



# 命運熔爐

FATEFORGE

卡安編年史  
- CHRONICLES OF KAAH -

遊戲說明書





## 遊戲概覽

在《**命運熔爐：卡安編年史**》遊戲中，玩家會成為被原始叢林恩澤諾因選中的一名英雄，並被派往卡爾塔索帝國首都伊薩菲爾城完成一個重要的任務。在過程中，你可能會遇到一系列各不相同的人物，也可能會遭遇需要聰明才智，或者是動用武力才能解決的困難。在這個由應用程式驅動的敘事冒險遊戲中，你在故事與戰鬥中的每一個選擇，成功抑或是失敗，都有可能對後續劇情造成各種影響，讓每次遊玩都可為玩家帶來一場截然不同冒險。

玩家將會遊戲中接觸三種不同類型的場景。在故事場景中，玩家將會推進冒險劇情，探索伊薩菲爾與其周邊的地區，與不同角色與派系進行可產生長期影響的各種互動，也可能需要在某些挑戰場景中測試自己的能力。

戰鬥場景將會是此遊戲的核心。一旦進入戰鬥場景，玩家不難發現，自己不時是身處在強敵環伺的場景之中，並且需要在短短數個回合內快速行動，以完成數個不同任務。遊戲中的戰鬥會通過使用多枚各不相同的骰子進行，每枚骰子都代表玩家能夠執行的某種行動，它可被單獨或連鎖使用以執行一些強力的技能效果。玩家必須與隊友通力合作，最大限度地發揮各自英雄的特性與長處，以求在戰鬥中獲得一線生機。然而，戰鬥的危險不僅於此！在戰鬥過程中，玩家必須盡可能地減少所受傷害——因為每場戰鬥結束後，玩家能夠恢復的體力非常有限。這也意味玩家必須在遊戲的過程中，保證食物與治療藥水的存量，畢竟每次玩家獲得休息之前，可能要連續進行兩三場戰鬥！

最後，休息場景能讓玩家在高強度冒險之間，獲得一絲喘息機會。玩家能夠通過拜訪伊薩菲爾周邊各種地區，以獲得治療、購買裝備，以及學習全新的技能。每個休息場景都會提供總量不同的時間供玩家自由分配。隨著推進遊戲劇情，玩家認識的新角色與拜訪的新地點，也會通過支線任務與隱藏休息處的方式，向玩家提供令英雄成長的獨特機遇。

願森林的智慧指引你前進的方向！



# 歡迎來到命運熔爐的世界

《命運熔爐》的遊戲設計旨在讓玩家完全沉浸於遊戲塑造的世界之中，體驗隨著時間流逝與玩家不斷的抉擇而產生變化的冒險故事。在遊戲過程中，玩家會發現戰鬥場景會由於新加入的機制、規則或者配件，以獲得更大的深度與思考量。在遊戲的特定時間點，玩家會被指示解鎖新規則。在這種情況下，玩家需要翻閱此說明書第25頁，找到對應的新規則並將其朗讀出來。最後，玩家需要標記該新規則對應的格子，以標示該規則在之後的遊戲過程中將持續生效。

因為遊戲劇本故事分支眾多，同一條規則也可能會在故事中有多个機會被玩家解鎖。若玩家在遊戲過程中被指示查閱一條已在之前故事中解鎖的規則，可直接忽略該指示。

當玩家完成整個主線劇情故事之後，就會解鎖遊戲所有的規則。在之後的遊戲過程中，玩家不需要重新解鎖任何規則。

## 遊戲程式

玩家需要使用《命運熔爐》輔助程式進行遊戲（下文稱為「程式」）。在遊戲過程中，程式將會負責各式各樣的任務，包括在戰鬥場景中提示敵方行動，又或者跟進並追蹤遊戲劇情的走向等等。

遊戲程式是整個遊戲過程中不可或缺的幫助工具，請確保遊戲程式更新到最新版本並能夠穩定運行。我們建議，玩家在遊戲中使用平板電腦運程式。


## 遊戲配件


玩家可在首次遊戲設置手冊中，找到遊戲配件的詳情與收納方式的內容，以供玩家在進行遊戲收納與快速設置時參考。

## 戰役結構

一次戰役會被分為時長各不相等的三幕結構。在每一幕玩家將被程式引導的順序進行多個故事、戰鬥與休息場景。在進行故事場景時，程式會在屏幕上方顯示一個進度條，以記錄玩家已經完成與之後將會遭遇的場景。



每個  符號代表這幕會遭遇的章節，這些章節包括多個故事場景與一個戰鬥場景。在戰鬥場景獲勝後，玩家就能推進到下一個章節。如果玩家在戰鬥場景中失敗，程式仍有可能讓玩家推進到下一個章節，但玩家有或會因此而面對較糟糕的劇情結果。程式也有可能會讓玩家在戰鬥失敗後，進行一個額外的戰鬥場景，玩家在獲勝仍然可以繼續推進劇情。

每個  符號則代表這一個章節為休息場景（詳見第22頁），在休息場景中，玩家可治療並強化自己的英雄，也可在部分情況下選擇進行特定支線任務。

在遊戲中的大部分情況，玩家必須連續完成兩個章節的遊戲才能夠進入一個休息場景，然而，例外的情況也同樣存在。

## 首場戰役

1. 在進行首次戰役之前，玩家必須先按照首次遊戲設置手冊的指引進行設置。
2. 掃描手冊背後的二維碼下載程式。  
玩家也可在各大應用市場搜索或者登陸網頁：  
[www.mighty-boards.com/fateforgeapp](http://www.mighty-boards.com/fateforgeapp) 下載程式。
3. 繼續閱讀本說明書之後的內容，直到解鎖新規則部分之前為止。程式中包含一個戰鬥教程，用於讓玩家熟悉戰鬥，但是玩家需要先閱讀說明書，以了解基礎規則。
4. 當玩家們準備好開始首場戰役時，啟動程式選擇「新戰役」選項，然後點擊「主要故事」。每位玩家選擇自己想要使用的英雄，並閱讀英雄的背景故事與玩法提示。若玩家需要進行單人遊玩，則需要選擇使用2名英雄。最後，玩家點擊程式上的「開始戰役」，就能夠進入《命運熔爐》的世界。

## 單人模式

若玩家想要單人進行遊戲，只須在程式內選擇單人模式即可。程式會額外說明單人模式的特殊規則，由於單人模式的部分規則可能會與本說明書衝突，所以請仔細閱讀單人遊戲規則。



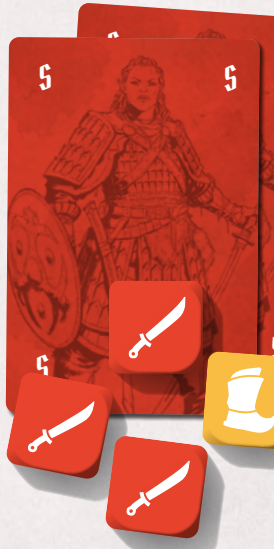
# 英雄



在遊戲過程中，每位玩家都會扮演一名實力強大的英雄。在玩家開始遊戲前，先隨意選擇自己想要扮演的英雄。玩家們拿取各自選取英雄，以及其對應的英雄版圖、模型以及配件盒，並放在自己面前的遊戲區域。然後將英雄配件盒中所有的配件取出（前提是你已完成首次遊戲的設置）。

- 拿取自己英雄的回合順位標記，放在英雄版圖旁。

- 從英雄配件盒中拿取自己英雄的2張起始技能牌，放在英雄版圖上方。英雄的起始技能牌背面帶有S字母標識。
- 每位玩家拿取1面英雄屏風，放在自己英雄版圖旁，屏風的作用為在遊戲中向其他玩家隱藏信息。
- 拿取自己英雄對應的骰子，放在英雄版圖上。



英雄的身份及名稱

英雄的獨特能力

英雄的起始特性

主要武器  
裝備欄

部分雙手武器  
將會同時佔據  
兩個武器裝備欄

次要武器  
裝備欄



將所有的體力與能量  
標記放在版圖上  
部的可用區域



消耗區域

此為在遊戲結束時  
玩家獲得的骰子種  
類與數量

4個用於放置護甲與其他裝備的背包位置。

如使用了以下英雄進行遊戲，需要額外拿取並設置與英雄獨特能力有關的額外配件：



遊俠

拿取潛行標記放在英雄版圖上部的可用區域之中。當潛行標記位於可用區域時，遊俠會處於潛行狀態。遊俠在每場戰鬥開始時，均會處於潛行狀態。



貴族

拿取姿態標記放在英雄版圖上。

薩滿

拿取卡牌[150]薩滿戰鼓，將其正面朝上放在英雄版圖下方某個背包位置之中。





## 特性



特性會在遊戲過程中影響劇情走向——帶有對應某個挑戰的特性會令該挑戰更容易被完成。每名英雄在遊戲開始時，都會持有一種特性，這被標識在其版圖上。在遊戲過程中，英雄有可能獲得更多特性。某些道具也會在被英雄持有並裝備在特定位置時，提供特性（詳見第7頁，道具）。

## 英雄能力

每位英雄都有一個獨特的能力——例如遊俠的潛行與雜耍能力，以及貴族的擊劍大師能力。英雄版圖上都帶有對其獨特能力的說明。

## 戰鬥骰子池

每個英雄的戰鬥骰子池都代表了該英雄在戰鬥中可使用的行動。紅色骰子代表力量、黃色骰子代表速度、藍色骰子代表遠程攻擊，而綠色骰子則代表智慧。

在遊戲進行的過程中，玩家有機會將更多骰子加入英雄的戰鬥骰子池之中。



儘管如此，除非有特定卡牌或其他效果說明，否則玩家依然只能在**每個戰鬥輪次中使用至多4枚骰子**（詳見第12頁，準備階段）。

每枚骰子都會提供該顏色所對應的圖標。大部分情況，某張卡牌會帶有棕色圖標，意味玩家可使用任何顏色的該圖標骰面以啟用此卡牌的效果。

骰面的圖標可被用以啟用技能牌或道具牌上的效果，抑或作為戰鬥行動在地圖上執行（詳見第13頁，使用技能與道具效果），例如移動玩家的英雄或向敵人執行攻擊等。

## 重擲



重擲圖標允許玩家在戰鬥場景的準備階段中重擲骰子。請注意，在戰鬥場景中，骰子只能在準備階段中重擲。每當有效果允許玩家重擲至少1枚骰子時，這些骰子都可被重擲一次。然而，玩家可以通過執行多次效果以將同1枚骰子反覆重擲。

