

阿卡迪亞 戰記

遊戲規則

阿卡迪亞編年史

在人類還未出現的久遠時代，最初誕生的各個種族和諧共存。那時白天與黑夜都是固定不變的，不同的日夜取決於地理位置而非時間。日光森林總是沐浴在柔和溫暖的陽光中，金髮精靈們在森林中跳舞穿梭，在他們永恆光明的國度裡感到萬分喜悅。

月亮發出的銀色光芒則總是籠罩著夜行山脈，剛好能為搶劫提供足夠的亮度，這是灰火（獸人牙太長因此很難念出的「黑髮」這兩個字）獸人們最喜歡的消遣方式。

兩個種族都快樂地生活在自己的國度裡，世界多麼美好！

但是，一成不變的世界讓諸神覺得無聊。為了增加樂趣，他們創造了人類。而人類是個奇怪的種族。他們既會跳舞又會搶劫！另外，他們無法滿足於居住在樹林或洞穴中，而是建造「房屋」和「村莊」和「城市」。還有，他們覺得生活在白天和黑夜之間的巨大平原上實在單調。他們想選擇住在森林附近享受白天，或者選擇住在山脈附近享受黑夜。而有些人則兩頭跑，只是隨著作息時間要來回奔波真是令人討厭。

但是年邁的大衛王找到了辦法！他建立了雄偉的聖城阿卡迪亞，在那裡的暮光神殿中，人類研究出強大的魔法，製造出日夜交替的迴圈！太陽和月亮不再無所事事。它們會沿著天空移動，黑夜會變成白天，白天又會變成黑夜，人類歡欣鼓舞！因為世界多麼美好！

哦不，實際上，這對精靈和獸人來說糟糕透頂。黑夜中在森林裡跳舞的結果就是撞到頭或是撞破鼻子。而至於獸人，在陽光明媚的正午進行搶劫幾乎就不可能。還有：作息時間變成了嚴重的問題。你試過讓一個獸人習慣準時睡覺嗎？可不容易呢。

於是阿卡迪亞遭到了各個種族的圍攻，年邁的大衛王建立了強大的公會來對抗這些威脅並打敗了那些會搶劫會跳舞的精靈和獸人軍團（嗯……它們是一夥的）。於是世界多麼美好！



哦不，實際上，戰爭持續了好幾年才結束（現在人類都已發現了周年並制訂了曆法），但公會最終還是取勝，而年邁的大衛王則建立了太陽衛隊，這是由阿卡迪亞的強大英雄們組成的皇家衛隊，用來管轄各大公會和守衛皇宮。現在，世界多麼美好！

許多年過去了，精靈和獸人最終適應了白天和黑夜，四季和周年的變化方式（雖然對從未見過落葉的金髮精靈們來說，第一個秋天真是個沉重的打擊）。強大的公會們維持著和平並將它們的活動擴展到貿易、工業和知識等領域。事實上，互相敵對變得習以為常，因為每個公會都在嘗試超越其他對手，爭奪國王心中的地位。

各大公會開始在所有領域互相競爭：財富、魔法知識、政治影響、創造發明、最美味的零食、以及最好的健身課程……任何事情、所有事情都會變成一場公平的比賽。不過這樣的競爭是有好處的，公會們日趨繁榮，而阿卡迪亞也是如此。世界多麼美好！

不過，就算世界多麼美好，對尖牙伯爵（他的名字在當時絕對不難聽）來說就一點也不美好。作為一個吸血鬼，頭等級別的思想家，尖牙伯爵喜歡在那午夜山脈的高峰上，自己的高冷城堡中的永恆黑夜。他可以隱居著思考人生，或是在沉默的山丘中遊蕩，享受寂靜的氛圍……但是現在，就算是無敵的尖牙伯爵，也不得不準時上床睡覺。完全不能接受！

但是各大公會都非常厲害（雖然互相敵對），而太陽衛隊則更加厲害。要打敗它們絕不容易。於是，尖牙伯爵沉思。籌畫。密謀。通過幾個世紀的努力，他招募間諜、傭兵和刺客。他策劃陰謀、詭計和安插內應。他甚至開始沉醉於各種鬼把戲來表現自己的狡猾之處。

阿卡迪亞由於創造了日夜迴圈而得罪了不少敵人。雖然已經過了幾千年，但獸人們依然懷念著自己躲開炎炎烈日來搶劫的時光。因為公會的強大保護，巨魔們則沒法再用人類來練習烹調技術。而地精，恩……它們永遠討厭作息時間這件事情。

尖牙伯爵召集了一個黑暗議會。他向獸人、地精、巨魔和牛頭怪們展示了自己的計畫，最後所有人達成共識：阿卡迪亞必須毀滅。

尖牙伯爵派出了他的刺客。他的陰謀開始發動。他的詭計在大陸各地引起動盪不安。遙遠的村落、偏僻的哨站以及流動的駝隊都成為詭計的主要目標。他在遠離阿卡迪亞的大陸各地到處惹事，並在一個又一個地下城裡塞滿各種寶藏吸引貪婪的英雄們來奪取！

整整一年裡，公會們都在回應這些威脅並四處掠奪這些地下城。這樣的誘惑怎麼能忍得住呢？全是寶藏呢！全是失落的知識呢！而且更重要的是，能夠在其他公會面前炫耀呢！公會們的彼此敵對升級到了新的局面，而它們的這些功績隨著街頭巷尾的議論廣為傳播，越傳越廣！

不過公會們也被這件事情弄得疲勞不堪，人手緊缺。實際上因為實在緊缺，年輕的大衛王派出了太陽衛隊對公會加以支持。



這個時候，當太陽衛隊終於離開時，尖牙伯爵的軍隊突然襲擊！它們圍攻了脆弱的城市，令它在幾個小時內就陷落。年輕的大衛王和公會領袖們僥倖逃脫，但是阿卡迪亞淪陷了！由於暮光神殿落入掌控，尖牙伯爵停止了日夜的迴圈，而讓月亮永遠掛在永恆黑夜的天空上。於是從此之後，世界變得多麼美好！

哦不，實際上，在這幾天，世界真是非常糟糕！

自從軍隊突襲阿卡迪亞讓永恆黑夜降臨，已經過了許多許多年。公會們猜測怪物們應該就在城裡搶劫一番，然後就回到自己居住的山裡。但事實並非如此。

結果是，怪物們有點喜歡房屋了！這可比山洞舒服多了。而且想搶劫誰都不用走遠路！它們以搶劫為基礎建立了眾多公司和企業，而且全部都能從家裡走幾步路就到。在週末，他們會搶劫自己的鄰居。或者如果覺得肚子餓，就去市場搶劫一個酥餅或是肉串。實際上，他們的「搶劫和交換」體系高度發達，讓怪物們都不想離開阿卡迪亞。

但是，這不應該是怪物們的家園，而且永恆黑夜真是毫無新意。世界很不美好。

因為太陽衛隊已經分崩離析，以及年邁的大衛王被放逐，公會們制定了一個新計畫：它們要不惜代價召回衛隊裡那些失散的英雄並且重新奪回阿卡迪亞！並且，哪個公會完成了這件事情，恢復了日夜的平衡，就能成為新的太陽衛隊！可以大肆誇耀！這會是一次宏偉的戰役，有史以來最偉大的冒險！再沒有比這更誘惑的獎勵了！

比賽開始，號令已響，現在加入阿卡迪亞的戰記吧！

目錄

阿卡迪亞編年史	金幣獎勵	23
遊戲配件	升級階段	24
遊戲概述	死亡詛咒	24
公會設置	升級	24
選擇英雄	繼續前進!	24
進階:英雄輪抽	探索標記	25
英雄解析	升級卡牌	25
起始裝備	升級卡牌解析	26
阿卡迪亞戰役	攻擊卡牌	26
關卡設置	強化卡牌	26
遊戲版圖	永久卡牌	26
重要術語	特殊效果	26
角色	防禦加成	26
同伴	生命加成	26
敵人	重擲骰池	27
鄰近	暈眩	27
炸彈	消耗英雄	27
自我犧牲	自我犧牲	27
玩家回合	戰役	28
啟動英雄	稱號	28
移動	戰役進度表	28
攻擊	戰役尾聲	29
擁擠區格或封閉區格	可選:簡短模式	30
視線	英雄	31
休整	敵人	33
恢復卡牌	索引	35
調整物品	致謝名單	35
復活英雄	規則提示	36
怪物		
啟動怪物		
警戒反應		
復仇反應		
怪物攻擊		
怪物解析		
斬殺		
怪物階級		
怪物增援		
任務		
先手獎勵		
獎勵卡牌		
在關卡中獲勝		



遊戲配件





9張雙面遊戲板塊

22枚房門標記

5枚增援標記

1張增援板塊

18枚探索標記

100枚公會標記

70枚金幣

24枚死亡標記

60枚傷害標記

8顆攻擊骰

6顆防禦骰

8枚傳送點標記

37個模型



12個英雄



1個尖牙伯爵

2個歡愉修女

2個苦痛修女

6個地精弓箭手



8個獸人掠奪者

1個巨魔



2個鐵錘獸化人

2個長矛獸化人

1個牛頭怪



15個模型底座

遊戲概述

《阿卡迪亞戰記》是供2到4位玩家進行的戰役遊戲，每位玩家在遊戲中控制一個擁有三個獨特英雄的公會。這些公會在遊戲中互相競爭但也要戰勝共同的困難，完成一系列的關卡並消滅吸血伯爵尖牙獲得最終的勝利。

玩家能夠選擇戰役的旅程，每次從十一個可選的關卡中選擇六個，因此每次進行的戰役都會具有完全不同的關卡配置。公會在每個關卡中獲得的功績，都能在後續的關卡中為自己提供顯著的戰略優勢。

在一個關卡中，每位玩家使用自己的三個英雄對抗其他玩家的英雄，以及這座曾經顯赫的聖城阿卡迪亞中隨處可見的惱人怪物。通過完成特定的任務，發現寶藏以及擊殺敵人，公會能夠在關卡中獲得勝利，而它的英雄就能升級並獲得更加強力的物品和武器。在整場戰役的進行中，英雄們必須做好準備，才能在吸血鬼伯爵和其黨羽的最終決戰中生還！

公會設置

在《阿卡迪亞戰記》的一場全新戰役開始時，玩家首先要做的就是創建自己的公會。總共有四個不同的公會可以選擇：橙色（雄獅），藍色（老鷹），紅色（狐狸）和綠色（熊貓）。每位玩家拿取自己所選擇公會的公會面板，這能夠幫助他們擺放自己的英雄，以及用來記錄公會行動的公會標記。



選擇英雄

玩家現在要仔細選取3個英雄在戰役中代表自己的公會。這是個非常關鍵的時刻，因為創建良好的團隊是完成後續冒險的決定性因素。玩家們查看所有的英雄卡牌並且每人選擇其中3個來組成自己的公會。

進階：英雄輪抽

如果玩家對遊戲和每個英雄的特點都非常熟悉，則可以採用一種更加系統化的方式來選取英雄。如果所有玩家同意，他們可以在戰役開始時用輪抽的方式選取英雄。將所有英雄卡牌洗勻並且盡可能平均發給每位玩家（如果有玩家比其它人多一張牌，並不會有什麼問題）。每位玩家秘密查看自己的英雄卡牌並為自己的公會選取一張，牌面朝下放置在自己面前。然後所有玩家將其餘卡牌傳遞給左手邊的玩家。現在每位玩家從新拿到的卡牌中，為自己的公會再選擇另一張英雄牌牌面朝下放置在自己面前。將其餘的卡牌最後傳遞一次，然後每位玩家選擇自己的最後一張英雄。將其餘的英雄卡牌從遊戲中移除並放回遊戲盒中。

然後玩家將自己的英雄卡牌面朝上放置在自己公會面板上的英雄卡牌區（前後順序無關緊要）。同時他們也拿取自己英雄對應的模型，並且為它們安裝自己公會顏色的底座，以方便區分（三個額外的紫色底座則是用來標示特殊怪物）。這3個英雄就會在整場戰役中為對應的公會而戰，玩家不能中途更換英雄，除非重新開始一場新的戰役。

英雄解析

《阿卡迪亞戰記》中的每個英雄都非常獨特，具有不同的屬性和特殊技能，這需要在玩家選取英雄時全盤考慮。英雄卡牌會標明以下資訊：

- A. 防禦值：**這表明該英雄可以投擲多少顆骰子來防止一次攻擊造成的傷害。
- B. 生命值：**這個數位表明需要多少傷害來擊殺這個英雄。
- C. 名稱：**這是英雄的名稱。
- D. 技能：**這是英雄的天賦技能，這個特性使得他真正有別於其他英雄。這些技能會按照其文字的描述始終生效。



