

## 重要事項



- 不要翻開標記板。
- 僅在收到指示時才拆下標記。
- 標記拆下後正面朝上放置。

時 · 間 · 守 · 望 革新

深海計劃  
2099 NT

最新規則：



遊戲規則 V 1.1

**時** 間守望的宗旨是規範時間旅行，服務全體人類，而你就是其下屬的一名時空特工。你必須維護時間線的穩定，否則人類將會面臨生存危機。

時間守望的特工使用載體進行時間穿越。通過這種方式，他們可以脫離自己的肉身，佔據其他時間中他人的身體，繼承他們的記憶和知識。這種方式可以降低時間悖論和污染的風險，同時也保證了特工的身體安全。

最近的一系列事件對時間守望的運作產生重大衝擊，因而機構決定採取一種全新的時間旅行方式。這種方式融合了22世紀的科技與賽安人傳送過來的秘傳技術。

現在一種稱為“碧藍粉塵”的神奇物質會注入特工體內。它能大幅度加強特工與載體之間的鏈接，在強化載體的同時，還能延長時空特工附身的時間。但是，時間守望並沒有徹底瞭解碧藍粉塵的特性，也無法進行批量製造。

**HP** 你的訓練現已結束，現在你可以前往21世紀，探索海底深淵。可怕的瘟疫正在地球上肆虐，你必須找到解藥。

遊戲過程中若有需要，  
請參照規則書最後的名詞表。

始終牢記時間守望的三條金科玉律：

- ① 你們是一個團隊！
- ② 時刻牢記你們的任務目標。
- ③ 服從時間領隊。

## 遊戲配件

1塊標記板  
(保持正面朝下)



1本規則書

110張故事卡牌



32個碧藍粉塵晶石

59張個人卡牌

60張通用卡牌

**I** 這個圖標表示可選的配套產品《時間守望：革新 — 復興》。如果您未購買此產品，在進行劇本時可忽略此圖標。

在《時間守望：革新 — 復興》中，你的特工們將不斷得到提升，投身關乎人類生存亡的戰鬥之中。如果想要配套使用此產品，請先閱讀《時間守望：革新 — 復興》規則，然後開始冒險。

