

魂行纪

规则手册

魂行纪

规则手册

游戏介绍

目录

1. 游戏介绍	2
1a. 目录.....	2
1b. 配件列表.....	2
2. 游戏设置	4
2a. 剧本设置.....	5
3. 游戏机制	6
3a. 玩家面板、启动器和代码标记.....	6
3b. 代码标记.....	6
3c. 基本代码标记.....	6
3d. 特殊代码标记和其他代码符号.....	6
3e. 编写、程序和启动.....	7
3f. 基本程序.....	7
3g. 启动程序.....	7
3h. 代码袋构筑和代码标记的相关规则.....	8
3i. 资源：护盾、内存、能量、重投.....	8
3j. 躯体卡.....	9
3k. 学习协议卡.....	9
3l. 职业、阵营和增强卡.....	10
3m. 地图.....	11
3n. 地区板块.....	11
3o. 移动.....	11
3p. 揭示地区板块.....	11
3q. 探索标记.....	11
3r. 追踪.....	11
3s. 敌人.....	12
3t. 设置敌人牌库.....	12
3u. 敌人锁定.....	12
3v. 对敌人造成伤害和击败敌人.....	12
3w. 重置.....	13
3x. 升级.....	13
4. 一轮的阶段顺序	14
4a. 规划阶段（同步结算）.....	14
4b. 行动阶段（轮流结算）.....	14
4c. 战斗阶段（轮流结算）.....	15
4d. 推进阶段（同步结算）.....	16
4e. 战斗示例.....	16
5. 剧本	18
5a. 剧本引导页.....	18
5b. 剧本卡及其类型，以及剧本进程.....	18
5c. 检定.....	20
5d. 游戏结束 & 使用进程记录表.....	20
5e. 头目卡.....	20
6. 游戏的其他模式	21
6a. 单人模式.....	21
6b. 剧本生成器（竞争模式）.....	21
7. 索引	22
8. 关键词、关键术语和图标	24

游戏目标

《魂行纪元》的剧情设定在赛博朋克世界中的未来日本，包含多个剧本。你可以按照任意顺序游玩这些剧本，每个剧本都将呈现《魂行纪元》世界中的一则故事。不同剧本之间的故事相对独立，并且有着独特的胜利条件。每个剧本均以一段背景故事为开端，以剧本的胜利或失败结束。这款游戏的世界观构筑，通过每个剧本中所隐含的主线剧情来完成；当你完成了所有剧本之后，你就能够将主线剧情串联起来，并解锁最终剧本。但这并不是全部。这款游戏中还有许多内容等待你解锁，每个剧本也有不同的分支供你选择。如果你想要走遍每一个地点，操控每一具躯体，体验每一段故事，那么你可能需要多次游玩每个剧本。

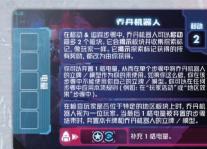
配件列表



70 张敌人卡



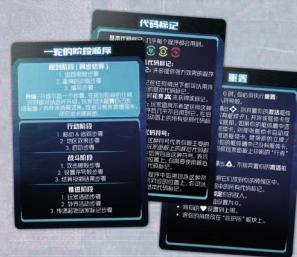
139 张剧本卡



1 张乔丹机器人卡
(单人模式用)



13 张躯体卡



12 张提示卡



13 张学习协议卡



62 张剧本生成器相关卡牌



52 张职业增强卡



48 张阵营增强卡



2 张头目卡



16 个躯体立牌



2 个头目立牌



11 个塑料底座
(玩家颜色每种各 2 个,
黑色 3 个)



24 个地区板块



23 个尊者标记



20 个探索标记



16 个待解锁标记



8 个成功标记



1 个起始玩家标
记



128 个基本代码标记
(4 种类型)



16 个开源代码标记



16 个受损代码标记



8 个核心代码标记



6 个玩家骰面标记
(2 组)



4 个转储区板块



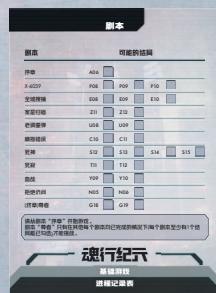
1 张时间轨面板



4 张玩家面板



11 张剧本引导页



1 张进程记录表



7 张标准尺寸牌隔



3 张小尺寸牌隔



4 个代码袋



40 个通用指示物 (◆)



40 个经验指示物 (♣)



40 个伤害指示物 (♠)
(10 个大的, 30 个小的)



4 个完整度上限标记



4 个敌人骰 (◆)
(2 个序号骰, 2 个符号骰)



12 个玩家骰 (♣)

游戏设置

在开始你的第一局游戏前

在进行第一局《魂行纪元》游戏之前，请务必先阅读游戏盒中附带的开箱指南。然后，如果你已经准备好开始游戏，请从第 1 个剧本“序章”开始你的游戏。这个剧本不仅会以简单易懂的方式教会你游戏规则，在剧情上也是所有故事的序幕，并且还会解锁其他剧本中用到的重要配件。



《魂行纪元》的游戏设置分为 2 个阶段。第一个阶段是设置所有基本的游戏配件，这些配件在几乎每局游戏中都会用到。第二个阶段是执行剧本专属的设置步骤，列于对应的剧本引导页上的“设置”部分。

1. 将所有的基本代码标记 (🌀, 🌿, 🍄, 🍄, 🍄) 和开源代码标记 (🌀), 尊者标记 (🏆), 成功标记 (✅), 通用指示物 (📍), 伤害指示物 (🔥), 经验指示物 (🌟), 骰子 (🎲 和 🎲) 分别在桌面上摆作一堆，放在方便所有玩家拿取的位置。这些标记所放置的位置称为公共池。
2. 每位玩家各选 1 种玩家颜色，并拿取对应颜色的玩家面板和转储区板块，然后执行以下步骤：
 - 2a. 将转储区板块放在玩家面板底部的凹槽处。
 - 2b. 将 4 个待解锁标记 (🔒) 放在启动器最右侧、显示对应图标的一列格子上。
 - 2c. 如果你将要进行的是“序章”，则跳过本步骤。
将 1 个通用指示物 (📍) 放在追踪 (📍) 轨数字“0”的格子上。
 - 2d. 在每条资源轨 (🌀, 📍, 🍄, 和 🌟) 数字“0”的格子上各放 1 个通用指示物 (📍)。
 - 2e. 将你玩家颜色的 1 个完整度上限标记，放在完整度 (❤️) 轨数字“5”的格子上。然后，将 1 个 📍 放在完整度上限标记内。
 - 2f. 拿取两面图标均不相同的 2 个核心代码标记。根据你玩家面板左上角的核心代码格所示，将带有对应图标的 1 个核心代码标记以该面朝上，放到核心代码格上，这表示你的核心代码类型。将剩余的那个核心代码标记放到你的玩家面板旁边。

3. 每位玩家分别拿取：

3a: 1 个代码袋。

3b: 3 张提示卡。

3c. 如果你将要进行的是“序章”，则跳过本步骤。

自选职业的增强牌库 (每位玩家分别从以下 4 个职业中选择 1 个：索命使、强袭者、诡术师、通念客)。然后，移除牌背带有“单人 / 竞争”字样的增强卡，将它放回游戏盒中。将另外 2 张牌背左上角带有“起始”字样的增强卡，正面朝上放到你玩家面板右侧的增强槽中。将所选职业的剩余增强卡混洗，正面朝下放到你的玩家面板旁边，作为你的职业增强牌库。

3d. 如果你将要进行的是“序章”，则跳过本步骤。

2 张随机的学习协议卡。从中选择 1 张，并将它放到你的玩家面板旁边对应的凹槽中。然后，将未选择的那张放回游戏盒中。

3e: 与你玩家面板上方插画匹配的 1 个行者躯体立牌，将它安装到你玩家颜色的塑料底座上 (如果你使用的是模型而非立牌，则将模型安装到你玩家颜色的橡胶圆环上)。

4. 每位玩家分别设置自己的代码袋：

4a. 将每种类型各 3 个基本代码标记放入你的代码袋中 (总共 12 个)。

4b. 额外将你核心代码类型 (参见步骤 2f) 的 1 个基本代码标记放入你的代码袋中。

4c. 摇晃代码袋，将袋中的代码标记充分摇匀。

5. 如果你将要进行的是“序章”，则跳过本步骤。
设置躯体市场：
- 将所有可用的躯体卡混洗，形成躯体牌库，然后以正面朝下放在游戏区域中。
 - 抽取数量等于玩家人数 + 1 (+ 1) 的躯体卡，并将所抽取的躯体卡正面朝上放到躯体牌库旁边，以便所有玩家查看。
6. 将时间轨面板放在游戏区域周围方便查看的位置。将 1 个 放在时间轨数字“0”的格子上。

待解锁和已解锁的配件

游戏盒中的一些卡牌必须放在“待解锁卡牌”牌隔后。在初次开箱时，这类卡牌所在牌库的两面均有注明“待解锁卡牌”字样。这类卡牌在游戏设置时不会用到，而是留在游戏盒中。待解锁的卡牌只有在剧本获胜或失败时才会解锁。

一些地区板块在游戏开始时并未解锁，必须放在“待解锁板块”牌隔后，请按照游戏盒中的开箱指南来操作。

每当 1 个待解锁的配件解锁时，将它从指定的牌隔后取出，并放到对应牌库中（地区板块则与其他可用板块放到一起）。每个待解锁的配件均带有编号（不为 X00）。

剧本设置

从可用的剧本中选择 1 个——你可以先简单阅读剧本引导页正面的插画和描述，大致了解该剧本的内容，再进行选择。每个剧本的设置指示各不相同，但通常都包含以下的几个步骤：

- 地图设置：** 拿取这部分指示列出的所有地区板块，并按照图示进行放置。一些板块放置时就已经揭示（以正面朝上），并且必须放在指定的位置。这一部分可能还包含其他指示，例如放置标记或其他物件，来表示该剧本中特有的规则或事件。
 - 探索标记：** 在图示中标明的每个地区板块上各放置 1 个探索标记（以 面朝上）。
- 敌人牌库：** 根据列表中的每个等级的敌人数量，对应地设置敌人牌库，敌人的数量和等级在不同的剧本之间各不相同。设置敌人牌库时，牌库从上到下叠放的顺序与列表中列出敌人卡的顺序一致（即，列表中最靠上的敌人卡位于牌库顶部，列表中最靠下的敌人卡位于牌库底部。参见第 12 页“设置敌人牌库”）。如无特殊说明，应从指定等级的敌人卡中随机抽取所示数量，来组成牌库！
- 受损代码（）池：** 这是在该剧本中玩家所能获得的受损代码标记的数量上限。将所示数量的受损代码标记放在时间轨面板右下方的受损代码池上。
- 阵营增强牌库：** 剧本的地区板块中可能包含特定阵营的据点。这意味着，你将有机会获取该阵营的阵营增强卡。按照指示，设置所示的阵营增强牌库，分别混洗后将这些牌库放在游戏区域中（不是每个剧本都需要设置阵营增强牌库）。
- 玩家：** 将所有的玩家角色（立牌 / 模型）放在所示的地区板块，并执行这一部分的其他指示（如果有的话）。
- 剧本卡：** 每个剧本的剧情发展都通过剧本卡来表现。从游戏盒中找出所示编号的剧本卡，并将这些剧本卡放在时间轨面板旁边。在剧本卡放到“剧本卡”槽之前（或你受到规则指示之前），不要阅读这些卡牌上的任何内容。按照指示抽取并结算第 1 张剧本卡。从刚才找出的剧本卡中找到这张剧本卡，然后将它放在时间轨面板下方的“剧本卡”槽中，作为激活剧本卡。

重要图标

玩家人数： 该图标代表参与当前游戏的玩家人数，如果该图标出现在语句中，应将它读作对应的数字。例如，当遇到“[2 x] 张等级 1 敌人卡”的描述时，如果当前进行的是 3 人游戏，应将它读作“2 x 3 张等级 1 敌人卡”；如果进行的是 4 人游戏，则应将它读作“2 x 4 张等级 1 敌人卡”。以下是设置时间轨（）指示物时的例子：2 人游戏中的指示“将 设置为 [6 -]”表示将时间轨上的通用指示物放到数字“4”的格子上，因为 6 - 2 = 4。

剧本设置示例：序章

设置

7 设置

- 庇护所 (1)、废墟 (2)，正面朝上放置在所示位置（已揭示）。
- 废墟 (3)、发电站 (11)、服务器集群 (12)、大厦 (13)、废弃小屋 (14)、中央服务器 (16)，正面朝下随机放置。

7a 探索标记 ()：
将所有 和 放回游戏盒，将剩余的探索标记在每个正面朝下的板块上各随机放置 1 个，放置时以正面朝下。

8 敌人牌库：

- 所有的等级 1 敌人卡。
- 所有的等级 2 敌人卡。

9 受损代码池：
16 个 。

11 玩家设置：

- 将所有玩家的立牌 / 模型放在“废墟” (2) 板块上。
- 请检查是否按指示在设置时跳过了以下步骤：
2c) (如果未跳过该步骤，则移除追踪轨上的)。
3c) (如果未跳过该步骤，则将所选的职业增强牌库和起始增强卡移除)。



12 剧本卡：
当前剧本会用到编号 A 的剧本卡。抽取卡牌 A01。

3d) (如果未跳过该步骤，则将学习协议卡移除)。
5) (如果未跳过该步骤，则将所有躯体卡移除)。

- 按照图示，将编号 1 和编号 2 的地区板块正面朝上放在对应位置。然后，找出以下编号的地区板块：3、11、12、13、14、16。将它们混洗后，再正面朝下放在图示位置。
 - 拿取所有的探索标记，并将其中的所有 和 放回游戏盒中。然后，将剩余的探索标记混洗，再按图示在每个正面朝下的地区板块上各放置 1 个（以 面朝上）。
- 将所有已解锁的等级 2 敌人卡取出并混洗，叠成一堆。然后，将所有已解锁的等级 1 敌人卡取出并混洗，放到等级 2 敌人卡的顶部，共同构成 1 个牌库。
- 拿取全部的 16 个受损代码标记，将它们放在时间轨面板右下方的受损代码池上。
- 该剧本中无需设置阵营增强牌库。
- 将所有玩家的立牌 / 模型放在“废墟”地区板块（编号 2 的地区板块）上。之后请检查并确保你已经跳过了剧本设置中的步骤 2c)、3c)、3d)、5)。
- 从游戏盒中找出所有编号为“A”开头的剧本卡，并将这些剧本卡放在时间轨面板旁边，作为本场游戏的剧本牌库。从中抽取剧本卡 A01，并将它放在时间轨面板下方的“剧本卡”槽中。
- 在你完成剧本引导页的所有设置指示后，合上剧本引导页，阅读剧本引导页正面的引子，再翻至“特殊规则”面朝上，阅读特殊规则。阅读完毕后，将剧本引导页放在时间轨面板旁边，靠近剧本牌库的位置，方便玩家参考。注意，部分规则可能暂未生效。
- 最近曾与任何类型的 AI 交谈过的玩家成为起始玩家。该玩家获得起始玩家标记。
- 开始游戏，结算剧本引导页中令你抽取的第 1 张剧本卡。从时间轨面板下方的“剧本卡”槽中拿取该剧本卡。阅读该剧本卡上的剧情段落，并结算“即时效果”。然后，将该剧本卡翻面，并阅读上面列出的所有特殊规则，之后将它放回时间轨面板下方的“剧本卡”槽中。然后，按照“一轮的阶段顺序”，进行本局游戏的第一轮。

游戏机制

游戏概述

在《魂行纪元》中，玩家将扮演具有超凡技艺的人类幸存者，能够将自己的意识上传到数字空间，并且操控变幻多样的躯壳在现实世界之中活动。这样的人类被称为**灵魂黑客**，或者**魂客**，他们的目标是尽一切所能从 AI 的魔掌下救出其他幸存者，反抗**尊者**的无尽肆虐。为了实现这个目标，玩家将利用不同的躯体以及自身的运算能力，来打倒邪恶的 AI 机器人，并用代码编写出强力的程序。在每一轮中，所有玩家需要结算 4 个阶段。在规划阶段中，玩家会检查自己的追踪值以确认是否有 AI 机器人发现了自己；**重填**自己的启动器；使用可用的代码来**编写**程序；以及给自己进行各种升级。然后，在行动阶段中，玩家会在地图上**移动**，结算地区板块上的效果，以及最重要的一点，**启动**自己准备好的程序来获取资源，黑入敌方机器人，使用躯体增强装置等等。接着是战斗阶段，玩家会在本阶段中对抗 AI。这个过程凶险万分，**魂客**会遭到 AI 机器人的无情打击。但是，当**灵魂黑客**的躯体濒临绝境时，他们的意识会逃回网络，并依附新的躯体，从而继续给强大的 AI **尊者**制造麻烦。最后，在前 3 个阶段均已结算完毕后，轮到推进阶段结算，检查玩家对当前目标的推进程度。在这个阶段中，游戏进度会向前推进。如果玩家达成了目标，就会获得奖励；如果时间耗尽但目标尚未完成，则会受到惩罚。这个阶段还会结算特殊敌人行动以及其他效果（关于一轮阶段顺序的更多详细信息，参见第 14 页）。

玩家面板、启动器和代码标记

玩家面板就是你的指挥中心，你将在此管理你在游戏中的所有操作。玩家面板上方的是你当前的躯体卡，你的意识此刻就驻留在这具躯体中；玩家面板中央的是你的启动器，上面的代码可以用来**启动**程序；玩家面板上还包含你拥有的资源数量等其他重要信息。



1. **躯体槽**：印刷有 1 个基本的“行者”躯体，后续更换的更高级的躯体卡也会放到此处。
2. **完整度轨**：显示当前的完整度（以 1 个通用指示物表示），以及完整度上限（以完整度上限标记表示）。完整度即为你的生命值。每当你**损失**或**恢复**任意点数的完整度时，对应地将完整度轨上的通用指示物向下或向上移动。
3. **追踪轨**：追踪值越高，代表着玩家暴露的风险越大，越容易被敌方 AI“尊者”发现。追踪轨上的通用指示物所在格子旁，显示了在追踪掷骰步骤中你所需**投掷**的玩家骰（）数量。

4. **资源轨**：显示了你当前拥有的每种资源的数量。
5. **启动器**：用来放置代码标记的一片区域，这里的代码标记在经过恰当排列后会成为程序，用于在启动步骤中**启动**。
 - 5a. 高亮代码格：在重填启动器步骤中，新的代码标记会**重填**到这些格子上。
 - 5b. 待解锁 / 已解锁的代码格：启动器最右侧的 4 个格子初始均不可用（带有 ）。你必须花费经验（）才能将待解锁的代码格**解锁**，成为可用的已解锁代码格。在解锁之前，你不能移除或移动 。请记住，已解锁的代码格也是高亮代码格，这意味着，在重填启动器步骤中，新的代码标记会**重填**到这些格子上。
6. **核心代码格**：如果一个程序里显示有  符号，那么你在编写该程序时，对应的格子中所放置的代码标记必须是你核心代码格上标记的类型。
7. **代码转储区**：此处会放置你**转储**和**获得**的代码标记。在你需要抽取代码标记时，如果你的代码袋中已无代码标记，立即将转储区中的所有标记放入代码袋，再继续抽取。
8. **增强槽**：此处会放置你**已装备**的增强卡。
9. **学习协议槽**：此处会放置 1 张学习协议卡。
10. **敌人槽**：此处会放置所有已**锁定**你的敌人卡。

代码标记

《魂行纪元》中总共有 6 种类型的代码标记：4 种基本代码标记，2 种特殊代码标记。代码标记自身没有任何效果，但只要能在启动器上正确地排列代码标记，就能够将代码标记转化为美妙绝伦的程序。

基本代码标记



基本代码标记是最常见的代码标记，在游戏中的多个环节都会用到。

特殊代码标记



受损代码标记：这是一种垃圾代码，玩家通常会在**重置**或**结算**敌人的“逐退”效果时**获得**受损代码标记。剧本卡上的一些目标在失败时也会导致玩家**获得**受损代码标记。

这种代码标记会封堵玩家启动器上的代码格。程序几乎不会用到受损代码标记。此外，每个剧本都有特定的受损代码池（位于时间轨面板上）；当受损代码池中已无标记时，如果玩家收到指示必须**获得**新的受损代码标记，则按照剧本引导页上的特殊规则来结算（这样的情况通常会导致剧本失败）。受损代码标记有着 3 项**至关重要**的规则，玩家应时刻牢记：

1. 当**获得**受损代码标记时，永远从时间轨面板右下方的受损代码池拿取。
2. 当你弃置（而非**转储**）1 个受损代码标记时，不要将它放回时间轨面板上的受损代码池，而是将它放回游戏盒中。
3. 在启动步骤结束时，你必须**转储**你启动器中的所有受损代码标记。



开源代码标记：一种罕见且强大的代码。你可以在升级时，通过花费经验（）来**获得**这种代码标记。这种代码标记的使用方式有 2 种：

1. 每个开源代码标记可以用来代替任意类型的 1 个基本代码标记（在**检定**、**转储**，或**组成**任意类型的程序时均可使用开源代码标记来代替）。
2. 一些威力强大的程序要求使用开源代码标记来组成。这些程序包括仅限使用 1 次的增强，入侵，以及当前剧本专有的程序（该程序的效果列于剧本引导页或剧本卡上）。

注意：任何负面效果如果令玩家转储或弃置特定类型的基本代码标记，均不对开源代码标记生效。



示例：在资源程序中使用开源代码标记。



核心代码符号：这个符号会出现在许多程序中，它所表示的代码类型，等于你核心代码标记所显示的类型。你的核心代码标记位于核心代码格中，其类型则代表了4种基本代码类型中，你最主要的1种代码类型。

游戏中部分效果将允许你**改变**你的核心代码类型。如要**改变**其类型，将你当前的核心代码标记翻面，或者将你当前的核心代码标记替换为你玩家面板旁的另一个核心代码标记。



任意代码符号：这个符号也出现在许多程序中，表示在这个符号对应的位置上，你可以使用任意类型的基本代码标记（*受损代码标记不是基本代码标记*）。

你可以将开源代码标记用在核心代码符号或任意代码符号对应的位置上。

与代码标记相关的关键词：

- “**获得……代码标记**”：从公共池拿取该标记，将它放入你的转储区。
- “**转储……代码标记**”：从你的启动器拿取该标记，将它放入你的转储区。
- “**弃置……代码标记**”：拿取该标记（如无特殊说明，从你的启动器中拿取），并将它放到公共池中。
- “**准备 x**”：从你的代码袋中抽取 x 个代码标记，并将它们分别放在启动器的任意 1 个空格上。先将指定数量的代码标记从你的代码袋中全部取出，然后你再决定要将这些代码标记放在启动器的哪些空格上。
- “**编写 x**”：将你启动器上的代码标记移动 x 次。详细规则参见下文。

编写、程序和启动

你必须先按照特定的方式排列你启动器上的代码标记，才能让它们发挥作用。经过特定排列的一组代码标记就称为“程序”。在《魂行纪元》中，大部分行动都通过代码标记构成的程序来执行。程序一旦创建完成，就需要**启动**（将在下文详细说明）以发挥作用。

要想创建程序，你必须先将代码调整好。在《魂行纪元》中，**编写**表示令你的代码标记在你启动器上的不同格子之间移动，移动 1 次代码标记称为编写 1 次代码。在每轮的编写步骤中，玩家都会移动自己的代码标记。移动代码标记的方式共分为 2 种：**平移**和**对调**。**平移**表示将

1 个代码标记放到其相邻的 1 个空格上。**对调**表示将 2 个相邻的代码标记调换位置。不论是哪种方式，都不能令代码标记斜向移动，共用顶点的格子不视为相邻。在编写步骤中所能执行的编写（**平移 / 对调**）次数上限，等于你的躯体卡上显示的编写值。

编写示例参见第 14 页。

在编写步骤以外，还有其他行动允许你**编写**自己的代码——这些行动以“**编写 x**”字样出现，其中 x 等于你在执行此行动时的编写次数上限。上述关键词会出现在各种配件上，为玩家提供了在编写步骤外编写自己代码的机会。

程序：详细规则

游戏中的所有程序都有着同样的外框，并且会伴随着“启动步骤”关键词和 / 或启动图标（▶▶）一同出现。要想创建某个程序，你必须将代码标记调整至该程序所示的排列方式，数量和顺序均一致。排列的方向可以变换（旋转 90° / 180° / 270°），如下一页示例所示。值得注意的是，在创建一个带有空框的程序时，空框对应的代码格无须留空，如下一页所示。

基本程序

以下是 9 种基本程序，任何玩家在任何情况下都能**启动**这些基本程序。基本程序分为资源程序和经验程序。

资源程序



加长资源程序



经验程序



在你探索《魂行纪元》世界的过程中，你会从多种配件上发现更多种类的程序，比如敌人卡、阵营增强卡、剧本卡、学习协议卡等。

启动程序

程序可以在行动阶段的启动步骤中**启动**。在基本规则下，这是程序在一轮中**启动**的唯一时间窗口；但是，一些配件的效果可能会给你提供在其他时间点启动程序的机会。

当 1 个程序**启动**时，执行以下步骤：

- 转储**该程序用到的所有代码标记，将它们放入你的转储区。
- 结算所**启动**程序的效果。

玩家在自己回合的启动程序步骤中，每个可用的程序最多只能**启动** 1 次，但是可以**启动**多个不同的程序。可以启动的程序包括：

- 增强程序（你可以**启动**多个增强程序，但是，每张增强卡上的增强程序最多只能**启动** 1 次）。
- 位于头号敌人卡上的入侵（🏠）或逐退（👤）程序（注意，你可以**启动**该敌人卡上的每个不同的程序各 1 次）。
- 基本程序（你可以**启动**多个不同的基本程序。注意，如果你**启动**了加长资源程序，该程序中的代码标记不会作为长度较短的基本程序重复结算）。
- 显示在其他地方的程序（例如，剧本卡或剧本引导页上）。

一些程序（例如，带有❓或★的程序）的最终代码排列方式可能与其他可用的程序一致。玩家可以**启动**代码排列方式完全一致的 2 个不同程序，只要它们来自不同的来源（需要分别**启动**，**启动** 1 个程序不会结算两个效果）。

资源：护盾、内存、能量、重投

使用资源轨

资源轨用于记录你所拥有的各种资源数量。每当游戏指示你：

- **获得**某个类型的资源：在对应类型的资源轨上，将你的通用指示物提高指定的格数。
- **损失**某个类型的资源：在对应类型的资源轨上，将你的通用指示物降低指定的格数。

你也可以通过多种方式来**花费**资源。**花费**某个类型的资源时，你同样需要将对应类型的资源轨上，你的通用指示物降低指定的格数。不同于**损失**资源，是否**花费**资源永远由玩家自己决定，任何令你**花费**资源的效果都不是强制的（**损失**资源的效果是强制的）。你不能**花费**你当前没有的资源。

