

快速入门指南

欢迎!

欢迎来到阿瑞迪亚的世界! 这是一款合作冒险游戏, 你可以和至多三位好友一同探索这片名叫阿瑞迪亚的奇幻大陆。本游戏在设计上支持随时暂停或快速保存, 并提供了相当便捷的存档收纳, 因此你可以将整场冒险随意切分成数次来进行游玩。本指南将通过实际的游戏体验来帮助你轻松学习游戏规则。如你需要详细了解完整的游戏规则, 也可以随时查阅规则手册。阿瑞迪亚世界中隐藏着诸多神秘的游戏组件与惊喜, 因此, 请务必遵循指示操作, **除非收到明确指示, 否则请勿擅自打开或取出任何盒中内容!**

游戏设置

首先, 将 3 张板件置于手边, 方便随时根据需要拿取对应的标记和板块。然后, 取出以下游戏设置时所必需的组件:

- ①拿取并放置世界地图 (盆地), 团队标记, 以及游戏模式标记 (冒险模式朝上)。
- ②拿取经验值标记及事件标记。
- ③拿取三个卡牌索引盒, 取下盒盖。
- ④拿取四个不同尺寸的区域地图索引盒 (BIG, MED, SML, LNG)

插入牌隔

仅当你初次游戏时, 才需要执行以下步骤。

<a>拿取共计 22 张牌隔, 参照本页右侧的牌隔使用指南, 将其插入对应的卡牌索引盒中。向每个卡牌索引盒的末尾添加一张【】 (弃置) 牌隔。

拿取共计 8 张地图牌隔 (每种地图尺寸各 2 张), 并按照牌隔使用指南, 将其插入对应的地图索引盒中。

现在, 你已经准备完毕, 可以开始游戏了!

卡牌状态

大多数的卡牌/地图需要参照其编号及后方的字母后缀, 来确定具体卡牌。游戏中, 许多的卡牌/地图都包含了多个版本, 但是它们无法同时使用, 同一时间只会有一个版本处于激活状态。

(图例里: ID → 编号 state → 状态)

牌隔使用指南

请参阅下表所示来插入牌隔。

将标有“激活”的牌隔直接插到第一张激活的卡牌/地图前面 (例如, 【POI-1】A 或是【THR-1】)。将标有“未激活”的牌隔直接插到第一张未激活的卡牌/地图前面 (例如, 【POI-6】B 或是【THR-13】。)

	激活	未激活
【NPC】 【BIG】 【POI】 【MED】 【EVT】 【SML】 【KEY】 【LNG】	所有编号字母后缀为 A 的卡牌	所有编号字母后缀为 B、C、D 或其他字母的卡牌
【REF】 【FOE】	所有卡牌	无未激活卡牌
【THR】 【TRV】	编号为 1-12 的卡牌	所有其他卡牌

【DAY】	编号为 1-13 的卡牌	所有其他卡牌
【JOB】	无激活卡牌	所有卡牌
卡牌索引盒中，所有激活/未激活的卡牌都已按照编号升序预先分类排好。注意：卡牌的编号并非连续，所有的编号的间隔均为设计预留，而非排序错误。		

