

# MARVEL

## 漫威傳奇再起

卡牌遊戲



### 規則詳解

## 遊戲概述

這本手冊旨在提供規則資訊的確切原文，而不是教會玩家遊戲的玩法。玩家應先完整閱讀《新手指南》手冊，當遊戲過程中有需要時，再翻閱這本《規則詳解》。

這本手冊主要內容是詞彙表，在手冊最後有字數筆畫排列的索引，列出了術語和遊戲內可能遇到的情況。玩家如有規則相關問題，應先查看索引。在這本手冊最後有三個附錄，包括牌庫構築規則、遊戲準備規則和卡牌解析。

### 金科玉律

如果《新手指南》與《規則詳解》的規則文本產生直接衝突，以《規則詳解》的規則文本為準。

如果卡牌文本與《新手指南》或《規則詳解》的規則文本產生直接衝突，以卡牌文本為準。

### 嚴酷法則

如果規則或時間順序發生衝突，以至於玩家無法在《規則詳解》中找到解答，請以最有可能阻礙玩家勝利的方式解決衝突，然後繼續遊戲。

### 配件上限

在一局遊戲中，能夠使用的威脅標記、傷害標記、狀態卡或通用指示物均無上限。

如果玩家用完了遊戲提供的標記、指示物或狀態卡，那麼可以使用其他標記、指示物或代幣以代替。

### 一輪概述

以下是遊戲內一輪的概述，還有一輪中的各個部分詞彙表。

1. 玩家階段開始。**詳見：** 玩家階段
2. 每位玩家進行一個回合。**詳見：** 玩家回合
3. 玩家階段結束。**詳見：** 玩家回合結束
4. 反派階段開始。**詳見：** 反派階段
5. 在主線密謀上放置威脅標記。**詳見：** 主線密謀
6. 發動反派和從者。**詳見：** 發動，敵人攻擊，敵人密謀
7. 發放遭遇卡。**詳見：** 發放
8. 展示並結算遭遇卡。**詳見：** 展示
9. 傳遞起始玩家標記。**詳見：** 起始玩家
10. 一輪結束。進入下一輪的步驟1。

## 詞彙表

下表彙集了遊戲規則、名詞、和遊戲裡可能發生的狀況，在本手冊最後有按照字數筆畫排序的索引。

### 異能，卡牌異能

異能是一種出現在遊戲卡牌上的特殊遊戲文本。

- 卡牌異能只與場上的卡牌產生互動，除非異能特別強調指向場外的區域或遊戲要素。
- 英雄身份、第二身份、盟友、升級和支援卡上如有異能，除非該異能有特殊說明能夠在場外使用，否則只有該卡牌在場時才能使用。根據事件卡類型的各項規則，該卡須完全在場外與遊戲產生互動。
- 一個異能只有在其效果能夠改變遊戲時，才能發動。判斷是否能夠改變遊戲時，既不考慮支付費用之後的情況，也不考慮與其他異能的互動。
- 在一個異能有超過一句文本時，依次結算該異能的每個句子。
- 異能文本開頭為粗體的觸發時機並緊接冒號，表示該異能為觸發異能。沒有粗體觸發時機的異能，稱為永續異能。
- 以下幾類異能是強制結算的：永續異能、“展示時”異能、“擊敗時”異能、強制異能、增效異能和關鍵字。如果上述異能類型中有異能帶有“可以”字樣，該異能“可以”後面的語句不強制執行。
- 以下幾類異能是可選結算的：行動、中斷、回應、資源。如果一張卡牌帶有可選異能，由該卡牌的控制方玩家決定，是否要在該異能對應的時間使用。

**參見：** 取消，永續異能，延時效果，場上（在場）和場外，發動異能，持續效果，限定詞，替代效果，然後，觸發異能。

### 加速圖示

**詳見：** 支線密謀

## 加速標記

在反派階段的步驟1期間，這個標記會增加主線密謀卡上的威脅標記數量。

- 如果遭遇牌庫的卡牌耗盡，將一個加速標記放在主線密謀卡上。

**參見：**遭遇牌庫為空，主線密謀，反派階段



## 發動

如果反派攻擊或進行密謀，這視為一次發動。

- 在反派階段的步驟2期間，每有一位玩家，反派發動一次。如果玩家結算該次發動時是英雄身份，反派進行攻擊。如果玩家結算該次發動時是第二身份，反派進行密謀。
- 某些卡牌異能也能夠導致反派進行密謀或攻擊。這種情況也視為發動。
- 每當反派發動，為該次發動把遭遇牌庫的一張增效卡發放給反派。

**參見：**增效，敵人攻擊，敵人密謀

## 行動

“行動”是一種觸發異能。玩家在自己的回合可以觸發行動異能，也可以在其他玩家的回合通過接受請求來觸發。

**參見：**異能，玩家回合，觸發異能

## 當前玩家

在玩家階段期間進行回合的玩家，稱為當前玩家。

**參見：**玩家回合

## ……後

“後”字樣指的是遊戲中的某一情況剛剛結束的時刻。許多回應異能會使用“後”字樣，用來明確指出該異能能夠使用的時機。

**參見：**回應

## 通用指示物

通用指示物可以用來記錄不同的遊戲狀態。這類指示物本身沒有規則。

卡牌異能可以創建並定義一些新的指示物類型，例如“箭矢指示物”或“蛛網指示物”。如果提到這些指示物，在遊戲中可以使用通用指示物來代表它們。

**參見：**關鍵字（使用）



## 盟友

盟友卡是一種玩家卡類型，表示玩家的朋友、支援人員或同伴。

- 如果一個盟友進場，他會留在場上，直到有卡牌異能或遊戲效果導致他離場。如果一個盟友的剩餘生命值被減少到0時，他被擊敗並且從場上棄掉。
- 玩家在自己的回合中，可使用自己控制的任意張數的盟友卡，來進行攻擊或化解。要以此方式使用一個盟友，必須將該盟友橫置來支付費用。
- 用一個盟友來嘗試一次攻擊或化解後，根據該盟友攻擊區或化解區下方所示，對該盟友造成相應的反制傷害。該傷害必須立即對盟友造成。
- 如果一位玩家受到攻擊，任何玩家均可橫置自己控制的一個盟友，來防禦該次攻擊。抵禦攻擊的盟友必須承受該次攻擊的全部傷害。

**參見：**盟友上限，反制傷害，生命值

## 盟友上限

在任何時刻，每位玩家允許同時控制在場的盟友數目上限為3。這稱為“盟友上限”。

## 附加卡

附加卡是一種遭遇卡類型。

一張附加卡進場時，將它附加到另一張卡牌或遊戲要素上方。

- 如果一張附加卡附加在反派上，根據附加卡的攻擊區或密謀區所示，該卡會修正該反派的相應數值。

**參見：**附加到

## 附加到

如果一張卡牌帶有“附加到”字樣，它進場時必須附加到指定的遊戲要素（即放到指定遊戲要素下方，部分被其覆蓋）。

- 一旦一張附加卡附加完成，除非所附加的遊戲要素離場（這種情況下附加卡被棄掉），或有異能、遊戲效果導致附加卡離場，不然該卡效果會持續生效。
- 附加卡獨立橫置和重整，不受其所附加的遊戲要素影響。
- 一張卡牌將要附加到一個遊戲要素上時，需要檢查其“附加到”語句是否有效，但在其附加完成後不再檢查。如果一開始的“附加到”語句未通過檢查，該卡牌不能進行附加，因此該卡牌保持原有狀態，或保留在原有遊戲區域。如果此類卡牌不能維持自己原有狀態，也不能留在遊戲區域，那麼將它棄掉。

## 攻擊

某些遊戲效果和卡牌異能提到“攻擊”。以下是幾種能夠發生攻擊的方式：

- 英雄可以使用自己的基礎攻擊能力來攻擊一個敵人。一位英雄必須橫置來使用這能力。對該敵人造成同等於該英雄攻擊值的傷害數值。
- 一位盟友可以使用其基礎攻擊來攻擊一個敵人。對該敵人造成同等於該盟友攻擊值的傷害數值。
- 如果一個觸發異能括弧內寫有“攻擊”字樣，例如“**英雄身份行動（攻擊）**”，結算該異能視為攻擊指定目標。除非異能文本特別說明，英雄使用此類異能不能用橫置。
- 除非有卡牌異能（例如守護）防止該敵人被攻擊，不然英雄和盟友攻擊時，可以指定任何敵人作為目標。
- 在反派階段的步驟2期間，敵人可以攻擊。
- 如果卡牌異能明確指示反派或從者“攻擊”，該異能會導致反派和/或從者在其他時間進行攻擊。

參見：敵人攻擊

## 基礎值

基礎值是應用修正值之前的固定數值。在大多數情況下，基礎值也就是卡牌上的數值。

參見：修正值，印有

## 增效

每當反派進行攻擊或密謀，把遭遇牌庫的一張卡牌作為增效卡牌，正面朝下發放給反派。

在該次發動期間（如果反派進行攻擊，則在宣告該次攻擊的防禦者後），同時將反派上的所有增效卡翻至正面朝上。在該次發動期間，如果該反派進行攻擊，將增效卡上的增效圖示數量，與該反派的攻擊值相加；如果該反派進行密謀，改為與密謀值相加。增效圖示位於卡牌右下角。



