

煉獄土 惡獸大陸

規則書

MONSTER
LANDS



遊戲設計



GORKA MATA - VICTOR FERNANDEZ - SERGI SOLE - DANIEL SCHLOESSER

遊戲概覽.....	2
遊戲配件.....	3
遊戲設置.....	4
設置玩家區域.....	6
基本概念.....	6
榮譽與聲望.....	6
氏族成員(傭兵).....	6
骰子.....	7
進行遊戲.....	7
骰庫準備階段.....	7
部署階段.....	8
部署在城堡中.....	8
部署到外域.....	12
部署到駐紮領地.....	15
冒險階段(結算外域).....	15
任務.....	16
領地戰鬥.....	16
防禦城堡.....	20
清除階段.....	20
計分與勝利.....	21
難度等級.....	22
變體規則.....	22
策略提示.....	23
附錄 I - 詭計模組.....	23
附錄 II - 單人模式.....	24
設置.....	24
一般單人模式和單人戰役模式.....	24
進行遊戲.....	25
單人模式劇本集.....	26
附錄 III - 參考表.....	27
陷阱效果.....	27
詭計陷阱.....	27
戰利品指示物.....	27
惡獸能力.....	28
傭兵天賦.....	29
裝備技能.....	30
領地能力.....	31
玩家幫助.....	32



吉莫坦女皇感到絕望！

在因為猛烈襲擊的惡獸下失去所有土地後，她只能被迫退守到迪斯科特大陸上高牆林立的城堡之中，曾經繚繞著水、火、風、林的繁榮領土，如今只剩愁雲慘霧。

就在末德海姆城堡被攻陷，柏德嘉國王被進逼的惡獸屠殺之際，她採取了果斷的行動：

她承諾要加冕那些能夠捕獲或殲滅惡獸以伸張正義，並重新奪回她所失去的領土的氏族勇士們。

女皇的首相提出了一個周延的計畫來衡量氏族的成就。屆時，只有一個氏族能夠贏走王冠！

遊戲概覽

你將扮演一位帶領一群無畏戰士的小氏族首領，爭取贏得迪斯科特大陸的王冠。

在遊戲中你會拜訪城堡—這座對抗肆虐王國的惡獸，保護王國的最後城堡中的各棟建築物；同時到外域—環繞城堡周邊的區域來冒險，在那邊與惡獸戰鬥，並重新奪回女皇失去的王國領土。

在遊戲結束時，王冠將交予擁有最多勝利點數的氏族，勝利點數通過累積的榮譽、聲望及其他使得遊戲更豐富的要來獲得。榮譽正是最重要的一部份；為了榮譽，你必須離開安全的城堡來執行任務、擊敗惡獸並收復領地。

透過"工人放置"的遊戲機制，你會使用你的骰子來執行行動。在城堡中，骰子會讓你強化你的氏族、獲得狩獵工具、護盾、藥水、毒液、傭兵等等。放置骰子的時機和骰子的類型，都會影響自己和其他玩家。在外域，你的骰子變成戰鬥工具。你在任務或戰鬥中擲出骰子來嘗試擊敗惡獸或奪回領地。你會有許多機會來控制你骰子的結果並提升你成功的機率。

不要以為憑好運氣就能撿走王冠，你要謹慎分配你的資源，並通過適當的規劃來獲得成功。

你是否有能力贏得王冠呢？

遊戲配件

本規則書

1 塊遊戲主圖版



94 張卡牌

8 張起始氏族成員卡牌



28 張傭兵卡牌



8 張學徒卡牌



惡獸牌庫: 20 張惡獸卡牌
(8 張為難度 A; 12 張難度 B)



裝備牌庫: 18 張裝備卡牌



領地牌庫: 12 張領地卡牌



4 個氏族進度記錄版



259 個紙板指示物
4 個聲望標記



4 個榮譽標記



36 個傭兵分派指示物



64 個陷阱指示物



20 個防禦指示物



55 個金幣



16 個藥水指示物



16 個毒液指示物



16 個戰利品指示物



1 塊雙面的起始玩家板塊



1 個遊戲輪標記



6 塊雙面的路標板塊



1 塊雙面的遊戲輪修正板塊



7 個恐慌指示物



12 塊雙面的任務板塊



1 只任務抽取袋



80 顆六面骰
32 顆紅色力量骰



22 顆紫色魔法骰



18 顆黃色議價骰



8 顆黑色惡獸骰



遊戲設置



煉獄燼土 惡獸大陸 中可以選擇不同難度等級來進行遊戲，並可選擇加入詭計模組。跟著以下說明來進行**不加入詭計模組的新手難度等級**的設置。更困難的難度等級請見 22 頁及附錄 I (23頁)來加入詭計模組。若進行單人模式，請參考附錄 II (24頁)來調整設置。

請參考上面圖示放置圖版及各式各樣的配件：

(A) 將主圖版擺放到遊戲區域的中間。

城堡：在城堡中有七棟建築：獵人小屋、鍊金術實驗室、酒館、軍火庫、當舖、市集以及礦坑。

外域分成三個不同的區域：位於中間的**任務防線**、**領地**(在任務防線的左側及右側)以及**城堡入口**。此外還有擺放戰利品的位置。

卡牌放置區：主圖版邊緣的彩色長條是用來放置牌庫的。標示的位置在整場遊戲都會擺放著卡牌。請在桌上預留適當的空間。

首先，**設置城堡：**

(B) 拿取8張有彈弓符號的**學徒卡**。將他們面朝上組成一個牌庫放在酒館下方的放置區。除非他們全被招募了，不然永遠會有野心勃勃的學徒想要加入你的氏族。



Ⓒ 洗混**傭兵牌庫**(28 張傭兵卡)並把它如圖所示的面朝下放在主圖版旁,接著再抽出最上面4張傭兵卡並面朝上放在酒館旁邊的傭兵放置區,在主圖版的左側建立一塊提供可招募傭兵的地方。遊戲開始時的傭兵中**必須至少有 X 位低於或等於聲望 4 的傭兵**,X 等於遊戲玩家人數。如果沒有的話,將最高聲望的傭兵卡先放置一旁並重新抽取一張新卡,如此重複直到滿足條件。然後把所有放在一旁的卡牌重新洗入傭兵牌庫。

Ⓓ 把28個**分派指示物**放在酒館附近,傭兵被僱用時會用到。挑出目前在酒館中四張傭兵卡的指示物並放在對應的傭兵卡上。

Ⓔ 拿取**64個陷阱指示物**。每個陷阱指示物的背面都有陷阱圖示而該陷阱產生的效果標示在正面。



有這四種不同類型的陷阱:

起始陷阱(有個👤圖示),防護陷阱(有個🔒圖示),詭計(有棕色底色)和強化陷阱(剩下的都是)。

把 4 個起始陷阱分開放在一旁。把 18 個詭計陷阱和 6 個防護陷阱收回盒中。**洗混剩餘的陷阱指示物**並面朝下的放在主圖版旁。隨機抽取**6個陷阱指示物**並面朝上放在**獵人小屋**上,讓玩家都看得到陷阱的效果和費用。

Ⓕ 洗混**裝備卡**(18張卡牌)並面朝下的放在主圖版下方。抽取3張裝備卡然後把它們面朝上放到市集下方的放置區作為起始的市集商品。

接著,設置**外域**:

Ⓖ 挑出難度A的惡獸卡,洗混後隨機抽2張面朝上放在惡獸放置區。這些會是**第一輪活動的惡獸**並各自盤踞一方領地。

Ⓗ 把剩餘難度A的惡獸卡與難度B的惡獸卡洗混組成**惡獸牌庫**,然後面朝下的放在主圖版上方。

Ⓘ 洗混**領地卡**(12張領地卡)面朝下的放在主圖版上方,惡獸牌庫的旁邊。抽2張領地卡並面朝上放在綠色的領地放置區上,這會是**第一輪用到的領地**。

Ⓙ 洗混**路標板塊**(6塊雙面的指示物)後抽2塊並隨機選擇一面朝上的放到領地卡下方指定的空格中。**路標板塊與領地是連結的**,它放在領地的下方並在領地改變時被更換。

注意:在單人或兩人遊戲中,只會抽1張惡獸卡、1張領地卡和1塊路標板塊。把它們各自放入領地 A 中對應的位置。

Ⓚ 洗混16個**戰利品指示物**並面朝下放在主圖版旁。隨機抽4個戰利品指示物面朝上的放在二塊領地中間的指定空格上。

Ⓛ 將**12塊雙面的任務板塊**放入**任務袋**中。抽出2塊任務板塊,將第一塊 A 面朝上放在任務格 A,第二塊則 B 面朝上放在任務格 B 上。這些是**第一輪會用到的任務**。



準備資源和開始:

Ⓜ 把遊戲輪修正板塊的A面朝上放在主圖版的原本的**遊戲輪記錄軌**上。

Ⓝ 把**遊戲輪標記**放在遊戲輪記錄軌中1的格子上。



Ⓞ 把**紅骰、紫骰和黃骰**放在主圖版旁,它們是用來增加你骰池的**骰庫**。同樣地將**黑色惡獸攻擊骰**放在這邊,它們會在惡獸攻擊時使用到。

Ⓟ 把**金幣、防禦、藥水及毒液指示物**各自擺放一疊。它們形成遊戲進行時會用到的**供應區**。

Ⓠ 洗混7個**恐慌指示物**面後朝下疊成一疊,把它們放在城堡入口標示的空格上。

Ⓡ 最貪婪的玩家獲得**起始玩家**版塊後把 A 面朝上,並成為部署階段第一個執行行動的人。



起始玩家?什麼?!把它給我!給我我我!!!我要!!!!

傭兵卡




- (A) 名稱
- (B) 屬性圖示
- (C) 招募費用
- (D) 聲望值
- (E) 提供的骰子
- (F) 天賦
- (G) 外域天賦圖示


骰子


骰庫：你的骰庫包含傭兵和你的氏族榮譽獎勵提供的所有骰子。當你擺放骰子到主圖版的行動格時，你有越多骰子在你的骰庫中，一輪中你可以做的事情就越多。一旦有一顆骰子擺放到主圖版上一個特定的空格後，本輪沒有其他骰子可被放在那個位置上。

每次你招募新的傭兵，他們的骰子將會**立刻**加到你的骰庫。

骰子有3種類型，依照顏色區別：

 **力量骰(紅色)：**這些骰子沒帶任何特殊能力，但它們是最常見的，而且比其他骰子更容易控制。

 **魔法骰(紫色)：**這些骰子提供與惡獸戰鬥時，減少惡獸攻擊力的特殊能力。它們也可以在鍊金術實驗室中製造藥水及毒液。

 **議價骰(黃色)：**這些骰子被用在城堡中的部份建築來取得折扣，活用你傭兵的殺價技能。

這些骰子如何使用在第9頁中都有詳細的介紹。

控制骰子

骰子不只能在城堡中展開行動，也可以用在城堡外冒險時，擲骰達成特定目標。你不可能僅靠運氣來度過冒險，所以務必活用各種方法來控制你的運氣。傭兵天賦、陷阱、毒液、路標及正確的裝備，可以讓你改變結果、重擲或進行戰鬥時可以加入額外的骰子。



進行遊戲

煉獄燼土 惡獸大陸一場遊戲最多分為六輪，每一輪依序包含以下四個階段：

1. 骰庫準備階段
2. 部署階段
3. 冒險階段
4. 清除階段

遊戲會在第六輪結束，或在任一回合有一位玩家達到30點榮譽值時結束。

骰庫準備階段

玩家檢查他們能用的骰子來準備他們的骰庫。檢查以下來源：

- 首領及傭兵提供的骰子
- 每位玩家當前的榮譽值所提供的榮譽獎勵骰子。
 - 1-10 榮譽值：
 - 11-20 榮譽值：、
 - 21-30 榮譽值：、、

拿取所有指定的骰子後把他們放到你的玩家區域。依照你起始的氏族成員和你榮譽標記的位置，遊戲開始時你的骰庫有2顆力量骰、1顆議價骰和1顆魔法骰。

現在擲你的議價骰 ，此時不用擲其他骰子。

部署階段


從擁有起始玩家指示物的玩家開始，依順時鐘方向進行，每位玩家輪流一回合來執行一項行動。當所有玩家都執行一回合後，起始玩家執行第二個回合，依此類推。

在你的回合中，必須執行3項可能的行動中的一項：

- 部署在城堡中
- 部署到外域
- 部署到駐紮領地

如果你的骰庫中沒有剩下任何骰子，你必須跳過而不是執行行動。你必須把你骰庫中的所有的骰子都部署完後才能選擇跳過。玩家會持續輪流執行到所有玩家用完骰子並跳過。

某些卡牌和指示物有骰子轉換的能力，可以把一顆特定顏色的骰子轉換成一顆或多顆可能對你更有幫助的其他顏色的骰子。要轉換一顆骰子，部署該骰子到該卡牌或指示物上後從供應區拿取一顆/多顆指定顏色(可能為多色)的骰子。

