



VLAADA CHVÁTIL MAGE KNIGHT BOARD GAME

魔法骑士官方 FAQ v1.0 - 2014.2.7

译注：本文根据 WidKids 官网上的 FAQ 翻译而成，若官网有更新，本文档亦会随之更新，请关注。

颜色代码：此篇 FAQ 以一扩失落军团为基准。若涉及一扩中的元素，以紫色标注。使用基础游戏者可忽略。

用语集：本文以 MyBG 中文贴条（勘误后）为基准，个别 MyBG 术语本人不喜有所改动，见文末对照表。

游戏设置

Q：英雄卡底部的三个彩色小圆点是什么意思？是起始水晶么？

A：它们仅用于单人及合作剧本中的虚拟玩家，详见规则书 P12。

Q：剧本中的“楔形、楔形、或全开放”是什么意思？

A：这三个选项对付不同的玩家人数。上文意即 2、3 人时是楔形地图、4 人时是全开放地图。

译注：我翻译的剧本直接按不同玩家人数做成了表格，不会有此误解。

Q：在游戏设置阶段中放置的地图版块，计入剧本使用总数么？

A：计入。例如，某剧本使用 8 块边郊版块、并使用起始版块的 A 面，那么地图版块堆叠中可供探索的边郊版块应该还剩 6 块。

Q：单人剧本中有多少骰子、多少随从？

A：3 个。虚拟玩家不算作玩家人数。但在闪电战剧本和 Volkare 相关剧本中会多一个。

Q：精英（金色）部队何时进入供应区？

A：在规则书第 4 页“回合准备”章节提及此事。如果场上至少有一张核心版块，那么在生成部队供应区时，要按金色与银色交替的顺序放置（从金色开始）。

魔力

Q：在每回合开始时要掷所有的魔力骰、并在不满足基本色过半的情况下重掷金色和黑色的骰子。此时是一个一个重掷、还是一起重掷？

A：基本色骰子不过半时，要把所有的黑色和金色骰子一起重掷。若仍不满足，重复以上步骤。

Q：在夜间，可以把黑色魔力当作百搭来使用么？

A：不行。黑色魔力只能在夜间使用，且仅能用于特定情形。

Q: 如何“支付一个魔力”？

A: 支付一个魔力有 3 种方式:

- 从自己的物品栏中拿出一个水晶来用;
- 使用你通过其他方式在本轮获得的一个灵力标志;
- 从资源区中使用骰子 (通常每轮限一次)。有些卡牌 (如【魔力汲取】) 允许你在一轮内使用多个骰子。

Q: 使用预先放置在白昼策略卡【魔力窃取】上的骰子时, 是否算作从资源池中使用一个骰子?

A: 不算。你“窃取”这个骰子时, 它就不在资源池中了。译注: 用过后别忘了是返还到资源池中!

Q: 【魔力汲取】强力效果中的“拿取一个资源区的魔力骰子”, 算作每轮一次从资源区拿取的一个骰子么?

A: 不算。任何允许你“从资源区中拿取一个骰子”的效果, 都不同于“从资源区拿取一个骰子当作魔力使用”(通常每轮限一次)的规则。

原注: “支付一个魔力”与“拿取一个资源区的骰子”是不同的。

译注: 以此法拿取的骰子, 其归还资源区的时机同样是在行动轮结束时 (参见 P6 玩家行动轮 7.a)。

Q: 如果我在白天进入地下城, 我能使用资源区中的黑色骰子么?

A: 可以。其他使用夜间规则的探险区域同理。

Q: 白天中, 我可以在地下城施放【浴血重生 Rebirth】(译注: 属强力效果)魔法么?

A: 不可以。【浴血重生 Rebirth】属治疗类魔法, 此效果不能在战斗中施放。严格意义上说, 你只在战斗期间位于地下城——一旦战斗结束, 你已经回到地面了, 不能再使用黑色灵力。

译注: 但战斗中可以使用特殊效果。例如, 在白天到地下施放【荣誉召唤 Call to Glory】来招募一支部队, 是合法的。但你必须战斗。

卡牌

Q: 牌面左上角的图标有何意义?

A: 它规定了此牌允许在何时打出。移动类卡牌只能在移动中打出, 战斗类卡牌只能在战斗中打出, 影响类卡牌只能在你需要支付影响力时打出。特殊类和治疗类卡牌可在轮内任意时刻打出 (唯战斗中不能出打治疗类)。

上段中被划去的部分表示此处规则在失落军团扩充包 (LL) 中已有改变。即使你不使用 LL 扩充, 也建议使用其中卡牌效果部分的规则 (见 LL 规则书第 9 页)。

译注: 中文版详见拙作《仙剑版图》一扩规则。

Q: 在策略牌【长远计划】中, 伤害卡是否也计入手牌数量?

A: 计入。规则中“伤害卡不算作卡牌”这一条仅适用于各类效果, 如【随机应变】; 但不适用于计算手牌数量时。

Q: 使用红色魔力的魔法牌, 在计算“抗性”对“特殊效果”的免疫作用时, 算作红色卡牌吧?

A: 是的。如果一张使用红色魔力的魔法牌写道“火焰攻击 4, 目标敌人蜕变为一只小猫。”, 那么具有火焰抗性的敌人会受到 2 点有效攻击, 而对蜕变效果免疫。

Q: 若我在村庄中打出【高尚品行】但没有实际花费影响力, 仍能获得荣誉么?

