

The Elder Scrolls®

—— 第二紀元的背叛者 ——



規則書

1.0 版本

目錄

如何使用本規則書	10
介紹	10
遊戲總覽	10
黃金準則	10
遊戲設置	12
設置流程	12
選擇一個起始任務	13
難度等級	13
設置圖例	14
起始任務範例	15
行省代碼	15
冒險者規則	18
冒險者面板圖例	18
創建冒險者	19
泰姆瑞爾的人民	19
屬性值	19
生命值	20
額外生命值	20
耐力值	20
魔力值	20
配件數量限制	21
技能	21
技能線	22
戰鬥	22
技能骰提示	22
冷卻軌	23
冷卻值	23
恢復骰子	23
疲勞	23
啟動槽	24
啟動槽中的疲勞骰	24
種族參考頁	24
職業參考頁	25
觸發職業能力	25
堅韌點	25
創建冒險者範例	26
庫存	28
物品卡牌	28
物品子類	29
物品特性	29
物品關鍵詞	29
物品卡牌圖例	30
提升	31
提升屬性	31
提升冷卻值	31
提升堅韌點	31
提升你的職業	31
增加技能線	31
增加魔力屬性	31
遊戲階段	34
日初階段	34
陸地階段	34
陸地地圖	35
陸地指示物	35

日初及陸地階段範例(第1日)	35
日初及陸地階段範例(第2日)	36
小隊人數	36
遭遇階段	36
結算遭遇	36
陸地卡牌圖例	37
遭遇結果	38
陸地遭遇範例(第2日)	38
陸地卡牌上的遭遇圖標	38
城鎮遭遇	38
旅行商隊	38
城鎮效果	39
城鎮行動	39
城鎮元素	40
城鎮遭遇範例	41
社交檢定	42
難度值	42
社交檢定流程	42
社交檢定範例	42
獎勵階段	43
獎勵階段範例(第2日)	44
日末階段	45
日末階段範例(第2日)	45
非玩家控制角色的陸地移動	46
任務	46
公會任務	46
公會卡牌	46
任務步驟	46
關聯步驟	46
公會任務步驟圖例	47
支線任務	48
支線任務卡牌圖例	48
章節結束	48
戰役日誌	49
戰役	49
成功完成一個章節	49
繼續一場戰役	49
戰役設置	49
戰役日誌圖例	50
在一場戰役中失利	50
任務關鍵詞	50
主要關鍵詞	50
次要關鍵詞	50
公會援助	51
終章	51
終章設置	51
終章階段	51
終章遭遇	51
最終勝利與失利	51
作戰規則	54
作戰模式	54
敵人	54
任務單位	54
敵人池	54

敵人籌碼圖例	55	秘地設置範例	74
章節結束難度敵人池	56	秘地地圖圖例	75
作戰設置	57	秘地卡牌圖例	76
作戰輪	57	秘地探索	77
作戰輪流程	57	可探索的六角格	77
地圖定義	58	抽取卡牌和板塊	77
相鄰	58	天空碎片	78
最近	58	獲得天空碎片	78
最遠	58	探索範例	79
不可穿越	58	提示：秘地的桌面占用	80
被占據/未被占據	58	陷阱	80
範圍	58	陷阱流程	80
視線	58	地城	80
目標	58	地城敵人池	80
朝	58	地城遭遇圖例	81
從作戰中撤退	59	地城設置	82
冒險者回合	59	地城設置範例	83
行動	59	作戰目標	86
移動	59	作戰結束	86
交戰	59	作戰結束的整理	86
結算技能能力	60	附加規則	88
在作戰外投擲技能骰	61	投擲一顆D6	88
結算骰子結果的提示	61	棄置	88
職業能力	61	效果時點	88
探索	61	能力術語	88
作戰形式	61	板塊上的被擊敗單位	88
冒險者回合範例	62	擊敗單位	88
防止傷害	63	能力和行動限制（“免費”）	88
防止傷害範例	63	治療	89
傷害的效果及種類	63	獲得額外生命值	89
敵人回合	64	移動和放置	89
敵人回合流程	64	持續	89
敵人移動	64	恢復	89
敵人技能	64	增加/減少	89
敵人回合範例	65	移除單位	89
擊敗	67	可指定為目標的單位	89
被擊敗的敵人	67	回合	89
被擊敗的冒險者	67	非常規堅韌點結果	89
小隊全員被擊敗	67	獲得堅韌點和能力範例	89
狀態效果	67	暫時性的屬性調整	90
寶藏籌碼	68	獲得和失去生命值	90
解鎖	68	取整	90
難度代碼	68	單位定義及從屬	90
解鎖流程	69	敵人	90
普通物品解鎖範例	69	小隊	90
傳奇物品解鎖範例	70	冒險者	90
障礙物	70	同伴	90
衝突	71	“你”	90
衝突敵人池	71	同伴回合	91
衝突設置	71	同伴回合流程	91
衝突地圖圖例	71	同伴技能	91
衝突遭遇圖例	72	單位分類	91
衝突設置範例	73	教學遭遇：越獄	92
秘地	74	製作組	95
秘地敵人池	74	索引	96
秘地設置	74		

配件



冒險者面板
(x4)



19個六角格的秘地板塊
(x1)



雙面衝突板塊
(x1)



入口板塊
(x1)



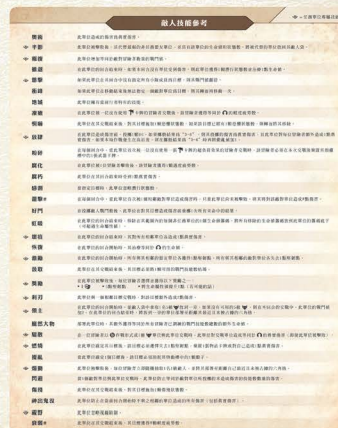
3個、6個和7個六角格的秘地板塊
(3種, 每種各3個)



屬性值指示物
(3種顏色:紅、綠、藍, 每種各16個)



雙面陸地地圖
(x3)



敵人技能參考頁
(x2)



冒險者籌碼
(x20)



敵人籌碼:1級和5級
(x25)



敵人籌碼:10級和20級
(x25)



任務單位籌碼
(x15)



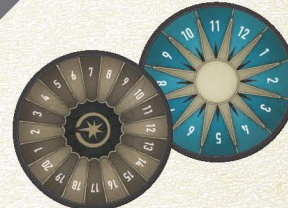
同伴籌碼
(x2)



起始玩家指示物
(x1)



寶藏籌碼
(x6)



日數和經驗值轉盤籌碼
(每種1個)



生命值籌碼
紅色(x80)和白色(x10)



屬性指示物
技能線(x20)和屬性值(x16)



陸地指示物
(x8)



技能骰
(x88)



輕度疲勞骰
(x20)



過度疲勞骰
(x12)



戰鬥技能骰
(x14)



敵人戰鬥骰
(x6)



作戰輪次骰
(x1)



狀態骰
(x12)



解鎖骰
(x3)



動盪骰
(x1)



通用陸地遭遇卡牌
(x20)



行省專屬陸地遭遇卡牌
(x80)



通用秘地卡牌
(x7)



行省專屬秘地卡牌
(x58)



普通物品卡牌
(x100)



傳奇物品卡牌
(x60)



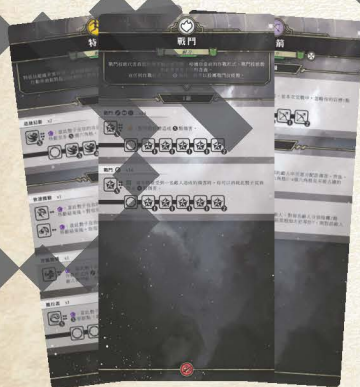
公會卡牌
(x9)



支線任務卡牌
(x30)



牌隔
(x5)



技能線參考頁
(x24)



種族參考頁
(x20)



職業參考頁
(x15)



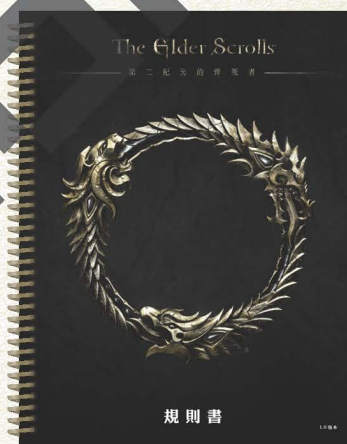
地名錄
(x5)



收納參考頁
(x1)



教學指南
(x1)



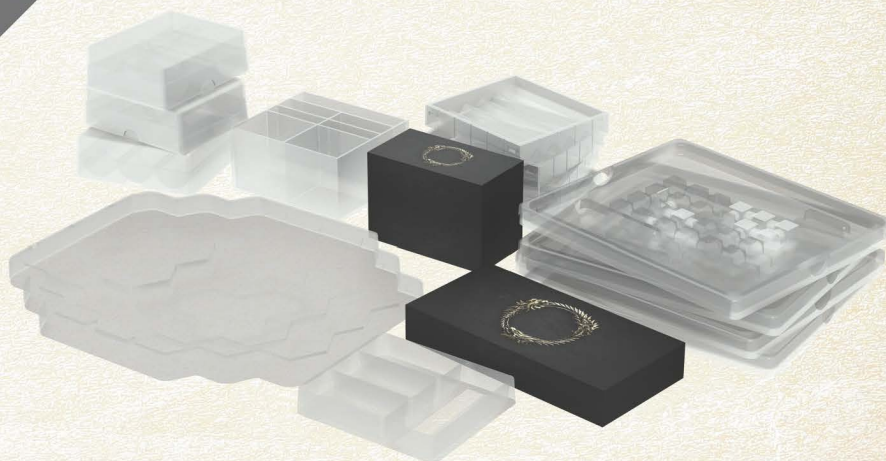
規則書
(x1)



戰役日誌冊
(x1)



日數/經驗值轉盤支架(x1)及
敵人籌碼和訓練師盲抽袋(x3)



遊戲收納/儲存配件:

籌碼收納盒(x3), 指示物收納盒(x1), 骰子收納盒(x5), 保存遊戲狀態收納盒(x4),
板塊收納盒(x1), 卡牌收納盒(x1), 高牌盒(x1), 長牌盒(x1)

Digitized by Google

如何使用本規則書及介紹



如何使用本規則書	10
介紹	10

遊戲總覽	10
黃金準則	10

如何使用本規則書

本規則書包含了《上古卷軸：第二紀元的背叛者》的詳細規則。本書既可以向新玩家介紹遊戲概念，也可以作為遊戲過程中出現的詳細問題的參考。

本書包含大量遊戲範例。遊戲範例以紅色文本框的形式呈現，四角有正方形圖標。規則提示則以藍色文本框的形式呈現，上下各有一個三角形圖標。其他提示以黃色文本框的形式呈現，四角呈尖角狀。

介紹

歡迎來到泰姆瑞爾，奈恩世界中的一個古老大陸，擁有豐富的文化、多樣的民族和傳奇的文明。這是一片充滿希望、紛爭和奇跡的傳奇之地。它的過去、現在和未來在上古卷軸中被書寫和更改，上古卷軸是超脫於現實之外的預言。是卷軸決定了你的命運，還是你書寫了卷軸的命定？

學者 and 法師們可能會對此爭論不休，但你更喜歡用行動找到答案。歷史將會為一切蓋棺定論。

你的故事開始於泰姆瑞爾第二紀元的動盪時期。戰爭席捲整個大陸。泰姆瑞爾第二帝國覆滅後持續的權力真空導致了一場被稱為三大聯盟戰爭的血腥衝突，三個軍事聯盟——“黑檀心公約”、“亡落聯盟”和“先祖神州”爭奪著紅寶石王座。與此同時，一個名為“黑蟲教團”的死靈邪教試圖召喚被稱為

“暗錨”的邪惡裝置，想要將奈恩與地獄般的湮滅領域聯結在一起。而一個強大的木精靈則在暗中策劃陰謀，她希望利用這個充滿變革和戰爭的時代，永遠地改變泰姆瑞爾。

泰姆瑞爾風雨飄搖，但你的勇氣可能會帶來希望的曙光。你能感覺到自己身上蘊含著偉大的潛質，也許你精湛的刀法或法術天賦可以改變這個世界。要想阻止第二紀元的背叛者，就只能看你的了。

遊戲總覽

《上古卷軸：第二紀元的背叛者》是可供至多四人遊玩的合作冒險遊戲。遊戲的每場戰役分為三個章節，每個章節都與前一個章節相關聯。在每個章節中，玩家的小隊將作為泰姆瑞爾某一行省中特定公會的成員執行一項任務。為了完成任務，玩家必須在泰姆瑞爾的一個行省內進行旅行、作戰和探索，例如在《教學指南》中提及的潮濕、糜爛的黑沼澤。

在每個章節中，玩家將通過完成遭遇獲得經驗值，從而提升每位冒險者。為了結束整場戰役，玩家需要完成緊張刺激的終章，擊敗泰姆瑞爾大陸上一個潛伏於黑暗中的威脅。

其中許多範例都是模擬一個小隊的首個遊戲章節。這些範例也出現在《教學指南》中，該書按順序展示了這些範例以及其他範例。我們強烈建議玩家在第一次遊戲時使用《教學指南》來學習這些範例。這將使玩家熟悉遊戲的各個組成部分，並引導玩家了解遊戲章節的設置、階段和主要機制。

玩家可以在本規則書尾頁找到遊戲核心概念的索引。

黃金準則

如同泰姆瑞爾歷經滄桑的堡壘一樣，《上古卷軸：第二紀元的背叛者》也有堅實的黃金準則作為所有規則的基礎。

遊戲的所有規則都建立在以下基本原則之上：

❖ 《上古卷軸：第二紀元的背叛者》的規則以本規則書及地名錄中的內容為準。如規則出現分歧，則按照以下優先級決定使用的規則：

- ▶ 官方發布的勘誤。
- ▶ 卡牌或其他遊戲配件（比如技能線參考頁或物品卡牌）上的文本。
- ▶ 當前行省的地名錄。
- ▶ 本規則書。
- ▶ 官方發布的教學及視頻。

❖ 如果一個配件的效果中出現了“不能”，則該效果不能被其他遊戲效果改變。

❖ 如果卡牌或其他遊戲配件之間的效果發生衝突，而雙方的效果文本中都沒有出現“不能”，則由小隊決定使用哪個效果，忽略哪個效果。

❖ “可以”代表這是可選的。

❖ 請登錄www.chiptheorygames.com/support查看官方發布的常見問題，了解規則或配件的修正情況。

遊戲設置

遊戲設置.....	12
設置流程	12
選擇一個起始任務	13
難度等級	13

設置圖例	14
起始任務範例	15
行省代碼	15

遊戲設置

我們推薦的遊戲區域大小為90cm x 120cm。

設置流程

按照此流程設置遊戲，如第14頁的圖例所示。

1. 選擇一個行省：為你的當前章節選擇一個行省。每個行省都有一張陸地地圖和地名錄。如果你正在進行一場戰役，則必須選擇由上一個章節決定的行省（見第49頁）。**注意：**如果你這是你首場戰役的第一個章節，我們強烈建議你選擇黑沼澤作為起始行省。

► **陸地地圖：**將該省的陸地地圖放在遊戲區域的一側。你的小隊在陸地上的移動情況將在此記錄。

► **地名錄：**將該省的地名錄放在一邊。在遊戲過程中，你需要參考這本書中的行省效果、地城地圖、城鎮條目和任務步驟。

2. 設置骰子、籌碼、指示物和銷釘：將骰子收納盒和籌碼收納盒放在遊戲區域附近，以便於取用。將圓形屬性指示物、方形屬性值指示物和圓形陸地指示物按類型分開放置。將銷釘暫時放在一旁，等待後續插入冒險者面板的插槽中。將所有技能線指示物放入訓練師盲抽袋。**注意：**如果你進行的是單人遊戲，建議將每種技能線的圓形指示物只保留一個。技能線在創建冒險者時使用，詳情請參見第22頁。

► **敵人籌碼：**拿取黑色的雙面敵人籌碼，並按籌碼中間印制的數字（即等級）將其分為不同堆疊。請注意，1級和5級敵人位於同一籌碼的兩面，10級和20級敵人也是如此。籌碼上名稱下方有雙字代碼的敵人只能出現在相應的行省中，而且只有玩家在遊玩相應行省時才會將其加入籌碼堆疊中。如下所述，將不同敵人籌碼堆疊放入敵人盲抽袋中，然後將盲抽袋放在陸地地圖附近。**注意：**按等級順序擺放這些盲抽袋，以便在之後從正確的盲抽袋中抽取籌碼。

★ 1級（黑色底框）/5級（綠色底框）敵人放置在1/5級敵人盲抽袋中。

★ 10級（紫色底框）/20級（紅色底框）敵人放置在10/20級敵人盲抽袋中。

► 在首次遊戲中，我們強烈建議玩家使用教學遭遇：越獄，以決定冒險者的職業並學習作戰規則。如果你選擇使用此教學遭遇，則只將第92頁所提及的1級敵人籌碼放入1/5級敵人盲抽袋中，並將其他所有敵人籌碼放在一旁。

3. 設置牌堆：如第14頁的圖例所示，將所有技能線參考頁放入卡牌收納盒中。然後，按照說明準備好下列各個牌堆，並按照圖例所示將其放入卡牌收納盒中。將卡牌收納盒放在陸地地圖附近。將未被用到的卡牌放回遊戲盒中。

► **支線任務牌堆：**將所有支線任務卡牌洗混。

► **陸地牌堆：**遊戲中有2種陸地牌堆：和平（☺）和對峙

（☹）。每張陸地卡牌頂部都標有其類型的圖標，並在底部標有一個行省代碼，或標有“通用”。設置每個牌堆時，先洗混該類型的所有10張通用卡牌，然後抽取4張。然後，拿取所在行省的8張該類型的卡牌，與抽取的4張通用卡牌一起洗混，使所有卡牌的故事面朝上。

► **秘地卡牌：**每張秘地卡牌上都標有行省代碼或“通用”。從與所選行省相關的秘地卡牌中移除所有標有“特殊”的特殊卡牌。然後，將該行省剩餘的秘地卡牌與所有通用秘地卡牌一起洗混。請參閱相關行省地名錄中的“秘地元素”部分，了解該行省的其他具體設置說明，包括如何處理特殊卡牌的說明，例如黑沼澤的“淹沒之室”特殊卡牌，該卡牌將被放置在一旁。

► **物品牌堆：**遊戲中有兩種物品牌堆：普通（🗡️）和傳奇（👑）牌堆。將兩個牌堆分別洗混。

4. 設置地圖板塊、戰役日誌和日數轉盤：取出橡膠地圖板塊，按形狀進行分類。將雙面衝突板塊和淺綠色的5格入口板塊放在一邊，其餘的板塊是秘地板塊；將每種板塊分別洗混形成面朝下的堆疊，然後將它們按照14頁的圖例所示放在一起。這些板塊用於在不同類型的作戰中構建地圖。此外，玩家還要按照下文所述設置戰役日誌和日數轉盤。

► **戰役日誌：**如果這是你的首個章節，請選擇一名玩家作為小隊領袖。他將負責在小隊的戰役日誌中記錄小隊的進展及情況。如果玩家希望為自己的冒險者取名，領袖也會在戰役日誌中進行記錄。

► **經驗值和日數轉盤：**經驗值轉盤可記錄小隊獲得的經驗值，並決定作戰時抽取的敵人強度。日數轉盤用於記錄遊戲中已過去的任務天數。將經驗值轉盤和日數轉盤放入磁吸轉盤支架中（左側或右側均可）。**注意：**如果你選擇進行教學遭遇：越獄，請旋轉小隊的經驗值轉盤，使其指數為1。如果你選擇不進行教學遭遇：越獄，請將其指數設置為2。無論是否進行該教學遭遇，日數轉盤都將保持未設置狀態。

5. **選擇遊戲難度:**難度等級會影響遊戲的許多方面。從本頁的“難度等級”部分選擇一個難度等級。

6. **設置冒險者:**每個玩家拿取一個冒險者面板,並按照以下說明設置他們的冒險者。

► **一場戰役的第一個章節:**如果這是一場戰役的第一個章節,每個玩家都要按照第19頁的說明創建一個冒險者。**注意:**如果這是你的首場遊戲,我們強烈建議你進行教學遭遇:越獄(見第92至94頁),以幫助你適應作戰機制和了解《上古卷軸:第二紀元的背叛者》的背景。然後,返回此處進行下一步驟。

► **繼續一場戰役:**將你的冒險者設置為上一章節結束時的狀態。請參閱第49頁的“繼續一場戰役”。

7. **設置公會任務:**要設置任務,請參閱地名錄中的第一個任務步驟。將其中描述的任務單位籌碼放在一邊。將小隊指示物(帶有☉圖標)放在陸地地圖的起始地點。將陸地指示物(見第35頁的“陸地指示物”)放在其起始地點。公會任務的選擇如下所述:

► **一場戰役的第一個章節:**洗混公會牌堆並從中抽取3張卡牌。然後從這3張卡牌中選擇1張卡牌。這張卡牌決定了你將加入哪個公會;每個公會在遊戲的每個省都有一個任務(請參閱下方的“選擇一個起始任務”和第46頁的“公會任務”)。每張公會卡牌都包含對公會的簡要描述,以及通過訪問城鎮公會亭可執行的特殊城鎮行動(參見第38頁的“城鎮遭遇”)。

將未選擇的公會卡牌放回遊戲盒,並將選擇的公會卡牌翻至公會亭效果面朝上,放在陸地地圖附近。

► **一場戰役的後續章節:**你的公會任務是在前一個章節結束時決定的,如“成功完成一個章節”中所述(見第49頁)。

完成設置後,進入第1日並開始遊玩你的章節!

難度等級

難度等級非常重要,它會影響遊戲的許多方面。下文將簡要介紹這些受影響的部分,而後續規則也會對此作詳細說明。

☉ **冒險者休息:**這發生在每日的日末階段。你的難度等級決定了你從冷卻軌中移除的骰子數量以及你在此時治療的生命值(請參閱第23頁的“冷卻軌”和第45頁的“日末階段”)。

☉ **交戰行動:**你可以在作戰中執行交戰行動來擲骰。冒險者在第一次交戰後,每執行一次交戰行動,就必須獲得一顆疲勞骰。疲勞會減慢你從冷卻軌中恢復技能骰的速度(見“冒險者回合”,第59頁)。

☉ **章節的最後一戰:**每個章節的高潮都是最後一戰。在這場作戰中,你將根據自己選擇的難度面對較低或較高的敵人池。敵人池決定了你要面對多少敵人以及他們的等級(請參閱第56頁的“章節結束難度敵人池”)。

遊戲中共有3個難度等級:

☉ **學徒:**這是最簡單的難度。在日末階段的“冒險者休息”步驟中,冒險者會從其冷卻軌中移除2顆骰子,並治療2點生命值。任務步驟偶爾也會有針對學徒難度的修正規則。

☉ **熟手:**這是常規難度。在日末階段的“冒險者休息”步驟中,冒險者會從其冷卻軌中移除1顆骰子,並治療1點生命值。

☉ **專家:**這是最高難度。冒險者在作戰中執行的每個額外的(超過一次的)交戰行動都會使其獲得2點疲勞(見第59頁)。冒險者必須棄置一件物品才能進行自己的“冒險者休息”步驟。在日末階段的“冒險者休息”步驟中,冒險者會從冷卻軌中移除1顆骰子,並治療1點生命值。

選擇一個起始任務

在戰役開始時,你的小隊無法掌控哪些公會為你提供工作,但你可以從現有的任務中選擇一個接下。建議你在選擇之前,先閱讀地名錄中任務第一步(標有“A”)所列出的每項任務的章節簡述。同時,還要考慮任務的複雜度,複雜度從1-3遞增。

小隊必須一起做出決定。通過選擇公會任務,你就使小隊加入了該公會,並承諾完成你所選擇的任務(任務也可能失敗)。你對起始任務的選擇也會影響到第二章中的可選任務(請參閱第49頁的“繼續一場戰役”)。

設置圖例



配件設置完成後的遊戲區域。

1. 冒險者面板(旁邊放有職業、種族和技能線參考頁)
2. 籌碼收納盒和敵人盲抽袋
3. 訓練師盲抽袋
4. 指示物
5. 骰子收納盒
6. 地圖板塊
7. 地名錄和敵人技能參考頁
8. 陸地地圖
9. 戰役日誌和公會卡牌
10. 日數和經驗值轉盤
11. 放置在收納盒中的牌堆(從前往後):
 - a. 第1排: 普通(左)及傳奇(右)物品牌堆
 - b. 第2排: 和平(左)及對峙(右)陸地牌堆
 - c. 第3排: 秘地(左)及支線任務牌堆(右)
 - d. 第4排: 技能線參考頁



配件放置提示

此圖例展示了推薦的配件放置方案。玩家可以自由調整配件的放置位置和方式。

起始任務範例

瑞恩和莎倫選擇從黑沼澤開始他們的戰役。在設置好遊戲配件和冒險者後，玩家選擇他們的起始任務。他們抽出3張公會卡牌。每個公會都會提供不同的任務，其第一步在《黑沼澤地名錄》中有如下描述：

法師公會：非自然實驗品（第18頁）。

無畏者：令人捉摸不透的館長（第20頁）。

賽伊克教團：亘古之樹（第22頁）。

查看這3個選擇後，他們認為為無畏者效力似乎最有意思，所以他們選擇了令人捉摸不透的館長作為小隊任務。兩位玩家查看了任務的第一步，得知其起始地點為“利爾莫斯”，於是將小隊指示物放置在了該城鎮所在六角格內。



任務選擇和地圖設置

行省代碼

每個行省都有以下兩個字的縮寫代碼，這些代碼會出現在卡牌和敵人籌碼上。

☞ 黑沼：黑沼澤

☞ 西羅：西羅帝爾

☞ 艾斯：艾斯維爾（擴充行省）

☞ 落鍾：落鍾（擴充行省）

☞ 高岩：高岩

☞ 晨風：晨風

☞ 天際：天際

☞ 夏暮：夏暮（擴充行省）

☞ 瓦倫：瓦倫森林（擴充行省）

Digitized by Google

冒險者規則

冒險者規則	18
冒險者面板圖例	18
創建冒險者	19
泰姆瑞爾的人民	19
屬性值	19
生命值	20
額外生命值	20
耐力值	20
魔力值	20
配件數量限制	21
技能	21
技能線	22
戰鬥	22
技能骰提示	22
冷卻軌	23
冷卻值	23
恢復骰子	23
疲勞	23
啟動槽	24
啟動槽中的疲勞骰	24
種族參考頁	24

職業參考頁	25
觸發職業能力	25
堅韌點	25
創建冒險者範例	26
庫存	28
物品卡牌	28
物品子類	29
物品特性	29
物品關鍵詞	29
物品卡牌圖例	30
提升	31
提升屬性	31
提升冷卻值	31
提升堅韌點	31
提升你的職業	31
增加技能線	31
增加魔力屬性	31

冒險者規則

冒險者是遊戲中玩家操控的角色。你的冒險者面板上顯示了構成冒險者的所有元素，並定義了他們的能力。玩家可以在章節或戰役中按照自己的喜好塑造自己的冒險者！

冒險者面板圖例

冒險者面板由如下圖所示的部分組成。

1. **種族參考頁**：該參考頁顯示了冒險者的種族的的天賦能力和起始屬性。在非作戰期間，冒險者籌碼會被放置在此處。
2. **屬性行**：每行有2個圓形屬性槽（兩端各1個），中間有6個方形槽。屬性值、技能線指示物和技能骰都放在這裡。
3. **技能線參考頁**：這些參考頁描述了冒險者受訓的每種技能線的能力。
4. **冷卻軌**：當冒險者消耗其技能骰或獲得疲勞和狀態骰時，這些骰子就會被放在這裡。
5. **冷卻值**：該數值為每回合從冷卻軌上移除的骰子數量。冒險者當前的冷卻值是通過在相應的孔洞內插入銷釘來記錄的。
6. **堅韌點**：因投出的 ○ 結果而獲得的堅韌點以及用來結算職業能力而花費的堅韌點，都將通過銷釘記錄在此處。
7. **作戰形式**：在當前作戰形式的圖標旁插入一個銷釘。作戰形式決定了作戰中可供投擲的骰子和可以使用的物品。
8. **啟動槽**：放置在這裡的骰子處於啟動狀態，具有持續效果。
9. **儲存的經驗值**：每名玩家未使用的經驗值在此處用銷釘進行記錄。
10. **職業參考頁**：該參考頁顯示了冒險者的起始職業和堅韌點能力，這些能力可以通過花費堅韌點來結算。
11. **庫存預備槽**：冒險者最多可以在這裡放置4張物品卡牌。他們在作戰中只能使用預備槽中的物品。
12. **庫存背包區**：冒險者最多可以擁有8件物品（包括在預備槽中的物品）。未處於預備槽中的物品會被堆疊並放置在種族參考頁上的此處。這些物品不能在作戰中使用。



遊戲中的冒險者面板

創建冒險者

每名玩家在戰役的首個章節開始時都會創建一個獨一無二的冒險者。按照以下步驟創建冒險者。玩家可以參閱第26至27頁的“創建冒險者範例”。

1. 選擇一個種族：選擇一張種族參考頁和相應的冒險者籌碼。將參考頁放在冒險者面板的左側或右側（根據你的喜好），並將籌碼放置在該參考頁的人物插畫區。

▶ 每個種族的卡牌和籌碼都是雙面的，描繪了該種族的兩個個體。每個種族有兩張參考頁，最多允許兩名玩家扮演同一種族。將配件翻轉至你喜歡的角色面（兩面的資訊相同）。

2. 設置起始屬性：取出種族參考頁上顯示的“生命”、“耐力”和“魔力”屬性的圓形屬性指示物，將其放入冒險者面板屬性行的圓形槽位中。你可以在任何未被占用的圓形槽位中放置屬性指示物。下文將對屬性值做進一步解釋。**注意：**如果你在同一行的兩個圓形槽位中都放置了屬性指示物，這兩個屬性在提升時會相互牽制。

▶ 生命屬性指示物有一個數值，放置時要使其朝上面的數值與你所選種族參考頁上的起始值相匹配。

▶ 耐力和魔力指示物沒有數值。將它們放入槽位中；然後，從最靠近相應屬性指示物的方形槽位開始，在屬性指示物所在行的方形槽位中放入方形屬性值指示物，其數量與種族參考頁上顯示的起始值相同，且顏色也需與該屬性對應。

3. 設置戰鬥技能線：取出該技能線的圓形指示物，將其放入一個圓形空槽中。然後，將戰鬥技能骰放置到該行的方形槽位中，放置數量與種族參考頁上顯示的數值相同，並將該參考頁放在冒險者面板旁。包括戰鬥在內的技能將從第21頁開始做詳細介紹。

4. 設置起始技能線：選擇另一個技能線。將該技能線的圓形指示物放入一個圓形空槽中。然後，在該行的方槽中放入2顆該技能線的1級技能骰。將該技能線的參考頁放在冒險者面板旁。在首局遊戲中，我們建議每位玩家選擇以下技能線中的一個，因為造成傷害在作戰中至關重要：

- ▶ 弓箭（遠程作戰形式 ）。
- ▶ 毀滅法杖（魔法作戰形式 ）。
- ▶ 單手武器與盾牌（輕型武器作戰形式 ）。
- ▶ 雙手武器（重型武器作戰形式 ）。

作戰形式將在第61頁做詳細介紹。

5. 放置銷釘：根據你選擇的起始技能線，在對應的作戰形式插槽中插入一個銷釘。根據你種族的起始冷卻值，在對應的冷卻值插槽中插入一個銷釘。最後，在你的堅韌點和儲存的經驗值插槽最左側再各插入一個銷釘。

6. 選擇職業：選擇以下方法之一來確定你的起始職業。無論選擇哪種方法，都要使起始職業參考頁的新手面朝上，放在冒險者面板與種族參考頁相對的一側。**重要提示：**這是一個永久性的選擇，所以我們建議你選擇一個與你的冒險者屬性相匹配，並符合你心中定位的職業。

▶ **教學遭遇：越獄：**如果你遊玩此遭遇，請根據你的成就從可選的職業中進行選擇。我們建議玩家在第一場戰役中使用此遭遇，但在以後的戰役中，當玩家希望做出更符合遊戲背景的選擇時，也可以使用教學遭遇：越獄。有關教學遭遇：越獄的細節請參見第92頁至第94頁。

▶ **自由選擇：**從可用的職業參考頁中選擇一個，並將其放至你的冒險者面板旁。

泰姆瑞爾的人民

泰姆瑞爾大陸擁有豐富多彩的古老文化。這裡有人類文明，如西羅帝爾的帝都人或落鍾省的紅衛人。有充滿活力的精靈族，如瓦倫森林的木精靈或晨風的黑暗精靈。獸種人也生活在這片大陸，如黑沼澤的亞龍人或艾斯維爾的虎人。

冒險者的種族會為其帶來一些屬性值或技能上的優勢。不過，真正決定他們能力的是你在遊戲過程中所做的訓練選擇，包括如何提升和平衡他們的屬性值和技能。

屬性值

屬性值代表了冒險者的核心能力。每個屬性的總值是其圓形指示物的基礎值（如果有的話）加上該屬性行中與其顏色相同的方形指示物的數量。這個總值就是該屬性的屬性值。每種屬性值的描述如下。

✎ 如果冒險者只有其屬性的圓形指示物（沒有方形指示物），則屬性值等於其指示物上的基礎值。如果指示物上沒有基礎值，則視為0。

✎ 方形屬性值指示物的箭頭符號需要指向對應的圓形指示物，這樣，玩家就能確定屬性值指示物與哪個屬性對應。



生命值



耐力值



魔力值

生命值

該屬性指示物有一個基礎值，並需與紅色方形指示物的數量相加。生命值籌碼堆疊在冒險者籌碼的下方，移除生命值籌碼代表冒險者受到了傷害。生命屬性的總值代表冒險者可以擁有的生命值籌碼的最大數量。紅色籌碼代表1點生命值，白色籌碼代表5點生命值。你可以根據需要自由取用紅色或白色生命值籌碼調整冒險者的生命值。當冒險者失去最後1點生命值時，他就被打敗了。

