

KROSMASTER[®] ARENA

規則說明書

KROSMASTER® ARENA

歡迎來到克洛茲大師：競技場！

首先要祝賀你剛剛獲得了進入競技場的資格，這是一款模型對戰類桌面遊戲，來自“十二世界”和“沃土”的勇士們將在這裡展開決鬥並決出最強的勝者。

也許你會問“什麼是克洛茲莫斯”，這真的很難解釋，因為它的源頭實在是太為宏大。只能說，克洛茲莫斯是一個多元宇宙的結點。在克洛茲莫斯，你能在夜空中見到所有的繁星，以及所有來自沃土、繁星大陸和遠古與十二世界相關的東西。這些都存在于克洛茲莫斯，它虛無飄渺卻又應有盡有！

兩位廚師了結工作的“時之惡魔”想找個方式娛樂一下，於是，他們找到了一條時間裂縫，一個遊離於現世之外、時間與空間錯亂的地方。時之惡魔開始在這裡打造一個種族競技場，並以此成為傳奇克洛茲大師為名，用盡一切手段，將克洛茲莫斯最具天賦的勇士們引誘到了這個異世界的競技場中。在克洛茲大師競技場里，你將帶領你的四位隊友去勇戰角魔！

同時，你還可以自由選擇你所喜愛的克洛茲大師加入你的戰隊，壯大你的實力！運氣也許偶爾能讓你應付阻擋，但只有高超的戰術策略和隨機應變的機智才能幫你贏得最終的勝利，真正成為傳奇克洛茲大師！

如果你還沒有玩過這款遊戲，建議先通過閱讀教程來熟悉戰鬥的過程，再按著閱讀後續規則書，在實踐中一步步學會如何進行遊戲。如果你已經迫不及待了，那麼就請跳過教程，直接閱讀遊戲規則吧。如果有幸可以請熟悉規則的朋友教導的話，不要忘記感謝他哦。

最後，祝你好運！

歡迎來到克洛茲大師：競技場	2
目錄	3
遊戲配件	4-5
第一部份：教程	6-19
1 - 初試身手	6-7
2 - 我的第一招!	8-9
3 - 寵物召喚	10-11
4 - 二對二更精彩	12-13
5 - 新的辨識	14-15
6 - 高進的試煉	16-17
7 - 競技場之神	18
遊戲設置	19
第二部份：遊戲規則	20-25
基本規則	20
遊戲開始	21
行動輪	22
MP 和 AP	23
使用技能	24-25
第三部份：附錄	26-31
召喚物權記	26
能力	27
場景配件	27
惡魔寶鑑	28-29
高級規則	30
F.A.Q.	31
遊戲輔助表	32

遊戲配件



x8 克洛茲大師模型

2個【克洛茲大師·競技場】專屬角色：地球之王和冥冥女王；
6個來自【克洛茲大師·十二世界 2013系列】的角色



x8 角色卡

屬於克洛茲大師的主要資料都標注在對應的角色卡中。

先攻值：角色的速度，表示角色行動的先後順序。

MP：角色的移動點，表示角色的移動距離上限。

射擊：技能為攻的數值，數字表示目標方格與角色之射擊距離少-最多方格數量。

角色背景介紹：透過簡短的介紹你亦可以了解該遊戲角色的生平故事。

收藏編號。

HP：當一位角色所受到的傷害值等於他的**生命點**時，他立即被擊倒出局。

等級：表示角色的整體實力。

AP：角色的行動點，表示角色攻擊、普通行動的執行力。

技能基本傷害：表示該技能對對手造成的傷害值，某些技能不會造成直接傷害。

技能消耗：表示角色使用該技能所消耗的行動點數。

威力：表示角色的特殊能力。



x50 傷害標記

用來表示角色所受到的傷害值。



x12 +1/-1 AP 移動點 (AP) 標記。



x12 +1/-1 MP 移動點 (MP) 標記。



x15 榮譽點標記

加侖榮譽是取勝的關鍵。



x8 骰子



x60 惡魔賞賜

遊戲過程中，你可以向惡魔購買名為「惡魔賞賜」的禮物來提升自己的實力，三種不同級別的惡魔賞賜價格也有所不同：花崗岩（普通）、翡翠（高級）、黃金（極品）。



惡魔賞賜根據效果不同也可以分為三類：強化（即時效果），增益（短期持續），裝備（永久）。



x20 場景配件

小心地從配件板中取下灌木和樹木配件，然後如劇本所示放置在版圖中；根據局內暫時的指示將其拆裝。



x54 卡瑪金幣

金幣可以用來購買惡魔賞賜或加侖榮譽。



x24 召喚物標記

這些標記用以表示克萊茲大師的召喚物：寵物、炸彈、陷阱...



x1 雙面遊戲版圖

遊戲版圖正反面各有一個遊戲區域，每一個遊戲區域都有獨特的環境設置：物品（樹木、灌木和椅子）、惡魔賞賜方格、卡瑪金幣方格和起始方格的位置都各不相同。

教程 1

初試身手！

讓我們先從最基本的起點：什麼是行動輪；如何移動你的角色；如何發動攻擊。閱讀完本教程後，你就可以在右頁的版圖上開始你的第一道遠征了！

行動輪

每局遊戲由多個行動輪組成。在你的行動輪中，你可以移動自己的角色並發動攻擊。接著輪到你的對手行動，如此循環往復，直到一方獲得勝利。每個行動輪中，你的角色可能擁有相應的**移動點（MP）**和**行動點（AP）**。MP用來移動，而AP用來執行行動。你可以讓你的角色按任意順序來交替使用MP和AP。

舉個例子，戈波之王可以先使用2MP來移動，然後使用5AP來攻擊，最後再使用1MP進行移動。

移動

在你的行動輪中，你的角色有多少MP越多可以移動多少格，角色的MP可以在角色卡上查看。例如，網球之王最多可以移動3格（他有3MP），而丑女王最多可以移動4格（她有4MP）。

相鄰方格

每個方格共用一邊時，這兩個方格視為相鄰方格。當移動角色時，玩家只能將角色移動到相鄰的方格，而不能移動到斜對角的方格。當兩個角色處在相鄰方格中時，他們是相鄰角色的，互為相鄰角色。



無法進行行動方格

角色不可能過境停留在包含灌木、樹木或其他角色的方格。

封鎖與封鎖

當你的角色不能簡單面對對手相鄰的方格時（即防衛相鄰狀態），就有可能被封鎖！

對手投擲一個骰子，如果投擲結果是 6 或是 5，則判定為一次成功封鎖。然後你必須投擲一個骰子，如果投擲結果是 5 或 6，則判定為一次成功閃避，及回到對手的一次成功封鎖。

如果在閃避判定之後，至少還有一次封鎖未被閃避掉時，則你的角色被對手成功封鎖；被封鎖的角色失去本輪所有尚未使用的MP和AP。否則，封鎖失敗，則你可以照常將角色移動至目標空位。

攻擊

在你的角色卡上可以查看到該角色每行動輪中所擁有的AP（行動點）。通常，每位英雄茲大師都擁有多個技能，但既然本教程只是初試身手，設定為茲大師只會使用單個進行攻擊。為攻擊對手，玩家需要將發出的移動到與對手相鄰的方格中，並消耗5 AP發動攻擊，每次攻擊會給對手造成1點基本傷害。

戈波之王擁有7AP，每次攻擊需要消耗5AP，因此每個行動輪中他只能發動一次攻擊，之後剩下的2AP不足以再次發動攻擊。剩餘未使用的AP不能累積到下一回合。

封鎖：該技能只能攻擊相鄰的對手角色。

行動點（AP）消耗

技能基本傷害



攻擊



重擊判定

重擊是角色偶爾打出來的一次高攻擊，也稱為會心一擊。當你的角色發動攻擊時，投擲一個骰子來判定是否打出重擊！

- 如果投擲結果為 6、5 或 4，即打出了重擊！你的角色將給對手造成額外1點傷害，共計2點傷害。
- 如果投擲結果為 3、2 或 1，則重擊失敗。這次攻擊只會造成基本的1點傷害，沒有額外傷害。

守禦判定

當你的角色遭到攻擊時，其身上的護甲偶爾能減輕傷害。投擲一個骰子來判定是否守禦成功。

- 如果投擲的結果是 6 或 5，那麼守禦成功！對手所造成的傷害減少1點。
- 如果投擲的結果是 4、3、2 或 1，那麼護甲無效，守禦失敗。你將承受對手所造成的所有傷害。

傷害

執行重擊和守禦判定後，計算防禦方角色所受到的傷害值，將相應數量的傷害指示物放置在該角色卡上。一旦角色遺留的傷害指示物數量等於該角色的**生命值（HP）**，該角色立即被K.O.（擊倒）！將該角色從版圖上移除。



傷害值



基本傷害



重擊傷害



守禦減輕傷害

（如角色卡上所示）

（攻擊方判定判定）

（防禦方判定判定）

比格 查爾和安寧 邁來

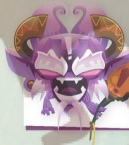
©2015 英雄聯盟遊戲公司





哈哈！這就是我們的第一戰。我已經激動得淚流滿面了...好吧，那麼一點，算我給你一驚喜，但不要把所有時間都浪費在位上，關鍵的時候給他

這畢竟是遊戲的4個特點：利用你豐富的4個特點，去給他個驚喜，半秒打倒他。



嘿，看來這似乎是你的第一戰...是這樣，你比女王的生命點高，但沒她快。無論你做什麼，保持狀態火熱，別老眼在豆腐腦的後面，總不能整場遊戲都在她屁股後面追吧，哼?...那我說的給她一點教訓，馴服她我還是有點經驗的。



遊戲目標

將對手的克洛茲大師擊倒出局（提示：當角色的傷害指示物數量等於其HP時，該角色被擊倒出局）。

遊戲準備

將規則書攤開在兩名玩家之間。本次版本中，玩家需要使用2個滿木，2位角色（綿球之王和豆美女王），骰子和傷害標記物。

將滿木放置在對應的方格上，骰子和傷害標記放在方便拿取的地方。

初始位置

將豆美女王和綿球之王放置在起始方格上。由於豆美女王的先攻值（) 比綿球之王的先攻值（) 高，因此豆美女王優先開始行動輪。



教程 2

我的第一招

現在你已知道如何發動攻擊和移動角色，我們可以開始下一階段的學習：攻擊技能和能力。

所有角色都可以使用攻擊，但作為一個常規技能，這項攻擊方式並沒有寫在角色卡上。實際上，克洛茲大師擅長運用技能來發動攻擊。

很快你就會注意到，每個角色都有自己特殊的能力，這些能力可以使他們能夠更大規模發動重擊，更好地守禦，更容易封鎖對手，或是更有效地閃避封鎖。

攻擊技能

當你的角色打算發動技能攻擊時：首先確定你的目標在攻擊範圍內，然後消耗所需AP，之後計算給對手造成的傷害（技能基本傷害值顯示在技能名稱右邊的彩色圓圈中）。之後，不要忘記重擊和守禦的勝敗判定。

