



规 则 书

本文提供了 Mage Knight Board Game 的全部规则。它并不立足于作为了解该游戏的一种方法，更不是教导其它玩家如何游戏的途径，本文的目的在于提供游戏当中各种处境时游戏系统和功能查阅的一篇全览。它本身还包括了当了解游戏和玩第一个场景时，你不必要知晓的针对特殊和稀有处境的一些规则。

我们强烈建议玩家从阅读《游戏流程 (Game Walkthrough)》开始入手，《游戏流程》以更自然流畅的顺序解释规则，并附有大量图片和实例。本文设想是给那些已经阅读完《游戏流程》或是完成了第一场景的对游戏元素和概念比较熟悉的玩家，也给那些阅读此文时有地点卡的玩家部署使用，你可以随时在本文中[绿色斜体字](#)处查阅。

该文本最后一页，有游戏流程和敌方特殊能力的简要表格，可能会在你前几场游戏中经常使用。

游 戏 流 程

1. **选择一个场景**——从场景手册 (Scenario Book) 中选取一个场景任务。如果玩家意见一致可以使用任意变体规则。
2. **玩家顺序/英雄选择**——决定玩家选择英雄的顺序。按这个顺序，每个玩家选择适合的英雄并拿取相关的英雄组件。
 - * 当一个玩家选择了英雄，他将英雄的回合顺序标志 (Round Order Token) 放在桌上，所有回合顺序标志按顺序堆放成柱形，先选择的英雄在顶部，最后选择的英雄在底部。
3. **设置游戏**——按“游戏设置 (Game Setup)”章节的内容设置游戏区域。注意场景描述中一些例外或者特殊的规则可能会修改游戏设置。
4. **进行游戏**——进行完成游戏所有的回合，直到达成场景结束条件，或者达到回合的限制条件。
5. **游戏结局**——当游戏结束，按计分规则结算场景任务得分。

一 循 环 (白昼或夜晚)

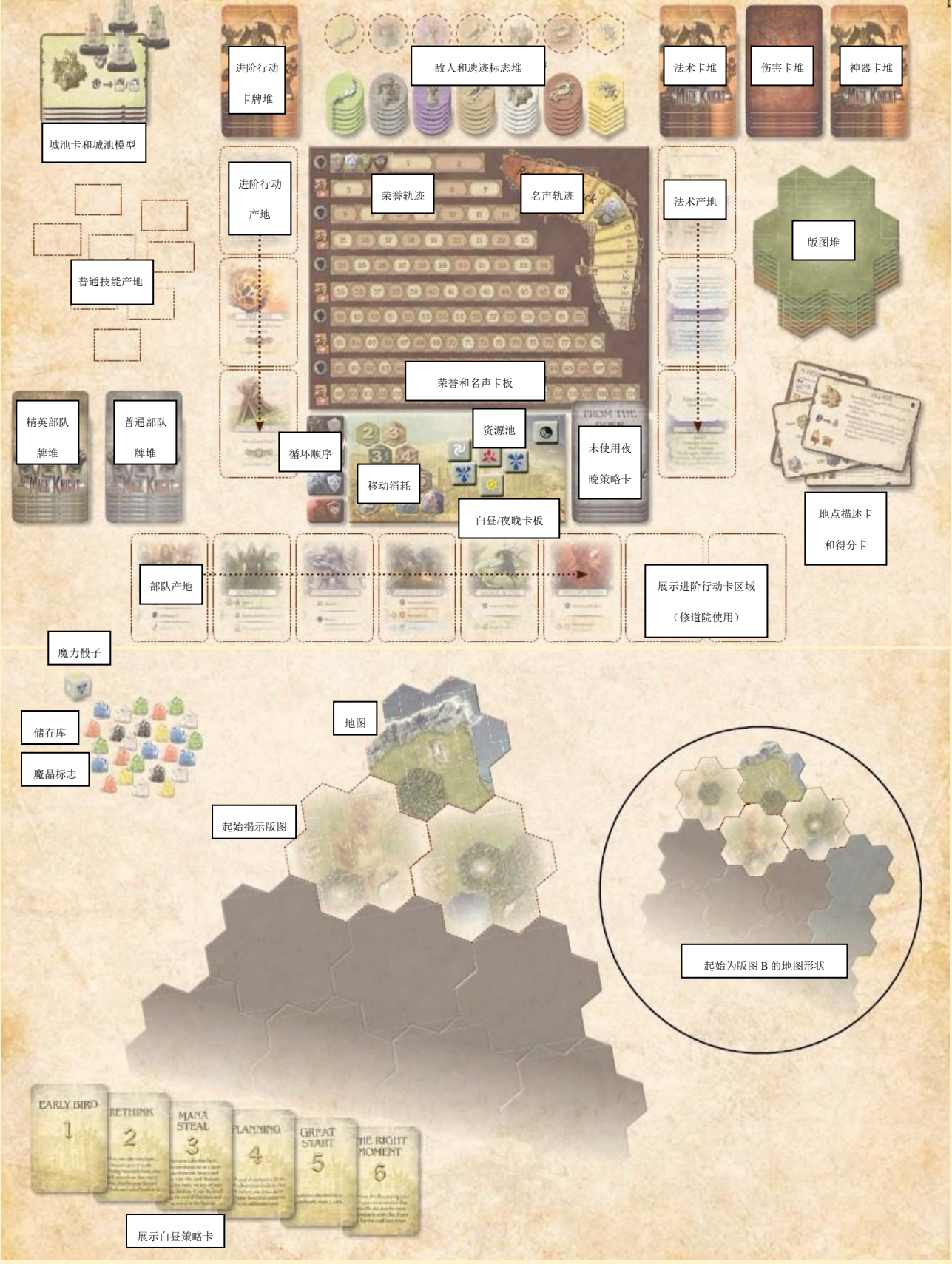
1. **回合 (Rounds)** 为白昼或者为夜晚。玩家们在一回合中进行各自的多个**轮次 (Turns)**。
2. **回合准备** (如果当前为游戏的第一回合则跳过此步骤，因为在游戏设置时已经完成)
 - a. **翻转白昼/夜晚卡板**——如果已经是白昼，则翻转为夜晚；如果已是夜晚，翻转为白昼。
 - b. **重置资源**——按照游戏设置中的条件，重掷资源池中的全部骰子。
 - c. **生成新的部队产地 (Unit Offer)**
 - * 将已经在产地中所有部队卡牌，放置到对应的部队牌堆底部。
 - * 如果部队产地中有进阶行动卡牌 (Advanced Action Card)，放置到进阶行动卡牌牌堆底部。
 - * 按游戏人数+2 的数目，将新部队卡牌放入部队产地。

- * 如果场上还没有核心版图（Core Tile）揭开，只加入普通部队（银色牌底）。
- * 如果场上至少有一张核心版图，则按精英部队（金色牌底）和普通部队交替加入（精英、普通、精英，……）
- * 如果有 **修道院（Monasteries）** 在地图上，每有 1 个未焚毁修道院，加入 1 张进阶行动卡到部队产地。
- d. **重置进阶行动产地（Advanced Action Offer）**——移除在进阶行动产地中最底位置的进阶行动卡牌，至进阶行动牌堆的底部，依次向下移动在产地中其它进阶行动卡牌 1 个位置，然后从进阶行动牌堆摸 1 张新卡，放入进阶行动产地的最顶部。
- e. **重置法术产地（Spell Offer）**——同以上进阶行动的重置步骤。
- f. **收集策略卡（Tactic Card）**——收集上一回合的所有策略卡，然后将适当的策略卡面向上展示。
- g. **每位玩家：**
 - * 将所有的自己区域内的旗帜类神器（Banner Artifacts）和技能标志（Skill Token）翻转面向上。他在这时可以（不是必须）弃掉配置在部队上的任意旗帜类神器。
 - * 重置他部队区域中的所有部队为待机状态，包括受伤的部队（受伤部队未治疗的）。
 - * 重洗他所有的执行卡牌（Deed Cards）生成一个新的执行牌堆（Deed deck）。
 - * 按照他的手牌上限摸牌（如果角色正在 **堡垒（Keep）** 或者 **城池（City）** 里或与之相邻位置会增加上限，详见此类地点描述。如果两者均符合，则使用效果更多的那一个，不能累积）。
- 3. 玩家为该回合**选择策略卡**
 - a. 每位玩家从游戏区域中选取一张展示的策略卡。
 - * 最低荣誉值（Fame）的玩家先选，第二低的再选，以此类推。如果荣誉值相同，则回合顺序标志低的先选。
 - 注意：**这表示在第一回合，最后选择英雄的玩家，则最先选取策略卡。
 - b. 按照策略卡上的说明“当你得到这个策略卡时……”执行。
 - c. 按照每位玩家策略卡上的数字重新排列回合顺序标志，最小数字的在上，最大数字在下。
 - d. 移除未选取的策略卡放置到一边。
- 4. 玩家**进行各自轮次：**
 - a. 玩家按回合顺序标志顺序（从上至下）进行各自的轮次。最后玩家轮次结束，第一名玩家重新开始。
 - b. 如果一名玩家在他的轮次开始时，无执行手牌，他可以宣告回合结束而不进行他的轮次。如此，其余玩家各自执行最后一轮次，然后该回合结束。
- 5. **查看场景描述**是否游戏结束
 - a. 如果场景条件达成，或者达到回合限制，游戏结束，按照场景描述结算游戏分数。
 - b. 如果没有达成，游戏进入下一回合。

整体游戏设置

- * **荣誉和名声卡板。**每位玩家放置 1 个盾牌标志在荣誉轨迹（Fame Track）的 0 点处，放置 1 个盾牌标志在名声轨迹（Reputation Track）的中央 0 点处。
- * **敌人和遗迹标志堆。**按敌人（圆形）和遗迹（六边形）标志分类背面向上放置，放置成 7 个面朝下的标志堆。每个标志堆旁边是放置弃掉标志的区域。如果标志用完，重洗已弃标志，生成新的面朝下的标志堆。
- * **神器卡堆。**洗匀神器卡放置成面朝下的牌堆。神器卡不能在产地中展示。
- * **伤害卡堆。**所有伤害卡堆放成面朝上的牌堆。
- * **法术卡堆和法术产地。**洗匀法术卡放置成面朝下的牌堆。翻开前 3 张作为法术产地。
- * **进阶行动卡堆和进阶行动产地。**同法术卡放置。
- * **普通技能产地。**升级时未选用的技能标志所放置的区域。

- * **普通部队牌堆和精英部队牌堆**。分别洗匀银色和金色部队卡牌，生成两堆面向下牌堆。
- * **部队产地**。从普通部队牌堆翻开玩家人数+2 的卡牌，以后还会加入进阶行动卡牌。



- * **回合顺序标志**。每位玩家将他的回合顺序标志放置区域，最先选择英雄的玩家在最顶面。
- * **白昼/夜晚卡板**。游戏开始时，白昼面朝上。新一回合开始时翻面，如此白昼和夜晚反复交替。
——卡板左部为各种地形的**移动消耗**。
——卡板右部是资源池。掷玩家人数+2 数目的魔力骰子，放置于此。至少一半的骰子必须为基础色（红、蓝、白或绿），如果不是，重掷黑色和金色骰子直到满足一半骰子为基础色的条件。
- * **展示白昼策略卡**。放置白昼策略卡在容易摸取的区域。
- * **未使用策略卡**。放置夜晚策略卡于此，你暂时不必要洗匀它。
- * **版图堆**。场景描述中有从此处拿取各类版图的数目。
——如果是农村版图（绿色底面），随机拿取。
——如果是核心版图（棕色底面），分为城池和非城池两种（根据当中是否有城池标记），然后随机选取非城池和城池适当的号码。
——组成版图堆，洗匀棕色版图，然后将洗匀的绿色版图放在棕色上面。
- * **地图**。按场景描述，面向上放置起始版图 A 面或是 B 面。
——翻开 2 张（起始版图 A 面）或 3 张（起始版图 B 面）版图，照描述放置。以后的版图按起始版图同样方向放置。
——查看已翻开地点的地点描述卡的发生效果。
- * **地点描述卡和得分卡**。放置于玩家易于拿取并查看的位置。
- * **城池卡和城池模型**。可以放置稍远位置，只在游戏后期需要。
- * **储存库**。将魔晶标志放置在易拿取的位置。放置未使用的魔力骰子在这里，在以后游戏中可能会使用到。

玩 家 区 域

- * **英雄卡**。代表玩家的角色，卡的下部是物品区（Inventory），可以存放游戏中得到的水晶。
- * **等级标志堆**。将 5 个八边形的等级标志放置成面朝上的标志堆，标记有 1-2 的在顶面，9-10 的在底部。正面的图示表示你处于 1-2 等级，护甲值为 2，手牌上限为 5。将第 6 个空白等级标志面向上放置在部队区域作为**指挥标志（Command Token）**。
- * **部队区域**。放置你征募的部队。每个部队需要自己的指挥标志。游戏开始玩家只有 1 个指挥标志，因此只能拥有 1 支部队。当游戏推进升级，玩家得到另外的指挥标志，拥有部队的最大数量增加。
- * **执行牌堆**。每位玩家洗匀选定英雄的 16 张基础行动牌（查看右上角标记）生成自己的行动牌堆。



- * **玩家手牌**。游戏开始时，从行动牌堆抽取 5 张卡牌（按你最顶面的等级标志规定的手牌上限）。
- * **弃牌堆**。轮次中和轮次结束时放置玩家打出的卡牌。
- * **模型**。在第一轮次，将玩家英雄模型放至地图上。
- * **盾牌标志**。荣誉轨迹和名声轨迹上各放置 1 个。剩余的用来标志你在地图上的成就。使用个数不限（如果用完，可以用其它物品代替）。
- * **技能标志堆**。每位玩家有 10 个属于自己颜色的技能标志。随机堆放成面朝下的标志堆。
- * **获得技能**。放置升级后获得技能的区域。
- * **技能描述卡**。描述了属于你的英雄的所有技能。
- * **出牌区**。每位玩家面前的放置轮次中打出卡牌的区域。

基础游戏概念

执行卡





1. 所有卡牌背面为右图的卡牌是**执行卡**。包括行动卡（基础行动和进阶行动）、法术卡、神器卡和伤害卡。游戏开始时玩家执行卡堆只有基础行动卡。
2. 玩家每轮次从手牌中打出执行卡。打出卡牌后放入出牌区，执行表述的效果。
3. 不同的执行卡有不同的使用效果：
 - a. **行动卡**（Action Card，基础行动或进阶行动）打出后会产生基础效果，或者通过 1 个规定颜色的魔晶标志增强为强力效果。
 - b. **法术卡**的基础效果可以通过 1 个规定颜色的魔晶标志而增强。在夜晚，法术还可以被规定颜色的魔晶标志和黑色魔晶增强为强力效果。
 - c. **神器卡**打出后产生基础效果，**丢弃**（从游戏中移除）可以发动强力效果。
 - d. **伤害卡**不能以任何方式打出。
 - e. **任意 1 张非伤害卡**可以横置打入出牌区，表示移动 1，或影响 1，或攻击 1，或阻挡 1。
 - * 不能作为远程攻击（Ranged Attack）、围攻攻击（Siege Attack）、或者作为任何种类元素属性（Elemental，火、冰或冰炎）攻击或防守打出。
4. 相同效果的卡牌可以同时打出以累积效果，叠放卡牌打出并加总效果。
5. 轮次结束时，所有**打出的执行卡**进入弃牌堆。将未打出的卡留在手里，除非决定弃掉。
6. 部分卡牌效果必须**支付额外的魔晶标志**，**弃掉**（进入弃牌堆）或**丢弃**（从游戏中移除）其它 1 张卡牌，如果你不能这样做就不能发动效果。
 - a. 伤害卡永远不能以这种用法而弃掉或者丢弃，除非特殊效果允许。“任一卡牌”是指你手中除了伤害卡以外的所有卡牌。

使用部队

1. 部队分为两堆，普通（银色牌底）和精英（金色牌底）。部队进入游戏后，牌底颜色不会影响游戏。
2. 游戏开始时，玩家没有部队。征募的部队展示在玩家面前的部队区（不能放置在手牌中、执行卡堆或是弃牌堆里）。
3. 每个在部队区里的部队配置有**指挥标志**。你不能拥有比指挥标志更多数目的部队。
 - a. 指挥标志在部队卡**上方**的，视为**待机状态（Ready）**。
 - b. 指挥标志放置于部队卡上的，视为**消耗状态（Spent）**。

