

MARVEL

漫威傳奇再起

卡牌遊戲



新手指南

MARVEL

漫威傳奇再起

卡牌遊戲

“一接到緊急求救電話，就得偷偷溜進巷子裡換裝……我很不想這麼說，但我開始有點喜歡上這件事了。”——“歌利亞”比爾·福斯特

遊戲概述

《漫威傳奇再起：卡牌遊戲》是一款合作類卡牌遊戲，支援1到4名玩家進行遊戲。每名玩家扮演一名漫威英雄，以該角色和其凡人身份進行遊戲。

在遊戲中，玩家需要齊心協力，打敗想要達成密謀的反派（由遊戲控制）。

如何使用這本規則書

這本《新手指南》作為一本入門手冊，專為新手玩家而設，旨在教會如何進行《漫威傳奇再起：卡牌遊戲》。在學習這款遊戲的時候，這本手冊將成為你的指引方針。我們建議新手玩家通過翻閱這本手冊，並且使用遊戲表列的起始牌庫和前導劇本進行一局，從而掌握這款遊戲的基本規則。

更為進階的主題、有關術語的其他規則、卡牌文本的解讀、時機衝突的說明以及卡牌解析等內容，都包含在《規則詳解》中。建議新玩家使用《新手指南》來熟悉這款遊戲，只有在遊戲過程中必要時才翻閱《規則詳解》。

一款成長式 卡牌遊戲

《漫威傳奇再起：卡牌遊戲》是一款成長式卡牌遊戲，除了核心包可供使用的5名英雄和3個劇本以外，玩家可以通過購買定期發售的擴充來構築並深化自己的遊戲。

每個英雄補充包擴充會引入一位新英雄的起始牌庫，不僅能直接拆包遊戲，還會為玩家的牌庫帶來更多的構築選項。

在獨立劇本補充包和豪華劇情盒中，會引入新的反派和冒險劇本。

不同於集換式卡牌遊戲，成長式卡牌遊戲的每一個擴充都包含固定非隨機性的卡牌。



遊戲配件

本章節列出了遊戲配件的一些示例，以供參考。
 卡牌解析可以到《規則詳解》查閱。



343張卡牌 (199張玩家卡, 137張遭遇卡, 7張提示卡)



30張狀態卡



62個傷害標記



16個通用指示物



33個威脅標記



5個加速標記



1個起始玩家標記



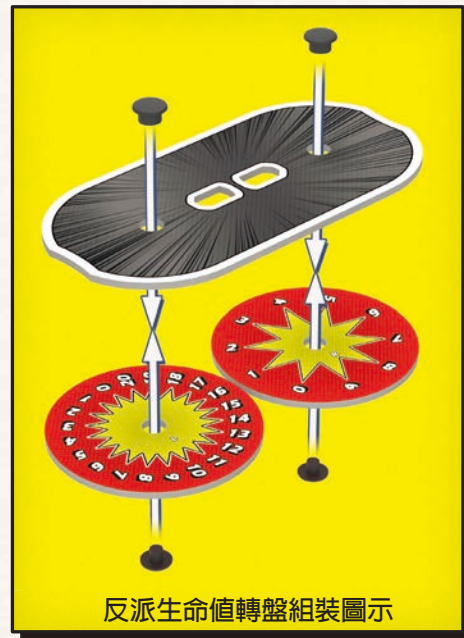
4個玩家生命值轉盤



玩家生命值轉盤組裝圖示



1個反派生命值轉盤



反派生命值轉盤組裝圖示

遊戲準備

準備初次遊戲時，按照指示執行以下步驟。

在初次遊戲中，建議進行單人或雙人遊戲，並且使用蜘蛛人、驚奇隊長兩位英雄，對抗反派犀牛人。按照以下每個步驟的指示，準備指定劇本。

蜘蛛人、驚奇隊長和犀牛人牌庫已在核心包中預先整理好，以便拿取。在教學遊戲中只會用到這三組牌庫。

1 選擇英雄。每名玩家選擇一張身份卡，以凡人身份面朝上，放置在自己面前。

從蜘蛛人/彼得·帕克牌庫取出他的身份卡，如有第二名玩家參與遊戲，再從驚奇隊長/卡羅·丹佛斯牌庫取出她的身份卡。將這兩張卡翻至凡人身份並面朝上。



2 設置生命值。每名玩家查看自己的身份卡下方，根據角色的起始生命值設置自己的生命值轉盤。

將蜘蛛人的生命值轉盤設置為“10”。
將驚奇隊長的生命值轉盤設置為“12”。



3 選擇起始玩家。作為一支團隊，所有人需要共同選出一名起始玩家，並將起始玩家標記放在該玩家面前。



起始玩家標記

4 將重擔卡放在一邊。根據參與本局遊戲的每位英雄，將對應的重擔卡放在一邊。這些卡牌將在稍後設置。

將“停租通知”卡從蜘蛛人牌庫中取出，將它放在一邊。將“家庭變故”卡從驚奇隊長牌庫中取出，將它放在一邊。



5 將勁敵組放在一邊。根據參加本局遊戲的每名英雄，將對應的勁敵和該勁敵的遭遇卡放在一邊。
(遊戲開始時勁敵卡不在場上，但可能在遊戲過程中受其他卡牌的異能加入場上。)

從蜘蛛人牌庫中取出所有的蜘蛛人勁敵卡，將它們放在一邊。從驚奇隊長牌庫中取出所有的驚奇隊長勁敵卡，將它們放在一邊。



同一個勁敵組內的卡牌均帶有相同的標註。

6 混洗玩家牌庫。每名玩家混洗自己的牌庫，然後將牌庫放在自己的身份卡旁邊。

蜘蛛人牌庫包含了剩餘的蜘蛛人卡牌，還有起始包內的正義（黃色）和基礎（灰色）卡牌。

驚奇隊長牌庫包含了剩餘的驚奇隊長卡，還有起始包內的進攻（紅色）和基礎（灰色）卡牌。

每個牌庫的標題卡牌背面列有牌庫列表。不要把標題卡洗入牌庫。



7 將標記和狀態卡成堆擺放。創建傷害標記、威脅標記和通用指示物的標記池，並放在所有玩家都能輕鬆拿取的位置。將擊暈、困惑、不屈狀態卡分堆擺放，放在標記池旁邊。



勁敵和重擔卡均放在一邊，而非放置在遊戲場上。



可在完成步驟6後進行單人遊戲的設置。
翻頁查看如何設置反派區域。

8

設置反派。選擇一個反派，並將他的反派牌庫和主線密謀牌庫放到遊戲中央區域附近。

選擇犀牛人作為反派時，選取“犀牛人(I)”和“犀牛人(II)”作為反派牌庫。按照順序整理犀牛人的反派牌庫，犀牛人(I)在牌庫頂，“犀牛人(II)”在牌庫底。

這個劇本的密謀牌庫只有一張卡牌：破門而入！！
將這張卡牌以1A面朝上，放在場上。



把“犀牛人(I)”疊在“犀牛人(II)”上方。

9

設置反派生命值。查看反派卡下方，根據卡牌顯示的“玩家人數”符號(2)，將標註的反派生命值乘以玩家人數，將反派的生命值轉盤設置為所得乘積。



反派生命值轉盤

每有一位玩家，“犀牛人(I)”有14點生命值。在單人遊戲中，將他的生命值轉盤設置為“14”，在雙人遊戲中則設置為“28”