A: 只要你把交流作为轮内行动, 就可以。

Q: 请详述【极限效能 Maximum Effect】的效果?

A: 【极限效能】等效于把另一张卡牌的文字复制 2 次或 3 次 (仍在同一卡牌上), 但并不是把它变成 2 张或 3 张卡

牌。例如：对【暴怒】使用基本效果，则获得一张写着“攻击 2、攻击 2、攻击 2”即攻击 6 的卡牌的效果（但不能将此次攻击分割用于不同的敌人群组上）。对【晶化 Crystallize】使用基本效果，则获得三次将魔力转为魔晶的机会，但你仍需支付 3 个魔力（通常只有一个来自于资源区）；而对前者使用强力效果，则可获得两份“获得一个任意颜色的魔晶”的文字，即直接获得 2 枚魔晶。

Q: 【破墙术 Demolish】对付具有火焰抗性的敌人时，有效么？

A: 此卡的前一部分有效，因为它的目标并非敌人本身，而是据点。后一部分（防御值-1）无效。

Q: 在同一次交流中，我通过【英雄传说】招募了一个部队，但立即将其解散并另行招募了另一个部队，我能从两者身上都获得荣誉、声誉奖励么？

A: 可以。

Q: 我能通过【极限效能】打出【决心】获得两份阻防 5、用于阻防两个不同的敌人吗？

A: 不可以。两份阻防来自于同一张卡牌，【极限效能】只是将文字复制成两份。我们必须逐个阻防敌人，一张卡牌上剩余的阻防值不能用于对付下一个敌人的阻防。

Q: 当我打出的卡牌（如【专注】、【集中意志】、【极限效能】等）需要用到另一张卡牌时，如何计算对抗抗性的效果？

A: 按后一张卡牌的颜色来计。因为前者只是增强了后者的效果。例如，如果用【极限效能】(红)加【寒冰之盾】(蓝)来对付具有火抗性的敌人，则【寒冰之盾】的特殊效果部分仍然生效。但若用来对付冰抗性敌人时则不然。

Q: 当我打出【魔晶掌控 Crystal Mastery】的强力效果时，可拿回打出此卡之前用过的魔晶、以及触发本卡强力效果的那枚魔晶么？

A: 【魔晶掌控】可以返回你“你本轮中”使用的所有水晶，所以全部包括。

但请注意：触发此卡强力效果的是一个蓝色魔力，它可能是一个蓝色魔晶，也可能是来自资源区的蓝色骰子、或其他途径获得的蓝色魔力。若为后二者，你就不能拿回，因为它们不是魔晶。

Q: 如果我使用魔法【动员术 Call to Arms】，选择的是【剑士】（攻击或阻防 6，此随从受伤）。会发生什么事？

A: 此部队会受伤。因为你不是给他“分配伤害”，所以这是允许的。另一方面，规则中也说了任何从供应区新招募的部队都是整备的、健康的，所以以后有人招募他时，他就会神奇地自动康复。

Q: 能否详细解释一下托瓦克的【冰雪之韧 Cold Toughness】的强力效果？

A: 你获得 5 点冰霜阻防，额外的冰霜阻防值来自目标敌人的每项技能：敏捷、残忍、瘫痪、毒液、城甲、野战、暗杀、粗笨、隐蔽、火焰抗性、冰霜抗性、物理抗性；以及每种攻击的颜色（火焰、冰霜）。冰火攻击计作两种颜色。

