



自伊斐拉被耶尔放逐后，曾经丰饶的世界开始下起连绵不绝的大雨。

陆地失去了耶尔的庇佑，地貌因此发生剧变。

无论出身高低，此刻，伊斐拉的子民仅剩下一个身份——【被放逐者】。

无数【被放逐者】从王国最大的洛瑞尔城逃离，试图在山野间寻找女神像，汲取仅存的耶尔之力。
雨势愈加猛烈，丛林之中，昔日象征赐福的耶尔女神默然无语，放眼望去，尽是为争夺她而倒下的灵魂。

不久，又有两队【被放逐者】在此相遇。

天色渐暗，所有人都明白，唯有一方能够离开。



组件展示

*以下为3D渲染图，具体实物以大货为准

八位玩法迥异的角色

八套专属的机制组件



+ 破誓骑士组件：

- 1-角色版面
- 1-角色token套组
- 1-角色技能版面
- 1-双剑套组



+ 隐匿之刃组件：

- 1-角色版面
- 1-角色token套组
- 1-角色技能版面



+ 绯弦魔女组件：

- 1-角色版面
- 1-角色token套组
- 1-角色技能版面
- 1-魔偶token套组



+ 赏金猎人组件：

- 1-角色版面
- 1-角色token套组
- 1-角色技能版面
- 2-雷管道具卡
- 3-雷管六边形标记
- 3-子弹圆形标记



+ 狂法术士组件：

- 1-角色版面
- 1-角色token套组
- 2-角色技能版面
- 3-火焰法术圆形标记
- 3-奥术法术圆形标记
- 3-冰霜法术圆形标记



+ 废墟武僧组件：

- 1-角色版面
- 1-角色token套组
- 1-角色技能版面



+ 白瞳卜师组件：

- 1-角色版面
- 1-角色token套组
- 1-角色技能版面
- 4-传送门六边形标记

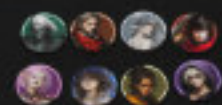


+ 唤死牧者组件：

- 1-角色版面
- 1-角色token套组
- 1-角色技能版面
- 2-骷髅随从token套组
- 2-骷髅随从信息卡



+ 8个 人物大头像
用于记录人物先攻顺序



+ 8个 人物小头像
用于标记人物状态



+ 1-女神像token



+ 4-角色最高血



+ 16-障碍与空岛指示物

+ 28-灵魂token

+ 6-生命指示物

+ 16-技能指示物

+ 18 D6-结算骰子

+ 4-状态追踪板

+ 28-诅咒token

+ 16-道具卡及...