❖ 如果冒險者的生命屬性值增加，他會立即獲得與增加數值相等的生命值籌碼。如果冒險者的生命屬性值減少，低於冒險者當前擁有的生命值籌碼的數值，則需移除其生命值籌碼，直到他的生命值等於新的生命最大值。

❖ 額外生命值不同於你的生命值，它可以超過你的生命屬性值（見下文）。

❖ 玩家移除生命值籌碼時，需從堆疊最底部的籌碼開始從下往上依次移除。



生命屬性指示物

額外生命值

有些能力會使冒險者獲得額外的生命值。這些生命值籌碼不會被放至冒險者籌碼下方的堆疊中，而是被放置在冒險者面板上的作戰形式插槽附近。當擁有額外生命值的冒險者受到傷害時，必須先移除額外生命值籌碼，然後再移除冒險者籌碼下的生命值籌碼。但是，如果冒險者受到真實傷害，則必須移除其冒險者籌碼下的生命值籌碼，而不是額外生命值（請參閱第63頁的“傷害的效果及種類”）。

❖ 在敵人確定目標的優先級（如最強或最弱的單位）時，不計入額外生命值（請參閱第55頁的“敵人籌碼圖例”）。

❖ 額外生命值會一直保留，直到其被移除或下一次作戰結束（請參閱第86頁的“作戰結束的整理”）。

耐力值

該屬性值由綠色方形指示物進行記錄，代表冒險者移動和使用物理技能進行擲骰的能力。耐力會限制冒險者在作戰回合中的一些行動，包括移動和探索行動的距離，以及交戰行動的範圍和可投擲骰子的數量（見第59頁的“冒險者回合”）。



耐力屬性指示物

魔力值

該屬性值由藍色方形指示物進行記錄，代表冒險者為魔法技能擲骰的能力，以及這些技能的範圍。並非所有冒險者都需要魔力，因此與其他屬性不同，魔力可以被解除訓練（參見第43頁的獎勵階段）。

當冒險者處於魔法作戰形式（❖）時，魔力會限制其交戰行動的範圍和可投擲骰子的數量（見第61頁的“作戰形式”）。



魔力屬性指示物



配件數量限制

儘管遊戲中的配件在通常情況下數量足夠，但仍有可能出現配件不足的特殊情況。配件按是否有限分為兩類。

有限配件

出於遊戲平衡與機制的考慮，以下類型的配件是我們有意限制數量的。當這些配件用完時，請按下文所述方法處理：

- 🎲 **屬性、屬性值以及技能線指示物**：如果供應堆中沒有所需類型的未使用指示物，則玩家就無法將該類型指示物放至冒險者面板。
- 🎲 **技能骰**：如果供應堆中沒有未使用的所需類型骰子，則玩家就無法將這些骰子放至冒險者面板。
- 🎲 **敵人戰鬥骰**：如果供應堆中沒有未使用的骰子，則玩家就無法在交戰中增加額外的敵人戰鬥骰。
- 🎲 **疲勞骰**：如果供應堆中沒有銀色輕度疲勞骰，則玩家需放置黑色過度疲勞骰。如果供應堆中沒有黑色過度疲勞骰，則玩家無需放置疲勞骰。
- 🎲 **狀態骰**：如果供應堆中沒有狀態骰，則相應單位不會獲得此狀態骰。
- 🎲 **單位**：如果供應堆中沒有特定類型或名稱的單位，且指名該單位的能力或遭遇沒有提供此種情況發生時的解決方案，則該單位就無法被相應的能力或遭遇抽取或部署。
- 🎲 **寶藏籌碼**：如果供應堆中沒有未使用的寶藏籌碼，則不放置寶藏籌碼。
- 🎲 **種族和職業參考頁，以及冒險者籌碼**：如果供應堆中沒有未使用的某種參考頁，則該參考頁（若為種族參考頁，則還包括其冒險者籌碼）就不能被冒險者獲得。

無限配件

生命值籌碼的數量視為無限。在極少數情況下，如果供應堆中沒有生命值籌碼，則玩家可使用其他配件來代表它們。

技能

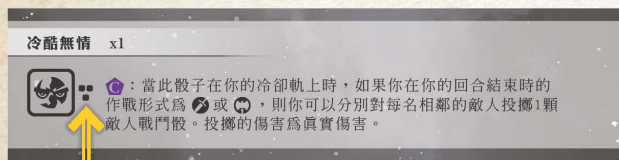
技能是冒險者在作戰中擲出的骰子。每個技能都屬於某一技能線，而技能線則與耐力或魔力屬性相關。與技能線相關的屬性限制了玩家在交戰行動中可以擲出的技能骰數量。該屬性顯示在每個技能線的參考頁上（見下）。



技能線參考頁

每個技能骰的圖標能力在該技能線的參考頁中都有描述。技能名稱右側的數字表示該技能骰的實際配件數量。技能骰圖標旁邊的點數代表該圖標在相應骰子上出現的次數。如果技能骰上的同種圖標之間也存在差別，例如印制的數字不同，則這些骰面都會顯示在參考頁上。

每個技能骰的能力前都有一個代碼，代表如何結算該能力；這些代碼會在第59-60頁的“交戰”行動中作詳細介紹。在投擲一顆技能骰之前，該骰子在骰子槽中的朝上面並不重要。



該圖標會在骰子的3個骰面出現。



該圖標會在骰子的5個骰面出現，且骰子的每個面都顯示在參考頁中。

技能線

技能骰屬於某個技能線，並有不同的等級。技能線根據泰姆瑞爾的三個主星座被劃分為三類，在技能線參考頁的底部會顯示星座的圖標和顏色。技能線指示物的外框顏色和小點的數量也與星座相對應。

- 法師 () 藍色，1點。
- 盜賊 () 黃色，2點。
- 戰士 () 紅色，3點。



盜賊星座

在城鎮遭遇中，玩家可以通過拜訪訓練師獲得技能線屬性指示物（見第38頁）。在將該指示物放入冒險者面板後，該技能線就視為已訓練。將新的技能線指示物放入任意一行左端或右端的可用圓形空槽中。每名冒險者所能擁有的每種技能線屬性指示物至多為1個。



毀滅法杖
指示物



特技
指示物



單手武器與盾
牌指示物

許多技能線都與特定的作戰形式相關聯；該作戰形式的圖標顯示在技能線的參考頁上。在交戰行動中，作戰形式決定了骰子可以影響其他單位的範圍，以及哪些骰子可以被投擲（請參閱第61頁的作戰形式）。



若要使用單手武器與盾牌技能線，你必須處於輕型武器作戰形式。單手武器與盾牌技能線與你的耐力屬性值相關。

額外的技能線和技能骰都可以作為提升被放至一名冒險者的冒險者面板中（見第31頁）。

戰鬥

這一特殊技能代表了冒險者與生俱來的戰鬥能力。戰鬥與其他技能不同，它只有一種技能骰。戰鬥骰非常靈活，可以在除魔法 () 以外的任何作戰形式下擲出，也可以在防守作戰形式 () 下擲出以防止傷害。注意：儘管種族參考頁上有戰鬥值，但它不是屬性值，而是一個技能線。



戰鬥指示物

技能骰提示

技能骰的功能各不相同。有些技能骰會立即結算，而有些技能骰則會被放入啟動槽（見第24頁）或冷卻軌（見第23頁）中，等待被觸發。

玩家需注意這些細節，以便有效地規劃行動。

若想進一步了解每種技能，請閱讀其技能線的參考頁。

冷卻軌

已消耗的技能骰、疲勞骰和狀態骰都會被放置在此軌中(請參閱第60頁的“結算技能能力”)。學會管理冷卻軌至關重要,因為它決定了技能骰何時能被再次投擲,以及狀態對冒險者的影響時長。

❖ 添加到冷卻軌中的骰子需從冷卻軌最左邊的空位(所有冷卻軌骰子的右邊)開始從左至右依次放置。當一個技能骰在冷卻軌中時,它是不可用的。

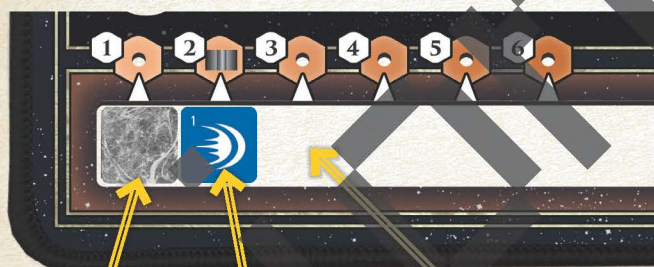
► 如果必須同時將多顆骰子放入冷卻軌,則玩家可以按照自己選擇的順序(包括已消耗的技能骰)放置這些骰子。

❖ 每當從冷卻軌上移走一顆骰子時,玩家都要向左移動所有剩餘的骰子,以消除任何空隙。

❖ 冷卻軌最多可容納13顆骰子。如果冷卻軌已滿,且玩家需要將骰子放入其中,則他必須將該骰子枯竭(如果是技能骰)或將其放回供應堆(如果是疲勞或狀態骰),有關枯竭骰子的說明請參閱第60頁。然後,用一顆過度疲勞骰替換冷卻軌中最右邊的非過度疲勞骰。被替換的骰子也必須被枯竭或返回供應堆,依其類型而定。

❖ 任何時候放入冷卻軌中的骰子都會留在冷卻軌中,直到在作戰中的恢復、冒險者休息步驟或旅館城鎮行動中被移除為止。

❖ 如果冒險者將要獲得一顆狀態骰,且冷卻軌中已有一顆相同面的狀態骰,則將已在冷卻軌中的骰子從當前位置移除,並放至最左邊的空位。



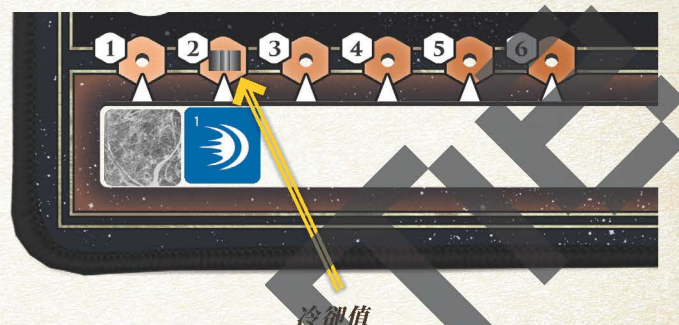
疲勞骰

技能骰

新的骰子會被放置在此處

冷卻值

在冷卻軌上方你放置銷釘的位置所顯示的數值就是你的冷卻值。這是在你在作戰中每一回合的恢復步驟中從冷卻軌中移除的骰子數量。從最左邊開始,移除與你的冷卻值相同數量的骰子。將剩餘的骰子盡可能向左移動。



冷卻值

恢復骰子

當一顆已消耗的技能骰因你的恢復步驟或其他效果從冷卻軌中被移除時,你將恢復該骰子。將其放入屬性行的正確位置。該骰子現在可使用。當狀態骰從冷卻軌中被移除時,將其放回至供應堆。

枯竭的骰子只能通過專用於恢復枯竭骰子的效果、在一個城鎮遭遇中前往一個旅館或日未階段的冒險者休息步驟進行恢復(請參閱第60頁)。

疲勞

當冒險者獲得疲勞時,疲勞骰就會被放入他的冷卻軌中。疲勞有兩種類型。如果遊戲效果在提及疲勞時沒有說明其類型,那麼該效果可適用於任何一種類型。

❖ **輕度疲勞**:這些疲勞骰是銀色的。當一顆輕度疲勞骰從冷卻軌中被移除時,該骰子會返回供應堆。如果玩家在獲得輕度疲勞時供應堆中沒有銀色骰子,則他會獲得過度疲勞。

❖ **過度疲勞**:這些疲勞骰是黑色的。在恢復步驟中,當過度疲勞骰將要從冷卻軌中被移除時,玩家需轉而將其放置到冷卻軌最左側的空位中。在作戰的疲勞輪中,冷卻軌中的過度疲勞會對冒險者造成傷害(請參閱第57頁的作戰輪)。過度疲勞骰只有通過冒險者休息步驟、旅館城鎮行動、遊戲效果或者特殊能力才能被移除。



輕度疲勞



過度疲勞



啟動槽

在投擲帶有啟動代碼 (A) 的技能骰後，將它們放入冒險者面板頂部的4個方形槽位中，即可啟動其技能能力 (請參閱第60頁的“結算技能能力”)。

有些技能允許冒險者將骰子放在其他冒險者的啟動槽中。放置在啟動槽中的骰子稱為啟動骰。啟動骰會一直留在啟動槽中，直到玩家按照技能線參考頁中的說明或在作戰結束時將其移除。啟動槽中的骰子數量不能超過4顆。

為了給其他啟動骰騰出空間，你可以在你的回合中隨時從你的一個啟動槽中移除一顆啟動骰，且不結算該骰子的能力。某些效果也會導致你從對應的啟動槽中移除骰子。如果一顆啟動技能骰被移出啟動槽，且其能力沒有被結算，該骰子就會被消耗，並進入放置該骰子的冒險者的冷卻軌。

啟動骰必須在作戰結束或冒險者被擊敗時被移除。以這種方式移除的骰子必須被消耗。

啟動槽中的疲勞骰

某些能力可以在啟動槽中放置疲勞骰。當疲勞骰進入一個啟動槽時，它將被視為技能骰，並在被移除之前一直留在啟動槽中。移除疲勞骰後，疲勞骰將進入冷卻軌。與啟動技能骰一樣，只有在受特定技能影響、當你選擇移除骰子而不結算其能力、當你被擊敗，或當作戰結束時，疲勞骰才會被移除，並進入冷卻軌。

種族參考頁

除了描述你的冒險者並定義他們的起始屬性值外，這張參考頁還描述了你的種族的天賦能力。你可以在指定的時點結算該能力，每場作戰僅限一次。

部分配件也會被放置在此參考頁上。在非作戰時，你的冒險者籌碼會被放置在此處。你背包中的物品會被放置在此處 (見第28頁的“庫存”)。在作戰中，枯竭的骰子也會被放置在此處，直到作戰結束 (請參閱第60頁的“結算技能能力”)。

黑暗精靈



精力充沛

在你的回合中，恢復你冷卻軌上的任意4顆技能骰，用輕度疲勞骰代替恢復的每顆骰子。
每場作戰僅限1次。

4	生命值
2	耐力值
3	魔力值
2	戰鬥值
2	冷卻值

種族參考頁



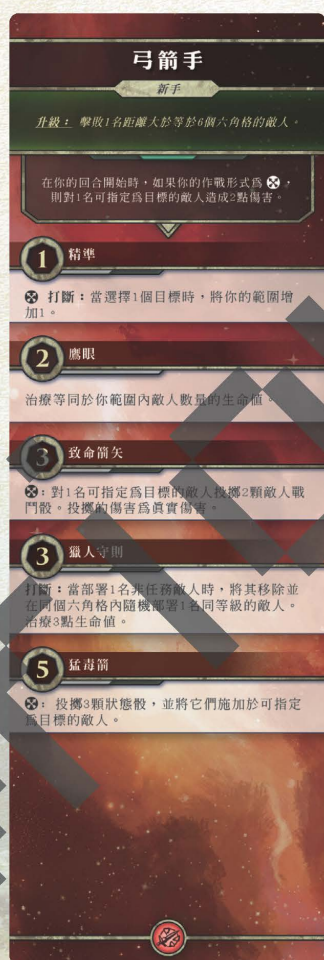
職業參考頁

冒險者的職業為玩家提供了特殊的職業能力，玩家通常需要通過花費一種叫做“堅韌點(○)”的資源來使用這些能力。冒險者在一場戰役中只能擁有一張職業參考頁，但每張參考頁都是雙面的。冒險者的職業參考頁在遊戲開始時都是新手面朝上。當冒險者滿足新手面所示的提升要求時，就可以將職業參考頁翻至大師面。這種提升可以在任何時候進行，並且提升後職業參考頁在後續戰役中將一直保持在大師面（請參閱第31頁的“提升”）。當你將你的職業提升至大師時，你的許多職業能力都會得到加強。提升後會得到加強的堅韌點能力（見下圖）在新手面的能力名下方都有一個短條，而在大師面則有一個條紋條。

一個職業有2種能力，每種能力都有文字說明：

☛ 一種獨特的天賦能力，位於職業參考頁的頂部，提供可在指定時點觸發的被動、持續的增益。使用該能力無需花費堅韌點(○)。

☛ 若干種可以通過花費或保留堅韌點來觸發的職業能力。每個能力名旁都列出了其所需的堅韌點數量。



職業參考頁

觸發職業能力

每種職業能力都有觸發時點。你將在作戰中的你的回合觸發大多數職業能力，但其他職業能力可能會在作戰之外觸發。有些職業能力有加粗的時點關鍵詞，具體如下。

☛ **持續**：此職業能力無需花費堅韌點，而是當你的堅韌點等於或大於所需數值時，它就會啟動。如果你的堅韌點低於這個數值，該能力就不再有效。

☛ **打斷**：該職業能力可在其文本規定的時點觸發，可能是在一個單位的回合中，也可能是在作戰之外。如果其他能力或遊戲效果將要結算，則先結算打斷能力。如果同時有兩個打斷能力將要結算，則由小隊決定哪個能力先結算。

當花費堅韌點觸發一個能力時，將堅韌點插槽中的銷釘插入到剩餘堅韌點數值對應的插槽內。如果你有足夠的堅韌點可供使用，你可以在一個作戰回合內觸發多個不同的職業能力，但每個需要花費堅韌點的特定能力在該回合內只能被觸發一次。部分天賦或持續能力可以在每回合被多次觸發。

某些職業能力只能在特定的作戰形式下使用。作戰形式圖標會出現在這些職業能力的描述文本開頭。當冒險者的一個需花費堅韌點的職業能力被觸發時，無論觸發的時點為何，他都可以在結算該能力之前，通過獲得1點輕度疲勞改變作戰形式（請參閱第61頁的“職業能力”）。



需花費○的職業能力

堅韌點

當你獲得堅韌點(○)時，你可以使用冒險者面板右下角的銷釘槽進行記錄。累積的堅韌點會一直存在，直到它被用來觸發職業能力或因其他效果減少。如果你的堅韌點增加到了最大值，那麼在你花費(或失去)堅韌點之前，你無法再獲得堅韌點。

堅韌點通常通過結算骰子結果的圖標○獲得，但玩家也會因其他特定的骰子能力或效果獲得堅韌點（請參閱第60頁的“結算技能能力”）。

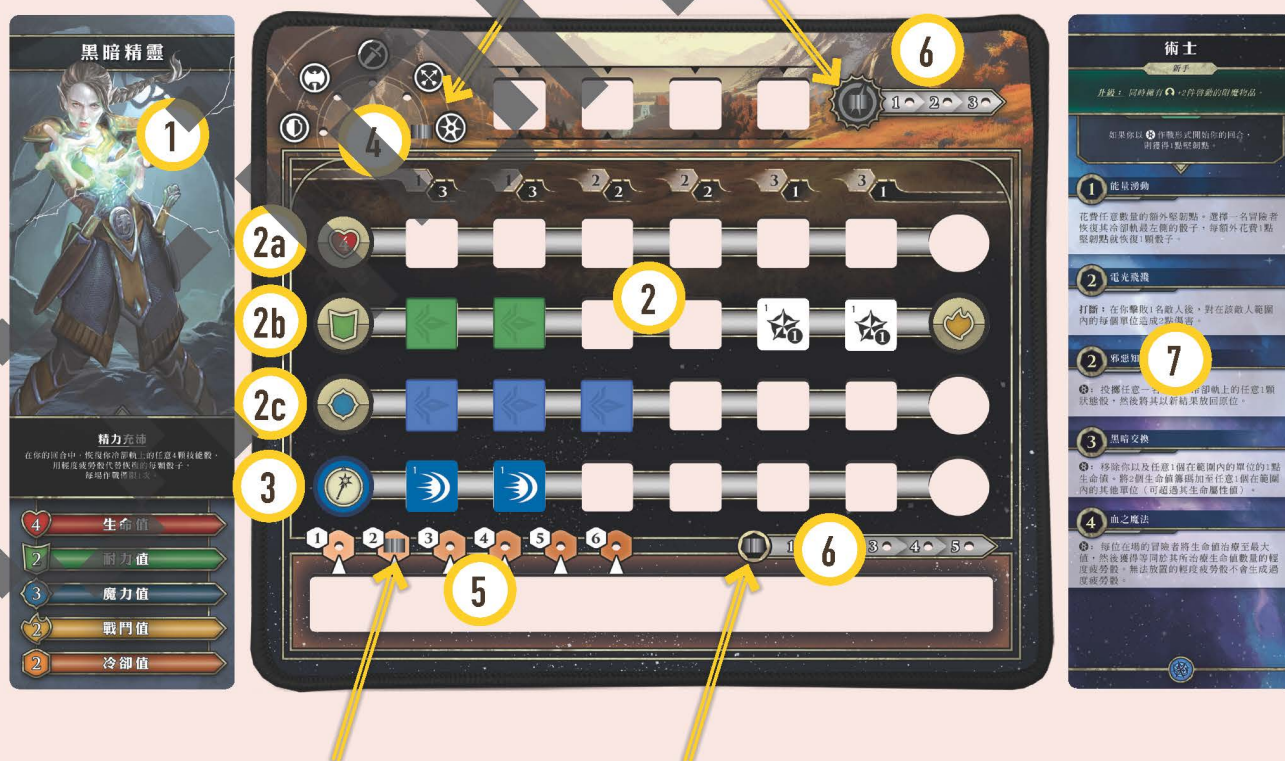
創建冒險者範例

此為玩家1(瑞恩)和玩家2(莎倫)進行的第一場遊戲，因此他們分別創建了一名冒險者。

瑞恩

1. 瑞恩決定扮演一名黑暗精靈，所以他拿取了該種族的參考頁並放置在其冒險者面板左側。然後，他查看了黑暗精靈的起始屬性值，為4點生命值，2點耐力值以及3點魔力值。他還能拿取2顆戰鬥技能骰。
2. 瑞恩決定將他的圓形屬性指示物按如下所示放入他的屬性行，以便在將來為魔力和使用魔力的技能線優先預留出空間：
 - a. 第一行：在左側槽位放置生命屬性指示物。生命屬性指示物是有數值的，因此瑞恩將生命屬性指示物翻至數值為4的那面，然後放入槽位中。
 - b. 第二行：在左側槽位放置耐力屬性指示物，右側槽位放置2顆戰鬥骰。耐力屬性指示物沒有數值，因此瑞恩在該行最左側的方形槽位中放置了2個綠色屬性值指示物。戰鬥為一種技能，因此其指示物也沒有數值。瑞恩將2顆戰鬥骰放入了該行最右側的槽位中。
 - c. 第三行：在左側槽位放置魔力屬性指示物。魔力屬性指示物沒有數值，因此瑞恩在最左側的方形槽位中放置了3個藍色屬性值指示物。
3. 瑞恩選擇“毀滅法杖”作為其另一個起始技能線。他將毀滅法杖屬性指示物放置在第四行最左側，然後在該行最左側的方形槽位中放入2顆1級毀滅法杖技能骰——“力量衝擊”骰。
4. 毀滅法杖的作戰形式為魔法，所以瑞恩在他的魔法(⚡)作戰形式位置插上了一顆銷釘。
5. 瑞恩在冷卻軌上方的第2個槽位插上了一顆銷釘，以表示其冷卻值。
6. 他還在堅韌軌和經驗值軌最左側分別插上了一顆銷釘，以表示他沒有起始堅韌點和儲存的經驗值。
7. 瑞恩思考了一番自己要選擇哪個職業。他想要一個能增益使用(⚡)的技能線(比如毀滅法杖)的職業。由於這是他進行的第一場遊戲，所以在正式開始戰役之前遊玩教學遭遇：越獄是熟悉規則的不錯選擇。

注意：如果你正在跟隨此範例遊玩並想跳過教學遭遇：越獄，則自行選擇你的職業即可。瑞恩選擇了“術士”職業，並將職業參考頁新手面朝上放在了其冒險者面板旁。



莎倫

1. 莎倫決定扮演一名亞龍人，於是拿取了該種族的參考頁和籌碼。然後，她查看了亞龍人的起始屬性值，為5點生命值，3點耐力值以及2點魔力值。她還能拿取1顆戰鬥技能骰。

2. 莎倫決定將她的所有圓形屬性指示物按如下所示放入屬性行的左側，為將來的技能線預留出最大空間：

- 第一行：5點生命值。她將生命屬性指示物翻至數值為5的那面。
- 第二行：3點耐力值，莎倫在該行最左側的方形槽位中放置了3個綠色屬性值指示物。
- 第三行：戰鬥技能線。莎倫在最左側的槽位中放置了1顆戰鬥技能骰。
- 第四行：2點魔力值。莎倫在最左側的槽位中放置了2個藍色屬性值指示物。

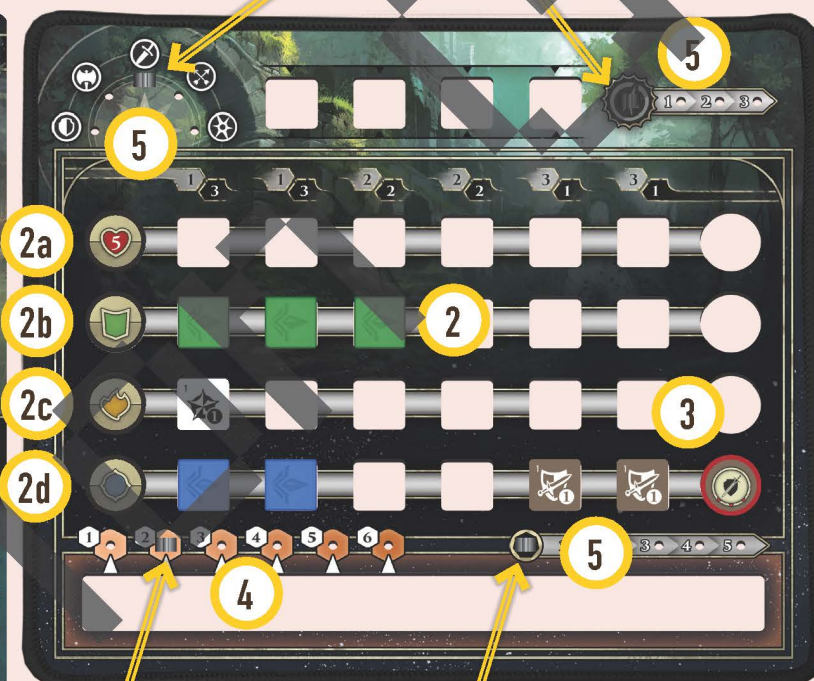
3. 莎倫選擇“單手武器與盾牌”作為其另一個起始技能線。然後，她將該屬性指示物放置在第四行最右側（與魔力屬性相對）。接著，她在該行最右側的方形槽位中放入2顆1級單手武器與盾牌技能骰——“盾牌約束”骰。

4. 莎倫在冷卻軌上方的第2個槽位插上了一顆銷釘，以表示其冷卻值。

5. 莎倫在其輕型武器（) 作戰形式位置插上了一顆銷釘，與她的單手武器與盾牌技能線對應。她還在堅韌軌和經驗值軌最左側分別插上了一顆銷釘，以表示她沒有起始堅韌點和儲存的經驗值。

6. 莎倫思考了一番自己要選擇哪個職業。她想要一個能增益亞龍人天賦能力（通過使用耐力屬性）以及單手武器與盾牌技能線的職業。由於這是她進行的第一場遊戲，所以她也同意遊玩教學遭遇：越獄。

注意：如果你正在跟隨此範例遊玩並想跳過教學遭遇：越獄，則自行選擇你的職業即可。莎倫選擇了“特技演員”職業，並將職業參考頁新手面朝上放在了其冒險者面板旁。



庫存

當你的冒險者獲得物品卡牌時，將其放入你的庫存中。物品在本部分有作詳細說明（見右側文本）。你的庫存卡牌總數不能超過8張。如果庫存已滿，你又獲得了額外的卡牌，你必須選擇保留哪些卡牌，並棄置多餘的卡牌。

☞ 你的庫存中有4個可供放置物品卡牌的預備槽。這些卡牌需放置在你的職業參考頁旁。預備槽內的物品既可以在作戰中使用，也可以在作戰外使用。

☞ 不處於預備槽內的物品則放置在你的背包區。這些卡牌放置在你的種族參考頁的人物插畫區。作戰期間，背包中的物品不能使用，且必須處於同一個堆疊中（除非特殊說明，否則在作戰之外，物品可以隨時被使用）。在作戰開始的部署或日末階段（見第45頁），你可以在背包和預備槽之間移動物品。

☞ 當你獲得一張物品卡牌時（包括在作戰中），你可以選擇將該卡牌放入預備槽或背包中。如果你想把物品放在一個預備槽中，而你的預備槽已經滿了，你必須從預備槽中取出一張卡牌，然後把它放在背包區中或將其棄置。

☞ 某些任務會特地說明讓你獲得一些不放在庫存中的物品。如果出現這種情況，則將這些卡牌放在冒險者面板旁，從而區別於庫存中的卡牌。

物品卡牌

冒險者將在旅途中獲得有用的物品。每張物品卡牌在冒險者的庫存中占用1個位置，不管是在預備槽還是背包區。物品卡牌有兩種類型：普通（）和傳奇（）。普通物品很容易獲得，但效果差強人意；而傳奇物品比較稀有，但效果更加強大。

在作戰中，物品的能力可以在相應的時點使用。有些物品可以在其他單位的回合中使用，例如護甲（）物品，可以在敵人的交戰步驟中使用（請參閱第29頁的“物品子類”）。如果某件物品沒有特定的使用時點，那麼該物品可以在作戰設置的部署冒險者步驟中使用，也可以在作戰輪中，擁有該物品的冒險者的回合使用（請參閱從第54頁開始的“作戰規則”）。切記，在作戰期間，冒險者只能使用其4個預備槽中的物品！

在作戰之外，冒險者可以隨時使用物品，除非其能力另有說明。除有特別說明，否則物品使用後不會被棄置。

當普通或傳奇物品牌堆耗盡時，將相應棄牌堆中的卡牌洗混並重新放回卡牌收納盒中。



物品子類

遊戲中有8種不同的物品子類。每種子類都有自己的規則，具體如下。

🛡️ **護甲(🛡️)**:護甲物品會在物品擁有者交戰時給予其增益。每種🛡️都有一個標準能力，在敵人與冒險者交戰時結算。除了標準能力之外，每件🛡️物品還有一個超負荷關鍵詞能力，可以在交戰期間觸發（見右側的“物品關鍵詞”）。冒險者必須在造成傷害前選擇是否使用某項🛡️能力，包括超負荷能力。每件🛡️物品的特性都是其佩戴在身體上的部位；同種特性的🛡️物品在冒險者的預備槽中只能至多存在1件。

🔪 **武器(🔪)**:武器物品在作戰中提供增益，通常與技能相互影響。每種🔪都有一個標準能力，在一名冒險者的交戰中結算。除了標準能力之外，每件🔪物品還有一個超負荷關鍵詞能力，若使用此物品進行交戰，則可以在交戰期間觸發（見右側的“物品關鍵詞”）。冒險者每次交戰只能使用1件🔪，並且必須在擲骰之前選擇是否使用一個🔪效果，包括其超負荷效果。

⚡ **附魔(⚡)**:附魔物品可以強化或改寫遊戲規則。每個⚡都描述了它所影響的遊戲配件，例如“附魔冒險者”或“附魔衝突板塊”。當其能力被觸發時，將⚡卡牌放置在受影響配件的附近或部分插入其下方。然後，該⚡能力會影響對應配件，直到⚡卡牌按照其效果所述被棄置或章節結束（請參閱第49頁的“成功完成一個章節”）。當一個⚡能力處於啟動狀態時，其卡牌不再處於冒險者的庫存中，而是成為了其所影響配件的一部分。

🍎 **可食用(🍎)**:可食用物品代表各種食物和飲料。每種🍎只能使用一次，然後必須被棄置。不過，🍎通常具有可以使多名小隊成員受益的效果。如果冒險者在“日末階段”的“冒險者休息”步驟中棄置了一個🍎（如果使用“專家模式”進行遊戲，則必須進行卡牌的棄置，參見第45頁），則他也能結算該物品的效果（如果適用）。日末階段會在第45頁作詳細介紹。

💧 **藥劑(💧)**:藥劑物品代表強大的、可改變能力的藥劑。每種💧都有一個耗用關鍵詞能力，可被多次使用。然而，每次使用此卡牌後，它都會被耗用（橫置卡牌），並且必須在再次使用之前重置（見右側的“物品關鍵詞”）。

👉 **穿戴(👉)**:穿戴物品給予冒險者實用性和靈活性。每件👉物品都會增加一項額外的職業能力（參見第25頁的“職業參考頁”）。職業能力可以在作戰中通過花費堅韌點作為行動觸發。

🍂 **雜類(🍂)**:雜類物品具有區別於其他子類物品機制的能力。每種🍂物品能力都有相應的文本解釋。

🐾 **寵物(🐾)**:寵物可以保護冒險者免受泰姆瑞爾大陸的種種災厄。然而，每當冒險者結算一個🐾能力時，都必須在其🐾卡牌上放置一個生命值籌碼。當章節結束，或🐾卡牌上的生命值籌碼數量達到其文本所描述的上限時，玩家就必須將該卡牌棄置。除非特別說明，否則這些籌碼不能被移除。玩家獲得一個🐾時可以將其放入背包，但一旦將其放入預備槽，它就不能再被放回背包。

物品特性

特性沒有相應的規則（🛡️子類除外），且僅在被特定能力提及時才受其影響。

物品關鍵詞

除了相應的子類規則，許多物品卡牌還包含影響其能力使用方式的關鍵詞。下面將對每種關鍵詞進行說明。

🔄 **耗用**:這意味著該物品可以重複使用，但每次使用後都必須重置才能再次使用。當物品的耗用能力被使用時，該卡牌會被橫置，以顯示其已被耗用。已耗用物品仍計入庫存上限，但在重置之前玩家不能再使用其效果。一件已耗用💧可以通過拜訪城鎮中的煉金站進行重置（請參閱第40頁的“城鎮元素”）。

🔴 **超負荷**:它以紫色文本框的形式存在，通常出現在🛡️或🔪物品上。當你觸發物品的標準能力時，你也可以選擇觸發它的超負荷能力（但你不能在不觸發物品標準能力的情況下觸發超負荷能力）。如果你這樣做，那麼在交戰及兩個能力都被結算後，你必須棄置該物品。



