



战役手册

背景介绍

你在王国遭受时空法师袭击的时候前来援助，当时空法师见识了你的本领，她们召唤出更为巨大的次元门，将我们历史上的劲敌带到这个时空。侦察兵报称，有成群的蜘蛛和暮光精灵在乡村游荡。这只有一种可能，蜘蛛女神回来了。两个英雄跟随着蜘蛛女神，从同一个次元门出现，响应征召保卫王国。同心协力，你们定能阻止卷土重来的威胁！

游戏配件

1 个蜘蛛女神模型

1 个绿泥树怪模型

8 张4级防御塔

1 张绿泥树怪参考卡牌

4 个法术板块

1 张蜘蛛女神参考卡牌

3 张蛛网陷阱卡牌

1 个格劳尔模型

23 个伤害板块

1 张格劳尔英雄卡牌

4 张蛛网敌军

1 个琳恩模型

1 张琳恩英雄卡牌

1 个格劳尔英雄版图

1 个琳恩英雄版图

4 个格劳尔特殊能力板块

4 个琳恩特殊能力板块

12 个格劳尔伤害板块

14 个琳恩伤害板块

2



12 张蜘蛛挑战卡牌



12 个蜘蛛板块

1 张蜘蛛挑战回合参考卡牌



1 张蜘蛛挑战贴纸



5 张蜘蛛女神生命值卡牌



5 张蛛群卡牌

1 张琳恩参考卡牌

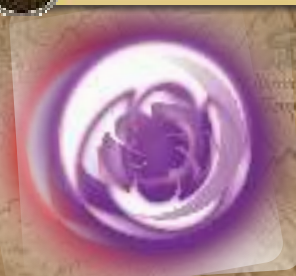


2 张绿泥树怪生命值卡牌



4 张蛛网透明卡牌

2 张传送门透明卡牌



1 张琳恩生命值卡牌



5 张绿泥树怪行动卡牌



2 张褻渎树精敌军卡牌



1 个褻渎树精召唤标记

6 张次元门风暴卡牌



20 张敌军和次元门卡牌

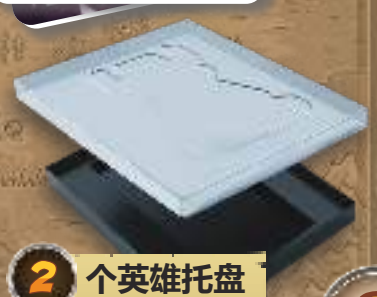


6 张蜥蜴人召唤师敌军卡牌



6 张墮落召唤师敌军卡牌

2 个英雄托盘



新的英雄

本扩展包含2个全新英雄。除非有明令禁止，玩家可以在任意战役(本扩展、其他扩展或基础游戏)使用这2个新英雄，与使用其他任何英雄一样。

格劳尔

格劳尔是石巨人。他比其他任何英雄都要强壮，虽然他的基础攻击可能不如其他英雄，但他会慢慢地积累力量，在将来攻击时释放这股力量，以增强攻击威力。格劳尔作为英雄，可以用于任何战役或游戏模式，在游戏准备和游戏过程当中遵守与其他英雄一样的规则。

堡垒伤害板块



格劳尔能通过其能力获得5个堡垒伤害板块。格劳尔在游戏开始时没有堡垒伤害板块；将其放到一边，受到指示才获得这些板块。玩家在受到指示获得1个堡垒伤害板块时，将它放到格劳尔的英雄版图。

格劳尔执行行动后，如果他位于敌军托盘，玩家可以将自己版图任意数量的堡垒伤害板块移动到该敌军托盘。堡垒伤害板块造成的是物理伤害。

格劳尔永远不能拥有超过5个堡垒伤害板块，并且只能从供应堆获得堡垒伤害板块。如果玩家获得堡垒伤害板块，而供应堆内的数量不足(因为格劳尔早已获得全部的堡垒伤害板块，或者因为堡垒伤害板块已在敌军托盘上)，则玩家不获得该板块。

带有堡垒伤害板块的敌军被摧毁时，该板块返回供应堆。

基础攻击

格劳尔能够从基础攻击获得堡垒伤害板块。玩家基础攻击执行完毕后，如果未将格劳尔版图上的任何堡垒伤害板块移动到受影响的敌军上，那么添加1个堡垒伤害板块到格劳尔的版图。

玩家如果以此方式获得1个堡垒伤害板块，在本轮剩余时间内，不能将自己版图的堡垒伤害板块移动到敌军上(即使有其他能力让格劳尔执行额外行动、或者在这次基础攻击后移动也不能)。这次攻击造成物理伤害。



要有石头!

获得1个水晶，格劳尔获得2个堡垒伤害板块。



巨石投掷

在攻击范围内的1个敌军上放置1个2x2的伤害板块。这次攻击造成物理伤害。



沉重踏击

在格劳尔所在的敌军托盘上放置2个L形伤害板块。放置时必须保证上述每个伤害板块均有至少一条边与格劳尔的模型底座相接。伤害板块如果只有一个角与模型底座一角接触，不视为与该模型相接。这次攻击造成物理伤害。



岩砾重拳

格劳尔玩家版图上每有1个堡垒伤害板块，在格劳尔所在的敌军托盘上放置1个2x1伤害板块。使用这个能力后，格劳尔不能将自己版图上的堡垒伤害板块移动到自己所在的敌军托盘上，直到格劳尔的下一个回合开始。这次攻击造成物理伤害。

基础攻击

如果你未花费任何
获得



琳恩

琳恩是一位符文魔剑士，暮光精灵军队的中尉，曾负责保护巴杰尼蒙。琳恩过去曾反对自己的同胞，加入了对抗蜘蛛女神的战争，如今她再次做了相同的决定。除了她强大的刀刃之外，她还能对敌军施放魔法，阻止它们使用各种能力，避免敌军抢占优势。

诅咒

琳恩有2个独特的伤害板块，对应于她的“绝望诅咒”和“削弱诅咒”特殊能力。只有当诅咒特殊能力正面朝上(如同正常规则)，且该能力对应的伤害板块此时不在敌军托盘上，才能使用该能力。