10

設置密謀。根據主線密謀卡上的所有“遊戲準備”指示，完成密謀的設置。

閱讀破門而入！的1A面的介紹文本，將其翻面，進展到1B層級。

**11**

創建並混洗遭遇牌庫。將步驟4放在一邊的重擔卡洗入遭遇牌庫。

犀牛人遭遇牌庫：所有的犀牛人卡、所有的標準遭遇卡和所有的“炸彈驚魂”卡。



如果本局遊戲選擇了蜘蛛俠，將“停租通知”重擔卡洗入遭遇牌庫。如果本局遊戲選擇了驚奇隊長，將“家庭變故”重擔卡洗入遭遇牌庫。勁敵卡仍然放在一邊，當有遭遇卡要求的時候才會用到。



12

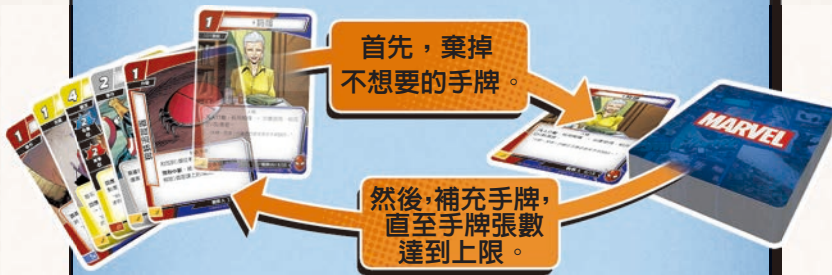
抽取卡牌。每位玩家從自己的玩家牌庫抽取若干張卡牌，抽取數量等於各自身份卡左下角顯示的手牌上限。

彼得·帕克抽取6張卡。卡羅·丹佛斯抽取6張卡。



13

結算調度。每位玩家可以棄掉自己任意張手牌，然後將手牌補至起始手牌上限。(這時不要將棄掉的卡洗回牌庫。)



調度是給予玩家一次提升起始手牌品質的機會。如果玩家喜歡自己的手牌，他可以保留，而不進行調度。如果玩家不喜歡某些手牌，只將這些卡進行調度。

14

結算角色的遊戲準備異能。根據場上身份卡上的所有“遊戲準備”指示，完成角色的準備。

蜘蛛人和驚奇隊長都沒有角色遊戲準備指示。

現在遊戲準備好開始了……

勁敵卡放在一邊，而非放置在遊戲場上。



在遊戲開始時，進行單人遊戲和反派的設置。

中期遊戲區域示例



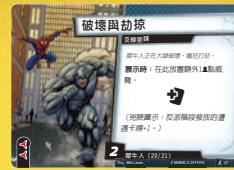
遭遇棄牌堆



遭遇牌庫



主線密謀



支線密謀



反派生命值轉盤



反派

反派遊戲區域



標記池

交戰的敵人



玩家遊戲區域



玩家生命值轉盤

身份卡



盟友



玩家棄牌堆



玩家牌庫



升級



支援

關鍵概念

本章節會介紹一些根本的概念，對於學習和進行遊戲都十分重要。

金科玉律

如果卡牌文本與本文的規則產生直接衝突，以卡牌文本為準。

玩家人數 (2)

2 符號出現在一個數值旁，表示要將該數值與劇本開始時的玩家人數相乘。

勝利和失敗

反派方以多張反派卡表示，每張反派卡右上角均有一個層級編號。



反派層級編號

玩家通過將一個反派層級的生命值減少到0來打敗他，從而進展遊戲，進入下一個反派層級。如果玩家打敗了最終層級的反派，遊戲勝利。

如果反派完成了自己的密謀，或所有玩家均已退場，則反派獲勝。

根據反派的密謀牌庫最後一張卡顯示的威脅點數，如果反派累積到相應的威脅點數，那麼密謀完成。如果一名玩家的生命值被減少到0，該玩家退場。



要完成這個密謀，每有一名玩家，反派就必須在這張卡上多累積7個威脅標記。因為這張卡牌是犀牛人密謀牌庫的最終（也是唯一一張）卡，如果這張密謀卡完成，犀牛人獲勝。

重整和橫置

卡牌進場時為重整方向（豎直）。某些卡在使用能力和異能時必須橫置，即將卡牌旋轉90°。橫置方向的卡牌在改為重整（豎直）之前，不能再次橫置。



重整



橫置

“按照玩家順序”

“按照玩家順序”這個句子常用來指定玩家執行某一遊戲步驟的先後順序。如果指示玩家“按照玩家順序”做某事，起始玩家首先這麼做，然後按照順時針方向，依次輪到其他每名玩家。



遊戲概述

《漫威傳奇再起：卡牌遊戲》會進行多輪。每輪包括玩家階段和反派階段。

在玩家階段中，玩家按照玩家順序，依次進行自己的回合。

玩家在自己的回合中，可以打出手牌、攻擊敵人、化解反派的密謀，或者使用自己場上的盟友、支援或升級卡。

所有玩家都已進行一個回合後，玩家階段結束，遊戲進入反派階段。

在反派階段開始時，將威脅放在主線密謀上。然後，每有一個玩家，反派發動一次，攻擊該玩家或推進自己的密謀。然後，從遭遇牌庫展示卡牌，可能增加從者、詭計、支線密謀、附加卡牌到反派勢力，對英雄形成圍攻之勢。

反派階段結束後，將起始玩家標記順時針傳給下一名玩家，然後開始下一輪遊戲。

遊戲以此方式推進，直到玩家或反派勝出。

每輪流程

本章節分階段描述了一輪包含的事項。

兩個階段按順序分別為：

- 1) 玩家階段
- 2) 反派階段

接下來會詳細介紹每個階段的規則。

玩家階段

在玩家階段中，每位玩家按照玩家順序，依次進行自己的回合，直到所有玩家都進行了一個回合。

每當進行一個回合後，玩家抽取卡牌，補至手牌上限並重整自己的卡牌。然後，遊戲進入反派階段。

玩家回合

玩家在自己的回合中，可以按任意順序執行以下任意選項。只要玩家有足夠的卡牌和足夠支付費用的資源，每種選項（除轉變身份以外）可以任意執行多次。

下列每種選項將會在之後詳細解釋。

- ▶ **變換身份**，從英雄身份改變為凡人身份，或從凡人身份改變為英雄身份。這個選項每回合只能執行一次。
- ▶ **打出手牌中的一張盟友、升級或支援卡。**
- ▶ **使用自己凡人身份的基礎恢復能力**（如果當前為凡人身份）、**英雄的基礎攻擊或基礎化解能力**（如果當前為英雄身份）。
- ▶ **使用自己控制的一張盟友卡來攻擊敵人**或**化解一個密謀。**
- ▶ **觸發一個“行動”卡異能**，該異能屬於場上一張自己控制的卡、場上一張遭遇卡，或者通過打出手牌中一張帶有對應觸發時機的事件卡。如果行動異能前方有“英雄身份”或“凡人身份”，玩家必須是卡上指定的身份，才能觸發這個異能。
- ▶ **請求另一名玩家觸發一個“行動”異能**，該異能屬於場上一張他控制的卡牌，或屬於他手牌中的一張事件卡。然後接到請求的玩家決定是否要觸發該異能。（另一名玩家也可以在當前玩家的回合使用行動。）