在公會面板上，每個英雄都擁有4個卡槽組成的裝備欄，位於其英雄卡牌下方。每個英雄只能使用自己裝備欄的4張卡牌，而不能在整個公會中互相共用卡牌。

示例：藍色公會的玩家選擇了格羅姆、瑪雅和扎魯作為自己的英雄。他決定將破舊短劍給予格羅姆，生命汲取和流星箭給予瑪雅並且將防身短劍和彈弓給予扎魯。



阿卡迪亞戰役

為了摧毀尖牙伯爵的邪惡統治，英雄們必須首先從週邊郊區開闢道路並到達聖城阿卡迪亞的中心。隨著英雄們不斷前進，他們會逐步削弱吸血鬼伯爵的據點並且壯大自己。只有經過足夠的冒險歷程，他們才能準備好直接面對吸血鬼伯爵。

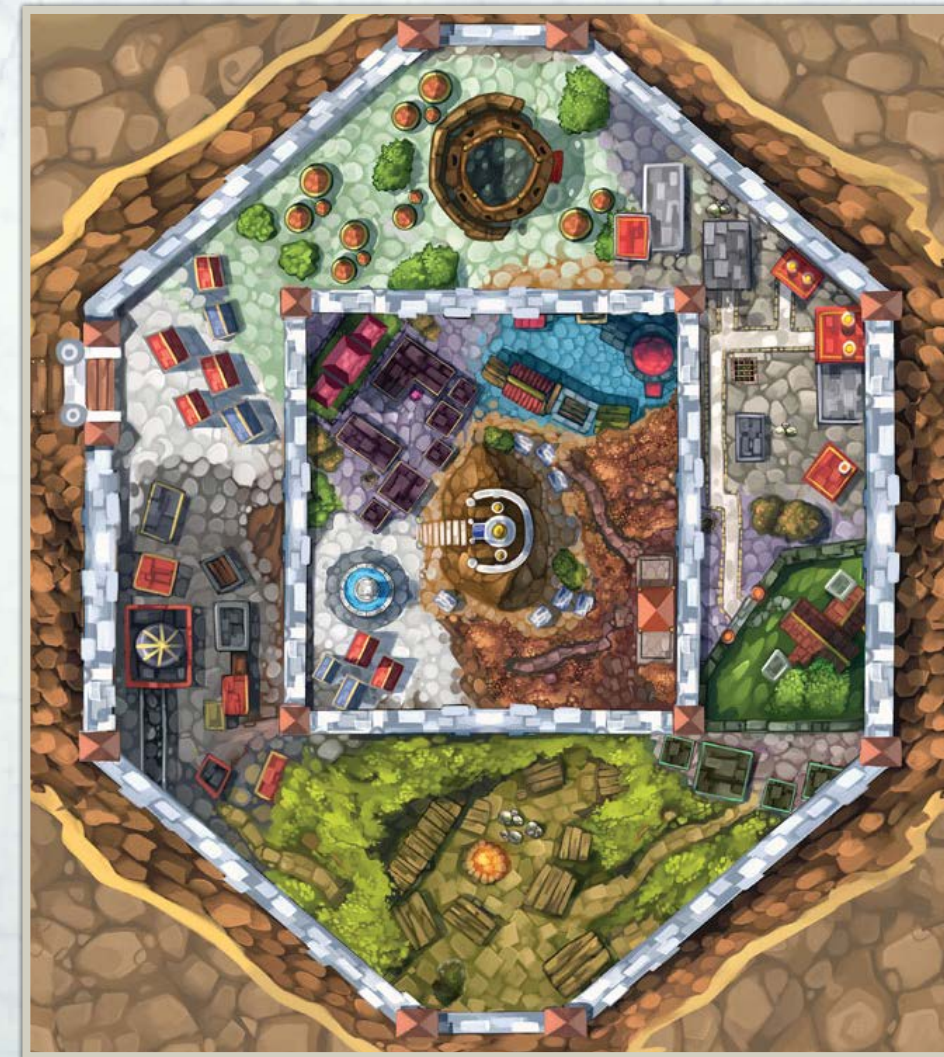
按照戰役指南的詳細描述，《阿卡迪亞戰記》的戰役會分為三個階段：外城、內城和最終決戰。在一場戰役中，戰役指南中包含的十一個關卡中只有六個會進行，因此一場新戰役會具有完全不同的歷程並讓玩家體驗全新的關卡。

外城：這些是聖城外牆內的區域。外牆共有六個可選的關卡，玩家在進入內城前必須完成其中三個。

內城：這是阿卡迪亞內部守衛森嚴的城堡，在聖城的第二道牆以內。內牆共有四個可選的關卡，玩家在進入最終決戰前必須完成其中兩個。

最終決戰：在城堡的正中央是暮光神殿。每場戰役都會在這裡以這個最終決戰關卡來結尾。

在戰役開始時，玩家們共同決定哪個外城關卡作為第一關卡（初次遊戲我們建議玩家使用關卡「鐵匠區」）。然後，每個關卡的勝利者選擇哪個關卡作為下個關卡。



關卡設置

戰役指南包含了組成戰役的所有關卡詳細描述。一旦選定一個關卡，就必須在遊戲區域裡進行設置。關卡地圖包含了所有需要配件的詳細清單，以及各自所需的數量。為了在關卡中確保沒有遺漏任何配件，請在設置遊戲版圖前首先將每種配件按照所需數量拿取。

1. 板塊：9張遊戲版圖的每一面都標有識別碼。根據關卡地圖找出所有對應的板塊並按照地圖上的朝向進行擺放。



2. 房門：按照關卡地圖放置房門標記。注意有些房門標記在遊戲開始時「關閉」面朝上，而另一些則是「開啟」面朝上。



有些關卡會需要使用小型的房門標記，這樣兩個房門就能共用同一個直角。這些只是為了方便標記的放置，而小型房門和正常房門的效果則完全相同。



3. 傳送點：按照關卡地圖放置傳送點標記。傳送點總共有兩種顏色，分別位於每枚標記的兩面，請確保放置每個傳送點時都是正確的顏色面朝上。



4. 任務標記：大部分關卡都需要在版圖上放置一枚或多枚正面朝上的任務標記。拿取所需的任務標記並放置到指定區格中，有顏色的正面朝上。



5. 探索標記：確保將其餘的任務標記放回遊戲盒之後，將14枚探索標記洗勻。每個關卡會標明將使用的探索標記數量。隨機拿取等量的標記並且正面朝下放置到版圖上的指定區格中。將其餘的探索標記放回遊戲盒中，但必須依然保持正面朝下因此玩家不能知道其內容。



6. 增援標記：將5枚增援標記面朝下洗勻。拿取關卡所需數量的增援標記並放置到地圖上的指定區格中。將其餘的增援標記放回遊戲盒中，然後將版圖上這些標記翻面。



7. 怪物：每個關卡會標明出現的怪物類型和數量。拿取所需的怪物模型並放置到地圖上的指定區格中。同時在遊戲版圖旁邊將所有出現的怪物卡牌排列擺放，因此所有玩家都能看到。



重要事項：每個怪物類型都具有最多四張卡牌，其中每張代表該類型怪物的某個特定等級。對所有怪物來說，我們只會使用其等級和當前關卡序號相同的卡牌。所以，例如你在進行戰役中的第1關卡，所有怪物卡牌都應該是等級1；而如果你在進行第3關卡，則所有怪物卡牌都會是等級3（使用「等級2-3」卡牌）。

8. 任務卡牌：為了在一個關卡中獲得勝利，玩家必須完成關卡中任務卡牌上的要求。拿取關卡列出的所有任務卡牌並排列擺放在遊戲版圖旁邊，讓所有玩家都能看到。根據關卡的描述，部分任務卡牌會關聯一張或兩張獎勵卡牌，在這種情況下，將關聯的獎勵卡牌放置到該任務卡牌下面。注意對抗任務卡牌只有在對應公會在遊戲中實際存在時才有效。



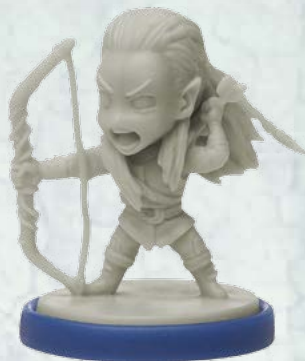
9.增援板塊：將增援板塊放置到遊戲版圖旁邊。



10.公用區：在遊戲版圖周圍的公用區域，所有玩家都能方便拿取的位置，放置傷害標記堆、死亡標記堆和金幣堆，以及攻擊骰和防禦骰。



11.英雄的起始區域：關卡地圖上會標明每個公會的起始區域。每位玩家都被隨機分配到其中一個區域。將每位玩家的一枚公會標記共同放進布袋或是握緊的拳頭中，然後隨機分別放置一枚到每個起始區域旁邊，這就是該公會的起始區域。玩家們必須按照起始區域的順位就坐在桌邊。然後每位玩家將自己的英雄模型放置到自己起始區域的任何區格中，玩家可以任選放置的方式（每個區格至多可以容納兩個模型）。在3人遊戲中，玩家4的起始區域不予使用。在2人遊戲中，玩家3和玩家4的起始區域不予使用。



一旦所有設置都已完成，你的遊戲桌面應該如下圖所示。現在，準備開始你的冒險之路！



遊戲版圖

《阿卡迪亞戰記》遊戲是在多個板塊按照關卡地圖拼接而成的版圖上進行。這些板塊代表聖城阿卡迪亞的街道和建築。每個板塊分為9個相同大小的區格，每個區格都用圓點標明其中心。每個區格能容納至多兩個角色。

有些區格之間被牆壁隔開，牆壁會阻擋移動和視線。這些障礙元素會用灰色陰影花紋來標明。板塊同時也繪有一些裝飾元素，它們不會對遊戲產生任何影響，只是用來讓環境更加生動。沒有中心圓點的區格視為封閉區格。只有它和具有灰色陰影花紋的元素視為障礙元素，其它元素在遊戲效果上均可以忽略。



重要術語

角色

一個英雄或怪物。

同伴

對一個英雄來說，是指相同公會的另一個英雄。
對一個怪物來說，是指任一個其它怪物。

敵人

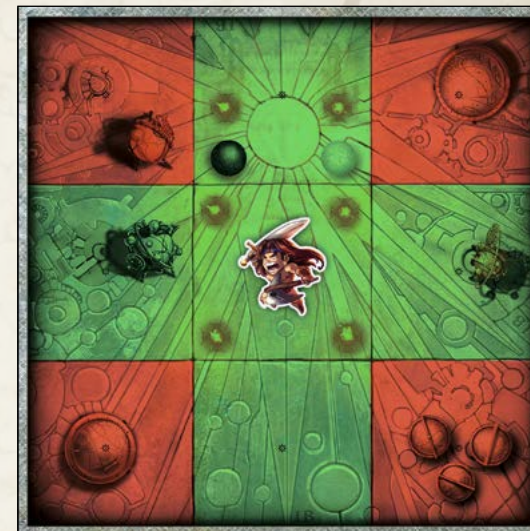
對一個英雄來說，是指其它公會的一個英雄或任一個怪物。對一個怪物來說，是指任一個英雄。

鄰近

遊戲中的許多規則條文和卡牌會提到某事物鄰近於某事物。和某事物鄰近是指位於和它相同的區格，或是位於和它具有共同邊界的四個周圍區格其中一格。

-對角的區格不視為鄰近。

-共同邊界是牆壁或關閉房門的區格不視為鄰近。



示例：綠色區格以及其中包含的所有角色均視為和格羅姆鄰近，而紅色區格則不鄰近。

玩家回合

《阿卡迪亞戰記》遊戲是由若干玩家回合組成，按照順時針方向進行。第一位玩家進行自己的回合，然後他左手邊的玩家進行自己的回合，依此類推。這種方式持續進行直到任何玩家在關卡中獲得勝利，則遊戲結束。

關卡開始時第一位進行回合的玩家，是坐在上個關卡勝利者左手邊的玩家。不過在戰役的第一關卡時，隨機選擇第一位玩家。

當一位玩家進行自己的回合時，可以從以下兩個選項中選擇一個執行：

1. 啟動一個英雄。
2. 修整自己的公會。

每個回合，玩家只能選擇其中一個執行，不能兩者皆選。

啟動英雄

玩家選擇自己的一個英雄並啟動（允許在幾個回合連續啟動同一個英雄）。該英雄現在視為「啟動的」英雄並且可以進行一次移動和一次攻擊，或是一次攻擊然後一次移動，前後的順序任意。但不能在移動中途攻擊然後再繼續移動，所有的移動都必須在攻擊之前或之後一次完成。英雄也可以選擇只進行攻擊或只進行移動。

