

MIDDLE-EARTH QUEST™

中 土 世 界 历 险



RULES OF PLAY

简介 (Introduction)

中土的第三纪元即将走到尽头。

这是一个充满绝望与黑暗涌动的年代。在魔多灰烬的土地上，黑暗君主索隆的力量日益强大。暗影升起，终将会笼罩整个中土。没有多少人敢站出来与之对抗，昔日人类与精灵之间的同盟曾呈现出的荣光和力量已成为过去，步向衰弱。

不少精灵已经放弃了中土，任意一个狡诈的观察者都能通过他锐利的双眼以及灵敏的双腿，发现精灵在灰港星光之下的迁徙。精灵在离开中土，驶往远方的不死之地。

人类的王国四分五裂，日益衰败。南方与东方的人类已经臣服于魔多。西方那曾经拥有强大势力以及努曼诺尔血统的阿拉斯日渐衰退，白城米那斯提力斯，以及盘绕在亚尔诺的北方游侠是其唯一剩下的实力象征。而传说中那高贵擅骑的洛汗王国，现今也要为谋取一点和平，而向魔多大量进贡马匹。

然而，希望犹存。

三枚精灵戒指以及它们的持有者，勇敢地站出来与索隆的意志进行对抗。南雅水之戒的持有者，精灵皇后凯兰崔尔仍然留在罗瑞安森林。维雅风之戒的持有者爱隆王，依旧留守在充满知识与疗愈的堡垒瑞文戴尔中。纳雅火之戒的持有者，灰袍巫师甘道夫不眠不倦地尝试发现索隆的阴谋，并完成联合西方人民的任务。

或许也只有甘道夫才了解到，神行侠阿拉贡是他最大的希望，当然与此同时也是最大的危险。

甘道夫相信他已经找到了索隆利用末日火山烈焰所炼制出来的至尊魔戒。一旦索隆重新获得至尊魔戒，将能控制其余三枚精灵戒指，并且重获昔日失去的强大力量。

然而，在索隆的寻寻觅觅之中，至尊魔戒已经消失了很长很长的一段时间了。

一枚小小的至尊魔戒是黑暗君主最想抢回的东西，却落在了一个微不足道的哈比人手上，并成为了他的私人财产。他就是比尔博·巴金斯。佛罗多·巴金斯，比尔博的侄子，从比尔博手中继承了至尊魔戒。常年探望比尔博的好友甘道夫，意识到魔戒可能会为恬静和平的夏尔带来可怕的灾难。这是压在甘道夫心中一块巨大的石头。

尽管已经能够看出佛罗多自然纯朴的内心不易受魔戒侵蚀，能够携带魔戒，但甘道夫还是犹豫了很久，希望在圣白议会之前能够找到更多的支撑其想法的证据。最终，甘道夫决定通过捕获咕噜来获得验证，咕噜也就是在比尔博获得魔戒前的上一任携带者。同时，甘道夫也寻求关于最后一个佩戴魔戒的国王——伊西铎在其生命最后日子中的历史。

此外还有别的希望。在危难的日子中英雄总会涌现的，有受甘道夫所托，守卫夏尔免遭邪恶侵袭的英雄；也有无所畏惧穿越迷雾山脉的英雄，为寻找巴林所带领的矮人探险队的下落消息；也有反抗魔多入侵并与之战斗的刚铎英雄……甚至更有敢于穿越伊西立安一带森林冒险，或者闯入暗影之地与索隆邪恶计划进行对抗的英雄。

中土现在需要这些英雄站出来对抗索隆，直到最终决战的日子降临为止。英雄们必须在第三纪元尽头，人类、精灵、矮人、霍比特人达成联盟并展开魔戒圣战之前，尽量把索隆的邪恶力量牵制起来。



《中土历险》以托尔金传奇小说《魔戒》为背景，描述了比尔博111岁生日（佛罗多33岁）往后，直到佛罗多离开夏尔进行护戒之旅前之间这17年的历史，这是暗影聚集与充满冒险的年代。

玩家是否会饰演英雄，帮助甘道夫与圣白会议寻找对抗暗影势力的办法，为小说《魔戒》中的魔戒圣战夯实基础？还是会扮演索隆的角色，寻求统治、堕落自由人民的途径，重获魔戒并摧毁甘道夫的计划？

无论你选择什么，中土的命运掌握在你手中。

游戏概述 *Game Overview*

“兽人与巨魔已经在山上集结完毕。它们装备着锋利的武器，并且比以前狡诈得多。”

——“往昔暗影”《魔戒，魔戒再现》

在中土历险游戏中，一位玩家扮演索隆，而其他玩家扮演来自西部的勇士。

索隆必须施展各种阴谋诡计，用他逐渐恢复的魔力来操控邪恶生物，通过种种手段来达到他的目的。如果成功，索隆将找到那枚至尊魔戒，大陆的西部也将再次笼罩在黑暗之下。

英雄们则必须帮助甘道夫去探索发现至尊魔戒的真相。为此，他们必须穿越中土世界去寻访那些著名的人物求得支持、搜集信息，他们将义无反顾地踏上与索隆及其爪牙抗争的危险旅程。如果英雄们成功了，那么甘道夫将会参透他所需要的信息。有了这些信息，甘道夫就会立即让佛罗多带着魔戒离开夏尔，开始那段为了摧毁魔戒而进行的史诗冒险。



游戏配件 *Component List*

- 规则书一本
- 游戏图板1张（两部分组成）
- 220张大卡牌，包括：
 - 42张事件牌
 - 26张阴影牌
 - 10张初始探险牌
 - 5张高阶探险牌
 - 3张初始密谋牌
 - 15张高阶密谋牌
 - 75张地区遭遇牌
 - 15张庇护所遭遇牌
 - 15张危险牌
 - 14张怪物参照牌
- 255张小卡牌，包括：
 - 75张怪物战斗牌
 - 125张英雄牌
 - 20张技能牌
 - 10张任务牌
 - 9张物品牌
 - 16张堕落牌
- 5张英雄卡
- 235个指示物，包括：
 - 50个怪物指示物
 - 80个势力指示物
 - 30个恩惠指示物
 - 1个当前玩家指示物
 - 24个等级指示物
 - 30个伤害指示物（20个1点的，10个3点的）
 - 4个索隆行动指示物
 - 8个角色（Character）指示物
 - 4个故事标记
 - 3个密谋标记
 - 1个事件标记
- 8个塑料角色底座
- 5个英雄模型
- 5个索隆爪牙模型