游戏组件

警告：除非收到明确指示，否则请勿翻阅卡牌、地图、宝箱或其他游戏组件。

1 世界地图“盆地”（三层版图）



1 游戏模式标记（双面）



3 旅行标记（木制）



1 团队标记（金属）



1 威胁轨道方块（塑料），1 连击轨道方块（塑料）



1 威胁/连击轨道（双层）



4 地图索引盒，8 张地图牌隔（每种地图尺寸各 2 张），330 张地图（75 张 BIG，87 张 MED，



95 张 SML，73 张 LNG）

25 “铜质”1【】凯币标记（金属）



10 “银质”5【】凯币标记（金属）



5 “金质”20【】凯币标记（金属）



80 磨损标记（塑料）



40 护甲方块（塑料）



80 创伤标记（塑料）



36 经验值标记（16 个 1/3 经验，12 个 5/10 经验，8 个 25/50 经验）



5 事件标记



1 宝箱标记



1 马车标记



1 赦罪鳞印复制品（木制）



8 廉价的无职业物品



4 命中骰



1 无职业宝箱 其中预先放置了无职业物品

6 职业底座



8 敌人底座



3 符文标记



48 精通标记（双面）



所有的标记/方块均无使用数量限制，若供应堆耗尽，请自行使用其他物品代替指示。

-----卡牌及索引系统-----

警告：索引盒内的卡牌均已预先排序，除非收到明确指示，否则请勿更改卡牌顺序或翻阅卡牌内容！

3 卡牌索引盒，包含 22 张牌隔



牌隔使用指南中详细说明了这些牌隔在索引盒中的插入位置。

292 事件卡牌 【EVT】

70 旅行卡牌 【TRV】

20 规则卡牌 【REF】

140 探索卡牌 【POI】

165 角色卡牌 【NPC】

34 任务卡牌 【JOB】

54 威胁卡牌 【THR】

203 敌人卡牌 【FOE】

188 密钥卡牌 【KEY】

13 昼夜卡牌 【DAY】

以下游戏组件仅在快速入门指南中使用。

1 快速入门指南



6 战斗示例（每种职业各 1 份）



4 假人标记



3 【FOE-CE】卡牌（包含在 203 张敌人卡牌中）



3 【MED-CE】地图（包含在 87 张 MED 地图中）



可复用传承游戏组件。除非收到明确指示，否则请勿开启！

2 模型盒（内含 50+预涂装模型）



2 传承盒（内含游戏组件）



3 秘密档案函盒（双层）



-----角色组件-----

6 职业函盒 每个职业函盒内都包含了三张版图。



1 装备版图（共 6 张）



1 角色版图（共 6 张）



1 嵌满技能板块的技能版图（共 6 张）



6 职业收纳盒

每个职业收纳盒中都包含以下组件：

2 常规行动标记（共 12 个）



1 次要行动标记（共 6 个）



120 面骰（D20）（共 6 颗）



15 标记方块（共 90 个）



1 技能树卡牌（共 6 张）



17 规则卡牌（共 102 张）



12 起始技能板块（每职业 2 个）



6 称号标记（每职业 1 个）



6 职业身体模型（已预涂，每职业 1 个）



2 盾牌标记（英灵之路）



1 警觉标记，6 陷阱标记，1 毒伤标记（幽影之路）



27 职业训练物品（每职业 4-5 件）



6 职业宝箱 其中预先放置了职业物品（每职业各 1 宝箱）



9 种族卡牌（每种族 1 张）



9 种族肖像（双面，每种族 1 张）



18 种族头部模型（已预涂，每种族 2 个）



6 头衔标记



9 种族标记（每种族 1 个）



9 种族天赋（每种族 1 个）



22 姓名标记（双面，其中 4 个空白标记供玩家自定义姓名）



24 最大体质标记（共 4 套，每套 6 个）



20 等级标记（双面）



8 最大扮演值标记（共 4 套，每套 2 个）



12 体质方块



120 属性标记（双面）



创建角色

①从激活牌堆中抽取 **EVT-000**，阅读前两个蓝色叙述文本框中的内容，以及下方的红色规则文本。游戏规则将会引导你选择自己的职业路线。

②从每个职业的收纳盒中取出对应的职业卡牌（技能树卡牌）。阅读这些卡牌上的文本，选择自己的职业路线，并拿取对应的函盒与收纳盒。

③查看所拿取的职业函盒背面，根据职业设置规则完成职业设置，然后返回并继续下一步。

④从【REF】卡牌索引盒中拿取所有的种族卡牌，从中选择一张并拿取对应的种族肖像、种族标记、种族天赋及对应的规则卡牌。

· 若你拥有史诗狩猎扩展包，记得在此步骤取出可供替换的种族天赋/规则卡牌。

⑤将种族肖像、种族天赋以及种族标记正面朝上地放置到你的角色版图上的指定位置。

⑥拿取最大体质标记和体质方块，查看你先前拿取的种族卡牌背面，根据卡牌所示将最大体质标记依次放入你的装备版图，注意露出你所选种族的最大【】生命值/【】体力值/【】魔力值，然后将对应的体质方块放置到最大体质值上。（例如，若你所选的种族拥有 4 点生命值，用最大生命值标记覆盖在数字 5-6 上，并露出数字 4，然后将生命值方块放置到数字 4 上。）

⑦拿取属性标记，查看你先前拿取的种族卡牌背面，根据卡牌所示找到你的三个起始属性，并将对应的属性标记放置到你角色版图的属性槽位上。

⑧为你的角色选择一个姓名和起始头衔，将它们放置到你角色版图上的姓名和头衔槽位。

⑨拿取所选职业的身体模型与所选种族的头部模型（注意匹配种族肖像），将它们组合到一起，作为你的角色模型。

· 若你拥有小型躯体扩展包，你可以将你的模型身体替换为更小的体型。

注意：每位玩家所选择的职业和种族必须是独一无二的。（例如，在同一场冒险中，不能同时有两位精灵加入团队，也不能有两位玩家同时选择“英灵之路”。）





你可以使用职业底座以获得的更好的模型操作体验。

进入地点

在你选择完自己的职业路线后，EVT-000 会指示你将卡牌翻面。（用翻转卡牌图标【】标识。）

①将卡牌翻面后，继续阅读两个蓝色叙述文本框中的内容，卡牌底部的红色规则文本将引导你执行以下操作：

②将世界地图上的 HEX-E2 翻面，并将团队标记置于其上。

③按照指示弃除 EVT-000（用弃除卡牌图标【】标识），将其放回到包含事件卡牌的卡牌索引盒中，【】弃除牌隔的后方。（在本场冒险战役中，被弃除的卡牌将不会再被使用到。）

④接下来，你需要通过执行“进入地点”行动来与 HEX-E2 上的 BIG-0 图标互动。检索大型区域地图索引盒，找到标有 BIG-0 的大型地图（这张地图应该就是激活地图牌隔后方的第一张），然后将它放置在游戏区域中。

<a>阅读地图背面的标题，并向所有玩家展示其上的美术插画。配乐标志【】代表着你可以在此时播放对应的音频作为背景音乐（可在 faroffgames.com 下载获取）。大声朗读蓝色叙述文本框中的内容，然后将 BIG-0 翻转至地图面。

所有玩家将角色模型尽可能靠近 HEX-E2 图标放置，这里就是你们进入此地点的入口。

<c>因为这张地图上存在一个可触发的事件，你必须立刻在对应位置放置一个事件标记。以上就是“进入地点”行动的全部流程！你可以开始在这片区域四处逛逛，然后和所有视线范围内能看见的东西互动试试了。



按压六棱格的右侧，使左侧微微翘起，然后将这片六棱格板块翻面并放回原位。最后，将团队标记放置于这个六棱格。



六棱格 HEX-E2 名为“流放者营地”，它包含了三个地形图标：【】【】和【】。此外，地图上还包含有标有 BIG-0 的图标和标有 POI-1 的图标。这是一种被称为“公会”的特殊城镇六棱格。



游戏中的地图由许许多多的方格组成，每个方格中最多可以放置 1 个模型。此外，不同的方格还会包含不同类型的地形边界，这个我们晚些会详细解释。

非玩家角色 (NPC)

与战斗模式不同，冒险模式通常较为自由随意。在该模式下，玩家可以连续执行行动，且并无固定行动顺序，因此玩家也无需计算自己的行动数。将你的模型移动至与 **NPC-0** 相邻的方格，然后通过执行交互行动来与该角色交谈，此时，你就是游戏的“当前激活玩家”。在你继续结算行动之前，其他玩家也可以进行移动，若有玩家将模型也移动至与 **NPC-0** 相邻的方格，则他也可以参与此次对话。

由当前激活玩家左侧的玩家担任引导者，并由他从激活的 **NPC** 牌堆中抽取 **NPC-0**。（单人游戏时，由玩家自行担任引导者。）

<a>首先，引导者需要查看 **NPC** 的肖像及角色扮演的参考信息——向其他玩家展示 **NPC** 的肖像，并大声读出他的姓名。

接下来，引导者需要大声朗读卡牌上的叙述文本框中的内容。

<c>最后，引导者还需要扮演这名 **NPC**，以他的身份和口吻大声朗读角色扮演文本框中的内容（当前示例中需要扮演的是萨迪斯）。（注意，扮演 **NPC** 时只允许朗读卡牌上的文本，切勿添油加醋即兴发挥，以免误导其他玩家！）

