



衛茲南
決戰
摩洛克
战役手册
背景介绍

在万魔殿深处，长角的大恶魔摩洛克手握至高统治权，高坐在他的苦痛宝座之上。摩洛克俘获了大法师卫兹南的灵魂，为之欣喜若狂。为了获得对抗时空法师的盟友，玩家准备好深入地下国度。如果玩家承诺要拯救卫兹南的灵魂，他就会在战斗中加入玩家。毕竟，敌人的敌人就是朋友！

游戏配件

1

摩洛克模型



6

摩洛克行动卡牌



4

摩洛克生命值卡牌



1

摩洛克参考卡牌



6

敌军卡牌



1

地狱三头犬敌军卡牌



2

地狱三头犬召唤卡牌



5

火焰标记



1

英雄托盘



1

魔王布莱克本参考卡牌



4

怒焰布莱克本
生命值卡牌



2

卫兹南参考卡牌



1

英雄卡牌



4

卫兹南能力板块



1

卫兹南英雄版图



1

卫兹南模型



19

卫兹南伤害板块



次元门风暴 游戏配件



1 摩洛哥次元门风暴
生命值卡牌

1 突袭卡牌

爆發
在移除的第一張開拓卡牌
對應的召喚牌堆底下，
放置地獄三頭犬敵軍卡牌。

摩洛哥移動前：
如果本回合摩洛哥上
沒有放置傷害板塊，
在摩洛哥相鄰的工地上
放置火焰標記。
摩洛哥被擊敗時，
移除火焰標記。

1 摩洛哥次元门风暴
参考卡牌

实际产品和配件数量可能与所示不符。

新英雄——卫兹南

本扩展包括一个新英雄。虽然卫兹南确实是王国里最讨人厌的居民之一，但他也是最强者之一——与他交朋友好过做敌人。卫兹南是个独来独往的法师，能够施放强大的恐怖力量，召唤恶魔来履行自己的命令。

除了战役4(指示玩家不能使用卫兹南)之外，玩家可以在任意战役(本扩展、其他扩展或基础游戏)使用卫兹南作为英雄，与使用其他任何英雄一样。

特殊能力

卫兹南使用自己特殊能力独有的伤害板块。这些伤害板块均画有一颗破碎的水晶。带有卫兹南独有的伤害板块的敌军托盘被摧毁时，将获得的所有水晶放到卫兹南的英雄版图上，而不是放到队伍的水晶供应堆。队伍和卫兹南玩家都不能花费卫兹南版图上的水晶。卫兹南恢复时，除了恢复的正常效果之外，将卫兹南英雄版图上的所有水晶移到队伍的水晶供应堆。

注意：当有卫兹南独有的伤害板块（显示破碎水晶图标）已在敌军托盘上时，卫兹南不能再使用该能力，即使该能力是正面朝上的。这些独有的伤害板块无法被相同形状的其他板块替代！

基礎攻擊

你可以改為承受1點傷害來放置

基础攻击

卫兹南的基础攻击是远程的魔法攻击，放置3个1x1伤害板块。他也可以改为选择失去1个红心来放置2个自由旋转的2x1伤害板块和1个1x1伤害板块。

魔法束縛

帶有魔法束縛的
敵軍托盤本回合不會激活。

魔法束缚

将魔法束缚的2x2伤害板块放在攻击范围内的1个敌军托盘上。在魔法束缚伤害板块放到敌军托盘的回合，该敌军托盘在阶段4(敌军推进)期间不会激活。这种攻击造成真实伤害，忽略魔法和物理抗性。

黑暗契約

這個能力不會消耗。

黑暗契约

卫兹南可以将黑暗契约的2x2伤害板块和额外1个1x1伤害板块放在攻击范围内的1个敌军托盘上。这种攻击造成真实伤害，忽略魔法和物理抗性。这个能力使用后不消耗。

奧術新星

在目標敵軍托盤相鄰的
每個敵軍托盤上放置

奥术新星

卫兹南执行这个能力时，将奥术新星的2x2伤害板块放在攻击范围内的一个目标敌军托盘上。在该目标敌军托盘相邻的每个敌军托盘上也放置1个1x1伤害板块。这种攻击造成真实伤害，忽略魔法和物理抗性。

