

VAGRANTSONG

Rule Book

流浪之歌
規則書

特別感謝

創意總監

Nathan Caroland

故事總監

Kyle Rowan

遊戲設計

Matt Carter, Justin Gibbs

遊戲平衡師

Matthew Majarucon

文字編輯

Kimberly Cooper, Shannon Riddle

生產總監

Kelly Brumley

美術設計

Nguyen Mai Diem

圖示設計

John Cason

遊戲測試

Tom Benner, Doug Bowman, Wesley Boyer, David Brown, Chris Colasurdo, Sarah Cole, Kimberly Cooper, Jeff Dickson, Sean Fisher, Jason Gaughan, Cody Greene, Philip Higgs, Kai Hull, Hailey Kenyon, Taylor Lindberg, Tim Lyons, Laura Rowan, Nathan Sells, Diki Thomas, Dustin Vogel

中文翻譯團隊

升华犬、酬勤狐、雀雀

品牌合作方

CMON

繁體中文團隊

GoKids玩樂小子

目錄

遊戲概述	2
配件介紹	2
火車面板	4
選擇流浪者	6
流浪者卡	8
設置劇情	9
劇情階段	10
流浪者回合	10
西行流浪者	13
通用行動	14
幽魂回合	18
劇情結算	23
輪次範例	24
紮營階段	26
時光碎片	30
里程碑	41

流浪守則

在《流浪之歌》中，我們的終極目的是享受合作的樂趣。
在遊玩過程中，請記得：

1. 事件、卡牌及劇情書中的特殊規則優先級高於基礎規則書內規則。如果規則間彼此衝突，則優先遵從事件內規則；其次為卡牌（如間隙卡與技能卡）內規則；再來是劇情書中的規則，最終參考基礎規則書內規則。
2. 如果玩家在遊戲過程中遇到了模糊或矛盾的規則，玩家將採用對流浪者最不利的方式處理彼此矛盾的規則。此處理辦法也可用於處理結算方式相似的規則或遊戲效果（例如：2種可行的目標；2種可行的移動方向）。
3. 如果玩家面臨無法決定的情況，如誰先移動或對其他行動存在異議，我們鼓勵玩家通過投擲骨骰（第10頁）來做決定。讓骨骰來決定吧！
4. 有時，本身帶有具體用途的配件，如各類指示物，在劇情中會有其作用。請務必在劇情開始前通讀本次體驗的劇情內的特殊規則！
5. 我們鼓勵玩家在遊戲過程中使用紙和筆來記錄遊戲中各式各樣的資訊。

遊戲概述

《流浪之歌》是一款故事主導遊戲。玩家扮演受困於一輛鬧鬼火車上的流浪者。玩家必須齊心協力，共同面對恐懼並探索這個陌生環境的不可告人之處。

但他們很快就將意識到車上不只有他們。人們稱呼它為幽魂，那些受困於生死之間的靈體，同時也被囚禁在這輛火車中。任何事情都無法阻止它們確保流浪者們留在它們身邊...直到永遠。沒有任何一位流浪者經歷了流浪之歌後還能保持原樣。是時候帶上你的傢伙，上車時間到了！

《流浪之歌》分為兩個階段：劇情階段及紮營階段。在劇情階段中，玩家們將做出各種行動嘗試從火車之旅中存活，與此同時替幽魂找回它們喪失的理智，解放這些受困的幽魂。劇情階段結束後，玩家們進入紮營階段。在紮營階段中，玩家們將彙整手中所有的資源來治療所受到的創傷、習得新的技能並替下一場冒險做準備。

玩家人數

《流浪之歌》是一款2-4位玩家的合作遊戲。在《流浪之歌》中，每位玩家都將控制1位流浪者。在遊戲過程中，玩家可以在紮營階段加入（或離開）遊戲。紮營階段發生在2個劇情階段之間。

獲勝條件

每個劇情都會有著其專屬的獲勝條件。一般來說，獲勝條件像是替幽魂找回理智，解救這些幽魂，抑或是替了個劇情完成特定的儀式。不管輸贏，玩家們都能繼續旅程。請務必在開始劇情前閱讀此劇情的獲勝條件。

落敗

部分劇情內有落敗條件。通常來說，當所有流浪者都成為西行流浪者（第13頁）後，流浪者們都被視為落敗。但在劇情中或許會包含不同的或額外的落敗條件。不論輸贏，玩家們都將繼續向前，儘管他們的行囊變得沉重。

配件介紹



規則書



劇情書



6顆 骨骰
(6面骰)



盲抽袋



20個 幽魂立牌



7個 流浪者立牌



5個 幽魂底座
(額外附贈5個)



7個 流浪者底座

歌者
充滿希望

技能

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

動感音律：如果你在技能上只放了1枚硬幣，那麼該技能的成功難度可比原本低1點。
從搖擺時起，大城市的霓虹燈光便灑上了歌者的琴弦。他一直夢想著有一天能登上大舞臺，對所有人唱出他心中的歌。

2 3
5+ 4+ 4+

雜物

6張 流浪者卡



貨箱/殘骸 (6)



棺木/雪人 (6)



窟窿/血池 (6)

18枚 地形指示物

任意 事在人為

1 每成功1次，目標恢復1點理智。
2 若你是本輪中第一位執行回合的流浪者，目標可額外恢復2點理智。
4+

85張 技能卡

魚線

你的技能射程增加1點。

32張 雜物卡

將歌謠指示物永久添加到音抽袋中。當歌謠指示物被抽出時，將其放在在輪次軌上當前輪的下一輪位置。在下一輪開始時，幽魂將先於流浪者行動。
在擁有6個里程碑後獲得該卡牌

3張 歌謠卡

儀式

第一滴血
在流浪者遭受創傷後（注意：即在喪失足夠數量的理智後，翻轉流浪者的1張技能卡），即可完成該儀式。
風雨庇護所

85張 儀式卡

通靈卡

1張 通靈卡

小狗
最乖的孩子

4
3+ 3+

1張 狗狗卡

靈魂之歌

每成功1次，目標將恢復1點理智；或是向你選擇的方向移動1格。

任意 1-3 4+

6張 西行流浪者卡

通用行動

- 移動：**流浪者每在移動行動上放置1枚硬幣，就可移動與其移動值相等的格數。
- 調查：**當流浪者位於事件指示物所在的方格時才能執行該行動。流浪者每在調查行動上放置1枚硬幣，就能投擲1個骰子，每一個結果大於等於調查值的骰子都被視作1次成功。
- 搜尋：**流浪者每在搜索行動上放置1枚硬幣，就能從音抽袋中抽取1枚搜索指示物。流浪者只能從抽到的搜索指示物中保留1枚。搜索值代表了1位流浪者能同時持有多少枚搜索指示物。
- 包裹：**流浪者每在包裹行動上放置1枚硬幣，就能投擲1個骰子。每成功1次就能恢復1點理智。每一個結果大於等於包裹值的骰子都被視作1次成功。
- 出擊：**瞄準1個相關的幽魂。流浪者每在出擊行動上放置1枚硬幣，就能投擲1個骰子。每成功1次就能讓幽魂恢復1點理智。每一個結果大於等於出擊值的骰子都被視作1次成功。

幽魂優先瞄準單位

1. 特殊優先順序
2. 行動視圖
3. 鐵錘
4. 負傷的流浪者
5. 最近的流浪者
6. 西行的流浪者
7. 最近行動的流浪者

若在當前條件下，存在多位流浪者的優先順序相同，則順延考慮下一個選項，直至選出優先順序更高的流浪者。

4張 快速參考卡

1 長風起兮

在火車車廂開窗時幾乎不留不出思考的時間。稍微行差錯錯就可能讓你失去一條腿。不過幸好車廂內前還有那些沒有五官的傢伙。你腦子裡現在想東西可不只失去了一條腿。

車窗外，松木好似尖刺，迎著呼嘯的風輕輕搖擺。從火車頭傳來一陣若有若無的歌聲。……是一位小提琴手，他正在閃電般的速度……

A
松木上傳來清涼的薄荷香，一如既往地令人神清氣爽，但是這香氣太過、太聽動。

B
你很難不去想像這呼嘯的風聲實際上是頭巨狼在嚎叫。

C
這首歌既陌生又熟悉。這首歌令人不安，但似乎不是在意關心你們。

20張 間隙卡



咒縛者 (3)



女皇 (3)



歌者 (3)



神父 (3)



落跑妹 (3)



旅者 (3)

18枚 硬幣



崩潰



理智上限



輪次



1枚 幽魂狀態指示物



1枚 特殊優先瞄準單位指示物

3枚 特殊標誌物



咒縛者



歌者



落跑妹



幽魂



女皇



神父



旅者

7枚 理智指示物



鐵釘 (8)



蠟燭 (7)



粗鹽 (5)



兔腳 (4)



蘋果 (3)

27枚 搜索指示物



0-9



黑色 (4)



白色 (4)

10枚 事件指示物



1枚 歌謠指示物



間隙 (4)

12枚 幽魂效果指示物

火車面板

所有的劇情皆發生於火車面板上。每個劇情都會對火車面板做調整，像是在特定位置上加入地形指示物或是事件指示物，但是在不同劇情之間會有些通用規則保持不變。

為幫助玩家在遊戲過程中適應與調整自身，下列規則不會改變。

三節車廂：A、B和C

火車面板被分成3節火車車廂，在3節車廂之間設有車廂連接處。

車廂連接處

車廂連接處位於2節車廂之間。靠近理智軌的車廂連接處屬於該方格左側的車廂，靠近循環軌的車廂連接處屬於該方格右側的車廂。車廂連接處沒有木製牆壁，而且不被視為與邊緣區域相鄰。



輪次軌

輪次軌代表著目前所在輪次。當所有流浪者都執行完其回合且幽魂執行完其最後一個回合後，移動輪次標誌物。

循環軌

幽魂會在其回合中抽取搜索指示物，並根據抽取的搜索指示物決定它在本回合所採取的行動。火車面板的該區域被用於保存被抽取的搜索指示物，直到這些搜索指示物循環回收入盲抽袋中。在每個指示物符號的右側寫有該指示物的循環值，顯示著這類指示物最多可放置的個數，達到這個數值就會將循環條上所有搜索指示物回收入盲抽袋中。關於循環的更多內容可在第22頁查看。

邊與邊緣區域

整個遊戲過程中，將反覆提及“邊與邊緣區域”，例如：向輪次邊移動。

邊緣區域

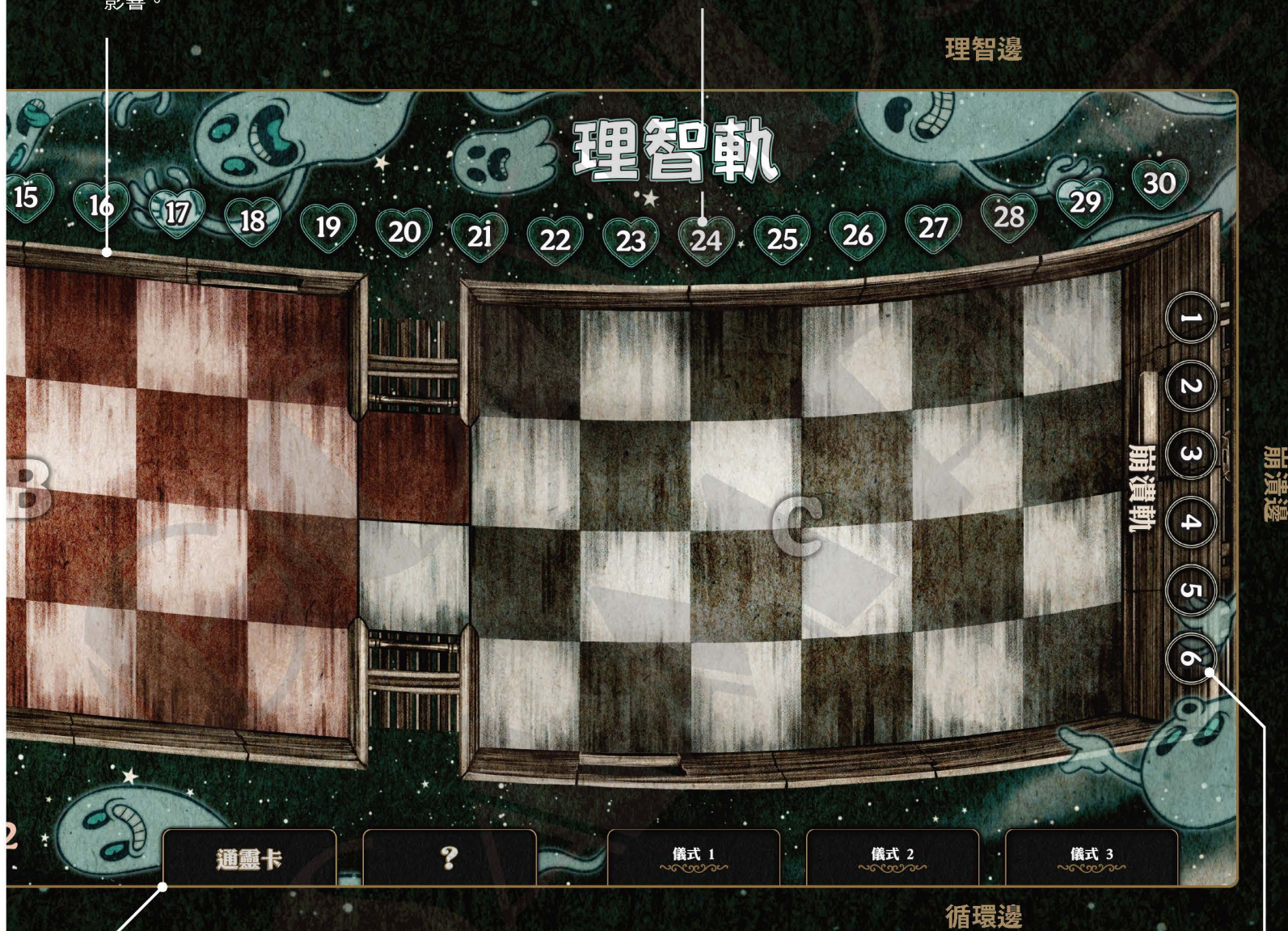
在車廂外圍有木製牆壁，這木製牆壁就被稱作邊緣區域。部分遊戲效果會涉及這些邊緣區域。通常而言，這些效果會要求流浪者遠離或靠近邊緣區域，或是這些效果將在流浪者位於與特定的邊緣區域相鄰的方格時，對流浪者產生影響。

軌

控股火車面板被不同的“軌”環繞，用於標記遊戲中的各項進程。每道軌都有不同的用處。

理智軌

理智軌顯示著目前幽魂所擁有的理智。理智軌上放上2個標誌物：1個理智標誌物，代表著幽魂目前所擁有的理智；1個理智上限標誌物，代表著在幽魂崩潰之前該幽魂可以擁有的理智數量上限。



插槽

火車面板上的這一區域將會放置各種會影響到劇情的卡牌，例如：流浪者可以執行的3張儀式卡、通靈卡（如果在上一場劇情的紮營階段進行了通靈）以及1個神秘插槽，在後續遊戲過程中，玩家才會了解到它實際的用途。

崩潰軌

崩潰軌顯示著此幽魂還能進行幾回合的攻擊。一旦幽魂崩潰了，將崩潰標誌物向1方向移動。當幽魂即將崩潰，而崩潰標誌物已經位於1，那流浪者們就成功地拯救了他們！

開始遊戲（選擇流浪者）

流浪者們有的是旅者；有的無家可歸；有的是充滿好奇心的探險家，但他們都運氣不佳。在進入第一場劇情前，玩家們就需要決定自己是哪一位流浪者。每位玩家選擇一位流浪者，獲取該流浪者的3枚專屬硬幣與其對應的立牌和基座，並獲取該流浪者的流浪者卡與其對應的2個初始技能。

當所有玩家都選擇了其流浪者後，每位玩家都將獲得1枚理智指示物，並將該理智指示物放在其流浪者卡上的理智上限處，也就是實心愛心處。然後將對應的起始技能（和/或雜物）放到其流浪者卡上的對應插槽處。



咒縛者

咒縛者已經逃亡甚久。她以狡猾和她的愛刀武裝自己，試圖擊敗跟蹤她的黑暗生物...只是她還不知道如何辦到。

被動能力—噩夢纏身

每回合一次。當你被幽魂附身後，此幽魂恢復1點理智。有了這個強大的防身能力，幽魂會後悔上了你的身！

起始技能

熟悉的刀，陌生的刃 (#67) 和古老的記憶 (#68)

玩法風格

一個侵略性高，專注於對抗幽魂的流浪者，隨時準備行動。

女皇

儘管很少人知道她是美國女皇，但她從未放棄宣揚她的理念或試圖組成一支軍隊。如果幽魂認為它們可以阻止她，那可真是大錯特錯！

被動—車廂皇后

於你的回合中第一次丟擲出6點（大鬧車廂），可額外再丟擲一顆骨骰。再多一點幸運，妳就能佔據上風並給那個幽魂一點顏色瞧瞧！

起始技能

將軍令 (#51) 和聲入人心 (#52)

玩法風格

一位優秀的攻擊手、天生的領導者，隨時準備好迎接未知事物。



歌者

從小時候開始，大城市的霓虹燈光便纏上了歌者的琴弦。他一直夢想著有天能踏上盛大的舞台，對台下所有的聽眾唱出他心中的旋律。

被動能力—動感節奏

如果你在技能卡上只放置1枚硬幣，減少此技能的判定成功值1點。每回合盡量執行不同的行動或技能讓它們變得更容易！

起始技能

來點節奏 (#35) 和一首老歌 (#36)

玩法風格

一個多功能的輔助型角色，可以遠距離提供任何支援。



神父



他曾經想透過與逝者溝通來撫慰未亡人的心，但是他失敗了。他便離鄉流浪，試圖找到人生的目標。

被動能力—無私奉獻

當你即將恢復1點理智時，你可以讓一位距離你2格內的其他流浪者代替你恢復這1點理智。

這個被動能力讓神父可以讓他的治療範圍擴大一點。有時，這一點距離就能讓夥伴們繼續奮戰！

起始技能

舒緩聖曲 (#59) 和末藥之煙 (#60)

玩法風格

他總是留心照看夥伴們的身心健康。

落跑妹

帶著她的狗狗，落跑妹已經逃離家園去尋找下一段冒險了！她想要看看這個世界，但這個世界有點嚇人...或者說如果沒有毛茸茸朋友的話，世界只會更可怕。

被動能力—小妹的摯友

妳有隻狗狗。

落跑妹有兩個流浪者立牌：落跑妹和狗狗。在劇情設置中放置流浪者時，把狗狗立牌放置於落跑妹相鄰的空格上。只有當落跑妹被移除後，才能從火車面板上移除狗狗。狗狗和落跑妹被視為同一位流浪者，如果狗狗和落跑妹同時被某個效果影響，只有落跑妹會被此效果影響。她們共享理智、硬幣、雜物效果、搜索值和幽魂效果。在落跑妹的回合中，可以在狗狗卡上放置硬幣，讓狗狗執行移動、調查或是出擊行動。當被瞄準時，狗狗也被視為一位流浪者，但不會被幽魂附身。（如果幽魂結束移動後和狗狗在同一格上，狗狗仍可移動1格）。

狗狗不能使用搜索指示物或搜索行動，如果狗狗通過某個事件獲得了1枚搜索指示物，此搜索指示物將被放置於狗狗的卡牌上，狗狗可以擁有此搜索指示物。但此時不能超過落跑妹的搜索指示物擁有上限。被狗狗擁有的搜索指示物必須被交易或轉交給另一個流浪者才能被使用。如果狗狗把此搜索指示物交易給落跑妹，在交易發生的回合中，落跑妹也不能使用此搜索指示物。

起始技能

誰是乖狗狗?! (#43) 和積極進取 (#44) — 別忘記有狗狗卡!

