

遗迹年代 · 破败圣杯

# VESTIGE SAGA

FALLEN GRAIL







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

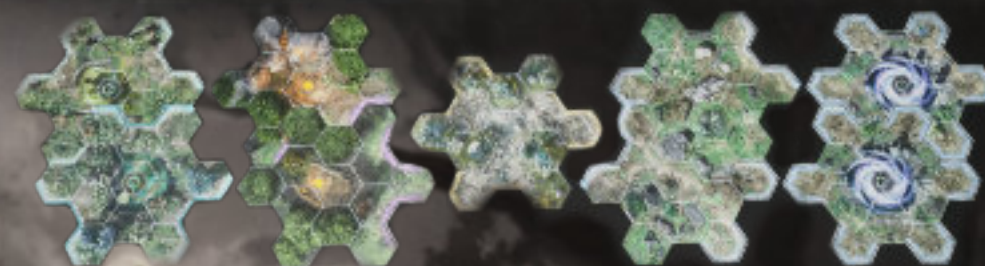
随从卡 x 2



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



技能指示物 x 16



道具装备 x 16



回合追踪盘 x 4



女神像硬币 x 1

回合指示物 x 1



D6骰子 x 18



祷告卡 x 4



状态指示物 x 13



女神像Token x 9



角色符文 x 4



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



生命值指示物 x 4



事件卡 x 5



角色手卡 x 8



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，分别抽取两张【祷告卡】

【祷告卡】分为【赐福】与【遗命】。击杀对方队伍持有【赐福】的玩家，将立即获得胜利

### 变体规则 - 双控

2位玩家可以双控对战，此时玩家直接抽取本阵营的2张【祷告卡】，暗置于面前左右两侧

### 变体规则 - 决斗

2-4位玩家可以进行决斗对战，跳过抽取【祷告卡】，击杀所有其他玩家获得最终胜利

## 游戏流程

游戏将分为以下几个部分推进：

1. 准备游戏
    - 进行游戏开始前的必要设置
  2. 确定身份与阵营（变体规则 - 决斗 可跳过本步）
  3. 选择角色，确定先攻
  4. 设置地图
  5. 根据先攻顺序，依次进行角色回合
  6. 推进回合，进行世界行动
- 重复5-6，直到有玩家获得胜利

### 所有角色通用设置

1. 取出【角色版面】
2. 取出【最大生命值指示物】放置于对应高亮位置，并将【生命值指示物】放置于【最大生命值指示物】上
3. 取出【技能指示物】放置于一边
4. 取出【状态追踪盘】放置于一边
5. 取出【角色技能版】选择初始武器面并放置于【角色版面】
6. 取出【角色符文】放置于【角色版面】

### 1. 取出【指示物收纳板】

3. 取出2张【高能雷管】道具，将剩余【道具】与【装备】分别洗牌

正面朝上取出2张同类物品卡，上下交错叠放于【指示物收纳板】上，露出下方物品卡的名称

2. 将所有【状态指示物】按任意顺序放置于【指示物收纳板】上便于取用

### 4. 洗牌【事件卡】

取出3张【事件卡】暗置于【指示物收纳板】上夜晚区域

5. 将【回合指示物】放置于起始位置

## 1. 确定身份

每位玩家抽取1张【祷告卡】。【祷告卡】不仅决定玩家身份，还透过不同的颜色决定玩家所属的队伍

确认各自身份与队伍后，将【祷告卡】暗置于面前

## 2. 确定角色

每位玩家随机抽取2张【角色手卡】。基于各自身份选择1张暗置于【祷告卡】上，随后将另1张【角色手卡】暗置放回盒中

待所有玩家做出选择后，同时翻开【角色手卡】并按照右页所示设置角色

### 部分角色特殊设置



#### 诺尔

拿取所有【传送门Token】地图标记放置于一旁



#### 埃德温

拿取所有【雷管道具】【雷管Token】地图标记与【整备弹Token】放置于一旁

#### 达里恩

拿取【双剑套组】并选择初始武器形态放置于一旁

#### 塞拉斯

拿取2张【随从卡】和2个【随从Token】放置于一旁

#### 妮娅

拿取【奥术】技能版面并根据当前版面获得一个对应【元素精华】

#### 艾莉西亚

拿取【魔偶Token】放置于一旁



### 3. 确定先攻

每位玩家投掷一枚【D20骰子】，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】按照从小到大的顺序排列在【指示物收纳版】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，这意味着达里恩有很大可能获得较靠后的先攻顺位