綿球球攻擊

射擊：該技能只能攻擊相鄰的對手角色。

行動點 (AP) 消耗



技能基本傷害



綿球之王最喜歡的攻擊技能是【綿球波攻擊】（俗稱稱【波攻擊】）。與【拳擊】相似，這個技能只能對相鄰方格的對手角色有效。【波攻擊】需要消耗3AP，由於綿球之王擁有7AP，因此每輪他可以發動最多兩次【波攻擊】（共消耗6AP）。這要比【拳擊】划算多了！現在你知道為什麼戈文之王者會採用【波攻擊】進行攻擊了吧！【拳擊】每回合只能攻擊一次，而【波攻擊】可以用兩次。【波攻擊】每次給對手角色造成1點傷害。現在先不管傷害值的屬性底色，之後我們會再詳細說明。

豆英重擊

射擊：該技能可以攻擊1至3格以內的對手角色。

行動點 (AP) 消耗



技能基本傷害



豆英王擅長遠距離作戰。若滿足以下條件，她就可以發動【豆英重擊】來進行攻擊：1-綿球之王在射程內。2-豆英女王和綿球之王之間無障礙物阻隔視線。

【豆英重擊】需要消耗3AP，豆英女王有6AP，因此每輪發動兩次【豆英重擊】。每次攻擊將給對手造成1點傷害。和其他所有攻擊方式一樣，需要進行重擊和守禦的勝敗判定。

1-檢查射程

必須確定對手角色在豆英女王的射程內，也就是3格以內。玩家應以豆英女王的相對方格開始計算，不能對角計算（與移動規則相似）。如圖所示，綠色方格在【豆英重擊】的射程內（相距1、2或3個方格）；紅色方格不在射程內（相距4格以上）。



2-檢查視線

為了保證豆英女王可以「看見」她的目標，豆英女王所處的方格中心與目標方格中心之間，虛擬一條直線，這條直線經過的所有方格都不能被障礙物阻隔。角色或是樹木佔據的方格將會阻隔視線，灌木不會阻隔視線。



——>：有效視線
- - - ->：無效視線，視線被阻隔

能力

能力是角色的特殊天賦。綿球之王擁有【守禦】和【封鎖】能力，而豆英女王擁有【重擊】和【閃避】的能力。

戈文之王的能力

【守禦】：當綿球之王判定守禦時，可以投擲兩個骰子，每個④或⑤減少1點傷害。因此，最多可以減少由豆英女王造成的2點傷害。

【封鎖】：當綿球之王被判定封鎖，使豆英女王無法閃避時，可以投擲兩個骰子。每個④或⑤都表示一次成功。因此，豆英女王被判定閃避時，成功次數必須至少等於對手封鎖成功次數，才能順利閃避。

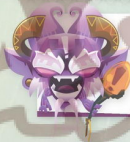
豆英女王的能力

【重擊】：當豆英女王攻擊時，投擲兩個骰子來判定重擊，每個④或⑤可以增加1點傷害。因此，豆英女王的攻擊最多可以增加2點傷害！

【閃避】：當豆英女王被判定封鎖時，可以投擲兩個骰子，每個④或⑤代表一次成功閃避。為了能順利擺脫綿球之王的封鎖，豆英女王的成功閃避次數必須至少等於綿球之王的成功封鎖次數。否則豆英女王將被封鎖，她的行動輪隨之結束。



我可愛的豆美女王，她不僅速度快，而且射速還很快！佔據給玩家的優勢，卻不是快速移動的【獅球之王】所沒有的！攻擊範圍之外，然後用她的【豆美拳】來把他們打得落花流水，無不可失，加油！



好的，現在讓我們來大戰一場：想擊破波動的厲害就儘管放馬過來吧！不過注意，你的高**生命值**這次不管用了，因為小母雞這次可以在遠距離給你致命攻擊！所以如果你在非近身狀態的時候，要找準你的位置：巧妙走位，這樣下一輪你才可以逮住對手。我建議你呆在在版圖中心，這樣你才能有最佳視野。當然，最終如何戰鬥還是你來決定。記住，偉大的克洛茲大師永遠是智勇雙全的。



遊戲目標

將對手的克洛茲大師擊倒出局。

遊戲準備

將規則書攤開在兩名玩家之間。在本劇本中，玩家需要2個灌木，2個樹木，2個角色（獅球之王和豆美女王）。骰子以及傷害標記。將灌木和樹木放置在相應的方格上。將骰子和傷害標記放置在方便拿取的地方。

初始位置

將豆美女王和獅球之王的寶貴在初始方格上。由於豆美女王的先攻值（）比獅球之王的先攻值（）高，因此豆美女王要先開始行動動。



寵物召喚

通過教程3，你將會全面掌握錦球之主和豆英女王的技能。從現在開始，你需要嘗試去理解一張卡牌的全部內容。你要學習如何召喚錦球羊和豆英鳥，如何指揮牠們，如何運用召喚寵物來配合《錦球波動拳》和《豆英來襲》。

召喚技能

角色可以使用召喚技能召喚出自己的寵物，並控制這些召喚物來協助玩家戰鬥。

卡牌中的數字表示戰場中，該召喚物最多時存在多少個。
豆英女王可以最多控制3隻豆英鳥，錦球之主最多只能控制1隻錦球羊。

豆英女王只能召1AP，
召喚錦球羊消耗4AP。

提醒：角色召喚出的寵物必須放置在與該角色相鄰的位置中。

召喚豆英鳥 (3)

豆英鳥牌中只有一張「A」。

召喚技能不能給對手帶來傷害，這不是一個攻擊技能。

召喚錦球羊 (1)

在召喚卡中只有一張錦球羊。

召喚物的表示：分別用豆英鳥標記和錦球羊標記表示這兩種召喚物。召喚物只能放置在空格中。

召喚物的上限

如果召喚物死亡了，召喚物標記可以回收重複使用。在以下幾種情況下可以被重新召回：在戰場上，最多只能同時存在3隻豆英鳥，同樣，最多只能有1隻戈波拿為戈波之王所戰。

召喚物標記

召喚物標記與錦球之主和豆英女王的角色卡非常相似，也顯示了MP、HP、AP和技能，它們的移動和技能的使用邏輯同樣的規則（提醒：AP消耗和基本傷害）。當它們受到傷害時，將傷害標記直接放置在召喚物標記上。和角色一樣，召喚物標記也會佔據一個方格，因此它們是無法穿過的，也會阻擋視線（豆英鳥除外，由於它們的微小身形）。和所有角色一樣，召喚物也需要進行防禦、封鎖、重擊和守衛的判定（同樣的原因，豆英鳥不能封鎖對手也不會被封鎖）。

行動順序

豆英鳥標記是在豆英女王行動之後緊接著行動。如果同時有多個豆英鳥在場，玩家可以自由決定哪隻豆英鳥先行動。同樣，錦球羊也只能在錦球之主完成他的行動之後才能開始行動。

丹尼奧斯

丹尼奧斯是「A」和「B」的組合。

錦球羊標記



生命點：錦球羊擁有3HP，
當錦球羊獲得第三個傷害標記時就會死亡。

移動點：錦球羊擁有3MP，
即錦球羊每回合最多可以移動3格。



行動點：錦球羊每回合擁有5AP。

提醒：錦球羊可以破壞攻擊相鄰角色，每次發動消耗4AP，因此豆英鳥每輪可以發動一次，絕對不會造成傷害。

豆英鳥標記



生命點：豆英鳥只有1HP，
一旦豆英鳥受到1點傷害就會死亡。

移動點：豆英鳥擁有5MP，
每回合豆英鳥每輪最多可以移動5格。



行動點：豆英鳥每輪擁有4AP。

提醒：豆英鳥可以破壞攻擊相鄰角色，每次發動消耗4AP，因此豆英鳥每輪可以發動一次，絕對不會造成傷害。

你可能已經注意到了，豆英鳥的技能是0點基本傷害。這意味著，如果豆英鳥沒有能夠成功重擊，絕不會給對手造成任何傷害。如果豆英鳥成功重擊，則給對手造成1點傷害，但對手可能會因為守衛判定成功而不受任何傷害。

微小的豆英

豆英鳥擁有「微小」能力，這意味著它們有兩個特殊的地方：

- 豆英鳥不可以封鎖對手或是被對手封鎖。
- 豆英鳥不會阻擋視線。

技能特殊效果

技能名稱下方的文字用以說明技能的特殊效果。

《錦球波動拳》和《豆英來襲》都有相似的特效效果。



每隻對手目前存在的錦球羊都能夠提供額外2點傷害。



每隻對手目前存在的豆英鳥與對手造成1點傷害。

額外效果：當錦球之主使用《錦球波動拳》時，如果他的錦球羊正好與目標相鄰，則會對對手角色造成更多傷害。具體來說，每錦球羊佔在錦球之主攻擊目標相鄰方格中，那麼《錦球波動拳》會增加2點傷害，一共能夠造成3點基本傷害！

當豆英女王使用《豆英來襲》時，有幾張的豆英鳥牌，每張牌都有一個與目標相鄰的豆英鳥。《豆英來襲》的傷害會增加1點。1隻豆英鳥與目標相鄰，則計2點基本傷害，2隻豆英鳥與目標相鄰，則計3點基本傷害，3隻豆英鳥與目標相鄰，則計4點基本傷害。

重疊封鎖

當豆英女王將要與錦球之主和錦球羊同時相鄰的方格時，她會被兩位角色雙重封鎖！錦球之主執行封鎖判定（因為《封鎖》能力可以封鎖2個對手），豆英女王單獨判定封鎖（因為《封鎖》能力封鎖2個對手），接著錦球羊繼續執行封鎖判定（由於錦球羊沒有《封鎖》能力，只封鎖一個對手），豆英女王繼續單獨判定封鎖（因為《封鎖》能力的封鎖2個對手）。



麻痺綿球之王和他的羊把你給抓去烤了的話，就不要被他們笑話。
 移，但也不要忘了給自己留出移動空間，也不要忘了，豆美烏永遠是在你之後行動！所以，不



好吧小子，你和你的綿球羊搭檔將潛力無窮。嘗試左右包抄，封堵女王。成功的話你的發動率發揮最強威力。如果你想除掉那些煩人的豆美烏的話，不要跟著他們亂轉。擒賊先擒王，把女王擊敗後豆美烏就是一片沒用的毛線！