一項行動簡單來說只是擺放(部署)一顆或多顆骰子到主圖版中一個還空著的骰子格上，或是一塊你收復的領地上。標示  的骰子格在2人遊戲中不開放使用。

城堡：部署骰子到城堡中的建築裡，來獲得建築的獎勵。例如：你可以在礦坑中獲得金幣、鍊金術實驗室換得藥水或毒液、酒館可招募新傭兵等。部署到城堡的完整規則可以在第8~12頁中找到。

外域：藉由部署骰子到道路上來送你的傭兵到領地或出任務。在那邊，他們將與惡獸進行戰鬥、收復領地或是完成任務。同樣地，如果惡獸出現在城堡入口，你可以部署骰子到那邊來防禦城堡。部署到外域的完整規則可以在第12~15頁中找到。



駐紮領地：部署指定的骰子到一塊你已經駐紮的領地上來獲得對應的獎勵。這在第15頁有詳細介紹。

天賦與技能

所有的傭兵都有特殊的天賦，而遊戲中你可以讓他們裝備市集購買的道具，給他們額外的技能，如同替傭兵增加天賦一般。



每項天賦和每項技能一輪中只能使用一次。

有外域圖示的天賦或技能在冒險階段，執行中的防線上的傭兵必須使用。所有其他的天賦和技能可以在部署階段使用。

城堡和其建築

城堡中有三種類型的骰子格：

- 單一般格：要剛好一顆骰子。
- 雙般格(礦坑)：在單一次行動要同時部署剛好2顆骰子。
- 無限般格(當舖)：在同一個地點允許無限數量的骰子。

你只能部署建築所要求的骰子種類，且只能在有空般格的建築中進行部署。只要放置骰子後，你立即獲得該般格給你的好處或資源。

例：你可以部署2顆力量骰到礦坑中的第一般格，來立即獲得6塊金幣。

如果一棟建築的所有般格都被佔滿，就不能再被使用。唯一的例外是當舖，它對一輪內可以在一次行動中放骰子的數量和重複行動的次數都沒有限制。



部份建築(獵人小屋、酒館、軍火庫和市集)需要你依照你要招募的傭兵、購買的資源來支付對應的金幣。如果你沒有足夠的金幣，你不能部署骰子到這些般格上。不過，這些建築物可以使用議價骰獲得折扣。

當你在獵人小屋、酒館、軍火庫或市集部署骰子時，骰子都要由左而右放置，才好確認識價骰的順序。

議價骰

議價骰提供珍貴的折扣。折扣的程度取決於骰子上的點數和放在同一區域中的前一顆議價骰。

如果你的議價骰是該區域的**第一顆議價骰**，折扣就等同於骰子點數。支付時，**原始價格減去這個點數**。

如果你的議價骰不是該區域中的第一顆，就和上一顆部署的議價骰比較骰子上的點數：

如果你的骰子點數比較小，你可以加總兩顆骰子的點數作為折扣；如果不是，那麼就只能用你的骰子點數作為折扣。每次放置時只與上一顆議價骰進行比較，而不是更之前的。忽略中間其他顏色的骰子。



每次購買的總價**不能折到低於1塊金幣**。(店家可以接受議價，但天下沒有白吃的午餐)

城堡之外，議價骰只會被部署在某些任務上，並且在啟動對應的任務防線時**會被重骰**。

提示

在你決定放置議價骰前，觀察一下其他玩家手上的議價骰，其他玩家可能會因為你的骰子佔到便宜。一顆點數高的骰子給你好的折扣，但會為下一位玩家帶來更好的折扣。反過來說，搶快的才能搶最好的物品！

範例

現在是第一輪，娜塔莉的骰庫中有一顆議價骰。這輪的一開始，她的議價骰擲出了一個 5。在她的第一項行動，她決定購買一個價格為9金幣的陷阱指示物，她把她的議價骰放到獵人小屋最左邊的骰格上，從她的骰子獲得5塊折扣，然後用4塊金幣拿走該陷阱指示物。

下一位的斯特凡接著放置一顆力量骰到獵人小屋的下一個骰格，用原價購買一個陷阱。

輪到湯的回合，他在這輪開始時他的議價骰擲出了一個3。如果他把這顆骰子用在獵人小屋，他可以把娜塔莉的5加上他的3總和為8，折扣大放送。斯特凡的力量骰不會影響計算。他決定就這麼辦並抓了2個價格皆為4的陷阱。既然每個購買行動的總價不能少於1塊，湯必須要支付1塊金幣。

獵人小屋(陷阱)

進來阿！我的朋友，我這有最先進的捕獸技術！

部署1顆力量骰或議價骰到獵人小屋後，你可以進行單一次行動來**購買多個陷阱**。每個陷阱指示物都有標價。如果你使用1顆議價骰，你可以計算多個陷阱的總價後再減去折扣，但是總價不能少於1塊。



每位玩家的氏族進度記錄版中**最多可以有5個可用的陷阱指示物**(某些卡牌可以改變這個數字)。如果一位玩家獲得的陷阱指示物超過他允許保留的數量，他必須立即棄掉陷阱直到符合他的上限。**已經分配到防線上的陷阱不列入計算**。

當一位新的買家前來拜訪小屋時，這裡必定都有6個陷阱指示物可供選擇。在一位玩家購買陷阱後，立刻從供應區中拿取新的陷阱指示物面朝上補滿空格。任何時候，只要供應區沒有新的陷阱指示物，就把已棄掉的陷阱組成新的供應區。

當你購買1個陷阱指示物後，把它面朝下放在你的玩家區域中，在之後你部署時才能誤導你的對手。關於陷阱如何運作及如何使用它們來減少運氣成份的詳細介紹，請參考領地戰鬥章節(第17-19頁)。

鍊金術實驗室(藥水與毒液)

你在實驗室搗鼓出來的鬼東西，
我們一概不負責！

你可以部署1顆魔法骰來獲得3個(上面格子)或是2個(下面格子)藥水 **和/或** 毒液指示物。你可以自行混搭。

每位玩家在他們的玩家區域最多可擁有**3個藥水指示物**和**3個毒液指示物**。已經分配到防線上傭兵所帶的藥水和毒液則不列入計算。

藥水和毒液

你可以移除玩家區域中的1瓶藥水來治療一位未分派出去的受傷傭兵。

你也可以放1瓶藥水 **和/或** 一瓶毒液給一位**正要被分派到防線上的傭兵**，放在其傭兵分派指示物上。藥水和毒液會被視為裝備的一部份，該傭兵會帶著它們對抗惡獸並在戰鬥中使用。

藥水治療傷害，而毒液可以塗在你的武器上，在戰鬥中替你增加2點攻擊力。

如果不使用，藥水和毒液在戰鬥後不會消失。



酒館(招募傭兵)

何必在意酒館那些惱人的惡臭，
你才不洗澡！

你可以部署1顆力量骰或議價骰到酒館來招募一位展示在放置區的傭兵或學徒。儘管你在遊戲開始時，就擁有一對屬性相同的氏族成員，你還是可以招募任何屬性的新傭兵。支付他們的招募費用。



要招募一位傭兵，你必須要有足夠的**超額榮譽值**，才能吸引傭兵加入你的氏族！

傭兵們就是貪婪又傲慢！
如果你不能分點什麼給他們，
才不會加入你的氏族。

超額榮譽值與招募傭兵



超額榮譽值是榮譽標記和聲望標記之間差值。只能招募聲望低於或等於超額榮譽值的傭兵。

如果酒館中一位傭兵的聲望高於你的超額榮譽值時，你不能招募他們。

如果聲望值標記高於或等於榮譽值標記，表示你沒有超額榮譽值，所以不能招募任何傭兵。

當你招募一位傭兵時，把傭兵卡放到進度記錄版的右側，與其他你僱用的傭兵擺在一起。立刻**調整你的聲望值標記**，然後把傭兵卡上提供的骰子加到你的骰庫中。**如果提供的骰子中有議價骰，立即擲該骰。所有新骰子都必須在接下來的部署階段中用掉。**

範例

你有20點榮譽值而你進度記錄版的聲望值標記在14，所以你的超額榮譽值為6(20-14)。你想要招募Vaidala，雖然你有很多金幣，但她的聲望值為7，高於你的超額榮譽值，因此Vaidala無奈的拒絕了邀請。

Fandor也有空，這位聲望值為5、價格為10的傭兵，在你的超額榮譽值範圍。你花費一次行動，部署一顆點數5的議價骰到酒館並支付5塊金幣(原價為10塊金幣扣除你議價折扣的5塊)。你的聲望值提升了5點(到19)而且你立刻獲得Fandor提供的2顆力量骰。現在你只剩下1點超額榮譽值(20榮譽值-19點聲望值)。

失去榮譽值

某些情況下，可能會失去榮譽值。如果你的榮譽值會降到低於你的聲望值標記，**聲望值標記會停在原地**；無論榮譽值有多低，聲望值都不會跟著降低。

除非你的榮譽值增加，你沒有超額榮譽值，就無法招募新的傭兵。

值得慶幸的是，失去榮譽值時不會嚇跑你現有的傭

兵，他們只會在沒收到傭金的時候離開你(見第21頁)。

範例

卡門擁有18點榮譽值，而她的聲望值標記在17。在一次任務失敗後，他失去2點榮譽值；因此，她的榮譽值標記從18移到16。她的聲望值標記依然在17。

當一位新買家拜訪酒館時，除了學徒卡之外，這裡必須有4位可供招募的傭兵(單人遊戲為3位)。在一位玩家招募完傭兵後，立即從傭兵牌庫抽傭兵卡面朝上補足空格。任何時候，如果牌庫沒有卡牌，把已棄掉的傭兵卡洗混組成新的牌庫。

請一輪啤酒

在你部署一顆骰子到酒館後，在招募傭兵前，你可以選擇花2塊金幣買一輪啤酒，給酒館裡的所有傭兵暢飲。他們會開心地離開酒館，空出坐位給新來的。棄掉在酒館的傭兵們後從牌庫中抽新的傭兵取代他們。接著，你可以僱用他們其中一人。當要找尋特定屬性的傭兵時，這會是個有用的方法。支付這2塊金幣時你不能使用你的議價骰來獲得折扣。



學徒卡

學徒招募便宜也只有少少的聲望，但是他們可是你氏族的得力助手。學徒卡提供單顆力量骰，但是在部署階段，他們有轉換天賦可以把1顆骰子轉換成其他任意顏色的骰子。要使用這項天賦，把你想



要改變的骰子放在學徒卡上，並從供應區拿1顆不同顏色的骰子。學徒卡上的骰子會保留到清除階段，用來提醒你已經使用過這項天賦。使用這項天賦不是一次行動，而獲得的新骰子必須在該部署階段中使用。

學徒沒有分派指示物和屬性，這表示他們不能被分派到任何防線上、也不能收復任何領地、也不能貢獻屬性來獲得勝利點數。他們倒是和其他傭兵一樣都要領傭金。

軍火庫(防禦指示物)

