



TALISMAN[®]

圣符国度[™] · 魔法史诗冒险游戏

简体中文第四版





游戏介绍

《圣符国度》是一款与众不同的游戏——它确实不是一个普通的游戏，而是在魔法和怪物所构建的奇幻世界中经历一段刺激的冒险。随着游戏进程的层层深入，故事会慢慢展现：一段关于英勇行为、关于艰难险境、关于财宝与魔法、关于战斗以及偶尔迷失心智的英雄史诗，这永远会是一段充满挑战和魅力的传说！

我们的故事从一位已故多年的强大巫师开始，他曾倚仗一顶魔法王冠的力量一度统治了整个圣符国度，王冠是由烈焰谷被秘法奴役的精怪们锻造而成。巫师作为至高统治持续了几个世纪，直到他长久埋首在法术和书卷之后，终于感到时日无多。于是他决定将王冠埋藏于国度最危险区域中最险恶的地带，周围安插着由他强大法术所操控的恐怖守卫们。做完这些后不久他便与世长辞，在最后一刻宣称只有一位兼具力量、智慧和勇气的王者才能拥有这顶王冠，并代替他统治国度。

几百年过去，由于长久缺乏统治与保护，整个国度变得越发危险重重，遍布怪物和祸患。时至今日，古老的传说为这片危难的大地带来了勇敢的英雄们——每个人都在寻觅着谕令王冠和圣符国度的统治权。而在此之前尚未有人能通过考验，寻觅者们的尸骨正黯然遗留在绝境荒原，或是散落在附近被野兽和怪物们啃食。

在《圣符国度》中，至多六位玩家有望成为最后的胜者——成为圣符国度的统治者。每名角色各不相同且具有各自的优势、弱点和技能。为了赢得游戏，你必须前往大地最危险的核心，找到谕令王冠并使用它的古老魔法施放一个强大法术来击败你的所有对手。

你的旅程会异常的艰难并充满险阻，而游戏的挑战就是克服这些危难。你只能慢慢积累自己的力量，集结珍贵的盟友们，获得充满威力的魔法物品，才能有机会通过威能之门后的最终考验。

游戏目标

游戏的目标是夺取版图中央的谕令王冠，然后通过施放谕令术，迫使其他玩家从游戏中出局。角色们应首先在外域和中域冒险，以提升他们的力量、智慧和生命，直到觉得自己已经足够强大以应对内域。他们还必须先找到一个圣符，以获准进入烈焰谷从而夺取谕令王冠。

玩家人数

《圣符国度》最多可供六位玩家进行游戏，玩家的人数越多，游戏所耗用的时间会越长。不过玩家可以选用变体规则，来加速游戏的流程。（参阅第21页“快速游戏变体”）

配件

以下是《圣符国度》第四版游戏中的配件列表：

- 1本游戏规则
- 1张游戏版图
- 104张冒险卡牌
- 24张法术卡牌
- 40个力量标记（红色圆锥体，8个大型和32个小型）
- 40个智慧标记（蓝色圆锥体，8个大型和32个小型）
- 40个生命标记（绿色圆锥体，8个大型和32个小型）
- 36枚天命标记
- 28张商品卡牌
- 4张圣符卡牌
- 14张角色卡表
- 14个塑料角色模型
- 4张蛤蟆卡表
- 4个塑料蛤蟆模型
- 4张阵营卡牌
- 30枚金币
- 6颗六面骰子



配件概述

以下是游戏中各种配件的简要描述。

游戏版图

版图描绘了充满魔法的圣符国度。它分为三个地域(外域,中域和内域)。



冒险卡牌

本牌堆的104张卡牌包含了角色们在他们的任务冒险中所遇到的诸多生物、事件以及物品。



法术卡牌

游戏中有24张法术卡牌,具体表现为可在游戏中施放的各种法术。



标记

总共有120个圆锥形状的标记,用来记录角色的力量(红色),智慧(蓝色)以及生命(绿色)。每个小型标记表示1点,每个大型标记表示5点。颜色相同但大小不同的标记可以在任意时刻兑换(例如,玩家可以将5个小型红色标记兑换成1个大型红色标记,反之亦然,但不能将绿色标记兑换为红色标记)。



天命标记

游戏中包含36枚天命标记,在开始游戏前请将它们从配件板上小心取下。虽然这些标记的两面图案不同,但在本基础版游戏中没有影响。



商品卡牌

游戏中有28张商品卡牌,这些表示角色们除冒险卡牌以外可以获取到的物品。



圣符卡牌

游戏中有4张圣符卡牌。角色们可以在冒险牌堆中或通过完成术士洞穴的任务来获得圣符。



角色卡表

游戏中有14张角色卡表,每一张都详细阐述了不同的角色以及他们的特殊能力。



角色模型

每张角色卡表对应一个塑料模型,用来在版图上表示该角色。



蛤蟆卡表及模型

4张蛤蟆卡表和4个蛤蟆模型,当游戏中角色被变成蛤蟆时使用。当此事发生时,在变形的这段时间内,用蛤蟆卡表覆盖在角色卡表上,并用蛤蟆模型替换该角色的模型。





阵营卡牌



善良



邪恶

游戏中有4张阵营卡牌。每张阵营卡牌均为一面善良，另一面邪恶，用来表示在游戏中角色的阵营改变（初始阵营印制在角色卡表上）。

金币

游戏中有30枚金币，表示角色们在冒险中赚取的财富和珍宝。



六面骰子

游戏中有6颗骰子，用于移动、结算战斗以及根据卡牌或版图的说明来决定随机结果。骰子上的圣符表示“1”。



游戏设置

1. 将版图展开并放置在游戏区域中央。
2. 将冒险卡牌洗牌并牌面朝下放置在版图旁，形成冒险牌堆。
3. 将法术卡牌洗牌并牌面朝下放置在版图旁，形成法术牌堆。
4. 将圣符卡牌和商品卡牌面朝上放置在版图旁。
5. 一位玩家拿取所有的角色卡表，将它们洗乱然后牌面朝下发给每位玩家一张。（变体规则：如果所有玩家均同意并希望有更多的选择，每位玩家可获得三张角色卡表，从中选择一张扮演。剩余的角色卡表放回盒中，并可以在有角色死亡时选用。）
6. 每位玩家将角色卡表放置在自己的面前，该角色卡表即为玩家在游戏中扮演的角色。玩家的角色卡表、物品、随从、标记以及其它游戏配件形成他的玩家区域。第5页的示例表现了玩家区域图示，同时表现了如何摆放角色以及在游戏中标记物。

7. 每位玩家拿取他所扮演角色的对应塑料角色模型，并根据角色卡表上所示的初始位置，放置到版图上。
8. 每位玩家根据角色卡表上的基础生命值拿取等量的生命标记，并根据角色卡表上的基础天命值拿取等量的天命标记。同时，每位玩家拿取1枚金币。将生命标记、天命标记和金币均放置在每张角色卡表对应的空位。将剩余的标记和金币则放置在一旁，形成游戏中使用的储备堆。
9. 如果角色的特殊能力允许该角色在游戏开始时拥有法术，则玩家从法术牌堆抓取对应数量的卡牌。这些卡牌不能展示给其他玩家。
10. 如果角色的特殊能力允许该角色在游戏开始时拥有物品，则玩家从商品牌堆拿取对应的物品卡牌。
11. 将蛤蟆卡表和阵营卡牌放置在游戏版图一旁，以在需要时使用。
12. 游戏的拥有者开始第一个回合，然后游戏按照顺时针进行。