<d>随后，将进入 **NPC** 卡牌的回应环节。通过留意该 **NPC** 所说的内容，其他玩家们可以针对 **NPC** 提到的任意话题回应引导者。在当前示例中，我们先询问关于“公会”的话题。引导者需要根据玩家们的回应来选择最为匹配的话题。（例如，若玩家们的回应是诸如“你所说的公会是什么？”，引导者应当选择“公会”的条目。）

<e>若玩家们的回应与卡牌上可选的话题均不匹配，则引导者需要朗读“任何其他话题”条目作为回应。（在当前示例中，尖括号内的文本<摸着胡子>是动作提示，提醒引导者演出萨迪斯轻抚胡须的动作。）若玩家仍有困惑，引导者也可以直接告知他们可选的话题以明确推进方向。

<f>接下来，引导者需要遵循【】图标，将卡牌翻面，检视卡牌背面的文本，找到匹配的话题条目。在当前示例中，引导者需要找到标题为“公会”的条目，并为其他玩家朗读其中的全部内容。

当整个条目都朗读完毕后，引导者需要将卡牌翻回正面，此时当前激活玩家（或任何与此 **NPC** 相邻的玩家）可以继续询问其他话题，或是不再提问并结束交谈。在当前示例中，我们先继续聊聊其他所有的剩余话题。

<g>当“训练假人”的话题结束时，你会注意到文本末端的角色扮演值图标：【】。引导者此时可以获得+1【】，从他的供应堆中拿取一个【】标记，并放置到其装备版图上的 **RP** 槽位上。

<h>当“出发”的话题结束时，引导者需要向所有玩家展示两个选项及其带来的后果，再与其他玩家共同做出选择。在当前示例中，请选择“没有”。（我们晚些还会再回到此处！）完成所有话题的交谈后，对话结束。你可以将此卡牌放置于附近，后续你还会再次与他对话。

当图标位于方格角落的交汇处时，它仅与所交叠的方格相邻。因此，仅有这四个蓝色方框标



记的方格视为与 **NPC-0** 相邻。

角色扮演参考

在角色的姓名下方会有一些简短的文字，用于帮助引导者理解代入其所扮演的角色。



角色扮演

玩家在回应 NPC 时可以只是简单描述行动：“我的角色询问关于公会的事情。” 或者也可以代入角色进行扮演：“萨迪斯，请多告诉我一些关于公会的事。” 不必刻意为你的角色配音，但是试试的话会让游戏更加有趣！



角色扮演值

无论当前是战斗模式还是冒险模式，当进行属性检定时（力量、敏捷等等），流放者在确认检定值后，可以通过花费 1 【】 将检定值+3！

根据团队人数的不同，每位流放者能够持有的角色扮演值的数量也不相同。使用最大扮演值标记来辅助标记每位流放者可持有的角色扮演值的数量上限：

- 1 位流放者=3 【】（无需放置最大扮演值标记）
- 2 位流放者=每位流放者最多持有 2 【】（使用较小的最大扮演值标记）
- 3-4 位流放者=每位流放者最多持有 1 【】（使用较大的最大扮演值标记）



游戏事件 (EVT)

在与萨迪斯交谈时，他让你前往北边的训练场。然而，除非当前地图上的标记已被清空，否则你不能执行探索行动。

当某张地图上没有敌人或任何标记（事件标记或宝箱标记）时，该地图视为已被探索完毕。在当前示例中，你需要通过触发事件来完成这片区域的探索。

①当前激活玩家（若可能，尽量选择一位新玩家来担任当前激活玩家）移动至与事件标记相邻的方格，这将会触发该事件。在继续结算这个冒险模式行动之前，其他玩家也可以移动他们的模型。例如，他们可以将模型也移动至与事件标记相邻的方格，以便一同参与此次事件。

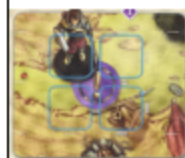
②触发事件时，移除地图上的事件标记，并由引导者抽取对应的事件卡牌，在当前示例中，即 **EVT-13**。

③引导者需要大声朗读卡牌的标题以及下方蓝色叙述文本框中的内容。由其中一位与事件相邻的玩家进行回应（并非所有的事件都需要玩家回应，但在当前示例中，**EVT-13** 需要玩家回应）。若回应的玩家不确定该回应些什么内容，引导者可大声地告知他可供选择的文本内容。在当前示例中，由与事件相邻的流放者来选择如何回应。（可以随意选择！）

④随后，引导者根据指示将卡牌翻面，并朗读卡牌的其余部分。红色的规则文本指示玩家获得+1 经验值。因此，每位流放者都获得 1【】经验值标记，并将标记放置到其角色版图上的【】槽位上。任何时候，每当有流放者获得【】经验值，所有流放者都会获得同等数值的经验值。

最后，【】弃除该卡牌，将其放回到包含事件卡牌的卡牌索引盒中，【】牌隔的后方。至此，该事件结算完毕。

这四个蓝色方框标记的方格视为与事件标记相邻，稍后将以此为范围触发事件。



事件标记

有时若不触发事件，你就无法到达地图上的特定区域，这种“障碍”是游戏刻意设计的。

探索地图

现在地图已探索完毕，你可以前往训练场了！在当前示例中，我们选择暂时先不与 **NPC-161** 互动，而是继续探索。

①当前激活玩家（若可能，尽量选择一位新玩家来担任当前激活玩家）移动至与 **MED-0** 图标相邻的方格，并执行探索行动。由于此时游戏依旧处于冒险模式，因此其他玩家可以在继续结算该行动前移动各自的模型。

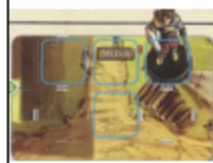
②由引导者抽取地图 **MED-0**，大声朗读 **MED-0** 背面的蓝色叙述文本框中的内容，以及下方的规则文本。

③随后，引导者根据指示将 **MED-0** 翻面，并将 **MED-0** 的图标指针与 **BIG-0** 的图标指针相对放置。

至此，探索行动已经结算完毕。

④此次探索行动揭示了一张带有敌人的地图！每当揭示的地图上包含敌人图标时，将游戏模式标记从“冒险模式”翻转至“战斗模式”朝上。

当图标指针位于某个方格内时，若你位于该方格或与该方格共享一条可通行边界的方格中，则视为你与该图标指针相邻。因此，你可以从图示中这些蓝色方框标记的方格探索 **MED-0**。