配件概述 *Component Overview*

游戏图版 *Game Board*

游戏大图板上描绘了许多中土世界的地点，在游戏中英雄们可以移动到这些地点上。图板上还有关于索隆及其爪牙的行动参照信息，另外还标示出了各种卡牌和指示物的放置位置。



事件牌 *Event Cards*

这些牌会触发一些效果，可能是持续有效的也可能是立即生效的，有的牌还指示玩家在特定的地区放置恩惠指示物和角色指示物。



暗影牌 *Shadow Cards*

这些牌提供给索隆广泛的强大能力，例如让爪牙偷袭英雄们，或者用强大的力量来诱惑英雄们。



初始探险和高阶探险牌 *Starting and Advanced Quest Cards*

每位英雄有两张初始探险牌和一张高阶探险牌，这些牌规定了英雄们在完成必要的条件后获得什么样的奖赏。



密谋牌 *Plot Cards*

这些牌描述了索隆企图征服中土世界而进行的各种行动。在密谋牌里面有三张是作为初始密谋牌，需要在游戏的一开始就打出其中的一张。



遭遇牌 *Encounter Cards*

这些牌描述了英雄们在中土世界中移动是可能遇到的各种情况，这种牌其中有五组分别对应不同的地区，还有一组专门对应自由人民的庇护所。



危险牌 *Peril Cards*

这些牌描述了英雄游历到游戏图板上的危险地点时会遇到什么样的险情。



怪物参照牌 *Monster Reference Cards*

这些牌上列出了英雄可能会遇到的各种怪物的属性和特殊技能。



怪物战斗牌 *Monster Combat Cards*

这些牌分成三组，是提供给索隆处理英雄和怪物爪牙间的战斗时使用的。



英雄牌 *Hero Cards*

每位英雄都有他自己的牌组，这些牌用来表示英雄的生命值，并且英雄通过弃掉手上的英雄牌来进行移动和战斗。



技能牌 *Skill Cards*

英雄在游戏过程中随时都可能获得技能牌的奖励，得到技能牌后就加入手上的英雄牌里面。这些牌不但可以提供很强的战斗能力，还可以增加英雄的生命值。要注意的是技能牌跟普通英雄牌的背面图案是一样的，所以在游戏开始前要特别仔细的将这些牌从英雄牌当中挑拣出来。



堕落牌 Corruption Cards

英雄在游戏过程中随时都可能被动得到这些牌，通常是由某个暗影牌或者危险牌导致的。这些牌会施加一些持续的负面效应，英雄只有通过休息（需要支付牌上标明的恩惠点数量）或者是靠其它的牌、特殊能力才能解除它。



物品牌 Item Cards

这些牌提供给英雄持续的特殊能力，英雄在游戏中任何时候都可能被奖励给予这些牌。



任务牌 Mission cards

作为一个团队的英雄方也好，索隆方也好，每边各有一组任务牌。两边的人请在游戏开始时秘密的从他的牌组里随机抽取一张牌。



英雄卡 Hero Sheets

这些小卡板上列出了各英雄的技能 and 属性。



怪物指示物 Monster Tokens

在游戏中，这些指示物放置在游戏图板上用来表示那些地点是有怪物的。指示物上还有颜色表明它可以放在哪个地区。



势力指示物 Influence Tokens

这些指示物用来表示索隆日益增强的实力在中土世界上四处蔓延的情况。游戏图板上以及暗影池里面势力指示物数量的逐渐增长，使得索隆可以打出很强的暗影牌和密谋牌，还可以让索隆提升地点的危险指数以英雄制造困难。



恩惠指示物 Favor Tokens

恩惠指示物代表了来自中土世界上自由人民的善意和支持。英雄们可以在一些地点、从某些人身上收集这些指示物，也可以通过遭遇卡牌或者完成探险来获得。英雄消耗恩惠指示物可以去除索隆的密谋牌或者换取其他好处。



当前玩家指示物 Current Player Token

这个指示物始终跟着当前玩家流转，当然玩家们不用它也行，因为不会影响游戏。要用的话，某个玩家结束自己回合的时候，就把指示物交给左边——下一个回合的玩家。



等级指示物 Level Tokens

这些指示物是英雄们完成了探险、或者请教了某些人物之后所获得的奖励。它们的作用是动态表示英雄们增长的属性值。



伤害指示物 Damage Tokens

这些指示物是放在怪物参照牌和游戏图板的爪牙格子位置上，表示怪物或者爪牙已经承受了多少的伤害点。



故事标记 Story Markers

这些标记放在游戏图板的故事轨迹上，它们记录着索隆和英雄们向前推进目标的情况。



索隆行动指示物 Sauron Action Tokens

这些指示物是在索隆的回合中方在游戏图板的索隆行动区域上，用来跟踪记录他的有效行动。



密谋指示物 Plot Markers

这些指示物是用来标明游戏图板上那些正受到索隆有效密谋牌影响的地点的。英雄们必须赶到被各密谋指示物标记上的地点，去阻止索隆的阴谋（去除索隆的密谋牌）。



事件标记 Event Marker

这种标记放在游戏图板上用来标记当前事件牌影响到了哪个地点。



人物标志和塑料底座 Character Tokens and Plastic Stands

这些指示物代表那些中土世界上的领袖们和其它重要人物。它们通常是根
据某些事件牌而被放在特定的地点，并且基本上在英雄们拜访它们之后会提供一些奖励。在首次游戏前，将这些人物指示物分别插到提供的塑料底座上。



爪牙模型 Plastic Minion Figures

这些模型代表索隆的帮凶，它们在游戏图板上用来标记各爪牙的当前位置。刚开始游戏的时候只有两个爪牙被摆放在图板上，其它的三个会在后面游戏中再出场。



英雄模型 Plastic Hero Figures

这些模型代表了不同的英雄们，它们在游戏图板上用来标记每位英雄的当前位置。



游戏图板详解



- 1、当前事件牌格位
- 2、恩惠和人物区域
- 3、故事记录轨迹
- 4、回合步骤参考
- 5、遭遇牌叠格位
- 6、爪牙区域
- 7、势力区域
- 8、危险牌叠格位
- 9、堕落牌叠格位
- 10、暗影牌叠格位

- 11、暗影池
- 12、索隆行动区域
- 13、密谋牌叠格位
- 14、有效密谋记录
- 15、永久危险地点
- 16、阴影要塞及永久危险地点
- 17、普通地点
- 18、避难所
- 19、普通路线
- 20、水路

准备工作 (*Getting Started*)