## 戰鬥骰面詳解



**移動：**移動到相鄰區域。



**近戰攻擊：**對位於相同區域的一個敵方單位造成1點傷害。




**近戰技能：**此骰面圖標  可以作為近戰攻擊使用，也可以用於某些特定技能、道具或效果。



**遠程攻擊：**對位於相鄰區域中的一個敵方單位造成1點傷害。



**遠程技能：**此骰面圖標  可以作為遠程攻擊使用，也可以用於某些特定技能、道具或效果。




**專注：**與戰鬥地圖上的物品互動，也可以用於某些特定技能或道具。



**失誤：**失敗圖標，沒有任何效果。



與  可被作為  與  使用，用於執行某些特定技能或道具的效果。

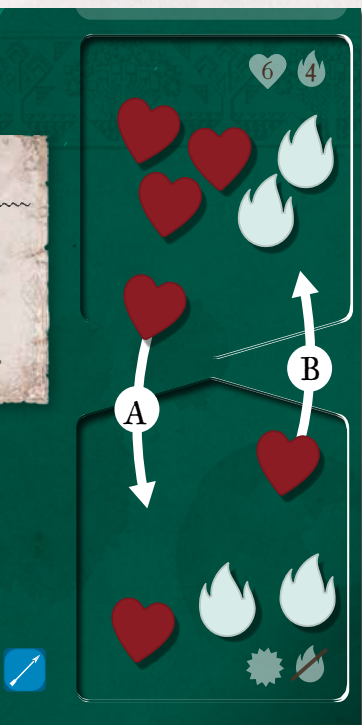
如果某個骰面上顯示兩種不同的圖標，以斜線所分隔（如 ），表示玩家在使用該骰面時可將其當作其中某種圖標使用，但不可當作種個圖標使用。





## 體力與能量

在遊戲開始時，英雄所有的體力與能量標記都會放置於版圖上部的「可用」區域之中。除非有其他卡牌效果說明，否則英雄在遊戲中能擁有的體力與能量不會超過英雄版圖右上角標註的上限。



在遊戲過程中，玩家有可能因為傷害等效果被迫**失去**體力 ♥ 或能量 🔥，也有可能選擇通過花費體力或能量執行某些效果。當玩家進行上述行動時，將對應種類與數量的標記從「可用」區域移動到下方的「消耗」區域之中 (A)。通常最常見造成玩家失去體力的效果就是承受傷害 ☠️；每當玩家承受1點傷害，就需要將1個體力標記從「可用」區域移動到「消耗」區域。

玩家同樣會在在遊戲過程中，通過各種效果恢復體力或能量。在玩家恢復體力或能量時，將對應種類與數量的標記從「消耗」區域移回「可用」區域之中 (B)。

玩家需要在遊戲進行期間，持續關注當前可用區域中的體力與能量。如某名英雄之可用區域中已任何體力標記，則該英雄立即視為被擊倒 (KO)，並且無法再度參與當前戰鬥場景 (詳見第19頁)。如某名英雄可用區域中已任無何能量，則其無法再使用任何需要花費能量的裝備或技能效果，但是在這種情況下該英雄不會視為被擊倒。

在遊戲期間的任何時刻，當某名英雄因為效果而要失去能量但卻沒有能量時，改為失去相同數量的體力。

如果所有英雄都被擊倒，當前戰鬥場景立即結束，並且戰鬥場景的結果會視為失敗。然而，只要還有英雄未被擊倒，則玩家們依然可以嘗試完成戰鬥場景所有任務，並取得戰鬥勝利。

## 技能

技能是決定每名英雄戰鬥風格的重要元素。技能通常可以允許玩家更改戰鬥結果以增加行動的靈活性、解鎖獨特的效果，或是通過特定骰子組合執行各種強力行動。每名英雄都會有一套專屬技能牌庫，玩家可以自行搭配創造各式各樣的戰鬥風格。

玩家能夠持有的技能數量沒有上限，但是玩家在一次戰鬥場景中能夠啟用的技能**最多只有六種**。玩家可以在戰鬥場景外的任意時刻以及戰鬥場景開始前的準備階段中自由替換啟用的技能。



### 技能費用

技能費用為玩家購買該技能時需要支付的金幣數量。玩家可以在特定的休息場景地點中支付金幣購買技能。

### 使用技能

大多數技能只能在一個戰鬥輪次中被執行一次。然而，帶有單次與被動圖標的技能除外：



**重複：**帶有此圖標的技能在每個戰鬥輪次中都可以被執行一次。



**單次：**帶有此圖標的技能在一個戰鬥場景中只能被**執行一次**。玩家在執行該技能後，將該卡牌翻面以標示其已被使用。在戰鬥場景結束後，將此技能卡牌翻回正面朝上。



**被動：**只要滿足執行技能的條件，帶有此圖標的技能可在同一回合中被執行任意次數。

技能是玩家提升英雄實力的重要手段，在有機會學習技能時請不要吝嗇。



## 技能效果

技能效果描述了該技能在戰鬥中的使用方式。部分技能會有文本對效果進行解釋，也有部分技能允許玩家將某個骰面圖標轉化為其他圖標，或是特定行動。

在技能效果欄中，**骰面圖標**使用棕色底色加上白色骰面表示；而**圖標**則由棕色底色加上白色圖標表示。技能效果欄左側的骰面圖標即為玩家啟用該技能所需的花費。玩家可從骰面或其他技能中花費骰面圖標，也可從英雄版圖的可用區域中花費標記。技能效果欄右側的圖標則為該技能啟用後將提供的**骰面圖標**或**行動圖標**。若技能提供**骰面圖標**，則其可以被用於地圖上執行戰鬥行動，也可用於執行技能和道具效果，以形成強大的連鎖。而技能提供的行動圖標則只能作為戰鬥行動在地圖上執行。換句話說，骰面圖標較行動圖標要更為靈活，擁有更大的選擇空間。

當玩家在使用技能轉化成骰面圖標後，可以進一步使用轉化的圖標執行其他技能或道具效果，並再次轉化或執行戰鬥行動。除非有特殊說明，否則玩家可以自行選擇使用骰面圖標執行技能效果、使用道具，以及執行戰鬥行動的先後順序。同時，玩家也可以選擇放棄使用某些骰面圖標。



**範例：**左側的卡牌技能可將骰面圖標 轉化為骰面圖標 ，但不能反向轉化。右側的卡牌技能則可讓玩家選擇將骰面圖標 轉化為骰面圖標 ，或是將骰面圖標 轉化為骰面圖標 。

部分技能可以將骰面圖標轉化成一個或多個行動。這些轉化後的行動不可再繼續被用作執行其他技能或道具的效果。如果用技能轉化的行動由向右的箭頭相連接，則玩家必須按箭頭順序依次完整執行每一個行動。如果玩家無法執行其中的一個或多個行動，則無法執行此技能。



**範例：**此技能允許玩家將一個 圖標與一個 圖標轉化為一個 行動與一個 行動。該英雄**必須**能完整依次執行這兩個行動，才能執行此技能。換言之，玩家不可執行此技能移動到某個沒有敵方單位的區域中，並且放棄技能提供的近戰攻擊行動。



「任意」圖標意味著玩家可以使用「失誤」 ☆ 以外的任意骰面圖標 ？ 執行此技能或道具（武器或裝備）效果。

## 道具

與技能不同，玩家之間可以在**戰鬥場景或劇情挑戰外**的任意時間交易道具。玩家也可在戰鬥場景外自由調整自己的道具裝備位置。遊戲中的道具被分為**武器與裝備**兩種。兩種道具遵從的基礎規則相同，但有部分區別。



## 道具費用

與技能一樣，道具也有其**費用**，玩家可在特定的休息場景地點中支付金幣購買道具。玩家也有可能在戰鬥場景或是故事場景中發現道具，在這種情況下，玩家就不需要支付其費用。





## 使用道具

英雄使用道具時會執行道具牌上的效果，道具牌上會寫明其使用時機（故事場景、戰鬥場景的特定階段，或是出現特定事件時）。如道具牌上沒有寫明使用的時機，則表示英雄可在每個戰鬥輪次中，使用該道具一次。

英雄只能執行裝備於正確位置道具的效果，每個道具的裝備需求都在道具牌上用圖標表示。玩家也可將某個道具暫時存放在英雄背包中，在這種情況下，存放的道具牌必須正面朝下放置，以標識其沒有被正確裝備，其效果無法被執行。

若玩家在遊戲中獲得某樣道具但已無空置的可用道具位置，可將該道具存放在團隊背包之中（詳見第20頁，團隊背包）。每名玩家都可在戰鬥場景或劇情挑戰外的任意時間，與其他玩家或是團隊背包交換道具。



護甲應被裝備在護甲位置中。



帶有此圖標的道具可被放在任意背包位置中。



主要武器應被裝備在主要武器裝備欄中。



次要武器應被裝備在次要武器裝備欄中。



雙手武器必須被裝備在主要與次要武器裝備欄之間。在裝備雙手武器後，英雄不可再裝備任何武器。

## 道具效果




某些道具與技能相仿，可以讓玩家將骰面圖標轉化為其他圖標，讓其可進一步執行其他技能或卡牌的效果。其他道具有可能會允許玩家將骰面圖標轉化為一個或多個行動。另有一些道具的效果會在其卡牌上通過文本進行說明。

部分裝備牌上會帶有關鍵詞「充能」。這些裝備牌只能被使用兩次，然後就會被棄置。當玩家初次使用該裝備牌時，該牌會指示玩家拿取特定的卡牌取代該牌，以標識其被使用過一次之後的狀態。




