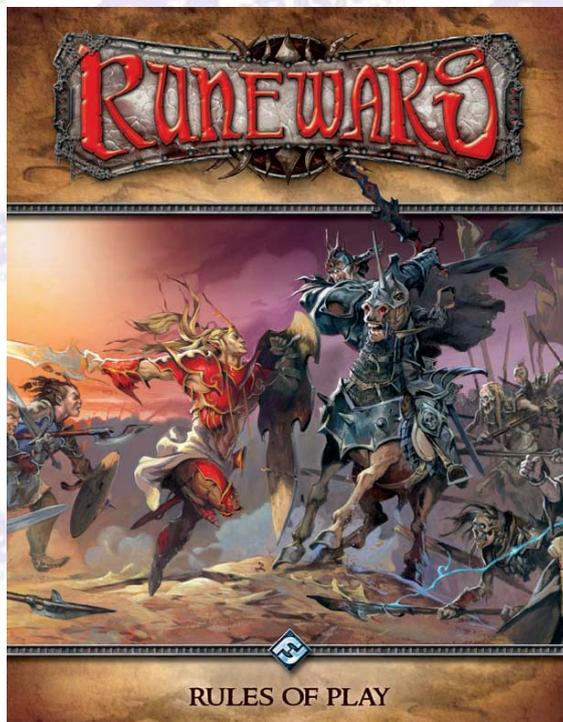


Runewars 符文战争

中文规则



翻译主编: Raistlin

汉化/校对: Flyasuka Raistlin zero 波菠萝



游戏背景介绍

第四次文纳拉 (Mennara) 大战爆发的三年前, 泰姆利亚 (Tamalir) 的书记员保存了一份请愿书的手抄本, 这是骑士首领奥卡髯 (Alcaran) 呈递给特瑞诺斯 (Terrinoth) 大陆的达凯公国 (Daqan Lords) 的。以下是书信的一部分:

有些人说是巨龙制造了那些符文石, 但是他们并没有说实话。

那些所谓的巨龙符文其实有着更为古老的历史。巨龙们确实诅咒了那些石头, 并把符文刻在了上面, 但是那些符文碎片并不是它们创造的。它们的所作所为是对圣物的沾污。

我的君主们, 我认为我们不应该逃避这些东西, 因为它们只是巨龙的小把戏而已。同样, 我们也不该恐惧它们的力量。它们对于人类而言, 比你们所知道的更为有用。我们的魔法师应该去研究那些碎片, 驾驭它们的力量, 在为时未晚之前, 用它们增强我们的实力。

现在, 我很希望听到有关我所要求的增援北方的消息。事实上, 我已经送了数不尽的信件给你们, 但是至今没有任何回音。所以这次我亲自来恳请你们采取行动。趁我们手中还握有主动权的时候, 举起特瑞诺斯的大旗抗击外敌。

我们的祖先已经经受了三次大战, 每次战争都使大地沦为一片废墟。大陆支离破碎! 文明毁灭殆尽! 你们会不惜一切代价, 肩负起保护人类免受灾难的神圣责任吗? 可耻! 那些不能肩负重责的人是可耻的!

我的人民和我的骑士现在正在边陲竭尽全力地抗击外敌! 他们所见到的, 以及所抗击的那些令人恐惧的东西, 是你们所不能想象的。达凯公国的爵士们, 我所见过的恐怖会令你无法动弹。现在, 在这里, 在你面前, 我所说的句句属实。黑暗的萌芽已经开始复苏, 他们正在蠢蠢欲动。

如果我们现在就聚集我们的才智, 集合我们的力量, 并且利用巨龙符文, 我们还来得及阻止灾难的发生。

请记住, 那些我们所谓的巨龙符文的强大碎片, 以前并不是叫这个名字。早在 1000 年前, 他们是完美无瑕的, 被称作是帝穆岚 (Timmorran) 之星辰。你们可能不熟悉这个名字, 但是帝穆岚这个名字曾闻名于世, 每一个人都知道。这个故事曾真实地展现在我面前。

帝穆岚·罗卡邓 (Lokander)! 一个永远不该遗忘的名字!

他是有史以来最为强大的魔法师。他独自一人毫不费力地团结了人类、精灵和矮人共同对抗黑暗之王, 对抗卢卡斯一族的罗瓦。

在第一次大战席卷大陆之后, 帝穆岚执掌了一个强大的和平教会。它保护了文纳拉大陆长达一百多年, 从埃斯博荒地到泽纳迦森林。不仅仅是特瑞诺斯处于和平之中, 特如艾博斯 (Torue Albes) 也处于和平之中。到处都是和平的景象。在那个时代, 人们忘却了邪恶和战争。它的历史是一个传奇。邪恶被彻底消除了。

当然, 事实并非如此。

尽管帝穆岚比所有人都强壮和年长, 但他不是不死之身。当他年老体衰, 感觉即将走到生命终点的时候, 他犯了一个严重的错误。他希望他的学生能够继承他的力量, 将和平维持下去。你们应该明白, 这一直是他的梦想。

最终, 他将他所有的力量都灌输到一个水晶体里面, 这个水晶球体就是天之圣灵球。他有一个计划, 在他逝世之后, 水晶球会留在法师塔内, 由法师议会的资深法师控制着。它会成为照耀世界和平的华丽灯塔, 永存不变直至世界的终点。一些帝穆岚的最年长的徒弟对承担看守如此强大的宝物感到担心。他们想到如果圣灵球落入不法之徒的后果时, 会害怕得战栗不已。帝穆岚消除了他们的恐惧; 肉体是脆弱的, 他说道, 只有像圣灵球这样的东西才能永存于世。

在大叛乱之夜, 帝穆岚终于认识到他创造圣灵球的愚蠢之处。

在那个宿命的晚上, 大叛徒维卡……是的, 你知道他叫诅咒师维卡, 招魂师维卡, 迷雾的维卡; 他有很多名字。那个晚上, 这个大恶魔震惊了世界, 他露出了真实的罪恶嘴脸——罗卡·茹托诺 (Rutonu) 的子孙。

没有丝毫的犹豫, 维卡率领大军冲入了魔法师溪谷。他的目标就是圣灵球。

背叛, 心碎, 帝穆岚被逼至绝路, 他别无选择, 只能毁了自己的创作。他把圣灵球猛地向钢制地板摔去, 圣灵球顿时裂成了无数的碎片, 每一片都是大法师的魔法结晶。

当维卡的爪牙攻破了高塔的大门, 帝穆岚在他助手的帮助之下, 将所有的碎片放在了丝绸布袋中。他将布袋委托给了他最有才华的徒弟, 卢米·泰玛 (Lumi Tamar), 他吩咐这个受惊的小孩子将碎片藏在大陆各处, 把每片碎片委托并且只能委托给智者或者善者。

碎片以这种方式分散在世界各地, 帝穆岚希望它们能远离邪恶之手。

在维卡的攻击下, 通往帝穆岚最上层密室的巨型木门终于要失守了。帝穆岚走到了密室的尽头, 停在了面高大的镜子面前。一条咒语过后, 他召唤的援助出现了。很快, 如乌云密布般的山乌鸦延绵数英里, 降临在山谷之中。高塔周围的乡村顿时被无数拍动的黑色羽翼所笼罩, 它们振动翅膀的嗡嗡声如同暴风雨

的怒吼。

帝穆髯从卢米的包里拿出一片碎片。为了让卢米逃脱，他用这片碎片把卢米变成了一只山乌鸦。带着帝穆髯老师最后的祝福，卢米舒展开他新长出的羽翼，从高塔的窗户飞走了，逃离了即将到来的大屠杀。

卢米藏在嘈杂的乌鸦之中，躲过了维卡大军的眼睛和利箭。他穿越平原，飞过高山，去完成导师最后的吩咐，他没有辜负导师对他的期望。卢米的故事也很精彩，但是今天要讲的不是他。

维卡踏入了最上层的密室，发现了帝穆髯的最后一步狠棋，愤怒的怒吼响彻千里。

再后来，大叛徒维卡费尽九牛二虎之力，终于从帝穆髯被鞭打而腐烂的躯体上得到了一块碎片。他紧紧地攥着碎片，发下毒誓：得不到所有的碎片誓不罢休，赶尽杀绝方可消我心头之恨，即使付出生命也在所不惜。

就这样，维卡变成了不死之身。现在，他统治着处于阴影中的大陆，永生不死。他忍耐着，等待着。他不会休息，也不能休息，直到帝穆髯之星辰完全属于他。

在大叛乱之夜，邪恶再一次大规模地降临世界。在维卡的愤怒之下，为了帝穆髯之星辰，第二次大战开始肆虐大地。

幸运的是，我们所知的埃尔德王国赢得了这场战争。在人类，精灵，矮人，以及卢米和法师议会的帮助下，邪恶再一次被驱除出去。但是，这次胜利是以惨痛的代价换来的。法师议会被彻底消灭，许多碎片遗失了，一半的大陆被大海所吞没。许多遗存下来的碎片在埃尔德王国的看护下，王国誓言要保护它们。

当然，你也知道，埃尔德王国是被巨龙摧毁的。

马伽司 (Margath)，巴拉斯 (Baalaesh)，泽尔 (Zir)，歌贺诺 (Gehennor)……这些巨龙领主不宣而战。它们烧焦了大地，夷平了所有的城市，为的就是寻找帝穆髯之星辰。每当找到一个碎片，巨龙就把符咒刻在这些水晶片上。这就是巨龙符文。巨龙把炽热能量融入了含有帝穆髯的魔法能量的碎片之中，这些力量的符号增强了他们的实力。

在那漫长的岁月里，巨龙甚至将许多碎片又切割成几千片更小的碎片。他们在这些小碎片上刻下力量较低的符咒，并把它们送给自己的人类同盟，比如黑暗联盟、荒地野蛮人，以及一些维卡的爪牙。这些就是我们的魔法师苦苦追寻至今符文碎片。

布莱克族的泽尔最早知晓这些碎片。在这些碎片里，她看到了统治巨龙的机会。泽尔认为她的计划十分狡诈，但真正的原因却要归咎于维卡的阴谋。维卡正是那个出现在泽尔梦中的影子，他怂恿她，引诱她，不仅对特瑞诺斯大陆发动战争，甚至对其族人发动战争。

两个重要的因素最终扭转了对抗龙王的战争势头。第一，半兽人把宿怨放在了一边，加入了矮人，精灵和人类的队伍。第二，宿命的大转折，巨龙雷克斯 (Rex) 和沙瑞娜 (Shaarina) 在战争中杀了泽尔。没有了泽尔，维卡就失去了垂帘听政的傀儡，憎恨很快在邪恶大军中迅速滋生。为了避免战争带来的更大损失，维卡撤退至卓卡斯 (Zorgas) 堡垒。在他的大军的阵地上，邪恶的尘雾四处弥漫。他依然蜗居于此，龟缩在重重迷雾中的领地里。

现在轮到我们的了。我不敢断言是什么邪恶的东西在茹斯草原 (Ru Steppes) 内作祟。但恶魔，野兽以及各种肮脏的东西正在穿越我们的边界，它们的数量在不断增加。维卡领地的尘雾正在不断扩大。尘雾已经吞噬了我们最早的军事阵地，逼迫我们撤退。我曾亲自领导了一次深入迷雾大地的奇袭，在那里，我看到了传说中的不死大军在集结，以及为战争做准备的迹象。

我的君主们，我们站在父辈的大厅之中。你会无视我的警告吗？你没有听到战争的号角吗？我恳请你竖起我们的大旗。派遣骑士到拉特瑞 (Latari) 和顿沃 (Dunwarr) 去。的确，他们的傲慢自大只有更胜从前，但是在未来的几年中，我们可能需要它们的箭矢和斧头。

这……这是我们的机会。是时候了。让我们在被重创之前开始行动吧，让我们被削弱被挨打之前出击吧。

你会听从我的建议吗，我的君主？我恳请你……

作为北堡的首领，奥卡髯被称作是英明的骑士又或者忧郁的奥卡髯，取决于你询问的对象。据说在他年轻的时候，他找到了希尔 (Hills) 先知，他从先知身上学到的东西彻底改变了他。可以确定的是，奥卡髯把他毕生的精力都致力于对抗特瑞诺斯的敌人。他的热诚赢得了边境军事指挥官的职位，掌管特瑞诺斯北部及西北部的边境。在那里，他和从茹斯草原来的僵尸和憎恶作战，他预言了尤萨翼炼族的第二次进攻。他努力警告他的人民不断逼近的危险，努力说服达凯公国派军攻打敌人，直至他生命的终点。但是他的请求没有成功。

奥卡髯将军死于和一只体型庞大的软体蠕虫的搏斗中，这只蠕虫在西北地区以人和家畜为食。

他毕生之所为，就是他给世人唯一的遗言。

游戏概述

在符文战争中，2 到 4 位玩家分别控制特瑞诺斯大陆上各个种族的传奇大军。每位玩家从自己的国土出发，在大陆上扩张自己羽翼初展的帝国、征服各地、召集各路英雄，最终获得足够的巨龙符文以主宰整个特瑞诺斯大陆，并赢得游戏胜利。

