

霜港迷城 FAQ 机翻调整版

翻译：DeepSeek

校对调整：Ynx

FAQ 来源：<https://cephalofairgames.github.io/frosthaven-faq/>

本文件发布时 FAQ 最后更新日期：2025.02.01

注：

- 1、阅读本文件**无法避免被剧透**，请自行斟酌，建议通过搜索功能规避剧透；
- 2、本文件为个人使用 DS 制作，难免有误，遇争议请查阅原文，勿以本文件为基础进行争议；
- 3、本文件基于繁体中文版本制作，原 FAQ 中涉及 1.0 版本的问题删除；原 FAQ 中考虑到检索便利存在部分重复问题，本文件中仍做保留；
- 4、本文件中，**黑色字体为 FAQ 翻译内容**，**蓝色字体为作者基于个人游玩经验补充**，**紫色字体为针对繁体中文实体版的补充内容**。
- 5、如在本文件中未查阅到相关内容，请确认相关内容是否已经在规则书中明确记载，或至各交流群中咨询。
- 6、本文件中，各种关键字、翻译已与繁体中文版保持一致，除“推斥”和“拖拽”被简单翻译为“推”和“拉”以便于理解整个句子。
- 7、任何涉及文本、翻译、表达方面的问题，请联系作者更改。

目录

目录	2
一、繁体中文版本特有问题.....	5
二、游戏组件和首次设置问题.....	6
三、常规游戏问题（非剧本）.....	8
1、巅峰战绩	8
2、个人任务	9
3、事件和特征.....	12
四、前哨阶段问题	14
0、常见问题	14
1、特定建筑问题	17
2、强化（附魔）	19
3、81 号建筑相关问题.....	20
五、常见游戏问题（剧本）.....	21
1、房间、移动、强制移动与重叠板块	21
2、伤害、护盾、界护与脆弱.....	24
3、攻击修正牌抽取、优势与劣势	26
4、负面状态	28
5、玩家能力问题与澄清.....	29
6、拾取牌库问题	33
7、目标点	35
8、怪物的目标选择、能力与状态	36

9、剧本盟友	39
10、挑战	40
六、常见怪物问题	41
七、常见剧本问题	45
0、常见问题	45
1、特定编号剧本问题	47
2、SOLO 剧本问题	51
八、角色（职业）	52
1、漂泊者	52
2、烁刃客	54
3、旗矛手	57
4、死亡行者	59
5、塑骨师	62
6、双生体	64
7、灌注使	67
8、炎浆使	69
9、碎裂歌手	72
10、陷阱师	73
11、痛苦通导者	75
12、雪舞者	77
13、冰封拳师	79
14、深海缚灵	80

15、崩潮卫士	81
16、虫巢	82
17、金属拼杂体	85
九、物品	87
0、常见问题	87
1、特定编号物品问题	89

一、繁体中文版本特有問題

应该如何处理拾取牌中两张奇怪的硬币卡片（拾取卡片 1418 和 1419），上面有数字和复选框？

属于 1.0 版本 BUG，但繁中版本没有修复，它们与一个可解锁的战役机制有关，现在不应该使用。应把它们放入密封信封 74，注意不要检查信封中其他内容。

经检查，卡牌盒子中的总卡牌数以及立牌总数与说明书上记载的不同，是否存在缺件少件的问题？

属于原始版本印刷问题，但后续任何版本均未调整，无需在意。基于目前繁中实体版的发售及讨论情况，尚未发现有大规模缺件的情况。

似乎在某些讨论中见到说，需要使用前作的卡牌和立牌，是不是意味着没有前作会降低本作的游戏体验甚至无法游玩本作？

本作仍为独立游戏，与前作完全相关的内容多为彩蛋或额外奖励。

其内容包括：

- 1、可以直接解锁的部分初始道具，以及在特定建筑解锁、升级后提供的，可购买的前作道具，但这些道具均需在前作中已被解锁；
- 2、在特定条件满足时，会提问玩家是否通关前作《遗忘之环》，如满足条件，会解锁一关支线；在某单独一关支线任务中，会用到《遗忘之环》的怪物模组；
- 3、可以使用经过强度调整的前作人物，这一点已经在规则书 69 页“游戏变体规则”中提及；
- 4、涉及解密书部分，可自行查阅相关内容或直接查阅解密书答案。

本次繁体中文版本不包含 SOLO 扩，这一内容是否为必须？是否会降低游戏体验？

SOLO 扩包含每个职业 5 级后可解锁的一个单人关卡，通关后可解锁一个职业专属道具。关于 SOLO 扩及奖励的评价始终褒贬不一，SOLO 扩奖励物品在本作每个职业有多种组牌倾向的前提下也不具备必要性。若不想错过 SOLO 扩道具，可自行寻找道具图片，打印并在对应职业到达 5 级后直接开放使用。

二、游戏组件和首次设置问题

常见的问题之一。

作为传承游戏，如果在规则中没有找到对应内容，那么这些内容可能与后续可解锁项有关。如果确实不确定，可以通过查看 FAQ 等方式获知具体内容（但会被剧透）。

似乎在规则书里没有看到各类事件牌库的初始构筑方法？

这些内容被印在开盒后最上方的两页《欢迎来到霜港迷城》小册子中，在开始时每个事件牌库（夏季道路 SR、夏季前哨 SO、冬季道路 WR、冬季前哨 WO）都有 1-20 号卡片可用，请在开始游戏前将它们分别洗混后归类以备后续使用。

在配件中看到一些带有规则的贴纸，如何使用？

作为传承游戏，会在建造特定的建筑时解锁新规则。当收到指示时，请把规则贴纸贴到规则书对应的页数。

挑战卡（小号卡片，背面是卷轴图案）是什么，如何使用它们？

它们与一个可解锁的战役机制有关，先放在一边，后续会清楚的知道它们的使用方法。

在战役表上看到了城镇守卫专长，如何获得它们？

这些与一个可解锁的战役机制有关，现在还不能使用。

起始士气是多少？

在完成剧本 1 之后才启用士气轨。此时它将是 0，外加完成剧本 1 的特定奖励。

起始繁荣度是多少？

起始繁荣度等级是 1，在繁荣度轨迹上应没有任何标记。

寒霜港的初始防御值是多少？

初始防御为 0，在完成剧本 1 后根据士气轨道的加成（或惩罚）进行调整。它会随着士气的增减以及城墙的建造而变化。

游戏开始时，寒霜港中有士兵吗？

有的，开始游戏时，会将兵营添加到建筑牌组中，并处理兵营的一次性强制效果，即+4 名士兵。

游戏中似乎少了两个 BOSS 立牌？

并没有。当需要它们时，会知道如何获取。

流程图上有一个空白格子。这是一个彩蛋吗？可以打开吗？

不，请不要动它。

三、常规游戏问题（非剧本）

1、巅峰战绩

可以在剧本 0 中完成巅峰战绩吗？

不可以，剧本 0 故意设置得较为简单。这一点在剧本 0 的特殊规则中专门提及。

需要在单个剧本中完成巅峰战绩吗？

是的，巅峰战绩必须在同一个剧本中完成，且剧本须成功通关。即使角色筋疲力尽，只要剧本成功通关，对应巅峰战绩即视为完成（请注意，《幽港迷城》第二版有着不同的巅峰战绩规则）。

若巅峰战绩描述为“需要每一轮都做某事”，但角色在剧本结束前已经筋疲力尽，是否视该巅峰战绩为已完成？

是的。任何要求“每一轮都做某事”的巅峰战绩应该被理解为“角色执行行动的每一轮”。

可以在要求召唤生物活到剧本结束的巅峰战绩中筋疲力尽吗？

不可以。如果角色筋疲力尽，其召唤生物会在剧本结束前从地图上移除，因此不能算作召唤生物活到剧本结束。

2、个人任务

如果个人任务解锁了一个剧本，并提示“进行到结局”。这是什么意思？是否在该剧本结束后就退役？

玩家需要持续进行剧本，直到金色剧本奖励框中明确告知，对应个人任务被完成为止。对于这些个人任务，一般规则是，这些任务需要多个剧本，并涉及日历条目以及剧本之间的延迟。拥有个人任务的角色必须参与这些任务剧本。建议尽早完成由个人任务解锁的剧本，因为剧本之间会有基于日历的延迟。

若个人任务要求收集一定数量的草药或资源，是否需要赢得剧本才能计入？

可以选择赢得剧本，或在失败后返回寒霜港，根据规则书，只有这些方式才能使角色保留资源，从而计入目标进度。

如果在前哨阶段，角色不再符合退役条件（例如，对于收集金币的任务，提前花金币至低于任务要求），角色还会退役吗？

不会。如果角色不再满足其个人任务的要求，就不会退役。

如果团队在解锁剧本的个人任务中途放弃/删除了对应的角色，那些剧本会怎样？

这些剧本都会变成未完成状态，并重新锁定。但对于这些剧本，任何已打开的箱子和从拾取牌库中拾取的随机物品仍然视为被拾取。

个人任务 2——剧本 69 有一个前提条件“进入森林”，如何获得？

“进入森林”是一个战役贴纸，一般是通过成功完成特定剧本获得的。如果不确定是哪个剧本，答案是剧本 32。

个人任务 5——工厂升级是否算作经历了一次建筑升级？

是的，工厂升级在各方面都算作建筑升级，包括这个任务。

个人任务 6——常见问题。

- 1、任务应理解为“经历”8次前哨事件或部分；玩家不需要亲自阅读这些事件，只需参与那个前哨阶段即可（但需要确实经历，而无法挂机获得，参见本文件“四、0”）；
- 2、只需要计算至少有一个名字的前哨阶段数量，而不是读到的名字数量。
- 3、这些名字可以是同一个人。

个人任务 7——完成剧本 65 后就会立即退休吗？可以在完成剧本 1 之前完成剧本 65 吗？

不会。这是四个连续剧本中的第一个。建议尽快完成剧本 65，因为剧本之间会有基于日历的延迟。不能在完成剧本 1 之前完成剧本 65，由于剧情和机制的原因，玩家团队必须先成功完成剧本 1。

个人任务 10——需要完成 5 个需要工厂升级的剧本。哪些剧本符合条件？

只有那些在剧本页面中明确列出需要对应工厂升级的剧本才符合这个任务的要求（通常列在剧本流程图的方框中，及剧本书对应剧本最上方的剧本名称右侧）。

个人任务 11——常见问题。

只需要计算角色当前拥有的物品的“物品材料”。如果这些物品材料本身还有其他物品作为材料，那些不算在内。物品配方没有这种“记忆”功能。

个人任务 19——常见问题。

“获得深渊斧的蓝图”是对玩家的指示，而不是任务要求。获得该个人任务即解锁这个蓝图（而不是物品本身）。斧头的激活能力必须在击杀敌人时使用才算数。

个人任务 21——常见问题。

如果其他玩家已经拥有训练师之网（物品 247），他们需要卖掉它，而持有此个人任务的玩家需要从商店购买它。

个人任务 23——常见问题。

当完成这个任务并打开信封 A 时，立即免费将建筑 81 升级到 2 级。

3、事件和特征

角色的种族是一种特性吗？

是的，角色的种族（石晶，人类等）可以作为角色的额外特性，如同角色面板上的所有其他特性一样运作。

如何判断应该抽取夏季还是冬季事件牌？

以战役日历上接下来未标记的日历框所指示的季节抽牌。

在前哨攻击事件中，如果没有更多有效的攻击目标会发生什么？

攻击结束。

在某一个剧本之后，团队被告知要从事件牌库中移除所有带有某个符号的牌，这该如何操作？

当被告知从事件牌库中移除所有带有某个符号的牌时，应该从已激活和所有未激活的事件牌库中都移除它们，且它们将完全从游戏中移除。

玩家可以使用寒霜港中的共同资源（寒霜港补给）来支付事件卡费用吗？

可以，只要该费用指明是“共同支付”的，玩家就可以使用战役表上的资源。对于道路和前哨事件均是如此。

如果团队前哨事件为下一个剧本带来了负面（或正面）效果，那么在那个前哨阶段的停业休整期间加入的新角色会受到影响吗？

不会。如果一个角色没有参加前哨事件，他们不会受到其负面影响，也不会从其正面效果中受益。

如果团队未能通过一个剧本但立即重试，角色还会遭受之前的道路或前哨事件的影响吗？

不会，如果团队重试剧本，那么将忽略之前的事件结果。（注：只要所有玩家同

意，可在任意时间重试剧本，也即只要玩家愿意，可以无损重开来避免结算事件负面效果。)

如果一个事件让团队失去经验值，是否会导致角色降级？

不会。角色不能失去超过其当前等级最低限度的经验值。

夏季道路事件 19——与所有事件一样，如果有能力支付花费，则必须支付；“否则”仅适用于团队无法满足条件的情况。

夏季前哨事件 63——如果团队选择放弃一个解锁剧本的任务，那些剧本将被重新锁定并视为未完成。下一个进行该个人任务的角色（如果有）需要重新完成这些剧本。

冬季前哨事件 43——建筑物只有在负面修正牌实际生效时才会损毁；在优势攻击中抽到的负面修正牌如果未被应用，则不会导致建筑物损毁。

冬季前哨事件 52——建筑物只有在负面修正牌实际生效时才会损毁；在优势攻击中抽到的负面修正牌如果未被应用，则不会导致建筑物损毁。

冬季前哨事件 81——X 的值首先由团队拥有的珊瑚碎片/珊瑚王冠贴纸数量决定。一旦 X 确定，对同一建筑物进行最多 X 次攻击。如果建筑物受到伤害，它将损毁，剩余的攻击将转移到下一个建筑物。一旦完成总共 X 次攻击，事件结束。这里没有建筑物仅受伤害的选项——如果在任何一次攻击中失败，建筑物将损毁。它将在本次前哨阶段的建筑操作中损毁，并且在建造/升级阶段之前无法重建。

四、前哨阶段问题

0、常见问题

繁荣度轨道如何运作的？灰色方框是什么意思？需要勾选带数字的大方框吗？

灰色方框仅用于帮助计数，每 5 个方框出现一次。团队需要勾选带数字的大方框，才视为真正提升到对应的繁荣度。（注：升级到繁荣度等级 2 需要 6 点繁荣度）

提升繁荣度会增加商店物品吗（如同幽港迷城）？

某种程度上是的——它会解锁工匠铺的新等级，可能还会解锁其他已开放的商店。当团队提升这些商店时，会向可用物品池中添加更多可制作/购买物品。

如果团队获得了士气奖励，但士气已经达到 20 了，会发生什么？

什么也不会发生。士气上限为 20。

战役日历是如何运作的？如何知道现在处于第几周？

知道第几周并没有什么直接效果，只需注意以下三条规则：

- 1、在战役日历上添加段落书编号时，从最后一个已标记的方框开始计数，无论它是剧本结束时、另一个段落结束时，还是事件卡结束时。（例如，如果在剧本结束时标记“一周后”，则返回寒霜港时就会读取该章节。）
- 2、通过“时间流逝”划掉一个方框时，读取该方框上的段落书编号。
- 3、在抽取事件卡时，从下一个未标记方框对应的季节中抽取。

