

悍騎之殤 With Sword And Shield

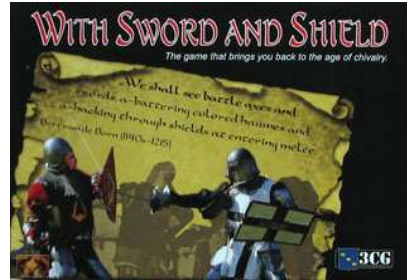
適合 2~6 人, 12 歲以上, 約 15~60 分鐘

作者：Göran Björkman, Stefan Ekström, 翻譯：問

出版：Three Crowns Game Productions ©

◎遊戲簡介◎

歡迎來到中古世紀的騎士鬥技場！在這裡你可以選擇一對一騎士單挑，或是號召志同道合的夥伴組隊參加團體混戰。鬥技場上的突發事件讓對決變得更加刺激多變，運氣夠好的話還能手持傳說中的阿斯卡隆聖劍等神兵利器斬殺對手！



但是，小心別傻傻的一直挨對手揍，被打太多次你可是會昏厥倒地甚至沒命的！快投身於悍騎之殤的世界裡，成為場上最強悍的騎士，宣揚你的騎士精神，稱霸中古世紀吧！

◎遊戲配件◎

110 張卡片

◎獲勝條件◎

單挑時，以消耗疲勞點數或是直接擊中的方式，先扣除對方 5 點生命值就勝利。混戰時則是將敵方所有騎士的 5 點生命值扣除就勝利。

◎卡片介紹◎

悍騎之殤中有兩種不同的牌堆，分別是起始牌堆和檯面牌堆。

【起始牌組】

背面為綠色的牌組，其中有三種不同的牌，分別為騎士卡、狀態卡和裝備卡。

騎士卡	在遊戲中代表玩家的角色卡。每張騎士卡都有著不同的力量、技巧、氣概和耐力等四項能力指數，需搭配狀態卡來進行遊戲，如有抽到裝備卡則可一起搭配使用。
裝備卡	搭配騎士卡使用的牌。可分為武器、防具和持有道具三種，通常會各增加和減少騎士的某一項能力指數。裝備後，你不能捨棄或交換裝備卡。此外，如果沒有特殊規則或卡片附註的話，一名騎士只能搭配一項裝備。
狀態卡	用來表示該名騎士當時的健康狀態。卡片標有 28 點藍色體力值和 5 點生命值，及力量和技巧的圖示。體力值的末端有 1 點生命值的圖示，表示當 28 點體力值都消耗殆盡時，騎士會因為過度疲勞而損失 1 點生命值。力量和技巧的圖示在卡片上方，做為標註戰略值用。

【檯面牌組】

背面為紫色的牌組，其中有四種不同的牌，分別為戰鬥卡、功績卡、事件卡和強化卡。

戰鬥卡	用來執行攻擊和防禦的牌。卡片上都有註明是什麼樣的攻擊，以及可格檔它的攻擊種類。
功績卡	包含一些可以讓持卡者執行的動作，通常是有關一些特別的防禦或攻擊狀態。
事件卡	包含一些可以讓持卡者觸發的事件，可能為戰鬥中偶然觸發的特殊事件等。
強化卡	用來無條件增加騎士能力指數的牌，一名騎士可搭配的強化卡沒有數量上限。

【行動】

攻擊方可以執行動作或使用卡片，騎士的耐力值就是一回合可以執行的最大行動數。以下的動作都會消耗一次行動：

- 使用戰鬥卡、功績卡、事件卡或強化卡。
- 使用組合技
- 捨棄一張手牌
- 更改戰略值
- 使用混戰之鎖

〈一次使用所有行動〉

執行孤注一擲或是移動隊形時，將會一次用盡該回合所有行動數。

〈對於行動的回應〉

防守方可視需求使用手牌（最多八張）來對攻擊方的行動做出防禦或回應。





〈防守方的例外〉

防守方唯一可以主動執行的行動只有移動隊形。


【圖示】

幾乎每張卡片上都有圖示，以下為卡片上圖示的說明。

〈能力指數〉

	力量	力量是可被選作為戰略值的能力之一，戰鬥時無論攻擊或防禦均有機會使用。
	技巧	技巧是可被選作為戰略值的能力之一，戰鬥時無論攻擊或防禦均有機會使用。
	氣概	氣概在某些特定事件卡中，會用來與其它騎士比較。
	耐力	耐力表示在單一回合裡，該名騎士可執行的最大動作數。