玩法風格

同時控制兩位角色讓她可以在回合中分頭行動，執行更多事情。



旅者



故事來來去去，就跟人一樣。對於旅者來說，這一趟旅程就好比另一個能被訴說的故事。有什麼能比和新朋友談天說地更快樂？

被動能力—成長茁壯

你可以比其他人多擁有一件雜物。

雜物能夠提供更多的理智，並且有著額外的被動效果。多一件雜物可以让你增加獲勝的可能性。把你獲得的第二件雜物放置於流浪者卡上的第一件雜物旁。

起始技能

千鈞一髮 (#75)、飛羽伴行 (#76) 和作家的書袋 (雜物#31)

玩法風格

他總能在對的時間拿出對的工具。

流浪者卡

下方為流浪者卡的詳細說明範例。於此可知流浪者卡上的要素和其他卡牌與流浪者卡如何組合。

流浪者名稱和符號

這裡標示著每位流浪者的名字和他們的符號，這些符號會出現於此流浪者的硬幣和專屬技能卡上。

★ **女皇**
幹勁十足



被動能力

被動能力會在劇情階段中為流浪者提供特殊獎勵與效果。

理智

每位流浪者都有一個理智值。實心愛心指示物表示當前理智值，而卡牌上實心愛心為此流浪者所能擁有的理智上限。



廟內女皇：每回合中，當你在投擲骨骰時首次骰出大關車廟，可額外投擲1枚骨骰。

儘管幾乎沒有人承認她就是美利堅女皇，但她從未放棄過宣揚自己的身份並召集一支軍隊。如果幽魂認為他們可以阻止她，那他們就大錯特錯了。

技能卡

當技能卡以對應的方向放入插槽時，就可以替流浪者提供特殊行動。

當流浪者受到一次創傷，把其所擁有的技能卡中的一張翻面。此流浪者之後不能再使用此技能卡上的行動。

任意

事在人為

每成功1次，目標恢復1點理智。

若你是本輪中第一位執行回合的流浪者，目標可額外恢復2點理智。

- ↔ 1
- ✂ 2
- ✓ 4+

通用行動

- 👉 移動 (請見第14頁)
- 👎 搜索 (請見第15頁)
- 👊 出擊 (請見第17頁)
- 🔍 調查 (請見第16頁)
- 🩹 包紮 (請見第17頁)

技能
技能

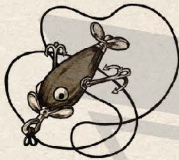
技能插槽 (4)

技能卡可以被放置於流浪卡上的四個插槽的任意一個。有些技能卡要放置於流浪者卡的左側或右側。

雜物插槽 (1)

雜物卡面朝上被放置於流浪者卡底部插槽。雜物插槽每次只能存放一件雜物。旅人是唯一可以存放兩件雜物的流浪者。

魚線



你的技能射程增加1點。

雜物卡

雜物卡會替流浪者提供被動效果 (偶爾提供行動或其他獎勵)。當雜物損壞，把雜物卡翻面，此卡牌提供的效果不再生效。

放置技能和雜物

當放置技能卡時，將其面朝上放置 (技能敘述那面) 於流浪者卡上。有些技能卡要放置於流浪者卡的左側或右側。在技能卡側邊上的黑色小三角形決定此技能卡能放入流浪者卡上的哪個技能插槽。如果技能卡與流浪者卡上圖示不吻合，此技能卡則無法被放置。一個好的流浪者會注意兩側技能的平衡，關於技能的更多資訊請見第11頁。

雜物卡總是被放置於流浪者卡的底部。雜物插槽每次只能存放一件雜物。關於雜物的更多資訊請見第12頁。

設置劇情

每個劇情在劇情書內都有其獨立的設置方式和規則。這些設置方式通常包含放置地形、標誌物、事件指示物於盲抽袋中或火車面板上，放置流浪者到對應位置和根據玩家人數放置上限標誌物。每個劇情中，玩家都需找出相關的儀式卡（見卡牌編號），並把儀式名稱面朝上放置於火車面板的插槽。

首次遊玩請使用劇情書第1頁的劇情，並依據設置指示來設置遊戲環境。

在首次劇情中，你會注意到設置的最後一步是閱讀事件，打開劇情書並查看劇情書的事件章節，大聲朗讀事件內容並計算事件的效果。到此劇情設置完畢，遊戲即將開始。

火車面板

此圖例展示如何設置流浪者、幽魂、地形和標誌物。

劇情名稱

風雨庇護所



到黑澤爾赫斯特後開戰

火車上好幾位乘客都在找地方躲避風暴，你只是其中一個。車上都是陌生的臉龐，細細想想，你甚至不記得他們上過車。但每個人卻都聲言，說自己剛剛才上來。你自己也摸不著頭腦，所以不得不相信他們的話。可是，話又說回來，那些人都來自不同的地方，這些地方你還都聽說過，總是有些不動動。車上的人相互寒暄了幾句，都在盡力適應車內環境。列車上既沒有乾草堆，也沒有掛著你名字的舊墊子，不啻是這輛列車還是單程的環境都讓你不太舒適。現在看來，招呼大家上車的是同一個人，這恐怕是大家唯一的共同點了。那人帶著白手套，皮膚很鬆弛，外貌奇特，讓人想忘也忘不了。可這老先生現在卻不在車上，真不知道是好是壞。無論如何，希望一路平安無事吧。但你的心裡隱隱覺得，多半會事與願違。



幽魂理智上限

此數字顯示此幽魂崩潰前可恢復的最高理智值。不同的玩家人數有著不同的理智上限。

設置

1. 如圖所示，放置指示物、標誌物（崩潰標誌物與輪次標誌物）和地形。
2. 玩家將各自的流浪者放到上述圖例中的任意 ① 上。
3. 根據玩家人數將理智上限指示物放置在理智軌上的對應位置。
4. 將游蕩者與風雨庇護所中的三張儀式卡放置在指定位置。
5. 玩家準備開始遊戲時，閱讀事件 ②。

特殊規則

本場劇情沒有特殊規則。記住：“喪失理智”對幽魂和流浪者來說有不同（翻開規則書第12頁）。

地形效果

本場劇情沒有任何特殊地形效果。幽魂可以移動到地形上，但流浪者不能（翻開規則書第12頁）。

幽魂效果

- 瑟瑟發抖（●）：你的移動值下降1點。若要移除瑟瑟發抖，流浪者須棄置1枚骰子。
- 驚懼（○）：如果你在結束己方回合時距離遊蕩者2格，則喪失2點理智。若要移除驚懼，流浪者須棄置1枚骰子。

記住：幽魂效果在整個劇情中會反覆出現在流浪者身上（翻開規則書第22頁）。

崩潰

當遊蕩者崩潰時，每個流浪者都可以執行1次操作行動。記住：只要某個幽魂在本回合崩潰，下一回合中幽魂只能選擇跳過，所有流浪者恢復1點理智。上述效果僅限於遊蕩者。

獲勝

成功拯救遊蕩者。記住：要拯救遊蕩者，必須幫助他們恢復其喪失的所有理智，直到他們再也不會崩潰。

幽魂情緒

依據不同的效果，幽魂將會在不同的情緒間來回切換。除非有特殊說明，否則幽魂於劇情開始時總是處於上方的情緒，並使用其行動、附身效果和其他特殊規則。

遊蕩者 迷失

特殊效果
若幽魂在其回合結束時與游蕩者的邊緣區域相鄰則閱讀事件 ②。

循環效果
在本狀態中，沒有循環效果。當前行動結束後，將所有游蕩軌上的搜索指示物放回盲抽袋中。

附身效果
頭皮瘙癢：喪失1點理智。



歸家之路
向游蕩者移動。
3



荒野孤村
目標流浪者喪失2點理智。
3 3 6



一路狂奔
射程內的流浪者喪失2點理智。每個以這種方式喪失理智的流浪者都須向游蕩者移動2格。



齊心協力
向游蕩者移動。射程內的流浪者向游蕩者移動2格，並喪失2點理智。
2 6



心驚肉跳
向游蕩者移動。目標流浪者喪失3點理智並獲得瑟瑟發抖（●）。
2 6

遊蕩者 有所依傍

特殊效果
距離雙面鬼2格的流浪者不能移除驚懼（○）。

循環效果
不可回彈。與遊蕩者處在同一車廂的流浪者向遊蕩者的方向移動1格。與遊蕩者相鄰的流浪者獲得驚懼（○）。

記住：當前角色的回合結束時觸發循環效果。

附身效果

頭皮瘙癢：喪失1點理智。



跌跌撞撞
射程內的流浪者都喪失2點理智，並向距離遊蕩者的方向移動1格。
2 1



雙手戰慄
目標流浪者喪失2點理智。如果某一流浪者因該效果遭受1個創傷，該流浪者獲得瑟瑟發抖（●）。
3 1



臨時便道
與遊蕩者處在同一車廂的流浪者獲得瑟瑟發抖（●）。流浪者若和邊緣區域或任一車廂中的地形相鄰，則喪失2點理智。
1



遠在彼處
將距離距離遊蕩者最遠的流浪者。移動到與目標流浪者相鄰方格中距離幽魂最遠的方格上，並按照最短路徑雙倍加速的流浪者。



上山之路與長路送別
與遊蕩者處在同一車廂的流浪者向游蕩者移動3格，喪失3點理智。

劇情引導

針對劇情設置、特殊規則、地形效果、幽魂效果、崩潰及獲勝條件的引導內容。

特殊規則

部分劇情內有僅適用於該劇情的特殊規則。

循環效果

許多幽魂擁有循環效果，此循環效果在當前行動執行後生效（像是幽魂或流浪者的回合）。依據不同的幽魂情緒，產生的循環效果也會有所改變。

當任意一種放置於循環軌上的搜索指示物數量達到（或超過）其規定的上限時，就會觸發循環效果。當循環效果結算後，把所有放置於循環軌上的搜索指示物放回盲抽袋並充分混和。

幽魂行動

此處為幽魂可執行的行動。



移動
幽魂可移動的格數。



距離
幽魂可以瞄準的最遠距離。

附身效果

當幽魂移動至流浪者所在的方格上時，此流浪者就會被幽魂此時情緒中顯示的附身效果影響。

遊玩《流浪之歌》 (劇情階段)

一場劇情由數個連續的輪次組成，每個輪次都包含多個流浪者與幽魂的回合。角色們（包含流浪者與幽魂）在其回合內執行行動，當所有角色都執行行動後，該輪次結束。

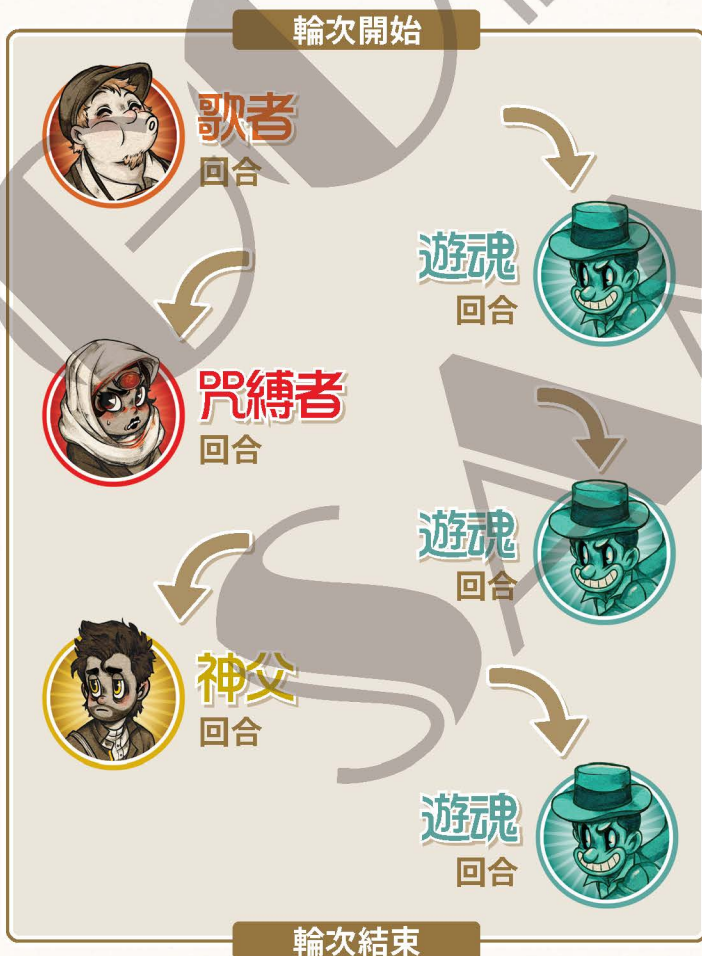
輪次

一個輪次內，所有的流浪者和幽魂將交替執行一個完整的回合。在幽魂執行完其最後一個回合且沒有其他流浪者未執行其回合時，本輪次結束。將輪次標誌物移動到輪次軌中的下一個數字上。如果輪次標誌物在輪次開始時位於6時，則將其移回輪次軌的1上。

回合

當角色開始執行行動時，代表著該角色的回合開始。在每個輪次開始時，玩家將討論哪位流浪者將先行行動。在玩家執行完其行動，即其回合結束後，幽魂的回合開始。在幽魂的回合結束後，選一位尚未執行回合的流浪者開始其回合。這個過程持續到所有流浪者都完成其回合，接下來則是幽魂的最後一個回合。

以下為三人遊戲中一個輪次的範例：



流浪者的回合

在流浪者的一個回合中，流浪者透過放置硬幣到技能卡或通用行動上來執行行動。

在流浪者回合開始時，他們將上一回合放置到技能卡、通用行動或火車面板上的硬幣收回至手中，然後在他的回合重新放置這些硬幣。

被動能力

被動能力會在劇情階段或紮營階段中替流浪者提供特殊獎勵和效果。只要此流浪者還在遊戲中，永遠將此被動能力視為一條該由其他角色和遊戲效果遵守的規則，不論目前是否為此流浪者的回合。

選擇行動

在流浪者回合開始時，把火車面板上屬於此流浪者的硬幣收回至手中。然後流浪者把手中的硬幣放置在本回合想使用的技能與通用行動上。流浪者在某個行動上放置的硬幣愈多，這個行動就會變得更強或是更容易成功。流浪者在其回合內，可以在多個不同的行動上放置硬幣來執行多個行動，或是在單個行動上放置多個硬幣以加強這個行動的成功機率、強度或更多可能性。當所有硬幣都被放置完後，流浪者可以自行決定這些行動被執行的順序。

只有距離和瞄準對象都達到行動要求時，此行動才可被執行。（後續會有詳細說明）。

硬幣

一般來說，一位流浪者在他的回合中擁有3枚硬幣。放置硬幣的多寡決定了流浪者所執行行動的強弱（或增加其成功機率）。

流浪者可以任意地於通用行動上放置硬幣，若是要在技能（或是需要硬幣的雜物）上放置硬幣，則需要確保在上一輪中此技能（或雜物）上沒有被放置硬幣。



骨骰

在《流浪之歌》中執行行動並不一定成功。當流浪者嘗試執行一項行動，而且這項行動上列有骨骰數量或是設有成功難度時，那麼想要成功執行該行動就必須滿足列出的條件。流浪者將投擲骨骰並查看其行動是否成功（若有明確需要的話，須記錄成功了幾次）。

任何一枚骰面數字大於等於要求的成功難度的骨骰都被視作1次成功。



大鬧車廂

當一位流浪者在執行行動時丟擲出了6點，此流浪者可以立即針對這個行動再丟擲一顆額外的骨骰，若仍為6點則持續此過程直到不是6點為止。丟擲出的骨骰都被視為發生於這個行動而非不同的行動。

大鬧車廂的適用只存在於流浪者行動中且6點為自然丟擲出來（意即透過增加骨骰點數的效果而出現的6點不算是大鬧車廂）。

行動

在流浪者的回合中，流浪者可執行多個行動。但在流浪者執行行動時，對其如何執行與何時執行該行動存在限制。流浪者通過在其技能卡或是其流浪者卡上的通用行動上擺放硬幣來執行行動。只要流浪者手中握有足夠的硬幣，流浪者就可以將這些硬幣用於執行任意數量的行動。流浪者在回合開始時僅有3枚硬幣。

範例

女皇在1個技能上放置了2枚硬幣，並在通用行動中的移動上放置了1枚硬幣。

在放置了硬幣後，女皇可以按照她所期望的順序執行這兩個行動。



瞄準

該技能可瞄準的角色類型。



距離

距離為執行技能者與其瞄準的角色之間的距離，距離0則表示流浪者可瞄準自己。



骨骰

當執行技能時，需要投擲的骨骰數量。



成功難度

成功執行技能所需要達到的骨骰結果。

技能名稱

這是你技能的名稱！



任意

事在人為

每成功1次，目標恢復1點理智。

若你是本輪中第一位執行回合的流浪者，目標可額外恢復2點理智。

每成功1次，目標恢復1點理智。

若你是本輪中第一位執行回合的流浪者，目標可額外恢復2點理智。

技能效果
當技能被成功執行時，會發生的事。

邊

這表示該技能卡可以被插入流浪者卡上的哪個插槽。

技能

當技能卡以正確的方向被放置在技能插槽上時，該技能卡會為流浪者帶來特殊行動。想要執行技能卡上的行動，玩家需先將硬幣放置在該技能卡上。增加放置的硬幣數量可能可以增加可投擲的骨骰數、該技能的強度等。查看技能卡上的🎯，可知硬幣如何增加技能的強度。每位流浪者可擁有至多4個技能。

技能類型

流浪者可以獲取兩類技能：通用技能與專屬技能。

通用技能：任何流浪者都可以獲取這一類技能，這類技能中的大多數可以在紮營階段中花費硬幣購買。在紮營階段中，流浪者也可交換通用技能，或是交換所有物中的雜物。

專屬技能：只有顏色與符號都與這類技能卡對應的流浪者才能使用專屬技能。這些技能不是花費硬幣獲取而是在遊戲過程中逐漸獲得的。專屬技能無法被交換，但流浪者可將專屬技能放入所有物中，並在紮營階段中更換其攜帶的專屬技能。

範例

該左側的範例使用技能卡牌：事在人為，被放置在該技能卡牌上的硬幣數量為2。

目標為：任意，女皇可以選擇瞄準幽魂或流浪者。距離為1，所以在使用該技能時，目標需與女皇相鄰。需要投擲的骨骰總數為2枚。根據該技能的成功難度，女皇需骰出4點及以上。

每次成功，目標都恢復1點理智。該技能有著一項獎勵效果：若你是本輪中第一個執行回合的流浪者，目標可額外恢復2點理智。

女皇在本輪內率先執行流浪者回合，並為**事在人為**投擲2枚骨骰，她骰出了一個2點與一個6點。大鬧車廂，太棒了！由於女皇的被動技能：車廂皇后，她在大鬧車廂時可以額外投擲一枚骨骰。後續她骰出了一個3點與一個4點，所以本次行動一共成功了2次。因為成功了兩次，故幽魂恢復了2點理智。此外，幽魂還將額外恢復2點理智，是因為該技能成功且女皇在該技能上放置了2枚硬幣。

召喚技能

部分技能將在火車面板上放置角色來協助流浪者。被召喚的角色不能被放置在地形上。流浪者可以穿過被召喚的角色所在的位置(但是不能停留在該方格上)，幽魂可以附身被召喚的角色(以此將該召喚角色從火車面板上移除)。除了將該角色放置在火車面板上的技能，其他技能無法瞄準被召喚的角色。

瞄準與距離

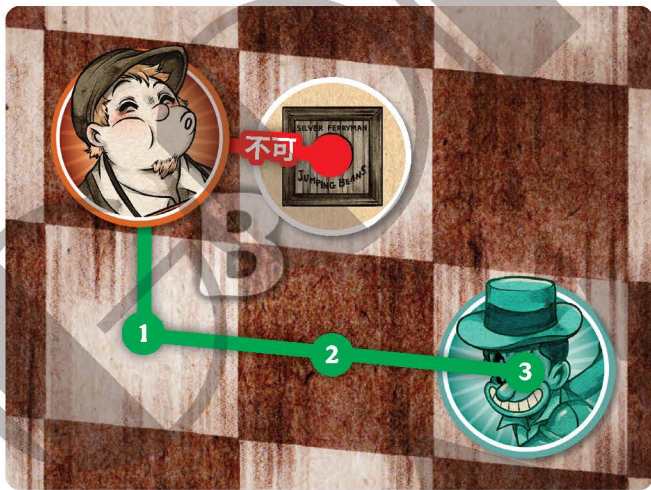
大多數行動需要瞄準，大多數時候瞄準目標是一類角色，如流浪者或幽魂，“H”意味著幽魂，而“任意”意味著任何角色。偶爾，在描述某個卡牌行動的文字內容中，針對瞄準會有額外的說明，例如：在第一次成功後，之後的每次成功你都可以額外瞄準一個目標。所以閱讀時請務必關注描述卡牌行動的文本與瞄準圖示：

許多卡牌行動都有一個射程，該值限制了角色在瞄準時與被瞄準物件之間的距離上限。如果流浪者的行動上標有射程，計算執行該動作的流浪者與其瞄準目標之間的方格數，及執行卡牌行動的流浪者所在位置的相鄰方格開始計算，到其瞄準的目標所在的方格為止。當射程為“0”時，這意味著流浪者可以瞄準自己。

