



VESTIGE SAGA — FALLEN GRAIL —

自伊斐拉被耶爾放逐後，曾經豐饒的世界開始下起連綿不絕的大雨。

陸地失去了耶爾的庇佑，地貌因此發生劇變。

無論出身高低，此刻，伊斐拉的子民僅剩下一個身份——【被放逐者】。

無數【被放逐者】從王國最大的洛瑞爾城逃離，試圖在山野間尋找女神像，汲取僅存的耶爾之力。
雨勢愈加猛烈，丛林之中，昔日象徵賜福的耶爾女神默然無語，放眼望去，盡是為爭奪她而倒下的靈魂。

不久，又有兩隊【被放逐者】在此相遇。

天色漸暗，所有人都明白，唯有一方能夠離開。

遊戲配件

角色卡 x 8

角色符文 x 8

角色技能版 x 9



地圖標記 x 8

狀態標記 x 38

角色指示物 x 48

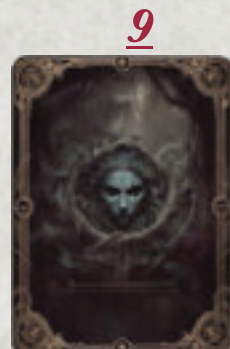
回合指示物 x 1



道具與裝備 x 18

事件卡 x 5

遺物卡 x 4



女神像硬幣（正反）x 1 角色先攻指示物 x 8

元素精華指示物 x 9

整備彈指示物 x 3



達里恩武器指示物（正反）x 1

靈魂指示物 x 28

詛咒指示物 x 32

女神像模型 x 1



生命值指示物 x 6 最大生命值指示物 x 4

骷髏隨從卡 x 2

骷髏立牌 x 2



先攻骰 x 1

劣勢骰 x 6

普通骰 x 6

優勢骰 x 6



狀態追蹤版 x 4

角色立牌 x 11



地圖版面 x 9



回合追蹤版 x 1



指示物收納版 x 1

魔偶模型 x 1

34



36



遊戲目標

兩支隊伍進行對戰，每支隊伍由兩名玩家組成，分別持有【聖物】與【祀器】。擊殺對方持有【聖物】的玩家，將立即獲得勝利。

遺物卡

每位玩家將在遊戲開始前抽取一張遺物卡。遺物卡不僅決定玩家的身份，還透過不同的顏色決定玩家所屬的隊伍。



遊戲流程

遊戲將分為以下幾個部分推進：

1. 準備遊戲

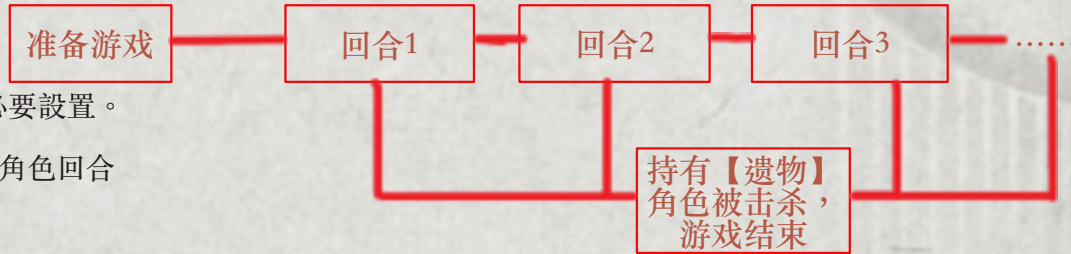
- 進行遊戲開始前的必要設置。

2. 根据先攻顺序，依次进行角色回合

3. 推进回合，进行世界行动

4. 根据先攻顺序，依次进行角色回合

5. 重复流程，直到对方领袖被击杀，另一方获得胜利



回合追蹤

遊戲回合將由【回合追蹤版】與【回合指示物】進行追蹤。當所有玩家結束其角色回合後，將【回合指示物】從【回合追蹤版】上推進至下一回合，並進行世界行動。當所有世界行動完成後，本回合正式開始，所有玩家按先攻順序進行角色回合。

【回合追蹤版】分為起始回合、回合2至回合7以及最終審判回合。在最終審判回合開始時，所有角色的最大生命值與當前生命值將立即降為1，之後無需繼續推進回合，只需擊殺對方領袖即可。

回合2至回合7分為兩種類型：

- 白天（回合2、4、6，以淡藍色背景表示）
- 夜晚（回合3、5、7，以長方形欄位表示）

每種類型對應不同的世界行動。在遊戲開始時，隨機抽取3張【事件】卡，並將其暗置於所有夜晚回合中。（詳見【世界行動】一節）



事件

事件卡包含：

1. 事件卡卡背

- 在遊戲準備階段，將此面朝上置於【回合追蹤版】中所有【夜晚】回合位置。

2. 當前事件回合欄

- 當【回合指示物】置於其中時，激活事件效果，如下圖所示。

3. 事件名稱

4. 事件效果

- 事件所造成的效果。

5. 事件世界觀

- 與該事件有關的世界觀劇情。



2. 角色初始生命值

角色的初始生命值與角色卡左下方的角色屬性【初始生命值】一致。在遊戲開始時，將【最大生命值指示物】與【生命值指示物】放置於角色卡左側。

- 【最大生命值指示物】決定角色的生命上限，治療效果不能超過此上限。
- 隨著遊戲進行，【最大生命值】會逐漸下降，角色的生存能力也將逐步減弱。



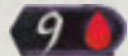
3. 角色立繪

每位角色都有其專屬的藝術形象，展現其獨特的角色風格與特徵。

4. 角色屬性

角色屬性依次為：

初始生命值



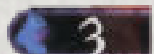
- 角色在遊戲開始時的初始生命值。將【最大生命值指示物】放置於角色卡左側對應位置。

