

GUN TEMPLE



LUDUS MAGNUS
STUDIO

翻译：小棋

移民者



敌军





简介：

在正弦顷刻中，你作为一名地球化改造飞船的船员，你们原本的星球已经毫无生机，而你和你的同伴们则是人类最后的希望。在旅途中，你们将会遭遇各种外星生物，它们中的一些较为友善，甚至会加入你们的船队，成为你们其中的一员。而另一些则不然。



游戏目标：

在正弦顷刻中，你需要对抗来自外星世界的隐患，并且将目标地区改造成类似地球的居住形态。在基础版游戏中，你需要面对原始的外来物种，它们会阻止你将它们的狩猎区地球化。它们是天生的外星人，拥有独特的技术。

正弦顷刻可以支持 1-4 名玩家同时游戏。游戏的目标是完成一个战役的最终任务。首先你需要做的是阅读游戏剧本说明，根据其要求设置版图并且选择你的船员，在人工智能的引导下测试你的技能。

记住，正弦顷刻的主要目标还是让你享受这个游戏，所以你可以自由地设置（可选规则），来让游戏符合你的风格。



游戏规则：

本手册包含正弦顷刻的使用指南。

类似这样绿色底框的属于可选规则，你可以自由选择并使用它们。

类似这样黄色底框的属于规则提示，帮助你理解游戏的各个部分。

本手册的第二部分包括正弦顷刻的战役模式说明。在战役模式下你可以使用进阶规则来管理游戏，例如任务间的殖民阶段。

黄金法则：

如果卡牌上的规则和本规则中的某些部分冲突，以卡牌上的规则为优先。

移民者，敌军和角色：

本规则书中，殖民者或英雄是指玩家控制的角色。敌军是指殖民者的敌对方，而角色是指整个游戏中所有的模型。



英雄板块：

所有殖民者的信息都显示在英雄板块，技能板块以及装备卡上。每个英雄都具有五个属性（速度、体质、精度、意识和创伤）并被赋予了初始值，这些属性与他们的技能和装备一起定义了战场上的角色。



A - 类型。类型定义了角色的策略。每种类型都具有一套技能。你可以结合技能来选择最适合你的英雄。

B - 速度 (Ra)。速度决定了行动顺序以及英雄的行动点数 (AP)

C - 精度 (Pr)。表示远程武器和投掷物品的能力。以及英雄执行上述行动时投掷的骰子数量。

D- 体质 (Ph)。表示使用近战武器和防御的能力。以及英雄执行上述行动时投掷的骰子数量

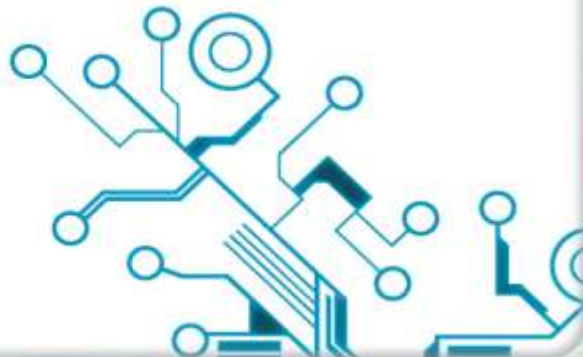
E - 意识 (Mi)。表示移民者的智力和知识，并用于通过精神方面的检测。同时也用于抵御和使用精神力量。

F - 创伤 (Wo)。表示英雄的应变能力。当受到等同于创伤值的伤害时就会爆发。

G - 技能槽。这里用于放置技能指示物。

H - 特殊技能。每个英雄都拥有他们的个人技能，这些技能永远有效且不会丢失。

I - 体型。表示英雄的体型。正弦顷刻中有小型，中型和大型三种。特定体型在特殊的状况中会得到相应的奖励或惩罚。



敌军：



A—名称，表示敌军的类型。有些卡牌是单独的敌军而有些是一组敌军，成组的敌军会同时启动。名称下方显示的是敌军的特征。图标表示敌军的等级（部队、精英、首领和怪物，见下表图示）

