



MARVEL

漫威傳奇再起

卡牌遊戲



銀河頭號通緝犯



THE  
GALAXY'S  
MOST WANTED

規則書

# THE GALAXY'S MOST WANTED

銀河頭號通緝犯

“格魯特說，這棵奇怪的植物不知道寶石在哪，但它知道我們不是唯一在找寶石的人。” ——火箭浣熊

歡迎你體驗《銀河頭號通緝犯》！此戰役擴充收錄了5個講述了爭奪力量寶石的冒險故事，以及2位守護銀河系的全新英雄……同時順便賺一點星幣。

## 反派卡

此擴充當中的5個全新劇情各自代表著5個邪惡的反派：巴杜恩兄弟會的德朗、收藏者（包含兩個不同的劇本）、涅布拉，以及控訴者羅南。每個劇情在此規則書中，都有自己的說明頁面。



## 身份卡

2套預組牌庫分別代表2位全新英雄：格魯特和火箭浣熊。牌庫清單請見第20頁。



## 遊戲內容

- ▶ 265張卡牌，包含111張玩家卡、14張反派卡，以及140張遭遇卡。

## 擴充符號

《銀河頭號通緝犯》擴充的卡牌可憑下方圖示辨別：



## 重要關鍵字

### \*本擴充的新增關鍵字

#### 牽制X\*

當1張擁有牽制X關鍵字的卡牌展示時，在該卡牌上放置X點威脅。

#### 煽動X

當1張擁有煽動X關鍵字的卡牌展示時，在主線密謀上放置X點威脅。

#### 巡邏\*

當任何擁有巡邏關鍵字的從者與一位玩家交戰時，該玩家無法化解主線密謀。

#### 常駐

1張擁有常駐關鍵字的卡牌無法離場。

#### 破防

1個擁有破防關鍵字的攻擊，在對目標造成傷害前會棄掉其不屈狀態卡牌。

#### 遠程

1個擁有遠程關鍵字的攻擊會忽略反擊關鍵字。

#### 遊戲準備

1張擁有遊戲準備關鍵字的卡牌會在遊戲開始時存在於場上。

#### 堅定\*

一個擁有堅定關鍵字的角色無法被擊暈或困惑。

#### 合作

合作關鍵字會指名兩個角色。牌庫中如果要包含具有合作關鍵字的卡牌，你的身份卡牌必須與指名的其中一個角色相符。此外，指名的兩個角色必須同時在場（英雄或盟友皆可），否則不能打出具有合作關鍵字的卡牌。

#### 罪惡\*

當擁有罪惡關鍵字的從者被啟動時，從遭遇牌庫頂給予它1張面朝下的增效卡。當你結算這個從者的動作時，將該增效卡翻面，並為該從者的這個動作提供其增效圖示。如果該增效卡擁有增效異能，結算其效果。在該動作結束後棄掉那張增效卡。

#### 勝利X\*

當一張擁有勝利X關鍵字的卡牌被擊敗時，將其加入勝利牌區，而非其所有者的棄牌堆。

## 勝利牌區（新）

勝利牌區是一個位於遊戲區域之外、由所有玩家共享的區域。勝利牌區當中的卡牌遵循場外卡牌的基礎規則。

## 增強圖示（新）

增強圖示會提升增效卡牌上的增效圖示數量。**敵人啟動期間**，增效卡牌被翻至面朝上時，場上每有1個增強圖示，額外增加1個增效圖示到該卡牌上。



## 全新遊戲模式

此擴充中的每個劇情都可以作為一場獨立的冒險，或作為史詩戰役的一部份來單獨遊玩。

## 戰役模式規則

戰役模式將《銀河頭號通緝犯》擴充中的所有5個劇情結合成一段史詩般的體驗，其中每局遊戲的結果都會影響下一段劇情。要完成戰役，玩家必須按編號順序，在5個劇情中全部獲勝，從劇情#1 — 巴杜恩兄弟會開始，到劇情#5 — 控訴者羅南結束。

要展開一場戰役，玩家首先要選擇自己的英雄。每個玩家都必須在整段戰役中，使用自己選擇的英雄身份，但是他們可以在不同劇情之間，根據《漫威傳奇再起》規則詳解的牌庫構築規則，來自由更換風格卡以及牌庫內容。

要進行戰役模式的劇情，請以遊戲的一般規則設置劇情。然後按照戰役指示列出的順序進行劇情設置。

遊戲結束後，如果玩家獲勝，請按照戰役指示列出的順序進行劇情勝利指示。如果輸了，可以重設劇情並再次嘗試，且不會受到任何處罰。

## 戰役日誌

戰役日誌位於此規則書的第22及23頁，用於紀錄整場戰役的過程。每段劇情結束時，玩家將所要求的資訊結果紀錄在戰役日誌上。

可以在以下網站下載更多份戰役日誌：

[www.fantasyflightgames.com/marvel-champions](http://www.fantasyflightgames.com/marvel-champions)