注意：如果一個技能允許玩家在自己的回合中額外啟動一個英雄，則必須選擇該回合中尚未啟動過的英雄。

■ 移動

所有英雄在啟動時均擁有3個移動點數。通過消耗移動點數，一個角色可以在版圖上移動。每消耗一個移動點數，該角色可以選擇：

- ◆ 移動一個區格。
- ◆ 使用一個傳送點。
- ◆ 開啟或關閉所在區格邊界上的一個房門。

角色無需使用自己全部的移動點數，但剩餘的點數不會保留到下一次啟動。

移動

移動一個區格表示將啟動的模型從自己的所在區格，移動到具有共同邊界的四個鄰近區格的其中一格。**對角移動是不允許的。**如果在角色和其嘗試到達的區格之間存在牆壁或關閉的房門，這樣的移動也是不允許的。

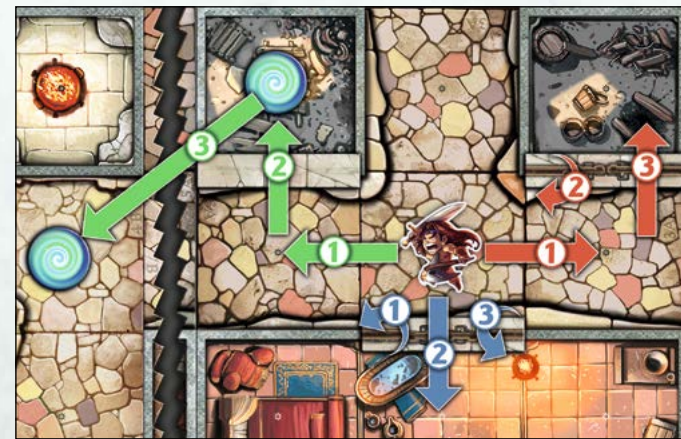
傳送點

傳送點允許角色在自己移動時從版圖的某一側邊快速傳送到另一側邊。一個角色站在包含傳送點的區格中可以消耗一個移動點數，立刻拿取自己的模型並放置到任何包含相同顏色傳送點的其他區格中。如果終點區格對該角色來說是封閉的，則他不能使用對應的傳送點。如果該區格只是擁擠的，則可以使用傳送點，但角色必須最後能夠停留在一個暢通區格（參閱下頁）。使用傳送點不會觸發鄰近怪物的警戒反應。

房門

房門標記可以通過消耗一個移動點數來翻轉到關閉或開啟的狀態。受影響的房門必須位於啟動的角色所在區格的邊界上。關閉的房門其效果和牆壁相同，會阻擋移動和視線。而開啟的房門則在兩個區格之間建立了開放的通道，允許移動和視線穿過。

示例：如下，我們看到格羅姆進行了三種可能的移動：



綠色：1 - 移動一個區格；2 - 移動一個區格穿過開啟的房門；3 - 使用一個傳送點到達版圖的其它位置。

紅色：1 - 移動一個區格；2 - 翻轉開啟一個房門；3 - 移動一個區格穿過新開啟的房門。

藍色：1 - 翻轉開啟一個房門；2 - 移動一個區格穿過新開啟的房門；3 - 翻轉關閉該房門。

擁擠區格或封閉區格

每個區格可以同時容納至多兩個角色。容納了至多一個角色的區格則依然視為暢通，因為其它角色，無論敵人或同伴，都可以正常進入該區格或者穿過該區格射擊。

擁擠：容納了兩個角色的區格就視為擁擠並且其它角色不能在移動結束時停留於此。如果兩個角色中至少有一個是啟動的角色同伴，則啟動的角色可以穿過該區格（但移動結束時不能停留於此）並且該區格不會阻擋其視線。

封閉：容納了啟動的角色兩個敵人的區格視為封閉。這表示啟動的角色不但不能穿過該區格，並且視線也會被它阻擋。



示例：如上述表格所示，格羅姆（一個藍色公會英雄）是啟動角色。對他來說綠色區格為暢通，黃色區格為擁擠並且紅色區格為封閉。

攻擊

啟動的英雄可以選擇一個敵人，即怪物或敵方英雄並嘗試攻擊。英雄在遊戲中可以獲得各種攻擊能力，它們具有不同的範圍和特殊效果。進行一次攻擊時，玩家執行以下步驟：

選擇攻擊卡牌

玩家從啟動的英雄裝備欄中選擇一張尚未消耗的攻擊卡牌並使用。

確定目標

玩家選擇自己的目標，並確保其位於所選擇攻擊卡牌的射程內。總共有兩種基本類型的攻擊：近戰或遠程。攻擊的類型會在用來攻擊的卡牌上標明。



近戰：近戰攻擊只能指定啟動的角色鄰近區格中的敵人為目標（參閱第13頁的鄰近規則）。



遠程：遠程攻擊可以指定版圖任意區格中的敵人為目標，只要啟動的角色有清晰的視線能看到它（參閱第16頁的視線規則）。

消耗攻擊卡牌

在攻擊結算之前，玩家必須將所使用的攻擊卡牌消耗，即在卡牌上放置一枚自己的公會標記。這會消耗該卡牌以標明其已經被使用過。一張已消耗的卡牌直到其恢復之前，不能再次用來進行攻擊。

攻擊骰池

攻擊者根據所使用的攻擊卡牌上標明的數量，拿取等量的黑色攻擊骰。如果他擁有其它卡牌帶來的任何額外加成，則這些額外的攻擊骰也同樣加入骰池。

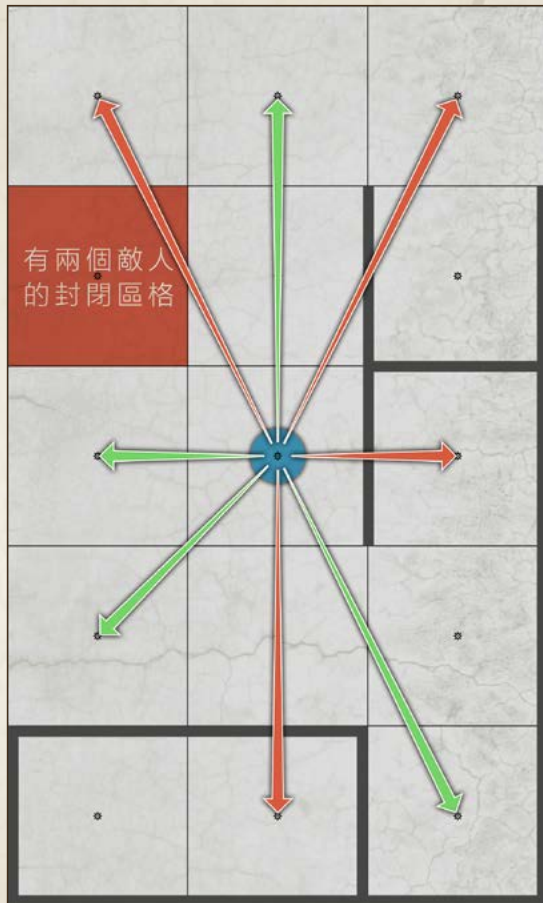
防禦骰池

如果目標角色的卡牌上具有任何防禦值，則控制該角色的玩家根據該角色的防禦值，拿取等量的白色防禦骰。如果目標英雄擁有任何卡牌帶來額外的防禦符號，這些骰子也同樣加入。英雄的所有卡牌上只要具有防禦符號就會加入其防禦骰池，無論其是否已經消耗。

視線

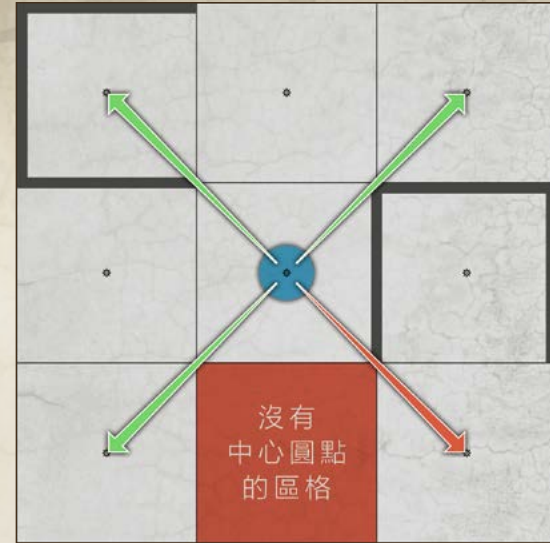
當使用遠程攻擊時，必須檢查啟動的角色是否有清晰的視線能夠看到他的目標。遠程攻擊的距離並沒有限制，唯一的要求是必須有視線能夠看到目標。

檢查視線時，從啟動的角色所在區格往目標的所在區格劃出一條虛構的直線。如果該直線沒有被任何阻礙元素-牆壁、關閉的房門或是封閉區格（參閱上頁）切斷，則該視線就是成功看到。

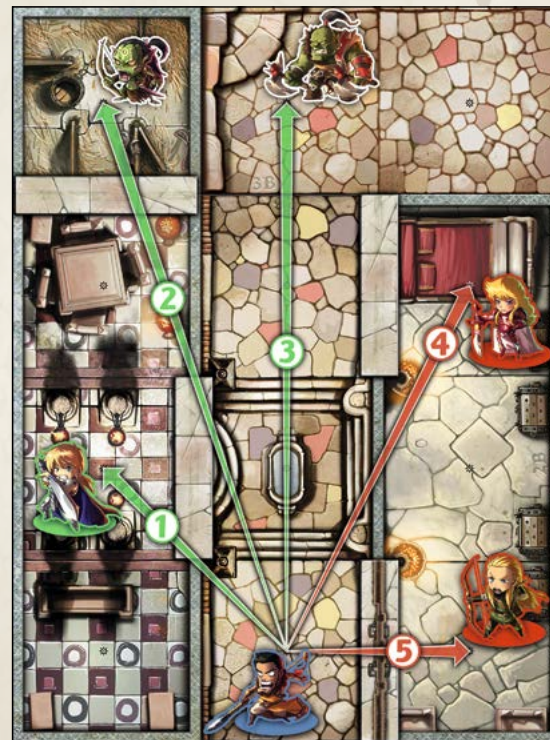


視線如果只是掠過一個封閉的直角，即以斜向的角度正好穿過區格相交的頂點，並且只有視線的其中一側是封閉的，則視線依然不會被阻擋。但如果視線穿過的交點其兩側均為封閉的，則視線就被阻擋。

最後，視線永遠不能穿過任何不屬於版圖的區域。如果視線穿過板塊以外的區域，則視為被阻擋。



示例：扎魯嘗試使用自己的彈弓進行一次遠程攻擊：



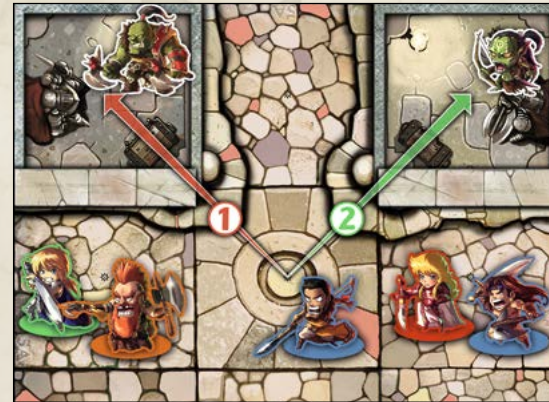
1-他的視線可以穿過開啟的房門看到約翰，雖然該視線剛好掠過門口的邊緣。

2-他的視線穿過開啟的房門看到地精，雖然該視線剛好掠過門口的邊緣。

3-他的視線穿過空蕩的街道直接看到獸人。距離並沒有限制。

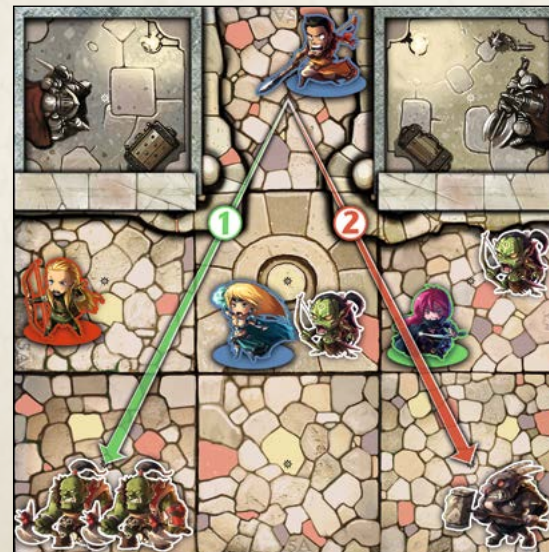
4-他的視線不能看到迪娃，因為其被牆壁阻擋。

5-他的視線不能看到青袖，因為其被關閉的房門阻擋。



1-他的視線不能看到獸人，因為有兩個敵方英雄佔據了區格而視線不能從他們的封閉區格和牆壁之前穿過。

2-他的視線可以穿過開啟的房門看到地精。容納了迪娃和格羅姆的區格沒有阻擋視線，因為格羅姆是同伴，因此該區格對於扎魯來說只是擁擠，而非封閉。



1-他的視線能看到獸人，因為中心的區格對扎魯來說只是擁擠，而非封閉，而只有青袖的區格則依然是暢通的。

2-他的視線不能看到鐵錘獸化人，因為斯卡雷和地精佔據的區格對扎魯來說是封閉的。

擲骰

玩家投擲攻擊骰和防禦骰來決定攻擊的結果。擲骰中的哪個符號代表成功，則取決於擲骰的類型：



本符號在近戰攻擊擲骰中代表一次成功命中。



本符號在遠程攻擊擲骰中代表一次成功命中。



本符號在防禦擲骰中代表一次成功格擋。



本符號為暴擊，無論擲骰的類型如何，都始終代表一次成功。

除了本身代表成功，每個暴擊符號還允許你額外投擲一顆骰子，並將其結果加入總數。如果這次擲骰又出現暴擊，則再次額外投擲一顆骰子，依此類推。在有些情況下，擲出暴擊也會觸發所使用卡牌上的一些特殊效果。

