



规则手册

3.0

制作组名单

游戏设计
Juraj Bilić

美术总监
Aleksandra Bilić

插画师
Jakub Bazyluk, Karin Bogdanić, Nele Diel
Sebastian Giacobino, Stefan Koidl, Max Kostin
Igor Krstić, Marek Madej, Kristian Pavlin, Damir
Podhraški

地图板块设计
Black Scrolls Games

平面设计
Aleksandra Bilić

吸塑内衬
Matt Healey

剧本编写
Juraj Bilić, Curtis James Coffey, Paul Barrett
Andrew Lennon, Daniel Monan, Kristian Pavlin

规则书编写
Juraj Bilić, Danny Bartel, Frank Calcagno, Ulrich
Thomas, Isabel Thomas

文本编辑
Andrew Lennon, Mike Malley, Sofia Pavlin, David J
Thomas

宣传大使
Jayce Fornstrom

中文版制作团队

总负责
杨欣禹

策划
山竹、Pamhsu、阿童木

翻译、校对
Francis Garland、Mikan、张敬灏、山竹、
Pamhsu、Aliot、咖喱、杨欣禹

中文排版
李嘉威、梁业斐

美术编辑
山竹、徐源

视频配音
刘北辰

其他
山竹、徐源

游戏概述

《神械密境》是一款结合蒸汽朋克和克苏鲁神话背景的恐怖主题的多人合作冒险游戏，支持 1 到 4 人游戏。参与游戏的玩家将扮演探索者，他们的理智足以支持他们抵抗黑暗浪潮，他们的疯狂也足以驱使他们直面黑暗。探索者们将参与一场危险的旅程，前去调查一片深藏地底的远古密境。

克苏鲁神话中的不可名状之物正等待着探索者队伍，欲将他们撕成碎片，无情吞噬。

随着探索的展开，地图板块上的血腥厮杀也开始了。地图中包含许多功能性的地形和陷阱。在探索者进行躲避或攻击时，陷阱会使他们陷入绝望。

地图上还能找到各种类型的物品。探索者将用这些蒸汽朋克风格的装备武装自己，并且随着装备的增强和升级，他们将可与黑暗力量殊死一搏。

为了生存下去，探索者小队需要在这段灾厄之旅中处理种种防不胜防的事件，破解支线谜题，获取各种增益效果。

怪物并不止会潜伏于阴影中，而是会积极活用各种阴谋诡计，试图阻挠探索者的脚步。

游戏的完整剧情由多个剧本组成。每个剧本彼此独立，又包含若干章节。探索者必须依序进行各个章节，最终面对终局之战——一场决定末日能否被阻止的生死决战。。

当有探索者死亡时，游戏不会随之结束。已死亡的探索者将得到怪物的控制权，并且其游戏目标变成了消灭自己原本的队友——尚存活的探索者们。

这款游戏不需要主持人 / 城主，也没有视玩家人数而定的特殊条件，游戏时长和难度的设置都是可以调整的。

一轮流程

游戏总共会进行若干轮。每轮分为 4 个不同的阶段，顺序如下：

探索阶段

玩家为了赢得游戏胜利（或者只是为了活到下一轮），可以以任意顺序进行自己的回合。

降临阶段

场上每有一位探索者，就有可能会有一个新的怪物降临。

恐惧阶段

此时可能会引发一个恐惧的事件。

怪物阶段

怪物在降临后会加入到怪物队列中，并按照队列指定的顺序行动。

关于各阶段的详细规则，请见第 11 页“游戏流程”。



游戏胜利

如果剧本中有终局之战，玩家必须达成终局之战的胜利条件。

如果剧本中没有终局之战，则玩家必须解决带有胜利效果的章节。

尚存活的探索者共享胜利，而死亡的探索者将永远留在黑暗之中。

游戏失败

探索者的死亡是不可逆的，这意味着在最后一位探索者被摧毁（死亡）时，游戏失败。

开启了终局之战并且达成了失败条件，游戏同样失败。



游戏配件

游戏盒内包含

卡牌



8位探索者



29个怪物



32张核心
探索者事件



32张核心
恐惧事件

其他

20个白色立牌底座

29个黑色立牌底座

1本规则书

1本入门指南

4张玩家辅助卡

1个布质骰子袋

物品卡牌



51张武器



40张服装



35张法器



30张消耗品

板块



4块玩家面板



1块章节面板



10块双面地图板块

骰子



3个高阶攻击骰子
(6面骰)



3个低阶攻击骰子
(6面骰)



1个休整骰子
(6面骰)



1个游戏骰子
(10面骰)

标记和立牌



8个探索者立牌



29个怪物立牌



12个探索者指示物



4个恐惧指示物



34个受伤 / 计数标记



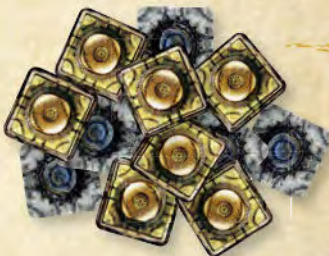
4个精华标记
(木质)



4个耐力标记
(木质)



4个生命标记
(木质)



56个摧毁 / 点亮标记



10个被摧毁的门标记



12个关闭的门立牌



2个入口 / 出口标记



1个怪物等级标记
(木质)



3个怪物威胁值 / 降临概率 /
恐惧概率标记 (木质)

剧本 I
(冰封骇物)

- 12 张章节卡牌
- 11 张探索者事件卡牌
- 11 张恐惧事件卡牌
- 1 块终局之战地图板块



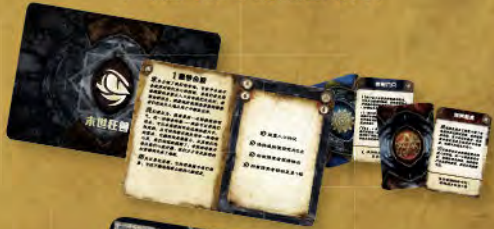
剧本 II
(绝望雕像)

- 10 张章节卡牌
- 6 张探索者事件卡牌
- 6 张探索者事件卡牌
- 1 块终局之战地图板块



剧本 III
(末世狂兽)

- 13 张章节卡牌
- 11 张探索者事件卡牌
- 11 张恐惧事件卡牌
- 1 块终局之战地图板块



配件图解

探索者卡牌



- 1 - 探索者的姓名和职业
- 2 - 能力 (详见第23页“能力”)
- 3 - 属性 (详见第12页“属性”)
- 4 - 剧本/扩展图标 (无图标则为核心内容)

怪物卡牌



- 1 - 怪物的等级和名称
- 2 - 能力 (详见第23页“能力”)
- 3 - 情景文本
- 4 - 属性 (详见第12页“属性”)
- 5 - 剧本/扩展图标 (无图标则为核心内容)

物品卡牌



- 1 - 物品的等级和名称
 - 2 - 能力 (详见第23页“能力”)
 - 3 - 物品类型 (详见第19页“物品类型”)
- 游戏里共有4种类型的物品卡牌, 每种类型有单独的牌堆:
- ◆武器
 - ◆服装
 - ◆法器
 - ◆消耗品
- 4 - 升级槽位
 - 5 - 增强槽位
 - 6 - 装备后的属性奖励
 - 7 - 剧本/扩展图标 (无图标则为核心内容)

章节卡牌



- 1 - 章节标题与编号
- 2 - 剧本图标
- 3 - 章节故事
- 4 - 降临概率 (部分卡牌无此处内容)
- 5 - 恐惧概率 (部分卡牌无此处内容)
- 6 - 章节规则/能力

事件卡牌



- 1 - 事件标题
- 2 - 剧本图标 (无图标则为核心内容)
- 3 - 事件故事
- 4 - 事件能力

玩家面板



- 1 - 探索者卡牌槽位
- 2 - 指示物图标
- 3 - 精华记录条
- 4 - 生命记录条
- 5 - 耐力记录条

地图版块

- 1 - 带有方位图标地图版块边缘
- 2 - 地图版块边缘
- 3 - 墙壁
- 4 - 门
- 5 - 通行格
- 6 - 陷阱格

- 7 - 行动格
- 8 - 降临格
- 9 - 碎石
- 10 - 坑洞
- 11 - 炸药桶



章节面板

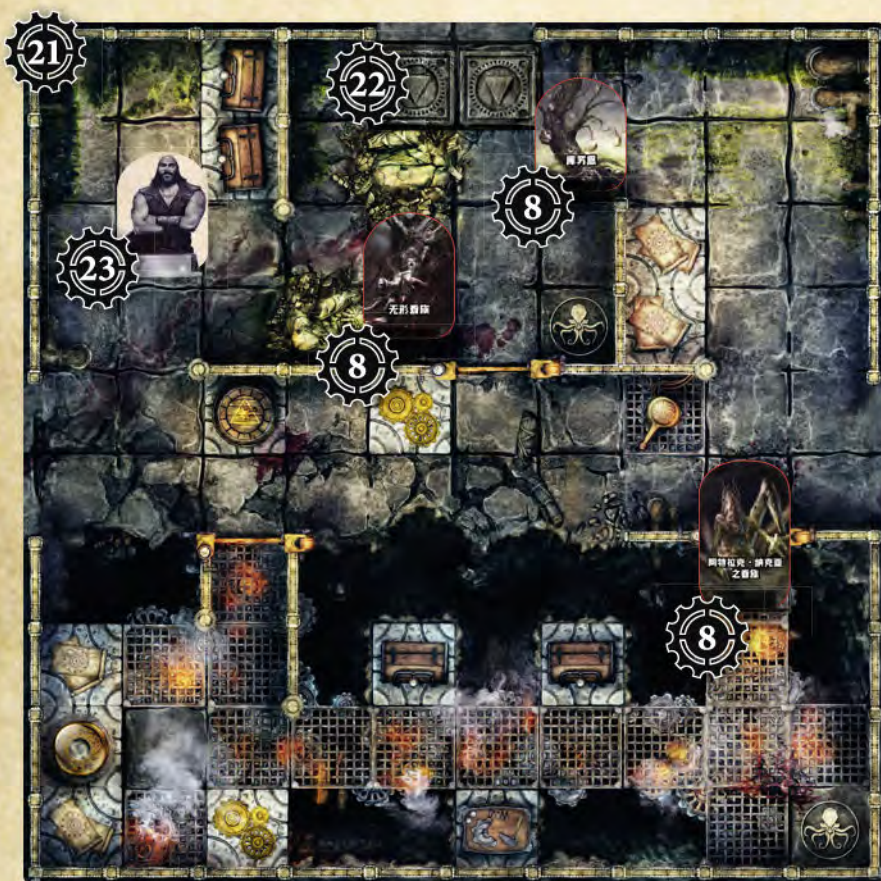


- 1 - 上半部分卡牌槽 - 当前章节插图
(详见第10页“选择剧本”)
- 2 - 下半部分卡牌槽 - 当前章节
(详见第10页“选择剧本”)
- 3 - 当前章节的降临概率记录条
(详见第11页“降临阶段”)
- 4 - 当前章节的恐惧概率记录条
(详见第11页“恐惧阶段”)
- 5 - 怪物威胁值进度条
(详见第11页“提高怪物威胁值”)
- 6 - 怪物威胁值进度条的最后一格
(详见第11页“提高怪物威胁值”)
- 7 - 怪物等级进度条

