战役手册

背景介绍

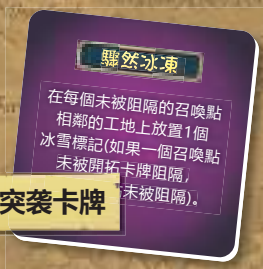
在遥远的北境，一望无尽的冰原和苔原绵延千里。随着时间突然切换，雪人开始迁徙，我们的游骑兵从前线回来，带回了巨大白毛野兽和它们的冬狼同伴的故事，它们所到之处伴随着破坏与毁灭。邪恶的时空法师不断召唤出次元门，最近那些野兽和冬狼就是从中现身。雪人王还没出现的时候，恳请你保持警戒！崭新的冰河时代将要来临，而或许只有你能直面冰霜未来、捍卫王国。

游戏配件

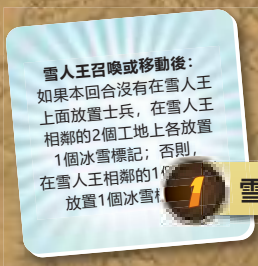
1 雪人王模型
5 雪人王行动卡牌
4 雪人王
生命值卡牌
6 敌军卡牌
1 雪人王参考卡牌
雪人王
参考卡牌
1 英雄
托盘
10 冰雪标记
1 杰拉尔德爵士的请求
参考卡牌
1 英雄卡牌
4 寒冰布莱克本
生命值卡牌
1 杰拉尔德爵士
模型
激活英雄
回合流程
杰拉爾德
光之追尋者
1 杰拉尔德爵士
英雄版图
4 杰拉尔德爵士
特殊能力板块
1 魔王布莱克本参考卡牌
魔王
布莱克本
参考卡牌
13 杰拉尔德爵士
伤害板块

次元门风暴
游戏配件

1 雪人王次元门风暴生命值卡牌



1 突袭卡牌



1 雪人王次元门风暴参考卡牌

实际产品和配件数量可能与所示不符。

新的英雄
一杰拉尔德爵士 光之追寻者

本扩展包括一个新英雄。光之追寻者杰拉尔德爵士是王国军队最顶尖的领袖之一，也是最高一级的骑士。他的能力最适合用来集结部队，与士兵和其他英雄团结作战。人们曾以为杰拉尔德爵士在一次北境探险中迷了路，所以他此时返回王国令人民振奋鼓舞！

除了本扩展的第一场战役(指示玩家不能使用杰拉尔德爵士)之外，玩家可以在任意战役(本扩展、其他扩展或基础游戏)使用杰拉尔德爵士作为英雄，与使用其他任何英雄一样。

基础攻击

杰拉尔德爵士可以为与自己并肩作战的英雄和士兵增强力量。使用他的基础攻击时，杰拉尔德爵士在自己所在的敌军托盘上已有的每个英雄底座和士兵旁放置1个1X1的伤害板块。本次攻击的伤害类型为物理伤害。

清算之盾

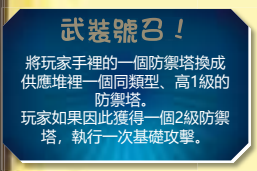
杰拉尔德爵士用自己的盾牌进行攻击，用自己承受的全部伤害给盾牌充能！在杰拉尔德爵士当前所在的敌军托盘上放置1个可自由转向的2x1伤害板块。然后，杰拉尔德爵士每低于生命值上限1个红心，额外放置1个可自由转向的2x1伤害板块。本能力的伤害类型为物理伤害。

勇气

杰拉尔德爵士指挥国王的士兵保护英雄！在攻击范围内的敌军托盘上放置2个士兵。本回合结束前，所在敌军托盘上有至少1个士兵的所有英雄获得防护。本次攻击的伤害类型为物理伤害。

为了荣耀！

杰拉尔德爵士拔出自己的宝剑直接出击！在杰拉尔德爵士所在敌军托盘上放置1个可自由转向的2x1伤害板块、1个士兵、1个1x1伤害板块。本次攻击的伤害类型为真实伤害。



武装号召

杰拉尔德爵士鼓励王国的工匠们加倍工作！玩家使用这个能力时，将手里的任意一个防御塔升级为同类型的高一级防御塔。玩家可以按照正常放置防御塔的规则，立即打出升级后的防御塔。玩家如果因此获得一个2级防御塔，杰拉尔德爵士还会执行一次基础攻击。

