

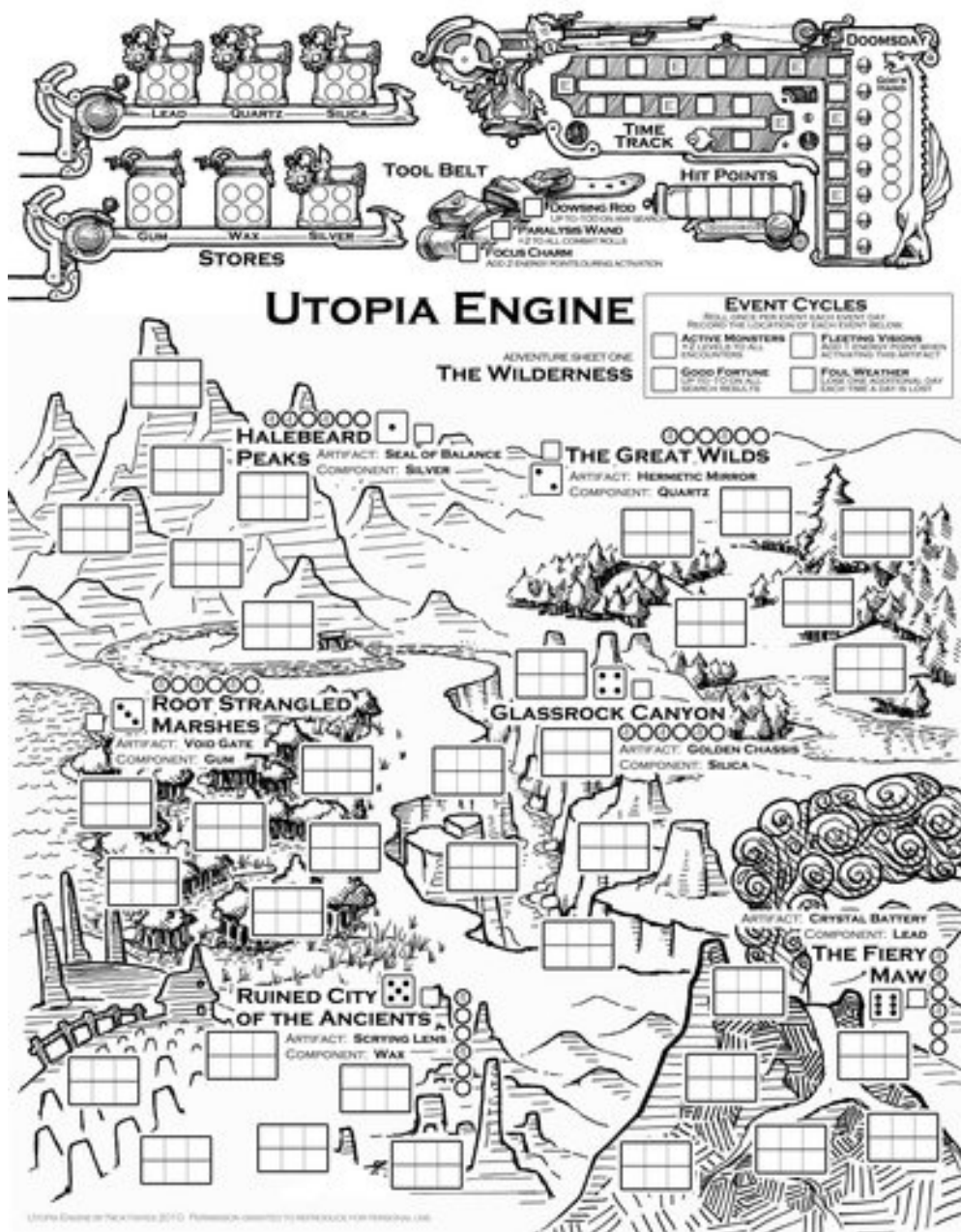
Utopia Engine

乌邦国引擎



准备游戏：

将下面两张图打印出来，两个六面骰子，一支铅笔和一块橡皮擦。
外加这本说明书



COMBAT
KEEP THIS PORTION OF THE ADVENTURE SHEET VISIBLE WHEN YOU ENCOUNTER AN ENEMY.

ENCOUNTER CHART
WHEN YOU BEGIN AN ENCOUNTER, CHECK YOUR RESULTS HERE TO SEE WHAT ENEMY YOU MUST FIGHT.

| ROLLING D20 | ENCOUNTER LEVEL | ENEMY |
|-------------|-----------------|------------|
| 100 TO 199 | LEVEL 1 | 1 TO 100 |
| 200 TO 299 | LEVEL 2 | 101 TO 200 |
| 300 TO 399 | LEVEL 3 | 201 TO 300 |
| 400 TO 499 | LEVEL 4 | 301 TO 400 |
| 500 TO 555 | LEVEL 5 | 401 TO 555 |

REGION TABLES
SHOWS THE DANGER & ENCOUNTER LEVELS, NAME, ATTACK VALUE, & HP VALUE.
ENCOUNTERS & SPENT ENCOUNTERS

HALEBEARD PEAK

| LEVEL | ENEMY | HP |
|-------|--------------------|-----|
| LVL 1 | ICE BEAR | 1-5 |
| LVL 2 | ROVING BANDITS | 1-6 |
| LVL 3 | BLOOD WOLVES | 1-2 |
| LVL 4 | HORSE EATEN HARK | 1-3 |
| LVL 5 | GIANT OF THE PEAKS | 1-4 |

RUINED CITY OF THE ANCIENTS

| LEVEL | ENEMY | HP |
|-------|--------------------|-----|
| LVL 1 | GRAVE ROBBERS | 1-5 |
| LVL 2 | GHOST LIGHTS (5) | 1-6 |
| LVL 3 | VENGEFUL SHADE (5) | 1-2 |
| LVL 4 | NIGHTMARE GRAB | 1-3 |
| LVL 5 | THE UNNAMED (5) | 1-4 |