角色卡表

角色是《圣符国度》游戏的核心体验，玩家通过自己的角色和版图进行互动、前往新的地域、攻击生物以及获得物品、随从和强大的法术。每位玩家的角色卡表列明了该角色的基础力量值、基础智慧值、基础天命值和基础生命值，以及一些特殊能力。

力量

力量表示一名角色的力气、耐力和格斗能力。用来进行物理战斗（参阅第10页“物理战斗”）和战胜游戏中可能遇到的特定障碍。当一名角色增加力量时，通过在角色卡表旁放置额外的力量标记（红色圆锥体）来记录。

力量标记仅用于游戏中获得的力量，从物品、魔法物品或随从中获得的力量不使用力量标记，但照常在必要或允许的场合下加到角色的基础力量值上。

角色在任意时刻的力量，等于该角色的基础力量值，加上力量标记，加上从此刻可用的随从、魔法物品和物品中获得的力量。

当角色失去力量时，移除对应数量的标记并放回到储备堆。

角色的力量始终不能低于其角色卡表的基础力量值（印制在角色卡表上的数字）。

智慧

智慧表示一名角色的智力、感知和魔法能力。该属性是角色在魔法战斗(参阅第12页“魔法战斗”)中的主要影响因素,并决定角色可以拥有多少个法术(参阅第13页“获得法术”)。当一名角色增加智慧时,通过在角色卡表旁放置额外的智慧标记(蓝色圆锥体)来记录。

智慧标记仅用于游戏中获得的智慧,从物品、魔法物品或随从中获得的智慧不使用智慧标记,但照常在必要或允许的场合下加到角色的基础智慧值上。

角色在任意时刻的智慧,等于该角色的基础智慧值,加上智慧标记,加上从此刻可用的随从、魔法物品和物品中获得的智慧。

当角色失去智慧时,移除对应数量的标记并放回到储备堆。

角色的智慧始终不能低于其角色卡表的基础智慧值(印制在角色卡表上的数字)。

生命

生命表示一名角色的体力。生命会在物理战斗、魔法战斗以及遭遇其它危险中失去。角色的生命通过在角色卡表旁放置对应的生命标记(绿色圆锥体)来记录。角色可以通过回复或获得生命,来补充失去的生命。

每名角色在游戏开始时,拥有和角色卡表上的基础生命值等量的生命标记。

失去生命

当角色失去生命时,移除对应数量的标记并放回到储备堆。

失去所有生命

失去所有生命的角色立刻死亡,将该角色的所有物品、魔法物品、随从以及金币放置在该角色死亡时的版图格中。将该角色的所有力量标记、智慧标记和天命标记放回到储备堆。将该角色的法术卡牌放置到法术弃牌堆。将该角色的其它卡牌(包括战利品)和标记放置到对应的储备堆或弃牌堆。将该角色卡表和角色模型从游戏中移除。该死亡角

玩家区域图示

角色卡表



力量标记

智慧标记

天命标记

金币

生命标记



物品卡牌

随从卡牌

角色力量示例

战士（基础力量值为4）拥有2个力量标记，魔法腰带（使力量增加1点的魔法物品），独角兽（使力量增加1点的随从），和剑（只在物理战斗中使力量增加1点的物品）。

他的总力量为8点（基础力量值4点，加上力量标记2点，加上分别来自独角兽和魔法腰带的1点）。

由于他能使用剑，在物理战斗中他的力量为9点。

游戏中他踏入诅咒之地时，这里来自物品和魔法物品的力量不作计算。当他位于此处时，他的力量为7点（基础力量值4点，加上力量标记2点，加上独角兽的1点），即使在物理战斗中也相同。



色的玩家在他的下一个回合，从未使用的角色卡表中随机抽取一张新的，并根据“游戏设置”章节（参阅第4页）的第5步到第10步进行设置，再次开始游戏。玩家可以也只能在游戏中尚未有角色夺取谕令王冠时，开始新角色。如果有任一角色已经夺取谕令王冠，则死亡角色的玩家从游戏中出局。

天命



天命标记

回复及获得生命

回复不能使角色的生命超过其基础生命值。

相对的，获得生命可以使角色的生命超过其基础生命值。

天命表示一名角色的运气和命运。符合以下情况的每次投掷骰子，玩家可以支付1枚天命标记（放回到储备堆）来重掷一次：

1. 角色移动时投掷骰子。
2. 决定角色战斗骰时投掷骰子。
3. 执行卡牌或游戏版图格中的指示时投掷骰子。

如果玩家支付天命标记来重掷1颗骰子，他必须接受新的结果，而不能再次支付另一枚天命标记来重置同一颗骰子。



如果玩家一次投掷多颗骰子(例如,在内域的“死神”格中),他仅可以支付1枚天命标记来重掷其中1颗骰子。

每名角色在游戏开始时,拥有和角色卡表上的基础天命值等量的天命标记。当角色耗尽所有的天命时,除了在获得更多天命前不能再次支付之外,没有其它负面影响——命运已不再眷顾,他必须依靠自己。

玩家不能支付天命标记来重掷一颗用于决定生物战斗骰的骰子,或重掷其他玩家的骰子。

回复和获得天命

天命通常可以因冒险卡牌和版图格中的遭遇结果而回复。角色只能将天命回复到其基础天命值。但如果有遭遇结果使角色获得天命,则他可以拿取超过其基础天命值的天命标记。

特殊能力

每名角色拥有一个或多个特殊能力,具体详情描述在角色卡表上。

初始位置

一名角色的初始位置是其在游戏开始时的放置位置。该信息印制在角色卡表的底部,阵营信息的旁边。

冒险卡牌

在《圣符国度》的游戏版图上的大部分格中,均指示玩家抓一张或多张冒险卡牌。抓牌时,从冒险牌堆的顶部拿取卡牌,并牌面朝上放置到执行遭遇的版图格中。

如果在角色所在的格中,已有冒险卡牌,则玩家只需抓取部分新卡牌,使得总数等于该格中标明的数字。例如,如果一个格中标有“抓2张卡牌”,但已有一张卡牌,则玩家只需抓取一张新卡牌,以使得总数等于两张。

冒险卡牌必须根据遭遇序号(卡牌右下角的数字)来进行结算。

数字最小的卡牌首先结算,然后是次小的卡牌,依此类推。如果出现平局,则角色根据卡牌抓取的顺序来结算遭遇。

按照遭遇序号来结算冒险卡牌时有一个例外,当卡牌的说明使其放置到其它格中,而非最初抓取时的格中。这样的卡牌会在其它冒险卡牌结算之前首先结算。如果被放置到其它格中,则该卡牌不会对抓取的角色造成任何影响。

冒险卡牌的类型

冒险卡牌具有不同的类型,以下列出了它们的效果。请注意冒险卡牌必须按照遭遇序号来结算遭遇,因此大多数有利的卡牌只有在结算了事件和敌人之后才能被遭遇。

事件

必须按照卡牌上的说明执行。任何使得遭遇角色略过一个回合的说明,会立刻导致该角色的回合结束。如果此时尚有其它卡牌没有遭遇,则视为该角色略过了一个回合,否则该角色必须改为略过他的下一个回合。