特殊机制

本扩展包括一个新的机制；冰雪标记。冰雪标记通常放在工地和防御塔上。某些战役开始时就有冰雪标记在场上。这些标记还会通过头目行动及其反击效果放置到场上。带有冰雪标记的工地或防御塔视为被“冰冻”。任何时候，每个工地或防御塔上不得有超过一个冰雪标记。

玩家不能在冰冻的工地上放置防御塔。阶段5期间不能收回冰冻的防御塔。

英雄进入带有冰雪标记的格子或者在这类格子开始自己的回合时，移除该格子上的1个冰雪标记，将其返回供应堆。如果这使一个防御塔解除冰冻，该防御塔不执行一次攻击。解除冰冻的防御塔可以如常在阶段5收回。

头目规则

每场战役都会写明规则发生的调整。这个扩展里不会用到次元门，而是改为战役2、战役3和战役4使用头目模型和头目规则。这些规则的总结如下，以作快速参考。每场战役都会写明规则发生的调整。战役1是杰拉尔德爵士的请求，其特殊规则和胜利条件写在第8页。

头目模型

- 英雄不能进入有头目模型的道路格子。
- 如果头目模型移动进入英雄所在的道路格子，该英雄被迫撤退(必须移动到相邻的一个未被占据的格子，或者返回自己的英雄版图)并且承受1点伤害。
- 头目模型移动时，如果它将要移动进入的道路格子上有敌军托盘，它跳过该格。
- 敌军将要移动时，如果它将要进入的道路格子上有头目模型，它跳过该格。

头目模型的移动无法被士兵阻挡。头目模型移动时，如果其生命值卡牌上有士兵，先将这些士兵返回供应堆，再移动头目。

攻击头目

头目很难击败。

- 英雄和法术无法对头目产生影响。英雄无法位于头目生命值卡牌上，如果英雄能力或攻击将在头目上放置伤害板块，那么不放置这些板块。法术同理。
- 防御塔攻击头目时，在该头目生命值牌堆最顶上的一张卡牌上放置伤害板块。如要对头目造成伤害，必须将其生命值卡牌上的头目插画完全覆盖。
- 所有选择头目作为目标的防御塔攻击视为具有。

头目受伤

阶段3(摧毁敌军托盘)期间，检查头目生命值牌堆最顶上的一张卡牌；如果头目的插画已被完全覆盖，则头目受伤。移除生命值牌堆最顶上的一张卡牌，将其翻面。牌背写有头目的反击效果。这个效果的结算与行动卡牌一样。玩家执行所有反击效果后，将该生命值卡牌返回游戏盒。

激活头目

头目模型在阶段4(推进敌军托盘)期间像敌军托盘一样激活。轮到头目模型激活时，按照该头目参考卡牌所写的步骤来执行。头目如要执行行动，抽取头目行动牌堆最顶上的一张卡牌，执行该卡牌上图标和文字显示的效果。

按照图示，在头目相邻的格子放置冰雪标记。

头目相邻的所有英雄失去1个红心。

头目移动1格。

摧毁与头目相邻的等级最高的防御塔。

战役

建议按照以下顺序进行战役游戏。玩家可以在基础游戏战役7结束后进行以下战役。

1 为了吾王！

杰拉尔德爵士收到一则消息，称北境哨站已被冬狼和雪人占领！那些可恶的雪人困住了杰拉尔德爵士的部队，冻住了部队的防御塔。听到这个消息，杰拉尔德爵士不顾其他英雄的建议，动身奔赴北境。他急着解救自己的士兵，没法冷静思考！跟着他一起去，不管男女老少，全都要救下来！要是没了像光之追寻者杰拉尔德爵士这样的人对抗邪恶势力，王国不久便会覆灭！

英雄

英雄可以从背面有以下图标的能力中选择自己的特殊能力：/。玩家不能使用杰拉尔德爵士。

法术

6 队伍选择法术时，从能量图标不超过2个(/)的法术中进行选择。

防御塔

准备1级、2级、3级、4A和4B防御塔。

敌军

第0波	第1波	第3波	第4波	雪人王来袭	空白
3x 绿色	4x 绿色		2x 绿色	2x 绿色	2x 空白
	2x 黄色		2x 黄色	2x 黄色	
	1x 红色	1x 红色	2x 红色	2x 红色	