#### 重复先攻

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。

### 4. 设置地图版面

1. 翻开【中央版图】（金色边框）置于桌面中央
2. 取出2块【篝火版图】（紫色边框）暗置于一旁
3. 洗混剩余地图版面，背面朝上放置于一旁，作为【地图版图堆】



4. 按照先攻顺序，每位玩家依次翻开【地图版图堆】最顶端的版图，并与现有版图拼接，直到所有版图完成拼接

翻开最上层版图



5. 继续按照先攻顺序，将2块【篝火版图】进行拼接，【篝火版图】不可与女神像版图直接相连

6. 当玩家拼接完最后一块地图版面后，由其敌对队伍选择初始【篝火版图】，该玩家所在队伍使用另一块【篝火版图】

7. 按先攻顺序将【角色Token】放置于【篝火版图】任意位置作为起始，并进行额外角色设置（若有）



### 5. 设置障碍物与空岛

- 获得4块【障碍物与空岛指示物】每位角色按照先攻顺序将任意1块指示物置于已拼接好的版图上，直到全部拼完

【空岛】x 2

- 可放置于与其他版图相接的虚空区域
- 所连接版图至少一条相接边需拥有小鸟标记

【硬障碍】x 1

- 可放置于周围6边两侧均不含有小鸟标记的空白单元格
- 一旦被放置即作为障碍物永久存在

【软障碍】x 1

- 可被放置于任意空白单元格（包括空岛）
- 一旦被放置即作为障碍物临时存在。可被技能选中，受到1次伤害即被移除



### 6. 设置女神像

投掷一枚【女神像硬币】，按照所示版面将【女神像Token】放置于【河流】或【森林】地图版面中央

【女神像Token】无朝向，可任意放置



女神像版面（森林）



### 设置完成

游戏设置完成，按玩家先攻顺位依次进行角色回合



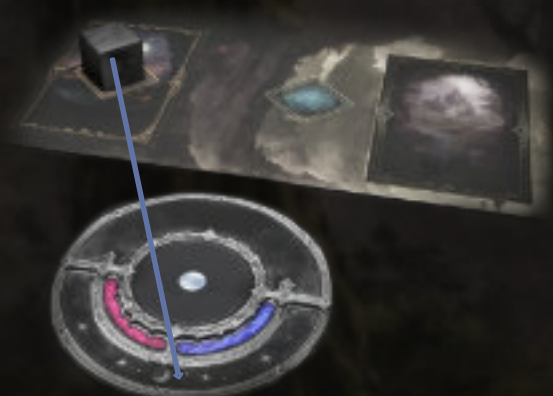
## 角色回合流程

玩家在角色回合，按顺序执行以下行动

- 拿取1枚【灵魂指示物】
- 【灵魂指示物】用以购买【道具】或【装备】
- 结算状态与装备效果
- 行动阶段
  - 移动
  - 至多2个标准动作
  - 任意个附赠动作
- 更新最大生命值
  - 若当前生命值小于最大生命值，将【最大生命值指示物】下移1点