## 戰役限定卡牌

在戰役期間，戰役限定卡牌可以被添加到遭遇牌庫和玩家牌庫中。除非你們遊玩的是《銀河頭號通緝犯》戰役，否則這些卡牌不能被添加進牌庫中。

編號#150-177卡牌是《銀河頭號通緝犯》戰役中的戰役限定玩家卡牌，並且屬於“戰役—市集”的牌庫構築分類。在戰役中的每場劇情之間，玩家可以花費他們賺取的“星幣”，從市集中購買卡牌。關於星幣的規則以及花費的方式，將在下一頁中詳述。

### 市集中的卡牌



編號#178-187卡牌是《銀河頭號通緝犯》戰役限定的遭遇卡牌，屬於模組遭遇組“戰役 — 挑戰”和“巴杜恩獵頭者”。在每個劇情的遊戲準備指示中，可能會指示玩家將這些遭遇組中的卡牌加入劇情。

### 遭遇組中的卡牌



## 星幣和市集

星幣是《星際異攻隊》中所使用的貨幣。雖然異攻隊的行動不純粹是為了星幣，但多賺點錢總是沒壞處的，所以他們總是會尋找賺錢的機會。

在兩段劇情之間，玩家可以花費戰役日誌中記錄的星幣來將市集的卡牌加入自己的牌庫。能夠以此方式購買的卡牌為“戰役 — 市集”牌庫構築分類，並且這類卡牌的文字方塊會有“星幣費用X”的字樣。

將市集的卡牌加入你的牌庫：

1. 查看戰役日誌中你“未花費的星幣”的數量，選擇1張星幣費用小於等於該數量的卡牌
  - ▶ 例如，如果你“未花費的星幣”框中記錄有4星幣，那麼你可以選擇1張星幣費用為1/2/3/4的卡牌，但你無法選擇星幣費用為5/6/7的卡牌。
2. 用你“未花費的星幣”框中記錄的數量減去該卡牌的星幣費用，隨後將該卡牌加入你的牌庫。
  - ▶ 例如，如果你選擇1張星幣費用為3的卡牌，那麼你“未花費的星幣”框中記錄的4星幣需要減去3，剩餘1星幣。
3. 在戰役日誌的“玩家牌庫中的市集卡牌”區域，在屬於你的一列寫下該卡牌的卡名。
4. 你可以重複任意次數這個過程（直到你沒有剩餘的星幣）。

以此方式加入玩家牌庫的卡牌，在此後的戰役中必須包含在該玩家的牌庫裡，並且不計入該玩家的牌庫上限或下限。

在整場戰役期間，所有玩家作為一個團隊，相同卡名的市集卡牌只能使用1張。

## 專家戰役

對於想要體驗更多挑戰的玩家，《銀河頭號通緝犯》擴充也帶來了專家戰役模式的各種挑戰內容。

- ▶ 某些遊戲準備和勝利指示**僅供專家戰役**使用。除非玩家遊玩專家戰役，否則應忽略這些指示。

## 永久傷害

遊玩《銀河頭號通緝犯》專家等級戰役時，每個玩家在贏得一場劇情後，必須在戰役日誌中記錄其剩餘生命值。這確定了每個玩家在下一個劇情中的起始生命值。

- ▶ 如果玩家的剩餘生命值高於其基礎生命值，請改為在戰役日誌中記錄其基礎生命值。

每個劇情的設置指示都為玩家提供了一個機會，通過從自己的“未花費的星幣”框中數量減去1，即可將其身份的生命值補滿。

## 淘汰和勝利

在專家戰役中，如果1個玩家在一場由隊友贏得勝利的劇情中被擊敗，則被擊敗的玩家將不會涉入該劇情的任何勝利步驟。但是在下一個劇情中，他們可以重新加入到隊伍中，並將其身份的生命值補滿。

## 牌庫構築限制

玩家一旦開始專家戰役遊戲，接下來在該場戰役中就不能添加、移除或改變自己牌庫的風格卡牌和基礎卡牌（遵守牌庫構築規則）。但是，戰役限定卡牌仍可按照每場戰役的規則加入玩家牌庫。

