S.T.A.L.K.E.R.

浩劫殺陣：桌上遊戲



規則手冊

Inspired by Players

目錄

《浩劫殺陣》（S.T.A.L.K.E.R.）世界觀 2
製作人員 3
配件列表 4
《浩劫殺陣》桌上遊戲 6
開始戰役 7
使用戰役檔案進行探索 8
根據任務手冊進行任務設駕 10
任務地圖 12
板塊與格子 12
距離 14
視線 15
環境卡 16
任務地圖上的標記 17
執行任務 18
事件階段 18
玩家階段 19
回合 19
行動 19
通用行動 20
地圖輻射 22
關注 22
PDA和裝備 23
潛行者攻擊 27
敵人受到的傷害 28
狀態標記 29
外界階段 30
敵人啟動 30
敵人 31
敵人移動規則 32
敵人攻擊 33
輻射污染和減少輻射劑量 35
棄掉標記 35
降低關注 35
一輪結束效果 35
特異點 36
獨狼模式 38
失落領土 39
實體對照表 40
圖標一覽 41
立牌一覽 42
索引 43
規則速查 44

《浩劫殺陣》（S.T.A.L.K.E.R.）世界觀

《浩劫殺陣》（S.T.A.L.K.E.R.，又譯：潛行者）劇情發生的世界與我們的現實世界相似，但這裡充斥的各種事件卻與現實迥然不同。玩家在遊戲中將探索平行世界的切爾諾貝利核電站變異區，遭遇特異點現象、變種生物、敵對陣營，以及揭露黑暗的秘密。

切爾諾貝利核電站變異區，或者簡稱為“變異區”，是在1986年切爾諾貝利核電站事故發生後建立的，核輻射導致這片區域幾乎無法居住。變異區建立後，很快就成為了各種秘密實驗的試驗場，直到21世紀00年代發生了第二起事故。變異區到處遊蕩著變異的實驗體，還存在著各種特異點——特異點裡的物理定律異乎尋常。遭逢異變的變異區吸引了形形色色的訪客，從探尋異變真相的科學家，到狂熱的“黑石”組織——一個被洗腦的戰士組織，致力於“保護”變異區不受外人玷汙，再到紀律團和自由團，他們勢不兩立，對變異區及其未來有著截然不同的態度，還有就是最常見的商人和強盜，他們都想從這片危險地帶撈一筆。

而玩家們將要扮演的是“潛行者”——出沒在變異區的探索者、冒險家、賞金獵人。你們中的多數人來這裡都是為了撈快錢，尋找神器——受到特異點影響的物品，獲得了各種奇異能力。而另一些人則另有目的——為他們的愛人尋找奇跡般的療藥，或者只想證明給全世界，他們不管在變異區遭遇什麼都能活下來。

切爾諾貝利核電站變異區就是一個危機四伏、暗流湧動的微觀世界。膽敢踏進這片區域的勇者們，請多加小心。



製作人員

本作謹獻給 Łukasz Orwat，我們最優秀的同仁之一。願我們再次相見。

遊戲出品：Paweł Samborski

基於GSC Game World公司的同名遊戲《浩劫殺陣》(S.T.A.L.K.E.R.)
© 2024 GSC Game World Global Ltd.

遊戲設計：Paweł Samborski

測試與開發：Michał Oracz, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński

內部測試：Ernest Kiedrowicz, Łukasz Krawiec, Piotr Krejner, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński

規則手冊與打開即玩手冊撰寫：Konrad Sulżycki, Paulina Włodarczyk

敘事設計：Marcin Mortka, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

文字撰寫：Marcin Mortka, Maciej Głowacki, Michał Gołkowski

英文編輯：Matt Click, Daniel Morley

英文審校：Matt Click, Daniel Morley, Tyler Brown, Jeremy Freeman, Wiktoria Ślusarczyk

繁體中文翻譯/校對：Gazza Liu, Rayy Chang

繁體中文排版：Jimi Wang, Ching Wan Teng

美術總監：Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

平面設計：Adrian Radziun, Łukasz Styrna, Michał Lechowski, Karolina Łaski-Getka, Katarzyna Litka, Michał Stachowiak

插畫設計：Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak

角色設計：Ewa Labak, Agnieszka Szade

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

排版：Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak, Kinga Janik

生產：Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Pyszczek, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

GSC Game World團隊：Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova, Maksym Tkachenko

精神支柱：Adrian Komarski, Anna Lis-Wilkosz, Jordan Luminais

特別感謝：Paul Grogan, Peter Groome, Justyna i Marcin Olejarz, Dominik Ilski, Jakub Jasiński, Jacob Markson, Grzegorz Stroczyński, Weronika Sobota, Łukasz Cabak, Richard D Breault, Franciszek Stępniewski-Janowski, Emily Markson, Szymon Kulka, Jeffrey Campbell, Ashley Justyne Hightower, Diego García González, Felipe Pérez Palencia, Krzysztof Piechnik, John Garcia, Alain Concepción Romero, Kuba Błachut, Przemysław Wójcik, Karolina Stefaniak, Szymon Sobota, Michal Plata, Rigo Garcia, Dennis Lukasiewicz, Grzegorz Cichoszewski with 7siekier team, Jacek “Crom” Kowalski, Wojciech Liwanowski. 以及在這款遊戲初創和開發期間支持我們的每一位！