## 结算状态 - 更新状态追踪盘

将【状态追踪盘】逆时针旋转半圈，使其与当前回合的昼夜状态相同，如下所示



黑夜回合



白昼回合

## 结算状态效果

状态的结算方式如下：

- 更新【状态追踪盘】后，结算所有【延迟状态】效果，不论其所处位置
- 更新【状态追踪盘】后，移除所有位于当前激活昼夜版面上的状态

结算时，先依序结算非本回合的状态，再结算本回合的状态，如右图所示：

- 结算【复苏】
- 结算【燃烧】
- 移除【冰盾】

## 关于状态类型

角色在自己或他人回合可能会被施加【状态】，状态一共分为2类：

- 【被动状态】（紫色边框）
  - 如【禁锢】，一旦施加立刻生效直到被移除



- 【延迟状态】（粉色边框）
  - 如【燃烧】，施加后从下一个回合开始结算直到被移除

## 关于施加状态

当角色被施加状态时，将【状态指示物】依次从两侧向中间置于【状态追踪盘】当前激活的【白昼】或【夜晚】对应类型区域



角色在此回合被施加【流血】与【燃烧】，状态被置于当前所激活的【黑夜】版面对应区域，【流血】立刻生效，【燃烧】不结算

角色进入下一回合，逆时针旋转回合追踪盘，此时【流血】依然生效，且【燃烧】需要被结算

随后，角色在这一轮中又被施加【禁锢】与【复苏】，【禁锢】立刻生效，【复苏】不结算

角色进入下一回合，逆时针旋转回合追踪盘，此时【燃烧】再次被结算，随后结算【复苏】，然后【燃烧】与【流血】均被移除，【禁锢】依然生效

下一回合后，【复苏】再次被结算，然后【复苏】与【禁锢】被移除，以此类推

## 状态刷新

当角色获得一个已经拥有的状态时，状态将被刷新

此时，将位于另一昼夜版图的【状态指示物】移除，作为一个新状态附加在当前激活昼夜版图对应区域，如右图：角色已经在【黑夜】回合获得【冰盾】，到【白昼】回合再次被施加【冰盾】状态时，【冰盾】将被移至【白昼】版面对应区域



## 结算装备效果

如果装备效果指明在装备者回合开始时触发效果，则当状态效果结算完成后，开始结算装备效果



## 开始行动阶段

当拿取【灵魂指示物】并完成状态与装备的结算后，进入角色行动阶段

行动阶段包括【移动】，【标准动作】与【附赠动作】，所有动作互相之间可以任意穿插使用

例如：角色可以移动1段距离，执行1个标准动作，再移动1段距离，执行1个附赠动作，再次移动



## 1. 移动

角色可以移动不超过其【移动力】的次数，移动时，将【角色Token】从其所在单元格移动至相邻的空白单元格内，并消耗1点移动力

### 无法到达的单元

角色无法移动至存在障碍物或虚空（未摆放任何版图或空岛指示物的单元）的单元



### 1.1 不可停留区域



部分单元含有【不可停留】标记，角色可以经过这个单元，但无法停留在这个单元内。同样，位移技能可以将角色推拉经过这个单元，但不可使角色最终停留在这个单元内

### 1.2 朝向

当角色移动至相邻版图时，将面向到达的版图，角色可以消耗1移动力，原地改变朝向



## 1.3 传送

角色在传送门周围时，可以消耗1点【移动力】，进入传送门，并立刻从另一侧出口离开，角色需要选择出口周围1范围的空白单元格，并背对出口放置

若出口周围1范围无可用单元格，则选择2范围内单元格，以此类推，若无可用单元格，不可进入传送门

传送不会结算【流血】



## 2. 标准动作

角色在行动阶段最多可以进行2个标准动作，包括以下几种类型：

- 使用武器技能
- 重置装备状态
- 限定动作：使用突破技能

### 2.1 标准动作 - 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1个【技能指示物】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，可将1枚【诅咒指示物】放置于最下方诅咒槽位以强化该技能，技能将以附加诅咒效果的方式结算