角色（包括流浪者與幽魂）在計算距離時可以將其他角色所佔據的方格計算在內，但是不可將地形計算在內。除非是幽魂位於地形之上（在此情況下，流浪者可以將幽魂所在的地形方格納入計算，但是不可以在計算時跨越該地形）。幽魂在計算距離時可以將地形計算在內。

範例

歌者正在執行行動，其射程為3。流浪者計算距離時不能將地形納入計算。



地形

流浪者和幽魂對待被地形佔據的方格有著不同的處理方式。流浪者在計算距離時不將地形佔據的方格計算在內，流浪者也不能進入或穿過地形所在的方格。但幽魂在計算距離時將地形所在的方格計算在內，可以進入或穿過地形所在的方格。幽魂也可以在地形所在的方格上結束他們的回合。

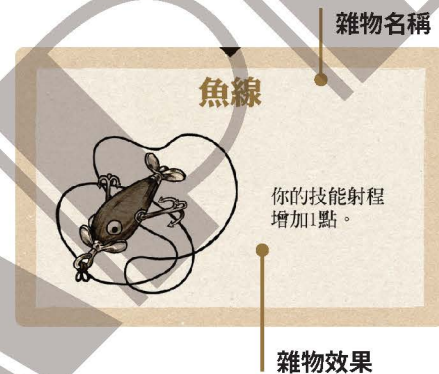
部分劇情有特殊的地形效果，這些效果將補充或替換劇情內的上述規則。若劇情中需要放置地形，且該劇情內未寫有任何特殊的地形效果，則基礎規則中的地形規則為預設規則。

雜物

一位流浪者在一般情況下只能持有一件雜物，且該雜物必須放置在流浪者卡底部的雜物插槽內。雜物為流浪者提供被動效果（偶爾提供行動或是其他獎勵）。只要雜物沒有損壞，其被動效果將持續生效。流浪者無需放置硬幣即可使用其被動效果，但如果流浪者在雜物卡上放置了硬幣，部分雜物卡可能會提供額外的獎勵。與技能卡放置硬幣的規則相同，只有在上一輪中該卡牌上沒有放置硬幣時，本輪才可在該卡牌上放置硬幣。與通用技能相同，玩家可以在紮營階段交易雜物。在漫長的遊戲劇情中，多位玩家可以使用同一件雜物。當雜物被翻面，其不是創傷，而是損壞。損壞的雜物只能在紮營階段被修復（將其翻轉並可供後續使用）。

範例

魚線是流浪者們在早期就可從神秘貓咪DC爪下獲取的一張雜物卡。該雜物的效果為提升當前流浪者技能可瞄準的最遠距離。需要注意的是，該雜物並不會提升其他效果，如通用行動或是搜索指示物的使用距離。



定義一位“角色”

在流浪之歌中的許多效果可能會瞄準幽魂、流浪者或是二者皆可（二者選一）。術語：角色就意味著幽魂與流浪者。如果某個行動或效果將瞄準特定的一類角色，它將說明是瞄準幽魂或是瞄準流浪者。

理智

每張流浪者卡上都有一個理智值，該理智值由一個實心愛心標出，該理智值意味著該流浪者可以擁有的理智上限。相反，幽魂默認喪失所有理智。流浪者試圖通過找回其喪失的所有理智來拯救幽魂。總而言之，輕易可得，恢復理智是好事兒、喪失理智是壞事。關於幽魂的詳細內容請翻閱第18頁。

流浪者的理智

這輛驚悚的火車將緩慢地奪去流浪者的理智。理智將恰如其分地被標注在流浪者卡中的理智條上。

若流浪者恢復了理智，流浪者將根據其恢復理智的數量向前移動其理智指示物，直到其理智上限位置。任何超出上限的理智都將被忽略。

若流浪者喪失了理智，流浪者將根據其喪失理智的數量向後移動其理智指示物。當一個流浪者喪失其全部的理智時（即其理智指示物從1移動到0），該流浪者將遭受1個創傷，而後將其理智指示物移動到其理智上限。任何遭受1個創傷後生效且會使流浪者喪失理智的效果都將被忽略。

範例

在右側範例中，我們將看見當女皇喪失或恢復理智時其理智指示物的移動方向。

喪失 ←

→ 恢復

女皇
碎勁十足

理智條：每回合中，當你在技能條時有次輸出或回復理智，理智指示物將向前移動。

理智條：每回合中，當你在技能條時有次輸出或回復理智，理智指示物將向前移動。

理智條：每回合中，當你在技能條時有次輸出或回復理智，理智指示物將向前移動。

創傷&損壞

當流浪者遭受1個創傷，將其擁有的一張技能卡翻面。流浪者將無法繼續執行該技能卡上的行動。流浪者也可以選擇將一張雜物卡翻面，此時，雜物卡被視為損壞。

任意

事在人為

每成功1次，目標恢復1點理智。

若你是本輪中第一位執行回合的流浪者，目標可額外恢復2點理智。

4+

1

創傷

魚線

你的技能射程增加1點。

1

損壞

第1層

西行流浪者

假使一位流浪者的所有技能（與雜物）都被翻轉到背面，該流浪者成為西行流浪者。當流浪者成為西行流浪者時，應棄置所有幽魂效果指示物，將其流浪者卡翻轉到西行流浪者面，並將其理智指示物放在1上。保留其所擁有的搜索指示物。此後，找出該流浪者的西行行動卡，使其覆蓋在你的某一張技能卡上。當一位西行流浪者的理智指示物位於1上時，該流浪者不會繼續喪失理智。

西行流浪者無法執行技能（即使在劇情中某個技能被治癒），但可執行通用行動與西行行動。

當流浪者因某個遊戲效果而被要求翻轉其卡牌到西行面時，將其所有的技能卡翻轉到創傷；其所有的雜物卡翻轉到損壞。若所有流浪者在某個劇情末尾都成為了西行者，閱讀**時光碎片 13**。

艱難抉擇

如果有一位流浪者在一場劇情結束時仍是西行流浪者，那麼在紮營階段開始時，被西行行動卡覆蓋的技能卡將被永久棄置，將該技能卡放回遊戲盒中。就算流浪者在劇情中多次成為西行流浪者，在紮營階段中也僅需棄置1張技能卡。被棄置的技能卡可以為創傷狀態也可以是常態。

西行行動

當西行流浪者無法執行其技能上的行動時，他們將獲得獨特的、可執行的西行行動，執行西行行動的方式與執行通用行動與技能的方式相同。

膽戰心驚

當西行流浪者喪失理智時（且他們此時的理智大於1點），他們可以讓距離最近的流浪者（非西行流浪者）代為承受。

回魂

當西行流浪者獲得的理智抵達其理智上限（不論是在劇情階段還是在紮營階段開始時），將任意一張創傷的技能卡翻回並將其流浪者卡翻回正常面。該流浪者將理智指示物放置在其理智上限處，最後將西行行動卡放置在一旁。

治癒創傷

在劇情中，只要流浪者未成為西行流浪者，流浪者就可使用一個蘋果使創傷的技能卡翻轉過來以供玩家後續使用。流浪者也可以在紮營階段中花費一枚硬幣治癒1個創傷（詳見第26頁）。



通用行動

任何流浪者都可在其回合內執行這些行動。與技能不同，玩家可以在連續輪次裡執行之前執行過的行動，這使得玩家可以在需要時執行其通用行動。通用行動為下述五個：移動、搜索、調查、包紮與出擊。

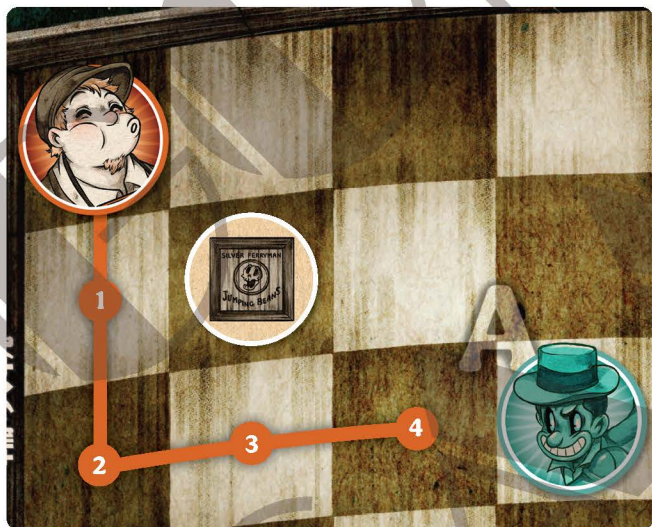
1. 移動

每在該行動上放置一枚硬幣，流浪者就可往垂直或水平方向（上、下、左、右，但不可對角移動）移動與其移動值相等的格數。在流浪者的回合內，流浪者可以將其移動值隨意分割。
舉個例子，如果一位流浪者在其移動行動上放置了兩枚硬幣，而該流浪者的移動值為3。那麼該流浪者可以先移動2格，根據硬幣執行其他行動後再移動4格。
流浪者在移動時可穿過空格與被幽魂、其他流浪者或標誌物佔據的方格，但不可以停留在被幽魂或其他流浪者佔據的方格上。流浪者可以在回合結束時位於放置指示物的方格上（例如時光碎片或是搜索指示物）。流浪者不可以移動到被地形佔據的方格上。



範例

歌者的移動值為2。在本範例中，控制歌者的玩家在移動上放置了2枚硬幣，這使得歌者在其回合內可以移動4格。現在我們可以看見他向下移動2格，再向右移動2個，這樣他就與幽魂相鄰。
請牢記，流浪者無法移動到被地形佔據的方格。



空格與被佔據的方格

火車面板是用方格鋪成的。無論任何物品被放置到火車面板上時（流浪者、幽魂、指示物或地形），該物品必須被完全放置在1個格中。沒有任何物品放置在其中的方格都是空格。如果方格內放置了任何物品，視該方格為被佔據。
上述術語將在本規則書中被反覆提及，尤其是在流浪者和幽魂的互動以及移動時。

相鄰格

遊戲內將有各類效果與相鄰格有關，或因相鄰格而結算，尤其是與移動相關的效果。位於遊戲內效果提及的點上、下、左、右的方格才算作相鄰格。位於提及的點斜對角位置的方格都不算相鄰。

範例

歌者所在的方格被視作被佔據，而歌者右側與下方的方格都是相鄰空格（因為這些方格都距離他一格以內且位於他垂直或水平方向，這些方格內都沒有其他物品）。內有貨箱的方格被視作被佔據，所以不算相鄰。



靠近與遠離

有時，部分效果將使一個角色向某個特定的方向移動。這些效果提及某個點（如執行該行動的幽魂、一位流浪者或是火車上的某個配件），角色將靠近或遠離該點。

靠近：當有效果說明某個物品向某個物品靠近，在不違背規則的前提下，目標角色將向提及的點的方向移動（例如一個幽魂、地形或邊緣區域）。

遠離：當有效果說明某個物品遠離某個物品，在不違背規則的前提下，目標角色將向背離提及的點的方向移動。

範例

如果歌者因幽魂引起的某個效果而需要向幽魂靠近1格，他將移動到更靠近該幽魂的空格上。如果歌者因幽魂引起的某個效果而需要向幽魂遠離1格，他將移動背離該幽魂的空格上。



2. 搜索

當執行搜索行動時，流浪者每在搜索行動上放置1枚硬幣就能從盲抽袋中抽取1枚搜索指示物。不論流浪者在搜索行動上放置多少硬幣，流浪者都只能從抽取到的搜索指示物中保留1枚。保留哪1枚搜索指示物由抽取該搜索指示物的流浪者（通常而言）決定。

搜索值代表了一個流浪者能同時持有的搜索指示物的數量上限。若一個流浪者手中持有的搜索指示物高於其能持有的搜索指示物的數量上限，他們必須將手中的搜索指示物放回盲抽袋直到數量等於他們可持有的搜索指示物的數量上限。被視作搜索指示物的事件指示物不能因上述理由被放回盲抽袋中，僅可將它們放到一旁。

盲抽袋中的事件指示物

在設置劇情以及遊戲過程中，玩家會被要求將特定事件指示物放入盲抽袋中。如果在1位流浪者的回合中，抽出了事件指示物，事件指示物將在搜索指示物被選擇前結算。如果是在幽魂的回合中抽出了事件指示物，相關效果也會立即被結算（結算目標為抽取該事件指示物的流浪者，如果有要求的話。），並且立即為幽魂再抽取一枚搜索指示物來執行其行動。抽取該事件指示物的流浪者立即閱讀並結算該事件的文本。如果一次抽出了多枚事件指示物，則按照數字順序（從小到大）結算事件。當被抽出的事件指示物所代表的事件在一個流浪者的回合內被結算後，抽取該事件指示物的流浪者應當補抽1枚搜索指示物來彌補其搜索行動應抽出的搜索指示物總量。

使用搜索指示物

流浪者和幽魂使用搜索指示物的方式不同。翻閱第19頁瞭解幽魂如何使用搜索指示物。在一輪中的任意時間點，流浪者都可以使用其擁有的搜索指示物，但每位流浪者每輪中都只能使用1枚搜索指示物。使用搜索指示物並不需要任何硬幣且並不算作1次行動。只要流浪者在本輪內還未使用搜索指示物，流浪者就能在搜索指示物被抽出時使用該搜索指示物。

若玩家打算在幽魂的回合內使用搜索指示物（或是使用粗鹽的效果來跳過幽魂的行動），流浪者只能在幽魂執行其行動後使用搜索指示物。當搜索指示物被使用後，棄置該搜索指示物。

交易與給予搜索指示物

流浪者可以用1枚搜索指示物交易另1枚，或是在其回合內將1枚搜索指示物贈予一位相鄰的流浪者。

交易與給予搜索指示物也被視作在本輪中“使用”該搜索指示物，只是在交易或給予後並不棄置該搜索指示物。

無效化幽魂效果

流浪者可能會獲得為他們帶來負面效果的幽魂效果。在劇情規則中將說明這些負面效果是什麼與如何擺脫它們。通常而言，流浪者可以通過棄置搜索指示物的方式來擺脫這些負面效果。除非幽魂效果有特殊說明，那麼只有身負幽魂效果的流浪者可以通過棄置搜索指示物的方式來使他們自身擺脫幽魂效果。



盲抽袋

在劇情中，盲抽袋中的搜索指示物代表了流浪者在劇情中可以找到的有用的小東西。遊戲中有五類不同的搜索指示物，每一類都有獨特的效果：



鐵釘 - 鐵釘被使用後，流浪者可以瞄準2格以內的幽魂，並使該幽魂恢復2點理智。



蠟燭 - 蠟燭被使用後，流浪者可以將蠟燭放置在相鄰的空格上。該蠟燭將成為同車廂內的幽魂的優先瞄準單位（詳見第19頁）。一旦幽魂移動到了蠟燭所佔據的方格上，該幽魂在本回合內將不再移動。然後棄置蠟燭。

若在蠟燭被移除後幽魂有可附身的目標（又或者幽魂在移動後沒有移動到蠟燭所佔據的方格），幽魂將在移動後針對新的目標繼續其在本回合內接下來的行動。



粗鹽 - 若流浪者被幽魂行動瞄準，該流浪者可以使用粗鹽來無效化該幽魂行動的效果。粗鹽並不會導致幽魂的移動、附身效果或者是瞄準其他流浪者的幽魂行動無效化。只有會影響到使用粗鹽的流浪者的相關效果才會被無效化。



兔腳 - 兔腳被視作玩家可以在其回合內使用的第四枚硬幣，可以被用在技能或行動上。當對應技能或行動結算後，兔腳應被棄置。



蘋果 - 蘋果被使用後，使用蘋果的流浪者可以將一張創傷的技能卡翻回正面，將該技能恢復到可使用狀態。

棄置搜索指示物

若搜索指示物被棄置，如該指示物被使用、因幽魂效果被棄置或是某個行動要求流浪者棄置搜索指示物等，將其放置在循環軌上。

範例

歌者在搜索行動上放置了2枚硬幣。他抽取了2枚搜索指示物（每個硬幣1枚）。他抽取到了1枚鐵釘和1枚事件指示物。他立即閱讀並結算了劇情內的事件文本，在這之後，他立即補抽了1枚搜索指示物（補齊歌者花費了2枚硬幣的搜索行動應有的搜索指示物）。第二枚搜索指示物是個蘋果。太棒了！

歌者保留了蘋果（這消耗了1個搜索槽），然後將鐵釘放回盲抽袋中。這之後，他好好地搖晃了一下盲抽袋，將盲抽袋中的搜索指示物洗混。由於事件文本上有所說明，所以將事件指示物棄置並放置在火車面板邊。

3. 調查

如果流浪者位於事件指示物所在的方格，流浪者可以使用調查行動調查該事件指示物。

每個流浪者都有1個調查值。當流浪者嘗試調查時，翻開事件頁面並閱讀對應的第一部分。

然後流浪者可以投擲和他們放置在調查行動上的硬幣數量相同的骨骰。每一個結果大於等於調查值的都被視作1次成功。

通常而言，事件需要一定數量的成功才能完全揭開其神秘面紗，但不嘗試的話流浪者就永遠不會知道。

不論成功還是失敗，都根據成功的次數閱讀劇情書中事件文本裡對應的文本內容。事件文本要求的成功次數通常在0-2之間。事件中可能有額外的規則或骨骰判定，所以請務必仔細閱讀事件文本。

若事件或劇情中沒有額外說明，流浪者應在調查行動成功後將對應的事件指示物棄置，該事件指示物在本劇情的餘下階段中都保持棄置狀態。通常而言，若流浪者的調查行動失敗，該事件指示物將留在火車面板上。

事件

事件將為劇情帶來意外、變化以及特殊效果。事件指示物就代表著對應的事件。不論是通過設置或是遊戲過程中的各類效果，事件指示物都可以被添加到火車面板、不同的軌或者是盲抽袋中。

時光碎片

時光碎片和事件有一定的相似性，例如它們都可以一定程度上地改變遊戲或角色。但時光碎片並不局限於劇情中。時光碎片的內容位於規則書的末尾，以數字順序排列。為了不影響到遊戲的其他方面，請在特殊效果提及時才閱讀時光碎片。



調查與觸發事件指示物

如果事件指示物位於火車面板上的方格中，流浪者可以通過調查該事件來揭開其神秘面紗並觸發對應效果。有時，事件指示物對幽魂而言也很重要，例如移動到事件指示物上並觸發其效果。

如果事件指示物位於某一條“軌”上（例如理智軌或是輪次軌），當對應標誌物移動到對應位置或是越過對應位置時，才觸發事件指示物。範例：若事件指示物位於第二輪，而第一輪剛剛結束。當輪次標誌物移動到第二輪並開啟第二輪時，立即閱讀並結算對應事件。若事件指示物位於理智軌上，而幽魂理智指示物越過了該事件指示物的位置。在移動了幽魂理智指示物後立即閱讀並結算對應事件。

不論是在流浪者的搜索行動還是幽魂行動中，都可能抽出事件指示物。如果抽出，立即觸發事件效果。關於抽取事件指示物，在本書前頁中的搜索行動部分與第19頁的幽魂行動中可以獲取更多資訊。

當一個事件被觸發，閱讀並結算劇情中與該事件指示物數字對應的事件文本。若事件文本內無特殊說明，在事件結算後將該事件指示物棄置。

因幽魂行動而被抽出的事件指示物的效果，結算目標為替幽魂抽取該事件指示物的流浪者（通常而言，是剛執行過回合的流浪者）。結算後，為幽魂行動補抽1枚搜索指示物。



範例

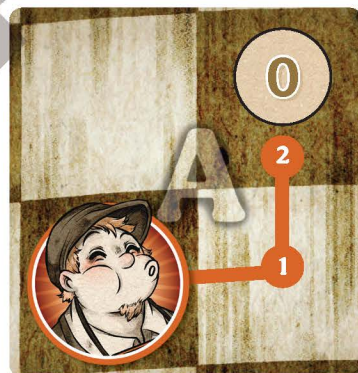
回合開始時，歌者在移動行動上放置了1枚硬幣，在調查行動上放置了2枚硬幣。

他移動了2格，所以他剛好位於事件指示物所在的方格。

然後歌者翻開劇情中的事件頁，並閱讀對應的事件文本。文本標明需要繼續調查。於是歌者繼續調查行動（有時在文本中會標明自動成功。所以，在事件開始時閱讀事件文本很重要！）。

歌者的調查值為4+。因為歌者在調查行動上放置了2枚硬幣，他可以投擲2個骨骰並希望這2個骨骰的結果大於等於4。

歌者投擲了一個3和一個5。這意味著歌者成功了1次！太棒了！所以歌者繼續閱讀事件文本，根據成功的次數，他閱讀了與1次或多次成功相關的文本（寫作1+）。然後歌者結算事件效果並結束其回合。



