



TCR

地球议会共和国 / 海军陆战队

MENACE

星图事件 与奖励手册

选项 / 结果 / 分支概率 / 物品池

游戏机制查阅文档 / 核对整理版

64

事件资源

49

配置启用

15

未启用 / 预留

8

奖励池

- 按事件查看前置条件、选择路径与实际结果
- 分支概率与物品池概率分别列明
- 点击目录或书签跳转；物品按稀有度降序排列

配置启用49项：47个行动结束入口，2个返航回调。

依据本机游戏资源、简中文本与运行代码整理。

适用范围与概率口径见“阅读说明”。

TCR / MENACE

整理日期：2026年10月18日

TCR 视觉主题 · 可检索文字 · 可点击目录 · 分层书签



目录

点击条目可跳转至对应事件或奖励池。PDF 书签提供相同导航。

阅读说明	5
01 配置启用的星图事件	6
地球议会共和国欢迎所有来者	6
海盗藏匿点	6
海盗藏匿点	7
气闸事故	7
外星偷渡者	8
人类偷渡者	8
假钞	8
飞船受损	9
废弃飞船	9
巡航舰状态	10
回收旧物，构建未来	10
发现一名漂浮在太空的科学家	11
矿场	11
玩家受到威胁	11
烧烤派对	12
恐怖分子还是爱国人士？	12
疯子威胁要毁了动力号	13
奥林匹克	13
买点什么？	13
黑洞，孩子	14
小行星上的雕像	14
离开神殿之境	14



与赞-比彻的关系	14
赞-比彻烂摊子	15
神殿之境，赌博之旅	15
神殿之境，六六大顺	15
看完请倒带	16
神殿之境暴风雪援助	16
神殿之境，海盗冒险	17
神殿之境，海盗冒险	17
神殿之境，愤怒海盗	17
离谱小说	18
罢工	18
赞-比彻囚犯	19
中枢囚犯	19
神殿之境囚犯	20
赞-比彻科学家/工业间谍	20
购买娱乐设施	21
这里有书	21
受试者	22
卖杂货嘞	22
科技与狠活	22
我是莫克，我也是赞-比彻的	23
远离火源	23
资源，拜托了	23
破烂换现金	23
越狱	24
算了吧，这里是中枢	24
地球议会共和国对所有人敞开大门	25



02 未启用及预留事件 26

酿酒设备	26
中枢：蓄意抓捕间谍	26
格赖芬格战争罪行	27
气闸事故：掩盖事故	27
中枢的栽赃计划：随机阵营预留	27
宣传活动：派遣队长预留	28
武力示威：派遣战术小组	28
营救流亡军基地囚犯	29
倒流星系选美比赛	30
救援抉择：人员与物资	31
信件	31
神殿之境：管道人属性加成预留	31
神殿之境：管道人损失赔偿	32
神殿之境：管道人事件后续	32
舰队后勤海军陆战队模块测试	32

03 奖励池与物品出现概率 33

奖励对应关系	33
海盗返航：高价值物品池（30种、32个位置）	34
海盗返航：低价值物品池（24种、25个位置）	35
行动与商贩物品池（32种、35个位置）	36
赞-比彻奖励池（31种、35个位置）	37
中枢武器交易池（13把）	38
改造武器池（12把）	38
平价杂物池（5件）	39
科学家奖励池（5件）	39



阅读说明

依据本机当前游戏资源、简中文本和运行代码核对。共收录64个星图事件资源：49个配置启用、15个配置禁用。49个启用资源包括47个行动结束抽选入口和2个派遣返航回调。配置启用的资源列在前，禁用保留配置集中列在末尾；奖励池附在事件之后。

标题采用游戏内简中名称；同名事件标题后的括号是作者添加的阶段或内容说明，网站中与官方标题分开展示。选项保留游戏简中原文，包括原文中的重复字词；动态阵营、星球名称以“〔被指定阵营〕”等说明代替。15个禁用资源中，仅“酿酒设备”和“信件”有该资源自己的官方简中，其余13个的标题及选项标为说明性翻译。

表中分支概率以事件已触发、已选择对应选项为前提；嵌套分支若未另行注明，则以进入该分支为前提。随机条件已按实际取值范围计算，因此个别结果会与游戏提示相差1个百分点。群体情绪效果先随机选取至多指定人数，再让每名入选者分别按所列概率判定；人数不足时按实际人数处理。

“获得N单位人力”指兵员补充。情绪、伤势和军衔效果作用于小队指挥官；“可用”表示满足该事件的角色筛选要求。固定增减与随机增减会明确分开，同一分支中的多项效果一并执行。

事件本身的配置播放率均为100%，但实际出现还受行动次数、角色筛选、是否已发生、候选事件和可生成数量限制，不能据此给出每次行动结束的固定发生率。该配置数值相同的事件保留原顺序。

本次复核：2026-10-18，游戏构建25958176。直接读取当前安装包64个完整事件对象，顶层与嵌套节点均与此前解包一致；同时复核两份相同的简中表及原生调度、回调、角色条件。128项固定选项的可见文字与官方文本一致，5项是动态名称占位，22项是无官方中文的预留内容说明译文。未运行游戏逐项触发。

实装判断分别记录配置开关、正常调度或回调入口、已接通的效果和不可达分支。“未启用”不等于没有脚本；目前15个禁用模板未发现正常触发入口。“购买娱乐设施”的魏武后续条件不可达，不计入实际结果；“矿场”6个未使用的角色预留字段不影响已列出的主结果。“科技与狠活”和“受试者”虽然调用名称含test的效果，物品数组和发放动作均已接通。

查阅方式

阅读目标	查阅位置
判断一个选项的实际收益或代价	查看对应事件的“选项与前置路径”和“直接结果”。
查找某件装备能否从事件获得	查看末尾奖励池，物品按稀有度从高到低排列。
区分配置启用与禁用、预留	未启用事件集中列在第二部分，采用琥珀色表头。



01 配置启用的星图事件

49个配置启用资源，包含47个行动结束候选入口和2个派遣返航回调。先看触发条件，再沿选项及前置路径查看结果；配置启用不等于每次行动后必定触发。

01 地球议会共和国欢迎所有来者

触发要求：已进行至少3次行动，且赢得至少3次行动。

选项与前置路径	直接结果与概率
销毁掉。我们的行动本身，比任何影像都更有说服力。	威望 +15。
选择销毁后 保证别出岔子。	林姆和派克·埃德文均可用时，林姆获得“亢奋”；只有林姆可用时，他获得“受挫”。
作为人力招募宣传素材。	获得私酿酒箱； 79%获得1单位人力，21%获得3单位人力。游戏提示写“20%”，实际判断对应21%。
把素材重新剪接，用各阵营的预备部队替换我方陆战队画面，然后卖给各阵营。	威望 -10，作战能力升级点数 +20；每个已结识阵营信任度 +3；最多3名陆战队员（排除派克·埃德文）各有50%概率获得“受挫”。

私酿酒箱是该招募选项直接配置的奖励，虽然与宣传片情节不相符，仍按实际效果保留。

02 海盗藏匿点

派遣前置

触发要求：已进行至少1次行动，且有可用的海盗小队指挥官。

选项	直接结果
放行。	事件指定的海盗小队指挥官无法参与1次行动；之后触发返航事件。
不予批准。	该海盗小队指挥官获得“士气低落”。



03 海盗藏匿点

返航

派遣的海盗小队指挥官返航后触发，进入事件时恢复可用。下列结果互斥，概率已折算为整个返航事件的概率。

选项与前置路径	直接结果
41% 艰苦时刻会带来意想不到的盟友。	返航队长获得“过度自信”；从海盗返航高价值池获得1件物品。
30.09% 值得一试。	返航队长获得“受创”。该分支提示写“犹豫不决”，实际施加的状态为“受创”。
28.91% 随便谁都能一眼就能看出，他们占了便宜。	从海盗返航低价值池获得1件物品。

