



傑拉爾德爵士 光之追尋者 決戰 雪人王

戰役手冊

背景介紹

在遙遠的北境，一望無盡的冰原和苔原綿延千里。隨著時間突然切換，雪人開始遷徙，我們的游騎兵從前線回來，帶回了巨大白毛野獸和它們的冬狼同伴的故事，它們所到之處伴隨著破壞與毀滅。邪惡的時空法師不斷召喚出次元門，最近那些野獸和冬狼就是從中現身。雪人王還沒出現的時候，懇請你保持警戒！嶄新的冰河時代將要來臨，而或許只有你能直面冰霜未來、捍衛王國。

遊戲配件

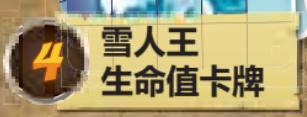


5 雪人王行動卡牌

1 雪人王模型



1 雪人王參考卡牌



4 雪人王 生命值卡牌



6 敵軍卡牌



10 冰雪標記



傑拉爾德爵士的請求
參考卡牌



1 英雄托盤



4 寒冰布萊克本
生命值卡牌



1 英雄卡牌



1 傑拉爾德爵士
模型



1 傑拉爾德爵士
英雄版圖



4 傑拉爾德爵士
特殊能力板塊



1 魔王布萊克本參考卡牌



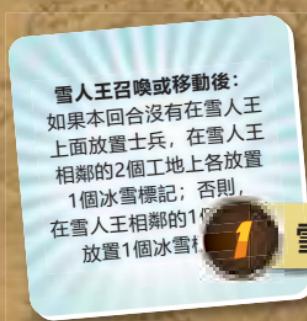
13 傑拉爾德爵士
傷害板塊



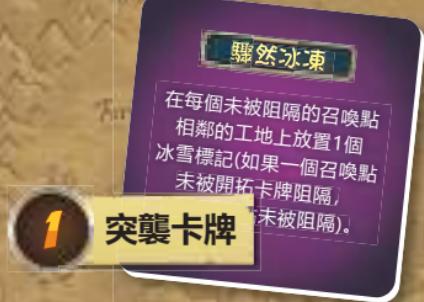
次元門風暴 遊戲配件



雪人王次元門
風暴生命值卡牌



雪人王次元門風暴參考卡牌



突襲卡牌

實際產品和配件數量可能與所示不符。

新的英雄

一傑拉爾德爵士 光之追尋者

本擴展包括一個新英雄。光之追尋者傑拉爾德爵士是王國軍隊最頂尖的領袖之一，也是最高一級的騎士。他的能力最適合用來集結部隊，與士兵和其他英雄團結作戰。人們曾以為傑拉爾德爵士在一次北境探險中迷了路，所以他此時返回王國令人民振奮鼓舞！

除了本擴展的第一場戰役(指示玩家不能使用傑拉爾德爵士)之外，玩家可以在任意戰役(本擴展、其他擴展或基礎遊戲)使用傑拉爾德爵士作為英雄，與使用其他任何英雄一樣。

基礎攻擊

對於傑拉爾德所在格子的
每個英雄和士兵，在其相鄰
二個方格放置

基礎攻擊

傑拉爾德爵士可以為與自己並肩作戰的英雄和士兵增強力量。使用他的基礎攻擊時，傑拉爾德爵士在自己所在的敵軍托盤上已有的每個英雄底座和士兵旁放置1個1X1的傷害板塊。本次攻擊的傷害類型為物理傷害。

清算之盾



傑拉爾德爵士每低於生命值上限1個紅心，+。

清算之盾

傑拉爾德爵士用自己的盾牌進行攻擊，用自己承受的全部傷害給盾牌充能！在傑拉爾德爵士當前所在的敵軍托盤上放置1個可自由轉向的2x1傷害板塊。然後，傑拉爾德爵士每低於生命值上限1個紅心，額外放置1個可自由轉向的2x1傷害板塊。本能力的傷害類型為物理傷害。

勇氣



位於有士兵的敵軍托盤上的英雄獲得

勇氣

傑拉爾德爵士指揮國王的士兵保護英雄！在攻擊範圍內的敵軍托盤上放置2個士兵。本回合結束前，所在敵軍托盤上有至少1個士兵的所有英雄獲得防護。本次攻擊的傷害類型為物理傷害。