物品卡牌圖例

正面

1. **子類圖標**:這代表了物品的子類。物品子類有其相應規則, 且在第29頁有做詳細描述。
2. **作戰形式圖標**:冒險者必須處於該作戰形式才能使用該物品的能力。如果此處沒有作戰形式圖標, 則代表此卡牌沒有作戰形式要求。
3. **卡牌名**
4. **特性**:這些文本是該物品的特性, 它們僅在被特定遊戲效果提及時才受其影響。
5. **文本效果**:此處描述了物品的能力以及(若有的話)這些能力觸發的時點。
6. **關鍵詞**:此處描述了物品的能力如何被觸發。
7. **代碼及卡牌編號**:這些代碼表明了卡牌所屬的牌組, 以及其在該牌組內的編號。



背面

1. **卡牌類型**:兩種物品都有其獨特的卡背。
2. **解鎖嘗試**:此數字是當這張卡牌處於寶藏中或因其他原因被視為鎖住時, 冒險者可以為這張卡牌的解鎖檢定投擲解鎖骰的次數。
3. **難度代碼**:這是當玩家將要通過解鎖檢定獲得一件物品時, 用於解鎖該物品的代碼。每個位於物品圖標下方的圓圈內的數字都是難度代碼的一個單碼。要想獲得該卡, 冒險者必須成功通過一個針對此難度代碼的解鎖檢定(詳見第68頁的“解鎖”)。



提升

當冒險者的屬性或技能得到強化時，這就是一次提升。有些提升需要在獎勵階段的“獲得提升”步驟中花費經驗值（見第43頁）。有些遊戲效果也會觸發提升。

提升屬性

你可以通過花費所需的經驗值來提升屬性，在該屬性行的空置方形槽位中添加一個屬性值指示物或技能骰。每個額外的指示物或骰子都必須放到最靠近該屬性行對應圓形指示物一側的空置方形槽位中。在空置槽位放置屬性值指示物的費用顯示在該插槽所在列的頂部。從屬性行的左側放置屬性值指示物時，費用為白框內的數值。從右側放置指示物時，費用為黑框內的數值。如果有該技能線的骰子處於冷卻軌中（或枯竭），則費用等於在該技能線所有骰子都可用的情況下，新骰子將被放入的最右側（或最左側）空置槽位所在列的數值。

❖ 要獲得一顆技能骰，你必須在創建冒險者時或在城鎮行動中拜訪訓練師時訓練過該技能。要獲得一顆2-4級的技能骰，你還必須在同一技能線中擁有至少一顆與新技能骰等級相同或低一級的其他技能骰。例如，要獲得一顆3級弓箭技能骰，你還必須在冒險者面板上擁有至少一顆2級或3級弓箭技能骰。如果你在屬性行中放置了技能骰，則該骰子視為已訓練。

提升冷卻值

你可以通過將銷釘插入下一個冷卻值插槽來增加冷卻值。為此，你必須花費與你的新冷卻值相等的經驗值，該值印在冷卻值插槽的上方。例如，要將冷卻值增加到3，你必須花費3點經驗值。你每次只能提升你的1點冷卻值，但如果你有足夠的經驗值，你可以在同一獎勵階段多次提升你的冷卻值。

提升堅韌點

你可以提升當前的堅韌點。為此，你必須花費1點經驗值。**注意：**這會增加當前可供使用的堅韌點，但並不是永久性地增加。如果在“獎勵階段”的“獲得提升”步驟結束時，你未花費的經驗值超過3，那麼超出的經驗值必須用來增加堅韌點（如果可以的話），否則這些經驗值就浪費了（參見第43頁的“獎勵階段”）。

提升你的職業

你可以將你的職業參考頁翻至大師面，前提是你必須滿足參考頁新手面上的要求，這通常是在作戰中需要達成的成就。在滿足該要求後，你就會立即獲得該項提升，並可以將你的職業參考頁翻面。

增加技能線

你可以在屬性行一側的空置圓形槽位中放置新的技能線。為此，你必須在城鎮遭遇中拜訪訓練師，並在那裡選擇一個正面朝上的技能線標記。新技能線必須放置在屬性行左端或右端空置的圓形槽位中。

增加魔力屬性

與其他圓形屬性指示物不同的是，你可以對自己的魔力屬性解除訓練。如果你已經解除了自己的魔力屬性，你仍可以在之後通過訪問任何訓練師再次增加魔力屬性，就像增加技能線一樣。



Digitized by Google

遊戲階段

遊戲階段.....	34	任務.....	46
日初階段.....	34	公會任務.....	46
陸地階段.....	34	公會卡牌.....	46
陸地地圖.....	35	任務步驟.....	46
陸地指示物.....	35	關聯步驟.....	46
日初及陸地階段範例(第1日).....	35	公會任務步驟圖例.....	47
日初及陸地階段範例(第2日).....	36	支線任務.....	48
小隊人數.....	36	支線任務卡牌圖例.....	48
遭遇階段.....	36	章節結束.....	48
結算遭遇.....	36	戰役日誌.....	49
陸地卡牌圖例.....	37	戰役.....	49
遭遇結果.....	38	成功完成一個章節.....	49
陸地遭遇範例(第2日).....	38	繼續一場戰役.....	49
陸地卡牌上的遭遇圖標.....	38	戰役設置.....	49
城鎮遭遇.....	38	戰役日誌圖例.....	50
旅行商隊.....	38	在一場戰役中失利.....	50
城鎮效果.....	39	任務關鍵詞.....	50
城鎮行動.....	39	主要關鍵詞.....	50
城鎮元素.....	40	次要關鍵詞.....	50
城鎮遭遇範例.....	41	公會援助.....	51
社交檢定.....	42	終章.....	51
難度值.....	42	終章設置.....	51
社交檢定流程.....	42	終章階段.....	51
社交檢定範例.....	42	終章遭遇.....	51
獎勵階段.....	43	最終勝利與失利.....	51
獎勵階段範例(第2日).....	44		
日末階段.....	45		
日末階段範例(第2日).....	45		
非玩家控制角色的陸地移動.....	46		

遊戲階段

每個章節都由若干個被稱為“日”的遊戲輪組成。每日都被分為5個階段，具體如下。

日初階段

在此階段，將日數轉盤前進1日。小隊從第1日開始新的章節，因此如果這是第1日，請將日數轉盤轉至1。

任何任務都不能超過12日，因此如果日數轉盤顯示12，則該任務如果沒有在本日完成，就會在本日結束時失敗（請參閱第46頁的“任務”和第49頁“戰役”）。

陸地階段

小隊在陸地地圖上移動，並按照以下流程檢查是否有任何遭遇或事件。

1. **階段開始：**觸發任何在此時間點觸發的效果。
2. **移動小隊：**你的小隊的基礎陸地移動值為3，這意味著小隊可以將其指示物移動至多3個相鄰的六角格。請注意，某些行省的效果（如黑沼澤的效果）會修正小隊的基礎陸地移動值。

► **第1日：**如果這是章節的第1日，那麼小隊**必須**留在起始地點並結算一次城鎮遭遇。這不適用於終章。

► **疲勞移動：**在使用完基礎陸地移動值後，小隊可以繼續移動，每多移動一個六角格，每位冒險者都必須獲得1點輕度疲勞。如果沒有可用的輕度疲勞骰，則冒險者獲得1點過度疲勞。額外移動的六角格數不能超過小隊的基礎陸地移動值。如果一名或多名冒險者的冷卻軌已滿，則小隊必須停止移動。

3. **觸發遭遇：**通過停留在地圖上的特定六角格，小隊會觸發以下一種遭遇。如有多種遭遇同時存在，則根據以下順序作為由高到低的優先級確定觸發其中的哪一個遭遇。直到下一階段，即遭遇階段，小隊才會結算該遭遇。

► **任務遭遇：**這些遭遇由地名錄中小隊的當前任務步驟，或支線任務卡牌觸發。這種情況通常發生在小隊進入特定的六角格或滿足其他要求時（請參閱第46頁的“任務步驟”）。任務遭遇優先於城鎮或陸地遭遇，也就是說如果這三種遭遇都可觸發，你必須在該日結算任務遭遇，而非城鎮或陸地遭遇。如果同時觸發多個任務遭遇，則公會任務遭遇優先於支線任務遭遇。

► **城鎮遭遇** (🏰)：當小隊在陸地地圖上某個城鎮的六角格內結束移動時，就會觸發城鎮遭遇。地名錄中每個城鎮都有自己的描述。在城鎮遭遇中，每名冒險者都可以執行2個城鎮行動來使用城鎮的元素，例如訓練師或商店（請參閱第38頁的“城鎮遭遇”）。

► **陸地遭遇：**當小隊移動到有地標的六角格時就會觸發陸地遭遇。在這種情況下，小隊必須抽取一張陸地卡牌，該卡牌會描述發生在泰姆瑞爾荒野中的遭遇（見第37頁的“陸地卡牌圖例”）。該地點的地標決定了小隊要抽取的陸地卡牌類型，如下所述。

★ **和平地標** (☺)：抽取一張和平遭遇卡牌。

★ **對峙地標** (⚔)：抽取一張對峙遭遇卡牌。

★ **動盪地標** (⚡)：投擲動盪骰，抽取與骰面圖標結果類型相符的陸地卡牌。如果結果是 🏰，則觸發“旅行商隊”版本的城鎮遭遇（見第38頁的“旅行商隊”）。

如果陸地卡牌背面的一個選項圖標是“動盪”版本（圖標為紅底），則該選項為動盪選項。如果小隊處於一個動盪地標，則**必須**結算該選項（如果小隊不處於動盪地標，則該選項為可選）。小隊在動盪地標處完成遭遇後，每位冒險者在獎勵階段會獲得2點堅韌點（請參閱第43頁）。



動盪骰

請注意，小隊有可能在沒有任何圖標且不觸發遭遇的六角格中結束移動；這些沒有圖標的六角格沒有遊戲效果。

在小隊結算了一張**和平**遭遇卡牌後，將該卡牌放在一旁直到日末，以便在啟動該省的效果時可以查看它的圖標（請參閱第45頁的“日末階段”）。

陸地地圖

每張地圖都被劃分成一個個小六角格，許多六角格中包含了小隊可與之交互的元素，這些元素都有自己的圖標，而上文已經介紹了這部分內容。地圖上還有一個羅盤，標明了東南西北四個方向以及與特定擲骰相關的方位。有些地名錄和任務會指示小隊或非玩家控制角色標記以特定方式在陸地地圖上移動（請參閱第46頁的“非玩家控制角色的陸地移動”和第58頁的“地圖定義”）。



地圖上的羅盤

陸地指示物

陸地地圖使用幾種類型的迷你籌碼指示物來記錄小隊、非玩家控制角色和重要地點的位置，以及行省效果的狀態。每個行省效果和任務都會說明在設置過程中放置哪些特定的陸地指示物，非玩家控制角色和記錄指示物在遊戲過程中如何移動，以及何時被移除。一些遭遇也會在作戰地圖上使用這些指示物。



小隊指示物：代表小隊在陸地地圖上的所處地點。



目標指示物：代表陸地地圖或作戰地圖上重要的目標地點。



非玩家控制角色指示物：代表非玩家控制角色在陸地地圖上的所處地點。



記錄指示物1：用於記錄陸地地圖軌的狀態（比如黑沼澤的天氣）。



記錄指示物2：用於記錄陸地地圖軌的狀態，與記錄指示物1功能一致。

日初及陸地階段範例（第1日）

一場戰役從第一個“日初”階段開始。玩家在設置時沒有設置日數轉盤，因此現在將其設置為1。此外，黑沼澤的行省效果規定，在黑沼澤的第1日開始時，玩家必須在黑沼澤陸地地圖右下角的天氣測量儀上的“☀️ 晴朗”位置放置一個☀️ 陸地指示物。玩家放置完指示物後，便進入陸地階段。

冒險者必須在他們的起始城鎮度過第1日，因此在第一個陸地階段，小隊會留在利爾莫斯，這觸發了城鎮遭遇，該遭遇必須在遭遇階段結算。

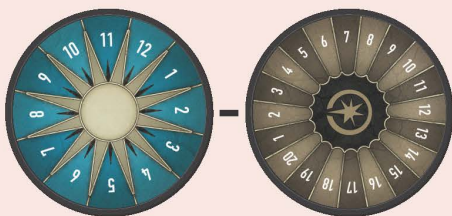


日初及陸地階段範例(第2日)

隨著第2日的開始，小隊將日數轉盤設置為2。他們當前的任務步驟是前往地圖最北端的風暴城或附近的屑石村。

在陸地階段，他們決定將小隊指示物從利爾莫斯向西北移動3個六角格，朝屑石村方向前進。因為現在的天氣是下雨（在上一個日末階段發生了變化），所以小隊的基礎移動值是2。小隊必須使用疲勞移動來移動最後一格，這意味著每名冒險者的冷卻軌都會增加1點輕度疲勞。

小隊在冥潭村東南方的動盪地標(★)六角格停下。小隊不會在該位置觸發任務遭遇，也不在城鎮中。因為小隊處於一個★六角格，所以必須由一名玩家投擲動盪骰來決定小隊觸發何種遭遇。他們擲出一個🎲結果，這意味著他們必須抽取和平陸地牌堆最頂部的卡牌。他們抽到了“修補柵欄”，然後進入遭遇階段來結算這個遭遇。



小隊人數

在整個遊戲中，你經常會看到遭遇和效果文本中有小隊人數(👤)圖標。這個圖標是一個變量，其代表的數值等於小隊中冒險者的人數(無論是否被擊敗)。確定這個數值時，同伴不計算在內(見第90頁的“小隊”中的“冒險者”部分)。該圖標用於根據玩家人數平衡遊戲效果。出現此圖標時，你經常需要將👤與另一個數值相乘、相加或相減。

遭遇階段

小隊結算在前一階段觸發的遭遇。城鎮遭遇通過在城鎮中執行行動來結算(請參閱第38頁的城鎮遭遇)。其他遭遇則按照地名錄或陸地卡牌上的文本說明進行結算。

結算遭遇後，在進入獎勵階段之前確定其是否成功(請參閱第38頁的“遭遇結果”)。

如果小隊沒有觸發任何遭遇，則跳過此階段。

結算遭遇

玩家必須成功完成任務和陸地遭遇才能獲得經驗值或其他獎勵。如果遭遇允許小隊選擇其完成方式，則小隊**必須**選擇1個選項。如果小隊不滿足某一選項的要求，則無法選擇該選項。

遭遇有兩種類型的後果：和平或作戰。當一張陸地卡牌上出現一個遭遇時，其後果會以圖標表示(見下文)：

🕒 和平(🕒)後果不涉及作戰。

⚔️ 作戰後果在作戰地圖上結算。遊戲中有三種作戰模式：衝突(⚔️)、秘地(🕒)和地城(不出現在陸地卡牌上，也沒有圖標)。

任務遭遇會在其所在行省的地名錄或支線任務卡牌上進行描述，玩家需按照其文本觸發和結算任務遭遇。公會任務和支線任務在第46頁至第48頁都有進一步描述。

陸地遭遇會在陸地卡牌上進行描述，並按照第37頁的陸地卡牌圖例中的說明結算。

陸地卡牌圖例

正面(故事面)

- 類型:**這是陸地卡牌的類型。和平遭遇卡牌顯示 圖標;對峙遭遇卡牌顯示 圖標。
- 標題。**
- 故事文本:**描述了冒險者遇到的困境。
- 行省代碼和卡牌編號。**

背面(選項面)

- 後果:**該圖標表示玩家必須結算的後果類型。紅底的選項圖標是其自身的“動盪”版本。如果小隊處於動盪地標,則必須結算該選項。

- ▶ 衝突()選項以衝突作戰的方式結算。
- ▶ 秘地()選項以秘地作戰的方式結算。
- ▶ 和平()選項按照卡牌指示結算。

6. 選項標題。

- 經驗值獎勵:**表示小隊成功完成該選項後獲得的經驗值()。小隊會在獎勵階段(見第43頁)根據此值轉動其經驗值轉盤,且每名冒險者都將獲得此經驗值用於花費。

- 說明文本:**此處列出了該選項的具體指示,例如作戰的附加規則、冒險者所做選擇的後果,或小隊除經驗值外可能獲得的額外獎勵。

- 額外選項:**每個其他的遭遇選項都會顯示在第一個選項的下方,並如上所述包含各個要素。

- 作戰資訊:**如果該選項會導致作戰,則會在此處對作戰進行描述。

- 衝突設置圖:**如果卡牌的任何選項會導致衝突,則設置圖會顯示在資訊框上方。設置圖適用於卡牌上所有有 後果的選項。
- 資訊框:**包括作戰目標、附加條件和挑戰修正(若有的話)。

- 陸地圖標:**這些圖標會出現在和平遭遇卡牌上。在每個日末階段(見第45頁),將當前卡牌上的陸地圖標與地名錄中的行省效果和/或你的特定任務指示進行比對。



陸地遭遇範例(第2日)

在遭遇階段，玩家閱讀“修補柵欄”卡牌的故事文本，然後將卡牌翻面，看到上面有2個和平(♠)遭遇選項。他們必須通過做出選擇來結算遭遇，因此閱讀了卡牌上的選項。

卡牌上的第一個選項可以讓他們在第2日多移動3個六角格，但只能獲得1點經驗值。第二個選項需要他們停下來幫忙，並由此獲得2點經驗值的獎勵，但同時他們每人會受到2點真實傷害或在冷卻軌上增加3點疲勞，然後跳過日末階段的冒險者休息步驟。然而，第二個選項的圖標是紅底的，這意味著它是動盪的。因為小隊正處於動盪(★)地標上，所以玩家必須結算該動盪選項。此外，因為“修補柵欄”規定，如果結算第二個選項時，小隊位於動盪地標上，那麼每名冒險者必須選擇受到2點真實傷害來結算這個選項。因為此傷害不會擊敗任何一名冒險者，所以兩名冒險者必須結算此選項。兩位冒險者都無法減少傷害，因此每人都會從自己的生命值籌碼堆疊中移除2個生命值籌碼。然後，遭遇成功結算，玩家進入獎勵階段。



陸地卡牌上的遭遇圖標

	常規	動盪
和平	♠	★
衝突	⚔	⚔
秘地	🔥	🔥

遭遇結果

除非另有說明，否則和平遭遇自動成功。如果至少有1名冒險者在作戰地圖上未被擊敗，並且小隊完成了該遭遇的目標，則該作戰遭遇成功。作戰目標見第86頁。如果小隊沒有滿足和平遭遇的要求或完成作戰目標，則遭遇失敗。

城鎮遭遇

這些遭遇在地名錄中有描述，當小隊在城鎮中結束陸地移動或在動盪地標中擲出動盪骰(見下文的旅行商隊)的結果時就會觸發。

有些城鎮會因為遭遇或任務而關閉。發生這種情況時，小隊必須在戰役日誌中記錄下來。城鎮關閉時，小隊不能進入該城鎮的六角格。

要結算一個城鎮遭遇，請參考地名錄中的城鎮條目並按照以下步驟操作：

- 檢查城鎮效果：**如果該效果在遭遇開始時觸發，則結算該效果。
- 設置訓練師和商店：**大多數城鎮都有訓練師和商店元素，它們都有必須展示的配件。
 - 商店：**抽取一定數量的普通物品(📦)和傳奇物品(📦)卡牌，該數量與商店中每種物品的數值相等，並將這些卡牌正面朝上放置。城鎮遭遇結束時，未從商店中取走的物品將被棄置。
 - 訓練師：**從訓練師盲抽袋中抽取地名錄條目中指定數量的技能線指示物，並將其放置在所有玩家便於拿取的位置。如果訓練師的某個星座圖標為淺色，則將所抽取的該星座技能指示物放在一邊，然後重新抽取一個，在抽取完成後將放在一邊的指示物放回盲抽袋中。未從訓練師取走的指示物會在城鎮遭遇結束時放回訓練師盲抽袋。
- 完成支線任務：**如果小隊有可以在城鎮遭遇中完成的支線任務卡牌，則獲得這些任務的獎勵並棄置這些卡牌。
- 城鎮行動：**每位冒險者最多可以執行2次城鎮行動，從而使用城鎮元素或執行能力賦予的行動(見第39頁)。

旅行商隊

冒險者有時會在泰姆瑞爾的荒野中遭遇旅行商隊，尤其是在動盪地標(★)。每個行省的地名錄中都有商隊條目。當小隊遭遇商隊時，會使用該條目作為城鎮遭遇進行結算。

城鎮效果

有些城鎮遭遇會有一個效果部分，可以在冒險者執行各自行動之前觸發事件。城鎮條目的這一部分描述了觸發方式。

有些城鎮效果在一個章節中只能結算一次。如果是這種情況，該遭遇會指示小隊在日誌中記錄此效果。

有些城鎮效果提供多個選項。如果是這種情況，小隊在結算該事件時**只能**選擇1項。

城鎮行動

每名冒險者在一次城鎮遭遇中最多可以執行2個行動——這代表你的公會為你提供的資源，用於購買城鎮中的服務和補給。在每個行動中，冒險者可以使用地名錄（見第40頁）中顯示的1個城鎮元素，或者使用小隊公會卡牌上的公會城鎮行動。

行動有兩種類型：

☞ **個人行動：**這些行動由個人選擇，可以與其他冒險者的行動同時結算。除非另有說明，否則使用城鎮元素屬於個人行動。在一次遭遇中，冒險者可以花費多個行動使用同一個城鎮元素，但城鎮廣場除外，每名冒險者在每次城鎮遭遇中只能至多執行一次城鎮廣場行動。

☞ **群體行動：**這些行動必須合作執行，並在行動名稱後標有“群體”字樣（某些任務步驟也要求小隊集體執行城鎮行動）。每位冒險者都必須使用自己的1個城鎮行動執行群體行動。



城鎮元素

城鎮中可以出現以下元素。如果一個城鎮元素呈淺色且/或被標記為關閉，則表示該元素不存在，玩家無法執行相關行動。冒險者可以根據以下規則與元素進行交互：

- 商店：**該元素提供了若干物品，冒險者可以將其添加到自己的庫存中（請參閱第28頁的“物品”）。城鎮的商店部分會列出在該遭遇中抽取並可用的普通卡牌和傳奇卡牌的數量。冒險者訪問商店時，會從抽取的卡牌中選擇1張獲取。城鎮遭遇結束後，剩餘的正面物品卡牌將被棄置。
- 訓練師：**訓練師能讓冒險者增加可用的技能線。如果城鎮有訓練師，地名錄會注明有多少技能線指示物可選。有些城鎮的訓練師只提供1或2個星座的技能線（參見第22頁的技能線）。
- 旅館：**當冒險者使用旅館時，他們會被治療到最大生命值。他們必須從冷卻軌中移除所有輕度疲勞、過度疲勞和狀態骰，並必須恢復所有已消耗和枯竭的技能骰。
- 任務公告欄：**一名冒險者代表小隊抽取2個支線任務，並選擇是否接下其中1個。未選擇的支線任務卡牌會被棄置；如果兩個任務都未被接下，則兩張卡牌都會被棄置。支線任務詳見第48頁。
- 公會亭：**冒險者可以使用公會特有的城鎮行動。每個公會的行動都會在設置時選擇的公會卡牌上進行說明。
- 城鎮廣場：**使用城鎮廣場的冒險者可以觸發其所述能力。每位冒險者在一次城鎮遭遇中至多可以前往城鎮廣場一次。請注意，某些能力可能是涉及所有冒險者的群體行動。
- 煉金站：**冒險者可以在此重置1個已耗用的💧。藥劑和其他物品子類在第29頁有做詳細描述。



《黑沼澤地名錄》中的利爾莫斯頁

城鎮遭遇範例

小隊在利爾莫斯需結算其城鎮遭遇，因此瑞恩和莎倫翻至地名錄中利爾莫斯的條目。

1. 此城鎮的城鎮效果不會在遭遇開始時觸發，利爾莫斯的奧利斯灣貿易通道能力會影響一名前往城鎮商店的冒險者（見下文）。
2. 玩家設置商店的物品卡牌和訓練師的技能線。
 - a. 利爾莫斯的商店裡有6件普通物品，沒有傳奇物品。玩家抽取6張普通卡牌：橡木閃電法杖（⚡）、布拉維爾甜瓜沙拉（🍉）、銅重槌（🔨）、古先祖孤兒粥（🍲）、臭角菇濃縮液（🍄）和白霜麋鹿（🦌）。
 - b. 利爾莫斯的訓練師有5個技能線，因此玩家從訓練師盲抽袋中抽出5個指示物，並將它們放在地名錄附近：特技、魔族召喚、重甲、恢復之光和暗影。
3. 此時，小隊將結算可以完成的支線任務，但因為小隊還沒有獲得支線任務，所以也就無需結算。

設置完遭遇後，每位冒險者可執行2個城鎮行動。

- ▶ 兩位冒險者都不花費個人行動前往旅館。
- ▶ 小隊的無畏者公會卡牌給了他們每個人公會享行動：每個人都可以選擇棄置商店中的所有物品，然後從新補充的物品中任選1件獲得。但是，兩個冒險者都喜歡商店當前的物品，所以都決定不使用這個行動。
- ▶ 瑞恩希望將來能獲得治療能力，所以他花費第一個行動去拜訪訓練師，並拿走恢復之光技能線指示物。然後，他將其添加到第四屬性行的右側槽位中。
- ▶ 莎倫認為暗影技能線與她的單手武器與盾牌技能線以及相對較高的耐力值非常契合，因此她也拜訪了訓練師，並將該指示物添加到第三屬性行的右側槽位中。
- ▶ 瑞恩花費其第二個行動訪問商店。商店裡有許多普通卡牌可供選擇；幸運的是，利爾莫斯的奧利斯灣貿易通道效果規定，當一名冒險者要在商店中拿取物品時，他可拿取2張卡牌，而非1張。瑞恩拿取了橡木閃電法杖和布拉維爾甜瓜沙拉。由於他的預備槽未滿，他決定將這兩張物品卡牌添加到預備槽中。
- ▶ 莎倫決定去任務公告欄看看，這可以讓她抽取支線任務卡牌。她抽取了支線任務牌堆最頂部的兩張牌，分別是貪婪的黑暗勢力和浪子強盜。玩家們閱讀了這兩張卡牌；他們一致認為貪婪的黑暗勢力看起來更容易完成，因為他們已經接近了黑沼澤最南端的對峙地標（🗺️）。莎倫拿取這張卡牌作為小隊的支線任務。至此，兩位冒險者都執行完了城鎮行動，因此遭遇階段結束。玩家進入獎勵階段。

社交檢定

有些遭遇會給予小隊結算社交檢定的機會，以使小隊獲得通常情況下無法得到的選項或額外獎勵。如果小隊成功通過社交檢定，就會獲得所述的增益。如果小隊失敗，則無法選擇相關選項，也無法獲得額外增益。每個社交檢定只能嘗試一次。

難度值

社交檢定只能在遭遇中進行，遭遇中會明確提供進行社交檢定的選項，並在該選項的文本中用括號標出其難度值。難度值通常以一個固定值為基礎，該值會加上或乘以冒險者人數（ $\odot$ ）。

社交檢定流程

要根據指定的難度值進行社交檢定，請遵循以下步驟：

1. **拿取並投擲骰子：**擁有相關技能骰（通常是口才骰）的冒險者可以選擇拿取並投擲有助於他們進行社交檢定的可用骰子。
2. **花費堅韌點：**每位冒險者可選擇花費任意數量的堅韌點。小隊可以一起討論來做出決定，但決定之後，每位冒險者都只能花費自己的堅韌點。
3. **結算嘗試：**將小隊的投擲結果和花費的堅韌點加總，與難度值進行比較。如果總值等於或超過社交檢定難度值，則你檢定成功，因此除了結算選項後果，還會獲得所述增益。如果總值小於難度值，則檢定失敗，但會結算所述選項的後果。無論成功與否，社交檢定中擲出的所有技能骰都被消耗。

社交檢定範例

小隊觸發貪婪的黑暗勢力支線任務遭遇，並在衝突作戰中取得成功。之後，他們選擇試圖欺騙法師。該選項還包括一次社交檢定，如果成功，一名冒險者就可以獲得耐力雕文✦物品（除了該選項的獎勵之外）。

1. 小隊決定嘗試社交檢定。難度值為 $\odot + 3$ 。瑞恩有3點堅韌點可以花費，而莎倫有1點堅韌點，所以他們只花費堅韌點是無法成功的。
2. 然而，莎倫已經訓練了口才技能線，並且有1顆可用的威懾存在骰。口才技能線的能力允許在進行社交檢定時擲出該技能線的任意骰子，並將其數值加總到小隊的檢定總值中。她決定擲出骰子（這必須在冒險者花費堅韌點之前完成），結果是1個 **1** 結果。
3. 看到結果後，每位冒險者決定花費所有可用的堅韌點，總共花費4點堅韌點。加上莎倫的投擲結果，小隊的總值為5，等於社交檢定的難度值，所以檢定成功。莎倫還必須按照社交檢定的規則要求，消耗她投擲的骰子。檢定嘗試結算完成，而小隊也結算了遭遇的選項，因此小隊選擇讓瑞恩獲得耐力雕文。



獎勵階段

小隊從上一階段結算的遭遇中獲得獎勵。然後，小隊成員按照以下步驟更新他們的冒險者。

如果遭遇有獎勵，則會以 Ⓢ 圖標的形式顯示在遭遇旁，或在其文本中有做描述。

1. 獲得獎勵：獲得遭遇成功後的所有經驗值和其他獎勵。如果你失敗了，則不獲得該遭遇的獎勵。小隊領袖會根據 Ⓢ 圖標旁邊的數值轉動經驗值轉盤。每位玩家也會將此數值加入其冒險者面板上當前未用的經驗值中。當前未用的經驗值數值可以超過3，直到獎勵階段結束。如果超過了3，則玩家自行記錄該數值。玩家可以在“獲得提升”步驟中花費經驗值（見下文步驟3）。

▶ 有些遭遇會給予玩家額外經驗值。玩家無需轉動經驗值轉盤記錄這些經驗值，而是必須由冒險者自己記錄。除此之外，這些經驗值與常規經驗值無異。

▶ 只要小隊沒有被擊敗，即使遭遇失敗，也會在結算有發現目標的秘地後獲得“天空碎片”經驗值獎勵。第78頁的“秘地”中對“天空碎片”進行了解釋。

▶ 如果獲得了其他獎勵，例如物品卡牌或提升，請按照遭遇指示進行操作。如果獲得了提升，則在此步驟中更新相應的冒險者面板。

▶ 如果小隊指示物位於動盪地標(★)處，並且完成了一個和平或對峙遭遇，或旅行商隊城鎮遭遇，則無論遭遇是否成功，每位冒險者都會獲得2點堅韌點。

▶ 如果小隊獲得特殊成就（例如獲得任務關鍵詞或進入一個關閉的城鎮），請記錄在戰役日誌中。

2. 解除訓練：每位冒險者都可以解除訓練（無需花費經驗值）並移除任何技能線、技能骰或屬性指示物，以便為其他提升預留空間。

▶ 玩家可以解除訓練技能線。如果某條技能線被解除訓練，則玩家必須移除該技能線的所有骰子。花費在該技能線提升上的經驗值不會恢復。之前解除訓練的技能線和骰子可以通過訓練和花費經驗值再次添加。

▶ 如果技能骰被解除訓練，則將剩餘的骰子沿該屬性行移向技能線指示物，以填補該行骰子之間的空隙，使距離技能線指示物最遠的槽位空置，且該屬性行骰子之間沒有空隙。

▶ 生命和耐力屬性以及戰鬥技能線不能被解除訓練，但它們的方形指示物或骰子可以。魔力屬性可以被解除訓練。

3. 獲得提升：每位冒險者都可以花費經驗值獲得提升（參見第31頁）。冒險者積攢的經驗值不能超過3。在獎勵階段結束時，每有1點超過3點的未使用經驗值，你的堅韌點就會增加1，最多增加到其最大值（見第25頁的“堅韌點”）。每位冒險者都可以花費經驗值來提升或完成從遭遇獎勵中獲得的任何其他提升。任何積攢的經驗值都可以被花費，不論是本次遭遇中獲得的，還是之前遭遇中未花費的。

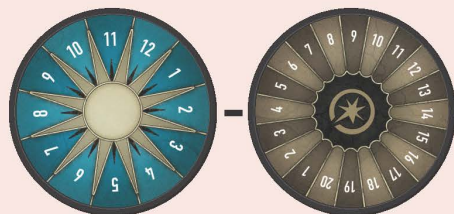
4. 記錄任務：在戰役日誌中記錄與小隊任務相關的進度，例如統計遭遇數量。



獎勵階段範例(第2日)

結算完第2日的遭遇後,冒險者們進入獎勵階段。

1. 首先,小隊獲得遭遇成功的獎勵。小隊的遭遇選項使小隊獲得了2點經驗值的獎勵,因此小隊將經驗值轉盤從2轉至4。每名冒險者也會調整他們的經驗值銷釘,顯示他們有2點可用的經驗值。



小隊的經驗值從2變為4。



瑞恩的經驗值增加



莎倫的經驗值增加

2. 小隊在陸地地圖上一個動盪地點(★)結算了遭遇。因此,每位冒險者獲得2點堅韌點,他們都調整自己的堅韌點銷釘。



瑞恩的冒險者面板



莎倫的冒險者面板

3. 接下來,冒險者們各自決定是否對其屬性或技能解除訓練。兩人都不想這麼做。

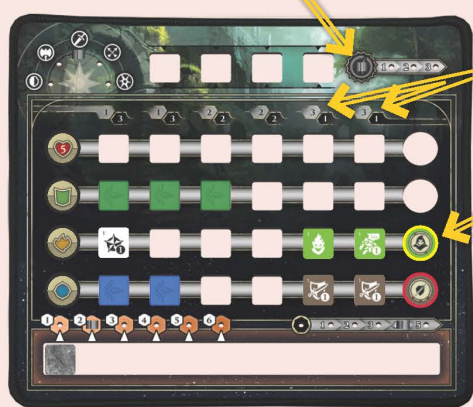
4. 然後,冒險者們各自花費經驗值並獲得提升。

a. 瑞恩花費1點經驗值,為他的“恢復之光”技能線增加一顆“淨化”技能骰(1級技能)。其圓形指示物在該屬性行的右側,因此增加這顆骰子所需花費的經驗值為其所在列上方的黑框內數值。他還花費1點經驗值來增加1顆“倉促禱告”技能骰,這是“恢復之光”的另一個1級技能。瑞恩已花費了其所有經驗值,並將經驗值銷釘調整到0的位置。

b. 莎倫花費2點經驗值,為她的“暗影”技能線增加1顆“暗影鬥篷”技能骰和1顆“振奮陰影”技能骰;這兩個技能都是1級技能。它們各需消耗1點經驗值,由其所在列上方的數值決定。然後莎倫將她的經驗值銷釘調整為0。