增效圖示

如果一張卡牌的增效區有星形圖示，表示該卡牌具有一個增效異能。當該卡牌被翻至正面朝上時，根據該卡牌的文字方塊，結算增效異能。增效異能位於文字方塊的分隔線下方。

- 星形圖示本身不視作增效圖示，不會增加攻擊值或密謀值。
- 一張卡牌作為增效卡結算時，只有分隔線下方的異能文本生效。
- 如果一次發動要結算多張增效卡，增效圖示數量累加，這些卡牌上的所有增效異能均進行結算。

- 在一張增效卡應用到一次發動後，將該卡牌棄掉。

參見：敵人攻擊，敵人密謀，星形圖示

## 取消

某些卡牌異能可以取消卡牌或遊戲效果。

- 取消異能會中斷效果發動，並阻止該效果生效。
- 在任意時刻，一個異能的效果被取消時，仍然視作該異能已發動（其效果除外），所有費用仍需支付。只防止效果的發動，並且不進行結算。
- 如果一張事件卡的效果被取消，該卡牌仍被視作已打出，然後將其棄掉。
- 如果一張詭計卡的效果被取消，該卡牌仍被視作已展示，然後將它放到遭遇棄牌堆。

參見：異能

## 無法

“無法”一詞是絕對的，並且不能被其他異能或效果撤銷。

## 卡牌類型

遊戲共有以下卡牌類型：盟友、附加、環境、事件、身份（英雄身份和第二身份）、主線密謀、從者、重擔、資源、支線密謀、支援、詭計、升級、反派。

- 如果一個異能導致一張卡牌的類型發生改變，該卡牌失去其原有的所有其他卡牌類型，當作新卡牌類型的任意卡牌使用。

參見：附錄III：卡牌解析

## 角色

英雄身份、第二身份、盟友、反派和從者都是遊戲中的角色。

## 選擇

“選擇”一詞表示一位玩家必須作出選擇來結算一個異能。

- 玩家結算帶有“選擇”一詞的異能時，由該玩家對該卡牌的說明作出選擇。
- 在可能的情況下，玩家必須作出能改變遊戲狀態的選擇。
- 如果沒有有效的選項來結算該異能，那麼該異能不能發動。

## 困惑

如果一個異能使一個角色“困惑”，交給該角色一張困惑狀態卡。

參見：狀態卡

## 反制傷害

一位盟友攻擊後，該盟友承受反制傷害，傷害數值同等於攻擊區下方的圖示個數。

一位盟友化解後，該盟友承受反制傷害，傷害數值同等於化解區下方的圖示個數。

## 永續異能

永續異能是指文本沒有定義觸發時機、和異能類型的所有非關鍵字異能。一張帶有永續異能的卡牌進場後，該異能持續生效，直到該卡離場。

- 某些永續異能會不斷尋找一個特定條件（以“……期間”、“如果……”或“當……時”等字樣表示）。在達成指定觸發條件的任意時刻，此類異能的效果生效。
- 如果場上有多張帶有相同永續異能的卡牌，每張卡牌會獨立影響遊戲。

## 控制

詳見：所有權和控制權

## 費用

卡牌資源費用指的是打出該卡牌時，必須支付的資源數值。某些異能文本內有寫到費用，必須要支付後才能使用該異能。

- 異能文本內的箭頭圖示（→）分隔費用和效果，格式為“支付費用→結算效果”。
- 支付費用時，允許玩家產生的資源超出指定費用。
- 產生的資源如果超出了費用所需，那麼支付所需費用後，失去剩餘資源。
- 如果一張卡牌或一個異能有多項費用，這些費用必須同時支付。
- 如果一個異能效果的結算不會改變遊戲狀態，那麼不能支付該異能的費用。
- 一位玩家支付費用時，該玩家必須用卡牌和/或他控制的遊戲要素來支付費用。
- 如果一項費用要求的是一個不在場上的遊戲要素，支付費用的玩家只能用自己場外的遊戲要素。

參見：異能，發動異能，關鍵字

## 指示物

詳見：通用指示物

## 危機圖示

詳見：支線密謀

## 傷害

傷害會減少一個角色的生命值。如果一個角色的剩餘生命值為0或更低，該角色被擊敗。



- 英雄身份/第二身份或反派受到的傷害用生命值轉盤作記錄。如果一個此類角色受到傷害，他的轉盤數值需要減去他承受的傷害數值。
- 盟友或從者的傷害數值用傷害標記作記錄。如果一個此類角色受到傷害，在該角色上放置指定數量的傷害標記。

參見：擊敗，生命值，間接傷害，移動，防止

## 橫杠

如果一個角色的能力（攻擊、化解、恢復等。）數值處為橫杠（—），該角色不能橫置來使用該能力。

## 發放，發放一張遭遇卡

在反派階段的步驟3期間，給每位玩家發放一張正面朝下的遭遇卡。

如果卡牌的異能指示玩家需要拿一張遭遇卡，該玩家拿取遭遇牌庫頂的卡牌，正面朝下放到自己面前。此時不展示這些遭遇卡。將這些遭遇卡加入卡牌序列，並由該玩家在反派階段進行結算。

- 如果在反派階段的步驟3或步驟4期間，有玩家獲得一張遭遇卡，將這張遭遇卡展示並如上述加入本階段的結算。

參見：反派階段

## 擊敗

如果一個角色的剩餘生命值為0或更低，或者一張支線密謀卡上沒有威脅標記，該角色或支線密謀被擊敗。

- 如果一張卡牌被擊敗，棄掉該卡牌。

參見：生命值，玩家退場，擊敗反派

## 防禦

某些遊戲效果和卡牌異能提到“防禦”。以下是幾種能夠發生防禦的方式：

- 英雄可以使用自己的基礎防禦能力來防禦一次攻擊。一位英雄必須橫置來使用這一能力。該次攻擊造成的傷害要減去該英雄的防禦值，然後對進行防禦的英雄造成剩餘的傷害。
- 一個盟友可以橫置來防禦一次攻擊。對該盟友造成該次攻擊的傷害。
- 如果一個觸發異能被標註為一次防禦，例如“英雄中斷（防禦）”，該異能的結算視為一次防禦。除非異能文本特別說明，英雄使用此類異能不用橫置。
- 如果一位玩家用自己控制的一張卡牌來防禦一次攻擊（攻擊目標為另一位玩家），此玩家成為該次攻擊的新目標。

## 延時效果

某些異能包含延時效果。此類異能指定一個未來的時間點、或未來將會達成的條件，指示在該時間會發生的效果。

- 延時效果在其指定時機或條件達成後立即自動觸發，並且可在該時機或條件的回應之前使用。
- 結算一個延時效果時，即使該延時效果本身是由觸發異能創建的，不將其視為新觸發的異能。

## 抽取卡牌

如果一位玩家受到指示要抽取一張或多張卡牌，從該玩家的牌庫頂抽取。

如果玩家因為遊戲步驟或卡牌異能，可以抽取兩張或多張卡牌時，那麼同時抽取這些卡牌。

抽取的卡牌加入一位玩家的手牌。

玩家階段結束時，檢查每位玩家的手牌上限。如果一位玩家的手牌數量超出他此時的手牌上限，他必須選擇並棄掉部分手牌，直到手牌數量等於手牌上限為止。

## 效果

詳見：異能，費用

## 遭遇牌庫為空

如果遭遇牌庫的卡牌耗盡，立即混洗遭遇棄牌堆，並創建新的遭遇牌庫。在密謀牌庫旁放置一個加速標記。在反派階段的步驟1期間，這個標記每輪在主線密謀卡上額外放置一點威脅。

- 如果一個異能在尋找一張指定的卡牌時，遭遇牌庫所有卡牌皆已經丟棄，導致該異能沒能找到該卡牌，那麼須重洗遭遇牌庫，接著放置一個加速標記，繼續遊戲。重新混洗好的牌庫此時不再棄牌。

參見：加速標記

## 玩家牌庫為空

如果一位玩家的牌庫耗盡，該玩家混洗自己的棄牌堆來創建一個新牌庫。立即從遭遇牌庫給該玩家發放一張遭遇卡。

如果玩家在需要抽取卡牌時耗盡牌庫並重新混洗，該玩家繼續抽牌至指定數量。如果在玩家棄掉自己牌庫的卡牌時牌庫耗盡的，新混洗好的牌庫，此時則不會從新牌堆棄牌。

參見：發放

## 玩家階段結束

結束玩家階段時，執行以下步驟：

- 按玩家順位，每位玩家可以棄掉任意數量的手牌，如果玩家手牌數量超過了手牌上限，必須將手牌數量棄至手牌上限。
- 每位玩家同時抽取卡牌，直至手牌數量等於手牌上限。
- 每位玩家同時重整自己的所有卡牌。

## 敵人

敵人是指從者或反派。

“敵人”用作描述時，指的是該劇本的遊戲要素：“敵人卡”、“敵人異能”，等等。

## 敵人攻擊

按照以下步驟結算一次敵人攻擊：

- 如果反派進行攻擊，從遭遇牌庫給該反派一張正面朝上的增效卡。（如果從者進行攻擊，跳過此步驟。）
- 如果一位玩家想要防禦，那麼該玩家橫置一位英雄或盟友作為防禦者。如果防禦的玩家不是該次攻擊的目標玩家，那麼他成為該次攻擊的目標玩家。
- 如果反派進行攻擊，將該反派的每張增效卡依次展示，卡牌上每有一個增效圖示，該反派的攻擊值提高1點。增效卡翻至正面朝上，根據增效區的星形圖示所示，結算所有增效效果。每張增效卡結算後，將其棄掉。（如果從者進行攻擊，跳過此步驟。）
- 該次攻擊造成的傷害等於進行攻擊的反派或從者修正後的攻擊值，該次修正根據以下規則：
  - 如果一位英雄防禦該次攻擊，該攻擊造成的傷害要減去該英雄的防禦值，然後對該英雄造成剩餘的傷害。
  - 如果一位盟友防禦該次攻擊，對該盟友造成該次攻擊的全部傷害。（如果該盟友被該次攻擊擊敗，則不對英雄造成額外傷害。）
  - 如果沒有角色防禦該次攻擊，該次攻擊視為無人防禦。由結算該次發動的英雄承受這次攻擊的全部傷害。