这是否意味着第一年只有 9 个夏季前哨事件？

是的。同时，在第一年也只有 9 个夏季道路事件。

团队需要在每个成功的剧本后返回寒霜港吗？

是的，除非团队刚刚完成的剧本与另一个剧本是“链接”或“强制链接”的。这

会在剧本奖励中以红色或黄色感叹号的链式图标表示，当新剧本首次解锁时会出现。团队无法在不返回寒霜港的情况下重玩已成功完成的剧本，且链接是单向的。

寒霜港的初始防御值是多少？

初始防御为 0，在完成剧本 1 后根据士气轨道的加成（或惩罚）进行调整。它会随着士气的增减以及城墙的建造而变化。

建造和升级的符号是什么意思？

它们依次是：所需繁荣度（不是成本）、木材、金属、毛皮和金币。

游戏开始时可以使用哪些建筑？

团队开始时拥有兵营、炼金坊、工匠铺和工厂，均为 1 级。

游戏开始时可以建造什么？

团队可以建造伐木营地、采矿营地和狩猎小屋，支付地图上列示的成本将其建造至 1 级。

团队可以在繁荣度 1 时建造城墙 J 段，支付地图上列示的费用。

团队可以使用建筑卡上的成本升级工匠铺和炼金坊。

团队可以将三种旅行工具中的任意一种作为工厂升级来建造，支付工厂建筑卡上列示的费用。

可以建造城墙吗？它们似乎没有建筑卡。

城墙没有建筑卡，只有地图贴纸。建造后它们会永久生效，每面墙为寒霜港的防御值提供+5 加成。在繁荣度 1 时只能建造一段城墙，其他城墙在更高繁荣度时解锁，如地图所示。它们算作一次建造/升级，建造时不会增加繁荣度。

当团队解锁一个建筑信封时会发生什么？

立即在地图上放置 0 级贴纸，表示基础已铺设。该贴纸会显示建造 1 级建筑的成本，此时团队需要将建筑的 1 级卡加入建筑卡组。玩家在解锁信封后可以立即查

看所有信封内容（除了信封 B 和信封 81 中的对应牌库）。

建筑卡上的太阳和月亮图标是什么意思？

太阳效果在生产经营阶段（前哨阶段的第 3 步）生效，此时团队按顺序依次执行建筑卡组中对应操作。大多数操作是可选的，但任何损毁的建筑效果是强制执行的。月亮效果是在停业休整阶段（前哨阶段的第 4 步）与建筑互动的方式。

如果一个角色没有参与某个剧本，他们可以在之后参与前哨阶段吗？他们的特质会影响事件解决吗？

由于前哨阶段与剧本阶段绑定，只有参与上一个剧本的角色才能在停业休整阶段之前参与前哨阶段。在停业休整期间创建的新角色可以参与该周的停业休整阶段和建造阶段。

如果团队花费士气成本进行额外的建造/升级，可以将同一建筑升级两次吗？

可以；只需确保满足所有繁荣度要求，然后先升级一次，再升级第二次以触发任何强制的一次性效果。

不小心覆盖了地图上某个建筑的建造成本，能否告知初始建造成本？

- 采矿营地：4 木材、2 金属、1 毛皮、10 金币
- 狩猎小屋：4 木材、1 金属、2 毛皮、10 金币
- 伐木营地：2 木材、3 金属、2 毛皮、10 金币
- 城墙 J：1 繁荣度、4 木材、10 金币
- 城墙 K：2 繁荣度、3 木材、2 金属、2 毛皮、10 金币
- 城墙 L：3 繁荣度、5 木材、2 金属、1 毛皮、10 金币
- 城墙 M：4 繁荣度、4 木材、3 金属、3 毛皮、10 金币
- 城墙 N：6 繁荣度、6 木材、3 金属、2 毛皮、10 金币

1、特定建筑问题

工厂升级是如何运作的？

三种交通工具——登山装备、雪橇和船只——都被视为建筑升级。它们受到每次建造阶段只能进行一次建造/升级的限制，并且会计入任何相关的退休目标。

有办法升级兵营吗？

兵营只能在特定情况下升级。如果玩家想知道具体细节，它们是通过特定前哨事件解锁的。

如果团队获得了士兵奖励，但兵营已经达到最大容量，会发生什么？

什么也不会发生。团队不会获得这些士兵。

资源建筑——每个前哨阶段可以使用多少次？

每个资源建筑在每个前哨阶段只能被集体使用一次，并且可以购买该建筑允许的最大数量的资源。这是整个团队每个前哨阶段一次，而不是每个角色一次。例如，1 级采矿营地每个前哨阶段只能提供 1 个金属。

资源建筑——谁获得资源？谁支付费用？

每当团队“集体”获得一个或多个资源时，这些资源可以由任何活跃玩家领取或放入寒霜港补给。费用同样可以由任何活跃玩家支付。支付费用的玩家不一定是接收资源的玩家。

建筑 44——常见问题

- **2 级：**10 金币折扣何时生效？是在多目标、弃牌等修正之前还是之后？
这个费用减免是在所有其他修正应用之后生效的。
- **3 级：**这个建筑效果将每个等级惩罚减少 10 金币，因此每个等级惩罚从 25 金币变为 15 金币。1 级/X 卡没有等级惩罚，因此建筑无法减少其等级惩罚。

- **4 级：**这个建筑效果将每个额外强化（附魔）惩罚减少 25 金币，因此每个惩罚从 75 金币变为 50 金币。对于首次强化（附魔）的行动没有额外惩罚，因此这些费用无法被减少。

建筑 74——常见问题

远古硬币通过特殊拾取卡和其他事件逐个获得。它们只会根据团队找到特定硬币时读取的段落提供。远古硬币应被视为团队物品，不属于任何单个角色，并且永远不会返回到任何补给池。3 级建筑升级需要满足一个前提条件：团队必须已经拥有前三枚远古硬币。在满足该条件之前，无法升级。

建筑 81——常见问题

有关此建筑的所有问题，请参见本文件“四、3”。

建筑 88——常见问题

即使团队在剧本中失败，捕获的宠物也会保留。

建筑 88——闪电鳗宠物机制

这个效果在使用该宠物时对所有玩家是强制性的吗？

不是。虽然鳗鱼在每个剧本中只能使用一次，但在团队一致同意的情况下，玩家可以选择“退出”伤害效果，从而跳过恢复一张牌。

建筑 90——常见问题

有关挑战模式的具体问题，请参见本文件“五、10”。

当团队获得 3 个 ✓ 并读取一个段落时，可以在完成剧本后立即读取。是的，这会让叙事时间有点奇怪，但这样可以让团队在下一个前哨阶段获得城镇守卫的增益。

2、强化（附魔）

角色可以拥有的强化（附魔）数量有限制吗？

没有限制。这是与《幽港迷城》不同的改动。

如果角色要强化一个能力，该能力只有在消耗元素或满足其他条件时才能影响多个目标，那么强化它的费用会翻倍吗？

是的。如果一个能力有条件性的多目标效果，强化它的费用仍然会翻倍。这是与《幽港迷城》不同的改动。

某个召唤物有一个自带的多目标攻击能力。强化它的攻击范围或攻击力时，费用会是召唤物正常强化费用的两倍吗？

是的。

3、81 号建筑相关问题

注意不要查看或洗混 81 号信封中包含的牌组，它们应按照 T 面向上的顺序被抽取。

建筑 81，信封 A——常见问题

打开此信封后，团队应立即免费建造建筑 81 的 2 级。

特定试炼问题

试炼在此以其卡牌编号（位于左下角）指代。

试炼 0355——这里的指示物编号仅适用于敌人。它不包括剧本中的盟友或召唤物。如果 Boss 没有指示物编号，则除非攻击中包含编号最低的指示物（或它是唯一剩余的敌人），否则无法攻击它。

试炼 0359——当玩家持有此试炼时，通过任何战斗目标都会获得检查标记，可在每个剧本中通过多个目标获得。

五、常见游戏问题（剧本）

1、房间、移动、强制移动与重叠板块

什么是“空”格与“没有特征”格？

“没有特征”格是指没有重叠板块（除了走廊或压力板）的格子，但可能有个体（角色、怪物等模型）。而“空”格既没有重叠板块，也没有个体。注意，仅有标记（如拾取标记、死亡行者暗影标记等）的格子仍视为“空”格。可以在有拾取（或其他）标记的格子上召唤或生成单位。这是与《幽港迷城》不同的改动。

关于冰冻地形的常见问题。

冰冻地形的一般规则是，其额外的强制移动继承最初使个体进入该地形的移动类型。如果个体是被“推”到冰冻地形上，它仍然是一个“推”，并遵循所有“推”的规则，只是增加了移动的格子数。如果个体是“移动”到冰冻地形上，它仍然是一个“移动能力”，并遵循所有相关规则。

冰冻地形能否将角色滑入一扇门，从而打开它？

如果角色是被“推”到冰冻地形上，其不能打开门，因为这仍然是强制移动。如果角色是“移动”到冰冻地形上，其必须打开所滑入的门。

如果冰冻地形会将个体滑向一个隐形的敌人，他会继续移动还是停止滑动？

隐形个体仍然是一个占据格子的个体，它会阻止冰冻地形的移动效果。

角色可以通过传送，移动通过房间板块之间的空隙吗？如果可以，如何测量距离？似乎其中没有格子可以计数。

可以，只要目标板块已揭示，并且地图板块不是完全断开的（见下一个 FAQ）。房间之间的空隙区域被视为墙壁的一部分。如果玩家认为这不明显，可以使用额外的走廊重叠板块来测量距离。

角色可以传送到一个完全与其他房间板块断开连接的已揭示房间板块吗？

完全断开的房间板块之间的距离无法测量。只有忽略距离的传送能力在这种情况下才有效。（例如剧本 24 的布局。）

如果角色的移动能力带有“跳跃”，他可以不跳跃吗？

可以，但必须在移动能力开始时决定。角色不能在开始移动后决定跳跃，或在移动能力正式结束前决定停止跳跃。如果另一个效果在移动中途为角色的移动能力添加了“跳跃”，则将保持跳跃状态直到移动能力正式结束。

角色可以在同一次攻击中同时进行“推”和“拉”吗？

可以，但请注意，所有“推”会被合并为一个最终的“推”，所有“拉”会被合并为一个最终的“拉”。角色必须完全完成一个后再执行另一个。是的，这可能会导致敌人从同一个有害地形格受到两次伤害。

角色需要对“推”敌人的每一个格子都有视线吗？

不需要。虽然“推”的目标在开始“推”时需要处于视线内，但角色可以将目标推出视线范围，甚至可以绕过门。

角色可以将敌人强制移动到被其盟友占据的有害地形上吗，这是指，如果这是该移动的最后一个格子，并且被移动的敌人会因此死亡？

可以，就像在《幽港迷城》中一样，只要最终只有一个模型留在该格子上，这就是有效的。

角色可以“推”或“拉”盟友吗？

由于强制移动是一种“负面能力”，只有在特定能力明确说明可以时才能这样做。

可以“推”或“拉”0 格吗？这仍然被视为强制移动吗？

不可以。必须至少移动目标 1 格，才能被视为强制移动或“推/拉”能力。如果某个规则中，强制移动能力有附加效果，个体必须至少移动目标 1 格才能使这些

效果生效。

在两个格子之间来回移动算作移动吗？

是的。虽然在《霜港迷城》中没有“移动 0”的概念，但如果角色有足够的移动力，其仍然可以回到起始格子。

2、伤害、护盾、界护与脆弱

当角色弃牌以避免所有伤害时，其会失去“界护”和/或“脆弱”吗？

是的。“界护”和“脆弱”的效果会在伤害抵消步骤之前生效。

当角色弃牌以避免所有伤害时，仍然需要标记防御物品（如护甲）的使用次数吗？

是的，除非角色能通过其他方式将伤害降为 0。《寒霜迷城》中承受伤害的操作顺序意味着，强制使用的物品会在角色通过弃牌抵消伤害之前被使用。

护盾如何与“界护”和“脆弱”互动？

护盾会在“界护”或“脆弱”生效之前减少伤害。如果个体有护盾 2 和“界护”，并受到 6 点伤害，伤害会先被护盾减少到 4，然后被“界护”减半到 2。

如果伤害在“脆弱”步骤之前被护盾减少到 0，“脆弱”会被移除吗？

不会。除非在“脆弱”步骤之前至少剩下 1 点伤害，否则“脆弱”不会被移除。

如果玩家同时拥有“界护”和“脆弱”，且伤害在“界护/脆弱”步骤之前被护盾减少到 0，它们会被移除吗？

不会。除非在“界护/脆弱”步骤之前至少剩下 1 点伤害，否则两者都会保留。

对自己或一个“脆弱”的盟友造成伤害是否算作移除其负面状态？

是的。

角色有一个能力，提到敌人或角色“承受”的伤害。这是指角色造成的总伤害吗？

不是。虽然造成的伤害没有上限，但“承受的伤害”是指经过“界护”、“脆弱”或抵消后的最终伤害结果，并且受限于目标的剩余生命值。这适用于所有有生命值的个体。“承受的伤害”基本上等同于移动生命值刻度。（理解为：角色对一个生命值 1 的敌人最终造成 5 点伤害，其结果对应敌人“承受”伤害应是怪物承受了 1 点伤害）

角色有一个能力，提到一个个体“将承受”的伤害。这同样受限于个体的剩余生命值吗？

不是。“将承受”的伤害不受限制——它是在护盾、“界护”、“脆弱”等效果之后计算的，但在实际受到伤害之前。

3、攻击修正牌抽取、优势与劣势

如果个体在抽取带有连翻修正的攻击修正牌时抽到了 $x2$ 或 Null ($x0$)，操作顺序是什么？

如果最终的攻击修正牌抽取中包含 Null ($x0$)，无论它在什么位置，最终伤害始终为 0。如果抽到了 $x2$ ，它可以插入到攻击修正的任何阶段，包括最后一步。例如，如果个体的攻击力为 3，抽到了一个连翻+1，最后抽到了一个 $x2$ ，玩家可以决定最终伤害是 $7(3x2)+1$ 还是 $8(3+1)x2$ 。

角色的召唤物（如塑骨师的骷髅）从哪个牌库抽取攻击修正牌？

所有召唤物都从其召唤者的修正牌库中抽取攻击修正牌。

如果角色抽到了多个“治疗盟友”（或“治疗自己”）的修正牌，它们是合并为一个治疗，还是每个单独生效？

它们会合并为一个治疗能力，但玩家可以选择将它们合并治疗一个目标，或者分开治疗两个或更多目标。所有对单一目标的治疗会合并为一次治疗，而不是多次治疗 1。

如果角色为召唤物的攻击抽取了一张攻击修正牌，而牌上的效果对召唤物没有意义（例如获得角色的一个标记或提到角色的一个召唤物），这种情况如何解决？所有职业特定的机制都由召唤者控制，即使是由召唤物抽取的修正牌。角色仍然会获得这些攻击修正牌上的效果。

能否详细说明在优势或劣势下，哪些抽取被认为是“歧义”的？怪物抽取时，什么被认为是更好或更差？

当在优势或劣势下比较两张修正牌时，修正牌上列出的所有非数字效果（负面状态、护盾、元素、治疗等）都有一个正面但未知的价值。基于局面状态的条件性数字加成（例如旗矛手的“目标每有一个相邻盟友就+1”修正牌）会被评估并视为数字价值的一部分。如果抽到了 $x2$ 修正牌，攻击值也会被考虑在内。物品（如

简陋头盔）会改变修正牌的价值，这些也会在确定更好/更差的牌之前被评估。其他局面状态的因素（例如元素是否已经灌注、敌人是否已经中毒、是否缺乏额外目标等）不会被考虑在内。连翻修正牌在两张最终牌之前也不会被考虑；在优势下，它们会与任意一张最终牌一起生效；在劣势下，它们会被全部丢弃。