距离标记

表示版图上X距离以内的单元或单位



单位标记

表示视野范围内可选择作为目标的单位数量



结算伤害标记

表示结算后将造成的伤害或治疗数值，常用于附加额外伤害或治疗



部分技能结算时，需要根据使用者与目标之间的距离选择对应的结算方式



劣势骰：2面1，4面0



普通骰：4面1，2面0



完美骰：4面2，2面1

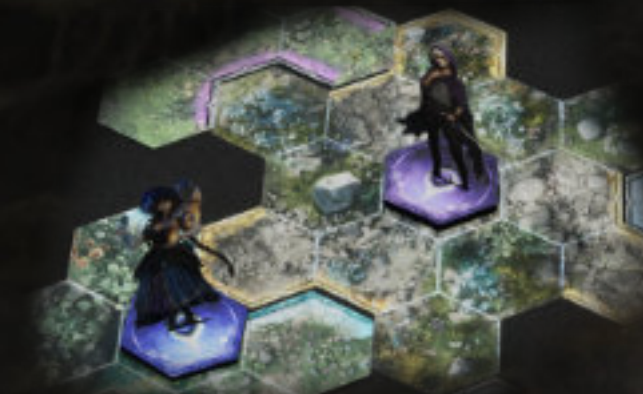


### 2.1.1 视野

角色前方3格单元格及其延伸区域为角色视野，在使用技能时，除特殊说明外，选择目标单位必须位于视野内，而选择单元格则不需要



如右图所示，当前站位下【妮娅】无法使用技能选中【伊莱】，而【伊莱】则可以选中【妮娅】





## 2.1.2 视线与障碍

两个单位所在单元格的6个顶点之连线，只要存在任何一条连线不经过【硬障碍】或【软障碍】即可视为拥有视线

在下图中，【妮娅】所处位置与【伊莱】之间有一个【软障碍】，并且所有顶点的连线都穿过【软障碍】，因此双方无法选中对方，此时【妮娅】可以向左移动一步并转向以离开视野阻挡位置，反之亦然



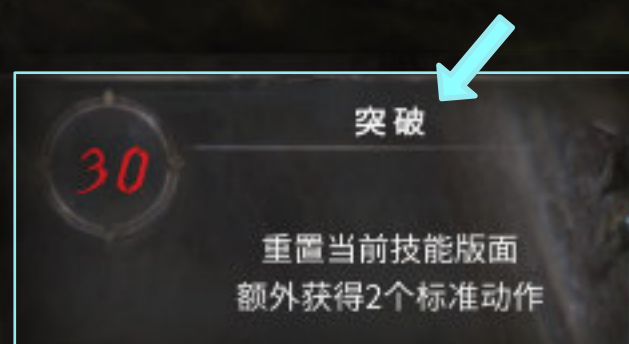
## 2.2 标准动作 - 重置装备状态

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，如下图所示



## 2.3 限定标准动作 - 突破

每个角色整局游戏【只能使用1次】突破技能。将一个【技能指示物】覆盖在【角色版面】-【突破】的速度栏上，表示该技能已被使用



## 关于位移技能

部分技能可造成角色位移，例如推离拉近与突进

单位被**推离**某位置X距离：每次位移，单位距离初始位置的距离都必须**增加**，若距离无法进一步**增加**，推离效果中断

单位被**拉近**某位置X距离：每次位移，单位距离初始位置的距离都必须**减小**，若距离无法进一步**减小**，拉近效果中断

单位**突进**至某位置：每次位移，单位距离目标位置的距离都必须**减小**，若距离无法进一步**减小**，突进效果中断

## 朝向锁定与禁锢锁定

在通过技能进行位移时，若无特别说明，可选择视野外范围内的单元格

部分位移技能带有【朝向锁定】或【禁锢锁定】标记



### 朝向锁定

位移后，不改变角色朝向

### 禁锢锁定

如果角色带有【禁锢】状态，则此技能位移效果无效（仍可使用技能）

## 3. 附赠动作

角色在行动阶段最多可以进行【任意个】附赠动作，包括以下几种类型：

- 购买道具或装备
- 使用/丢弃道具或装备
- 翻转技能版面
- 使用角色符文

### 3.1 购买道具与装备

当角色与【女神像Token】处于同一地图版面时，即可于【指示物收纳板】处购买【道具】或【装备】，玩家支付对应数量的灵魂，即可将【道具】或【装备卡】置于【角色版面】对应区域