游戏设置

游戏区域

1. 章节面板
2. 章节卡牌
3. 探索者事件牌堆
4. 被摧毁探索者事件堆（弃牌堆）/
当前探索者事件（牌堆顶第一张）
5. 恐惧事件牌堆
6. 被摧毁恐惧事件堆（弃牌堆）/
当前恐惧事件（牌堆顶第一张）
7. 恐惧指示物
8. 怪物立牌
9. 怪物牌堆
10. 被摧毁怪物堆（弃牌堆）
11. 受伤/计数标记
12. 物品牌堆
13. 被摧毁的物品堆（弃牌堆）
14. 玩家面板
15. 探索者卡牌
16. 探索者指示物
17. 未装备的物品
18. 属性标记
19. 已装备的物品
20. 怪物队列
21. 地图版块
22. 入口标记
23. 探索者立牌
24. 骰子
25. 摧毁/点亮标记
26. 关闭的门立牌
27. 被摧毁的门标记



选择一个剧本

- ◆ 从所有可选的剧本中选择一个游玩
- ◆ 整理该剧本的章节卡牌，按章节编号顺序由小到大放置成牌堆（文字面朝上），将剧本封面标题卡牌放在牌堆顶上
- ◆ 如果该剧本有终局之战章节卡牌，则将其放在一边（详见第 21 页“进入终局之战”）
- ◆ 将剧本牌堆置于章节面板的下半部分卡牌槽中
- ◆ 拿取怪物威胁值和怪物等级标记，将其放在章节面板上对应进度条的第一格
- ◆ 将标有所选剧本图标的事件、物品和怪物分别洗入对应的核心牌堆中

变体规则：时长缩短

如果这是你第一次进行《神械密境》的游戏，或者想尝试不一样的策略，选择此变体规则将会是个明智的选择。

极速游戏（不超过 1 小时）：

进行剧本 I 时只使用章节 1、章节 2、章节 4。

当最后一位存活的探索者离开章节 4 时，游戏胜利。

快速游戏（不超过 2 小时）：

进行剧本 I 时移除章节 2 和章节 7。

达成胜利条件时，游戏胜利。

变体规则：难度降低

简单模式：

游戏骰子正常使用的是 10 面骰，各面数值为 1-10，骰面“0”代表 10。如果玩家们想要降低难度，则将骰面“0”视作 0。

极易模式：

在极易模式下，降临阶段和恐惧阶段中不要降低相应概率记录条。

选择探索者

- ◆ 每位玩家选择一位探索者，并拿取对应的卡牌和立牌，以及一块玩家面板
- ◆ 将各自玩家面板上的精华记录条均设置为 0，但生命和耐力记录条则根据各自探索者卡牌上的对应属性进行设置（详见第 12 页“属性”）
- ◆ 查看各自玩家面板的指示物图标，拿取 3 个带有该图标的探索者指示物，置于玩家面板上方（详见第 26 页“探索者指示物”）

设置物品牌牌堆

- ◆ 拿取所有 1 级物品卡牌，根据物品类型，将卡牌分别混洗成各自的牌堆：武器（♣）、服装（♠）、法器（♦）、消耗品（*）
 - ◆ 将剩余（2-3 级）卡牌放到一边。这些卡牌会在章节卡牌的指示下加入对应的牌堆
- 虽然总共有四个物品牌牌堆，但被摧毁物品牌牌堆只会拥有一个。

设置怪物牌堆

- ◆ 将所有 1 级怪物卡牌混洗。然后将剩余（2-4 级）怪物卡牌放到一边

在游戏过程中，随着怪物等级的提升，这些放在一边的卡牌将会被逐渐加入怪物牌堆。

设置地图板块牌堆和起始地图板块

- ◆ 如果所选剧本有终局之战板块，将其放在一边（详见第 21 页“终局之战”）
- ◆ 拿取并混洗所有非剧本专属的地图板块（双面），混洗的过程中将部分板块翻面，组成地图板块堆
- ◆ 拿取最底下的地图板块，将其放到游戏区域。这就是起始地图板块

开始第一章

- ◆ 翻开剧本封面标题卡牌，置于章节面板上半部分卡牌槽中
- ◆ 拿取降临概率和恐惧概率标记，根据第一章卡牌所示，把标记放到各自概率记录条的对应位置
- ◆ 阅读章节故事和章节规则，按照其规则指示设置内容。第一章卡牌会指示你在地图上放置入口标记和探索者立牌（详见第 21 页“放置入口标记”）

请参考第 8 页“游戏区域”，以及下方示意图来摆放各个游戏配件。



游戏流程

游戏总共会进行数轮。每轮分为 4 个不同的阶段, 顺序如下:



1. 探索阶段

此阶段开始时, 重置每位探索者的耐力至其卡牌所显示的数值 (即最大值, 但注意有些游戏效果会影响该数值)。将所有探索者指示物放回对应的玩家面板上。

仍有耐力的探索者需进行本轮中自己的回合。

每一轮中, 玩家 (即探索者) 可按任意顺序进行各自的回合。玩家应找出最有利的先后顺序。每位探索者必须待前一位探索者完成其回合后, 才可进行自己的回合。

探索者在自己的回合中可以执行多个行动, 例如: 移动, 与地图板块互动, 整理背包, 使用各种卡牌上的主动能力 (如: 该探索者的探索者卡牌、消耗品、已装备的物品、当前章节卡牌、当前探索者事件卡牌、绑定探索者事件卡牌)。

执行行动通常需要支付耐力, 在用完全部耐力之前可以继续执行行动。或者, 玩家可以选择提前结束自己的回合, 将耐力设置到 0, 表示探索者的回合结束。

2. 降临阶段



场上每位探索者各投掷 1 个游戏骰子 (先后顺序自定), 除非其所在地图板块上的所有降临格均已被摧毁 (详见第 18 页“封印降临格”)。

如果本次掷骰结果大于等于当前降临概率:

- ◆ 如果探索者的地图板块上有 4 个或更多怪物 (降临上限), 则怪物威胁值提升 1 点, 然后跳过之后的步骤
- ◆ 进行掷骰的探索者结算怪物降临效果, 在其所在的地图板块上放置 1 个怪物 (详见右栏“效果: 怪物降临”)
- ◆ 重置降临概率记录条至章节卡牌所示的默认值

如果本次掷骰结果小于当前降临概率:

- ◆ 降临概率记录条中的数值降低 1 点 (详见第 7 页“章节面板”)

3. 恐惧阶段



在恐惧阶段开始时, 将所有恐惧指示物放到恐惧事件牌堆的旁边 (详见第 27 页“使用恐惧指示物”)。此阶段只由一位玩家投掷游戏骰子。

如果本次掷骰结果大于等于当前恐惧概率:

- ◆ 重置恐惧概率记录条至章节卡牌所示的默认值
- ◆ 结算引发恐惧事件效果 (详见第 22 页“引发恐惧事件”)

如果本次掷骰结果小于当前恐惧概率:

- ◆ 恐惧概率记录条中的数值降低 1 点 (详见第 7 页“章节面板”)

4. 怪物阶段

怪物队列

怪物将按照怪物队列指定的顺序行动。新降临的怪物将加入到队列末尾。如果怪物队列中没有怪物卡牌, 则跳过这一阶段。

第一个怪物 (最先加入队列的怪物) 开始它的回合, 然后轮到下一个, 直到队列中所有怪物都进行完各自的回合 (详见第 28 页“怪物行动”)。

效果: 怪物降临

- ◆ 如果进行降临掷骰的探索者或触发探索者所在地图板块上没有降临格, 则跳过之后的步骤
- ◆ 抽取怪物牌堆顶第一张卡牌。如果牌堆的卡牌已用尽, 则混洗被摧毁怪物堆组成新的牌堆。如果仍没有卡牌可供组成新的牌堆, 则改为将怪物威胁值提升 1 点, 然后跳过之后的步骤
- ◆ 将该怪物卡牌放到怪物队列的末尾 (最右边)
- ◆ 如果没有指定位置, 则将该怪物立牌放置在离进行降临掷骰的探索者或触发探索者最近的降临格上 (详见第 24 页“最近的”)

效果: 提升怪物威胁值

怪物威胁值进度条的数值提升 1 点 (详见第 7 页“章节面板”)。如果怪物威胁值到达了最后一格, 则将标记重置回第一格, 然后怪物等级提升 1 级。

怪物等级提升时, 将对对应新等级的怪物卡牌和被摧毁怪物堆中的所有卡牌一同洗入怪物牌堆。

如果怪物等级为 5 (///), 则不再提升怪物威胁值进度条上的数值, 改为每位探索者必须摧毁已装备的 1 个物品或者自身被摧毁 (详见第 13 页“探索者被摧毁”)。



单位

游戏里共有两种单位：探索者和怪物。

每个单位都有一张载有详细规则的卡牌，以及一个表示该单位的立牌。《神械密境》主要的游戏区域由地图板块构成，各个单位可以在地图上移动以及与其他单位或格子互动。

怪物和探索者在移动、攻击和使用能力方面均沿用一套相同的规则（详见第23页“能力”）。

属性

每个单位均有一套属性，用于决定该单位阻挡各类攻击的水平（护甲和意志），死亡之前能够承受多少伤害（生命），使用各式能力时的表现优劣（耐力），以及保存了多少使用特殊能力所需的能量（精华）。

探索者各个属性（生命、精华、耐力）的当前数值均在玩家面板上进行记录。

某些游戏效果可能导致探索者失去属性点。例如移动会使探索者失去耐力。与此相似，被命中（详见第 14 页“攻击”）会导致失去生命。虽然耐力每一轮都会恢复，但要想恢复生命和精华，就得想想办法了。

有的时候，探索者需要故意失去一些属性点，作为献祭给神械密境的贡品，从而结算自己想要的效果。



护甲

护甲值是抵御物理攻击的能力（详见第 14 页“攻击”）。护甲值越高，成功抵御物理攻击的概率就越大。装备提供护甲值奖励的物品或者通过特定能力，都可以提升护甲值（详见第 19 页“物品效果”）。



意志

意志表示抵御密法攻击的能力（详见第 14 页“攻击”）。意志值越高，成功抵御密法攻击的概率就越大。装备提供意志值奖励的物品或者通过特定能力，都可以提升意志值（详见第 19 页“物品效果”）。



精华

精华表示一位探索者能够拥有的密法能量总值，探索者用其玩家面板上的精华记录条来记录当前精华点数。每位探索者在开始游戏时均未拥有任何精华（Q）。

探索者可通过以下途径获得精华：

- ◆ 激活事件格 (详见第 18 页“事件格”)
- ◆ 激活宝箱 (详见第 18 页“宝箱”)
- ◆ 在自己回合中有怪物被摧毁
(详见第 13 页“怪物被摧毁”)
- ◆ 能够获得精华的能力

以下是精华的几种用法：

- ◆失去 1 点精华来代替失去 1 点生命
- ◆在你攻击掷骰后（详见第 14 页“攻击”），或在你回合中的任意其他攻击掷骰后，可以失去若干点的精华来使结果提升等量的点数
- ◆使用以精华作为费用的能力（详见第 23 页“主动能力”）
- ◆封印降临格（详见第 17 页“封印降临格”）
- ◆激活一个未点亮的章节格（详见第 18 页“章节格”）

一旦探索者将要失去精华时，其他探索者可以通过贡献自己的精华来施以援手（详见右栏）。



生命

生命表示一个单位在死亡之前所能承受的伤害量（详见第 13 页“探索者被摧毁”和“怪物被摧毁”）。探索者用其玩家面板上的生命记录条来记录当前生命点数。怪物用受伤标记来记录其已失去的生命点数。

单位如被命中，则失去 1 点生命。任何单位如已失去至少 1 点生命，则视为受伤。

当失去最后 1 点生命时，单位被摧毁。

生命只能通过特定能力来恢复。



耐力

单位在其回合中移动和使用能力（详见第 23 页“能力”）均需花费耐力。探索者会参考其玩家面板上的耐力记录条来规划回合，但愚钝怪物会遵从其莽撞的本性，不会用到耐力标记（详见第 28 页“怪物行为”）。