- c. 部队卡上有伤害卡的，视为**受伤状态 (Wounded)**。
- 4. 新征募部队为非受伤待机状态。
 - a. 如果你准备获得 1 个新部队，但你的指挥标志都被占用，必须**解散 (Disband)**你一支部队。从游戏中移除解散的部队，无视解散部队已有的状态，新征募来的部队是未受伤待机状态。
- 5. 待机和未受伤的部队可以**激活 (Activated)** 1 种它的能力，方法与打出手牌相同。有些能力通过规定颜色的魔晶标志可以增强效果。
 - a. 激活 1 支部队，放置它的指挥标志到部队卡上——这部队不再是待机状态，直到回合结束它都是**消耗状态**。
 - b. 激活 1 支部队与打出卡牌发动效果相同。可以将其效果与其它执行卡和部队效果累积。
- 6. 一旦有效果允许你“**待机 1 支部队**”，你可以将指挥标志移动到部队卡上方，这支部队现在处于待机，可以再次激活。
- 7. **旗帜类神器**可以在轮次内任意时间配置给 1 支部队。放置旗帜卡在将配置的部队卡下面，一旦旗帜附着于部队，就可以从旗帜**基础效果**获益，然而**强力效果**很不易使用。
 - a. 如果部队消灭或解散，或者将另外旗帜配置给同一部队，原旗帜进入弃牌堆。
 - b. 回合结束时，你可以决定将旗帜保留在部队上，或者将旗帜洗入执行卡堆。
- 8. 轮次结束时，不要弃掉消耗部队，或让消耗部队待机。**部队在回合结束时自动进入待机状态。**

使用技能

- 1. 技能标志代表技能，每个英雄角色有自己的一套技能标志。
- 2. 游戏开始时，玩家没有技能标志，每当英雄达到一定荣誉等级，就能得到 1 个技能标志。
 - a. 玩家将游戏中获得的技能标志面朝上放置在自己面前。
 - b. 玩家可以获得属于自己角色的技能标志，但游戏中仍有其它角色的技能标志，玩家也可以同自己的技能标志一样获得——一旦有技能标志在场上，原本属于谁不重要。
- 3. 每种技能的使用和效果在技能标志上通过标记表示。在相应角色的**技能描述卡**上有详细描述。
- 4. 技能分为三种基本类型：
 - a.  这种记号的技能标志只能**每回合使用一次**，在你自己的轮次（Motivation 技能除外，可以在其它玩家轮次使用）使用。使用后，将标志翻转面朝下，直到下一回合。
 - b.  这种记号的技能标志只能**每回合使用一次，但效果可以持续**到你的下一轮次开始。这类技能生效后会影响在各自轮次的其他玩家。当使用这类技能时，大声宣告并将技能标志放在桌子中央。在你下个轮次开始时（或当前回合先结束时）收回标志并面朝下放置，下一回合开始时翻转为面朝上。
 - c. 没有任何特殊记号的技能标志**每轮次使用一次**。

使用魔晶

- 1. 游戏中有 4 种**基础颜色**的魔晶标志（**红、蓝、白、绿**），魔晶有两种形态：
 - a. **纯魔晶 (Pure Mana)**。纯魔晶以魔力骰子或者玩家出牌区的魔晶标志表示。获得以后，必须在玩家轮次结束前使用，否则消失。
 - b. **水晶 (Crystals)**。水晶以在玩家物品区（英雄卡上）的魔晶标志表示，每种基础颜色的水晶最多存放 3 个。
 - * 水晶可以在玩家轮次内的任意时间转化为纯魔晶。纯魔晶不能转化为水晶，除非其它效果允许。
- 2. 两种特殊颜色（金和黑）的魔晶标志只能以纯魔晶的形式存在（不存在金色和黑色水晶）
 - a. **白昼**回合中，**金色魔晶**可以当作任意基础颜色魔晶使用。黑色魔晶不能在白昼使用。
 - b. **夜晚**回合中，**黑色魔晶**可以用来增强一些效果。金色魔晶不能在夜晚使用。

3. **资源池**表示存在于世界上的纯魔晶。每轮次，玩家可以从资源池拿取 1 个魔力骰子，并将它显示的颜色当做魔晶使用。

- a. 玩家轮次结束时，重掷从资源池拿取的魔力骰子，然后将它们放回资源池。
- b. 玩家们在需要使用魔晶时拿取骰子，不能够拿取骰子后不使用魔晶。

效果

1. 执行卡、部队、技能标志和一些策略卡在轮次内能发动多种效果。
 - a. 很多效果被简短表述如移动 X（获得 X 移动点数），或者治疗 X（获得 X 治疗点数）。
 - b. 其余效果允许你在轮次内修改规则，或者获得一些平常不能获得的效果。按卡牌文字执行这类效果。
 - * 如果效果修改了某些数值或者规则，这种变化一般维持到该轮次结束（除非另有表述）。
2. 如果你不理解一种效果或者两种以上效果的组合反应，**请查阅游戏官网 FAQs**。

“获得”效果

1. 如果一种效果告知你获得 1 个魔晶标志（Mana Token），拿取相应颜色的魔晶标志放置在你的出牌区。
2. 如果一种效果告知你获得 1 个水晶（Crystal），拿取相应颜色的魔晶标志放置在你的物品区。如果你已经有相同颜色的 3 个水晶，则得到 1 个相同颜色魔晶标志放置到出牌区（视为纯魔晶）。
3. 如果一种效果告知你在轮次中或轮次后获得 1 张新执行卡（进阶行动、法术或神器），新卡放到执行卡堆顶面除非另有表述。
 - a. 一旦你从法术产地或进阶行动产地获得新卡，立即补充产地，向下移动剩下的卡牌，在顶处加入 1 张新卡。
 - b. 如果你从部队产地拿取 1 张卡牌（部队卡，或是从**修道院**学到的进阶行动卡），不要立即补充产地。下一回合开始时才能补充。
4. 任何神器和战斗获胜得到的战利品，在你轮次结束时才能得到。具体查看“轮次结束”章节。

弃牌（Discarding）和丢弃（Throwing Away）

1. 如果一种效果告知你**弃牌（Discard）**，将弃掉的卡牌放入弃牌堆。不能弃掉伤害卡，除非效果允许。
2. 如果一种效果告知你**丢弃（Throw away）** 1 张卡牌：
 - a. 如果是伤害卡，将它放入伤害卡堆。
 - b. 其余情况，将它从游戏中移除（放入游戏盒）。

撤销

1. 除非你同意（不推荐），玩家可以撤销各自轮次的任何行动和决定。这样相对于只在头脑中谋划，可以更快地执行完成你的轮次和改变策略。
2. 你不能撤销回到任何新情况发生之前的时间（如翻开新版图、敌人标志或者其它卡牌），也不能回到骰子掷出，或者玩家对于其他玩家行动作出反应（经常发生于玩家对玩家作战）之前。
 - a. 一旦以上情况发生，所有的决定、移动、打出卡牌、使用技能和部队技能，消耗魔晶等等，必须恢复到原有状态。

玩家回合




1. 一些策略卡，技能标志和**村庄**描述卡给予你选择的机会——标注有“**你的轮次之前**”或者“**在另一玩家轮次中**”。
 - a. 两者的使用目的相同。你可以在别人轮次中使用，或者在你的轮次之前。

注意：你可以在你的第一轮次之前的“在另一玩家轮次中”使用效果，甚至你是该回合的最先玩家。

- b. 这些效果允许你摸取执行卡。行动完成后应检视处境（是否牌堆的牌被抽完，是否手中有手牌）。
2. 如果你轮次开始时执行卡堆摸空了，并且还未宣告回合结束，你可以**跳过你的轮次**并宣告**回合结束**，如果如此，每个其他玩家再执行 1 个轮次后回合结束。
 - a. 你**可以**在你轮次开始时执行卡堆摸空的情况下，宣告回合结束。
 - b. 你**必须**在你轮次开始时执行卡堆摸空，并且无手牌的情况下，宣告回合结束。
 - c. 如果你有手牌，但执行卡堆被摸空，你可以决定是否宣告回合结束，或者进行你的轮次。
 - d. 如果你手中和执行卡堆都没有卡牌，但已经有其他玩家宣告回合结束，你必须跳过你的轮次。
3. 如果你跳过你的轮次，你的轮次立即结束；你甚至不能使用地图上你拥有的占领地（**矿洞 Mines** 或 **魔法林地 Magical Glade**）的收益。
4. 如果你没有跳过你的轮次，你有**两个选择**：进行**普通轮次 (Regular Turn)**，或者**休息 (Resting)**。
 - a. 以上两种情况，你都必须在轮次中或者轮次结束时，打出或弃掉至少 1 张卡牌（除非轮次开始时你手中无牌，执行卡堆中有牌）。
5. 进行**普通轮次**分为两个自愿的部分：**移动 (Movement)**，**行动 (Action)**。
 - a. 首先，你可以（不是必须）**移动**。你可以在移动中**翻开**新地图版图，具体查看“移动”章节。
 - b. 你的移动会造成下列**强制行动**：
 - * 如果你在其他玩家占据的位置结束移动，你必须开始**玩家对玩家作战**。
 - * 如果你进入（即入侵 Assault）一处防御地点（**堡垒 Keep**、**法师塔 Mage Tower**、**城池 City**），你必须**与所有守卫敌人开战**。
 - * 如果因为你被**暴怒 (Rampaging)** 敌人攻击停止移动，你必须**与这些敌人开战**。
 - c. 如果没有造成强制行动，你可以选择发动一个（仅为一个）以下的**自愿行动**：
 - * 在居住地点（**村庄 Village**、**修道院 Monastery**、**堡垒 Keep**、**法师塔 Mage Tower**、**城池 City**），你可以**与当地交流 (Interact)**。查看“与当地交流”章节。
 - * 在探险地点（**遗迹 Ruin**、**地下城 Dungeon**、**坟墓 Tomb**、**怪物巢穴 Monster Den**、**孵化地 Spawning Grounds**）你可以决定探索它们。这经常会导致战斗。
 - * 如果有暴怒 (Rampaging) 敌人（**兽人掠夺者 Orc Marauders**、**德古拉 draconum**）在一个或多个与英雄相临的位置，你应决定与一个或多个敌人交战。
 - * 如果在**修道院**中，你可以决定**焚毁 (Burn)** 它。这会导致战斗。
 - * 如果以上行动不适用，或者你不想进行以上行动，你可以**不进行行动**。
 - d. 每一轮次你只能进行 1 个行动（强制或自愿）。如果你准备移动并/或翻开新版图，你必须在执行行动之前进行。以上行动之后不能够移动或者翻开地图版图。
 - e. 你可以在你轮次中任意时间打出任意数量的**特殊效果 (Special Effects)** 。也可以在轮次中除战斗之外的任意时间打出任意数量的**治疗效果 (Healing Effects)** 。
6. 如果选择**休息 (Resting)**，你不能移动、发动战斗或与当交流。
 - a. 依据你手牌，你可以进行标准休息 (Standard Rest, 如果你手中至少有 1 张非伤害卡牌) 或者缓慢恢复 (Slow Recovery, 如果你手中只有伤害卡)。
 - * **Standard Rest**: 弃掉 1 张非伤害卡和任意数量的伤害卡。
注意：与治疗 (Healing) 不同的是，这种方式下，伤害卡是进入你的弃牌堆顶面。
 - * **Slow Recovery**: 翻开手牌展示你手中仅有伤害卡，然后弃掉 1 张伤害卡到你的弃牌堆顶面。
 - b. 在轮次中休息之前或者之后，你可以打出任意数量的治疗和特殊效果。
7. 当你已在你的轮次完成所有事项（普通轮次或休息）后，宣告你的**轮次结束**。

- a. 首先，将**所有魔力骰子返还**资源池，返还之前重掷你使用过的骰子。这已列入**你必须做的第一件事情**，以便其它玩家获知骰子的情况，从而计划他们各自轮次的行动。
- b. **告知下一玩家（按照回合顺序标志）可以开始他的轮次。**
 - * 这样可以提快游戏速度。然而，如果下一玩家坚持，他也可以等你完全结束轮次才开始他自己的轮次。
- c. 当其他玩家开始他们的轮次时，你的轮次完全结束。查看“轮次结束”章节。

移动

1. 在**普通轮次**（不选择休息），你可以移动。在移动时，可以翻开新地图版图。在**执行任何行动（战斗或与当地交流）之前**所有移动必须结束。
2. 移动中，你可以打出任意数量的**移动效果（Movement Effects）** 。大部分这些效果会生成**移动点数（Move Points）**。
 - a. 你可以从手牌中打出任意张数的移动卡牌（和通过适当的魔晶增强效果），使用移动技能，或者激活部队的移动能力。
 - b. **Move X** 效果表示“你获得 **X 点移动点数**”。
 - c. 任何卡牌（除伤害卡以外）横置打出到移动卡组中，代表“移动 1”。
 - d. 玩家可以在移动中使用任意数量的特殊效果  和治疗效果 .
3. 累加你所有卡牌和效果提供的**移动点数**后，你可以按照移入的地形消耗（白昼/夜晚卡板上展示）移动点数，一步一步地移动你的英雄模型。每一步，你只能移动到**可通行的相临位置**。
 - a. 在白昼/夜晚卡板上标记为 X 的格子是不能通行的。
 - 注意：**移入沙漠和森林地形的移动消耗，在白昼或是夜晚是不同的。
4. **限制：**
 - a. 进入一个未被占领的防御地点（**堡垒、法师塔、城池**），或者被其它玩家占领的**堡垒**，立即停止移动，这被视为对这些地点的入侵。
 - b. 你不能进入一个被**暴怒敌人（兽人掠夺者或德古拉）**占据的位置，除非它们被消灭。
 - c. 如果你激怒一个**暴怒敌人**（即直接从临近**暴怒敌人**一格移动到临近同一**暴怒敌人**的另一格），你会被这个敌人攻击，你的移动也立即停止。
 - d. 进入一个探险地点（**遗迹 Ruin、怪物巢穴 Monster Den、孵化地 Spawning Grounds、地下城 Dungeon、坟墓 Tomb**）无需结束你的移动，你可以无视这些地点。
5. 移动过程中，你可以**翻开新的地图版图：**
 - a. 当你占据一个格子，这格子与能够加入的新版图**相临**时，才能翻开新版图。
 - * 版图必须放置在相互边角的记号可以对应拼接的位置。
 - * 在海岸线（Coastline）后不能放置版图（见游戏设置章节，以及场景描述中关于地图形状的定义）。
 - b. 翻开 1 个新版图，当前玩家必须**消耗 2 点移动点数**。
 - c. 新的版图来自于版图堆顶层。如果玩家正站在一个位置可以翻开两个版图时，翻开版图前他必须宣告他选择翻开哪一个。
 - d. 版图放置应**与规定方向一致**（因此版图边角之一的数字应与起始版图一致）。玩家不能在放置版图时决定放置方向。
 - e. 依据放置版图背面的颜色，有一些**附加限制：**
 - * 农村版图（绿色底面）只能放置在与之相临有至少 2 个其它版图的位置，或者放置位置的相临