战斗设置

- ①将游戏模式标记翻至“战斗模式”一面朝上
- ②拿取编号 **THR-1** 至 **THR-12** 的威胁卡牌（共 **12** 张），将它们混洗，然后正面朝下放在桌面上作为游戏的威胁牌堆。
- ③拿取全部 **4** 颗命中骰。
- ④拿取威胁/连击轨道及两个轨道方块，将两个轨道方块分别放置于对应轨道标有 **0** 的位置上。
- ⑤找出并拿取所有标有 **FOE-0** 的卡牌（**1/2** 和 **2/2**），其中一张是 **AI** 卡牌，另一张则是受击网格卡牌。**AI** 卡牌用于说明指示该敌人的行动逻辑，而受击网格卡牌则用于追踪记录敌人的生命值。当敌人的受击网格被创伤覆满时，该敌人就被击败了。
- ⑥根据 **FOE-0** 的 **AI** 卡牌（**1/2**）指引，你现在需要拿取模型 **FIG-0**。在模型盒上找到标有 **FIG-0** 的纸板，将其打开并取出其中的模型，然后放置于 **FOE-0** 的起始位置。
- ⑦将两张 **FOE** 卡牌翻至正面朝上，在受击网格上，你会看到第二行右列的受击点带有蓝色的边框，这代表它是一个护甲点位，请在其上放置一个护甲标记（蓝色方块）。
现在，一切准备就绪，你可以开始战斗了！



当你遭遇多个使用相同模型的敌人时，可以使用敌人底座来区分它们。



敌人的模型全都藏在两个模型盒中，每当你遭遇新的敌人时，就需要打开相应编号的纸板并取出新的模型用于战斗。



通过对比敌人和流放者的等级，可以有助于判断本场战斗的难度。与流放者等级相当的敌人会比较有挑战性；比流放者高出 **1** 级的敌人会较为棘手；比流放者高出 **2** 级或更多的敌人将会极难处理！（或许暂时选择逃离战斗，以后再来挑战才是比较明智的选择！）



卡牌上的这个部分主要用于标注敌人的模型底座尺寸。游戏中一共包含三种尺寸的敌人模型：常规尺寸（1×1）、大型尺寸（2×1）、大型尺寸（2×2）。大型敌人由于模型的底座较大，拥有特殊的移动规则。（详见规则书第 27 页，大型敌人）

战斗示例

与冒险模式较为自由的回合结构不同，战斗模式需要严格按照规定流程，执行敌人与流放者的回合、移动以及行动。在战斗模式下，敌人与流放者将会轮流行动，其中，玩家们则需要按照顺时针方向依次行动。

每位玩家按照各自选择的职业，拿取对应的战斗示例。

- 若本局游戏包含 2 位及以上的玩家：每位额外玩家再从对应的索引盒中各拿取一张 MED-CE 和一张 FOE-CE，它们应当放置于对应牌堆/地图的末端。然后，再为每位额外玩家各拿取一个训练假人标记。

所有玩家同时阅读并结算各自的战斗示例，每当一个回合结束时，确认其他玩家是否需要协助，然后，共同推进到下一回合。

当所有玩家都完成了自己的战斗示例后，请回到此处，继续以下步骤。

在完成战斗示例后，你需要重置你所有的【】标记，【】生命值、【】体力值、【】魔力值，移除并放回所有的磨损标记。返还所有的 MED-CE 地图，FOE-CE 卡牌，以及所有的训练假人标记——你不会在正式游戏中再用到它们。



游戏为玩家们提供了 3 张额外的 MED-0 和 FOE-0，以便于所有的玩家都可以同时体验战斗流程，这些卡牌/地图副本（【FOE-CE】和【MED-CE】）可以在对应牌堆/地图的末端找到。

击倒和激越

在战斗过程中，若你的生命值变为 **0【】**，你就视为被击倒，将你的模型放倒以示意你处于被击倒的状态。一旦你恢复或治疗了 **1【】**，你就会脱离被击倒的状态。

当你处于被击倒状态时，你无法执行行动、使用技能或道具。其他流放者可以尝试治疗你，帮助你脱离被击倒的状态。当你被击倒时，流放者和敌人均可移动穿过你所在的方格，甚至可以在此停下与你共享同一个方格（这种情况下，你需要将自己的模型移动到任意相邻的可抵达方格）。敌人不会将你作为攻击目标。

在玩家回合结束时，若所有的流放者都已被击倒，则战斗失败。然而，即便是被击倒了，也并非就毫无希望——你依旧可以发动“激越”！

激越

每场战斗限一次：在战斗过程中，当你以被击倒的状态开始自己的回合时，你可以在自己的流放者肖像上放置一个磨损标记，然后将自己的模型立起。此时，你可以正常执行行动，在你的回合结束前，暂时忽略你的被击倒状态。

- 若在你的回合结束时，你依旧只有 **0【】**，则你重新进入被击倒状态。
- 战斗结束后，移除你肖像上的磨损标记。



初次战斗！

现在你已经了解了游戏的基础规则，接下来，你将实际体验游戏的战斗流程！

遵循地图 **MED-0** 背面的说明，每位玩家都需要将模型放置于与起始位置 **【X】** 相邻的任意方格中。（若未指定战斗起始位置，则敌人出现时，流放者从当前所在方格开始战斗。）

执行探索行动的流放者将作为当前激活玩家开始战斗，首先执行一个“敌人回合”，再执行自己的“流放者回合”。随后，按照顺时针方向，由左手边的玩家成为新的当前激活玩家，再一次依次执行“敌人回合”和“流放者回合”。