游戏目标 *Object Of The Game*

这个游戏中，索隆或者英雄方玩家的目标就是让他们故事指示物前进到“故事记录”的终点，并且完成他们任务卡上的要求。玩家所属的阵营不同，让故事指示物前进所用的手段也是不同的。在游戏中索隆要根据他持有的密谋卡来推进他的3个故事指示物。他的目标是让他的某个故事指示物推进到终点，或者是3个故事指示物全部到达“阴影降临 (The Shadow Falls)”的位置。

英雄方玩家作为一支队伍共同获胜（或者是一起失败）。他们的故事指示物是在每个索隆的回合自动移动的，不过移动的慢点还是快一点会视某张“事件卡”或者“暗影卡”而定的。如果某方移动到终点，但是没有完成任务，那么进行一场英雄和戒灵之间的大决战来决定游戏的赢家。

阅读以下规则

中土历险是一款独特的游戏，相互对立的索隆方和英雄方的游戏方法是完全不同的。因此我们把双方所有的规则流程分成了两个截然不同的章节：“索隆游戏规则”和“英雄游戏规则”。玩家有必要仔细阅读这两部分的内容，因为从这两部分内容中可以了解到游戏整体的综合信息。在“索隆游戏规则”和“英雄游戏规则”之后还附有战斗和游戏结束等方面的规则。

玩家人数 *Number Of Players*

中土历险最多支持4人进行游戏，1人扮演索隆，其他人扮演英雄。下面写的这些规则是假设游戏人数为3人或者4人。如果要进行一个2人游戏，玩家最好先阅读全部的规则，然后再依照二人游戏特殊规则来玩。



初始准备 Setup

在开始一场中土历险游戏之前，玩家必须先执行以下几个步骤：

1、选择阵营：玩家们首先要决定由谁扮演索隆，其他人则扮演中土世界的英雄们。

2、放置游戏图板：展开两块图板，按照图板上的插图将两部分对好把它们放到游戏区的中间。“索隆”坐的位置要能够方便的够到图板上索隆活动区域。

3、英雄方的准备工作：英雄玩家们按照以下步骤进行准备：

A、挑选英雄：每位英雄玩家各选择一张英雄卡板，同时从5个英雄模型中找出相一致的，把它们放在各自的游戏区域。如果玩家们在选择英雄的意见上不能达成一致，那么就随机分配。

B、放置恩惠指示物和人物指示物：把所有的恩惠和人物指示物放到图板上相应的区域内。

C、放置英雄模型：英雄玩家按照自己的英雄卡上的提示把自己的模型放到图板上的英雄出发地。

D、布置英雄牌组：把所有英雄牌分成6份（根据牌的正面样式），共5个英雄牌组和1个技能牌组。技能牌上有星星符号，而每张英雄牌的底部有每位英雄各自的插画，记住这点就行了。将技能牌面向下码好放在图板的边上。每位英雄玩家取走对应的英雄牌，混洗后面面向下放在自己的英雄卡的左边，挨着“生命池（Life Pool）”字样。没有选用的英雄，还有与之对应的道具指示物全部放回盒子里。

E、创立初始探险：每位英雄玩家随机挑选一张自己的初始探险牌。按照牌上的“设置（Setup）”指导布置好，把牌放在自己面前。其他没用的初始探险牌放回游戏盒子，游戏中用不到了。每位英雄还要拿取自己的高级探险牌，不过只有在他完成了初始探险后才会用到它。

F、布置事件牌组：按照阶段（牌背面有数字指出）将事件牌分好，然后三叠牌分别混洗，面向下放在图板上方的边上。

G、布置遭遇牌组：将遭遇牌按照地区分好（牌背面上有宝石颜色来区分，有5种颜色，另外还有一些背面有3座白色的塔，是庇护所遭遇牌）。然后将这六叠牌分别混洗，面向下分别放在游戏图板上左边各自的位置上。

H、放置故事指示物：将4个故事指示物（绿色的属于英雄方，黄色、黑色、和红色的都属于索隆方）放在故事记录的起点上。

4、索隆方的准备工作：当英雄们进行准备的同时，索隆玩家执行以下几步操作。

A、放置势力指示物：把全部的势力指示物放到图板的势力区域上。

B、放置爪牙模型：把“黑蛇-哈拉德之王（Black Serpent）”和“索伦之口（Mouth of Sauron）”模型放置到在游戏图板的爪牙区域上标出的他们的起点上。其他3个模型放在图板边上备用。

C、得到初始密谋：在3张初始密谋牌中随机选取一张。没选到的初始密谋牌放回游戏盒子，这局游戏用不到了。将抽到的密谋牌放到有效的密谋记录“1”的位置上，与密谋牌对应的密谋指示物放到这张牌影响的区域上。根据牌上的指示执行动作。

D、布置暗影牌、堕落牌、危险牌和高阶密谋牌：把这些牌分别混洗，然后面向下放到图板中对应的位置上。

E、放置怪物参照牌和怪物战斗牌：将怪物参照牌面向上堆放在容易够得到的地方。然后分别洗好3份怪物战斗牌，面向下放在图板的一边。

F、放置怪物指示物：按照颜色将怪物指示物分成五份，每一份都分别任意排列好，然后将有怪物画像的一面向下叠成五堆放好，要放在索隆玩家很方便够得到的地方。

G、布置其他的指示物：索隆玩家拿取所有伤害指示物、索隆行动标记、等级指示物和事件标记，将这些东西放在图板一边，让所有玩家都方便拿得到。然后将标有“2”和“3”的密谋标记挨着密谋牌组放好。

5、抽取任务牌：分别混洗索隆和英雄的任务牌，双方各从自己的牌组里抽取一张，别让对方看到。双方可以随时查看自己的任务牌，但是任何时候都不能跟对方共享牌上的信息。双方都确认了自己任务牌上的内容后，将牌面向下放在各自的游戏区域内。其他没抽到的任务牌放回游戏盒子（别看哦），这局游戏中用不到了。

6、开始游戏吧：所有玩家完成了以上这些步骤后，从索隆玩家的回合开始进行游戏吧。

初始准备图解 (Setup Diagram)