触发方式复核：这是派遣角色返航时的回调，不作为独立的行动结束随机入口抽选。

04 气闸事故

营救受困者

触发要求：已进行至少1次行动，作战能力升级点数至少40，威望至少20。

选项与前置路径	直接结果与概率
想办法把人弄出来。	26%进入成功分支，74%进入失败分支。游戏提示写“25%”，实际判断对应26%。
成功分支 我通常“排气”之后也会觉得松一口气。	威望 +12；最多2名队员获得“积极”，排除派克·埃德文。
失败分支 我们必须尝试一下。	作战能力升级点数 -15； 最多15名队员各有10%概率获得“受创”。利瓦和派克·埃德文均可用时，两人都获得“受挫”； 只有利瓦可用时，利瓦获得“悲伤”。
安全第一，把他直接抛出去。	威望 -5。
选择抛出后 就这样吧。	最多3名队员获得“士气低落”，排除刺猬；格赖芬格可用时有50%概率获得“受挫”；刺猬可用时有50%概率获得“亢奋”。



05 外星偷渡者

触发要求：已进行至少1次行动，作战能力升级点数至少25。

选项	直接结果与概率
叫保安。	作战能力升级点数 -15；叙述中的伤亡没有另行扣减人力。
给我们的小队指挥官练练手，正好当热身。	威望 +5；选择一名可用队长，候选排除维特罗思、奥特瓦特和达比。按队长军衔计算成功率：准下士为41%，每晋升一级提高10个百分点，最高91%。成功时获得“意志坚定”，失败时获得“受伤”。
派专家处理：维特罗思	维特罗思可用时出现；必定成功，威望 +5；维特罗思获得“过度自信”；获得异种腺体。
派专家处理：奥特瓦特	奥特瓦特可用时出现；必定成功，威望 +5；奥特瓦特获得“意志坚定”；获得锋刃利爪和几丁质护板。提示写“过度自信”，实际施加“意志坚定”。

06 人类偷渡者

触发要求：已进行至少1次行动。随机抽取两个已结识且尚未消亡的不同阵营；下表的“阵营A / B”对应选项中动态显示的阵营名称。若反复抽取仍无法取得两个不同阵营，事件会提前结束。

选项	直接结果
〔阵营A名称〕	阵营A信任度 +8；阵营B信任度 -5。
〔阵营B名称〕	阵营B信任度 +8；阵营A信任度 -5。
别自找麻烦，把偷渡者处理掉。	结束事件，不改变阵营信任度。

07 假钞

触发要求：已进行至少1次行动，威望至少15，且能匹配一名可用的非陆战队员，排除维特罗思。

选项与前置路径	直接结果与概率
照章办事。	威望 +5；事件指定的1名非陆战队员获得“受挫”。
选择照章办事后 事情办妥就行。	维特罗思可用时，有65%概率获得“积极”。
听你的。	威望 -10；获得假币。
选择听你的后 账面看着还行。我觉得。	琴·赛可用时，有65%概率获得“积极”。



08 飞船受损

触发要求：已进行至少1次行动，作战能力升级点数至少20。

选项与前置路径	直接结果与概率
修吧。	作战能力升级点数 -20；威望 +10。
选择修理后 很好。	博格和派克·埃德文均可用时：80%两人获得“意志坚定”，16%仅博格获得，4%两人均未获得。只有博格可用时，他有80%概率获得“意志坚定”。
别修。	威望 -10。
选择不修后 好。	博格可用时，有50%概率获得“受挫”；派克·埃德文可用时，另有50%概率使威望 +5、晋升点数 +5。两次判定独立。

09 废弃飞船

派遣队员搜查

触发要求：已进行至少1次行动，威望至少10，已雇用至少6名小队指挥官。派遣选项要求至少一名候选队长可用。

选项与前置路径	直接结果与概率
去办。	选择队长；成功率从准下士41%起，每晋升一级提高10个百分点，最高91%。成功时，队长获得“过度自信”，并从行动与商贩池获得1件物品。
派遣失败后的51%分支 至少他们最终能死里逃生！	没有额外数值变化。
派遣失败后的49%分支 至少我们的人活着出来了。	派出的队长获得“受伤”。
不关我们的事。	威望 -10。



10 巡航舰状态

海盗清剿

触发要求：已进行至少1次行动，威望至少10，已雇用至少6名小队指挥官。派遣选项要求至少一名候选队长可用。

选项与前置路径	直接结果与概率
让战术小组就位。	选择队长； 成功率从准下士41%起，每晋升一级提高10个百分点，最高100%。成功时：队长获得“过度自信”，获得行动与商贩池物品1件、3单位人力； 中枢信任度固定 +3，若已结识中枢则再 +3； 其余已结识阵营信任度各 +3。
派遣失败后的51%分支 至少他们最终能死里逃生！	游轮被炸毁；每个已结识阵营信任度 -2。
派遣失败后的49%分支 至少我们的人活着出来了。	派遣队长获得“受伤”；每个已结识阵营信任度 +2；获得1单位人力。
这太冒险了。	威望 -10；萨钦、艾维和阿喀琉斯可用时，各自独立有50%概率获得对应状态：萨钦“受挫”、艾维“受挫”、阿喀琉斯“士气低落”。

11 回收旧物，构建未来

触发要求：已进行至少3次行动，作战能力升级点数至少40。

选项与前置路径	直接结果与概率
就这么办。	51%成功：作战能力升级点数 +30，从改造武器奖励池获得1把武器； 49%失败：作战能力升级点数 -5，没有武器。
失败后 太可惜了。	维特罗思和范普鲁均可用时：80%维特罗思对范普鲁产生“敌意”，16%维特罗思获得“意志坚定”，4%没有额外情绪。只有维特罗思可用时，他有80%概率获得“意志坚定”。这些概率均以已进入失败分支为前提。
眼下我们不能拿资源去冒险。	维特罗思可用时，有50%概率获得“受挫”。



12 发现一名漂浮在太空的科学家

触发要求：已进行至少1次行动。

选项	直接结果与概率
把他带上飞船。	66%获得科学家奖励池中的1件物品； 34%作战能力升级点数 -15。失败后选择“至少他自己去的。”时，刺猬可用则有80%概率获得“亢奋”。
马上驱逐！	威望 -5。达比和派克·埃德文均可用时，达比获得“意志坚定”，晋升点数 +2； 只有达比可用时，达比有80%概率获得“积极”； 只有派克·埃德文可用时，有80%概率晋升点数 +5。

13 矿场

触发要求：已进行至少1次行动，作战能力升级点数至少30。事件从已结识且尚未消亡的阵营中随机指定一个，排除松曲星；无法取得合适阵营时提前结束。

选项与前置路径	直接结果与概率
支援他们。	作战能力升级点数 -25；被指定阵营信任度 +5。后续各阵营的回应无额外数值效果。
不关我们的事。	被指定阵营信任度 -5。
选择不介入后 我们不是来跑腿的。	卡坦和琴·赛均可用时：80%琴·赛对卡坦产生“敌意”，同时卡坦获得“士气低落”； 16%仅卡坦获得“意志坚定”； 4%没有额外情绪。只有卡坦可用时，她有80%概率获得“意志坚定”。

角色配置复核：资源中有6个正文未引用的空标签角色预留字段；不影响上述主结果，不将其视为实际可用的特殊人物分支。

14 玩家受到威胁

触发要求：已进行至少1次行动，威望不高于35，作战能力升级点数至少25。

选项	直接结果与概率
游戏绝不会中断，快修好！	作战能力升级点数 -15；最多1名陆战队员（排除派克·埃德文）有25%概率获得“积极”；最多1名非陆战队员有50%概率获得“亢奋”。
他们先玩会儿纸牌接龙吧。	非陆战队员各有15%概率获得“士气低落”“受挫”“犹豫不决”或“悲伤”；陆战队员（排除派克·埃德文）各有5%概率获得这些状态。两组配置上限均为20名队员。



