TAMASHII
CHRONICLE OF ASCEND
御魂使:飛昇記

遊戲規則書

目錄

1. 遊戲介紹 1
1a. 目錄 2
1b. 遊戲配件 2
2. 遊戲設置 4
2a. 通用部分 4
2b. 戰役部分 5
3. 遊戲概念 6
3a. 數據晶片 6
3b. 玩家圖板 6
3c. 數據晶片相關圖示 7
3d. 編寫程式 7
3e. 程式碼 7
3f. 執行程式碼 8
3g. 管理數據晶片 8
3h. 獲得與使用資源 8
3i. 資源類型 8
3j. 義體卡 9
3k. 學習協定卡 9
3l. 職業、幫派及改造卡 10
3m. 使用改造卡 10
3n. 地圖與地區板塊 11
3o. 探索指示物 11
3p. 蹤跡值 11
3q. 敵機卡 12
3r. 鎖定你的敵機 12
3s. 首要敵機 12
3t. 玩家殷與敵機殷 12
3u. 戰技 13
3v. 重置 13
3w. 升級 13
4. 遊戲進行 14
4a. A：規劃階段(同時進行) 14
4b. B：行動階段(依序進行) 14
4c. C：戰鬥階段(依序進行) 14
4d. D：整理階段(同時進行) 15
4e. 戰鬥範例 16
5. 戰役 18
5a. 戰役本 18
5b. 戰役卡 18
5c. 測驗 20
5d. 遊戲結束&戰役進度表 20
5e. 首領大卡 20
6. 其他遊戲模式 21
6a. 多人對戰模式 21
6b. 單人模式 22
7. 索引表 22
8. 關鍵字與圖示查詢表 24

遊戲介紹

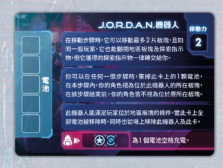
《御魂使：飛昇記》是一款情境式桌上遊戲，故事在充滿先進科技、賽博龐克世界觀的日本展開。每場遊戲都需要進行一場戰役，雖然玩家可按任意順序遊玩各戰役，但彼此難度與故事有循序漸進，因此建議根據戰役進度表的排序遊玩。每場戰役皆有獨特的故事與獲勝條件。玩家能藉由遊玩戰役，來逐步認識《御魂使：飛昇記》的設定，找出劇情的蛛絲馬跡，並在完成所有可遊玩的戰役後，進入最終決戰、迎向故事結局。

不過，遊戲內容遠不止於此。《御魂使：飛昇記》隱藏著不同的劇情支線，等待玩家逐一解開。每場戰役均存在不同的故事發展，你的選擇將決定戰役走向。若想造訪每個地區、操作每具義體、以及品味每個支線故事，你可以再次重新挑戰同一場戰役。

遊戲配件

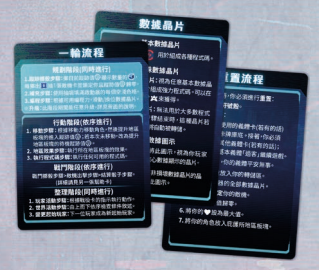
70張 敵機卡

139張 戰役卡



1張 J.O.R.D.A.N.機器人
(單人模式專用)

13張 義體卡



12張 幫助卡

13張 學習協定卡

62張 情境產生器卡
(多人對戰模式專用)

52張 職業改造卡

48張 幫派改造卡

2張 首領大卡

16片 義體立牌

2片 首領立牌

11個 立牌架
(8玩家顏色+3黑色)

24片 地區板塊

23枚 飛昇指示物

20枚 探索
指示物

16枚 鎖定
指示物

8枚 成功
指示物

1枚 起始玩家
指示物

128枚 基本數據晶片
(共4種)

16枚 開放
數據晶片

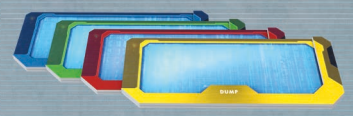
16枚 損壞
數據晶片

8枚 核心數據
指示物

6枚 骰子指示物
(3枚不同圖案為1組
共2組)

1個 雙層時間軌圖板

4個 雙層玩家圖板



4個 雙層轉儲區圖板

4個 晶片抽袋

4個 完整性上限器

11份 戰役本

1張 戰役進度表

10張 分隔卡

40個 通用標記(◆)

40個 傷害指示物(✹)
(10大、30小)

4顆 敵機骰(◇)
(數字骰、符號骰各2顆)

40個 經驗值指示物(⚔)

12顆 玩家骰(◆)

鎖定的配件

如同電玩般,《御魂使:飛昇記》有些配件在一開始歸類為**「鎖定的配件」**,必須放在**「鎖定的配件」**分隔卡後。

首次打開遊戲盒時,你會找到一些正反面皆被**「鎖定的卡牌」**遮蓋住的整疊卡牌。請務必遵照盒內附的開箱導覽進行操作,勿隨意使用任何鎖定的配件。

唯有當指示出現時,這些配件才能解鎖使用。有些地區板塊在初期也歸類為**「鎖定的配件」**,因此也需放入**「鎖定的配件」**分隔卡後。一旦解鎖,將其移出分隔卡,並與其他已解鎖的配件混用。

編碼標示「**X00**」的配件,即為遊戲初期就已解鎖的配件。

遊戲設置

首次遊玩《御魂使：飛昇記》前

請遵照盒內附的開箱導覽進行首次遊戲準備。完成後，請從戰役『序幕』開始遊戲。這是本遊戲的教學戰役，引導玩家學習規則及認識劇情，同時也會解鎖其他戰役所需使用的遊戲配件。

遊戲設置：通用部分

1. 將**基本**(　　)及**開放**(　)**數據晶片**、**飛昇指示物**(　)、**成功指示物**(　)、**通用標記**(　)、**傷害指示物**(　)、**經驗值指示物**(　)、**骰子**(　和　)放在全部玩家觸手可及的位置，此處稱為供應區。
2. 每位玩家選擇一種顏色，獲得對應顏色的**玩家圖板**及**轉儲區圖板**並放在自己面前，然後：
   - 2a. 將**轉儲區圖板**放在**玩家圖板**的下方。
   - 2b. 將4枚**鎖定指示物**(　)放在玩家圖板中央，**啟動器**最右欄的每格中。
   - 2c. **若遊玩「序幕」跳過此步驟。**將1個通用標記(　)放在玩家圖板左側**蹤跡值**(　)的「0格」。
   - 2d. 將　放在每個**資源軌**(　、　、　、　)的「0格」。
   - 2e. 將對應顏色的**完整性上限器**放在玩家圖板**完整性軌**(　)的「5格」。接著，將　放入完整性上限器的內部，以記錄玩家的完整性。
   - 2f. 獲得2枚圖案**正反面皆不重複**的**核心數據指示物**，將符合玩家圖板圖示的1枚，正面插入**核心數據插槽**，另1枚放一旁備用。
3. 每位玩家再獲得以下配件：
   - 3a. 1個**晶片抽袋**。
   - 3b. 3張**幫助卡**。
   - 3c. **若遊玩「序幕」跳過此步驟。**每位玩家選擇1種**職業**：奪命客、勇抗衛、詭術士、駭隱者，並獲得對應的**職業改造卡牌庫**。然後移除牌庫卡背標示為**單人/對戰**的改造卡，再將其中2張**初始改造卡**正面朝上放在玩家圖板的右下角插槽(視為已裝備)。洗混剩餘的職業改造卡，並正面朝下放在玩家圖板旁。
   - 3d. **若遊玩「序幕」跳過此步驟。**隨機獲得2張**學習協定卡**，然後將其中1張放在玩家圖板指定位置，另1張返回遊戲盒，本次不使用。
   - 3e. 將符合自己玩家圖板上方圖案的**「過客」義體立牌**，放入對應顏色的**立牌架**(若選購模型版，則改用底座環及模型)。
4. 每位玩家準備自己的晶片抽袋：
   - 4a. 將每種**基本數據晶片**各3枚(4種，共12枚)放入自己的抽袋。
   - 4b. 額外再放1枚符合自己的**核心數據指示物**的**基本數據晶片**。
   - 4c. 搖動抽袋，使其內部充分洗混。
5. **若遊玩「序幕」跳過此步驟。**請按照以下方式準備**義體展示區**：
   - 5a. 將全部**已解鎖的義體卡**洗混成牌庫，正面朝下放在桌面備用。
   - 5b. 抽　(玩家人數)+1張卡，正面朝上放在牌庫旁作為展示區。
6. 將**時間軌圖板**放在桌面，將1　放在「0格」。

通用部分設置完畢，繼續設置戰役部分

遊戲人數圖示

此圖示等同本次遊戲的人數，因此在閱讀時，請將此圖示念作本次遊戲人數。例如3人遊戲時，請將「2X 張等級1敵機卡」念作「2x3張等級1敵機卡」；若4人遊戲，念作「2x4張等級1敵機卡」。

在設置2人遊戲的時間軌( )時「將 設置為6- 」，代表通用標記需要放在時間軌的「4格」，因為6-2=4。

遊戲設置：戰役部分

請先根據戰役本的封面簡介，挑選適合本次遊玩的**戰役本**，然後按照接下來的步驟依序設置戰役：

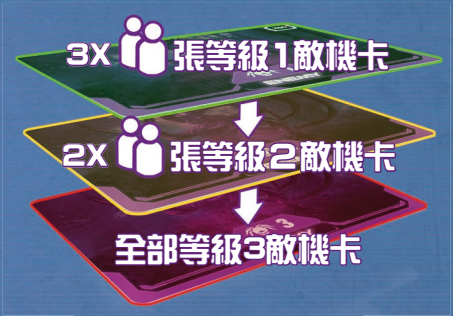
7. **地圖設置：**拿出戰役本指定的地區板塊，並根據圖例(如右圖)排列，有些板塊需要**正面朝上**放在指定位置，有些則需要**正面朝下**放在指定位置。請依照戰役本的說明，執行每項設置的指示。

   7a. 在圖例標示的地區板塊，**正面朝下隨機**各放1枚**探索指示物**。

8. **敵機卡牌庫：**根據此處顯示的**敵機卡等級**，依序設置敵機卡牌庫。請先隨機拿出指定等級、指定張數的敵機卡，正面朝下各別洗混，然後根據戰役本此處的指示，**由上而下依序疊放**。除非戰役本明確指定敵機卡的名稱，否則請隨機使用對應等級的敵機卡。