瑞恩的冒險者面板



莎倫的冒險者面板

5. 最後,如果小隊當前的任務步驟需要玩家記錄任務進展,他們現在就會進行記錄。該步驟沒有此要求,所以小隊跳過這一步。然後,獎勵階段結束。

日末階段

這一階段分為兩個部分。首先，結算陸地地圖上任何行省效果。然後，小隊休息並可交換物品。

1. 啟動行省效果：行省有行省效果，在日末階段結算。你可以通過在相關地名錄中查閱這些資訊來了解各個行省的效果。如果使用地圖六角格上的指示物或地圖邊緣的遊戲軌來記錄效果，請檢查這些指示物是否啟動。為此，請按照以下步驟進行操作：

▶ 查看當前和平陸地卡牌上的陸地圖標。如果小隊在**陸地階段**抽取了一張和平遭遇卡牌，請查看該卡牌的圖標。如果小隊沒有在陸地階段抽取和平陸地卡牌，則現在抽1張。然後，將陸地圖標與地名錄中所述的相應內容進行比較，以確定行省效果是否啟動。如果啟動，則按照該省的規則進行結算。有些卡牌沒有圖標，則其效果也會在行省規則中進行說明。如果卡牌有多個圖標，則按照從左到右的順序結算每個圖標。

▶ 棄置或放回當前陸地卡牌。如果小隊在**遭遇階段**結算了該卡牌的遭遇，則棄置該卡牌。如果該和平陸地卡牌是小隊在此階段抽取的（結算其陸地圖標），則將其放回至牌堆底部。

2. 冒險者休息：在此步驟中，冒險者們進行治療，從冷卻軌中移除骰子，並相互交換物品。重要提示：在專家難度下進行遊戲時，冒險者必須棄置一件物品才能結算此步驟。如果棄置的物品是 🍎，冒險者可以在棄置前結算該物品的效果（如果適用）。

▶ 每名冒險者都會根據遊戲難度治療一定數量的生命值——包括被擊敗的冒險者，當他們的生命值升至0以上時就會復活（參見第13頁的“難度等級”和第67頁的“被擊敗的冒險者”）。

★ **學徒：**治療2點生命值。

★ **熟手和專家：**治療1點生命值。

▶ 每名冒險者根據遊戲難度從冷卻軌中選擇並移除相應數量的骰子。骰子可以是任何類型，也可以在冷卻軌中的任何位置，因此這不是恢復步驟，也不受冷卻值的影響。

★ **學徒：**移除2顆骰子。

★ **熟手和專家：**移除1顆骰子。第23頁詳細介紹了冷卻軌和冷卻值。

▶ 每名冒險者都可以與其他冒險者交換任意數量的物品卡牌，在預備槽和背包之間自由移動物品，以及棄置物品。

▶ 觸發任何需要在“日末”時點結算的效果，例如小隊的公會援助能力（參見第51頁的“公會援助”）。

你的一天就此結束！新的一天從日初階段開始。

日末階段範例（第2日）

獎勵階段結束後，玩家進入第2日的日末階段。

1. 在第2日的日末階段開始時，小隊必須再次啟動該省的行省效果。因為冒險者們進行了一場和平陸地遭遇，他們查看抽到的“修補柵欄”卡牌，上面顯示 🏠。小隊將黑沼澤天氣測量器設置為晴朗，這將使其在第3日獲得3點的基本陸地移動值。小隊已經結算了該陸地卡牌，因此在設置完天氣後，將該卡牌棄置在棄牌堆中（而不是放回其牌堆底部）。

2. 在此之後，小隊通常會進入冒險者休息步驟，但其遭遇選項要求小隊跳過該步驟。在熟手難度下，每名冒險者都會治療1點生命值，也會從冷卻軌中移除他們所選擇的任意1顆骰子，但今日他們沒有機會了。

a. 瑞恩現在還剩2點生命值。他保留本日因陸地疲勞移動獲得的1顆輕度疲勞骰。

b. 莎倫還剩3點生命值。她也保留自己獲得的1顆輕度疲勞骰。

由於他們跳過了“冒險者休息”步驟，兩位冒險者都不能交換任何物品，至此第2日結束。



卡牌上的符號表示天氣變為晴朗。

非玩家控制角色的陸地移動

有些行省的機制或任務會在陸地地圖上添加非玩家控制角色指示物(請參閱第35頁的“陸地指示物”)。非玩家控制角色通常會被指示向特定方向或地圖上的特定元素移動(請參閱第58頁的“地圖定義”)。當指示物移動時,它必須沿著最短路線移動若干相鄰的六角格(見第58頁的“地圖定義”)。除非能用較少的移動值到達指定目的地,否則它將使用全部移動值。如果有多條可能的路線,則由小隊選擇指示物要走的路線。

❖ 如果非玩家控制角色依照指示沒有符合條件的移動路線,它就不會移動。如果指示物朝特定方向移動,而該方向上沒有相鄰的六角格(如地圖邊緣),則指示物結束當前移動。

❖ 如果在地圖上放置非玩家控制角色指示物的規則或任務沒有指定要放置的六角格(或有多個可選的六角格),則由小隊選擇在六角格放置。

任務

任務是你的小隊要完成的目標。你的小隊已接受但未完成或棄置的任務為啟動任務。

任務有2種:公會任務和支線任務。

公會卡牌



無畏者公會卡牌上有公會介紹(正面)和
城鎮行動能力(背面)

公會任務

你的小隊同時只能有至多1個啟動的公會任務,它定義了該章節中小隊的主線任務。如果小隊無法在第12日的日末完成公會任務,或者該任務的任何步驟失敗(見下文),則該章節的目標失敗,該章節和整場戰役結束(請參閱第49頁的戰役)。

公會任務只專屬於泰姆瑞爾的某一個行省。這些任務通常會指定一個或多個任務單位,玩家需要找到並擊敗或協助這些單位才能完成任務和章節(請參閱第54頁的“任務單位”)。

公會任務的步驟會出現在當前行省的地名錄中。你的小隊公會由公會卡牌決定,卡牌上會顯示公會圖標。每張公會卡牌還描述了小隊冒險者在城鎮遭遇時可以作為行動使用的能力(見左側的“公會卡牌”以及第39頁的“城鎮行動”)。

小隊可以向公會尋求幫助,在作戰或陸地移動時獲得其緊急救援,但每場戰役僅限一次。這稱為一次公會救援,在第51頁有詳細描述。

任務步驟

公會任務在地名錄中分為多個步驟,每個步驟都必須按照具體說明逐一完成。除非有特別指示,否則玩家不得提前閱讀未來的任務步驟。每個步驟都有一個帶有字母和數字的代碼,用於標識其在任務中的順序和在地名錄中的編號。任務中的步驟按字母順序結算,從步驟A開始。若小隊在遭遇階段結束時(除非任務指定了其他時點)滿足了當前任務步驟的要求,則該任務步驟完成(也可能因無法滿足條件而失敗)。

當前步驟完成後,按指示進入下一個步驟;然後,閱讀該步驟的說明。任務的最後一步是尾聲步驟,這一步不會觸發遭遇,而是完成任務的故事,並給予小隊一個任務關鍵詞,這個關鍵詞可能會在以後的章節中派上用場。任務關鍵詞沒有固有的規則,但會影響未來任務中的選項以及戰役終章。尾聲步驟也會決定小隊下一個可選的公會任務。戰役的詳細介紹在第49頁至第50頁。

除非當前任務步驟另有說明,否則如果小隊在該步驟相應的任務遭遇中失敗,那麼無論該遭遇是和平遭遇還是作戰遭遇,小隊的任務都視為失敗。任務步驟會說明和平任務遭遇是否會失敗,或者該任務是否在作戰遭遇失敗的情況下仍視為完成。如果小隊的任務步驟失敗,其章節和戰役就立即結束(請參閱第48頁的“章節結束”和第50頁的“在一場戰役中失利”)。當公會任務處於啟動狀態時,請將地名錄翻至至當前步驟或將公會任務卡牌作為書簽夾入地名錄中,以便隨時參考。

關聯步驟

有些任務步驟與前一個步驟直接關聯,必須在同日內完成,這些任務的說明會指出其遭遇必須在完成當前步驟後立即觸發,並解釋這將如何影響當日的階段(例如延遲獎勵階段)。

公會任務步驟圖例

- 1. 步驟代碼:**該代碼包括一個字母和一個兩位數的數字。字母是該步驟在其任務中的字母順序。數字是該步驟在地名錄中的獨有指代。在每個任務的首個步驟代碼的下方還有一個複雜度數值。
- 2. 任務標題。**
- 3. 公會:**這是該任務所屬公會的名稱。
- 4. 章節簡述:**這出現在任務的第一步,簡要概括了後續的故事走向。
- 5. 故事文本:**描述本步驟涉及的角色和情況。
- 6. 起始地點:**此部分出現在第一步中。選擇任務後,小隊指示物會被放置在陸地地圖上這個城鎮的六角格中。
- 7. 特殊設置說明:**此處描述任務步驟的任何額外設置,包括非玩家控制角色指示物在地圖上的位置,以及需要預先取出的任何特定的任務單位、物品卡牌或其他配件。
- 8. 任務目標:**這部分描述了完成當前步驟的任何特定指示或選項。它還描述了該步驟的任何附加規則或後果。如果文本中提到了遊戲中3種作戰模式(衝突、秘地或地城)中的任何一種,則此任務遭遇將按照該類型作戰的規則結算(請參閱第54頁)。注意:任務目標部分還建議玩家在哪一日之前完成目標。這並不是硬性要求,但如果小隊在建議日期之後才完成目標,可能會使整個公會任務的成功率降低。
- 9. 持續步驟效果:**本部分描述了小隊在努力完成當前步驟時持續生效的規則或效果。這些效果即使在任務遭遇之外也持續生效,只有在小隊完成該步驟並進入下一個步驟後才會失效。
- 10. 獎勵:**這裡顯示了小隊成功完成該步驟後獲得的任何經驗值(⚔)獎勵。
- 11. 作戰地圖設置圖:**如果該步驟會導致衝突作戰,則會在此顯示其設置圖(請參閱第71頁的“衝突設置”)。如果該步驟有多個具有衝突後果的選項,則設置圖適用於所有選項。
- 12. 作戰資訊:**如果該步驟包含一場作戰,此處將描述作戰目標以及作戰的挑戰修正(若有的話)。請參閱第71頁的“衝突設置”以及第86頁的“作戰目標”。

A01

百萬年

非自然實驗品

法師公會

草原開路：追捕三群不同的野獸，與每一群野獸進行對抗。

法師公會需要具備強力的冒險者來完成追捕、消滅危險的野獸，而他們都處于一道迷宮，在迷宮中，他們必須和野獸戰鬥了這樣的迷宮，他們必須首先，將它分成四條，身上長有閃亮的物品，即使這些特性在迷宮的野獸也會面臨攻擊。

法師公會將就這些野生動物進行了幾種程度的魔法改造，公會成員們也進行一些這樣的野獸，以產生這些分析。

然而，這些野獸以小孩在某種程度上將這些適合物質的作用下被這迷宮，也許用這些迷宮對製，而這些迷宮本來是更簡單容易。

起始地點：利爾曼斯

特殊設置指示：

在附近封裝一個，而動物，代表被感染的動物，對這些單位，被化生效果設置，每。

任務目標：

前往被感染的動物的所在地並從這以新實驗（建議在前4小時進行）

前往被感染的動物必須在，都將所有實驗後，投擲，而D6根據投擲結果應用以下對效果，如果小隊中有法師（或者），或者（瓦倫）或守望者職業，則他們可以不觀察，直接進行。

1. 將被感染的動物時其生命值-2。

2. 敵人攻擊時，敵人將生命值+1。

3. 敵人的防禦增加。

實驗開始前，如果一位冒險者有，或變魔術，則他們可以設置該物品。

該物品設置了，則本場遭遇視為自動成功。

持續步驟效果：

每進行效果步驟中，投擲，而D6確定被感染的動物的移動方向（其移動的方向將已在“隨機軌跡”部分說明），將該結果與地圖編號對應，故感染的動物可能從指示可移動到同一方格。

作戰地圖設置：

作戰目標——冒險

獎勵：2

完成本任務步驟後，前往目標：B02（第24頁）

2

公會內賊

3

A05

3

章節簡述： 續截前往黑玫瑰監獄的任務，並解救被城中

接回分會上的指令，你們收到了無敵的郵件。當你們回到分會時，一個受到失敗的風暴人說一些話並走了出來，把你們拉到一邊。

“這就是你告訴我的？”他問道，從你們手中奪過信件仔細閱讀起來。他點了一口血，那封信自己就是“見者”，這風暴分會的一員。

“我們的人，”這封信說，在一次任務中失敗，就在該組織一位古老的邪惡監獄，那地方非常神秘。“他”說他知道“它”也在那裏，他決定去救它出來。他叫一個叫“黑玫瑰”的邪惡風暴人，這些人做了該犯人在那裏。這封信是我的朋友，我帶著人幫助他逃出監獄。唯一的问题是，我得到消息說這封信的監禁並不如想像中危險。我的聯絡人在於科羅索，所以我們決定先不這樣。

7

起點地點： 樂雅文

7

特殊設置指示：

7

任務目標：
前往科羅索並完成一場城牆建造（建議在第5日前進行）。

獎勵： 1 ②

完成本任務步驟後，前往目標： B06 （第24頁）

黑玫瑰風暴隊

A12

章節簡述： 趕在一群不法之徒之前到達黑玫瑰監獄，確保一名囚犯不被放走。

“黑玫瑰監獄……”索特芬斯知道，“就是這裏。我們可能會被派去拯救那些與此監獄歷史有關的囚犯。”這個詞還準備了一下，作為風暴城門分會的首次見面，他小心地將其排除。“從今以後，他們的未來將由你們一個巨大的威脅，而且他們將與由相信會有牢獄會面。雖然管理這所監獄的人將允許你們會面，但也會保持你們會面時的安全。這將是我們的監獄，所以你們的人會和我們一起，如果這能幫助你們。據說這會更難，他們派了一名囚犯在科羅索中等待你們的到來。他應該能告訴你們具體情況。”

5

起點地點： 風暴城

5

特殊設置指示：

5

任務目標：
前往科羅索並完成一場城牆建造（建議在第5日前進行）。

獎勵： 1 ②

完成本任務步驟後，前往目標： B13 （第25頁）

風暴城

A19

支線任務

這些任務通常出現在城鎮任務公告欄中。支線任務是獨立於小隊公會任務之外的可選獎勵機會。每個支線任務都有自己的完成要求。小隊在滿足任務要求的遭遇階段結束時（除非任務規定了不同的時點）完成該支線任務。

雖然支線任務是由某個冒險者單獨獲取的，但啟動的支線任務與公會任務一樣是整個小隊共享的。你的小隊最多可以同時啟動4個支線任務。如果小隊將要獲得的支線任務會超過此上限，則必須棄置1個當前支線任務或將獲得的支線任務。小隊也可以隨時選擇棄置1個或多個支線任務。

除非任務的卡牌上另有說明，否則不完成啟動的支線任務不會使小隊獲得懲罰。如果你無法滿足完成支線任務的要求，則無法完成該任務，但可以保留其卡牌直到章節結束。

支線任務並不專屬於某個行省，而是通常與泰姆瑞爾各地的地圖元素有關，例如地標（請參閱第34頁的陸地遭遇）。

章節結束

一個遊戲章節在小隊的公會任務成功或失敗後結束。如果你成功了，則完成當日的獎勵階段，但跳過日末階段。然後按照“成功完成一個章節”中的步驟為下一個章節保存遊戲（見第49頁）。

如果你成功完成了第二個章節的公會任務，就可以在下一個章節開始時進入終章。你必須成功完成該章節的任務才能贏得戰役

（見第49頁的“戰役”和第51頁的“終章”）。

如果你在公會任務的任何一個步驟中失敗，或者在章節的12日期限結束時還沒有成功完成公會任務，那麼該公會任務就失敗了，這將結束遊戲章節和戰役。

支線任務卡牌圖例

1. 標題。
2. 故事文本：描述本步驟涉及的角色和情況。
3. 說明文本：描述任務的具體說明，如設置和遭遇的觸發。
4. 衝突設置圖：如果任務會導致衝突作戰，這裡會顯示設置圖（請參閱第71頁的“衝突設置”）。
5. 作戰資訊：如果該任務會導致一場作戰，這裡會描述該作戰的目標和其他具體條件（請參閱第86頁的“作戰目標”）。
6. 完成和獎勵文本：這部分描述了完成任務的任何選項以及獲得的任何獎勵。請注意，這部分內容有時會存在於說明文本中。
7. 卡牌編號。



戰役日誌

小隊在進行戰役時，會使用戰役日誌來記錄冒險者面板上無法記錄的資訊。玩家將每個章節的事件記錄在日誌中，供之後參考，尤其是在之後的章節開始時。遊戲中已經附帶戰役日誌本，但玩家也可以從Chip Theory Games官網(<https://chiptheorygames.com/support>)下載列印。

戰役

我們推薦玩家以戰役的形式遊玩《上古卷軸：第二紀元的背叛者》，一場戰役分3個遊戲章節。一個章節在小隊完成或未完成公會任務後結束。章節之間如何連接，將在下文中具體說明。

成功完成一個章節

在小隊成功完成公會任務的當日，玩家完成獎勵階段，但跳過日末階段。然後，章節結束。

當你的小隊完成一個章節後，玩家需要記錄他們的進度，並按照以下步驟保存他們的冒險者。在整理其他配件之前，請先完成此操作。即使直接進入下一個遊戲章節，也要遵循這些步驟。

1. 小隊閱讀其公會任務的尾聲步驟。該步驟結束了當前章節的任務故事，並為小隊提供了選擇下一章節行省和任務的指示。這些指示根據小隊剛剛完成的章節而有所不同。

▶ **章節1：**從本章節的尾聲中選擇1個可用的公會任務。在小隊的戰役日誌中的章節2任務部分記下這一選項；這將決定下一章節使用的行省地圖和地名錄。

▶ **章節2：**閱讀章節2中介紹終章的故事文本。終章總是發生在與章節2相同的行省。

2. 小隊領袖在戰役日誌中記錄任何其他相關章節資訊，包括小隊的經驗值轉盤數值。

▶ 小隊所有未完成的支線任務必須被棄置。

▶ 棄置所有帶有持續效果的放在一旁的卡牌（例如陸地卡牌），並劃掉戰役日誌中記錄的所有持續效果。除非另有說明，否則持續效果僅持續到獲得該效果的章節結束。

3. 每名冒險者都要進行以下操作：

▶ 將你的冒險者的所有生命值籌碼（包括額外生命值）放回供應堆。冒險者將在下一章節開始時治療至最大生命值，且沒有額外生命值。從你的冷卻軌中恢復所有技能骰並棄置所有疲勞和狀態骰。

▶ 將你未使用的經驗值和冷卻值保持在當前值。將你的堅韌點重置為0。

▶ 將你的職業參考頁保持在當前面（如果你的職業已提升，則保持不變）。棄置所有與職業相關的額外效果和配件，例如死靈法師的壞疽堆疊或守望者的同伴。

▶ 棄置所有耗用物品和所有帶有生命值籌碼的 ✦ 物

品。棄置所有啟動的 ✦ 物品卡牌。你的其他物品卡牌將保留。

4. 每位玩家將自己的參考頁和卡牌放在自己的冒險者面板上，並將其面板放至各自的收納盒中。

▶ 每名擁有豪華冒險者庫存收納本的玩家可以將自己的參考頁和卡牌存放在收納本中，然後再將收納本放至冒險者面板上。

▶ 小隊領袖將戰役日誌與自己的冒險者配件一起存放。

5. 整理其他配件，將它們放回各自的收納盒，將行省或任務專屬配件與一般配件分開。

繼續一場戰役

戰役框架的設計初衷是為了讓玩家能在章節之間正確記錄進度並收好配件，以便在準備就緒時繼續戰役。

戰役設置

要繼續一場戰役，請按照以下步驟進行操作：

1. **選擇難度：**玩家可以選擇與之前章節不同的遊戲難度（請參閱第13頁的“設置流程”）。

2. **設置冒險者：**每位玩家從收納盒中取出冒險者的面板、參考頁和卡牌，然後設置自己的冒險者。每名冒險者在章節開始時都處於最大生命值，擁有之前未使用的經驗值，沒有堅韌點，而所有技能骰都處於屬性行中。如果冒險者已經提升了職業，則將他的職業參考頁翻至大師面朝上。

▶ 上一章節的小隊領袖取出戰役日誌，並將經驗值轉盤轉至正確位置。

3. **設置配件：**參考小隊上一章節的日誌，確定本章節的行省和任務。接下來的步驟請參考該省的地名錄，從其索引頁開始（見第12頁的“設置”）。按照所選任務或終章的其他設置說明進行設置。然後按照常規的設置流程進行設置，但將小隊的經驗值轉盤轉至上一章節的存儲位置（日數轉盤重置為1）。選擇一名小隊領袖填寫本章節的日誌。該玩家將繼續使用上一章節用於記錄的戰役日誌頁，並根據需要添加新資訊。

戰役日誌圖例

此日誌用於記錄每個章節中有關小隊的所有資訊。

正面

1. **小隊經驗值**:這是上一章節結束時小隊的經驗值轉盤數值。
2. **冒險者姓名**:每一行用於填寫冒險者的名字(也可填寫玩家的姓名)。
3. **章節任務**:此部分用於記錄章節的公會任務和其他相關任務的資訊。
4. **主要關鍵詞**:此處用於記錄完成公會任務獲得的關鍵詞(見右側文本中的“任務關鍵詞”)。
5. **次要關鍵詞**:這是通過完成支線任務或其他方式獲得的關鍵詞。

戰役日誌	
1 小隊經驗值	冒險者姓名
2	
3 章節1任務	章節2任務
4	
主要關鍵詞	次要關鍵詞
5	

戰役日誌正面

背面

- 1. 備注：**日誌的背面用於記錄任何特定行省的特殊說明，如關閉的城鎮或特殊遊戲效果。玩家還可對當前任務進行備注，或根據本章節完成的任務，對下一章節的行省及任務選項進行備注。

[illegible]

戰役日誌背面

在一場戰役中失利

章節的公會任務(或終章)失敗意味著你的小隊既輸掉了本章節，也輸掉了整場戰役。為了避免此結局，你的小隊可以在每場戰役中使用一次公會援助能力。這種強大的能力可以在作戰時緊急救助冒險者，或及時將小隊快速移動到陸地地圖的某一關鍵位置(請參閱第51頁的“公會援助”)。

如果你真的輸掉了整場戰役，請按照第49頁“成功完成一個章節”中的描述整理配件並將其儲存起來。不要氣餒，切記：天將降大任於斯人也，必先苦其心志，勞其筋骨。當你準備好時，隨時都可以開始新的戰役！《上古卷軸：第二紀元的背叛者》中泰姆瑞爾的各個行省都有許多極待解決的公會任務，因此新的冒險總是在等待著你。

任務關鍵詞

每個公會任務以及部分支線任務和遭遇，都會讓小隊在完成後獲得一個任務關鍵詞。這些關鍵詞本身沒有規則，但會影響其他任務或遭遇。最重要的是，它們可以修正終章的難度（見下文）。在終章中，每個遭遇的設置都會說明哪些關鍵詞會對其產生影響以及如何影響。小隊會將自己的關鍵詞與遭遇設置中列出的關鍵詞進行比較，並結算相關效果。

遊戲中有2種類型的關鍵詞，下面將分別進行介紹。

主要關鍵詞

這些關鍵字通過完成公會任務獲得，可為你的終章帶來增益。
你在一個章節中只能獲得1個主要關鍵詞。

重要提示:如果你的小隊在章節中使用了公會援助能力,則必須將其記錄在日誌的主要關鍵詞部分,並且小隊將不能從該章節的公會任務中獲得主要關鍵詞。

次要關鍵詞

這些關鍵詞通過支線任務或其他遭遇獲得。它們會對你的終章產生積極或消極的影響，但並不保證會出現在終章中；玩家在決定是否尋求次要關鍵詞時應權衡這一點。你在一個章節中所能獲得的次要關鍵詞數量沒有上限。請注意，如果一個次要關鍵詞被多次獲得，你必須在每次獲得時都將其記錄在戰役日誌中。

公會援助

當情況危急時，小隊可以請求公會提供強力援助。

小隊可以在一場作戰的一個作戰輪結束時，或在日末階段的“冒險者休息”步驟中使用公會援助，**每場戰役僅限一次**。公會援助只能在章節1或2中觸發，在終章中**無法**使用。

當觸發該能力時，每位冒險者（包括被擊敗的冒險者）的生命值立即恢復至最大值。然後，他們從冷卻軌中移除所有輕度疲勞、過度疲勞和狀態骰，並恢復任意數量的已消耗和枯竭的技能骰。每位冒險者還各抽取1張  和1張 ，並獲得它們（遵循常規的庫存限制）。此外，小隊根據觸發公會援助的時點獲得以下增益。

作戰：小隊可以將作戰輪次數設置為任意數值，被擊敗的冒險者復活後將被部署到任意未被占據的六角格。

日末：小隊可以立即將其指示物在陸地地圖上移動至多6個六角格。

能力結算完成後，小隊必須在本章節的戰役日誌“主要關鍵詞”欄中記錄“公會援助”關鍵詞。記錄後，小隊將無法獲得本章節的公會任務所給予的關鍵詞。

終章

目前影響泰姆瑞爾的危機遠非一個章節所能揭示。你的小隊必須完成兩個遊戲章節，才能進入戰役的終章，屆時，小隊將獲得足夠的戰力和經驗，有望挫敗對泰姆瑞爾的主要威脅。

每個省都有各自的終章規則，這些規則在各省的地名錄中都有描述。終章任務在幾個重要方面與公會任務不同。每個終章任務都有比常規公會任務更短的時限，這在規則中都有說明。終章任務是一個更激烈的章節，小隊需要面對一場又一場的遭遇。因此，終章任務不會讓小隊進行陸地移動。

終章設置

按照以下步驟開始終章：

1. 閱讀你所在行省的終章規則，並將日數轉盤重置為1（或終章規則指定的數值）。
2. 設置該省的地圖，並遵循任何其他設置說明。將指示物放置在該省的每個陸地軌上，例如黑沼澤的天氣測量儀。不要將小隊指示物放置在陸地地圖上。
3. 請參閱地名錄的終章部分，找到你的第一步。

終章階段

在終章任務的每一日中，玩家需要完成常規遊戲的每個階段，但存在以下改動。

日初階段：小隊仍轉動日數轉盤，但無需將轉盤所示數值與日數限制進行比較。

陸地階段：跳過“移動小隊”步驟；小隊位置不在地圖上以指示物的形式表示，與陸地移動相關的能力被忽略。在“觸發遭遇”步驟中，小隊自動按順序觸發下一個終章遭遇。

日末階段：除非另有指示，否則跳過“啟動行省效果”步驟。在終章中不抽取陸地卡牌。

終章遭遇

每個終章遭遇都標有結算的日數。小隊按順序完成每個遭遇。

閱讀終章遭遇並完成所述的任何設置。然後，參考當日遭遇的關鍵詞部分，並在遭遇之前或期間結算你的小隊關鍵詞的任何效果。

最終勝利和失利

如果你的小隊成功完成了終章，那麼你就贏得了戰役！你終結了危機，拯救泰姆瑞爾免於徹底毀滅——至少它暫時安全了。如果你的小隊因被擊敗或未能成功完成終章步驟的目標而未能完成終章，那麼你的戰役將以失敗告終。

Digitized by Google

作戰規則

作戰規則.....	54	擊敗.....	67
作戰模式.....	54	被擊敗的敵人.....	67
敵人.....	54	被擊敗的冒險者.....	67
任務單位.....	54	小隊全員被擊敗.....	67
敵人池.....	54	狀態效果.....	67
敵人籌碼圖例.....	55	寶藏籌碼.....	68
章節結束難度敵人池.....	56	解鎖.....	68
作戰設置.....	57	難度代碼.....	68
作戰輪.....	57	解鎖流程.....	69
作戰輪流程.....	57	普通物品解鎖範例.....	69
地圖定義.....	58	傳奇物品解鎖範例.....	70
相鄰.....	58	障礙物.....	70
最近.....	58	衝突.....	71
最遠.....	58	衝突敵人池.....	71
不可穿越.....	58	衝突設置.....	71
被占據/未被占據.....	58	衝突地圖圖例.....	71
範圍.....	58	衝突遭遇圖例.....	72
視線.....	58	衝突設置範例.....	73
目標.....	58	秘地.....	74
朝.....	58	秘地敵人池.....	74
從作戰中撤退.....	59	秘地設置.....	74
冒險者回合.....	59	秘地設置範例.....	74
行動.....	59	秘地地圖圖例.....	75
移動.....	59	秘地卡牌圖例.....	76
交戰.....	59	秘地探索.....	77
結算技能能力.....	60	可探索的六角格.....	77
在作戰外投擲技能骰.....	61	抽取卡牌和板塊.....	77
結算骰子結果的提示.....	61	天空碎片.....	78
職業能力.....	61	獲得天空碎片.....	78
探索.....	61	探索範例.....	79
作戰形式.....	61	提示：秘地的桌面占用.....	80
冒險者回合範例.....	62	陷阱.....	80
防止傷害.....	63	陷阱流程.....	80
防止傷害範例.....	63	地城.....	80
傷害的效果及種類.....	63	地城敵人池.....	80
敵人回合.....	64	地城遭遇圖例.....	81
敵人回合流程.....	64	地城設置.....	82
敵人移動.....	64	地城設置範例.....	83
敵人技能.....	64	作戰目標.....	86
敵人回合範例.....	65	作戰結束.....	86
		作戰結束的整理.....	86

作戰規則

本部分介紹作戰規則。當遭遇導致作戰時，該作戰將在作戰地圖上進行。在章節中，作戰地圖的板塊會因不同的作戰而被設置或移除。因此，我們強烈建議玩家在遊戲區域的中央預留位置。

作戰模式

作戰有三種模式，每種模式代表一種不同的作戰風格。遭遇的文本會標明作戰模式。有些模式使用以下圖標。

☒ **衝突(☒)**：這是發生在單個衝突板塊上短暫而直接的突發作戰。衝突在第71頁有詳細介紹。

☒ **秘地(☒)**：這是一場探索作戰，小隊通過抽取秘地卡牌來翻開和拼接額外的地圖板塊。秘地和秘地探索在第74至79頁有詳細介紹。

☒ **地城**：這是在泰姆瑞爾某個要塞內進行的作戰，使用圖表設置多板塊地圖，並遵循特殊規則。地城在第80頁有詳細介紹。

每種模式都有各自的設置規則，但所有模式在敵人（見下文）、敵人池（見右側文本）和作戰輪（見第57頁）方面都使用相同的規則。

敵人

在作戰中，小隊的敵人由雙面籌碼表示，每面代表一個不同等級的敵人。1級和5級敵人共用同一個籌碼的兩面，且共用同一個盲抽袋，10級和20級敵人也是如此。敵人等級越高，難度越大。

敵人籌碼具有第55頁圖例中所示的元素。

任務單位

帶有棕色底框的白色籌碼是任務單位，僅在與任務或行省特殊規則相關的作戰中出現。任務單位在部署時或作戰後不會被放入盲抽袋中。

除非有明確說明，否則任務單位不會因技能或規則而獲得狀態效果（參見第67頁的狀態效果）。

敵人池

所有作戰使用敵人池來決定被抽到並部署到作戰地圖的敵人籌碼的等級，除非特別說明。首先計算敵人池數值，然後從敵人池數值中減去每個被抽到的敵人的等級值（1、5、10或20）。當敵人池數值被減完時，則停止抽取敵人。要計算敵人池數值，玩家需要將經驗值轉盤上顯示的小隊總經驗值乘以冒險者人數。無論採用何種作戰模式，敵人池數值都必須盡可能高效地花費，這樣才能使抽出的每個敵人盡可能達到最高等級。玩家不必填滿所有可用的敵人六角格。

比如，小隊有兩名冒險者，經驗值轉盤當前數值為4，那麼小隊當前計算出的敵人池數值為8。在衝突作戰中，小隊將抽取並部署一個5級敵人，隨後是3個1級敵人。

☒ 在所有敵人六角格都被占據後，忽略剩餘的敵人池數值。

☒ 玩家必須從盲抽袋裡抽出與敵人等級相匹配的敵人，每次抽取一個，然後將其正確的等級面朝上部署。

☒ 每種作戰模式中的敵人部署方式不同。請遵循該模式的規則（參見第71頁的衝突設置、第77頁的秘地探索、第82頁的地城設置）。

☒ 某些作戰會指定必須抽取特定類型的敵人或特定名稱的敵人。如果抽取的籌碼不符合要求，請將其放在一邊並重新抽取，直到抽取到所需的籌碼。在部署完所有敵人後，將放在一邊的敵人放回盲抽袋中。如果沒有足夠的指定類型單位可供抽取，請將放在一邊的籌碼放回袋子，並繼續正常抽取隨機敵人，直到部署完所有所需的敵人。

☒ 有些遭遇會指定特定的敵人，這些敵人會被添加到敵人池中並被部署。這些敵人的等級不會從敵人池數值中扣除，即使他們的等級超過剩餘的敵人池數值，也必須被部署。如果指定的敵人不可用，則隨機抽取一個等級匹配的敵人用於代替（如果這是任務單位，則抽取一個20級的敵人用於代替）。