根据失落军团规则书，特殊的攻击类型不算作“技能”。

原注：此卡在失落军团扩充中有字面上的改变。基础游戏中写了“每种抗性+1”，但实际上抗性本身就是防御性技能，所以没有必要提到“抗性”。

Q: 位于防御据点或绿色城市中的敌人，在计算【冰雪之韧】效果时，是否多算一个能力？

A: 不算。此卡牌只计算敌人标志上印刷的技能。从其他途径向敌人标志上增加的技能不算。

Q: 若我选取了【漫漫长夜】策略卡，何时向我的牌堆中补充那 3 张卡牌？

A: 在你的牌堆变空的那一刻，即使是摸牌中途。见规则书 P9。

Q: 【热血沸腾 Into the Heat】提供的加成仅对原有攻击/阻防值的部队才有效么？它能增强特殊形式的攻击吗？

A: 【热血沸腾】仅能增强部队上已有的技能；它不能无中生有地为一支部队加上攻击或阻防。它能增强任意类型和属性的攻击和阻防。

Q: 当我进入战斗后，再打出【魔法天赋】并通过【荣誉征召】魔法来在战斗中间征募一支部队，可以吗？

A: 可以。【魔法天赋】左上角是特殊效果的图标，所以可以在战斗中打出。

Q: 阿瑞斯娅的【魔力牵引】可以允许在白天使用黑色魔力么？

A: 可以。译注：但此时仅能按牌面文字所标注的方法来使用，而不能用来增强魔法。

Q: 施放【跃行术 Space Bending】之后，我是否还是需要支付 2 点移动才能探索新版块？

A: 是的。

Q: 如果一个卡牌效果允许我额外使用骰子，那么我在没用过常规的那一个骰子之前，可否先使用额外的骰子？

A: 可以。所以，在【魔力牵引】的基础效果下，你可在还没用常规的那一个骰子之前，先使用一个黑色骰子。

Q: 【燃眉之急 In Need】能够同时计算哪些伤害卡？（译注：此问为译者所加，由于中英习惯不同，此牌广有误解）

A: 你手牌中的所有伤害卡，外加你所有部队上的所有伤害卡，全都可以同时计入。译注：此为官方回答

技能

Q: 在单人游戏中使用【鼓舞人心】技能，可以获得一枚魔力标志么？

A: 可以。

Q: 可以将【谁要魔法？】、【我！不在乎！】、【本源之力】等技能作用于同一张横置卡牌上吗？

A: 不行。

Q: 如果我还没有从资源池使用过骰子，而使用了【谁要魔法？】并获得+3 而非+2。之后在本轮中我还能用一个骰子吗？

A: 不行。

Q: 我能使用【领导才能】来增强一项某支部队本来不具有的技能么？

A: 不能。仅在一支本身就具有阻防值的部队身上，你才能获得+3 阻防的效果。

战斗

Q: “目标敌人”是指单个敌人还是所有敌人？（译注：此问为译者所加，盖因中英语法习惯不同常有误解）

A: 所有效果中的“目标敌人”都是单数，指你选定的一个敌人，并非你面对的全部敌人。

Q: 我行动轮开始时邻接一个暴怒敌人。我支付了 2 点移动力并探明一个新版块，此时会激怒那个敌人么？

A: 还没有。只有实际的移动才会激怒。

Q: 若我在攻城时同时打出【地裂天崩 Earthquake】和【破墙术 Demolish】，如何结算？

A: 顺序很重要。你应该先打出【地裂天崩】，将（有城防的）敌人的防御值-4，然后再打出【破墙术】，破除城防

效果。

Q: 如果我打出【玄冰寒盾 Ice Shield】，但未阻挡住敌人，此敌人的防御值仍会被削弱么？

A: 可以。有些阻挡牌附有额外效果。此类额外效果无论阻挡是否成功均生效，除非另有所述。参看规则书 P8。

译注：MyBG 规则书的“与敌人战斗-阻挡阶段.8.a”小节翻译错误。本节应为：“有时，1 张阻挡卡牌除提供阻挡值之外，另有特殊的效果。这些效果无论阻挡是否成功均生效，除非另有所述。”

Q: 如果我施放【爆烈神盾 Exploding Shield】用于阻挡一只被召唤出来的敌人，召唤者是否会被消灭？

A: 不会。此卡只让你消灭被本卡阻挡的敌人，也就是那只被召唤出来的敌人。注意：消灭此敌不能获得荣誉。

Q: 若我将一张卡牌横置打出，当作攻击 1 或阻挡 1，可获得【伏兵四起 Ambush】的加成么？

A: 可以。横置打出当作攻击 1，则视为打出一张写着“攻击 1”的卡牌。

Q: 若我在打出【伏兵四起 Ambush】之后，使用一支部队的攻击能力，此攻击能被加成么？

A: 不能。使用部队能力与打出卡牌是不一样的。

Q: 防御值可以降到 1 以下么（如【独狼之嚎】和【突击队】）？

A: 不可以。防御值永远不能低于 1。上述卡牌应加上此条限制，只是写不下了。

Q: 受到毒液伤害时，放入弃牌堆的伤害牌计入击晕规则吗？

A: 不计。击晕规则只计算进入手牌的伤害牌。

城市

Q: 进入城市需要几点移动值？

A: 永远为 2。不要去看城市边缘露出的那点似有似无的“地形”。

Q: 攻城时，可以选择只与一部分敌人战斗么？

A: 不能。攻城时，必须与所有敌人同时战斗，使用“与多个敌人战斗”规则。当然，你可以选择不阻挡部分敌人（进而承受其伤害）、不攻击部分敌人。

译注：合作攻城时，则须将所有守敌全部分配，每个玩家必须与分配给自己的全部敌人战斗。

Q: 如果我入侵一座城市但未能杀死所有守敌，故而撤退，那么已杀死的守敌会重生吗？

A: 不会。无须替换你已杀死的守敌。

Q: 如何在城市上放置盾牌标志？

A: 你每消灭一个守敌，便可放上一枚盾牌标志。放置的顺序很重要，参见规则书 P9—战斗结果。

Q: 召唤出来的敌人会获得城市加成么？

A: 会的。例如，在火焰城 Red City 中若有带召唤类攻击的守敌，它召唤出来的怪物也会附加残暴技能。

Q: 如果我攻击一个有 3 个守敌的城池，其中一个为地穴蠕虫 Crypt Worm，那么所有敌人都有双重城甲么？

A: 未必。攻击它们时，你仍然可以把敌人分成不同的组、分别予以攻击。只有在你选择将这些敌人分在同一组时，它们才共享抗性和城甲。

译注：MyBG 规则书 P9 误将“双重城甲” (double fortified) 译为“可以防御 2 次”。

Q: 游戏结束计时时，未被征服的城市上的盾牌标志计分么？

A: 不计。只有被征服的城市上的盾牌标志才计分。

休息

Q: 假如我的手牌是 4 张伤害牌和 1 张治疗牌：我选择“标准休息”，但之后我打出治疗牌以移除 1 张伤害牌。现在我手中只剩 3 张伤害牌，无法满足“弃掉 1 张非伤害卡”的强制要求。怎么办？