- | | |
|------------------|--------------------|
| 1、英雄玩家游戏区域 | 15、爪牙模型 |
| 2、英雄卡 | 16、密谋牌叠 |
| 3、英雄牌叠 (作为生命池) | 17、密谋标记和事件标记 |
| 4、初始探险 | 18、势力指示物 (放在势力区域内) |
| 5、技能牌叠 | 19、危险牌叠 |
| 6、物品牌叠 | 20、堕落牌叠 |
| 7、等级指示物 | 21、暗影牌叠 |
| 8、事件牌叠 | 22、当前玩家指示物 |
| 9、恩惠和角色指示物 | 23、索隆任务牌 |
| 10、故事标记 | 24、伤害指示物 |
| 11、英雄任务牌 | 25、怪物指示物 |
| 12、英雄模型 (放在起点位置) | 26、索隆行动指示物 |
| 13、初始密谋牌和对应的标记 | 27、怪物参照牌和怪物战斗牌叠 |
| 14、遭遇牌叠 | |

游戏概述 (Gameplay Overview)

游戏回合 Game Turns

中土历险游戏是以回合的方式进行的，直到触发结局为止（通常是某个故事标记移动到了轨迹的终点）。游戏从索隆玩家开始，按顺时针方向，玩家逐个进行自己的回合。索隆玩家和英雄玩家各自在自己的回合中行动完一次算是一个游戏回合，按照这个模式，4人游戏的话，一个回合的顺序应该是：

1) 索隆回合；2) 1号英雄回合；3) 2号英雄回合；4) 3号英雄回合。

当最后一个英雄结束了他的回合，从索隆玩家开始下一个回合，就这样一次进行下去直到游戏结束。

索隆回合 Sauron Turn

索隆在自己的回合中可以推进故事标记（包括英雄的故事标记），可以打出单独一张密谋牌，然后采取行动来推进或者是保全他的密谋。

对于索隆回合的每一个步骤在下面都做了描述，游戏的图板上也有简要说明。

1、英雄重整步骤：将每位英雄所在位置上的所有势力指示物拿走。

举例：Beravor在摩瑞亚Moria这个地方结束了自己的回合，Moria有2个势力指示物。在接下来索隆的“英雄重整步骤”中，索隆将这两个势力指示物从Moria拿走，放回游戏图板上的势力区域中。

2、故事步骤：将英雄故事标记在故事记录上往前移动2格，索隆自己的故事标记怎么推进要视有效密谋牌上的提示来定。（详见12页）在游戏的首个回合跳过这个阶段。

注意：当故事标记首次推进到了故事记录上的阶段二或者是阶段三（stage II or III）时，索隆可以在游戏中召唤放置新的爪牙。（详见11页）

3、密谋步骤：索隆可以从手上的牌中打出一张密谋牌，或者是舍弃一张有效密谋牌。（详见11-12页）在游戏的首个回合跳过这一步骤。

4、事件步骤：索隆在当前阶段对应牌叠的顶上抽取三张牌，然后解决其中的一个。（详见13页）

例外：如果索隆和英雄两方都不占优，索隆只要抽取一张牌并解决这个事件就行了，而不是抽取三张。这一情况大部分出现在索隆的首个回合。

5、行动步骤：索隆可以执行两个行动（如果是4人游戏的话就是三个行动）。（详见14-18页）

6、英雄摸牌步骤：每位英雄可以从各自的生命池中抽取等于他刚毅值（Fortitude）数量的牌。

英雄回合 Hero Turn

在每位英雄各自的回合中，他可以移动、战斗、探索以及解决一张他最后所停地点的事件牌。

1、休息步骤：如果英雄的所在地没有怪物指示物或者索隆爪牙，并且也没有待在暗影要塞（Shadow Stronghold）中，那么他可以进行休息。（详见19页）请注意，如果英雄是在庇护所里，他可以进行治疗。

2、伏击步骤：索隆必须选择英雄所在地的一个怪物或者爪牙发起攻击，这种情况下，双方将进行战斗。（战斗部分详见27-32页）

3、游历步骤：在这一步骤中又可以分成以下几小步：提醒注意，只要英雄手中的牌数量允许，他就可以按下面的顺序重复执行多次游历。

a、移动：英雄可以通过舍弃手牌（可以是多张）的方式移动到相邻区域。（详见21页）

b、战斗或危险：索隆选择是让英雄与所在地的怪物、爪牙战斗（只要有就必须战斗），或者是让英雄解决一张危险牌（如果英雄的所在地对于他来说是危险的话）。（详见22页）

c、探索：英雄可以探索当前地区，通过探索可以寻取恩惠指示物、向重要人物角色请教学习以及完成探险等等。（详见22-23页）如果英雄想在他回合的一开始就进行探索，则可以跳过本回合的游历步骤中的“移动”和“战斗或危险”，来对当前所处地区进行探索。

4、遭遇步骤：如果英雄移动到达的地点并不是在一个危险地区，他可以在所在地对应的遭遇牌叠上抽取三张牌，然后解决那张与所在地区有关的并且数字最低的牌。（详见24-25页）

索隆游戏规则 (*Sauron Game Rules*)

这一部分将详细讲解索隆的回合中各步骤的规则要点。

索隆回合详解 *Sauron Turn Detail*

这一部分是索隆回合的详细说明，分成以下几个步骤：英雄重整步骤，故事步骤，密谋步骤，事件步骤，行动步骤和英雄摸牌步骤。请注意，索隆回合中有的步骤是英雄进行行动，而不是索隆（例如英雄摸牌步骤）。

英雄重整步骤 *Hero Rally Step*

在这个步骤中，英雄将他当前所在地（只要他不是暗影要塞中）的势力指示物弃掉，放回游戏图板上的势力区域中。

在英雄重整步骤中丢弃势力指示物有很多作用，既可以瓦解从暗影要塞往外扩张的势力，还可以阻止索隆在那些地方召唤出怪物。

重要术语 *Important Terms*

规则书和卡牌上经常提到的术语如下：

优势 (Dominant)：许多牌和规则的效果要视哪边占优势而定，哪边的故事标记比对方更靠近终点，哪方就是优势方。

重要人物 (Character)：这些指示物代表那些可以给予英雄们支持或者是其他特殊好处的中土人物。
当前阶段 (Current Stage)：在故事记录上最右边的故事标记所在的阶段。

Enemy敌方：是指不属于同一阵营的玩家或者配件互为敌方，例如英雄是索隆的敌方。

疲惫 (Exhausted)：战斗的一方变为疲惫就不能在接下来的战斗中再打出额外的战斗牌了。

延伸 (Extension)：是指一系列毗邻的地区，这些地区都含有势力指示物，并且至少与一个暗影要塞相连。

友方 (Friendly)：是指同属于一个阵营的玩家和配件互为友方。

英雄 (Hero)：英雄指的既是代表英雄的模型，也指控制那个英雄的玩家。

势力强度 (Influence Strength)：是指暗影要塞上势力指示物的数量。

地点 (Location)：在游戏图板上将地点表示成一个圆形的格子，占据了图板上的主要部分。每个地点的圆形外框的颜色表明了它归属于哪个地区，另外每个地点都有地名，其他游戏配件（规则、牌面说明等