範例：在3人遊戲時，戰役本的敵機卡牌庫設置需求如下：

將全部已解鎖的等級3敵機卡洗混，然後在其上方隨機放6張(2X3人)等級2敵機卡。接著於等級2敵機卡上方隨機放9張(3X3人)等級1敵機卡。若正確設置，則由上而下分別是9張等級1敵機卡、6張等級2敵機卡、全部已解鎖的等級3敵機卡。



9. **損壞數據晶片供應區：**將指定數量的**損壞數據晶片**( )，放入時間軌圖板的損壞數據晶片供應區。這是一場戰役中玩家能獲得的損壞數據晶片上限，當此處不足以供應時，通常將導致戰役失敗。

10. **幫派改造卡：**有些戰役會出現幫派據點。將戰役本指定的幫派改造卡牌庫拿出備用，你可以藉由拜訪幫派據點以取得其幫派改造卡。

11. **玩家：**將角色放在指定的起始地區板塊，並遵照任何其他指示。

12. **戰役卡：**拿出指定編碼的戰役卡，並將它們放在時間軌圖板旁。請將戰役本指示的首張戰役卡，放在時間軌圖板的戰役卡插槽。

13. 在完成戰役設置後，將戰役本闔上並閱讀戰役本底頁的規則，然後將其放在時間軌圖板旁，以便翻閱參考。

14. 由最近一次跟AI對話的玩家獲得**起始玩家指示物**。

15. 拿取時間軌圖板的首張戰役卡朗讀故事，並結算該卡「**立即執行**」。接著翻面並朗讀，將其返回時間軌圖板的戰役卡插槽。

遊戲設置完成，準備載入御魂使的世界！

範例：「序幕」戰役設置

7. 將編號「1」、「2」地區板塊正面朝上，放在圖例的指定位置，並找出「3」、「11」、「12」、「13」、「14」、「16」地區板塊，洗混後正面朝下隨機放在圖例的指定位置(也就是尚未翻開的板塊)。

   7a. 將**探索指示物** 及 返回遊戲盒。洗混剩餘的探索指示物，並在每片指定的地區板塊，隨機正面朝下放1枚。

8. 將全部已解鎖的等級2敵機卡洗混，並將全部已解鎖的等級1敵機卡洗混，疊放在等級2的敵機卡上，形成**敵機卡牌庫**。

9. 將16枚**損壞數據晶片**放入時間軌圖板的損壞數據晶片供應區。

10. 本戰役不會使用**幫派改造卡**，因此戰役本就沒有列出此部分。

11. 將全部角色(立牌或模型)放在「受損的街區」地區板塊「2」。另外，請確保**不要**進行通用設置的步驟 2c), 3c), 3d), 及 5。

12. 將全部編碼字母為「A」的戰役卡放到桌面。拿取「A01」戰役卡並放入時間軌圖板的戰役卡插槽。

遊戲概念

遊戲概要

在《御魂使：飛昇記》的世界中，玩家扮演名為「御魂使」的人類倖存者。你們能將自己的意識上傳至網路空間，並載入現實世界中的各種義體，幫助正被機器人追殺的人類們，抵抗冷血無情AI「飛昇」的無止境壓迫。

為了達成使命，玩家將運用編程駭入能力以及義體的戰技擊敗AI機器。玩家會在每輪的規劃階段，檢查AI是否找到了你們的蹤跡、補充晶片、編寫程式碼並進行升級；在行動階段於地圖移動，執行地區板塊效果。接下來是危機重重的戰鬥階段，當義體損壞後，御魂使能將意識上傳並轉移至另一具義體中，從而繼續對抗強大的AI「飛昇」。最後，在整理階段，根據玩家當前目標的進度，進行獎勵、懲罰、結算世界的變動等等。

數據晶片

玩家能藉由執行程式碼來執行行動。程式碼皆由數據晶片組成，數據晶片又分為４種不同顏色的**基本數據晶片**、及２種特殊數據晶片：**損壞數據晶片及開放數據晶片**。當玩家將它們正確排列後，方可執行其作用。

基本數據晶片：
最普遍的數據晶片，能應用在各種情況。

損壞數據晶片：當玩家受到負面效果時所獲得的晶片。玩家無法使用這種晶片，因此通常出現時，將阻擋啟動器的空格。每場戰役皆設有損壞數據晶片上限，當不敷使用時，請立即遵照戰役本的指示處理(通常導致戰役失敗)。損壞數據晶片有以下重要規則，請確保全部玩家熟記：

1.請從時間軌圖板的損壞數據晶片供應區，獲得損壞數據晶片。
2.當移除（非**轉儲**）損壞數據晶片時，請返回遊戲盒，而不是回到供應區。
3.在執行步驟時，必須**轉儲**啟動器全部的損壞數據晶片。

開放數據晶片：強效且稀有的數據晶片，在升級時**支付**經驗值(⮝)取得。開放數據晶片有以下２種使用方式：
1.在任何情況下，當成任意的基本數據晶片使用。
2.有些強力程式碼，必須以開放數據晶片來組成。

強迫玩家**轉儲/移除**基本數據晶片的效果，不影響開放數據晶片。

玩家圖板

1. **義體卡插槽：**將取得的義體卡置於此，此處含預設的義體「過客」。
2. **完整性軌：**這是義體的完整性及上限（以完整性上限器標示）。當你**失去**或**恢復**♥時，立即移動完整性軌上的◆以記錄你剩餘的♥。
3. **蹤跡軌：**目前你對敵機暴露蹤跡的程度。同樣以◆記錄，◆左側顯示的骰子數，即代表在蹤跡擲骰步驟時，需要擲的玩家骰(◆)數量。
4. **資源軌：**同樣以◆記錄，此處顯示目前你可用的資源。
5. **啟動器：**放置、排列數據晶片的地方。組成程式碼以產生效果。
   5a. 淺色格：在規劃階段的補充步驟時，抽數據晶片填入這些格。
   5b. 額外數據格：位於啟動器最右欄的4格，在遊戲開始時會以⊘鎖定，你需要在升級時**支付**經驗值(⮝)才能**解鎖**。額外數據格也是淺色格，因此一旦解鎖後，這些格也會被填入數據晶片。
6. **核心數據類型：**每當你在一段程式碼見到✪圖示時，你必須使用核心數據插槽顯示的數據指示物來取代該圖示。
7. **轉儲區：轉儲**及**獲得**的數據晶片將放入此處。每當晶片抽袋耗盡，且需再抽出更多晶片時，將轉儲區的數據晶片返回抽袋再抽出。
8. **改造卡插槽：已裝備**的改造卡請置於此處附近。
9. **學習協定卡插槽：**放置本局持有的學習協定卡。
10. **敵機卡插槽：**放置**已鎖定**你的敵機卡。

數據晶片相關圖示

核心數據晶片圖示：你的主要數據類型以玩家圖板上的核心數據指示物表示。請直接將此圖示視為你核心數據類型的晶片。若核心數據發生變更，請立即更換你玩家圖板上的核心數據指示物。

任意數據晶片圖示：你可以用任意基本數據晶片，甚至是開放數據晶片來取代它（但不得是損壞數據晶片！）。

數據晶片關鍵字

- **「獲得」晶片** – 從供應區將指定的晶片，放入自己的轉儲區。
- **「轉儲」晶片** – 將啟動器的指定晶片，放入轉儲區。
- **「移除」晶片** – 將啟動器的指定晶片，放回供應區。
- **「準備X」** – 從抽袋一次抽出X枚晶片，任意放入啟動器空格。
- **「編程X」** – 移動在啟動器的數據晶片X次。

編寫程式

你必須在玩家圖板的啟動器，編排數據晶片的形狀與順序，才能發揮它們的各種效果。這個動作稱為編寫程式，簡稱編程。

藉由編程排列數據晶片後，組成的圖案就稱為程式碼。

程式碼是《御魂使：飛昇記》中，最常用來執行各種效果的主要方式。

在每輪的「**A：規劃階段**」的**編程步驟**時，在你啟動器移動晶片以編程。共有以下兩種移動數據晶片的方式：

滑動：將1枚數據晶片移動1格；

換位：將2枚**相鄰**的數據晶片交換位置。

在編程步驟移動數據晶片的次數，取決於你的**編程力**。通常這會顯示在你目前所使用的義體。在編程步驟以外則需要透過「**編程X**」的效果才能編程，X即為你能移動數據晶片的次數。

範例：編程力4的玩家，將數據晶片移動4次。（如右圖）

注意：在編程時，無論滑動或換位，都不得以**斜角**的方式移動晶片。

程式碼

每段程式碼由 框起的數據晶片圖示表示，且通常與「**執行**」或 ⟫ 同時出現。為了執行程式碼，你必須依顯示的圖案來排序數據晶片。

注意：程式碼的圖案**可以直角旋轉，但不得鏡射**。就算程式碼包含空格，該位置是否有其他數據晶片都不影響該段程式碼的組成。

每位玩家皆內建以下9種**基本程式碼**。玩家無需取得卡牌就能編程執行。無需背誦，玩家只要查看幫助卡，就能找到這些基本程式碼的圖案。

資源程式碼

- = **獲得**1護盾（）。
- = **獲得**1記憶體（）。
- = **獲得**1電力（）。
- = **獲得**1重擲（）。

加長資源程式碼

- = **獲得**2護盾（）。
- = **獲得**2記憶體（）。
- = **獲得**2電力（）。
- = **獲得**2重擲（）。

在許多狀況下，會以**基本資源程式碼**統稱**資源程式碼**及**加長資源程式碼**。

經驗值程式碼

= **獲得**1經驗值（）。

除了上述基本程式碼外，在《御魂使》的世界還藏有許多不同的程式碼。一旦執行就將產生各種不同的效果，等待著你前來探索。

執行程式碼

你能在每輪行動階段的執行步驟，執行程式碼的效果。在正常情況下，這是每輪唯一能執行程式碼的時機。但有些效果能凌駕於這個規則，讓玩家在其他時機也能執行程式碼。

請按照以下步驟執行一段程式碼：

1. 將全部組成該程式碼的數據晶片**轉儲**（也就是放入轉儲區）。
2. 結算該程式碼的效果。

你能在以下位置找到可排列並執行的程式碼：

- **基本程式碼：**獲得各種資源（第7頁）。
- **改造卡程式碼：**執行後，發動改造卡的效果。
- **敵機卡程式碼：**包含駭入敵機的效果（）、及驅逐敵機的效果（）。
- **其餘程式碼：**如戰役卡、戰役本皆可能顯示能執行的特殊程式碼。

在每次執行步驟時，相同位置的程式碼最多只能執行一次。
注意：此限制僅針對相同位置的程式碼，就算晶片組成圖案相同（例如 或 ），只要程式碼所在的位置不同，就不受此限制。