所有类型的资源都可以通过**启动**基本程序来获取。每当你**启动**提供任何资源的基本程序时，获得1点对应资源，即令对应资源轨上的通用指示物提高1格（如果**启动**的是加长资源程序，则获得2点对应资源）。你所拥有的每种资源的数量最高不能超过5，最低不会低于0。某些增强卡、地区板块，以及游戏中的其他效果也可能会为玩家提供资源。



护盾：护盾点数会抵消你受到的创伤（💧），避免你损失完整度（♥️）。每当你将受到任何点数的创伤时，你可以开启你的护盾。如果决定**花费**护盾，你每**花费**1点护盾能代替受到1💧，并且你必须尽可能地花费护盾点数。当你**花费**了自己最后1点护盾后，如果你仍将受到未被抵消的创伤💧，那么你就会开始**损失**完整度。你也可以选择不**花费**护盾点数，而是直接**损失**完整度。

你不能选择只花费自己的部分护盾点数来抵消部分创伤。如果你选择花费你的护盾点数，则你必须尽可能花费你的可用护盾点数来抵消💧。

花费护盾点数示例：

示例1：一位玩家将受到2点💧，并且他拥有1点护盾。他可以**花费**1点护盾并**损失**自己的1点♥️，或者选择不**花费**任何护盾点数，直接**损失**2点♥️。

示例2：一位玩家将受到2点💧，并且他拥有3点护盾。他可以**花费**2点护盾来避免**损失**♥️，或者选择不**花费**任何护盾点数，直接**损失**2点♥️。但他不能**花费**1点护盾并**损失**1点♥️。



内存：内存点数将允许你**装备**新的增强卡，并能够帮助你调整自己的代码标记池。在你进行升级（参见第13页“升级”）时，你可以**花费**增强卡右下角所示的内存点数，来**装备**该增强卡。你也可以**花费**1点内存来获得任意类型的1个基本代码标记（从公共池中拿取，并放到你的转储区中），或者弃置你启动器上的1个代码标记（放回公共池）。在同一回合的升级中，上述升级选项均可以多次使用，只要你有足够的内存点数可供**花费**。



能量：能量点数可以让你在战斗中占据优势。你在战斗阶段的攻击掷骰步骤**投掷**骰子之前，可以**花费**能量点数来增加更多的玩家骰（🎲）到骰池中。每**花费**1点能量就增加1个玩家骰。



重投：重投点数可以用来改变玩家在游戏中多种行动的结果。在掷骰后，你可以**花费**你的重投点数来**重投**🎲，每重投1个骰子需要**花费**1点重投（例如，你在一次掷骰后如果**花费**3点重投，那么你可以**重投**该次掷骰中的3个骰子）。你可以在以下场合**花费**重投点数进行重投：

- 你的追踪掷骰步骤。
- 你的攻击掷骰步骤。
- 其他所有使用🎲的效果，比如增强卡的效果、检定，或者剧本相关的掷骰。

每次掷骰**花费**重投点数来更改结果的机会只有一次，但是**花费**重投点数不会影响你使用其他效果来**重投**骰子（例如，在追踪掷骰步骤中，你可以先使用增强卡上的1个**重投**效果来**重投**1个骰子，然后**花费**1点重投点数来再次**重投**该骰子）。

每位玩家的资源都只属于他自己，这意味着你不能**花费**重投点数来**重投**其他玩家的掷骰结果，也不能**花费**护盾点数来抵消其他玩家将受到的创伤。但部分职业增强卡的效果与上述规则有冲突，以卡面效果优先。



注意！一个程序只要其代码标记的排列方式与所示一致即可**启动**，方向不必与所示一致（换句话说，启动器上的程序可以是所示程序旋转90°/180°/270°后的版本）。包含至少2行代码标记的程序只能旋转，而不能镜像翻转。请参考上方示例。还应注意，示例躯体卡的程序中带有空框，但这不代表启动器上对应的代码格必须同样留空，该代码格上可以有任意类型的代码标记存在。

代码袋构筑和代码标记的相关规则

每位玩家有着各自的代码标记池，其中的代码标记会随着游戏进行而发生改变。玩家会**获得**新的代码标记，并弃置自己不想要的代码标记，以此构筑自己的代码标记池。如果公共池中的某种代码标记已耗尽，则你无法**获得**该种标记。在《魂纪元》这款游戏中，管理你的代码标记池是重要的策略点之一。你代码标记池中的代码标记存在于3个不同的位置，并且会在这些位置之间循环：

1. **代码袋**：此处用来放置供你抽取的代码标记，抽取后会放到你的启动器上。可以把它比作代码标记的“牌库”。
2. **启动器**：此处用来放置当前可用的代码标记。启动器上的代码标记在**启动**或**转储**后，会放入你的转储区。可以将启动器比作你的“手牌”区域。
3. **转储区**：此处用来放置你最近使用过的代码标记。代码袋中的代码标记耗尽后，转储区的代码标记会返回代码袋。可以将转储区比作代码标记的“弃牌堆”。

关于代码袋的金科玉律

每当你将要从你的代码袋中抽取代码标记，但代码袋为空时，将你转储区中的所有代码标记立即放回你的代码袋中，并继续抽取。

躯体卡

躯体指你的意识所能占据的躯壳，使你能够在现实世界“脚踏实地”，并且会提供给你额外的能力，助力你的冒险之旅。所有玩家在游戏开始时都拥有1个基本的“行者”躯体，就印刷在各自的玩家面板上。然而，玩家还可以在游戏过程中**依附**更高级的躯体，这通过将躯体卡放到躯体槽中表示。

注意！ 玩家面板上印刷的“行者”躯体，不视为1张躯体卡，游戏中任何规则或效果提及“躯体卡”时，均不包含“行者”躯体。



躯体卡

1. **名称**
2. **躯体的特殊能力**
3. **战斗框：**战斗阶段中可以使用的 ♠️ 和 ♠️ 效果。
4. **移动值：**你在移动 & 追踪步骤中所能**移动**的地区个数。
5. **攻击值：**你在攻击掷骰步骤中所能**投掷**的 ♠️ 数量。
6. **编写值：**你在编写步骤中，所能执行的编写（**平移 / 对调**）次数上限。
7. **费用：**你必须**启动**该程序，才能**依附**这个躯体，将该躯体卡从躯体市场移动到你的躯体槽中。

依附躯体

玩家不论位于哪个地区，都可以访问躯体市场。

每张躯体卡上都显示有1个程序，代表**依附**该躯体所需支付的费用。如果你在你的启动步骤中**启动**了该程序，你就可以**依附**该躯体，将该躯体卡放到你玩家面板的躯体槽中，并将地图上你的立牌 / 模型替换为新躯体对应的立牌 / 模型。当你**依附**来自躯体市场的新躯体后，从躯体牌库抽取1张新卡牌，补充躯体市场的空缺。

你同时可以拥有最多2张躯体卡（上下叠放），但只有叠在顶部的那张处于**激活**状态。你可以通过结算**依附**效果，来更换你的**激活**躯体卡（每个剧本都会出现的“庇护所”板块上，就提供有该效果，是最方便更换躯体的去处）。更换激活躯体卡时，将你的2张躯体卡调换位置，新的**激活**躯体卡上的属性和能力立即生效。如果你已经拥有躯体卡，你就不能重新**依附**于“行者”躯体了（除非你**重置**并失去了你的躯体卡）。

学习协议卡

在《魂行纪元》的世界中，各种先进的机器学习程序和操作指南唾手可得，方便你拓宽自己的知识面。从另一方面来说，可以将学习协议看作是支线任务。在每个剧本中，每位玩家都能够获得1张（并且仅能获得1张）学习协议卡。学习协议会使玩家**获得**资源、经验，或者解锁新的特殊能力。



学习协议卡

1. **步骤序号：**学习协议分为3个步骤，你必须按顺序逐个完成来获得奖励。
2. **目标：**必须达成目标才能获得下方的奖励，并进入下一步骤。
3. **奖励：**当你达成对应的目标后，立即获得该奖励，不论当前处于一轮的什么阶段。
4. **永久奖励：**在学习协议的所有步骤均已完成后，你将会永久获得一项新的能力，可以在本局游戏中使用。
5. **通用指示物 (♠️) 槽位：**用来记录你的学习协议进度。

完成学习协议的步骤

每张学习协议卡分为3个可被完成的步骤。前2个步骤完成后各会获得一项一次性奖励，而第3个步骤完成后则会解锁该学习协议卡特有的一项能力。从完成第3个步骤后，到游戏结束前，玩家均可以使用该能力。请记住，学习协议卡上的步骤必须按1、2、3的顺序完成（你必须先完成步骤1，才能完成步骤2，以此类推。但是，如果你同时达成了2个连续步骤的目标，则你可以同时完成它们）。这些步骤可以在任何时刻完成，并且完成步骤无需支付任何费用——你只需要达成步骤对应的目标即可。

在完成步骤1后，在该步骤下方的槽位中放置1个通用指示物 ♠️。在完成步骤2或步骤3后，则只需将之前放置的 ♠️ 往下移动，放到对应步骤下方的槽位中。一旦你完成了步骤3，你就不能再完成这张学习协议卡上的任何步骤了，也不会获得新的学习协议卡。

职业、阵营和增强卡

职业和阵营

在进行一局《魂行纪元》游戏时，每位玩家分别属于一个职业。职业将为你提供构筑自己角色的独特方式，并给予你独有的职业增强牌库，只有你能够获得该牌库中的职业增强卡。每个职业各有 1 张带有合作效果的起始增强卡，玩家可以通过该效果来帮助其他玩家。基础游戏总共有 4 个职业：索命使、强袭者、通念客、诡术师。

此外，在《魂行纪元》的世界中，还存在着许多阵营。这些阵营代表着各个幸存者群体，每个阵营都有着不同的特点和目的。玩家在剧本中执行的某些行动可能会与阵营互动；而阵营最基本的要素就是阵营增强卡——它们代表了每个阵营会提供的各种不同的装备。在游戏中每位玩家都可以获得这些阵营增强卡，并且玩家之间可以交易阵营增强卡。基础游戏总共有 4 个阵营：斯巴达、任侠道、探求者、无名氏。

增强卡

增强卡包含了《魂行纪元》世界中出现的各种终端软件、武器，以及先进科技。你可以将增强卡看作是装备或特殊能力。每张增强卡都有着特殊效果，有的甚至会改变基本规则。

请记住：增强卡上的规则优先于这本规则手册中包含的基本规则。



职业增强卡

阵营增强卡

1. **名称**
2. **使用时机**
3. **效果**：可能包含使用时机的进一步说明。请记住，是否使用增强卡的效果永远由玩家自己决定。
4. **内存费用**：你必须花费该数量的 ，才能装备该增强卡。你只能使用自己已装备的增强卡（参见第 13 页“升级”）。
5. **职业 / 阵营**：每张增强卡要么属于某个职业，要么来自某个阵营。
6. **程序**：你必须启动该程序，才能使用该增强卡的效果。只有阵营增强卡带有程序。
7. **战斗框**：战斗阶段中  上的符号能够用来激活此类效果。只有职业增强卡带有战斗框。

《魂行纪元》总共有 2 种类型的增强卡：职业增强卡，只有对应职业的玩家能够获得；阵营增强卡，任何玩家均能获得，并且可以在玩家之间交易。职业增强卡不能在玩家之间交易！关于交易的详细规则，参见第 13 页“升级”。

获得增强卡

在《魂行纪元》中，不同类型的增强卡的获得方式存在较大差异：

- **职业增强卡**主要通过升级时花费经验来获得。你可以通过花费 2 点经验，来从你的职业增强牌库抽取 2 张卡牌，并保留其中 1 张。将剩余的那张放回你的职业增强牌库底部。
- **阵营增强卡**可通过地区板块的效果来获得。当你结算阵营据点的板块效果时，你从对应阵营的增强牌库抽取 1 张卡牌。

装备增强卡

增强卡分为两种状态：**已装备**（可用）和**未装备**。如要使用 1 张**未装备**的增强卡的效果，玩家必须先（在规划阶段中进行升级时）花费该增强卡所示的内存点数 ，来**装备**该增强卡。一旦**装备**后，该增强卡就处于**已装备**状态，可以反复使用。

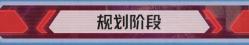
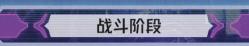
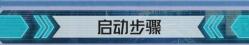
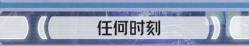
新获得或通过交易获得的所有增强卡，均处于**未装备**状态。

你所能拥有的增强卡数量没有上限，不论是处于**已装备**还是**未装备**状态。但是，玩家面板右侧的增强槽仅供放置**已装备**的增强卡。**未装备**的增强卡应放在玩家面板旁边，并且不要与**已装备**的增强卡混淆。

带有“损坏”关键词的增强卡

一些增强卡在整局游戏中只能使用 1 次。如果一张增强卡的效果描述中带有“**损坏**”关键词，则该增强卡在效果使用后必须移出游戏（放回游戏盒中，但该增强卡仍然放在“已解锁”牌隔后，可以在另一局游戏使用）。该增强卡不会在同一局游戏中再次出现。

使用时机

- | | |
|---|--|
|  | 规划阶段 ：该增强卡的效果只能在规划阶段中使用。 |
|  | 战斗阶段 ：该增强卡的效果只能在战斗阶段中使用。 |
|  | 启动步骤 ：该增强卡的效果只能在启动步骤中使用。 |
|  | 任何时刻 ：该增强卡的效果可以在条件满足的任何时刻使用，不论当前处于什么阶段。 |
|  | 被动 ：该增强卡的效果持续生效。 |

一些增强卡的效果部分还会进一步写明其使用时机的特定要求。所有阵营增强卡的效果均用于启动步骤中，因为它们都需要启动程序才能使用。

地图

地区板块

《魂行纪元》的地图由多个地区板块构成，代表着剧情发生的未来都市及其郊区。在游戏中的任何时刻，每位玩家的角色（以立牌/模型表示）都必然会位于某个地区板块上。



地区板块

1. 名称
2. 独有的板块编号
3. 进入追踪值：当你在移动 & 追踪步骤中移动到该地区板块时，你的追踪值 (Q) 会提高对应格数。
4. 逗留追踪值：当你位于此地区板块，且在移动 & 追踪步骤中选择不移动时，你的追踪值会提高对应格数。
5. 地区板块效果：如果你位于该板块上，你可以在地区效果步骤中结算该效果。

注意：许多地区板块的效果描述包含各种关键词。在不熟悉关键词的情况下，可以翻到这本规则手册的封底，查看关键词列表。

移动 & 揭示地区板块

在每轮的移动 & 追踪步骤中，你可以选择是否移动你的角色。如果你选择移动，则先确认你的激活躯体卡上的移动值。移动值决定了你的角色最多能移动的板块数，即你的最大移动距离。计算2个板块之间的距离时，取两者之间有板块相连且最短的路径（相邻板块间的距离计为1）。移动时，选择与你当前所在板块距离不超过你移动值的另一个地区板块，将你的角色放到那个板块上。

请记住：正面朝下的地区板块会限制你的移动。你移动时不能跳过正面朝下的板块。如果你的每个相邻板块均为正面朝下，即便你的移动值为3，你也只能移动到其中1个相邻板块上并停止移动。当你进入1个正面朝下的地区板块时，你必须立即停止移动并揭示该板块。当揭示地区板块时，如果该板块上有探索标记 (Q)，先揭示该标记（将它翻面）并结算其显示的效果。然后，揭示该地区板块。地区板块上可能有其他配件存在，在板块揭示后仍将这些配件保留在该板块上，除非有特殊规则说明。

注意！如果你揭示了阵营据点板块，但游戏设置时并没有准备该阵营对应的增强牌库，则从游戏盒中取出该阵营的增强牌库，混洗后放在游戏区域中！

你在移动 & 追踪步骤中也可以选择不移动。如果你选择不移动，则将你的角色留在你的所在板块上（每当游戏中提到“你的所在板块”，指的是你的角色当前所在的地区板块）。

不论你是否选择移动，你都需要提高你的追踪值。如果你选择移动，则将你的追踪值提高等于你所在板块进入追踪值（紫框）的格数。如果你选择不移动，停在同一个地区板块上，则将你的追踪值提高等于你所在板块逗留追踪值（红框）的格数。

这个世界危机四伏——这里遍布着无数的AI机器人，它们会不止不休地追踪你。正因如此，你探索新的地区时必须小心谨慎，不能贸然穿过未知的地方。

然而，要是你在一个地方逗留太久，你被追踪到的可能性就会大大提高；因此，保持移动对你来说会更安全。

探索标记



探索标记会提供一次性的奖励，玩家揭示正面朝下的地区板块时，就会获得该板块上的探索标记所提供的奖励。在剧本设置时，会在特定的地区板块上放置正面朝下的探索标记。当你移动到带有探索标记的地区板块上时，揭示该探索标记并结算其显示的效果：



— 获得 1 点经验 (★)。



— 获得任意类型的 1 个基本代码标记 (4 种颜色之一)。



— 获得 1 点能量 (⚡)。



— 获得 1 点护盾 (🛡️)。



— 获得 1 点重投 (🪙)。



— 获得 1 点内存 (🧠)。

在你结算探索标记的效果后，弃置该标记。

追踪

在《魂行纪元》中，追踪值越高，代表着玩家遭遇敌人的可能性也越大。追踪值通过玩家面板左侧的追踪轨来表示。

追踪值在每轮的移动 & 追踪步骤中都会提高。当你移动到另一个地区时，你的追踪值会按板块左侧紫框中显示的进入追踪值来提高。如果你选择不移动，你的追踪值则需要按板块右侧红框中显示的逗留追踪值来提高。

在追踪掷骰步骤中，根据你追踪轨上的通用指示物 (📍) 所在区间，投掷对应数量的骰子。投掷结果中每有 1 个 1，就从敌人牌库顶部抽取 1 张敌人卡，并按照抽取顺序将其放到你玩家面板左侧的敌人槽中。如果此处已有其他敌人卡，则叠放到最底部，只露出该卡牌最左侧的名称和数值即可。你敌人槽中的卡牌堆叠称为你的敌人序列，序列中的敌人卡称为已锁定你的敌人。然后，如果你抽取了至少 1 张敌人卡，则将你的追踪值设置为 0（将追踪轨上的通用指示物移动到数字“0”的格子上）。

如果你追踪轨上的通用指示物到达最顶格，立即抽取 2 张敌人卡并将它们加入到你的敌人序列中，这 2 个敌人已锁定你（不论当前处于一轮当中的哪个阶段！），然后将你的追踪值设置为 0。

敌人



敌人卡

1. 名称
2. **敌人完整度** (♣)：当 1 个敌人的完整度降低至 0 时，该敌人即被**击败**。
3. **基本框**：敌人符号框之一。如果你在**投掷**敌人符号骰时投掷出 ♠，会结算该符号框。
4. **特殊框**：敌人符号框之一。如果你在**投掷**敌人符号骰时投掷出 ♣，会结算该符号框。
5. **入侵程序** (♣)：敌人的弱点，玩家可以设法利用。通过入侵程序，你通常可以削弱敌人，或者获得资源。
5a. **入侵效果**：当你**启动**该效果左侧的程序时，就会结算该效果。
6. **逐退程序** (♣)：你可以通过逐退程序来立即弃置该敌人卡，但是你通常也会为此受到一些惩罚。被逐退的敌人不会使你获得经验！
6a. **逐退效果**：当你**启动**该效果左侧的程序时，就会结算该效果。

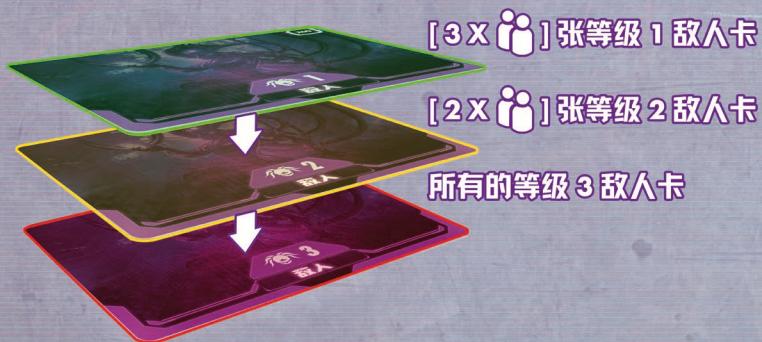
注意：程序只能在行动阶段的启动步骤中**启动**，不能在战斗阶段中启动！

设置敌人牌库

每张剧本引导页均有敌人牌库的设置指示。以下是一则敌人牌库设置示例：

- [3 x ♣] 张等级 1 敌人卡。
- [2 x ♣] 张等级 2 敌人卡。
- 所有的等级 3 敌人卡。

牌库从上往下分别是上述 3 种等级的敌人卡，这意味着玩家最先抽到的敌人卡会是等级 1 的。只有当等级 1 敌人卡耗尽后，你才会抽到等级 2 敌人卡，最后才会抽到等级 3 敌人卡。



假设上述敌人牌库设置示例发生于 3 人游戏中，在设置敌人牌库时，先混洗所有已解锁的等级 3 敌人卡。然后，随机抽取 6 张 (2 x 3) 等级 2 敌人卡，混洗后放到等级 3 敌人卡顶部。接着，随机抽取 9 张 (3 x 3) 等级 1 敌人卡，混洗后放到等级 2 敌人卡顶部。最终，设置好的敌人牌库顶部为 9 张等级 1 敌人卡，中间是 6 张等级 2 敌人卡，底部是所有已解锁的等级 3 敌人卡。

你会发现，大多数剧本的敌人牌库设置会使得敌人的难度随着游戏推进而逐步提高。

在游戏中，如果敌人牌库耗尽，则将弃牌堆中最高等级的所有敌人卡重洗，作为新的敌人牌库。

敌人锁定

《魂行纪元》中的敌人不会以任何形式出现在地图上，他们总是直接追击玩家——当你抽取 1 张敌人卡时，该敌人就会**锁定**你。已**锁定**你的所有敌人会堆叠放置，放在你玩家面板左侧的敌人槽中，位于追踪轨旁边，组成你的敌人序列。你新抽取的敌人均会放到你的敌人序列底部，只需露出左侧的重要信息，如下图所示：



3 张已**锁定**敌人卡的摆放示例：其中 Z.O.E. 是最新抽取的敌人卡。

位于最右侧 (**顶部**)，牌面未被遮挡的敌人称为“头号敌人”。每个敌人均有各自的弱点，它们的卡牌上会显示不同的入侵和逐退程序，启动后会结算各不相同的效果。但是，玩家只能对自己的头号敌人进行操作或造成伤害。

“入侵”大多是为了对敌人造成伤害，或者偷窃敌人的资源；而“逐退”则用来立即摆脱敌人——通常会使你受到惩罚，**获得**受损代码 (♣)。在启动步骤中，如要启动敌人卡上的程序，你只能**启动**你头号敌人卡上的程序。但是，如果你在启动步骤中成功弃置或**击败**了你的头号敌人，则该敌人下方的第一张敌人卡会成为新的头号敌人，并且接下来你可以**启动**该敌人卡上的程序了。

*已**锁定**的敌人代表着不断地追踪你的下落，跟着你穿过一个又一个地区的机器人。在战斗阶段中，它们会追上你，并向你发起突袭。在突袭结束后，你使出浑身解数，又暂时甩开敌人。这就是为什么，已**锁定**的敌人不会限制玩家在地图上移动，也不会限制玩家执行游戏中的其他操作。*

对敌人造成伤害和击败敌人

每当你对你的头号敌人**造成伤害** (♣) 时，使用伤害指示物来记录。对敌人**造成**的所有伤害都会一直保留。举例说明：你可以在本轮的战斗阶段对敌人造成伤害；然后在下一轮的启动步骤中，再通过你的阵营增强卡对该敌人**造成**更多 ♣；最后在下一轮的战斗阶段中**击败**该敌人。

每 1 点伤害会降低敌人的 1 点完整度。当你头号敌人的完整度降低至 0 时，该敌人即被**击败**——弃置该敌人卡，并且你**获得** 1 点经验，即获得 1 个经验指示物 (♣)。以其他方式弃置的敌人卡**不视为**该敌人被**击败**，因此弃置该敌人卡的角色也不会获得 ♣。

敌人卡被弃置时会放到敌人牌库旁边的敌人弃牌堆中。

重置

当你的完整度降低至0时，你必须执行重置。尽管重置听上去很糟糕，但这是游戏的一部分，是每局游戏都可能发生的常见情况。当你执行重置时，按顺序执行以下步骤：

- 投掷 1 个敌人符号骰。
 - 如果你投掷出 ，则弃置你的**激活**躯体卡（如果你有躯体卡），并将该躯体卡放到躯体牌库底部。如果你的躯体槽中还剩余 1 张躯体卡，则那张躯体卡自动成为你新的**激活**躯体卡。如果你的躯体槽中已没有躯体卡，则你将使用你玩家面板上印刷的“行者”躯体。
 - 将地图上你的立牌 / 模型替换为与新躯体对应的立牌 / 模型。
 - 如果你投掷出 ，不用弃置你的**激活**躯体卡。
- 从时间轨面板上的受损代码池**获得** 2 个受损代码标记 ()，将它们放到你的转储区中。
- **转储**你启动器中的所有代码标记。
- 弃置所有已**锁定**你的敌人。
- 将你的追踪值设置为 0。
- 将你的完整度 () 设置到上限（将完整度轨上的通用指示物放在上限标记中）。
- 将你的角色放在“庇护所”板块上。

执行重置的玩家会跳过当前阶段，无法执行剩余的任何步骤。

升级

在规划阶段的任何时刻，你都可以升级你的角色，升级包含以下选项：

- **花费**内存点数 ()：
 - **花费** 1 点内存来弃置你启动器上的 1 个代码标记，并将它放回公共池（注意：如果弃置的是受损代码标记 (），则不要将它放回受损代码池，而是放回游戏盒中。参见第 6 页“受损代码标记”）。
 - **花费** 1 点内存来**获得** 1 个任意类型的基本代码标记（放到你的转储区中）。
 - **花费**内存点数来**装备** 1 张增强卡（花费该增强卡所示的内存费用）。
- 交易阵营增强卡：从其他玩家处获得阵营增强卡，或者将你的阵营增强卡交给其他玩家（即使不在同一地区也可以交易！）。已**装备**的阵营增强卡也可以交易，交易后该增强卡变为**未装备**状态。职业增强卡不能在玩家之间交易。
- **花费**经验 () 来升级。花费经验时，弃置 2 个经验指示物，并选择以下一项：
 - 将你的  上限**提高** 1 点（将完整度上限标记向上移动 1 格）。这会导致你当前的  也提高 1 点。
 - **解锁** 1 个新的代码格：弃置你启动器上的 1 个待解锁标记 ()。
 - **获得** 1 个开源代码标记 () 并将它放到你的转储区中。
 - 从你的职业增强牌库中抽取 2 张职业增强卡。保留 1 张，并将剩余的那张放回你的职业增强牌库底部。

