

隐秘世界

UNDERWORLD

卡牌对战游戏



游戏指南

KEYCARD

幕布开启

欢迎来到《隐秘世界》的游戏中。

这里有我们熟知的日常事物：与现实相似的城市、国家和各类机构，普通人按部就班日复一日地生活。而同时，无数超自然生物、奇人异士、神秘事件和上古秘宝潜藏于真实的帷幕之后，他们出没于阳光照射不到的地方，其踪迹被小心地掩盖。在漫长的岁月里，诸般隐秘事物共同构建了凡人无从知晓的地下秩序，有如这现实世界的倒影。

只有少部分人了解世界的真相。这些身具超凡天赋者因共同理念而走到一起，结成秘社，以精妙手法在幕后操纵着世界格局，达成他们的目标。经历了数个世纪的更替，隐秘世界的秩序终于到了需要重新洗牌的时刻：从伦敦阴霾笼罩的街道到曼哈顿的高楼之巅，从开罗的地底古城到香港的集装箱码头，从魔都上海的林立商铺到切尔诺贝利的水泥石棺之间，各方势力群起争逐力量与权柄，以超越想象的阴谋、魔法和政治手段，在凡人目光所不及之处持续着绵延千年的战争。

基础版与扩展包

玩家可以仅使用本包装盒内的组件进行游戏。只需要一套《隐秘世界》基础版即可为至多4位玩家带来良好的游戏体验。增加一个额外的基础版则能够使对战双方使用相同的派系进行对战，令双方玩家在组牌时有更多样的选择。此外，《隐秘世界》将在后续推出扩展包进而丰富游戏内容。每个扩展会为玩家提供许多增加游戏变化的卡牌。

所有《隐秘世界》卡牌的基础版及扩展内的包含卡牌都是固定的，不存在随机差异。

游戏简介

《隐秘世界》是一款可供两位玩家对战的卡牌游戏。在引入多人规则后，游戏可支持四位玩家进行2V2对战。在游戏开始时，每位玩家将选择八种不同派系的卡牌，组建自己的牌组，为扩张势力、掌控世界权势而战。

游戏过程中，双方玩家将位于场上的地区牌展开争夺，通过轮流将手下角色派往各地区，进行调查、战斗和势力扩张，来赢得这些地区牌并获取分数。首先达到8分的玩家将赢得游戏最终的胜利。

游戏中的派系

《隐秘世界》的游戏中包含八个派系，每个派系各自拥有不同的特点与游戏风格。

每张牌的右上角符号代表了这张牌的派系，且不同的派系卡牌也具有不同颜色的边框。

派系与其代表颜色如下：



帷幕守望 ◆ 黄色



猎魔人 ◆ 绿色



王座会 ◆ 蓝色



鸣钟教派 ◆ 红色



国家机构 ◆ 灰色



圣贤 ◆ 白色



方碑序列 ◆ 黑色



梦境行者 ◆ 紫色



中立 ◆ 褐色

你将能在我们的产品讨论社群或《隐秘世界》设定集中获得更多关于各派系的信息！

游戏配件

《隐秘世界》基础版内包含以下配件：

玩家卡牌 228 张

- ◆ 25 张帷幕守望卡牌
- ◆ 25 张猎魔人卡牌
- ◆ 25 张王座会卡牌
- ◆ 25 张鸣钟教派卡牌
- ◆ 25 张政府卡牌
- ◆ 25 张圣贤卡牌
- ◆ 25 张方碑序列卡牌
- ◆ 25 张梦境行者卡牌
- ◆ 28 张中立卡牌（含 7 张众筹奖励牌）



地区卡牌 10 张

组成双方玩家共用的世界牌库



势力标志 20 个

用作标示一个地区上双方玩家的势力。每个势力标志都是双面，游戏时分别标记双方的势力。



先手标志 1 个

用作标示当前回合的先手玩家。



秘社卡牌 17 张

代表玩家所组建的秘社名字。

（此项为众筹奖励）



提示卡牌 4 张

标明了每个回合的阶段顺序以及关键词能力，供玩家随时查看。



锁定/时间标志 20 个

该标志的一面是锁定标志，另一面是时间标志。某些卡牌的能力会使玩家在牌上放置这些标志做为指示物。



额外指示物/哲人石标志 15 个

用作某些卡牌能力或特殊情况时的计数标记（此项为众筹奖励）



基本概念

本部分介绍了《隐秘世界》游戏中需要牢记的基本概念。

最高规则

任何时候，若卡牌上的文字规则描述与规则书（《玩家指南》或《规则手册》）发生冲突，一律以卡牌上的文字规则为优先。

胜利与失败

游戏的目标是获取分数。赢取地区牌，将其加入自己的计分区是获取分数的主要方式。

立即胜利

任何时候，若有玩家的计分区里分数总和达到 8 分以上，该玩家就立即获得游戏的胜利。

若双方玩家同时达到 8 分以上，则分数较高的玩家获胜。若双方分数相等，则游戏继续，直到一位玩家以更高的分数胜出为止。

立即失败

任何时候，若有玩家将抓牌而他的牌库已空，则该玩家立即失败。

独有卡牌

如果一张卡牌的名称中有金色部分，代表这是一张独有卡牌，具有独一无二的身份。一位玩家不能同时控制两个同名的独有卡牌在场。当另一个同名的独有卡牌在他的操控下进场时，该玩家必须从这两个同名独有卡牌中选择并牺牲其中一个。