地球軌道上，  
阿爾法飛行站

指揮官，我們  
遭到巴杜恩人  
攻擊了！

我們正受到  
強大的火力  
攻擊。

將緊急能量轉移  
到護盾上，  
我這就出動。

他們的數量  
太多了，發出求救  
信號。



阿爾法飛行站，  
這裡是星爵。  
星際異攻隊前來  
支援了。

這趟任務最好  
能拿到報酬，  
奎爾！

我是  
格魯特！

## 劇情#1 - 巴杜恩兄弟會

巴杜恩兄弟會馬上要對地球展開奇襲了！你和其他星際異攻隊的成員一同趕往地球，與強大的復仇者聯盟聯手，擊退巴杜恩勢力。但是，巴杜恩兄弟會的頭目德朗深諳謀略，擁有一支強大的飛船艦隊和一群數量龐大的士兵。這看來是場硬仗。

**反派牌庫：**德朗(I)、德朗(II)

若為專家模式則移除德朗(I)並添加德朗(III)。

**主線密謀牌庫：**地面侵略(1A/1B)、保衛星球(2A/2B)

**遭遇牌庫：**巴杜恩兄弟會、巴杜恩同夥、飛船指令，以及標準遭遇組（標準遭遇組收錄在《漫威傳奇再起》核心包當中。）

當採用個人化規則時，可以將巴杜恩同夥遭遇組從本劇情中移除，並選擇是否添加進其他劇情中。

## 戰役指示

### 遊戲準備：

- ▶ 每個玩家將其身份記錄在此規則書第22-23頁的戰役日誌中。（玩家無法在戰役期間更改身份。）
- ▶ 展示巴杜恩突襲(♣178A)支線密謀（專家模式時使用其反面）。
- ▶ 將巴杜恩獵頭者(♣183)從者洗入遭遇牌庫。

- ▶ **僅供專家戰役：**依照玩家順序，每位玩家必須從遭遇牌庫頂棄牌，直到棄掉1張從者，然後將該從者放置入場，與自己交戰。

### 勝利：

在戰役日誌上：

- ▶ 在每位玩家各自的“未花費的星幣”框中記錄星幣：
  - ▶ 每位玩家記錄1星幣。
  - ▶ 每位玩家記錄X星幣，其中X等於勝利牌區的遭遇卡牌上的勝利點數（最多不超過3星幣）。
  - ▶ 如果場上沒有從者，每位玩家記錄1星幣。
  - ▶ 如果主線密謀為層級1B（地面侵略），每位玩家記錄1星幣。
- ▶ 如果巴杜恩獵頭者在勝利牌區，在“是否擊敗了獵頭者？”區域中的“劇情#1 — 巴杜恩兄弟會”打上記號。

- ▶ **僅供專家戰役：**記錄每個身份的剩餘生命值。

收藏者的船艦，環繞於  
某個外星球

巴杜恩人被收藏者派遣  
到地球，目的是為了  
佔據現實寶石。

他渴望收藏所有無限  
寶石，而且已經掌握了  
力量寶石。

那個瘋子  
有無限寶石？！

我們正接近他  
那艘設置為隱形  
模式的船艦。

好了大夥，  
計劃如下：  
我們拿到寶石，然後在  
任何人都沒察覺  
之前離開這裡。

我是  
格魯特！



## 劇情#2 - 潛入博物館

儘管巴杜恩勢力令人生畏，復仇者聯盟和星際異攻隊通力合作，仍足夠應對德朗的突襲。大戰過後，葛摩拉通過某種……類似哄騙的拷問手法，從德朗那裡取得了一些關鍵資訊，知道了他們襲擊地球的原因。

根據他的說詞，坦納里·蒂凡——以收藏者之名更為人熟知——得知地球上存在現實寶石。他早已擁有力量寶石，並且一直在設法增加自己的收藏品，於是他雇傭了巴杜恩人來偷取地球的寶石。你們決定把他的寶石全都奪過來，出發前往他的博物館。