## 武器

武器是一種只能被裝備在武器裝備欄的道具。每款武器的效果都只能在同一個戰鬥輪次中執行一次。

主要武器與雙手武器都會讓英雄的戰鬥骰子池中增加一個武器骰。武器骰的種類包括遠程武器骰與近戰武器骰。武器骰是一種特殊的戰鬥骰，帶有一個特殊攻擊面，這個骰面圖標的效果因應不同的武器而有所區別，在每張武器道具牌上都有說明。玩家獲得的武器骰與武器效果並不衝突，就算玩家已執行武器的效果，只要該武器還裝備在武器裝備欄之中，則武器骰對玩家來說依然可用。每當玩家需要戰鬥準備階段中擲骰時，均可以選擇自己戰鬥骰子池中的4枚骰子使用，玩家可以選擇自己擁有的1枚武器骰代替自己原本的1枚骰子進行擲骰。

## 護甲




護甲道具圖標上的數值顯示了該護甲在每個戰鬥場景中，能夠抵擋的傷害數量。當玩家獲得一個帶有護甲數值的道具時，將對應數量的通用標記（黑色方塊）放在護甲牌上。當裝備護甲的英雄在戰鬥場景中需要受到傷害時，就可以選擇從護甲牌上移除等量的通用標記以抵消傷害。護甲上的通用標記會在每次休息場景結束時得到補充。然而，將護甲交給其他英雄或是放回團隊背包時，並不會補充其上的通用標記。





# 戰鬥場景

## 戰鬥地圖

戰鬥場景都是在戰鬥地圖上進行。戰鬥地圖由數塊地圖板塊組成，每塊地圖板塊都是一個區域。區域被用於計算範圍與移動，舉例來說，1個  圖標允許玩家將自己的英雄從一個區域（板塊）移動到一個相鄰的區域中。

當玩家進入戰役中的第一個戰鬥場景時，程式會指導玩家設置戰鬥地圖並開始戰鬥場景。

在設置戰鬥場景時，程式將會顯示如下頁面：

**總覽**——對於戰鬥場景的介紹，包括該戰鬥場景的劇情文本與戰鬥場景目標，以及玩家面對之敵人可能擁有的特殊能力。

**配件**——設置戰鬥場景時玩家需要使用的卡牌和標記。

**地形**——玩家需要使用的地圖板塊編號、排列，以及不同標記應該被放在地圖板塊上的位置。

**目標**——玩家要在戰鬥場景中獲勝需要達成之目標，以及該戰鬥場景中使用的特殊規則。

在開始戰鬥場景之前，請確保所有玩家都掌握了該戰鬥場景的目標與特殊規則。

## 戰鬥地圖標記

除了敵人，在戰鬥地圖上還會出現食物、目標與其他各種類型的標記和可互動物品。這些標記的數量和種類會隨著戰役的推進不斷增加。



### 起點標記

起點標記用於標識英雄在戰鬥場景開始時身處的一塊或多塊地圖板塊。



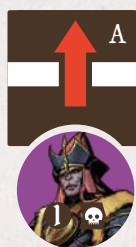
### 出口標記

出口標記用於標識可離開戰鬥地圖的地圖板塊。一個戰鬥場景中可能會包含多個出口標記，但是所有英雄必須從同一個出口標記離開。若某個戰鬥場景中包含多個出口標記，則在大多數情況下從其中某個特定出口標記離開將會是勝出戰鬥場景的其中一個目標（詳見第18頁，離開戰鬥地圖）。



### 目標標記

某些戰鬥場景的目標會要求玩家收集目標標記。玩家的英雄需要：1) 與目標標記位於同一個區域，2) 保證該目標標記未被守衛（詳見下文），才能夠將目標標記從戰鬥地圖上拿起並放在自己的英雄版圖上，以收集該標記。如果持有目標標記的某名英雄被擊倒，則將其持有的目標標記放在其所在區域之中。



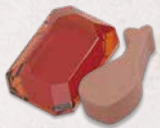
### 被守衛的標記

出口與目標等一些標記有可能會被敵方單位守衛。程式會在設置戰鬥場景時提示某些標記被守衛。在玩家設置被守衛的標記時，將守衛標記的敵方單位放置在該標記下方的缺口中，在守衛的敵方單位被消滅前，玩家不可與被守衛的標記互動。被擊暈的敵方單位不視為被消滅，依然會守衛對應的標記。

在任何情況下，守衛的敵方單位都不會進行移動。







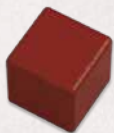
## 寶石與食物標記

戰鬥場景中可能會出現寶石與食物標記。只要英雄位於某個沒有敵方單位的區域，就會自動拾取該區域中的寶石或食物標記。英雄獲得的寶石與食物標記將會被放入團隊背包中（詳見第20頁）。若戰鬥場景設置中某個寶石或食物標記被放在某名敵方單位標記上，則該標記將會被此敵方單位標記攜帶。若該敵方單位被消滅，則將被攜帶的標記放在其當前所在的區域中，並且可以在之後的遊戲中正常被拾取。



## 通用標記

黑色方塊為通用標記，可被用於記錄遊戲中的護甲數、技能次數等多種效果，其用法視乎卡牌效果而定。



## 敵方傷害標記

紅色方塊會被放置在敵方單位上，以記錄玩家對其造成的傷害。這些標記會在每個清理階段中被移除。



## 格擋標記

英雄有可能會在遊戲過程中將從骰面圖標或技能中獲得的格擋圖標 或 轉化為格擋標記。每個格擋標記都可為英雄格擋1點傷害 。某些效果也可能會使敵方單位獲得格擋標記。除非有其他卡牌效果說明，否則這些標記會在每個清理階段中被移除。

## 敵方單位

關鍵詞「敵方單位」代表了英雄在戰鬥場景中遭遇的所有敵人。遊戲中的敵人分為多個不同派系，每個派系都包含六種不同的敵方單位，以不同顏色區分。敵方單位的顏色除了被用於給敵方單位分組之外，也能讓玩家對該敵方單位的行為模式作一定預判。

遊戲中，除了紫色以外的其他敵方單位都被視為「爪牙」，而紫色敵方單位可能是「隊長」，又或者是「首領」。在每一幕遊戲結尾，玩家都必須與一個非常具挑戰性的首領單位作戰。首領單位不屬於任何派系，其特殊能力將會在對應的敵方單位牌上與程式中進行說明。

### 白色爪牙

白色爪牙為不特定屬於某個派系的生物。它們的速度很快，可從遠處追擊英雄。

### 藍色爪牙

藍色爪牙裝備有遠程武器，可從相鄰區域向英雄發起攻擊。它們在與英雄位於同一區域時造成的威脅將顯著降低。

### 紅色爪牙

紅色爪牙是基本的近戰單位，是在戰鬥場景中最常見的敵方單位。

### 綠色爪牙

綠色爪牙是堅韌的重裝戰鬥單位，往往會比其他敵方單位更難以消滅。大多數的綠色單位都會帶有格擋者能力，會阻止英雄從其所在的區域中離開。

敵方單位能力

敵方單位能力警告圖標

敵方單位行動列表

敵方單位護甲

敵方單位體力值

敵方單位類型 (圖例為綠色)

敵方單位派系

對應敵方單位標記

格擋者：位於此區域中的英雄不可主動離開。

生命吸取：當此敵方單位對相同區域中的單位造成傷害時，其獲得1護甲 (上限2)。

0 1

1 2 精英腐屍

1 2 3 4 5






## ● 棕色爪牙

棕色爪牙是經驗豐富的老兵。往往難以被消滅，同時又能造成大量傷害，與他們作戰的時候請小心！

## ● 紫色隊長

紫色敵方單位是隊長，他們會帶有1-2個強力的特殊能力，通常也會有大量護甲保護。

## 敵方單位行動列表

當某個敵方單位被啟用執行行動時，就會執行其卡牌上行動列表中的一個行動。大部分敵方單位之行動與英雄行動相仿，包括 、 與 。其卡牌上出現的其他行動圖標效果詳見第28頁的圖標列表。






敵方單位行動列表上會帶有至多三個不同的行動區域，其上標有該敵方單位被啟用時會執行的行動。每個敵方單位在被啟用時，只會執行一個行動並會盡可能以按左至右的優先級執行。行動圖標下的數字為與該敵方單位最近英雄的距離。數字0代表與該敵方單位位於同一區域的英雄，數字1代表與該敵方單位位於相鄰區域的英雄，以此類推。

## 行動修正



敵方單位的行動可能會因為行動修正影響而產生變化。如某個行動區域中有多個行動圖標，則行動修正將可能會影響區域中多個圖標，詳見第28頁的圖標列表。

下圖為部分行動修正的效果舉例。其他行動修正效果詳見封底的圖標列表。






目標為回合順位最前（標記位於最左側）的英雄。此圖標可能會修正 ,  或  行動。



該行動額外多造成1點傷害。此圖標可能會修正  或  行動。

## 敵方單位能力

大多數敵方單位都可能帶有會在英雄回合中 ，或是敵方單位反應階段與敵方單位回合中  被啟用的能力。能力圖標可以在敵方單位卡牌與標記上找到。


許多敵方單位能力可能會限制英雄在自己的回合中能夠進行的行動，所以請注意查看帶有  圖標的敵方單位能力。

## 回合順位編號

每個敵方單位標記上都帶有其回合順位編號，用於判斷多個敵方單位一同行動時的先後順序。回合順位編號最小的敵方單位會首先行動，關於行動先後順序的詳解請參閱第14頁。



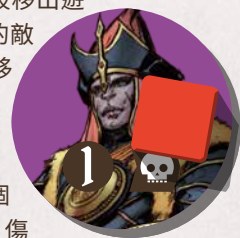
### 體力值

每種敵方單位都有其體力值，該數值即為英雄想要消滅此敵方單位時，必須在一個戰鬥輪次內對其造成的傷害總數。當玩家向敵方單位造成傷害時，每造成1點傷害就將1個紅色敵方傷害標記  放在對應敵方單位標記上。如一個敵方單位獲得了大於等於其體力值數量的敵方傷害標記，其立即被消滅，其標記將被移出遊戲。在清理階段中，所有未被消滅的敵方單位上的敵方傷害標記都會被移除（詳見第18頁「清理階段」）。