B-速度（Ra）。速度决定了敌军的行动顺序以及行动点数（AP）

C—控制范围（AC）。敌军会对这个区域触发警戒。

D—物理防御（PD）。表示敌军的防御值。对敌军造成的物理或远距离伤害都要减去这个值。

E—精神防御（md），表示敌军的精神防御能力。用于抵抗精神攻击。

F- 创伤（Wo）。当受到等同于创伤值的伤害时敌军就会死亡。

G - 这个颜色表示敌军的所属群体。红色表示一组敌军

H—被动技能。在行动中，每种被动技能都对应一套特定的规则。

I—特殊技。特殊技能在游戏中均有列出，某些是对英雄的响应技能，某些是敌军的攻击技能，根据对应的状况发动（比如距离或是伤害类型）



特种部队



特种精英



特种怪物



特种首领



普通部队



普通精英



普通怪物



普通首领

装备：

正弦顷刻中的所有装备都用于强化英雄，每张装备卡都有不同的组成部分，下面分别描述



A - 名称。名称的下方会标有关键字，这些可以在特殊情况下与其他一些装备和技能产生相互影响。

B - 每位英雄只能装备一把武器，一种护甲以及一件饰品。如果获得了多个，则需要选择并丢弃一个。

C - 装备的图片。

D - 装备的效果。

E - 某些装备拥有一个窗口以显示哪种能量可以使用。

F - 所有的装备都可以升级到最高 3 级，当升级的时候，用新卡替换旧卡。每种装备的初始等级为 1 级。

G - 表示武器的特性，例如射程，速度或攻击奖励。某些武器还具有“锁链”符号，这表示可以进行连锁攻击。

H - 表示哪些角色可以使用这个装备，有些是特定的英雄有些是特定的类型，其他的则是通用装备。

I - 用于能量的特殊效果。

K - 表示装备升级所需要的元素。



装备升级：

每种装备都有 3 张卡，从 1 级到 3 级，只要满足对应的条件就可以升级。升级时用新卡替换掉旧卡。你不能跳过第 2 级而从 1 级直接升到 3 级

事件卡：

事件卡在任务开始时抽取，并且在整个任务中有效。



A - 事件标题

B - 事件效果。某些效果在任务开始时生效，而某些效果在整个任务中都会产生持续影响。

任务卡：

在正弦顷刻中，每张任务卡表示一个任务。任务卡包含了设置游戏的方式以及探索任务的信息。



A - 任务标题，规则以及附加信息。

B - 任务的开始和结束日期，动力设置，以及移民者和敌军标志物的初始设置。

C - 战场的设置方式。

D - 游戏版图上的地形。某些是特定的，某些可以随机设置。

E - 敌军的名称及特性

地形卡：

这些卡牌上显示了不同的地形，在需要的时候，会根据任务卡上的指示来进行选择。



- A - 一些地形具有 3D 符号，表示需要组装并设置在游戏版图上，符号还表示占用的面积。
- B - 地形名称
- C - 图片
- D - 地形定位
- E - 特殊规则