示例1：格羅姆使用自己的破舊短劍以投擲3顆攻擊骰，獲得 、 和 。因為這是近戰攻擊，所以獲得兩次失手和一次命中。他因為暴擊而額外投擲一顆骰子，並獲得一個 ，最後總共有2次命中。

示例2：扎魯使用自己的彈弓以投擲2顆攻擊骰，獲得 和 。因為這是遠程攻擊，所以獲得兩次命中。他因為暴擊而額外投擲一顆骰子，並獲得又一個 ！這又是一次命中並且再次額外投擲一顆骰子，這次擲出 失手，最後總共有3次命中。

示例3：鬼靈被攻擊，它具有2點防禦值，但裝備欄中的防身短劍為他提供+1防禦（雖然該卡牌現在已消耗）從而總共有3點防禦。他投擲3顆防禦骰，獲得 、 和 ，這是2次格擋。他因為暴擊而額外投擲一顆骰子，並獲得一個 ，所以最後總共有2次防禦。

攻擊結果

一旦所有骰子都投擲完成，則將攻擊者的命中次數和目標的格擋次數進行對比。每一次格擋可以取消一次命中。如果依然有多餘的命中，則目標就受到等同於該數量的傷害。將對應數量的傷害標記放置到目標英雄卡牌上，或如果是怪物則放置到其模型旁邊。

示例：扎魯攻擊鬼靈，獲得3次命中，而鬼靈獲得2次格擋。攻擊結果使得鬼靈受到1點傷害。

特殊效果

有些卡牌上標明了特殊效果。這些特殊效果會根據卡牌上的描述生效。有些效果在卡牌每次使用時都會生效，而另一些則需要特定情況，例如擲出命中或暴擊，或造成傷害時觸發。特殊效果發生的時機有時非常重要。除非另有說明，否則每個特殊效果在被觸發時立刻生效。如果有兩個效果同時發生，則由當前玩家決定它們結算的順序。

例如，當使用卡牌「流星箭」攻擊而擲出暴擊時，該次攻擊可以同時指定和主要目標鄰近的第二個敵人為目標。兩個目標同時都受到攻擊擲骰中出現的全部命中。

無論一次攻擊會影響幾個目標，你總是只做一次攻擊擲骰，而將結果應用到所有目標。如果有任何效果會針對特定目標改變你的擲骰數量，則擲骰的數量只會由主要目標決定，而不受其它目標的影響。

擊殺和獎勵

當一個角色受到等同於其生命值的傷害時，則被擊殺。一個被擊殺的怪物從版圖上移除並放置到增援板塊上的第一個可用空格上，而一個被擊殺的英雄則放置到其英雄卡牌上。

當英雄擊殺一個怪物時，其公會立刻獲得怪物卡牌上標明數量的金幣。當英雄擊殺一個敵方英雄時，其公會獲得一枚金幣。當怪物擊殺一個英雄時，所有其它公會都獲得一枚金幣。如果一個英雄被任何其它的遊戲效果擊殺，例如陷阱，則所有其它公會依然都獲得一枚金幣。

擊殺一個角色的功績屬於最後一個造成傷害，並且將其從版圖上移除的角色。無論是否有其它角色對被擊殺角色造成了更多傷害，所有的功績都只屬於帶來致命一擊的角色！

當一個英雄被擊殺時，他擁有的任何探索標記均會放置到自己原本佔據的區格中，並可以正常被其它英雄拾取。如果英雄是被一個敵方英雄擊殺，則該敵方英雄可以自動獲得其中一枚標記並放置到自己的英雄卡牌上（該英雄甚至不需要鄰近被擊殺的英雄）。每次當一個英雄被擊殺時，在他的卡牌上放置一枚死亡標記以標明其死亡的次數。死亡標記不能移動或從英雄上移除，直到下個升級階段開始。

休整

玩家可以選擇不啟動一個英雄，而改為使用回合來讓自己的所有英雄休整。當一個公會休整時，它的英雄均不會啟動，無論發生什麼都不能在本回合進行任何移動或攻擊。英雄們會原地休息並且做好準備繼續冒險。休整的玩家進行以下所有步驟：

■恢復卡牌

從公會面板上的所有卡牌上移除所有公會標記，以恢復所有卡牌。這些卡牌就可以在後續的回合中再次使用。

■調整物品

玩家可以調整自己的卡牌，將任意數量的卡牌在自己的任意英雄之間重新分配。但是死亡詛咒卡牌不能移動位置。

探索標記也可以在英雄之間轉交，但是任務標記不能移動，必須始終保留在拾取它的英雄上。

■復活英雄

玩家的任何被擊殺的英雄可以復活並回到遊戲。從該英雄上移除所有傷害標記並將其模型放回版圖。復活的英雄可以放置在公會起始區域中的任何區格，或者任何在本回合開始時就在版圖上的同伴英雄鄰近的區格。

怪物

啟動怪物

遊戲中沒有「怪物回合」。這些怪物四處分佈在阿卡迪亞的街道和建築中，作為關卡中的被動元素。它們不會主動追捕英雄，但會盡可能阻止英雄前進並回應英雄的攻擊。怪物只會因為對英雄的行動做出反應而啟動。它們的啟動過程始終由當前玩家右手邊的玩家控制。

■警戒反應

每個怪物在遊戲中都會對自己鄰近的所有區格（參閱第13頁的鄰近規則解釋）進行警戒，並會攻擊任何試圖從自己身邊溜過或是攻擊其它目標，因此出現防衛鬆懈的英雄。

站在一個怪物鄰近的英雄視為正在專心閃避怪物，除非他進行移動或者攻擊。

由移動觸發

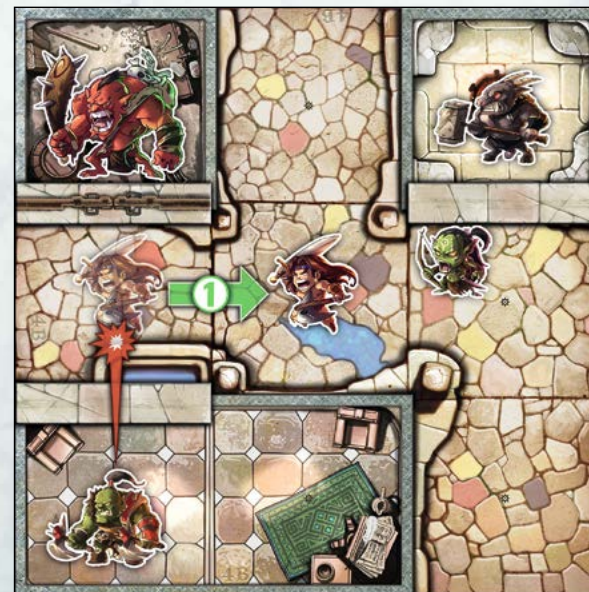
每當一個位於怪物鄰近區格的英雄移動到另一區格時，就觸發了該怪物的警戒反應。這會使怪物立刻使用標明的攻擊屬性和技能攻擊啟動的英雄。怪物不會移動，只是原地攻擊。移動到一個鄰近怪物的區格並不會觸發其警戒反應，而只會從這樣的區格開始移動時觸發，並且無論這樣的移動本身是接近還是遠離怪物。

每當一個英雄的移動會觸發一個或多個怪物的警戒反應時，當前玩家右手邊的玩家必須在該英雄移動之前先進行所有啟動的怪物攻擊。在所有攻擊結算（包括該英雄的防禦擲骰）之後，該英雄才可以進行移動。請始終在移動之前首先結算所有被移動觸發的警戒反應攻擊。

如果英雄的每次移動都是離開有怪物警戒的不同區格，則可能會連續觸發多次的警戒反應攻擊，這可能來自同一個怪物或是不同怪物。注意使用傳送點或操作房門不會觸發警戒反應。

示例：格羅姆在版圖上魯莽地移動並因此觸發了多個怪物的警戒反應。

1.他的第一次移動觸發了獸人的警戒反應，因為他離開了和其鄰近的區格。巨魔由於被關閉的房門隔開而沒有觸發。因為格羅姆是進入和地精鄰近的區格，因此也沒有觸發其警戒反應。



2.他第二次移動時，不再觸發獸人的警戒反應，但觸發了地精的。



3.在第三次移動時，格羅姆不僅觸發了地精的警戒反應，還觸發了鐵錘獸化人的。他會同時受到兩次攻擊。



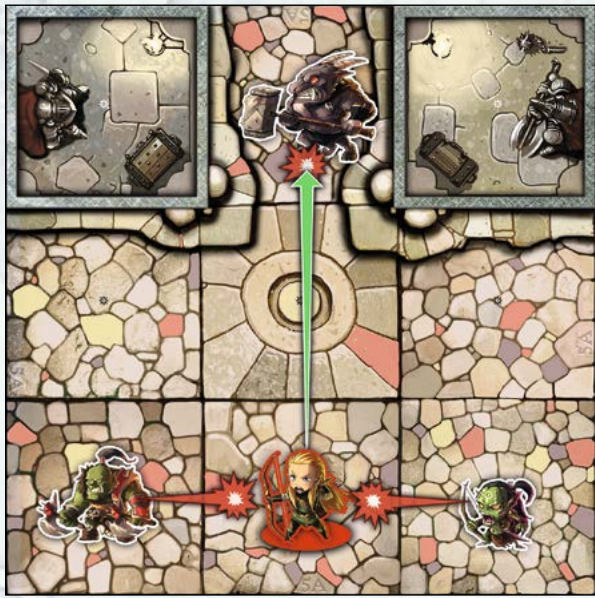
如果他離開最後的區格，則會再次觸發地精的警戒反應。

注意：有些特殊效果可能會讓模型直接放置到某個特定區格。因為這樣並非移動，所以不會觸發警戒反應。

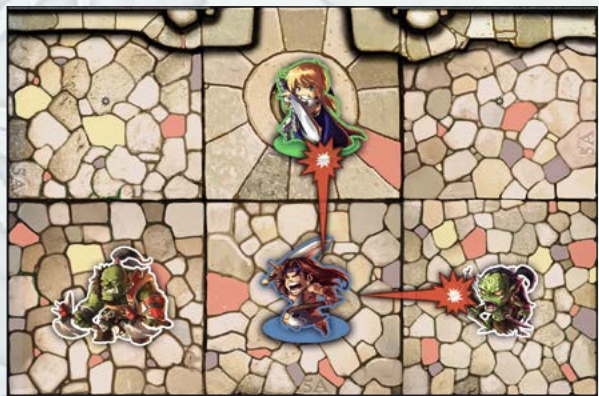
由攻擊觸發

當一個英雄進行的一次攻擊沒有指定任何鄰近怪物為目標，就觸發了所有鄰近怪物的警戒反應。這無論是他攻擊了敵方英雄，或者是攻擊了距離較遠的怪物，只要鄰近有任何怪物則它們就有機會對他進行攻擊。