15 烧烤派对

触发要求：已进行至少1次行动，威望不高于30，作战能力升级点数至少30。

选项与前置路径	直接结果与概率
不惜一切代价抢修。	作战能力升级点数 -20；陆战队员和非陆战队员分别判定“积极”，两组均排除派克·埃德文，每组随机挑选最多2名队员，每人有50%概率触发。
选择抢修后 我接受他们关于那个酥烤芝士三明治的提议。	铁哥和博格均可用时：80%铁哥获得“过度自信”、博格获得“犹豫不决”； 16%仅铁哥获得“过度自信”； 4%没有额外情绪。只有铁哥可用时，他有80%概率获得“过度自信”。
我们有更重要的事情要处理。	排除派克·埃德文，最多20名队员各有10%概率获得“士气低落”“受挫”或“犹豫不决”。
选择不修后 忍着点。	派克·埃德文可用时，有80%概率晋升点数 +5。

16 恐怖分子还是爱国人士？

触发要求：已进行至少4次行动。

选项	直接结果与概率
干掉他。	每个已结识阵营信任度 +3； 最多14名陆战队员（排除格赖芬格）各有25%概率获得“意志坚定”； 事件选中的1名倒流星系小队指挥官（排除格赖芬格）对1名陆战队员产生“敌意”。格赖芬格可用时，有80%概率无法参加1次行动。
放掉吧。	每个已结识阵营信任度 -3；事件选中的1名倒流星系小队指挥官（排除格赖芬格）获得“积极”。格赖芬格可用时，他获得“亢奋”，并获得1单位人力。



17 疯子威胁要毁了动力号

触发要求：已进行至少1次行动。

选项	直接结果与概率
击毙。	最多1名非陆战队员（排除刺猬）有25%概率获得“受挫”； 最多1名陆战队员或卡坦有25%概率获得“积极”。格赖芬格和派克·埃德文均可用时，晋升点数 +5； 刺猬可用时获得“亢奋”； 卡坦可用时获得“士气低落”。
毁掉他的引擎。	最多1名非陆战队员有25%概率获得“积极”； 最多1名陆战队员有25%概率获得“受挫”。萧萧可参与该事件时，有50%概率中枢信任度 -5； 董事会可参与时，独立有50%概率赞-比彻公司信任度 +5。

18 奥林匹克

触发要求：已进行至少3次行动。

选项	直接结果
正好从枯燥的日常中逃离一下。	分别施加“积极”“意志坚定”“过度自信”“亢奋”；每项效果均最多影响1名队员、配置触发率100%，没有目标标签限制。配置不能保证由4名不同队员分别获得。

19 买点什么？

触发要求：已进行至少1次行动，作战能力升级点数大于55。

选项	直接结果
让我们那个前集团员工去试试，看能不能从他们身上捞点什么。	维特罗思可用时出现；作战能力升级点数 -5；从行动与商贩池获得1件物品。
看看琴·赛能不能搞定。	琴·赛可用时出现；作战能力升级点数 -5；获得小队指挥官档案。
买点贵的。	作战能力升级点数 -50；从行动与商贩池获得1件物品。
买点便宜货。	作战能力升级点数 -20；从平价杂物池获得1件物品。
这边搞定了。	结束事件。

奖励池中的具体物品和单件概率见后文；这些选项没有另设奖励成功判定。



20 黑洞，孩子

触发要求：已进行至少1次行动。

选项	直接结果与概率
有趣。	最多20名队员各有15%概率获得“积极”，没有目标标签限制。

21 小行星上的雕像

触发条件：已进行至少3次行动。以下角色互动分别判定，可以在同一次事件中同时出现。

选项与前置路径	直接结果与概率
事件开始时自动执行 —	最多20名陆战队员各有15%概率获得“意志坚定”。
艾维可用，40%概率出现 精卫兵，看到你如此投入战斗，真好。	艾维获得“积极”。
卡坦可用，40%概率自动执行 —	卡坦获得“亢奋”。
海弗力克角色有效，60%概率出现 干得好，海弗力克。	获得3单位人力。

范普鲁、琴-赛的相关互动只有对话，不增加数值效果。

22 离开神殿之境

触发条件：已进行至少5次行动，上一颗所在星球为神殿之境。事件自动执行，无玩家选项。

最多20名队员各有10%概率获得“意志坚定”，排除默多克和科兰；卡坦可用时获得“亢奋”；默多克和科兰同时可用时，两人均获得“亢奋”。仅其中一人可用时，其个人互动没有额外数值变化。

23 与赞-比彻的关系

触发条件：已进行至少1次行动，已结识赞-比彻公司。

选项与前置路径	直接结果与概率
帮他解围	26%分支：后续选择“应该要更好地沟通的。”，威望 +10、赞-比彻公司信任度 -5； 74%分支：赞-比彻公司信任度 +8，后续“小事一桩”无额外效果。
跟我们没关系。	威望 -5。



24 赞-比彻烂摊子

触发条件：已进行至少1次行动，莫克未完全腐化，且中枢、松曲星、托利曼、费蓝之境、神殿之境中至少一颗星球未完全腐化。事件会从已结识且仍存续的阵营中抽取一个非赞-比彻公司阵营。

选项与前置路径	直接结果与概率
代表赞-比彻出手干预。	赞-比彻公司信任度 +8；被指定阵营信任度 -5。
站出来力挺〔被指定阵营〕。	赞-比彻公司信任度 -5；被指定阵营信任度 +8。
不是我们的问题。	威望 -5。

前两项之后的“我们各自有自己的利益。”没有额外数值变化。括号中的阵营名称会在游戏中动态替换。

25 神殿之境，赌博之旅

触发条件：已进行至少2次行动，神殿之境未完全腐化，作战能力升级点数至少25。

选项与前置路径	直接结果与概率
付钱吧。	神殿之境信任度 +5；作战能力升级点数 -15；威望 -5。
不关我事。	神殿之境信任度 -5；威望 +10。
我的小队指挥官会把该付的都付清。	神殿之境信任度 +5；最多2名队员获得“受挫”，排除派克·埃德文和奥特瓦特。
先选第三项，再选“我这儿可不是托班。” ；派克·埃德文可用，80%概率出现 说得好，士兵。	威望 +2。

26 神殿之境，六六大顺

触发条件：已进行至少1次行动，神殿之境未完全腐化。

选项与前置路径	直接结果与概率
星球表面，当然还是那个冷冰冰的鬼地方。	最多20名队员各有15%概率获得“意志坚定”。



27 看完请倒带

触发条件：已进行至少2次行动，已结识神殿之境、神殿之境未完全腐化，作战能力升级点数至少25。

选项与前置路径	直接结果与概率
你不能阻拦我看这个。	75%分支出现“也许我早该预料到这点。”：作战能力升级点数 -10、神殿之境信任度 +2； 25%分支出现“呵，那比想象的好了。”：作战能力升级点数 +10。
先选“也许我早该预料到这点。”；科兰可用 呃，谢谢了，科兰。	威望 +5。
先选“也许我早该预料到这点。”；萧萧角色有效，50%概率出现 等等，你怎么知道她发了那个？	中枢信任度 -1。按最初选择计为37.5%。
萨卢斯提奥那些戏法，还是她自己留着吧。	后续选择“我们的资源，我们说了算。”：神殿之境信任度 -3。此路径没有前置随机判定。
先选上一项并选“我们的资源，我们说了算。”；萧萧角色有效，50%概率出现 “用了点手段”，呃？	中枢信任度 +2。
同上；已结识松曲星且科布角色有效，另 以50%概率出现 好。	松曲星信任度 -1。

