

规则手册

欢迎来到阿瑞迪亚！

阿瑞迪亚是一款开放世界、战役合作类的奇幻角色扮演游戏。游戏支持 1-4 名玩家。在游戏中，玩家们将扮演一群试图重返家园的流放者。创建自己的角色，然后踏上游历阿瑞迪亚大陆的旅程，探索这个热闹繁忙，满是秘密、怪物和魔法的奇幻世界！

规则目录	
游戏组件..... 2	战斗规则..... 20
游戏设置..... 4	敌人..... 24
玩家角色（流放者）..... 6	流放者回合..... 29
通用规则..... 10	元规则..... 33
卡牌类型..... 12	游戏配乐..... 35
冒险模式..... 15	制作人员..... 35
世界地图..... 16	术语表..... 36
地点规则..... 18	

若这是你首次游玩此游戏，请先阅读《快速入门指南》，它将通过一系列讲解和实际的游戏体验来帮助你轻松学习游戏规则。

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



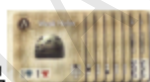
1 马车标记



1 赦罪鳞印复制品（木制）



8 廉价的无职业物品

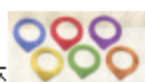


4 命中骰



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）



1 20 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）



游戏设置

（以下规则也适用于在游戏存档后，还原游戏以继续游玩。若这是你首次游玩此游戏，请优先使用《快速入门指南》。）

拿取以下游戏组件，将它们放置在桌子上，注意要在桌面中间预留出游玩的空间。

- ①世界地图④，团队标记⑤，以及游戏模式标记（冒险模式朝上）⑥
- ②威胁/连击轨道及相应的轨道方块（将两条轨道设置为 0 点）⑦，威胁牌堆/威胁弃牌堆⑧，以及命中骰⑨
- ③装有地图的地图索引盒（BIG，MED，SML 和 LNG）
- ④经验值标记⑩，护甲方块⑪，凯币标记⑫，创伤标记⑬，磨损标记⑭，宝箱/事件/马车标记⑮，以及无职业宝箱⑯
- ⑤旅行牌堆，旅行标记（正面朝上）以及旅行弃牌堆⑰，任务牌堆⑱，昼夜牌堆和当日卡牌正面朝上放置的昼夜弃牌堆⑲。（昼夜弃牌堆的第一张应当始终是卡牌 DAY-1）
- ⑥卡牌索引盒
- ⑦团队库存内的卡牌（若有）
- ⑧从索引盒中的团队牌隔后方，拿取先前存档时保存的六棱格板块，将其放回世界地图，并将团队标记置于其上。

为团队中的每位流放者进行游戏设置：

- <a>角色模型
- 参考卡牌和职业宝箱
- <c>角色版图
- <d>装备版图
- <e>技能树

从你的种族收纳盒中，拿取以下标记（以及所有职业相关标记）：

- ① **【】** 标记方块
 - ② **【】** 凯币
 - ③ **【】** 体质方块（**【】** 生命值、**【】** 魔力值和**【】** 体力值）
 - ④ 行动标记（2 个常规行动标记+1 个次要行动标记）
 - ⑤ 20 面骰（D20）
 - ⑥ 根据团队人数，设定最大扮演值（若先前保存过，则放置对应的**【】**）。
 - ⑦ 此前，为了区分带有**【】** 标记/磨损标记的道具，收纳时将这些板块正面朝下放置了。现在将它们翻至正面朝上，并在卡牌上放置对应数量的**【】** 标记/磨损标记。
- 现在，游戏设置已经完成，你可以开始游戏了！

玩家角色（流放者）

游戏中的角色被称为流放者。无论游戏中有几位流放者，都不会影响游戏的平衡和体验，但我们依旧建议每位玩家只操控一位流放者，即便单人游戏也是如此。虽然你也可以选择同时操控多位流放者（团队中最多 4 人），但是这会显著拖长游戏的流程。在战役推进的过程中，你的流放者也会逐步提升自己的实力并不断拓展自己的能力！

创建流放者

在创建流放者时，你需要选择一个独特的职业和种族。你可以在《快速入门指南》的战役开始时创建自己的流放者，也可以在游戏的过程中创建新的流放者并让其加入冒险团队（详见规则书第 33 页：加入/退出游戏）

-----角色版图-----

你所操控的流放者角色版图中包含：

- ①肖像：你所扮演流放者的种族立绘。
- ②姓名/头衔/种族/职业等级：这些条目共同组成了你的全名（例如，奥里·绒默的人类莽夫）。若你获得了多个相同条目的标记（例如，获得了 2 个头衔），则你需要选择一个进行装备，并将多余的标记放回你的职业收纳盒。
- ③等级：你所扮演流放者的当前等级。
- ④种族天赋：你所扮演流放者的种族独特技能。
- ⑤经验池：将你获得的经验值【】放置于此，经验值可用于升级你的角色。
- ⑥背包库存：当你在阿瑞迪亚大陆旅行时，此处可供你存放未装备的道具，但是只能存放大小合适的！
- ⑦技能槽：你可以在此装备至多 5 个激活技能。
- ⑧属性值：这些是你当前的属性值（详见规则书第 10 页：检定）。
- ⑨标记方块：将你所有未使用【】（标记方块）放置于此。
- ⑩钱袋：凯币【】是阿瑞迪亚大陆上的通用货币，你可以在此存放任意数量的凯币【】。当你获得【】时，由团队共同商议决定如何分配获得的【】。此外，流放者们也可以在战斗外自由交易自己的【】。

-----体质/属性-----

流放者共有 3 项核心体质：

【】生命值：代表你的健康状况，若你的生命值降至 0【】，你所扮演的流放者就被击倒（KO）了。

【】魔力值：代表你的魔力储备，你可以花费【】来发动一些特殊的技能和能力。

【】体力值：代表你的体力储备，你可以花费【】来在世界地图上旅行、在战斗中换取额外的移动力，以及使用道具和技能。

流放者共有 6 种不同的属性值，你会在使用 D20 进行检定时使用到这些属性。

【STR】力量：代表你的肉体力量和蛮力。

【DEX】敏捷：代表你的速度、精准性和灵活性。

【INT】智力：代表你的逻辑推理和批判性思维能力。

【WIS】感知：代表你的直觉和判断力。

【CHA】魅力：代表你的谋略、智慧、个人魅力和理解能力。

【END】耐力：代表你的毅力、勇气和意志力。

-----等级/经验值-----

角色等级

游戏开始时，你的角色等级是等级 0，当战役结束时，角色最高可到等级 10。游戏开始时，

你所扮演的角色体质和属性值都非常低，但是随着你的等级提升，它们也会逐步提升。你可以在流放者公会花费【】来进行升级。（详见规则书第 17 页：城镇行动）

【】经验值（XP）

在游戏过程中，你会有大量的机会获得经验值。每当你击败敌人、完成任务或是探索世界时，都可以获得【】。这些经验值可以用于提升你的角色等级，增强你的技能和能力。当获得【】时，所有流放者都会获得同等数值的【】。

（例如：“获得 1【】”意味着团队中的每位流放者都获得 1【】。）

-----种族卡牌/升级-----

当你创建一位流放者时，需要选择一张种族卡牌。卡牌的正面是对你所选种族特性的简要描述，而卡牌的背面则用于角色的升级。

升级：只要你获得了足够的【】，你就可以在流放者公会执行升级行动。角色的等级必须逐级提升，不能跳级！升至每一级所需要花费的【】都比前一级要更多（每一级的经验花费都是独立计算的，而非累计的升级花费）。卡牌背面的每一纵列都代表一个等级，在升级时，你需要明确提升至哪一个等级，并找到对应的纵列，然后从上至下，依次完成该列的所有内容：

1. 确认升级的【】经验花费，从角色版图上移除对应数量的【】，并将它们放回供应堆。（例如，等级 3 升至等级 4 时需要花费 10【】）
 2. 在目标等级的方框上用笔标记。
 3. 从三个角色体质中选择并标记一个：生命值、魔力值或体力值，移动角色版图上对应的最大体质标记，然后补满你的【】、【】和【】。
 4. 从六个角色属性（力量、敏捷、智力、感知、魅力或耐力）中选择并标记一个，并将对应的属性标记放入角色版图上的槽位中
 5. 学习一项新技能。（详见规则书第 7 页：学习/精通技能）
- 注意：你所选择的体质值和属性值，将会根据你的当前等级立刻进行更新。在标记对应方框时，并不需要由左至右依次标记。（例如下图中，人类在等级 4 时，最大体力值由 1 点直接跳升至 4 点，力量则从 1 点直接跳升至 5 点。）



在这张种族卡牌的背面，我们可以读出该角色的当前数值：

等级：4；最大生命值：7；最大魔力值：4；最大体力值：4；力量：5；敏捷：1；智力：3；感知：4；魅力：2；耐力：0

-----技能-----

技能代表着角色所拥有的特殊能力，你可以同时装备并激活至多 6 项技能：5 项职业技能加上你的 1 项种族天赋。在游戏开始时，你会获得 3 个技能板块：其中 2 个来自你所选择的职业，而还有 1 个则是来自你所选择的种族。当你升级时，你将可以从自己的技能树上学习新的技能。此外，你还可以在流放者公会变更你的激活技能。（详见规则书第 17 页：公会行动）

技能板块说明

- ①技能名称
- ②技能费用
- ③技能类型
- ④使用条件
- ⑤技能说明
- ⑥检定要求及攻击模式
- ⑦攻击网格
- ⑧标记槽位
- ⑨卡牌编号/规则卡牌编号
- ⑩精通条件
- ⑪技能类别

技能类型

在游戏中共有 5 种类型的技能：常规行动技能、次要行动技能、免费行动技能、反应行动技能和持续光环技能。每项技能都有对应的技能规则卡牌可供参阅，在使用技能前请仔细阅读学习！许多技能在使用时都需要支付费用（例如 1 【】、2 【】 诸如此类），技能的费用会标注在技能板块的左上角。

- 常规行动技能：此类技能在使用时需要消耗一个常规行动标记，并支付对应费用。
- 次要行动技能：此类技能在使用时需要消耗一个行动标记（常规行动或次要行动），并支付对应费用。
- 免费行动技能：此类技能在使用时作为一个行动进行结算，但并不需要消耗任何行动标记。在每次使用此类技能时，你都必须满足技能的使用条件，并支付对应费用。
- 持续光环技能：此类技能将会在游戏中持续生效（只要你能够满足技能的使用条件），请遵循特定技能的具体规则，以确保正确使用。注意，持续光环技能和所有其它技能一样，必须放置于角色版图的 6 个技能槽位中才能生效。即使你被击倒（KO），持续光环技能也依旧会生效。
- 反应行动技能：此类技能在使用时并不需要消耗任何行动标记，但它只能在特定的条件下使用。（例如，“当你受到攻击时”或“在你的回合开始时”）每当满足使用条件时，你都可以选择支付对应费用，并使用一次反应行动技能。反应行动技能将始终保持可用，只有在被击倒时才无法使用。

○延迟效果：和反应行动技能不同，延迟效果的结算具有强制性，即使你被击倒（KO）也会照常生效！例如，一位潜行者通过执行一个常规行动放置了一个陷阱，该陷阱随后对敌人造成的伤害即属于延迟效果。请阅读技能规则卡牌，以了解每项技能的详细信息。

-----学习/精通技能-----

技能树

技能树包含了你在所选职业中可以学习的所有技能。在选择学习某项技能之前，你可以查看规则板块并阅读技能规则卡牌以了解该技能的效果。技能树上的黑色箭头代表着学习某项技

能的前置技能条件。在你学习某项新技能前，若技能树上有一个或多个箭头指向它，则你必须先掌握所有的前置技能（但无需装备或精通它们），才能学习该技能。

学习技能

在执行升级行动时，你可以学习任何已满足前置条件的技能。从你的技能树板件上取下对应的技能板块，并将它保持“已掌握”面朝上，放入你角色版图上的其中一个技能槽位中。若你的角色面板上当前已无空余槽位，你可以立刻解除一项已装备的技能，来为新技能腾出空间。

取出技能

按压技能板块的底部，翘起板块顶部，将其从板件上取出。



在技能树的对应位置上放置一个精通标记，保持“已掌握”（【】）面朝上，这代表你已经学会了那项技能。此外，你也可以拿取职业卡牌，通过在卡牌背面对应技能的【】方框上标



记来记录。

精通技能

1.即使你已经学习掌握了某项技能，但在你真正精通之前，也依旧无法使用它！技能板块的“已掌握”一面上注明了每项技能的精通条件，注意，你必须装备着某项技能，才能满足条件将它精通。

2.一旦你满足了某项技能的精通条件，将角色版图上对应的技能板块翻转至“已精通”一面朝上，然后将技能树中对应位置上的精通标记也翻转至【】面朝上。此外，你也可以拿取职业卡牌，通过在卡牌背面对应技能的【】方框上标记来记录。一旦你精通了某项技能，就代表着你已经彻底掌握了这项技能，在本次冒险战役的剩余时间内，该技能会始终保持精通状态。

3.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（换言之，不消耗【】/【】/【】）。若存在弱点点位的效果结算，则该反应行动应当在其之前执行并结算。对于需要花费【】的技能而言，无需消耗任何【】，改为直接从供应堆中拿取使用。

（“嘲讽”的精通条件是：在战斗中，与敌人相邻时执行一个常规行动，支付1点魔力值。一旦你满足了这个条件，将该技能板块翻面，且该技能在本次冒险战役的剩余时间内均可使用。由于板块上带有【】图标，你还可以立刻免费使用一次该技能！）

-----技能（续）-----

变更激活技能

当你到达等级 4 时，你拥有的可用技能数量将会多于角色版图上的技能槽位，因此你只能选择并装备其中的 5 项技能。你可以在流放者公会挑选并装备已掌握的技能。（详见规则书第 17 页：公会行动）将所有未装备的已掌握/已精通技能放回你的收纳盒中。

职业卡牌

在每张职业卡牌的背面，都绘制了一棵小型的技能树。除了使用精通标记外，你还可以通过在此处的方框中标记来记录你的技能学习和精通情况。

-----装备版图-----

你所操控的流放者装备版图中包含：

①可用行动：将常规行动标记和次要行动标记放置于此，以供使用。（详见规则书第 29 页：行动（战斗））

②腰带槽位：每个槽位可装备 1 件腰带道具。

③握持槽位：每个槽位可装备 1 件握持道具。

④身体部位：用于穿戴盔甲。（在战斗中，通过与命中骰配套使用，可以用于判定某次攻击命中流放者的具体身体部位。）

⑤体质轨道：使用对应的体质方块来标记流放者当前的【】生命值、【】魔力值和【】体力值，注意无法超过种族卡牌上设定的最大 HP/MP/SP。

⑥扮演值轨道：使用【】（标记方块）来标记你当前的【】RP，注意无法超过当前团队人数对应的最大扮演值限制。

⑦D20：当你不使用 20 面骰时，将其收于此处。

-----道具/宝箱-----

道具

玩家在游戏中可以获得许多道具。这些道具通常能够帮助提升流放者自身的力量。例如，一柄全新的长剑可能会让战士在战斗中更具杀伤力，一套全新的盔甲可以更有效地抵御敌人的攻击。部分道具并不能直接参与战斗，无法用于攻击或防御，如背包、药剂瓶等。此外，道具通常会分为无职业道具和职业道具两大类。

无职业道具

此类道具会用一个棕色的“A”形图标进行标识。无职业道具属于通用道具，任何职业的流放者都可以使用它们。此类道具的获取途径包括：在城镇购买、击败敌人获得战利品，或在无职业宝箱中获得。



无职业道具（正面）

职业道具

此类道具会用彩色的职业图标进行标识。此类道具与流放者的职业深度绑定，只能供特定职业的流放者使用。此类道具只能从探索中发现的职业宝箱中获得。



其他规则

关于游戏中的道具，还有许多规则未包含在本章节内：

- 购买/售卖/修理道具（详见规则书第 17 页：城镇行动）
- 武器（详见规则书第 30 页：流放者武器）

宝箱

游戏中共有两种宝箱：无职业宝箱和职业宝箱。

无职业宝箱

当你获得一只无职业宝箱时，从对应的无职业宝箱中随机抽取 1 件道具。由其中一位流放者获得该物品。（团队成员之间可以自由交易自己拥有的无职业道具）



职业宝箱

当你获得一只职业宝箱时，每位流放者都从自己职业对应的宝箱中随机抽取 1 件道具。



空箱

当你需要从宝箱中抽取道具时，若宝箱已空，则改为获得 3 【】凯币。

抽取道具

从宝箱中抽取道具时，你必须随机盲抽。不过，虽然你不能查看箱中的道具板块，但是你依旧可以通过触摸来筛选特定尺寸的道具板块。若你抽到带有【】标记的道具，则它初始即为满【】标记的状态。