為了榮耀！



為了榮耀！

傑拉爾德爵士拔出自己的寶劍直接出擊！在傑拉爾德爵士所在敵軍托盤上放置1個可自由轉向的2x1傷害板塊、1個士兵、1個1x1傷害板塊。本次攻擊的傷害類型為真實傷害。

武裝號召！

將玩家手裡的一個防禦塔換成供應堆裡一個同類型、高1級的防禦塔。

如果玩家因此獲得一個2級防禦塔，執行一次基礎攻擊。

武裝號召

傑拉爾德爵士鼓勵王國的工匠們加倍工作！玩家使用這個能力時，將手裡的任意一個防禦塔升級為同類型的高一級防禦塔。玩家可以按照正常放置防禦塔的規則，立即打出升級後的防禦塔。如果玩家因此獲得一個2級防禦塔，傑拉爾德爵士還會執行一次基礎攻擊。

特殊機制



本擴展包括一個新的機制：冰雪標記。冰雪標記通常放在工地和防禦塔上。某些戰役開始時就有冰雪標記在場上。這些標記還會通過頭目行動及其反擊效果放置到場上。帶有冰雪標記的工地或防禦塔視為被“冰凍”。任何時候，每個工地或防禦塔上不得有超過一個冰雪標記。

玩家不能在冰凍的工地上放置防禦塔。

階段5期間不能收回冰凍的防禦塔。

英雄進入帶有冰雪標記的格子或者在這類格子開始自己的回合時，移除該格子上的1個冰雪標記，將其返回供應堆。如果這使一個防禦塔解除冰凍，該防禦塔不執行一次攻擊。解除冰凍的防禦塔可以

如常在階段5收回。

頭目規則

每場戰役都會寫明規則發生的調整。這個擴展裡不會用到次元門，而是改為戰役2、戰役3和戰役4使用頭目模型和頭目規則。這些規則的總結如下，以作快速參考。每場戰役都會寫明規則發生的調整。戰役1是傑拉爾德爵士的請求，其特殊規則和勝利條件寫在第8頁。

頭目模型

- 英雄不能進入有頭目模型的道路格子。
- 如果頭目模型移動進入英雄所在的道路格子，該英雄被迫撤退(必須移動到相鄰的一個未被佔據的格子，或者返回自己的英雄版圖)並且承受1點傷害。
- 頭目模型移動時，如果它將要移動進入的道路格子上有敵軍托盤，它跳過該格。
- 敵軍將要移動時，如果它將要進入的道路格子上有頭目模型，它跳過該格。

頭目模型的移動無法被士兵阻擋。頭目模型移動時，如果其生命值卡牌上有士兵，先將這些士兵返回供應堆，再移動頭目。

攻擊頭目

頭目很難擊敗。

- 英雄和法術無法對頭目產生影響。英雄無法位於頭目生命值卡牌上，如果英雄能力或攻擊將在頭目上放置傷害板塊，那麼不放置這些板塊。法術同理。
- 防禦塔攻擊頭目時，在該頭目生命值牌堆最頂上的一張卡牌上放置傷害板塊。如要對頭目造成傷害，必須將其生命值卡牌上的頭目插畫完全覆蓋。
- 所有選擇頭目作為目標的防禦塔攻擊視為具有。

頭目受傷

階段3(摧毀敵軍托盤)期間，檢查頭目生命值牌堆最頂上的一張卡牌；如果頭目的插畫已被完全覆蓋，則頭目受傷。移除生命值牌堆最頂上的一張卡牌，將其翻面。牌背寫有頭目的反擊效果。這個效果的結算與行動卡牌一樣。玩家執行所有反擊效果後，將該生命值卡牌返回遊戲盒。

激活頭目

頭目模型在階段4(推進敵軍托盤)期間像敵軍托盤一樣激活。輪到頭目模型激活時，按照該頭目參考卡牌所寫的步驟來執行。頭目如要執行行動，抽取頭目行動牌堆最頂上的一張卡牌，執行該卡牌上圖標和文字顯示的效果。