“S.T.A.L.K.E.R.” 和 “GSC GAME WORLD” 屬註冊商標。版權所有，侵權必究。



配件列表

* 任務包的配件列表請見段落手冊（任務手冊封底）的第4-5頁。

** 求生模式的配件列表請見《求生模式手冊》。

紙本配件



1本規則手冊



1本任務手冊／段落手冊



1本打開即玩手冊



40張配給券



4張配有貼紙的變異區地圖

卡牌配件

標準尺寸卡牌



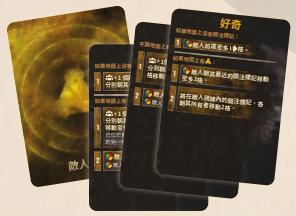
27張武器卡



11張特異點卡



12張高度關注（紅色）
敵人啟動卡



10張一般關注（黃色）
敵人啟動卡



16張聯絡人卡



3張控制卡



21張失落領土卡

小尺寸卡牌



38張物品卡



26張神器卡



33張改裝卡



26張護甲卡



20張敵人受傷卡

大尺寸卡牌



12張潛行者卡



18張突發事件卡



5張提示卡



17張敵人卡

標記配件


24個 未知敵人標記


31個 拾取物標記

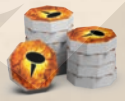

4個敵人隊伍標記


5個 神器標記


54個敵人立牌


20個特異點立牌

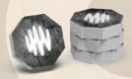

1個隊長標記


10個 牽制標記


10個 易傷標記


4個 潛心標記


16個 螺栓標記


4個 遮蔽標記

塑膠配件

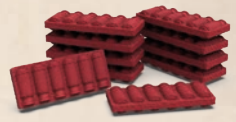

6個 潛行者骰


6個 裝備骰


1個 特異點骰

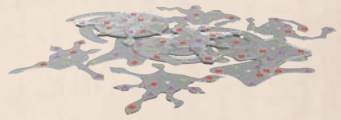

10個 手槍彈匣

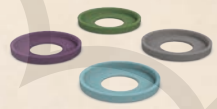

10個 步槍彈匣


10個 霰彈槍彈匣


36個 通用/子彈標記


4個潛行者生命值標記


13個特異點覆蓋片


4個彩色圓環


24個小型和
3個大型立牌底座


6對子母釘

其他配件


4個PDA（玩家面板）


4個蓋格計數器


2個獨狼模式回合覆蓋板


15個地圖板塊


3個失落領土板塊


6個任務包*


1本戰役檔案活頁夾，配有
1張卡牌收納頁和2張分隔頁


1個藏匿袋


求生模式配件**


1張敵人朝向貼紙

模型配件


4個潛行者模型


1個同伴狗狗模型


4個 關注標記


8個回合標記


4個 中級/高級
容器標記


8個創傷標記

1個偽巨人屍體標記

1個同伴狗狗標記

9個 敵人專用生命值標記

2個詭雷標記

2個出入口標記

《浩劫殺陣》桌上遊戲

《浩劫殺陣》桌上遊戲是一款支持1-4人合作遊玩的，由故事推進的“變異區”探索遊戲。玩家將以戰役為主要模式進行遊戲，戰役模式由兩個交替進行的部分組成：探索和任務。

探索：在每個任務開始前，你均有機會探索變異區，結識更多人並管理你的所有物，以做好執行任務的準備。

探索時主要用到的遊戲配件包括戰役檔案活頁夾、藏匿袋和變異區地圖。

戰役檔案中可以找到探索相關的所有規則，以及你所有的聯絡人卡。你的所有物都將妥善存放在你的藏匿袋中。

變異區地圖上顯示了你在戰役中可以探訪的各種地點。你還會將貼紙貼到地圖上，用來拓展探索的區域。

任務：這是遊戲中的主要部分。當你的潛行者執行任務時，你需要與敵人戰鬥，遭遇危險的特異點，收集拾取物，以及最重要的——完成任務目標。

開始任務時，你需要根據《任務手冊》進行設置，該手冊除了包含如何設置任務地圖的指示，還有一些有助於你完成任務的提示。

每個任務所使用的地圖各不相同，由多個板塊構成，每個板塊分為若干個格子。潛行者和敵人會在這些格子之間移動。覆蓋在地圖上的環境卡會顯示各種可以互動的地點。扭曲現實的特異點通常以覆蓋片和立牌的形式表示。有時，敵人不僅會攻擊你，還會劃分成不同團體，互相攻擊。畢竟變異區是一個有血有肉的鮮活世界。

你需要靠裝備來贏得勝利。你身上的裝備都顯示在你可靠的PDA設備——掌上電腦（也就是“玩家面板”的時髦說法）上，將你所選的潛行者放在中間，他的裝備分佈在多個槽位中——口袋、背包、已裝備的神器、身上的護甲和握持的武器。

每個任務由數個一輪組成，期間潛行者和敵人各自採取行動，還會有事件發生，改變局勢。你將會藏匿、奔跑、拾取、戰鬥。所有這一切都是為了完成任務的目標。

你會在不同的遊戲配件上找到多種可用行動，包括提示卡上的通用行動，你裝備提供的行動，環境卡上與周遭環境互動的行動等。

如果你成功達成目標，你就完成了任務。你會推進戰役進展，在變異區中發現新的地點。但要當心，如果有潛行者死亡，或者時間耗盡，則任務以失敗告終。

除了戰役模式之外，《浩劫殺陣》桌上遊戲還能以求生模式，進行單個關卡的遊戲。關於戰役模式和求生模式之間的差異，可在《求生模式手冊》中找到。

規則手冊概覽

規則手冊分為以下幾個部分：

1. **開始戰役：**包含開始新戰役的所有操作。
2. **使用戰役檔案進行探索：**簡單總結了探索變異區的所有步驟。
3. **根據任務手冊進行任務設置：**簡單總結了任務手冊的結構，並列出了任務設置的示例。
4. **任務地圖：**闡述了視線和距離規則，以及地圖板塊上大部分要素的相關規則。
5. **執行任務：**闡述了每輪流程以及各種配件相關的規則。
6. **實體對照表：**用於快速參考的表格，列出了不同實體之間的差異。
7. **一覽表：**包含所有敵人和特異點立牌，以及所有圖標的圖示。

金科玉律

如果在遊戲中出現描述不夠清楚、不知道如何結算的情況，請遵循以下規則：

1. **卡牌優先於規則手冊：**每當卡牌的文本與規則手冊的內容出現衝突，以卡牌優先。
2. **配件數量限制：**每種配件的數量都是有限的。如果有部分效果要求你使用的配件已不可用，且未寫明無法執行該效果時應如何結算，則忽略這部分效果（例如，特異點啟動效果將要導致潛行者減少7點生命值並受到 ，但所有 標記當前均被佔用，則潛行者只減少7點生命值，不受到 ）。
3. **無情變異區：**潛行者是變異區的入侵者，而變異區會對潛行者作出各種反應，就像它有著自我意識似的。每當你遇到不知道如何結算的情況時，應採取對你不利的做法。

戰役

一場戰役中，玩家需要控制潛行者隊伍，執行連續的多個任務。每場戰役都會使用新的變異區地圖，並在上面記錄戰役進展；還會使用獨立的藏匿袋，畢竟潛行者不會和外人共享自己的東西。

潛行者數量名

一些遊戲效果根據參與任務的潛行者數量而有所不同。建議每位玩家各控制1位潛行者。

如果你要增加一位新的潛行者到當前戰役中，比如要加入一位新玩家，選擇一張新的潛行者卡即可。但你還需要用你藏匿袋中的東西來武裝他。

故事

遊戲中的每個任務都包含許多劇情——這些劇情會組成一個完整的故事，而故事的結局將會影響你們的戰役。每個故事都有對應的字母編號，會出現在任務手冊和變異區地圖上。故事編號後的數字代表了劇情之間的順序，例如任務A2的劇情發生於任務A1之後。你不必完成一個故事再開始另一個。在完成基礎遊戲中的所有故事後，你需要保存好變異區地圖和你藏匿袋中的配件。解鎖大盒以及擴展的後續故事將以你在戰役結束時的狀態繼續。

開始戰役

開始新的戰役時，執行以下步驟：

1. 瞭解遊戲：

你將通過以下幾個章節來瞭解遊戲的大致規則：

- **使用戰役檔案進行探索：**此章節匯總了戰役檔案中，關於探索部分的訊息。
- **根據任務手冊進行任務設置：**此章節匯總了任務手冊的相關內容，及如何進行任務設置。
- **任務地圖：**此章節闡述了地圖相關的規則。
- **執行任務：**此章節闡述了每輪流程以及各種配件相關的規則。

2. 閱讀“打開即玩”手冊：

遊玩“打開即玩”手冊中的教學關卡，來驗證你對遊戲規則的理解。

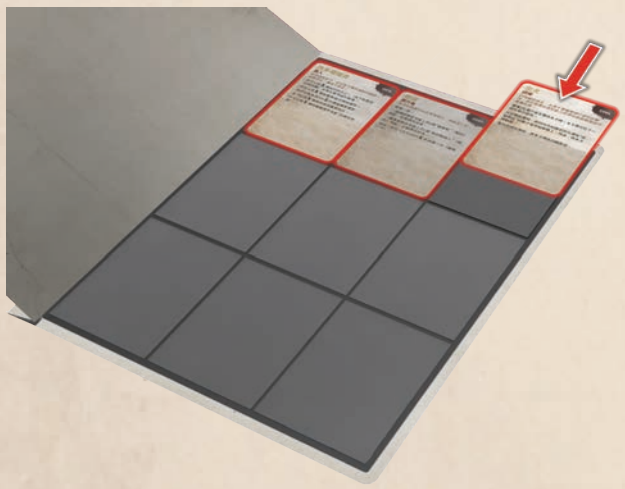
3. 從遊戲盒中拿出戰役檔案活頁夾、藏匿袋和變異區地圖。

這些配件會在遊戲的探索部分中用到。



4. 將起始卡牌放入牌槽：

從遊戲盒中找出聯絡人卡C01（西多羅維奇）、C08（嚮導）和C99（忠犬），以“a“面朝上放入戰役檔案的卡牌收納頁中的牌槽。這些卡牌可放入任意牌槽，位置不會產生影響。