參見：發動，增效，防禦，反派階段

## 敵人密謀

如果一個敵人受到指示要進行密謀，按照以下步驟：

1. 如果反派進行密謀，從遭遇牌庫給他一張正面朝下的增效卡。（如果從者進行密謀，跳過此步驟。）
2. 如果反派進行密謀，將該反派的每張增效卡依次展示，然後卡牌上每有一個增效圖示，該反派的密謀值提高1點。一張增效卡翻至正面朝上後，根據增效區的星形圖示所示，結算所有增效效果。每張增效卡結算後，將其棄掉。（如果從者進行密謀，跳過此步驟。）
3. 將X個威脅標記放在主線密謀上，放置的個數同等於進行密謀的反派或從者修正後的密謀值。

**參見：**發動，增效，反派階段

## 交戰

如果一個從者進場，它將會與一個玩家交戰，並且放在該玩家的遊戲區域前方。

除非該從者有規定或是透過特殊效果進場，該從者會與結算當前遭遇卡的玩家交戰。

- 交戰的從者會保持與同一位玩家交戰，直到該從者被擊敗並離場，或者一個卡牌異能導致該從者與另一位玩家交戰。

## 進場

“進場”一詞指的是任意時刻一張卡牌從場外進入場內。以下是幾種卡牌能夠進場的方式：打出一張卡牌、通過使用卡牌異能將一張卡牌放置進場、或者展示一張遭遇牌庫的卡牌。

**參見：**打出，放置進場，展示

## 環境卡

環境卡是一種遭遇卡類型，創建適用於劇本的一種總規則或一套規則。

一張環境卡進場時，將其放在反派旁邊，持續生效直到該卡牌離場。

- 如果一張環境卡進場，它會留在場上，直到有卡牌異能或遊戲效果導致其離場。

## 事件

事件卡是一種玩家卡類型，通常是為了獲得某種瞬間效果而打出。

玩家每次打出事件卡，需要支付其費用，結算（或被取消）其效果，在結算（或被取消）其效果後，將該卡牌放到其所有者的棄牌堆。

- 如果一張事件卡的效果被取消，該卡牌仍被視作已打出，其費用不會返還。只取消其效果。
- 除非事件卡的打出指示帶有“必須”字樣，不然玩家可以自由選擇是否從手牌打出事件卡。
- 一張事件卡只有在其效果（無視費用）可能改變遊戲時才能打出。

## 橫置

如果一張卡牌被橫置，將它旋轉90°。

- 一張已橫置的卡牌，直到該卡牌重整前，都不能再次被橫置。卡牌一般會通過遊戲步驟或卡牌異能重整。
- 橫置卡牌上的卡牌異能仍然有效，並會與遊戲狀態產生互動。但是，如果想要使用一張已橫置卡牌的異能，在該卡牌尚未重整前，不能支付費用使用該異能。

**參見：**重整

## 起始玩家

在遊戲開始時，所有玩家共同決定一位起始玩家。

用起始玩家標記來指示起始玩家。一輪結束時（反派階段的步驟5期間），將起始玩家標記照著順時針方向傳給下一位玩家，該玩家成為下一輪的起始玩家。

如果起始玩家退場，將起始玩家標記立即按順時針方向交給下一位玩家。

我們鼓勵玩家作為一支隊伍進行團隊合作，但以下幾項由起始玩家決定：

- 如果一張遭遇卡把一位指定玩家或一張卡牌作為目標，並且有多個有效目標，由起始玩家在有效目標中進行選擇。
- 如果要同時結算兩個或多個效果，由起始玩家決定結算效果順序。

起始玩家在以下場合擁有時序上的優先權：

- 起始玩家擁有優先權可以在遊戲中進行中斷。然後按玩家順位，剩餘的每位玩家都有機會進行中斷。
- 起始玩家擁有優先權可以在遊戲中進行回應。然後按玩家順位，剩餘的每位玩家都有機會進行回應。

**參見：**按玩家順位

## 強制

強制是一個粗體的觸發詞。如果一個異能開頭帶有“強制”字樣，該異能是必須發動的。

- 對於所有給定的觸發條件，強制中斷優先在非強制中斷之前發動，強制回應優先在非強制回應之前發動。
- 如果同一時刻會發動兩個或多個強制異能，不論異能所在卡牌的控制方是哪位玩家，由起始玩家決定異能發動順序。
- 每個強制異能必須盡可能完整地結算。結算完畢一個強制異能後，再發動同一觸發條件觸發的下一個強制異能。

參見：觸發異能

## 身份，變換身份

一位玩家要麼是英雄身份，要麼是第二身份，用其身份卡來表示當前身份。

- 每輪一次，每位玩家在自己回合可以通過將自己的身份卡翻面來變換身份。
- 玩家變換身份時，只有身份發生改變。該角色自身累計的傷害、狀態卡、持續效果、附加卡、標記和當前擺放方式（重整或橫置）保持不變。
- 如果一張卡牌異能導致玩家變換身份，這不計入玩家該輪可在自己回合主動進行的一次變換身份。
- 當玩家是英雄身份時，與該英雄第二身份互動的卡牌異能，不會與當前身份產生互動。
- 當玩家處於第二身份時，與他英雄身份互動的卡牌異能，不會與當前身份產生互動。

參見：身份卡

## 友方

友方是指玩家控制卡牌的統稱。

## 獲得

如果有卡牌“獲得”一個特有屬性（例如特性、關鍵字或異能文本），該卡牌發揮效用時，視為擁有獲得的特有屬性。獲得屬性不視為卡牌上的內容。

## 產生

詳見：資源

## 得到

如果一個卡牌異能導致一個角色“得到”一個數值（例如“+1攻擊”或“4點生命值”），當該異能生效時，修正該角色的數值。

- 如果此類異能結束或以其他方式不再生效，修正的數值回到該異能修正前的狀態。
- 如果此類異能讓一個角色得到生命值，當該異能生效時，修正該角色剩餘的生命值，同樣也修正該角色的最大生命值。

## 守護

詳見：關鍵字

## 手牌上限

在玩家階段結束時，每位玩家根據自己手牌上限，檢查自己的手牌，將手牌棄至手牌上限，或補至手牌上限。

參見：玩家回合結束

## 兇險圖示

詳見：支線密謀

## 治療

如果異能治療角色，可以移除該角色累計的傷害。

- 除非該效果有特殊說明，能夠使角色的生命值超過上限，否則一個治療效果只能使一個角色恢復到其最大生命值。

參見：得到，生命值

## 生命值

每個角色（英雄身份/第二身份、盟友、從者和反派）帶有一個生命值。生命值表示該角色對傷害的耐受程度。

- 如果英雄身份/凡人身份或反派受到傷害，將其生命值轉盤減少指定數值來記錄。
- 如果一位玩家的生命值轉盤減少到“0”，該玩家本局遊戲被擊敗並退場。（詳見“玩家退場”。）
- 如果一個反派的生命值轉盤減少到“0”，該反派層級被擊敗。（詳見“擊敗反派”。）
- 如果一個盟友或從者受到傷害，在該卡牌上放置傷害標記來作記錄。一張卡牌上的傷害標記會使該卡牌剩餘生命值減去該標記總數。一個盟友或從者的剩餘生命值為0或更低時，代表被擊敗，需放入對應的棄牌堆。（詳見“擊敗”。）

參見：傷害，得到，治療，最大生命值，剩餘生命值，累計的傷害



## 身份卡

身份卡是一種玩家卡類型，表示玩家在這局遊戲裡扮演的角色。

玩家的身份卡是雙面卡，一面是英雄身份，另一面是第二身份。正面朝上的卡牌表示玩家當前的身份（英雄身份或第二身份）。

- 每位玩家開始遊戲時均為第二身份。
- 如果一張卡牌提到一個英雄身份或第二身份的名字，那麼該卡牌提到的只是該名字的身份，而不是該身份卡牌的另一面。

**參見：**身份

## 場上（在場）和場外

非事件卡打出或放置進場後，稱其在“場上”，直到有卡牌異能、或其他遊戲效果將其從場上棄除。反派牌庫最頂上的卡牌、和主線密謀牌庫最頂上的卡牌也在場上。

玩家手牌、牌庫、棄牌堆、遭遇牌庫和遭遇棄牌堆的卡牌，以及反派牌庫和主線密謀牌庫的未展示的卡牌均在場外。從遊戲中移除或放在一邊的所有卡牌均在場外。

- 一張卡牌從場外移動到某一遊戲區域，稱該卡牌“進場”。
- 一張卡牌從某一遊戲區域移動到場外，稱該卡牌“離場”。
- 卡牌異能只與場上的卡牌產生互動，並且只能將場上卡牌作為目標，除非異能有特殊說明並指向場外區域。
- 除事件卡和詭計卡外，所有卡牌類型上的卡牌異能只有在卡牌在場時，才能發動或影響遊戲，除非有特別指出可以從場外使用。
- 根據有關事件卡和詭計卡的各項規則，這兩類卡牌完全在場外進行結算。