属性值

属性的最小值为 0，最低不会低于 0。最大值为 9，最高不会超过 9。

单位当前的生命、精华、耐力均不会超出最大值（即单位卡牌上的起始值，该数值可被部分游戏效果影响而改变）。

概念：

贡献精华的探索者

将准备要失去精华的探索者（紫圈）视为触发探索者。

在触发探索者要将一个地图格作为目标时（例如：激活一个章节格或封印一个降临格），视其所选中的地图格即为目标格。其他情况下，将触发探索者所在的位置视为目标格。

想要贡献精华的探索者必须自愿贡献，且与目标格、触发探索者、或同样想要贡献的其他探索者相邻，才能贡献自己的精华。

若贡献足够的精华，触发探索者可以不失去任何精华。



探索者

玩家扮演探索者，在游戏中控制自己的角色作出决定、采取行动。

探索者各自有着背包——可以为该单位提供额外能力的一套卡牌（详见第 19 页“物品效果”）。

除了拥有背包之外，探索者还可以使用已获得的绑定事件卡牌上的能力（详见第 22 页“绑定事件”）。

可以让探索者使用的主动能力可来自：

- ◆ 该探索者的探索者卡牌
- ◆ 消耗品和已装备的物品
- ◆ 当前探索者事件
- ◆ 当前章节
- ◆ 绑定的探索者事件
(详见第 22 页“绑定事件”)
- ◆ 与地图板块互动
(详见第 16-18 页“地图板块”)
- ◆ 物品效果：整理背包、与探索者交易
(详见第 19 页“物品效果”)

每当探索者被放到地图板块上，并在结算完所有的章节能力后，结算该探索者的“入场”能力（详见第 23 页“入场能力”）。



探索者指示物

探索者除了有卡牌和立牌，还有用来表示持续效果的指示物（每人 3 个）。



玩家选择探索者时，注意其玩家面板上独特的指示物图标。拿取相同图标的 3 个探索者指示物，置于玩家面板上。这些指示物用来表示该探索者的持续效果（详见第 26 页“持续效果”）。

在探索阶段开始时，将所有的探索者指示物放回对应的玩家面板上。

探索者被摧毁

当探索者的生命被降至 0 点，该探索者被摧毁。

- ◆ 将其立牌、卡牌和指示物移出游戏
- ◆ 混洗其背包的卡牌，置入被摧毁物品堆顶
- ◆ 将其绑定的事件卡牌移出游戏
- ◆ 如果最后一位探索者被摧毁，则游戏失败

有关所控探索者已被摧毁的玩家将如何继续参与游戏，详见第 28 页“奸险怪物”。

怪物卡牌

怪物是意图妨碍和消灭探索者的不可名状之物。

它们没有背包。

它们的行动具有确定性，由一套简单的规则来规定，但被摧毁的探索者将会控制怪物，使怪物变得更狡黠，游戏变得更困难（详见第 28 页“怪物行为”）。

可以让怪物使用的主动能力可来自：

- ◆ 该怪物的怪物卡牌
- ◆ 当前恐惧事件
- ◆ 与地图板块互动
(详见第 17 页“地图板块要素”)

每当有新怪物降临至场上时，结算该怪物的“入场”能力（详见第 23 页“‘入场’能力”）。

怪物被摧毁

当怪物的生命被降至 0 点，该怪物被摧毁。

如果被摧毁的怪物等级低于章节面板上的当前怪物等级，且非 4 级怪物，则将其卡牌和立牌移出游戏；

否则，将其怪物卡牌置于被摧毁怪物堆顶，将其立牌移出游戏区域，放到一边。

如果怪物在一位探索者的回合中被摧毁，则该探索者恢复 1 点精华。

驱逐怪物

被驱逐的怪物不会使探索者恢复精华（详见第 16 页“延伸地图板块”和第 21 页“放置出口标记”）。

如果被驱逐的怪物的等级低于当前怪物等级，且非 4 级怪物，则将其卡牌和立牌移出游戏；

否则，将其怪物卡牌置于被摧毁怪物堆顶，将其立牌移出游戏区域，放到一边。

被驱逐的怪物不视为被摧毁，驱逐它们将不会触发“当怪物被摧毁时”的效果。



单位效果

攻击

攻击方进行攻击时，投掷攻击骰子，根据目标的防御情况，判断是否命中。

命中单位时，该单位失去 1 点生命，如果这导致该单位生命降至 0 点，则其被摧毁（详见第 13 页“探索者被摧毁”和“怪物被摧毁”）。

格挡方是指一次攻击的目标以及受到不锁定目标的攻击影响的一个或多个单位（详见第 24 页“锁定目标”）。

每次攻击均会说明该次攻击掷骰所要用到的高阶攻击骰子和低阶攻击骰子个数（均为特制的 6 面骰子）。

攻击示例

为了更好地说明游戏的攻击机制，我们来看一下这场战斗作为示例。我们的探索者会和一个可怕的致命怪物对战：米·戈。



先假定该探索者装备有一个带有以下能力的物品：

攻击 1 1

如我们所见，该次攻击类型是物理攻击，在结算时会用到 2 个骰子：1 个高阶攻击骰子和 1 个低阶攻击骰子。假设这就是我们的掷骰结果：



因为米·戈有 3 点护甲，探索者刚刚好命中了它，它失去 1 点生命。如果这是米·戈第一次受到伤害，则视为受伤且仍然存活，但如果它之前已被命中过一次，则会被摧毁，随之攻击方引发一次探索者事件（如米·戈的能力所示）。



低阶攻击骰子 (□) 的骰面分布：

0 • 1 • 1 • 1 • 2 • 2



高阶攻击骰子 (■) 的骰面分布：

0 • 1 • 1 • 2 • 2 • 3

- ◆ 攻击方掷出指定数量的攻击骰子并计算其点数总和
- ◆ 加上现有的效果或通过失去精华换取的掷骰结果加值（详见第 12 页“精华”）
- ◆ 减去现有的效果所带来的掷骰结果减值
- ◆ 如果攻击掷骰结果小于目标对应类型的格挡属性，则未命中，跳过之后的步骤
- ◆ 攻击方命中
- ◆ 格挡方被命中
- ◆ 格挡方失去 1 点生命

游戏中共有两种攻击类型：物理和密法。

- ◆ 物理攻击的格挡属性为护甲
- ◆ 密法攻击的格挡属性为意志

如果卡牌上仅写有“攻击”，且不带有“密法”前缀，则默认该攻击类型为物理攻击。

提升或降低攻击掷骰结果的效果既影响物理攻击，也影响密法攻击。如果某一效果可提升密法攻击掷骰的结果，那么即使该次攻击的类型是物理攻击，也会被视为密法攻击。



这个物品会使被其所增强的武器的攻击类型转变为密法攻击

如果一次攻击会影响不止一个单位（比如陷阱或炸药桶），则只要进行一次攻击掷骰，其结果会应用于每个格挡方。

无形

无形单位无法被其他单位选作目标，除非有效果允许指定单位可将无形单位选作目标。

无形单位可受到非直接的攻击，包括但不限于陷阱、炸药桶、或不需选择无形单位作为目标的其他效果（例如：影响相邻单位的攻击）。

使用能力（如移动、攻击、格挡等）不会移除无形效果。

怪物会忽略所有无法被选作目标的探索者，也不会朝这些探索者移动。

穿越无形单位

单位可以穿越无形单位，无形单位也可以穿越其他单位（详见第 16 页“穿越效果”）。

但是，无形单位仍被视为障碍物（详见第 24 页“障碍物”），并且其他单位不能停在已被无形单位占据的格子上。

交换位置

结算本效果时，将触发单位与目标单位交换位置（将地图板块上的立牌交换位置）。

控制怪物

当被控制的怪物开始其回合时，触发探索者控制该怪物如何移动、攻击和使用能力（甚至可以让该怪物攻击其他怪物）。

此效果会高于被摧毁的探索者对奸险怪物的控制权（详见第 28 页“奸险怪物”）。

造成击杀

当一位探索者摧毁了一个怪物或另一位探索者时，视为该探索者造成一次击杀（这也包括使用推斥进坑洞等间接效果）。

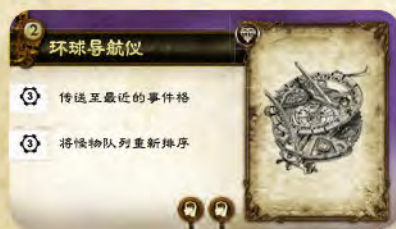


传送

单位传送到远处的通行格时，忽略所有墙壁、关闭的门、障碍物、和碎石的作用，直接抵达目的格。



如果单位要传送至指定类型的地图格时，优先选择该单位所在地图板块上最近的，且未被摧毁的该类型地图格（详见第24页“最近”）。



如果目的格已被占据或不可通行，则选择距离该格最近且未被占据的格子。

推斥和拉拽

单位可被推斥远离，也可被拉拽靠近触发该效果的单位或地图格。如果没有指定是哪个地图格触发了该效果，则将触发该效果的单位所处位置视为推斥/拉拽效果的触发格。



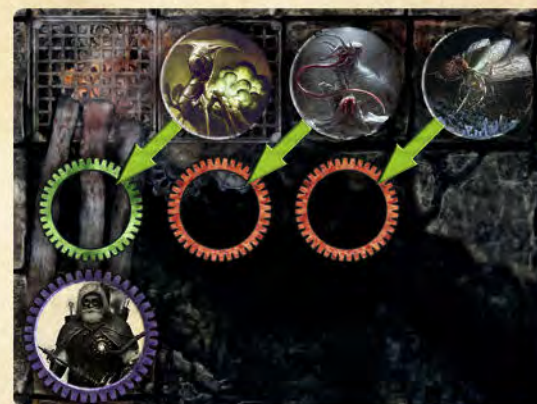
如果目标单位与触发格在一条竖直或水平直线上，则该单位会沿竖直或水平方向移动，否则，沿对角线方向移动。目标单位每被推斥或拉拽一格，就要再次进行上述检查以判定如何移动到下一格。单位可以被推斥或拉拽到坑洞中并被摧毁（详见第17页“坑洞”）。如果单位将被推斥或拉拽到一个陷阱控制杆上，则激活该陷阱控制杆（详见第17页“陷阱控制杆”）。

当有单位被推斥或拉拽到炸药桶上时，视为该炸药桶被命中（详见第17页“炸药桶”）。

无法移动的单位无法被推斥，也无法被拉拽。



推斥示例



拉拽示例



地图板块

单位会在地图板块上移动和使用其能力。每块地图板块均为 10x10 的网格，并且每面都可能拥有最多 4 个边缘（详见第 7 页“配件图解”），每个边缘通常为 2 个地图格。

如果地图板块的边缘没有拼合其他板块，则该边缘为未探索边缘，且视为墙壁（即便没有画有墙壁）。

地图板块的其中一个边缘上画有方位图标，当探索新的地图板块时，将新板块带有方位图标的边缘与进行探索的边缘相互拼合。

移动

除非单位无法移动，否则可以花费 1 点耐力来朝任意方向（竖直或水平或沿对角线）移动一格，前往一个相邻且未被占据的通行格上（详见第 24 页“相邻”）。

单位无法穿越碎石、障碍物、墙壁，或关闭的门（详见第 24 页“障碍物”）。



“穿越”效果

某些能力能使你在移动时穿越障碍物或无法通行的地图格，前往一个未被占据的通行格。



尽管装备“鬼灵浮空鞋”可以使探索者穿越坑洞，但若该探索者在坑洞上结束自己的回合，则仍然会被摧毁。同样，探索者若是传送、被排斥或是拉拽到坑洞中，也无法避免被摧毁。该探索者移动到坑洞上需要 1 点耐力，离开并前往非坑洞地图格上也需要 1 点耐力。但从一个坑洞格移动到另一个坑洞格时，则不会花费耐力。