GLASSROCK CANYON

| LEVEL | ENEMY | HP |
|-------|--------------------|-----|
| LVL 1 | FORTH GREMLIN | 1-5 |
| LVL 2 | GLASSING DRAGON | 1-6 |
| LVL 3 | REACHING CLAWS (5) | 1-2 |
| LVL 4 | TERRIBLE WORM | 1-3 |
| LVL 5 | LEVATHAN SERPENT | 1-4 |

ROOT STRANGLED MARSHES

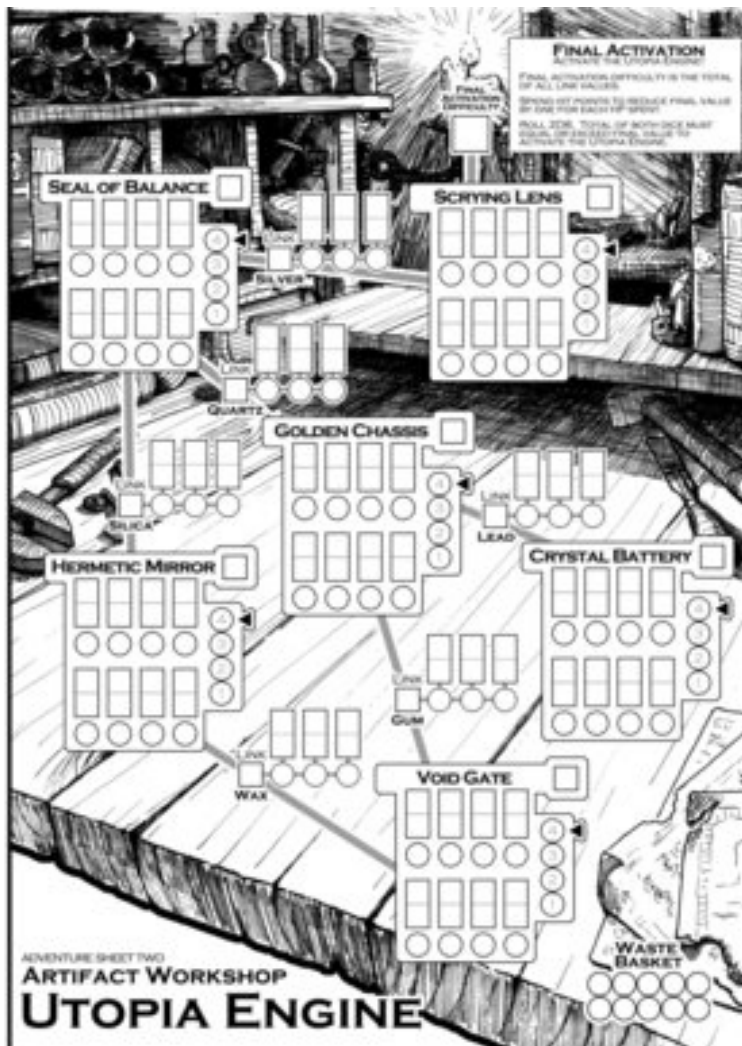
| LEVEL | ENEMY | HP |
|-------|----------------------|-----|
| LVL 1 | GENSCALE BOA | 1-5 |
| LVL 2 | ANCIENT ALLIGATOR | 1-6 |
| LVL 3 | LAND SHARK | 1-2 |
| LVL 4 | ABYSSAL LEECH | 1-3 |
| LVL 5 | DWELLER IN THE TIGER | 1-4 |

THE GREAT WILDS

| LEVEL | ENEMY | HP |
|-------|------------------|-----|
| LVL 1 | ROGUE THIEF | 1-5 |
| LVL 2 | BURDET OF CROWS | 1-6 |
| LVL 3 | HORNBACK BISON | 1-2 |
| LVL 4 | GRASSBACK TROLL | 1-3 |
| LVL 5 | THUNDER RING (5) | 1-4 |

THE FIERY MAW

| LEVEL | ENEMY | HP |
|-------|--------------------|-----|
| LVL 1 | MINOR IMP | 1-5 |
| LVL 2 | RENEGADE WARLOCK | 1-6 |
| LVL 3 | GRAY FLAME LIZARD | 1-2 |
| LVL 4 | GRIM ELEMENTAL (5) | 1-3 |
| LVL 5 | VOLCANO SPIRIT (5) | 1-4 |



SEARCH
KEEP THIS PORTION OF THE ADVENTURE SHEET VISIBLE WHILE SEARCHING THE WILDERNESS.

SEARCH RESULTS
CHECK YOUR RESULTS HERE TO SEE WHAT YOU FIND.

| ROLLING D20 | ENCOUNTER |
|-------------|------------------|
| 100 TO 199 | ENCOUNTER |
| 200 TO 299 | FIND A COMPONENT |
| 300 TO 399 | FIND AN ARTIFACT |
| 400 TO 499 | ENCOUNTER |
| 500 TO 555 | ENCOUNTER |

THE ARTIFACTS
MARK EACH BOX TO RECORD WHICH ARTIFACT YOU HAVE ACTIVATED.

CRYSTAL BATTERY
SPEND ANY THREE COMPONENTS TO RECHARGE ONE TOOL, BELT, OR ARTIFACT.
USE ONLY ONCE PER GAME.

GOLDEN CHASSIS
ACTIVATED BY ALL FOUR ALL SPENT ENCOUNTERS.

SCRYING LENS
SUBTRACT UP TO 10 FROM ANY SEARCH IN GLASSROCK CANYON AND ROOT STRANGLED MARSHES.

HERMETIC MIRROR
SUBTRACT UP TO 10 FROM ANY SEARCH IN HALEBEARD PEAK AND THE FIERY MAW.

SEAL OF BALANCE
CANCELS ALL EVENTS IN ANY ONE REGION.
USE ONLY ONCE PER GAME.

VOID GATE
RECOVER FROM UNCONSCIOUSNESS IN FOUR DAYS INSTEAD OF SIX.

RESTING
RETURN TO FULL HP BETWEEN SEARCHES TO RECOVER YOUR STRENGTH.
SPEND ONE DAY TO RECOVER ONE HP.