5. 選擇潛行者

每位玩家各選擇1張潛行者卡和1個潛行者模型，表示自己扮演的潛行者。遊戲自帶的4個潛行者模型都是通用的，與潛行者牌沒有對應關係，按照個人喜好選擇即可。

你可以從可用的潛行者中隨意挑選，但在初次遊戲時推薦選擇以下4位潛行者：

- 博蘇克，變異區探索者
- 馬蒙，孤獨的戰士
- 米萊迪，隱匿的狙擊手
- 維萊特，肉坦多面手

選好的潛行者將伴隨你整場戰役。

然後，每位玩家分別選擇一種顏色，並拿取所選顏色的以下配件：

- PDA
- 關注標記
- 塑膠圓環

將塑膠圓環套在自己潛行者模型的底座上。將潛行者卡放在PDA中間的位置，並將關注標記放在口袋槽上方。



範例：*灰色潛行者的起始配件。*

6. 獲得起始裝備

獲得5000₹（無論隊伍包含幾位潛行者），放入你的藏匿袋。這是隊伍起始所有的配給券，稍後可在隊內分配。配給券可以在使用戰役檔案進行探索時花費。

除此之外，每位潛行者在遊戲開始時各獲得一張“皮夾克”護甲卡，從護甲牌庫取出等於潛行者數量的該卡牌，並放入你的藏匿袋。

7. 可以開始遊戲了！

翻到戰役檔案第一頁（變異區探訪），並執行該頁指示以開始戰役。

重玩戰役

在你開始第二次（或更多）戰役遊戲之前，謂務必重置所有配件。你需要使用新的變異區地圖，並將所有任務包內的配件重置。任務包的完整配件列表請見段落手冊（任務手冊封底）的第4-5頁。

使用戰役檔案進行探索

在每個任務開始前，你將使用戰役檔案和變異區地圖進行探索。此時你會探訪不同地點，利用你在戰役中建立的聯絡人關係網，並管理你的裝備。

戰役檔案是探索中主要使用的配件，你可以在上面找到各個步驟的詳細指示。

探索流程

在探索中，以下每個步驟都將按順序完整地執行：

1. **變異區探訪：**在此步驟中，你將探訪變異區地圖上的地點。其中一個地點代表著你的下一個任務。選擇該地點後，你可閱讀該任務的劇情介紹，但不會立即開始任務。
2. **聯絡人：**在此步驟中，你將與你在戰役中遇到過的聯絡人互動。他們會在任務中為你提供幫助，並且提供裝備交易服務。
3. **戰前準備：**在此步驟中，你需要做好潛行者執行任務所需的一切準備。在此步驟的最後，會指示你查看任務手冊，以進行任務設置。
4. **戰後清理：**此步驟將在任務結束後執行，包含清理桌面的指示。

變異區探訪

變異區範圍遼闊，充滿了機遇。你可以自由決定要探訪的地點。在遊戲開始時，可選的選項十分有限，但在每個任務結束後，變異區地圖都會貼上新的貼紙，提供新的可探訪地點。在每個變異區探訪步驟中，你必須探訪1個任務地點，並且你可以探訪至多1個新的聯絡人或藏匿點地點。



變異區地圖上包含三種地點：



新的聯絡人：地圖上的綠色地點代表你在該位置可遇見新的聯絡人。大部分聯絡人都是商人，或者是能提供其他獨特服務的人物。選擇這種地點通常會使你獲得一張新的聯絡人卡。當你選擇探訪這種地點時，你需要閱讀段落手冊（任務手冊封底）中的對應段落。

藏匿點：地圖上的藍色地點代表其他潛行者的藏匿點，可能包含罕見的裝備。選擇這種地點通常會為你提供獲得裝備的機會，但有時需要你有所付出。當你選擇探訪這種地點時，你需要閱讀段落手冊（任務手冊封底）中的對應段落。

任務：任務地圖上的紅色地點代表可選的下一個任務地點。當你選擇這種地點時，你需要翻到任務手冊中的特定頁面，瞭解你下一個任務的大致情況。任務不會在選擇後立刻開始，但你不能再選擇其他任務。在任務開始前，你可以繼續探索變異區，利用你的聯絡人關係網，管理你的裝備。

劃去地點

大部分段落和一些任務尾聲會要求你劃去某個地點。劃去地點時，使用鉛筆或墨水筆在特定地點打叉即可。僅在有對應指示時才這麼做。

被劃去的地點不能被探訪，這些地點的劇情已結束，當前戰役中不再可用。

貼紙

當有指示讓你使用某個貼紙來更新變異區地圖時，找到特定的貼紙，並將它貼在地圖上正確的位置。每張貼紙上都有若獨一無二的小插畫，對應著變異區地圖上的特定物件，方便你找到貼紙應貼到的正確位置。

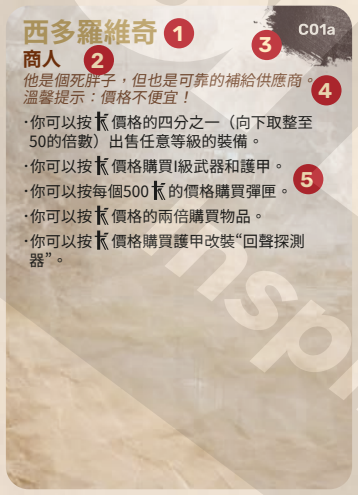
聯絡人

聯絡人卡代表在戰役中可遇到的各種人物（和動物）。在探索的聯絡人步驟中，你可以從戰役檔案的卡牌收納頁中，選擇並結算至多3張聯絡人卡。

遊戲共有四種聯絡人卡：

- **獨行者：**這種聯絡人有時會出於好心提供一些簡單的服務，但一般會索要可觀的報酬。
- **商人：**他們會購買和出售各種裝備。多虧了他們，你才能輕鬆升級裝備，這對於變異區生存至關重要。
- **同伴：**你在每個任務中可以攜帶至多1位同伴。如果覺得在任務中需要幫手，那麼你可以考慮選擇同伴。
- **合約：**你在每個任務中可以接受至多1份合約。合約會為你提供額外的目標，完成後你將獲得₭。

以下是聯絡人卡的範例：



1. **名稱：**每張聯絡人卡各有不同的名稱。
2. **類型：**每張聯絡人卡屬於四種類型中的一種。
3. **編號：**每張聯絡人卡右上角均有編號，且編號以字母C開頭。
4. **劇情：**關於本卡牌的一些背景介紹。
5. **規則：**根據聯絡人卡類型，此處可能包含一次性的效果、購買/出售選項，或者在任務中如何使用此卡牌的指示。

雙面卡牌

同伴卡與合約卡均為雙面卡牌。右上角編號最後為“a”的一面為探索時的結算指示。右上角編號最後為“b”的一面為執行任務時使用的規則。在探索時，你可以隨意查看聯絡人卡的兩面，再決定是否選擇該聯絡人。

購買與出售

在執行任務前，你可以選擇與聯絡人進行交易。建議慎重決定，因為做好正確的準備工作和入手更好的裝備，能讓你的任務更容易完成。

每當你購買或出售裝備時（通常需要結算商人聯絡人卡），你會基於該裝備的₭值棄掉或獲得配給券。通常，價格與牌上的印刷值一致，但有時商人會修正價格（例如，西多羅維奇會以兩倍的₭值向你出售物品，而且只願意花四分之一的₭值來購買你出售的裝備卡）。

當你購買某個東西時，將其放入你的藏匿袋（你也可以立刻裝備它，把它放到你的PDA上）。當你出售某個東西時，將其放回對應牌庫或對應的標記供應堆中。

戰前準備

在你出發執行任務之前，應該做足準備。你需要有足夠的空間來存放任務中找到的拾取物，而且有能力應付任務中會遇到的一切麻煩。畢竟，只有準備充分的潛行者才能活命。

此時你需要決定自己要攜帶哪些東西。每位潛行者在任何時刻都應裝備至少1個護甲和1個武器，請確保你已裝備。除此之外，在每個任務之前還需要執行以下操作：

- 每位潛行者將各自的生命值設置為最大值。
- 每位潛行者的口袋裡都應放置若干個螺栓和潛心標記。
- 每個武器均設置為滿彈狀態。
- 每位潛行者各自設置蓋格計數器上的輻射劑量。