诅咒阻止敌军使用能力。敌军托盘上有诅咒伤害板块时，查看该诅咒能力板块，忽略该敌军的对应图标。

基础攻击

在琳恩相邻的一个敌军托盘上放置

基础攻击

琳恩的基础攻击会在她所在的敌军托盘上放置1个2x1伤害板块，然后再在她相邻的敌军上放置另一个2x1伤害板块。这次攻击造成物理伤害。

绝望诅咒

这类攻击是精准远程攻击，表示其可以将场上任何一个可用的敌军托盘选作目标(即可被英雄攻击选作目标的敌军托盘，不可选择头目或次元门)。在目标敌军上放置2x2绝望诅咒伤害板块。带有这个伤害板块的敌军激活时，视为该敌军没有任何迅捷图标。这类攻击造成真实伤害。

削弱诅咒

这类攻击是精准远程攻击，表示其可以将场上任何一个可用的敌军托盘选作目标(即可被英雄能力选作目标的敌军托盘)。在目标敌军上放置2x2削弱诅咒伤害板块。带有这个伤害板块的敌军激活时，视为该敌军没有任何治疗或瞄准图标。该伤害板块在敌军托盘上时，玩家打出防御塔和英雄卡牌时，视为该敌军没有任何物理抗性、魔法抗性和致命图标。这类攻击造成真实伤害。

反抗无用

如果选择这个能力，将绝望诅咒和削弱诅咒留在桌面，以供参考。玩家如果能够选择超过1个能力，可以在同一场战役选择本能力和一个诅咒能力。

玩家使用本能力时，选择绝望诅咒或削弱诅咒，并复制其效果。玩家只能选择诅咒伤害板块此时不在敌军托盘上的对应诅咒。

末日临近

琳恩所在的敌军托盘上每有1个方格被伤害板块覆盖，在该敌军上放置额外1个1x1伤害板块。这类攻击造成真实伤害。



4 级防御塔

蜘蛛女神包含8张新的4级防御塔(4C和4D)，每种防御塔2张。进行蜘蛛女神战役时，在战役准备期间收到指示时，将上述防御塔加入防御塔供应堆。

玩家可以在《蜘蛛女神》扩展以外的(包含4A和4B防御塔的任何战役或游戏模式使用这些防御塔。以此方式使用额外的4级防御塔时，在游戏准备期间将本扩展中的4级防御塔加入供应堆。

在本扩展的战役以外，使用本扩展的防御塔进行游戏时，每种类型(弓箭/火炮/法师/士兵)的4级防御塔玩家最多只能拥有2张。在游戏期间，一旦有玩家拿取某种类型的第二张4级防御塔，将同一类型的另外2张返回游戏盒。

示例：如果队伍已有火枪手，然后拿取了奥术弓手塔，那么游侠和黄金长弓塔都要移出供应堆，返回游戏盒。

4C防御塔



4D防御塔：



新的图标：溅射伤害

几个新的4级防御塔具有溅射伤害攻击范围图标。这种箭头表示这些伤害板块放置时必须：

A 主要伤害板块(箭头出发的伤害板块)放在防御塔的攻击范围内。

并且

B 箭头指向的伤害板块放到与主要伤害板块所在敌军相邻的敌军托盘上。

例如，高等精灵法师有1个主要伤害板块。其执行攻击时，先将该板块放在攻击范围内的一个敌军上，遵守一般的防御塔攻击规则。然后，拿取1个和1个伤害板块，放置这些板块的敌军托盘需要与之前放置板块的敌军托盘相邻。

如果防御塔有超过1个溅射伤害箭头，每个这种箭头可以选择一个不同的敌军作为目标。

新的法术

《蜘蛛女神》扩展包含4个全新的法术：英勇号角、一堆金币、炸药、传送卷轴。它们会在玩家准备游戏时提供更多的选择。与基础游戏中的法术相似，它们背面有着法术等级图标，可以用在法术等级允许的任何战役。

英勇号角

使用这个法术时，选择一个英雄来治疗2个红心。然后，选择一个英雄恢复其最多2个能力。这两个效果可以用在同一个英雄，也可以用在不同的英雄身上。

一堆金币

玩家拿取自己手中的1个1级防御塔，将其放回供应堆。然后，选择任何一个2级防御塔(该防御塔的类型可以跟放回供应堆的1级防御塔不同)，选择一位玩家，将这个防御塔放到他手中(也可以选择自己)。

炸药

炸药是一种延时攻击。选择一个召唤牌堆作为目标，将炸药法术板块放到该牌堆顶上。下一次该牌堆要召唤敌军卡牌时，移除炸药法术板块，该敌军卡牌放入托盘并放到道路上之后，在其上面放置3个1x1伤害板块。这些伤害板块为真实伤害。

传送卷轴

传送卷轴和其它法术不同，不在玩家回合内使用，只能在敌军召唤时使用。选择一个召唤标记，在其顶上放置传送卷轴。本回合，该召唤标记不会产生任何敌军。如果有其他召唤标记也对应于这个召唤牌堆，那么这些标记仍会从该牌堆各召唤一张敌军。传送卷轴只能阻止一张敌军卡牌的召唤。

传送卷轴

传送卷轴和其它法术不同，不在玩家回合内使用，只能在敌军召唤时使用。选择一个召唤标记，在其顶上放置传送卷轴。本回合，该召唤标记不会产生任何敌军。如果有其他召唤标记也对应于这个召唤牌堆，那么这些标记仍会从该牌堆各召唤一张敌军。传送卷轴只能阻止一张敌军卡牌的召唤。

传送卷轴

传送卷轴和其它法术不同，不在玩家回合内使用，只能在敌军召唤时使用。选择一个召唤标记，在其顶上放置传送卷轴。本回合，该召唤标记不会产生任何敌军。如果有其他召唤标记也对应于这个召唤牌堆，那么这些标记仍会从该牌堆各召唤一张敌军。传送卷轴只能阻止一张敌军卡牌的召唤。

传送卷轴

传送卷轴和其它法术不同，不在玩家回合内使用，只能在敌军召唤时使用。选择一个召唤标记，在其顶上放置传送卷轴。本回合，该召唤标记不会产生任何敌军。如果有其他召唤标记也对应于这个召唤牌堆，那么这些标记仍会从该牌堆各召唤一张敌军。传送卷轴只能阻止一张敌军卡牌的召唤。