管理數據晶片

玩家能在遊戲過程獲得或移除所擁有的數據晶片。當供應區的數據晶片耗盡時，玩家就無法再獲得更多的數據晶片了。為了在《御魂使》的世界裡存活，控管手上的數據晶片是一項重要課題。

每位玩家所持有的數據晶片將在以下三個位置不停地循環：

1. **晶片抽袋：**尚未抽出的數據晶片會放在此處，等待玩家抽出。
2. **啟動器：**在補充步驟時，抽出的數據晶片將放入此處的淺色格，一旦數據晶片在啟動器執行效果或被轉儲，就會進入轉儲區。
3. **轉儲區：**轉儲後的晶片、新獲得的晶片都會放入此處。

轉儲區回收時機

當你需要從抽袋再抽出更多數據晶片，但抽袋已耗盡時，你才能將轉儲區的數據晶片全部返回晶片抽袋。如果你剛好抽光抽袋，但當下無需再抽更多晶片時，就不能將轉儲區的晶片返回抽袋。

充分搖混

為求遊戲機制公平與樂趣，以及確保抽袋所帶來的不可預測性，請務必在每次抽出晶片前，充分搖晃抽袋內部的晶片後再抽出。

獲得與使用資源

玩家藉由執行基本資源程式碼來獲得資源，並儲存於玩家圖板上。

- 執行3枚數據晶片組成的**資源程式碼**
  （如：）能提升對應資源軌的 1格；
- 執行5枚數據晶片組成的**加長資源程式碼**
  （如：）能提升對應資源軌的 2格。

除了資源程式碼外，有些改造卡、地區板塊也可能提供資源。

提示：玩家能儲存的每種資源不會少於0，但也不會多於5。
此外，若獲得的資源無法儲存，玩家也不得馬上使用，只能放棄。

資源類型

護盾：免於你失去 。每當你即將受到 （傷害）時，你必須**決定是否開啟護盾**。一旦開啟護盾，就必須盡可能的將 與 1:1抵銷。在消耗全部護盾後，若 未能全抵銷，每1 才會使你失去1 。

重要：一旦開啟護盾，就必須盡可能地使用 來抵銷 。

記憶體：有以下兩種使用方式。

裝備改造卡：在規劃階段時，支付所擁有改造卡右下角顯示的 以裝備它。已裝備的改造卡請放在玩家圖板右下角。

管理數據晶片：支付1 ，從供應區任選獲得1枚基本數據晶片；或是任選移除啟動器的1枚數據晶片。

提醒：新獲得的晶片請放入轉儲區；移除的晶片則返回供應區；移除損壞數據晶片時，則直接返回遊戲盒而不是供應區。

電力：在戰鬥階段的戰鬥擲骰步驟，你可以任意支付 ，每支付1 就額外丟擲1 。你所能丟擲的 數量，通常取決於你義體的攻擊力。越多 代表所能做出的攻勢越強。

重擲：每**支付**1 就取消1 的結果，並重新丟擲該 。
你可以在以下狀況使用 ：

- 蹤跡擲骰步驟。
- 戰鬥擲骰步驟。
- 其他使用 的時候，例如改造卡、測驗、戰役相關擲骰。

重要：每次擲骰時，每顆 最多只能被相同來源的效果重擲1次；例如：你能以 來重擲1 後，再使用改造卡的效果再次重擲該 。

重要：玩家資源只能個人所用，這意味著在正常情況下無法用於其他玩家，例如使用你的重擲來重新丟擲其他玩家的骰子，或使用你的護盾來幫助其他玩家抵銷傷害。

義體卡

玩家的意識皆存在於義體之中，使你能夠於《御魂使》的現實世界活動，並獲得該義體附帶的特殊能力。玩家皆有一具預設的基本義體「過客」，顯示在玩家圖板的上方。玩家能在遊戲過程中，取得更強大的義體卡。

1. **義體名稱**
2. **義體特殊能力**
3. **戰技：**在戰鬥階段，分配指定 來發動效果。
4. **移動力：**在移動步驟時，此義體能夠抵達多遠的地區板塊。
5. **攻擊力：**在戰鬥擲骰步驟時，此義體能夠丟擲的 數量。
6. **編程力：**在編程步驟時，此義體能在啟動器移動晶片的數量。
7. **轉移程式碼：**執行此程式碼，能將你的意識**轉移**至此義體卡。

轉移及切換義體卡

無論你目前身處哪個地區板塊，你都能觸及義體展示區並**轉移**至此處的義體卡。每張義體卡皆顯示著一段程式碼，只要你執行這張義體卡的程式碼，你就能將自己的意識**轉移**至將該義體卡。

將你所**轉移**的義體卡取回，放到玩家圖板上方的義體卡插槽，接著立即將你地圖上的角色，替換為符合新義體的角色(立牌或模型)。

每當取走展示區的義體卡後，立即再從牌庫抽1張補滿展示區。

每位玩家最多可以持有2張義體卡，但同時間只能使用1張。你可以執行某些地區板塊所提供的「**切換**」效果，在你持有2張義體卡作變更。

一旦切換，請將你的2張義體卡交換位置，將使用中的義體卡置於頂端，備用的義體卡則置於底部。**切換**後，義體卡屬性與能力立即產生作用。

> 一旦你**獲得**義體卡後，就無法主動**切換**至預設的「過客」義體。除非你在戰鬥中身亡，進行**重置**時又不幸失去這些義體卡。

學習協定卡

在《御魂使》中，藉由先進的機器學習協定來擴展知識是很普遍的手段。每位玩家每場戰役都會獲得1張獨一無二的學習協定卡，你可以將其視為本次遊戲的支線任務。藉由完成學習協定卡的目標，可以獲得資源、經驗值、能力。

1. **階段：**需要逐步達成學習協定的三個階段才能獲得最終獎勵。
2. **目標：**達成目標敘述的內容，才能進入學習協定的下個階段。
3. **立即獎勵：**達成目標後立即獲得的獎勵。
4. **永久獎勵：**完成整張學習協定卡，獲得持續整場遊戲的永久能力。
5. **完成進度：**放置 以記錄目前學習協定的進度。

學習協定卡的目標可以隨時達成，且完成無需任何代價僅需宣告即可。每完成一個階段後，就使用 記錄。一旦完成最終階段，你就能獲得持續整場遊戲的獎勵能力，同時也代表你已達成本場戰役的學習協定了。

玩家每場遊戲只會有1張學習協定卡，因此無法再獲得另外1張。

職業、幫派及改造卡

雖然玩家皆為御魂使，但根據作戰風格，於基本遊戲中再細分為以下共4種職業：奪命客、勇抗衛、詭術士、駭隱者。玩家皆需選擇一種職業。使用專屬的職業改造卡以發展出不同的戰術。在遊戲開始時，每種職業必能獲得一張支援其他玩家的初始改造卡。

除了職業外，這個世界也存在形形色色的勢力。在基本遊戲中，共有以下4種幫派：斯巴達、任俠眾、襲客組、黎民會。這些由不同理念的人類倖存者們組成的幫派皆有各自的使命。玩家能在戰役中與幫派互動，以取得專屬的幫派改造卡。

改造卡

改造卡代表在《御魂使》的世界中，出現的先進網路程式、武器、科技。有時改造卡所帶來的效果，能凌駕於遊戲規則，為玩家帶來極大效益。

職業改造卡

幫派改造卡

1. **改造卡名稱**
2. **改造卡的使用時機**
3. **效果**：此改造卡所提供的效果或能力。
4. **裝備費用**：想要裝備此改造卡的話，必須在升級時支付此處的。

注意：改造卡必須**裝備**至玩家圖板才能使用（詳見第13頁「升級」）。

5. **改造卡歸屬**：每張改造卡必定屬於一個職業或幫派。
6. **程式碼**：只有幫派改造卡才具備程式碼，執行並發動效果。
7. **戰技**：只有職業改造卡具備能在戰鬥階段分配來發動的效果。

職業改造卡與幫派改造卡

不同的職業改造卡及幫派改造卡，除了有非常明顯的特色外，兩者之間的交易與取得規則也不盡相同：

- **職業改造卡**：只能由對應職業的玩家持有，無法與其他玩家交易。玩家能在規劃階段的升級時，支付2經驗值，從自己的職業改造卡牌庫抽2張並保留1張，另1張則返回職業改造卡牌庫底。
- **幫派改造卡**：能由任意玩家持有，玩家之間能在規劃階段的升級時無視目前角色所在的位置自由交易。當玩家位於幫派據點的地區板塊時，可以獲得1張對應的幫派改造卡。

使用改造卡

改造卡有兩種狀態：**已裝備**和**未裝備**。當玩家獲得改造卡時，無論是從供應區取得，或與其他玩家交易而來，必為未裝備狀態。

為了使用改造卡，你必須在規劃階段的升級時，支付改造卡右下角顯示的來裝備它。改造卡一旦裝備後就可以多次使用，除非另有說明。

每位玩家所持有及裝備的改造卡數量並無限制。請將已裝備的改造卡放在玩家圖板的改造卡插槽。未裝備、但已持有的改造卡則放在一旁，避免與已裝備的改造卡混用。

若改造卡的效果包含「**毀損**」關鍵字，該改造卡在結算效果後，必須從本次遊戲移除返回遊戲盒。

任何改造卡的效果皆為可選，就算玩家裝備了，也可以決定不發動。

改造卡的使用時機

每張改造卡的使用時機不相同，請確認卡牌上方標示的使用時機。

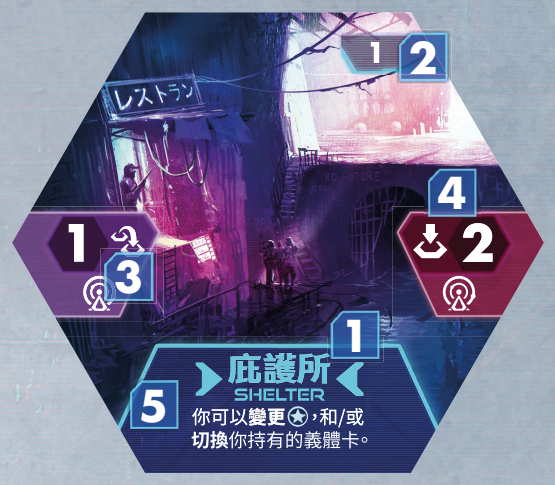
- 規劃階段：只能在規劃階段期間使用。
- 戰鬥階段：只能在戰鬥階段期間使用。
- 執行步驟：只能在執行步驟使用。
- 任何時候：無視遊戲時機，只要滿足條件即可使用。
- 被動效果：只要玩家裝備此卡，效果持續發揮作用。