變換身份

要從英雄身份變換為凡人身份，或從凡人身份變換為英雄身份，玩家只需宣告，即可將自己的身份卡翻到另一面。每位玩家每輪只能在自己回合變換身份一次。

玩家變換身份時，其角色的擺放方式不變（重整或橫置）。角色上的所有升級、附加、標記、傷害、狀態卡不變。

打出一張卡牌

玩家要打出一張手牌時，執行以下步驟：

1. 將玩家想要打出的卡牌放在桌上。
2. 支付這張卡牌的費用。（詳見“資源費用”側邊欄。）
3. 如果這張卡是盟友、升級或支援，它以重整狀態進場，放在該玩家的遊戲區域。如果這張卡牌是事件，結算效果，然後將該卡放在所有者的棄牌堆。



盟友上限

在任何時刻，每名玩家最多可以保留3名盟友在場上，並置於自己控制之下。

控制3位盟友的玩家將要打出一名不同的盟友時，立即將先前的一名盟友棄掉。

使用一項基礎能力

玩家的身份卡上有顯示基礎能力。英雄身份面顯示該角色的基礎**攻擊**、**化解**、和**防禦**能力。凡人身份面顯示該角色的基礎**恢復**能力。使用基礎能力時，角色必須是擁有該能力的身份。

玩家要使用基礎能力時，按順序執行以下步驟：

1. 宣告想要使用的能力。
2. 支付該能力的費用。橫置英雄或凡人身份卡後，即可使用該能力。
3. 按照下一頁的描述，結算能力效果。

資源費用

資源費用是以產生的資源支付。資源可以透過兩種方式產生。第一種方式是棄掉一張手牌，產生的資源數等於該卡牌上的資源圖示數。第二種方式是使用一張帶有“資源”異能的卡牌，產生的資源數如該異能所示。產生的資源如果超出了費用所需，那麼支付費用後，失去剩餘資源。

卡牌提供的資源類型顯示在其左下角。棄掉卡牌上的圖示表示該卡產生的資源類型和數量。遊戲中的資源類型為：



萬用資源可以作為其他任意資源類型來使用（意志、格鬥或能量）。

通常來說，打出手牌時，任意類型（或多種類型組合）的資源都可以用來支付卡牌的費用。但是，許多異能和遭遇卡的效果會要求支付特定類型（或多種類型組合）的資源。



盪網飛踢的資源費用為3。

湯姆棄掉了手牌中的“蜘蛛追蹤器”（1資源）和“天才”（2資源）來支付3費用。



基礎恢復：玩家橫置自己的凡人身份，治療若干點生命值，治療的點數等於恢復值。玩家得到了治療，將玩家生命值轉盤提高到對應點數。玩家治療後的生命值不能超過其最大生命值。

基礎恢復使用的是恢復值。



基礎化解：玩家橫置自己的英雄，並且選擇一張密謀卡，移除其上方的若干個威脅標記（稍後解釋），移除的個數等於該英雄的化解值。除非被卡牌異能（例如危機圖示）防止，不然玩家可以化解任意密謀。

基礎攻擊：玩家橫置自己的英雄，並且對一個有效敵人造成若干點傷害（詳見“造成傷害”側邊欄），造成的傷害點數等於該英雄的攻击值。場上的任意敵人——反派或從者均為有效敵人，除非被卡牌異能（例如守護關鍵字）防止。

基礎防禦：這個能力只能在任意英雄受到一個敵人攻擊的時候使用。發生這種情況時，玩家可以橫置自己的英雄身份來抵禦傷害，抵禦數值同等於該英雄的防禦值。英雄可以為自己或任意英雄防禦。該次攻擊產生的傷害減去英雄防禦值的傷害，即為抵禦英雄實際受到的傷害（用該英雄的生命值轉盤表示）。

化解值

攻擊值

防禦值



造成傷害

許多卡牌異能和攻擊都會造成傷害。

對盟友或從者造成傷害，直接在該卡牌上放置等量的傷害標記。卡牌上的每個傷害標記會使該卡牌的生命值減1。如果一張卡牌的剩餘生命值少於或等於0，該卡牌被擊敗，並放入其所有者的棄牌堆。

對一個玩家或反派造成傷害，會立即減少該角色的生命值轉盤數值。如果反派的轉盤到達“0”，則當前層級該反派已被擊敗，反派進入下一層級。反派推進時，將反派的生命值轉盤設置為新層級顯示的數值。如果玩家打敗了最終層級的反派，遊戲勝利。如果玩家的生命值轉盤到達“0”，該玩家本局遊戲退場。

使用一位盟友

玩家在自己的回合中，可以使用自己控制的任意張盟友卡來攻擊敵人或化解一個密謀。

玩家要使用一位盟友時，按順序執行以下步驟：

1. 橫置該盟友。（如果該盟友已被橫置，則不能再以此方式使用他。）
2. 宣告要使用盟友來攻擊一個敵人還是化解一個密謀。
3. 宣告要攻擊哪一個敵人，或要化解哪一個密謀。除非卡牌異能有特殊說明，否則可以攻擊任意敵人或化解任意密謀。
4. 結算攻擊，對該敵人造成指定數量的傷害。結算化解，從該密謀上移除指定數量的威脅。
5. 造成反制傷害。如果用於攻擊的盟友攻擊值下方有傷害圖示，對該盟友造成傷害，傷害點數等於該傷害圖示數量。如果用於化解的盟友化解值下方有傷害圖示，對該盟友造成傷害，傷害點數等於該傷害圖示數量。

“夜魔俠”化解密謀時，他承受1點反制傷害。

“夜魔俠”進行攻擊時，他承受1點反制傷害。



觸發一個行動異能

行動異能以粗體“行動”表示。玩家可以觸發卡牌的異能，該異能必須屬於場上他控制的卡牌，或者是他從手牌中打出的事件卡，或者是帶有此類異能的遭遇卡。

玩家要觸發一個行動異能時，按順序執行以下步驟：

- 1 宣告他要觸發哪一個行動異能。
- 2 支付該異能的費用，費用顯示在異能效果前方，中間以箭頭圖示（→）和異能效果隔開。通過產生資源來完成支付，詳見“資源費用”側邊欄（第11頁）。產生的資源必須與該異能費用所示資源相符。並非所有異能都有費用，某些異能有額外費用如“橫置這張卡牌”，也必須支付。
- 3 結算該行動異能的效果。
- 4 只要一個行動異能的效果仍能產生作用，並且玩家有足夠支付費用的資源，該異能每回合可以觸發任意次數。
- 5 其他類型異能，詳見右側邊欄。