**重要事項：**你可以按任意順序進行《時間守望：革新》中的劇本。

在牌庫1的提醒牌背上，你可以看到任務日誌。劇本結束後，你可以寫下玩家的姓名和你的最終得分。

如果你之後購買了《復興》，這些劇本結束之後的訊息會有特殊作用。

**HP**

如果你在規則中看到HP圖標，表示這一段只適用於該任務。

## 載體

載體是遊戲過程中玩家附身的角色。雖然你扮演的是時間守望特工，但你與載體連接之後，你就能用上載體的天賦，沉浸在載體自己的故事之中。

載體之間有以下區別：

**載體的姓名：**你在冒險中遇到的某些角色會認出你的載體，與你進行獨特的互動。

**載體的屬性：**這一部分定義了載體在各方面的技能、還有他們的強項和弱項。每個載體有各自的碧藍粉塵供應池，用來表示他們和控制他們的特工之間的鏈接強度。

**載體的背景故事：**特工只會有一段特定的時間內控制載體。這部分文字簡述了特工附身到載體之前，載體的生平事跡。這些訊息有助於特工充分利用載體的能力來更好地完成任務。

**載體的天賦：**這些是特工在遊戲過程中可以使用的特殊能力。



屬性  
技術  
敏捷  
力量

背景故事

**蔡琳·帕克**  
職業潛水員

1 3 3 8

碧藍粉塵供應池初始水平

背景故事

天賦

**戰士**  
衝突時，在檢定中+2。

## 遊戲準備

按以下步驟準備《時間守望：革新 — 深海計劃》，然後開始遊戲。

### ► 打開故事卡牌中的牌庫1。



**重要事項：**在牌庫1中找出紅色的提醒卡牌(73)，注意在這個過程中儘量不要查看其他卡牌。將卡牌分成兩堆：藍色提醒卡牌蓋住的故事卡牌牌庫1，和紅色提醒卡牌蓋住的故事卡牌牌庫2。把第二堆暫時放在一邊。

### 步驟1-6：

- 把牌庫1的提醒卡牌放到一邊，然後閱讀任務命令(正面)和任務結束(反面)。把這張卡牌放在桌上，任務結束一面朝上①。
- 每位玩家選擇一個載體(也就是任務中扮演的角色)，閱讀載體卡牌的正反兩面②。沒人選擇的載體放回盒子裏。這次任務中不會用到他們。
- 根據各自載體卡牌上標註的碧藍粉塵初始水平，每位玩家拿取對應數量的粉塵。這些是玩家自己的供應堆③。
- 中間的區域稱為漩渦。2或3人遊戲時，把剩餘的碧藍粉塵放在漩渦裡④。
- 把5張序幕卡牌排成一行，組成全景圖⑤。
- 一位玩家保管剩餘的牌庫，把遊戲輪次/參考圖標卡牌放在牌庫頂：這位玩家就是第一輪的時間領隊⑥。

### ► 打開個人卡牌的牌庫。



### 步驟7-10：

- 把牌庫的提醒卡牌放到一邊。
- 每位玩家拿取所有自己載體的卡牌⑦。
- 每位玩家把裝備卡牌**正面朝上**放在自己面前⑧，靠近載體卡牌。
- 每位玩家把閃電回憶快照卡牌**正面朝下**(不要查看)⑨放在裝備卡牌旁邊。
- 每位玩家把互動卡牌(不要查看)疊成一堆**正面朝下**⑩放在載體卡牌旁邊。

### ► 打開通用卡牌的牌庫。



### 步驟11-15：

- 把牌庫的提醒卡牌放到一邊。
- 把地圖**正面朝上**放在全景圖的上方⑪。
- 拿取6張變數卡牌(不要查看)，混洗後**正面朝下**放作一堆⑫。在旁邊騰出一些空間，留給棄牌堆。
- 把物品卡牌**正面朝下**(不要查看)⑬放在變數卡牌旁邊。
- 從標記板上拆下傷害標記(黑色淚滴形狀)。把這些標記和**正面朝下**的標記板放在物品卡牌旁邊⑭。
- 時間領隊根據全景圖第一張卡牌上的指示執行⑮。

### ► 現在遊戲可以開始了！

我們推薦你先讀完整本遊戲規則然後開始任務。

3人遊戲  
的準備圖例

1或2人遊戲  
的準備圖例



4人遊戲  
的準備圖例

## 遊戲玩法

《時間守望：革新》每一次遊戲需要進行多輪。每輪由3個階段組成，每個階段都由整個團隊按照以下順序執行：

1

### 時間領隊階段

時間領隊決定團隊將要訪問的地點。本階段有3個步驟。

- 選擇一個地點
- 展示該地點
- 閱讀卡牌A

2

### 發現階段

在這個階段中會展開行動。本階段有3個步驟。

- 勘察地點
- 心電感應
- 行動

3

### 切換地點階段

玩家準備進行下一輪。本階段有3個步驟。

- 標準更新(可選)
- 交換(可選)
- 變更時間領隊

階段3完成後，從階段1開始新的一輪。重複這個流程，直到任務結束，或者所有特工失去對自己載體的控制權。

## 時間領隊階段

### 選擇一個地點

時間領隊先與其他玩家進行商榷，再選擇地圖上的一個可以選擇的地點，然後從自己的供應池中拿取1點碧藍粉塵放到地圖的這個地點上，最後全隊訪問這個地點。



如果這個地點上已經有1點碧藍粉塵，時間領隊需要把碧藍粉塵放到任務結束卡牌上的更新空格中。

### 展示該地點



時間領隊在故事牌庫中找出所選地點(由卡牌A標明)，然後拿取所有該地點的卡牌，並(按上圖所示)展示給所有玩家。

每個地點的第一張卡牌是卡牌A，在卡牌上半部分①會寫明這個地點的名稱(或者編號)。這張卡牌底部會列出有多少張卡牌組成了這個地點的全景圖②。

注意此時先不要翻開全景圖中的卡牌。



## 閱讀卡牌A

時間領隊把卡牌A翻面，閱讀上面的文字，注意強調卡牌上的粗體字，因為粗體字內容概括了全景圖上從左到右的關鍵元素。然後把卡牌A放回原位，以便其他玩家查看。

# 2

## 發現階段

### 勘察地點

勘察地點時，每位玩家拿取全景圖上的一張卡牌，秘密閱讀，然後把卡牌正面朝下放在自己面前。在決定誰拿哪張卡牌之前，團隊可以自由討論。

### 心電感應

在任務過程中，所有特工都可以通過心電感應進行溝通。為了模擬這個過程，玩家需要講述他們的發現或遭遇的情況。他們可以查看自己面前的卡牌，但不能大聲朗讀上面的文字。我們鼓勵特工在任務過程中多多使用心電感應，但在這個階段裡，所有人必須使用心電感應。機構定下的這個流程是為了確保每一位特工都能瞭解目前的整體局勢。