戰後清理

在每個任務後，你可以保存戰役進度，或者繼續遊戲。

藏匿袋

在戰役中，你可以通過完成任務、搜刮他人的藏匿點，或與商人交易等方式來獲得裝備和配給券。在探索中的任何時刻，你都可以使用自己的所有物。

在你完成任務的準備後，你可以將你不想帶入任務（或超出上限）的任意數量的裝備放入藏匿袋妥善保存，它將在那裡等待你歸來。

探測器和神器

神器是變異區中最強力也最珍貴之物。為了從特異點中獲得神器，你需要隊伍中有至少1張改裝卡“...探測器”。雖然這不是任務中必需的，但為了神器，值得這麼做。

根據任務手冊進行任務設置

你會在每次探索中選擇你將要執行的任務。任務相關的所有訊息都可在任務手冊中找到，並且分為三部分：

前言

當你從變異區地圖選擇任務地點時，你需要閱讀前言。前言包含你即將執行的任務的劇情介紹，還會提供幾條有用的提示，幫助你更好地為該任務做準備。任務不會在選擇後立刻開始，但你在完成所選任務（不論成敗）之前不能再選擇其他任務。在閱讀前言之後，你將返回戰役檔案，繼續探索變異區，探訪商人及其他聯絡人。

任務包中的剩餘配件

設置時並不會用到任務包中的全部配件。請記得只使用遊戲指示涉及的配件。如果你覺得自己放錯了某些配件，或者想要重置任務包，則你可以翻到段落手冊第4-5頁，查看每個任務包的完整配件列表。

設置

這部分包含設置任務地圖所需的一切訊息。每個任務都有其專屬的卡牌（主要是任務的事件卡和環境卡）和標記，可在你所選任務對應的任務包中找到。其他的配件則可在基礎遊戲盒中找到。設置任務地圖時，按照任務手冊中該任務的兩張設置頁進行設置，按順序執行每個步驟。這些設置頁僅包含設置指示和完成設置後的示意圖。配件相關的所有規則可在規則手冊的後續幾頁找到。

以下是任務A1設置頁的範例：



尾聲

這部分會接續劇情，描述任務之後發生的事情。尾聲不僅包含任務成功後將獲得的獎勵，如新裝備、配給券、聯絡人等，還會解鎖可探訪的地點以及解鎖新的任務。

設置完成後的任務地圖示意圖

1. **地圖板塊：**每個任務的地圖都由多個地圖板塊組成，顯示該任務發生的場景。請注意將地圖板塊旋轉至與圖示相同的方向。板塊上的數字將幫助你正確地進行放置。
2. **環境卡：**每個任務包中都分別包含了各自獨一無二的專屬環境卡。請勿查看這些卡牌的內容（除非收到指示），在設置時，請遵循示意圖中的朝向和方向擺放，以免劇透。以下兩種環境卡和剩餘的環境牌庫應分別設置：
   - A. **筆記卡：**這種卡牌放在地圖旁邊，上面寫有你的任務目標、額外的規則和任務的重要訊息。
   - B. **覆蓋卡：**這種卡牌直接放在地圖上，改變地圖內容，並允許你以多種方式與周遭互動。帶有文字的每張覆蓋卡，在放置後的文字朝向均會保持一致，這有助於你正確地進行設置。
   - C. **環境牌庫：**在設置時不使用的環境卡會變成一個牌庫，放在地圖旁邊。任務中會有指示讓你從該牌庫中查找特定卡牌。
3. **特異點：**每個任務都包含至少1個特異點。大部分特異點都由以下配件表示：
   - A. **特異點卡：**卡牌上寫有關於該特異點的規則，應放在地圖旁邊。
   - B. **特異點覆蓋片：**設置頁會寫明任務所要用到的覆蓋片，並標明特異點中心所在格。
   - C. **特異點立牌和神器標記：**設置頁會寫明你要在哪些特異點中心放置特異點立牌和 。
4. **潛行者的起點：**每個任務都會特定一個或多個起始點位，用來放置你的潛行者。
5. **敵人：**每個任務都包含至少一個敵人。敵人由以下配件表示：
   - A. **敵人卡：**放在地圖旁邊，且根據設置頁的指示，放有至少1個敵人隊伍標記（ ）。卡牌上包含敵人相關的所有規則和數值，例如敵人的視線範圍、移動值和攻擊方式等。敵人隊伍標記會影響敵人的行為方式，並決定敵人歸屬於何方勢力。
   - B. **起始敵人：**大部分敵人會在設置時被放到場上。設置頁中與敵人相關的指示會寫明敵人立牌的種類和放置位置。放置時應確保敵人的朝向正確，與設置圖示上箭頭的方向相同。
   - C. **敵人池：**一些敵人會放在地圖旁邊，在你稍後結算未知敵人標記（ ）時才會在戰場上出現。
6. **拾取物標記（ ）：**可被拾取的東西，會放在地圖上的特定位置。拾取物可能是物品、幾顆螺栓、被藏起來的一件神器，甚至一把武器。多數時候，你會在每個特定格堆放多個拾取物標記，放置時以問號面朝上。



7. **未知敵人標記（ ）：**這種標記代表敵人的援軍，而且顯示了援軍會從什麼位置出現。設置時，擺放的未知敵人標記應與設置頁中所示位置方向保持一致。
8. **事件牌庫：**由事件卡構成的牌庫，為你敘述整個任務的劇情經過。每個任務包均包含該任務專屬的任務事件卡，構成了該任務起始的事件牌庫。此外，突發事件卡會在任務當中加入事件牌庫。事件牌庫代表了時間的流逝，當事件牌庫耗盡，任務的一輪數量就到達了上限，所以每當你將突發事件卡加入事件牌庫時，你都為該任務爭取到了更多的時間。

任務地圖

地圖是每個任務都會用到的主要配件之一。你會在地圖上執行各種行動。任務手冊會指示你如何設置每個任務的地圖，但你仍需熟悉關於地圖以及與地圖互動的規則，這對任務成功至關重要。

板塊與格子

每個地圖板塊的一角上均有其編號，且每個地圖板塊都分為不同大小和內容的多個格子。



範例：*編號1的地圖板塊分為9格。*

格子的大小

根據格子的大小，一個格子可能容納不同數量的實體（見左側）。

最小的格子是1x1的方格，這樣的格子只能容納1個實體。而其他的格子都可以視為由多個1x1的方格組合而成，由X個1x1的方格組成的格子就能容納X個實體。計算一個格子由多少個1x1的方格組成時，不是完整的1x1方格的部分不納入計算，不會增加該格的實體容量。



範例：*第1格的大小為1x1，所以它能容納1個實體。*
第2格的大小為1x2，能容納2個實體。
第3格的大小為1x2，能容納2個實體。
儘管第3格看起來比第2格更大，
但超出的部分並非完整的1x1方格，
所以在計算格子大小和實體容量時會忽略這部分。
第4格的大小為2x3，能容納6個實體。

被占滿的格子

一個格子上的實體數量如果等於其實體容量，則稱該格子被占滿。

敵人不能在被占滿的格子上結束移動，潛行者可以在被占滿的格子上結束移動，這時他會將該格上的1個實體推斥1格。

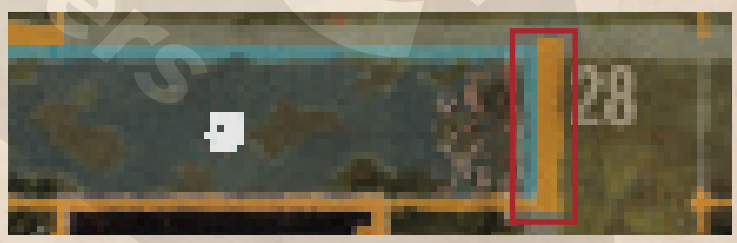
格子的邊界

共用至少一條邊界的兩個格子視為相鄰（僅查看上下左右方向的邊，忽略斜向）。格子的邊界分為五種，實體與不同邊界的互動方式各有不同。



1. **開放邊界：**開放邊界不阻擋實體的移動，也不阻擋視線和距離的測算。這是最常見的邊界類型。
2. **障礙地形：**障礙地形會阻擋實體的移動，但不阻擋視線和距離的測算。障礙地形可能是單獨的一條邊（例如鐵絲網），也可能在地圖上圍出若干個水域格（）。
3. **牆體：**牆體會阻擋實體的移動，也會阻擋視線和距離的測算。兩個只共用牆體邊界的格子不視為相鄰。牆體可能是單獨的一條邊，也可能在地圖上圍出建築。
4. **門：**牆體上的門被視為開放邊界，所以，門不阻擋實體的移動，也不阻擋視線和距離的測算。門代表著建築的出入口。
5. **窗：**實體與窗的互動方式各不相同。潛行者和人類敵人將窗視為開放邊界，靈能敵人和同伴將窗視為障礙地形，其他類型的敵人將窗視為牆體。

