（5120））

女孩跟着旅人到废土上是为了找人。然而，她已经找了好几天，一无所获。

### 04.前路难行-前缘难续（5120）

在废土上失踪几天意味着什么，大家都很清楚，女孩却不愿意放弃。

┣━━►1：失踪的是什么人？（回到当前节点）

┃ 是女孩的朋友，最好的朋友。女孩给了一张照片，是个挺清秀的孩子。

┣━━►2：怎么会失踪的？（回到当前节点）

┃ 女孩似乎不愿意去回忆太多细节，只说是为了救她，失散了。

┣━━►3：失踪的大概位置？（回到当前节点）

┃ 女孩在地图上划定了一个范围。那是个不安全的地方，危险重重，路不好走。

┣━━►4：我们可以帮忙，但得付钱（需要选择选项“失踪的是什么人？”和“怎么会失踪的？”和“失踪的大概位置？”才出现该选项。获得任务（支线）救人要紧（5121））

┃ 我们要求报酬的行径没让女孩退缩，女孩要求让我们带她一起，却和她的母亲争执不下。我们整理好东西打算撇下她就走，没想到发车的时候，女孩已经偷偷钻上车了。

┗━━►5：不管我们的事（需要选择选项“失踪的是什么人？”和“怎么会失踪的？”和“失踪的大概位置？”才出现该选项。结束事件）

### 05.（支线）救人要紧（5121）

我们要去这里救小女孩的朋友，希望他还好

到达任务目标地点（进入事件前路难行-前缘难续2（5122））

### 06.前路难行-前缘难续2（5122）

我们在目标区域穿行，找了很久，一无所获。一路上看到不少被丧尸撕扯到面目全非的尸体，和连身上没一块好地方的丧尸，都退缩了

女孩坚称无论朋友变成什么样，她都能认得出来。我们很佩服她的执着，不过依然觉得她太幼稚。

┣━━►1：喊女孩名字（丧尸血量40。回到当前节点）

┃ 这真不是个好主意

┣━━►2：调查地面痕迹（50%成功）

┃ ┗━━►二分之一概率：地面的痕迹有些杂乱，好在这片林区人迹罕至，勉强能够辨认出一些战斗和逃亡的痕迹。应该是有人往这个方向走（进入事件前路难行-前缘难续3（5123））

┃ ┗━━►二分之一概率：地上杂草太多了，我们什么也没找到，要再试试吗（回到当前节点）

┣━━►3：调查树木痕迹（需要注意>20才可选。进入事件前路难行-前缘难续3（5123））

┃ 一些树上有新的断枝。毫无疑问这里有人经过过

┗━━►4：放弃（结束事件）

他的朋友是找不回来了，我们把小女孩打发走了

### 07.前路难行-前缘难续3（5123）

让我们意外的是，女孩在这么恶劣的环境下还能跟上我们的脚步，没有掉队。

不一会我们找到了一个不起眼的地窖入口。做好准备后，我们稍探了探路，发现里面不深，也没什么陷阱的样子。

┣━━►1：喊女孩朋友的名字（回到当前节点）

┃ 有一个方向传出了动静，还有一声不像是人能发出的声音，我们提高了警惕。

┣━━►2：进入地窖（进入事件前路难行-前缘难续4（5124））

┃ 我们在一个角落发现一个已经丧尸化的人影，女孩也看见了，立刻呼喊起她朋友的名字。

┗━━►3：离开，让女孩自己去找（丧尸血量10。结束事件）

很快，我们就为这个决定后悔了，地窖里冲出两个牵着手的人影，其中一个就是那女孩，目测都已经丧尸化。

### 08.前路难行-前缘难续4（5124）

失踪的人找到了，也如我们所料的已经丧失化。在这个缺乏生存物资的区域，以人类的形态绝对活不过这么多天。

女孩却毫不犹豫地向她的朋友靠近，我们反应过来的时候，她已经走到了对方极近的位置。来不及了，我们只能端起枪。

┣━━►1：开枪（随机一人+1000见闻）

┃ 令我们吃惊的是，女孩为丧尸挡了子弹。然而已经迟了，丧尸突然暴起，我们再次扣动扳机。渐渐逝去的女孩执拗地用手拉住丧尸的手，脸上露出了笑容。

┣━━►2：观察形势（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 令我们吃惊的是，女孩做出了为丧尸挡子弹的动作。幸好我们没有开枪，而更加令人吃惊的是，那个丧尸居然在拼命压抑本能，没有攻击女孩。

┗━━►3：绑起丧尸（需要选择选项“观察形势”才出现该选项。进入事件前路难行-前缘难续5（5125））

然而，眼前的状况还是太奇怪了。我们用铁链绳索封住丧尸的行动力，听女孩解释。

### 09.前路难行-前缘难续5（5125）

原来，女孩从一开始就知道她的朋友是个丧尸。这是当然的，找到丧尸的时候，女孩连一点害怕或吃惊都没有。

女孩在镇上过得并不好，那回竟是被欺负她的恶霸绑了，扔在林子里，看她被丧尸追着绝望地逃跑。

然后她遇到了这个丧尸朋友。不但为她摆脱了丧尸，还吓得恶霸落荒而逃。可那丧尸也因此受了伤。

┣━━►1：丧尸为什么还有理智？（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 这是一只转化得并不彻底的丧尸。虽然还保有一定程度的理智，但并不能完全克服咬人的欲望。

┣━━►2：丧尸不是不怕受伤吗？（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 由于转化不彻底，他的身体不像一般的丧尸那般，即使伤了、腐烂了也能维持在死亡的临界，而是以极快的速度消散着生机。

┣━━►3：后来呢？（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 女孩想尝试用人类的药物是否能帮助这个半丧尸，回去的路上和旅人们结伴而行，后来遇到了我们。

┗━━►4：可以试试看用药，但希望不大（需要选择选项“后来呢？”才出现该选项。进入事件前路难行-告别（5126））

我们拿出医疗箱，那个显得奄奄一息的丧尸拒绝了帮助。它已经不会说话了，只是盯着我们的枪，指了指它自己的脑袋。

### 10.前路难行-告别（5126）

我们都明白了丧尸的意思，一时沉默了下来。无法说话的丧尸却看向了女孩，不知是不是错觉，竟能看见它眼中的坚定。

┣━━►1：动手（随机一人+4000见闻。达成成就“殉情”）

┃ 这丧尸已经快死了，我们不妨送它一程。却没想到，丧尸死后，女孩突然夺下了枪，指向自己的太阳穴——埋葬了两具尸体之后，我们感到一种前所未有的疲惫。

┗━━►2：征询女孩的意见（获得任务（支线）回家（5127））

女孩看着丧尸良久，咬了咬牙，向我们伸出手。我们把手枪给她，只见她对准丧尸，忍耐着没有闭上眼，一枪毙命。我们帮助她埋葬了丧尸，她说了句“回去吧”，坐上车，再也没动。

### 11.（支线）回家（5127）

一切都结束了，现在我们送小女孩回家

到达难民营哨所（进入事件前路难行-告别2（5128））

### 12.前路难行-告别2（5128）

回到镇上，看到依然苦守在镇口的母亲之后，女孩空洞的眼神渐渐变得坚定。

┗━━►1：要坚强地活下去（+4000见闻）

“我会好好活下去，不去依赖任何人。”