在這種情況下，在英雄的攻擊結算完成之後，和啟動的英雄鄰近的任何怪物都會對他進行一次攻擊（但它們不會移動）。注意如果英雄的攻擊是指定任何鄰近怪物為目標—無論是直接攻擊還是通過特殊效果—就表示能同時閃避所有鄰近怪物，因此本次攻擊就不會觸發任何警戒反應。



示例1：青袖對鐵錘獸化人進行一次遠程攻擊，因為它不是鄰近的怪物，這就觸發了獸人和地精的警戒反應，它們會在青袖的攻擊結算之後攻擊他。



示例2：格羅姆使用順劈斬技能同時攻擊約翰和地精，因為他的攻擊指定了一個鄰近怪物為目標，因此不會觸發任何警戒反應。



■ 復仇反應

攻擊一個怪物始終是有風險的，因為它們不會坐以待斃。攻擊一個怪物會觸發其復仇反應。當一個英雄攻擊一個怪物時（即使其攻擊擲骰完全失手），該怪物就會被啟動並且立刻嘗試對攻擊者反擊。復仇反應的特殊之處是被啟動的怪物可以在攻擊之前進行移動。當前玩家的右手邊玩家會控制被啟動的怪物，並可以選擇任何對自己利益最大化的行動方式。

在英雄的攻擊完全結算之後，怪物可以進行至多等於其移動值（如卡牌所示）的移動並嘗試對攻擊它的英雄進行一次攻擊（它不能在攻擊之後再移動）。一個怪物移動時可以開啟房門、使用傳送點或往任何希望的方向移動，遵守和英雄相同的移動規則及限制。只要控制怪物的玩家願意，則怪物也不一定要進行移動或者攻擊，但任何攻擊都必須指定啟動的英雄為目標（參閱第22頁的示例）。

如果一個英雄的攻擊指定超過一個怪物為目標，則目標怪物中只會有一個被啟動；由右手邊的玩家來選擇具體是哪一個。

■ 怪物攻擊

怪物攻擊遵守的規則和英雄攻擊大致相同。由於怪物的所有攻擊資料都標明在其自己的卡牌上，因此它們無需消耗卡牌來進行攻擊，並且在啟動時始終都能進行攻擊。有些怪物會進行近戰攻擊而另一些進行遠程攻擊。這些攻擊遵守和英雄攻擊相同的距離和視線規則，怪物具有的任何技能也是如此。怪物的攻擊始終由當前玩家右手邊的玩家來進行。

怪物解析

A.名稱：怪物的名稱。

B.怪物階級：這標明了怪物的類型。

C.生命值：怪物在被擊殺之前能承受多少點傷害。

D.斬殺值：單次攻擊需要造成多少點傷害才能立刻終結這個怪物。



E.獎勵：擊殺怪物的公會可以立刻獲得多少金幣獎勵。

F.攻擊類型：怪物進行近戰攻擊還是遠程攻擊。

G.攻擊骰：怪物攻擊時投擲的骰子數量。

H.攻擊名稱：怪物進行的攻擊方式名稱。

I.移動值：怪物進行復仇反應時具有的移動點數。

J.等級：這個數值應該和戰役中當前的關卡序號相同（例如，第1關卡-等級1，第3關卡-等級2-3）。

K.防禦值：怪物可以投擲多少顆骰子來防止一次攻擊造成的傷害。大部分怪物沒有防禦值。



L.技能：有些怪物具有始終生效的特殊技能。這些效果類似英雄的天賦技能或是升級卡牌上的技能。

M.重擲：有些怪物具有重擲骰池。其控制玩家在該怪物攻擊和防禦時始終可以選擇對應數量的骰子重擲（參閱第27頁的重擲骰池）。

斬殺

即使英雄攻擊造成的傷害足夠擊殺一個怪物，該怪物在死亡並從版圖上移除之前，依然能夠針對攻擊者進行一次完整的啟動行動。但是，如果英雄的攻擊非常強力並一次造成了等於或大於該怪物斬殺值的傷害，該怪物就立刻被擊殺並且從版圖上移除，而沒有機會觸發復仇反應。注意怪物已經受到多少點傷害並不重要。如果要斬殺，就必須是一次攻擊達到其斬殺值。

怪物階級

怪物分為四個階級：低級僕從、高級僕從、低級首領和高級首領。僕從階級的怪物沒有特殊規則，它們是怪物軍團的基礎成員。而首領則是最難以擊殺的怪物（無論是低等還是高等），因此任何為擊殺它做出貢獻的人都會獲得獎勵。任何對一個首領造成傷害的英雄都將一枚自己的公會標記放置到該首領的卡牌上。當該首領最後被擊殺時，所有在其卡牌上有標記的公會都會獲得卡牌上列出的全部金幣獎勵。擊殺首領的功績依然只會屬於造成最後傷害的英雄，因此只有他的公會能夠完成相關的任務。首領階級的怪物在被擊殺時也不會放到增援板塊，而是直接放回遊戲盒中。



示例：格羅姆，一個藍色公會英雄，攻擊巨魔米其林（參閱上頁的卡牌）。它在之前已經受到綠色公會造成的3點傷害。

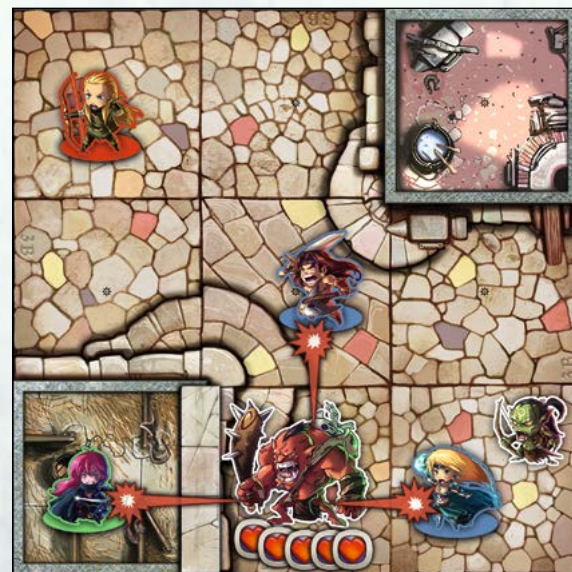
格羅姆的攻擊獲得4次命中！藍色公會玩家右手邊的玩家（這個例子中是紅色公會玩家）負責控制巨魔，因此他投擲3顆防禦骰，獲得一次格擋。因為米其林具有2次重擲，他重擲兩個失手的骰子並獲得又一次格擋，總共2次格擋。米其林受到2點傷害！這次傷害加上之前的3點傷害，足夠擊殺巨魔，這次的傷害距離其7點斬殺值還有很大差距，因此巨魔在受傷倒下並離開版圖之前能夠進行一次完整的啟動。

米其林無需移動就可以反擊格羅姆，但是控制它的紅色公會玩家發現米其林的技能是「指定鄰近所有英雄為目標」，這意味著他自己的英雄青袖也會被攻擊。於是

紅色公會玩家決定讓巨魔發揮更好的作用。他使用巨魔的2個移動點數直接穿過格羅姆佔據的區格。



現在他發動米其林強大的攻擊「砸碎腦袋！」，不但指定格羅姆，同時也指定斯卡蕾和瑪雅為目標！（地精不是英雄，所以不會被指定）



紅色公會玩家投擲4顆攻擊骰，獲得2次命中。然後他使用米其林的2次重擲又獲得2次命中。每一個被指定為目標的英雄必須進行防禦擲骰來對抗巨魔的4次命中！然後，該模型就最終從版圖上移除並且藍色和綠色公會獲得3枚金幣獎勵，因為它們都對擊殺這個首領做出貢獻。但是如果任務和擊殺米其林有關，則只有藍色公會能完成它。

怪物增援

除非關卡中另有說明，否則當一個僕從類型怪物被擊殺時，它從版圖上移除並放置到增援板塊的第一個可用空格。當增援板塊被五個模型占滿，或是當版圖上沒有任何怪物時，當前玩家必須在自己回合結束時立刻進行一次怪物增援。他從第一格的怪物開始，投擲兩顆攻擊骰以決定它會從哪裡增援。將擲骰的結果和版圖上的增援標記上的符號進行對比，並找到具有一對匹配符號的標記。增援擲骰不適用於正常的擲骰規則，包括重擲或是額外骰子。

如果版圖上沒有匹配的增援標記，則該模型放回遊戲盒中。

如果匹配的增援標記所在的區格是擁擠，則該模型放回遊戲盒中。

如果匹配的增援標記所在的區格是暢通，則該模型放置到該區格。

重複此過程，按照空格的順序讓增援板塊上的所有模型都放回版圖上或是從遊戲中完全移除。直到增援板塊全部空閒，則下一位玩家才開始自己的回合。

注意：如果一個回合中有多於一個怪物被擊殺，而增援板塊上沒有足夠的可用空格，則超過上限的怪物立刻放回遊戲盒中。

任務

每個關卡都具有一定數量的任務，英雄們需要完成它們來獲得勝利。每個關卡會在描述中列出對應的任務，它們可以分為兩個類型：對抗任務（PvP）和劇情任務（PvE）。對抗任務會和擊殺其它公會的英雄有關。而劇情任務則是當前關卡的特殊要求，例如擊殺一個特定的怪物或是執行一個特殊的行動。在一個關卡中，一旦有玩家完成了一張任務卡牌上描述的要求，他立刻完成該任務。將一枚屬於該玩家的公會標記放置到任務卡牌上以標明它已完成。每位玩家在每個關卡對每個任務只能完成一次。不過，大部分任務都可能被多位不同玩家在同一個關卡中完成。

先手獎勵

第一位首先將公會標記放置到一張任務卡牌上的玩家立刻獲得「先手獎勵」，其獎勵為一枚金幣。隨後完成同樣任務的其他玩家則不會獲得該獎勵。每張任務卡牌都分別提供一次該獎勵。

獎勵卡牌

如戰役指南說明，有些任務會關聯一張或多張獎勵卡牌。當一位玩家完成該任務時，他的公會立刻獲得其中一張獎勵卡牌。該卡牌會立刻放置到該公會任何英雄的裝備欄中並且從現在起就能直接使用（如有必要，玩家可以棄掉一張已有的升級卡牌來為新的獎勵卡牌留出空間）。如果一位玩家完成一個任務，但其關聯的所有獎勵卡牌都已經被拿取，則他就不能獲得卡牌。

在關卡中獲勝

在3人或4人遊戲中，首先完成3個任務，且其中至少有一個是劇情任務的公會就是關卡的勝利者。當一位玩家完成自己的第三個任務且其中至少有一個是劇情任務（PvE）時，關卡立刻結束並且該玩家獲得勝利。如果玩家完成的是三個對抗任務，則還必須再完成一個劇情任務來獲得勝利並結束關卡。他可以通過兩個劇情任務加一個對抗任務來獲勝，或者是兩個對抗任務加一個劇情任務來獲勝。

在2人遊戲中，只需要完成2個任務就能獲得勝利。

注意：玩家不能藉由擊殺自己公會的英雄來完成對抗任務。

金幣獎勵

在英雄的冒險中，他們完成的事蹟不僅增加名望，也會增加財富和力量。他們為自己的公會獲得金幣，而這些金幣能幫助他們獲得全新的裝備、武器和技能，能夠在當前進行的戰役中使用。玩家的公會可以通過各種方式獲得金幣：

■每次當一個英雄擊殺一個怪物時，其公會獲得該怪物卡牌上標明數量的金幣。

■每次當一個英雄擊殺一個敵方英雄時，其公會獲得一枚金幣。

■每次當一個英雄被怪物或其它中立的遊戲元素擊殺時，所有公會——除了該英雄隸屬的公會之外——都獲得一枚金幣。

■每次當每個任務在關卡中被一個英雄首次完成時，其公會獲得一枚金幣。

■在關卡結束時，每個公會每完成一個任務，就獲得一枚金幣。

■在關卡結束時，英雄擁有的每枚寶箱標記為其公會帶來指定數量的金幣。

這些獎勵會互相疊加，因此，如果你是首先擊殺綠色公會英雄的人，則你立刻因為擊殺敵方英雄而獲得一枚金幣，同時因為首先完成任務「擊殺綠色英雄」而額外獲得一枚金幣，然後在關卡結束時你會因為完成了這個任務而再獲得一枚金幣。如果你在關卡中擊殺了更多次數的綠色公會英雄，你每次也只會因為擊殺而額外獲得一枚金幣，因為你已經完成了這個任務。