28 神殿之境暴风雪援助

触发条件：已进行至少1次行动，已结识神殿之境、神殿之境未完全腐化，作战能力升级点数至少15。

选项与前置路径	直接结果与概率
好。	作战能力升级点数 -10；神殿之境信任度 +5。
不关我们的事。	神殿之境信任度 -5。

后续“尽我们所能。”和“我们的资源，我们说了算。”没有额外数值变化。



29 神殿之境，海盗冒险

派遣队长

触发条件：已进行至少1次行动，至少有1名可用的海盗小队指挥官。资源另设一个特殊派遣角色，未找到其对应的游戏内简中名称。

选项与前置路径	直接结果与概率
行，我们安排。	选择一名队长，再选“人给我完整无缺地送回来就行。”。一般海盗队长暂时无法参与1次行动，随后触发下列返航事件；选择上述特殊角色时，同样暂时无法参与1次行动，但该分支未绑定返航事件。
这不是我们的船舵室。	神殿之境信任度 -5。

30 神殿之境，海盗冒险

返航

由上一事件派出的普通海盗队长返航时触发，不是“拒绝介入”分支。以下效果在玩家回应前自动执行。

结果	概率与数值
返航队长恢复可用	必定。
神殿之境信任度提高	必定；基础 +2，队长每级再 +2，按其内部等级数值计算。
返航队长获得“受创”	31%。
返航队长获得“受伤”	未受创的69%分支中，再以11%判定；事件总概率7.59%。
未获得上述伤势	61.41%。

后续选项“不管是什么内容，我都不想过问。”没有额外数值变化。

触发方式复核：这是派遣角色返航时的回调，不作为独立的行动结束随机入口抽选。

31 神殿之境，愤怒海盗

触发条件：已进行至少1次行动，已结识神殿之境、神殿之境未完全腐化。

选项与前置路径	直接结果与概率
把他交给弗兰基。	神殿之境信任度 +8；威望 -5；最多2名倒流星系出身、非陆战队员的队员获得“受挫”，排除科兰。
你知道我们有海盗为我们而战，对吧？	神殿之境信任度 -8；威望 +5；最多2名非陆战队员获得“积极”，排除科兰。

后续“好的。”和“呃，好的。”没有额外数值变化。



32 离谱小说

触发条件：已进行至少2次行动，威望至少45。所涉及阵营从已结识且仍存续的阵营中随机指定。

选项与前置路径	直接结果与概率
让他们登船。	被指定阵营信任度 -6； 50%概率作战能力升级点数 +20，50%概率威望 +5。
作战能力升级点数至少20时可选 讨好〔被指定星球〕当局，并将他们交还给对方。	被指定阵营信任度 +5；威望 -5。达到20只是选项条件，不扣除点数。

后续“有点好奇行李箱里有什么，但，啊算了。”属于第二项路径，没有额外数值变化。

33 罢工

触发条件：已进行至少1次行动，作战能力升级点数至少30。罢工阵营从已结识且仍存续的阵营中抽取，排除松曲星和费蓝之境。

选项与前置路径	直接结果与概率
确保劳方得到有利的处理结果。	被指定阵营信任度 -5； 作战能力升级点数 +20。后续“最好不要只送花跟洗头膏。”之后：若已结识松曲星且科布角色有效，50%概率松曲星信任度 +8； 若范普鲁可用，另有50%概率获得“受挫”。
作战能力升级点数至少20时可选 替〔被指定星球〕镇压罢工，博取好感。	被指定阵营信任度 +10； 作战能力升级点数 -20。后续“听着不错。”之后：若已结识松曲星且科布角色有效，50%概率松曲星信任度 -4； 琴·赛和格赖芬格的情绪见下文。
不关我们的事。	威望 -5；若博格可用，50%概率获得“过度自信”。

镇压罢工后的情绪判定：琴·赛和格赖芬格同时可用时，先以50%概率使两人获得“受挫”；未通过时，再分别以50%概率使琴·赛获得“积极”、格赖芬格获得“受挫”。因此两人同时可用时，琴·赛为50%受挫、25%积极、25%无变化；格赖芬格为75%受挫、25%无变化。仅一人可用时，琴·赛有50%概率积极，或格赖芬格有50%概率受挫。



34 赞-比彻囚犯

触发条件：已进行至少1次行动。个人效果要求对应角色通过本事件的角色筛选；格赖芬格额外要求当前可用。

选项与前置路径	直接结果与概率
如果他们逃了，你得负全责，跟我们没关系。	后续选“保密。”：赞-比彻公司信任度 -5； 格赖芬格有75%概率获得“亢奋”； 已结识松曲星时，50%概率松曲星信任度 +5； 已结识中枢时，另以50%概率同时使中枢信任度 -5并获得3单位人力。
好吧，派一支队伍把这些囚犯送回去。	后续选“谢谢？就这样？”：赞-比彻公司信任度 +5； 格赖芬格有75%概率获得“悲伤”； 已结识松曲星时，50%概率松曲星信任度 -5； 已结识中枢时，另有50%概率中枢信任度 +5。

35 中枢囚犯

触发条件：已进行至少1次行动。下列个人效果均要求该指挥官当前可用，各项随机判定相互独立。

选项与前置路径	直接结果与概率
不关我们的事。	后续选“好的。”：中枢信任度 +5； 格赖芬格75%概率“亢奋”； 琴·赛50%概率“筋疲力尽”； 伊克斯孔德75%概率“亢奋”； 刺猬可用时，50%概率获得3单位人力。
好吧，派个小组把这些囚犯送回去。	后续选“什、什么？”：中枢信任度 -5； 已结识神骰之境时，50%概率神骰之境信任度 +5； 萨钦75%概率“受挫”； 艾维75%概率“士气低落”。



36 神殿之境囚犯

触发条件：已进行至少1次行动。下列个人效果均要求该指挥官当前可用，各项随机判定相互独立。

选项与前置路径	直接结果与概率
不关我们的事。	再选“不关我们的事。”：神殿之境信任度 -10； 格赖芬格50%概率“亢奋”； 琴·赛50%概率“亢奋”； 范普鲁75%概率“疲惫不堪”； 维特罗思可用时，50%概率获得3单位人力； 铁哥50%概率“筋疲力尽”。
好吧，派个小组把这些囚犯送回去。	后续选“差不多意思吧。”：神殿之境信任度 +15； 已结识中枢时，75%概率中枢信任度 -10； 已结识赞-比彻公司时，另有75%概率其信任度 -5； 琴·赛50%概率“受挫”； 范普鲁75%概率“过度自信”。

37 赞-比彻科学家/工业间谍

触发条件：已进行至少1次行动，已结识赞-比彻公司，作战能力升级点数至少30。

选项与前置路径	直接结果与概率
我们可不是无偿帮忙。	51%分支：作战能力升级点数 +25，后续“厉害。”； 24.99%分支：赞-比彻公司信任度 -5、作战能力升级点数 +25，已结识松曲星时其信任度 +3，后续“管他们的。”； 24.01%分支：赞-比彻公司信任度 -5，已结识松曲星时其信任度 +3，后续“事实就是如此。”。获得25点的合计概率为75.99%。
马上把他们交换赞-比彻公司。	赞-比彻公司信任度 +5；已结识松曲星时，其信任度 -3。后续“谢谢？就这样？”没有额外效果。
别冒风险。	无额外数值变化。



38 购买娱乐设施

触发条件：已进行至少1次行动，作战能力升级点数至少35。

选项与前置路径	直接结果与概率
买点吧。	作战能力升级点数 -15； 最多20名队员各有20%概率获得“积极”或“意志坚定”。71%分支进入“美好时光。”； 29%分支额外威望 -5、作战能力升级点数 -5，后续“我们还是中招了，是吧？”没有额外可执行效果。
拘留他，没收他的物品。	31%分支作战能力升级点数 +30； 69%分支威望 -10、作战能力升级点数 +20，最多20名陆战队员各有20%概率获得随机负面情绪，另有最多20名海盗小队指挥官各有20%概率获得随机正面情绪。
资源紧俏。	威望 -15。