## 谁是匪徒（右上方绝路加油站）

### 01.谁是匪徒-冲突（5129）

进入城市时，一群村民打扮的人和一伙武装人员发生了冲突。双方剑拔弩张，看起来随时会打起来。武装人员气焰嚣张，眼看就要动手了

┣━━►1：帮助村民（敌方血量30。进入事件谁是匪徒-帮助村民（5130））

┣━━►2：帮助武装人员（敌方血量120。进入事件谁是匪徒-帮助武装人员（5131））

┃ 原来这伙武装人员只是路过，村民觉得他们践踏了田地，于是来找茬。

┣━━►3：看看情况（需要注意>18。进入事件谁是匪徒-调停（5132））

┗━━►4：不去掺和（结束事件）

### 02.谁是匪徒-帮助村民（5130）

我们错了，没想到村民们深藏不露，我们打跑了武装人员后，村民们想给我们来个黑吃黑

┣━━►1：揍他们（敌方血量60。结束事件）

┗━━►2：脚底抹油（-50汽油。结束事件）

就不该掺和这事

### 03.谁是匪徒-帮助武装人员（5131）

武装人员感谢我们打败了不讲理的村民讨回公道。他们很感谢我们，让我们挑选报酬

┣━━►1：money（+900零件。结束事件）

┣━━►2：吃的（+15口粮。结束事件）

┗━━►3：不用了（+2道德。随机一人+800见闻。结束事件）

### 04.谁是匪徒-调停（5132）

原来这伙武装人员只是路过，村民觉得他们践踏了田地，于是来找茬。虽然是武装人员不对在先，但总觉得村民们非常无理取闹

┣━━►1：调停（需要口才>25才可选。+1200见闻）

┃ 确实是个小误会，两边说明白以后很快和解了。

┣━━►2：帮助武装人员（敌方血量120。回到事件谁是匪徒-帮助武装人员（5131））

┗━━►3：离开（结束事件）

## 小卖部（上方古老加油站）

### 01.小卖部-诡异加油站（5133）

这个加油站一看就是大灾变前的产物。特征相当明显——旁边有一个本该是小卖店的废屋，而周围的村民都不敢靠近

就在我们这么想的时候，里面传出了令人心悸的低吼

┣━━►1：闪人（返回）

┗━━►2：进去看看（进入事件小卖部-地下设施（5134））

靠近小镇旁，里面的东西自然早就被搜刮一空，我们本就没抱什么希望，然而，小卖店仓库的深处竟有一条通往地下的密道

### 02.小卖部-地下设施（5134）

这个小卖店不简单，竟有个可以住人的地下设施，想必曾经是作为特殊用途的地方。

┣━━►1：看看居住区（该选项只可选择一次然后隐藏。-30分。回到当前节点）

┃ 有几个像是宿舍的屋子，大部分都上了锁。

┣━━►2：看看生活区（该选项只可选择一次然后隐藏。-30分。回到当前节点）

┃ 生活区并不大，有个储藏食物的冰柜——居然锁了。还有个会议室，里面没什么好东西。

┗━━►3：继续探索（进入事件小卖部-地下设施2（5135））

有条小走廊通往另一边的出口——吓我们一跳，前面的路突然断了

### 03.小卖部-地下设施2（5135）

看来是曾经从这里逃走的人，炸断了通往对面出口的铁板桥，把丧尸隔绝在这里——面前的坑洞下面布满了丧尸，发现活人气息的它们兴奋了地嘶吼着。

手持手电的队员注意到，被丧尸群占据的坑洞地上，有一串钥匙

┣━━►1：打死丧尸（-80弹药。+30口粮，+30水，+2建材，+2蒸馏酒。结束事件）

┃ 丧尸出不了坑洞，单方面的屠杀毫无难度，我们得到了钥匙，把这个地下空间搜刮了一番。

┣━━►2：想办法把钥匙捞上来（50%）

┃ ┗━━►二分之一概率：这个操作有难度，一名队员受伤了（随机一人受伤。结束事件）

┃ ┗━━►二分之一概率：在大家的掩护下，一名胆大的队员系着绳索下坑拿到了钥匙，把地下空间搜刮了一番（+30口粮，+30水，+2建材，+2蒸馏酒。结束事件）

┣━━►3：烧死丧尸（-40汽油。+13口粮，+21水，+1建材，+1蒸馏酒。结束事件）

┃ 丧尸在封闭空间熊熊燃烧，可惜大火也烧毁了很多物资，我们拿到钥匙，把这个地下空间剩下的物资好好搜刮了一番

┗━━►4：快离开吧（结束事件）

## 植物大战僵尸（右上方戴夫村）

### 01.植物大战僵尸（5136）

这个村庄的布局有点奇怪，零星的屋舍周围居然围满了田地，如果从天上俯瞰，这简直就是一圈护城田。

靠近屋舍的地里都种着普通的庄稼，可离屋舍稍远的田里，种着的东西没有一种是我们认识的。

┣━━►1：摸一下植物（随机一人受伤。回到当前节点）

┃ 我们的动静引起了屋里人的注意，他们大喊着让我们千万别碰那些致命的植物。可是他说晚了。

┣━━►2：丢块石头过去（回到当前节点）

┃ 我们震惊地看见一棵植物从中间裂开，“咬”住了石头，却又“吐”了出来，不知道为什么，我们好像在它的“脸”上读到了“嫌弃”。

┣━━►3：喊一嗓子看看（进入事件植物大战僵尸2（5137））

┃ 屋舍里有人听到了动静，出门看到我们，告诉我们千万别碰那些植物，指了个方向让我们从地道走。

┗━━►4：离开（返回）

### 02.植物大战僵尸2（5137）

村民告诉我们，这些植物很邪门，是肉食植物，逮谁咬谁，虽能防住丧尸的袭击，但只对种植它们的人比较友好。

┣━━►1：蹲一波丧尸看看效果（该选项只可选择一次然后隐藏。-3时。回到当前节点）

┃ 几个游荡的丧尸撞进了一片田里，瞬间被那些诡异的植物吞了个干干净净，这效率，比我们的子弹还高。

┣━━►2：问村民要一些种子（-350零件。+神秘种子。回到当前节点）

┃ 村民告诉我们，这种种子投掷到丧尸身上就会急剧成长，是一种不错的投掷物

┣━━►3：问村民要几株植物（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 村民告诉我们这些植物只有种子才有杀伤力，成株并不能移动，所以很难用于战斗。谁知道呢，也许有的人就是会需要这些