每位角色可携带2个【道具】与1个【装备】

#### 物品栏上限

当【道具区】或【装备区】已满，购买额外【道具】或【装备】需要替换并丢弃已有物品



### 破坏女神像

女神像受到任何伤害即被破坏，移除【女神像Token】，场上所有角色立刻获得2个【诅咒指示物】

由于场上无【女神像Token】，直到女神像再次刷新前，所有角色将无法购买【道具】或【装备】

### 3.2 使用/丢弃道具或装备

角色可以使用1个【道具】或带有主动效果的【装备】

【道具】使用后需被丢弃

【装备】使用后需要翻面表示为已使用（使用1个标准动作重置）

角色亦可跳过使用，直接丢弃1个物品

### 3.2 刷新道具或装备

角色可以在女神像处使用1个【灵魂】，将1个物品栏的上下两张物品卡对调，下方物品卡成为上方物品卡

### 3.4 翻转技能版面

角色可以将当前武器技能版面翻面（【妮娅】可以用另一技能版直接替换当前技能版），翻面后，技能版面上的技能均为可用状态

### 3.5 使用角色符文

【角色符文】在【眩晕】状态亦可使用，但整局游戏仅可使用1次。使用后，解除自身所有负面效果并立即恢复当前最大生命值的一半（向下取整），然后移除【角色符文】

【角色符文】的速度可以是1或99，由使用者决定





## 结束回合

当角色完成所有动作后，可以宣告回合结束，此时若当前生命值小于最大生命值，则需要将【最大生命值指示物】下移1点，如下所示：

由于【云野】的当前生命值为4，而当前最大生命值为9，因此【最大生命值指示物】将被移动至8

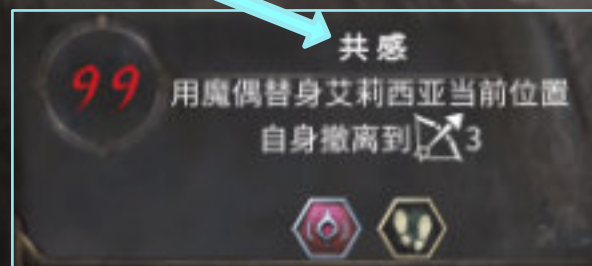


## 反应动作

当角色进入【响应阶段】后，可以选择使用1个【反应动作】

除限定动作【突破】不可用外，其余所有【标准动作】与【附赠动作】均可作为【反应动作】使用

此外，角色还可以使用限定动作【共感】，作为反应动作。【共感】技能整局游戏仅可使用1次



### 反应动作的速度

【标准动作】均已指定行动速度

将【附赠动作】作为【反应动作】使用时，除非动作已指定行动速度，否则均按照99速度结算

## 战斗结算

角色使用【动作】对另一单位造成效果时，需要进行结算，此时，目标单位进入【响应状态】，并可选择一个【反应动作】

将两个【动作】的速度相比，速度更快（数值更小）者将优先生效

## 目标阵营

除非技能指明，否则技能目标并未限制【敌方】与【我方】，玩家可以伤害队友，也可以治疗敌人

此外，部分技能会指明目标需为【非友方】，此时目标将包含中立单位（软障碍，女神像）与敌方单位



## 反应动作的目标

当角色使用【反应动作】时，效果的目标并非必须为效果来源，即：

角色A可以在其回合攻击角色B

角色B可以使用【反应动作】攻击角色C

角色C也会获得1个【反应动作】

以此类推，得到技能效果结算链



## 连锁结算

当数名角色连锁反应时，可能产生较长的连锁结算链条，连锁结算的原则为：

• 每位结算发起方，只需关注自身与目标【反应动作】的速度，若自身比目标快，自身效果先行结算，若自身比目标慢，则当目标效果结算完成后，立刻结算自身效果

• 在连锁结算链条中的角色只能进行1次行动

在上节例子中，角色A只需判断角色B的【反应动作】速度是否比角色A的动作慢

• 若角色A动作较快，则角色A直接结算效果，并等待后续角色结算

• 若角色A动作较慢，则角色A需要等待角色B的反应，若角色B选择反击角色A，则角色B技能结束后，结算角色A技能效果。若角色B选择攻击角色C，则角色B需要同样与角色C的速度进行比较。不论角色C的速度快慢，一旦角色B的技能结算后，正在等待结算的前置位角色A会“插队”立刻结算效果