〈符號〉

	連結記號	位於戰鬥卡和事件卡的左上角。如果手牌中有相同連結記號的卡片，就可以花費 1 個行動使用 2~4 張牌進行組合技。
-------------------------------------------------------------------------------------	------	----------------------------------------------------------

		
	閃躲	如果卡片上有此符號，就可以使用該牌閃躲對手的單次攻擊。
	開局記號	表示此卡為開局卡，記號裡的數字越小就越先開啟戰局。
	長劍防禦	表示此戰鬥卡上的防禦方式是以長劍來作格擋。
	盾牌防禦	表示此戰鬥卡上的防禦方式是以盾牌來作防禦。
	體力	表示騎士當下的疲勞程度，點數越低則疲勞程度越高。
	生命	表示當下承受直接攻擊的次數，承受五次直接攻擊則該名騎士退出戰局。
	移動隊形	團體混戰時，若戰鬥卡上有此符號，則表示可使用此卡來與一名我方騎士交換位置，或是退居守備位置。只在團體混戰時有效果。
	混戰之鎖	混戰時，鎖定使用者與其對家騎士的位置，開啟一對一肉搏戰。需滿足特殊條件才能打破混戰之鎖。
	起始牌	有此符號的卡片都是起始牌。
		代表回復或增加。
		代表損失或減少。

◎遊戲設置◎

每位玩家需要三個標示物，分別在狀態卡上標示生命值、體力值和戰略值。可將說明書末頁附贈的標示物剪下使用，若想另外準備棋子作為標示，可使用紅色棋子標示生命值、藍色棋子標示體力值，再搭配另一個不同顏色的棋子標示戰略值即可。

將綠色背面的起始牌和紫色背面的檯面牌分作兩個不同的牌堆，即起始牌堆和檯面牌堆。

【誰先抽牌？】

將起始牌堆洗牌，然後由洗牌者左手邊的玩家開始抽牌。

【起始牌堆】

每位玩家依序從起始牌堆中抽牌，直到所有玩家都擁有一張騎士卡和一張狀態卡為止。若玩家在湊齊騎士卡和狀態卡之前抽到裝備卡，該名玩家可以保留並使用該裝備卡。若是抽到相同類型的牌，則保留先抽中的牌並捨棄後抽中的牌。

當每位玩家都持有一張騎士卡和一張狀態卡，或是很幸運的多抽中一張裝備卡之後，將起始牌置於玩家前方，將生命值和體力值標示物各自放置在狀態卡上，再選擇當時想使用的戰略值。

注意：不可以直接從起始牌堆中找出想要的騎士卡或裝備卡。

【檯面牌堆】

將檯面牌堆洗牌，然後交由洗牌者右方的玩家切牌，並發給每位玩家各八張牌做為手牌，再將剩餘的牌置於所有玩家中央，方便玩家抽牌。

注意：如果抽完檯面牌堆，將使用過的牌堆重新洗牌後再使用就好了。

【戰略值？】

騎士的兩個能力：力量和技巧，都可以用來當作戰略值使用。狀態卡上標有代表這兩項能力的符號。在遊戲開始前，玩家須先選擇其中一項作為騎士的戰略值，並標示在狀態卡上。特別要提醒的是，在遊戲進行中是可以更換戰略值的。

【選擇戰略值】

除了遊戲剛開始時之外，在遊戲進行中更換戰略值都會消耗一次的行動。選擇戰略值的要素是依據騎士本身的能力高低、手上戰鬥卡的點數和騎士本身的疲勞程度。

*範例：你的騎士是“Yrmegard von Stargardem” [030]時，她的力量和技巧都是 2 點，在這樣的狀況下你應該要根據手上的戰鬥卡做為依據來選擇騎士的戰略值。在遊戲進行到一半的時，如果抽到了強化卡“*What hurts teaches*” [201]，使用該卡後會增加 1 點技巧，現在選擇技巧來當作戰略值比較吃香。*