配件清单

- 40 支米色塑料中立单位部队，包括：
 - 8 个兽人
 - 4 个巨龙
 - 4 个巨人
 - 8 个地狱犬
 - 8 个剃刀翼
 - 8 个巫师
- 36 支蓝色塑料人类单位部队，包括：
 - 8 个弓箭手
 - 16 个步兵
 - 8 个骑兵
 - 4 个攻城器
- 36 支绿色塑料精灵单位部队，包括：
 - 16 个精灵射手
 - 4 个飞马骑士
 - 8 个精灵法师
 - 8 个战舞者
- 36 支紫色塑料亡灵族单位部队，包括：
 - 4 个死亡骑士
 - 8 个亡灵巫师
 - 16 个骷髅兵
 - 8 个骷髅射手
- 36 支红色塑料尤萨族单位部队，包括：
 - 16 个狂徒
 - 4 个深渊领主
 - 8 个碎尸魔
 - 8 个邪术师
- 12 个灰色塑料英雄
- 5 张硬纸板，包括：
 - 16 个激活标记（每个种族 4 个）
 - 1 个战斗标记
 - 7 个城镇标记
 - 26 个伤害标记
 - 8 个战败英雄标记
 - 20 个设施标记（每个种族 5 个）
 - 35 个探索标记
 - 4 块种族面板
 - 4 个国土领地设置标记
 - 40 个势力标记
 - 13 块地图拼块（每块有 2 到 4 个不等的六边形地区）
 - 12 个资源箭头（每个种族 3 个）
 - 38 个符文标记（21 个巨龙符文， 17 个伪造符文）
 - 16 个要塞标记（每个种族 4 个）
 - 24 个训练标记
- 4 张参考卡

- 56 张大卡牌，包括：
 - 32 张指令卡（每个种族 8 张）
 - 24 张任务卡
- 168 张小卡牌，包括：
 - 30 张天命卡
 - 12 张英雄卡
 - 8 张邪恶目标卡
 - 8 张正义目标卡
 - 25 张犒赏卡
 - 8 张春季卡
 - 8 张夏季卡
 - 8 张秋季卡
 - 8 张冬季卡
 - 50 张策略卡
 - 3 张头衔卡
- 12 个塑料表盘固定器
- 10 个 3D 塑料山脉

配件概述

塑料单位

这些塑料模型代表各种军事单位，它们可用于攻占土地和对敌作战。这些模型有五种颜色，4 个不同的种族各有一种颜色，第 5 种颜色（米色）代表中立部队。

塑料英雄

这些灰色的塑料模型代表了听命于玩家的不同英雄。玩家的英雄能够与敌方英雄进行决斗，完成任务，以及调查敌方的符文标记。

塑料山脉

这些塑料山脉在游戏前插入到不同的地图拼块上（见第 7 页）。它们增加了游戏版图的立体感，并且标记了版图上哪些六边形的边界是不可穿越的。

激活标记

这些标记用于标志游戏版图上的地区，这些地区是玩家的部队在游戏当轮年度所进入的地区。一般来说，单位是不能移动出含有己方激活标记的地区。

战斗标记

这个标记会被放置到一个正在开战的地区中。其作用是提醒玩家战斗发生的地点以及把幸存的单位放置回何处。

城镇标记

这些标记代表了中立的城镇，并在游戏设置时，放置到地图上的特定地区中。通过控制这些地区，玩家能够支援以获得该城市标记上所列出的势力标记、策略卡、中立单位或任务卡。

伤害标记

这些标记会被放置在英雄卡上或者放到单位的旁边，以标示其当前受到的伤害。

战败英雄标记

这些标记被放置到英雄被击败并掉落犒赏卡的地区上。任何英雄只要进入到一个含有战败英雄标记的地区，即可拿走所有属于该战败英雄的犒赏卡。

设施标记

这些标记代表了对本方要塞所在地区的发展程度。每项发展提供了一种特殊的好处，包括额外的资源、势力、策略卡、或战斗中的防御加成。

探索标记

这些标记在采用“探索标记”可选规则时被用到。当英雄们在探索特瑞诺斯大陆时，它们可以提供随机效果和故事性。

国土领地设置标记

这些标记用于在游戏初始设置阶段，标示出哪些地方允许玩家们放置他们的国土领地拼块。由起始玩家决定如何放置这些标记。然后从起始玩家的左边玩家开始，每位玩家从中选择一个国土领地设置标记，并且替换成自己的国土领地拼块（见第 8-9 页的“地图设置”）。

势力标记

这些标记可通过各种途径获得，用于与中立部队的外交，头衔卡的获取，以及取得某些游戏效用的竞拍中。

地图拼块

这些地图拼块被用于在游戏初始设置时构建游戏版图。每个地图拼块含有 2 至 4 个六边形地区。每个种族拥有一个国土领地地图拼块（标有该种族的颜色及符号），作为在开始游戏时其起始军队和要塞的所在地。

资源箭头

每块种族面板上有 3 个这种箭头，用于标示玩家的当前食物、木材及矿石的数量，这三种资源就是符文战争的基础资源。第 7 页有如何固定这些指针的方法。

符文标记

这些符文标记的背面相同，正面可能是一个巨龙符文（蓝色宝石）或是伪造符文（空白）。控制了 6 个含有巨龙符文的地区的玩家赢得游戏胜利。

要塞标记

这些标记代表了可以在游戏版图上己方地区建造的要塞。它们允许其控制者招募部队，在该地区进行设施开发，并

为其控制者在战斗中提供防御加成。

训练标记

当一位英雄的力量、敏捷或智慧提高时，这些标记用于记录提高的数值。

种族面板

这些面板列有四个种族的重要信息，例如他们军队的详情，阵营，以及起始的策略卡和势力标记的数量。面板上的表盘用于记录玩家的当前资源水平（食物，木材及矿石）。

参考卡

这些卡上列出了关于中立部队的重要信息及进行外交操作的摘要。在参考卡的背面有关于所有探索标记的说明。

天命卡

天命卡在进行战斗，外交及完成任务时提供了随机性。

英雄卡

这些卡牌列出了每位英雄的属性，阵营和特殊技能。

目标卡

每位玩家在游戏开始时获得一张目标卡。这些卡片与种族的阵营相匹配（善良或是邪恶），如果达成卡片上的要求即可得到巨龙符文。

指令卡

玩家使用这些卡牌，秘密决定每个季度要采取的行动。每个种族都有一套相同的指令卡，共计 8 张，每个季节选择使用其中一张。

任务卡

这些卡牌上有各种任务，英雄通过完成任务可以换取犒赏卡。任务卡通常要求英雄旅行到某个特定地区，然后测试他们的一种属性。

犒赏卡

这些卡牌常通常由完成任务的英雄获取。它们可以提供巨龙符文或其它的特殊奖励。

季节卡

这些卡牌代表了游戏每个回合中，发生在特瑞诺斯大陆上的特殊事件。他们被分为四个牌堆：春季、夏季、秋季、冬季。在每个季节开始的时候，从对应的牌堆上翻开一张季节卡并且马上执行。这些卡牌不但会提供玩家们必须面对的独一无二的事件，而且每张卡的次要作用会激活每个季节的特定步骤（例如收回激活标记）。

策略卡

这些卡牌代表了一些强大的出乎意料的能力，任何玩家都能获得并使用它们。这些卡牌由一定数量的各种资源提供，并且在使用后被丢弃。

头衔卡

这些卡牌能帮助玩家获得更多的巨龙符文。这些卡牌不需要洗牌，玩家可通过使用“谋权”指令卡获取这些卡片。

游戏目标

首先控制六个含有巨龙符文地区的玩家赢得游戏的胜利。每个玩家在游戏开始时将获得两个巨龙符文，此外，可以通过征服对手的地区、获得犒赏卡、完成目标卡以及根据季节卡和头衔卡的指示获得更多的巨龙符文。

游戏初始设置

第一次玩符文战争前，需要进行一些组装工作。

每张种族面板上有三个需要安装的资源表盘。四个种族各自有自己独特的指针，玩家按以下步骤把这些指针固定在种族面板上：

1. 首先，把其中一个的塑料连接器穿过种族面板背面的一个孔。
2. 然后，把一个的资源指针安装到这个连接器上（放在种族面板的正面）。
3. 最后，把另一个的塑料连接器安装上去，以使指针能够尽可能牢固地固定住（如上图所示）。
4. 重复此步骤直至每个种族面板上的3个指针都安装好。

每个塑料山脉需按以下步骤插入到合适的地图板块中：

1. 首先，把所有的山脉替代板从地图拼块上推出。这些替代板都有一个白色的回收符号。
2. 然后，找到每个地图拼块相应大小的山脉模型。将塑料山脉从相应大小的地图拼块背面扣入。（如上图所示）。

地图拼块的地区解析

1. 地区：游戏版图上的一个六边形区域。
2. 地区标识：这个数字和字母的组合与任务卡所指的地区对应。
3. 资源：这些图标指示了此地区所提供的食物，木材及矿石的数量。
4. 中立部队：在游戏初始设置时，此地区需要放置的中立部队种类及数量。
5. 水域边界：这个蓝色边界表示此边界无法正常通行。

游戏设置

在游戏前，玩家按照以下顺序设置游戏：

1. 选择起始玩家：洗匀天命卡牌堆并向每位玩家发一张。卡牌上数字最高（写在牌底部的中间）的玩家被选为起始玩家。该玩家首先选择种族，并且在设置阶段首先放置地图拼块。
2. 选择种族：从起始玩家开始，按顺时针方向，每位玩家选择一个种族并且获得该种族的所有配件，包括种族面

板、塑料模型、国土领地地图拼块、激活标记、指令卡。这些组件都标有种族相应的颜色或符号（见 20 页“种族面板概要”）。

3. 构建游戏版图：玩家们按照右方的“地图设置”说明使用地图拼块构建游戏版图。
4. 放置中立部队：玩家们查看游戏版图，按照每个地区的图示（假如有的话）放置所需的中立部队到相应地区中。
5. 放置城镇标记：洗混城镇标记，在游戏版图的每个城镇位置上放置一个城镇标记（根据标有城市标记背面的图像）。所有未使用的城镇标记放回游戏盒中。
6. 构建任务牌堆：根据游戏版图上的地区，移除所有与本次游戏无关的任务卡，然后把每位玩家手上的起始任务卡和其他选中的任务卡一起洗匀。所有被移除的任务卡放回游戏盒中。
7. 设置起始资源数、策略值和势力值：每位玩家把他的种族面板上的资源表盘拨到其起始资源位置（即每个表盘上的红色高亮数字）处。然后每位玩家根据种族面板底部所示，拿取相应数量的势力标记和策略卡。
8. 放置要塞标记、起始军力以及符文标记：从起始玩家开始，按顺时针顺序，每位玩家把他的要塞标记放到其国土领地内的任意地区中。然后使用起始资源招募部队，并且将部队放置到其国土领地内的任何地区中（见 35 页“征召示例”）。然后每位玩家获得两个巨龙符文和一个伪造符文，把它们分别放到自己国土领地的地区中（每个地区最多含有一个符文标记）。
9. 获得起始任务及起始英雄：每位玩家获得 2 张任务卡并收入手牌。然后每位玩家随机获取一个与其种族阵营相符合的英雄卡。英雄的选定方式需要先将“善良”与“邪恶”英雄卡分开洗匀，再从相应的牌堆上发给每位玩家一张英雄卡。然后每位玩家把英雄模型放到其国土领地的任意地区中。
下一步，玩家把所有未被选中的英雄卡放到一起洗匀组成英雄卡牌堆。
10. 放置各种牌堆：分别洗匀天命卡牌堆、任务卡牌堆、犒赏卡牌堆、策略卡牌堆、英雄卡牌堆、两组目标卡牌堆、以及四组季节卡牌堆，并且把它们放置于游戏版图的旁边。把三张头衔卡面朝上放置在它们旁边。
11. 放置标记：把战斗标记、伤害标记、战败英雄标记、势力标记以及训练标记各自组成一堆，放置在所有玩家都容易取到的地方。然后把所有符文标记分成两堆，面向上放置（一堆为伪造符文，另一堆为巨龙符文）。
12. 获得目标卡：每位玩家随机获得一张与其种族阵营相应的目标卡，查看卡牌内容后，面朝下放置到自己的面前。现在，游戏开始进行其第一个季度（回合）。

地图设置

在游戏设置的第三步构建游戏版图时，玩家应按如下步骤进行。

1. 获得初始任务：从任务卡牌堆中挑出所有初始任务卡，然后把它们洗匀。向每位玩家面朝上派发两张初始任务卡。

2. 获得地图拼块：每位玩家获得与两张任务卡对应的地图拼块。

3. 放置地图拼块：起始玩家选择一块地图拼块，放到游戏场地中间。然后从其左手边玩家开始，按顺时针顺序，每位玩家放置一块地图拼块，直到大家都放置好了自己的两块地图拼块为止。

放置一块地图拼块时，至少有两个地区（六边形）与之前放置的地图拼块中的两个地区相邻（见第 9 页的“地图设置示例”）。

当创建游戏版图时，玩家不允许将地图拼块的山脉（红色）边界或水域（蓝色）边界平行相接于另一个拼块的水域边界或山脉边界（如下图所示）。

4. 放置国土领地标记：在每位玩家放置完两个地图拼块后，起始玩家拿取与玩家数量一致的国土领地标记。他把这些标记逐个放置到版图的边界上，每个标志必须至少与版图的两条无色（非红或蓝）地区边界相接触，并且与其它国土领地标记至少相隔四个地区（见第 9 页的“国土领地设置示例”）。

如果不能满足把每个国土领地标记彼此相隔四个地区，其中一个标记可以放到与距其它标记三个地区的地方。在极个别的情况下，上述规则仍然无法满足，则玩家们必须取回他们的地图拼块并且返回到步骤 3。

一旦起始玩家成功放置好所有家园标记，玩家们进入下一步骤。

5. 放置国土领地地图拼块：从起始玩家的左手边玩家开始，按顺时针顺序，每位玩家放置国土领地地图拼块。玩家只需选择一个国土领地标记，并且用他的国土领地地图拼块取而代之即可，使其国土领地拼块的两个地区占据标记的位置。国土领地地图拼块可由其控制者按任意方向放置。