• 即使角色C选择攻击角色A，角色A也无法再次进入响应状态，因为角色A已经在这个结算链条中进行过动作（发起这个结算链条）

## 相同速度技能结算

部分技能允许以同样速度触发另一技能，当多个技能速度一致时，所有技能将被合并为同个技能进行结算，不可再次拆分





## 多目标结算顺序

某些效果可能需要对多个目标同时结算。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

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



### 周围多目标结算

1. 从1距离左侧单元格开始，顺时针依次结算一周



2. 继续从2距离左前侧单元格开始，顺时针结算一周，以此类推直至所有目标都被结算

### 多目标的反应动作

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】

## 状态豁免

某些技能施加状态时带有<sup>+</sup>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5，投掷5颗【普通骰】。如果掷出的结果大于或等于3，则目标豁免【流血】

否则，将【流血】附加至目标的【状态追踪版】

## 回合推进

游戏回合由【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【指示物收纳板】下方的【回合轨道】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，新回合正式开始，所有玩家按先攻顺序依次进行角色回合



【回合追踪版】分为起始回合、终末阶段与崩塌阶段

在崩塌阶段开始后，所有角色的伤害+1，并且每一回合需要逐渐移除场上的【地图版面】，直到最终胜负

回合为两种类型：

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

## 白昼

- 重新投掷【女神像硬币】，并将【女神像Token】放置于对应地图版面
- 翻开下一个黑夜的【事件卡】作为预告



## 倔老骰

使用【倔老骰】时，将【倔老骰】道具放置于【指示物收纳板】先攻区域使用者的【角色指示物】处



当新回合开始时，交换使用者与前一位先攻顺位的【角色指示物】，随后移除【倔老骰】



## 黑夜

- 执行当前【事件卡】效果

## 崩塌阶段

当【回合指示物】进入第6回合时，进入崩塌阶段，此后所有角色所造成的伤害+1

在接下来的每回合开始时，需要处理【地图版图】

- 每个回合开始时，如果【地图版图】上有【预告崩塌指示物】，则移除【地图版图】及其上所有指示物，包括未与任何地块相邻的【空岛】
- 从【中央版图】开始，将新的预告崩塌指示物放在与【中央版图】连接最远的地图板块上

以下特殊规则也会由于地形崩塌而生效：

- 如果【女神像Token】被移除，所有玩家获得2【诅咒指示物】
- 如果任意【传送门版图】被移除，传送失效
- 如果【魔偶】所在版面被移除，【魔偶】需要重新部署至【艾莉西亚】周围3范围的可用区域
- 玩家角色所在版面被移除视为死亡
- 双方赐福玩家同时死亡时，视为平局





## 附录: 机制释疑

### 角色机制 - 诺尔

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，【传送法阵】仅可标记空白单元格

诺尔拥有以下附赠行动：

选择一个放置的【传送法阵】，将其链接的角色与【传送法阵】所在位置的单位进行互换。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