【遊戲設置總結】

- 將起始牌堆獨立出來並洗牌。
- 每位玩家抽牌，直到所有玩家都擁有一張騎士卡和一張狀態卡為止。裝備卡就各憑運氣了。
- 將各數值之標示物放在狀態卡上，並選擇起始的戰略值。
- 將檯面牌堆洗牌並發給每位玩家各八張手牌。

◎開始遊戲◎

【開戰】

每位玩家檢視一下自己的手牌，在第一回合的第一次行動只能使用標示有開局記號的牌，由開局記號裡數字最小的玩家率先開戰。玩家們以叫牌的方式比較記號裡的數字，數字最小的玩家必須使用該張卡片開戰。只有在第一回合使用這方法開戰。如果沒有玩家手上有開局記號的牌，那麼所有玩家必須捨棄手牌，在重新洗牌後抽八張牌做為新的手牌。

範例 1：你有張數字為 15 的開局記號手牌，對手有張數字為 12 的開局記號手牌，由你開始叫牌，喊出了” 15”，對手接著叫牌喊出了” 12”，因為對手喊出的數字比較小，而你又沒有別的數字比 12 小的開局記號手牌，所以由對手率先開戰。

範例 2：你有有兩張手牌附有開局記號，一張數字為 5，另一張為 15。對手只有一張數字為 12 的開局記號手牌。你想把數字為 5 的那張手牌留著等會兒用，

所以開始叫牌的時候叫了 15，但是對手這時候叫了 12，你如果想拔得頭籌率先開戰就得接著叫 5，不然就是由對手先開始遊戲。

〈回合與抽牌〉

當攻擊方使用完所有的行動數時，就判定為回合結束。此時防守方需從檯面牌堆中抽牌湊滿八張手牌，接著換攻擊方抽牌一樣湊滿八張手牌。抽牌結束以後雙方攻守互換開始下一個回合。前一回合使用過的牌整理好放在旁邊備用，如果檯面牌堆被抽完，將使用過的牌重新洗牌以建立新的檯面牌堆。

〈戰鬥卡的使用〉

戰鬥卡是本遊戲的關鍵核心，玩家便是藉著用此種卡片與對手廝殺，並將對手痛宰使其離開遊戲。當攻擊方使用戰鬥卡來做出攻擊時，防守方需使用相對應的戰鬥卡來做防守或是使用閃躲。

◎攻擊與防禦◎

【攻擊介紹】

本遊戲有著十一種不同的攻擊招式，分為 cut 與 strike 兩大類，並用圖示標明各招式襲擊對手的部位。招式名稱如下：

Cut	Cross cut	Battle cut	Crown cut
	Slanting cut	Squinting cut	Scalp cut
	Crooked cut	Rage cut	Anger cut
Strike	Plunge strike	Father strike	

〈能力值的描述〉

戰鬥卡上的每個數值也都有各自描述的文字，記錄在卡上的“攻擊捲軸”圖示中。功能只是單純的讓玩家能有更多想像的畫面和空間。以下是各數值所對應的描述：

力量	2 - 無力的	3 - 虛弱的	4 - 使勁的	5 - 強大的	6 - 兇猛的
技巧	2 - 笨拙的	3 - 平凡的	4 - 熟練的	5 - 眩目的	6 - 輝煌的

【防禦介紹】

防禦也是有分成兩大類的，在卡上的“防禦捲軸”圖示中可發現，分為以劍格檔和以盾防禦兩種。防禦名稱如下：

以盾防禦	Wing guard	Iron hat	Oak door
	Rage guard	Groin guard	
以劍格檔	Crown guard	Iron gate	Hook catcher
	Barrier guard	Cross guard	