SCORING CHART
WHEN THE GAME IS OVER, CHECK YOUR PROGRESS AGAINST THE TABLE BELOW TO TALLY YOUR SCORE.

| | |
|--|----|
| EACH ARTIFACT FOUND | 10 |
| EACH PERFECT ZERO-SEARCH | 10 |
| EACH ARTIFACT ACTIVATED | 5 |
| EACH LINK COMPLETED | 5 |
| EACH UNUSED TOOL, BELT, OR ARTIFACT | 10 |
| EACH HIT POINT REMAINING | 1 |
| UTOPIA ENGINE ACTIVATED | 20 |
| EACH DAY LEFT AFTER ACTIVATING THE UTOPIA ENGINE | 5 |

FINAL SCORE

高清图:

Adventure Sheet 1/2 - The Wilderness (old version):

<http://cf.geekdo-images.com/images/pic774244.jpg>

Adventure Sheet 2/2 - Artifact Workshop (old version):

<http://cf.geekdo-images.com/images/pic774245.jpg>

游戏背景:

世界末日就要来临,你,老艾萨德尔,是世界上唯一知道如何组装神之部件,并还原成“Utopia Engine”的匠人。而这个机器早在远古时就被破坏成6个部分,散落在世界各地。所以,无论如何你也要在世界末日来临之前,找到这6个零件并成功将他们组装还原。

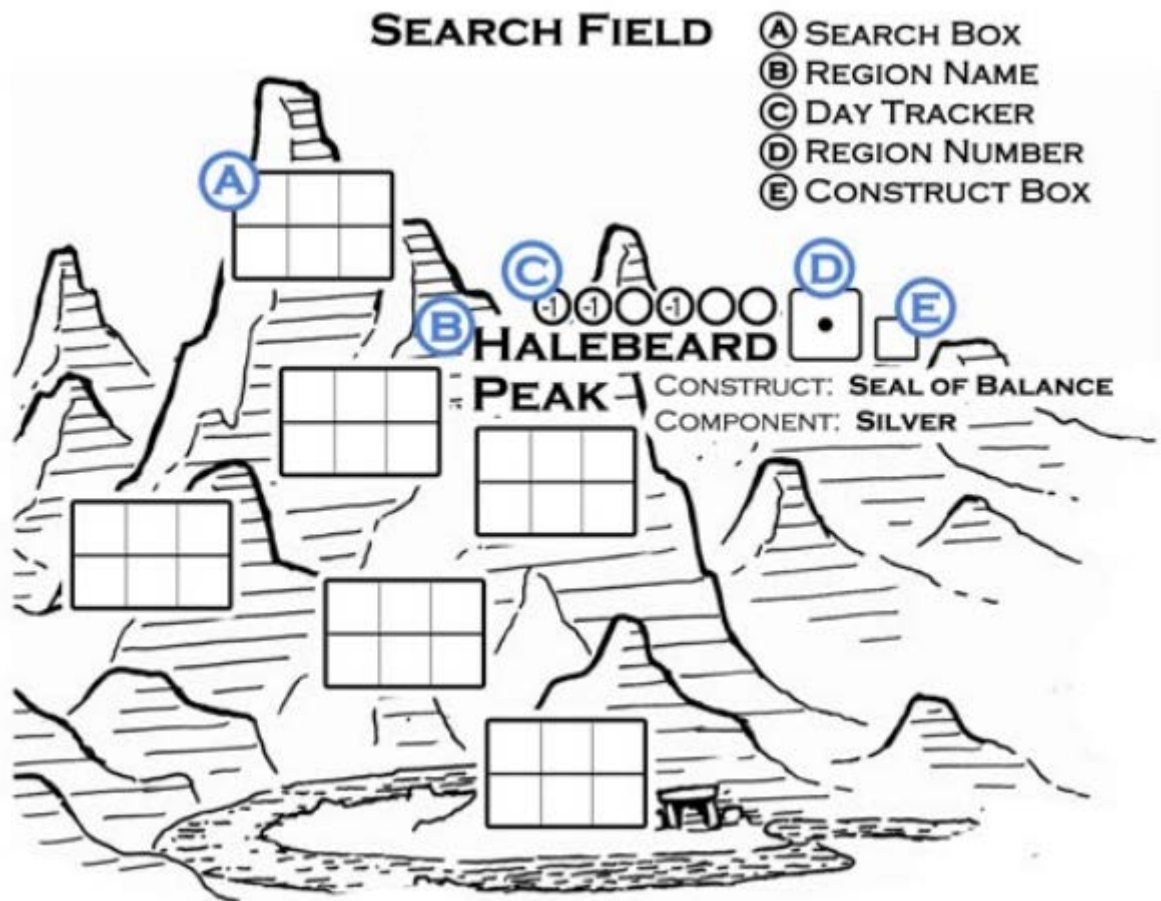
游戏其实很简单,主要是4部分依次进行:探索——激活——组装——最终启动

进行游戏:

在游戏刚开始的时候你只有一个行动,那就是探索。如果你运气好,那么你可能会发现一些有用的零件甚至是一个神之部件。如果运气不好,那么你可能就会遇上怪物进入战斗。探索过后你可以休息。一旦你找到了一个神之部件,你可以尝试激活它。随着游戏进行,你可能获得了更多的神之部件,在激活他们之后,你可以尝试将他们组装起来。当你将所有的部件都组装成“Utopia Engine”后,你需要试图让其最终启动才能获胜。

探索:

当你开始探索一个区域时,涂黑时日表(day track)的一个圆圈。如果这个圆圈里面有-1,就需要在你的倒计时表(time track)涂黑一个圆圈。



选定一个探索通道（search box），然后同时投掷两个骰子，你会得到两个数字。将这两个数字填入六个空格中任意空白位置。如此重复三次，你会获得上下两个三位数，用上边的三位数减掉下边的三位数得到的差值，就是你本次的**探索的结果**。

额外规则：如果你将六个探索通道（search box）全部填满了，你可以额外花费一天（在 time track 上涂黑一格），自动获得本区域的**神之部件**或一个**零件**。