A: 实际上，你不能宣告进行“标准休息”。你只是宣告进行“休息”，它可以是标准休息或是缓慢恢复。你在休息前可以打出治疗牌，但然后你因无法弃掉 1 张非伤害卡而无法进行标准休息，只能选择“缓慢恢复”，只能弃掉 1 张伤害牌。你的另一个选择是：宣告“休息”之后，不打出治疗牌，而是将它与其他所有伤害卡一起弃掉。

其他

Q: 我击败绿色和红色的敌人之后，总能获得声誉奖励吗？

A: 未必。你只是在击败暴怒敌人之后，才能获得声誉奖励。若你击攻的敌人不是“暴怒敌人”，（即便是绿色或红色）也不能获得声誉，只能获得其荣誉值。

Q: 当我被 **Volkare** 或其他玩家攻击时，我能使用“行动轮开始时”的效果（如魔法林地）吗？

A: 只有当你选择完全投入战斗（从而跳过你的下个行动轮）才能。

Q: 当我翻开一个遗迹标志时，就必须马上与其上标注的敌人战斗吗？

A: 不必。在夜间，遗迹标志是背面朝上放入地图的。移动到此格时会立即翻开此标志，但它还是一个探险地点，也即一个安全地点。即使此地点上已有（之前未被完全打败的）遗迹上的敌人标志，你仍可选择无视它/它们。

Q: 【侦察兵】的“翻开一块 2 格外的新版块”的能力可以发动几次？

A: 每轮仅一次，因为写着“一块”。

Q: 请译述“强制撤回”的概念？

A: 首先，若你未能击攻一个城防据点内的所有守敌，你必须“撤回”你发起攻击前的位置。这不是“强制撤回”。“强制撤回”仅发生在轮末收尾时。它通常是因为你（通过一些水上移动效果）从湖面移出去攻击据点或另一玩家、或是在湖面上探开新版块却发现无法进一步移动。

当你行动轮结束在另一玩家的位置且不允许 PvP 时，也会执行“强制撤回”。这可能是你站在另一玩家所处位置上探索新版块却无法进一步移动。注意在此种情形下你本轮不能执行行动——见规则书 P6, 8.e。

Q: “筋疲力尽 Exhaustion”和“已耗尽的骰子 Depleted Dice”都是怎么回事？

A: 这两货都是仅出现在《游戏流程》中的用语。相关概念也出现在《规则书》中，但没有使用此种术语。“筋疲力尽”是指你手牌中全都是伤害卡的情形。“耗尽”一词在《游戏流程》中出现多次，但《规则书》只是规定了在何种情形下不能使用金色/黑色魔力。译注：某些情形（如两个护符神器）下可以突破此限制。

Q: 若一支部队上有 2 点张伤害卡，而某效果让我治疗一支部队（译注：诺若瓦斯【灵光流转】），会怎么样？

A: 仅能治疗 1 张伤害卡。

Q: 我能主动解散一支部队吗？

A: 不能。只有在你征募一支部队、并且没有空闲的指挥标志时才可以。

常被忽视/误解的规则

- 从法师塔购买魔法时，你必须支付一个相应的魔力。
- 当你翻开一座新的修道院时，要向部队供应区增加一张进阶行动卡。若回合末此牌还在那里则要移除。回合开始时，地图上每有一座未被焚毁的修道院，就要向此处加一张进阶行动卡。
- 每个回合（首回合除外）开始时，要从魔法供应区和进阶行动供应区各拿走一张卡牌，放回相应牌堆的底部。
- 具备火焰/寒冰抗性的敌人，分别对红色/蓝色卡牌上的特殊效果免疫。
- 升级在行动轮结束后进行。你不能在轮内升级以获取新的指挥标志来招募新部队。
- 一个“下一张牌+X”的效果，不能作用在部队的能力上。
- 在地下城、古墓、修道院，或进攻其他玩家的要塞时，你若未能击败其中的敌人，也要将其弃掉（下次摸新的）。
- 在怪物巢穴、孵化地、遗迹，你若未能击败其中的所有敌人，剩下的敌人留在那里。
- 在烧修道院时，其守敌没有附加城防。
- 当你位于其上有你盾牌标志的城市、或与其邻接时，你的手牌上限+1（城主则+2）。此项不能与要塞效果叠加。
- 进攻其他玩家的要塞时，你与一个随机的灰色敌人战斗，但仅获得半数荣誉（向上取整）。若未能击败它则要弃掉（下次重抽）。在《征服与坚守》剧本中的法师塔也是这样。
- 当你升级获得新技能时，可以从公共技能供应区获取。若如此做，你只能拿取进阶行动供应区最底部的那张牌。
- 你不能拿取公共技能供应区中你自己的技能。
- 在城市中交流时，你在城市卡上每有一枚自己的盾牌标志就可+1 影响力。
- 当玩家准备探索新区域、但版块堆已经没有版块时，可以从游戏设置时移除的边郊版块中随机抽一片。如果所有的边郊版块都已在游戏中，则可以使用设置时移除的非城池核心版块。以此法探索的版块只限于放置在与至少有 3 个其它版块邻接的位置（仅限于填补地图“空洞”）。
- 若你的行动轮结束在魔法林地中，你可以从手牌**或弃牌堆中**移除一张伤害卡。这不属于治疗。
- 回合开始时，若金色/黑色骰子占至少一半，则需重掷这些金色/黑色的骰子。译注：原文有误，下版会改。
- 在轮末收尾时，你可以主动弃掉任意张非伤害卡牌。
- 暴怒敌人可给你声誉+1（兽人）或+2（龙）。
- 非暴怒敌人（如遗迹中的）兽人和龙不能给你声誉。
- 若地图形状为楔形，你不能在海岸线上放置核心版块。
- 在合作攻城时，敌人标志是随机分配的。你们唯一能选择的是每人要面对几个敌人。
- 部队受到伤害发生在你自己承受之前。你不能先承受一张伤害卡再让一个有抗性的部队来“吸收”剩余伤害。
- 在一次战斗中，你的每支部队仅限承受一次伤害。你若受到两只挖掘者的伤害，不能把它们都分配到同一个寒冰石魔身上。译注：原文例子中使用了一扩的怪。
- 若你未能征服一个城防据点（城市、要塞、法师塔）而须撤退时，不必拿取一张伤害卡。只有在需要“强制撤退”（你退回的地点不安全，需要进一步回溯）时才要拿取伤害卡。