示例：

- **x2 和攻击 2 vs +2**：歧义（ $2 \times 2 = 2 + 2$ ）
- **x2 和攻击 2 vs +1**：x2 更好（ $2 \times 2 > 2 + 1$ ）
- **x2 和攻击 2 vs +2（目标有简陋头盔）**：+2 更好（x2 效果被改为+1， $2 + 1 < 2 + 2$ ）
- **+1 晕眩 vs +1**：+1 晕眩更好（晕眩有一个正面但未知的价值，因此总是比单纯的+1 更好）
- **+0 晕眩 vs +2**：歧义（晕眩有一个正面但未知的价值，因此无法确定它是否比+2 更好）
- **+1 晕眩 vs +1 火焰**：歧义（两种附加效果无法比较，且因为两张修正牌有不同的附加效果，数字价值无关紧要）
- **+1 晕眩 vs +2 火焰**：歧义（两种附加效果无法比较，且因为两张修正牌有不同的附加效果，数字价值无关紧要）
- **+0 混乱 vs +2 晕眩**：歧义（虽然玩家几乎肯定更喜欢+2 晕眩，但混乱和晕眩的未知价值使它们无法比较，因此是歧义的。）

如果角色有劣势，并且抽到了（例如）+1 晕眩和+0 晕眩，这是歧义的吗？

不是。虽然晕眩（像所有其他非数字修正效果一样）有一个“未知但正面”的价值，但相同的效果视为等价。也就是说，虽然两种不同的非数字效果无法比较，但两种相同的效果可以比较。在这种情况下，+1 晕眩更好。

玩家可以选择不灌注在修正牌上抽取的元素吗？还是像能力卡上的元素一样是强制的？

除非元素在强制（!）框中，否则修正牌上的元素灌注是可选的。

4、负面状态

移除一个带有负面状态的召唤物是否算作移除了它的负面状态？

不算。

如果角色在回合中已经拥有“灾祸”状态时再次获得“灾祸”，会发生什么？

虽然这种情况很少见，但任何新状态都会覆盖旧状态；“灾祸”现在会在角色的下一个回合结束时触发。这种情况也可能发生在怪物身上。

角色可以对一个免疫某种状态的敌人使用该状态吗？

可以。虽然状态不会施加到敌人身上，但这可能对某些效果很重要，例如塑骨师的 2 级卡“白骨匕首”。这是与《幽港迷城》第一版的不同之处。

能否解释一下“诅咒”为什么是负面状态？角色修正牌组中的诅咒牌也算负面状态吗？

当角色成为“诅咒”能力的目标时，他只是短暂地拥有“诅咒”状态。这段时间足够角色使用物品（如简陋盾）阻挡它，或者被怪物的诅咒免疫阻挡。除此之外，当诅咒牌被添加到角色的攻击修正牌库中时，诅咒状态会立即移除。一旦诅咒牌进入攻击修正牌库，诅咒就不再被视为负面状态。

5、玩家能力问题与澄清

如果角色有一个目标“所有”的能力，他可以选择排除某些目标吗？

如果没有强制（!）框，并且这不是对角色自身或盟友的负面效果，玩家可以选择从目标“所有”效果中排除某些目标。

个体可以在红色六边形范围攻击中跳过某些目标吗？

可以，红色六边形范围仅确定潜在目标所在的格子。注意——这是与《幽港迷城》第一版 FAQ 的不同之处，目的是使其与其他非强制目标选择保持一致。

角色可以跳过长休或“再生”状态的治疗能力吗？

可以。

如果角色在进行红色六边形范围攻击时，敌人在其的攻击能力执行期间出现在红色六边形范围内，角色可以攻击他们吗？

不可以，敌人需要在红色六边形攻击能力开始时就已经存在。

如果玩家有办法减少射程，他可以将射程减少到 0 吗？

不可以。射程 1 是最小值。

如果攻击的射程被减少到 1，它会变成近战攻击吗？

不会。它仍然是射程为 1 的远程攻击（因此通常会处于劣势）。

“拾取”是“远程能力”吗？

不是。（也不是目标能力，无需视野）

角色有一个能力写着“所有敌人和盟友受到伤害”，但它不在强制（!）框中。他可以决定不影响到盟友吗？

这里有一个相关的《幽港迷城》第二版规则书改动，应被视为《寒霜迷城》的规

则。玩家不能只执行“句子”的一部分。因为这个能力不是强制的，所以可以完全跳过——但如果玩家执行它，它会影响到所有盟友和所有敌人。

角色有一个攻击修正牌提到敌人的位置。敌人需要存活才能使这个效果生效吗？

如果修正牌是攻击能力的一部分（即攻击修正牌抽取或攻击上的附加效果，没有能力分隔线），即使敌人被攻击杀死，修正牌仍然生效。

当游戏中谈论在占据的格子上放置或触发重叠板块时，“相邻”是什么意思？

一般规则是，一个个体模型的自身格子在其自身目标选择中被视为相邻——然而，目标的自身格子并不被视为相邻。因此，如果角色要在与自己相邻的格子上放置重叠板块，只要符合能力的所有条件，角色可以选择自己的格子。然而，如果角色要在另一个个体相邻的格子上放置，它必须是在其周围的六个格子之一，而不是直接在其下方。（注意，死亡行者的暗影标记不遵循上述一般规则。）

当涉及到护盾、反击等效果时，“盟友获得…”和“赋予盟友…”有什么区别？

一个轮次型或持续型奖励的效果写着“盟友获得…”或“赋予盟友…”，是由对应角色执行的，并且只适用于当前符合条件的盟友；通常这有范围限制。另一方面，“赋予”让盟友执行该能力——一旦赋予，它在持续时间内属于盟友。简而言之：

- 写着“相邻盟友获得护盾 1”的效果，适用于与个体相邻的盟友，但当他们离开范围时不会保留。同样，进入效果范围的盟友即使在个体使用能力时不在范围内，也可以获得该效果。社区中有时称这些为“光环”。（例如，旗矛手 3 级卡“放马过来”下半召唤的英勇旗帜）
- 写着“赋予所有相邻盟友护盾 1”的效果，意味着他们可以立即执行护盾 1（自身）能力（如果可以），并且即使他们在这回合离开个体的范围后，效果也会持续到卡牌被消耗或弃掉。（例如，旗矛手 5 级卡“坚守阵线”上半能力）

角色的先攻值在使用物品或能力效果后可以低于 01 或高于 99 吗？

可以，理论上先攻值可以是任何数字。

角色进行长休时，先攻值视为 99，还是视为总是在最后？

角色的长休在先攻值 99 时进行。它不一定在最后；如果游戏效果将某个个体的先攻值推到 99 以上，它会在角色的长休之后行动。角色的长休会在怪物回合之前进行（先攻值 99），并且与其他在先攻值 99 行动的玩家出现时间歧义（玩家可以自行选择顺序）。这是与《幽港迷城》第一版 FAQ 的不同之处。

“回合结束”是什么意思？如果角色有一个持续能力在“回合结束时”执行某些操作，这与元素灌注或失去“晕眩”状态的时间关系如何？

虽然这些都写着“回合结束”，但它们的时间并不完全相同。有一个“玩家回合结束”阶段，玩家仍然可以执行适当的能力（例如，双生体 1 级卡“收获精华”）。然后，一旦所有能力完成，会有一个“回合结束收尾”，在此期间：(1) 灌注的元素变为强烈，(2) “回合结束”对应状态失效，(3) 角色执行回合结束时的拾取。这三个收尾步骤时间模糊，并且只能在角色正式结束回合后开始。其他一些效果，例如双生体的形态变化，也可以在此步骤中进行，但角色在此步骤中不能执行任何能力。

赋予的攻击——命令或赋予的“攻击+X”和“攻击 X”有区别吗？

有；见下文。

- “攻击+X”和“攻击 X”都会继承怪物或召唤物（或角色）的所有特殊攻击方式。这包括额外目标、附加状态、攻击模式等。
- “攻击 X”始终是一个近战攻击，数值为提供的值。它可以赋予给没有固有攻击值的非目标点个体。
- “攻击+X”取决于怪物或召唤物（或角色）的固有攻击值。对于怪物，这个攻击始终是近战。对于召唤物，它会继承召唤物固有的射程特性（如果有）。

角色有一个带有元素消耗的赋予能力，如塑骨师的 1 级卡“黑暗音讯”。谁消耗

这个元素？塑骨师还是赋予能力的目标？

赋予者执行任何元素消耗，并从中获得经验值（如果有）。如果一个赋予能力赋予多个目标能力，所有目标都会受益于一元素消耗。赋予的目标仍然正常执行任何赋予的能力，包括由元素消耗启用的新能力。

关于主动加成与休息的勘误。

“在玩家激活区域中的，不带有消耗图标的卡牌，在判断是否可以长休以及长休期间可以失去什么时，被视为在其弃牌堆中，但在休息时可以选择不需要返回到手牌。”例如，如果塑骨师有两个骷髅卡牌在激活区域，并且其弃牌堆没有卡牌，其玩家仍然可以宣布长休，在这次长休结束时，其玩家必须失去一个主动召唤物（将一张召唤物卡牌置入遗失区）。

6、拾取牌库问题

应该如何处理拾取牌中两张奇怪的硬币卡片（拾取卡片 1418 和 1419），上面有数字和复选框？

属于 1.0 版本 BUG，但繁中版本没有修复，它们与一个可解锁的战役机制有关，现在不应该使用。应把它们放入密封信封 74，注意不要检查其他信封内容。

如何阅读拾取卡牌？上面的文字和符号是什么意思？

材料资源卡默认会给角色 1 或 2 个该类型的资源。有些卡在 2 人游戏中给 2 个资源，有些在 2 人或 3 人游戏中给 2 个资源。在 4 人游戏中，除非卡牌被修改，否则它们总是给 1 个资源。

如果拾取牌库中的卡牌用完了会发生什么？

剧本中不再有战利品（拾取）。拾取牌库代表了可用战利品（拾取）的总量上限。这很重要，因为在《寒霜迷城》中，生成和召唤的怪物均会掉落拾取标记。

如果玩家抽到了一张带有随机物品的拾取卡，应该从哪个牌组中抽取？

这些卡牌有紫色背面（和编号）和并在正面印金币成本，编号为 168-192。注意，需要区分的是，蓝色背面的卡牌为随机蓝图，这些卡牌有不同的用途。

如果随机物品或宝箱奖励物品有-1 修正，角色是否需要在剧本的剩余时间内添加这些修正？

角色选择不装备它。注意，如果角色选择装备了它并且没有忽略负面物品效果的增益，其必须添加-1 修正。

如果团队在战役模式中重玩一个剧本，但已经拾取了随机物品，设置时是否仍然将随机物品卡留在牌组中？

不。如果随机物品已经被拾取，需将这随机物品卡从拾取牌库中移除。

角色的召唤物被杀死时会掉落拾取标记吗？

不会。只有敌方怪物会掉落拾取标记。

7、目标点

摧毁目标点是否算作“消灭”（杀死、击杀，原文“Kill”）以触发能力或战斗目标？

不算。目标点是被摧毁（原文“destroy”），而不是被消灭。

可以治疗盟友目标点吗？

可以。

角色可以穿过视为盟友的“目标点”吗？

没有“跳跃”或“飞行”则不行。（注意：这在规则书第 24 页的“移动能力”部分有说明，而不是在“目标点”部分。）

如果一个目标点占据多个格子，角色可以用红色六边形范围攻击来攻击它的多个格子吗？

不可以。无论目标点占据多少个格子，它仍然只视为一个个体。

如果一个目标点占据多个格子，角色可以选择距离最远的格子作为目标吗？例如，如果角色与一个格子相邻，他可以将远程攻击目标选在非相邻的格子上以避免劣势吗？或者避免近战反击？

可以，但也不完全。尽管目标占据多个格子，它仍然只视为一个个体，因此如果角色与它相邻，攻击仍然会有劣势和/或受到反击。不过，目标点的所有格子都可以作为攻击目标，适用于红色六边形范围攻击模式或（例如）双生体的精确射程。

8、怪物的目标选择、能力与状态

如果一个拥有远程攻击的怪物与一个敌人相邻，但可以攻击另一个敌人而不处于劣势，它会攻击哪个敌人？

怪物的目标选择不会考虑劣势。在这种情况下，它总是会优先攻击相邻的敌人。如果怪物可以通过移动远离其目标来避免劣势，并且当前移动允许它这样做，同时不会进入负面格子，它就会这样做。它会尽可能少地移动，以消除劣势。

如果怪物进入负面格子（陷阱或有害地形）是它本回合攻击敌人的唯一方式，它会这样做吗？（请完整看完这个问题的解答，否则容易产生误解）

通常不会。怪物的首要目标选择是从一个格子攻击敌人，使用尽可能少的移动，优先选择“安全”路径，而不是任何包含负面格子的路径。即使安全路径更长，即使这意味着它本回合无法攻击目标，它也会选择安全路径。只有当负面格子是它攻击任何敌人的唯一方式时，它才会选择包含负面格子的路径（假设怪物有无限移动力）。记住——路径长度是选择怪物目标的一部分，而不是在选择目标之后进行的。如果怪物可以通过选择更远的敌人来避免进入负面格子，它会这样做。详见规则书第 74 页的示例。

如果敌人必须穿过多个陷阱，它会根据陷阱的强度来决定穿过哪个陷阱吗？

不会，怪物会考虑负面格子的数量，但不会考虑它们的强度或效果。当存在歧义时，玩家可以选择对自身有利的方式解决。注意，它们总是会优先选择没有负面格子的路径，无论路径有多长。

敌人也会避开困难地形或冰冻地形吗？

不一定。困难地形和冰冻地形不被视为“负面格子”。

怪物是否知道困难地形和冰冻地形的效果？冰冻地形可以用来“欺骗”怪物吗？

怪物知道冰冻地形和困难地形的效果，并在选择目标和移动路径时考虑这些效果。它们不会“意外”滑入负面格子。冰冻地形可能会使通往看似较远的敌人的路径

比更近的敌人更短；怪物会像往常一样，优先选择可以用最少移动攻击的敌人。

如果一个怪物本回合试图进行多目标攻击，但没有足够的移动力攻击任何目标，它会朝主要目标移动还是朝可能最大化攻击的位置移动？

它会朝主要目标移动。

拥有多目标攻击的怪物如何选择目的地格子和额外目标？是否使用目标选择规则来确定主要目标之外的目标？

只要怪物（a）仍然攻击其主要目标，（b）避免额外的负面格子，（c）攻击尽可能多的额外目标，（d）尽量减少劣势，（e）尽量减少移动距离（按此顺序），玩家可以选择最终的目的地格子和次要、第三等目标。与《幽港迷城》不同，怪物不会使用目标选择过程来寻找额外目标，玩家在选择额外目标时有很大的自由度。这是与《幽港迷城》的不同之处。

当怪物攻击多个目标时，攻击的顺序是什么？

攻击的实际顺序不是固定的。玩家可以在所有目标确定后决定攻击顺序。主要目标不需要首先被攻击。如果一个目标有反击值，怪物可能会在所有攻击完成之前被杀死。这适用于“目标 X”和红色六边形范围攻击能力。

如果一个怪物本回合有移动但没有攻击，它会如何移动？

它会像进行近战攻击一样选择目标并移动，即使这会使其脱离其非攻击能力的范围。（如祭祀的治疗）

怪物的“推”和“拉”如何运作？玩家可以选择一条路径来减少被“推”或“拉”的距离吗？

必须选择一条路径，使“推”或“拉”的距离最大化，考虑整个路径。例如，如果存在另一条有效的路径可以避免这种情况，则玩家不能选择一个被墙壁或障碍物阻挡的格子来停止“推”。如果附近有冰冻地形，怪物会在尝试最大化其强制移动能力时考虑其效果。这是与《幽港迷城》的不同之处。