+ 1 D6-回合指示物

+ 6-事件卡

+ 1 D20-人物先攻骰子

+ 8-角色手卡

+ 9-地图版面

+ 1-女神像token

+ 1-指示物收纳板

+ 1-角色技能版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色版面

+ 1-魔偶token套组

+ 1-雷管六边形标记

+ 3-子弹圆形标记

+ 2-雷管道具卡

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记

+ 3-雷管六边形标记

+ 1-角色版面

+ 1-角色token套组

+ 1-角色技能版面

+ 2-雷管道具卡

+ 3-子弹圆形标记



破誓骑士组件：

角色版面 x 1 角色技能版面 x 1

角色Token x 1 双剑套组 x 1



绯弦魔女组件：

角色版面 x 1 角色技能版面 x 1

角色Token x 1 魔偶Token x 1



废墟武僧组件：

角色版面 x 1 角色技能版面 x 1

角色Token x 1



白瞳卜师组件：

角色版面 x 1 角色技能版面 x 1

角色Token x 1 传送门Token x 1



赏金猎人组件：

角色版面 x 1 角色技能版面 x 1

角色Token x 1 雷管道具 x 2

雷管Token x 3 整备弹Token x 3



隐匿之刃组件：

角色版面 x 1 角色技能版面 x 1

角色Token x 1



唤死牧者组件：

角色版面 x 1 角色技能版面 x 1

角色Token x 1 随从Token x 2

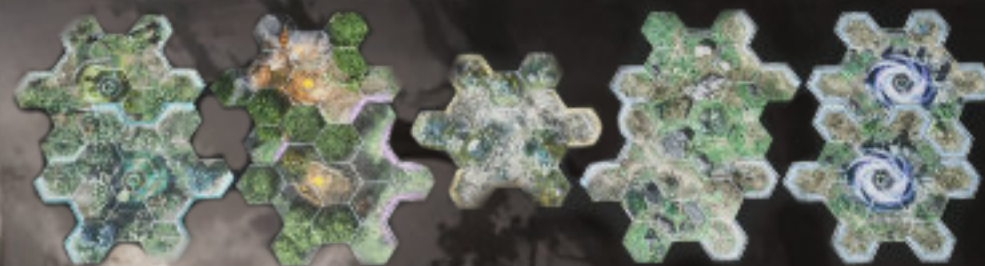
随从卡 x 2



狂法术士组件：

角色版面 x 1 角色技能版面 x 2

角色Token x 1 元素精华Token x 9



地图版面 x 9



障碍物与空岛版图 x 16



祷告卡 x 4



技能指示物 x 16



状态指示物 x 13



道具装备 x 16



回合追踪盘 x 4



女神像硬币 x 1

D20骰子 x 1

回合指示物 x 1



D6骰子 x 18



角色指示物（小）x 8



角色指示物（大）x 8



诅咒/灵魂指示物 x 56



最大生命值指示物 x 4



生命之指示物 x 4



事件卡 x 5



角色手卡 x 8



女神像Token x 9



角色符文 x 4



指示物收纳板 x 1

游戏目标

两支队伍进行对战，每支队伍由两名玩家组成，分别持有【圣物】与【祀器】。击杀对方持有【圣物】的玩家，将立即获得胜利。

遗物卡

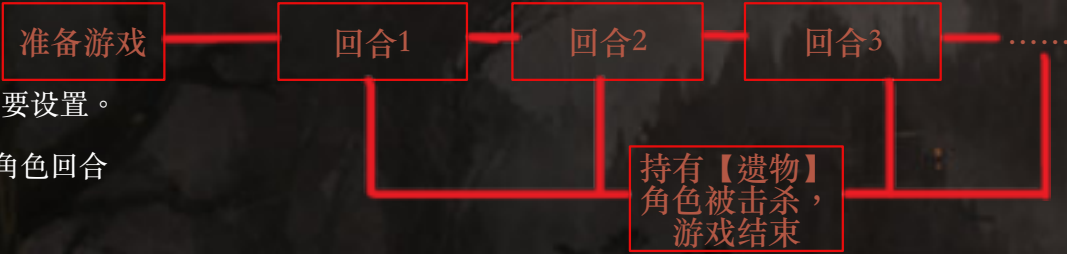
每位玩家将在游戏开始前抽取一张遗物卡。遗物卡不仅决定玩家的身份，还透过不同的颜色决定玩家所属的队伍。



游戏流程

游戏将分为以下几个部分推进：

- 准备游戏
 - 进行游戏开始前的必要设置。
- 根据先攻顺序，依次进行角色回合
- 推进回合，进行世界行动
- 根据先攻顺序，依次进行角色回合
- 重复流程，直到对方领袖被击杀，另一方获得胜利



回合追踪

游戏回合将由【回合追踪版】与【回合指示物】进行追踪。当所有玩家结束其角色回合后，将【回合指示物】从【回合追踪版】上推进至下一回合，并进行世界行动。当所有世界行动完成后，本回合正式开始，所有玩家按先攻顺序进行角色回合。

【回合追踪版】分为起始回合、回合2至回合7以及最终审判回合。在最终审判回合开始时，所有角色的最大生命值与当前生命值将立即降为1，之后无需继续推进回合，只需击杀对方领袖即可。

回合2至回合7分为两种类型：

- 白天（回合2、4、6，以淡蓝色背景表示）
- 夜晚（回合3、5、7，以长方形栏位表示）

每种类型对应不同的世界行动。在游戏开始时，随机抽取3张【事件】卡，并将其暗置于所有夜晚回合中。（详见【世界行动】一节）

事件

事件卡包含：

- 事件卡卡背
 - 在游戏准备阶段，将此面朝上置于【回合追踪版】中所有【夜晚】回合位置。
- 当前事件回合栏
 - 当【回合指示物】置于其中时，激活事件效果，如下图所示。
- 事件名称
- 事件效果
 - 事件所造成的效果。
- 事件世界观
 - 与该事件有关的世界观剧情。



2. 角色初始生命值

角色的初始生命值与角色卡左下方的角色属性【初始生命值】一致。在游戏开始时，将【最大生命值指示物】与【生命值指示物】放置于角色卡左侧。

- 【最大生命值指示物】决定角色的生命上限，治疗效果不能超过此上限。
- 随著游戏进行，【最大生命值】会逐渐下降，角色的生存能力也将逐步减弱。



3. 角色立绘

每位角色都有其专属的艺术形象，展现其独特的角色风格与特征。

4. 角色属性

角色属性依次为：

初始生命值

- 角色在游戏开始时的初始生命值。将【最大生命值指示物】放置于角色卡左侧对应位置。

体质

- 角色的体质越高，其受到状态效果影响的可能性就越低，详见【状态豁免】规则。

移动力

- 角色在每个角色回合的行动阶段中，可移动或改变朝向的次数，详见【移动】规则。

先攻修正值

- 当角色决定先攻顺序时，各自投掷一枚【先攻骰】，并加上角色的先攻修正值，计算出最终结果，详见【确定先攻】规则。



1. 状态追踪版

每位角色拥有一块【状态追踪版】，用于追踪当前状态效果的持续时间，详见【结算状态效果】规则。



5. 角色符文

每位角色拥有一枚对应的【角色符文】，且每场游戏中仅可使用一次。使用后，解除角色所有负面效果，并恢复当前最大生命值的50%。详见【使用角色符文】规则。



11. 角色背景

角色姓名以及背景故事的简短介绍，提供玩家对角色的基本认识与代入感。

12. 角色技能栏

每位角色拥有各自的【角色技能版】。游戏时，将角色技能版放置于角色卡中。【角色技能版】通常拥有正反两面，分别代表角色可使用的两种战斗方式。

详见【使用武器技能】规则。

6. 终极技能

仅可在角色回合的行动阶段使用一次，详见【终极技能】规则。

7. 响应技能

仅可作为反应行动使用一次，详见【响应技能】规则。

8. 被动技能

被动技能永久生效，并决定了角色的核心机制。

9. 道具栏

除非特别说明，每位角色最多可以持有两个【道具】。若超过上限，新增的道具将替换已有的道具。

道具的使用方式详见【使用道具】规则。

10. 装备栏

除非特别说明，每位角色最多可以持有一个【装备】。若超过上限，新增的装备将替换已有的装备。

部分装备可以被使用，使用方式详见【使用装备】规则。



技能版面

除【妮娅】外，每位角色拥有一张技能版面（【妮娅】拥有两张技能版面）。技能版面具有正反两面，分别代表角色的两种战斗方式，每一面均包含两个技能。角色可以通过【标准行动】或【反应行动】来切换战斗方式（翻转技能版面），详见【翻转技能版面】规则。