-----规则卡牌-----

在游戏中，每项技能和每种类型的道具都带有一张对应的规则卡牌。当你获得新的道具或学会新技能时，都需要检视获得的技能/道具板块背面的编号，找到相同编号的规则卡牌。所有的【REF】卡牌都存放在卡牌索引盒中，所有的职业规则卡牌都存放在对应职业的收纳盒中。在每张规则卡牌的背面，都记录有一些常见问题解答。由于板块的大小限制，技能板块上的文字有时候会较为简略，只有规则卡牌上才会完整描述某项技能的使用规则，因此请始终以规则卡牌上的文字说明为优先。





职业规则卡牌，存放于对应职业收纳盒。

-----道具细节-----

可穿戴装备

通过将这些装备放置于装备版图上身体部位的指定位置，你就可以穿戴这些装备。在装备板块的正面，包含：

- ①职业/无职业图标
- ②装备名称
- ③插画
- ④防御值【】代表的是当对应的身体部位受到攻击时，该装备可抵挡的伤害数值。
- ⑤耐久度【】代表的是该装备可用于抵挡攻击的次数，若装备破损失效，则必须修理后才能继续使用。
- ⑥穿戴位置：标注了该装备应当放置在装备版图上身体部位的具体位置（如头部、足部、手臂等等）

无论流放者穿戴何种盔甲，均视为“衣着完整”。

握持道具

通过这类道具放置于装备版图上的两个大型“握持”槽位，你可以装备这些道具。你的每只手都只能同时握持 1 件道具。

- ①职业/无职业图标
- ②道具名称
- ③攻击网格
- ④插画
- ⑤【】标记槽位
- ⑥检定要求
- ⑦攻击模式/效果
- ⑧次要行动

腰带道具

此类小型、非盔甲类道具可装备于装备版图的腰带槽位或握持槽位中。即使道具本身较小，你的每只手依旧只能同时握持 1 件道具。

- ①职业/无职业图标
- ②道具名称
- ③插画
- ④【】标记槽位
- ⑤效果
- ⑥次要行动
- ⑦攻击网格
- ⑧检定要求
- ⑨攻击模式
- ⑩使用范围

道具板块背面

在道具板块的背面，包含：

- ①道具类型

②道具的【】凯币价值

③道具描述

④所属宝箱类型

⑤对应规则卡牌编号

⑥磨损标记/标记数量存档，当你保存游戏时可用于记录当前物品上的对应标记数量，以便于继续游戏。（详见规则书第 34 页：存档/读档）

-----背包库存/储物空间-----

背包库存

你可以使用背包库存来存放当前未装备使用的道具，但是，你只能携带那些能放入背包库存槽位的道具（最多 4 件小型道具或 2 件大型道具，也可以随意组合）。你的背包库存中只能存放你所选职业的道具或无职业道具。在非战斗状态下，你可以自由取用自己背包库存中的道具，一旦进入战斗，通常你就无法再直接使用库存中的道具了。你必须先执行一个装备/交易行动来装备这些道具，方可使用。（详见规则书第 29 页：行动（战斗））

储物空间

在冒险时，若你所携带的道具超过了容量限制，或你希望将它们暂存，那你便可以将它们收入储物空间（放入收纳盒）。注意，带有磨损标记的道具无法存入（你必须先修理它们）。储物空间的容量并没有上限。带有【】标记的物品被收入储物空间后，剩余未使用的【】标记将会全部遗失。你可以在流放者公会取回储物空间中的道具，注意，取回的道具将不附带任何【】标记。（详见规则书第 17 页：公会行动）

-----团队库存-----

根据游戏指示，部分卡牌会被存放在团队库存中。这些卡牌属于整个团队，任意一位流放者都可以在任意时刻使用它们。团队库存中可存放的卡牌数量没有限制。在保存游戏时，团队库存中的卡牌需要放在卡牌索引盒中，团队卡牌牌隔的后方。

通用规则

—————检定机制（D20 系统）—————

检定（D20 系统）

与许多传统纸笔类的角色扮演游戏类似，阿瑞迪亚也同样使用 D20（二十面骰）系统来模拟游戏世界中的各种事件。检定机制将会贯穿整个游戏，用于判定各类行动、事件以及各种经历的最终结果。常见的检定方式需要通过投掷你的那颗 D20，并将投掷结果加上角色对应的属性值，得到最终的检定值。根据检定值的不同，可能会产生不同的结果。游戏中共有四种不同类型的检定：成功/失败检定、阈值检定、层级检定和无属性检定。

成功/失败检定

【STR10】【DEX5】【INT12】【WIS14】【CHA20】【END8】

成功/失败检定要求你投掷 D20，并将投掷结果加上流放者的对应属性值，由此得到最终的检定值。若检定值大于等于检定要求，则检定成功——推进至绿色的【】图标。若检定值小于检定要求，则检定失败，推进至红色的【】图标。

有时为了简化卡牌文本，检定要求可能会如此显示：【】【】，成功/失败图标也可能会如此显示：✓和 X

你四下张望着，然后...【INT5】

（例如，在 INT5 检定中，检定值若为 1-4 则检定失败，检定值为 5 或更高则检定成功）

阈值检定

阈值检定同样要求你投掷 D20，并将投掷结果加上流放者的对应属性值，由此得到最终的检定值。但与成功/失败检定不同的是，此类检定会包含多个可累加的目标阈值。若你的检定值达到了更高的目标阈值，结算时会自动包含所有更低的目标阈值效果。此类检定常见于武器的攻击模式中。



（在此次攻击的 STR 阈值检定中，检定值 1 则视为失败，检定值 2-9 则结算白底图标效果；检定值为 10-19 则结算白底及浅灰底图标效果；检定值为 20+则结算白底、浅灰底、深灰底图标效果）

层级检定

层级检定与阈值检定类似，区别在于结算时仅仅只结算对应层级，并不会包含所有更低层级的效果。（例如，若你在此次魅力层级检定中，得到的检定值为 14，那么就只会结算浅灰底图标的效果。）

无属性检定

无属性检定不关联任何属性值，因此会直接将投掷 D20 的投掷结果作为检定值。此类检定还可进一步细分为成功/失败检定、阈值检定和层级检定。例如，战利品检定就属于典型的无属性检定。（详见规则书第 33 页：胜利）

自然投掷结果

当你进行检定时（成功/失败检定、阈值检定、层级检定或无属性检定），骰子上显示的数值即为此次检定的自然投掷结果，该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。（除非你拥有某些能力能够重新投掷。）

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。

战斗模式：获得+2【】（连击）

冒险模式：你可以选择将卡牌【THR-77】“战运骤临”添加至威胁牌堆，或是将卡牌【TRV-77】“一路顺风”添加至旅行弃牌堆底部。这两种卡牌各有 2 张，若你已将全部 4 张卡牌加入对应的牌堆，则无法获得额外奖励。

战利品投掷：获得敌人 AI 卡牌上标注的无职业宝箱奖励

-----角色扮演值-----

在阿瑞迪亚中，游戏的部分乐趣源于扮演不同的角色。你可以创建自己的角色——一位流放者，并以该角色为主视角进行游戏。此外，所有的玩家也会轮流担任游戏系统中的“引导者”，扮演在游戏中遇到的角色：店主、守卫或是其他流放者，等等等等。不过，角色扮演系统只是游戏的附加规则，若玩家们不想尝试，那么只需要简单朗读故事文本就好，无需大声演绎。

引导者

当前执行行动的玩家被称作“当前激活玩家”，通常由其左手边的玩家担任引导者，负责为其他玩家们抽取卡牌/地图，并大声朗读其上的文本。玩家们将会轮流担任引导者。

【】角色扮演值

当你担任引导者协助其他玩家推进游戏时，可以获得角色扮演值（【】）。角色扮演值（只需要一点小小的演绎）可以将属性检定值+3。

【】RP 轨道

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【】（标记方块）来代表角色扮演值：

- 1 位流放者：该流放者可持有至多 3【】
- 2 位流放者：每位流放者可持有至多 2【】
- 3-4 位流放者：每位流放者可持有至多 1【】

扮演值的设计旨在鼓励玩家们在冒险模式中轮流担任引导者，以获取最大收益。

最大扮演值标记：这些标记用于限制 RP 轨道上可存放标记的数量。若团队中只有 2 位流放者，使用较小的最大扮演值标记；若团队中有 3-4 位流放者，使用较大的最大扮演值标记。当你存档/读档时，这些标记也可用于记录当前拥有的扮演值数量。

赚取【】扮演值

你可以通过担任引导者为其他玩家朗读卡牌来赚取【】。作为引导者，当你读完带有【】图标的文本后，从供应堆拿取 1【】，放置到你扮演的流放者装备版图的 RP 轨道上。每张卡牌上的【】只能被获取一次。若你未能从互动的卡牌上获得【】（无论是因为你的 RP 轨道已满或是你并未触发带有扮演值的文本），那么当你将它放回卡牌索引盒时，将其作为“未完成”的卡牌放回——这样你便知道这张卡牌上还有【】剩余可用。该卡牌被弃除或卡牌状态发生改变时除外，此时其上未被获取的【】将会失效。

花费【】扮演值

当你扮演的流放者进行属性检定时，在确认检定值后，作为一个反应行动，可以通过花费 1【】将检定值+3（自然掷骰 1 点仍会判定为失败）。我们建议玩家们通过描述（或演绎）的

方式来触发扮演值的增益效果，这样能够为游戏添加更多的乐趣和创意，创造出真正只属于你自己的传奇故事！

（战利品投掷属于无属性检定，因此你无法在战利品投掷时使用扮演值！）

————索引系统————

阿瑞迪亚采用了简洁且功能强大的索引系统，该系统基于游戏组件的独特编号来进行检索识别。

编号

每张卡牌、每块六棱格、每张地图都带有自己的独特编号。例如：**【NPC-110】**，**【HEX-D4】**和**【POI-3】**，这些都是特定游戏组件的唯一编号。

状态

游戏中，部分游戏组件存在多个版本，不同的版本在游戏中被称作不同的“状态”，我们通过编号加上字母后缀（**【A】【B】【C】**等）来作为区分。例如：**【NPC-0】A**，**【NPC-0】B**和**【NPC-0】C**。

激活/非激活牌堆

游戏中，并非所有卡牌都拥有多种状态，但对于拥有多种状态的卡牌而言，索引系统会将这些卡牌分存于两个不同的牌堆中：一个被称作“激活牌堆”，另一个则是“非激活牌堆”。

激活牌堆

激活牌堆用于存放所有卡牌当前处于激活状态的版本，当你需要抽取一张卡牌时，你只能从激活牌堆中抽取。激活牌堆中，每个编号的卡牌仅能存放一张。

非激活牌堆

非激活牌堆用于存放所有卡牌当前处于非激活状态的版本，部分卡牌在非激活牌堆中会有多张带有相同编号的卡牌，每张卡牌不同的后缀都代表卡牌的不同状态。（例如：**【NPC-0】B**，**【NPC-0】C**，**【NPC-0】D**等等）

抽取游戏组件

当你需要抽取游戏组件时，游戏中会直接指示你“抽取（编号）”例如“抽取：**【NPC-0】**”。此时你需要先找到对应类型的索引盒（当前示例中即 NPC 卡牌），然后从激活牌堆中找到对应的编号，取出对应的卡牌/组件。

状态更新

当游戏中指示你更新组件状态时，会显示如下信息：**【NPC-0】→B**

这是为了便于排版的简写，意思是：将卡牌**【NPC-0】**的版本 **B** 作为当前激活状态。

首先，你需要从 NPC 激活牌堆中找到编号为**【NPC-0】**的卡牌，并且（若它当前还不是指示中的目标状态）从 NPC 非激活牌堆中找到其版本 **B**，并用以替换激活牌堆中的对应卡牌。将先前使用的版本（若有）放入 NPC 非激活牌堆中。

当游戏中指示你更新某个组件的状态时，**请直接将替换下来的组件放回索引盒，不要查看上面的内容！**

那些经过状态更新的组件——例如 NPC 卡牌、POI 卡牌、地图等——都需要通过相应的图标再次触发遭遇/探索。通常，组件的状态更新会发生在遭遇事件结束之后，且一段时间内你都不会再次遇到更新后的组件。

当前所在地图状态更新：若地图状态更新时，流放者的模型正位于该地图上，则你需要立即阅读新版本地图背面的文本，用其替换当前版本的地图，然后将模型精确地放回原位。

【】 返还索引盒

部分卡牌上会通过**【】**图标来指示你将某个游戏组件放回索引盒。这个图标代表在不查看卡牌内容的情况下，将其放回对应索引盒。通常会在某张卡牌使用完毕或暂不可用的情况下出现。

【】 弃除卡牌

在每个索引盒的末端都设计了一个卡牌弃除区，用**【】**图标标识。当某张卡牌不会再出现在游戏中时，它就可能被弃除，通常以此形式表示：**【KEY-0】→{弃除}**

首先，你需要找到【KEY-0】的当前激活状态（通常，密钥卡牌会被保存在你的团队库存中，否则就还存放在对应的激活牌堆中），然后将其放入对应卡牌索引盒的卡牌弃除区。

有时，卡牌也可能会弃除它自己，这类指示通常会出现于规则文本的末尾。

（例如，这张卡牌指示你将卡牌 NPC-0 的状态更新为版本“B”，然后再将当前卡牌弃除，你需要将它放置到对应卡牌索引盒的卡牌弃除区。）

未完成/已完成

索引系统还可以帮助你记录已遭遇的卡牌/地图。

卡牌：未完成的卡牌编号及状态（如有）位于卡牌顶部左侧，同时卡牌的最顶部还装饰有一条明亮的色带。

当你与卡牌完成交互并将它返还索引盒时，需将卡牌翻至正面朝上，并将其旋转 180°，确保卡牌的编号位于顶部右侧。这样就能够轻松地地区分出已完成的卡牌。

· NPC/POI 卡牌：若卡牌上带有【】扮演值，则你必须获取对应的扮演值才能将其标记为“已完成”，否则这些卡牌在返还时仍将保持“未完成”状态。该卡牌被弃除或卡牌版本发生改变时除外，此时其上未被获取的【】将会失效。



地图：未探索的地图初始状态为羊皮纸一面（背面）朝上。

当你将地图返还索引盒时，若地图已探索完毕，则将其翻至正面朝上，保持地图插画可见。不包含任何标记（事件或宝箱）和敌人的地图被视为“已探索”。若某张地图还未探索完毕，则其在返还时仍保持“未探索”状态（保持羊皮纸一面朝上）。

已探索的地图：当抽取已探索完毕的地图时（它此时应当是正面朝上被存放在激活牌堆中），无需再向地图上添加任何敌人、事件标记或宝箱标记。

-----文本类型-----

游戏中，许多的组件都带有特定格式的文本，以确保游玩时能够在故事叙述、规则讲解和多个视角间平滑过渡。我们通过不同的文本类型，来区分不同文本在游戏中的阅读和应用方式。

叙述文本

叙述文本使用蓝色的文本框与白色的字体。此类文本用于讲述当前发生的事情。遇到此类文本时，引导者只需要为团队成员大声朗读其内容即可。

规则文本

规则文本使用红色的字体（通常背景也是红色）。此类文本用于明确游戏的规则，必须要严格执行。遇到此类文本时，引导者需要为所有玩家大声朗读其内容，并确保所有规则文本均被正确结算。

角色扮演文本

角色扮演文本使用棕黄色的文本框与黑色的斜体字。此类文本代表角色的对话与动作。遇到此类文本时，引导者需要对文本内容进行演绎。

游戏中共有两种角色扮演文本：

- 对话文本会通过双引号“”进行标识，引导者需扮演对应的角色朗读文本内容。
- 动作文本会通过尖括号<>进行标识，引导者需扮演对应的角色进行演绎（如挥手、咳嗽、鞠躬等等。）