资源卡：

这些卡牌表示在任务过程中可能收集到的能量、物品或药包。某些资源卡也可能表示陷阱。当从资源牌堆抽取资源卡时，卡牌上的效果立刻生效。



- A - 资源名称
- B - 资源图示
- C - 资源特征

某些资源卡也可能表示陷阱。当从资源牌堆抽取到资源卡时，陷阱上描述的效果立刻生效。



- A - 陷阱名称
- B - 陷阱效果

技能板块：

技能板块让玩家管理英雄的技能，是双面的，其中一面是所有技能的描述，而另一面是技能树。

技能树：

A – 技能类型

B – 技能图标，当被选择时，将对应的指示物放入英雄板块

C – 每类技能都有两个专业，其本身对技能没有影响，只是表示技能的所属

D – 进阶技能。不可以直接学习，要解锁进阶技能，英雄必须先学习它的下级技能。

E – 技能连接有 2 种：

实线表示技能的进化，需要用新技能替代旧技能

虚线表示技能的派生，不需要替换，只是添加新的技能

F – 可以立刻学习的基础技能。

**技能列表：**

A – 技能图标

B – 技能规则。包括这个技能的类型：基础、进化或是派生。



骰子：

在正弦顷刻中，所有的行动都用白色的行动骰子来执行。
行动骰子用于所有的特殊判定，骰子的每一面都有一组符号组合，根据对应的行动来判定是否成功。

例子：小朱试图去攻击一个守卫，他的英雄体质（Ph）为3，武器有2的加成，所以他总共可以投5个骰子。
每个显示了相应近战图标（👊）的骰子都可以造成1点伤害

- 👉 - 推动：这个图标主要影响战场上的移动。
- ⚙️ - 互动：这个图标主要影响战场上物体之间的互动。
- 💧 - 血液：这个图标表示愈合效果或是一定的状态
- 🛡️ - 防御：这个图标表示防御攻击的效果。
- 💣 - 爆炸：这个图标表示额外的武器或攻击效果。
- 🔫 - 远程：这个图标表示远程武器造成伤害。
- 👊 - 近战：这个图标表示近战武器造成伤害。
- 🧠 - 意识：这个图标表示灵能。

当装备或者技能被使用时，检查对应的符号，并判断骰子上符号造成的影响，无论是正面的或是负面的。



探险任务准备：

- 1 - 洗匀任务卡并且抽取一张，依照卡上所述建立战场。
- 2 - 配置战场的地形，如果包含随机地形，混洗地形卡（任务已经指定的地形卡除外）并且抽取对应数量的卡牌，根据规则来配置地形。
- 3 - 配置动力，定位指针（分钟），时刻（小时）以及所有任务卡上描述的激活指示物。
- 4 - 抽取事件卡并执行效果，如果是持续效果，将事件卡放置在游戏版图旁作为提示。
- 5 - 选择四个英雄，拿取对应的英雄板块，技能板块，装备卡，技能指示物。
- 6 - 每位英雄选择他们的 5 个初始技能，将对应的指示物放置在英雄板块上。
- 7 - 整理所有的指示物，骰子及资源卡，将它们放在容易拿取到的地方。
- 8 - 阅读任务的规则文字，了解敌人的行动方式，尤其需要注意事件发生的时间。



内容

- A - 英雄板块
- B - 能力板块
- C - 装备卡
- D - 指示物（能力，伤害，影响）
- E - 敌军卡
- F - 事件卡
- G - 地形卡
- H - 资源卡

- I - 任务卡
- L - 动力
- M - 骰子
- N - 英雄模型
- O - 敌军模型
- P - 3D 地形元素
- Q - 2D 地形元素

游戏流程：

动量

动量是正弦顷刻游戏中的基本元素之一。玩家需要以此来决定战场上角色的行动顺序，来确定一个任务的开始和结束，以及一个事件的触发事件。

动量由四个元素构成：刻度盘（A），指针（B），符号（C）和时刻（D）。动量的工作原理类似于时钟，玩家需要学习其运行方式并以此来获得胜利。

任务中的所有角色指示物都会放在动量盘上，以表示他们的执行时间。当指针到达一个被指示物占据的位置时会停下来，然后这个区域被激活，在激活区域的所有角色指示物都会触发响应。如果指针移动到一个空区域则继续移动，以此类推，直到任务结束。

- 当一个角色执行行动时，根据角色的行动点数（AP），将其对应的指示物在动量盘上移动对应的区域数。如果敌军是成组的，在这组的所有敌军行动后移动指示物。
- 当目前激活区域为空时，移动指针到下一个区域。
- 每当指针移动到 12 时，将时刻向前推动一格。
- 注意事件卡的激活时间。



例子：使用医疗花费 2AP 并且向前移动 2 步，于是指针向前移动直到下一个被占据的区域

可以选择一位玩家，在整局游戏中专门控制动量



符号：

在动量盘的某些区域中，有 3 种不同颜色的符号。这些符号是用来激活拥有特殊能力的英雄或者敌军。当一个敌军或者移民者在一个显示了对应符号的区域中被激活时，他们可以激活自己的特殊能力。在某些情况下，一些能力可能要花费额外的行动点数（AP）。

任务有一个开始时间和结束时间。因此，如果任务上的开始时间为“2.6”，那么就将时刻设置在 2 并且把指针设置在 6（如同模拟时钟的 2:30 一样）。同样的显示方式也适用于事件以及任务的结束时间。



行动点数（AP）：

时间是正弦顷刻的基本概念，如同在现实中一样，角色需要花费时间去执行行动，所以所有的行动都有时间成本，这个成本被称为行动点（AP）。速度（Ra）特性决定了每次激活行动时所能花费的行动点数。