4. 包紮

執行包紮行動時，流浪者在試圖恢復已喪失的理智。投擲與放置在包紮行動上的硬幣數量相等的骨骰，每成功1次就能恢復1點理智。每一個骰出的點數大於等於流浪者包紮值的骨骰都被視作1次成功。流浪者不能恢復超過其理智上限的理智，但可以使用成功的包紮行動來移除相關效果。



包紮的範例

如下方範例，我們可以看見歌者的通用行動與他們對應的成功難度。在劇情中，他喪失了5點理智（理智上限為10）。歌者決定使用包紮來恢復其喪失的理智。對於他來說，包紮行動的成功難度為4+，所以他清楚自己需要投擲出更高的值才能恢復理智。為了增加成功的概率，他決定把自己的3枚硬幣都放置在包紮上。他投擲了3個骨骰（每1枚硬幣可以投擲1個骨骰），他共投擲出一個1點，一個5點和一個6點。因為他骰出了一個6點，所以他可以再投擲1個骨骰（大鬧車廂，詳見第10頁），但這次只骰出了一個3點。不過，他依舊骰出了2次成功（一個5點和一個6點），所以他恢復了2點理智。還不錯！



5. 出擊

有些時候，對著幽魂來一記老派的重拳反而是幫助他們回憶起過去最好的方法！當流浪者試圖對幽魂出擊時，投擲與放置在出擊行動上的硬幣數量相等的骨骰。每一個骰出的點數大於等於流浪者出擊值的骨骰都被視作1次成功。當執行出擊行動時，流浪者可以瞄準1個相鄰的幽魂，每成功1次就能恢復其1點理智。



出擊的範例

如下方範例，我們可以看見理智軌的一部分。在左側的包紮範例中，我們可以看見歌者的出擊值為5+。在劇情中，他的技能被翻轉到創傷面，且他只有1件雜物在手中。他只能依靠自己的出擊行動來幫助幽魂恢復一些理智。

歌者對著與他相鄰的幽魂開始了回合。他在出擊行動上放置了3枚硬幣並且投擲了3個骨骰（每1枚硬幣可以投擲1個骨骰）。他共投擲出一個2點，一個4點和一個5點，這意味著他骰出了1次成功。理智指示物向右移動1格，即該幽魂在歌者的出擊行動下恢復了1點理智。



THE SILVER FERRYMAN

幽魂的回合

每場劇情中，在初始設置後的頁面中就是與幽魂相關的規則，其中包括幽魂的行動、循環效果、附身效果與其他該幽魂獨有的特殊規則。

劇情書

如下方範例，我們可以看見一場劇情的前兩頁，其中左頁包括了初始設置(故事、特殊規則及其他重要資訊)，右頁中是幽魂狀態與其相關行動。因為幽魂行動與事件都在劇情書中，所以在整場劇情中，都需要使用劇情書。在開始劇情前，請務必閱讀左邊的頁面。因為左邊的頁面中包含了所有可能在本劇情中出現的幽魂有關的規則。



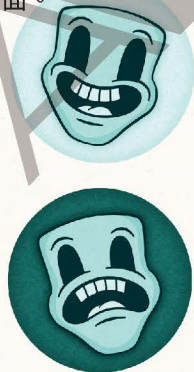
幽魂狀態

幽魂將根據在劇情中羅列的不同效果，在2個不同的狀態中切換。若無特殊說明，幽魂總是以前狀態頁面上半部分中的狀態開始劇情，並使用狀態頁面上半部分中羅列的幽魂行動、附身效果與其他特殊規則。

幽魂轉換狀態就意味著幽魂的行為舉止將發生極大的變化。在轉換狀態後，幽魂將使用當前狀態所對應的幽魂行動、附身效果與其他特殊規則，而不是狀態轉換前的對應內容。幽魂在同一時光碎片下只能處於一種狀態中。另一種狀態中的對應內容將被忽略。

狀態指示物

玩家可以使使用右方所示的狀態指示物來記錄幽魂當前的狀態。當幽魂狀態轉換，將狀態指示物翻轉到另一面。部分玩家也可以將狀態指示物放置在劇情書邊，即幽魂當前的狀態邊。



幽魂理智

幽魂在很久之前就喪失了理智，只有依靠流浪者們替幽魂找回其喪失的理智，幽魂才能獲得自由。幽魂的理智被理智上限標誌物和理智指示物標注出來，具體數值被標注在理智軌上，而崩潰軌則代表著幽魂還需要崩潰幾次才能被拯救。

當幽魂恢復理智時，將理智指示物從其當前所在位置向右移動，移動的格數與其恢復的理智數量相等，所有超出理智上限的理智將被忽略。當理智指示物移動到理智上限標誌物所處的位置時，該幽魂崩潰。若幽魂在其回合內恢復理智，即使幽魂崩潰，幽魂也將如常繼續其回合。在幽魂行動結束後，幽魂將結算崩潰效果。

若幽魂將喪失理智，將理智指示物從其當前所在位置向左移動，移動的格數與喪失的理智數量相等，若理智指示物抵達0點，則忽視剩餘喪失的理智。

範例

如下方範例，我們可以看見理智軌的前一部分。玩家在這裡記錄幽魂的理智。理智上限標誌物在設置時被放置在13。在大多數劇情開始時，幽魂的理智指示物被放置在0。流浪者的目的就是不斷地讓幽魂恢復理智，直到其無法再崩潰，從而拯救幽魂。



理智上限

每一場劇情中都有1個幽魂擁有1個理智上限（上方範例中的H就代表了該劇情中的理性上限）。根據玩家數量不同，理智上限也不同。理性上限代表了幽魂在崩潰前需要恢復的理智總數。

使幽魂崩潰

當1個幽魂崩潰時，把幽魂在崩潰軌上的標誌物向下移動1格並將理智指示物放置回0，若是在崩潰後，使幽魂崩潰的效果還有額外的理智未被結算，此時忽略這部分理智。

跳過幽魂的下一個回合，且幽魂不執行任何行動，遊戲中的所有流浪者都恢復1點理智。

若1個幽魂的崩潰值為1，且該幽魂再次崩潰，該幽魂就不再被火車束縛，獲得自由。這通常意味著流浪者在本劇情中獲勝，當然，劇情中可能存在其他獲勝條件。

在右方圖像中，我們可以看見崩潰軌（在火車面板右側）。崩潰標誌物位於2。這意味著該幽魂還需崩潰2次才能被拯救。



幽魂行動

在1位流浪者結束其回合後，就輪到幽魂執行其回合。若無其他效果（如幽魂崩潰）影響到回合順序，幽魂總是在流浪者回合結束後開始其回合。

1個幽魂的回合將以下述步驟展開：

1. 決定幽魂行動
2. 決定優先瞄準單位
3. 移動幽魂
4. 結算幽魂行動
5. 將搜索指示物放置到循環軌上

1. 決定幽魂行動

在幽魂的回合開始時，剛結束自己回合的流浪者從盲抽袋中抽取1枚搜索指示物。幽魂將根據其當前狀態，執行與該搜索指示物對應的行動。

若替幽魂抽取搜索指示物時抽出了事件指示物，結算該事件並為幽魂行動補抽1枚搜索指示物。若該事件指示物帶來的事件標明需保留該事件指示物，則由剛結束回合的流浪者保留該事件指示物（閱讀第15頁中關於盲抽袋中的事件指示物的內容）。將抽出的搜索指示物放置在一旁，在行動結算後，將該搜索指示物放到循環軌上。

範例

如下方範例，我們可以看見一個幽魂的行動。若是從盲抽袋中抽出了鐵釘，則執行該行動。

搜索指示物



特殊瞄準單位指示物

若某個效果表明1位流浪者被特殊瞄準，該流浪者將獲得該指示物，這意味著在該流浪者失去該指示物前，該流浪者都是幽魂的首要目標。流浪者可以通過以下幾種方式失去該指示物：

1. 與特殊瞄準單位有關的效果
2. 其他效果
3. 其他流浪者獲得該指示物

若你即將擺脫特殊瞄準，則將該指示物放置在一旁。一位流浪者不會連續兩次獲得該指示物。

特殊優先瞄準單位

2. 決定優先瞄準單位

當幽魂的行動需要瞄準時，部分角色的優先順序會高於其他角色。若優先順序中的第一位無法被瞄準，則順延至下一位。若某個多個條件有多個可行的目標，則將下一個條件納入考量，直至選擇符合多個條件的目標。

1. 特殊優先順序：在任意車廂內，擁有特殊瞄準單位指示物的流浪者。
2. 行動標明：被行動或效果特殊標明的流浪者或指示物（非蠟燭）。範例：一個行動或許會標明“瞄準最遠的流浪者...”或“瞄準最近的流浪者...”。
3. 蠟燭：位於幽魂所在車廂且距離幽魂最近的蠟燭。只有在行動會使幽魂移動時，幽魂才會瞄準蠟燭。
4. 負傷的流浪者：位於幽魂所在車廂且喪失的理智最多的流浪者。忽視該流浪者此時擁有創傷的數量。考慮該條件時，不考慮西行流浪者。
5. 最近的流浪者：在任意車廂內，距離幽魂最近的流浪者。考慮該選項時，不考慮西行流浪者。
6. 西行流浪者：在任意車廂內的西行流浪者。
7. 最近行動的流浪者：在任意車廂內，剛執行過回合的流浪者。



範例

在下方範例，我們可以看見咒縛者和神父位於幽魂所在的车廂。現在是幽魂的回合。而為幽魂行動抽取的搜索指示物是1枚鐵釘所以幽魂執行“我去那邊”（左側所示的幽魂行動）。沒有流浪者擁有特殊瞄準單位指示物，而且火車面板上沒有蠟燭。所以優先瞄準單位是負傷的流浪者。咒縛者的當前理智比她理智上限低5點，而神父的當前理智比他理智上限低3點。

儘管神父距離幽魂更近，但是優先瞄準單位依舊是咒縛者。現在，幽魂的優先瞄準單位已經確定。幽魂將進行其回合中的第三步：移動幽魂。



3. 移動幽魂

幽魂的移動與流浪者類似，只能在火車面板上的方格中垂直或水平移動（上、下、左、右，但不可對角移動）。與流浪者不同的是，幽魂可以移動到被流浪者或是地形佔據的方格上。如果幽魂在移動時穿過或移動後停留在流浪者佔據的方格上，該流浪者就被附身（詳見第22頁）。如果幽魂在結束移動後位於流浪者或其他幽魂佔據的方格，該流浪者（或其他幽魂）將移動到由玩家所選的相鄰格上。

在其回合內，若幽魂行動沒有特殊說明，則幽魂僅在該步驟內移動。許多幽魂行動都具備移動值，描述了該幽魂在本回合內可以移動的格數。

當幽魂移動時，幽魂可以使用本回合中幽魂行動具備的移動值來接近該幽魂行動的目標，即在移動後使得對應目標位於當前幽魂行動的射程內。

當幽魂這樣移動時，若幽魂還有剩餘的移動值，則幽魂會使用剩餘的移動值附身盡可能多的流浪者。



移動值

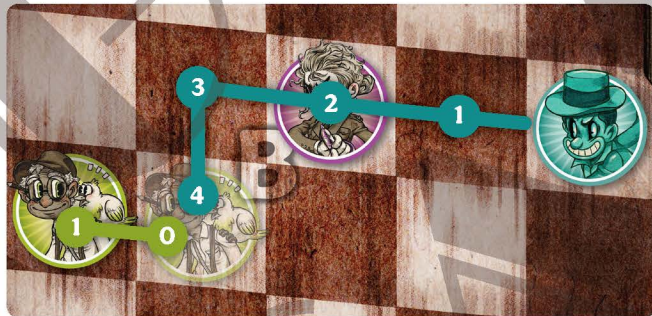
幽魂移動範例1 標準移動

在下方範例中，我們可以看出女皇和旅者與一個幽魂處在同一車廂。

現在是幽魂的回合。由於之前的效果，旅者成為了特殊瞄準單位，所以幽魂優先瞄準旅者。

他們為幽魂行動抽取了一枚搜索指示物。該幽魂行動有4點移動值。幽魂向旅者的方向移動，並在移動過程中附身了女皇。由於旅者距離幽魂恰好4格，所以幽魂在移動後停留在旅者所佔據的方格。旅者因此向任意方向移動1格（只要是空格即可）。

此後，女皇和旅者都結算附身效果。在本例中，附身效果為“喪失1點理智”，所以他們都喪失1點理智。



沒有射程的幽魂行動

部分幽魂行動具備移動值但沒有具體的射程或目標。在移動時，視這些幽魂行動為具備1點射程。幽魂依舊會向著特殊瞄準單位移動，並附身盡可能多的流浪者；盡可能靠近優先瞄準單位，最好在移動後位於目標的相鄰格或是目標所在方格。

已經位於射程內

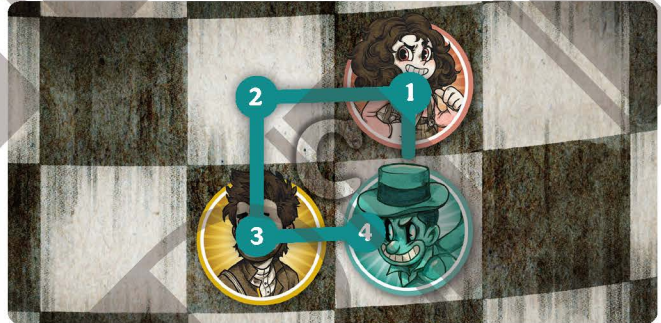
若幽魂即將移動但其目標已經在幽魂行動的射程內，那麼該幽魂將使用其移動值附身盡可能多的流浪者，但需保證在移動後原目標依舊在幽魂行動的射程內。

幽魂移動範例2 已經位於射程內

在下方範例中，幽魂即將執行的幽魂行動有著4點移動值與1點射程。

當前優先瞄準神父，所以幽魂需要在移動後與該目標相鄰（1點射程）。

幽魂將使用其移動值附身盡可能多的流浪者，所以在本例中幽魂先在移動中穿過落跑妹並附身她，最終回到了起點，因為幽魂位於此處對於流浪者而言最不利（根據第1頁中的流浪守則），且幽魂在結束移動後原目標依舊在幽魂行動的射程內。



優先瞄準單位不在射程內

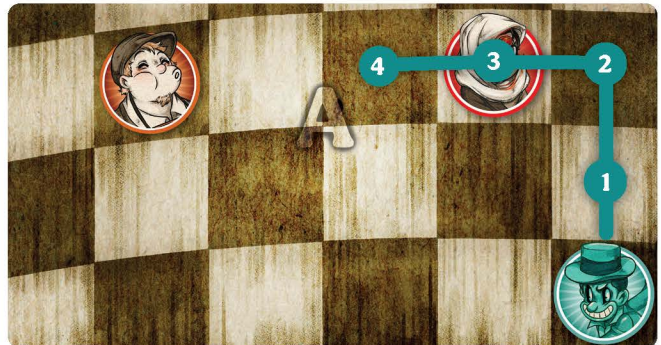
如果不論是現在還是幽魂移動後，優先瞄準單位都不在幽魂行動的射程內，幽魂依舊會向著優先瞄準單位移動，並附身沿途的流浪者。

請注意：在結算行動（第21頁）這一步驟中，若幽魂在移動後其射程內出現了可行的目標，其優先瞄準單位可能發生轉變。

幽魂移動範例3 優先瞄準單位不在射程內

在下方範例中，幽魂即將執行的幽魂行動有著4點移動值與1點射程。

歌者是優先瞄準單位。幽魂有著多種移動路徑，但其中只有一個路徑可以讓幽魂在移動過程中附身流浪者。幽魂按照幽魂行動所標明的移動值進行移動，盡可能地靠近優先瞄準單位，並附身沿途的流浪者。



多個移動路徑

當幽魂移動時存在多個移動路徑，優先選擇遵循流浪守則的移動路徑（若存在多個選項，則採用對流浪者最不利的選項，第1頁）。

在部分情況下，幽魂的眾多移動選項中可能不存在對流浪者最不利的選項。在該情況下，玩家可以自行決定（實在決定不了就骰骨骰吧！）。

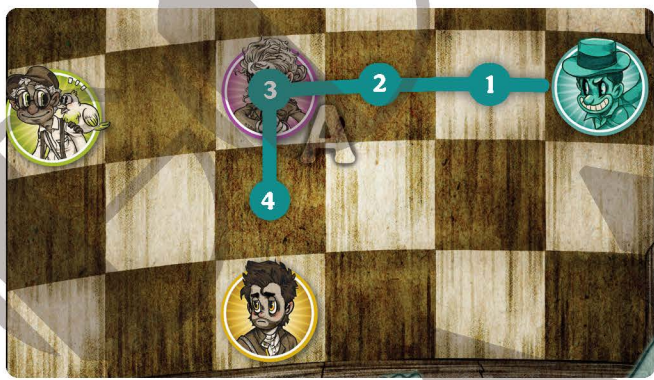
幽魂移動範例4

多個移動路徑

在下方範例中，幽魂即將執行的幽魂行動有著4點移動值與1點射程。

女皇是優先瞄準單位，所以幽魂需要在移動後與女皇相鄰，因為該幽魂行動只有1點射程。

神父擁有的理智比女皇高（這也是為什麼女皇是優先瞄準單位），但是他擁有的理智低於旅者，且神父與旅者擁有的創傷數量相等。因此，向神父移動就是對流浪者最不利的選項。幽魂向著神父移動1格，且移動結束後，女皇依舊在幽魂行動的攻擊範圍內，幽魂仍可對女皇執行該幽魂行動。但假設神父與旅者都擁有其全部的理智且擁有的創傷數量相等，玩家就將決定在當下情況中哪種結果對於流浪者而言是最不利的結果（考慮時需將其他因素納入考量）。也許旅者身負更多的附身效果，或許旅者在本輪中已經執行了其回合且下一輪中無法繼續移動。在考慮哪種結果對於流浪者而言最為不利時，上述因素與其他未提及的因素都應被納入考量。



4. 結算行動

在幽魂結束移動後，按照幽魂行動的文本內容結算行動效果。若在遵循幽魂行動的描述移動後，幽魂無法對目標流浪者執行幽魂行動，例如向著蠟燭移動或者是移動後目標不在射程內，幽魂將轉而向射程內的下一位可行的目標執行行動（參考第19頁的優先順序順序）。

若無法結算幽魂行動，則忽略其效果。

範例

在右方範例中，我們可以看見幽魂行動：我去那邊。神父是優先瞄準單位，而且在幽魂移動後，神父在幽魂射程內。神父喪失3點理智。幽魂行動的效果就結算完畢了！



我去那邊

目標流浪者喪失
3點理智。



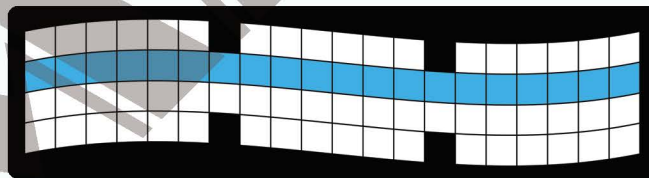
4



1

行動效果的區域

部分幽魂行動將影響到火車面板上的特定區域。這些行動將包含指明了幽魂行動生效區域的圖解。部分幽魂行動將使用圖解作為範例，但其文本中可能會給出更詳細的解釋，讓流浪者可以更清晰地瞭解到圖解想要表達的內容。請一定要讀幽魂行動的文本！



5. 將搜索指示物放置在循環軌上

在幽魂行動結算後，將為幽魂行動抽出的搜索指示物添加到循環軌上。

關於循環和循環效果的更多內容可以翻閱第22頁。

在搜索指示物被添加到循環軌上後，幽魂的回合就結束了。

循環和循環效果

部分幽魂具備循環效果。根據幽魂當前狀態不同，其循環效果可能有所差異。循環效果可以任何形式呈現，包括但不限於另一個行動、常駐在劇情中的一個持續性效果等。

當任意一類位於循環軌上的搜索指示物數量與對應的數量上限相等（或超出）時，就會觸發循環效果。在當前流浪者回合結束時，根據幽魂當前的狀態，閱讀並結算對應的循環效果。當循環效果結算後，將所有位於循環軌上的搜索指示物放回盲抽袋中並好好搖一搖它。

循環軌

在下方範例中，我們可以看見循環軌。

若搜索指示物因被使用、因幽魂效果被棄置或是因某個行動要求流浪者棄置等原因而被棄置，將其放置在循環軌上。

第一類達到循環值的搜索指示物（鐵釘達到5個；蠟燭達到4個；兔腳達到2個；蘋果達到2個）就將觸發劇情書中所描述的循環效果。

在循環效果結算後，將循環軌上的所有搜索指示物放回盲抽袋中。



附身

當幽魂移動到被流浪者佔據的方格中（或是流浪者移動到被幽魂佔據的方格中），該流浪者就被附身。在結算了當前的移動（不論是流浪者或是幽魂）後，根據幽魂當前的狀態，閱讀劇情書中所描述的附身效果。若流浪者因此方式被附身，則按照劇情書中所描述的附身效果結算。若是在附身了流浪者後幽魂仍有移動值並可以移動的話，幽魂將繼續移動。