抉择文本

抉择文本通常出现在卡牌的正面，并以此形式表示：



抉择文本使用白色的文本框和加粗的字体。此类文本用于展示玩家当前可进行的回应。当玩家需要选择如何与事件、角色、互动点等进行互动时，引导者需要解读他们的回复和选择，并试着将玩家们的回应与卡牌展示的其中一个抉择文本相匹配。抉择文本通常位于卡牌正面，而对应的响应文本则会出现于卡牌的背面。

响应文本

相应文本通常出现在卡牌的背面，与正面的抉择文本相对应。当玩家们做出选择后，引导者需要找到匹配的响应文本，并从该处继续朗读。

嵌套抉择/响应文本

嵌套抉择文本指的是在响应文本中出现的所有加粗字体的文本。嵌套响应文本使用白色的指向箭头图标，当玩家做出嵌套抉择后，引导者需要找到并朗读匹配的嵌套响应文本。

城镇/公会文本

此类文本代表能够在城镇或流放者公会中执行的行动，有时它也会出现在特定的卡牌上。若文本前标注了需要消耗的凯币数量，则玩家必须先支付费用，才能执行对应行动。

卡牌类型

在阿瑞迪亚中，卡牌的类型还远不止此处提及的这些。你可以在规则书的其他章节找到关于更多的卡牌类型的介绍：种族卡牌（第 6 页），职业卡牌（第 8 页），旅行卡牌（第 16 页），威胁卡牌（第 24 页）

-----角色卡牌【NPC】-----

卡牌编号中的 **NPC** 指代的是那些非玩家角色，你能够在阿瑞迪亚的世界中遇见他们并与之互动。每位 **NPC** 都是独一无二的存在，拥有一系列专属的行动或话题。

角色卡牌

①角色肖像/姓名

- ②角色扮演参考信息
- ③叙述文本
- ④角色扮演文本
- ⑤抉择文本
- ⑥任何其他话题
- ⑦卡牌编号及状态后缀
- ⑧响应文本
- ⑨嵌套响应

与 NPC 交谈

首先，引导者需要抽取角色卡牌，并向其他玩家展示 NPC 的肖像。然后，借助角色扮演参考信息，引导者需要扮演这名角色，并大声朗读卡牌正面的文本内容，直到遭遇抉择文本。此时，参与对话的玩家就需要进行抉择回应（可以选择演绎回应的内容，或直接声明）。最后，由引导者确定玩家们的回应最契合哪一个抉择文本，并朗读卡牌背面对应的响应文本。任何其他话题

若引导者认为玩家们的回应不够清晰，可朗读此处文本框中的内容，来帮助玩家们转向其他选择。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。

嵌套抉择

某些响应文本中的抉择在读完整段文本后才会解锁。（在当前示例中，玩家读完“区域”的文本后，才能够选择并推进到“盆地”。）

结束交谈

结算完任意响应文本后，玩家们可以继续询问其他话题，或是不再提问并结束交谈。结束交谈时，需要将对应的卡牌返还至索引盒中。若卡牌上仍有未被获取的【】，则将其以“未完成”状态返还（卡牌编号在左）。若卡牌上的【】已被获取，则将其以“已完成”的状态返还（卡牌编号在右）。

-----探索卡牌【POI】-----

探索卡牌代表阿瑞迪亚世界中的各式地点，你可以通过多种方式与周遭环境互动。

- ①卡牌名称
- ②叙述文本
- ③抉择文本
- ④任何其他话题
- ⑤响应文本
- ⑥嵌套响应
- ⑦检定成功/失败
- ⑧卡牌编号及状态后缀

探索互动点

首先，引导者需要抽取探索卡牌，并大声朗读卡牌正面的文本内容，直到遭遇抉择文本。此时，参与互动的玩家就需要进行抉择回应（可以选择演绎回应的内容，或直接声明）。最后，由引导者确定玩家们的回应最契合哪一个抉择文本，并朗读卡牌背面对应的响应文本。

任何其他话题

若引导者认为玩家们的回应不够清晰，可朗读此处文本框中的内容，来帮助玩家们转向其他选择。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。

嵌套抉择

某些响应文本中的抉择在读完整段文本后才会解锁。（在当前示例中，玩家读完“痕迹”的文本后，才能够选择并推进到“搜寻”。）

结束探索

结算完任意响应文本后，玩家们可以继续探索互动点的其它东西，或是直接结束探索。结束探索时，需要将对应的卡牌返还至索引盒中。若卡牌上仍有未被获取的【】，则将其以“未完成”状态返还（卡牌编号在左）。若卡牌上的【】已被获取，则将其以“已完成”的状态返还（卡牌编号在右）。

-----事件卡牌【EVT】-----

事件卡涵盖了多种潜在结果。与探索卡牌和角色卡牌不同，玩家需持续推进事件流程，直至结算完毕。事件卡牌通常不附有【】扮演值。

- ①卡牌名称
- ②叙述文本
- ③卡牌编号及状态后缀
- ④规则文本

通常，事件卡牌在结算完毕时会被弃除，或是以“已完成”的状态（卡牌编号在右）返还至索引盒。

在卡牌的正面，引导者应当朗读卡牌名称和叙述文本；然后，在看到翻转卡牌图标后，将卡牌翻面。

在卡牌的背面，引导者应当朗读叙述文本和规则文本，并依照卡牌指示结算。

-----密钥卡牌【KEY】-----

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，通常包含：

- ①卡牌编号及状态后缀

- ②卡牌名称
- ③叙述文本
- ④规则文本
- ⑤触发文本
- ⑥交叠文本

获得密钥卡牌

通常，你可以通过与角色互动、击败敌人或搜寻互动点来获得密钥卡牌。获得的密钥卡会被存放于团队库存中，由整个团队共享。卡牌上的叙述文本通常会描述你是如何获取此物品/信息，以及所获得物品/信息的特征。此外，密钥卡牌上还可能会带有触发文本。

触发文本

触发文本通常是那些出现在其他卡牌或游戏组件上的短句，每条触发文本都是独一无二的。当你在其他游戏组件上找到完全匹配的文本时，就需要遵循卡牌上触发文本对应的指示行动——通常是让你抽取一张特定的事件卡牌。

交叠文本

为了便于随时确认团队库存中的所有触发文本，密钥卡牌的底部特意颠倒着印上了该卡的触发文本，这在游戏中被称作交叠文本。通过将交叠文本转正并堆叠数张密钥卡牌，你可以更轻松地利用桌面空间，并确认所有正在寻找的触发文本。

-----任务卡牌【JOB】-----

在游戏开始时，当前激活的任务牌堆是空的，随着冒险战役的推进，你会得到指示，将任务卡牌从非激活牌堆移动至激活牌堆。作为一个城镇行动，你可以查阅当前激活的任务牌堆，并从中选择一个任务放入团队库存，作为你的当前任务。团队在同一时间只能接手至多 1 个任务。任务完成后，你通常会获得凯币【】作为奖励。任务失败时，将其返还至激活的任务牌堆。玩家可以随时主动放弃任务（并将其返还任务牌堆）。游戏中共有四种不同的任务类型：

狩猎任务

狩猎任务会要求你追踪并击败特定的敌人。首先，你需要前往任务指定的起始六棱格，然后将卡牌【TRV-90】“追踪！”加入旅行牌堆。当你旅行至相邻的六棱格时，若你抽出了【TRV-90】“追踪！”且恰好经过了符合猎物“栖息地”的地形图标，即可成功触发狩猎行动并开始战斗！不同的栖息地地形图标代表战斗会发生在不同的地图上。击败敌人后，玩家就可以前往另一处指定的六棱格领取任务奖励。

- ①卡牌名称
- ②任务描述
- ③任务准备规则
- ④栖息地类型
- ⑤战斗设置规则
- ⑥胜利/失败/战利品规则
- ⑦任务奖励
- ⑧卡牌编号（无状态后缀）

狩猎任务为你提供了一次额外的机会，让你能够再次与已遭遇过的敌人战斗。

委托任务

委托任务会要求你前往指定的六棱格，在该区域进行一项或多项检定（这类检定行动通常需花费【】来执行）。若你成功通过了至少一次检定，就可以前往另一处指定的六棱格领取任务奖励。

- ①卡牌名称
- ②任务描述
- ③任务准备规则
- ④委托检定
- ⑤奖励规则
- ⑥任务交付规则
- ⑦任务奖励
- ⑧卡牌编号（无状态后缀）

货运任务

货运任务会要求你将一辆满载货物的马车从一个六棱格运送到另一个。你需要先确保起点和终点之间的路线畅通无阻，然后前往任务指定的起始六棱格开始运输。运输途中，货运牌堆将会为你带来各式各样的挑战。

- ①卡牌名称
- ②任务描述
- ③任务准备规则

- ④货运牌堆
- ⑤失败/交付规则
- ⑥任务奖励
- ⑦卡牌编号（无状态后缀）

特殊任务

游戏中还有部分带有特殊规则的特殊任务，它们将为你带来一些特殊的奖励。

-----昼夜卡牌【DAY】-----

在冒险战役开始时，昼夜牌堆里只有 3 张卡牌。当游戏指示你抽取昼夜卡牌时（例如当你【】休息时），你需要抽取昼夜牌堆最顶部的卡牌，结算其效果，然后【】弃牌，将其正面朝上放入昼夜弃牌堆。在冒险战役中，当你首次抽取某张昼夜卡牌时，通常会附有额外的行动指示。（例如，首次抽取【DAY-2】时，卡牌会指示你向旅行牌堆中添加一张新的卡牌。此后，即使你再次抽取到【DAY-2】，也不会再有任何特殊规则。）

昼夜牌堆耗尽

当你需要抽取昼夜卡牌但牌堆已耗尽时，遵循弃牌堆最顶部卡牌上的文本指示（通常它会引导你向牌堆中添加下一张昼夜卡牌），然后按照编号顺序重新整理卡牌并作为新的昼夜牌堆，最后抽取最顶部的昼夜卡牌，该卡牌应当是【DAY-1】

每日一次

游戏中部分卡牌会注明你执行某个行动的限制是“每日一次”。这意味着你必须等待抽取下一张昼夜卡牌之后才能再次执行该行动。（若你忘记当天是否已使用过该能力，请默认自己仍可使用。）

-----赦罪鳞印-----

赦罪鳞印

在阿瑞迪亚中，你需要通过赚取赦罪鳞印来赢得赦免。部分卡牌上会印有赦罪鳞印的图标，当你获得一枚赦罪鳞印时，请将带有该图标的卡牌保留在团队库存中。

鳞印编号

每一枚赦罪鳞印都带有唯一的编号，这些编号没有实际意义，仅用作参考（部分卡牌会根据你持有的赦罪鳞印编号来判断何时添加特定的任务卡牌）。无论图标上的编号是什么数字，都只视为一枚赦罪鳞印。

仿制鳞印

在阿瑞迪亚的游戏盒中，包含一枚木质的赦罪鳞印仿制品。这枚仿制品其实是一个有助于你融入阿瑞迪亚世界的有趣设计。我们鼓励玩家们在从 NPC 处获得赦罪鳞印时，手持这枚仿制品进行角色扮演，或将其作为展品陈列一旁。

-----秘密档案【DOS】-----

秘密档案内含特殊板块和标记，它会在冒险战役的推进过程中逐步解锁。秘密档案的编号通常如下显示：**【DOS-92】**

当你需要拿取某个**【DOS】**组件时，按压档案盒背面特定标记后方的纸板，小心地取出所需标记，注意不要误取出其他的标记。

若档案的内容物是一件道具或一个头衔，玩家们需要共同决定由哪位流放者获得该道具/头衔。

头衔/职业等级

若你同时拥有多个头衔/职业等级，你可以自行选择装备其中的一个。

冒险模式

在阿瑞迪亚中，游戏主要分为两种模式进行，战斗模式（详见规则书第 20 页：战斗模式）和冒险模式。当前的游戏模式会显示在游戏模式标记的朝上一面：

冒险模式包含了游戏中除战斗之外的所有互动；若游戏此时不是战斗模式，则一定是冒险模式。

行动回合

相较于战斗模式，冒险模式通常更为自由随意。玩家们通常需要轮流执行行动回合，并鼓励确保全员参与。不过，在行动时同样也需要保持冒险模式的灵活性，在符合游玩情境的前提下，也可以允许玩家连续执行行动。若存在疑问争议，请以游玩的趣味性和主题契合度为优先进行处理。

冒险模式行动

在冒险模式中，玩家们可以根据当前所处位置的可选项，执行以下行动。我们会在后续章节做详细说明。

- 旅行：在世界地图上的六棱格间移动。
- 进入/离开地点：从世界地图进入某个地点，或从某个地点返回世界地图。
- 互动：与任何游戏组件（卡牌、地图或世界地图）上的图标进行互动。
- 使用技能：使用任何可用技能（有些技能仅能在战斗中使用）。部分明确标注了“非战斗状态下”的技能仅能在冒险模式中使用（更多细节请参阅技能规则卡牌）。
- 使用道具：使用任何可用道具（有些道具仅能在战斗中使用）。
- 交易：将无职业道具或凯币交给其他流放者。

- 装备：从自己的背包库存中装备/存放道具。
- 移动：在某个地点内，你可以移动任意格，但注意要避免无法逾越的地形边界。（与战斗模式不同，冒险模式的移动并无太多限制）
- 探索：在已探索完毕的地点内，你可以执行探索行动，抽取与当前地图相连的新地图。
- 特殊行动：部分特殊行动仅能在特定情境下执行，对应的规则文本会详细说明行动的内容。

接下来，我们会详细了解冒险模式的规则细节，然后我们会继续了解战斗模式。

被击倒（冒险模式）

在冒险模式中，若某位流放者的生命值为 **0【】**（例如，在结束了一场战斗之后），在执行其他行动前，你必须遵循以下步骤结算：

- 1.包括被击倒的流放者在内，所有的玩家都可以通过调整站位、使用技能、饮用药剂等方式尝试进行治疗。
- 2.若仍有流放者的生命值为 **0【】**，抽取一张昼夜卡牌，消耗一整天的时间修整，然后为所有生命值为 **0【】** 的流放者增加 **1【】**。此操作不会被视为休息行动。

世界地图

世界地图显示了你当前所在的区域,每个六棱格都代表着一大片地形。在世界地图上旅行时,整个团队必须一同在六棱格间移动。随着冒险战役的推进,你将在这片大陆上四处探索,并逐步揭示新的六棱格。根据当前所在六棱格上的图标,你可以进入对应的地点,或与其互动。

世界地图旅行
团队标记会被放置在当前六棱格,用以标识团队在世界地图上的位置。在世界地图上旅行时,将流放者们的模型放置于游戏模式标记上(冒险模式一面朝上)。旅行牌堆代表着旅行途中的遭遇与挑战,旅行标记则代表着团队当前的状态。当流放者在旅行期间使用技能时,默认其位于技能所需的范围内。

地形图标

游戏中一共包含 7 种不同的地形,每种地形都有独特的图标:



道路 平原 森林 高草 山脉 水域 雪原

六棱格

六棱格代表着一大片区域,它包含:

- ①六棱格名称
- ②地形图标
- ③互动图标
- ④六棱格编号

-----世界地图旅行-----

旅行卡牌【TRV】

基础旅行卡牌包含:

- ①卡牌名称
- ②首要地形图标组/对应规则
- ③次要地形图标组/对应规则
- ④卡牌编号

这些卡牌会在你旅行过程中被抽取,它们代表着旅途中的各种事件。抽取卡牌后,确认当前经过的地形种类,然后根据卡牌上对应地形图标下方的规则文本进行结算。通常,流放者不得不在旅行过程中花费【】来规避负面效果。

旅行牌堆

在冒险战役开始时,当前激活的旅行牌堆共包含 12 张基础旅行卡牌(【TRV-1】至【TRV-12】),其余的 TRV 卡牌均处于“未激活”状态。随着游戏的推进,你会需要根据指示向旅行牌堆添加(或移除)旅行卡牌。

【】(返还)图标与旅行卡牌:若你收到【】某张【TRV】卡牌的指示,这代表你需要将该卡牌返还索引盒中的非激活牌堆。

当你需要抽取旅行卡牌时,若旅行牌堆已耗尽,则将旅行弃牌堆混洗作为新的旅行牌堆,再抽取卡牌。

旅行标记

游戏中共有 3 个双面旅行标记:绘有指南针的代表方向感,绘有羽毛的代表士气,绘有背包的代表饥饿度。在冒险战役开始时,这些标记全都处于可用状态,正面朝上置于游戏区域。