如果一个怪物攻击并且攻击会让角色“破损”，此时可以使用护盾或护甲来抵挡这次攻击吗？

可以，只要角色还没有“破损”。角色会在攻击结束时获得该状态，就像其他负面状态一样。

怪物的元素灌注和消耗如何运作？

《寒霜迷城》在这方面与《幽港迷城》不同。如果怪物的能力卡上有元素灌注或消耗，只要怪物组中的任何一个怪物执行了卡上的任何能力，即使该能力不受元素消耗的影响，元素也会被灌注或消耗。注意，某些能力（如“受到伤害”）不是目标性的，即使没有敌人在范围内也会执行。

示例 1：大地恶魔的“普通攻击”写着“移动+0，攻击+0，灌注土元素”。如果它们本回合既不能移动也不能攻击，土元素不会被灌注。

示例 2：大地恶魔的“地面猛锤”写着“移动-1，攻击-1，目标所有相邻敌人；消耗土元素以添加推 1”。即使没有大地恶魔可以攻击，只要至少有一个大地恶魔移动，它们仍然会消耗土元素，因为它们仍然执行了卡上的能力。这是与《幽港迷城》的不同之处。

这是否适用于与元素消耗相关的“独立”能力？例如，如果黑夜恶魔可以消耗暗元素来执行“隐身，自身”，它是否还需要移动或攻击？

如果元素消耗会启用一个独立能力，怪物组会消耗元素来执行该能力，即使它们没有执行卡上的其他能力。在这个具体例子中，所有黑夜恶魔都会消耗暗元素来隐身，即使它们没有移动或攻击。

怪物何时消耗元素？怪物何时灌注元素？

如果怪物组中的任何一个怪物本回合将执行任何能力，元素会在该组第一个怪物回合开始时被消耗，并在最后一个怪物回合结束时被灌注。怪物组中的所有怪物都会受益于任何元素消耗。

9、剧本盟友

规则指示有一个“无法被交互”的剧本盟友（或敌人）。这是什么意思？

“无法被交互”的个体会占据它们的格子。盟友可以穿过它们，但敌人不能。它们不能被任何攻击或能力选中，不能被伤害，也不会成为目标选择的对象。它们会正常受到障碍物、冰冻地形和困难地形的影响——但不会将陷阱或有害地形视为负面格子。它们不会触发陷阱，也不会受到陷阱的影响。它们不能用于旗矛手的阵型或任何计算盟友数量或位置的能力，除非剧本规则中明确提到。

10、挑战

什么是挑战？应该何时使用它们吗？

虽然玩家在游戏设置时会洗混挑战牌库，但它们不应该在相关机制解锁之前使用。玩家会知道何时可以开始在游戏中使用它们，以及它们的作用。虽然它们的存在不是剧透，但它们的目的是内容是。

关于单目标与多目标攻击，如果挑战提到单目标攻击，但怪物消耗元素使其变为范围攻击或多目标攻击，会发生什么？

怪物的元素消耗时机（特别是在第一个怪物回合之前）意味着它们的攻击能力在任何一个怪物行动之前都会变为多目标或范围攻击。它们不再符合挑战的修改条件。

单个挑战常见问题。

倒刺——“未受伤”状态在攻击开始时评估。

时刻戒备——此挑战旨在影响角色和召唤物。目标点不进行回合，因此玩家对它们的所有攻击都会处于劣势。

六、常见怪物问题

有些怪物属性卡中间有小符号，代表什么？

这些符号用于锁定的战役机制。当时机到来时，玩家会知道它们的含义。

冰角祭司

如果冰角祭司抽到一张只有移动和治疗的卡，它们会如何移动？

每当怪物有一个非攻击的回合时，它们会像进行近战攻击一样选择目标并移动。无需考虑治疗能力对它们移动的影响；向敌人移动甚至可能使它们脱离治疗能力的范围。如果移动后范围内有怪物（包括冰角祭司自己），它会治疗范围内伤害标记最多的怪物。如果有平局，玩家可以选择治疗哪个敌人。选择治疗目标时不考虑目标状态。

掘洞刃虫

“掘进切割”的移动路径是否选择以最大化目标？

在这种情况下以及所有类似情况下，攻击是移动的附加效果，而移动能力没有多目标。玩家可以在多个相等路径中解决歧义，以最小化目标。

如果掘洞刃虫已经与最远的敌人相邻，它们会用“掘进切割”攻击吗？

不会。攻击是移动的附加效果。没有移动意味着没有攻击。

“掘进切割”的目标选择如何确定？

基本上——它与正常的目标选择规则完全类似，只是掘地刀锋选择最远的敌人而不是最近的敌人。其中，“最远”首先定义为到达一个（最好是）安全且合法的攻击格子所需的最长跳跃移动距离，假设有无限移动力，然后通过最长射程来打破平局。敌人仍然必须是有效目标——不是隐形的，并且至少有一个开放的格子可以让掘洞刃虫攻击。它仍然会像正常情况一样通过先攻值打破平局，并且在确定目标后像其他怪物一样移动。所有其他正常的目标选择考虑仍然适用，例如尽可能避免负面目的地格子，如果最远敌人周围的所有可用格子都是负面的，则可能选择另一个目标。

烈焰旋刃器

“自旋冲锋”的移动路径是否选择以最大化目标？

在这种情况下以及所有类似情况下，攻击是移动的附加效果，而移动能力没有多目标。玩家可以在多个相等路径中解决歧义，以最小化目标。

如果烈焰旋刃器已经与最远的敌人相邻，它们会用“自旋冲锋”攻击吗？

不会。攻击是移动的附加效果。没有移动意味着没有攻击。

“自旋冲锋”的目标选择如何确定？

基本上——它与正常的目标选择规则完全类似，只是掘地刀锋选择最远的敌人而不是最近的敌人。其中，“最远”首先定义为到达一个（最好是）安全且合法的攻击格子所需的最长跳跃移动距离，假设有无限移动力，然后通过最长射程来打破平局。敌人仍然必须是有效目标——不是隐形的，并且至少有一个开放的格子可以让掘洞刃虫攻击。它仍然会像正常情况一样通过先攻值打破平局，并且在确定目标后像其他怪物一样移动。所有其他正常的目标选择考虑仍然适用，例如尽可能避免负面目的地格子，如果最远敌人周围的所有可用格子都是负面的，则可能选择另一个目标。

冰封尸体

“雪融打击”的元素消耗如何运作？

这张卡是在《寒霜迷城》元素消耗规则最终确定之前编写的。如果任何冰封尸体执行任何能力，它们会消耗火元素。任何冰封尸体在其回合中执行移动能力（必须是1个或更多格子）时会受到2点伤害。

寒冰缚灵

如果寒冰缚灵在被眩晕的回合中施放切换形态，它会切换形态吗？

不会，被眩晕的寒冰缚灵不会切换形态。

切换形态的时机是什么？寒冰缚灵是一起切换还是一个接一个切换？

一个接一个。每个寒冰缚灵会在自己的回合激活并切换形态。

召唤物在寒冰缚灵切换形态的回合如何选择目标？

召唤物会根据当前地图状态选择对应的寒冰缚灵为目标，并优先选择变形后的精

英而不是之前的精英。

命名的寒冰缚灵如何运作？它们是精英还是普通？会切换形态吗？

命名的寒冰缚灵会切换形态（这是普通和精英寒冰缚灵始终具有相同生命值的主要原因）。不过，这与规则有些冲突，因为它们被明确称为非精英，而且由于使用了红色底座，甚至很难追踪。无论如何都会有些混乱，但按照意图，让它们切换形态，并建议在这些情况下使用普通的白色/黄色底座（或白色/红色底座）。

电鳗

如果摧毁或移动了电鳗当前占据的水格子，会发生什么？

电鳗将非水格子视为障碍物，因此会立即移动到最近的水格子。（注意，与《幽港迷城》不同，这种移动在《寒霜迷城》中不会造成伤害。）如果没有未被占据的水格子，它们会留在当前格子，直到能够合法地移动到其他地方。

电鳗可以被强制移出水格子吗？

不可以。非水格子对电鳗来说是障碍物。

活化末日灵

“呼唤灵魂”有可能召唤零个活化灵体吗？

是的。

潜伏蟹士兵

“狂暴暴怒”如何运作？

潜伏蟹士兵可以攻击正常数量的敌人（注意不是“所有”，而是根据它的被动），只是可以攻击 2 格范围内的敌人，这些攻击仍然是近战攻击。注意，此卡片繁体版有严重的翻译错误，误翻译为了攻击所有敌人。

潜伏蟹心灵裁剪者

“转化弱者”如何运作？

首先，潜伏蟹心灵裁剪者像任何多目标敌人一样选择目标、移动并攻击。然后，它对目标进行列出的攻击。注意，基于它有固有的“混乱”效果，它会在此时混

乱目标。在这些攻击解决后，任何被攻击的敌人将被强制使用标准目标选择规则攻击一个相邻的盟友。敌人会从自己的修正牌组中抽取攻击修正牌。因为这是一个特定的攻击 3，即使目标是角色的召唤物，这也始终是一个近战攻击。如果目标是具有特殊攻击特性的召唤物或剧本盟友（例如所有攻击附加“创伤”），这些特性将在此生效。

潜伏蟹波浪投掷者

如果团队用完了水格子，潜伏蟹波浪投掷者可以制造更多吗？

可以。重叠板块不应受组件限制。使用一个其他板块代替。

潜伏蟹波浪投掷者的水格子算作什么类型的地形？

它们算作剧本特殊规则中定义的“水”——或者，如果没有定义，则算作困难地形。

七、常见剧本问题

0、常见问题

团队需要在每个成功的剧本后返回寒霜港吗？

是的，除非团队刚刚完成的剧本与另一个剧本是“链接”或“强制链接”的。这会在新剧本首次解锁时，在剧本奖励中以带有红色或黄色感叹号的链式图标表示。团队无法在不返回寒霜港的情况下重玩已成功完成的剧本，且链接是单向的。

战役模式和休闲模式有什么区别？

通常情况下，剧本是在战役模式下进行的。休闲模式主要用于重玩已经玩过的剧本，但不会对游戏产生任何影响。

- **休闲模式：**角色不会获得任何资源、经验值、任务进度等。团队不会抽取任何事件，之后也没有前哨阶段。这纯粹是为了享受游戏，对战役没有任何影响。
- **战役模式：**如果团队在战役模式下重玩一个剧本，角色可以获得资源、经验值、任何未拾取的宝箱，以及拾取牌库中的随机物品（如果之前没有获得它们）。如果团队此前已经完成了剧本，则不会获得剧本奖励。如果团队在寒霜港外重玩剧本，则可能需要解决一个道路事件。剧本结束后，团队会进入前哨阶段，时间会流逝。

团队可以重玩一个剧本来拾取未拾取的宝箱吗？这不是休闲模式内容吗？

在《寒霜迷城》中，如果团队想拾取未拾取的宝箱，则必须在战役模式下重玩剧本。团队会像第一次一样运行剧本，只是最终不会获得任何剧本完成奖励。（只会获得战利品（拾取）、宝箱、经验值等。）

随机地下城牌组中的随机剧本呢？它们如何融入？

随机剧本可以在休闲模式或战役模式下进行；这取决于团队。区别见上文。随机剧本不需要结算道路事件。

如果团队输了一个剧本但选择重玩，可以保留找到的随机物品吗？拾取卡上的金币呢？

团队/角色会保留所有金币（包括从拾取卡中获得的金币）、从宝箱中获得的東西（即使它包含资源）、拾取牌组中的随机物品，以及从各个角色的行动卡中获得的经验值。团队/角色不会保留任何其他资源，包括通过物品使用获得的资源。

为什么有些剧本标记（数字、字母）是灰色的，有些是绿色的？

所有标记都被视为共享同一个标记，但只有绿色标记有足够的实体标记。

在决定下一个剧本时，团队可以查看多少剧本信息？是否可以在选择前查看拾取列表、怪物等以推进个人任务进度吗？

玩家/团队可以查看剧本主页面上的任何内容——包括拾取牌库、布局、复杂度、怪物列表、是否有宝藏板块等——但不能查看任何段落链接。

如果有计算但没有说明舍入方向，应该向哪个方向进行四舍五入？

通常计算会告知预期的舍入方向。如果没有说明，假设向上舍入。

某个剧本有一个带有多个生命阈值 Boss。如果团队一次性将 Boss 的生命值降低到两个阈值以下——甚至直接降到 0 生命值，会发生什么？

第一个待解决的段落必须首先解决，Boss 此时还不被视为死亡。通常，这些段落会将 Boss 的生命值重置为某个数值；这么做的意图是 Boss 不能被一次强力攻击杀死。段落（或如果有多个段落，则第一个段落）需要在其他任何事情发生之前解决。

如果剧本的目标是“当所有敌人被消灭时”，团队需要杀死尚未生成的敌人吗？

是的。特定回合生成的敌人仍然被视为“在剧本中”，必须被击败才能满足胜利条件。

1、特定编号剧本问题

剧本 1: 虽然城市守卫不进行回合，但它们会在先攻值 50 时结束“下回合结束”的状态（如“缴械”和“定身”）。

剧本 9，段落 26.1: 开关是墙格子。个体可以通过站在相邻格子进行近战攻击，或通过瞄准该墙格子进行远程攻击。

剧本 10，段落 65.3: 死亡行者的暗影标记会随角色一起移动到新房间。详见本文件“八、4”死亡行者部分的讨论。

剧本 11: Boss 特殊能力 2 会影响隐形角色。

剧本 13: 怪物不会将场景作为多目标攻击的次要目标。记住，直接伤害能力不是攻击，因此永远不会作用于场景。

剧本 15: 如果玩家将混乱恶魔想象为角色进入的地面之上的某个脚手架上，特殊目标选择规则会更容易理解。注意：特殊规则有一个小错误。第 3 段的第一句应指定远程能力，而不仅仅是能力。混乱恶魔会优先选择 1-B 和 6-B 上的敌人，而不是 15-D 中的敌人，前提是不需要额外移动来攻击它们。

剧本 16，段落 27.2: 如果角色创建的重叠板块在任何“a”格子中，新的残骸（障碍物）会替换它们。这也适用于此剧本中未来玩家创建的任何重叠板块。

剧本 21，段落 51.1: 特殊规则应包括“角色标记”，以明确包括死亡行者的暗影标记。关于门解锁的规则文本是正确的。它不会像叙述文本中指示的那样打开；它只是解锁。

剧本 22，段落 41.2: 1. 边界格子（地图板块边缘的半六边形格子）上的水格子计入剧本的失败条件；2. 注意，攻击船而不是角色的怪物即使本回合抽到了范围攻击或多目标攻击，也只会攻击一个格子；3. 如果潜伏蟹波浪投掷者创造了水格子，它像其他水格子一样计入剧本的失败条件。

剧本 24: 角色召唤物不会将特殊走廊格子视为负面格子。此外，基于随机性，剧本可能会变得无法获胜。为避免这种情况，83.2: 段落链接应改为“当 8-A 板块上的所有敌人被消灭时……”，74.2: 段落链接应改为“当 4-B 板块上的所有敌人被消灭时……”。