）会用地名指代这些地点。

路线 (Path)：是指连接与各个位置之间的虚线（或者是蓝色实线）。

暗影要塞 (Shadow Stronghold)：是指那些带有暗影要塞图标（一座黑塔）的位置，索隆通常能够在暗影要塞出来的延伸区域上放置势力指示物。

地区 (Region)：在游戏图板上一共有十个不同的地区，地区之间通过颜色来区别，每个地区里面都有一定数量的地点。游戏图板上放置遭遇牌叠的位置（同样用不同颜色进行了区分）右边写有各地区的名称。说明书后面有地区划分地图。

索隆 (Sauron)：就是索隆玩家的简称。

阵营 (Side)：中土历险的游戏中实际上有两方面的人马，一方由英雄玩家组成，另一方索隆玩家独自一人，这两方就是阵营。

庇护所 (Haven)：游戏图板上带庇护所图标（三座白塔）的地点就是庇护所。在庇护所里英雄可以进行治疗。

“几”格以内 (Within [X] Spaces)：许多牌面上会提到“几”格之内的地点 (locations that are within a number of spaces) 这样的说法。相邻的地点（有道路连接）之间距离定义是一格，那么“某个英雄一格之内”就包括英雄当前所在地和任何一个与之相邻的地点。



故事步骤 The Story Step

除了第一个游戏回合外，在每个索隆回合中，把英雄故事标记在故事记录上前进2格，按照索隆的有效密谋牌上的指示，他的三个故事标记分别进行推进。

如果任何一个故事标记到达了故事记录上的终点（Finale space），或者是三个索隆故事标记都到达了（或者经过了）暗影降临点（The Shadow Falls space），那么游戏结局来临。

了解故事记录 Understanding The Story Track



故事记录(The Story Track)就在游戏图板的顶部边缘处。这条记录控制着四个故事标记的走向，表示索隆和英雄离实现他们的目标还有多远。

英雄标记形象的代表了自由人民的行动，就像指环王的故事中描述的那样，他们用那史诗般的英雄行为，成功的一步步将索隆逼入绝境。



索隆的故事标记则形象的表现了索隆是如何积攒力量、获取信息来达到统治西部大陆的最终目的。“戒指”故事标记（黄色）表示索隆离瓦解甘道夫的计划并找到那枚至尊魔戒的目标有多远；“征服”故事标记（红色）表示索隆离召集足够数量的军队的目标有多远；“堕落”故事标记（黑色）表示索隆离成功让自由人民首领们堕落的目标有多远。



游戏阶段介绍 Understanding The Game Stages

一局游戏被分成了三个阶段，这些阶段象征着中土世界中流逝的岁月，到了适当的时候会发生一些主题事件。故事记录根据这三个阶段分成了三小段，从阶段1开始，到阶段3结束。

特殊名词“当前阶段”是指在故事记录上最右边的故事标记（至少一个）所在的阶段。

当一张牌或者技能提到当前阶段时，玩家只要看一下故事记录上离终点最近的标记在哪个阶段就行了。

游戏阶段还决定了索隆在事件步骤中从哪一摞事件牌叠里摸牌，以及暗影池（Shadow Pool）中可以有多少势力指示物。

推进故事标记



1、在故事步骤中，英雄的故事标记前进两格。

2、索隆只有两张有效的密谋牌，每张牌可以让索隆的“堕落”故事标记在故事记录上推进一格。如果他还有其它额外的有效密谋牌，就可以移动额外的故事标记（需要根据牌面的指示）。

3、因为有一个故事标记首次进入了记录上的“阶段三”部分，当前阶段就变成阶段三了，所以这个时候索隆可以立即把“巫王”放置到它的初始地点上。

部署爪牙 Placing Minions

如果在推进之后故事标记是首次进到故事记录上的阶段2或者阶段3，索隆根据故事记录上的提示将爪牙模型放置到游戏图板上。

在游戏的一开始，索隆得到索隆之口（Mouth of Sauron）和黑蛇（Black Serpent）（根据故事记录阶段1上面所标示的）；当游戏进入到阶段2的时候，索隆得到戒灵（Ringwraiths）和葛哥洛斯的葛斯摩（Gothmog of Gorgoroth）；最后当游戏进入到阶段3了，他还可以得到巫王（Witch-king）。

得到爪牙后，根据游戏图板上标出来的爪牙位置，索隆将对应的塑料模型放到他们的初始地点。

密谋步骤 The Plot Step

在这一步骤，索隆可以在以下几种行动方式中选择一种执行。在游戏的首个回合跳过这一步骤。

•**打出一张密谋牌：**索隆可以从手上的密谋牌中打出一张来，要出这张牌，索隆必须满足牌上的要求才行，而且在有效密谋记录上要有空的位置来放置这张牌，如果有有效密谋记录上没有空位是不能使用这张牌的。出完牌后将相应的密谋标记放到这张牌影响的地点。

•**舍弃一张有效的密谋牌：**索隆可以舍弃掉一张有效密谋记录上的密谋牌，这种情况基本上是出现在有效密谋记录上位置都被占用而他想在接下来的回合打出一张新的密谋牌的时候。

•**什么都不做：**如果索隆既不想打出新的密谋牌，也不想舍弃某张有效的密谋牌，那么在这一步骤他就什么都不做了。

密谋牌 Plot Cards

密谋牌描述了索隆要让中土世界控制在他的魔爪之中而实施的阴谋计划。在每个回合中，索隆的故事标记按照他的每张密谋牌上标明的数字来推进相等格数。



•**打出密谋牌：**索隆必须达到了密谋牌上的所有要求，才能打出这张牌。大多数的要求都用斜体字写在牌面文字块的顶部（例如，“要求有怪物指示物或者爪牙处在Woodland Realm的相邻地点”）。只要把密谋牌打出来了，之后就不用再理会这些要求了，也就是说哪怕不再达到这张牌的要求了（例如暗影池里的势力数量达不到要求了），它还是保留在场继续有效的。

每张密谋牌的左上角都标明有一个带数字的势力图形，表示打出这张牌的时候暗影池里面存有的势力数量至少要达到这个数字。

•**受密谋牌影响的地点：**密谋牌会影响到特定的地点，当一张密谋牌被放置到有效密谋记录上时，同时相对应的密谋标志也要被放到受影响的地点上。这个标记很醒目，相当于是提醒英雄这里是密谋的弱点所在。