**參見：**進場，打出，打出限制和打出許可，放置進場

## 按玩家順位

如果指示玩家“按玩家順位元”執行一次流程，由起始玩家首先執行，然後按照順時針方向輪到其他玩家。

- 如果本次流程按玩家順位執行，在每位玩家執行本次流程自己的部分一次之後仍未結束，本次流程按順時針順序繼續執行，直到流程完成。
- “下一位玩家”指示的是按玩家順位的下一位（順時針方向）玩家。

**參見：**起始玩家

## 間接傷害

某些卡牌異能可能造成“間接傷害”。對一位玩家或玩家隊伍造成的間接傷害，必須分配到指定玩家控制的所有角色。分配間接傷害時，對一個角色分配的間接傷害，最多為導致該角色被擊敗的傷害數值，不能分配過量傷害。

## 發動異能，打出卡牌

一位玩家想要打出一張卡牌或發動一個觸發異能時，該玩家首先宣告自己的行動。

接著，該玩家按順序檢查以下條件：

1. 檢查打出限制：在這一時刻能夠打出這張卡牌或發動這個異能嗎？（包括檢查打出或發動的效果能否改變遊戲。）
2. 確定打出該卡牌或發動該異能的費用，修正值也需考慮在內。如果兩個條件均滿足，按循序執行以下步驟：
3. 將所有修正值應用到該費用。
4. 支付該費用。如果進行到這一步驟，無法支付該費用，中止此流程，不支付任何費用。
5. 查看卡牌結算需要的所有“選擇”字樣，作出選擇。
6. 嘗試打出該卡牌，或嘗試發動該異能的效果。
7. 打出該卡牌或結算該異能（如果步驟6沒有取消打出或結算）。卡牌進場，如果該卡牌是事件卡，結算其效果後將其放到所有者的棄牌堆。
  - 如果上述任何步驟將會達成一個中斷異能的觸發條件，該異能僅可在觸發條件達成之前發動。
  - 如果上述任何步驟將會達成一個回應異能的觸發條件，該異能可在觸發條件達成之後立即發動。
  - 如果發動的異能屬於場上一張卡牌，該卡牌在此流程期間離場，不會中止此流程，除非該卡牌離場使該異能所需費用未被支付。

**參見：**異能，費用，打出限制和許可

## 中斷

中斷異能是一種觸發異能，以粗體觸發時機“中斷”表示。根據中斷異能的文本描述，在特定觸發條件發生的任意時刻，均可執行該中斷異能。中斷異能會中斷特定觸發條件的結算，在結算該觸發條件之前結算該異能。

- 同一觸發條件可以觸發多次中斷異能。
- 一個中斷異能的觸發條件即將達成時，可在該觸發條件結算之前執行該中斷異能。按玩家順位，每位玩家依次得到中斷機會，直到所有玩家按順序選擇跳過。
- 所有玩家得到機會可中斷即將達成的觸發條件後，一旦他們按順序選擇跳過，就不能再對該觸發條件進行中斷。
- 如果一個中斷異能改變（通過替代效果）或取消一個即將達成的觸發條件，不能再對原觸發條件觸發中斷異能。

參見：取消，替代效果，觸發異能

## 關鍵字

一個關鍵字是一種屬性，賦予帶有該關鍵字卡一種指定規則。遊戲內出現了以下關鍵字：

**守護** — 帶有此關鍵字的所有從者在與一位玩家交戰時，該玩家不能攻擊沒有此關鍵字的反派。

**貫穿** — 如果一個盟友被用來防禦一次攻擊，且該次攻擊帶有貫穿，如果可以的話，對控制該盟友的玩家英雄造成該次攻擊所有超出的傷害（即超出該盟友剩餘生命值的傷害）。

如果一次攻擊擊敗了一個從者，且該次攻擊帶有貫穿，對反派造成該次攻擊所有超出的傷害（即超出該從者剩餘生命值的傷害）。

**困境** — 一位玩家結算帶有此關鍵字的一張卡牌時，該玩家不能詢問其他玩家，其他玩家也不能打出或觸發異能。

**迅擊** — 該敵人與一位玩家交戰後，如果該玩家此時為英雄身份，該敵人立即攻擊該玩家。

**受限** — 一位玩家場上不能同時控制超過2張受限卡。如果一位玩家場上控制有超過2張受限卡，他必須立即選擇並棄掉場上的受限卡，直到他只控制2張受限卡。

**反擊X** — 該角色受到攻擊後，對攻擊者造成X點傷害。造成此傷害的前提是，該角色在受到攻擊後仍然存活。（X即為反擊關鍵字旁邊的數值。）

**湧動** — 展示一張帶有此關鍵字的遭遇卡後，結算該卡牌的玩家再展示額外一張遭遇卡。完成第一張卡牌的結算流程後，再展示額外的卡牌。

**堅韌** — 在該角色進場時，在其上方放置一張不屈狀態卡。

**使用（X“類型”）** — 一張帶有此關鍵字的卡牌進場時，從標記池拿取X個通用指示物放到該卡牌上。數值後的詞語創建並定義了該卡牌的一類使用次數。

帶有此關鍵字的卡牌具有異能，該關鍵字創建的一類使用次數作為該異能的費用。此類異能花費一次使用次數時，必須從該卡牌上移除一個該類型的指示物。帶有使用次數的卡牌用完最後一次使用次數（並且結算其效果）後，棄掉該卡牌。

## 持續效果

某些卡牌異能創建的效果或條件對遊戲產生的影響會持續一個時間段（例如“本階段結束前”或“本次攻擊結束前”）。此類效果稱為持續效果。

在一個持續效果的指定期間，將該效果當作永續異能。

- 一個持續效果在發動該效果的異能結算完畢後仍然存在，不論創建該持續效果的卡牌是否在場，在該效果指定期間也會持續存在並且影響遊戲。
- 如果在一個持續效果創建後，一張卡牌進場（或狀態發生改變，成為受該持續效果影響的卡牌），那麼該卡牌仍受持續效果影響。
- 一個持續效果在到達其持續時間內的指定時間點時到期。這表示在“本輪結束時”異能或延時效果可以發動之前，“本輪結束前”持續效果到期。
- 在指定時間段結束時到期的持續效果只能在該時間段期間發動。

## 上限

某些玩家卡會出現一種上限：“每（時間段）僅限X次”。此類上限是針對所在卡牌的。每個（而非每種）帶有此類上限的異能在指定時間段內可以使用X次。

- 如果一個帶有限效的效果被取消，仍然視作該卡牌已打出，或該異能已發動，且計入該卡牌的使用上限。

## 主線密謀

主線密謀卡是一種遭遇卡類型。主線密謀表示反派的主要目標。

如果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。將該密謀卡移出遊戲，然後推進到主線密謀牌庫的下一層級。

如果反派完成了主線密謀牌庫的最終層級，反派獲勝。

- 在反派階段的步驟1期間，根據主線密謀卡的加速區（卡牌右下角）所示，在該主線密謀卡上放置相應數量的威脅標記。該數值由當前所有加速標記和圖示一同修正。
- 主線密謀牌庫推進時，前一層級超量的威脅標記不會轉入新層級。
- 主線密謀牌庫推進時，主線密謀卡上的加速標記不會轉入新層級。

## 最多

“每（時間段）最多X”對一張卡牌的所有同名卡牌，施加最大張數限制，所有玩家共同遵守該限制。原則上來說，這句話限制同名卡牌在指定時間內，最多能夠打出的次數。

如果一個異能帶有“最多”限制，這限制了帶有該異能的所有同名卡牌（包括該異能本身所在卡牌），還有該異能在指定時間段最多能夠發動的次數。

- 如果一個帶有“最多”限制的效果被取消，仍然將該卡牌計入“最多”限制。

帶有“每套牌庫最多X張”的卡牌，限制了每位玩家牌庫中包含該卡牌同名卡牌的張數。

帶有“每位玩家最多1張”的卡牌是專屬於某位玩家的，並且限制了每位玩家同時可以控制的同名卡牌張數。

參見：附錄I：牌庫構築

## 最大生命值

一個角色的最大生命值，是該角色基礎生命值加上或減去所有“得到”的修正生命值（必須是對該角色有效的修正值）。

參見：基礎值，得到，生命值

## 可以

“可以”表示指定玩家有權選擇是否結算該詞後面的文字。如果沒有指定玩家，由該異能詢問的玩家，即該異能所屬卡牌的控制者獲得選擇權。

## 從者

從者卡是一種遭遇卡類型。從者表示反派的支持者和/或英雄的敵人。

如果一個從者進場，它與從遭遇牌庫展示該卡牌（或結算把該從者放置進場的異能）的玩家交戰，除非有異能特別說明。

- 如果一張從者卡進場，它會留在場上，直到有卡牌異能或遊戲效果導致它離場。
- 如果一個從者的剩餘生命值為0或更低，該角色被擊敗並棄掉。
- 反派階段的步驟2期間，反派發動後，與玩家交戰的每個從者依次發動。如果交戰玩家當前是英雄身份，從者進行攻擊。如果交戰玩家當前是凡人身份，從者進行密謀。

參見：交戰

## 修正值

遊戲過程中會持續檢查修正值，對發生修正的所有可變數量數值進行更新（如有必要）。在任意時刻，如果應用或移除一項新的修正值，需要重新從頭計算整個數值，將未修正的基礎值和所有生效的修正值都考慮在內。