国土之间不允许相邻。如果有这种情况发生，把所有国土领地标记拿走，并且重复“地图设置”的步骤 4 和步骤 5。

地图设置示例

1. 发给每位玩家两张公开的起始设置任务卡。
2. 每位玩家获得与任务卡相对应的地图拼块。
3. 起始玩家选择一块地图拼块放到游戏场地中央。
4. 起始玩家左手边的玩家放置一块地图拼块。该玩家放置的地图拼块至少有 2 个地区与已放置的地图拼块相邻。
5. 按顺时针方向，每位玩家放置一块地图拼块（每次放置一块），直至每位玩家都放置好自己的两块非国土领地的地图拼块。

国土领地设置示例

1. 起始玩家放置与玩家数量一致（在本例中为 3 个）的国土领地设置标记。每个国土领地设置标记必须彼此相距至少四个地区。
2. 因为没有足够的位置放置最后一个标记，起始玩家把它放在距另一个标记三个地区的地方（而不是四个）。
3. 一旦起始玩家放置好家园标记，他左手边的玩家选择其中一个标记，用自己的国土领地地图拼块取而代之（可按任意方向摆放）。
4. 在他左边的下一位玩家选择剩下的国土领地设置标记之一，用自己的国土领地地图拼块取而代之。
5. 最后，起始玩家用自己的国土领地地图拼块取代最后一个国土领地设置标记。

游戏流程

符文战争是通过多个被称为季节的回合进行的。每个季节包括以下三个步骤：

1. 执行季节卡
2. 选择指令卡
3. 执行指令卡

在“执行指令卡”步骤结束之后，相应的季节也就结束了；新的季节回合由步骤 1 开始进行。玩家按季节进行游戏，直至一名玩家控制了六个含有巨龙符文的地区。如果第六个冬季结束后，没有玩家控制六个巨龙符文，那么拥有最多巨龙符文的玩家赢得比赛（见 30 页）。

游戏季节

季节卡分为 4 叠牌堆：春季（绿色花瓣），夏季（黄色太阳），秋季（橙色叶子），冬季（蓝色雪花）。在每一个季节中，这些卡牌不仅提供了玩家必须解决的唯一事件，而且每张卡牌的次要作用将触发每个季节的特定步骤（例如召回激活标记）。

游戏的第一个回合，从春季卡牌堆中抓取季节卡。下一回合中，季节卡从下个牌堆中抓取。第四个季节（冬天）结束时，一年结束，下一回合又是春季！详见第 13 页的“游戏季节示例”。

1) 执行季节卡

在这一步骤中，起始玩家从当前季节牌堆顶上抓取一张季节卡并执行。

首先执行该卡牌的文本区。文本区通常会即刻产生效果，但有时它的效果会持续到一个新的季节卡被抓取为止。

在执行完卡牌的文本区之后，执行卡牌的次要作用（通过卡牌底部的图例表示），见下文。

季节卡解析

1. 名称：此标题用于区分不同的季节卡。
2. 主要功能：其效果会被首先执行，可能是即刻效果，也可能是持续效果。

3. 次要功能：在主要作用执行之后执行；会随着不同的季节而季节卡的次要功能

每张季节卡有一个特定的季节次要作用，标示于卡牌的底部。在卡牌的主要作用执行完后，立即执行次要作用。

- 春季：春季的次要作用指示玩家从游戏版图上移除所有激活标记，扶起所有战败的玩偶（包括中立部队和英雄）。最后，每个玩家把他所有的指令卡收归手牌。
- 夏季：夏季的次要作用是启动任务阶段；英雄可以在任务阶段进行治疗、训练或者移动。在移动后，英雄可以发起一场决斗或者尝试完成任务。详见 26 页的“任务阶段”。
- 秋季：秋季的次要作用指示玩家立即把天命卡的弃牌洗入牌堆中。然后，每个玩家选择收取两个势力标记或者抓一张策略卡。
- 冬季：冬季的次要作用是限制每个玩家在每个地区拥有的部队数量。通常，一个玩家在一个地区最多拥有八支部队。但是，当执行冬季卡次要作用时，玩家在每个地区驻扎部队的数量上限等于他的食物表盘上当前的数值（见 14 页的“资源表盘”）。所有超出上限的部队将会被摧毁（由其控制者进行选择）。结盟的中立部队也计入限制数量之内，但是英雄除外（因为他们不是部队）。

示例：尤萨族玩家在一个地区有七支部队，他的食物表盘在“5”的位置上。当执行冬季卡的次要作用时，该玩家必须毁掉其中的两支部队，使得该地区的部队数量降到五。接下来，他需要在所有超过五支部队的己方地区做相同的事。为避免损失这两个部队，可以在冬季到来之前把两支部队移动出该地区，或者获取更多的食物。冬季卡的次要作用同时允许玩家在这一季节结束之前，忽略水域边界（蓝色）的移动限制（见 18 页的“移动限制”）。

次要作用按标准的玩家顺序执行。这个意思就是指令卡（根据上个季节）上编号最低的玩家首先执行次要作用，接下来是指令卡编号第二低的玩家（依此类推，见 31 页的“游戏顺序和平局”）。

确定当前季节

四叠季节卡牌堆共用一个弃牌堆。当一个季节卡被抓取并执行后，把它面向上放在弃牌堆顶上。当前游戏季节就是弃牌堆最上面的季节卡所表示的季节。

2) 选择指令卡

在这一步骤中，每个玩家从手牌中选择一张指令卡，面朝下放在自己面前。这张被选择的卡牌认作是被激活的指令卡。

在游戏中，指令卡提供玩家可执行的核心行动。这些卡牌允许玩家调遣部队和英雄，招募新的部队，建造新的要塞，以及其他的作用（见第 14 页的“指令卡摘要”）。

每个玩家都有八张指令卡手牌，每一张都代表不同的行动类型。玩家使用过的所有指令卡面向上放置在他面前，在卡牌回归手牌之前不可再次使用。

每张春季卡的次要作用是将已经使用过的指令卡收归玩家手中，如此玩家就可以在新的一年里使用这些指令卡。这样一来，玩家每年都能使用八张指令卡中的四张。

3) 执行指令卡

当每位玩家都选定了一张指令卡后，同时翻开选定的卡牌。从卡牌编号最低的玩家开始，每个玩家依次执行他的指令卡。当编号相同的情况下，势力值最大的玩家先执行行动（详见 31 页的游戏顺序和平局）。

每张指令卡有一项基本能力（展示在牌的上部）和一个最高奖励（展示在牌下部）。指令卡的基本能力总是首先执行（详见 14 页的指令卡能力表）。

最高奖励

当执行一张指令卡时，如果它是玩家今年使用的编号最高的指令卡，那么玩家除了可以使用此牌的基本能力后，还可以使用最高奖励。最高奖励鼓励玩家先使用低编号卡牌，再使用高编号卡牌。

这就是说每个春季玩家都可以使用指令卡的最高奖励，因为他们在该游戏年度中没有使用过其它的指令卡。

示例：现在是夏季，尤萨族玩家执行指令卡“征召”（编号5）。在上一个季节（春季）中，他使用了指令卡“驻防”（编号8）。因为“征召”卡不是他本年度使用的编号最高的指令卡，他将不能使用“征召”卡的最高奖励。

指令卡解析

1. 名称：这个主题式的名称用于关联其他组件，以及规则书中所提及的名称。
2. 基本能力：不管卡牌的编号如何，该能力总是被首先执行。
3. 最高奖励：该能力在基本能力之后执行，而且仅当该卡的编号是玩家本年度已使用指令卡中最高时才能使用。
4. 编号：这个编号是用于确定玩家执行指令卡的顺序（低编号优先）和确定玩家是否能够使用指令卡的最高奖励。

游戏季节示例

1. 这是一场3人游戏，第三个季节（秋季）开始了。第一位玩家从秋季牌堆顶上抓一张牌。卡牌的基本能力被阅读和执行，每位玩家重置他的资源表盘，匹配己方地区提供的资源数量（每张秋季卡增加一个食物）。见第34页的“丰收范例”。
2. 然后执行季节卡的次要作用。次要作用指示玩家把天命卡弃牌洗入天命卡牌堆。然后，从上个季节的指令卡最低编号的玩家开始，每个玩家选择收取两个势力标记或者一张策略卡。
3. 在执行完季节卡所有功能后，每位玩家从手中选择一张指令卡，面向下放在自己面前。
4. 当每位玩家都选定完指令卡后，同时揭开所有选定的指令卡。
5. 指令卡编号最低的玩家首先执行行动。精灵玩家的卡牌（#1）最低，因此他执行“筹备”指令卡的能力（见第16页的“筹备指令示例”）。但他无法获得最高奖励，因为这张卡不是他本年度最高编号的指令卡（他在之前的季节使用了#3和#5指令卡）。
6. 另外两名玩家都选择了“征战”指令卡（#3）。因为他们出的指令卡编号相同，所以拥有最多势力标记的玩家（尤萨族）首先执行他的“征战”指令卡（见第17页的“动员/征战指令示例”）。他同样不能获得这张卡牌的最高奖励，因为他曾在以前的季节打出过更高编号的指令卡。
7. 最后，人类玩家执行他的“征战”指令卡。在执行基本能力后，他可以获得此卡牌的最高奖励——由此卡牌引发战斗时，卡牌的能力会使他更容易攻占对手的要塞。
8. 每位玩家执行过他的指令卡后，此季节结束。下个季节从执行冬季卡牌堆顶上的卡牌开始。

指令卡解析

指令卡提供玩家在符文战争中可执行的核心行动。

选择使用哪张指令卡通常是玩家在每个季节中需要面对的最重要的决定。八张指令卡的概要如下，在33页上有更详细的说明。

1. 筹备：该指令的主要作用是把部队和英雄移动到相邻的己方地区或者无人地区（有重要战略意义的地方）。其最高奖励是让玩家根据其资源表盘上的数值，抽取一定数量的策略卡。
2. 动员：该指令（与“征战”指令）是玩家移动部队、发起战斗、试图与中立部队外交的主要方式。其最高奖励是让玩家执行两次该指令，如此玩家可以将军队移动到两个不同的地区。
3. 征战：该指令的基本功能和“动员”一样。其最高奖励是让玩家更轻松地征服有敌方要塞的地区。
4. 收获：该指令的主要作用是在玩家征服地区后获取资源。因为玩家在控制一个地区之后不能自动获取资源，他们必须经常使用该指令。其最高奖励是让玩家使用他开发的设施，并进行新的开发。开发的设施可以在以后的收获中提供奖励，或者在战斗中提供防御奖励（详见33页的设施）。
5. 征召：该指令的主要作用是让玩家在游戏版图中征召新的部队。玩家选择一种资源类型（食物、木材或者矿石），根据资源表盘上当前和低于当前数值所指定的部队，在己方要塞中征召部队。其最高奖励是让玩家使用一种额外的资源类型生产部队（见35页“征召示例”）。
6. 支援：该指令的主要作用是让玩家从城镇获取支援（例如中立部队，势力值，策略卡，或者任务卡——见36页）。

其最高奖励是让玩家花费势力值招募一名新的英雄（见第 25 页）。

7. 争权：该指令的主要作用是让玩家获取势力标记。其最高奖励是让玩家获取头衔卡，头衔卡对玩家取得巨龙符文有极大的帮助（见 36 页）。

8. 驻防：该指令的主要作用是让玩家建造新要塞，修补旧要塞，移动符文标记到更安全的地区。请注意，该指令没有最高奖励（因为它永远是编号最高的指令卡）。

资源表盘

符文战争有一个与众不同的创新型资源系统。与以往收集一堆标记的方式不同，玩家在种族面板上有 3 个表盘，用于记录他当前的食物、木材和矿石数量。

游戏开始时，根据印在种族面板上的资源数设置每个资源表盘（起始资源数在种族面板上以红色字体标记）。

仅当有些卡牌或者功能指示时，玩家才可以调整资源表盘（比如“收获”指令卡——见 33 页）。由于资源表盘上的数值由多种因素操控，所以表盘的指向经常高于或低于当前己方地区提供的资源数量。

表盘上大多数的格子会提供部队、策略卡或者势力标记。仅当特定卡牌或功能指示时（例如“征召”指令卡可招募部队——见 35 页），玩家才可以得到这些部队、卡牌或标记。当玩家通过他的资源表盘获得部队、策略卡或势力标记时，他既不会失去任何资源也不用调整表盘。

常用术语

- 激活地区

任何含有己方激活标记的地区。单位不能移出含有己方激活标记的地区（除了撤退的时候，见 22 页）

- 地区

地图版图上六角形的格子

- 争夺地区

正在进行战斗或决斗的地区

- 当前玩家

正在执行指令卡的玩家。在一个游戏季节的执行指令卡步骤中，有且只有一个当前玩家。如果没有玩家正在执行指令卡（例如在任务阶段），则没有当前玩家。

- 无人地区

任何没有单位和要塞的非国土地区。含有任意单位的地区（包括中立单位）都不是空白地区，但是空白地区可以有城市标记。

- 敌占地区

任何被其他玩家控制的地区。

- 敌方单位

任何属于其他玩家的单位（包括和其他玩家结盟的中立单位）。

- 迅捷

在执行“动员”和“征战”的指令卡时，有此特性的单位最多可以移动 3 步（而不是 2 步）。

- 模型

所有的塑料单位和英雄都统称模型。

- 飞行

有此特性的模型在移动时，可以忽略山脉边界和江河边界。模型通常无法穿越这些边界，（见 18 页）。

- 己方地区

由玩家本人控制的地区（例如有己方单位驻扎，建有要塞，或者属于国土地区）。

- 英雄

这些塑料模型代表一些勇敢的个人，可以为所有的势力效力，并努力尝试完成任务获得巨龙符文。如果玩家拥有匹配的英雄卡，则认为玩家控制了该英雄（详见 25 页“英雄”）。请注意，英雄不是单位。