體質



- 角色的體質越高，其受到狀態效果影響的可能性就越低，詳見【狀態豁免】規則。

移動力

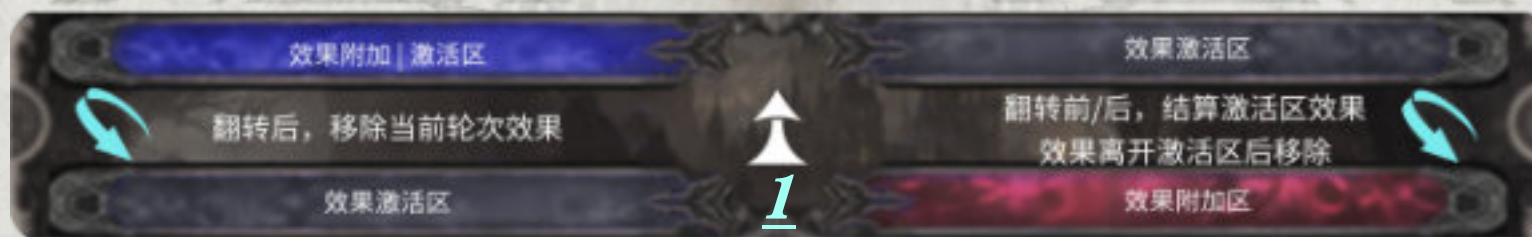


- 角色在每個角色回合的行動階段中，可移動或改變朝向的次數，詳見【移動】規則。

先攻修正值



- 當角色決定先攻順序時，各自投擲一枚【先攻骰】，並加上角色的先攻修正值，計算出最終結果，詳見【確定先攻】規則。



1. 狀態追蹤版

每位角色擁有一塊【狀態追蹤版】，用於追蹤當前狀態效果的持續時間，詳見【結算狀態效果】規則。



5. 角色符文

每位角色擁有一枚對應的【角色符文】，且每場遊戲中僅可使用一次。使用後，解除角色所有負面效果，並恢復當前最大生命值的50%。詳見【使用角色符文】規則。



6. 終極技能

僅可在角色回合的行動階段使用一次，詳見【終極技能】規則。

7. 響應技能

僅可作為反應行動使用一次，詳見【響應技能】規則。

8. 被动技能

被動技能永久生效，並決定了角色的核心機制。

9. 道具欄

除非特別說明，每位角色最多可以持有兩個【道具】。若超過上限，新增的道具將替換已有的道具。

道具的使用方式詳見【使用道具】規則。

10. 裝備欄

除非特別說明，每位角色最多可以持有一個【裝備】。若超過上限，新增的裝備將替換已有的裝備。

部分裝備可以被使用，使用方式詳見【使用裝備】規則。



11. 角色背景

角色姓名以及背景故事的簡短介紹，提供玩家對角色的基本認識與代入感。

12. 角色技能欄

每位角色擁有各自的【角色技能版】。遊戲時，將角色技能版放置於角色卡中。【角色技能版】通常擁有正反兩面，分別代表角色可使用的兩種戰鬥方式。

詳見【使用武器技能】規則。



妮姬·埃爾姆斯



伊萊



艾莉西亞·芬德爾



雲野



埃德溫·艾森哈特



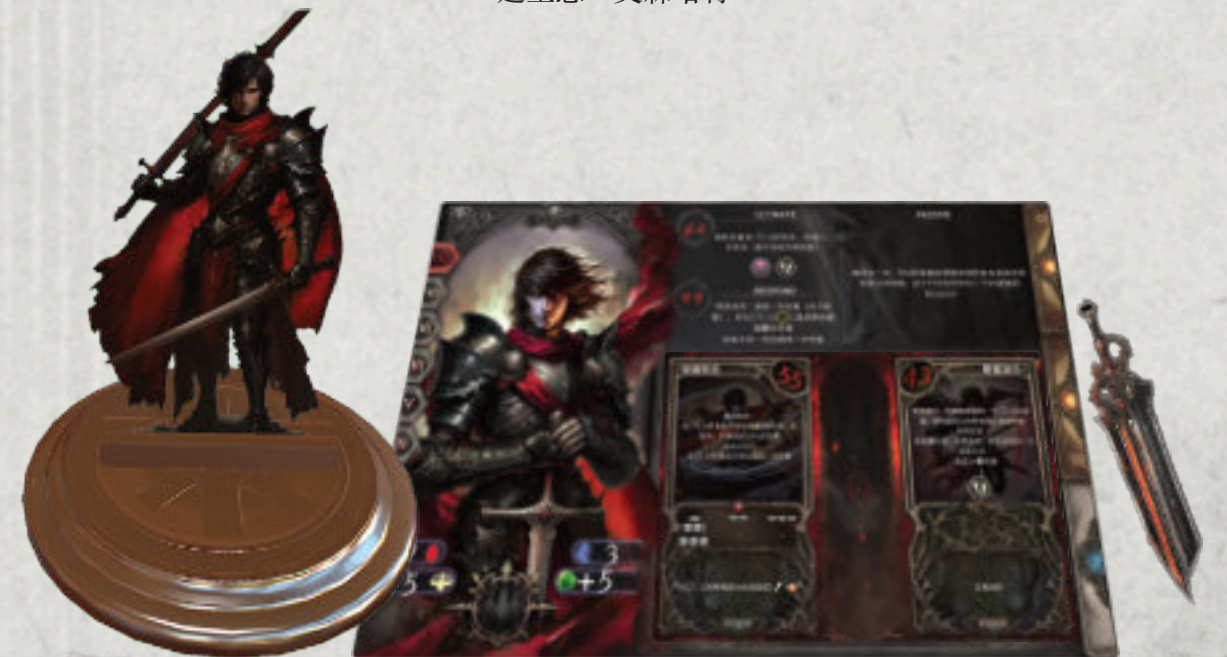
塞拉斯·雷文席德



諾爾



達里恩·艾森哈特



技能版面

除【妮婭】外，每位角色擁有一張技能版面（【妮婭】擁有兩張技能版面）。技能版面具有正反兩面，分別代表角色的兩種戰鬥方式，每一面均包含兩個技能。角色可以通過【標準行動】或【反應行動】來切換戰鬥方式（翻轉技能版面），詳見【翻轉技能版面】規則。

1. 戰鬥方式

每面技能版代表角色的一種戰鬥方式（或使用的武器）。該版面上的所有技能均與這種戰鬥方式相關。

2. 技能名字與速度

技能速度決定了技能的生效順序，數字越小，技能速度越快，優先執行。

若【妮婭】在其行動階段對【伊萊】使用【烈焰燃魂】（速度 69）



此時【伊萊】可以選擇當前版面中的一個未使用技能作為反應行動。假設【伊萊】的當前技能版面為【匕首】版面，並選擇使用【死亡切割】（速度 28）進行反擊，則由於【死亡切割】的速度快於【烈焰燃魂】，即便是在【妮婭】的行動階段，【伊萊】的反擊也會優先結算。