在你旅行的过程中，它们有可能会被消耗（翻面），若有旅行标记被消耗，你将无法进入未探索的六棱格！你可以在城镇中通过执行休息行动来刷新这些标记。（详见规则书第 17 页：城镇行动）

特殊旅行卡牌

此类卡牌的样式与基础旅行卡牌类似，但它们不包含任何涉及旅行标记的效果，且通常会在结算后要求玩家“再次抽取”卡牌。

旅行行动结算

只要相邻的六棱格间存在相连的地形图标，你就可以旅行前往该区域。但只要六棱格边缘没有地形图标，你就无法向着那条边缘的方向旅行！若此时你有旅行标记被消耗，则你无法旅行进入未探索的六棱格！

执行旅行行动时，请遵循以下步骤：

1. 将团队标记放置于当前六棱格和目标六棱格之间，检查相连的地形图标。

2. 抽取旅行牌堆顶部的卡牌，根据相连的地形图标结算规则文本，然后将该卡牌正面朝上【】至旅行弃牌堆。

- a. 在结算规则文本前，玩家可自由使用数次技能或道具行动（例如使用背包来回复【】SP）。

3. 若目标六棱格此时还处于未探索状态（正面朝下），将其翻面揭示并放回世界地图上的对应位置，然后再将团队标记置于其上。

至此，一个完整的旅行行动就结算完毕了。

（注意：若你的目的地是未探索的六棱格，且是在旅行过程中导致了你的某个旅行标记被消耗，那么你依旧能够顺利探索并进入那个六棱格。）

-----世界地图行动-----

世界地图行动

探索世界地图时，可执行以下冒险模式专属行动：

- 旅行：从当前六棱格移动至相邻六棱格。
- 互动：抽取探索卡牌（POI）并与之互动（这通常发生于城镇/公会六棱格）。
- 进入地点：根据当前六棱格上带有的图标，你可以进入对应的地点。（详见规则书第

18 页：地点）

在世界地图上时，你依旧可以执行冒险模式行动，诸如使用道具或技能。若某项行动对范围/攻击网格有额外要求，你可以默认自己或任意盟友位于有效范围内。

城镇行动

世界地图上的许多互动点都被标记为“城镇”或“公会”（公会其实就是一种特殊的城镇）。城镇会为你提供一些特殊的可执行行动，不过部分城镇行动较为稀有，并非随处可见。你需要仔细阅读每一张对应的探索卡牌（POI）以了解当前城镇具体能提供哪些可执行行动。许多城镇行动都需要花费【】凯币来执行，执行城镇行动并没有次数上限，但是每次执行你都需要支付对应费用。

城镇行动

- 任务布告栏：检视当前激活的工作牌堆，从中选择一张【JOB】卡牌（若你当前无任务）。

- 补给：为所有的包补满【】标记。

- 【】休息：从牌堆最顶部抽取并结算一张【DAY】卡牌。团队中的每位流放者补满【】，将旅行弃牌堆混洗入旅行牌堆，正面朝下放置。重置旅行标记。

- 在部分城镇中，该行动还可以从威胁牌堆移除 1 张“精疲力竭”。

- 执行【】休息行动可以刷新某些技能/道具。

- 在执行【】休息行动后，你可以保存游戏进度。（详见规则书第 34 页：存档/读档）

- 药剂师：为所有药剂瓶补满【】标记。

- 铁匠铺：从团队成员的盔甲上移除若干磨损标记，由你自行决定移除哪些盔甲上的磨损标记。有些铁匠铺的技艺更为精湛，可以移除更多的磨损标记。

- 商贩：你可以按照道具的【】凯币价值将其出售（标记在道具板块背面）。即便是破损的道具（附有磨损标记）和已完全消耗的道具（如空药剂瓶）也可以售卖。将售出的道具放回游戏盒中。

- 防具商人：部分城镇的防具商人会出售无职业道具。首次拜访售卖无职业道具的城镇时，立即确认卡牌上的防具商人槽位数量，并为每个槽位抽取一件对应等级的无职业道具。你可以按照板块上标注的价格进行购买。

- 城镇中售卖的道具永远也不会刷新或补货，抽取出的道具将会和城镇中的防具商人绑定。当你返还城镇卡牌时，未售出的道具也需要一同归还至索引盒，放在对应的城镇卡牌前方。（你可以使用透明牌套来收纳，将道具滑入牌套中，与卡牌一同保存，便于取用）

- 无论你在哪个城镇卖出了道具，你都可以在任意城镇的防具商人处，以道具（凯币）价值的两倍赎回你先前出售的道具。

从对应的无职业宝箱中随机抽取一件道具，该道具会一直留在这张探索卡牌上，直到被流放者买下。道具被买走后，槽位就会一直空置，不会再补充道具。

公会行动

- **【】休息**：在公会可以免费休息，但是无法从威胁牌堆移除“精疲力竭”卡牌。
- **储物空间**：可以存放/取回/出售储物空间中的道具。储物空间的容量并没有上限，你可以存放任意数量的道具。（详见规则书第 9 页：储物空间）
- **升级**：花费经验值 **【】** 以提升你的等级。最高等级指的是你在当前地点可以升至的最高等级。（如下方的探索卡牌所示，你在流放者营地最多只能升至等级 4。）同时，请注意，当你升至等级 3 时，需按照指示抽取特定的事件卡牌。（详见规则书第六页：升级）
- **训练**：从你已掌握的技能中选择并替换你当前激活的技能，你可以同时装备至多 5 个职业技能，但是随着冒险战役的推进，你能学习的远不止这么多。你可以自行选择要在激活的技能槽位中装备哪些技能。
- **重新训练**：通过支付费用，你可以遗忘已掌握的技能，将对应的技能板块放回技能树，然后，你可以重新学习一项新的技能。（例如，你对某项技能的效果不太满意，或想尝试一些其他的技能组合）
- **残羹剩饭**：为团队中所有已空的药剂瓶和背包添加 1 **【】** 标记。
- **铁匠铺（学徒）**：作用与常规铁匠铺相同，但技艺较为生疏。
- **新人优待**：每日一次，你可以免费执行一次残羹剩饭/铁匠铺行动。

地点规则

你可以从世界地图进入某个对应的地点。地点由若干张地图组成，你只能逐张地图进行探索。游戏中的地点规模各异，小至单张地图，大至多张地图相连，有时还包含了层级结构。这些地点中往往有角色可供交谈、互动点可供互动、事件可供触发，甚至还会有敌人可与之战斗！探索完毕后，你可以离开地点并返回世界地图。

进入地点

若想从世界地图进入一个地点，首先，当前的六棱格中必须要带有对应的地图图标。引导者需要根据地图的编号，从激活牌堆中找到对应的地图，朗读地图背面的标题及文本内容。除非另有指示，否则引导者需要将地图正面朝上置于游戏区域中央。最后，根据进入地点时所在的六棱格编号，找到地图上对应的图标，并将所有流放者的模型置于其上或与其相邻的方格中。

-----地图【BIG】【MED】【SML】【LNG】-----

地图

当你探索一张新地图时，从对应的激活牌堆（大型，中型，小型，长型）中检索并抽取对应编号的地图。地图上包含：

- ①地图名称
- ②叙述文本
- ③规则文本
- ④地图编号及状态后缀
- ⑤地图图标
- ⑥敌人图标
- ⑦互动点图标
- ⑧角色图标
- ⑨宝箱图标
- ⑩事件图标
- ⑪楼梯图标

-----地点行动-----

相邻判定

你必须与图标相邻才能与其互动。若某图标位于你所在的方格，或与你所在的方格共享可通行的边界，则你视为与该图标相邻。（“可通行”的定义详见下页。）

·角落图标：当图标（如事件标记等）位于方格角落的交汇处时，它仅与所交叠的方格相邻。



这四个蓝色方块标记的方格与 MED-0 图标相邻。



这四个蓝色方块标记的方格与事件标记相邻。

地点行动

在地点中，流放者可在冒险模式下执行以下额外行动：

- 移动：你可以穿过可通行的边界在地图上自由移动任意格，若想移动至当前地点的另一层级，则团队必须得一同前往。
- 互动：与图标相邻时，你可以与其互动。
- 探索：若当前地图已探索完毕，与地图图标相邻时，你可以与其互动并执行“探索”行动。不包含任何标记（事件或宝箱）或敌人的地图才会视为“已探索”。

团队站位

在当前激活玩家执行互动或探索行动前，其他流放者可以穿过可通行的边界在地图上自由移动任意格，并调整自己的站位。

- 在调整站位时，流放者不得进入会触发事件标记的方格，除非该事件是由当前激活玩家主动触发的。

-----冒险模式移动-----

流放者在地图上基于方格网络进行移动。地图上的方格共有 5 种不同的边界类型，这在战斗模式中尤为重要（详见规则书第 21 页：方格边界）。在冒险模式中，移动规则会被简化，仅需要判断边界是否可通行即可。

<a>可通行边界

常规边界（白色单虚线）、困难边界（白色双虚线）和模糊边界（黑色虚线）都属于可通行边界。流放者可以穿过这些边界进行移动。

不可通行边界

无法逾越边界（白色单实线）、墙壁（黑色实线）属于不可通行边界。你只能穿过可通行的边界移动至地图上的方格，且只能在空方格中停留（每个方格只能容纳至多 1 个模型）。

-----互动行动-----

游戏中的互动行动对象大致可以分为 4 种：互动点、事件、角色和宝箱。

互动点【POI】

作为一个行动，你可以与相邻的互动点进行互动，其他流放者也可以移动至与互动点相邻的方格以参与此次互动。引导者需要从激活牌堆中抽取对应编号的卡牌并大声朗读其上的文本。

事件【EVT】

当带有事件的地图入场时，你需要立刻在对应图标上放置事件标记（除非该地图已探索完毕）。当你移动至带有事件标记或与之相邻的方格时，移除该事件标记并触发事件；其他流放者也可以移动至与事件标记相邻的方格以参与此次事件。引导者需要从激活牌堆中抽取对应编号的卡牌并进行结算。

· 无法穿过带有事件标记的方格：若事件标记还未移除，则仅当前激活玩家可以移动进入标记所在的方格。其他玩家可移动至与标记相邻的方格，但无法穿过标记所在的方格。（例如，若走廊上有一个事件标记且你想要穿过走廊——你必须结算完事件后才能通行。）

非玩家角色【NPC】

作为一个行动，你可以与相邻的角色交谈，他流放者也可以移动至与该角色相邻的方格以参与此次交谈。引导者需要从激活牌堆中抽取对应编号的卡牌并大声朗读其上的文本。

宝箱

当带有宝箱的地图入场时，你需要立刻在对应图标上放置宝箱标记（除非该地图已探索完毕，无视已探索的地图上的宝箱图标）。

作为一个行动，你可以开启相邻的宝箱，但是这仅限于非战斗模式下。移除该宝箱标记，并根据宝箱的类型抽取道具。（详见规则书第 8 页：宝箱）

敌人【FOE】

当带有敌人的地图入场时（除非该地图已探索完毕），游戏切换至战斗模式。（详见规则书第 20 页：战斗规则）

-----探索行动-----

探索

只要当前的地图已探索完毕，你就可以从当前地图继续向外探索新地图。

· 已探索地图：指不包含任何标记（事件或宝箱）或敌人的地图。

作为一个行动，你可以探索相邻的地图图标。在揭示新地图前，其他玩家也可以调整自己的站位。引导者需要从激活牌堆中抽取对应编号的地图，朗读地图背面所有的文本，然后（除非另有指示）将新地图翻转至正面朝上，并将地图图标对齐。有时这意味着新揭示的地图会被叠放在前一张地图的上方。

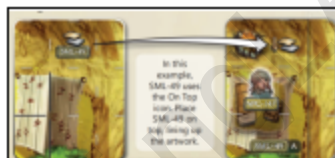
连接标识

在执行探索行动时，你需要将连接标识与地图图标配合着使用，以助于对齐相连的地图。每个地点都会使用造型独特的连接标识（形状和颜色都各不相同），以便于快速确定新地图的摆放方式。地图放置入场后，即可忽略这些连接标识。

特殊连接标识

游戏中还有两种特殊的连接标识（通常用于揭示先前隐藏的信息）：

- 标齐箭头（无连接线条）用于在地图一侧放置新地图时使用，注意放置时对齐地图插画。
- 覆盖图标意味着该地图需要放置于当前地图的上方，注意放置时对齐地图插画。



在当前示例中，SML-49 上带有覆盖图标，因此需要将 SML-49 放在原地图上方，对齐地图插画。

-----地图层级-----

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。

楼梯图标

楼梯图标是指向特定地图的一种图标，所以您可以通过执行探索行动来与其互动。当你探索楼梯图标时，将新地图放置在游戏区域中作为新的层级，新地图在放置时无需与地点的其他部分相连。所有的流放者必须始终处于同一地点的同一层中。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，且须将其模型尽可能靠近进入新层级的楼梯图标。在战斗中，也可以通过楼梯图标逃回先前探索的地图层级。（详见规则书第 33 页：逃离战斗）



不同层级的地图在放置时无需相连。

-----离开地点-----

离开地点

离开地点的方式与进入地点时类似。作为一个行动，您可以通过相邻的六棱格图标离开地点。所有的流放者将自己的模型放置于游戏模式标记上，然后着手关闭此地点。

关闭地点

将此地点所有的剩余组件收纳整齐：将所有地图及相关的卡牌分类放回对应的激活牌堆，放置时注意根据是否“已探索”、“已完成”来调整组件的放置方向。

保留已取出的卡牌

在探索地点时，为了优化游戏流程，你可以将图标对应的卡牌留在游戏区域中，放置于相关联的地图旁边，而无需立刻将它们返还索引盒中。

已探索的地图

当放置已探索的地图时（该地图在激活牌堆中为正面朝上放置），将地图正面朝上放置在游戏区域中（忽略其背面的文本）。地图上的敌人、事件标记和宝箱标记都无需再次生成。

战斗规则

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。每当有敌人被揭示时，将游戏模式标记翻转至“战斗模式”一面朝上：游戏现在进入了战斗模式。

战斗开始

战斗开始时，首先遵循以下步骤进行设置：

1. 混洗威胁牌堆中的卡牌。
2. 将【】威胁值和【】连击值重置为 0 点。
3. 结算所有“战斗开始时”触发的规则或能力。

战斗将持续数个轮次，敌人与流放者将会轮流执行自己的行动回合，在地图上移动并相互攻击，直至战斗结束。

轮次

战斗将以轮次为单位不断推进，每一轮都包含两个环节：

1. 敌人回合（抽取一张威胁卡牌，可能会激活敌人）

2. 流放者回合（一位流放者执行行动）

在第一轮战斗中，触发战斗的玩家会优先行动。他需要先代为执行敌人回合，然后执行自己的流放者回合。（例如，一位玩家执行“探索”行动揭示了一张包含敌人的地图——随即触发战斗，在首个敌人回合结束后，由该玩家优先行动。）

若当前轮次结束后，战斗还未结束，则将行动权按顺时针顺序交给下一位玩家，开始新一轮的战斗。（该玩家同样先代为执行敌人回合，再执行自己的流放者回合。）

战斗结束：游戏中的战斗会因为以下情况结束：

- 流放者击败了所有敌人。
- 在流放者回合结束时，所有流放者都被击倒了。
- 流放者选择并顺利逃离了战斗。
- 任何其他该战斗提及的结束条件。

战斗术语

以下是一些战斗中各种能力常用的术语：

· 相邻：位于你所在方格、与你所在方格共享可通行的边界或位于你所在方格角落的交汇处，满足以上条件即视为与你相邻。

· 流放者：任意一位流放者，包括发动能力的流放者自身。

· 盟友：除发动能力的流放者外，任意其他流放者。

· 敌人：指代单个敌人，由单个模型示意。

· 生物：任意模型，包括流放者和敌人。

· 位移：强制将目标向任意方向位移若干格（位移并非移动，所以不存在【】消耗）。被位移的生物无法进入已被占据的方格，也不能穿过无法逾越的地形边界或墙壁。若敌人使用此类能力，它们会尽可能多地位移目标；若流放者使用此类能力，则可自行选择位移距离（不超过能力允许的最大值）。