版图的边界至少有 2 个其它版图。

- * 核心版图（棕色底面）只能放置在与之相临至少有 2 个其它版图的位置。

* 当玩家准备探索新区域但版图堆没有版图时，可以移除游戏设置时的 1 个随机农村版图来使用。如果所有的农村版图都在使用，可以移除非城池版图代替。这种版图的探索只能放置在与之相临至少有 3 个其它版图的位置。如果游戏盒所有版图都已使用，则不能再进行探索。

f. **新翻开版图上的地点**，查阅辅助的地点描述卡上“当翻开时”段落，并按照文字执行。特别的是：

- * 如果一座**修道院**翻开，抽取 1 张进阶行动卡放入部队产地（不是进阶行动卡产地）。

g. 如果翻开版图的中央有**城池**：

- * 将相应城池模型放入该位置，参阅场景任务中该城池的底座设置等级。

- * 拿取相应的城池卡牌，放在地图附近。

- * 参阅城池底座，有哪些敌人守卫该**城池**。拿取相应敌人标志面朝下放在城池卡牌上。

6. 移动中，如果移动点数足够，你可以任意移动到相应距离，翻开相应版图。

a. 你可以在**探索新版图和移动之间转换**。

b. 在移动中的任意时间，可以使用附加效果增加移动点数。

- * 你可以在新版图翻开后使用附加效果。

- * 新使用效果得到的移动点数，可以增加至与原先使用效果剩余的移动点数一起。

- * 不能使用魔晶增强原先已打出卡牌发动**强力效果**，必须在卡牌打出时使用魔晶，否则就不使用。

7. 有些效果会修改移动规则，适用于在轮次结束以前，效果卡牌打出到移动停止之间。

a. 有些效果会减少特定地形的移动消耗。如果玩家打出多张此类效果，顺序不限。如果地形消耗值减为 0，玩家可以不消耗移动点数进入该地形。特定地形移动消耗不能减到 0 点以下。

b. 有些卡牌可以在玩家使用特定消耗后，进入不能通行的地形。当心——玩家结束轮次时，应当停留在一个**安全位置**（查阅“轮次结束”章节中的**强制撤回**）。

c. 有些效果可以让玩家一次移动多个位置（即跳越多格）。使用此类效果时，无视跳过的格子，这种移动不会激怒**暴怒敌人**。

8. **其他玩家：**

a. 你**可以通过**其它玩家模型占据的位置，除非这个位置是其他玩家占领的**堡垒**。

- * 正处于其它玩家占据的位置，也可以新翻开地图版图，翻开后继续移动。

b. 如果你进入一个其它玩家占据的位置，但你这轮次内无法再继续移动，这自动视为**对那个玩家的攻击**。见玩家对玩家作战章节。

- * 特别的，进入一个其他玩家占领的**堡垒**，玩家的移动立即停止，这自动视为对已占领玩家的入侵。

c. 轮次内，攻击另一名玩家也视为你的**行动**。如果你在其他玩家占据的位置上，不能够再采取其它行动。

d. 在有些位置，允许放置多个角色模型，并且不会发生战斗。

- * 如果在魔法门（Portal）结束轮次，从地图上移除你的角色模型，放在你面前。下一轮次开始时，放回魔法门的位置。

- * 如果你进入一个被占领的**城池**，将你的角色模型移动到相应的城池卡上。如果离开**城池**时，再将模型放回地图。

e. 在特定条件下，**不能**进行玩家对玩家的交战。在这种条件时，当你在其他玩家的位置结束移动，本合同**不能进行任何行动**。在你轮次结束时，**强制撤回**规则生效（查阅“轮次结束”章节）。这些条件是：

- * 已宣告回合结束，每个玩家还有本回合的最后一轮次。

- * 场景任务达成，每个玩家还有本游戏最后一轮次。

- * 当前场景为合作，或者玩家一致同意本游戏不能玩家对玩家作战。

- * 当前场景为团队，其他玩家是你的队友。

与当地交流

- 你能在地图上很多不同地点与当地交流（**村庄**、**修道院**、自己占领的**堡垒**、**法师塔**、任意玩家占领的**城池**）。在轮次中，交流就是你的**行动**。
- 交流时，你可以使用任意数量的**影响效果**  生成**影响点数**。
 - 你可以从手牌中打出影响卡牌（和通过适当的魔晶增强效果），使用影响技能，或者激活影响能力的部队。
 - Influence X** 效果表示“你获得 **X 点影响点数**”。
 - 任何卡牌（除伤害卡以外）横置打出到影响卡组中，代表“影响 1”。
 - 玩家可以在移动中使用任意数量的特殊效果  和治疗效果 。
- 累加你所有卡牌和效果提供的**影响点数**，总数可以被你的名声值**改变**：
 - 查看**名声**轨迹上你的盾牌标志所处位置，显示了**正或负的修改值**，将修改值加入你的影响点数中。
 - * 如果盾牌标志在名声轨迹的**×位置**，你**不能进行交流**。
 - 如果在被占领**城池**交流，这张城池卡上每有 1 个你的盾牌标志，则你的影响点数+1。
注意：如果这类加成足够高，你进行交流时无需消耗影响点数。
- 一旦玩家计算出影响点数总数，就可以在任意产地**花费他的影响点数**，参看**地点描述卡**，或者相应**城池卡**。
 - 只要部队类型其中之一（部队卡左上角标记）与所处地点（地点描述卡右上角标记）一致，玩家可以从部队产地征募部队。消耗的影响点数表示在部队卡的左上角。
 - * 征募，参见“基础概念——使用部队”章节。
 - * 你可以立即使用你新征募的部队（但不能用部队本身的影响效果支付征募的费用）。
 - 在**村庄**里可以用 3 点影响点数购买**治疗点数**，在**修道院**只需要 2 点（查看地点描述卡、“伤害与治疗”章节）。
 - 在**修道院**的地点描述卡上所述，玩家可以消耗 6 点影响点数**学习 1 个新的进阶行动**。进阶行动卡必须来自于部队产地（不是进阶行动卡产地），并放在执行卡堆顶面。部队产地到下一回合开始时补充。
 - 玩家在**法师塔**时，可以从法术产地拿取卡**学习新法术**。要获得需要的新法术，玩家必须消耗 7 点影响点数和 **1 个同颜色的魔晶**。新获得的法术卡放在玩家执行卡堆顶面，法术产地到下一回合开始时补充。
 - 在城池描述卡的下半部分，有每个**城池各自的交流选择**：
 - *  **红色城池**中，你可以花费 12 点影响点数**购买神器**。在轮次结束时摸取神器卡，如同在战斗中获胜的情况（查看“轮次结束——战斗战利品”）。
 - *  **蓝色城池**中，你可以**购买法术**，如同你在**法师塔**。
 - *  **白色城池**中，你可以**征募任意类型的部队**，同时可以花费 2 点影响点数**增加 1 个精英部队到部队产地**。
 - *  **绿色城池**中，你可以花费 6 点影响点数从**进阶行动卡产地**中选取 1 张卡（过后补充），或者在**进阶行动卡堆**中随机抽取 1 张卡。将获得的卡牌放在你的执行卡顶面。
- 在交流时，可以购买相同或者不同种类的**任意数量的物品或部队**，只要你有足够的影响点数。

- a. 不论购买数量，**每轮次**只能使用**奖励或惩罚**（依据名声和**城池**中的盾牌数量）**1次**。

与 敌 人 战 斗

1. 有下列几种与敌人发起战斗的方式：

a. 进入一个未占领的**防御地点**（**堡垒**、**法师塔**、**城池**），这被视为一次**入侵**，你必须与该地点的守卫者战斗。他们一般都被守卫着（见后）。每次你进行入侵，无视战斗结果**失去1点名声**。

* 同样的，进入属于其他玩家的**堡垒**，也视为入侵并且失去1点名声。如果其他玩家正在**堡垒**中，你们发动玩家对玩家作战。如果没有其它玩家在，随机抽取1个灰色敌人标志作为**堡垒**的守卫者（荣誉值减半）。

b. 如果你处在**探险地点**并且有敌人（**地下城**、**坟墓**、未占领的**怪物巢穴**、**孵化地**、**遗迹**并有敌人），你可以宣告你进入地点作为你的行动。这会同该地点的敌人发起战斗。

c. 如果你处在**修道院**，你可以宣告你准备**焚毁**它。如此，你**名声-3**，然后随机抽取1个紫色敌人标志作为守卫者。

d. 如果你处在与**暴怒敌人**标志（**兽人掠夺者**、**德古拉**）相临位置，你可以**挑战进入战斗**。如果多个相临位置有多个暴怒敌人，你可以选择挑战1个或多个进入战斗。

e. 如果你直接从临近**暴怒敌人**一格移动到临近同一**暴怒敌人**的另一格，这会激怒**暴怒敌人**攻击你。

2. 一轮次只能进行1次战斗。然而，在特定条件，处于多个位置的多名敌人会加入战斗：

a. 一次移动激怒两个**暴怒敌人**。你必须与两者交战。

b. 入侵一处地点也算作是一次移动，如果这移动激怒了1个或更多的**暴怒敌人**，你必须与守卫者和**暴怒敌人**同时作战，**暴怒敌人**不是防御部队，即使你没有消灭它也可以占领这个地点。

c. 如果因为你的移动发生了战斗，并且你移入的位置有一个或多个**暴怒敌人**相临，你可以挑战他们进入战斗。这表示：

* 你因移动而激怒一个**暴怒敌人**，然后挑战一个或多个与移入位置相临的**暴怒敌人**，将与他们全部交战。

* 当入侵一个**防御地点**，你可以挑战任何与之相临的**暴怒敌人**，它们将加入守卫者进行战斗中，但是无防御工事，你的目标在于占领地点，可以不用消灭它们。

d. 你进入探险地点时不能挑战多余的敌人。

e. 你不能对敌人标志和其他玩家同时作战。在你的轮次，你只能执行1个行动。与敌人战斗，与玩家作战，是两个分别而独立的行动。

3. 战斗开始于摸取和/或翻开所有你与之交战的敌人。过后，战斗有4个阶段：

a. **远程和围攻攻击阶段（Ranged and Siege Attack Phase）**——远程和/或围攻攻击最先用来在敌人攻击你以前消灭部分敌人。


b. **阻防阶段（Block Phase）**——远程/围攻攻击未被消灭的敌人发动它们的攻击。玩家使用阻防效果以阻防攻击。


c. **分配伤害阶段（Assign Damage Phase）**——未阻防成功的敌人实施伤害。伤害点数必须分配到你的英雄和/或你的部队。



d. **攻击阶段（Attack Phase）**——使用其余仍在你手牌中（包括在第一阶段你未使用的远程和围攻攻击）的攻击力量去消灭敌人。



4. 每个阶段玩家可以打出相应卡牌，使用技能，激活部队。每个阶段使用出的效果分别计入牌组。

5. 除非一种限制的效果另有所述，在各个阶段你可以打出**附加的战斗效果**（影响你的部队、敌人，或者战斗规则）。除非另有所述，这些效果到轮次收束前一直有效。

a. 任何**红色**卡牌的非战斗/阻防效果，或者消耗红色魔晶发动的部队能力，对拥有**火抗性（Fire Resistance）**  的敌人无效。

b. 任何**蓝色**卡牌的非战斗/阻防效果，或者消耗蓝色魔晶发动的部队能力，对拥有**冰抗性**（Ice Resistance）的敌人无效。

6. 玩家可以在战斗各阶段打出任意数量的特殊效果，但是在战斗中不能使用治疗效果。

a. **勘误：**所有能待机(Ready)一支部队的效果都是治疗效果，是不能在战斗中使用的，这包括了 **ENERGY FLOW/ENERGY STEAL** 法术，错误地标记为符号，应改为。我们对造成的不便深表歉意。

远程和围攻攻击阶段


1. 在这个阶段中，你可以进行一次或多次攻击，或者弃权什么也不做。

2. 要进行攻击，**选择一个或多个敌人标志**作为攻击目标。

3. 打出任意数量和属性的**远程攻击**和**围攻攻击**——火、冰、冰炎，或者物理的（物理攻击无属性加成）。

a. 你可以从手牌中打出提供远程或围攻攻击的卡牌（和通过适当魔晶增强攻击的效果），使用远程或围攻技能，或者激活远程或围攻攻击能力的部队。将这些效果卡牌堆积在一起，以便加总计数。

* 如果有些选中的敌人是有防御的（因为正守卫在一个**防御地点**，或者因为拥有**防御能力**

Fortified Ability，标志上有），只能使用围攻攻击。如果目标敌人无防御，你可以使用远程攻击。

* 如果目标敌人没有防御，你可以自由组合远程和围攻攻击。

* 可以**防御 2 次**的敌人（因为拥有防御能力并且正在守卫一处**防御地点**），不能作为这阶段的目标，甚至是**围攻攻击**。

b. **卡牌不能横置打出**表示远程或围攻攻击。

4. 现在**加总所有效果的攻击值**：

a. 如果至少一个目标敌人有一个或多个抗性标志，那么与抗性标志同作为一种类型的所有攻击效率降低——攻击力减半（加总所有的低效攻击值，除以 2，向下取整）。

* 当至少有一个目标敌人同时有冰、火两种抗性时，冰炎攻击（Cold Fire Attack）力量减半。

5. 要实现一次成功的攻击，加总的攻击值必须**等于或大于目标敌人的总防御****值**。如此，目标敌人被消灭。

a. 被消灭的敌人立即**弃掉**，放在相应敌方标志的旁边，它们不再参与剩下的战斗。

b. 作为攻击方的玩家，**得到**等于被消灭敌人标志底部数字的**荣誉值**，在荣誉轨迹上将你的盾牌标志移动相应距离。

* 如果超出终线，你不能升级。升级在轮次结束时实行。

6. 一次**低于**敌人总防御值的攻击是无效的，并且造成的伤害不能带入以后的阶段或轮次。

a. 如果你意识到你的攻击不足以消灭选中敌人，要么增加攻击，或者选择不同的敌人作为目标，或者收回你打出的卡牌取消攻击。

7. 这一阶段，你可以宣告无、一次或多次攻击。每次攻击，你能消灭一个或多个敌人。每次攻击打出的效果应分组成各自的牌组。







a. 如果有些敌人有防御能力（Fortified），有些没有，你可以对无防御能力（Unfortified）的敌人实施分别攻击（这样你可以使用远程攻击）。

b. 如果有些敌人有特定的抗性，有些没有，你可以对它们实施分别攻击。


阻防阶段




1. 远程和围攻攻击实施后，阻防阶段开始。在这个阶段，所有没有被消灭的敌人进行攻击，玩家通过阻

防有机会**有效地挡住**一个或多个敌人的攻击。在分配伤害阶段，被阻挡的敌人不能产生伤害。

2. 每个敌人有召唤（Summon） 标志的，抽取 1 个棕色敌人标志加入敌人组中。
 - a. 阻挡阶段和伤害分配阶段，均用被召唤的怪物代替进行召唤的敌人。
 - b. 只要被召唤的怪物在场，就不能将使用召唤的敌人作为目标。被召唤的怪物可以正常被作为目标。
3. **选择单个攻击的敌人**去阻挡。
4. 打出任意数量、属性的**阻挡**——火、冰、冰炎或物理的。
 - a. 从手牌中打出阻挡的卡牌（可以通过适当的魔晶强化效果），使用阻挡技能，激活有阻挡能力的部队。将这些效果卡牌堆积在一起，以便加总计数。
 - b. 任何卡牌（除伤害卡以外）横置打出到阻挡卡组中，代表“阻挡 1”。横置出牌只表示物理阻挡，不表示为其它属性的阻挡。
5. 确定已打出所有效果的总阻挡值。
 - a. 对抗属性攻击，只有**特定的阻挡有完全效果**：
 - * 任何类型的阻挡，对物理攻击 都有完全效果。
 - * 仅有冰属性或冰炎属性的阻挡，对火攻击 有完全效果。
 - * 仅有火属性或冰炎属性的阻挡，对冰攻击 有完全效果。
 - * 仅有冰炎属性的阻挡，对冰炎攻击 有完全效果。
 - b. **低效阻挡效果减半**。当最终加总阻挡值时，累加低效阻挡值除以 2（向下取整），然后与完全效果的阻挡加总到一起。
6. 如果阻挡总值等于或大于选中敌人的攻击总值，阻挡成功。
 - a. 如果敌人有**敏捷能力（Swift）**，计算阻挡时它的攻击值增加 1 倍。
7. 成功**阻挡的敌人标志放在一边**。它的攻击停止，在战斗的下一阶段不会造成伤害。但它还未被消灭，你有机会在攻击阶段消灭它。
 - a. 如果一个被召唤的怪物被成功阻挡，弃掉它放入相应的标志堆（不能得到荣誉值）。
8. 如果你的阻挡总值小于你阻挡敌人的攻击值，阻挡**无效果**。你不能再打出阻挡卡牌来降低攻击值——你应当全效阻挡，或者让敌人的**全力攻击成功**。
 - a. 有时，1 张阻挡卡牌比把它用来增加阻挡总值更能起到效果。除非另有所述，这些效果依据阻挡是否成功而生效。
9. 在这个阶段，你可以阻挡**任意数量**的攻击敌人。你准备阻挡的敌人要分别逐个结算，不能一次阻挡多个敌人。