變化示例：

- 若【伊萊】的反擊技能能夠直接擊殺【妮婭】，則【妮婭】將立即死亡，【烈焰燃魂】無法繼續生效。

3. 技能效果

技能生效時，按照技能描述的效果進行操作或結算。

4. 傷害變化

部分技能的傷害效果可能根據技能使用者與目標之間的距離有所不同。在此情況下，需參考技能卡上標註的距離傷害表進行結算。上部標記：距離；下部標記：技能生效時的具體傷害數值



- 若【伊萊】選擇使用【致命投擲】（速度 29），瞬移至距【妮婭】4格以上的距離，則即使【妮婭】仍然使用【烈焰燃魂】，由於【伊萊】已脫離技能效果範圍，【烈焰燃魂】將無法生效。

5. 詛咒效果

角色在使用技能時，可以選擇消耗【詛咒指示物】以啟用技能的【詛咒效果】。詛咒效果會增強技能的原有效果，使其更具威脅性。



1. 道具

道具以金色邊框標示，並可在以下情況下使用：

- 角色行動階段：作為一個附贈行動使用。
- 其他角色的回合：作為一個反應行動使用。

使用道具後，其效果結算完成，需將道具丟棄。

2. 名稱

每個道具都有其專屬的名稱，用於區分和描述道具的功能。

3. 價值

購買道具所需的價格，在本遊戲中，所有道具的價值均為2【靈魂】，角色在其角色回合準備階段可獲得1點【靈魂】。並可在女神像處消耗，詳見【交易】。

4. 藝術概念

道具均配有專屬的藝術概念圖，用於展現其設計與特徵。

5. 使用效果

道具使用後，根據效果描述進行行動或結算，並在結算完成後丟棄。

6. 速度

部分道具具有速度屬性，當道具顯示速度時，其效果結算方式與技能相同。詳見【行動解決】規則。

7. 世界觀

每個道具均對應特定的世界觀設定，描述其背景故事與在遊戲中的地位。

1. 裝備

道具以銀色邊框標示，並可在以下情況下使用：

- 角色行動階段：作為一個附贈行動使用。
- 其他角色的回合：作為一個反應行動使用。

使用裝備後，其效果結算完成，需將裝備翻面暗置，随后需要使用一个标准行动将其重制后方可再次使用。

2. 名稱

每個裝備都有其專屬的名稱，用於區分和描述裝備的功能。

3. 價值

購買此裝備所需的價格，在本遊戲中，所有裝備的價值均為3【靈魂】，角色在其角色回合準備階段可獲得1點【靈魂】。並可在女神像處消耗，詳見【交易】。

4. 藝術概念

裝備均配有專屬的藝術概念圖，用於展現其設計與特徵。

5. 使用效果

裝備使用後，根據效果描述進行行動或結算，並在結算完成後翻面暗置。

6. 速度

部分裝備具有速度屬性，當道具顯示速度時，其效果結算方式與技能相同。詳見【行動解決】規則。

7. 世界觀

每個裝備均對應特定的世界觀設定，描述其背景故事與在遊戲宇宙中的地位。



開始遊戲 - 準備指示物



1. 指示物收納版

本遊戲支持四位玩家遊玩，玩家可以任意選擇座位，以上僅是一種推薦坐法，重要的是將【指示物收納版】橫置於一側，以方便取用指示物。

2. 回合追蹤版

將【回合追蹤版】橫置於一側，以便於推進回合以及取用事件。

3. 角色區域

推薦的座位為2位玩家面對面，玩家也可以根據實際狀況決定座位，每位玩家面前的區域為角色區域。

4. 地圖區域

桌面剩餘的中間部分用以放置地圖。

設置回合追蹤版

新手變體規則：將【回合指示物】(7) 放置於【回合追蹤版】(30) 的【災變前2夜】處

標準規則：將【回合指示物】(7) 放置於【回合追蹤版】(30) 的【耶爾放逐】處。

新手變體規則：跳過此步驟

標準規則：將所有【事件】卡(9) 洗混後，抽出3張，背面朝上放置在【回合記錄版】(30) 的夜晚區域。



設置指示物收納版 - 狀態

將所有【狀態標記】(5) 各自堆疊後，正面朝上，按任意順序放置於【狀態效果區】。

設置指示物收納版 - 可購買道具/裝備

新手變體規則：跳過此步驟

標準規則：取出兩張【高能雷管】道具卡，隨後將剩餘的卡牌洗混。接著，分別抽取4張道具卡和4張裝備卡，正面朝上放置在【指示物收納版】(30) 上的【可購買道具區】和【可購買裝備區】。