1. 战斗方式

每面技能版代表角色的一种战斗方式（或使用的武器）。该版面上的所有技能均与这种战斗方式相关。

2. 技能名字与速度

技能速度决定了技能的生效顺序，数字越小，技能速度越快，优先执行。

若【妮娅】在其行动阶段对【伊莱】使用【烈焰燃魂】（速度69）



此时【伊莱】可以选择当前版面中的一个未使用技能作为反应行动。假设【伊莱】的当前技能版面为【匕首】版面，并选择使用【死亡切割】（速度28）进行反击，则由于【死亡切割】的速度快于【烈焰燃魂】，即便是在【妮娅】的行动阶段，【伊莱】的反击也会优先结算。

变化示例：

- 若【伊莱】的反击技能能够直接击杀【妮娅】，则【妮娅】将立即死亡，【烈焰燃魂】无法继续生效。



- 若【伊莱】选择使用【致命投掷】（速度29），瞬移至距【妮娅】4格以上的距离，则即使【妮娅】仍然使用【烈焰燃魂】，由于【伊莱】已脱离技能效果范围，【烈焰燃魂】将无法生效。

3. 技能效果

技能生效时，按照技能描述的效果进行操作或结算。

4. 伤害变化

部分技能的伤害效果可能根据技能使用者与目标之间的距离有所不同。在此情况下，需参考技能卡上标注的距离伤害表进行结算。上部标记：距离；下部标记：技能生效时的具体伤害数值



5. 诅咒效果

角色在使用技能时，可以选择消耗【诅咒指示物】以启用技能的【诅咒效果】。诅咒效果会增强技能的原有效果，使其更具威胁性。



1. 道具

道具以金色边框标示，并可在以下情况下使用：

- 角色行动阶段：作为一个附赠行动使用。
- 其他角色的回合：作为一个反应行动使用。

使用道具后，其效果结算完成，需将道具丢弃。

2. 名称

每个道具都有其专属的名称，用于区分和描述道具的功能。

3. 价值

购买道具所需的价格，在本游戏中，所有道具的价值均为2【灵魂】，角色在其角色回合准备阶段可获得1点【灵魂】。并可在女神像处消耗，详见【交易】。

4. 艺术概念

道具均配有专属的艺术概念图，用于展现其设计与特征。

5. 使用效果

道具使用后，根据效果描述进行行动或结算，并在结算完成后丢弃。

6. 速度

部分道具具有速度属性，当道具显示速度时，其效果结算方式与技能相同。详见【行动解决】规则。

7. 世界观

每个道具均对应特定的世界观设定，描述其背景故事与在游戏中的地位。

1. 装备

道具以银色边框标示，并可在以下情况下使用：

- 角色行动阶段：作为一个附赠行动使用。
- 其他角色的回合：作为一个反应行动使用。

使用装备后，其效果结算完成，需将装备翻面暗置，随后需要使用一个标准行动将其重制后方可再次使用。

2. 名称

每个装备都有其专属的名称，用于区分和描述装备的功能。

3. 价值

购买此装备所需的价格，在本游戏中，所有装备的价值均为3【灵魂】，角色在其角色回合准备阶段可获得1点【灵魂】。并可在女神像处消耗，详见【交易】。

4. 艺术概念

装备均配有专属的艺术概念图，用于展现其设计与特征。

5. 使用效果

装备使用后，根据效果描述进行行动或结算，并在结算完成后翻面暗置。

6. 速度

部分装备具有速度属性，当道具显示速度时，其效果结算方式与技能相同。详见【行动解决】规则。

7. 世界观

每个装备均对应特定的世界观设定，描述其背景故事与在游戏宇宙中的地位。



开始游戏 - 准备指示物



1. 指示物收纳版

本游戏支持四位玩家游玩，玩家可以任意选择座位，以上仅是一种推荐坐法，重要的是将【指示物收纳版】横置于一侧，以方便取用指示物。

2. 回合追踪版

将【回合追踪版】横置于一侧，以便于推进回合以及取用事件。

3. 角色区域

推荐的座位为2位玩家面对面，玩家也可以根据实际状况决定座位，每位玩家面前的区域为角色区域。

4. 地图区域

桌面剩余的中间部分用以放置地图。

设置回合追踪版

新手变体规则：将【回合指示物】(7) 放置于【回合追踪版】(30) 的【灾变前2夜】处

标准规则：将【回合指示物】(7) 放置于【回合追踪版】(30) 的【耶尔放逐】处。

新手变体规则：跳过此步骤

标准规则：将所有【事件】卡 (9) 洗混后，抽出3张，背面朝上放置在【回合追踪版】(30) 的【事件】区域。



设置指示物收纳版 - 状态

将所有【状态标记】(5) 各自堆叠后，正面朝上，按任意顺序放置于【状态效果区】。

设置指示物收纳版 - 可购买道具/装备

新手变体规则：跳过此步骤

标准规则：取出两张【高能雷管】道具卡，随后将剩余的卡牌洗混。接著，分别抽取4张道具卡和4张装备卡，正面朝上放置在【指示物收纳版】(30) 上的【可购买道具区】和【可购买装备区】。