**反派牌庫：**收藏者(I)、收藏者(II)

若為專家模式則移除收藏者(I)並添加收藏者(III)。

**主線密謀牌庫：**龐大收藏(1A/1B)

**遭遇牌庫：**潛入博物館、銀河神器、奇異生物，以及標準遭遇組。

當採用個人化規則時，可以將奇異生物遭遇組從本劇情中移除，並選擇是否添加進其他劇情中。

### 收藏

在“潛入博物館”劇情的整個過程中，卡牌可被加入“收藏”。“收藏”是一個專為這個劇情而設的場外遊戲區域，所有玩家共用。“收藏”內的卡牌遵守場外卡牌的基礎規則。

當創建“收藏”區域的空間時，由於每位玩家都可能在這個劇情中多次與“收藏”區域進行互動，所以“收藏”需要設在方便所有玩家觀看與拿取的位置。

## 戰役指示

### 遊戲準備：

- ▶ 展示璀璨藝廊(♣179A)支線密謀(專家模式時使用其反面)。
- ▶ 將巴杜恩獵頭者(♣183)從者洗入遭遇牌庫。隨後，如果“是否擊敗了獵頭者？”區域有至少1次記錄，將狩獵中(♣184)詭計卡(在巴杜恩獵頭者模組遭遇組)洗入遭遇牌庫。
- ▶ **僅供專家戰役：**將每位玩家的生命值設置為，記錄在戰役日誌中先前那場劇情的剩餘生命值。
- ▶ **僅供專家戰役：**每位玩家可以從自己的“未花費的星幣”框中減去1，如此便可以將自己身份的生命值補滿。
- ▶ **僅供專家戰役：**依照玩家順序，每位玩家必須選擇自己的1張手牌，將其面朝上放入收藏。

### 勝利：

在戰役日誌上：

- ▶ 在每位玩家各自的“未花費的星幣”框中記錄星幣：
  - ▶ 每位玩家記錄1星幣。
  - ▶ 每位玩家記錄X星幣，其中X等於勝利牌區的遭遇卡牌上的勝利點數(最多不超過3星幣)。
  - ▶ 如果收藏中的卡牌數量小於等於1♠，每位玩家記錄1星幣。
  - ▶ 如果主線密謀上沒有威脅，每位玩家記錄1星幣。
- ▶ 在“收藏中的卡牌”區域中，記錄“收藏”中的每張玩家卡牌的卡名。
- ▶ 如果巴杜恩獵頭者在勝利牌區，在“是否擊敗了獵頭者？”區域中的“劇情#2 — 潛入博物館”打上記號。
- ▶ **僅供專家戰役：**記錄每個身份的剩餘生命值。

收藏者的博物館

被人俘虜也是你計劃中的一環嗎，奎爾？

只要我們帶著力量寶石逃出這裡，那就是了。

你們為了從我這偷走寶石而來，最後反而成為我收藏的一部份。真令人愉悅啊！你們要知道，寶石將會.....

主人，力量寶石被偷走了！

啪滋滋滋滋滋滋滋

誰切斷了電源？快把它復原！

看吧？一切都按照計劃進行！

傻福可不是一項計劃，奎爾。

## 劇情#3 - 逃離博物館

所以……一切未按照計劃進行。好消息是：你們闖進了收藏者的博物館；打倒了收藏者；還知道了力量寶石曾經在這兒。壞消息是：你們剛到這裡便警鈴大作，收藏者知道了你們在這裡；你們擊敗收藏者之後，他運用自己的宇宙長老之力，將你們困在他的收藏中；與此同時，力量寶石似乎已被他人偷走。

情況變得一團糟。好在偷走力量寶石的人切斷了博物館的電源，分散了收藏者的注意力，留給你們足夠的時間逃出囚籠。或許，只是或許，你們能把握住這個機會，趁收藏者還沒搞清楚狀況逃離博物館。