探索地图板块

当探索者位于地图板块未探索的边缘，且该边缘上没有入口或出口标记时，该探索者可以花费 2 点耐力深入探索。在这种情况下，抽取地图板块堆顶第一块板块，将其与该探索者所在的地图板块拼合摆放，使其带有方位图标的边缘与该探索者相邻。

探索新的地图板块时，游戏区域可最大拓张成 2x2 的田字格。即便游戏区域已到最大面积，但探索者仍可以根据“延伸地图板块”概念继续探索。



地图拼接示例 - 步骤1



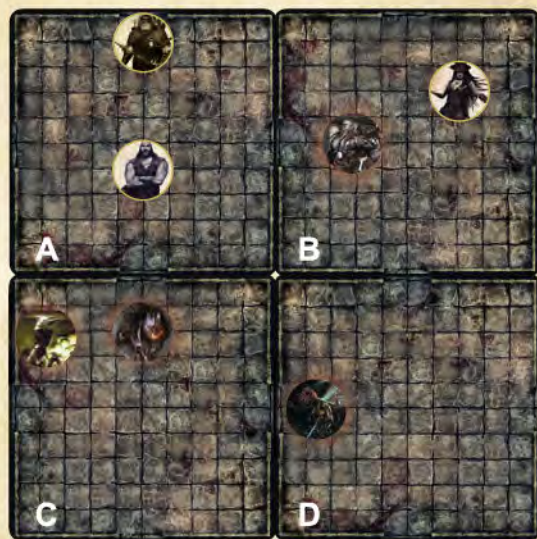
地图拼接示例 - 步骤2

延伸地图板块

当探索新的地图板块时，游戏区域（2x2）可通过摧毁已放置的地图板块来延伸。延伸到新的地图板块的唯一条件是，即将被摧毁的地图板块上没有探索者。

如果被摧毁的地图板块上有怪物，它们被驱逐（详见第 13 页“驱逐怪物”）。

当摧毁地图板块时，将其翻面并置于地图板块堆底。



地图延伸 - 步骤1



地图延伸 - 步骤2

离开地图板块 ②

当探索者位于出口标记上时，可以花费 2 点耐力离开地图板块（详见第 21 页“放置出口标记”），并将该探索者立牌移出游戏区域。如果探索者的立牌已被移出了游戏区域，则跳过该探索者的回合，并忽略对其造成的效果（降临阶段时跳过该探索者的掷骰步骤）。

地图板块要素



墙壁

墙壁是地图格的一种边界，会分开各个地图格并阻挡视线。



门

门是地图格的一种边界，连接两段相邻的墙壁。门默认是开启的。

探索者可以正常通过开启的门和被摧毁的门，并且这些门无法阻挡视线。

关闭的门作用与墙壁相同。

与门相邻的任意单位（包括怪物）可以花费 4 点耐力摧毁关闭的门。当单位摧毁关闭的门时，将关闭的门立牌替换成被摧毁的门标记。单位无法激活放置有被摧毁的门标记的门。



效果：开门 / 关门



如果门已开启（未放置关闭的门立牌），与其相邻的探索者（详见第 24 页“相邻”）可以使用 2 点耐力来结算关闭门的效果：在门上放置一个关闭的门立牌。

如果门已关闭（放置有关闭的门立牌），其作用同墙壁。与关闭的门相邻的探索者可以使用 2 点耐力来结算开启门的效果：移除关闭的门立牌。

愚钝怪物只会花费 4 点耐力来摧毁关闭的门（详见第 28 页“愚钝怪物”）。

奸险怪物可以花费 3 点耐力来开启或关闭门。此外，它们也可以花费 4 点耐力来摧毁门，不论其是否开启（详见第 28 页“奸险怪物”）。



通行格

单位可移动通过的格子。通行格不阻挡视线。



陷阱格

陷阱格是一种特定类型的通行格。当某一地图板块上结算触发陷阱效果时，视为触发单位对该地图板块上所有位于陷阱格上的单位进行攻击 3（详见第 18 页“触发陷阱”）。



碎石

碎石是一种不可通行的地图格并会阻挡视线。将所有无法辨认的地图格或区域视为碎石。



坑洞

坑洞是一种特殊的通行格。传送、被排斥或是拉拽进入坑洞的单位会被立即摧毁。愚钝怪物永远不会主动移动进入坑洞（详见第 28 页“愚钝怪物”）。



炸药桶

炸药桶视作障碍物，但不会阻挡视线。

炸药桶还是一种特殊单位，只能受到攻击（详见第 14 页“攻击”）。

对炸药桶进行的攻击掷骰需要掷出至少 1 点才命中。当命中炸药桶时：

- ◆ 攻击 3 所有与该炸药桶所在格相邻的单位
- ◆ 在炸药桶所在格上放置一个摧毁标记

当任意单位被排斥或是拉拽到炸药桶的所在格时，视为命中炸药桶。



降临格

降临格是一种通行格，且不会阻挡视线。

如果你要结算怪物降临的效果（例如在降临阶段期间或使用特定能力），将新怪物的立牌放到离你最近的降临格（详见第 11 页“效果：怪物降临”）。

效果：封印降临格

探索者可以花费 3 点耐力并失去 4 点精华来封印一个相邻的降临格（详见第 12 页“贡献资源的探索者”）。

在探索者封印降临格时：

- ◆ 怪物威胁值降低 1 点（最低降至 1）
- ◆ 如果有单位在要被封印的降临格上，则摧毁该单位
- ◆ 在要被封印的降临格上放置两个摧毁标记（与其他地图格作区分），以将其摧毁
- ◆ 结算点亮章节效果

每个被摧毁的降临格都将视作障碍物。



行动格

所有行动格均可被激活。每个行动格均视作障碍物（详见第24页“障碍物”）。

行动格一旦被激活，即被摧毁（在该格上放置一个摧毁标记）。



陷阱控制杆

探索者可以花费2点耐力来激活一个相邻的陷阱控制杆，结算触发陷阱效果。

奸险怪物可以花费3点耐力来激活陷阱控制杆（详见第28页“奸险怪物”）。

在单位将被排斥或是拉拽到陷阱控制杆上时，激活该陷阱控制杆。

效果：触发陷阱

◆触发单位对该地图板块上所有位于陷阱格上的单位进行攻击³。如果不存在触发单位（例如是因引发恐惧事件导致的该效果），则会攻击所有地图板块上每个位于陷阱格上的单位（详见第24页“地图板块范围”）。



休整点

探索者可以花费1点耐力来激活一个相邻的休整点，结算休整效果。

效果：休整

◆投掷休整骰子（特制的6面骰）。

◆掷骰可能得到的结果：
恢复1点生命、恢复1-3点耐力，或无事发生。



工作台

探索者可以花费3点耐力来激活一个相邻的工作台，结算操作工作台效果（详见第20页“操作工作台”）。



宝箱

激活宝箱是探索者获取物品的主要途径，同时还能使探索者恢复精华。

探索者可以花费3点耐力来激活一个相邻的宝箱，结算获得物品效果（详见第20页“获得物品”）并恢复1点精华。



事件格

通过激活事件格，探索者可恢复精华，并有机会从探索者事件牌堆中结算一张有利的事件。每张事件都带有不同剧情和效果。

探索者可以花费3点耐力来激活一个相邻的事件格，结算引发探索者事件效果（详见第22页“引发探索者事件”）并恢复1点精华。



章节格

章节格通常用来推进到下一章。章节格可能有3种不同的状态：未点亮（上面没放有标记）、已点亮（上面放有点亮标记）、被摧毁（上面放有摧毁标记）。

点亮一个章节格（例如通过封印一个降临格来点亮）会显著降低激活该格的费用。

探索者激活一个相邻的章节格时：

◆如果该章节格未点亮，激活该格的探索者失去3点耐力和3点精华（详见第12页“贡献资源的探索者”）。在该格上放置一个摧毁标记

◆如果该章节格已点亮，则激活该格的探索者只失去1点耐力。将点亮标记翻至摧毁标记面

◆如果任意地图板块上有出口标记，或者当前章节为封锁的章节（详见第21页“封锁的章节”），跳过之后的步骤

◆将当前章节翻面放到章节面板上半部分，推进至下一章（详见第7页“章节面板”）

◆结算下一章的“入场”能力，根据该章节的降临概率和恐惧概率重置对应的记录条



未点亮



已点亮



被摧毁

效果：点亮章节



封印一个降临格或是某些卡牌都会结算点亮章节效果。

探索者结算点亮章节效果时，在1个未放有标记的章节格上放置1个点亮标记。

探索者只能选择其所在地图板块上离其最近的章节格（详见第24页“最近的”）。

摧毁地图格

如果某个地图格被摧毁，在其格上放置一个摧毁标记。

如果被摧毁的地图格为降临格，则在该格上放置两个摧毁标记。如果有单位在要被摧毁的降临格上，则同时摧毁该单位。

被摧毁的地图格视作障碍物，不阻挡视线，并且无法与其互动。

刷新地图格

如要刷新某一地图格时（例如通过某些特定卡牌的能力），则移除该格上所有的摧毁标记。

将地图格视为其他类型

某个地图格可能会被视作另一种类型的地图格，且不再拥有最初的功能。

将尸体堆地图格视为碎石

某个地图格也可能拥有其他类型地图格的功能作为其额外功能。

你可以将宝箱同样视为炸药桶

如示例中，宝箱既可以当作宝箱正常使用，也可以当作炸药桶来引爆。

物品

探索者在游戏过程中可以取得物品，还可以对物品进行装备、升级、增强。此外，还可以与相邻的探索者交易物品。

探索者会获得自己的消耗品和已装备的物品提供的所有主动能力。

物品的拥有者默认是该物品这两种能力的目标：不需要合法目标的主动能力和“入场”能力。

每当装备一个物品时，立即结算其“入场”能力（详见第23页“‘入场’能力”）。

主要物品

主要物品是最底层的已装备物品（不能用来升级其他已装备的物品）。



武器或服装的增强配件

增强配件是一种特殊物品，能够与带有对应增强图标的身躯服装或武器相结合。增强配件只有在增强了已装备的物品后才能使用。

物品效果

装备主要物品

探索者除武器类型外的每种物品类型都只能装备一个主要物品，但探索者可以同时装备两个单手主要武器（前提是这两个武器都必须只带有一个单手图标②）。

在装备一个新的主要物品前，探索者可以先解除一个同类的主要物品。

每当装备主要物品时，立即结算其“入场”能力（详见第23页“‘入场’能力”）。

物品升级

已装备的物品如果带有垂直升级槽，就可进行升级，具体方式是将其与另一个带有对应升级槽且图标相同的同类物品竖直相邻摆放，使两者的升级槽拼合。

躯干服装不能用另一个躯干服装物品来升级。

在升级一个物品前，探索者可以先解除一个用于升级的同类物品。

物品在用于升级的其他物品后，仍可被继续升级，只要有对应的升级槽且图标相同（但躯干服装不可升级躯干服装）。用于升级的物品视为已被装备，并要立即结算其“入场”能力。

物品增强

已装备的物品如果带有水平增强槽，就可进行增强，具体方式是将其与带有相同图标的增强配件水平相邻摆放，使两者的增强槽拼合。

在增强一个物品前，探索者可以先解除一个带有相同图标的增强配件。

增强配件在用于增强之后，视为已被装备，并要立即结算其“入场”能力。

增强配件只影响其增强的物品，除非卡牌文字有特殊说明。

增强配件在卡牌左边带有增强槽，可凭此与其他物品区分开来。注意：增强配件不能作为主要物品。



物品卡牌

共有4类物品，分作4个物品牌堆：武器、服装、法器、消耗品。



服装

服装代表用于躯干、腿部或头部的物品。必须先装备后才能使用，通常还能提升护甲或意志属性。

躯干服装卡牌右边带有增强图标，可凭此与其他服装物品区分开来。头部服装卡牌底边带有升级图标，腿部服装顶边带有升级图标，它们可凭图标位置来识别。



武器

探索者可以使用武器来攻击单位（详见第14页“攻击”）。武器必须先装备后才能使用，有些武器在装备后还能提升护甲或意志属性。



法器

法器是一种带有特殊密法能量的物品，能够在游戏中给探索者带来额外的优势。法器必须先装备后才能使用，通常能提升意志属性。



消耗品

消耗品无须装备即可使用，永远不视作为场上。消耗品在使用后即被摧毁。

错误的物品组合示例



解除物品 (🔓)

