

游戏目标

逐章推进，直到你进入结局之战并结算其胜利条件。

- 是封锁章节吗？章节卡会告诉你如何推进章节或放置出口标记。
- 你放置出口标记了吗？所有探索者必须从出口格离开地图板块，以推进章节。
- 如果两者皆否：激活一个章节格来推进至下一章。

1 探索阶段

- 在本阶段开始时，将所有探索者指示物放回各自所属的玩家面板上。
- 重置每位探索者的耐力至最大值（其探索者卡牌所示数值减去游戏效果影响）。

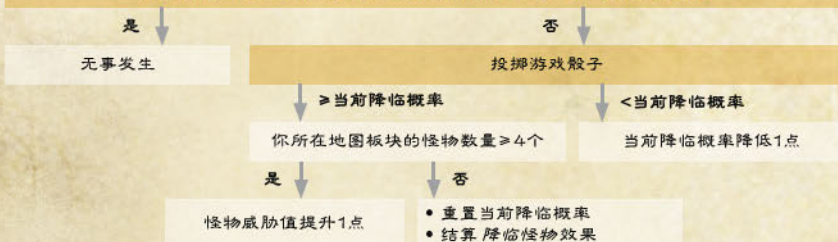
探索者行动

移动	每个地图格 ①	朝任意方向移动（坚直、水平或对角线）到一个相邻且未被占据的通行格上。
整理背包	③	解除你的全部物品，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。可以将任意数量的物品给予一位或多位相邻的冒险者。
交易	②	你与一位相邻的探索者可以相互给予和拿取对方任意数量的卡牌。
离开地图板块	②	从游戏区域（地图板块上）移除你的立牌，跳过之后你的回合和你的降临阶段掷骰。
探索新的地图板块	②	抽取地图板块堆顶的第一块板块，将该板块与你所在的地图板块拼合摆放，使其带有方位图标的边缘与你相邻。
使用主动能力	费用	你可以使用以下卡牌上的主动能力： • 你的探索者卡牌 • 你的绑定探索者事件 • 消耗品（物品） • 已装备的物品 • 当前章节 • 当前探索者事件
开门/关门	②	如果门已开启（上面没有标记），通过放置一个关闭的门立牌来将其关闭。如果门已关闭（上面有关闭的门立牌），通过移除关闭的门立牌来将其打开。
摧毁关闭的门	④	将关闭的门的立牌替换成被摧毁的门标记。
激活未点亮的章节格	③ + 34	如果当前的章节不是封锁的章节，并且任何地图板块上均未放置出口标记： • 将当前章节翻面进入下一章，结算新章节的“入场”能力 • 在该格上放置一枚摧毁标记
激活点亮的章节格	①	如果当前的章节不是封锁的章节，并且任何地图板块上都未放有出口标记： • 将当前章节翻面进入下一章，结算新章节的“入场”能力 • 将点亮标记翻面至摧毁的一面
封印降临格	③ + 44	• 怪物威胁值降低1点 • 如果有单位在该格上，摧毁该单位 • 在该格上放置两个摧毁标记 • 在你地图板块的章节格上放置1个点亮标记
激活休整点	①	• 投掷休整骰子 • 可能掷出的结果：恢复1点生命 / 恢复1-3点耐力 / 或无事发生 • 在休整点格上放置一个摧毁标记

2 降临阶段

当你将要在降临阶段掷骰时（所有探索者逐一进行检定）：

你所在地图板块上的所有降临格均被摧毁



降临怪物

- 抽取怪物牌堆顶第一张卡牌（如果牌堆里没有卡牌，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，并跳过之后的步骤）
- 将该怪物卡牌放到怪物队列最后
- 在距离你最近的降临格放置该怪物立牌（如果该降临格被占据，则选择一个距离该格最近且未被占据的格子）
- 结算该怪物卡牌上所有“入场”能力（如果有的话）