- 計算一項數值時，視作同時應用所有修正值。但是進行計算時，先計算所有增加和減少的修正值，再計算翻倍和/或減半的修正值。
- 如果一個數值被“設置”成一個指定數字，設置修正值覆蓋所有未設置的修正值。如果有多個設置修正值產生矛盾，優先結算時間最近的設置修正值。
- 所有生效的修正值都已計算後，如果此時數值少於0，將其視為0：一張卡牌擁有的圖示、屬性、特性、費用或關鍵字數量不能是負數。
- 所有修正值均已應用後，帶有小數的數值向上取整。

參見：基礎值，印有

## 移動

某些異能會令玩家移動遊戲要素，例如卡牌、傷害標記或威脅標記。

- 移動一個遊戲要素時，不能將它移動到同一位置（即當前位置）。
- 如果沒有有效資源或移動目的地，不能進行該次移動。
- 傷害數值可能在轉盤和卡牌之間移動。
- 如果傷害數值從轉盤移動到一張卡牌，將該轉盤記錄的生命值提高相應數值（不能超過對應卡牌的最大生命值），然後在該卡牌上放置相同數量的傷害標記。
- 如果傷害數值從一張卡牌移動到轉盤，移除該卡牌上的傷害標記，將該轉盤數值降低相應數值。

## 勁敵

遊戲中的每位元英雄都會搭配一套關聯的勁敵組，在每個劇本期間，這些勁敵組都可能進場。在遊戲開始時，每位玩家將自己關聯的勁敵組的卡牌放在一邊，暫時位於場外。從遭遇牌庫抽出的卡牌，可能指示玩家如何把自己的勁敵組放到場上。

參見：關鍵字

## 重擔卡

重擔卡是一種遭遇卡類型，表示第二身份或許不得不面對或克服的一種責任或障礙。

每位英雄均有一張（或多張）關聯的重擔卡。如果一位英雄加入遊戲，在遊戲準備期間，將所有與其關聯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，將它交給控制關聯角色的玩家。該玩家必須決定如何結算重擔卡。

- 如果與展示的重擔卡關聯的英雄已退場，無視該卡牌的異能，將其移出遊戲，然後再結算一張額外的遭遇卡。
- 如果一張展示的重擔卡沒有關聯的英雄，由展示該卡牌的玩家選擇如何結算。

## 貫穿

詳見：關鍵字

## 所有權和控制權

一張卡牌的所有者，即為遊戲開始時，牌庫包含該卡牌的玩家。劇本視作是遭遇牌庫和每張遭遇卡的所有者。

- 卡牌進場即置於其所有者控制之下。遭遇卡視為置於該劇本控制之下。
- 一張卡牌的控制權永久不變，除非有異能明確導致該卡牌的控制權變更。
- 玩家控制自己場外的卡牌（例如手牌、牌庫、棄牌堆）。
- 如果一張卡牌的控制權發生過變更，且讓該卡牌離場，在導致其離場的遊戲情況結算完畢後，將其放在原所有者的場外區域（手牌、牌庫或棄牌堆）。其他卡牌異能此時不能與該卡牌的放置產生互動。
- 如果一個在場角色的控制權發生轉移，其狀態（例如重整或橫置、是否受到傷害等。）保持不變，然後將該角色移動到新控制者的遊戲區域。

- 一張卡牌的控制權發生轉移時，該卡牌的升級或附加卡控制權，同樣轉移到新控制者。
- 一張控制權發生轉移的卡牌只要留在場上，控制權轉移的效果就一直存在，除非該效果指定了持續時間。

## 玩家人數(2)

2 圖示出現在一個數值旁邊，表示要將該數值與劇本開始時的玩家人數相乘。

- 如果一位玩家退場，該數值不會改變。

## 困境

詳見：關鍵字

## 打出，放置進場

打出一張卡牌需要支付該卡牌費用，並且將該卡牌放到遊戲區域。這導致該卡牌進場（如果該卡牌是一張事件卡，結算其異能後，將其放到棄牌堆）。手牌是由玩家手中打出。

某些異能導致卡牌被放置進場，這種情況不需要支付該卡牌的費用，也不需要遵守打出該卡牌的任何限制或禁制。被放置進場的卡牌放到其控制者的遊戲區域。

- 如果打出了一張事件卡，將其放在桌上，結算其異能，然後放到其所有者的棄牌堆。
- 被放置進場的卡牌不視作打出。
- 一張卡牌被放置進場時，無視其資源費用。
- 除非“放置進場”效果有其他指示，被放置進場的卡牌必須符合打出該卡牌的規則，以放入遊戲區域或進入某一狀態。

參見：進場，場上（在場）和場外，打出限制和許可

## 打出限制和許可

許多卡牌和異能包括其特有的指示，關於它們能夠（或不能）在何時以何種方式使用，或者使用時必須達成的指定條件。

- 要使用一個異能或打出一張卡牌，必須遵守其所有的打出限制。
- 許可規則是一種可選的打出限制，允許玩家在遊戲規則指定的時機或範圍外打出卡牌或使用異能。例如，一條許可規則可能允許從一個玩家的棄牌堆打出一張盟友卡。

## 玩家退場

如果一位玩家的英雄身份/第二身份被擊敗，該玩家本局遊戲退場。這通常發生在一個角色的生命值被減少到0的時候。

- 一位玩家退場時，將該玩家的手牌、控制的所有卡牌、牌庫都放到其所有者的棄牌堆。棄掉發給該玩家的遭遇卡。與該玩家交戰的所有敵人按順時針方向與下一位玩家交戰，保留這些敵人身上的所有傷害、指示物和狀態卡。
- 如果一位玩家退場，其餘玩家繼續本局遊戲。退場的玩家視作與剩餘隊員共同獲勝或失敗，取決於剩餘隊員以何方式結束遊戲。
- 如果一位玩家在一個異能結算途中退場，需要完整地結算該異能。
- 如果所有玩家都已退場，遊戲結束，玩家失敗。

## 玩家階段

在玩家階段中，玩家（按玩家順位）依次進行一個回合。

每當一位玩家進行一個回合後，該玩家抽取卡牌或棄掉卡牌，直至手牌數量等於手牌上限，然後重整自己控制的所有卡牌。

**參見：** 玩家階段結束，按玩家順位，玩家回合

## 玩家回合

玩家在自己的回合中，可以按任意循序執行以下選項。只要玩家能夠支付所需費用，每種選項（除變換身份以外）可以執行任意多次。

- 變換身份**，從英雄身份變換為第二身份，或從凡人身份變換為英雄身份。這一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**自己第二身份的基礎恢復能力（如果當前為第二身份）或自己英雄的基礎攻擊或化解能力（如果當前為英雄身份）。
- 使用**自己場上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牌、或屬於場上一張遭遇卡，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“第二身份”，玩家必須是指定身份才能觸發該異能。
- 請求**另一位玩家觸發一個“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。（另一位玩家也可以在當前玩家的回合使用行動。）

## 防止

某些卡牌異能會防止傷害或威脅。

- 防止傷害時，在該傷害施加到目標之前減少對應數量的傷害。
- 防止威脅時，在該威脅放置到密謀之前減少分配對應數量的威脅。

## 印有

“印有”一詞指的是卡牌上實際印刷的文字、特有屬性或數值。

**參見：** 基礎值，修正值

## 限定詞

如果異能文本包含有一個限定詞，後面接有多個名詞，如果可以，該限定詞對後面列舉的每個名詞都生效。例如，在句子“每個重整的角色和附加”中，“重整的”限定詞對“角色”和“附加”都生效。”

## 迅擊

**詳見：** 關鍵字

## 重整

卡牌以重整狀態進場，以方便其控制者從左到右閱讀該卡牌文本的方向放置。

- 如果玩家受到指示，要重整一張橫置的卡牌，該卡牌轉回重整方向。

**參見：** 進場，橫置

## 恢復

恢復是玩家在第二身份可以使用的基礎能力。玩家要進行恢復時，橫置自己的第二身份，治療X點生命值，治療的數值等於其恢復值。

**參見：** 治療

## 剩餘生命值

對一個角色造成傷害時，減少該角色的剩餘生命值。

一個英雄或反派的剩餘生命值即為其生命值轉盤的數值。

如果一張卡牌提到一個盟友或從者的“剩餘生命值”，該卡牌的最大生命值減去該卡牌上的傷害標記數量，所得差值即為該卡牌的剩餘生命值。

如果一張卡牌的剩餘生命值为0（或更低），該卡牌被擊敗。

**參見：** 傷害，擊敗，得到，生命值，修正值，玩家退場，累計的傷害，擊敗反派

## 從遊戲中移除

被從遊戲中移除的卡牌放到一邊，移除期間不以任何方式與遊戲產生互動。如果一張卡牌被從遊戲中移除，且沒有指定持續時間，那麼本局遊戲結束前，該卡牌都視為被移除。

- “從遊戲中移除”是一種場外狀態。

參見：場上（在場）和場外

## 替代效果

替代效果能夠將一種結算方式替代成另一種結算方式。大多數替代效果是回應異能，以“[觸發條件將要發生]時，改為[執行替代效果]”的格式出現。原觸發條件的所有回應異能均結算完畢後，此時應結算觸發條件本身，改為結算替代效果。

