



天狼決戰

規則書

SKYTEAR



更偏好透過影片學習？

此規則書是以在遊玩前從頭到尾閱讀的角度設計。如果你更偏好快速上手，你可以在此找到教學影片：

WWW.PLAYSKYTEAR.COM

目錄

- 04 - 遊戲配件
- 05 - 流程概覽
- 06 - 設置
- 08 - 遊戲關鍵要素
- 09 - 英雄階段、移動與領導行動
- 10 - 視線與目標
- 11 - 攻擊與游擊行動
- 12 - 奉獻行動
- 13 - 手下階段
- 16 - 重置與入侵者階段
- 17 - 英雄表示與英雄狀態
- 18 - 能力牌
- 19 - 效果堆疊
- 20 - 三兵線戰場
- 21 - 抽選與牌庫構築
- 22 - 3人與4人玩家的規則、平手判定、單人模式
- 23 - 擴充指南與《天痕：部落決戰》
- 24 - 詞彙表

歡迎來到奧蘭它

天痕是滲透於宇宙間的能量。

幾個世紀以來，人們一直在利用它來創造和發展文明，其中大部分奧蘭它的領土已經被抽乾了天痕。

奧蘭它的世界由無數的漂浮島嶼組成，圍繞著純天痕能量核心的島嶼。眾生在附近創造了吸引天痕碎片的魔法井，如同磁鐵一般。人們經常把它們稱為防禦塔，因為它們的形狀隱約讓人想起原始的石造建築。

防禦塔總是靠近核心節點：一個允許眾生不用飛行就可以遠行的裝置或傳送法術。

釋放的天痕遍布著整個島嶼，並創造了一個能量穹頂，其邊界將會讓每個直視的人瞬間失明。

只有最勇敢的英雄才敢進入穹頂，在穹頂內天痕呈現出祂最可怕形態：入侵者。這種敵對的存在將漫遊於穹頂的邊界，並聲稱是領土上的至高存在。經過多次嘗試——通常是以能想像到最糟糕的方式——英雄們發現了，就像其他型態的天痕一樣，就算是入侵者也能被控制，並屈從於自己的意志。有一個專一而無情的入侵者在你身邊，即使是很短的時間也可以扭轉一場絕望的戰鬥。

天痕之戰

來自四個領域的軍隊向邊境島嶼進軍，以加強他們的邊界並獲得新的能源。在火熱的焰德土地上，五位大名——曾經因爭奪霸權而陷入競爭——已經放下敵意，聯手戰勝敵人並榮耀戰爭的守護神線面。

弗萊赫爾女王——生命之神利奧坦的使者——統治著覆蓋格里亞斯的白色魔法冰層，為了滿足子民們的野心和征服慾望，如果他們聽從她的建議，女王就會承諾賜予權力和榮耀。

在肖特蘭的地下世界扭曲的深處，王者科特里克正準備他那活體大軍，從地表上冒出並統治他的敵人，消滅任何愚蠢到反對陶洛神祇的意志的人。

在烏採什王宮的最高點上，天空之主塞瑟魯指示空沙兵軍團盡可能多積聚天痕能量來維持他的痴迷研究，希望讓他的人民——心智統治者紐普頓的選民——實現他們統治整個世界的命運。

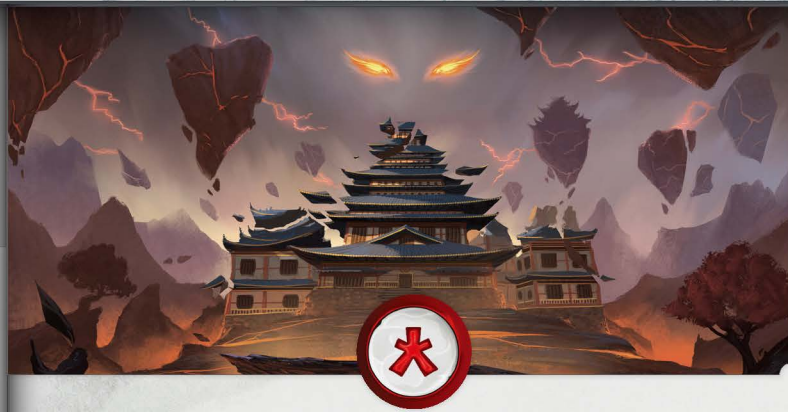
這是一個戰爭年代。

天痕的戰爭才正要開始。

SKYTEAR

GAMES





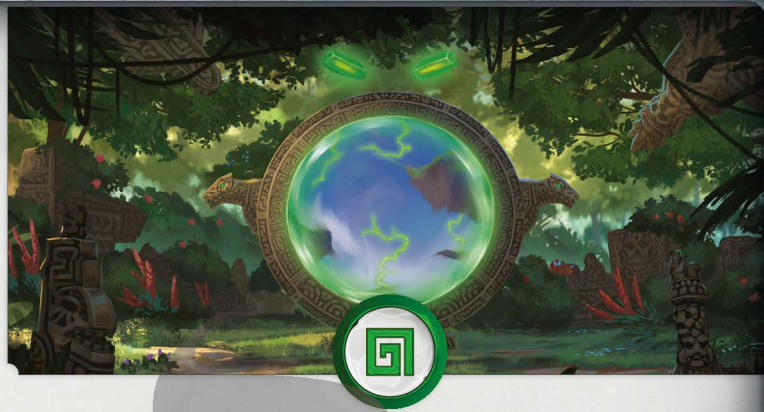
線面是一位活躍的神祇，祂充滿熱情並關心追隨者的需求。其人民大部分的創造物，從最簡單的農具到最精良與致命的戰爭機器，都是在祂的指導下創造出來的。

線面英雄可以將他們的目標交給神祇的審判，目標的皮膚上會出現一個燒焦的**印記**。

線面英雄自然會被有印記的敵人所吸引，就像狼對流血的獵物一樣。

火焰符文是由焰德的法師工匠在隱藏的魔法熔爐中製作的。它們通常被雕刻在手鐲或武器等物品上，使其魔力增強並強化持有者的身體和戰鬥技能。

透過它們，天痕能量將轉化為肉體力量、敏捷或反應力。



陶洛是最黑暗、最封閉的神祇——當然也是最頑固和脾氣暴躁的神祇。透過遵循造物主的哲學，陶洛的崇拜者非常不願意與其他領域建立關係，而更願意只依靠自己的力量。

陶洛英雄將豎起不穩定的**方柱**，其在崩場時會釋放出大量的天痕，使他們能夠呼喚超出正常人類極限的法術和效果。

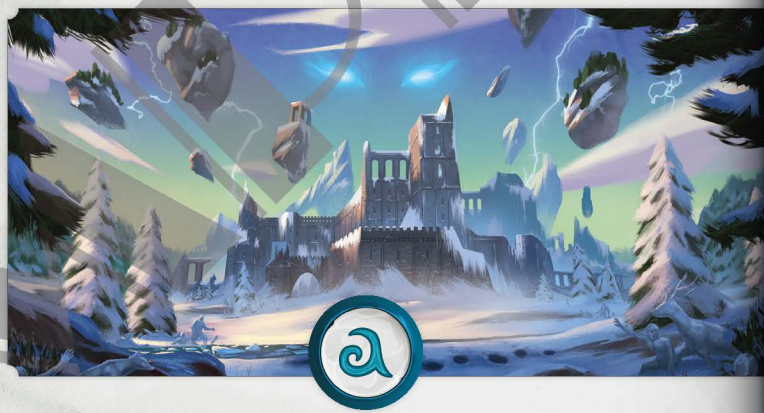
土地符文是由霍特蘭內部最重要的氏族雕刻師的種族創造的。這些祭司是紋身的守護者，這是一種複雜而痛苦的儀式，需要在肉體上雕刻魔法紋身。最有價值的倖存者被賦予了強大的群體意識。



紐普頓是第一個教導其崇拜者引導和操縱天痕的神祇，祂創造了一個全新的高等生物種族，並統治著所有其他生物。祂狂妄自大且超乎想像，以為自己的技能勝過所有其他的神。

紐普頓的英雄召喚**幻象**來操縱他人的思想和感受。一些最強大的法師也能夠將他們的思想強加於物質之上，以某種方式將現實的一部分屈從於他們的意志。

大氣符文存在於空靈和精神層面，而不具有物理形式。由於它們難以捉摸的天性，持有者的心理技能將提升到超越人類的概念，並賦予其操縱現實與思想的能力。



利奧坦立於完善研究和比較學說。沒有什麼是不受控制的；每個方面都將經過計算和研究，直至最小的細節。在奧蘭它脆弱的自然平衡中，必須最大限度地保持效率才能實現目標並生存下來。

利奧坦的英雄將自己變形為動物，利用眾生缺乏的自然特徵，例如翅膀、鰓或利爪。他們利用森林、懸崖和洞穴等自然的特性，就像是野生動物捕食獵物一般。

冰霜符文讓英雄們獲得與整個自然世界的精神聯繫：從召喚有利的天氣條件，到在狩獵時召喚野生動物作為支援。格里爾坦的薩滿透過身體和衣服上的戰爭圖紋，進而提煉了天痕的原始能量。