○大型生物位移：大型生物位移时不会改变朝向，并可同时进入多个方格，但是同样不能穿过无法逾越的地形边界或墙壁。

· 推动：与位移效果类似，但是每次移动都必须远离推动效果的来源。

· 拉拽：与位移效果类似，但是每次移动都必须靠近拉拽效果的来源。

· 未被占据的方格：方格中无任何生物。

· 空方格：方格中无任何生物，也无任何标记。

战斗中的图标互动：在战斗中，你不能与带有宝箱、角色或互动点的方格互动。

· 生物可以穿过/停留在带有宝箱的方格上。

· 玩家在战斗中无法执行“探索”行动。

· 若你移动至与事件标记相邻的方格，该事件会立刻触发。

战斗中的地图层级：

战斗只会在地点的单一层级中进行（单一层级中也可能会包含多张地图）。流放者与敌人在战斗中无法移动进入其他层级的地图。（详见规则书第 33 页：逃离战斗）

-----方格边界-----

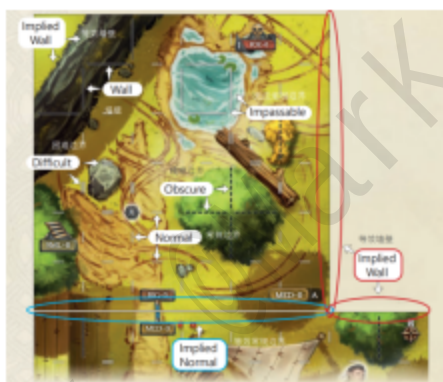
每张地图都由许多方格构成，每个方格只能容纳至多 1 个模型。每个方格都有四条边，在游戏中被称作“边界”。游戏中共有五种边界类型，对移动和技能效果会有不同的影响。

1.常规边界（白色单虚线）： 穿过此类边界时需要消耗 1【 力 】，不阻挡远程、近战或范围能力。	
2.困难边界（白色双虚线）： 穿过此类边界时需要消耗 2【 力 】，不阻挡远程、近战或范围能力。	
3.模糊边界（黑色虚线）： 穿过此类边界时需要消耗 1【 力 】，阻挡远程能力，不阻挡近战或范围能力。	
4.无法逾越边界（白色实线）： 此类边界无法穿过，阻挡近战能力，不阻挡远程或范围能力。	
5.墙壁（黑色实线、默认边缘）： 此类边界无法穿过，阻挡远程、近战及范围能力。	

等效墙壁边界与墙壁边界规则相同，所有方格未标注边界的一侧都默认为墙壁，地图未与其它地图相连接的边缘也默认为墙壁。

等效常规边界与常规边界规则相同，地图与其它地图相连接的边缘默认为常规边界，除非：

继承边界：若某张地图覆盖在另一张地图上方，则上层地图的边缘会继承下层地图对应位置的边界类型。（上层地图的边缘无边界类型，因此视为对应的下层地图边界类型。）



-----范围-----

【**力**】范围

当确认范围时，无视除墙壁外的其他地形边界，直接计算两个方格之间的最短路线。3【**力**】代表此方格距离起始位置 3 格远。

最小范围

有时你会见到两个用“-”连接的数字，其后还带有【**力**】图标，这两个数字就代表着范围区间的最小值和最大值。（2-3【**力**】就代表着范围区间最小值为 2 格，最大值为 3 格。）若未明确范围区间的最小值，则默认为 0 格（即你所在的方格）。



图中示例显示的是以流放者为中心 3 【】，以及以敌人中心 2 【】。



图中示例显示的是以 2×2 的大型敌人中心 3 【】，以及以 2×1 的大型敌人中心 2 【】。

-----攻击网格-----

攻击网格

攻击网格用于标注使用能力时的有效目标方格，通常会代替 【】 符号使用。攻击网格除了能同时显示范围的最大最小值外，还能提供更精确的目标选定要求。

旋转

当使用攻击网格锁定目标方格时，你可以将攻击网格向上下左右任意方向旋转。



这就是攻击网格旋转产生的四种可选情况。

源点

带有能力类型符号的灰色圆形图标代表使用能力的源点（起始方格）。通常，源点就是使用能力的生物所在的方格。（详见规则书第 22 页：能力类型）

目标

敌人：“x” 标记代表一名敌人。（流放者的目标是敌人，敌人的目标则是流放者）

盟友：“o” 标记代表一名盟友。（流放者的盟友是其他流放者，敌人的盟友则是其他敌人）

多重目标

能够选定多重目标的能力，使用时将同时作用于所有有效目标。

括号

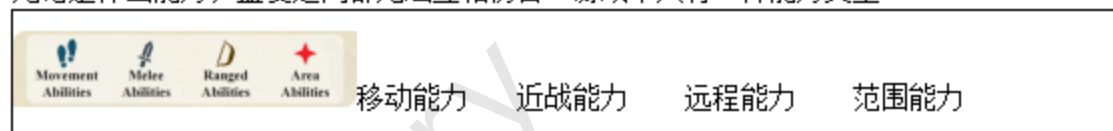
实线括号：能力**必须**以这些方格内的敌人或盟友为目标。

虚线括号：能力仅能以这些方格内的**其中一位**敌人或盟友为目标。

红线括号：若这些方格内存在（该能力可选定的）敌人或盟友，则此能力**无法使用**。

-----能力类型-----

在本游戏中，“能力”是一个统称，泛指一切行动、技能、道具、敌人攻击或能力所赋予的效果。在地图上使用能力时，根据能力类型的不同，其与地图的交互规则也有所不同。但是，无论是什么能力，盟友之间都无法互相伤害。游戏中共有 4 种能力类型：

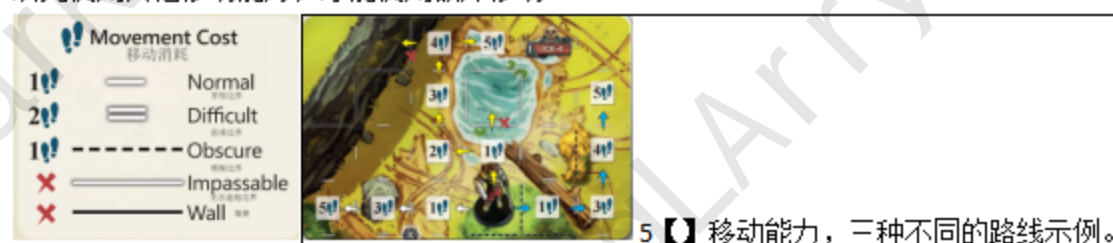


-----移动能力-----

移动能力（如基础移动）可赋予生物移动力，使其能够在地图上移动。每种移动能力均会通过数字加移动力符号明确具体的移动力数量，例如：3【】。在地图上移动时，只能朝上下左右四个方向行进，并需要根据穿过的边界类型支付对应移动力消耗。移动时无需耗尽全部的移动力。

额外移动

额外移动带有“+”标识，例如：+2【】。这可以为正在移动的生物提供额外的移动力。必须先使用其他移动能力，才能使用额外移动。



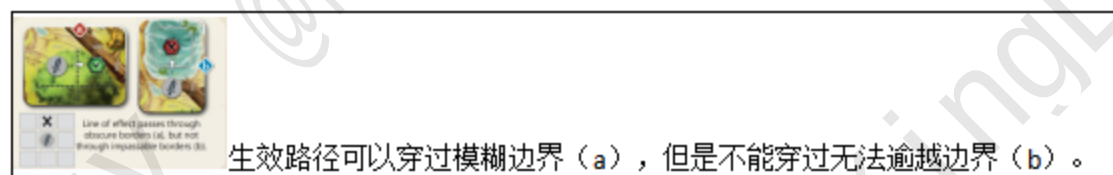
5【】移动能力，三种不同的路线示例。

-----近战能力-----

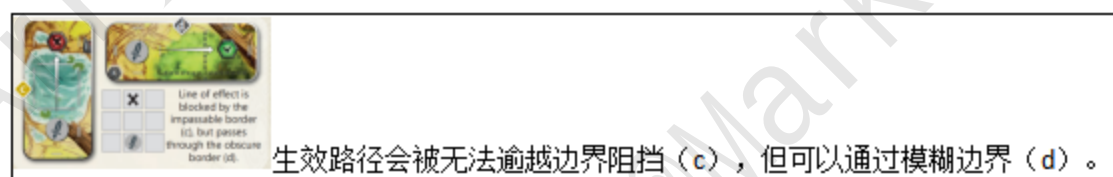
近战能力（如持剑发动基础攻击）通常以相邻的生物或方格作为目标。近战能力多使用攻击网格来进行目标选定，且要求源点与目标方格必须要有畅通的生效路径。

生效路径

从使用能力的源点方格中心向目标方格中心绘制一条线段作为生效路径，若该线段穿过了墙壁或无法逾越边界，则该方格无法成为近战能力的有效目标。（因为其生效路径受阻。）



生效路径可以穿过模糊边界（a），但是不能穿过无法逾越边界（b）。



生效路径会被无法逾越边界阻挡（c），但可以通过模糊边界（d）。



每个目标的生效路径都需要单独校验。（e）左侧和

右侧的目标是有效的，但是中间的目标被阻挡了。(f) 上方的目标被墙壁阻挡，但是另外两个目标是有效的。

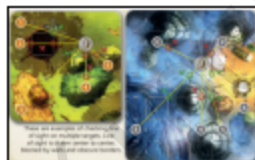
-----远程能力-----

远程能力（如持弓箭发动基础攻击）允许生物以远处的其他生物（或方格）作为目标。远程能力通常使用【】来明确能力范围，且要求源点与目标方格必须要有清晰的视线。

视线

从使用能力的源点方格中心向目标方格中心绘制一条线段作为视线，若该线段穿过了墙壁或模糊边界，则该方格无法成为远程能力的有效目标。（因为其视线受阻。）

· 一个/名视线范围内的__：部分能力描述中会包含诸如“一个视线范围内的方格”或“一名视线范围内的敌人”等描述，这指的是与源点间有清晰视线的目标（无范围限制）。



此处是多重目标视线校验的示例，视线需在方格中心间连接绘制，且会被墙壁和模糊边界阻挡。

-----范围能力-----

范围能力（如闪电链）通常以多个生物或方格作为目标。范围能力多使用攻击网格结合源点来进行目标选定。

生效区域

从使用能力的源点方格中心向所有目标方格中心绘制线段作为生效区域，若有线段穿过了墙壁，则该方格无法成为范围能力的有效目标。

· 源点：通常，源点即使用能力的生物所在的方格，但部分技能，如炎爆术，会以其他方格作为生效区域的源点。



除了墙壁无法穿过，生效区域会覆盖其他所有方格，详见示例（a）和示例（b）。



生效区域将沿着箭头方向一路延伸，直到遇到墙壁。墙壁会阻挡效果的剩余部分，详见示例（c）和示例（d）

-----选取目标-----

模型与目标选定

生效路径、视线和生效区域不受地图上模型的影响（无论是流放者还是敌人）。

技能默认目标选定

若技能使用了攻击网格，则依照网格中标识的能力类型进行目标选定。否则，根据使用技能所需的道具进行目标选定。若该技能也无需任何道具，则使用默认目标选定规则（无视除墙壁外的所有的边界）

（例如，吟游诗人的“活力颂歌”技能因未附有攻击网格且需要使用鲁特琴，所以作为范围能力来选定目标。）

选定大型敌人为目标

部分敌人的底座尺寸为 2×1 或 2×2 ，当选定它们为目标进行攻击或结算效果时，从被其占据的方格中任选一格，然后将其视为占据该方格的 1×1 敌人进行结算。选定多重目标的攻击无法多次命中/攻击同一名大型敌人。



这名大型敌人的底座尺寸为 2×1 ，但是它也只会在此次攻击命中一次。

-----【】威胁值/【】连击值-----

威胁/连击轨道

威胁/连击轨道用于标记游戏当前的【】威胁值等级和【】连击值。这两个数值仅会在战斗

中使用,所有消耗威胁值或连击值的技能及效果只能用于战斗模式,无法在冒险模式中使用。在战斗开始时,威胁值和连击值都会被重置为 0 点。

【】连击值

连击值是一种由所有玩家共享的游戏资源,可用于特定的技能。玩家可通过多种方式获取连击值,但主要还是通过在战斗中执行移动行动来获得连击值。

【】威胁值

威胁值是一种由所有敌人共享的游戏资源,用于激活 AI 卡牌上的行动,战斗开始时,威胁值为 0 点,但随着战斗推进,敌人会不断积累威胁值,并通过消耗威胁值来触发 AI 卡牌上更为强力的行动。

积累/消耗威胁值/连击值

积累特定数量的【】和【】时,将轨道上对应的方块向右移动对应格数以提升数值。连击值和威胁值最高不能超过 7 点,你可以执行某些行动让【】超过 7 点,但是超出的部分将被浪费。花费特定数量的【】和【】时,将轨道上对应的方块向左移动对应格数以减少数值。若你没有足够的资源支付费用,则无法使用相应能力。

极限突破!

当威胁值或连击值达到 7 点时,就可以触发“极限突破!”状态:

7【】连击值极限突破!

当玩家拥有 7 点连击值时,当前执行回合的流放者就可以执行一个被称作“极限突破!”的特殊免费行动。

·极限突破!(免费行动,由当前回合流放者执行)花费 7【】:任意流放者(即使当前并非他的回合!)可立即执行一个行动(常规行动、次要行动或免费行动),无需消耗任何行动标记,同时忽略该行动的连击值消耗。

在极限突破!免费行动与后续行动(由任意流放者执行)执行完毕后,当前流放者的回合继续正常推进。

(例如,你拥有 7 点【】连击值,并选择使用极限爆发!免费行动。将全部 7 点【】耗尽,你选择由另一位流放者执行行动——他使用了技能“旋风斩”且无需为之消耗连击值。)

7【】威胁值极限突破!