- 如果同一觸發條件有多個替代效果發動，在結算觸發條件本身時，改為結算時間最近的替代效果。

## 資源

資源用於支付打出卡牌，及支付確定的異能的費用。

- 玩家可以通過棄掉手牌來產生該卡牌左下角標明的資源，或通過使用產生資源的卡牌異能，用產生的資源來支付費用。
- 遊戲共有三種資源：能量、意志、格鬥。萬用資源可以作為上述任意資源使用。
- 要支付打出卡牌的費用，就必須產生等於（或大於）該卡牌費用的資源。對於大部分卡牌，可以用任意類型（或多種類型）的資源來支付其費用。
- 如果一個異能帶有資源費用，就必須產生等於（或大於）該卡牌費用的資源。許多異能要求指定類型的資源，支付該異能費用時必須產生指定數量和類型的資源。
- 對任意費用產生的超量資源均會失去，不會用來支付之後的費用。

參見：費用，萬用資源

## 資源異能

資源異能是一種觸發異能，以粗體觸發時機“資源”表示。

- 資源異能可在任意時刻觸發，為其控制者產生資源來支付費用。

## 資源卡

資源卡是一種玩家卡類型。主要效用是從玩家手牌棄掉這類卡牌，從而產生資源。

這類卡牌從玩家手牌棄掉以產生資源時，一般會提供比其他卡牌類型更多的（或更高效的）資源。

- 某些資源卡牌在用來產生資源時，其卡牌文本生效。

## 回應

回應異能是一種觸發異能，以粗體觸發時機“回應”表示。根據回應異能的文本描述，特定的觸發條件發生後，可以執行該回應異能。

- 同一觸發條件可以執行多次回應異能。
- 在回應異能的觸發條件結算後，立即給予一次回應機會。按玩家順位，每位玩家依次得到回應機會，直到所有玩家按順序選擇跳過。
- 所有玩家得到機會可回應一個觸發條件後，一旦他們按順序選擇跳過，就不能再對該觸發條件進行回應。

## 受限

詳見：關鍵字

## 反擊

詳見：關鍵字

## 展示

在反派階段的步驟4期間，每位玩家（按玩家順位）依次展示發給自己的所有正面朝下的遭遇卡，並且進行結算。一位玩家要展示一張遭遇卡時，將該卡牌翻至正面朝上並結算，包括所有關鍵字和“展示時”效果。根據展示的遭遇卡的類型，按以下方式進行結算。如果展示的卡牌是：

- 一張附加卡，根據其文本，進場時附加到指定的遊戲要素上。
- 一張從者卡，該從者進場並與展示卡牌的玩家交戰。
- 一張詭計卡，結算其效果，然後將其棄掉。
- 一張環境卡，進場放在反派旁邊。
- 一張支線密謀卡，進場放在主線密謀旁邊。
- 一張重擔卡，將該卡牌交給其所示玩家，然後該玩家結算卡牌文本。

如果一位玩家受到卡牌文本指示，要從遭遇牌庫或其他遊戲區域展示一張遭遇卡，按上述流程進行結算。

## 卡牌耗盡

詳見：玩家牌庫為空，遭遇牌庫為空

## 密謀

詳見：敵人密謀，主線密謀，支線密謀

## 搜尋

一位玩家受到指示要搜尋一張卡牌時，允許該玩家查看指定搜尋區域的所有卡牌。

如果該玩家找到符合搜尋要求的一張卡牌，將該卡牌加入到搜尋效果指示的遊戲區域。

- 如果一位玩家找到了多張符合搜尋要求的卡牌，該玩家在這些卡牌之間進行選擇。
- 搜尋到的卡牌不視為離開搜尋區域。
- 在搜尋整個牌庫的任何異能結算完畢後，混洗該牌庫。

## 指向自身的異能

指向自身的異能只指向該異能所在的卡牌，不指向其他同名卡牌。

## 遊戲準備

詳見：附錄II：遊戲準備

## 支線密謀

支線密謀卡是一種遭遇卡類型，表示英雄額外要面對的障礙和干擾。

如果一張支線密謀卡被展示，該卡牌進場並放在主線密謀牌庫旁邊。

- 每張支線密謀卡進場時帶有同等於該卡牌的起始威脅值數量的威脅標記（標在該卡牌底部）。
- 支線密謀卡會留在場上，直到該卡牌上沒有威脅標記（導致該卡牌被擊敗並棄掉），或者直到該卡牌被一個卡牌異能移出場外。（支線密謀卡上的威脅可以通過使用英雄和盟友的化解能力，或通過使用卡牌異能移除。）

以下圖示表示在遊戲中一張支線密謀卡可能具有的幾種效果：

如果一張支線密謀卡帶有危機圖示，那麼這張卡牌必須先被棄掉，才能移除主線密謀卡上的威脅標記。

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

每有一張帶有兇險圖示的支線密謀，那麼在反派階段的步驟3期間，給每位玩家額外發放一張遭遇卡。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

## 同時結算

如果要同時結算同一粗體觸發時機的兩個或多個效果，由起始玩家決定結算效果的順序。

## 特殊

特殊異能是一種觸發異能，以粗體觸發時機“特殊”表示。特殊異能只能通過另一卡牌異能的明確指示執行。

參見：觸發異能

## 星形圖示

星形圖示會出現在遭遇卡的攻擊值和密謀值旁邊，還會出現在增效區域，這表示每次使用該卡牌的攻擊、密謀或增效時，需要結算該卡牌文字方塊內的相關異能。

- 如果一個敵人的攻擊值旁邊帶有該圖示，這表示該敵人的文字方塊內帶有中斷或回應異能，該敵人每次攻擊均會發動。
- 如果一個敵人的密謀值旁邊帶有該圖示，這表示該敵人的文字方塊內帶有中斷或回應異能，該敵人每次密謀均會發動。
- 如果一張附加卡的+X攻擊值或+X密謀值旁邊帶有該圖示，這表示該附加卡的文字方塊內帶有中斷或回應異能，敵人每次使用該附加卡的修正值發動並進行攻擊或密謀時均會發動。
- 如果一張遭遇卡的增效區域旁邊帶有該圖示，這表示該敵人的文字方塊內帶有增效異能，每次該卡牌作為增效卡牌棄掉時均會發動。



星形圖示

## 狀態卡

狀態卡表示一個角色在遊戲中可能處在的不同狀態。

遊戲中會用到以下狀態卡。

一個角色要獲得一張狀態卡時，從供應池拿取一張指定類型的狀態卡，放在該角色上。

- 一個角色不能同時擁有超過一張同類狀態卡。
- 任何卡牌異能發生衝突時，狀態卡異能的結算時機優先。

三類狀態卡如下：

**困惑** — 如果一位元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。嘗試化解的費用（包括橫置該角色）仍然必須支付。

如果一個反派或從者處於困惑狀態，他將要進行密謀時，改為棄掉他的“困惑”狀態卡。

**擊暈** — 如果一位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”狀態卡。嘗試攻擊的費用（包括橫置該角色）仍然必須支付。

如果一個反派或從者處於擊暈狀態，他將要攻擊時，改為棄掉他的“擊暈”狀態卡。

**不屈** — 如果一個角色帶有“不屈”狀態卡，他將要承受任意數量的傷害時，改為防止全部該傷害，並且棄掉“不屈”狀態卡。

## 擊暈

如果一個異能“擊暈”一個角色，交給該角色一張“擊暈”狀態卡。

參見：狀態卡

## 副標題

某些盟友卡的標題下方帶有副標題。副標題表示角色有時會使用的身份。

參見：獨特

## 支援

支援是一種玩家卡類型，表示地點、後方支援人員或朋友，以及英雄身份或第二身份能夠調用的幕後事物。

- 支援卡進場時，放在一位玩家的遊戲區域後排。
- 一張支援卡在場時始終生效，並且直到有卡牌異能令它離場前，都會一直留在場上。

## 湧動

詳見：關鍵字

## 累計的傷害

累計的傷害指的是一個角色的最大生命值和剩餘生命值之間的差值。

- 計算一個英雄或反派累計的傷害時（使用生命值轉盤），角色的最大生命值（即該角色的印刷生命值加上或減去所有卡牌異能或遊戲效果的修正生命值）減去剩餘的生命值（如轉盤所示）。
- 一個盟友或從者上累計的傷害數值，等於其卡牌上全部傷害標記的個數。

參見：剩餘生命值

## 桌上討論

我們允許並鼓勵玩家在遊戲期間互相討論、團隊協作，規劃並執行最佳行動方案。玩家可以自由討論各項內容，包括場上卡牌和自己的手牌。玩家也可以選擇不展示自己的手牌。

- 結算一張帶有困境關鍵字的遭遇卡時，不允許玩家互相詢問。

## 目標威脅值

目標威脅值是推進主線密謀牌庫所需的威脅數量。這個數值位於卡牌左上角，標題前方。

參見：主線密謀

## 然後

如果一個異能的效果文本包含“然後”一詞，“然後”一詞前面的文本必須完全屬實或結算，然後才能結算“然後”後面的文本。

- 如果“然後”一詞前面的文本完全結算完畢，必須嘗試結算“然後”一詞後面的文本的效果。
- 如果“然後”一詞前面的文本沒有完全結算，不能結算“然後”一詞後面的文本。