**反派牌庫：**收藏者(A1)

若為專家模式則移除收藏者(A1)並添加收藏者(B1)。

**主線密謀牌庫：**遺失的米蘭號(1A/1B)、迷失於博物館(2A/2B)、大逃亡(3A/3B)

**遭遇牌庫：**逃離博物館、銀河神器、奇異生物、飛船指令，以及標準遭遇組。

當採用個人化規則時，可以將奇異生物遭遇組從本劇情中移除，並選擇是否添加進其他劇情中。

## 無限生命值(新)

在這個劇情中，反派擁有無限生命值(∞)。擁有無限生命值的角色無法因承受傷害而被擊敗。但是，仍然可以通過攻擊和卡牌異能對這類角色造成傷害。

## 戰役指示

### 遊戲準備：

- ▶ 展示“無處可逃”(♣180A)支線密謀(專家模式時使用其反面)。

- ▶ 每位玩家必須從自己的牌庫、棄牌堆和手牌中，搜尋戰役日誌“收藏中的卡牌”裡記錄的所有卡牌，然後將這些卡牌移出遊戲。每位玩家抽取卡牌直到手牌上限。

- ▶ 將巴杜恩獵頭者(♠183)從者洗入遭遇牌庫。隨後，如果“是否擊敗了獵頭者？”區域的記錄次數大於等於：

- ▶ (1) 將狩獵中(♣184)詭計卡洗入遭遇牌庫。
- ▶ (2) 將論罪當誅(♣185)詭計卡洗入遭遇牌庫。

- ▶ **僅供專家戰役：**將每位玩家的生命值設置為，記錄在戰役日誌中先前那場劇情的剩餘生命值。

- ▶ **僅供專家戰役：**每位玩家可以從自己的“未花費的星幣”框中減去1，如此便可以將自己身份的生命值補滿。

- ▶ **僅供專家戰役：**依照玩家順序，每位玩家必須從遭遇牌庫頂棄牌，直到棄掉1張附加，然後將其展示。

## 勝利：

在戰役日誌上：

- ▶ 在每位玩家各自的“未花費的星幣”框中記錄星幣：
- ▶ 每位玩家記錄1星幣。
- ▶ 每位玩家記錄X星幣，其中X等於勝利牌區的遭遇卡牌上的勝利點數(最多不超過3星幣)。
- ▶ 勝利牌區中每有2張銀河神器支線密謀，每位玩家記錄1星幣。
- ▶ 記錄勝利牌區內的每張銀河神器支線密謀卡名。
- ▶ 如果巴杜恩獵頭者在勝利牌區，在“是否擊敗了獵頭者？”區域中的“劇情#3 — 逃離博物館”打上記號。

- ▶ **僅供專家戰役：**記錄每個身份的剩餘生命值。

深層宇宙，  
涅布拉的飛船。

把導航設定  
往知無領域，買家  
會在那裡和我們  
碰頭。



等我們賣掉寶石  
之後，我們就有足夠  
的資產可以.....

噔噔噔

我們  
被擊中了！



滋滋滋滋

大驚喜，  
怪咖們！

滋滋滋滋

噔噔噔噔

噔噔噔噔

噔噔噔噔



## 劇情#4 - 涅布拉

你們一離開博物館的範圍，米蘭號的感應器就探測到附近有另一艘飛船正在加速。你們猜正是那艘飛船的主人偷走了寶石，於是啟動超級推進器，追在那艘飛船後面。接近時，你們意識到你們追的是薩諾斯之女、葛摩拉親愛的妹妹——涅布拉。

力量寶石最好也不要落到她手上。

**反派牌庫：**涅布拉(I)、涅布拉(II)

若為專家模式則移除涅布拉(I)並添加涅布拉(III)。

**主線密謀牌庫：**逃脫的藝術(1A/1B)、曲速引擎啟動(2A/2B)

**遭遇牌庫：**涅布拉、力量寶石、飛船指令、太空海盜，以及標準遭遇組。

當採用個人化規則時，可以將太空海盜遭遇組從本劇情中移除，並選擇是否添加進其他劇情中。

## 戰役指示

### 遊戲準備：

- ▶ 展示遊擊戰術(♣181A)支線密謀(專家模式時使用其反面)。
- ▶ 查看戰役日誌，將“勝利牌區內的銀河神器支線密謀”處記錄的每張銀河神器支線密謀洗入遭遇牌庫。根據以此方式洗入牌庫的所有支線密謀，執行以下指示：
  - ▶ **哈賈達里安帝王蛋：**在涅布拉的飛船上放置1個逃脫指示物。
  - ▶ **魔法茶壺：**將1張面朝下的遭遇卡牌發給起始玩家。
  - ▶ **賢者之石：**給予涅布拉1張面朝下的增效卡牌。
  - ▶ **水晶球：**給予涅布拉1張不屈狀態卡牌。
- ▶ 將巴杜恩獵頭者(♣183)從者洗入遭遇牌庫。隨後，如果“是否擊敗了獵頭者？”區域的記錄次數大於等於：
  - ▶ (1)將狩獵中(♣184)詭計卡洗入遭遇牌庫。
  - ▶ (2)將論罪當誅(♣185)詭計卡洗入遭遇牌庫。
  - ▶ (3)將獵頭者的黨羽(♣186)從者洗入遭遇牌。
- ▶ **僅供專家戰役：**將每位玩家的生命值設置為，記錄在戰役日誌中先前那場劇情的剩餘生命值。
- ▶ **僅供專家戰役：**每位玩家可以從自己的“未花費的星幣”框中減去1，如此便可以將自己身份的生命值補滿。
- ▶ **僅供專家戰役：**從遭遇牌庫頂棄掉卡牌，直到以此方式棄掉1張**技術**附加卡，隨後將該卡牌附加到涅布拉上。

## 勝利：

在戰役日誌上：

- ▶ 在每位玩家各自的“未花費的星幣”框中記錄星幣：
  - ▶ 每位玩家記錄1星幣。
  - ▶ 每位玩家記錄X星幣，其中X等於勝利牌區的遭遇卡牌上的勝利點數（最多不超過3星幣）。
  - ▶ 如果“涅布拉的飛船”環境卡上的逃脫指示物不超過1個，每位玩家記錄1星幣。
  - ▶ 如果主線密謀為層級1B（逃脫的藝術），每位玩家記錄1星幣。
- ▶ 如果巴杜恩獵頭者在勝利牌區，在“是否擊敗了獵頭者？”區域中的“劇情#4 - 涅布拉”打上記號。
- ▶ 如果力量寶石被附加到一位英雄的身份卡牌上，在“控制力量寶石”區域記錄該英雄的名字。
- ▶ 在“逃脫指示物”區域記錄涅布拉的飛船上的逃脫指示物數量。