當你被痛扁的時候，不要跟我哭哭！

你可以部署1顆力量骰或議價骰來購買最多3個防禦指示物，每個需支付2塊金幣。

每位玩家的進度記錄版中最多可以擁有5個防禦指示物。如果一位玩家獲得超出他上限的防禦指示物，他必須立即移除指示物直到符合上限。已經分配到防線上的指示物不列入計算。



防禦天賦與防禦指示物

部份卡牌上標有防禦天賦，這天賦只限抵擋惡獸攻擊。天賦本身與防禦指示物同樣功能，卻不佔用防線空格。防禦天賦在每輪中只能使用一次，而防禦指示物會在使用後或清除階段時棄掉。防禦指示物在部署階段會被部署在防線上，並在戰鬥中讓你抵擋一次惡獸的攻擊後棄掉。如果使用詭計模組，防禦指示物也可以用來對抗詭計。



當舖(金幣)

買！買！買！都買都買都買！
"堡"證最低價！

你可以把你骰庫中任意數量的骰子放到此，每顆骰子換回1塊金幣。

【重點】不像其他建築，當舖沒有骰子的數量限制。任何玩家都可以使用這裡，每部署1顆骰子就獲得1塊金幣。也可以在單一次行動中部署多顆骰子(每顆骰獲得1塊金幣)。



市集(裝備卡)

城堡中最棒的小店！找個獨特又稱心如意的傢伙吧！

你可以部署1顆力量骰或議價骰到空的骰格上，支付其費用來購買1張可用的裝備卡。依照以下的描述擺放和使用。




一旦購買了裝備卡，就得要把它擺到1張未被分派的傭兵卡下面。

每位傭兵只能攜帶每種類型的裝備卡各一張。



裝備卡



- (A) 名稱
- (B) 價格：購買這張卡牌所需要的金幣。
- (C) 技能：傭兵裝備這張卡牌後，會擁有的獨特能力。
- (D) 外域圖示：裝備卡上的技能有這個圖示就只能在冒險階段使用，在持有該裝備的傭兵被分配到防線上時使用。
- (E) 類型：武器 、強化 、咒術 



注意：你可以自由交換你尚未分派的傭兵的裝備卡（只要遵守傭兵身上的每類型都只有1張的限制）。你可以棄掉裝備卡來裝備新的裝備。

購買後，可能的話，從裝備牌庫中補充新的裝備卡到放置區的空格上。

礦坑(金幣)

警告！起苦工！

名聲再好的人都會瞧不起你這低下的工作。

為了從礦坑中榨出金幣，你必須部署1顆力量骰到右邊的骰格中，或是一次部署2顆力量骰到左邊的骰格中。你獲得的金幣數量標示在骰格旁。



範例

娜塔莉的骰庫有2顆力量骰，她想要部署到礦坑中來獲得一些金幣。但是，斯特凡在她之前行動，而且部署2顆骰子到礦坑中獲得6塊金幣打壞了她的計畫。所以，娜塔莉要麼就部署她的2顆骰子到4塊金幣的骰格，不然就部署1顆骰子到2塊金幣的骰格。

外域

要部署到外域，你必須使用你的行動來分派一位你未分派的傭兵到一條未被佔領的防線上。把該傭兵的分派指示物放到防線最前面的空格，並根據路標來部署需求的和增援的骰子到後方的格子上。這位傭兵現在視為被分派到該防線上。在選擇分派傭兵時，記得留意他們的外域天賦，這些天賦在冒險階段可能會提供好處。你可以分派多位傭兵（必須使用不同行動）到同一塊地區的不同防線上。

與在城堡中不同，部署到外域的骰子不會立即進行結算。會在冒險階段才會進行結算。（見第15~20頁）

提示

在選擇分派傭兵時，記得留意他們的外域天賦，這些天賦在冒險階段可能會提供好處。

任務防線

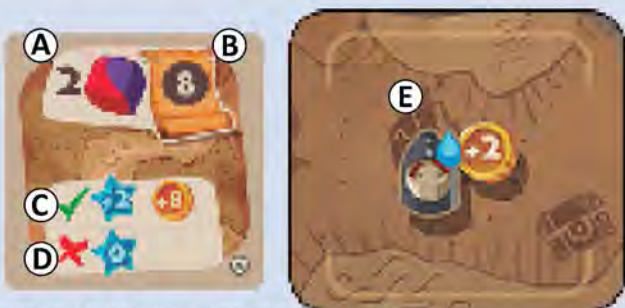
任務是贏得一些資源與榮譽的機會，為女皇的首相所提供。每一輪會提供二個任務板塊，一種類一個：低風險擲骰任務和零風險契約任務。

每項任務對應二條防線。最多允許二位傭兵(來自相同或不同氏族)參與。擲骰任務要互相競爭，只有一位玩家能搶到獎勵；契約任務則各有不同，當完成任務目標，每條防線會把相應的獎勵給予該防線的傭兵。



任務防線：想要分派一位傭兵到一條任務防線上，你必須照任務板塊標示部署正確的骰子在傭兵分派指示物的下方。如果任務板塊標示多色骰子，你部署的每顆骰子才可以是標示中任一種顏色。

擲骰任務板塊



- (A) 骰子：必須部署的骰子種類和數量。
- (B) 任務目標：完成任務所需的骰子點數。
- (C) 獎勵：最高點數完成任務的玩家，所獲得的榮譽與其他獎勵。
- (D) 懲罰：任務失敗所失去的榮譽值。
- (E) 補償：完成任務但被對手擊敗的玩家，會獲得2塊金幣當作任務補償。

契約任務板塊

- (A) 骰子：必須部署的骰子種類和數量。
- (B) 任務目標：獲得獎勵需要棄掉的資源。
- (C) 獎勵：對應防線的傭兵獲得的榮譽與其他獎勵。



見第16頁的任務章節來了解任務結算相關細節。

領地

領地原先是王國的財產，但已經被惡獸所侵佔。擊敗佔據領地的惡獸並重新奪回領地是首要目標。遊戲一開始時，每塊領地都是由一張領地卡、一張惡獸卡，和一塊有4條防線的路標所組成。分派傭兵到這些防線試著捕獲或殲滅惡獸並且收復領地。

在冒險階段中，防線將由左而右順序執行，而在第一條防線的一定會對抗到惡獸。後面防線上的傭兵只有在惡獸沒有被捕獲或殲滅時才會需要面對，否則，他們只能去嘗試收復領地。

路標



- (A) 需求：在分派傭兵到此防線的同時**必須**部署的骰子種類和數量。
- (B) 增援：可以額外部署的骰子類型和最大數量。
- (C) 獎勵：當分派一位傭兵到此防線時可以獲得的獎勵。見下方的"防線獎勵"。

領地防線：要分派一位傭兵到一條領地防線上，你必須同時部署路標上**要求的骰子類型和數量**。接著你可以額外部署標示在路標上的骰子。

你也可以部署陷阱 和/或 防禦指示物到防線上。陷阱要面朝下部署。在防線的最後面有二個指示物的專屬空格。任何多出來的指示物也可以放在這兩格前面，但每個指示物都會佔掉2個骰格。所以，你最多可以有6顆骰子和2個指示物的組合、4顆骰子和3個指示物的組合或是2顆骰子和4個指示物的組合。

分派指示物、骰子和任何陷阱/防禦指示物的部署，都是在**同一次行動**。你不能在未來行動中為這條防線增加任何東西。特別注意你分派的傭兵的天賦和裝備，這些在接下來的戰鬥中會幫助你。

任何被分派到防線的陷阱 和/或 防禦指示物在戰鬥結束後，無論是否使用都會被移除，所以你需要謹慎選擇分派的東西。

如果打算捕獲惡獸，你需要部署一個陷阱指示物。

再來，也考慮給你的傭兵帶1瓶可用的藥水 和/或 毒液，從玩家區域中把這些標記放到被分派傭兵的分派指示物上。



防線獎勵

每條領地防線都會給分派在此的傭兵一項獎勵：



重擲：當被分派的傭兵在冒險階段啟動時，你可以重擲1顆指定顏色的骰子。如果重擲符號上有一個數字，表示你可以重擲那麼多次，可對同一顆或不同顆骰子重擲。



防禦天賦：這是用來防禦惡獸攻擊的天賦(見第17頁)。它們不能轉換為防禦指示物。



金幣：把指定數量的金幣放到傭兵的分派指示物上。如果你的傭兵在戰鬥後存活，將會贏得這些金幣。



藥水/毒液：從供應區拿一個藥水/毒液指示物放到傭兵的分派指示物上，你可以在戰鬥中使用它。如果你在戰鬥後存活，也沒有使用它，把它移到你玩家區域。這表示一位傭兵在戰鬥結束後，可能會擁有多於1瓶的藥水或毒液，1瓶來自防線和1瓶他們帶著的。

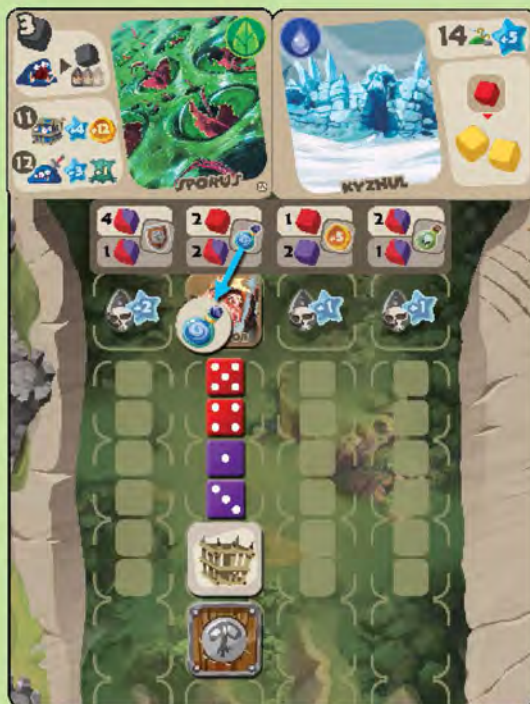


領地卡



- (A) 名稱
- (B) 屬性
- (C) 收復值：一旦盤踞的惡獸被捕獲或殲滅後，需要等於或超過這數值才能收復該領地。
- (D) 收復獎勵
- (E) 收益：如果你收復了這塊領地並駐紮一位傭兵在此，你可以在部署階段使用這個技能當作一次行動。

範例



在部署階段，卡門分派了她的一位傭兵到第二條防線上。卡門接著部署2顆必要的力量骰並選擇再部署2顆魔法骰做為增援，作為增援。在骰子後方，是給陷阱/防禦指示物的3格空格，但她只有1個陷阱和1個防禦指示物，她決定把這二個都部署上去。依照路標上的獎勵，她獲得一瓶藥水，讓她放到她傭兵的分派指示物上。

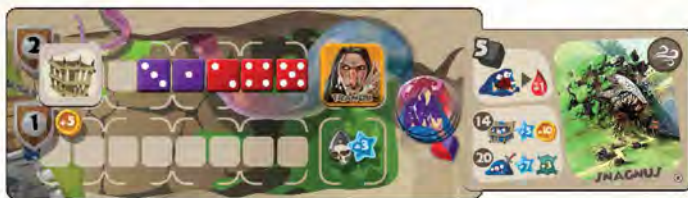


城堡的入口

城堡的入口是在主圖版右下方的區域。這邊有個1張惡獸卡和2條防線的放置區。

如果有一張惡獸卡在城堡入口時，玩家才能在城堡入口部署。惡獸卡只會在清除階段時被加到到城堡入口，所以遊戲的第一輪，不會有傭兵被分派到這裡。

要把一位傭兵分派到入口的其中一條防線上，放置分派指示物到區域的右側的空格。然後放置任意組合的骰子(力量 和/或 魔法) 和/或 面朝下的陷阱和/或 防禦指示物到防線上。記得每個陷阱/防禦指示物會佔掉2個骰格。你必須至少分派1顆骰子，或1個陷阱指示物，或1個防禦指示物。



注意防線都有來自城堡守衛的增援：分別為2點防禦天賦或是1點防禦天賦加5塊金幣。放置5塊金幣到你分派到該防線傭兵的分派指示物上，如果你的傭兵在戰鬥後存活，會獲得這些金幣。