剧本 29（结局）: 从所有可用和不可用事件牌库中移除指定的卡牌。

剧本 30（结局）：从所有可用和不可用事件牌库中移除指定的卡牌。

剧本 34：混沌光束效果即使在角色跳跃或飞行（进入）时也会生效。

剧本 38，段落 23.1：2 人和 3 人游戏都会生成两只普通猎犬，每处一只。角色标记被视为个体模型并占据它们与祭坛相邻的格子。

剧本 39：若无法用冰封尸体替换死亡的盟友指示物（因所有冰封尸体都在地图上），则它们会一直保留，直到有可用的冰封尸体指示物并可以替换。

剧本 45：登山装备的要求是正确的。从叙事上讲，可能是登山装备、船只或两者都需要——但这并不是错误。

剧本 49：角色可以通过经过 (a) 气穴格子来补充氧气而不需要在其中一个格子结束移动或行动。

剧本 50：剧本格子仅在电鳗的召唤和移动时被视为水格子，不用于其他任何目的。角色可以使用相关物品和能力在剧本中正常放置水格子。

剧本 54：剧本格子仅在电鳗的召唤和移动时被视为水格子，不用于其他任何目的。角色可以使用相关物品和能力在剧本中正常放置水格子。

剧本 55（结局）：从所有可用和不可用事件牌库中移除指定的卡牌。

剧本 56，段落 3.2：即使将暗影先驱的生命值从最大生命值的 $\frac{2}{3}$ 以上直接降到 0，玩家也必须解决段落 21.2，并且除非在该段落解决后暗影先驱仍然处于 0 生命值，否则它不被视为死亡。此剧本中所有基于 Boss 生命值阈值解决的类似段落也是如此。

剧本 58（结局）：从所有可用和不可用事件牌库中移除指定的卡牌。

剧本 59（结局）：从所有可用和不可用事件牌库中移除指定的卡牌。

剧本 60：剧本格子仅在电鳗的召唤和移动时被视为水格子，不用于其他任何目的。角色可以使用相关物品和能力在剧本中正常放置水格子。

Boss 特殊规则：“永恒”元素的意图是它们在每个个体的回合开始时变为强效。即使有这种特殊规则，一个元素也不能在一个回合中被消耗两次。

段落 115.4：只有拥有碎片的角色可以伤害裂缝，并且只能以指定的方式伤害。他们的召唤物（如果有）仍然不能选择或伤害 Boss。

结局：从所有可用和不可用事件牌库中移除指定的卡牌。

剧本 62：此剧本使用“a”标记表示克雷恩的当前位置和起始位置，并且没有完

全区分两者。建议使用一个迷你模型或其他独特的标记来表示克雷恩在地图上的移动。剧本指示中提到的添加伤害标记是指地图位置，而不是克雷恩本人。伤害标记在这里用作时间追踪器；玩家无法对克雷恩的目标添加伤害。怪物会进入负面格子攻击克雷恩，如果这是它们本回合攻击的唯一方式，但会尽可能少地进入负面格子。

剧本 65，段落 89.1：命名的寒冰缚灵以“精英”属性开始，并像其他寒冰缚灵一样切换形态。只需使用普通的白色和黄色（或白色和红色）底座，它仍然被视为命名怪物。

剧本 71，段落 111.2：每个 F 生成一只食人鱼豚。

剧本 72，段落 132.2：金属柜（或某些版本中的雪石）不能被移动或摧毁，除非通过剧本机制。

剧本 73：崩潮卫士对应水格子的能力和增益视为有效。

剧本 77：即使鱼王在一次攻击中被降到 0 生命值，团队也必须解决段落 131.2，并且除非在该段落解决后鱼王仍然处于 0 生命值，否则它不被视为死亡。不要基于 Boss 的生命值解决其他段落，除非在该段落解决后它仍然低于这些阈值。此剧本中所有基于 Boss 生命值阈值解决的类似段落也是如此；团队不能一次触发多个段落，也不能跳过任何段落。

剧本 81：以太灵灰烬刃客无法传送到一个房间，除非当前房间和目的地房间之间的所有门都已打开。

剧本 82：如果对此剧本的某些操作有疑问，请参考[此 BGG 帖子](#)。

剧本 83：（1）巨型食人鱼豚仍然像普通食人鱼豚一样行动，使用食人鱼豚能力牌组。Boss 牌组仅用于确定水的移动方式以及是否生成更多食人鱼豚。因此，如果从 Boss 牌组中抽到一张非特殊卡牌，巨型食人鱼豚不会因此获得额外行动。（2）剧本的水格子不能被移除、替换或移动，除非通过剧本机制。“左侧”指的是水格子所在的水平行。

剧本 83 和建筑 88：团队可以捕获巨型食人鱼豚吗？作者：“是的，我认为这没问题。也许规则应该指定普通或精英，但它们没有，所以享受你的巨型食人鱼豚宠物吧！”（注意，这实际上仍然只是一只普通食人鱼豚宠物。）在此剧本中，捕获巨型食人鱼豚是杀死它以完成剧本目标的可接受替代方案。

剧本 84：“如果上古软泥怪将受到超过普通软泥怪生命值的伤害……”实际上，上古软泥怪一次只能受到普通软泥怪生命值的伤害。超过的部分将无效。

剧本 90：此剧本不需要在工厂建造船只。这不一定是团队的船只。

剧本 92：如果对剧本盟友的运作方式有疑问，请参见本文件“五、9”。

剧本 96：楼梯是出于美观原因设置。平台遵循所有正常的走廊规则，玩家可以根据需要移动或离开。当平台在回合结束时打开门时，新揭示的敌人不会激活。

剧本 97：注意——（1）Boss 特殊能力 2 在其先攻值时触发，因此程序监导在它的回合之前不会成为怪物的盟友。（2）如果玩家使用怪物能力卡，只有该玩家个人成为该怪物的盟友。其他玩家（和程序监导）仍然是它的敌人。

剧本 99：敌人会始终停留在它们所在的“1”板块上，除非使用强制移动能力，否则他们也不会从原始的“1”板块移动到另一个“1”板块。

剧本 101：“目标任务财宝板块”由于组件数量问题已被编号标记取代。对目标板块的引用指的是编号标记。

剧本 104：特殊规则应包括“每个元素每回合只能被消耗一次。”

剧本 107，段落 168.4：将新怪物视为生成。如果它们应该出现的空间不为空，则将它们放置在最近的可用格子中。

剧本 110：如果移动或摧毁水格子，或将其他重叠板块放入走廊格子，电击格子不受影响。只需保持电击模式与剧本开始时一致。

剧本 120：如果队伍中有双生体，他们应根据形态将手牌分成两堆。如果该玩家因伤害失去一张牌，其可以从预留的手牌中选择一张牌失去。

剧本 122，段落 98.1：即使饥饿巨口在一次攻击中从一半以上生命值降到 0，也需要处理段落 151.1 的结果，并且除非在该段落解决后它仍然处于 0 生命值，否则它不被视为死亡。

剧本 134：在“阳台”之间进行跳跃或远程攻击需要计算距离。玩家可以使用额外的走廊格子来测量。

2、SOLO 剧本问题

繁中无此内容，略。

八、角色（职业）

1、漂泊者

漂泊者什么时候能从持续能力中获得经验值？

只有在向前移动轨道时才能获得经验值，即使向后移动时经过了一个经验值标记，也不会获得经验值。当标记再次向前移动时，漂泊者可以再次获得该经验值。

假设已经在“粉碎重压”（1 级卡）的最后一个槽位上。如果漂泊者使用“持久动量”的顶部进行攻击，“粉碎重压”是否还能保持在最后一个槽位？

不能。攻击已经将“粉碎重压”从最后一个槽位中移除，并且卡牌已经遗失。这个答案适用于所有其他类似的能力；一旦漂泊者使用了最后一个使用次数，卡牌会在能力结束后立即进入遗失牌堆。

如果漂泊者在多目标攻击能力中用完使用次数，“精准瞄靶”（1 级卡）如何运作？它会对剩余攻击维持+1 射程吗？

如果使用的是红色六边形范围攻击能力，例如“毁灭狂怒”（X 级卡底部），射程由范围攻击的第一次攻击设定，并且漂泊者会在整个能力中保持该射程。否则，当槽位推完时，漂泊者会立即失去射程加成。

“延绵生命”（1 级卡）的持续加成加到哪里？

它会加到漂泊者执行的任何治疗能力上，无论是为自己还是他人。它包括来自长休、再生的持续治疗和物品（如生命项链）的治疗。注意，再生的持续治疗和长休的治疗能力是可选的，如果玩家愿意则可以跳过它们（[否则会使得槽位推进，即使治疗溢出](#)）。

“不破之身”（1 级卡）和“厚实血肉”（4 级卡）提供的护盾持续多久？

这些持续能力的每个槽位持续到单次造成伤害的攻击结束。

是否可以选择不使用持续能力吗？

不可以。像所有有使用次数的持续能力和物品一样，当触发条件满足时，这些能力是强制的。

漂泊者可以使用 “战场拾荒” 专长来帮助其完成基于拾取的个人任务，例如 “植物研究” 吗？

不可以。这些任务明确要求 “通过拾取标记”，因此这个增益无法帮助漂泊者完成它们。

2、炼刃客

关于射程修改的通用说明。

炼刃客有几个能力可以为近战攻击增加射程。注意，如果为近战攻击增加射程，则会将修改值加到近战射程 1 之上，并使得攻击变为远程攻击。（因此，如果炼刃客在宣布“慢速”时使用“动力传导”（1 级卡）上半区，其攻击会变为远程攻击，射程为 2。）正如面板上所述，这个射程修改是强制的，不能跳过。

角色面板上“快速”和“慢速”攻击和能力的“强制”是什么意思？[（请完整看完这个问题的解答，否则容易产生误解）](#)

- 所有添加的“单项能力”（如单独的移动 2、攻击 2）都是强制执行的（见下一问题详细解释）。
- 所有添加的效果必须先应用到它们所绑定的能力上，此后，玩家可以正常使用该能力（即如同其他能力一样，玩家可以选择不施加“负伤”状态，不攻击额外目标等）。
- 如果能力或效果要求玩家支付成本来触发某些效果（例如花费时间标记或使自身中毒），玩家可以选择跳过触发而不是必须支付该成本。

添加的能力是强制的，这是什么意思？是否意味着在“快速”时使用“二重打击”（1 级卡，上半区）时，炼刃客必须移动？是否意味着在“快速”时使用“精准时机”（4 级卡，下半区）时，炼刃客必须攻击？

两者都是。如果炼刃客在执行动作时“能够”执行“快速”或“慢速”状态所添加的能力，则其必须执行，这意味着：

- 对于添加的移动，如果角色可以移动，则其必须至少移动 1 格，因为《寒霜迷城》中没有移动 0 的说法。注意，如果添加的能力至少为移动 2，角色通常可以移回其离开的格子。
- 对于添加的攻击，如果角色在可攻击敌人的射程内，则其必须执行攻击。角色不必使用移动来进入可攻击敌人的射程，不必添加任何额外效果，也不必攻击最大数量的目标。但是，如果在执行卡牌行动时，角色能够攻击，

则必须执行攻击。

- 如果角色确实无法执行添加的能力（如因为被“禁足”、被敌人包围、没有敌人在攻击范围内、被“缴械”等），强制添加的能力仍然会被跳过。
- 注意，这不适用于仅由“快速”或“慢速”状态修改（而不是添加）的能力（如原本能力为攻击 2，“慢速”状态修改此能力为攻击 1），这些能力可以正常跳过。

若炼刃客使用基础行动（攻击 2，移动 2），“快速”或“慢速”效果会生效吗？

不会，默认的移动 2 和攻击 2 不受该卡牌半边的“快速”或“慢速”效果/修改的影响。炼刃客仍然在其他所有方面被视为“快速”或“慢速”。

“游击战术”（1 级卡下半区）的“攻击行动”指什么？如果炼刃客使用“二重打击”上半区但从未进行攻击，之后还能移动 3 吗？

角色需要在一个行动中至少执行一次攻击能力，才能被视为攻击行动。注意，物品提供的攻击不是行动或行动的一部分。

“超速驱动”（1 级卡上半区）如果炼刃客宣布“慢速”，什么时候获得护盾 1？

一旦“慢速”被宣布，它在整个回合中都有效。

“模糊猛刺”（1 级卡上半区）如果炼刃客宣布“快速”，它可以选择不施加“负伤”状态吗？

虽然“快速”效果强制将这次攻击变为“攻击 4 负伤”，但如前述回复，对于修改后的攻击能力，玩家仍然可以选择不对此“攻击 4”施加“负伤”效果。

“时间断层”（9 级卡上半区）如果炼刃客召唤了一个召唤盟友，他们的召唤物也是其的盟友吗？

不是。在所有情况下，当角色控制一个怪物时，他并不控制它们的召唤物。它们的召唤物对角色（以及对它们）来说是敌人。

“逆转时流”（9 级卡上半区）炼刃客可以在将移动能力转变为攻击能力之前使用鞋子类物品来增强移动能力（来使得转化后的攻击力提高）吗？

不能，角色需要在执行能力之前决定将移动能力用作攻击能力，角色不能增强一个其从未执行过的能力。不过，一旦这样做之后，角色可以使用增强攻击的物品。

3、旗矛手

关于队友在列阵中的配合，玩家之间可以沟通到什么程度？

玩家之间不能沟通的是具体数字和具体卡牌名称。（这包括“基本上是数字”的内容——比如“年龄”或“正好一半”之类的描述。）其他一切都可以沟通，而且从设计角度，这对于旗矛手来说是被鼓励的。玩家可以告诉别人自己的角色需要在哪里，询问他们会在哪里结束回合，询问他们是否可以前往某个格子，告诉他们角色将施加的状态类型、希望攻击的特定怪物等等。即使这会让队友猜出玩家角色想要打的卡牌、先攻值等也没关系——这是团队合作的一部分。

旗帜可以被移动吗？如果角色赋予它们移动能力？

可以，这对于保持它们的相关性非常重要！记住，当角色赋予召唤盟友任何能力时，由角色决定它们如何执行——比如它们移动到哪里。还要注意，虽然角色可以赋予旗帜移动 X（如移动 2），但赋予移动+X（如移动+2）的能力不会生效，因为旗帜没有固有的移动属性。

旗矛手的旗帜会给旗矛手提供它们的加成吗？

是的，它们是召唤物；旗矛手是其旗帜的盟友。

旗帜可以用于列阵吗？

是的，它们和任何召唤物一样是旗矛手的盟友。

可以调整阵型攻击的图案吗？

可以，但只能在任何范围攻击图案的相同限制内。它们可以被旋转或“镜像”翻转。例如，在“共同努力”中，旗矛手可以在他盟友的右侧或左侧。

列阵中，旗矛手需要对蓝色格子的盟友有视线吗？

是的。

蓝色格子盟友可以在墙的另一边吗？

可以，只要旗矛手对它们有视线。

旗矛手可以对像“共同努力”（1级卡上半区）这样具备红色六边形的攻击使用物品如简陋矛或战斧等进行攻击吗？

不可以。带有红色六边形范围攻击图案的攻击不被视为“单目标攻击”，无论用它对多少敌人进行攻击。

如何理解第一项巅峰战绩？

旗矛手必须使用三个不同的阵型攻击行动，且每次攻击行动中攻击至少三个敌人。这些敌人不需要不同，但阵型攻击行动需要不同。这个巅峰战绩通常最早在3级时才能完成，尽管某些物品可能使其存在更早完成的可能。

“预备冲锋”（1级卡上半区）常见问题。

上半区对强制移动和正常移动都有效，[但对于旗矛手主动进入怪物相邻格无效。](#)

“不计代价”（1级卡上半区）自我伤害是合并为一个“来源”还是每次盟友生命值增加时单独受到1点伤害？

每个1点伤害实例被视为单独的伤害来源，[注意治疗中毒、满血盟友等不会导致生命值变动的治疗不会触发此伤害。](#)