传送卷轴

传送卷轴和其它法术不同，不在玩家回合内使用，只能在敌军召唤时使用。选择一个召唤标记，在其顶上放置传送卷轴。本回合，该召唤标记不会产生任何敌军。如果有其他召唤标记也对应于这个召唤牌堆，那么这些标记仍会从该牌堆各召唤一张敌军。传送卷轴只能阻止一张敌军卡牌的召唤。

下一个召唤阶段期间，将传送卷轴返回游戏盒，从其覆盖的召唤标记召唤2张敌军，而不是1张。

新的敌军机制

本扩展里会出现2种新的敌军能力图标。两种图标均为“召唤师”图标，规则相同。

召唤师图标的激活永远在所属敌军移动之前，但在治疗图标结算之后。如果该敌军上有任何未被遮挡的召唤师图标，从对应的召唤师敌军牌堆召唤单独1个敌军，放到该敌军前面一格。如果该格已被敌军或头目占据，新召唤的

这个敌军朝着出口跳过已被占据的格子，停留在空格或者到达王国为止。

如果召唤师图标以此方式召唤了敌军，该敌军卡牌在当回合不激活。召唤师召唤敌军卡牌后，按正常规则移动。这通常会致召唤师敌军跳过其召唤的敌军，进入下一个空的道路格子。

堕落召唤师

堕落召唤师敌军会从堕落召唤师牌堆召唤新的敌军。有这类召唤师出现的战役在准备时，需要混洗堕落召唤师卡牌，将该牌堆放在游戏区域旁边。被召唤出的堕落敌军被摧毁时不提供任何水晶(其敌军卡牌背面没有水晶图标)。

蜥蜴人召唤师

蜥蜴人召唤师敌军会从蜥蜴人召唤师牌堆召唤新的敌军。有这类召唤师出现的战役在准备时，需要混洗蜥蜴人召唤师卡牌，将该牌堆放在游戏区域旁边。注意，被召唤出的蜥蜴人敌军被摧毁时会提供1个水晶，每个被召唤的敌军都有能力图标。而召唤出这些敌军的蜥蜴人召唤师被摧毁时则不提供水晶。

蛛网敌军

《蜘蛛女神》还包含4张蛛网敌军。从敌军牌堆抽出这种卡牌时，不将其装入敌军托盘，也不放到道路上。每张这类敌军正面都会显示特定一个防御塔牌堆(比如法师)。拿取一张未使用的蛛网透明卡牌，将其放在所示的防御塔牌堆顶上。然后，将蛛网敌军放回游戏盒。防御塔供应堆现在被蛛网网住了！

升级防御塔时，如果(拿进或拿出的)防御塔牌堆顶上有一张蛛网透明卡牌；那么这次升级无法完成。依然交出防御塔，但是该防御塔不升级；而是改为移除该牌堆上的蛛网透明卡牌。如果玩家使用英雄能力来升级防御塔，该能力板块仍要翻面。如果玩家使用法术能力来升级防御塔，该法术仍会被移出游戏。

在阶段7(花费水晶)期间，如果1级或2级防御塔牌堆上有蛛网透明卡牌，玩家不能从该牌堆购买新的防御塔，而是改为可以支付该牌堆的防御塔单价，以移除蛛网。

如果一个防御塔被次元门或头目激活所摧毁，且防御塔供应堆内其所属的牌堆已有蛛网，那么该牌堆的蛛网也被移除。

传送门

战役准备期间可能会指示玩家在地图上放置传送门，由此影响敌军沿着道路向王国移动的方式。共有2张传送门透明卡牌：一个入口和一个出口。入口总是直接放在道路格子上，出口则放在道路旁边的格子。准备图示里会显示箭头，指示传送门出口朝向的格子。

敌军将要移动到传送门入口所在的格子时，其立即移动进入传送门出口相邻的格子。如果该格子已被占据，则移动到该格子与出口之间下一个空格(如有)。如果没有空格，其按照正常规则移动进入王国。

英雄也可以使用传送门。英雄移动到传送门入口时，必须立即(不花费移动点)将其模型放到传送门出口旁边的道路格子。英雄不能在传送门入口或出口所在的格子结束自己的移动。

入口

出口



示例：玛丽将一张2级弓箭防御塔(射手)交给贾尼斯，此时3级防御塔(神射手)已经被网住。由于这需要玛丽从3级防御塔牌堆拿取一个防御塔，所以她并不将这张2级防御塔放回供应堆，而是改为将它正面朝下放到贾尼斯的待用防御塔栏位，移除3级弓箭防御塔牌堆的蛛网透明卡牌。

蜘蛛挑战

《蜘蛛女神》扩展包含一套蜘蛛板块、一个蜘蛛挑战卡牌牌堆、一套蜘蛛挑战贴纸。以下规则适用于《蜘蛛女神》的所有战役。战役3除外。

玩家还可以回顾基础游戏或其他扩展的战役，并且加入蜘蛛挑战规则。在战役地图使用蜘蛛挑战贴纸，记录玩家在蜘蛛挑战模式下战胜的战役。

准备

准备蜘蛛挑战时，除了战役写明的准备规则，还需要执行以下几项：

- 混洗蜘蛛挑战牌堆，将其正面朝下放在版图旁边。
- 将蜘蛛板块放作一堆，放在牌堆旁边。
- 将蜘蛛挑战回合参考卡牌放到方便所有玩家浏览的位置。

游戏玩法

蜘蛛挑战在每一轮增加了一个新的阶段(在召唤新敌军之前)，还在阶段6(推进敌军托盘)加入一条额外的规则。

阶段1：在召唤敌军之前，翻开蜘蛛挑战卡牌，将蜘蛛挑战牌堆顶上的卡牌翻至正面朝上。这张卡牌会显示，这一轮会出现什么样的蜘蛛板块。

玩家在阶段6(移动敌军托盘)期间激活敌军时，在检查所有的图标和移动敌军之前，先确认翻开的蜘蛛卡牌上显示的蜘蛛板块能否放到该敌军的空的方格。如果无法放下，按照正常规则激活该敌军。