按照圖示，在頭目相鄰的格子放置冰雪標記。



頭目相鄰的所有英雄失去1個紅心。



頭目移動1格。



摧毀與頭目相鄰的等級最高的防禦塔。

戰役

建議按照以下順序進行戰役遊戲。玩家可以在基礎遊戲戰役7結束後進行以下戰役。



傑拉爾德爵士收到一則消息，稱北境哨站已被冬狼和雪人佔領！那些可惡的雪人困住了傑拉爾德爵士的部隊，凍住了部隊的防禦塔。聽到這個消息，傑拉爾德爵士不顧其他英雄的建議，動身奔赴北境。他急著解救自己的士兵，沒法冷靜思考！跟著他一起去，不管男女老少，全都要救下來！要是沒了像光之追尋者傑拉爾德爵士這樣的人對抗邪惡勢力，王國不久便會覆滅！

英雄

英雄可以從背面有以下圖標的能力中選擇自己的特殊能力：。玩家不能使用傑拉爾德爵士。

法術

隊伍選擇法術時，從能量圖標不超過2個()的法術中進行選擇。



防禦塔

準備1級、2級、3級、4A和4B防禦塔。

敵軍

第0波	第1波	第3波	第4波	雪人王來襲	空白
3x 綠色	4x 綠色		2x 綠色	2x 綠色	2x 空白
	2x 黃色		2x 黃色	2x 黃色	
	1x 紅色	1x 紅色	2x 紅色	2x 紅色	

還需要用到冰雪標記、傑拉爾德爵士模型、傑拉爾德爵士的請求參考卡牌

道路板塊

A13



召喚牌堆

如下所示，用找出的敵軍卡牌來準備召喚牌堆：



特殊機制



傑拉爾德爵士要找出並解救自己被冰凍的士兵。你的任務是幫助他在雪地裡清理出一條道路，擋住想要向前推進的敵軍。

本場戰役有著獨特的回合流程，寫在傑拉爾德爵士的請求參考卡牌上。階段3(摧毀敵軍)和階段4(推進敵軍)之間，傑拉爾德爵士移動。他移動時，隊伍可以按照以下規則將他移動最多2格：

他不能移動進入以下三種格子：冰凍的、帶有防禦塔的、帶有敵軍托盤的。

傑拉爾德爵士不能移除工地或防禦塔的冰雪標記。

他可以移動進入或者停留在空的工地上，他還可以進入或停留在英雄所在的格子。

移動傑拉爾德爵士後；檢查傑拉爾德爵士是否與冰凍的召喚點標記相鄰，如果是，將該召喚點標記處的冰雪標記移除。隊伍獲得移除的標記下面的防禦塔！但是，從現在開始，召喚敵軍時，該召喚點標記對應的牌堆每回合會召喚2張敵軍卡牌。