一些阵型攻击行动如“放马过来”（3级卡上半区）在攻击后有对蓝色格子生效的能力。旗矛手需要执行攻击才能执行这些能力吗？

是的。带有阵型攻击的行动中对蓝色格子生效的能力需要执行阵型攻击后才能执行。在“放马过来”中，如果没有攻击敌人，则不会进行治疗（[即无法执行](#)）。

“斗胆重击”（4级卡上半区）常见问题。

“目标一个敌人”的限制同时指攻击和“缴械”。即旗矛手在红色格子中选一个目标进行攻击和“缴械”。

4、死亡行者

关于暗影标记的新版通用规则（均已印在面板上）。

- 放置的暗影标记应被视为与其自身格子相邻，不仅限于目标选择。当死亡行者放置一个新的暗影标记时，遵循正常的相邻规则。
- 如果剧本规则强制玩家将角色召唤物移动到新揭示的板块上，死亡行者也在自身先攻值上以相同的方式移动其暗影标记。

“如同你占据的是 1 个暗影所在格”是什么意思？

该攻击能力的所有部分都像死亡行者站在暗影标记所在的位置一样执行。例如，有一个“力量旗帜”在场，该暗影标记需要在旗帜的光环范围内，而不是死亡行者在光环范围内。如果执行的攻击能力上有“拉”或“推”的附加效果，它是从暗影标记出发测量的，而不是死亡行者。除了反击之外，死亡行者在攻击的每个方面都被视为在该格子中。

当描述死亡行者“如同占据”一个暗影标记所在格进行攻击时（例如：“夜沉如水”），他会受到反击伤害吗？

只有当死亡行者本人在攻击发起方的反击范围内时才会受到反击伤害。反击不能通过暗影标记“传递”给死亡行者。

死亡行者进行“如同占据”类攻击时需要视线吗？

当执行这些能力时，视线是从暗影标记绘制的。暗影标记本身和敌人都不需要在死亡行者的视线内。

“如同占据”攻击是近战还是远程？

如果没有列示射程，它们是近战攻击。如果列出了射程，它们是远程攻击。

如何判断攻击是近战还是远程？例如，“加深绝望”（2 级卡上半区）

有射程图标意味着攻击是远程的。没有“如同占据”的措辞，意味着死亡行者需

要与目标有视线。因此，像“加深绝望”这样的卡牌是远程的。

暗影标记可以开门吗？它们可以进入未揭示的房间吗？它们可以放在有门的格子上吗？

不可以。关闭的门在被打开之前被视为墙壁，只有角色可以开门（除非有特定的剧本规则覆盖这一点）。

因为超出限制而移除的暗影标记是否计入死亡行者的巅峰战绩？

是的。

如果抽到多张治疗盟友的修正牌，它们会合并为一个治疗，还是每个单独生效？

会合并为一个治疗能力，但玩家可以选择将它们合并治疗一个盟友，或者分开治疗两个或更多。所有对一个盟友的治疗会合并为一次治疗，而不是多次治疗¹。

死亡行者的“治疗盟友”修正牌的射程是多少？

它们有无限射程，但作为治疗能力，它们是目标性能力，因此需要与盟友有视线。记住，角色不是自身的盟友。

“深渊呼唤”（1级卡上半区）死亡行者可以在一个敌人上放置多个角色标记吗？

不，如果死亡行者在后续攻击中选择不同的敌人“标记”，首先移除先前放在敌人上的角色标记，然后将其放在新的选择上。

“深渊呼唤”（1级卡上半区）死亡行者可以用“深渊呼唤”标记目标点吗？

它们可以被标记，但因目标点是被摧毁而不是被消灭（杀死/击杀）的，所以不会生成暗影标记。

“剧痛波浪”（X级卡上半区）死亡行者可以将所有攻击都针对一个敌人吗？

可以，如果暗影标记都相邻于同一个目标，则可为地图上的每个暗影标记执行一次攻击³的能力。

“夜沉如水”（1 级卡上半区）可以仅用作攻击 5 而不使用暗影标记吗？

不可以。从有暗影标记的格子进行攻击（以及所有“如同占据”的攻击）不是可选的，移除暗影标记也不是可选的。

“夜沉如水”（1 级卡下半区）可以传送至原地的暗影标记格子吗？

可以，有通过传送交换个体的先例，所以这是可行的。死亡行者是在与自己交换位置。

“深渊力量”（1 级卡下半区）可以移除死亡行者正在用于另一个动作的暗影标记吗——比如死亡行者在使用“夜沉如水”攻击时用作格子的暗影标记？

不可以，不能使用“深渊力量”移除正在被死亡行者试图修改的动作所使用的暗影标记。（“被使用”包括被计为加成、用作攻击起点、作为成本移除等。如果它以任何方式被考虑用于死亡行者想要修改的动作，则不能用“深渊力量”移除它。）

“暗影步法”（1 级卡上半区）可以用这个动作开门吗？如果开门导致死亡行者无法在目标格子上有暗影标记，会发生什么？

可以，死亡行者可以用这个动作开门，但需要假设有一个有暗影标记的格子来结束死亡行者的移动。如果开门后发生某些事情使死亡行者无法在有暗影标记的格子上结束移动，则其移动能力立即结束。

“暗影步法”（1 级卡上半区）可以选择一条明知道会让死亡行者无法在有暗影标记的格子上结束移动的路径吗？比如进入一个“禁足”陷阱？

不可以。玩家必须“诚实”执行这个动作，选择一条在当前剧本状态下会让死亡行者在有暗影标记的格子上结束移动的路径。

5、塑骨师

对于“消灭 15 次你的召唤物”巅峰战绩，什么算作“消灭”一个召唤物？这个巅峰战绩真的需要在一个剧本中完成吗？

塑骨师有特定的能力和攻击修正牌（例如“爆破尸体”）可以杀死其一个召唤物。必须通过这些方式完成，解除召唤的不计数，将召唤物移动到陷阱中（导致其死亡）等情况也不计数。是的，巅峰战绩需要在一个剧本中完成。

对于“整个剧本中保证该召唤物存活”巅峰战绩，塑骨师自身可以在剧本中途筋疲力尽吗？

不可以，角色筋疲力尽意味着移除召唤物，这个巅峰战绩需其在整个剧本中存活。

角色可以命令他的一个召唤物开门吗？

不可以。除非特定的剧本规则另有说明，否则只有角色可以开门。

塑骨师的治疗 1 修正牌如何与骷髅一起运作？谁会得到治疗？

这些是“治疗 1，目标是塑骨师”。无论召唤物抽到它，还是塑骨师自身抽到它，它都会治疗塑骨师。视线仍然需要从召唤物出发，因为治疗是目标能力。

“杀死攻击的召唤物以改为+4”攻击修正牌是强制的还是可选的？

所有非数字、非强制的攻击修正牌部分都是可选的——包括这个。玩家可以选择不杀死召唤物，只使用+1。

召唤物的拾取是否算作角色拾取？

是的。

关于双✓专长“亡者降临”的问题……

- 塑骨师正常获得经验值并受到伤害（如果有的话），以作为卡牌召唤动作的一部分。

- 召唤物会在剧本的第一回合立即行动。
- 如果使用它来召唤“愤怒灵体”上的缚灵，暗元素会被灌注，并在第一回合开始时变为强烈。

“爆破尸体”（X 级卡上半区）如果指定的召唤物被反击敌人包围，它会在攻击结束前死亡吗？

不会。“爆破尸体”不是召唤物攻击，它是塑骨师自身发起的攻击，目标为召唤物相邻的敌人。除非塑骨师自身在怪物的反击范围内，否则敌人的反击不会发生。

“腐臭云雾”（3 级卡下半区）伤害何时结算？

所有伤害在每次攻击后立即结算。敌人有可能在完成多目标攻击能力的所有攻击之前死亡。

“无尽尸骨”（8 级卡上半区）如果塑骨师的一个骷髅穿过“白骨聚合体”，但通常不会在那里结束移动，玩家可以选择让它提前结束移动吗？

不可以，“白骨聚合体”上的“可以结束”措辞允许骷髅在“白骨聚合体”的格子上结束其正常移动（这代表骷髅在移动时，可以视白骨聚合体为空格），但并不意味着玩家可以选择提前结束其移动。

6、双生体

通用问题说明。

尽管将双生体视为有两个独立的牌库可能会对理解形态有所帮助，但实际上他只仍然只有一个手牌区域，并根据当前形态对可以使用的卡牌进行限制。这可能有助于玩家思考如何通过弃牌抵消伤害，或者休息弃牌如何运作。每个剧本开始时，玩家仍然需要为每个形态各准备 7 张卡牌。

如果双生体使用带有“切换”图标的卡牌但不执行卡牌上的任何能力，他会切换形态吗？

不会，改变形态本身不是能力，必须执行动作中的至少一个能力才能变形。

精确射程带如何与红色六边形范围攻击图案互动？

敌人必须同时在红色六边形范围内和精确射程带内，才能成为攻击能力的目标。这在角色面板上已经有明确说明。

增加或减少射程的物品和能力如何与“精确射程”互动？

无法互动，如果卡牌列出了精确射程（如“仅射程 3/4”），那么它们对精确射程没有任何影响。

带有遗失图标的持续型奖励卡牌是否计入每回合遗失卡牌的巅峰战绩，即使它们仍在激活区？

是的，如果角色使用此类卡牌，将算作一次遗失卡牌，并计入巅峰战绩。（注意，这在《幽港迷城》中也是同样的运作方式，但与另一些描述区分，如“将一张卡牌置入你的遗失牌堆”。）

专长中的“X2，脆弱自身”卡牌在劣势抽取时的歧义如何运作？

规则将所有非数字部分的修正牌视为正面但未定义的，对于负面状态如“脆弱”也是一样。这意味着在劣势抽取时，普通的 X2 被视为比“X2，脆弱自身”更差。

“胡蜂蛰针”（1 级卡上半区）双生体可以跳过攻击，使一个盟友中毒，并切换形态吗？

不可以。任何引用攻击能力的能力（或称之为攻击能力的附加效果）都要求执行攻击能力。如果角色没有攻击，则不能使盟友中毒，也不能切换形态。

“进食狂乱”（X 级卡下半区）其伤害效果不是强制的，双生体可以选择不伤害他的盟友吗？

这里有一个相关的《幽港迷城》第二版规则书调整，应被视为《寒霜迷城》的规则。角色不能只执行“句子”的一部分。因为这个能力不是强制的，它可以完全跳过——但如果双生体执行它，它会影响到所有盟友和敌人。

“仇恨阴燃”（1 级卡上半区）双生体什么时候获得“诅咒”和“迷茫”状态？
因为这是一个“成本”，“诅咒”和“迷茫”在进行任何攻击之前发生。

如果角色已经处于“迷茫”状态，还可以再次“迷茫”自身吗？

可以，除非卡牌措辞禁止，角色可以对自己施加已经拥有的状态。注意，对于像“迷茫”这样持续到个体下回合结束的状态，这会重置计时器。

像“换生恩泽”（1 级卡下半区）这样的卡牌如何运作？双生体每回合都要执行所有部分能力吗？

不会，这张卡牌和许多其他激活奖励型卡牌一样，既有一次性能力，也有持续型奖励能力。对于这张卡牌，双生体祝福自己一次，同时在回合结束时改变形态。将其放入激活区域后，双生体将获得一个持续的加成，使得其在回合结束时可以将任何元素转化为火或光。玩家可以通过措辞判断哪部分是持续型奖励能力。

双生体可以使用“换生恩泽”或“收获精华”的持续能力来消耗其本回合灌注的元素吗？这两个效果都在回合结束时发生，对吧？

并不是，角色只能消耗在其回合开始时已经存在的元素。元素在回合结束收尾步

骤之前不会变为强烈。关于回合结束的结算顺序，见本文件“五、5”。

如果双生体使用一个物品或效果让其在回合结束时执行另一个动作（打出卡牌），但本回合中，双生体进行了形态切换，那么他会使用哪个形态的新卡牌？

形态变化发生在回合结束收尾时（关于回合结束的结算顺序，见本文件“五、5”）。

因此双生体仍然会从其当前的形态中打出卡牌。

7、灌注使

能解释一下“灌注”如何运作吗？

当灌注使消耗所需的元素并使用“灌注”时，会获得一个持续加成（列在灌注卡牌半区的顶部），通常还有一个“触发能力”（即“当使用此灌注或其他灌注时……”）。持续加成会一直存在，只要卡牌在灌注使的激活区域中。

前述触发能力（如果有的话）会在使用“灌注”时立即执行，并且每当使用另一个“灌注”时也会执行。

举个例子，灌注使打出“暴风恩泽”，他消耗风和任一其他元素来激活灌注，当这张卡牌在区域时，灌注使会为其所有的移动能力+1 移动和“跳跃”，直到剧本结束。灌注使现在也可以执行攻击 3，因为他刚刚使用了这个“灌注”。

如果之后灌注使打出“黑夜爱抚”（消耗暗和任一其他元素），他可以强化自己（来自“黑夜爱抚”的触发能力）并执行攻击 3（来自“暴风恩泽”的触发能力），并且该攻击会有“负伤”和“迷茫”（来自“黑夜爱抚”的持续加成）。触发能力的顺序是歧义的，所以灌注使可以选择任何适合自身的顺序。

如果（一个灌注行动在激活区时）灌注使在后续回合支付主动“灌注”的元素成本，可以再次使用它的触发能力吗？

不可以，且元素只在第一次使用动作时消耗。

如果灌注使同时激活了“推力顺风”（6 级卡）和“暴风恩泽”（1 级卡），他可以在攻击（来自“灌注”触发）和移动（来自“灌注”持续）之间执行“推/禁足”吗？还是移动必须立即跟随攻击？

因为推力顺风上的“推”是一个独立的能力，所以先在攻击之后执行移动。

如果灌注使的召唤物从“推力顺风”中获得加成，谁控制“灌注”的额外移动？召唤物会像正常一样使用它的怪物 AI。

“生命注魔”（X 级卡）中的“活体大剑”说它受到灌注使所有主动“灌注”的

影响，这是否意味着它也会获得“灌注”触发能力？

不会，注意与“解脱桎梏”（8 级卡）中的“灵缚弯刃”进行比较。

关于与痛苦通导者的互动说明

如果灌注使拥有从“生命注魔”（X 级卡上半区）召唤的“活体大剑”，同时其痛苦通导者盟友激活了“血色仪式”（1 级卡下半区，**每当距离 3 内的盟友获得负面状态时，都可以改为由痛苦通导者获该状态，即使他已经拥有该状态也可以**），会发生什么？

因为“活体大剑”有一个强制的持续效果“每当你没有缴械时，获得缴械”，只要该卡牌激活，灌注使将始终拥有“缴械”。如果痛苦通导者试图使用“血色仪式”不断从灌注使身上拿走“缴械”，游戏将无法继续，直到其决定停止，此时灌注使将再次获得“缴械”。

8、炎浆使

如果角色将有害地形放置在与敌人相同的格子上，他们会受到有害地形伤害吗？
除非卡牌上说明，否则不会。有害地形会在非飞行、非跳跃的个体进入格子时对他们造成伤害。

如果炎浆使通过物品创建有害地形，它会使用炎浆使的专用板块并计入限额吗？
是的，所有由炎浆使创建的有害地形都使用职业专用的重叠板块，并计入限额，无论它是如何创建的。

“冷却”（1 级卡下半区）如何与其他移动 1 能力互动，例如“火岩路径”？
虽然移动 0 不是移动能力，并且实际上不会执行任何移动能力，但尝试移动 1 会消耗“冷却”持续的一个使用次数。