重要提示：如果某場作戰是章節的任務最終步驟的一部分，則該任務步驟會指定你使用章節結束難度敵人池（見第56頁），而非正常計算敵人池數值。

敵人籌碼圖例

1. 敵人形象。

2. 等級：這是敵人的等級數值，決定了其在敵人池中的數值和回合順位（參見第64頁的“敵人回合”）。敵人籌碼的底框顏色也顯示了其等級。

▶ 黑色：1級 / 綠色：5級。

▶ 紫色：10級 / 紅色：20級。

▶ 棕色：任務單位；這些單位沒有等級數值，但在確定敵人回合順位時被視為高於所有其他等級的單位（參見第57頁的“作戰輪流程”）。這些籌碼是白色（而非黑色）的。

3. 名稱。

4. 類型：該圖標代表敵人的類型，在某些遭遇中可供參考。

▶ 人形（人頭圖標）

▶ 猛獸（獸頭圖標）

▶ 迪德拉（翼頭圖標）

5. 行省：這個雙字代碼代表敵人可能出現的行省。在設置過程中，你僅將當前行省代碼的敵人以及沒有行省代碼的敵人放入敵人盲抽袋中。沒有行省代碼的敵人可以出現在任何行省。

6. 生命值：當敵人部署到作戰地圖時，此數量的生命值籌碼會被放置在敵人籌碼下方。這個數值也是其最大生命值。當敵人受到傷害時，玩家需從其籌碼堆疊最底部的生命值籌碼開始移除，每次移除一個籌碼。當敵人失去所有生命值籌碼時，它就被擊敗了（見第67頁的“擊敗”）。

7. 範圍：該數值決定了敵人的交戰範圍，即敵人與其敵對單位交戰的最大距離（見第58頁）。

8. 戰鬥：這是敵人在其回合中投擲的敵人戰鬥骰的數量，然後玩家根據投擲結果對每個目標進行傷害結算。所有敵人戰鬥骰結果的總值是對每個目標造成的傷害值。

9. 防禦：此數值表示每次交戰或技能對敵人造成傷害時被防止的傷害值。

10. 目標：敵人在其回合中可交戰的單位數量與圖標中的數值相同。例如，一個 2 表示敵人可交戰2個目標（參見第64頁的“敵人回合”）。

▶ 一個敵人每回合不能與同一單位交戰超過一次。

▶ 擁有多個目標的敵人只投擲一次戰鬥骰，然後對所有目標造成擲出的傷害。

▶ 如果敵人擁有全（∞）目標圖標，則其與範圍內的所有可能的目標交戰。

11. 優先級：如果敵人有多个可選目標，則優先級將決定其在回合中的（交戰）目標。優先級也會影響敵人的移動方式：

▶ **最強（♠）：**生命值最高的敵對單位（不包括額外生命值）。

▶ **最弱（♣）：**生命值最低的敵對單位（不包括額外生命值）。

▶ 如果多個可選目標擁有相同的強度，則由小隊選擇目標單位。

12. 技能：這些是敵人的技能。每個技能都在敵人技能參考頁中進行了描述。



一個1級敵人籌碼。



一個5級敵人籌碼。



一個10級敵人籌碼。



一個20級敵人籌碼。

章節結束難度敵人池

每個公會任務的最後步驟都會引發一場作戰。在該作戰中，敵人池數值是依據所選難度等級，而非你的小隊經驗值轉盤。要找到正確的敵人池數值，請查看下文中與你的章節相對應的表格；然後找到你的難度等級所對應的行和玩家數量所對應的列。下方括號中的數值為基礎經驗值，代表每有一名玩家就將增加的敵人池數值。

範例：瑞恩和莎倫觸發了他們第二章節的最後一個任務遭遇，這引發了一場衝突作戰。在設置時，儘管小隊的經驗值轉盤的當前數值為25，但敵人池數值不是50，他們需要依照章節結束難度敵人池表進行計算，所以他們查看了章節2的表格。他們正在熟手難度下進行遊戲，有兩名玩家，因此該作戰的敵人池數值為58。這是通過將括號中的29點經驗值乘以2名冒險者計算得出的。

章節1難度敵人池數值				
難度等級	1名玩家	2名玩家	3名玩家	4名玩家
學徒	13 (13點經驗值)	26 (13點經驗值)	42 (14點經驗值)	56 (14點經驗值)
熟手	16 (16點經驗值)	32 (16點經驗值)	48 (16點經驗值)	64 (16點經驗值)
專家	18 (18點經驗值)	36 (18點經驗值)	54 (18點經驗值)	72 (18點經驗值)

章節2難度敵人池數值				
難度等級	1名玩家	2名玩家	3名玩家	4名玩家
學徒	27 (27點經驗值)	52 (26點經驗值)	90 (30點經驗值)	120 (30點經驗值)
熟手	29 (29點經驗值)	58 (29點經驗值)	96 (32點經驗值)	128 (32點經驗值)
專家	33 (33點經驗值)	64 (32點經驗值)	102 (34點經驗值)	132 (33點經驗值)

章節3難度敵人池數值				
難度等級	1名玩家	2名玩家	3名玩家	4名玩家
學徒	32 (32點經驗值)	62 (31點經驗值)	96 (32點經驗值)	128 (32點經驗值)
熟手	34 (34點經驗值)	68 (34點經驗值)	102 (34點經驗值)	136 (34點經驗值)
專家	37 (37點經驗值)	74 (37點經驗值)	111 (37點經驗值)	152 (38點經驗值)

作戰設置

每場作戰的設置包括：放置板塊以創建作戰地圖、放置寶藏指示物、部署敵人，然後部署冒險者。每種作戰模式放置板塊的方式不同，部署敵人的方式也不同，但所有作戰都遵循以下基本設置步驟。

1. 設置作戰地圖：請參考作戰模式的規則來設置初始作戰地圖。設置好地圖後，結算所有需要在“作戰開始前”時點觸發的技能和其他能力。

► **衝突（見第71頁）：**將衝突板塊放置在遊戲區域，並按照遭遇所示拼接入口板塊。衝突板塊的兩面均可使用。

► **秘地（見第74頁）：**將入口板塊放置在遊戲區域（留出足夠的空間來擴充地圖）。秘地的起始地圖僅包含入口板塊。

► **地城（見第82頁）：**按照地城設置圖所示，將地城地圖拼接起來，直到所有板塊都被放置在遊戲區域。按照設置圖所示將入口板塊拼接到地圖上。

2. 放置寶藏籌碼：在衝突或地城中，將每個  和  寶藏籌碼放置在設置圖中顯示的六角格中，直到放置完所有寶藏籌碼。在秘地中，寶藏籌碼不在設置時放置。

3. 部署敵人：在衝突或地城中，請參考該模式的步驟來計算敵人池並部署敵人。在秘地中，敵人不會在設置時部署。

► 衝突（見第71頁）

► 地城（見第82頁）

4. 部署冒險者：將每位冒險者部署到入口板塊。首先選擇一位冒險者，使其獲得起始玩家指示物並部署其籌碼，使其占據入口板塊中的任意一個六角格。然後，按順時針方向依次將其他冒險者部署到入口板塊中。這將成為本場作戰的永久回合順位。每位冒險者在部署時都可以設置自己的作戰形式，並選擇將哪些物品卡牌放置在預備槽中。

► 在衝突或地城中，忽略入口板塊六角格上的  圖標。在秘地中，一名位於這些六角格中的冒險者可以在其首回合開始時探索並拼接下一個板塊（見第77頁的“秘地探索”）。

5. 部署同伴：如果冒險者的同伴單位需要在作戰設置階段部署，則盡可能將這些同伴部署到入口板塊（參見第90頁的“同伴”）。如果有多個玩家需要部署同伴，則按照玩家的回合順位部署同伴。

► 如果入口板塊上沒有未被占據的六角格，則將未部署的同伴放置在入口板塊一旁。它們可以在之後的作戰輪進入作戰地圖（見右側文本中的“作戰輪流程”）。

6. 設置作戰輪次：將小隊的作戰輪次設置為1，並將其放置在轉盤支架的方形槽位中。然後作戰輪開始。現在，結算所有需要在“作戰開始時”時點觸發的技能和其他能力。

作戰輪

作戰分為若干輪。在每個作戰輪中，每名冒險者依次執行一個回合。你的小隊都執行完回合後，輪到每個敵人依次執行一個回合。所有單位都執行完一個回合後，本輪結束。作戰輪持續進行，直到你的小隊達成目標、撤退或被擊敗。作戰目標在第86頁有詳細說明。

作戰輪流程

1. 作戰輪開始：將作戰輪次設置的數值加1（重要：在作戰的第一輪中跳過這一步），並觸發任何在此時間點觸發的能力。第5輪後，將作戰輪次設置為疲勞輪圖標（），這代表疲勞輪；除非作戰輪次設置至5或更低，否則接下來的每輪都是疲勞輪，直到作戰結束。針對任何取決於作戰輪次數的效果，所有疲勞輪都被視為第6輪。

► **疲勞傷害：**在每個疲勞輪開始時，每位冒險者都會獲得1顆過度疲勞骰。然後，每位冒險者都會受到與其冷卻軌中過度疲勞總值相同的真實傷害（見第63頁的“傷害的效果及種類”）。

2. 冒險者回合：從起始玩家開始，每位冒險者執行其回合，按照順時針依次進行，直到每位冒險者都執行了一個回合（參見第59頁的“冒險者回合”）。

3. 同伴回合：如果小隊中有同伴單位，則按照小隊選擇的順序讓每個同伴依次執行一個回合（見第91頁的“同伴回合”）。

► **未部署的同伴：**如果一個同伴在作戰開始時未部署，且入口板塊上有一個未被占據的六角格，則在輪到該同伴執行回合時將其部署（然後它可以照常進行其回合）。

4. 敵人回合：從等級最高的敵人開始，作戰地圖上的每個敵人依次執行一個回合，按照等級從高到低的順序，直到所有敵人都執行了一個回合（參見第64頁的“敵人回合流程”）。如果多個敵人等級相同，則由小隊決定這些敵人的回合順位。

5. 作戰輪結束：觸發任何與此時點相關的效果。

► 確定遭遇是否完成；如果完成，則作戰結束（見第86頁的“作戰結束”）。

► 小隊此時可以撤退並結束遭遇（見第59頁的“從作戰中撤退”）。

地圖定義

陸地地圖上的指示物和作戰地圖上的單位必須遵循以下規則：

相鄰

當兩個六角格共用一條邊時，它們就是相鄰的。相鄰六角格中的單位（或陸地指示物）、籌碼或元素也是相鄰的。當作戰地圖的一個板塊上至少有一個六角格與另一個板塊上的至少一個六角格相鄰時，這兩個板塊就是相鄰的。

最近

當規則或效果提到最近的六角格、元素或指示物時，它指的是從該元素或指示物到指定配件（或從指定配件到該元素或指示物）之間包含最少六角格的路線。

最遠

當規則或效果提到最遠的六角格、元素或指示物時，它指的是從該元素或指示物到指定配件（或從指定配件到該元素或指示物）之間包含最多六角格的路線。

不可穿越

當規則指定作戰地圖的某個六角格是或包含不可穿越的障礙物（例如用作障礙物的另一個板塊）時，該六角格即視為不可穿越（見第70頁的“障礙物”）。衝突或地城設置圖中顯示的紅色六角格是不可穿越的六角格。在設置過程中，在這些六角格上放置一個與紅色區域形狀相同的面朝下的板塊，以示區別。不可穿越的六角格不能包含籌碼。如果一個包含籌碼的六角格變為不可穿越，則將該籌碼移除並放置在最近的未被占據六角格中。

- ☞ 一個單位無法穿過不可穿越的六角格。
- ☞ 計算距離和範圍時不能經過不可穿越的六角格。
- ☞ 不可穿越的六角格不能成為其他能力的目標或受其影響。

被占據/未被占據

當六角格包含一個單位（或陸地標記）時，該六角格視為被占據；當六角格不包含任何單位（或陸地標記）時，則視為未被占據。單位不能部署到或穿過被其他單位占據的六角格。作戰地圖上不包含單位但包含寶藏籌碼的六角格視為未被占據。

- ☞ 一個指示物可以移動至或穿過陸地地圖上被其他指示物占據的六角格。請注意，這與作戰地圖上的單位不同。
- ☞ 有些能力允許單位穿過被占據的六角格。一個單位不能選擇在被占據的六角格中結束移動。如果一個單位被迫在被占據的六角格中結束移動，則該單位將被放置在最近的未被占據的六角格中（如果有多個最近的六角格可選，則由小隊進行選擇）。

範圍（或距離）

從一個六角格到另一個六角格的範圍（或距離）是通過計算這些六角格之間的數量來確定的，這包括目的地六角格，無論這些六角格是否被占據。在確定一個單位（或陸地指示物）可以移動多遠，冒險者是否在一敵人的交戰範圍內，或冒險者是否可以使用一顆已投擲的技能骰影響另一個單位時，都會計算範圍或距離。一個單位始終在其自己的範圍內。請參閱第55頁“敵人籌碼圖例”中的“範圍”和第61頁的“作戰形式”。

- ☞ 一名冒險者的範圍由其當前作戰形式決定。有些作戰形式（如 ⚔ 或 ⚡）的範圍等於冒險者的耐力或魔力屬性值，而有些作戰形式則只視相鄰單位在其範圍內。
- ☞ 一個敵人的範圍等於其遠程屬性值。

視線

某些行動和能力要求作戰地圖上的一個單位或一個六角格在結算它們的單位的視線內。如果兩個單位位於同一板塊或相鄰板塊上的六角格中，則兩者（或六角格）都處於對方的視線內。例如，在衝突作戰中，衝突板塊或入口板塊上的敵人在入口板塊上的冒險者的視線內。一個單位始終在其自己的視線內。

目標

如果一個單位與另一個單位互相敵對且在對方的視線內，則前者可以被後者指定為行動或技能的目標（請參閱第55頁“敵人籌碼圖例”中的“目標”和“優先級”以及第61頁的“作戰形式”）。

朝

當規則或效果指示一個單位（或陸地指示物）朝另一個單位或其他配件移動時，該單位應沿著六角格之間的最短路線盡可能接近該配件。如果有多條路線可選，則由小隊選擇路線。

從作戰中撤退

在任何一輪結束時，小隊可以決定撤退。如果小隊撤退，則遭遇立即結束。這有助於節省時間和資源，防止冒險者被擊敗，但這意味著遭遇失敗（見第38頁的“遭遇結果”），並且小隊無法獲得完成遭遇的獎勵。**注意：**例外情況是帶有發現目標的秘地作戰，當小隊獲得所需的天空碎片後必須撤退才能成功完成此遭遇。

冒險者回合

在你的回合中，你可以執行多項行動，包括移動、交戰、結算職業能力或探索。當來到你的冒險者回合時，請按照以下步驟操作。

1. **回合開始：**觸發任何在此時間點觸發的能力。
2. **恢復：**從冷卻軌最左側開始，移除與你冷卻值相同數量的骰子。移除骰子後，將冷卻軌上剩餘的骰子向左移動，以填補空位。在此之後，每種類型的骰子處理方法如下所述。

- ▶ **技能：**恢復技能骰並將其放置在屬性行中正確的空槽中。
- ▶ **疲勞：**棄置輕度疲勞。移除過度疲勞，並將其重新放置到冷卻軌最左側的空位。
- ▶ **狀態效果：**棄置狀態骰。

3. **冒險者行動：**你的冒險者可以按任意順序執行以下1個或多個行動。你必須先結算完一個行動才能執行下一個行動。請注意，有些行動會阻止冒險者執行其他行動，但每名冒險者在其回合所能執行的行動數量沒有上限。

- ▶ **移動：**移動至相鄰的六角格。最大移動距離為你的耐力值（見右側文本）。
- ▶ **交戰：**每回合可進行任意次數的交戰，根據技能的不同，玩家最多可擲出與你的耐力或魔力屬性值相同的可用技能骰（見右側文本）。

★ 每回合第一次交戰後，你每執行一次額外的交戰行動，就會獲得1點輕度疲勞（如果使用專家難度，則獲得2點輕度疲勞）。除此之外，你可以執行的交戰行動次數沒有限制。

- ▶ **職業能力：**冒險者每回合可花費堅韌點來觸發任意次數的職業能力（見第61頁）。

★ 每個非持續性職業能力必須在正確的時點觸發，且每回合只能觸發一次。

- ▶ **探索（僅限秘地）：**每回合一次，探索一個六角格，該六角格與你之間的距離最大為你的耐力值（見第61頁的“探索”和第77頁的“秘地探索”）。

4. **回合結束：**觸發任何在此時間點觸發的能力。然後，按回合順位輪到下一個冒險者或敵人進行其回合。

行動

冒險者按照以下規則執行行動。

移動

當你的冒險者執行移動行動時，他們最多可以移動與其耐力值等同的六角格數。在冒險者的移動行動之外給予其額外移動距離的技能不被視為移動行動。

你的冒險者每能移動一格，你就可以移動到相鄰的一個未被占據的六角格。

當你無法或選擇不移動更多六角格時，移動行動（或能力）即視為結束。每回合最多可執行兩次移動行動，但移動行動存在以下限制。

- ❖ 如果你在當前的回合沒有執行交戰行動，則可以執行第二次移動行動。如果你已經在一個回合中執行了第二次移動行動，你就不能在該回合執行交戰行動（參見下文中的“交戰”）。
- ❖ 如果你在回合中執行了探索行動，則不能執行移動行動；如果你執行了移動行動，則不能執行探索行動（參見第61頁的“探索”）。
- ❖ 你的冒險者的移動不能被其他行動打斷，但可以被技能或事件打斷；如果發生這種情況，在冒險者移動到觸發打斷的六角格後，打斷將被結算。例如，如果你移動到某個六角格並觸發探索或解鎖檢定，你必須先結算完該事件才能繼續移動。第76至77頁對探索進行了說明，而第68至70頁對解鎖進行了說明。

交戰

該行動代表你的冒險者在作戰中使用技能。冒險者每回合可以多次交戰，但受到可用骰子和疲勞的限制。你可以在執行交戰行動之前或之後執行移動行動，如果你已經在一個回合中執行了第二次移動行動，你就不能在該回合執行交戰行動。

要執行交戰行動，請按照以下步驟操作。指示冒險者在交戰行動之外進行交戰的能力也使用這些步驟進行結算。

1. **獲得疲勞：**如果這是你本回合的第一個交戰行動，請跳過此步驟。每額外執行一次交戰行動，冒險者便獲得1點輕度疲勞。如果使用專家難度，則必須獲得2點輕度疲勞，而不是1點。
2. **選擇作戰形式：**宣告你將使用的作戰形式。你可以將作戰形式銷釘插入新的插槽來更改為另一種作戰形式。你的作戰形式決定了你的範圍和可以擲出的骰子（見第61頁的“作戰形式”）。

3. **宣告目標**:可對交戰目標造成傷害的技能骰需要你選定一個目標。每次交戰只能選擇一個目標單位(除非特定技能另有說明),且目標必須處於你的視線和當前作戰形式的範圍內(見第89頁“可指定為目標的單位”)。涉及目標的能力和效果僅能在步驟5中對該單位進行結算(見下文)。在交戰期間選定目標是非強制的。如果冒險者在交戰時選定了一個目標,則該目標單位被該冒險者交戰。

4. **拿取並投擲骰子**:拿取一定數量的骰子進行擲骰。這個數量受你的耐力值和魔力值限制(技能線所關聯的屬性顯示在該技能線的參考頁上)。每次交戰中,你可以擲出的與耐力關聯的骰子的最大數量等於你的耐力值,與魔力關聯的骰子的最大數量等於你的魔力值。如果你有1個或更多與當前作戰形式相匹配的處於預備槽的  物品,你可以現在選擇其中1個物品的能力進行結算(見第61頁的“武器與作戰形式”)。然後,將所有骰子一起擲出。

► 只有當技能骰在你的屬性行中可用且沒有作戰形式圖標或具有與當前作戰形式匹配的圖標時,你才能拿取它們。

► 戰鬥骰可以在除  之外的任何作戰形式中被拿取並投擲。

► 你可以根據不同的屬性拿取骰子。如果你這樣做,則每顆骰子都計入其各自的屬性限制。例如,你可以將毀滅法杖骰(基於魔力屬性並使用  作戰形式)與特技骰(基於耐力屬性且沒有作戰形式圖標)一起擲出。

► 如果某個技能可以免費獲得戰鬥骰,則使用敵人的戰鬥骰代替你的戰鬥技能骰。這些骰子不計入你的耐力或魔力屬性值限制,但在其他效果(如  物品)中視為戰鬥骰(見第29頁的“物品子類”)。

► 如果你在此步驟中沒有拿取到骰子,則仍會完成剩餘的交戰步驟來觸發其他能力。

5. **結算擲骰**:檢查擲骰結果。然後,按以下步驟進行操作。

a. 確定要結算的結果。遊戲並不強制玩家結算骰子的結果。有些能力允許玩家通過重擲或將骰子更改為其他結果來修正結果;這必須在結算其他能力之前完成。

b. 結算能力。按照玩家選擇的順序,逐一結算能力。

★ 如果一個能力造成傷害,則確定該能力對每個單位造成的總傷害,然後按照玩家決定的順序逐一對每個受影響單位造成傷害。**重要提示**:請記錄此次交戰期間對一個單位造成的傷害總量,因為該單位的防禦值會因此降低,且在本行動結束前不會重置(參見第63頁的“傷害的效果及種類”)。

★ 要結算一顆有  結果的技能骰,則消耗該骰子,並將你的堅韌點增加1點。

★ 作為免費骰子加入投擲的敵人戰鬥骰在結算結果後必須棄置。這些骰子在防守作戰形式()下不能放置在啟動槽中。此外,這些骰子沒有  圖標,因此不能用以增加堅韌點。

★ 任何你選擇不結算的骰子都必須被消耗。

6. **單位反應**:敵人、冒險者或同伴可以結算在此次交戰結束後觸發的能力。敵人必須結算這些能力(若可以的話)。

結算技能能力

每個技能骰能力至少包含以下1個代碼,用於確定如何結算以及骰子必須放置的位置。有些技能的文本會影響非目標單位。如果某個能力要求消耗一顆骰子,則必須將該骰子放置在冷卻軌最左側的空位。

 **啟動槽**():該技能骰必須放置在你的一個啟動槽中(或者,如果技能有特別說明,則放置在另一個冒險者的啟動槽中)。骰子的能力按照其條目中的描述進行結算,通常是降低骰子的數值或將其從啟動槽中移除。當骰子從啟動槽中移除時,除非其能力另有說明,否則將其消耗。

 **冷卻軌**():此技能骰被消耗。骰子的能力按照其條目中的描述結算,能力效果通常持續到其骰子從冷卻軌中移除。如果出於任何原因你決定不結算  結果,請將其以  結果面朝上放置在冷卻軌中(不獲得堅韌點)。

 **枯竭**():該技能骰的能力立即按照其條目中的描述結算。然後,將該骰子放置在冒險者的種族參考頁上。它在本場作戰的剩餘時間內不可用,被視為枯竭(見第86頁“作戰結束的整理”)。

 **即時**():該技能骰的能力按照其條目中的描述立即結算,然後它被消耗。

 **狀態效果**():該技能骰以特殊方式放置(例如,放在敵人籌碼上或六角格中),其能力按照其條目中的描述結算。當狀態技能骰從當前位置移除時,將該骰子消耗,除非其能力另有特定說明。請注意,任務單位不會從冒險者能力中獲得狀態效果(參見第67頁的“狀態效果”)。

在作戰外投擲技能骰

某些技能骰能力允許在非作戰遭遇中甚至遭遇階段之外投擲技能骰。如果可以以此方式擲出1顆或更多技能骰，則按照第59至60頁的交戰行動流程結算該擲骰結果，但存在以下改動：

❖ 除非另有說明，否則忽略“獲得疲勞”、“宣告目標”和“選擇作戰形式”步驟。

❖ 在“單位反應”步驟中結算因你的擲骰結果而產生的任何效果。

結算骰子結果的提示

遊戲並不強制玩家結算擲骰結果，除非圖標的能力另有說明。例如，如果你擲出“毀滅之擊”技能骰（雙手武器，1級），結果為2點傷害，但隨後發現你的目標敵人擁有還擊技能，而你不想對其造成傷害，那麼你無需結算這個結果。或者，如果你擲出“生命之息”（恢復之光，2級）技能骰，結果為2顆敵人戰鬥骰，而非4顆敵人戰鬥骰，你可以選擇不治療。

如果你決定不使用技能骰，那麼即使在通常情況下使用該技能骰子會導致其枯竭或放置在其他位置，它也只會被消耗。

職業能力

冒險者執行此行動時，需要花費所需的堅韌點來觸發一個職業能力。結算該能力前，你可以通過獲得1點輕度疲勞改變作戰形式。在每個回合中，你只能在能力文本中指定的正確時點觸發每個非持續職業能力一次。

請注意，有些職業能力不是行動。這些職業能力要麼帶有持續關鍵詞，且持續生效，要麼帶有打斷關鍵詞，且必須在能力文本中指定的時點觸發（參見第25頁的“觸發職業能力”）。

探索

此行動僅在秘地中可用。當你執行此行動時，你需要計算視線內可探索六角格的距離。如果距離等於或小於你的耐力值，你便可以探索該六角格。視線在第58頁有做詳細解釋；秘地探索在第77至78頁有做詳細解釋。注意：探索行動和探索是相關概念，但不是同一個遊戲術語。探索行動會觸發探索，但探索也可以通過其他方式觸發，例如移動到一個▲六角格中。

如果你已經在自己的回合執行了移動行動，則無法執行探索行動；如果你已經執行了探索行動，則無法執行移動行動。

作戰形式

作戰形式圖標出現在技能、能力和武器(👊)物品上。在交戰行動中，冒險者的作戰形式會限制其可同時擲出的骰子數量，並決定冒險者的範圍（參見第58頁的“地圖定義”）。

❖ **輕型武器(👊)**：僅限相鄰。該形式代表使用單手技能的近戰交戰，例如單手武器與盾牌。

❖ **重型武器(👊)**：僅限相鄰。該形式代表使用雙手技能進行近戰交戰，例如雙手武器。

❖ **防守(🛡️)**：無範圍。該形式代表使用戰鬥技能來防止傷害，而非造成傷害，或為其他防禦技能作準備，如重甲。

❖ **遠程武器(🏹)**：非相鄰，最大範圍等於耐力屬性值。這代表使用弓箭等技能進行遠程交戰。這種形式下不能將相鄰單位作為目標，但除此之外正常計算範圍（參見第58頁的“地圖定義”）。例如，一名處於🏹作戰形式，耐力值為3的冒險者可以指定距離為2或3個六角格的單位為目標，但不能指定相鄰單位為目標。

❖ **魔法(🔮)**：最大範圍等於魔力屬性值。這代表使用魔力（如毀滅法杖）交戰。戰鬥技能骰不能用於此作戰形式。

注意：當擲出沒有特定作戰形式圖標的技能骰時，則根據其能力的文本指定其範圍。如果文本中沒有指定範圍，則必須遵循當前作戰形式的範圍。

武器和作戰形式

武器(👊)是物品卡牌的一種子類，帶有1個或多個作戰形式圖標和文字能力。每個交戰行動中，你**只能**使用1個👊物品。要使用這些物品：

❖ 其能力的作戰形式圖標必須與你的當前作戰形式相匹配。

❖ 你必須先在“拿取並投擲骰子”步驟中選擇該能力（以及是否同時觸發其超負荷能力），然後擲骰（參見第29頁的“物品關鍵詞”）。

冒險者回合範例

在瑞恩和莎倫設置完教學遭遇：越獄的衝突作戰後，第1個作戰輪開始。沒有需要在此時點觸發的能力，且當前不是疲勞輪，因此冒險者不會獲得過度疲勞或受到疲勞傷害（即使他們的冷卻軌中有過度疲勞骰）。現在是冒險者進行其回合的時候了。

莎倫的回合

莎倫（亞龍人冒險者）在作戰設置階段拿取了起始玩家指示物，所以按照回合順位她首先執行行動。

恢復步驟

莎倫在執行行動前必須先結算其恢復步驟。她的冷卻值為2，這表示她可以恢復自己冷卻軌最左側的2顆骰子，不過其冷卻軌當前為空。

移動行動

莎倫執行了一個移動行動。她的3點耐力屬性值讓她能夠朝高精靈強盜移動3格，停留在與高精靈強盜相鄰的位置（最北端的六角格）並距離亞龍人強盜4個六角格。

交戰行動

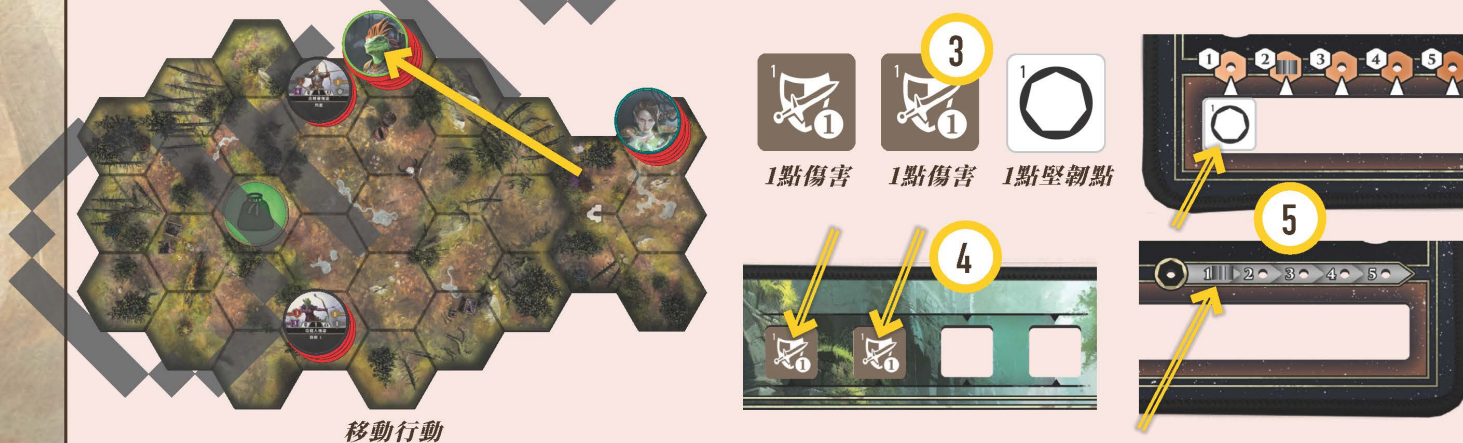
莎倫執行了一次交戰行動。

1. 她的作戰形式為  並選擇不更改。由於該作戰形式只允許她指定相鄰的目標，因此她只能指定高精靈強盜為目標。
2. 莎倫的3點耐力屬性值讓她能夠拿取3顆技能骰，但拿取的所有骰子必須來自帶有  圖標或無圖標的技能線。她拿取了2顆“盾牌約束”骰，即單手武器與盾牌的1級技能骰。莎倫還拿取了她的可用戰鬥骰，因為她可以在任何非  作戰形式下使用該骰子。
3. 莎倫的2顆盾牌約束骰的結果均為對她的目標造成1點傷害；她的戰鬥骰結果為獲得1點堅韌點 。她結算了2顆盾牌約束骰的結果，對高精靈強盜共造成2點傷害。
4. 高精靈強盜的防禦值為0，無法防止這2點傷害。但是，其閃避技能能夠減少等同於本次交戰中未造成傷害的技能骰數量的傷害。由於莎倫的戰鬥骰未造成傷害，因此高精靈強盜只受到1點傷害，其生命值減至2點。莎倫將她的兩顆盾牌約束骰放進了啟動槽內，供她在之後用於防止傷害。
5. 然後，莎倫消耗戰鬥骰來結算其  結果。她將該骰子放入自己的冷卻軌中，並移動堅韌點銷釘來表示自己有1點堅韌點。

回合結束

莎倫沒有其他技能骰可以投擲了。她也還沒有選擇自己的職業，所以無法花費1點堅韌點來執行一項職業能力。莎倫沒有其他行動要執行，所以結束了她的回合。

在莎倫的下一個回合，她會先恢復自己冷卻軌上已消耗的戰鬥骰，並將其放回對應屬性行。如果她在自己的回合開始前消耗了1顆啟動的盾牌約束骰來防止所受傷害，那麼她也會恢復這顆骰子（但是莎倫每回合最多隻能恢復2顆骰子，因為她的冷卻值為2）。



防止傷害

單位可以使用多種不同的技能或其他能力來防止受到傷害。這些能力各不相同，每個都有特定的描述。然而，這些能力使用以下通用概念，並且必須遵循這些規則。

- ❖ 如果某項能力可以防止一定數值的傷害，那麼受影響單位所受的傷害將減少相應數值，每點防止的傷害值單獨計算。受影響單位將被造成剩餘的傷害，並降低其生命值。
- ❖ 即使傷害被防止，它實質上依舊被造成了，但其無法觸發需要承受傷害的技能。
- ❖ 除非能力說明中另有說明，否則防止傷害的能力只能在作戰中被觸發。
- ❖ 如果多個能力可以被觸發以防止傷害，則由單位控制者選擇觸發能力的順序。

防止傷害範例

在另一章節的作戰遭遇中，莎倫可以使用“單手武器與盾牌”和“重甲”技能。她的啟動槽中有一顆處於 ② 面的“盾牌約束”骰（見下圖）。她的冷卻軌中還有一顆處於 ② 面的“信念”骰。一個相鄰的敵人對莎倫造成3點傷害。莎倫使用技能骰來防止這3點傷害，具體如下：

1. 首先，莎倫選擇使用處於 ② 面的“信念骰”來防止2點傷害。由於這是一個 ❷ 能力，因此它保留在莎倫的冷卻軌中。
2. 然後，莎倫使用啟動的處於 ② 面的“盾牌約束”骰來防止剩餘的1點傷害。她必須從啟動槽中取出該骰子並將其消耗。
3. 所有傷害都已被防止，因此莎倫的生命值沒有減少。對部分遊戲效果而言，敵人實質上確實造成了3點傷害，只不過莎倫因傷害被防止而沒有承受傷害。



盾牌約束 2



信念 2

傷害的效果及種類

單位以及部分卡牌效果通過觸發能力和結算擲骰結果對其他單位造成傷害。當單位承受（受到）傷害時，它會承受未被防止的傷害，並且其生命值會減少所受傷害的數值。在結算規則或能力（例如防止傷害）時，在一個行動中對一個單位造成的所有傷害被視為單獨的傷害。