┗━━►4：离开（返回）

## 抛锚（这个事件我也不知道在哪……可能已被废弃）

### 01.抛锚（5138）

这个加油站是个天然的庇护所，它的周围有一圈能抵御僵尸的防护网，只要把铁网制成的门一关……

然而，我们暂时进不去加油站了，门口的通道上停着一辆大货车

┗━━►1：了解情况（进入事件抛锚（5138））

这车人每个都愁眉苦脸，他们也太背了，临到了加油站门口车没油了，他们人少推不动车，加油管道又不够长

### 02.抛锚2（5138）

车子堵在门口，我们进不去加油站

┣━━►1：把他们的车撞开（-1道德。结束事件）

┃ 我们在对方愤怒的目光中驶进了加油站

┣━━►2：把加油管道加长（需要手工>25才可选该选项。随机一人+500见闻）

┃ 我们帮助他们度过了难关

┣━━►3：帮他们推车（50%）（需要车上成员多于3才可选该选项。-2时）

┃ ┗━━►二分之一概率：车没动，可能我们发力方式不对？（回到当前节点）

┃ ┗━━►二分之一概率：人多力量大，我们帮他们度过了难关（+300见闻）

┗━━►4：先不进加油站了（离开当前城市）

## 围困（上方啤酒村）

### 01.围困（5140）

我们从未见过如此奇怪的场面。一只丧尸嘶吼着试图攻进一间窄小的柴房，连我们毫不掩饰的靠近都没能引起它的注意。柴房里时不时传出低低的咒骂声，和疯狂的嚎叫声。

┣━━►1：杀了他（需要战力>10才可选。随机一人+300见闻）

┃ 柴房里的人得救了，但他的样子比那丧尸更不自然，身上脸上都是血，还对我们非常警惕。他遮挡着柴房的样子，简直像是把我们当作了土匪。

┣━━►2：先控制住丧尸（进入事件围困2（5141））

┃ 柴房里的人得救了，一个男人打开门的时候，发现丧尸没有死，只是被我们制住，又把门关上了。

┗━━►3：不要掺和（结束事件）

### 02.围困2（5141）

那一瞬的开门让我们看见门内地狱般的场景，地上都是血，那男人身上脸上也都是血。

┣━━►1：这是怎么回事？（回到当前节点）

┃ 那男人只是疯狂地让我们杀掉丧尸，别的什么也不肯说

┣━━►2：鸣枪示警（回到当前节点）

┃ “反正你们不敢打死我！”我们的警告完全没用。

┗━━►3：破门，放丧尸吓唬他（+800见闻。进入事件围困3（5142））

我们可不像丧尸那般一根筋，想破门而入可有的是办法。

### 03.围困3（5142）

刚才的一瞥之下，我们没注意到的是，门内除了那男人还有两个人。不，严格来说是1.5个人。那“半个人”，是被吃掉的。

而另一个没有被吃的人，看起来很虚弱，精神也不太正常了。看着先前那男人浑身浴血的样子，我们若有所思。

┣━━►1：杀掉男人和丧尸，救出另一个人（+1道德）

┃ 男人死不瞑目。丧尸见男人倒下，突然暴起挣脱束缚，把男人的尸体上的血肉啃噬干净。在我们动手杀它之前，丧尸已经一脑袋往一根木桩上栽去。我们一把火烧了柴房，把获救的人送去了医疗站。

┗━━►2：救出另一个人，放丧尸咬男人（-1道德）

没有门板挡着，那男人自然没有还手之力，而在他尸变之前，他身上的血肉，顷刻被丧尸啃噬干净。在我们动手杀它之前，丧尸已经一脑袋往一根木桩上栽去。我们一把火烧了柴房，把获救的人送去了医疗站。