靈魂灼燒

選擇敵人的一種能力。
在最多5個不同的
該類敵人上放置

灵魂灼烧

卫兹南使用这个能力时，选择任意一种敌人能力。卫兹南通过本能力可以在最多5个拥有所选能力的不同敌人上放置灵魂灼烧的1x1伤害板块。这个能力没有攻击范围限制，造成真实伤害，忽略魔法和物理抗性。

特殊机制



这个扩展包括3种特殊机制：火焰标记、地狱燃烧敌军、地狱三头犬敌军卡牌。

火焰标记只能放在工地上，不能放在道路上。一个工地上最多只能有一个火焰标记。游戏里只有5个火焰标记。如果玩家需要放置的火焰标记数超出了供应堆内的数量，则选择供应堆现有的火焰标记进行放置。如果供应堆里没有火焰标记，则不放置。

一个火焰标记放置到工地时，摧毁该工地上的所有防御塔。这些防御塔返回供应堆。如果火焰标记放置到工地时有英雄在该工地上，该英雄失去1个红心并且必须撤退(移到相邻的一个空的道路格子，即该格子上没有敌军、头目、火焰标记或防御塔)。

英雄可以移动穿过带有火焰标记的工地，但不能在此处结束自己的移动。防御塔不能建造在带有火焰标记的工地上。

每当摧毁一张头目生命值卡牌，将所有工地上的火焰标记返回供应堆。

重要：如果火焰标记放置后，一位玩家的至少2个工地带有火焰标记，那么拥有最多可用工地的玩家可以选择将自己的1个工地交给该玩家。如果拥有最多可用工地的玩家决定这么做，他将自己1个工地的颜色改为接收方玩家的颜色。



地狱燃烧图标无法被英雄、士兵或伤害板块覆盖，要摧毁带有这类图标的敌军卡牌，不需要将这类图标覆盖。

带有地狱燃烧图标的敌军卡牌被摧毁时，浑身都是地狱烈火的恶魔将会爆炸，和被摧毁卡牌相邻的每个英雄和士兵承受1点伤害。

因为这个效果在阶段3期间造成伤害，所以摧毁敌军的顺序十分重要。摧毁敌军的顺序由玩家来决定，所以当带有地狱燃烧图标的敌军在场时要谨慎作决定！





地狱三头犬是一张特殊的敌军卡牌，通过几项特殊规则进场。如果一场战役包括地狱三头犬，将地狱三头犬敌军卡牌放在旁边，除非开始游戏时它已在场上。头目的反击效果或第C波敌军卡牌效果可以令地狱三头犬进场。

地狱三头犬是3x3的大型敌人，带有瞄准、迅捷、致命、地狱燃烧图标。瞄准和迅捷能力的效果与规则书的解释一致。玩家可以通过覆盖它的瞄准和迅捷能力来消除这些能力。整个3x3区域都是致命的，服从正常的致命规则。

头目规则

这个扩展里不会用到次元门，而是改为战役1、战役2、战役3使用头目模型和头目规则。以下是规则总结，以作简单参考。每场战役都会写明规则发生的调整。战役4是卫兹南的请求，其特殊规则和胜利条件详见第21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

头目模型很难击败。

- 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。
- 所有将头目选作攻击目标的防御塔视为具有

头目受伤

在阶段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）期间如同敌军托盘一样激活。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，抽取头目牌堆最顶上的一张卡牌，执行该卡牌上的效果。