虽然你的最终目标是获得**神之部件**，但是每个区域的**零件**同样很有用，这些**零件**是日后组装“Utopia Engine”的必须物品。

你在区域之间移动时不会花费时间，当你重回一个你已经探索过的区域时，用橡皮清除之前的一切数据，你重新探索这个区域，在本游戏中，每个区域没有访问次数限制。

请尽可能让这个结果从正向接近于零。现在可以看看你本次的探索究竟获得了什么东西，然后再决定是否继续探索，或是回工作室休息。

差值在 0-10 之间：找到了神之部件。在区域名称旁边的空格打一个勾，表示已经获得本区域的零件，然后你可以把它带回工作室尝试激活。

完美零解：如果你的探索结果是完美的零值，那么你找到的部件就直接是已经激活了的部件。此外，在你的上帝之手上加五点能量。你可以利用已激活的**神之部件**或事件等来帮你获得完美零解。（注意：**探索手杖**无法获得完美零解，详见后文工具部分）。如果你已找到了区域的神之部件后，又在同一区域获得了完美零解，那么此次**完美零解**会给你带来两个**零件**，但不会激活已获得的神之部件，也不会额外得到能量。

差值在 11-99 之间：找到了一个零件。在你的包裹里涂黑对应的**零件圈**，同一个零件不能同时持有 4 个以上。这些**零件**是用来链接神之部件的。

差值在 100-555 之间或者是负值：遭遇战。你只是一个年迈的老工程师，经不起太大的折腾！

举个栗子：

第一次投掷，获得的点数是 4 和 5。

| | | |
|--|---|---|
| | | 5 |
| | 4 | |

第二次投掷，获得的点数是 3 和 3。

| | | |
|---|---|---|
| 3 | | 5 |
| 3 | 4 | |

那么将两个 3 填到百位数上就能保证差值在百位以内的可能性很大。

第三次投掷，获得的点数是 6 和 1，hiu~。赶紧把 6 填到 4 上面，1 填到 5 下边。

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 3 | 6 | 5 |
| - | 3 | 4 | 1 |
| = | | 2 | 4 |

那么最后的结果就是 $365 - 341 = 24$ 。hiu~ 还好还好，得到了一个零件。

遭遇战：

如果你确定遇到遭遇战了，那么在遭遇战表里面找到你遇到的怪物的等级。

| ENCOUNTER CHART | | |
|--|--------------------|---------------------------|
| WHEN YOUR SEARCH ENDS IN AN ENCOUNTER CHECK YOUR RESULTS HERE TO SEE WHAT ENEMY YOU MUST FACE. | | |
| POSITIVE SEARCH RESULT | ENCOUNTER LEVEL | NEGATIVE SEARCH RESULT |
| 100 TO 199 | LEVEL 1 | -1 TO -100 |
| 200 TO 299 | LEVEL 2 | -101 TO -200 |
| 300 TO 399 | LEVEL 3 | -201 TO -300 |
| 400 TO 499 | LEVEL 4 | -301 TO -400 |
| 500 TO 555 | LEVEL 5 | -401 TO -555 |

确定了战斗等级，再去对应区域的怪物表里面找到你究竟遇到的是什么怪物。确定了战斗等级，再去对应区域的怪物表里面找到你究竟遇到的是什么怪物。

举个栗子：

| THE GREAT WILDS | | |
|--------------------|------------------|---------|
| Encounter Level | | ATK HIT |
| LVL 1 | ROGUE THIEF | 1-2 5-6 |
| LVL 2 | BLANKET OF CROWS | 1 6 |
| LVL 3 | HORNBACK BISON | 1 6 |
| LVL 4 | GRASSYBACK TROLL | 1-3 5-6 |
| LVL 5 | THUNDER KING (S) | 1-4 6 |

Attack Value
Hit Value

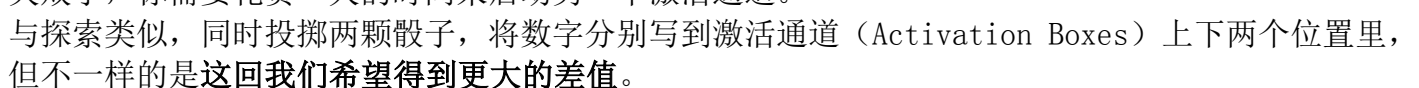
我在 The Great Wilds 里面的一次探索结果是 344，那么很显然通过上面两个表我知道我遇到了 Hornback Bison。

如果同时投出怪物的攻击值和你的击中值，那么你先受到 1 点伤害，如果这点伤害导致你昏迷，你可以杀掉怪物，取得宝物（如果有），然后再昏迷。

杀掉了怪物有可能掉宝。投掷 1 颗骰子，如果结果小于等于怪物等级，那么怪物会掉落该区域对应的零件。如果你干掉的是 5 级的怪物，他可能掉出**传奇物品**（见传奇物品）。

你可以利用探索间隙回到工作室休息，每休息一天就回复一点生命。在**生命值**栏那儿擦掉伤害，在倒计时表那里涂上对应数量的天数。

将部件组装起来之前一定要先激活它。幸运的是，这些激活了的部件会给你接下来的探索带来强力的帮助。



差值等于 0: 擦掉正上方两个通道里面的数字, 立刻重新投掷一次。(这次重掷是即时的, 就是你写下结果为 0 的一列后, 立刻擦除重掷, 举例上面是 3, 5, 4, 4, 下面是 ×, 1, ×, 2, 你掷出了 3,