起始盒遊戲配件



阿胡妮，哈布拉特和4個手下

科爾約夫，古爾布賈恩和4個手下

遠古入侵者

坂越，夜牙和4個手下

科特里克，特拉卡利和4個手下



65張 能力牌



8張 英雄牌 和 1張 入侵者牌



10張 勝利牌



4張 參考牌



18個 防禦塔標記



24個 英雄標記



12個 派系標記



20個 狀態標記



4個 控制標記



1個 入侵者標記



12個 勝利標記

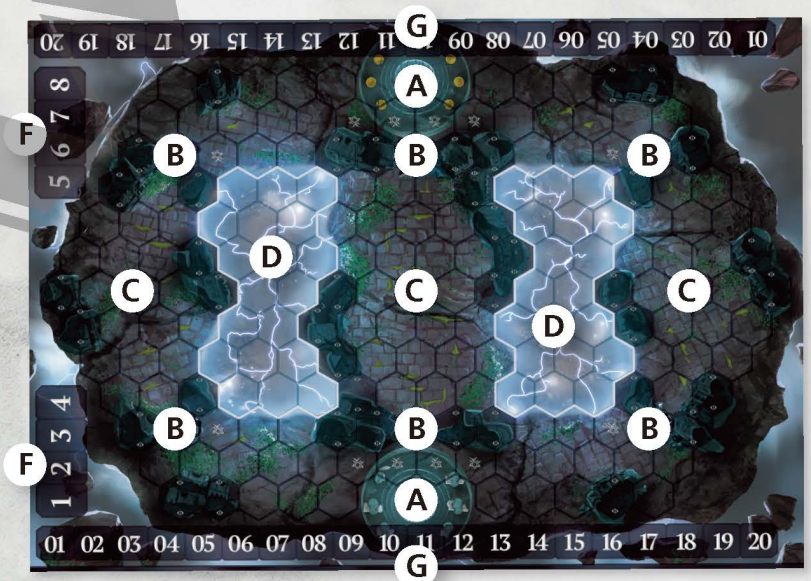


1個 天痕標記

遊戲中的手下與配件均無限制。如果你用完它們，使用替代的配件。



1本 規則書



1個 雙面遊戲版圖



流程概覽

什麼是《天痕決戰》？

《天痕決戰》是一款對戰式卡牌桌上模型遊戲，可供二到四位玩家遊玩。當玩家人數為三人或四人時，將分為兩隊進行。

取決於遊玩的地圖與玩家人數，每位玩家將控制2到4個英雄。

遊戲目標

只要玩家摧毀敵方的核心節點(標記該符號✱的格子)或完成勝利牌上的一或更多條件，該玩家立即贏得遊戲。

遊戲流程

遊戲持續進行，直到一位玩家贏得遊戲或過完5回合。每個回合包含以下4個階段：

入侵者階段

如果有任何控制入侵者的玩家，將啟動這個巨大的元素(在遊戲的第一個回合期間跳過此階段)。

英雄階段

玩家輪流啟動一個英雄，直到所有英雄都被啟動過。

啟動一個英雄表示從5個可選的行動中，執行3個不同的行動：移動、攻擊、游擊、領導與奉獻。

能力牌表示英雄在啟動期間使用的能力，或者甚至作為敵人移動時的反應。

手下將以控制標記作為團隊，控制標記是戰鬥中的重點，他們將在手下階段協助英雄摧毀敵方的防禦塔和核心節點。

手下階段

玩家透過計算英雄與手下的數量，決定誰可以控制兵線和穹頂(勝者)。

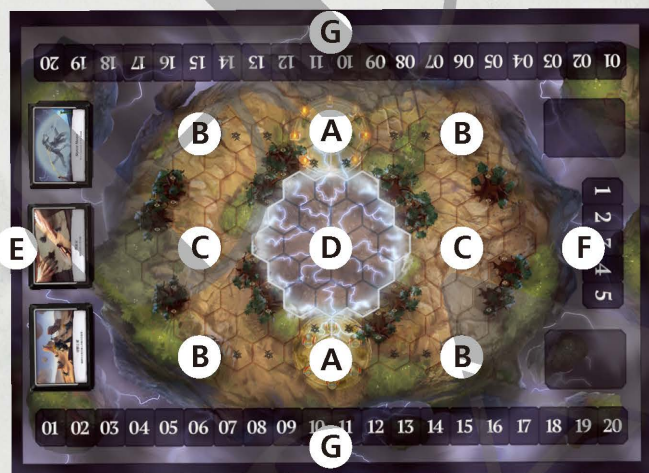
› 在兵線上，勝者將會往敵人推進，這將有可能傷害敵方的防禦塔和核心節點。

› 在穹頂中，勝者將會暫時獲得潛伏在此處入侵者的控制權。

重置階段

玩家進行補給能力，這包含抽取新的能力牌、重生被擊敗的英雄、和回復英雄的靈力(靈力是打出能力牌所需的資源)。

在下一頁你可以設置你的第一場遊戲，並對《天痕決戰》的遊戲配件更加熟悉。



版圖概覽

- (A) 核心節點(標記該符號✱的格子)
- (B) 防禦塔
- (C) 兵線
- (D) 穹頂
- (E) 勝利牌
- (F) 靈力和回合計數器
- (G) 英雄HP計數器

雙兵線的戰場設置

這個遊戲設置適用於兩人遊玩《天痕決戰》。在附錄你可以看到3或更多位玩家的設置，即三兵線戰場。

抽取三張勝利牌 (A)

將三張隨機選擇的**勝利牌**面朝上放在版圖上(在你的首次遊戲中，選擇全面進攻、天痕大師和戰術家)。

決定入侵者與起始玩家 (B)

透過投擲一枚硬幣決定勝者，他可以選擇一項：

- ▶ 選擇是否為起始或第二位玩家。
- ▶ 選擇使用的入侵者，如果加入其他擴充，將會有額外可用的入侵者(在你的首次遊戲中，我們建議你使用遠古入侵者)。

投擲硬幣的敗者可以選擇另一項沒被選到的。

起始玩家拿取**天痕渦流(B1)**能力牌，並將其面朝上放置到版圖上自己的那一側。第二位玩家将**入侵者牌(B2)**放置到版圖上，其模型插圖面朝上。

在你的首次遊戲中，抽選派系

我們假設你將會以起始盒的8位英雄開始遊玩首次遊戲，我們建議你抽選派系，而不是抽選英雄，以簡化初始的遊戲體驗。依照以下步驟：

- ▶ 起始玩家從四個可用的派系(顏色)中選擇一個。
- ▶ 第二位玩家選擇兩個派系。
- ▶ 起始玩家選擇剩下的派系。

當你選擇一個派系時，你拿取該派系的兩個英雄，並依照以下步驟，就如同你抽選了他們(見以下)。

抽選英雄 (C)