一位流浪者一回合內只能被附身一次。

範例

在右方範例中，我們可以看見遊蕩者（流浪者在火車上遭遇的第一個幽魂）的首個狀態。若流浪者被遊蕩者附身，該流浪者喪失1點理智。

遊蕩者 有所依傍

特殊效果
距離雙面鬼2格的流浪者不能移除驚懼（○）。

循環效果
不可回頭：與遊蕩者處在同一車廂的流浪者向遊蕩者的方向移動1格。
與遊蕩者相鄰的流浪者獲得驚懼（○）。

記住：當前角色的回合結束時觸發循環效果。

附身效果
雞皮疙瘩：喪失1點理智。

幽魂效果

在大多數劇情中，流浪者都可能獲得幽魂效果。通常會以某種方式影響或傷害流浪者。

這些效果可能來自幽魂也可能來自某個事件。在劇情規則中，每一個幽魂效果都被一類幽魂效果指示物所代表。幽魂效果指示物分為黑色與白色。若無特殊說明，幽魂效果指示物不會疊加。通常而言，每位流浪者每次只能獲得這兩類幽魂效果指示物中的一個。

在劇情中，除非流浪者根據幽魂效果文本所描述的特定方式移除幽魂效果，否則該幽魂效果將一直影響該流浪者。若是在紮營階段中，流浪者身上仍有幽魂效果，則將對應幽魂效果移除。

關於幽魂效果的更多內容，請閱讀第15頁中搜索指示物內容下的“無效化幽魂效果”。



黑色



白色

範例

在下方範例中，我們可以看見女皇獲得了一個幽魂效果，因為她在自己的流浪者卡上放置了一個黑色的幽魂效果指示物。

因為女皇被幽魂附身，所以她獲得了一個名為：“驚懼”的幽魂效果。驚懼為：如果你在距離遊蕩者2格及以內的方格中結束你的回合，你將喪失2點理智。你可以通過棄置粗鹽來移除驚懼。

目前，女皇沒有粗鹽，所以她想要進行搜索行動，並希望能夠從盲抽袋中抽出粗鹽，這樣她就能移除驚懼了！



劇情結算

獲勝並拯救幽魂

每場劇情都具備一個獲勝條件。許多獲勝條件非常簡單，例如：拯救幽魂，這意味著當幽魂恢復其所有的理智後（且幽魂無法再崩潰），流浪者們就贏得了本場劇情。

若玩家們達成了劇情中的獲勝條件，他們就將在紮營階段開始時，閱讀紮營階段頁面中所列出的獲勝時光碎片。

落敗

若是在一場劇情中，所有的流浪者都成為了西行流浪者，他們就落敗了。部分劇情中可能包含不同的或額外的落敗條件，這些落敗條件被寫在劇情中的特殊規則裡。

若劇情內不包含額外的落敗條件，則按照基礎規則處理。不論勝敗，流浪者都將進入下一場劇情，儘管情況可能會更糟糕。若玩家們在劇情內落敗，他們就將在紮營階段開始時，閱讀紮營階段頁面中所列出的落敗時光碎片。

在哪裡查看獲勝與落敗條件

通常，獲勝條件在每場劇情的首頁。而只有“所有的流浪者都成為西行流浪者”不是唯一的落敗條件時，與落敗相關的文本才會出現在劇情中。

里程碑

《流浪之歌》中的部分效果（尤其是獲勝）將會獎勵玩家一個里程碑。里程碑記錄著玩家在本遊戲中的進度。部分里程碑代表著玩家發現了一些特殊的物品，而其他的可能代表著玩家拯救了幽魂。

當玩家獲得里程碑時，請打開說明書第41頁並勾寫對應里程碑下的方框。然後，在具體的里程碑下方，勾寫你已獲得的里程碑總數。一旦流浪者們獲得了一定數量的里程碑，他們就可以獲得一些特殊的時光碎片，這些時光碎片可能在他們接下來的遊戲中產生深遠的影響。

我們已為流浪者們準備了額外的里程碑記錄紙。

儀式

《流浪之歌》中的幽魂們早已遺失了方向，但通過某些與它們產生共鳴的方式，它們還能被拯救。這些方式就是儀式。在流浪者的旅途裡，這些儀式將極大地幫助流浪者們。

每一場劇情中，為了獲勝，流浪者們都可以完成劇情中特定的幾個儀式。這些儀式將在被達成時，為流浪者們帶來強大的效果。儀式中有著一些特定的要求，流浪者們可以通過達成這些要求來讓幽魂更容易被拯救。部分儀式將要求某一位流浪者達成某個要求，而其他的可能要求所有流浪者通力合作。

不是所有的儀式都有十分清晰明確的要求，某些儀式需要多次探索或嘗試才能發現其真正的需求。但，若是想要在遊戲中獲勝，並非一定要達成儀式，請一定要閱讀獲勝條件！

儀式是雙面卡牌，一面是一定要達成的要求，一面是達成要求後可獲得的獎勵。請一定不要在完成儀式前閱讀獎勵面！

任何沒有達成的儀式都不會給予玩家任何獎勵，不過一旦流浪者們達成儀式的要求，就將獲得獎勵。獎勵有時會立即結算，有時會紮營階段中結算，有時二者兼顧。這些獎勵通常是一個額外的、可在紮營階段中使用的硬幣。在流浪者們為下一場旅途做準備時，這枚硬幣可以給玩家提供更多選擇的機會。

不論勝負，玩家都可以保留完成儀式後獲得的硬幣，並在紮營階段中使用它們。

範例

在下方範例中，我們可以看見第一場劇情中的一張儀式卡：風雨庇護所。例圖中包含了該卡牌的要求面與獎勵面。儘管如此，在真實遊戲中，也請勿在完成儀式的要求前將其翻轉到獎勵面。



劇情階段總結

在遊戲獲勝或是所有流浪者都成為西行流浪者前，劇情不會結束。若所有流浪者都成為西行流浪者，則閱讀紮營階段中的落敗時光碎片。

一旦劇情階段結束，紮營階段就開始。

輪次範例

下方範例中是一場雙人遊戲中的一個輪次，包含了該輪次中的每一個步驟在此，我們可以看見神父與咒縛者直面一位迷失了方向的卑鄙幽魂。別擔心，本範例劇情並沒有出現在正式遊戲中，別擔心劇透，放肆地閱讀每一段文字吧。

1. 第四輪開始

在本範例中，劇情早已開始（所以初始設置早已結束），而玩家們已經遊玩了三個輪次。

在一切開始前，玩家將輪次標誌物向上移動1格到第四輪的位置，本輪正式開始。在本範例劇情中，輪次開始時沒有任何額外效果。神父和咒縛者一起討論誰先開始本輪次。咒縛者表示她想要優先開始本輪——她想要調查一個附近的事件。



2. 流浪者的回合 - 咒縛者

作為想要在本輪中優先開始遊戲的流浪者，咒縛者發現了一個機會，可以充分發揮她快速調查附近事件的能力。並且決定分配她的行動，將3枚硬幣 (④) 分別放置在3個不同的行動上：移動、調查和搜索。

因為咒縛者在調查行動上只放置了1枚硬幣 (④)，所以她只能投擲1枚骨骰。這枚骨骰的結果為3，咒縛者成功了！因為骨骰的結果與她的調查值相符 (3+)，所以她可以閱讀成功1+的文本：

“這個標誌似乎是一個骷髏頭印在貨箱上。怪哉！你恢復了1點理智。將事件 ① 從火車面板上移除。”

因為這次成功，咒縛者將她的理智從7點恢復到8點；將事件指示物從火車面板上移除；執行在回合開始時她放下的最後一枚硬幣帶來的通用行動。



咒縛者的最後一個行動是搜索行動 (🔍)，這允許她從盲抽袋中抽出1枚搜索指示物。她將手伸進盲抽袋中，抽出了1枚兔腳 (🐰)，並將其放置在自己的流浪者卡上，留待後續使用。



咒縛者從移動行動 (👣) 開始其回合。每在移動行動上放置1枚硬幣，她就可以移動與其移動值相等的格數。因此，她向左移動3格，在事件0所在的方格上結束移動。



咒縛者的回合就這樣結束了！

3. 幽魂的第一個回合

咒縛者作為最近行動的流浪者，她為幽魂抽取了1枚搜索指示物來決定幽魂行動。她抽出了1枚鐵釘 (🔪)，這導致幽魂行動為“該加速了”。



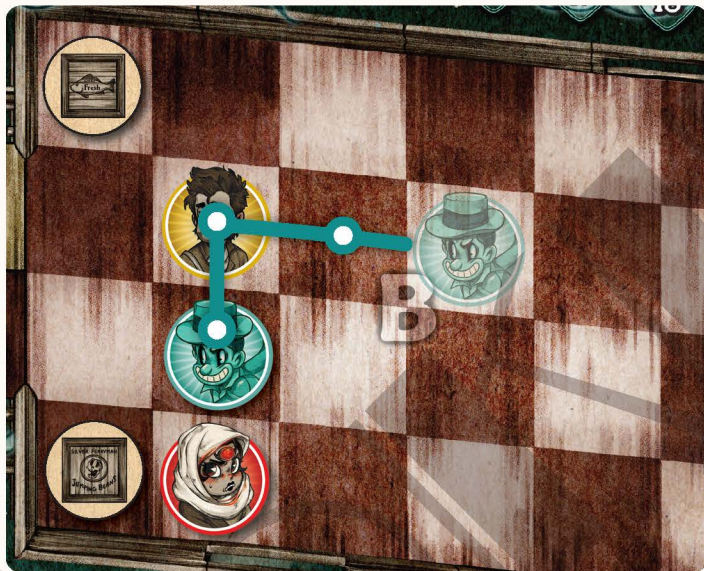
因為她位於事件指示物所在的方格，所以咒縛者可以執行調查行動 (🔍)。因此，她可以閱讀事件0的文本：

“在盒子的側面有一些引人深思的標誌。調查一下。”



該幽魂行動為：迷魂向著他的目標移動3格（在此範例中，因為咒縛者是目前理智最低的流浪者，她就是優先瞄準單位）。

因為遊魂沒有足夠的移動值，他無法抵達咒縛者所在的方格，所以這位幽魂將使用其所有的移動值來盡可能地靠近咒縛者，並盡可能多地附身沿途的流浪者。這位幽魂向左移動，在移動到與咒縛者相鄰的方格前附身了神父。



因為神父被附身了（詳見第22頁），他必須結算遊魂的附身效果：一抹憂傷，神父因此喪失1點理智。這使得他的理智降低至9點。

附身效果
一抹憂傷：你喪失1點理智。



幽魂的第一個回合結束了！

4. 流浪者的回合 - 神父

在被附身之後，神父已經做好準備反擊了。他決定對幽魂傾盡全力，所以他將自己的3枚硬幣 (C) 都放置在技能：鎮痛讚歌上（若你為該行動擲出任意一對點數相同的骨骰，你將恢復2點理智。此後，每成功1次，目標可恢復1點理智）。在確認了他的目標（幽魂）就在射程 (↔ 1-2) 內後，神父繼續他的行動。



技能：鎮痛讚歌可以投擲的骨骰 (D) 數與放置在該技能上的硬幣 (C) 數相等（在本範例中，為3枚）。神父投擲出了1個6點和2個1點。這通常意味著1次成功，但他運氣真好！6點代表著大鬧車廂（詳見第10頁），這使得神父可以再投擲1枚骨骰，該骨骰的結果為4。因為鎮痛讚歌的成功難度 (✓) 為4+，所以神父成功了2次。作為行動的結果，神父每成功1次，幽魂就恢復1點理智，它一共恢復了2點理智，將其理智指示物從4移動至6。



除此以外，因為神父為該技能投擲出了一對點數相同的骨骰（2個1點），神父也恢復了2點理智，他的理智恢復至滿。



神父的回合就這樣結束了！

5. 幽魂的第二個回合

神父作為最近行動的流浪者，他為幽魂抽取了1枚搜索指示物來決定幽魂行動。他抽出了1枚蠟燭 (I)，這導致幽魂行動為“鬼影輕觸”。



鬼影輕觸
目標喪失3點理智。



因為這個行動，遊魂將再次瞄準理智最低的流浪者（咒縛者）。因為咒縛者就在幽魂行動的射程 (↔ 1) 內，所以她喪失了3點理智，將她的理智從8點降低至5點。

幽魂在本輪中的第二個（也是最後一個）回合結束了！



6. 輪次結束

當所有流浪者都執行其回合且幽魂執行了其最後一個回合後，本輪結束，新的輪次即將開始。

紮營階段

每當劇情階段結束後，紮營階段就會開始。是時候彼此依偎、休養生息，然後開始為接下來的劇情做好準備。紮營階段被分為兩個部分：拆除與重建。

本頁配圖為玩家在遊戲中遇到的第一個紮營階段，就在遊蕩者之後。

獲勝與落敗的時光碎片

請務必在拆除開始前閱讀這兩個時光碎片中的一個。



拆除

拆除及其行動具備先後順序，先恢復理智再清理劇情。

獲勝

閱讀時光碎片28

紮營階段

拆除

1. 恢復理智

2. 清理劇情

重建

1. 花費硬幣
可獲技能

左：跳個舞或許能幫你化險為夷。
(技能卡#2)

右：看來『早起的鳥兒有蟲吃』不無道理。
(技能卡#1)

紮營行動

治療1個創傷/
修復損壞的雜物

搜索行動

更換雜物

獲得雜物

進行1次通靈

存儲硬幣

(每位流浪者)

2. 存檔遊戲 (可選擇)

3. 整理流浪者

4. 瞥見間隙

5. 開始下一場劇情

記住!

獲得技能也會提升你的理智總量!
若可行，推薦你同時獲取2個技能。

重建

重建從花費金幣開始，金幣可用於購買備選的技能，技能基於剛結束的劇情。請閱讀第27頁。

繼續重建

在紮營行動結束後，請繼續重建吧。

看吧，你們剛才看到一群和你一樣身處困境的無名鬼魂，都被困在這列駛向虛無的火車上.....

現在你們又在和一隻貓說話，別把這件事情搞砸了，否則就算你們的狀況岌岌可危，我也不會幫你們。

說吧，你們心心念念的是什麼？



4

DC

DC是一隻神秘且超然的貓咪，他會在劇情與劇情之間向流浪者們出售雜物。儘管流浪者們不知道為什麼他願意出手相助，但他的出現依舊讓人心懷感激。

拆除

在拆除中，玩家需要將剛結束的劇情中使用的遊戲配件整理好。假設有玩家決定今天就玩到這兒吧，玩家就可以將整個遊戲打包收好。請按順序進行下述步驟。

1. 恢復理智

流浪者們將其流浪者卡從西行流浪者翻回正常面，若需要的話，恢復其喪失的所有理智，即將他們的理智指示物放回其理智上限處。



若流浪者在劇情結束時仍是西行流浪者，該流浪者必須永遠棄置被放置在西行行動卡下的技能卡。

幽魂效果（與間隙效果）也在此時被移除。技能卡保持創傷狀態（暫時）。

任何流浪者已無法取用的硬幣（如被放置在火車面板上的硬幣，或因某個遊戲效果而喪失的硬幣）都將在此時回到流浪者手中。

2. 清理劇情

在本步驟中，將剛結束的劇情中使用的遊戲配件整理好，例如幽魂（立牌、基座等）、事件指示物以及地形指示物。

除此之外，將盲抽袋中任何還未使用的事件指示物取出，將搜索指示物都放回盲抽袋中（包括流浪者卡上的搜索指示物）。

如果在剛結束的劇情中沒有使用通靈卡，將通靈卡棄置，並需要重新購買通靈卡。

重建

在重建中，玩家們將執行下述步驟：

他們手中的硬幣彙聚成一個共用硬幣池；為下一場劇情做準備；調整玩家遊玩的流浪者。

下述步驟將按順序進行。

1. 花費硬幣

在本步驟中，玩家將在從多個不同的選擇與行動中做出抉擇並執行，這些選擇與行動都是獨屬於紮營階段的。

在本步驟中，玩家們將集思廣益。剛結束的劇情中的流浪者們將所有的硬幣（包括完成儀式的要求後獲得的獎勵）彙聚在一起，形成一個共用硬幣池，玩家所做的所有選擇都將消耗該共用硬幣池內的硬幣。在瞥見間隙階段中，所有的硬幣都將物歸其主。



在本步驟中，玩家可以將自己手中已損壞的雜物卡（放置在流浪者卡上或是流浪者的所有物中）永久棄置以換取硬幣，每棄置1件損壞的雜物就能換取1枚硬幣。

任何因儀式、之前的劇情及棄置損壞的雜物而獲得的硬幣，若是沒有在本步驟內使用都將被棄置，且後續遊戲中無法使用。玩家們討論該如何使用這些硬幣。每一位玩家都應當有發言權。每一個選項都有一個對應的費用（費用將羅列在紮營階段頁面中，在具體選項之下），這個費用意味著該選項將花費玩家多少枚硬幣。

在本步驟中，流浪者們可以從下列選項中做出選擇：

- 獲得技能
- 治療1個創傷/修復損壞的雜物
- 搜索行動
- 更換雜物
- 獲得雜物
- 進行1次通靈（每位流浪者）
- 存儲硬幣

獲得技能

每場劇情都會為玩家提供2個通用技能。每個通用技能都只能被

被獲取一次，而且玩家不可以返回到之前的紮營階段中獲取已結束的劇情中的技能。雖然玩家在購買技能前都不知道技能的確切功能，但紮營階段中會有配套的文字內容，讓玩家對該技能有大致瞭解。例如：該技能卡可以被放置在哪個插槽，以及與技能具體效果相關的線索。

每個新技能的價格都是2個硬幣。一旦購買了技能，所有玩家就可以集中討論誰應該獲得該技能。

被選中的流浪者將該技能卡放置在流浪者卡的插槽中，若該插槽內已有技能，則移除已有技能。

以這種方式被移除的技能將被放置在所有物中（詳見第28頁）。

若紮營階段中要求玩家閱讀特定時光碎片而不是獲得技能，那麼從這些時光碎片中獲得的技能不會花費玩家的硬幣。

治療1個創傷/修復損壞的雜物

玩家可以花費1個硬幣治療任意1位流浪者擁有的1個創傷。在已結束的劇情中損壞的雜物也可以通過這種方式被修復。（請注意！蘋果不能修復雜物。）

搜索行動

與通用搜索行動類似，每花費1枚硬幣，玩家就能搜索1次。通過這種方式獲得的搜索指示物可以被帶到下一場劇情中。

該搜索指示物可以被賦予給場上的任意流浪者。

獲得雜物

在紮營階段開始時，將雜物牌堆洗混，並翻開雜物牌堆頂部的雜物卡，展示給所有玩家。現在，該雜物可以被購買。

DC，一隻披著夜色拜訪流浪者營地的神秘貓咪。玩家們花費3枚硬幣就能從它手中購買1件雜物。與紮營階段中獲得的技能相似，玩家一起決定哪位流浪者應該獲得該雜物。如果該流浪者的雜物插槽中已經有雜物，那麼可以將舊有的雜物放置在團隊所有物中。

每個紮營階段中只能購買1次雜物。

更換雜物

花費1枚硬幣，玩家就能將DC現在提供的那1張雜物卡放回雜物牌堆的底部，並重新翻開位於雜物牌堆頂部的雜物卡，然後將雜物牌堆洗混。

設置雜物牌堆

在首次來到紮營階段時，取出所有第一層的雜物卡並將其洗混形成雜物牌堆。在翻開其頂部的雜物卡後，將該雜物卡放置在DC身旁，以示該雜物是由他在紮營階段中提供給流浪者們的。