### 護甲

與體力值不同，護甲不會在每個清理階段中復原，而是會在受到傷害後直接消失。只有少數種類的敵方單位帶有護甲。在設置戰鬥場景時，將與敵方單位護甲相同數量的通用標記放在帶有護甲的敵方單位標記上。當對敵方單位造成傷害時，首先為造成的每點傷害移除1個通用標記（護甲）。在通用標記被全部移除之前，敵方單位不會獲得敵方傷害標記。如玩家在一次行動中造成超出敵方單位剩餘護甲之傷害，溢出的傷害會如常放置敵方傷害標記。在清理階段中，敵方單位的護甲不會得到補充。



## 獸王標記



在遊戲過程中，玩家對每個敵方單位的能力和行動方式的掌握非常重要。我們建議在進行遊戲時，選擇一名沒有操作程式的玩家拿取獸王標記。該玩家需要保證所有敵方單位的能力都在適當的時機正確發動，並且負責結算敵方單位行動。





## 戰鬥輪次

每個戰鬥場景都會由程式中顯示的一定數量的戰鬥輪次組成。在一個戰鬥輪次中，玩家們會按順序執行以下三個階段：

- 準備階段
- 行動階段
  - 英雄回合
  - 敵方單位反應
  - 敵方單位回合
- 清理階段

在對應數量的戰鬥輪次全部結束之後，英雄們必須選擇一個可用的出口離開戰鬥地圖（詳見第18頁，「結束戰鬥場景」）。在玩家開始第一個戰鬥輪次前，首先在程式中點擊「開始戰鬥」。

### 準備階段

在準備階段中玩家需要投擲戰鬥骰，決定回合順位，並且為即將開始的戰鬥輪次討論策略。在遊戲過程中，所有英雄都會作為一個團隊通力合作達成目標。因此在準備階段期間，玩家們應該積極地討論策略，例如每位英雄該回合的計劃等。不過玩家在討論時不可將自己擲骰的結果展示或者告之其他玩家。

每位玩家同時依次進行準備階段的下述步驟：

1. 投擲4枚戰鬥骰。
2. 執行一個或多個可選行動。
3. 設置回合順位。



### 擲骰

首先，每位玩家從自己的戰鬥骰子池中選擇總計4枚戰鬥骰或武器骰在屏風後進行擲骰。接下來，玩家可選擇執行以下一個或多個可選行動：能量重擲：三圖標獎勵以及衝刺。




如玩家的戰鬥骰子池中有超過4枚骰子，則可以在每個戰鬥輪次中選擇不同的骰子組合。

### 可選行動




能量重擲

如果玩家的擲骰結果中出現至少一個 ，可選擇花費1個  以重擲所有失誤的骰子。玩家在一個戰鬥輪次中只能使用能量重擲一次。

### 三圖標獎勵

如果玩家的擲骰結果中出現了3個（失誤以外）相同圖標，玩家可選擇其中1枚骰子旋轉至任意面朝上。請注意三圖標獎勵計算的是骰面圖標而不是骰子顏色，如果玩家的擲骰結果為 ，，與 ，則不會觸發三圖標獎勵，因為骰面圖標並不是完全相同。

### 衝刺

最後，每位玩家決定自己的英雄是否要執行衝刺行動。無論玩家的擲骰結果中是否出現 ，都可以執行衝刺。在英雄衝刺時，將其移動到一個相鄰區域。請注意，衝刺並非移動行動，無法被作為  與地圖上的元素互動。若在英雄衝刺時，其離開之區域有敵方單位，則英雄必須承受1 ，否則衝刺不會有任何懲罰。請注意該懲罰只會在衝刺時生效，玩家在回合中執行移動行動時並不會受到此懲罰。

### 設置回合順位

準備階段的最後一個步驟是設置回合順位，以決定玩家們在回合中的行動順序，並按決定的順序排列玩家順位標記，並按程式的提示放置敵方單位反應標記。敵方單位回合標記會被放在最後。在行動階段中敵方單位會分兩次行動：英雄回合之間的**敵方單位反應階段**與英雄回合後的**敵方單位回合階段**。每輪的敵方單位反應階段的時機會在程式中注明。



圖例中，森林守衛會率先行動，接著敵方單位反應階段會在其他英雄回合之前執行。

回合順位同樣會影響敵方單位的目標修正（詳見下文第17頁）。有些敵方單位會以回合順位較前（左側）的英雄為目標。也就是說，英雄行動越快，就越有可能受到敵方單位的攻擊。

當玩家完成了準備階段之後，就在程式上點擊「開始回合」按鍵。




## 行動階段

每名英雄會在行動階段按照其設置好的回合順位，依次進行自己的回合並執行行動，然後輪到下一名英雄（或是敵方單位）。當輪到敵方單位反應階段時，會有數種敵方單位執行行動。當所有英雄都完成執行其回合後，所有剩餘敵方單位都會執行行動。

### 英雄回合









在回合中，英雄可以以任意順序多次執行以下選項：

- 執行行動花費  以移動一次
- 使用技能與道具效果

### 執行行動

在回合中，玩家可以使用戰鬥骰上的骰面圖標在戰鬥地圖上執行對應行動，或者可啟用技能與道具效果（詳見下文）。





範例：森林守衛的擲骰結果中包括了 、 與 ，其可以選擇以任意順序使用這些骰面圖標執行行動，比如可以使用  對相鄰區域中的一個敵方單位造成1 、移動到該區域中 ，然後再使用  對該敵方單位造成1 .

### 目標

英雄的行動或技能所示範圍內之任意敵方單位，都可以作為其目標。然而，部分敵方單位的能力可能會阻止英雄將特定敵方單位作為目標（例如敵方單位技能先鋒與潛行）。






### 花費能量移動







每回合一次，英雄可以花費1  以移動1次，無需使用 。這是一個移動行動，而非代表玩家獲得移動骰面圖標，所以不可用以執行技能或道具效果，但是可以用於與地圖元素互動。




### 啟用技能與道具效果

玩家可以使用骰面圖標啟用技能、武器，以及裝備的效果（詳見第6頁「技能」與第7頁「道具」）。啟用的效果有可能帶給玩家更多骰面圖標或行動以供玩家在回合中使用。如果技能或道具效果給予玩家提供行動，則玩家可以在回合的任意時刻使用這些行動，但是如果沒有卡牌效果特殊說明，在回合結束時還未使用的行動會無法被保留至之後的回合。



範例：森林守衛的擲骰結果中包括了 、、 與一個 ，其中  沒有任何作用。

森林守衛決定將  作為  使用，並用這個圖標執行其技能快速射擊，轉化成 。他現在擁有  ，並使用這兩個圖標作為行動對相鄰區域中的敵方單位造成2 .

森林守衛同時裝備了道具極速之靴，可以讓其獲得一個額外的  行動。該玩家使用該行動移動到相鄰區域，並且使用最後剩餘的  圖標對相同敵方單位造成了1 ，將其消滅。



玩家在以下情況會結束其回合：

- ## 敵方單位反應階段

在敵方單位進行行動時，為其依次執行以下步驟：

- 

在遊戲過程中有可能出現敵方單位在範圍內有英雄時無法執行行動，這種情況有可能會因為該敵方單位獲得的狀態（例如眩暈），或是由於地圖標記的影響（例如該敵方單位正在守衛標記所以無法移動）。

當敵方單位因為這種情況無法執行行動時，無視該敵方單位並執行回合順位下一個的敵方單位的行動，若所有該類敵方單位都無法行動，則為程式顯示的下一個敵方單位類型執行行動步驟。

當所有顯示的敵方單位都已經行動完成之後，玩家需要點擊程式上的「繼續」按鍵以進行下一個步驟。






範例：程式顯示了敵方單位獵犬與弓箭手，表示本回合會有至多1隻獵犬與1名弓箭手在反應階段進行行動。行動順序從程式中顯示於左側的獵犬開始。

當前沒有獵犬與英雄位於同一個區域（範圍0），所以沒有獵犬可以執行行動列表最左側區域的行動。

行動列表的下一個行動可以被2隻獵犬執行，因為其範圍1內都有英雄。由於在反應階段中每種類型只會有一個敵方單位行動，所以回合順位編號最小（1）的獵犬（A）會行動。

該獵犬將會移動並攻擊森林守衛，因為其行動目標修正為可選英雄中回合順位最前的英雄。

接下來是藍色敵方單位的行動。當前有1名弓箭手與英雄位於同一個區域，但是弓箭手行動列表最左側區域的行動範圍為1，所以與英雄位於相鄰區域中的弓箭手會行動。

回合順位編號為2的弓箭手（B）將會進行遠程攻擊。因為該行動並沒有目標修正，所以玩家可以選擇攻擊的目標。因為森林守衛已受到獵犬的1 ，所以玩家們選擇這次由傭兵承受傷害。



## 敵方單位回合


當所有玩家都完成自己的回合，所有依然存活的敵方單位都會進行回合，並嘗試執行其行動列表中的行動。在反應階段中執行了行動的敵方單位，仍可以在敵方單位回合中執行行動。敵方單位執行行動的順序由敵方單位的顏色而定，依次為：白色、藍色、紅色、綠色、黑色、紫色，然後是首領（若有）。相同顏色的敵方單位的行動順序由其回合順位編號而定。舉例來說，白色1號敵方單位將會率先行動，然後是其他編號的白色敵方單位，然後是藍色以及其他顏色的敵方單位。



當輪到一個敵方單位的回合時，為其依次執行以下步驟：

1. 從回合順位編號最低的該顏色敵方單位開始，依次檢查是否有英雄位於該敵方單位行動列表最左側區域行動的範圍內（大多數情況下此範圍為「0」）。
2. 若範圍內有英雄，且該敵方單位可行動（如未被眩暈）。則該敵方單位被啟用並將會行動（詳見第11頁）。
3. 若範圍內有英雄，但該敵方單位不可行動（如已被眩暈）。則視為該敵方單位已執行行動，繼續為下一個敵方單位執行結算步驟。
4. 若其行動列表最左側區域行動的範圍內沒有英雄，則為其行動列表下一個行動重新執行上文步驟1-3。若該敵方單位行動列表任何行動的範圍內都沒有英雄，則該敵方單位不行動。