英雄身份和凡人身份異能

如果異能前方有“英雄身份”、“凡人身份”，或者如果異能文字涉及了一個特定身份，玩家必須是指定身份才能觸發這個異能。

如果一個異能不指定身份，那麼任意身份均可使用該異能。

遭遇卡上的行動異能

一些遭遇卡帶有行動異能，這些卡牌在場上的時候，玩家可以使用其異能。玩家在自己的回合中，可以支付帶有行動異能的一張遭遇卡上的指定費用，從而結算該異能。只要玩家能夠支付每次的費用，一個回合中，遭遇卡上的行動異能可以執行任意次數。

玩家在自己的回合中，可以以英雄身份觸發“英雄行動”異能，支付其費用，然後棄掉“強化犀牛角”。

該英雄行動的異能費用為3點格鬥資源。



其他觸發異能

除了玩家在自己的回合可以觸發（或在其他玩家的回合接到請求）的行動異能以外，遊戲中還有一些其他類型的觸發異能：**中斷**、**回應**、和**資源**。

除非粗體的異能觸發條件前面有“強制”字樣，不然玩家可以選擇是否觸發這些類型的異能。每當卡牌文字描述的情況發生時，每張帶有觸發異能的卡牌可以使用一次。

“資源”異能可以隨時使用，為其控制者產生資源來支付費用。除非有特殊說明，支付費用的玩家必須是控制該資源異能卡的玩家。

“中斷”異能在其指定情況下（如異能文字的描述）在能力發生之前的任意時間均可立即使用。這類異能用於防止或搶先制止，有時能阻止某種情況發生，有時是將情況改變。

“回應”異能在其指定情況（如異能文字的描述）達成指定條件，在該情況發生或結算之後的任意時間可立即使用。



玩家回合結束

當一名玩家完成或是不能在自己的回合做任何行動時，該玩家宣告自己的回合結束。接著下一名玩家（按順時針順序）開始自己的回合。所有玩家都已結束一回合後，進入以下“玩家階段結束”流程。

玩家階段結束

結束玩家階段時，執行以下步驟：

1. 按玩家順位，每名玩家可以棄掉任意數量的手牌，且如果玩家手牌數量超過上限（位於自己的身份卡下方），手牌必須棄至上限數量。
2. 每名玩家同時從牌庫抽牌，直到手牌數量等於自己的手牌上限。
3. 每名玩家同時重整自己所有的卡牌。
4. 在完成上述步驟之後，玩家階段結束。進入反派階段。



反派階段

在反派階段，敵人展開反擊！反派行動、從者攻擊、新的遭遇卡進場，更多的敵人和威脅向英雄們發起挑戰。

進行反派階段時，玩家執行以下步驟（之後將作詳細的解釋）：

1. 在主線密謀上放置威脅標記。
2. 每有一位玩家，反派發動一次，同時發動所有有效從者。
3. 給每位玩家一張遭遇卡。
4. 翻開這些遭遇卡。
5. 傳遞起始玩家標記，結束這一輪。

密謀牌庫

密謀牌庫表示反派的主要目標。如果反派完成了密謀牌庫的最終層級，反派獲勝。對於某些反派，主線密謀牌庫只有一個層級。

某些主線密謀卡在遊戲開始時，其上方就帶有威脅標記。入場時（或遊戲開始時）在密謀卡上放卡牌下方標註相對應的威脅標記數量。當有卡牌或遊戲規則指示一個敵人或反派進行密謀，將等於該敵人密謀值的威脅標記放在主線密謀上。

每張主線密謀卡均帶有目標威脅值（標在左上角），表示這張卡牌上必須有該數量的威脅標記，才能推進密謀牌庫。遊戲中會持續檢查威脅標記數量；在任意時刻，當主線密謀上的威脅標記數等於或大於該卡牌目標威脅值，則密謀牌庫推進至下一層級。（將前一層級的威脅標記移除並放回標記池。）

如果密謀牌庫的最終層級已推進，玩家立即輸掉本局遊戲。

威脅標記



目標
威脅值



起始
威脅值

步驟1 — 放置威脅標記

根據主線密謀卡的加速區域顯示的威脅標記數量，將等量的威脅標記放到該卡牌上。如果場上有支線密謀卡帶有加速圖示（詳見第16頁），再修正這次放置的威脅標記數量。



步驟2 — 發動反派和從者

按玩家順位，反派對每名玩家發動一次。在反派對一名玩家發動後，每個與該玩家交戰的從者也發動。

基於玩家角色的身份，反派和從者的發動方式也不同。如果玩家處於自己的凡人身份，反派或從者進行密謀。如果玩家當前是自己的英雄身份，反派或從者執行攻擊。

反派對一名玩家的動作結束後，對下一位玩家發動（按玩家順位），如此繼續，直到反派對每位玩家都發動結束。

策略提示：你角色的身份（英雄或凡人）很大程度地影響到反派每輪的行為。如果你必須要阻止反派進行密謀，那請確定你保持著英雄身份來面對他們。如果你已傷痕累累，認為自己再經受攻擊可能有生命危險，那你最好保持凡人身份來恢復生命值，並且建立自己的一支力量。請記住，你無法以凡人身份阻止反派的陰謀！在你的英雄和凡人身份之間找好平衡，你只有掌握了這個訣竅，才能成為漫威英雄中的佼佼者。

凡人身份：敵人密謀

如果玩家是凡人身份，反派（和每個與該玩家交戰的從者）進行密謀。結算這次動作時，執行以下步驟：

- 1 把遭遇牌庫的一張卡牌正面朝下發給反派。這是反派本次動作的增效卡牌。
- 2 將這張增效卡牌翻至正面朝上。卡牌右下角每有一個增效圖示，反派本次動作獲得+1密謀。



如果增效區域有一個星形圖示，這個圖示本身不會提供+1密謀。星形圖示表示這張卡牌的文字方塊內有關聯的異能，異能同樣標有星形圖示，在這張卡牌翻至正面朝上後結算該異能。在這個步驟結束時，棄掉這張增效卡牌。

- 3 在主線密謀上放置威脅標記，放置的數量等於反派修正後的密謀值。（威脅用威脅標記表示，並放到密謀卡上。）
- 4 如果結算本次行動時，有從者與該玩家交戰，那麼此時這些從者依次進行密謀。對每個進行密謀的從者，將同等於從者密謀值的威脅標記放在主線密謀卡上。（密謀的從者不會獲得增效卡。）