有些時候，規則將要求玩家在雜物牌堆中添加新的雜物卡。那時，應當在抽取雜物卡之前將新獲得的雜物卡和已有雜物牌堆洗混，這樣流浪者就有機會獲得新添加的雜物卡。

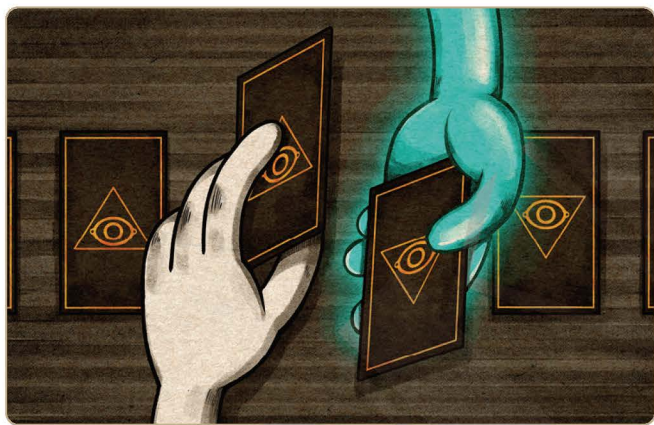
進行1次通靈

為在場的每一位流浪者支付1枚硬幣，流浪者們就能集體獲得1張通靈卡，通靈卡可以在下一場劇情中為玩家帶來該劇情特有的優勢。根據劇情不同，通靈卡可能僅可使用一次，也可能可以使用多次。請務必閱讀劇情中的特殊規則！

通靈卡

這就是通靈卡。當流浪者們進行通靈時，將該卡牌放置到火車面板上。

每一場劇情中，通靈卡都擁有獨特的效果，且有可能可以使用多次。若你在劇情開始時擁有通靈卡，請務必閱讀劇情設置頁中關於通靈卡的效果解釋！



存儲硬幣

DC，這個奇怪的貓咪，似乎對你的硬幣十分感興趣。他表示願意幫你保管一會兒。

在每一個紮營階段中，流浪者都可以將任意數量的硬幣儲存到銀行。在本次紮營階段的後續階段中，這些硬幣都不能被使用。

假設流浪者決定儲存硬幣，那麼請翻開里程碑頁面（第41頁）並在儲蓄帳戶中畫下與本次儲存硬幣數量相等的空格。請注意，是在儲蓄帳戶中畫下空格而非總里程碑數。

一旦儲存了一定數量的硬幣，流浪者們就可以獲得一些特殊的時光碎片，這些時光碎片可能在他們接下來的遊戲中產生深遠的影響。

2. 存檔遊戲

一旦玩家認為他們今天的遊戲將到此為止，他們應當將自己的流浪者卡、技能卡與雜物卡都放回遊戲盒中。這意味著每一位流浪者都應當將他們的技能卡和雜物卡放置在流浪者卡之上。收納時，創傷的技能（與損壞的雜物）都應保持面朝上，即創傷（或損壞）狀態。將每一位流浪者的卡牌都歸置為1組，並將其放回遊戲盒中。

當玩家想要繼續《流浪之歌》中的冒險時，他們將回到紮營階段，從整理流浪者開始並繼續瞥見間隙階段。

3. 整理流浪者

本步驟中，流浪者們可以通過更換技能卡與雜物卡來重塑他們的角色，或者更換一位流浪者。

如果流浪者想要嘗試不同的技能卡或雜物卡，又或是他們的流浪者卡上有空餘的插槽可以放置技能卡或雜物卡，他們就可以從所有物中拿取技能卡或雜物卡。流浪者之間可以交易或贈與通用技能卡或雜物卡。只要新獲得的技能卡和雜物卡能夠被放置在流浪者卡的插槽中（卡牌方向、類型與插槽相符），流浪者就可以把它們放置在流浪者卡上。

若此時流浪者卡上沒有空餘的插槽，他們就必須先將流浪者卡上現有的技能卡或雜物卡添加到團隊所有物或者是私人所有物中，才能獲得新的技能卡或雜物卡。

流浪者也可以更換自己私人所有物中的專屬技能。

若創傷的技能卡沒有被治癒，那麼該技能卡就不能被交易或是被添加到所有物中。

所有物

所有物代表著目前沒有被流浪者們使用但後續可能被取用的雜物卡或通用技能卡。所有物中可以放置的雜物卡和通用技能卡的數量沒有上限。這使得玩家可以在遊戲進行過程中按照他們自己的想法塑造自己的流浪者。

在紮營階段中，玩家們彼此之間可以自由交易或贈與通用技能卡與雜物卡。

私人所有物

每位流浪者都有屬於該流浪者的私人所有物，這就包括了他們在遊戲中獲得了但目前並未使用的專屬技能。一位流浪者的私人所有物中可以持有的卡牌數量沒有限制。這些技能無法被交易，但是可以在整理流浪者這一步驟中更換到流浪者卡上。

選擇1位新的流浪者

在整理流浪者這一步驟中，只要玩家有這個想法，玩家就能選擇1位不同的流浪者進行遊戲。若玩家不想繼續遊玩當前流浪者，並打算更換流浪者，他們需要先永遠地棄置當前流浪者已經學到的專屬技能卡。起始技能卡不會因此被棄置，若其他玩家打算遊玩該流浪者就重新啟用該流浪者的起始技能卡。

玩家可以保留所有想要配置給新流浪者的通用技能卡與雜物卡（未創傷、未損壞）。此後，玩家選擇一位不是西行流浪者的流浪者，獲得該流浪者的起始技能卡（羅列在第6頁中的流浪者部分）。就算該流浪者曾被其他玩家棄置，也不影響起始技能卡。

請注意！更換流浪者通常會使得玩家變弱（因為在更換過程中會棄置已經學到的專屬技能卡）。除非玩家並不享受當前流浪者的玩法風格，否則不鼓勵玩家更換流浪者。

添加新的玩家

如果有新的玩家想要加入遊戲，他們可以在整理流浪者的階段加入。新玩家的流浪者手中的硬幣不會添加到本次紮營階段中的共用硬幣池，但是新玩家的流浪者可以從團隊所有物中獲取通用技能卡與雜物卡。

4. 瞥見間隙

當流浪者在火車中不斷前行、跨越車廂時，流浪者得以一瞥外面的世界。但每位流浪者的所見所感都各有不同。

在紮營階段開始時彙聚成共用硬幣池的硬幣在此時回到各位流浪者手中。

在瞥見間隙的過程中，翻開間隙卡頂部的卡牌。任選1位玩家大聲朗讀間隙卡上的故事與故事下方的選項，暫時不要翻轉卡牌或閱讀卡牌背面的內容。部分間隙卡可能有特殊說明，例如集體做出抉擇。

在閱讀了間隙卡正面的內容後，將間隙卡放置在所有玩家都可以看得見的位置，這樣所有玩家都可以閱讀間隙卡上的內容。每位玩家將扮演自己的流浪者在看見間隙卡上所描述的內容後將如何反應。玩家應對這些抉擇保密，不得預先討論各自的決定。每位流浪者做出決定後，拿出與自己抉擇對應的硬幣（範例：硬幣A對應著抉擇A），並將該硬幣面朝下放置在間隙卡邊。

一旦所有玩家都已經做出抉擇，將間隙卡翻轉。根據每位玩家做出的抉擇，分別為流浪者結算效果。一旦間隙卡的效果被結算，就將間隙卡放回遊戲盒中而不是放回間隙卡牌堆。紮營階段隨之結束。

把間隙卡拿出來時，間隙卡是按照數字順序排列的，不可洗混間隙卡。應按順序抽取並閱讀間隙卡（查看間隙卡頂部）。若意外洗混了間隙卡，將間隙卡按數字順序放回。

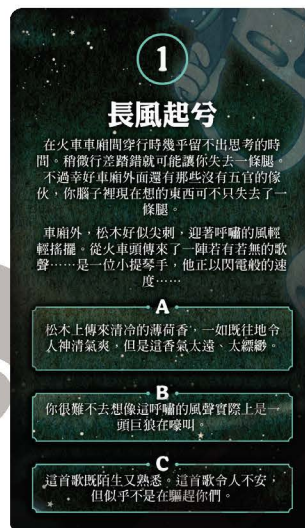
間隙效果

部分抉擇將在下一場劇情中為流浪者帶來特殊的幽魂效果。在下一場劇情中，這些幽魂效果將一直存在於流浪者身上。若無特殊說明，則直到下一個紮營階段開始時才可移除間隙卡帶來的幽魂效果。



間隙卡

右圖是玩家在完成第一場劇情後會閱讀的間隙卡。任選1位玩家大聲朗讀間隙卡上的故事與故事下方的選項，然後每位元玩家将各自在選項A、B和C做出抉擇，通過在間隙卡邊放置面朝下的硬幣來表明各自的抉擇。當所有玩家都做出抉擇後，將間隙卡翻轉並閱讀後續內容。



5. 開始下一場劇情

根據獲勝時光碎片、落敗時光碎片或是間隙卡的說明，流浪者們開始向下一場劇情前進。

請注意！之前抽取的間隙卡中有持續到下一場劇情的特殊效果，就必須將該特殊效果延續下去並執行。同樣的，假設流浪者在紮營階段中進行了1次通靈，在接下來的劇情中，他們將獲得通靈帶來的優勢。



就這麼多啦！

本規則書到此結束！你現在已經知道了所有你需要瞭解的內容。這本規則書接下來的內容是時光碎片。只有在特殊說明的情況下你才需要閱讀時光碎片。如果沒有，千萬別讀！

如果你獲得了里程碑，翻開第41頁。我們已為流浪者們準備了額外的里程碑記錄紙。請盡情遊玩吧！

時光碎片

劇透警告

若無特殊指示要求你閱讀某一頁的某個時光碎片的話，請勿繼續翻閱後續內容。後續內容將涉及劇透！

時光碎片 1

你在黑暗裡看見的那些東西，可不會有什麼歌謠來稱頌它。那東西就在伸手不見五指的黑暗裡，讓你覺得這世上的音樂都已經消亡。

選擇其一：

- 還是要有點希望：抽取技能卡#37。
- 從黑暗裡拿點東西：抽取技能卡#38。

時光碎片 2

那下面有太多受苦難的靈魂。這幾天以來，你的心難道不都在為他們隱隱作痛嗎？如果沒有你的狗狗來鼓舞你的話，只會更難熬。

選擇其一：

- 撓撓狗狗的耳根：抽取技能卡#45。
- 教它怎麼咬人一口：抽取技能卡#46。

時光碎片 3

若你自己都無法在黑暗中辨明方向，你該如何帶領一支軍隊？如果你沒辦法擺脫對未知事物的感覺，你還能做什麼？

選擇其一：

- 好好看看身邊，從那些相信你的人身上學到點兒什麼：抽取技能卡#53。
- 或許終結並不是一件應該被害怕的事兒：抽取技能卡#54。

時光碎片 4

你已跨越山河大海……似乎不論你走了多遠，你都無法從黑暗中逃離。

選擇其一：

- 時時謹記，永不停歇：抽取技能卡#69。
- 擁抱黑暗，就算只是稍微擁抱一下：抽取技能卡#70。

時光碎片 5

你還有很多不懂的事。在一個如此黑暗的世界裡，找尋光芒真的太困難了。

選擇其一：

- 希望。希望就是夜空中的星星：抽取技能卡#61。
- 關注當時，當前與當下：抽取技能卡#62。

時光碎片 6

行吧，不論如何，當你在這兒經歷了一切之後，你嘴裡能跑的火車肯定能相當長。

選擇其一：

- 下次有機會得記下點兒故事：抽取技能卡#77。
- 或許得把這個留給自己：抽取技能卡#78。

時光碎片 7

牆上的陰影似乎又黑了一點。你做了什麼？選擇1名流浪者成為西行流浪者。另選1名流浪者獲得技能#83。獲得里程碑：**簽字畫押**。除這2位流浪者外的所有流浪者恢復2點理智。

時光碎片 8

你腦海中出現的歌不是你常唱的那一首。這比簡單的情歌或是紅歌要複雜。問題是...從哪兒開始呢？

選擇其一：

- 是時候學習一下怎麼演奏其他的樂器了：抽取技能卡#39。
- 是時候讓和聲延長一點兒：抽取技能卡#40。

時光碎片 9

為了活下去而採取的手段...不論如何，你意識到在这一切都變樣之前，你還有很多要學。

選擇其一：

- 教老傢夥一手防身的新把戲：抽取技能卡#47。
- 當一切法子都用盡後，就關門放狗：抽取技能卡#48。

時光碎片 10

即使你已經從那冰冷中逃離，但似乎你還是想辦法帶了一些風雪來到這裡。在每一節車廂裡添加1個雪人地形。若利茲十三世移動到雪人上，他立即停止移動。此後，將利茲十三世沿著任意方向移動3格。此後，移除該雪人。

時光碎片 11

不論你在那個坑裡爬了多久，血潮都一路緊緊跟著你。在每一節車廂裡添加1個血池。若利茲十三世移動到血池上，則跳過利茲十三世的下一個回合。此後，移除血池。

時光碎片 12

似乎那些墳墓裡的塵土捲土重來了。在每一節車廂裡添加1個殘骸。若利茲十三世移動到殘骸上，則其恢復3點理智。此後，移除殘骸。

時光碎片 13

死亡並不是終點，又或者說，它不是一定是終點。黑暗與陰影構成了一道人影，就站在你們面前，微笑著。至少你們認為他是在微笑。一旦你們將視線從他的臉上挪開，你們就會徹底忘記他的長相。但不論你們如何努力，你們都忘不了他的笑容。灰燼。就像被燒毀的建築或是森林...令人窒息，難以承受。“我知道，你們並不想在這兒。”他的話語就像是一縷煙，滿是毒氣，“坦白地說，我也不想在這兒，但就和你們一樣，我沒什麼話語權。有一份舊契約需要被履行，而我就是來執行的。”

他的眼睛，或者說應該是他眼睛的位置，燃起了藍色的焰火。“你們這群小可愛不用擔心，我不是為你們而來，至少現在不是。我是為他而來，還有他的那個華麗的小提琴...”他自己停下了，怒火中燒。

“至少現在，我和你們站在軌道的同一邊。所以，讓我們來做個交易吧。咱們...互幫，互助。”

他把事情攤開來講了，但是沒有哪一句話有哪怕那麼一丁點兒道理。在你們直面音樂前，你們還有三次機會。不論這意味著什麼.....

做個交易

若遊戲中的所有流浪者在一場劇情中都成為了西行流浪者，他們就將獲得一個重返生人世界的機會。翻閱規則書第41頁的里程碑，並將死而復生中最頂部的格子畫去，此後閱讀該頁中列出的對應時光碎片。若此處有可供畫去的格子，此後，所有西行流浪者將他們的流浪者卡翻轉回正常面，治癒所有創傷，修復所有損壞的雜物。在紮營階段中，流浪者們可以如常使用自己的硬幣。任何從儀式卡中獲得的硬幣都可以留到紮營階段使用。

時光碎片 13.a

就算是最優秀的人也會犯這種錯誤，就把這當做馬失前蹄吧。一次小失誤。”在濃煙霧中，他如此開口了。“我向你們免費提供這一次機會，但你們知道現在的行情。”

你們真的知道嗎？仔細想想，今天是哪天？你們在這兒待了多久了？

“如果你們擔心的話，這輛列車現在還不會把你們帶走。你們還都屬於你們自己，就像我屬於我一樣。”

你們根本沒辦法不去注意火車牆壁都已經變黑了，仿佛焦炭。

他拿出了一張紙，這是這裡唯一一件目前還沒有著火的東西了，這看起來就是一份普通的合約。

“我需要你們每一個人的簽名，正式點，做個記錄。這些復活機會可不會從樹上長出來，那位大人物...”

你們沒法兒不去注意，他指向了腳下。“...他們更喜歡這個笑話。”

將你們遭受創傷的技能卡翻轉，即將其治癒，你們的西行流浪者卡如果還沒有翻轉遭受創傷的技能卡，也進行此步驟。若你們尚未擁有里程碑：**簽字畫押**，則獲得該里程碑。

時光碎片 13.b

從車廂那漆黑的角落裡，你們聽見了一個熟悉的腳步聲緩緩走來。他嘆了口氣，整個車廂就都是低沉濃重的武器。

“沒想到這麼快就又見到你們了。”他聽起來有些失望，就像是在你們領最後一份薪水前，頂頭上司對你們的責難。

“這一次我必須得問一問了。那些空虛的靈魂，那些我不斷抓進來的靈魂，他們對你們而言意味著什麼？”

風在怒號，這列車散發著濃煙的氣味，在沉默中哀嚎。

“或許，你們最好還是別回答我。”他走啊，走啊，走啊...“聽著，我沒有把你們扔向狼窩，至少現在還沒有。我對你們還有信心。一旦你們做到了，你們所有的憂慮，對這兒的害怕，這個你們不知道如何離開更不知道結局如何的地方，或許會很快？”他揮舞著他的手，他手上掉落了許多灰燼，就像煙灰，“就會撲的一聲，就像一場噩夢，徹底消失。”

你們早就反覆掐了自己好幾遍。這地方絕不可能是一場夢。那小提琴手來得很不是時候。那人站定不動，被遙遠的曲調環繞著。

“我想這一次我還能饒過你們一次，但這次別再浪費了，你們聽見了嗎？”他聽起來...絕望？“這根繩上綁著的蚱蜢太多了，不論你們而言還是對我而言，都一樣。”

將你們遭受創傷的技能卡翻轉，即將其治癒，你們的西行流浪者卡如果還沒有翻轉遭受創傷的技能卡，也進行此步驟。此後，抽取技能卡#84。

若你們尚未擁有它，則將其放置在火車面板上的“？”位置上（或靠近該位置）。將其視作通靈卡，但不會在本場遊戲結束時被棄置。在整個遊戲歷程中，若是不使用該卡牌，則一直將該卡牌保留在火車面板上。除通靈卡外，玩家還可以使用該卡牌來在遊戲中二次觸發通靈效果。當該卡牌被使用後，則永久地將該卡牌棄置到遊戲盒中。

時光碎片 13.c

你們睜開雙眼，認為自己會身處在一個滿是煙霧的房間裡。你們覺得自己將會被一道剪影教育。絕望與厄運，業火與硫磺惡臭。

但是不然，月光穿過火車牆面上的木板，而並沒有有一個搖頭嘆息的人。這裡空無一人。

在你們的面前擺著一張桌子，在那上面擺著一張被胡亂折起的紙。

你們把它張開，當然了，你們肯定會這麼做。

一句話被燙在紙上，隨著你們的手指挪過，那些字被烙出煙燻般的痕跡。

“最後一次機會，享受旅途吧。”

那位小提琴手拉出一個明亮的音符並維持著那音高。永無止境。

將你們遭受創傷的技能卡翻轉，即將其治癒，你們的西行流浪者卡如果還沒有翻轉遭受創傷的技能卡，也進行此步驟。

。此後，抽取技能卡#85。若你們尚未擁有它，則將其放置在火車面板上的“？”位置上（或靠近該位置）。將其視作通靈卡，但不會在本場遊戲結束時被棄置。在整個遊戲歷程中，若是不使用該卡牌，則一直將該卡牌保留在火車面板上。當某位流浪者成為西行流浪者時，流浪者們可以使用該卡牌，治癒該流浪者所有的創傷，並修復其損壞的雜物。當該卡牌被使用後，則永久地將該卡牌棄置到遊戲盒中。

時光碎片 14

在過去的幾天中，你所經歷的苦痛與失落足以持續一生。但每次至暗時刻來臨，都有一個將一切點亮的機會。

選擇其一：

- 你可以先嘗試讓你身邊的人保持安全與理智：抽取技能卡#63。
- 展望未來，緬懷過去：抽取技能卡#64。

時光碎片 15

似乎你並不是這輛列車上唯一一個試圖逃離過去或是改變過去的人。但對於這些倒楣蛋而言，似乎都不順利...