敌人——野兽、龙或怪物

这些敌人会通过物理战斗来攻击任何与它们遭遇的角色。消灭这种类型的敌人可以将它们作为战利品,来换取力量(参阅第14页“战利品”)。敌人如果击败角色,则会留在原本的格中。

敌人——灵体

这些敌人会通过魔法战斗来攻击任何与它们遭遇的角色。消灭这种类型的敌人可以将它们作为战利品,来换取智慧(参阅第14页“战利品”)。敌人如果击败角色,则会留在原本的格中。



路人

必须按照卡牌上的说明执行。路人对遭遇他们的角色会有不同的效果，有时候他们的反应取决于角色的阵营。

物品、魔法物品和随从

只要情形允许，以及该格中的所有敌人都已被消灭或躲避，它们可以被拿取到角色的玩家区域中（参阅第12页“物品”以及第13页“随从”）。

场所

必须按照卡牌上的说明执行。一些场所需要角色投掷骰子来决定遭遇，其它场所则在角色每次到访时给予奖励。

游戏回合

角色在自己的游戏回合，在版图的各处移动。通常的方式是通过投掷骰子，但有时也会因为法术或他们遭遇的奇特事物或场所效果而移动。

移动完毕后，角色可以遭遇自己到达格中的另一名角色，或者执行该格中的说明。这些说明通常是抓取冒险卡牌。这些卡牌描述了角色在这格中所遇到的物品、敌人以及其它事物。

角色会逐渐成长，直到他觉得已经足够强大到可以前往版图的中央，并尝试夺取谕令王冠。

更精确地说，每位玩家的回合由以下两个部分组成，依次为：

1. **移动**--玩家将他的角色在版图上移动对应数量的格数。
2. **遭遇**--当角色完成移动后，他必须执行到达格中的遭遇说明，或与到达格中的其他角色遭遇。

在角色的回合结束时，游戏按照顺时针轮到左手边的玩家。

移动

游戏版图描绘了充满魔法的圣符国度，它分为三个地域（外域，中域和内域）。每个地域再细分为格，每格的边缘印有名称和遭遇说明。角色在他们所在地域的各个格间移动，并能够通过遭遇和卡牌的能力来穿越地域。

地域

游戏版图描绘了充满魔法的圣符国度，它分为三个地域。

外域

本域围绕着版图的外侧边缘。



中域

本域通过暴风河和外域分隔，通过绝境荒原和内域分隔。



内域

本域是版图的中心。





在外域和中域的移动

在外域和中域移动时，玩家投掷1颗骰子，决定他的角色必须移动多少格数（特定的法术、特殊能力以及其它事件可以使玩家无需投掷骰子即可移动。这些效果会在对应的卡牌上详述）。然后角色选择按照顺时针或逆时针，移动对应骰子点数的全部格数。除非在移动中穿越了内域和外域（参阅第17页“哨兵魔像格”），否则移动的方向不能中途改变。即使在回合开始的格中有冒险卡牌或其他角色，角色依然必须移动。角色到达的格是指角色移动结束后，或被遭遇和效果移动后的所在的版图格。

遭遇

当角色完成他的移动后，他必须执行到达格中的遭遇说明，或遭遇该格中的一名其他角色。角色可能遭遇到各式各样的怪物和居民。有时的遭遇是友善的并给予角色奖励，其它的遭遇则具有敌意并攻击角色，甚至将角色变为一只丑陋的蛤蟆！

除非特殊说明，否则角色仅在自己的回合执行遭遇。

在外域和中域的遭遇

角色仅能在他们到达的格中执行遭遇，不能在他们开始移动的格中执行遭遇。

角色必须选择遭遇该格中的一名其他角色，或执行版图格本身的遭遇。

遭遇一名其他角色

遭遇一名其他角色，通常会两种方式的一种。当前回合的角色可以攻击（参阅第11页“角色间的物理战斗”）另一名角色，或者对该角色使用特殊能力。如果角色在遭遇时杀死了另一名角色，则可从死亡角色上拿取任意的物品、随从以及金币归自己所有。没有被拿取的物品、随从以及金币会留在该格中。

如果玩家决定遭遇另一名角色，而非执行该格的遭遇，他的角色则不能访问该格的任意路人或场所，也不能拿取该格的任意物品、随从以及金币。

执行版图格的遭遇说明——抓取卡牌

如果角色决定执行版图格的遭遇，而非遭遇另一名角色，则必须按照格中的说明来执行。如果版图格指示玩家抓牌，则表示始终从冒险牌堆的顶部抓取冒险卡牌。如果本格中已有任何类型的卡牌（例如冒险卡牌、商品卡牌或法术卡牌），则只需抓取部分的卡牌来补足指定的数量。

冒险卡牌必须按照遭遇序号来决定顺序，首先是最小的数字，然后是次小的数字，依此类推。如果出现平局，则角色根据卡牌抓取的顺序来结算遭遇。

在所有敌人均被消灭（参阅第10页“结算对生物的物理战斗”）或躲避（参阅第14页“躲避”）后，角色必须访问本格中所有的路人或场所，并可以任意拿取本格中留有的金币、物品以及随从。

如果角色将随从或物品丢弃到需要抓牌的版图格（参阅第16页“丢弃随从和物品”），他只需抓取部分的卡牌来补足指定的数量。例如，角色到达一个抓1张卡牌的版图格，然后丢弃一个他的物品，则他无需抓取卡牌，因为所在格中已有一张卡牌。

角色可以将随从或物品丢弃到版图格中，来避免抓取更多的卡牌，但他不能在同一个回合中拿回。因此，如果有其他角色到达，任何留在格中的随从和物品则可被拿走。

遭遇示例



矮人到达了隐秘山谷，被说明指示抓三张卡牌。他抓了小鬼（事件），熊（敌人）和一袋金币（物品）。小鬼具有最低的遭遇序号因此首先结算，矮人掷出“4”，因此在与熊战斗和拿取金币前，被小鬼传送到废墟。熊和金币卡牌则牌面朝上放置在隐秘山谷，在下一名角色到达时视为三张卡牌中的两张。而矮人则在废墟执行一次新的遭遇，以继续他的回合。

执行版图格的遭遇说明——其它

如果角色决定执行版图格的遭遇,而非遭遇另一名角色,则必须按照格中的说明来执行。但在此之前,角色必须首先消灭(参阅第10页“结算对生物的物理战斗”)或躲避(参阅第14页“躲避”)本格中的所有敌人。角色必须访问本格中所有的路人或场所,并可以任意拿取本格中留有的金币、物品以及随从。

战斗

战斗分为两种类型:物理战斗和魔法战斗。当角色被具有力量值的生物攻击时发生物理战斗,当角色被具有智慧值的生物攻击时发生魔法战斗。如果角色决定攻击另一名角色,他们必须进行物理战斗,除非攻击者的特殊能力允许他以魔法战斗来代替。

物理战斗

以下两种情况发生物理战斗:

1. 角色遭遇一个敌人——怪物、龙、野兽或任何具有力量值的生物;
或
2. 角色攻击另一名角色,除非有特殊能力允许他以魔法战斗来代替。

结算对生物的物理战斗

对生物的物理战斗按照以下步骤结算:

1. **躲避**
角色首先宣告其是否决定躲避(参阅第14页“躲避”)。如果不躲避,则发生物理战斗。
2. **施放法术**
玩家希望施放的任何法术,必须在投掷战斗骰前施放。任何影响角色力量或智慧的效果或能力必须在投掷战斗骰之前使用。
3. **角色投掷战斗**
角色投掷一颗骰子,结果即为战斗骰。角色的战斗力等于战斗骰加上角色的力量,再加上任何可以生效的修正值。切记,一次仅能使用一个武器。(参阅第12页“武器”和“防具”关键字”)。
4. **生物投掷战斗骰**
现在,由一位其他玩家投掷一颗骰子,作为生物的战斗骰,并加上生物的力量。然后如果愿意,当前回合的角色现在可以支付一点天命,来重掷自己的战斗骰。

生物和敌人

一些卡牌和特殊能力会提及生物和敌人



“敌人”是指卡牌类型标有词汇“敌人”的冒险卡牌。

“生物”是指任何(除角色以外的)以力量或智慧攻击的遭遇,这包括敌人卡牌以及事件、路人、场所、法术和版图格。

5. 比较战斗力

生物的战斗骰和力量的总和即为生物的战斗力。如果角色的战斗力更高,生物被消灭,如果生物的战斗骰更高,角色被击败并失去1点生命(使用物品、法术或特殊能力可以防止)。如果双方战斗力相等,则结果为平局。如果角色被击败或战斗结果为平局,角色的回合立刻结束。

平局

在平局中,双方均不受伤(角色不失去生命且生物不被消灭)并且该回合立刻结束。在该角色的下一个回合,除非有其它说明,否则角色离开本格,无须再次遭遇之前战斗的生物。

多个敌人

如果一格中有多个敌人通过力量攻击,并且具有相同的遭遇序号,则他们在战斗中视为一体,将他们的力量值加总并投掷一颗战斗骰,构成一个总战斗力。

角色间的物理战斗

角色间的物理战斗按照以下步骤结算：

1. 躲避

被攻击的角色首先有机会进行躲避，如果不躲避，或躲避失败，则发生物理战斗。

2. 施放法术

双方均有机会在投掷骰子前施放法术。任何影响角色力量或智慧的效果或能力必须在投掷战斗骰之前使用。

3. 投掷战斗骰

双方角色均投掷一颗骰子作为战斗骰。当双方投掷完毕后，攻击者必须首先选择是否支付天命来重掷，选择完毕后防御者再作出选择。但无论防御者如何选择，攻击者如果之前选择不支付天命，便不能在此之后更改。

4. 比较战斗力

选择支付天命完成后，攻击者计算攻击力，方式和对生物及敌人战斗时相同。防御者与攻击者相同的方式计算。攻击力较高的角色赢得战斗。如果战斗力相等，则结果为平局（参阅第10页“平局”）。

战斗示例



巫师拥有一把剑，以及隐形术和心灵震爆。巫师还拥有1个力量标记、2个智慧标记以及3枚天命标记。巫师在自己的回合，到达田野并抓取一张冒险卡牌，是一个力量6的巨人。巫师可以通过施放隐形术来躲避，但他决定攻击。由于巨人具有力量值，巫师必须通过物理战斗而非魔法战斗与其对抗。

巫师选择施放心灵震爆，将自己的5点基础智慧值加到他的力量上。由于巫师处在物理战斗中，因此他的剑也提供了额外1点力量，使得总力量为9点（心灵震爆的5点，基础力量值2点，力量标记1点，剑1点）。巨人的战斗骰掷出“6”而巫师的战斗骰掷出“3”。

在投掷战斗骰后，巨人和巫师均具有相同的战斗力12点，使得战斗为平局。巫师决定支付1点天命来重掷战斗骰，并且这次掷出了“5”。现在巫师的战斗力为14点而巨人为12点。由于巫师的战斗力较高，消灭了巨人并拿取该敌人卡牌作为战利品。如果巫师的战斗力低于巨人，他会失去一点生命并且他的回合立刻结束。



5. 获取奖励

战斗的胜者可以迫使败者失去一点生命（可以被物品或法术的使用而防止），或者拿取败者的一个物品或一枚金币归自己所有。如果胜者通过迫使败者失去最后一点生命而死亡，则可以任意拿取败者的物品、随从和金币并归自己所有，其余没有被拿取的物品、随从和金币留在该格中，然后本回合结束。

魔法战斗

以下两种情况发生魔法战斗：

1. 角色被一个敌人攻击—灵体或任何具有智慧值的生物。
或
2. 角色使用特殊能力，使得自己可以通过魔法战斗来攻击另一名角色。

结算魔法战斗

魔法战斗的结算方式和物理战斗（参阅第10页“物理战斗”）完全相同，除了：

1. 智慧代替力量。
2. 物品不能防止失去1点生命。

角色规则

本章节描述关于角色的更多详情，包括如何获得财富和随从、施放法术、增加力量和智慧、躲避生物以及改变阵营。

金币

金币使得角色可以购买物品和服务。角色将金币放置在角色卡表旁来记录自己的财富。

每名角色在游戏开始时有一枚金币，更多的金币一般通过遭遇的结果来获得。

价格通过金币（金）来表示，所以“3金”表示三枚金币。

购买商品或服务支付金币时，如果并非是付给其他角色的，则放置到金币的储备堆。

获得金币时，如果并非来自其他角色的，则从金币的储备堆中拿取。

金币不视为物品，所以不占用角色的物品携带上限。

如果角色失去金币时已经没有金币，则不发生任何效果。

物品

物品和魔法物品都归属于物品。在游戏中，角色一般通过遭遇的结果来获得物品。角色拥有的物品牌面朝上放置在角色卡表的下方。

物品携带上限

除非角色拥有一头骡子，否则他不能拥有超过四个物品。

角色获得超过四个物品时，必须决定保留哪些，其余物品牌面朝上放置到该角色所在的格中。

超出携带上限示例

巫师拥有一头骡子，并携带着八个物品。盗贼对其施放了催眠术并拿走了骡子。现在巫师只能携带四个物品，因此必须立刻（选择）将四个多余的物品牌面朝上地放置到他所在的格中。

“武器”和“防具” 关键字

有些提高角色战斗能力的物品，在卡牌效果文字旁标有**武器**关键字。角色在一次战斗中只能使用一个**武器**。

有些防止角色在被击败时失去生命的物品，在卡牌效果文字旁标有**防具**关键字。角色在一次战斗中只能使用一个**防具**。





随从

在游戏中，角色一般通过遭遇的结果来获得随从。跟随角色的随从牌面朝上放置在角色卡表的下方。

角色可以拥有任意数量的随从。

失去一名随从

死亡（例如裂谷或血族高塔）或被弃除的随从必须放置到冒险卡牌的弃牌堆。

法术

在充满魔法的圣符国度，任何角色只要有足够的智慧均能施放法术。有些角色在游戏开始时拥有一个或多个法术，而随着角色在版图上游历则会发现新的法术。



获得法术

如果智慧足够允许，任何角色均可以获得和施放法术。只有那些具有特殊能力的角色允许在游戏开始时拥有法术，否则法术一般通过遭遇的结果来获得。获得的法术从法术牌堆的顶部抓取。如果该牌堆耗尽，则将法术弃牌堆的所有法术卡牌洗牌，牌面朝下放置形成新的法术牌堆。