分配伤害阶段

1. 在这一阶段，所有存活并且未被阻挡的敌人会**由它们的攻击实施伤害**。
 - a. 如果没有符合的敌人，跳过这一阶段。
 - b. 否则，逐个处理未被阻挡的敌人，顺序由玩家自己决定。
2. 每个敌人制造的**伤害**等于它的攻击值。
 - a. 如果敌人有**残忍（Brutal）能力**，它制造的伤害为攻击值的 2 倍。
3. 你必须**分配所有伤害**。你可以将伤害分配给你的一个或多个未受伤部队，剩下的分配给你的英雄。

4. 你可以将**伤害分配给一支部队**，只要部队**未受伤**。可以将伤害分配给未受伤但已消耗的部队。
- a. 当一支部队被分配了伤害，放 1 张**伤害卡**在部队卡上。无视伤害精确值，这支**部队变成受伤状态**。然后，用部队的防御值抵销总伤害值。
- * 即使一支部队有很高防御值，给它分配仅 1 点伤害，也会使这支部队受伤。防御值只是确定这个部队受伤后，还剩余多少伤害值。
- b. **例外**：如果一个部队对攻击的属性**有抗性**（物理抗性 VS 普通物理攻击，火抗性 VS 火属性攻击，冰抗性 VS 冰属性攻击，冰与火抗性 VS 冰炎属性攻击）：
- * 首先，**用部队的防御值抵销总伤害值**（不会伤害部队）。
 - * 如果伤害都被吸收，无事发生。
 - * 如果仍有剩余伤害，继续照常分配伤害给未受伤部队，再次用部队的防御值抵销总伤害值。
- 对于属性攻击有抗性的部队，可以吸收 2 次等同防御值的伤害，并且仅当伤害值大于防御值时才进入受伤状态。
- * 如果一支部队因为抗性，分配了伤害但未进入受伤状态，在这场战斗不能再分配伤害。
5. 如果你不能或不愿分配伤害给一支部队，或者分配后仍有剩余伤害，你必须分配**所有剩余的伤害给你的英雄**，重复如此直到所有伤害分配完毕：
- a. 分配伤害给你的英雄，手牌中加入 1 张**伤害卡**，然后用英雄的防御值（英雄等级标志左边的数字）抵销伤害总值。
- * 同部队一样，即使分配的伤害低于你的防御值，你的英雄仍然是进入受伤状态。
- b. **重复以上的过程**直到所有伤害分配完毕。为提高效率，你可以为每 X 点伤害（X 为你的防御值）拿取 1 张伤害卡，向上取整。
- c. **击垮（Knock Out）**：如果在战斗中加入你手牌的伤害卡数量等于或大于你手牌限制（未改变的，在英雄等级标志右边的数字），你被击垮——立即从你手中**弃掉所有的非伤害卡**。
- * 从其它来源得到的伤害（例如：在战斗中有些卡牌的效果）也要计算击垮效果。
 - * 当被击垮时，你的部队可以继续战斗，你可以使用你的技能，可以继续接受更多的伤害。
6. **特殊的敌人能力**关系到伤害处置：
- a. 如果敌人有**下毒（Poison）**  能力：
- * 如果部队被有毒性的敌人分配了伤害，将要得到 1 点伤害时，用 2 张伤害卡代替，必须治疗两次才能移除伤害。
 - * 当英雄被有毒性的敌人分配了伤害，每有 1 张伤害卡进入手牌，还要在弃牌堆放入 1 张伤害卡。
- b. 如果敌人有**瘫痪（Paralyze）**  能力：
- * 如果部队被有瘫痪能力的敌人分配了伤害，将要得到 1 点伤害时，立即被摧毁（从游戏移除）。
 - * 如果英雄被有瘫痪能力的敌人分配了伤害，必须立即从手牌中弃掉所有非伤害卡。
- c. 如果敌人有**召唤（Summon）**  能力，分配被召唤出的敌人制造的伤害（计算所有特殊效果）。攻击后，将被召唤出的敌人标志弃掉放入对应的弃物堆。
7. 当你**分配完所有未被阻挡的伤害**时，此阶段结束。

攻击阶段

1. 攻击阶段的操作与远程和围攻阶段相同，不同的是：
- a. 可以合并所有的攻击：远程攻击、围攻攻击、普通攻击。在这阶段，远程攻击、围攻攻击和普通攻击没有区别。**防御（fortification）不再有效**，你可以将任何敌人作为攻击或组合攻击的目标。
- b. 任何非伤害卡**可以横置打出**到攻击牌组，表示为物理攻击 1。

c. 你可以使用标记了“只能在攻击阶段使用”的效果。

* **勘误:** *TORNADO* 和 *DISINTEGRATION* 法术只能在攻击阶段使用, 然而在文字校正时“只能在攻击阶段使用”的文字被错误地替换, 我们对造成的不便深表歉意。

2. 如同远程和围攻攻击阶段, 你可以一次攻击消灭多个敌人, 或者宣告多次独立攻击。敌人抗性的规则无变化。

战斗结果

1. 攻击阶段结束后, 战斗完成。你可能在战斗中消灭一个或多个敌人, 或者没消灭敌人。

a. 如果你攻击一座**城池**, **每消灭 1 个敌人**就在城池卡上放 1 个你的**盾牌标志**。盾牌标志放成一排, 以便你决定它们放入的顺序。

2. 如果你**消灭这个地点所有敌人**, 依据不同地点:

a. 如果你消灭一个或多个**暴怒敌人**, 从版图移除它们的标志; 该格上的标记不再有意义, 当作是空白格子。不用在格子上标记盾牌标志, 但是你可以获得名声 (每个**兽人掠夺者**+1, 每个**德古拉**+2)。

b. 如果你消灭**探险地点**的所有敌人, 用盾牌标志标记这个格子。你的轮次结束时, 你可以获得地点描述卡上的战利品。**轮次结束前不能拿取战利品**; 你可以在其他玩家轮次时选择战利品。

c. 如果你消灭防御地点的所有敌人, 你在占领位置结束你的轮次。

注意: 如果有些暴怒敌人加入攻击防御地点的战斗, 你是否消灭它们不影响你是否占领**防御地点**。

* 如果是堡垒或法师塔, 用盾牌标志标记。

* 如果是法师塔, 你可以在轮次结束时选择 1 张法术作为战利品。

* 如果是城池, 参见后述的攻击城池规则。

d. 如果你消灭了**修道院**的守卫者, 用盾牌标志标记**修道院**。**修道院**现在**被焚毁**, 视为一格空地。轮次结束时, 获得 1 张神器作为战利品。

3. 如果你**没有完全消灭地点的敌人**:

a. 如果你未消灭暴怒敌人, 它仍停留在原地。

b. 如果你未消灭在**地下城**、**坟墓**、**修道院**里抽取的敌人, 弃掉它们。下次英雄准备在此战斗时, 再摸取适合的新敌人。


c. 如果你未消灭在**怪物巢穴**、**孵化地**、**遗迹**里的一个或多个敌人, 将剩余的怪物面朝上放回原来所在的格子里, 下次英雄准备在此战斗时, 会与同样的敌人交战。


注意: 你也可以决定放回它们时面朝下, 便不会与暴怒敌人混淆, 玩家们可以查看早前已翻开的任何标志。


d. 如果你**未消灭在防御地点的全部敌人**, 你必须撤回到发起战斗的位置, 如果不是安全位置, 强制撤回规则生效 (查看“轮次结束”章节)。

入侵城池

1. **入侵城池操作同入侵**其它**防御地点**, 但是除了可以附加防御能力以外, 每个城池给守卫部队**有加成**。参见对应城池卡的上半部分:

a.  在**白色城池**中, 所有守卫者+1 防御。

b.  在**蓝色城池**中, 所有守卫者使用冰属性攻击或火属性攻击时+2 攻击值, 使用冰炎攻击时+1 攻击值。

c.  在**红色城池**中, 所有守卫者的物理攻击获得残忍 (Brutal) 能力。



d. 在**绿色城池**中，所有守卫者的物理攻击获得下毒（Poison）能力。

2. 如果**城池**被占领，**必须确定它的新主人**。

a. 在城池卡上拥有盾牌标志最多玩家（或者数量相同时，第一个放置盾牌的玩家）成为城池新主人。

b. 城池主人拿取城池卡，包括上面的盾牌标志，放在他的面前。注意当任何玩家进入**城池**，他要把他的角色模型放到城主面前的城池卡上，以强调他是在拜访城主的城池。

回合结束

1. 当下一玩家开始轮次时，你结束你的轮次。第一件应该做的事是**重掷并返还你使用过的魔力骰子**到资源池。

2. **强制撤回**：你必须在安全地点结束你的轮次。**安全地点**是指那些在普通情况下可以进入，没有其他英雄存在的位置。

a. 如果你不在安全位置，你必须原路返回直到你处于一个安全位置。

b. 每原路返回一格，加入 1 点伤害到你手牌中。

3. **清除你的出牌区**：

a. 从你的出牌区将所有用过或没用过的魔晶标志返回到储存库。

b. 将你本轮次所有打出的卡牌放入弃牌堆（除了那些应当丢弃的——从游戏中移除；或者是伤害卡，应放回伤害卡堆顶层）。

4. **从你所在的位置获益**：

a. 如果你处于**魔法林地 (Magical Glade)** 结束轮次，你可以从手中或者弃牌堆中弃掉 1 张伤害卡。部队不能通过这种方式治疗。

b. 如果你处于**水晶矿场 (Crystal Mine)** 结束轮次，你获得 1 个这个矿场颜色的水晶，放入物品区（除非你物品区已经有 3 个同种颜色的水晶，这种情况下你不能获得水晶）。

5. **从战斗获取战利品**：如果你通过战斗赢得战利品，现在拿取它们。拿取战利品不限制顺序。如果你赢得：

a. **水晶**——把它们放入物品区（除非你物品区已经有 3 个同种颜色的水晶，这种情况下你不能获得水晶）。如果你获得随机水晶，掷 1 个骰子决定你获得哪种颜色。如果骰子结果是黑色，你得到荣誉+1 代替水晶。如果骰子结果是金色，你可以选择水晶颜色。

b. **神器**——从神器卡堆抽取应得数量+1 的神器卡，将其中 1 张放入神器卡堆底部，将剩下的以任意顺序放到你的执行卡堆顶面。

c. **法术或进阶行动**——从对应的产地选择，将选定的放入执行卡堆顶面，然后补充产地。你不能按这种方式从部队产地里得到进阶行动卡。

d. **部队**——从部队产地拿取任意部队卡，无视它的类型或花费。如果你没有可用的指挥标志供部队占用，你必须解散一支原有部队，或者放弃战利品。

* **例外**：如果你本轮次恰巧升级得到 1 个新的指挥标志，你可以推迟拿取 1 个新部队直到你处理完升级，这样你不必解散原有部队。

6. **升级**：如果本轮次你的盾牌标志在荣誉轨迹上，移动走完一行或多行，每走完一行升 1 级：



a. 当进入 1 个等级标记有这个符号：

* 移开你顶层的等级标志，揭开你的新防御值和手牌上限。

* 翻转移开的等级标志盾牌面朝上，放入你的部队区。现在这是 1 个指挥标志：你的指挥上限+1。



b. 当进入 1 个等级标记有这个符号，你得到 1 个新技能标志，并从进阶行动产地得到 1 张卡。

从技能标志堆翻开顶面 2 张技能标志，现在你有两种选择：

* 拿取 2 个技能标志中的 1 个，将另 1 个放入普通技能产地。此外，从进阶行动产地任意拿取 1 张进阶行动卡。

* 从普通技能产地拿取另一玩家的技能标志（如果有的话），然后将 2 个翻开的技能放入普通技能产地。此外，从进阶行动产地最底部位置拿取 1 张进阶行动卡。

* 以上两种情况下，将新获得的技能放在面前（面朝上），新获得的进阶行动卡放在执行卡堆顶面，然后更新进阶行动产地（向下移动卡牌，将 1 张新卡放入顶部位置）。

7. 摸取新卡：

a. 摸牌前，你可以从手牌中弃掉任意数量的非伤害卡。

* 如果你在轮次内没有打出或弃掉任何卡牌，现在必须至少弃掉 1 张卡牌。

b. 从执行卡堆摸取卡牌，直到达到你的手牌上限（你的英雄等级标志右边的数字）。

* 如果你处于或相临于自己的堡垒（以你的盾牌标志标记），你的手牌上限增加，数量等于地图上你拥有堡垒的个数。

* 如果你处于或相临于 1 个被占领的城池，并有至少 1 个你的盾牌在上面，你的手牌上限+1，如果你是该城池的主人则+2。

* 如果同时一座堡垒和一座城池都能加成，那么只能使用加成更多的那一个。

* 你的手牌上限还可以通过白昼策略卡“Planning”再增加。

c. 如果你手中的卡牌超过你的手牌上限，不必弃牌达到限制的数量（但也不能摸取新牌）。

d. 如果摸牌时，执行卡堆已被摸完，停止摸牌。不要重洗弃牌堆，除非你有夜晚策略卡“Long Night”。

注意：Long Night 策略卡在摸牌时也能使用：一旦你的执行卡堆空了，按照描述执行继续摸牌。

伤害与治疗

1. 当英雄受到伤害，玩家从伤害卡堆拿取 1 张或多张伤害卡放入手牌。

a. 伤害卡不能弃掉，除非特殊效果另有所述。伤害卡不能横置打出（作为移动 1、影响 1、攻击 1 或阻挡 1），也不能在你轮次结束时弃掉。

b. 当你的轮次你选择休息时，或者一种效果允许你弃掉伤害卡，才能把它放入你的弃牌堆顶面。可能在下一回合，你会把它们摸回手牌。

c. 当回合结束时，你手中所有伤害卡跟其它执行卡一起，洗回执行卡堆。

2. 受伤的部队，将伤害卡放置在部队卡的面上。

a. 受伤的部队不能在战斗中激活或者分配伤害。

b. 受伤的部队保持它的状态（待机或是消耗）。已消耗的受伤部队，在新一回合开始时变为待机状态（但是直到治愈前仍不能激活）。

3. 玩家可以在各自的轮次治疗，甚至是休息时。

a. 你可以打出效果提供治疗点数（治疗 X）。

b. 你同样可以在村庄或修道院购买治疗点数（查看“与当地交流”章节）。

c. 累计所有使用或者购买的治疗点数，可以用于这些治疗效果：

* 使用 1 点治疗点数可以从手牌中弃掉 1 张伤害卡（伤害卡回到伤害卡堆）。

* 治疗 1 支受伤部队，你必须消耗与部队等级相同的治疗点数（部队卡右上角的数字）。如此，移除部队卡上的伤害卡放回伤害卡堆。

* 如果部队有 2 张伤害卡（因为遭受下毒攻击），需要治疗两次才能完全恢复。

d. 玩家可以在各自轮次的任意时间进行治疗，除了战斗中。

* 战斗中受到伤害可以在战斗的同一轮次内治疗，条件是战斗完成。

* 一旦进入战斗，则失去未花费完的治疗点数。

注意：魔法林地不提供治疗，其效果不能用于部队，也不能与其它治疗效果合并。

玩家对玩家作战

1. 如果符合以下条件，一名玩家可以在轮次内作为一项行动而**发起玩家对玩家作战**：

- 他进入一个由其他玩家占据的位置，并且他不愿或不能继续移动。
- 这个位置不是魔法门或是**城池**（玩家之间的战斗不能在这两个地点发生）。
- 已宣告回合结束，并且结束游戏的条件未发动。

注意：如果玩家的一次移动会激怒暴怒敌人发生战斗，这次移动是不能移入被其他玩家占据的位置的。

2. 如果玩家对玩家作战发生，攻击玩家就是**挑战者（Aggressor）**，防守玩家是**防守者（Defender）**。防守者得到一次机会在挑战者的轮次中，用整个或部份轮次进行防守。防守者不能在战争中移动或执行行动（与当地交流或发动另一场战斗）。