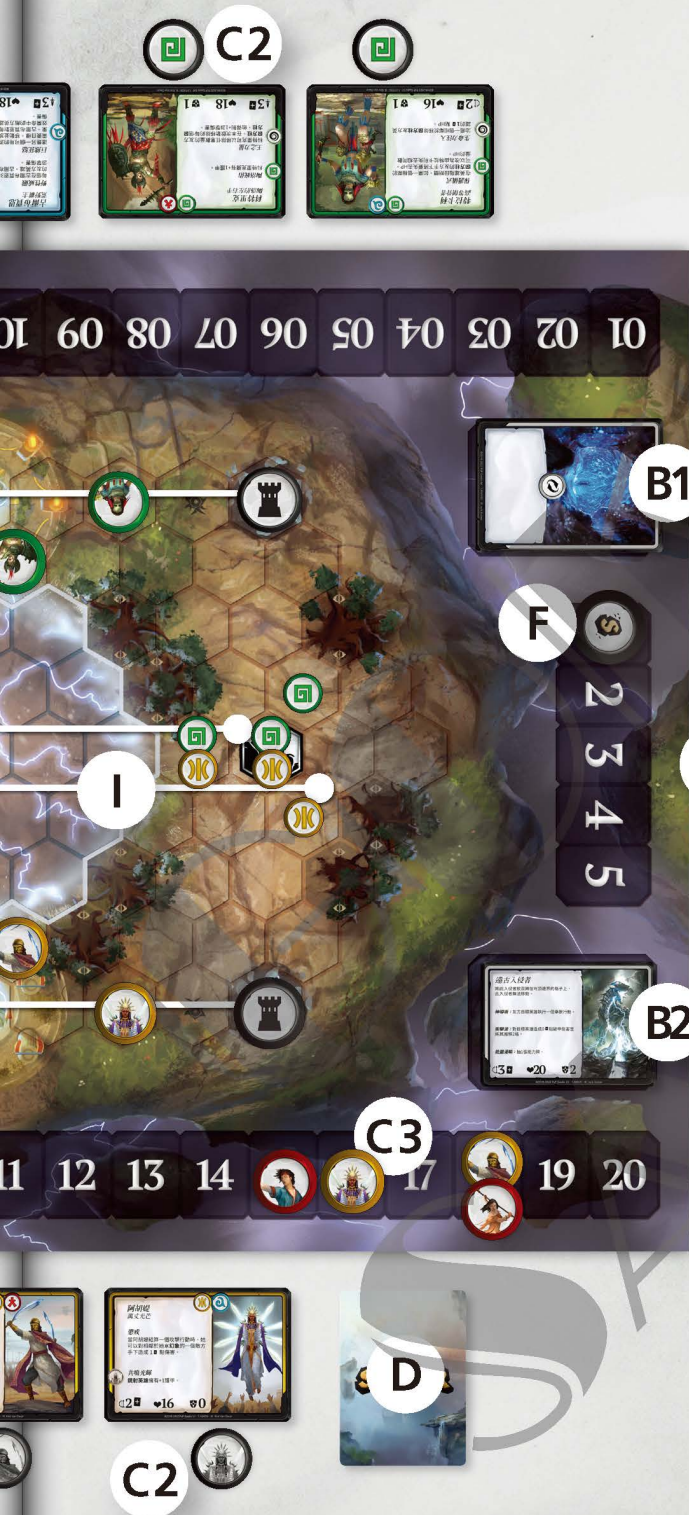
在你的首次遊戲後，你可以透過以下步驟抽選英雄：

1. 起始玩家選擇一個英雄
2. 第二位玩家選擇2個英雄
3. 起始玩家選擇2個英雄
4. 第二位玩家選擇2個英雄
5. 起始玩家選擇一個英雄

每當你選擇一個英雄時，對於該英雄執行以下步驟：

- ▶ 將其**英雄牌**放到你的那一側(C1)。
- ▶ 將其該英雄的**派系標記**放到英雄牌旁(只有黃色和綠色英雄有派系標記)(C2)。
- ▶ 將其**英雄標記**放到版圖的生命值記錄條上(C3)。
- ▶ 將其**英雄模型**放到核心節點上(注意：模型在設置圖上顯示為英雄標記)。





構築能力牌的牌庫 (D)

在你的首次遊戲中，混洗抽選到派系的所有能力牌。它們應形成一個有32張卡牌、每派系16張的牌庫(第21頁有這些卡牌的一覽表，你可以在混入其他擴充時查閱)。

每個英雄有一定數量的關聯能力牌。每位玩家將會把抽選到英雄的能力牌一起混洗，並形成他們能力牌的牌庫(D)。

抽取五張卡牌並調度 (E)

每位玩家從能力牌的牌庫抽取五張卡牌。

然後，每位玩家可以從自己的手牌中棄掉任意數量的卡牌，並抽取相同數量的卡牌取代。棄掉的卡牌將會保持面朝上放在棄牌堆中，放在牌庫旁。

將靈力與回合計數器設置為1 (F)

將天痕標記放置到靈力與回合計數器的第一格上。

建造四座防禦塔 (G)

每位玩家分別放置三個防禦塔標記到各自的兩個友方防禦塔格子上，使用2個雙重防禦塔標記與1個單一防禦塔標記(圖例1)。

放置兩個控制標記 (H)

隨機放置標有數字1和2的控制標記到標有控制標記圖示的格子上。

放置手下 (I)

每位玩家放置三個手下模型到每個兵線上，如設置圖所示(注意：手下模型在設置圖上顯示為符號，且不同隊的兩個手下可以放在同一格上。)

所有手下共享相同的特徵，所以只要他們是從玩家所選的派系而來(圖例2)，他們就是可替換的。

將剩餘的手下放在易於拿取之處。

將狀態標記放在一旁 (L)

將6個英雄狀態標記放在易於拿取之處。

你已經準備好開始遊戲了

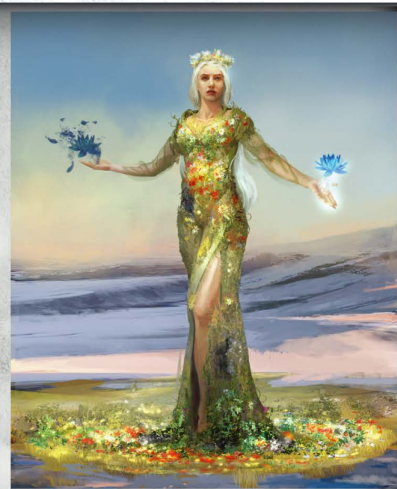
在下一頁中，我們將會先介紹一些遊戲的重要觀念，再詳細解釋每個階段。



圖例1



圖例2



遊戲關鍵要素



英雄

每位玩家將控制一定數量的英雄，且每張英雄具有對應的卡牌如上：

- 技能。**英雄獨特的能力。這些能力通常會透過奉獻行動啟用。
- 攻擊射程：**
 (|) 遠程：3格以內。
 † 近戰：相鄰(1格以內)。
- 攻擊值。**在加上任何卡牌修正前，攻擊造成的基礎傷害。
- 生命值。**起始和生命值的上限(HP)。透過對應英雄標記的方式記錄在版圖上。
- 護甲。**每次英雄受到傷害時，英雄失去等同於該傷害扣減護甲數值後的生命值。(即一個英雄如果在一個回合中受到3次傷害，護甲在3次傷害過程中都會減少HP的損失)。
- 靈力符文。**一個英雄可以打出其所有符文顏色的能力牌。