•**舍弃有效的密谋牌：**轮到英雄的时候，他要有有效的密谋牌被弃掉，就必须探索一个受密谋影响的地点（有密谋标记的地点），并且为此支付密谋牌上指示的恩惠指示物数量。

被舍弃的密谋牌从有效密谋记录上拿走后面朝上随便堆在密谋牌叠边上就行了，对应的密谋标志也从游戏图板上拿走。

记住，索隆可以在自己的密谋步骤中主动的舍弃一张有效密谋牌，而不是打出一张密谋牌。

•**多张有效密谋牌：**还要提醒一点，如果索隆拥有多张有效密谋牌，在故事步骤的时候他的两个（甚至可能是全部三个）故事标记都可能在故事记录上前进。

如果多张有效密谋牌都是用来推进同一个密谋标志的，依次单独处理这几张有效密谋牌就行了——根据指示将相关的密谋标志推进两次（或者三次）。

密谋牌详解 Anatomy Of A Plot Card



1. 势力条件：要打出这张密谋牌索隆的暗影池中的势力数量至少要达到这个数字的要求。
2. 弃牌消费数：英雄探索受影响地点时，要弃掉这张牌必须支付的恩惠数量。
3. 故事标志推进数：只要这张牌保留在有效密谋记录上，索隆在每个故事步骤就可以将对应的故事标志推进指定的格数。
4. 卡牌标题：这张牌的主题描述。
5. 正文：这部分正文又列出了以下一些内容：
 - a、斜体字的内容是索隆打出这张牌必须达到的要求（如果有的话）
 - b、受影响地点的名称。
 - c、这张牌在有效密谋记录上的时候运用的特殊规则（如果有的话）

英雄作出决定 Hero Decision Making

许多牌会要求英雄做出某一方面的决定。举个例子：一张事件牌上这么写的：“英雄可以除去洛汗（Rohan）范围内地点上最多3个势力/怪物指示物，或者在圣盔谷（Helm's Deep）放一个恩惠指示物。”

英雄们必须在是除去势力/怪物指示物还是放恩惠指示物的选择上达成一致。如果他们有分歧，就随机做个决定吧（比方说通过掷硬币来决定）。

英雄们可以公开的讨论他们的英雄牌，但是绝对不能让他玩家看自己手上的牌。

索隆的耳目众多：英雄们之间交流索隆可以随便听，不需要回避。

事件步骤 The Event Step

在事件步骤中，索隆从当前阶段的事件牌叠上抽三张牌（解决一张），请按照下面的顺序来进行：

- 1、**摸牌解决事件**：索隆按如下所示来处理这个步骤：
 - a. 如果英雄方占优，索隆从当前事件牌叠上抽三张，然后解决优先指数最低的那张牌。
 - b. 如果索隆占优，索隆从当前事件牌叠上抽三张，然后解决优先指数最高的那张牌。
 - c. 如果没有优势方，索隆只要抽取当前事件牌叠顶上的那一张牌并解决掉就行了。

在解决掉正确的事件牌之后，索隆将抽到的其他事件牌面向上丢进事件牌的弃牌堆里。

14

事件牌上的优先指数

- 2、**放置人物和恩惠**：每张事件牌牌面的下方都有关于游戏图板上放置恩惠和/或者人物指示物的介绍。

只要牌上每标示出来了一点恩惠值，就从游戏图板的恩惠及人物区里拿出一个恩惠指示物，把它放到这张事件牌指定的地点上。同样，对应每个被标出来的人物，将人物指示物也放到指定的地点上。

如果要拿的人物指示物之前已经放在游戏图板上的别的地点了，请把它留在原地别动。

判定优势 Determining Dominance

许多牌和规则要视哪边占优势而定。**哪边只要有一个故事标记比对手更接近终点，就是优势方。**

请按照如下的顺序来进行优势判定：

- 1、英雄方计算他们的故事标记距离终点还有几格。
- 2、索隆取用下面两个数字中较小的那个：
 - a、最靠近终点的那个索隆故事标记距离终点有几格。
 - b、把全部索隆故事标记距离故事记录上暗影降临点的格子数加起来的总数（已经通过了这点的故事标记的数字就记为0）。
- 3、比较双方的数字，谁的小谁就是优势方。如果比出来双方平手，那么就没有优势方。

举例：在事件步骤，英雄们的故事标记距离终点还有4格，索隆离终点最近的故事标记还有5格，不过索隆另外的两个故事标记分别只需要再推进1格就可以到达暗影降临点。因此，索隆是优势方（因为他得到的数字是2，而英雄得到的是4）

- 3、**保留或者弃牌**：如果解决的这张事件牌牌面右上角有事件标记图标的话，请把它放在游戏图板的当前事件牌格子内，原来在格子里那张牌弃掉。如果解决的这张事件牌没有事件标记图标，则把它弃掉。

事件牌影响的地点

Affected Locations On Event Cards

有些事件牌会影响到一个特定地点，说明那里正在发生事件。当这种事件牌放在当前事件牌格内时，请把事件标记挪到受影响的地点，相当于提醒玩家这里有事件。

当一张事件牌被丢弃之后（通常是某个英雄探索了这个地点），事件标记同样也要从游戏图板上拿走。请注意，如果英雄探索了受影响的地点，但是无法激活那张事件牌的技能，那么不能丢弃这张牌（事件标记也留在图板上）。

还要注意的，当一张事件牌被丢弃时，它原来提供出来的恩惠和人物指示物并不会受影响。

事件牌详解 Anatomy Of An Event Card



- 1. 优先指数:** 这个数字用来决定抽到的事件牌里面哪张应该被解决，数字大的牌往往比数字小的对英雄更有利。
- 2. 名字及修饰文字:** 每张牌都有个主题名字和一些修饰文字。
- 3. 事件标记图标:** 把带有这个绿色小旗图标的事件牌放到图板的当前事件牌格子，保留它直到牌面上的要求满足了而被拿掉，或者是被别的事件牌替换掉。
- 4. 技能:** 每张事件牌都有它的技能，可能是要求马上解决，如果它是影响一个地点的话，可能就是要求达到一定要求后才能解决。
- 5. 恩惠和人物:** 每张事件牌都会让放置恩惠或者人物（或者二者都有）到图板上指定的地点。

