

建议优先阅读



入门指南

3.0



探索者们,千万要小心.....

我失败了。我可以感觉到恐惧正蔓延到世界的每一个角落。数十年的神秘学研究和在世界各地的探险,让我明白我们都在被“集体无意识”左右着,然而就算我了解的再多,也无法使我接受那恐怖的现实——关于人类是多么的渺小和脆弱。

一开始出现的只是一些毫无关联的疯狂事件、谋杀案、献祭仪式,但随着时间的推移,我意识到在这些表象背后暗藏着名为“恐惧”的黑手,操纵着这一切,酝酿着阴谋。我们曾下定决心尝试与之对抗,但就事情的结果而言,我们做得还不够。我们没能及时阻止仪式,当晚的天空中划过了一颗诡异的蓝色流星。

自那次事件过后,人们的行为和思想都开始产生难以察觉的变化,催生他们最原始的恐惧和孤立心理。我突然意识到这背后的阴谋正威胁着我们的世界,为此我组织了这次探险,沿着流星坠落的轨迹,离开熟悉的家园,进入那片冰封废土。

《神械密境》是一款支持 1 到 4 人恐怖主题的合作冒险游戏。游戏中,玩家将扮演探险者前往调查一片深藏地底的远古密境。但切记活着比什么都重要。玩家将直面 H.P. 洛夫克拉夫特笔下与蒸气朋克风格融合的不可名状之物。在这款游戏中,探索者将会收集装备,与周遭环境互动并加以利用,与怪物战斗,沉浸于丰富的叙事要素中。

游戏的完整剧情由多个剧本组成,每个剧本彼此独立,包含若干章节。每一章节都有着自己的剧情和特点。游戏目标是在故事中不断推进,直到每个剧本的最后一幕——终局之战。

《神械密境》的设计宗旨是给玩家提供一场从未体验过的恐怖冒险,游戏的机制保证了策略和重复可玩度,而丰富的设定将游戏各个要素结合到一起。这款游戏不需要根据玩家人数进行特殊准备,难度会根据人数自动调整。随着剧情推进,玩家身上的装备也会逐步增强。但要当心!如果进展过慢,“恐惧”势力可能会占据上风,将探索者们完全吞噬。

本手册旨在让玩家更简单地理解游戏机制,引领玩家初识克苏鲁神话。
如果你之前有玩过《神械密境》的英文版,请合上这本手册,去阅读规则手册吧!

由Konstantinos Lekkas编写
Copyright 2021. Adreama Games, Inc. USA. All rights reserved.

www.machinaarcana.com

探索冰封废土

现在我们随时都会看见：我们害怕而不得不去的目的地。我跟船员们交谈后发现，似乎我们所有人眼前都时不时会闪过目的地的景象。它有时出现在我们的梦里，有时在我们思绪漫游、眺望远方时出现。我们最害怕的是，那景象中出现的山脉可能是确实存在的。因为我们看到的不只雨雪。在冰层底下，有什么东西在等待着我们；不管多理智的人，面对那个怪物都会陷入疯狂。

飞艇降到云层以下，呈现在我们面前的是我们早已熟知的景象。

“这一切背后定有阴谋”，我凝视着地表，自言自语道，“一定是的。”我攥紧拳头，仔细观察这令人不安而又熟悉的环境后，毅然开始计划。从几英里外就能看到，这座寒冷的巍峨山脉上留下的巨大裂痕。流星撞在山脉一侧，如今已形成一个巨大的黑色裂缝，露出漆黑的山脉内部。远远望去就像是一只全视之眼，正在寒风中发出可怕的低语。



当飞艇靠近，我们看到了撞击点底下大范围的雪崩迹象。雪崩使山脉异常黑暗的表面显露出来，我们赶紧用望远镜拉近观察。山脉外部的线条和磨痕无比奇诡，无法用任何地震理论来解释。它的底部还有一个不祥的豁口。在我们看来，这是通向诱人陷阱的大门，这里也是我们定下的着陆点和作战基地。

谢天谢地，我们没有细想，更没有把全部的迹象联想起来，只是继续前进，专注于手里的活计。或许这是应对压力的一种自我诱导式催眠；还是说，我们与黑暗之间的联系变得更加明显了？

大多数船员开始扎营时，几个探索者准备去那个阴暗入口附近侦查。前方的雪地里隐约埋着些什么，我让几个人帮忙挖开。

游戏流程

接下来，我们将作为一场双人游戏的观众，这场游戏会带我们了解《神械密境》的基本玩法和机制。

开始

在游戏开始时，玩家们选择一个想要体验的剧本，按照剧本要求将指定的卡牌分别混洗，组成物品牌堆、怪物牌堆、探索者和恐惧事件堆。选定的剧本包含一系列章节，而玩家们的目标是达成剧本的胜利条件和故事结局。一到四位玩家将各自控制一位探索者，在游戏板块上移动，与板块的行动格互动，同AI控制的怪物战斗。如果玩家完成了剧本中“终局之战”的目标，则游戏胜利；如果没能达成该目标或所有探索者的生命归零，游戏失败。

游戏准备

乔希和玛丽决定游玩“冰封骸物”这一剧本，该剧本带有图标❄️。他们进行该剧本的设置：将“终局之战”章节卡牌先放到一边，将其余章节卡牌按编号顺序叠好，正面朝下放在章节面板的下半部分卡牌槽中。章节牌堆顶上的卡牌是带有该剧本图标和标题的封面卡牌。

接着，他们拿取所有核心物品卡牌（不带特定章节的图标），然后将这些物品卡牌按照种类（武器🔪、服装👤、法器💎、消耗品🌸）和等级（1-3）分好。



被摧毁物品堆
(弃牌堆)



被摧毁探索者事件堆
(弃牌堆)

被摧毁恐惧事件堆
(弃牌堆)



边，额外预留出3个位置用来放置被摧毁的恐惧事件、探索者事件、物品卡牌（四种物品类型共用一个被摧毁物品堆）。

最后，将恐惧标志放在恐惧事件牌堆旁边备用。

然后把所有的1级物品按种类分别混洗，形成4个物品牌堆，放到章节面板旁边。

探索者事件和恐惧事件的牌堆都是由核心卡牌（无图标）和特定的剧本卡牌（带有剧本图标，例如本剧本的图标为❄️）组成的。将核心探索者事件卡牌和剧本❄️探索者事件卡牌彻底混洗。

同样将核心恐惧事件卡牌和剧本❄️恐惧事件卡牌混洗，然后把探索者事件和恐惧事件的牌堆都放到章节面板旁

基础图标



这是护甲属性，要使目标在一次物理攻击中受到1点伤害，就必须达到或超过这个数值。



这是意志属性，要使目标在一次魔法攻击中受到1点伤害，就必须达到或超过这个数值。

在结算所有攻击掷骰时，记住掷出的点数要大于等于目标值就好！



这是精华属性，用来支付特殊能力或者游戏中关键行动的费用。也可以花费若干点精华来使探索者的攻击掷骰结果提升等量的点数，亦或是牺牲1点精华来取代失去1点生命。



这是生命属性，用来记录单位在被摧毁之前能够承受多少点伤害。



这是耐力属性，探索者在探索阶段或怪物在怪物阶段用该属性支付大部分行动的费用。



接下来，他们每人选择一位探索者。乔希选择了汉克·霍登，玛丽选择了金·理查兹。然后他们拿取各自对应的立牌、玩家面板、探索者指示物（，）、3个木质标记（精华、生命、耐力），放到各自玩家面板对应的槽位。