玩家也可以使用閃躲來躲過攻擊，只要持有標註閃躲符號的卡片即可使用。

【攻擊與防禦機制】

正確的攻擊和防守需要三個不可或缺的基本元素才能完成，分別是騎士、選擇的戰略值和戰鬥卡。無論攻擊或防禦都要經過一個數值：鬥戰值

〈鬥戰值〉

在遊戲中對戰的關鍵字就是鬥戰值，將你所選擇的戰略值，加上所使用的戰鬥卡上相對應的數值，就是你當下的鬥戰值。

範例：將戰鬥卡” Crooked cut” [150]的 6 點技巧點數，加上選擇技巧為戰略值的騎士” Baldric of Ingelram” [048]2 點技巧點數，這次以” Crooked cut” 來攻擊對手的鬥戰值就是 8 點。

〈越級使用〉

如果騎士選定的戰略值，比戰鬥卡上相對應的數值要來得低的話，差額要扣在體力值上。這表示這名騎士執行了超出他能力範圍之外的動作。

範例 1：你可以選擇技巧當作戰略值，然後使用” Crooked cut” [150]，它的技巧是 6 點，但是如果你的騎士是” Baldric of Ingelram” [048]技巧值只有 2 點，就必須消耗 4 點體力值（差額）來使用這張戰鬥卡。

範例 2：你可以選擇力量為戰略值，並使用盾牌防禦” Wing guard” [131]，它的力量是 3 點，如果你的騎士力量值是 4 點，就可以不消耗體力值來使用” Wing guard” [131]。

〈攻擊與防禦的執行〉

執行攻擊的三個步驟如下：

- 使用戰鬥卡。如果是越級使用的話，扣除戰略值差額的體力值。
- 將騎士選定的戰略值，和戰鬥卡上相對應的點數相加，計算鬥戰值。
- 使用戰鬥卡上記載的招式，搭配計算出來的鬥戰值來攻擊對手。

執行防禦的三個步驟如下：

- 使用對應的戰鬥卡來防禦。如果對騎士來說是越級使用的話，扣除戰略值差額於體力值上。
- 將騎士選定的戰略值，和戰鬥卡上相對應的點數相加，計算鬥戰值。
- 以計算出來的鬥戰值來防禦。

〈戰鬥結果〉

如果防守方無法拿出對應的戰鬥卡來防守的話，他就要承受一次攻擊並損失一點生命值。當防禦成功時，雙方鬥戰值比較後的結果如下：

- 若攻擊方的鬥戰值較高，雙方鬥戰值差額將扣除於防守方的體力值上。
- 若防守方的鬥戰值較高，雙方鬥戰值差額將扣除於攻擊方的體力值上。
- 若雙方鬥戰值相同，則不會有任何事情發生。

【體力值與生命值的調整】

騎士幾乎在執行所有動作的時候，都會耗費體力值。當 28 點體力值完全耗盡時，騎士會因為過度疲勞而損失一點生命值。

範例 1：當你是攻擊方時，可以用 4 點體力值作為代價，使用 “Attacking before” [200]，對手被限制只能以閃躲來迴避攻擊，否則便要直接承受一次攻擊，並損失一點生命值。

範例 2：玩家的騎士還剩下 21 點體力值，他使用了 “Bide one’s time” [190] 來增加 2 點體力值，現在他的體力值就變成 23 點了。

〈損失生命值〉

在狀態卡上移動生命值標示物來表示目前的生命值，並將體力值標示物回歸原點。重複這過程直到騎士損失 5 點生命值為止。

範例：當你使用 “Squinting cut” [141] 來攻擊對手，對手沒有與其相對應的戰鬥卡可以做防禦，也沒有標示閃躲的戰鬥卡可以使用時，他就只好承受你的第一次直接攻擊，並將生命值標示物置於一滴紅色血滴的格子來表示，表示已損失一點生命值，並將體力值標示物放回原點。