1. 先攻指示区

用以指示角色的先攻顺序，先攻顺序为从左至右进行。

2. 常用效果描述

常用效果描述，用以快速查找。

3. 状态指示物区

将所有状态指示物放置于此，用以快速取用。

4. 可购买装备区

放置于此处的装备，游戏中，可以在女神像版图进行购买，详见【交易】。

5. 可购买道具区

放置于此处的道具，游戏中，可以在女神像版图进行购买，详见【交易】。

开始游戏 - 设置地图

新手变体规则：直接将地图版面 (29) 按照如下方式设置即可，跳过本页及下一页的所有其他内容



标准规则

1. 设置地图版图堆

将所有【普通版图】（灰色边框）洗混后摆在【篝火版图】（绿色边框）上，随后将所有【女神像版图】（蓝色边框）洗混后背面朝上摆在【普通版图】（灰色边框）上，此为【地图版图堆】。



2. 放置中央版图

取出【中央版图】，翻转至正面朝上放置于桌面。



3. 依顺序翻开版图并拼接

由年龄最大的玩家开始，顺时针方向进行游戏。每位玩家依次翻开【地图版图堆】最顶端的版图，并按照拼接规则与中央版图进行拼接。然后，轮到第二顺位玩家操作，依此类推，直到所有版图拼接完成。



4. 选择篝火版图

当最后一位玩家拼接完地图板块后，由其敌对队伍选择初始【篝火版图】，最后一位玩家所在队伍使用另一块【篝火版图】。



拼接规则

拼接规则需要满足：

- 1. 两块版图之间必须至少有一条蓝色高亮边连接。



- 2. 必须优先将所有与中央版图可能连接的版图拼接完成，才能继续向外扩展。

如图所示，当尝试拼接第四块版图时，无法将版图放置在左上方，因为下方还有与中央版图相接的连接点未被使用。



设置女神像

投掷女神像硬币

当所有地图版图用尽后，投掷一枚【女神像硬币】⁽¹¹⁾。

放置女神像指示物

根据硬币的投掷结果，将【女神像指示物】⁽¹⁸⁾ 放置在对应的【河流】或【丛林】版图中央。



开始游戏 - 身份与先攻

标准规则：将所有角色卡洗混，背面朝上放置在桌面上。从年龄最大的玩家开始，顺时针方向依次抽取2张角色卡，选择自己喜欢的角色，并将选择的角色卡背面朝上暗置。当所有玩家决定好角色后，翻面展示所选角色卡，并将剩余的【角色卡】放回盒内。

确定遗物

【遗物卡】（10）共有4张，分别为：

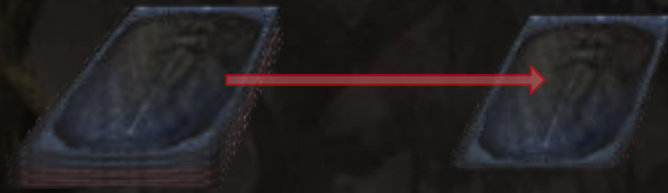
红色圣物，红色祀器，蓝色圣物，蓝色祀器



新手变体规则：从年龄最大的玩家开始，顺时针方向依次正面朝上抽取【遗物卡】（10）：红色圣物、红色祀器、蓝色圣物、蓝色祀器，并将卡片放置于其正前方。

标准规则：将4张【遗物卡】（10）洗混后，背面朝上放置于桌面上。从年龄最大的玩家开始，顺时针方向依次抽取遗物卡。同色的玩家属于同一队伍，遗物卡抽取后应暗置在玩家前方，且具体遗物需保密。

由于每队只有一张圣物卡和一张祀器卡，玩家可通过观察自己的遗物卡推测队友所持遗物卡。



确定角色

新手变体规则：从年龄最大的玩家开始，顺时针方向依次正面朝上抽取【角色卡】（1）：伊莱、云野、达里恩、诺尔，并将每张角色卡放置在各自遗物卡的右侧，如下图所示。



确定先攻

新手变体规则：从年龄最大的玩家开始，顺时针方向依次将每位玩家角色的【先攻指示物】（12）从左至右放置在【指示物收纳版】（31）上的【先攻指示区】4个位置所指向的桌面上。



标准规则：每位玩家投掷一枚【先攻骰】（23），并将掷骰结果与角色的先攻修正值相加。根据计算结果，将每个角色的【先攻指示物】（12）按照从小到大的顺序排列在【指示物收纳版】（31）上的【先攻指示区】4个位置所指向的桌面上。

例如，假设达里恩此时掷骰为18，加上+5的先攻修正值，使其最终先攻为23，这意味著达里恩有很大可能获得较靠后的先攻顺位。



若多位玩家的先攻值相同，只有先攻一致的玩家需要重新掷骰，已确认顺位的玩家不需要再重新掷骰。例如，玩家A的调整后先攻为5，而玩家B、C、D的调整后先攻均为10，则玩家A为第一顺位，B、C、D玩家需要重新掷骰。即便玩家B掷出2，也不会成为新的第一顺位，B、C、D玩家的顺位仅在第二、三、四顺位中重新决定。

开始游戏 - 设置角色

1. 角色指示物与状态追踪版

- 1. 所有玩家拿取各自对应的【角色指示物】（6），并将其放在一旁备用。
- 2. 所有玩家拿取一块【状态追踪版】（27），将指针朝上放置于角色版（1）上方。

2. 设置角色符文

新手变体规则：跳过此步骤

标准规则：将【角色符文】（2）正面朝上放置于【角色卡】（1）左下角的对应位置。

3. 设置生命值

新手变体规则：所有玩家将【最大生命值指示物】（20）放置于其角色版面上的5点生命值位置，随后将【生命值指示物】（19）放置于【最大生命值指示物】（20）上

标准规则：所有玩家根据其角色的最大生命值，将【最大生命值指示物】（20）放置于其角色版面上的对应位置，随后将【生命值指示物】（19）放置于【最大生命值指示物】（20）上。