按各自探索者卡牌所示，将生命和耐力设为卡牌所示数值，精华初始值设为0。

然后玩家将所有游戏标记放到方便大家拿取的位置，把所有怪物卡牌和立牌按等级分好，混洗所有1级怪物卡牌，形成怪物牌堆，再将所有1级怪物立牌插到黑色塑料底座上。放到章节面板旁边，留出怪物队列和一个弃牌堆的位置。

将第一张章节卡牌翻面放到章节面板上半部分卡牌槽中。根据下半部分卡牌槽中的当前章节牌（1：踏进口）所示数值在章节面板两侧的槽位放置降临概率标记和恐惧概率标记（左侧是降临概率，右侧是恐惧概率）。

被摧毁怪物堆
(弃牌堆)



怪物牌堆



怪物队列



然后，将怪物威胁值（章节面板顶部）设为最左一格，怪物等级（章节面板中间）设为“1”。

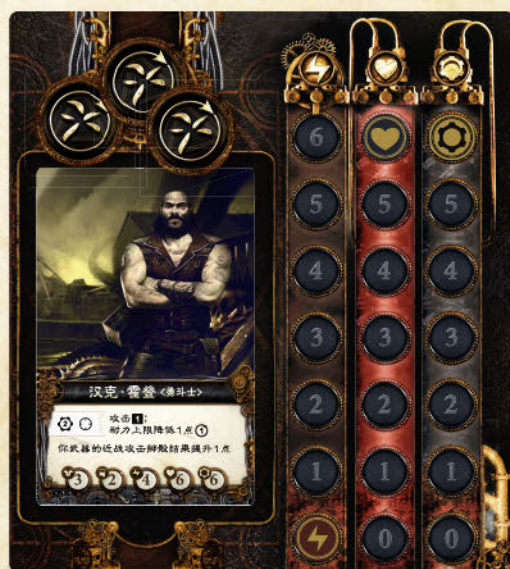
一些剧本包含专门为该剧本结局准备的“终局之战”地图板块，比如“冰封骇物”剧本里就有。将所有的“终局之战”板块拿到一旁（包括其他剧本的），再挑出“冰封骇物”专属的那一块，放在终局之战章节卡牌（将其他“终局之战”地图板块放回游戏盒内）。现在乔希和玛丽混洗剩余地图板块，并随机将其中一些翻面，摆成一堆。最后，他们抽出最底下的地图板块，放到桌面上。

初始的地图板块放好后，他们按照章节牌堆顶的第一张卡牌指示（1：踏进口），结算其“入场”能力（）：在地图板块的方位图标（）上放置入口标记。

将游戏骰子（10 面骰）放在方便大家拿取的位置。

将探索者放到入口标记上面或与之相邻的空格上，然后游戏开始。（提示：你可以将探索者放置与入口标记相邻的空格上，这样相当于金和汉克免费移动了一格！）

从第一个章节开始，玩家们就要着手解决每个章节的要求，进而推进剧情、完成章节，迎接最后的时刻。只有如此，探索者才能收集到足够的线索，明白如何打败潜伏于此的邪恶。



探索者背包

探索者背包



被摧毁怪物堆
(弃牌堆)



怪物队列



受伤/计数标记



高阶攻击骰子



低阶攻击骰子



游戏骰子



体整骰子



摧毁/点亮标记

被摧毁物品堆
(弃牌堆)



关闭的门立牌



被摧毁的门标记



入口/出口标记



恐惧指示物

第1轮

游戏阶段

游戏进行的轮数没有上限，每轮包含四个不同的阶段：

- ◆ **探索阶段**：玩家激活各自的探索者，使用其能力，与地图板块上的元素互动，直到所有探索者都耗尽耐力或选择跳过
- ◆ **降临阶段**：玩家通过掷骰，判断是否有新的怪物降临加入怪物队列
- ◆ **恐惧阶段**：玩家通过掷骰，判断是否出现新的恐惧事件
- ◆ **怪物阶段**：队列中的所有怪物按顺序激活。



探索阶段

游戏从探索阶段开始。两位玩家决定先由玛丽开始回合。玛丽移动自己的探索者金·理查兹 3 格，每移动 1 格就需花费 1 点耐力，玛丽将金停在与事件格（紫色圈出）相邻的格子上。

然后，玛丽决定激活这个相邻的事件格。她花费 3 点耐力作为激活费用，抽取探索者事件牌堆顶第一张卡牌，翻开并查看是否有“入场”能力（前面标有 D）需要结算。随后将这张事件卡牌放到被摧毁探索者事件堆顶，作为“当前探索者事件”（实际上，这就是 **引发探索者事件** 的效果）。激活一个事件格还会使探索者恢复 1 点精华，于是玛丽将自己玩家面板上的精华提升到 1。

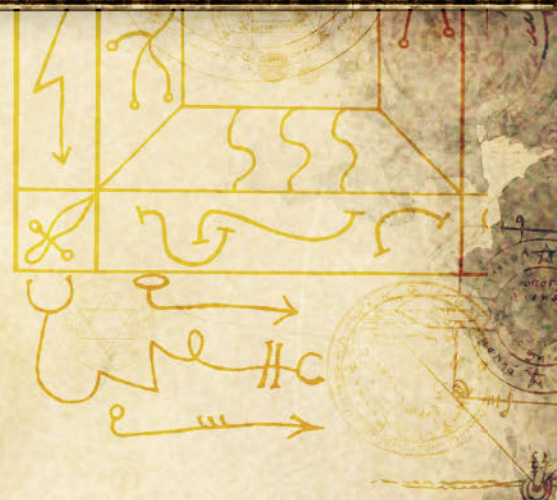
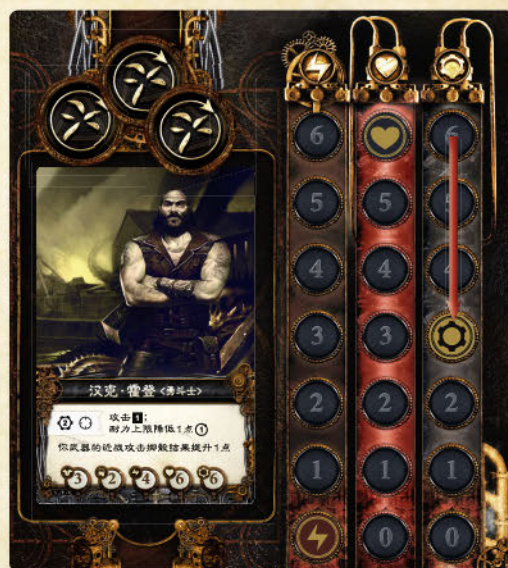
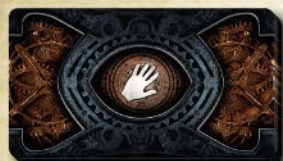
玛丽翻开的事件是“休憩时刻”：为探索者提供了一个被动态能力；从现在开始，所有事件格和宝箱格的激活费用少花费 1 点耐力。该能力会持续至下一张探索者事件卡牌被翻开前。玛丽在激活的事件格上放置一个摧毁标记，表示该格已被激活，不能再与其互动。

玛丽没有其他能力可用，也耗尽了耐力，于是她结束其回合，轮到乔希开始自己的回合。





乔希斜向移动自己的探索者汉克·霍登，和玛丽一样，每移动1格就需花费1点耐力。汉克移动3格后停在了与宝箱相邻的格子上。他决定激活宝箱，而得益于“当前探索者事件”的被动能力，他只花费2点耐力，而不是通常的3点。激活宝箱同样会恢复1点精华，乔希将此记录在自己的玩家面板上。然后，他结算获得物品效果：抽取任意物品牌堆顶总计两张卡牌（可以从同一牌堆抽取两张）。