1. 先攻指示區

用以指示角色的先攻順序，先攻順序為從左至右進行。

2. 常用效果描述

常用效果描述，用以快速查找。

3. 狀態指示物區

將所有狀態指示物放置於此處，用以快速取用。

4. 可購買裝備區

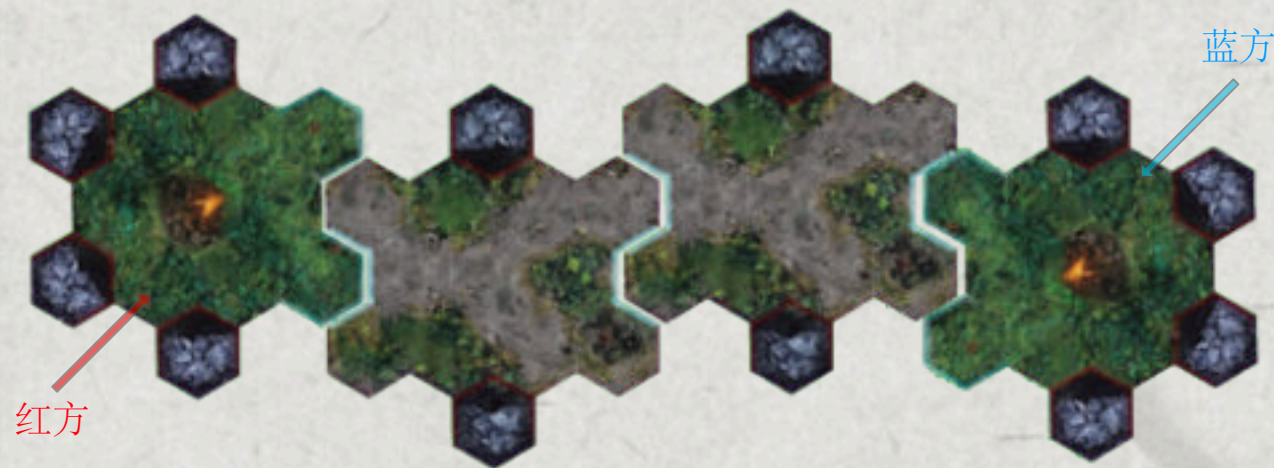
放置於此處的裝備，遊戲中，可以在女神像版圖進行購買，詳見【交易】。

5. 可購買道具區

放置於此處的道具，遊戲中，可以在女神像版圖進行購買，詳見【交易】。

新手規則

新手變體規則：直接將地圖版面 (29) 按照如下方式設置即可，跳過本頁及下一頁的所有其他內容



標準規則

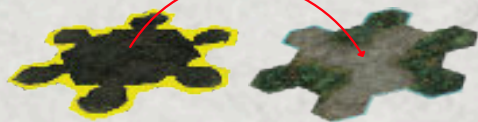
1. 設置地圖版面堆

將所有【普通版面】（灰色邊框）洗混後摺在【篝火版面】（綠色邊框）上，隨後將所有【女神像版面】（藍色邊框）洗混後背面朝上摺在【普通版面】（灰色邊框）上，此為【地圖版面堆】。



2. 放置中央版面

取出【中央版面】，翻轉至正面朝上放置於桌面。



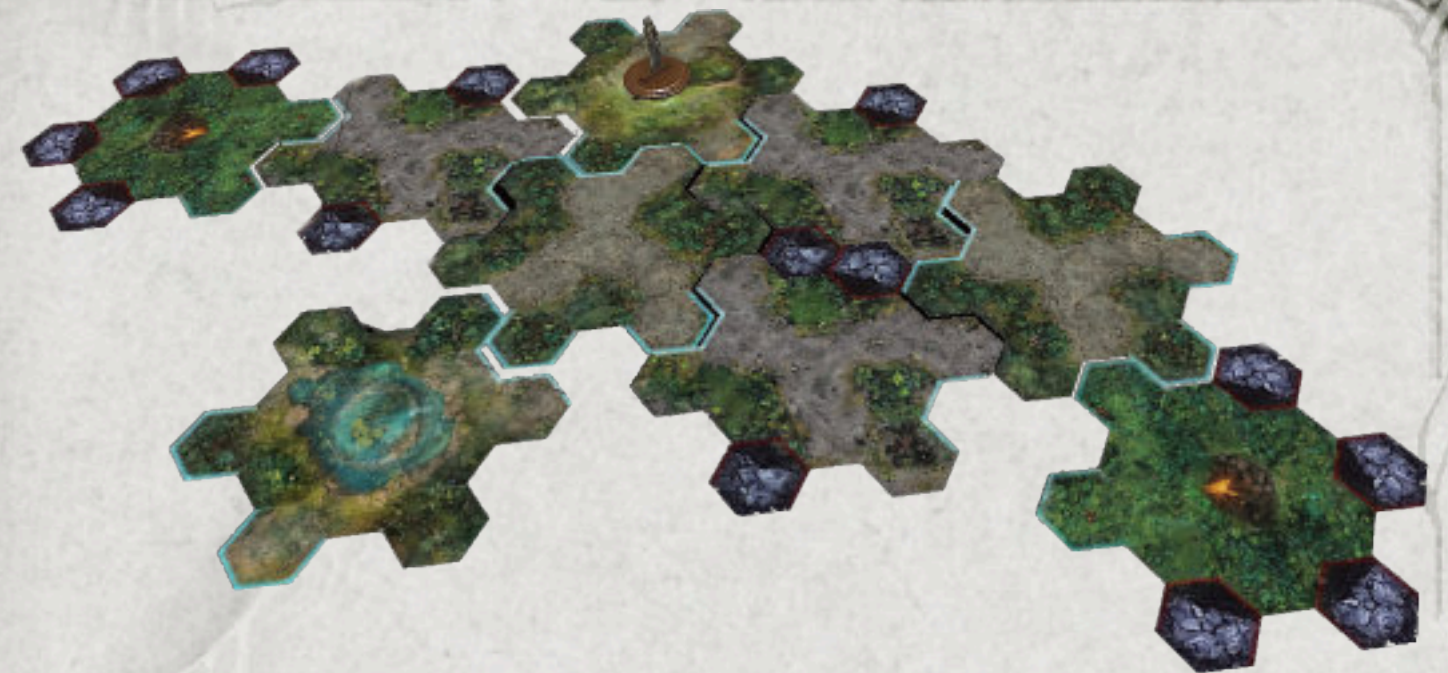
3. 依順序翻開版面並拼接

由年齡最大的玩家開始，順時針方向進行遊戲。每位玩家依次翻開【地圖版面堆】最頂端的版面，並按照拼接規則與中央版面進行拼接。然後，輪到第二順位玩家操作，依此類推，直到所有版面拼接完成。