如果兩個地圖板塊拼接導致兩種類型的邊界重合，則以其中限制更多的那種邊界為準，限制從多到少的順序如下牆體＞障礙地形＞開放邊界。



範例：*紅框中的邊界應視為牆體，因為牆體的限制多於障礙地形。*
所以任何實體都不能經由該邊界移動、也不能測算視線或距離。

水域格

帶有 的格子為水域格，任何實體均不能進入或經過該格。

實體

實體是變異區中的生物。實體分為以下三種：

- **潛行者：**玩家角色。
- **同伴：**潛行者的幫手。
- **敵人：**危險的人類和變種生物，對潛行者抱有敵意。

關於實體及其區別，詳見第40頁。

格子邊界的粗細

一些格子邊界（尤其是板塊的邊界）看起來比其他格子邊界更粗。邊界的粗細對遊戲不會產生任何影響。

關於如何進入被占滿的格子，詳見第20頁和第32頁（潛行者和敵人的移動規則）。

建築和房間

房間是完全由牆體、門和窗圍成的區域。單個獨立的房間，或者多個相互連接的房間，都可被稱為建築。

一些效果可能會提到建築內部或建築外部（室內格或室外格）。

室內格指位於任何房間內的所有格子。

室外格指不位於任何房間內的所有格子。



範例：*該建築分為6個房間。*

掩體



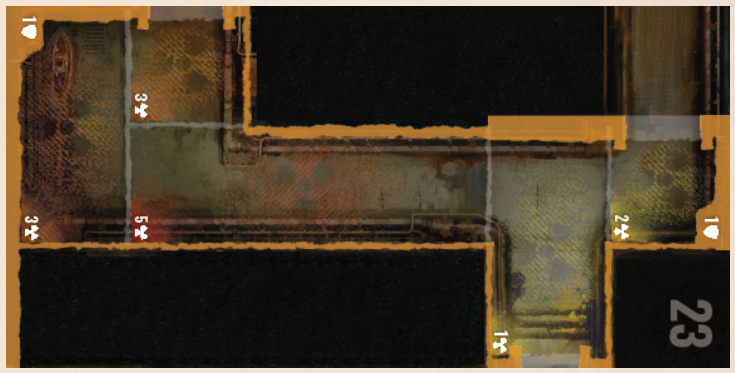
帶有此圖標的格子或房間存在掩體，這意味著該格或房間中的目標更難被命中，除非攻擊方非常接近。掩體代表著障礙物、藏身處，以及一切有助於防禦的事物。

帶有此圖標的房間內，所有格子都是 格，且數值與該房間 數值一致。

每當位於 格或房間的實體受到攻擊，且攻擊方不位於該格或該格所在的房間時，潛行者攻擊的★（成功）數值或敵人攻擊的 （傷害）數值均會減去該格的 數值。

地圖輻射

輻射是變異區內的一種危險因素。並非所有區域都遭受了核污染，但要是你發現身邊有輻射，最好趕緊走。



範例：*格子的輻射值均會反映在地圖插畫和輻射符號的背貴顏色上。輻射值為1-2 的格子顯示黃色，3-4 的格子顯示橙色，5+ 的格子則顯示紅色。*

每當你的回合標記因為移動以外的效果或行動而下移（導致回合標記下移的效果或標準行動 結算完畢）之後，如果他所在格帶有 ，則他（蓋格計數器上）的輻射劑量提高，提高的點數等於所在格 值。此時可應用護甲的地圖輻射修正，相應降低輻射劑量提高的點數。

移動期間的輻射

如果你的回合標記因為移動而下移，且你移動過程中的起點格、經過格和終點格上有至少一格帶有 ，則你的輻射劑量提高，提高點數等於其中 最大值。此時可應用護甲的地圖輻射修正，相應降低輻射劑量提高的點數。







範例：*藍色潛行者執行“奔跑”通用行動，移動過程經過了4個格子。2格為 ，1格為2 ，還有1格為4 。在結束移動後，他的輻射劑量將要提高4，但他的NBC防護服令地圖輻射降低1，因此他的輻射劑量只提高3。*

雖然這不會立即致死，但輻射劑量積累過多會在外界階段對你造成傷害。

和地圖輻射

免費行動 不會令你將回合標記下移，因此執行免費行動不會導致你的輻射劑量提高格子上的 值。

距離

距離總是在兩個格子之間進行測算。兩個格子之間的距離，等於從其中一格到另一格所要經過的最少邊界數。距離不必沿直線進行測算。以下是距離範例：



範例：*藍色潛行者到各個格子的距離。距離0的格子顯示綠色。*
距離1的格子顯示黃色，距離2的格子顯示橙色，距離3的格子顯示紅色。

提到距離0的效果僅對你所在格生效。

當效果提到距離X內，則該效果對距離小於等於X的所有格子均生效。在上例中，距離2內的效果對綠色、黃色和橙色的格子均生效。

當效果提到距離X外，則該效果對距離大於等於X的所有格子均生效。在上例中，距離2外的效果對橙色、紅色以及更遠的格子均生效。

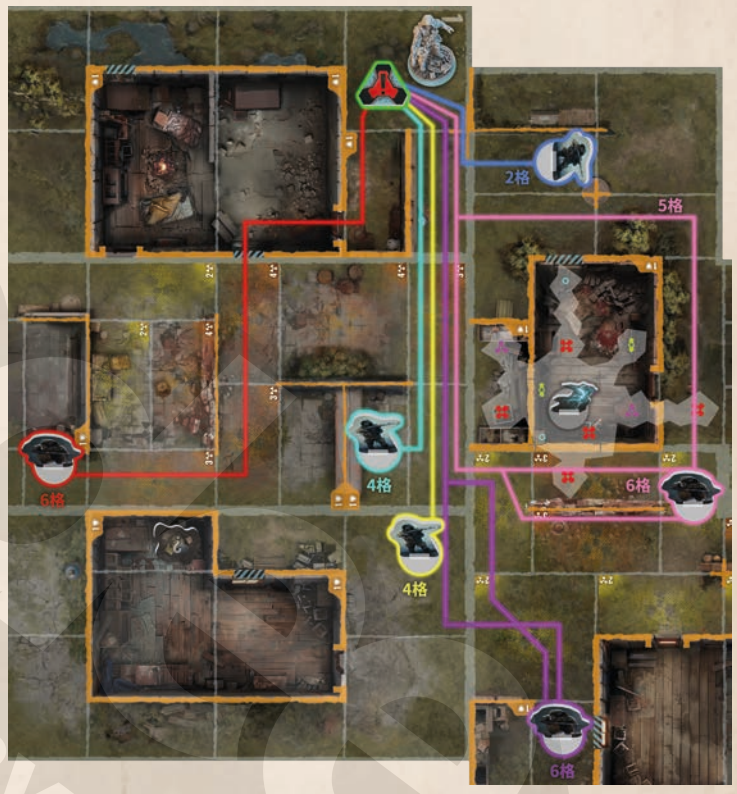


最近的對象和最短路徑

需要查找離X最近的對象時，遵循以下規則：

1. 對於待比較的每個對象，連接其與X之間的最短路徑（對象移動到X的最少邊界數的路徑）。
   A. 若待比較的對象為人類敵人，其會極力躲開特異點，忽略帶有特異點符號的路徑（除非沒有其他路徑，或該特異點符號都已被覆蓋）。
2. 選擇與X之間路徑最短的對象。
3. 如果平手，則選擇其中路徑轉彎次數最少的對象。