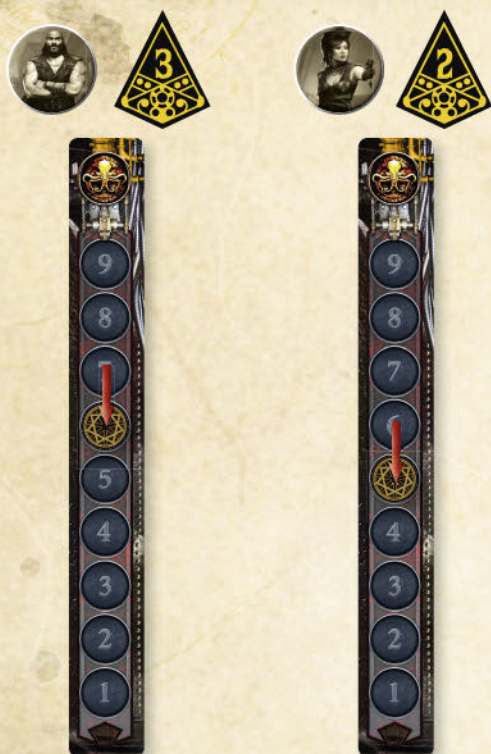


乔希想更好地武装自己以迎接未来的战斗，因此决定抽取武器牌堆顶的两张卡牌，抽到的是：重型标枪和锯齿爪子刀。他决定保留重型标枪。现在他该选择是将另一张卡牌放回武器牌堆顶，还是将它摧毁（弃掉），他选择将该卡牌弃至被摧毁的物品堆。

正常来说，他会将保留的新物品加入自己的背包，并竖直摆放以表示该物品未被装备（通常情况下，他需要花费3点耐力通过整理背包来装备该物品，以供之后使用）。但汉克的职业是勇士，可以选择立即装备刚获得的武器类物品，水平放在其角色面板旁边（探索者在获得物品时，每个职业都可以立即装备指定类型的物品，但若想升级和增强已装备物品仍需通过整理背包）。然后乔希在宝箱格上放置一个摧毁标记。

乔希还剩1点耐力，他的探索者又移动了一格。两位探索者现在都完成了自己的回合，探索阶段结束。

职业类型	可立即装备的物品类型
枪械手	服装
勇士	武器
密法师	法器
机械匠	任意物品类型



降临阶段

每位探索者都必须掷骰一次，判断是否有怪物降临。

乔希先行掷骰，使用 10 面的游戏骰子（数值 0 的一面表示 10），掷骰结果为 3，低于章节面板上的当前降临概率 7。他降低降临概率 1 点，现在降临概率为 6。然后玛丽的掷骰结果为 2，同样低于当前降临概率，所以降临概率随之降低至 5。探索者这次很幸运，没有任何怪物降临。

恐惧阶段

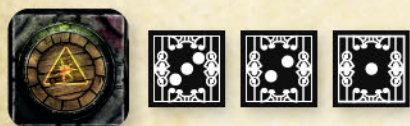
无论有多少位探索者，恐怖阶段只投掷一次游戏骰子，玩家们共同决定由玛丽来掷骰，结果为 5，大于当前恐惧概率，因而触发了一次引发恐惧事件的效果，同时怪物威胁值提升 1 点。

在将怪物威胁值记录条右移 1 格后，玛丽抽取恐惧事件牌堆顶第一张卡牌，翻开并查看是否有“入场”能力（前面标有 ☹️）需要结算。随后将其放到被摧毁恐惧事件堆顶，作为“当前恐惧事件”。



抽到的卡牌是“室中设陷”，带有触发条件的被动能力；只要探索者处于与炸药桶相邻的格子（无论是主动还是被迫进入）就会触发对应的效果：命中（引爆）炸药桶。金的占位正好满足条件，于是炸药桶被点燃引爆：投掷 3 个黑色高阶攻击骰子以对所有与该炸药桶相邻的格子（及站在上面的单位）进行一次物理攻击。





玛丽进行掷骰，掷骰结果加总为6，超过了金的护甲属性；因此她失去1点生命，然后在炸药桶上面放置一个摧毁标记，表示该炸药桶已被引爆过，本场游戏期间不会再爆炸。

聪明的探索者也可以制造一次伏击，通过攻击炸药桶对大量怪物造成伤害！

怪物阶段

轮到怪物的回合了。但是既然场上没有怪物，就无事发生。

怪物阶段结束后，第一轮结束。



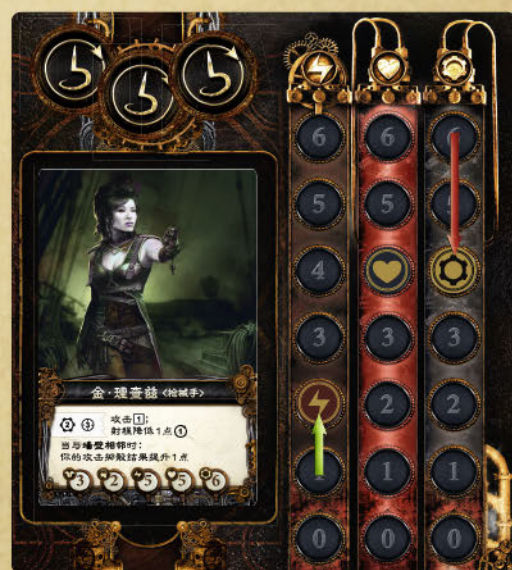
第2轮

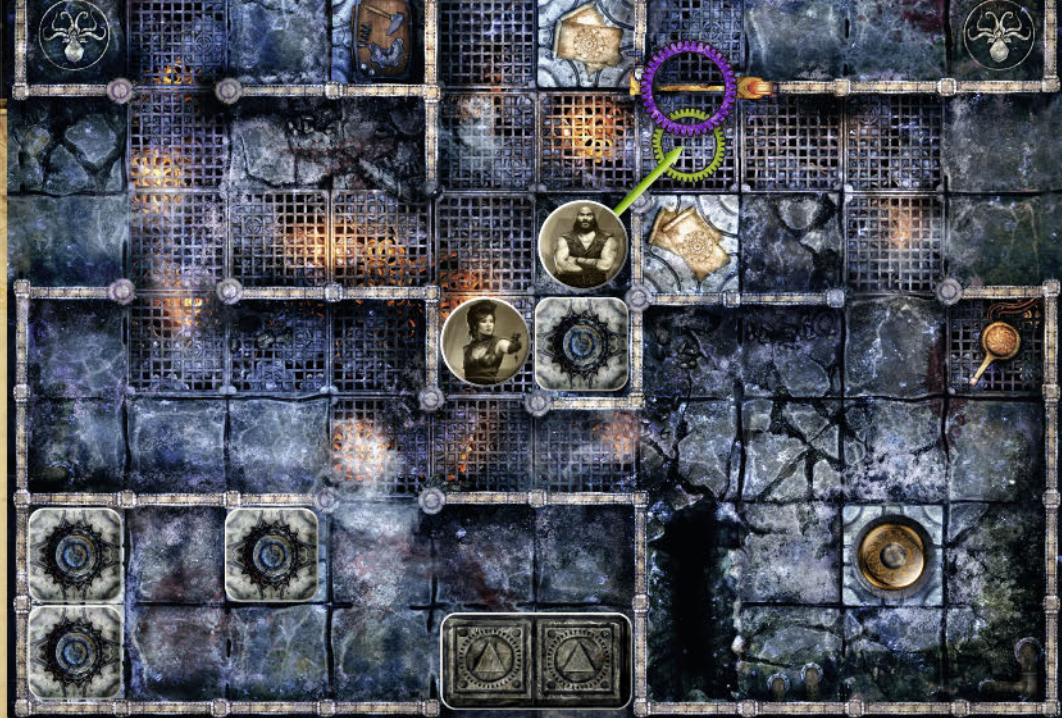
探索阶段

每位探索者重置各自的耐力至上限，游戏继续。

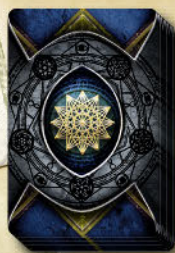
他们决定依然由玛丽开始。她激活相邻的宝箱格，因为当前探索者事件还未变更，她激活宝箱只需花费2点耐力，而非3点，结算获得物品效果，并恢复1点精华。因为金·理查兹的职业是枪械手，可以“直接装备”服装类物品，所以她抽取服装牌堆顶的两张卡牌，并保留置换者背心，装备这个物品能提高护甲和意志属性，数量由卡牌上对应的图标而定。