玩家的法术卡牌牌面朝下放置，其他玩家不能查看，但玩

法术数量上限示例

巫师具有基础智力值5，并拥有所罗门的王冠（使智慧增加2点的魔法物品），因此实际智力为7。这允许他可最多拥有三个法术。当他到达诅咒之地，这里不能计算由魔法物品获得的智力，因此他的智力降为5。他现在只能拥有两个法术，因此必须立即弃除一个。当他离开诅咒之地，他可以再次计算所罗门的王冠获得的智力，因此如果他能获得其它法术，则可以再次拥有三个法术。

家可以随时查看自己角色的法术卡牌。每个法术的效果，以及施放的时间，均详述在对应的法术卡牌上。

角色可以同时拥有的法术数量，按照以下方式取决于角色的智力：

智力	1	2	3	4	5	6+
法术数量上限	0	0	1	2	2	3

任何时刻如果角色拥有超过智慧允许值的数量的法术，必须立刻将多余的法术放置到法术弃牌堆，而不能施放它们。该角色的玩家选择弃除哪些法术。除非拥有的法术超过智慧所允许的数量，否则法术不能被弃除，而唯一消耗它们的方法就是施放！

施放法术

施放法术总是自愿选择的。在决定施放前，玩家可以将法术保留任意个回合。法术只能在卡牌上描述的时机施放。当一个法术被施放并且其效果结束后，将其放置到法术弃牌堆。



回合示例



位于神庙的邪术师在移动时掷出“2”。她可以决定移动至符阵或绿洲。

符阵提示抓1张卡牌，但已有一张牌面朝上放置的龙，因此便视为已抓取的卡牌。龙具有力量值7并且受到符阵的魔法获得战斗骰+2。由于邪术师目前的力量为3，因此她可能会在那里失去1点生命。

在绿洲，她看到一个之前由其他角色施放的巫术阵，这同样会使她失去1点生命，但由于那里的提示抓2张卡牌，而巫术阵只计算为其中的一张，她依然有机会再抓取一张冒险卡牌，来补足数量。她决定移动至绿洲，由于巫术阵而失去1点生命，然后抓取一张冒险卡牌，结果又是另一条龙并攻击了她。今天可真是她的霉运日！



影响角色的法术，无论角色在哪个地域均可生效。然而影响生物的法术，不能对内域中遭遇的生物生效。

角色在自己回合中能够施放的法术数量上限等于他在回合开始时拥有的法术数量。角色在其他角色的回合中只能施放一个法术。但谕令术不受这些限制（参阅第20页“谕令王冠”）。

战利品

当角色消灭一个敌人时，可以将其作为战利品拿取。角色可以在自己的回合结束时，用战利品换取额外的力量和智慧标记。

获得力量

角色交出的战利品上每标有7点力量值（可通过减小该数值来加快游戏速度，参阅第21页“快速游戏变体”），可以换取一个力量标记。用来换取的敌人卡牌放置到冒险弃牌堆。换取时超过7的整数倍的多余力量点数会失去。

力量标记也可以通过遭遇的结果获得。

获得智慧

角色交出的战利品上每标有7点智慧值（可通过减小该数值来加快游戏速度，参阅第21页“快速游戏变体”），可以换取一个智慧标记。用来换取的敌人卡牌放置到冒险弃牌堆。换取时超过7的整数倍的多余智慧点数会失去。

智慧标记也可以通过遭遇的结果获得。

躲避

有时角色可以选择躲避生物或其他角色，例如施放定身术或隐形术。成功躲避的角色便不能被对应的生物或角色以任何方式影响。

内域中只可以躲避其他角色，而不能躲避版图格中的生物。



可以躲避的遭遇包括：

1. 任何攻击角色的事物。
2. 任何试图攻击角色或对其使用特殊能力的另一名角色。
3. 由于事件、场所或路人的效果产生的生物（例如，“洞穴”冒险卡牌产生的龙）。

阵营

角色的阵营表示了他的品格。一名善良角色是礼貌并遵守秩序的，一名邪恶角色则是坏心眼的恶棍，而一名中立角色介于这两种极端之间。在游戏中阵营可以通过遭遇的



善良



邪恶

结果或使用特殊能力而改变。

改变阵营

当角色的阵营改变时，拿取一张阵营卡牌并将它对应的牌面朝上放置到角色卡表旁，表示角色的新阵营。当角色恢复到原本印制在角色卡表上的阵营时，弃除阵营卡牌。

所有的角色，包括德鲁伊，均只能在一个回合中改变阵营一次。

如果改变阵营后的角色拥有任何新阵营所不允许的卡牌（例如，圣杯或符文之剑），这些卡牌必须立刻被丢弃到所在的格中。

黄金法则

以下规则内容是圣符国度的“黄金法则”，优先于其它的所有规则。

特殊能力和基础规则

任何时候当特殊能力或效果和基础规则冲突时，特殊能力或效果总是优先于基础规则。

“能”和“不能”

任何时候当卡牌的效果说明角色不能执行一个行动或不能使用一个能力（例如，施放法术或使用物品），角色便不能这样做。换言之，卡牌的禁止性效果优先于其它的能力和效果。例如，如果卡牌的说明在和一特定生物战斗时不能使用**武器**，战士便不能使用**武器**，尽管他的能力允许他同时使用两个**武器**。

自然点数和修正点数

如果一个效果或能力提及一颗骰子结果，则只计算骰子上的数字，而非经过正负修正后的结果。例如，巨魔的特殊能力允许他在移动掷出“6”时自愈。在巨魔回合的移动时，他掷出了“4”，同时使用了一张卡牌让移动骰增加2点，总和变为6。但巨魔在本回合不能自愈，因为实际的骰子点数是“4”而非“6”。

有限的资源

游戏中所有资源均由于配件的数量而有限。例如，如果所有的力量标记均被使用，则没有力量标记可以获得，直到一些标记返回到力量标记的储备堆。此时如果有角色可以用五个1点的标记换取一个相应的5点标记，则他必须这样做。

其它规则

本章节描述的规则可能由于遭遇的结果，或者在不同地域移动时发生。





蛤蟆

当角色被变成蛤蟆持续三个回合时,使用蛤蟆模型替换版图上的角色模型,并且玩家使用一张蛤蟆卡表覆盖在角色卡表的上方。当角色在第三回合结束时恢复原形时,移除蛤蟆卡表并将蛤蟆模型替换为角色模型。

蛤蟆具有力量值1和智慧值1,并不能被变形前的力量标记和智慧标记修正。虽然蛤蟆可以获得或失去力量和智慧,但当恢复原形时这些修正值便消失。与此同时,角色变成蛤蟆之前的力量标记和智慧标记重新生效。

当变成蛤蟆形态时,角色保留自己的战利品,并且依然可以获得战利品。但是在蛤蟆形态通过战利品换取的力量或智慧,在恢复原形时会全部失去(所以,通常在蛤蟆形态下交换战利品并非明智之举)。