只有傑拉爾德爵士能夠移除召喚標記上的冰雪，其他英雄無法解救被困的士兵。

敵軍托盤推進時，如果該敵軍托盤將要進入傑拉爾德爵士所在格子，該敵軍托盤跳過傑拉爾德爵士，如同他是敵軍。

勝利

如果一輪結束時所有召喚點的冰雪標記都已清除，玩家獲勝。

地圖準備



地圖板塊只在準備單人遊戲、3人遊戲、4人遊戲時用到。

B6

1x1

B9

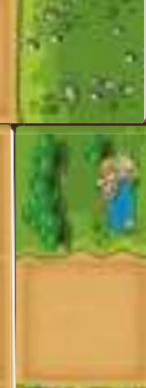


1x1

3 4

A13

A13



B3

1x1

1x1

1x1

1x1

1x1

1x1

B5

1x1

1x1

1x1

1x1

1 按照圖示在工地上放置冰雪標記。這些工地被“冰凍”了。

2 在準備圖示裡帶有冰雪標記的召喚點頂上放置冰雪標記。這些召喚點被“冰凍”了。在每個這種標記底下放置一個2級民兵防禦塔。

3 召喚敵軍時，從未被冰凍的召喚標記對應的每個牌堆召喚1張敵軍卡牌。傑拉爾德爵士使召喚標記解除冰凍時，解救步兵防禦塔，從該區域會召喚出更多的敵軍。

4 如戰役準備圖示，遊戲開始時傑拉爾德爵士的模型位於出口旁邊。

5 將傑拉爾德爵士的請求參考卡牌放到出口旁邊。該卡牌上總結了本場戰役的回合流程。



單人遊戲：

5x 冰雪標記 3x 法術範圍 2x 持續能力



注意：如果你使用的主要英雄將步兵塔作為起始防禦塔，將起始塔換成任意一個其他2級防禦塔。



2人遊戲：

5x 冰雪標記 3x 法術範圍 2x 持續能力



9

3



3人遊戲：

1x 2x 1x

3



4人遊戲：

3x 3x 1x

10



2

幾敵雪地

一聲狂野的嚎叫響徹蒼穹，令防禦塔高牆周圍的所有士兵膽戰心驚。“挺住，”傑拉爾德爵士吼道，向自己的士兵下令，“雪人不過是種野獸，並非神明——而且我們打倒過那麼多的野獸！”拿起武器保衛王國的人群中爆發出一陣熱烈的歡呼聲。傑拉爾德爵士的寶劍此刻賦予了他們力量，但是當他們直面巨大雪人王的冰冷怒火，這番話還能讓他們鼓起勇氣嗎？這番話能讓他們勇敢地面對寒冷嗎？

英雄

英雄可以從背面有以下圖標的能力中選擇自己的特殊能力： / 。從這場冒險開始，玩家可以使用傑拉爾德爵士作為英雄。

法術

隊伍選擇法術時，從能量圖標不超過2個(/ /)的法術中進行選擇。

防禦塔

使用1級、2級、3級、4A和4B防禦塔。

敵軍

第0波	第1波	第4波	雪人王來襲
5x 綠色	2x 綠色	2x 綠色	2x 綠色
3x 黃色	4x 黃色	2x 黃色	2x 黃色
	2x 紅色	2x 紅色	2x 紅色

還需要用到冰雪標記、雪人王的頭目模型、生命值卡牌和行動牌堆，雪人王頭目參考卡牌。

道路板塊

B11

B14

B5



召喚牌堆

如下所示，用找出的敵軍卡牌來準備召喚牌堆：



特殊機制

頭目規則

雪人王遵守正常的頭目規則。

雪人王生命值牌堆

這個擴展裡雪人王有4張生命值卡牌。這些卡牌正面有著雪人王的插畫，背面則覆蓋著網格、文字和圖標。卡牌正面的左下角有著一個數字。如要準備生命值牌堆，將卡牌翻面至雪人王面朝上，然後按數字順序疊放卡牌，數字“1”的卡牌在最頂上，“2”在“1”下面，“3”在“2”下面，“4”在最底下。

雪人王行動牌堆

雪人王有5張行動卡牌。將這些卡牌混洗後正面朝下放到雪人王生命值牌堆旁邊，作為雪人王的行動牌堆。

勝利

玩家通過擊敗雪人王獲勝。雪人王生命值牌堆的最後一張卡牌被摧毀時，玩家該輪結束時獲勝。

起始的冰雪標記

按照地圖準備的指示，將起始的冰雪標記放在工地上。這些工地在遊戲開始的時候就是被冰凍的。



地圖準備



單人遊戲:

- 5x 魔石
- 3x 法術板塊
- 2x 特殊能力

2人遊戲:

- 5x 魔石
- 3x 法術板塊
- 2x 特殊能力

13

2



3人遊戲:

1x

2x 法術板塊

1x 特殊能力

2



4人遊戲:

3x

3x 法術板塊

1x 特殊能力

14



3

冰上的布萊克本

在這場突然來襲的寒潮中，布萊克本城堡的魔王握著斧頭回來了。他披著重甲的身影在戰場上出沒，朝著防禦者飄來，可怕的能量在他粗獷的武器周圍噼啪作響。你睜大眼睛看著他躍起、旋轉，他的斧頭在空中優雅地劃出弧線，凍結了碰到的每一座防禦塔。布萊克本回來了，這次的他在冰上滑行！

英雄

英雄可以從背面有以下圖標的能力中選擇自己的特殊能力： / 

法術

隊伍選擇法術時，從能量圖標不超過2個( /  / )的法術中進行選擇。

防禦塔

使用1級、2級、3級、4A和4B防禦塔。

敵軍

第0波	第1波	第5波	雪人王來襲	空白
1x 綠色	2x 綠色		2x 綠色	1x 空白
2x 黃色	2x 黃色	1x 黃色	1x 黃色	
	1x 紅色	2x 紅色	2x 紅色	