英雄牌邊框的顏色決定了該英雄的派系(擴充中的某些英雄可能有雙顏色邊框，同時屬於兩個派系)。

手下

手下將會成群圍在控制標記的周圍，表示每個兵線上行動的重點。

手下將在手下階段期間對敵方的防禦塔和核心節點造成傷害。手下並不會攻擊英雄，且所有派系都共享以下數值：

- > 1點生命值(HP)。
- > 0護甲。

如果一個手下被降至0點或更少HP，其被擊敗。將其放到供應堆中。在每回合的手下階段期間，新一波的手下將會生成。

防禦塔與核心節點

防禦塔將會從敵方的手下和英雄中保護你的核心節點。核心節點以任何具有圖示的格子表示，直到防禦塔被摧毀前，核心節點無法被傷害。

防禦塔具有5點生命值(HP)，每座塔以一疊防禦塔標記表示。每個防禦塔標記為一或兩點HP，這取決於有多少個防禦塔在其上。

英雄無法直接攻擊防禦塔和核心節點。

傷害防禦塔和核心節點的唯一方法是透過在手下階段中贏取控制標記的控制權。

入侵者與穹頂

入侵者是潛伏在穹頂中的元素，是天痕能量的集合體。

穹頂是被白線包圍的區域，白線將會阻擋英雄的視線。某些地圖，例如3兵線戰場，將會具有多個穹頂(即使會只有一個入侵者)。

在手下階段期間，贏得穹頂控制權的玩家將會控制入侵者。

如果一位玩家傷害入侵者，其對手將會使用該入侵者執行一個攻擊、游擊或移動行動。

入侵者總是會被所有玩家都視為敵方英雄。

英雄階段

在英雄階段期間，玩家將會輪流啟動一個準備的英雄，直到沒有任何準備的英雄。

起始玩家(在遊戲設置時決定的)總是執行每回的第一次啟動。

每當一個英雄啟動時，該英雄得到三點行動點(AP)，每點將可以用來執行一次以下的行動：移動、攻擊、游擊、領導或奉獻(玩家幫助卡上有上述每種行動的總覽)。

在同一次啟動期間，一個英雄**無法執行兩次相同的行動**，除非有能力牌讓你這麼做。

移動行動

當一位友方英雄或入侵者結算一個移動行動時，你可以將該英雄或入侵者往任何方向移動至多3格。

英雄和入侵者**無法移動**穿過其他的英雄或入侵者。

英雄和入侵者**可以移動**穿過手下。

英雄和入侵者**無法**在有手下或防禦塔的格子結束移動。

該移動行動**無法被立即的能力牌或技能中斷**，其必須被視為一個單一效果完整結算。

範例1

英雄A可以執行一個移動行動並移動至多3格，進入到標有數字的格子中。



準備

消耗

當玩家執行完當前的啟動後，該啟動結束：將該英雄的狀態從準備改為消耗，並移除每種他擁有的狀態標記各1個(將英雄牌旋轉90度以標記消耗)。

對手將會繼續啟動任何他準備的英雄。如果他沒有任何準備的英雄(可能有些被擊敗)，則當前玩家繼續進行啟動他的英雄，直到他們全部都已消耗。

領導行動

當一位友方英雄結算一個領導行動時，你可以將一張能力牌面朝下放在其英雄牌下方，不對你的對手揭示(圖例1)。

該能力牌現在被視為一張領導牌。

該能力牌可以被從下列地方拿取：

- > 從你的手牌。
- > 從你牌庫頂的卡牌，不可查看該卡牌。

從你的手牌執行領導時，將該能力牌以縱向放置。從你的牌庫執行領導時，將該能力牌以橫向放置(見以下圖例)。

領導牌將會在手下階段被揭示，並幫助你的英雄贏得控制競爭。在手下階段時，該卡牌將會提高你英雄的控制值，其數值等同於該卡牌的靈力費用。

經常忽略的事項

你會透過該能力牌的**靈力費用**提高你英雄的控制值(左上角的符文字數量)，**並非**透過其修正值(右上角的數值)。



從手牌執行領導



從牌庫執行領導

視線

在詳細解釋攻擊和游擊行動前，我們必須介紹決定視線(LoS)與目標的規則。

一個遊戲要素如果存在一條至多經過3格且不經過**白線**的路徑，到另一個遊戲要素，則該路徑為視線(LoS)。

範例1

英雄A無法看見英雄B，反之亦然，因為白線阻擋了視線。


範例2

英雄A可以看見格子1。

經常忽略的事項

英雄總是可以畫一條視線到自己身上。
英雄可以看見穿過其他英雄、手下、入侵者等。

隱蔽格

有  圖示的格子又稱為**隱蔽格**。該格子將會隱藏英雄(與入侵者，因為他們也被視為英雄)。

一個敵方英雄在隱蔽格中時，一個友方英雄只會在以下情況具有視線：
有另一個友方英雄在與該隱蔽格相鄰的格子上，且該英雄具有看見該敵方英雄的視線。

注意：隱蔽格只會隱藏英雄，並不包含遊戲要素(手下、方柱、幻象等)。

範例3

英雄A可以看見英雄B所佔的格子，但是無法看見英雄B。注意因為英雄C雖然相鄰於隱蔽格，但是他並沒有看見該隱蔽格的視線，因為白線。

英雄B可以看見英雄A。

範例4

英雄A可以看見英雄B了，因為英雄C相鄰於隱蔽格，且具有視線。

換句話說

即使英雄無法看見隱蔽格中的目標，他還是可以看見一個隱蔽格(即如果他使用一張能力牌以格子作為目標，而非英雄)。
英雄可以看見穿過隱蔽格，只有白線阻擋視線。

範例1



目標關鍵字

當你宣告一個行動或打出一張需要一或更多目標的能力牌時，你必須選擇所有的目標。

選擇目標的基礎需求是視線成立且預設射程為**3格內**。

如果你沒有達成所有目標的需求(射程與視線)，你不能宣告該行動或打出該能力牌。

例如，一張能力牌效果寫有“對目標敵人造成3點傷害”，只能在以下情況打出：有一個敵人在視線中且離打出該能力牌的英雄3格以內。

經常忽略的事項

一個效果寫有“對一個相鄰敵人造成3點傷害”，其並不會需要視線。
反過來說，一個效果寫有“對一個**目標**相鄰敵人造成3點傷害”，其需要視線。

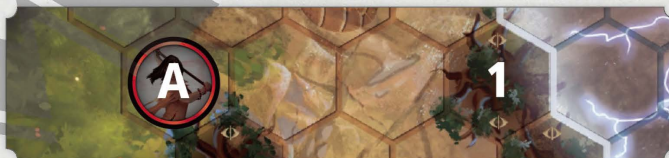
進階目標規則

在你選擇一個攻擊行動或能力牌的目標後，該效果並不會立刻發生，某些其他的效果可能會先需要結算，並改變此情況。

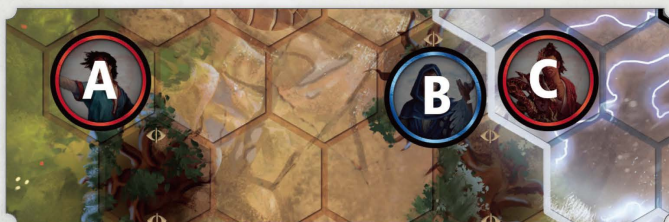
例如，你的目標敵人可能會使用立即的能力牌以躲避你的攻擊，進而造成移動出你的視線。

逐一結算該效果，你必須再次檢查所有需求條件(如視線與射程)。如果有任何需求不再符合，則該效果被忽略(但是行動點與能力牌仍會花費掉)。

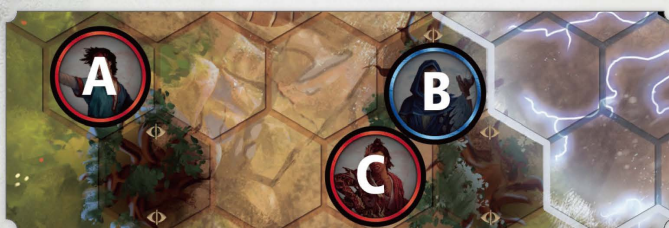
範例2



範例3



範例4



攻擊行動

當一個友方英雄宣告攻擊行動時，你必須選擇一個在視線與射程內的目標敵人。

當結算攻擊時，如果該目標仍在視線與射程內，決定該目標將要失去的HP：

1. 檢查進行攻擊英雄的攻击值。
2. 每個在攻击值旁的 **+** 圖示，翻出一張能力牌。將這些卡牌面朝上從牌庫頂翻開，並棄入棄牌堆內。
3. 選擇這些翻開能力牌的其中一張，並將其修正值加到該英雄的攻击值上。這就是造成的傷害。
4. 從該傷害中減去目標的 **護甲** 值。
5. 最後的數值即為該目標失去的HP。
(如果該數值為零或負數，無事發生)

當結算攻擊時，如果該目標已經不在視線或射程內，該行動沒有效果，即使進行攻擊的英雄仍花費了1點AP，而且他不能在本次啟動中執行另一個攻擊行動。

範例1

進行攻擊英雄的攻击值為4。他翻開2張能力牌並選擇+3修正值。防禦的英雄護甲值為1。防禦的英雄失去 $4+3-1=6$ 點HP。



游擊行動

當一個友方英雄宣告游擊行動時，你必須選擇一個在視線的目標敵方英雄(攻击射程在游擊中**並不相關**，即使是近戰的英雄也可以在3格內游擊)。

當結算游擊時，如果該目標仍在視線內，決定以下效果中**一項或兩項**，按照此順序：

- ▷ 對該目標英雄造成0 **+** 點傷害(**+**：翻開一張能力牌並將其修正值加到造成的傷害中)。
- ▷ 移動至多2格(與移動行動相同的限制)。

你結算游擊行動時，將其視為一個單一行動(即沒有能力牌能夠在此行動結算期間打出)。

當結算游擊時，如果該目標已經不在視線內，該游擊行動沒有效果(甚至是移動部分也沒有效果)。進行游擊的英雄仍花費了1點AP，而且他不能在本次啟動中執行另一個游擊行動。

重要

你不能透過游擊行動對手下造成傷害。

範例2

英雄A是一個正在結算游擊行動的英雄：

對敵方英雄B造成0 **+** 點傷害。

移動到格子2上。



奉獻行動

英雄具有獨特的技能，標示在英雄牌上。沒有任何圖示在一旁的技能總是啟動的，且可以將其效果按照所寫文字啟動。

有任何圖示在一旁的技能則需要透過奉獻行動的幫助啟動，奉獻行動在每個派系中是不同的(擴充中的某些英雄會同時屬於兩種派系，因此他們在執行單一行動時可以執行兩個奉獻行動)。

線面與利奧坦的奉獻將會使用到英雄狀態：一種特殊效果，可以參閱第17頁。要將此狀態附加到英雄上時，僅需將該狀態標記放到英雄牌上即可。

線面的印記

當一個線面英雄結算一個奉獻行動時：

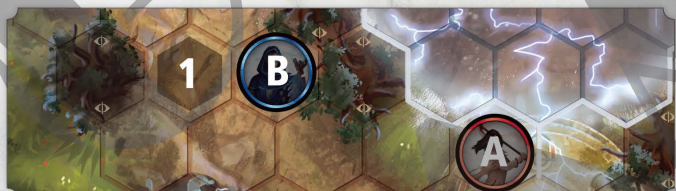
- 將印記狀態附加到一個3格內的敵方英雄上。該英雄現在被視為**印記英雄**，將用以結算有奉獻圖示在旁的技能。
- 結算有奉獻圖示在旁的技能。

範例1

夜牙(英雄A)可以執行奉獻行動並選擇英雄B：將印記狀態套用到英雄B上。夜牙放到格子1上。

對英雄B造成1 \blacksquare 點傷害(每當你看到 \blacksquare 圖示時，從你的牌庫翻出一張能力牌並將該卡牌右上角的修正值加入最終結果中)。

範例1



利奧坦的塑形者

當一個利奧坦英雄結算一個奉獻行動時：

- 將塑形成態附加到該英雄上。
- 將塑形成態附加到一個3格內的友方利奧坦英雄上(你甚至可以選擇執行該行動的英雄，並給他第二個塑形標記)。

當一個利奧坦英雄具有塑形成態時，該有塑形圖示在旁的英雄技能則可啟動。

當一個英雄消耗時，其失去每種狀態標記各1個。這表示如果他有2個或更多塑形標記，他可以在多個回合中保持塑形。

範例2

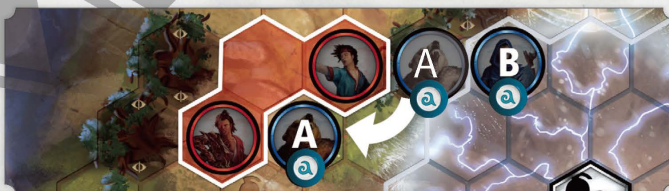
古爾布賈恩(英雄A)可以執行奉獻行動並獲得塑形成態且啟動巨熊狂怒技能。

該技能將提供另一個可用的游擊行動，而他決定不使用預設的游擊行動，而改為使用它。

野性威嚴技能給予古爾布賈恩+2游擊傷害，因為3格內有兩個友方的塑形者英雄(英雄B和古爾布賈恩自己)。+X游擊傷害是提高游擊時造成傷害的關鍵字(所有關鍵字將會在規則書末頁的詞彙表上詳細解釋)。