在上一輪中，令人驚恐的Snagnus(5顆攻擊骰)擊敗了所有傭兵，因此牠的惡獸卡在清除階段時移動到城堡入口。湯想試著捕獲這傢伙來贏得惡獸獎勵的榮譽和10塊金幣，所以在部署階段時，他使用一次行動來部署Tranok的分派指示物，到城堡入口的上方防線。而湯不想冒任何風險，他從他的骰庫部署3顆力量骰和2顆魔法骰，加上1個陷阱指示物。

部署到駐紮的領地上

在遊戲中，你會有機會收復領地然後駐紮在上面(見第19頁)。一旦你有一塊駐紮的領地，你可以執行一次行動部署領地上指定的骰子來立即獲得指定的收益。



範例

在上一輪中，娜塔莉收復了領地Khyzul，並駐紮了她的傭兵Lusara。在部署階段時，娜塔莉可以執行一次行動來使用領地的收益：部署1顆力量骰來獲得2顆議價骰。



冒險階段(結算外域)

每輪最刺激的事情往往發生在冒險階段。正是此刻，在部署階段被分派到不同防線的傭兵開始參與任務、對抗惡獸並奪回領地。

冒險階段分成三個步驟，依序結算：

1. 任務
2. 領地戰鬥
3. 防禦城堡

如果主圖版對應的區域上，沒有傭兵在防線上活動，略過該步驟。例如在第1輪，會因為沒有傭兵會被分派到防禦城堡而跳過步驟3。

任務

在左側的擲骰任務會先結算(如果有傭兵被分派該任務防線上),接著進行右側契約任務的結算。

依照此流程結算擲骰任務:

- **如果有一位傭兵被分派到出任務:**
分派傭兵出任務的玩家擲出部署在任務防線上的所有骰子,包含議價骰,然後可以使用的技能,如裝備卡 和/或 傭兵的天賦等。
如果他骰子點數總和等於或大於**任務目標**,該玩家成功獲得任務板塊上標示的**獎勵**然後棄掉該板塊。反之,該玩家失敗並接受**懲罰**。棄掉該任務版塊。
- **如果有二位傭兵被分派到同一項任務:**
2位傭兵分別擲骰部署在任務防線上的所有骰子並發動傭兵天賦 和/或 可用的能力。
 - 如果只有一位傭兵完成任務,該傭兵獲得**獎勵**後棄掉任務板塊。任務失敗的傭兵會接受**懲罰**。
 - 如果二位傭兵都完成任務,修正後的點數總和最大的傭兵贏得任務並獲得**獎勵**,然後棄掉任務版塊。另一位傭兵獲得2塊金幣作為補償,如主圖版上標示。
如果二位傭兵都完成任務且點數相同而平手,被分派到**左側防線**的傭兵會是贏家。
 - 如果二位傭兵任務都失敗了,二位都要接受**懲罰**。棄掉任務版塊。

依照此流程結算契約任務:

首先控制左側防線上傭兵的玩家,棄掉任務目標上標示的資源後獲得任務板塊左側標示的獎勵。接著,控制在右側防線上傭兵的玩家,棄掉任務目標上標示的資源後獲得任務板塊右側標示的獎勵。未完成契約任務不會受到懲罰。

領地戰鬥

領地戰鬥會逐一結算,先從左側的領地A開始,然後是右側的領地B。每場領地戰鬥分為三部份:(I)發動陷阱、(II)惡獸戰鬥、(III) 收復領地和(IV)收復領地。

I. 發動陷阱

部署到該領地的陷阱全部翻開面朝上,翻到強化陷阱的效果面。強化陷阱可提供額外的骰子或是修正擲骰結果。每個陷阱的詳細介紹,請參考規則書最後面的參考表。

如果強化陷阱的效果是提供額外骰子,從供應區拿取指定的骰子,放到該陷阱指示物上。無視該防線路標的限制。

如果強化陷阱的效果是提供擲骰修正,這個修正值會在傭兵攻擊時使用。

II. 惡獸戰鬥

惡獸戰鬥會從最左側有分派傭兵的防線開始進行。首先,該惡獸發動攻擊然後才輪到傭兵反擊。當然,如果他還活著的話!

惡獸卡



- (A) 名稱
- (B) 屬性
- (C) 攻擊值:當該惡獸攻擊時擲骰的數量。
- (D) 特殊能力:該惡獸所擁有的特殊能力。
- (E) 捕獲值:捕獲該惡獸所需的骰子數值。
- (F) 殲滅值:殲滅該惡獸所需的骰子數值。
- (G) 獎勵:你成功捕捉/殲滅惡獸獲得的獎勵。
- (H) 惡獸等級:用來區分難度

惡獸發動攻擊

為了計算惡獸的攻擊,在你左側的玩家拿取與惡獸卡上攻擊值相同數量的黑骰(如Caribdis是5顆黑骰)。如果惡獸與所在的領地屬性相同,會額外增加1顆黑骰(見第22頁的"屬性加成")。

再對應你目前所在的遊戲輪,依遊戲輪記錄軌上的骰子符號來增加骰子數量(新手難度不使用這項)。

然後你左鄰玩家擲出所有黑骰。每顆點數結果為3、4、5或6都是一次命中,每個命中骰會造成傭兵1點傷害。受到第一次傷害時,把分派指示物翻到受傷面。如果受傷的傭兵再受到一次傷害,該傭兵就會被殺死。每隻惡獸都有一項特殊能力,效果標示在卡牌上(附錄III有符號說明),在指定情況下發動這項能力。



要抵擋惡獸攻擊，你有幾個方法：

- 在惡獸擲攻擊骰前，你可以**移除**部署在防線上的**1顆魔法骰**，來移除惡獸攻擊時的1顆攻擊骰。這個動作可以重複執行，每一顆魔法骰被移除就移除**1顆攻擊骰**。
- 移除部署在防線上的1個**防禦指示物**來躲過一次命中。
- 使用特殊能力(裝備卡、傭兵天賦、路標獎勵、城堡的防禦等)。
- 棄掉傭兵分派指示物上的1個藥水指示物來抵消一次他正要受到的傷害。(他們在當下立刻喝了藥水，藥水在他們嚥下最後一口氣時治癒了他們)。

傭兵的死亡

當一位傭兵死亡時，立即棄掉該傭兵卡與上面所有的指示物，包含他們身上當時裝備的所有裝備卡。從防線中移除他的分派指示物，和同一條防線上所有未使用的骰子和指示物。在極罕見的情況下傭兵攻擊惡獸後死亡，他們骰好的骰子和陷阱會留在防線上。

因為吉莫妲女皇會獎勵這些英勇獻身的壯士，如果你的傭兵在領地戰鬥中死亡，你的氏族會獲得傭兵的分派指示物所在位置對應的榮譽值。



最後，減去死亡傭兵的聲望值，在你的進度記錄版上調整聲望指示物。

遊戲中的任何時候，如果你失去了**所有傭兵和學徒**，在下一輪開始時你可以免費拿取一位學徒，並推舉他成為新首領。這會在骰庫準備階段前發生。你會保留你所有榮譽值及氏族供應區的物品，同時如果你少於5塊金幣時，補足你的金幣直到5塊金幣為止。

範例

在一場惡獸戰鬥時，湯的傭兵Frunk受到惡獸的2點傷害。他決定用掉他放在傭兵分派指示物上的藥水，來立即治療1點傷害。Frunk雖然得救了但還是受到傷害(分派指示物要翻面)。

傭兵攻擊

在惡獸的攻擊後，只要你的傭兵還活著，你可以試圖補捉或殲滅惡獸。

擲出你部署在防線上的骰子，並拿擲出的點數總和與惡獸卡上的捕獲值(CV)和殲滅值(EV)做比較。

你**必須**一定要使用你翻開的陷阱、你分派的傭兵的

外域天賦，和他們所攜帶的裝備卡來控制骰子的結果。**【例外】**只有重擲是可以選擇性使用。你也可以棄掉你傭兵分派指示物上的毒液指示物，每個指示物給予+2攻擊力到你的攻擊結果上。

翻開的陷阱、天賦、和裝備卡提供的擲骰修正值，永遠**適用於該防線上所有指定顏色的骰子**。

- 要捕獲惡獸，你防線上**必須部署一個陷阱指示物**(從詭計模組翻開的詭計陷阱不算)。你的擲出的**點數總和必須等於或大於CV**，且低於EV。如果你捕獲到惡獸，拿取捕獲獎勵(榮譽和金幣)後棄掉該惡獸。
- 如果你擲出的點數總和等於或是高於EV，你獲得殲滅獎勵(榮譽和紀念品)。拿取惡獸卡並把它紀念品那面朝上放在你的玩家區域。

如果你特別喜歡捕獲惡獸而不是殲滅牠，你可以**一顆接一顆的擲出你的骰子**並在任意時刻停止你的攻擊，而不擲出剩下的骰子。記得毒液的使用是選擇性的，所以可以想辦法搞出你需要的點數總和。

範例

湯派出Frunk試著捕獲Sckon(CV:11, EV:12)。
• Frunk有攜帶毒液。在這條防線上，他有2顆力量骰和2顆魔法骰。他也有一個強化陷阱，在捕獲或殲滅惡獸時提供+4攻擊，也就是他擲骰點數的起始值為4。Frunk的天賦是為每一顆魔法骰增加1點攻擊。他決定先擲1顆魔法骰，並得到一顆2，經由Frunk的天賦轉變為3點，目前總和為7點。他接著再擲出其中一顆力量骰，並得到一顆2，目前總和為9點。他決定使用他的毒液，獲得+2使總和到11，正是他捕獲Sckon所需要的攻擊力。他停止他的攻擊，放棄剩下的骰子。

- 如果你的傭兵捕捉或殲滅惡獸失敗，把你的陷阱指示物和已擲過的骰子留在防線上，展示其結果。修正後的全部擲骰結果，連同提供擲骰修正值的天賦和強化陷阱。他們代表著惡獸目前受到的傷害及在該領地右邊下一條防線上的玩家受益。
- 接著佔據了下一條防線的玩家，繼續重覆"惡獸攻擊"的步驟然後"傭兵攻擊"，配上一點重要的差別：保留在左側防線上的擲骰點數和強化陷阱指示物會被加進他們的戰鬥結果中！

有擲骰修正值的強化陷阱只會影響同一防線上的骰子，不會影響其他防線上的骰子。

來自天賦和裝備技能的擲骰修正值只適用在他們使用的防線上，也不會影響其他相鄰的防線。

惡獸戰鬥的結束

當一位玩家成功捕獲或殲滅惡獸，或所有領地中部署的傭兵全都戰鬥過且失敗了，惡獸戰鬥就會結束。

- 當一位玩家成功捕獲或殲滅盤踞的惡獸，該玩家獲得惡獸卡上的獎勵(榮譽值還有金幣或者紀念品)。接著，移除參與戰鬥的傭兵們所用的骰子、陷阱和防禦指示物。如果該領地還有分派的傭兵未參與戰鬥，他們將有機會**收復**該領地。
- 如果盤踞的惡獸沒有被捕捉也沒有被殲滅，”收復領地”的行動就不會發生。該惡獸現在怒氣滿滿並會在下一輪攻擊城堡，造成恐慌。該惡獸會在清除階段移到城堡入口。(見第20頁”散播恐慌”)

提示

有時候捕獲惡獸會比殲滅惡獸給你更大的獎勵，女皇的首相想要惡獸來進行他的”活體實驗”。當你攻擊惡獸時，記得你可以一顆接一顆的擲你的骰子。

紀念品

紀念品分價值(1~3)會在遊戲結束時轉換成勝利點數。

紀念品在遊戲中任何時間都可以變賣，每點紀念品價值賣得5塊金幣，這不算為一項行動。

要賣出一個紀念品，棄掉該惡獸卡後從供應區拿取金幣。既然你不再擁有此卡牌，遊戲結束時不能為你換得勝利點數。你不能賣一個紀念品的一部份。



範例：與惡獸戰鬥

卡門部署了傭兵Shandee到當前領地的第二條防線上。面對的是惡獸Abysur，一頭CV:17、EV:22，攻擊:5和屬性為水的猛獸，牠的屬性正好與當前領地相同，牠的攻擊提升到6。目前遊戲是普通模式的第四輪，所以惡獸獲得1顆額外的攻擊骰，讓牠總共有7顆攻擊骰。卡門不想冒險失去Shandee，因此她決定移除部署在防線中的1顆魔法骰來移除惡獸的1顆攻擊骰。