6。你将 3 写入第一列得到了 0，立刻擦除，你可以将 6 写入擦除后的位置，然后立刻重掷，将新的结果填入空白位置）

其他结果：零件锁定，在结果圈里面画一个叉。如果得到负值不但锁定还会导致零件的走火对你造成一点伤害。

得到所有的结果后，将这些记号统计到旁边的能量条（Energy Bar）处。达到至少四点能量后，零件就被激活了。

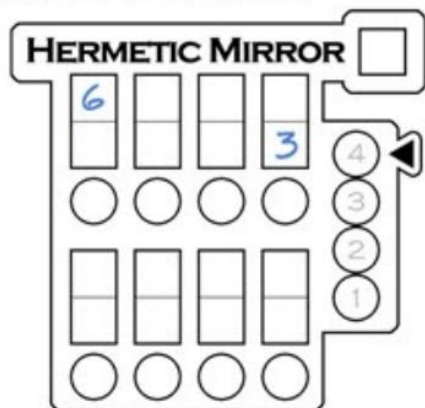
如果第一次激活并没有成功的积累到至少四点能量，则在倒计时表上划掉一天开始通过下面的通道激活。如果上下两个通道都没有能够成功的积累到四点能量，就在倒计时表上再划掉一天，直接强行激活。

超出的能量：如果某次激活获得了超过能量条储存的能量点数，将这些多出来的能量加到上帝之手那边。

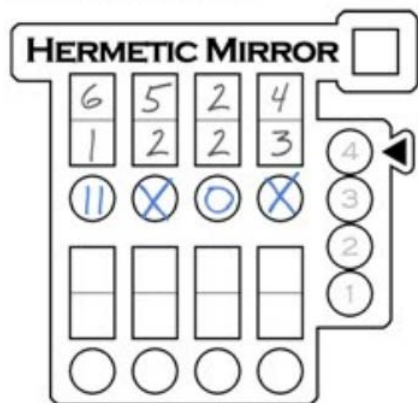
在激活零件过程中你可能会昏迷甚至死亡，你可以在过程中的任何一次掷骰前中止激活，如果你这么做，擦除你之前写下的一切数据（因为第一个通道在激活时不会花费时间，所以如果中止激活，需要额外花费一天）。

举个栗子：

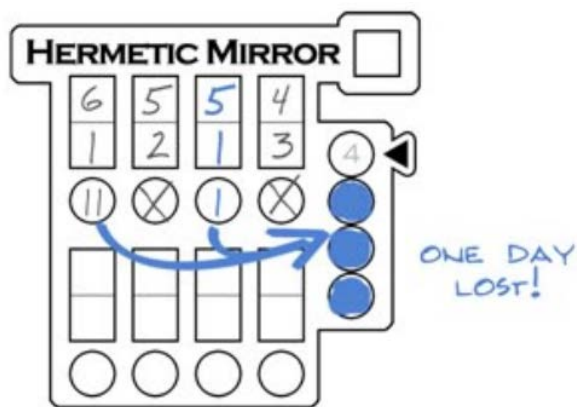
第一次投掷骰子，得到了 6 和 3。



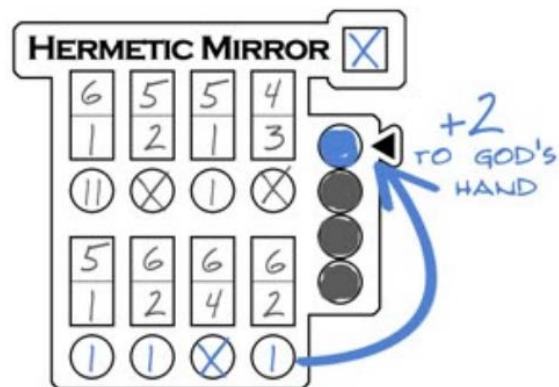
连续 4 次投掷后得到这样的结果：



第一组通道差值为 5，得到两笔记号；第二组和第四组通道差值分别是 3 和 1，无法得到记号；第三组通道得到的差值是 0，擦掉它再投一次：



最终一共积累到 3 点能量，所以得划掉一天的时间启动下排通道。



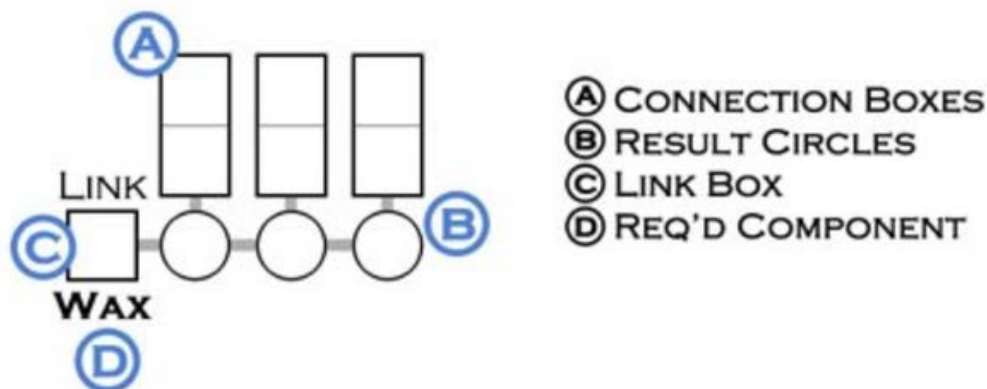
下方的通道同样也得到了 3 点能量，将多余的亮点放到上帝之手那边去。然后再零件名称旁边画一个标记，表示这个零件已经激活了。

组装 "Utopia Engine" :

当你获得了全部的六个零件，并且已经激活了全部的神之部件，那么你可以开始组装组装 "Utopia Engine" 了。

这一次组装 "Utopia Engine"，应该是自从它在远古时期消失之后第一次被重新组合在一起。一共有六条链接通道，对应六个零件，你需要将六条通道全部链接成功。

CONNECTION FIELD



首先，从背包中拿一个链接用的零件出来（擦掉一个涂黑的圆圈），然后同时投掷两个骰子，将得到的两个数字填进链接通道（Connection Boxes）上下两个位置里。重复投掷三次，这回我们需要得到尽可能小的差值。

垃圾桶（Waste Basket）：如果你在组装的过程中投出一个数字但你不要它，你可以将它丢入到垃圾桶里面去。涂黑垃圾桶的一格，然后继续掷骰，有可能出现最后一次掷骰后，链接上只剩下一个空

位（因为你之前用过一次垃圾桶），选择一个数字填入链接，多余的数字丢入垃圾桶。如果这个时候垃圾桶已满，简单的丢弃多余数字。如果垃圾桶满了，那么你在组装的过程中只能填写你掷出的数字。。