4. 選擇篝火版面

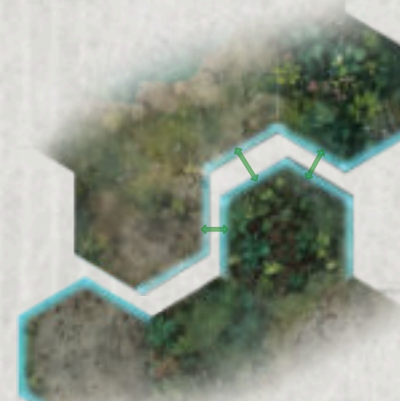
由先攻順位第一的玩家選擇其隊伍的【篝火版面】，另一隊伍使用另一塊【篝火版面】。



拼接規則

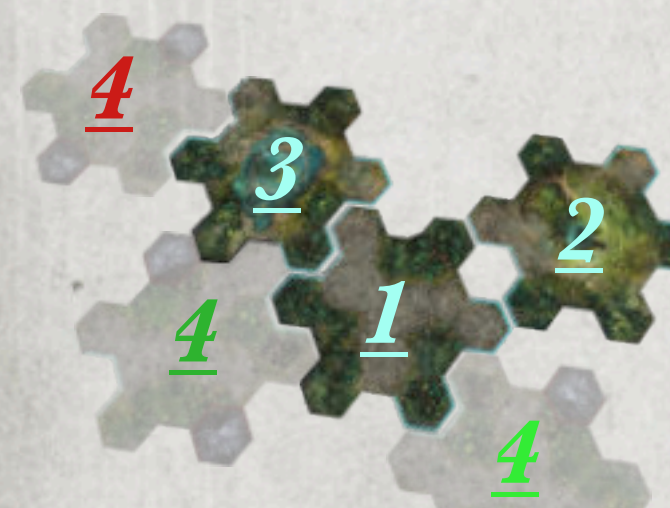
拼接規則需要滿足：

1. 兩塊版面之間必須至少有一條藍色高亮邊連接。



2. 必須優先將所有與中央版面可能連接的版面拼接完成，才能繼續向外擴展。

如圖所示，當嘗試拼接第四塊版面時，無法將版面放置在左上方，因為下方還有與中央版面相接的連接點未被使用。



設置女神像

投擲女神像硬幣

當所有地圖版面用盡後，投擲一枚【女神像硬幣】(11)。

放置女神像指示物

根據硬幣的投擲結果，將【女神像指示物】(18) 放置在對應的【河流】或【叢林】版面中央。



開始遊戲 - 身份與先攻

確定遺物

【遺物卡】(10) 共有4張，分別為：

紅色聖物，紅色祀器，藍色聖物，藍色祀器



新手變體規則：從年齡最大的玩家開始，順時針方向依次正面朝上抽取【遺物卡】(10)：紅色聖物、紅色祀器、藍色聖物、藍色祀器，並將卡片放置於其正前方。

標準規則：將4張【遺物卡】(10) 洗混後，背面朝上放置於桌面上。從年齡最大的玩家開始，順時針方向依次抽取遺物卡。同色的玩家屬於同一隊伍，遺物卡抽取後應暗置在玩家前方，且具體遺物需保密。

由於每隊只有一張聖物卡和一張祀器卡，玩家可通過觀察自己的遺物卡推測隊友所持遺物卡。



確定角色

新手變體規則：從年齡最大的玩家開始，順時針方向依次正面朝上抽取【角色卡】(1)：伊萊、雲野、達里恩、諾爾，並將每張角色卡放置在各自遺物卡的右側，如下圖所示。



標準規則：將所有角色卡洗混，背面朝上放置在桌面上。從年齡最大的玩家開始，順時針方向依次抽取2張角色卡，選擇自己喜歡的角色，並將選擇的角色卡背面朝上暗置。當所有玩家決定好角色後，翻面展示所選角色卡，並將剩餘的【角色卡】放回盒內。

確定先攻

新手變體規則：從年齡最大的玩家開始，順時針方向依次將每位玩家角色的【先攻指示物】(12) 從左至右放置在【指示物收納版】(31) 上的【先攻指示區】4個位置所指向的桌面上。



標準規則：每位玩家投擲一枚【先攻骰】(23)，並將擲骰結果與角色的先攻修正值相加。根據計算結果，將每個角色的【先攻指示物】(12) 按照從小到大的順序排列在【指示物收納版】(31) 上的【先攻指示區】4個位置所指向的桌面上。

例如，假設達里恩此時擲骰為18，加上+5的先攻修正值，使其最終先攻為23，這意味著達里恩有很大可能獲得較靠後的先攻順位。



若多位玩家的先攻值相同，只有先攻一致的玩家需要重新擲骰，已確認順位的玩家不需要再重新擲骰。例如，玩家A的調整後先攻為5，而玩家B、C、D的調整後先攻均為10，則玩家A為第一順位，B、C、D玩家需要重新擲骰。即便玩家B擲出2，也不會成為新的第一順位，B、C、D玩家的順位僅在第二、三、四順位中重新決定。

1. 角色指示物與狀態追蹤版

1. 所有玩家拿取各自對應的【角色指示物】（6），並將其放在一旁備用。
2. 所有玩家拿取一塊【狀態追蹤版】（27），將指針朝上放置於角色版（1）上方。

2. 設置角色符文

新手變體規則：跳過此步驟

標準規則：將【角色符文】（2）正面朝上放置於【角色卡】（1）左下角的對應位置。

3. 設置生命值

新手變體規則：所有玩家將【最大生命值指示物】（20）放置於其角色版面上的5點生命值位置，隨後將【生命值指示物】（19）放置於【最大生命值指示物】（20）上

標準規則：所有玩家根據其角色的最大生命值，將【最大生命值指示物】（20）放置於其角色版面上的對應位置，隨後將【生命值指示物】（19）放置於【最大生命值指示物】（20）上。

4. 初始技能版與詛咒指示物

所有玩家拿取【角色技能版】（3），並將選擇使用的初始技能版面朝上放置於【角色卡】（1）上的【技能版】處。

詛咒指示物

新手變體規則：所有玩家拿取2個【詛咒指示物】（17），放在一旁

標準規則：跳過此步驟。在標準規則下，角色起始時沒有詛咒指示物可用。

5. 初始位置

所有玩家拿取對應的【角色立牌】（28），並將其放置在各自的【篝火版圖】上的任意不重合位置，作為角色的初始位置。



角色特殊設置

伊萊 & 雲野

無需特殊設置。

達里恩

拿取【達里恩武器指示物】（15），並選擇初始武器形態，將其放置於【角色技能版】（3）上。



諾爾

拿取4個【傳送法陣】地圖標記（4），放置於一旁備用。



塞拉斯

拿取2張【骷髏隨從卡】（21）和2個【骷髏立牌】（22），放置於一旁備用。



埃德溫

拿取所有【高能雷管】道具卡（4）和【高能雷管】地圖標記（8），放置於一旁備用。



艾莉西亞

拿取【魔偶】立牌（32），放置於一旁備用。



妮姬

拿取所有9個【元素精華指示物】（13），並根據選擇的初始武器版面，立刻獲得一個對應的【元素精華】。當前激活的元素精華可以放置在【角色卡】附近的任意位置。



1. 翻轉【狀態追蹤版】並結算效果

將【狀態追蹤版】上下翻轉，若當前版面含有狀態，則按照右頁方式結算狀態效果。



2. 獲取靈魂

新手變體規則：跳過此步驟

標準規則：玩家拿取1個【靈魂指示物】（16），放在一旁。



3. 結算裝備效果

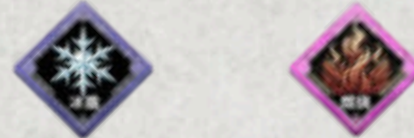
新手變體規則：跳過此步驟

標準規則：若角色裝備【裂魂之鐘】，立刻結算效果。



狀態類型

狀態分為兩種類型：持續性被動狀態（紫色邊框）和周期性結算狀態（粉色邊框）。



當角色被施加狀態時，將狀態放置在【狀態追蹤版】上對應顏色的附加區域，從左至右排列，如下圖所示：



持續性被動狀態：在施加之後立刻生效，並持續生效，直到被移除。

周期性結算状态：仅在翻轉【状态追踪版】（27）前后生效。

如上圖，冰盾是一個持續性被動狀態，會降低目標受到的傷害。這個效果在施加時立即生效，並會一直持續，直到狀態被移除。因此，左側的上下兩端都標有激活區。

相對的，燃燒是一個周期性結算狀態，會周期性地對目標造成傷害。這個效果會在施加後的下個角色回合以及下個角色回合開始時結算，對角色造成兩次傷害。因此，右側僅有一個【效果激活區】，並且效果附加時進入【效果附加區】，但不會立即造成傷害。