另有特殊使用時機的改造卡，這會在敘述說明使用時機。

幫派改造卡因為需要玩家執行其程式碼才能發動效果，因此使用時機必為行動階段的執行步驟。

地圖與地區板塊

《御魂使》的地圖由六角形的地區板塊組成，代表戰役所發生的地點。由立牌或模型所代表的玩家角色，必定深處於一片地區板塊之中。



1. **地區板塊名稱**
2. **地區板塊編號**
3. **進入蹤跡值：**在移動步驟時，移入此板塊所提升的蹤跡值()。
4. **待機蹤跡值：**在移動步驟時，留在此板塊所提升的蹤跡值()。
5. **地區板塊效果：**在地區效果步驟，若你處在此板塊，可執行的效果。

提示：效果可能包含關鍵字，你可以在規則書最後一頁找到說明。

移動與翻開地區板塊

在每輪移動步驟，你可以將自己的角色移動進入其他的地區板塊，或放棄移動留在原地。你能移動的最遠距離，等同目前義體顯示的移動力。舉例來說，想移入距離你3片板塊的地區板塊時，你需要至少3移動力。

注意：移動路徑不得經過未翻開的地區板塊。你必須繞路才有可能抵達其後方的已翻開板塊。

雖然無法經過未翻開的地區板塊，但你可以移入並停留在未翻開的地區板塊以翻開該板塊：首先將該地區板塊翻至正面，若該地區板塊上存在探索指示物( )，你必須先結算其效果，接著才翻開該地區板塊。

有時候地區板塊上可能包含其他配件，除非有特別說明，否則請勿在翻開板塊的時候將其移除。

重要：當你翻開某個幫派據點的地區板塊時，立即將對應的幫派改造卡牌庫取出，洗混後放在桌面旁備用。

探索指示物

在每場戰役設置時，探索指示物會正面朝下隨機放在指定的未翻開地區板塊上。當玩家移入並翻開地區板塊時，同時也翻開該探索指示物並結算獎勵，接著便將它從本次遊戲移除。

- – **獲得**1經驗值()。
- – **獲得**1枚任意基本數據晶片。
- – **獲得**1電力()。
- – **獲得**1護盾()。
- – **獲得**1重擲()。
- – **獲得**1記憶體()。

蹤跡值

蹤跡值代表玩家目前自身暴露的程度。數值越高就越容易遭敵人鎖定。玩家圖板的蹤跡值將指出玩家目前累積了多少可被敵方追尋的蹤跡。

玩家在移動步驟移動進入其他地區板塊時，將提升該地區板塊的**進入蹤跡值**；玩家也可以選擇留在原處不移動，雖然不會提升板塊的進入蹤跡值，但仍會提升目前所在板塊的**待機蹤跡值**。無論哪種狀況，請立即調整玩家圖板蹤跡值()上的，以記錄目前累積的蹤跡值。

提示：進入蹤跡值通常比起待機蹤跡值還要低。這意味著唯有不斷移動轉移位置，才能降低被敵人鎖定的可能性，進而提升存活率。

在蹤跡擲骰步驟時，根據你目前蹤跡值軌所在的位置，左側顯示的數量，丟擲等量的，每擲出1 就從敵機卡牌庫頂，抽1張敵機卡並**鎖定**你(詳細請見下一頁)。

提示：僅丟擲出 才會被敵機鎖定，擲出其他骰面將無事發生。

一旦在此步驟被至少1張敵機卡鎖定，你的蹤跡值就會全數歸零。

重要：若你的蹤跡軌很不幸的達到最頂格，請無視目前遊戲階段，立即抽2張敵機卡並**鎖定**你，然後將你的蹤跡值歸零。

提示：你可以使用來重新丟擲不滿意的骰子。

敵機卡

1. **敵機名稱**
2. **敵機的完整性**()：對此敵機造成的高於其完整性，即擊敗它。
3. **基本戰技**：當敵機骰顯示時，它會在敵機攻勢時發動此效果。
4. **特殊戰技**：當敵機骰顯示時，它會在敵機攻勢時發動此效果。
5. **駭入程式碼**()：執行此程式碼以打擊敵機弱點。通常你能藉由此方式對敵機造成傷害或竊取資源。
6. **驅逐程式碼**()：執行此程式碼以立即棄掉敵機卡。通常會因此獲得懲罰，且無法獲得經驗值，必須是**擊敗**敵人才能獲得經驗值。

提醒：敵機卡程式碼的執行時機是在執行步驟，而不是戰鬥階段。

鎖定你的敵機

通常敵機不會實際出現在地圖上，而是直接在玩家圖板上現身。每當1張敵機卡**鎖定**你時，從敵機卡牌庫頂端抽1張敵機卡，然後放在你的玩家圖板左側的敵機卡插槽。若該處已有其他敵機卡，請放在最左側敵機卡的底下。換句話說，越早鎖定你的敵機卡，會位於越上層的位置。

注意：請盡量不要遮住底下敵機卡的左側，因為此處顯示重要的戰鬥資訊，將在戰鬥階段時使用。請參考下圖來堆疊鎖定你的敵機卡。

「Z.O.E.探測機」是最新鎖定你的敵機卡，因此位於最左側最下層。
「自動獵捕機」是最早鎖定你的敵機卡，同時也是你的首要敵機卡。

首要敵機

目前位於玩家圖板的敵機卡插槽中，最右側、最頂層、卡牌完全可見的敵機卡又稱為**首要敵機**。玩家只能針對首要敵機行動，共有以下方式：

- **在行動階段的執行步驟，執行首要敵機的駭入程式碼或驅逐程式碼：**
  駭入是傷害或竊取敵機資源最有效的方式；而**驅逐**用於快速擺脫難纏的敵機，但通常將使你獲得損壞數據晶片()，提高戰役失敗的可能性，但能因此免於玩家失去大量的而導致目標的進度落後。
- **在戰鬥階段時，發動你的戰技以對首要敵機卡造成傷害：**
  分配指定的玩家骰，發動技能以對敵機造成傷害(詳見下一頁)。每當你「**造成**」時，就在該敵機卡放置指示物。會持續保留在卡片上，直到該敵機卡被擊敗、驅逐、棄掉為止。換句話說，你不必強制得在一輪內就造成足夠，才能擊敗敵機卡。

一旦敵機卡上指示物多於其完整性，該敵機就被擊敗了。**棄掉該卡，你獲得1經驗值**()。若敵機並非因完整性歸零而被棄掉，你無法獲得經驗值()。將棄掉敵機卡放在敵機卡牌庫旁形成棄牌區。

成功棄掉或擊敗首要敵機卡後，在其原本正下方的敵機卡將立即成為新的首要敵機卡，且當下任何程式碼及效果，就能以它作為攻擊目標。

玩家骰與敵機骰

骰子有多種用途。最主要的用處是在戰鬥階段。此時，玩家會同時丟擲玩家骰及敵機骰來判定雙方交戰所使用的戰技(見下一頁)。

敵機骰為八面骰，共有4顆且分為以下2種：

敵機數字骰：表示本輪敵機出擊的數量(0~3)。
敵機符號骰：表示敵機採取的戰技種類(/)。

敵機骰的使用方式，將在第14頁進行說明。

玩家骰為六面骰，共有12顆且每顆骰子的骰面都相同。

在戰鬥階段時，玩家所需丟擲的數量取決於義體顯示的攻擊力及任何增加骰子數量的效果。另外，玩家也可以**支付**電力()，每支付1就加入1。

：基本玩家骰符號，能發動基本的戰技。
：稀有玩家骰符號，能發動強效的戰技。
：骰子未命中，無效果。

除了戰鬥階段，玩家骰也用於蹤跡擲骰步驟，判定是否遭到敵機卡鎖定。蹤跡擲骰的骰子使用方式，將在第14頁進行詳細說明。

戰技

在戰鬥階段時，玩家與敵機將各自發動自己的招式以打擊敵方或發動特殊效果，這樣的招式就稱為戰技。通常敵機的戰技會顯示在敵機卡上，而玩家的戰技則顯示在義體卡上。

玩家戰技

玩家戰技包含以下兩個部分：

1) 發動所需的符號種類及數量。
2) 發動後產生的效果。

每次戰鬥階段，每個戰技最多只能啟動一次；
但標有⊙及⊙符號的戰技則不限發動次數。

每個圖示將對首要敵機**造成**1傷害。當造成的高於首要敵機的完整性，該敵機就被擊敗了，但多餘的傷害不會轉移給下張敵機卡。

以下為玩家戰技範例：

此戰技需分配1顆符號為的，並對首要敵機造成2。

此戰技需分配2顆符號為的，並對首要敵機造成3。

此戰技可不限次數的分配符號的，每分配1，就對首要敵機造成1。

敵機戰技

敵機戰技與玩家戰技相似，但執行的方式由敵機符號骰決定。
全部的敵機都會根據敵機符號骰的結果，發動相同的戰技類型。

舉例來說，擲出，敵機採取上方戰技（造成2）；而擲出，敵機採取下方的戰技（造成2，並讓首要敵機卡恢復1）。

重置

身為御魂使，在受到致命的傷害，導致完整性歸零時，你能將意識上傳到數位網路逃生，並按照以下步驟進行重置，就能再次返回這個世界：

1. 首先丟擲1顆敵機骰，判定你目前使用的義體是否還能救回。

   若擲出：棄掉你目前使用的義體卡(若有的話)，並放回義體卡牌庫底部。若你持有其他義體卡，立即切換至該義體卡；若未持有其他義體卡，則使用玩家圖板預設基本義體「過客」繼續遊戲。

   若擲出：你無需棄掉目前使用的義體卡，運氣真好！

提醒：義體變更後，務必也變更你在地圖上使用的角色立牌/模型。

2. 獲得損壞數據晶片供應區的2枚，放入自己的轉儲區。
3. 轉儲你啟動器裡的全部數據晶片。
4. 棄掉全部鎖定你的敵機卡。
5. 你的蹤跡值歸零。
6. 你的完整性(♥)恢復至上限（將放在完整性上限器）。
7. 將你的角色移至「庇護所」地區板塊。

提示：進行重置的玩家，略過該階段接下來的任何活動。

升級

在規劃階段期間，只要你有足夠的記憶體或經驗值，你就可以不限次數地按照以下方式升級自己的角色：

- **移除1枚任意數據晶片**：
  支付1，將啟動器的1枚數據晶片返回至供應區。

注意：被移除後不會返回供應區，而是從本次遊戲永久移除。

- **獲得1枚基本數據晶片**：
  支付1，從供應區獲得1枚基本數據晶片，並放入你的轉儲區。
- **裝備1張改造卡**：支付卡片顯示的，並放入玩家圖板的插槽。
- **交換幫派改造卡**：無視玩家所在位置，自由與其他玩家交換幫派改造卡。已裝備的改造卡一旦交換，就會解除已裝備狀態，需要再次支付記憶體，才能將其裝備使用。