### 行動

行動五花八門，各不相同，這正是遊戲的核心。玩家可以任意執行自己選擇的行動，甚至所有人可以同時執行行動。這個步驟中沒有時間限制，沒有回合的概念，也不講究行動順序。有些人閱讀速度比其他人快一些，這完全沒有問題。可能在你眼中只是件搞笑的事，但對其他隊員來說就是一個明確的提示。你什麼時候行動，還是待機觀望別人，都由你自己決定。我們只有一條建議：如果你想提高效率，仔細傾聽別人的講述！

首先，如果特工面前的全景圖卡牌包含了遊戲指示(比如拿取物品、閱讀互動卡牌等等)，那麼玩家必須遵照指示。如果必須做出決定，強烈推薦進行心電感應。

然後，每位玩家可以按自己的想法執行行動，行動包括三種，執行次數任意：

### ① 開始一次檢定

詳見第8頁相關部分。

### ② 探索

玩家可以探索全景圖中其他的卡牌。探索時，玩家必須花費1點自己供應池中的碧藍粉塵(將其放進漩渦)，把自己面前的卡牌(若有)放回全景圖中，然後拿取一張新的卡牌，秘密閱讀。如果新的卡牌包含遊戲指示，那麼玩家必須立即執行。

**重要事項：**如果只使用2個載體進行遊戲，每位特工可以免費進行1次探索行動。如果使用3個載體進行遊戲，時間領隊可以免費進行1次探索行動。

### ③ 待機

玩家如果想要支援別人的檢定，就必須待機。如果選擇待機，玩家必須把自己面前的故事卡牌放回全景圖上(這樣其他玩家就可以探索了)。只要玩家面前沒有故事卡牌，就可以支援其他玩家。

進行支援的玩家可以：

- 支援其他特工進行檢定(詳見第9頁)；
- 把自己的物品和標記給到其他特工(詳見第11頁)。

**重要事項：**某些卡牌上會出現衝突圖標(Ⓜ表示個人，Ⓜ表示團隊)，這種情況下，你無法執行某些行動。詳見第9頁相關部分。

你可以在同一地點停留任意時間(只要你還有碧藍粉塵)。要想離開一個地點，確保所有特工面前都沒有全景圖上的卡牌，那麼玩家可以進入切換地點階段。

## 切換地點階段

### 標準更新

全體玩家可以共同決定是否進行一次標準更新。詳見第10頁相關部分。

### 交換

玩家之間可以交換物品和標記。

### 變更時間領隊

時間領隊收起現在的全景圖，放到故事牌庫底下，然後把牌庫傳給左手邊的玩家，這位玩家就是新的時間領隊。

新的一輪開始！

### 花費碧藍粉塵

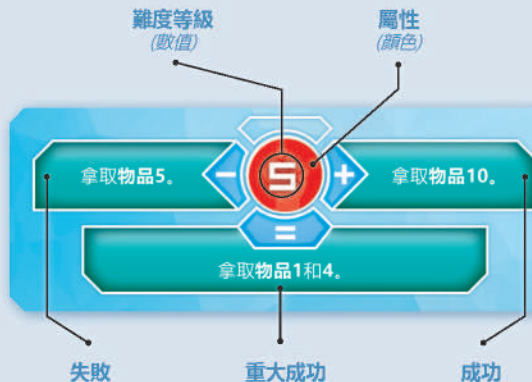
每次只要有規則要求你花費碧藍粉塵，將對應數量的晶石放到漩渦裡。



## 各類流程

### 檢定

檢定用對話框來表示，方框的中間顯示了進行檢定的屬性（彩色圖標）、檢定的難度等級（數值越高，檢定的難度也越高），和最多三個不同的結果（通常來說，從左往右依次是：失敗、重大成功和成功）。