蛤蟆在移动时不投掷骰子,但每个回合必须并只能移动一格。

蛤蟆不能获得也不能施放法术,但角色的法术不会在变成蛤蟆时失去,只是不能施放,直到角色恢复原形。

蛤蟆的生命和原形角色共有。因此,蛤蟆失去或获得的任何生命,会影响到原形角色的状态。

蛤蟆的天命标记和原形角色共有。同样地,蛤蟆失去或获得的任何天命,会影响到原形角色的状态。蛤蟆可以正常使用天命。

蛤蟆在到达一个版图格时,和其他角色一样执行遭遇。

蛤蟆没有任何特殊能力。原形角色的特殊能力在蛤蟆形态时不能使用。

如果角色已经是蛤蟆形态,被再次变形为蛤蟆(例如,通过“随机术”的效果),角色从第二次变形起再持续三个回合的蛤蟆形态。

略过一个回合

任何使得遭遇角色略过一个回合的说明,会立刻导致该角色的回合结束。如果此时尚有其它卡牌没有遭遇,则视为该角色略过了一个回合,否则,该角色必须改为略过他的下一个回合。

拥有和使用卡牌

角色视为拥有所有在自己面前的事物,例如物品、金币、天命、随从和法术。

当角色要执行一个卡牌效果文字的能力时,视为使用该卡牌。使用卡牌是自愿选择的,并且角色总是可以选择使用卡牌的时机。例如,十字架允许角色自动消灭一个灵体,而无需进行魔法战斗。角色可以选择不使用该卡牌,而改为攻击一个灵体。

角色可以拥有他们不能使用的卡牌,除非卡牌有特别说明。例如,僧侣不能在物理战斗中使用**武器**,但他可以拥有圣枪然后出售给炼金术士,用来完成术士洞穴的任务,或者只是防止被其他角色拥有。但僧侣不能拥有符文之剑,因为卡牌说明不能被善良角色拥有。遭遇到符文之剑的僧侣必须将其牌面朝上留在他所在的格中。

角色不允许拿取他们不能拥有的卡牌。例如,如果角色不能拥有随从,则不能通过对其他角色施放催眠术来获得。

丢弃随从和物品

角色可以在任何时刻丢弃任何随从或物品,并将它们牌面朝上放置到所在的格中。如果角色丢弃了随从或物品,便不能在同一个回合里拿回。

圣符卡牌和商品卡牌

当角色获得或购买一个圣符卡牌或商品卡牌时,便拿取对应的卡牌。

圣符卡牌和商品卡牌在各方面均类似冒险卡牌,除了在不需要时不放置到弃牌堆,而改为返回到对应的牌堆,并可以再次被其他角色获得。如果牌堆已经没有圣符卡牌和特定的商品卡牌,则玩家此时便不能获得这些卡牌。

如同其它随从卡牌和物品卡牌,圣符卡牌和商品卡牌也可以被丢弃。



获得圣符

角色可以通过两种方式获得圣符。首先他们可以通过冒险卡牌的遭遇来获得,其次可以通过完成一个术士洞穴的任务来获得。



术士洞穴

到达术士洞穴的角色,可以根据意愿选择是否接受一个任务。如果角色决定接受,则投掷一颗骰子,根据格中的说明来随机决定哪个任务。

角色同一时间只能接受一个任务。如果角色已经完成了一个任务,并又一次到达术士洞穴,可以选择接受另一个任务,但同样必须投掷骰子来随机决定哪个任务。

角色在可以完成任务时必须立刻完成他的任务。此外,除非接受任务的角色已经完成了自己的任务,否则这里的术士会阻止他开启威能之门。

结算没有遭遇序号的卡牌

放置到格中且没有遭遇序号的卡牌(例如巫术阵)必须在角色遭遇任何其他角色、卡牌以及格中的说明之前结算。

穿越外域和中域

分隔外域和中域的暴风河,可以通过连接哨兵魔像(外域)和丘陵(中域)的桥梁来穿越。

暴风河也可以通过使用木筏,或者遭遇的结果来穿越。



哨兵魔像格

角色可以通过任意方向的移动来穿越哨兵桥,只要移动骰的点数足够使其到达对面的地域。

每次角色试图通过哨兵桥从外域进入中域时,会被哨兵魔像攻击。

击败哨兵魔像或躲避哨兵魔像的角色,必须移动进入中域,并可向任意方向继续移动,以满足移动的格数。被哨兵魔像击败的角色则失去1点生命(可以被物品或法术的使用而防止),并立刻在哨兵魔像格结束自己的回合。和哨兵魔像战斗结果为平局(参阅第10页“平局”)的角色无需失去生命,但依然立刻在哨兵魔像格结束自己的回合。

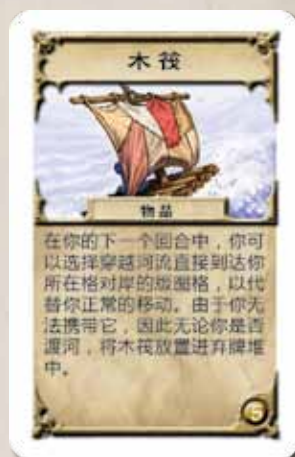
当角色在外域移动并经过哨兵魔像格时,或从中域返回外域时,或在移动后停留在哨兵魔像格时,哨兵魔像不会进行攻击。

