



骸骨險境™

骰子構築角色扮演遊戲

規則書

版本1.0.4

來自Josh與Adam的話

骸骨險境 (ZMB) 對我們兩人來說是一段謙卑的奮鬥史。在遊戲製作過程中，我們從未經歷過如此程度的支持與鼓勵。我們的贊助者們都十分傑出，他們在我們製作遊戲的過程中一直激勵著我們，最終使這個遊戲在各個層面上都能脫穎而出。所有人都付出了超出我們想象的努力。我們要在這裡感謝我們的美術師 Anthony LeTourneau；劇本作者 James Boutillier；萬事通以及社交媒體負責人 Josh Wielgus，還有來自獸人部落的一些人，他們獻出了時間與才華來驗證並測試這個獨特的骰子構築遊戲。我們希望玩家能感受我們在這款遊戲中所投入的心力以及對細節的追求。我們的目標仍然是穩定地提升遊戲的體驗。我們自認為目前的遊戲體驗已經很棒了。希望你玩得開心！

啟程說明：

在骸骨險境這款遊戲中，玩家将扮演一個不同尋常的冒險種族，踏入一塊被各種危險生物掌控的土地。好幾個世紀以來，你和你的族人一直隱居在幽暗森林，直到最近，你的族人才被迫南下遷往歐本達避難。

因為你們深居簡出的生活方式，許多城鎮中的人都是初次見到你們。你們獨特的面部特徵，有些人認為你們是精靈；另一些人則因為你們的身形體格認為你們是哥布林；還有一些人因為你們所持有的高科技而堅持認為你們是地精！然而只有那些熟悉幽暗森林的人才知曉你們部族的真名，基爾洛克——碩大耳朵，瘦小身材，對自然與機械充滿矛盾的愛，又無限嚮往冒險的種族！

基爾洛克的長老們都心知肚明，不斷滋長的北方威脅是烏木勢力日益增長的緣故，一群由獨裁者們率領的無法無天的怪物們控制著達艾洛爾的北部地區。因為這些地區之間幾乎毫無訊息往來，因此長老們認為一隻小隊能夠最有效地潛入並除去這些威脅。他們選擇了你們的冒險者小隊，並派遣你們前往北方，將獨裁者一個個剷除，逐一平息烏木的勢力。


這絕非你們個人的使命！所有人的命運都系於一線！但是歐本達的兵力實在是過於單薄，而且所有傭兵們，都在敵人允諾他們掠奪權之後決定觀望。不過這都沒關係！你們是基爾洛克，機智無畏的種族，你的小隊欣然接受這項挑戰！你們將成為這些年來前往北方的第一批旅行者，冒險今天就要開始了！





來自設計師們的話	2
概述	3
盒內配件	4-5
遊戲目標與設置	6-7
遊戲概覽	8-9
遊戲階段 (遭遇, 獎勵, 修整)	8-9
基爾洛克面板	10-14
屬性區域	10-11
骰子與消耗	12
準備區域	12
技能區域	12-13
備用計劃	13
戰利品區域	14
敵人	15
獨裁者	16
戰鬥面板	16-17
行動順位條	16-17
敵人初始位置	17
基爾洛克初始位置	17
相鄰移動	17
戰鬥設置	18
戰鬥過程	18-20
基爾洛克回合	19
敵人回合	20
擊倒與全滅	20
戰鬥結果	20
普通戰利品 / 稀有戰利品	21
解鎖	21
其它雜項	22
死亡投擲	22
輕鬆踏入骸骨險境	23
戰鬥實況	24-27
技術指導 - 常見問題與解答	28-29
規則 / 術語索引	30
TMB 加購項目	31
工作人員名單	32

我們將這本規則書作為動態文件，並會持續為新的擴充與配件作必要的更新。你可以在 toomanybones.com/rules 裡找到規則的最新版 (編按：僅提供英文)。

 你可以在規則書中的各個地方注意到了 YouTube 的圖示。每當這個圖示出現，意味著我們有為這部分主題製作影片。

要觀看影片，請登錄 youtube.com/chiptheorygames 訪問我們的 YouTube 頻道並搜尋關鍵字 (編按：僅提供英文)。祝使用愉快!

盒內配件



戰鬥面板



基爾洛克籌碼 x4



路線標記籌碼 x4



日期計數器



生命值籌碼 x65



1PT 敵人 x28



5PT 敵人 x20

20PT 敵人 x7



基爾洛克面板 x4





特殊遭遇卡牌 x6



常規遭遇卡牌 x30



單人遭遇卡牌 x12



獨裁者遭遇卡牌 x12



獨裁者
卡牌 x7
籌碼 x7
骰子 x7



普通戰利品卡牌 x40



稀有戰利品卡牌 x20



遮擋卡牌



日期計數卡牌



基爾洛克技能骰子 x64



效果骰子 x8



屬性骰子 x16



基爾洛克順位骰子 x4



敵人順位骰子 x4



攻擊骰子 x12



防禦骰子 x18



解鎖骰子 x4



輪次計數骰子 6面骰



骰子收納盒 x4



指示物



參考表 x5

目的

遊戲目標

你的任務很簡單.....遵循基爾洛克長老議會的命令。
在限定的日期內找到並擊敗指定的獨裁者即可獲勝。

遊戲設置

讓我們從你的冒險設置開始。將戰鬥面板放置在你的
遊戲區域中央。

獨裁者與日期計數器

根據你想要進行的遊戲時間長短，選擇其中 1 個獨裁者，或隨機抽取 1 個（你可以查看獨裁者卡牌的正反面，熟悉獨裁者的技能與其骰子的效果）。遊戲時間長度約為 1-4 個小時，取決於你選擇的獨裁者與參與玩家的人數。將獨裁者的卡牌，籌碼以及骰子放置在戰鬥面板左側。

將日期計數卡牌與籌碼（設置為 1）直接放置在獨裁者卡牌的下方。

被消耗的骰子

被擊敗
的敵人

戰利品



戰利品

被消耗的骰子

被消耗的骰子

戰利品

被消耗的骰子

戰利品

遭遇

找出所有與指定獨裁者關聯的(藍色)獨裁者遭遇卡牌(共有1-3張卡牌,卡牌底部標註有獨裁者名稱)並將其放在一旁。將所有剩餘的獨裁者遭遇卡牌放回遊戲盒中,本局遊戲不會使用這些卡片。

洗混常規遭遇牌庫(綠色卡牌)。若僅有1位玩家進行遊戲,則洗混單人遭遇牌庫(綠色並且底部標記有「單人遭遇」字樣的卡牌)。接著抽取數量等於獨裁者卡牌上所示日期(☼)數字#減去3張的遭遇卡牌,將它們與你之前放置在一旁的獨裁者遭遇卡牌一同洗混,並如圖將其放置在戰鬥面板的左側(故事說明面朝上)。將剩餘遭遇卡牌放回遊戲盒中。在極少的情況中你會用盡遭遇卡牌,你可以從遊戲盒中拿取遭遇卡牌補充你的遭遇牌庫。

最後,找出特殊遭遇卡牌001-003並將其按照順序(001在最上面)放置在你剛剛建立的遭遇牌庫頂部。將其它特殊遭遇卡牌放回遊戲盒中(放在便於拿取的位置,之後你可能會需要用到它們)。若你想讓遭遇更加不可預測,可以將遮擋卡牌放置在遭遇牌庫頂部。

普通戰利品與稀有戰利品

分別洗混所有普通戰利品與稀有戰利品卡牌,並將兩個牌庫(寶箱面朝上)放置在戰鬥面板右側。拿取4個解鎖骰子放置在這兩個牌庫旁。

敵人

根據獨裁者卡牌上描繪的敵人圖示(☹️☹️☹️☹️☹️☹️),找出所有對應種類的敵人籌碼。翻轉為面朝下洗混,並分別建立出1Pt,5Pt,以及20Pt的敵人「供應區堆疊」。將這些堆疊放置在戰鬥面板旁邊。將其餘敵人籌碼放回你的遊戲盒中(有時,你可能會因為特殊遭遇而需要拿取這些敵人)。每當你用盡了一個供應區堆疊的敵人籌碼時,將被擊敗的敵人籌碼重新洗入。

如圖所示,以8-10個生命值籌碼為1個堆疊,放置幾個這樣的堆疊在敵人供應區右側。

基爾洛克

每位玩家選擇1位基爾洛克,並如圖所示放置他們所選擇的基爾洛克面板,基爾洛克籌碼(將[#]枚初始生命值籌碼放在其下方),順位骰子,以及屬性骰子。根據小隊規模,將面板按照你喜歡的位置擺放調整。

找出你所選擇的基爾洛克的16顆技能骰子,並將它們放置到靠近你基爾洛克面板的收納盒中(你也可以按照喜歡的方式使用收納盒儲存攻擊骰子與防禦骰子)。

使用你的基爾洛克參考表(正面右側),查看所有名稱旁邊帶有圓圈(☺️)的技能。你的基爾洛克在遊戲初始時便擁有這些技能(在你的基爾洛克面板上找到這些技能名稱,並將相應數字的技能骰子放入面板的插槽中)。這些骰子通常是作為計數器(這意味著在面板上朝上的骰面資訊很重要)。將這些骰子以「0」號面朝上表示(數字保持在左上角才是正面)。

其他配件

拿取部分攻擊骰子(6-10顆),防禦骰子(10-12顆),效果骰子(每種類型2-4顆),將它們放置在戰鬥面板旁邊。將黃色6面骰也放置在這個區域。

如圖所示,將4枚路線標記籌碼和4顆敵人順位骰子放置在戰鬥面板上方。

最後,將輪次計數骰子放置在戰鬥面板的行動順位條上,並設置為R1。

你已經準備好開始冒險了!