注意：職業改造卡為職業限定，無法如同幫派改造卡被交換。

- **強化角色**：每支付2，獲得以下1項獎勵：

提升♥上限：提升完整性上限器1格，同時也提升目前完整性1格。
解鎖1：移除啟動器的1枚，可用的淺色數據格將會因此變多了。
獲得1枚開放數據晶片()：從供應區拿取，放入你的轉儲區。
獲得1張職業改造卡：從牌庫抽2張保留1張，另1張返回牌庫底。

每場《御魂使》的冒險由遊戲輪組成，每一輪將依序執行四個階段：
A:規劃階段、B:行動階段、C:戰鬥階段、D:整理階段。
每個階段又細分為全部玩家同時進行，或從起始玩家依序進行。

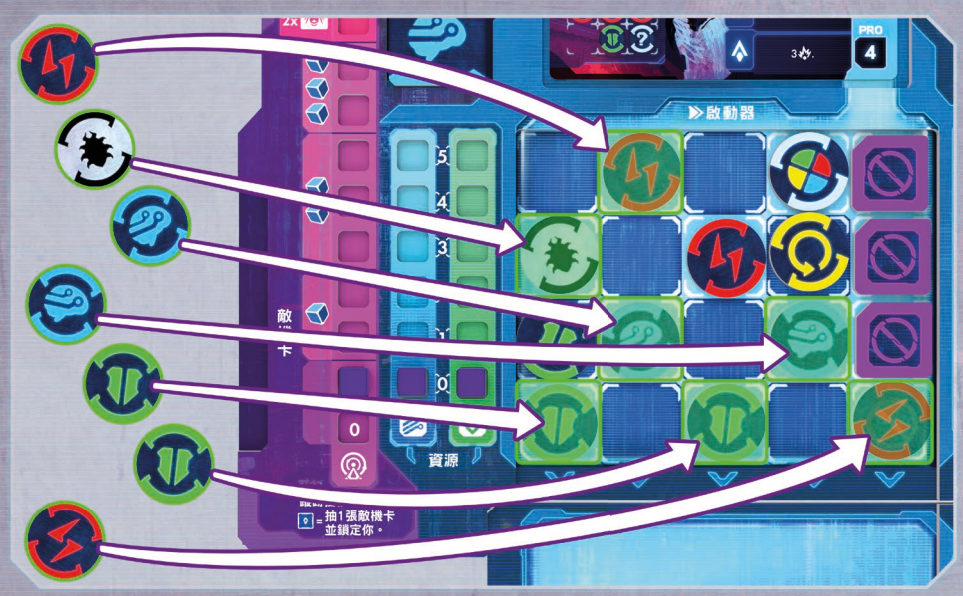
A：規劃階段(同時進行)

遊戲的每輪由規劃階段開始。在此階段全部玩家同時按以下步驟操作。

1. **蹤跡擲骰步驟：**根據自己的蹤跡值，丟擲等量的。每擲出1就抽1張敵機卡並鎖定你，放在你玩家圖板左側敵機卡插槽(詳見第12頁)。若在本步驟至少1張敵機卡鎖定你，你的蹤跡值歸零。

注意：雖然此階段同時進行，但仍需從起始玩家開始依序抽敵機卡。

2. **補充啟動器步驟：**由上而下、從左至右，從自己的晶片抽袋，逐一抽出數據晶片，放入啟動器的空淺色數據格，直到全部的空淺色格都被填滿為止。當需要抽出更多數據晶片，但抽袋已用盡時，請將轉儲區的全部晶片返回抽袋，搖混均勻後再繼續抽出。



3. **編程步驟：**移動自己啟動器上的數據晶片。玩家義體所顯示的編程力、改造卡或其他效果，將決定玩家可移動數據晶片的次數，詳細請見第7頁「編寫程式」。

當編程力用盡或不希望繼續編程時，你可以先行結束本階段的操作。等待其他玩家皆完成操作後，全部玩家再一起進入下個階段。

提醒：在規劃階段期間，玩家可以自由進行升級，詳見第13頁說明。

B：行動階段(依序進行)

從起始玩家開始進行以下三步驟，接著輪到順時針的下一位玩家繼續執行三步驟，直到全部玩家都執行完畢，本階段才結束進入下個階段。在此階段，玩家會在地圖上移動、結算效果、執行上階段編程的程式碼。

1. **移動步驟：**選擇1片地區板塊，其距離不得超出你義體的移動力，然後將你的角色移到該地區板塊上。你移動的路徑上，不得包含未翻開的板塊或無板塊的桌面空間，但是可以移入並停在未翻開的板塊並執行翻開板塊的動作(詳見第11頁「移動與翻開地區板塊」)。無論是否移動，請根據第11頁「蹤跡值」提升你目前的蹤跡值。
2. **地區效果步驟：**決定是否結算所在地區板塊的效果。
3. **執行步驟：**執行任意程式碼，每段程式碼必須完全執行後，才能執行下一段。玩家可以自由決定執行的順序。在執行程式碼時，請先將該程式碼全部數據晶片放入轉儲區，然後才結算其效果。未被執行的數據晶片會留在啟動器，因此可以利用之後的編程機會，排列出更複雜的程式碼。

注意：損壞數據晶片()必定在此步驟結束時，自動進入轉儲區。

C：戰鬥階段(依序進行)

在戰鬥階段中，玩家與敵機雙方互相發動攻勢，直至無法行動為止。若玩家目前未被敵機鎖定，則直接跳過他本輪的戰鬥階段。如同行動階段，從起始玩家開始進行以下三步驟，接著才輪到順時針的下一位玩家繼續執行三步驟，直到全部玩家執行完畢。
以下為戰鬥三步驟說明：

1. **戰鬥擲骰步驟：**
   a. 拿起與你攻擊力等量的。

提示：此時可以支付電力()，每支付1就加入1顆。

   b. 拿起1組**敵機骰** **(敵機數字骰**及**敵機符號骰**各1顆)。
   c. 擲出全部骰子。你可以支付重擲，重新丟擲不滿意的骰子。
2. **敵機出擊步驟：**根據敵機數字骰擲出的點數N，從首要敵機卡開始往左計算，將該骰子放在第N張敵機卡上。骰子以右(含)的敵機卡就是本次出動攻擊你的敵機卡。若擲出的數字超出鎖定你的敵機卡張數，將骰子放在最左側那張即可；若擲出(空白面)則本次沒有任何出擊你的敵機，但你仍可對它們發動攻勢。

接續前頁 C：戰鬥階段(依序進行)

3. **結算骰子步驟：**
使用所擲出的骰子結算戰鬥。由玩家先發動攻勢，接著才輪到敵機發動攻勢，雙方輪流發動攻勢，直到結束條件觸發為止。

玩家攻勢

選擇一項想要發動的戰技，然後分配該戰技所需的玩家骰後，結算其效果。注意，僅有標示⟲或⟲的戰技能不限發動次數，其餘戰技每次戰鬥階段最多只能發動一次(詳見第13頁「戰技」)。

敵機攻勢

查看目前敵機數字骰位於哪張敵機卡上，然後根據敵機符號骰的擲骰結果(◆/⚠)，執行該敵機卡的兩種戰技之一。通常◆會對玩家造成傷害💔，而⚠會發動特殊的效果，請遵照文字敘述執行。

當敵機發動攻勢後，將敵機數字骰往首要敵機卡的方向移動1張。接著，又再次輪到玩家發動攻勢，然後又是敵機攻勢，如此反覆進行，直到下方戰鬥結束條件觸發為止，本階段才會結束。

在首要敵機卡發動攻勢後，移除敵機數字骰，也就是敵機本輪的攻勢全數結束了。此時，若玩家仍有可用的玩家骰，可以繼續對敵機發動攻勢。

戰鬥結束條件

當以下其中一項條件滿足時，你本輪的戰鬥階段結束：

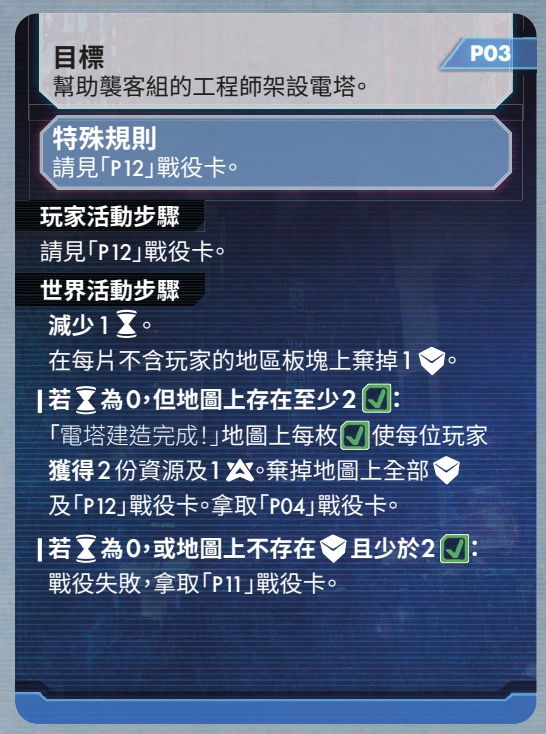
- 玩家無法或不願再發動更多戰技，且敵機數字骰已移除。
- 玩家的完整性♥歸零，必須進行重置(詳見第13頁)。

戰鬥階段重點提醒

- 若敵機在發動戰技前就被擊敗或棄掉，那麼它就不會攻擊你。
- 若被擊敗或棄掉的敵機卡包含敵機數字骰，立即將敵機數字骰往右移動1張卡；若已是首要敵機卡，則將敵機數字骰移除。
- 除非有效果允許，否則你無法攻擊其他玩家的敵機卡。
- 記得，你可以支付🛡來抵銷受到的💔(詳細請見第8頁)。
- **擊敗**敵機卡可以獲得1經驗值，但**驅逐**或**棄掉**敵機卡無法獲得。

戰鬥範例將在第16頁進行。

D：整理階段(同時進行)