遊戲目標

將對手的克洛茲大師擊倒出局。

遊戲準備

將規則書攤開在兩名玩家之間。在本劇本中，玩家需要4個灌木，4個樹木，2個角色（綿球之王和豆美烏女王），4個召喚物標記（3個豆美烏標記和1個綿球羊），骰子以及傷害標記。

將灌木和樹木放置在相應的方格上。將骰子和傷害標記放置在方便拿取的地方。

將你的角色卡和對應的放在面前。

初始位置

將豆美烏女王和綿球之王放置在起始方格上。由於豆美烏女王的先攻值（)比綿球之王的先攻值（)高，因此豆美烏女王優先開始行動輪。

別忘了：克洛茲大師角色和綿球羊都是障礙物，將會阻擋視線。

變體規則

交換角色的起始位置，以此體驗起始位置對遊戲的重要影響。試著由綿球之王首先開始行動輪：起始方玩家擁有不可忽視的優勢。



二對二更精彩

現在你已经充分掌握了熊球之王和豆荚女王兩位角色，是时候加入兩位新的齊洛茲大師來體驗一下團戰了：

- 奧斯卡·卡斯，一個無情的會計手，可以竊取對手角色的生命。
- 安麥·邁米，一位來自沙克羅羅的定位大師，是團戰中的強力輔助角色。

奧斯卡·卡斯的技能和能力

敵手

技能：只對相鄰角色有效。

行動點 (AP) 消耗



欺詐
生命竊取。

【敵對】造成1點基本傷害

生命竊取：當奧斯卡·卡斯使用技能欺詐時，奧斯卡·卡斯一共給對手造成了多少傷害，就竊取多少生命值百分比。

被攻擊者

技能：目標必須相距1-3格。因此，針對空位和相鄰對手角色無效。

行動點 (AP) 消耗



越界去處
守衛

【敵對空位】造成1點基本傷害

破甲：被【越界去處】擊中的對手在進行守衛判定時少設置一個骰子。因此，擁有【守衛】能力的角色將只設置一個骰子判定守衛。

【守衛】

當奧斯卡·卡斯發動判定守衛時，設置2個骰子而不是1個。

安麥·邁米的技能

敵手

技能：目標必須相距1-2格。小範圍表示目標角色必須與安麥·邁米在同一行一列上。

行動點 (AP) 消耗



遠程
將目標角色交換位置。

【敵對】造成1點基本傷害

當安麥·邁米發動技能時，她可以與攻擊目標交換位置，攻擊目標可以是克洛茲大師，也可以是目標物體。攻擊目標將移動到安麥·邁米所指定的位置，而無論本次攻擊有沒有給對手造成傷害，或是對手被KO出局，安麥·邁米都會移動到攻擊目標及所指定的位置。

技能：對手必須相距1-3格。紅色表示技能不能越界。

行動點 (AP) 消耗



傳送
將目標角色交換位置。

【敵對空位】造成1點基本傷害

當安麥·邁米發動技能時，她可以與一個目標角色交換位置（可以是克洛茲大師，也可以是目標物體）。

被攻擊者

當安麥·邁米使用【遠程】或【傳送】技能前與對手相鄰的方格時，不會被賦時。

團戰角色

現在，由於你同時控制兩位角色，在你的行動輪，你可以控制兩位角色移動。執行行動，然後輪到對手的對手，如此循環往復，直到某一方贏得遊戲。

先攻值

當玩家同時控制兩位角色時，必須按固定順序依次執行角色的行動輪。這個順序由先攻值決定：擁有先攻值的角色優先執行行動輪。

箱子

箱子不是障礙物：玩家可以消耗MP從相鄰的方格移動到箱子上，如移動到空格中一樣。將角色放置在箱子上方，和灌木和豆荚鳥一樣，箱子不會阻擋視線。

一位站在箱子上的角色，技術最大射程增加一格。



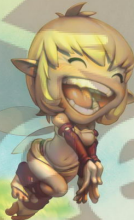
射視不能增加
(紅名射視)

固定射視
(近戰技能)



破罐子·卡修斯和小米荷

位於第九章第二十二節詳細介紹



錦球之王和冥冥王要先休息一下了，接下來將會由兩位更加擅長遠距離作戰的角斗士大師來替代他們：

-比爾·泰爾，一位精於超距離作戰的戰士。

-破嘴子·卡修斯，一位戴著面具的獵手，成天只想著怎樣保護自己的皮膚。

新的角色將會帶來新的技能：閱讀以下規則，你很快就可以開始一場新的冒險！

比爾·泰爾的技能和能力

數據欄

行動點 (AP) 消耗 遠程1點傷害

技能：目標心線距離3格時，目標不能攻擊2格以內的目標角色。

超距離射擊 1

超距離射擊

比爾·泰爾每個行動點只能使用一次該技能（超距離）。行動點 (AP) 消耗 不能遠距離射擊，除非在一個行動點內。

【超距離射擊】是一張紅色攻擊法術，只會對比爾·泰爾自己有效。

【超距離射擊】有兩個效果：本行動點中，【遠程1】的範圍加倍（最大射擊距離上升2格），以及比爾·泰爾失去所有連米使用的AP，因此本輪他不能再內移動。

【圖解】

比爾·泰爾在進行閃避判定時，投擲2個骰子。

破嘴子·卡修斯的技能和能力

數據欄

行動點 (AP) 消耗 遠程1點傷害

技能：目標角色必須投2次5格。

破嘴子 1

數據

【圖解】

破嘴子·卡修斯每個行動點只能使用一次「紅紅血血」，所以要在最恰當的時機使用該技能。

【破嘴子】是一張紅色攻擊法術，攻擊目標所在的方向必須與卡修斯所在的方向一致。

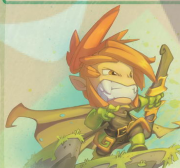
要讓步表示被「破嘴子」技能攻擊的角色立即與卡修斯，以攻擊方向為目標3格。如果該角色上輪移動過，該角色攻擊的角色都要多少移動多少，最終停在與該輪動的方向格中（格子不連續移動）。

破嘴子·卡修斯在進行重擊判定時擲2個骰子。

棋盤和遠射判定示意圖

正如我們所瞭解的，一位角色要發動技能，攻擊目標必須在技能的射程內，並且是該角色棋盤可及處，即從行動點所在的方向中心到目標角色所在方向中心之間，可以由每邊出一條直線，該線上沒有可以阻礙視線的方向格（例如其他角色或是樹木所佔據的方向格）。

→ 有效直線
- - - 無效直線



比爾·泰爾
由該比爾大師十二歲時所創作

遊戲目標

將對手的一個克洛基大師擊倒出局，並且下一個對手的行動輪沒有把你的一個克洛基大師擊倒出局。

遊戲準備

將規則書放在兩名玩家之間。玩家需要2個灌木，4個樹木，2個箱子，4個角色和對應角色卡（奧斯卡·卡斯、安娜·潘米、比爾·泰爾和破嘴子·卡修斯），骰子以及傷害標記。將灌木、樹木和箱子放置在相應的方格上。將骰子和傷害標記放置在方便拿取的地方。將角色卡放置在玩家面前，將擁有較高先攻值的角色卡放置在左邊，較低先攻值的角色卡放置在右邊。

初始位置

將克洛基大師放置在起始方格中，因為她先攻值高，安娜·潘米和比爾·泰爾一併將優先行動。

✶✶✶✶ 撒克雅·斯拉一方
✶✶✶✶ 斯拉克·撒雅一方

雙體規則

試著改變組隊方式，例如將破嘴子·卡修斯和比爾·泰爾放在一組，將安娜·潘米和奧斯卡·卡斯放在另一組。不要忘了重新計算先攻值，決定起始玩家和角色行動順序。你將會遇到角色之間的相互配合有多重要。

[illegible]

偉大的蘇聯紅軍們，現在有一個好消息和一個壞消息。好消息是你們將會贏得比賽！壞消息是……你們不可能一人拿下勝利。因為，這次比賽考驗你們的耐力了。首先頂上，博倫比爾賽區能夠在隊之使用他的遙程箭筒中敵人，而且博倫比爾不住反擊手的攻擊範圍內。我建議的比爾·賽區，四步準備已不足以將你擊退的攻勢了！如果佔據了有利位置，至少可以用你空區距離迫使其一



奧斯卡，你現在必須嘗試去近身攻擊了，不過這可不容易，你將會受到敏捷的史娜·海米和比爾·泰爾遠距離追蹤箭的双重攻擊。當然，你的守禦能力和竊取生命的法術還是能夠幫助你戰無不勝的！卡修斯，我對你沒有太多要求，你就躲在樹後面時不時地放冷箭，只要你能在恰當的時機把箭射出去，就有可能奠定勝局！

當然，你的守護能力和竊取生命的法術還是能夠幫助你戰無不勝的！卡修斯，我對你沒有才幹煩燥，你就躲在背後面時不時地放冷箭，只要你能在恰當的時機把箭射出去，就有可能奠定勝局！

無盡的試煉

- 小海莉，一位精於治療的安妮麗莎人，同時也善於刺穿敵人的護甲。
- 漢面 阿耳，一個離棄兩槍的流氓，水彈製作專家。

賈斯德

1

行を断つに決意した時、少佐

行動點 (AP) 消耗

關於本報的廣告刊例，請向本報廣告部索取。

最多可以通過地價移

就銀幣

行動點 (AP) 清單



YATIRIM MENKUL DEĞERLER A.Ş.