4. 初始技能版与诅咒指示物

所有玩家拿取【角色技能版】（3），并将选择使用的初始技能版面朝上放置于【角色卡】（1）上的【技能版】处。

诅咒指示物

新手变体规则：所有玩家拿取2个【诅咒指示物】（17），放在一旁

标准规则：跳过此步骤。在标准规则下，角色起始时没有诅咒指示物可用。

5. 初始位置

所有玩家拿取对应的【角色立牌】（28），并将其放置在各自的【篝火版图】上的任意不重合位置，作为角色的初始位置。



角色特殊设置

伊莱 & 云野

无需特殊设置。

达里恩

拿取【达里恩武器指示物】（15），并选择初始武器形态，将其放置于【角色技能版】（3）上。



诺尔

拿取4个【传送法阵】地图标记（4），放置于一旁备用。



塞拉斯

拿取2张【骷髅随从卡】（21）和2个【骷髅立牌】（22），放置于一旁备用。



埃德温

拿取所有【高能雷管】道具卡（4）和【高能雷管】地图标记（8），放置于一旁备用。



艾莉西亚

拿取【魔偶】立牌（32），放置于一旁备用。



妮娅

拿取所有9个【元素精华指示物】（13），并根据选择的初始武器版面，立刻获得一个对应的【元素精华】。当前激活的元素精华可以放置在【角色卡】附近的任意位置。



角色回合 - 开始阶段

1. 翻转【状态追踪版】并结算效果

将【状态追踪版】上下翻转，若当前版面含有状态，则按照右页方式结算状态效果。



2. 获取灵魂

新手变体规则：跳过此步骤

标准规则：玩家拿取1个【灵魂指示物】（16），放在一旁。



3. 结算装备效果

新手变体规则：跳过此步骤

标准规则：若角色装备【裂魂之钟】，立刻结算效果。



状态类型

状态分为两种类型：持续性被动状态（紫色边框）和周期性结算状态（粉色边框）。



当角色被施加状态时，将状态放置在【状态追踪版】上对应颜色的附加区域，从左至右排列，如下图所示：



持续性被动状态：在施加之后立刻生效，并持续生效，直到被移除。

周期性结算状态：仅在翻转【状态追踪版】（27）前后生效。

如图，冰盾 是一个持续性被动状态，会降低目标受到的伤害。这个效果在施加时立即生效，并会一直持续，直到状态被移除。因此，左侧的上下两端都标有激活区。

相对的，燃烧 是一个周期性结算状态，会周期性地对目标造成伤害。这个效果会在施加后的下个角色回合以及下下个角色回合开始时结算，对角色造成两次伤害。因此，右侧仅有一个【效果激活区】，并且效果附加时进入【效果附加区】，但不会立即造成伤害。

结算状态效果

每当角色回合开始时，角色需要进行状态结算，涉及上下翻转【状态追踪版】。例如，周期性结算效果在翻转前后都会结算激活区的效果：



如下图所示，在燃烧状态的结算中，翻转【状态追踪版】后，燃烧从【效果附加区】进入【效果激活区】，结算一次伤害。



当下个角色回合开始时，再次翻转【状态追踪版】。此时，燃烧位于【效果激活区】，所以在翻转前必须先结算一次伤害，然后翻转【状态追踪版】。翻转后，燃烧从【效果激活区】移到【效果附加区】，效果即被移除。



对于持续性被动状态，在翻转【状态追踪版】后，移除所有指针指向的状态。

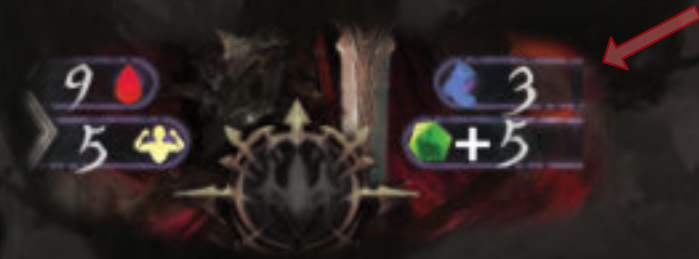
当含有多个状态时，按照从左至右的顺序结算。



角色回合 - 行动阶段

移动

在角色行动阶段，每位角色可以根据其移动力，进行最多不超过该移动力的距离移动。角色可以在行动阶段的任何时刻进行移动，且移动可以被拆分成多次进行，只要角色仍有剩余的移动力，就可以继续移动。



距离

每经过1个单元格，即消耗1点移动力。角色还可以选择消耗1点移动力来原地改变朝向。如上图所示，达里恩拥有3点移动力，这意味着他可以在行动阶段内移动至多3个单元格。



朝向

从一个单元格移动至另一个单元格时，角色的朝向需要改变，始终面向抵达的新单元格。如下图所示，角色在移动时将朝向其目标单元格。



不可通过区域

除非技能允许无视地形，否则角色无法直接跨越地图上标记为“不可通过”的区域。角色在移动时可以穿越友方单位，但无法与其他角色共享同一个单元格。

除此之外，没有地图单元格的【虚空】区域也视为不可通过区域。



视野

角色前方、不被不可通过区域阻挡的扇形区域即为其视野范围。



在角色使用技能需要选择目标时，除非特别指出，否则仅可选择视野内的目标。

视野中存在障碍物时，判定角色A是否可见另一个角色B的条件为：两个角色所在的六边形单元格有任意顶点之间的连线不被阻挡即为可见。如下图，所有连线都被阻挡，因此两个单位互相不可见。