結算狀態效果

每當角色回合開始時，角色需要進行狀態結算，涉及上下翻轉【狀態追蹤版】。例如，周期性結算效果在翻轉前後都會結算激活區的效果：



如下圖所示，在燃燒狀態的結算中，翻轉【狀態追蹤版】後，燃燒從【效果附加區】進入【效果激活區】，結算一次傷害。



當下個角色回合開始時，再次翻轉【狀態追蹤版】。此時，燃燒位於【效果激活區】，所以在翻轉前必須先結算一次傷害，然後翻轉【狀態追蹤版】。翻轉後，燃燒從【效果激活區】移到【效果附加區】，效果即被移除。



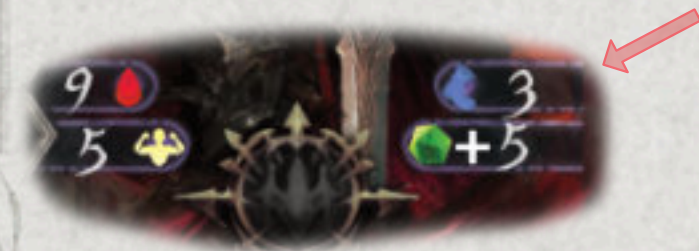
對於持續性被動狀態，在翻轉【狀態追蹤版】後，移除所有指針指向的狀態。

當含有多個狀態時，按照從左至右的順序結算。



移動

在角色行動階段，每位角色可以根據其移動力，進行最多不超過該移動力的距離移動。角色可以在行動階段的任何時刻進行移動，且移動可以被拆分成多次進行，只要角色仍有剩餘的移動力，就可以繼續移動。



距離

每經過1個單元格，即消耗1點移動力。角色還可以選擇消耗1點移動力來原地改變朝向。如上圖所示，達里恩擁有3點移動力，這意味著他可以在行動階段內移動至多3個單元格。



朝向

從一個單元格移動至另一個單元格時，角色的朝向需要改變，始終面向抵達的新單元格。如下圖所示，角色在移動時將朝向其目標單元格。



不可通過區域

除非技能允許無視地形，否則角色無法直接跨越地圖上標記為“不可通過”的區域。角色在移動時可以穿越友方單位，但無法與其他角色共享同一個單元格。

除此之外，沒有地圖單元格的【虛空】區域也視為不可通過區域。



視野

角色前方、不被不可通過區域阻擋的扇形區域即為其視野範圍。



在角色使用技能需要選擇目標時，除非特別指出，否則僅可選擇視野內的目標。

視野中存在障礙物時，判定角色A是否可見另一個角色B的條件為：兩個角色所在的六邊形單元格有任意頂點之間的連線不被阻擋即為可見。如下圖，所有連線都被阻擋，因此兩個單位互相不可見。



朝向鎖定與【禁錮】

如果位移技能含有【朝向鎖定】標記，則無論角色移動到何處，移動過程中被移動目標的朝向都不會改變。



如果位移技能含有【常規位移】標記，則角色在【禁錮】狀態下無法使用此技能進行位移（雖然技能本身仍然可以使用）。

推離與拉近

- 推離：單位被推離某位置X距離，要求每次位移後，單位與該位置的距離都增加。
- 拉近：單位被拉近某位置X距離，要求每次位移後，單位與該位置的距離都縮小。

如下圖，【艾莉西亞】（左）可以將【伊萊】推離或拉近，只要每次位移滿足上述條件。



推拉時遭遇阻擋

除非特別指出，推拉目標均無法穿過不可通過區域。當阻擋使推離與拉近的條件無法被滿足時，推拉效果被停止。

如下圖，若【艾莉西亞】（左）使用一個無法穿越阻擋區域的效果將【伊萊】拉近，由於不存在一個區域使得兩者的距離可以繼續靠近，因此【伊萊】不會被拉近。



突進至目標點的路徑

部分技能允許單位突進到一個新位置A，穿越的中間路徑需滿足以下條件：

每一次位移，單位與目標位置A的距離都必須是最短距離。在此前提下，突進的具體路徑可以由玩家自行決定。

如下圖，兩種突進路徑均可被使用。



標準行動

角色在行動階段最多可以進行2個標準行動，包括以下幾種類型：

標準行動 - 使用武器技能

角色可以使用當前技能版面上的1個可用技能。使用技能時，將一個角色指示物覆蓋在技能的攻速欄上，表示該技能已被使用。



詛咒：每個技能下方會標有詛咒效果。在使用技能時，額外消耗1枚【詛咒指示物】（17）來強化該技能，技能將以附加詛咒效果的方式結算。

標準行動 - 使用終極技能

每個角色只能使用一次終極技能。使用時，將一個角色指示物覆蓋在技能的攻速欄上，表示該技能已被使用。

標準行動 - 重置裝備使用狀態



新手變體規則：跳過此步驟

標準規則：將已使用的主動裝備翻面，重置為正面朝上，表示裝備已恢復可用狀態。



附贈行動

角色在行動階段可以進行任意數量的附贈行動：

附贈行動 - 使用角色符文

角色符文不受【眩暈】狀態限制。使用後，將角色符文移出遊戲區域，並立即恢復當前最大生命值的一半（向下取整），同時解除自身所有負面效果。

附贈行動 - 翻轉技能版面

每回合只能使用一次此項行動。角色可以將當前技能版面翻轉，翻轉後的技能將恢復為可使用狀態。

附贈行動 - 使用道具

使用道具欄中的1個道具。使用後，將該道具丟棄。

附贈行動 - 使用裝備

使用裝備欄中可用的主動裝備效果（如果有）。使用後，將裝備翻面至背面朝上，表示該裝備已使用，需要重置後方可再次使用。

附贈行動 - 交易

新手變體規則：跳過此步驟

標準規則：當角色處於【女神像版圖】上，且【耶爾女神像】未被破壞時，可以進行交易，購買任意數量的道具或裝備。交易時，支付對應數量的【靈魂指示物】，隨後從【指示物收納版】中拿取所購買的道具或裝備，並將其置於角色卡右側的對應欄位。