3. 当被攻击，防守者可以使用任何在他轮次之前或别人轮次中使用过的效果（比如掠夺**村庄**）。然后，他有 2 种选择。

a. **完全投入战斗**。玩家可以选择提前开始他的下一轮次，如果这样：

* 翻转他的回合顺序标志朝下。只要标志是面朝下，他**不能再次攻击**。当防守者的下一轮次开始时，标志翻转面朝上，但要完全**跳过本轮次**（甚至不能宣告回合结束）。

* **可以使用**资源池中的 **1 个魔力骰子**。

* **可以使用**在轮次内正常使用的**技能**。

* 战斗过后，可以打出特殊和治疗卡牌及效果。

* 然后，按常规轮次结束的程序操作（使用**矿场**或**林地**，升级，摸新牌，等等）。

b. **部分投入战斗**。玩家可以选择跳过他的下一轮次，这种情况下：

* 不用翻转他的回合顺序标志面朝下接受其他玩家的攻击，可以照常进行下一轮次。

* **不能使用**资源池中的**魔力骰子**（除非有些效果另有所述）。

* **不能使用**他的**技能**标志（除了可以在其他玩家轮次使用的技能）。

* 战斗结束，他的**轮次部分立即结束**。战斗之后不能治疗或打出其它特殊效果。

* 不能按照常规的轮次结束步骤操作。特别是不能摸取新牌，所有未使用的魔晶标志保留直到他的常规轮次结束。

注意：防守者可以阻防对手的攻击，和实施他自己的攻击，区别在于他使用何种方式和战斗后发生什么。

4. 玩家对玩家作战只有 2 个部分：**远程和围攻攻击、格斗攻击**。当其中一个玩家被迫撤退，或没有玩家愿意再继续战斗时，战斗结束。如果是以上情况，挑战者必须撤退。

远程和围攻攻击

1. 在这个阶段，**从防守者开始**，玩家们轮流进行远程和围攻攻击。进行攻击的就是**攻击者**，另一玩家是**阻防者**，不管谁是挑战者或防守者。

2. 当轮到玩家进行攻击的轮次，他可以选择进攻或弃权。

3. 要执行攻击，攻击者打出任意数量的**远程或围攻攻击**（和特殊效果），如同常规战斗。

a. 如果阻防者同时也是防守者，并且战斗在一处防御地点发生（**堡垒**、**法师塔**），挑战者/攻击者只能进行围攻攻击。

b. 卡牌不能横置打出作为攻击。

4. 然后，阻防者可以打出任意数量的**阻防**（和特殊效果），如同常规战斗。

a. 有效和无效阻防规则与常规战斗相同。

* 如果攻击中包括了多种类型的属性攻击，只要针对至少一种属性攻击有完全效果，则这次阻防是有效的。

- b. 与常规战斗不同，**无须阻挡全部攻击**，攻击可以被部分阻挡——这样可以有效地阻挡一部分攻击。
- c. 每打出 **2 点**总阻挡值，则总攻击值减 **1 点**。
 - * 这时远程和围攻攻击与敌人的敏捷技能计算相同。如果阻挡者使用“阻挡的敌人失去敏捷”的效果，阻挡可以发挥完全效果：每有 1 点阻挡，攻击值减 1 点。
 - * 例子：如果攻击者使用火属性的远程攻击 4，阻挡者打出冰属性阻挡 4，攻击值减少为 2。如果打出阻挡 7，攻击值减少为 3（你有效的阻挡总值为 3，只能减少 1 点攻击值）。
- d. 如果攻击值未减至 0，剩下部分转变为伤害必须分配给阻挡者（的英雄或部队）。
- 5. 与常规战斗的分配伤害不同，**攻击者选择如何分配伤害**。与常规战斗相反，攻击者必须有**与目标防御值相等**的伤害，才能使目标受伤（在非玩家之间作战的情况下，1 点伤害就足够使部队或英雄受伤）。
 - a. 通过分配与部队防御值相等的伤害，攻击者可以伤害阻挡者任意的未受伤部队。
 - * 如果部队对攻击的任意属性具有抗性，它的防御值增加 1 倍，攻击者必须分配 2 倍的伤害去使目标受伤。
 - b. 通过分配与英雄防御值相等的伤害，攻击者可以伤害阻挡者的英雄。这可以多次进行，每有 1 次，阻挡者手牌加入 1 张伤害卡。
 - * 如果收到足够的伤害，阻挡者被击垮（Knock out）——查看与敌人战斗。
 - c. 攻击者可以放弃一些未分配的攻击点数。如果没有目标的防御值等于或小于剩余的伤害，只能放弃这些未分配点数。
- 6. 结算攻击之后，轮到另一玩家变成攻击者，远程和围攻攻击继续进行，攻击者和阻挡者的角色转变。如果两个玩家都轮流完成攻击，本阶段结束。

格斗攻击

- 1. 格斗攻击阶段同远程和围攻攻击操作，有以下几处不同：
 - a. **挑战者**作为攻击者开始攻击，而不是防守者。
 - b. 可以使用任意攻击效果的组合，包括远程和围攻攻击。在这阶段，无视有无防御工事。
 - c. 可以横置打出任意卡牌表示物理攻击 1。注意这种方式增加的攻击计算为物理攻击。
 - d. 阻挡完全起效的，**每打出 1 点阻挡值，攻击值减 1 点**。
- 2. 伤害可以用来**伤害部队和/或敌方英雄**，如同在远程和围攻攻击阶段。此外，还有其它两种方式消耗伤害点数：
 - a. 攻击者可以消耗 5 点伤害从阻挡者**偷取 1 件神器**，放入攻击者的弃牌堆：
 - * 如果神器卡在阻挡者的弃牌堆、出牌区、或者配置给受伤的部队（包括这次攻击受伤的部队），都可以偷取。
 - * 如果神器卡在阻挡者手牌中、执行卡堆或者配置给未受伤的部队，则不能偷取。
 - b. 伤害可以转化为移动点数，消耗来**强制阻挡者撤退**。为此：
 - * 攻击者必须选择一个可以通行的安全位置，与他们战斗地点相临（不会导致玩家被迫进攻一处防御地点或者招致与其他玩家的战斗）。
 - * 攻击者必须消耗等同于该地点未修改的移动消耗值的伤害值。
 - * 阻挡者被移到选定位置，战斗结束。这次移动不会激怒暴怒敌人进行攻击。
- 3. 玩家变换攻击者和阻挡者的角色，直到其中一个玩家被迫撤退，或者直到双方玩家轮流完成攻击。

战斗结果

- 1. 如果一名玩家**被迫撤退**，战斗结束，另一名玩家为胜者，可以**获得一些荣誉值**。
 - a. 如果胜者玩家等级低于被迫撤退的玩家，他得到 $1 + (\text{两者等级差值}) \times 2$ 点荣誉值。
 - b. 如果等级相同，但荣誉值低，他得到 1 点荣誉值。
 - c. 如果等级相同，但荣誉值高，不能得到任何奖励。

2. 如果战斗因双方玩家不愿再战而结束，**结果为平局**，双方不能得到任何荣誉值。
 - a. **挑战者必须撤回**到他发起攻击的位置。如果不是安全地点，强制撤回规则生效（查看“轮次结束”章节）。

特殊战斗效果

1. 常规战斗中，你可以使用非攻击或非阻挡的各种效果，它们大部分也可以用到与玩家的战斗中来。
2. 针对敌人的效果，也可以用来**针对对手的未受伤部队**。你不应对敌方英雄使用这些效果。
 - a. 如果效果来自于红色卡牌，或者是红色魔晶激活的部队能力，**对抗有火抗性的部队是无效的**。
 - b. 如果效果来自于蓝色卡牌，或者是蓝色魔晶激活的部队能力，**对抗有冰抗性的部队是无效的**。
 - c. 如果效果说“摧毁”一个敌人，只表示部队受伤。
 - d. 部队的防御值不能减少至 1 以下。
 - e. 阻挡敌人的特殊效果可以针对参与攻击的任何部队。如果效果只能靠成功的阻挡来发动，只能是阻挡者将攻击减至 0 时起效。
 - f. 有些效果的强度或消耗会依靠敌人的数量。在玩家对玩家作战中，这是指对手未受伤的待机部队，和参加最近攻击或阻挡的部队，加 1 个敌方英雄。
3. 修改数值或规则（如忽视防御工事）的效果，会持续整个战斗。
4. 阻止敌方攻击的效果，应当在阻挡时打出。选择一支参与进攻的部队，从总攻击值中扣除它的参与，这支部队保持消耗状态。你不能通过这种方式取消敌人的特殊效果或阻挡。
5. 允许你跳过战斗中阻挡和伤害分配阶段的效果，可以用来取消任何一次攻击（围攻/远程或格斗）。这次攻击不能造成伤害（但卡牌已经打出，部队已经消耗，等等）。然而战斗继续进行。

合作入侵城池

1. 在合作场景（也可以在竞争场景中，如果玩家同意）玩家可以合作攻占一座**城池**。
2. 一名玩家在他的轮次可以**发起一次合作入侵城池**，如果：
 - a. 还未宣告回合结束，场景条件还未达成。
 - b. 他还未执行一项行动。
 - c. 他的角色模型相临于一座**城池**。
注意：他也可以发起攻击，如果他能相临**城池**使用“Underground Attack”法术。
 - d. 有一个或多个适合的英雄存在，英雄适合即如果 1 名英雄相临于城池，他没有将他的回合顺序标志翻转面朝下（未参加其它的合作攻城，或未参加玩家对玩家作战）。
3. 玩家宣告他将组织一次合作攻城：
 - a. 他**邀请一个或多个适合的英雄**。他可以决定排除任一名英雄即使也是适合的。
 - b. 他**计划如何分配城池里的敌人数量**，即每个玩家面对多少个敌人。每个玩家被分配至少 1 个敌人。
 - c. 如果**所有受邀玩家同意**，入侵攻城可以开始。如果不同意，则什么也不发生。玩家可以重新提议，或者继续他的轮次当作并没有攻城计划。
4. 如果玩家同意计划，所有**受邀玩家**翻转各自的回合顺序标志面朝下，以标记他们**放弃各自的下一轮次**。
5. 然后，**重洗并随机分配**（不看背面）既定数量的敌人标志给各玩家（想像：你们协商一致各自攻打一段**城池**城墙，但不能预见哪种敌人会防守哪段）。
6. **参加者轮流**按照回合顺序入侵**城池**，从发起合攻的玩家开始：
 - a. 每个玩家在下一名玩家之前，执行自己战斗的所有阶段。
 - b. 每个玩家可以使用资源池中的一个魔力骰子（但是攻击结束前不能返回骰子），如同他们在各自轮次之前或者之中的所有效果。
 - c. 每个玩家必须从直接移入城池开始。

- * **不能够进行其它的移动或行动。**
 - * 如果移动激怒一些暴怒敌人，会加入玩家的敌人中。
 - * 玩家可以自愿挑战相临于被攻城池的暴怒敌人，将它们加入到自己的敌人中去。
- d. 照常结算攻城（包括失去名声和按消灭敌人在城池卡上放置盾牌标志）。
- * 每个玩家只面对**分配给他的敌人**，忽视其它敌人
 - * 影响“所有敌人”的效果，只影响分配给自己的敌人。
7. 当所有守卫者被消灭，**城池**被占领（不管加入战斗的暴怒敌人是否被消灭）。
- a. 如果未被占领，所有玩家必须撤回到开始攻击的位置。
8. 然后，参与者照常轮流**结束各自的轮次**，按照回合顺序。
- a. 轮次结束前，玩家可以打出任意的治疗和特殊效果，如同在常规攻击之后。

场景手册

场景手册有三部分。第一是一般原则，适用于所有场景，或者场景的子类（如合作制场景），第二部分，是可以使用到游戏中可选择的变体规则，第三部分有各场景的描述。

I. 一般原则

地图形状

在每个场景描述里，都有一个推荐的地图形状，供不同玩家人数使用这个场景。

楔形地图



这种形状使用起始版图 A，它的规则与起始场景一样，但多了一条规则：

- * 核心（棕色）版图不能放入海岸线（即地图版图的最左和最右边）。

地图开始时非常紧密，但过后相对快速地扩大，接着会变得宽阔。上述多增的规则不会使城池距离太远。

这种地图最适合 2 或 3 名玩家。因为它的狭小开局，不推荐给有不同经验级别玩家一起玩。3 人玩，无经验的玩家在开始就会受阻；4 人玩，这种风险更大并且很难避免。

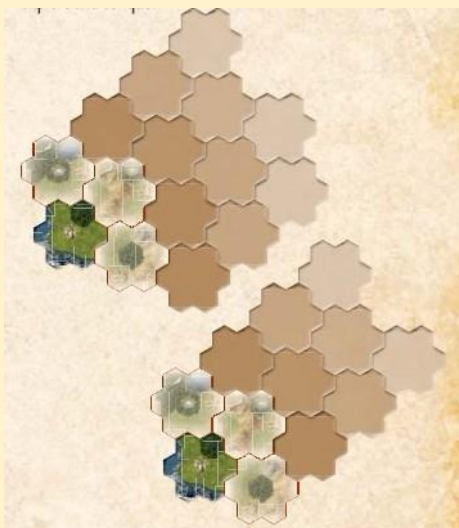
全开放地图



全开放地图使用起始版图 B，开局时放置三个版图与之相临。海岸线以更大的角度展开，但是并不永久展开——地图只能有最多 5 组平行的版图列，想像成各方向的海岸线被增加了与起始版图相临的 2 个版图后改变了。

全开放地图适用于 4 人游戏。如果人数更少，会比较空旷，而且游戏后阶段缺乏足够的交流。

限制为 4 列或 3 列的开放地图



形状与开放地图相同，除了地图被限制为 4 列或 3 列。（4 列的，右边比左边宽），见上图。

4 列地图适合于不愿开局太过拥挤的 3 人游戏，或者想要玩家之间互动更多的 4 人游戏。

同样，3 列地图适合想要游戏中互动紧密的 2-3 人游戏。注意：如果你们在这种地图玩 3 人或 4 人游戏，有些人会向前快冲，使停留在后面的人缺少吸引人的地点去探索和征服。

合作和单人场景

在 Mage Knight Board Game 里，玩家自己决定游戏的进程。如果有人太快，每轮次打出太多卡牌，其他人必须调整自己的发展速度，否则一回合结束时，自己还剩一半的执行牌还没使用。如果玩家们是合作，达成一致谨慎游戏是有益的，大家会尝试发挥每张卡牌的最大效果——游戏的速度调整功能便不存在了，游戏会拖延得很久。为了避免这些情况，当你玩一个合作或单人任务时，应当有一个自动虚拟玩家。

虚拟玩家

游戏开局时。

* 玩家选择各自的英雄后，随机选择一个游戏中不使用的英雄作为虚拟玩家英雄。只需要他的英雄卡、回合顺序标志和构成他起始卡堆的 16 张基础行动卡。

* 在虚拟英雄卡底部，有三个彩色的圆点（如 Goldyx 为绿、绿、蓝）。拿取这三个颜色的水晶（每个圆点一个）放入虚拟玩家的物品区。注意：这只适用于虚拟玩家，其他角色开局时没有水晶。

* 洗匀英雄的执行卡堆，虚拟玩家准备开始。

当选取策略时：

* 见场景描述虚拟玩家每回合开始时如何选取策略卡。

* 他不会从策略获益，策略卡只是用来确定在回合顺序中什么时候该他执行。照常按策略卡的数字重新排列回合顺序标志。

当虚拟玩家轮次时：

* 如果他的执行卡堆摸空了，他宣告回合结束。其他玩家还有一轮次后，回合结束。

* 如果他的执行卡堆未空，从他的执行卡堆翻转 3 张执行卡放入他的弃牌堆。查看最后翻开那张卡的颜色（弃牌堆最顶面的卡）：

——如果虚拟玩家的物品区没有那种颜色的水晶，他的轮次结束。

——如果他有那种颜色，翻开另外的持有那种颜色水晶数量的卡牌，然后他的轮次结束（另外翻开卡的颜色不再结算）。

注意：如果他的执行卡堆没有足够的卡，翻开能翻的卡。到他的下一轮次，虚拟玩家宣告回合结束。

当准备新回合时：

* 当从进阶行动产地移除最低位的卡时，将这张卡加入虚拟玩家的执行卡堆。然后洗匀虚拟玩家的执行卡堆。

* 当从法术产地移除最低位的卡时，照常放入法术卡的底部。此外，增加 1 个与刚才法术卡相同颜色的水晶放入虚拟玩家的物品区。与真实玩家不同，他可以有三个以上的同种颜色水晶。