某些效果需要你解除一个物品——比如特定物品或任选物品（主要物品、用于升级的物品或增强配件等）。

如要解除物品，将该物品及用于给其升级的物品和对应的增强配件放入你的背包。将已解除的物品旋转成垂直摆放，表示其未被装备。

获得物品

当你结算获得物品效果时：

- ◆ 抽取任意物品牌堆顶总计两张卡牌（可以从同一牌堆抽取两张）
- ◆ 从抽到的两张卡牌中选择一张。你可以摧毁该卡牌，或将其放到对应物品牌堆顶
- ◆ 保留剩余卡牌至你的背包，或将其交给一位相邻的探索者。将本卡牌视为**获得的物品**
- ◆ 如果保留的卡牌属于你探索者职业指定的物品类型，你可以对其直接结算**装备主要物品**效果：

职业类型	物品类型
枪械手	服装
勇士	武器
密法师	法器
制械匠	任意物品类型

混洗物品牌堆

分别混洗每类物品的牌堆。

在你混洗物品卡牌时，不要将被摧毁物品堆的卡牌一同混洗。

操作工作台

当你结算使用操作工作台效果时：

- ◆ 抽取任意物品牌堆顶总计三张卡牌（可以从同一牌堆抽取不止一张）
- ◆ 你可以将抽到的卡牌与你背包里的物品卡牌（不论这些物品是否已被装备）交换
- ◆ 选择其中一张卡牌保留至你的背包，或将其交给一位相邻的探索者
- ◆ 摧毁任意数量的剩余卡牌，然后将未摧毁的卡牌按任意顺序放到对应的物品牌堆顶
- ◆ 结算**整理背包**效果

与探索者交易

你可以花费 2 点耐力，与一位相邻的探索者进行一次交易。你们之间可以给予和索取任意数量的卡牌。

如要交易的物品是已装备状态，则该物品在交易后变为未装备状态。

整理背包

除消耗品外的所有物品，必须装备后才能使用其效果和能力。

探索者可以花费 3 点耐力来结算**整理背包**效果。如果选择不整理自己的背包，探索者也可以对一位相邻的探索者结算**整理背包**效果。

当你结算整理背包效果时：

- ◆ 解除你的所有物品
- ◆ 装备任意数量的主要物品
- ◆ 升级或增强任意数量的已装备物品
- ◆ 将任意数量的物品给予一位或多位相邻的冒险者

获得物品示例



金花费 3 点耐力来激活一个相邻宝箱。她恢复 1 点精华，并结算**获得物品**效果。



金保留了一张服装卡牌“高感弧板盔”至其背包。



因为金的职业是枪械手，所以她可以立即装备该物品作为她的主要服装（对获得的物品使用**装备主要物品**效果，且不失去任何耐力）。



如果她选择通过**获得物品**效果来直接装备“高感弧板盔”，就需要解除已装备的“平头钉靴”（之前装备的主要服装）连同用于给其升级的物品和对应的增强配件。

她可以失去 3 点耐力来结算**整理背包**效果，使她可以装备任意数量的主要物品，然后升级或增强任意数量的已装备物品。

章节

章节的推进直接关联到剧情的发展。探索者每推进到新篇章，都朝毁灭或暂时的救赎更近一步。探索者必须推进章节，直到结算胜利效果（详见第 21 页“胜利”），或者如果剧本要求，面对终局之战（详见第 21 页“进入终局之战”）。

探索者会获得当前章节提供的所有主动能力。使用章节主动能力的探索者作为该能力的默认目标。

每当新的章节卡牌入场时，结算其“入场”能力（详见第 23 页“入场能力”）并重置降临概率和恐惧概率记录条至新章节的。

如果该章节卡牌上禁用或没有降临概率，跳过降临阶段。

如果该章节卡牌上禁用或没有恐惧概率，跳过恐惧阶段。

封锁的章节

某些章节会带有封锁图标，表示该章节受到封锁，无法通过激活章节格推进至下一章（详见第 18 页“章节格”）。



这类章节会有一项能力指示探索者如何进入下一章，或如何放置出口标记（详见第 21 页“放置出口标记”）。

章节效果

放置入口标记

- ◆ 拿取地图板块堆顶的地图板块，将其放在游戏区域（进行“游戏准备”时忽略本条规则）
- ◆ 在该地图板块的方位图标上放置 1 个入口标记，箭头方向朝内（如果该地图板块为剧本起始板块，忽略本条规则）
- ◆ 在入口标记上面或相邻未被占据的通行格上放置探索者
- ◆ 结算探索者卡牌和已装备的物品上的“入场”能力

放置出口标记

若入场的新章节带有放置出口标记效果时，将出口标记放到游戏区域中地图板块任意未探索的边缘上，由触发该效果的探索者来决定（箭头方向朝外）。

出口标记不能放在已有的入口标记上面。

当最后一位幸存的探索者离开地图板块时：

- ◆ 驱逐场上所有地图板块上的全部怪物
- ◆ 混洗已放置地图板块并将其置于地图板块堆底
- ◆ 将当前章节翻面并置于章节面板上半部分卡牌槽中，然后结算下一章节的“入场”能力（详见第 23 页“‘入场’能力”）

加入 X 级物品

章节效果指示探索者加入指定等级的物品时，拿取该等级的所有物品卡牌，混洗放入其对应类型的物品牌堆。

开始新一轮

某些章节的“入场”能力为开始新一轮，以作为幕间休息。当结算此效果时，重新开始当前这轮，从探索阶段开始。所有探索者的耐力重置到其上限，所有的恐惧指示物和探索者指示物放回对应的位置。

进入终局之战

某些剧本会用到一块特殊的终局之战地图板块。

- ◆ 将剧本指定的终局之战地图板块放置入场
- ◆ 在板块上标明的入口标记上面或相邻未被占据的通行格上放置探索者
- ◆ 将剧本的终局之战卡牌放到终局之战地图板块旁边，结算其准备阶段
- ◆ 查看胜利和失败条件，以及其他特殊说明

幸存的探索者共同胜利或失败。即使部分探索者已被摧毁，其队伍也能达成胜利条件。如果失败条件达成，一切都将烟消云散，此时建议已被摧毁的探索者奸笑着靠近生者以示庆祝。

胜利条件

结算胜利效果时，将当前章节卡牌翻面并置于章节面板上半部分卡牌槽中。所有幸存的探索者赢得游戏胜利，游戏结束。

变体规则：战役模式

如果探索者在剧本中幸存，则可以开始下一剧本。完成剧本后，幸存的每位探索者：

- ◆ 决定要保留哪些物品和绑定的探索者事件
- ◆ 按照下表，将所保留卡牌的价值相加，得到战役威胁值

物品			绑定事件
1 级	2 级	3 级	
1	2	3	2

当准备好游戏，开始新剧本后：

- ◆ 所有探索者整理各自的背包
- ◆ 所有探索者重置至 0 点精华，生命恢复至各自的上限
- ◆ 结算新章节的所有“入场”能力
- ◆ 提高怪物威胁值，使其等于参与新剧本的探索者之中最高的战役威胁值

事件

事件与怪物、物品卡牌类似，也是游戏中的一类卡牌，能够给游戏带来巨大影响。

被摧毁事件卡牌堆顶第一张被视为当前事件。

当前事件卡牌的被动能力不但会持续影响着游戏，还会影响所有地图板块上的全部单位（详见第23页“被动能力”）。

每当新的事件卡牌入场时，结算其“入场”能力（详见第23页“‘入场’能力”）。

事件共有两种：探索者事件和恐惧事件。

探索者事件

只有探索者才能触发探索者事件，通过三种途径：花费3点耐力激活一个事件格（详见第18页“事件格”），结算引发或重新引发探索者事件效果（详见右栏）。



探索者会获得当前探索者事件提供的所有主动能力。使用事件能力的探索者是该事件主动能力和“入场”能力的默认目标。“引发”和“重新引发”均视为触发事件。

绑定事件



某些探索者事件带有绑定图标，引发该事件的探索者拿取这类事件卡牌，并放到自己的探索者卡牌旁边。该事件的能力从此视为属于这张探索者卡牌的一部分。

恐惧事件

恐惧阶段期间，须由一位探索者投掷游戏骰子（10面骰）。



如果本次掷骰的结果大于等于当前恐惧概率，则结算引发恐惧事件效果（详见第11页“恐惧阶段”）。

怪物会获得当前恐惧事件提供的所有主动能力。

事件效果

引发探索者事件

当探索者结算引发探索者事件效果时：

- ◆ 抽取探索者事件牌堆顶的第一张卡牌。如果牌堆的卡牌已用尽，则混洗被摧毁探索者事件堆的卡牌组成新的牌堆。
- ◆ 结算该探索者事件的“入场”能力（详见第23页“‘入场’能力”）
- ◆ 如果该事件卡牌为绑定事件，则引发该事件的探索者拿取该卡牌（详见左栏“绑定事件”），然后跳过之后的步骤
- ◆ 将该事件卡牌正面朝上置于被摧毁探索者事件堆顶

引发恐惧事件

当要结算引发恐惧事件效果时：

- ◆ 怪物威胁值提升1点（详见第11页“提升怪物威胁值”）
- ◆ 抽取恐惧事件牌堆顶的第一张卡牌。如果牌堆的卡牌已用尽，则混洗被摧毁恐惧事件堆的卡牌组成新的牌堆
- ◆ 结算该恐惧事件的“入场”能力（详见第23页“‘入场’能力”）
- ◆ 将该事件卡牌正面朝上置于被摧毁恐惧事件堆顶

重新引发探索者事件

当探索者结算重新引发探索者事件效果时：

- ◆ 结算当前探索者事件卡牌的“入场”能力

重新引发恐惧事件

当要结算再次重新引发恐惧事件效果时：

- ◆ 结算当前恐惧事件卡牌的“入场”能力

混洗事件牌堆

当要混洗探索者事件牌堆或恐惧事件牌堆时，必须将对应的被摧毁牌堆混洗进事件牌堆中。



能力

只有场上的卡牌可以通过其能力影响游戏。

就事件卡牌而言, 当前探索者事件和当前恐惧事件都视为在场上。

就物品卡牌而言, 只有已装备的物品才视为在场上。

消耗品物品不能装备, 但可以直接从探索者的背包中使用其能力。

探索者除了有其单位卡牌 (探索者卡牌), 还有其已装备的物品卡牌在场上, 因此可以说探索者拥有其单位卡牌和已装备物品卡牌上的能力。而事件卡牌和章节卡牌的能力则没有明确的所有者。