于是她立即装备该物品（因为她的职业是枪械手）。现在金有4点护甲和3点意志。玛丽在宝箱格上面放置一个摧毁标记。然后她用剩余的4点耐力，朝着汉克移动。





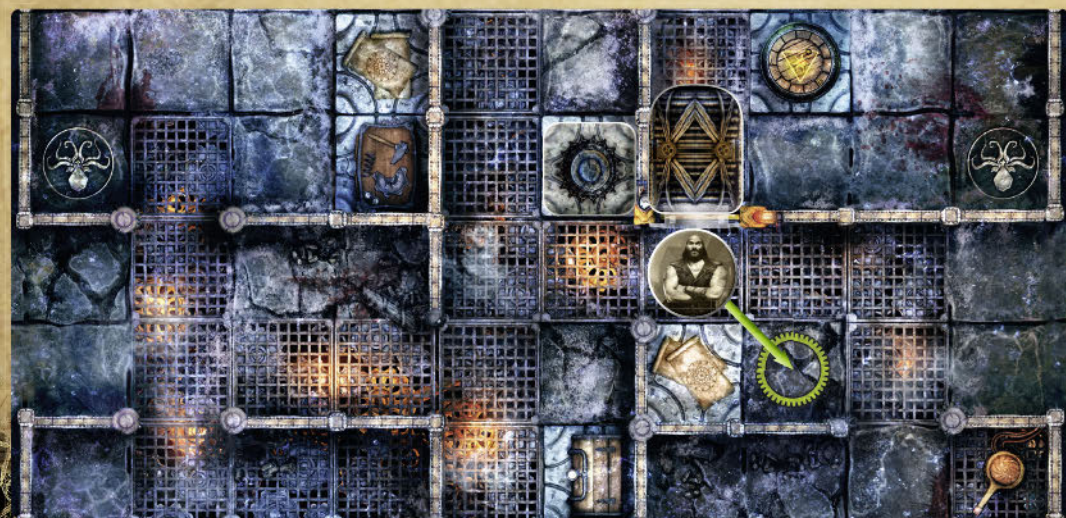
然后轮到乔希，他花费 1 点耐力来移动到两个事件格之间，接着花费 2 点耐力来激活其中一个（得益于当前探索者事件仍未变更），恢复 1 点精华并在该事件格上放置一个摧毁标记。他抽到了“习惯养成”这一事件。这是张绑定探索者事件，标有 (P) 图标，于是乔希将该事件卡牌放到汉克的探索者卡牌旁边；这张卡牌给汉克提供一个被动力和一个主动能力——但具体效果之后再讲。



由于担心最近的降临格可能会出现怪物，乔希决定乔希决定关上门（紫圈标注），花费了 2 点耐力，并在该地图格上放置 1 个关闭的门立牌。

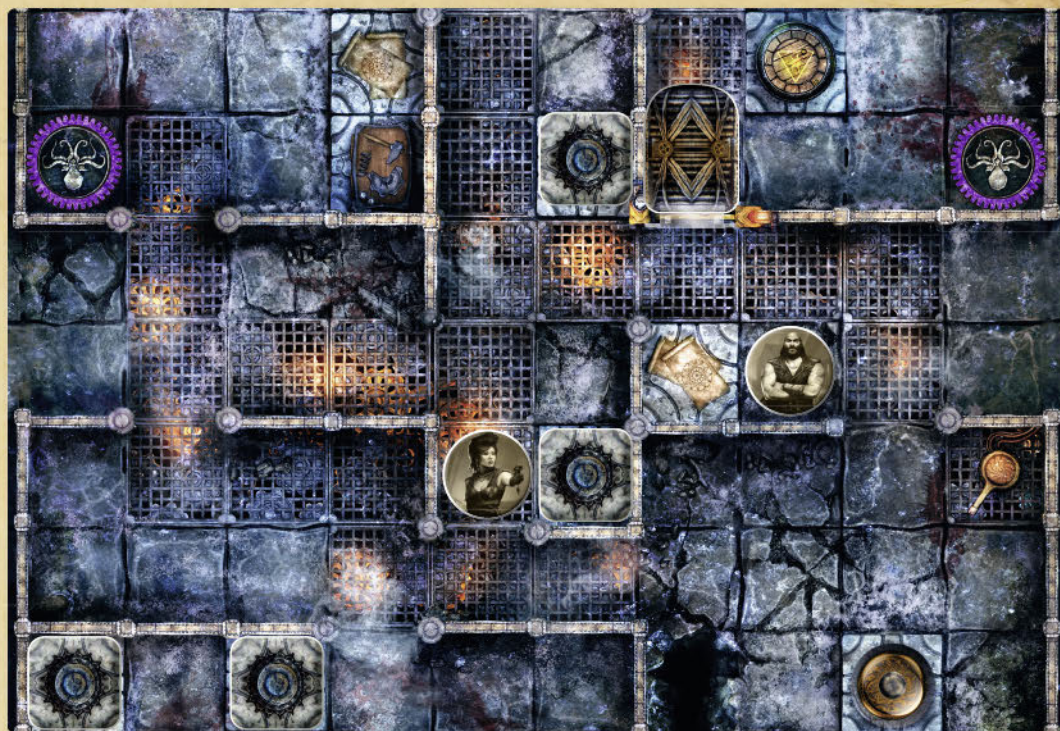
然后他花费自己最后一点耐力，移动一格。

探索阶段结束。



降临阶段

乔希先进行掷骰，结果为5，等于降临概率。所以，乔希结算降临怪物效果并重置降临概率至章节初始值7。



现在一个新怪物要降临了，乔希抽取怪物牌堆顶的第一张卡牌，这张牌是月兽。乔希将月兽的卡牌放置入场，成为怪物队列的第一张卡牌，再将其立牌放到地图板块上距离汉克最近的降临格。玛丽同样要在降临阶段掷骰，结果导致新的怪物萨拉尔降临了。她将萨拉尔的卡牌放到怪物队列末尾，然后像乔希一样，将萨拉尔的立牌放在了左边的降临格（距离金最近）。