注意 1：虚拟玩家不会太有侵略性，这样你可以有足够时间更有效率地玩。然而有时，随机翻转意味着会很快用完他的执行卡堆。关注虚拟玩家的卡堆来调整你的速度！

注意 2：你对虚拟玩家的卡堆和水晶有少许的控制力，最好别让他拿到相同颜色的水晶和卡牌。

注意 3：所有的合作场景最多只能 3 人玩的主要原因就是虚拟玩家的卡牌堆。如果你想玩 4 人合作场景，可以使用替代卡牌（如黑桃代表绿色，红桃代表红色，方块代表白色，梅花代表绿色……等等），或者就用彩色纸片代替虚拟玩家的执行卡堆和游戏中加入其中的卡牌。

单人游戏中的技能

在单人游戏中，你仍然要使用属于虚拟玩家英雄的一套 10 张技能卡，洗匀后面朝下放在英雄卡旁边。

每次你的英雄获得 1 个技能标志，仍然可以翻开 1 个虚拟玩家的技能卡，放到普通技能产地——你可以用于你下一次获得技能标志时，如果你从普通技能产地选取这样的技能，你必须拿取最低位的进阶行动卡，与普通升级规则相同。

团队规则

有些 4 人场景供 2 支团队玩。可以在选择英雄前随机或协商将玩家分队。

* 交流类技能（技能描述卡上用不同颜色印制的那张）忽略你的队友。

* 但是，交流类法术（影响其他玩家的那些）不会忽略你的队友，魔法不分敌友。

* 队友玩家不能交易水晶、神器、部队等等。魔法骑士们是非常个体化的，能合作真是奇迹。

* 推荐合作入侵城池规则，但你们也可以其它方式合作：你们可以议定谁走哪条路，谁要哪张策略，

谁要产地里的哪张卡，谁要资源池里的哪种颜色。然而，队友玩家不能说自己手中的牌，或者相互帮助执行各自的轮次（怎么出牌，使用部队，支付魔晶，等等）。每个玩家自行负责如何玩。

* 队友玩家不能在轮次结束时处于同一位置（除了城池和魔法门）。如果发生这种情况，对于后进入位置的玩家，强制撤回规则生效。

* 队友玩家之间不能发生玩家对玩家作战。

* 玩家可以进入队友拥有的空堡垒，可以在那里征募部队。当正处于或相临于队友的堡垒，他的手牌上限增加，但是只针对于他自己拥有的城堡数，这表示，如果相临于一座队友的堡垒，但他自己没有自己的堡垒，他的手牌上限不能修改。

* 当计算得分时，每支团队有一个普通分。

——基础得分为较低荣誉的玩家荣誉值。无视较高荣誉玩家的荣誉值。

——对于成就，和类似的分数，只计算两名玩家较高的那个得分。无视最低得分玩家的分数。对于 **Greatest Beating**，只计算最大惩罚的玩家。

——照常分封头衔（比较两支团队的较大值）

注意：所以只要荣誉值没人落后，并且没人受到太多伤害，队伍里的每个玩家各自关注不同的事情是非常有利的。

II. 变体规则

变体规则给游戏增加了更多变化，以适应你的喜好。向你推荐选择变体时遵循下列规则：

* 你应当在你最初几场游戏中使用标准规则，以更好地理解游戏。

* 如果玩家们都同意，只使用一种变体规则。

* 你们应当在游戏开局前，即选择英雄前，达成一致并宣告玩哪一个场景，使用哪些变体规则。

* 不要一次性选择太多变体规则，这样你们可能会容易忘记使用了哪些规则，哪些没有使用。

* 如果你们认为很喜欢一种经常使用的变体规则，你们可以一致将它视为标准规则。

* 即使你们团队有一套常用的变体规则，当给新玩家介绍游戏时你也应当暂时放弃它们。玩“**The First Reconnaissance**”场景不使用任何变体规则，新玩家即使是对标准规则也有太多需要慢慢吸收。

英雄竞卖

也许一名英雄看起来比你更好或者更强，或者也许他会更适应你的游戏风格。在有些场景或变体规则中，某名英雄确实要比其他的强。按照标准规则，最先选择英雄的玩家在第一轮次会有一个劣势，即最后选取策略卡。如果你们认为这个劣势还不够，可以使用这些规则：

* 随机决定玩家选择英雄的顺序，如同标准规则。

* 当一名玩家选择了一名英雄，他询问其他玩家是否同意。如果都同意，他拿取那个英雄，选择完毕。

* 还没有选择英雄的玩家可以不同意，牺牲掉 1 点或更多的荣誉值来得到那个英雄。最先选择那个英雄的玩家必须跟价，否则放弃这名英雄。

* 如果有更多的玩家有兴趣，下一次叫价必须更高。这个过程持续多轮，如同竞卖，除非选择顺序较前的玩家已达到取得条件，则无需再加价。

* 如果无人想要加价，出最高价的玩家（或者选择顺序较前的出价最高的）拿取英雄，并失掉荣誉值。其他玩家不失去任何东西，继续进行同样的规则，下一个玩家（或者同一个玩家，如果他没有赢得竞卖的）选择英雄。

* 标记玩家失去的荣誉值，将他的盾牌标志放到荣誉轨迹最后一排（例如，将他的盾牌标志放在 118 格，当作荣誉值-2）。英雄仍然是等级 1，但是，如果他们跨过最后的线不会发生任何事情，仍然继续在轨迹的第一排。

* 让第一轮选取策略卡的顺序与英雄选择顺序相反(无视荣誉值),以弥补竞卖中排名最后玩家的劣势。

地图变化

地图形状和版图数量

地图的形状和场景中版图的数量是推荐设置。如果你发现你更喜欢有些地图的形状,如果你想要游戏开局或是中间有更多或较少的互动,或者你们想要更多或更少的版图来探索,或者甚至是城池去征服,自由选择不同的地图形状和版图数量吧。

随机设置版图方向

版图方向一般是固定的,玩家翻开版图时不能选择方向。是的,英雄们正在发现一个未知的王国,不,应该说,正在建造一个法国南部的中世纪城池。

然而,多次游戏后,你会注意到版图数量的限制会造成每次游戏模式不断重复。如果你愿意可以使用以下规则:

* 当翻开 1 个新版图时(游戏开局,或游戏当中),随机旋转它,面朝下放入地图(这样没人可以看到它的方向),然后以任意轴线翻开(在看到版图内容前选择轴线)。

注意:边角的记号仍然必须连接,但现在,圆圈可以连接星形,生成不规则的形状。

随机城池

城池有固定的位置。白色城池永远在堡垒边的湖旁,红色城池在龙包围的沙漠中,等等。这是游戏背景,不仅仅靠它们的守卫和加成使城池有所区别。如果你希望更多变化,你可以采取这个不同的方法:

* 当城池版图被翻开,随机摸取一张城池卡,将卡上颜色的城池模型放在版图中央,忽视位置的颜色。

注意:你也可以在场景中固定了城池的位置使用随机城池(例如:在“Druid Night”场景中的绿色城池),由于城池的周围环境保留原样,仅针对城池本身的颜色。这样的话,使用场景描述的版图,但是当它被翻开时,放置一个随机城池在地图上。

白昼时间变化

每个场景都是白昼,夜晚,白昼,夜晚……,如果你愿意你可以改变的,用变体吧。

夜晚来临

你们可以从夜晚回合开始游戏,注意这会更有难度:不止是很难使用魔晶和穿行森林,还有,不能看到是谁在守卫堡垒和法师塔,有什么危险潜藏在废墟当中。

如果使用这个规则,推荐你们开局在资源掷魔力骰子时,一直掷到开局时没有金色和黑色骰子。

黑暗将至

你们从白昼回合开局,回合结束时,掷 2 个魔力骰子。如果任一为黑色,夜晚降临直到游戏结束;如果无黑色,下一回合仍为白昼,回合结束时再掷骰。

城池等级

在场景描述里有场景特定的城池等级，如果你有游戏经验，你可以提高城池等级，特别是当进行合作入侵城池时。不久，你会发现即使是 11 级的城池也能被单独一个玩家征服，只要他有非常强力的卡牌，和适合于入侵城池的精锐部队。

特大城池（Megapolis）

如果你们认为即使是最高等级的城池也不足对你形成挑战，或者想让游戏更有趣味，可以把一座城池变成特大城池。注意：这只能在不超过三座城池的场景中使用。

- * 如果你们对普通城池和特大城池的等级无异议，等级可以为 2 至 24 的任意数字，不仅只高于 11。

- * 特大城池永远只能是游戏中最后翻开的城池。

- * 当特大城池翻开，照常放入它的模型，拿取城池卡，然后随机选择一个未使用过的城池卡，放在最先城池卡的右边。同样，拿取后者的城池模型，放在版图上与最先城池右边相临一格。忽视被城池模型覆盖的原有地形（如果是绿色城池，和标记一起）。

- * 将每座城池设置为特大城池的一半的等级数，如果是奇数，左边的城池向上取整，右边的城池向下取整。（这样，特大城池的等级正好等于两座城池等级的总和）给两座城池摸取守卫标志，放在一起作为特大城池的守卫者（哪座城池摸到哪些标志不重要）。



- * 将这两座城池视为 1 座大城：

- 从与特大城池相临的位置，翻开所有的守卫者。

- 你们可以从与特大城池相临的任意位置发动入侵。

- 你们面对特大城池所有守卫者。它们都是有防御的（**Fortified**），而且同时从两座城池的战斗加成中获益。

- 在合作入侵城池中，与特大城池位置相临的玩家都能受邀。随机分配敌人，不用在意谁靠近城池的哪部分。

- 只要守卫者都被消灭，特大城池即被征服，照常确定城主。

- 如果已被征服，将特大城池视为占据两格的大城池。玩家把他的英雄模型放在对应城池卡上标记他正在城池里。他可以在移动中从城池的一部分移动到另一部分（标准城池移动消耗值 2），或者从他所在的部分离开去相临的其它地点。当在城池中要挑战暴怒敌人，玩家必须与敌人相临的位置。

- 不管英雄处于城池的哪个部分，玩家可以在当地交流时，选择两座城池的进行购入。

- 当计算分数时，特大城池只算作 1 座城池。注意：计时时不计城池等级。

- * 如果你决定玩一个有两座特大城池的场景，将 1 座随机城池放入最先翻开的城池版图上。即使其它两座城池之一已经加入了第一座特大城池，也同样放在第二块城池版图上。

暴怒！

这是一种支线任务。你可以将它加入任何场景以增加乐趣。

这个王国正处于重重侵袭之中，惊恐的人们非常多疑不信任任何人。

- * 你的角色开局时名声值-2（即交流时有-1的惩罚）。

- * 每个白昼回合结束时，为每个被消灭的暴怒敌人的格子掷 1 个魔力骰子，如果掷出暖色、存活的颜色（红色、绿色或金色），在那个格子再抽取 1 个新的敌人。

——如果是金色，增加 1 个棕色敌人到普通的绿色或红色标志中。当与这个敌人交战，你必须与两个敌人战斗。这个格子只要至少有这类标志之一，便视为有 1 个暴怒敌人，消灭每个敌人标志，名声值+1。

- * 每个夜晚回合结束时，重复上面操作，除了计算冷色（白色、蓝色或黑色）骰子，还有掷出黑色时，另加入一个棕色敌人。

更多暴怒！

这个变体规则还有更厉害的版本：

- * 你的角色开局名声值-4（即交流时有-2惩罚）。

- * 每个白昼或夜晚回合结束时，照前述为每个被消灭的暴怒敌人掷 1 个骰子，无论掷出暖色（在白昼）还是冷色（在夜晚），永远都增加 1 个暴怒敌人，和 1 个棕色敌人。


友好游戏

如果你们的团队不太爱好竞争，或者如果是新手玩家和经验老手一起玩，你们可以使用下列一条或更多规则：

无交流法术

将阻碍其他玩家的法术卡移除——它们的序号是 17-20。

无交流技能

将影响其他玩家的技能移除——那些有  标志的（同时注意他们的描述在描述卡上有不同的颜色）

无玩家对玩家作战

可以禁止玩家之间相互交战。如果一名玩家在另一玩家占据的位置结束移动（除了魔法门和城池里），强制撤回规则对他生效。

友善魔晶

你们可以达成一致，在白昼回合，玩家不能将金色骰子作为任一特定颜色，如果资源池还有那个颜色的骰子没有使用。例如，如果还有个红色骰子在资源池，你不能将金色骰子用来增加红色卡牌，必须使用那个红色的骰子。同样，在白昼你不能重掷或重设金色骰子，只要还有其它非金色骰子在资源池内。

交流战斗

在这个变体规则里，其他玩家不仅可以观看你们的战斗，还可以作出一些小小的决定。在有些情况下

战斗虽不易预见结果，但会变成智慧的较量。

* 这个变体规则适用于当玩家发起与另一敌人的战斗（不管是暴怒敌人，在地下城的怪物，还是被入侵后唯一仅存的守军，等等）。

* 战斗开始时，上一手玩家拿取一个多余的魔力骰子，秘密地选择一种颜色，藏在手中，使战斗的玩家不能看到颜色。

——如果是白色，敌人在远程和围攻攻击阶段防御值+1。

——如果是红色，敌人攻击值+1。

——如果是蓝色，敌人在攻击阶段防御值+1。

——上述所有情况下，敌人被消灭时得到的荣誉值+1。

——如果是黑色（或者绿色、金色，如果你犯了错误），敌人没有加成，但也没有多余荣誉值。

* 设置颜色的玩家在生效阶段开始时，展示骰子。如此，在远程和围攻攻击开始时，他展示为白色骰子，或者说“不是白色”，接着在阻防阶段开始时要么展示红色骰子，或者说“不是红色”。在攻击阶段开始时，如果还没有展示，那么展示这个骰子，不管是什么颜色。

注意：这个变体规则特别推荐给 2 人游戏。当使用它时，关注对方玩家的游戏风格。有时，你可以设置白色骰子以阻止对手攻击敌人，有时你可以用恶意的特殊攻击制造更严重的问题，有时候你甚至可以让敌人因为获得（特别是有抗性时）防御值+1 而幸存下来。另一方面，有时设骰玩家使用一次足够厉害的攻击或是阻防并且还要+1，但也不能改变战斗结局的，你还得给胜利者更多的荣誉值。

更多卡牌构筑

如果你感觉想要更多的机会在游戏过程中调整你的牌堆，可以使用下列变体规则之一。不推荐在你最初的几场游戏里使用，同时当使用这些规则时，你的英雄能力快速增长，可能会增加城池等级来调整游戏难度。

注意：如果使用这些规则之一，特别是 4 人游戏，或者当卡牌允许你在早期获得更多的进阶行动卡进入游戏时，这可以用完进阶行动卡。这种情况下，修道院产地最先被影响（如果没有留余，就不再生成卡牌）。如果没有足够卡牌补充进阶行动卡产地，尽可能全数使用。如果没有，应得到卡的玩家什么都不能得到。

行动升级

这条变体规则不仅让你在游戏中的调整你的牌堆，还能给予一些潜在的好处。

* 在除了最终一个夜晚回合的每个夜晚回合结束时（即在标准的六回合场景中会发生两次），翻开游戏人数+1 的进阶行动卡。

* 然后，玩家们查看各自执行牌堆，计算各自实力。使用最前三排的成就计分：

——每张神器或法术，2 分。

——每张进阶行动卡，1 分。

——按每支部队等级数字，得分（受伤部队减半，向下取整）。

* 按照这个计分，你比最低等级玩家高多少级，每级加 3 分，然后宣告结果。

* 接着，从最低分玩家（如果分数相同，就是荣誉值较低的玩家；如果仍然相同，就是上一回合后手玩家）开始，每位玩家可以（不是必须）拿取 1 张展示的进阶行动卡到他的执行卡堆里。同时他也丢弃 1 张他的行动卡。新卡必须要么和丢弃的卡同色，要么至少是同一种类（左上角的标记）。