## 威脅

威脅標記用來記錄密謀卡上的威脅數量。

參見：敵人密謀，主線密謀，支線密謀，防止，化解





## 化解

某些遊戲效果和卡牌異能提到“化解”。以下是幾種嘗試化解的方式：

- 一位英雄可以使用自己的基礎化解能力來化解一個密謀。必須橫置一位英雄來使用這一能力，然後移除同等於該英雄化解值數量的威脅標記。
- 一位盟友可以使用自己的基礎化解能力來化解一個密謀，然後移除等於該盟友化解值數量的威脅標記。
- 如果一個觸發異能括弧內註有“化解”字樣，例如“**英雄身份行動**（化解）”，結算該異能視為化解指定密謀。除非異能文本特別說明，英雄使用此類異能不能橫置。

參見：反制傷害

## 堅韌，不屈

詳見：關鍵字，狀態卡

## 特性

許多卡牌帶有一個或多個特性，以斜體列在文字方塊頂端。

- 特性本身在遊戲中沒有效果。但是，某些卡牌異能會提到具有或不具有指定特性的卡牌。

## 詭計

詭計卡是一種遭遇卡類型，表示玩家在劇本期間會面對的策略、圈套、災難和其他即時發生的情況。

- 如果展示了遭遇牌庫的一張詭計卡，展示該卡牌的玩家必須結算其效果。
- 結算一張詭計卡的效果（或效果被取消）後，將該卡牌放到遭遇棄牌堆。

## 觸發異能

異能文本開頭為粗體的觸發時機並緊接冒號，表示該異能為觸發異能。

- 玩家卡上的一個觸發異能只有在其自身效果能夠改變遊戲時，才能發動。判斷是否能夠改變遊戲時，不考慮支付費用之後的情況，也不考慮之後對該效果產生的響應。
- 所有行動和回應異能均為可選，除非開頭有“**強制**”字樣。
- 強制異能、“**展示時**”異能、“**擊敗時**”異能會在該異能對應的時間點觸發。

- 如果一個異能的粗體觸發時機包含“英雄身份”或“第二身份”字樣，只有當玩家觸發該異能時為該指定身份，才能使用該異能。
- 如果觸發時機和冒號外有引號，引號內的文字本身不是觸發時機，而是指向具有該觸發時機的其他異能。

參見：行動，強制，中斷，資源異能，回應，同時結算，特殊，“擊敗時”異能，“展示時”異能

## 觸發條件

觸發條件是指發生在遊戲中的一類特定情況。在卡牌異能上，觸發條件是該異能指向這類特定情況的要素，表明該異能可被使用的時機。一個異能的觸發條件描述通常出現在“時”或“後”前方。

- 如果遊戲中的某一情況創造了多個觸發條件（例如單次攻擊導致角色承受傷害並且被擊敗），只對這些觸發條件提供一輪中斷和回應機會。
- 玩家在得到中斷和回應機會時，可以使用與該情況創造的所有觸發條件關聯的異能（以任意順序）。

參見：中斷，回應

## 無人防禦

詳見：敵人攻擊

## 獨特

標題前帶有+圖示的卡牌稱為獨特卡。

- 玩家以團隊為單位，每張獨特卡只允許有一張在場（根據卡牌名稱）。
- 每張獨特卡的同名卡牌在玩家牌庫內最多只能有一張。檢查獨特卡時，身份卡也包括在內。

在漫威宇宙的設定中，可能會有多個人物擁有同一的名稱。（例如，有不止一個人物擁有“美國隊長”標題，但只有一個“史蒂芬·羅傑斯”。）因此，除了上述獨特規則以外，比較兩張卡牌第二身份和/或副標題時有以下幾項規則：

- 如果兩個身份有同一個標題，但它們對應的第二身份不同，那麼這兩個身份可以在場上共存。
- 如果兩個獨特盟友有同一個標題，但它們的副標題不同，那麼這兩個盟友在一個玩家的牌庫和場上均可共存。
- 如果一位英雄和一位獨特盟友有同一個標題，但該英雄的第二身份和該盟友的副標題不同，那麼這兩者在牌庫構築和場上均可共存。

## 升級

升級是一種玩家卡類型，表示能力、攻擊、裝備和（大多數情況下）供某一身份隨時使用的其他資產。

- 一張升級卡在場時始終生效，並且會一直留在場上，直到有卡牌異能令它離場。
- 大多數升級卡進場時放在玩家的身份卡旁邊，修正該玩家的英雄身份或/和第二身份。
- 某些升級卡進場會“附加到”另一張卡牌上。這些升級卡修正其附加到的卡牌，而不修正打出該升級卡的玩家的英雄身份或第二身份。

參見：附加到

## 使用

詳見：關鍵字

## 反派，反派牌庫

反派是一種遭遇卡類型，表示玩家在一個劇本中要打敗的首要敵人。

反派表現為一個依序的牌庫，包含一張或多張卡牌。玩家通過將反派牌庫的每個層級生命值減少到0，從而擊敗反派。

- 反派階段的步驟2期間，每一位玩家，反派發動一次。如果玩家結算該次發動時是英雄身份，反派攻擊。如果玩家結算該次發動時是第二身份，反派進行密謀。

參見：敵人攻擊，敵人密謀，擊敗反派

## 擊敗反派

如果該反派的生命值轉盤減少到“0”，玩家擊敗了該反派層級。將反派牌庫的當層級段移出遊戲，然後展示反派牌庫的下一層級。按照該層級所示，設置反派的生命值轉盤。

如果玩家打敗了最終層級的反派牌庫，即告獲勝。

- 在擊敗反派層級時造成的超量傷害，不會轉入新層級。
- 反派身上的附加卡、狀態卡、指示物和非傷害標記都會轉入新層級。

## 反派階段

反派階段的步驟為：

1. 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。如果當前有任何加速圖示或加速標記，此時再在該卡牌上放置等量的威脅標記。
2. 每一位玩家，反派發動一次，反派每對一位玩家發動，每個與該玩家交戰的從者也發動。
3. 給每位玩家發放一張遭遇卡，場上卡每有一個兇險符號，額外發放一張遭遇卡。這些額外的遭遇卡仍按玩家順位發放。
4. 玩家展示發放給自己的遭遇卡。起始玩家依次展示自己的每張遭遇卡，根據卡牌類型結算每張卡牌。每位元玩家重複這一流程，直到發放給自己的卡牌已全部結算。
5. 傳遞起始玩家標記，交給順時針方向的下一位玩家，然後結束這一輪。

參見：發動，發放，展示，主線密謀

## “擊敗時”異能

“擊敗時”異能是一種觸發異能，以粗體觸發時機“擊敗時”表示。

一個反派層級、支線密謀、主線密謀層級、盟友或從者被擊敗時，結算其卡牌上所有的“擊敗時”異能。

## “展示時”異能

“展示時”異能是一種觸發異能，以粗體觸發時機“展示時”表示。

玩家從遭遇牌庫展示一張卡牌時，如果是一張新的密謀層級、或新的反派層級，結算該卡牌上所有的“展示時”異能。

- 如果一張有“展示時”異能的遭遇卡在遊戲準備期間進場，在遊戲準備的步驟10期間結算該異能。

## 萬用資源

玩家產生萬用資源時，他必須確定該資源要作為哪種類型（能量、意志或格鬥）的資源使用。

- 不為費用產生資源時，萬用資源除了“萬用資源”以外，沒有其他特有屬性。在此類上下文中，萬用資源不能被解釋為其他資源類型。

## 遊戲勝利

如果玩家擊敗了最終層級的反派，即告獲勝。如果主線密謀牌庫的最終層級完成，反派獲勝。

## 附錄 I: 牌庫構築

### 玩家牌庫

玩家牌庫構築規則：

- 一位玩家必須選擇正好一張身份卡。
- 一個玩家牌庫由最少40張卡牌，最多50張卡牌構成，身份卡不計入該張數限制。
- 一位玩家的牌庫必須包含與他所選身份卡相關的所有英雄卡，這包括英雄組中準確數量的所有卡牌。
- 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。
- 加入牌庫的每張非獨特卡，其同名卡牌不可以超過3張（根據標題）。
- 加入牌庫的每張獨特卡和身份卡，這些卡牌中的同名卡牌不可以超過1張（根據標題）。如果兩張獨特卡有同一個標題，但它們的副標題/第二身份不同，那麼這兩張卡牌可以在牌庫共存。
- 必須遵守玩家身份卡上的所有“牌庫構築要求”。

### 遭遇牌庫

每個劇本均有推薦的卡牌列表，包含X組卡牌，構成該劇本默認的遭遇牌庫。（核心包劇本的卡牌列表在《新手指南》的第23頁。）推薦的卡牌清單可以按以下幾種方式進行修正：

- 可以選擇專家模式來提高劇本的難度。專家模式會在反派層級用到不同的組合，並將專家遭遇組加入遭遇牌庫。
- 大多劇本（包括核心包的所有劇本）的推薦列表包含一個可選遭遇組。為了調整劇本以獲得不一樣的體驗，將可選遭遇組移出該列表，然後加入其他任意可選遭遇組。
- 可以將多個可選遭遇組加到一個劇本中，但如果加入的遭遇組太多，會使遭遇牌庫受到稀釋。
- 要在劇本中額外加入不確定的要素時，可以將可選遭遇組正面朝下進行選擇，並且不查看卡牌，直接將選好的遭遇組洗入遭遇牌庫。

## 附錄 II: 遊戲準備

進行遊戲準備時按循序執行以下步驟：

- 選擇英雄。**每位玩家選擇一位英雄，以第二身份面朝上放置。
- 設置生命值。**每位玩家查看自己的身份卡下方，根據自己角色的起始生命值設置自己的生命值轉盤。
- 選擇起始玩家。**玩家作為一支團隊，共同選出一名起始玩家，將起始玩家標記放在該玩家面前。
- 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。