1. **玩家活動步驟：**全部玩家能依照「玩家活動步驟」的指示，執行目前戰役卡顯示的動作。若戰役卡上沒有此步驟，則直接跳過。

2. **世界活動步驟：**結算目前戰役卡「世界活動步驟」的內容，代表著遊戲本身對於玩家行動的反應。請仔細閱讀卡牌的內容並小心結算。

   大多數目標都有時間限制，因此世界活動步驟時，通常將減少⌛。接著，檢查目標成功的條件是否滿足；若未滿足，則檢查目標失敗的條件是否發生。

   以下為結算世界活動的通用規則：

   - 由上而下依序閱讀並結算。
   - 常以「|」及「若」開頭，請謹慎確認其後的敘述是否成立。
   - 若成立，則由上而下結算敘述的內容。
   - 若不成立，則跳過，檢查下一個「|」。
   - 若每個「|」都不成立，請結算卡片最下方的「**否則**」。

   若其中一條敘述成立，並指示你拿取指定戰役卡，請移除目前使用的戰役卡及其產生的指示物，接著拿出新的戰役卡，閱讀並結算新戰役卡的「立即執行」，將該卡放到時間軌的戰役卡插槽。

3. **變更起始玩家步驟：**將起始玩家指示物，順時針傳給下一位玩家。新的一輪開始，從規劃階段繼續進行遊戲。

戰鬥範例

1. 玩家狀態：

1a. 士兵義體、持有「終結碼」改造卡、5♥、2、2、2。

1b. 正被3架敵機鎖定。首要敵機已受4傷害，還剩下6完整性。

2. 戰鬥擲骰步驟：

2a. 士兵義體具有3攻擊力，消耗2加入2，使本次共5顆。

2b. 擲骰結果如下。

I. 玩家擲出1、2、2，但沒有可以重骰。

II. 敵機骰擲出數字3及，全部3架敵機採戰技攻擊玩家。

3. 敵機出擊步驟：將敵機數字骰放在第3張敵機卡上。

4. 結算骰子步驟，玩家攻勢：

玩家分配骰子，並發動士兵義體卡需求為1的戰技，對首要敵機造成3。

5. 結算骰子步驟-敵機發動攻勢：

5a. 「無人掃描機」對玩家造成3。

5b. 玩家開啟護盾，支付全部2抵銷2，但仍失去1♥。

5c. 接著，將敵機數字骰移到下一張敵機卡「自動獵捕機」。

6. 結算骰子步驟-玩家發動第二次攻勢：

6a. 玩家打算使用「終結碼」改造卡，需要分配1個來發動。

6b. 由於首要敵機剩下3完整性，因此被「終結代碼」改造卡的效果擊敗了。棄掉「火焰清除者」，並使「自動獵捕機」成為新的首要敵機。原本首要敵機「火焰清除者」無法攻擊玩家。

6c. 玩家因為擊敗敵機而獲得1。且因為義體能力，使玩家再獲得1份資源，玩家獲得1。

剛獲得的重擲無法使用，因為本輪戰鬥階段的戰鬥擲骰步驟已經結束。

7. 結算骰子步驟-敵機發動第二次攻勢：

7a. 因「自動獵捕機」的戰技玩家受到2💔，此戰技還有另一效果：「恢復首要敵機1⬆」，但首要敵機完整性已全滿所以無效。

7b. 結算敵機戰技後，敵機數字骰會從首要敵機卡移除，代表本輪戰鬥階段，敵機不會再發動攻勢了。

8. 玩家現在可以使用全部剩餘未分配的玩家骰，將其分配到士兵義體卡的另一個戰技：分配1◆，對首要敵機造成2🔥。

9. 玩家剩下戰技◎可以使用，因為這項戰技能不限次數地分配◆骰：每分配1顆，對首要敵機造成1🔥。

10. 因為已無任何效果可結算，這位玩家的戰鬥階段結束，輪到下一位玩家結算他的戰鬥階段。

戰役

戰役本

每場遊戲皆以戰役的方式進行。戰役本能讓玩家快速預覽該戰役所述說的故事內容，同時指引玩家設置戰役以及列出任何特殊規則。

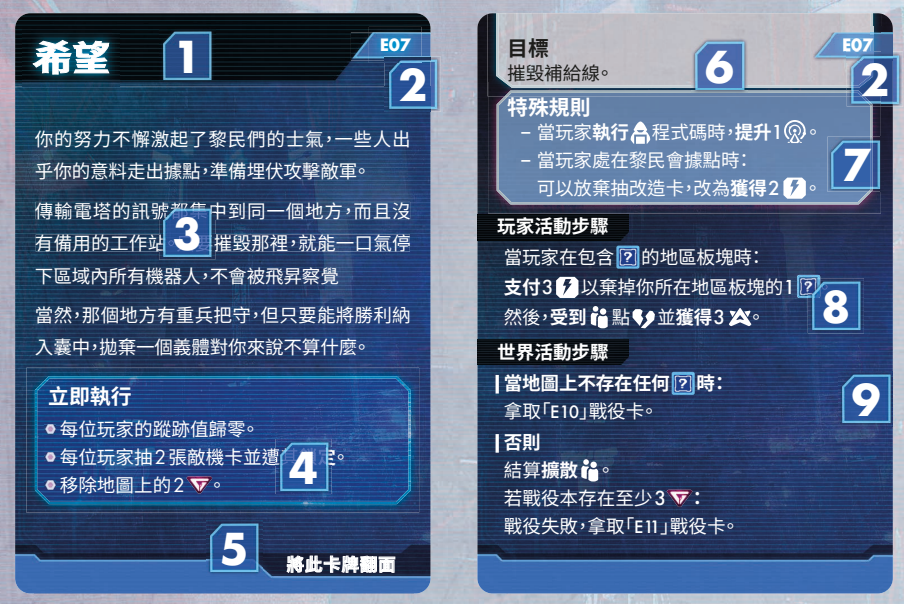
1. **戰役名稱**
2. **故事簡介：**此戰役的故事概要。
3. **難度：**每場戰役分為簡單、中等、困難的難度。
4. **戰役耗時：**每場戰役有不同的複雜度，耗時從短、中、長都有。
5. **挑戰記號：**標注此記號的戰役不建議新手遊玩。
6. **戰役設置：**詳細請參考第5頁的戰役設置。
7. **特殊規則：**進行本戰役所採用的特殊規則。

戰役卡

每場戰役由戰役卡驅動。戰役本將指引你使用哪種編碼的戰役卡。戰役卡又分為劇情戰役卡及特殊戰役卡。

劇情戰役卡用於戰役發展、揭示主要機制、回應玩家抉擇、生成任務等。放在時間軌圖板的戰役卡又稱為「目前戰役卡」，同時間只會有1張卡。

每張劇情戰役卡皆為雙面：一面為故事面，描述當下發生的故事，還附帶立即執行部分；另一面為規則面，引導玩家推進戰役進度。



故事面（左圖）

1. **名稱**
2. **卡片編碼：**每張戰役卡都有編碼，戰役將陸續引導使用的順序。
3. **劇情內容：**根據玩家的抉擇，戰役卡將發展出不同的故事劇情。
4. **立即執行：**當此戰役卡拿出使用時，立即按照此敘述執行。
5. **翻面指示：**在完成立即執行後，將戰役卡翻面放在時間軌的插槽。

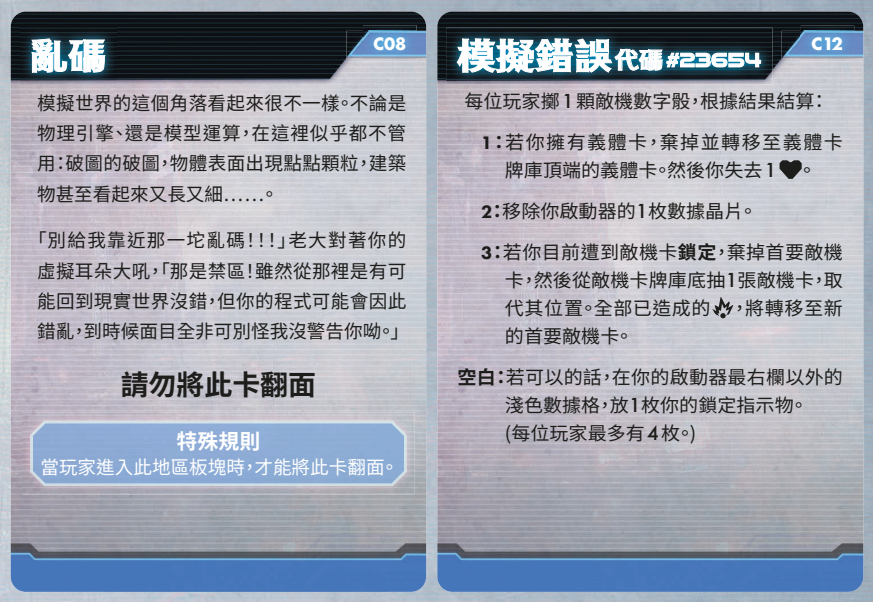
規則面（右圖）

6. **目標：**當此卡在場時，玩家所要達成的任務。
7. **特殊規則：**玩家需遵從的特殊規則，此處也可能提供特別行動。
8. **玩家活動：**在整理階段的玩家活動步驟，玩家可以執行的行動。
9. **世界活動：**在整理階段的世界活動步驟，所要檢查並執行的動作。

請注意，戰役卡的內容並非千篇一律，不一定都具有上述的每個項目。

特殊戰役卡是種沒有既定格式的戰役卡，內容可能包含首領移動模式、特殊敵人、特殊事件。特殊戰役卡有以下特徵：

1. 淺色背景。
2. 仍可能出現與劇情戰役卡相同的項目。
3. 同一時間可能會有多張特殊戰役卡在遊戲中生效。



特殊戰役卡範例：C08卡會放在地圖旁，當玩家進入指定地區時，就會觸發相關效果。而C12則是放在時間軌圖板旁，作為"模擬錯誤"這項特殊規則的參考。

拿取「XXX」戰役卡：收到此指示時，從戰役卡牌庫找出對應編碼的卡。閱讀該卡的故事面後，結算立即執行。接著將該卡牌翻面，放入時間軌圖板的戰役卡插槽。若目前戰役卡插槽已有另一張戰役卡，若無特別指示，則棄掉它及其所產生的指示物；若拿到的是**特殊戰役卡**，請閱讀內容後，將其放在一旁做為參考，而無需放入戰役卡插槽。

目標：玩家目前所需致力達成的任務。

特殊規則：只要這張戰役卡仍使用中，其特殊規則就持續生效。請記得卡牌的效果永遠凌駕於基本遊戲規則。有些特殊規則能提供玩家特殊行動以推進戰役進度；有些戰役本也包含影響整場遊戲的特殊規則。