遊戲概覽

在骸骨險境這款遊戲中你的主要目標是打倒目標獨裁者，不過你必須首先贏得足夠的進度點數才能這樣做。為了迎接最終的戰鬥，強化你的基爾洛克，多多利用訓練點數強化他們的屬性與技能都是非常重要的。

進度點數與訓練點數都能夠通過日常遭遇獲得。在這些遭遇中，你和你的小隊需要做出一些選擇，不同的選擇會導致事件的和平解決或是發生戰鬥。讓我們首先聊聊這一切是如何運作的吧。

遊戲階段

冒險每天都會經歷 4 個主要遊戲階段。每一天 4 個階段完成之後，新的一天又重新開始，不斷重複這些階段直到遊戲結束。

1. 新的一天

- 轉動日期計數器使時間前進 1 天(第一天跳過這個階段)

2. 遭遇階段

- 抽取 1 張遭遇卡牌並大聲念出其上的故事內容給你的小隊成員們聽。
- 所有人討論並選擇其中一個選項來嘗試完成。
- 如果成功，前往獎勵階段。
- 如果失敗，跳過獎勵階段，直接前往休整階段。

3. 獎勵階段

- 獲得選擇選項上面的所有獎勵以及遭遇本身的獎勵。
- 如果獎勵包含普通戰利品或稀有戰利品，則立即抽取它們。
- 如果獎勵包含訓練點數，則立刻使用它們。
- 如果獎勵包含進度點數，將卡牌放置在獨裁者卡牌下面(露出進度點數的部分)。

4. 休整階段

- 與你的小隊的所有成員任意交換普通戰利品與稀有戰利品。交換的戰利品種類數量不限!甚至可以將戰利品棄掉(隨你高興)!
- 進行 1 次解鎖嘗試。解鎖的目標可以是你自己持有的稀有戰利品或是其他人持有的稀有戰利品。

- 獨自行動(每位基爾洛克可以從以下三項中選擇一項執行):
 - 休息與恢復:生命值(HP)恢復到上限值。
 - 搜尋更好的戰利品:棄掉1張普通或稀有戰利品。投擲6個攻擊骰子。你擲出幾個 \otimes ，就從普通戰利品牌庫中展示幾張普通戰利品卡牌——你可以選擇並且保留其中1張。
 - 偵查地型:投擲1個6面骰。若為1-3點:展示1個1Pt的敵人; 4-5點:展示1個最高為5Pt的敵人; 6點:展示1個最高為20Pt的敵人。
展示一個敵人後，你可以選擇將展示的敵人面朝上留在堆疊頂部或將他放到堆疊的底部。
*每個堆疊能夠展示的敵人數量#沒有限制。

這樣你的一天就平安的過去了!
重新開始:新的一天來臨。

* 骸骨險境中的這些遊戲階段構成了你在遊戲中的進程。當你了解了遭遇內容，基爾洛克運作方式以及戰鬥的結算方式之後，你可能對這個遊戲更有概念。

遭遇

遭遇是你和你的小隊朝著打敗獨裁者之路前進，每一天都必須要面對的課題。每一天開始，你和你的小隊都將抽取 1 張遭遇卡牌，並大聲讀出內容。卡牌正面顯示了你們「遭遇」的狀況。背面則列出了你們可以做出哪些選擇與選擇帶來的影響(你們可以在讀完整張卡牌的內容並討論之後再做出決定)。

你的小隊必須選擇 1 個選項。這些選擇將導致和平的結果(沒有任何戰鬥)或是一場戰鬥。無論哪種結果，你們都必須成功地完成選擇的內容，才能贏得獎勵(通常是進度點數，普通戰利品，或是訓練點數)。



特定的選項會在選擇的後面列出獎勵的項目。選項成功完成的獎勵內容會列在卡牌底部(左下或右下角)。*參考下方的遭遇圖示說明。

遭遇卡牌圖示

-  這項選擇會導致戰鬥。
*必須獲勝才能獲得獎勵和進度點數。
-  這項選擇不會導致戰鬥。
*仍可能需要完成要求才能成功。
-  完成這項遭遇會獲得#點進度點數。
-  每位基爾洛克抽取1張普通戰利品。
抽取#張普通戰利品*玩家自行決定如何分配。
-  每位基爾洛克獲得1點訓練點數。
-  每位基爾洛克抽取1張稀有戰利品。
抽取#張稀有戰利品*玩家自行決定如何分配。

遭遇文字顏色

黑色：選擇文字，紅色：選擇結果文字，
綠色：背景描述文字，藍色：特殊說明。

選擇和平的選項遭遇會自動視為成功，除非另有說明(參閱右側圖例中的卡牌)。選擇戰鬥的選項則會在擊敗所有敵人，並且至少有一個基爾洛克留在戰鬥面板上的時候表示成功。當遭遇成功，小隊所有人一起進入獎勵階段。

如果遭遇未能成功完成(無論和平或戰鬥)，你的小隊將不會獲得任何獎勵，並必須立刻移至休整階段。

遭遇類型


在骸骨險境這款遊戲中共有3種遭遇類型。特殊遭遇只在遊戲設置時以及被其他遭遇事件觸發時會使用到。獨裁者遭遇會根據你所選擇的獨裁者，添加進遭遇牌庫(具體說明在第7頁)。普通遭遇有2種：常規遭遇與單人遭遇(每張卡牌正面底部有標識)。當只有1名基爾洛克進行冒險時，才會使用單人遭遇。當2名或更多基爾洛克冒險時，會使用常規遭遇。



獎勵

當成功完成遭遇時，可以檢查該遭遇卡牌的3個部分以確認你的小隊獲得的獎勵。首先，檢查所選擇文本的右側，查看選擇所帶來的獎勵。接下來，查看卡牌左下角(進度點數)與右下角(可能是訓練點數，普通戰利品或稀有戰利品)的所有遭遇獎勵。然後抽取，分配，或記錄這些獎勵。接著，進入休整階段。

休整

在你的休整階段，你可以與小隊中的成員任意交換普通戰利品和稀有戰利品，執行1次解鎖嘗試(關於解鎖的說明在第21頁)，並執行1個獨自行動(具體說明在上頁)。如果你選擇了「搜尋更好的戰利品」但是沒有擲出 ，仍然需要將卡牌棄掉。

所有玩家在休整階段完成所有行動，一天便結束，然後將從「新的一天」階段重新開始。


重要：

在我們進一步學習接下來的階段之前，必須先對你的基爾洛克，及其基爾洛克面板的互動有充分的了解。在下個章節裡，你可以選擇一個基爾洛克面板，並將其放置在面前作為參考。此外找到對應基爾洛克的參考表放置在旁邊，我們也會在過程中對照它。

基爾洛克面板

你的基爾洛克面板代表了基爾洛克的一切，它使得你的基爾洛克在戰鬥中獨一無二且功能顯著，並且讓你的每次冒險都能夠與眾不同！

1. 屬性區域

- 每位基爾洛克擁有4項基礎屬性：生命、敏捷、攻擊、防禦。
- 每項屬性包含1個初始值（印刷在面板上），在遊戲過程中，把屬性骰子放入對應的屬性插槽中表示提升。初始值加上屬性骰子數值等於基爾洛克當前（最高）的屬性。
- 你能通過完成遭遇獲得的訓練點數（)來升級這些屬性。
- 1點訓練點數給予你嘗試1次任何屬性（或是技能）訓練的機會。
- 若1次嘗試訓練成功，將1顆屬性骰子放入初始值旁的插槽（或是增加1點），表示新數值（屬性骰子數值不會高於6點）。
- 通過訓練獲得的屬性骰子將在整個冒險過程中持續存在。





▶ 生命 (HP)



- 你的生命值等於當前的基爾洛克籌碼下面的所有生命值籌碼的數量。
- 生命值不能超出其屬性[最大值]（治療或復活超出的部分將會浪費掉）。*額外生命值是獨立於你的生命值之外的生命數值，因此有不同的處理方式（具體說明在第22頁）。
- 進行生命值訓練一定會成功。在生命值訓練後，除了增加一點生命屬性骰子的點數之外，再將一點生命籌碼置於你的基爾洛克籌碼下方，表示獲得了一點生命值。
- 失去你最後的生命籌碼意味著基爾洛克被擊倒。從戰鬥面板上移除你的基爾洛克籌碼及順位骰子，從基爾洛克面板上移除所有放入主動、鎖定和備用計劃插槽的骰子（可以使用休整階段來補滿所有生命）。

敏捷 (Dex)








- 你的敏捷代表你每回合可以投擲的骰子數量（攻擊、防禦或技能骰子的任意組合）。
- 敏捷訓練嘗試總是會成功。
- 敏捷也可以用於在戰鬥面板上移動你的基爾洛克（每移動一格花費1點敏捷）。

▶ 攻擊 (Atk)


- 攻擊是指投擲攻擊骰子（)去傷害目標的行動。投擲技能骰子不能視為一次「攻擊」，即使該技能會造成傷害。
- 你的攻擊屬性代表了每回合你可以投擲攻擊骰子的數量（屬性在使用之後不會被消耗）。
- 在戰鬥中，每1顆攻擊骰子需要花費1點敏捷來投擲。
- 進行攻擊訓練你必須投擲一次等同於當前攻擊屬性數量的骰子（初始屬性+屬性骰子數值）。若結果沒有任何被擲出，你成功通過訓練。如果沒有成功，攻擊屬性將不能提升，而你必須把這個訓練點數花費在別處。

- 攻擊骰子投擲前必須指定1個攻擊目標(僅能指定1個目標)。
- 每1個擲出的  符號表示對目標造成的[#]點傷害(能與其它擲出的骰子傷害合併)。
- 如果使用攻擊骰子對目標造成傷害,則視為一次「命中」。
- 每1個擲出的  符號可以放置於你的備用計劃插槽(這個行動不會減少你在之後回合可以使用的攻擊骰子數量)。

▶ 防禦 (Def)

- 你的防禦屬性代表你每回合可以投擲防禦骰子()的數量(屬性在使用之後不會被消耗)。
- 在戰鬥中,每1顆防禦骰子需要花費1點敏捷來投擲。
- 位於主動插槽內的防禦骰子的數量,將會降低你當前回合可投擲的防禦骰子數量(例如,布瑪防禦屬性為2,她在自己回合投擲了2顆防禦骰子,骰面結果為1點和2點。她選擇將2顆骰子都放入她的主動插槽。在後續的回合中,一名敵人以1點傷害攻擊她,因此布瑪選擇移除自己主動插槽內骰面為1點的防禦骰子。現在再次輪到她的回合,因為她仍有1顆防禦骰子位於主動插槽,所以她在本回合只能投擲1顆防禦骰子)。
- 每1個擲出的  可以被放置在1個主動插槽內(必須使用實際擲出的數字——不能將2顆骰子的結果合併在一起)。在你的主動插槽內  的數值[#]代表你目前能夠抵擋的傷害。根據傷害的數值降低  骰面的數字(在上面的例子中,布瑪可選擇將2點的骰子變為1點,或是直接移除1點的骰子)。防禦骰子必須在產生傷害時(除了真實傷害),需要移除生命值之前優先使用。
- 進行防禦訓練時你必須投擲一次等同於當前防禦屬性數量的骰子(初始屬性+屬性骰數值)。你可以重擲任何骰面為  符號的骰子。若第二次(或第一次)投擲中結果沒有任何  被擲出,則你成功通過訓練。如果沒有成功,防禦屬性不能提升,而你必須把這個訓練點數花費在別處。
- 每1個擲出的  符號可以放置於你的備用計劃插槽(這個行動不會減少你在之後回合可以使用的防禦骰子數量)。

天賦&強化天賦

- 每一位基爾洛克天生都有一項特別的才能(天賦)讓他們在冒險中持續使用。使用你的基爾洛克參考表來學習更多關於天賦的用途。
- 基爾洛克的天賦能夠通過使用在備用計劃中的6個  來進行升級。當升級後,效果將會持續之後的整場冒險,基爾洛克參考表上有詳細的天賦效果說明。
- 開始進行遊戲時,先使用基爾洛克籌碼沒有星號標示的那一面進行遊戲,直到升級成為強化天賦,將籌碼翻面!