她左鄰玩家接著擲出6顆攻擊骰，並造成4點命中！卡門早在防線中部署一個防禦指示物，而Shandee也有一項對抗水屬性或火屬性惡獸的防禦天賦，因此擋下了2點命中，剩下2點來造成傷害。如果她無法至少擋下其中一點，Shandee將會戰死。幸運的是，卡門早在分派傭兵到防線時，放了1瓶藥水Shandee身上，所以她棄掉藥水來抵消其中一點傷害。她把Shandee的分派指示物翻到受傷那面。除此之外，Abysur的特殊能力是：當傭兵受到一點傷害時會失去1點榮譽值，因此卡門的榮譽值從19掉到18，至少Shandee還活著！！

撐過Abysur的猛攻後，現在是時候換Shandee進行反擊了。卡門擲出她的2顆力量骰和1顆魔法骰，擲出點數1、2和3，算不上什麼好骰！然而，在前面的發動陷阱階段，她有發動一個強化陷阱指示物讓魔法骰擲出的點數+1，所以3變成一顆4。即使如此，總和7點的攻擊力也不足以捕獲Abysur。Shandee留在防線上，骰子及陷阱指示物也會留著。

斯特凡的傭兵在右側下一條的防線上，撐過了惡獸的攻擊。在他自己對惡獸進行攻擊上，他會加上Shandee的7點。斯特凡擲出2顆他之前部署的魔法骰，得到一顆4和一顆2(6點總和)。感謝路標的獎勵，斯特凡可重擲1顆魔法骰，他重擲那顆2後獲得一顆3。這些加上卡門的，總和到14點。斯特凡也還是沒能解決惡獸。

接著，卡門在最右側防線還部署的另一個傭兵。她將加上之前防線上的14點到她的攻擊總和上。該傭兵也擋下了Abysur的攻擊，而卡門有部署3顆骰：2顆力量骰和1顆魔法骰。她擲出所有骰子來試圖擊殺惡獸，之前造成的14點傷害加上她的3+5+3後讓她成功擊殺。她獲得獎勵：7點榮譽值和2個紀念品。接著她把Abysur惡獸卡面朝下(來表示牠有2點紀念品分數值)放到她的玩家區域。

戰鬥後，先是卡門(給Shandee的)然後是斯特凡可以從戰利品區中拿取一個戰利品指示物。見第19頁的”分配戰利品!”

III. 收復領地

一旦領地上盤踞的惡獸被捕獲或殲滅，任何該領地中尚未戰鬥過的傭兵，可試著為女皇和他們的氏族收復領地。

提示

如果你打算收復一塊領地，在部署階段時計畫佔據比較右側的防線。

由左到右，每位剩下來的傭兵將試著達到或超過目前領地的**收復值**。擲出他們在防線上部署的所有骰子並用上所有修正值。與惡獸戰鬥的方式相同，如果第一位傭兵收復該領地失敗，其修正後的擲骰結果會被加到下一位試圖收復的傭兵的擲骰結果上。

記得提供擲骰修正值的陷阱，只會對和陷阱在同一條防線上的骰子有效果。

如果你的傭兵成功收復目前領地，立刻獲得領地卡上收復獎勵所標示的榮譽值。接著，拿取該領地卡並放置在你的氏族進度記錄版下方。

駐紮領地！

現在你終於收復了女皇的領地，她恩准你替她管理這塊領地。可以選擇你已招募並與領地屬性相同的一名傭兵，讓他們**駐紮**到這塊領地，把他們放在領地卡左邊。不一定要選收復此領地的傭兵來駐紮。



駐紮傭兵到領地上讓你有領地收益的優勢，在部署階段時使用一次行動來獲得領地提供的效果。

除此之外，駐紮的傭兵不需要傭金，他們愛死了他們的新家，也將不會背叛你。一旦駐紮後，你不能把你的傭兵換到其他地方，除非你別無選擇，得讓他成為你的新領袖。他們依舊可以使用，所以他們也還可以到外域冒險。

一塊未有人駐紮的領地隨時可以駐紮，只要你有一位可用的傭兵符合該領地屬性。例如，當你在部署階段招募了一位新傭兵，或前一位駐紮的傭兵不幸戰死。你也可以把駐紮的傭兵換成其他傭兵，只要他們和該領地屬性相同。

突然有了一個後院，
看來要找個園藝工來弄些花花草草，
給女皇當後花園！


範例

娜塔莉駐紮她水屬性的傭兵Nimra，到她剛剛收復的領地上。從現在起，在部署階段，娜塔莉可執行一次行動來使用領地收益：部署1顆力量骰來獲得2顆議價骰。

IV. 分配戰利品！

任何從領地防線返回卻沒有獲得獎勵的傭兵(沒有捕獲或殲滅惡獸，或是收復領地)，在回家前總要**從領地掠奪點戰利品**。



如果你的傭兵是這種情況，從戰利品區拿一個戰利品指示物，放入你的玩家區域中。每個戰利品指示物都只能使用一次，你可以在任何時後棄掉來獲得對應的效果。標有外域符號的戰利品只能在冒險階段使用，它們在同一輪接下來的戰鬥中都可以使用。

每塊領地結算後，補滿戰利品區的所有空格。

範例

當前領地的四條防線都佔滿了。卡門有一位傭兵分派在最左側防線而另一位在第三條防線，湯有位傭兵在第二條防線，而娜塔莉的在最右側防線上。在"惡獸戰鬥"時，卡門無法捕獲或擊敗牠，倒是湯成功的捕獲了惡獸。所以，左側二條防線的傭兵都不能參與"收復領地"。他們移除他們的骰子、陷阱和防禦指示物。卡門的傭兵Nimra成功收復領地。娜塔莉的傭兵在最後一條防線上，在本輪看來沒有大顯身手的機會。湯的傭兵捕獲了惡獸，而卡門的一位傭兵收復了領地，所以卡門的另一位傭兵和娜塔莉的傭兵依照防線從左到右的順序，都拿一個戰利品指示物。接著重新補充新的戰利品指示物。

防禦城堡

如果城堡入口有一張惡獸卡，且至少有一位傭兵被分派到其中一條防線時，這個步驟才會執行。否則，這個步驟會被跳過然後遊戲繼續進行到清除階段。

防禦保壘分為兩個部份：(I)發動陷阱和(II)惡獸戰鬥

I. 發動陷阱

這個步驟與領地戰鬥步驟中的"發動陷阱"相同。二條防線上的所有陷阱指示物都翻開面朝上。

II. 惡獸戰鬥

這個步驟與領地戰鬥中的"惡獸戰鬥"幾乎相同。依第17~19頁的規則指示進行，記得不會有領地的屬性加成，也沒有領地可以收復。上方的防線先結算，接著換下方防線。

當玩家的一位傭兵在防禦城堡時英勇戰死，會獲得女皇無比的感激和3點榮譽值。



如果該惡獸被捕獲或殲滅，移除建築上所有**恐慌指示物**，並把他們面朝下洗回恐慌指示物堆疊中。如果該惡獸沒有被捕獲或殲滅，牠會保留在原地。

如果兩條防線都部署了傭兵，他們之間只有一位可以成功擊敗惡獸。另一位傭兵不會獲得任何獎勵，甚至連個戰利品都沒有。

清除階段

清除階段包含以下八個依序執行的步驟：

1. 清除主圖版

每位玩家拿回他們部署了沒被殺死的傭兵的分派指示物，並把分派指示物上面所有的金幣、藥水和毒液移到玩家區域。

記得維持受傷傭兵的分派指示物在受傷那面。然而，你可以從你的玩家區域棄掉1瓶藥水來治療傭兵，並把分派指示物翻回未受傷的那面。

防線上任何的陷阱和防禦指示物，不論有沒有使用到都棄掉。

2. 散播恐慌

把冒險階段既未被捕捉也未被殲滅的惡獸移動到城堡入口。如果有多隻惡獸滿足這個條件，或者城堡入口已經有一隻惡獸，擁有最高攻擊力的那隻留在入口處(如果攻擊力相同，則擁有較高EV值的留下)。棄掉其餘的惡獸卡。







如果城堡入口處有一隻惡獸，從恐慌指示物堆中拿最上面的**恐慌指示物**，面朝上的放到對應建築上。玩家不能部署骰子到有恐慌指示物在上面的建築中。

3. 替換死亡的首領

如果你的首領在這一輪被殺死，你必須推派氏族中聲望值最高的傭兵為你新的首領(如果很多位的聲望值都相同，推派招募費用最高的；如果還是平手，就從中選你喜歡的)。已駐紮的傭兵不會被考慮在內，除非你已別無選擇。把傭兵卡移動到氏族進度記錄版的左邊來完成推派。記住你不需支付傭金給首領而且不會背叛。

4. 支付傭金

除了氏族首領和任何駐紮到領地的傭兵外，你必須用金幣發薪水每一位傭兵：

- 如果你的榮譽值沒有超過10，每位  給1 。
- 如果你的榮譽值為11~20，每位  給2 。
- 如果你的榮譽值超過21，每位  給3 。

如果付不出全部的傭金，先支付你所有的金幣。接著你的一位傭兵(除了你的首領和駐紮傭兵外)會**背叛你作為抗議**。擁有最高聲望值(平手的情況下，就選招募費用最高的；如果還是平手，你就選你最不喜歡的那位)的傭兵會背叛你。棄掉他的傭兵卡和指示物。你可以將他身上的裝備重新分給其他傭兵。

提示

試著通過讓他們駐紮到領地或者推派為首領來"保護"那些效力於你而且聲望較高的傭兵。

5. 檢查榮譽

如果這是第六輪，或玩家中有一位擁有30點或更高的榮譽值時，遊戲結束然後玩家加總他們的分數來看誰是贏家。見本頁右側的"計分與勝利"。

6. 重置主圖版

移除城堡建築和外域上所有的骰子並把他們移到骰子供應區中。實際上，玩家可以直接把骰子拿回到自己的骰庫中，但是在下一輪第一階段時要確保有執行骰庫的檢查，因為骰子的來源時常變化。

棄掉剩餘的任務板塊並從任務袋中抽出替換的任務板塊，每種類各一張。

如果任何一個惡獸放置區的位置是空的，從惡獸牌庫抽出新卡牌來補滿。

如任何一個領地卡的位置是空的，從領地牌庫抽出新卡牌來補滿。每當新領地卡放好時，也要替換一塊新的路標板塊。如果領地沒有改變，就不用替換路標板塊。

獵人小屋的陷阱指示物、酒館中的傭兵、市集的裝備卡及戰利品指示物都留著；他們只有一位玩家在對應的地點獲得指示物/卡牌時或是領地戰鬥後(戰利品指示物)會立刻補滿。

7. 分派起始玩家板塊

把A面朝上的起始玩家板塊給目前聲望最低的玩家。在平手的情況下，本輪起始玩家把板塊交給比較靠近他右邊的玩家。有關B面起始玩家版塊的使用，見第22頁"女皇的恩賜"變體規則。

8. 移動遊戲輪指示物

把遊戲輪指示物往前推進一格。

計分與勝利

遊戲結束時，玩家計算他們的勝利點數(VP)總和來決定贏家。每個氏族獲得：

- 他們進度記錄版上的每點榮譽值：1VP。
- 他們進度記錄版上的每點聲望值：1VP。
- 每隻被殲滅的惡獸：1~3VP，依照該紀念品價值。
- 加總你傭兵卡(包括起始傭兵)以及領地卡(駐紮的和未駐紮的)上的火焰屬性圖示數量。依照下表替這些圖示進行算分。