在結算完一個敵方單位的行動之後，繼續結算該類型下一個敵方單位的行動，直到結算完該類型所有敵方單位為止。

在結算時請注意查看不同敵方單位卡牌上的特殊能力。帶有  圖標的特殊能力會在敵方單位的回合中執行其效果。敵方單位特殊能力效果滿足條件的情況下都會被執行。





範例：當前是敵方單位回合，所有的敵方單位都會按（顏色）順序執行行動。首先執行行動的是回合順位編號為1的弓箭手（A）。其行動列表中只有一個行動，所以該弓箭手會對相鄰區域中的森林守衛進行遠程攻擊。

回合順位編號為2的弓箭手（B）相鄰區域中沒有任何英雄，並且行動列表中沒有其他行動，所以不會執行任何行動。

接下來輪到編號為1的紅色步兵（C）行動，但其並沒有針對相鄰區域中英雄的行動，所以也不會執行任何行動。

編號為2的紅色步兵（D）會對其所在區域（範圍0）中唯一的英雄傭兵進行近戰攻擊。

接下來是黑色敵方單位執法者的行動，編號為1的執法者（E）將會以範圍1的傭兵為（唯一可選）目標執行移動行動，移動到其所在的區域。

編號為2（F）的執法者有2個可選目標英雄（森林守衛和傭兵都在其範圍2）。因為其行動目標修正為可選英雄中回合順位最前的英雄，其會向森林守衛的方向移動一個區域。

最後輪到指揮官（G）進行行動。指揮官唯一的行動範圍內沒有任何英雄，所以指揮官不會執行任何行動。但是其「領袖」能力依然會被執行。編號為2的紅色步兵（D）是其範圍2內距離最近的紅色敵方單位，所以會向指揮官的方向移動一個區域。



## 以英雄為目標

當某個敵方單位行動有多名可選目標英雄時，敵方單位牌會指示玩家如何選擇目標英雄，否則玩家可以自行選擇目標英雄。

如果該行動沒有目標修正，則玩家們可以從可選目標英雄中任選一名英雄作為行動的目標。

如果該行動帶有目標修正，則玩家必須按照目標修正的指示選擇英雄為目標。如果該行動帶有 **▶▶** 修正，則敵方單位會選擇可選英雄中回合順位最前（最左側）的英雄。如果該行動帶有 **▶** 修正，則敵方單位會選擇可選英雄中回合順位最後（最右側）的英雄。大多數帶有目標修正的行動都會選擇回合順位最前的英雄，選擇回合順位最後英雄的目標修正較為罕見。因此在大多數情況下，行動最早的英雄會更容易成為敵方單位的目標。

此外，在大多數情況下，移動類的行動都會帶有目標修正，攻擊類行動較少有目標修正，可以允許玩家自選目標。黑色敵方單位、紫色的隊長或首領可能會帶有特殊的目標修正。

敵方單位只會以可選英雄為目標。如果英雄因為技能、道具或是其他效果變為不可選，則敵方單位選擇目標時會無視該英雄，並嘗試選擇其他英雄為目標。若沒有其他可選目標英雄，則該敵方單位將不行動。如果在敵方單位反應階段出現該情況，則選擇下一個同類敵方單位進行行動（若有）。

範例：當前與英雄作戰的敵方單位有一名紅色新兵（A）與一名黑色刺客（B）。因為紅色敵方單位會先於黑色敵方單位行動，所以由新兵先開始行動。

當新兵被啟用時，首先檢查是否有英雄位於其行動列表最左側區域行動的範圍內（C）。其所在區域中有三名英雄，均可被作為目標，所以新兵執行此行動。此行動沒有目標修正，所以玩家們選擇薩滿作為該行動的目標。

接下來是刺客的行動。因為其所在區域中沒有英雄，所以不能執行行動列表最左側區域的行動（D），其檢查行動列表第二個區域的行動，其相鄰區域中有三名英雄，都可被作為目標。刺客執行此行動，移動一個區域並進行一次近戰攻擊。因為該行動帶有目標修正 **▶▶**，所以刺客將會以當前回合順位最前的英雄（森林守衛）作為行動的目標。





## 清理階段

清理階段是每個戰鬥輪次中的最後一個階段。部分敵方單位的能力會在該階段被執行。

### 清理戰鬥地圖

- 將 (英雄與敵方單位上) 所有未被使用的格擋標記移除。
- 將所有敵方單位上的眩暈標記移除。
- 將所有未被消滅的敵方單位上的敵方單位傷害標記移除。

### 操作程式


如果有任何英雄在戰鬥輪次中被擊倒，請在程式中標記此英雄已被擊倒。若所有英雄已被擊倒，則程式會自動結束戰鬥場景並推進戰役。

在清理階段結束後，該戰鬥輪次結束。下一個戰鬥輪次將會重新從準備階段開始。

## 結束戰鬥場景


在最後一個戰鬥輪次結束時，玩家如常進行清理階段。除非該場景另有說明，否則英雄們必須離開戰鬥地圖。

### 離開戰鬥地圖

在最後一個戰鬥輪次的清理階段結束後，所有英雄都**必須**從當前所在位置規劃一條路線，前往一個沒有敵方單位守衛的出口標記。出口標記下方的缺口中如果沒有敵方單位，則表示其未被守衛。英雄只能在程式標示的最後一個戰鬥輪次離開戰鬥地圖，不能提早離開。若出口標記未被守衛，則即使出口標記所在區域中仍有敵方單位，英雄們也可以從該出口離開戰鬥地圖。在規劃路線後，英雄必須為路線上穿過的每個帶有敵方單位的區域受到1 ，包括他們規劃路線的開始與結束區域。離開戰鬥地圖是在清理階段結束後的自動行動，英雄無需為此行動消耗任何行動圖標。請注意，英雄不能提早離開戰鬥地圖。

當離開戰鬥地圖時，所有英雄都必須使用**同一個出口**離開。



範例：遊俠前往出口的路線上必須經過兩個區域，其中有一個帶有敵方單位的區域。此外其出發的區域中也存在敵方單位，所以在離開戰鬥地圖時其需要受到2 .

森林守衛前往出口的路線上沒有任何敵方單位，所以可以不受任何傷害地離開戰鬥地圖。

### 戰鬥勝利或失敗

在最後的戰鬥輪次後，程式會要求玩家輸入戰鬥場景目標的達成情況。如果玩家達成所有戰鬥場景的目標，則會成功通過戰鬥場景。若玩家未能達成目標，則戰鬥失敗。若玩家只達成了部分目標，則戰鬥仍然失敗，但是戰鬥場景的結果可能會有不同。除非程式中另有說明，否則戰鬥中獲得的所有道具和資源都會被保留在團隊背包中。換言之，戰鬥失敗會改變你的冒險進程，但不會令遊戲結束。如果英雄們在最後一個戰鬥輪次前就完成所有目標，依然需要完成該戰鬥場景所示的回合數才能夠結束戰鬥場景。在玩家們成功通過戰鬥場景後，程式會指導玩家進行戰鬥後獲得獎勵的步驟（詳見第20頁，戰鬥獎勵）。

請注意，在大多數情況下，無論戰鬥的結果是成功還是失敗，程式都會推進至戰役中的下一個場景。可能英雄們不會獲得最理想的結果，但是故事依然會繼續。並非每一個戰鬥的目標都能夠全部完成，玩家在進行戰鬥時可能會需要進行艱難的取捨，放棄一些目標轉而完成其他目標。舉例來說，如果英雄們在開始一場艱難的戰鬥場景時已沒有多少食物與治療藥水儲備，並且體力與能量也所剩無幾，那麼戰鬥中最明智的策略未必是完成目標，而是盡量收集食物與寶石標記，並減少受到的傷害。



## 休息與重整

無論戰鬥的結果是成功還是失敗，在戰鬥場景結束後，每位英雄都會恢復1♥與1♣。若英雄在該戰鬥場景中被擊倒，則必須拿取1張腐化牌，並將自己的體力與能量設置為2♥與2♣。在戰鬥場景結束後，程式會要求玩家輸入每名英雄剩餘的體力，請輸入英雄獲得回復後的體力。然後，將所有單次使用的技能與道具牌翻回以正面朝上。

若團隊背包中有寶石，則將其保留在背包內。在休息場景中，玩家們可以花費寶石為自己的英雄購買技能、裝備、食物或其他物品。

### 重要：規避傷害

請注意，玩家在整場戰役中，其體力與能量的恢復都相當有限，這也就意味著，盡可能減少損耗體力與能量是遊戲的勝利關鍵。雖然在遊戲中體力不會自動恢復，但是在休息場景中玩家能夠恢復所有♣，玩家也可在休息場景中以1金幣恢復2♥的價格，恢復自己的♥，然而這樣做會消耗珍貴的金幣，導致玩家無法購買技能與道具，令之後的戰鬥變得更加困難。

### 擊倒與喚醒

若玩家的英雄在戰鬥場景中被擊倒，就不能在該戰鬥場景中再執行任何行動。被擊倒的英雄模型會被放倒。若當前為該英雄的回合，其回合則立即結束。若該英雄有任何被動技能，也不會繼續生效。

其他英雄可選擇在自己的回合中，移動到被擊倒英雄所在的區域，花費？+？，並遭受♥和♣以喚醒該英雄。若被擊倒的英雄被喚醒，立即回復2♥，抽取1張腐化牌並執行其效果。將被喚醒的英雄模型重新立起，從此時間點開始敵方單位可再次將此英雄作為行動目標。被喚醒的英雄在下一個戰鬥輪次開始可如常行動，且在清理階段標註該英雄不再處於擊倒狀態。

在戰鬥場景結束時，若玩家的英雄被擊倒，則不會如常恢復1♥與1♣，而是改為拿取一張腐化牌，並將自己的體力與能量設置為2♥與2♣。

若玩家的英雄在故事場景中被擊倒，則表示其無法再進行更多挑戰。若故事場景中還有剩餘的挑戰需要該英雄完成，這些挑戰會自動失敗。若其他英雄擁有在戰鬥外治療的技能或是道具，則可治療該英雄以使其擺脫擊倒狀態，並可以如常繼續進行挑戰。若在故事場景結束時有英雄被擊倒，則為該英雄拿取1張腐化牌，並將其體力設置為2♥。