资源还保留一段魏武后续，但其角色条件无法成立；其中的“受挫”和中枢信任度 -2不会实际触发，不计入结果。

39 这里有书

触发条件：已进行至少1次行动，已结识赞-比彻公司、莫克未完全腐化，威望至少16。派克·埃德文、奥杜诺、林姆、达比的个人效果要求其当前可用；各项判定独立。

选项与前置路径	直接结果与概率
卖书。	作战能力升级点数 +40； 威望 -10； 赞-比彻公司信任度 +5。派克·埃德文、林姆、达比分别有51%概率使威望额外 -2； 奥杜诺有51%概率使晋升点数 +10。
不要卖这些书。	赞-比彻公司信任度 -5；威望 +5。若萧萧角色有效，会出现以下两个可选回应。
先选“不要卖这些书。”；萧萧角色有效 一言为定。	中枢信任度 -3；作战能力升级点数 +50。
同上 不就是不。	威望再 +5；中枢信任度 +5。



40 受试者

触发条件：已进行至少1次行动，已结识赞-比彻公司、莫克未完全腐化，作战能力升级点数至少30。

选项与前置路径	直接结果与概率
作战能力升级点数至少30时可选 交还受试者们。	作战能力升级点数 +25；赞-比彻公司信任度 +8。后续对话没有额外数值变化。
我们来解决他们。	继续选“没问题。”，再选“滚去资源回收桶。”：赞-比彻公司信任度 -8；作战能力升级点数 +5；获得3单位人力，并调用赞-比彻奖励池获得1件物品。

选择第二项并完成上述回应后：科兰和范普鲁同时可用时，两人均获得“受创”；仅科兰可用时，科兰获得“亢奋”；仅范普鲁可用时，范普鲁获得“受挫”。

奖励实现复核：调用的效果虽然名称含test，实际包含物品数组和发放动作；赞-比彻奖励池不是空白测试占位。

41 卖杂货嘞

触发条件：已进行至少1次行动，已结识赞-比彻公司、莫克未完全腐化。被指定阵营从已结识且仍存续的非赞-比彻公司阵营中抽取。

选项与前置路径	直接结果与概率
咱们好好干一场！	赞-比彻公司信任度固定 +5。 81% 分支再 +10，合计 +15； 19% 分支使被指定阵营信任度 -10，此时若科布角色有效且已结识松曲星，松曲星信任度另 -2。
这不是为我们。	赞-比彻公司信任度 -5。

42 科技与狠活

触发条件：已进行至少1次行动，已结识赞-比彻公司、莫克未完全腐化。被指定阵营从已结识且仍存续的非赞-比彻公司阵营中抽取。

选项与前置路径	直接结果与概率
做吧。	赞-比彻公司信任度 +5。 51% 分支从赞-比彻奖励池获得1件物品； 49% 分支使被指定阵营信任度 -10，此时科布角色有效时另有76%概率使松曲星信任度 -2，按整项选择计 37.24% 。
不关我们的事。	赞-比彻公司信任度 -5。

奖励实现复核：调用的效果虽然名称含test，实际包含物品数组和发放动作；赞-比彻奖励池不是空白测试占位。



43 我是莫克，我也是赞-比彻的

触发条件：已进行至少1次行动，已结识赞-比彻公司、莫克未完全腐化。被指定阵营从已结识且仍存续的非赞-比彻公司阵营中抽取。个人效果要求相应指挥官当前可用。

选项与前置路径	直接结果与概率
投降吧。	赞-比彻公司信任度固定 +5； 49%概率使被指定阵营信任度 -10。无论走哪个分支，琴-赛可用时均有81%概率获得2单位人力，林姆可用时另有81%概率获得“受挫”。
不关我们的事。	赞-比彻公司信任度 -5；林姆可用时有81%概率获得“意志坚定”。

44 远离火源

触发条件：已进行至少1次行动，已结识赞-比彻公司、莫克未完全腐化，作战能力升级点数至少30。

选项与前置路径	直接结果与概率
我们帮他们脱险。	作战能力升级点数 -25；赞-比彻公司信任度 +12。
不关我们的事。	赞-比彻公司信任度 -5；弗兰基角色有效时，26%概率神骰之境信任度 +2。

后续“谢谢？就这样？”没有额外数值变化。

45 资源，拜托了

触发条件：已进行至少1次行动，已结识中枢、中枢未完全腐化，作战能力升级点数至少30。

选项与前置路径	直接结果与概率
帮他们	作战能力升级点数 -10；中枢信任度 +8。
拒绝	中枢信任度 -5。

46 破烂换现金

触发条件：已进行至少1次行动，已结识中枢、中枢未完全腐化，作战能力升级点数至少50。

选项与前置路径	直接结果与概率
挺公平的。	作战能力升级点数 -20；中枢信任度 +5；从中枢武器交易池获得1把武器，池内单件概率见后表。
不是现在。	中枢信任度 -3。



47 越狱

触发条件：已进行至少1次行动，已结识中枢、中枢未完全腐化。目标从已结识且仍存续的非中枢阵营中抽取。

选项与前置路径	直接结果与概率
就这么办。	中枢信任度固定 +10。 51% 成功分支再 +10，合计 +20； 49% 失败分支保留中枢 +10，并按下表扣除目标及其他阵营信任度。
这不是为我们。	中枢信任度 -5。

失败时的目标阵营	实际信任度损失
赞-比彻公司	赞-比彻公司 -20。
托利曼遗域	托利曼遗域 -20。
神殿之境	神殿之境 -20。
费蓝之境	费蓝之境 -20。
松曲星	松曲星 -10，且托利曼遗域另 -10。
其他可能抽中的阵营	目标阵营 -10。

失败分支先扣目标阵营10点，再执行一项固定阵营扣减；以上已合并两次扣减，避免漏算。松曲星目标额外扣托利曼信任度来自资源中的阵营编号配置。

48 算了吧，这里是中枢

触发条件：已进行至少1次行动，已结识中枢、中枢未完全腐化。被指定阵营从已结识且仍存续的非中枢阵营中抽取。

选项与前置路径	直接结果与概率
就这么办。	中枢信任度固定 +5。 81% 分支再 +5，合计 +10； 19% 分支使被指定阵营信任度 -10。
这不是为我们。	中枢信任度 -5。



49 地球议会共和国对所有人敞开大门

勒索事件

触发条件：已进行至少3次行动，威望至少15。此事件资源已启用，与末尾未启用的“中枢：蓄意抓捕间谍”是不同资源。

选项与前置路径	直接结果与概率
那名间谍我们接手，谢谢。	威望 +8；中枢信任度 -4。
你们自行处理。	威望 -5； 若已结识中枢，中枢信任度 +12； 托利曼遗域、松曲星、费蓝之境、神骰之境、赞-比彻公司中，已结识的阵营各 -3。
间谍失败，就按你们一贯的方式处置此人吧。	威望 -12；中枢信任度 +9。



02 未启用及预留事件

当前安装包的以下15个事件资源均为配置禁用，未发现正常游戏的直接触发入口，只记录保留脚本；其中“酿酒设备”和“信件”有现成的游戏内简中标题，其余标题及选项采用说明性中文翻译。没有实际效果调用的制作备注、占位内容，不计作奖励或结果。

01 酿酒设备

选项	保留结果
销毁吧。	威望 +10；一名非海军陆战队员获得“士气低落”。后续“保证不要出岔子。”没有额外数值变化。
以酒解酒。（把东西拿去市场卖。）	获得私酿酒箱。后续“干杯。”没有额外数值变化。
地下酒吧。	安装私酿酒厂模块（说明性译名）；威望 -10。后续选择“大家也该休息一下了。”时，若博格的角色有效，博格获得“亢奋”。