# 屬性圖示數量	0	1-2	3	4	5	6+
VP	0	1	3	5	7	10

*遊戲中每個屬性都重複一次此步驟。

在平手的情況下，依以下的順序從平手氏族中決定勝負：

- 擁有最高聲望值的首領
- 擁有最多的紀念品
- 擁有最多的金幣

如果還是平手，那就休息一下，所有人再戰一場！

範例

遊戲結束時，斯特凡的玩家區域看起來如下。他獲得：

榮譽值：30VPs
聲望值：16VPs
紀念品：4VPs
屬性獎勵：6VPs
(風系：3VPs、火/水/林系：1VP)
他的總計是 56VPs



屬性及屬性加成

每塊領地都有一種**屬性**，這代表在這寬廣的領地中的主要元素，可能是火、水、風或林。傭兵和惡獸也有同樣類別的屬性。這代表了他們來自於對應元素的領地。每個氏族都以相同屬性的傭兵作為開始，但在遊戲中可以招募**不同**屬性的傭兵。



如果惡獸或傭兵的這個圖示與領地的圖示相符合，這就被稱為**屬性加成**並提供某些效果。

惡獸屬性加成(冒險階段)

如果目前惡獸與盤踞的領地間的屬性相同，該惡獸獲得1顆額外的攻擊骰到牠的攻擊上。見第16頁的"惡獸攻擊"。



傭兵屬性加成(部署階段)

如果你有一位駐紮的傭兵在一塊收復的領地上(駐紮的先決條件是屬性相同)，你可擁有這塊領地的特殊效果。見第19頁的"駐紮領地"。



勝利點數(遊戲結束)

你會根據你收集的傭兵(包括起始傭兵)以及領地的屬性圖示來獲得勝利點數。見第21頁的"計分與勝利"。

難度等級

在第4~5頁的設置說明是用在**新手**難度等級。遊戲中有其他三種難度等級可供選擇，但我們建議即便是有經驗的玩家都從**新手**難度等級開始，來熟悉煉獄燼土 惡獸大陸的機制並學習如何在關鍵的冒險階段取得成功。

要設置其他難度等級，依以下設置變更：

一般難度：不把遊戲輪修正板塊放到主圖版上。

困難難度：在遊戲設置的步驟F中，洗混所有的惡獸卡並隨機抽出2張，而不再只是使用難度A的惡獸卡。不把遊戲輪修正板塊放到主圖版上。

割喉難度：如同困難難度來設置惡獸卡，同時把遊戲輪修正板塊B面朝上的放到主圖版上。

變體規則

女皇的恩賜

女皇的恩賜是幫助目前聲望落後的玩家，一個迎頭趕上的機制。在第一輪結束後，將起始玩家板塊翻到B面並持續用這一面來進行遊戲。

該輪的起始玩家會獲得女皇的恩賜，能讓他在殷庫準備階段拿取以下物品：

- 1顆骰子(力量骰、魔法骰或議價骰)
- 和以下其中一項：
 - 1罐藥水
 - 1罐毒液
 - 1個防禦指示物
 - 2塊金幣

群獸亂舞

如果你想要有更多惡獸行動(讓更多玩家有機會擊敗牠們來贏得榮譽)，可在第二、四、六輪(偶數輪)的殷庫準備階段中抽1張惡獸卡放置在城堡的入口。如果城堡入口已有惡獸存在，忽略這個步驟。

注意由群獸亂舞規則所產生的惡獸，只有在這一輪中沒有被擊敗，才會產生恐慌。

策略提示

在初次進行遊戲前，讓所有玩家讀過這些內容。

通用的提示

- 榮譽值對於取得勝利和你遊戲中的進度都至關重要；要累積榮譽值，你**必須前往外域冒險**。
- 任務是相對容易蒐集資源和少量榮譽的方式，但它無法取代與惡獸戰鬥。**高風險才有高榮譽**。
- 當準備分派傭兵到外域防線時，特別注意他們的**天賦和裝備**；記得你可以在任何時候調整**尚未分派**到防線的傭兵之間的裝備，即便在他們被分派到防線前的最後一刻。這也包含藥水和毒液配置。
- 當你將參與**預期會有風險的戰鬥**時(防禦指示物、防禦天賦、魔法骰和藥水都不足夠)，就**分派提供骰子較少的傭兵上場**，這樣在傭兵被宰的情況下，可以減少對你的衝擊。
- 如果你的傭兵死亡，不會全盤皆輸，只是遊戲的一部份。你在下一輪就可以招募新血。你將會因為你的傭兵戰死造成氏族**聲望值**下降而有更多**超額榮譽值**，還會有英勇獻身而獲得的榮譽值。
- **不要在第一輪就置你的首領於危險中**。他們沒有聲望值，所以失去他們也不會有足夠的超額榮譽值讓你在第二輪尋找能相提並論的傭兵。不過在之後的回合，當他們提供的骰子不再重要時，你再來考慮讓他們在戰鬥中冒險犯難。失去他們不會讓你失去VPs(要記得遊戲結束時的聲望值等於VPs)，而且犧牲他們有可能能讓你獲得更多的VPs。

城堡的提示

- 留心對手的議價骰，並為自己的議價骰選擇適合的時機和位置。**衡量當第一個放議價骰的價值，與給你對手留下可能更多優惠空間的威脅**。
- 藉由一次購買多個陷阱/防禦指示物，**盡可能增加部署單一顆骰在獵人小屋和軍火庫的價值**(每次購買的最低價格為1塊金幣，而不是每個物品的最低價格)。
- 當招募一位新的傭兵時，記住你會**立即獲得他們所提供的骰子**。行動策略可以用上這一點。
- 如果你前一輪有一塊已收復的領地，但是你無法駐紮上去，快點招募一位屬性相同的傭兵吧。
- 不要低估**學徒的能力**，他轉換骰子的天賦可能因此讓你能執行重要行動。
- 追求一些**天賦和裝備之間的組合效果**。
- 千萬不要忘記在清除階段時，**你需要支付傭金給你的傭兵**。未雨綢繆。如果你缺資金，記得惡獸的紀念品可在任何時候兌換成金幣。

外域的提示

- 在領地上，選擇**第一道防線**將讓你有機會殲滅惡獸，也是**獲得榮譽**的最好時機。選擇**較右側**的防線可能會給你一個收復領地的機會，但即使惡獸和領地都被前面防線的傭兵給解決了，你還是可以**得到戰利品**。
- 你可以送不同的傭兵到同一塊領地或同一項任務上。**把自己的傭兵分派到相鄰的防線上是有策略優勢的**。
- 注意**每條防線的路標都會提供獎勵**。例如，一罐藥水會讓你總共擁有2瓶藥水(一個為傭兵裝備的，一個來自路標)。金幣將可以幫助你支付你的傭金...如果你活下來的話。
- 如果你無法達成防線的骰子部署需求，記得用上學徒的**轉換能力**。
- **考慮棄掉魔法骰來避免惡獸的攻擊**。
- 如果你認為無法承擔傭兵死亡風險，以獲得戰利品為目標來搶一條領地防線是實際的選項。
- 在城堡入口的戰鬥沒有防線部署需求，還有來自城堡的支援，因此**他們理論上比較簡單應該要優先考慮**。不過，如果該惡獸被另一條防線的傭兵提前殲滅，是不會獲得任何戰利品的。

附錄 I - 詭計模組

詭計模組替遊戲大大增加了衝突性，替同一領地上不同防線的傭兵間帶來互動。如果你和夥伴們喜歡的遊戲是玩家在遊戲中可以互相陷害的話，這就是為你們設計的模組！



設置遊戲時，加入18個詭計和6個防護陷阱，進到陷阱供應區中。詭計陷阱的效果面為棕色底色。詭計和防護陷阱與強化陷阱一起在獵人小屋販售。與強化陷阱相同，一旦你獲得它們，把它們正面朝下放到你的玩家區域中，不讓對手知道。與強化和防護陷阱不同的是，發動後的詭計陷阱不再被視為陷阱，所以它**不再能夠幫你捕獲惡獸**。

傭兵衝突

在所有與惡獸的戰鬥中，**發動陷阱的步驟會替換成"傭兵衝突"步驟**。

從有分派傭兵的最左邊防線開始，往右執行，每位玩家決定是否發動他們的陷阱指示物，一個接著一個並從上到下的決定。記得發動詭計陷阱就表示它的功能不再與陷阱相同，所以你需要有另一個陷阱才能捕獲惡獸。

如果玩家選擇發動他們的陷阱，會發生兩種情況中的一種：

- 如果發動的是**強化或防護陷阱**，該玩家獲得對應的獎勵，如同一般規則。你在防護陷阱指示物上的骰子不能被詭計陷阱偷走。
- 如果發動的是**詭計陷阱**，發動的玩家**立即對一條他選擇的相鄰防線使用效果**。詭計如何使用請參考附錄IV陷阱效果概覽。

控制被詭計陷阱所指定傭兵的玩家，可以棄掉該防線上分派的一個防禦指示物來抵消該陷阱的效果。在這個情況下，棄掉被抵消的詭計陷阱指示物。防禦天賦無法對抗詭計陷阱。

一些詭計陷阱可以轉移惡獸的攻擊骰。這些效果則會在"惡獸戰鬥"時結算。

當一隻惡獸準備攻擊，**在擲出攻擊骰前**，面對惡獸攻擊的玩家**可以轉移1或2顆攻擊骰給被詭計陷阱指定的玩家**。擲出這些骰子並立即執行命中(受影響的傭兵可以進行防禦，包括在該次擲骰前棄掉魔法骰)。

其他詭計陷阱提供偷竊相鄰防線上部署的骰子。依照效果(或是有多少拿多少)移掉指定的骰子然後把他們放到你用來偷竊的詭計陷阱指示物上。詭計所偷來的骰子不會算入防線的路標限制。記得**你不能偷竊防護陷阱的骰子**。

當佔領第一條防線的玩家完成發動他的陷阱指示物後(或是不想再發動)，接著換控制右側下一條防線上傭兵的玩家做相同的動作，直到目前領地上所有玩家都有機會發動他們的陷阱為止。

我詭計你的詭計！

相鄰防線

一條相鄰防線，指的是當前防線的左側或右側有傭兵分派在上的防線。防線永遠不會和不同領地的防線相鄰。



斯特凡分派了一位傭兵到目前領地最左側的防線上；娜塔莉的傭兵被分派到第二條防線，而湯的分派到最右側的防線。斯特凡的和娜塔莉的傭兵在相鄰的防線。娜塔莉的和湯的傭兵也在相鄰的防線。因為沒有傭兵被分派到第三條防線，就忽略這條防線。

附錄 III - 單人模式

所以你覺得你可以單挑這些惡獸？
你是蠢了還是...