若英雄因為腐化牌的效果被擊倒，則不會因為被擊倒再次拿取腐化牌。

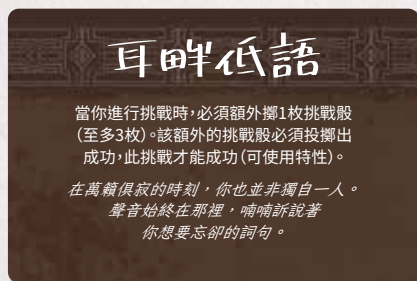
## 進行額外的戰鬥輪次

有些時候，英雄們盡了最大努力也未能取得勝利。在這種情況下，玩家可共同決定進行一個額外輪次，試圖扭轉局勢。這種選擇並非沒有代價——在最後一個戰鬥輪次結束時，程式會詢問玩家團隊是否要進行一個額外輪次，若玩家們決定如此做，則所有還未被擊倒的英雄都需要拿取1張腐化牌。然後，這些英雄可以額外進行一個完整的戰鬥輪次。然而，當有其中一名英雄已持有至少4張腐化牌時，玩家團隊就不能選擇進行額外回合。

### 腐化牌



當選擇進行額外的戰鬥輪次時，所有還未被擊倒的英雄都需要拿取1張腐化牌。結算其效果，然後按腐化牌說明將其放在自己英雄版圖旁或將其棄置。如上文所述，若有某個英雄已持有至少4張腐化牌時，則玩家們不能選擇進行額外回合。



範例：腐化牌耳畔低語會要求英雄使用額外的挑戰骰，使挑戰變得更難完成。

此外，英雄在被擊倒時或是在被程式要求時，也會獲得腐化牌。在這種情況下，英雄可能會獲得多於4張腐化牌。

若腐化牌要求英雄失去能量，但英雄已無能量，則改為失去對應數量的體力。若此效果導致英雄被擊倒，則不會令其再獲得腐化牌，但該英雄也無法於當前場景繼續行動。



## 額外戰鬥規則

### 眩暈

**◎** 英雄與爪牙在戰鬥中都有可能被眩暈。若英雄眩暈了一個敵方爪牙單位，該單位的行動與效果（例如格擋者或先鋒等）都將無效。此外，遭眩暈的敵方單位在其反應階段也不會被啟用，因而須改為啟用另一個同類敵方單位。在敵方單位回合被眩暈的爪牙，不會被啟用以執行任何行動。當英雄眩暈一名爪牙時，將1個眩暈標記（綠色方塊標記）放在其敵方單位標記上。該眩暈標記與眩暈效果將會保留至當前戰鬥輪次的清理階段。

當英雄被眩暈時，將1個眩暈標記（綠色方塊標記）放在該英雄版圖上。在下一個戰鬥輪次的準備階段中，該英雄會少擲1枚骰子，並棄置該眩暈標記。英雄與敵方單位在同一時間只會獲得1個眩暈標記，在已經獲得眩暈標記時不會再受到眩暈效果的影響。

### 推拉效果

**➡ 推動：**將1個對方單位移動到一個相鄰的區域中。英雄只能推動爪牙，無法推動隊長或首領。如果推動來自於英雄，則該英雄可以為敵方單位選擇目的地區域。若敵方單位推動英雄，則英雄被推動到一個隨機相鄰區域（詳見下文）。

**⬅ 拉拽：**將一個相鄰區域中的對方單位移動到拉拽單位所在的區域。英雄只能拉拽爪牙，無法拉拽隊長或首領。若敵方單位拉拽英雄，則會按照正常規則選擇目標。如果拉拽來自於英雄，則該英雄可以選擇目標敵方單位。

### 隨機

**🖐** 在遊戲中有時會出現需要抉擇的多項選項，在遊戲規則中並沒有對選擇方式進行規定。舉例來說，若某個敵方單位選擇某位英雄作為目標執行移動行動，但其出現了多個距離相同的路徑可供選擇；在此情況下，玩家可以選項進行編號，然後投擲遊戲的六面骰，並以擲骰的結果隨機決定選項。除此之外，需要玩家隨機決定結果的情況還包括敵方對英雄進行推動等行動（見上文），因為規則不會限制英雄被推動的方向，因此玩家需要通過擲骰隨機決定，英雄被推到了哪個相鄰區域中。

### 戰鬥獎勵

每當玩家團隊成功通過主線劇情中的一個戰鬥場景（不包括支線任務）就會獲得勝利點數。當團隊積累一定數量的勝利點數，就可跟隨程式的指引操作，並在其提供的兩個獎勵中選擇獲取其一。

### 團隊背包

除非有其他效果說明，否則當玩家在戰鬥場景中獲得寶石或食物時，就將對應的標記放在團隊背包牌上。要注意，玩家在戰鬥場景中不可使用團隊背包牌上的標記。



團隊背包牌上的標記可供團隊中所有的英雄共享。無論玩家是否勝出戰鬥場景都會保留——即使所有英雄都被擊倒的情況下也不會遺失。在能夠使用標記的場景時，玩家團隊應該共同討論如何使用團隊背包牌上的標記。黃色寶石價值1金幣、紅色寶石價值3金幣、藍色寶石價值5金幣。

### 史詩模式（可選）

若玩家們想在遊戲中迎接更艱鉅的挑戰，可以選擇使以史詩模式進行遊戲。在史詩模式中，玩家只能在每個戰鬥輪次的準備階段交流其計劃與戰術。在戰鬥輪次行動期間，非當前回合的玩家不能說話，或是使用任何交流手段透露信息，或者指揮當前回合玩家。

這個模式要求玩家團隊作為一個整體進行規劃，但是在每名玩家的回合中，須依據其個人在場上作出最適當的決策。






## 故事場景



戰役劇情的大部分故事場景，都發生在亞娜大陸中廣袤無垠的卡安地區，該處圍繞富饒的伊薩菲爾城及其周邊地區。亞娜大陸是一個不斷生長擴張的豐饒大陸，擁有多樣化的風土人情等待玩家探索。在《命運熔爐》的遊戲中，玩家會在伊薩菲爾城的街頭巷尾中穿梭，與眾多角色進行互動，並探索其廣袤的周邊地區，揭露深藏於其中的秘密。在推進故事的過程中，玩家做出的每一個選擇，都有可能對之後的旅途——甚至是整個世界，產生未知的影響。玩家的旅程可能會因為戰鬥場景的勝敗、或是故事中的選擇，至乎挑戰的結果，邁向完全不同的方向。玩家在故事場景中的抉擇，與戰鬥場景中的表現，都會被程式紀錄，並在其後的戰役劇情中，產生或多或少的影响，甚至會決定故事的最終走向。請謹記，在每個命運的十字路口，英雄們都需要作出慎重的抉擇。

### 挑戰

在特定情況下，遊戲會要求英雄嘗試完成挑戰。某些挑戰需要所有英雄共同參與，亦有挑戰則針對某名特定的英雄。除非遊戲有特殊說明，否則玩家可自行選擇由哪位英雄嘗試完成挑戰。遊戲中的挑戰被分為簡單、中等、困難三種不同難度。三種難度分別會要求玩家投擲1枚、2枚及3枚挑戰骰。玩家必須在所有擲骰結果都獲得成功，才能夠完成挑戰。

挑戰骰面  代表1次成功。如果挑戰骰面顯示 ，則玩家需要檢查該英雄是否有挑戰對應的特性，若有則該骰面視為成功。若英雄有挑戰對應的特性，還可在嘗試挑戰時使用1點  重擲所有的挑戰骰（僅限一次）。

若玩家在成功完成一個中等或困難難度的挑戰，會獲得特性點數（在程式中紀錄），英雄們會在其後的遊戲中通過特性點數獲得全新的特性。

範例：英雄們正嘗試在城外沼澤地中追蹤一頭野豬。他們需要進行一個帶有「觀察力」特性的中等難度挑戰。因為森林守衛擁有特性「觀察力」，因此玩家們決定讓其嘗試完成該挑戰。森林守衛投擲2枚挑戰骰，獲得的結果為1個  與1個 。因為該英雄擁有對應的特性，因此挑戰成功，故事情節將會向著順利的方向發展。同時，玩家們獲得了1點特性點數。

### 聲望

程式同樣也會紀錄玩家團隊的聲望。玩家在遊戲中每次的選擇，都有可能影響團隊的聲望，以及遊戲中與不同角色與派系之間的關係。這些變化有可能導致未來劇情向著完全不同的方向發展。玩家團隊在某個派系中的聲望越高，就越有可能獲得他們的友善對待與幫助。玩家可在程式隨時查看團隊的聲望狀況。

### 地圖探索

在地圖探索階段，英雄們需要在伊薩菲爾城迷宮般的巷道尋找正確方向。英雄們首次來到伊薩菲爾，唯一能夠依靠的導航，就是一張老舊模糊的地圖……玩家需要如同普通遊客一般，使用遊戲配件伊薩菲爾地圖，首要任務找到自己當前所在地點，然後研究出要前往之目的地所在位置，以及前往目的地的路線。



在進行地圖探索時，程式會顯示當前英雄的位置，以及英雄團隊當前所掌握有關目的地之線索。玩家需要在地圖上找到自己當前所在地，然後將團隊模型放在地圖當前所在地位置。之後，玩家團隊要通過研究線索推斷正確的前進方向，並將其選擇輸入程式之中。程式會告訴玩家前進時周邊地形與可能的遭遇。玩家需要按照程式的指引在地圖上移動團隊模型，然後繼續在程式上選擇操作，直到程式提示地圖探索階段結束為止。我們建議，由一位玩家負責操作程式，其他玩家則負責在地圖上導航。

地圖探索有可能會在故事場景或是某些支線任務中出現。

### 故事牌組

玩家團隊會隨著故事的推進，而獲得故事牌，並構建其故事牌組。玩家在獲得新故事牌時，程式會指示玩家拿取遊戲盒中指定卡牌加入其故事牌組之中。在玩家中斷遊戲時，將故事牌組保存在團隊配件盒中（詳見第23頁，保存戰役）。



## 休息場景



### 時間標記



英雄們在休息場景中能支配的時間總量，會通過時間標記來表示。玩家可在休息場景中花費時間標記以拜訪休息處或者是進行支線任務。在每個休息場景開始時，程式都會告訴玩家團隊在本次總共有多少個時間標記可供其分配使用。未使用的時間標記無法保留至下一個休息場景中，玩家必須在每個休息場景結束時棄置所有未使用的時間標記。