選擇其一：

- 但吃一塹長一智，你們現在可以長的智可太多了：抽取技能卡#71。
- 但在他們失敗的地方，你們都成功跨過：抽取技能卡#72。

時光碎片 16

似乎每個人都有一個故事可以說。大多數聽起來都像他們的故事已經走向終章，但常常，這一切只剛剛開場。

選擇其一：

- 將這個溫暖的故事留到寒夜：抽取技能卡#79。
- 誰不喜歡一些未經修飾的故事？：抽取技能卡#80。

時光碎片 17

就像走在空氣上，那只神秘的魔貓從無邊黑夜裡緩緩鑽出，愜意地歇在火車的殘骸上，正如你們預想的那樣。他的雙眼，一如你們記憶中那般刺目的湛藍，就像火把一樣點燃了骷髏人的骨頭。奇怪，骷髏人似乎完全沒理會他，就好像他完全意識不到那只長角的貓咪存在。

他跳到了大腿骨上，完全無視了這大腿骨的主人是那位小提琴手，轉而開始對你們高談闊論。“你們知道的。”DC開始了，“你們上車時我對你們沒抱有什麼希望，因為暴風雨，一個個都淋成了落湯雞。大多數人和你們做得差不多，但他們留了下來，在黑暗中像個傻子一樣起舞。”

他沒再說話了，坐了下來開始舔舐自己的爪子。“真是見鬼，咳，再見一次鬼。”DC就像是得不到觀眾回饋的蹩腳喜劇演員一樣尷尬地停住了。“誰能想到呢？你們真的做到了，我還和老大打了個賭，一如既往，事實證明他是對的...幸好你們給我的硬幣足夠我支付賭注並離開這輛列車了，所以對於我們而言，這都是雙贏的場面。”

DC開始伸展自己的前肢，合上雙眸後就將這黑暗中最後的光源帶走，不過只有一會兒。“行吧，就和你們一樣，我想我也要上路了。現在可別裝不熟，你們聽見沒？”

這只小小的黑貓一邊說著，一邊走遠了，消失在夜色裡。儘管，他一直是夜色的一部分。

現在，繼續閱讀之前的時光碎片（85或86）。

時光碎片 18

你將幽光地圖放在玻璃箱子上，光線穿過了它，映出了錨的形狀。



若在本場劇情中的任意時間點裡，光明指示物的位置都是對的（如上圖），則摧毀玻璃箱子裡的燈塔。

時光碎片 19

你將晦暗地圖放置在鐵籠子上，深黑墨汁從晦暗地圖上滲了出來，形成了一個標誌，看起來就像世界上的四個角落。



若在本場劇情中的任意時間點裡，幽暗指示物的位置都是對的（如上圖），則摧毀鐵籠子裡的燈塔。

時光碎片 20

你從黑暗中醒來，呼吸變得更困難了。撞擊、刮擦木頭的聲音，那些尖叫聲，都讓你不舒服。

偷偷寫下一個尚未被成功調查的事件。當該事件被成功調查時，除事件本身的效果，還須將你的流浪者放置在與該棺木（或貨箱）相鄰的方格上。你已死而復生，你可以再度開口說話。下一個倒楣的流浪者不會擁有與你相同的命運。

時光碎片 21

他們都說，苦難最終會賦予你力量。但是在看見有人為了讓他人繼續走下去而做出的那些事之後，尤其是那人還失敗之後……又能獲得什麼教訓呢？

選擇其一：

- 擺脫那些憂慮，然後成為散發光芒的燈塔：抽取技能卡#55。
- 他們付出了一切。時間也會帶走一切，甚至更多：抽取技能卡#56。

時光碎片 22

很難找到一首合適的歌或是一句合適的話。沒有哪件事的感覺是對的，就像你的脾氣失控了一樣，然後又會是誰呢？

選擇其一：

- 只有一個法子能把你們從那又吵又鬧的噪音中解脫出來：抽取技能卡#41。
- 如果非說這裡有什麼厲害之處的話，那就是聲音了。幾英里外都能聽見你自己的聲音。得想辦法利用這一點：抽取技能卡#42。

時光碎片 23

儘管你不知道都有哪些傢伙已經走過，但你對那些痛苦卻異常熟悉。

選擇其一：

- 至少你的狗狗還不畏艱險地陪著你：抽取技能卡#49。
- 或許應該教它幾招，讓你自己也從這些壞事裡抽身出去一段時間：抽取技能卡#50。

時光碎片 24

你沒辦法提前針對這些事情做出什麼準備。只有見招拆招才能穿過這些荒誕的事情。你還有任何能召來使用的東西嗎？

選擇其一：

- 實踐出真知，舉起那把真理的劍，然後盡力一試吧：抽取技能卡#57。
- 或許你身旁那些和藹的老鄉會對你施以援手：抽取技能卡#58。

時光碎片 25

難道真的沒有哪裡能夠遠離邪靈的迫害嗎？似乎不論你去哪兒，它都如影隨形。

選擇其一：

- 只要時刻牢記著，只要你保持距離就沒有什麼能夠觸碰到你：抽取技能卡#73。
- 或許是時候轉身，然後直面它了：抽取技能卡#74。

時光碎片 26

要是你知道他們的故事、他們的過去就好了。或許這樣你就能一路引導他們面對未來可能發生的事。

選擇其一：

- 或許不論如何，總還是有辦法和他們聊天的：抽取技能卡#65。
- 你可以從打掃乾淨這地方開始：抽取技能卡#66。

時光碎片 27

還能從那些失敗中學到很多，但當失敗的次數如此之大時，希望真的很渺茫。

選擇其一：

- 用音樂試試看吧，就像你的那位彈班卓琴的朋友一樣：抽取技能卡#81。
- 或許就現在而言，這些可能並不重要，訴說故事來幫助彼此療愈，就從你自己先開始吧：抽取技能卡#82。

時光碎片 28

一倏忽後，雙面鬼一起靜靜地站住了，他們都放鬆了肩膀然後長舒一口氣，然後緩緩地從你們視野裡消失。你們可以感覺到他們的肩膀上卸下了重擔。但你們的旅程才剛剛開始。若是在本場劇情中，3張儀式卡都已被完成但沒有流浪者成為西行流浪者，則獲得里程碑：**閉門羹**。

在紮營階段後，你們可從劇情書第5頁繼續下一場劇情。

時光碎片 29

他們近乎同步地搖了搖頭，知道在你們離開之前你們將經受的磨難，就和他們曾經遭受的一樣。他們的落敗將他們困在了這裡，但落敗並不是結局。

閱讀**時光碎片 13**。在紮營階段後，你們可以從劇情書第5頁繼續下一場劇情。

時光碎片 30

他的四肢猛烈地搖晃揮舞起來，不甘心就這樣放棄。他眼中湧出的藍色焰光消散，而他就像是一個漏氣的氣球般從你們的視線中消失。在短暫而又熱情的時間之後，一切又歸於寂靜。

若是在本場劇情中，3張儀式卡都已被完成但沒有流浪者成為西行流浪者，則獲得里程碑：**幻變之膚**。

繼續紮營階段與瞥見間隙，來看看這趟旅途的下一站在哪兒。

時光碎片 31

他就像風暴雲般向你們卷來，早已做好準備將你們一口吞下。遠處，黑暗中出現了一扇門，一個衣著得體的人影走了進來。光是這道身影就足以讓剝皮者隨風逃竄了。

閱讀**時光碎片 13**。你們可以繼續紮營階段與瞥見間隙，看看這趟旅途的下一站在哪兒。

時光碎片 32

列車行駛速度減緩，但從未停止。無頭男人散發出微弱的藍光，他的身體逐漸隱形。他的燈籠熄滅，取而代之的是他那顆疲憊的腦袋，一度失去又再次找回的腦袋。他笑了笑，並贊許地點了點頭，直到他飄進了光裡。

若是在本場劇情結束時，馬克·喬的心情不是頭痛欲裂，並且距離事件3超過3格，則獲得里程碑：**剛愎自用**。

在紮營階段後，你們可以從劇情書第15頁繼續下一場劇情。

時光碎片 33

在混亂與火光中，他的腦袋滾向了車廂的另一端，直撞向牆壁。他的雙眼大睜，放出幽光，盯著他自己那副踉踉蹌蹌的身軀，直到另一副由影子構成的剪影出現。

閱讀**時光碎片 13**。在紮營階段後，你們可以從劇情書第15頁繼續下一場劇情。

時光碎片 34

有那麼一瞬間，天花板不願意徹底垮塌。敲門者的眼睛從來沒有瞪得這麼大過，他盯著你們，然後好奇地歪了歪頭。湛藍的燭光顫抖了一下，然後愈發明亮。那閃爍的光芒最後才消失，但你們有種感覺，這束光芒在未來還會再次照亮你們的路途。

若是在本場劇情結束時，失竊的財產的數量小於當前流浪者數量的兩倍，則獲得里程碑：**風中殘燭**。

在紮營階段後，你們可以從劇情書第19頁繼續下一場劇情。

時光碎片 35

剩下的那些石頭還是從上面跌到了地板上，導致你們被黑暗與灰塵包圍。但有一位衣著得體的男人出現了，他的身影不知為何比黑夜還要深沉。他從黑暗中來，向你們緩緩逼近。

閱讀**時光碎片 13**。在紮營階段後，你們可以從劇情書第19頁繼續下一場劇情。

時光碎片 36

她攀上了車廂牆壁，就和開罐頭一樣把牆壁撕開。不願就這樣離去，她展翅衝向了漆黑的夜空，消失在遠方。很難不去想，她其實在尋找某個人。

若3張儀式卡都被完成，則獲得里程碑：**為了自由**。在紮營階段後，你們可以從劇情書第23頁繼續下一場劇情。

時光碎片 37

她的雙翼大展，將所有殘餘的光線攝去。從她延展的羽翼浸入的無邊黑暗裡，出現了一個衣著得體的剪影，他開始向你們緩緩走來...帶著某種目的。

閱讀**時光碎片 13**。在紮營階段後，你們可以從劇情書第23頁繼續下一場劇情。

時光碎片 38

車廂之下的血潮逐漸乾涸，但那從未停止的呼喚卻依舊存在。你們的雙腳已經放棄，但那種死亡將至的感覺卻沒有奪走你們的理智。你們覺得你們已準備好，可以面對接下來的事件了。獲得里程碑：**下去看看？**

在紮營階段後，你們可以從劇情書第27頁繼續下一場劇情。

時光碎片 39

車廂下的血池又冒出血泡，翻騰起來。從它的最深處，手臂與利齒向你們而來，拽住你們，將你們拉向深淵。你們睜開眼，已經準備好面對最後時刻了，但這並沒有發生，反而，你們被一道穿著西裝打著領帶的剪影熱烈歡迎了。

閱讀**時光碎片 13**。在紮營階段後，你們可以從劇情書第27頁繼續下一場劇情。

時光碎片 40

就彷彿那裂解的閃電射穿了窗戶，光芒刺破了黑暗，指引着你們。一旦你們能瞥見身旁都是什麼，來訪者那似哭似笑的低語聲就消失了。你們又回到了列車上，而你們很難說這到底是一件好事還是壞事。

若是在本場劇情中，3張儀式卡都已被完成且沒有流浪者成為西行流浪者，則獲得里程碑：**美夢繼續**。

繼續紮營階段與瞥見間隙，看看這趟旅途的下一站在哪兒。

時光碎片 41

赫赫赫赫赫赫，你們都聽見了，是不是？那陣音樂聲？它在對我歌唱。

嗒—嗒嗒—嗒嗒—嗒嗒—嗒嗒，來...和我一起步入黑暗。

赫赫赫赫。嗒—嗒嗒—嗒嗒—嗒嗒，而我們將一起在雨中共舞。就像夢裡那樣。有另一道聲音搶入對話，更為低沉，更為清晰。“我能加入嗎？”

閱讀**時光碎片13**。繼續紮營階段與瞥見間隙，看看這趟旅途的下一站在哪兒。

時光碎片 42

白衣新娘衝向最近的窗戶，發出了一聲震耳欲聾的尖叫，那聲音大得足以喚醒死屍。在四下看過確認了沒有死屍被喚醒之後，你們立刻回身去看原本飄著白衣新娘的位置。但她已經消失了。但你們總覺得她不會永遠消失。

若是在本場劇情結束時，流浪者們手中同時握有黑色羽毛和戒指，則獲得里程碑：**東飄西蕩**。在紮營階段後，你們可以從劇情書第41頁繼續下一場劇情。

時光碎片 43

火車又冷了一點，也更暗了一點。她還沒找到她要找的那個人或那件東西，而現在...你們也沒有。一扇窗戶打開，就像一張被捲進暴風雪裡的布，她消失了。一個被暗影包裹的人取而代之，他傾身而下，將你們接走。

閱讀**時光碎片13**。在紮營階段後，你們可以從劇情書第41頁繼續下一場劇情。

時光碎片 44

你們前面突然出現了一扇門，剛一出現它就自行晃開。來的真及時。不管門那邊是什麼，總比凍死在這冷得徹骨的暴風雪裡要好。是時候從這兒逃出去了。

若是在本場劇情中沒有流浪者成為西行流浪者，則獲得里程碑：**霜寒不散**。

在紮營階段後，你們可以從劇情書第45頁繼續下一場劇情。

時光碎片 45

你們的每一步都比上一步更沉重。冰雪堆在你們的肩頭、你們的衣物上...你們的雙足越來越沉重.....你們的雙眼也即將合上...而...而.....

當你們再次睜開眼，你們已經身處別的地方。那寒冷已經驅散，取而代之的是黑暗。你們聽見屋子角落裡傳來低沉的嗓音，溫柔地讓你們不要害怕。

閱讀**時光碎片13**。在紮營階段後，你們可以從劇情書第45頁繼續下一場劇情。

時光碎片 46

冰晶從他們的衣服上跌到了地面上。他們臉上被冰封的震驚神情也逐漸解凍成為一聲溫暖的釋然歎息。他們一起合上了雙眼，在一陣裹挾著雪花的風後，他們消失了。

若是在本場劇情結束時冷面群煞和兩個遊魂處在同一車廂，且3張儀式卡都已完成，且在本場劇情中沒有流浪者成為西行流浪者，則獲得里程碑：**與太陽同行**。

在紮營階段後，你們可以從劇情書第49頁繼續下一場劇情。

時光碎片 47

他們向你們飄來，嘴巴大張著，發出意義不明的閒聊聲與呻吟聲。他們的眼中有一種...一種包含著歉疚、悲傷、倦怠的神情...就好像他們從你們的眼中看見了自己的模樣，或者至少看見了他們現在變成了什麼。一雙黑沉沉的手伸了出來，一隻搭在他們的肩膀上，一隻搭在你們的肩膀上.....

閱讀**時光碎片13**。在紮營階段後，你們可以從劇情書第49頁繼續下一場劇情。

時光碎片 48

那個怪獸停了下來，為他自己的行為感到噁心。他眼中那種極度狂熱的神情消散，顯露出悔恨來。他垂下頭，看見了自己被鮮血浸透的雙手，再抬起頭看回你們。

“我都變成了什麼？”他囁嚅著對自己說完就跪倒在了地上。這副野獸般的皮與骨逐漸潰散，最後殘留在地面上的只是一個瘦小、絕望但心存感激的男人。很快，他也消失了。

若是在本場劇情中沒有流浪者成為西行流浪者且3張儀式卡都已完成，則獲得里程碑：**空虛的滿足**。

在紮營階段後，你們可以從劇情書第53頁繼續下一場劇情。

時光碎片 49

那野獸向你們衝來，涎水混著血液從他的口中滴落。整個車廂都變得灰暗。在溫迪戈身後，一道男人的剪影出現，倚在牆壁上。他一手拿著刀叉，另一手揮舞著白色的餐巾做投降旗幟。

閱讀**時光碎片 13**。在紮營階段後，你們可以從劇情書第53頁繼續下一場劇情。

時光碎片 50

他們核心處的火焰漸漸涼透。他們那鬆鬆垮垮、燭油似的皮膚就像融化的蠟一樣滴到了地板上。有那麼一瞬間，他們睜大了雙眼，意識到了自己是誰、現在在哪兒。他們看著你，就好像你越過了他們沒能越過的那一道坎。很快，這裡就只剩下了爛泥和鋼鐵。

若是在本場劇情中3張儀式卡都已被完成且沒有流浪者成為西行流浪者，則獲得里程碑：**火樹銀花**。

繼續紮營階段與瞥見間隙，看看這趟旅途的下一站在哪兒。

時光碎片 51

鍋爐氣口裡噴出束束烈焰，火車牆壁都開始融化。鍋爐工人輕點腳尖，歡聲歌唱，微笑著，舞動著，直到目所能及的一切都被火光吞噬。就在火舌之間，一道衣著得體的剪影出現，他向你們緩緩走來。周遭的一切都碰不到他的衣角，他也對周遭的一切不屑一顧。

閱讀**時光碎片 13**。繼續紮營階段與瞥見間隙，看看這趟旅途的下一站在哪兒。

時光碎片 52

你們剛擺脫剝皮者，就被一道剪影迎住了，他拿著一個公事包。它劇烈地抖動著，從裡面伸出了一支支乾枯、細長的手指，拼了命地想要離開。“多謝你們幫助他償還這古老的債務，現在去找他的……朋友，小提琴手吧。”

獲得里程碑：**公事包先生**。

繼續紮營階段與瞥見間隙，看看這趟旅途的下一站在哪兒。

時光碎片 53

這次，他抓住你們了。他的下唇滑落，就像是脫白了的蛇下頷一樣不斷長。“誒，誒，誒。”一道低沉的聲音從你們身後傳來，打斷了剝皮者。一道穿著精美西裝的人影從牆裡鑽了出來。“先辦正事兒再享受。”剝皮者那空洞的雙眼擴開。“我等會兒再處理你，”那道人影說，說完就轉向了你們，“現在，我們該怎麼處理你們呢？”

閱讀**時光碎片 13**。繼續紮營階段與瞥見間隙，看看這趟旅途的下一站在哪兒。

時光碎片 54

月光再一次灑進車廂裡，而周圍那些醜陋的東西又變回了普通、空蕩的車廂。利茲十三世微笑著，既純真又恐怖，就好像他既感謝你們做到的事又為你們的未來感到緊張。他優雅地鞠躬，然後漸漸消散。

若是在本場劇情中，3張儀式卡都已被完成且沒有流浪者遭受2次以上的創傷，則獲得里程碑：**黑夜已遠**。

繼續紮營階段與瞥見間隙，看看這趟旅途的下一站在哪兒。

時光碎片 55

由暗影構成的人走上了舞臺，他那精緻的雙色皮鞋踩著骨頭踢踏而來。利茲十三世深深鞠躬，緊張極了。“尖角、四蹄，一位合我心意的惡魔。”他拉起你們的手，音樂再次奏響，又一場舞蹈開始了。

閱讀**時光碎片 13**。繼續紮營階段與瞥見間隙，看看這趟旅途的下一站在哪兒。

時光碎片 56

那只要了一兩個眨眼的時間，而你們在地板開始劇烈顫抖時就知道發生了什麼事。忽然間，那棵老柳樹看起來極度萎靡，皺得就像烈日下的葡萄乾。而那老人就看著那邊，在這棵柳樹消失時險些笑了出來。

若是在本場劇情中，3張儀式卡都已被完成，則獲得里程碑：**六尺之下**。

在紮營階段後，你們可以從劇情書第67頁繼續下一場劇情。

時光碎片 57

一陣冷風掃過火車，而牆壁也開始合攏。你們還沒能反應過來時，一捧捧塵土就迎面而來，直到你們什麼也看不見。就在黑暗之中，滿身黑影的男人揮去了自己肩頭的灰塵，向你們伸出了手。

閱讀**時光碎片 13**。在紮營階段後，你們可以從劇情書第67頁繼續下一場劇情。

時光碎片 58

那些被遺忘的、被遺失的事物...只有認為它們重要並開始尋覓的人才能找到。總有人要確保這些故事能口口相傳。你們深吸了一口氣，能夠再次呼吸的感覺太好了。

獲得里程碑：**暢快呼吸**。

在紮營階段後，你們可以從劇情書第71頁繼續下一場劇情。

時光碎片 59

根本沒法兒不去聽這些該死的鈴聲。這一次它聽起來沉悶多了。有什麼人在尖叫。你可以聽見他們沉重的呼吸聲。等等...這聲音來自你們自己，這兒也沒別人了。在黑暗裡，你們險些跌倒，而一道黑影出現接住了你們。
閱讀**時光碎片13**。在紮營階段後，你們可以從劇情書第71頁繼續下一場劇情。

時光碎片 60

在這殘酷的世界裡，一個善舉已是舉足輕重。那雕像頓了一下，看了看她的周圍。她緩緩地向前踏出一步，一步，又一步。每踏出一步，都有大塊的石頭從她身上跌落，直到只剩下一道純淨的魂魄。而很快，就連這一道魂魄也化作了漫天飛舞的花瓣。
若是在本場劇情中，3張儀式卡都已被完成，且遊戲中的流浪者都沒有好運姑娘，則獲得里程碑：**怪石嶙峋**。
在紮營階段後，你們可以從劇情書第75頁繼續下一場劇情。

時光碎片 61

你們身旁的一切都分崩離析，而你們對此無能為力。大批的碎石、飛屑從雕像上跌落，被擲向車廂的每一個角落。從灰塵中浮現出一道身影...一個穿著訂制西裝的男人，手中拿著一支乾枯的玫瑰。
閱讀**時光碎片13**。在紮營階段後，你們可以從劇情書第75頁繼續下一場劇情。

時光碎片 62

終於，那鈴聲停了下來。喪鐘女巫臉上扭曲的笑意變成了溫暖的微笑。她什麼也沒說，她什麼也不必說，只是靜靜地享受著寧靜。她合上了雙眸，消散在了迷霧中。
獲得里程碑：**破損鈴鐺**，且在紮營階段中獲得3枚硬幣。
在紮營階段後，你們可以從劇情書第79頁繼續下一場劇情。