破壞耶爾女神像

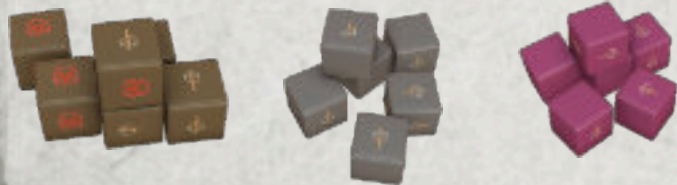
耶爾女神像 會在受到任何一次指向性傷害時被破壞。

注意：非指向性傷害技能（如對周圍所有單位造成傷害的技能）不會對【耶爾女神像】造成傷害。

破壞【耶爾女神像】時，場上所有角色均立刻獲得2個【詛咒指示物】。

擲骰

使用技能時，通常需要通過擲骰來確定效果的具體數值。骰子分為三種類型：優勢骰、普通骰和劣勢骰，其中，優勢骰的紅色面代表2點數值。



在技能描述中，不同距離可能影響骰子的數量或結果，如下圖所示，該技能對1距離內的目標造成1點優勢骰傷害，對2距離的目標造成1點固定傷害，對3距離以上的目標無效果。



狀態豁免

某些技能施加狀態時帶有⁺標記，表示目標需要通過擲骰來進行豁免。狀態豁免與角色的體質相關。



如上圖所示，若目標體質為4，投擲4顆普通骰子。如果擲出的結果大於或等於3，則目標成功豁免【流血】效果；否則，將【流血】效果附加至目標的【狀態追蹤版】。

結束階段

當角色完成所有行動後，進入回合結束階段。如果角色當前的生命值低於最大生命值，則其最大生命值下降1點。



行動解決

當角色使用武器技能、終極技能、裝備主動效果或主動道具，對其他目標造成效果時，需進行行動解決。在此過程中，除非另有說明，否則效果來源 為人使用技能的一方，目標 為收到技能影響的一方。具體結算步驟如下：

- 效果來源 向 目標 聲明行動。
- 目標 進入反應階段，並聲明使用1個 反應行動 及新的目標（詳見【反應行動】）。
- 比較 效果來源行動 和 目標反應行動 的行動速度，數值較小的一方優先生效。兩方行動效果完全結算後，完成行動解決。

角色回合 - 其他行動與結算

若角色使用範圍攻擊技能，對範圍內多個目標造成效果，則每個目標需分別進行【反應行動】。此外，若角色對某個目標使用技能，且該目標在反應行動中選擇另一個目標，這種設計超過兩位角色的行動解決被稱為 連鎖行動解決，具體處理方式見下頁【連鎖行動解決】。

多目標結算順序

在某些技能或效果中，角色可能需要對多個目標同時造成效果。在這種情況下，多目標結算需要按照特定的順序解決：

前方多目標結算

- 從距離1左側單元格開始，順時針依次解決至距離1右側單元格。
- 繼續從距離2左前側單元格開始，順時針結算至距離2右前側單元格，以此類推，直至所有目標都被結算。



周圍多目標結算

- 從距離1左側單元格開始，順時針依次結算一周。
- 繼續從距離2左前側單元格開始，順時針結算一周，以此類推，直至所有目標都被結算。



反應行動

當角色進入【反應階段】後，可以選擇使用1個【反應行動】來回應【效果來源】的行動。反應行動包括以下幾種類型：

反應行動 - 使用武器技能

角色可以選擇當前武器技能版面上一個可用技能進行響應。聲明該技能後，需要與【效果來源】的行動速度進行比較，動作速度較低的一方優先生效，最終完成行動解決。



反應行動 - 使用響應技能

響應技能 僅可使用一次。使用後，將一個【角色指示物】覆蓋技能的攻速欄，表示該技能已被使用，無法再用此技能進行其他反應。



反應行動 - 使用角色符文

角色符文 在反應行動中使用時，速度為99，意味著它總是最後生效。使用角色符文後，將其移出遊戲區域，立即恢復當前最大生命值的一半（向下取整），同時解除自身的所有負面效果，且不受【眩暈】等限制狀態影響。

反應行動 - 使用裝備

如果角色的裝備欄中有可用的主動裝備效果，則可以使用該裝備的效果。使用後，將裝備翻面，表示該裝備已被使用，需重置後才能再次使用。



反應行動 - 使用道具

在反應行動中使用道具時，除非道具本身標明速度，否則 速度為99。使用後，道具丟棄，無法再次使用。

反應行動 - 翻轉技能版面

在反應行動中，角色可以選擇 翻轉技能版面，速度為99。翻轉後的技能都將變為可使用狀態，供後續的行動選擇。

範圍與目標

某些技能對其有效範圍和目標有所限制。例如，下圖中的技能可以對視野內2範圍內的1個目標造成傷害。需要注意，該範圍僅限於視野內的2範圍，因此技能無法選中角色背後的目標。



世界回合

當所有玩家按照先攻順序結束其回合後，進入世界回合。此時需進行以下設置和步驟：

推進回合指示物

將 回合指示物 向右推進一格。注意，淡藍色菱形格代表白天，而事件格代表夜晚。



重置女神像

新手變體規則：跳過此步驟

若 回合指示物 位於白天，且耶爾女神像已被摧毀，則需投擲 女神像硬幣。根據硬幣結果，將 女神像指示物 重新放置於對應地圖版面中央。



世界回合與連鎖行動解決

為新的目標進行結算。由於角色B的速度為40，角色A需要等待角色B的技能效果生效後才能執行技能。

情況2：

角色A聲明：我使用一個60速度的技能，將角色B作為目標。

角色B聲明：我使用一個80速度的技能作為反應行動，將角色C作為目標。

結果：由於角色A的速度為60，快於角色B的速度（80），角色A的技能會優先生效，無需等待角色B的技能效果。之後，角色B與C繼續按照規則結算。

範圍攻擊的解決

角色A使用一個60速度的技能，對周圍所有單位造成傷害，且角色B與角色C都在技能的有效範圍內。

結算順序：

- 由於角色B在範圍內且是第一個結算目標，角色A先與角色B完成結算。
- 在角色B的結算完成後，角色A繼續與角色C結算。

閉環行動解決

角色A聲明：我使用一個60速度的技能，將角色B作為目標。

角色B聲明：我使用一個40速度的技能作為反應行動，將角色C作為目標。

角色C聲明：我使用一個20速度的技能作為反應行動，將角色A作為目標。

結果：

- 由於角色C的技能（20速度）最先生效，它會優先對角色A進行作用。
- 在這個連鎖中，角色A已經作為【效果來源】參與了連鎖，無法再進行反應行動。
- 角色C的技能對A生效後，角色B的技能對角色C生效，最後，角色A的技能對角色B生效。