## 全能快递员（左方数学加油站）

### 01.全能快递员（5143）

一个旅人正用热切的眼光看着我们。我们有些紧张地问他发生了什么事。旅人拉着一个孩子的手，看起来应该是这人的儿子，孩子一手还拿着一本书。

“那什么……你们会不会三角函数？”旅人憨厚地挠了挠头。

┣━━►1：辅导功课交给我（需要智力>25才可选。+400见闻）

┃ 旅人告诉我们，他不希望孩子长大以后，除了打杀丧尸，什么都不会，才坚持让他学习知识。我们很钦佩他。

┗━━►2：抱歉，不会（结束事件）

“孩子，长大以后你可不能像他们这样，连这都不会，多丢人啊。”咳咳……伤害不高，侮辱性极强。

## 全能快递员2（右方养鸡场）

### 01.全能快递员2-丢失的鸡（5144）

一个村民正用热切的眼光看着我们。我们有些紧张地问他发生了什么事。

“你们的身手不错吧？”我们点点头，以为有杀丧尸之类的工作要交给我们，谁知——

“我家的鸡丢了，能帮我找找吗？”说完，还塞给我们一幅画。画功相当糟糕。

┣━━►1：嘲笑画工（需要没去牛棚找鸡才出现该选项。回到当前节点）

┃ 村民白了我们一眼，仿佛是在说我们不识货。

┣━━►2：答应帮忙（进入事件全能快递员2-丢失的鸡2（5145））

┃ 虽然这要求有些不着调，我们还是答应了。

┗━━►3：不关我事（结束事件）

我们才不是干这种事儿的队伍。

### 02.全能快递员2-丢失的鸡2（5145）

我们要去哪找鸡呢（怎么感觉怪怪的

┣━━►1：去牛棚找（-25分）

┃ ┗━━►三分之一概率：没有找到，只有一地鸡毛，我们考到它跑去了谷仓（回到当前节点）

┃ ┗━━►三分之一概率：没有找到，只有一地鸡毛，我们考到它跑去了后院（回到当前节点）

┃ ┗━━►三分之一概率：终于找到了，鸡崽子我要炖了你（进入事件全能快递员2-丢失的鸡3（5146））

┣━━►2：去后院找（-25分）

┃ ┗━━►三分之一概率：没有找到，只有一地鸡毛，我们考到它跑去了谷仓（回到当前节点）

┃ ┗━━►三分之一概率：没有找到，只有一地鸡毛，我们考到它跑去了牛棚（回到当前节点）

┃ ┗━━►三分之一概率：终于找到了，鸡崽子我要炖了你（进入事件全能快递员2-丢失的鸡3（5146））

┣━━►3：去谷仓找（-25分）

┃ ┗━━►三分之一概率：没有找到，只有一地鸡毛，我们考到它跑去了后院（回到当前节点）

┃ ┗━━►三分之一概率：没有找到，只有一地鸡毛，我们考到它跑去了牛棚（回到当前节点）

┃ ┗━━►三分之一概率：终于找到了，鸡崽子我要炖了你（进入事件全能快递员2-丢失的鸡3（5146））

┗━━►4：不找了！（结束事件）

### 04.全能快递员2-丢失的鸡3（5146）

我们帮忙找到了鸡，村民很高兴。我们应该要点什么报酬吗

┣━━►1：给我炖只鸡（+6口粮。结束事件）

┣━━►2：money（+233零件。结束事件）

┗━━►3：就当做好事吧（+1道德。+200见闻）

## 吃了没文化的亏（左上方问号事件）

### 01.吃了没文化的亏（5147）

我们发现了一个带着电子锁的柜子，居然还有电，电子锁还在有序运作着。

┣━━►1：破坏电子锁（随机一人受伤。结束事件）

┃ 啧，居然自爆了，小型炸弹虽然不致命，单把我们炸了个灰头土脸的同时，柜子里的东西也全都炸烂了。

┣━━►2：附近找找线索（该选项只可选择一次然后隐藏。-4时。回到当前节点）

┃ 附近的小屋里有一些文件，文件上写的都是灾变前的文字，不巧的是这种文字我们不认识。

┣━━►3：找找数字类线索（需要选择选项“附近找找线索”或“仔细思考一下”才出现该选项。进入事件吃了没文化的亏2（5148））

┃ 我们把文件上的数字部分全都记下来，看不懂没关系，穷举法永远的神。

┣━━►4：仔细思考一下（需要智力>15才可选。回到当前节点）

┃ 我们思考了一下，虽然文字不认识，但是数字我们认识啊

┗━━►5：太难了，算了（结束事件）

### 02.吃了没文化的亏2（5148）

找到了几组数字，试试看？

┣━━►1：试试两位数字组合（-20分。回到当前节点）

┃ 不行，不对。显然不是这个组合

┣━━►2：试试三位数字组合（-1时40分。进入事件吃了没文化的亏3（5149））

┃ 我们找到了很多很多书

┗━━►3：试试四位数字组合（-7时30分。回到当前节点）

不行，不对。显然不是这个组合

### 03.吃了没文化的亏3（5149）

里面的东西依然是文件，写满了不认识的字。我们要怎么办

┣━━►1：尝试对照字典破解（50%）（消耗1时）

┃ ┗━━►二分之一概率：⑧行，看不懂，可能是破译方法还不对（回到当前节点）

┃ ┗━━►二分之一概率：通过以前的经验和现有的资料，我们终于看懂了（进入事件吃了没文化的亏4（5150））

┣━━►2：尝试破译（需要智力>18。-4时。进入事件吃了没文化的亏4（5150））

┃ 通过以前的经验和现有的资料，我们终于看懂了

┗━━►3：放弃（结束事件）

### 04.吃了没文化的亏4（5150）

这是一些调查报告，大致是说加油站的负责人和某个职员的太太有染，没什么研究价值。这……就有些尴尬了

┗━━►1：抽象（+700见闻。+75书籍。达成成就“解密游戏”）

我们收获了安慰奖

## 同行（下方采茶加油站）

### 01.同行（5151）

我们目瞪口呆地看着一个人艰难地把一大堆物资往他的小三轮车上装。这三轮车显然超载了，我们很担心下一刻这车就当场散架。

这么艰苦的运输条件，我们很难相信这位兄弟和我们是同行。

┣━━►1：询问情况（回到当前节点）

┃ 原来他真的不是同行，而是货运公司。被丧尸追着逃命要紧，直接把货物扔在了加油站边上。

┣━━►2：同行是冤家，别管他（结束事件）

┗━━►3：提出帮他运货（获得任务（支线）帮助同行（5152））

装货的兄弟看见我们的卡车，眼睛都亮了。

### 02.（支线）帮助同行（5152）

我们帮助这个“同行”把货物运到最近的城市

到达4S加油站（+15口粮，+1蒸馏酒，+1医疗箱）

对方感谢了我们的帮助，还热情地招待我们吃了顿饭。

## 糟心的售后（左下方问号事件）

### 01.糟心的售后1（5153）

我们发现一辆车停在路边，地面上散落着各种零件设备，车主瘫坐在地上，一筹莫展

┣━━►1：怎么了（回到当前节点）

┃ 对方愁眉苦脸地表示，厂家没给说明书，他们不会换。厂家说害怕被丧尸袭击，打死都不愿意亲自来换。

┣━━►2：提议联系厂家（需要选择选项“怎么了”才出现该选项。获得任务（支线）糟心的售后（5154））

┃ 对方车子的油量撑不了来回行驶的路程，所以事情交给了我们。

┣━━►3：提议帮忙换泵（需要选择选项“怎么了”才出现该选项。回到当前节点）

┃ 这个好像是厂家定制的，我们并完全看不懂他是怎么设计的

┗━━►4：祝你好运，掰（结束事件）

### 02.（支线）糟心的售后（5154）

我们要为出故障的司机找厂家要个说法

到达4S加油站（进入事件糟心的售后2（5155））

### 03.糟心的售后2（5155）

我们终于找到了厂家，和他们交涉起来。

即使我们提出可以保护厂家的工作人员，他们还是不愿意派人帮忙更换油泵。

┣━━►1：绑架一个工程师（需要战力>15才可选。回到当前节点）

┃ 被绑的人称自己是个新人，还没学会怎么换泵，去了也没用。而且公司的资本家也不会在乎他这个螺丝钉的生死的

┣━━►2：索要技术资料（需要智力>15才可选。回到当前节点）

┃ 厂家称这是商业机密，无论如何也不能给我们。说要是我们擅自去拿就要找法务部告我们

┣━━►3：威胁向商会告发（需要道德>10。进入事件糟心的售后3（5156））

┃ 看他们的态度，商会的背后怕是也不干净。不过，也许是担心太过给商会惹麻烦，他们妥协了，给了我们一些资料。

┗━━►4：放弃（结束事件）

只能祝福那个还被困在废土的司机好运了

### 04.糟心的售后3（5156）

我们看着手中聊胜于无的油泵资料发愁，这个依然是我们看不懂的东西

但是对方倒是有个技术员愿意尝试。他说他想趁这个机会出去摸鱼，让我们告诉他那个司机在哪

┗━━►1：给他指路（+900见闻。结束事件）

我们给他指了路，他很快就出发了。希望他和司机都顺利

## 别开火（右下方油田加油站）

### 01.别开火（5157）

我们快要进入城市的时候，一辆油罐车晃晃悠悠地向加油站开了过来。离得近了才发现，方向盘后面坐着的那位，已经变成了丧尸。

┣━━►1：开火（随机一人受伤。结束事件）

┃ 这太危险了，子弹击中了车体，擦出的火星在加油站附近成为了导火索。只听”轰“的一声响——幸亏我们的司机当即一脚油门，我们没有同归于尽。但是爆风伤到了我们

┣━━►2：用车逼停这辆车（-25耐久。+500见闻。结束事件）

┃ 在加油站开枪是不明智的行为。我们开车逼停了这辆车

┣━━►3：射击轮胎（需要注意>20。+500见闻。结束事件）

┃ 车辆被击中后很快失控并翻车，在加油站外爆炸了

┗━━►4：全速逃跑（-20车辆耐久。随机一人受伤。结束事件）

我们逃跑时车辆撞向了加油站，迅速发生了剧烈的爆炸，飞溅的碎块和压来的气浪差点把我们的车掀翻

## 圣兽（中间圣兽村）

### 01.圣兽（5158）

草丛中，一个银白色的身影一闪而过。似乎是什么罕见的小动物。

┣━━►1：抓出他（随机一人受伤。结束事件）

┃ 小东西很聪明，兜兜转转把我们引到了树林里，等我们反应过来的时候，已经被狼群包围了。

┗━━►3：看看情况（进入事件圣兽2（5159））

这时我们刚好遇见一群路过的村民。当地村民告诉我们，这是他们村的守护兽，曾经村子被丧尸包围的时候，它还带着野兽来解过围。

### 02.圣兽2（5159）

我们对此很好奇，村民示意我们放下枪，跟着他来到了草丛深处

银白色的小东西显然注意到了我们，它淡定地扫了我们一眼，趴下睡着了。我们这才发现，它的周围，有一群野狼正替它警戒着。

┣━━►1：给它们喂食（-5口粮。回到当前节点）

┃ 狼群闻了闻我们给的人工合成粮，嫌弃地嗤了一声。

┣━━►2：撸它的毛（回到当前节点）

┃ 狼群向我们发出了警告的吼声，我们不敢撸。

┣━━►3：问村民怎么向它示好（获得任务（支线）丧尸猎人（5160））

┃ 村民建议我们猎一只没怎么腐烂的丧尸来。我们：？？？

┗━━►4：和狼说话（需要队伍有动物密友特质。获得任务（支线）丧尸猎人（5160）。达成成就“与狼共舞”）

建议我们猎一只没怎么腐烂的丧尸来。我们：？？？

### 03.（支线）丧尸猎人（5160）

我们要去猎一只丧尸给圣兽（？）吃

到达任务目标地点（丧尸血量70。进入事件【工具】添加任务（5161））

### 04.【工具】添加任务（5161）

虽然觉得有点不可思议，我们还是想办法弄了只“新鲜”丧尸（获得任务（支线）丧尸猎人2（5162））

//这个写法是因为战斗后只能进入事件而不能获得任务，所以要进入一个工具事件，让工具事件获得任务

### 05.（支线）丧尸猎人2（5162）

我们得把“新鲜”的丧尸带回去喂“圣兽”

到达圣兽村（随机一人+400见闻。+1核心。结束事件）

狼群撕下最新鲜的丧尸肉进献给银白色小兽，然后各自吃了起来。小兽吃了几口，让狼群去取了点东西给我们。我们惊了，这不是核心吗!