提示地区的宝石图标

Region Reference Jewels



每张牌在牌面的底部还有一定数量的宝石图标，用来作为指定地点的提示参考，以便玩家通过地点所在地区的颜色快速找到这些地点。

如果一张牌涉及到多个地点，那么按照牌上提到地点的顺序从左到右会排列有多个宝石图标。怪物指示物上也有提示地区的宝石图标，表示各指示物可以被放在哪个地区。

行动步骤 The Action Step

在每次的行动步骤中，索隆都可以进行两个行动（如果四人游戏的话就是三个）。

索隆每回执行一个行动，他只要从游戏图板上行动记录区域所标明的三种允许的行動类型中选择一种来执行就行了——放一个行动指示物在相应的某个行动记录内最左面的空格上，然后按照提示完成行动。



索隆行动指示物

只要放在游戏图板上的行动指示物不多于三个，就别去动它们，一直留在位置上，这样是为了缩小索隆行动的选择范围以及降低行动的效果。一旦索隆把第四个行动指示物放置在行动记录区域上了，他要立即取回之前的三个指示物，只把刚刚放上去的第四个留在它的位置上（19页）。索隆的行動类型一共有三种：“部署势力”、“摸取阴影牌和密谋牌”以及“控制怪物和爪牙”



部署势力



摸取阴影牌和密谋牌



控制怪物和爪牙

行动：部署势力 Action: Place Influence



“部署势力”图标

部署势力行动可以供给索隆一定数量的势力指示物，数量等于相应行动记录的格子上的数字。当索隆选择了这个行动时，他可以马上将不多于2个的势力指示物放到暗影池里，剩下的则可以放到从暗影要塞连出来的延伸上。

举例：索隆将一个行动指示物放在了“部署势力”行动记录中标着“4”的格子上，得到4个指示物，然后决定放一个势力指示物到暗影池里面，放3个在暗影要塞连出来的延伸上。

行动记录 Action Track



Gain X influence. You may place up to 2 of these in the Shadow Pool and the rest in extension of Shadow Strongholds.

索隆的三种行动分别有各自专门的行动记录，每个记录的区域内又有三个标着数字的位置，按数字的大小从左往右排列，重复执行一种行动产生的效果也会随着减小的数字儿降低效果。

当索隆选择执行一个行动时，放一个行动指示物在相应的行动记录内最左面的空位上，然后解决完成行动。每种行动在游戏图板上的行动记录下方都有相关的摘要描述，在描述中“X”就是指相应行动记录位置上标着的数字。

势力指示物 Influence Token

索隆可以通过“部署势力”行动获得势力，除此之外有些事件牌、暗影牌和遭遇牌也可以提供势力。势力根据自己的摆放的位置——在暗影池里面还是在一个地点上，可以起到两个作用。



阴影池里的势力 Influence The Shadow Pool

每回索隆使用“部署势力”行动时，都从游戏图板的势力区域拿到一些势力指示物，他可以将其中不多于2个的势力指示物放到暗影池里，剩下的则可以放到从暗影要塞连出来的延伸上。

暗影池里面的势力指示物越多，索隆就可以使用越有威力的暗影牌和密谋牌。每张暗影牌和密谋牌的左上角都有一个数字，索隆必须在其暗影池内的势力总数达到这个数字时才能打出这张牌。



注意这个数字仅表示出牌时要有这么多的势力，并不需要耗费暗影池内的势力。

索隆的暗影池里可以容纳的势力总数最大等于当前故事阶段的4倍。例如：在阶段1内阴影池可以有最多4个势力，阶段2是8个，阶段3是12个。

地点上的势力 Influence On Locations

整个游戏中，索隆有很多机会在游戏图板中的地点上放置势力，这些势力可以让索隆放置怪物指示物，可以针对英雄将地点变成危险地点，还可以帮他来满足密谋牌的要求。

在地点上放置势力

当索隆用“部署势力”行动来放置势力到地点上时，他必须是放在暗影要塞的延伸。暗影要塞的延伸（Extension of a Shadow Stronghold）就是说索隆必须要能找出一条从这个地点返回暗影要塞的路，而且这条路上所有经过的地点都要有他的势力。所以势力可以是放在暗影要塞上，也可以是延伸上已有的地点上，还可以是与延伸路线上某个地点相邻的地点上（17页）。

最大势力值

一个暗影要塞的势力强度等于它所容纳的势力指示物数量。暗影要塞的图标上有个红色数字，表示那里可以放置势力指示物的最大数。

在暗影要塞的延伸上，任何地点容纳的势力绝对不能超过暗影要塞的势力强度。如果某个地点在多个暗影要塞的延伸上，那么参考那个最大的势力强度值。



不管什么时候，一旦发现某个地点上容纳势力违反了这一规则，立即将多出来的势力拿走（最少保留一个）。

注意，英雄是可以隔断了一条连续的势力链的，在这种情况下，所有已经不属于暗影要塞延伸的地点上的势力指示物都要被拿走而仅留1个。



“部署势力” 示例 Example Of Placing Influence



- 1、索隆执行一个“部署势力”行动，他在行动记录中“6”这个格子放一个行动指示物，从势力区域拿到6个势力指示物。
- 2、他决定将一个势力放到暗影池里。
- 3、接着他将一个势力放在了乌顿平原 (Plains of Udûn) (规则书上写Sea of Udûn是错的)，因为从这个地点出发他可以找到一条回到暗影要塞巴拉多 (Barad-dûr) 且所经地点均有他的势力的路。



- 4、然后他又将1个势力放在巴拉多上把这里增加到2个指示物，这也意味着巴拉多延伸上的每个地点都可以最多容纳2个势力。(说明书原文这里有误)
- 5、最后他把剩下的2个势力放在了死亡沼泽 (Dead Marshes, 因为他从死亡沼泽找到一条途经全部是势力地点的回到暗影要塞巴拉多的路，并且巴拉多的势力强度已经提高到2了。

行动：摸取暗影牌和密谋牌

Action: Draw Shadow And Plot Cards



摸取暗影牌和密谋牌图标

“摸取暗影牌和密谋牌”行动允许索隆摸取一定数量的暗影牌和密谋牌，各自的张数都等于他刚刚放置的行动指示物在行动记录中所盖住格子上的数字。

索隆手上留下摸到的全部暗影牌，但是密谋牌只能保留一张。他选择一张密谋牌混入手牌，把其他摸到的面朝下放到密谋牌叠的最底部。

举例：索隆将行动指示物放到“摸取暗影牌和密谋牌”行动记录中标着“2”的格子上，摸取2张暗影牌和2张密谋牌，暗影牌全部加入手牌，然后选好一张密谋牌留下，其他的密谋牌放入密谋牌叠最底部。