例子：Achab 上尉具有 5 点速度，因此，他可以在被激活时最多花费 5 个行动点。

激活：

在正弦顷刻中，角色并不是按照严格的序列激活，而是根据动态的顺序。一个在当前激活区域中拥有指示物的角色必须被激活，如果在区域中有多个指示物，激活的顺序由速度决定，从高到低。如果速度相同，敌军总是优先被激活。而速度相同的英雄的激活顺序由玩家自己决定。

激活顺序：

在某些情况下，如果多个敌军在同一区域中并且具有相同的速度，玩家可以自己决定激活顺序。

当一个敌军被激活时，该组中的所有敌军都要做出响应。



例子：

如图，这个区域中有不同的图标。速度 5 的医生，速度 5 的猎人以及速度 4 的女巫。因为敌军优先级高，所以猎人先行动，然后是医生，最后是女巫。

当一个角色被激活时，他们的行动点数和速度一致，每个行动都要花费行动点数，在动量盘上顺时针移动指示物。移动之后，角色开始执行行动。如果还有剩余的行动点数，角色还可以继续行动，前提是不超过总的行动点数。直到行动点数被用完或者角色自行停止行动。

为了简化游戏流程，建议按照下面的流程图执行：

- 1 - 英雄获得对应指示物的技能或装备。
- 2 - 声明需要执行的行动。
- 3 - 移动角色指示物，花费相应的行动点数。
- 4 - 执行声明的行动。

是否还有剩余的行动点数？

是：返回到步骤 2 或者声明结束

否：结束行动阶段。



行动点数（AP）将在每一次新的激活时重新分配，上次没有使用完的行动点数不会保留。



时间片：

当一个英雄被激活时，他们会因为花费行动点数而移动到敌军指示物所在的区域。这种情况无论对于任何类型的行动都会发生。如果在英雄的激活行动结束时，他没有到达一个至少有一个敌军指示物的区域，那英雄必须花费剩余的行动点数去到达那个区域。如果英雄没有足够的行动点数到达那个区域，那也必须尽可能地耗用剩余的行动点数。

例子：哈布在区域 5 并且宣布移动 3 步，因此他花费 3AP，之后他的指示物到达区域 8，此时他执行等待动作（见 16 页）。而此时最近的敌人在区域 10，所以哈布必须再花费 2 AP 移动到区域 10。如果最近的敌人在区域 12，那么哈布最多移动到区域 11，因为不能超过英雄的行动点数。

敌军激活：

同一名称的敌军成为一组，因此他们的行动指示物只有一个，同组的敌军行动共享总的 AP，他们的行动必须不超过总的 AP 值。

敌军激活分为 4 个阶段：

1. 指示物阶段 - 发动此角色拥有的所有指示物的能力，之后丢弃这些指示物。有些持续性能力的指示物会有特殊说明，所有的效果都同时发动。如果是英雄的指示物，也得到相应的装备和能力。
2. 搜索目标 - 一些任务卡会给敌军分配目标，如果敌军没有预定的目标，那他们的任务永远是攻击移民者。
3. 行动阶段 - 一次激活一个敌军，直到他们的 AP 用尽。当所有敌军都完成了激活后，将敌军指示物移动等同于敌军速度的步数，不需要考虑敌军具体花费了多少 AP。

警戒：

当英雄行动时，他可能会超过一个包含敌军指示物的区域。如果发生这样的情况，检查区域中是否有敌军，如果有敌军满足条件，那么敌军将在英雄行动之前立刻被激活（警戒）。

多个敌军因此被激活时，按照任意顺序激活他们，然后把一个行动指示物放置在对应的敌军模型旁，在下次这个敌军被激活时，丢弃这个指示物而不激活这个敌军。

注意：因此规则被激活的敌军不移动指示物。



行动：

在激活时，角色可以执行一系列的动作，只要他们的 AP 足够。角色可以多次执行相同或者不同的行动。

对于敌军和英雄来说，大部分的行动是共通的，所耗费的 AP 也相同。有些特殊的行动是专属的，这些行动一般来说是由技能或者装备所提供。

移动【1AP / 格】：

每个 AP 允许角色向任意方向移动 1 格。通常情况下只能水平或者垂直移动，除非有特殊能力或者装备。

英雄必须声明需要移动的格数，并且在动量盘上移动指示物后，在战场上移动。

当敌军移动时，他们总是沿着最短的路径移动。



攻击【xAP】：

角色使用一件武器进行攻击，根据武器的类型，会花费不同数量的 AP。

使用技能【xAP】：

英雄可以使用因之前战斗中的经验而获得的技能，每个技能有一个标记物，当被任务选定时必须加入技能板块中。技能表里显示了英雄的规则和需要支付的 AP。敌军也有技能，这些在敌军的卡牌上有描述。