玩家活動：大多數玩家的任務，都需要透過此部分或特殊規則所敘述的方式來達成。有時候此部分會顯示特殊行動，能在相關事件執行；有時候是測驗；有時候則需要玩家們聚集在某個的指定地點。

世界活動：如第15頁的整理階段，遊戲本身會根據此部分的敘述進行調整與推進進度。若玩家沒有達成任務，也不一定會導致遊戲失敗，可能僅是少拿些獎勵，或面對較為困難的故事發展。

戰役卡常見圖示

飛昇指示物：
表示飛昇正在地圖某處集結兵力，或告訴玩家可前往完成任務的興趣點。戰役本或戰役卡將說明當下的飛昇指示物作為哪種用途。

成功指示物：
完成或部分完成任務時，使用此指示物來表示。通常在整理階段的世界活動步驟時，會根據目前已產生多少成功指示物，給予獎勵並推進戰役。除此之外也可能用於其他地方，這會在需要的時候出現提示。

(背面) (正面) **骰子指示物：**
用於隨機設置戰役要求的內容。戰役本或戰役卡將說明使用方式。若敘述要求你使用「一組骰子指示物」時，請找出3片正面不同的指示物；否則就隨機使用。有時需要正面朝下使用骰子指示物，因此請確保不要得知正面的內容。

遊戲人數圖示：將此圖示念作本次遊戲人數。例如3人遊戲，請將「2X 張等級1敵機卡」念作「2X3張等級1敵機卡」；4人遊戲則念作「2X4張等級1敵機卡」。在設置2人遊戲的時間軌( )：「設 為6- 」，需要剩餘時間還有「4格」，因為6-2=4。

通用標記：用於標示各種事物。有時放在卡牌，有時放在地圖。請依據遊戲需求將其放在指定位置。

時間軌：代表目前時間軌的 位置。目標通常設有時間限制，而這個圖示代表玩家需要將時間軌設定至指定位置，且在每輪結束時減少剩餘輪次或檢查 是否達到觸發事件的位置。通常只要 歸零，遊戲將結束或失敗；但戰役卡也可能指示將發生哪些事情。代表除了時間因素外，還有其他因素將影響遊戲的成敗。

難度提升

若想要挑戰更高難度的戰役，可以加入以下規則：

困難難度：「升級」角色時改為每次需支付3經驗值。

瘋狂難度：遊戲設置時全部等級1的敵機卡改為等級2、「升級」角色時改為每次需支付3經驗值、重置時一律丟棄義體卡無需擲骰。

測驗

推進戰役進度通常需要玩家通過測驗。戰役的目標會說明玩家如何進行測驗。測驗共分為2種：個人測驗（簡稱測驗）及團隊測驗，且通常需要由2個步驟來通過：**轉儲**數據晶片並取得足夠的成功指示物。

當你進行測驗時，請**轉儲**任意數量、測驗所指定類型的數據晶片，每轉儲1枚就擲1顆玩家骰。每擲出1就獲得1枚成功指示物；每擲出1就獲得2枚成功指示物。當取得足夠數量的成功指示物時，測驗通過。

舉例來說，「**測驗：**3」代表你需要**轉儲**紅色數據晶片來測驗，每**轉儲**1枚紅色數據晶片，就擲1顆，取得至少3枚成功指示物時通過。

若為團隊測驗，全部玩家都能**轉儲**自己的數據晶片，一同為測驗盡力。這種測驗僅需要1位玩家滿足測驗條件，即可讓整個團隊一同參加。但需要由起始玩家開始，每位玩家順時針輪流執行測驗，依自己轉儲的指定晶片數量，丟擲指定數量的。

舉例來說，2人遊戲「團隊測驗：3X」。代表需要收集到6枚成功指示物才能通過。是的玩家，**轉儲**3；是的玩家，**轉儲**2。的玩家丟擲了3、的玩家丟擲了2。每位玩家可以支付來重新丟擲自己擲出的骰子。

執行測驗永遠是可選行動（包含加入團隊測驗）。
在單人模式下，團隊測驗即視為個人測驗。

遊戲結束&戰役進度表

每場戰役將會在「勝利!」或「戰役失敗」的卡牌出現時而結束。

請結算該卡牌的敘述，通常能因此解鎖原先鎖定的配件，將遊戲盒中指定的配件放入解鎖配件區。自此開始，這些配件會在之後的遊戲出現。

不只有解鎖，有時反而會請你將解鎖的配件，放入鎖定的配件區。

當你贏得戰役時，請將戰役進度表對應的戰役結局編碼上打勾。此表用於幫助玩家記錄哪些戰役已經完成了。注意，大多數的戰役不只有1種結局，且每個結局能解鎖的配件也不同。因此每場戰役，會有不同數量的結局框可以勾選。

若希望重啟戰役，你可以下載並列印另一張戰役進度表使用：

首領大卡

特殊的危險敵人。除了擁有一套專屬的行動規則外，還會以立牌/模型在地圖上現身，首領將使用首領大卡來記錄其狀態。

1. **首領名稱。**
2. **設置：**當首領出現時，戰役卡將指示你進行設置。
3. **特殊規則：**首領獨有的規則及擊敗它的方式。
4. **首領行動：**首領會在指定時候，採取此處顯示的行動。
5. **駭入程式碼（）：**說明如何使用這些程式碼來對付首領。
6. **完整性：**通常將其完整性耗盡，即可擊敗首領。

其他遊戲模式

多人對戰模式

玩家在此模式於隨機生成的地圖彼此競爭，盡可能奪取高分成為贏家。玩家無法直接攻擊其他玩家，但能藉由特殊的對戰程式碼來妨礙對方的計畫。切記！這個世界仍舊充滿危險的AI，在多人對戰也不例外。

如往常設置遊戲，但有以下改變：

- **設置步驟3c)：**在選擇初始職業改造卡時，請將卡背標示「支援」的改造卡返回遊戲盒，改用「**單人/對戰**」的初始職業改造卡。
- **設置步驟3d)：**不建議使用，因為學習協定卡會使對戰不平衡。

跳過戰役設置步驟，然後：

1. 設定遊戲長度，短：⌛=5/中：⌛=7。/長：⌛=9。
2. 決定一位起始玩家。

接著使用**情境產生器**：

3. 抽1張地圖設置卡並設置地圖，然後從起始玩家開始，每位玩家順時針輪流將自己的角色放在任意1片起始地區板塊（庇護所或受損的街區）。每位玩家的起始板塊不得相同。
4. 抽1張設置變數卡。根據卡牌內容準備敵機卡牌庫，每位玩家領取卡牌顯示的起始資源，獲得的數據晶片請直接放進抽袋。
5. 抽1張玩家強化卡。此卡的效果將影響整場遊戲，請將此卡放在全部玩家都明顯可見的位置。
6. 抽1張對戰程式碼卡。此卡的行動將影響整場遊戲，請將此卡放在全部玩家都明顯可見的位置。
7. 洗混全部目標卡，在2人遊戲抽2張；在3~4人遊戲抽3張。正面朝上放在目標卡牌庫旁，作為目標卡展示區。接著將目標卡牌庫頂的卡牌翻至正面，此卡的內容僅可見，但不能被完成。
8. 剩餘未使用的情境產生器卡，請返回遊戲盒，本次不會使用。

多人對戰模式重要原則

由於多人對戰模式是玩家間彼此競爭的玩法，因此從起始玩家開始結算的順序格外重要。任何時候，效果結算順序發生矛盾時，一律由起始玩家最先開始，順時針輪流結算。

多人對戰模式規則：

遊戲流程與基本模式無異，因此仍使用原本的幫助卡。

1. 損壞數據晶片(⚙)與其他晶片的供應方式無異，
   但耗盡時並不會使得遊戲結束。
2. 不使用戰役卡。每次整理階段時，
   若目標卡包含測驗時，從起始玩家開始依序進行測驗。
3. 接著，傳遞起始玩家指示物，減少1⌛。
4. 當玩家達成目標卡時，將該卡取走並正面朝下放在玩家圖板旁。
   玩家的得分是隱藏資訊，遊戲結束時才計算。
5. 在取走目標卡後，立即使用目標卡牌庫頂的卡牌，
   補齊目標卡展示區的空位，然後再將目標卡牌庫的頂牌翻至正面。
6. 當翻開最後一片地區板塊，場上卻仍未開出任何幫派據點時，
   立即從遊戲盒拿取隨機幫派據點板塊替換它。
7. 當⌛歸零時遊戲結束，全部玩家計算自己的最終得分。

最終計分：

全部玩家翻開所取得的目標卡，並根據以下項目加總分數：

- 每剩餘3份資源=1分。
- 每個已解鎖的額外數據格=1分。
- 你擁有的每1枚⊗=1分。
- 若♥上限多於5，每多1格=1分。
- 每張**已裝備、未毀損**的幫派改造卡=1分。
- 每張**已裝備、非初始**的職業改造卡=2分。
- 已獲得的目標卡得分。

接著，計算你擁有的損壞數據晶片⚙數量，這將計為**負分**：

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

加總上述所有的分數，最高分者贏得遊戲勝利。
若平手，則擁有較少損壞數據晶片的玩家贏得平手。

單人模式

如往常設置遊戲，但有以下改變：

- **設置步驟3C)：**準備初始職業改造卡時，請返回標示「支援」的改造卡，改用「**單人/對戰**」的初始職業改造卡。
- **設置步驟11：**在起始地區板塊放置角色時，額外放1名過客立牌/模型，代表J.O.R.D.A.N.機器人，但不必使用任何底座環標示它。
- **額外設置步驟：**拿出J.O.R.D.A.N.機器人卡，放在玩家圖板旁，並在它卡片上的每個電池格放1 。

單人模式規則：

- 將團隊測驗直接視為個人測驗、你永遠是起始玩家。

J.O.R.D.A.N.機器人規則：

- J.O.R.D.A.N.機器人能協助你符合位於地區板塊的條件。它不視為玩家，因此沒有自己的玩家圖板、不會受到 、無法編程、也不會被敵機鎖定。
- 你可以在移動步驟時，移動J.O.R.D.A.N.機器人最多2片板塊。它能翻開地區板塊、收集探索指示物。任何由J.O.R.D.A.N.機器人收集的資源、經驗值、獎勵都轉移至你身上。J.O.R.D.A.N.機器人本身並不會產生蹤跡值。
- 你可以在任何一個步驟，棄掉J.O.R.D.A.N.機器人卡上的1顆電池，將你的意識**短暫轉移**至J.O.R.D.A.N.機器人來行動。一旦你這樣做，在該步驟結束前，都不得使用你原本的立牌/模型。