然後，他可以執行一個游擊行動移動2格並對兩個在範圍效果內的敵方敵人造成2 \blacksquare 點傷害(注意範圍效果的圖例可以旋轉，所以可以盡可能對多個敵人造成傷害)。

範例2





奉獻



印記



塑型



方柱



幻象

陶洛的方柱

當一個陶洛英雄結算一個奉獻行動時：

- › 將一個友方方柱標記放置到一個3格內沒有模型的格子上。
- › 從戰場上**移除至多一個**友方方柱標記，並結算有奉獻圖示在旁的技能。

當一個陶洛英雄在友方方柱標記的3格內時，該有方柱圖示在旁的英雄技能則可啟動。

方柱標記每面有不同的圖案，用以標記敵方或友方的方柱。

方柱標記不會阻擋移動，且會在受到1點或更多傷害時從戰場移除。

範例3

科特里克在一個友方方柱(B)的3格內，因此擁有+1護甲(源自陶洛庇佑技能)。

科特里克結算一個奉獻行動，並將一個新的方柱放在格子1上，作為奉獻行動的第一個步驟。

科特里克從戰場上移除方柱B。並結算王之力量技能。

使用這個技能可以讓他額外移除任意數量的友方方柱，所以他移除2個額外方柱：他剛才放置在格子1的方柱，與方柱C。

因為科特里克在本次啟動期間總計移除3個方柱，王之力量給他+3游擊傷害。

紐普頓的幻象

每個紐普頓英雄都有一個個人的幻象標記。

當一個紐普頓英雄結算一個奉獻行動時：

- › 選擇一個友方幻象標記用以奉獻(此幻象可以是屬於任何友方的紐普頓英雄)。
- › 將該標記放置到一個在奉獻英雄3格內沒有模型的格子上，**或者**，在當前幻象標記3格內的格子上(如果幻象標記已經在戰場上)。

當一個紐普頓英雄在一個友方幻象標記的3格內時，該英雄被視為**鏡射英雄**。

鏡射英雄獲得該枚友方幻象標記擁有者有幻象圖示在旁的技能。

此外，英雄可以使用自己的幻象去結算特別的技能(見以下範例)。

幻象標記不會阻擋移動，且會在受到1點或更多傷害時從戰場移除。

範例4

阿胡媞(英雄A)結算奉獻行動並將她的幻象(B)放到格子1上。

兩個友方的紐普頓英雄(A和C)現在被視為鏡射英雄，且共鳴光輝給予兩者+1護甲。

然後阿胡媞對手D執行攻擊行動，在結算後，懲戒技能觸發對手D造成1點傷害。

範例3

範例4



手下階段

在這個階段中將會檢查誰控制了戰場上的關鍵區域：兵線上的控制標記與穹頂。

控制標記是有編號的。從數字低到高，分別對每個控制標記執行以下步驟：

- ▶ 步驟1. 決定是否有勝者。
- ▶ 步驟2. 勝者對手下和防禦塔造成傷害。
- ▶ 步驟3. 勝者推進控制標記。
- ▶ 步驟4. 雙方玩家生成手下。

1. 決定勝者

在控制標記視線內(3格內，不經過白線)的每個友方手下和英雄將提供+1控制，這將會決定控制的基础值。

然後，每位玩家：

1. 揭示在控制標記視線內的友方英雄下方的所有領導牌。
2. 選擇**正好一張**揭示的領導牌，並在基礎控制值上加上其靈力費用(左上角的符文數量)。

控制值的差額將決定傷害造成的多寡，以及將會有幾個控制標記會在下一個步驟推進。

範例1

紅色玩家有2個手下與英雄A，英雄A擁有靈力2的領導牌，控制值總計為 $2+1+2=5$ 。藍色玩家只有1個手下，控制值為1。

在3格內的英雄B並不具有往控制標記的視線，因為穹頂周圍的白線阻擋，因此不列入計算。紅色玩家以 $5-1=4$ 點勝出。

經常忽略的事項

你增加到控制值上的是領導牌的靈力費用，並非其修正值。
對於每個控制標記，每位玩家可以選擇**至多一張**領導牌。



2. 勝者造成傷害

勝利玩家抽取1張卡牌，並造成控制值差額的傷害。

傷害將一點一點的計算，可以對在控制標記視線內且依照以下優先順序造成傷害：

1. 傷害視線內的一個敵方手下(他們有1HP)。
2. 傷害視線內的一個敵方防禦塔。
3. 傷害視線內的一個核心節點。

摧毀防禦塔和核心節點

當一座防禦塔被降至0或更少HP時，該防禦塔被摧毀。當有玩家的第一座防禦塔被摧毀時，將防禦塔標記(總計5點HP)放到所屬玩家易於拿取之處，用以追蹤核心節點的HP。

從現在起，該位玩家的核心節點也可以被傷害。每隊只有1個核心節點，其可以被多條兵線傷害，只要該兵線上的防禦塔被優先摧毀掉。

摧毀核心節點的玩家立刻贏得遊戲勝利。

範例2

因為領導英雄，正在攻擊的(紅色)玩家以4點成為勝利玩家(此範例中並無顯示)。

勝利玩家抽取1張卡牌並且：

- 對敵方手下A造成1點傷害。(剩下3點傷害可用)。
- 假設該防禦塔在先前回合被傷害過，因此它僅剩下2HP。該玩家透過造成2點傷害摧毀該防禦塔。(剩下1點傷害可用)。
- 他對敵方的核心節點造成剩下的1點傷害。

最後，他將控制標記推進到格子1(見下個步驟)。





3. 推進控制標記

勝者將控制標記推進一定數量的格子，其數量等同於在步驟1.期間計算的控制值的差額。

控制標記必須被直接朝最近的敵方防禦塔移動(或者是核心節點，如果該兵線上的防禦塔已經被摧毀)並且一旦相鄰於敵方的防禦塔或核心節點，就會停下。

控制標記可以在其他模型或標記的同一個上結束移動，但其不能進入穹頂。

在控制標記被移動後，如果有手下不再位於該控制標記的視線內，該玩家將重新定位他不在視線內的手下到控制標記。依照以下規則(從控制權競爭的勝者開始)。

重新定位與生成手下

手下在被重新定位或生成時，必須盡可能地靠近控制標記，並在其視線內(如果已經盡可能靠近了，即使是距離二或更多格也可以)。

一個友方手下可以和一個敵方手下共享同一個格子，但是不能被放到有其他模型或是防禦塔標記的格子上，也不能被放到穹頂內。

4. 生成手下

勝者生成兩個自己的手下。

然後，敗者生成至多兩個自己的手下。

在平手情況下，第二位玩家優先生成。

在場上的手下數量沒有限制(如果你模型用盡，請使用替代的配件)。

在一條兵線上沒有防禦塔的玩家，其手下並不會以此方式生成，即使該玩家仍然有可以生成手下的英雄技能或能力牌。

範例

雙方玩家必須生成2個新的手下到格子1和格子2上，因為其他的格子被英雄和防禦塔標記阻擋了。

結算穹頂的控制權

一旦你結算完兵線上的控制標記，依照以下步驟決定誰將會獲得入侵者的控制權。

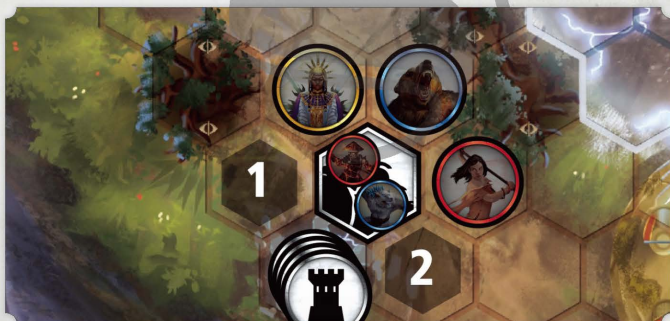
每個在穹頂內的友方英雄將提供+1控制，這將會決定控制的基礎值。

然後，每位玩家揭示在穹頂內的友方英雄下方的所有領導牌。並選擇至多一張以此方式揭示的領導牌，並在基礎控制值上加上所選卡牌的靈力費用(見上一頁的步驟1有更多細節)。

勝利玩家抽取1張卡牌和拿取入侵者牌。在下一個入侵者階段期間，入侵者將會啟動。如果發生平手情況，持有入侵者牌的玩家(如果有的話)將其放回版圖上。

有些地圖，例如三兵線戰場具有多個穹頂，這些穹頂在決定勝者時都是算做相同的區域。

玩家接著進入重置階段。





重置階段

所有玩家依照以下步驟：

1. 棄掉各自英雄牌上的所有能力牌(這表示重新填充靈力，第18頁能力牌部分有更多說明)。
2. 抽取一張能力牌。
3. 將各自手牌棄到上限7張。
4. 準備所有已消耗的英雄(旋轉90度)。
5. 增加回合與靈力計數器。