如果玩家閱讀的卡牌上含有檢定，那玩家可以嘗試檢定，但並不一定需要成功。這時按以下步驟執行：

- ① **開始一次檢定：**載體嘗試檢定。特工花費1點碧藍粉塵，使用檢定所需屬性對應的數值。
- ② **增效：**特工可以花費任意數量的碧藍粉塵來提升自己屬性的數值。以此方式花費的每一點碧藍粉塵可以得到+1獎勵。
- ③ **支援：**特工請求支援。所有待機狀態的玩家（也就是面前沒有故事卡牌的玩家）都可以進行支援，但每個人在一次檢定中最多只能花費1點碧藍粉塵來給予+1獎勵。



④ **變數**：所有支援結算完成後，進行檢定的特工抽取一張變數卡牌，算上卡牌上的修正值，得到最終數值。然後棄掉這張變數卡牌。只有在收到指示時才混洗棄掉的變數卡牌。

- ⑤ **結算**：把結果和檢定的難度等級進行比較：
- 如果數值小於難度等級(失敗)，載體獲得左側指示的結果(“-”符號)。
  - 如果數值大於難度等級(成功)，載體獲得右側指示的結果(“+”符號)。
  - 如果數值等於難度等級(重大成功)，載體獲得下方指示的結果(“=”符號)。

只有進行檢定的載體才會承受相應的後果，其他支援的特工不受影響。

詹姆斯試圖破解一台計算機終端(技術檢定)。他的**技術**屬性為2點。



- 他花費1●來使用他的屬性(數值2)。
- 他花費額外2●來給自己增效。
- 苔絲花費1●來支援他。
- 詹姆斯抽取了一張數值為-1的變數卡牌。
- **最終數值 = 4**

或者具體來說， $2(\text{技術屬性}) + 2(\text{增效}) + 1(\text{支援}) - 1(\text{變數卡牌})$ 。因為這個結果等於難度等級，所以他獲得重大成功，獲取物品4和物品5。

有時候成功和重大成功的結果一樣，這種情況對話框會發生外觀的變化，參見右側圖例。有時某項結果沒有指示，在這種情況下無事發生。



## 衝突

### 個人衝突



個人衝突的結算和常規檢定一樣，但有一個例外。閱讀卡牌的玩家必須把卡牌放在自己面前，而且**必須**先結算完衝突之後才能做其他事情(待機、探索其他卡牌、切換地點等)。

### 團隊衝突



團隊衝突也是衝突的一種，但和個人衝突的結算有所不同。

只要看到卡牌上出現這種圖標，所有玩家**必須停下來**解決團隊衝突。在衝突開始前，玩家可以自由交換物品和標記。團隊衝突一旦開始，就禁止交換了。

很多情況下，團隊衝突會成為任務的一個轉折點，而且會進行多個回合。在衝突期間，時間領隊決定每位玩家(無論玩家在什麼地方，哪怕正處於個人衝突)的順序，然後所有玩家必須依次進行團隊衝突卡牌上的一項檢定，並且結算結果。

即使這時候玩家面前有故事卡牌，也可以支援其他人。

每位玩家均進行了檢定後，一個回合結束，重複上述流程。團隊所面臨的敵方承受的傷害大於等於其生命點數的時候，團隊衝突結束。團隊衝突結算完成後，冒險繼續。

## 碧藍粉塵

碧藍粉塵是一種神秘的魔法能量，可以連接特工(玩家)和他們的載體(寄宿體)。每位玩家的個人供應池中必須至少保留1點碧藍粉塵，不然鏈接就會斷開。

### 標準更新

隨著冒險進行，玩家會不斷花費自己供應池中的碧藍粉塵。

在切換地點階段中，玩家可以選擇主動重置特工和載體之間的鏈接，再收集碧藍粉塵。這時按以下步驟執行：

**一位玩家把漩渦中的1點碧藍粉塵移動到任務結束卡牌上的更新空格中。**

然後，這位玩家取回漩渦中所有剩餘的碧藍粉塵(也就是除了任務結束卡牌和地圖以外所有花費掉的碧藍粉塵)，把它們任意分配給所有玩家(但注意玩家擁有的碧藍粉塵不能超過初始水平)。推薦將碧藍粉塵儘量平均分配。某些遊戲效果會允許你免費執行一次更新。這時候，同樣按照上述指示執行，但不要把碧藍粉塵移動到任務結束卡牌上。