注意，当使用技能时，被链接的角色与此时位于【传送法阵】上的角色将双双互换位置，因此这个技能可以基于场上情况灵活使用

### 角色机制 - 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

由于伊莱的【警戒】总是最后生效，【警戒】状态



可以被放置于最外圈作为标记，如下图所示

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

### 角色机制 - 云野

云野可以在无装备时获得附赠动作：

【截拳】：18速度，对1个单位造成1伤害。对带有【弱点】的目标造成1+1伤害

如果云野购买装备，则这个附赠动作将无法使用，即便如此，云野依然可以通过购买【装备】并丢弃【装备】来阻止对手获得【装备】

### 角色机制 - 塞拉斯

塞拉斯的【骷髅随从】拥有独立的行动阶段且免疫一切状态效果。【骷髅随从】拥有1个标准动作：

【撕裂】：68速度，对2个单位造成1+1伤害

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

### 角色机制 - 埃德温

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

【射击技能】指火枪技能版面的2个技能，利用整备弹射击多个目标时，其反应顺序由埃德温决定

【整备弹Token】可以被放置于【角色版面】右上方的对应槽位中，一旦声明使用后，即使技能被抵抗也会消耗整备弹



### 角色机制 - 妮娅

当妮娅已拥有3个【元素精华】时再获得第4个【元素精华】，需要替换最早的【元素精华】

【元素精华Token】可以被放置于【角色版面】右上方的对应槽位中



### 角色机制 - 艾莉西亚

艾莉西亚的【魔偶】不可被选中为目标。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

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

如下页所示，【魔偶】可以从任何位置快速被收回至艾莉西亚身边，所有高亮位置均为【魔偶】可以抵达之位置



### 关于伤害减免状态结算顺序

受到伤害时先结算装备抵抗效果，随后结算【警戒】，然后根据【状态追踪盘】的顺序从上一回合开始结算至本回合，在下例中，【坚固】优先结算，随后结算【冰盾】

不可抵抗伤害：无视一切装备或状态，对目标直接造成伤害



### 关于障碍

【软障碍】是一个可以选中且被移动的单位，受到任何伤害就会被移除

【硬障碍】则无法作为单位被选中

### 关于传送

只要2块【传送门版图】存在，任何单位均可利用【传送门版图】进行传送，除角色外还包括【魔偶】，【骷髅随从】，【雷管】甚至【软障碍】

【雷管Token】可以直接在放置时被扔进传送门版图完成传送

尽管【软障碍】无法在放置时置于传送门处，但依然可以通过其他位移技能将其推拉进传送门以完成传送

### 关于购买物品

仅角色可以进行购买，【魔偶】或【骷髅随从】无法进行物品购买

## 状态列表



### 燃烧

每回合开始受到1点伤害



### 禁锢

无法消耗移动力



### 流血

每移动2受到1点伤害



### 中毒

每次使用技能受到1点伤害



### 眩晕

无法行动，每回合开始+3豁免



### 狂暴

+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

技能伤害每次结算抵抗1点



### 隐匿

无法选中为目标但依然受到无目标范围伤害，武器技能生效时将打断效果



### 弱点

受到的技能伤害+1



### 警戒

受到技能伤害时优先结算，抵抗1点伤害。抵抗失败将移除【警戒】



### 警戒（诅咒）

抵抗1点伤害，抵抗失败也不会被移除



### 复苏

每回合开始时回复1点



### 冰盾

抵抗1点伤害，每点冰霜【元素精华】额外抵抗1点伤害



他们说，那雨曾落了一千年。  
它叫“耶尔”，是神的垂怜，是命运的水。  
城市在雨中生长，王座在泥沼中加冕。  
人类称之为赐福，却没人问过，它为何而降。

但雨停了。  
泉眼干涸，神像剥落，秩序塌陷。  
雨水带来的，又被雨水带走。  
有人说，密林深处的圣杯仍残留余息；  
有人信，未言之语还在神像口中低吟。

你不是唯一来的人——  
只是又一个，想从废墟中抓住奇迹的名字。



© 2025 Enigma Entertainment Co., Ltd. 保留所有权利

"Vestige Saga"®及Enigma标志®是Enigma Entertainment Co., Ltd.的注册商标