攻擊方式 (遠程攻擊/近戰攻擊/近戰-遠程攻擊)

- 這決定了你的基爾洛克如何進行攻擊。近戰攻擊(以及近戰-遠程攻擊)的基爾洛克攻擊(使用攻擊骰子)時,只能將相鄰的單位作為目標。遠程攻擊的基爾洛克能將任何單位作為目標。
- 攻擊方式也決定了基爾洛克在戰鬥面板上的初始位置(詳見第17頁描述)。

與技能骰子不同,防禦與攻擊骰子永遠不會被消耗,對你來說它們每個回合都可以使用……除非,遇到一個傀儡……或是一頭沼澤亞龍。到那時候,交給我來搞定,你只要乖乖待在我身後就行了!我想說的是,攻擊和防禦屬性非常重要!要盡量使用這些骰子!

基爾洛克面板

標幟

2. 被消耗的骰子區域

- 當技能骰子被使用後，它們必須被消耗(除非另有規則說明)。
- 被消耗的骰子可以放置在基爾洛克面板左側，提醒玩家當前的戰鬥不可再次使用。所有被消耗的骰子在戰鬥後恢復成正常狀態。
- 敵人的技能有可能使你強制消耗攻擊或防禦骰子。骰子如果以這種方式被消耗時，每1顆骰子會在這場戰鬥中降低你的攻擊或防禦屬性1點(例如，破壞，腐蝕)。

3. 準備區域

在遊戲進行中，你的基爾洛克面板上畫著角色圖片的部分也作為特定物件的準備區域。

- 在非戰鬥狀態時，這裡是你放置基爾洛克籌碼和生命值籌碼堆疊的地方，代表你當前擁有的生命值。
- 若你的基爾洛克獲得了額外生命值，也把它放置在這裡(與生命值分開)。
- 有些基爾洛克能夠在戰鬥前使用這個區域來儲存特定的技能骰子以備戰鬥中使用。

4. 技能區域

技能骰子

- 在你的冒險開始時，除了初始技能外，將所有的技能骰子放置在你的收納盒內(還不能使用)。這些初始技能在你的基爾洛克參考表上帶有圖形標註(☺)。
- 技能可以通過訓練點數習得。當你訓練/習得一項技能時，從收納盒中找到你選擇的技能對應數字的技能骰子，並將其放置到面板正確的插槽內。
- 在你的技能區域，放置技能骰子哪一面朝上並沒有任何關係(計數器除外)。
- 進行技能訓練一定會成功。
- 每一個技能在一場戰鬥中只能使用一次(除非技能另有說明)。每顆技能骰子在使用後被消耗。
- 一旦訓練/習得技能，技能骰子可以用於整個冒險。
- 技能骰子的每個骰面都有一個圖示與你的基爾洛克參考表相匹配，以便找到該圖示的效果。同時也標示了這個骰子投擲之後，要放置在哪裡(例，主動[A]，鎖定[L])。



技能骰子的效果結算區別很大。某些骰子會立即結算；而另一些會放進你的主動插槽中等待觸發；還有少數技能甚至直接進入你的鎖定插槽，讓效果持續整場冒險，或是直到你選擇要使用掉它們！想要學習更多關於基爾洛克技能的操作，請閱讀基爾洛克參考表相關部分。

專精

- 專精代表了你的基爾洛克所擁有的一組特殊技能。專精被列在基爾洛克屬性區域的右上角，而其對應的技能則是用彩色的線條標示在技能區域。
- 標註有星號(★)的技能(在技能區域特定插槽旁可以見到)永遠可以直接訓練習得。
- 某些技能有箭頭指向它們，並且沒有標記★。這些技能必須按照順序習得。從帶有★的技能開始，按照箭頭依序習得(若2個箭頭指向1個技能，只需要1個箭頭即可習得)。
- 你不需要完整學會一個專精的所有技能，才能學習另一個專精的技能。

消耗品

- 消耗品骰子無法使用訓練點數來獲得，而是通過戰利品或是特定的備用計劃獲得。*某些基爾洛克甚至遊戲開始時就擁有消耗品計數骰子。
- 當你獲得1顆消耗品骰子時，從收納盒拿取它放入你的基爾洛克面板對應插槽內。
- 一旦1顆消耗品骰子被使用後，將它從面板移除(放回收納盒)。*有些消耗品骰子例外，它會在整場冒險中作為計數器保留在面板上。

5. 備用計劃

備用計劃技能

- 玩家每個回合只能使用1個備用計劃技能。
- 使用1個備用計劃技能將花費1-6個☼，可以參照基爾洛克面板和基爾洛克參考表。
- 移除[#]個☼就可以使用消耗量為[#]的備用計劃技能一次。如果☼是來自於攻擊&防禦骰子則直接移除骰子；如果☼是來自於技能骰子，則這些骰子必須被消耗。

管理骨頭堆

- 在回合進行中最多可以儲存5個☼在備用計劃插槽。
- 將☼按照順序由左至右放入備用計劃插槽。
- 從左往右使用這些☼。使用後將尚未使用的☼全部往左移動。
- ☼可以一直保留在你的備用計劃插槽中，直到它們被使用掉。在戰鬥結束後或是當基爾洛克被擊倒時，則必須被全部清除。

複數骨頭骰子

- 這些骰子會在備用計劃中佔用多個插槽(以跳過插槽來表示)。
- 若備用計劃技能僅使用了1顆複數骨頭骰子的一部分骨頭，整顆骰子都算是被使用，任何沒有使用的☼將被浪費掉。

升級強化天賦

- 需要使用6個☼來升級一位基爾洛克的強化天賦。
- 在剩餘的冒險中，將基爾洛克籌碼翻面(翻至星號面)，來表示已經升級！

骨頭通常都是失誤的意思。在大多數情況下你會發現你所投擲的骰子，有一個或多個骰面帶有骨頭圖示。這通常都不是你想要的結果。然而，這些骨頭在你的決策過程中其實扮演著關鍵角色。你總是可以選擇把骨頭放進你的備用計劃中。



6. 主動插槽

- 將擲出的防禦骰子和帶有主動 (A) 的技能骰子放置在這個位置。帶有同伴主動 (AA) 的技能骰子也放置在這個區域來表示啟動 (來自於其他基爾洛克)。特殊的主動骰子與同伴主動骰子的效果會在基爾洛克參考表中詳述。
- 位於主動插槽的骰子將保留在這個位置，直到它們被使用。在戰鬥結束或是被擊倒時會完全清除。
- 在這些插槽的骰子被使用過之後必須被消耗 (除非有額外說明)。



7. 鎖定插槽

- 將擲出的帶有鎖定 (L) 的技能骰子放置在這個位置。
- 位於鎖定插槽的骰子在戰鬥結束後都保留在原位，一直到它們被使用。若基爾洛克被擊倒，這些骰子則必須被清除。
- 在這些插槽中的技能骰子被使用過之後必須被消耗 (除非額外說明)。

注釋：要想釋放空位，玩家可以在自己回合中的任何時候或戰鬥結束之後，從主動或鎖定插槽中移除骰子 (如果是技能骰子則放入被消耗區域)。

8. 戰利品區域

- 當一位基爾洛克獲得普通戰利品或稀有戰利品時，能夠將其放置在基爾洛克面板的右側。
- 每位基爾洛克能夠負重的普通戰利品和稀有戰利品的上限為 4 點 (當超出上限時，選擇總和為 4 點的卡牌保留，棄掉剩餘的卡牌)。
- 上鎖的稀有戰利品負重總是只會佔用 1 點。
- 普通戰利品 / 稀有戰利品在第 21 頁有完整說明。



8 戰利品



重要：

現在你已經對基爾洛克錯綜複雜的內容有了一定的了解，我們來跟你介紹一下你的敵人！敵人 (包括獨裁者) 是你一路冒險下來將會不斷與他們作戰的對手。

為了更好地理解下個章節，請分別找出 1Pt, 5Pt 以及 20Pt 的敵人籌碼一枚，也可以隨便拿 1 枚獨裁者籌碼。將它們放在一旁便於參考比較。此外，找出你的基爾洛克冒險參考指南，並將其翻到背面列有敵人技能說明的部分。

既然你已經準備就緒！讓我們繼續深入探討一下吧！



敵人

敵人代表了你在冒險中將會面對的對手。每個敵人都具有自己獨特籌碼和屬性。

1. 生命值

當敵人進入戰鬥面板時，將相應數量的生命值籌碼放置在敵人籌碼的下方以表示它的生命值(HP)。

2. 行動順位

它決定了敵人在行動順位條中的初始位置。1個敵人會用1顆敵人順位骰子表示。


3. 攻擊形式

近戰攻擊的敵人(⊗)只能夠攻擊相鄰格子(不包含斜角)的敵對單位。若沒有這樣的單位存在，他們該回合不能進行攻擊。遠程攻擊的敵人(⊗)能夠攻擊任何敵對單位，無論他位於戰鬥面板的哪裡。

4. 生物種類



5. 防禦

這代表了這個敵人在他的回合內投擲防禦骰子的數量(需要減掉已經啟動的防禦骰子數量)。擲出的每一個 放置在敵人籌碼上(表示骰子處於啟動的狀態)。敵人在投擲防禦骰子時不需要指定一個目標。




6. 攻擊


這代表了這個敵人在他的回合內對目標單位可以投擲攻擊骰子的數量。擲出的所有 的總值將對目標造成[#]點傷害。若敵人的目標為複數，則為每個目標單位分別擲骰。

7. 技能

這些技能(黑色字體表示)將會持續生效。參考基爾洛克冒險參考指南中的敵人技能列表了解它們的效果。若敵人指定了複數目標，技能將會觸發多次。

8. 敵人備用計劃技能


若敵人在回合中擲出的攻擊和防禦骰子 總和，大於等於敵人籌碼上所標示的 數量時，敵人的備用計劃技能(藍色表示並且有 圖示)將會被觸發。



擲出的 不會留到下一個回合。

若一個被觸發的備用計劃技能需要指定一個目標，且有多个單位符合條件時，可以由玩家自行選擇誰來承受。每一個回合備用計劃技能僅能夠觸發一次，它們都列在基爾洛克冒險參考指南上。




9. 目標



近戰攻擊的敵人總是朝著「最近」(行走最短的路線所能到達的位置)的敵對單位前進。若存在相同距離的多個單位時，會使用他的 來決定要追趕攻擊哪個單位。一個敵人的目標(⊗)要麼是最弱的(♂)(生命值最低)，要麼是最強的(♂)(生命值最高)敵對單位。若強弱一樣時，則由玩家自行選擇。