私酿酒厂模块保留的持续效果是：每次完成行动后获得1件私酿酒箱。安装该模块的事件前置条件要求存在空闲船体槽位。

02 中枢：蓄意抓捕间谍

说明性译名：本版本未找到对应游戏内中文标题

选项	保留结果
那名间谍我们接手，谢谢。	威望 +8；中枢信任度 -4。
你们自行处理。	威望 -4； 中枢信任度 +6； 托利曼遗域、松曲星、费蓝之境、神骰之境、赞-比彻公司信任度各 -1。
间谍任务失败，就照你们的规矩处置吧。	威望 -12；神骰之境信任度 +9。



03 格赖芬格战争罪行

说明性译名：本版本未找到对应游戏内中文标题

选项	保留结果
让大家看看那个恐怖分子的真面目。	威望 +8；中枢信任度 -4。
我们需要格赖芬格，把影像销毁。	威望 -4； 中枢信任度 +6； 托利曼遗域、松曲星、费蓝之境、神殿之境、赞-比彻公司信任度各 -1。

有关队员鄙视格赖芬格、影像可能被泄露等内容仅写在制作备注中，没有对应的情绪或随机事件效果。

04 气闸事故：掩盖事故

说明性译名：本版本未找到对应游戏内中文标题

选项路径	保留结果与概率
掩盖此事：71%分支	威望 +5。
掩盖此事：29%分支	威望 -15； 后续回应时，若格赖芬格和事件中的海军陆战队员均有效，再以50%概率使格赖芬格对后者产生“敌意”。该情绪分支占整个选择的14.5%。
付钱吧（选项要求作战能力升级点数至少30）	作战能力升级点数 -30； 威望 +15。后续回应时，若格赖芬格的角色有效，50%概率获得“积极”。

事件本身保留的前置条件为作战能力升级点数至少40、威望至少20，因此正常满足该事件前置条件时，也满足付钱选项的30点要求。

05 中枢的栽赃计划：随机阵营预留

说明性译名：本版本未找到对应游戏内中文标题

阵营抽取逻辑尚有错误：第一组反复抽取，直到抽到中枢，或超过重试限制后结束；第二组未能正确排除第一组，所以两组选项可能显示同一个阵营。不能将其视为“保证抽出两个不同阵营”。

选项	保留结果
支持第一组显示的阵营	第一组阵营信任度 +8；第二组阵营信任度 -5。
支持第二组显示的阵营	第二组阵营信任度 +8；第一组阵营信任度 -5。
别自找麻烦，把偷渡者处理掉。	结束事件，没有信任度变化。

若两组选项指向同一阵营，两个信任度改动会依次作用于该阵营。该资源还保留了人类偷渡者事件的对话内容，不能据资源名称补出新的间谍奖励。



06 宣传活动：派遣队长预留

说明性译名：本版本未找到对应游戏内中文标题

资源名称指向宣传活动，但当前对话与主分支仍是废弃飞船搜查，并保留了一条未完成的条件。以下仅列可辨识的派遣结果。

成功率按队长等级计算：41%起，每级增加10个百分点，上限91%。

选项路径	保留结果与概率
派遣队长：成功	队长获得“过度自信”；从行动与商贩物品池获得1件物品。
派遣队长：失败后的51%分支	搜查失败，没有额外奖励或情绪效果。
派遣队长：失败后的49%分支	队长获得“受伤”；没有物品奖励。
不关我们的事。	威望 -10。

07 武力示威：派遣战术小组

说明性译名：本版本未找到对应游戏内中文标题

保留前置条件为威望至少10、已雇用至少6名队长。成功率为41%起，每级增加10个百分点，达到100%后不再失败。当前结果叙述仍混有游轮清剿事件的内容。

下表的六个主要阵营指中枢、神骸之境、托利曼遗域、松曲星、费蓝之境、赞-比彻公司。

选项路径	保留结果与概率
派遣战术小组：成功	队长获得“过度自信”；从行动与商贩物品池获得1件物品；获得3单位人力；六个主要阵营信任度各 +3。
派遣战术小组：失败后的51%分支	六个主要阵营信任度各 -2。
派遣战术小组：失败后的49%分支	队长获得“受伤”；六个主要阵营信任度各 +2；获得1单位人力。
太冒险了。	威望 -10；萨钦、艾维、阿喀琉斯的角色分别有效时，各自独立以50%概率获得情绪：萨钦和艾维为“受挫”，阿喀琉斯为“士气低落”。



08 营救流亡军基地囚犯

说明性译名：本版本未找到对应游戏内中文标题

保留前置条件为威望至少10、已雇用至少6名队长。成功率为41%起，每级增加10个百分点，达到100%后不再失败。资源虽将判定阈值上限设为120，但超过99便已必定成功，不能解释成超过100%的概率；结果叙述仍混有游轮清剿事件的内容。

选项路径	保留结果与概率
派遣战术小组：成功	队长获得“过度自信”；从行动与商贩物品池获得1件物品；获得3单位人力；上述六个主要阵营信任度各 +3。
派遣战术小组：失败后的51%分支	六个主要阵营信任度各 -2。
派遣战术小组：失败后的49%分支	队长获得“受伤”；六个主要阵营信任度各 +2；获得1单位人力。
太冒险了。	威望 -10；萨钦、艾维、阿喀琉斯的角色分别有效时，各自独立以50%概率获得情绪：萨钦和艾维为“受挫”，阿喀琉斯为“士气低落”。



09 倒流星系选美比赛

说明性译名：本版本未找到对应游戏内中文标题

选项	保留的阵营信任度变化
选9352小姐。	中枢 -5； 神殿之境 +2； 托利曼遗域 +2； 松曲星 +4； 赞-比彻公司 +2。
选莫克小姐。	中枢 -2； 神殿之境 -4； 托利曼遗域 -1； 松曲星 -4； 赞-比彻公司 +8。
选神殿小姐。	中枢 -4； 神殿之境 +10； 托利曼遗域 -2； 松曲星 -4； 赞-比彻公司 -2。
选松曲星小姐。	中枢 -6； 神殿之境 -4； 托利曼遗域 -2； 松曲星 +6； 赞-比彻公司 -2。
选托利曼小姐。	中枢 -4； 神殿之境 -4； 托利曼遗域 +10； 松曲星 -4； 赞-比彻公司 -2。
选费蓝人。	中枢 +2； 神殿之境、托利曼遗域、松曲星、赞-比彻公司各 -5。没有实际装备奖励调用。

此外还保留三条情绪调用：选9352时使魏武角色获得“意志坚定”，选莫克时使默多克角色获得“过度自信”，选神殿时使科兰角色获得“意志坚定”。但这三个角色的筛选标签均为空，无法通过角色筛选，因此这些个人情绪效果不会执行。制作备注提到费蓝方赠送装备，但物品尚未配置。



10 救援抉择：人员与物资

说明性译名：本版本未找到对应游戏内中文标题

选项路径	保留结果与概率
优先救人。	获得3单位人力；随机最多1名非派克·埃德文的海军陆战队员有25%概率获得“积极”；随机最多1名非海军陆战队员有50%概率获得“亢奋”。
优先救人后的回应	萧萧角色有效时，80%概率使中枢信任度 -3； 科布角色有效时，80%概率使松曲星信任度 +3。
优先回收物资。	作战能力升级点数 +30；最多20名非海军陆战队员各有10%概率获得“士气低落”“受挫”“犹豫不决”中的一种；最多20名非派克·埃德文海军陆战队员各有5%概率获得上述状态中的一种。
优先回收物资后的回应（文本留空）	萧萧角色有效时，80%概率使中枢信任度 +3； 科布角色有效时，80%概率使松曲星信任度 -3。
尝试同时救人与回收物资：21%成功分支	获得3单位人力；另有物品模板和效果模板均为空的调用，无法确认额外物品或奖励。
尝试同时救人与回收物资：79%失败分支	萧萧角色有效时，星球精卫信任度 -3； 科布角色有效时，松曲星信任度 -3； 弗兰基角色有效时，神骰之境信任度 +5。