持续掷骰并将掷出的数字写入空格，当所有空格写满后，用上行数字减去下行数字，将结果填入下方圆圈内。

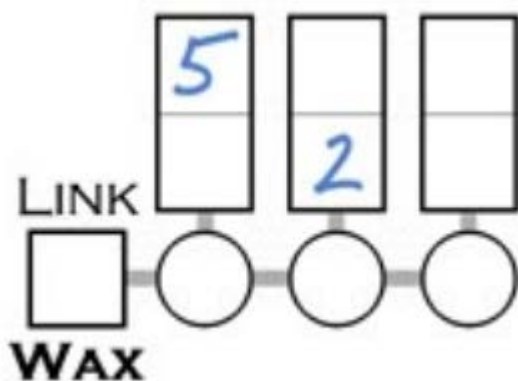
如果得到了一个负数的结果，这个零件就爆炸了，并给你带来一点伤害，从背包里面再拿一个出来用，然后不管实际结果是多少，都在结果圈里面写一个 2，如果你无法再取出一个零件，那么你需要重新探索，直到找到需要的零件。如果你去重新探索，那么擦除你刚刚写下的一切数据，但已丢入垃圾桶的数据保持不变。

完成链接之后，将结果全圈里面的数字加总起来写到链接格子那里（Link Box）。这个数字越小，表示你的部件组装的越好，之后成功启动乌邦国引擎的可能性也越高。

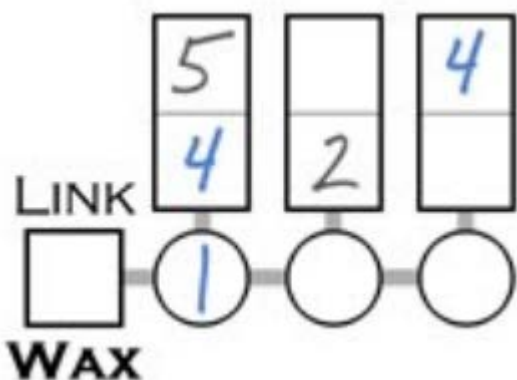
在尝试链接过程中，你可能被炸晕或者被炸死，但是你可以在每次掷骰前暂停链接去做别的事或者休息，进行到一半的工作会保留原样。