你可以选择在同一规划阶段中花费你全部的内存点数和经验，如果你希望的话。上述每项升级方式都可以重复选择，没有次数限制。



一轮的阶段顺序

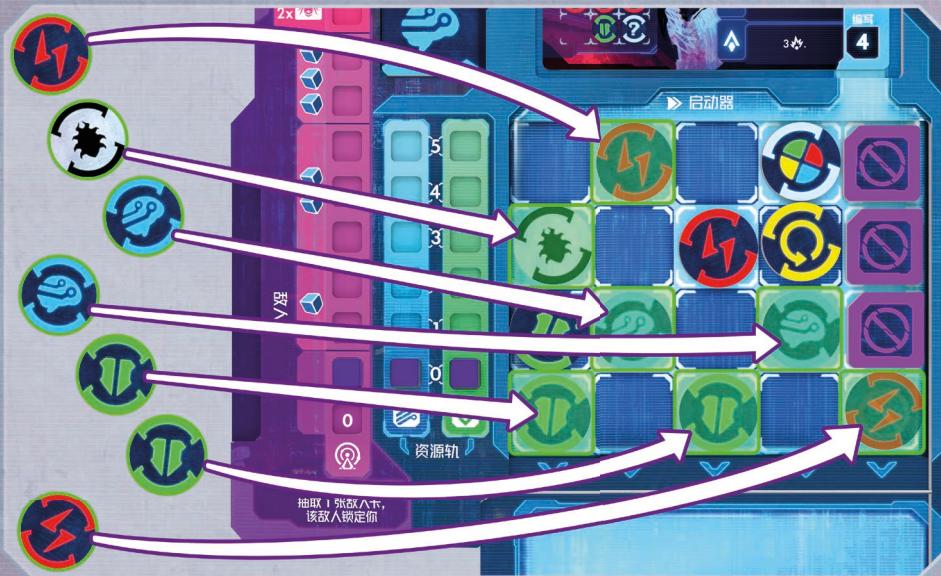
规划阶段（同步结算）

规划阶段是一轮最初的准备部分。由所有玩家同步结算（在本阶段中，你需要提前规划自己在本轮的策略，与你的队友共同制定计划）。

- 追踪掷骰步骤：**【在游戏中的第一轮中，所有玩家的追踪值都为0，因此跳过此步骤！】在该步骤中，所有玩家根据各自追踪轨上通用指示物所在的区间，**投掷**对应数量的玩家骰。每投掷出1个 $\text{D}6$ ，就抽取1张敌人卡并将它加入到你的敌人序列，表示该敌人**锁定你**（请注意， $\text{D}6$ 不会导致你抽取敌人）。如果该次掷骰导致你抽取了至少1张敌人卡，将你的追踪值设置为0（将你的通用指示物放在数字“0”的格子上）。当敌人加入到你的敌人序列，**锁定你**时，将它们放在你玩家面板左侧的敌人槽中（参见第12页“敌人锁定”）。请注意，虽然本步骤是所有玩家同时进行的，但是抽取敌人卡时仍然从起始玩家开始轮流抽取。
- 重填启动器步骤：**所有玩家同时**重填**各自的启动器。玩家从自己的代码袋中抽取代码标记来填充所有空置的高亮代码格，逐个抽取并放置，按照从上往下，同一行中从左往右的顺序，依次放置。只有空置的高亮代码格才会**重填**！在该步骤中，当你需要抽取代码标记但代码袋为时空时，将你转储区中的所有代码标记立即放回你的代码袋中，并继续抽取。
- 编写步骤：**所有玩家同时可以移动各自启动器上的代码标记。编写值位于玩家的激活躯体卡或“行者”躯体的右下角，表示该玩家在编写步骤中，所能执行的编写次数上限（但是，编写值可能受其他效果的影响而改变，例如增强卡的效果）。1次编写指将1个代码标记**平移**1格或者将2个相邻的代码标记**对调**位置。代码标记既不能斜向**平移**，也不能斜向**对调**！当所有玩家的编写次数达到上限，或者决定不再移动代码标记时，本阶段结束，进入下一阶段。**编写**的目的是将代码标记调整至程序所示的排列方式，以创建程序并在后续的启动步骤中**启动**该程序，从而获得各种奖励、完成目标等等（参见第7页的“编写、程序和启动”）。

升级

在规划阶段中的任何时刻，玩家可以**花费**自己的经验（ \star ）和内存（ D ）点数，提升自己的角色并调整自己的代码标记池。关于“升级”的详细信息，参见第13页。



重填步骤示例。从代码袋取出的代码标记按照填充的先后顺序，从上到下列于例图左侧。



编写步骤示例。编写值为4的玩家执行4次编写：3次**平移**和1次**对调**。

行动阶段（轮流结算）

在行动阶段中，从起始玩家开始，按照顺时针顺序，每位玩家必须依次执行以下全部3个步骤。当一位玩家执行完所有步骤后，下一位玩家开始结算他的行动阶段。玩家在地图上**移动**并**启动**自己已创建的所有程序来对抗敌人，**获得**资源并执行其他操作。

- 移动 & 追踪步骤：**选择与你所在板块距离不超过你**移动值**的另一个地区板块，将你的角色**移动**到那个板块上。如果你进入了1个**未揭示**（**正面朝下**）的板块，你必须停止移动并**揭示**该板块（参见第11页“移动 & 揭示地区板块”）。你**移动**时不能跳过**未揭示**的板块，也不能跳过没有放置地区板块的空格。当你结束**移动**时，你必须将你的追踪值**提高**等于所在板块进入追踪值（**紫框**）的格数。你可以选择不**移动**，留在同一个地区板块上。如果你这么做，将你的追踪值**提高**等于该地区逗留追踪值（**红框**）的格数。在同一个移动 & 追踪步骤中，你不能**移动**超过1次。如果你的追踪值提高到了最顶格，则你立即抽取2张敌人卡并将它们加入到自己的敌人序列中（参见第12页“敌人锁定”），然后将你的追踪值设置为0！
- 地区效果步骤：**你可以结算你所在板块（**你的角色所在的板块**）的效果。地区效果是可选结算的，而非必须。
- 启动步骤：**在本步骤中，玩家可以**启动**任意数量的程序，并且可以使用时机写明“启动步骤”的所有效果。玩家**启动**多个程序时，应当逐个启动，并且自行决定启动顺序。当**启动**1个程序时，**转储**该程序用到的所有代码（**将被使用的代码标记**放到你的转储区中），然后结算该程序的效果。

在启动步骤中未用到的每个代码标记仍然留在启动器上，以便你之后创建更复杂的程序。受损代码（ D ）是唯一的例外，在启动步骤结束时，**转储**所有受损代码标记。

战斗阶段 (轮流结算)

在战斗阶段中,玩家将与 AI 机器人交战。战斗时,玩家和机器人会轮流攻击对方,直到双方均无剩余可执行的行动。玩家在结算自己的战斗阶段时,投掷玩家骰(🎲)和敌人骰(🎲),前者投掷出的符号可用来结算战斗框中的效果,后者投掷出的数字和符号则分别决定将会攻击你的机器人数量和攻击类型。玩家骰不会一次性结算全部效果,而是每次由玩家选择 1 个战斗框中的效果来结算,并根据该战斗框左侧所示的符号类型和数量,分配对应的投掷结果。玩家结算自己 1 个战斗框中的效果后,轮到 1 个敌人结算它的 1 个符号框的效果,接着轮到玩家结算另一个战斗框中的效果,如此循环。与行动阶段相似,从起始玩家开始,按照顺时针顺序,每位玩家必须依次执行以下全部 3 个步骤;一位玩家执行完所有步骤后,轮到下一位玩家结算自己的战斗阶段。未被任何敌人锁定的玩家(自己的敌人序列中没有任何敌人卡)必须跳过战斗阶段(请注意,某些剧本可能会引入特殊规则!)。在战斗中,敌人会试图将你的完整度(❤️)降低至 0,迫使你重置。而你会极力将敌人的完整度(👤)降低至 0,从而击败敌人。击败敌人会使你获得宝贵的经验(🌟),经验可以用来提升你的角色。

1. 攻击掷骰步骤:

- 拿取等于你躯体攻击值的🎲。然后拿取 2 🎲(1 个敌人序号骰和 1 个敌人符号骰)。
- 你可以花费你的能量点数(⚡)来增加🎲,每增加 1 个🎲需要花费 1 点⚡。
- 投掷刚刚拿取的和增加的所有骰子(你可以花费🎲来改变投掷结果),然后按照以下步骤来结算效果。

2. **设置序号骰步骤:** 根据敌人序号骰投掷出的数字,从头号敌人开始从右往左数,将该骰子放在数字对应的敌人卡上(例如,若你投掷出序号 1,则将该骰子放在头号敌人上;若你投掷出序号 2,则将该骰子放在第 2 张敌人卡上,以此类推)。如果你投掷出的数字大于已锁定你的敌人数量,则将该骰子放在最左侧的那张敌人卡上。如果你投掷出🎲(空白面),则跳过该步骤。

3. 结算投掷结果步骤:

- 先结算玩家的战斗框,再结算敌人符号框,如此交替结算(先结算玩家的 1 个效果,再结算第 1 个敌人的效果,接着结算玩家的第 2 个效果,然后是第 2 个敌人的效果,如此循环)。

I. 结算玩家战斗框

- 选择你想要结算的 1 个战斗框,在该战斗框上放置与它左侧所示符号匹配的 1 个或多个骰子,然后结算该战斗框中的效果。

II. 结算敌人符号框

- 检查敌人序号骰位于哪一张敌人卡上。该敌人卡即为激活敌人卡。
- 根据敌人符号骰的投掷结果(🎲/🎲),结算激活敌人卡上,与该符号匹配的敌人符号框中的效果。请记住,🎲效果总是对玩家造成若干点👤,而🎲效果可能有着其他能力。
- 激活敌人卡的敌人符号框效果结算后,将敌人序号骰向右移动(朝着头号敌人的方向)到下一张卡上。如果你刚刚结算的是头号敌人卡上的敌人符号框,则弃置敌人序号骰,将它放回到桌面中央。

b. 一位玩家的战斗阶段会在以下任何一种情况下结束:

- 该玩家已不能或不想再结算任何战斗框的效果,并且敌人序号骰已不在任何 1 张敌人卡上。
- 玩家的❤️降低至 0。当发生这种情况时,立即执行重置(参见第 13 页“重置”)。

特别注意:

- 如果 1 张敌人卡还未结算过其敌人符号框就已被击败或被弃置,你就不会结算它的符号框。如果敌人序号骰位于该敌人卡上,则将敌人序号骰向右移动到下一张敌人卡上。如果该敌人卡已经是头号敌人,则从其上弃置敌人序号骰,将它放回到桌面中央。
- 你不能在自己的战斗阶段中对已锁定其他玩家(位于其他玩家的敌人序列中)的敌人造成影响,即使该玩家位于你的所在板块上也不能,除非有特殊规则或效果允许你这么做。
- 请记住,你可以花费🎲来抵消你受到的👤!

骰子、符号和战斗框详解

战斗符号

🎲: 较常见的玩家符号,通常出现在效果简单明了的战斗框。

🎲: 较少见的玩家符号,通常出现在效果更为复杂的战斗框。

🎲和🎲: 敌人符号骰投掷出的符号,在战斗阶段中,所有攻击你的敌人都会结算掷出符号对应的符号框。

战斗框

战斗框通常是玩家用来对付 AI 机器人的手段,也可能具有其他效果。每个战斗框分为 2 个部分:

- 要结算该战斗框所需的符号类型和数量。
- 该战斗框触发时的效果。

要想结算 1 个战斗框,玩家必须从自己已投掷的骰子中,将显示符号类型和数量均对应的骰子分配到该战斗框。每个战斗阶段中,每个战斗框只能各结算 1 次。显示🎲或🎲符号的战斗框是例外,这些战斗框可在同一个战斗阶段中多次结算,并且每次结算都可以分配任意个对应符号的骰子,来一次性结算相应倍数的效果。

战斗框中的所有👤总是对头号敌人造成。如果头号敌人被击败,则超出部分的👤会被忽略,不论头号敌人左侧是否还有其他敌人卡(参见第 12 页“对敌人造成伤害和击败敌人”)。



示例 1: 该战斗框需要玩家从自己已投掷的骰子中分配 2 个显示🎲的🎲,才能对玩家的头号敌人造成 5 👤。



示例 2: 该战斗框允许玩家从自己已投掷的骰子中分配任意数量的显示🎲的🎲,来对玩家的头号敌人造成等于分配的🎲数量的👤。该战斗框可在同一个战斗阶段中多次结算。

敌人骰

游戏总共有 2 种不同的敌人骰:

- 敌人序号骰: 投掷结果表示锁定你的敌人中会有多少个敌人攻击你(如果你投掷出🎲,则没有敌人攻击你)。
- 敌人符号骰: 投掷结果表示所有攻击你的敌人在该战斗阶段中会结算哪种效果(🎲或🎲)。

推进阶段 (同步结算)

目标 P03
帮助工程师建造发射塔。

特殊规则
参见卡牌 P12。

玩家活动
参见卡牌 P12。

外界活动
将 ⏱️ 降低 1。从每个没有玩家存在的板块各弃置 1 ♠️。
| 如果 ⏱️ 为 0, 并且地图上有至少 2 🟩: **干扰器已经启动了!** 地图上每有 1 🟩, 每位玩家就各获得 2 点资源 (类型自由组合) 和 1 ⚔️。弃置地图上的所有**工程师**。弃置卡牌 P12。抽取卡牌 P04。
| 如果 ⏱️ 为 0, 或者地图上的 ♠️ 数量等于 0 并且 🟩 数量小于 2: 剧本失败。抽取卡牌 P11。

剧本卡

- 玩家活动步骤:** 在本步骤中, 所有玩家都可以通过完成激活剧本卡上“玩家活动”部分所描述的事项, 来为达成剧本的目标作出贡献。这些事项可能包括到某个地点集合并执行检定, **转储**代码标记, 弃置地图上的尊者标记, **击败**头目等等。如果激活剧本卡上没有“玩家活动”部分, 则跳过本步骤 (但是, 剧本引导页也可能包含关于玩家活动步骤的规则, 因此请在跳过本步骤之前先查看剧本引导页!)。
- 外界活动步骤:** 在本步骤中, 所有玩家结算激活剧本卡上的“外界活动”部分。外界活动中描述了时间会如何流动, 或者外界会对玩家的行为作何回应。这些描述较为复杂, 并非所有段落都会被结算, 因此玩家必须仔细阅读!

《魂行纪元》的大部分任务都有时间限制, 因而在本步骤中 ⏱️ 通常会**降低** (将时间轨上的通用指示物移动到数字较小的格子上)。本步骤中通常会检查当前目标的成功条件是否满足。如果成功条件未满足, 则检查当前目标的失败条件是否满足。但是, 并非每个剧本都如此, 由于《魂行纪元》中每张剧本卡的“外界活动”部分各不相同, 玩家应该根据剧本卡上实际的描述来执行。

以下是结算“外界活动”的通用规则:

- 玩家应按照从上往下的顺序, 阅读并结算“外界活动”部分。
 - “外界活动”部分的段落通常会以“|”符号和“如果”作为开头。检查“如果”后面紧跟的条件是否满足。
 - 如果满足, 则按照从上往下的顺序结算该“如果”条件后面的效果。
 - 如果不满足, 则跳至下一个“|”符号的段落, 并检查该段落的“如果”条件。该段落也有可能是“否则”段落, 对于这种段落, 请仔细阅读, 因为“否则”段落中也可能包含“如果”条件, 必须先检查再结算。
 - 当你结算的效果指示你抽取 1 张新的剧本卡时, 你停止当前的“外界活动”步骤, 并弃置激活剧本卡及其上面的所有标记, 然后抽取新的剧本卡 (一些剧本卡在目标达成后也不会弃置, 请仔细阅读)。阅读新的剧本卡, 并结算其“即时效果”部分, 然后将它放在时间轨面板下方的“剧本卡”槽中。这张剧本卡就成为了新的激活剧本卡。
- 传递起始玩家标记步骤:** 在这个步骤中, 当前起始玩家需要将起始玩家标记传递给顺时针方向的下一位玩家。然后, 进行下一轮, 开始新的规划阶段。

战斗示例



- 当前情况:**
 - 该玩家的激活躯体卡为“士兵”, 已装备“终止代码”增强卡, 拥有 5 ♡、2 🛡️、2 ⚡、2 🟩。
 - 该玩家已被 3 个敌人**锁定** (敌人序列中有 3 张敌人卡), 头号敌人卡上带有 4 个伤害指示物, 代表它还剩余 6 点 ⚡。
- 攻击掷骰步骤:**
 - 该玩家花费 2 点 ⚡来增加 2 🟩到骰池中, 使他的骰池总共有 5 个玩家骰 (“士兵”躯体卡自带 3 点攻击值, 再加上刚刚花费的 2 点 ⚡)。
 - 投掷结果如下:
 - 该玩家**投掷**出 1 🟩、2 🟩和 2 🟩。该玩家想要**重投**自己的 🟩, 但是他没有 🟩可花费。
 - 敌人骰的投掷结果如图所示, 表示全部 3 个敌人均会以 🟩效果攻击该玩家。



- 设置序号骰步骤:** 将敌人序号骰放在从头号敌人开始, 从右往左数的第 3 张敌人卡上。
- 结算投掷结果步骤:** 玩家结算自己的第 1 个战斗框, 他选择结算“士兵”躯体卡上显示 1 个 🟩的战斗框。该效果会对头号敌人**造成** 3 🟩 (伤害)。



5. 接下来该结算敌人的效果：

- 5a. “扫描无人机”对该玩家造成 3 。
- 5b. 该玩家花费 2 点 并损失 1 。
- 5c. 然后，将敌人序号骰向右移动到下一张敌人卡“捕捉型”上。

6. 结算该玩家的第 2 个效果：

- 6a. 玩家结算自己的第 2 个战斗框，他选择结算“终止代码”增强卡上的，需要 1 个 符号才可结算的战斗框。
- 6b. “焚化型”只剩余 3 ，它会由于“终止代码”增强卡的特殊效果而被击败。这意味着，“焚化型”在当前战斗阶段中无法再对该玩家造成影响。
- 6c. 该玩家获得 1 ，并且由于“士兵”躯体卡的能力而获得任意 1 点资源。该玩家选择获得 1 。请注意，刚刚获得的重投点数已不能用于当前战斗阶段，因为攻击掷骰步骤已经结束了。



9. 接着，玩家结算仅剩的最后 1 个效果，他结算自己的 战斗框，该效果允许他花费任意数量的 。他花费仅剩的 1 个该符号的骰子来对头号敌人造成 1 。
10. 已经没有任何效果可被结算，因此该玩家的战斗阶段结束。轮到下一位玩家结算他的战斗阶段。



7. 结算第 2 个敌人的效果：

- 7a. 此时，玩家由于“捕捉型”的效果而受到 2 。忽略该效果的前半句“头号敌人恢复 1 ”，因为头号敌人还没有受到过伤害。
- 7b. 将敌人序号骰从头号敌人卡上弃置，表示当前战斗阶段中不再会结算任何敌人的效果。
8. 玩家此时可以使用自己剩余的骰子。他决定结算自己躯体卡上的第 2 个战斗框，花费 1 个 来对头号敌人造成 2 。

剧本

剧本引导页

《魂行纪元》中每个剧本代表了一局游戏。剧本引导页给玩家提供了剧本的地区信息和剧情的简要介绍，列出了剧本设置，还可能包含该剧本相关的特殊规则。



剧本引导页

1. **剧本名称**
2. **引子**：该剧本的导入剧情。
3. **难度**：该剧本的难度，剧本按照难度总共分为以下几种：简单、中等、困难。
4. **剧本时长**：一些剧本更为复杂，或者剧情更为宏大，因此一局需要更长的时间。剧本按照时长总共分为以下几种：较短、中等、较长。
5. **警告符号**：带有警告符号的剧本有着更为复杂的机制，并且不推荐新手尝试。
6. **设置指示**：详细信息参见第5页，“剧本设置”。
7. **特殊规则**：在该剧本中全程生效的特殊规则均列于此处。

剧本卡及其类型，以及剧本进程

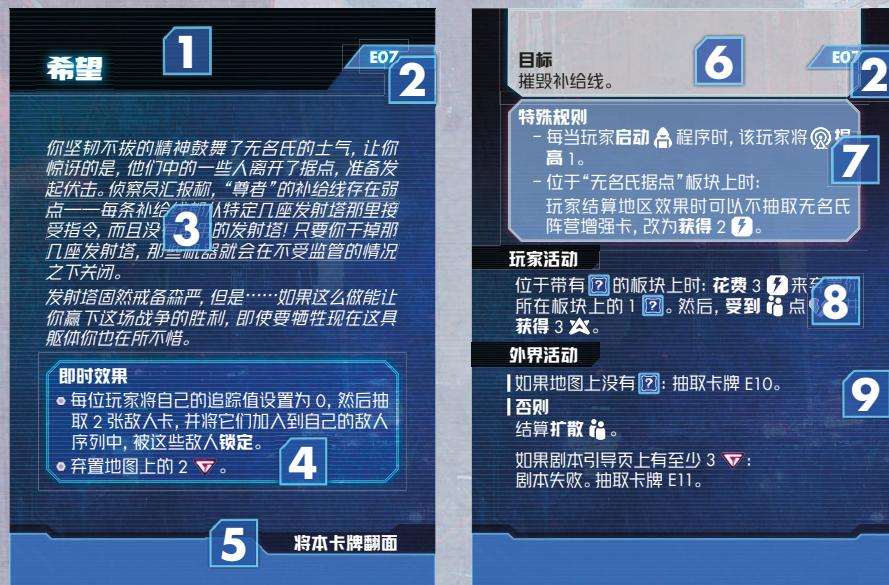
每个剧本的剧情由多张剧本卡构成的剧本牌库驱动。剧本引导页会指示你在该剧本中使用哪一个剧本牌库。

剧本卡

剧本卡分为2种类型：剧情剧本卡 and 特殊剧本卡。

剧情剧本卡是每个剧本的骨干，用来驱动剧情发展，阐释主要机制，体现玩家不同抉择的结果，提供剧本目标等等。这类剧本卡会作为**激活**剧本卡，放在时间轨面板下方的“剧本卡”槽中。同一时刻只能有1张**激活**的剧情剧本卡。

每张剧情剧本卡的外观均一致：一面为剧情面，带有剧情文字和“即时效果”部分；另一面为规则面，指引玩家如何游玩该剧本。



剧情剧本卡示例（左为剧情面，右为规则面）。

剧情面（左）：

1. **名称**
2. **卡牌编号**：每张剧本卡各有1个独一无二的编号，其他剧本卡可能会提及该剧本卡编号，以推进剧情发展。
3. **剧情**：每张剧本卡都会揭示剧情将如何发展。根据玩家的抉择，剧情的发展走向可能出现分支。
4. **即时效果**：当你抽取该剧本卡时，会立即触发的效果。
5. **翻面指示**：在阅读并结算剧情面后，将该剧本卡翻面，并将它放在时间轨面板下方的“剧本卡”槽中。

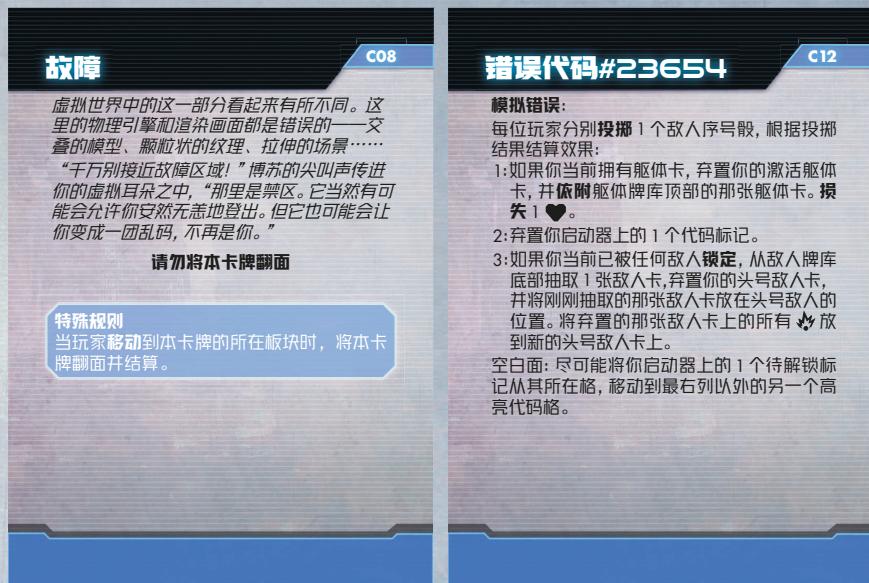
规则面（右）：

6. **目标**：关于当前目标的说明。
7. **特殊规则**：在该剧本卡所描述的情况下，必须遵守的特殊规则。这部分也可能包含仅当该剧本卡在场时可用的特殊程序或特殊效果。
8. **玩家活动**：玩家在“玩家活动”步骤中可进行的事项。
9. **外界活动**：推动游戏进度的步骤，比如推进时间轨，检查剧情是否推进等。

请注意，并非每张剧情剧本卡都有上述所有部分。

特殊剧本卡与剧情剧本卡之间存在不少差异。首先，特殊剧本卡没有固定的格式。特殊剧本卡可能有各种各样的用途，比如头目的特殊行动对照表，或仅在特定剧本中遭遇的特殊敌人卡等等。特殊剧本卡与剧情剧本卡还有以下几点不同：

1. 特殊剧本卡的底色为浅色。
2. 特殊剧本卡上也可能有与剧情剧本卡相似的部分，但是两者整体看起来并不相似。
3. 可能同时存在多张**激活**的特殊剧本卡。



以上是 2 张特殊剧本卡的示例。

剧本卡 C08 放在地区板块上，当玩家进入该地区时翻面并结算。与之不同，剧本卡 C12 放在时间轨板块旁边，供玩家查阅“模拟错误”特殊规则。

抽取剧本卡：当你抽取新的剧本卡时，根据编号找到该剧本卡。如果抽取的是剧情剧本卡，永远先阅读剧情面。该面可能有需要结算的即时效果。当即时效果结算完毕后，按照指示将该剧本卡翻至规则面。然后，从时间轨下方的“剧本卡”槽中，弃置之前的剧本卡及其上面的指示物和标记（在某些剧本中，可能会改写这项规则）。

如果抽取的是特殊剧本卡，玩家需要先熟悉其内容，大部分情况下将它放在一边，之后仅作为规则参考即可。由于游戏中有着众多的剧本和剧情，一些特殊剧本卡的使用方式可能会相当独特。但这些特殊剧本卡依然带有指示，玩家根据指示来操作即可。

目标：这是你的目标。

特殊规则：这部分描述了所有改写游戏规则的效果。只要该剧本卡仍为激活，其上的特殊规则就始终生效，并且优先于这本规则手册中的规则！一些特殊规则可能会允许玩家执行某些行动，从而满足剧本推进的条件。请注意，剧本引导页也可能包含特殊规则，并且剧本引导页上的特殊规则在整局游戏中都生效。

玩家活动：你达成剧本卡目标所需的操作要么列于本步骤，要么列于特殊规则部分。玩家活动中描述的可能是短期可用的特殊行动，可能是检定，也可能是需要你们到某个地点集合，等等。