“火岩路径”（1 级卡上半区）这里的“最短路线”是什么意思？
玩家为路径选择的每个格子必须既离炎浆使更远，又离目标格子更近。可以把它想象成一个“推”的路径，如果这有助于理解这个技能，其中“推”的每个格子必须离炎浆使更远。

“暴怒平息”（1 级卡上半区）如果通过这个动作将障碍物放置在非法格子上会发生什么？
有害地形被移除，但障碍物不会被创建。

“暴怒平息”（1 级卡上半区）“推”的射程是多少？
射程为 1。

“暴怒平息”（1 级卡上半区）这里的“经过”是什么意思？
这意味着敌人由于炎浆使的“推”动作而进入并离开的一个格子。如果“推”在有害地形上开始和/或结束，它不会触发此卡牌的附加效果。

“暴怒平息”（1 级卡上半区）翻倍伤害如何与“脆弱”或“界护”互动？

虽然通常有害地形伤害在模型进入格子时立即触发，但此卡牌为任何“经过”有害地形格子的个体（即进入并离开）创建了一个例外。如果个体是“脆弱”的，第一次有害地形伤害会被加倍两次（x4）。如果是“界护”，则会是正常伤害（或者如果玩家愿意，加倍后减半）。

“暴怒平息”（1 级卡下半区）为什么这个激活奖励有 4 个槽位，但只给接下来的三次攻击-1？

第 1、第 2 和第 3 个使用次数是给攻击的-1。第 4 个槽位是给翻倍伤害效果的，不受-1 效果影响。

“压力之下”（1 级卡上半区）什么是“有墙的格子”？

简单理解为“墙”即可，它包括完整的墙格子，以及房间板块边缘的墙线或半个六边形的墙格子。

“硬化尖刺”（3 级卡上半区）常见问题。

印刷有误，槽位轨道上缺少一个强制符号，它遵循炎浆使所有其他强制持续的共同规则。

“活化岩浆”（3 级卡上半区）常见问题。

这个攻击能力是由炎浆使执行的，而不是由有害地形执行的，也不是“如同占据”有害地形。炎浆使需要对目标有视线。这些都被视为近战攻击。

“闷热”（7 级卡上半区）如何运作？

这些是由炎浆使执行的远程攻击，而不是由（被移除的）有害地形执行的。射程 5 通常无关紧要，因为有害地形需要在射程 4 内。炎浆使需要对所有目标有视线，如果炎浆使与敌人相邻，则会在该攻击上处于劣势。

“创造有害地形”修正牌的发动时机是什么？是在强制移动之前还是之后？

根据规则书 26 页的图表，强制移动和“其他效果”都在攻击解决后发生。因此它们是歧义的，玩家可以选择解决顺序。

如果目标被攻击的伤害杀死，炎浆使还可以从攻击修正牌中创造有害地形吗？

可以，它是攻击能力的一部分，因此即使敌人死亡也会生效。

如果炎浆使筋疲力尽，他创造的专用有害地形会发生什么？如果拥有三✓专长（“和平休眠”），这些专有有害地形对盟友仍然安全吗？

专用有害地形板块仍然视为重叠板块，会在炎浆使筋疲力尽后保留在地图上。然而，炎浆使的三✓专长更像一个主动效果——如果他自身筋疲力尽，盟友们不再享受该增益。

9、碎裂歌手

可以用“塑造路径”（3 级卡上半区）多次祝福同一个角色吗？

可以。

“赋能音符”（5 级卡上半区）中的“数字”是什么意思？

“数字”仅指阿拉伯数字，而不是单字/词。“1”被视为数字，但“一”不是。

可以用“赋能音符”（5 级卡上半区）改变基础移动 2 或基础攻击 2 吗？

可以，它们是能力。

对于“瞬涌波浪”（6 级卡上半区），如何计算敌人承受了多少伤害？是否包括过量伤害？

详见本文件“五、2”关于“造成的伤害”和“承受的伤害”的区别的讨论。简而言之，它受限于怪物的剩余生命值，不包括“过量”伤害。

10、陷阱师

如果一个怪物在障碍物上方失去飞行能力，它们会受到伤害吗？

不会，它们只会被移动到最近的六角格。这是与《幽港迷城》第一版的一个变化。

如果一个怪物在陷阱上方失去飞行能力，陷阱会触发吗？

会。

如何追踪陷阱的效果？

根据规则书 14 页，玩家可以在陷阱上放置伤害标记和任何附加效果的标记。对于治疗陷阱，也可以使用伤害标记追踪状态。

如果陷阱师拥有“步履轻盈”专长，他可以在陷阱上结束移动吗？

可以。陷阱师可以选择不触发其移动经过或结束回合时停留的陷阱。

替换陷阱，如使用“临时改进”（X 级卡）是否算作“创建”陷阱？

是的，规则书 33 页定义了“替换”为先摧毁，再创建。

可以使用“弹簧受载”（X 级卡）的上半区效果在陷阱之间跳跃吗？

当移动具有跳跃效果时，它需要正式结束才能停止跳跃，而如果角色想触发陷阱，就不能处于跳跃状态。因此，如果陷阱是跳跃移动的终点，通过“弹簧受载”获得的额外移动将丢失。不过，角色可以选择不获得跳跃效果，而是获得+2 移动。因此，虽然角色可以从一个陷阱到另一个陷阱来连锁获得+2 移动，但不能连锁获得多个跳跃。

难逃一劫（2 级卡下半区）这会在推或拉时触发吗？玩家可以快速弃掉它以防止怪物触发正面陷阱吗？

是的，都可以。

危险地面（4 级卡下半区）陷阱师需要触发所有陷阱吗，还是可以选择？可以触发不在盟友或敌人范围内的陷阱吗？

陷阱师可以选择触发哪些陷阱。只能触发那些有个体在卡牌指示范围内可以应用的陷阱。

娴熟猎手（5 级卡上半区）的持续效果可以为没有伤害或治疗值的陷阱增加 2 点伤害或治疗 2 点吗？“增加陷阱伤害或治疗”的攻击修正卡呢？

可以。即使陷阱本身没有伤害或治疗值，也可以为其增加伤害或治疗。

嵌套坑落（6 级卡下半区）的时机是什么？可以在“推”的过程中使用吗？

“立即”确实意味着“立即”，并且可以在推斥过程中使用。

陷阱师的“创造陷阱”修正卡的发动时机是什么？是在强制移动之前还是之后？

根据规则书 26 页的图表，强制移动和“其他效果”都在攻击解决后发生。因此它们是歧义的，玩家可以选择解决顺序。

如果目标被攻击的伤害杀死，陷阱师还可以从“放置陷阱”修正卡上放置陷阱吗？

可以。作为修正卡，它是攻击能力的一部分，仍然可以参考敌人的位置。

11、痛苦通导者

角色有一个能力提到怪物或自身“受到”的伤害。这是指角色造成的总伤害吗？

为了方便查阅，在这里重复本文件“五、2”部分的叙述，虽然造成的伤害没有上限，但“承受的伤害”是指经过“界护”、“脆弱”或抵消后的最终伤害结果，并且受限于目标的剩余生命值。这适用于所有有生命值的个体。“承受的伤害”基本上等同于移动生命值刻度。

角色有一个能力提到角色“将受到”的伤害。这同样受到角色生命值的限制吗？

不是。“将受到”的伤害没有上限——它是在护盾、脆弱等之后，但在实际受到伤害之前。

可以将像“苦难分享”（1 级卡下半区）这样的能力用于免疫负面状态的目标，以将负面状态移除吗？

可以，状态仍然会从自身移除，但目标不会获得该状态。

在“血色仪式”（1 级卡）的下半区效果生效的情况下，盟友需要自我施加状态的能力（如某些双生体技能卡）还能生效吗？

可以。

如果有一个能力令痛苦通导者不能移除其负面状态，例如“延迟痼疾”（1 级卡下半区），他还能使用允许他将状态从自己身上移除并给予其他目标的能力“苦难分享”（1 级卡下半区）吗？

如果痛苦通导者不能移除这些负面状态，就不能使用这些能力。

传导线路（1 级卡上半区）若上半区变为多目标攻击，会发生什么？

移除一个状态并应用于所有目标。

传导线路（1 级卡上半区）被混乱时，混乱会在攻击之前还是之后移除？

会在攻击之前移除。注意，如果被缴械或眩晕，则将无法首先发起攻击能力。

延迟痼疾（1 级卡下半区）这个时机是如何工作的？如果痛苦通导者选择卸除这个激活奖励，其状态何时会消失？

“回合结束”状态，如缴械和混乱，会在角色下一个“回合结束”步骤中消失。如果某个状态在角色的回合之前或回合中的任何时间被解除，这些状态会像往常一样在角色的回合结束时消失。

延迟痼疾（1 级卡下半区）这与诅咒如何互动？

这对传入的诅咒没有影响。如果痛苦通导者成为诅咒能力的目标，则仍然会在牌库中添加一张诅咒卡。

“血色仪式”（1 级卡下半区）这个状态仍是由执行对应能力的怪物引起的吗？

是的。这可能与某些物品相关。

燃烧两端（3 级卡上半区）和恨意锁链（5 级卡上半区）如果痛苦通导者有脆弱或界护状态，敌人会受到多少伤害？

敌人会受到痛苦通导者实际受到的伤害。因此，如果痛苦通导者被脆弱并选择受到 4 点伤害，则将受到 8 点伤害，同时其目标也会受到 8 点伤害。同样，如果被界护并选择受到 4 点伤害（最大值），他和目标实际上都会受到 2 点伤害。

有仇必报（3 级卡上半区）常见问题。

缺少一个回合奖励符号。

痛苦施刑（8 级卡上半区）可以跳过负伤吗？

可以，可以只眩晕（并可能脆弱）。

万物终结（9 级卡上半区）角色在进行这些攻击时是否还拥有其的状态？

是的。它发生在痛苦通导者筋疲力尽之前。

12、雪舞者

雪舞者生成的危险地形数量有限制吗？

没有，使用任何合适的重叠板块。

如果抽到多张治疗盟友的修正牌，它们会合并为一个治疗，还是每个单独生效？

会合并为一个治疗能力，但玩家可以选择将它们合并治疗一个盟友，或者分开治疗两个或更多。所有对一个盟友的治疗会合并为一次治疗，而不是多次治疗 1。

治疗盟友修正卡的射程是多少？

它们有无限射程，但作为治疗，它们是目标性的，因此需要视线。

第一个巅峰战绩中，“使……移动”是什么意思？

这意味着盟友或敌人由于雪舞者的能力移动了至少 1 格，包括强制移动和授予的移动。若是对于移动能力加成，则不计入此。例如暴风之鸟（2 级卡下半区）。

第二个巅峰战绩中，“确保每轮第一个承受伤害的盟友在承受该伤害之前，带有至少 1 个你施加的状态。”如果全部盟友在这个剧本中都没有受到任何伤害，算成功了吗？

是的，就像在涉及休息的战斗目标中如果没有休息一样。

排斥或拖拽（拉）0 会触发“冰寒冲撞”（1 级卡上半区）的效果吗？

不会。这不仅已被卡牌文本禁止，而且推 0 和拉 0 已被裁定为“非强制移动”。

寒霜撕咬（4 级卡上半区）谁消耗冰元素，雪舞者还是目标？谁获得经验值？

所有元素消耗在授予能力中由授予者（这里是雪舞者）执行，而效果和任何附加能力仍由被授予者执行。雪舞者获得经验值。

风暴之墙（7 级卡上半区）上的风元素消耗能力如何运作？它包括攻击的红色格

子上的目标吗？

不包括。它只伤害 AoE 图案**外部**的格子。它是一个独立的能力（被线条分割），因此雪舞者可以在伤害能力之前强制移动敌人到图案外部（来对这些敌人造成伤害）。

13、冰封拳师

“创造冰冻地形”修正卡的时机是什么？是在强制移动之前还是之后？

根据规则书 26 页的图表，强制移动和“其他效果”都在攻击结算后发生。因此它们是歧义的，玩家可以选择解决顺序。

当被指示在目标“相邻”格放置冰冻地形时，可以将其放在他们下方吗？

不可以，虽然某些职业能力提供了此规则的例外，但怪物自己的格子对角色能力的目标来说不算相邻。

如果目标被攻击的伤害杀死，冰封拳师还可以从攻击修正卡上放置冰冻地形吗？

可以。攻击修正卡是攻击能力的一部分，而不是后续能力。即使敌人死亡，它也会生效。

“步履稳健”专长中，如果冰封拳师跳过冰冻地形，会获得+1 移动吗？

跳跃时不会获得移动加成，因为跳跃替换了冰冻地形的正常效果。如果冰封拳师在跳跃，则冰冻地形对他们没有效果。

寒霜喷发（1 级卡上半区）可以只使用这个来制造冰冻地形并获得冰元素注入，而不攻击任何敌人吗？

不可以。任何提到攻击图案的能力都要求执行攻击能力。

融身山脉（1 级卡上半区）如果冰封拳师受到伤害，何时会恢复再生？

立即恢复。只要卡牌在游戏中，冰封拳师始终拥有再生。无论何时，失去它时会立即恢复。

14、深海缚灵

关于深海缚灵的一般说明。

深海缚灵的几个能力在“消灭敌人”时触发。请注意，目标点是被摧毁，而不是被消灭（击杀、杀死），因此不会触发消灭敌人效果。

墨色云雾（1 级卡下半区）的动作也会影响敌人吗？会影响深海缚灵自身吗？

作为一个针对范围内所有单位的正面效果，它会影响自身和所有范围内的盟友。它不会使敌人隐形。

可以用“颅骨收集”（1 级卡上半区）的持续效果在一回合内使多个敌人中毒吗？

可以，只要有足够的战利品标记。

15、崩潮卫士

需要在每次休息时弃掉所有的潮汐卡，还是只因牌用完而被迫休息时才需要？

面板描述容易引起误解——在任何休息时，崩潮卫士都需要弃掉激活区的潮汐卡，即使手中还有牌。（手牌和弃牌堆中的潮汐卡保持不变。）

一张灌注元素的潮汐卡每回合都会生成元素吗？

不会，元素灌注只在卡牌打出时发生。

洪水升腾（1 级卡下半区）可以只使用这个作为移动 3，而不指定水格子吗？

可以，这个动作说崩潮卫士做这个“并”做那个，而不是做这个为了做那个。

洪流击碎（2 级卡下半区）当盟友授予崩潮卫士移动能力时，潮汐效果会触发吗？

会，这发生在不同的回合，并且仍然是崩潮卫士执行移动能力。

16、虫巢

初始模式使用的卡牌会获得经验值吗？

会。

如果虫巢的召唤物在障碍物上方飞行，他可以转换到它们上吗？

不可以，除非虫巢自身也在飞行。转换视为传送关键词，它要求角色必须有一个可以占据的有效目标格子。

第一个专长是印刷错误吗？

不是。它通过移除-2 和+1 来精简修正牌库。

如果召唤物抽到“+0，赋予一个你的召唤物移动 2”的修正卡，会发生什么？

当卡牌提到特定职业机制时，它们总是对修正卡的所有者有利。在这种情况下，虫巢可以赋予他的一个召唤物移动 2。

如果召唤物抽到“+1，在本次攻击能力之后，转换”的修正卡，会发生什么？

当卡牌提到特定职业机制时，它们总是对修正卡的所有者有利。在这种情况下，虫巢可以转换。

接上述问题：假设一个活跃的召唤物（在激活区 1）和虫巢当前的模式（在激活区 2）。召唤物 1 抽到了转换攻击修正卡，虫巢在它的攻击能力完成后转换到它。因为虫巢转换了，会将激活区 2 的召唤物放置在虫巢之前的位置。召唤物 2 会获得回合吗？