填阿瓦對面一個空格

 水彈機

1-3 投票—開票

【水部投擲】是一個環境技能，將水部標記放置在目標中格：該方格不能存在灌木、樹木、角色或任何物體。

遠征阿兵在進行閃避判定時，投擲2個骰子。
遠征阿兵在進行封鎖判定時，投擲2個骰子。

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

行動點：水庫沒有AP。

技能：【爆炸】是一个特殊技能（说明如下）。

11. 2004



上方即為地盤，-18

將一個-1AP標記放置在被水彈爆炸影響的角色的角色卡上，無論他們是否受到了傷害。

行動點標記 1

當一位角色在行動輪開始前，每有一個-1AP標記在其角色卡上，則該輪他的行動點-1，然後將-1AP標記移除。一位角色可能同時受到多個-1AP標記影響，那麼他在同一輪中需減去相應數量的行動點，並移除所有-1AP標記移除。

召喚師被擊倒

當噴蛋阿兵被擊倒時，移除競技場上的所有被他召喚出來的水彈標記。此時在移除標記時，水彈不會觸發【爆炸】。

遊戲目標

盤創所有對手角色！

遊戲準備

將規則書放置在兩名玩家之間。玩家需要4個灌木，4個樹木，4個箱子，4個角色和對應的角色卡（小海莉、埃登、瑪琪、比爾、泰爾和破曉子卡修斯），2個水彈標記，骰子以及傷害標記。

將灌木、樹木和箱子放置在相應的方格上。將骰子和傷害標記放置在方便拿取的地方。將角色卡放置在玩家面前，將擁有較高先攻值的角色卡放置在左邊，較低先攻值的角色卡放置在右邊。

遊戲開映

將克洛茲大師們放在起始方格上。由先攻值較高的比爾·麥爾和堪蛋阿瓦一舉首先開始行動。



哈，我的寶貝們，你們肯定不想錯過這場決鬥，首先我要你們找到自己位置，尤其需要跳躍跟獵手卡修斯，他會毫不猶豫地往前沖，同時還會將你收養繼續，比爾·索羅，你需要找到一個最佳的射擊位置，獵手阿尼的水彈可以協助你跟對手，准準時機，給他們來一發！同時靜觀其變，阿尼準備好你的水彈，要麼把水彈扔到敵人旁邊，逼迫敵人離開有利位置（如果敵人不移動，你可以讓他們暴水彈爆炸），別忘了你的跳躍炮，它可以幫助你爭取寶貴的休養時間。



這場決鬥簡直就是開庭倫步，太容易了！我們開局時，有強大的小海莉和卡修斯……我可不想加入對手的隊伍！小海莉，她可以治療自己和隊友，因此不用猶豫，沖上去給對手點顏色看看，分散他們注意力後，再適當的用她的咒語和治療語言吧。卡修斯，你要從你的戰身之處跳出來，給對手來一下場言吹飛，然後開始瘋狂嘲諷你的對手吧。小心比爾·索羅，如果你站在錯誤的位置上，就很可能會被冷箭暗算！

教程 7 競技場之神

此時此刻，相信你已經準備好了在競技場中來場精彩的決鬥。無論如何，你現在必須擔負起責任，率領一支由4位克洛茲大師組成的團隊來挑戰最後一章教程，你將會在一個大型競技場中熟悉遊戲的基本要素：加倫榮譽和卡瑪金幣。

加倫榮譽

加倫榮譽代表你在這個世界中的榮譽、勇氣和意志，用榮譽點標記表示。每名玩家起局時擁有6個榮譽點標記。如果某名玩家失去了所有榮譽點標記，那麼他將立即輸掉遊戲。

如何獲得榮譽點？答案是從你的對手手中搶過來！有很多方式可以讓你獲得這些珍貴的榮譽點，同樣失去它們也非常容易……

擊倒對手一位角色

每當你將對手的一個克洛茲大師擊倒出局，將該角色與其所有召喚物移除遊戲，你將從對手處獲得數量與該角色等級相等的榮譽點標記。

使用卡瑪金幣購買

每10枚卡瑪金幣可以購買一個榮譽點標記，即可使你的對手手中搶得一個榮譽點標記。只有位於惡魔寶庫方格中的克洛茲大師可以購買榮譽點標記。

特殊加倫榮譽

遊戲開始時，1個榮譽點標記將會放置在競技場旁，這就是特殊加倫榮譽標記。第一個獲得榮譽點標記的玩家（無論通過何種手段）即可獲得這個特殊加倫榮譽標記。玩家再將這次特殊榮譽點標記從邊境止後，再開始從對手手中搶奪榮譽點標記。例如，若特殊加倫榮譽標記仍在競技場旁時，你的豆芙女王將對手一隻3級的克洛茲大師擊倒出局：你可以獲得這個特殊加倫榮譽標記，並接著可以使你的對手手中獲得2個榮譽點標記。

行動輪

你的行動輪開始前，先判斷判定一下緊要計時是否啟動，然後根據時間輪控制你的角色進行移動和執行行動（按照先取值的高低順序）。

時間軸越前越幸運！

在你行動輪開始前，先投擲2個骰子。如果2個骰子出現同一個符號（如 $\odot$ 和 $\otimes$ ），那麼將會使時間軸更加緊張：你和你的對手都立時失去1個榮譽點標記，將標記放回遊戲盒中。

時間輪

時間輪決定你隊伍中角色的行動順序。你的角色將按照時間輪順序依次行動，擁有最高先取值的角色最先行動。

時間輪是由同屬的角色卡排列而成，按從左到右順序，角色的先取值由高排列到低。因此，在你的行動輪，你先控制最左邊的角色執行行動，然後依次控制右邊的角色行動。

角色行動輪

當輪到某個角色行動時，使用他們的M和AP來移動和發動技能；但是在競技場中，還有另外兩種方式可以消耗AP：收集卡瑪金幣，購買榮譽點標記。

收集卡瑪金幣

每消耗1AP可以收集方格中的1枚卡瑪金幣，將收集到的卡瑪金幣堆放在你的榮譽點標記旁。與其他標記一樣，卡瑪金幣也是你的儲物物之一。

有些方格包含2枚卡瑪金幣，而你每消耗1AP只能抽取1枚。

記住只有克洛茲大師才能執行這項動作：豆芙女王和蘭球不能收集卡瑪金幣。

購買榮譽點標記

每次克洛茲大師在惡魔寶庫方格中購買1個榮譽點標記時，需要消耗1AP：相當於你收集到的10枚卡瑪金幣來搶奪對手的1個榮譽點標記。如果特殊加倫榮譽仍在競技場邊，那麼你必須優先購買此標記。只要克洛茲大師有充足的AP和卡瑪金幣，他也可以一次購買多個榮譽點。

遊戲目標

成為與爭加倫榮譽的玩家。

遊戲準備

展開遊戲版圖放置在兩名玩家之間。玩家需要將8個灌木，8個樹木，4個骰子放置在相應方格上。在卡瑪金幣方格和惡魔寶庫方格上放置金幣：如果方格顯示2枚金幣，則放置2枚金幣於方格中，將其餘的卡瑪金幣、備用標記、M和AP標記以及骰子放置在競技場旁。

每位玩家獲得6個加倫榮譽；再將一個榮譽點作為特殊加倫榮譽，放在兩名玩家之間。

選擇你的隊伍，並按照規則設置己方時間軸：

玩家1，**黑龍隊**：

豆芙女王 $\odot$ ，比爾·泰爾 $\otimes$ ，奧斯卡·卡斯 $\odot$ 和壞蛋阿丹 $\otimes$ 。

玩家2，**武士隊**：

安鄉·潘米 $\otimes$ ，破嘴卡修斯 $\odot$ ，銀球之王 $\odot$ 和小海莉 $\otimes$ 。

遊戲開始

由於黑龍隊擁有比武士隊更高的先取值，由黑龍隊先開始行動輪。

黑龍隊： $\odot+\odot+\odot+\odot=\odot$

武士隊： $\otimes+\otimes+\otimes+\otimes=\otimes$

控制黑龍隊的玩家將他的4个克洛茲大師任意放置在印有**粉紅**爪印的方格上，然後由控制武士隊的玩家將他的4个克洛茲大師任意放置在印有**藍色**爪印的方格上。

黑龍隊先開始行動輪。

遊戲設置

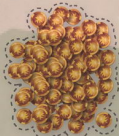
6個榮譽點標記

4個骰子



玩家2：
沃土隊

卡瑪金幣池



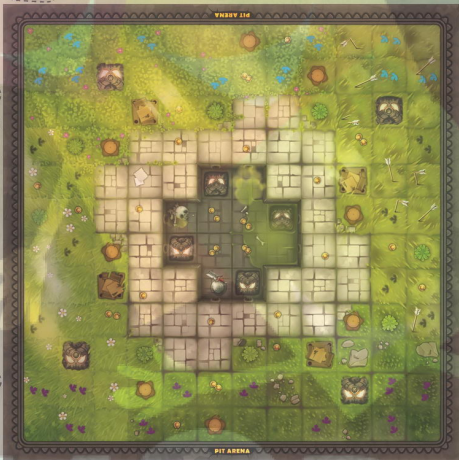
特殊加倫榮譽



MP和AP標記



傷害標記



惡魔賞賜

花崗岩



銀環



黃金



4個骰子



6個榮譽點標記



玩家1：
繁星隊

基本規則

這裡的一些概念和名詞解釋將有助於理解遊戲規則。仔細閱讀這頁內容後，閱讀其他規則將更加輕鬆。如有需要，您可以隨時翻回這一頁來查閱詞匯的定義。

遊戲目標

為了贏得遊戲的勝利，您必須至少達成以下目標之一：1. 擊倒對方所有的克洛茲大師；2. 喪失所有的加倫榮響。對方加倫榮響為0。從特殊加倫榮響被拿完開始，當被擊倒時被己方角色已達成勝利條件。
您也可以透過 K.O 對方的克洛茲大師，也可以透過使用卡瑪金幣來購買，或透過消耗寶貴寶來獲得。如果與競技場中只有一方玩家擁有克洛茲大師，該方玩家可以立即宣告勝利。

角色

克洛茲大師和召喚物都被視為角色。克洛茲大師由版圖中的模型來表示，召喚物由召喚物標記來表示。

同隊和對手

己方玩家的角色相互稱之為同隊角色。對方控制的角色稱為對手角色。

MP-移動點, HP-生命點 和 AP-行動點 系統

每位角色都擁有三個主要特性：移動點(♥)，生命點(♥)和行動點(♣)。這些特性都會顯示在角色卡上。

(♥) MP-移動點 表示角色在競技場中的移動能力。通過使用移動點，角色可以從一個方格移動到另一方格。每回合開始時所有角色都擁有滿值的移動點。

(♥) HP-生命點 表示角色的體力以及承受傷害的能力。在遊戲過程中，角色可能會受到傷害，這些傷害的數值將透過傷害標記來標示記錄。

(♣) 傷害標記 用於放置在角色卡上，標示角色已經受到的傷害。一旦角色的傷害標記數量等於他的生命點，他立即被擊倒(K.O.)。被擊倒的角色需要從競技場中移除，並給予對手數量等同於被擊倒的角色等級的加倫榮響。