然后，请按照顺时针顺序执行回合继续战斗。

击败训练假人后，返回此处继续教程。

战斗奖励

恭喜你击败了训练假人！

从地图上移除训练假人的模型，并将威胁牌堆、威胁/连击轨道放至一旁（在下次战斗开始时，将重新设置它们）。

流放者的各项状态（**【】HP**，**【】SP**，**【】MP**）都将保持战斗结束时的数值，盔甲上的磨

损标记也不会被移除。

①现在，你可以搜刮这名敌人了！首先，你需要查看卡牌底部的【】奖励内容，并按照指示获得奖励。

②击败该名敌人的【】奖励为 1【】（XP）和一次战利品投掷！每位流放者都会获得 1【】，拿取对应的标记放置到各自的经验池中。

③然后，由团队中的一位流放者进行一次无属性检定。在当前示例中，你掷出了 4 点，因此可以从供应堆中拿取 1{凯币}，由团队共同商议决定哪一位流放者可以将这 1{凯币}收入囊中。

④完成以上步骤后，游戏将从战斗模式转换为冒险模式。将游戏模式标记从“战斗模式”翻至“冒险模式”一面朝上。

因为你成功击败了这张地图上的敌人，地图 MED-0 现在已探索完毕。一旦某张地图被探索完毕，地图上就不会再出现任何敌人或新的标记。在你离开此地点后，我们会告诉你如何记录已探索完毕的地图。（若你选择了逃离战斗或被训练假人击败，则地图不会被视作探索完毕，且你无法获得任何战利品。在你返回此地点时，先前未被击败的敌人会再次出现。）

战斗结束后，生命值为 0【】的流放者通常需要依靠使用道具/技能，或是消耗一天的时间来治疗（稍后会详细说明）。在当前示例中，请先直接为其获得+1【】。

这个袋子图标代表敌人 AI 卡牌上的奖励内容。



你掷出了 4 点！游戏中的无属性检定结果无法通过其他手段修正，所以你会获得检定值为

2-9 区间的奖励：1{凯币}。



【】凯币

凯币是阿瑞迪亚大陆上的通用货币，你可以通过击败敌人、完成任务或委托来赚取凯币。

地图层级

①有些地点会包含多层地图，这些立体多层区域往往由多张地图组成，并通过楼梯图标与其它地点相连。当前激活玩家（若可能，尽量选择一位新玩家来担任当前激活玩家）可以移动至与标有 **SML-0** 的楼梯图标相邻的方格，并执行探索行动。

②由引导者抽取地图 **SML-0**，大声朗读其上的文本内容，然后将 **SML-0** 翻面，将新地图放置于游戏区域中，但暂时不要与其它地点相连。

③当你想要移动至该区域的另一层时，所有流放者都必须一同移动。因此，所有流放者都需要将自己的模型移动到尽可能靠近标有 **SML-0** 的楼梯图标的方格。



互动点 (POI)

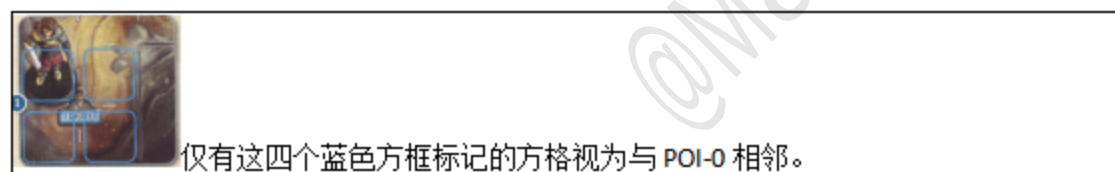
①此处有一个互动点 (POI) 图标，当前激活玩家及其他选择参与互动的玩家需要移动到与其相邻的方格中。在当前示例中，将所有流放者都移动到与 **POI-0** 相邻的方格中，然后当前激活玩家可以与其互动。由引导者从激活的 **POI** 牌堆中抽取 **POI-0**，并朗读卡牌上的文本。

②当你选择探索“痕迹”时，卡牌上的文本将会出现一个新的抉择，这在游戏中被称为“嵌套抉择”，嵌套抉择并不会直接展示在卡牌的正面。在当前示例中，出现的新抉择项是“搜寻”。

③搜寻：在这个抉择中，你可以看到标有“**INT5**”的图标，这代表着智力属性的检定，检定需求是 5 点智力。当前与该互动点相邻的其中一位流放者可以进行此检定，而这正是冒险模式中，在执行行动前调整流放者们站位的意义之一。

④选择先前担任引导者扮演 **NPC** 并获得了 1【】的流放者进行此次检定。（在当前示例中，我们假设这位流放者的智力值为 1。）他需要投掷自己的那颗 **D20** 骰子，并将投掷结果加上自己的智力值。我们不妨就假设他掷出了 2 点，加上 1 点智力值后，检定值为 3 点，这将会导致他 **x** 失败，无法通过“智力 5”的检定。只有当检定值大于等于 5 点时，才能 **✓** 成功。在流放者进行属性检定时，作为一个反应行动，他可以选择花费 1【】来将自己的投掷结果 +3。因此，这位流放者花费了 1【】来修正自己的检定值，现在他的检定值为：2（投掷结果）+1（智力值）+3（角色扮演值）=6，他便 **✓** 成功通过了检定！

⑤在搜寻成功后，需要进行以下结算。首先，引导者根据卡牌上的角色扮演值图标【】获得 1 点【】角色扮演值。然后，从激活的 **KEY** 牌堆中抽取 **KEY-0**。至此，你已经完成了这张卡牌上的所有操作，你可以结束此次互动了。



你掷出了 2 点，将投掷结果与你的智力属性值相加，当前示例中，智力值为 1 点，总和为 3

点，所以未能通过 **INT5** 的检定。因此，你花费了 1 **【】** 扮演值来为投掷结果+3，最终检定

值变为 6 点，成功通过了检定！



自然投掷结果

自然投掷结果指的是骰子上显示的数值，不受任何加成效果影响。



自然掷骰 1 点

若你在检定时掷出了 1 点，则此次检定自动失败，且你无法通过任何方法修正检定值。（但是你依旧可以使用某些能力来重新投掷，并进行检定！）



自然掷骰 20 点

若你在检定时掷出了 20 点，则此次检定自动成功！同时你还会根据游戏当前所处的模式或情形获得额外奖励。

冒险模式：可选择以下任意一项：

- 将“战运骤临”（**THR-77**）添加至威胁牌堆
- 将“一路顺风”（**TRV-77**）添加至旅行弃牌堆底部

战斗模式：获得+2 连击

搜刮敌人：获得敌人 **AI** 卡牌上标注的无职业宝箱奖励。

密钥卡牌

除非卡牌上另有说明，否则所有的密钥卡都由整个团队共享。密钥卡代表着团队在冒险过程中收集到的特殊信息或关键道具，通常是完成任务的关键。大多数的密钥卡上都带有“触发文本”，即你需要在其他游戏组件上找到的特定文本。当你与带有触发文本的游戏组件互动时，密钥卡会指示你如何操作。