- 国土领地

每个种族有 3 块起始地区。这些国土领地地区永远处于玩家的控制之中（即使当时玩家在这些地区中没有单位或要塞），除非当前在这些地区上有敌方单位。国土领地上的地区永远不会被视作空白地区。

- 中立地区

没有中立单位并且不被任何玩家所控制的地区。

- 玩家回合

玩家执行指令卡的时间段。例如，一张“在回合中使用”的策略卡，玩家可以在执行指令卡前，执行中和执行后使用它。玩家在每个季节中只有一个回合，即在执行指令卡这个步骤中。

- 被击溃

被翻倒的模型都视作为被击溃。模型通常在战争中被击溃。被击溃的模型不能移动，不能发起决斗，不能在战争中战斗。

- 站立

所有没有被击溃的模型被视作站立。所有被击溃的模型可以在春季卡的次要作用下重新站立。

- 自由地区

任何没有被玩家控制的地区（可以含有中立单位或城市，或者两者皆有）。这个术语的范畴包括中立地区和空白地区。

- 单位

各个种族的军队模型或是中立军队的模型。任何对单位起作用的技能对英雄不起作用，除非有特殊的说明（因为英雄不是单位）。

移动

玩家可以使用不同的指令卡来移动部队，包括“筹备”，“动员”，“征战”。这部分将说明所有的移动规则，以及这些规则如何用于部队和英雄。

任何时候当玩家将部队移动至有敌军的地区时，他必须发动一场战斗（见 21 页）。任何时候当玩家将部队移动至只有中立单位的地区时，他必须发动一场战斗或者尝试进行外交（见 18 页）。

使用筹备指令移动部队

筹备指令卡可让玩家自由移动他的部队和/或英雄至相邻地区。玩家只能移动玩偶至无人地区或己方地区（即该地区不存在非结盟的中立单位或敌方单位）。

玩家可以从任意地区移出或移入玩偶，只要玩偶停留在相邻地区或出发地区。在已激活地区的玩偶不能移动出该地区（见 17 页“激活标记”）。

使用本指令移动玩偶不会激活任何地区，这意味着这些玩偶可以在本年再次移动（只要他们没有进入激活的地区）。虽然可以使用“筹备”指令移动英雄，但英雄只能在任务阶段尝试完成任务或发起决斗。

英雄移动

英雄可以在任务阶段最多移动 2 个地区（见 26 页）。他们同样可以通过使用“筹备”指令卡移动到相邻的无人地区或己方地区。不能使用“动员”或“征战”指令卡移动英雄。

与部队不同，英雄可以在穿越敌占地区或中立地区。当英雄进入敌占地区或中立地区时不发生战斗（但他们可以发动决斗——见 28 页）。

英雄可以从己方激活地区自由地移动。溃败的英雄（如同溃败的部队一样）不能移动。

筹备指令示例

1. 人类玩家在春季执行“筹备”指令卡。他使用了该卡的基本功能，将 2 个步兵移动到相邻的己方地区。
2. 然后他将一个骑兵从另一个不同的地区移动到相邻地区。注意，只有一个地区骑兵可以移入；因为 7A 地区有中立单位，骑兵也不能穿越山脉进入 6A 地区。
3. 由于这是本年度玩家第一张使用的指令卡，也是本年度他使用的编号最大的指令卡。因此，他可以获得最高奖励，抽取一张策略卡（他可以在以后的回合中使用）。

使用动员或征战指令移动部队

“动员”和“征战”指令卡可让玩家激活一个地区，并将任意单位移动到该地区，只要该单位距离该地区 2 个或 2 个以内的地区。如果激活地区存在敌人或中立单位，玩家必须发动一场战斗或者尝试进行外交。

尽管所有单位都可以使用“动员”或“征战”指令卡移动最多 2 个地区的距离，但其路线只能穿越己方地区或无人地区到达激活地区（见下面“动员/征战指令示例”）。

迅捷单位

一些单位拥有迅捷能力，标示在种族面板或参考卡名字的下面。当使用“动员”和“征战”指令卡移动有迅捷能力的单位时，最多可以移动 3 个地区到达已激活地区。迅捷单位无法通过其他方法来获得加成（例如使用“筹备”指令卡）。

激活标记

当玩家使用“动员”或“征战”指令卡，他必须先放置一个激活标记到目的地区。

玩家永远不能将部队从放有激活标记的地区移出（除了撤退，见 22 页）。这些标记在下一个春天到来时将自动移除（由于春季卡的次要功能）。

当单位通过其他方式移动时（例如撤退，做任务，或使用“筹备”指令卡），不需放置激活标记。

英雄不受激活标记影响。

玩家可以在激活地区招募部队，也可以把部队移动到激活地区（例如使用“筹备”指令卡）。玩家无法将含有己方激活标记的地区再次激活。

动员/征战指令示例

1. 人类玩家在春季执行“动员”指令卡。使用卡片的基本功能，他首先激活了一个地区。

2. 然后他将 2 个步兵从相邻地区移动到该地区。
3. 他再将 1 个骑兵移动到该地区。由于骑兵有迅捷技能，他最多可以移动 3 个地区。
4. 他想要将攻城器移动到该地区，但它已经被击溃不能移动。
5. 他想要将弓箭手移动到该地区，但是他们不能穿越含有敌军或中立部队的地区。
6. 将部队移动到该地区后，他要么发动战争，要么尝试对中立的龙进行外交。

移动限制

一些地区边境是蓝色或红色的。这些边境通常模型是无法通行的，但以下情况例外：

- 飞行单位：拥有飞行技能的单位可以忽略山脉和水域。但是他们仍然无法飞越敌占地区或中立地区。
- 冬季：在每个冬季，所有的水域（蓝色）都不起作用，不会对单位或英雄造成任何影响。
- 其他卡牌：一些卡牌，比如“穿越山脉”策略卡，允许玩家忽略某些特殊的移动限制，具体在卡片上都有说明。

所有其他地区都是可以移动的，不管地区的背景看起来是否可以。

在游戏设置阶段，玩家有可能会创建出了缺格子（“洞”）的版图。单位无法穿越这些不存在的地区（即便是飞行）。玩家在一个地区最多只能有 8 个单位（包括同盟的中立单位）。如果玩家移动单位并导致某个地区超过 8 个单位，那么他必须摧毁单位直至该地区单位总数不超过 8 个。

只有当玩家在敌占地区或中立地区发动战斗时，同一地区的部队数量可以超过这个上限；在这种情况下，他可以将任意数量的单位投入战斗。如果他获得胜利，超过数量上限的单位必须撤退到另一个地区（见 22 页“撤退”）。单位可以穿越己方地区或无人地区，但无法穿越敌占地区或中立地区。

外交

当你将单位移动到存在非同盟中立单位的地区时，你必须和 neutral 单位尝试外交或者进行一场战斗。当玩家尝试外交时，按下列步骤进行：

1. 花费势力值：玩家必须花费 1 至 6 个不等的势力标记。玩家如果没有势力标记，就不能进行外交。
2. 摸取天命卡：玩家花费了几个势力标记，就摸取同等数量的天命卡。
3. 结算天命卡：玩家选择一张在第二步中摸取的天命卡。然后根据被选择卡牌上部的天命符号，执行卡牌的效果。
 - 该地区的所有的中立单位与玩家结盟。即玩家的单位与中立的单位一起驻扎该地区，并且玩家可以像操控自己的单位一样操纵这些中立单位（见 19 页“同盟单位”）。
 - 所有中立单位立即撤退到一个相邻的地区（并且以溃败的状态，见 22 页“撤退”）。如果有多个地区可供单位撤退，该玩家左手边的玩家决定向哪个地区撤退。如果没有地区可供单位撤退，这些中立部队被消灭。
 - 当前玩家必须在该地区进行一场战斗，或者将所有己方单位撤退到一个相邻的地区（遵循 22 页上所有通用撤退规则）

外交和结算天命卡

1. 精灵玩家正在执行“征战”指令卡。他将 2 个单位移动到一个有非结盟中立单位的地区。
2. 在完成移动之后，他要么发起一场战斗，要么进行外交。他决定使用 3 个势力标记进行外交。
3. 由于他花费了 3 个势力标记，他抽取了 3 张天命卡。
4. 他选择了 3 张天命卡当中的一张，并根绝所选卡牌上面的符号执行相应的结果。
5. 由于他选择了有命运标记的卡牌，中立单位和他结盟。他直接将他的单位驻扎在该地区，标记这些中立单位现在在他的控制之下。只要他将本族的部队和 neutral 单位混编在一起，中立单位就一直处于结盟状态。

中立单位

在游戏设置时，根据游戏版图上每个地区的图标（如果有的话），将相应数量的中立单位放置到游戏版图上。

中立单位总被视为敌方单位，除非玩家已与它们结盟（通过“外交”，见 18 页）。

同盟单位

当玩家的单位在某个地区与中立单位共存时（而不是和中立单位战斗或是外交），则这些中立单位被视作为同盟单位。同盟中立单位被视作与玩家同一阵营的单位：即他们可以像己方单位一样移动甚至参加战争。

如果这些同盟单位一旦处于非玩家控制的地区中，则他们将不再与玩家结盟。那么这些中立单位将被视作普通的中立单位，他们可以与任意玩家结盟或是被任意玩家攻击。

如果玩家本族的所有部队在战争中被消灭，但还有同盟单位存活，则在本次战争结束之前中立单位始终保持结盟状态。如果玩家在战争中失利，那么这些中立单位还是可以撤退至己方地区。

请注意，只要同盟中立单位移动后停留在己方地区，那么他们在移动中无需玩家本族部队的陪同。

任何需要为中立单位作出决策的时候（诸如决定撤退至何处），都是由其同盟玩家决定。如果该单位不与玩家结盟，则由坐在当前玩家左手侧玩家决定。

同盟单位也必须遵守同一地区的单位上限规则，就如同他们是玩家同一阵营的。这意味着在计算同一地区的最大部队上限（8 个）时，他们也被计算在内；在结算冬季卡的次要功能时，他们也被计入食物限制。

用策略卡移动和放置中立单位

许多策略卡允许玩家放置或移动中立单位，或者放置同时移动中立单位。如果中立单位被放置或移动到玩家控制的地区，则这些中立单位被视作该玩家的同盟单位。如果同盟单位被移动到无人地区或是中立地区，则不再被视作是同盟单位。

与非同盟中立单位战斗

当玩家攻击未与其他玩家结盟的中立单位，由该玩家左侧的玩家控制这些中立单位进行战斗。

防守方玩家将中立单位放在他的种族面板的右边（放在相应的主动性行列上），并且在战斗中指挥这些中立单位。但是他在战斗中不能使用策略卡。

当玩家对中立单位进行作战或是外交的时候，他面对的是该地区所有的中立单位，而非其中一种。例如，如果玩家试图在一个有 2 个兽人和 1 条巨龙的地区进行外交活动。他只能进行一次外交，并决定该地区内所有的中立单位是否结盟。

单位类型

游戏中一共有四大类型的单位，每一种都有特定的底座。除了每种单位的底座形状不同外，种族面板和参考卡上写的单位技能也不尽相同。

三角形：三角形的单位是最普通的单位。在战斗中，天命卡会导致它们有 40% 的失误率，并最多造成 1 点伤害。三角形单位经常被其他单位的特殊技能所攻击（例如巨龙的技能可以杀死 3 个三角形单位）。

圆形：圆形单位和三角形单位一样柔弱，但是它们的技能被激活的概率大一倍。在决斗中，英雄被视作是圆形单位（他们的底座形状是圆形的）。

矩形：矩形单位通常是更强大的单位，其生命值通常大于 1 点。矩形单位的命中率高于三角形单位，通常可最多造成 2 点伤害。

六角形：六角形单位是巨大的且极其强大的单位。这些单位的生命值通常超过 2 点，攻击的成功率大于矩形单位，通常最多造成 3 点伤害。

种族面板概要

每个玩家都有一块种族面板，上面有各种信息，包括阵营、资源和单位。

1. 面板图标和名字：每个种族都有一个名字和图标，用于区别其他的种族。
2. 阵营：每个种族都有阵营，要么是善良的（白色），要么是邪恶的（黑色），由他们旗帜的颜色所表示。阵营决定了玩家使用哪一种目标卡，以及英雄逃跑的可能性（见 28 页）。
3. 起始策略和起始势力：在游戏开始时，每个玩家抽取所示数量的策略卡和势力标记。
4. 资源表盘：这个表盘用于指示玩家当前的食物、木材和矿石资源的数量等级，如第 14 页“资源表盘所述”。
5. 单位信息地区：这个地区列出了有关种族军队的所有信息，包括他们的生命值和特殊技能。
6. 单位名称和图片：这个名称和图片用于和其他单位的区别。
7. 单位基座形状：这个图标和单位的基座形状相同，被用于在战斗中抽取天命卡的时候。
8. 单位生命值：这个数字是击败此类单位所需造成的伤害总数。
9. 单位特殊技能：在战斗中，当此类单位抽取到一个特殊技能图标时，执行这个技能。
10. 主动性点数：这一列数字表达的单位信息是该单位的主动性点数。这个数字决定了该单位在战斗中处于哪一行中，即它能在那个战斗回合中进行攻击。
11. 战斗地区：面板的这一部分被用于在战斗中放置单位。它包含 5 行，表示了战斗中，抽取天命卡的主动性顺序（见 21 页）。