### 休息處

休息處是沒有敵方單位的安全地點，可供英雄在此休養生息、訓練技能、購買道具，或者對這個世界進行進一步探索。部分休息處在遊戲開始時就可用，另外會在劇情推進過程中，根據玩家的選擇與行動逐步解鎖。在玩家拜訪休息處時，需要使用特定數量的時間標記，具體的數量可以在休息處牌上找到。

有些地點牌左上角標有  圖標而非  圖標。這些地點牌表示其為商店類型的休息處，可以讓英雄在其中挑選並購買道具。玩家可在使用時間標記拜訪該地點前，先查看其出售的道具列表。有關其他休息處的信息都能夠在休息處卡牌上找到。

在玩家完成休息場景後，將休息處卡牌放回團隊配件盒中。程式也有可能要求玩家棄置特定的休息處卡牌。


### 支線任務

部分卡牌上會帶有玩家團隊能夠在休息場景中選擇進行的支線任務。關於支線任務的部分信息會包含在卡牌上，而支線任務的劇情和戰鬥會如常由程式顯示。玩家們可在造訪休息處之前、之間，或者是之後進行支線任務。每個支線任務都會帶有一個從1-4不等的威脅等級，用以表示該支線任務的危險性，威脅等級由支線任務卡牌底部的骷髏圖標數量表示。大多數支線任務都會在2-3個休息場景之後從遊戲中移除，所以請抓住機會，完成您們感興趣的支線任務！

### 能量恢復



所有英雄都會在休息場景結束時恢復所有能量；同時，所有護甲上的通用標記都會完全補充。



### 治療

當玩家造訪一個可提供治療的休息處時，可以選擇支付任意數量的金幣，恢復其2倍數量的 。恢復的每一點體力都可以在不同英雄之間任意分配。

### 食物



還有部分休息處允許玩家購買食物。食物通常都是1枚金幣可購買1份食物，玩家們購買的食物都會保留在團隊背包中。英雄可以在戰鬥場景外的任何時刻棄置1個食物標記以恢復1  與1 。

由於英雄只會在每個戰鬥場景結束後自動恢復1  與1 ，而且在休息場景中治療需要花費金幣，因此在遊戲中囤積食物與治療藥水就變得至關重要——因為英雄需要連續經歷2-3個戰鬥場景才能進入休息場景，因此若無食物與藥水，英雄們就必須以非常有限的體力與能量展開一場又一場的惡戰。





## 戰役管理

### 卡牌管理

在玩家團隊進行戰役的過程中，會從戰役盒中持續獲得卡牌。這些卡牌部分將會在執行效果後被棄置，也有些可能會要求玩家將之保留。玩家面前所有已打出的卡牌與標記，以及玩家獲得的技能牌，都會在場景之間被保留在英雄配件盒或團隊配件盒中（詳見下文「保存戰役」）。

當有卡牌要從遊戲中移除時，其將會被退回或被棄置。被退回的卡牌會放回戰役盒中原本的所在位置（若該卡牌帶有編號），或是被洗回其原本所在牌庫（若該卡牌沒有編號）。

當有卡牌被棄置時，該卡牌將會被放進戰役盒中的**棄牌堆**中。被放入棄牌堆中的卡牌不會再次在戰役中出現。部分卡牌的效果會要求玩家拿取特定卡牌替換此牌，在這種情況下，會棄置被替換的卡牌，然後抽取並獲得其指定的卡牌。腐化牌在棄置時也會放入棄牌堆。

在戰鬥場景中，敵方單位牌通常都會在未來的戰鬥場景中重複使用。因此在戰鬥場景結束後，將其放入戰役盒中「遭遇敵人」牌組部分。當戰鬥場景列出其所需的敵方單位牌時，請快速瀏覽這個不斷增長的牌組，並查找已用過的卡牌，然後像往常一樣，從中取出需要的敵方單位牌。

### 保存戰役

#### 保存實體配件

遊戲設計出方便快捷的保存功能，以讓玩家方便且快速的中斷或重啟遊戲。

玩家在保存戰役時，將自己英雄持有的所有技能、道具、腐化牌，以及英雄版圖上英雄擁有的所有標記（體力、能量以及其他特殊標記）全部放入英雄配件盒中的自封袋內。然後，將自封袋與英雄版圖上處於消耗狀態的所有標記（體力、能量及其他特殊標記），以及所有還未購買的技能牌一同放入英雄配件盒中。

將所有的團隊共享配件（寶石，故事牌組等）存放在**團隊配件盒**中。當玩家重啟遊戲時，每位玩家拿取其英雄對應的英雄版圖與英雄配件盒，將團隊共享配件拿出放在便於所有玩家拿取的位置。

### 在程式中存檔

程式會在關閉時自動儲存玩家遊戲的進度。當玩家重新打開程式時，可選擇是否繼續之前的遊戲，或者開啟一場新遊戲。程式能夠保存至多四場不同戰役的存檔。

### 改變玩家人數以及重啟一幕遊戲

玩家可在戰鬥場景外任何時刻，操作程式中的設置菜單，以重啟當前章節。程式會帶領玩家回到章節開始的時間點，保持之前章節的選擇與戰鬥結果不變。玩家因此可調整參與遊戲的玩家人數與英雄配置，以允許玩家加入或離開遊戲。

當玩家選擇重啟一幕遊戲時，就會重新獲得在該幕開始時持有的所有非消耗道具。玩家可保留自己擁有的特性，棄置所有腐化牌，並恢復所有的體力與能量。最後，程式會給玩家提供一定數量的金幣，以購買在該幕開始時玩家可解鎖的技能，整個重啟過程中程式都會做出指引。

### 調整英雄配置

在戰鬥場景以外的任何時刻，玩家都可操作程式以調整使用的英雄配置。與改變玩家人數不同，調整英雄配置並不會要求玩家重啟一幕遊戲。我們建議，團隊只在玩家有變動、且新玩家想要使用新英雄時使用這個功能。調整英雄配置時，在程式中的設置菜單操作並選擇對應選項。程式會向新英雄提供一些數量的金幣以讓其購買技能。新英雄將會獲得離開英雄持有的腐化牌與特性。



## 戰鬥模式

### 戰鬥模式

若玩家熱衷於刀劍碰撞，不想聆聽吟遊詩人傳唱令人醉心的冒險故事，那麼《命運熔爐》同樣也能給這樣的玩家提供快速開始的獨立戰鬥場景，以挑戰玩家的戰鬥技巧。

遊戲的戰鬥模式劇本有不同任務線可供玩家挑選，每條任務線都帶有不同難度等級，持續時間大約在2-3個小時不等。任務線會包含數個連續的戰鬥場景，並穿插一定數量休息場景。戰鬥模式中的戰鬥場景，將會較戰役模式中的戰鬥場景更具挑戰，在機制上也會有所變動，以防止玩家被劇透。

如玩家已完成戰鬥模式任務線中所有戰鬥場景的主要任務，就成功完成該任務線。程式將會對玩家在戰鬥中的表現給出評價：銅牌、銀牌或金牌。如果在某個戰鬥場景中，所有玩家都被擊倒，整條任務線都算作失敗。

### 開始戰鬥模式

在程式主菜單中選擇「戰鬥模式」。挑選想要使用的英雄，然後按照程式的指引進行第一個休息場景。然後，玩家可從可選的任務線中，選擇一條以進行挑戰。玩家在選擇任務線時可看到其難度等級，以及包含的戰鬥場景與休息場景數量。每名英雄在任務線開始時都會持有自己的2個起始技能，並且在開始第一個戰鬥場景之前會獲得一定數量的金幣供其使用。

### 腐化牌

在整條任務線中，玩家可進行一次額外的戰鬥輪次。若玩家決定要進行額外的戰鬥輪次，則所有英雄如常拿取1張腐化牌。關於擊倒與喚醒，以及休息與重整的規則與戰役模式相同，但是，玩家必須勝出戰鬥場景！

### 獎勵

在戰鬥場景的各處都散落獎勵，玩家可以有取捨地收集這些獎勵。

## 工作人員

遊戲設計：Gordon Calleja.

額外遊戲設計：David Chircop.

美術指導：Gordon Calleja, Heiko Günther, Mark Casha.

插畫：Studio Agate, Yusuf Artun, Yama Orca, Max Kosek, Toni Muntean, Giacomo Vichi, Arjuna Susini.

遊戲開發：Christian Paller, Charalampos Apartoglou, David Chircop.

作者：Daniel Vella.

美術設計：Heiko Günther, Mark Casha, Chris Borg.

模型設計：Slawek Kosciukiewicz.

3D遊戲渲染：Marvin Zammit, Samwel Borg.

項目經理：Gordon Calleja.

中文版主編：Hong

中文版翻譯：Liwen Yu

中文版美術：Shum

中文版校對：Demi

編輯：Gordon Calleja, Eveline Foubert, Emanuela Pratt, Robert Pratt.

測試負責人：Christian Paller, Charalampos Apartoglou, Leonardo Santoso, Alexandre Limoges.

市場：Eveline Foubert.

程式開發：Stephen Pace Spadaro, Marvin Zammit.

程式界面設計：Horatiu Sasu, Joanna Szafran.

生產：Chris Borg, Mark Casha.

特別鳴謝：感謝遊戲設計開發團隊的家人們提供的耐心與支持，也感謝所有眾籌的參加者讓這款遊戲成功面世。

© 2023 Mighty Boards. All Rights Reserved.