在图示道路格子上的每个工地放置火焰标记。



头目模型相邻的所有英雄失去1个红心。



头目模型相邻的所有士兵从场上移除。



摧毁与摩洛哥相邻的等级最高的防御塔。被摧毁的防御塔返回供应堆。





布莱克本再临！

“我知道你们并未学到教训，凡人！”一道如雷鸣般低沉的嗓音从你身后传来。空气里充斥着鲜血和金属的气味。你回身看到一个身穿盔甲的巨大身影，魔王布莱克本从阴影里悄然现身。“我正等待着摩洛克结束对王国一整日的袭击，回到这儿来。我把你们交给他，他一定会感到惊喜的。”他咯咯地笑道，长角头盔与他低沉、邪恶的笑声产生共鸣。“来给我的小斧子打声招呼吧！”

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4波
1x 绿色		4x 绿色	2x 黄色
2x 红色		2x 红色	
第5波		第M波	
		1x 绿色	
4x 黄色		2x 黄色	
2x 红色			

还会用到火焰标记、地狱三头犬卡牌、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)和怒焰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和生命值卡牌。地狱三头犬不在召唤牌堆中，但是玩家仍会用到它，因为魔王布莱克本的反击效果会召唤它。



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。

布莱克本生命值卡牌

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的插画面朝上，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

玩家通过击败魔王布莱克本获胜。魔王布莱克本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。



注意：布莱克本的第二次反击会在自己身后的道路格子召唤地狱三头犬。如果第二次反击发生时，该格子已被敌军占据，在布莱克本身后最近的空格召唤地狱三头犬。如果魔王布莱克本身后没有空格，不召唤地狱三头犬。本回合魔王布莱克本不移动，即使未召唤地狱三头犬。

地图准备





2 地狱烈焰

卫兹南大喊：“我们得离开这儿！”他发现了敌军明晃晃的一双双眼睛，它们正朝这儿走来。挥动着尖叉的恶魔愤怒地踏着自己的蹄子，扇动蝙蝠一般的翅膀，冲进了弥漫着硫磺气味的空气。“看来摩洛哥回来了……他还带来了朋友。”

你脚下的地面迸发出岩浆，只见火焰勾勒出摩洛哥巨大的犄角，他冲着你咆哮：“布莱克本那个无能的傻瓜怎么了？我要把你的头给拧下来，卫兹南。然后，你的小个子朋友们也一样！”他的利爪指着你们整支队伍。

“见鬼，我还是喜欢自己的脑袋待在原来的地方。”卫兹南指着自己的身子打趣道，“但愿你们知道怎么打赢这场仗，小犊子！”

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1波	第2波	第M波
4x 绿色	2x 绿色	2x 绿色
4x 黄色	2x 黄色	2x 黄色
4x 红色	2x 红色	2x 红色

还需要准备火焰标记、摩洛哥的模型和生命值牌堆。本场战役中不会用到摩洛哥的行动牌堆。

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

本场战役中不会用到摩洛哥的行动牌堆。

摩洛哥生命值牌堆

这个扩展里摩洛哥有4张新的生命值卡牌。这些卡牌正面有着摩洛哥的插画，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，将卡牌翻面至摩洛哥的插画面朝上，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。

注意：摩洛哥的每张生命值卡牌上有若干个位置只能被士兵攻击。



胜利

玩家通过击败摩洛哥获胜。摩洛哥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



- 本场战役中不会用到摩洛哥的行动牌堆。轮到摩洛哥激活时，他只向前移动1格。



单人游戏：

7x

3x

2x



2人游戏:

5x

3x 法术结界

2x 特殊能力



3人游戏:

1x

2x 法术结界

1x 特殊能力



4人游戏:

3x

3x 法术结界

1x 特殊能力

3

地狱公路

你面前的道路能够通向救赎，离开万魔殿。你快要通过出口返回王国的时候，身后传来了万魔殿之主的声⾳：

“这么快就走了？”摩洛克冷冰冰地说道，“你拿走了属于我的东西，把它还给我！”他把手指放在嘴唇边上，发出尖锐的哨声。“到这儿来，吾儿！”他击打着大腿喊道。

一声低吼响彻苍穹，地狱三头犬的庞大身躯从雾中蹿出，站在摩洛克的脚边。它嘴巴翻卷着，露出匕首一般的獠牙，腐蚀性的唾液滴落地面，腐化它脚下的土地。

摩洛克恶魔般的脸上慢慢露出了笑容。他随手扔给这野兽一块南瓜大小的饵食，简单地命令道：“攻击！”