如果你將要到達回合6，遊戲結束。參閱第22頁該如何打破平手。

否則，玩家從入侵者階段開始一個新的回合。

入侵者階段

如果有任何玩家控制入侵者牌，依照以下步驟：

1. 依照以下的放置規則將入侵者牌對應的模型放到版圖上(圖例1)。如果該入侵者已經在版圖上，則可以將其移動放到其他位置。
2. 至多可以花費3點行動點數以啟動入侵者，使其發動技能、進行移動、遊擊和攻擊行動。

每個行動或技能需要花費1點行動點數，且不能被執行多於一次(準確來說，遠古入侵者不能移動或被移動，但是他可以造成游擊傷害)。

3. 一旦啟動結束後，入侵者模型保持在該位置上，從其卡牌上移除每種狀態標記各一個。

入侵者總是被所有玩家視為敵方英雄，即使是他正在被某位玩家所啟動。



入侵者牌

- (A) 放置規則
(B) 技能

遠古入侵者的放置範例。他必須有1或2格位於穹頂內，且1或2格位於兵線上。你可以從他3格的任意一格畫出視線。



英雄表示

英雄將會以三種不同的表示狀態：準備、消耗或擊敗。

準備

英雄以此表示狀態開始遊戲。

只有準備的英雄才能在英雄階段期間被啟動。

消耗

英雄在啟動後變為消耗。

消耗的英雄不能在當前英雄階段期間被啟動。(注意：他還是可以打出立即的能力牌)

將英雄牌順時針旋轉90度以標示此狀態。英雄將會在重置階段期間變為準備。

擊敗

當一個英雄被降至0或更少HP時，該英雄被擊敗。

- ▶ 擊敗該英雄的玩家抽一張能力牌。
- ▶ 將被擊敗英雄的模型放到其英雄牌上。
- ▶ 將被擊敗英雄標記放到靈力記錄條對應的位置上：

放到下個回合

如果該英雄為準備

放到下下個回合

如果該英雄為消耗

被擊敗的英雄會在天痕標記到達他英雄標記的位置時重返戰場。

在此情況下，將重返的英雄模型盡可能放到最靠近友方核心節點的位置，將HP治療至全滿，將其表示狀態設置為準備(起始玩家優先放置他所有重生的英雄)。

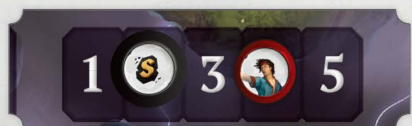
範例1。坂越在當前回合期間被擊敗(2)，他當時為消耗。他將會在下個回合結束時再次準備(3)，只要當天痕標記推進到回合4上他英雄標記的位置時。



準備



消耗



範例1

英雄狀態

狀態是特殊的效果，將以6種狀態標記表示。

當一個效果將狀態附加至一個英雄時，將對應的狀態標記放到其英雄牌上，並套用以下的效果。

英雄可以有多个相同的狀態標記，但效果**不疊加**，這僅會影響持續的時間。

當一個英雄變為消耗時，其失去每種狀態標記各一個。

範例2。科爾約夫擁有2個塑形標記和1個加速標記。當他消耗時，移除1個塑形標記和1個加速標記。

如果一個效果寫有“移除1種狀態”，其表示移除該狀態的所有標記。在以上範例中，你可以移除2個塑形標記或1個加速標記。

經常忽略的事項

如果一個英雄是在已經消耗的情況下獲得狀態，該狀態則會持續保留，直到他下一次變為消耗時。

緩速(和加速)

- ▶ 移動行動的移動數降低(或提升)2。
- ▶ 遊擊行動的移動數降低(或提升)1。

繳械(和狂熱)

- ▶ 攻擊值降低(或提升)2。
- ▶ 遊擊行動的傷害降低(或提升)1。

標記和塑形

這些狀態與啟動英雄技能有關。可參閱第12頁的奉獻行動。



範例2



加速



緩速



狂熱



繳械



印記



塑形

能力牌



- (A) 符文(靈力費用)
- (B) 名稱與效果
- (C) 速度(一般或立即)
- (D) 修正值(用於 \oplus)
- (E) 提示或劇情文字

能力牌左上角處每有一個符文，則花費一靈力。

在版圖上的靈力與回合計數器表示在回合開始時，每個英雄靈力池中的靈力數量。

英雄牌頂部的卡牌等同於英雄當前所花費的靈力。

在以下情況戰場上的英雄可以打出一張能力牌：

- › 該英雄的靈力池中仍有剩餘的靈力。
- › 該能力牌的符文顏色在其英雄牌上也有。

當一個英雄打出一張能力牌時：

- › 將該能力牌放到英雄牌的頂部，用以記錄該英雄靈力的花費。
- › 結算其效果(在規則書末頁，你可以看到關鍵字列表)。

範例1

靈力記錄條在3的位置，表示每位英雄有3點靈力在其靈力池中。坂越已經花費完了他的3點靈力，因為有打出一張1靈力和2靈力的卡牌。

非常重要

打出一張能力牌並不需要任何行動點數，每位英雄的靈力池是各自獨立的。

時機

能力牌具有兩種不同的打出時機：



一般。英雄只能在其啟動期間才能打出這些能力牌，在執行行動的之前或之後(如果效果堆疊為空，詳見下頁說明)。



立即。英雄可以在幾乎所有英雄和入侵者階段的期間打出這些能力牌，甚至是在敵方行動時作為回應，又或是在已消耗和在啟動期間外的情況下(詳見下頁說明)。

抽取能力牌

在以下時機玩家可以抽取能力牌：

- › 遊戲開始：抽5張牌。
- › 重置階段：抽1張牌。
- › 擊敗一個敵方英雄：抽1張牌。
- › 贏得控制權：抽1張牌。

當你需要抽取能力牌但牌庫為空時，將你的棄牌堆混洗並形成一個新的牌庫。

天痕渦流

起始玩家會有一張特殊的能力牌(圖例1)，它將保留在版圖上且計入玩家手牌上限。一旦使用後，其以面朝下保留在版圖上，且不能再次被使用。

經常忽略的事項

沒有符文的能力牌，例如天痕渦流，並不需要任何靈力或符文顏色也可打出。

必殺能力牌

有些能力牌(圖例2)有英雄的圖示在頂部。它們只能被該英雄打出，稱為必殺。

範例1



圖例1



圖例2





進階規則：效果堆疊

效果堆疊是進階的規則，用以決定效果的產生與結算的確切順序。

效果會以多種方式產生，如下：

- › 一個英雄宣告一個行動。
- › 一個英雄打出一張能力牌。
- › 觸發一個英雄技能。
- › 玩家在當前啟動結束時選擇英雄以啟動或宣告。

當一個效果產生時，不要將其立即結算，而是先放到“效果堆疊”中。

該效果堆疊是一個遊戲區域，所有的效果都將放到此處留待結算。

啟動玩家，也就是執行當前啟動的玩家，將有優先順位。

有優先順位的玩家可以：

- › 打出一張或更多**立即**能力牌。
- › 將優先順位順時針傳給下一位玩家。

一旦所有玩家都傳過優先順位後，結算堆疊的頂部(最後產生的效果)。

在該效果結算後，每位玩家可以對堆疊的下一個效果進行反應，一樣從啟動玩家開始。重複執行此過程直到所有效果都被結算，且堆疊為空。

在進階規則說明後，我們可以引入更加準確的規則：

- › 英雄只能在他的啟動期間且效果堆疊為空時，才可以宣告行動或打出一張能力牌。
- › 有優先順位的玩家可以在**英雄和入侵者階段**期間，打出立即能力牌。

所有英雄的行動、技能和能力牌都會被視為單一的效果，且不能被立即的能力牌所中斷。

這些效果必須被完全結算，使得啟動玩家可以再次獲得優先順位。



堆疊效果範例

英雄B宣告一個對英雄A的攻擊行動。該攻擊行動是效果，所以放入效果堆疊的頂部。

作為反應，英雄A打出躲避能力牌並以格子1作為目標。該能力牌產生的效果將放入效果堆疊的頂部。所有玩家都傳過優先順位，所以躲避的效果將被結算，將英雄A放到目標的格子1。