11 信件

选项	保留结果
当然要给他们。	威望 +5；随机最多20名海军陆战队员各有50%概率获得一种随机情绪。
我们需要全神贯注在我们的任务上。	威望 -5。

随机情绪范围为“积极”“意志坚定”“过度自信”“亢奋”“犹豫不决”“受挫”“士气低落”“悲伤”。后续“海弗利克那些残酷的情报就跟那些爱来爱去的信一样，够我受的了。”没有额外数值变化。

12 神骰之境：管道人属性加成预留

说明性译名：本版本未找到对应游戏内中文标题

选项	保留结果
星球表面当然还是那个冷冰冰的鬼地方。	随机最多20名队员各有15%概率获得“意志坚定”。



13 神殿之境：管道人损失赔偿

说明性译名：本版本未找到对应游戏内中文标题

选项	保留结果
我们承担责任（作战能力升级点数至少25）。	实际扣除24个作战能力升级点数；神殿之境信任度 +15。排除科兰后，随机最多10名队员各有10%概率获得“士气低落”；另一次独立抽取中，随机最多10名队员各有10%概率获得“受挫”。
各退一步，我们分担赔偿。	作战能力升级点数 -12；神殿之境信任度 +4。
不关我们的事。	神殿之境信任度 -4；另保留一次未指定接收角色的“士气低落”调用，不能据此认定科兰一定受到影响。

承担责任后的两个后续选项仍为占位文本，没有额外效果。此事件一开始便设置“已经发生”的标记，因此无论选择哪项，都会满足下一事件对该标记的要求。

14 神殿之境：管道人事件后续

说明性译名：本版本未找到对应游戏内中文标题

选项	保留结果
谢谢你，科兰先生。	神殿之境信任度 +1；科兰角色有效时获得“亢奋”。
随后选择：给那位先生送一篮礼物。	没有额外物品发放或数值变化。

它要求前一个管道人事件已经发生、已结识神殿之境，且该星球未完全腐化；未要求玩家曾选择赔偿或援助。

15 舰队后勤海军陆战队模块测试

说明性译名：本版本未找到对应游戏内中文标题

资源注释注明这是测试内容。

选项	保留结果
开吧（作战能力升级点数至少100）。	作战能力升级点数 -100；随机最多3名海军陆战队员获得“亢奋”；随机最多2名非海军陆战队员获得“意志坚定”。
就这样吧。	威望 -5。

后续“美好时光。”位于一个条件留空的分支中，没有额外数值变化。



03 奖励池与物品出现概率

这些选项从各自预设的物品列表中随机抽取一个位置。每个位置等概率；同一物品若重复出现，会合并计算其概率。稀有度用于排列物品，不影响这些列表的抽取概率。效果说明中的“高稀有度”“稀有度30以上”等文字与实际列表存在出入，以下按实际列表列出全部候选物品。概率四舍五入至小数点后两位，省略末尾的零。

奖励对应关系

事件与选项	奖励池	获得该池奖励的条件或概率
海盗藏匿点（返航）：“艰苦时刻会带来意想不到的盟友。”	海盗返航高价值池：30种、32个位置	41%分支，获得1件
海盗藏匿点（返航）：“随便谁都能一眼就能看出，他们占了便宜。”	海盗返航低价值池：24种、25个位置	28.91%分支，获得1件
废弃飞船（派遣队员搜查）：“去办。”	行动与商贩池：32种、35个位置	按派遣队员等级决定是否成功；成功后获得1件
巡航舰状态（海盗清剿）：“让战术小组就位。”	行动与商贩池：32种、35个位置	按派遣队员等级决定是否成功；成功后获得1件
买点什么？：派维特罗思，或“买点贵的。”	行动与商贩池：32种、35个位置	选择后获得1件
买点什么？：“买点便宜货。”	平价杂物池：5种、5个位置	选择后获得1件
回收旧物，构建未来：“就这么办。”	改造武器池：12种、12个位置	51%成功分支，获得1把
科技与狠活：“做吧。”	赞-比彻奖励池：31种、35个位置	51%奖励分支，获得1件
受试者：“我们来解决他们。”后选择“滚去资源回收桶。”	赞-比彻奖励池：31种、35个位置	完成该选项路径后获得1件
破烂换现金：“挺公平的。”	中枢武器交易池：13种、13个位置	选择后获得1把
发现一名漂浮在太空的科学家：“把他带上飞船。”	科学家奖励池：5种、5个位置	66%成功分支，获得1件

私酿酒箱、假币、小队指挥官档案等固定奖励，选中对应选项即获得。



01 海盗返航：高价值物品池（30种、32个位置）

实际稀有度范围为20–55。L31 MAAL、R228A1 MRS各占2个位置，其他物品各占1个位置。

物品（游戏内中文名）	稀有度	位置数	池内概率	返航事件内总概率
E4A2 ELSA	55	1	3.13%	1.28%
L31 MAAL	55	2	6.25%	2.56%
R228A1 MRS	45	2	6.25%	2.56%
IMX SA-RPG 2	45	1	3.13%	1.28%
步兵自动步枪	45	1	3.13%	1.28%
SR41 KASS	45	1	3.13%	1.28%
BR6A1 HaMER（远征步枪型）	45	1	3.13%	1.28%
格里芬MK1MOD1	45	1	3.13%	1.28%
M320 SSW	45	1	3.13%	1.28%
M80 EGPM	45	1	3.13%	1.28%
电磁脉冲手榴弹	40	1	3.13%	1.28%
波特根 "海盗极速" 速释片	40	1	3.13%	1.28%
陶瓷装甲板	40	1	3.13%	1.28%
ZBs-22 飞神宁制剂注射器	40	1	3.13%	1.28%
“鳄鱼”反器材步枪	35	1	3.13%	1.28%
竞赛级弹	35	1	3.13%	1.28%
铝热剂手榴弹	35	1	3.13%	1.28%
目标指示器	35	1	3.13%	1.28%
高端传感器	35	1	3.13%	1.28%
车载反坦克导弹	35	1	3.13%	1.28%
海军陆战队步兵护甲	35	1	3.13%	1.28%
穿甲弹	30	1	3.13%	1.28%
动向侦测器	30	1	3.13%	1.28%
反步兵地雷发射器	30	1	3.13%	1.28%
S12奋战灵“作战兴奋剂”	25	1	3.13%	1.28%
“沃夫格尔”一次性反坦克发射器	25	1	3.13%	1.28%
夜视护目镜	25	1	3.13%	1.28%
爆炸反应装甲	25	1	3.13%	1.28%
Gr331 ESG - 榴弹发射器	20	1	3.13%	1.28%
火焰喷射器	20	1	3.13%	1.28%