升級階段

一旦關卡結束，並在下個關卡開始之前，這就是升級階段。在這個幕間休息中，英雄們會加強自己，拿取更好的裝備，治療傷害並決定接下來的方向。

死亡詛咒

幸虧有公會的神奇力量，英雄們在冒險中被擊殺後還是比較容易復活的。但是失去一次生命畢竟不是什麼小事，因為死亡還是會留下痕跡。任何在關卡中被擊殺的英雄會受到一個令他虛弱的詛咒。而死亡的次數越多，他受到嚴重詛咒的可能性就越大。

在每個升級階段開始時，任何英雄如果擁有上個關卡的死亡詛咒卡牌則將其返回牌堆。然後重洗死亡詛咒牌堆並且在上個關卡中擁有死亡標記的每個英雄必須抽取數量等同於其死亡標記數量的死亡詛咒卡牌。每個英雄必須從抽取的死亡詛咒卡牌中保留點數最高的那張卡牌，然後將其餘卡牌和死亡標記一起棄掉。每張死亡詛咒卡

牌上都標有一個不同的效果，這個效果會在下個關卡中影響對應的英雄。如卡牌上的說明所示，有些死亡詛咒卡牌會放置在英雄卡牌旁邊，而另一些卡牌則必須佔據英雄裝備欄的一個卡槽。在這種情況下，該詛咒卡牌可以覆蓋在一張升級卡牌上，但這張卡牌在詛咒移除之前都將不能被使用。在下個升級階段之前移除死亡詛咒卡牌的唯一方法是使用治療藥水標記。

升級

隨著英雄在阿卡迪亞中的不斷冒險，他們會逐漸變得更加強大，學會新的技巧和能力並獲得更好的武器和裝備。公會一個關卡中表現越好，就會擁有越多的資源可以強化自己的英雄以應對接下來的關卡。

在一個關卡中，每個公會通過完成的英雄事蹟來賺取金幣，例如擊殺敵人或是完成任務。這些金幣在關卡中不會使用，但在每個升級階段就會至關重要。將剛結束的關卡序號對應的升級卡牌堆（第一關卡後為1級牌堆，第二關卡後為2級牌堆，依此類推）洗勻。從該牌堆發給每位玩家6張卡牌。每位玩家選擇2張卡牌保留並將它們牌面朝下放置在自己面前，將其餘卡牌傳遞給左手邊玩家。拿到新的卡牌之後，每位玩家再次保留2張卡牌並將其餘卡牌傳遞給左手邊。在本次輪抽結束之後，每位玩家獲得自己保留的6張卡牌並決定使用金幣為自己的英雄購買哪些。每張卡牌都標有一個價格，並且在每個升級階段，每位玩家只能至多購買3張卡牌。將其餘的升級卡牌放回遊戲盒中，並將支付的金幣放回公用區。如果玩家在購買時沒有用光自己的所有金幣，則可以保留一枚金幣到下次升級階段，但所有其餘金幣會放回公用區。

然後，每位玩家將新的升級卡牌分配給自己的英雄，也可以重新調整所有的卡牌。如果一個公會擁有的升級卡牌超過12張，則必須棄掉多餘的卡牌。

繼續前進！

在下個關卡開始之前，移除英雄上的所有標記（傷害標記，探索標記等）。上個關卡獲得勝利的玩家將選擇接下來進行的關卡，但需要遵守戰役流程的規則（參閱第9頁）。

探索標記

在設置時，有一些探索標記會散落在版圖各處。根據關卡的說明，有些標記會正面朝下放置而另一些會正面朝上。這些標記（在大部分情況下）代表英雄在探索聖城時能夠發現的有用物品，甚至可能是他們需要完成的重要任務目標！

拾取一枚探索標記不需要移動點數或任何其它行動。每當啟動的英雄位於和一枚探索標記相同的區格時，並且該區格中沒有敵人，則該英雄就必須自動拾取該標記。該標記的內容被展示然後就屬於拾取它的英雄所擁有（放置到該英雄卡牌上）。每枚探索標記都具有不同的效果，它只會影響擁有該標記的英雄。



任務：這些是特殊的探索標記，其效果會在每個關卡中說明。



治療藥水：啟動的英雄可以在自己的回合隨時棄掉本標記，以回復所有生命，並且棄掉自己的所有傷害標記和死亡詛咒卡牌。本標記在攻擊結算中途不能使用。



提神藥水：啟動的英雄可以在自己的回合隨時棄掉本標記，以恢復自己的所有卡牌，即從屬於該英雄的卡牌上移除所有公會標記。



活力藥水：英雄可以在自己的回合結束時隨時棄掉本標記，以立刻再次進行一個完整回合。該英雄必須再次被啟動。



寶箱：在關卡結束時，每枚寶箱標記會為擁有它的公會提供指定數量的金幣。



陷阱：拾取該標記的英雄立刻受到一點傷害並且棄掉本標記。



探索標記可以在公會休整時，在公會的英雄之間自由交換。但是任務標記不能交換。被擊殺的英雄會將自己的所有探索標記掉落到所在區格。如果他是被一個敵方英雄擊殺，該敵方英雄自動從所有探索標記中獲得一枚（可以是任務標記）。

英雄擁有的任何探索標記在關卡結束時都會回到遊戲中。在一個關卡開始時沒有人會擁有探索標記。

升級卡牌

隨著戰役的推進，各個公會獲得的升級卡牌會令它們真正變得各有特色。通過不同卡牌的使用和組合，每個英雄能夠讓自己的天賦技能發揮出最大效果，或者將自己轉換為遊戲中另一種全新的角色。

總共有三種基礎類型的升級卡牌：



通過這些卡牌的不同組合，玩家們可以創造出強大而出人意外的攻擊方式以及戰略！

升級卡牌解析



A.名稱：卡牌的名稱

B.價格：購買本卡牌所需的金幣數量。

C.類型和群組：卡牌的類型和它隸屬的群組。有些效果只會影響特定的類型和群組。

D.攻擊骰：只有攻擊卡牌會有這項。這是攻擊時投擲的攻擊骰數量，以及本卡牌進行的攻擊類型（近戰或遠程）。

E.特殊效果：本卡牌提供的任何特殊效果。

F.編號：這個識別碼用來在戰役進度表上方便地記錄你的卡牌。

攻擊卡牌

攻擊卡牌是允許英雄對敵人進行攻擊的卡牌。裝備欄中沒有攻擊卡牌的英雄，通常在啟動時就無法進行攻擊。但如果他擁有多張攻擊卡牌，則他在每次攻擊中只能使用一張。不過，因為一張攻擊卡牌在使用時必須消耗（放置一枚公會標記），因此一個英雄如果擁有多張攻擊卡牌則不僅能有更多選擇，同時也能在多個回合中進行攻擊，直到需要休整和恢復卡牌。

每張攻擊卡牌可以進行近戰攻擊或遠程攻擊，以攻擊骰的符號標明。有些攻擊卡牌提供普通的攻擊，而更多卡牌則具有一些特殊的效果來加強攻擊。這些效果只會隨着卡牌被使用並且滿足描述的條件時觸發。

強化卡牌

強化卡牌是攻擊卡牌的輔助。它們不能單獨被使用，但能夠大幅度增強一張攻擊卡牌使用時的效果。

當一個英雄聲明自己攻擊時（投擲攻擊骰之前），他可以同時選擇使用一張或多張強化卡牌進行組合。他需要同時消耗攻擊卡牌和組合使用的任何強化卡牌（放置一枚公會標記）。然後強化卡牌提供的特殊效果就會加入攻擊中。注意有些強化卡牌只能針對特定類型的攻擊卡牌，如其卡牌文字所示。如同攻擊卡牌一般，消耗的強化卡牌在恢復之前不能再次使用。

永久卡牌

永久卡牌的效果類似英雄的天賦技能。它們根據卡牌文字的描述，為擁有的英雄提供持續生效的特殊技能。永久卡牌不會被消耗，因此在裝備欄中擁有它們的英雄始終可以使用它們的技能。如果英雄決定在一次攻擊中使用一張永久卡牌的效果，則必須在投擲任何骰子之前宣告。

特殊效果

升級卡牌為擁有它們的英雄提供大量全新的特性。以下是部分示例：

■防禦加成

具有防禦加成符號的卡牌為擁有它的英雄提供一定數量的額外防禦骰。每當一個英雄需要進行防禦擲骰時，將自己的基礎防禦值和卡牌提供的所有防禦加成相加。防禦加成始終都會加入英雄的防禦值，即使卡牌已經被消耗。

■生命加成

具有生命加成符號的卡牌讓擁有它的英雄在被擊殺之前能夠承受更多傷害。將該英雄的基礎生命值和卡牌提供的任何生命加成相加。卡牌是否被消耗均沒有影響。這就成為他的總生命值：擊殺他需要造成的傷害總量。

■重擲骰池

具有重擲符號的卡牌允許擁有它的英雄能在自己的骰池投擲之後再重擲一定數量的骰子。新的擲骰結果會替換原有的結果。英雄所有具有重擲符號的卡牌始終都會加入自己的重擲骰池，無論它們是否被消耗。當一個英雄進行擲骰（攻擊擲骰或防禦擲骰）時，他能夠按照任意順序使用自己的整個重擲骰池。

示例：扎魯擁有一張防身短劍提供+1重擲和一張月亮指環提供+2重擲。他的重擲骰池總值為3。他使用自己的彈弓對一個獸人進行遠程攻擊，投擲兩顆攻擊骰而結果是 和 ；兩次失手。他使用2次重擲來重擲兩顆骰子，結果是 和 ；2次命中。他因為暴擊而額外投擲一顆骰子，結果是 ；一次失手。於是他使用自己骰池中的最後一次重擲來重擲該骰子，結果是 ；又一次命中，總共3次命中。

獸人使用近戰攻擊擲骰來反擊扎魯，擲出 和 ；2次命中。扎魯投擲自己的2顆防禦骰，獲得 和 ；一次格擋。他在空白的骰子上使用一次重擲並獲得又一次 ；他使用第二次重擲並獲得 ；又一次格擋。他的骰池中依然還有一次重擲，但他已經沒有什麼理由要繼續使用，因為所有的攻擊都已經被格擋。

■暈眩

有些攻擊能夠使得目標暈眩，令它無法防禦後續的攻擊。當一個角色暈眩時，將其模型放倒以表明當前的狀態。一個暈眩的角色不能針對攻擊投擲任何防禦骰。除了這一點之外，他依然可以正常行動，正常移動和攻擊。當一個暈眩的英雄休整時，他就從暈眩效果中恢復。將其模型重新站起以表明這個狀態。

■炸彈

炸彈是極其危險的，因此每個公會同時只能擁有一張炸彈卡牌。當一張炸彈卡牌被使用時，對目標角色正常結算攻擊。如果攻擊擲骰獲得了任何命中，它就在周圍造成燃燒的爆炸區域。在目標所在區格和所有鄰近區格中分別放置一枚公會標記。如果一個敵方英雄進入有這些標記的區格，則會受到和最初炸彈的攻擊相同的攻擊（但這次攻擊不能使用任何技能或重擲）並且將該公會標記從版圖上移除。如果該英雄因此被擊殺，則功績會屬於該爆炸標記隸屬的公會，而死者攜帶的所有探索標記則必須放置到這個區格。

如果一個英雄進入包含自己公會標記的區格，則無事發生。如果一個英雄進入包含多個敵方公會標記的區格，則它們會同時爆炸。將所有炸彈的骰子加在一次攻擊上。如果一個英雄由於這樣的同時攻擊而被擊殺，則所有和這次攻擊有關的公會都獲得這次擊殺的功績。



■消耗英雄

有些升級卡牌要求玩家「消耗本英雄」以使用卡牌提供的某種特殊效果。將使用該卡牌的英雄消耗時，只要在其英雄卡牌上放置一枚公會標記即可。該英雄的卡牌現在就視為被消耗，因此他不能再次使用任何需要「消耗本英雄」才能生效的特殊效果，直到自己的英雄卡牌恢復為止。恢復英雄卡牌可以通過使用一回合來休整並從公會的卡牌上移除所有公會標記。英雄卡牌被消耗的英雄並不會受到任何負面效果。他可以正常啟動，正常移動和攻擊。他只是不能再次使用那些要求消耗自己英雄卡牌的特殊效果。他依然可以使用自己的天賦技能（只要它並不要求消耗自己的英雄卡牌）。

■自我犧牲

有些技能要求啟動的英雄受到一定數量的傷害才能使用它們。英雄必須在為技能投擲任何骰子之前受到所需數量的傷害。但是，如果受到的傷害會導致英雄死亡，則他就不能使用這樣的技能。如果他沒有足夠的生命值，就不能啟動該技能。