還會用到冰雪標記、幽靈牌堆(來自基礎遊戲)、魔王布萊克本的模型(來自基礎遊戲)和本擴展裡的寒冰布萊克本生命值卡牌。不會用到基礎遊戲裡的魔王布萊克本行動牌堆。

道路板塊

A13

B6



召喚牌堆

如下所示，用找出的敵軍卡牌來準備召喚牌堆：



特殊機制

頭目規則

魔王布萊克本服從基礎的頭目規則，除了一項例外：他不使用行動牌堆，所以他在激活時不抽取行動卡牌，只進行移動。

寒冰布萊克本生命值牌堆

這個擴展裡布萊克本有4張新的生命值卡牌(不使用基礎遊戲裡任何的布萊克本卡牌)。這些卡牌正面有著魔王布萊克本的插畫，背面則覆蓋著網格、文字和圖標。卡牌正面的左下角有著一個數字。如要準備生命值牌堆，將卡牌翻面至魔王布萊克本面朝上，然後按數字順序疊放卡牌，數字“1”的卡牌在最頂上，“2”在“1”下面，“3”在“2”下面，“4”在最底下。

勝利

本場戰役裡沒有次元門，玩家通過擊敗魔王布萊克本獲勝。他的生命值牌堆的最後一張卡牌被摧毀時，玩家該輪結束時獲勝。

地圖準備



- 按照圖示，將魔王布萊克本模型放到道路格子。
- 按照圖示在工地上放置冰雪標記。

單人遊戲:

6x (魔晶)
3x (工廠板塊)
2x (持殊能力)

2人遊戲:

5x (魔晶)
3x (工廠板塊)
2x (持殊能力)

The interface shows two identical 4x6 grid maps. Each grid contains a central white square, four green squares around it, and four pink squares further out. In the top-left square of each grid, there is a green diamond icon with a '0' inside. In the top-right square of each grid, there is a blue diamond icon with a '1' inside. In the bottom-left square of each grid, there is a green diamond icon with a '0' inside. In the bottom-right square of each grid, there is a blue diamond icon with a '1' inside. The top row of each grid has a blue shield icon, and the bottom row has a purple shield icon. The left side of the interface shows a vertical stack of four green squares with a pink square at the top, and the right side shows a vertical stack of four pink squares with a green square at the top. The bottom of the interface shows a horizontal stack of four green squares with a pink square at the top on the left, and a horizontal stack of four pink squares with a green square at the top on the right.

3人遊戲:

1x

2x 法術強化

1x 魔械能力

1

2



4人遊戲:

3x

3x 法術強化

1x 魔械能力

1

2



4

冰山美人

凜冽的寒風掠過英雄堅定的臉龐，彷彿要凍住暴露在外的皮膚。一排排的憤怒雪人和致命的冬狼與它們的哥布林盟友蓄勢待發，打算摧毀王國。傑拉爾德爵士觀測敵情，然後拉下面甲來阻隔冰雪，保護自己的眼睛。“今天，”他揮起自己的祝福之劍，高舉耀眼的盾牌喊道，“我們就要徹底擊潰雪人大軍！今天我們就要將夏天帶回到利尼雷亞！”每個防禦塔頂上都響起了喝彩與號角聲，與此同時敵軍開始湧入戰場。

英雄

英雄可以從背面有以下圖標的能力中選擇自己的特殊能力： / 

法術

隊伍選擇法術時，從帶有能量圖標不超過2個( /  )的法術中進行選擇。

防禦塔

使用1級、2級、3級、4A和4B防禦塔。

敵軍

第1波	第2波	第3波	第6波	雪人王來襲	空白
2x 綠色	2x 綠色	2x 綠色	1x 綠色	1x 綠色	2x 空白
	2x 黃色	2x 黃色	1x 黃色	2x 黃色	
	2x 紅色	2x 紅色		2x 紅色	

還需要用到冰雪標記、雪人王的頭目模型、生命值卡牌和行動牌堆，基礎遊戲的開拓卡牌和頭目參考卡牌。

道路板塊



19

召喚牌堆

如下所示，用找出的敵軍卡牌來準備召喚牌堆：



特殊機制

頭目規則

雪人王遵守正常的頭目規則。

雪人王生命值牌堆

這個擴展裡雪人王有4張生命值卡牌。這些卡牌正面有著雪人王的插畫，背面則覆蓋著網格、文字和圖標。卡牌正面的左下角有著一個數字。如要準備生命值牌堆，將卡牌翻面至雪人王面朝上，然後按數字順序疊放卡牌，數字“1”的卡牌在最頂上，“2”在“1”下面，“3”在“2”下面，“4”在最底下。