是的，一定会。

虫巢可以使用“远程超控”专长自定一个超出正常 01-99 范围的先攻值吗？

不可以，它必须在正常的 01-99 范围内。如果玩家愿意，可使用装备的物品来增加或减少此自定值。

发射机舱（1 级卡上半区）攻击目标需要存活才能召唤吗？

不需要。即使目标死亡也可以召唤。（注意：这与游戏当前的规则和卡牌语法不太一致，但出于主题原因被裁定为如此。）

对于盘圈肢体（1 级卡上半区）的召唤物飞跃者，如果无法到达它的焦点，它会攻击另一个在移动结束时相邻的敌人吗？

不会。在没有特定规则的情况下，怪物没有攻击非焦点敌人的一般规定。

如何确定最远的敌人？

首先通过到有效攻击格子的最长移动距离确定，然后通过最长射程距离确定。之后，先攻值作为常规的决胜条件。它会像任何其他具有跳跃移动的怪物一样向它的焦点移动。

长程飞弹（2 级卡下半区）卡牌补充。

在末尾添加以下句子：“如果此伤害来自具有任何附加条件或效果的攻击，虫巢将受到这些条件或效果的影响。”这解决了一些关于中毒、诅咒或推/拉等条件的潜在奇怪情况。例如，如果召唤物受到攻击 3 中毒的伤害，虫巢将会中毒。如果召唤物将被推动，虫巢将被推动。

长程飞弹（2 级卡下半区）如果虫巢已经激活了下半区效果，且一个怪物对所有 X 格范围内的敌人造成伤害，虫巢在召唤物受到伤害后传送到它，会发生什么？

目标是依次选择的，而不是同时选择。首先，当召唤物受到伤害时，虫巢会受到伤害-1。然后，虫巢会（再次）受到伤害，因为他是一个有效的目标。接着，如果虫巢模式的召唤物在伤害范围内，它也会受到伤害。

迫击炮射（7 级卡上半区）如果赋予这个召唤物一个近战攻击，它会获得这个 AoE 图案吗？

不会。这个红色格子图案只适用于远程攻击。在赋予远程攻击的情况下才会生效。

群虫壁垒（8 级卡上半区）护盾蜘蛛如何选择它的界护目标？

如果它自己没有界护，它会选择自己；如果它已经有界护，它会选择最近的没有守护的盟友。遇到歧义由虫巢玩家选择。

17、金属拼杂体

关于压力变化的一般说明。

压力变化不是独立的能力。如果金属拼杂体执行了它们所附加的动作或能力的任何部分，它们是强制性的。它们不是“成本”——金属拼杂体可以执行任何当前压力允许的能力，即使可能无法执行压力变化。（例如，处于低压时仍然可以失去压力）

对于三✓专长“紧急重启”，“遗失你所有的卡牌”包括玩家即将打出的卡牌吗？是的。

压力变化何时发生？

根据角色面板上的文字，在每个动作（即一张卡牌的一个半区）完全解决时发生。

可以使用“古怪齿轮”（1级卡上半区）的效果摧毁一个陷阱，即使没有敌人触发它吗？

不可以。它需要应用于一个敌人。

光束战斧（1级卡下半区）这些压力效果何时触发？

超压效果不需要任何相邻的敌人，因为伤害不是目标性的。如果金属拼杂体处于超压状态，他总是会获得经验值并失去压力。低压治疗是目标性的，因此压力变化和经验值只会在有盟友在范围内治疗时触发。

钢质活塞（1级卡上半区）这些压力变化何时发生？

当金属拼杂体使用攻击加成时，这个压力变化会与他正在执行动作的其他压力变化一起发生。时机是歧义的，因此这可以在其他压力变化之前或之后发生。

青铜镀层（2级卡上半区）中，哪些效果是激活奖励（持续的）？

护盾和无法移动都是持续的，护盾和强制框中的内容只要卡牌在激活区就持续存

在。压力检查、经验值、再生和压力变化是一次性效果，在卡牌打出时结算。

无常核心（9 级卡下半区）金属拼杂体可以在受到伤害前弃掉这张卡牌吗？

各种意义上都可以，当然，它与辐射（5 级卡下半区）有很好的协同作用。

九、物品

0、常见问题

药水可以出售，还是只能蒸馏？

药水可以出售，价格为 4 或 6 金币，具体取决于酿造它们时使用的草药数量。

如果角色获得了一个无法获得的物品会发生什么？例如，因为所有副本都被其他队友拥有？

关于重复物品出售的规则已包含这种情况。从“当角色获得他们已拥有的物品的另一个副本时，他们必须立即出售它”扩展为“当角色获得一个他们无法获得的物品（无论出于何种原因）时，他们必须立即出售它。”

角色有一个物品，允许该角色在剧本中获得资源。即使团队输了剧本，该角色还能保留它吗？

只有在团队返回寒霜港时才能保留。如果团队选择重新尝试剧本，它们会像其他资源一样丢失。

角色有一个物品（例如简陋头盔），可以修改怪物的攻击修正牌抽取。如果怪物有优势或劣势，这会如何运作？

物品的效果应在选择修正牌之前应用。这是与《幽港迷城》第一版 FAQ 解释的不同之处。

如果角色在某个具备使用槽位的物品所有使用次数耗尽之前进行长休，该物品的已使用次数会恢复吗？

是的，横置物品回收时会回复所有使用次数，无论是通过长休还是物品回收能力。带有遗失图标的物品在长休时不会回复使用次数；只有在角色使用可以回收已遗失的物品能力时，它们才会回复使用次数。这是与《幽港迷城》第一版的不同之处。

角色可以在移动或攻击能力的中途使用物品吗？

只有当物品本身不是一个能力，并且它写着“在你的移动能力期间”之类的内容时才可以。如果物品允许个体执行另一个能力（如治疗、伤害、摧毁障碍物等），角色需要先完成当前的能力。详见下文更详细的回答。这是与《幽港迷城》第一版 FAQ 解释的不同之处。

物品使用何时被视为能力？

以下是根据《寒霜迷城》规则书定义的能力——移动、传送、攻击、赋予状态（正面或负面）、治疗、强制移动、拾取、承受伤害（自己、盟友或敌人）、回收（卡牌或物品）、指挥个体、操作板块和激活奖励。激活奖励在物品上需要一些解释，因为它们并不总是有轮次型或持续型图标，但这主要是出于构图原因——使其不那么清晰，这也是为什么这个问题复杂的原因。如果物品提供一个激活奖励，例如“为所有移动能力添加跳跃”，它本身就是一个能力。如果它写着“在你的攻击期间”或“在你的移动期间”或“在下次攻击你时”，它不是一个激活奖励，因此不是一个能力。这个区别很重要，因为角色通常不能用另一个能力打断当前的能力。

基本上，如果物品只有在另一个能力期间或作为对能力的反应使用时才有意义，那么它往往不视为一个能力。如果它可以独立使用，它很可能就是一个能力。

角色可以在回合开始阶段使用物品吗？例如，角色可以在受到负伤状态造成的伤害之前使用生命项链治疗负伤吗？

通常不可以，具有“在你的回合期间”时机的物品不能在回合开始阶段使用。

1、特定编号物品问题

物品 004 简陋毛皮护甲：

这件护甲会影响怪物的行为吗？例如，如果一个相邻的怪物对角色发动远程攻击，它会保持相邻而不是移动离开吗？

不会。该装备在攻击发起后才使攻击处于劣势，因此它完全不会影响怪物的行为。同样的逻辑适用于多目标攻击时的目标选择。

物品 005 简陋靴：

角色可以使用这些靴子来增强他们赋予召唤物或其他盟友的移动能力吗？

不可以。赋予的能力由被赋予的盟友执行。所有类似物品都是如此。

物品 006 柔韧便鞋：

角色可以用这个物品“拾取”一个相邻的格子（即使没有拾取标记或财宝），而不是拾取角色当前占有的格子吗？

可以，拾取不是目标能力，回合结束时的拾取甚至不是一种能力。

如果角色在长休时仍然有柔韧便鞋可用，该角色可以使用它们并立即回收它们，以便在休息后仍然可用吗？

不可以。回合结束时的拾取发生在刷新物品之后。

如果角色受到“破损”或“晕眩”，这些状态会在回合结束拾取之前失效吗？

只要角色在回合开始前被“破损”或“晕眩”，它们的失效与回合结束拾取的顺序可选的。因此，角色可以选择让状态先失效。

物品 013 舞鞋：

该物品与反击和攻击中的状态如何互动？

这次移动发生在反击之前，但在攻击中的任何附加状态或强制移动之后。例如，如果攻击会使角色“定身”，则将无法使用这件物品作为回应。

物品 026 真视镜片：

角色需要在抽取修正牌之前使用这个物品吗？

是的。这些必须在抽取卡牌之前使用。

如果角色抽到带有附加效果的负面修正牌，例如“-1 获得 1 时间标记”，会发生什么？

附加效果保留，但攻击修正值从-1 变为+0。在这个例子中，它变为“+0 获得 1 时间标记”。

物品 033 烈性靴：

这件物品可以在其他角色回合中赋予持有此物品角色的移动能力中使用。在上述情况下，它仍然可以在该角色的回合中使用。无论哪种方式，它都会在该角色的回合结束时翻转（一次）。从技术上讲，另一面也可以这样使用。

物品 034 破片炸弹：

这件物品的使用声明在“角色的远程攻击之后”，因此可以在抽取修正牌后声明。它的效果发生在攻击的所有步骤之后，包括强制移动，但在角色的攻击能力中的下一个攻击之前。如果角色的目标死亡，该角色仍然可以使用它；此时应理解为“目标占据的格子相邻的格子”。

物品 044 赦罪剑：

角色可以使用它来应对从前哨或道路事件中获得的状况吗？剧本效果呢？

每个角色在结算事件和剧本效果之前选择其装备。是的，它可以用来应对上述任何一种情况，并在剧本开始时变为已使用状态。

物品 046 双筒目镜：

如果角色抽到例如“-1 获得 1 时间标记”修正牌，这个物品如何运作？

修正牌的数值会改变，但所有附加效果保留。在这个例子中，它变为“+1 获得 1 时间标记”。

物品 047 末日长袍：

这个效果的时机是什么？它发生在角色的反击之前还是之后？

这是带有歧义的。玩家可以在发生时决定顺序。

这件物品的使用是强制的吗？角色可以选择不使用这个效果吗？

这件物品的效果，像所有具备使用槽位的物品一样，是强制的。它会在接下来的两次攻击伤害来源中对该角色造成伤害并使攻击者“脆弱”。

物品 076 律令号角：

角色可以改变其召唤物的行动顺序，使它先攻击再移动吗？

不可以。角色决定它如何使用其能力，但顺序保持不变。

物品 077 混乱手炮：

如果角色用这件物品创建一个水格子，它始终是困难地形，除非剧本另有规定。

物品 078 天平：

这件物品可以在其他角色回合中赋予持有此物品角色的移动能力中使用。在上述情况下，它仍然可以在该角色的回合中使用。无论哪种方式，它都会在该角色的回合结束时翻转（一次）。从技术上讲，另一面也可以这样使用。

物品 084 耐力药水：

X 级卡牌视为 1 级卡牌。

物品 093 斜击药水：

角色在抽到 Null 修正牌后使用这瓶药水，而不需要提前声明。如果修正牌是角色的召唤物抽取的，该角色也可以使用这瓶药水。

物品 098 致病混合物：

如果 2 级炼金坊已经建造完成，角色可以蒸馏不健康混合物吗？会发生什么？

对于不健康混合物，角色可以将其蒸馏成任何已在炼金图表上揭示过的用于酿造该药水的草药类型。如果团队在此前只使用过两株岩土根及两株雪蓟花酿造出过

该药水，则只能将其蒸馏成这两种成分之一。虽然游戏中不会记录特定药水的原始成分，但炼金图表会。

这件物品在卡牌上没有成本。任意角色是否可以随时免费拿取它？

不可以。药水的成本由炼金图表设定，而不是物品卡牌。

我不明白，这件物品很糟糕。

它可以用于制作某些物品，并有一些其他用途。它也可以像上面描述的那样蒸馏以“转化”草药。

物品 109 强效复元药水：

角色可以在一个回合中使用同一瓶药水两次吗？

有时可以。如果药水没有激活奖励图标（如治疗药水），角色可以刷新它并在其回合中再次使用。如果药水有激活奖励图标（如物品 088），则不可以；回合加成不能被取消，即使角色可以这么做，取消它也会结束第一个药水的效果。

物品 110 精准药水：

角色在抽到 Null 修正牌后使用这瓶药水，而不需要提前声明。如果修正牌是角色的召唤物抽取的，该角色也可以使用这瓶药水。

物品 113 专精药水：

如果选择的卡牌有一个遗失行动和一个非遗失激活奖励行动，激活奖励实际上会变为遗失型激活奖励。当该激活奖励被移除时会进入遗失牌堆，而不是弃牌堆。

物品 115 灌注药水：

这对于需要消耗多个元素的效果如何运作？

角色仍然需要消耗任何其他所需的元素，它只能让角色忽略其中一个元素。

物品 119 致死混合物：

玩家可以蒸馏致死混合物吗？会发生什么？

不可以，根据 3 级炼金坊规则，这是禁止的。它可以以 6 金币出售。

物品 124 飞翼鞋：

如果角色在移动中突然需要或想要跳跃，可以使用这双鞋吗？

不可以；使用飞翼鞋是一个能力，因此不能在另一个能力的中途执行。请参阅前文“常见问题”中相关部分。

物品 180 贪婪靴：

角色赋予其召唤物的拾取能力是否计入这件物品？

是的。角色召唤物的拾取能力在所有方面都被视为该角色的拾取能力。

物品 188 冻结水晶：

这件物品创建的水格子被视为困难地形。

物品 192 诱人铃铛：

如果角色在隐形时尝试使用这件物品，目标怪物将无法选择该角色为目标，因此，这件物品将无效。

物品 209 战绩之剑：

角色可以选择+1 两次，如果愿意。

物品 218 生命宝典：

对敌人的好处从玩家角度来看被视为“负面效果”，并且不可跳过。

物品 219 冲突宝典：

一个连翻 x2 可以随时插入当前计算的伤害中，而一个连翻 Null 将始终将其降为零。在劣势下，所有连翻修正牌仍然被丢弃。在优势下，抽到连翻 Null 无论最后两张牌如何，都会将总伤害降为零（除非角色有其他物品或能力可以改变这种情况）。

物品 226 自由机手臂：

这里提到的“数值”仅指实际的攻击修正值，例如“+1”，而不是其他任何东西，如护盾值。

物品 242 幸运骰子：

一个连翻 x2 可以随时插入当前计算的伤害中，而一个连翻 Null 将始终将其降为零。在劣势下，所有连翻修正牌仍然被丢弃。在优势下，抽到连翻 Null 无论最后两张牌如何，都会将总伤害降为零。

物品 244 余烬能量源：

角色有一个行动，可以让其重复一个或多个能力多次。这会修改所有这些实例，还是只修改一个？

只修改一个。这件物品只影响一个能力，而不是整个行动——即使一个能力被重复。

这可以应用于能力的修改，还是仅适用于基础值？

这只能应用于能力的基础值；它不会应用于任何带有“+x”的内容。例如，死亡行者 1 级卡亡者之怒，玩家不能改变条件文本，使每个移除的暗影标记+2 攻击。

物品 245 远古硬币：

这些应被视为团队集体所有，永远不会返回到任何物品供应。当获得一个时，玩家可以选择其中任何一个。

物品 246 密钥卡：

这应被视为团队集体所有，永远不会返回到任何物品供应。