遠程攻擊的敵人只會以他的 作為目標，某些敵人會指定複數單位作為目標(按照 中的人物輪廓數量[#])，但不會在回合中攻擊相同目標多次。為每個目標分別投擲攻擊骰子。

10. 斜向移動

只有帶有 的敵人能夠斜向移動。

11. 額外的敵人

當帶有 或 的敵人進入戰鬥面板時，將會添加相應數量的5Pt敵人進入戰鬥序列頂部。

移動

近戰攻擊的敵人每個回合能夠移動最多2格相鄰的空位。遠程攻擊的敵人不能移動(因為他們能夠攻擊戰鬥面板上的任意單位)。參閱第20頁「敵人移動與指定目標」。

敵人點數 (Pts)

敵人有4種類型：獨裁者，1Pt、5Pt、以及20Pt的敵人。你可以通過籌碼背面的圖案或是敵人點數[#]來進行區分。



獨裁者



接近並擊敗獨裁者是你在此骨險境中的主要目的。

獨裁者卡牌

獨裁者卡牌正面說明獨裁者的相關訊息及會在這次冒險中遭遇的生物種類。

它同時也列出了挑戰獨裁者所需求的最少進度點數。雖然沒有要求在到達足夠的進度點數的隔天就去挑戰獨裁者，但你必須在超出獨裁者的前，獲取足夠的進度點數，去擊敗他來贏得勝利。

獨裁者卡牌的背面，讓你知曉如何為獨裁者的戰鬥設置戰鬥面板，並對獨裁者擁有的每項技能，包括獨裁者骰子進行了說明。你只需要擊敗獨裁者就能贏得這場戰鬥。

一場失敗的獨裁者戰鬥與未成功的遭遇戰鬥處理方式相同，若你還有足夠的時間，你能夠再次嘗試挑戰。



骨險的戰爭

獨裁者卡牌正面顯示了挑戰獨裁者所需求的最少進度點數。雖然沒有要求在到達足夠的進度點數的隔天就去挑戰獨裁者，但你必須在超出獨裁者的前，獲取足夠的進度點數，去擊敗他來贏得勝利。

獨裁者卡牌：

正面：顯示獨裁者所有在骨險境中的生命點數（沒有顯示，再返回到戰鬥的，並顯示 2 次行動的回合）。

背面：每項技能及在骨險境中挑戰獨裁者所需求的最少進度點數。當你在骨險境中挑戰獨裁者時，你必須在骨險境中獲取足夠的進度點數，去擊敗他來贏得勝利。

獨裁者骰子：

獨裁者骰子：在骨險境中挑戰獨裁者時，你必須在骨險境中獲取足夠的進度點數，去擊敗他來贏得勝利。

獨裁者骰子：在骨險境中挑戰獨裁者時，你必須在骨險境中獲取足夠的進度點數，去擊敗他來贏得勝利。

重要：

恭喜你！你現在已經準備好進入戰鬥部分了！帶著你對敵人及其屬性的理解，我們現在可以跟你介紹戰鬥要如何進行囉！

為了更容易理解下個章節，找出你的戰鬥面板並在旁邊準備一些敵人。接著，將輪次計數骰子放入行動順位條中。同時將你的基爾洛克（籌碼與骰子）放在附近，這些配件也會用於戰鬥面板上。

在學習這個章節時，請依照你喜歡的方式自由地用配件來模擬描述的內容吧。

戰鬥面板

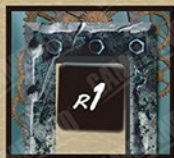
戰鬥面板.....充滿了危險招式和殘酷對決的地方。所有戰鬥流程都會在此發生，所以你需要儘快熟悉它！

1. 行動順位條

在戰鬥之中，每一個敵人与基爾洛克都會各自進行一個完整的回合，行動順位條會記錄當前是誰的回合，如此構成一個完整的戰鬥輪。

同時它也能讓你一目了然誰是下一個行動單位以及後續的順位。行動順位條是從高（先行動）到低（後行動）依次向下排列。

- 輪次計數骰子放置在行動順位條頂端，初始設置為R1。
- 在每個新的戰鬥輪開始時，將這個骰子增加為R2, R3, 以此類推。
- 在R5之後，會出現 （疲勞）輪，一直持續到戰鬥結束。在疲勞輪開始時，在戰鬥面板上的所有單位失去1點生命值（這個效果不能當成任何類型的傷害，也不會被任何形式格擋或是防禦）。



獨裁者籌碼

每位獨裁者擁有1枚籌碼，在最終戰鬥之中作為1枚敵人籌碼使用。

獨裁者骰子



不同於獨裁者的攻擊與防禦骰子，每位獨裁者擁有1顆專屬的獨裁者骰子，會在獨裁者的回合中投擲。每個獨裁者回合中，這顆骰子只會投擲一次。

獨裁者遭遇卡牌

每位獨裁者都擁有獨特的獨裁者遭遇卡牌。在冒險開始前，目標獨裁者的獨裁者遭遇卡牌總是會洗混到遭遇牌庫中。





順位骰子的放置 (設定在戰鬥輪R1)

- 敵人在它們的籌碼上都有各自的行動順位數值(🎲)。一個敵人的行動順位骰子是用來在行動順位條上表示行動順位(#)的(例如,如果一個行動順位為3的敵人在路線1,則用藍色的路線1順位骰子,並將數值設置為3放入行動順位條中)。以此來確定每個敵人的順位骰子放置到行動順位條中的什麼位置(按照降序從高至低排列)。任何敵人行動順位相同的情況時,由他們出現的路線來決定優先順位(路線1的敵人會在路線2的敵人之前先行動)。
- 每位玩家投擲他們專屬的基爾洛克順位骰子來決定他們在行動順位條中的位置。如果玩家的行動順位平手的話,由玩家們討論決定先後。



在戰鬥中的順位骰子 (第二輪及之後的輪次)

- 在為基爾洛克和敵人設置好行動順位後,這些骰子上的數值(#)不再有意義。在戰鬥中,特定技能可以對行動順位條進行調整,這些調整只跟單位當前位於行動順位條上的「位置」有關(例如,坦特朗能夠將一個敵人在行動順位條中下移3格位置)。
- 在第一輪之後進入戰鬥的單位總是從行動順位條的頂部或底部位置進入。所有的基爾洛克,獨裁者,以及20Pt的敵人進入戰鬥面板時,代表的行動順位骰子都從行動順位條的頂部進入(再次強調,此時行動順位數值(#)是沒有任何意義的)。所有1Pt與5Pt的敵人進入戰鬥面板時,代表的行動順位骰子都從行動順位條的底部進入。多個同順位角色進入戰鬥面板時遵循第一輪設置的規則。
- 在戰鬥輪中被調整過了順位的單位,只會在當前戰鬥輪結束後,才移動到新的順位(你可以將順位骰子放在旁邊作為提醒)。

2. 敵人初始位置

敵人使用彩色的位置。近戰攻擊的敵人初始位於  位置;遠程攻擊的敵人初始位於  位置。第一個進入戰鬥面板的敵人放置在路線 1 (1)。第二個敵人放置在路線 2,以此類推。由於敵人的移動,他們可能會變更路線;因此當敵人進入戰鬥時,放置 1 個路線標記籌碼(與他的初始路線的顏色相同)在敵人籌碼的下方。

3. 基爾洛克初始位置

基爾洛克使用灰色的位置。近戰攻擊的基爾洛克初始位於  位置;遠程攻擊的基爾洛克初始位於  位置,近戰-遠程攻擊的基爾洛克初始可位於以上兩種基爾洛克位置中的任意一種。基爾洛克初始可以位於任何路線,甚至可以將兩位基爾洛克放置于同一路線。

4. 相鄰移動

當單位移動時,基爾洛克和敵人只能夠移動到相鄰的位置(不是斜向),而且永遠不能「穿越」其他單位。帶有(6)的敵人可以斜向移動。



戰鬥設置

在骸骨險境中，絕大多數遭遇卡牌會導致某種戰鬥(👊)。有時，你要面對的敵人會在你的遭遇卡牌上特別註明。但通常情況下，遭遇卡會寫有「戰鬥序列：敵人點數」作為戰鬥設置的一部分(若包含戰鬥的選項中沒有提到，則預設它為基本的戰鬥序列)。

戰鬥序列 (BQ)

每場戰鬥都必須從建立一個敵人所組成的戰鬥序列開始。要建立這個序列，你必須參考遭遇卡牌，並使用敵人供應區堆疊，構成一組敵人籌碼的堆疊。除非你已經偵查到特定的敵人(翻為面朝上)，在戰鬥開始前，戰鬥序列總是由面朝下的未知的敵人籌碼構成。此外在建立戰鬥序列時，高Pt敵人堆疊的位置總是在低Pt敵人的上面。*如果要求特定的敵人或種類，則先從你的敵人供應區堆疊中找出這些敵人，之後再設置其他所需的敵人。

敵人點數

「戰鬥序列：敵人點數」這表示你需要計算你的敵方勢力點數來建立你的初始戰鬥序列。

步驟1: 計算當前天數x小隊中基爾洛克的數量(第4天x3名基爾洛克會得到12點敵方勢力點數)。

步驟2: 抽取等同敵方勢力點數的敵人籌碼，優先選擇最高點數的敵人(12點敵人點數代表著你會有2個5Pt敵人與2個1Pt的敵人)。

步驟3: 將他們堆疊起來按照降序排列(2個5Pt和2個1Pt的敵人將會從上往下堆疊為：5,5,1,1)。

小菜一碟!不過不要忘記任何遭遇的條件或是會影響這個數值的技能修正等因素。有時它們會在你抽取敵人之前影響你的敵人點數(從18Pts變為20Pts會對你的戰鬥產生巨大的影響)。有時敵人會在戰鬥序列被建立之後加入。所有的一切都由你的遭遇卡牌決定與說明，因此請仔細閱讀!

戰鬥設置流程

現在你已經掌握了戰鬥序列的基礎，讓我們從頭到尾整理一遍戰鬥設置。

1. 觸發「戰鬥前」的效果以及技能例如坦特朗的「憤怒!」技能。
2. 通過遭遇卡牌的說明建立你的戰鬥序列。
3. 將戰鬥序列頂部的敵人籌碼放入戰鬥面板對應的路線與位置上(及它的生命值，路線標記，還有順位骰子)。持續放置敵人，直至戰鬥面板上已有4個敵人，或戰鬥序列中沒有任何敵人。*參閱第16-17頁了解更多關於敵人放置與行動順位的訊息。
4. 投擲基爾洛克順位骰子。將它們加入行動順位條中。
5. 將基爾洛克籌碼從準備區域放入戰鬥面板的對應位置(與現有生命值籌碼一起)。
6. 將你的輪次計數骰子設置為R1。
7. 觸發「戰鬥開始」的效果以及技能，例如皮克特的「堅盾之牆」天賦。

你現在已經準備好進行戰鬥了!從位於最頂部的順位開始，每個單位現在將開始執行自己的回合!