傷害分為兩種類型：

- ❖ **物理傷害**：簡稱為“傷害”，是遊戲中最常見的傷害類型。除非另有說明，否則傷害均為物理傷害。
- ❖ **真實傷害**：這種傷害只能通過特定效果造成，例如過度疲勞傷害（參見第57頁的“作戰輪流程”）。除非特定能力能影響真實傷害，否則真實傷害無法通過能力被防止或減少。真實傷害無視任何額外生命值，直接降低單位的生命值（參見第20頁的“額外生命值”）。



敵人回合

在所有冒險者(和任何同伴)都執行完回合後,每個敵人按從高到低的等級值順序依次進行其回合。任務單位在任何遭遇中都被視為擁有最高等級。如果多個敵人擁有相同的等級,則由小隊決定這些敵人在每輪中的回合順位。

敵人回合流程

敵人回合需按照以下步驟進行結算。

1. **回合開始:**觸發任何在此時間點觸發的能力,例如敵人籌碼上的狀態效果。
2. **移動:**敵人最多可移動2個六角格。只有在其範圍內沒有可指定為目標的單位時,敵人才會移動。如果敵人必須移動,則其會朝距離最近,且到達後至少有一個可指定為目標的單位在其視線(處於同個板塊或相鄰板塊)與範圍內的六角格移動。相關的詳細說明請參閱下文中的“敵人移動”。
3. **交戰:**若可能的話,敵人將按照以下子步驟與敵對單位交戰。

a. **確定(多個)目標:**敵人按照其優先級圖標的指示,選擇其範圍與視線內若干敵對單位作為目標,目標的數量由敵人的目標圖標決定(參見第55頁的“敵人籌碼圖例”)。如果多個單位具有相同的優先級,則由小隊選擇目標。

b. **拿取並投擲骰子:**拿取敵人的所有戰鬥骰。如果敵人可以在其範圍內與多個目標交戰,則只擲一次戰鬥骰,並在下一步中為每個目標結算骰子結果。在敵人文交戰期間被指定為目標的單位將被該敵人文交戰。如果敵人在此步驟中沒有拿取骰子(例如,如果它的戰鬥值為0),則仍需要完成此步驟,以觸發其他相關能力。

c. **結算擲骰:**針對目標結算戰鬥骰的結果總值,對其造成相應傷害。如果有多個目標,則從敵人優先級最高的單位開始,依次(例如先結算最強的單位,然後是第二強的單位)對每個目標結算擲骰結果。如果目標單位的生命值相同,則由小隊決定先結算哪個目標。

d. **單位反應:**冒險者、同伴或敵人可以結算在此交戰結束後觸發的能力。若可能的話,敵人必須結算這些能力。

4. **回合結束:**觸發任何在此時間點觸發的能力。然後,按等級順位由下一個敵人進行其回合。

敵人移動

如果一個敵人必須移動,則首先確定移動至的目的地六角格。目的地六角格必須是最近、且到達後至少有一個可指定為目標的單位在其視線與範圍內的六角格。要成為符合要求的目的地六角格,敵人與其該格之間的每個六角格都必須未被占據。敵人確定目的地六角格後,沿著這些六角格移動。即使敵人無法在本回合內到達目的地六角格,它也會繼續移動。

敵人將在進入目的地六角格後立即結束移動(即使它仍可以繼續移動,從而使更多單位進入其範圍)。

如果有多個可選目的地六角格(或沒有可選的目的地六角格),則敵人會向最近的敵對單位移動,即使該單位不可被指定為目標。如果有多個最近的敵對單位,敵人會向優先級更高的單位移動(見第55頁的“敵人籌碼圖例”)。如果它們處於相同的優先級,則由小隊決定。

敵人技能

大多數敵人擁有1個或多個技能,它們的觸發方式在“敵人技能參考頁”中有做描述。我們建議玩家在將籌碼部署到地圖上時查看敵人的技能。如果一個敵人與多個目標交戰,則每個目標都會受到敵人相關技能的影響。



敵人回合範例

緊接冒險者回合的範例(見第62頁),在兩位冒險者都執行了各自的回合後,場上只剩下1名敵人。如果還剩下更多1級敵人,則玩家們需決定這些敵人的回合順位。在本例中,亞龍人強盜將執行其回合。

1. 回合開始時沒有效果要結算,所以亞龍人強盜直接進入其移動步驟。雖然其範圍為3,但沒有冒險者在其範圍內,所以亞龍人強盜必須移動。

- 亞龍人強盜首先確定要朝哪個目的地六角格移動。目的地六角格必須是最近,且到達後至少有一個可指定為目標的單位在亞龍人強盜視線與範圍內的六角格。如果當前沒有此類六角格,則亞龍人強盜將盡可能朝最近的敵對單位移動。
- 敵人可以移動至多2個六角格。可使亞龍人強盜的敵對單位進入其範圍內的目的地六角格有2個:其當前位置北面和東北方向的六角格。
- 由於這兩個目的地六角格對亞龍人強盜而言距離相等,且2名冒險者與亞龍人強盜的距離也相等,因此其必須朝優先級單位——即最強(生命值最高)的敵對單位移動。然而,兩位冒險者的當前生命值都為4點,所以玩家們決定讓亞龍人強盜朝莎倫(即亞龍人冒險者籌碼)移動。兩個目的地六角格與莎倫距離相等,所以玩家們決定讓亞龍人強盜朝北移動1格。亞龍人強盜在此停下,因為現在已有至少1個可指定為目標的單位在其範圍內。



2. 亞龍人強盜結算其交戰步驟。

- 亞龍人強盜確定其目標。該敵人的圖標顯示它可以指定2個目標,並優先指定最強的敵對單位為目標。但是,兩位冒險者都在其範圍(3)內,所以亞龍人強盜將他們兩人都作為目標。

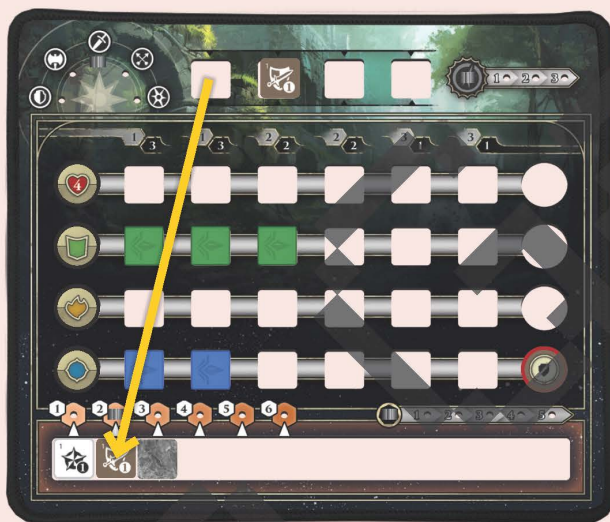


b. 瑞恩拿取亞龍人強盜的1顆敵人戰鬥骰並投擲，結果為 **2**，兩位冒險者都需結算該結果。然後，玩家們按亞龍人強盜的優先級順序來結算擲骰結果，從最強的冒險者開始。由於兩位冒險者當前的強度相同，所以他們決定由莎倫首先結算擲骰結果。

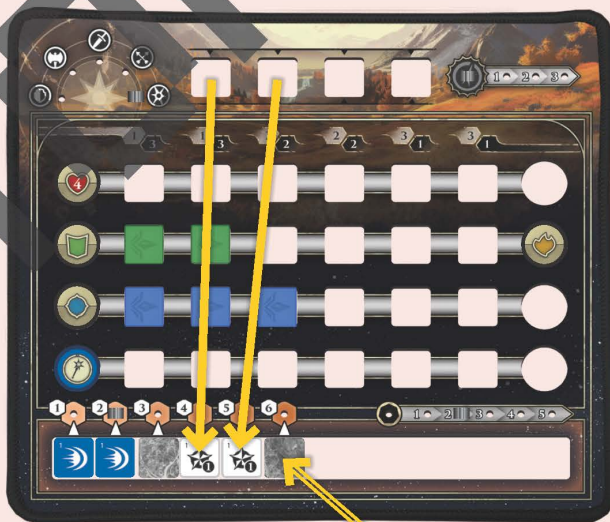


敵入戰鬥骰結果

c. 莎倫消耗她啟動槽內的1顆盾牌約束骰來防止1點傷害，然後承受剩下的1點傷害並失去1點生命值，她的生命值減至了3。莎倫將已消耗的盾牌約束骰放入其冷卻軌。此外，由於在交戰後還會結算亞龍人強盜的“衰弱1”技能，她還要在冷卻軌上放置1顆輕度疲勞骰。



d. 瑞恩消耗了其啟動槽中的兩顆戰鬥骰來防止2點傷害，所以他沒有損失生命值。瑞恩將這兩顆已消耗的戰鬥骰放入了其冷卻軌中。然後，由於亞龍人強盜的“衰弱1”技能，他也需要在冷卻軌上放置1顆輕度疲勞骰。



3. 亞龍人強盜已進行了交戰，而兩位冒險者沒有能力或技能可進行反應，因此亞龍人強盜的回合結束。

冒險者和敵人都已執行了各自的回合。現在該觸發作戰輪結束的效果了，但沒有任何此類效果可以觸發。由於遭遇還未結束，所以第一輪結束，開始進行第二輪。

擊敗

當一個單位失去最後一個生命值籌碼或一個效果指明該單位被擊敗時，該單位即被擊敗。被擊敗的單位會從地圖上移除，並按照下文所述根據單位類型進行放置。被擊敗的單位不能執行回合。

被擊敗的敵人

從作戰地圖中移除被擊敗的敵人時，將其放置在地圖附近的被擊敗敵人堆疊頂部。如果它是作戰中第一個被擊敗的敵人，則用它來創建被擊敗敵人堆疊。如果該敵人是任務單位或目標單位，則不要將其放入被擊敗敵人堆疊，而是將其放在一邊。

被擊敗的冒險者

在從作戰地圖上移除被擊敗的冒險者時，將其籌碼放在其種族參考頁上。冒險者啟動槽中的任何骰子都必須被移除並消耗。被擊敗的冒險者冷卻軌中的骰子仍保留在那裡。被擊敗後，冒險者不能執行回合，也不能獲得輕度疲勞或過度疲勞（包括在疲勞輪期間）。

物品卡牌保留在冒險者的預備槽和背包中，但在冒險者被擊敗期間不能使用。

在作戰中，被擊敗的冒險者只能受到專門適用於被擊敗冒險者的友方能力的影響。當該冒險者的生命值提升到0以上時，他就會復活，不再處於被擊敗狀態。如果這種情況發生在作戰中，復活的冒險者會按照復活他們的能力所述被部署到一個未被占據的六角格。

小隊全員被擊敗

如果你的小隊全員被擊敗，遭遇會在當前輪結束後結束，除非小隊觸發了公會援助（請參閱第51頁）。將小隊全員被擊敗視為遭遇失敗（請參閱第39頁的“遭遇結果”），並遵循以下步驟：

1. 將小隊指示物放置在陸地地圖上距離小隊當前地點最近的城鎮中。
2. 結算獎勵階段。
3. 正常結算日末階段的冒險者休息步驟。如果在專家難度下進行遊戲，且小隊全員被擊敗，則冒險者即使不棄置物品，也會治療1點生命值（但仍必須棄置一件物品才能從冷卻軌中恢復骰子）。

狀態效果

狀態效果是單位在任何類型的遭遇中都可能獲得的臨時狀態。每種狀態效果都由狀態骰上的一個圖標表示，其具體效果在“敵人技能參考頁”的相應條目中有做描述。

當冒險者獲得某個狀態時，相應的狀態骰會被放置在冒險者冷卻軌最左側的空位中（見第23頁）。該狀態效果將持續影響冒險者，直到狀態骰被恢復或以其他方式從冷卻軌中移除。如果冒險者將要獲得其冷卻軌中已有的狀態，則不會獲得新的狀態骰，而是將其冷卻軌中的該種骰子從當前位置移除，並放至最左側的空位。

當敵人或同伴單位獲得狀態效果時，相應的骰子會被放置在該單位的籌碼上。非冒險者單位無法獲得多個相同的狀態效果。請注意，除非特別說明，否則任務單位不能獲得狀態效果（請參閱第54頁的“任務單位”）。一個非冒險者單位獲得某個狀態效果後，該狀態效果將在剩餘的作戰期間持續影響該單位，除非某個能力或效果移除其狀態骰或直到該單位被擊敗。



狀態骰

狀態效果參考



災禍:此單位在其每個回合開始時受到1點真實傷害。



致盲:此單位視所有單位為敵對單位。如果此單位進行交戰，則其只能指定最強的相鄰單位為目標。



眩暈:此單位不能在其移動的同個回合擲骰，也不能在其擲骰的同個回合移動。在此單位的回合結束時，移除此狀態骰。



恐懼:無視此單位的非戰鬥技能的效果。此效果對已經在啟動槽中或冷卻軌上的技能骰無效。



傷殘:當此單位投擲戰鬥技能骰時，將投擲的總傷害減半，向下取整。此效果對真實傷害無效。



潛行:此單位只能被在當前回合開始時與之相鄰的敵對單位指定為目標。此單位造成傷害後，移除此骰子。

寶藏籌碼

寶藏是作戰地圖上發現的上鎖容器，冒險者可以打開寶藏獲得物品卡牌。每個  籌碼對應1張普通物品卡牌。每個  籌碼對應1張傳奇物品卡牌。

在冒險者的回合中，當冒險者移動到或被放置到有寶藏籌碼的六角格時，他們可以觸發對該寶藏的解鎖檢定（見下文中的“解鎖”和第89頁的“移動和放置”）。解鎖檢定使用難度代碼，難度代碼是一串必須匹配才能解鎖的數字。對寶藏籌碼進行檢定的難度代碼顯示在相關物品牌堆最頂部卡牌的背面。

❖ 如果檢定成功，則寶藏就被解鎖，且其籌碼將被棄置。冒險者將該卡牌正面朝上抽出，並可將其放入庫存的預備槽或背包中。如果冒險者選擇不獲取已解鎖的卡牌，則棄置該卡牌及其寶藏籌碼。

❖ 如果檢定失敗，則棄置寶藏籌碼，且必須將相關物品牌堆最頂部的卡牌放入其牌堆底部。

❖ 有些遭遇會使用一個寶藏的解鎖檢定來確定是否觸發了其他效果。在這種情況下，冒險者不會獲得物品，但無論冒險者檢定成功與否，都需要將檢定所使用的卡牌放回其牌堆底部。在解鎖檢定結束後，將寶藏籌碼棄置，除有特別說明。



解鎖

冒險者經常需要通過解鎖來打開寶藏或解除陷阱。為此，冒險者需要根據寶藏的難度代碼進行一次解鎖檢定。如果成功，他們就能打開鎖頭或解除陷阱（即使是在一個行動的進行過程中）。如果失敗，則鎖頭未被打開，或者陷阱的效果被觸發。

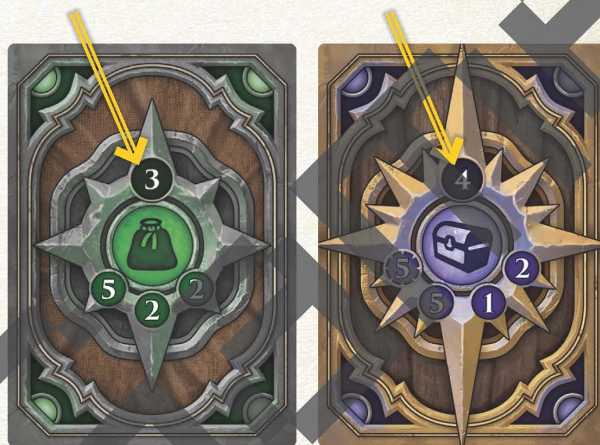
在一場作戰期間，當冒險者移動到有寶藏或陷阱的六角格時（即使是在一個行動的進行過程中），可以進行解鎖檢定。在城鎮或和平遭遇中，只有在遭遇文本有相應描述時才能進行解鎖檢定。

難度代碼

難度代碼包含以下要素，顯示在物品卡牌背面和秘地卡牌的陷阱效果文本中。

❖ **嘗試：**冒險者在進行解鎖檢定時，嘗試匹配難度代碼所以以投擲解鎖骰（3顆D6）的次數。

► 一件物品的最大解鎖嘗試次數是物品卡牌背面最上方的數字。



普通和傳奇物品的解鎖嘗試次數

► 陷阱的最大解鎖嘗試次數標示在括號中。



秘地卡牌上的陷阱解鎖嘗試次數

☞ **單碼:**物品卡牌背面一般有3個或更多單碼,冒險者必須與每個單碼匹配才能檢定成功。

▶ 每個單碼的數值都在1-6的範圍內。

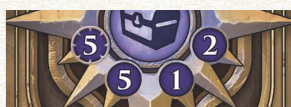
▶ **關鍵單碼:**每個帶尖刺邊框的單碼都是關鍵單碼,冒險者必須先匹配該單碼,然後才能嘗試匹配其他單碼。關鍵單碼通常只出現在傳奇物品上。



關鍵單碼



普通



傳奇

水閘: 4-5-2 (2次嘗試機會):

陷阱

圖中所示的普通物品需要以任意順序擲出5、2和2。

圖中傳奇物品的關鍵單碼為5,因此必須先擲出5,然後再按任意順序擲出5、1和2。如圖所示的陷阱需要按任意順序擲出4、5和2。

解鎖流程

按照以下步驟對難度代碼進行檢定。

1. **擲骰:**拿取並擲出你所選數量的解鎖骰。

▶ 如果這是你的第一次嘗試,你必須擲出全部3顆解鎖骰。

在之後的嘗試中,你可以選擇保留上一次嘗試中的一個或多個結果,將這些骰子放在一邊。這些骰子在之後的嘗試中不會被重擲。

▶ 如果存在一個關鍵單碼(位於尖刺邊框中),你必須先匹配該單碼,然後才能保留本次嘗試的其他骰子。在匹配關鍵單碼並結算該次嘗試後,你就可以在後續嘗試中照常重擲該匹配關鍵代碼的骰子。關鍵單碼一旦被匹配,就在之後的檢定中一直視為匹配,玩家無需在後續嘗試中再通過骰子匹配關鍵單碼,只需專注於匹配其他非關鍵單碼(相當於在後續忽略該單碼)。

2. **調整結果:**你可以通過獲得輕度疲勞來改變骰子結果。每獲得1點輕度疲勞,你就可以將一顆骰子的結果改變1點,旋轉該骰子以增加或減少其結果(你不能將6“增加”為1,也不能將1“減少”為6)。

3. **結算嘗試:**將你的結果與難度代碼進行比較。

▶ 如果你已經匹配了難度代碼的每個單碼,則檢定成功。

▶ 如果你仍未匹配難度代碼的每個單碼,則這次嘗試失敗,但你可以繼續擲骰,直到沒有剩餘的嘗試機會為止。

▶ 如果你的嘗試失敗,並且沒有剩餘的嘗試機會或選擇不繼續擲骰,則檢定失敗,該檢定當前的所有骰子結果都作廢。

結算完解鎖檢定後,你將繼續進行當前遭遇的你的回合。

普通物品解鎖範例

在教學遭遇:越獄中,莎倫移動至了帶有寶藏籌碼的六角格,她選擇進行一項解鎖檢定。

1. 莎倫查看牌堆最頂部卡牌的背面。卡牌上顯示的難度代碼為5-2-2,有3次嘗試機會,所以她投擲了3顆解鎖骰,結果為1、2和3。

2. 現在她可以調整擲骰結果,所以她決定獲得1顆輕度疲勞骰來改變1個結果。莎倫將“3”的結果改成了“2”。

3. 現在她已經匹配了兩個單碼,但還未匹配所有單碼。莎倫還有2次嘗試機會,所以她保留已匹配的骰子,回到擲骰步驟,重擲結果“1”,得到了結果“3”。

4. 她可以再次調整結果,所以決定獲得2顆輕度疲勞骰,來改變至多2個結果。她將結果“3”調整了兩次,變為“5”。

5. 現在莎倫的骰子已匹配了所有單碼,解鎖檢定成功!寶藏已解鎖,所以她棄置了該籌碼並拿走牌堆最頂部的卡牌,此為可食用物品(●)“佛克瑞斯肉麵包”。莎倫將這張物品卡牌放入自己的預備槽中。

6. 解鎖檢定打斷了莎倫的移動行動。但是,她先前移動了3個六角格,已達到移動上限。若未達到上限,莎倫就可以繼續移動。

傳奇物品解鎖範例

在一次秘地遭遇中，莎倫進入了一個有  寶藏籌碼的六角格。她選擇進行解鎖檢定。

1. 莎倫查看  牌堆最頂部卡牌的背面。這張卡的難度代碼是6-5-2-3。單碼6是關鍵單碼，本次檢定有4次嘗試機會。莎倫擲解鎖骰，結果為4、2和2。

2. 她現在可以調整結果。這個難度代碼有一個關鍵單碼，所以莎倫必須先匹配這個單碼才能保留其他骰子。她決定獲得2點輕度疲勞，這讓她可以改變最多2個(次)結果。她將“4”的結果更改了兩次，變成了“6”。

3. 莎倫已經匹配了關鍵單碼6，因此她可以在之後的擲骰中保留其他結果。她還匹配了單碼2。不過，她還沒有匹配所有單碼。

4. 莎倫仍有3次嘗試機會，因此她保留了匹配單碼2的結果。關鍵單碼一旦被匹配，就在之後的檢定中一直視為匹配，玩家無需在後續嘗試中再通過骰子匹配關鍵單碼。因此她返回擲骰步驟，重擲結果6和未匹配的結果2，結果是5和4。

5. 她可以再次調整結果，因此決定獲得1點輕度疲勞，這樣就可以改變1個結果。她改變了4的結果，將其設置為3。

6. 莎倫已經用她的骰子匹配了所有單碼，所以她成功通過了解鎖檢定！寶藏被解鎖了，於是莎倫將其籌碼棄置，並拿取了  物品牌堆頂部的卡牌。這是一個武器物品(🔪)，劣魔碾壓者。她將此物品放入其預備槽中。

7. 解鎖檢定打斷了莎倫的移動行動。她已經移動了2個六角格，還可以再移動1個六角格，所以她移動至一個空置六角格，並結束其移動行動。

障礙物

有些作戰遭遇會使用板塊作為障礙物，阻止玩家穿過六角格。這些板塊通常在設置過程中被面朝下放置在其他板塊上。這些板塊是最常見的障礙物，並遵循以下規則。

 障礙物是不可穿越的(請參閱第58頁的“地圖定義”)。

 當一場遭遇使用板塊作為障礙物時，其設置圖會用紅色六角格顯示這些板塊的形狀和位置。注意：一些遭遇中存在藍色板塊，這是為了讓玩家更好地區分組成作戰地圖的板塊。藍色板塊並沒有特殊的效果或規則。

有些遭遇使用其他類型的配件作為特殊障礙物。這些障礙物是獨有的，並遵循遭遇中描述的規則。



衝突

在衝突作戰中，地圖由設置時放置的2塊或更多板塊組成（有些衝突還使用其他板塊作為障礙物，請參閱第70頁）。與其他地圖板塊不同，衝突板塊上沒有圖標。遭遇衝突的設置圖中提供圖標的具體位置，而設置圖會出現在任務步驟中或陸地卡牌上。衝突板塊是雙面的，玩家可以根據當前故事內容或背景選擇更有代入感的一面。

衝突敵人池

衝突使用敵人池設置敵人。可抽取和部署的最大敵人數量取決於敵人池和作戰設置圖中敵人六角格的數量（請參閱第72頁的“衝突遭遇圖例”和下文的“衝突設置”）。

衝突設置

按照以下規則進行作戰設置的步驟1-3（見第57頁）；在進行這些步驟時，請參考衝突的設置圖。

- 1. 設置作戰地圖：**將衝突板塊或任何其他板塊放置在遭遇所示的遊戲區域中。
- 2. 放置寶藏籌碼：**在衝突設置圖所示的六角格中放置寶藏籌碼。根據是  還是  寶藏，確保籌碼正確的面朝上。
- 3. 部署敵人：**計算敵人池數值。然後，如設置圖所示，敵人會被抽取並部署到帶有編號的六角格中，從六角格1開始，按升序依次進行放置，直到部署完該遭遇的所有敵人。在不超過敵人池數值的情況下，盡可能抽取最高等級的敵人，從敵人池數值中減去其等級值，然後將其籌碼以相應的等級面朝上部署。如果設置圖中所示的所有敵人六角格都已被占據，則不要部署更多敵人。所有敵人六角格都被占據後，敵人池的剩餘數值就被直接忽略。

然後，按照作戰設置（見第57頁）中所述的步驟4-6進行操作。

衝突地圖圖例

- 1. 入口板塊：**設置遭遇時，將此板塊與衝突板塊相連。然後，將每個冒險者部署到此板塊上，從擁有起始玩家指示物的冒險者開始。
- 2. 衝突板塊：**這塊板塊幾乎總是被用到；入口板塊在不同遭遇中有不同的設置位置。按照衝突遭遇的設置圖所示，在衝突板塊上放置敵人和寶藏（若有的話）。



衝突遭遇圖例

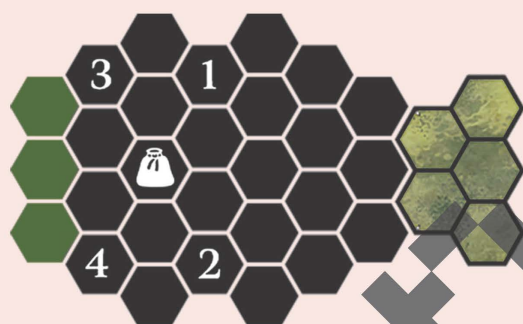
- 衝突設置圖：**這是衝突板塊的示意圖，上面標有用於設置作戰的圖標和數字。如果遭遇有多個 ✕ 選項，除非另有說明，否則每個選項都使用相同的衝突設置。
- 敵人六角格：**敵人會被抽取並部署到這些帶有編號的六角格中，從六角格1開始，按升序依次進行放置，直到敵人池數值用完或填滿所有敵人六角格為止（請參閱第54頁的“敵人池”）。
- 和 六角格：**普通()和傳奇()寶藏籌碼將被放置在對應六角格中（請參閱第68頁的“寶藏籌碼”）。
- 入口板塊：**此處顯示了入口板塊與衝突板塊的拼接位置。
- 不可穿越的六角格：**這些紅色六角格是不可穿越的（見第58頁）。用與該區域形狀相匹配的面朝下的板塊覆蓋每個紅色六角格區域（請參閱第58頁的“地圖定義”）。
- 目標：**這是成功完成本次衝突所需達成的目標（請參閱第86頁的“作戰目標”），其與挑戰修正（見下文）處於同一個文本框中。如果遭遇有1個目標框和多個 ✕ 選項，則每個選項使用相同的目標和挑戰修正。
- 3/4人遊戲挑戰修正：**有些衝突會增加一個特殊效果，以提升3/4人小隊的遊戲難度。除非另有說明，否則該修正會一直處於啟動狀態，直到遭遇結束。該修正可能涉及為敵人增加生命值、提升其屬性值，甚至將其籌碼翻至更高的等級。



衝突設置範例

瑞恩和莎倫決定遊玩教學遭遇：越獄來確定冒險者的職業選擇。他們按照教學遭遇：越獄的說明來設置作戰（見第92至94頁）。

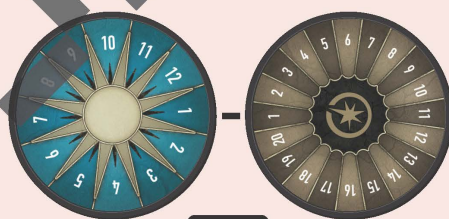
- 兩位玩家按照教學遭遇：越獄的指示，將1級敵人籌碼“高精靈強盜”、“亞龍人強盜”、“雪鼠幼崽”、“骷髏”和“樹精”放入1/5級敵人袋中，將所有其他敵人籌碼放置在一旁。
- 兩位玩家將衝突板塊與入口板塊拼接在一起，如下圖所示。放置完板塊後，他們按照以下圖例在寶藏六角格處放置了一個普通（）寶藏籌碼。
- 遊戲人數為2人，經驗值轉盤數值當前為1，因此敵人池數值為2。兩位玩家從敵人袋中抽取2名1級敵人並將它們按照以下圖例部署至敵人六角格處。首先，他們抽取出1名高精靈強盜並將其部署至六角格1處。然後，他們抽取出1名亞龍人強盜並將其部署至六角格2處。
- 兩人決定由莎倫拿取起始玩家指示物。
 - 莎倫首先將她的亞龍人冒險者籌碼部署至入口板塊第一列（有2個六角格）最北端的六角格。她仍保留輕型武器（）的作戰形式，以便使用其單手武器與盾牌技能骰。
 - 然後，瑞恩將他的黑暗精靈冒險者籌碼部署至入口板塊第二列（有3個六角格）最北端的六角格。他仍保留（）的作戰形式，以便使用其毀滅法杖技能骰。
- 兩位玩家將作戰輪次設置至1。他們準備好開始首場衝突作戰了！



衝突設置圖



衝突板塊設置



瑞恩的冒險者面板



莎倫的冒險者面板

秘地

秘地作戰代表著冒險者在未知的迷宮般空間探索。在秘地作戰中，地圖由多個標有圖標的板塊組成。這些圖標與秘地卡牌相關，並在拼接板塊時用作參考（請參閱第77頁的“秘地探索”）。冒險者在秘地中移動，探索新房間，解鎖寶藏，並獲得天空碎片（用於記錄小隊進展的魔力水晶碎片）。

秘地敵人池

秘地的敵人池也是按照第54頁的規則計算的，但與其他作戰模式不同的是，它不是在作戰開始時一次性計算，而是在每個單獨的板塊被探索時進行計算。每張秘地卡牌都有挑戰規模表，其標明了被抽取板塊的最大敵人數量及其最高等級。實際部署的敵人數量取決於可用的敵人池數值、被抽取卡牌的挑戰規模以及被抽取板塊上的 六角格數量。在秘地中部署敵人的步驟在第76頁至第77頁的“秘地探索”中有做詳細介紹。

秘地設置

請按照以下規則進行作戰設置的步驟1-3（見第57頁）。

1. 設置作戰地圖：按形狀將秘地板塊區分開來，面朝下分別洗混形成不同的堆疊。然後將入口板塊放在遊戲區域（留出足夠的空間來擴充地圖）。

▶ 部分行省針對秘地有額外的設置規則，這些規則請參考地名錄的秘地部分。

2. 放置寶藏籌碼：不放置任何寶藏籌碼。這些籌碼將在冒險者探索額外的板塊時放置（見第77頁）。

3. 部署敵人：不部署敵人籌碼。這些籌碼將在冒險者探索額外的板塊時部署（見第77頁）。然後，按照作戰設置（見第57頁）中描述的步驟4-6進行操作。

秘地設置範例

玩家進入遭遇階段，開始設置秘地作戰（見第57頁）。

1. 玩家將秘地板塊分為不同堆疊。然後將入口板塊放置在遊戲區域的邊緣，圖標朝向遊戲區域的中間。

2. 在這場作戰中，玩家決定將起始玩家指示物交給瑞恩。

a. 瑞恩將他的黑暗精靈冒險者籌碼部署到右列上方的六角格中。他切換至 作戰形式。

b. 接下來由莎倫部署籌碼。她將籌碼部署到右列下方的六角格中。她已經處於 作戰形式，所以無需進行更改。她決定使用其布拉維爾甜瓜沙拉為其提供3點堅韌點，並在結算完成後棄置該卡牌（參見第28頁的“物品卡牌”）。這使她的當前堅韌點總值變為5點，達到上限。沒有同伴單位可供玩家部署。

3. 玩家將作戰輪次設置為1。作戰設置完成。



秘地地圖圖例

1. **入口板塊**:設置遭遇時放置此板塊。然後,將小隊部署到該板塊,從擁有起始玩家指示物的冒險者開始,按順時針順序依次部署。
2. **秘地板塊**:這些是玩家通過探索與地圖拼接的板塊。
3. **連接六角格**:每個板塊都有1個或多個 六角格,用於將其他板塊拼接到地圖上(見第77頁的“秘地探索”)。第一個秘地板塊必須只有1個 六角格與入口的兩個 六角格相鄰(入口板塊的兩個 六角格共用一個 圖標,該圖標位於其共用的邊上)。
4. **六角格**:有些板塊的部分六角格內有 圖標。當玩家抽取一張秘地卡牌時,卡牌上會顯示該板塊中存在的普通()或傳奇()寶藏的圖標。將卡牌上顯示的相應類型的寶藏籌碼放置在板塊的 圖標上,直到放置完秘地卡牌上顯示的所有寶藏,或者板塊上沒有更多的 圖標(見第77頁的“秘地探索”)。
5. **六角格**:這些六角格在其板塊被放置時用於部署敵人。當抽到一張秘地卡牌時,它會顯示總共抽取多少個敵人籌碼。然後玩家從相應的敵人盲抽袋中抽出敵人,部署到該板塊未被占據的 六角格中(見第77頁的“秘地探索”)。



作戰中的秘地地圖

秘地卡牌圖例

在秘地作戰中探索板塊需要用到秘地卡牌，它們包含以下要素：

1. **天空碎片** (🔵)：每張秘地卡牌頂部顯示的圖標即為天空碎片。並非所有秘地卡牌上都有天空碎片，但玩家只有獲得秘地中所有的天空碎片，才視為完全探索該秘地。

▶ 除非遭遇特定說明，否則玩家需要獲得3個天空碎片才能完全探索一個秘地。

▶ 在包含發現目標的秘地中，無論小隊是否成功完成秘地探索，其獲得的每個天空碎片在獎勵階段都視為1點經驗值（參見第86頁的“作戰目標”）。

2. **名稱**。

3. **板塊形狀**：這是為這個新空間抽取並拼接的板塊形狀。

4. **挑戰規模**：此表根據遭遇中冒險者的數量，顯示了每個可被抽取並部署到該板塊的敵人籌碼的等級。在第78頁的“抽取卡牌和板塊”的“部署敵人”步驟中，詳細解釋了如何使用挑戰規模表部署敵人。