战斗

当玩家移动军队至敌区，就必须发动一场战争。“战争”是指任何时候军队之间的相互作战。每场战争涉及两组军队，为掌控某一地区而进行攻击。

每场战争分解成如下步骤：

1. 放置战斗标记：当前回合的玩家获取战斗标记，并将其放置在争夺地区上。这个标记用于提醒玩家战争发生的位置。
2. 将军队放置在种族面板旁边：每个玩家从争夺地区中取出他所有的军队，并且放置玩家种族面板右边的相应部队行上（根据在种族面板或参考卡上所印的数值，匹配军队的主动性）
英雄和被击溃的单位不要放置在种族面板右边，而是保留在争夺地区里。这些玩偶将不参加战争，并且如果被迫撤退，这些被击溃单位将被摧毁。
如果防守方是非同盟的中立单位，则当前玩家的左侧玩家在战争中控制这些单位（但是他不能使用战术卡）。
3. 战争初始技能：如果攻击方拥有任何战术卡或者在战争初始阶段及其回合中可使用的技能，并且他想要发动这些技能或者使用这些卡片，他只能在此时发动。然后，防守者才能使用战争初始技能及卡片，数量没有上限。
4. 战斗流程：战斗分解成 5 个回合，从主动性为 1 的单位开始结算，然后是主动性为 2 的单位，依此类推。在每个回合中，有相应主动性的单位都攻击一次。（见 22 页“战斗流程”）
5. 计算实力：在每个单位都攻击了一次之后，双方按如下方法计算实力：
 - a. 防御工事：如果防守方在该地区有防御工事，他现在可以使用（见 33 页“设施”）
 - b. 计算单位：每个玩家统计在战争中存活单位的总数，该数值就是他的军队实力。
 - c. 叠加要塞实力：如果防守方在该地区拥有要塞，将要塞实力（印在要塞底部）和军队实力加在一起。
 - d. 摧毁要塞：如果有存活的敌方单位出现，防守方则需翻转要塞，将被摧毁的一面朝上。如果要塞已经被摧毁，则保持摧毁一面朝上。
6. 结算：实力最强的玩家获胜；如果实力相同，则防守方获胜。然后玩家执行下列步骤：
 - a. 撤退：失败的玩家必须立即将其所有参战的单位从争夺地区撤退并视作击溃。（见 22 页“撤退”）
在战争初始时就被击溃的单位不能撤退，而是被摧毁。在第 2 步中，这些单位不能放置在玩家的种族面板旁边，而是保留在争夺地区上。
在战争中被击溃的单位可以撤退（对于被击溃的模型不能移动的规则，这是一个例外）。
 - b. 摧毁/征服要塞：如果攻击方攻克要塞并赢得战争，他需移除对手的要塞标记，并用自己的要塞标记代替（被摧毁一面朝上）。如果获胜玩家所有的要塞都已经在使用，他可以自己选择是否从游戏板上摧毁一个己方要塞，以取代敌方要塞。
 - c. 治疗：双方玩家移除所有参战单位上的所有的伤害标记。

d. 回置单位：战争的获胜方将他所有在战争中存活单位放回争夺地区。所有被击溃的单位仍然视作击溃。然后他将战争标记从游戏板图上移除。

天命卡解析

1. 命运标记：这个标记用于外交（18 页）和属性检定（26 页）
2. 三角形区域：三角形底座的单位在战斗中使用卡片的这一部分。若这张卡片有一个特殊技能图标，表示单位可以激活它的特殊技能（特殊技能参考种族面板或参考卡）
3. 矩形区域：矩形底座的单位在战斗中使用卡片的这一部分。若这张卡片有一个 1 点的击溃图标，表示可以击溃一个敌方单位（见 22 页“被击溃的英雄和单位”）。
4. 六角形区域：六角形底座的单位在战斗中使用卡片的这一部分。若这张卡片有一个 2 点的伤害图标，表示可对敌方单位造成 2 点伤害（见 22 页“对单位造成伤害”）。
5. 圆形区域：圆形底座的单位在战斗中使用卡片的这一部分。若这张卡片没有记号，表示在战争或决斗中没有任何效果（通常认为是一次击空）。
6. 特别数字：每一张宿命卡有一个特别数字，从 1 到 30。这个数字用于决定游戏的初始玩家。

战斗流程

每场战争至多有 5 个战斗回合。第一回合，所有“主动性 1”的单位进行攻击；第二回合，所有“主动性 2”的单位进行攻击，依此类推。

玩家从他的军队中选择相应主动性的单位，按照下列顺序进行战斗：

1. 攻击方抓取卡片：攻击方选择在本回合中有相应主动性的一种单位，该种单位必须在本次战斗中还没有抓取过天命卡，则攻击方为其抓取天命卡（如果可以的话）。攻击方抓取天命卡的数量等同于所选类型的单位数量，并参考卡片中与单位基座形状相应的部分。
 2. 防御方抓取卡片：防御方选择在本回合中有相应主动性的一种单位，该种单位必须在本次战斗中还没有抓取过天命卡，则防御方为其抓取天命卡（如果可以的话）。防御方抓取天命卡的数量等同于所选类型的单位数量，并参考卡片中与单位基座形状相应的部分。
 3. 结算特殊技能：双方玩家亮出所有抓取到的在卡片相应部分有特殊技能图标的天命卡。从攻击方开始，双方玩家依次结算其单位的特殊技能（按照种族面板所示），次数等于其抽取的卡片中特殊技能图标的数量。
 4. 结算击溃：双方玩家亮出所有抓到的在卡片相应部分有击溃图标的天命卡。从攻击方开始，双方玩家都必须溃逃一定数量的玩偶，其数量等于对方抽取卡片中的击溃标记的数量（见下文“被击溃的单位和英雄”）。
 5. 结算伤害：双方玩家亮出所有抓到的在卡片相应部分有伤害图标的天命卡。从攻击方开始，双方玩家的单位都必须遭受一定数量的伤害，其数量等于对方抽取卡片中的伤害图标的数量（见下文“对单位造成伤害”）。随后弃置所有抓取的天命卡。如果还有未倒下的该主动性的单位尚未抽取卡片，则重复这些步骤。
- 在所有该主动性的单位都已抽取天命卡之后，种族面板上下一个主动性级别的单位开始战斗回合（见 23-24 页的完整示例）。

同时进攻原则

在战斗中，一些单位在抽取天命卡之前就被击溃或是消灭是可能的。但是，如果某种单位已经抽取了天命卡，则无论这些单位之后被歼灭或是被击溃，都要结算所有卡片。

因此，当一名玩家有多种同样主动性的单位时，决定哪种的单位率先进行攻击是很重要的。根据其遭受的伤害和击溃的程度，玩家的其他单位可能会没有机会抓取天命卡。

被击溃的单位和英雄

英雄和单位被击溃的方式有很多种。击溃通常发生在战争中，由于撤退或者是卡片或技能的效果。

当一个单位被击溃，将这个模型翻倒来表示击溃状态。被击溃的单位和英雄在战争中不能抓取卡片。在春季，所有的单位都不能被击溃（每一张春季卡的次要作用）。

在战斗中，玩家可能遭到击溃伤害。对于每一点击溃伤害，玩家必须有一名未受伤害单位被击溃（不管该单位的生命值）。如果他所有的剩余单位都已经受伤，则他必须从中选择一个被击溃。

当一名玩家被迫歼灭或是伤害他的单位，他必须选择那些仍未倒下的单位（而非被击溃的单位）。

对单位造成伤害

玩家的单位每遭受一点伤害，他就获取一个伤害标记，并且放置在一个参战的单位的旁边。伤害标记一次只能分配一个。

当某个单位的伤害标记数量等于其生命值（列于种族面板上心形图案），则该单位被歼灭。该单位被立即返还到玩家未使用的单位资源堆中，并且移除所有伤害标记。

在战争中分配伤害时，如果可能的话，玩家必须将伤害先分配给之前已经受伤的单位。如果他没有任何已受伤单位，则他可以将伤害分配给任何一个未倒下的单位。如果在战争中没有可控的未倒下的单位，则他必须将伤害分配给一个已击溃的单位。在战争结束之后，移除所有的伤害标记。

示例：在某回合的战斗中，精灵玩家遭受了2点伤害。因为在战争中他有一名受伤的战士，则他必须先将伤害分配给这个单位。他分配一点伤害给战士，并将其消灭了（因为伤害值等于其生命值）。因为精灵玩家已经没有其他受伤单位了，则他可以自己选择将另一点伤害分配其他未倒下的单位。

撤退

当被迫从某个地区撤退时，军队指挥者必须将所有的撤退单位移动至相邻地区。根据玩偶的类型决定所必须撤退至的地区。

- 玩家控制的单位：这些单位必须撤退至相邻己方地区。如果没有相邻己方地区可撤退，则可以撤退至相邻空白地区。如果仍然没有可撤退地区，则他们被消灭。
- 非同盟中立单位：当前玩家左边的玩家为这些单位选择一个相邻非受控的撤退地区。如果没有相邻非受控地区，这些单位则被消灭。
- 英雄：英雄可以撤退至任何相邻地区。英雄很少会被逼撤退（因为他们不参加战争，并且决斗不会导致强制撤退）。

当一个模型撤退时，他始终视作被击溃状态。

在撤退之后，如果一个地区的单位数量超过8个，则其所有者必须终结一些单位，直至他在本地区拥有8个或更少的单位，被击溃单位和未倒下单位也始终计算在内。

在撤退时，所有单位必须遵循所有的移动限制，并且不能穿越红色或蓝色边界（除非是在冬天，或者该单位是飞行单位，见18页的“移动限制”）。

战争示例 回合 1

1. 精灵玩家决定使用“征战”指令卡。他移动5个单位至尤萨族的所在地区。
2. 在移动完军队之后，精灵玩家必须在该地区发起一次战争。他将战争标记放置在争夺地区上。从攻击方开始，双方玩家都有机会使用策略卡（双方都选择不使用）。
3. 精灵玩家从争夺地区中拿走所有他的部队，放置在他的种族面板的相应行的旁边。然后，他的对手也同样如此。
4. 在战斗的第1回合中，所有主动性为1的单位进行攻击。精灵玩家有3个弓箭手，所以抓取3张天命卡，并且参考卡上三角形部分的内容（因为弓箭手的基座是三角形的）。而尤萨族玩家有2个碎尸魔，所以抓取2张天命卡，并参考卡上矩形部分的内容。
5. 双方玩家亮出抓取到的在相应位置有特殊技能图标的天命卡。精灵的技能让他对指定的一个敌方单位造成1点伤害。他决定对对方的狂徒造成1点伤害，并消灭了它。
6. 然后，双方玩家亮出抓取到的在相应位置有击溃图标的天命卡。尤萨族玩家亮出了1个击溃图标，使得敌方的一个单位被击溃。精灵玩家选择一名弓箭手被击溃，并将其模型翻倒。
7. 双方玩家亮出抓取到的在相应位置有伤害图标的天命卡。精灵玩家亮出了1个伤害图标，造成1点伤害，尤萨族玩家将这点伤害分配给他的碎尸魔。由于碎尸魔受到的伤害等于它的生命值，碎尸魔被消灭并移除所有的伤害标记。
8. 尤萨族玩家也亮出了1个伤害图标，造成1点伤害。精灵玩家将这点伤害分配给他的飞马骑士，因为飞马骑士有3点生命值，所以没有被消灭。

战争回合示例 2

1. 在战斗的第 2 回合，精灵玩家在主动性为 2 的行上，有 2 个飞马骑士，所以他抓取 2 张天命卡。尤萨族玩家有 2 种主动性为 2 的单位。他选择狂徒先攻击，并给每个狂徒抓取一张天命卡。
2. 双方玩家都没有抓到在卡片对应部分有特殊技能和击溃图标的卡片，所以没有激发特殊技能和击溃。精灵玩家抓取的卡片总共有 3 点伤害，尤萨族玩家将 2 点伤害分配给狂徒（因为狂徒生命值为 1，所以 2 个被消灭），他将另 1 点伤害分配给兽人，同样将其消灭了。
3. 尤萨族玩家抓取的卡片总共有 1 点伤害。精灵玩家被迫将这点伤害分配给飞马骑士（因为该飞马骑士已经受伤，但没有被消灭）
4. 因为尤萨族玩家的兽人还没有攻击，所以他为兽人抓取卡片。因为还剩下 2 个存活的兽人，所以他抓取了 2 张天命卡。
5. 尤萨族玩家先解决天命卡中相应位置的击溃图标。这导致精灵玩家必须将 1 个未受伤单位击溃（他选择飞马骑士）。
6. 然后尤萨族玩家解决天命卡中相应部分的伤害图标。这促使精灵玩家将这 1 点伤害分配给已经受伤的飞马骑士。因为飞马骑士遭受的伤害总和等于它的生命值，所以它被消灭了。
7. 由于所有的单位都已经攻击过了，双方玩家开始计算他们的实力。精灵玩家有 2 个站立的弓箭手，实力为 2。尤萨族玩家有 1 个站立的碎尸魔和 2 个站立的兽人，所以实力为 3。
8. 因为尤萨族玩家有最强的实力，所以他赢得了战争。精灵玩家所有的军队必须撤退至相邻地区并视作击溃。

英雄

除了征召军事单位，每个种族还能雇用英雄，英雄可以完成任务，获得犒赏卡，甚至与其他英雄决斗。每个英雄都有一张英雄卡，卡上列出了他的名字，属性和特殊技能。同时，每个英雄还有一个塑料模型，将该模型放置在游戏板图上表示英雄的当前位置。