02 海盗返航：低价值物品池（24种、25个位置）

实际稀有度范围为10–35。R14A2 ARC "SOCC"（特战型）占2个位置，其他物品各占1个位置。

物品（游戏内中文名）	稀有度	位置数	池内概率	返航事件内总概率
R14A2 ARC "Range"（远程型）	35	1	4%	1.16%
R14A2 ARC "CSP"（狭小空间型）	35	1	4%	1.16%
R14A2 ARC "SOCC"（特战型）	35	2	8%	2.31%
R10A6 "CQB" K-PAC（近战型）	35	1	4%	1.16%
R10A6 K-PAC（配发射器）	35	1	4%	1.16%
R10A6 "RANGE" K-PAC（远程型）	35	1	4%	1.16%
R10A6 "SOF" K-PAC（特战型）	35	1	4%	1.16%
MP3A9 PPP "Hi-Cap"（扩容型）	35	1	4%	1.16%
MP3A9 "SOF" PPP（特战型）	35	1	4%	1.16%
BR3A3 Kr-BaR MOD2 Carbine（卡宾型）	35	1	4%	1.16%
BR3A3 Kr-BaR MOD1	35	1	4%	1.16%
BR3A3 Kr-BaR MOD3 Suppressed（消音型）	35	1	4%	1.16%
裂甲弹	25	1	4%	1.16%
燃烧手榴弹	25	1	4%	1.16%
“沃夫格尔”一次性反坦克发射器	25	1	4%	1.16%
轻武器防护板	20	1	4%	1.16%
空尖弹	20	1	4%	1.16%
破片手榴弹	15	1	4%	1.16%
伪装套件	15	1	4%	1.16%
软质护甲	10	1	4%	1.16%
携行具	10	1	4%	1.16%
弹药包	10	1	4%	1.16%
双筒望远镜	10	1	4%	1.16%
烟雾弹	10	1	4%	1.16%



03 行动与商贩物品池（32种、35个位置）

实际稀有度范围为20–55。L31 MAAL、R228A1 MRS、IMX SA-RPG 2各占2个位置，其他物品各占1个位置。

物品（游戏内中文名）	稀有度	位置数	池内概率
L31 MAAL	55	2	5.71%
E4A2 ELSA	55	1	2.86%
极致轻武器防护板	50	1	2.86%
R228A1 MRS	45	2	5.71%
IMX SA-RPG 2	45	2	5.71%
步兵自动步枪	45	1	2.86%
SR41 KASS	45	1	2.86%
BR6A1 HaMER（远征步枪型）	45	1	2.86%
格里芬MK1MOD1	45	1	2.86%
M320 SSW	45	1	2.86%
M80 EGPM	45	1	2.86%
电磁脉冲手榴弹	40	1	2.86%
波特根“海盗极速”速释片	40	1	2.86%
陶瓷装甲板	40	1	2.86%
ZBs-22 飞神宁制剂注射器	40	1	2.86%
强化型轻武器防护板	40	1	2.86%
竞赛级弹	35	1	2.86%
铝热剂手榴弹	35	1	2.86%
目标指示器	35	1	2.86%
高端传感器	35	1	2.86%
车载反坦克导弹	35	1	2.86%
“鳄鱼”反器材步枪	35	1	2.86%
改进型轻武器防护板	30	1	2.86%
穿甲弹	30	1	2.86%
动向侦测器	30	1	2.86%
反步兵地雷发射器	30	1	2.86%
S12奋战灵“作战兴奋剂”	25	1	2.86%
“沃夫格尔”一次性反坦克发射器	25	1	2.86%
夜视护目镜	25	1	2.86%
爆炸反应装甲	25	1	2.86%
Gr331 ESG - 榴弹发射器	20	1	2.86%
火焰喷射器	20	1	2.86%



04 赞-比彻奖励池（31种、35个位置）

“科技与狠活”和“受试者”共用此池。实际稀有度范围为20–55； L31 MAAL、R228A1 MRS、IMX SA-RPG 2、“鳄鱼”反器材步枪各占2个位置， 其他物品各占1个位置。

物品（游戏内中文名）	稀有度	位置数	池内概率
L31 MAAL	55	2	5.71%
E4A2 ELSA	55	1	2.86%
R228A1 MRS	45	2	5.71%
IMX SA-RPG 2	45	2	5.71%
步兵自动步枪	45	1	2.86%
SR41 KASS	45	1	2.86%
BR6A1 HaMER（远征步枪型）	45	1	2.86%
格里芬MK1MOD1	45	1	2.86%
M320 SSW	45	1	2.86%
M80 EGPM	45	1	2.86%
电磁脉冲手榴弹	40	1	2.86%
波特根“海盗极速”速释片	40	1	2.86%
陶瓷装甲板	40	1	2.86%
ZBs-22 飞神宁制剂注射器	40	1	2.86%
强化型轻武器防护板	40	1	2.86%
“鳄鱼”反器材步枪	35	2	5.71%
竞赛级弹	35	1	2.86%
铝热剂手榴弹	35	1	2.86%
目标指示器	35	1	2.86%
高端传感器	35	1	2.86%
车载反坦克导弹	35	1	2.86%
改进型轻武器防护板	30	1	2.86%
穿甲弹	30	1	2.86%
动向侦测器	30	1	2.86%
反步兵地雷发射器	30	1	2.86%
S12奋战灵“作战兴奋剂”	25	1	2.86%
“沃夫格尔”一次性反坦克发射器	25	1	2.86%
夜视护目镜	25	1	2.86%
爆炸反应装甲	25	1	2.86%
Gr331 ESG - 榴弹发射器	20	1	2.86%
火焰喷射器	20	1	2.86%



05 中枢武器交易池（13把）

实际稀有度范围为20–45，13把武器各占1个位置。

物品（游戏内中文名）	稀有度	位置数	池内概率
SR41 KASS	45	1	7.69%
R14A2 ARC "Range"（远程型）	35	1	7.69%
R14A2 ARC "CSP"（狭小空间型）	35	1	7.69%
R14A2 ARC "SOCC"（特战型）	35	1	7.69%
R10A6 "CQB" K-PAC（近战型）	35	1	7.69%
R10A6 K-PAC（配发射器）	35	1	7.69%
R10A6 "RANGE" K-PAC（远程型）	35	1	7.69%
R10A6 "SOF" K-PAC（特战型）	35	1	7.69%
BR3A3 Kr-BaR MOD2 Carbine（卡宾型）	35	1	7.69%
BR3A3 Kr-BaR MOD1	35	1	7.69%
BR3A3 Kr-BaR MOD3 Suppressed（消音型）	35	1	7.69%
L100 - PAL	20	1	7.69%
K-SAS指定射手步枪	20	1	7.69%

06 改造武器池（12把）

12把武器稀有度均为35，各占1个位置；选项成功后随机获得1把。

物品（游戏内中文名）	稀有度	位置数	池内概率
R14A2 ARC "Range"（远程型）	35	1	8.33%
R14A2 ARC "CSP"（狭小空间型）	35	1	8.33%
R10A6 "CQB" K-PAC（近战型）	35	1	8.33%
R14A2 ARC "SOCC"（特战型）	35	1	8.33%
R10A6 K-PAC（配发射器）	35	1	8.33%
R10A6 "RANGE" K-PAC（远程型）	35	1	8.33%
R10A6 "SOF" K-PAC（特战型）	35	1	8.33%
MP3A9 PPP "Hi-Cap"（扩容型）	35	1	8.33%
MP3A9 "SOF" PPP（特战型）	35	1	8.33%
BR3A3 Kr-BaR MOD2 Carbine（卡宾型）	35	1	8.33%
BR3A3 Kr-BaR MOD1	35	1	8.33%
BR3A3 Kr-BaR MOD3 Suppressed（消音型）	35	1	8.33%



07 平价杂物池（5件）

实际稀有度范围为0–35。虽然效果说明写“10–40”，列表仍包含稀有度为0的民用物资。

物品（游戏内中文名）	稀有度	位置数	池内概率
外星卵	35	1	20%
被盗贸易货物	35	1	20%
劫来的补给	20	1	20%
普通小玩意儿	10	1	20%
民用物资	0	1	20%

08 科学家奖励池（5件）

列表包含稀有度25的夜视护目镜；实际奖励没有按效果说明中的“30以上”排除该物品。

物品（游戏内中文名）	稀有度	位置数	池内概率	该选项的 总体概率
E4A2 ELSA	55	1	20%	13.2%
电磁脉冲手榴弹	40	1	20%	13.2%
电磁脉冲步枪	40	1	20%	13.2%
动向侦测器	30	1	20%	13.2%
夜视护目镜	25	1	20%	13.2%