外界活动：在本步骤中，会检查玩家是否完成目标，并处理时间的流动。许多剧本的时间都十分有限，需要你速战速决。通常，每轮结束时，时间轨的通用指示物都会下降。在目标达成后，玩家可能需要作出艰难的抉择，决定接下来的剧情将如何发展（例如，你需要选择是**躲藏**还是**正面迎战**）。请记住，即使目标失败，你也不一定会输掉这局游戏，目标失败有时只会导致你无法获得奖励，或者使未来的局势稍稍变难。

剧本卡上常见的重要图标

玩家人数：该图标通常作为乘数出现，旨在令游戏难度随参与游戏的玩家人数增加而递增。每当遇到该图标时，将它视为本局游戏的玩家人数即可（例如，如果有效果令你拿取 $[2 \times \text{人}]$ 个 ，而本局游戏的玩家人数为 3，那么该效果会令你拿取 6 ）。



尊者标记：一些剧本卡会指示你使用尊者标记（这种标记主要代表着玩家受到的压力）。这种标记可能用来记录地图上的特殊地点，例如尊者在该地点集结它的机器人军队，或者你可以在该地点展开调查并达成目标。每当玩家用到这种标记时，可以在剧本引导页或剧本卡上找到这种标记的用途说明。



成功标记：当你满足推进激活剧本卡所需的所有条件（或特定的部分条件）时，你可能需要使用成功标记来记录。通常，在“外界活动”步骤开始时，如果你拥有所需数量的成功标记，你会根据剧本卡上的描述来推进游戏进程，这一般会令你获得奖励并引领你进行下一段旅程（下一张剧本卡）。请记住，这种标记在游戏中可能会有其他不同的用途。



通用指示物：这种指示物在《魂行纪元》中用于记录各种要素。它们可能会被要求放在卡牌上，或者放在地图上。每当游戏要求你放置这种指示物时，按照指示进行操作即可。



（背面） **（正面）** **玩家骰面标记：**这种标记常常用在剧本中产生随机要素。这种标记的用途和相关规则均列于剧本引导页或剧本卡上。一些剧本会指示玩家使用一“组”玩家骰面标记。在这样的情况下，使用 3 个正面不同的骰面标记作为一组。如果没有指示使用一组，则随机拿取指定数量的骰面标记。有时骰面标记会正面朝下放置，规则指示玩家揭示之前不能查看其内容。而正面朝上放置的玩家骰面标记则称为**已揭示**。



时间轨：该图标代表时间轨上的 当前所在位置。《魂行纪元》中的许多目标都有着时间限制，该图标用于设置当前目标的时间限制，在一轮结束时降低剩余轮次数，或者检查时间轨上的 是否到达会触发重要事件的格子（例如，如果 移动到数字“0”的格子上，你可能会面临目标失败的状况，并且输掉这局游戏！）。剧本卡的“即时效果”有时会要求玩家将 设置为 0。这意味着，当前目标的成败取决于时间以外的其他要素。

检定

检定主要作为推进剧本进度的一种机制。一些目标会要求一位玩家执行一次检定，或者要求所有玩家共同执行一次检定。游戏中的检定共分为 2 种类型：个人检定（也简称为“检定”）和团队检定。

检定指示包含 2 项重要信息：通过该检定所需用到的代码标记类型和所需取得的成功数量。

当你执行一次检定时，**转储**任意数量的所需类型的代码标记（从你的启动器上移动到你的转储区中），然后投掷该数量的骰子。投掷出的每个骰子会提供 1 个成功，而投掷出的每个骰子则会提供 2 个成功。要想通过检定，你必须获得指定数量的成功（例如，检定 3 表示你必须**转储**红色代码标记，每**转储** 1 个红色代码标记，你就**投掷** 1 骰子。如果你掷出了至少 3 个成功，则检定通过）。

当你们执行团队检定时，所有玩家都可以**转储**自己启动器上的代码，来参与该次检定（从发起检定的玩家开始，按照顺时针顺序，每位玩家轮流投入）；但只需由一位玩家来发起该检定（有的检定会要求发起者必须位于特定的地区板块上）。所有玩家都**转储**完之后，每位玩家各自**投掷**自己转储代码数量的骰子。

示例：在 2 人游戏中，有以下描述：“执行一次团队检定：3 x 骰子”。这意味着，玩家全体必须获得 6 个成功才能通过该检定。玩家 1 **转储** 3 骰子（因为他的骰子为 3），玩家 2 **转储** 2 骰子（因为他的骰子为 2）。玩家 1 **投掷** 3 骰子，玩家 2 **投掷** 2 骰子。每位玩家可以花费骰子来**重投**自己已**投掷**的骰子，但不能重投其他玩家的。

执行检定（或参与团队检定）是可选执行的，而非必须。

单人模式中的团队检定视为个人检定。

游戏结束 & 使用进程记录表

每当抽取到显示剧本“胜利！”或“失败”的剧本卡时，该局游戏结束。当你抽取到这样的剧本卡时，结算其效果。你通常会在此时解锁一些游戏配件。解锁配件时，从游戏盒的“待解锁”牌隔后拿取该剧本卡所列的配件（如果同一编号存在多张则全部拿取），放到对应类型卡牌的牌隔后（地区板块则与其他可用板块放到一起）。从此时起，解锁的配件就有可能在未来的游戏中出现。

有时会出现相反的效果，指示你将指定的配件从对应类型的牌隔后移动到“待解锁”牌隔后。

如果你获得一局游戏的胜利，则你必须在你的进程记录表上勾选对应的编号。进程记录表用于记录你已在哪些剧本获胜，以供参考。请记住，大多数剧本都不止 1 个结局，而且根据你所选择的剧情分支，你能够解锁的配件通常也不同。因此，在进程记录表上的大部分剧本旁边都有超过 1 个勾选框。

头目卡

在一些剧本中，玩家可能会遭遇被称为“头目”的强敌。这种特殊的敌人有其独有的一套规则（列于其头目卡上），以及特殊的立牌 / 模型，用来在这个游戏世界中代表它们。



头目卡

1. **头目名称**
2. **设置指示**：当游戏指示你拿取头目卡时，结算这部分内容。
3. **头目规则**：每个头目都是独一无二的，并且有着不同的机制。头目规则部分会描述该头目的机制，以及如何才能**击败**它。
4. **头目活动**：头目在特定阶段或步骤中所执行的行动（通常在推进阶段中执行）。
5. **入侵（A）程序**：头目卡上会写明这些程序的效果。
6. **完整度**：**击败**每个头目的方法各不相同。

请记住，每个头目都是独一无二的，它们的头目卡也各不相同，因此每张头目卡上出现的信息类型并非固定不变的。

游戏的其他模式

单人模式

设置

按照通常规则执行游戏设置，除了以下几项调整：

- **在设置的步骤 3c)：**当拿起起始的职业增强卡时，将牌背带有“合作”字样的增强卡移除（放回游戏盒中），改为拿起牌背带有“单人 / 竞争”字样的增强卡。
- **在设置的步骤 11：**当将你的立牌 / 模型放在初始的地区板块上时，额外拿起 1 个不同形象的“行者”立牌 / 模型，并将它放在你的立牌 / 模型所在的地区板块上。请勿为额外拿取的“行者”模型安装圆环。这个“行者”代表“乔丹机器人”。
- **额外步骤：**拿起乔丹机器人卡，将它放在你的玩家面板旁边，并在该卡牌左侧的每个电量格上各放置 1 

单人模式规则

- ：该图标的含义没有变化。在单人模式中，将该图标读作“1”即可。
- 团队检定：单人模式中的任何团队检定均视为个人检定。
- 你永远都是起始玩家。

乔丹机器人规则：

- 在检查玩家是否位于特定的地区板块上时，乔丹机器人视为一位玩家；而在游戏中的其他场合，乔丹机器人不视为玩家。乔丹机器人没有自己的玩家面板，不能以任何方式受到 ，不能编写，不能被敌人锁定，等等。
- 在移动 & 追踪步骤中，你可以将乔丹机器人最多移动 2 个板块（如乔丹机器人卡显示的移动值）。它会揭示地区板块和探索标记。它将要获得的所有资源、经验和其他奖励，都改为由你获得。它以这种方式移动时无需花费费用，并且不会影响玩家的追踪值。
- 你可以弃置乔丹机器人的 1 格电量（从乔丹机器人卡左侧的电量格上弃置 1 个通用指示物），从而在单个步骤中将它的立牌 / 模型作为你的来使用。如果你这么做，你在该步骤中不能使用你自己的立牌 / 模型。你可以在任何步骤中应用本项规则（例如：在“玩家活动”或“地区效果”步骤中）。你每在 1 个步骤中以此方式使用乔丹机器人，就需要弃置 1 格电量。

你可以使用乔丹机器人来执行一些特殊的行动。例如需要在特定地区板块上启动所需的程序来推进剧本时，如果乔丹机器人位于该地区板块，那么你可以在启动步骤中弃置电量，通过使用他的立牌 / 模型来启动该程序。

例外：如果你决定在地区效果步骤中使用乔丹机器人，来结算它所在板块的效果，则你必须在该步骤之前的移动 & 追踪步骤调整追踪值时，不取你所在板块的追踪值，而是取乔丹机器人所在板块的追踪值。

请记住，上述情况下在结算板块的进入 / 逗留追踪值时也需要由乔丹机器人是否移动来决定。例如，如果乔丹机器人在移动 & 追踪步骤中不移动，而你决定使用它在所在板块的效果，那么你的  将提高等于该板块逗留追踪值的格数。

- 你可以通过启动乔丹机器人卡的程序，来结算对应的  效果并给乔丹机器人补充电量。只要乔丹机器人仍然在场，你就能够执行该程序。当你启动该程序时，将 1  放在 1 个空的电量格上。如果全部 5 个电量格均被占据，则你不能启动该程序。对于游戏中的效果和互动而言，该  也属于入侵程序。
- 如果乔丹机器人卡上没有任何电量（通用指示物），则你必须在当前步骤结束时弃置这张卡牌，并将乔丹机器人从地图上移除。在该剧本中不能再使用乔丹机器人。
- 一些剧本有着关于单人模式的特殊规则。请确保你在进行游戏之前已经了解这些特殊规则。

剧本生成器（竞争模式）

在这种游戏模式中，玩家会相互竞争，争取获得最高的分数。在游戏结束时，分数最高的玩家获胜。

游戏设置

按照通常规则执行游戏设置，除了以下几项调整：

- **在设置的步骤 3c)：**当拿起起始的职业增强卡时，将牌背带有“合作”字样的增强卡移除（放回游戏盒中），改为拿起牌背带有“单人 / 竞争”字样的增强卡。
- **在设置的步骤 3d)：**建议跳过该步骤，因为学习协议卡可能影响终局计分，会使得游戏不平衡。

然后，不进行剧本设置，改为进行下述剧本生成器设置：

1. 选择游戏时长：
 - I. 较短：将  设置为 5。
 - II. 中等：将  设置为 7。
 - III. 较长：将  设置为 9。
2. 随机选择起始玩家。
3. 随机拿起 1 张地图设置卡，并按照卡牌内容来准备地图。从起始玩家开始，按照顺时针顺序，每位玩家将自己的立牌 / 模型放在自己选择的 1 个初始地区板块（“庇护所”或“废墟”）上。每位玩家在开始游戏时必须位于不同的地区板块上。然后，将所有的地图设置卡放回游戏盒中。
4. 随机拿起 1 张初始状况卡，并按照卡牌内容来准备敌人牌库，然后每位玩家获得初始奖励。每位玩家将初始奖励所提供的代码标记全部放入自己的代码袋中。然后，将所有的初始状况卡放回游戏盒中。
5. 随机拿起 1 张可变规则卡，将它正面朝上放在游戏区域中，方便所有玩家看到的位置。这张卡在整局游戏中对所有玩家都生效。然后，将其他所有的可变规则卡放回游戏盒中。
6. 随机拿起 1 张玩家互动卡，将它正面朝上放在游戏区域中，方便所有玩家看到的位置。这张卡在整局游戏中都生效。然后，将其他所有的玩家互动卡放回游戏盒中。
7. 混洗目标牌库。然后，从中抽取目标卡：
 - 如果是 2 人游戏，则抽取 2 张目标卡。
 - 如果是 3~4 人游戏，则抽取 3 张目标卡。

将所抽取的目标卡正面朝上放在目标牌库旁边，作为初始的目标展示区。将牌库顶部的那张目标卡翻面，使其正面朝上位于该牌库顶部。玩家可以查看该目标卡的内容，但该卡牌暂不可用，玩家无法达成其上的目标。

剧本生成器规则

竞争模式的游戏规则与标准模式基本一致，除了以下几项区别：

1. 受损代码标记（）不会进入时间轴面板右下方的受损代码池，游戏不会由于受损代码池耗尽而结束。将受损代码标记视为与其他标记一样，使用公共池。当玩家收到指示必须获得新的受损代码标记时，如果公共池中已无受损代码标记，则玩家不获得受损代码标记。
2. 在竞争模式中，不会用到剧本卡。在每个推进阶段中，如果目标卡上显示有检定，那么从起始玩家开始，按照顺时针顺序，每位玩家可以选择是否执行检定。然后，当前起始玩家将起始玩家标记传递给顺时针顺序的下一位玩家，并将  降低 1。
3. 如果有任何一位玩家达成目标卡上显示的目标，则该玩家拿起该目标卡，并将它以正面朝下放在自己的玩家面板旁边。其分数暂时隐藏，直到游戏结束时才进行计分。
4. 在玩家拿起目标卡后，立即将目标牌库顶部正面朝上的那张目标卡放到展示区，填补空缺。然后，将当前位于牌库顶部的那张目标卡翻至正面朝上。
5. 当  降低至 0 时，游戏立即结束。当触发游戏结束时，每位玩家根据下一页显示的表格，计算自己最终的分数总和。

游戏流程与标准模式无异，因此你可以在竞争模式中依然使用“阶段顺序”提示卡。但请记住，你必须在每次结算推进阶段后将  降低 1。

剧本生成器的金规玉律

在竞争模式中，玩家顺位十分重要，应从当前起始玩家开始，按照顺时针顺序执行各项行动。在任何时刻，如果玩家对某个效果的结算顺序抱有疑问，则从当前起始玩家开始，按顺时针顺序进行结算即可。

注意！当你揭示了最后1块地区板块时，如果地图上没有任何1个阵营据点，则将刚刚揭示的地区板块替换为随机的1个阵营据点板块。

计算分数总和

在游戏结束时，每位玩家揭示自己收集的目标卡，并计算自己的分数总和。使用计分提示卡来帮助计分。或者使用下表：

- 每3点资源（任意组合）=1分。
- 每个已解锁的代码格=1分。
- 你代码标记池中的每个=1分。
- 超过5的每点♥上限=1分。
- 每张你已**装备**且不带有“损坏”关键词的阵营增强卡=1分。
- 每张你已**装备**且非起始的职业增强卡=2分。
- 加上你已获得的目标卡上的分数。

但是，你已获得的会使你扣分，根据你代码标记池中的数量相应地扣分：

- 1 = -1分。
- 2~3 = -2分。
- 4~5 = -3分。
- 6+ = -4分。

如果出现平手的情况，则平手玩家检查自己的代码标记池，其中受损代码标记较少的一方获胜。

索引

编写 **7, 24**

编写值 **7, 9, 14**

成功标记 **3, 19**

程序：**7, 8, 24**

- 躯体卡 **9**
- 加长 **7**
- 基本 **7**
- 入侵 **12, 20**
- 阵营增强卡 **10**

重填 **6, 14**

重置 **6, 9, 13, 15, 24**

创伤 () **8, 24**

代码袋 **4, 7, 8**

待解锁标记 **3, 4, 6, 24**

待解锁配件 **5**

地区板块 **5, 11, 13, 14, 19, 21**

地图 **5, 9, 11, 14, 21**

敌人：

- 牌库 **5, 12, 21**
- 锁定 **6, 12, 13, 15**
- 头号敌人 **7, 12, 15, 16**

抵消创伤 **8, 15**

高亮 **6, 14, 24**

攻击值 **9, 15, 16**

规划阶段 **10, 14**

核心代码 **4, 6, 7**

花费 **8, 10, 13, 14, 15, 24**

恢复 **6, 24**

击败 **12, 20, 24**

基本代码 **3, 6, 8, 11**

激活：

- 敌人 **15**
- 剧本卡 **16, 18**
- 躯体卡 **9, 11, 13**

即时效果 **18, 19**

检定 **16, 20**

降低：

- 护盾 **8**
- 时间 **16**
- 完整度 **13, 24**

解锁代码格 **6, 13, 22, 24**

进程记录表 **3, 20**

经验：**3, 4, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 21**

- 程序 **7**

剧本卡 **5, 16, 18, 19**

剧本生成器 **2, 21, 22**

剧本胜利：**2, 20**

- 竞争模式分数 **21**

剧本失败 **2, 20**

剧本引导页 **5, 18**

角色（立牌 / 模型）**9, 11, 13, 14, 21**

开源代码 **3, 6, 7, 13**

目标 **2, 16, 18, 19**

逐退 **6, 12, 24**

启动 **6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 24**

启动步骤 **6, 7, 10, 14**

启动器 **4, 6, 8**

弃置：

- 标记 **6, 7, 8, 24**
- 敌人 **12, 15**
- 剧本卡 **16, 19**
- 躯体卡 **13**

乔丹机器人（单人模式） **21**

躯体：

- 躯体卡 **6, 9, 24**
- 行者 **4, 6, 9, 21**

入侵 **7, 12, 20, 24**

伤害 () **3, 12, 15, 24**

升级 **6, 8, 10, 13, 14**

时间轨 **3, 5, 16, 19**

使用时机 **10, 14**

外界活动 **16, 19**

受到 **8, 15, 21**

受损代码 **5, 6, 13, 14, 24**

损坏 **10, 24**

损失：

- 完整度 **8, 24**
- 资源 **8, 24**

探索标记 **3, 5, 11, 21**

特殊规则 **5, 18, 19, 20**

提高：

- 完整度 **13**
- 追踪值 **11, 14, 21, 24**

通用指示物 **3, 4, 6, 8, 9, 11, 14, 19, 21, 24**

头目 **16, 20**

骰子：

- 敌人骰 **3, 15, 24**
- 玩家骰 **3, 8, 14, 15, 20, 24**

推进阶段 **16, 21**

完整度 ()

- 敌人 **12, 16, 17, 24**

• 头目 **20**

- 玩家 **4, 6, 8, 13, 24**

玩家：**24**

- 起始玩家 **3, 5, 16**

- 玩家人数 **5, 19, 24**

玩家活动 **16, 18, 19, 21**

玩家骰面标记 **3, 19**

玩家战斗框 / 敌人符号框：**15**

- 基本框 **12**

- 特殊框 **12**

- 战斗框 **9, 10, 15, 16, 17, 24**

行动阶段 **14**

学习协议 **2, 4, 6, 9, 21**

依附 **9, 24**

移动 **11, 14, 21, 24**

移动值 **9, 11, 21**

已解锁配件 **5, 20**

增强卡：

- 职业 **10, 13**
- 阵营 **5, 10, 11, 13, 24**

战斗阶段 **9, 10, 12, 15, 16, 17**

转储 **6, 7, 8, 13, 14, 20, 24**

转储区 **6, 8**

装备 **8, 10, 13**

追踪：**11**

- 步骤 **11, 14**
- 设置追踪值 **11, 13, 14**
- 掷骰 **8, 14**
- 追踪轨 **4, 6, 11**
- 追踪值 **11, 14**

准备 **7, 24**

资源：

- 程序 **7, 8**
- 轨 **4, 6, 8, 24**
- 护盾 **7, 8, 11, 15**
- 加长 **7, 8**
- 内存 **7, 8, 10, 11, 13**
- 能量 **7, 8, 11, 15**
- 重投 **7, 8, 11, 15**

尊者标记 **3, 19**

制作人员

游戏设计: Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk, Kamil 'Sanex' Cieśla

创意总监: Kamil 'Sanex' Cieśla

开发总监: Łukasz Krawiec

测试与开发: Łukasz Krawiec, Filip Tomaszewski, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński, Kamil Marchwiany, Piotr Krejner, Wiktoria Ślusarczyk

其他测试人员: Ariel Kowalski, Łukasz Stadnik, Staszek Stryjewski, Mateusz 'majzownik' Wojnicki, Arié Zarka, Davina, Rebecca Uecker, Noemi Ernst, Moritz Starke, Sebastian Jaster, Yvette Müller, Simon Fleißner, Marvin Manzer, Jan Warnke, Martin Wilhelm, Lars Zeitz, Paul Kim, Peter Zhao, Jason Riddell, Raymond Warholik, Hans Raven, Marie Raven, Hans Raven jr., Katarina Raven, Konstanty Weber, Zuzanna Banasiak, Marcin Podsiadło, Franciszek Stępniewski-Janowski, Tymoteusz Hatala, Jakub Błachut, Szymon Kulka

规则撰写: Łukasz Krawiec

故事撰写: Andrzej Betkiewicz

英文校对与编辑: Tyler Brown

中文翻译与校对: 去病、空白、史续典

中文排版: 悟智

美术总监: Patryk Jędraszek, Kamil 'Sanex' Cieśla

平面设计: Michał Lechowski, Adrian Radziun

插画: Krzysztof Piasek, Patryk Jędraszek, Piotr Orleański, Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Pamela Łuniewska

3D 建模: Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki

排版设计: Angelika Kajmowicz, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Maria Pinkowska-Porzycka

生产: Jacek Szczypiński, Anna Czajka, Olga Baraniak, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

游戏顾问: Michał Oracz, Marcin Świerkot, Paweł Samborski, Michał Matłosz

精神支持: Anna Lis-Wilkosz

特别感谢: Paweł Samborski, Tomasz Zawadzki, Daria Kaczor



关键词、关键术语和图标

游戏中主要的关键词和关键术语

编写 x： 你可以将你启动器上的代码标记编写（平移 / 对调）x 次。

花费 x 点…资源： 在对应类型的资源轨上，将你的通用指示物降低 x 格。如果你对应类型的资源点数不足，则你无法花费。

恢复 x： 在完整度轨上，将你的通用指示物（而非完整度上限标记）提高 x 格。通用指示物不能移动到比完整度上限标记更高的格子。

获得…代码标记： 从公共池拿取该标记，将它放入你的转储区。

获得 x 点…资源： 在对应类型的资源轨上，将你的通用指示物提高 x 格。

击败： 当敌人的完整度降低至 0 时，该敌人即被击败。你弃置该敌人卡并获得 1 （参见第 12 页）。

揭示： 从正面朝下翻至正面朝上。该关键词会用于标记和地区板块。如果说某个标记或地区板块未揭示，这意味着它当前为正面朝下，并且其内容暂时对玩家保密。

将追踪值设置为 0： 将追踪轨上的通用指示物移动到数字“0”的格子上。

解锁 x： 弃置你启动器上的 x 个待解锁标记（），来解锁新的代码格（解锁后的代码格称为已解锁代码格，并且是高亮代码格）。

启动：转储 一个程序的代码标记，来结算该程序的效果（参见第 7 页）。

弃置…代码标记： 将该标记放到公共池中。除非有明确说明，否则你只能弃置你启动器上的标记。

损失 x 点…资源： 在对应类型的资源轨上，将你的通用指示物降低 x 格。如果你对应类型的资源点数少于你将要损失的点数，则将该资源轨的通用指示物放到数字“0”的格子上。如果你对应类型的资源点数为 0，则不作任何调整。

锁定： 将 1 张敌人卡放在你玩家面板左侧的敌人槽中。如果你已被敌人锁定（你的敌人序列中有任何数量的敌人卡），则将该敌人卡放在你的敌人序列底部，保持露出卡牌左侧的信息。

完整度： 代表着你与躯体的连接稳定程度。当完整度降低至 0 时，你必须执行重置（参见第 13 页“重置”）。你可以将它理解为生命值，但损失全部的完整度并不会让你输掉这局游戏。每个剧本均会设置受损代码池，玩家在重置时会从中抽取受损代码标记；如果你将要抽取受损代码标记时，受损代码池已耗尽，则剧本失败。敌人也有其完整度，但是敌人的完整度以不同的图标来表示。

（玩家完整度：；敌人完整度：）。

依附： 拿取 1 张躯体卡，并将它放到你的躯体槽顶部，成为你的激活躯体卡（参见第 9 页）。

移动： 选择与你当前所在板块距离不超过你移动值的另一个地区板块，将你的角色放到那个板块上（参见第 11 页）。

损坏： 通常仅在阵营增强卡上出现。在使用带有“损坏”关键词的增强卡后，将该增强卡从游戏中移除，在该剧本中无法再获得或使用该增强卡（参见第 10 页）。

转储…代码标记： 将该标记放到你的转储区中。除非有明确说明，否则你只能转储你启动器上的标记。

装备： 通常发生于升级时，花费  来装备你的 1 张未装备的增强卡。装备后，你就能够使用该增强卡，结算其上面的效果了（参见第 10 页）。

准备 x： 从你的代码袋中抽取 x 个代码标记，并将刚刚抽取的每个代码标记分别放在启动器的任意 1 个空格上。注意要先一次性抽取指定数量的代码标记，再为每个标记选择要放置的位置，这些标记视为是同时放置的。

重要图标

资源：（参见第 8 页）

：能量。在攻击掷骰之前每花费 1 点能量，就增加 1  到骰池中。

：重投。在掷骰后可以花费重投点数来重新投掷，每次掷骰仅限一次，每重投 1  需要花费 1 点重投。

：护盾。你可以花费护盾点数来抵消 ，每 1 点护盾抵消 1 ，一旦你决定使用护盾，则必须尽可能地花费护盾点数。

：内存。在升级时可以花费内存点数来获得或弃置代码标记，或者装备增强卡。

代码相关的图标（参见第 6~7 页）

：代码标记。用于创建程序（参见第 7 页）。

：主要出现在程序中的符号。创建程序时，可以在该符号对应的位置使用任意类型的基本代码标记。

：主要出现在程序中的符号。创建程序时，需要在该符号对应的位置，使用你核心代码标记所示类型的基本代码标记。

骰子

：八面的敌人骰。游戏总共有 2 种类型的敌人骰：符号骰和序号骰。通常在战斗中会使用敌人骰来结算敌人攻击。

：玩家在追踪掷骰、攻击掷骰和检定中用到的六面骰。

敌人（参见第 12 页）

：1 张敌人卡。

：敌人完整度（敌人生命值）。当敌人完整度降低至 0 时，该敌人被击败，并且玩家获得 1 。

：入侵，代表敌人的弱点。启动对应的程序后通常能够对敌人造成伤害，或者获得资源。

：逐退，一种立即弃置敌人卡的效果。通常伴随着某种惩罚。

：对敌人造成的伤害。

：对玩家造成的创伤。

战斗（参见第 15 页）

，，，：战斗框中的符号。在战斗阶段中，玩家可以花费显示  和  的骰子，来结算对应符号的战斗框。 和  代表玩家可以多次结算对应符号的战斗框，还可以一次性花费多倍的所示骰子，来结算多倍的效果。