〈體力和生命值的限制〉

騎士無法藉由回復體力值來提高生命值的。

〈使用閃躲來躲避攻擊〉

通常防禦時都會使用與攻擊對應的戰鬥卡（劍或盾）防禦，此外也有一些功績卡可以讓你逃過一劫。但是萬一什麼都沒有的時候，就使用閃躲吧！閃躲一次消耗 5 點體力值。

【使用事件卡】

只有在攻擊回合中才能使用事件卡。

範例：當你對自己的騎士使用 “You are doing fine my son” [192] 時，可以回復騎士的體力值 6 點，但你的騎士體力值已經是滿的，那這時候使用這張卡就沒有意義了。最好留著它以備不時之需比較保險，天知道等下會發生什麼事情？

【使用功績卡】

在攻擊回合或防守回合都可以使用功績卡

範例：你可以在對手用 “Squinting cut” [141] 攻擊你的時候使用 “Changing thru” [184] 來防守，這是個非常合理的判斷。但是使用 “Changing thru” [184] 這張卡片要耗費 3 點體力值，暫且不論你持有騎士的能力值，也許有別張卡一樣可以防禦但不用花費那麼多體力。

【使用強化卡】

只要在攻擊回合中都可以使用強化卡，使用時將強化卡置於騎士卡旁邊即可，強化卡從使用卡片的瞬間就開始有效，直到騎士死亡為止。

範例：你的騎士是 “Baldric of Ingelram” [048]，當你決定使用 “Embrocation of the Picts” [217] 來增加他 1 點技巧，那麼從現在開始你的騎士持有的技巧就變成 3 點了，這效果一直持續到遊戲結束或是有人把他給……宰了。

【使用組合技】

組合技是當手牌左上角的連結符號相同時，就可以串連 2~4 張牌一起使用。使用組合技一次只需耗費一次行動。無論使用卡片的種類、數值和數量，體力值的消耗量一律皆為 4 點。防守方須針對組合技中的每一張戰鬥卡，分別使用對應的戰鬥卡來做防守才行。

範例：當你有 8 張手牌和騎士 “Baldric of Ingelram” [048]，他的耐力值是 4 點，也就是說一回合可以行動 4 次。你的手牌中有 3 張一樣連結記號的卡片，這時你就可以花費 4 點體力值作為代價來使用組合技。組合技只算一次行動，所以這回合你還有三次行動可以使用。

注意：不是每一張連結記號相同的卡片，都可以串連使用組合技，因此要特別注意卡片上的說明。

【奄奄一息】

當騎士已經被擊中 4 次，只剩下最後 1 點生命值時，該名騎士便奄奄一息。因為過度的虛弱，以致於他在做出任何動作時，都會多消耗 1 點體力值。

【孤注一擲】

當騎士進入奄奄一息的狀態時，玩家可選擇使用孤注一擲，將所有手牌丟棄並重新抽八張牌做為新的手牌。孤注一擲將會一次使用掉所有的行動數。

◎其他的遊戲玩法◎

【雙重牌組規則】

使用此規則遊戲時，與單副牌組的規則一樣，只有一些額外規則如下：

- 雙方各自使用一副完整的悍騎之殤牌組。
- 任何兩位玩家不可使用同一名騎士。
- 任何兩位玩家不可持有同一種特殊裝備。
- 如果雙方玩家手牌上開局符號中的數字相同時，由持有卡片上開局符號數字次低的那方先開戰。

範例：A 隊於他們那方的起始牌堆中抽出 Herue、Baldric 和 Osbert 作為他們隊的騎士，B 隊在他們那方的起始牌堆中抽出 Yrmegard、Guirbert 和 Herue，但因為 A 隊已經有 Herue 了，所以 B 隊重複的 Herue 必須重新抽過才行。

【特殊裝備】

所有的裝備在遊戲中都可以用，包括單挑、混戰或是雙重牌組規則都可以，但特殊裝備就有一些不同。特殊裝備卡的卡片上會用金色旗幟標示，卡片上的說明欄也會特別註明其特殊性。有關於特殊裝備卡使用的額外規則請見雙重牌組規則和混戰的額外規則說明。