就是你把收藏者船艦上的警報解除的吧。

我需要製造一點騷亂才能抵達收藏者的金庫。

我們該拿寶石怎麼辦？

激戰過後，  
在米蘭號船艦上。



我是格魯特！

我同意，  
我們可以賣了它。

不，大夥！  
不能就這樣把它賣了。



我聯繫了科斯莫。他說如果我們能把寶石帶到知無領域給他，他可以安全的保管寶石。



那艘醜船艦  
是什麼？！

是羅南。

異攻隊，你們被  
控訴竊取了無限寶石。  
不交出來就在這  
受死吧。

## 劇情#5 - 控訴者羅南

你喘息片刻，靠在駕駛座的椅背上，設置前往知無領域的航線。你們不僅得到了力量寶石，還抓住了涅布拉。與異攻隊的其他成員討論過後，你們決定將寶石和涅布拉一同上繳當局……因為這才是正確的做法。

當然，能獲得懸賞金也是其中一個考量。

隨著知無領域映入眼簾，一艘巨大的克里戰艦突然從超空間躍出，停在前方擋住你們的去路，那正是控訴者羅南。他通過你的通訊中繼器發來一條訊息——好像是關於什麼控訴？嗯，聽起來沒錯。

然後，他朝你們發起攻擊。

**反派牌庫：**控訴者羅南(I)、控訴者羅南(II)

若為專家模式則移除控訴者羅南(I)並添加控訴者羅南(III)。

**主線密謀牌庫：**即刻攔截(1A/1B)、“由我領受”(2A/2B)

**遭遇牌庫：**控訴者羅南、克里人武裝集團、力量寶石、飛船指令，以及標準遭遇組。

當採用個人化規則時，可以將克里人武裝集團遭遇組從本劇情中移除，並選擇是否添加進其他劇情中。

## 戰役指示

### 遊戲準備：

- ▶ 展示克里人霸權(♣182A)支線密謀(專家模式時使用其反面)。
- ▶ 如果戰役日誌“控制力量寶石”處記錄了一位玩家的英雄身份，從遭遇牌庫和棄牌堆中搜尋1張“你被控訴了!”(♣116)詭計卡牌，隨後將該卡牌發給該玩家，作為1張面朝下的遭遇卡牌。
- ▶ 從遭遇牌庫和棄牌堆中搜尋1張鉗形攻勢(♣112)支線密謀並將其展示。在鉗形攻勢上額外放置X個威脅指示物，其中X等於3減去戰役日誌“逃脫指示物”處記錄的數量。(例如，如果戰役日誌記有2個逃

脫指示物， $3-2=1$ ，所以X等於1。)

- ▶ 將巴杜恩獵頭者(♣183)從者洗入遭遇牌庫。隨後，如果“是否擊敗了獵頭者?”區域的記錄次數大於等於：
  - ▶ (1)將狩獵中(♣184)詭計卡洗入遭遇牌庫。
  - ▶ (2)將論罪當誅(♣185)詭計卡洗入遭遇牌庫。
  - ▶ (3)將獵頭者的黨羽(♣186)從者洗入遭遇牌庫。
  - ▶ (4)將追捕逃犯(♣187)支線密謀洗入遭遇牌庫。

- ▶ **僅供專家戰役：**將每位玩家的生命值設置為，記錄在戰役日誌中先前那場劇情的剩餘生命值。
- ▶ **僅供專家戰役：**每位玩家可以從自己的“未花費的星幣”框中減去1，如此便可以將自己身份的生命值補滿。
- ▶ **僅供專家戰役：**在主線密謀上放置額外1個點威脅。
- ▶ **僅供專家戰役：**如果玩家輸掉本遊戲，控訴者羅南奪得力量寶石，並且玩家輸掉戰役。