英雄身份：敵人攻擊

如果玩家當前是英雄身份，反派（和每個與該玩家交戰的從者）攻擊。

結算這次動作時，執行以下步驟：

- 1 把遭遇牌庫的一張卡牌正面朝下發給反派。這是反派本次動作的增效卡。
- 2 受到攻擊的玩家選擇是否要防禦這次攻擊。如要防禦，玩家必須橫置自己的英雄或橫置自己控制的一位盟友。
如果受到攻擊的玩家不防禦，其他玩家可以橫置自己的英雄，或橫置自己控制的一位盟友，用來防禦這次攻擊。
- 3 將這張增效卡翻至正面朝上。卡牌右下角每有一個增效圖示，反派本次動作獲得+1攻擊。
如果增效區域有一個星形圖示，這個圖示本身不會提供+1攻擊。星形圖示表示這張卡牌的文字方塊內有關聯的異能，異能同樣標有星形圖示，在這張卡牌翻至正面朝上後結算該異能。
在這個步驟結束時，棄掉這張增效卡。
- 4 該反派造成傷害，造成的傷害等於修正後的攻擊值，具體如下：
 - ▶ 如果一位**英雄防禦**這次攻擊，該攻擊造成的傷害需減去該英雄的防禦值，再對該英雄造成剩餘的傷害。
 - ▶ 如果一位**盟友防禦**這次攻擊，則該盟友受到這次攻擊的全部傷害。
 - ▶ 如果沒有**角色防禦**這次攻擊，那麼由結算這次動作的英雄，承受這次攻擊的全部傷害。
- 5 如果結算本次動作時，有從者與該玩家交戰，那麼此時這些從者依次攻擊該玩家。每個從者的攻擊結算方式如同步驟2和步驟4，但只用從者的攻擊值來決定造成的傷害。（攻擊的從者不會獲得增效卡。）



步驟3 — 發放遭遇卡

按玩家順位，從遭遇牌庫給每名玩家發一張正面朝下的卡牌。

步驟4 — 展示遭遇卡

展示並結算上一步驟發放的所有遭遇卡，按玩家順位依次展示。

遭遇卡展示時，根據卡牌類型來結算，具體如下：

從者 — 展示一張從者時，該從者進場並與展示卡牌的玩家交戰。

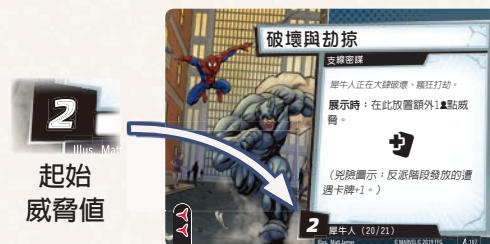
將該從者靠近該玩家放置，表示它處於交戰狀態。

詭計 — 展示一張詭計時，結算其效果，然後將其放入遭遇棄牌堆。

附加 — 展示一張附加卡時，該卡牌進場並且附加到反派上。

支線密謀 — 展示一張支線密謀時，該卡牌進場並且放到主線密謀旁邊。

支線密謀進場時，上方帶有若干個威脅標記。英雄或盟友使用基礎化解能力或卡牌異能，可以移除支線密謀上的威脅標記。如果支線密謀上沒有威脅標記，將它棄掉，放到遭遇棄牌堆。



支線密謀圖示

如果一張支線密謀卡帶有危機圖示，那麼必須先擊敗這張卡牌，才能移除主線密謀卡上的威脅標記。

場上每有一張帶有加速圖示的支線密謀，在反派階段的步驟1期間，需在主線密謀上放置額外一個威脅標記。

場上每有一張帶有兇險圖示的支線密謀，在反派階段的步驟3期間，需給每位玩家額外一張遭遇卡。這些額外的遭遇卡仍按玩家順位發放（額外的第一張卡牌發給起始玩家，第二張發給第二位玩家，以此類推。）。



危機



加速



兇險

“展示時”異能

如果一張展示的遭遇卡上帶有“展示時”異能，那麼在這張卡牌進場後立即結算該異能。（“展示時”異能如果出現在不會進場的詭計卡上，結算其異能，然後將這張卡牌放到遭遇棄牌堆。）

“擊敗時”異能

某些從者和支線密謀帶有“擊敗時”異能。玩家擊敗帶有這類異能的從者、反派層級或密謀卡時，觸發該異能。

凡人身份和英雄身份

一般情況下，玩家結算一張遭遇卡的方式，取決於展示這張卡牌的時候是英雄還是凡人身份。如果一張展示的遭遇卡帶有指定“凡人”或“英雄”身份的異能，只有當展示卡牌時，玩家身份與卡牌指定身份一致，才能結算該異能。

勁敵支線密謀

如果卡牌指示玩家將一張勁敵支線密謀卡放置進場，該玩家抽出自己關聯的勁敵支線密謀卡，將它放到遊戲區域，其勁敵從者入場並與該玩家交戰。與該勁敵有關的其他遭遇卡將被放入遭遇棄牌堆。

每位英雄的勁敵、支線密謀卡和相關卡如下：

蜘蛛人：禿鷹、公路搶劫、禿鷹的計畫、俯衝重擊 (x2)

驚奇隊長：楊-羅格、腦波放大器、克里人操縱器 (x2)、楊-羅格的叛變

鋼鐵人：鞭狂、電力超載、電力鞭擊 (x2)、電磁反控

女浩克：泰坦妮亞、個人挑戰、基因強化、泰坦妮亞之怒 (x2)

黑豹：齊爾蒙格、謀篡王位、心形草藥、戰鬥儀式 (x2)

重擔

在遊戲準備期間，每位玩家將自己角色的重擔卡洗入遭遇牌庫。

如果從遭遇牌庫展示了一張重擔卡，查看該卡牌上顯示的角色，立即將它交給控制該角色的玩家。該玩家按照該重擔卡上的指示進行結算。

步驟5 — 傳遞起始玩家標記，然後結束這一輪

傳遞起始玩家標記，按順時針方向交給下一名玩家。結束這一輪，開始下一個玩家階段。

遊戲以此方式繼續，輪流進行玩家階段和反派階段，直到其中一方勝出。

接下來呢？

你現在已經知道了《漫威傳奇再起：卡牌遊戲》的基本玩法。

在玩過第一局遊戲後，試著用其他英雄的預組起始牌庫來進行犀牛人劇本。翻至第20頁，即可查看其他英雄的牌庫列表。使用起始牌庫找到遊玩手感之後，你可以根據第22頁，深入了解牌庫構築規則。