如果能够放下，在该敌军上放置所示蜘蛛板块，放置时要确保：

A 不覆盖敌人

并且

B 不覆盖伤害板块、英雄和士兵。为了满足上述要求，玩家可以将该板块翻面和旋转。

C 一个敌军托盘上可以有超过1个蜘蛛板块。

蜘蛛板块放置后，将这张蜘蛛挑战卡牌返回游戏盒(使该牌堆顶没有正面朝上的卡牌)。每轮只增加1个蜘蛛板块。

蜘蛛板块加入到1个敌军托盘时，会给该敌军托盘带来额外的敌人，要想击败该敌军还得覆盖它们。

增加蜘蛛板块后，激活该敌军。蜘蛛板块可能会提供迅捷图标，要当心！

所有敌军均已激活后，如果蜘蛛板块未被放置，将翻开的蜘蛛挑战卡牌放回盒中。恭喜，这一轮玩家成功阻止了蜘蛛掉落！



1

砂之传送门

时间与空间的扭曲形成了诡异的传送门，敌人可以利用这些传送门来绕过我们的防线。来自南边荒漠的生物通过传送门，来到王国边境。传送门还带来

了新的英雄，加入我们一同防御。与强大的石巨人格劳尔和前任暮光精灵中尉琳恩携手，赶在局势失控之前阻止敌军。

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

可以从背面有1个或2个  图标的法术中进行选择。

防御塔

准备1级、2级、3级、4A和4B防御塔，将4C防御塔放入供应堆。

敌军

第0波	第1波	第3波	第4波	第S1波	空白
2x 绿色	1x 绿色	2x 绿色	2x 绿色	2x 绿色	
1x 黄色	1x 黄色	1x 黄色	1x 黄色	1x 黄色	1x 空白
	2x 红色	1x 红色			

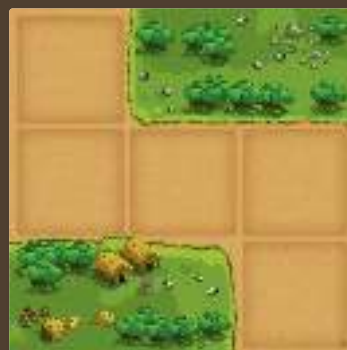
你还需要用到蜘蛛挑战回合参考卡牌、12张蜘蛛挑战卡牌、12个蜘蛛板块、6张堕落召唤师敌军卡牌。

混洗12张蜘蛛挑战卡牌并放在旁边，创建蜘蛛挑战牌堆。对6张堕落召唤师敌军卡牌也执行上述操作，创建堕落召唤师敌军牌堆。

次元门



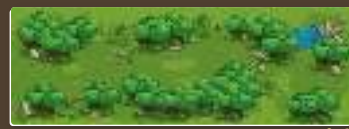
道路板块



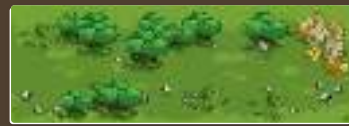
B4



B5



A6



A7



传送门入口 传送门出口



A11

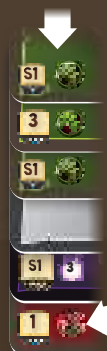


A12

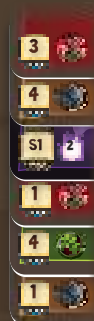
召唤牌堆

如下所示，用找出的敌军卡牌来准备召唤牌堆：

召唤牌堆顶



召唤牌堆底



特殊机制

本场战役中，玩家遭遇的敌人可能拥有以下新能力和新的地图板块类型：



这些敌军可以召唤额外的敌军卡牌到道路格子。敌军移动之前，如果其有至少1个堕落召唤师图标未被遮挡，抽取堕落召唤师牌堆顶上的1张卡牌，将其放到该堕落召唤师前面的一个道路格子。如果该格已被占据，新召唤的这个敌军向前跳过已被占据的格子，停留在空格或者到达出口为止。新召唤的敌军本回合不激活。被召唤出的敌军放置后，召唤师正常移动。这通常会导致召唤师敌军跳过其召唤的敌军，进入下一个空的道路格子。



如战役准备图示，将传送门放在地图上。它们会影响敌军和英雄在地图上移动的方式。

敌军将要移动到传送门入口所在的格子时，其立即移动进入传送门出口相邻的指定格子。战役准备图示带有白色箭头，指示敌军移动进入的格子。

英雄不能在传送门结束自己的移动，但可以移动穿过它们，与上面提到的敌军通过传送门的方式一样。

地图准备



敌军被传送到这个道路格子。



单人游戏：

8x 3x 2x



2人游戏：

5x 3x 2x



3人游戏：

1x 2x 1x



4人游戏：

3x 3x 1x

精灵冲突

走到野外，亲自与暮光精灵对战。集结你的军力支持琳恩，要是她能到达敌军的大本营，她就能终结这一切！

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： 。玩家不能使用琳恩。

可以从背面有1个或2个 图标的法术中进行选择。

准备1级、2级、3级、4A和4B防御塔，将4C和4D防御塔放入供应堆。

第0波	第1波	第4波	第S1波	蛛网
	1x 绿色	2x 绿色		
1x 黄色	4x 黄色	2x 黄色	3x 黄色	4x 蛛网敌军
	3x 红色	2x 红色		

混洗12张蜘蛛挑战卡牌并放在旁边，创建蜘蛛挑战牌堆。对6张堕落召唤师敌军卡牌也执行上述操作，创建堕落召唤师敌军牌堆。

无。

A3

传送门入口 传送门出口 1x1



B2



B7



A11



A12

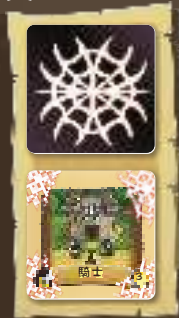
如下所示，用找出的敌军卡牌来准备召唤牌堆：

召唤牌堆顶



特殊机制

本场战役中，玩家遭遇的敌人可能拥有以下新能力和新的地图板块类型：



玩家抽出蛛网敌军时，不召唤新的敌军，而是改为按照蛛网敌军所示，在防御塔供应牌堆顶上放置一张蛛网透明卡牌。然后，将蛛网敌军放回游戏盒。

升级防御塔时，如果(拿进或拿出的)防御塔牌堆顶上有一张蛛网透明卡牌；那么这次升级无法完成。依然交出防御塔，但是该防御塔不升级；而是改为移除该牌堆上的蛛网透明卡牌。如果玩家使用英雄/法术能力来升级防御塔，该能力仍要翻面/移出游戏。