使用装备【xAP】：

英雄可以使用装备，具体花费的 AP 在对应的卡牌上显示。

吸引敌军【1AP】：

角色可以花费 1AP 来吸引近战中的对手模型。英雄和敌军都可以执行这个行动。

脱离【1AP】：

一个英雄可以从近战中脱离，但在脱离时会被敌军攻击。

等待【xAP】：

角色可能会等待最佳的行动时机。角色可以保留 AP 直到用完全部。根据你想花费在等待行动上的 AP 数，将激活指示物在动量盘上移动相应的数量，不执行任何行动。当你执行等待时，必须考虑时间移动的规则。因此你必须花费一定数量的 AP 去移动到第一个敌军所在的格子里。

瞄准【1AP】：

每个定居者可以在攻击前花费 1AP 来进行瞄准。

如果英雄瞄准，那他们可以在下次攻击时保存一个骰子，这个骰子不会因任何重投或是技能、装备效果而改变。

定居者每轮瞄准时可以重新选择骰子，或者依旧选择之前保存的那个。

每个定居者每次被激活时只能瞄准一次。

扮演敌军行动：

正弦顷刻是一个完全合作类型的游戏，因此玩家也需要帮助敌军进行行动。游戏中敌军有很高的自主性，所以在大多数顷刻下，玩家只需要遵循 AI 的操作规范来激活敌军。然而，在不同的游戏中，玩家可能需要替敌军做出决定。在这种情况下，遵循下述的规则：

- 1. 人工智能 – 敌军的任务目标优先于一切。因此，当你需要控制敌军行动时，总是让他们以能完成任务的方式进行行动
- 2. 残酷 – 敌军永远以利于自己和不利于玩家的方式进行行动。

在面对规则没有描述到的状况时，使用这个规则

威胁值 [TV]

英雄和一些其他元素拥有威胁值（TV）。威胁值表示被敌军视为目标的程度，威胁值越高，就越会被优先视为目标。在游戏中用威胁值来判断敌军会做什么样的行动。

威胁值可能是固定的也可能是变化的，在任务卡上会有固定的值，而英雄的威胁值是可变的，见下文“威胁”。

任务中可能会有特殊的规则来影响英雄的威胁值。

威胁

游戏开始时，每个英雄都有一定的威胁。当英雄行动时，转动威胁盘来改变英雄的威胁值。

影响威胁值的行动如下：

对敌军造成伤害：+1 TV

杀死敌军：+1 TV

治愈英雄：+1 TV

英雄无法动作：-2 TV

其他行动（根据任务描述）或技能也可能会影响威胁值



人工智能

在正弦顷刻中，敌军通过人工智能系统进行管理，这也决定了敌军的激活行动。

在每个任务中，敌军都会优先执行他们的目标，直到英雄的威胁值超过了任务目标的威胁值。在游戏中需要一直比较任务的威胁值和英雄的威胁值，以判断敌军会以哪一方为目标。

每个敌军还有一个“控制区域”，这也用于判断英雄是否会成为敌军的目标。

在验证阶段，如果在敌军的控制区域中，英雄的威胁值低于任务的威胁值，那么敌军会忽略英雄而着重于完成任务。但如果威胁值相等或者英雄的更高，那敌人会把英雄当做一种更高的威胁，从而暂时放弃原有的使命而选择消灭英雄。

如果有不止一个英雄，按照下述顺序来确定敌军的目标。



1. 英雄或任务的 TV 值，如果一样高，任务永远优先。
2. 距离最近的英雄
3. 随机
4. 如果敌军没有任务或者区域内没有英雄，则什么也不做。

例子：

在上图中，如果敌军有足够的 AP，则他必须移动且进攻。人工智能会以 TV 值最高的英雄为目标，虽然威胁值 3 的英雄距离更近，但是敌军会攻击 TV 值为 8 的英雄。