戰役

戰役進度表

戰役進度表是雙面的表格，玩家可以用來在戰役中記錄遊戲進程和重要資訊。

稱號

隨著英雄完成他們的豐功偉業，他們會獲得名望、資源和可能的同伴。阿卡迪亞會銘記冒險者們的成就，因此英雄們由於自己曾經做出的事蹟，可能經常在路上獲得意料之外的幫助。

有些任務在完成時，會對完成的公會獎勵一個稱號。每個稱號會為該公會在進行特定關卡時提供優勢。大部分關卡——除了「鐵匠區」、「烈陽競技場」和「暮光神殿」——都會有一個任務和稱號有關。當一個英雄完成這樣的一個任務時，其公會就獲得相關稱號，這需要在戰役進度表上記錄。稱號在當前關卡中沒有任何效果，但如果玩家們接下來進行特定的後續關卡時，則會帶來優勢。每個關卡的說明裡都會指出哪個任務和稱號有關，帶來什麼優勢，以及後續哪個關卡會因為該稱號而受益。此外，每個稱號的優勢也會在它能夠使用的對應關卡的說明中詳細解釋。

稱號	死亡最少	金幣最多	獲得獎勵	獲得稱號
神之門	良辰	斬仙	良辰	誅神
鐵匠	良辰	誅神	良辰	傲天
大將軍				
聖人聖地				
傳奇騎士				
學院中心				
多色聖地				
精影				
暮光神殿				

一面是用來記錄戰役本身。它在左側描繪了阿卡迪亞的地圖，用白色的方格標明每個關卡，因此玩家可以寫下他們進行的關卡順序。在右側會有一個更加詳細的列表，讓玩家可以記錄每個關卡發生的事情，標明哪個公會獲得哪個成就（誰獲得最多的金幣，誰的英雄死亡最少等等）。

阿卡迪亞戰役進度表

誅神	斬仙	良辰	傲天
格羅姆 5-01 1-01 1-10	約翰 5-01 5-02 1-07	青袖 5-03 5-04 1-04 1-06 D-03	坎嘉 5-05 5-01 1-09
瑪雅 5-05 5-04 1-06 D-01	西斯 5-05 5-04	迪娃 5-01 1-01	斯派克 5-03 5-02 1-02
紫魯 5-02 5-03	斯卡普 5-03 1-04	D-05 鬼靈 5-02 5-05	霍布斯邦 5-04 1-05

戰役進度表的背面用來記錄公會的資訊，包括每位玩家選擇的英雄以及他們當前的升級卡牌和死亡詛咒。

在戰役中，一個關卡結束之後（但在升級階段之前）玩家們會對當前的進度進行記錄。如果這是第一關卡，則他們同時會記錄自己創建的公會，標明自己為本場戰役選擇的三個英雄。記錄開始時首先是標記剛完成的關卡。這是在表格正面的阿卡迪亞地圖上，玩家找到自己剛完成的關卡並根據它在戰役中的序號用數字（1到6）來標記。然後，玩家在地圖右側瀏覽詳細列表並找到剛完成的關卡對應那行。在這行中，玩家標明哪個成就被獲得以及被誰獲得。這些成就如下：

關卡獲勝：表明哪個公會首先完成關卡獲勝所需的任務。

死亡最少：表明哪個公會所有英雄的死亡標記累計最少。

金幣最多：表明哪個公會在關卡中（在升級階段支付之前）獲得最多的金幣。

獲得獎勵：標明哪個公會完成了和獎勵卡牌關聯的任務，並且因此獲得獎勵卡牌。

獲得稱號：標明哪個公會通過完成相關任務獲得稱號。

如果有兩個或多個公會在同一個成就上平手，則所有平手的公會都視為獲得該成就。

在玩家們結束剛完成關卡的升級階段之後，下一個步驟就是將戰役進度表翻面並且更新公會裝備欄的資訊。玩家們會寫下每個公會現在擁有的每張卡牌（使用卡牌編號）以及每個英雄可能擁有的死亡詛咒。注意玩家不僅僅是記錄自己剛購買的新卡牌，而是記錄在升級階段之後自己公會英雄擁有的當前所有卡牌。如果玩家保留了一枚金幣在以後的升級階段使用，則要在戰役進度表上標明。

戰役尾聲

一旦戰役第六個也是最後的關卡，即最終決戰結束，阿卡迪亞就迎來最後的解放！獲得最後關卡勝利的公會就是遊戲的勝利者，並獲得來自阿卡迪亞的所有權力和榮耀！但是，你在整場戰役中的行為會決定你在奪回阿卡迪亞之後能獲得多少控制力。

戰役進度表上列出的每一種成就，都會有公會獲得一枚特別獎章。統計整場戰役的所有成就，並決定哪個公會在某種成就上獲得最多次數。該公會就獲得該種成就對應的獎章。如果有超過一個公會在某種成就上獲得的次數相等，則所有平手的公會都會獲得對應的獎章。每個公會獲得的獎章數量決定自己在收復的城市中會具有多少威望。獲得最終決戰勝利的公會，其勝利的程度以獎牌的數量決定：

0-1枚獎章：微不足道

你的公會在阿卡迪亞解放戰役中的貢獻微薄，實在不能讓你的對手們信服。你的統治權飽受爭議並且麻煩不斷。街頭總是充滿爭鬥而你的公會需要時刻提防著他人篡權。

2-3枚獎章：中流砥柱

你的公會讓對手們屈服並且走上了權力的巔峰。對手的公會們在聖城的某些方面依然具有控制力，但（至少目前為止）他們尊奉你為公會龍頭，享受阿卡迪亞人民的膜拜。

4-5枚獎章：流傳千古

你的公會完全展現了自身的強大實力，並且牢牢掌控了整個聖城的所有方面。城中的詩人們吟唱著歌頌讚頌你的事蹟，而即使在很久之後，你的統治時期依然是阿卡迪亞人民心目中一個光榮的傳說。

可選：簡短模式

《阿卡迪亞戰記》的設計本意是作為一場戰役遊戲，從外城關卡開始一路進行到聖城中心的最終決戰，你在一個關卡中的成就會影響後續的遊戲，而你的英雄團隊會逐漸越來越強大。不過，如果有玩家們希望用單獨闖關的方式來作為簡單的娛樂，只要選取幾個英雄並且進行一個關卡，也無需考慮後續影響，則他們可以採用簡短模式。



在簡短模式中，玩家能快速設置自己的公會，選取英雄和任選某個等級的升級卡牌，並且從戰役指南中選擇一個關卡（甚至也可以是自創的關卡）。進行簡短模式時，執行以下步驟：

1. 創建你的公會。這和正常的步驟相同，詳情參閱第7頁。每位玩家選取一個公會顏色，選取英雄使得每個公會擁有三個英雄，並且按正常規則從起始牌堆中分發起始裝備。

2. 選擇遊戲等級。玩家應該共同決定他們本次進行的遊戲等級，從等級1到等級6。遊戲等級越高，怪物就會越強大，但玩家也能夠選擇越多的升級卡牌。

3. 分發升級卡牌。如果遊戲等級超過1級，則將所有該等級以下的升級卡牌分發給玩家。因此如果進行2級遊戲，則只會分發1級牌堆；3級遊戲——1級和2級牌堆；4級遊戲——1級、2級和3級牌堆，依此類推。從1級牌堆開始，隨機分發給每位玩家6張卡牌，然後他從中選擇只保留2張，棄掉其餘的卡牌。卡牌不需要使用金幣購買，玩家直接選擇哪些卡牌保留即可。重複此過程直到遊戲等級對應的所有牌堆都被選完。如果在選完時有某位玩家擁有的升級卡牌超過12張，則必須棄掉多餘的數量。

4. 進行關卡。戰役指南中的任何關卡都可以使用，只要確保怪物卡牌的等級和大家選擇的遊戲等級相同。另外，你也可以創建自己的關卡，使用這些可變的遊戲板塊並且設計出自訂的任務！

5. 決定勝利者。簡短模式中的勝利方式和普通遊戲稍有不同：勝利者是在遊戲結束時公會擁有最多金幣的玩家。一旦關卡結束，每個公會由於完成任務會正常獲得金幣，並且：

- 你的公會每有一枚死亡標記則失去1枚金幣。
- 結束關卡（完成三個任務）的公會額外獲得5枚金幣。

每個公會計算自己的金幣總數，數量最多的玩家就是勝利者。

英雄

迪娃



「如果我只會老實聽話，那我現在還是個農夫。」

迪娃出生在名為雷米的小村莊，在成長中她獲得了諸神賜予的預視能力。她瞥見未來的一個景象，看到自己滿身泥土，被怪物包圍，並且還失去了一條腿。這個警告似乎非常明確：千萬別去當個戰士。但是，迪娃卻有著出名的固執個性，習武的天賦和死不認輸的精神。她有著一顆戰士之心。她覺得，也許諸神是在向她警告別的東西：別死在泥土裡。她看到自己穿著閃亮的太陽衛隊鎧甲，站在倒地的敵人身上，漂亮的長髮在微風中飄揚。顯然，這才是諸神所期望的。她在16歲那年旅行到達阿卡迪亞，報名進入學院，並且再也沒有回頭退出。現在她是一名全職騎士，要花幾個小時來親自打磨自己的武器和護甲，因為那懶惰的侍從實在靠不住。

青袖

「喜歡我的新外套不？這可是我的得意作品呢。」



青袖的生命中喜歡兩個東西：箭矢破空的聲響，以及皮膚上棉柔的觸感。作為日光森林的原住民，青袖是一個熱血的獸人獵殺者和熱情的裁縫師，他對自己使用的箭矢或是紡織的棉花都是非常挑剔。無論是拿著箭矢還是針線，他的手法總是無可匹敵。青袖來自金髮精靈的一個古老血脈，他們尊崇真誠和榮譽，而且將知識和傳統代代相傳，他們頭髮的長度則用來表示自己準備單身的時間。他夢想著有一天可以用射箭的方法來進行縫紉，只是棉線在氣流中的效能可是個大問題。

格羅姆



「嗚啊啊啊啊！」

作為一個小個子野蠻人，有人曾教導格羅姆要「時刻練習」，於是年輕的格羅姆將它記在心裡……不過可能記得太死板了。於是格羅姆不

再好好走路，而是要殺出血路。他不再好好吃晚飯，而是要征服晚飯！他不再好好丟垃圾，而是要放逐垃圾！他不再洗澡……呢，野蠻人嘛！在整個世界上，格羅姆只害怕一樣東西。這是他有史以來面臨的最強敵人。無論他自己如何聰明，如何使詐，這個敵人總是和他勢均力敵，而且無論他去哪裡都追著他不放：就是他的影子。

霍布斯邦



「……所以這是非常明顯的，即使是對簡單生理學的最初級理解，也能瞭解只要按照《孟德爾之書》和魔法擴散的基本理論正確執行，並且使用和火焰占卜手法完全相同的呢喃音節來吟誦，你就可以，幾乎沒有任何隨機化情況地確定，除非有線性聚合和特定的星圖排布帶來的本地干擾，否則你就可以發現任何怪物，尤其是那些具有生命體征並且和火山元素的噴流沒有相關性的怪物，都會在合適的燃點溫度死亡。現在，我們說回亡靈，從物種和哲學兩方面來說，我們認為……」

——霍布斯邦教授在戰鬥中的言辭摘錄（想像一下他的講課）

坎嘉



「這些獸人才不懂什麼叫搶劫！」

作為日光森林南部稀有的黑髮精靈，坎嘉的家族早先聲稱他們從遠古時就和灰火獸人具有相同的血脈起源。這聽起來自然很有道理，否則對他們的黑髮還能有什麼別的解釋呢？黑髮精靈通常都是火爆脾氣，坎嘉也不例外。當其他精靈們樂於唱歌跳舞時，坎嘉更喜歡進行搶劫來度過美好一天。在自己的獅鷲夥伴幫助下，坎嘉在自己的生活中搶劫過無數地下城，而現在她的目標是阿卡迪亞。在戰鬥時，坎嘉的同伴們很快都會懂得要幫她瞄準敵人，才能避免誤傷到自己。

約翰



「全靠手腕发力。」

約翰和自己的兄弟們在任何事情上都要競爭。包括學校、工作、女孩，尤其是劍術。他們其中的每個

人都夢想要加入太陽衛隊。而實際上，他們變得非常擅長互相爭鬥，他們發明了學院裡從來沒有出現過的全新戰略和戰術。約翰獨一無二的榮譽是在單挑中擊敗了考官，而在此之前從沒有別人做到過。全學院的教師都沒人能想到一支劍居然還能像迴旋鏢那樣使用。現在的約翰是一個遊蕩的全職騎士，但在永恆黑夜降臨時他正好在外冒險。於是現在他回來了，帶著比以往更加堅定的決心，誓要收復阿卡迪亞並重建太陽衛隊。