琳恩的模型

- 英雄可以与琳恩位于同一格
- 琳恩不能作为法术和英雄能力的目标。

- 阶段2（召唤新的敌军）开始时，琳恩会移动到她前面一格的敌军上(如有)，并且与其交战。这是琳恩向前移动的方式，也是赢得本场战役的关键。玩家选择将琳恩放在该敌军的什么位置。
- 敌军如果移动进入琳恩所在格子，从她上方跳过，如同她是敌军托盘。
- 琳恩所在的敌军被摧毁时，如果此处有其他英雄或士兵，该敌军上的所有英雄获得防护(包括琳恩)。

胜利和失败

本场战役里没有次元门，也没有头目，玩家需要帮助琳恩摧毁敌军，直到她到达召唤点3前面一格。一旦她到达该格，当轮结束时如果她所在格子没有敌军，玩家获胜。

如果以下情况发生，玩家失败：

- 琳恩失去了所有红心。瞄准型敌人会使她失去红心；琳恩所在的敌军托盘若要移动，也会使她失去红心。
- 当轮结束时，所有敌军都在琳恩后面。如果发生这种情况，她无法再向前移动，所以玩家没能成功护送她到达暮光精灵营地。
- 王国失去所有红心。

地图准备



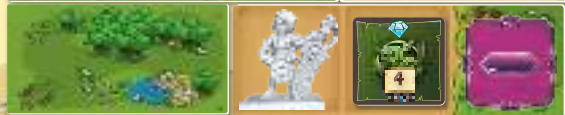
阶段6期间的移动顺序。



1

2

3



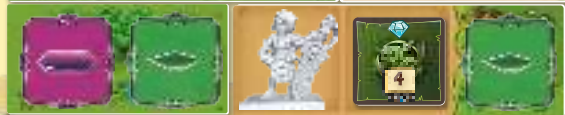
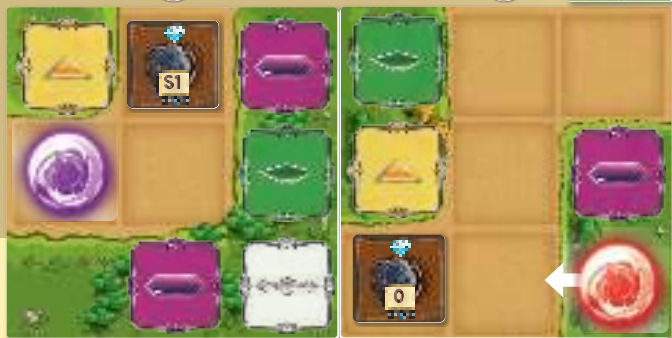
2人游戏:

5x 3x 2x

1

2

3



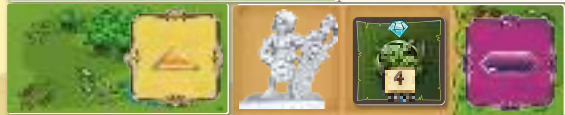
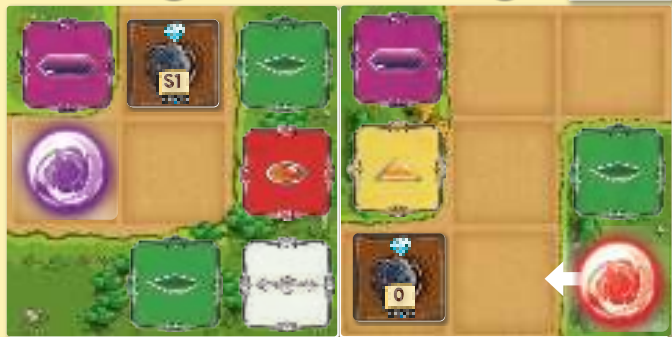
3人游戏:

1x 2x 1x

1

2

3



4人游戏:

3x 3x 1x



3 树之时代

从一道庞大的次元门中，你们期望面对的劲敌出现了。一棵喷涌着酸液的巨树，带领着一支亵渎树精

军队！是刚猛无匹的绿泥树怪。圣人有云，谨慎祝愿。但愿这一次他们说的话不是真的。武装起来！

本场战役中不会用到蜘蛛挑战规则。

英雄篇

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

可以从背面有1个或2个  图标的法术中进行选择。

防御塔

准备1级、2级、3级、4A、4B防御塔，将4C和4D防御塔放入供应堆。

敌军

第0波	第1波	第2波
1x 绿色	4x 绿色	2x 绿色
	2x 黄色	
3x 红色	4x 红色	
第3波	第4波	空白
2x 绿色		
2x 黄色	2x 黄色	3x 空白
2x 红色		

玩家还需要准备：绿泥树怪模型、绿泥树怪参考和生命值卡牌、亵渎树精召唤标记、2张亵渎树精敌军卡牌、5张绿泥树怪行动卡牌。

次元门

无。

道路板块



A1



A12



A4



B5

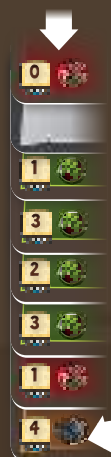


A11

召唤牌堆

如下所示，用找出的敌军卡牌来准备召唤牌堆：

召唤牌堆顶



召唤牌堆底



特殊机制

本场战役中，玩家可能遭遇有以下新能力的敌人和新的地图板块类型：



绿泥树怪的生命值牌堆

绿泥树怪有2张生命值卡牌。卡牌正面的右下角有着一个数字。如要准备生命值牌堆，将卡牌翻面至绿泥树怪面朝上，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。



绿泥树怪的行动牌堆

其中一张绿泥树怪行动卡牌带有一个酸液符号。这张卡牌以带有酸液符号的一面朝下放到桌面，然后混洗剩余4张行动卡牌放到其顶上，构成绿泥树怪行动牌堆。



胜利

本场战役里没有次元门，玩家通过击败绿泥树怪获胜。绿泥树怪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。