英雄卡概要

1. 姓名：这个名字是用来区分不同英雄。
2. 阵营：旗帜的颜色决定了英雄的阵营。白色代表善良阵营，绿色代表中立阵营，黑色代表邪恶阵营。如果英雄的阵营与玩家的阵营不匹配，则英雄有较大的概率背叛玩家。
3. 技能：这段文字解释英雄所拥有的独一无二的力量。每个英雄所列出的技能都不一样。
4. 属性：这些数字代表了英雄的力量，敏捷和智力。属性主要用于完成各种任务。（见 26 页“属性检定”）。
5. 基座形状：这个圆形是用来提醒玩家英雄在决斗中使用天命卡中的圆形地区。
6. 生命值：这是击败英雄所需的伤害值。
7. 特殊决斗技能提示：这段文字提醒玩家英雄在决斗中使用特殊技能时，可以造成 1 点伤害（无需使用犒赏卡）。

获得英雄

当玩家获得一个英雄时，将英雄卡片面朝上放在自己面前，并将相应的模型放在自己的其中一个要塞中。每一位玩家同时最多控制 3 名英雄。如果某位玩家获得了第 4 名英雄，他必须选择并遗弃一名英雄（见 28 页“遗弃英雄”）。即使在通常情况下不能遗弃英雄的场合（例如玩家拥有“英雄联盟首领”头衔卡）也必须这么做。

任务卡

英雄完成任务卡上的任务之后能获得犒赏卡，犒赏卡能提供特殊技能甚至巨龙符文！

在游戏开始时，每个玩家手上有两张任务卡，他可以用任意英雄完成这些任务。在任务环节时，英雄可以试图完成任务（见 26 页）。

在任何时候，一个玩家手上最多拥有 3 张任务卡。如果他拥有超过 3 张任务卡，则他必须选择弃掉一些任务卡，直至不超过 3 张为止。

任务卡概要

1. 名称：任务卡的名称
2. 任务设置：标注有“任务设置”的卡片是用于创建游戏版图时，决定玩家放置哪块地图拼块的。然后将这些卡片在任务卡牌堆中洗混，并视作普通的任务卡。
3. 背景文字：这段主题性文字列出了任务的背景故事以及探险地区的具体名称（如果有的话）
4. 任务条件：一旦英雄进入了指定地区，他必须遵循这些指示来完成该任务。本部分所有的斜体文字都是附加的背景，对游戏没有任何影响。
5. 地区：英雄完成该任务所必须前往的具体地区（如果有的话）。

任务环节

夏季卡的次要作用是进行任务环节，任务环节需按照下列步骤进行：

由春季所使用的指令卡上数值最小的玩家开始，每一名玩家的每一个英雄都可以选择下列行动之一进行执行。控制多名英雄的玩家可以让英雄执行不同的行动（见下例）。

- 移动：英雄可以至多移动两个地区，然后可以发起决斗或者试图完成任务。这些行动不激活目标地区。需要记住的是英雄可以进入和穿过敌占区或者是中立地区。被击溃的英雄则不能进行移动。
- 治疗：移除英雄身上所有的伤害。只有在己方地区，英雄才能进行治疗。
- 训练：提高英雄 2 项属性各 1 点（或者 1 项属性提高 2 点）。将相应的训练标记放置在英雄卡上，用于指示英雄的哪项属性得到了提升。

这些标记是双面的，可以显示英雄获得的属性加成是+1 还是+2。每个英雄的每项属性最多只能有 1 个训练标记。

每位玩家在任务环节可以使用其所有的英雄，但是请注意，在任务环节使用英雄不被视为玩家回合的一部分。

尝试和完成任务

多数任务卡需要英雄前往游戏版图上的特定地区（通过字母和数字标记，例如 3A）。当英雄在任务环节已经身处该地区，玩家应该亮出手上与之相对应的任务卡，并遵照上面的指示执行。

如果按指示执行后的结果是“获得奖励”，则任务完成，英雄获得犒赏卡（见 27 页）。随后玩家弃掉这张已完成的任务卡，并抓取一张新的任务卡。

每个英雄在每个任务环节中只能试图完成一项任务。被击溃的英雄不能去完成任务。

属性检定

许多任务卡需要英雄前往指定地区，然后检定他的某项属性（力量，敏捷或智力）。当检定一名英雄的属性时，玩家为该英雄抽取数量等于其相应属性数值的天命卡。然后，玩家从中挑选一张天命卡，根据所选卡片上的命运图标决定是否完成了该任务。

示例：某任务卡要求英雄移动至 3A 地区并检定他的敏捷。在任务环节，英雄移动到该地区，并从手上亮出这张任务卡。按照卡上指示抓取天命卡，由于英雄的敏捷为 2，所以抓取 2 张。玩家从中选取一张并弃掉其他卡牌。然后将所选卡片上的命运图标与任务卡上所指示的相比较。

由于结果相同，故可以“获得奖励”。玩家抽取一张犒赏卡，弃掉已完成的任务卡并抓取一张新的任务卡。

任务环节示例

在解决了夏季卡的主要作用之后，玩家按照下列步骤进行任务环节：

1. 在先前的季节中，精灵玩家的指令卡数值最小。因此，他率先进入任务环节。他只有一名英雄，并决定治疗她所有受到的伤害。
2. 尤萨族玩家的指令卡数值排在第二。他决定训练第一个英雄，增加其敏捷属性 2 点。
3. 尤萨族玩家决定移动他第二个英雄。他将第二个英雄移动 2 个地区，穿越了 1 个敌占区，并进入另一个敌占区。
4. 现在他可以选择与所在地区的敌方英雄决斗或者是试图完成某个任务（或者什么都不做）。人类和亡灵玩家没有任何英雄，因此在任务环节他们什么也不做了。

天命卡解析

天命卡可用于决定很多不同结果，包括外交，战争和属性检定。当抓取和使用命运卡时，有一些事情需要注意：

- 任何时候，玩家根据指示抓取天命卡时，他必须一次抓取所有的天命卡。例如，一名玩家尝试进行外交，他第一张卡抓到了，但他仍然必须抓取剩余的卡，并丢弃所需丢弃的卡。
- 玩家可以在任何时候查看天命卡的弃牌堆。这使得玩家可以判断哪些天命卡已经被使用了，然后决定是否进行外交或是完成任务。
- 如果在抓取天命卡时，卡堆用完了，将弃牌堆洗混后组成新的牌堆，然后从新牌堆抓取剩下的卡片。

犒赏卡

完成任务之后，英雄可以获得犒赏卡（有些犒赏卡有巨龙符文）。当英雄获得犒赏卡时，玩家从犒赏卡牌堆的顶部抓取一张卡牌，查看后面朝下放在英雄卡的下面。

犒赏卡始终面朝下放置，直到玩家打算使用这张犒赏卡的能力，此后这张犒赏卡一直面朝上放置。

只要在玩家的回合中英雄处于同一个地区，或是任务环节的移动过程中处于同一地区，玩家就可以在英雄之间自由地交换犒赏卡。英雄无需停留在相同地区中，在移动时经过友方英雄的地区时即可交换物品。

犒赏卡解析

1. 名称：这个名称用于区分不同的犒赏卡。
2. 作用：犒赏卡所提供的效果。使用某些犒赏卡，需要英雄在决斗中抽取一张有特殊技能图标的卡。
3. 特性：某些犒赏卡带有特性（武器或者护甲）。在每一次的决斗中，英雄最多可以使用 1 个武器和 1 个护甲。

在决斗中使用犒赏卡

许多犒赏卡的作用是帮助决斗中的英雄（诸如那些需要特殊技能图标的犒赏卡）。在决斗中，每个英雄可以使用任意数量的犒赏卡，但是在一次决斗中最多使用 1 张武器犒赏卡和 1 张护甲犒赏卡。需要注意的是，在一次决斗中，英雄可以多次使用同样的武器或者护甲犒赏卡（除非有特殊的说明）。

当玩家使用犒赏卡的时候，将犒赏卡翻开面朝上，然后按照卡上的指示执行。许多犒赏卡只有在英雄抓取到带有特殊技能图标的天命卡时，才能激活使用。当英雄在决斗中抓取到 1 个特殊技能图标时，他要么使用特殊技能图标激活犒赏卡上的特殊作用，要么造成 1 点伤害（如英雄卡上所述）。

犒赏卡的保密

犒赏卡是面朝下放置在获得该犒赏卡的英雄下方的。只有英雄的主人可以在任何时候查看英雄卡下面的面向下的犒赏卡。

玩家不能查看其他玩家的面朝下的犒赏卡。一旦某张犒赏卡被翻开，则其作用成为公开信息，此后一直保持翻开状

态。

决斗

当玩家在任务环节移动英雄至含有敌方英雄的地区， he 可以与敌方英雄决斗，并试图打败敌方英雄，获取他的犒赏卡。

1. 宣布防守方：发起决斗的玩家选择一名在同一地区的敌方英雄进行决斗。
2. 使用决斗初始技能：如果攻击方拥有任何策略卡或是其他可以在决斗开始阶段使用的技能，如果他打算使用它们，那他必须在这个时候使用。然后防守方也同样有机会使用决斗初始技能和策略卡。
3. 决斗流程：玩家需要进行 4 个回合的决斗。每个回合由下列步骤依次组成：

- a. 抓取天命卡：从攻击者开始，每位玩家抓取一张天命卡并展示出来。
- b. 结算天命卡：从攻击方开始，每位玩家根据他抽取的天命卡上的圆形部分的图标进行结算。如果这是一个特殊技能图标，那么英雄要么造成 1 点伤害，要么激活犒赏卡上的能力。

如果这是击溃图标，那么在该回合中英雄可以抵消等于旗子数量的伤害。例如，英雄被对手造成了 2 点伤害，而该英雄抓到了 1 个击溃图标，则他可以抵消 1 点伤害。击溃图标在决斗中的作用不是击溃对方英雄的。

如果这是一个伤害图标，则对对方英雄造成卡片所示数量的伤害（在对方英雄的卡片上放置相应数量的伤害标记）

如果命运卡的圆圈地区内是空白的，则没有任何效果。（英雄不能使用特殊技能，造成伤害或者抵消伤害）

所有在决斗中造成的伤害都是同时结算的，并且可能导致双方英雄同时被击败。（见右方“伤害和击败英雄”）

4. 结算：在进行了 4 个回合的决斗之后，或者是某位英雄已被击败，则决斗结束。

所有对英雄造成的伤害仍然放置在英雄卡上（除非英雄被击败）。在决斗中未被击败的英雄仍然停留在该地区（他不会被迫撤退）。

在一个任务环节中，英雄不能即进行决斗又去做任务。如果英雄在决斗中被击败，则决斗在本回合结束后立即结束。存活的英雄夺走被击败英雄的所有犒赏卡（见右方“伤害和击败英雄”）

被击溃的英雄是可以被其他英雄强制发起决斗的，但是他不能发起决斗。处于防守的被击溃英雄在决斗中和未被击溃英雄一样行动。

决斗任务

某些任务卡要求英雄前往指定地区，然后与某种中立单位决斗。这个单位是不放置在游戏版图上的，并且只是为了该任务而存在。

一旦该英雄在任务环节处于这个地区，他遵循决斗的步骤进行即可（如有必要，进行 4 个回合）。当前玩家的左手边的玩家在决斗中控制该中立单位。如果中立单位抓到的卡片上在与该单位底座形状对应的部分有特殊技能图标，则可以激活它的特殊技能（这与英雄不同，他没有造成 1 伤害的选择）。

如果英雄在决斗中击败了该单位，他就完成该任务并且获得奖励（奖励的内容写在任务卡）。无论决斗的结果如何，在决斗结束之后，该中立单位都将被返还到模型资源堆中。

伤害和击败英雄

当英雄收到的伤害等于或者超过其生命值，则该英雄被击败。控制该英雄的玩家将其从游戏版图上移除，并将模型和英雄卡放回游戏盒中。

如果英雄在决斗中被击败，则获胜英雄的玩家可以将他获得的犒赏卡分配给该决斗地区的任意英雄。所有的犒赏卡保持面朝下（除非它们已经被翻开），新主人可以在任何时候查看这些犒赏卡。

如果英雄在其他任何时候被击败，他的犒赏卡需放在游戏版图的旁边（保持卡牌原来的状态，面朝上或面朝下）。

一个战败英雄标记将放置在该地区，然后在犒赏卡上放置同样的战败英雄标记（和先前的标记编号相同）。

在玩家的回合中，如果英雄进入含有战败英雄标记的地区，则该英雄可以获得战败英雄标记下的所有犒赏卡，并放置在自己的英雄卡下。然后从游戏版图中移除战败英雄标记。

逃跑的英雄

英雄有时会抛弃玩家。这种情况通常发生在英雄和其主人的阵营不符的时候，且使用某个季节卡或策略卡时。当英雄逃跑了，则从游戏板图上移除他的模型，然后将他的英雄卡洗混入英雄卡牌堆。该英雄所有的犒赏卡都面朝上弃置在犒赏卡牌堆旁（这与被击败英雄将犒赏卡放在游戏板图旁边不一样）。

决斗示例

1. 在任务环节，尤萨族玩家的一个英雄（Mad Carthos）移动到一个有精灵玩家的英雄（Silhouette）的地区。尤萨族玩家决定向精灵玩家的英雄发起决斗。
2. 尤萨族玩家首先决定所有他打算使用的决斗初始技能。Mad Carthos 的技能是对防守方英雄造成 1 点伤害。而精灵玩家选择不使用任何决斗初始技能。
3. 双方玩家在决斗的第 1 回合各抓取 1 张天命卡。尤萨族玩家抓到了带有特殊技能图标（在卡的圆形地区）的幸运卡，而精灵玩家抓到了带有击溃图标的幸运卡。
4. 尤萨族玩家可以使用特殊技能图标来触发他的犒赏卡上的技能，或者造成 1 点伤害（如英雄卡上所述）。他决定使用他的犒赏卡狂怒之刃，造成等同于英雄力量的伤害，也就是 2 点伤害。
5. 精灵玩家通过抓到的击溃抵消了 1 点伤害，因此他的英雄遭受到 1 点伤害（而不是 2 点）
6. 在第 2 个回合中，双方玩家再次各自抓取一张天命卡。这一次，双方都抽到了 1 点伤害的卡。
7. Silhouette 遭到 1 点伤害。
8. Mad Carthos 本应遭受 1 点伤害，但是他展示了一张护甲的犒赏卡（符文铠），它抵消了 1 点对其英雄的伤害。因为 Silhouette 遭受的伤害已经等同于生命值，所以他被击败，决斗结束。胜利方拿走了被击败英雄的所有犒赏卡，并放置在 Mad Carthos 的英雄卡下面。