暗影牌 Shadow Cards

暗影牌通常是索隆用“摸取暗影牌和密谋牌”行动来拿到的，这些牌为索隆玩家提供了重重强力技能。

打出暗影牌 Playing Shadow Cards

不管什么时候，索隆要想使用一张暗影牌的话，他在暗影池里面必须要有等于或超过牌面上所要求数量（在牌的左上角）的势力，另外还要遵循牌上的时间规定。举个例子，一张暗影牌上写着“在战斗开始时出牌”，那么这张牌只能在一场战斗开始的时候打出来，而战斗过程中的任何时候都不能使用。

在每一个玩家回合中只能打出一张暗影牌。换句话说，如果是四人游戏，索隆每回合最多可以打出4张暗影牌（包括他自己回合中一张，另外三位英雄每个人回合中各一张）。

暗影牌详解 Anatomy Of A Shadow Cards



1. 势力要求:要打出这张暗影牌索隆的暗影池里的势力必须至少达到这个数量。

2. 卡牌标题: 这张牌的主体描述。

3. 时机规定:这部分斜体文字指示索隆在何时能够打出这张牌。

4. 游戏影响:这部分的指示必须在索隆打出暗影牌后立即解决处理。

行动：指挥怪物和爪牙

Action: Command Monsters And Minions



“指挥怪物和爪牙”图标

“指挥怪物和爪牙”行动可以让索隆下一些指令，数量等于他所盖住的行动记录中格子上的数字。

每条指令索隆可以执行下列当中的一种：

• **移动怪物或爪牙:**索隆选择游戏图板上的一个怪物指示物或者爪牙，然后移动它到一个相邻的地点上。与英雄不同的是，怪物指示物和爪牙从一个地点移动到另一点时，不用管移动图标的要求。

怪物只能移动到容纳有势力（至少1个）的地点，爪牙可以移动到任意地点。

请注意，爪牙是可以进入庇护所地点的，但是索隆要想在庇护所内挑战英雄必须由英雄同意了才行。

• **放置怪物指示物:**索隆从五份怪物指示物（根据指示的地区来分）中选择一份，从里面随机摸一个。他可以偷

偷偷的看一下这个指示物的正面是什么，然后把它面向下放到一个指示物上颜色对应地区内的地点。索隆放置怪物指示物的时候受到以下一些限制：

- 怪物指示物只能放置在至少容纳了一个势力的地点。
- 索隆在“指挥怪物和爪牙”行动中只能放置一个怪物指示物(不管他有多少个指令数)。
- 英雄们所在的地点是不能放置怪物指示物的——不过它们可以移动到一个英雄所在地。还要注意的，一个以上的怪物指示物（或者爪牙）是可以占据同一个地点的。

• **治疗爪牙:**索隆选择随便哪个地点上的一个爪牙，在游戏图板上这个爪牙对应的格子里拿走不超过4个的伤害指示物。他不能治疗跟英雄待在同一地点的爪牙。

每个“指挥怪物和爪牙”行动中，同一个怪物指示物和爪牙不可以重复接受指令。因此，怪物指示物在一个行动中刚被放置出来之后是不能接着又被移动的。同样的原因，用一个行动不能让某个怪物指示物或者爪牙移动两次。

还要注意重要的一点，所有的战斗都是发生在英雄的回合中。如果一个怪物指示物或者爪牙移动到了一个英雄所在地，在这个地点的英雄下一个伏击步骤到来之前是不会发生战斗的。

举例：索隆在“指挥怪物和爪牙”行动记录中标着“3”的格子上放下一个行动指示物。他用第一个指令，从他选定的地区颜色对应的怪物指示物堆里摸出一个，看过正面之后放到所属地区内的一个地点上（要有至少一个势力指示物）。用第二个指令，他将一个爪牙移动到了一个相邻的地点。用第三个也是最后一个指令，他治疗了另外一个爪牙，从图板上的这个爪牙格子内拿掉了4个伤害指示物。

爪牙 Minions

索隆的五个爪牙每个都有一个塑料模型，它们作为索隆的左膀右臂保护着索隆的阴谋，个个都是危险角色。



正如前面介绍过的，爪牙中的两个（“The Black Serpent” and “The Mouth of Sauron”）在游戏的一开始就出场，按照故事记录画着的提示，剩下的爪牙们分别会在游戏进入阶段2和阶段3的时候被放出来。

各爪牙的属性和特殊能力在游戏图板的爪牙格子内都有明细，爪牙受伤后的伤害指示物也是放在这个爪牙格子内。这些伤害指示物只有在爪牙接受治疗或者被消灭了才能拿掉（32页）。

索隆行动步骤示例 Example Of Sauron's Action Step



索隆的行动步骤开始了，因为英雄方有2个玩家，所以索隆可以在这一步骤中采取两个行动。

1. 他在“部署势力”行动记录中的“6”、“5”两个格子上已经有行动指示物了，在第四个行动指示物被放上来之前，不要动它们。
2. 他采取的第一个行动是在“部署势力”行动记录中“4”的格子上放下一个行动指示物，这样他拿取4个势力指示物后可以在暗影池里面放进最多2个，再将剩下的放到暗影要塞的延伸上。因为“6”、“5”

两个格子已经被占上了，所以他不能再上面放置指示物。

3. 他采取的第二个行动是在“指挥怪物和爪牙”行动记录中的“3”的格子上，然后他向三个不同的怪物/爪牙下达了指令（18页）
4. 因为他已经把第四个行动指令放出来了，所以这时他可以收回所有的指示物——除了刚刚放在“指挥怪物和爪牙”行动记录上的那个。

怪物指示物 Monster Tokens

索隆可以利用“指挥怪物和爪牙”行动将怪物指示物放置到有势力的地点。在怪物指示物中，有60%数量的是代表真实存在的怪物，而另外40%是代表关于怪物的虚假谣言。一旦怪物指示物被放到图板上，索隆可以随时查看它的正面。



尽管怪物比爪牙要弱一些，但它们还是可以给英雄们造成一定伤害的，而且还能起到妨碍英雄移动的作用。对于一个地点上可以有多少个怪物指示物并没有数量限制。

英雄摸牌步骤 The Hero Draw Step

在这一步骤中，每位英雄玩家可以从他生命池里面摸取等于其刚毅值数量的牌。英雄手上可以持有牌的数量并没有限制，不过英雄玩家要明白一点，有些暗影牌是可以强制让英雄弃牌到手上只留5张的。我们并不强求英雄一定要摸取等于其刚毅值数量的牌，少摸几张也没问题，尽管他们通常都会摸全。