The Fateforge world is © 2023 Studio Agate. FATEFORGE and its logo are trademarks of Agate Editions in France and other countries. All Agate Editions characters and character names, and the distinctive likenesses thereof, are trademarks of Agate Editions. [www.fateforge.org](http://www.fateforge.org)



## 規則解鎖

在程式要求之前請**不要閱讀下列內容**。在某個規則解鎖後，請勾選其左側的方框，以表示此規則會在其後的遊戲過程中持續生效。

1

### 寶箱

寶箱帶有能夠在冒險過程中派上用場的貴重寶物。若英雄想要打開寶箱，必須進行一個專注行動，並在程式中點擊選擇對應的寶箱標記。在寶箱獲得道具的英雄，可以選擇立即裝備該道具。若該英雄不能或不願裝備該道具，則將其放入團隊背包中。



☐

2

### 路障



路障標記代表保護某區域不被遠程攻擊影響的障礙物。路障標記上標有數個被畫上叉號的箭。無論是英雄還是敵方單位，都不可從箭頭方向對路障標記所在區域中進行遠程攻擊。路障標記無法抵擋其他方向的遠程攻擊，也不會抵擋穿過所在區域針對其他區域的攻擊（若該遠程攻擊的距離足夠）。

☐

範例：在此圖例中，左側區域中的森林守衛 (A) 無法對右側區域中的弓箭手 (B) 進行 。但該弓箭手可以正常對森林守衛進行 。

3

### 困難地形

帶有困難地形標記的區域會令各位英雄舉步維艱。英雄不能通過衝刺離開困難地形，當英雄移動離開帶有困難地形標記的區域時，除了須常規花費  行動外，還需要額外花費1個  圖標。

☐

4

### 治療之泉

治療之泉上會放有數個黑色方塊，具體數量則由程式決定。每當英雄在帶有治療之泉的區域中開始或結束回合，並且該區域沒有敵方單位時，該名英雄就可選擇移除治療之泉任意數量的黑色方塊，以恢復自己等量的體力或能量（可任意組合）。若治療之泉上已無黑色方塊，則代表其已被耗盡，無法再被使用。

☐



5

## 傳送門



傳送門標記能夠連接彼此不相鄰的區域，讓英雄可以在其之間移動。視乎情況，傳送門之目的地有時會指定位置，有時則不指定。程式會在每個帶有傳送門的戰鬥場景中，標註出該傳送門的功能。

英雄在使用傳送門時，必須位於一個沒有被守衛的傳送門所在區域，並花費一個 行動 (不可使用衝刺)。玩家不能使用被守衛中的傳送門。當英雄使用並進入傳送門後，將其模型移動到傳送門目的地區域中，或是在程式中點擊對應的傳送門，然後跟隨程式的指示結算其效果。

以傳送門相連接的區域只會在英雄移動時視為彼此相鄰，但是在計算遠程攻擊或其他遠程效果時的距離時，不會視為相鄰。**敵方單位不會通過傳送門指定某個英雄為目標，也不會使用傳送門進行移動。**

除非程式另有說明，否則在英雄離開戰鬥地圖時不可使用傳送門標記。

6

## 被守衛的敵方單位

在部分戰鬥場景中，特定的敵方單位可能會被其他單位守衛。程式會在設置此類場景時顯示重疊在一起的兩個敵方單位。其中，位於下方的敵方單位是被守衛的敵方單位，在上方的敵方單位則是其守衛者。重疊在一起的兩個敵方單位不會因為任何行動、能力或者效果的影響移動。直到守衛者被消滅之前，被守衛的敵方單位都不能被指定為目標。

7

## 可升級技能

某些等級1技能可在遊戲過程中升級為等級2。升級後的技能名字中會帶有II以作標識，例如衝鋒與衝鋒2。玩家只有在持有等級1的對應技能時，才能夠獲得等級2的技能。當玩家升級了一種技能後，棄置其等級1的卡牌，並用等級2的卡牌替代。

8

## 盟友

在戰鬥場景的第一個準備階段中，玩家們可以選擇一名盟友加入戰鬥。部分戰鬥場景會要求玩家選擇指定盟友，此時玩家必須選擇該盟友加入戰鬥。玩家需要選擇一名英雄與該盟友共同行動，並將盟友牌放在此英雄版圖的上方，以作標識。

每名盟友都有2枚戰鬥骰。在遊戲設置時，為其進行擲骰並將骰子放在盟友牌上。盟友不會失誤，一旦擲出失誤立即重擲，直到其獲得沒有失誤的投擲結果。在戰鬥場景中，任意英雄都可在位於和盟友共同行動的英雄相同區域時，在自己的回合中執行以下兩種行動：

1. 棄置自己的1枚戰鬥骰以立即使用該盟友的1枚戰鬥骰
2. 棄置該盟友的1枚戰鬥骰以立即使用該盟友的能力，盟友的戰鬥骰在戰鬥場景中不會補充

每當與盟友共同行動的英雄受到傷害時，就在該盟友牌上放置1個傷害標記。若盟友牌上的傷害標記數量等於或超過盟友牌上標註的體力值，該盟友將會從此戰鬥場景中被移除，並且無法再被使用，此時應將其卡牌翻面。在戰鬥場景結束時，將盟友牌翻回正面朝上，移除盟友牌上所有傷害標記。盟友無法在戰鬥場景中治療，若與盟友共同行動的英雄被擊倒，該盟友也會從戰鬥場景中移除——即使盟友還剩餘體力。

9

## 探索標記



探索標記表示其所在的區域中帶有某些值得注意的地圖元素，英雄可與之互動並對其進行更進一步調查。在英雄使用探索標記時，必須位於一個探索標記所在的區域，並花費一個 行動，然後在程式點擊對應的探索標記，程式之後會顯示玩家探索的結果。



10

## 陷阱



陷阱標記代表各類會對粗心大意的英雄造成重大傷害的裝置。當英雄進入某個帶有陷阱標記的區域時，可以從以下選擇一種行動：

1. 花費一個 解除陷阱。
2. 觸發此陷阱，抽取陷阱牌庫頂牌並承受其效果。
3. 執行一個能夠解除陷阱的能力（若有）。

若玩家選擇拿取陷阱牌，棄置該陷阱標記。此外，在英雄離開戰鬥地圖時，陷阱視作敵方標記，會導致英雄失去體力。

11

## 大門



遊戲中的大門可能會處於以下兩種狀態：開啟或關閉，分別由大門標記的正反面去標示。英雄可在位於大門標記所在區域時花費一個 以改變大門的開關狀態。執行此動作時，玩家須翻轉這個大門標記，然後在程式中點擊對應的大門標記以作紀錄。英雄與敵方單位無法穿過關閉中的大門進行移動或作出遠程攻擊；大門可被開關的次數沒有限制；英雄也無法與被守衛的門互動。除非程式作特別說明，否則敵方單位不會主動打開或關閉門。

12

## 弱點



部分首領單位存有弱點，在其卡牌上會帶有特殊說明。玩家可通過使用對應殷面的圖標傷害並暴露其弱點。當玩家使用對應殷面時，將一個黑色方塊放在首領牌的對應圖標上。當所有圖標都被黑色方塊覆蓋時，該弱點就成功被暴露。此時，玩家應點擊程式中的弱點圖標，並按照程式指示進行操作。弱點圖標上的黑色方塊不會在清理階段中被移除。

13

## 恐懼



部分敵方單位異常強大，僅僅是面對這種敵人都會讓最勇敢的英雄心生畏懼。當英雄移動進入一個帶有恐懼能力的敵方單位的所在區域、或是帶有恐懼能力的敵方單位進入英雄所在區域時，該英雄立即抽取恐懼牌庫頂牌並承受其效果，然後將該牌按其指示正面朝上或朝下放置。正面朝上的恐懼牌將會在該戰鬥場景中持續生效。**每名英雄在每個戰鬥場景中只會抽取1張恐懼牌。**若玩家已抽取一個已有其他英雄獲得的恐懼效果，立即棄置該牌並重新抽取卡牌。在戰鬥場景結束時，將所有恐懼牌洗回恐懼牌庫。

14

## 中毒傷害



當英雄受到中毒傷害時，將等量的 標記從英雄版圖可用區域中移除，並放在版圖旁邊——而不是放入消耗區域。放在版圖旁的 標記不再可用。一旦玩家移除所有可用體力，立即會被擊倒。**在戰鬥場景結束後，將所有被移除的體力標記放回可用區域。**若玩家在戰鬥場景中被擊倒後仍然遭受中毒傷害，則完成對擊倒的結算後，放回所有被移除的體力標記。所有能夠恢復體力的效果，都可以恢復因為中毒移除的體力標記。英雄可使用任何格擋 效果格擋 ，也可以使用護甲抵消移除體力標記的效果。若與盟友共同行動的英雄受到中毒標記影響，則該盟友不會受到中毒傷害。



# 圖標列表

## 通用圖標



**體力：**當其降到零時，移除對應的敵方單位標記。若敵方單位未被消滅，則會在清理階段恢復所有體力。



**護甲：**為裝備者抵擋傷害。敵方單位的護甲不會在清理階段恢復。英雄的護甲會在休息場景結束時恢復。



**重複：**每個戰鬥輪次中都可被執行1次。



**單次：**每個戰鬥場景中僅可被執行1次。執行後將其翻面。



**被動：**戰鬥每個戰鬥輪次中可被使用任意次。



**重擲：**可重擲指定的骰子1次。



**眩暈：**被眩暈的英雄在下一個戰鬥輪次中少擲1枚戰鬥骰。



**拉拽：**將一個相鄰區域中的對方單位移動到拉拽單位所在的區域。英雄只能拉拽爪牙。



**推動：**將一個對方單位移動到相鄰區域中。英雄只能推動爪牙。



**呼喚：**將其他區域中對應類型距離最近的一個爪牙向此敵方單位移動一個區域。



**格擋：**可用於啟用技能或拿取1個格擋標記。格擋標記會在清理階段時被棄置。



**任意骰面：**視作除失誤以外的任意骰面圖標。

## 敵方行動修正



以回合順位最靠前（靠左側）的英雄為目標。



以回合順位最靠後（靠右側）的英雄為目標。



額外造成1點傷害。



**修正** ：向該特定出口方向移動。若無法向其移動，則不行動。



以此類（顏色）爪牙為目標，若無有效目標，則不行動。



以左側類型（顏色）爪牙為目標，若無有效目標，則改為以右側類型（顏色）爪牙為目標，若依然沒有有效目標，則不行動。



**範圍+1：**以正常範圍+1範圍的對方單位為目標。



**中毒傷害：**將1♥從可用區域中取出，放在英雄版圖旁。這些標記會在戰鬥場景結束時放回可用區域。



栢龍玩具有限公司

Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

[bw-hk@longshore.com.hk](mailto:bw-hk@longshore.com.hk)

Tel: +852 23631998

© 2024 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。

Copyright © 2024 Broadway Toys Limited. All Rights Reserved.



MIGHTY  
BOARDS



Studio  
AGATE