在你擊敗數次犀牛人之後，可以測試自己的實力，與更具挑戰性的對手交戰，首先是克勞，然後是奧創。翻至23頁，即可查看這些劇本的遭遇牌庫列表。

隨著你對《漫威傳奇再起：卡牌遊戲》的瞭解愈發深入，你必定會產生一些疑問。當你需要了解更多資訊時，請翻開《規則詳解》。



卡牌

本章節簡單介紹了核心包中許多不同類型的卡牌。

身份卡

核心包共有5張身份卡，一面是英雄身份，另一面是凡人身份。



身份限定卡

每張身份卡會搭配一組身份限定卡，玩家使用某張身份卡時，對應的身份限定卡加入該玩家的牌庫，以供使用。

重擔卡

每張身份卡還會搭配一張重擔卡，玩家使用某張身份卡時，對應的重擔卡會洗入遭遇牌庫。



勁敵組

每張身份卡還會搭配一套勁敵組，玩家使用某張身份卡時，在遊戲準備階段，將對應的勁敵組放在一旁。在遊戲過程中，某些效果可能導致一位英雄的勁敵登場，帶來麻煩。



風格卡

遊戲共有4種風格：進攻、正義、領袖、防護。每局遊戲中，玩家可以選擇4種風格中的1種，將該風格的卡牌加入自己的牌庫。



基礎卡

除了身份限定卡和玩家所選風格的卡牌以外，基礎卡可以加入任意玩家的牌庫。





反派卡

核心包共有3個劇本，
每個劇本都有一個不同的反派。

每個反派都做一個或
多個層級牌庫的代表角色。

主線密謀卡

每個反派會搭配一張或多張主線密謀卡，表示
在這個劇本裡該反派想要達成的目的。



固定遭遇組

每個反派還會搭配一個固定遭遇組，
使用某個劇本時，對應的遭遇組會成為遭遇牌庫
的基本構成。



標準遭遇組和專家遭遇組

每個劇本都會用到標準遭遇組。將專家遭遇
組加入劇本（在標準遭遇組的基礎上），
可以提高該劇本的難度。



模組遭遇組

核心包共有5個模組遭遇組，可以
在不同的劇本之間更換遭遇組，
給每局遊戲帶來不一樣的體驗。

起始牌庫

使用預組起始牌庫和入門角色進行遊戲時無需構築自己的牌庫，適合想要立即開始遊戲的玩家。

一套核心包的女浩克和鋼鐵人起始牌庫不能同時使用，因為這兩個牌庫皆會使用到進攻風格卡牌。如果兩位玩家想要使用這兩位英雄，建議將女浩克牌庫列表的進攻卡牌，替換成蜘蛛人牌庫列表的正義卡。

驚奇隊長牌庫列表與教學遊戲中用到的牌庫不同。

黑豹/防護

黑豹的力量源自於高度發展的瓦干達科技。黑豹利用**黑豹升級卡**能夠撕碎敵人，同樣也能瓦解他們的密謀，儘管湊齊必要的升級卡不是一件易事。在帝查拉開始第一個回合之前，他可以使用自己的**預見異能**，讓一張**黑豹升級卡**迅速入場，之後使用“黃金之城”和“舒莉”可以找到其他升級卡。一旦場上有一些**黑豹升級卡**，可以使用“瓦干達萬歲！”來啟動**黑豹升級卡**上的“**特殊**：”異能（以任意順序），啟動這些升級卡後，黑豹會得到卓越的力量。

因為黑豹的防護風格，他的**回擊異能**大放光彩，使他能夠防禦敵人的攻擊，並且對攻擊來源造成傷害。“**汎合金**”可以提供2點費用，用來召集高費用的強力盟友，“**盧克·凱奇**”、“**黑寡婦**”、“**醫療小組**”和“**汎合金戰服**”之間有著良好的向性，能夠支持黑豹繼續戰鬥。

黑豹卡：祖靈知識、能量匕首、黑豹之爪、舒莉、戰術天才、黃金之城、汎合金（x3）、汎合金戰服、瓦干達萬歲！（x5）

防護卡：防彈背心、黑寡婦、反擊拳（x2）、到我身後！（x2）、鏗而不捨（x2）、盧克·凱奇、醫療小組（x2）、防護之力（x2）

基礎卡：復仇者大宅、緊急狀況、能量、急救、重拳、天才、仿聲鳥、尼克·福瑞、空天母艦、力量、頑強

勁敵組：齊爾蒙格、謀篡王位、心形草藥、戰鬥儀式（x2）

重擔卡：國家事務

鋼鐵人/進攻

雖然東尼·史塔克沒有自己的超能力，但他利用自己超凡的智慧打造出**馬克5號裝甲**，表現為各種**科技升級卡**。東尼·史塔克經過幾回合的抽牌之後，打造出“**馬克5號裝甲**”，然後翻面至鋼鐵人面朝上，手牌上限增加。當前身份為鋼鐵人時，可以使用“**火箭鐵靴**”飛向空中，在鋼鐵人打下一記重拳“**超音速重拳**”時加大他的威力，使用“**馬克5號頭盔**”勘察一片區域，或者使用“**動力護手**”來轟擊空中的敵人。

使用進攻風格卡時，可以用“**戰鬥訓練**”來加強鋼鐵人的攻擊力，然後用“**方舟反應爐**”來發起連續攻擊。如果鋼鐵人遭到了圍攻，那就不用“**無情突襲**”、“**虎女**”和“**戰爭機器**”來打敗各類從者。

鋼鐵人卡：方舟反應爐、馬克5號裝甲、馬克5號頭盔、小辣椒·波茲、動力護手（x2）、衝擊爆發（x3）、火箭鐵靴（x2）、史塔克大樓、超音速重拳（x2）、戰爭機器

進攻卡：追擊到底（x2）、戰鬥訓練（x2）、浩克、無情突襲（x2）、戰術小組（x2）、進攻之力（x2）、虎女、上勾拳（x2）

基礎卡：復仇者大宅、緊急狀況、能量、急救、重拳、天才、仿聲鳥、尼克·福瑞、空天母艦、力量、頑強

勁敵組：鞭狂、電力超載、電力鞭擊（x2）、電磁反控

重擔卡：商務問題



驚奇隊長/領袖

驚奇隊長專注於空中飛行和運用能量資源。“宇宙飛行”為驚奇隊長提供了**空中特性**，令她能夠從“驚奇隊長的頭盔”獲得防禦力加成，並且從“危機攔截”的靈活效果中獲益。當她利用能量資源時，可以用“光子爆破”和她的**能量轉移**異能，以能量資源來抽取卡牌；或者將能量標記存放在“能量引導”上，用來準備一次猛烈進攻。

使用領袖風格卡時，可以召集“鷹眼”、“瑪莉亞·希爾”、“幻視”來協助驚奇隊長和“蜘蛛女”，然後借助“激勵”和“前線領導”來進行指揮，提高上述英雄的攻擊力和化解密謀的能力。

驚奇隊長卡：阿爾法飛行站、驚奇隊長的頭盔、宇宙飛行(x2)、危機攔截(x3)、能量吸收(x2)、能量引導(x2)、光子爆破(x3)、蜘蛛女

領袖卡：整裝待發(x2)、鷹眼、激勵(x2)、前線領導(x2)、緊急聯絡(x2)、瑪莉亞·希爾、領袖之力(x2)、三曲翼大樓、幻視

基礎卡：復仇者大宅、緊急狀況、能量、急救、重拳、天才、仿聲鳥、尼克·福瑞、空天母艦、力量、頑強

勁敵組：楊·羅格、腦波放大器、克里人操縱器(x2)、楊·羅格的叛變

重擔卡：家庭變故

蜘蛛人/正義

蜘蛛人的能力使他成為了一位全能型英雄，幾乎能夠解決反派造成的所有麻煩。他的防禦力高，並且“後空翻”和“強化蜘蛛感應”使他難以被敵人擊中。如果反派發動突襲，蜘蛛俠可以將身份切換回彼得·帕克，讓“梅嬸”來護理傷口，恢復健康。累積力量並使用“盪網飛踢”來對反派造成大量傷害，完美地消滅敵人！