，：敌人攻击的效果。与敌人卡上的敌人符号框（基本框和特殊框）对应。

与剧本相关的图标（参见第 19 页）

：时间。时间轨上的通用指示物所在格代表着剩余轮次数。

：玩家人数。该图标应读作等于玩家人数的数字（例如在 3 人游戏中，则读作 3）。

，，：这三种标记用于记录游戏中不同的要素。每个使用这些标记的剧本都会写明它们的含义。

：探索标记。揭示地区板块的玩家会获得的一次性奖励。

其他图标

：经验。用来给玩家角色升级。

：追踪值。代表着玩家遭遇敌人的可能性大小。记录追踪值所用的追踪轨显示于玩家面板左侧（参见第 11 页）。

游戏介绍

目录

1. 游戏介绍	2
1a. 目录.....	2
1b. 配件列表.....	2
2. 游戏设置	4
2a. 剧本设置.....	5
3. 游戏机制	6
3a. 玩家面板、启动器和代码标记.....	6
3b. 代码标记.....	6
3c. 基本代码标记.....	6
3d. 特殊代码标记和其他代码符号.....	6
3e. 编写、程序和启动.....	7
3f. 基本程序.....	7
3g. 启动程序.....	7
3h. 代码袋构筑和代码标记的相关规则.....	8
3i. 资源：护盾、内存、能量、重投.....	8
3j. 躯体卡.....	9
3k. 学习协议卡.....	9
3l. 职业、阵营和增强卡.....	10
3m. 地图.....	11
3n. 地区板块.....	11
3o. 移动.....	11
3p. 揭示地区板块.....	11
3q. 探索标记.....	11
3r. 追踪.....	11
3s. 敌人.....	12
3t. 设置敌人牌库.....	12
3u. 敌人锁定.....	12
3v. 对敌人造成伤害和击败敌人.....	12
3w. 重置.....	13
3x. 升级.....	13
4. 一轮的阶段顺序	14
4a. 规划阶段（同步结算）.....	14
4b. 行动阶段（轮流结算）.....	14
4c. 战斗阶段（轮流结算）.....	15
4d. 推进阶段（同步结算）.....	16
4e. 战斗示例.....	16
5. 剧本	18
5a. 剧本引导页.....	18
5b. 剧本卡及其类型，以及剧本进程.....	18
5c. 检定.....	20
5d. 游戏结束 & 使用进程记录表.....	20
5e. 头目卡.....	20
6. 游戏的其他模式	21
6a. 单人模式.....	21
6b. 剧本生成器（竞争模式）.....	21
7. 索引	22
8. 关键词、关键术语和图标	24

游戏目标

《魂行纪元》的剧情设定在赛博朋克世界中的未来日本，包含多个剧本。你可以按照任意顺序游玩这些剧本，每个剧本都将呈现《魂行纪元》世界中的一则故事。不同剧本之间的故事相对独立，并且有着独特的胜利条件。每个剧本均以一段背景故事为开端，以剧本的胜利或失败结束。这款游戏的世界观构筑，通过每个剧本中所隐含的主线剧情来完成；当你完成了所有剧本之后，你就能够将主线剧情串联起来，并解锁最终剧本。但这并不是全部。这款游戏中还有许多内容等待你解锁，每个剧本也有不同的分支供你选择。如果你想要走遍每一个地点，操控每一具躯体，体验每一段故事，那么你可能需要多次游玩每个剧本。

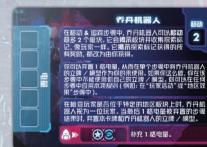
配件列表



70 张敌人卡



139 张剧本卡



1 张乔丹机器人卡
(单人模式用)



13 张躯体卡



12 张提示卡



13 张学习协议卡



62 张剧本生成器相关卡牌



52 张职业增强卡



48 张阵营增强卡



2 张头目卡



16 个躯体立牌



2 个头目立牌



11 个塑料底座
(玩家颜色每种各 2 个,
黑色 3 个)



24 个地区板块



23 个尊者标记



20 个探索标记



16 个待解锁标记



8 个成功标记



1 个起始玩家标
记



128 个基本代码标记
(4 种类型)



16 个开源代码标记



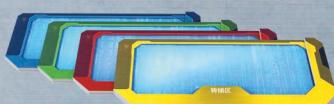
16 个受损代码标记



8 个核心代码标记



6 个玩家骰面标记
(2 组)



4 个转储区板块



1 张时间轨面板



4 张玩家面板



11 张剧本引导页



1 张进程记录表



7 张标准尺寸牌隔



3 张小尺寸牌隔



4 个代码袋



40 个通用指示物 (◆)



40 个经验指示物 (♣)



40 个伤害指示物 (♠)
(10 个大的, 30 个小的)



4 个完整度上限标记



4 个敌人骰 (◇)
(2 个序号骰, 2 个符号骰)



12 个玩家骰 (⊕)

游戏设置

在开始你的第一局游戏前

在进行第一局《魂行纪元》游戏之前，请务必先阅读游戏盒中附带的开箱指南。然后，如果你已经准备好开始游戏，请从第 1 个剧本“序章”开始你的游戏。这个剧本不仅会以简单易懂的方式教会你游戏规则，在剧情上也是所有故事的序幕，并且还会解锁其他剧本中用到的重要配件。



《魂行纪元》的游戏设置分为 2 个阶段。第一个阶段是设置所有基本的游戏配件，这些配件在几乎每局游戏中都会用到。第二个阶段是执行剧本专属的设置步骤，列于对应的剧本引导页上的“设置”部分。

1. 将所有的基本代码标记 (🌀, 🌊, 🌋, 🌩) 和开源代码标记 (🌀), 尊者标记 (🏆), 成功标记 (✅), 通用指示物 (📍), 伤害指示物 (🔥), 经验指示物 (🌟), 骰子 (🎲 和 🎲) 分别在桌面上摆作一堆，放在方便所有玩家拿取的位置。这些标记所放置的位置称为公共池。
2. 每位玩家各选 1 种玩家颜色，并拿取对应颜色的玩家面板和转储区板块，然后执行以下步骤：
 - 2a. 将转储区板块放在玩家面板底部的凹槽处。
 - 2b. 将 4 个待解锁标记 (🔒) 放在启动器最右侧、显示对应图标的一列格子上。
 - 2c. 如果你将要进行的是“序章”，则跳过本步骤。
将 1 个通用指示物 (📍) 放在追踪 (👁) 轨数字“0”的格子上。
 - 2d. 在每条资源轨 (🌀, 🌊, 🌋, 和 🌩) 数字“0”的格子上各放 1 个通用指示物 (📍)。
 - 2e. 将你玩家颜色的 1 个完整度上限标记，放在完整度 (❤) 轨数字“5”的格子上。然后，将 1 个 📍 放在完整度上限标记内。
 - 2f. 拿取两面图标均不相同的 2 个核心代码标记。根据你玩家面板左上角的核心代码格所示，将带有对应图标的 1 个核心代码标记以该面朝上，放到核心代码格上，这表示你的核心代码类型。将剩余的那个核心代码标记放到你的玩家面板旁边。

3. 每位玩家分别拿取：

3a: 1 个代码袋。

3b: 3 张提示卡。

3c. 如果你将要进行的是“序章”，则跳过本步骤。

自选职业的增强牌库 (每位玩家分别从以下 4 个职业中选择 1 个：索命使、强袭者、诡术师、通念客)。然后，移除牌背带有“单人 / 竞争”字样的增强卡，将它放回游戏盒中。将另外 2 张牌背左上角带有“起始”字样的增强卡，正面朝上放到你玩家面板右侧的增强槽中。将所选职业的剩余增强卡混洗，正面朝下放到你的玩家面板旁边，作为你的职业增强牌库。

3d. 如果你将要进行的是“序章”，则跳过本步骤。

2 张随机的学习协议卡。从中选择 1 张，并将它放到你的玩家面板旁边对应的凹槽中。然后，将未选择的那张放回游戏盒中。

3e: 与你玩家面板上方插画匹配的 1 个行者躯体立牌，将它安装到你玩家颜色的塑料底座上 (如果你使用的是模型而非立牌，则将模型安装到你玩家颜色的橡胶圆环上)。

4. 每位玩家分别设置自己的代码袋：

4a. 将每种类型各 3 个基本代码标记放入你的代码袋中 (总共 12 个)。

4b. 额外将你核心代码类型 (参见步骤 2f) 的 1 个基本代码标记放入你的代码袋中。

4c. 摇晃代码袋，将袋中的代码标记充分摇匀。

5. 如果你将要进行的是“序章”，则跳过本步骤。
设置躯体市场：
- 将所有可用的躯体卡混洗，形成躯体牌库，然后以正面朝下放在游戏区域中。
 - 抽取数量等于玩家人数 + 1 (+ 1) 的躯体卡，并将所抽取的躯体卡正面朝上放到躯体牌库旁边，以便所有玩家查看。
6. 将时间轨面板放在游戏区域周围方便查看的位置。将 1 个 放在时间轨数字“0”的格子上。

待解锁和已解锁的配件

游戏盒中的一些卡牌必须放在“待解锁卡牌”牌隔后。在初次开箱时，这类卡牌所在牌库的两面均有注明“待解锁卡牌”字样。这类卡牌在游戏设置时不会用到，而是留在游戏盒中。待解锁的卡牌只有在剧本获胜或失败时才会解锁。

一些地区板块在游戏开始时并未解锁，必须放在“待解锁板块”牌隔后，请按照游戏盒中的开箱指南来操作。

每当 1 个待解锁的配件解锁时，将它从指定的牌隔后取出，并放到对应牌库中（地区板块则与其他可用板块放到一起）。每个待解锁的配件均带有编号（不为 X00）。

剧本设置

从可用的剧本中选择 1 个——你可以先简单阅读剧本引导页正面的插画和描述，大致了解该剧本的内容，再进行选择。每个剧本的设置指示各不相同，但通常都包含以下的几个步骤：

- 地图设置：** 拿取这部分指示列出的所有地区板块，并按照图示进行放置。一些板块放置时就已经揭示（以正面朝上），并且必须放在指定的位置。这一部分可能还包含其他指示，例如放置标记或其他物件，来表示该剧本中特有的规则或事件。
 - 探索标记：** 在图示中标明的每个地区板块上各放置 1 个探索标记（以 面朝上）。
- 敌人牌库：** 根据列表中的每个等级的敌人数量，对应地设置敌人牌库，敌人的数量和等级在不同的剧本之间各不相同。设置敌人牌库时，牌库从上到下叠放的顺序与列表中列出敌人卡的顺序一致（即，列表中最靠上的敌人卡位于牌库顶部，列表中最靠下的敌人卡位于牌库底部。参见第 12 页“设置敌人牌库”）。如无特殊说明，应从指定等级的敌人卡中随机抽取所示数量，来组成牌库！
- 受损代码（）池：** 这是在该剧本中玩家所能获得的受损代码标记的数量上限。将所示数量的受损代码标记放在时间轨面板右下方的受损代码池上。
- 阵营增强牌库：** 剧本的地区板块中可能包含特定阵营的据点。这意味着，你将有机会获取该阵营的阵营增强卡。按照指示，设置所示的阵营增强牌库，分别混洗后将这些牌库放在游戏区域中（不是每个剧本都需要设置阵营增强牌库）。
- 玩家：** 将所有的玩家角色（立牌 / 模型）放在所示的地区板块，并执行这一部分的其他指示（如果有的话）。
- 剧本卡：** 每个剧本的剧情发展都通过剧本卡来表现。从游戏盒中找出所示编号的剧本卡，并将这些剧本卡放在时间轨面板旁边。在剧本卡放到“剧本卡”槽之前（或你受到规则指示之前），不要阅读这些卡牌上的任何内容。按照指示抽取并结算第 1 张剧本卡。从刚才找出的剧本卡中找到这张剧本卡，然后将它放在时间轨面板下方的“剧本卡”槽中，作为激活剧本卡。

重要图标

玩家人数： 该图标代表参与当前游戏的玩家人数，如果该图标出现在语句中，应将它读作对应的数字。例如，当遇到“[2 x] 张等级 1 敌人卡”的描述时，如果当前进行的是 3 人游戏，应将它读作“2 x 3 张等级 1 敌人卡”；如果进行的是 4 人游戏，则应将它读作“2 x 4 张等级 1 敌人卡”。以下是设置时间轨（）指示物时的例子：2 人游戏中的指示“将 设置为 [6 -]”表示将时间轨上的通用指示物放到数字“4”的格子上，因为 6 - 2 = 4。

剧本设置示例：序章



- 按照图示，将编号 1 和编号 2 的地区板块正面朝上放在对应位置。然后，找出以下编号的地区板块：3、11、12、13、14、16。将它们混洗后，再正面朝下放在图示位置。
 - 拿取所有的探索标记，并将其中的所有 和 放回游戏盒中。然后，将剩余的探索标记混洗，再按图示在每个正面朝下的地区板块上各放置 1 个（以 面朝上）。
- 将所有已解锁的等级 2 敌人卡取出并混洗，叠成一堆。然后，将所有已解锁的等级 1 敌人卡取出并混洗，放到等级 2 敌人卡的顶部，共同构成 1 个牌库。
- 拿取全部的 16 个受损代码标记，将它们放在时间轨面板右下方的受损代码池上。
- 该剧本中无需设置阵营增强牌库。
- 将所有玩家的立牌 / 模型放在“废墟”地区板块（编号 2 的地区板块）上。之后请检查并确保你已经跳过了剧本设置中的步骤 2c）、3c）、3d）、5）。
- 从游戏盒中找出所有编号为“A”开头的剧本卡，并将这些剧本卡放在时间轨面板旁边，作为本场游戏的剧本牌库。从中抽取剧本卡 A01，并将它放在时间轨面板下方的“剧本卡”槽中。
- 在你完成剧本引导页的所有设置指示后，合上剧本引导页，阅读剧本引导页正面的引子，再翻至“特殊规则”面朝上，阅读特殊规则。阅读完毕后，将剧本引导页放在时间轨面板旁边，靠近剧本牌库的位置，方便玩家参考。注意，部分规则可能暂未生效。
- 最近曾与任何类型的 AI 交谈过的玩家成为起始玩家。该玩家获得起始玩家标记。
- 开始游戏，结算剧本引导页中令你抽取的第 1 张剧本卡。从时间轨面板下方的“剧本卡”槽中拿取该剧本卡。阅读该剧本卡上的剧情段落，并结算“即时效果”。然后，将该剧本卡翻面，并阅读上面列出的所有特殊规则，之后将它放回时间轨面板下方的“剧本卡”槽中。然后，按照“一轮的阶段顺序”，进行本局游戏的第一轮。

游戏机制

游戏概述

在《魂行纪元》中，玩家将扮演具有超凡技艺的人类幸存者，能够将自己的意识上传到数字空间，并且操控变幻多样的躯壳在现实世界之中活动。这样的人类被称为**灵魂黑客**，或者**魂客**，他们的目标是尽一切所能从 AI 的魔掌下救出其他幸存者，反抗**尊者**的无尽肆虐。为了实现这个目标，玩家将利用不同的躯体以及自身的运算能力，来打倒邪恶的 AI 机器人，并用代码编写出强力的程序。在每一轮中，所有玩家需要结算 4 个阶段。在规划阶段中，玩家会检查自己的追踪值以确认是否有 AI 机器人发现了自己；**重填**自己的启动器；使用可用的代码来**编写**程序；以及给自己进行各种升级。然后，在行动阶段中，玩家会在地图上**移动**，结算地区板块上的效果，以及最重要的一点，**启动**自己准备好的程序来获取资源，黑入敌方机器人，使用躯体增强装置等等。接着是战斗阶段，玩家会在本阶段中对抗 AI。这个过程凶险万分，**魂客**会遭到 AI 机器人的无情打击。但是，当**灵魂黑客**的躯体濒临绝境时，他们的意识会逃回网络，并依附新的躯体，从而继续给强大的 AI **尊者**制造麻烦。最后，在前 3 个阶段均已结算完毕后，轮到推进阶段结算，检查玩家对当前目标的推进程度。在这个阶段中，游戏进度会向前推进。如果玩家达成了目标，就会获得奖励；如果时间耗尽但目标尚未完成，则会受到惩罚。这个阶段还会结算特殊敌人行动以及其他效果（关于一轮阶段顺序的更多详细信息，参见第 14 页）。

玩家面板、启动器和代码标记

玩家面板就是你的指挥中心，你将在此管理你在游戏中的所有操作。玩家面板上方的是你当前的躯体卡，你的意识此刻就驻留在这具躯体中；玩家面板中央的是你的启动器，上面的代码可以用来**启动**程序；玩家面板上还包含你拥有的资源数量等其他重要信息。



1. **躯体槽**：印刷有 1 个基本的“行者”躯体，后续更换的更高级的躯体卡也会放到此处。
2. **完整度轨**：显示当前的完整度（以 1 个通用指示物表示），以及完整度上限（以完整度上限标记表示）。完整度即为你的生命值。每当你**损失**或**恢复**任意点数的完整度时，对应地将完整度轨上的通用指示物向下或向上移动。
3. **追踪轨**：追踪值越高，代表着玩家暴露的风险越大，越容易被敌方 AI“尊者”发现。追踪轨上的通用指示物所在格子旁，显示了在追踪掷骰步骤中你所需**投掷**的玩家骰（）数量。

4. **资源轨**：显示了你当前拥有的每种资源的数量。
5. **启动器**：用来放置代码标记的一片区域，这里的代码标记在经过恰当排列后会成为程序，用于在启动步骤中**启动**。
 - 5a. 高亮代码格：在重填启动器步骤中，新的代码标记会**重填**到这些格子上。
 - 5b. 待解锁 / 已解锁的代码格：启动器最右侧的 4 个格子初始均不可用（带有）。你必须花费经验（）才能将待解锁的代码格**解锁**，成为可用的已解锁代码格。在解锁之前，你不能移除或移动。请记住，已解锁的代码格也是高亮代码格，这意味着，在重填启动器步骤中，新的代码标记会**重填**到这些格子上。
6. **核心代码格**：如果一个程序里显示有符号，那么你在编写该程序时，对应的格子中所放置的代码标记必须是你核心代码格上标记的类型。
7. **代码转储区**：此处会放置你**转储**和**获得**的代码标记。在你需要抽取代码标记时，如果你的代码袋中已无代码标记，立即将转储区中的所有标记放入代码袋，再继续抽取。
8. **增强槽**：此处会放置你**已装备**的增强卡。
9. **学习协议槽**：此处会放置 1 张学习协议卡。
10. **敌人槽**：此处会放置所有已**锁定**你的敌人卡。

代码标记

《魂行纪元》中总共有 6 种类型的代码标记：4 种基本代码标记，2 种特殊代码标记。代码标记自身没有任何效果，但只要你在启动器上正确地排列代码标记，就能够将代码标记转化为美妙绝伦的程序。

基本代码标记



基本代码标记是最常见的代码标记，在游戏中的多个环节都会用到。

特殊代码标记



受损代码标记：这是一种垃圾代码，玩家通常会在**重置**或**结算**敌人的“逐退”效果时**获得**受损代码标记。剧本卡上的一些目标在失败时也会导致玩家**获得**受损代码标记。

这种代码标记会封堵玩家启动器上的代码格。程序几乎不会用到受损代码标记。此外，每个剧本都有特定的受损代码池（位于时间轨面板上）；当受损代码池中已无标记时，如果玩家收到指示必须**获得**新的受损代码标记，则按照剧本引导页上的特殊规则来结算（这样的情况通常会导致剧本失败）。受损代码标记有着 3 项**至关重要**的规则，玩家应时刻牢记：

1. 当**获得**受损代码标记时，永远从时间轨面板右下方的受损代码池拿取。
2. 当你弃置（而非**转储**）1 个受损代码标记时，不要将它放回时间轨面板上的受损代码池，而是将它放回游戏盒中。
3. 在启动步骤结束时，你必须**转储**你启动器中的所有受损代码标记。



开源代码标记：一种罕见且强大的代码。你可以在升级时，通过花费经验（）来**获得**这种代码标记。这种代码标记的使用方式有 2 种：

1. 每个开源代码标记可以用来代替任意类型的 1 个基本代码标记（在**检定**、**转储**，或**组成**任意类型的程序时均可使用开源代码标记来代替）。
2. 一些威力强大的程序要求使用开源代码标记来组成。这些程序包括仅限使用 1 次的增强，入侵，以及当前剧本专有的程序（该程序的效果列于剧本引导页或剧本卡上）。

注意：任何负面效果如果令玩家转储或弃置特定类型的基本代码标记，均不对开源代码标记生效。



示例：在资源程序中使用开源代码标记。



核心代码符号：这个符号会出现在许多程序中，它所表示的代码类型，等于你核心代码标记所显示的类型。你的核心代码标记位于核心代码格中，其类型则代表了4种基本代码类型中，你最主要的1种代码类型。

游戏中部分效果将允许你**改变**你的核心代码类型。如要**改变**其类型，将你当前的核心代码标记翻面，或者将你当前的核心代码标记替换为你玩家面板旁的另一个核心代码标记。



任意代码符号：这个符号也出现在许多程序中，表示在这个符号对应的位置上，你可以使用任意类型的基本代码标记（*受损代码标记不是基本代码标记*）。

你可以将开源代码标记用在核心代码符号或任意代码符号对应的位置上。

与代码标记相关的关键词：

- “**获得……代码标记**”：从公共池拿取该标记，将它放入你的转储区。
- “**转储……代码标记**”：从你的启动器拿取该标记，将它放入你的转储区。
- “**弃置……代码标记**”：拿取该标记（如无特殊说明，从你的启动器中拿取），并将它放到公共池中。
- “**准备 x**”：从你的代码袋中抽取 x 个代码标记，并将它们分别放在启动器的任意 1 个空格上。先将指定数量的代码标记从你的代码袋中全部取出，然后你再决定要将这些代码标记放在启动器的哪些空格上。
- “**编写 x**”：将你启动器上的代码标记移动 x 次。详细规则参见下文。

编写、程序和启动

你必须先按照特定的方式排列你启动器上的代码标记，才能让它们发挥作用。经过特定排列的一组代码标记就称为“程序”。在《魂行纪元》中，大部分行动都通过代码标记构成的程序来执行。程序一旦创建完成，就需要**启动**（将在下文详细说明）以发挥作用。

要想创建程序，你必须先将代码调整好。在《魂行纪元》中，**编写**表示令你的代码标记在你启动器上的不同格子之间移动，移动 1 次代码标记称为编写 1 次代码。在每轮的编写步骤中，玩家都会移动自己的代码标记。移动代码标记的方式共分为 2 种：**平移**和**对调**。**平移**表示将

1 个代码标记放到其相邻的 1 个空格上。**对调**表示将 2 个相邻的代码标记调换位置。不论是哪种方式，都不能令代码标记斜向移动，共用顶点的格子不视为相邻。在编写步骤中所能执行的编写（**平移** / **对调**）次数上限，等于你的躯体卡上显示的编写值。

编写示例参见第 14 页。

在编写步骤以外，还有其他行动允许你**编写**自己的代码——这些行动以“**编写 x**”字样出现，其中 x 等于你在执行此行动时的编写次数上限。上述关键词会出现在各种配件上，为玩家提供了在编写步骤外编写自己代码的机会。

程序：详细规则

游戏中的所有程序都有着同样的外框，并且会伴随着“启动步骤”关键词和 / 或启动图标（▶▶）一同出现。要想创建某个程序，你必须将代码标记调整至该程序所示的排列方式，数量和顺序均一致。排列的方向可以变换（旋转 90° / 180° / 270°），如下一页示例所示。值得注意的是，在创建一个带有空框的程序时，空框对应的代码格无须留空，如下一页所示。

基本程序

以下是 9 种基本程序，任何玩家在任何情况下都能**启动**这些基本程序。基本程序分为资源程序和经验程序。

资源程序



加长资源程序



经验程序



在你探索《魂行纪元》世界的过程中，你会从多种配件上发现更多种类的程序，比如敌人卡、阵营增强卡、剧本卡、学习协议卡等。

启动程序

程序可以在行动阶段的启动步骤中**启动**。在基本规则下，这是程序在一轮中**启动**的唯一时间窗口；但是，一些配件的效果可能会给你提供在其他时间点启动程序的机会。

当 1 个程序**启动**时，执行以下步骤：

- 转储**该程序用到的所有代码标记，将它们放入你的转储区。
- 结算所**启动**程序的效果。

玩家在自己回合的启动程序步骤中，每个可用的程序最多只能**启动** 1 次，但是可以**启动**多个不同的程序。可以启动的程序包括：

- 增强程序（你可以**启动**多个增强程序，但是，每张增强卡上的增强程序最多只能**启动** 1 次）。
- 位于头号敌人卡上的入侵（🏠）或逐退（👤）程序（注意，你可以**启动**该敌人卡上的每个不同的程序各 1 次）。
- 基本程序（你可以**启动**多个不同的基本程序。注意，如果你**启动**了加长资源程序，该程序中的代码标记不会作为长度较短的基本程序重复结算）。
- 显示在其他地方的程序（例如，剧本卡或剧本引导页上）。

一些程序（例如，带有❓或★的程序）的最终代码排列方式可能与其他可用的程序一致。玩家可以**启动**代码排列方式完全一致的 2 个不同程序，只要它们来自不同的来源（需要分别**启动**，**启动** 1 个程序不会结算两个效果）。

资源：护盾、内存、能量、重投

使用资源轨

资源轨用于记录你所拥有的各种资源数量。每当游戏指示你：

- **获得**某个类型的资源：在对应类型的资源轨上，将你的通用指示物提高指定的格数。
- **损失**某个类型的资源：在对应类型的资源轨上，将你的通用指示物降低指定的格数。

你也可以通过多种方式来**花费**资源。**花费**某个类型的资源时，你同样需要将对应类型的资源轨上，你的通用指示物降低指定的格数。不同于**损失**资源，是否**花费**资源永远由玩家自己决定，任何令你**花费**资源的效果都不是强制的（**损失**资源的效果是强制的）。你不能**花费**你当前没有的资源。

所有类型的资源都可以通过**启动**基本程序来获取。每当你**启动**提供任何资源的基本程序时，获得1点对应资源，即令对应资源轨上的通用指示物提高1格（如果**启动**的是加长资源程序，则获得2点对应资源）。你所拥有的每种资源的数量最高不能超过5，最低不会低于0。某些增强卡、地区板块，以及游戏中的其他效果也可能会为玩家提供资源。



护盾：护盾点数会抵消你受到的创伤（💧），避免你损失完整度（♥️）。每当你将受到任何点数的创伤时，你可以开启你的护盾。如果决定**花费**护盾，你每**花费**1点护盾能代替受到1💧，并且你必须尽可能地**花费**护盾点数。当你**花费**了自己最后1点护盾后，如果你仍将受到未被抵消的创伤💧，那么你就会开始**损失**完整度。你也可以选择不**花费**护盾点数，而是直接**损失**完整度。

你不能选择只**花费**自己的部分护盾点数来抵消部分创伤。如果你选择**花费**你的护盾点数，则你必须尽可能**花费**你的可用护盾点数来抵消💧。

花费护盾点数示例：

示例1：一位玩家将受到2点💧，并且他拥有1点护盾。他可以**花费**1点护盾并**损失**自己的1点♥️，或者选择不**花费**任何护盾点数，直接**损失**2点♥️。