(♣) AP-行動點 表示角色可完成的行動量。相似於移動點，每回合開始時所有角色都擁有滿值的行動點。

方格

出於美觀原因，版圖中的方格並非正方形。但所有涉及方格的規則中，我們都將其視作正方形，構成一個正確多邊形版圖。

共享一條邊的两个方格稱為相鄰方格。因此，一個方格通常與周圍四個方格相鄰。位於版圖邊緣的方格與三個方格相鄰，版圖角落的方格只與兩個方格相鄰。

當您逐格計算技能距離和移動距離時，對角的方格都不視為相鄰方格。

障礙物-空格-無法通行的方格

沒有任何障礙物的方格為空格。若方格中包含障礙物則無法通行：角色不允许移動至該方格中。角色（同隊和對手），炸彈，樹木和灌木都是障礙物。

加倫榮響（榮譽點）

當您還獲得榮譽點，都將從對手處奪取！但如果場上還有特殊加倫榮響，您必須先拿取特殊加倫榮響，拿光後再從對手處索取。

卡瑪金幣

每位玩家都擁有一個值定的卡瑪金幣儲存堆。一位玩家所控制的角色之間共享金幣。角色擁有的卡瑪金幣都將放置於己方儲存堆中，使用金幣時從己方儲存堆中拿取即可。卡瑪金幣在競技場中是無法被破壞的。

疊放

在克洛茲大師競技場中，每次玩家擲骰後，須按照下述規則來計算疊放結果：

- 如果是 1, 2, 3, 4, 5, 6, 執行該面相應的效果。
 - 如果是 1, 2, 3, 4, 5, 6, 將骰子翻轉至 1, 2, 3, 4, 5, 6 相應一面，並執行相應效果。
 - 如果是 1, 2, 3, 4, 5, 6, 將骰子翻轉至 1, 2, 3, 4, 5, 6 相應一面，並執行相應效果。
- 疊放結果最終將必然是 1, 2, 3, 4, 5, 6 或 1, 2, 3, 4, 5, 6 四種效果之一。

存在衝突的部份規則

如果一條規則或能力聲明允許某些效果，但另一條規則或能力聲明禁止該效果，則聲明禁止的規則優先級高於聲明允許的規則。



遊戲開始

>>>我已打過了教程！

幹嘛深究！通過教程你可以更透徹地理解遊戲的大致規則。再耐心細讀閱讀完接下來些規則（尤其是涵蓋實際的規則部份），你將可以正式開始競技場的決鬥。

>>>菜鳥才要看教程！

好吧，你打算就這樣直接開戰了。請仔細閱讀以下規則，然後你就可以挑戰競技場了。

選擇一位角色

每名玩家需要選擇4位克洛諾大師。玩家選擇以下其中一種方式來分配克洛諾大師：

自由選擇

兩位玩家自由選擇和組成他們的隊伍角色。

隨機分配

隨機分配給每名玩家4張克洛諾大師角色卡，以此決定雙方隊伍組成。

雙方輪抽

- 將8張角色牌正面向下構成一個卡牌堆，然後翻開頂上兩張牌。

- 隨機決定一位玩家從兩張翻開的角色卡中選擇一張拿走，另一位玩家拿走剩下的一張。
- 下一次兩位玩家的先後順序交換，由上次的第二名玩家先拿牌，重演上述過程，直到所有的角色卡都被選光。按照順序，總是最先開始選擇的玩家拿走最後一張卡牌。

起始方

每位玩家將他所持有克洛諾大師的先攻值¹加總。先攻值總和最高的一隊將成為起始方。如果先攻值總和打平，擁有最高先攻值的單個角色的一方為起始方。

選擇遊戲方向

起始方玩家選擇使用哪一個競技場：選擇該圖的其中一面（綠沉和元素競技場）來開始遊戲。另一位玩家選擇該遊戲的四條邊之一作為己方起始區域。起始方玩家必須選擇正對面的另一條邊作為他的起始區域。

時間軸

每位玩家按照先攻值較高的在左邊的順序，從左至右依次排放好己方角色卡。根據時間軸，拿取己方的克洛諾大師模型，放置在相應的角色卡上準備開戰。

場景

按照放置所示位置場景：



箱子



灌木



樹木



卡瑪金幣

將卡瑪金幣放置在每一個卡瑪金幣方格和惡魔魔方格上，放置的數量等於相應方格中所示的卡瑪金幣符號數量。剩餘的卡瑪金幣放置在競技場一旁，構成金幣池。



惡魔魔牌

將惡魔魔牌根據技師級別不同，正面朝下分別放置：

🔴 花崗岩 🔵 翡翠 和 🟡 黃金。

每個級別的惡魔魔牌平均放置成兩堆。之後將每堆最頂上的一個惡魔魔牌翻開，放在一旁。因此一開始會有6個正面朝下和6個正面朝上的標記（每個級別2個）。

其他標記和骰子

將傷害標記 📉、+1/-1AP標記 📈📉、+1/-1MP標記 📈📉 和特殊加傷疊疊標記 📈📉 放在版面一旁。所有骰子放置在方便拿取的地方。

起始禁置點

每位玩家起始獲得6點榮譽，將它們放置在己方角色卡附近。

版面準備

起始方玩家在己方版面一邊，用行以內的範圍內，選擇理想位置的局域方格，將角色模型放置其中。注意，版面中那些方格作為起始方格有所限定，起始方格與其他方格不同，有腳印符號標記。

之後，對手以同樣的方式在另一邊選擇起始方格。至此為止所有戰鬥準備都已經完畢！起始方玩家開始他的遊戲輪。說明書19頁展示了競技場戰爭準備的狀態。

起始方物標記：



行動輪

遊戲應準備好後，開始方玩家可以開始行動輪。在你結束他的行動輪之後，則輪到對手的行動輪開始。遊戲將如此往復進行，直到一方獲勝。一個行動輪由以下三部份組成：

1 行動輪開始

時之惡魔向來以由克洛茲大師的命運而聚，每個行動輪開始，玩家都需要擲骰判定緊急側計是否止住。但是，克洛茲大師們也並非束手無策，相反，他們利用惡魔的力量為自己爭取到了爆發能力的機會，而且根據和惡魔签订的「運道」規則，如果玩家方沒有爆發的機會，這可以獲得金幣上的補償。當進行行動輪的玩家也稱為行動玩家。

擲骰判定緊急側計時

開始方玩家需要擲兩個骰子。如果投擲結果是兩面相同，則緊急側計時啟動，雙方玩家需要自己方的一個榮譽點從遊戲中移除！例外，雙方遊戲的第一輪，起始方不需要判定緊急側計時。

爆發！

每個行動輪完畢的兩計時骰子，都可以放置在玩家的克洛茲大師角色卡上，給予該角色一個持續一輪效果的體力。直到該角色下一輪開始該體力才失效。你可以將骰子分配給兩個不同的克洛茲大師或兩個骰子都放在同一張角色卡上，分配給同一位角色。每個骰子可以給予克洛茲大師一個與擲骰結果相應的體力：

- 🎲 該行動輪，角色獲得【重擊】體力，
- 🎲 該行動輪，角色獲得【守禦】體力，
- 🎲 該行動輪，角色獲得【封鎖】體力，
- 🎲 該行動輪，角色獲得【閃避】體力。

運道！

你可以只用一個骰子的爆發能力，甚至一個都不要：

運道的骰子可以變黃金卡瑪金幣。如果運道了1個骰子，你可以從金幣池中拿取1枚卡瑪金幣至儲存池中。

如果運道了所有骰子，你可以從金幣池中拿取3枚卡瑪金幣至儲存池中。

奧斯卡·卡斯和預備開行

奧斯卡·卡斯和預備開行

2 角色行動輪

在你的行動輪中，按照時間輪位左右的順序，你依次操控你的每一個克洛茲大師執行行動。當第一位角色行動輪結束，你的第二位角色緊接著行動，以此進行直到你所有的角色行動完畢為止。注意，角色行動輪和行動輪的定義有區別，行動輪中可能包含多個角色行動輪。當進行行動輪的角色也稱為行動角色。一個角色行動輪又分為三個階段：

> 2.1 準備階段

在準備階段中，需要結算一些效果的發生或消失。結算完畢后，角色行動輪才能開始。效果圖按照如下順序結算：

觸發效果

一些效果是在角色行動輪開始前發生或消失，例如環羅阿馬上一輪使用了技能【水渠決斷】的情況，屬於觸發效果。如果同時有多個效果需要結算，由行動玩家決定順序并依次結算。

增益過時

當進行行動輪的克洛茲大師角色卡上，所有正面朝上的增益標記都須移除。

2.2 行動輪段

在這一階段中，你的角色可以通過消耗MP和AP來移動和執行行動。每一角色行動輪中，行動玩家最多可以消耗角色卡上所示的MP和AP。當一位角色無法或不願消耗更多的MP和AP時，行動輪結束。剩餘未被使用的MP或AP都將流失，無法儲存至下一輪。

沒有要求一位角色必須使用掉所有的MP和AP，角色甚至可以一輪內什麼都不做。

+1/-1 AP和 +1/-3MP標記

行動輪開始時，如果角色持有這類標記，則在本階段中MP和AP都將被修正，階段結束后這些標記即隨之置除。

> 2.3 結束階段

該階段宣告角色行動輪結束。

觸發效果

結束階段可能會有一些效果的發生或停止。例如比如，事關的【超能距射擊】效果將會對他的行動輪有效。如果同時觸發，如果同時有多個效果需要結算，由行動玩家決定順序并依次結算。

下一位角色！

按照時間輪的順序，接著由你的下一位角色重複這三個階段【準備、行動、結束】。如果你所有的角色都已經行動完畢，那麼將進入行動輪結束階段。

3 行動輪結束

一個行動輪就這麼多內容！現在輪到你的對手開始他的行動輪。他將重新開始行動玩家。

MP 和 AP

移動點和行動點是遊戲系統的核心。在角色行動輪中，一位角色可以透過消耗MP和AP來移動和執行行動。

每一角色行動輪中，行動玩家至多可以消耗角色卡上所示的MP和AP。你可以按任意順序多次交替使用MP和AP。

移動一格 (1MP)

每消耗 1MP，行動角色可以移動至相鄰空格。

封鎖

一位與對手角色相鄰的行動角色想要移動時，他將面臨被封鎖的風險。在角色聲明將往哪個目標空格移動後，每位相鄰的對手角色都將審判定封鎖，而行動角色則逐一審判定封鎖。

將審判定封鎖：你的對手投擲1個骰子，如對手角色擁有【封鎖】能力則投擲2個骰子。每個  判定為一次成功。

將審判定封鎖：你投擲1個骰子，如你的角色擁有【閃避】能力則投擲2個骰子。每個  取消一次成功的封鎖。

被封鎖：如果在判定閃避之後，封鎖判定至少還有一次成功時，你的角色則被封鎖：被封鎖的角色失去本輪所有還未使用的MP和AP。如果封鎖失敗，你就可以照常將角色移動至目標空格。

一些技能允許你以獨特的方式來移動，這時封鎖將失效。只有當角色消耗1MP去移動一格時，才能被封鎖。

拾取 1 枚卡瑪金幣 (1AP)