当角色从一个地域穿越到另一个地域时,可以在进入新的地域后更改之前的移动方向。

木筏

希望通过木筏来穿越暴风河的角色,必须首先建造一只木筏,或通过遭遇的结果获得一只木筏。

在回合开始时位于树林或森林的角色,如果拥有一把斧,可以宣告其在本回合建造一只木筏。该角色从商品牌组中拿取一张木筏卡牌(如果有),以代替移动。

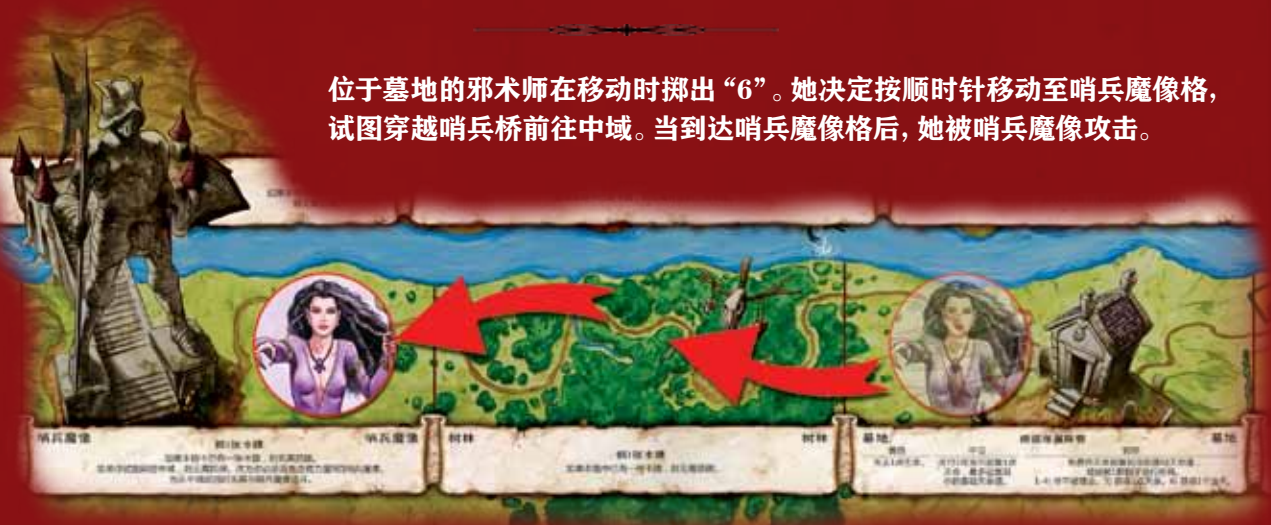


拥有木筏的角色,可以在下一个回合开始时决定穿越河流,角色可以穿越河流并移动至河对岸的版图格,这便是该角色在本回合的移动,他无需投掷骰子来决定移动格数。

木筏不能丢弃或携带以便在将来的回合使用。注意,当角色建造或通过遭遇的结果获得一只木筏时,他只能将其作为物品保留到他的下一个回合开始(参阅第12页“物品携带上限”)。无论决定是否使用,木筏会在角色使用或决定不使用后放置到冒险弃牌堆或放回到商品牌堆。

穿越哨兵桥示例

位于墓地的邪术师在移动时掷出“6”。她决定按顺时针移动至哨兵魔像格，试图穿越哨兵桥前往中域。当到达哨兵魔像格后，她被哨兵魔像攻击。



接着，邪术师对哨兵魔像施放了定身术，使她可以成功躲避而无需结算物理战斗。



邪术师现在移动至中域的丘陵，并决定按逆时针方向在中域移动，最后到达威能之门。



在内域的遭遇

角色在内域无需抓取冒险卡牌，而遭遇改为在版图格中的说明描述。除非角色决定折返，否则遭遇说明必须被执行。

内域的生物不能被任何法术影响，也不能被躲避。

在内域遭遇另一名角色

在内域的角色，只能在绝境荒原、烈焰谷和谕令王冠遭遇另一名角色。

在绝境荒原和烈焰谷遭遇其他角色，和外域及中域的遭遇角色的处理方式完全相同。

在谕令王冠遭遇其他角色，除了在本格中的角色必须选择遭遇其他角色外，其它和外域及中域的遭遇角色的处理方式也完全相同。

执行内域版图格中的遭遇说明

以下是关于内域中许多版图格的额外说明。

地窖

地窖位于废墟中，并且角色需要利用力量来清除碎石以找到各种通路。角色在到达本格后必须投掷三颗骰子并计算总和。该总和减去角色的力量，结果指明角色会从地窖前往到何方。角色会立刻移动至指定的格中，这视为该角色的移动。从地窖离开的角色可以在他的下一个回合正常移动。



穿越中域和内域



威能之门连接着威能之门格和绝境荒原格。

威能之门

要想进入内域只能穿过威能之门，并且在穿越前必须首先开启威能之门。角色的移动骰的点数足够使其越过威能之门时，才能尝试开启该门。角色每次穿越时都必须尝试开门，之前开启的成功不能造成将来的再次穿越。

尝试开门的角色根据威能之门格的说明执行。如果成功，角色到达绝境荒原并且其回合结束，如果失败，角色停留在威能之门格并且其回合立刻结束。

从内域穿越威能之门前往中域的角色，无需尝试开门，只需从绝境荒原移动至威能之门格，这便视为他本回合的完整移动。

在内域的移动

在内域的移动无需投掷骰子。改为角色每回合只能移动一格。

角色必须执行完内域格中的说明，才能继续向谕令王冠移动。

折返

身处内域的角色可以随时决定折返并返回到绝境荒原。折返的角色每回合依然只能移动一格，但忽略在其返回到绝境荒原时的所有版图格的遭遇说明。一旦角色宣告折返，则不能改变决定，必须一路返回至绝境荒原。一旦到达后，角色可以自由选择，包括回头前往谕令王冠，或者通过威能之门离开内域。



矿井

角色需要利用智慧来从迷宫般的矿井中找出通路。版图格的说明和地窖(见上)相同,除了总和减去角色的智慧(而非力量)。



狼人巢穴

每次角色到达本格时,投掷两颗骰子作为狼人的力量。狼人将攻击该角色直到其逃离。每名角色会遭遇到不同力量的狼人。



例如:矮人到达狼人巢穴并投掷两颗骰子以决定狼人的力量。他掷出了“3”和“5”,使得狼人的力量为8,然后矮人和狼人战斗。狼人掷出了“5”,使得战斗力为13(力量8加上战斗骰5)。矮人投掷骰子使得战斗力为10,因此被击败并失去一点生命。矮人的下一个回合,他决定不折返继续攻击狼人,狼人在战斗中继续使用同样的力量8,但这次战斗骰掷出了“1”,使得战斗力为9(力量8加上战斗骰1)。如果矮人能够得到10或更高的战斗力,则能击败狼人并可以在下一个回合向前移动。

深渊

每次角色到达深渊格时,投掷一颗骰子,决定攻击角色的深渊炼魔的数量。角色连续依次和每个炼魔战斗,直到角色被击败或角色消灭所有炼魔,然后本回合结束。如果角色被击败,他在下一个回合必须继续和剩余的炼魔战斗或折返。当攻击角色的所有深渊炼魔被消灭时,该角色可以在下一个回合向前移动。



谕令王冠

版图的最终格是谕令王冠。要到达并夺取谕令王冠必须通过烈焰谷,而仅有拥有圣符的角色才能进入烈焰谷。如果角色没有圣符,则他必须折返。

当角色位于谕令王冠时,便不作移动而是停留原地,位于谕令王冠的角色不能折返。

当角色到达谕令王冠时,如果该格已有另一名角色,则必须遭遇该角色。当谕令王冠有两名(或更多)角色时,这些角色的回合行动均只包括和另一名其他角色的遭遇。而单独位于谕令王冠的角色在自己回合,必须对版图上所有其他角色施放一次谕令术。施放者投掷一颗骰子,如果掷出“1”,“2”或“3”,谕令术没有任何效果。如果掷出“4”,“5”或“6”,所有其他角色失去1点生命。如果角色被谕令术杀死,该玩家游戏失败并且不能开始新角色。

一旦有角色到达谕令王冠,之后任何死亡的角色将从游戏中出局,请注意该规则会在接下来的游戏中持续生效,即使角色已从谕令王冠离开。



变体规则

如果玩家希望使用以下提及的变体规则,必须在游戏开始前,确认每位玩家均理解并同意使用该规则。

躲避敌意

本变体规则适用于希望有更多躲避性选择的玩家。除了躲避角色和生物,角色还可以躲避所有卡牌上描述的敌意事物,或是角色不想执行遭遇的版图格(内域版图格除外)。例如,黑骑士、巫婆或女巫均可以被躲避,但血族高塔、狼人巢穴、死神和深渊不能被躲避。玩家们可以仔细斟酌哪些遭遇可被视为敌意事物而躲避。