## 先救谁？（中间爱狗加油站）

### 01.先救谁？（5163）

这个加油站的排水系统显然设计得不怎么样，这才下了一会儿雨，地面就被水淹了。

正犹豫要不要开进去的时候，我们看见水里有个人手忙脚乱地扑腾着，旁边还有一只狗。

┣━━►1：救人（+25水。结束事件）

┃ “快！快救我的狗！”获救的人有些错乱，我们七手八脚地按住他，他才冷静下来，看着他的狗施施然游上了岸。那人抱着狗向我们道谢。

┣━━►2：救狗（达成成就“傻子”。结束事件）

┃ 我们是不是傻了，狗又不是不会游泳。那人眼看着没救了沉了下去

┗━━►3：我怕水（-1道德。结束事件）

## 货物风云（左上方纯水加油站）

### 01.货物风云-捡漏（5164）

路过一家几乎只剩个空壳的小工厂时，几个忙碌的人影引起了我们的注意。

┣━━►1：观望一下（需要注意>12。回到当前节点）

┃ 这些人正从小工厂里搬出一箱箱的货物，运到一辆大货车上。

┣━━►2：去看看（+150见闻。进入事件货物风云-捡漏2（5165））

┃ 搬货的人对我们的出现有些警惕，却也没有敌对的意思，看着我们的车子犹豫着。

┗━━►3：离开（结束事件）

### 02.货物风云-捡漏2（5165）

从货箱看不出里面是什么，四面漏风的小工厂应该已经被他们搬空了。

┣━━►1：直接询问（回到当前节点）

┃ 比起刚才的警惕，他们显得非常紧张，我们费劲听懂了他们正在帮雇主运货的意思。他们也不知道里面装的是什么，但这单生意很赚钱。

┣━━►2：自己进工厂找线索（进入事件货物风云-捡漏3（5166））

┃ 没有人阻止我们进入小工厂，但搜了一大圈之后我们一无所获，满地的碎玻璃和散落的小瓶子似乎正在嘲笑我们。

┗━━►3：偷看货物（需要注意>18。回到当前节点）

我们趁他们不注意，偷偷用了点手段，发现里面装的居然是……水。纯度挺高。

### 03.货物风云-捡漏3（5166）

就在我们两边有一搭没一搭地耗着的时候，看起来像是他们中带头的那个人突然鼓起勇气，问我们能不能帮忙护送他们。

┣━━►1：有什么好处（回到当前节点）

┃ 带头的人愿意给我们一两个货箱的货物作为报酬，反正废土上的货物有什么损失都是正常的。

┣━━►2：可以（获得任务（支线）可疑的货物（5167）。1时后进入事件【工具】可疑的货物-偷看（5168））

┃ 他们很高兴，搬货的速度都快了一些。

┗━━►3：拒绝（结束事件）

他们也没显得多失望，摆摆手当作告别。

### 04.（支线）可疑的货物（5167）

运输队给了我们两个货箱，还挺沉。

到达暮色驿站（+1200零件。进入事件货物风云-可疑的货物（5169））

我们到达了目标城市，从衣着就能看出，那个雇主非常有钱。奇怪的是，他的身边站着的不仅有安保人员，居然还有穿医护人员衣服的人。他们很快交付了报酬

### 05.【工具】可疑的货物-偷看（5168）

传统艺能时间到，没人在意这些货物是什么吗

┣━━►1：偷看一下（该选择只可选择一次然后隐藏。-1道德）

┃ 我们无论如何都想不明白，为什么里面装的全是……水。用非常小的瓶子装的水。

┣━━►2：私吞货物（需要选择选项“偷看一下”才出现该选项。+80水。结束事件）

┃ 这个货箱有被标记过，应该不是运输队做的手脚。唯一值得欣慰的是，水的纯度很高，喝它不容易得病。

┗━━►3：走了走了（返回）

### 06.货物风云-可疑的货物（5169）

那雇主除了这批货以外，还有一批货要派人去取，问我们是不是有兴趣，报酬很丰厚。

┣━━►1：询问是什么货物（回到当前节点）

┃ 雇主突然收了笑容，严厉地盯着我们。这是个不准问的问题。

┣━━►2：还是运水？（需要偷看过货物才出现该选项。敌方血量200。结束事件）

┃ 雇主突然命令附近所有的安保人员攻击我们

┣━━►3：答应取货（+1000零件。获得任务（支线）可疑的货物-取货（5170））

┃ 雇主给了一笔可观的定金，承诺取到货之后的报酬更值得期待。

┗━━►4：拒绝取货（结束事件）

总觉得这事儿怪怪的，还是不要掺合了。

### 07.（支线）可疑的货物-取货（5170）

我们要去这里取货，那批神秘的货物

到达任务目标地点（进入事件货物风云-可疑的货物2（5171））

### 08.货物风云-可疑的货物2（5171）

和之前的小工厂如出一辙，这里也是个四面漏风的小工厂。我们一眼就能看见，货箱整整齐齐码放在工厂里。

┣━━►1：回去交货（获得任务（支线）可疑的货物-送货（5172））

┃ 我们麻利地搬完了货

┣━━►2：偷看一下（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 里面装的全是……水。用非常小的瓶子装的水。每一箱都是。