还需要用到冰雪标记、杰拉尔德爵士模型、杰拉尔德爵士的请求参考卡牌

道路板块

召唤牌堆

如下所示，用找出的敌军卡牌来准备召唤牌堆：

特殊机制

杰拉尔德爵士要找出并解救自己被冰冻的士兵。你的任务是帮助他在雪地里清理出一条道路，挡住想要向前推进的敌军。

本场战役有着独特的回合流程，写在杰拉尔德爵士的请求参考卡牌上。阶段3(摧毁敌军)和阶段4(推进敌军)之间，杰拉尔德爵士移动。他移动时，队伍可以按照以下规则将他移动最多2格：

他不能移动进入以下三种格子：冰冻的、带有防御塔的、带有敌军托盘的。

杰拉尔德爵士不能移除工地或防御塔的冰雪标记。

他可以移动进入或者停留在空的工地上，他还可以进入或停留在英雄所在的格子。

移动杰拉尔德爵士后；检查杰拉尔德爵士是否与冰冻的召唤点标记相邻，如果是，将该召唤点标记处的冰雪标记移除。队伍获得移除的标记下面的防御塔！但是，从现在开始，召唤敌军时，该召唤点标记对应的牌堆每回合会召唤2张敌军卡牌。

只有杰拉尔德爵士能够移除召唤标记上的冰雪，其他英雄无法解救被困的士兵。

敌军托盘推进时，如果该敌军托盘将要进入杰拉尔德爵士所在格子，该敌军托盘跳过杰拉尔德爵士，如同他是敌军。

胜利

如果一轮结束时所有召唤点的冰雪标记都已清除，玩家获胜。

地图准备

地圖板塊只在準備單人游戏、3人游戏、4人遊戲時用到。

1. 按照图标在工地上放置冰雪标记。这些工地被“冰冻”了。
2. 在准备图标里带有冰雪标记的召唤点顶上放置冰雪标记。这些召唤点被“冰冻”了。在每个这种标记底下放置一个2级民兵防御塔。
3. 召唤敌军时，从未被冰冻的召唤标记对应的每个牌堆召唤1张敌军卡牌。杰拉尔德爵士使召唤标记解除冰冻时，解救步兵防御塔，从该区域会召唤出更多的敌军。
4. 如战役准备图示，游戏开始时杰拉尔德爵士的模型位于出口旁边。
5. 将杰拉尔德爵士的请求参考卡牌放到出口旁边。该卡牌上总结了本场战役的回合流程。

注意：如果你使用的主要英雄将步兵塔作为起始防御塔，将起始塔换成任意一个其他2级防御塔。

3人游戏：
1x
2x
法术板块
1x
特殊能力

4人游戏：
3x
3x
法术板块
1x
特殊能力

2 几亩雪地

一声狂野的嚎叫响彻苍穹，令防御塔高墙周围的所有士兵胆战心惊。“挺住，”杰拉尔德爵士吼道，向自己的士兵下令，“雪人不过是种野兽，并非神明——而且我们打倒过那么多的野兽！”拿起武器保卫王国的人群中爆发出一阵热烈的欢呼声。杰拉尔德爵士的宝剑此刻赋予了他们力量，但是当他们直面巨大雪人王的冰冷怒火，这番话还能让他们鼓起勇气吗？这番话能让他们勇敢地面对寒冷吗？

英雄

英雄可以从背面有以下图标的能力中选择自己的特殊能力：/。从这场冒险开始，玩家可以使用杰拉尔德爵士作为英雄。

法术

队伍选择法术时，从能量图标不超过2个(/)的法术中进行选择。

防御塔

使用1级、2级、3级、4A和4B防御塔。

敌军

第0波	第1波	第4波	雪人王来袭
5x 绿色	2x 绿色	2x 绿色	2x 绿色
3x 黄色	4x 黄色	2x 黄色	2x 黄色
	2x 红色	2x 红色	2x 红色

还需要用到冰雪标记，雪人王的头目模型、生命值卡牌和行动牌堆，雪人王头目参考卡牌。

道路板块

召唤牌堆

如下所示，用找出的敌军卡牌来准备召唤牌堆：

特殊机制

头目规则
雪人王遵守正常的头目规则。

雪人王生命值牌堆
这个扩展里雪人王有4张生命值卡牌。这些卡牌正面有着雪人王的插画，背面则覆盖着网格、文字和图标。卡牌正面的左下角有着一个数字。如要准备生命值牌堆，将卡牌翻面至雪人王面朝上，然后按数字顺序叠放卡牌，数字“1”的卡牌在最顶上，“2”在“1”下面，“3”在“2”下面，“4”在最底下。