游戏胜利

如果玩家一旦控制了 6 个有巨龙符文的地区，就可以宣布赢得游戏的胜利，并且把 6 个巨龙符文翻到正面。如果在第 6 年结束后（冬季回合结束以后），没有玩家宣布获得游戏胜利，游戏也即刻结束。此时，在游戏版图上所有的巨龙符文即刻翻到正面，控制巨龙符文最多的玩家赢得游戏的胜利。如果出现平局，拥有最多势力标记的玩家赢得胜利。如果仍然平局，起始势力标记最多的玩家赢得胜利。

其他规则

这部分的内容包括了所有主要规则未涉及的游戏配件的说明。

目标卡

游戏开始的时候，每位玩家得到 1 张目标卡。玩家若完成目标卡上列出的任务就可以得到 1 个巨龙符文。在完成任

务之前，玩家的目标卡是处于保密状态的（参见左边的“获得巨龙符文”规则）。

目标卡分 2 叠放置，一叠是善良阵营使用的，另一叠是邪恶阵营使用的。善良目标卡通常要求玩家和中立单位结盟或者获得影响力，而邪恶目标卡一般要求玩家占领土地或者击杀单位。

如果玩家在自己回合内的任何时候完成了目标卡（例如，玩家执行了指令卡后），他可以弃掉该卡并得到 1 个巨龙符文标记。然后，玩家根据规则获得一个巨龙符文（包括 1 个伪造符文，并且放置在友好地区或空白地区）。

策略卡

策略卡可以提供各种强大的能力。游戏开始的时候，每位玩家按照自己的种族面板左下角的策略卡起始数量，拿取

相应数量的卡片。玩家可以通过使用“筹备”以及“支援”指令卡获得新的策略卡，一些季节卡也能使玩家获得策略卡。

每张策略卡都标示了使用的具体时机。大多数策略卡上注明了“在你的回合内使用”。玩家可以在执行指令卡的时候使用这些策略卡。使用的时间包括玩家执行指令卡之前、之中和之后的时间段。

当前季度所获得的策略卡，不能在当前季度使用（但是可以在下一个季度使用）。例如，如果玩家在春季使用了“筹备”指令卡，抽取了2张策略卡，那么在夏季之前，他都不能使用这些卡片。

一些策略卡可以在战斗和对决中使用。如果使用这些卡片的玩家没有友好单位或者没有参战的英雄，那么就不能使用这些卡片。

每位玩家持有策略卡的手牌上限为10张。如果一个玩家的策略卡手牌数量超过了10张，那么他必须自己选择将策略卡弃到只有10张为止。

获得巨龙符文

巨龙符文可以从多种途径中得到，这包括目标卡、犒赏卡、头衔卡以及季节卡。

一旦玩家得到指示“获得一个巨龙符文”，他应按照以下步骤执行：

1. 弃置伪造符文：玩家可以从他控制的地区里弃掉任意2个伪造的巨龙符文标记。
2. 获得龙形符文：玩家得到1真1假总共2个巨龙符文标记，并且洗混它们。
3. 放置龙形符文：玩家检视这些符文后，将其面朝下放置在未包含巨龙符文的友好地区或未被控制的地区。

如果没有可供放置巨龙符文的合适地区，那么将未被放置的巨龙符文面朝上弃置到巨龙符文标记的公共资源堆中。一些季节卡或策略卡指示玩家把巨龙符文放置（或移动）到特定的地区。这些卡片只会影响指定标记的放置，而不遵循“获得巨龙符文”的规则；这些卡片同时也不会要求放置伪造符文，除非有特别的说明。

巨龙符文不能被放置到一个已经含有巨龙符文的地区。

检视巨龙符文

如果某个地区被玩家所控制，或者有玩家的英雄在地区中，那么玩家可以在任何时刻检视这些地区内的巨龙符文。这包括己方英雄驻扎的敌占地区。玩家不能向其他玩家直接展示地区内的巨龙符文，但是可以告诉（或欺骗）其他玩家地区内巨龙符文的类型。

游戏结束以前，巨龙符文都不能翻开展示给所有的玩家看（参见上面的“游戏胜利”）。

势力竞标

一些季节卡会指示玩家进行势力竞标。这些竞标象征着各种族势力之间的政治斗争，考验种族的外交以及和魔法师议会的关系（参见下文）。每当一次势力竞标行动开始的时候，玩家按照以下步骤进行：

1. 宣布势力标记总数：每个玩家都要宣布他所拥有的势力投投标记的总数。玩家可以在这一步骤中讨论如何竞标，并且承诺（或者欺骗）他将要使用多少投投标记参加竞标。
2. 隐藏和选择势力标记：每位玩家将自己所有的势力标记握在手中，并隐藏起来。参与竞标时，每位玩家选择好标记的数量并秘密放置于手心里，然后一起把手伸到游戏版图上方。
3. 决定赢家：一旦所有的玩家准备就绪，他们同时展示各自所选择的标记的数量。每张季节卡都分别指定了评选竞标结果的方法（在大多数情况下，使用最多势力标记的玩家会得到一定的奖励）。
4. 丢弃势力标记：所有在此次竞标中使用的势力标记（包括那些没有赢得竞标的标记）都要弃到势力标记的公共资源堆中。

法师议会

术语“法师议会”代表了神秘而强大的法师议会也卷入了这场战争中。这一术语不会直接对游戏产生影响，但会作为其他卡片的目标。

例如，每当有人抽到法师议会的卡片时（在执行季节卡的内容之前），头衔卡“法师议会首领”可以让其所有者得到 1 个势力标记。

游戏配件制约

如果玩家用完了激活标记、伤害标记、战败英雄标记、势力标记或者训练标记，他可以用一个合适的物品代替（比如一个硬币或珠子）。在游戏中，其他所有提供的卡片、标记和模型都是限定的。

如果一叠卡片被抽完，玩家需洗混弃牌堆并组成新的牌堆。

如果玩家想要征召某种单位，但是所有的该单位都已经在了场上，他可以自行移除 1 个在己方地区的己方单位，然后再征召该单位。如果玩家想要建造新的要塞或发展，而这些配件的标记都已经用完，他可以自行移除自己的 1 个要塞或设施标记，然后在其他地区完成建设。当要塞被移除的时候，同一个地区内的发展设施也同时被移除。

以上仅仅是玩家能主动移除其军队、要塞、或发展设施的情况。这并未包括玩家因为单位数量限制而被迫摧毁军队的情况。

玩家制约

游戏中可能出现一种极端的情况，即：一个玩家在场上没有自己的控制地区了，那他就被淘汰了。该玩家将自己的英雄移出游戏，而且不能继续参与游戏。

该玩家所有的策略卡、任务卡、犒赏卡和英雄卡都被洗混入公共资源牌堆。玩家所拥有的头衔卡放回游戏公共地区内。放置在头衔卡上的势力标记仍然放置在上面，直到其他玩家使用“谋权”指令卡。

玩家顺序和平局

所有玩家使用以下方式决定执行指令卡和技能的顺序。这个顺序适用于玩家之间无法确定谁先行动的情况，包括（但并非仅限于）执行指令卡和季节卡的时候。

1. 最小指令卡：当前指令卡数值最小的玩家先行动，然后是数值第二小的玩家行动。
2. 最高势力值：如果有多名玩家执行同样的指令卡（或者玩家目前还没有展示指令卡），在打成平手的玩家之间，谁拥有的越多势力标记，谁就先行动，依次类推。
3. 最高起始势力标记：如果仍出现平局，在打成平手的玩家之间，谁的其实势力标记最多，谁就率先行动，依次类推。

势力竞标中的平局

如果有多位玩家在势力竞标中打成平局，由拥有“法师议会首领”头衔卡的玩家决定谁赢得或输掉竞标。如果没有玩家拥有这张头衔卡，在打成平局的玩家中，拥有最多剩余势力标记的玩家决定谁赢得或输掉竞标。如果仍然平局，在打成平局的玩家中，拥有最多起始势力标记的玩家决定谁赢得或输掉竞标。

势力竞标示例

1. 在冬天的开始阶段，玩家正在执行季节卡的效果。这张卡要求玩家执行势力竞标。竞标胜利的玩家得到 1 个巨龙符文标记。
2. 所有玩家向其他玩家宣布自己所拥有的势力标记的数量，然后再把这些标记隐藏起来。
3. 每位玩家秘密地选择准备用于势力竞标的标记数量，然后这些标记握在手中，将手伸到游戏版图上方。
4. 精灵族玩家和尤萨族玩家在竞标中打成平手（都是 2 个势力标记）。这时，如果有玩家拥有“法师议会首领”头衔卡，他就可以在这两个玩家中决定谁是最后的胜利者。
5. 由于场上没有玩家拥有这张卡片，精灵族玩家决定从打成平局的玩家中选择谁赢得竞标（因为他有 2 个未使用的势力标记，而尤萨族玩家已经用完势力标记了）。他选择自己赢得竞标，并按照季节卡的指示得到 1 个巨龙符文标记（参见下文）。

然后所有玩家弃掉在此次竞标中使用的势力标记。

获得巨龙符文示例

1. 当前季节卡指示精灵族玩家可以从势力竞标的胜利中得到 1 个巨龙符文。他可以先从己方地区中弃掉至多 2 个假符文。现在，他决定从己方地区弃掉一个假符文。
2. 然后他得到 1 个巨龙符文标记和 1 个假符文标记，再把两者弄混，从而不让其他玩家知道哪个是真的哪个是假的。
3. 最后，他把这些巨龙符文翻至面朝下，再放置到两个没有巨龙符文标记的友方或中立地区中去。

指令卡详细说明

这部分详细说明了 8 张指令卡的内容和相关配件的使用方法。

筹备指令（#1）

这个指令允许玩家把自己任意数量的军队和英雄们移动到相邻的己方地区或空白地区，参见 16 页的相关规则。其最高奖励可以让玩家根据他的资源得到策略卡。玩家检视自己的资源表盘，在目前资源表盘所指示的位置上及其所指示的范围内，有几个策略卡图标，就抽取几张策略卡卡片。

动员指令（#2）

这个指令允许玩家激活一个地区，距离该地区 2 格以内（含 2 格）的任意数量的单位，均可进驻该地区，参见 17 页的相关规则。

其最高奖励可以让玩家在执行完一次本卡的能力之后，立即再执行一次本卡的能力。

玩家不能使用“动员”指令发动 2 次战斗。他可以尝试外交并且发动 1 次战争，但是他不能使用本卡再次将军队移动到一个会引发战争的地区，即不能使用本卡引发本回合内的第二次战争。例如，如果一个玩家使用“动员”指令发动了 1 次战争，然后他使用卡片的最高奖励，并尝试进行外交，如果他抽到了，就必须撤退。

征战指令（#3）

这个指令允许玩家激活一个地区，然后移动距离该地区 2 格以内（含 2 格）的任意数量的军队进驻该地区，参见 17 页的相关规则。

其最高奖励可以让玩家在一次战斗中减少对方要塞 3 个实力值。这是一个占领对方要塞的好方法（因为要塞一般具备 5 点以上的实力值）。

收获指令（#4）

这个指令要求玩家清点其控制地区内的资源数量，包括食物、木材和矿石。然后他重新设置自己的种族版图上的资源表盘，表盘所指示的数值等于当前各项资源的总量。这张指令卡会导致玩家当前的资源表盘发生变动。

其最高奖励可以让玩家从版图上所有自己的发展设施中获得资源、势力或者策略卡（参见下文）。然后，他可以使用 1 格木材资源（即将木材资源表盘的指针向下移动 1 格），然后在一个己方地区内的要塞上放置 1 个发展设施。当木材资源为“0”时，玩家不能建造发展设施。

设施

发展设施标记一般通过使用收获指令卡来建设。设施可以提供以下几种能力：

- 资源：拥有这个标记的玩家可以将某种资源表盘提高 1 格。这个资源必须是资源设施标记所在地区能够提供的种类。必须在下一次使用“收获”指令的时候，才能提高资源表盘。
- 外交：每当玩家激活“收获”指令卡的最高奖励时，该标记可以让玩家获得 2 个势力标记。
- 训练场：每当玩家激活“收获”指令卡的最高奖励时，该标记可以让玩家获得 1 张策略卡。
- 防御奖励：当结算此标记所在地区的战斗结果时，该标记可以提供防守方特殊的加成。每个种族的防御奖励都

不一样，功能如下：

—诅咒之坟（亡灵族）

在结算战斗最终的实力值之前，防守方可以立即弃掉这个标记并击溃对手 3 个模型（对手自行选择 3 个模型）。这个标记在使用后立刻弃掉，但是之后可以再次建造。

—饥饿的小鬼（尤萨族）

在结算战斗最终的实力值之前，防守方可以立即弃掉这个标记并对对手造成 4 点伤害。这些伤害必须按照基本伤害规则分配给对手的模型。这个标记在使用后立刻弃掉，但是之后可以再次建造。