举个栗子：

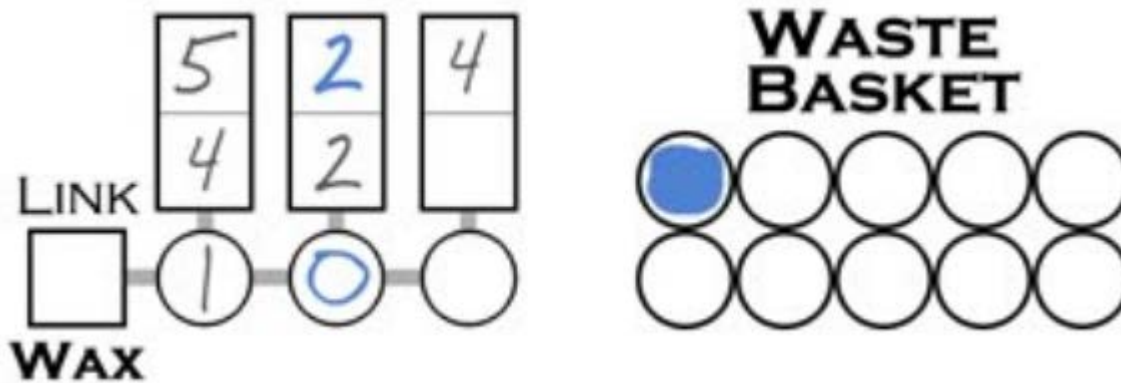
第一次投掷得到了 5 和 2，填进去。



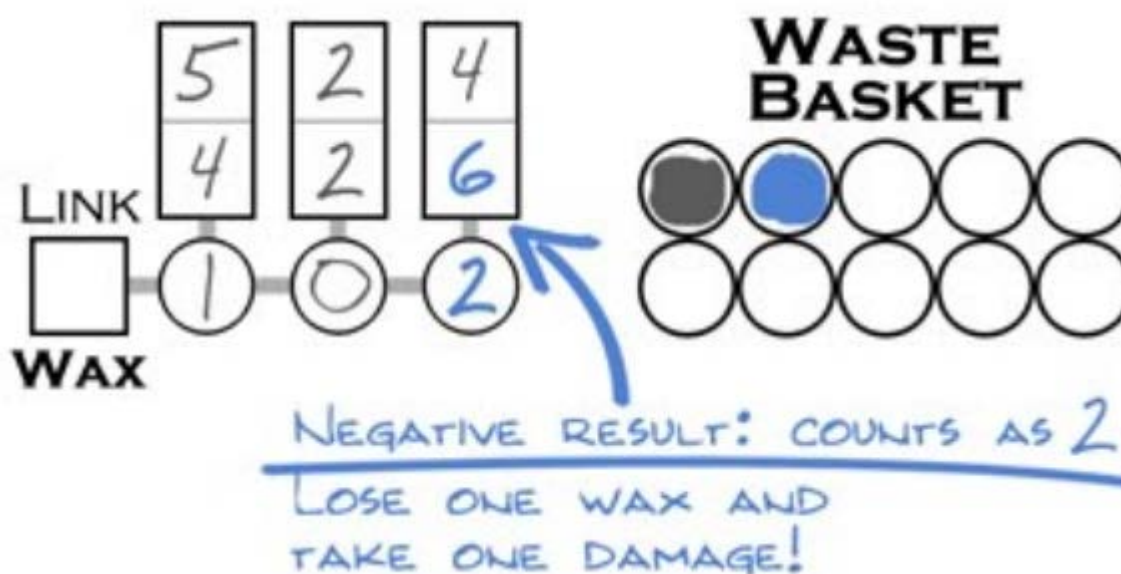
第二次投掷，得到了两个 4，填进去。



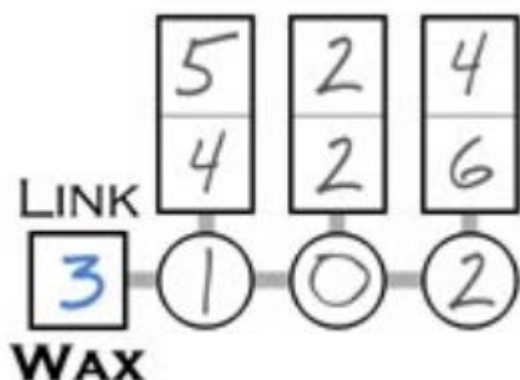
第三次投掷，得到 6 和 2，填一个 2，丢掉一个 6。



第四次投掷，得到 6 和 1，更加烂。如果填 1 进去，就会得到 3 的差值；如果填 6，那么这东西就炸了，但是得到 2 的差值。为了最后的启动（还有五个地方需要链接，所以也不能两个数字都丢掉），现在决定把 1 丢掉，填 6 进去。然后这东西炸了，受到 1 点伤害，从包里拿出最后一个 wax，在结果圈里面写一个 2。



最后，你的链接格子里面的结果得到了一个总数 3。当你把其他的五个链接都完成后，这个格子里面数字的加总就是启动“Utopia Engine”的最终难度。



最终的启动：

一旦完成了所有零件的六个链接，你要开始启动它了。

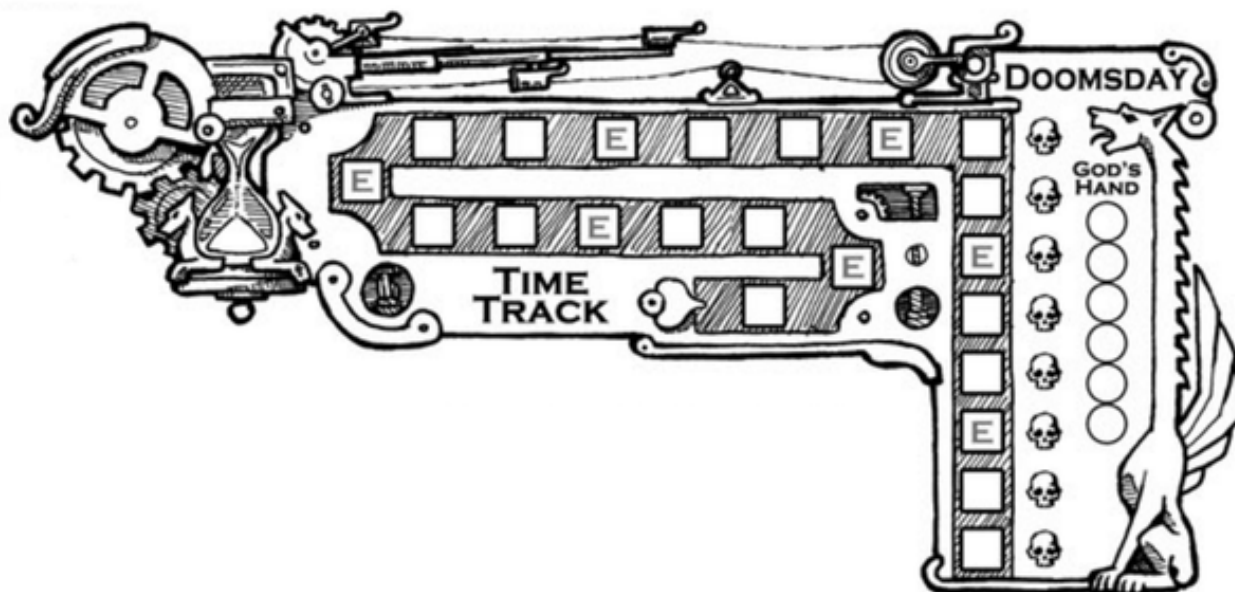
所有链接 Link Box 里面的数字加总起来就是最终启动的难度。

如果距离末日的到来还有些日子，你可以先休息，一旦开始启动“Utopia Engine”，直到它启动它或者你挂掉之前都无法停止。

当你决定要开始启动时，你可以把剩下的生命值扣至零，以此抵消相同数量的难度等级。但这次，你不会因此而昏迷。

拿起骰子投出去，得到的点数加总起来要是不小于抵消后的难度等级，就算成功启动；反之则失败，立刻受到一点伤害，失去一天时间，如果你还活着，那就继续尝试启动。
成功启动了“*Utopia Engine*”，游戏就结束了，看最后游戏结束时的计分规则（但是实际上能够成功启动“*Utopia Engine*”已经是奇迹了，还记个毛分）。

世界末日与倒计时表：



世界末日会随着游戏的进行不断靠近。每划掉一天时间就在倒计时表上涂黑一个格子，遇到带“E”的格子就表示遇到了一个事件（event，见事件）。

表上的骷髅就代表着世界末日，正常情况下当你划掉边上有骷髅的格子时，游戏就结束了。但你可以使用上帝之手（God's Hand，见后文）来划掉一个骷髅头。一旦你将最后一个骷髅划掉后，世界末日会在你涂黑最后一格时间表后来到。（其实最后一个骷髅没有意义，划掉不划掉是一样的，作者也承认这算是个 bug）

上帝之手：

每三点能量消除一个骷髅。最多储存六点能量，如果一次获得能量超上限了，那么丢弃多出的能量（正常游戏的话，仅出现在已有两点能量，又得到完美零解的情况下）

昏迷与死亡：

生命值掉到零（总共受到六点伤害）进入昏迷状态。急救装置会稳定你的伤势并将你传送回工作室，强制你花费六天的时间将生命值恢复至六。

生命值掉到零以下（受到超过六点伤害）就会立刻死亡。只有三种情况会引发死亡：战斗时只有一点 hp 直接受到 2 点伤害；尝试连接零件时只有 1 点 hp 出现两个负值；最终的启动失败。

最终计分：

计分没啥意义，反正我从来没有撑到能够启动机器的时候，而且就算撑到能够启动机器了，还不一定成功，而且就算成功了，你也没有心情再去计分了，那已经是奇迹了。但还是给一个计分表吧。