【混戰】

所有玩家被分為兩隊，以團體戰的方式互相對戰。雙方人數必須相同，每隊至少為二或三名騎士。

〈相異處〉

其規則與單副牌組時一樣，只有一些額外規則如下：

- 雙方各自使用一副完整的悍騎之殤牌組。
- 雙方不可使用同一名騎士。
- 雙方不可持有同一種特殊裝備。
- 如果兩隊玩家手牌上開局符號中的數字相同時，由持有卡片上開局符號數字次低的那隊先開戰。
- 一隊只有一名騎士可以持有特殊裝備。

〈檯面配置〉

安排隊形時從中間的位置開始排起，如果有騎士持有特殊裝備的話，那他就必須強制排在正中間的位置。一方選定正中間的騎士後，由另一方排騎士與其面對面，當雙方都排好正中間的騎士後，便可開始安排位於側翼的騎士，輪流交替安排騎士就定位後即完成。如果有一方少一名騎士的話，對方必須強制扣除一名側翼騎士的名額，以維持雙方人數的平衡！

如果雙方都沒有騎士持有特殊裝備，那由氣概值最低的騎士開始編排隊形。如果還是分不出先後的話，由騎士卡右下方的卡片號碼最小的開始排起。

〈回合進行〉

回合採用順時鐘輪替制。

〈當失去一名騎士時？〉

在混戰裡，其中一方失去一名騎士時，該名騎士所在位置將會空出來，正對該位置的另一方騎士可攻擊該位置旁邊的騎士。

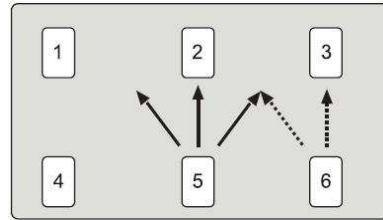
〈孤軍奮戰〉

若其中一隊只剩下一名騎士，那他麻煩可就大了…

- 對方如果還有三名騎士在場上，那這傢伙必須移到中間的位置，然後一打三…
- 對方如果還有兩名騎士在場上，那這傢伙維持原位置不變，然後一打二…
- 如果雙方都只剩下一名騎士，那就面對面單挑吧。

〈騎士配置圖〉

圖為六位騎士參與三對三混戰時，各個位置的有效攻擊範圍。



〈攻擊分散〉

在混戰中騎士必須攻擊所有可攻擊範圍中的對手，同一回合中必須對所有可攻擊範圍中的對手至少做出一次行動。

範例 1：6 號騎士的耐力值是 3，他決定對 2 號騎士做出兩次行動，然後剩下的一次對 3 號騎士使用。

範例 2：5 號騎士的耐力值是 4，他決定對 2 號騎士做出兩次行動，一次對 1 號騎士使用，剩下的最後一次行動要對 3 號騎士使用。

〈移動隊形〉

移動隊形是唯一一個無論何時都可以使用的行動。在攻擊或是防守中，都可以使用帶有移動隊形圖示的卡片，並與我方騎士交換位置。使用移動隊形需耗費 10 點體力值，移動隊形必須是每回合第一個執行的行動，並強迫一次用掉所有的行動。

範例：6 號騎士攻擊 3 號騎士時，3 號騎士決定與 1 號騎士交換隊形，此時 1 號騎士便來到 6 號騎士的面前。6 號騎士還剩下一些行動可以使用，他決定要繼續攻擊，那現在他打不到 3 號騎士，就得攻擊 1 號騎士了。

§ 不同的移動隊形 §

移動隊形總共有兩種如以下說明：

- 與隊友交換位置的一般移動隊形。
- 退居後方守備位置的守勢移動隊形。

§ 守勢移動隊形 §

使用守勢移動隊形後便可退居守備位置，並可藉此回復自身，流程如下：

將騎士卡移到狀態卡後方並橫放，那這名騎士就算是退居二線的安全位置了。當退居守備位置時：

- 無法做出任何侵略性行動。
- 可以捨棄手牌，以便更換手牌。
- 可以使用手上的事件卡來回復自身。

範例：1 號騎士已經被打到很多次，也只剩下最後一點生命值了。這可憐的傢伙又被 4 號騎士盯上了，更慘的是他只剩下最後的 15 點體力值，就在 4 號騎士要出手攻擊他的時候，他決定豁出去使用標注著移動隊形符號的卡片來拯救他自己，於是他耗費 10 點體力值使用移動隊形，退居到守備位置。這下雖然 4 號騎士還有三次行動可以使用，但也拿他沒輒了。於是 1 號騎士便移動到狀態卡的後方並橫放，這樣他就暫時沒有生命危險了，而玩家也能夠再重返戰場前，專心回復這個逃過一劫的小傢伙了。