詹姆斯擁有2。苔絲擁有5。漩渦裡還剩8。苔絲把漩渦中的1點碧藍粉塵移動到任務結束卡牌上。

這次更新可以讓詹姆斯和苔絲取回所有漩渦中的碧藍粉塵。

兩人的粉塵都沒有超過初始水平。



他們希望分配完之後，兩人的碧藍粉塵數量持平。詹姆斯從漩渦裏拿走5，苔絲拿走剩餘的2點。現在每位特工都有7了。



### 鏈接斷裂

特工花費掉最後一點碧藍粉塵時，必須在以下兩個選項中選擇一項：

#### 請求緊急更新

玩家可以選擇請求機構的援助。請求援助的玩家先把自己最後一點碧藍粉塵放到任務結束卡牌上，然後用漩渦裡的碧藍粉塵補滿自己的碧藍粉塵供應池。(注意：在緊急更新中，其他玩家不會取回碧藍粉塵，因此這比標準更新要吃虧許多。)

#### 失去載體控制權

玩家也可以選擇不請求緊急更新。花費掉最後一點碧藍粉塵，正常執行行動，直到行動完成。然後，這位特工被彈出當前地點(詳見下文)。

**重要事項：如果同一個地點上所有的特工都失去了對載體的控制權，任務以失敗告終。玩家必須從頭開始遊戲。**

### 彈出地點

被彈出地點的特工會產生極強的眩暈感，在兩個現實世界之間飄蕩。其他特工必須從一片混沌中救出被彈出的特工。某些事件會造成特工彈出地點，但絕大部分情況都是因為特工失去了對自己載體的控制權。在彈出狀態下，特工無法執行行動和支援，也無法交換物品和標記，但他們可以繼續與其他特工保持通訊。被彈出的特工在切換地點階段中返回遊戲。但如果特工的彈出是由於失去載體控制權造成的，那麼玩家必須進行標準更新。

## 物品和標記

### 物品

玩家在遊戲過程中會遇上物品卡牌。如果遊戲指示你拿取某張物品卡牌，在物品牌庫中尋找。如果遊戲指示你拿取的物品卡牌已經在其他玩家手中，忽略這個指示。

遊戲中的物品按照功能分成四種顏色：



**綠色**物品大部分是載體可以攜帶的實體。這些物品可以交換，正面朝上放在其擁有者面前。



**黃色**物品大部分是個人事件。玩家拿到這些物品只能自己閱讀，但可以通過心電感應與其他人交流。閱讀完畢或者結算完畢後，將其立即收起。



**紅色**物品大部分是團隊事件。拿取這類物品的玩家大聲閱讀出來。閱讀完畢後，將其立即收起。



**白色**物品可能會改變地圖，甚至改變遊戲本身(比如加入新的機制)。有些會擴張地圖(使用這些卡牌邊緣上的符號來拼接)，還有一些會替換原有的地圖。**如果要覆蓋原有的地圖，把會被覆蓋掉的碧藍粉塵放到漩渦中。**如果某件物品會改變遊戲，把它正面朝上放在所有玩家看得見的地方。

### 標記

遊戲包含一塊標記板。這塊板必須保持**正面朝下**。遊戲中會指示玩家拿取標記。收到這樣的指示時，拆下對應的標記。團隊標記是六邊形的。其他的都是個人標記。

團隊標記影響所有特工。標記拆下後，正面朝上放在桌上，讓所有玩家看見。

個人標記只屬於拿取它們的玩家。這些標記保持正面朝下，在特定的情況下可以給出或交換(大部分情況是在切換地點階段中)。

### 交換物品和標記

在切換地點階段中，玩家可以交換物品和個人標記。玩家給出物品或標記時，不需要收到回報。在行動步驟中待機的特工可以花費1點碧藍粉塵，把自己任意數量的物品和標記給到同一個地點的另一位特工。

個人裝備卡牌不能交換。

團隊標記(六邊形標記)屬於整個團隊，所以也不能交換。

### 收起物品或標記

把卡牌或標記放回原來拿取它們的地方(具體根據遊戲準備而定)。

### 移除物品或標記

從遊戲中移除卡牌或標記。你可以把移除的配件放回遊戲盒子裡，因為這次任務中你不會再用到它們了。



## 2 人或 3 人 遊 戲

每位玩家選擇一個載體。

**HP** 如果沒有使用安東尼奧，拿取標記①。  
如果沒有使用蔡琳，拿取物品 24 並將其給予一位載體。

**如果使用 2 個載體進行遊戲：**

- 每位特工在行動步驟中可以免費執行 1 次探索行動。
- 在任務過程中，可以免費進行 2 次更新(標準或緊急均可)。
- 進行支援的特工可以在每次檢定中花費最多 3 藍，每花費 1 點，使本次檢定獲得 +1 獎勵。