SCORING CHART

WHEN THE GAME ENDS CHECK YOUR PROGRESS
AGAINST THE TABLE BELOW TO TALLY YOUR SCORE.

| | |
|---|----|
| EACH CONSTRUCT FOUND | 10 |
| UNMODIFIED PERFECT ZERO SEARCH | 20 |
| EACH LEGENDARY TREASURE FOUND | 10 |
| EACH CONSTRUCT ACTIVATED | 5 |
| EACH CONNECTION COMPLETED | 5 |
| EACH CHARGED TOOL BELT ARTIFACT | 10 |
| EACH HIT POINT REMAINING | 1 |
| UTOPIA ENGINE ACTIVATED | 50 |
| EACH DAY LEFT AFTER ACTIVATING THE UTOPIA ENGINE | 5 |

FINAL SCORE

事件:

倒计时表每遇到一个“E”就表示遇到了一个事件。一共有四种事件，两个带有积极效果，另外两个是消极效果。

为每个事件投掷一颗骰子，将结果写在事件前方的格子里，以表示该事件正在影响哪个区域。有可能出现一个区域受到两个或更多事件的影响，所以在出发探索前，应该选择受到积极影响的区域。

EVENT CYCLES

ROLL ONCE PER EVENT EACH EVENT DAY.
RECORD THE LOCATION OF EACH EVENT BELOW.

☐

ACTIVE MONSTERS
+2 LEVELS TO ALL
ENCOUNTERS

☐

FLEETING VISIONS
ADD 1 ENERGY POINT WHEN
ACTIVATING THIS CONSTRUCT

☐

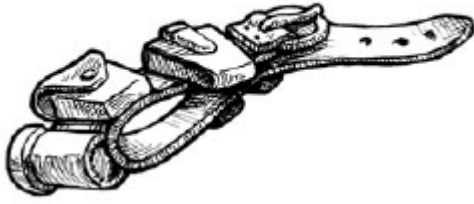
GOOD FORTUNE
UP TO -10 ON ALL
SEARCH RESULTS

☐

FOUL WEATHER
LOSE ONE ADDITIONAL DAY
EACH TIME A DAY IS LOST

- 活跃的怪物 (Active Monster) ——此区域的遭遇战 +2 怪物等级 (最高为 5)
- 转瞬即逝的幻象 (Fleeting Visions) ——激活本区域的零件时 -1 能量需求 (由 4 变为 3)
- 好运气 (Good Fortune) ——本区域的探索结果拥有最多-10 的修正 (获得完美零解的利器)
- 恶劣天气 (Foul Weather) ——本区域时表上的-1，会造成倒计时表上两天的延误 (即使两天中有事件使得 Foul weather 离开了本区域)

你的工具：



在游戏开始时，你拥有三个非常强力的工具，每个工具都仅能使用一次，当你使用了某个工具，在相应的格子内做个记号。

- 探索手杖 (Dowsing Rod) ——探索结果 -100 (最多)，但是用探索手杖后结果不能低于 1 (探索手杖不能获得完美零解，如果探索手杖和水晶球，密闭镜，好运气事件同时生效，结果依然不能低于 1 ，可理解成一旦用了探索手杖，就无法获得完美零解)
- 麻痹权杖 (Paralysis Wand) ——将一次战斗中的两颗战斗骰结果各 $+2$ ，你可以在战斗中任何时间使用麻痹权杖，哪怕是已经掷出结果后。
- 专注眼镜 (Focus Charm) ——某次激活零件时 $+2$ 能量，此效果在此次激活过程中全程有效，超出部分能量正常送到上帝之手

神之部件：

- 水晶电池 (Crystal Battery, 即时) ——使用背包中任意三个零件恢复某个已经使用过的工具，整轮游戏只能使用一次
- 虚空之门 (Void Gate, 持续) ——激活虚空之门以后，虚弱恢复时间缩短至四天，恢复的体力仍为六点
- 黄金罗盘 (Golden Chassis, 持续) ——当黄金罗盘激活后，与灵能生物战斗时，每个骰子都获得 $+1$ 的修正，灵能生物在生物表上有额外的 (s) 标注。
- 水晶球 (Scrying Lens, 持续) ——激活水晶球后，在 Glassrock Canyon 与 Root Strangled Marshes 探索结果 -10 (最多)，可与好天气叠加
- 密闭镜 (Hermetic mirror, 持续) ——激活密闭镜后，在 Helabeart Peak 与 The Fiery Maw 探索结果 -10 (最多)，可与好天气叠加
- 平衡印章 (Seal of Balance, 即时) ——将你停留区域的所有事件一直取消，直到你离开，整轮游戏只可以使用一次

传奇物品：

击败 5 级怪物可能掉落传奇物品 (代替掉落普通零件)，但是无论击败多少次都只会掉落 1 个。

- 冰盘 (Ice Plate) ——将怪物的攻击骰阈 -1 ，如 $1-3$ 变成 $1-2$ ，攻击阈值至少是 1
- 伊欧斯的手镯 (Bracelet of Ios) ——每激活一个**神之部件**就在上帝之手上加一点能量
- 月光蕾丝 (Shimmering Moonlace) ——你可以无视任何遭遇战
- 亚龙之鳞 (Scale of Infinity Wurm) ——每划掉一天恢复一点生命值
- 熔岩碎片 (The Molten Shard) ——你的命中阈值 $+1$ ，比如 $5-6$ 变成 $4-6$
- 远古记忆 (The Ancient Record) ——直接成功链接，在链接格 (Link Box) 内直接写 1 (可反复使用，作者也认为有点过强，下个版本很大可能要削弱，如果觉得过强导致游戏无乐趣，作者给出意见是变成直接写 2)

END

THANKS FOR PLAYING!

I hope you enjoy your time with Utopia Engine. I had a great time designing it. If you liked this game, be sure to keep your eyes peeled for more games in the Utopia Engine storyline. And as always, thanks for supporting indie game design.

—————> Nick Hayes, designer