战斗

在正弦顷刻中，有诸如近战武器，枪械或是精神力这样的攻击方式，每种攻击都有他们的特征。

一次攻击一般需要消耗 3AP，但不同的武器和技能的消耗不同，这些会在卡牌上具体描述。

当遭遇敌人时，英雄只能选择攻击或者防御。

攻击

在正弦顷刻中，攻击需按照武器的攻击奖励（ATB）来投掷对应数量的骰子，根据结果来判断造成多少伤害。

某些图标可能会触发次要效果。





例子：小朱使用能量武器攻击。这是 ATB 为 2 的近战攻击，且英雄具有 3 点体质，所以总共投掷 5 个骰子。



例子：小朱投出的结果是：2 近战，1 防御，2 意识。2 意识触发了武器的次要效果，将物理攻击变为精神攻击。小朱可以以此来打击敌军的防守策略。

防御

每个敌军都有自己的攻击特性标记，移民者投掷若干等同于相应特性的骰子，再加上所有技能和装备上的附加值。

对每一个等同于敌军特性的骰子，英雄抵消 1 点伤害。

每个没有被抵消的特性标记，英雄承受 1 点伤害。

每个伤害骰子可能会触发敌军的次要效果。

每次攻击都要分别投掷防御，多余的防御无法储存到下次。

敌军可能会进行两种攻击：物理攻击和能量攻击。

对于远程或近战攻击，英雄可以使用体质防御。如果是意识攻击，英雄需要使用意识防御。一些装备可能提供额外的防御。

例子：哈布的盔甲提供+2 体质来防御物理攻击。但这个盔甲无法防御意识攻击。

例子：女巫攻击哈布，哈布必须投出至少 2 个意识来防御。玩家投出了 1 意识，1 血液，1 爆炸，这只能防御 1 点伤害，并且女巫的次要效果将会触发。

Image 1

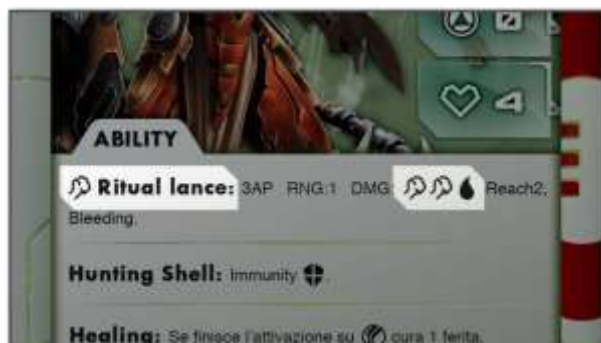
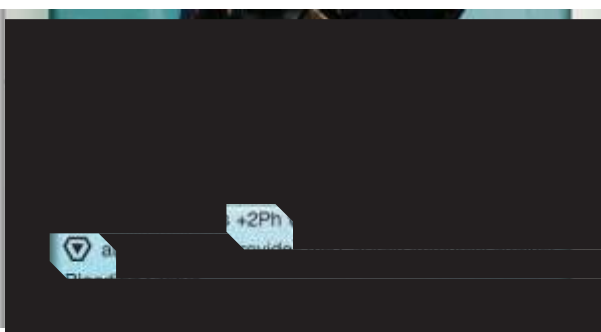


Image 2



伤害

当英雄受到等同于创伤值的标记时，他们被击倒，并将模型在版图上放倒。每当被击倒的英雄被激活时，抽取一张重伤卡。

被击倒的英雄不会成为敌军的目标，将他们的威胁值变为 2。当敌军受到等同于创伤值的标记时，将它们从战场上移除。

只有通过一些技能或装备的辅助效果才能将被移除出战场的敌军移出游戏。

被移除战场的敌军会在地下留下一个战利品标记。

有效目标

当距离和视线这两个条件被满足时，目标才被视为有效。距离是指两个模型之间的格数，所有的武器都有一个范围（RNG）值，用于判定是否在射程之内。

距离只计算水平或垂直方向。

从当前活动角色所在格的中心，向目标所在格中心拉一条直线，如果中间没有被任何障碍所阻挡（检查特殊地形），那么攻击者就可以攻击目标。



非法区域

游戏版图以外都视作非法区域，如果视线超出了游戏版图，则视为无效。

此外，模型不能被移出游戏版图，除非它们被某种特殊效果消灭。

风景元素

在正弦顷刻中有以下几种风景元素：

遮光罩

遮光罩可以被撞倒，并能保护在其内部的目标。要打破遮光罩，需要对其造成等同于其卡牌上所述创伤值的伤害。如果定居者攻击遮光罩后的敌军，掷投-1，如果敌军攻击遮光罩后的定居者，定居者可以重投一个防御骰。