## 勝利：

- ▶ 你擊敗了控訴者羅南，玩家贏得戰役！翻頁閱讀結局！

知無領域

我們會將寶石存放在  
我們保全最森嚴的  
金庫。它在那裡會  
很安全的。

謝謝你，  
科斯莫。此外  
我們還有一名  
囚犯。

妳偷寶石的時候  
都沒想清楚嗎？妳明  
知道那種東西不可能  
就這樣被當作買賣。

我必須編一些  
藉口給我的  
船員。



妳也知道，如果  
我們的父親發現  
寶石在何處，  
那將會發生  
什麼事。



## 起始牌庫

這些預組牌庫及角色介紹適用於希望立刻進行遊戲而非自行組牌的玩家。

### 格魯特 / 防護

格魯特是來自X行星的巨型樹人。得益於獨特的生理機能，他的身上能夠長出藤蔓和枝條。這樣的生長過程通過生長指示物來表現，使格魯特更難被打倒，同時也提升了其特殊升級的多樣性。長期保持著英雄身份以防禦敵人的猛烈攻擊，或者頻繁地切換凡人身份和英雄身份，從而使格魯特巨大化。

搭配防護風格時，變得“不容忽視”以從反派的邪惡密謀移除威脅，在你的巔峰時期利用“驍勇善戰”打倒敵人，以“無所畏懼”回擊敵人的攻勢。

**格魯特卡：**成果(x2)、“我是格魯特”(x2)、“我、是、格魯特!”(x2)、樹根重踏(x3)、“我們都是格魯特”、沃土、糾纏藤蔓、鞭笞藤蔓、藤蔓護盾、藤蔓突刺

**防護卡：**星鷹、絕命防禦(x3)、驍勇善戰(x3)、防護之力(x2)、無所畏懼(x3)、不容忽視(x3)、鏗而不捨(x2)

**基礎卡：**火箭浣熊、植物與動物、能量、天才、力量、熟練專注(x3)

**重擔卡：**枯萎

**勁敵組：**烈焰地獄、弗納克斯、煽動火焰(x3)

### 火箭浣熊 / 進攻

火箭浣熊是一隻曾受機械改造、擅長作戰的超級天才浣熊，擅長蒐集零件、製造高度危險的武器。火箭浣熊場上的武器越多，殺傷力就越大，可以“裝填”他的武器以造成最大程度的傷害，或者用手邊的“電池包”來給自己的武器充電。當他用完了自己的一把武器，或者找到了更適合當前任務的武器，切換至凡人身份來交易武器，換取更大更好的道具。