戰鬥過程

戰鬥序列-戰鬥過程

戰鬥過程中，戰鬥序列中可能仍然有尚未進場的敵人(比如初始時敵人數量多於4個，或是類似「信號」之類會吸引更多敵人進入戰鬥序列的技能)。這些敵人在戰鬥面板上少於4個敵人時，才會加入到戰鬥中。若出現這種情況，在戰鬥輪結束時，戰鬥序列最頂部的敵人(們)將會加入戰鬥，並配以一個可用的路線標記以及順位骰子(參閱第17頁，「在戰鬥中的順位骰子」)。

根據空出來的線路標記，將敵人放置到與他的攻擊形式匹配的位置上。若該位置已被佔據，將敵人放置在第一個匹配其攻擊方式，其他可用的敵人位置(以路線1至路線4作為順序)。如果仍然找不到空位，則放在路線中其他攻擊方式的位置。

基爾洛克的回合

基爾洛克的移動與指定目標

近戰攻擊的基爾洛克每回合可以使用[#]點敏捷來移動[#]格相鄰位置，並且指定1個與該位置相鄰的敵人為目標。遠程攻擊的基爾洛克每回合可以使用[#]點敏捷來移動[#]格相鄰位置，並可以指定戰鬥面板上1個任意位置的敵人為目標。沒有「視野」的需求。

近戰-遠程攻擊的基爾洛克每回合可以使用[#]點敏捷移動[#]格相鄰位置，並且指定1個與該位置相鄰的敵人作為目標。你可以使用基爾洛克參考表，來學習這種混合攻擊型的基爾洛克如何指定戰鬥面板上非相鄰的敵人為目標。*有些基爾洛克的技能可以選擇目標以外的敵人，或是戰鬥面板上的某個位置，甚至複數敵人作為目標。

基爾洛克回合流程(需要按照順序執行)





*戰利品：除非另有說明，在你的回合中的任意時間點都可以使用戰利品(即使是效果觸發前的瞬間)。

1. 回合開始：觸發你的基爾洛克籌碼上所有效果骰子的效果(例如：中毒，流血等)。
2. 移動基爾洛克：你可以使用#點敏捷來移動#格相鄰(非斜向)且空著的位置。
3. 決定目標：為你的攻擊骰子、技能骰子或是備用計劃技能，選擇一個目標。
4. 選擇並投擲骰子：你剩餘的敏捷數值代表了你可以投擲的骰子數量。你當下的攻擊與防禦數值，以及已經習得的技能骰子，則表示了你最多可以投擲多少對應的骰子(例如，如果我擁有2點攻擊數值，1點防禦數值，並有3顆尚未消耗且可投擲的技能骰子，我可以從這6顆骰子中選擇一些來進行投擲。如果我的敏捷為3，且本回合沒有進行移動，則我只能從以上6顆骰子當中選擇3顆來進行投擲)。
5. 結算投擲結果：*詳見下個章節。
6. 敵人反應：有時敵人擁有在被攻擊後生效的技能。
7. 回合結束

結算投擲結果

備註：身為一個基爾洛克，除非專精或骰面圖示規則特別說明，否則並不需要強制使用擲出的骰子結果。例如，如果你成功地擲出攻擊骰子，但是意識到你只能攻擊帶有反擊技能的恐懼之狼，如果你並不想命中它，那麼就不需要使用你的投擲結果。又或是，如果你擲出1個戰場急救包(帕奇斯)的技能骰子，而投擲結果只能治療1點生命值而不是3點，你可以選擇不執行治療，將技能骰子放回你的基爾洛克面板插槽(消耗的敏捷不會歸還)。

在骰子投擲過之後，你可以按任意順序執行以下任何內容：

- 結算目標受到的傷害與效果：將所有圖示所提供的傷害值，與其他所有來自技能骰子的傷害值或效果進行加總，一起作用於選擇的目標。
- 結算非目標單位的傷害與效果：某些技能可以作用於目標以外的敵人。還有些瞬發技能可能和敵人完全無關。你可以自由決定是否使用這些技能。
- 分配主動、鎖定與備用計劃骰子：將任何擲出的且想使用的放入空的主動插槽中。你也可以將任何對應的技能骰子放入你的主動插槽(或是一位同伴的主動插槽)或鎖定插槽中。除此之外，你還可以選擇將所有的放入備用計劃插槽中。
- 使用你的備用計劃：每個回合你只能使用一次備用計劃。消耗[#]個來使用費用為[#]的備用計劃技能。

敵人的回合

敵人技能

所有敵人的技能都是獨特的，並且根據技能的不同會在戰鬥中的不同時間點觸發。務必仔細確認當前所有位於戰鬥面板上的敵人技能，以確保你知道它們會在何時生效。對於要求指定一個目標的敵人技能，被指定的目標必須在他的攻擊範圍內該技能才能夠生效(例如：中毒，腐蝕等)。

敵人的移動與指定目標

遠程攻擊 (⊗) 的敵人不會移動，並能夠指定戰鬥面板上的任何敵對單位作為目標。近戰攻擊 (⊗) 的敵人每回合最多可以移動2格相鄰的空位。它們總是以距離最近(相距最少空格的路徑)的敵對單位為目標向其移動。如果「最近」的目標出現平手，則使用它的 (○) (第15頁有詳細說明) 確定它將追趕哪個單位。敵人總會用最短的距離移動到與他目標相鄰空位。如果某個敵人通往攻擊位置的路線被完全阻擋，敵人將不會移動。如果已經與1個敵對單位相鄰，敵人也不會移動。

敵人回合流程(需要按照順序執行)

1. 回合開始/觸發效果：結算位於敵人籌碼上的效果骰子(例如：流血，中毒，無力等)。
2. 決定目標
3. 移動：若 (⊗) 的敵人沒有與1個敵對單位相鄰(參閱上文移動與指定目標)，則移動該敵人。
4. 技能：該敵人任何沒有備註特定時間點觸發的技能，都應該盡可能在此時觸發結算。
5. 投擲骰子：投擲敵人所有未啟動的防禦骰子，並同時投擲攻擊骰子(只有在目標位於攻擊範圍內時需要這樣做)。*若敵人能夠指定複數單位 (⊗) 為目標，且目標位於攻擊範圍內，分別為每個目標投擲攻擊骰子。
6. 結算投擲結果：將擲出的 (●) 骰子放置在該敵人籌碼上表示啟動，將所有擲出的 (●) 骰子數值加總對目標造成傷害，並結算所有觸發技能的效果。
7. 基爾洛克反應：別忘記觸發基爾洛克那些可以觸發的技能！
8. 回合結束

擊倒與全滅

被擊倒

在戰鬥中有時候會有「被擊倒」的情況發生。在單人遊戲時需要盡可能避免這種情況，依照擲骰的結果，有可能這類情況發生的次數會遠超出你的預料！不過不要因此而沮喪！被擊倒是成為一位無畏的基爾洛克的必經之路！

如果你被擊倒(失去你最後的生命值籌碼)，你的基爾洛克籌碼與順位骰子會從戰鬥面板上移除，放回到你的基爾洛克準備區域。所有位於主動、鎖定以及備用計劃插槽中的骰子，都將從你的面板上被移除(如果是技能骰子則被消耗)。普通戰利品仍保留在你身上，但在被擊倒的狀態時它們無法使用。*特定的基爾洛克擁有能夠復活被擊倒隊友的技能。這些技能將會在基爾洛克參考表中特別註明。

隊伍「全滅」

如果整個小隊運氣不佳，所有成員都被擊倒，戰鬥將會宣告結束，但冒險仍將繼續！跳過獎勵階段，直接進入當天的休整階段。除非你擁有能夠獲得生命值的戰利品，否則，每位基爾洛克必須選擇獨自行動中的「休息與恢復」。

戰鬥結果

戰鬥勝利

移除所有位於基爾洛克主動與備用計劃插槽中的骰子。鎖定插槽中的骰子可以保留。將所有被消耗的技能骰子放回對應的技能插槽。將所有基爾洛克及其剩餘的生命值籌碼放回自己的準備區域，並進入獎勵階段。*在第8頁與第9頁有關於遊戲階段的更多細節介紹。

戰鬥失敗

清除所有位於基爾洛克主動、鎖定和備用計劃插槽中的骰子。將所有被消耗的技能骰子放回對應的技能插槽。將所有被擊倒的基爾洛克籌碼放回自己的準備區域(如果還沒有在那兒的話)。

將所有未擊敗的敵人面朝下放回它們對應的供應區堆疊底部，並直接進入休整階段。

普通戰利品 / 稀有戰利品

重要：

現在既然你已經掌握了欣賞險境的戰鬥基礎，我們就可以來聊聊最令人著迷的部分……戰利品！這個章節非常簡短，但裡面也有許多你不想錯過的細節！

首先拿1張普通戰利品卡牌，1張稀有戰利品卡牌，以及4顆解鎖骰子。同時把你的基爾洛克冒險參考指南放在手邊。

一旦學完這個部分，之後就將是一個遊戲實例，你馬上就可以出師了！

為了能擊敗獨裁者，你的小隊將會在旅程中找到一些普通戰利品……如果足夠幸運的話，會找到一些稀有戰利品。以下是有關兩者的細節：

- 每位基爾洛克在任何時間點能持有的普通戰利品與稀有戰利品的上限為4點（當超出上限時，選擇總和為4點的卡牌，棄掉剩餘的卡牌）。
- 轉動1張卡牌來表示可重複使用的戰利品它被使用的狀態（初始時為最高數值#）。
- 在完全使用戰利品後，將它棄掉。
- 除非另有說明，在戰鬥外，戰利品能夠在任何時間被使用或棄掉。
- 在戰鬥中，若沒有特別說明，普通戰利品與稀有戰利品只能在你自己的回合中使用。
- 稀有戰利品在解鎖前，應以「寶箱」面朝上，表示該物品處於上鎖的狀態（當上鎖時只佔用1點持有物上限）。
- 沉重：計算持有物上限時算作3點戰利品。
- 永久：使用之後不會被棄掉。
- 備用計劃拓展將使你獲得額外的備用計劃技能以供使用。使用該卡牌視為本回合使用了你的備用計劃。



稀有戰利品



當你對一個稀有戰利品進行解鎖時，將你的基爾洛克面板右側的線條和稀有戰利品卡牌上的線條相連來記錄你的解鎖狀況！一條線路連接意味著你已經解開了3個鎖中的一個，以此類推！解開了3個鎖？成功了！快將它翻面吧！

解鎖

在隨機的遭遇之中，或是你設法搞到手的稀有戰利品都有解鎖的需求。在解鎖的階段會使用4顆解鎖骰子，包含1顆直覺骰子和3顆行動骰子。你能夠通過基爾洛克冒險參考指南學習到更多有關解鎖的操作說明。