雪人王行動牌堆

雪人王有5張行動卡牌。將這些卡牌混洗後正面朝下放到雪人王生命值牌堆旁邊，作為雪人王的行動牌堆。

勝利

玩家通過擊敗雪人王獲勝。雪人王生命值牌堆的最後一張卡牌被摧毀時，玩家該輪結束時獲勝。

起始的冰雪標記

按照地圖準備的指示，將起始的冰雪標記放在工地上。這些工地在遊戲開始的時候就是被冰凍的。



地圖準備



B6

1x1

1x1

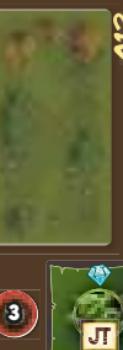


2

B9

A13

地圖板塊只在準備單人遊戲、3人遊戲、4人遊戲時用到。



1x1

B3

B5

1x

A1

地圖板塊只在準備單人遊戲、3人遊戲、4人遊戲時用到。

注意：在本場戰役中，召喚點4包括全部的開拓敵軍，它們會直接生成在“開拓”的道路上。因此，這個召喚點在戰役準備時放在地圖旁邊——不放到道路旁邊。

單人遊戲：

2



3

4x



3x



2x



1 2 3

21

2人遊戲:

5x

3x 法術範圍

2x 特殊能力

1



2

3人遊戲:

1x

2x 法術範圍

1x 特殊能力

1



2

4人遊戲:

3x

3x 法術範圍

1x 特殊能力

1



22

次元門風暴和雪人王

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個隨機的召喚牌堆。這個擴展的遊戲配件也可以加入到次元門風暴中去。驟然冰凍卡牌、雪人王的次元門風暴生命值卡牌和參考卡牌都是供次元門風暴使用的。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雪人王來襲的敵軍卡牌，將其與對應字母的一組敵軍卡牌混合起來。

雪人王來襲卡牌

雪人王來襲卡牌可以包括在次元門風暴中。準備次元門風暴的敵軍牌堆時，如果玩家希望雪人王來襲卡牌出現在召喚牌堆中，將其放進以下幾組敵軍卡牌中：

雪人王來襲綠色卡牌：加入B組

雪人王來襲黃色卡牌：加入C組

雪人王來襲紅色卡牌：加入D組

雪人王

這個擴展添加了雪人王的生命值和參考卡牌，用來將雪人王加入到基礎遊戲的次元門風暴戰役中去。

召喚雪人王後；在其相鄰的2個工地上各放置1個冰雪標記。

雪人王移動後或被摧毀時；在其相鄰的1個工地上放置1個冰雪標記。

如果本回合沒有在雪人王上面放置士兵；在雪人王相鄰的2個不同工地上各放置1個冰雪標記。

玩家不能在同一個工地上放置2個冰雪標記。如果雪人王相鄰的工地上，沒有冰雪標記的比需要放置冰雪標記的要多，由玩家來決定在哪些工地上放置冰雪標記。

在次元門風暴裡，冰雪標記的作用與本擴展所有戰役中的一樣。

突襲卡牌 - 驟然冰凍

這次突襲發生時，對於每個未被阻隔的召喚點，在該召喚點相鄰的1個工地上放置1個冰雪標記。召喚點如果未被開拓板塊阻隔，並且對應的召喚牌堆仍有敵軍，稱該召喚點未被阻隔。

製作人員

遊戲設計：*HELANA HOPE
SEN-FOONG LIM
JESSEY WRIGHT*

遊戲開發：*FILIP MIŁUŃSKI
TOMASZ NAPIERAŁA*

遊戲測試經理：*TOMASZ NAPIERAŁA*

平面設計和插畫：*MATEUSZ KOMADA
KATARZYNA KOSOBUCKA*

生產經理：*PRZEMEK DOŁĘGOWSKI*

遊戲製作：*VINCENT VERGONJEANNE*

戰役手冊編輯與校對：*THE GAMING RULES! TEAM*



中文翻譯：*MIKAN*

中文校對：*PETER TARGARYEN*