朝向锁定与【禁锢】

如果位移技能含有【朝向锁定】标记，则无论角色移动到何处，移动过程中被移动目标的朝向都不会改变。



如果位移技能含有【常规位移】标记，则角色在【禁锢】状态下无法使用此技能进行位移（虽然技能本身仍然可以使用）。

可通过但不可停留标记

如果指示物或地图带有标记，则其他单位可以穿过该单位，但无法与该单位停留于同一位置。

推离与拉近

- 推离：单位被推离某位置X距离，要求每次位移后，单位与该位置的距离都增加。
- 拉近：单位被拉近某位置X距离，要求每次位移后，单位与该位置的距离都缩小。

如下图，【艾莉西亚】（左）可以将【伊莱】推离或拉近，只要每次位移满足上述条件。



推拉时遭遇阻挡

除非特别指出，推拉目标均无法穿过不可通过区域。当阻挡使推离与拉近的条件无法被满足时，推拉效果被停止。

如下图，若【艾莉西亚】（左）使用一个无法穿越阻挡区域的效果将【伊莱】拉近，由于不存在一个区域使得两者的距离可以继续靠近，因此【伊莱】不会被拉近。



突进至目标点的路径

部分技能允许单位突进到一个新位置A，穿越的中间路径需满足以下条件：

每一次位移，单位与目标位置A的距离都必须是最短距离。在此前提下，突进的具体路径可以由玩家自行决定。

如下图，两种突进路径均可被使用。



标准行动

角色在行动阶段最多可以进行2个标准行动，包括以下几种类型：

标准行动 - 使用武器技能

角色可以使用当前技能版面上的1个可用技能。使用技能时，将一个角色指示物覆盖在技能的攻速栏上，表示该技能已被使用。

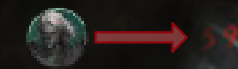


诅咒：每个技能下方会标有诅咒效果。在使用技能时，额外消耗1枚【诅咒指示物】（17）来强化该技能，技能将以附加诅咒效果的方式结算。

标准行动 - 使用终极技能

每个角色只能使用一次终极技能。使用时，将一个角色指示物覆盖在技能的攻速栏上，表示该技能已被使用。

标准行动 - 重置装备使用状态



新手变体规则：跳过此步骤

标准规则：将已使用的主动装备翻面，重置为正面朝上，表示装备已恢复可用状态。



附赠行动

角色在行动阶段可以进行任意数量的附赠行动：

附赠行动 - 使用角色符文

角色符文不受【眩晕】状态限制。使用后，将角色符文移出游戏区域，并立即恢复当前最大生命值的一半（向下取整），同时解除自身所有负面效果。

附赠行动 - 翻转技能版面

每回合只能使用一次此项行动。角色可以将当前技能版面翻转，翻转后的技能将恢复为可使用状态。

附赠行动 - 使用道具

使用道具栏中的1个道具。使用后，将该道具丢弃。

附赠行动 - 使用装备

使用装备栏中可用的主动装备效果（如果有）。使用后，将装备翻面至背面朝上，表示该装备已使用，需要重置后方可再次使用。



附赠行动 - 交易

新手变体规则：跳过此步骤

标准规则：当角色处于【女神像版图】上，且【耶尔女神像】未被破坏时，可以进行交易，购买任意数量的道具或装备。交易时，支付对应数量的【灵魂指示物】，随后从【指示物收纳版】中拿取所购买的道具或装备，并将其置于角色卡右侧的对应栏位。

破坏耶尔女神像

耶尔女神像 会在受到任何一次指向性伤害时被破坏。

注意：非指向性伤害技能（如对周围所有单位造成伤害的技能）不会对【耶尔女神像】造成伤害。

破坏【耶尔女神像】时，场上所有角色均立刻获得2个【诅咒指示物】。

掷骰

使用技能时，通常需要通过掷骰来确定效果的具体数值。骰子分为三种类型：优势骰、普通骰和劣势骰，其中，优势骰的红色面代表2点数值。



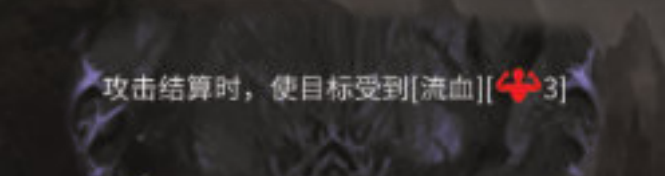
角色回合 - 其他行动与结算

在技能描述中，不同距离可能影响骰子的数量或结果，如下图所示，该技能对1距离内的目标造成1点优势骰伤害，对2距离的目标造成1点固定伤害，对3距离以上的目标无效果。



状态豁免

某些技能施加状态时带有⁺标记，表示目标需要通过掷骰来进行豁免。状态豁免与角色的体质相关。



如上图所示，若目标体质为4，投掷4颗普通骰子。如果掷出的结果大于或等于3，则目标成功豁免【流血】效果；否则，将【流血】效果附加至目标的【状态追踪版】。

结束阶段

当角色完成所有行动后，进入回合结束阶段。如果角色当前的生命值低于最大生命值，则其最大生命值下降1点。



行动解决

当角色使用武器技能、终极技能、装备主动效果或主动道具，对其他目标造成效果时，需进行行动解决。在此过程中，除非另有说明，否则 效果来源 为人使用技能的一方， 目标 为受到技能影响的一方。具体结算步骤如下：

