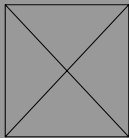


## 劇本補充包

《綠惡魔》劇本補充包是《漫威傳奇再起：卡牌遊戲》的一款擴充。本擴充包含2個劇本——“風險事業”和“強壯藥水配方”，4個模組遭遇組——“一團混亂”、“惡魔把戲”、“電力汲取”和“干涉運作”。

## 擴充符號

本擴充的卡牌可憑下方圖示識別，標在每張卡牌的收藏編號前。



## 如何使用本補充包

如要進行本補充包的劇本，先要選擇想玩的劇本是“風險事業”還是“強壯藥水配方”。查看每個主線密謀1A階段的“劇本配置”，該部分文本會指示你在該劇本使用哪些反派和遭遇組。然後，遵守基本的遊戲準備規則（詳見《規則詳解》附錄）。

### 模組遭遇組

除了“風險事業”和“強壯藥水配方”這兩個劇本以外，《綠惡魔》劇本補充包還提供了4個模組遭遇組——“一團混亂”、“惡魔把戲”、“電力汲取”和“干涉運作”。

在之後重複進行這一劇本時，為了增加多樣性和變數，能將若干個模組遭遇組加入（和/或移出）劇本。加入模組遭遇組時，玩家能選擇想要對抗的遭遇組，或是從所有模組遭遇組裡隨機選擇一個（為了增加變數），不要查看該遭遇組，將其洗入遭遇牌庫。

### 本手冊

對於每個劇本，本手冊包含鋪設舞臺所需的劇情要素、針對新情況的規則，以及策略提示。但沒有本手冊也可進行這兩個劇本。

## 風險事業 神盾局簡報

英雄們，你們好。

如你們所知，諾曼·奧斯朋不僅是個無情的商人，還是跨國企業奧氏集團的首腦。我們掌握了情報，他正在籌備一起重大的犯罪行動。

不幸的是，奧斯朋正計畫收購史塔克工業的一所經營不善的子公司。這不僅僅會讓奧氏集團的股價水漲船高，我們十分確信，他打算利用史塔克科技來增強他的犯罪集團。

直接打倒奧斯朋是根本不可能，但我們認為，你們可以把他的犯罪集團作為目標，從而激怒他，逼出他的第二身份——綠惡魔。

## 風險事業 新規則

### 反派變換身份

反派變換身份後，所有附屬卡牌、狀態卡牌、增效卡牌、傷害和其他與該反派有關的遊戲要素保留原樣。

變換身份會觸發綠惡魔的“**翻開時**”異能。

### 擊敗反派階段

一個反派階段被擊敗後，該反派牌庫的下一階段進場時，以剛剛被擊敗的階段同一面朝上放置。

注意：在大多數情況下，下一階段進場時為“綠惡魔”面，這是因為之前被擊敗的反派階段是“綠惡魔”。

### 諾曼·奧斯朋攻擊

諾曼·奧斯朋(I)的異能為“**強制打斷**：諾曼·奧斯朋將要攻擊時，改為在“犯罪集團”上放置1個惡名指示物。”

諾曼·奧斯朋的“**強制打斷**”異能將攻擊改為放置指示物，因為該反派未啟動並進行攻擊，所以此時不結算反派攻擊時觸發的卡牌。除此之外，諾曼·奧斯朋沒有攻擊值，因此無法提高、降低或修正他的攻擊能力。

### 綠惡魔進行密謀

綠惡魔(I)的異能為“**強制打斷**：綠惡魔在要進行密謀時，改為移除“瘋狂病態”上的1個瘋狂指示物。”

綠惡魔的“**強制打斷**”異能將密謀改為移除指示物，因為該反派未啟動並進行密謀，所以此時不結算反派密謀時觸發的卡牌。除此之外，綠惡魔沒有密謀值，因此無法提高、降低或修正他的密謀能力。