5. **寶藏**：效果文字上方的 🏠 和 🗺️ 圖標表示該卡牌所對應板塊的 🏠 六角格上放置的每種類型寶藏籌碼的數量。

6. **效果文本**：該部分描述卡牌針對其板塊或更大範圍的秘地的觸發效果或永久效果。秘地卡牌最多可以有2個效果：翻開時效果和3種其他效果類型之一：

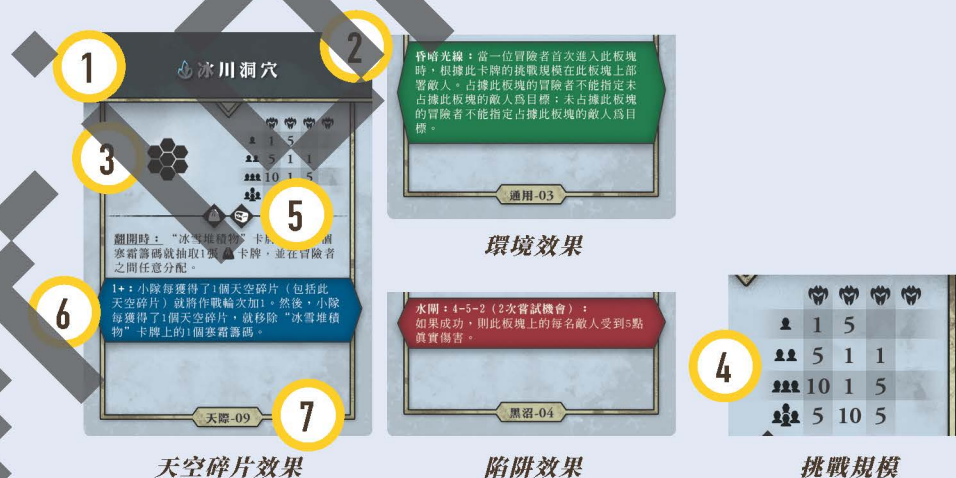
▶ **翻開時**：這些效果在玩家拼接卡牌所對應板塊時結算。如果部分效果只能在拼接板塊後結算，則在彼時結算。效果結算後，如果該卡牌沒有其他效果（陷阱、天空碎片或環境），則將其棄置。除非另有說明，否則翻開時效果只針對翻開卡牌的冒險者進行結算。如果卡牌因為無法放置秘地板塊而被棄置，則不結算其效果。

▶ **陷阱（紅色）**：將該卡牌放置在其板塊一旁，直到冒險者進入（或被放置在）該板塊的六角格中。然後，冒險者必須對陷阱進行解鎖檢定（見第80頁的“陷阱”和第68頁的“解鎖”）。結算陷阱後，冒險者棄置該卡牌。

▶ **天空碎片（藍色）**：將該卡牌放置在其板塊一旁，直到冒險者移動至該板塊上。然後，小隊獲得該卡牌所示圖標（🔵）數量的天空碎片，並根據小隊已獲得的天空碎片數量（包括該卡牌提供的天空碎片）結算相應效果。如果這個新空間有天空碎片效果，則該效果會在冒險者獲得該卡牌提供的天空碎片時觸發，且除非特別說明，否則該效果只針對移動到該板塊的冒險者進行結算。冒險者在獲得天空碎片後，將該卡牌放在一旁，以記錄此次秘地探索所獲得的天空碎片總量。

▶ **環境（綠色）**：將此卡牌放置在其板塊一旁，代表在剩餘的秘地探索中針對該板塊持續生效的效果。

7. **行省代碼和卡牌編號**：該代碼表明該秘地卡牌是通用卡牌還是專屬於泰姆瑞爾特定行省的卡牌。



秘地探索

在秘地中，冒險者通過與地圖上的  六角格交互來探索作戰地圖。當冒險者探索一個六角格時，他們會抽出一張秘地卡牌並翻開一個新的板塊，將其拼接到地圖上。隨著板塊的拼接，地圖會擴大，並出現更多的  連接六角格以供冒險者探索。

冒險者可以通過兩種方式觸發對一個六角格的探索：

 **占據一個可探索六角格：**一名冒險者在其回合中移動（被放置）到一個可探索六角格時，或在一個可探索六角格開始其回合時，便可以選擇觸發一次探索。該冒險者可以在本次探索後繼續執行被打斷的移動行動。以此方式進行的探索不視為一次探索行動。請注意，同伴單位不能探索六角格（見第90頁的“同伴”）。

 **執行一個探索行動：**冒險者也可以通過執行針對可探索六角格的探索行動來觸發探索。要執行此行動，請選擇冒險者視線內可探索的六角格（見下文），並計算其到該六角格的距離，若此距離小於等於其耐力值，則觸發對該六角格的探索。

可探索的六角格

帶有  圖標且滿足以下條件的六角格是可探索的六角格：

 它是一個邊緣六角格，這意味著它至少有一條邊沒有與其他板塊共用。

 它還未被探索。如果一個  六角格與另一個板塊上的  六角格相鄰，則它已被探索。請注意，一些效果會導致板塊被移除，致使其上的已探索六角格重新變為可探索的六角格。

 玩家仍未獲得當前遭遇的所有天空碎片（見第78頁“天空碎片”）。在玩家獲得一個秘地的所有天空碎片後，該秘地即被完全探索，也就不再存在可探索的六角格一說。

無論可探索的六角格是否被占據，它都可被探索。

抽取卡牌和板塊

當你的冒險者觸發對一個六角格的探索時，你會抽取一張秘地卡牌，拼接其顯示的板塊並設置敵人和寶藏。秘地卡牌和秘地板塊的組合機制使每個秘地都變得獨一無二，放置籌碼的數量、板塊的位置或冒險者與板塊的互動方式都各不相同。抽取秘地卡牌時，請按照以下步驟進行操作：

1. **抽取板塊：**抽取與秘地卡牌上所示形狀匹配的板塊。如果沒有這種形狀的板塊可供抽取，請將這張卡牌面朝下與其他你在此次遭遇中獲得的天空碎片卡牌放置在一起，並將其視為你為完成此次秘地探索而獲得的一個天空碎片圖標，然後探索結束，不要再抽取其他秘地卡牌或結算抽取的秘地卡牌上的文本。該六角格仍然可以被探索，但冒險者必須再觸發一次探索才能再抽取一張卡牌。注意：如果你通過進入這個六角格來觸發探索，那麼在本回合內你必須先退出再進入這個六角格，才能再觸發一次對該六角格的探索。

2. **觸發效果：**閱讀秘地卡牌的文本，並按照指示觸發任何“翻開時”或其他即時效果。

3. **拼接板塊：**將翻開板塊的其中一個  六角格與正在探索的六角格相鄰，然後對齊拼接。放置板塊時，翻開的板塊不能與其他板塊有重疊部分。其他放置規則如下：

▶ 你可以自由移動或旋轉翻開的板塊，但兩個  六角格必須相接且共用一條邊。只要滿足這個要求，玩家就可以將翻開板塊放置在與之前板塊相鄰的任意位置。

▶ 在拼接後，板塊必須至少有一個  六角格可供探索（如果可以的話）。放置的第一個秘地板塊必須只有1個  六角格與入口的兩個  六角格相鄰（入口板塊的兩個  六角格共用一個  圖標）。

▶ 如果翻開的板塊無法與其他板塊在不發生重疊的情況下進行拼接，則棄置該板塊，並將其放回未探索板塊堆疊的底部，然後此次探索結束，但若玩家並未獲得遭遇的所有天空碎片，則該六角格仍可探索（見第78頁“天空碎片”）。注意：如果你通過進入這個六角格來觸發探索，那麼在本回合內你必須先退出再進入這個六角格，才能再觸發一次對該六角格的探索。

翻開的板塊被放置後，只要它的一個六角格與另一個板塊的六角格相鄰，翻開的板塊就視為與該板塊相鄰，無論這些六角格是否帶有  圖標。

4. **放置寶藏：**盡可能多地放置秘地卡牌上顯示的寶藏籌碼。在放置  籌碼之前放置  籌碼（若有的話）。從距離用於翻開本板塊的  六角格最遠的  六角格開始放置寶藏籌碼。將每個額外的寶藏放置在下一個更近一些的  六角格中；如果兩個  六角格的距離相同，你可以選擇其中一個。如果秘地卡牌上的寶藏數量多於板塊的  六角格數量，則剩餘的寶藏不會被放置。



5. 部署敵人：根據敵人池數值、翻開的卡牌的挑戰規模和板塊上的♥圖標，盡可能多地抽取並部署敵人籌碼（參見第74頁的“秘地敵人池”和第76頁的“秘地卡牌圖例”）。從距離用於翻開本板塊的♠六角格最遠的♥六角格開始部署敵人。將每個額外的敵人部署到下一個更近一些的♥六角格；如果兩個♥六角格距離相同，你可以選擇其中一個。在以下情況下停止部署敵人：敵人池數值完全用完，秘地卡牌上顯示的所有敵人均已部署，或者翻開的板塊上沒有未被占據的♥六角格（即使敵人池數值仍有剩餘）。部署敵人時，請參照下文使用挑戰規模表：

- ▶ 每行最左側顯示的圖標為小隊冒險者的人數。
- ▶ 冒險者圖標右側的每個數字代表一個必須被抽取的敵人（若可能的話），以及該敵人的最高等級。如果所示等級大於剩餘的敵人池數值，則盡可能在不超出敵人池數值的情況下抽取最高等級的敵人。
- ▶ 按一行中從左至右的順序依次抽取一個敵人籌碼，將該敵人的等級數值從敵人池數值中扣除，然後將該敵人部署到板塊其中一個♥六角格中。
- ▶ 如果挑戰規模表中的敵人數量多於♥六角格的數量，則剩餘的敵人不會被部署。如果敵人池數值用完，那麼即使挑戰規模表中還有敵人，也不會被部署。

6. 放置卡牌：如果卡牌上帶有天空碎片(💧)、適用於翻開的板塊的環境或陷阱效果，則將其正面朝上放置在板塊旁邊。否則，將其棄置。

天空碎片 💧

天空碎片是飄零於奈恩的魔力結晶碎片，散落在泰姆瑞爾各地，通常處於隱秘地點。它們在一些秘地卡牌上以圖標的形式出現，這些圖標代表卡牌所翻開的板塊中存在天空碎片（見第76頁的“秘地卡牌圖例”）。當秘地中的所有天空碎片都被翻開並獲得時，該秘地就被完全探索了。除非遭遇特別說明，否則玩家需要獲得3個天空碎片。正面朝上的秘地卡牌上的天空碎片圖標和視作天空碎片的正面朝下的秘地卡牌都視為天空碎片。

獲得天空碎片

當冒險者移動到一個存在天空碎片的板塊上的六角格時，他們立即獲得該板塊的天空碎片並結算該板塊的天空碎片效果；這會打斷冒險者的行動，但不會結束該行動，類似於解鎖檢定（見第76頁的“秘地卡牌圖例”）。

將天空碎片卡牌放置在秘地遭遇文本附近，以顯示小隊已獲得的天空碎片總數。有些卡牌可能提供不止1個天空碎片。如果這些額外的天空碎片超過了當前秘地的最大天空碎片數量，則它們將被忽略。



探索範例

緊接秘地設置的範例(見第74頁),在第一個作戰輪開始時,玩家沒有需要觸發的能力。當前不是疲勞輪,因此即使冒險者的冷卻軌中有過度疲勞骰,他們也不會因過度疲勞而受到傷害。冒險者依次進行其回合。

瑞恩擁有起始玩家指示物,因此他先執行自己的回合。

回合開始和探索

回合開始時瑞恩處於魔法(☸)作戰形式,因此他觸發其術士職業的天賦能力,獲得1點堅韌點,使其堅韌點總數達到5點。

然後,瑞恩占據了入口板塊的其中1個可探索六角格(它與另外一個可探索六角格共用一個🏠圖標),因此他決定觸發一次探索。這不是一次行動,因為他在自己的回合開始時處於一個可探索六角格(見第77頁的“秘地探索”)。

1. 瑞恩抽取了秘地牌堆最頂部的卡牌,即“孢子培養室”。卡牌上顯示了一個由3個六角格組成的板塊。他抽取了一個與“孢子培養室”卡牌上描繪的形狀相匹配的板塊。
2. 該卡牌有2個文本效果:
 - a. 卡牌的“翻開時”效果立即結算。每位冒險者必須將處於各自冒險者面板上任意位置的一顆戰鬥技能骰枯竭,或者獲得一顆“災禍”狀態骰。瑞恩認為放棄一顆戰鬥骰不會影響之後的作戰,於是從槽位中取出1顆骰子,放在其種族參考頁上。莎倫將一顆設置為“災厄”面的狀態骰放置到其冷卻軌最左側的空位中。
 - b. 卡牌上還有一個藍色的天空碎片效果文本框。在冒險者進入該板塊的某個六角格並獲得該房間的一個天空碎片(💧)後,該框中的效果就將觸發。
3. 瑞恩將翻開板塊與入口板塊進行拼接。他注意到,放置的第一個秘地板塊必須只有1個🏠六角格與入口的兩個🏠六角格相鄰(見第77頁“抽取卡牌和板塊”中的“拼接板塊”)。
4. 卡牌顯示此房間沒有🏠或🏠寶藏,因此玩家不會在此板塊同時帶有🏠和🏠圖標的六角格中放置寶藏。
5. 卡牌的挑戰規模表顯示,其2名冒險者(♂♂)行中有一個1級敵人。小隊有2名冒險者,經驗值轉盤顯示的數值為4,因此計算出的敵人池數值為8,但根據挑戰規模表,可部署的敵人最高等級為1級。因此,冒險者抽出一個1級的樹精,並將其部署到該板塊上同時帶有🏠和🏠圖標的六角格中。儘管敵人池數值沒有全部用完,但冒險者不再部署敵人,因為卡牌的挑戰規模表中已經沒有其他敵人了,而且新板塊上也沒有🏠圖標了。
6. 瑞恩將卡牌面朝上放置在新板塊一旁,因為該板塊上還有一個未被獲得的天空碎片圖標。

該板塊已拼接完成,因此本次探索也結算完畢。在瑞恩接下來的冒險者行動步驟中,他可以通過移動到孢子培養室的🏠六角格或對其執行探索行動從而進行新的探索。



提示：秘地的桌面占用

我們建議玩家在進行秘地設置時，在遊戲區域的中間留出盡可能多的空間。秘地會占用相當大的桌面空間。如果在一場秘地作戰中桌面空間不夠，你可以採取以下措施之一：

✎ 在保持所有翻開板塊布局的情況下移動這些板塊，為下一個板塊騰出空間。這種方法在秘地探索接近尾聲時效果最佳，因為此時需要拼接的板塊已經很少了。

✎ 將新翻開的板塊放置在桌面其他有更多空間的地方，然後用未使用的陸地指示物標記新翻開板塊和原有板塊上的連接六角格。若使用這種方法，則玩家需在後續作戰中仔細觀察地圖，並且最好不要再使用一個新的區域放置新板塊。

陷阱

陷阱代表有害的機械或魔法效果。它們以紅色文本框的形式出現在許多秘地卡牌上（見第76頁）。

陷阱有以下要素：

- ✎ 一個名稱。
- ✎ 一個難度代碼（見第68頁的“解鎖”）。
- ✎ 描述效果結算的文本。

一名冒險者在其回合中進入帶有陷阱效果的板塊上的六角格時，必須觸發陷阱，無論其是移動還是被放置到該六角格。敵人和同伴不會觸發陷阱，但有可能會受到陷阱文本所述的影響。



一張秘地卡牌上的
一個陷阱。

陷阱流程

觸發陷阱後，請按照以下步驟結算該陷阱。冒險者必須先結算該陷阱的解鎖檢定和效果，然後才能觸發進入該六角格所產生的其他效果（例如嘗試解鎖一個寶藏）。

1. 觸發陷阱的冒險者必須根據陷阱的難度代碼進行解鎖檢定（見第68頁的“解鎖”）。
2. 結算陷阱效果。陷阱效果會指明解鎖檢定成功或失敗時是否觸發陷阱。結算陷阱效果後，陷阱將失效，除非另有說明，否則無法再次觸發。

► 如果陷阱所在的卡牌沒有其餘效果需要結算，則棄置該卡牌。

► 如果陷阱沒有指定受影響單位，則其能力僅對觸發它的冒險者生效。如果陷阱對多個單位生效，則按照觸發陷阱的冒險者所選擇的順序對每個單位進行結算。

地城

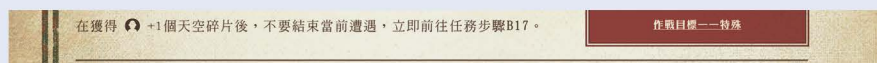
在地城作戰中，地圖是預先設置的，由多個板塊組成，其中可能包括秘地板塊或衝突板塊。然而，地城無視板塊上印有的圖標。敵人和其他配件是根據地城的設置圖和規則進行設置的，它們會出現在行省的地名錄中。

地城敵人池

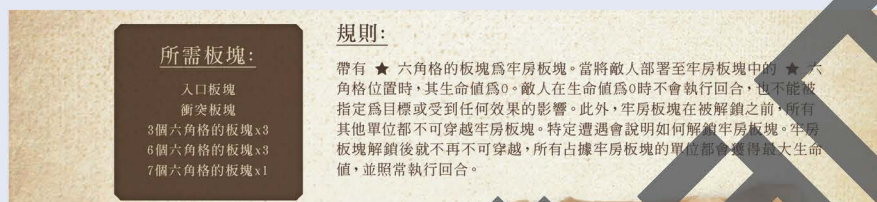
和衝突一樣，地城在設置時使用一個總敵人池來設置敵人。可供抽取和部署的最大敵人數量取決於敵人池和地城設置圖中的敵人六角格數量（請參閱下一頁的“地城遭遇圖例”，以及第82頁的“地城設置”）。

地城遭遇圖例

1. 作戰目標：這是成功完成此地城所需要達成的目標（參見第86頁的“作戰目標”）。請注意，地城中設定的每個遭遇都會有其作戰目標，這些目標位於其遭遇文本中，而不是在行省地名錄的地城地圖中。



2. 地城規則：該規則顯示在地城所在行省地名錄中的地城條目頂部。它列出了拼接地圖所需的板塊，並描述了地城中遭遇的特殊規則。



3. 地城設置圖：該圖出現在地城所在行省的地名錄中。它顯示了所用每個板塊的形狀、拼接完成後的地圖整體布局，在某些情況下還標注了特定區域。它標有以下字符和圖標，用於設置遭遇時使用。

- 入口板塊：**顯示入口板塊的拼接位置。
- 字母六角格：**每個遭遇都描述了如何使用這些六角格。它們通常用於放置目標單位，但也可以代表關鍵的交互位置（例如地圖各部分之間的旅行點）。
- 編號六角格：**大多數遭遇使用敵人池從敵人盲抽袋中抽取敵人，部署到這些編號六角格中，從六角格1開始，按升序依次進行放置。
- 星形六角格：**這些六角格沒有固有規則，但每個遭遇都描述了它們是否以及如何使用。它們可用於放置單位或代表其他交互位置。
- 和 寶藏六角格：**在每個這種六角格上放置一個相應類型的寶藏籌碼（見第68頁的“寶藏籌碼”）。





地城設置

按照以下規則進行作戰設置的第1-3步(見第92頁),並參考地城的設置圖。

1. **設置作戰地圖:**按照地城設置圖所示,將每個板塊放置在遊戲區域,從而拼接出地城地圖。
2. **放置寶藏籌碼:**將每個寶藏籌碼放置在地城設置圖中所示的六角格中。
3. **部署敵人:**首先,將遭遇文本中指定的每個目標單位(或其他配件)部署到地城設置圖中所示的六角格中。然後,將敵人部署到帶有編號的六角格和特殊六角格中,如下所述。

► **編號六角格:**計算敵人池數值。在敵人池數值的範圍內盡可能抽取並部署最高等級的敵人,從六角格1開始,按升序依次進行放置。在抽取每個敵人並將其正確的籌碼面朝上部署後,從敵人池數值中減去每個敵人的等級值。繼續部署敵人,直到計算出的敵人池數值完全用完,或者設置圖中沒有未被占據的編號六角格。當所有敵人六角格都被占據後,剩餘的敵人池數值就作廢。

► **特殊六角格:**將遭遇文本中特別指定的每個敵人(或其他配件)部署到地城設置圖中顯示的星形或字母六角格中。如果敵人可以部署到多個星形或字母六角格中,則由小隊選擇部署到哪個六角格。如果你被指示計算另一個敵人池數值來部署這些敵人,請遵循與上述編號六角格相同的限制。

然後,按照作戰設置(見第57頁)中描述的步驟4-6進行操作。

地城設置範例

在另一個遊戲章節中，約什和梅勒妮將他們的小隊指示物移動到黑玫瑰監獄，以完成黑玫瑰衛隊公會任務中的任務步驟B13。這開啟了任務步驟C14，並觸發了一場地城作戰任務遭遇，因此玩家開始設置作戰。

1. 首先，玩家根據《黑沼澤地名錄》第45頁的黑玫瑰監獄設置圖所示的布局放置板塊。
2. 玩家將3個  寶藏籌碼放置在設置圖所示的六角格中。
3. 玩家放置遭遇特殊設置說明中描述的目標和其他單位。他們將任務單位茲裡克部署到六角格A，但不在其下方放置生命值籌碼。然後，他們從敵人盲抽袋中找出10級單位：高精靈死靈法師並將其部署到六角格B，並在其下方放置其全部的生命值籌碼。
4. 玩家計算敵人池數值，用以在編號六角格設置敵人。
 - a. 這是小隊公會任務的最終作戰遭遇。因此，玩家不使用經驗值轉盤的數值，而是參考章節結束難度敵人池表來確定敵人池數值（見第56頁）。這是該小隊的第一個章節，難度為熟手，有2名冒險者，因此這場作戰的敵人池數值為32（16點經驗值）。
 - b. 茲裡克和高精靈死靈法師都不計入敵人池，因為任務單位茲裡克沒有等級值，而高等精靈死靈法師已經按照地城設置說明進入遊戲，不屬於需根據敵人池放置在編號六角格中的敵人。
 - c. 玩家抽出了以下敵人，並將它們部署到編號六角格中（它們正好花費了所有敵人池數值）：
20級：亞龍人巨獸（六角格1）
10級：帝都執行者（六角格2）
1級：紅衛強盜（六角格3）
1級：猛襲翼鳥（六角格4）



d. 根據遭遇的指示, 玩家繼續抽取1級敵人(無需消耗敵人池數值), 直到編號六角格中有6個被占據。

1級: 帝都強盜(六角格5)

1級: 泥蟹(六角格6)



5. 根據遭遇的指示, 玩家再次計算出敵人池數值, 用以在 ★ 六角格放置敵人, 這些六角格所在的板塊稱為牢房板塊。

a. 第二個敵人池的數值為32。

b. 玩家抽出以下敵人並將它們部署到 ★ 六角格中。他們必須先在每個牢房板塊中都部署1個敵人, 然後才能在牢房板塊中部署另一個敵人。黑玫瑰監獄的規則還要求, 部署在牢房板塊中的每個敵人下方都不能有生命值籌碼。玩家部署的敵人如下:

20級: 布萊頓首席法師(包含6個六角格的牢房板塊最北端的 ★ 六角格)

10級: 紅衛傭兵(西部包含3個六角格的牢房板塊最南端的 ★ 六角格)

1級: 木精靈強盜(南部包含3個六角格的牢房板塊最南端的 ★ 六角格)

1級: 獸人強盜(北部包含3個六角格的牢房板塊最西端的 ★ 六角格)



6. 玩家将冒險者部署到入口板塊。

a. 玩家決定將起始玩家指示物交給約什，因此他將其冒險者籌碼部署到入口板塊最北端的六角格，並拿取了起始玩家指示物。他決定切換到 ⚔ 作戰形式。

b. 按順時針順序，輪到梅勒妮部署其冒險者，她將其籌碼放置到入口板塊最東側的六角格中。她已經處於 ⚔ 作戰形式，因此決定保持不變。

7. 部署完冒險者之後，玩家開始部署其同伴。他們有2個通過任務第2個步驟獲得的打手同伴，因此他們將5級單位：高精靈療奪者和5級單位：諾德掠奪者部署到下圖所示的入口板塊的兩個六角格中。

8. 玩家将作戰輪次數設置為1，作戰準備就緒！



作戰目標

為了在作戰中取得勝利，冒險者必須完成作戰目標。衝突和秘地作戰通常根據其類型擁有一個標準目標：

🛡️ **征服**：小隊必須擊敗或移除作戰地圖上的所有敵人。這是衝突中最常見的目標，偶爾也會出現在地城作戰中。

🛡️ **消滅 X**：有些作戰會提及特定的目標單位，一般是遭遇文本中描述的特定敵人籌碼。為了達成消滅目標，玩家必須擊敗特定目標單位（或多個單位）或將其從作戰地圖中移除。

🛡️ **調查**：小隊必須通過收集**所有**必需的天空碎片來完全探索作戰地圖。預設所需的天空碎片數量為 3 個，但遭遇可能會指定不同數量。如果小隊沒有收集到所有必需的天空碎片，則遭遇失敗。這是公會任務的秘地作戰中最常見的目標。

🛡️ **發現**：與調查目標類似，小隊必須通過獲得所有必需的天空碎片（預設情況下為 3 個）來完全探索作戰地圖並成功撤退。如果小隊未完全探索作戰地圖就撤退，則遭遇失敗。與其他目標不同，只要整個小隊沒有被擊敗，則小隊獲得的每個天空碎片在獎勵階段都視為 1 點經驗值（至多為該秘地所要求的天空碎片數量）。如果小隊被擊敗，則不會獲得任何經驗值。即使小隊未獲得所有必需的天空碎片就撤退，也將獲得經驗值（見第 59 頁“從作戰中撤退”）。

衝突和秘地作戰可能還有一個特殊目標，用於修正甚至取代標準目標。教學遭遇：越獄就有一個特殊目標（見第 92 頁）。每場地城作戰都獨一無二，通常都有自己的特殊目標，但也可能有標準目標。

作戰結束

當出現以下情況時，當前作戰輪結束後作戰結束：

🛡️ 小隊達成遭遇目標。

🛡️ 小隊從作戰中撤退。

🛡️ 小隊全員被擊敗。

由於只有在出現上述情況之一的當前作戰輪結束後，作戰才正式結束，因此即使小隊在擊敗一個敵人後完成了征服目標，作戰也不一定會立即結束。

作戰結束的整理

作戰結束後（無論成功與否），請按照以下步驟進行操作，然後進入獎勵階段。

1. 移除冒險者面板上所有剩餘的額外生命值，以及超出冒險者最大生命值的生命值籌碼。然後將每個冒險者的籌碼連同剩餘的生命值籌碼放回其種族參考頁的人物插畫區。如果小隊擁有將在後續作戰中出現的永久同伴單位，則在移除這些同伴籌碼上的所有狀態骰和超過其最大生命值的生命值籌碼後，將這些同伴籌碼放在一個冒險者面板的旁邊（詳見第 90 頁的“同伴”）。

2. 每位冒險者取出並消耗所有啟動槽中的骰子。然後，他們恢復所有枯竭的技能骰。注意：在作戰結束時，仍處於冒險者冷卻軌中的骰子會一直留在那裡，直到下一次作戰或通過其他方式移除，例如在日末階段或前往城鎮旅館（見第 40 頁的“城鎮元素”）。

3. 拆解作戰地圖。

▶ 將敵人籌碼放回對應的敵人盲抽袋中，將寶藏籌碼放回供應堆。

▶ 按形狀將地圖板塊分類。將使用過的相同形狀的板塊面朝下洗混，並放回其相應堆疊。

▶ 拿取秘地卡牌，找出標有“特殊”或當前行省地名錄中秘地部分特別要求的秘地卡牌，將它們放在一旁。然後洗混秘地牌堆，將其放回原處。

只有在一場作戰結束後（而非一場和平遭遇結束後），玩家才需進行作戰結束的整理。



附加規則

附加規則.....	88
投擲一顆D6.....	88
棄置.....	88
效果時點.....	88
能力術語.....	88
板塊上的被擊敗單位.....	88
擊敗單位.....	88
能力和行動限制(“免費”).....	88
治療.....	89
獲得額外生命值.....	89
移動和放置.....	89
持續.....	89
恢復.....	89
增加/減少.....	89
移除單位.....	89
可指定為目標的單位.....	89
回合.....	89
非常規堅韌點結果.....	89
獲得堅韌點和能力範例.....	89

暫時性的屬性調整.....	90
獲得和失去生命值.....	90
取整.....	90
單位定義及從屬.....	90
敵人.....	90
小隊.....	90
冒險者.....	90
同伴.....	90
“你”.....	90
同伴回合.....	91
同伴回合流程.....	91
同伴技能.....	91
單位分類.....	91
教學遭遇:越獄.....	92

附加規則

本部分詳細描述了影響遊戲其他部分的規則。我們建議玩家将本部分作為理解或結算能力及遭遇指令的參考。

投擲一顆D6

如果玩家被要求投擲1顆D6，則應拿取用於解鎖檢定（見第68頁）的六面骰進行投擲。在解鎖檢定之外投擲骰子時，玩家不能使用解鎖檢定中可以改變骰子的技能或其他效果。

棄置

當玩家被要求棄置卡牌、骰子或籌碼時，他們應執行以下操作：

- 被棄置的卡牌會根據其類型形成單獨的棄牌堆。每棄置一張卡牌，將其置於對應類型的牌堆頂部。在一種類型的的所有卡牌都被棄置後，玩家需將該類型的所有卡牌正面朝下洗混，重新形成抽牌堆（除非另有指示）。
- 骰子被棄置後，將其放回供應堆，與其他同類型骰子放在一起。
- 在作戰中被擊敗的敵人籌碼將被棄置，形成被擊敗的敵人籌碼堆疊。其他情況下，被棄置的籌碼應放回其相應的盲抽袋或供應堆，與其他同類型籌碼放在一起。

效果時點

有些能力具有結算時機取決於其他效果或事件的效果，或者具有多個效果。這些能力按照以下規則進行結算：

- 效果必須逐一結算。在結算下一個效果之前，必須先完全結算當前效果。
 - “當……時”的效果在觸發事件發生時立即結算。
 - “……後”效果在觸發事件發生後立即結算。
 - “……前”效果在觸發事件發生之前立即結算。
- 如果不同效果在同一時點結算，則由玩家決定結算順序。
- 有些能力具有多個相同時點的效果，例如“恢復之光”技能線中的“淨化”技能。如果其中一些效果可以結算而另一些不能，則可以結算的效果將被結算。無法結算的效果將被忽略。

能力術語

以下術語會在能力中出現。當使用這些術語結算能力時，請遵循以下規則。

板塊上的被擊敗單位

一些遭遇規則或其他能力涉及留在板塊上的，在作戰中被擊敗的單位。這些單位遵循以下規則。

- 該單位的籌碼留在其所在六角格中，直到按照效果描述將其移除。在移除籌碼之前，該六角格仍視為被占據。
- 該單位在作戰地圖上時，不能執行其回合，其籌碼也不能作為交戰行動或其他能力的目標（除非有特別說明）。結算能力時，該單位的籌碼被視為同類型單位中的被擊敗單位。

擊敗單位

有些能力會提及單位擊敗其他單位，其通常是作為某個效果的一部分或用於觸發其他效果。這些能力遵循以下定義。

- 在以下任一情況下，冒險者（或同伴）視為擊敗敵人：
 - 該敵人因與冒險者的交戰或其能力而失去最後一個生命值籌碼。
 - 冒險者結算了一個指明敵人被擊敗的能力。
- 當一個敵人通過交戰或結算其能力而使一個單位失去最後一個生命值籌碼時，則該敵人便擊敗了該單位。
- 如果一個單位被狀態骰（如“災禍”）擊敗，則其視為被擊敗，但不會觸發任何需要該單位被特定其他單位擊敗才會觸發的效果。

能力和行動限制（“免費”）

有些能力允許單位進行額外的交戰、在交戰時投擲額外的骰子或移動額外的六角格。這些能力有時會使用“免費”一詞代表這些額外的增益。這些能力遵循以下規則。

- 行動：**如果通過一個能力獲得的額外交戰或其他行動在冒險者回合內結算，則其不受冒險者的行動限制影響；如果額外交戰或其他行動在其他人的回合內結算，則其不受當前冒險者的行動限制影響。除非額外交戰行動另有說明，否則冒險者不會因此行動而獲得疲勞，即使該額外交戰行動並非該冒險者回合內的首個交戰行動。

❖ **骰子**：額外的骰子不計入冒險者的耐力或魔力值，也不計入非冒險者單位的戰鬥值。即使冒險者未接受過該技能線或技能骰的訓練，也可以將額外的骰子添加到冒險者的擲骰中。額外的骰子結算後，會被棄置回供應堆，而不是被消耗而放至冒險者的冷卻軌。作為額外骰子增加的敵人戰鬥骰不能被放至冒險者的啟動槽中，也不能通過其獲得堅韌點。

❖ **移動**：額外的移動不計入冒險者的耐力值，也不計入非冒險者單位的移動值。

治療

治療效果是指使單位恢復特定數量的生命值籌碼的效果。一個單位被治療後的生命值不能超過其最大生命值。

當一名小隊成員結算一個效果，為另一名小隊成員單位恢復特定生命值時，結算該效果的單位可以選擇實際恢復的生命值。該數值可等於或小於效果指定的數值（最小為0）。可使小隊成員獲得額外生命值（見下文）的效果也是如此。

獲得額外生命值

可使冒險者獲得額外生命值的效果允許他們獲得超出其最大生命值的額外生命值籌碼。冒險者必須將額外生命值籌碼與普通生命值籌碼分開放置。非冒險者單位無法獲得額外生命值。

移動和放置

有些能力可使單位獲得額外移動，這可能會發生在常規移動行動之外。有些能力可以放置單位，這與移動單位不同。放置單位是通過將單位從地圖上移除（或從地圖外移除）並放置在指定六角格中進行結算的。因能力而被放置在六角格中的單位不會觸發需移動到該六角格才會觸發的效果。

持續

有些能力或效果是持續性的。它們的效果持續生效，直到效果指示或當前章節結束。請將帶有持續效果的卡牌放在遊戲區域附近，以作提醒。在戰役日誌中記錄通過其他來源（比如任務步驟）獲得的持續效果，並在它們失效後劃掉。