〈重返戰場〉

從守備位置重返戰場時也一樣要使用移動隊形才行。一方在同一時間只能有一名騎士退居守備位置。當其餘隊友都被殲滅時，身處守備位置的騎士將被迫重返戰場。

〈移動隊形之限制〉

- 遭混戰之鎖鎖定的騎士，不能再使用移動隊形。
- 我方只剩下最後一名騎士存活於場上時，無法移動隊形。

- 若一方已經採取攻擊，則防守方不得退居守備位置。
- 若採取防守行動，而防守判定已經成立，則不得再退居守備位置。

〈混戰之鎖〉

在混戰中，若玩家持有標示混戰之鎖符號的卡片時，可以用 3 點體力值做為代價啟動混戰之鎖。當混戰之鎖啟動，使用者與其對家騎士所在位置將被鎖定，雙方開始一對一肉搏戰，直到其中一方損失一點生命值為止。啟動混戰之鎖後，被鎖定的兩名玩家只能互毆，無法對其他玩家執行任何動作。其餘玩家也無法介入肉搏戰之中，除非玩家願意破壞混戰之鎖。啟動混戰之鎖時，將帶有其符號的卡片置於被鎖定的兩位玩家中間橫擺即可。

§ 破除混戰之鎖 §

其餘玩家可耗費 15 點體力值來移動隊形，將自身騎士與被鎖定的騎士位置互換，藉以破除混戰之鎖，拯救被鎖定的玩家。

◎卡片勘誤◎

第 113 號卡片的 Hook Catcher 印錯了，應該是用劍格擋而不是盾。

◎補充說明◎

若 Plunge strike 成功直接擊中，防守方將損失 2 點生命值而不是 1 點，卡片上有說明。

◎規則更新◎

1. 騎士若被 Father Strike 直接擊中，那直到他再次承受 Father Strike 之外的所有攻擊之前，使用閃躲所消耗的體力值變為 10 點，而不是平常的 5 點，因為負傷移動太折磨人了。但是如果再次承受的攻擊依舊是 Father Strike，則將延續閃躲耗費 10 點體力值的效果。
2. 使用強化卡將會一次使用掉所有的行動數，而不是原本的只消耗一次行動。

3. 你任何時候都可以使用孤注一擲，無論是攻擊方及防守方皆可，但必須是該回合的第一次行動。使用孤注一擲將一次使用掉所有的行動數或是 15 點體力值，攻擊方可自由選擇何種方式使用，防守方則必須扣除 15 點體力值來使用。

原文規則與更多細節請至官網查詢：<http://www.withswordandshield.com>



若您有遊戲相關的建議，或遊戲有缺件、瑕疵等問題，請與新天鵝堡聯絡，謝謝！

info@swanpanasia.com

排版：© 新天鵝堡企業有限公司 2006-2009
10660 台北市新生南路三段 56 巷 7 號 1F
營業時間：2:00PM-10:00PM
統一編號：1312 0886

<http://www.swanpanasia.com>
<http://magazine.swanpanasia.com>
<http://www.boardgamer.com.tw>



新天鵝堡企業有限公司官方網站
台灣第一個關於桌上遊戲 資訊 E 報
台灣桌上遊戲選擇最多的遊戲網路商店

Email: info@swanpanasia.com
Tel: 02-2369-2527 可留言
Mob: 0910-227-994 幽幽天鵝
Fax: 02-2217-4291

最後更新：2009 年 3 月 ~相同遊戲的官方規則，以最後更新版本為準~