恐惧阶段

一位玩家在恐怖检定中掷出了1，幸运地避过一劫。因为未引发新的恐惧事件，恐惧概率降低1点至3。

怪物阶段

轮到怪物们的回合了。可以看到，怪物有着和探索者一样的属性（除了精华），而且这些属性的作用也完全相同。

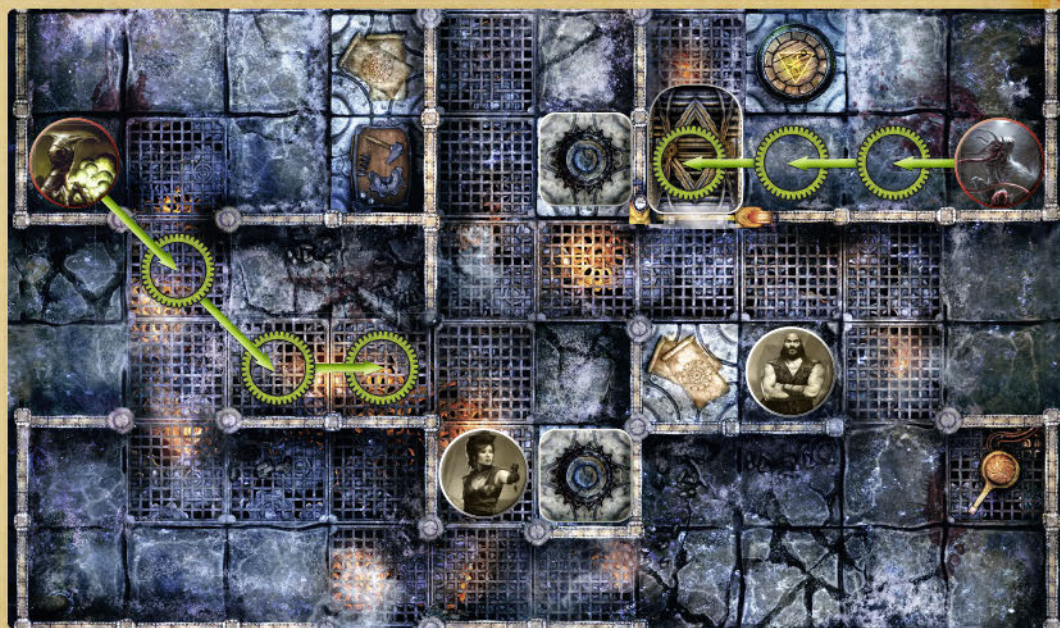
玩家们激活怪物队列中的第一个怪物——月兽，它有5点耐力，并准备花费这些耐力来接近探索者，以使用其能力。尽管月兽有一个远程能力，但由于受墙壁和关闭的门阻挡，它的视线里没有任何探索者。因此，月兽花费3点耐力

继续移动，来到门相邻的格子。它还剩2点耐力，不足以摧毁关闭的门，月兽结束了自己的回合。

接下来是萨拉尔，它花费3点耐力，取最短路径到达与金相邻的格子。但它没有足够的耐力来使用攻击能力，于是结束了自己的回合。因为怪物队列里没有其他的怪物，本轮结束，轮到探索者。



怪物队列



第3轮

探索阶段

玛丽先进行其回合，使用金探索者卡牌上的主动能力：花费2点耐力来用1个白色骰子攻击3格射程内的1个敌人。因为能力没有标明“密法”，本次攻击为物理攻击，针对萨拉尔的护甲属性进行结算。

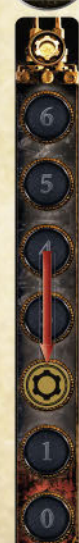
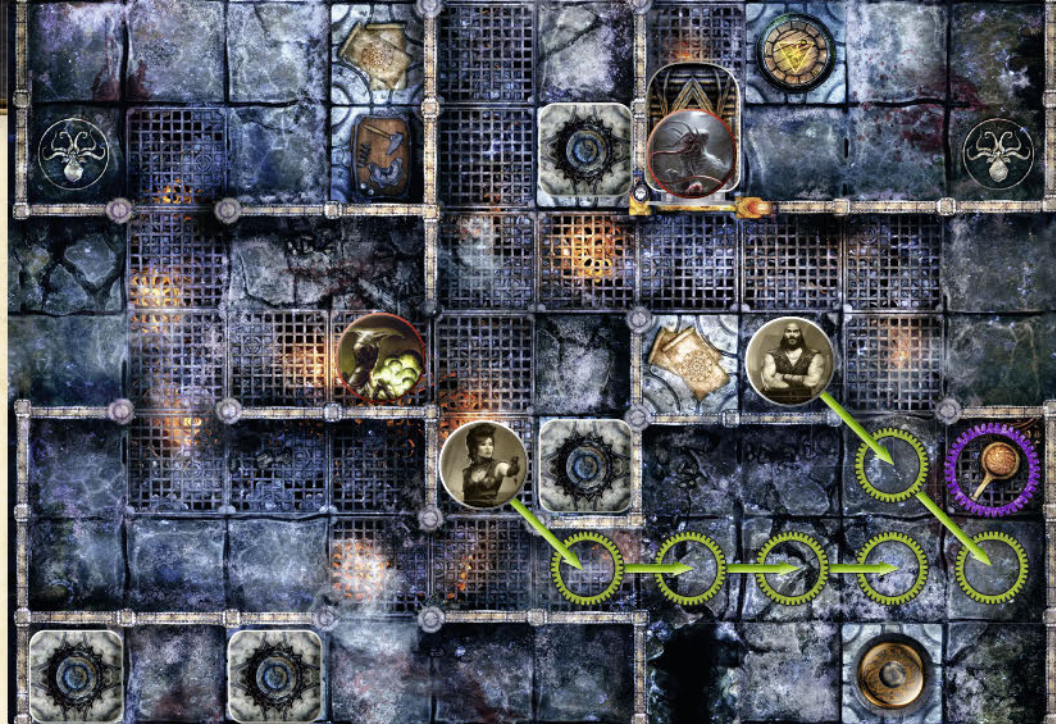
玛丽掷骰结果为2，不足以命中有3点护甲的萨拉尔；但是金还有一项被动能力：在她与墙壁相邻时，提升攻击掷骰结果。她现在正与墙壁相邻，提升后的掷骰结果足以命中萨拉尔。玛丽在萨拉尔的怪物卡牌上放置一个受伤标记，表示该怪物已受伤。

金的这个主动能力还有个持续效果，不论该次攻击结果如何，都会使目标的射程-1直到本轮结束。玛丽需要在金的探索者卡牌上放置她的一个探索者标志作为提醒（可惜萨拉尔没有远程能力，意味着金的持续效果对它没有影响）。

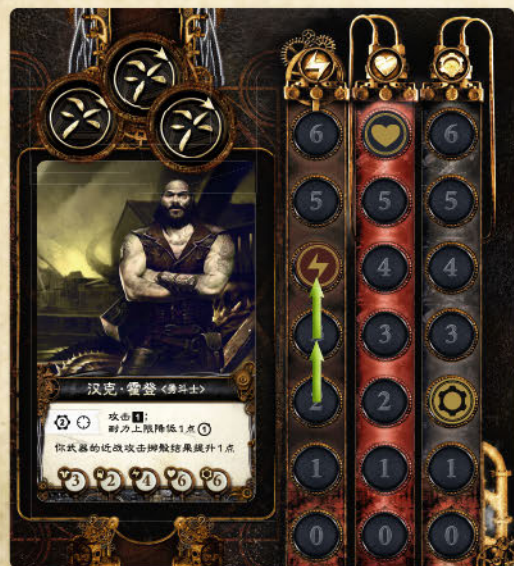
然后玛丽花费剩下的4点耐力来移动金，令其远离萨拉尔。

乔希将汉克移动到同时与章节格和陷阱控制杆相邻的格子，接着他决定花费2点耐力来激活陷阱控制杆，在陷阱控制杆上放置一个摧毁标记。陷阱控制杆激活时，汉克对其所在地图板块上所有位于陷阱格上的单位进行一次投掷3个黑色骰子的攻击。