在正義風格下，蜘蛛人能夠進一步地掌握敵人的一舉一動。“為了正義！”和“監視小組”足夠應對迫在眉睫的威脅，而“偵訊室”能夠與“蜘蛛追蹤器”打出完美的配合。當情況陷入劣勢時，使用“重大責任”可以爭取一些時間。

蜘蛛人卡：梅嬸、後空翻(x2)、黑貓、強化蜘蛛感應(x2)、蜘蛛追蹤器(x2)、盪網飛踢(x3)、蛛網發射器(x2)、蛛網纏身(x2)

正義卡：夜魔俠、為了正義!(x2)、重大責任(x2)、英雄直覺(x2)、偵訊室(x2)、潔西卡·瓊斯、監視小組(x2)、正義之力(x2)

基礎卡：復仇者大宅、緊急狀況、能量、急救、重拳、天才、仿聲鳥、尼克·福瑞、空天母艦、力量、頑強

勁敵組：禿鷹、公路搶劫、禿鷹的計畫、俯衝重擊(x2)

重擔卡：停租通知

女浩克/進攻

女浩克和她的另一個身份：琴妮佛·華特斯同樣矚目。女浩克極高的攻擊力幾乎能夠碾壓所有敵人，使用“1、2出拳”和“超人類之力”能造成更具壓倒性的打擊。“集中怒火”能夠添油加柴，抽取卡牌並且增強“伽瑪重捶”的破壞力。當敵人不構成威脅時，可以翻至琴妮佛·華特斯身份，在“超人類法務部”加班至深夜，或者用傳統方式“法律實踐”銬上罪犯。

使用進攻風格卡時，可以用“戰鬥訓練”來進一步增強女浩克的戰鬥力，或者讓她的表哥浩克登場，終結反派罪惡的一生。女浩克擊倒敵人時，“追擊到底”會帶來機會，能夠制止反派的卑鄙行為；“戰術小組”使她能夠將怒火集中在最關鍵的時刻。

女浩克卡：集中怒火(x2)、伽瑪重捶、裂地重踏(x2)、法律實踐(x2)、1、2出拳(x3)、人格分裂、超人類法務部、超人類之力(x2)、地獄貓

進攻卡：追擊到底(x2)、戰鬥訓練(x2)、浩克、無情突襲(x2)、戰術小組(x2)、進攻之力(x2)、虎女、上勾拳(x2)

基礎卡：復仇者大宅、緊急狀況、能量、急救、重拳、天才、仿聲鳥、尼克·福瑞、空天母艦、力量、頑強

勁敵組：泰坦妮亞、個人挑戰、基因強化、泰坦妮亞之怒(x2)

重擔卡：法務工作

牌庫構築

《漫威傳奇再起：卡牌遊戲》核心包旨在提供足夠的耐玩度。使用預組起始牌庫進行幾局遊戲過後，玩家可能想要通過構築自己獨有的牌庫，從而探索出自己的策略。

為什麼要構築自訂牌庫？

玩家可以通過構築牌庫，得出具有自己獨特策略和創意的自訂牌庫。這讓玩家能夠以全新的方式來體驗這款遊戲；除了要適應起始牌庫的策略之外，每名玩家還可以構築自己的牌庫，以自己喜歡的方式進行遊戲。玩家構築自己的牌庫時，他們不只參與遊戲，還積極改變遊玩方式。

開始構築

對於許多沒有牌庫構築經驗的玩家來說，乍看“牌庫構築”可能會望而生畏。與其一步登天，不如從前兩頁列出的調整起始牌庫開始，循序漸進。試著以不同的風格來使用不同的英雄，來瞭解不同的組合會如何改變牌庫的韻味。

在體驗一些不同的英雄和風格之後，你或許可以找到你最喜歡的組合。如果繼續用這個牌庫進行遊戲，你可能會找到靈感並進一步調整牌庫，找到符合你的遊戲風格。是時候了解完整的構築規則了，請看以下章節。

玩家牌庫構築規則

以下是《漫威傳奇再起：卡牌遊戲》玩家牌庫的構築規則。

- ▶ 玩家必須選擇正好一張身份卡（英雄/凡人）。
- ▶ 一個玩家牌庫構成至少40張，至多50張。身份卡不視作牌庫的一部分。
- ▶ 一名玩家的牌庫必須包含與他所選身份卡相關的所有英雄卡。英雄組中所有卡牌的確切張數必須加到牌庫卡牌張數中。
- ▶ 玩家可以選擇一種風格（正義、進攻、防護或領袖）卡，用來構築牌庫。稍後將從該風格卡和/或基礎卡中選擇，加入玩家牌庫，作為玩家牌庫的其餘卡牌。牌庫中的每張同名的非獨特卡牌不能放超入過三張。加入牌庫的每張獨特卡，其同名卡牌不可以超過1張。
- ▶ 必須遵守玩家身份卡上的所有“牌庫構築要求”。

核心包以外

在探索核心包的牌庫構築可能性之後，英雄補充包將會帶來更多的可能性，開啓全新的漫威世界。新的英雄即將登場，如美國隊長、驚奇女士、索爾，這些補充包還包含許多風格卡和基礎卡，可以用來任意調整牌庫。將它們全部收入囊中，並且為你所有喜愛的英雄構築終極牌庫！



核心劇本

本章節會列出核心包各個劇本的牌庫，並且提供進一步調整這些劇本的參考意見。

犀牛人

反派牌庫：犀牛人(I)，犀牛人(II)

進行專家模式時，移除犀牛人(I)，然後加入犀牛人(III)。

主線密謀牌庫：破門而入！

犀牛人遭遇組：犀牛人裝甲、破壞與劫掠、衝鋒(x2)、群眾控管、強化犀牛角、難以壓制(x2)、九頭蛇傭兵(x2)、「強韌不屈！」(x2)、沙人、震動人、猛衝(x3)

普通遭遇組：進展(x2)、突襲(x2)、攻其不備、圍毆、過去的陰影

炸彈驚魂遭遇組(難度1模組)：炸彈驚魂、九頭蛇炸彈客(x2)、爆炸、虛假警報(x2)

應用劇本調整規則時，可以將炸彈驚魂遭遇組移出這個劇本，或者加入其他劇本。

克勞

反派牌庫：克勞(I)，克勞(II)

進行專家模式時，移除克勞(I)，然後加入克勞(III)。

主線密謀牌庫：地下交易、秘密會面

克勞遭遇組：武裝守衛(x3)、防禦網路、非法兵工廠、音波轉換器、克勞的復仇(x2)、操縱聲音(x2)、「不死者」克勞、武器走私者(x2)