附表 1：术语对照表

仙剑版图	英文原文	本文选用	个人偏好 (但本文 未采用)	囟粉贴条	MyBG 中文贴条用语	改动之处的简单解释
经历	Fame	荣誉			荣誉	
声望	Reputation	声誉	声望		声誉	Fame 和 Rep 是两个容易混淆的概念，在用字上最好做到最大区别
回合	Round	回合		轮	回合	
轮/行动轮	Turn	轮/行动轮		回合	轮/行动轮	
轮末收尾	End of Turn sequence	行动轮结束	轮末收尾		行动轮结束	此阶段不属于轮内

灵力	Mana	魔力			魔力	
水晶	(Mana) Crystal	魔晶			魔晶	
丢弃/弃(牌)	Discard	丢弃/弃(牌)			弃掉/弃(牌)	
移除	Throw Away	移除			丢弃(规则书), 移除(部分卡牌)	
激活	Ready(形容词)	整備			整備, 激活(技能卡上)	
(已)耗用	Spent(形容词)	消耗			消耗	
使用	Activate(动词)	激活			激活	
激活	Ready(动词)	重整			重整, 激活(技能卡上)	
招募	Recruit(动词)	征募	招募		征募	“征募”一词不太顺口
城防据点	Fortified site	防御据点	城防据点		防御据点/防御地点	“防御”与 defense 的译法重复
探险地点	Adventure site	探险地点			探险地点	
游荡敌人	Rampaging Enemy	暴怒敌人	游荡敌人		暴怒敌人	“暴怒”与 Rage 的译法重复
野怪	Orc	兽人			兽人/兽人掠夺者	
龙	Draconum	龙			德古拉龙(规则书)、魔龙(敌人列表)	
翻开	reveal (a tile)	翻开			翻开、揭示	
远攻及城攻	Ranged and Siege Attack	远攻及城攻			远程和攻城攻击	太罗嗦
格挡	Block	阻挡	格挡		阻挡	
近战阶段	Attack Phase	攻击阶段	近战阶段		攻击阶段	要与“远程和攻城攻击阶段”有所区别
城甲/城防	Fortified	城甲/城防			城甲/防御	建议标志上的图标使用“城甲”，地点则使用“城防”
双重城甲	Double fortified	双重城甲			两次防御(明显误译!)	
护甲	Armor	防御值	护甲		防御值	一个“防御”不要对应多个不同的英文词
合作攻城	Cooperative City Assault	合作攻城			围攻城市	
守敌	Garrison	守敌			守卫者/守卫部队	“守卫者”已用于命名一种灰色敌人
试炼窟	Tomb	古墓			坟墓	这可是一个很“高级”的地点!
南绍	Green City				绿叶城/青叶城	
卡牌和标记(Cards & tokens)						
物品	Basic Action	基础行动		基础行动	基础行动	
法宝	Advanced Action	进阶行动		高阶行动	进阶行动	
仙术	Spell	魔法		咒文	魔法	
神器	Artifact	神器		神器	神器	
随从	Unit	部队			部队	
创伤	Wound	伤害	创伤	伤害	伤害	“创伤”更准确
(人物)技能	(Hero) Skill	技能			技能	
(不需要)	Skill description	技能描述卡			技能描述卡	
普通随从	Regular Unit	普通部队		普通部队	普通部队	
高阶随从	Elite Unit	精英部队		高阶部队	精英部队	
策略牌	Tactic	策略牌		战术牌	策略牌	
昼间策略	Day Tactic	昼间策略			白昼策略	用语尽量统一
夜间策略	Night Tactic	夜间策略			黑夜策略	