* 然后，卡片或者无人选取的卡牌放入进阶行动卡堆底部。

* 玩家在下一回合前洗匀各自的牌堆。

注意：如果你希望游戏节奏慢一些，你可能会喜欢这个变体规则。它允许你在游戏中暂停一次或两次（取决于回合数），来检查或回顾你的牌堆以思考还需要什么能做得更好。如果你们同意，玩家们也可以

查看其他玩家的牌堆，不过游戏里可能没有那么多时间来做这个。

开局设计

这条变体规则鼓励长期计划，你提前为你的英雄计划升级，并可以在游戏中调整决定来适应你的计划。

* 当角色分配后（在地图设置、掷出骰子、各个产地已经翻开之前）从进阶行动卡堆随机分发 4 张卡给每位玩家。

* 每位玩家选择其中之一放在一边，将剩余的卡顺时针传递给下一位玩家。

* 继续直到每位玩家有三张卡放在一边，将最后一张没人选择的卡放回进阶行动卡堆。

* 玩家们将卡秘密地放在一个安全区域（最理想的是从游戏桌拿走，这样不会意外地被洗回牌堆）。

* 每个白昼回合结束，当玩家们洗牌时，每位玩家选择 1 张卡洗回牌堆。

* 注意：当场景少于六个回合时，你也可以使用这些规则，玩家们只需不要加入所有已选定的卡。

概 要

游戏

* 选择场景和变体规则。

* 玩家选择英雄。

* 设置游戏。

* 进行多个回合，直到回合限制条件或达成条件。

* 确定游戏结果。

一个回合

* 准备回合（不是第一回合）：

——翻转白昼/夜晚卡板，重置资源。

——生成新的部队产地。

——洗匀进阶行动和法术产地。

——玩家重置待机各自部队，翻回技能标志。

——玩家重洗各自的牌堆，摸取新卡。

* 玩家选择策略

——最低荣誉值的（如果相同，则回合顺序较后的）先选。

——重新排列回合顺序标志。

* 玩家按顺序进行多个回合，直到有人宣告回合结束。

——其他玩家还有最后一轮次。

一个轮次

* 如果你的执行卡堆空了，你可以放弃你的轮次来宣告回合结束。

——如果你的手牌也空了，你必须这样做。

* 常规轮次：自由移动（和/或翻开地图），接着自由（有时是强制的）行动：

——与敌人作战（入侵防御地点，激怒或挑战暴怒敌人，进入一个探险地点）。

——与当地交流（征募，治疗和购卡牌）。

——玩家对玩家作战（如果同对手处于同一位置）。

* 休息：不能移动，不能行动。

——标准休息：弃掉 1 张非伤害卡，和任意数量伤害卡。

——缓慢恢复（如果你只有伤害卡）：弃掉 1 张伤害卡。

- * 任意轮次：
 - 打出任意特殊和治疗（若不在战斗中）效果。
 - 使用资源池最多一个骰子。
- * 轮次结束：
 - 返还（并重掷）使用过的魔力骰子，下一玩家可以开始轮次。
 - 执行强制撤回，如果你不在安全位置上。
 - 弃掉卡牌，返还所有魔晶除了水晶。
 - 获得你的战斗战利品，执行升级。
 - 从手牌中弃掉任意数量的卡牌（如果本轮次未打出过牌，则至少 1 张）。
 - 摸取卡牌直到你的（可修改的）手牌上限。

和敌人战斗

- * 远程和围攻攻击阶段。
 - 执行一次或多次攻击，或者不攻击。你可以每次攻击消灭一个或多个敌人。
 - 打出远程和围攻攻击总值等于或大于选定敌人防御值来消灭它们（若敌人有防御只能用围攻攻击）。
 - 消灭每个敌人获得荣誉值（但暂不升级），并弃掉它的标志。
- * 阻防阶段。
 - 执行一次或多次阻防，或者不阻防。你每次只阻防一个敌人。
 - 打出阻防总值等于或大于选定敌人的攻击值来阻防它。
- * 分配伤害阶段。
 - 每个没有被消灭或被阻防的敌人，分配等于它攻击值的伤害（顺序不限）。
 - 首先，你应当分配伤害给未受伤部队，给它 1 张伤害卡并抵销等于部队防御值的伤害。
 - 然后，将剩余伤害分配给你的英雄，每加入手牌 1 张伤害卡，抵销掉等于英雄防御值的伤害。
- * 攻击阶段。
 - 执行一次或多次攻击，或者不攻击。你每次可以消灭一个或多个敌人。
 - 打出任意攻击（包括远程和围攻的，或者横置出牌）总值等于或大于选定敌人防御值来消灭它们。
 - 消灭每个敌人获得荣誉值（但暂不升级），并弃掉它的标志。

玩家对玩家作战

- * 防守者宣告他的意图：
 - 如果他选择完全投入战斗，可以做他轮次所有的行动，包括轮次结束的处理，直到他下一轮次他受到保护，但他失去他下一轮次。
 - 如果不是，他不能使用魔晶或技能，并且战斗结束后，他的反应立即结束。
- * 远程和围攻攻击阶段
 - 玩家轮流执行轮次，从防守者开始，打出远程和围攻攻击，直到双方均弃权。
 - 攻击的玩家打出任意数量的远程和围攻攻击（如果防守者有防御，则只能围攻）。
 - 另一玩家打出阻防来抵销攻击，每 2 点阻防，抵销 1 点攻击。
 - 剩余的攻击作为伤害由攻击方分配给对手的部队和英雄。伤害等于防御值则必须分配伤害给英雄或未受伤部队。
- * 格斗攻击阶段
 - 玩家轮流打出攻击，从挑战者开始，直到有人强制撤退或双方弃权。
 - 攻击的玩家打出任意数量的攻击（包括远程和围攻的，或者横置出牌）。
 - 另一玩家打出阻防来抵销攻击，每 1 点阻防，抵销 1 点攻击。
 - 剩余的攻击分配为伤害（见上述），并且/或转化成移动点数来强制玩家撤退到相邻的安全地点，并

且/或偷取使用过的配置给受伤部队的神器或旗帜（每个神器 5 点伤害）。

* 如果对手被强迫撤退，若他荣誉值高于你，获得 1 加 2 倍你们的等级差值点荣誉值。

敌人标志技能

防御

	防御 Fortified —只有围攻攻击在远程和围攻攻击阶段才能对抗这类敌人（如果它正在防御地点中则攻击完全无效）。
	物理抗性 Physical Resistance —所有的物理攻击（包括横置出牌）效果减半。
	火抗性 Fire Resistance —所有火属性攻击效果减半。 这类敌人无视任何红色卡牌或红色魔晶发动部队能力的非攻击效果。
	冰抗性 Ice Resistance —所有冰属性攻击效果减半。 这类敌人无视任何蓝色卡牌或蓝色魔晶发动部队能力的非攻击效果。
	冰火抗性 Both Fire and Ice Resistance —同样计算对冰炎攻击的抗性。

进攻

	火属性攻击 Fire Attack —只有冰和冰炎阻防对这类攻击能有效阻防（其它的减半）。
	冰属性攻击 Ice Attack —只有火和冰炎阻防对这类攻击能有效阻防（其它的减半）。
	冰炎攻击 Cold Fire Attack —只有冰炎阻防对这类攻击能有效阻防（其它的减半）。
	召唤攻击 Summon Attack —在阻防阶段开始，随机给这类敌人抽 1 个棕色敌人标志，它在阻防和分配伤害阶段代替原有敌人，然后弃掉。
	敏捷 Swift —要阻防这类敌人，需要 2 倍攻击值的阻防值。
	残忍 Brutal —如果未成功阻防，会制造 2 倍攻击值的伤害。
	下毒 Poison —如果部队因为下毒攻击而受伤，得到 2 张伤害卡而不是 1 张。 英雄因为下毒攻击，每有 1 张伤害卡入手牌，还须在执行卡弃牌堆里放 1 张伤害卡。
	瘫痪 Paralyze —如果部队因为瘫痪攻击而受伤，立即被摧毁（从游戏移除）。 英雄因为瘫痪攻击而收到 1 张或更多伤害卡，必须立即弃掉手中所有非伤害卡。

部队抗性

	物理抗性 Physical Resistance —使部队对敌人和对手的物理攻击  不易命中。	与敌人作战： 如果部队因受到有抗性的攻击而分配伤害，伤害首先被防御值减少（不受到伤害），如果若有剩余伤害，照常处理（使部队受伤并且再次用防御值抵销伤害）。
	火抗性 Fire Resistance —使部队对敌人和对手的火属性攻击  不易命中。 无视任何红色卡牌或红色魔晶发动部队能力的非攻击效果。	
	冰抗性 Ice Resistance —使部队对敌人和对手的冰属性攻击  不易命中。 无视任何蓝色卡牌或蓝色魔晶发动部队能力的非攻击效果。	玩家对玩家作战： 如果部队对对手的属性攻击之一有抗性，对手必须消耗 2 倍伤害值来使部队受伤。
	冰火抗性 Both Fire and Ice Resistance —同样计算对敌人或对手冰炎攻击  的抗性。	

III. 剧本列表

初探秘境

玩家人数：2-4（亦可应用单人 solo 变体）

类型：轻策对抗

时长：三回合（2 昼 1 夜）

目标：用于训练的剧本，强烈建议首次接触游戏的玩家先玩此剧本，因为它能让新玩家在最顺其自然的气氛中来学习规则并熟悉游戏。

在您的首次任务中，您将被派往亚特兰蒂斯王国中一个未知的地点，您的任务是定位其首都，就是那么简单！所有在您任务中获得的荣誉、知识和宝藏都将永久属于您！

阅读《游戏流程》可以更加详尽地了解这个剧本场景，以下是这个剧本的简单描述。

设置（2、3 或 4 名玩家）

地图形状：不限数目的楔形

农村板块：根据人数不同，放置

8、9 或 11 块板块

核心城市板块：1 块

核心无城市板块：2 块

城市：无。此剧本中的城市不能进入，也不能攻打

特殊规则

玩家在翻开新的地图板块（无论任何类型）时获得 1 点荣誉。

不允许玩家之间的战斗（除非游戏前一致同意允许）。

本剧本不可使用精英部队。

玩家应该在第一次需要时才介绍魔法和进阶行动的卡牌。

剧本结束

当一位玩家翻开带城市的板块时，所有玩家（包括他自己）还需再进行一个行动轮。如果此回合在这个行动轮结束时结束，则游戏立即结束。

计分

使用标准计分方式，荣誉最高者获胜。如打平，则共同胜利。

单人 solo 变体

如果您想您第一个任务一个人完成，就使用 8 个农村板块（如 2 人游戏设置），但时长改为四回合（2 昼 2 夜）。

使用虚拟玩家规则（详见第 24 页），以及“独闯秘境”剧本中的策略选定特殊规则。计时时不计封号。

如果您只希望更加熟悉游戏机制，您也可以在第一次游戏时忽略虚拟玩家，毫无压力地享受独闯龙潭的感觉。

全面征服

玩家人数：2-4

类型：正常对抗

时长：六回合（3 昼 3 夜）

目标：标准剧本，包含了游戏的所有元素。耗时可能很长，尤其是有 4 个玩家或玩家经验不足时。

各位的任务是在三天三夜内，找到并征服所有的城市。您们每一位都将独自战斗，而且如往常一样，您们将需要获得尽量多的荣誉、知识和宝藏。幸运的是，征

服城市是获得荣誉非常有效的方法。

设置（2、3 或 4 名玩家）

地图形状：根据人数不同，分别为楔形、楔形和全开放地图

农村板块：根据人数不同，分别放置 8、9 或 11 块板块

核心城市板块：根据人数的不同，分别放置 2、3 或 4 块

核心无城市板块：根据人数的不同，分别放置 1、2 或 3 块

城市：任何一个出现的城市都是

等级 4

剧本结束

当所有城市被征服时，所有玩家（包括当前）还能再进行一个行动轮。如果此回合在这个行动轮结束时结束，则游戏立即结束。

计分

使用标准计分方式，加上城市得分，详见得分卡的另外一面；

玩家每成为一个城市的主人，获得 7 点荣誉；

玩家庇护范围内，并且每有一个

城市上面至少拥有其 1 个盾牌标志，获得 4 点荣誉；

获得最高荣誉者获得 5 点荣誉并成为“最伟大的征服者”，如并列，则各得 2 点。

如所有城市都被征服，则任务成功结束。荣誉最高者获胜，如

征服闪电战

玩家人数：2-4

类型：正常对抗

时长：四回合（2 昼 2 夜）

目标：标准剧本的缩短版，包含了游戏的绝大部分元素。耗时比标准剧本短一些。

再一次，各位的任务是征服所有的城市，不过这次只有两天两夜的时间，所以各位将拥有额外的力量。而同样地，获得最高荣誉的玩家将赢得任务。

设置（2、3 或 4 名玩家）

地图形状：根据人数不同，分别为楔形、楔形和全开放地图

农村板块：根据人数不同，分别

打平则共同胜利。

变体

如玩家很有经验，可尝试增加城市级别。不过要当心，即使是标准设置，此剧本也相当耗时。

放置 6、7 或 9 块板块

核心城市板块：根据人数的不同，分别放置 2、3 或 4 块

核心无城市板块：根据人数的不同，分别放置 1、2 或 3 块

城市：任何一个出现的城市都是等级 3

特殊规则

开局每位玩家就拥有 1 点荣誉值，每提升一级修行时，可直接再获得 1 点荣誉。

开局时直接将您的声望向前移动 2 格（例如，如果您在开始时因为互动权而拥有+1 声望的加成，则开局时声望向前移动 3 格）

团队竞争

如果有 4 个玩家，玩家可以尝试使用团队竞争模式（详见第 22 页“一般原则”部分的叙述）。

资源池中的魔力骰子比平常多 1 个；部队供应区的部队也比平常多 1 张。

剧本结束

当所有城市被征服时，所有玩家（包括当前）还能再进行一个行动轮。如果此回合在这个行动轮结束时结束，则游戏立即结束。

计分

按照标准征服剧本中的成就和城市部分计分（详见计分卡双面内容）

变体

如玩家很有经验，可尝试增加城市级别。

全面合作

玩家人数：2 或 3

类型：合作

时长：六回合（3 昼 3 夜）

目标：标准合作剧本，合作征服这个游戏的最终挑战。

各位的任务是征服所有的城市。各位必须像一个团队一样合作，同时，各位也会作为一个团队获得奖赏。奖赏将会根据各位最薄弱的环节和最杰出的成就计算得出。

设置（2 或 3 名玩家）

地图形状：全开放地图

农村板块：8 或 10

核心城市板块：3 或 4

核心无城市板块：2 或 3

城市：除了最终的城市外，其他出现的城市都是等级 5。最终的城市等级为 8（2 人游戏）或者 10（3 人游戏）

虚拟玩家：场景中存在一名标准虚拟玩家（详见“一般原则”部分）

卡牌与技能：将 4 张对抗魔法牌（第 17-20 号）移除出魔法牌堆，从每位玩家的技能牌堆中移除 1

张互动技能牌（在技能描述卡上有更暗色背景的一张）

特殊规则

挑选策略卡时，虚拟玩家先随机抽一张，然后再由玩家们挑选。

每个回合结束时，讨论决定将一张玩家用过的策略卡（不能是虚拟玩家用过的）移出游戏。

使用团队规则，所有人属于同一团队（见“一般原则”部分）。

剧本结束

当所有城市被征服时，所有玩家（除了虚拟玩家）还能再进行一

个行动轮。

计分

如果成功征服所有城市，则玩家共同胜利；否则共同失败。无论何种情况，各位都可作为一个团队共同计分，以衡量各位的战果。把荣誉最低者的荣誉值作为基础分，再应用标准成就计分，以下例外：