独有卡牌的金色名称

横置与重置

横置/重置：一般情况下，当玩家使手中的卡牌进场时，这张牌以未横置状态（竖直）放在桌面上。

某些情况，玩家需要横置卡牌，比如发动需要横置的行动能力，横置资产来获得费用，或是被对手横置，此时要将该牌向一侧旋转 90 度。横置状态表示该卡牌已经被消耗，已横置的卡牌不能再次横置，已横置的角色或附属不能再参与对抗。

当游戏步骤或卡牌效果令玩家重置一张牌时，只需将横置的卡牌恢复为正常竖直状态。

 图标表示**横置本卡牌**。它通常出现在卡牌能力费用中。



使用本游戏指南

这本《游戏指南》主要向新玩家介绍《隐秘世界》卡牌游戏的玩法。玩家可以通过阅读本指南，来学习基本规则，并进行第一次游戏。

游戏的细则，比如术语的解释及详细阶段流程，包含在另一本说明书《规则手册》中。玩家在游戏前不需要完全阅读，而只在游戏中遇到细节问题时，再去查阅《规则手册》相关章节即可。

卡牌详解

本部分介绍《隐秘世界》中的四种卡牌类型：地区牌、角色牌、附属牌和事务牌。

公用卡牌

地区牌

代表当前玩家可争夺的地区。赢取地区牌是获得分数并最终获胜的主要方式。

基础版中的 10 张地区牌（编号 W107 至 W116）组成世界牌库，为双方共用。在游戏开始时将世界牌库洗匀，然后自其上翻开三张牌，置于场地中央，成为当前可争夺的地区。

玩家将角色打出在争夺区的地区牌上，通过调查、战斗和势力扩张三种方式在各个地区进行对抗，其目的是在地区牌上放置本方势力标志，来赢取地区牌。

地区牌左上角的数字为**势力值上限**，当有玩家在这个地区牌上所放的势力标志总和达到这个数字时，这个地区牌就被赢取，放入该玩家的计分区。且该玩家可以决定是否要发动地区牌的“赢取触发”能力。

每个地区牌右下角都有分数，当这张地区牌在玩家的计分区中时，该玩家拥有牌上标注的分数。先获得共计 8 分的玩家赢得本局游戏的胜利。



地区牌

玩家卡牌

玩家能够使用的卡牌有三种类型，分别为角色牌、附属牌和事务牌。这三种牌组成玩家牌组。

角色牌

角色牌代表玩家所能调遣的部下、雇佣的专业人员和召唤的异界生物。

玩家将角色牌打出在一个地区牌前，代表派遣这个角色进入该地区。此外，玩家还可以进行**秘密派遣**：将

一张角色牌以背面朝上的方式打出在某个地区作为暗藏者。（详见第 9 页：秘密派遣）角色或暗藏者在进场后将持续在场，直到被消灭或受其他卡牌效果影响而离场。



角色牌

附属牌

附属牌代表了物品装备、结界、状态、祝福或诅咒，能够持续强化或削弱另一个卡牌或区域。

附属牌在打出后会结附在一个场上的卡牌或区域上。在附属牌的文本框中会注明该附属牌所能结附的对象是什么。

注意：当一个角色、地区或资产离场时，或当角色翻面成为暗藏者时，将结附于其上的所有附属置入其拥有者的墓地。



附属牌

事务牌

事务牌代表玩家采取的战术、阴谋、突发事件和神秘魔法。

事务牌的效果是一次性的，玩家打出事务牌后，执行牌上的描述，然后将事务牌放入其墓地。



事务牌

费用与忠诚需求示例



如图所示，卡牌力场法师（编号 004）左上角印有 4 点费用和 2 点黄色派系忠诚需求。若你要打出此牌，首先需保证在你的资产区中至少要有两个具有黄色派系图标的资产（不管这两个资产是否已横置），以满足其忠诚需求。然后你要为这张牌支付所需的 4 点费用——这些费用一般是通过横置你的资产来获取。