附录 2 牌名对照表

Mage Knight		本文采用		凶粉贴条	MyBG 贴条	仙剑版图	
Spell		魔法		咒文	魔法	仙术	
1	Fireball	Firestorm	火球术 火之风暴	火球术/火焰风暴	火球 火焰风暴	炎咒	三昧真火
2	Snowstorm	Blizzard	风雪术 冰之风暴	暴风雪/冰风暴	冰霜风暴 冰封禁制	冰咒	风雪冰天
3	Expose	Mass Expose	暴露术 大暴露术	洞察/聚焦剖析	曝光 最大曝光	旋风咒	风卷残云
4	Tremor	Earthquake	地动术 地裂天崩	震动术/地震	地动 山摇	飞岩术	地裂天崩
5	Flame Wall	Flame Wave	烈焰墙 烈焰之浪	火墙/火焰冲击	燃烧之墙 燃烧之浪	炼狱真火	火神
6	Mana Bolt	Mana Thunderbolt	冰魔箭 冰魔雷霆	魔法箭/魔法霹雳	魔力箭 魔力闪电	冰蛊咒	神冰蛊咒
7	Whirlwind	Tornado	旋风术 风卷残云	旋风术/飓风术	旋风 龙卷风	回梦	夺魂
8	Underground Travel	Underground Attack	潜行术 掘地偷袭	潜行/偷袭	潜行术 潜功术	土遁术	地攻术
9	Burning Shield	Exploding Shield	炎盾术 爆烈神盾	灼烧护盾/爆炎护盾	燃烧护盾 爆烈神盾	爆炸蛊	万蛊蚀天
10	Chill	Lithal Chill	冰冻术 致命冰冻	冰冻/致命冰冻	凄冷 致命寒冷	雪妖	贯甲雪妖
11	Wings of Wind	Wings of Night	风之翼 暗夜之翼	风之翼/黑夜之翼	风之翼 黑夜之翼	御剑飞天	金蝉脱壳
12	Restoration	Rebirth	复原术 浴血重生	复原术/复活术	治愈 新生	三花聚顶	五气朝元
13	Demolish	Disintegrate	破墙术 肢节寸断	破坏/碎裂	拆除 分解	破·金刚咒	破·真元护体
14	Space Bending	Time Bending	跃行术 时光倒流	扭曲空间/扭曲时空	空间扭曲 时间扭曲术	仙风云体术	醉仙望月步
15	Call to Arms	Call to Glory	动员术 荣誉征召	战斗的征召/荣耀的征召	请求援军 招兵买马	傀儡虫	傀儡蛊
16	Meditation	Trance	冥想术 神游六合	冥想/沉思	冥想 神游	天剑	剑神
17	Mana Meltdown	Mana Radiance	熔魔术 魔力辐射	魔力熔毁/魔力辐射	魔力损毁 魔力辐射	炎杀咒	赤血毒焰
18	Mana Claim	Mana Curse	摄魔术 魔力诅咒	魔力摄取/魔力诅咒	魔力宣言 魔力诅咒	金蚕蛊	万蚁蚀象
19	Mind Read	Mind Steal	读心术 妙手偷心	读心术/偷心术	读心术 催眠术	风神咒	飞龙探云手
20	Energy Flow	Energy Steal	摄精术 精力窃取	能量溢流术/能量窃取术	能量流 能量盗取	还魂咒	回魂仙梦
21	Offering	Sacrifice	祭祀术 无上牺牲			天仙玉露咒	酒神
22	Mist Form	Veil of Mist	雾形术 雾之柔纱			冰雪山神	金刚护体
23	Charm	Possess	魅惑术 控心大法			乾坤一掷	买鬼推磨
24	Cure	Disease	治愈术 瘟神附身			元灵归心术	武神

Mage Knight		本文采用	凶粉贴条	MyBG 贴条	仙剑版图
Advanced Action		进阶行动	高阶行动	进阶行动	法宝
1	Fire Bolt	火焰之箭	火焰箭	火焰霹雳	火蚕蛊
2	Ice Bolt	寒冰之箭	寒冰箭	冰霜霹雳	冰蚕蛊
3	Swift Bolt	迅捷之箭	迅雷箭	灵动霹雳	爆烈蛊
4	Crushing Bolt	征服之前	毁灭箭	诅咒霹雳	碧血蚕
5	Blood Rage	血性狂暴	血性狂暴	血之狂暴	鬼牙刀
6	Ice Shield	玄冰寒盾	寒冰护罩	冰盾	玄武战袍
7	Agility	敏而机变	机敏	迅捷	山神石
8	Refreshing Walk	提神之步	闲庭信步	散步	十里香
9	Intimidate	以命相胁	恐吓	恐吓	鬼针胃
10	Frost Bridge	霜冻之桥	冻雾桥	霜冻之桥	龙鳞靴