示例2：一位玩家将受到2点💧，并且他拥有3点护盾。他可以**花费**2点护盾来避免**损失**♥️，或者选择不**花费**任何护盾点数，直接**损失**2点♥️。但他不能**花费**1点护盾并**损失**1点♥️。



内存：内存点数将允许你**装备**新的增强卡，并能够帮助你调整自己的代码标记池。在你进行升级（参见第13页“升级”）时，你可以**花费**增强卡右下角所示的内存点数，来**装备**该增强卡。你也可以**花费**1点内存来获得任意类型的1个基本代码标记（从公共池中拿取，并放到你的转储区中），或者弃置你启动器上的1个代码标记（放回公共池）。在同一回合的升级中，上述升级选项均可以多次使用，只要你有足够的内存点数可供**花费**。



能量：能量点数可以让你在战斗中占据优势。你在战斗阶段的攻击掷骰步骤**投掷**骰子之前，可以**花费**能量点数来增加更多的玩家骰（🎲）到骰池中。每**花费**1点能量就增加1个玩家骰。



重投：重投点数可以用来改变玩家在游戏中多种行动的结果。在掷骰后，你可以**花费**你的重投点数来**重投**🎲，每重投1个骰子需要**花费**1点重投（例如，你在一次掷骰后如果**花费**3点重投，那么你可以**重投**该次掷骰中的3个骰子）。你可以在以下场合**花费**重投点数进行重投：

- 你的追踪掷骰步骤。
- 你的攻击掷骰步骤。
- 其他所有使用🎲的效果，比如增强卡的效果、检定，或者剧本相关的掷骰。

每次掷骰**花费**重投点数来更改结果的机会只有一次，但是**花费**重投点数不会影响你使用其他效果来**重投**骰子（例如，在追踪掷骰步骤中，你可以先使用增强卡上的1个**重投**效果来**重投**1个骰子，然后**花费**1点重投点数来再次**重投**该骰子）。

每位玩家的资源都只属于他自己，这意味着你不能**花费**重投点数来**重投**其他玩家的掷骰结果，也不能**花费**护盾点数来抵消其他玩家将受到的创伤。但部分职业增强卡的效果与上述规则有冲突，以卡面效果优先。



注意！一个程序只要其代码标记的排列方式与所示一致即可**启动**，方向不必与所示一致（换句话说，启动器上的程序可以是所示程序旋转90°/180°/270°后的版本）。包含至少2行代码标记的程序只能旋转，而不能镜像翻转。请参考上方示例。还应注意，示例躯体卡的程序中带有空框，但这不代表启动器上对应的代码格必须同样留空，该代码格上可以有任意类型的代码标记存在。

代码袋构筑和代码标记的相关规则

每位玩家有着各自的代码标记池，其中的代码标记会随着游戏进行而发生改变。玩家会**获得**新的代码标记，并弃置自己不想要的代码标记，以此构筑自己的代码标记池。如果公共池中的某种代码标记已耗尽，则你无法**获得**该种标记。在《魂纪元》这款游戏中，管理你的代码标记池是重要的策略点之一。你代码标记池中的代码标记存在于3个不同的位置，并且会在这些位置之间循环：

1. **代码袋**：此处用来放置供你抽取的代码标记，抽取后会放到你的启动器上。可以把它比作代码标记的“牌库”。
2. **启动器**：此处用来放置当前可用的代码标记。启动器上的代码标记在**启动**或**转储**后，会放入你的转储区。可以将启动器比作你的“手牌”区域。
3. **转储区**：此处用来放置你最近使用过的代码标记。代码袋中的代码标记耗尽后，转储区的代码标记会返回代码袋。可以将转储区比作代码标记的“弃牌堆”。

关于代码袋的金科玉律

每当你将要从你的代码袋中抽取代码标记，但代码袋为空时，将你转储区中的所有代码标记立即放回你的代码袋中，并继续抽取。

躯体卡

躯体指你的意识所能占据的躯壳，使你能够在现实世界“脚踏实地”，并且会提供给你额外的能力，助力你的冒险之旅。所有玩家在游戏开始时都拥有1个基本的“行者”躯体，就印刷在各自的玩家面板上。然而，玩家还可以在游戏过程中**依附**更高级的躯体，这通过将躯体卡放到躯体槽中表示。

注意！ 玩家面板上印刷的“行者”躯体，不视为1张躯体卡，游戏中任何规则或效果提及“躯体卡”时，均不包含“行者”躯体。



躯体卡

1. **名称**
2. **躯体的特殊能力**
3. **战斗框：**战斗阶段中可以使用的 ♠️ 和 ♠️ 效果。
4. **移动值：**你在移动 & 追踪步骤中所能**移动**的地区个数。
5. **攻击值：**你在攻击掷骰步骤中所能**投掷**的 ♠️ 数量。
6. **编写值：**你在编写步骤中，所能执行的编写（**平移 / 对调**）次数上限。
7. **费用：**你必须**启动**该程序，才能**依附**这个躯体，将该躯体卡从躯体市场移动到你的躯体槽中。

依附躯体

玩家不论位于哪个地区，都可以访问躯体市场。

每张躯体卡上都显示有1个程序，代表**依附**该躯体所需支付的费用。如果你在你的启动步骤中**启动**了该程序，你就可以**依附**该躯体，将该躯体卡放到你玩家面板的躯体槽中，并将地图上你的立牌 / 模型替换为新躯体对应的立牌 / 模型。当你**依附**来自躯体市场的新躯体后，从躯体牌库抽取1张新卡牌，补充躯体市场的空缺。

你同时可以拥有最多2张躯体卡（上下叠放），但只有叠在顶部的那张处于**激活**状态。你可以通过结算**依附**效果，来更换你的**激活**躯体卡（每个剧本都会出现的“庇护所”板块上，就提供有该效果，是最方便更换躯体的去处）。更换激活躯体卡时，将你的2张躯体卡调换位置，新的**激活**躯体卡上的属性和能力立即生效。如果你已经拥有躯体卡，你就不能重新**依附**于“行者”躯体了（除非你**重置**并失去了你的躯体卡）。

学习协议卡

在《魂行纪元》的世界中，各种先进的机器学习程序和操作指南唾手可得，方便你拓宽自己的知识面。从另一方面来说，可以将学习协议看作是支线任务。在每个剧本中，每位玩家都能够获得1张（并且仅能获得1张）学习协议卡。学习协议会使玩家**获得**资源、经验，或者解锁新的特殊能力。



学习协议卡

1. **步骤序号：**学习协议分为3个步骤，你必须按顺序逐个完成来获得奖励。
2. **目标：**必须达成目标才能获得下方的奖励，并进入下一步骤。
3. **奖励：**当你达成对应的目标后，立即获得该奖励，不论当前处于一轮的什么阶段。
4. **永久奖励：**在学习协议的所有步骤均已完成后，你将会永久获得一项新的能力，可以在本局游戏中使用。
5. **通用指示物 (♠️) 槽位：**用来记录你的学习协议进度。

完成学习协议的步骤

每张学习协议卡分为3个可被完成的步骤。前2个步骤完成后各会获得一项一次性奖励，而第3个步骤完成后则会解锁该学习协议卡特有的一项能力。从完成第3个步骤后，到游戏结束前，玩家均可以使用该能力。请记住，学习协议卡上的步骤必须按1、2、3的顺序完成（你必须先完成步骤1，才能完成步骤2，以此类推。但是，如果你同时达成了2个连续步骤的目标，则你可以同时完成它们）。这些步骤可以在任何时刻完成，并且完成步骤无需支付任何费用——你只需要达成步骤对应的目标即可。

在完成步骤1后，在该步骤下方的槽位中放置1个通用指示物 ♠️。在完成步骤2或步骤3后，则只需将之前放置的 ♠️ 往下移动，放到对应步骤下方的槽位中。一旦你完成了步骤3，你就不能再完成这张学习协议卡上的任何步骤了，也不会获得新的学习协议卡。

职业、阵营和增强卡

职业和阵营

在进行一局《魂行纪元》游戏时，每位玩家分别属于一个职业。职业将为你提供构筑自己角色的独特方式，并给予你独有的职业增强牌库，只有你能够获得该牌库中的职业增强卡。每个职业各有 1 张带有合作效果的起始增强卡，玩家可以通过该效果来帮助其他玩家。基础游戏总共有 4 个职业：索命使、强袭者、通念客、诡术师。

此外，在《魂行纪元》的世界中，还存在着许多阵营。这些阵营代表着各个幸存者群体，每个阵营都有着不同的特点和目的。玩家在剧本中执行的某些行动可能会与阵营互动；而阵营最基本的要素就是阵营增强卡——它们代表了每个阵营会提供的各种不同的装备。在游戏中每位玩家都可以获得这些阵营增强卡，并且玩家之间可以交易阵营增强卡。基础游戏总共有 4 个阵营：斯巴达、任侠道、探求者、无名氏。

增强卡

增强卡包含了《魂行纪元》世界中出现的各种终端软件、武器，以及先进科技。你可以将增强卡看作是装备或特殊能力。每张增强卡都有着特殊效果，有的甚至会改变基本规则。

请记住：增强卡上的规则优先于这本规则手册中包含的基本规则。



职业增强卡

阵营增强卡

1. **名称**
2. **使用时机**
3. **效果**：可能包含使用时机的进一步说明。请记住，是否使用增强卡的效果永远由玩家自己决定。
4. **内存费用**：你必须花费该数量的 ，才能装备该增强卡。你只能使用自己已装备的增强卡（参见第 13 页“升级”）。
5. **职业 / 阵营**：每张增强卡要么属于某个职业，要么来自某个阵营。
6. **程序**：你必须启动该程序，才能使用该增强卡的效果。只有阵营增强卡带有程序。
7. **战斗框**：战斗阶段中  上的符号能够用来激活此类效果。只有职业增强卡带有战斗框。

《魂行纪元》总共有 2 种类型的增强卡：职业增强卡，只有对应职业的玩家能够获得；阵营增强卡，任何玩家均能获得，并且可以在玩家之间交易。职业增强卡不能在玩家之间交易！关于交易的详细规则，参见第 13 页“升级”。

获得增强卡

在《魂行纪元》中，不同类型的增强卡的获得方式存在较大差异：

- **职业增强卡**主要通过升级时花费经验来获得。你可以通过花费 2 点经验，来从你的职业增强牌库抽取 2 张卡牌，并保留其中 1 张。将剩余的那张放回你的职业增强牌库底部。
- **阵营增强卡**可通过地区板块的效果来获得。当你结算阵营据点的板块效果时，你从对应阵营的增强牌库抽取 1 张卡牌。

装备增强卡

增强卡分为两种状态：**已装备**（可用）和**未装备**。如要使用 1 张**未装备**的增强卡的效果，玩家必须先（在规划阶段中进行升级时）花费该增强卡所示的内存点数 ，来**装备**该增强卡。一旦**装备**后，该增强卡就处于**已装备**状态，可以反复使用。

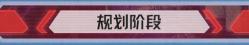
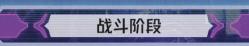
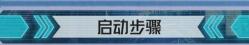
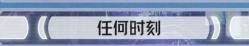
新获得或通过交易获得的所有增强卡，均处于**未装备**状态。

你所能拥有的增强卡数量没有上限，不论是处于**已装备**还是**未装备**状态。但是，玩家面板右侧的增强槽仅供放置**已装备**的增强卡。**未装备**的增强卡应放在玩家面板旁边，并且不要与**已装备**的增强卡混淆。

带有“损坏”关键词的增强卡

一些增强卡在整局游戏中只能使用 1 次。如果一张增强卡的效果描述中带有“**损坏**”关键词，则该增强卡在效果使用后必须移出游戏（放回游戏盒中，但该增强卡仍然放在“已解锁”牌隔后，可以在另一局游戏使用）。该增强卡不会在同一局游戏中再次出现。

使用时机

- | | |
|---|--|
|  | 规划阶段 ：该增强卡的效果只能在规划阶段中使用。 |
|  | 战斗阶段 ：该增强卡的效果只能在战斗阶段中使用。 |
|  | 启动步骤 ：该增强卡的效果只能在启动步骤中使用。 |
|  | 任何时刻 ：该增强卡的效果可以在条件满足的任何时刻使用，不论当前处于什么阶段。 |
|  | 被动 ：该增强卡的效果持续生效。 |

一些增强卡的效果部分还会进一步写明其使用时机的特定要求。所有阵营增强卡的效果均用于启动步骤中，因为它们都需要启动程序才能使用。

地图

地区板块

《魂行纪元》的地图由多个地区板块构成，代表着剧情发生的未来都市及其郊区。在游戏中的任何时刻，每位玩家的角色（以立牌/模型表示）都必然会位于某个地区板块上。



地区板块

1. 名称
2. 独有的板块编号
3. 进入追踪值：当你在移动 & 追踪步骤中移动到该地区板块时，你的追踪值 (Q) 会提高对应格数。
4. 逗留追踪值：当你位于此地区板块，且在移动 & 追踪步骤中选择不移动时，你的追踪值会提高对应格数。
5. 地区板块效果：如果你位于该板块上，你可以在地区效果步骤中结算该效果。

注意：许多地区板块的效果描述包含各种关键词。在不熟悉关键词的情况下，可以翻到这本规则手册的封底，查看关键词列表。

移动 & 揭示地区板块

在每轮的移动 & 追踪步骤中，你可以选择是否移动你的角色。如果你选择移动，则先确认你的激活躯体卡上的移动值。移动值决定了你的角色最多能移动的板块数，即你的最大移动距离。计算2个板块之间的距离时，取两者之间有板块相连且最短的路径（相邻板块间的距离计为1）。移动时，选择与你当前所在板块距离不超过你移动值的另一个地区板块，将你的角色放到那个板块上。

请记住：正面朝下的地区板块会限制你的移动。你移动时不能跳过正面朝下的板块。如果你的每个相邻板块均为正面朝下，即便你的移动值为3，你也只能移动到其中1个相邻板块上并停止移动。当你进入1个正面朝下的地区板块时，你必须立即停止移动并揭示该板块。当揭示地区板块时，如果该板块上有探索标记 (Q)，先揭示该标记（将它翻面）并结算其显示的效果。然后，揭示该地区板块。地区板块上可能有其他配件存在，在板块揭示后仍将这些配件保留在该板块上，除非有特殊规则说明。

注意！如果你揭示了阵营据点板块，但游戏设置时并没有准备该阵营对应的增强牌库，则从游戏盒中取出该阵营的增强牌库，混洗后放在游戏区域中！

你在移动 & 追踪步骤中也可以选择不移动。如果你选择不移动，则将你的角色留在你的所在板块上（每当游戏中提到“你的所在板块”，指的是你的角色当前所在的地区板块）。

不论你是否选择移动，你都需要提高你的追踪值。如果你选择移动，则将你的追踪值提高等于你所在板块进入追踪值（紫框）的格数。如果你选择不移动，停在同一个地区板块上，则将你的追踪值提高等于你所在板块逗留追踪值（红框）的格数。

这个世界危机四伏——这里遍布着无数的AI机器人，它们会不止不休地追踪你。正因如此，你探索新的地区时必须小心谨慎，不能贸然穿过未知的地方。

然而，要是你在一个地方逗留太久，你被追踪到的可能性就会大大提高；因此，保持移动对你来说会更安全。

探索标记



探索标记会提供一次性的奖励，玩家揭示正面朝下的地区板块时，就会获得该板块上的探索标记所提供的奖励。在剧本设置时，会在特定的地区板块上放置正面朝下的探索标记。当你移动到带有探索标记的地区板块上时，揭示该探索标记并结算其显示的效果：



— 获得 1 点经验 (★)。



— 获得任意类型的 1 个基本代码标记 (4 种颜色之一)。



— 获得 1 点能量 (⚡)。



— 获得 1 点护盾 (🛡️)。



— 获得 1 点重投 (🔄)。



— 获得 1 点内存 (🧠)。

在你结算探索标记的效果后，弃置该标记。

追踪

在《魂行纪元》中，追踪值越高，代表着玩家遭遇敌人的可能性也越大。追踪值通过玩家面板左侧的追踪轨来表示。

追踪值在每轮的移动 & 追踪步骤中都会提高。当你移动到另一个地区时，你的追踪值会按板块左侧紫框中显示的进入追踪值来提高。如果你选择不移动，你的追踪值则需要按板块右侧红框中显示的逗留追踪值来提高。

在追踪掷骰步骤中，根据你追踪轨上的通用指示物 (📍) 所在区间，投掷对应数量的骰子。投掷结果中每有 1 个 1，就从敌人牌库顶部抽取 1 张敌人卡，并按照抽取顺序将其放到你玩家面板左侧的敌人槽中。如果此处已有其他敌人卡，则叠放到最底部，只露出该卡牌最左侧的名称和数值即可。你敌人槽中的卡牌堆叠称为你的敌人序列，序列中的敌人卡称为已锁定你的敌人。然后，如果你抽取了至少 1 张敌人卡，则将你的追踪值设置为 0（将追踪轨上的通用指示物移动到数字“0”的格子上）。

如果你追踪轨上的通用指示物到达最顶格，立即抽取 2 张敌人卡并将它们加入到你的敌人序列中，这 2 个敌人已锁定你（不论当前处于一轮当中的哪个阶段！），然后将你的追踪值设置为 0。

敌人



敌人卡

1. 名称
2. **敌人完整度** (♣)：当 1 个敌人的完整度降低至 0 时，该敌人即被**击败**。
3. **基本框**：敌人符号框之一。如果你在**投掷**敌人符号骰时投掷出 ♠，会结算该符号框。
4. **特殊框**：敌人符号框之一。如果你在**投掷**敌人符号骰时投掷出 ♣，会结算该符号框。
5. **入侵程序** (♣)：敌人的弱点，玩家可以设法利用。通过入侵程序，你通常可以削弱敌人，或者获得资源。
5a. **入侵效果**：当你**启动**该效果左侧的程序时，就会结算该效果。
6. **逐退程序** (♣)：你可以通过逐退程序来立即弃置该敌人卡，但是你通常也会为此受到一些惩罚。被逐退的敌人不会使你获得经验！
6a. **逐退效果**：当你**启动**该效果左侧的程序时，就会结算该效果。

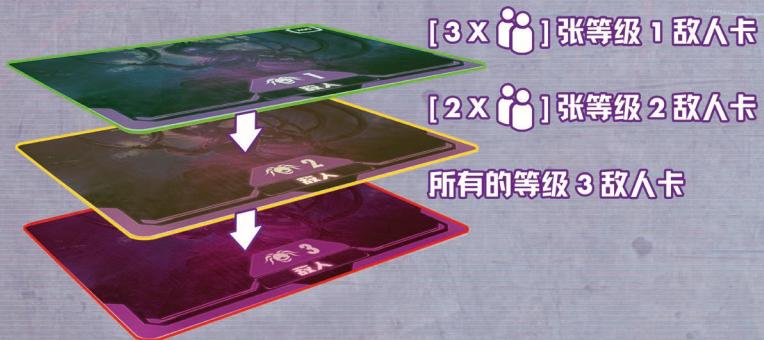
注意：程序只能在行动阶段的启动步骤中**启动**，不能在战斗阶段中启动！

设置敌人牌库

每张剧本引导页均有敌人牌库的设置指示。以下是一则敌人牌库设置示例：

- [3 x ♣] 张等级 1 敌人卡。
- [2 x ♣] 张等级 2 敌人卡。
- 所有的等级 3 敌人卡。

牌库从上往下分别是上述 3 种等级的敌人卡，这意味着玩家最先抽到的敌人卡会是等级 1 的。只有当等级 1 敌人卡耗尽后，你才会抽到等级 2 敌人卡，最后才会抽到等级 3 敌人卡。



假设上述敌人牌库设置示例发生于 3 人游戏中，在设置敌人牌库时，先混洗所有已解锁的等级 3 敌人卡。然后，随机抽取 6 张 (2 x 3) 等级 2 敌人卡，混洗后放到等级 3 敌人卡顶部。接着，随机抽取 9 张 (3 x 3) 等级 1 敌人卡，混洗后放到等级 2 敌人卡顶部。最终，设置好的敌人牌库顶部为 9 张等级 1 敌人卡，中间是 6 张等级 2 敌人卡，底部是所有已解锁的等级 3 敌人卡。

你会发现，大多数剧本的敌人牌库设置会使得敌人的难度随着游戏推进而逐步提高。

在游戏中，如果敌人牌库耗尽，则将弃牌堆中最高等级的所有敌人卡重洗，作为新的敌人牌库。

敌人锁定

《魂行纪元》中的敌人不会以任何形式出现在地图上，他们总是直接追击玩家——当你抽取 1 张敌人卡时，该敌人就会**锁定**你。已**锁定**你的所有敌人会堆叠放置，放在你玩家面板左侧的敌人槽中，位于追踪轨旁边，组成你的敌人序列。你新抽取的敌人均会放到你的敌人序列底部，只需露出左侧的重要信息，如下图所示：



3 张已**锁定**敌人卡的摆放示例：其中 Z.O.E. 是最新抽取的敌人卡。

位于最右侧 (**顶部**)，牌面未被遮挡的敌人称为“头号敌人”。每个敌人均有各自的弱点，它们的卡牌上会显示不同的入侵和逐退程序，启动后会结算各不相同的效果。但是，玩家只能对自己的头号敌人进行操作或造成伤害。

“入侵”大多是为了对敌人造成伤害，或者偷窃敌人的资源；而“逐退”则用来立即摆脱敌人——通常会使你受到惩罚，**获得**受损代码 (♣)。在启动步骤中，如要启动敌人卡上的程序，你只能**启动**你头号敌人卡上的程序。但是，如果你在启动步骤中成功弃置或**击败**了你的头号敌人，则该敌人下方的第一张敌人卡会成为新的头号敌人，并且接下来你可以**启动**该敌人卡上的程序了。

*已**锁定**的敌人代表着不断地追踪你的下落，跟着你穿过一个又一个地区的机器人。在战斗阶段中，它们会追上你，并向你发起突袭。在突袭结束后，你使出浑身解数，又暂时甩开敌人。这就是为什么，已**锁定**的敌人不会限制玩家在地图上移动，也不会限制玩家执行游戏中的其他操作。*

对敌人造成伤害和击败敌人

每当你对你的头号敌人**造成伤害** (♣) 时，使用伤害指示物来记录。对敌人**造成**的所有伤害都会一直保留。举例说明：你可以在本轮的战斗阶段对敌人造成伤害；然后在下一轮的启动步骤中，再通过你的阵营增强卡对该敌人**造成**更多 ♣；最后在下一轮的战斗阶段中**击败**该敌人。

每 1 点伤害会降低敌人的 1 点完整度。当你头号敌人的完整度降低至 0 时，该敌人即被**击败**——弃置该敌人卡，并且你**获得** 1 点经验，即获得 1 个经验指示物 (♣)。以其他方式弃置的敌人卡**不视为**该敌人被**击败**，因此弃置该敌人卡的角色也不会获得 ♣。

敌人卡被弃置时会放到敌人牌库旁边的敌人弃牌堆中。

重置

当你的完整度降低至0时，你必须执行重置。尽管重置听上去很糟糕，但这是游戏的一部分，是每局游戏都可能发生的常见情况。当你执行重置时，按顺序执行以下步骤：

- 投掷 1 个敌人符号骰。
 - 如果你投掷出 ，则弃置你的**激活**躯体卡（如果你有躯体卡），并将该躯体卡放到躯体牌库底部。如果你的躯体槽中还剩余 1 张躯体卡，则那张躯体卡自动成为你新的**激活**躯体卡。如果你的躯体槽中已没有躯体卡，则你将使用你玩家面板上印刷的“行者”躯体。
 - 将地图上你的立牌 / 模型替换为与新躯体对应的立牌 / 模型。
 - 如果你投掷出 ，不用弃置你的**激活**躯体卡。
- 从时间轨面板上的受损代码池**获得** 2 个受损代码标记 ()，将它们放到你的转储区中。
- **转储**你启动器中的所有代码标记。
- 弃置所有已**锁定**你的敌人。
- 将你的追踪值设置为 0。
- 将你的完整度 () 设置到上限（将完整度轨上的通用指示物放在上限标记中）。
- 将你的角色放在“庇护所”板块上。

执行重置的玩家会跳过当前阶段，无法执行剩余的任何步骤。

升级

在规划阶段的任何时刻，你都可以升级你的角色，升级包含以下选项：

- **花费**内存点数 ()：
 - **花费** 1 点内存来弃置你启动器上的 1 个代码标记，并将它放回公共池（注意：如果弃置的是受损代码标记 (），则不要将它放回受损代码池，而是放回游戏盒中。参见第 6 页“受损代码标记”）。
 - **花费** 1 点内存来**获得** 1 个任意类型的基本代码标记（放到你的转储区中）。
 - **花费**内存点数来**装备** 1 张增强卡（花费该增强卡所示的内存费用）。
- 交易阵营增强卡：从其他玩家处获得阵营增强卡，或者将你的阵营增强卡交给其他玩家（即使不在同一地区也可以交易！）。已**装备**的阵营增强卡也可以交易，交易后该增强卡变为**未装备**状态。职业增强卡不能在玩家之间交易。
- **花费**经验 () 来升级。花费经验时，弃置 2 个经验指示物，并选择以下一项：
 - 将你的  上限**提高** 1 点（将完整度上限标记向上移动 1 格）。这会导致你当前的  也提高 1 点。
 - **解锁** 1 个新的代码格：弃置你启动器上的 1 个待解锁标记 ()。
 - **获得** 1 个开源代码标记 () 并将它放到你的转储区中。
 - 从你的职业增强牌库中抽取 2 张职业增强卡。保留 1 张，并将剩余的那张放回你的职业增强牌库底部。