普通遭遇組：進展(x2)、突襲(x2)、攻其不備、圍毆、過去的陰影

邪惡大師遭遇組(難度2模組)：騷亂大師(x2)、熔煉者、輻射人、邪惡大師、虎鯊、旋風

應用劇本調整規則時，可以將邪惡大師遭遇組移出這個劇本，或者加入其他劇本。

專家模式

“專家模式”面向尋求更大挑戰的高級玩家。進行專家模式時，要使用所選劇本列出的專家模式反派階段，然後將專家遭遇組加入劇本。

專家遭遇組：筋疲力竭、完美計策、遭逢戰火

奧創

反派牌庫：奧創(I)，奧創(II)

進行專家模式時，移除奧創(I)，然後加入奧創(III)。

主線密謀牌庫：緋紅斗篷、突襲北美空防司令部、湮滅倒數計時

奧創遭遇組：高等奧創無人機(x3)、高效機械體(x3)、無人機工廠、AI入侵、程式傳送器、奧創之怒(x2)、修復次序(x2)、集群進攻(x2)、奧創無人機、奧創之令、無人機升級(x2)

普通遭遇組：進展(x2)、突襲(x2)、攻其不備、圍毆、過去的陰影

強攻來襲遭遇組(難度3模組)：震盪爆破器、震盪爆破器(x2)、遭受攻擊、汎合金裝甲

應用劇本調整規則時，可以將遭受攻擊遭遇組移出這個劇本，或者加入其他劇本。

劇本調整規則

某一劇本的前幾次遊戲中，請使用推薦的牌庫列表。

在之後重複進行這一劇本時，為了增加多樣性和變數，我們設計了幾個模組遭遇組。這些遭遇組可以加入(和/或移出)劇本。

每個模組遭遇組對應一個難度等級，並會對劇本產生部分的分影響。難度等級較高的遭遇組，原則上會增加劇本難度。

調整遭遇組時，為了取得最好的效果，將上面列出的一個模組遭遇組移出，然後替換成另一個模組遭遇組。(玩家如要追求更多分支、更多變數的遊戲體驗，可以加入超過1個模組遭遇組，但這會稀釋遭遇牌庫。)

加入模組遭遇組時，玩家可以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。

除了上面列出的模組遭遇組(犀牛人劇本的炸彈驚魂、克勞劇本的邪惡大師、奧創劇本的遭受攻擊)以外，這盒遊戲裡還有兩個額外的模組遭遇組，列在下方。

九頭蛇軍團遭遇組(難度4模組)：九頭蛇士兵(x3)、九頭蛇軍團(x2)、九頭蛇夫人

末日座椅遭遇組(難度5模組)：生物機械升級(x3)、魔多客、末日座椅(x2)

製作人員

遊戲設計與開發：Michael Boggs, Nate French, and Caleb Grace

製作人：Molly Glover

編輯與校對：Joshua Yearsley with Josiah “Duke” Harrist

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

視覺設計總監：Brian Schomburg

高階專案經理：John Franz-Wichlacz

產品開發高階經理：Chris Gerber

遊戲執行設計：Corey Konieczka

工作室經理：Andrew Navaro

中文翻譯：Demi / 中文校稿：光濠

繁體中文排版/Logo設計：Gru.Tsow

漫威

授權許可：Brian Ng

本遊戲收錄了漫威漫畫藝術家們的精美作品，在此向他們致謝：為你們獻上最誠摯的感謝，謝謝。

遊戲測試

Carl Anderton, Jacqueline Anderton, Kael Barend, Michael Bernabo, Chase C. Bishop, Tabatha Bradley, Weston Garrett Bradley, Robert Brantseg, Xavier Cabaret, Jim Cartwright, Martin Cazamajor, Mr. Chip, Daniel Lovat Clark, Chris Bizzell Clough, Lachlan “Raith” Conley, Josh Cooper, Chris Dadabo, Joe Dadabo, Tony Dadabo, Vincent, Degrandis, Camille DeMars, Jordan Dixon, Emeric Dwyer, Ansis Endzelis, Emils Endzelis, Tony Fanchi, Andrew Fischer, K.F.B. Fletcher, Ryan Fralich, Jeremy Fredin, Liam Fredin, Nora Fredin, Brian Ganas, Johan Gärderud, Sam Griebel, Nathan Hajek, Aaron Haltom, Cole Hanton, Tim Huckelbery, Mark Jones, Matt Jordan, Bob Juranek, John Juranek, Nathan Karpinski, Doug Keester, Guido Kessels, Paul Klecker, Evangelen Lee, Tobin Lopes, Todd Michlitsch, Matthew “Noodle” Newman, Nikolette, Joe Olson, Amanda Ressler, Romas, Peter Schumacher, Patrick Smalley, Preston Stone, Mike Strunk, Sean Switajewski, Terance Taylor, Mikael Thomas, Jason Wallace, Aaron Wong, and Jeremy “Get Scooped” Zwirn

特別感謝我們所有的封測玩家。



© MARVEL. Fantasy Flight Supply is TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are © Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

Imported and Distributed in the EU by:

Asmodee United Kingdom
Unit 6 Waterbrook Road
Alton Hampshire, GU34 2UD
United Kingdom

Enigma Distribution Danmark A/S
Valseholmen 1
2650 Hvidovre, Danmark

Enigma Distribution Benelux B.V.
Wethouder Den Oudenstraat 8
5706 ST Helmond, Holland

快速參考

簡稱

攻擊 – 攻擊值

防禦 – 防禦值

恢復 – 恢復值

密謀 – 密謀值

化解 – 化解值

湧動

如果在步驟4期間，一名玩家翻開了一張帶有“湧動”關鍵字的遭遇卡，那麼他結算該卡牌後，立即從遭遇牌庫抽取並翻開一張額外的卡牌。

狀態卡

困惑 — 如果一名英雄或盟友處於困惑狀態，他在嘗試化解或使用化解異能時，改為棄掉他的困惑卡。如果他的嘗試會導致角色橫置，那他仍須橫置才能移除該狀態卡。

如果一個反派處於困惑狀態，他將要進行密謀時，改為棄掉他的困惑卡。

擊暈 — 如果一名英雄或盟友處於擊暈狀態，他在嘗試攻擊或使用攻擊異能時，改為棄掉他的擊暈卡。如果他的嘗試會導致角色橫置，那他仍須橫置才能移除該狀態卡。

如果一個處於擊暈狀態的反派要攻擊，改為棄掉他的擊暈卡。

不屈 — 如一個角色果帶有“不屈”卡，在他要承受任意數量的傷害時，改為抵禦該次全部傷害，並且棄掉“不屈”卡。

圖示



這個符號出現在一個數值前面，表示該數值乘以“玩家人數”。



這個圖示出現在一張卡牌的標題前，表示該卡是獨特卡牌。



在異能文本裡，這種箭頭隔開一個效果和該效果的費用。

支線密謀圖示 (詳見第16頁)



兇險



加速



危機

資源圖示



意志 (W)



格鬥 (C)



能量 (E)



萬用 (U)