继承物品

当角色死亡时,玩家的新角色可以“继承”死亡角色的物品。

当角色死亡时,他的玩家将角色卡表和模型从游戏中移除,但将物品(包括魔法物品)、金币和随从暂时放到一旁,然后将法术、战利品、天命和其它标记返回到对应的弃牌堆或储备堆。在该玩家的下一个回合,他从未使用的角色卡表中如常随机选择一张来开始游戏。之前放在一旁的物品、金币和随从被新角色继承并可以正常使用。任何不能被新角色拥有的东西必须放在新角色的初始位置中。

当角色在遭遇中杀死了另一名角色,不能拿取死亡角色的物品、金币和随从,因为这些会被他的新角色所继承。

快速游戏变体

《**圣符国度**》是一款有关冒险的史诗传奇游戏——完整故事的展现与体验通常需要耗费数小时。游戏重玩时会变得稍快,但参与的玩家越多,游戏时间会越长,当玩家超过六位时,游戏通常会需要两到三小时,并可能更长。

由于喜欢《**圣符国度**》的玩家未必总有充裕的时间来进行完整的游戏,所以可以将规则作适当调整,来加快游戏速度。我们将这些调整汇总在一起以供选用,希望能对玩家有所帮助。

如果玩家希望使用这里提及的变体规则,必须在游戏开始前,确认每位玩家均理解并同意使用该规则。这些调整建议尤其适用于有五位或更多玩家的游戏,但在其它人数游戏中希望更加快速游戏的玩家同样能良好地使用。

力量和智慧

如果玩家觉得时间有些不够用,他们可以提高力量和智慧获得的速度。这会使得角色更快变得更为强大,而加快游戏的进行。

正常的规则中获得1点力量或智慧,玩家必须交出总点数为7或更多的战利品(参阅第14页“战利品”)。为了加速游戏,玩家可以将该点数修改为6,甚至修改为5来更快速游戏。

起始奖励

游戏中的前半个小时,通常用来增长足够的力量或智慧,来面对遭遇中的各种敌人。如果希望游戏快入主题,每位玩家在游戏开始时可以选择额外拥有一个力量或智慧标记。这不影响角色的基础值,而是视为如同正常方式获得的一个额外标记。

圣符血战

在游戏开始时,移除三张圣符卡牌而非使用完整的四张。此外,角色一旦死亡,其玩家立刻游戏失败,而非开始一个新角色。圣符血战规则会创造一个紧凑,但非常非常血腥的游戏。

谕令术

一个加速游戏结尾部分的方法是使谕令术更加容易施放。该方法在有許多玩家参与的游戏之中尤其有效,因为角色彼此能有更多机会来阻止其施放谕令术!谕令术正常的施放在骰子点数为“4”,“5”或“6”时。在五位或更多玩家的游戏之中,谕令术可以在以下骰子点数时施放:

5位玩家	3, 4, 5, 或 6
6位玩家	2, 3, 4, 5, 或 6
7位或更多玩家	自动施放成功

突然死亡

在《**圣符国度**》的突然死亡规则中。第一位到达并夺取谕令王冠的玩家获得游戏胜利!到达谕令王冠并非一个轻易的任务,如果玩家没有足够的时间进行完整的游戏,这是一个结束冒险的不错方式。

另一种突然死亡的规则,是玩家们可以决定游戏在一个特定的时间后结束,然后计算每名角色拥有的力量标记和智慧标记总和,加上除角色在游戏开始拥有之外的金币、法术、随从、物品和魔法物品的数量,拥有最多的玩家获得游戏胜利!如果玩家被迫提前结束游戏,这是一个决定胜负的较好方式。



致谢名单

游戏设计: Robert Harris

改进游戏设计: John Goodenough and Rick Priestley

编辑: Mark O'Connor, Sam Stewart, and Jeff Tidball

插画设计: Kevin Childress, Mark Raynor, Brian Schomberg, and Wil Springer

封面及版图美术: Ralph Horsley

内部美工: Massimiliano Bertolini and Jeremy McHugh

美术指导: Zoë Robinson and Zoe Wedderburn

《圣符国度》第四版游戏测试: Dave Allen, Mike Ball, Owen Barnes, Kate Flack, Jon Gillard, Mal Green, Ragnar Karlsson, George Mann, Nelson, Mark Owen, Mark Raynor, Matthew Toone, and Zoe Wedderburn

产品经理: Gabe Laulunen

国际生产协调: Sabe Lewellyn and Casey Ryan

开发执行: Jeff Tidball

发行人: Christian T. Petersen

中文翻译: 乐挺, 谭钧颐

中文制作: 陆洲, 谭钧颐

特别鸣谢: Elliott Eastoe, Jon New, Richard Tatge, and all at Talisman Island!

FFG额外感谢: Andy Jones, Jon Gillard和Erik Mogensen与我们长久以来的共同努力, 并最终带领我们获得这一殊荣。感谢你们多年来的宽容、诱导、恳求和建议。同时, 由衷的“感谢” Daniel Steel在工作中的大力协助。

有关更多的游戏信息, 请访问我们的官方网站:

www.GameHarbor.com.cn



GAMES WORKSHOP

授权方经理: Owen Rees

授权及获权经理: Erik Mogensen

法务及授权负责人: Andy Jones

Talisman© 1983, 1985, 1994, 2007 Games Workshop版权所有。本版本©2012 Games Workshop版权所有。Games Workshop, *Talisman*及前述的各自标识和所有相关的标识, 商标, 角色, 产品以及*Talisman*游戏中的插画归 Games Workshop 1983-2012 版权所有, 并已在英国及世界各国注册。该版本的发行经Games Workshop和Fantasy Flight Games Publishing, Inc. 公司授权。该产品相关拥有人保留所有权利。未经出版商及版权拥有人的特别授权和书面许可, 任何单位或个人均不能复制和翻印本游戏的任何部分。游人码头®标识是上海祖利商务咨询有限公司的注册商标。

上海祖利商务咨询有限公司

地址: 中国 上海 虹口区 四平路277号福龙大厦14楼C座

电话: 021-36061006

本游戏内含细小部件, 禁止3岁及以下儿童游戏。游戏部件实物可能与图示不完全相同。本产品不是玩具, 不适合13岁及以下儿童。



索引

场所: 8-10
初始位置: 4, 7
到达: 9
敌人: 7, 10
丢弃: 9, 16
躲避: 14, 18
法术: 13
防具: 12
蛤蟆: 15-16
回复生命: 6
回复天命: 6-7
获得: 6-7
击败: 10
角色: 4, 11
金币: 12
力量: 4, 14
灵体: 7
路人: 8-10
冒险卡牌: 7-8
魔法物品: 8-10, 12
魔法战斗: 10, 12
木筏: 17
内域: 8, 19-20
平局: 10
商品卡牌: 16
哨兵魔像: 17-18
生命: 5-6
生物: 10
圣符: 16, 20
使用: 16
事件: 7
术士的任务: 17
死亡(消灭): 5, 12
随从: 8, 13
天命: 6-7
外域: 8-9, 17-18
玩家区域: 4-5
武器: 12
物理战斗: 10-12
物品: 8-10, 12
移动: 8-9, 17-19
拥有: 16
谕令术: 20
谕令王冠: 20
遭遇: 8-10
遭遇序号: 7, 9, 17
战斗: 10-12
战斗力: 10-11
战斗骰: 10-11
战利品: 14
折返: 19
阵营: 15
智慧: 5, 14
中域: 8-9, 17-19

圣符国度 遭遇流程图示