强力罩

强力罩不可以被撞到，并能保护在其内部的目标。如果定居者攻击强力罩后的敌军，掷投-1，如果敌军攻击强力罩后的定居者，定居者可以重投一个防御骰。

轻型护盾

这是一个完全遮挡视线的护盾，在护盾内的模型不会受到攻击。要打破轻型护盾，需要对其造成等同于其卡牌上所述创伤值的伤害。

强力护盾

这是一个完全遮挡视线的护盾，在护盾内的模型不会受到攻击。强力护盾也不会被打破。

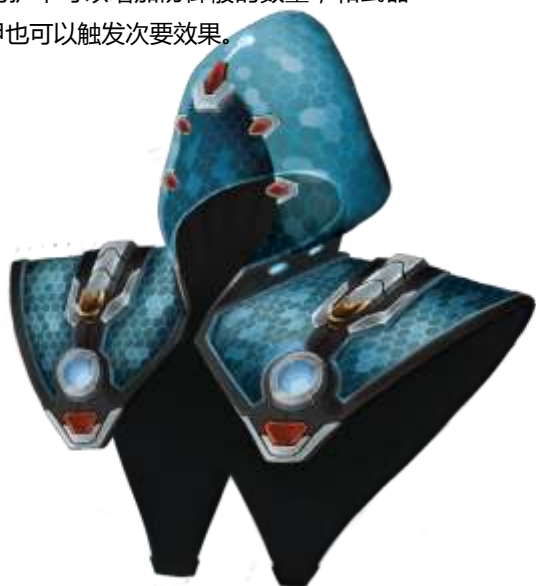


武器和铠甲

所有武器都有一张描述卡，卡上用图标形式列出了武器的伤害、攻击范围、需消耗的 AP 以及次要效果。一把武器可能有多个攻击方式，英雄需要在攻击前选择使用哪一个。

每种攻击方式都有一个能通过特殊图标激活的次要效果，当角色的行动指示物在动量盘上的某个特殊位置攻击时，这个效果就可以被触发。

移民者的护甲可以增加防御骰的数量，和武器一样，护甲也可以触发次要效果。



灵能

在正弦顷刻中，有些特殊的角色可以看到能量的流动，因此他们能够改变物质的状态。

灵能者总是被船员们所畏惧，因为他们会因收集了庞大的能量而陷入疯狂。

灵力

灵能者拥有强大的心灵力量。

灵力的规则和普通的技能稍有不同。

要激活灵力，角色必须获得等同于技能类型和数量的标记。

例子：当骰子投出之后，如果结果对应一致，那么灵力就可以发动。某些灵力有额外的图标还可以增强效果。

在技能描述中，你也会发现在释放灵能后，你会有额外的精神消耗。

遗忘点数表示你精神上的一种耗损。

如果在耗损后，灵能者的意识变为 0，玩家必须抽取一张“昏迷”卡。之后每个额外的消耗都要再抽一张。

灵能者并未真正失去意识，只是受了点轻微伤害而已。所以放置一些遗忘标志物来标记灵能者的状态。

这意味着，当灵能者使用灵力时，还是根据初始意识值来投掷骰子，再加上技能和装备的加成奖励。而不需要考虑遗忘标志物。

玩家可以通过“冥想”行动来移除遗忘标志物。每个用于冥想的行动点可以移除一个遗忘标志物。

物品和灵力

某些特殊的物品可以让灵能者加速思考和恢复。

玩家可以选择将遗忘标志物放置在这些物品或是英雄板块上。除非特殊说明，否则放置在这些特殊物品上的遗忘标志物不能被消除。

状态标志物

在正弦顷刻中，角色会存在不同的状态。许多东西会给英雄或敌人分配状态标志物，比如中毒或晕眩。某些会影响状态，比如重投或额外骰子的标志物。这些状态标记物如果和技能相关，则放置在英雄板块上，如果和装备相关，则放置在装备卡上。