每消耗1AP，行動中的克洛諾斯大師可以從他所在的方格中拾取1枚金幣。如果方格中有多於1枚金幣，每拾取1枚金幣都要消耗1AP。每位玩家都有一個獨立的卡瑪金幣儲存堆，同一玩家擁有的所有克洛諾斯大師都共享金幣：行動玩家拾到的金幣都將放入儲存堆中。只有克洛諾斯大師可以執行這項行動，寵物角色無法拾取金幣。

購買加倫榮響 (1AP)

克洛諾斯大師站在感應寶圖方格上時，可以消耗1AP和10枚金幣來購買1點加倫榮響。優先取得特加倫榮響，如果特加倫榮響已被奪光，那麼你購買的加倫榮響直接從對手處奪取。只要支付得起費用（1AP和金幣）克洛諾斯大師可以一次性購買多個加倫榮響。

使用一個技能（根據技能消耗不同數量的AP）

每位角色都有著自己的戰鬥風格。大多數角色至少擁有一個攻擊技能，可以用來給對手造成傷害，但有的角色也掌握了其他類型的技能：召喚術、治療術等特殊技能，AP不同技能消耗不同AP。

攻擊 (5AP)

克洛諾斯大師可以對相鄰的一位對手角色使用攻擊，消耗5AP，給對手造成1點傷害。照常審判定重擊和守禦。

購買感應寶圖 (1AP)

克洛諾斯大師站在感應寶圖方格上時，可以消耗1AP并支付相應數量的金幣來購買一個感

應寶圖。不同級別感應寶圖售價如下：

- 一個  花崗岩寶圖售價3枚卡瑪金幣；
- 一個  翡翠寶圖售價6枚卡瑪金幣；
- 一個  黃金寶圖售價12枚卡瑪金幣。

當你購買一個感應寶圖時，你可以選擇正面顯示的寶圖，也就是說你可以清楚地知道你所購買的是什麼。或者，你也可以選擇一個級別，隨機購買一個正面朝下的感應寶圖（也就是說你和你的對手都不知道你會買到的是什麼）。

一旦你獲得了一個感應寶圖，須立即將其分配給你隊伍中的一位克洛諾斯大師（可以是執行購買的角色也可以是其他角色，無論該角色是否站在感應寶圖方格中），正面朝下放置在克洛諾斯大師角色卡上。

無論你是否購買的是正面顯示的感應寶圖還是隨機選取的，當你將其分配給克洛諾斯大師時須將其正面朝下放置在角色卡上。只要感應寶圖仍是正面朝下的，即表示它還未被使用，不會產生任何效果。

只有克洛諾斯大師可以執行這項行動，並且感應寶圖也只能分配給克洛諾斯大師。召喚物角色不能購買或持有感應寶圖。

感應寶圖儲存上限

一位角色不能擁有比他等級級數更多的感應寶圖標記，無論是正面朝下還是朝上，也不管是什麼類型和級別的感應寶圖。

使用感應寶圖 (0AP)

克洛諾斯大師可以在他行動階段中的任意時刻，使用一個強化物品。一個增益效果或者一件裝備。執行這個行動不消耗AP。將感應寶圖翻開正面時，立即結算它的效果。

 強化物品在使用後立即從遊戲中移除，將其標記放回至遊戲倉中。

 增益效果將正面朝上保留在行動角色卡上，直到該角色下一行動輪開始前失效。

 裝備是永久有效的。

鐘錶之王

克洛諾斯大師十二級寶圖



使用技能

克高茲大師競技場中的所有角色都知道如何使用技能，大部份時候使用目的都是為了攻擊對手。角色卡或召喚物標記上都有著關於他們技能的說明，少數情況下，一些惡魔寶座也能讓角色使用新技能。

在說明技能的時候，經常會用到關鍵詞「目標」。技能的目標指的是技能所產生效果的方格中的角色標記、召喚物標記或是場上怪物。目標也完全可能是一個空格。

角色使用技能有一些要求，你必須注意檢查是否滿足要求：

- 角色是否有足夠AP來使用技能；
- 目標是否在技能射程內；
- 目標方格和使用技能者所在的方格之間，存在未被阻擋的視線。

攻擊技能

上述三個要求都滿足的情況下，則可以按照以下順序使用技能。

1. 支付費用
消耗使用技能所需要的AP。
2. 額外的效果
同時執行部份技能帶有額外效果（例如噬靈阿兵的【縮退地】使自己後退1格或豆芙女王的【豆芙來襲】會有額外的傷害加成）。
3. 重擊
投擲1個骰子判定重擊，如果行動角色擁有【重擊】能力則投擲2個骰子。每一個骰子增加1點技能所造成的傷害。
4. 守禦
對手投擲1個骰子判定守禦，如果被攻擊的目標角色擁有【守禦】能力則投擲2個骰子。每一個骰子減少1點技能所造成的傷害。
5. 放置傷害標記
角色受到了多少傷害就放置多少個傷害標記到角色卡上（或者放置到召喚物標記上），如果沒，一位角色的傷害標記不可能比他的生命點多。例如：安娜·海米有12HP且角色卡上有10個傷害標記，如果她再受到3點傷害，只需拿取2個傷害標記，然後因為傷害標記超過了其生命點，她將會被擊倒。

治療技能

- 治療技能的應用規則也大致相同，除了以下部份：
4. 守禦：治療技能的目標角色無需判定守禦（雖然重擊判定還是必要的）。
 5. 放置傷害標記：被治療了多少點傷害則拿除等量的傷害標記，而不再需要放置傷害標記。

召喚技能

召喚技能允許你將一個召喚物標記放入版面中，不存在治療傷害或治療傷害，因此不需要重擊和守禦判定。召喚技能的目標方格必須是空格。

特殊技能

特殊技能不會造成傷害，治療傷害或加入任何標記。因此也不需要重擊和守禦判定。

技能詳細說明

技能名稱通常來源於其效果，用以區別各個不同的技能。

使用限制

- 無限制類**：名稱底色為黑色的技能沒有使用限制。
- 超頻限制類**：名稱底色為藍色的技能每個角色行動輪只能使用一次。
- 超頻召喚物**：名稱底色為紅色的技能每場遊戲只能使用一次。

控制召喚物

一些技能名稱旁邊含有包含數字的括號，這表示召喚上限。如果某種召喚物在場上同時存在的數量已達召喚上限，則玩家不能再使用該召喚技能。

召喚綿羊 (1) 通過該技能你能最多在場上擁有1隻綿羊。

水環投擲 (2) 通過該技能你能最多在場上擁有2個水環。

召喚豆芙鳥 (3) 通過該技能你能最多在場上擁有3隻豆芙鳥。

消耗

多數時候，為使用一個技能，你需要消耗AP：

技能消耗 行動點 (AP) 消耗

除了需要消耗AP，有些技能還會需要你消耗MP來使用：

能力充格 MP消耗 + AP消耗

其他還有一些技能需要自身受到傷害。每當使用該技能時，角色自身將受到技能要求中所顯示的傷害。一位角色的傷害標記不能高於HP，因此如果無法將所有傷害標記置於角色卡上時，不能使用該技能。

射程

技能欄中的符號將表示該技能的射程要求。射程一般主要是以兩個數字的方式來表達：

- 左邊數字被視為最小射程：即目標方格至最小與角色相距的格數。0就表示角色可以對其所佔據的方格使用該技能。
 - 右邊數字被視為最大射程：即目標方格至最大與角色相距的格數。
- 常規射程技能：這類技能的目標方格需要處於最小與最大射程之間的位置，大多數技能都是常規射程。

固定射程技能：這類技能基本和常規射程的規則是一樣的，除了一點，該類技能的固定最大射程不能被增加。

直線射程技能：這類技能的目標方格必須與角色處在同一行列（同一行或同一列）上。

直線固定射程技能：這類技能基本和直線射程的規則是一樣的，除了一點，該類技能的最大射程不能被增加。

能力

場景配件

高爾茲大師和他的召喚物通常都有天賦能力，利用這些能力往往能在戰場中發揮奇效。

即使有些能力的效果和有些技能相似，但能力不是技能。一位角色若擁有了多個相同的能力，只能發揮一個的效果，重複無效。

克洛茲大師的能力

【重擊】：角色在進行重擊判定時，多投擲一個骰子。

【射擊】：角色在進行射擊判定時，多投擲一個骰子。

【閃避】：角色在進行閃避判定時，多投擲一個骰子。

【微小】：角色不可被封鎖，也不需閃避，並且不會阻礙視線。

【抵抗】：被●屬性技能對你的傷害減1。

【抵抗】：被●屬性技能對你的傷害減1。

【抵抗】：被●屬性技能對你的傷害減1。

【抵抗】：被●屬性技能對你的傷害減1。

【反擊】：對角色給你造成1或多點傷害●時可進行反擊，給對角色造成1點傷害。

【治療】：每當角色因治療被●減少1點或多點傷害●時，可以被多治療一點傷害。

【免殺】：水●、空氣●、土●或火●屬性技能均對你無效。

其他能力

十二世界以及其他世界的高爾茲大師都有一些特殊的能力，這些能力在他們的角色卡上都有詳細的描述。

查看他們的角色卡以瞭解這些能力的特殊效果。



斯拉克是隱身的，但不是無敵的！

要對 麥克貝恩是面鼓勵自己的隊友，她並不是像你樣子而已！

當時之原稿創造了與世界首創競技場，他們逐漸開始紀十二世界中的美麗場景模型版運到競技場中來。他們加入了灌木、樹木，甚至還拿來了幾個神秘的箱子。

場景配件要在遊戲開始前設置在競技場中。場景配件不是角色，並且都不會受到任何因素影響（可選擇則除外）。《克洛茲大師：競技場》共有三種場景配件：灌木、樹木和箱子。他們各自有不同的作用：

灌木

灌木由各種多葉植物組成，屬於障礙物：被灌木佔據的方格是無法通行的。但是，灌木不會阻礙視線。

樹木

這些神奇的方格樹木也是障礙物：被樹木佔據的方格是無法通行的。樹木巨大的體積會阻礙角色的視線。

箱子

由技藝精湛的工藝人製作而成，沒有人知道這些箱子裡裝著什麼。箱子不是障礙物，却被箱子佔據的方格可以通行。箱子也不會阻礙視線。站在箱子上時，角色視野的最大射程+1。

可破壞則：可被破壞的場景配件

如果所有玩家同意，你可以採用此雙雙雙遊戲體驗更刺激的戰鬥！

 注意：只有近戰技能才能破壞場景配件！

為了破壞場景配件，玩家必須在一個行動輪內給場景配件造成足夠多的傷害。也就是說，場景配件在玩家行動輪結束時，所受到的所有傷害標記都會被自動移除。場景配件沒有守衛標記。當場景配件受到傷害時，在其上放置一個傷害標記，一旦場景配件獲得的傷害標記達到HP時，就會被破壞：將該場景配件從競技場上移除並放回遊戲盒。神奇的是，當場景配件被破壞時會產生卡瑪金幣！有時被破壞也會產生經驗。在被破壞的場景配件所在的方格上放置相應數量的卡瑪金幣（每張的卡瑪金幣的數量如下圖所示）。