雪人王行动牌堆
雪人王有5张行动卡牌。将这些卡牌混洗后正面朝下放到雪人王生命值牌堆旁边，作为雪人王的行动牌堆。

胜利
玩家通过击败雪人王获胜。雪人王生命值牌堆的最后一张卡牌被摧毁时，玩家该轮结束时获胜。

起始的冰雪标记
按照地图准备的指示，将起始的冰雪标记放在工地上。这些工地在游戏开始的时候就是被冰冻的。

地图准备

B11
B5
B6
B14
A7
A3
A15
雪人王

单人游戏:
5x
3x
法术板块
2x
特殊能力

2人游戏:
5x
3x
法术板块
2x
特殊能力

3人游戏：

1x

2x 法术板块

1x 特殊能力

4人游戏：

3x

3x 法术板块

1x 特殊能力

3 冰上的布莱克本

在这场突然来袭的寒潮中，布莱克本城堡的魔王握着斧头回来了。他披着重甲的身影在战场上出没，朝着防御者飘来，可怕的能量在他粗犷的武器周围噼啪作响。你睁大眼睛看着他跃起、旋转，他的斧头在空中优雅地划出弧线，冻结了碰到的每一座防御塔。布莱克本回来了，这次的他在冰上滑行！

英雄

英雄可以从背面有以下图标的能力中选择自己的特殊能力：/。

法术

队伍选择法术时，从能量图标不超过2个(/)的法术中进行选择。

防御塔

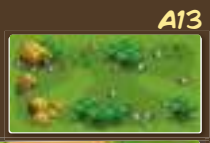
使用1级、2级、3级、4A和4B防御塔。

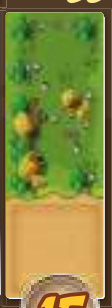
敌军

第0波	第1波	第5波	雪人王来袭	空白
1x 绿色	2x 绿色		2x 绿色	1x 空白
2x 黄色	2x 黄色	1x 黄色	1x 黄色	
	1x 红色	2x 红色	2x 红色	

还会用到冰雪标记、幽灵牌堆(来自基础游戏)、魔王布莱克本的模型(来自基础游戏)和本扩展里的寒冰布莱克本生命值卡牌。不会用到基础游戏里的魔王布莱克本行动牌堆。

道路板块





召唤牌堆

如下所示，用找出的敌军卡牌来准备召唤牌堆：

特殊机制

头目规则

魔王布莱克本服从基础的头目规则，除了一项例外：他不使用行动牌堆，所以他在激活时不抽取行动卡牌，只进行移动。

寒冰布莱克本生命值牌堆

这个扩展里布莱克本有4张新的生命值卡牌(不使用基础游戏里任何的布莱克本卡牌)。这些卡牌正面有着魔王布莱克本的插画，背面则覆盖着网格、文字和图标。卡牌正面的左下角有着一个数字。如要准备生命值牌堆，将卡牌翻面至魔王布莱克本面朝上，然后按数字顺序叠放卡牌，数字“1”的卡牌在最顶上，“2”在“1”下面，“3”在“2”下面，“4”在最底下。

胜利

本场战役里没有次元门，玩家通过击败魔王布莱克本获胜。他的生命值牌堆的最后一张卡牌被摧毁时，玩家该轮结束时获胜。

地图准备

- 按照图示，将魔王布莱克本模型放到道路格子。
- 按照图示在工地上放置冰雪标记。

单人游戏：

6x

3x 法术板块

2x 特殊能力

2人游戏：

5x

3x 法术板块

2x 特殊能力

1
2
1
0
1
3人游戏：
1x
2x
1x

1
2
1
0
1
4人游戏：
3x
3x
1x

4 冰山美人

凛冽的寒风掠过英雄坚定的脸庞，仿佛要冻住暴露在外的皮肤。一排排的愤怒雪人和致命的冬狼与它们的哥布林盟友蓄势待发，打算摧毁王国。杰拉尔德爵士观测敌情，然后拉下面甲来阻隔冰雪，保护自己的眼睛。“今天，”他挥起自己的祝福之剑，高举耀眼的盾牌喊道，“我们就要彻底击溃雪人大军！今天我们就要将夏天带回到利尼雷亚！”每个防御塔顶上都响起了喝彩与号角声，与此同时敌军开始涌入战场。