能力可以影响游戏的部分称为效果 (详见第 26 页“效果”)。

能力类型

能力共分为 3 种类型: 主动、被动、“入场”。

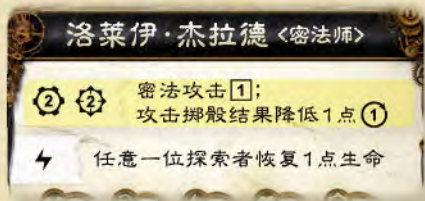
主动能力

触发单位可以支付相应费用来使用主动能力。

有以下几种使用费用:

- ◆ 失去耐力 (⚙️), 精华 (⚡) 或生命 (♥️)
- ◆ 在使用卡牌能力后摧毁该卡牌 (⊗)
- ◆ 该卡牌上指定的其他费用或条件

大多数主动能力需要有符合要求的目标才能使用, 例如该能力将要作用于的一个单位或一个地图格 (详见第 24 页“目标”)。



不要求目标的主动能力默认作用于触发单位。



第一个能力作用于其目标, 但第二个能力会作用于此物品的所有者。

主动能力只能依次使用, 在结算完前一能力的全部效果后才能使用新的能力。

能力如果花费耐力, 则单位只能在其回合中使用该能力。

概念:

在自己回合外使用能力

在每个单位的两次行动之间, 其他单位可以穿插使用不花费耐力的主动能力。

这类能力的使用可以在其他探索者或怪物的两次行动之间, 也可以用在怪物和探索者的回合之间。

这类能力不可用于打断另一行动 (例如: 在投掷骰子和结算效果之间, 在摧毁怪物和结算其效果之间, 或者在完成章节和新章节的“入场”能力之间)。

被动能力

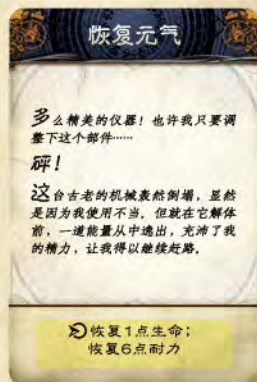
被动能力没有费用, 也不需要单位来激活使用, 只要卡牌在场上, 这类能力就能持续 (被动) 地影响游戏。



“入场”能力

“入场”能力只在卡牌进入场上时结算一次。

这类能力带有特殊图标 (⌂)。



不同类型的卡牌入场方式不同, 所以各自“入场”的条件和默认的目标激活的单位也不同:

卡牌类型	“入场”条件	默认目标
探索者	在地图板块上放置一位探索者	放置的探索者
物品	装备一个物品	物品的所有者
怪物	一个怪物降临至场上	降临的怪物
探索者事件	引发新的或重新引发当前探索者事件	引发或重新引发该事件的探索者
恐惧事件	引发新的或重新引发当前恐惧事件	如能力文本所示
章节	开始新的章节	影响单位的恐惧事件和章节的“入场”能力会因其没有所有者而影响所有地图板块上的全部单位。

选择目标

视线

视线是用来判定有哪些目标符合要求的。视线是一条连接起始格和目标格中心的，假想的直线。如果该直线穿过墙壁、碎石或关闭的门，则目标不在视线内。

如果直线刚好触碰到墙壁的一端，或是阻挡视线的地图格（例如碎石）的一角，则目标在视线内。

障碍物不会阻挡视线（详见第24页“障碍物”）。

相邻

任意一个与触发单位所在格相接（水平、竖直或对角线），且在视线内的地图格，视为与该单位相邻。

墙壁和门如果在单位所在地图格的其中一条边上，则与单位相邻。



如果两扇门都是开启的，则洛莱伊（紫圈）分别与汉克（上方绿圈）、菲利普（下方绿圈）、章节格相邻。她只可以关闭与自己水平相邻的门，而不能关闭与菲利普相邻的门。如果至少有一扇门开启，洛莱伊与菲利普相邻。

假设金有主动能力：②② 关闭目标门，因为与门相邻的两个地图格都作为金的目标，所以她可以使用该能力关闭图中两个门中任意一个。

障碍物

障碍物是一个不可通行的地图格，但不会阻挡视线。

障碍物可以是一个单位、行动格、炸药桶和被摧毁的地图格。



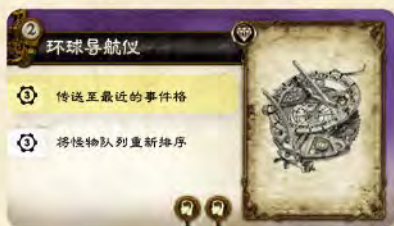
最近的

判定你所在地图板块上最近的单位或特定类型的地图格时，直接计算格子数量时，无视障碍物、墙壁（包括关闭的门）、碎石、坑洞和单位的作用。

关于怪物如何选择最近的探索者朝其移动，详见第28页“怪物移动”。

传送 + 移动 + 怪物降临

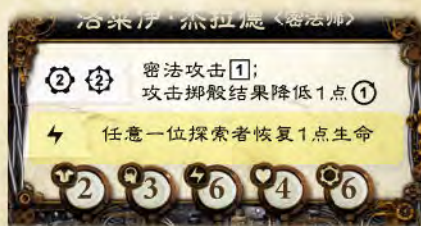
如果目的地图格已被占据，则探索者选择一个离该格最近的且未被占据的地图格。



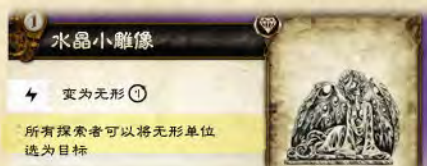
地图板块范围

除事件的能力外，能力通常有其所有者或触发单位。如果某一能力不要求有目标时，其默认范围为当前地图板块。

有所有者的能力为物品或单位的“入场”能力和主动能力。

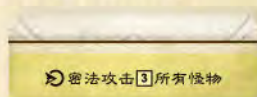


触发单位的地图板块范围示例：洛莱伊可以选择其所在地图板块上任意一位探索者恢复1点生命。

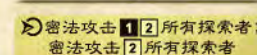


以这个法器举例，它的被动能力会影响探索者。如果你装备此物品，则你所在地图板块的所有探索者都可以选择无形单位作为目标。尽管这个能力没有触发单位（因为是被动能力），但它有所有者（装备该物品的探索者）。

有触发单位的能力为探索者事件的“入场”能力、章节或事件的主动能力。



例如这个带有“入场”能力的探索者事件。当你引发该事件时，将攻击你所在地图板块上的全部怪物。这个能力有触发单位（引发该事件的探索者）。



上面示例是一张恐惧事件卡牌极乐战栗，由于该事件的“入场”能力既没有所有者，也没有触发单位，因此该能力不涉及地图板块范围概念，以至所有地图板块中的每名探索者都将遭受两次攻击。

跨地图板块的相邻

如果某一能力所有者或触发单位，且不要求目标，则该能力的默认范围就是同一块地图板块。但有一例外，就是当能力影响的是相邻的单位。

假如你位于一块地图板块的边缘，影响相邻单位的能力将同样影响与你相邻但位于相邻另一块地图板块边缘上的单位。



选择近战目标

在选择近战目标时，目标必须是触发单位，或与触发单位相邻的单位或地图格。

选择远程目标

游戏里的远程目标共分为两种：

目标（单位或地图格）必须在射程 **X** 内，且视线内不可有障碍物

目标（单位或地图格）必须在射程 **X** 内，忽略视线内的任何障碍物

射程 **X** 表示你到目标所在位置所需移动的格数，无视障碍物的作用。改变单位射程的效果只影响带有“选择远程目标”的主动能力。

在你选择远程目标时，可以选择你自己。

如果武器有一个带有攻击效果的远程主动能力，则该武器视为“远程武器”，该效果视为“远程攻击”。同理，如果武器有一个带有攻击效果的近战主动能力，则将该武器视为“近战武器”，该效果为“近战攻击”。

双目标

有些主动能力必须要求你指定 2 个目标（可以选择同一目标两次）。



根据使用主动能力的次数来放置探索者指示物，而非根据施加的持续能力个数。

该物品的第一个主动能力会影响其两个目标（可以是同一个），而非触发单位（除非选择自己）或所有单位！

多目标

若有效果能影响多个目标或地图格，则该效果会影响每个指定的单位和地图格。

冰墓穴中，
来一阵恐怖
以及我们的
怪的暗影开
有关胜利的

似乎我们想

- 怪物威胁值设定为5点
- 所有探索者获得物品
- 所有探索者移动至多1格

在此卡牌入场时，每位探索者结算获得物品效果，每位探索者移动 1 格或不移动。

受影响的目标示例：

你正在使用这个能力：	谁会受到攻击呢？
攻击 2	你攻击你自己。
攻击 2	你攻击目标（单位或地图格）。 你不能用此能力攻击无形单位，除非有效果允许你可以选择无形单位作为目标。此表中的其他效果示例可以用来攻击无形单位，因为那些效果不需要选择目标。
攻击 2 最近的怪物	你攻击你所在地图板块上最近的怪物。 计算地图格数量，忽略不可通行格、墙壁、碎石、坑洞、单位和障碍物的作用，它们均不妨碍计算。
攻击 2 所有怪物	你攻击你所在地图板块上的所有怪物。 只进行一次攻击掷骰，其结果会应用于所有格挡方。
攻击 2 任意怪物	你攻击你所在地图板块上的任意一个怪物。
攻击 2 任意地图板块上的任意怪物	你选择任意一块地图板块并攻击其上的任意一个怪物。

你正在使用这个能力：	谁来进行移动以及如何移动？
移动至多2格	你移动至多2格（0-2格）
移动至多2格	目标移动至多2格。 如果目标为愚钝怪物，则该目标朝任意地图板块上离其最近的探索者移动至多2格（详见第28页“怪物移动”）。
你移动目标单位至多2格	你移动目标单位至多2格
所有怪物移动至多2格	你所在地图板块上的每个怪物朝其最近的探索者移动至多2格。 假设引发了一个恐惧事件：怪物移动至多2格 所有地图板块上的每个怪物均朝其最近的探索者移动至多2格。
所有探索者移动至多2格	你所在地图板块上的每位探索者移动至多2格。
你移动所有怪物至多2格	你移动（你所在地图板块上的）每个怪物至多2格。

你正在使用这个能力：	如何启用？
与目标事件格相邻的任意怪物失去1点生命	使用此能力时，你需要消耗3点耐力并选择一个相邻事件格作为目标。结算此能力时，选择目标事件格相邻的任意一个怪物。该怪物失去1点生命。
摧毁相邻的陷阱控制杆 驱逐目标怪物	使用此能力时，你需要消耗2点耐力并摧毁一个相邻的陷阱控制杆，同时再选择一个相邻的怪物作为目标。结算此能力时，驱逐目标怪物（详见第13页“驱逐怪物”）。

效果

条件效果

游戏中会有一些效果只在满足条件时生效。有时还伴随有未能满足条件时的代偿效果（“否则……”）。

当条件满足时，将提供一个持续生效的效果直至不再满足。

当月兽与墙壁相邻时：
变为无形

「就连白米都无法驱散这诱人的身影。」

每当条件满足，就会结算的效果。

当米·戈被摧毁时：
攻击方引发探索者事件

当使用某个主动能力时，可能会有一个需要满足某个特殊条件才会结算的效果。

① 如果有受伤的怪物：
所有怪物恢复1点生命；
否则密法攻击③所有探索者

如果库苏恩所在地图板块上有受伤的怪物，则该地图板块上的所有怪物都会得到治疗；否则，库苏恩攻击其所在地图板块上的所有探索者。

除了其他注明的费用外，主动能力可能还需要满足特定的条件才可使用。

阿普办奇能器

如果与降格相邻 ⚡ 传送至任意降格

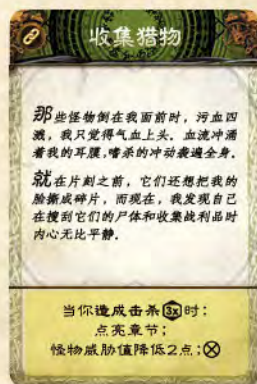
摧毁相邻的事件格

点亮章节；
引发恐惧事件；⊗

在此示例中，摧毁相邻的事件格不是一个条件，而是使用该主动能力需要支付的费用。要使用该主动能力，你需要摧毁一个相邻的事件格。但注意，因结算其他效果而导致摧毁相邻事件格的结果是无法直接作为支付此能力的费用。