头目规则

战役里描写了头目模型的特殊规则。这些规则的总结如下。以下规则关于绿泥树怪的特殊能力，比参考卡牌上的内容更为详细。

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。

激活头目

头目模型在阶段5（推进敌军托盘）期间激活，像敌军一样。按照正常顺序，敌军和头目模型依次激活。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。



亵渎树精

将2张亵渎树精敌军正面朝下放作一堆。每当亵渎树精敌军被摧毁，将其放回该牌堆顶上。

绿泥树怪的行动会移动亵渎树精召唤标记，然后从该标记召唤一个亵渎树精。游戏开始时亵渎树精召唤标记放在绿泥树怪面前一格。该召唤标记的相关规则如下：

- 该召唤标记占据1个格子。英雄无法在该标记所在格子结束移动。将要进入该标记所在格子的敌军和头目改为跳过该格。
- 如果该召唤标记在防御塔上结束移动，该轮结束时不收回该防御塔。

绿泥树怪的多数行动会移动亵渎树精召唤标记，然后从该标记召唤一个亵渎树精。移动该标记时，让该行动卡牌的紫色边与道路出口平行，并且使卡上文字靠近道路出口，然后按照箭头方向移动该标记。该标记会跳过敌军，迫使自己进入的格子上的英雄撤退。

从该标记召唤亵渎树精时，抽取亵渎树精敌军牌堆顶上的1张卡牌(如果该牌堆已耗尽，无视本效果)，放到一个与该标记相邻的、空的道路格子上。如果有多个选项，玩家自行决定要放到哪一格。如果没有格子可放置亵渎树精敌军，将其放回亵渎树精敌军牌堆顶上。亵渎树精敌军被击败时，放到亵渎树精敌军牌堆顶上。

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，伤害板块放到该头目的生命值牌堆最顶上的一张卡牌上。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。
- 所有将头目选作目标的防御塔攻击具有

头目受伤

在阶段4（摧毁敌军托盘）期间，检查头目生命值牌堆最顶上的卡牌。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。其背面写有该头目的反击效果。这个效果的结算与行动卡牌一样(见上文)。玩家执行所有反击效果后，将该卡牌返回游戏盒。

地图准备

将绿泥树怪模型
放到此处

将亵渎树精
召唤标记
放到此处



2

A4

亵渎树精敌军牌堆

将2张亵渎树精
正面朝下放作一堆。
每当亵渎树精敌军
被摧毁，将其放回
该牌堆顶上。



3



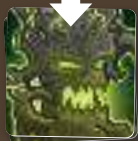
1

A1



A11

绿泥树怪的行动牌堆：
详见前页的战役准备指示。



绿泥树怪参考卡牌

绿泥树怪的
生命值牌堆



A12

2

单人游戏：

2x

2x

2x

1

3

2

2人游戏：

5x

3x

2x

1

3

2

3人游戏:

1x

2x

1x

1

3

2

4人游戏:

3x

1x

1x

1

3



4

卑鄙威胁

王国边境出现了一群古怪的蜥蜴，它们拥有异能，能够从以太召唤出更多的同伴。这群敌军不容小觑。琳恩曾向我们保证，像她和格劳尔一样，蜘蛛

女神也会从同一个次元门来到这个时空，我们如果还想对抗蜘蛛女神，就得先阻止这群敌军。

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

可以从背面有1个或2个 图标的法术中进行选择。

防御塔

准备1级、2级、3级、4A、4B防御塔，将4C和4D防御塔放入供应堆。

敌军

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

第7波	第2波	空白	蛛网
	1x 绿色		
2x 黄色		3x 空白	4x 蛛网敌军

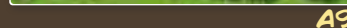
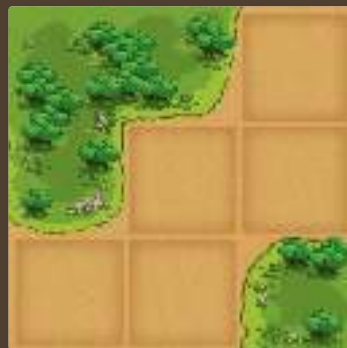
还需要找出：蜘蛛挑战回合参考卡牌、12张蜘蛛挑战卡牌、12个蜘蛛板块、4张蛛网透明卡牌、6张蜥蜴人召唤师敌军。

混洗12张蜘蛛挑战卡牌并放在旁边，创建蜘蛛挑战牌堆。对6张蜥蜴人召唤师敌军也执行上述操作，创建蜥蜴人召唤师敌军牌堆。

次元门



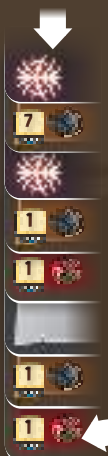
道路板块



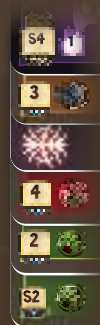
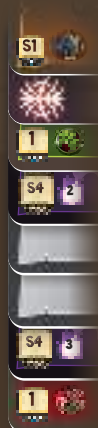
召唤牌堆

如下所示，用找出的敌军卡牌来准备召唤牌堆：

召唤牌堆顶



召唤牌堆底



特殊机制

本场战役中，玩家遭遇的敌人可能拥有以下新能力：



蜥蜴人召唤师

这些强大的蜥蜴人能够打开次元门，从遥远的大陆召来援兵。

敌军移动之前，如果其有至少1个蜥蜴人召唤师图标未被遮挡，抽取蜥蜴人召唤师牌堆顶上的1张卡牌(背面带有蜥蜴人召唤师图标的绿色敌军卡牌)，将其放到该敌军前面的一个道路格子。如果该格已被占据，新召唤的这个敌军向前跳过已被

占据的格子，停留在空格为止。这可能会导致新召唤的敌军直接进入王国。如果发生这样的情况，王国按照正常规则失去红心。新召唤的敌军在被召唤的回合不激活，但在之后的回合与正常敌军一样激活。