單人模式讓你能享受多種不同的遊玩選擇。選擇你想要玩單次遊戲或是來個多次遊戲戰役。無論哪個你都要選擇一種劇本和一種難度等級，這讓你每次會有不同的體驗。

要進行**煉獄燼土 惡獸大陸**的單人模式，使用**2到4人遊戲的所有規則來進行遊戲，不包含詭計模組**。

設置

以進行**2人遊戲**的設置準備你的遊戲(依照第4-6頁的規則指示)，例如只會有一塊領地。拿一塊進度記錄版和選一種屬性的起始傭兵。在酒館，不要把傭兵放在放置區中標有 的位置。選一種屬性並如同一般規則設置你玩家區域。把沒被選上的6個起始氏族成員的分派指示物放在一旁，他們會給假人玩家使用

選擇一種難度等級(見第22頁)並設置你的惡獸卡牌庫和遊戲輪修正板塊(如果有要的話)。拿起起始玩家指示物。放一顆紅色和一顆黃色骰子在主圖版的旁邊。它們會是你的**單人模式部署骰**。

一般單人模式和單人戰役模式

在**一般單人模式**中，從附錄III的劇本書選擇任何劇本。你的目標就是衝高你的分數來對抗劇本目標。每個劇本都有一個分數**評估表**來幫你評等，從惡獸飼料到英雄。你第一次的單人遊戲，我們建議你選擇劇本0-2中的任何一個。

在**單人戰役模式**中，你會依序進行過多個劇本，從劇本1開始。依照你在劇本最後的獲得的評等，對照以下的表格，決定要重複目前的劇本或是前進到下一個：

評估	惡獸飼料	新兵	老兵	英雄
下一場遊戲	重複劇本	重複劇本	下一個劇本	下一個劇本
下一個難度	降低1個難度或失敗	不改變	普通	困難

如果你在**普通或是困難難度**下到達劇本10並拿到**老兵或是英雄**的評等，你在單人戰役模式中就獲勝了。如果你要跟你的舊記錄或是其他玩家的戰役比較，記錄你在勝利條件下完成遊戲的次數。

如果你在**任何時候用最簡單的難度**完成劇本同時拿到惡獸飼料的評等，你的戰役就失敗了。

無論進行**一般單人模式**或是**單人戰役模式**，在遊戲開始前用上目前所有的劇本規則。在劇本規則和基本遊戲規則之間有衝突的情況下，以**劇本規則**為主。

一個劇本會持續6輪(如果你像一般遊戲一樣榮譽值到30分也不會停止),除非該劇本規則中有特別要求。

進行遊戲

在單人模式中,會有一位假人玩家(我們會叫她霉德哈拉)模擬另一位玩家的行動來保持骰子放置機制的變動性。這表示在部署階段仍然要搶那些最重要的骰格。不過,霉德哈拉沒有進度記錄版或是自己的骰庫,她的行動會依照特定的模式。

模擬霉德哈拉的行動像是這樣:

骰庫準備階段

霉德哈拉不動作。

部署階段

換到霉德哈拉的回合時,擲2顆單人模式部署骰。**紅色部署骰**的擲骰點數表示部署會發生在哪個區域,不是城堡就是外域。**黃色部署骰**的擲骰點數決定區域中的哪個地點會被佔走。

如果該地點沒有空骰格,重擲兩顆骰直到霉德哈拉能夠部署骰子。霉德哈拉的骰子永遠用不完,在你用完骰子的那個回合後,她會執行她最後一次部署行動並結束部署階段。

	骰子結果		地點
	紅色	黃色	
城堡	1-4	1	獵人小屋
		2	鍊金術實驗室
		3	酒館
		4	軍火庫
		5	市集
		6	礦坑
外域	5-6	1	領地防線 1
		2	領地防線 2
		3	領地防線 3
		4	領地防線 4
		5	任務 1
		6	任務 2

霉德哈拉佔領地點的骰格方式如下:

獵人小屋:從供應區拿一顆議價骰,擲骰並把它放在最左側的空骰格上。依照你紅色部署骰的結果,從一列中移除兩塊陷阱:1 = 第一列、2 = 第二列、3 = 第三列。

鍊金術實驗室:從供應區拿一顆魔法骰,把它放在最上方的空骰格上。

酒館:從供應區拿一顆議價骰,擲骰並把它放在最左邊的骰格上。依照你紅色部署骰的結果,移除一位傭兵:1 = 最上面的傭兵 2 = 在中間的傭兵 3 = 最下面的傭兵。忽略學徒。

軍火庫:從供應區拿一顆議價骰,擲骰並把它放在最左邊的骰格上。

市集:從供應區拿一顆議價骰,擲骰並把它放在最左邊的骰格上。依照你紅色部署骰的結果,移除一位傭兵:1 = 左邊的裝備 2 = 中間的裝備 3 = 右邊的裝備。

礦坑:從供應區拿1或2顆力量骰,佔走有最高收益的空骰格。

領地防線:拿一個防禦指示物,把它放在分派位置上。用來表示這條防線已經被你的對手擋住了。

任務防線:拿一個防禦指示物,把它放在最左邊的分派位置上。用來表示這條防線已經被你的對手擋住了。

冒險階段

每當霉德哈拉所佔領的防線執行時,她會在不需要骰任何骰子的情況下自動贏得對應的冒險。她就是這麼強,所以視情況規劃,別讓她搶走了重要的獎品。例外:在擲骰任務中,霉德哈拉只有佔領第一條防線時,她才會贏。

任務防線

擲骰任務:霉德哈拉只有在第一條防線上時,她才會贏,在這情況下移除該任務板塊。

契約任務:霉德哈拉不執行行動。

領地防線

如果該處仍然有惡獸,移除該惡獸。如果該處沒有惡獸只剩領地,移除該領地。如果該處沒有惡獸也沒有領地,跳過霉德哈拉的回合。

清除階段

霉德哈拉不用行動。

策略提示

霉德哈拉在她的戰鬥中永遠都會成功這件事對比多人遊戲來說,大大的改變了遊戲體驗。你可以規劃利用她來幫你除掉惡獸,然後搶下領地。而如果你想要或是需要殲滅惡獸來增加榮譽,確保你能快速部署到第一條防線。但別想依靠她,她不會總是部署到你想要她去的地方。

單人遊戲劇本

劇本 1: 老套路

特殊規則

- 無

目標

- 盡其所能獲得VPs

-	35+vp	45+vp	60+vp

劇本 2: 金錢至上

特殊規則

- 把傭兵牌庫設置成只有那些提供至少1顆議價般的傭兵們。
- 起始傭兵屬性: 林

目標

- 盡其所能獲得金幣

-	15金幣	35金幣	55金幣

劇本 3: 閃電戰

特殊規則

- 遊戲只會進行3輪。
- 遊戲開始時有3個防禦指示物，而不是原本的1個。
- 遊戲開始時有12塊金幣，而不是原本的7塊。

目標

- 盡其所能獲得VPs

-	22+vp	30+vp	40+vp

劇本 4: 零武裝

特殊規則

- 關閉軍火庫
- 忽略任何天賦、路標獎勵和戰利品提供你的防禦。
- 你還是可以使用藥水。
- 起始傭兵屬性: 水

目標

- 盡其所能獲得VPs

-	30+vp	42+vp	56+vp

劇本 5: 滿載而歸

特殊規則

- 無

目標

- 遊戲結束時你的進度記錄版上全部4個指示物袋都裝滿(5個防禦、5個陷阱、3罐藥水、3罐毒液)。
- 每種類裝備至少擁有1個。
- 每種屬性傭兵至少擁有1位。

失敗	實現	實現 35+VP	實現 50+VP

劇本 6: 兵臨城下

特殊規則

- 遊戲開始就放一隻難度A的惡獸攻擊城堡。
- 每一輪開始時只要城堡入口是空的，抽一隻新的難度A惡獸，把牠放到城堡入口。

目標

- 盡其所能獲得VPs

-	35+vp	50+vp	65+vp

劇本 7: 多樣性

特殊規則

- "請一輪啤酒"的費用從2金幣改為1金幣。

目標

- 你的階級將會依照你在你的遊戲結束時有多少不同屬性的傭兵來決定
- 2/1/1/1 表示最少有一個屬性是2位傭兵，其他所有屬性最少1為傭兵。

-	2/1/1/1	2/2/1/1	2/2/2/2

劇本 8: 搞詭

特殊規則

- 準備一疊詭計模組的陷阱。
- 當霉德哈拉佔領領地防線時，從該疊中抽2個陷阱。把它們面朝下放在該防線上。
- 使用詭計模組的詭計規則。

目標

- 盡其所能獲得VPs

-	30+VP	42+VP	56+VP

劇本 9: 任務狂

特殊規則

- 如果霉德哈拉部署在外域且黃色部署是3-4，她部署在任務1。如果是在5-6，她部署在任務2。

目標

- 你必須完成一定數量的任務並達到最低VP

-	4個任務 30+vp	6個任務 40+vp	8個任務 55+vp

劇本 10: 末日

特殊規則

- 惡獸重擲所有沒命中的骰子。
- 不允許有任何新手難度等級。
- 遊戲開始時有一隻難度A的惡獸在城堡入口。

目標

- 盡其所能獲得VPs

-	35+vp		60+vp

掃描
QR-CODE
以獲得 最新的
劇本集







單人模式劇本集

附錄 III - 參考表

陷阱效果


-  從供應區放1顆力量骰到陷阱上。
-  從供應區放1顆力量骰到陷阱上。它能防護詭計效果，無視路標限制。
-  此防線的每顆力量骰的結果都+1。
-  此防線的每顆力量骰的結果都+2。
-  此防線的每顆力量骰的結果都+3。
-  從供應區放2顆力量骰到陷阱上。
-  從供應區放2顆力量骰到陷阱上。它能防護詭計效果，無視路標限制。
-  從供應區放3顆力量骰到陷阱上。
-  從供應區放1顆魔法骰到陷阱上。
-  從供應區放1顆魔法骰到陷阱上。它能防護詭計效果，無視路標限制。
-  此防線的每顆魔法骰的結果都+1。
-  此防線的每顆魔法骰的結果都+2。
-  從供應區放2顆魔法骰到陷阱上。
-  從供應區放2顆魔法骰到陷阱上。它能防護詭計效果，無視路標限制。

-  從供應區放3顆魔法骰到陷阱上。
-  當你攻擊惡獸時，你的擲骰結果+4。
-  當你攻擊惡獸時，你的擲骰結果+6。
-  當你攻擊惡獸時，你的擲骰結果+8。

詭計陷阱

-  從相鄰防線上的一位傭兵那邊拿1顆魔法骰。
-  從相鄰防線上的一位傭兵那邊最多拿2顆魔法骰。
-  從相鄰防線上的一位傭兵那邊拿1顆力量骰。
-  從相鄰防線上的一位傭兵那邊最多拿2顆力量骰。
-  從相鄰防線上的一位傭兵那邊拿1顆魔法或力量骰。
-  從相鄰防線上的一位傭兵那邊最多拿2顆骰。你只能拿力量骰和魔法骰。
-  1顆惡獸攻擊骰將會攻擊相鄰防線上的一位傭兵而不是你。把它分開放並在擲其他顆前先擲它。
-  2顆惡獸攻擊骰將會攻擊相鄰防線上的一位傭兵而不是你。把它們分開放並在擲其他顆前先擲它們。

戰利品指示物

-  當收復1塊領地時，棄掉此戰利品使獲得的榮譽值+4。

-  當殲滅1隻惡獸時，棄掉此戰利品使獲得的榮譽值+4。
-  當捕獲1隻惡獸時，棄掉此戰利品使獲得的榮譽值+3。
-  棄掉此戰利品來重擲一顆魔法骰或力量骰。你可以對相同或不同的骰子執行共4次。
-  棄掉此戰利品來獲得2個藥水和2個毒液指示物。
-  當嘗試殲滅一隻惡獸時(不能用在捕獲)，棄掉此戰利品來讓你的擲骰結果+6。
-  放在你的玩家區域當作3分紀念品。你可以棄掉此戰利品來獲得15塊金幣。
-  棄掉此戰利品來獲得6塊金幣、1個防禦指示物和1罐藥水。
-  在部署階段，把你骰庫的1顆議價骰轉換成3顆魔法骰。這不算一次行動。
-  在部署階段，把你骰庫的1顆魔法骰轉換成3顆力量骰。這不算一次行動。
-  棄掉此戰利品讓一條防線的所有魔法骰擲骰結果都+2。
-  棄掉此戰利品來獲得12塊金幣。
-  棄掉此戰利品來獲得10塊金幣。
-  棄掉此戰利品來重擲一顆魔法骰。你可以對相同或不同的骰子執行共3次。
-  棄掉此戰利品來免費從酒館招募一位傭兵。
-  棄掉此戰利品讓一條防線的所有力量骰擲骰結果都+2。