每位基爾洛克每天都有一次機會，在休整階段對任何已經獲得且尚未解鎖的稀有戰利品進行解鎖嘗試。若你在過程中只解開了第一或是第二個鎖，這些鎖將保持被解開的狀態，為下次嘗試提供了良好的基礎。此外，你也可以嘗試解開別人的稀有戰利品。



稀有戰利品



其他雜項

增益生命值

增加#點生命值到一位基爾洛克的準備區域。當受到傷害時，優先從增益生命值中移除。若增益生命值到達0(或是被移除)，消耗相應骰子(並移除所有增益生命值)。增益生命值在敵人指定目標時，或因為真實傷害移除生命值時，不會被計算在內。你在同一時間能夠擁有多個增益生命值的啟動效果。

6面骰(黃色大理石紋數字骰)

在任何要求你「投擲1顆6面骰」時使用。

傷害種類

傷害:從目標身上移除對應生命值。可以使用防禦骰子、堅甲、堅韌等減輕或是抵消傷害。

真實傷害:無視目標的防禦屬性，從目標身上直接移除對應的生命值。僅在技能可直接影響真實傷害的情況下，其數值才能被調整(例如，皮克特 - 麥酒，坦特朗 - 堅韌)。

死亡投擲

每位玩家和對手有10點初始生命值。從攻擊骰子，防禦骰子，或是狀態效果骰子(中毒，虛弱，眩暈效果骰子)中，玩家必須選擇3顆，且任意相同種類骰子不可超過2顆。非基爾洛克的對手只能使用2顆攻擊骰子和1顆效果骰子。

一旦骰子選好後，遊戲從你的對手開始投擲他的3顆骰子(基爾洛克總是後手)。雙方依次投擲可用的骰子。擲出的防禦骰子使用在自己身上，擲出的傷害與狀態效果(中毒，虛弱，眩暈)使用在對手身上。

擲出的 ☼ 可以使用於死亡投擲中的備用計劃(必須在擲出的回合當下決定使用，不能儲存!)只有基爾洛克可以使用!

☼ - 從自己或是對手處，移除1顆已使用的骰子(效果骰子或防禦骰子)。

☼☼ - 使對手眩暈直至你的下個回合開始前。

☼☼☼ - 瞬間擊倒—你贏了!

移除你所有對手的生命值以獲得勝利!

日期計數器(籌碼與卡牌)

每天開始時，轉動籌碼1格。無論你之前的遭遇成功與否，這個動作都必須執行。你必須在日期計數器超出獨裁者的 ⚡ 前挑戰並擊敗獨裁者。

效果骰子

這些骰子用來幫助玩家記憶那些使用或作用於戰鬥面板上某個單位的某項特殊效果。將這種骰子放置在敵人或基爾洛克籌碼上表示該效果已啟動。它們是唯一會被放置在基爾洛克籌碼上的骰子。

進度點數(Pts)

進度點數(⚡)代表小隊朝著獨裁者前進的進度。將所有成功完成的遭遇卡牌堆疊起來，露出它們所列的進度點數(⚡)，並且將它們齊整地排成一行以表示你的小隊當前擁有的進度點數。一旦你獲得了足以達到或超出獨裁者卡牌上的進度點數(⚡)，在你的下個遭遇階段，可以選擇挑戰獨裁者而非抽取一張遭遇卡牌。

訓練點數

小隊的訓練點數(⚡)通過成功完成遭遇獲得。當獲得1個訓練點數(⚡)時，每位隊員獲得1點訓練點數，並可以用來習得一個技能或嘗試1次訓練以增加屬性。

訓練生命值，敏捷或1項技能總是會成功。然而訓練攻擊或防禦，則要求一次成功的嘗試才能提升該屬性。失敗的嘗試意味著你只能把該訓練點數用來進行其他的訓練。訓練過程在基爾洛克面板章節(第10-11頁)以及基爾洛克冒險參考指南都有相關描述。



死亡投擲的起源已無從知曉。然而，最近幾十年來，摩爾諾爾的商人愛上了這個遊戲，並將其作為消遣用於一切事物。娛樂？交易？糾紛？什麼都別說，先來一把死亡投擲吧(然而他們總是作弊)!

雖然大多數基爾洛克討厭這個遊戲，但他們有時也靠它來決定領隊歸屬與獎勵分配等問題。在這些情況下，年輕的基爾洛克總是先手，而選擇骰子則是祕密進行。

輕鬆踏入骸骨險境

要踏入烏木所在區域絕非易事。事實上，某些基爾洛克甚至在他們冒險的第二天都還未品嚐過勝利的滋味！別沮喪！骸骨險境本來就極具挑戰。所以我們建議新手冒險者應該求助於守衛（第二天的遭遇卡牌）時，我們可是認真的！我們也明白充分掌握骸骨險境以及每位基爾洛克的特性需要一定的時間。因此，我們開發了3種遊戲模式來改善你的初次體驗。你可能會希望在第一種模式下開始冒險，直至你慢慢適應遊戲的難度，並進行相應的調整。

*骸骨險境是一款要求你學習並適應的遊戲。通常這種學習的成果是通過殘酷的戰鬥和小隊全滅來獲得的。若遊戲的難度讓你遲遲無法適應，或是降低了你的遊戲體驗，那麼你當然可以將難度一直設定為新手等級，或是自由地改動規則！無論如何，開心才是最重要的！

新手冒險者 - 當你剛剛開始學習這個遊戲時，使用這個模式。

- 在第一天開始前將你的基爾洛克的生命值增加2點。
- 在第一天開始前，獲得1點訓練點數。
- 如果在冒險中被擊倒，在你鎖定插槽中的骰子可以保留。


一般冒險者 - 當你對遊戲有了基礎認知時，使用這個模式。

- 在第一天開始前將你的基爾洛克的生命值增加1點。
- 在第一天開始前，獲得1點訓練點數。

老練的冒險者 - 當你已經準備好面對骸骨險境的真正挑戰時，使用這個模式！

- 沒有糖吃的基爾洛克。
- 沒有免費的訓練點數。
- 面對真正的骸骨險境。

在繼續之前讓我們停下來回憶一下！！！！



你已經學習了最困難的部分！現在是時候通過遊戲實例來學習剩餘的部分了！在這個例子中，你將會操控我和皮克特進行一場真正的戰鬥！找出我們兩人的基爾洛克面板，並完成第6頁和第7頁中的遊戲設置。我們需要擊敗邁雷倫，因此在設置時使用他作為獨裁者！這將是一場戰鬥實況（意味著我們希望你能夠隨著我們的進程即時調整遊戲面板模擬這場戰鬥）！一會兒見！

戰鬥實況



嘿，我們又見面了！你已經把遊戲區域設置好並準備開始了嗎？通常來說，在你選擇一位基爾洛克前，你會想要讀完基爾洛克參考表來更好地理解如何使用那位基爾洛克進行遊戲——跟著我你不需要這樣做！現在，你只需要相信我是最棒的選擇就可以了。哈哈！不吹牛了，讓我們開始吧！

你們可能會想選擇一個你小隊中的人作為「領隊」來做出一些重大決定。在這個例子中，我將提名自己為最適合的領隊！



希望你已經選擇了德雷倫作為獨裁者（因為它就是我們需要打倒的人）！讓我們檢查看看你是否已正確地設置了你的遭遇牌庫！其中應該有特殊遭遇卡牌001-003，8張被洗混的遭遇卡牌和德雷倫的獨裁者遭遇卡牌。沒錯？棒極了！

在冒險中我們將會面對沼澤生物，哥布林與野獸。若你已將這些種類的敵人籌碼洗混並把它們設置為你的敵人供應區堆疊，將日期計數器設置為1，那麼我們就可以開始抽取第一張遭遇卡牌了！當我們瀏覽實例時，盡可能地按指示即時調整你手邊的配件，這樣你能更好地理解遊戲的全貌！



第一天

皮克特抽取特殊遭遇牌庫頂部的卡牌：「離開歐本達」。在閱讀這張卡牌後，小隊選擇了「勒索可疑的小販！」，這是一個無須任何要求就可成功的和平遭遇。這意味著小隊能直接移至獎勵階段。皮克特和布瑪每人從普通戰利品牌庫抽取了2張卡牌。皮克特選擇了秘製熏香，而布瑪選擇了石錘，棄掉其餘卡牌。

每位基爾洛克也獲得了1點訓練點數。皮克特選擇訓練敏捷。敏捷訓練總是成功，因此他放置了1顆屬性骰子到他的敏捷插槽，設置為1點。布瑪在冒險開始時已經持有元件，外殼，雷管以及炸彈計數器的技能（詳見她的天賦），不過她還沒有具體的手榴彈。她決定在第一次戰鬥中嘗試扔出1枚手榴彈。所以布瑪訓練了破片手榴彈，並將破片手榴彈的技能骰子（#5）放置在了她的面板中破片手榴彈技能的插槽中。小隊也獲得了1點進度點數。他們將這張卡牌以露出點數的形式，放置在了獨裁者卡牌的下方以記錄他們的進度。要找到德雷倫需要5點或更多的進度點數（在9天之內）。



哇，第一天就快要結束啦！幹得不賴！我們只剩下休整階段了！我和皮克特不需要交換戰利品，也沒有東西需要解鎖；因此，我們決定執行我們的獨自行動。因為我們生命值都是滿的，並且都很喜歡我們現有的戰利品，我認為我們都會選擇「偵查這個地區」作為行動！……（45分鐘之後）……哈哈！我贏了皮克特！我擲出了3，我偵查到1個1Pt的沼澤蛙，而皮克特則只擲出了1，偵查到1個1Pt的沼澤蠍蟲。我覺得這兩個敵人對我們並沒有威脅，所以無需將它們放在堆疊底部來迴避它們！是時間打個盹然後離開這兒了！轉動日期計數器到第二天吧！

第二天

在抽取和閱讀他們的第二張特殊遭遇卡牌：「寸步難行的大門」後，小隊作出了第一個選擇：「向守衛尋求幫助。」這項選擇將會導致一場戰鬥，但隨之而來的還有一些有利的條件。

注釋：一場戰鬥的難度取決於小隊人數以及你面對的敵人！特定時間（天數）與敵人的組合可能會導致一場苦戰。在戰鬥中，你的基爾洛克可能被擊倒。若沒有基爾洛克在戰鬥結束時生存（所有基爾洛克都被擊倒），當天將沒有任何進度或獎勵，並且這張遭遇卡牌會被棄掉。你將會通過抽取新的遭遇卡牌開始新的一年（日期計數器增加1）。別放棄！輸掉戰鬥（或是在一次和平遭遇中失敗）也是冒險的一部分！