┣━━►3：用特殊手段观察一下（需要智力>12才可选。回到当前节点）

┃ 我们用特殊的设备观察了箱子里面，应该不会留下任何痕迹。里面装的全是……水。用非常小的瓶子装的水。每一箱都是。

┗━━►4：把货箱封好（需要选择选项“偷看一下”才出现该选项，该选项只可选择一次然后隐藏。消耗4时。回到当前节点）

希望雇主不要太仔细看吧，勉强看起来像那么回事。

### 09.（支线）可疑的货物-送货（5172）

我们要去这里送货，那批神秘的货物

到达疫苗村

┗━━►进入事件货物风云-可疑的货物3（5174）（没直接偷看）

┗━━►进入事件货物风云-败露（5173）（直接偷看货物）

### 10.货物风云-败露（5173）

和上次一样，雇主、安保和几个医护一起来接的货。我们把货交给了雇主的人，他们仔细检查起来，果然发现箱子被动过的痕迹

┣━━►1：指出货箱是完整的（需要偷看后封好货箱。进入事件货物风云-可疑的货物3（5174））

┃ 我们没有拿走任何货，雇主找不到箱子是我们动的证据

┣━━►2：谎称不知情（需要口才>12。进入事件货物风云-可疑的货物3（5174））

┃ 我们没有拿走任何货，雇主找不到箱子是我们动的证据

┗━━►3：问为什么货箱里都是水（敌方血量200。结束事件）

我们承认货是我们动的，只是觉得货的内容奇怪而已，没有拿走任何东西，雇主很生气。

### 11.货物风云-可疑的货物3（5174）

我们已经完成了雇主的要求

┣━━►1：报酬呢（该选项只可选择一次然后隐藏。随机一人+2000见闻。+2000零件。回到当前节点）

┃ 货物确认无误。我们得到了报酬。

┣━━►2：离开（需要选择选项“报酬呢”才出现该选项。结束事件）

┃ 虽然这件事整个透露出诡异，但是也没什么我们能做的了。也许我们当初应该偷看一下货物

┗━━►3：这事儿没完（需要选择选项“报酬呢”，且在第二次偷看机会时偷看才出现该选项。）

这事很明显不对劲，我们得跟踪他们一下

//至此货物风云事件结束，因为后文没有被前文调用。奇怪的是我在刚入坑的时候达成了它的成就“刚直不阿”？？？说明可以做到后续剧情……我懵了……

### 12.货物风云-可疑的货物4（5175）

这事儿太怪了，真的很怪，我们还得继续追查下去

┣━━►1：

┃

┣━━►2：

┃

┗━━►3：

### 13.货物风云-货物的去向（5176）

有趣的是，雇主的人把货运出城之后，又通过秘密小道，把货运回了城里的库房。

┣━━►1：

┃

┣━━►2：

┃

┗━━►3：

### 14.货物风云-迷宫（5177）

到处都是巨大的货柜和障碍物，把二楼的路堵得水泄不通。我们甚至怀疑，这一层平时有没有人在使用。

我们看了一下通往一楼的楼梯的大致方位后，艰难地往那个方向前进。

┣━━►1：

┃

┣━━►2：

┃

┗━━►3：

### 15.货物风云-货物的去向2（5178）

库房只有一层有使用的痕迹，相对干净整齐些，二层的杂物堆得到处都是。

┣━━►1：

┃

┣━━►2：

┃

┗━━►3：

### 16.货物风云-货物的去向3（5179）

摆弄了一会儿设备，我们发现一个刚好能卡住小瓶子的卡槽。试着卡了一个小瓶子进去，按了一下启动按钮，只听咯嗒一声。

小瓶子完好无损，只是透明的瓶身上，多了一些印记，有一个医用标记，和一些文字。

┣━━►1：

┃

┣━━►2：

┃

┗━━►3：

### 17.货物风云-货物的去向4（5180）

毫无疑问这是个制造假冒伪劣疫苗的窝点。我们无言离开库房，即使知道真相又能如何？

┣━━►1：

┃

┣━━►2：

┃

┗━━►3：

### 18.货物风云-货物的去向5（5181）

库房终于有了动静，我们看到一些人从库房取走了几个货箱的“完成品”，幸或不幸的是，他们不是要运出城，而是直接在城里出售。

┣━━►1：

┃

┣━━►2：

┃

┗━━►3：

### 19.货物风云-怒火（5182）

这时候，对面出售药剂的人想要再偷偷息事宁人已经太迟了。他们立刻偷偷派人去通知雇主。

正在他们火冒三丈地来声讨我们的时候， 市长也听到动静带人来看情况。

┣━━►1：

┃

┣━━►2：

┃

┗━━►3：

### 20.货物风云-怒火2（5183）

不顾秘书的阻拦，市长亲自带队去我们揭发的库房查看。身后跟着大商人和几个医护人员，和一大群看热闹的市民。

┣━━►1：

┃

┣━━►2：

┃

┗━━►3：

### 21.货物风云-怒火3（5184）

果然，商人那边反应了过来，企图往我们身上泼脏水，一转头却连我们的影子都找不着了。

我们趁着混乱逃离现场。没成想的是，市长的秘书居然已经在车子那里等我们了。

我们正要拔枪，他却说市长想要见我们。

┣━━►1：

┃

┣━━►2：

┃

┗━━►3：

### 22.货物风云-尾声（5185）

我们再次回到了城里，到了市长的官邸

“已经有几百人被注射了这种药剂。”市长开门见山，“我希望你们不要到处声张，引起恐慌。”

他做了个手势，暗示可以有封口费

┣━━►1：

┃

┣━━►2：

┃

┗━━►3：

## 疫苗村（左上方疫苗村）

### 01.疫苗村-购买疫苗（5186）

这里在售卖疫苗，据说可以抵御丧尸化

┣━━►1：购买一剂（需要持有1000零件才可选，但不消耗。达成成就“有点大病”）

┃ 你是不是有点大病，要是有这种东西，现在还会是这个鬼末日吗

┗━━►2：离开

## 马戏团（中间废土马戏团）

### 01.马戏团-观看演出（5187）

眼前奇特的帐篷式建筑群，和大门口的彩灯，令人啧啧称奇。通过门口贴着的说明，我们得知这是看马戏表演的地方。门牌上写着

（1）杂技表演：惊险刺激，绝对超值

（2）小丑表演：有惊无险，合家欢乐

（3）动物表演：面向大众，注意风险

┣━━►1：买一张杂技表演票（-1时。-300压力。-700零件）

┃ 这场表演实在是太好看啦，惊险刺激又不失欢乐，我们几乎把所有烦恼都忘到了九霄云外

┣━━►2：买一张小丑表演票（-1时。-70压力。-150零件）

┃ 这表演也就差强人意吧，不过这么便宜还要啥自行车

┣━━►3：买一张动物表演票（-25零件）

┃ ┗━━►二分之一概率：还挺有意思的，票价也便宜。就是觉得这些凶猛的动物离人这么近，有一定的风险（-40压力）

┃ ┗━━►二分之一概率：还说门票怎么这么便宜，一只动物冲出了笼子，这也太危险了。让人血压飙升（+50压力）

┗━━►4：离开（返回）

### 02.马戏团-忠实观众（5188）

我们在大门口发现一个鬼鬼祟祟的人，隔着栅栏门往里张望。

┣━━►1：和他搭话

┃ ┗━━►进入事件马戏团-忠实观众2（5189）（选择选项“看看他在干嘛”）

┃ ┗━━►他看起来在关注着什么，并没有时间理我们（未选择选项“看看他在干嘛”。回到当前节点）

┣━━►2：看看他在干什么（该选项只可选择一次然后隐藏。-1时。回到当前节点）

┃ 他的这个位置，是唯一从大门口可以看见通往后台的小道的位置。等了一会儿之后，他突然兴奋了起来，拼命向里面喊叫，挥手。

┗━━►3：离开（返回）

### 03.马戏团-忠实观众2（5189）

这人终于有工夫搭理我们了。他是马戏团的忠实观众，尤其喜欢那位女驯兽师。

┣━━►1：眼光不错啊（回到当前节点）

┃ 女驯兽师确实长得很漂亮，我们由衷地夸赞了一句，没想到这人反而警惕地挥着拳，让我们不要打她的主意。

┣━━►2：你很了解马戏团的成员？（回到当前节点）

┃ 他对马戏团的人如数家珍，但对魔术师颇有微词。魔术师长得很帅，难怪这人很有危机感。

┗━━►3：不只是“喜欢”这么简单吧（需要选择选项“眼光不错啊”和“你很了解马戏团的成员？”才出现该选项。进入事件马戏团-忠实观众3（5190））

我们调侃地笑着，他倒是不好意思地挠了挠头。他确实想追求女驯兽师。

### 04.马戏团-忠实观众3（5190）

实际上，女驯兽师对他不是没有兴趣。这人想办法递了信，约姑娘吃饭，人家答应了，可他不知道到时候该怎么表现。

┣━━►1：必须是“霸道总裁”啊（-1智力。返回）

┃ 这位鼓起勇气给姑娘来了个壁咚，被鞭子抽得满地找牙。

┣━━►2：给她来点情话（-1智力。返回）

┃ 这位张口就来，“你这么完美，就只有一个缺点……缺点我。”姑娘听了整个愣住。嗯，没挨揍就算不错了。

┣━━►3：“钞能力”听说过吗（-1智力。返回）

┃ 看见他努力把几大盒零件码在姑娘面前的时候，我们才知道他真的不懂“钞能力”。姑娘吓得转身就跑，这位手忙脚乱地收着他的零件盒，没追上人家。

┣━━►4：先交个朋友，适当关心，别勉强自己（需要了解女驯兽师才出现该选项。+600见闻）

┃ 两人交流挺愉快，这位送了姑娘一个小药箱，里面是他特地调配的常用药。那些药品我们看得都有些羡慕。他高高兴兴地感谢了我们的建议。

┗━━►5：我再考虑一下（返回）

### 05.马戏团-旧时代的演出（5191）

又是看马戏表演的一天。表演照例获得了满堂彩。然而，在离我们的坐席不远的小角落里，有个人不但没有喝采，反而叹气摇头。

┣━━►1：和他聊聊（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 这人看过大灾变前的马戏表演，那时他还小，表演给他留下了非常深刻的印象。他总觉得，如今的马戏团表演，差了点什么。

┣━━►2：旧时代是什么样的？（需要选择选项“和他聊聊”才出现该选项。进入事件马戏团-旧时代的演出2（5192））

┃ 我们和他把每一场表演的内容都回忆了一遍，节目单大致和他幼时记忆中的对得上。我们听了很久，他似乎是想表达，旧时代的马戏表演更加有内涵，不像现在只是干巴巴的把各种复杂的动作堆叠上去。不过这些，说了等于没说