①以卡牌 **KEY-0** 为例，首先请注意查看卡牌上标注的触发文本：“公会领袖萨迪斯”，你需要在其他游戏组件上找到这个文本，才能触发这张密钥卡的效果。你先前已经和萨迪斯见过面了，所以你应该非常清楚要去哪触发这次事件。

②将你的模型移动至地图 **BIG-0** 上与 **NPC-0** 相邻的方格，当你准备和这名角色对话时，你就会看见卡牌上有一段文本写着“公会领袖萨迪斯”，这恰好满足了 **KEY-0** 的触发条件！因此，你需要根据 **KEY-0** 上的指示，抽取卡牌 **EVT-0**。

③**EVT-0** 指示你弃除卡牌 **KEY-0**，拿取 8 件无职业物品（这些物品就在其中一块板件上），并将它们自由分配给所有玩家。玩家们在获得装备后，可以立刻将它们装备在自己的装备版图上。

④获得新物品时，你需要从索引盒中拿取对应的规则卡牌，以便了解新到手的物品如何使用。你可以根据物品背面的编号，来检索对应的规则卡牌：如 **REF-1**、**REF-2** 及 **REF-3**。

⑤此外，获得药剂瓶/背包的流放者，还需要立即为获得的每个药剂瓶/背包补充 2【】标记（任何需要消耗【】标记的物品，在获得时都是满标记的状态！）

EVT-0 同时还指示你获得 1【】并将弃除 **EVT-0** 卡牌本身。（当获得经验值时，所有流放者都会获得同等数值的经验值。在当前示例中，每位流放者现在都应该拥有 3【】）



触发文本可能会出现在组件的任何位置，包括卡牌标题、叙述文本或角色扮演文本中。

8 件无职业物品就位于其中的一块板件上，所有流放者都可以装备它们。



这 6 件物品是盔甲，可以穿戴在你的身上。



背包和药剂瓶可以装备在你的腰带搭扣上。

状态更新

①现在你已经准备好离开营地了！继续与萨迪斯对话，并选择话题“出发”。根据指示，你需要抽取卡牌 **EVT-1**。

②阅读卡牌 **EVT-1** 上的全部文本，并按照其指示行动。每位玩家将根据自己的种族，获得一张独特的密钥卡。通常来说，密钥卡是由整个团队共享的，但是这些特殊的密钥卡上注明了需要对其他玩家保密。

③卡牌上还包含了另一段规则文本：**NPC-0→B**。这指示你需要将 **NPC-0** 更新成版本 **B**，为此，你需要从索引盒中的非活跃牌堆中找到 **NPC-0 B**，用它替换当前激活的 **NPC-0** 卡牌。将先前使用的版本（版本 **A**）放入非活跃牌堆中，然后弃除 **EVT-1**。此时，你依旧与 **NPC-0** 相邻，因此可以再次与其交谈。由于这个角色的状态已经发生了改变，所以交谈时会出现新的对话内容！与 **NPC-0** 交谈并探索对话的内容，直到引导者获得卡牌上的【】角色扮演值。

状态更新

随着你游玩过程的推进，游戏中的角色和地点的状态可能会发生改变——这些改变会一直延续下去，影响到后续的游戏环节。这也使得游戏能够记录你的战役冒险进度，为你提供独一无二的游戏体验。

注意：对游戏中的某些组件进行状态更新并不意味着你可以立即与其互动！你的某些行动甚至可能会影响改变远在千里之外的角色和地点的状态！

离开地点

①现在，我们是时候离开这个地点，去世界地图上探索更广阔的世界了。玩家们需要将自己的模型移动至地图 **BIG-0** 上的 **HEX-E2** 图标处。

②然后，在图标处执行离开地点行动：所有玩家将它们的模型放置于游戏模式标记上（冒险模式一面朝上）。（六边形的标记正是用于提醒你此刻正在探索地图上的六棱格。）

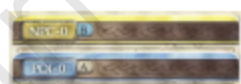
③依旧使用团队标记来代表团队目前所在的位置，当前仍位于六棱格 **HEX-E2**。

④将当前区域的所有地图以及相关卡牌按照编号升序放回各自的活跃牌堆中。

对于已探索完毕/完成的地图和卡牌，将它们正面朝上放回各自的索引盒。由于你已经探索完毕了地图 **SML-0** 和 **BIG-0**（例如，清空了地图上所有的标记并击败了所有的敌人），你就需要将这两张地图正面朝上地放回，这表示下一次你再进入这些地点时，无需再放置任何敌人或标记。

卡牌 **POI-0** 和 **NPC-0** 也需要作为已完成的游戏组件，正面朝上放回活跃牌堆，这表示你已经获取了卡牌上的【】角色扮演值，且无法重复获取。

敌人卡牌不存在“已完成”的状态，请直接将它们按照初始状态放回对应的索引盒。



未完成的卡牌：编号在卡牌左上角。



已完成的卡牌：编号在卡牌右上角。



未探索的地图：正面朝下。



已探索的地图：正面朝上。

城镇行动

现在，你正在世界地图上探索整片大陆！

①从六棱格 **HEX-E2**，你可以随时回到 **BIG-0**（也就是你刚刚离开的流放者营地），也可以直接与世界地图上的 **POI-1** 图标互动。

②请现在就与 **POI-1** 互动，由引导者抽取卡牌并朗读卡牌文本。**POI-1** 是一个非常典型的城镇互动点，它清晰地展示了你可以在此执行的城镇行动。

这些城镇行动会按照行动内容分为不同的类别，不同城镇能为玩家提供的选项会有所不同，不过，当前城镇因为是流放者公会的所在地，所以能提供些特殊的功能：

- 升级：通过花费【】XP 来提升你的等级

- 训练：当你掌握的职业技能超过你可装备的数量时，可以通过训练来替换并选择当前装备的技能。

- 重新训练：你可以通过重新训练来遗忘已学的技能并重新学习新的技能。

<a>残羹剩饭：你可以支付 1【】（凯币）来为团队中所有已空的药剂瓶和背包添加 1【】。

· 铁匠铺（学徒）：你可以支付 1【】来为团队修复至多 5 点耐久度。（例如，你可以移除布甲上的 2 个磨损标记、盾牌上的 1 个磨损标记，然后另一位流放者也从他的盔甲上移除 2 个磨损标记，共计移除 5 个磨损标记。）