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1波	第2波	第2波	第M波	第C波
2x 绿色	2x 绿色	2x 绿色	2x 绿色	
3x 黄色	2x 黄色	2x 黄色	2x 黄色	2x C
2x 红色	2x 红色	1x 红色	2x 红色	

还需要准备火焰标记、摩洛克的模型和生命值牌堆、摩洛克的行动牌堆、地狱三头犬敌军卡牌。

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

摩洛克生命值牌堆

这个扩展里摩洛克有4张新的生命值卡牌。这些卡牌正面有着摩洛克的插画，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，将卡牌翻面至摩洛克的插画面朝上，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。

注意：摩洛克的每张生命值卡牌上有若干个位置只能被士兵攻击。



摩洛克的行动牌堆

将摩洛克的6张行动卡牌混洗，然后正面朝下放到摩洛克生命值牌堆旁边。

召唤地狱三头犬

召唤牌堆里有2张C卡牌。其中画有 图标卡牌翻开时，召唤地狱三头犬敌军卡牌到道路格子。另一张没有该图标的卡牌翻开时，将其移出游戏——该回合不在该召唤点召唤新的其他敌军卡牌。

胜利

玩家通过击败摩洛克获胜。摩洛克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





地图板块只在准备单人游戏、3人游戏、4人游戏时用到。

- 将地狱三头犬敌军卡牌放到一边，召唤它的时候才会用到。



单人游戏:

- 6x 
- 3x 
- 2x 





2人游戏:

5x

3x

2x



3人游戏:

1x

2x

1x



4人游戏:

3x

3x

1x

4

卫兹南的请求

你成功地离开了万魔殿，并且将卫兹南招至麾下。“我终于——逃离那头长角蠢货的魔爪了！”大法师卫兹南喊道，眼睛里亮起可怕的火焰。“噢……”他声音颤抖地说，膝盖发软，“我的天啊，这回真是失败透顶！”他尖叫道，“我的灵魂、不见了！”他无助地盯着自己的双手，“摩洛克带走了我的灵魂，将它藏在了其中一团地狱火焰之中，要让我在那个被诅咒的深坑里受尽灼烧，直到永远，除非我们能将那缕灵魂取回来。我必须把他们全都消灭，否则我就完了！我们得回去！”

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：/
。玩家不能使用卫兹南。

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1波	第2波	第3波	第4波	第M波
2x 绿色		2x 绿色	2x 绿色	1x 绿色
2x 黄色	2x 黄色	1x 黄色	2x 黄色	2x 黄色
1x 红色	1x 红色	1x 红色	1x 红色	1x 红色

还需要准备火焰标记和地狱三头犬敌军卡牌。**不会用到出口板块。**



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

保护卫兹南

卫兹南不视为英雄，不能和英雄一样使用法术、能力。

本场战役里没有王国也没有出口，而是将卫兹南的模型放在一个召唤点旁边的道路边界，如出口一般。

火焰标记

火焰标记用来记录卫兹南找寻灵魂的进展，但除此之外在本场战役没有其他效果。

胜利和失败

如果卫兹南找到了自己的灵魂，玩家获胜。移除5个火焰标记之后，他就能成功找到灵魂。卫兹南每轮会移除1个火焰标记(见下文)。移除最后一个火焰标记时，如果本轮结束时卫兹南幸存，玩家获胜。