**如果使用 3 個載體進行遊戲：**

- 時間領隊在行動步驟中可以免費執行 1 次探索行動。
- 在任務過程中，可以免費進行 1 次更新(標準或緊急均可)。
- 進行支援的特工可以在每次檢定中花費最多 2 藍，每花費 1 點，使本次檢定獲得 +1 獎勵。

## 單 人 遊 戲

單人遊戲玩家選擇 2 個載體，參照 2 人遊戲規則進行遊戲。很顯然，特工之間的心電感應和更換時間領隊相關規則可以完全忽略。

## 任 務 提 前 結 束

在極少數情況下，玩家可能任務失敗。比如說，同一個地點上所有的特工都失去了對載體的控制權。或者說，玩家選擇錯誤，想要提前結束，從頭開始重新玩過。這種情況下，遊戲必須完全重置。老一輩特工管這種情況叫“進程”。



# 名詞表

**B 碧藍粉塵：**每位玩家都擁有一定數量的碧藍粉塵，它們代表了載體和控制載體的特工之間的鏈接。同時它還是遊戲中玩家執行行動時所用的資源(但它不能轉移或交換)。

**碧藍粉塵供應池：**載體還沒有花費掉的碧藍粉塵。載體初始擁有的碧藍粉塵印在卡牌上。

**變數卡牌：**你可以在通用牌庫裡找到這些卡牌。這些卡牌為檢定帶來了不確定性。每張變數卡牌(正面)的底部標明了牌庫裡有多少張變數卡牌，還標明了它們的最高數值和最低數值。玩家可以隨時查看棄掉的變數卡牌。

**標記：**遊戲中指示玩家拆下的配件。六邊形的標記是團隊標記。所有其他的都是個人標記。收起標記時請裝回標記板上。移除的標記請放回遊戲盒中。

**標準更新：**在切換地點階段中，特工們可以把1點碧藍粉塵從漩渦中移動到任務結束卡牌的更新空格中，這樣就能把漩渦裡剩餘的碧藍粉塵分給特工的供應池中。

**C 成功(標準)：**檢定中如果最終數值大於檢定的難度等級，就算成功。按照檢定指示框右側的指示執行。

**衝突：**表示強制性的檢定。玩家必須先結算這種檢定才能執行其他行動。衝突分為個人衝突和團隊衝突。

**O 待機：**如果特工面前沒有故事卡牌，這種狀態就叫待機。待機狀態的特工可以花費1點碧藍粉塵支援其他玩家進行檢定(遊戲人數小於4人時，請參照第12頁)。待機的特工可以花費1點碧藍粉塵，把自己任意數量的物品和標記給到另一位特工。

**地圖：**地圖是通用卡牌中的一種，上面標明了特工可以訪問的地點。如果地點上已經有1點碧藍粉塵，時間領隊需要把碧藍

粉塵放到任務結束卡牌上的更新空格中。如果地圖上有一部分要被另一張卡牌覆蓋，將依此方式被覆蓋的碧藍粉塵放到漩渦中。

**G 個人標記：**正面朝上放在擁有它的玩家面前。在特定的情況下可以給出或交換(大部分情況是在切換地點階段中)這些標記。

**個人衝突：**只牽涉到一個特工的衝突(詳見第9頁)。

**個人卡牌：**這套牌庫裡包含了每個載體專屬的裝備卡牌、回憶快照卡牌和互動卡牌。顧名思義，玩家不能閱讀或拿取別人載體的個人卡牌。

**更新：**用來補充特工碧藍粉塵供應池的行動。標準更新比緊急更新的效率更高(詳見第10頁)。

**共同：**如果指示上說共同閱讀，那麼卡牌上的訊息需要對所有玩家公開。可以讓時間領隊大聲朗讀，也可以把卡牌在所有玩家之間傳閱。

**故事卡牌：**故事牌庫裡包含了任務命令、圖標參考、序幕、載體和地點。

**H 互動卡牌：**每個載體都有一套互動牌庫。只有在收到指示的時候才能查看這些卡牌。查看互動卡牌沒有費用。看完之後，把它放回原來的牌庫裡。

**回憶快照卡牌：**每個載體都保留著他們過去記憶的碎片。而回憶快照就代表著其中一部分過去。我們強烈建議玩家不要把這些卡牌上的訊息對其他人透露，除非遇到特殊的緊急情況，至於什麼是緊急情況，具體就由玩家自行裁定了。