· 新人优待：每天限 1 次，你可以免费执行一次残羹剩饭和铁匠铺行动！（每当你从昼夜牌堆中抽取一张卡牌时，游戏进入新的一天。这点我们晚些会详细说明。）

若在与训练假人战斗后，你的盔甲上仍有磨损标记，则你可以立刻使用新人优待来移除它们！

（注意：在其他城镇，你往往需要支付凯币来补充你的背包和药剂瓶、修复装备的耐久度，但是只有在流放者公会，你可以每天都免费执行一次这些行动。）



例如：残羹剩饭行动允许你为每个已空的背包或药剂瓶添加 1 个标记。（你不能为那些还有标记剩余的背包和药剂瓶补充标记。）

升级

现在，请选择执行城镇行动中的“升级”行动：

①首先，检视你的种族卡牌，可以看到升级到等级 1 (LV1) 需要 3 【】 XP (每位流放者现在都应该拥有 3 【】)。

②每位流放者从各自的角色版图上移除所需的 3 【】 XP 标记，并将它们放回供应堆。

③每位流放者在各自种族卡牌上的 LVL 1 方框上用笔标记，并在各自的角色面板上放置标有 LVL 1 的等级标记。

④沿着 LVL 1 的那列向下，从三个角色体质中选择并标记一个：HP、MP 或 SP。将所选体质使用的最大体质标记移动至新的体质值上限，然后补满所有的 【】 HP、【】 MP、【】 SP。

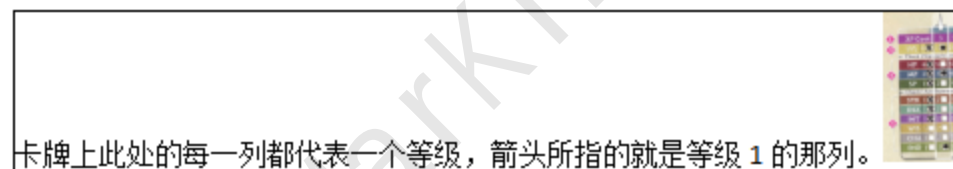
⑤同样在 LVL 1 的那一列下方，从六个角色属性中选择并标记一个，并按照图示，将对应的属性标记放入槽位中。

⑥现在到了升级行动的最后一步，你可以学习一项新的技能！你可以学习任何技能，只要你掌握了某项技能所要求的全部前置技能（请参阅图示，前置技能会使用箭头指向其他技能），你就可以学习它！现在，从你的技能树中选择并拿取一项没有前置条件的技能，将它正面朝下地放置于你的角色版图上。然后，在你技能树的对应位置上放置一个精通标记

（ 面朝上），代表你已经学会了那项技能。（同样，你也可以在职业卡牌背面的已掌握方框里标记示意。）

最后，每位玩家都需要拿取与所学技能编号相对应的规则卡牌，通读卡牌文本以便了解技能机制。

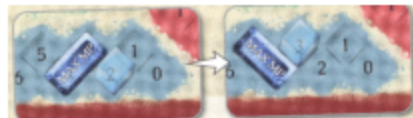
将 POI-1 留在桌面上，我们稍后会返回此处继续讲解。



标记卡牌

在阿瑞迪亚的游戏设计中，玩家们可以通过游戏自带的组件记录角色的属性变化，而无需依赖卡牌上的标记。不过，为了防止意外导致组件移位，我们依旧建议你在卡牌上进行标记。你可以使用铅笔轻轻描画，待冒险战役结束后擦除，或是使用透明牌套配合记号笔标记。此外，游戏中所有的种族卡牌都可以从以下网址打印：faroffgames.com

在当前示例中，我们选择提升魔力值，因此将最大 MP 从 2 点提升至 3 点，然后补满你的所有状态。



当你选择提升某项属性值时，其数值会直接提升至对应等级所在列中的特定数值。例如，在等级 1 时选择提升耐力，则你的耐力提升为 2 点，在版图上放置一个 END2 的属性标记。若在等级 2 时选择提升智力，则你的智力提升为 3 点，在版图上放置一个 WIS3 的属性标记。



如何取下技能板块：按压技能板块的底部，翘起板块顶部，将其从板件上取出。

在技能树上放置一个精通标记，保持“已掌握”面朝上



已掌握面



查看英灵之路的技能树可以发现，在等级 1 时，玩家拥有 4 项可供学习的技能，因为它们都没有被其他技能指向，因而也就没有前置条件。

技能学习顺序

当你升级时，只要你掌握了某项技能所要求的全部前置技能，你就可以学习它。例如，若你选择了英灵之路并想要学习“警戒”，那么你就必须先掌握“战场修整”、“嘲讽”和“保护”，而且由于“保护”也有前置条件，所以你必须先掌握“嘲讽”才能学习“保护”。但是，其他技能的学习顺序则可以灵活安插，例如你可以按照“嘲讽”——“战场修整”——“保护”的顺序进行技能学习。

技能精通

一项已掌握的技能会正面朝下放在你的版图，且它暂时无法使用，直到你满足了它的精通条件！要想精通一项技能，你就必须满足它的对应要求。（例如，“重击”的板块上写着：“精通条件：单回合内造成至少 6 点创伤。”）一旦你达成条件，将技能板块和精通标记一同翻面，你已经彻底掌握了这项技能！

【】顿悟时刻：若某项技能的精通条件带有**【】**顿悟图标，那么它会带有一个一次性的即时奖励：当你精通此技能时，作为一个反应行动，你可以立即使用一次此技能，且无需支付任何费用（不消耗 MP/SP/连击值，也不消耗任何**【】**标记）。