沒錯！我們即將進入一場戰鬥！每場戰鬥的構成都取決於你的小隊人數，當前冒險的總天數和遭遇卡牌中的任何修正。因為這張卡牌上沒有任何特殊的戰鬥序列規則，我們需要計算敵方勢力點數來建立戰鬥序列。你還記得怎麼計算嗎？當前日期(天數) \times 小隊中基爾洛克數量，超簡單！現在是第二天，而小隊中只有我和皮克特兩人，沒有其他修正，因此就是 $2 \times 2 = 4$ ，是的，我都用心算，我真是個天才。

謝謝你的精彩解說，布瑪(嘆氣)。既然我們已經知道了敵方點數為4，就需要依此來設置戰鬥序列！別忘了我們必須從最高點數的堆疊中開始抽取敵人籌碼。若敵方勢力點數為6，我們要抽取1個5Pt的敵人和1個1Pt的敵人。而現在點數為4，我們將抽取4個1Pt的敵人。記住，戰鬥序列的設置按照降序排列，最高Pt的敵人放置在頂部，最低Pt的敵人放在底部。就我們的情況來說，它們的點數相同，序列中將會是沼澤蛙，沼澤蠕蟲以及兩個我們還未探知的敵人。



讓我們瞧瞧底下那兩個是誰！通常這部分會是隨機設置的，但在這個範例中，我們按照以下順序設置的你戰鬥序列：哥布林惡徒在最下面，接著是黏土傀儡，然後是沼澤蠕蟲，最後將沼澤蛙放置在序列頂部！在皮克特說明前，你可以先試試能否將這些敵人正確地放入戰鬥面板中(包括生命值，進場路線，以及敵人順位骰子)。



不不不，我說真的，先別往下讀，嘗試設置你的戰鬥面板，當你完成時，皮克特將有話要講……我保證。

布瑪，放輕鬆點！我希望能夠確定他們完美理解！記住，最多只能有4個敵人在同一時間參加戰鬥。戰鬥序列頂部的第一個敵人，根據他的攻擊形式，將被放入路線1的近戰或遠程攻擊位置。第二個敵人將會被放入路線2，以此類推。當這些敵人放入戰鬥面板時，首先放置他們的生命值籌碼堆疊，接著將路線標記籌碼放在生命值籌碼堆疊上，接著放置敵人籌碼本身。然後使用對應其路線的敵人順位骰子，設置敵人的攻擊順位。




好啦，好啦！雖然你一直說個不停，我還是要補充一點：若一場戰鬥有超過4個敵人，剩下的敵人將被保持面朝下按戰鬥序列放置在戰鬥面板旁。若場上的4個敵人中的一個被擊敗，戰鬥序列上的下一個敵人將會在當前輪次結束時進入場上。記住，當這樣的敵人進入戰鬥時，使用上一個被擊敗的敵人的路線標記和順位骰子。別嘮叨了皮克特！還有你，拿起你的規則書！試試設置戰鬥面板，讓我們看看在下一頁你會怎麼做。

提示：與4個以上的敵人進行戰鬥時

戰鬥中，如果一個敵人因為它的位置被佔據而無法進入戰鬥面板，它會優先進入符合他攻擊方式空著的敵人位置(由路線1至路線4依序往下)。如果以上的位置都被佔據，它會使用與他攻擊形式不同的空位。

提示：敵人行動順位

戰鬥設置中，為每個進入戰鬥面板的敵人，依照該敵人的行動順位  來設置相應的敵人順位骰子，並將其放入行動順位條中。敵人與基爾洛克行動順位打成平手的情況則由玩家們決定。若某個單位在第一輪之後才加入戰鬥，則忽略他初始的行動順位值，直接把它放到行動順位條的頂部或底部位置。1Pt和5Pt的敵人放入底部，20Pt的敵人和獨裁者則放入頂部。



設置得如何了?如果需要你可以隨時進行調整!接下來,是我和皮克特入場的時候啦!你可以從圖例中看到。

皮克特選擇了路線4,我為了保證安全,跟在了他的後面!在投擲順位骰子時,我們有些不走運.....這都要怪我們的領隊。繼續按照圖例設置我們的籌碼和順位骰子吧!

提示：基爾洛克的放置與行動順位

基爾洛克總是在敵人之後放入戰鬥面板。所有的基爾洛克投擲他們的順位骰子,並與敵人的順位骰子一起按照降序順序放置到行動順位條中。接著將每位基爾洛克以及他們當前生命值堆疊籌碼,放置到一個對應其攻擊方式的基爾洛克位置。



幹的不錯!在我們開始戰鬥前還有一件事!皮克特擁有一項天賦技能,讓他在戰鬥開始前開啟堅盾之牆!讓我們看看他是如何做到的!

皮克特投擲了他的2顆 骰子,只擲出了1個 和1個 。他將擲出的防禦放入了他的1個主動插槽中。堅盾之牆擲出的 不能使用在備用計畫,因此將其放回骰子供應堆中。

運氣爛透了!我通常會擲得比剛才更好。對了,由於在第一輪開始時我們擁有幫助,我們在遭遇中選擇產生的有利條件生效了!每個敵人受到1點來自歐本達城牆守衛的真實傷害。為每個敵人移除1點生命值。現在戰鬥可以開始了。看起來首先行動的會是哥布林惡徒!







這個敵人是遠程攻擊單位,所以它不會移動,並指定了布瑪為目標。哥布林惡徒投擲了1顆 骰子和1顆 骰子。攻擊骰子擲出了 ,而防禦骰子擲出了 。 觸發了搗蛋1(具體說明在基爾洛克冒險者參考指南上)強制布瑪從她的主動插槽中移除1顆骰子。但布瑪主動插槽中還沒有骰子,因此無事發生。此外,由於哥布林惡徒沒有擲出任何傷害,布瑪沒有受傷。將擲出的1顆 放到哥布林敵人籌碼上。現在哥布林的回合結束。




提示：敵人移動與指定目標

近戰攻擊的敵人每回合可以移動至多2格相鄰的位置。他們總是朝最近(使用最少步數的路線)的敵對單位移動並進行攻擊。若存在多個「最近」的目標,則使用它的 來決定目標。若近戰攻擊的敵人已經相鄰了一個敵對單位,它將不會移動。遠程攻擊的敵人不會移動,因為它能夠指定戰鬥面板上的任意敵對單位作為目標。








接下來到我的回合啦! 啾啾! 我不打算移動, 這讓我可以把所有3點敏捷用於投擲骰子! 看起來我可以從6顆骰子中進行選擇: 1顆元件, 1顆外殼, 1顆雷管, 1顆  骰子, 還有2顆  骰子。為了使用我的破片手榴彈, 我需要獲得每種素材各1個, 才能讓我的炸彈計數器變為1! 我認為我應該指定沼澤蠕蟲為目標並投擲1顆  骰子, 1顆  骰子還有1顆元件骰子。讓我們開始吧!

布瑪擲出了2個元件, 1個  和1個  (來自她的防禦骰子)。她選擇將攻擊骰子的傷害作用於沼澤蠕蟲。而 , 布瑪決定用它來使用她的備用計劃: 扔小石頭, 這讓她能夠給她的目標造成1點額外傷害。這意味著沼澤蠕蟲被擊敗了。將沼澤蠕蟲與它的路線標記還有順位骰子, 從戰鬥面板移入被擊敗的敵人區域。最後, 布瑪將她擲出2的那個元件骰子放入她的鎖定插槽。她現在已經有三分之一個製作手榴彈的素材了。



皮克特! 看到了嗎? 我知道你看到了! 我只用破片手榴彈的螺栓就打歪那條蟲子的嘴了, 如果你的劍也能有一半準度的話..... 嘿嘿..... 不說了, 戰鬥才打了一半! 注意! 雖然幹掉了一個敵人, 但還沒到慶祝的時候, 接下來是沼澤蛙!

沼澤蛙朝著它最近的目標移動了2格位置(皮克特距離它3格位置, 布瑪則是4格)。將它移動到一個與皮克特相鄰的位置。沼澤蛙不會投擲任何骰子, 但每回合它會有一個技能被觸發。此時將1個中毒效果骰子設置為2, 放到皮克特的籌碼上。

接下來到皮克特了(本來應該是沼澤蠕蟲的回合, 但它在來到自己回合前已經被擊敗)。在皮克特回合開始時, 他由於中毒承受2點真實傷害(無視他的防禦, 皮克特移除2點生命值), 並將中毒效果骰子般面翻轉為1。皮克特仍有一顆  在他的主動插槽, 所以它不能被投擲。皮克特選擇使用他的普通戰利品: 秘製熏香。這為皮克特增加了2顆額外且無需花費敏捷投擲的攻擊骰子。他選擇沼澤蛙作為他的攻擊目標(因為已經與它相鄰), 並投擲了3顆  骰子和1顆  骰子。

皮克特投擲結果為2個 , 1個 , 以及1個 。他將  放入他的備用計劃插槽, 將防禦骰子放入他的主動插槽, 並將2顆  的傷害作用於沼澤蛙(從沼澤蛙處移除2點生命值)。

別急, 布瑪, 我已經搞定了! 這場戰鬥事實上已經結束了! 那隻沼澤蛙在下個回合前就將被守衛的利箭消滅。我嘛..... 幾乎毫髮無損, 我對這場戰鬥的局面和剩餘威脅的判斷是無可挑剔的! 這輪就只剩1個敵人了, 而它只是1個..... 呃..... 啊..... 一個黏土傀儡..... 跟我預料的一樣!



黏土傀儡追趕最近的敵對單位, 當移動黏土傀儡時, 有2個可能移動的位置(取決於你之前移動沼澤蛙的位置)。將黏土傀儡朝皮克特移動。

注釋: 伴隨著一輪結束, 若有敵人仍然在戰鬥序列中, 它將在此時進入戰鬥面板並使用路線2的標記籌碼與順位骰子。將輪次計數骰子設置為R2, 並從所有敵人處移除1點生命值(因為遭遇條件)。



好! 活用第一輪的經驗, 你該進行這場戰鬥剩餘的輪次了! 看看你能否處理好剩下的敵人以及基爾洛克的回合。建議你最好看看關於黏土傀儡的技能「破壞」的效果。這是個討厭的技能! 幸好我和皮克特會先執行我們的回合! 祝你好運!