惡魔賞賜

強化物品

強化物品會對你的角色能力產生即效提升。強化道具在使用後會被消耗掉（棄置）。強化物品正面向下時，不會起任何效用。



這4種物品的效果相同。當一位克洛茲大師使用了此類物品之後，本輪中接下一次和對應的技將增加1點相應屬性攻擊。

注意：此類物品只能強化與其相同屬性的技（水、火、風、土或魔法）。



閃電是一種單體技。克洛茲大師使用此物品會消耗1 AP。選擇一個直線方向上相距1-5格，且視線不受阻礙的目標，對其造成2點閃電屬性傷害。



植物是一種單體技。克洛茲大師使用此物品會消耗1 AP。選擇一個直線方向上相距1-5格，且視線不受阻礙的目標，對其造成2點毒擊（不會造成直接傷害）。再消耗1MP將毒記放在目標角色卡上。



龍息是一種單體技。克洛茲大師使用此物品會消耗1 AP。選擇一個直線方向上相距1-5格，且視線不受阻礙的目標，對其造成3AP毒擊（不會造成直接傷害）。再消耗1MP將毒記放在目標角色卡上。



當你的克洛茲大師使用了黃金果時，你可以立即將某角色卡上最多3個毒擊標記。



當你的克洛茲大師使用了生命藥水時，立即獲得1MP和1AP。置棄該角色卡上1個毒擊標記。



當你的克洛茲大師使用了元素藥水時，你將立即得到自己角色卡中的一個。此效果不受阻礙影響。



當你的克洛茲大師使用了自動防禦的守護，你可以將某角色卡上最多3個毒擊標記。



當你的克洛茲大師使用了黃金果的守護，你可以立即獲得2MP並從金幣中收取2枚卡爾金幣。



當你的克洛茲大師使用了閃電的守護，你立即獲得4AP。



當你的克洛茲大師使用了植物防禦的守護，你將獲得一個紅角。紅角是為毒擊標記設置在相應的表格中。紅角可以在它的位置之後使用。



龍息的守護是一種單體技。克洛茲大師每輪選擇一個相距1-3格且視線不受阻礙的目標將毒擊標記。消耗3AP將毒擊標記。將一個朋友或移動魔法者的身邊位置時，此效果不受阻礙影響。



當你的克洛茲大師使用了龍息的守護，你可以支付2枚卡爾金幣到金幣池再收取1個金幣。



當你的克洛茲大師使用了紅角的守護，放置4個毒擊標記到角色卡上。本輪中的下一次使用技能標記3點毒擊。該技能將無視技能無效。



當你的克洛茲大師使用了植物防禦的守護，你將失去一個紅角。紅角是為毒擊標記設置在相應表格中。紅角可以在它的位置之後使用。



當你的克洛茲大師使用了生命藥水的守護，斷一次攻擊。在表格上，生命藥水的守護不會對你產生任何效果。生命藥水：收取一張黃金果並消耗使用生命藥水的克洛茲大師，並朝下放置。



當你的克洛茲大師使用了龍息的守護，以下3種強化效果中選擇一種：獲得3AP、獲得2MP、獲得4個毒擊標記。



當你的克洛茲大師使用了元素藥水的守護，你可以為除自己多5個毒擊標記獲得3枚卡爾金幣和1枚加爾金幣。



當你的克洛茲大師使用了閃電的守護，你將立即獲得2MP和1AP並獲得4個毒擊標記。

增益

增益是一種持續性輔助效果。當一位克洛茲大師使用了增益道具，將它正面向上放置在角色卡上：他將獲得持續增益效果，直到他的下一個行動輪開始。當效果結束時將增益道具標記棄置。



這4種增益的效果相同。

只要某增益道具其正面向上，該克洛茲大師將有以下3種效果：

- 他每輪將獲得1點相應屬性攻擊（水、火、風或土）。
- 他獲得相應的屬性抗性（水、火、風或土），受到相應的技能傷害-1。



在完成技能持有時間時，相應的角色無法通過消耗MP方式來參與。



在擁有元素增益技能時間時，角色將標記【元素】、【守衛】、【防禦】及【封鎖】的標記。



在戰士的守護技能持有時間時，角色的近距離抗性（水、火、風或土）及攻擊技能將造成額外2點傷害。戰士的守護對無屬性攻擊無效。



在閃電的守護技能持有時間時，角色的防禦+2，這沒屬性（水、火、風或土）及攻擊技能將造成額外1點傷害。閃電的守護對無屬性攻擊無效。



在元素的守護技能持有時間時，角色將抗性傷害（水、火、風或土），你對其屬性傷害，【防禦】、【生命偷取】不能生效的效果。



在植物的守護技能持有時間時，角色的近距離抗性（水、火、風或土）及攻擊技能將造成【生命偷取】效果。植物的守護對無屬性攻擊無效。



在龍息的守護技能持有時間時，角色的防禦（水、火、風或土）及攻擊技能將造成額外2點傷害。龍息的守護對【元素】及【中毒】無效。龍息不能對無屬性攻擊生效。

裝備

裝備是永久性的，一旦專屬獎勵標記被翻至正面朝上，就會發揮效果，直至遊戲結束。

對於增加攻擊AP或MP的裝備，是指永久性增加角色相應的點數，該效果從裝備標記被翻至正面朝上時就開始發揮效果；即使霍克洛茲大師獲得該類裝備時，回合已經開始了一段時間，角色仍可以使用該裝備附加的AP或MP。

一旦裝備標記被翻轉，沒有任何方法可以將角色與裝備分離。

裝備共有4中類型：

武器，可以為佩戴者帶來一項新技能。

套裝，可以提高使用者的某些點數或是給使用者帶來新的能力。

寵物，這是很稀有的，效果與套裝近似。

魔靈，為擁有者帶來強大的特性提升。

霍克洛茲大師每種類型的裝備最多只能擁有1個。如果該霍克洛茲大師已經擁有一些裝備，那麼他就不能使用與已有裝備類型相同的其他裝備標記。



劍：裝備此武器裝備的霍克洛茲大師可以使用一個新的近戰技能：消耗2AP用劍砍7次攻擊，對目標造成3點高屬性傷害。



斧頭：裝備這件武器的霍克洛茲大師可以使用一個新的近戰技能：消耗3AP用斧頭砍6次攻擊，對目標造成2點水屬性傷害。



法杖：消耗4~6點AP，為區域防禦：裝備這件武器的霍克洛茲大師可以使用一個新的近戰技能：消耗4AP使用法杖攻擊，對指定區域內的每個角色造成2點土屬性傷害。



魔法書：消耗4~6點AP，為區域防禦：裝備這件武器的霍克洛茲大師可以使用一個新的近戰技能：消耗5AP使用魔法攻擊，對指定區域內的每個角色造成2點火屬性傷害。



蔬菜性套裝【蔬菜】：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的MP增加2點並獲得【靈感】能力。



珍珠套裝【珍珠】：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的MP增加1點並且獲得【守護】能力。



正身黃金裝【黃金】：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的MP增加1點並且獲得【免疫】能力。



石獅人套裝【石獅】：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的MP增加4點並且獲得【封鎖】能力。



自然套裝：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的MP增加1點並且最大防禦增加1點。



真龍套裝【龍套】：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的MP增加1點並且獲得【咆哮】能力。



巨龍——龍套【龍套防禦】：當這件武器的霍克洛茲大師可以使用一個新的近戰技能：消耗6AP使用巨龍攻擊，對指定區域內的每個角色造成3點火屬性傷害。



天使套裝：當這件武器的霍克洛茲大師可以使用一個新的近戰技能：消耗2~5點AP攻擊，消耗5AP使用天使攻擊攻擊，對目標造成2點熱屬性傷害，該狀態大約不能解脫。



海皇之水：當這件武器的霍克洛茲大師可以使用一個新的近戰技能：消耗0~2點AP攻擊，消耗3AP使用海皇之水攻擊造成2點傷害。



巫婆套裝：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的MP、HP、AP各增加1點。



神木套裝：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的以下效果：消耗3點MP，HP上增加5點並且AP增加2點。



烏龜套裝：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的MP、HP、AP各增加1點並且最大防禦增加1點。



猛犸套裝【猛犸】：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的MP增加5點並且獲得【反擊】能力。



小博士：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的MP、HP、AP各增加1點。



小月兔：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的MP增加1點，HP增加3點並且最大防禦增加1點。



小科林套裝【中套】【封鎖】：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的MP增加6點並且獲得【中套】和【封鎖】能力。



小蛇小蛇【毒套】【封鎖】：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的最大防禦增加2點並獲得【毒套】和【封鎖】能力。



新名魔龍：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的MP增加2點。



邪蟲標記：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的MP增加8點。



鮮晶標記：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的AP增加3點。



烏龍標記：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的元素攻擊效果（火、水、風、土、雷）減少1點傷害，由該效果不增加造成所有傷害。



冰晶標記：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的冰屬性和冰屬性攻擊攻擊額外造成2點傷害並獲得【凍結】能力。



火晶標記：當該裝備標記正面朝上放置於霍克洛茲大師的卡牌上時，該角色的火屬性和火屬性攻擊攻擊額外造成2點傷害並獲得【燃燒】能力。

高級規則

4人遊戲規則

克洛茲大師除了可以2人對戰外，也可以自由作戰或2v2。4人遊戲規則與2人遊戲規則相似，僅有以下幾點不同：

自由作戰模式

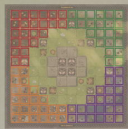
團隊構建：每人控制2個克洛茲大師。只要所有玩家達成共識，可以任意選角色組隊。先攻值：玩家分別計算自己的總先攻值。總先攻值最高的玩家稱為**玩家1**，類似地，按先攻值高低順序決定**玩家2**、**玩家3**和**玩家4**。玩家根據總先攻值時坐下，行動輪順序為：**1-2-3-4**。

遊戲畫面設定：4人選擇遊戲版面，**玩家1**決定版面方向。

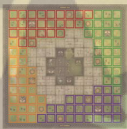
加倫襲擊：在競技場旁放置3個特殊加倫襲擊。每名玩家起始有3點加倫襲擊。當某個角色被擊倒後，玩家需要數量與該角色等級相等的榮譽點交予對手。如果玩家把一名對手的最後一位克洛茲大師擊倒了，則可以獲得該對手所有的加倫襲擊。如果玩家榮譽點全部沒有了，但只要還有一個角色存活於場上，則不會出局繼續遊戲。