你可以选择在同一个规划阶段中花费你全部的内存点数和经验，如果你希望的话。上述每项升级方式都可以重复选择，没有次数限制。



一轮的阶段顺序

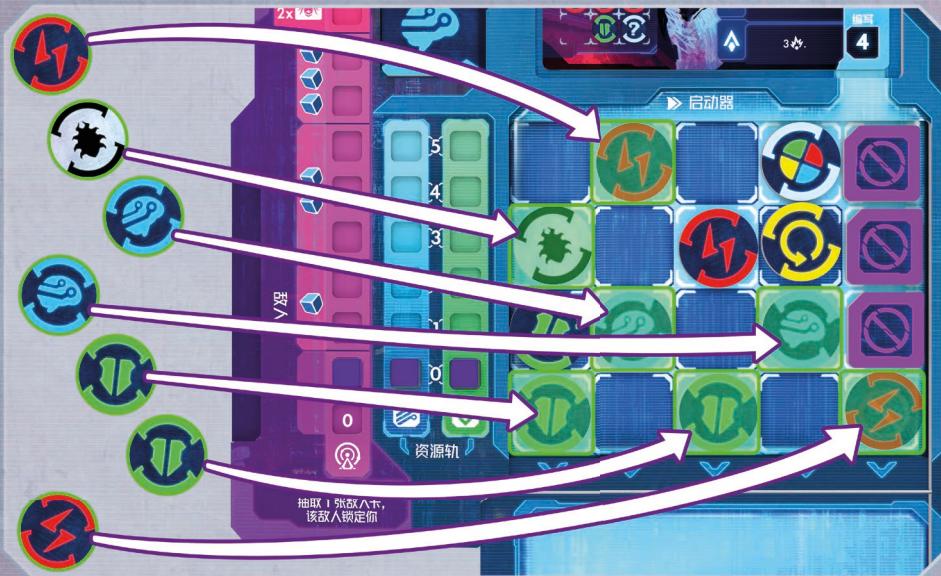
规划阶段（同步结算）

规划阶段是一轮最初的准备部分。由所有玩家同步结算（在本阶段中，你需要提前规划自己在本轮的策略，与你的队友共同制定计划）。

- 追踪掷骰步骤：**【在游戏中的第一轮中，所有玩家的追踪值都为0，因此跳过此步骤！】在该步骤中，所有玩家根据各自追踪轨上通用指示物所在的区间，**投掷**对应数量的玩家骰。每投掷出1个 $\text{D}6$ ，就抽取1张敌人卡并将它加入到你的敌人序列，表示该敌人**锁定**你（请注意， $\text{D}6$ 不会导致你抽取敌人）。如果该次掷骰导致你抽取了至少1张敌人卡，将你的追踪值设置为0（将你的通用指示物放在数字“0”的格子上）。当敌人加入到你的敌人序列，**锁定**你时，将它们放在你玩家面板左侧的敌人槽中（参见第12页“敌人锁定”）。请注意，虽然本步骤是所有玩家同时进行的，但是抽取敌人卡时仍然从起始玩家开始轮流抽取。
- 重填启动器步骤：**所有玩家同时**重填**各自的启动器。玩家从自己的代码袋中抽取代码标记来填充所有空置的高亮代码格，逐个抽取并放置，按照从上往下，同一行中从左往右的顺序，依次放置。只有空置的高亮代码格才会**重填**！在该步骤中，当你需要抽取代码标记但代码袋为时空时，将你转储区中的所有代码标记立即放回你的代码袋中，并继续抽取。
- 编写步骤：**所有玩家同时可以移动各自启动器上的代码标记。编写值位于玩家的激活躯体卡或“行者”躯体的右下角，表示该玩家在编写步骤中，所能执行的编写次数上限（但是，编写值可能受其他效果的影响而改变，例如增强卡的效果）。1次编写指将1个代码标记**平移**1格或者将2个相邻的代码标记**对调**位置。代码标记既不能斜向**平移**，也不能斜向**对调**！当所有玩家的编写次数达到上限，或者决定不再移动代码标记时，本阶段结束，进入下一阶段。**编写**的目的是将代码标记调整至程序所示的排列方式，以创建程序并在后续的启动步骤中**启动**该程序，从而获得各种奖励、完成目标等等（参见第7页的“编写、程序和启动”）。

升级

在规划阶段中的任何时刻，玩家可以**花费**自己的经验（ \star ）和内存（ D ）点数，提升自己的角色并调整自己的代码标记池。关于“升级”的详细信息，参见第13页。



重填步骤示例。从代码袋取出的代码标记按照填充的先后顺序，从上到下列于例图左侧。



编写步骤示例。编写值为4的玩家执行4次编写：3次**平移**和1次**对调**。

行动阶段（轮流结算）

在行动阶段中，从起始玩家开始，按照顺时针顺序，每位玩家必须依次执行以下全部3个步骤。当一位玩家执行完所有步骤后，下一位玩家开始结算他的行动阶段。玩家在地图上**移动**并**启动**自己已创建的所有程序来对抗敌人，**获得**资源并执行其他操作。

- 移动 & 追踪步骤：**选择与你所在板块距离不超过你**移动值**的另一个地区板块，将你的角色**移动**到那个板块上。如果你进入了1个**未揭示**（**正面朝下**）的板块，你必须停止移动并**揭示**该板块（参见第11页“移动 & 揭示地区板块”）。你**移动**时不能跳过**未揭示**的板块，也不能跳过没有放置地区板块的空格。当你结束**移动**时，你必须将你的追踪值**提高**等于所在板块进入追踪值（**紫框**）的格数。你可以选择不**移动**，留在同一个地区板块上。如果你这么做，将你的追踪值**提高**等于该地区逗留追踪值（**红框**）的格数。在同一个移动 & 追踪步骤中，你不能**移动**超过1次。如果你的追踪值提高到了最顶格，则你立即抽取2张敌人卡并将它们加入到自己的敌人序列中（参见第12页“敌人锁定”），然后将你的追踪值设置为0！
- 地区效果步骤：**你可以结算你所在板块（**你的角色所在的板块**）的效果。地区效果是可选结算的，而非必须。
- 启动步骤：**在本步骤中，玩家可以**启动**任意数量的程序，并且可以使用时机写明“启动步骤”的所有效果。玩家**启动**多个程序时，应当逐个启动，并且自行决定启动顺序。当**启动**1个程序时，**转储**该程序用到的所有代码（**将被使用的代码标记**放到你的转储区中），然后结算该程序的效果。

在启动步骤中未用到的每个代码标记仍然留在启动器上，以便你之后创建更复杂的程序。受损代码（ D ）是唯一的例外，在启动步骤结束时，**转储**所有受损代码标记。

战斗阶段 (轮流结算)

在战斗阶段中，玩家将与 AI 机器人交战。战斗时，玩家和机器人会轮流攻击对方，直到双方均无剩余可执行的行动。玩家在结算自己的战斗阶段时，**投掷**玩家骰 (🎲) 和敌人骰 (🎲)，前者投掷出的符号可用来结算战斗框中的效果，后者投掷出的数字和符号则分别决定将会攻击你的机器人数量和攻击类型。玩家骰不会一次性结算全部效果，而是每次由玩家选择 1 个战斗框中的效果来结算，并根据该战斗框左侧所示的符号类型和数量，分配对应的投掷结果。玩家结算自己 1 个战斗框中的效果后，轮到 1 个敌人结算它的 1 个符号框的效果，接着轮到玩家结算另一个战斗框中的效果，如此循环。与行动阶段相似，从起始玩家开始，按照顺时针顺序，每位玩家必须依次执行以下全部 3 个步骤；一位玩家执行完所有步骤后，轮到下一位玩家结算自己的战斗阶段。未被任何敌人**锁定**的玩家 (自己的敌人序列中没有任何敌人卡) 必须跳过战斗阶段 (请注意，某些剧本可能会引入特殊规则!)。在战斗中，敌人会试图将你的完整度 (❤️) 降低至 0，迫使你**重置**。而你会极力将敌人的完整度 (👤) 降低至 0，从而**击败**敌人。击败敌人会使你获得宝贵的经验 (🌟)，经验可以用来提升你的角色。

1. 攻击掷骰步骤:

- 拿取等于你躯体攻击值的 🎲。然后拿取 2 🎲 (1 个敌人序号骰和 1 个敌人符号骰)。
- 你可以**花费**你的能量点数 (⚡) 来增加 🎲，每增加 1 个 🎲 需要**花费** 1 点 ⚡。
- 投掷**刚刚拿取的和增加的所有骰子 (你可以**花费** ⚡ 来改变投掷结果)，然后按照以下步骤来结算效果。

- 设置序号骰步骤:** 根据敌人序号骰**投掷**出的数字，从头号敌人开始从右往左数，将该骰子放在数字对应的敌人卡上 (例如，若你**投掷**出序号 1，则将该骰子放在头号敌人上；若你**投掷**出序号 2，则将该骰子放在第 2 张敌人卡上，以此类推)。如果你**投掷**出的数字大于已**锁定**你的敌人数量，则将该骰子放在最左侧的那张敌人卡上。如果你**投掷**出 🎲 (空白面)，则跳过该步骤。

3. 结算投掷结果步骤:

- 先结算玩家的战斗框，再结算敌人符号框，如此交替结算 (先结算玩家的 1 个效果，再结算第 1 个敌人的效果，接着结算玩家的第 2 个效果，然后是第 2 个敌人的效果，如此循环)。

I. 结算玩家战斗框

- 选择你想要结算的 1 个战斗框，在该战斗框上放置与它左侧所示符号匹配的 1 个或多个骰子，然后结算该战斗框中的效果。

II. 结算敌人符号框

- 检查敌人序号骰位于哪一张敌人卡上。该敌人卡即为激活敌人卡。
- 根据敌人符号骰的投掷结果 (🎲 / 🎲)，结算激活敌人卡上，与该符号匹配的敌人符号框中的效果。请记住，🎲 效果总是对玩家**造成**若干点 🎲，而 🎲 效果可能有着其他能力。
- 激活敌人卡的敌人符号框效果结算后，将敌人序号骰向右移动 (朝着头号敌人的方向) 到下一张卡上。如果你刚刚结算的是头号敌人卡上的敌人符号框，则弃置敌人序号骰，将它放回到桌面中央。

- 一位玩家的战斗阶段会在以下任何一种情况下结束:

- 该玩家已不能或不想再结算任何战斗框的效果，并且敌人序号骰已不在任何 1 张敌人卡上。
- 玩家的 ❤️ 降低至 0。当发生这种情况时，立即执行**重置** (参见第 13 页“重置”)。

特别注意:

- 如果 1 张敌人卡还未结算过其敌人符号框就被**击败**或被弃置，你就不会结算它的符号框。如果敌人序号骰位于该敌人卡上，则将敌人序号骰向右移动到下一张敌人卡上。如果该敌人卡已经是头号敌人，则从其上弃置敌人序号骰，将它放回到桌面中央。
- 你不能在自己的战斗阶段中对已**锁定**其他玩家 (位于其他玩家的敌人序列中) 的敌人造成影响，即使该玩家位于你的所在板块上也不能，除非有特殊规则或效果允许你这么做。
- 请记住，你可以**花费** 🎲 来抵消你受到的 🎲!

骰子、符号和战斗框详解

战斗符号

🎲: 较常见的玩家符号，通常出现在效果简单明了的战斗框。

🎲: 较少见的玩家符号，通常出现在效果更为复杂的战斗框。

🎲 和 🎲: 敌人符号骰**投掷**出的符号，在战斗阶段中，所有攻击你的敌人都会结算掷出符号对应的符号框。

战斗框

战斗框通常是玩家用来对付 AI 机器人的手段，也可能具有其他效果。每个战斗框分为 2 个部分:

- 要结算该战斗框所需的符号类型和数量。
- 该战斗框触发时的效果。

要想结算 1 个战斗框，玩家必须从自己已**投掷**的骰子中，将显示符号类型和数量均对应的骰子分配到该战斗框。每个战斗阶段中，每个战斗框只能各结算 1 次。显示 🎲 或 🎲 符号的战斗框是例外，这些战斗框可在同一个战斗阶段中多次结算，并且每次结算都可以分配任意个对应符号的骰子，来一次性结算相应倍数的效果。

战斗框中的所有 🎲 总是对头号敌人**造成**。如果头号敌人被**击败**，则超出部分的 🎲 会被忽略，不论头号敌人左侧是否还有其他敌人卡 (参见第 12 页“对敌人造成伤害和击败敌人”)。



示例 1: 该战斗框需要玩家从自己已**投掷**的骰子中分配 2 个显示 🎲 的 🎲，才能对玩家的头号敌人**造成** 5 🎲。



示例 2: 该战斗框允许玩家从自己已**投掷**的骰子中分配任意数量的显示 🎲 的 🎲，来对玩家的头号敌人**造成**等于分配的 🎲 数量的 🎲。该战斗框可在同一个战斗阶段中多次结算。

敌人骰

游戏总共有 2 种不同的敌人骰:

- 敌人序号骰: 投掷结果表示**锁定**你的敌人中会有多少个敌人攻击你 (如果你**投掷**出 🎲，则没有敌人攻击你)。
- 敌人符号骰: 投掷结果表示所有攻击你的敌人在该战斗阶段中会结算哪种效果 (🎲 或 🎲)。

推进阶段 (同步结算)

目标 P03
帮助工程师建造发射塔。

特殊规则
参见卡牌 P12。

玩家活动
参见卡牌 P12。

外界活动
将 ⏳ 降低 1。从每个没有玩家存在的板块各弃置 1 ♡。
| 如果 ⏳ 为 0, 并且地图上有至少 2 🟩: 干扰器已经启动了! 地图上每有 1 🟩, 每位玩家就各获得 2 点资源 (类型自由组合) 和 1 ⚡。
弃置地图上的所有工程师。弃置卡牌 P12。抽取卡牌 P04。
| 如果 ⏳ 为 0, 或者地图上的 ♡ 数量等于 0 并且 🟩 数量小于 2: 剧本失败。抽取卡牌 P11。

剧本卡

- 玩家活动步骤:** 在本步骤中, 所有玩家都可以通过完成激活剧本卡上“玩家活动”部分所描述的事项, 来为达成剧本的目标作出贡献。这些事项可能包括到某个地点集合并执行检定, 转储代码标记, 弃置地图上的尊者标记, 击败头目等等。如果激活剧本卡上没有“玩家活动”部分, 则跳过本步骤 (但是, 剧本引导页也可能包含关于玩家活动步骤的规则, 因此请在跳过本步骤之前先查看剧本引导页!)。
- 外界活动步骤:** 在本步骤中, 所有玩家结算激活剧本卡上的“外界活动”部分。外界活动中描述了时间会如何流动, 或者外界会对玩家的行为作何回应。这些描述较为复杂, 并非所有段落都会被结算, 因此玩家必须仔细阅读!

《魂行纪元》的大部分任务都有时间限制, 因而在本步骤中 ⏳ 通常会降低 (将时间轨上的通用指示物移动到数字较小的格子上)。本步骤中通常会检查当前目标的成功条件是否满足。如果成功条件未满足, 则检查当前目标的失败条件是否满足。但是, 并非每个剧本都如此, 由于《魂行纪元》中每张剧本卡的“外界活动”部分各不相同, 玩家应该根据剧本卡上实际的描述来执行。

以下是结算“外界活动”的通用规则:

- 玩家应按照从上往下的顺序, 阅读并结算“外界活动”部分。
 - “外界活动”部分的段落通常会以“|”符号和“如果”作为开头。检查“如果”后面紧跟的条件是否满足。
 - 如果满足, 则按照从上往下的顺序结算该“如果”条件后面的效果。
 - 如果不满足, 则跳至下一个“|”符号的段落, 并检查该段落的“如果”条件。该段落也有可能是“否则”段落, 对于这种段落, 请仔细阅读, 因为“否则”段落中也可能包含“如果”条件, 必须先检查再结算。
 - 当你结算的效果指示你抽取 1 张新的剧本卡时, 你停止当前的“外界活动”步骤, 并弃置激活剧本卡及其上面的所有标记, 然后抽取新的剧本卡 (一些剧本卡在目标达成后也不会弃置, 请仔细阅读)。阅读新的剧本卡, 并结算其“即时效果”部分, 然后将它放在时间轨面板下方的“剧本卡”槽中。这张剧本卡就成为了新的激活剧本卡。
- 传递起始玩家标记步骤:** 在这个步骤中, 当前起始玩家需要将起始玩家标记传递给顺时针方向的下一位玩家。然后, 进行下一轮, 开始新的规划阶段。

战斗示例



- 当前情况:**
 - 该玩家的激活躯体卡为“士兵”, 已装备“终止代码”增强卡, 拥有 5 ♡、2 🛡️、2 ⚡。
 - 该玩家已被 3 个敌人锁定 (敌人序列中有 3 张敌人卡), 头号敌人卡上带有 4 个伤害指示物, 代表它还剩余 6 点 ⚡。
- 攻击掷骰步骤:**
 - 该玩家花费 2 点 ⚡ 来增加 2 🎲 到骰池中, 使他的骰池总共有 5 个玩家骰 (“士兵”躯体卡自带 3 点攻击值, 再加上刚刚花费的 2 点 ⚡)。
 - 投掷结果如下:
 - 该玩家投掷出 1 🟠、2 🟡 和 2 🟢。该玩家想要重投自己的 🟢, 但是他没有 🎲 可花费。
 - 敌人骰的投掷结果如图所示, 表示全部 3 个敌人均会以 🗡️ 效果攻击该玩家。



- 设置序号骰步骤:** 将敌人序号骰放在从头号敌人开始, 从右往左数的第 3 张敌人卡上。
- 结算投掷结果步骤:** 玩家结算自己的第 1 个战斗框, 他选择结算“士兵”躯体卡上显示 1 个 🗡️ 的战斗框。该效果会对头号敌人造成 3 🗡️ (伤害)。



5. 接下来该结算敌人的效果：

- 5a. “扫描无人机”对该玩家造成 3 。
- 5b. 该玩家花费 2 点 并损失 1 。
- 5c. 然后，将敌人序号骰向右移动到下一张敌人卡“捕捉型”上。

6. 结算该玩家的第 2 个效果：

- 6a. 玩家结算自己的第 2 个战斗框，他选择结算“终止代码”增强卡上的，需要 1 个 符号才可结算的战斗框。
- 6b. “焚化型”只剩余 3 ，它会由于“终止代码”增强卡的特殊效果而被击败。这意味着，“焚化型”在当前战斗阶段中无法再对该玩家造成影响。
- 6c. 该玩家获得 1 ，并且由于“士兵”躯体卡的能力而获得任意 1 点资源。该玩家选择获得 1 。请注意，刚刚获得的重投点数已不能用于当前战斗阶段，因为攻击掷骰步骤已经结束了。



9. 接着，玩家结算仅剩的最后 1 个效果，他结算自己的 战斗框，该效果允许他花费任意数量的 。他花费仅剩的 1 个该符号的骰子来对头号敌人造成 1 。
10. 已经没有任何效果可被结算，因此该玩家的战斗阶段结束。轮到下一位玩家结算他的战斗阶段。



7. 结算第 2 个敌人的效果：

- 7a. 此时，玩家由于“捕捉型”的效果而受到 2 。忽略该效果的前半句“头号敌人恢复 1 ”，因为头号敌人还没有受到过伤害。
- 7b. 将敌人序号骰从头号敌人卡上弃置，表示当前战斗阶段中不再会结算任何敌人的效果。
8. 玩家此时可以使用自己剩余的骰子。他决定结算自己躯体卡上的第 2 个战斗框，花费 1 个 来对头号敌人造成 2 。

剧本

剧本引导页

《魂行纪元》中每个剧本代表了一局游戏。剧本引导页给玩家提供了剧本的地区信息和剧情的简要介绍，列出了剧本设置，还可能包含该剧本相关的特殊规则。



剧本引导页

1. **剧本名称**
2. **引子**：该剧本的导入剧情。
3. **难度**：该剧本的难度，剧本按照难度总共分为以下几种：简单、中等、困难。
4. **剧本时长**：一些剧本更为复杂，或者剧情更为宏大，因此一局需要更长的时间。剧本按照时长总共分为以下几种：较短、中等、较长。
5. **警告符号**：带有警告符号的剧本有着更为复杂的机制，并且不推荐新手尝试。
6. **设置指示**：详细信息参见第5页，“剧本设置”。
7. **特殊规则**：在该剧本中全程生效的特殊规则均列于此处。

剧本卡及其类型，以及剧本进程

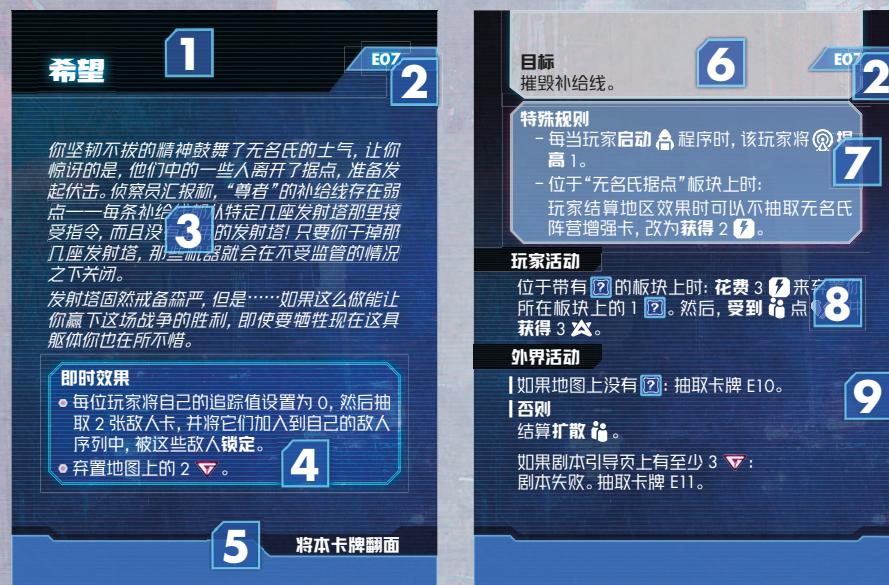
每个剧本的剧情由多张剧本卡构成的剧本牌库驱动。剧本引导页会指示你在该剧本中使用哪一个剧本牌库。

剧本卡

剧本卡分为2种类型：剧情剧本卡 and 特殊剧本卡。

剧情剧本卡是每个剧本的骨干，用来驱动剧情发展，阐释主要机制，体现玩家不同抉择的结果，提供剧本目标等等。这类剧本卡会作为**激活**剧本卡，放在时间轨面板下方的“剧本卡”槽中。同一时刻只能有1张**激活**的剧情剧本卡。

每张剧情剧本卡的外观均一致：一面为剧情面，带有剧情文字和“即时效果”部分；另一面为规则面，指引玩家如何游玩该剧本。



剧情剧本卡示例（左为剧情面，右为规则面）。

剧情面（左）：

1. **名称**
2. **卡牌编号**：每张剧本卡各有1个独一无二的编号，其他剧本卡可能会提及该剧本卡编号，以推进剧情发展。
3. **剧情**：每张剧本卡都会揭示剧情将如何发展。根据玩家的抉择，剧情的发展走向可能出现分支。
4. **即时效果**：当你抽取该剧本卡时，会立即触发的效果。
5. **翻面指示**：在阅读并结算剧情面后，将该剧本卡翻面，并将它放在时间轨面板下方的“剧本卡”槽中。

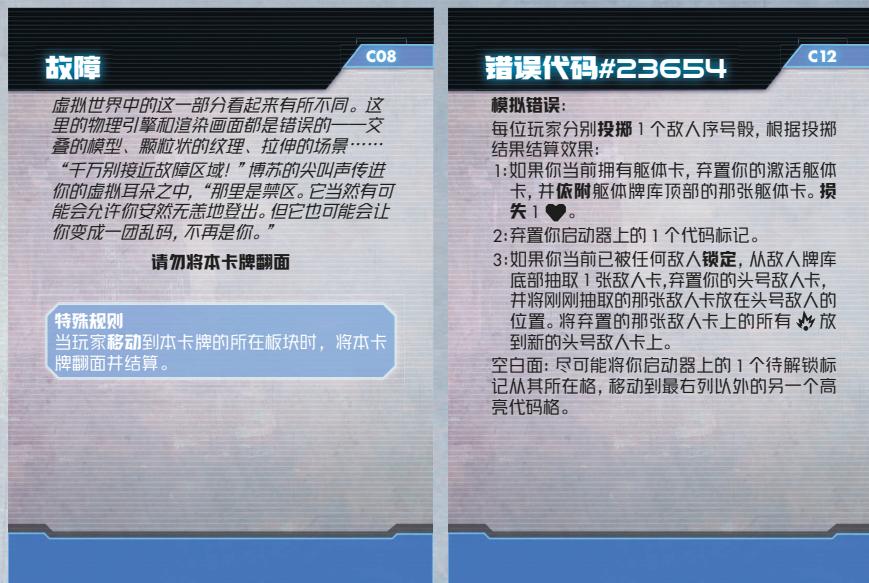
规则面（右）：

6. **目标**：关于当前目标的说明。
7. **特殊规则**：在该剧本卡所描述的情况下，必须遵守的特殊规则。这部分也可能包含仅当该剧本卡在场时可用的特殊程序或特殊效果。
8. **玩家活动**：玩家在“玩家活动”步骤中可进行的事项。
9. **外界活动**：推动游戏进度的步骤，比如推进时间轨，检查剧情是否推进等。

请注意，并非每张剧情剧本卡都有上述所有部分。

特殊剧本卡与剧情剧本卡之间存在不少差异。首先，特殊剧本卡没有固定的格式。特殊剧本卡可能有各种各样的用途，比如头目的特殊行动对照表，或仅在特定剧本中遭遇的特殊敌人卡等等。特殊剧本卡与剧情剧本卡还有以下几点不同：

1. 特殊剧本卡的底色为浅色。
2. 特殊剧本卡上也可能有与剧情剧本卡相似的部分，但是两者整体看起来并不相似。
3. 可能同时存在多张**激活**的特殊剧本卡。



以上是 2 张特殊剧本卡的示例。

剧本卡 C08 放在地区板块上，当玩家进入该地区时翻面并结算。与之不同，剧本卡 C12 放在时间轨板块旁边，供玩家查阅“模拟错误”特殊规则。

抽取剧本卡：当你抽取新的剧本卡时，根据编号找到该剧本卡。如果抽取的是剧情剧本卡，永远先阅读剧情面。该面可能有需要结算的即时效果。当即时效果结算完毕后，按照指示将该剧本卡翻至规则面。然后，从时间轨下方的“剧本卡”槽中，弃置之前的剧本卡及其上面的指示物和标记（在某些剧本中，可能会改写这项规则）。

如果抽取的是特殊剧本卡，玩家需要先熟悉其内容，大部分情况下将它放在一边，之后仅作为规则参考即可。由于游戏中有着众多的剧本和剧情，一些特殊剧本卡的使用方式可能会相当独特。但这些特殊剧本卡依然带有指示，玩家根据指示来操作即可。

目标：这是你的目标。

特殊规则：这部分描述了所有改写游戏规则的效果。只要该剧本卡仍为激活，其上的特殊规则就始终生效，并且优先于这本规则手册中的规则！一些特殊规则可能会允许玩家执行某些行动，从而满足剧本推进的条件。请注意，剧本引导页也可能包含特殊规则，并且剧本引导页上的特殊规则在整局游戏中都生效。

玩家活动：你达成剧本卡目标所需的操作要么列于本步骤，要么列于特殊规则部分。玩家活动中描述的可能是短期可用的特殊行动，可能是检定，也可能是需要你们到某个地点集合，等等。

外界活动：在本步骤中，会检查玩家是否完成目标，并处理时间的流动。许多剧本的时间都十分有限，需要你速战速决。通常，每轮结束时，时间轨的通用指示物都会下降。在目标达成后，玩家可能需要作出艰难的抉择，决定接下来的剧情将如何发展（例如，你需要选择是**躲藏**还是**正面迎战**）。请记住，即使目标失败，你也不一定会输掉这局游戏，目标失败有时只会导致你无法获得奖励，或者使未来的局势稍稍变难。

剧本卡上常见的重要图标

玩家人数：该图标通常作为乘数出现，旨在令游戏难度随参与游戏的玩家人数增加而递增。每当遇到该图标时，将它视为本局游戏的玩家人数即可（例如，如果有效果令你拿取 $[2 \times \text{图标}]$ 个 ，而本局游戏的玩家人数为 3，那么该效果会令你拿取 6 ）。