瑪雅



「我的力量秘訣？瑜伽。以及憤怒。相比起來憤怒要多一些。實際上，我想只是憤怒吧。」

當她還是一個嬰兒時，瑪雅就是寒冰魔法的天才。實際上，那次她所在的村莊遭到極其嚴酷的寒冬襲擊，厚厚的積雪超過有史以來的高度，處於恐懼中的嬰兒瑪雅本能地創造出一堆冰滑梯，幫助村民們逃過了隨後來臨的雪崩。隨著她逐漸長大，她開始發覺自己的情緒爆發就是自己超人天賦的來源。這讓她解除了束縛，並且比任何同輩的人都獲得了更多的魔法力量。作為一個年輕的姑娘，她進入阿卡迪亞大學院並且在所有名師，包括霍布斯邦教授門下學習。現在阿卡迪亞淪陷而怪物們搶佔了她的房屋（她的、房、屋！），瑪雅簡直想都不用想就要憤怒地施展魔法了。

斯卡蕾



「我劫富濟貧。然後我再把它們偷回來。否則事情不是太簡單了嗎？」

斯卡蕾到底如何能同時獲得幾個公會的會員資格、頭上頂著一千金幣的懸賞卻又從來沒有被抓住過，真是個徹頭徹尾的謎團。她做得實在完美無缺，甚至連太陽衛隊都對她刮目相看。他們曾想牢牢盯緊她，但是該死的她就是神出鬼沒。她自己甚至也考慮過為了拿到賞金去自首。但她一直沒有想到辦法能偷走自己，這真是計劃中的唯一難題。作為一位欺詐、劍術和潛行的大師，斯卡蕾是任何冒險中的好幫手……只不過戰利品就免談了。因為在她的同伴們到達之前，這些戰利品肯定都會莫名其妙丟失的。

西斯



「喂，好啊，夥計，要買根魔杖嗎？」

西斯進入阿卡迪亞大學院攻讀學士學位，然後卻在三天后被開除，創造了入學最短的記錄。作為一個發自內心的自戀狂，西斯對大學院裡緩慢的教學進度非常不滿，而且覺得自己完全可以全部自學。但是因為書籍比較昂貴，而魔法知識更是稀有貨。為了自己的學習渴望而募集資金，西斯開始從事魔法手工製品的貿易，並向任何擁有金幣的人出售自己的魔杖和卷軸。當他獲得公會的會員資格後，他就帶著自己的貨物踏上旅途，一邊探險一邊叫賣。現在阿卡迪亞已經淪陷，他決心回歸並要成為第一個解放阿卡迪亞大學院（或是解放它那裝滿魔法典籍的圖書館）的人。

斯派克



「這叫頭盔髮型?? 你是在開玩笑嘛，女人??」

出生的時候就帶著一頭莫霍克雞冠髮，對斯派克（更別提他可憐的母親）來說實在是不太容易，但他傳奇般堅韌的髮根變成其矮人家族中的驕傲，並且也預示了他極大的潛能。很顯然，在他十三歲那年所有其他矮人都長出了完整的鬍鬚時，他真正成為了同輩中的獨一無二。他被稱為……龍鬚王！這可是傳說中一位為遠古巨龍理髮的古代英雄。不過可惜，人類沒有矮人這種類似宗教崇拜的傳統文化。因此他們的眾多挑釁和嘲笑就讓他有些憤怒，儘管內心的怒氣正是他強大報復力量的來源。

鬼靈



「……」

鬼靈曾經是其它大陸上的一名盜賊，在那裡的達官貴人們熱衷於使用「踩上就會唱歌報警的地板」，而鬼靈因為能夠悄無聲息地移動而成名，這樣的步伐之前沒有人能做到。不幸的是，這使他受到特別的關注，而這絕不是盜賊會希望的。身上掛著明星的光環，到處是崇拜的粉絲們，鬼靈發現在自己的故鄉法福瑞實在沒法過上正常的犯罪生活。於是他花掉自己大部分的積蓄進行長途旅行，穿過海洋到達遙遠的阿卡迪亞，並且在城裡所謂的暗影區安了家，他對這個地區的大街小巷都瞭若指掌，這點很少有人能夠做到。現在阿卡迪亞已經淪陷，因此他的能力將再次有了用武之地。

扎魯



「他們說‘感受你內心的平靜’……他們又說‘控制你情緒的起伏’……哇啊啊!!」

作為一個年輕孩子，扎魯有個發怒的問題。這就是說他會對任何問題

發怒。睡覺、晚飯、午飯、下午、早上。扎魯甚至在睡著的時候也能發怒。他失望的父母束手無策，只得將他託付給寂靜林地的禪宗僧侶們，希望他們能教他學會自己無法理解的寧靜。扎魯和僧侶們進行了諸多努力，的確是努力了，但是最後，扎魯證明了自己完全不能達到禪道的境界，而這反而令他更加憤怒。然而這個過程還是帶來了啟發。通過對自身缺陷以及它帶來的憤怒敞開心靈，扎魯完美掌握了一種狂怒的禪道。和所有的僧侶們同樣，扎魯在戰鬥前會吟誦禱歌作為準備，不過對他來說，原本沉靜的禱歌都會改為咬牙切齒和喃喃自語。

敵人

尖牙伯爵



「你問我為啥這麼做？因為：很明顯我是吸血鬼啊。不然我還能做啥？」

尖牙伯爵是個複雜的人。雖然是遠古尖牙王朝的唯一後人，但諷刺的是，尖牙伯爵是家族裡唯一的吸血鬼。而他對此非常喜歡。午夜山脈對隱居的伯爵來說真是完美無缺，無需睡眠使得他能夠在自己孤獨的城堡裡長時間漫步，並且花費幾個幾千個小時來沉思。但後來這些該死的阿卡迪亞人卻讓天空轉動起來，毀掉了這一切！

現在他奪取了他們的聖城並且讓整個大陸籠罩著永恆的黑暗，而他終於可以回到散散步想想事的狀態中，只要那些討厭的英雄打起架來能夠小點聲……

苦痛修女



「只會有一點點疼。哦，等下！我騙你的。」

歡愉修女



「只會有一點點癢。哦，等下！我騙你的。」

地精弓箭手



「不，不。記得帶上蠟燭。有亮光的目標更容易射中。」

獸人掠奪者



「早晨起來去搶劫，傍晚時分去搶劫，到了晚飯去搶劫……」
——獸人讚歌

鐵錘獸化人



「看看這堵牆！真想知道他們怎麼把石頭砌在一起的。讓我們砸碎它來看看吧！」

長矛獸化人



「兩根長矛比一根好。這很顯然。因為是兩根，不是一根。屁話。」

獸人隊長



「不要只會搶劫。要有隊形的搶劫。」

牛頭怪



「練習的訣竅就是在角上放本書掌握平衡。」

巨魔



「你看這酒香，聞起來就像甜美的春雨，其中還有陳年的人類鮮血才能散發出的輕柔銅臭味。」

索引

寶箱.....	25
暴擊.....	17
暢通區格.....	15
稱號.....	28
傳送點.....	14
敵人.....	13
調整物品.....	18
防禦殼.....	15, 17, 26
房門.....	10, 14
封閉區格.....	15
復仇反應.....	20
復活.....	18
格擋.....	17
公會面板.....	8
公會設置.....	7
攻擊.....	15
攻擊卡牌.....	25, 26
攻擊殼.....	15
怪物.....	18
怪物階級.....	22
怪物卡牌.....	21
怪物增援.....	23
恢復卡牌.....	18
獲勝.....	20
擊殺.....	18
簡短模式.....	30
獎勵卡牌.....	23
角色.....	13
金幣獎勵.....	23
近戰攻擊.....	15
警戒反應.....	19
鄰近.....	13
命中.....	17
配件.....	5
僕從.....	22
起始裝備.....	8
啟動怪物.....	18
啟動英雄.....	14
強化卡牌.....	25, 26
牆壁.....	13
區格.....	13
任務標記.....	25
任務卡牌.....	23
傷害.....	17
設置.....	10
升級階段.....	24
升級卡牌.....	25



生命值.....	8, 21
視線.....	16
首領.....	22
死亡標記.....	18, 24
死亡詛咒.....	24
探索標記.....	25
特殊效果.....	26
天賦技能.....	8
同伴.....	13
玩家回合.....	14
尾聲.....	29
先手獎勵.....	23
陷阱.....	25
消耗卡牌.....	15
消耗英雄.....	27
休整.....	18
藥水.....	25
移動.....	14
英雄卡牌.....	8
英雄輪抽.....	7
擁擠區格.....	15
永久卡牌.....	25, 26
遠程攻擊.....	15
暈眩.....	27
增援標記.....	11, 23
炸彈.....	27
斬殺.....	21
戰役進度表.....	28
戰役流程.....	9
重擲骰池.....	27
裝備欄.....	8

致謝名單

遊戲設計
Thiago Aranha, Guilherme Goulart,
Eric M. Lang和Fred Perret

執行製作人
David Preti

美術
Andrea Cofrancesco, Nicolas
Fructus和Mathieu Harlaut

美術設計
Mathieu Harlaut

塑模
Benjamin Maillet

翻譯
樂挺

排版
AsmodeeChina 團隊

校對
GoKids團隊

遊戲測試
Flavio Teixeira, Viola Bafile,
Stephanie McNeill Henney,
Christopher Henney, Vitor
Grigoletto, Lucas Martini, William
Robson Santana, João Vitor
Gonçalves, Michelle Martins
Goulart, Bruna da Silva Sousa,
Eduardo de Araújo Lima, Thiago
Franco, Lucas Mendes de Almeida
Antonini, Gabriel Mendes
de Almeida Antonini, Marie
Madeleine Mitre, Jaime Albornoz,
Luiz Guilherme Alvarez, Guilherme
G Vares, David Doust, Derek
Osborne, Michael Shinall, David
Preti, Jonathan Phillips-Bradford

規則提示

公會設置

- 選擇你的公會。
- 選擇或輪抽3個英雄。
- 拿取5張起始卡牌。

玩家回合

- 啟動一個英雄或休整自己的公會。
- 啟動英雄 (前後的順序任意):
 - ◆ 移動 (3個移動點數用來移動1個區格、開啟/關閉房門或使用傳送點)
 - ◆ 攻擊 (消耗攻擊卡牌, 投擲攻擊骰對目標的防禦骰)
- 休整
 - ◆ 恢復卡牌 (移除所有公會標記)。
 - ◆ 調整卡牌和探索標記 (不包括死亡詛咒卡牌和任務標記)。
 - ◆ 復活被擊殺的英雄。

其它規則

- 探索標記 (只要沒有敵人, 啟動的英雄必須拾取自己所在區格的所有探索標記)。
- 鄰近 (近戰攻擊以及某些效果只能影響鄰近角色, 被影響的角色必須位於和啟動的角色相同的區格, 或是位於和它具有共同邊界的四個周圍區格其中一格, 並且沒有被牆壁或關閉的房門阻擋)。
- 擁擠區格 (容納兩個角色的區格, 其中一個是啟動角色的同伴。啟動的角色可以移動穿過該區格或穿過該區格射擊, 但不能停留於此)。
- 封閉區格 (容納啟動的角色兩個敵人的區格。啟動的角色不能移動穿過該區格, 也不能穿過該區格射擊)。

啟動怪物

(由當前玩家右手邊的玩家控制)

警戒反應 (針對任何從自己區格離開的鄰近英雄, 或是任何攻擊除鄰近怪物以外目標的鄰近英雄進行攻擊)。

復仇反應 (被攻擊時, 可以移動並且針對攻擊自己的英雄進行攻擊)。

增援 (當增援板塊占滿時, 為每個怪物投擲2顆骰子。如果和任何暢通區格上的增援標記匹配, 則放置該怪物; 否則從遊戲中移除)。

任務

玩家完成3個任務, 並且其中至少有一個是劇情任務, 便獲得關卡勝利。

先手獎勵 (每個任務當首次被完成時, 完成的公會獲得一枚金幣)。

獎勵卡牌 (英雄完成的任務如果關聯獎勵卡牌, 則獲得該卡牌)。

升級階段

死亡詛咒卡牌 (移除原有的詛咒, 每個英雄每有一枚死亡標記就獲得一張死亡詛咒卡牌並且保留點數最高的那張)。

升級卡牌 (每位玩家從剛結束的關卡對應的牌堆中獲得6張卡牌, 保留2張並且將其餘卡牌傳遞給左手邊兩次, 然後購買至多3張卡牌)。

關卡的勝利者選擇下個關卡。

戰役

外城: 3個關卡
內城: 2個關卡
最終決戰