  善用J.O.R.D.A.N.機器人，能突破因為單人遊戲，而受到的移動力限制。舉例來說，若任務要求你前往指定地區板塊執行程式碼時，你可以移動J.O.R.D.A.N.機器人並支付1顆電池後，將它暫時視為你的角色來行動。

– 例外：在地區效果步驟時，若**短暫轉移**J.O.R.D.A.N.機器人來行動，那麼你提升它所在板塊的蹤跡值。

- 只要J.O.R.D.A.N.機器人在場，你可以隨時執行卡牌的 效果為其充電，在空電池格放1 。此效果視為執行一次駭入 效果。
- 當J.O.R.D.A.N.機器人沒電時，將其從遊戲移除。本次戰役再也無法使用它。

索引表

遊戲階段與步驟：
- 行動階段 14
- 戰鬥階段 9, 10, 12, 14-17
- 規劃階段 10, 14
- 整理階段 15, 21
- 執行步驟 6-8, 10, 14
- 玩家活動 15, 18, 19, 21
- 世界活動 15, 19, 20

狀態與屬性：
- 攻擊力 9, 14-16
- 編程力 7, 9, 14
- 移動力 9, 11, 21
- 完整性 12, 13
- 蹤跡值 11, 14, 21, 24

動作：
- 補充 6, 14
- 駭入 8, 12, 20, 24
- 轉移 9, 24
- 恢復 24
- 擊敗 12, 20, 24
- 轉儲 6, 7, 8, 13, 14, 20, 24
- 移動 11, 13, 21, 24
- 驅逐 6, 12, 24
- 重置 6, 9, 13, 15, 24
- 支付 8, 10, 13, 14, 24,
- 解鎖 6, 13, 22, 24
- 準備 7, 24
- 執行 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 24
- 編程 7, 9, 14
- 升級 6, 8, 10, 13, 14
- 裝備 8, 10, 13
- 鎖定 6, 12, 13, 14, 15
- 受到 8, 14, 15, 21
- 毀損 10, 24
- 戰技 9,10,12,14,15,16,24

數據：
- 基本數據 3, 6, 8, 11, 12
- 核心數據 4, 6, 7
- 損壞數據 5,6,13,14,24,
- 開放數據 3, 6, 7, 13

人物：
- 首領 16, 20
- 角色 9, 11, 13, 14, 21
- 玩家 3 ,5 ,24
- J.O.R.D.A.N 機器人 21
- 敵機 12,
- 首要敵機 7, 12, 15, 16

遊戲機制：
- 鎖定的配件 5
- 已解鎖的配件 5, 20
- 開箱導覽 3, 4

戰役：
- 測驗 16, 19
- 戰役本 5, 18
- 戰役失敗 2, 20
- 特殊規則 5, 18, 19, 20
- 目標 2, 16, 18, 19
- 勝利: 2, 20
- 進度表 3, 20
- 計時 10, 14
- 時間軌 3, 4, 5, 16, 19
- 立即執行 18, 19

遊戲配件：
- 數據抽袋 4, 7, 8
- 敵機骰 3, 15, 24
- 玩家骰 3, 8, 14, 15, 20, 24
- 啟動器 4, 6, 8
- 淺色格 6, 14, 24
- 地圖 5, 9, 11, 14, 21
- 地區板塊 5, 11, 12, 13, 14, 19, 21

卡牌：
- 義體卡 9, 11, 13
- 敵機卡 15
- 戰役卡 16, 18
- 改造卡 10,
- 學習協定卡 2, 4, 6, 9, 21
- 情境產生器卡 2, 21
- 首領大卡 3, 20

指示物：
- 飛昇指示物 3, 19
- 鎖定指示物 3, 4, 24
- 成功指示物 3, 19
- 骰子指示物 3, 19
- 探索指示物 3, 5, 11, 21
- 核心數據指示物 3, 7
- 傷害指示物( ) 3, 12, 15, 24
- 經驗值指示物 3,4,6,9,10,11,12,13,21
- 起始玩家指示物 3, 5, 15

資源：
- 記憶體 7, 8, 10, 11, 13
- 電力 7, 8, 11, 15
- 重擲 7, 8, 11
- 程式碼 7, 8
- 護盾 7, 8, 11, 15
- 軌 4, 6, 8, 24

繁體中文版製作團隊

若有任何問題，請來信詢問
yayoithedreamer@gmail.com
或私訊粉絲專頁FB: 彌生的桌遊日記

排版：Eddie Liu
校對：Eddie Liu、Xavier Hu
標題美術：Weiwei Lai
故事翻譯與編寫：詹婕翎、盧靜
影片製作：給肥龍一盒桌遊

遊戲原文製作團隊

遊戲設計: Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk, Kamil 'Sanex' Cieśla
創意指導: Kamil 'Sanex' Cieśla
首席開發: Łukasz Krawiec
測試與開發: Łukasz Krawiec, Filip Tomaszewski, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński, Kamil Marchwiany, Piotr Krejner, Wiktoria Ślusarczyk
遊戲測試: 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
英文規則書: Łukasz Krawiec
英文故事編寫: Andrzej Betkiewicz
校對與編輯: Tyler Brown
美術指導: Patryk Jędraszek, Kamil 'Sanex' Cieśla
視覺設計: Michał Lechowski, Adrian Radziun
繪圖: 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
出版: Angelika Kajmowicz, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Maria Pinkowska-Porzycka
生產: Jacek Szczypiński, Anna Czajka, Olga Baraniak, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz
遊戲顧問: Michał Oracz, Marcin Świerkot, Paweł Samborski, Michał Matłosz
精神上的支持: Anna Lis-Wilkosz
特別感謝: Paweł Samborski, Tomasz Zawadzki, Daria Kaczor

關鍵字與圖示查詢表

關鍵字：

鎖定(玩家)：將敵機卡加至玩家圖板左側，若該處已存在其他敵機卡，新加入的敵機卡會放在原有敵機卡下方，確保敵機卡的左側別被遮蓋。

毀損：只出現在幫派改造卡。在使用該改造卡後，從本次遊戲完全移除。

擊敗：敵機完整性歸零時，棄掉該敵機卡。玩家獲得1。

移除(數據晶片)：將數據晶片返回供應區。除非效果或敘述特別指定，否則一律是從啟動器將數據晶片移除。

轉儲(數據晶片)：將數據晶片放至轉儲區。除非效果或敘述特別指定，否則一律是從啟動器將數據晶片轉儲。

獲得(數據晶片)：從供應區獲得數據晶片並放至轉儲區。

裝備：升級時，支付將未裝備改造卡改為已裝備狀態(詳見第10頁)。

獲得X資源：提升玩家圖板對應資源的通用標記X格。

支付X資源：降低玩家圖板對應資源的通用標記X格，若資源不足就無法支付。與「失去」相比，支付是玩家自願，且用於換取好處的行為。

失去X資源：降低玩家圖板對應資源的通用標記X格，若資源不足失去，則將其歸零。與「支付」相比，失去是玩家被迫接受的效果或懲罰。

轉移：將義體卡放入玩家圖板的義體卡插槽(詳見第9頁)。

完整性(玩家)：代表玩家目前義體的生命值。當完整性歸零時，你必須進行重置(詳見第13頁)。雖然並不會因此直接導致遊戲結束，但會使玩家獲得損壞數據晶片並逐漸邁向戰役失敗。玩家的完整性以表示。

完整性(敵機)：代表敵機的生命值。當完整性歸零時，該敵機就被擊敗，玩家獲得1作為獎勵。敵機的完整性以表示。

執行程式碼：轉儲啟動器內，數據晶片組合的圖案並產生效果(第7頁)。

移動：將角色放至距離目前板塊X片遠的板塊上，X等同移動力。

準備X：從抽袋抽出X枚數據晶片，然後任意放在啟動器的空數據格。請一次抽出X枚數據晶片，而不是逐一抽出，接著隨意順序擺放它們。

編程X：將啟動器的數據晶片滑動或換位X次(詳見第7頁)。

恢復X：提升目標的完整性，數量等同X，且不得超出上限(上限器)。

翻開：將物件翻至正面。這個動作用於指示物或地區板塊。未翻開的物件代表它是正面朝下、且正面的內容不得被任何玩家得知。

蹤跡值歸零：將玩家圖板左側蹤跡軌的通用標記，放至「0格」的位置。

解鎖X：棄掉啟動器的鎖定指示物()X枚，以解鎖更多可用的數據格。這些被鎖定指示物覆蓋的數據格，稱為額外數據格，且一律為淺色格，代表它會在補充啟動器步驟時填入數據晶片。

圖示：

資源(詳見第8頁)

電力：在戰鬥擲骰步驟前支付，每支付1就+1至本次擲骰。

重擲：在擲骰後支付，每支付1就選擇1再次丟擲。

護盾：支付護盾來抵銷受到的，一旦護盾開啟就必須盡量使用。

記憶體：支付記憶體來裝備改造卡；或獲得/移除數據晶片。

數據晶片(詳見第6、7頁)

、、、、、：用於符合程式碼圖案的數據晶片。

：這種數據晶片圖示，可以使用任何基本數據晶片取代。

：這種數據晶片圖示，必須使用玩家的核心數據類型的晶片來取代。

骰子(詳見第12頁)

：八面敵機骰，分為敵機符號骰及敵機數字骰，用於結算敵機的出擊。

：六面玩家骰，用於玩家的蹤跡擲骰、戰鬥擲骰、測驗。

敵機(詳見第12頁)

：1張敵機卡。

：敵機完整性。當歸零時，該敵機被擊敗。擊敗它的玩家獲得1。

：駭入敵機的弱點，能在執行步驟時，傷害敵機或竊取資源。

：驅逐敵機，立即棄掉該敵機卡，但同時為玩家帶來某些懲罰。

：對敵機造成傷害。

：對玩家造成傷害。

戰鬥(詳見第14、15頁)

、、、：出現於戰技的符號。玩家可以在戰鬥階段分配、來發動這些戰技。及的符號能在同一輪讓玩家多次發動。

、：敵機攻擊效果，對應敵機卡上的戰技。

戰役(詳見第18、19頁)

：時間，以時間軌的通用標記表示。

：玩家人數，將此圖示直接視為數字(例如在3人遊戲時，視為3)。

、、：用以標示戰役的各種狀況，戰役將會詳細說明它們的用途。

：探索指示物，當玩家翻開地區板塊時，能獲得的一次性獎勵。

其他

：經驗值，用於玩家的角色升級。

：蹤跡值，代表玩家遭遇敵人的機率，在玩家圖板左側以紀錄軌表示。