11	Song of Wind	疾风之歌	风之歌	风之声	疾风靴
12	Path Finding	闲庭信步	探路	寻找出路	魅影神靴
13	Blood Ritual	血之献祭	血色献祭	鲜血献祭	鬼头杖
14	Pure Magic	纯粹魔力	纯净魔力	纯粹魔法	巫月神刀
15	Heroic Tale	英雄传说	英雄轶事	英雄传说	天师道袍
16	Regeneration	活力焕发	恢复	重生	天香续命露
17	Into the Heat	热血沸腾	热血沸腾	自我燃烧	武士披风
18	Steady Tempo	稳健步伐	稳步前进	灵动袭击	莲花靴
19	Diplomacy	外交手腕	外交能力	外交手腕	白虎之铠
20	In Need	燃眉之急	燃眉之急	最后的援助	青龙宝甲
21	Decompose	魔力析解	分解	分解	炼蛊皿
22	Crystal Mastery	魔晶掌控	魔晶精通	魔晶行家	吸星锁
23	Mana Storm	魔力风暴	魔力风暴	魔力风暴	紫金葫芦
24	Ambush	伏兵四起	伏击	伏兵	驱魔香
25	Maximal Effect	极限效能	极限效能	极限效率	炼妖壶
26	Magic Talent	魔法天赋	魔法天赋	魔法天赋	桃木剑
27	Learning	进阶学习	学习	学习	桂花酒
28	Training	进阶训练	训练	锻炼	灵蛊
29	Counterattack	防守反击			纯阳剑
30	Ritual Attack	祭祀之击			冥蛇杖
31	Blood of Ancients	远古之血			赤血蚕
32	Shield Bash	盾牌猛击			天蚕宝衣
33	Temporal Portal	暂态之门			灵龟
34	Spell Forge	魔法熔炼			捆仙绳
35	Chivalry	骑士精神			无尘剑
36	Peaceful Moment	宁静一刻			雪蛤蟆
37	Dodge and Weave	躲闪穿插			三尸蛊
38	Stout Resolve	勇士决心			蜂王蜜
39	Force of Nature	大地之力			八仙石
40	Mountain Lore	智者乐山			步云靴
	Artifact	神器			
1	Banner of Glory	荣誉之旗	荣耀之旗	荣耀之旗	天师符
2	Banner of Fear	恐惧之旗	恐惧之旗	恐惧之旗	隐蛊符
3	Banner of Protection	守护之旗	警戒之旗	守护之旗	金刚符
4	Banner of Courage	勇气之旗	勇气之旗	义勇之旗	圣灵符
5	Ruby Ring	红玉灵戒	红宝石戒指	红石灵戒	火灵珠
6	Sapphire Ring	蓝玉灵戒	蓝宝石戒指	蓝玉灵戒	水灵珠
7	Diamond Ring	钻石灵戒	钻石戒指	钻石灵戒	风灵珠
8	Emerald Ring	翡翠灵戒	翡翠戒指	绿石灵戒	土灵珠
9	Sword of Justice	正义之剑	审判之剑	正义之剑	圣灵珠
10	Horn of Wrath	神罚号角	神罚号角	愤怒号角	五毒珠
11	Endless Bag of Gold	无底钱袋	无尽金币之袋	无尽黄金袋	聚宝盆

12	Endless Gem Pouch	无底晶袋	无尽宝石之袋	无尽宝石袋	七彩玉灵芝
13	Golden Grail	黄金圣杯	黄金圣杯	黄金圣杯	玉佛珠
14	Book of Wisdom	智慧之书	智慧之书	智慧之书	破天鎚
15	Amulet of Sun	耀日护符	耀日护符	太阳护符	金凤凰蛋壳
16	Amulet of Darkness	暗夜护符	黑暗护符	漆黑护符	火眼麒麟角
17	Bow of Starsdawn	星辰巨弓			天蛇杖
18	Banner of Command	指挥之旗			灵心符
19	Banner of Fortitude	刚毅之旗			观音符
20	Soul Harvester	灵魂收割者			青龙碧血玉
21	Shield of the Fallen Kings	堕落王盾			金罡珠
22	Druidic Staff	德鲁依之杖			寿葫芦
23	Cirklet of Proficiency	练达之冠			天书
24	Tome of all Spells	魔法大典			灵心珠

附录 3 基础行动及技能牌名对照表

Mage Knight	本文采用	诺	托	阿	勾	沃	克	凶粉贴条	MyBG 贴条	仙剑版图
		赵	李	林	奴	巫	盖			
Rage	暴怒	1	1		1	1	1	暴怒		戒刀/红缨刀
Battle Versatility	全能战术			1				战斗多面手		金蛇鞭
Rage	暴怒	2	2	2	2	2	2	暴怒		戒刀/柳月刀
Determination	决心	3		3	3	3	3	决心		玉女剑
Cold Toughness	冰雪之韧		3					寒冰耐性		青锋剑
Cold Toughness	冰雪之韧		3							青锋剑
Swiftess	敏捷	4	4	4	4		4	迅捷		引路蜂
Swift Reflexes	迅捷反应					4				天蛇
Swiftess	敏捷	5	5	5	5	5	5	迅捷		引路蜂
March	行军	6	6	6	6	6		行军		草鞋
Savage Harvesting	野蛮收割						6			豹牙脚镗
March	行军	7	7	7	7	7	7	行军		布鞋/绣花鞋
Stamina	体术	8	8	8	8		8	耐力		虎皮靴
Tirelessness	不知疲倦					8				圣灵靴
Stamina	体术	9	9	9	9	9	9	耐力		鹿皮靴
Tranquility	宁静	10	10	10	10	10	10	宁静		紫管玉蓉膏
Rejuvenate	返照	10								紫金丹
Promise	允诺		11	11	11	11	11	承诺		龙纹/凤纹披风
Noble Manners	高尚品行	11						贵族风范		圣灵披风
Threaten	威胁	12	12	12	12	12		威胁		夜行衣
Ruthless Coercion	无情威压						12			珍珠冠
Crystallize	晶化	13	13	13	13	13	13	结晶		鼠儿果
Crystal Joy	魔晶之悦				13					试炼果
Mana Draw	魔力汲取	14	14	14	14	14	14	魔力汲取		乾坤镜
Mana Pull	魔力牵引			14						林家堡护心镜