如果仍然平手，則由潛行者隊長決定。此時建議玩家選擇自己覺得最合適的選項。



範例：*查找離* *最近的強盜吧。*
藍色強盜的最短路徑為2格，所以他無疑是距離最近的一個。
青色和黃色強盜的最短路徑均為4格。黃色強盜的路徑沒有轉彎
（儘管他必須轉向兩次才能沿著該路徑移動），
青色強盜的路徑有1次轉彎，所以黃色強盜比青色強盜更近。
粉色強盜的其中一條路徑算得5格，但那會經過特異點符號，
所以他不會考慮那條路徑，必須重新尋找。強盜可不會用命來冒這種險。
現在，最後3個強盜的最短路徑均算得6格。
粉色強盜的路徑有1次轉彎，紫色強盜的有2次，紅色強盜的則有3次。
所以，強盜們與 *i之間從近到遠的頻序為：*
藍色、黃色、青色、粉色、紫色、紅色。

Copy Player

視線

視線會用來確定地圖上的1個實體是否能看到另一個實體。視線總是以格子為單位進行測算。如要測算1個實體是否存在到另一個實體的視線，你需要執行以下步驟：

- 測算潛行者的視線時，需要檢查四個方向（上下左右），而測算敵人的視線時，則只檢查其卡牌右上角所示的方向。
- 實體每個方向的視線應分別檢查。檢查一個方向上的視線時，檢查該方向上與實體所在格連接的所有格子，直到抵達地圖的邊界，或者該方向上視線範圍的最遠格，或者視線受到阻擋（牆體或遮蔽標記）為止。這些格子都在該實體視線內。
- 實體所在格始終視為在其視線內。
- 實體能看到其視線內的每個格子上的所有實體。
- 除非有明確說明，實體、特異點和大部分標記均不阻擋視線！



範例：*圖中的強盜視線範圍如下：前方3，左右各1，後方0。*
該強盜站在圖中位置且面朝圖中的下方，他的視線覆蓋了他前方3格，
左邊2格，右邊2格。因此，該強盜能看到綠色和藍色潛行者，
但無法看到灰色潛行者（視線測算時必須保持同一方向）
和紫色潛行者（該強盜看不到後方，因為其後方的視線範圍為0）。



視線

後方
左側
右側
前方

敵人的視線範圍會根據朝向而變化。潛行者的視線範圍則為∞，每個方向均能看到無限遠。

範例：*潛行者四個方向上的視線範圍為無限遠。*
藍色潛行者站在圖中位置，他能看到他前方的10個格子，
左邊2格，右邊2格，但他看不到後方，因為他後方是牆體。
因此，他能看到全部3個強盜霰彈槍手，但看不到2個強盜步槍手。



範例：*藍色潛行者站在圖中位置，他能看到前方5格，*
左邊1格和右邊3格。因此，他能看到4個強盜中的2個。

可選行動和費用

有些筆記卡會為你提供多個可選的行動。其中一些行動帶有 ，你必須將當前的回合標記下移1格才能使用這種行動。請記住，這可能導致你的輻射劑量提高。

環境卡

每個任務都有其專屬的一套環境卡。環境卡會影響地圖、給予提示，還會增加或更改某些規則。

環境卡主要分為兩大類型：

- **地圖覆蓋卡：**直接覆蓋在地圖板塊上，增加新的行動/觸發效果，或改變地圖上的格子以及格子之間的邊界。
- **筆記卡：**放在地圖旁邊。這種環境卡以文本為主，包含僅結算一次的指示、任務提示或額外規則。

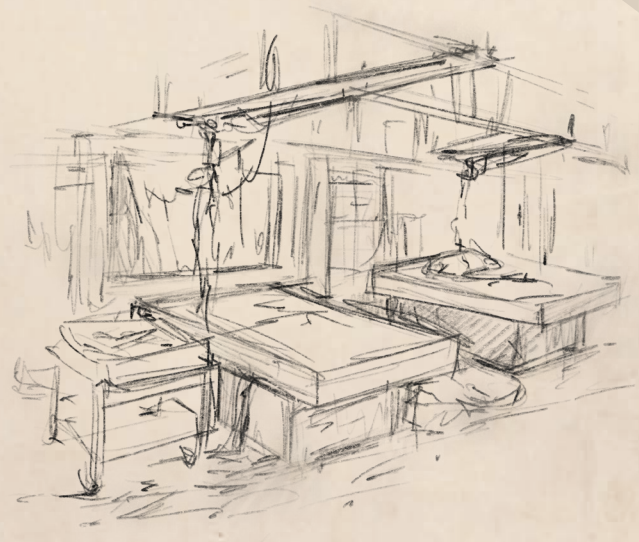
除了這兩種環境卡之外，還有少數作為特異點或武器的環境卡。

以下是地圖覆蓋卡的範例：

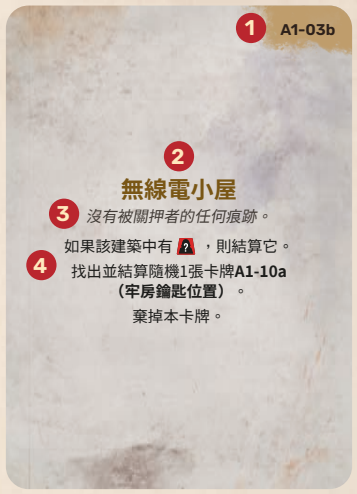


1. **編號：**每張卡牌的正面和背面均有編號，便於識別。編號的前兩位表示該卡牌所屬的任務。而且，牌正的編號以字母“a”結尾，牌背的編號以字母“b”結尾。
2. / **行動：**一些卡牌包含行動（標準行動或免費行動），你可以在位於該卡牌上指定的格子時執行。
3. **觸發：**有些卡牌帶有觸發效果，當潛行者（或敵人）達成了觸發條件時就會生效，一般來說是進入特定的格子。

為了更快捷地設置地圖覆蓋卡，請記住大部分覆蓋卡上的文字方向在放置後均會保持一致，且和地圖的朝向相同。



以下是筆記卡的範例：



1. **編號：**每張卡牌的正面和背面均有編號，便於識別。編號的前兩位表示該卡牌所屬的任務。而且，牌正的編號以字母“a”結尾，牌背的編號以字母“b”結尾。
2. **名稱**
3. **劇情：**有些筆記卡包含少量劇情。
4. **規則：**你必須立即結算的指示，或者影響遊戲的額外規則。

雙面卡牌

大部分環境卡都是雙面的，牌正的編號以字母“a”結尾，牌背的編號以字母“b”結尾。請始終遵循遊戲的指示，確保卡牌以正確的一面朝上（例如，當任務設置需要你放置A1-02a到地圖上時，請勿以字母“b”的那一面朝上）。預設你只能查看環境卡的正面（編號以字母“a”結尾），環境牌庫也應以正面朝上放置。

將環境卡翻面

許多效果會要求你將環境卡翻面。當你將環境卡翻面時：

如果翻面後是地圖覆蓋卡，則翻面後將它放回地圖上，它翻面前所在的位置，或者根據牌面所示放到對應的位置。

如果翻面後是筆記卡，則翻面後結算其效果。卡牌上通常會指示你在結算後棄掉該卡牌。如果該卡牌無需棄掉，則將它放到地圖旁邊，保持卡牌上的訊息或額外規則可見。

如果翻面後是裝備卡，則你可以直接獲得該卡牌。

棄掉和移除環境卡

每當你收到指示要棄掉環境卡時，將其放回任務包。

一些罕見的效果可能會讓你將特定卡牌從遊戲中移除。你需要將該卡牌單獨放置，本場戰役都不會再用到它。

任務地圖上的標記

遮蔽

任何實體均不能經由此標記所在格測算視線。（不能作為測算視線的起點格、經過格或終點格。在測算視線時，視為該格的每條邊界均為牆體。）位於同一格的多個實體，即使所在格存在 ，仍可以將彼此選作目標。放在地圖上的 會在外界階段被移除。