搭配進攻風格時，使用“惹是生非”追擊從者，用火力十足的“手持加農砲”把敵人轟掉，通過“堅持到底”造成額外的過量傷害

**火箭浣熊卡：**我有個計劃(x2)、裝填(x2)、幸災樂禍、廢物利用(x2)、電池包(x2)、電子化骨骼、粒子加農砲、火箭發射器、火箭浣熊的手槍(x2)、推進器靴子

**進攻卡：**臭蟲、追擊到底(x2)、介入爭鬥(x3)、惹是生非(x3)、無情突襲(x2)、堅持到底(x3)、手持加農砲(x3)

**基礎卡：**格魯特、植物與動物、能量、天才、力量、增力靴子(x3)

**重擔卡：**半世界的危機

**勁敵組：**血仇、黑傑克奧哈爾、黑傑克的火箭砲、行星侵略(x2)

## 規則解釋

**Q. 我能打出和場上英雄名稱相同的盟友卡牌嗎？(比如，我的朋友場上有“格魯特”英雄，而我打出“格魯特”盟友卡牌。)**

A. 不能。玩家以團隊為單位，每張獨特卡牌只允許有1張在場(以卡牌名稱為依據)。

**Q. 如果格魯特受到的傷害超出他擁有的生長指示物數量，他的植物巨像異能如何結算？**

A. 格魯特的植物巨像異能會盡可能地結算。所以，舉例說明，如果格魯特有3個生長指示物，而受到了5點傷害，那麼從格魯特上移除3個生長指示物，以防止3點該次傷害。格魯特會受到剩餘的2點傷害，扣減生命值。

**Q. 如果格魯特有1張不屈狀態卡牌，其受到傷害時還需要移除生長指示物嗎？**

A. 不需要。狀態卡牌異能與其他任何卡牌異能發生衝突時，優先結算狀態卡牌異能。不屈狀態卡牌先防止該傷害，才輪到格魯特的植物巨像異能觸發。

**Q. 如果火箭浣熊的1張升級上的所有充電指示物均已移除，那麼是不是要棄掉這張升級？**

A. 不需要。火箭浣熊的升級在充電指示物耗盡的時候，仍然留在場上。這是因為火箭浣熊的升級沒有“使用”關鍵字，帶有“使用”關鍵字的卡牌在耗盡指示物時才會被棄掉。

**Q. 如果火箭浣熊翻開過去的陰影，血仇支線密謀上的增強圖示會對黑傑克奧哈爾的迅擊攻擊生效嗎？**

A. 不會。過去的陰影上的每一句話依次結算，意味著黑傑克奧哈爾的迅擊攻擊發生在血仇進場之前。

**Q. 劇情#2(潛入博物館)中，收藏者的異能寫有“當1張卡牌將要從場上放入棄牌堆時……”這個異能對哪種卡牌生效呢？**

A. 這對進場的所有類型卡牌都生效。包括遭遇卡牌(附加、環境、從者、重擔、支線密謀)，以及玩家卡牌(盟友、支援、升級)。

**Q. 劇情#2(潛入博物館)中，如果1張卡牌將被放到場外、從遊戲中移除、從場上洗入牌庫或加入玩家的手牌，收藏者的“強制中斷”異能此時會觸發嗎？**

A. 不會。收藏者的“強制中斷”異能只在1張場上的卡牌被明確地放入棄牌堆時觸發。如果1張卡牌從場上移動到棄牌堆以外的遊戲區域，收藏者的異能不觸發。除此之外，如果1張卡牌從場外區域移動到棄牌堆(例如從玩家手牌或遭遇牌庫棄掉)，收藏者的異能也不觸發。

**Q. 在飛船指令模組遭遇組中，詭計卡牌死角(♣145)、艦身衝撞(♣146)和能量耗盡(♣147)會提供玩家橫置米蘭號的選項。如果玩家沒有控制米蘭號，他也可以選擇這個選項嗎？**

A. 是的。因為這是明確交由玩家選擇的選項，玩家即使未控制米蘭號也可以選擇將其橫置。

**Q. 被擊暈或困惑的角色獲得堅定關鍵字時會發生什麼事？**

A. 因為堅定關鍵字會防止角色進入擊暈或困惑狀態，已被擊暈或受到困惑的角色此時會立即移除自己所有的擊暈和困惑狀態卡牌。

THE GALAXY'S MOST WANTED

玩家#1的身份卡

剩餘生命值  
(專家模式)

未花費的星幣

玩家#2的身份卡

剩餘生命值  
(專家模式)

未花費的星幣

玩家牌庫中的市集卡牌

可於劇情之間添加進牌庫，詳情見第5頁

收藏中的卡牌

劇情#2—潛入博物館的勝利獎勵

勝利牌區中的銀河神器支線密謀

劇情#3—逃離博物館的勝利獎勵

1

2

3

4

## 玩家資訊

玩家#3的身份卡

玩家#4的身份卡

剩餘生命值  
(專家模式)

未花費的星幣

剩餘生命值  
(專家模式)

未花費的星幣

### 玩家牌庫中的市集卡牌

可於劇情之間添加進牌庫，詳情見第5頁

### 收藏中的卡牌

劇情#2—潛入博物館的勝利獎勵

### 控制力量寶石

劇情#4—涅布拉的勝利獎勵

### 是否擊敗了獵頭者?

劇情#1-4的勝利獎勵

### 逃脫指示物

劇情#4—涅布拉的勝利獎勵

劇情1



巴杜恩兄弟會

劇情2



潛入博物館

劇情3



逃離博物館

劇情4



涅布拉

## 製作人員

### 擴充設計與開發：

Michael Boggs and Aaron Haltom with Caleb Grace

其他設計與開發：Matt Newman and Jeremy Zwirn

製作人：Molly Glover

編輯：Joshua Yearsley

校對：Calli Oliverius

卡牌遊戲經理：Jim Cartwright

擴充平面設計：Chris Beck and Mercedes Opheim

平面設計專員：Joseph D. Olson

平面設計經理：Christopher Hosch

封面美術：Michal Ivan

漫畫插圖：Joey Vazquez

美術指導：Christina Doffing, Tim Flanders,  
Deborah Garcia, and Jeff Lee Johnson

美術指導經理：Tony Bradt

品質管理專員：Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

授權專員：Sherry Anisi and Zach Holmes

授權總監：Simone Elliott

生產管理：Justin Anger and Jason Glawe

視覺設計總監：Brian Schomburg

資深專案經理：John Franz-Wichlacz

遊戲執行設計：Nate French

工作室經理：Chris Gerber

中文化平面设计：Gru.Tsow

中文翻譯：光濠

中文校稿：Demi

特別銘謝 *José Guzmán* 和 *Glen Saward*.

## 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

Scott Awesome, Joffrey Beltran, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Jacob Hampton, Michaël Hatik, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Ian Martin, Niccolo Paqueo, Christopher Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, and Ethan Wikstrom

感謝所有測試版的遊戲測試員！

### UK:

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

### EU:

Asmodee Nordics  
Valseholmen 1  
2650 Hvidovre, Denmark

Asmodee The Netherlands  
Vossenbeemd 51  
5705 CL Helmond, The Netherlands

© MARVEL. 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.



PROOF OF  
PURCHASE

MC16en  
Galaxy's Most  
Wanted