┣━━►3：杠精？（需要选择选项“和他聊聊”才出现该选项。-1口才。回到当前节点）

┃ 见我们不屑的样子，那人也没争辩。可能觉得我们才是杠精

┗━━►4：离开（返回）

### 06.马戏团-旧时代的演出2（5192）

要是能这么容易想到问题，他也不用想破头了。我们不觉得失望，只是有些好奇。

┣━━►1：提议去找马戏团职员聊聊（回到当前节点）

┃ 他试过了，但仅仅是“和小时候看的感觉不一样”这种模棱两可的话，得不到马戏团的回应。不过令人惊讶的是，马戏团的表演者们也觉得现在的表演“干巴巴的”

┣━━►2：有没有档案室什么的（需要智力>10才可选。进入事件马戏团-旧时代的演出3（5193））

┃ 既然是旧时代的东西，那最有可能发现线索的地方就是档案室了。如果马戏团有这样的地方的话

┗━━►3：离开（返回）

### 07.马戏团-旧时代的演出3（5193）

我们来到了马戏团后台的书籍区，看着一排排书架瞠目结舌，幸亏有字母顺序索引，分类做得比较详细

┣━━►1：找“马戏”关键词（回到当前节点）

┃ “马戏”分类的书籍数量非常少，都是一些基本的介绍，没什么有用的线索。

┣━━►2：找“表演”关键词（回到当前节点）

┃ 旧时代的表演可多了，电影、电视剧、话剧、音乐剧...马戏只占了特别小的比重，没什么有用的线索

┣━━►3：找“艺术”关键词（回到当前节点）

┃ 这个范围太笼统了，但是美术分类就看得我们头晕目眩。

┣━━►4：找“非遗”关键词（需要向团长了解马戏团的过去才出现该选项。进入事件马戏团-旧时代的演出4（5194））

┃ 我们愣了几秒才明白这个关键词是什么意思，抱着那么一线希望，我们翻找着，很快发现了线索——恒星马戏团。

┗━━►5：也许我们需要更多线索（返回）

### 08.马戏团-旧时代的演出4（5194）

能在“非遗”占有一席之地的马戏团引起了我们的关注。仔细阅读之后，我们认为也许发现了关键缺失的部分——这个马戏团，比如今的马戏团，多了编剧和导演。

┣━━►1：这是什么意思？（回到当前节点）

┃ 那个人激动了起来，他也想到了那一丝缺失感的关键：恒星马戏团的整场剧目连起来，是一个完整的故事。这是一个关于回家的故事，杂技表演表现得是在外的艰辛，小丑表演表现得是回家的困难，动物表演表现得是回到家后的温暖。而现在各个表演之间毫无关联，只是单纯地在展示演员们的技术而已

┣━━►2：上哪儿去找编剧和导演？（回到当前节点）

┃ 没人知道，这两个职业对我们这个时代来说，太陌生了。

┣━━►3：查一下记录中的编剧和导演资料（回到当前节点）

┃ 很遗憾，档案室中查不到。

┣━━►4：把这件事告诉马戏团的人吧（返回）

┃ 这是个好主意，我们去找团长商量一下吧

┗━━►5：算了好麻烦（返回）

### 09.马戏团团长-见面（5195）

我们见到了马戏团团长，他穿着非常夸张的戏服

┣━━►1：关于女驯兽师？（需要得知她的追求者在追求她这事才出现该选项。回到当前节点）

┃ 一提到这个女驯兽师，马戏团团长就精神了起来，“那可是我们马戏团的招牌啊，你不知道她有多少追求者，好多人看表演都是冲着她来的”，不过他话锋一转，“是个好女孩啊，那么多有钱人想带她走，不过她一不看重钱二不喜欢花里胡哨的东西。她似乎只是喜欢真诚

┣━━►2：关于马戏团的过去？（需要寻找档案室后才出现该选项。该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 马戏团团长似乎非常喜欢这个话题，他的话匣子立刻就打开了。他给我们讲了很多关于这个马戏团的故事，关于他们从联合都市迁移到雷雨城，因为各种机缘巧合不得不离开当地，最后定居在了暮色谷底中的故事。他还特意提到他们的马戏团早在大灾变开始前就存在了，当时还被称为“非遗”之类的什么东西

┣━━►3：和他闲聊（回到当前节点）

┃ 他是个很健谈的人，尽管我们只是一名普通观众，他还是向我们介绍了这里的所有娱乐项目，并且还神秘兮兮地提醒我们别去看动物表演，那里是专门留给喜欢贪小便宜的人的。当然他也有提到他自己的艺术追求，觉得现在这些表演太“干巴巴”了，他自己觉得应该给表演注入更多“灵魂”。虽然他说的这些，我们是完全不懂就是了

┣━━►4：关于恒星马戏团（需要把非遗一事告诉马戏团的人才出现该选项。该选项只可选择一次然后隐藏。进入事件马戏团团长-寻找故事（5196））

┃ 一说到这个词，马戏团团长一下子就激动了

┣━━►5：关于新剧本（需要存在任务（支线）寻找马戏团剧本（5202）才出现该选项。进入事件马戏团团长-寻找故事4（5199））

┗━━►6：离开（返回）

### 10.马戏团团长-寻找故事（5196）

我们带来的线索引起了马戏团的注意，他们尽管对于“恒星马戏团”这个词很有印象，但是似乎不知道自己的档案室还记载着这种资料。对于马戏团的历史他们似乎都是经过口耳相传传承下来的

┣━━►1：听说过编剧和导演吗（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 马戏团成员也都不知道这两个职业是做什么的，大家根据马戏爱好者的记忆线索，推测是创作故事的职业。

┗━━►2：你们有没有兴趣将这种艺术形式重现一下（需要选择选项“听说过编剧和导演吗”才出现该选项。进入事件马戏团团长-寻找故事2（5197））

现在的生意很不错，即使马戏团不打算调整表演策略，也不愁养不活自己。创作故事看起来是个挺麻烦的工作，就算马戏团不愿意投入精力也无可厚非。我们对此并不乐观

### 11.马戏团团长-寻找故事2（5197）

出人意料地是，马戏团团长却表现出了兴趣。“你们带来的资料很有价值。”马戏团团长沉默半晌，终于开口了，“如果仅仅是换一种表演方式，我并不打算去尝试。但是，作为旧时代的遗民，我希望能够复现祖辈的遗产。”

说着，他看向马戏团的成员，“当然，这需要大家都同意帮我才行”。不一会，成员们肃然答应。看来马戏团团长在这些成员中具有很高的威望。

┣━━►1：那你们也许需要创作新的故事（该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 这个提议我们自己都觉得不靠谱，这个时代已经这么艰难了，谁还有余裕去写故事。

┣━━►2：我们似乎很多余（+2000见闻。返回）

┃ 这个是属于他们的故事，我们做到这一步就可以了

┗━━►3：我们也许帮得上忙（需要选择选项“那你们也许需要创作新的故事”才出现该选项。进入事件马戏团团长-寻找故事3（5198））

### 12.马戏团团长-寻找故事3（5198）

“太好了，太感谢你们了！我一定有重谢！”，团长非常高兴，“我觉得我现在就有一个非常棒的想法！”。

他开始在他的笔记本上奋笔疾书起来，“我构想了一个绝佳的剧情，我要创作一个关于废土大陆复兴的故事”，他顿了顿

“首先，我们需要一些丧尸，用来做表演。然后我们需要一种对抗丧尸的手段，必须要和平，不然丧尸不能一直用，最好是能让他们失去战斗力的。最后我们需要一种能消灭丧尸的工具，但是不能是枪，要足够生态。”看起来他的要求真的很多

┗━━►1：这么多东西....（获得任务（支线）寻找马戏团剧本（5202）和（支线）抓捕丧尸（5203）。进入事件马戏团团长-寻找故事4（5199））

### 13.马戏团团长-寻找故事4（5199）

“怎么样我们的创作素材找来了吗！”团长激动地问我们，“丧尸，让丧尸失去力量的物品，优雅地消灭丧尸的工具”