螺栓

螺栓會存放在口袋中。你可以通過執行通用行動“螺栓”來將螺栓放到地圖上，覆蓋特異點符號。被 覆蓋的特異點符號將在特異點啟動擲骰時被忽略。放在地圖上的 會在外界階段被移除。

神器

神器通常藏在特異點立牌底下，可被護甲改裝卡探測器的效果放到地圖上。被 覆蓋的特異點符號將在特異點啟動擲骰時被忽略。放在地圖上的 可通過執行通用行動“拾取”來獲得。當你這麼做的時候，抽取與該特異點類型對應的一張神器卡。如果沒有對應類型的神器卡，或該 是從非特異點格拾取的，則抽取隨機一張神器卡即可。

拾取物

拾取物代表著變異區各處散落的東西。拾取物可能是螺栓、物品、武器，甚至神器。

位於同一格的 會疊成一堆。當要放置額外的 到該格時，將其放到該格堆疊的頂部。

當你結算 時（通常是通過執行通用行動“拾取”，結算堆疊最頂部的 ），如果其未翻面，則將其翻面。獲得上面顯示的獎勵。然後，棄掉該 。

將棄掉的 放到一邊，在當前任務中不會再次用到它。

未知敵人

未知敵人標記代表在任務中途可能出現的敵人。位於同一格的 通常會疊成一堆。當指示你結算 時，結算堆疊最頂部的 。如果其未翻面，則將其翻面。然後，按照以下指示結算：

如果它是 X，則將它棄掉。

如果它是 /// ，則將對應顏色的1個或2個敵人立牌放到它所在格，朝向它顯示的箭頭方向。

只要你放置了至少1個敵人立牌，就棄掉該 。

如果敵人池中對應的立牌已用盡，導致無法放置任何敵人立牌，則抽取1張敵人啟動卡（如果地圖上有至少1 ，則抽取 敵人啟動卡，否則，抽取 敵人啟動卡），結算卡牌上效果，但只啟動離結算的 最近，且顏色對應的1個敵人。然後，棄掉該 。



範例A：*事件卡上的一輪結束效果令你結算離潛行者隊長（本例中為藍色潛行者）最近的1 。結算時，你需要將建築裡的 翻面。那是朝向上方的 。強盜霰彈槍手是放有 的敵人，所以你從敵人池拿取1個強盜霰彈槍手的立牌，將它放到 所在格，並朝向上方，然後你棄置該 。*



範例B：*如果敵人池中沒有剩餘的強盜霰彈槍手立牌（全部3個都已在地圖上）你必須抽取一張敵人啟動卡（本例中應抽取 敵人啟動卡，並啟動離 最近的1個強盜霰彈槍手）。查找最近的強盜霰彈槍手時，2個到 最短路徑為1格的強盜霰彈槍手為平手，所以由你決定是啟動建築裡的強盜還是啟動室外的強盜。當你結算敵人啟動卡上的效果時，請記住這些效果只會影響啟動的那個強盜（跳過與其顏色不符的效果）。不要結算最底部的效果，該效果僅在外界階段的敵人啟動步驟才結算。*

結算多個或沒有

當讓你同時結算多個 時，應逐個結算。

當讓你結算 但地圖上沒有 時，無事發生。

放置敵人和被占滿的格子

如果有新的敵人立牌將要放到一個被占滿的格子中（例如在結算 時），改為將其放到最近的可放置的格子中，朝向其本應放到的格子。

執行任務

任務指的是你在戰役期間所完成的事項。每個任務都有劇情相關聯，在由板塊構成的地圖上進行，並且在任務設置時會將不同的配件放到地圖上。

啟動事件

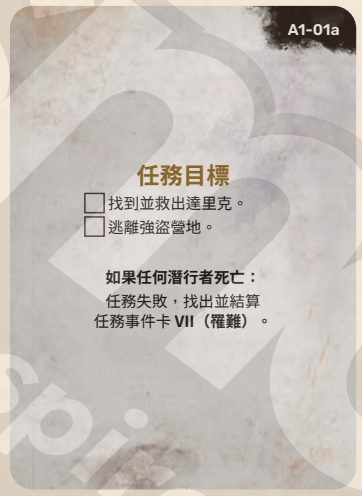
同一時刻只能有一張事件卡處於啟動狀態。每當效果要求你抽取/查找一張事件卡時，將其疊放在之前的啟動事件卡上。

任務目標

每個任務均有其任務目標卡，卡牌上會列出你在該任務期間的目標。

你必須達成這些目標才能完成任務。除此之外，卡牌上還寫有潛行者死亡時會發生什麼。

在大部分任務中，潛行者死亡等同於任務失敗，需要你閱讀特定的任務事件卡以進行後續步驟。



***範例：**第一個任務（A1）的任務目標。*

潛行者數量

圖標代表參與當前遊戲的潛行者數量。一些效果會出現該圖標。

範例：右圈中的任務事件卡“不速之客”上有效果“將4- 張突發事件卡放到事件牌庫頂部”。遊戲中有兩名潛行者時，該效果會放置2張突發事件卡(4-2=2)。

一輪流程

每個任務均會進行多輪，每輪包含三個階段。在每一輪中，玩家會翻開並結算一張新的事件卡，然後規劃並進行各自的回合，在每位玩家的所有回合均結束後，變異區和敵人將作出反應。上述流程會重複進行，直到玩家完成任務、任何一位潛行者死亡，或者時間耗盡為止。當發生這些情況時，玩家會結算一張特定的任務事件卡。

一輪包含以下階段：

1. **事件階段：**抽取並閱讀一張新的事件卡，來瞭解發生了什麼，並結算卡牌上的即時效果。
2. **玩家階段：**每位玩家各進行兩個回合，執行多種行動。
3. **外界階段：**敵人啟動，潛行者受到積累的輻射污染，結算一輪結束效果（通常位於事件卡上）。

事件內容

一些事件卡在外界階段才會結算，但其一旦啟動，玩家即可閱讀卡牌上內容。根據事件內容來規劃你的行動！

事件階段

事件卡的翻開代表著任務期間的時間流逝，且卡牌上寫有在這段時間發生了什麼。在此階段中，抽取事件牌庫頂部的卡牌作為啟動事件，閱讀劇情並結算卡牌上的即時效果，再將其放到事件牌庫旁的啟動事件之上（如有）。然後，進入玩家階段。

事件牌庫包含兩種事件卡：

- **任務事件卡：**這種事件卡包含劇情發展和僅在特定任務中出現的情況。每張任務事件都是獨一無二的，並且在任務設置時就會加入到事件牌庫中。相同編號的任務事件卡可能有多張不同的版本。在這種情況下，在構築事件牌庫時從該編號中隨機選擇一張加入即可。
- **突發事件卡：**任務中的小插曲，例如找到了額外的拾取物，或者輻射值突然達到峰值等。這些卡牌會在任務過程中加入事件牌庫。

以下是任務事件和突發事件的範例：





1. **名稱：**每張事件卡各有不同的名稱。
2. **編號：**任務事件卡的正面和背面均有編號。初始位於任務包中的突發事件卡，則在正面帶有任務編號。
3. **劇情：**一段敘述文字，描述發生的情況。
4. **即時：**當你在事件階段抽取此卡牌時，需要立即結算該效果。有的即時效果會讓潛行者執行額外的行動，使其移動或攻擊，此時無需下移回合標記，除非有特殊說明。
5. **一輪結束：**這種效果將在外界階段結束時結算。
   A. 紅圈效果並非每張事件卡都有，而且不同的事件卡上該效果各不相同。通常該效果會將新的突發事件卡加入事件牌庫，或者導致額外的敵人出現。
   B. 非紅圈效果總是相同，提醒你在開始下一輪之前所需執行的步驟。