Concentration	专注	15	15	15		15	15	专注		八卦镜
Will Focus	集中意志				15			精神集中		竹笛
Improvisation	随机应变	16	16	16	16	16	16	随机应变		孟婆汤
Instinct	直觉		16							忘忧散

Mage Knight	本文采用	凶粉贴条	MyBG 贴条	仙剑版图
Norowas	诺若瓦斯			赵灵儿
Forward march	勇往直前	全军迈进	勇往直前	风咒
Day sharpshooting	昼间神射	精准射击	昼间神射	雷咒
Inspiration	灵光流转	激将	灵光流转	观音咒
Bright negotiation	露天谈判	露天谈判	极致谈判	梦蛇
Leaves in the wind	风中落叶	风中落叶	随风而去	风之叶
Whisper in the treetops	树梢风吟	树梢上的风吟	林间细语	树之风
Leadership	领导才能	领导才能	领导力	金刚咒
Bonds of loyalty	忠诚契约	忠诚契约	忠诚之约	草精咒
Motivation	鼓舞人心	鼓舞士气	鼓舞人心	凝神归元
Prayer of weather	气候祈祷	自然祷告	天气的祈祷	风雷咒
Calming the weather	气候安抚			风雷术
Tovak	托瓦克			李逍遥
Double time	昼夜兼程	争分夺秒	再次移动	御剑术
Night sharpshooting	夜间神射	夜视射击	黑夜狙击	天师符法
Cold swordsmanship	寒冰剑法	寒冰剑法	冷酷的剑客	冰心诀
Shield mastery	护体神盾	铠甲精通	神盾	真元护体
Resistance break	抗性破坏	破甲	抵抗无用	万剑诀
I feel no pain	我！不痛！	我感觉不到疼痛……	我！不痛！	气疗术
I don't give a damn	我！不在乎！	我才不在乎呢！	我！不在乎！	天罡战气
Who needs magic?	谁要魔法？	谁会需要魔力？	谁要魔法？	逍遥神剑
Motivation	鼓舞人心			凝神归元
Mana exploit	魔力剥削	魔力黑洞	魔力爆发	灵葫咒
Mana overload	魔力增强			灵葫术
Arythea	阿瑞斯娅			林月如
Dark paths	暗夜飞檐	暗影疾跃	暗夜之路	飞檐走壁
Burning power	烈焰之力	燃烧弹	燃烧的力量	七诀剑气
Hot swordsmanship	烈焰剑法	烈焰剑法	激斗的剑客	一阳指
Dark negotiation	暗夜密谈	黑夜密谈	黑暗交易	气剑指
Dark fire magic	暗炎巫术	暗炎法术	暗黑火焰魔法	斩龙诀
Power of pain	痛楚之力	伤痛的力量	痛苦的力量	血击
Invocation	祈求神助	祝愿	祈求神助	血咒
Polarization	两极轮转	魔力极化	两极轮转	对立转化
Motivation	鼓舞人心			凝神归元
Healing ritual	血愈仪式	血愈仪式	治疗仪式	鞭疗咒
Ritual of pain	血祭仪式			鞭疗术
Goldyx	勾迪克斯			阿奴

Freezing power	冰冻之力	冰岩弹	冰冻力量	天雷破
Potion making	治疗药剂	炼制药剂	治疗药剂	赎魂
White crystal craft	白晶工艺	白色魔晶工艺	凝魔工坊	白冰蛊
Green crystal craft	绿晶工艺	绿色魔晶工艺	凝魔工坊	碧冰蛊
Red crystal craft	红晶工艺	红色魔晶工艺	凝魔工坊	赤冰蛊
Glittering fortune	黄金万两	闪亮的财富	黄金万两	鬼降
Flight	御风飞行	飞行	瞬移	御蜂术
Universal power	本源之力	本源之力	原力	灵血咒
Motivation	鼓舞人心			凝神归元
Source freeze	资源冻结	资源冻结	魔力冻结	灵力守护
Source opening	资源开放			灵力分享
Wolfhawk	沃尔夫霍克			巫后
Refreshing Bath	提醒之浴			水遁
Refreshing Breeze	提醒清风			入定
Hawk Eyes	神鹰之眼			风神
On Her Own	事不求人			梦蛇
Deadly Aim	夺命神射			雷神
Know Your Prey	知己知彼			夺魂咒
Taunt	百般嘲弄			挑衅
Dueling	一一单挑			单挑
Motivation	鼓舞人心			凝神归元
Wolf's Howl	独狼之嚎			终极封印
Howl of the pack	狼群之嚎			终极封印术
Krang	克郎			盖罗娇
Spirit Guides	灵魂之引			驱心术
Battle Hardened	久经沙场			护体术
Battle Frenzy	沙场狂暴			奋战
Shamanic Ritual	萨满仪式			炼蛊
Regenerate	焕发生机			归心术
Arcane Disguise	秘传伪装			强硬派
Puppet Master	傀儡大师			驯兽术
Master of Chaos	混沌掌控			全能战士
Curse	削弱之咒			起咒蛇
Mana Suppression	魔力压制			特殊酿造
Mana Enhancement	魔力复制			陈年佳酿

野斑马桌游创意 译制 2014.4.4