蜥蜴人敌军背面有一个水晶，所以被摧毁时价值1水晶，但蜥蜴人召唤师背面没有水晶。

地图准备



单人游戏：

3x

2x

7x

特殊能力



5 敌军涌现

蜥蜴人召唤师和沙漠幽灵聚到一起，凭借压倒性的数量优势和几乎无限的援兵，试图席卷整个王国。

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

可以从背面有1个或2个  图标的法术中进行选择。

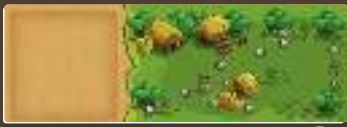
防御塔

准备1级、2级、3级、4A、4B防御塔，将4C和4D防御塔放入供应堆。

敌军

第0波	第1波	第S1波	第S2波	蛛网
1x 绿色		2x 绿色	2x 绿色	
2x 黄色		2x 黄色	2x 黄色	4x 蛛网敌军
	3x 红色	2x 红色	2x 红色	

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：

召唤牌堆顶



召唤牌堆底



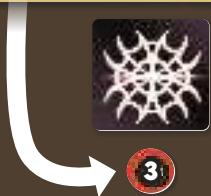
次元门



地图准备



因为召唤点3对应牌堆中的
敌军不会出现在道路上，
所以不将召唤点3放到道路旁边。



B7

B6



A4

A2

 $2x$ 

3x

 $2x$ 

2人游戏:

5x	
3x	
2x	

5x



3x

 $2x$ 

3

6 全都网起来！

又一个凶狠的对手——蜘蛛女神从过去回来了！格劳尔相信自己的力量和与生俱来的韧劲，独自上前面对蜘蛛女神。我们无法阻止他，现在他被蜘蛛女

神的蛛网牢牢缠住。我们必须尽快把他救出来，不然他就成为蜘蛛女神的一顿美餐了！

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：。玩家不能使用格劳尔。

法术

可以从背面有1个或2个图标的法术中进行选择。

防御塔

准备1级、2级、3级、4A、4B防御塔，将4C和4D防御塔放入供应堆。

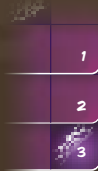
敌军

第0波	第1波	第3波
2x 绿色	2x 绿色	2x 绿色
1x 黄色	4x 黄色	2x 黄色
	2x 红色	1x 红色
第7波	第S1波	蛛网
1x 黄色	1x 绿色	
	3x 黄色	4x 蛛网敌军

玩家还需要准备：格劳尔模型、蜘蛛女神模型、3张蛛网陷阱卡牌、6张堕落召唤师敌军卡牌、蜘蛛挑战回合参考卡牌、12张蜘蛛挑战卡牌、12个蜘蛛板块、4张蛛网透明卡牌。

混洗12张蜘蛛挑战卡牌，正面朝下放在旁边，创建蜘蛛挑战牌堆。对6张堕落召唤师敌军也执行上述操作，创建堕落召唤师敌军牌堆。

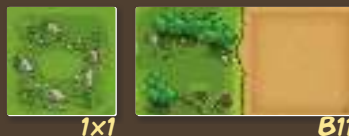
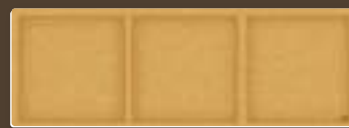
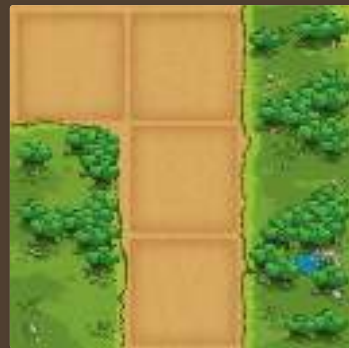
每张蛛网陷阱卡牌正面的右下角有着一个数字。将数字3的卡牌放在地图所示格子，将数字2的卡牌放到其顶上，再将数字1的卡牌放到数字2的卡牌顶上，构成蛛网陷阱牌堆。



次元门

无。

道路板块



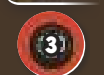
召唤牌堆

如下所示，用找出的敌军卡牌来准备召唤牌堆：

召唤牌堆顶



召唤牌堆底



特殊机制



格劳尔模型

格劳尔被困在蜘蛛女神的蛛网之中。英雄可以进入并占据格劳尔所在的格子。

只有当最后一张蛛网陷阱卡牌被摧毁后，才能移动格劳尔。该卡牌上的反击效果会令格劳尔移动最多3格。这意味着玩家将格劳尔救出生天，利用他与敌军交战并打倒敌军，从而完成这场战役。

如果蜘蛛女神模型进入格劳尔所在格子，玩家游戏失败。

胜利

本场战役里没有次元门，玩家通过移除蛛网陷阱牌堆里的卡牌、解救格劳尔来获得游戏胜利。蛛网陷阱卡牌的功能与头目生命值卡牌相同。



蛛网陷阱卡牌上所有的蛛网图标一旦都被覆盖，该卡牌即被摧毁。空的方格不能被覆盖，摧毁蛛网陷阱卡牌也不需要将其覆盖。只有防御塔才能将蛛网陷阱牌堆所在格子选作目标和攻击蛛网陷阱卡牌。阶段4（摧毁敌军托盘）结束时，蛛网陷阱卡牌上如果所有蛛网格子均已覆盖，则被摧毁。将其翻面并执行卡牌上的指示，然后将其返回游戏盒。

头目规则

本场战役使用蜘蛛女神模型，但不使用她的行动牌堆和生命值牌堆。玩家在本场战役不能攻击蜘蛛女神。

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。

激活蜘蛛女神

阶段5（推进敌军托盘）期间，蜘蛛女神沿着道路朝格劳尔的模型移动一格。如果她进入格劳尔所在格子；格劳尔被擒，玩家游戏失败。如果王国失去所有红心，玩家同样游戏失败。

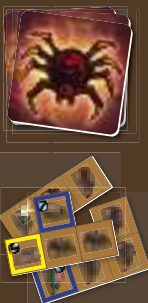
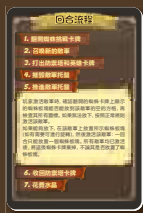
注意：摧毁蛛网陷阱卡牌会让蜘蛛女神沿着道路后退，争取时间来拯救格劳尔。



地图准备

将蜘蛛女神模型
放在此处。

将格劳尔模型
放在此处。



A2

B11

B8

S1

2

B5

1

3

1

将蛛网陷阱牌堆
放在此处。

A15

A13

A12

A14

单人游戏:

4x

3x

2x



2人游戏:

5x 

3x 

2x 



3人游戏:

1x 

2x 

1x 



4人游戏:

3x 

3x 

1x 



7

女神再临

我们拯救了格劳尔，也激怒了蜘蛛女神。如今她的怒火转向王国，号令自己的蜘蛛大军前来协助。齐心协力，准备迎战。

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：
5/55。

法术

可以从背面有1个或2个 图标 的法术中进行选择。

防御塔

准备1级、2级、3级、4A、4B防御塔，将4C和4D防御塔放入供应堆。

敌军

第0波	第1波	第3波	第4波	蛛网
3x 绿色	1x 绿色	2x 绿色	2x 绿色	
1x 黄色	4x 黄色	2x 黄色	2x 黄色	4x 蛛网敌军
	3x 红色		2x 红色	

玩家还需要准备蜘蛛女神模型、她的5张生命值卡牌、5张蛛群卡牌、4张蛛网透明卡牌、12张蜘蛛挑战卡牌、蜘蛛挑战回合参考卡牌、蜘蛛女神参考卡牌。

混洗蛛群卡牌，正面朝下堆放在旁边，构成蛛群牌堆。同样地用蜘蛛挑战卡牌来构成蜘蛛挑战牌堆。

次元门

无。

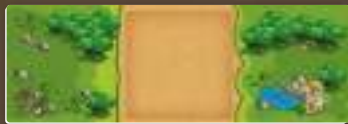
道路板块



A1



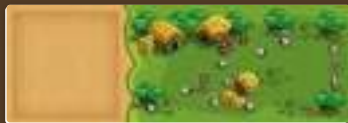
B2



B5



A11

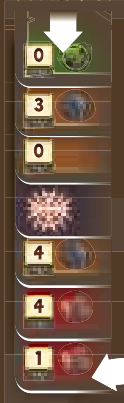


B6

召唤牌堆

如下所示，用找出的敌军卡牌来准备召唤牌堆：

召唤牌堆顶



召唤牌堆底



特殊机制

蜘蛛女神生命值牌堆

蜘蛛女神有5张生命值卡牌。卡牌正面的右下角有着一个数字。如要准备生命值牌堆，将卡牌翻面至蜘蛛女神面朝上，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，如此排列。

胜利

本场战役里没有次元门，玩家通过击败蜘蛛女神获胜。蜘蛛女神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。

头目规则

蜘蛛女神遵照一般的头目规则，本场战役中玩家可以直接攻击蜘蛛女神。

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，伤害板块放到该头目的生命值牌堆最顶上的一张卡牌上。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。
- 所有将头目选作目标的防御塔攻击具有 。

头目受伤

在阶段4（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。其背面写有该头目的反击效果。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。

蛛群

蜘蛛女神没有行动牌堆，而是有蛛群敌军牌堆。每当蜘蛛女神离开一个道路格子后，抽取她蛛群牌堆最顶上的一张卡牌，放到她刚刚离开的道路格子。蛛群敌军卡牌出现在道路上的回合不激活。

击败蛛群敌军不会给玩家带来水晶。蛛群敌军被击败时，将其放在蛛群敌军牌堆底。

地图准备

将蜘蛛女神模型放在此处。



蜘蛛女神生命值牌堆。

蛛群牌堆。



单人游戏：





蜘蛛女神和次元门风暴

基礎遊戲戰役手冊末尾的次元門風暴章節旨在為戰役提供重玩性，具有2個隨機選擇的頭目和1個隨機的敵軍牌堆。這個擴展的遊戲配件也可以加入到次元門風暴中去。蛛網突襲卡牌、蜘蛛女神和綠泥樹

怪的次元門風暴生命值和參考卡牌都是專供這個模式使用的。這些卡牌的規則將在下文詳述。在準備次元門風暴時也可以加入第S波敵軍卡牌，將其與對應字母的一組敵軍卡牌混合起來。

第X波卡牌

第S1波卡牌和第S2波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，如果玩家希望第S波卡牌出现在召唤牌堆中，还需要堕落召唤师卡牌和蜥蜴人召唤师卡牌，将第S波卡牌放进以下几组敌军卡牌中：

第S1波绿色和第S2波绿色卡牌：加入A组

第S1波黄色卡牌：加入B组

第S1波红色和第S2波黄色卡牌：加入C组

第S2波红色卡牌：加入D组

加入这么多的第S波卡牌可能导致玩家无法战胜次元门风暴。如果玩家在次元门风暴中使用第S波卡牌；各堆敌军卡牌按照上述要求放置完毕后，检视每个牌堆：如果一个牌堆里有至少4张第S波卡牌，将第S波卡牌替换成同组的其他卡牌，直到该牌堆第S波卡牌的张数不超过3。

这个扩展添加了绿泥树怪和蜘蛛女神的生命值和参考卡牌，将他们(和2张新的突袭卡牌)加入到基础游戏的次元门风暴战役中去。以下是这些卡牌的效果详解：

蜘蛛女神

蜘蛛女神是一个极具挑战性的头目。为了给玩家提供帮助，蜘蛛女神被召唤出来的时候玩家获得1个法术。玩家如果在之前已经用过法术，可以从中选择重新获得1个法术，或者从游戏盒选择1个法术，将其加入可用法术。

在次元门风暴战役中，如果蜘蛛女神被召唤，还需要用到蛛群卡牌。蜘蛛女神移动后，在她刚刚离开的道路格子召唤一张蛛群敌军。蛛群在被召唤出来的回合不激活。

绿泥树怪

绿泥树怪召唤时，拿取亵渎树精召唤标记，选择一个空的道路格子，将该标记放到此处。如果没有，则不放置该标记。在次元门风暴中，该召唤标记不召唤树精，只是封锁其所在格子。英雄不能移动通过该格，也不能在该格结束移动，将要移动进入该格的敌军和头目改为跳过该格。绿泥树怪被摧毁时，将亵渎树精召唤标记从道路上移除。

蛛网突袭卡牌

游戏共有2张蛛网突袭卡牌。这些卡牌会分别将蛛网透明卡牌放到供应堆不同的防御塔上，与蜘蛛女神战役中，蛛网敌军放置蛛网透明卡牌一样(详见第12页)。

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



蜘蛛女神

遊戲擴展