### 翻開時(綠惡魔)/翻開時(諾曼·奧斯朋)

如有異能為“**翻開時(綠惡魔)**”，只有在該反派的“綠惡魔”卡面在場時，才能觸發該異能。如有異能為“**翻開時(諾曼·奧斯朋)**”，只有在該反派的“諾曼·奧斯朋”卡面在場時，才能觸發該異能。

## 風險事業 策略提示

保持“犯罪集團”上的惡名指示物數量越低越好，對遭遇牌庫內不少卡牌來說，場上的惡名指示物數量越多，它們的效果就會越強。此外，最好在能夠對反派造成有效傷害的同一輪，才將該反派翻面。

## 強壯藥水配方 神盾局簡報

英雄們，你們好。

據報導，綠惡魔飛在紐約市上空，往下方的街道投擲灌滿綠氣的瓶子。

瓶內盛裝的氣體似乎含有某種強壯藥水，吸入綠氣的市民變成了相貌醜陋的、惡魔般的生物。更糟的是，這些生物會變得情緒暴怒，攻擊視線內所有未變異的目標。

過不了多久，綠惡魔和他的惡魔軍團就會散布整座城市。  
趁著還有機會，趕緊打敗他們，拯救紐約市！

## 強壯藥水配方 規則說明

### 惡魔從者啟動時機

“惡魔士兵”和“惡魔奴僕”帶有一個增效異能“**增效**”：將[本從者]放置進場，與你交戰。”

如果在反派環節步驟2期間，觸發了“惡魔士兵”或“惡魔奴僕”的增效異能，該從者會對與其交戰的玩家發動攻擊。這一情況能夠成立，是因為該從者在步驟2的從者發動時間點結算前，就已經處於發動狀態。

## 強壯藥水配方 策略提示

最好儘快擊敗**惡魔從者**，因為場上有越多**惡魔從者**，綠惡魔的多個異能便會越強。此外，“惡魔士兵”和“惡魔奴僕”從者有著“**增效**”異能，有時該異能會使這些從者先行發動，然後玩家才有機會對他們進行攻擊，意味著這些從者能夠發動並進行密謀或攻擊，相當於突襲玩家。

## 製作人員

擴充遊戲設計和開發：Michael Boggs with Nate French and Caleb Grace

製作人：Molly Glover

英文編輯：Joshua Yearsley

卡牌遊戲經理：  
Mercedes Opheim

平面設計：Chris Beck and Evan Simonet

平面設計經理：Christopher Hosch

封面美術：Michal Ivan

美術指導：Andy Christensen  
and Deborah Garcia

美術指導經理：Tony Bradt

品質管理專員：Andrew Janeba and  
Zach Tewalthomas

授權助理：Sherry Anisi

授權經理：Simone Elliott

產品管理：  
Justin Anger and Jason Glawe

視覺創意總監：Brian Schomburg

高階專案經理：John Franz-Wichlacz

高階產品開發經理：Chris Gerber

遊戲執行設計：Corey Konieczka

工作室經理：Andrew Navaro

## 漫威

授權許可：Brian Ng

中文翻譯：Demi / 中文校稿：光濤  
繁體中文排版/Logo設計：Gru.Tsow

## 遊戲測試

Oliver Alexander-Adams, Scott Awesome, Sarah Burt, Alejandro Gómez Casao, Carl Coffey, Michelle Coffey, Lachlan "Raith" Conley, Rebecca Corner, Chris Dadabo, Joe Dadabo, Tony Dadabo, Jordan Dixon, Jeremy Fredin, Casey Gilliland, Caden Hoskins, Ken Hoskins, Bob Juranek, John Juranek, Sara Lovett, Josh Monson, Aaron Most, Nathan Neeson, Ciaran O'Sullivan, Chris Propst, Jody Simpson, John "Miffy" Vilandre, Darin M. Walsh, Ethan Wikstrom, Kyle Wislocky, Aaron Wong, and Ben Wootten

特別感謝我們所有的封測玩家！