计数条件 (Yx)

有时一个条件需要满足多次（例如3x指该条件需要满足3次）才能结算指定的效果：



引发这张绑定探索者事件卡牌的探索者，将该卡牌放到自己玩家面板旁边。每当该探索者造成一次击杀，就在这张卡牌上放置一个计数标记。一旦放置了第3个标记时，结算点亮章节效果，怪物威胁值降低2点，然后摧毁本卡牌。

有时一个主动能力需要使用多次才能结算指定的效果：



每使用一次“失去1点生命”这一主动能力后，在章节卡牌上放置一个计数标记。一旦放置了第4个标记时，激活前往下一章效果。请记住，你可以失去等量的精华来代替失去生命（即使作为主动能力的费用也可以）。

每当条件触发或使用主动能力后，在计数条件的卡牌上放置一个计数标记。

如果计数标记数量等于指定数值，移除这些计数标记，并结算达成计数条件的效果。

持续效果 (x ⊖)

大部分主动能力和“入场”能力均会立即结算完毕（在使用或入场的瞬间）。

但持续效果即是在结算后也会继续影响目标单位。这类效果会持续到能力使用单位的下一回合，且用⊗（意为“本轮”）标识。图标中的数字（x）代表该效果最多能叠加几次。

如增血枪的能力所示：



装备有该物品的探索者在命中目标时，该探索者后续所有攻击的掷骰结果提升1点。②表示该效果最多可以叠加两次，并持续到下一轮的探索阶段开始。

请记住，物品的能力属于装备该物品的单位，意味着这个能力效果可在该探索者的所有攻击中触发，而不只是使用增血枪进行的攻击。

使用探索者指示物

探索者使用自己的探索者指示物来记录自己的持续效果（详见第13页“探索者指示物”）。

在探索阶段开始时，将所有探索者指示物放回对应的玩家面板上（所有持续效果不再生效）。

结算持续效果前：

◆如果你没有可用的探索者指示物或效果已叠加至上限，跳过之后的步骤

◆在生成效果的卡牌上放置一个探索者指示物，表示该卡牌现已开始起作用，并结算其持续效果

如果带有探索者指示物的卡牌被移出游戏，对应的持续效果将不再影响其目标，将该卡牌上的探索者指示物放回对应的玩家面板上。

带有探索者指示物的弃牌

某些消耗品和绑定事件可能同时带有持续效果和摧毁图标⊗（作为费用或效果）。

你在结算这类还需要摧毁消耗品或绑定事件本体的持续效果时：

- ◆ 在卡牌上面全部的探索者指示物被放回玩家面板之前，不要放入对应的弃牌堆
- ◆ 你无法再使用该卡牌上的其他能力
- ◆ 你无法通过游戏效果再次摧毁该卡牌
- ◆ 如果这是张绑定事件，则视为已不在场上（其被动能力不再影响游戏）



使用恐惧指示物

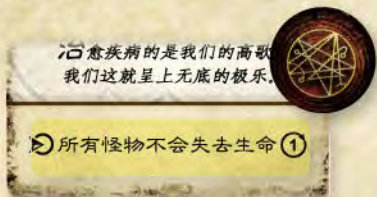
有专门的恐惧指示物来表示怪物和恐惧事件的持续效果。

在恐惧阶段开始时，将所有恐惧指示物放回到恐惧事件牌堆旁边（所有之前的恐惧持续效果不再生效）。

结算怪物和恐惧事件的持续效果前：

- ◆ 如果没有可用的恐惧指示物，跳过之后的步骤
- ◆ 在生成效果的卡牌上放置一个恐惧指示物
- ◆ 结算持续效果

如果带有恐惧指示物的卡牌被移出游戏，对应的持续效果不再影响目标，将该恐惧指示物放回恐惧事件牌堆旁边。



移除卡牌上的探索者指示物 / 恐惧指示物 (⊖)

某些卡牌上的条件效果可以通过移除该卡牌上探索者指示物 / 恐惧指示物来触发。



在探索阶段开始时，如果你的冥河吊坠上放有探索者指示物，则将该指示物放回你的玩家面板上，并恢复1点精华，然后摧毁该物品。

有些主动能力的使用费用可能是要求移除其卡牌上的探索者 / 恐惧指示物。



如果你的环形锯上放有一个探索者指示物，你就可以在任何时候（即使是在你的回合外）将该指示物放回你的玩家面板上，以作为费用来使用第二个主动能力。结算该能力时，攻击任意1个相邻单位。

多个效果

一个能力可能会要同时结算多个效果。如果发生这样的情况，按照能力文本中的先后顺序结算这些效果。



攻击后（不论是否命中）立即结算影响该主动能力目标的持续效果（可最多叠加2次）。

效果掷骰

有些效果在结算前，一名玩家必须投掷游戏骰子（10面骰），如果掷出的结果大于等于指定数值，则结算该效果。如果该效果文字后写有“否则……”，则在效果掷骰的结果小于该指定数值时，结算“否则”后面的代偿效果。

⊗ - 投掷游戏骰子，如果该效果掷骰的结果大于等于 X，则结算该效果。

常见效果

某些效果不属于特定类型的卡牌，但可在不同的文本中使用。

摧毁 (⊗)

游戏中可摧毁以下几类对象：

- ◆ 地图格（详见第18页“摧毁地图格”）
- ◆ 怪物卡牌（详见第13页“怪物被摧毁”）
- ◆ 探索者（详见第13页“探索者被摧毁”）
- ◆ 物品：
 - ◆ 如要摧毁已装备的物品，将其解除（详见第19页“解除物品”）
 - ◆ 将该物品上的探索者指示物放回其所有者的玩家面板上
 - ◆ 将该物品放到被摧毁物品堆顶
- ◆ 绑定事件：将该事件放到被摧毁探索者事件堆顶

拿取

结算拿取效果时，查找对应的牌堆，拿取一张指定卡牌。然后混洗该牌堆。

拿取指定怪物

结算拿取指定怪物的效果时，查找以下位置：

- ◆ 怪物牌堆（查找后混洗）
- ◆ 被摧毁怪物堆
- ◆ 被移出游戏的怪物
- ◆ 还未加入游戏的怪物

怪物行为

如果没有探索者被摧毁，那么怪物的行动是固定的，并可以由任意玩家执行（详见下方“愚钝怪物”）。

否则，由所控探索者已被摧毁的玩家全权负责怪物的回合（详见下方“奸险怪物”）。

奸險怪物

所控探索者已被摧毁的一个或多个玩家将负责操纵怪物的回合。现在全部怪物都拥有蜂群思维，由这些玩家控制其每个行动。

怪物可以按这些玩家意愿移动、使用能力，或与地图板块上的要素进行以下互动：

- ◆ 以 3 点耐力开启或关闭门
(详见第 17 页“开启 / 关闭门”)
- ◆ 以 4 点耐力摧毁一个开启的或关闭的门
- ◆ 以 3 点耐力激活陷阱控制杆
(详见第 17 页“陷阱控制杆”)

如果怪物有能力（或恐惧事件效果）可以影响其自身或某个单位移动“至多X格”，则由这些玩家决定具体格数。

愚钝怪物

如果可以的话，怪物在自己回合中会优先使用能力，否则会朝最近的探索者移动。使用过一次能力或移动一格后，怪物会重复上述步骤，直到耐力用尽，或者无法使用能力和 / 或受到阻挡无法继续移动。

怪物在其回合中会移动和 / 或使用主动能力。使用能力的优先度高于移动。除非有特殊说明，怪物只会选择最近的探索者作为目标，且只朝着最近的探索者移动。

如果需要从两位或更多探索者中做出选择，则按下述优先级选择目标：

- ◆ 剩余生命值最少的探索者
- ◆ 由玩家共同决定的一位探索者

愚钝怪物为了继续朝着最近的探索者前进，会尝试以 4 点耐力摧毁途中关闭的门。

如果怪物有能力（或恐惧事件效果）可以影响其自身或某个单位移动“至多 \times 格”，则尽可能移动最多的格数，直至被影响单位抵达目的地（例如与探索者相邻或已站在降临格上）。

在怪物花费耐力来使用一次主动能力或移动一格后，将再次尝试使用其主动能力，然后试图朝着最近的探索者移动。

使用主动能力

怪物会优先尝试使用当前恐惧事件的主动能力，然后再按其单位卡牌上的的主动能力从上到下的排列顺序尝试使用。除非有特殊说明，怪物只会将探索者选为目标。

怪物移动

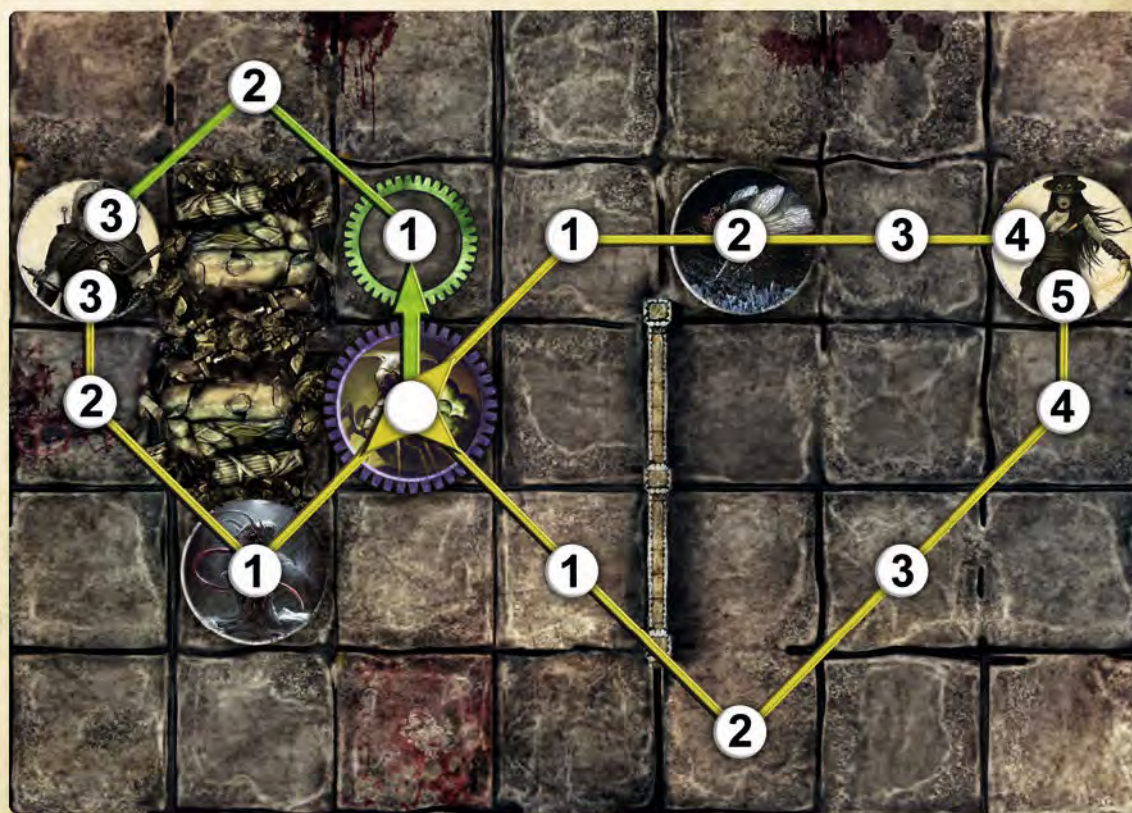
怪物如果不能使用任何主动能力，且不与探索者相邻，那么它会朝着最近的探索者移动。如果怪物被其他怪物阻挡，且所剩耐力无法使自己进一步靠近最近的探索者，则该怪物结束其回合。