惡獸能力



SNAILER

當該惡獸和一塊林屬性領地配對時，牠獲得額外的2顆攻擊骰而不是原來的1顆。



SPORUS

每次惡獸攻擊時，擲一顆額外的惡獸骰來攻擊領地內的所有傭兵，包含正在執行的防線。



KORCKO

如果該惡獸被殺死，牠的最後一擊對領地內的所有傭兵造成1點命中，包含正在執行的防線。這攻擊可以被正常的防禦。



GATOR

你不能在與該惡獸的戰鬥中使用藥水或毒藥。



TURFUJ

需要2個陷阱該惡獸才能被捕獲。



WARKORS

在該惡獸攻擊的結果之外，再額外造成一次命中。這攻擊可以被正常的防禦。



KRINX

當該惡獸在城堡的入口時，產生雙倍的恐慌。清除階段時抽2個恐慌指示物而不是原來的1個。



JURBOL

當該惡獸和一塊火屬性領地配對時，牠獲得額外的2顆攻擊骰而不是原來的1顆。



DOGOR

當抽到該惡獸時，把牠放到城堡入口處，取入口現有的惡獸。替該領地抽一隻新的惡獸。



JANDOR

如果在領地捕獲到該惡獸，牠會在給你獎勵後逃跑並且重新出現在城堡入口。如果在城堡入口被捕獲到，就棄掉牠。



MOLDO

攻擊者防線上每顆力量骰的擲骰結果都-1。



KRUNN

如果該惡獸被殺死，牠的最後一擊對領地內的所有傭兵造成1點命中，包含正在執行的防線。這攻擊可以被正常的防禦。



TRONJ

當該惡獸在城堡的入口時，牠額外獲得3顆攻擊骰。



SCKON

當該惡獸和一塊風屬性領地配對時，牠獲得額外的2顆攻擊骰而不是原來的1顆。



SNAGUJ

在該惡獸攻擊的結果之外，再額外造成一次命中。這攻擊可以被正常的防禦。



GORGOSH

你不能使用防禦天賦來對抗此惡獸。防禦指示物仍然可以使用。



BLANDOR

當該惡獸和一塊水屬性領地配對時，牠獲得額外的2顆攻擊骰而不是原來的1顆。



KRUSHUJ

攻擊者防線上每顆魔法骰的擲骰結果都-1。



ABYSUR

如果你的傭兵被此惡獸打傷，你失去1點榮譽值。



CARIBDIJ

你不能使用武器類型的裝備對抗此惡獸。

傭兵天賦

記得每個天賦每一輪都只能使用一次。



PURKAS

提供1個防禦天賦來對抗惡獸攻擊(對詭計無效)。



KORGO

當他上防線時,可以重擲1顆議價骰(只能用在任務上)。



DALINA

你可以在你的進度記錄版上額外儲存三個陷阱。



DRAPIJ

提供1個防禦天賦來對抗惡獸攻擊(對詭計無效)。



TAROA

替分派防線上的每顆力量骰的擲骰結果+1。



PUARGH

當他捕獲到惡獸時獲得的榮譽值+1。



FANDOR

一輪一次,支付1塊金幣來重新使用1顆本輪用過的議價骰。
如果Fandor被分派到防線上就不能使用此天賦。



WONDOU

提供2個防禦天賦來對抗惡獸攻擊(對詭計無效)。



VAIDALA

一輪一次,你招募一位傭兵時獲得4塊金幣的折扣。
你可以使用此天賦將價格降到0,但不能低於0。



TORTOCK

在捕獲惡獸時擲骰總和獲得+1(不會被算成殲滅)。



TARON

一輪一次,使用礦坑時,你獲得的金幣數量+2。



PARJAS

提供1個防禦天賦來對抗水或林屬性的惡獸攻擊(對詭計無效)。



WISHOR

一輪一次,你一次陷阱(們)的購買行動會獲得4塊金幣的折扣。
你可以使用此天賦將價格降到0,但不能低於0。



GINOVA

惡獸攻擊時的一顆骰會攻擊相鄰防線的一位傭兵而不是你。把該骰分開並在擲其他骰之前先擲它。



NIMRA

提供1個防禦天賦來對抗惡獸攻擊(對詭計無效)。



FROSTOR

一輪一次,免費從供應區拿一個藥水或毒液指示物然後把它放到你的玩家區域。



DOLFUJ

提供2個防禦天賦來對抗惡獸攻擊(對詭計無效)。



LUJARA

在捕獲或殲滅一隻惡獸後,獲得2個藥水指示物。



NUDURU

一輪一次,免費從供應區拿一個藥水指示物然後把它放在你的氏族進度記錄版上。



FRUNKJ

替分派防線上的每顆魔法骰的擲骰結果+1。



SHANDEE

提供1個防禦天賦來對抗水或火屬性的惡獸攻擊(對詭計無效)。



ZONDU

提供1個防禦天賦來對抗惡獸攻擊(對詭計無效)。



TRANOK

一輪一次,獲得2塊金幣。



NAIALA

在殲滅惡獸時擲骰總和獲得+3(不會被算成捕捉)。



SCKRAT

可以重擲他防線上的2顆力量骰。



TORKO

在捕獲惡獸時擲骰總和獲得+3(不會被算成殲滅)。



KARUNNA

可以重擲她防線上的力量骰或魔法骰。你可以對相同或是不同的骰子執行共兩次。



POIJSEN

在殲滅惡獸時擲骰總和獲得+2(不會被算成捕獲)。



TIMBULU

替分派防線上的每顆力量骰的擲骰結果+1。



GUSTER

提供1個防禦天賦來對抗林或風屬性的惡獸攻擊(對詭計無效)。



LORIOJ

一輪一次,免費從供應區拿一個毒液指示物然後把它放在你的氏族進度記錄版上。



KAKRON

可以重擲他防線上的1顆力量骰。



WORMEE

一輪一次,支付2塊金幣來重新使用1顆本輪用過的力量骰。
如果Wormee被分派到防線上就不能使用此天賦。



TRULINA

提供2個防禦天賦來對抗惡獸攻擊(對詭計無效)。



GEAS

在收復領地時擲骰總和獲得+3。



JARUNA

不需要陷阱就可以捕獲惡獸。

裝備技能



KRAKHEN

可以重擲一條防線上的2顆魔法骰。



RASHNEK

一輪一次,使用礦坑時,你獲得的金幣數量+2。



MORTIS

替該防線上的每顆魔法骰的擲骰結果+1。



KEDAVRA

當你嘗試收復領地時，替該防線上的每顆魔法骰的擲骰結果+2。



PUGNOR

替該防線上的每顆力量骰的擲骰結果+1。



JLHAM

可以在冒險階段時重擲2顆議價骰。



NOXX

提供1個防禦天賦來對抗惡獸攻擊(對詭計無效)。



TURZOKJ

一輪一次，你一次陷阱(們)的購買行動會獲得4塊金幣的折扣。
你可以使用此天賦將價格降到0，但不能低於0。



SLYZOR

當你嘗試捕獲或殲滅惡獸時，替該防線上的每顆力量骰的擲骰結果+1。



TERGEO

可以重擲該防線上的1顆力量骰。

領地能力



NEGUERIA

部署1顆力量骰、1顆魔法骰和1顆議價骰來獲得2點榮譽值。這算一次行動。



THAKLAN

部署2顆力量骰或2顆魔法骰或各1顆來獲得3顆本輪使用的議價骰。這算一次行動。



AL-DAHJ

部署1顆力量骰從戰利品區獲得1個戰利品指示物。這算一次行動。重新補滿戰利品區。



JKYEHN

部署1顆魔法骰來獲得3顆本輪使用的力量骰。這算一次行動。



GHADIK

部署2顆議價骰來獲得9塊金幣。這算一次行動。



KALE

部署1顆魔法骰來獲得3個藥水指示物。這算一次行動。



KYZHUL

部署1顆力量骰來獲得2顆本輪使用的議價骰。這算一次行動。



RYNIA

部署2顆力量骰來免費從酒館招募1位傭兵。這算一次行動。



GURBAN

部署2顆力量骰或2顆議價骰或各1顆來獲得3顆本輪使用的議價骰。這算一次行動。



YUHA

部署1顆議價骰來獲得2顆本輪使用的魔法骰。這算一次行動。



WAHIBAH

部署1顆魔法骰來獲得3個防禦指示物。這算一次行動。



UYUNIAH

部署2顆力量骰或2顆議價骰或各1顆來免費從市集獲得1樣裝備。這算一次行動。

玩家幫助

遊戲階段

骰庫準備(第7頁)

檢查傭兵+榮譽紅利所提供的骰子

部署(第8-15頁)

部署骰子到城堡、外域或是到駐紮的領地

冒險(第15-20頁)

結算外域防線: 1. 任務 2. 領地戰鬥 3. 城堡入口

清除階段(第20-21頁)

1. 清除圖版
2. 散播恐慌
3. 替換死亡的首領
4. 支付傭金
5. 檢查榮譽
6. 圖版重置
7. 起始玩家
8. 移動遊戲輪標記

骰子(第7-9頁)

力量骰



最容易獲得,而且比其他骰子更容易控制。

魔法骰



你每個從你防線棄掉的魔法骰可以移除一顆惡獸骰。

議價骰



- 在每一輪開始時或是在你拿到該骰當下擲骰。在城堡採購時獲得折扣。
- 如果是地區上的第一顆骰或是 \geq 前一顆議價骰: 折扣 = 骰子點數。
 - 如果 $<$ 前一顆議價骰: 折扣 = 兩顆議價骰的點數總和。
- 每次進行一項或多項物品的購買行動的最低花費為1塊金幣。

戰鬥順序(第16-18頁)



- 發動陷阱(詭計模組:一個接一個陷阱發動,從上到下)。
- 使用陷阱/詭計效果(詭計的目標可以棄掉防禦指示物來阻止詭計)。

- 使用魔法骰(選擇性),然後惡獸攻擊(如果有必要,要用遊戲輪修正值)。
- 傭兵使用防禦指示物/天賦和/或使用藥水來防禦。
- 如果傭兵死亡,依照分派點數來贏得對應的榮譽。



- 如果還活著,防線上的骰子和可以用上的修正值來攻擊惡獸。
- 如果惡獸被擊敗或是捕獲,獲得獎勵。
- 如果沒有成功,把擲骰結果加到下一條防線,重複惡獸攻擊的步驟。



- 惡獸被擊敗後,清除前面的防線並嘗試收復該領地。
- 擲骰並使用可用的修正值。如果沒有等於或是超過收復值,擲骰結果算到下一條防線上,重複領地收復的動作。
- 如果收復了領地,獲得獎勵和該領地卡牌。



- 任何活著回家卻沒有從前面的戰鬥階段拿到獎勵的傭兵獲得一個戰利品指示物。



致謝

遊戲設計

Gorka Mata
 Víctor Fernández
 Sergi Solé
 Daniel Schloesser

美術

Enrique Fernández
 Aitor Prieto

出版社

桌游秘庫

規則撰寫

Paul Grogan

中文翻譯

体力无限男
林亞撒

中文校稿

马健钧
阿鬼

中文排版

邱老虎

GAMING RULES!

生產製造

LongPack

SGG要感謝評測過煉獄燼土 惡獸大陸的諸位:
 Richard Ham (Rahdo runs through) · Eric Hopkins & co (D&E Miniatures) · Robin Brooks (GeekDad) · Steve Tudor (Polyhedron Collider) · Tom Heath (Slickerdrips) · Pete Copper (Agents of Sigmar) · Ferdinand Capitulo (The Cardboard Stacker) and Jeremy Salinas & David Waybright (Man vs Meeple)。

特別感謝在早期協助開發遊戲的諸位:

Nanu, Oriol Crespo, Michael Alebedo 和 Juanjo Peña · Luke Crane (Kickstarter), Thomas Covert (Boardgame Revolution), Vladislav Goldakovsky (tabletopia.com) 和 Johan Koitka (boiteajeux.net) 協助我們推廣遊戲。以及在開發Kickstarter限定內容時合作起來超級有趣的Jenefer Ham 和 Universal Head。

我們尤其感謝許多自願的協作者,他們協助我們翻譯規則書、校稿和測試遊戲。Lionel Gros · Marcus Racz · Pablo Benjumea (Evilpan) · Asa Lin · Toby Shut-in · Richard Ham · Ricardo Jesus · Riccardo Bux · Tomasz Bargiel · Ronald Schetters · Michel Hermans 以及所有試玩過煉獄燼土 惡獸大陸的人。

而要是沒有Kickstarter上的超棒贊助者,這些都不可能發生!

再次感謝所有人!

© 2017 Second Gate Games, all rights reserved. Monster Lands and Second Gate Games logo are trademarks of Dracma 3D, S.L.

在未經特別允許下本產品的任何部分都不會重新生產。實際配件和展示的可能會有差異。中國製造。



C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelona, Spain
 www.SECONDGATEGAMES.com