在敌人回合或流放者回合结束后,若威胁值达到了 7【】,触发以下效果(这可能会导致敌人被连续激活):

1.+1 力量标记:为所有在场的敌人 AI 卡牌添加 1 个力量标记(用磨损标记示意)。

2.激活所有敌人:然后,如同抽取一张“所有敌人”威胁卡牌一般,消耗威胁值并激活在场的敌人。

力量标记:每个力量标记都会使敌人的攻击造成 1 点额外伤害,该伤害加成适用于所有的【】伤害类型。力量标记将会保留在场上,直到战斗结束。(例如,敌人的“撕咬”攻击会造成 1【】;因此,“撕咬+1【】”的攻击行动会造成 2【】,此时,若敌人的 AI 卡牌上有 1 个力量标记,则造成 3【】。)

·部分敌人的技能效果是生命值流失而非造成伤害,但力量标记也同样会增强生命值流失效果。(例如,原效果是-2【】的能力,在拥有 2 个力量标记时会变为-4【】。)

-----威胁卡牌-----

威胁牌堆

在冒险战役开始时，当前激活的威胁牌堆共包含 12 张威胁卡牌（【THR-1】至【THR-12】），其余的 THR 卡牌均处于“未激活”状态。随着游戏的推进，你会需要根据指示向威胁牌堆添加（或移除）威胁卡牌。当你需要抽取威胁卡牌时，结算卡牌并将其弃牌【】至威胁弃牌堆。当你需要抽取威胁卡牌时，若威胁牌堆已耗尽，则将威胁弃牌堆混洗作为新的威胁牌堆，再抽取卡牌。游戏中共包含 4 种类型的威胁卡牌：

威胁值提升卡牌

①威胁值

②卡牌编号

此类卡牌会按照卡牌上的数值，提升对应数量的威胁值。

所有敌人卡牌

①所有敌人

②卡牌编号

此类卡牌会激活所有敌人。敌人会按照行动顺位（即数字由小至大）依次激活，无论属于什么类型，每个敌人都只会激活一次。

敌人类型激活

①敌人类型

②威胁值

③卡牌编号

此类卡牌会显示某个特定的敌人类型（爪牙或头目），若战斗中存在至少一个未被击败的对应类型敌人，则这些敌人会按照行动顺位依次激活。否则，改为按照卡牌上的数值提升威胁值。

· 威胁值“x”：此类卡牌的结算规则与其他敌人激活卡牌相同，但提升威胁值时，数值并不固定，而是等同于团队中的流放者数量。

特殊威胁卡牌

①卡牌名称/描述

②规则文本

③卡牌编号

特殊威胁卡牌的形式多种多样，且具备独特的效果。通常，此类卡牌在结算后会指示玩家“再次抽取”，此时需额外抽取并结算一张威胁卡牌。这可能会导致多张威胁卡牌连续结算。

【】（返还）图标和威胁卡牌：若你收到【】某张【THR】卡牌的指示，这代表你需要将该卡牌返还索引盒中的非激活牌堆。

-----敌人-----

阿瑞迪亚大陆上的对立生物统称为敌人。每个敌人都有一张 AI 卡牌，一张或多张受击网格卡牌，以及一个或多个模型。游戏中的敌人被大致分为两种类型：爪牙和头目。

爪牙

爪牙是一群（一名或多名）完全相同的敌人，它们共享同一张 AI 卡牌。这些敌人在游戏中会以组为单位激活、移动和执行行动。每个爪牙敌人都会拥有自己独立的受击网格卡牌，受

击网格卡牌上的顺位编号/颜色（1/绿色，2/棕色，3/蓝色，4/粉色）与模型的底座颜色相对应。因此攻击绿色底座的敌人时，应当使用绿色的受击网格卡牌。

敌人底座

当你抽取了带有多个模型的爪牙卡牌时，需要为每个模型安装彩色的底座，注意底座颜色要与受击网格卡牌上的敌人颜色/顺位编号相匹配，以便在战斗中确认每名敌人对应的受击网格卡牌。

头目

头目是单个敌人，它们会比爪牙更为强大，且更难击败。头目敌人只有 1 张受击网格卡牌，且无需使用彩色底座。

敌人卡牌

与游戏中的其他卡牌不同，敌人卡牌不存在卡牌状态。每个敌人都拥有固定的卡牌编号，每个卡牌编号对应着多张卡牌，且所有同编号卡牌都处于激活状态。敌人卡牌不存在卡牌状态，但会在编号后方额外标记关联卡牌的数量（例如 1/2 和 2/2，或是 1/5,2/5 等等）。当你遭遇敌人时，请确保抽取了该敌人编号对应的所有关联卡牌。

敌人卡牌分为两种类型：受击网格卡牌和 AI 卡牌。

-----敌人受击网格卡牌【FOE】-----

当你抽取敌人卡牌时，请先详细阅读其受击网格卡牌上的内容。此类卡牌的背面包含：

①敌人等级（显示当前敌人的难度）

②敌人名称

③模型信息：数量/编号/尺寸

④敌人插画

⑤敌人类型

⑥敌人描述

⑦卡牌编号及卡牌数量

⑧配乐（详见规则书第35页）

抽取此卡后，找出对应的敌人模型，然后将所有的受击网格卡牌翻至正面朝上。

卡牌的正面包含：

①卡牌编号

②受击网格

③行动顺位及底座颜色

④敌人名称

⑤敌人类型

我们将在后续章节详细介绍这类卡牌的使用方法。（详见规则书第30页：敌人受击网格）

-----敌人 AI 卡牌【FOE】-----

敌人 AI 卡牌上展示了关于这名敌人的重要信息，包括其在回合中的行动逻辑，以及击败该敌人之后你能获得的奖励。

右图为爪牙 AI 卡牌和头目 AI 卡牌示例：

①敌人类型

②敌人名称

③敌人行动（部分敌人拥有多个行动）

④攻击详情

⑤弱点效果

⑥能力（持续）

⑦击败奖励

在每张 AI 卡牌的背面印有该敌人的常见问题解答，若你对其具体能力有所困惑，可查阅此内容。

-----敌人模型-----

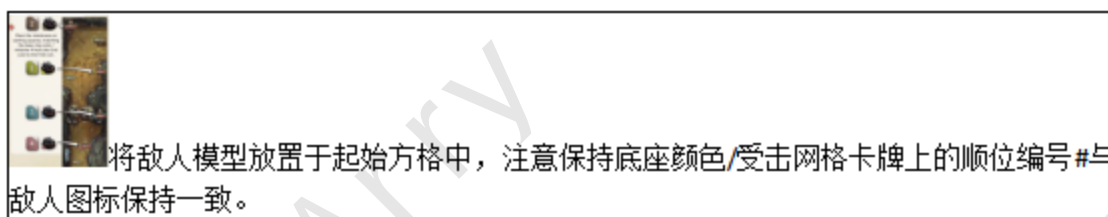
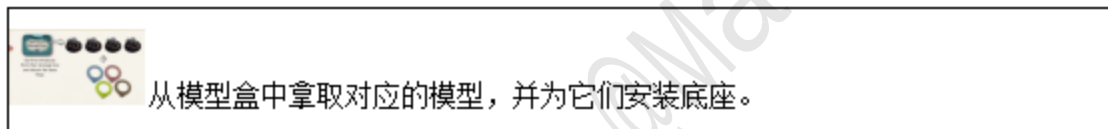
模型

当你初次抽取某张敌人卡牌时，请先确认卡牌上的模型信息，根据编号找到模型盒中对应的纸板，将其打开并取出模型。

·若敌人是爪牙，则需要为每个模型安装彩色的底座，注意底座颜色要与受击网格卡牌上顺位编号处的颜色相匹配，以便在战斗中确认不同模型对应的受击网格卡牌。

将敌人模型放置于地图上对应的敌人图标处。

·若敌人图标所在的方格已被占据，则将对应的敌人模型放置于最近的、未被占据的、可抵达的方格上。



-----敌人回合-----

一个完整的敌人回合构成如下：

- 抽取威胁卡牌
 - 提升威胁值
 - 或
 - 激活敌人
- 选择行动
- 结算行动

抽取威胁卡牌：首先，当前激活玩家需要抽取一张威胁卡牌并结算其效果，然后将其置入威胁弃牌堆。

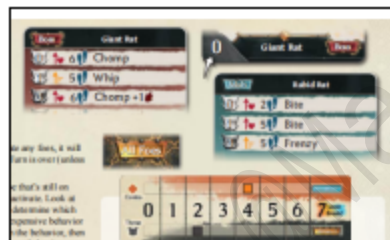
提升威胁值：若威胁卡牌未激活任何敌人，则它将会提升威胁值。威胁值提升后，敌人回合结束（除非此时达到 7【】并触发“极限突破！”）。

激活敌人：若地图上存在未被击败的、与威胁卡牌显示类型（例如爪牙/头目/所有敌人）对应的敌人，则该敌人会被激活。检视当前的威胁值点数和该敌人的 AI 卡牌，以确认应当执行哪个行动。在威胁值足够的情况下，敌人将始终选择消耗威胁值最多的行动。消耗威胁值执行该行动后，所有与该 AI 卡牌关联的敌人都会激活并结算所选的行动。

· 激活顺位：当一个或多个敌人被激活时，行动顺位编号最小的敌人将优先激活，然后按照行动顺位依次结算，直至所有激活敌人都结算完成为止。

· 共享 AI 卡牌：若地图上有多个敌人模型共享同一张 AI 卡牌，则所有共享该 AI 卡牌的敌人模型按照行动顺位依次激活结算。但是注意，每张 AI 卡牌只需要支付一次行动费用，这与地图上与之关联的模型数量无关。

· 玩家选择规则：在结算敌人的行动时，若存在多个同等有效的选项（例如，从多条长度相等的最短路径中选择路线，或在多个距离相等的流放者中选择目标），则由玩家自行选择决定。



示例：假设抽取的威胁卡牌是“所有敌人”，且场上有 1 名头目和 4 名爪牙。因为头目的受击网格卡牌上行动顺位编号最小（“0”），所以它第一个激活。查看威胁值轨道，目前有 2【】可供使用，头目无法支付“啃咬+1”所需要的 3【】，因此它会选择执行消耗 1【】的“鼠尾鞭笞”，消耗 1【】并结算该行动。随后，就轮到爪牙激活了。目前还剩余 1【】可供使用，因此爪牙会选择执行消耗 1【】的“撕咬”，注意这群爪牙总共只需要消耗 1【】。4 名爪牙敌人共享这一张 AI 卡牌，并按照它们的行动顺位依次结算消耗 1【】的“撕咬”。至此，这张“所有敌人”威胁卡牌已经结算完毕并弃牌，敌人回合结束。

-----敌人行动-----

所有的敌人行动都通过图标和关键词来进行描述，敌人需要从左至右尽可能地执行该行动的所有内容。行动条目中包含：

- ①行动费用：这是执行此行动需要消耗的威胁值点数。
- ②目标选定：这是此行动中，敌人选定目标的倾向。

③移动力：这是此行动中，敌人可以使用的移动力。

④攻击/能力：这是此行动中，敌人将使用的攻击或技能。

行动结算

当敌人选择要执行的行动并消耗了对应的威胁值后，每次激活时都请按以下步骤进行结算：

1. 敌人选定目标
2. 敌人移动
3. 敌人攻击和/或使用能力

每名激活的敌人都只会执行单个行动，若多名敌人共享同一张 AI 卡牌，则需按照行动顺位为每个敌人都进行三步结算后，再处理下一名敌人。当所有与该 AI 卡牌关联的敌人都结算完毕，敌人回合结束。

· 反应行动时机：部分反应行动会在敌人攻击时触发。“当你受到攻击时”：即在投掷命中骰后、对流放者造成伤害前触发。“在你被攻击后”：即在承受伤害及攻击带来的所有额外效果后触发。一次“攻击”：即任何使用命中骰并可能会造成伤害的行动。

常见的行动关键词

- 逃跑 **x**：指的是在该行动中，敌人会朝着远离目标的方向移动 **x** 【】。
(例如，逃跑 **4** 表示向着远离目标的方向移动 **4** 【】。)
- **+x** 【】：指的是将威胁值提升 **x** 点。
(例如：**+2** 【】 表示将威胁值提升 **2** 点。)
- **x** 【】：指的是在该行动中，敌人会朝着目标位置移动 **x** 【】。
(例如：**3** 【】 表示朝着目标位置移动 **3** 【】。)

-----敌人选定目标-----

在游戏中，敌人会遵循以下步骤，智能选定目标：

1. 识别所有本次攻击能够命中的流放者。
 - 综合考虑敌人的能力类型、敌人的移动力、各个生物的站位以及地图信息进行判断。
 - 若此次攻击无法命中任何流放者，则假定该敌人拥有无限【】且地图上无其他敌人，再重新执行此步骤。
2. 在所有符合条件的流放者中，根据敌人的倾向选定目标。

 只考虑【】范围，优先选择距离最近的流放者。

 只考虑【】范围，优先选择距离最远的流放者。

 以尽可能多的流放者为目标。

- 综合考虑敌人的能力类型、敌人的移动力、各个生物的站位以及地图信息进行判断。

 优先选择当前【】最多的流放者。

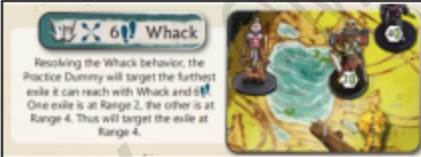
 优先选择当前【】最少的流放者。

3. 若存在多个可选目标，从中优先选择到达预期位置所需【】最少的流放者作为目标。（敌人预期位置的判定详见下方“敌人移动”章节。）
4. 若仍存在多个可选目标，则由玩家自行选择。

补充说明

敌人知晓地图上所有流放者的位置，无需视线畅通即可选定目标。若行动中包含多次攻击，敌人将从第一次攻击所能命中的流放者中选定目标。

现在，敌人已经选定了它的目标，你可以根据下方的“敌人移动”章节指示，来确定其预期位置了。



结算“重击”行动时，训练假人会以 6【】加上“重击”所能攻击到的最远的那位流放者作为目标。示例中一位流放者位于 2【】，另一位位于 4【】，因此，训练假人会选定位于 4【】的流放者作为目标。

-----敌人移动-----

敌人在地图上的移动方式与流放者类似，使用【】进行移动，且移动时无需耗尽全部的移动力。敌人移动时无法穿过流放者，但可以移动穿过其他敌人，注意不能停留在其他敌人占据的方格。

· 头目挤占：头目敌人较为强势，可以停留在其他敌人占据的方格上。若如此，则被挤占方格的敌人会被位移至最近的、未被占据的、可抵达的方格。

预期位置

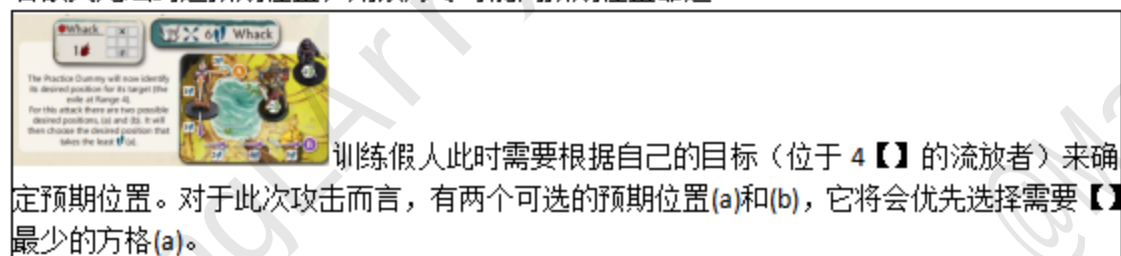
当敌人确定行动的目标后，遵循以下步骤确定该敌人在地图上的预期位置：

- 【】 近战能力：能够攻击目标，且需要【】最少的方格。
- 【】 远程能力：能够攻击目标，且与目标之间【】最大的方格。
- 【】 范围能力：能够攻击目标，且能够命中尽可能多流放者的方格。

多个预期位置：若存在多个符合条件的方格，优先选择需要【】最少的方格。若依旧存在多个可选方格，则由玩家自行选择。

无法触及目标：

若敌人无法到达预期位置，则改为尽可能向预期位置靠近。

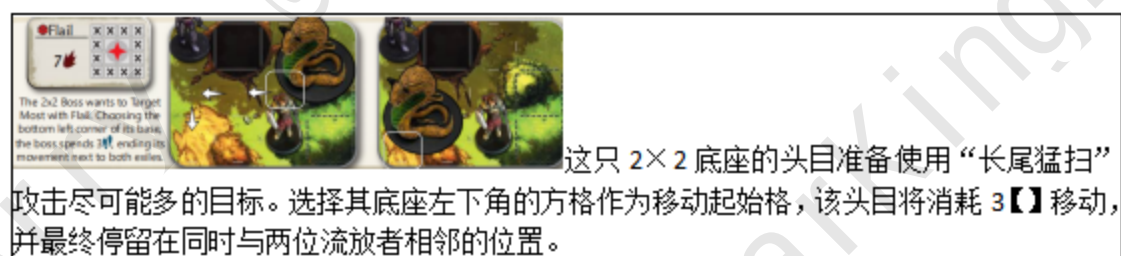
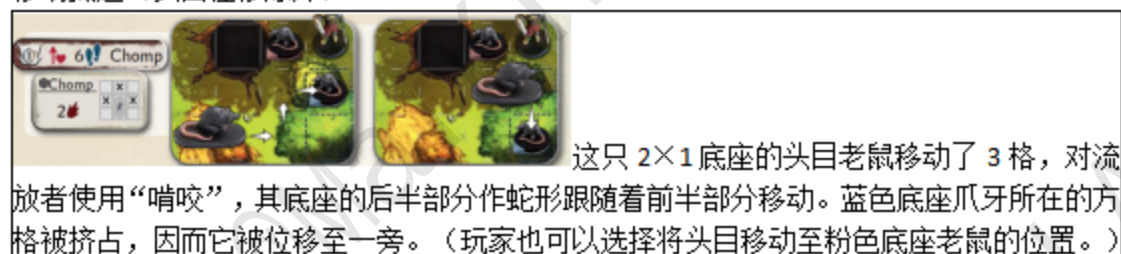


-----大型敌人-----

在阿瑞迪亚世界中，部分敌人拥有 2×1 或 2×2 的底座，这些大型敌人在移动时会遵循如下特殊规则：

2×1 底座敌人：从该敌人占据的方格中，选择离目标位置最近的一格作为移动起始格。然后，将模型视为 1×1 大小，从所选的方格开始移动，底座的后半部分作蛇形跟随即可。（为了避免模型倒着移动影响体验，你可以在移动前调整其朝向。）