- 效果来源 向 目标 声明行动。
- 目标 进入反应阶段，并声明使用1个 反应行动 及新的目标（详见【反应行动】）。
- 比较 效果来源行动 和 目标反应行动 的行动速度，数值较小的一方优先生效。两方行动效果完全结算后，完成行动解决。

若角色使用范围攻击技能，对范围内多个目标造成效果，则每个目标需分别进行【反应行动】。此外，若角色对某个目标使用技能，且该目标在反应行动中选择另一个目标，这种设计超过两位角色的行动解决被称为 连锁行动解决，具体处理方式见下页【连锁行动解决】。

多目标结算顺序

在某些技能或效果中，角色可能需要对多个目标同时造成效果。在这种情况下，多目标结算需要按照特定的顺序解决：

前方多目标结算

- 从距离1左侧单元格开始，顺时针依次解决至距离1右侧单元格。
- 继续从距离2左前侧单元格开始，顺时针结算至距离2右前侧单元格，以此类推，直至所有目标都被结算。



周围多目标结算

- 从距离1左侧单元格开始，顺时针依次结算一周。
- 继续从距离2左前侧单元格开始，顺时针结算一周，以此类推，直至所有目标都被结算。



反应行动

当角色进入【反应阶段】后，可以选择使用1个【反应行动】来回应【效果来源】的行动。反应行动包括以下几种类型：

反应行动 - 使用武器技能

角色可以选择当前武器技能版面上一个可用技能进行响应。声明该技能后，需要与【效果来源】的行动速度进行比较，动作速度较低的一方优先生效，最终完成行动解决。



反应行动 - 使用响应技能

响应技能 仅可使用一次。使用后，将一个【角色指示物】覆盖技能的攻速栏，表示该技能已被使用，无法再用此技能进行其他反应。



反应行动 - 使用角色符文

角色符文 在反应行动中使用时，速度为99，意味著它总是最后生效。使用角色符文后，将其移出游戏区域，立即恢复当前最大生命值的一半（向下取整），同时解除自身的所有负面效果，且不受【眩晕】等限制状态影响。

反应行动 - 使用装备

如果角色的装备栏中有可用的主动装备效果，则可以使用该装备的效果。使用后，将装备翻面，表示该装备已被使用，需重置后才能再次使用。



反应行动 - 使用道具

在反应行动中使用道具时，除非道具本身标明速度，否则 速度为99。使用后，道具丢弃，无法再次使用。

反应行动 - 翻转技能版面

在反应行动中，角色可以选择 翻转技能版面，速度为99。翻转后的技能都将变为可使用状态，供后续的行动选择。

范围与目标

某些技能对其有效范围和目标有所限制。例如，下图中的技能可以对视野内2范围内的1个目标造成伤害。需要注意，该范围仅限于视野内的2范围，因此技能无法选中角色背后的目标。



世界回合

当所有玩家按照先攻顺序结束其回合后，进入世界回合。此时需进行以下设置和步骤：

推进回合指示物

将 回合指示物 向右推进一格。注意，淡蓝色菱形格代表白天，而事件格代表夜晚。



重置女神像

新手变体规则：跳过此步骤

若 回合指示物 位于白天，且耶尔女神像已被摧毁，则需投掷女神像硬币。根据硬币结果，将女神像指示物重新放置于对应地图版面中央。



预告/结算世界效果

白天回合：

翻开当晚的事件卡，但事件不立即生效。

夜晚回合：

当前翻开的事件卡立即生效。

改变先攻顺序

新手变体规则：跳过此步骤

若先攻槽中有【倔老骰】，其使用者与前一位先攻顺位的角色交换顺序，随后移除【倔老骰】。



连锁行动解决

在游戏中，当涉及多目标、反应技能或多角色交互的情况时，会触发连锁行动解决机制。以下是具体规则与解决方式：

单目标解决

角色A声明：我使用一个60速度的技能，将角色B作为目标。

角色B声明：我使用一个40速度的技能作为反应行动，将角色A作为目标。

结果：角色B的技能会先对角色A生效，因为40速度比60速度更快，最终角色B的技能完成后，角色A的技能才会生效。

多目标解决

情况1：

角色A声明：我使用一个60速度的技能，将角色B作为目标。

角色B声明：我使用一个40速度的技能作为反应行动，将角色C作为目标。

结果：角色B在其反应技能中引入了本不在战斗中的角色C。因此，角色B的技能与角色C的反应技能需要被加入结算序列。角色B作为效果来源，角色C成

世界回合与连锁行动解决

为新的目标进行结算。由于角色B的速度为40，角色A需要等待角色B的技能效果生效后才能执行技能。

情况2：

角色A声明：我使用一个60速度的技能，将角色B作为目标。

角色B声明：我使用一个80速度的技能作为反应行动，将角色C作为目标。

结果：由于角色A的速度为60，快于角色B的速度（80），角色A的技能会优先生效，无需等待角色B的技能效果。之后，角色B与C继续按照规则结算。

范围攻击的解决

角色A使用一个60速度的技能，对周围所有单位造成伤害，且角色B与角色C都在技能的有效范围内。

结算顺序：

- 由于角色B在范围内且是第一个结算目标，角色A先与角色B完成结算。
- 在角色B的结算完成后，角色A继续与角色C结算。

闭环行动解决

角色A声明：我使用一个60速度的技能，将角色B作为目标。

角色B声明：我使用一个40速度的技能作为反应行动，将角色C作为目标。

角色C声明：我使用一个20速度的技能作为反应行动，将角色A作为目标

结果：

- 由于角色C的技能（20速度）最先生效，它会优先对角色A进行作用。
- 在这个连锁中，角色A已经作为【效果来源】参与了连锁，无法再进行反应行动。
- 角色C的技能对A生效后，角色B的技能对角色C生效，最后，角色A的技能对角色B生效。