角色特殊規則

每個角色都有獨特的能力或技能，以下是部分角色的特殊規則：

達里恩

達里恩在行動階段獲得以下附贈行動，也可作為一個反應行動：

將【達里恩武器指示物】在雙劍/大劍形態中切換。每回合一次。達里恩的每個技能都有對應武器形態的效果可以生效。

諾爾

諾爾在行動階段獲得以下附贈行動，也可作為一個反應行動：

選擇一個【傳送法陣】，將其鏈接的角色與【傳送法陣】所在的位置進行互換。該【傳送法陣】將被移出遊玩區域，同時將對應的【角色指示物】返還給擁有者。

當一個角色被【鏈接】時，需將其【角色指示物】放置在對應的【傳送法陣】上以作標記。

伊萊

當伊萊使用【警戒】的詛咒效果時，將【警戒】效果指示物翻到紅色一側作為標記。

【警戒】的判定若失敗（所有骰子結果均為空），則立即移除【警戒】效果。

伊萊的【警戒】總是最後生效，生效順序為：裝備 > 堅固 > 警戒。

當伊萊處於【隱匿】狀態時，仍然會成為無目標範圍攻擊的傷害目標，但只要伊萊不使用任何武器技能，即可繼續保持【隱匿】效果。

雲野

雲野可以在行動階段獲得以下標準行動，也可作為一個反應行動：

【截拳】：18速度，攻擊 1 1一次，造成1傷害。如果目標身上帶有【弱點】，則造成1+ 傷害。

塞拉斯

塞拉斯的骷髏隨從在其回合中擁有獨立的行動階段，且免疫一切狀態效果。骷髏擁有以下標準行動，也可作為一個反應行動：

【撕裂】：68速度，攻擊 2 1一次，造成1+ 傷害。

即使塞拉斯受到【眩暈】或其他負面效果，也不會影響其骷髏的行動。骷髏隨從的【撕裂】傷害來源為骷髏隨從本身。骷髏擁有自己的血量版面，且最大血量不會下降。

埃德溫

埃德溫最多只能擁有2顆【高能雷管】在道具欄，但場上可同時存在3顆【高能雷管】。

【燧火手銃版面】指標記為火槍的技能版面。

艾莉西亞

艾莉西亞的魔偶可以被移動至魔偶自身或艾莉西亞附近的區域，不論其最終跨越多少距離，該移動無視地形。

預告/結算世界效果

白天回合：

翻開當晚的事件卡，但事件不立即生效。

夜晚回合：

當前翻開的事件卡立即生效。

改變先攻順序

新手變體規則：跳過此步驟

若先攻槽中有【倔老骰】，其使用者與前一位先攻順位的角色交換順序，隨後移除【倔老骰】。



連鎖行動解決

在遊戲中，當涉及多目標、反應技能或多角色交互的情況時，會觸發連鎖行動解決機制。以下是具體規則與解決方式：

單目標解決

角色A聲明：我使用一個60速度的技能，將角色B作為目標。

角色B聲明：我使用一個40速度的技能作為反應行動，將角色A作為目標。

結果：角色B的技能会先对角色A生效，因為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。

多目標解決

情況1：

角色A聲明：我使用一個60速度的技能，將角色B作為目標。

角色B聲明：我使用一個40速度的技能作為反應行動，將角色C作為目標。

結果：角色B在其反應技能中引入了本不在戰鬥中的角色C。因此，角色B的技能與角色C的反應技能需要被加入結算序列。角色B作為效果來源，角色C成

如下圖所示，魔偶可以從任何位置快速被收回至艾莉西亞身邊。



艾莉西亞的魔偶不可被選中為目標，且可以被任何單位穿越，但其他單位不可與其位於同一單元格。

妮婭

當妮婭已擁有3個【元素精華】時，若獲得第4個【元素精華】，則需要替換一個已擁有的【元素精華】。

狀態列表

燃燒



效果結算時，受到1點傷害。

禁錮



除特殊技能外，無法移動。

流血



每移動 $\times 2$ ，受到 \times 傷害。

中毒



進行標準行動時，受到 \times 傷害。

眩暈



禁用角色除【使用角色符文】以外的所有行動，回合開始階段使用 $\times \times$ 豁免

狂暴



$\times + 1$

鏈接



擁有【鏈接】的目標可被諾爾互換至對應的【傳送法陣】。

堅固



受到有來源的傷害時，傷害值 $- \times$ 。

隱匿



無法被指定為目標，但仍會受到無目標範圍攻擊傷害。使用武器技能將取消此效果。

弱點



目標受到的所有傷害 $+ \times$ （來自負面效果除外）

警戒



受到的傷害在最後生效時減少 $\times \times \times$ ，【警戒】的結算順序晚於其他效果。

若未成功抵抗任何傷害，則移除此狀態。

警戒（詛咒）



抵抗下一次傷害。

若在反應時使用，立刻以37速度使用任意版面其他普通技能。

復甦



效果結算時，恢復 \times 點 \times 。

冰盾



每次受到傷害後，傷害值減少 $\times \times$ 。

傷害減免狀態結算順序

受到傷害時，裝備先結算抵抗效果，隨後根據狀態追蹤欄的順序從左至右結算，警戒效果最後生效。

特殊道具與裝備規則

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

裝備 - 裂魂之鐘

裝備後，在裝備者回合開始時，2範圍內所有敵方單位需分別進行【體質3】豁免。若失敗，受到不可響應、不可抵抗的傷害。

不可抵抗：無視一切防禦狀態或裝備，對目標直接造成傷害。