**J 檢定：**必須主動發起並進行結算才能決定效果的一種行動。玩家可以執行一次行動進行檢定。但是，衝突檢定是強制進行的。

**交換物品和標記：**在切換地點階段和團隊衝突開始之前，可以免費交換物品和標記。在行動步驟中待機的特工可以花費1點碧藍粉塵，把自己任意數量的物品和標記給到另一位特工。

**緊急更新：**可以讓玩家將碧藍粉塵補滿到初始數量。如果要避免緊急更新，玩家可以離開地點，在切換地點階段中執行一次標準更新，然後稍後再回來，但這樣做會降低評分。

**M 免費更新：**進行免費更新時，不用將漩渦中的碧藍粉塵移動到任務結束卡牌上。

**N 難度等級：**這數字越高，表示檢定越難。

**P 牌庫：**《時間守望》的劇本包含三種牌庫：故事牌庫、通用牌庫和個人牌庫。

**S 傷害點數：**用來在衝突中衡量造成傷害的程度。

**生命點數：**對手在被擊敗之前可以承受的傷害數量。

**失敗：**檢定中如果最終數值小於檢定的難度等級，就算失敗。按照檢定指示框左側的指示執行。

**失去控制：**特工失去或花費掉載體最後一點碧藍粉塵時，就失去了對自己載體的控制權，被彈出地點。如果特工花費自己最後的碧藍粉塵以執行行動，在行動執行完畢後被彈出地點。

**收起：**把卡牌和標記放回遊戲開始時它們原本所在的地方。

**屬性：**每個載體都有一系列的屬性，用於不同的檢定。每個屬性都有一個數值和一種顏色(以便在檢定中分辨)。數值越高，載體在檢定中成功的概率就越大。

**T 彈出地點：**某些事件會觸發彈出，但最常見的情況是特工失去了對自己載體的控制權。被彈出的特工會產生眩暈感，在兩個現實世界之間飄蕩。但這個狀態只是暫時性的(詳見第10頁)。

**特工：**每位玩家扮演一名特工，探索各個紛繁而奇特的世界。但在這之前，特工需要控制一個載體，才能和另一個遙遠的現實世界進行互動。

**提醒卡牌：**牌庫頂部和底部的卡牌，用於防止劇透。

**天賦：**載體的特殊能力，不一定所有載體都有天賦。天賦會寫在卡牌(背面)底部。

**通用卡牌：**由地圖、物品卡牌和變數卡牌組成的牌庫。

**團隊標記：**六邊形的標記，影響整個團隊。獲得的時候正面朝上放在桌子中間。

**團隊衝突：**需要所有玩家參與的衝突。玩家必須根據團隊衝突的要求不斷執行行動，直到結算完成(詳見第9頁)。

**W 物品卡牌：**如果遊戲指示你拿取某張物品卡牌，但沒人擁有這張卡牌，就在物品牌庫中尋找。物品共分四種類型(詳見第16頁)。

**X 序幕：**需要大聲朗讀出來的一組卡牌，這麼做可以在任務開始前代入場景。

# 多說幾句

## KEVIN與Melissa Delp

“我們第一次玩《時間守望》的時候就被它吸引了，它激發了我們的想像力。我們無比激動這次自創劇本能入選開發計劃。Melissa是職業作家，她平時喜歡讀書、扎氣球，當然，也喜歡玩遊戲。我們兩人都屬Tantrum House團隊，我們製作桌遊相關的視頻，每周錄製廣播。Kevin會在社交網站上發一些動圖，他還會為Tantrum House做推廣，有時候還會表演一些小魔術。”



## LOOKY

“這是我第二次給《時間守望》的冒險作畫，這一次的經歷也讓我難忘。這次給卡牌繪畫的時候，激發了我第一次玩這遊戲時的感受和心情。《時間守望》這個遊戲故事豐富，懸疑感強：所以我作為漫畫師，這些點在我工作中尤其重要。這其中的平衡點很微妙。我很高興這一次的劇本畫面非常豐富，我也希望你能和我一樣感受到我希望創造出的代入感。感謝整個團隊能給予我信任和這次工作機會。我很快就要繼續下一部《時間守望》的插畫工作了，真是期待啊……畢竟好事要成雙……希望你們在時空探索中一帆風順！”