遊戲開始：根據順序，玩家依次將自己的角色放置到競技場中自己所屬區域的起始位置。如下圖所示，玩家的起始位置各不相同。然後開始判定紫色側計時：如果出現兩個相同面，則擊敗的玩家選擇一名玩家，該玩家失去1榮譽點。接著由這位玩家也指定一名玩家失去1榮譽點。可以指定擊敗的行動玩家，選擇沒有限制。

元素之戰



團隊競技場



玩家 1 玩家 2 玩家 3 玩家 4

2V2 模式

2V2規則與自由作戰規則相似，有以下幾點不同：

遊戲目標：當特殊加倫推紀取光後，成為唯一擁有加倫標記的一方即可獲勝。當然，如果對手的角色都已被擊倒，只有己方仍有克洛茲大師存活，同樣也能獲得勝利。

先攻值：玩家分別計算隊伍的總先攻值。總先攻值最高的玩家為**玩家1**，他的隊友為**玩家3**。另一隊中總先攻值較高的玩家為**玩家2**，較低的為**玩家4**。

自定義組隊模式

《克洛茲大師：競技場》可以支持玩家自定義組隊模式，非常富有策略和樂趣。玩家可以按照自己的思路創造屬於自己的夢之隊。

角色選擇

滿足以下要求，玩家可以任意組建團隊：

- 隊伍中必須包含2-8名克洛茲大師。
- 隊伍中所有角色組和為12。
- 金色名字的為英雄角色，一隻隊伍中同名英雄角色只能最多組一個，但隊伍中可以有不同名的英雄角色。
- 白色名字角色可以在隊伍中同名最多組兩隻。你和你的對手可以使用相似的隊伍進行對戰。

名稱指向

技能中所提到的角色名字，都是專指使用該技能的角色，而不包括場上的其他同名角色。

4人遊戲

4人遊戲的隊伍必須是由1至4位，等級總和為6的克洛茲大師組成。

先攻值

如果出現先攻值相同，則隊伍中單人先攻值最高的優先，如再打平則看同隊第二高，一次類推。極端情況下，用滾完全打平，此時隨機決定先後。

時間軸

起始方玩家優先決定他隊伍的時間軸，然後再對手決定。當一位玩家決定好時間軸後，可能同隊會出現先攻值相同的角色，此時由玩家決定先後。時間軸一旦決定好後，直到該局遊戲結束前都不能改變。

圖流騎士

CLAYTON'S KNUCKLES



F.A.Q.

我的克洛茲大師有【重擊】能力，并裝配有磨菇性套裝，效果是使角色+2HP並獲得重擊能力。那麼我現在是否可以投擲3個骰子來判定重擊呢？

不行，因為一位角色的多個相同能力只能一個有效。你的克洛茲大師可以獲得+2HP，但是【重擊】能力對你來說是多餘的。因此，磨菇性套裝對你目前來說並不合適。

我的克洛茲大師有【守禦】能力，因為受到破甲效果額外受到2點傷害。此時是否可以判定投擲守禦？

可以，但是只能投擲一個骰子。

即使我有多個【守禦】能力？

是的，因為一位角色的多個相同能力只能一個有效。

我有4枚卡瑪金幣，但我想購買“獎金者的守護”（需要6枚金幣），效果是給我+2MP和+2枚卡瑪金幣。我的4枚加上這2枚剛好達到6枚，請問可以嗎？

不行，購買基礎套裝和使用基礎套裝是兩個不同行動，首先必須花費6枚卡瑪金幣來買或才能獲得它的效果。

我的克洛茲大師在上輪使用了“元素”的守護，效果是抵抗所有屬性傷害，但不能抵抗普通攻擊。如果現在對方利用其它技能提高了屬性攻擊的強度，請問我是否仍不會受到傷害？

不會，“元素”的守護“可以抵抗所有屬性傷害”。

我的克洛茲大師有3MP，12HP，6AP，並在本輪中已經使用了3MP，此時如果我使用神木套裝：-1MP，+5HP，+2AP，如何結算？

你的克洛茲大師不會損失MP，因為本輪他已經沒有多餘的MP了，同時他的HP會增加5點，AP增加2點，下一輪開始時他會有2MP，17HP，和8AP。

我的蜘蛛之王有10HP，但已受到6點傷害，此時是否可以使用“狂戰士的守護”來提高下一個技能的威力呢？

可以，但在他釋放下一個技能之前，因為受到這4點傷害他已經被擊倒。如果他在之前只受到不多於5點傷害的話，使用“狂戰士的守護”會更有效。

惡毒克洛特特有7AP和14HP，但已經受到11點傷害，那麼他是否可以使用【生命轉移】技能？該技能會消耗5AP並承受4點傷害。

不可以。因為他無法將4個傷害標記放置在她的角色卡上，不滿足發動條件。如果她只受到10點傷害，那麼她可以使用該技能，技能可以發揮效果，同時她也將被擊倒出局。

我的隊伍中有兩位比爾·泰爾，如果其中一位使用了【極視面射擊】，該技能效果是“本輪比爾·泰爾的射程+3，但他失去所有未使用的MP”。那麼我的兩位比爾·泰爾是否都會受到影響呢？

不會。技能說明中提到名字都僅指是當前的行動角色。同樣，如果文字提及召喚物，也只是指的是該行動角色所召喚出來的寵物。

後退、擊退、接近、拉近的額外移動效果，是否會觸發封鎖效果，需要判定封鎖和閃避？

不會，封鎖只對消耗1MP，從與對手角色相鄰的方格移出時才有效。

我的古爾塔使用了【雷鋒】技能，額外效果是“向目標角色接近兩格，這是這種方式的移動是否會穿過無法通行的方格？

不行，同樣會受到障礙物的阻礙，移動將終止在障礙物前方。

那如果在她經過的方格中有一個陷阱呢？

如果古爾塔最終停留在該方格上，是會受到陷阱的影響的。

如果角色技能的額外效果是+XMP，+XAP，竊取XMP或竊取XAP，那麼該角色是否立即獲得相應的MP和AP？

不是的，這些額外的MP和AP都通過角色卡上的標記來表示。在角色的下一行動輪中重新該標記才能獲得相應的效果。如果是可以立即獲得MP或AP的方式，會在角色卡中注明的。

編劇：From an original idea by Tot - Under the management of Jérôme Perchard
遊戲設計：Nicolas Degory - 主美工：Alexandre Papp - 角色設計：Edouard Guilton - 2D 原畫：Romain Ubersa, Vincent Lombard - 3D 原畫：Laurent Boucher / Tila, Mideál Gantala, Damien Levaufre, Mathias Thornton - 配音：Nolan Anderson, Pelli Arriens, Benet Lucke, Mideál Bógota, Billyboy, Faoua Bougblida, David Calvo, Corentin Capelle, Laurent Carlier, Lucio, Coco et Meluz, Mathieu Confortant, Elénise Corbeux / Black1Pute, Lucie Cousinno, Crunch, Ludovic Dahon, Marie Denizel, Nicolas Dhermy, Eskarina, Franko, Marine Frelaud, Dominique, Céline, Virginie Cabonard, Gaetan / Sultima, Hervé Gengler / Tiris, Davy Girard, Elise Gooris, Emilie Granger, Hugo, Jay, Jeremy, Jonathan, Roman Joubaud, Jui Jui, Judicaël, Aziz Kaddouri, Kam, Edouard Khil, Nao de La Soueire, Fanny Leclerc, Mathieu Lami, Ben Le Tannou, Manouss, Julia Mendes, Milléto, OI, Olivier, Pauline Parmentiers, Fabien Ravez, Stéphanie, The Black Frog, Carl Van Tichelen, Xa et Yamato.

感謝參與項目製作的所有朋友，非常感謝 DORUS Arena community 社區的支持！

行動輪

- 行動輪開始 (新的行動玩家)
 - 擲骰判定緊急衝鋒計 (2個骰子)
 - 爆發 (分配能力)
 - 撤退 (獲得金幣)
- 角色行動輪 (時間軸、逐次進行)
 - 準備階段
 - 增益消時, 觸發效果。
 - 行動階段
 - 消耗MP和AP
 - 結束階段
 - 觸發效果, 下一位角色。
- 行動輪結束
 - 更換行動玩家

消耗 MP 和 AP

移動	消耗 1 MP
移動到相鄰方格	消耗 1 MP
行動	消耗 1 MP
選擇技能	消耗 1 MP
克洛諾大師專屬行動	消耗 1 AP
抽取一枚金幣	消耗 1 AP (+10 金幣)
買一個加倫榮譽	消耗 1 AP (+3 金幣)
買一個 花崗岩品質寶麗	消耗 1 AP (+6 金幣)
買一個 翡翠品質寶麗	消耗 1 AP (+12 金幣)
買一個 黃金品質寶麗	消耗 0 AP (免費行動)
翻開惡魔寶麗	消耗 5 AP (耗6頁)
擊擊	消耗 5 AP (耗6頁)

配件特性

名稱	移動通過 空格 ✓ 無法通行 ✗	視線通過 不阻擋 ✓ 阻擋 ✗	額外技能效果受 影響 ✓ 不受影響 ✗	HP
箱子	✓	✓	✗	3
灌木	✗	✓	✗	6
樹木	✗	✗	✗	12
克洛諾大師	✗	✗	✓	X
瓦美德	✗	✗	✓	1
其他生物體	✗	✗	✓	X
沙陣標記	✗	✓	✓	1
陷阱標記	✗	✓	✗	1
金幣	✓	✓	✗	1

■ 場景配件 ■ 角色 ■ 其他

使用技能

條件要求

- 支付消耗
- 滿足技能
- 存在技能

- 支付消耗
- 額外效果
- 判定重擊 (攻擊和治療技能)
- 判定守禦 (攻擊技能)
- 計算傷害 (攻擊和治療技能)

傷害



傷害值



基本傷害



重擊傷害



守禦抵消

(攻擊和治療技能)

(攻擊治療技能)

(被攻擊方防禦判定)

視線

- 所有方格概為正方形。
- 兩個方格中心連線為視線。
- 若視線經過至少一個障礙物方格 (灌木、角色等), 則視線無效。



有效視線

無效視線

區域影響



十字型區域

正方形區域

菱形區域

樹形區域

鐘形區域

使用密碼來激活你的線上角色, 與千萬玩家
一同角逐克洛諾大師的傳奇榮譽!

www.KROSMASTER.com