—守卫的牢房（精灵）

在结算战斗最终的实力值之前，这个标记可以让对手的一个站立单位强制撤退。

—坚固的城墙（人类）

在结算战斗最终的实力值时，这个标记可以增加 2 点实力值。

每位玩家在 1 个地区只能建造 1 个设施标记。如果一个地区的要塞被对手攻破或占领，该地区的设施标记也随之一起被破坏。

收获示例

1. 在春季阶段中，人类玩家执行“收获”指令卡。他一共控制了 4 个地区，其中包括 3 个国土领地内的地区，以及 1B 地区，1B 地区上有 1 个要塞和 1 个骑士驻扎。
2. 他统计己方地区食物产量的总额，然后把自己的食物资源表盘调整到相应的位置。这使得他的食物资源指数从原先的“2”上升到“4”。
3. 然后，他统计己方地区木材产量的总额，并把自己的木材资源表盘调整到相应的位置。这使得他的木材资源指数从原先的“4”下降到“3”。
4. 接下来，他统计己方地区矿石产量的总额，并把自己的矿石资源表盘调整到相应的位置。由于矿石资源指数已经设置成“2”，所以无需调整。
5. 这张“收获”指令卡是本年度他所使用的数值最高的指令卡，因而他可以激活这张指令卡上的最高奖励。如此一来，他可以首先使用其发展设施的能力得到 2 个势力标记。
6. 然后他决定使用的 1 个木材资源建造一个新设施，其木材资源指数现在指向“2”。
7. 最后，他选择了一个设施并放置在一个己方的要塞中，此要塞必须是没有发展设施的。

征召示例

1. 在夏季阶段，人类玩家执行“征召”指令卡。
2. 他选择使用自己的木材资源来招募军队，招募了 2 个人类弓箭手单位（分别来自于种族面板上的数字为“1”的格子 and 数字为“3”的格子）。其他所有的格子都被忽略，因为他们不能提供单位或者比目前格子上的数字高。
3. 他把这 2 个单位放置在他唯一一个要塞所在地区内。注意这个地区已经有 3 个人类弓箭手单位和 2 个步兵单位。
4. 他使用的指令卡是本年度所使用的指令卡中数值最高的，因而他可以激活最高奖励。他选择矿石作为自己的第二种资源，并且招募了 1 个骑士单位（来自数字为“2”的格子）和 1 个攻城器（来自数字为“4”的格子）。

5. 他把这支军队再次放置在他唯一的要塞所在地区。
6. 因为他在这一地区拥有了 9 个单位，他需要摧毁其中一个单位。他选择摧毁一个步兵单位，这使得这个地区的军队数量降低到了 8 个单位（这是一个地区的军队单位数量的上限）。

征召指令（#5）

这个指令允许玩家选择一种资源类型（食物、木材或者矿石），然后根据资源表盘目前所在的位置，招募相应的单位。按此操作，玩家可以招募资源表盘目前格子上所示的单位，以及目前格子以下的格子上所示的单位。

然后他可以把这些军队全部放在任意一个有己方要塞的地区内。他也可以将这些军队分布在数个含有己方要塞的地区内。

他必须遵守在单个地区内单位总数不能超过 8 个的限制（英雄除外，他们不属于军事单位）。如果在招募的过程中超过这一限制，他必须立即摧毁一些单位，直至每个地区内的单位数量等于或低于 8 个。

该指令的最高奖励允许玩家选择另一种资源，并根据该资源表盘招募军队。

注意玩家在招募的过程中不会失去任何资源。

支援指令（#6）

这个指令根据玩家控制城市所在地区的数量，给予玩家一定的收益。

每控制一个城市，他可以选择如下收益之一：

1. 中立军队：玩家在该地区放置相应种类和数量的中立军队。由于玩家已经控制了该地区，这些军队就视为其盟军。如果某一类模型已经用尽，该玩家就不能放置该类模型。
2. 策略卡：按照城市上的图示，抽取一定数量的策略卡。
3. 势力标记：按照城市上的图示，得到一定数量的势力标记。
4. 任务卡：按照城市上的图示，抽取一定数量的任务卡。然后该玩家要将手上的任务卡弃至 3 张。

该指令卡的最高奖励可以让玩家花费至多 3 个势力标记，并抽取同样数量的英雄卡。他只能保留其中一张，然后把剩下的英雄卡洗入英雄牌堆。他把选中的英雄卡放置在自己前面，再把对应的英雄模型放置到他的任意一个要塞中。

谋权指令（#7）

该指令卡可以让玩家根据他资源表盘上的指示获得势力标记。玩家检视自己的资源表盘，根据资源表盘目前格子上所示的势力图标，以及目前格子以下的格子上所示的势力图标，获取相应数量的势力标记。

该指令卡的最高奖励可以让玩家使用势力标记掌控头衔卡，只要他花费势力标记的数量比当前头衔卡上的多。他需要先把头衔卡的所有势力标记移除，再将该卡放置于自己面前，并在把自己刚才使用的势力标记放置到卡上。

按照这种方式，玩家获取头衔卡所花费的势力标记越多，则其他玩家得到该卡所付出的代价就越大。所有放置在头衔卡上的势力标记都被视为“已使用”，不能在势力竞标或其他用途中使用。

示例：现在是游戏的第一个季节，精灵玩家选择使用“谋权”指令卡。在使用了该卡的基本功能后，他激活了该卡的最高奖励，获取“战士公会总指挥官”头衔卡。因为该头衔卡上没有势力标记，他需要最少支付 1 个势力标记来获得该卡。他决定支付 3 个势力标记（而非 1 个），从而阻碍其他玩家夺取该卡，最后他把这些标记放置在头衔卡上。

头衔卡

每张卡片都给它们的所有者提供了不同的方式，帮助他们更加轻易地得到巨龙符文。每张卡片都描述给所有者受益

的方式。

这些卡牌不需要洗混，而且每张卡片只能被 1 名玩家所掌控。如果一个玩家掌控一张属于其他玩家的头衔卡，该玩家直接从先前的所有者手中拿取该卡，放置在自己面前。

驻防指令（#8）

该指令可以让玩家执行以下一个（或多个）行动（按任何顺序）。每个行动只能被执行一次（例如，他不能在一个驻防指令下建造 2 个要塞）。

建造要塞

玩家将自己种族面板上木材和矿石资源的刻度各减少 1 格，然后再在他控制的地区中，没有要塞或者城市的地区内放置一个要塞标记。放置要塞标记的时候，将其未被摧毁的一面朝上（例如，印有“5”的那一面）。如果玩家的木材或矿石资源为“0”，则他不能建造要塞。

修复要塞

玩家将自己矿石资源的刻度减少 1 格，然后把一个自己的处于损坏状态的要塞翻个面，未被摧毁的一面朝上。如果玩家的矿石资源为“0”，则他不能修复要塞。

移动巨龙符文

玩家选择两个自己控制的地区，从中拿出任意数量的巨龙符文。洗混这些符文标记，然后查看这些符文，以面朝下的方式将符文标记放置到两个刚才选择的地区中（每个地区只能放置一个符文标记）。

可选规则

寻求更多不同游戏体验的玩家可以采用这部分的变体规则。每局游戏开始前，玩家需集体讨论，是否采用以下变体规则之一或者两者都采用。

探险标记

这个变体规则是为喜欢英雄探险的故事情节的玩家准备的。

在游戏设置阶段，在每个地区随机放置一个探险标记（除了国土地区），探险标记需面向下放置。背面数字为“1”的探索标记需要面向下放置在国土地区相邻的地区。背面数字“2”的探索标记需要面向下放置在任何非国土领地内。

在任务阶段，英雄移动完后，他所在地区上的探险标记翻至面朝上，并按说明解决探险标记。玩家需要在英雄决斗或者尝试任务之前，解决探险标记。如果英雄被迫撤退到放置有探险标记的地区，他不能解决这个新地区的探险标记。

探险标记分为以下三种：事件、场所和可破坏场所。事件探险标记在解决之后弃掉，在事件探险标记上标有黄色箭头。场所探险标记与之相反，它会一直保留在地区内，并有持续的影响。可破坏场所标记也会一直保留在场上，但是可以被用 6 个军队或 6 个以上军队控制该地区的玩家破坏。

- 巨龙王座（可破坏场所）

该标记以面朝上的方式保留在所在地区。控制该地区的玩家被视作额外持有 1 个巨龙符文。当玩家在自己的回合中，以 6 支军队或 6 支以上军队控制该地区时，需要弃掉该标记。

- 村庄（可破坏场所）

该标记以面朝上的方式保留在所在地区。该地区被认作可以额外生产 1 个标记指定的资源。当玩家在自己的回合中，以 6 支军队或 6 支以上军队控制该地区时，需要弃掉该标记。

- 魔法传送门（可破坏场所）

该标记以面朝上的方式保留在所在地区。当有任意玩家移动军队或者英雄的时候，他可以花费 1 个势力标记使用传送门，所有面向上的魔法传送门所在的地区视为相邻状态。当玩家在自己的回合中，以 6 支军队或 6 支以上军队控制该地区时，需要弃掉该标记。

- 地下城（场所）

该标记以面朝上的方式保留在所在地区。每当有一个英雄进入该地区，在这一季度或任务阶段内，该英雄不能继续移动。

- 神庙（场所）

该标记以面朝上的方式保留在所在地区。每当有一个英雄在该地区结束他的任务阶段，控制英雄的玩家得到 2 个势力标记。

- 凯洛斯大厅（场所）

该标记以面朝上的方式保留在所在地区。每当有一个英雄在该地区结束他的任务阶段，控制英雄的玩家得到一张策略卡。

- 旅行商人（事件）

控制英雄的玩家可以花费 3 个势力标记让自己的这个英雄得到 1 张犒赏卡。然后不管玩家有没有支付实力标记，都需弃掉该事件标记。

- 奇袭小队（事件）

英雄受到 1 点伤害。如果这里有中立或敌对军队，英雄必须弃掉 1 张犒赏卡，或者再受到 1 点伤害。然后弃掉该标记。

- 先知卷轴（事件）

控制英雄的玩家查看一个地区内所有面朝下的符文标记和探索标记。然后弃掉该标记。

- 训练（事件）

英雄可以将自己的某项属性提高 1 点（参见 26 页的“任务阶段”）。然后弃掉该标记。注意：每个英雄每项属性最多训练 2 次。

史诗级游戏变体

这条变体规则是为希望体验长篇史诗剧情的玩家准备的。

在游戏设置阶段，每位玩家只能在自己的国土地区放置 1 个巨龙符文（而非原来的 2 个巨龙符文和 1 个伪造符文）。最先控制 7 个包含巨龙符文地区的玩家赢得游戏的胜利。如果在第 8 年结束的时候，仍然没有玩家获得 7 个巨龙符文，则游戏结束，控制最多的包含巨龙符文地区的玩家获胜。如果出现平局，则参照基本规则（先比较势力标记的数量，再比较最高起始势力标记）。

在变体规则中不使用伪造符文，而且巨龙符文始终保持面朝上。任何涉及伪造符文的策略卡和季节卡都需弃掉，然后再抽一张替代该卡。

如果玩家用尽了巨龙符文标记，那么他们可以使用面朝下的伪造符文作为替代物。

快速指南

一个季节的步骤

1. 结算一张季节卡
2. 选择一张指令卡
3. 结算一张指令卡

一场战斗的步骤

1. 放置战斗标记
2. 在种族面板旁边放置军队
3. 战斗初始技能

4. 进入战斗流程
5. 计算实力
 - a. 驻防工事
 - b. 计算军队数量
 - c. 计算要塞实力
 - d. 毁坏要塞
6. 结算
 - a. 战败方撤退：退无可退的军队被消灭
 - b. 破坏或征服要塞
 - c. 治疗
 - d. 回置军队

战斗流程

每场战役分为 5 个不同的回合。

在每一回合中，每个玩家选择相应的军队种类并按照以下回合战斗：

1. 进攻玩家抽卡
2. 防守玩家抽卡
3. 结算特殊能力
4. 结算被击溃的军队
5. 结算伤害

决斗的步骤

1. 决定防守方：进攻方宣布哪一个英雄将与防守方的英雄对决。
2. 使用“开始对决”能力：进攻方和防守方可以先后使用任意一项“开始对决”能力。
3. 对决流程：玩家结算 4 个回合的对决。每回合需要按顺序结算以下步骤：
 - a. 抽取天命卡；
 - b. 结算天命卡；
4. 结算：在 4 个回合的对决结算后，或一个英雄被打败，对决结束。

季节卡次要作用

- 春季：玩家从游戏板图上移除所有激活标记，让被击倒的模型重新站立（包括中立部队和英雄）。最后，每位玩家把所有的指令卡收回手中。
- 夏季：结算任务阶段中每一个英雄的行动，他可以治愈、训练或移动。在移动后，该英雄可以发动一次对决或尝试一次任务（参照 26 页的“任务阶段”）。
- 秋季：将弃牌堆中所有的天命卡洗回牌堆。每位玩家可以选择得到 2 个势力标记或抽取 1 张策略卡。
- 冬季：玩家在每个区域所拥有军队的最大数量要符合他当前的食物指数（参照 14 页）。与其结盟的中立军队也受食物数量的限制，英雄不包括在内（英雄不属于军队）。冬天次要作用允许玩家在这一季节中跨越水域边界（蓝色部分）（参照 18 页的“移动限制”）。

一些容易忽视的规则

- 资源指数只受卡牌或能力的影响。这些指数经常和玩家所控制地区的资源生产能力不一致。
- 当完成一个任务并获得一张犒赏卡后，将任务可丢弃并重新摸一张任务卡。
- 每个玩家最多持有 1 张目标卡，3 张英雄卡，3 张任务卡，以及 10 张策略卡。
- 英雄只能做任务，与其他英雄对决和在夏季的任务阶段结算探险标记，而不受指令卡的影响。
- 玩家的行动顺序由每位玩家激活的指令卡决定。序号最小的玩家第一个执行指令。