英雄

英雄可以从背面有以下图标的能力中选择自己的特殊能力：/。

法术

队伍选择法术时，从带有能量图标不超过2个(/)的法术中进行选择。

防御塔

使用1级、2级、3级、4A和4B防御塔。

敌军

第1波	第2波	第3波	第6波	雪人王来袭	空白
2x 绿色	2x 绿色	2x 绿色	1x 绿色	1x 绿色	2x 空白
	2x 黄色	2x 黄色	1x 黄色	2x 黄色	
	2x 红色	2x 红色		2x 红色	

还需要用到冰雪标记，雪人王的头目模型、生命值卡牌和行动牌堆，基础游戏的开拓卡牌和头目参考卡牌。

道路板块

农场 湖泊

召唤牌堆

如下所示，用找出的敌军卡牌来准备召唤牌堆：

特殊机制

头目规则

雪人王遵守正常的头目规则。

雪人王生命值牌堆

这个扩展里雪人王有4张生命值卡牌。这些卡牌正面有着雪人王的插画，背面则覆盖着网格、文字和图标。卡牌正面的左下角有着一个数字。如要准备生命值牌堆，将卡牌翻面至雪人王面朝上，然后按数字顺序叠放卡牌，数字“1”的卡牌在最顶上，“2”在“1”下面，“3”在“2”下面，“4”在最底下。

雪人王行动牌堆

雪人王有5张行动卡牌。将这些卡牌混洗后正面朝下放到雪人王生命值牌堆旁边，作为雪人王的行动牌堆。

胜利

玩家通过击败雪人王获胜。雪人王生命值牌堆的最后一张卡牌被摧毁时，玩家该轮结束时获胜。

起始的冰雪标记

按照地图准备的指示，将起始的冰雪标记放在工地上。这些工地在游戏开始的时候就是被冰冻的。

地图准备

注意：在本场战役中，召唤点4包括全部的开拓敌军，它们会直接生成在“开拓”的道路上。因此，这个召唤点在战役准备时放在地图旁边——不放到道路旁边。

2人游戏：

5x

3x 法术板块

2x 特殊能力

3人游戏：

1x

2x 法术板块

1x 特殊能力

4人游戏：

3x

3x 法术板块

1x 特殊能力

次元门风暴和雪人王

基础游戏战役手册末尾的次元门风暴章节旨在为战役提供重玩性，具有2个随机选择的头目和1个随机的召唤牌堆。这个扩展的游戏配件也可以加入到次元门风暴中去。骤然冰冻卡牌、雪人王的次元门风暴生命值卡牌和参考卡牌都是供次元门风暴使用的。这些卡牌的规则将在下文详述。在准备次元门风暴时也可以加入雪人王来袭的敌军卡牌，将其与对应字母的一组敌军卡牌混合起来。

雪人王来袭卡牌

雪人王来袭卡牌可以包括在次元门风暴中。准备次元门风暴的敌军牌堆时，如果玩家希望雪人王来袭卡牌出现在召唤牌堆中，将其放进以下几组敌军卡牌中：

雪人王来袭绿色卡牌：加入B组

雪人王来袭黄色卡牌：加入C组

雪人王来袭红色卡牌：加入D组

雪人王

这个扩展添加了雪人王的生命值和参考卡牌，用来将雪人王加入到基础游戏的次元门风暴战役中去。

召唤雪人王后；在其相邻的2个工地上各放置1个冰雪标记。

雪人王移动后或被摧毁时；在其相邻的1个工地上放置1个冰雪标记。

如果本回合没有在雪人王上面放置士兵；在雪人王相邻的2个不同工地上各放置1个冰雪标记。

玩家不能在同一个工地上放置2个冰雪标记。如果雪人王相邻的工地中，没有冰雪标记的比需要放置冰雪标记的要多，由玩家来决定在哪些工地上放置冰雪标记。

在次元门风暴里，冰雪标记的作用与本扩展所有战役中的一样。

突袭卡牌 - 骤然冰冻

这次突袭发生时，对于每个未被阻隔的召唤点，在该召唤点相邻的1个工地上放置1个冰雪标记。召唤点如果未被开拓板块阻隔，并且对应的召唤牌堆仍有敌军，称该召唤点未被阻隔。

制作人员

游戏设计：Helana Hope
Sen-Foong
Lim Jessey Wright

游戏开发：Filip Miłuński
Tomasz Napierała

游戏测试经理：Tomasz Napierała

平面设计和插画：Mateusz Komada
Katarzyna Kosobucka

生产经理：Przemek Dołęgowski

游戏制作：Vincent Vergonjeanne

战役手册编辑与校对：The Gaming Rules! Team

中文翻译：Mikan

中文校对：Peter Targaryen