2×2 底座敌人：从该敌人占据的方格中，选择离目标位置最近的一格作为移动起始格。然后，将模型视为 1×1 大小，从所选的方格开始移动，注意移动时底座需保持初始朝向，因此敌人在移动时不会旋转。移动结束时，该敌人停留位置的所有方格必须完全未被占据且可移动抵达（头目位移除外）。



-----敌人攻击/能力-----

敌人攻击

敌人攻击指的是敌人 AI 卡牌上，某项使用命中骰并可以造成【】伤害的能力。

在移动至预期位置后，若敌人的目标位于其攻击范围内，则进行攻击结算。若其攻击范围内没有有效目标，则敌人会跳过该行动的攻击部分，继续推进。敌人的攻击通常包含：

- ①攻击名称：这是此次攻击所使用攻击能力的关键词。
- ②命中骰：这是此次攻击所使用的特定命中骰。
- ③攻击值：这是此次攻击会对每个目标造成的伤害数值。
- ④攻击网格：游戏中的大多数攻击都附有攻击网格。（详见规则书第 21 页：攻击网格）
- ⑤能力类型：近战、远程或范围能力。

命中骰

游戏中共有 4 颗不同类型的命中骰：【】红色，【】蓝色，【】黄色，【】灰色

骰子的每一面上都会有方格示意，空心方格代表此次攻击中，你可能被命中的身体部位。黑色的空心方格代表你被命中的身体部位，白色的实心方格则代表此攻击无法命中的身体部位。当一名敌人向你发动攻击时：

1. 投掷对应颜色的命中骰以确定攻击命中的身体部位。

○多重目标：无论此次攻击会命中多少目标，都只投掷一次命中骰。所有目标都会根据投掷结果受到全额伤害。

2. 检视被命中的身体部位：若该部位穿戴着有剩余耐久度【】的盔甲，为该盔甲添加一个磨损标记，并按照盔甲的防御值【】减免受到的伤害。

3. 剩余未被减免的伤害需从你的【】HP 中扣除。若你的【】HP 变为 0 点，你就被击倒了。

流放者盔甲

你的盔甲会在耐久度【】耗尽前为你抵挡攻击。每件盔甲都可以积累一定数量的磨损标记，至多不超过其耐久度【】。受到攻击时，若盔甲仍有耐久度【】剩余，则可以为其添加一个磨损标记并按照其防御值【】减免受到的伤害，注意单次攻击中只能减免一次。当盔甲上的磨损标记数量等同于其耐久度【】时，盔甲破损并无法再为流放者减免伤害。你可以在城镇中修理盔甲并移除磨损标记，以恢复使用。

· 防御结算：部分技能和道具也可以为你吸收伤害。若多个技能/道具同时触发伤害减免/吸收，则具体结算顺序由玩家自行决定。若在击中对应部位的盔甲前，所有的伤害都已被其他效果减免/吸收，则无需为盔甲添加磨损标记。

· 完全抵挡：部分能力需要确认攻击伤害是否被“完全抵挡”。若攻击结算后，你未损失【】HP，则该攻击视为被完全抵挡。但若你失去了至少 1【】HP，则该攻击未被完全抵挡。

行动结束

在结算完行动包含的所有攻击和能力后，敌人的激活行动结束。当所有相关联的敌人激活完毕后，敌人回合结束，进入流放者回合。



敌人能力

部分敌人拥有非攻击类的能力，这其中包括主动能力和持续能力。

Regen: Heal X from non- Hit Points.
X = current .

It's Just Practice: If you are defeated by the Practice Dummy, Draw: **EVT-12**

<a>主动能力（黑色字体）通常会作为某个行动的一部分。
再生：治疗 x 个非【】受击点。
X=当前【】的数值
持续能力（红色字体）将始终对该敌人生效。
只是训练而已：如果你被训练假人击败，抽取：【EVT-12】



投掷红色命中骰，根据骰面，本次攻击命中了这个身体部位。
(此处官方勘误：图中伤害应该是3点而不是2点)



“斧劈”对最身体中央的部位方格（胸部）造成了3点伤害，为训练布甲添加一个磨损标记，然后减免1点伤害，再从当前5【】中扣除剩余的伤害（2点），最终剩余3【】。

流放者回合

敌人回合结束后，由当前激活玩家执行流放者回合。一个完整的流放者回合包含 3 个阶段：

1.回合开始

回合开始时，将你的 2 个常规行动标记和 1 个次要行动标记放入装备版图上的可用行动区。触发所有“回合开始时”能力。

2.执行行动

在你的回合中，你需要逐个执行行动。不同的行动会有不同的条件和费用：

- 常规行动：执行此类行动需要消耗 1 个常规行动标记，同时还需支付行动的其他费用（如【】魔力值，【】连击值或【】标记）。从可用行动区拿取 1 个常规行动标记，并将其放置到对应的行动区域上，支付所需的费用，然后结算行动。

- 次要行动：执行此类行动需要消耗 1 个常规或次要行动标记，同时还需支付行动的其他费用。从可用行动区拿取 1 个常规或次要行动标记，并将其放置到对应的行动区域上，支付所需的费用，然后结算行动。

- 免费行动：标明了“免费”的行动无需消耗任何行动标记。执行免费行动时，只需声明所要执行的行动，支付所需的费用，然后结算行动。和其他行动一样，免费行动也不能和其他行动并行结算，必须遵循逐个执行的规则。

在结算完一个行动后，你才可以继续执行下一个行动。当你不想或不能继续执行行动时，回合结束。

3.回合结束

当你得到回合结束时，将所有已消耗的行动标记留在原位，然后：

- 检查胜利或失败条件。
- 检查敌人是否会触发“极限突破！”（详见规则书第 23 页：极限突破！）
- 游戏继续，接下来由你左手边的玩家行动。（他们也会先执行敌人回合，再执行自己的流放者回合）

—————行动（战斗）—————

在游戏中，玩家共有 5 种可用行动：基础移动、基础攻击、使用道具、使用技能以及装备/交易。

基础移动——次要行动

要执行基础移动，你需要将 1 个常规或次要行动标记放置于你的足部，然后：

- 获得 1【】连击值
- 使用 3【】进行移动

○额外移动：作为一个反应行动，你可以支付至多 1【】SP 以获得+2【】。

流放者在移动时可以穿过其他流放者，但不能停留在其他流放者占据的方格。流放者无法移动穿过敌人。

基础攻击——常规行动

要执行基础攻击，你需要将 1 个常规行动标记放置于一件武器上。（详见规则书第 31 页：基础攻击）

使用技能——常规、次要或免费行动

许多技能都可以通过消耗常规或次要行动标记以在战斗中使用，同时，还需要支付技能板块

左上角标注的费用。此外，标明了“免费”“反应”或“持续”字样的技能无需消耗行动标记，具体的技能效果请参阅对应的技能规则卡牌。

使用道具——常规或次要行动

许多道具都可以通过消耗常规或次要行动标记以在战斗中使用，可作为次要行动使用的道具会带有紫色高亮的“次要行动”字样。具体的道具效果请参阅对应类型的道具规则卡牌。

装备/交易——次要行动

你可以在任意手部槽位放置 1 个普通或次要行动标记，然后就可以自由调整放置背包库存和装备版图上的道具。若有其他盟友与你相邻，作为该行动的一部分，你还可以与他交易。

交易：在相邻流放者的允许下，你可以与他给予/拿取或交换 1 件无职业道具和/或任何数量的凯币。若收到道具的盟友对应的装备栏正好空着，则他可以直接装备获得的道具，或将其放入背包库存。

【】 标记：部分技能和道具使用 **【】** 标记来代表有限的使用次数。此类技能和道具在使用时除了消耗行动标记，还要额外消耗一个 **【】** 标记。

【】 刷新 **【】** 标记：在你使用了技能和道具上的标记后，你可以依照特定的方式刷新其上的标记。**【】** 图标代表着可以在脱离战斗后免费刷新补满标记。若内部有其他图标，则代表刷新的额外费用。某项技能刷新时若仍有标记处于激活状态，则将其取回并置于技能板块。（详见各技能规则卡牌。）

Marker Refresh Icons

-  Refresh out of combat.
-  Refresh out of combat, with a Rest action.
-  Refresh out of combat for 1 SP.
-  Refresh out of combat for 1 MP.
-  Refresh out of combat for 1 Kae at Town.
-  Special refresh rules.

【】 标记刷新图标

【】 在非战斗状态下刷新

【】 在非战斗状态下，执行休息行动后刷新

【】 在非战斗状态下，花费 1 点体力值刷新

【】 在非战斗状态下，花费 1 点魔力值刷新

【】 在非战斗状态下，于城镇支付 1 凯币刷新

【】 特殊刷新规则

供应堆中的 **【】** 无数量限制，若游戏提供的标记物耗尽，你可以使用其他东西代替。

-----被击倒（战斗模式）-----

在战斗中，若流放者的生命值降为 0【】，则其被击倒。请将其模型放倒以示其被击倒的状态。

- 直到战斗结束，被击倒的流放者仍然可以执行自己的流放者回合（在其回合前仍会先执行敌人回合）。

- 被击倒的流放者无法执行行动、使用技能或道具，也无法使用【】移动或使用攻击能力。

- 敌人无法以被击倒的流放者为目标。

- 敌人可以移动穿过被击倒的流放者所在的方格（将其所在方格视为未被占据）

- 敌人和其他流放者可以停留在被击倒的流放者所在的方格（将其所在方格视为未被占据），若如此，将被击倒的流放者放置于相邻的未被占据且可抵达的方格中。

- 其他流放者可以通过各类治疗效果来治疗被击倒的流放者。若被击倒的流放者恢复至少 1【】HP，他将立即起身，脱离被击倒状态。

- 若在流放者回合结束时，所有流放者都被击倒，则你们战斗失败。（详见说明书第 33 页：被击败）

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，你可以发动激越。

激越：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（尽管你现在依旧只有 0【】HP）。

- 若在你的回合结束时，你依旧只有 0【】HP，则你重新进入被击倒状态。若你在自己的回合中恢复或治疗了至少 1【】HP，则你脱离被击倒状态，如常保持站立。

- 与是否受到治疗无关，在每场战斗中，每位流放者仅能发动一次激越。

- 战斗结束后，移除你肖像上的磨损标记。



-----受击网格详情-----

受击网格能够显示出敌人当前的生命值。每种敌人模型都对应着一张受击网格卡牌。受击网格包含：

①受击点位：

②护甲点位：

③弱点点位：

④暴击点位：

受击点位：单个受击点位（HP）至多放置 1 个创伤标记。

护甲点位：当敌人登场时，在该点位放置一个护甲标记。当该点位被击破时，不放置创伤标记，而是改为移除护甲标记。移除护甲标记后，该点位就视为普通的受击点位。

弱点点位：弱点图标通常出现在受击点位或护甲点位上。在弱点点位放置创伤标记时，会触发敌人 AI 卡牌上标注的效果。每个弱点点位被击破时都会触发一次效果。

- 若你击破弱点的攻击同时也击败了该敌人，则弱点效果不会触发。

暴击点位：暴击点位无法放置创伤标记。在造成伤害后、结算弱点效果前：

- 每个被定向伤害穿过的暴击点位，都会对其指向的受击点位造成 1 点额外伤害。若该

受击点位已经被击破（放置了创伤标记），则暴击伤害无效。若其指向的是护甲点位，则照常移除护甲标记。

击败敌人

当敌人的受击网格卡牌上，所有受击点位都被创伤标记覆盖时，敌人被击败。从地图上移除敌人的模型，并放置于其受击网格卡牌旁，然后将卡牌上的创伤标记清空并放回供应堆。

-----流放者武器-----

武器是流放者攻击敌人的主要手段。每件武器都有自己独特的攻击模式，可用于向敌人的受击网格卡牌添加创伤标记。这些武器包含：

- ①武器名称
- ②职业/无职业图标
- ③攻击网格
- ④插图
- ⑤检定要求：使用 D20+对应属性值来进行武器攻击检定
- ⑥攻击模式：决定了武器将如何对敌人的受击网格造成伤害



在阿瑞迪亚世中，武器多种多样，每个职业都拥有一套特殊的武器。《快速入门指南》中包含了全职业武器的详细示例。（???我没看到啊）

-----基础攻击-----

通过在一件武器上放置一个常规行动标记，你可以对敌人发动一次基础攻击。基础攻击的步骤如下：

1. 选定目标
2. 攻击检定
3. 造成伤害
 - a. 结算弱点效果

1. 选定目标

在使用武器攻击敌人时，你必须选定至少 1 个有效目标。若武器的攻击网格能够同时覆盖多个有效目标，则你的单次攻击可命中多个目标。

不同类型的能力（近战，远程或范围），在选定有效目标时有着不同的判定规则，但是通常，有效的目标必须位于攻击范围内，且通过适当的边界，流放者到目标之间有畅通的视线或生效路径（具体依武器类型而定）。



这柄剑使用攻击网格选定目标，它的攻击属于近战能力，因此可以穿过模糊边界。目标正在攻击范围内！

2. 攻击检定

若场上存在有效目标，则你可以使用武器攻击它。若你决定发起攻击，首先，在武器板块上放置一个常规行动标记，然后进行攻击检定，最后根据检定值来决定以何种攻击模式来攻击目标。

- 无论目标数量多寡，都只进行一次检定。
- 掷出自然掷骰 1 点时，攻击失败且不造成任何伤害。
- 伤害的颜色（白色，浅灰色、深灰色）仅用于根据检定结果确定攻击模式，在确定攻击模式后，可忽略这些颜色。
- 此时将会结算所有“当你命中敌人时”触发的技能效果（前提是你的投掷结果大于等于 2 点），这类效果会在造成伤害前结算。



你掷出了 12 点，且你的力量值为 1 点，因此检定值为 13 点。该结果超过了 2+（白色）和 12+（浅灰色）的阈值，因此本次攻击会应用完整的攻击模式（白色和浅灰色的部分）。

3. 施加伤害

在确定攻击模式后，对目标的受击网格卡牌施加伤害（为其放置创伤标记或移除护甲标记），忽略那些已经被创伤标记覆盖的受击点位。

1. 命中点：根据攻击的类型（定向攻击或定点攻击）来造成第一点伤害。（详见规则书第 32 页：攻击模式详情）

2. 后续伤害：按照攻击模式示意，继续造成剩余的伤害（如有）。根据前一点伤害的实际结算位置，依次造成后续伤害，直至所有伤害都施加完毕。

3.额外伤害：在攻击模式结算完毕后，结算所有来自暴击点位或技能的额外伤害（由玩家自行决定结算顺序）。

a.此时将会结算所有“当你敌人造成创伤时”触发的技能效果（假定你确实成功造成了创伤），这类效果会在造成伤害后（所有的伤害及额外伤害）、弱点效果触发前结算。

4.弱点结算：若此次攻击命中了弱点点位，则还需逐个结算弱点效果。若你击破弱点时也击败了该敌人，则弱点效果不会触发。

在完成上述步骤后，基础攻击行动结算完毕。

·此时将会结算所有“在你执行行动后”触发的技能效果。



按照攻击模式示意，本次攻击会从左至右造成伤害。你选择攻击敌人受击网格卡牌的最顶部，从左至右依次造成了 2 点创伤。本次攻击无额外伤害。



本次攻击命中了一个弱点点位，因此你需要查看训练假人 AI 卡牌上的弱点效果。随后结算弱点效果：提升 1 点【】威胁值。至此，本次攻击结算完毕。

-----攻击模式详情-----

游戏中的攻击模式多种多样，但在对受击网格施加伤害时，必须逐点结算。你必须先选择一个受击点位作为命中点，造成第一点伤害，后续所有的伤害都会基于前一点伤害的位置进行结算。在施加伤害时，受击网格的朝向和攻击模式的方向至关重要，攻击模式不可旋转（例如，从左至右的攻击模式，在受击网格上也必须保持从左至右。）

伤害命中点

于命中点造成的第一点伤害，将决定攻击模式在受击网格上的起始位置，其可分为定向和定点两种类型。

【】命中点：定向伤害

定向伤害用黑色箭头标识。根据箭头方向选择一行（若箭头指向水平方向），一列（竖直箭头），或是一条对角线（斜向箭头），且该行/列/对角线需包含至少一个未被击破的受击点位。从受击网格卡牌边缘开始，沿着直线找到所选行/列/对角线上的第一个未被击破的受击点位，对其施加伤害，该受击点位即为此次攻击的命中点——此外，触发途经的每一个暴击点位。