最近的探索者

计算怪物距离所有地图板块上每个可被选为目标的探索者的格数，计算时绕开非通行格，但忽略单位和关闭的门的作用，将它们视为通行格。

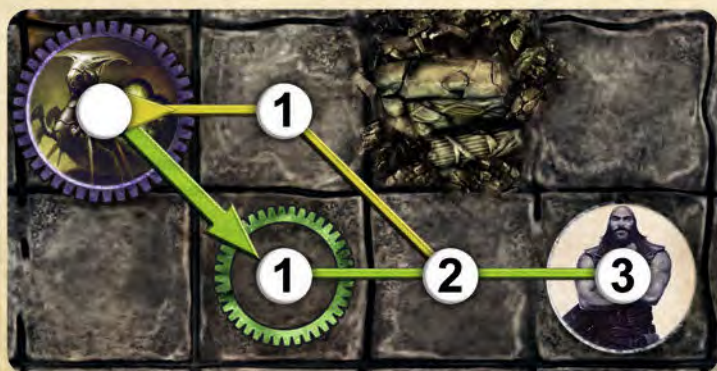
无法移动的单位视为碎石。

有关单位移动的详细说明，详见第 16 页“移动”。



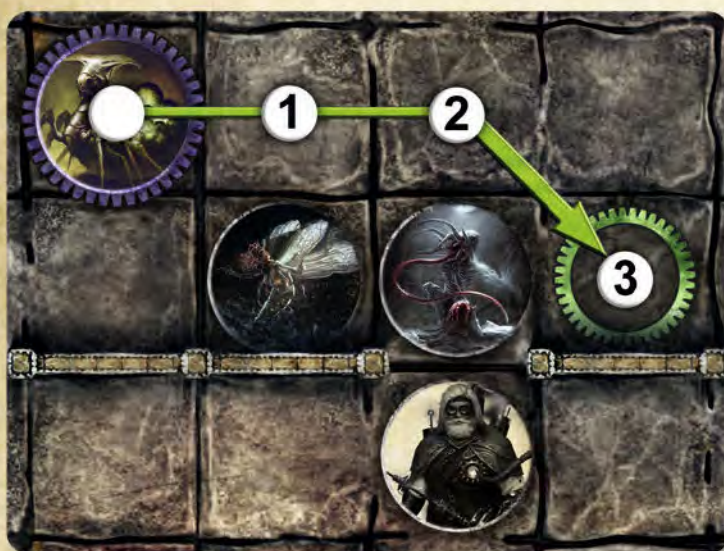
在此示例中，怪物（紫圈）会忽略远处的探索者，并选择上方绿色路线，因为途中的单位数量最少。

怪物更倾向于视线内障碍物更少的地图格，如果可能的话，怪物会以竖直或水平方位面对探索者。



如果怪物的路径被其他单位阻挡，怪物会绕开阻挡的单位移动，只要新的路径不会使其远离目标即可。

怪物如被其他单位阻挡，且无法以上述方式移动靠近目标，则结束其回合。



怪物至少还需要 3 点耐力才能移动到最终位置。

怪物如果要穿过关闭的门但没有足够的耐力摧毁它，那么怪物会尝试走到与门相邻的格子。

请记住，游戏中的所有分歧都将由探索者们来协商决定。

这对于愚钝怪物的行为特别重要——请利用好这一点。

额外的怪物移动示例：



怪物移动时优先往竖直或水平方位的地图格移动。

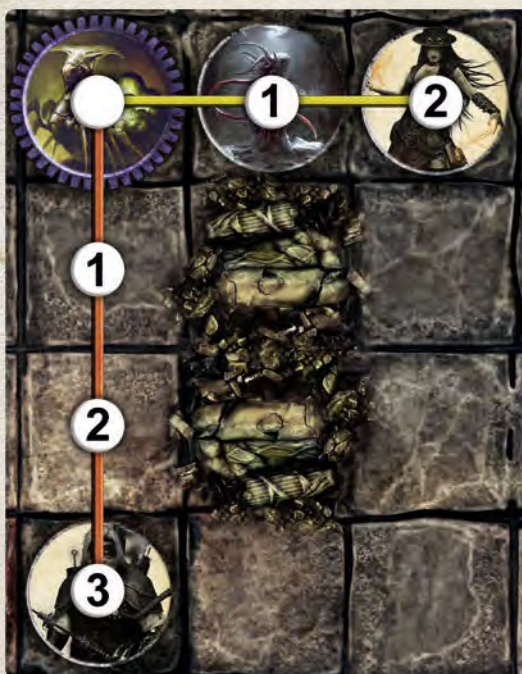


怪物的最终位置取决于其剩余的耐力。

如果怪物剩余 1 点或 2 点耐力，它会移动到 A 点。

如果有至少 3 点耐力，它会移动到 C 点。

如果怪物有 2 点耐力，且已经移动过 1 格到了 A 点，它会结束移动，因为 A 点和 B 点距离探索者一样远。



除非更远的探索者在主动能力的射程内，否则怪物将其忽略。

怪物（萨拉尔）需要 5 点耐力来绕开碎石，到达最近的探索者（洛莱伊）处。

在此示例中，进行移动的萨拉尔的耐力最大值是 4 点。假如我们把萨拉尔换成另一个怪物伯帕斯（耐力最大值为 5 点），伯帕斯将会移动 1 格（试图绕开碎石）到红线的数字 1 处，但随后探索者菲利普变成了最近的探索者，导致伯帕斯会因此将目标改为菲利普。

目录

游戏概览	3
一轮流程	3
游戏胜利	3
游戏失败	3
游戏配件	4
游戏盒	4
配件图解	6
游戏设置	8
游戏区域	8
选择一个剧本	10
变体规则：时长缩短	10
变体规则：难度降低	11
选择探索者	10
准备物品牌堆	10
准备怪物牌堆	10
准备地图板块牌堆和起始地图板块	10
开始第一章	10
游戏流程	11
探索阶段	11
降临阶段	11
恐惧阶段	11
怪物阶段	11
怪物队列	11
效果：怪物降临	11
效果：提升怪物威胁值	11
单位	12
属性	12
护甲	12
意志	12
精华	12

属性	12
生命	12
耐力	12
概念：贡献资源的探索者	12
探索者	13
探索者指示物	13
探索者被摧毁	13
怪物卡牌	13
怪物被摧毁	13
驱逐	13
单位效果	14
攻击	14
无形	14
交换位置	14
控制怪物	14
造成击杀	14
传送	15
推斥和拉拽	15
地图板块	16
移动	16
“穿越”效果	16
探索地图板块	16
延伸地图板块	16
离开地图板块	17
地图板块要素	17
墙壁	17
门	17
效果：开门/关门	17
通行格	17
陷阱格	17
碎石	17
坑洞	17
炸药桶	17
降临格	17
效果：封印降临格	17

行动格	18
陷阱控制杆	18
效果：触发陷阱	18
休整点	18
效果：触发陷阱	18
工作台	18
宝箱	18
事件格	18
章节格	18
效果：点亮章节	18
摧毁地图格	18
刷新地图格	18
将地图格视为其他类型	18
物品	19
物品类型	19
服装	19
武器	19
法器	19
消耗品	19
武器或服装的增强配件	19
物品效果	19
装备主要物品	19
升级物品	19
增强物品	19
解除物品	20
获得物品	20
混洗物品牌堆	20
操作工作台	20
与探索者交易	20
整理背包	20
章节	21
封锁的章节	21
章节效果	21
放置入口标记	21
放置出口标记	21

章节效果	21	持续效果	26
增加物品等级	21	使用探索者指示物	26
开始新一轮	21	使用恐惧指示物	27
进入终局之战	21	多个效果	27
胜利条件	21	效果掷骰	27
变体规则：战役模式	21	常见效果	27
事件	22	摧毁	27
探索者事件	22	拿取	27
绑定事件	22	怪物行为	28
恐惧事件	22	奸险怪物	28
事件效果	22	愚钝怪物	28
引发探索者事件	22	使用主动能力	28
引发恐惧事件	22	怪物移动	28
重新引发探索者事件	22	最近的探索者	28
重新引发恐惧事件	22		
混洗事件牌堆	22		
能力	23		
能力类型	23		
主动能力	23		
被动能力	23		
入场能力	23		
概念：在自己回合外使用能力	23		
选择目标	24		
视线	24		
相邻	24		
障碍物	24		
最近的	24		
地图板块范围	24		
选择近战目标	25		
选择远程目标	25		
双目标	25		
多目标	25		
效果	26		
条件效果	26		
计数条件	26		



一轮流程 (第3页)

探索阶段

降临阶段


恐惧阶段

怪物阶段


属性 (第12页)

 护甲

 意志


 精华

 生命


 耐力


物品卡牌 (第19页)

 服装

 武器

 法器

 消耗品

 武器或服装的增强配件

游戏设置 (第8页)

选择一个剧本

选择探索者


准备物品牌堆


准备怪物牌堆


准备地图板块牌堆和起始地图板块


开始第一章节


能力图标


 持续效果 (第26页)


 选择近战目标 (第25页)


 选择远程目标 (第25页)


 效果掷骰 (第27页)

 计数条件 (第26页)

 解除 (第20页)

 摧毁 (第27页)

 高阶攻击 (第14页)

 低阶攻击 (第14页)


能力类型

费用 效果

主动能力 (第23页)

效果

被动能力 (第23页)

 效果

入场能力 (第23页)

游戏效果

操作工作台 (第20页)
重新引发恐惧事件 (第22页)
重新引发探索者事件 (第22页)
重置降临概率/恐惧概率 (第11页)
触发陷阱 (第18页)
传送 (第15页)
摧毁 (第27页)
点亮章节 (第18页)
放置入口/出口标记 (第21页)
封印降临格 (第17页)
攻击 (第14页)
混洗事件牌堆 (第22页)
混洗物品牌堆 (第20页)
获取物品 (第20页)
开门/关门 (第17页)
开始新一轮 (第21页)
控制怪物 (第14页)
将地图格视为其他类型 (第18页)
怪物降临效果/降临掷骰 (第11页)
交换位置 (第14页)
解除物品 (第20页)

进入终局之战 (第21页)
离开地图板块 (第17页)
拿取 (第27页)
驱逐怪物 (第13页)
升级物品 (第19页)
胜利条件 (第21页)
刷新地图格 (第18页)
探索地图板块 (第16页)
提升怪物威胁值 (第11页)
推斥/拉拽 (第15页)
无形 (第14页)
休整 (第18页)
移动/穿越 (第16页)
引发恐惧事件 (第22页)
引发探索者事件 (第22页)
与探索者交易 (第20页)
造成击杀 (第14页)
增加物品等级 (第21页)
增强物品 (第19页)
整理背包 (第20页)
装备主要物品 (第19页)

地图板块要素 (第17-18页)



宝箱



事件格



休整点

行动格



通行格



坑洞



碎石



降临格



炸药桶



陷阱格



陷阱控制杆



章节格



工作台