月兽和萨拉尔都在陷阱格上，乔希对它们统一进行一次掷骰，且结果成功达到或超过这两个怪物的护甲属性。



由于两个怪物都仅剩 1 点生命，所以这次伤害摧毁了它们，从场上移除它们的立牌，并将卡牌放入被摧毁怪物堆（弃牌堆）。汉克摧毁的每个怪物都使他恢复 1 点精华。



注意，虽然月兽与墙壁相邻变成了无形（不能被选为目标），但仍会受到间接能力的影响，比如触发陷阱效果（不需要目标）。萨拉尔有一个条件效果会在其被摧毁时触发：攻击所有相邻的单位。但好在金早已移动远离了它的射程。

然后乔希决定不使用剩余的耐力，直接跳过自己的回合。



降临阶段

乔希的掷骰结果为 3，通过了检定，降临概率降低 1 点。

玛丽的掷骰结果为 0（表示 10），检定失败。她抽到了一个新的怪物——伯帕斯，将其放到距离金最近的降临格。同时，她还要重置章节面板上的降临概率。

伯帕斯激活其“入场”能力，朝最近的探索者移动 2 格。



恐惧阶段

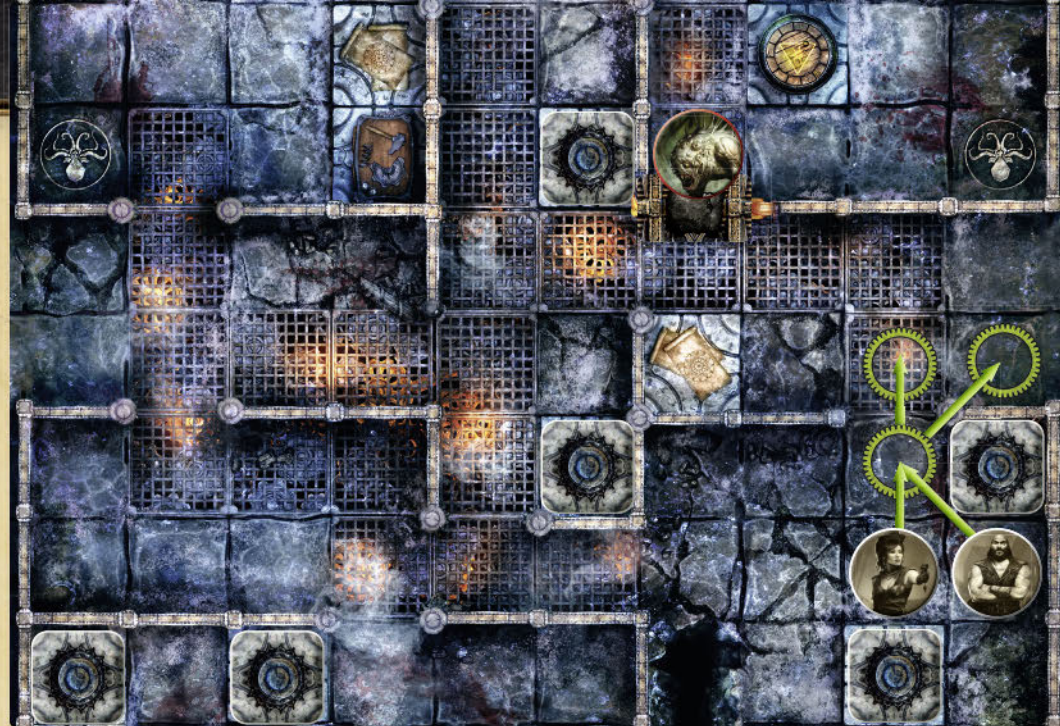
玩家们的恐惧检定失败，因此怪物威胁等级提升 1 点，并抽取一张新的恐惧事件，新的事件会替换被摧毁恐惧事件堆顶的那张事件（即当前恐惧事件），并给所有怪物提供一个新能力“憎恶爆破”：花费 3 点耐力来对 3 格射程内任意一位探索者进行一次投掷 2 个黑色骰子的密法攻击。



怪物阶段

伯帕斯移动 1 格到了带有门的格子，试图与门互动（因为无法从对角线方向与门互动）。

探索者开启该门只需要 2 点耐力，但伯帕斯遵守愚钝怪物规则，需要用光剩余的 4 点耐力来摧毁其面前的门。移除关闭的门立牌，然后放置一个被摧毁的门标记作为替代。



第 4 轮

探索阶段

本阶段开始时，金在前一轮的特殊攻击效果已不再存在，所以玛丽将其探索者标记从卡牌移回到玩家面板上。

汉克先开始自己的回合，花费 3 点耐力和 3 点精华来激活章节格。金与汉克和章节格均相邻，因此两位探索者可以将精华汇聚一起，用于花费该激活费用。汉克花费了 2 点精华，金贡献了 1 点精华。

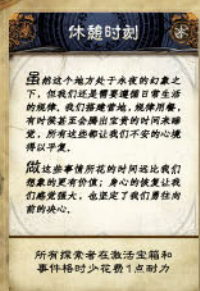
在这个章节格上放置一个摧毁标记，汉克将当前章节卡牌翻面进入下一章。根据新章节卡牌所示，重置降临概率和恐惧概率，游戏继续。



新的章节带有“入场”能力，要立即结算其效果，汉克和金都选择朝地图板块的边缘格移动 2 格，以备更早探索新的地图板块。然后游戏继续。



汉克还剩 3 点耐力。他花费 2 点来探索新的地图板块，抽取地图板块堆顶第一块板块并放置，使其方位图标与汉克相邻。然后，汉克花费最后 1 点耐力，移动到新的地图板块上，进入了迷宫深处。



金移动到新的地图板块，与宝箱格相邻，花费 2 点耐力激活宝箱（当前探索者事件的效果还在），恢复 1 点精华并在宝箱格上放置一个摧毁标记。她决定从服装牌堆抽取两张卡牌，抽出了壁行靴和皮革枪套。



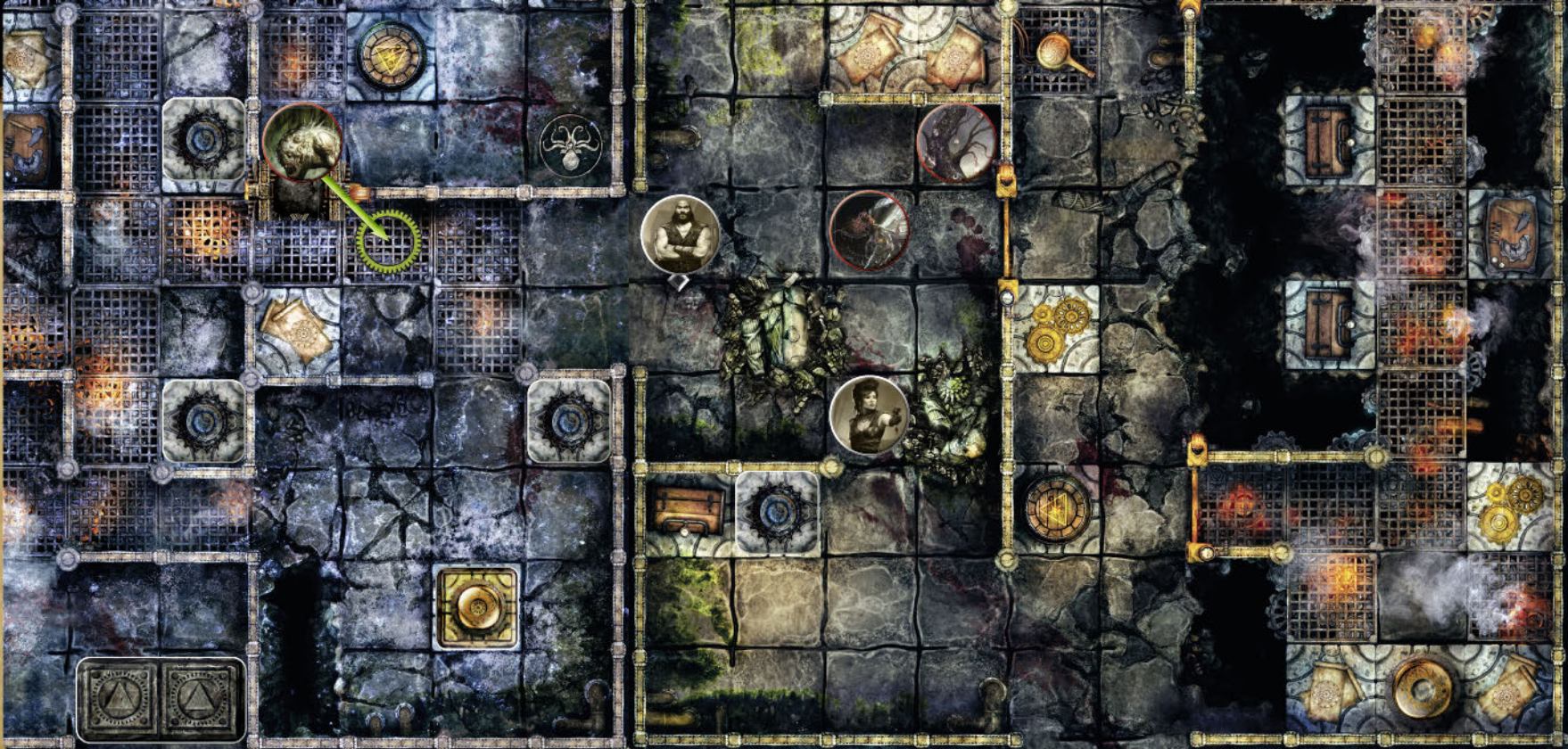
探索者在激活宝箱获得物品时，如果保留的卡牌属于自己职业指定的物品类型，就可以不花费耐力将该物品直接装备。