- 在每个分类下，只计算最高分玩家的分数（或者在被残酷地击败时，只计算最重的负分）
- 无称号奖励

然后根据各位达成的目标，以及

合作闪电战

玩家人数：2 或 3

类型：合作

时长：四回合（2 昼 2 夜）

目标：合作剧本的缩短版，比标准版更快、更容易一些。

再一次，各位的任务是征服所有的城市。不过这次只有两天两夜的时间，所以各位将拥有额外的力量。

所有规则和设置条件与全面合作剧本一致，除了以下修正：

独闯秘境

玩家人数：1

类型：单人

时长：六回合（3 昼 3 夜）

目标：单人剧本，亦适合在教学别人之前独自熟悉游戏之用。

是的，这是真的！——此时你是孤身作战的，但议会仍要你去征服这些城市，祝你好运！

设置

达到目标所用的时间来计算分数，参考计分卡的另一面：

- 每征服一座城市得 10 分；
- 若每个玩家都至少是一座城市的主人，额外得 10 分；
- 若玩家征服了所有城市，额外得 15 分；
- 若提前完成游戏，每少用一个回合，得 30 分；
- 虚拟玩家的执行牌堆中每剩 1 张牌，得 1 分；
- 若本回合尚未宣布回合结束，再额外得 5 分。

变体

设置（2 或 3 名玩家）

地图形状：全开放地图

农村板块：7 或 8

核心城市板块：2 或 3

核心无城市板块：1 或 2

城市：2 人游戏中，城市等级出现顺序为 5 和 8。3 人游戏中城市等级出现顺序为 5、8 和 11。

附加的特殊规则

- 开局就有 1 点荣誉值。每当

各位可以调整城市的等级，以便迎接一次更适合的挑战。

在 2 人游戏中，最后一座城市可以是特大城市（详见“变体”部分）。

各位也可以谈论决定使用一个计分的变体：计算成就时，只计最低分。这将鼓励大家均衡发展，而非各擅一职（在被残酷击败的情况下，则将最轻的负分纳入计分）。

你在荣誉轨上提升一级时，可额外再获得 1 点荣誉。

- 开局时所有玩家获得+2 声望（因此，您在游戏开始时便能获得互动权+1 的加成）
- 资源池中的魔力骰子比平常多 1 个；部队供应区的部队也比平常多 1 张。

卡牌与技能：将 4 张对抗魔法牌（第 17–20 号）移除游戏，从每位玩家的技能堆中移除互动技能（在技能描述卡上有暗色背景的技能）。

特殊规则

选取策略卡时，你总是先选，然后虚拟玩家随机抽取 1 张。

在每回合结束时，把双方用过的

策略卡均移出游戏。也就是说，每张策略卡在游戏中都会且仅会被使用 1 次。

剧本结束

当所有城市被征服后，你还有最后一个行动轮（虚拟玩家则没有）。

计分

如果你征服了所有的城市，则你获胜；否则失败。无论何种情况，均可计分以衡量战果。

解放矿场

玩家人数：2-4

类型：正常对抗

时长：四回合（2 昼 2 夜）

目标：一个与标准版本类似的短剧本，但任务目标截然不同，在隧道中搏杀！

友邦王国的矿场被敌人霸占了！没有魔晶的供应，魔法就不能在地面上施展，赶紧去吧宽敞抢回来吧！

设置（2、3 或 4 名玩家）

地图形状：楔形、楔形或不超过 4 列的全开放地图

农村板块：8、9 或 11（将没有矿场的板块移除）

核心城市板块：1（火焰城）

核心无城市板块：1、2 或 3（总是移除没有矿场的那个）

城市：城市是友好的，每位玩家放置 1 个盾牌标志在城市上，但没有哪位玩家是城主。

特殊规则

每翻开一座魔晶矿场时，就在其上正面放置一枚绿色（若在农村板块）或红色（若在核心板块）

将您的荣誉值作为基础，加上成就得分（但无封号），然后加上目标得分和耗时得分如下：

- 每征服一座城市得 10 分；
- 若征服了所有城市，额外得 15 分；
- 若提前完成游戏，每少用一个回合，得 30 分；
- 虚拟玩家的执行牌堆中（包括本轮未摸取的那张）每剩 1 张牌得 1 分；

敌人标记，再面朝下放置一枚棕色敌人标记。这些就是控制此矿场的敌人（其中之一藏于地底深处）。将它们翻转成棕色背面为可见的，来与暴怒的敌人区分。

要解放一个矿场，你要进入其所处区域（作为你的行动），并与两个敌人同时作战。使用夜间规则，就想在地下城中一样（但可使用部队）。如果你未能将两名敌人都打败，剩余的敌人仍留在此处，可被后来人继续攻击。

击败矿上最后一个敌人的玩家就是解放者，放上盾牌标志并获得+1 声望（若在核心板块上则+2 声望）。

在未解放时，矿坑不产出魔晶。解放后才能正常产出（解放者当轮即可获得）。

在每回合开始时，玩家每拥有一座他解放的魔晶矿场，皆可获取一颗对应的魔晶，无论他身处何方。这是被解放人民的一点心意。

注意：若没有足够的棕色敌人标志，可以使用地图上未被展示的棕色敌人代替。当那些棕色敌人

- 若最后一回合尚未宣布回合结束，再额外得 5 分。

变体

可改变城市级别以调整游戏难度，亦可使用特大城市。

其他的单人任务

本剧本为标准单人剧本，如果你喜欢，也可以把其他剧本改成单人剧本来玩，只要应用本剧本中的相应修改和特殊规则即可。

要被展示时，重新抽取一个替换。

剧本结束

当所有地图板块被翻开且所有魔晶矿场被解放之后，所有玩家（包括当前玩家）还能再进行一个行动轮。如果此回合在这个行动时结束，则游戏立即结束。

计分

如果你们解放了所有的魔晶矿场，则任务成功。

无论成败，均以标准方式计分，并加上如下奖励：

- 玩家每解放 1 个农村板块上的魔晶矿场得 4 荣誉，每解放 1 个核心板块上魔晶矿场得 7 荣誉；
- 因解放矿场而获得最多荣誉的玩家将成为“最伟大的解放者”，将额外获得 5 分（限非 Solo 模式）。

德鲁伊的夜袭

玩家人数：2-4

类型：轻度/正常对抗

时长：四回合（2 昼 2 夜）

目标：一个与标准版本类似的短剧本，但任务目标截然不同，你敢接受多大的挑战？

你有察觉到那些在魔法林地中刻有符号的魔法方碑吗？去调查一下吧！

设置（2、3 或 4 名玩家）

地图形状：楔形、楔形或全开放地图

农村板块：8、9 或 11（将没有魔法林地的板块移除）

核心城市板块：1（绿叶城）

核心无城市板块：1、2 或 3

城市：城市是友好的，每位玩家放置 1 个盾牌标志在城市上，但没有哪位玩家是城主。

特殊规则

当你的移动结束于魔法林地时，可向林地放置你的 1 枚盾牌标志来启动它。一个林地上可以有多个玩家的标志，每个玩家限 1 个。

在第一个夜间回合，你的任一个行动轮中，你可以进行一次施咒

（每晚限 1 次）。你不能在有人居住的区域（**村庄、修道院、堡垒、法师塔**）进行施咒，且这次施咒将作为你本轮的全部行动。施咒将从每块放置有你盾牌标志的林地召唤出一个怪兽，抽取相应数量的棕色敌人并与之战斗：

- 你击败敌人可获得双倍荣誉
- 你未击败的敌人在战斗后消失（不过你所受到的来自这些敌人的伤害不会消失）
- 无论你击败了多少敌人，在此轮结束时，你每召唤出 1 个怪物，便可随机获得 1 枚魔晶（掷骰来决定每个魔晶的颜色，如在怪物巢穴里）

在第一个夜晚结束时，移除所有魔法林地上的盾牌标志。玩家若想在第二晚再度施咒，需再重新放置标志。

在第二晚，你同样可以进行 1 次施咒，但这次你召唤的将是红色敌人。击败的敌人仍使你获得双倍荣誉，且每召唤 1 个敌人使你随机获得 2 枚魔晶。

剧本结束

当所有玩家都在第二晚进行过

一次施咒（此情况下，每个玩家都可再执行一个行动轮），或在第二个夜晚结束时，游戏结束。

计分

按标准方式计分，最高荣誉的玩家获胜。

变体

你可以使用一个增加对抗性的变体：每块魔法林地上只可放置 1 个（2 人游戏）或 2 个（3 或 4 人游戏）盾牌标志，当要向一块已达到盾牌数量上限的林地放置盾牌标志时，改为替换其他玩家的 1 枚盾牌标志。

在较少玩家在场时，你也可以选择史诗级别，3 天 3 夜模式。使用所有的农村板块和核心无城市板块。在第二晚结束时，照常移除所有盾牌标志。在第三晚，你施咒时从每个有你盾牌标志的魔法林地召唤 1 个棕色和 1 个红色敌人，且每召唤 1 个敌人使你随机获得 3 枚魔晶（轮次结束时）。

地城领主

玩家人数：2-4

类型：正常对抗

时长：六回合（3 昼 3 夜）

目标：一个与标准版本类似的短剧本，但任务目标截然不同，这次是地底的试炼！

我们曾经以为我们已经控制了这片土地，然而我们都错了！在

王国之下存在着一个巨大的地下隧道系统。我们并不知道是谁为何开凿了这些隧道，而我们也
不在意这些。现在让我们一起占领它们吧！

设置（2、3 或 4 名玩家）

地图形状：楔形、楔形或全开放地图

农村板块：8、9 或 11（将没有地下城的板块移除）

核心城市板块：1（冰霜城）

核心无城市板块：1、2 或 3（有修道院和坟墓的沙漠板块必须移出）

城市：城市是友好的，每位玩家放置 1 个盾牌标志在城市上，但

没有哪位玩家是城主。

特殊规则

当玩家翻开一个带村庄的板块时，他选择一个与此村庄相邻的可进入且没有特殊地点的非沼泽区域（可以是在其他板块上的）。从现在起，此处被视为有一个隐秘的地城入口。面朝下放置 1 个棕色敌人在此处以示标记。

一个隐秘的地城入口视同普通地城（详见其描述卡）。如果你征服了它，如常标记并获取战利品；若失败，弃置并换上一个新的棕色敌人。

第一个修道院出现时与村庄情况相同，但是放置的敌人是红色的，同时此区域也被认定有一个隐秘的坟墓入口。

隐秘的坟墓入口视同普通坟墓。

在此剧本中，玩家不得再进入已被征服的地城和坟墓（包括隐秘和普通的）里去争取更多荣誉。

征服与坚守

玩家人数：2-4

类型：强对抗

时长：四回合（4 人）/六回合（2 人）

目标：高度对抗的剧本，为玩家之间的战斗提供了充足的机会，用控制的据点数目来代替荣誉值计算胜负。

你被虚空议会派遣到一个有诸多问题的省份去占领哪里…准确地说…嗯…是被议会里那些义愤填膺的成员派去的。请注意，议会里一些其他派系的奸诈成员也派了自己的代表去占领那里。所以，打败他们，占领那片土地吧！

所有已被征服的地城和坟墓（包括隐秘和普通的）皆视为互相连接的。

- 当你在移动过程中处在已被征服的地城或坟墓时，你可以移动到任何其他的已被征服的地城或坟墓；
- 这两个互联的隧道口可以是不同类型的（例如，你可以从一个已征服的普通地城移动到一个已征服的隐秘坟墓等）；
- 每次穿越隧道，你需要支付 $2+n$ 点移动点， n =你跨越的距离（格子数）；
- 在计算距离时，你必须经由已翻开的板块，且必须绕开湖泊和沼泽。若你无法找到这样的路线，则不能抵达。

剧本结束

当所有地图板块被翻开且所有地城和坟墓都被征服后，所有玩家可再进行一个行动轮。如果

此时回合刚好结束，则游戏立即结束。

计分

若征服了所有地城和坟墓，则任务成功。

无论成败，均以标准方式计分，但有以下例外：

- 对探险地点计时时，隐秘的地城和坟墓也加入计分。所有地城和坟墓值 4 分而非 2 分。
- 称号“最伟大的探险家”将被替换为“最伟大的地城领主”，并且值 5 分（平手则各得 2 分）。

设置（2、3 或 4 名玩家）

地图形状：固定形状，如图。



起始板块使用 B 面，并先翻开 3 块农村板块。待翻开的只有 2 块农村板块和 4 块核心板块。

农村板块：5（必须要带有要塞

和法师塔）

核心城市板块：1（雪皑城）

核心无城市板块：3（必须要带有要塞和法师塔）

城市：城市是友好的，但是关闭的，玩家不可进入。

部队：从精英部队牌堆中移除所有的 IV 级部队（只能在城市中招募的部队）。

特殊规则

游戏前半程只使用普通部队，后半程才如常供应普通和精英部队各一半（即 4 人局的第三回合起，或 2 人局的第四回合起）。

在修道院中可招募的部队，现在

在法师塔中也可招募。在村庄中可招募的部队，现在在要塞中也可招募。

在此剧本中袭击要塞和法师塔不会扣减声望。

此剧本中的法师塔规则与平常不同，而与要塞类似：

- 征服法师塔时不能获得魔法（此后仍可在此购买魔法）
- 你征服法师塔后，像要塞那样占有它。其他玩家可以袭击它，就像袭击其他人的要塞：无人时随机抽取紫色敌人（带城甲），若战胜则获得半数荣誉（向上取整）。
- 若你的行动轮开始时，你位于自己的法师塔中或与它相邻，则你每拥有 1 座法师塔便可获得 1 枚金色（昼）或黑色（夜）魔晶。

当你同时比邻你的要塞和法师塔时，你可以同时获得二者的加成果！

在第二个白昼和黑夜中，袭击要塞或法师塔时要抽取 2 个相应的敌人。若战胜，把 2 个敌人的荣誉值相加后再减半（向上取整）。

在第三个白昼和黑夜中（2 人游戏），同上，但袭击时要抽取 3 个敌人！

团队规则

4 人局时，应用团队规则（详见规则变体）。

特别注意：玩家可进入盟友的要塞并在那里招募部队。当位于或比邻盟友的要塞时，也可享受手牌上限加成的效果，但只按他自己拥有的要塞来计数（如有）。

法师塔和魔晶奖励也同理。

胜利条件

此剧本知道所有回合完成时或有一方投降认输时才结束。每个占有的要塞计 3 分，法师塔计 2 分，分数较多的一方获胜。若打成平手（游戏中共有 25 分，当某些据点无人占领时可能出现平手），则无人获胜。

变体

可在游戏开始时直接翻开所有地图板块，以增加策略度（但会减少探索的乐趣）。

此剧本也可用于 3 人游戏，但容易出现“鹬蚌相争渔翁得利”的局面。推荐 3 人游戏只进行四个回合，同 4 人游戏。

九死一生

玩家人数：2-4

类型：强对抗

时长：四回合（2 昼 2 夜）

目标：一个超强对抗性的剧本，适合喜欢“战斗到底”的玩家。忘记分数，尽情厮杀吧！

作为力量的最终试炼，你被传送到王国的无名之地。你一抵达，身后的传送门便消失了。在两天两夜后，传送门才会再次短暂开启，只有站在门前的那一位英雄才能凯旋！

设置（2、3 或 4 名玩家）

地图形状：楔形（或商定）

农村板块：7、8 或 10

核心城市板块：1、2 或 3

核心无城市板块：1、2 或 3

城市：每个出现的城市都为 3 级。

特殊规则

第一个白昼结束时，传送门将消失（无论谁在那块空地上，都将与传送门一样消失在虚空中，并被移出游戏）。从现在开始，这里视为一片地形为平原的空地，只能有一个玩家，否则触发玩家之间的战斗（按标准规则）。

胜利条件

第二天黑夜结束时，站在传送门位置的玩家获得胜利。若此刻无人位于这里，则无人生还（没有胜者）。不需计分。

变体

可扩充为史诗级战斗，市场增至 3 天 3 夜，每种类型的板块各增加 1 块，城市级别增为 4 级。

团队变体

4 人局时可进行 2v2 组队对抗，使用所有的团队规则（详见“一般规则”部分）。

在游戏开始时，每队随机抽取盾牌标记来选择（或自行决定）一名成员，这位成员是需要占领传送门的人，队友要想方设法为其掩护，并阻挡另一支队伍胜出。

两支队伍并不知晓对方谁是被选中回归的人，抽取的盾牌标记放在隐秘的地方，等游戏结束后再公开。

在游戏结束时，公开双方选中的标记。如果其中有选中之人站在传送门前，则其队伍胜出。若无人站在传送门前或站在门前的人不是选中之人，则无人胜出。