玩家階段

在本階段中，潛行者按順時針順序依次進行各自的回合。每輪均從潛行者隊長的回合開始。

在每一輪中，每位潛行者各進行總共兩個回合（每個回合以一個回合標記表示），在每個回合中，共執行2個標準行動（ ）。

當所有潛行者均完成了自己的兩個回合之後，進入外界階段。

回合



範例：*左圖顯示兩個回合標記在未執行任何 前的狀態。*
中圖顯示回合標記在執行一個回合中第一個 後的狀態。
右圖顯示回合標記在執行同個回合中第二個 後的狀態。
此時，如果潛行者決定不執行任何 ，他的回合結束，
如果他在敵人視線內，該敵人可能作出響應。

兩個回合分別以潛行者PDA上的一個回合標記表示。在回合中，只有當前潛行者能執行行動。

必須在一個回合結束後，才能開始下一個回合。

在每個回合中，潛行者必須執行2個標準行動（ ），且可以執行任意數量的免費行動（ ）。每當潛行者執行標準行動時，需要將自己的回合標記下移1格。當回合標記到達最底格，潛行者無法執行標準行動且決定不執行任何額外的免費行動（ ）時，該潛行者的回合結束。

潛行者回合結束

每當一位潛行者的回合結束後，能看到該潛行者的敵人將會作出響應，攻擊該潛行者。當一個回合標記到達最底格時，PDA會露出對應的提示。關於敵人響應的更多規則請見第34頁。

跳過回合

潛行者可以在自己回合開始前，選擇是否跳過回合。如果選擇跳過，則輪到下一位潛行者的回合。選擇跳過不會使你失去回合。這意味著，你可以自由地推遲你的回合，等待更恰當的時機來使用你的行動，但你最終還是要執行你的回合，不能不執行。

行動

從小跑幾步到給強盜爆頭一擊，每個行動都很重要，能夠影響整個任務。

必須在一個行動結束後，才能開始下一個行動。

通用行動是每位潛行者都通曉的行動，將在後續幾頁中詳細說明。其他遊戲配件也會提供行動，包括任務地圖上的環境卡和你已獲得的裝備卡（例如，不同的武器、手榴彈、醫療包）等。

行動根據類型分別由兩種圖標表示：

標準行動：執行這種行動時，你必須將你的回合標記下移1格。這種行動不算複雜，但你必須花上一些時間才能做到，例如移動幾米、投擲手榴彈或使用槍械進行射擊等。

免費行動：執行這種行動時不用下移回合標記。你在自己的回合中可執行任意數量的免費行動，且在你的標準行動之前、之間或之後執行均可。這種行動無需任何準備即可執行，例如透過窗窺看建築內部、開門或喝一瓶能量飲料等。

潛行者隊長

潛行者隊長是在所有潛行者之間傳遞的頭銜，同一時刻只會有一位潛行者擔任隊長。詳見第24頁。

“打開即玩”手冊

你可以通過遊玩這本手冊中的教學關卡，來熟悉遊戲流程。

回合標記上的 ■ 通用標記

一些效果會在你的回合標記上放置1個或多個 ■ 。這些標記會增加你該回合可執行的 數量。每當你在當前回合標記上有 ■ 的情況下執行時，你不下移回合標記，而是棄掉標記上的1 ■ 。在輪次結束時，潛行者棄掉自己回合標記上剩餘的所有 ■ 。



通用行動

以下行動對每位潛行者始終可用，並且可以在提示卡上找到。

奔跑：

有時你只能跑，跑得越快越好……

移動至多3格。

用來在地圖上各處移動的最主要方式。此移動方式會導致你移動/放置自己的關注標記。

躡足：

有時，移動需要謹慎和安靜。

你不能執行此行動來移動到敵人視線內，或者從敵人視線內開始移動。

移動1格。此移動方式不會導致你移動/放置自己的關注標記。

潛行者移動規則

移動的來源十分多樣，移動的形式也各不相同。不論移動來源是什麼，任何潛行者移動都遵循以下規則：

- 移動1格，就是將你的潛行者從所在格放到1個相鄰格。障礙地形 和無窗 牆體 會阻擋潛行者的移動。
- 如果你進入敵人所在格，則你的移動被中斷，必須立即結束。
- 如果你將要在被占滿的格子結束移動，則將該格的其中一個實體（優先潛行者）推斥到相鄰格（如可能，推斥到你之前所在的格子）。如果該格沒有實體可被推斥，無法給你騰出位置，那麼你不能在該格結束移動。
- 你可以移動經過被占滿且沒有敵人的格子。
- 如果你從敵人所在格開始移動，則將該敵人的立牌轉向，使他朝向你移動到的相鄰格。

關注

- 如果你移動經過了敵人視線內的格子，則將你的 放在你離開敵人視線後經過或停留的第一個格子。
- 如果你在敵人視線內的格子結束移動，則將你的 放在你所在格。
- 如果你結束移動且你的 不在地圖上，則將你的移動 / 放置到你所在格。

輻射

- 如果移動導致你將自己的回合標記下移，且你該次移動的起點格、經過格和終點格上有至少一格帶有 ，則你的輻射劑量提高，提高點數等於其中 最大值。此時可應用護甲的地圖輻射修正，相應降低輻射劑量提高的點數。

觸發

在移動時，你應關注帶有 或特異點符號（ ）的格子，並根據規則結算觸發效果。如果 效果即時生效，且未寫明結束當前移動，則你在 效果完整結算後可以繼續移動。

推斥

推斥是一種無法被中斷的被動移動。在敵人被推斥後，將其立牌轉向，使其朝向其之前所在的格子。

小心翼翼地移動

一些行動會寫明令你移動，且無需移動或放置關注標記。在這種情況下，僅當你在敵人視線內結束移動時，你才需要移動或放置你的關注標記。

準備：

與戰友快速交換裝備，或者尋找更好的射擊位置。

- 獲得1 （潛心）。詳見第29頁潛心。
- 獲得1 （螺栓）。

然後，你所在格的潛行者可以按任意順序執行任意次數以下選項：

- 與同一格中的另一位潛行者交換神器、改裝、護甲、物品、武器、彈匣、 或個人發現（任務中找到的一種筆記卡）。
- 裝備或卸除武器，將一個武器從武器槽移動到背包，或反之。子彈會隨著武器一同移動。
- 裝備或卸除護甲，將一個護甲從護甲槽移動到背包，或反之。
- 從護甲或武器上裝備或卸除一個改裝。
- 裝備或卸除神器，將一個神器從神器槽移動到背包，或反之。

裝彈：

武器打空了子彈你就需要再裝一些。

如果你有 ，則將此行動視為 （無需棄掉該 ）。

從你的口袋棄掉1個與你武器類型相符的彈匣（手槍 、步槍 或霰彈槍 ），來增加 到你的彈匣軌，至武器的子彈上限。

拾取：

變異區地面上有很多東西，等待你將它撿起。

選擇你所在格的1 （拾取物）或 （神器）。如果你所選的 未翻面，則將它翻面。獲得其獎勵，然後棄掉。

當你拾取1 時，獲得與所在格特異點類型對應的一張神器卡，然後棄掉該標記。

誘餌：

有時只需要稍微引開他們的注意力。

通過拋出誘餌，你能夠移動自己的對手，或將其引誘到陷阱。不過要小心使用！

如果你的 在地圖上，則你不能執行此行動。

從你的口袋棄掉1。選擇你潛行者距離3內的一格。將你的 放在所選格。然後，如果所選格或其相鄰格有任何敵人，則抽取1張敵人啟動卡並結算，但只啟動位於所選格及其相鄰格的敵人。然後，如果這些敵人視線內有關注標記，則將那些關注標記各朝其所有者移動1格。