如果已经装备了同类物品，则探索者可以先解除已装备的物品（注意用于升级的物品和增强配件也会随之一起解除）。

由于获得物品效果中不包含升级或增强行动（皮革枪套是个增强配件），金将壁行靴保留在自己的背包中，并决定将皮革枪套放回服装牌堆顶，留给之后再使用。

提示：金的职业是枪械手，该职业指定的物品类型为服装，因此她可以立即装备壁行靴，但在这种情况下，她需要先解除置换者背心。





降临阶段

两位玩家都掷出了较高的点数，金的掷骰结果使库苏恩降临，而汉克的掷骰结果导致米·戈降临。如果汉克没有离开之前的地图板块，那么米·戈会降临在原先的地图板块。现在，两个怪物都降临在新地图板块上距离各自探索者最近的降临格。

先降临的是库苏恩，放在距离金最近的降临格上。然后，米·戈降临在同一个降临格上。因为这个降临格已被占据，所以玩家可以将在任意一个与库苏恩相邻的通行格上。

恐惧阶段

玩家们掷出了较低的点数，先不说好坏，至少没有引发新的恐惧事件，因此恐惧概率降低1点。

怪物阶段

现在地图上有3个怪物，这可有得忙了。先有怪物伯帕斯开始，因为它位于怪物队列的第一位。伯帕斯先花费1点耐力朝汉克移动1格。通常情况下它会花费更多的耐力来移动，因为它的主动能力是近战攻击，会导致它必须移动到与探索者相邻的格子以进行攻击。但是，怪物会优先利用恐惧



事件的效果，使用憎恶爆破能力。

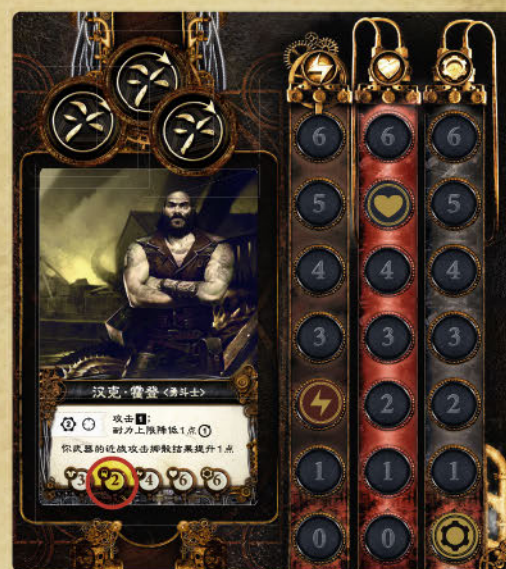
伯帕斯的攻击掷骰结果为2，等于汉克的意志属性（因为是密法攻击），因此该次攻击成功命中汉克，使其失去1点生命。伯帕斯没有足够的耐力再次使用能力，所以它用剩余的所有耐力来朝汉克移动。

接着轮到库苏恩的回合，由于它没有足够的耐力使用憎恶爆破，所以它花费1点耐力来使用其卡牌上的主动能力。这里库苏恩的能力未标有射程，因此将影响其所在的整个地图板块。现在板块上没有存在受伤的怪物，库苏恩结算该能力的代偿效果（“否则……”）攻击金和汉克（他们都位于库苏恩所在的地图板块）。只用进行一次攻击掷骰，将结果应用于每位探索者。

该次密法攻击的掷骰结果为1，低于两位探索者的意志属性（汉克有2点意志；而金有服装的属性加成，合计为3点），探索者无伤脱身。

接着是米·戈的回合，它与两位探索者距离相等，但金剩余生命更低，它对金使用憎恶爆破。

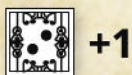
该次密法攻击的掷骰结果足以大于等于金的意志属性，她失去1点生命。由于米·戈剩余的耐力不足以再次攻击，于是它朝着剩余生命属性最低的金移动，结束自己的回合。现在是时候让我们的探索者反击了！



第5轮

探索阶段

两位玩家打算通过完成章节卡牌上的要求来推进剧情。金使用了第二章提供的主动能力两次，每使用一次就失去1点生命，然后在该章节卡牌上放置两个计数标记。



由于她的生命现在只剩1点，无法继续失去生命，因此决定她决定花费2点耐力，使用自己的探索者主动能力试图使米·戈受伤。

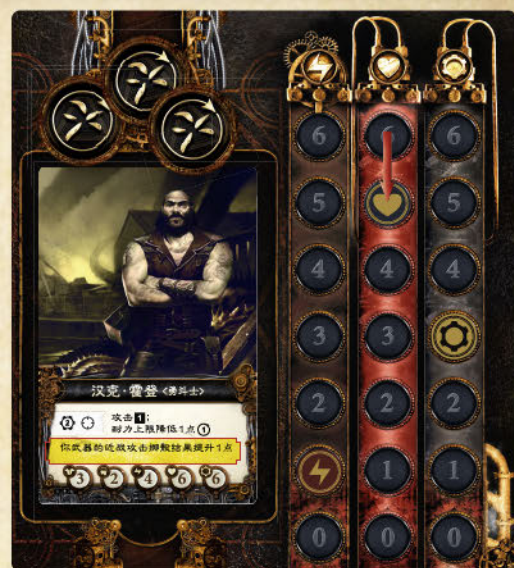
因为与墙壁相邻，她还能将自己的攻击掷骰结果提升1点，使结果从2变为3，从而命中了米·戈并造成1点伤害。

每当怪物失去生命时，在其卡牌上放置一个受伤标记。但如果怪物在该次攻击中被摧毁则不用放置。

她决定不再冒险，将剩下的事交给汉克处理，然后花费3点耐力来结算整理背包效果。她现在可以用壁行靴升级已装备的置换者背心，通过加总这两张卡牌上的属性图标来提升自己的护甲和意志属性。并且她现在可以使用这两张卡牌上的所有能力。