所有玩家再次傳過優先順位，之後效果堆疊的頂部效果，也就是行動將會被結算。

攻擊行動的目標已經不再有效，因為英雄A現在到了隱蔽格中，而英雄B不具有往英雄A的視線。

攻擊效果被取消，但是行動點數已被花費，而英雄B也不能在本回合中宣告另一個攻擊行動。

觸發效果

有些效果以**當關鍵字**作為區別，此為觸發效果。

只要符合該條，該效果將會立即放到效果堆疊的頂部。如果多個觸發效果同時觸發。啟動玩家將所有觸發以任意順序放到效果堆疊的頂部，然後其他玩家也同樣如此執行。

三兵線戰場

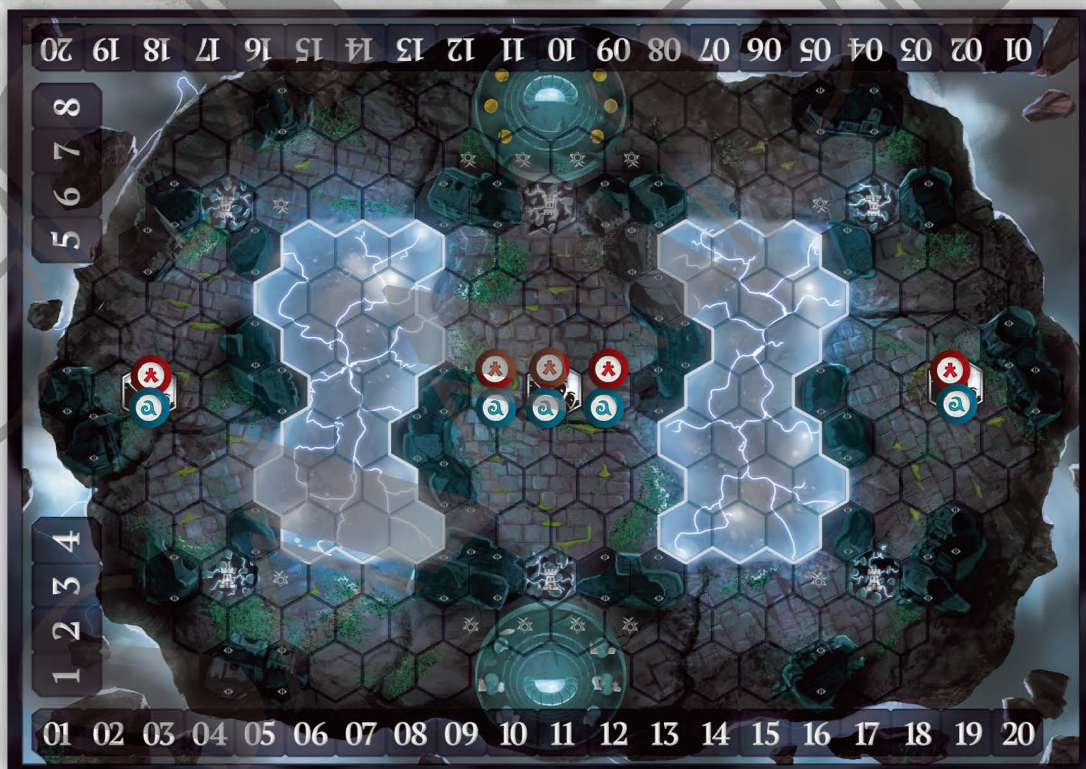
三兵線戰場至少需要一個擴充才可遊玩。在2位玩家的情況下每側會需要五個英雄，在3或4位玩家的情況下每側會需要六個英雄。

照常遵循遊戲規則，除了以下幾點要注意：

- › 穹頂會被分成兩個區域，但是在判定控制權時仍然只計為一個，也只會有一個入侵者。
- › 在遊戲設置時每側會有五個手下(詳見以下圖例)。
- › 回合上限為8個(並非5個)。
- › 在某種不常見的情況下，手下階段期間一個英雄可能會在兩個不同的控制標記上都具有視線，此情況下該英雄只能選擇一個進行控制(英雄的擁有者決定)。
- › 你仍會抽取3張勝利牌，即便該版圖上並無空間可以放置它們。



《入侵者擴充》包含了4個額外的入侵者，你可以使用他們以取代遠古入侵者。



抽選與牌庫構築

MOBA 競技規則

在此規則下，玩家可以從一個共同的英雄池中進行抽選。

每個英雄必須有一個關聯的牌庫，內含8張卡牌，並依照以下限制：

- 你必須放入正好一張英雄的必殺牌，且不能放入其它的。
- 在所有牌庫中不可以有3張相同的能力牌(所有牌庫卡牌一起計算)。

一旦你準備好英雄與他們各自的牌庫後，將形成英雄池，繼續按照以下步驟進行抽選：

- 起始隊伍禁用1個英雄(你也可以跳過禁用步驟)
- 第二個隊伍禁用1個英雄
- 起始隊伍選擇1個英雄
- 第二個隊伍選擇2個英雄
- 起始隊伍選擇1個英雄
- 起始隊伍禁用1個英雄
- 第二個隊伍禁用1個英雄
- 第二個隊伍選擇2個英雄
- 起始隊伍選擇2個英雄

然後，只在三兵線戰場進行以下步驟：

- 第二個隊伍選擇1個英雄(3-4位玩家時選擇2個)
- 起始隊伍選擇1個英雄(3-4位玩家時選擇2個)

當你抽選英雄後，將其按照遊戲設置的步驟(D)設置。

如果你想要把卡牌上牌套，你也可以在牌套上做好標記或貼紙，在查找每個英雄的牌庫時會較為方便。

預組牌庫

在 www.playskytear.com 上，你可以找到每個英雄預組牌庫的清單，也可以加入你所擁有的擴充。

在以下你可以找到起始盒中8個英雄的預組牌庫：

比賽規則

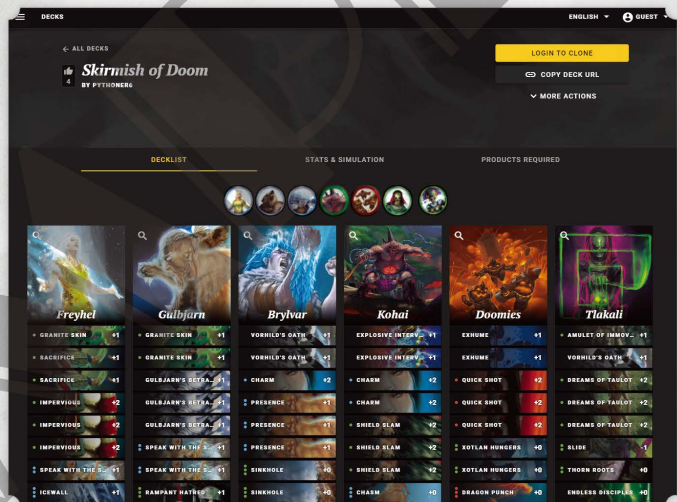
此規則下是設計給比賽所用，每位玩家將擁有自己的一套《天痕決戰》桌遊。

- 每個隊伍選擇1個入侵者並準備含有6個英雄的英雄池，每個英雄必須有一個10張卡牌的牌庫，並依照以下限制：
- 你必須放入正好一張英雄的必殺牌，且不能放入其它的。
- 在所有牌庫中不可以有3張相同的能力牌(所有牌庫卡牌一起計算)。

在遊戲設置期間，每隊按照以下順序抽選：

- 起始隊伍從自己的英雄池中選擇1個英雄
- 第二個隊伍從自己的英雄池中選擇2個英雄
- 起始隊伍從自己的英雄池中選擇2個英雄
- 第二個隊伍從自己的英雄池中選擇2個英雄
- 起始隊伍從自己的英雄池中選擇1個英雄

在 www.playskytear.com 上，你可以找到上百個社群組好的牌庫並分享你的！



- | | |
|--|--|
| <p>科特里克</p> <ul style="list-style-type: none"> 1X 這是我的王國 2X 蔓生的憎惡 2X 保鏢 3X 群兵之王 | <p>特拉卡利</p> <ul style="list-style-type: none"> 1X 千口之儀式 2X 泥流暴漲 2X 蠕行之暗 3X 犧牲 |
|--|--|

- | | |
|---|--|
| <p>科爾約夫</p> <ul style="list-style-type: none"> 1X 羽暴 2X 風暴集結 2X 冰牆 3X 失明打擊 | <p>古爾布賈恩</p> <ul style="list-style-type: none"> 1X 野性活力 2X 攔路 2X 蠻荒之地 3X 顯靈 |
|---|--|

- | | |
|--|--|
| <p>坂越</p> <ul style="list-style-type: none"> 1X 手裏劍風暴 2X 偷襲 2X 生命竊取 3X 致殘專精 | <p>夜牙</p> <ul style="list-style-type: none"> 1X 屈從於我 2X 昇龍拳 2X 淨化心靈 3X 點燃 |
|--|--|

- | | |
|--|---|
| <p>哈布拉特</p> <ul style="list-style-type: none"> 1X 閃電之刃 2X 龜甲陣 2X 時間扭曲 3X 時間偏振 | <p>阿胡媿</p> <ul style="list-style-type: none"> 1X 紐普頓之言 2X 靈魂扭曲者 2X 重導術 3X 颶風打擊 |
|--|---|