角色特殊规则

每个角色都有独特的能力或技能，以下是部分角色的特殊规则：

达里恩

达里恩在行动阶段获得以下附赠行动，也可作为一个反应行动：

将【达里恩武器指示物】在双剑/大剑形态中切换。每回合一次。达里恩的每个技能都有对应武器形态的效果可以生效。

诺尔

诺尔在行动阶段获得以下附赠行动，也可作为一个反应行动：

选择一个【传送法阵】，将其链接的角色与【传送法阵】所在的位置进行互换。该【传送法阵】将被移出游玩区域，同时将对应的【角色指示物】返还给拥有者。

当一个角色被【链接】时，需将其【角色指示物】放置在对应的【传送法阵】上以作标记。

伊莱

当伊莱使用【警戒】的诅咒效果时，将【警戒】效果指示物翻到红色一侧作为标记。

【警戒】的判定若失败（所有骰子结果均为空），则立即移除【警戒】效果。

伊莱的【警戒】总是最后生效，生效顺序为：装备 > 坚固 > 警戒。

当伊莱处于【隐匿】状态时，仍然会成为无目标范围攻击的伤害目标，但只要伊莱不使用任何武器技能，即可继续保持【隐匿】效果。

云野

云野可以在行动阶段获得以下标准行动，也可作为一个反应行动：

【截拳】：18速度，攻击111一次，造成1伤害。如果目标身上带有【弱点】，则造成1+111伤害。

塞拉斯

塞拉斯的骷髅随从在其回合中拥有独立的行动阶段，且免疫一切状态效果。骷髅拥有以下标准行动，也可作为一个反应行动：

【撕裂】：68速度，攻击211一次，造成1+111伤害。

即使塞拉斯受到【眩晕】或其他负面效果，也不会影响其骷髅的行动。骷髅随从的【撕裂】伤害来源为骷髅随从本身。骷髅拥有自己的血量版面，且最大血量不会下降。

埃德温

埃德温最多只能拥有2颗【高能雷管】在道具栏，但场上可同时存在3颗【高能雷管】。

【燧火手铳版面】指标记为火枪的技能版面。

艾莉西亚

艾莉西亚的魔偶可以被移动至魔偶自身或艾莉西亚附近的区域，不论其最终跨越多少距离，该移动无视地形。

如下图所示，魔偶可以从任何位置快速被收回至艾莉西亚身边。

艾莉西亚的魔偶不可被选中为目标，且可以被任何单位穿越，但其他单位不可与其位于同一单元格。



妮娅

当妮娅已拥有3个【元素精华】时，若获得第4个【元素精华】，则需要替换一个已拥有的【元素精华】。

状态列表

燃烧

效果结算时，受到1点伤害。

禁锢

除特殊技能外，无法移动。

流血

每移动 $\frac{1}{2}$ ，受到 $\frac{1}{2}$ 伤害。

中毒

进行标准行动时，受到 $\frac{1}{2}$ 伤害。

眩晕

禁用角色除【使用角色符文】以外的所有行动，回合开始阶段使用 $\frac{1}{2}$ 豁免。

狂暴

$\frac{1}{2}$ +1

链接

拥有【链接】的目标可被诺尔互换至对应的【传送法阵】。

坚固

受到有来源的伤害时，伤害值- $\frac{1}{2}$ 。

隐匿

无法被指定为目标，但仍会受到无目标范围攻击伤害。使用武器技能将取消此效果。

弱点

目标受到的所有伤害+ $\frac{1}{2}$ （来自负面效果除外）

警戒

受到的伤害在最后生效时减少 $\frac{1}{2}$ ，警戒】的结算顺序晚于其他效果。

若未成功抵抗任何伤害，则移除此状态。

警戒（诅咒）

抵抗下一次伤害。

若在反应时使用，立刻以 $\frac{1}{2}$ 速度使用任意版面其他普通技能。

复苏

效果结算时，恢复 $\frac{1}{2}$ 点 $\frac{1}{2}$ 。

冰盾

每次受到伤害后，伤害值减少 $\frac{1}{2}$ 。

伤害减免状态结算顺序

受到伤害时，装备先结算抵抗效果，随后根据状态追踪栏的顺序从左至右结算，警戒效果最后生效。

特殊道具与装备规则

道具 - 倔老骰

使用后，与前一先攻的角色调换先攻顺序

使用后，将倔老骰放置在【指示物收纳版】上使用者所在的先攻槽位，并在下一次【世界回合】时生效。

装备 - 裂魂之钟

装备后，在装备者回合开始时，2范围内所有敌方单位需分别进行【体质3】豁免。若失败，受到不可响应、不可抵抗的伤害。

不可抵抗：无视一切防御状态或装备，对目标直接造成伤害。

突进反应距离结算

使用技能或装备对路径上的单位造成伤害时，单位可以响应这个效果。此时，若受到伤害的目标选择使用速度更快的技能响应，则视伤害来源处于起始位置，否则，视伤害来源处于终点位置。