最后，她花费剩余的1点耐力来移动1格。





现在轮到汉克的回合。他决定花费 1 点生命来使用章节卡牌上第一个主动能力：移动 0-3 格，使自己来到与米·戈相邻的格子。然后他花费 3 点耐力来结算封印降临格效果。因为汉克与金还有该降临格都相邻，两位探索者可以共用精华资源，金贡献出封印所需的 4 点精华以执行该行动。

封印降临格后，怪物威胁值随之降低 1 点，同时该格上的库苏恩也被摧毁。汉克因库苏恩在他的回合中被摧毁而恢复 1 点精华。接着在该降临格上放置两个摧毁标记（有别于其他被激活过的格子），最后再结算点亮章节效果（在距离汉克最近的章节格上放置一个点亮标记）。



现在有一个已点亮的章节格，激活这种章节格只需 1 点耐力，而非 3 点耐力和 3 点精华。此外，怪物无法降临在已封印的降临格！

汉克决定使用他的重型标枪来攻击米·戈。他可以选择花费 2 点耐力来投掷 3 个白色骰子，由于这是近战攻击，他探索者的被动能力会使该次的掷骰结果提升 1 点；或者他可以选择使用该武器牌上的第二个远程能力，但这就需要他解除重型标枪并将其放回背包。



他决定孤注一掷，使用第二个能力，花费 2 点耐力并解除该物品，投掷 2 个白色和 2 个黑色骰子。

不幸的是，他掷出的点数很低，只有 2 点，低于米·戈的 3 点护甲值。

汉克决定花费自己最后的 1 点精华，将掷骰结果提升 1 点，成功杀死米·戈并恢复 1 点精华。米·戈被摧毁时，触发其被动能力，引发探索者事件。

+1



乔希抽到心心相印，该卡牌带有“入场”能力：任意地图板块上任意1位探索者恢复2点生命值。将心心相印放置到被摧毁探索者事件堆顶（弃牌堆顶），作为新的当前探索者事件。这个事件没有主动和被动能力，探索者最好寻找新的事件来代替它！玩家们选择让汉克恢复生命值，因为他没有任何服装来提升自己的防御能力。

现在，汉克想要献出自己刚刚恢复的生命，以推进章节。于是他花费2点生命来使用章节牌上第二个主动能力，并在卡牌上放置两个计数标记。



如章节卡牌所示，只要满足其要求四次即可结算前往下一章效果。现在探索者们将游戏推进到了第3章！

玩家们将当前章节卡牌翻面进入下一章，重置怪物和恐惧概率，然后结算新章节的“入场”能力：将2级物品按种类分别加入到对应牌堆并混洗各个物品牌堆。然后游戏正常继续。

汉克用掉了自己最后的耐力，朝着章节格移动，探索阶段结束。



结局?

金和汉克的故事结局将会如何? 是胜利还是陷入绝望?

至此, 你已经掌握了《神械密境》的基本机制, 可以继续两人的旅程, 也可以重新开始你自己的旅程! 不论如何, 旧神的计划都不会被你们的行动所动摇——至少不会这么快。

现在你可以开始阅读完整规则了。规则手册中包含了每个步骤的细节, 参照其中内容就可以顺利进行《神械密境》游戏, 其中还包含有本入门手册未提及的内容, 如:

- ◆ 坑洞、工作台、休憩点
- ◆ 推斥/拉拽机制
- ◆ 所有可用的行动和效果
- ◆ 难度调整
- ◆ 还有更多的内容和细节

那么,
在《神械密境》的世界
中展开新的冒险吧!



主题配乐

沉静其中, 感受故事非凡魅力

<https://maost.treetato.com>



BILIBILI官方号

了解跟多游戏试玩、教学和评测

搜索UID: 391108523



QQ玩家交流群

加入我们, 讨论游戏相关话题

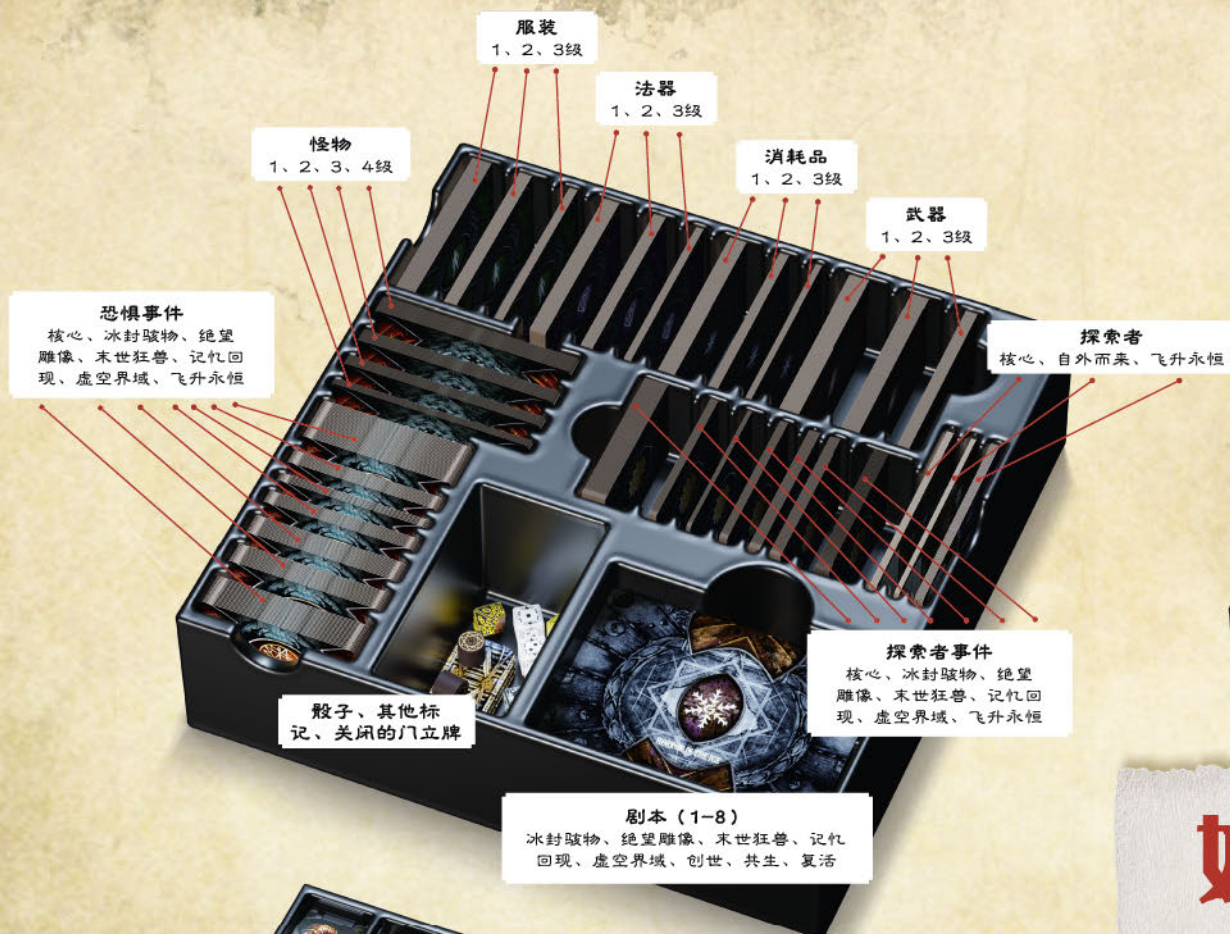
QQ群号: 910715476



微信公众号

关注我们, 了解更多游戏资讯

微信搜索: treetato



如何收纳