恢復

當一個能力或效果指示冒險者恢復骰子時，他們只能從冷卻軌中恢復骰子。枯竭的骰子只能通過專門影響枯竭骰子的能力來恢復。

增加/減少

當某項能力增加或減少骰子的數值時，旋轉骰子，使數值增加或減少指定數值。骰子數值不能增加或減少到超出其上印制的數值。

移除單位

有些能力會提及單位從地圖上移除其他單位。移除單位與擊敗單位不同，請遵循以下規則。

❖ 被某種能力從地圖上移除（而非擊敗）的一個敵人將被放

回其敵人盲抽袋中，而不是放入被擊敗的敵人堆疊。

❖ 以這種方式移除的敵人不會觸發任何需要敵人被擊敗才可觸發的效果。

可指定為目標的單位

如果一個單位在另一個單位的範圍和視線內，且沒有防止它被指定為目標的效果，那麼它就是可被該另一個單位指定為目標的單位。一名冒險者的範圍受其當前作戰形式的影響（見第61頁）。一個敵人的範圍受其範圍屬性的限制。有些能力可以在交戰行動之外對可指定為目標的單位施加效果，或允許一個單位將盟友指定為目標。有些能力還可以在不將單位指定為目標的情況下對其造成傷害。

回合

在一個作戰輪中，作戰地圖上的每個單位都會依次進行其回合。有些能力每回合只能使用一定次數；該限制在每個單位回合開始時重置（而不僅僅是在能夠結算該能力的單位回合開始時重置）。

非常規堅韌點結果

某些能力會增加額外的骰子，它們的結果中包含 ○ 或其他可使冒險者獲得堅韌點的結果。只有冒險者在交戰期間擲出的骰子結果才能使他獲得堅韌點（無論當前是誰的回合）。冒險者被指示消耗堅韌點面朝上的骰子或將這種骰子置於冷卻軌中時，也不會獲得堅韌點。

獲得堅韌點和能力範例

洛根和布裡正進行一場作戰遭遇。在洛根的回合結束時，洛根結算了“魔族召喚”技能線的“契約武器”能力，它使布裡能夠執行一次交戰行動並擲出最多2顆技能骰。布裡處於 ⓧ 作戰形式，決定以一個敵人為目標，擲出她可用的1顆戰鬥骰和1顆狙擊骰。

布裡的戰鬥骰擲出了 ○，狙擊骰擲出了2點傷害結果。當布裡結算這些結果時，她從狙擊骰獲得傷害，並從戰鬥骰獲得堅韌點。儘管她在洛根的回合擲出了堅韌點，但洛根並未獲得堅韌點。

暫時性的屬性調整

某些效果可以暫時性地調整單位的屬性值。當這種情況發生時，將該屬性的數值視為臨時更改後的數值。如果該單位是冒險者，則不要在其冒險者面板上添加或調整指示物。

獲得和失去生命值

有些效果會影響單位的生命屬性值或生命值籌碼。

☛ 當一個效果提升一個單位的生命屬性值時，該單位將獲得與屬性值差值相等的生命值籌碼。如果一個單位的生命屬性值被減少至小於其當前生命值籌碼數量的數值，則移除生命值籌碼，直到該單位的生命值籌碼數量降至與其新的最大生命值相同的數值。

☛ 當一個效果增加的生命值籌碼超過一個單位的生命屬性值，但不會改變生命屬性值本身時，這些籌碼將保留到下一個“作戰結束的整理”步驟。請注意，只有當效果明確允許時，單位才能獲得超過其生命屬性值的生命值籌碼。

取整

如果遊戲效果要求玩家取整，但沒有指定具體方式，則預設向下取整。

單位定義及從屬

遊戲中的任何籌碼，只要具備以下特徵，即可定義為單位：

- ☛ 一個單位擁有屬性、能力或兩者兼有。
- ☛ 一個單位在作戰地圖上執行其自己的回合，或在其他單位的回合中受其控制。

注意：用於記錄且不具備這些特徵的籌碼不屬於單位。

所有單位分為兩類：小隊和敵人。這兩類單位視對方為**敵對單位**。非敵對單位之間不能互相指定為目標，除非有特殊效果允許。

敵人

所有與小隊敵對的單位，無論其等級高低，均被視為敵人。某些原本屬於小隊的單位可能會因遊戲效果而被臨時指定為敵人。這些單位將按照特定效果指示行動。

小隊

小隊包含冒險者和同伴單位。所有屬於小隊的單位統稱為小隊成員，影響小隊成員的能力可以同時影響冒險者和同伴單位。

冒險者

每個玩家創建的冒險者都是一個小隊成員，無論他們是你的冒險者還是其他玩家的冒險者。如果一個效果值需根據小隊人數（效果文本中會帶有小隊人數圖標 ）確定，則此人數僅基於小隊中的冒險者數量。

同伴

一個同伴是受整個小隊或特定冒險者持續控制的一個單位。同伴單位可以通過遭遇文本或冒險者能力獲得。敵人籌碼和任務單位也有可能成為同伴。

當小隊中存在同伴單位時，其遵循以下規則：

- ☛ 同伴是小隊成員，但不是冒險者。它不受針對冒險者的能力的影響，也不計入小隊人數（參見第36頁的“小隊人數”）。
- ☛ 除非另有說明，否則同伴單位在每場作戰開始時都擁有最大生命值。
- ☛ 如果一個同伴被擊敗，則其永久退出小隊。否則，同伴將一直留在冒險者身邊或小隊中，除非被其他效果移除。
- ☛ 一個被擊敗的同伴的籌碼將與其他未部署的同類籌碼放在一起。例如，一個成為同伴的被擊敗敵人籌碼將被放回敵人盲抽袋中。
- ☛ 如果控制同伴的冒險者被擊敗，則該同伴將繼續留在遊戲中，並由該冒險者的玩家繼續控制。
- ☛ 如果所有冒險者都被擊敗，則遭遇結束，所有剩餘的同伴將從作戰地圖中移除。在確定是否需要從小隊中移除這些同伴時，他們不視為被擊敗。

“你”

卡牌文本和其他效果經常將玩家稱為“你”。根據上下文的不同，它們可能有不同的指代。

- ☛ 陸地卡牌、支線任務卡牌和任務步驟使用“你”來指代小隊。例如，如果任務步驟提及你前往某個地點，它指的是小隊指示物在陸地地圖上的移動。
- ☛ 職業卡牌、物品卡牌、技能能力以及類似效果使用“你”來指代單個冒險者。該冒險者的玩家負責做出涉及這些效果的任何決定。

同伴回合

同伴在所有冒險者的回合都結束後立即進行其回合。同伴的回合順位由小隊決定。如果一個同伴被描述為受小隊控制，則由小隊決定該同伴在其回合期間由哪位玩家控制。

同伴在其回合中通常會移動、結算技能並交戰，具體流程如下。任何其他規則請參考指定該單位為同伴的效果。

同伴回合流程

控制同伴的玩家在以下每個步驟中為該單位做出決定。移動和交戰是可選的。

- 1. 回合開始：**觸發任何在此時間點觸發的能力，例如處於同伴籌碼上的狀態效果或技能骰。
- 2. 移動：**你可以將同伴移動最多兩個六角格。同伴可以按照你的選擇進行移動，而非遵循常規的敵人移動優先級。
- 3. 交戰：**如果同伴能進行交戰，則可以按照以下子步驟與敵對單位交戰。

- a. 確定目標：**參考同伴的範圍和目標圖標，選擇該同伴的目標單位。玩家只能選擇在其視線和範圍內的單位作為目標。忽略同伴的優先級圖標。
- b. 拿取並投擲骰子：**拿取同伴的所有戰鬥骰。如果同伴可以與範圍內的多個目標進行交戰，你只需擲一次骰子，並在下一個子步驟中針對每個目標結算骰子結果。

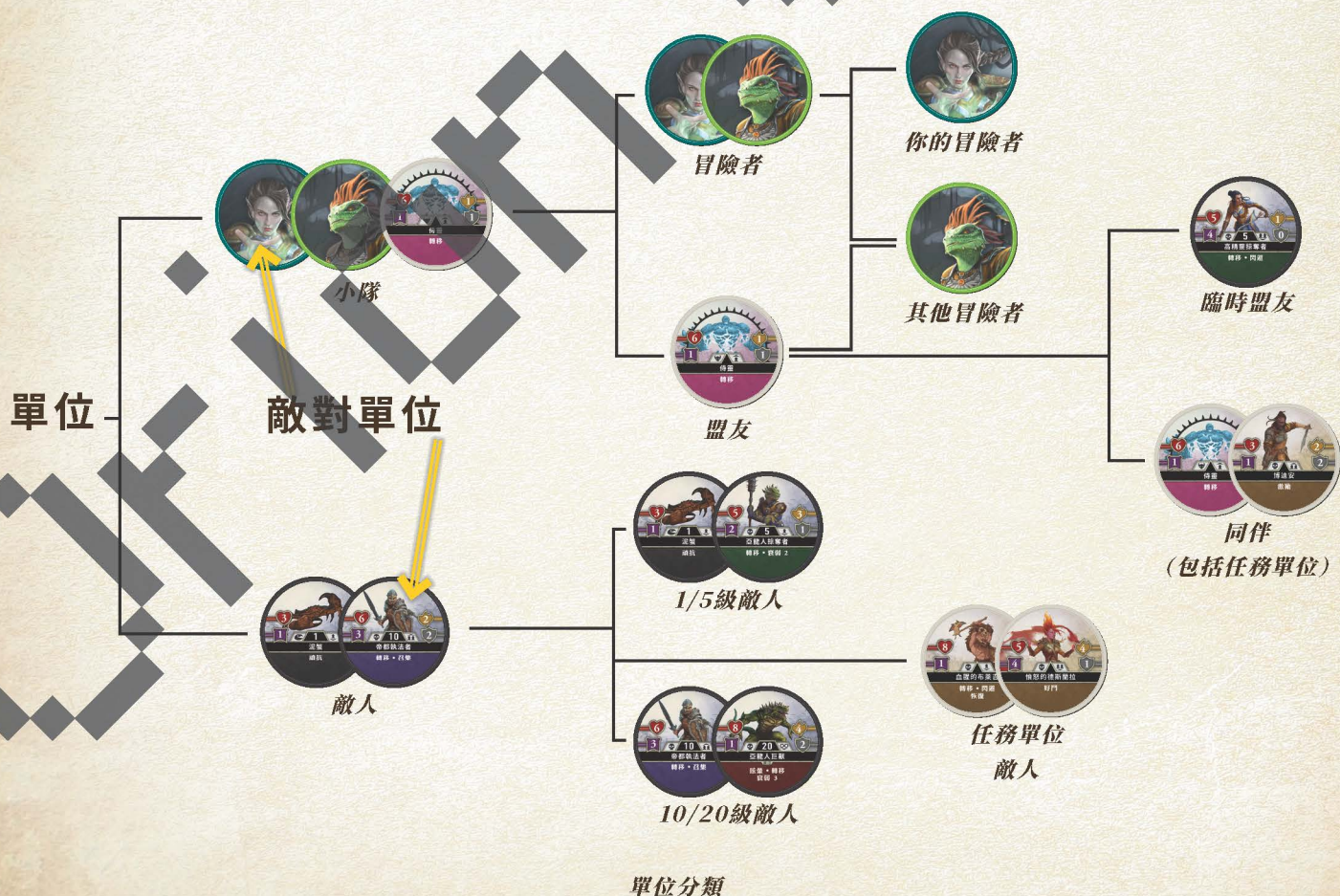
c. **結算擲骰：**對同伴的每個目標結算戰鬥骰的總值。

d. **單位反應：**冒險者、同伴或其他敵人可以結算在交戰後觸發的能力。若可能的話，敵人必須結算這些能力。

4. **回合結束：**觸發任何在此時間點觸發的能力。然後，如果有其他同伴，則下一個同伴進行其回合。

同伴技能

大多數同伴擁有來自敵人技能參考頁的1個或更多技能。不同於移動和交戰，結算一個同伴的技能是強制的。每個技能都必須在其時點被結算（若可能的話）。如果一個同伴與多個目標交戰，則每個目標都會被該同伴每個相應的技能所影響。



教學遭遇：越獄

你在泰姆瑞爾某處的一間黑暗而簡陋的牢房裡醒來。你因各種指控被監禁，一直疲勞地辯解自己的清白，但似乎一時半會兒是無法離開這裡了。然而，正當你準備在鐵窗後消磨時光時，一名風霜滿面的紅衛手裡拿著鑰匙，緩步走向你的牢房。你發現了他的到來，便坐起身。

“喂，”他用沙啞的嗓音輕聲說道，“聽著。我叫博迪安。我來自一個由同道誌士創立的公會，名為邊緣守望者。我們規模很小，通常在暗中行事，但致力於增進泰姆瑞爾各族人民的福祉。我們幫助人們維護自身權益，解決各種危機，揭露政治腐敗等等。”

你茫然地看著他。畢竟，你身處囹圄，而且你之前從未見過他。

“對了，”他回憶道，“我之所以來到這裡，是因為公會認為你……很有潛力。被關在這裡的人鮮有刑滿釋放，還要忍受那些腐敗獄卒的胡作非為。”

現在你終於開始認真聽他的話了。

他繼續說道：“我會放你出去，至於你之後想要做什麼，則由你自己決定。守望者最近極需有誌之士的加入，因為我們中的一員——一個名叫邁斯蘭拉の木精靈——已經叛變了。她認為守望者的想法太過狹隘——要讓泰姆瑞爾真正實現正義，唯一的解決辦法就是徹底消除魔法。她認為這才是一勞永逸的正道，從而讓魔法師無法再欺淩弱者，但這個過程的代價又將是什麼呢？我們極需正義的力量來阻止她，因為她的勢力正變得愈加強大，但我們不會強迫你做任何事情。這是……”他笑著說，“無條件釋放。”

他轉動鑰匙，隨後便轉身離開。你思考著他的話，但在決定如何在泰姆瑞爾大陸生存之前，你必須先逃出去。

玩家可以選擇以《上古卷軸》系列的“經典橋段”開始遊戲，即冒險者奮力逃脫牢獄。這場遭遇向玩家介紹了作戰規則，也是創建冒險者的最後一步。冒險者在這次作戰中的表現將決定他們可選擇的職業。如果你希望通過這場遭遇更有條理地學習規則，則可以翻開《教學指南》查看這場作戰的詳細範例。

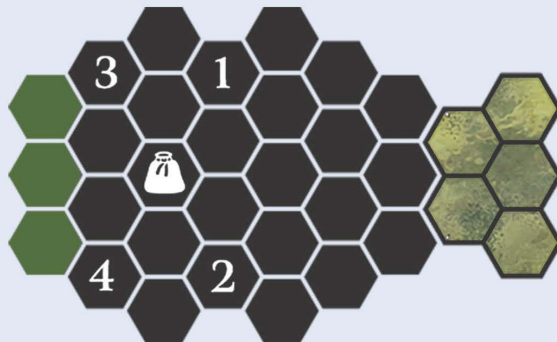
在作戰時，請根據需要參考以下部分：

- ✦ 第18至24頁對冒險者面板、屬性值、技能、冷卻軌和啟動槽的說明。
- ✦ 從第54頁開始的作戰規則的說明。
- ✦ 第68至70頁對寶藏和解鎖的說明。

作戰設置

教學遭遇：越獄是一場衝突類的作戰，在由下圖所示的兩個板塊組成的作戰地圖上進行。要設置作戰，請執行以下操作：

1. 按照第12至13頁中的設置流程步驟進行設置，但存在以下改動：
 - ▶ 不要將所有1/5級敵人放入相應盲抽袋，只放入以下5個1級敵人：高精靈強盜、亞龍人強盜、雪鼠幼崽、骷髏和樹精。
 - ▶ 不要設置小隊的日數轉盤；這場作戰結束後才會開始第1日！
 - ▶ 將小隊的經驗值轉盤設置為1，而不是2。
2. 將衝突板塊放置在遊戲區域，並按照圖示拼接入口板塊。然後將寶藏籌碼放置在圖示的六角格中。



3. 從1/5級敵人袋中抽取並部署等於小隊人數的敵人籌碼。這相當於按照第54頁所述，根據小隊經驗值為1計算敵人池。從六角格1開始，將每個敵人以1級（黑底框）面朝上按升序依次進行部署，如圖所示。部署每個敵人時，在其下方放置等於其生命值數量的生命值籌碼。

4. 將每個冒險者部署到入口板塊上的一個六角格中。首先選擇一名冒險者，使其獲得起始玩家指示物並部署其籌碼。然後，按順時針方向依次部署其他冒險者。每個冒險者在部署時都會設定其作戰形式，詳見第57和61頁。

5. 將作戰輪次設置為1；作戰準備就緒！

進行作戰

教學遭遇：越獄有一個獨特的作戰目標：冒險者必須擊敗地圖上的所有敵人，或者所有未被擊敗的冒險者必須逃脫。如果一名冒險者占據衝突板塊最遠端的1個綠色六角格（見第92頁的示意圖），則可以在其回合開始時逃脫。將該冒險者從地圖上移除；他們的回合結束，不再在此次作戰中進行回合。

如果所有敵人被擊敗、所有冒險者被擊敗或所有未被擊敗的冒險者逃脫，則作戰在當前作戰輪結束時結束。

作戰結束後，檢查你記錄的每個冒險者的成就（見下文）。然後，按照下文所述進入作戰結束的整理和職業獎勵階段！

成就檢查表

在教學遭遇：越獄中，記錄每名冒險者完成以下成就的情況。每名冒險者可以完成多項成就，但他也可能無法完成任何一項成就：

☐ 擊敗高精靈強盜

☐ 擊敗亞龍人強盜

☐ 擊敗雪鼠幼崽

☐ 擊敗骷髏

☐ 擊敗樹精

☐ 成功解鎖寶藏

☐ 第一個逃脫

☐ 進行首個回合

☐ 進行最後一個回合

☐ 第一個承受範圍為2+的敵人的傷害

☐ 第一個承受範圍為1的敵人的傷害

備注：你可以在上面的檢查表中勾選成就，在冒險者的名字旁寫下他們的成就，或者你也可以列印chiptheorygames.com/support中的PDF進行記錄。

作戰結算的整理

在作戰結束後，按照第86頁的所述步驟進行作戰結束的整理，但要將**所有**1/5級敵人籌碼放入它們的敵人袋中（而不是只放入你用於這場作戰的5個敵人籌碼）。再將所有10/20級敵人籌碼放入它們的敵人袋中。

記得取出並消耗啟動槽中的技能骰，並恢復已枯竭的技能骰。但是，冷卻軌中的技能、狀態、輕度疲勞或過度疲勞骰依舊留在那裡。保留你在作戰中獲得的堅韌點和物品，除非你決定不根據你的成就選擇職業（見下文）。

完成這一步後，你就可以選擇職業獎勵了！

職業獎勵

在作戰結束後，冒險者通常會進入獎勵階段，花費從遭遇中獲得的經驗值。在此遭遇中每位冒險者並不會花費經驗值，而是根據其完成的成就從多個職業選項中選擇一個作為獎勵。請參考以下獎勵列表。我們建議玩家在作戰結束後再查看此列表。

在考慮了根據他們的成就所獲得的職業選項後，每個冒險者選擇其中一個職業，拿走該職業的職業參考頁，並將其放置在他們的冒險者面板一旁。請注意，其中一些職業僅在玩家擁有瓦倫森林（瓦倫）擴充後變為可用。

如果一名冒險者可選的職業少於2個，則他必須等到其他冒險者都選好職業後才能進行選擇。然後，該冒險者將通過成就獲得的職業參考頁放在一旁，並將所有職業參考頁洗混（不僅僅是其他冒險者選擇後所剩的職業參考頁）。該冒險者抽取職業參考頁，直到其擁有2張（包括通過成就獲得的職業參考頁），然後從中選擇1張作為自己的職業。如果有多個冒險者可選的職業少於2個，他們可以自行決定洗混和選擇的順序。

如果所有冒險者都被擊敗，則將所有職業參考頁洗混。然後，每名冒險者抽取兩張並選擇其中一張。

☐ 擊敗高精靈強盜：奧術師（瓦倫）；術士

☐ 擊敗亞龍人強盜：特技演員；偵察兵

☐ 擊敗雪鼠幼崽：夜刃；守望者

☐ 擊敗骷髏：死靈法師；魔劍士

☐ 擊敗樹精：朝聖者；聖殿騎士

☐ 成功解鎖寶藏：夜賊（瓦倫）；盜賊

☐ 第一個逃脫：吟遊詩人；遊俠（瓦倫）

☐ 進行首個回合：龍騎士

☐ 進行最後一個回合：治療師

☐ 第一個承受範圍為2+的敵人的傷害：弓箭手

☐ 第一個承受範圍為1的敵人的傷害：騎士

選擇一個非成就職業

如果冒險者對根據其成就所獲得的職業選項都不感興趣，則他可以從其他冒險者選擇後剩餘的職業中進行選擇。為此，他必須失去所有在作戰中獲得的堅韌點，並棄置所有在作戰中獲得的物品。

完成設置

在完成作戰並選擇了職業後，每位玩家都創建了自己的冒險者！請按照以下說明完成設置。

設置轉盤

現在你可以像常規遊戲一樣設置轉盤：

☞ 不要設置日數轉盤。

☞ 將小隊的經驗值轉盤設置為2（但將每名冒險者的經驗值銷釘設置在0的位置）。

冒險者休息

你逃脫了，無論是通過奮力殺出一條血路、四處逃竄，抑或是靜靜地躺著，直到獄卒們離開裝死的你。之後，你前往熙熙攘攘的城鎮中心，開始了在泰姆瑞爾的生存之路。你接受了一個公會的工作，以換取補給和暫時的棲身之所。

醒來後，你踏上了完成任務的冒險之旅。

冒險者在每次遭遇後通常會休息。在休息期間，每名冒險者都會恢復部分生命值，並從冷卻軌中移除一顆他們所選擇的骰子（見第45頁的“日末階段”）。

然而，在教學遭遇：越獄的尾聲，小隊的新公會所提供的臨時庇護所就像旅館一樣（在城鎮遭遇期間可執行的一項行動，詳見第40頁）。因此，每名冒險者現在都可以恢復到最大生命值，並從冷卻軌中移除所有骰子！

教學遭遇：越獄結束至此正式結束！

選擇一個起始任務

翻至本規則書第13頁，查閱第7步“設置一個公會任務”。然後繼續閱讀，按照第34頁開始的遊戲階段中的描述開始你的章節任務。



製作組

隨著 Chip Theory Games 的發展，我們的遊戲製作團隊不斷壯大，僅在遊戲外盒標注“由……設計”無法體現所有製作人員的辛勞與努力。正是考慮到這一點，我們放棄了先前的做法，轉而感謝CTG的每一位成員，正是他們不辭辛勞地付出，才有了今天這款遊戲。我們對那些超越職責要求的奉獻者致以最高的敬意。

出版者

Adam Carlson
Josh Carlson

繁體中文版發行

GoKids玩樂小子

遊戲設計及開發

Josh Carlson
Michael Gernes
Logan Giannini
Ryan Howard
Andrew Santoro
Salem Scott
Shannon Wedge
Josh Wielgus

額外遊戲概念

Jacob Wielgus

插畫

Chris Beck
Yoann Boissonnet
Anthony LeTourneau
Federico Pompili

平面設計

Chris Beck
Shaun Boyke
Moriah Gorman
Melonie Lavelly
Chelzee Lemm-Thompson
Bree Lindsoe

創意寫作

Ryan Howard
Salem Scott

規則書

Michael Gernes

編輯顧問

Liz Davidson

國際版本許可人

Luke Warren

遊戲測試、校對及其他貢獻者

Carter Barton, Andrew Chesney, Andrew Dyrud, Amanda

Gehrke, Morgan Godat, Angela Grandell, Jillian Green, Jessica Johnson, Brent Keith, Heather Kilber, Stacey Poirier, Heather Swartz, Pam van Muijen, Brandon Wandersee, Michael Zenke, Tom Aroune, Anthony Barnes, Calvin Thomas Brown, Jennifer L. Brown, Mark Buxton, Chris Carvalho, Eric Christensen, Riccardo Civiero, Simone Conti, Dakotah Cote, Jeffrey Delbert, Sylvain D'Hondt, Netanel Esman, Isaac Evans, Jorge Garcia, Amanda Hasler, Kyle Hasler, Gordon Helle, Jared Hodges, Marc Hogreve, Dale Hopkins, Darren Isnor, Juan Yih Lee, Derek Lieberman, Prince Mack Sr., Brendan Mayhugh, Ryan McClenahan, Dale Miller, Marco Mewes, Ian Olson, Melanie Owen, Pocky Plays, Jonas Robertsson, Jonathan Sadler, Ryan Sherburne, Howard Sherman, Alec Steers, Lindy Stewart, William Sweett, James "Tayz" Taylor, Jared Tolman, Julian "J.M.M." Vermeulen, Gabriel William Varendahl Vidal, Harm Wieringa, Elizabeth Young, Y'shtola

特別感謝

Salem Scott: 遊戲機制及故事

Salem 對《上古卷軸：第二紀元的背叛者》傾注了滿腔熱情，他不停地分析和修改遊戲的每個元素，確保其恰到好處。他們不僅希望遊戲好玩，還希望其忠實於《上古卷軸》系列的精神，這種熱情對於最終產品的成功至關重要。他為這個項目投入了無數個日夜，無論是編寫任務、管理遊戲測試，還是反覆修改各種能力直到其趨於完美，他的努力不容任何人忽視。

Bree Lindsoe: 平面設計

Bree 是《上古卷軸：第二紀元的背叛者》美學風格的主要塑造者。她的作品融合了泰姆瑞爾的標誌性元素、Chip Theory的特有視覺風格以及遊戲的獨特需求，打造出令人愛不釋手的華麗成品。在整個過程中，她的合作精神與善良品質在遊戲不斷變化的需求中得到了淋漓極致的體現。她的作品對於這個項目來說至關重要。

Ryan Howard: 項目管理及寫作

Ryan投入大量時間和精力進行研究和寫作，這使 Bethesda/Zenimax確信，我們能夠以他們認可的方式與他們的世界進行互動。他對遊戲故事和主題的細節把控為玩家創造了身臨其境的體驗，無論是《上古卷軸》的資深玩家還是新手都將在這款桌遊中感受到驚喜和快樂。他的精細化管理和辛勤工作也確保了這款遊戲（迄今為止我們製作過的最龐大的遊戲）在數月的開發和遊戲測試過程中一直處於正軌。

Michael Gernes: 遊戲機制及規則文本

早在2021年，Michael 就與 CTG 一起開始了這場瘋狂的旅程，並在過去三年中一直是遊戲開發的重要成員。他將自己善於分析、注重細節的頭腦運用到各種任務中，從計算玩家與每個遊戲元素互動的時間比例，到記錄遊戲中的許多變化，並編寫出令人印象深刻且全面的規則。邁克爾為這款遊戲傾注了心血，對遊戲影響重大，功不可沒。

索引

B

寶藏籌碼	68
設置	57, 72, 76, 81
背包(庫存物品)	18, 28
被占據	58
不可穿越	58
不能。見黃金準則	
部署	54, 57

C

朝	58
成功	
公會任務	46. 戰役中也有提及
解鎖	69
社交檢定	42
陷阱	80
遭遇(後果)	36, 37, 38
章節	49
終章	51
城鎮	34, 36, 38-39
城鎮廣場(城鎮元素)	40
持續	49, 89
持續(關鍵詞)	25, 61
衝突	71-73
傳奇物品	28

D

D6(投擲)	88. 解鎖中也有提及
打斷(關鍵詞)	25, 61
單位(定義及從屬)	90
盜賊。見星座(技能線類別)	
地標	34, 43
地城	80-85
敵對單位	90
敵人	54
回合	64, 65
擊敗	67
移動	64
種類	55
敵人池	54, 56, 71, 74, 80
調查。見目標中的作戰	
動盪	34
遭遇後果	37
城鎮遭遇	38
對峙	
遭遇	34, 37
地標	34

E

額外生命值	20
-------------	----

F

發現。見目標中的作戰	
法師。見星座(技能線類別)	
翻開時(效果)	76
範圍	58
方向(地圖)	35

G

個人城鎮行動	39
公會亭(城鎮元素)	40
公會援助	51
攻擊。見交戰	
關鍵詞	
任務	43, 46, 50
物品	29
職業能力	25
過度疲勞	23, 34, 57. 冷卻軌中也有提及

H

和平	34, 36, 37, 45
環境(效果)	76
黃金準則	10
恢復步驟	59
恢復骰子	23, 40, 51, 86, 89
回合	89
敵人	64
冒險者	59
同伴	91

J

擊敗	67, 88
基礎陸地移動值	34
啟動槽	24
啟動槽  技能能力	60
即時  (技能能力)	60
技能	21-22
敵人	55, 64
交戰	59
結算技能能力	60
解除訓練	43
在作戰外投擲技能骰	61
增加技能骰(提升屬性)或技能線	31
堅韌點	18, 25. 職業、社交檢定中也有提及
提升	31, 89. 動盪中也有提及
減少骰子數值	89
獎勵	37, 43, 47, 48, 93. 提升中也有提及
交戰	
敵人步驟和子步驟	64
範圍	55. 作戰形式中也有提及
行動和步驟	59
結束	
作戰	86
章節	49
終章	51
解除訓練	43. 魔力中也有提及
解鎖	68. 陷阱中也有提及
經驗值	12, 43, 47, 92. 敵人池中也有提及
額外	43
冒險者面板	18
天空碎片(發現目標)	86

K

可以。見黃金準則	
枯竭  (技能能力)	60

庫存	18, 28
----------	--------

L

冷卻(冷卻軌及冷卻值)	23
冷卻軌  (技能能力)	60
提升冷卻值	31
煉金站(城鎮元素)	40
陸地遭遇	34, 38
陸地圖標	34, 37, 45
旅館(城鎮元素)	40
旅行商隊	38

M

冒險者	90
創建	19, 26
回合	59, 62
擊敗	67
冒險者面板	18
冒險者休息步驟	45
門  (連接六角格)	57, 75, 77
秘地	74-80
秘地探索	77, 79
免費(能力和行動)	88
移動	59
戰鬥骰(拿取並投擲骰子步驟)	60
魔力	20
增加魔力屬性	31
目標	
公會任務	46, 47
陸地指示物	35
作戰	86
目標	58
敵人	55, 64
交戰	60
可指定為目標	89

N

難度	
代碼(解鎖)	30, 68
等級	13, 56. 敵人池中也有提及
值(社交檢定)	42
你(定義)	90

P

配件數量限制(有限與無限)	21
疲勞	23
啟動槽	24
移動	34
作戰輪	57
普通物品	28

Q

棄置	88
輕度疲勞	23. 冷卻軌中也有提及
取整	90
群體城鎮行動	39

R

任務	
步驟	46
單位	54, 55
公會	13, 46
關鍵詞	50
失敗	48, 50
遭遇	34
支線	48
任務公告欄 (城鎮元素)	40
日	12, 34, 45, 46

S

傷害	63
防止	63
疲勞 (作戰輪開始時)	57
商店 (城鎮元素)	38, 40
設置	12, 14
作戰	57
戰役	49
終章	51
社交檢定	42
生命值 (生命值籌碼)	20, 55
獲得和失去	90
失敗。見成功	
時點 (效果)	88
視線	58
熟手。見難度部分的等級	
屬性	20
屬性行	18, 19
提升屬性	31
屬性值	19
暫時性的屬性調整	90
增加屬性值指示物 (提升屬性)	31

T

探索 (行動)	61
提升	31
提升骰子數值	89
天賦能力	
職業	25
種族	24
天空碎片	76, 78
效果	76
作戰目標	86
挑戰規模	74, 76, 78
挑戰修正	37, 47, 72
同伴 (單位)	57, 90. 小隊人數中也有提及

W

未被占據	58
無限配件	21
武器	29, 61
物品子類	29
作戰形式	61
物品	28, 30. 商店 (城鎮元素) 中也有提及
寶藏籌碼	68. 解鎖中也有提及
交換。見冒險者休息步驟	

X

陷阱	80
效果	76
相鄰	58
消耗	23, 60
消滅 X。見目標中的作戰	
小隊人數	36, 90. 同伴中也有提及
星座 (技能線類別)	22, 38
行動	
城鎮	39
交戰	59
探索	61
移動	59
職業能力	61
行省代碼	15
行省效果	45
學徒。見難度部分的等級	
訓練師 (城鎮元素)	31, 38, 40

Y

移除	
單位	89
屬性行中的屬性指示物和技能骰。見解除訓練	
骰子	18, 23, 24, 45. 難度的等級中也有提及
移動。免費中也有提及	
敵人	64
移動和放置 (能力術語)	89
移動小隊步驟	34
移動行動	59
優先級 (圖標)	55, 64
有限配件	21
預備 (庫存物品)	18, 28

Z

遭遇	
觸發	34
城鎮	38
結算	36
陸地	34, 37
任務	34
戰鬥 (技能線)	22. 作戰形式中也有提及
敵人骰	55, 60. 免費中也有提及
戰士。見星座 (技能線類別)	
戰役	49–51
戰役日誌	49
終章	51
障礙物	70
真實傷害	20, 63
征服。見目標中的作戰	
職業	25
教學遭遇：越獄獎勵	93
職業能力 (行動)	61. 物品中也有提及
職業提升 (將職業參考頁翻面)	31
指示物	
技能線	22
陸地	35
屬性	12, 19. 屬性值中也有提及
屬性值	19
治療	89
旅館 (城鎮元素)	40

冒險者休息步驟	45. 難度的等級中也有提及
專家。見難度中的等級	
狀態骰	23, 67
狀態效果  (技能能力)	60
最後一戰	13, 56
最近	58
最強	55, 64
最弱	55
最速	58
作戰輪	57
作戰形式	61
改變	59, 61
技能線	22
冒險者面板	18
拿起並投擲骰子步驟 (交戰)	60
物品卡牌	30

Bethesda

zenimax
online

© 2024 ZeniMax.
ZeniMax, ZeniMax Online Studio, The Elder Scrolls
Online 均為 ZeniMax 集團公司的註冊商標。
保留所有權利。



chiptheorygames.com
©2024 Chip Theory Games 保留所有權利