如果卫兹南失去全部红心，玩家游戏失败。

回合流程

本场冒险改动了几项游戏规则。总结的规则改动列在下方，以阐明其对回合流程的影响：

阶段 1：

卫兹南的模型永远在召唤点旁边。卫兹南所在的召唤点**不**召唤敌军。

召唤敌军后，移除卫兹南所在的召唤点旁边的1个火焰标记。如果该召唤点旁边没有火焰标记，按照数字升序，将卫兹南移动到下一个召唤点(所以如果玩家移除了召唤点1的最后一个火焰标记，将他移动到召唤点2)。移动卫兹南之后，不要改变道路格子上已有的所有敌军托盘的方向。请记住，新召唤的所有敌军卡牌上的紫色虚线都与卫兹南紧挨的地图边界平行，并且靠近卫兹南。如果地图上没有火焰标记，玩家本轮结束时获胜。

阶段 4：

敌军托盘激活时，将卫兹南的模型视为出口。也就是说，先激活距离卫兹南最近的敌军托盘，再激活第二近的，以此类推，直到每个敌军托盘都激活了一次。敌军托盘移动时，向着卫兹南移动。

如果敌军托盘通过移动离开了卫兹南模型旁边的道路边界，该敌军托盘逃离。敌军托盘逃离时，卫兹南像王国一样失去红心。

如果瞄准型敌军激活结束时与卫兹南模型旁边的道路边界相邻，卫兹南会受到该瞄准型敌军造成的伤害。记住：如果卫兹南失去所有红心，玩家失败！

地图准备



- 在召唤点1旁边放置2个火焰标记
- 在召唤点2旁边放置2个火焰标记
- 在召唤点3旁边放置1个火焰标记
- 如战役准备图示，地狱三头犬安装到托盘并且进行放置。
- 在召唤点1旁边放置卫兹南模型。

单人游戏：

3x

3x

2x



2人游戏:

5x 

3x 

2x 特殊能力



3人游戏:

1x 

2x 

1x  特備能力



4人游戏:

3x 

3x 

1x 特殊能力



摩洛克和次元门风暴

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。爆发突袭卡牌、摩洛哥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第M波敌军卡牌，将其与对应字母的一组敌军卡牌混合起来。

第M波卡牌

第M波卡牌可以加入次元门风暴。准备次元门风暴的敌军牌堆时，如果玩家希望第M波卡牌出现在召唤牌堆中，将其放进以下几组敌军卡牌中：

第M波绿色卡牌：加入A组

第M波红色卡牌：加入C组

第M波黄色卡牌：加入D组

摩洛克

这个扩展添加了摩洛哥的生命值和参考卡牌，用来将摩洛哥加入到基础游戏的次元门风暴战役中去。

摩洛哥激活时，在他移动之前，如果该回合未在其生命值卡牌上放置伤害板块；队伍选择摩洛哥相邻的一个工地，在其上方放置1个火焰标记。

次元门风暴的火焰标记效果与本扩展战役中的一样：如果火焰标记放到已有防御塔的工地上，将该防御塔返回供应堆；只要火焰标记还留在工地上，玩家就不能在该工地上放置防御塔。

摩洛哥被击败时；将所有的火焰标记从场上移除。

突袭卡牌——爆发

游戏开始时，玩家需要从3张开拓卡牌中移除1张，开放一个召唤点，从该召唤点召唤一张第6波绿色敌军卡牌。

玩家抽到爆发卡牌时，将地狱三头犬敌军卡牌放在与该开拓卡牌对应的召唤牌堆底下。如果召唤牌堆里没有卡牌，放置地狱三头犬，作为召唤牌堆里唯一的卡牌。

地狱三头犬会按照正常规则，在游戏期间从召唤牌堆召唤进场。



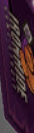
INDUSTRIA

KINGDOM
RUSH
王國保衛戰



Kingdom Rush

Spider Queen



蜘蛛女神

遊戲擴展



来看看王国保卫战的其他扩展包吧！
如需详细信息，请登录LUCKYDUCKGAMES.COM。



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

**GAMING
RULES!**

中文翻译: Mikan

中文校对: Peter Targaryen