探索世界地图

现在，你已经准备好去探索世界地图了！

<a>拿取全部 12 张激活的旅行卡牌（编号为 TRV-1 至 TRV-12），将它们正面朝下放在桌面上作为游戏的旅行牌堆。

拿取 3 个旅行标记，将它们全部翻至彩色面朝上。

旅行探险的首要关键在于，要享受旅行的乐趣！其次，你只能旅行前往相邻的六棱格，且目标六棱格必须与当前区域存在相连的地形图标。游戏中一共包含 7 种不同的地形图标：



道路 平原 森林 高草 山脉 水域 雪原

在世界地图上的旅行流程如下：

- 通过将队伍标记放置到两个六棱格之间来选择旅行目的地
- 抽取 1 张旅行卡牌
- 结算抽出的旅行卡牌
 - 消耗可用的旅行标记，或通过支付【】SP 来避免消耗旅行标记
- 若目标六棱格还未探索过，则将其翻面并揭示
- 将团队标记放置于新的六棱格上

接下来你需要对旅行牌堆进行排序，并按照预设进行旅行，以便于更好地了解这套系统的运作方式。

从旅行牌堆中取出 TRV-1，TRV-11 和 TRV-12，并按顺序将它们放到牌堆顶部，注意 TRV-1 应当在牌堆最上方——你将以这三张卡牌的结算来作为旅行示例。（通常旅行牌堆在使用前会被混洗，你并不知道你会遭遇什么情况！）



旅行标记

这些标记代表着团队的饥饿度、士气和方向感。若有旅行标记被消耗，你将无法进入未探索的（正面朝下的）六棱格。



注意看当前六棱格中的地形图标，你可以前往 HEX-D2，HEX-D3 或是 HEX-E1。而 HEX-E3，HEX-F1 和 HEX-F2 虽然也与当前六棱格相邻，但是由于没有相连的地形图标，因此你无法从当前位置移动至这些区域。

-----旅行示例 1-----

是时候离开流放者营地了！

①执行旅行行动，将目的地选定为 HEX-D2，将团队标记放置到与六棱格 HEX-D2 之间的空位上。

②注意看，从 HEX-E2 旅行至 HEX-D2，经过的地形图标是“道路”。

③抽取旅行牌堆最顶部的卡牌（TRV-1），并在卡牌上找到对应的地形图标（道路），

然后阅读相应的风味文本和下方的规则文本。

④饥饿：第一段规则文本为玩家们提供了一个选择：团队中的每位流放者支付 1【】，或是整个团队推进至“饥肠辘辘”。

⑤在当前示例中，你决定尽力保持所有的旅行标记可用，因此每位流放者都需要支付 1【】（在完成升级后，每位流放者都应当拥有至少 1【】），然后将该旅行卡牌弃牌。

⑥由于你未曾进入过这种未探索过的六棱格，所以你现在需要将其翻面并揭示。按压六棱格的右侧，使左侧微微翘起，然后将这片六棱格板块翻面并放回原位。最后，将团队标记放置于这个六棱格。

至此，整个旅行行动就执行完毕了！



HEX-E2 与 HEX-D2 间相连的地形图标是“道路”。

-----旅行示例 2-----

新的六棱格，“拉古德岔口”并不包含任何可互动的图标（世界地图上并非每个六棱格都有图标），但是其各条边缘均绘有地形图标，因此你可以从该区域向任意方向继续旅行。

①执行旅行行动，将目的地选定为 **HEX-E1**，将团队标记放置到与六棱格 **HEX-E1** 之间的空位上。

②注意看，从 **HEX-D2** 旅行至 **HEX-E1**，经过的地形图标是“平原”。

③抽取旅行牌堆最顶部的卡牌（**TRV-11**），并在卡牌上找到对应的地形图标：平原。

④沮丧：你必须做出选择：每位流放者支付 1 **【】**，或是推进至“心灰意冷”。

○此时，你必须选择使用技能或是道具（例如你的背包）以获得 **【】** 来支付此次消耗（由于此前消耗了体力，所以现在可能有些流放者的体力为 0 **【】**。）

⑤在当前示例中，你不支付 **【】**，并推进至“心灰意冷”。消耗卡牌所示的那个旅行标记（士气），然后将该旅行卡牌弃牌。

⑥由于你未曾探索过 **HEX-E1**，所以你现在需要将其翻面揭示，并将团队标记放置于其上。

至此，整个旅行行动就执行完毕了！



HEX-D2 与 **HEX-E1** 间相连的地形图标是“平原”。



其中一个旅行标记已被消耗，因此直到其重置前，你都无法再旅行前往未探索过的六棱格。

-----旅行示例 3-----

新的六棱格，“北部平原”同样不包含任何可互动的图标，其西北方向与 **HEX-D1**、东南方向与 **HEX-F1** 之间均绘有地形图标，但是由于你已消耗了至少一个旅行标记，因此你无法旅行前往这些区域。任何旅行标记被消耗时，你都无法进入未探索的六棱格，只能返回流放者营地休息已重置标记。

①执行旅行行动，将目的地选定为 **HEX-E2**，将团队标记放置到与六棱格 **HEX-E2** 之间的空位上。

②注意看，从 **HEX-E1** 旅行至 **HEX-E2**，经过的地形图标是“平原”。

③抽取旅行牌堆最顶部的卡牌（**TRV-12**），并在卡牌上找到对应的地形图标：平原。

④沮丧：尽管代表士气的旅行标记（羽毛图标）已经被消耗了，你依旧需要做出选择：每位流放者支付 1 **【】**，或是推进至“心灰意冷”。

⑤此时，你可以选择使用技能或是道具（例如你的背包）以获得 **【】** 来支付此次消耗。不妨此时就如此操作试试——花费背包上的一个 **【】** 标记，然后一位流放者获得 1 **【】**。（在当前示例中，假设此时只拥有 0 **【】** 的流放者都因此获得了 1 **【】**。）

⑥现在，你可以支付“沮丧”的费用了——每位流放者支付 1 **【】**，然后将该旅行卡牌弃牌，并将团队标记放置于 **HEX-E2**。

至此，整个旅行行动就执行完毕了！



HEX-D2 与 HEX-E1 间相连的地形图标是“平原”。

若你未能支付费用，就会被迫推进至“心灰意冷”，而由于代表士气的旅行标记（羽毛图标）已经被消耗了，你的境遇会进一步推进至“悲惨境地”。“悲惨境地”会将一张 **THR-90** 卡牌“精疲力竭”放入威胁牌堆，而这可能会导致后续的战斗变得更加困难！