技術指導

這款遊戲有許多細節！有時說法稍有不同就會千差萬別。我們從論壇和郵件中找出了一些大家提出的常見問題（以及答案）。某些答案直接來自於擁有骸骨險境的玩家，他們以傑出的方式澄清了一些問題，讓所有人更清楚明白（感謝每一位玩家）。

- 放置於備用計劃插槽的攻擊和防禦骰子：位於我備用計劃插槽的攻擊與防禦骰子，會影響我的攻擊與防禦屬性嗎？（問題來自 Tony B）

不會，放置於備用計劃插槽的攻擊骰子和防禦骰子不會影響你的攻擊與防禦屬性。

- 備用計劃拓展：備用計劃拓展是如何使用的（從特定的稀有戰利品中獲得）？（問題來自 Sara J）

備用計劃拓展是一個給予你更多備用計劃選項的道具。如同你的基爾洛克現有的備用計劃技能一樣，當使用這個新的備用計劃拓展時你需要花費 。所需要的費用列在了卡牌上。

- 敵人移動/指定目標：若一個敵人指定了一名被完全包圍的基爾洛克作為目標時，會發生什麼？（問題來自 Justin S）

不可能發生這樣的情況。近戰攻擊的敵人不會指定一個無法接近的敵對單位。這意味著，若距離最近的敵對單位旁沒有可用的相鄰位置，那麼敵人會指定其他最短路線的單位。

- 中毒：如果我多次中毒，那麼中毒如何結算？（答案來自 Soka S）

中毒是不會累積的。相反，計數器總是會設置為最近一次被應用的中毒效果。例如：如果你已有中毒2效果的骰子，而一個帶有中毒1效果的敵人對你使用該技能，你的中毒效果骰子將被設置為1。反之亦然，若第二次效果為中毒2，那麼中毒1會被改變為中毒2。

- 搜索普通戰利品：能否選擇「使用過」的普通戰利品（由於可使用多次）用於搜索更好的普通戰利品？（問題來自 Jamie S）

可以，只要這個「使用過」的普通戰利品或稀有戰利品佔用了你的戰利品負重上限，它就能夠用於「搜索更好的普通戰利品」行動。

- 技能的時間點：幾個在敵人回合開始時觸發的不同技能，它們觸發的先後順序是怎樣的？例如：敵人只剩1點生命值。它同時擁有再生（#1）以及中毒（#1）。（問題來自 Shannon M）

在同一時間發生的任何事情（如回合開始時的效果）觸發順序由玩家決定。因此你能夠在它再生前選擇中毒擊倒它！

我們（CTG）要補充，「玩家的選擇」在這種情況之下非常有意義，並會成為你擊倒對手策略中的一環。穆爾莫什就是一個好例子，通過使用以上規則，在恰當的時間點觸發合適的效果會對戰鬥的結果產生深遠影響。

- 指定目標：我能否對1個目標投擲我的攻擊骰子，同時將我的技能骰子使用在另一個目標上，再將我的備用計劃傷害作用於一個新的目標？（答案來自 Tyler R）

不可以，如果技能，備用計劃，或是攻擊描述中出現了「目標」一詞，那麼它必須使用在同一個目標上。你只能在每回合選擇骰子並投擲前，指定1個目標。也就是說，如果一項技能或備用計劃無需指定任何目標（例如布瑪的破片手榴彈技能），那麼該技能/備用計劃就不一定只能作用在你選擇的目標。

以下還有其他一些經常被問及的問題我們也會給你答案。

- ▶ **攻擊和防禦骰子供應堆: 骰子供應堆是指什麼? 如果所有防禦骰子都在使用中, 會發生什麼?**

你的小隊與敵人共享所有的普通攻擊和防禦骰子(白色)。有時防禦骰子供應堆會用盡(被放在了敵人和基爾洛克上, 或是備用計劃中)。如果一位玩家在防禦骰子用盡後, 需要投擲防禦骰子, 其他玩家可以將他們備用計劃插槽中骰面為☼的防禦骰子, 用骰面為☼的攻擊骰子進行替換。

- ▶ **攻擊: 「攻擊」是指什麼(對於敵人和基爾洛克)?**

攻擊是指投擲攻擊骰子(白色)作用於目標的這項行動。投擲技能骰子不會被視為「攻擊」, 即使該技能能夠帶來傷害。

- ▶ **敵人供應區堆疊: 我必須在我的供應區堆疊中搜尋一個敵人, 現在該怎麼做?**

某些遭遇要求你面對一個特定的敵人或特定的敵人種類, 在找到符合要求的敵人後, 洗混你的供應區堆疊(除了任何被偵查過的敵人), 並將你偵查過的敵人依序放回堆疊頂部。

- ▶ **破壞與腐蝕: 這些效果具體應該怎麼運作? 對單人或群體的效果有什麼區別嗎?**

技能「破壞」強制讓你消耗1顆對該單位造成傷害的攻擊骰子, 消耗這顆骰子實際上是讓你在這場戰鬥中攻擊屬性降低1點。將一個攻擊骰子放入被消耗骰子區域作為表示。當擁有腐蝕技能的敵人攻擊時, 腐蝕技能會觸發。這時, 被指定的目標(在用於抵擋傷害結算後)留在主動插槽內的所有防禦骰子必須被消耗掉。

- ▶ **遭遇牌庫可見: 我能夠查看我的下一張遭遇卡牌的顏色和標題, 對嗎?**

是的, 大多數遭遇仍帶有驚喜。如果你希望全程保持驚喜, 你可使用遮擋卡牌遮擋牌庫。

- ▶ **如果一個敵人因為任何原因從戰鬥面板上被移除後會發生什麼?**

敵人會因為各種理由從戰鬥中被移除, 並被放回戰鬥序列(例如吉列的「調虎離山」)。

當這種情況發生時, 從敵人身上移除所有效果, 敵人的生命值被恢復, 順位骰子被移除, 並按照戰鬥中的順位骰子規則重置(見第17頁), 之後敵人進入戰鬥面板中時, 按照戰鬥中敵人戰鬥序列的通常規則處理(第19頁)。

- ▶ **被擊倒的基爾洛克: 當我被擊倒時, 我還能做什麼嗎?**

當基爾洛克被擊倒時, 你無法再為戰鬥出力, 直至你被復活(這是一項獨特的基爾洛克技能, 你的小隊可能有, 也可能沒有)。通常來說, 當一位玩家被擊倒時, 他只能幫大家給敵人投擲骰子和移動它們。這會有利於戰鬥的流暢進行。當然, 現在你也有時間去旁邊磕點瓜子兒。

- ▶ **複數目標的選擇: 如果一個敵人能指定複數目標(☼)或(☼), 誰會先成為目標?**

這個敵人會先指定最弱的目標, 接著是第二弱的。在平手情況下, 由小隊討論決定。

- ▶ **復活基爾洛克: 如何使用復活?**

目前在骸骨險境中有2項復活技能, 它們都屬於帕奇斯的角色技能。如果生命之水處於一個基爾洛克的主動插槽內, 可以防止該基爾洛克被擊倒。除此之外, 生命之水 and 電擊包能讓帕奇斯使一名基爾洛克恢復#點生命值來返回到戰鬥中(帕奇斯的參考表背面有具體說明)。

- ▶ **投擲攻擊骰子: 作為1個近戰攻擊單位, 我能不能在沒有與敵人相鄰的情況下, 投擲攻擊骰子(為了獲得骨頭)?**

不行。基爾洛克和敵人一樣, 必須有1個目標位於攻擊範圍內才能夠攻擊(投擲他們的攻擊骰子)。

- ▶ **無法被指定的單位: 無法被指定的單位仍然會受到傷害嗎?**

會的, 無法被指定的單位不能被指定為目標, 但它們仍會受到其他方式的傷害。

更多問題與解答能夠在BGG以及這裡找到toomanybones.com/rules

規則 & 術語索引

	頁碼		頁碼
主動插槽	14	命中	11
供應區堆疊	7,18,29	生命值	10,15
攻擊	15,19-20,29	行動順位條	16-17
攻擊骰子	10,15,28,29	順位骰子	15-17
攻擊形式	11,15	天賦與強化天賦	11
備用計劃(敵人)	15	擊倒	20,29
備用計劃(基爾洛克)	13	戰鬥實況	24-27
備用計劃拓展	21,28	解鎖	21,29
敵人點數	15,18	鎖定插槽	14
敵人回合	20	戰利品區域	14
戰鬥序列	18	普通戰利品 / 稀有戰利品	7,14,21,29
敵人	7,15	近戰攻擊	11,15
戰鬥	18-20	近戰 - 遠程攻擊	11
戰鬥面板	16-17	移動(敵人)	17,20,28
戰鬥設置	18	移動(基爾洛克)	17,19
戰鬥結果	20	複數目標(敵人)	20,29
盒內配件	4-5	目的	6
增益生命值	10,29	小隊全滅	20
消耗品	13	放置敵人	17-18
傷害	11,15,19,22	放置基爾洛克	17-18
死亡投擲	22	準備區域	12
日期計數器	6,22	專精	13
防禦骰子	11,15,29	進度點數	16,22
敏捷	10,19	遠程攻擊	11,15
輕鬆踏入骸骨險境	23	休整階段	8-9,20
效果骰子	19,22	獎勵階段	9,20
遭遇	7-9	技能(敵人)	15,20
遭遇階段	8-9	技能(基爾洛克)	12,19,28
被消耗的骰子	12	技能區域	12-13
疲勞	16	初始位置(敵人)	17
遊戲概覽	8-9	初始位置(基爾洛克)	17
遊戲階段	8-9	屬性區域	10-11
遊戲模式	23	目標, 指定目標(敵人)	15,20
遊戲設置	6-7	目標, 指定目標(基爾洛克)	11,19,28
基爾洛克面板	10-14	訓練點數	10,12,22
基爾洛克回合	19	真實傷害	22
技術指導 - 常見問題與解答	28-29	獨裁者	6,16
		雪怪	無人目擊

TMB加購項目



冒險地圖

記錄你的日期與進度點數



附蓋骰子收納盒

可容納保護 40 顆 16MM 骰子。



如果你還沒有骸骨險境的相关產品，你應該試試這些加購項目！如果沒什麼想要的，至少買個吉列吧，他是個孤獨的傢伙，非常需要朋友！

汀克 角色



納格特 角色



吉列 角色



每位加購項角色包含1張切割好的基爾洛克面板，16顆技能骰子，1顆順位骰子，4顆屬性骰子，1枚基爾洛克籌碼，1個附蓋子的骰子收納盒，以及1張參考表！



美好的事物總是催生出詩救贖的罪惡。這個過程一直如此注滾。顛覆過去的新思想，會激發永恆的進化，直至僅剩餘燼。

達艾洛爾深知這個真理。它的土地及歷史，皆因其子民對技術的渴求而滿目瘡痍。

這份創傷還有可能被修滾嗎？答案尚無人知曉，或許即刻將至。

你又扮演著什麼角色，冒險者？

犯罪者，或是救贖者？



遊戲設計

Adam Carlson
Josh Carlson

美術設計

Anthony LeTourneau

劇本作者

James Boutiller
Graphic Design
Josh Carlson

平面設計

Josh Carlson

骰子圖標美術設計

T. Eshelman, Project Khopesh

中文翻譯

TOTO

中文編輯

趙文學

中文排版

徐昀亨

中文校對

大陸團隊：

陳強、心雲、小花

台灣團隊：

子安、宇雷、小蓀、Gru Tsow

香港團隊：

奕然、龍真義

人物設定日誌下載：goo.gl/cW5Oq6

下載密碼：wearegearlocs