尊者标记：一些剧本卡会指示你使用尊者标记（这种标记主要代表着玩家受到的压力）。这种标记可能用来记录地图上的特殊地点，例如尊者在该地点集结它的机器人军队，或者你可以在该地点展开调查并达成目标。每当玩家用到这种标记时，可以在剧本引导页或剧本卡上找到这种标记的用途说明。



成功标记：当你满足推进激活剧本卡所需的所有条件（或特定的部分条件）时，你可能需要使用成功标记来记录。通常，在“外界活动”步骤开始时，如果你拥有所需数量的成功标记，你会根据剧本卡上的描述来推进游戏进程，这一般会令你获得奖励并引领你进行下一段旅程（下一张剧本卡）。请记住，这种标记在游戏中可能会有其他不同的用途。



通用指示物：这种指示物在《魂行纪元》中用于记录各种要素。它们可能会被要求放在卡牌上，或者放在地图上。每当游戏要求你放置这种指示物时，按照指示进行操作即可。



（背面） **（正面）** **玩家骰面标记：**这种标记常常用在剧本中产生随机要素。这种标记的用途和相关规则均列于剧本引导页或剧本卡上。一些剧本会指示玩家使用一“组”玩家骰面标记。在这样的情况下，使用 3 个正面不同的骰面标记作为一组。如果没有指示使用一组，则随机拿取指定数量的骰面标记。有时骰面标记会正面朝下放置，规则指示玩家揭示之前不能查看其内容。而正面朝上放置的玩家骰面标记则称为**已揭示**。



时间轨：该图标代表时间轨上的 当前所在位置。《魂行纪元》中的许多目标都有着时间限制，该图标用于设置当前目标的时间限制，在一轮结束时降低剩余轮次数，或者检查时间轨上的 是否到达会触发重要事件的格子（例如，如果 移动到数字“0”的格子上，你可能会面临目标失败的状况，并且输掉这局游戏！）。剧本卡的“即时效果”有时会要求玩家将 设置为 0。这意味着，当前目标的成败取决于时间以外的其他要素。

检定

检定主要作为推进剧本进度的一种机制。一些目标会要求一位玩家执行一次检定，或者要求所有玩家共同执行一次检定。游戏中的检定共分为 2 种类型：个人检定（也简称为“检定”）和团队检定。

检定指示包含 2 项重要信息：通过该检定所需用到的代码标记类型和所需取得的成功数量。

当你执行一次检定时，**转储**任意数量的所需类型的代码标记（从你的启动器上移动到你的转储区中），然后投掷该数量的骰子。投掷出的每个骰子会提供 1 个成功，而投掷出的每个骰子则会提供 2 个成功。要想通过检定，你必须获得指定数量的成功（例如，检定 3 表示你必须**转储**红色代码标记，每**转储** 1 个红色代码标记，你就**投掷** 1 骰子。如果你掷出了至少 3 个成功，则检定通过）。

当你们执行团队检定时，所有玩家都可以**转储**自己启动器上的代码，来参与该次检定（从发起检定的玩家开始，按照顺时针顺序，每位玩家轮流投入）；但只需由一位玩家来发起该检定（有的检定会要求发起者必须位于特定的地区板块上）。所有玩家都**转储**完之后，每位玩家各自**投掷**自己转储代码数量的骰子。

示例：在 2 人游戏中，有以下描述：“执行一次团队检定：★ 3 x 人”。这意味着，玩家全体必须获得 6 个成功才能通过该检定。玩家 1 **转储** 3 骰子（因为他的★为 3），玩家 2 **转储** 2 骰子（因为他的★为 2）。玩家 1 **投掷** 3 骰子，玩家 2 **投掷** 2 骰子。每位玩家可以花费 1 骰子来**重投**自己已**投掷**的骰子，但不能**重投**其他玩家的。

执行检定（或参与团队检定）是可选执行的，而非必须。

单人模式中的团队检定视为个人检定。

游戏结束 & 使用进程记录表

每当抽取到显示剧本“胜利！”或“失败”的剧本卡时，该局游戏结束。当你抽取到这样的剧本卡时，结算其效果。你通常会在此时解锁一些游戏配件。解锁配件时，从游戏盒的“待解锁”牌隔后拿取该剧本卡所列的配件（如果同一编号存在多张则全部拿取），放到对应类型卡牌的牌隔后（地区板块则与其他可用板块放到一起）。从此时起，解锁的配件就有可能在未来的游戏中出现。

有时会出现相反的效果，指示你将指定的配件从对应类型的牌隔后移动到“待解锁”牌隔后。

如果你获得一局游戏的胜利，则你必须在你的进程记录表上勾选对应的编号。进程记录表用于记录你已在哪些剧本获胜，以供参考。请记住，大多数剧本都不止 1 个结局，而且根据你所选择的剧情分支，你能够解锁的配件通常也不同。因此，在进程记录表上的大部分剧本旁边都有超过 1 个勾选框。

头目卡

在一些剧本中，玩家可能会遭遇被称为“头目”的强敌。这种特殊的敌人有其独有的一套规则（列于其头目卡上），以及特殊的立牌 / 模型，用来在这个游戏世界中代表它们。



头目卡

1. **头目名称**
2. **设置指示**：当游戏指示你拿取头目卡时，结算这部分内容。
3. **头目规则**：每个头目都是独一无二的，并且有着不同的机制。头目规则部分会描述该头目的机制，以及如何才能**击败**它。
4. **头目活动**：头目在特定阶段或步骤中所执行的行动（通常在推进阶段中执行）。
5. **入侵（A）程序**：头目卡上会写明这些程序的效果。
6. **完整度**：**击败**每个头目的方法各不相同。

请记住，每个头目都是独一无二的，它们的头目卡也各不相同，因此每张头目卡上出现的信息类型并非固定不变的。

游戏的其他模式

单人模式

设置

按照通常规则执行游戏设置，除了以下几项调整：

- **在设置的步骤 3c)：**当拿起起始的职业增强卡时，将牌背带有“合作”字样的增强卡移除（放回游戏盒中），改为拿起牌背带有“单人 / 竞争”字样的增强卡。
- **在设置的步骤 11：**当将你的立牌 / 模型放在初始的地区板块上时，额外拿取 1 个不同形象的“行者”立牌 / 模型，并将它放在你的立牌 / 模型所在的地区板块上。请勿为额外拿取的“行者”模型安装圆环。这个“行者”代表“乔丹机器人”。
- **额外步骤：**拿取乔丹机器人卡，将它放在你的玩家面板旁边，并在该卡牌左侧的每个电量格上各放置 1 

单人模式规则

- ：该图标的含义没有变化。在单人模式中，将该图标读作“1”即可。
- 团队检定：单人模式中的任何团队检定均视为个人检定。
- 你永远都是起始玩家。

乔丹机器人规则：

- 在检查玩家是否位于特定的地区板块上时，乔丹机器人视为一位玩家；而在游戏中的其他场合，乔丹机器人不视为玩家。乔丹机器人没有自己的玩家面板，不能以任何方式受到 ，不能编写，不能被敌人锁定，等等。
- 在移动 & 追踪步骤中，你可以将乔丹机器人最多移动 2 个板块（如乔丹机器人卡显示的移动值）。它会揭示地区板块和探索标记。它将要获得的所有资源、经验和其他奖励，都改为由你获得。它以这种方式移动时无需花费费用，并且不会影响玩家的追踪值。
- 你可以弃置乔丹机器人的 1 格电量（从乔丹机器人卡左侧的电量格上弃置 1 个通用指示物），从而在单个步骤中将它的立牌 / 模型作为你的来使用。如果你这么做，你在该步骤中不能使用你自己的立牌 / 模型。你可以在任何步骤中应用本项规则（例如：在“玩家活动”或“地区效果”步骤中）。你每在 1 个步骤中以此方式使用乔丹机器人，就需要弃置 1 格电量。

你可以使用乔丹机器人来执行一些特殊的行动。例如需要在特定地区板块上启动所需的程序来推进剧本时，如果乔丹机器人位于该地区板块，那么你可以在启动步骤中弃置电量，通过使用他的立牌 / 模型来启动该程序。

例外：如果你决定在地区效果步骤中使用乔丹机器人，来结算它所在板块的效果，则你必须在该步骤之前的移动 & 追踪步骤调整追踪值时，不取你所在板块的追踪值，而是取乔丹机器人所在板块的追踪值。

请记住，上述情况下在结算板块的进入 / 逗留追踪值时也需要由乔丹机器人是否移动来决定。例如，如果乔丹机器人在移动 & 追踪步骤中不移动，而你决定使用它在所在板块的效果，那么你的  将提高等于该板块逗留追踪值的格数。

- 你可以通过启动乔丹机器人卡的程序，来结算对应的  效果并给乔丹机器人补充电量。只要乔丹机器人仍然在场，你就能够执行该程序。当你启动该程序时，将 1  放在 1 个空的电量格上。如果全部 5 个电量格均被占据，则你不能启动该程序。对于游戏中的效果和互动而言，该  也属于入侵程序。
- 如果乔丹机器人卡上没有任何电量（通用指示物），则你必须在当前步骤结束时弃置这张卡牌，并将乔丹机器人从地图上移除。在该剧本中不能再使用乔丹机器人。
- 一些剧本有着关于单人模式的特殊规则。请确保你在进行游戏之前已经了解这些特殊规则。

剧本生成器（竞争模式）

在这种游戏模式中，玩家会相互竞争，争取获得最高的分数。在游戏结束时，分数最高的玩家获胜。

游戏设置

按照通常规则执行游戏设置，除了以下几项调整：

- **在设置的步骤 3c)：**当拿起起始的职业增强卡时，将牌背带有“合作”字样的增强卡移除（放回游戏盒中），改为拿起牌背带有“单人 / 竞争”字样的增强卡。
- **在设置的步骤 3d)：**建议跳过该步骤，因为学习协议卡可能影响终局计分，会使得游戏不平衡。

然后，不进行剧本设置，改为进行下述剧本生成器设置：

1. 选择游戏时长：
 - I. 较短：将  设置为 5。
 - II. 中等：将  设置为 7。
 - III. 较长：将  设置为 9。
2. 随机选择起始玩家。
3. 随机拿取 1 张地图设置卡，并按照卡牌内容来准备地图。从起始玩家开始，按照顺时针顺序，每位玩家将自己的立牌 / 模型放在自己选择的 1 个初始地区板块（“庇护所”或“废墟”）上。每位玩家在开始游戏时必须位于不同的地区板块上。然后，将所有的地图设置卡放回游戏盒中。
4. 随机拿取 1 张初始状况卡，并按照卡牌内容来准备敌人牌库，然后每位玩家获得初始奖励。每位玩家将初始奖励所提供的代码标记全部放入自己的代码袋中。然后，将所有的初始状况卡放回游戏盒中。
5. 随机拿取 1 张可变规则卡，将它正面朝上放在游戏区域中，方便所有玩家看到的位置。这张卡在整局游戏中对所有玩家都生效。然后，将其他所有的可变规则卡放回游戏盒中。
6. 随机拿取 1 张玩家互动卡，将它正面朝上放在游戏区域中，方便所有玩家看到的位置。这张卡在整局游戏中都生效。然后，将其他所有的玩家互动卡放回游戏盒中。
7. 混洗目标牌库。然后，从中抽取目标卡：
 - 如果是 2 人游戏，则抽取 2 张目标卡。
 - 如果是 3~4 人游戏，则抽取 3 张目标卡。

将所抽取的目标卡正面朝上放在目标牌库旁边，作为初始的目标展示区。将牌库顶部的那张目标卡翻面，使其正面朝上位于该牌库顶部。玩家可以查看该目标卡的内容，但该卡牌暂不可用，玩家无法达成其上的目标。

剧本生成器规则

竞争模式的游戏规则与标准模式基本一致，除了以下几项区别：

1. 受损代码标记（）不会进入时间轴面板右下方的受损代码池，游戏不会由于受损代码池耗尽而结束。将受损代码标记视为与其他标记一样，使用公共池。当玩家收到指示必须获得新的受损代码标记时，如果公共池中已无受损代码标记，则玩家不获得受损代码标记。
2. 在竞争模式中，不会用到剧本卡。在每个推进阶段中，如果目标卡上显示有检定，那么从起始玩家开始，按照顺时针顺序，每位玩家可以选择是否执行检定。然后，当前起始玩家将起始玩家标记传递给顺时针顺序的下一位玩家，并将  降低 1。
3. 如果有任何一位玩家达成目标卡上显示的目标，则该玩家拿取该目标卡，并将它以正面朝下放在自己的玩家面板旁边。其分数暂时隐藏，直到游戏结束时才进行计分。
4. 在玩家拿取目标卡后，立即将目标牌库顶部正面朝上的那张目标卡放到展示区，填补空缺。然后，将当前位于牌库顶部的那张目标卡翻至正面朝上。
5. 当  降低至 0 时，游戏立即结束。当触发游戏结束时，每位玩家根据下一页显示的表格，计算自己最终的分数总和。

游戏流程与标准模式无异，因此你可以在竞争模式中依然使用“阶段顺序”提示卡。但请记住，你必须在每次结算推进阶段后将  降低 1。

剧本生成器的金规玉律

在竞争模式中，玩家顺位十分重要，应从当前起始玩家开始，按照顺时针顺序执行各项行动。在任何时刻，如果玩家对某个效果的结算顺序抱有疑问，则从当前起始玩家开始，按顺时针顺序进行结算即可。

注意！当你揭示了最后1块地区板块时，如果地图上没有任何1个阵营据点，则将刚刚揭示的地区板块替换为随机的1个阵营据点板块。

计算分数总和

在游戏结束时，每位玩家揭示自己收集的目标卡，并计算自己的分数总和。使用计分提示卡来帮助计分。或者使用下表：

- 每3点资源（任意组合）=1分。
- 每个已解锁的代码格=1分。
- 你代码标记池中的每个=1分。
- 超过5的每点♥上限=1分。
- 每张你已**装备**且不带有“损坏”关键词的阵营增强卡=1分。
- 每张你已**装备**且非起始的职业增强卡=2分。
- 加上你已获得的目标卡上的分数。

但是，你已获得的会使你扣分，根据你代码标记池中的数量相应地扣分：

- 1 = -1分。
- 2~3 = -2分。
- 4~5 = -3分。
- 6+ = -4分。

如果出现平手的情况，则平手玩家检查自己的代码标记池，其中受损代码标记较少的一方获胜。

索引

编写 **7, 24**

编写值 **7, 9, 14**

成功标记 **3, 19**

程序：**7, 8, 24**

- 躯体卡 **9**
- 加长 **7**
- 基本 **7**
- 入侵 **12, 20**
- 阵营增强卡 **10**

重填 **6, 14**

重置 **6, 9, 13, 15, 24**

创伤 () **8, 24**

代码袋 **4, 7, 8**

待解锁标记 **3, 4, 6, 24**

待解锁配件 **5**

地区板块 **5, 11, 13, 14, 19, 21**

地图 **5, 9, 11, 14, 21**

敌人：

- 牌库 **5, 12, 21**
- 锁定 **6, 12, 13, 15**
- 头号敌人 **7, 12, 15, 16**

抵消创伤 **8, 15**

高亮 **6, 14, 24**

攻击值 **9, 15, 16**

规划阶段 **10, 14**

核心代码 **4, 6, 7**

花费 **8, 10, 13, 14, 15, 24**

恢复 **6, 24**

击败 **12, 20, 24**

基本代码 **3, 6, 8, 11**

激活：

- 敌人 **15**
- 剧本卡 **16, 18**
- 躯体卡 **9, 11, 13**

即时效果 **18, 19**

检定 **16, 20**

降低：

- 护盾 **8**
- 时间 **16**
- 完整度 **13, 24**

解锁代码格 **6, 13, 22, 24**

进程记录表 **3, 20**

经验：**3, 4, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 21**

- 程序 **7**

剧本卡 **5, 16, 18, 19**

剧本生成器 **2, 21, 22**

剧本胜利：**2, 20**

- 竞争模式分数 **21**

剧本失败 **2, 20**

剧本引导页 **5, 18**

角色（立牌 / 模型）**9, 11, 13, 14, 21**

开源代码 **3, 6, 7, 13**

目标 **2, 16, 18, 19**

逐退 **6, 12, 24**

启动 **6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 24**

启动步骤 **6, 7, 10, 14**

启动器 **4, 6, 8**

弃置：

- 标记 **6, 7, 8, 24**
- 敌人 **12, 15**
- 剧本卡 **16, 19**
- 躯体卡 **13**

乔丹机器人（单人模式）**21**

躯体：

- 躯体卡 **6, 9, 24**
- 行者 **4, 6, 9, 21**

入侵 **7, 12, 20, 24**

伤害 () **3, 12, 15, 24**

升级 **6, 8, 10, 13, 14**

时间轨 **3, 5, 16, 19**

使用时机 **10, 14**

外界活动 **16, 19**

受到 **8, 15, 21**

受损代码 **5, 6, 13, 14, 24**

损坏 **10, 24**

损失：

- 完整度 **8, 24**
- 资源 **8, 24**

探索标记 **3, 5, 11, 21**

特殊规则 **5, 18, 19, 20**

提高：

- 完整度 **13**
- 追踪值 **11, 14, 21, 24**

通用指示物 **3, 4, 6, 8, 9, 11, 14, 19, 21, 24**

头目 **16, 20**

骰子：

- 敌人骰 **3, 15, 24**
- 玩家骰 **3, 8, 14, 15, 20, 24**

推进阶段 **16, 21**

完整度 ()

- 敌人 **12, 16, 17, 24**

• 头目 **20**

- 玩家 **4, 6, 8, 13, 24**

玩家：**24**

- 起始玩家 **3, 5, 16**

- 玩家人数 **5, 19, 24**

玩家活动 **16, 18, 19, 21**

玩家骰面标记 **3, 19**

玩家战斗框 / 敌人符号框：**15**

- 基本框 **12**

- 特殊框 **12**

- 战斗框 **9, 10, 15, 16, 17, 24**

行动阶段 **14**

学习协议 **2, 4, 6, 9, 21**

依附 **9, 24**

移动 **11, 14, 21, 24**

移动值 **9, 11, 21**

已解锁配件 **5, 20**

增强卡：

- 职业 **10, 13**
- 阵营 **5, 10, 11, 13, 24**

战斗阶段 **9, 10, 12, 15, 16, 17**

转储 **6, 7, 8, 13, 14, 20, 24**

转储区 **6, 8**

装备 **8, 10, 13**

追踪：**11**

- 步骤 **11, 14**
- 设置追踪值 **11, 13, 14**
- 掷骰 **8, 14**
- 追踪轨 **4, 6, 11**
- 追踪值 **11, 14**

准备 **7, 24**

资源：

- 程序 **7, 8**
- 轨 **4, 6, 8, 24**
- 护盾 **7, 8, 11, 15**
- 加长 **7, 8**
- 内存 **7, 8, 10, 11, 13**
- 能量 **7, 8, 11, 15**
- 重投 **7, 8, 11, 15**

尊者标记 **3, 19**

制作人员

游戏设计: Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk, Kamil 'Sanex' Cieśla

创意总监: Kamil 'Sanex' Cieśla

开发总监: Łukasz Krawiec

测试与开发: Łukasz Krawiec, Filip Tomaszewski, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński, Kamil Marchwiany, Piotr Krejner, Wiktoria Ślusarczyk

其他测试人员: Ariel Kowalski, Łukasz Stadnik, Staszek Stryjewski, Mateusz 'majzownik' Wojnicki, Arié Zarka, Davina, Rebecca Uecker, Noemi Ernst, Moritz Starke, Sebastian Jaster, Yvette Müller, Simon Fleißner, Marvin Manzer, Jan Warnke, Martin Wilhelm, Lars Zeitz, Paul Kim, Peter Zhao, Jason Riddell, Raymond Warholik, Hans Raven, Marie Raven, Hans Raven jr., Katarina Raven, Konstanty Weber, Zuzanna Banasiak, Marcin Podsiadło, Franciszek Stępniewski-Janowski, Tymoteusz Hatala, Jakub Błachut, Szymon Kulka

规则撰写: Łukasz Krawiec

故事撰写: Andrzej Betkiewicz

英文校对与编辑: Tyler Brown

中文翻译与校对: 去病、空白、史续典

中文排版: 悟智

美术总监: Patryk Jędraszek, Kamil 'Sanex' Cieśla

平面设计: Michał Lechowski, Adrian Radziun

插画: Krzysztof Piasek, Patryk Jędraszek, Piotr Orleański, Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Pamela Łuniewska

3D 建模: Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki

排版设计: Angelika Kajmowicz, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Maria Pinkowska-Porzycka

生产: Jacek Szczypiński, Anna Czajka, Olga Baraniak, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

游戏顾问: Michał Oracz, Marcin Świerkot, Paweł Samborski, Michał Matłosz

精神支持: Anna Lis-Wilkosz

特别感谢: Paweł Samborski, Tomasz Zawadzki, Daria Kaczor



关键词、关键术语和图标

游戏中主要的关键词和关键术语

编写 x： 你可以将你启动器上的代码标记编写（平移 / 对调）x 次。

花费 x 点…资源： 在对应类型的资源轨上，将你的通用指示物降低 x 格。如果你对应类型的资源点数不足，则你无法花费。

恢复 x： 在完整度轨上，将你的通用指示物（而非完整度上限标记）提高 x 格。通用指示物不能移动到比完整度上限标记更高的格子。

获得…代码标记： 从公共池拿取该标记，将它放入你的转储区。

获得 x 点…资源： 在对应类型的资源轨上，将你的通用指示物提高 x 格。

击败： 当敌人的完整度降低至 0 时，该敌人即被击败。你弃置该敌人卡并获得 1 （参见第 12 页）。

揭示： 从正面朝下翻至正面朝上。该关键词会用于标记和地区板块。如果说某个标记或地区板块**未揭示**，这意味着它当前为正面朝下，并且其内容暂时对玩家保密。

将追踪值设置为 0： 将追踪轨上的通用指示物移动到数字“0”的格子上。

解锁 x： 弃置你启动器上的 x 个待解锁标记（），来解锁新的代码格（解锁后的代码格称为已解锁代码格，并且是高亮代码格）。

启动：转储一个程序的代码标记，来结算该程序的效果（参见第 7 页）。

弃置…代码标记： 将该标记放到公共池中。除非有明确说明，否则你只能弃置你启动器上的标记。

损失 x 点…资源： 在对应类型的资源轨上，将你的通用指示物降低 x 格。如果你对应类型的资源点数少于你将要**损失**的点数，则将该资源轨的通用指示物放到数字“0”的格子上。如果你对应类型的资源点数为 0，则不作任何调整。

锁定： 将 1 张敌人卡放在你玩家面板左侧的敌人槽中。如果你已被敌人**锁定**（你的敌人序列中有任何数量的敌人卡），则将该敌人卡放在你的敌人序列底部，保持露出卡牌左侧的信息。

完整度： 代表着你与躯体的连接稳定程度。当完整度降低至 0 时，你必须执行**重置**（参见第 13 页“重置”）。你可以将它理解为生命值，但损失全部的完整度并不会让你输掉这局游戏。每个剧本均会设置受损代码池，玩家在**重置**时会从中抽取受损代码标记；如果你将要抽取受损代码标记时，受损代码池已耗尽，则剧本失败。敌人也有其完整度，但是敌人的完整度以不同的图标来表示。

（玩家完整度：；敌人完整度：）。

依附： 拿取 1 张躯体卡，并将它放到你的躯体槽顶部，成为你的激活躯体卡（参见第 9 页）。

移动： 选择与你当前所在板块距离不超过你**移动值**的另一个地区板块，将你的角色放到那个板块上（参见第 11 页）。

损坏： 通常仅在阵营增强卡上出现。在使用带有“损坏”关键词的增强卡后，将该增强卡从游戏中移除，在该剧本中无法再**获得**或使用该增强卡（参见第 10 页）。

转储…代码标记： 将该标记放到你的转储区中。除非有明确说明，否则你只能转储你启动器上的标记。

装备： 通常发生于升级时，**花费**来装备你的 1 张**未装备**的增强卡。装备后，你就能够使用该增强卡，结算其上面的效果了（参见第 10 页）。

准备 x： 从你的代码袋中抽取 x 个代码标记，并将刚刚抽取的每个代码标记分别放在启动器的任意 1 个空格上。注意要先一次性抽取指定数量的代码标记，再为每个标记选择要放置的位置，这些标记视为是同时放置的。

重要图标

资源：（参见第 8 页）

：能量。在攻击掷骰之前每**花费** 1 点能量，就增加 1 到骰池中。

：重投。在掷骰后可以**花费**重投点数来重新投掷，每次掷骰仅限一次，每**重投** 1 需要**花费** 1 点重投。

：护盾。你可以**花费**护盾点数来抵消，每 1 点护盾抵消 1，一旦你决定使用护盾，则必须尽可能地花费护盾点数。

：内存。在升级时可以**花费**内存点数来**获得**或弃置代码标记，或者**装备**增强卡。

代码相关的图标（参见第 6~7 页）

：代码标记。用于创建程序（参见第 7 页）。

：主要出现在程序中的符号。创建程序时，可以在该符号对应的位置使用任意类型的基本代码标记。

：主要出现在程序中的符号。创建程序时，需要在该符号对应的位置，使用你核心代码标记所示类型的基本代码标记。

骰子

：八面的敌人骰。游戏总共有 2 种类型的敌人骰：符号骰和序号骰。通常在战斗中会使用敌人骰来结算敌人攻击。

：玩家在追踪掷骰、攻击掷骰和检定中用到的六面骰。

敌人（参见第 12 页）

：1 张敌人卡。

：敌人完整度（敌人生命值）。当敌人完整度降低至 0 时，该敌人被**击败**，并且玩家**获得** 1 。

：入侵，代表敌人的弱点。启动对应的程序后通常能够对敌人造成伤害，或者获得资源。

：逐退，一种立即弃置敌人卡的效果。通常伴随着某种惩罚。

：对敌人造成的伤害。

：对玩家造成的创伤。

战斗（参见第 15 页）

、、、：战斗框中的符号。在战斗阶段中，玩家可以花费显示和的骰子，来结算对应符号的战斗框。和代表玩家可以多次结算对应符号的战斗框，还可以一次性花费多倍的所示骰子，来结算多倍的效果。

、：敌人攻击的效果。与敌人卡上的敌人符号框（基本框和特殊框）对应。

与剧本相关的图标（参见第 19 页）

：时间。时间轨上的通用指示物所在格代表着剩余轮次数。

：玩家人数。该图标应读作等于玩家人数的数字（例如在 3 人游戏中，则读作 3）。

、、：这三种标记用于记录游戏中不同的要素。每个使用这些标记的剧本都会写明它们的含义。

：探索标记。**揭示**地区板块的玩家会获得的一次性奖励。

其他图标

：经验。用来给玩家角色升级。

：追踪值。代表着玩家遭遇敌人的可能性大小。记录追踪值所用的追踪轨显示于玩家面板左侧（参见第 11 页）。