游戏轮次

1 探索阶段 → 2 降临阶段 → 3 恐惧阶段 → 4 怪物阶段

- 探索者按任意顺序进行各自的回合，执行任意行动直到其耐力用尽或主动结束回合。
- 在探索者结束自己的回合后，将其耐力设置为0（如果耐力之前不是0）。

激活陷阱控制杆	②	• 攻击③你所在地图板块上所有位于陷阱格上的单位 • 在陷阱控制杆格上放置一个摧毁标记
激活事件格	③	• 恢复1点精华 • 抽取探索者事件牌堆顶第一张卡牌 • 结算该事件卡牌的“入场”能力（如果有的话） • 如果这是张绑定事件，将其放到你的探索者卡牌旁边，否则将该卡牌正面朝上放到被摧毁探索者事件牌堆顶（探索者事件弃牌堆顶） • 在事件格上放置一个摧毁标记
激活宝箱	③	• 恢复1点精华 • 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） • 从其中选择一张。你可以将其摧毁，或放到对应物品牌堆顶 • 将剩余卡牌保留至你的背包，或交给一位相邻的探索者 • 如果保留的卡牌属于你职业指定的物品类型，则可以立即将其装备作为主要物品（勇士：武器；枪械手：服装；密法师：法器；制械匠：任意类型） • 在宝箱格上放置一个摧毁标记
激活工作台	③	• 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（无论是否已被装备）交换 • 选择其中一张卡牌保留至你的背包，或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 • 免费结算 整理背包 效果 • 在工作台格上放置一个摧毁标记

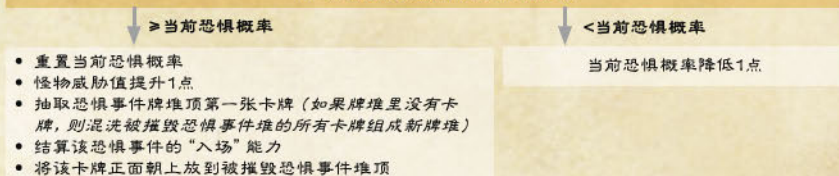
充分利用以下地图元素：

炸药桶	炸药桶是一种特殊单位，只能受到攻击。 如果对炸药桶的攻击掷骰结果至少为1： • 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 当任意单位被推斥或拉拽到炸药桶所在格时，视为命中炸药桶。
坑洞	坑洞是一种特殊通行格。 传送、被推斥或是拉拽进入坑洞的单位会被立即摧毁。 愚钝怪物不会主动移动进入坑洞。
碎石	碎石是一种不可通行格，并会阻挡视线。
墙壁	墙壁是地图格的一种边界，用于分开地图上的各个格子，并会阻挡视线。

3 恐惧阶段

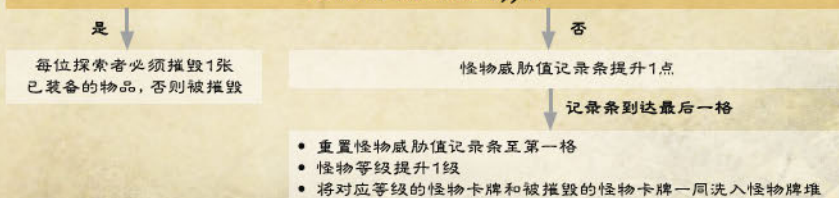
在恐惧阶段开始时，将所有恐惧指示物放回恐惧事件牌堆旁边，然后：

一位玩家投掷游戏骰子



提升怪物威胁值

怪物等级为5 (///)



4 怪物阶段

怪物按照怪物队列的指定顺序行动（从左到右，新进入队列的放在最右侧末尾）。

每个怪物轮流进行各自的回合，执行各种行动直到其耐力耗尽，或无法使用其能力和/或受到阻挡无法继续移动。

最近的探索者

判定最近的探索者时，直接计算抵达（任意地图板块上）每个可被选为目标的探索者所需的格子数量，计算时避开不可通行格（如碎石或行动格），但无视关闭的门和单位的作用。无法移动的单位视为碎石。

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（按以下优先级顺序执行）

使用主动能力	费用	怪物可以使用以下卡牌上的主动能力： <ul style="list-style-type: none">• 该怪物的绑定恐惧事件• 当前恐惧事件• 该怪物的怪物卡牌
摧毁关闭的门	④	将关闭的门立牌替换成被摧毁的门标记。
移动	每个地图格①	朝最近的探索者移动（竖直、水平或对角线）到一个相邻且未被占据的通行格上。

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。

奸险怪物（附加行动，可按任意顺序执行）

移动	① 每个地图格	朝任意方向移动（竖直、水平或对角线）到一个相邻且未被占据的通行格上。
开门/关门	③	如果门已开启（上面没有标记），通过放置一个关闭的门立牌来将其关闭。 如果门已关闭（上面有关闭的门立牌），通过移除关闭的门立牌来将其打开。
摧毁门	④	奸险怪物可以摧毁开启的门和关闭的门。
激活陷阱控制杆	③	<ul style="list-style-type: none">• 攻击3其所在地图板块上所有位于陷阱格上的单位• 在陷阱控制杆格上放置一个摧毁标记