【】命中点：定点伤害

定点伤害用黑色的 x 标识。若攻击模式中的第一点伤害为定点伤害，则可选择受击网格上任意未被击破的受击点位施加伤害。定点伤害无法触发暴击点位（因为它并没有“穿过”暴击点位）。

后续伤害

在造成第一点伤害之后，攻击模式中的剩余伤害被称为后续伤害。后续伤害是一种定向伤害，它会从前一点伤害的实际结算位置开始，严格遵照攻击模式所指示的方向直线延伸。沿着指定方向绘制一条射线，直至命中射线上第一个未被击破的受击点位，对其施加伤害。若射线直至超出受击网格，仍未命中任何未被击破的受击点位，则不造成伤害。此外，触发途径的每一个暴击点位。

额外伤害

部分攻击会触发额外伤害，额外伤害的来源可能是技能（如“标记”或“碰撞和声”）或暴击点位。在攻击模式的伤害全部结算完毕后，结算额外伤害。

已击破点位

结算攻击模式时，忽略受击网格上已有创伤标记的受击点位。定向伤害会直接穿过已击破点位继续向后延伸至下一个未被击破点位。定点攻击则无法选定已击破点位为目标。

穿刺伤害

在攻击模式中，带有蓝色菱形底纹的伤害点代表穿刺伤害。当对护甲点位施加穿刺伤害时，移除护甲标记，并立刻为其放置一个创伤标记。

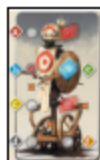


对于本次攻击的第一点伤害，我们两列可供选择。(a)会命中左上角的受击点位；(b)会命中护甲点位。



对于本次攻击的第一点伤害，我们有 5 条对角线可供选择。(a)无效，无未被击破

的受击点位；(b)会命中护甲点位；(c)会穿过已击破的受击点位，命中左侧的弱点点位；(d)和(e)会分别命中左下角和右下角的受击点位。



由于本次攻击的第一点伤害是定点伤害，因此剩余未击破的受击点位(a-f)均可选定为目标。（定点伤害无法将暴击点位选定为目标，也无法触发其效果。）



(a)命中点在左上角，第二点伤害随后命中其正下方的弱点点位。(b)命中点穿过已击破的受击点位，命中护甲点位并移除护甲标记，第二点伤害随后继续向下，穿过另一个已击破的点位，最终命中底部的受击点位。



(a)命中点在左上角，第二点伤害因为超出卡牌边缘而无效；(b)命中点在弱点点位，第二点伤害因为超出卡牌边缘而无效；(c)攻击命中后，第二点伤害命中护甲点位并移除护甲标记；(d)攻击命中后，第二点伤害穿过暴击点位并超出卡牌边缘，但由于暴击点位指向的受击点位已击破，因而无效果；(e)攻击命中后，第二点伤害因为超出卡牌边缘而无效；(f)命中点在护甲点位，第二点伤害因为超出卡牌边缘而无效。



(a)无效，无未击破的受击点位；(b)命中点在护甲点位并移除护甲标记，第二点伤害命中左上角的受击点位；(c)命中点穿过已击破的受击点位，命中左侧的弱点点位，第二点伤害因为超出卡牌边缘而无效；(d)命中点在右下角，第二点伤害穿过暴击点位后命中左侧受击点位，触发暴击点位效果并对左下角受击点位造成伤害；(e)命中点在左下角，第二点伤害因为超出卡牌边缘而无效。

-----战斗结束-----

当以下几种情况出现时，战斗结束：

- 所有敌人都被击败，玩家赢得战斗胜利。
- 在流放者回合结束时所有玩家都被击倒，玩家战斗失败。
- 流放者选择逃离战斗。
- 部分战斗会有特殊的结束条件。
 - 激越胜利：即使在战斗结束时，所有流放者的生命值都为 0【】，玩家们也依旧可以在激越状态下赢得战斗的胜利！

战斗胜利

若所有敌人都被击败，玩家赢得战斗胜利。遵循以下步骤进行结算：

1. 战利品搜刮：获得【】XP/奖励，特殊奖励留待最后处理。
2. 将游戏模式标记翻至“冒险模式”一面朝上。
 - a. 击倒状态确认：是否有流放者的生命值为 0【】？（详见规则书第 15 页：冒险模式：被击倒）
3. 为在非战斗状态下刷新的技能/道具刷新【】标记。（如投掷武器、陷阱等。）

战利品搜刮

因为击败了敌人，你会获得【】XP 和奖励。（注意，若你未能获得战斗胜利，则你无法搜刮任何敌人，即使你在战斗中击败了其中部分敌人也不行。）

从敌人身上获得【】XP/奖励

每有一张 AI 卡牌（注意不是受击网格卡牌），团队就能获得 1 次【】XP 和奖励。无论团队中有多少位流放者，也无论有多少名敌人共享这张 AI 卡牌，都不影响此结算。

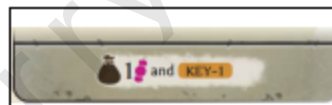
获得凯币/宝箱

若奖励需要进行一次战利品投掷，为团队进行一次无属性检定（检定值无法修正），根据检定结果获得对应阈值的奖励。由团队共同商议决定如何分配获得的凯币。凯币必须保存在流放者的钱袋里。



在击败了 4 名同类型的爪牙敌人后，其 AI 卡牌上的奖励部分结算如下：每位流放者获得 1XP，由其中一位玩家进行战利品投掷，假设他掷出了 14 点，对应【10-19】的检定结果，因此团队共获得 2 凯币。

特殊奖励：部分 AI 卡牌上会给予流放者特定的卡牌作为特殊奖励，通常是一张密钥卡牌或是事件卡牌。你需要先拿取所有其他的战利品，再抽取卡牌并结算。



AI 卡牌上的奖励部分结算如下：每位流放者获得 1XP，在获得所有其他的战利品后，抽取卡牌【KEY-1】。

战斗失败

若在流放者回合结束时，所有玩家都已经被击倒，抽取【EVT-999】。

逃离

若要逃离当前战斗，在流放者回合中，当前行动的流放者必须与返回世界地图的六棱格图标或返回已探索区域的楼梯图标相邻，然后作为一个免费行动，他可以逃离战斗。全队只需要

一位流放者执行逃离行动，即可逃离战斗。

· 逃离：作为一个免费行动，抽取【EVT-333】。（当你逃离战斗时，部分地点可能会要求你在逃离时抽取其他指定事件卡，请根据实际情况抽取对应事件卡，并遵循该事件卡上的指示！）

-----部分探索地点-----

在战斗结束并返回冒险模式后，某个地点上可能仍有可探索的内容。在继续探索前，你可能会想要返回城镇或公会好好休息、刷新状态或修理盔甲等等。请记住，在击败地图上的所有敌人后，该地图就视为已探索，你可以自由离开该地点并在之后随时返回，且无需再次与这些敌人战斗。

当你离开一个部分探索的地点时，有以下两种选择：

· 若你计划在修整之后立即返回，那么你可以将与该地点相关的游戏组件按当前状态保留在桌面上，返回城镇，执行城镇行动，之后再前往该地点继续探索。

· 若你暂时不准备返回或桌面空间不足，那么你需要将所有与该地点相关的游戏组件如常收回索引盒（注意确保将“已探索/完成”的地图和卡牌以“已探索/完成”的状态返还索引盒）。

元规则

-----加入/退出游戏-----

游戏规则允许你在冒险战役中随时调整团队中的角色数量：

加入游戏：当团队位于公会地点时，你可以创建新角色并将其加入团队。

· 等级追赶：新角色需要从等级 0 逐级提升至当前团队等级，逐级学习新技能、提升体质和属性值。

· 技能精通：找出团队中精通技能数量最少的流放者，确认其精通的技能数量，新角色可以精通同等数量的技能。（例如，团队中的其他流放者分别精通了 3 个和 4 个技能，那么新玩家就可以立即精通至多 3 个技能。）

· 经验补偿：新角色会立刻获得与队伍其他成员相同的经验值。

· 职业道具：新角色立即抽取与其他团队成员相同数量、相同等级的职业道具。（计数时包括此前抽取后售卖掉的道具。）

退出游戏：若要从战役中移除角色，只需要在休息后不再使用该角色即可。若该角色后续需要回归冒险战役，请遵循“加入游戏”规则，但该角色无需重置为等级 0，而是以其最后保存的状态进行追赶补偿。（例如，他们仅需根据与团队现状的差距抽取对应的道具，先前已精通的技能保持不变。）

注意：玩家们可能会利用这些规则来获取凯币，但这违背了游戏精神，请勿如此操作！

-----存档/读档-----

若要保存游戏，请先在城镇中执行【】休息行动（你在公会可以免费休息），然后立即存档：
存档：在一次游玩结束后，你可以保存游戏的当前状态。注意，为防止盒内组件移位，**阿瑞迪亚的游戏盒必须水平放置**。

读档：在下一游戏开始前，请按照游戏设置（详见规则书第4页：游戏设置）来进行“读档”。在完成游戏设置之后，冒险战役将从上次游玩中断处继续。通过这种方式，先前游戏中发生的变化将能够在多次游玩中延续保留（例如，在某次游玩中获得的道具/进展将被保存以供后续游玩。）

游戏存档流程

- 关闭所有开放的地点，将所有的地图和卡牌返还对应索引盒，注意区分“已完成/探索”和“未完成/探索”的卡牌/地图
- 若你当前有未完成的任务，将其放回任务牌堆（未获得的凯币将被返还至供应堆）。
- 将所有团队库存中的卡牌（密钥卡牌、赦罪鳞印等）放置于索引盒中团队牌隔的后方。
- 从世界地图上移除团队当前所在的六棱格板块，并将其放置于索引盒中团队牌隔的后方。我们建议，你可以考虑为团队牌隔套上透明牌套（游戏并未提供）并用其收纳该六棱格板块。
- 将所有模型放回内衬或对应的模型盒中。
- 将威胁牌堆、旅行牌堆和任务牌堆放回对应索引盒的激活区域。
- 为保存昼夜牌堆的当前状态，将昼夜弃牌堆正面朝上放置于昼夜牌堆顶部，再将其一并放回对应索引盒的激活区域。
- 将所有其他所有游戏组件放回游戏盒中。

流放者存档流程：每位流放者遵循以下步骤进行存档。

- 将所有带有磨损标记或【】标记的道具翻至正面朝下，并通过旋转板块使其当前的磨损标记/【】标记数量显示在板块顶部。（你可能会需要暂时调整道具板块的位置，在游戏读档时，你需要将这些板块翻回正面，放置对应数量的标记，并将它们放回正确的位置。）
- 使用最大扮演值标记来记录当前的扮演值【】。
- 将你所有的流放者卡牌放入收纳盒。
- 将所有的木质/塑料/金属标记放入收纳盒。
- 将玩家版图和所有的纸质标记叠放后放入函盒中。（角色版图在设计时已保留了空间，足够容纳你所有的道具和体质/属性标记。）



示例：进行游戏存档时，带有磨损标记/标记的道具需要翻面并旋转，以记录其上的磨损标记/标记数量。(a)1个磨损标记；(b)2个【】标记；(c)2个磨损标记。

-----难度等级-----

在游玩阿瑞迪亚时，你可以通过调整游戏的难度来定制自己独一无二的游戏体验！为你的团队选择一个合适的难度：

普通难度：这是游戏的默认难度，适合大多数玩家。

- 无额外规则，正常进行游戏设置。

剧情难度：适合想要侧重剧情体验、希望降低战斗和探索难度的玩家。

- 从威胁牌堆中移除卡牌【THR-12】（所有敌人）。

- 将卡牌【THR-400】和【THR-401】加入威胁牌堆。
- 将卡牌【TRV-400】加入旅行牌堆。

困难难度：适合喜欢寻求额外挑战的资深玩家。

- 从威胁牌堆中移除卡牌【THR-1】（1【】威胁值）。
- 将卡牌【THR-402】加入威胁牌堆。
- 将卡牌【TRV-401】加入旅行牌堆。
- 根据你的等级，在每场战斗开始时为敌人添加力量标记：
等级 0-5：+1 力量标记；
等级 6-10：+2 力量标记。

你可以在冒险战役中随时变更游戏难度！

-----重置游戏/复用传承游戏组件-----

重置游戏

若你需要将游戏完全重置为初始状态，请遵循以下步骤操作：

将卡牌和地图按照编号升序排列，并根据下表分为激活/非激活两类。

参考/地图分类参考表		
	激活	非激活
【NPC】【POI】【EVT】【KEY】	A	B, C, D+
【REF】【FOE】	所有卡牌	无卡牌
【THR】	编号 1-12	编号 13+
【TRV】	编号 1-12	编号 13+
【DAY】	编号 1-3	编号 4+
【JOB】	无卡牌	所有卡牌
【BIG】【MED】【SML】【LNG】	A	B, C, D+

将所有的道具返还对应的宝箱；将所有技能树重置；将世界地图还原；将所有标记返还秘密档案函盒；将所有模型组件按编号放回对应的槽位。

可复用传承游戏组件

在阿瑞迪亚这款游戏中，我们向各位承诺，你可以随时将游戏完全重置并重新开始冒险。唯一可能留下永久痕迹的组件是带有勾选框的卡牌，即游戏中的种族卡牌和职业卡牌，这些卡牌会通过方框中标记以记录升级时的体质、属性和技能学习进度。为此，我们也为各位提供了四种解决方案：

- 使用铅笔：在方框中标记时，使用铅笔轻轻描画，这样重置游戏时只需擦除笔痕即可。
- 使用牌套+记号笔：将种族卡牌和职业卡牌装入透明牌套，然后使用记号笔在牌套上进行标记，这样重置游戏时只需擦除笔痕或更换牌套即可。（卡牌尺寸为 63×88mm）
- 打印备用卡牌：你可以在我们的官网下载并打印种族卡牌和职业卡牌的 PDF 文件。

（faroffgames.com）

- 不标记卡牌：游戏中我们也为各位提供了纸质标记记录这些数值，因此你也可以完全不对卡牌进行标记。然而，我们也要提醒各位，若不慎碰撞版图，或是误触标记，可能会导致难以还原。

游戏配乐

阿瑞迪亚这款游戏配有官方的背景音乐原声，你可以在我们的官网获取。（faroffgames.com）
游戏过程中，你会在游戏组件上看到配乐的图标，它代表我们为当前场景准备了专属的配乐，可以帮助你增强游戏沉浸感，带着进一步深入阿瑞迪亚的奇幻世界。

开发团队

Balabala...这个就不翻译了。

感谢各位的支持！

阿瑞迪亚是一个成功的众筹产品，它由无数智慧、慷慨、美好、耐心且眼光独到的玩家共同资助而成！感谢各位支持者，让这个梦想成为了现实！没有你们，这一切都无法实现！

特别感谢

特别感谢 balabala...

快速参考指南

索引

这玩意要按照首字拼音重排，我就先不弄了。

（这一页字少的我就不翻译了，都有对照的，留最后我来补都行）

极限突破！

7【】连击值：

· 免费行动，花费 7【】连击值：任意流放者立即执行一个行动（，无需消耗任何动作标记，同时忽略该行动的连击值消耗。

7【】威胁值：在敌人回合或流放者回合结束后，若威胁值达到了 7【】：

- +1 力量标记：为所有在场的敌人 AI 卡牌添加 1 个力量标记。
- 激活所有敌人：如同抽取一张“所有敌人”威胁卡牌一般，激活在场的敌人。

自然投掷

自然掷骰 20 点：

战斗模式：获得 2【】

冒险模式：获得卡牌【THR-77】或【TRV-77】

自然掷骰 1 点：检定自动失败，且无法修正。

战斗失败/逃离

战斗失败：若在流放者回合结束时所有玩家都被击倒，抽取【EVT-999】。

逃离：与返回世界地图或楼梯的图标相邻，然后作为一个免费行动，抽取【EVT-333】。

旅行步骤

需要有相连的地形图标。若有旅行标记被消耗：无法旅行进入未探索的六棱格。

1. 将团队标记放置于两个六棱格之间。
2. 抽取旅行牌堆顶部的卡牌，根据地形图标结算。
 - 使用技能或道具行动（。
3. 若六棱格还未探索：将其翻面。将团队标记置于其上。