## MANUEL ROZOY

“回想起《時間守望》最初的概念設計到今天的這本規則書，中間已經過了九年了。那麼多年來，這部作品一直在醱釀發酵，在如今這史詩般的故事背後，其實經歷了無數曲折和意外，但我們的目標始終一以貫之：讓遊戲中的故事充滿生命力。時至今日，這依然是我們的願望，不同的是，我們的作品在不斷進步。好了，準備好踏上Space Cowboys為你們準備的全新時空飛船，展開一段全新的時空之旅吧；對此次革新滿懷熱忱的不止有我，還有我們團隊的每一個人：Adam, Angelina, Croc, Davy, both Marc, François, Jérôme, Joséphine, Kevin, Looky, Marc, Maryline, Melissa, Philippe和Vincent。感謝你們！艙室已經鎖閉：傳送即將開始。特工們，祝你們一路順風！”



**漩渦：**遊戲過程中所有花費掉的碧藍粉塵都放在漩渦中。進行更新時，玩家把漩渦中的碧藍粉塵進行分配。任務結束卡牌和地點上的碧藍粉塵不能用這種方式進行分配。

**Y 移除：**將相關的遊戲配件放回遊戲盒中，本次遊戲中不會再用到。

**閱讀卡牌：**“正在閱讀卡牌”的玩家不能支援其他人的檢定。卡牌分多種類型（詳見第16頁）。另見“共同”（第13頁）。

**Z 載體：**特工（也就是玩家）控制下的角色。每個載體都有屬性、碧藍粉塵供應池、背景故事，通常在卡牌底部還標有天賦。雖然每個載體在其自己的世界裏都是獨立的個體，但控制他們的特工能決定載體執行的行動。載體也可能重新控制他們自己的身體和思維（詳見“回憶快照”）。

**支援：**待機狀態的玩家可以花費1點碧藍粉塵支援其他玩家進行檢定（遊戲人數小於4人時，請參照第12頁）。

**裝備卡牌：**每個載體都有自己的裝備，可以在冒險過程中使用。裝備卡牌不可交換。

**重大成功：**檢定中，如果最終的數值等於難度等級，那麼就是重大成功。按照檢定指示框下方的指示執行。

**最終數值：**在檢定中，會將這個數值和難度等級進行比較。最終得出這個數值的因素包括：載體的屬性、可選的增效、可選的支援、抽出的變數卡牌上的數值。

## 記錄

你可以在遊戲過程中做筆記。  
但拍照是**嚴格禁止**的。



# 協議 4 2

## 遊戲配件使用規範





特工使用配件時，需要遵守以下使用規範：






### ① 故事卡牌 (大尺寸)

-  大聲閱讀，所有玩家均可查看。
-  全景圖  心電感應。




### ② 通用卡牌 (中尺寸)

-  綠色 所有玩家均可查看。拿取它的特工把它正面朝上放到自己面前。可以交換。
-  黃色 先心電感應，然後閱讀/結算，最後收起來。
-  紅色 大聲閱讀，所有玩家均可查看。閱讀/結算後收起來。
-  白色 大聲閱讀，所有玩家均可查看。然後，正面朝上放在全景圖上方。

### ③ 個人卡牌 (小尺寸)

-  裝備 所有玩家均可查看，保持正面朝上。
-  回憶快照 僅在緊急情況下才能通過心電感應進行溝通。正面朝下放置。
-  互動 心電感應並保持正面朝下。

### ○ 標記

-  六邊形 所有玩家均可查看。正面朝上放在全景圖上方。
-  傷害 衝突期間，放在對手卡牌上。衝突結算完畢後收起來。
-  所有其他 所有玩家均可查看。拿取它的特工把它正面朝上放到自己面前。可以交換。



本產品製作精良。但是，如您發現遊戲配件缺失或損壞，請聯繫經銷商。您的問題將即時得到處理。

TIME Stories is a game published by JD Éditions - SPACE Cowboys, 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France © 2019 SPACE Cowboys. All rights reserved.

有關《時間守望》和SPACE Cowboys的更多訊息，請參見 on [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)