摧毁怪物

如果怪物的生命被减至0，或者该怪物在坑洞格上，则该怪物被摧毁：

- 结算该怪物卡牌上所有“当此怪物被摧毁时”的能力
- 如果怪物在探索者的回合中被摧毁，该探索者恢复1点精华。

如果被摧毁怪物的等级低于当前怪物等级，且非4级怪物：

- 将其卡牌和立牌移出游戏

否则：

- 将其卡牌正面向上置于被摧毁怪物堆顶（弃牌堆顶）
- 将怪物立牌移除游戏区域，放在一边

驱逐怪物

视作与摧毁怪物一样，除了：

- 探索者不会因此恢复其精华
- 被驱逐的怪物不视为被摧毁
- 驱逐不触发“当……被摧毁时”的能力

精华

可通过以下途径恢复精华：

- 激活宝箱或事件格
- 在你的回合中摧毁怪物
- 能够恢复精华的能力

精华的用法：

- 将失去1点生命改为失去1点精华（支付生命作为主动能力的费用时也可使用精华代替）
- 在你的攻击掷骰或你回合中的任意其他攻击掷骰后，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
- 封印降临格
- 激活一个未点亮的章节格
- 贡献精华给其他探索者

贡献精华的探索者

在你将要失去精华时，其他探索者可以贡献并失去其自己的精华。

想要贡献精华的探索者必须自愿贡献，且与你、同样想要贡献精华的探索者、或目标格相邻，才能贡献自己的精华（例如，在封印一个降临格时，或在激活一个未点亮的章节格时）。

你可以选择不失去自己的精华，全部由他人贡献。

在你花费精华支付主动能力的费用或提升攻击掷骰结果等时候，其他探索者也可贡献精华。

攻击

物理攻击的格挡属性为护甲。魔法攻击的格挡属性为意志。

- 将该能力指定的全部■和□骰子掷出，并将结果相加
- 加上现有的效果或通过失去精华换取的掷骰结果加值
- 减去现有的效果所带来的掷骰结果减值
- 如果最终结果大于或等于格挡方的格挡属性：
 - 攻击方命中
 - 格挡方被命中
 - 格挡方失去1点生命

如果一次攻击将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。

排斥与拉拽

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。

当有单位被排斥或拉拽到炸药桶上时，视为该炸药桶被命中。

如果单位将被排斥或拉拽到一个陷阱控制杆上，则激活该陷阱控制杆。

如果单位被排斥或拉拽到坑洞格，则该单位被摧毁。

无法移动的单位无法被排斥或拉拽。

无形

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

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为目标的其他效果（例如：影响相邻单位的攻击）。

怪物会忽略所有无法被选为目标的探索者，也不会朝这些探索者移动。

单位可以穿越无形单位，无形单位也可以穿越其他单位。

但是，无形单位仍被视为障碍物。

传送

在你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。

在你要传送至指定类型的地图格时，优先选择你所在地图板块上最近的，且未被摧毁的该类型地图格。

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。

交换位置

你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

当你控制怪物时，你会控制其回合内的所有行动，并且将其视为奸险怪物。

你控制怪物如何移动和使用其能力（你甚至可以让其移动进入坑洞，或者攻击其他怪物）。

	可通行 你可在这类格子上移动，且③和④可穿过这类格子选择目标	障碍 只有④可穿过这类格子选择目标	阻挡视线
通行格（包括陷阱格和坑洞）	✓	✗	✗
单位*（探索者和怪物）	✗	✓	✗
墙壁、关闭的门、碎石	✗	✗	✓
行动格（事件格、宝箱、工作台、修整点、陷阱控制杆、章节格）	✗	✓	✗
降临格（上面没有标记）	✓	✗	✗
炸药桶	✗	✓	✗
被摧毁的地图格	✗	✓	✗

* 无形单位有特殊规则。

① 选择近战目标（攻击相邻的单位/地图格）

② 选择远程目标（X格内，会被障碍物阻挡）

③ 选择远程目标（X格内，忽略障碍物）

④ 效果掷骰（投掷游戏骰子，如果掷骰结果≥X，则结算效果）

⑤ 计数条件（每触发一次条件，就在卡牌上放置一个计数标记；如果标记数量=Y，则结算效果）

⑥ 解除物品

⑦ 摧毁物品/单位/绑定事件

■ 高阶攻击骰子

□ 低阶攻击骰子

⑧ “入场”能力

⑨ 结算持续效果（图标意味“本轮”，将探索者指示物置于生成效果的卡牌上，其中的数值X指该效果可以最多叠加的次数）

⑩ 将指示物从此牌上移除（持续效果结束）