附錄

3人與4人玩家的規則

玩家們將分為兩隊，且每位玩家將各自抽選英雄，且擁有各自的能力牌牌庫和手牌。

玩家只能啟動和打出他們抽選到英雄的卡牌。

隊友間可以自由交談並決定啟動英雄的順序，不同隊伍將輪流進行回合。

隊友啟動的英雄總是被視為友方英雄，在判定效果時可能會參照到。

在遊戲開始時每位玩家將抽5張牌，重置階段時每位玩家將抽1張牌。

當一個隊伍贏得控制權或擊敗敵方英雄時，同隊間可以決定要由哪個玩家抽牌。



平手判定

平手判定將會被用在以下任意情況之一：

- › 天痕標記無法在回合和靈力計數器上再推進。
- › 雙方隊伍同時達成一個勝利條件。
- › 剩下的時間已經不足以完成比賽。

平手判定的勝者將透過相加以下的破局點來決定：

- › 擊敗較多敵方英雄的隊伍獲得1破局點。
- › 對敵方防禦塔和核心節點造成較多傷害的隊伍獲得1破局點。
- › 在勝利牌上有較多指示物的隊伍獲得1破局點(只計算戰術家、全面進攻、馴服者、天痕大師和側翼包抄)。

平手判定的勝者將透過相加以下的破局點來決定：

有較多破局點的玩家贏得平手判定，獲得遊戲勝利。如果仍為平手，起始玩家獲得遊戲勝利。

單人模式

你可以獨自遊玩《天痕決戰》並對抗由啟動卡牌牌庫控制的英雄。遊玩這個模式將可以改良你在玩家對抗模式的牌庫構築，又或者你只是想在找不到對手的情況下，也好好享受《天痕決戰》。

造訪 www.playskytear.com/solo 你可以找到規則與網頁的app，它們將會決定敵方英雄的啟動。

銘謝

我們由衷感謝最初的1,201位玩家贊助了Kickstarter募資專案。沒有你們，《天痕決戰》將不會與各位見面！

遊戲設計與開發：Riccardo Neri, Giacomo Neri.

世界觀：Riccardo Parmeggiani, Thomas Foster.

英雄設計：Francesco Gioacchini, Riccardo Parmeggiani.

平面設計：Riccardo Neri, Giacomo Neri.

規則書平面設計：Gabriele Costantino.

建模：Rafael Dioli, Francesco Orrù.

美術插圖：Kim Van Deun, Jack Kaiser, Bogdan Antoci, Marko Fiedler, Alba Palacio.

生產商：Panda GM.

出版商：PvP Geeks, Via C. Costa 19/D, 41123, Modena, Italy.

中文翻譯 / 校對：Gazza.Liu

中文排版 / LOGO設計：Wan.Teng

Skytear© all Copyright PvP Geeks Srl 2022. Skytear and all associated logos, illustrations, images, names, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © PvP Geeks Srl T/A Skytear Games. 所有中文翻譯文字、排版均為艾賜魔袋臺灣有限公司所有，翻印必究。

www.GoKids.com.tw

SKYTEAR

GAMES





擴充入手指南

如果你喜歡起始盒的遊戲體驗，並期望更深入瞭解遊戲。入手一盒或更多的四種《派系擴充》，你將會擁有總計24個英雄與他們的能力牌。

在你熟悉四種派系後，我們建議你嘗試《入侵者擴充》，它將給你不同的替代入侵者，與更多能力牌。

《灰燼之中》是包含其他卡牌的小牌庫，如燃靈機械師和令人興奮狩獵能力牌寫有“擊敗入侵者。每次你攻擊它的時候抽一張牌”！

《逆反》是包含英雄狀態相關卡牌的小牌庫，它將會讓你透過狀態達成各種連招。

《領事館遺跡》是一個新的三兵線戰場，以4個英雄在一側作為特色，其設計理念是比起始盒的三兵線戰場更快速的戰鬥！

《蒼白之途》是一個令人驚豔的單兵線地圖，地圖上沒有防禦塔，且一側上將有兩個穹頂。

四個《雙重派系擴充》是可以以同時執行兩種奉獻行動的英雄為特色，而我們強烈建議以此作為最後入手的品項(我們也是以此順序作為設計)。

當你獲得更多卡牌和英雄後，你可以到我們的網站查看預組的英雄牌庫，以最大化你擁有品項中卡牌的效益。



天痕：部落決戰

《天痕：部落決戰》是一款獨立的塔防遊戲，同屬於天痕世界觀的桌上遊戲。

一股神秘且未知的力量接管了天痕世界，他們以可畏的元素控制成群結隊的怪物，被稱為入侵者。眾王國的傳奇英雄已經撒下紛爭，相互結盟以永遠擊退眼前的威脅。

回合中，你需要在戰場上的6個兵線中部屬盟友和建築，阻止來襲的怪物摧毀你的城堡、掠奪你的資源。

但，只有防守是不夠的！你指派的盟友必須反擊並摧毀生成怪物的傳送門。

一旦傳送門被摧毀，巨大的入侵者元素將席捲戰場，進行最終的決戰。摧毀它並贏得勝利！

你可以使用起始盒中的模型並升級《天痕：部落決戰》中的配件。

造訪 www.playskytear.com/horde 你可以在 Tabletopia.com 或 Tabletop Simulator 免費體驗。

效果時長

除非另有說明，能力牌與技能的效果只會持續到當前英雄的啟動結束。

詞彙表

+：從你牌庫頂翻開一張能力牌並放入棄牌堆中，將該牌的修正值加到基礎值中(參閱第11頁有攻擊和游擊行動的範例)。

+X點攻擊/護甲/游擊傷害：將攻擊/護甲/游擊的傷害修正X。

相鄰：在1格內(因此也包含施放者所在格子)。

替代行動：有些技能將會給予英雄宣告與一般行動不同版本的能力。你可以不執行預設的行動，而是改為執行該行動。該行動仍會被狀態或效果所影響，如+X點攻擊或+X點游擊傷害(即古爾布買恩可以在他替代的游擊行動中增加傷害和移動)。

護甲：每次當一個英雄受到傷害時，他失去等同於傷害減去護甲的HP。護甲不會被消耗掉。換句話說：如果一個英雄在一回合內受到3次傷害，該護甲將會在3次中都減少HP的損失。

攻擊行動：參閱第11頁。

施放者：產生該效果的英雄。

狀態：參閱第17頁。

造成X點傷害：造成X點傷害(注意：護甲會減少任何種效果造成的傷害，包括能力牌)。

擊敗一個手下：將該手下從戰場上移除(注意：手下並不會受到任何傷害，即特拉卡利的技能無法防止此效果)。

繳械：參閱第17頁。

加速：參閱第17頁。

狂熱：參閱第17頁。

減半：將該數值除以二，向上取整。

治癒X點HP：將HP增加X。(英雄無法超過其起始生命值)。

領導行動：參閱第9頁。

視線(LoS)：參閱第10頁。

失去X點HP：將HP降低X。(護甲並不會減少損失)。

印記：參閱第17頁。

手下：參閱第8和14頁。

移動(行動)：參閱第9頁。

移動效果：任何移動英雄或手下的效果被視為移動效果，並依照與移動行動相同的限制(參閱第9頁)。

入侵者：參閱第8和16頁。

預知X：查看你牌庫頂的X張牌，並將它們中的任意數量放入你的棄牌堆或牌庫頂，以任意順序。

破甲：有此效果造成的傷害無視護甲。具有破甲的英雄在其行動、技能和能力牌將無視敵方的護甲。

能力牌：參閱第18頁。

推移X格：將目標往遠離施放者的方向移動X格，一次一格。推的每一格都必須更遠離施放者，且不受模型影響。

如果該目標無法再繼續遠離，停止推移。你不能夠比指定的格數推移更少格。

移除一種狀態：移除所選狀態的所有標記。

塑形：參閱第17頁。

游擊行動：參閱第11頁。

緩速：參閱第17頁。

生成X個手下：施放者必須擁有往控制標記的視線。他必須盡可能將X個手下靠近控制標記放置(參閱第15頁有更多放置手下的規則)。

執行(一個行動)：以此效果產生的行動並不需要AP，也不會計入每次啟動時只能使用該種行動的限制內。

目標：在3格與視線內。參閱第10頁。

堆疊效果：參閱第19頁。

奉獻行動：參閱第12和13頁。

回合階段

- › 入侵者階段(第16頁)
- › 英雄階段(第9頁)
- › 手下階段(第14頁和玩家幫助卡牌)
- › 重置階段(第16頁)：
 - 棄掉各自英雄牌上的所有能力牌。
 - 抽取一張能力牌。
 - 手牌棄到上限7張。
 - 準備消耗的英雄。
 - 增加回合與靈力計數器。

抽取卡牌

- › 遊戲開始：抽5張牌。
- › 重置階段：抽1張牌。
- › 擊敗一個敵方英雄：抽1張牌。
- › 贏得控制權：抽1張牌。

範圍效果 (AoE)

有些效果的描述會包含該效果命中格子的圖例(範例上的圖例1)。

當這些效果被結算時，範圍效果圖例將會被放到場上，該圖例可以被翻轉或旋轉，只要圖例上的一個格子符合戰場上的一個格子。

如果有施放格，該格表示施放者的所在位置，反之，至少必須有一個範圍效果的格子要在該效果的射程內。

如果該效果需要揭示任何傷害修正，揭示一次並將該修正套用到所有命中的目標上。

經常忽略的事項

你只會在你結算該效果時套用該圖例，並不是在你產生時(你可以參閱第19頁發現不同之處)。

如果該效果需要以一個格子為目標，但是施放者被推移出目標格的視線或射程之外，該效果將不會結算。

圖例1