除非特殊说明，每个模型只能有一种状态。如果一个模型丢失了状态标志物，那他们可以在任务中再次获得新的状态。

通常情况下，许多模型的状态会在模型被激活时消除，比如晕眩。还有一些需要通过骰子来决定状态是否终止，例如燃烧，或者状态在被技能消除前是否继续适用于这个模型，比如中毒。

在本手册的最后有详细的状态说明。



战役

当英雄到达了他们试图定居的星球之后，他们就需要建立大本营，开始探索和征服新的领土。

根据任务管理图，每个任务都可以解锁对应的链接任务。当任务完成时，相关的领土就被解锁了。

被解锁的领土会在阶段提供给玩家对应的资源。

当移民者解锁了一定数量的领土之后，他们可以进入故事任务，其中内容较为复杂，将在“设计书”中详细描述。





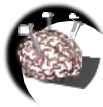
晕眩：如果一个敌军被晕眩，就会得到这个标志物。在下次被激活时，晕眩的敌军失去 2AP 并且丢弃晕眩标志物。一个晕眩的英雄要将自己的行动标志物在动量盘上向前移动两格。



阻碍：一个拥有阻碍标志物的模型在下次移动中必须花费 2AP 来移动一格，之后丢弃阻碍标志物。



中毒：一个拥有中毒标志物在下次移动中需要花费 2AP 才能移动一格，之后丢弃阻碍标志物。



脑伤：大脑损伤使得角色在第一个动作变为随机，然后丢弃这个标志物。将这个标志物放在角色旁以标记这个角色受到了这样的技能伤害。



灵魂破坏者：受此伤害的敌军的下一个行动由英雄控制，然后丢弃这个标志物。将这个标志物放在敌军旁以标记它受到了英雄的技能伤害。



感染：与此角色接触的角色都获得中毒标志物。将这个标志物放在敌军旁以标记它受到了英雄的技能伤害。感染标志物需要花费维持费用。



1AP：拥有此标志物的英雄在下次行动中获得 1AP，然后丢弃这个标志物



2AP：拥有此标志物的英雄在下次行动中获得 2AP，然后丢弃这个标志物。



活力：拥有此标志物的英雄在下次防御中获得 1Fi，然后丢弃这个标志物。



抵抗：拥有此标志物的英雄在下次防御中获得 2Fi，然后丢弃这个标志物。



力量：拥有此标志物的英雄在下次攻击中获得 2Fi，然后丢弃这个标志物。



能量盾：拥有此标志物的英雄在下次精神防御中获得 2Me，然后丢弃这个标志物。



减速：拥有此标志物的英雄在下次行动中每移动 1 格需要花费 2AP，然后丢弃这个标志物。



加速：拥有此标志物的英雄在下次行动中每移动 2 格需要花费 1AP，然后丢弃这个标志物。



钉子：拥有此标志物的模型在下次行动中不能移动，但是可以攻击和防御，然后丢弃这个标志物。



流血：拥有此标志物的模型在下次行动结束后获得 1Fe，然后丢弃这个标志物。



1 受伤：此标志物用于标记角色所受到的伤害。



3 受伤：此标志物用于标记角色所受到的伤害。



遗忘：此标志物用于标记一个角色失去的精神。



战利品：当敌军被杀死时，这个标志物会被放置在版图上，移动到这个位置的英雄可以获得它。花费 1AP 丢弃战利品以抽一张资源卡，

CREITS

A game by: Andrea Colletti

Development team: Andrea Colletti Luca Bernardini e Josè Alejandro Lupico Barca

Art director: Andrea Colletti

Illustration & Concept artist: Giovanni Pirrotta

Cover: Antonio De Luca

Graphic design: Josè Alejandro Lupico Barca

Lead 3D sculptor: Fernando Armentano VFX

artist: Paolo Scippo

Social media manager: Marco Presentino Administration -

Production - Fulfillment: Vincenzo Piscitelli Advertising:

Vincenzo Piscitelli

English translator: Luisa Marzullo



LUDUS MAGNUS

— U D I O —