時光碎片 63

“哦，我的天啊。你們真是一群完美的小幫手。我的事兒都被幹完了。我這個老太太還有那麼多時間，都該拿去幹嘛啊？”在鈴聲與笑聲之中，她漸漸消失。
在紮營階段後，你們可以從劇情書第79頁繼續下一場劇情。

時光碎片 64

那些鈴鐺在你的腦海裡響個不停。你們緊閉雙眼，試圖遮罩那揮之不去的鈴聲。但它們突然燃起白色的火焰，凝成了一片雪白的波浪。就在那白茫茫中...是一道黑色的身影。
閱讀**時光碎片13**。在紮營階段後，你們可以從劇情書第79頁繼續下一場劇情。

時光碎片 65

只要歉疚在一旁推波助瀾的時間夠長，最終總有什麼東西會徹底解體。那些肢體都變成了果凍。你們見過這種絕望。就像是拉住了毛線衣的一根線頭，他逐漸顯露出真面目來。被偷盜而來的靈魂呼嘯而出，逃離這一座活生生的監獄。很快，就只剩下了一件舊斗篷。
若是在本場劇情中，3張儀式卡都已被完成且沒有流浪者成為西行流浪者，則獲得里程碑：**步入虛空**。
繼續紮營階段與瞥見間隙，看看這趟旅途的下一站在哪兒。

時光碎片 66

一道暗影飄向了你們，而一道聲音傳來，這聲音就和你們腳下的大海一樣深沉。“契約已立，而你們必須履約。你們或許已經將他從我身旁奪走，但你們必須為此付出一道靈魂。”
他牽起你的手，你隨之飄進了暗夜中。只有你的影子殘存，但就連這一道影，也轉瞬即逝。剩下的那些人面面相覷，不知道該說什麼，不知道該做什麼。你的故事就此終止，但你將會被銘記。

時光碎片 67

這種生靈的欲望永無止境。那些麵條似的修長手臂已經蔓延得到處都是了...它們從地板上的裂隙中爆發而出，你們就像坐上了一艘渡船，漂泊在由肢體構成的河流上。他的斗篷張開，而這就是你們見到的最後一件東西。而在那萬千肢體中，有一隻手看起來有所不同。一隻量身訂做的漆黑衣袖...
閱讀**時光碎片13**。繼續紮營階段與瞥見間隙，看看這趟旅途的下一站在哪兒。

時光碎片 68

有那麼一瞬間，所有事物都慢得仿佛龜爬。海浪的怒號聲永不停歇。海浪濺上火車地板時炸開的水花也變得緩慢。遠處的燈塔也逐漸轉暗。
若是在本場劇情中，沒有流浪者成為西行流浪者，則獲得里程碑：**見證光明**。
繼續紮營階段與瞥見間隙，看看這趟旅途的下一站在哪兒。

時光碎片 69

他們總說，不論海岸線如何蜿蜒，海面永遠波光粼粼，但現在的情況絕不止是波光粼粼。所有的光路都是錯的，都以滑稽的方式折射，黑暗也是...觸手悄然逼近你們，扭曲、消散又重現...在曲折的光線裡，一道黑影出現。“你們想像中的海濱度假可不是這樣的吧？”

閱讀**時光碎片 13**。繼續紮營階段與瞥見間隙，看看這趟旅途的下一站在哪兒。

時光碎片 70

你們發現你們身處在一個再尋常不過的車廂中。這兒沒有任何可供辨認或是有記憶點的東西。木牆和空無一物的地板...然而，不知從何處形成了一道黑影。而在黑影之中，是一道熟悉但不那麼熱情的身影。那位被暗影包裹的男人。

“我給你們的機會已經夠多了。而現在我別無選擇，只能用你們的靈魂做誘餌，來套那隻大灰狼。”

縹緲的小提琴聲不再縹緲。每一個音符都轟響在車廂裡，將整列火車都淹沒。

“如果你們無法擊敗他的話，你們只能與他為伍了。”

繼續紮營階段，但不閱讀間隙卡也不進入下一場劇情，而是翻開劇情書的第97頁。

時光碎片 71

“哇，瞧瞧，你們願意出的價碼可真高。行吧，你們付的錢也合適。我會在幽魂的事兒上對你們施以援手的。”

抽取雜物卡#32（DC的贈品卡），將其放置在火車面板上儀式卡旁的“？”區（或其下方）。在餘下的遊戲中，每一場劇情開始時，從你們目前可獲取的最高層雜物卡中盲抽1張，並將其放置在DC的贈品卡上。在該劇情中，所有流浪者都將獲得該雜物卡的被動效果。在該劇情結束時，將該雜物卡洗回雜物卡牌堆中。該雜物卡不屬於任何流浪者，且當任意流浪者的理智降至0時，也不能損壞該雜物卡。

時光碎片 72

一陣惡臭...讓你們反胃。

抽取歌謠卡1，將其放置在火車面板上儀式卡旁的“？”區。

此後，將歌謠指示物放入盲抽袋中。從現在開始，到遊戲結束（包含所有劇情），每場劇情開始時都需將歌謠指示物放入盲抽袋中。歌謠效果是永久的，並會在劇情間延續。

當歌謠指示物被抽出時，將其視作事件指示物（當歌謠指示物被抽出時，不論是流浪者還是幽魂都需抽取另一枚搜索指示物）並將其放置在下一輪的位置上。在下一輪開始時，幽魂優先進行回合。此後，按正常的回合順序進行遊戲。本場劇情的餘下時間中，歌謠指示物都將被放置在該位置。最後，在本場劇情結束時，將其放回盲抽袋中。

時光碎片 73

你總覺得，下一個轉角處會發生什麼糟糕的事。

抽取歌謠卡2，將其放置在火車面板上儀式卡旁的“？”區。該卡牌取代歌謠卡1（將歌謠卡1放回遊戲盒中）。該歌謠卡上的效果將持續到所有劇情結束。該效果將疊加到原有的歌謠效果上，而不會替換原有的歌謠卡效果。歌謠效果是永久的，並會在劇情間延續。

從現在開始，到所有劇情結束，當幽魂觸發循環效果時，除循環效果外流浪者們還將額外喪失1點理智。額外喪失的這1點理智將在循環效果觸發之前生效。

時光碎片 74

你們覺得很虛弱，就像你們的骨頭都變成了玻璃，而你們周邊的空氣變得難以呼吸。

抽取歌謠卡3，將其放置在火車面板上儀式卡旁的“？”區。該卡牌取代歌謠卡2（將歌謠卡2放回遊戲盒中）。該歌謠卡上的效果將持續到所有劇情結束。該效果將疊加到原有的歌謠效果上，而不會替換原有的歌謠卡效果。歌謠效果是永久的，並會在劇情間延續。

從現在開始，到所有劇情結束，若某位流浪者遭受1個創傷，其他流浪者都將喪失1點理智。

時光碎片 75

一束束湛藍閃電從車廂中激射而逃，匆忙衝入黑暗之中...成群的靈魂散逸進黑夜之中。但它們自由了，不再困於藩籬、不再身負枷鎖、不再被這列火車或是他的歌所牽絆。眨眼之間，散落在車廂之間的棺木也飄起，最終徹底分崩離析。

但剝皮者的命運卻不會如此，他伸向骷髏人，但他的皮膚卻開始寸寸崩裂，他將永遠迷失在這裡。

沒了那些被困的靈魂做聽眾，他的歌也變得空洞起來。

無人與他共舞；

不再辛苦逃竄。

一旦紮營階段結束，請翻開劇情書第97頁並繼續下一場也是最後一場劇情。

時光碎片 76

音樂的節律徹底控制了你們。時間也變得零亂、變得單薄。你們感覺你們再也控制不住自己的行動，不受控制地隨著節奏起舞。

列車放出一聲明亮的汽笛聲，這聲音越過山丘，回蕩在山谷中。在無窮的回音之中，你們周遭的一切都被黑暗吞噬。

你們再次醒來，你們周遭的一切都泛著藍瑩瑩的光。一道聲音響起，就像是一句歌詞。

“我們都將西行，永生永世。”

遊戲已經結束，而你們已經落敗。你們將被永遠的困在這列幽靈火車上，而骷髏人將永遠佔有你們的靈魂。你們現在被困在陰陽兩界之間，存在的唯一意義是為了確保他人永生。

時光碎片 77

剝皮者被鐵釘紮得千瘡百孔。他顫了顫，突然迅猛擴張，開始了猛烈的反擊。他身上的破洞在此時都變成了槍口，將被刺入的鐵釘射向四面八方。任何被包圍的流浪者都不再被保衛，並將其放置在與剝皮者相鄰的空格上。

此後，所有流浪者投擲1枚骨骰，並根據骰出的數字結算對應的效果：

- 1-2：喪失3點理智
- 3-4：喪失2點理智
- 5-6：喪失1點理智

時光碎片 78

遊魂裂開嘴和煦的笑了，他冰藍的臉龐轉為赤紅。“你們找到了我的兄弟嗎？柯特和奧斯卡。自從雪崩席捲而下後就再也沒看見過他們...柯特的圍巾應該就在附近.....”

將獲得了棉手套的遊魂從火車面板上移除。執行該儀式的流浪者可以治癒1個創傷，若是該流浪者此時擁有雪吻，則喪失雪吻。

時光碎片 79

他將圍巾緊緊地圍在自己的臉頰旁，只露出了那雙滿是歡欣的眼睛。“當雪崩來臨時，那些可憐的鍋爐工人已經盡全力了。但是...這裡既沒有食物也沒法兒逃離。都好幾天了，你們找到我的兄弟，奧斯卡和伯恩了嗎？伯恩的手套應該就在附近。”

執行該儀式的流浪者可以治癒1個創傷，若是該流浪者此時擁有雪吻，則喪失雪吻。

時光碎片 80

從無盡的遠方飄來了赤紅的雪花，給列車覆上了一層糖霜。在厚厚的赤紅雪堆中，有兩列腳印——一列看起來是靴子，一列看起來是高跟鞋。這兩列分別走向了下一節車廂，當你們跟著它前行時，那兩道幽魂從雪中出現，赤紅的雪組成了她們的身軀，她們再次擦肩而過。

不要閱讀下一張間隙卡。在花費硬幣和管理流浪者後，直接翻開劇情書第87頁並開始劇情。

時光碎片 81

兩道緩慢漂浮著的幽魂緩緩落地，她們的雙腳第一次接觸到地面。燕八哥身上的羽毛隨風而逝，顯露出她原本的模樣。而白衣新娘也冷靜了下來。她們十指相扣，並肩走出這列火車。就在她們踏出火車之前，她們回過頭來，向你們點頭致意。

獲得里程碑：重逢。

然後，從下方選擇1項：

· 空中翱翔的最後一隻飛鳥留下了一封感謝信：獲得技能卡#33。

· 白衣新娘展現了她重生後的善意：獲得技能卡#34。

然後繼續紮營階段，如常結算間隙卡。

紮營階段之後，根據本場劇情前的那一場劇情開啟下一段劇情：

- 若是遍體鱗傷，則翻開劇情書第23頁並繼續遊戲。
- 若是山遙路遠，則翻開劇情書第41頁並繼續遊戲。

時光碎片 82

她們的雙手伸向彼此，但就在她們之間，一道墨色的虛空開始蔓延，不斷擴散至她們的雙手永遠無法交握。那黑暗還在蔓延，而她們之間的壁壘也隨之擴散。她們飛向相反的方向，再也無法相見。就在無盡的虛空中，一道黑影出現。

“被悲傷壓得喘不過氣了？”他看向各自飛的一對幽魂，然後搖了搖頭，“別讓這兒變成一座監獄。”

閱讀**時光碎片 13**。然後繼續紮營階段，如常結算間隙卡。

紮營階段之後，根據本場劇情前的那一場劇情開啟下一段劇情：

- 若是遍體鱗傷，則翻開劇情書第23頁並繼續遊戲。
- 若是山遙路遠，則翻開劇情書第41頁並繼續遊戲。

時光碎片 83

“多謝你們，我才有機會獲得這張離開這列火車的車票。請收下這枚代幣，算是我聊表謝意。”

將雜物卡牌堆中第一層和第二層的雜物卡都移除。將這些雜物卡放回遊戲盒中，在接下來的遊戲中都無法獲取這些雜物卡。此後，洗混雜物卡牌堆，抽取頂部的雜物卡，並將其添加到你的所有物中。

時光碎片 84

當那隻黑貓與你眼神交匯時，他的爪子正將那堆硬幣從火車車窗上推了出去，就像金屑一樣消散在了風裡。“是時候來點兒好東西了。”

將雜物卡牌堆中第一層的雜物卡都移除。將這些雜物卡放回遊戲盒中，在接下來的遊戲中都無法獲取這些雜物卡。

此後，洗混雜物卡牌堆，抽取頂部的雜物卡，並將其添加到你的所有物中。

時光碎片 85

如果你已經存入了25枚硬幣，則現在閱讀**時光碎片17**。
“成為最厲害的提琴手也不夠。”骷髏人說，“我必須被銘記。只要還有人在聽我的曲子，我就能繼續存在於這列火車上。我想只有永生才能讓所有人都銘記我。不管我把多少可憐的靈魂拽到這輛列車上都不重要！”
“亂花漸欲迷人眼。”他繼續說道，“夢想會蒙蔽你們的眼睛。如果你們不夠小心，總有一天你深愛的人也會被你傷害。事情只會變得更嚴重，如果你們和他做交易的話……”他凝視著無邊黑暗，就仿佛他在看著什麼人似的。整列火車都劇烈震動，骷髏人也一樣顫抖不止。他就這樣顫顫巍巍地走向了剛出現在附近的一扇門。
他轉向你們，肌肉一縷縷覆蓋他的骨架，又轉眼間被皮膚包裹，而他緊皺的眉頭也舒展成了笑臉...吃一塹長一智。而他也對你們眨了眨眼。
“下一站是屬於你們的。”他說話時不再有曲調相襯，“不要停留太久，當你離開時，請記住我的話：不要做任何會讓你後悔的交易。”
就這樣，他消失了。所有的故事，不論好壞都將迎來結局。當他踏出車廂，消散的迷霧中時，你們忍不住去想，其實不論如何他的歌都將被銘記。就算他可能也會被銘記。已經離世但並不會被遺忘。
在沉默中，你和你的朋友們看了看彼此，在來之不易的自由裡無話可說，不知所措。
若你們擁有里程碑：**簽字畫押**，那麼你們早已簽下契約。有一位流浪者必須選擇尊重契約精神，並閱讀**時光碎片66**。
所有在遊戲中的流浪者閱讀下方屬於他們的片段：

歌者：歡呼的人群聽起來如此空洞。或許還是在舊巷子演奏更好，只有欣賞流浪之歌的人才能在牆洞裡聽見你的曲子。時光踟躕而過，你偶爾撥動的琴弦甚至會泛出異常熟悉的曲調。

落跑妹：你發現世界比你家後院大多了。有那麼多人和事等著你去發現，而你的旅途才剛剛開始。但不論哪兒都比不上家，你現在才真正明白了這句話的含義。

女皇：你發現你需要的從來不是一支軍隊，而是幾個知心的好友。絕大多數時候，你的劍都被珍藏在鞘中，但它總會在緊要關頭發揮作用，尤其是當某人需要一個理由來簽署政令時。

咒縛者：你踏出火車的那一剎那，你就感覺有某種晦暗的束縛被剝離了。那道詛咒已經消散，又或者說至少是被落在了身後。你再也無需東躲西藏。在你這一生中，你終於可以停下腳步，聞聞路邊玫瑰的清香。

神父：你回到家鄉，發現你並沒有那麼失敗。幸虧有別人好好給你上了一課。現在的你整裝待發，你意識到還有很多人需要你的說明，最好現在就開始忙活起來。

旅者：看來年齡並不是講述新故事的阻礙。現在你有時間慢慢整理你的筆記，然後將它們投稿給雜誌。你的傳奇故事將傳入每一個村莊。

時光碎片 86

若你們已經存了25枚硬幣，則現在閱讀**時光碎片17**。
這輛列車已經不剩下什麼了。這兒就只有你們、骷髏人和黑暗中潛伏著的那位。
在黑暗裡，從那虛空中，在生與死的邊界，一道聲音傳來。“過去了好久啊，約翰。對我來說太久了。”這聲音環繞著你們，仿佛空穀幽響。
骷髏人沒有對黑暗中的人說哪怕一個字。相反的，他看向了你們，既失望又絕望。
這兒唯一還亮著的東西就是那個金色的小提琴。而當它也消失時，就好像太陽的光芒都被吞噬了。突然間，身著黑衣的男人出現了，身旁還拎著一個小提琴箱，散發出一陣陣濃烈的硫磺氣味。
“等等，再等等。再做個交易吧，打個賭？再跳一支舞也行。你說呢？”骷髏人屈服了，但聽起來就好像他的麥克風已經被掐斷，而你們位於舞臺的另一邊一樣。
“這一切都到頭了，小子。這將是你唱出的最後一首歌。”穿著黑衣的男人吹起了口哨，恰是骷髏人的曲子。
若你們擁有里程碑：**簽字畫押**，則閱讀**時光碎片86.a**。
若沒有的話，則閱讀**時光碎片86.b**。

時光碎片 86.a

“你們不該做這個交易的。”
或許這是錯的，又或許不是。但在現在，最重要的事就是離開這輛列車並回家去。不論代價是什麼，也別管那個契約。骷髏人還來不及哭泣，就化作了一團灰塵，消散在黑暗裡。和你們相伴的只剩下黑暗了，哦，還有那個喜歡被黑暗包裹的男人。
“你們做得不錯。我就知道這肯定能行。現在走吧。如果你們發現自己身處險境，你們知道去哪兒找我。但是別忘了隨身帶一支筆。”
這輛火車，或者說是火車的殘骸，停了下來。
當你們依次從火車上走出去，依次擺脫身上的重擔，你們難免去想代價是什麼，又或者說...你們真的徹底離開這裡了嗎？

時光碎片 86.b

骷髏人還來不及哭泣，就化作了一團灰塵，消散在黑暗裡。被黑暗包裹的男人蹲下身，鞠起一捧骨灰，讓它隨風而逝。“這可太好了，一份意料之外的禮物。我向你們致以謝意。”他向你們扔了一枚硬幣，“把這個當做我給你們的報酬吧，如果你們需要我的說明的話，就翻一下這枚硬幣。”
這枚硬幣除了有一面上是深深的爪痕外，沒有任何特點。但就在你們研究這枚硬幣的時候，身穿黑衣的男人消失了。就在這意料之外的發現後，火車，或者說是火車的殘骸，停了下來。
當你們依次從火車上走出去，依次擺脫身上的重擔，你們開始思考接下來是什麼，又或者說你們都做了什麼才能抵達這裡。但不論如何，你們已經自由了。

里程碑

通用劇目

- 閉門羹
- 幻變之膚
- 公事包先生
- 簽字畫押
- 黑夜已遠
- 見證光明
- 重逢

隧道視域

- 剛愎自用
- 風中殘燭
- 為了自由
- 下去看看？
- 虎口脫險
- 美夢繼續

雪盲

- 東飄西蕩
- 霜寒不散
- 與太陽同行
- 光碟行動
- 空虛的滿足
- 火樹銀花

墓地

- 六尺之下
- 暢快呼吸
- 怪石嶙峋
- 戀愛破壞球
- 破損鈴鐺
- 步入虛空

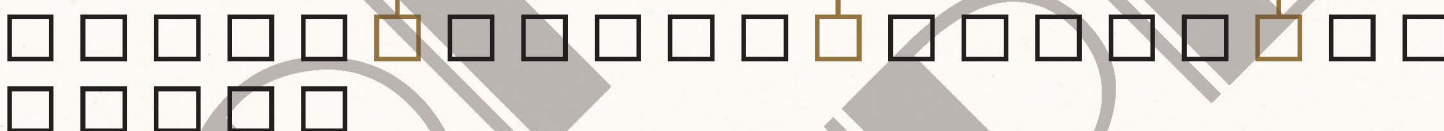
重要進度標記處

總里程碑數

閱讀時光碎片 72

閱讀時光碎片 73

閱讀時光碎片 74



儲蓄帳戶

閱讀時光碎片 84

閱讀時光碎片 83



閱讀時光碎片 71

門

- A
- B
- C

鈴鐺

- 1個鈴鐺
- 2個鈴鐺
- 3個鈴鐺

死而復生

- 時光碎片 13.a
- 時光碎片 13.b
- 時光碎片 13.c
- 時光碎片 70



你可以在本網站找到本頁的列印檔案及更多流浪之歌相關資源。
wyrd-games.net/vagrantsong



© 2022 Wyrds Miniatures. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. CMON and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Made in China.