┣━━►1：我带来了丧尸（需要不存在任务（支线）抓捕丧尸（5203）才可选该选项。该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “很好，他们就负责扮演丧尸，哈哈哈！”，他似乎想讲个笑话，但是并没有任何人笑

┣━━►2：我带来了一种让丧尸失去战斗力的工具（需要在神秘歌曲事件中获得录音。该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ “居然还有这种东西”整个马戏团的人都看呆了，“如果这些东西能批量生产，消灭丧尸也许不是梦。这就是艺术高于生活吗！”

┣━━►3：我带来了一种不血腥的消灭丧尸的工具（需要在戴夫村向村民要几株植物。该选项只可选择一次然后隐藏。回到当前节点）

┃ 看着植物将丧尸吞噬，我们都惊呆了。“这下子不用担心，如果真的要把丧尸杀掉，舞台上血肉横飞的情况了。”马戏团团长顿了顿，“这会吓到小孩子的”

┣━━►4：都齐了吧（需要选择选项“我带来了丧尸”和“我带来了一种让丧尸失去战斗力的工具”和“我带来了一种不血腥的消灭丧尸的工具”才出现该选项。-3时。进入事件马戏团团长-故事（5200））

┗━━►5：暂时还没（回到事件马戏团团长-见面（5195））

//注意：戴夫村要的是植物！不是要种子！然后村民会回答你植物不能移动，要用种子，这个你不用管，不用买种子，只要选择了那个要植物的选项就行了。

### 14.马戏团团长-故事（5200）

很快剧目就编排好了，驯兽师开始驱赶着丧尸，小丑在音乐的掩护下穿插于尸群中，他们表演了一群在废土世界中穿行的人。这些人为废土中各个孤立的城市运送货物，传递信息。

在他们的帮助下，废土的城市逐渐打破孤立。随后杂技演员们扔出食肉植物，精准地“消灭”了丧尸们，象征着废土世界重新复兴了。

┗━━►1：真是太精彩了！（进入事件马戏团团长-故事2（5201）。达成成就“戏剧梦”）

### 15.马戏团团长-故事2（5201）

马戏团团长长出一口气。所有人都执着于“我们不会创作”，“没有编剧导演这样的职业”。我们确实不会创作，但能在这个时代活下来，每个人都是一个故事。

马戏团团长重重地感谢了我们。毕竟我们也给他带来了一个生财之道

┗━━►1：旅程还要继续（+3000见闻。+4核心，+2000零件）

### 16.（支线）寻找马戏团剧本（5202）

我们要寻找一些剧本，一些有趣的故事，给马戏团的人进行创作。需要一些丧尸，然后我们需要一种和平的对抗丧尸的手段，最后我们需要一种不血腥的能消灭丧尸的工具

到达马戏团

且在该城市进行【去见团长】

### 17.（支线）抓捕丧尸（5203）

我们要为马戏团的表演抓捕一些丧尸

到达任务目标地点（丧尸血量10）

丧尸抓到了，我们可以回去向马戏团团长复命了

### 18.马戏团-雇佣杂技团成员（5204）

这里提供着废土上特有的雇佣服务。马戏团的成员一般注意力比较有优势（小丑除外）

┣━━►1：雇佣杂技演员

┃ ┗━━►这个成员已经被雇佣了（拥有杂技演员）

┃ ┗━━►-950零件。获得杂技演员。（未拥有杂技演员）

┣━━►2：雇佣驯兽师

┃ ┗━━►这个成员已经被雇佣了（拥有驯兽师）

┃ ┗━━►-950零件。获得驯兽师（未拥有驯兽师）

┣━━►3：雇佣小丑

┃ ┗━━►这个成员已经被雇佣了（拥有小丑）

┃ ┗━━►-50零件。获得小丑。10时后进入事件（工具）小丑笑话（未拥有小丑）

┣━━►4：购买珍兽（进入事件【珍兽商人】（9256））

┣━━►5：购买狗狗（进入事件【狗商人】（9257））

┗━━►6：算了（返回）

//写法很奇怪，写的是有人物时可招募，没人物时提示已被雇佣，但运行时又没问题

### 19.（工具）小丑笑话（5209）

┗━━►1天后回到当前节点（没有小丑）

┗━━►达成成就“笑话”（有小丑）

┗━━►三分之一概率：小丑讲了个笑话，一般好笑吧。（压力值下降）（-10压力。16时40分后回到当前节点）

┗━━►三分之一概率：小丑讲了个笑话，真是笑死人了。（压力值大幅下降）（-80压力。20时后回到当前节点）

┗━━►三分之一概率：小丑讲了个笑话，不仅不好笑，反而让人火大。（压力值上升）（+30压力。1天12时40分后回到当前节点）

## 角斗场（中间废土角斗场）

### 01.角斗场-参与角斗（5205）

这里是一个废土上的角斗场，人们通过在这里互相战斗取乐。门口的入场版写着：

低端场——入场费40，胜者奖励200

高端场——入场费400，胜者奖励2000

观众席——门票200

┣━━►1：参加一局低端局

┃ ┗━━►我们赢太多了，主办方不允许我们再参赛了（拿走7次高端局的奖金）

┃ ┗━━►-1时。-40零件

┃ ┗━━►敌方血量100。进入事件角斗场-角斗胜利2（5207）（参加4次低端局）

┃ ┗━━►未参加4次低端局

┃ ┗━━►三分之一概率：敌方血量40。进入事件角斗场-角斗胜利（5206）

┃ ┗━━►三分之一概率：敌方血量80。进入事件角斗场-角斗胜利（5206）

┃ ┗━━►三分之一概率：敌方血量150。进入事件角斗场-角斗胜利（5206）

┣━━►2：参加一局高端局

┃ ┗━━►我们赢太多了，主办方不允许我们再参赛了（拿走3次高端局的奖金）

┃ ┗━━►-1时。-400零件（没拿走3次高端局的奖金）

┃ ┗━━►敌方血量200。进入事件角斗场-角斗胜利2（5207）（参加4次低端局）

┃ ┗━━►未参加4次低端局

┃ ┗━━►三分之一概率：敌方血量240。进入事件角斗场-角斗胜利2（5207）

┃ ┗━━►三分之一概率：敌方血量360。进入事件角斗场-角斗胜利2（5207）

┃ ┗━━►三分之一概率：敌方血量700。进入事件角斗场-角斗胜利2（5207）

┣━━►3：买张门票（-80压力。-1时。-200零件）

┃ 真是一场让人看的血脉喷张的比赛啊，看别人受苦果然自己会觉得爽

┗━━►4：离开（返回）

### 02.角斗场-角斗胜利（5206）

我们赢得了比赛，真是太简单啦

┗━━►1：拿走奖金（+200零件。返回）

### 03.角斗场-角斗胜利2（5207）

我们赢得了比赛，真是太简单啦

┗━━►1：拿走奖金（+2000零件。返回）

### 04.角斗场-雇佣打手（5208）

这里提供着废土上特有的雇佣服务。角斗场的成员一般战斗力和注意力都很出众，但是要注意，他们都是一帮亡命之徒

┣━━►1：雇佣暴徒

┃ ┗━━►这个成员已经被雇佣了（拥有暴徒）

┃ ┗━━►-1250零件。获得暴徒。（未拥有暴徒）

┣━━►2：雇佣角斗士

┃ ┗━━►这个成员已经被雇佣了（拥有角斗士）

┃ ┗━━►-1200零件。获得角斗士。（未拥有角斗士）

┣━━►3：雇佣逃犯

┃ ┗━━►这个成员已经被雇佣了（拥有逃犯）

┃ ┗━━►-1350零件。获得逃犯。（未拥有逃犯）

┗━━►4：算了（返回）

//写法很奇怪，写的是有人物时可招募，没人物时提示已被雇佣，但运行时又没问题