- 將勁敵組放在一邊。**根據參加本局遊戲的每位英雄，將對應的勁敵和該勁敵的遭遇卡放在一邊。
- 混洗玩家牌庫。**每位玩家混洗自己的牌庫，然後將牌庫放在自己的身份卡旁邊。
- 收集標記和狀態卡。**收集傷害標記、威脅標記、加速標記和通用指示物，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。
- 選擇反派。**選擇一個反派並將其反派牌庫和主線密謀牌庫放到場上，放到遊戲中央區域旁邊。
- 設置反派生命值。**按照反派卡所示，設置反派的生命值轉盤。
- 進行密謀的遊戲準備。**根據主線密謀卡1A面的所有“遊戲準備”指示，完成密謀的遊戲準備。如有遭遇卡在遊戲準備期間進場，結算其所有“展示時”異能。
- 混洗遭遇牌庫。**將步驟4放在一邊的重擔卡洗入遭遇牌庫。
- 抽取卡牌。**每位玩家從自己的英雄牌庫抽取卡牌，直到手牌數量等於自己的起始手牌上限（標在身份卡底部）。
- 進行調度。**每位玩家可以棄掉任意張手牌，然後將手牌補至起始手牌上限。（這時不要將棄掉的卡牌洗回牌庫。）
- 執行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，完成角色的遊戲準備。

現在準備好開始遊戲了。

## 附錄III：卡牌解析

本章節將展示每種卡牌類型的圖解。首先詳細介紹的是玩家卡，然後是劇本卡。

### 玩家卡解析要點

1. 標題。該卡牌的名稱。
2. 卡牌類型。表示該卡牌在遊戲中發揮的作用或用途。
3. 特性。特性符合遊戲背景，可能提及卡牌異能。
4. 異能。該卡牌專門與遊戲互動的方式。
5. 費用。打出該卡牌需要的資源費用。
6. 生命值。表示該卡牌對傷害的耐受程度。
7. 資源。從手牌中棄掉該卡牌時會產生的資源。
8. 牌庫構築類別。表示該卡牌是屬於一位英雄獨有、還是屬於一種風格、或只是一張基礎卡牌。
9. 化解。該角色對抗敵人密謀的強度。
10. 攻擊。該角色攻擊時的強度。
11. 防禦。該角色防禦時的強度。
12. 恢復。該第二身份傷勢恢復的強度。
13. 反制傷害。該盟友使用該能力後承受的傷害數量。
14. 手牌上限。該卡牌的控制方每輪需要將手牌張數調整到的數量。
15. 遊戲收藏資訊。表示該卡牌所屬產品和該產品內的卡牌編號。
16. 獨特圖示。表示該卡牌是獨特的。
17. 副標題。表示一位盟友可能擁有的另一身份。

盟友卡



升級卡

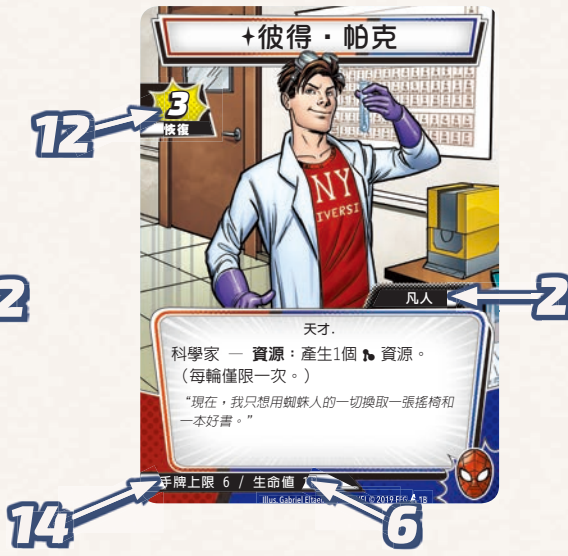


16

### 身份卡 (英雄身份)



### 身份卡 (第二身份)



5

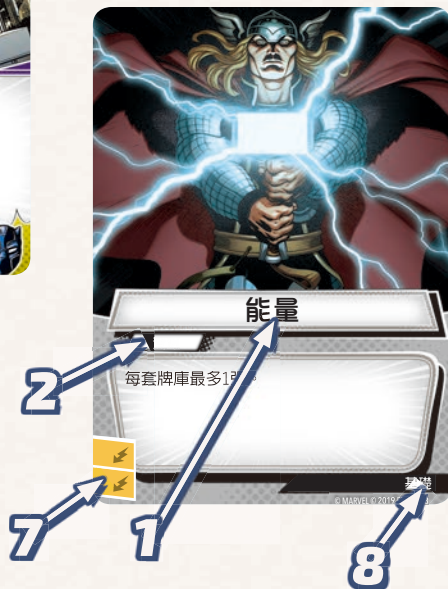
### 支援卡



### 事件卡



### 資源卡



## 解析要點

1. 標題。該卡牌的名稱。
2. 卡牌類型。表示該卡牌在遊戲中發揮的作用或用途。
3. 特性。特性符合遊戲背景，可能提及卡牌異能。
4. 異能。該卡牌專門與遊戲互動的方式。
5. 生命值。表示該卡牌對傷害的耐受程度。
6. 密謀值。該敵人進行密謀時的強度。
7. 攻擊。該敵人進行攻擊時的強度。
8. 增效圖示。表示該卡牌被棄掉作為攻擊增效或密謀增效時的強度。
9. 起始威脅值。進場時（或遊戲開始時）放在該密謀卡上的威脅標記數量。
10. 加速。該密謀卡每輪推進的速度。
11. 目標威脅值。推進至該密謀牌庫的下一層級，需要在該密謀卡上放置的威脅標記數量。
12. 層級編號。在該劇本中，該反派或密謀卡的層級。
13. 遭遇組名稱。表示該卡牌屬於哪個遭遇組。
14. 遭遇組信息。表示該遭遇組的卡牌總數和該卡牌在遭遇組中的位置。
15. 遊戲收藏資訊。表示該卡牌所屬產品和該產品內的卡牌編號。



附加卡



詭計卡



環境卡



主線密謀卡



重擔卡



# 索引

## 筆劃 1

一輪概述 2

## 筆劃 3

上限 10

## 筆劃 4

友方 8  
手牌上限 8  
中斷 10  
反擊(見關鍵字) 10  
支線密謀 15  
支援 16  
化解 17  
不屈(見狀態卡) 16  
升級 18  
反派階段 18  
反派, 反派牌庫 18

## 筆劃 5

加速圖示(見支線密謀) 15  
加速標記 3  
卡牌異能 2  
卡牌解析 20  
卡牌類型 4  
永續異能 5  
主線密謀 10  
可以 11  
打出 12  
印有 13  
打出卡牌 9  
(見發動異能, 打出卡牌)  
打出限制和許可 12  
目標威脅值 16

## 筆劃 6

行動 3  
危機(支線密謀) 15  
交戰 7  
守護(見關鍵字) 10  
兇險圖示(見支線密謀) 15  
回應 14  
同時結算 15

## 筆劃 7

角色 4  
困惑(見狀態卡) 16  
防禦 5  
身份 8  
身分卡 9  
困境(見關鍵字) 10  
防止 13  
迅擊(見關鍵字) 10

## 筆劃 8

附加卡 3  
附加到 3  
取消 4  
玩家牌庫為空 6  
事件 7  
金科玉律 2  
治療 8  
所有權和控制權 12  
玩家人數 12  
玩家退場 13  
玩家回合 13  
放置進場 12  
受限(見關鍵字) 10  
使用(見關鍵字) 10

## 筆劃 9

……後 3  
指示物(見通用指示物) 3  
按玩家順位 9  
勁敵 12  
重擔卡 12  
重整 13  
恢復 13  
指向自身的異能 15  
星形圖示 15  
威脅 16

## 筆劃 10

配件上限 2  
退場(見玩家退場) 13  
起始玩家 7  
展示 14  
“展示時”異能 18  
修正值 11  
特殊 15  
桌上討論 16

## 筆劃 11

異能 2  
通用指示物 3  
基礎值 4  
控制(見所有權和控制權) 12  
累計的傷害 16  
強制 8  
產生 14  
得到 8  
貫穿(見關鍵字) 10  
從者 11  
移動 11  
從遊戲中移除 14  
副標題 16  
累計的傷害 16  
堅韌(見關鍵字) 10

## 筆劃 12

發動 3  
無法 4  
費用 5  
發放, 發放一張遭遇卡 5  
牌庫構築 19  
進場 7  
間接傷害 9  
發動異能 9  
場上(在場) 9  
最多, 最大 11  
搜尋 15  
場外 9  
剩餘生命值 13  
替代效果 14  
湧動 10  
無人防禦(見敵人攻擊) 6

## 筆劃 13

盟友 3  
盟友上限 3  
資源 14  
資源異能 14  
遊戲準備 19  
詭計 17  
萬用資源 18  
遊戲勝利 18

## 筆劃 15

增效 4

遭遇牌庫為空 6  
敵人 6  
敵人密謀 7

## 筆劃 16

選擇 4  
橫杠 5  
橫置 7

## 筆劃 17

擊敗 5  
環境卡 7  
獲得 8  
擊暈(見狀態卡) 16  
擊敗反派 18  
“擊敗時”異能 18

## 筆劃 20

嚴酷法則 2  
觸發異能 17

## 筆劃 23

變換身份 8



© 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