卡牌各部分解析

- 1 卡牌名称/副名称** 这张牌的名字，独有卡牌的名称会全部或部分以金色显示。
- 2 费用** 代表玩家从手上打出该牌，或将该牌从暗藏者翻至正面时所需要支付的金额。横置资产是支付费用的常见方式。
- 3 忠诚需求** 当玩家打出一张牌或将一个暗藏者翻面时，他的资产区内必须具有满足该牌忠诚需求颜色的资产。
- 4 派系图标** 表示该牌所属的派系与颜色。另外当这张牌作为资产时，其派系图标能为打出其他牌提供所需要的忠诚度。
- 5 卡牌类别/子类别** 类别表示这张卡牌的种类（如地区、角色、附属或事务），子类别则代表该牌的特殊分类（通常为事物的门类）。子类别不具有特别的能力，但有可能被游戏中其他卡牌影响。
- 6 文本框** 文本框内会写明该牌的能力和效果。某些牌上还会有隶书字体印刷的背景故事描述。背景描述不会影响游戏。
- 7 魔法领域图标** 某些卡牌会带有魔法领域图标，以表示该牌所代表的事物具有超自然的魔法力量。魔法领域图标不具有特别的能力，但有可能被游戏中其他卡牌影响。
- 8 防御力** 角色牌具有防御力，当受到等于或超过其防御力的伤害时，该角色死亡。当一个角色的防御力被降低至 0 或 0 以下时，该角色同样死亡。具有 $+1$ 盾牌图标的卡牌能力，可改变角色的防御力，其上数字表示增加或减少的数值。
- 9 能力栏和能力图标** 某些牌具有能力栏，位于文本框的左侧。具有能力图标的牌，在对抗阶段可参与其所在地区的对抗。能力图标有三种，分别对应三种对抗类型：
👁️ 调查 ⚔️ 战斗 🌟 势力扩张
白底的能力图标，👁️⚔️🌟被称为“临时能力图标”，只在该牌的操控者持有先手标志的回合才会生效。
- 10 版本符号** 此符号是系列版本标志，代表该牌出自基础版或某个扩展版。
- 11 插画家和收藏编号** 表示绘制本卡牌的插画师以及这张牌的编号（如 008/116，表示本系列共有 116 张牌，本牌为其中第八张）。画家信息和收藏编号不影响游戏。
- 12 分数** 地区牌上菱形标志内的数字为本地区牌的分值，表示该牌位于玩家计分区时计做几分。
- 13 势力值上限** 地区牌上的势力值上限，表示该地区需要多少势力标志才能被赢取。

开始游戏

准备开始《隐秘世界》卡牌游戏，请按顺序执行以下初始设置步骤。

初始设置

1, 玩家选择牌组：双方玩家准备好各自的牌组。

2, 设置世界牌库：将基础版内的十张地区牌取出(地区牌的编号为 107 至 116) 洗混后放置在场地中央，组成世界牌库。

3, 整理标志：将各类标志指示物放在双方玩家都方便拿取的地方。

4, 设置玩家牌库：每位玩家将自己的牌组洗混，然后每位玩家将他的牌组交给对手再次洗牌，最后双方将各自的牌组牌面朝下放置在自己的游戏区域，形成各自的玩家牌库。

此外，如果玩家有使用秘社牌，则双方将属于自己的秘社牌背面朝上置于各自的秘社区，然后同时翻开至正面。

5, 翻开地区牌：从世界牌库翻开三张地区牌，依次放在场地中间，作为玩家当前可以争夺的地区。

6, 抓取起始手牌：每位玩家从自己的玩家牌库顶上抓六张卡牌作为起始手牌。若有玩家对自己的起始手牌不满意，可以进行一次**再调度**。再调度的方式为：将任意数量的手牌置于牌库底，然后抓等量的牌，最后将其牌库洗牌。再调度后的手牌必须保留。

7, 确定先手玩家：以随机方式决定本局游戏的起始玩家，该玩家拿取先手玩家标志。随后游戏正式开始！
注意：上一局游戏失败的玩家，本局游戏可以由他决定谁来做起始玩家。

快速组牌

玩家需要在游戏开始前选定自己的牌组。刚接触本游戏的新人可以通过快速组牌的方式来立即进行游戏。

快速组牌的方法是：挑选八个派系的任意两个，将基础版中这两个派系的所有牌洗混，即可组成一套五十张牌的玩家牌组。

具体的派系预组牌表可参见第 26 页。

双方玩家可以随机抽选自己的派系，也可以按个人喜好挑选。

初次游戏的玩家，我们建议选择**帷幕守望**、**猎魔人**、**王座会**或**鸣钟教派**这四个派系中的其中两个来组成初始牌组，以学习本游戏。

注意：若只有一套基础版，双方玩家无法使用相同的派系进行对战。

以下为基础版中的各派系及中立卡牌的编号：

- ◆ 帷幕守望 001 至 012
- ◆ 猎魔人 013 至 024
- ◆ 王座会 025 至 036
- ◆ 鸣钟教派 037 至 048
- ◆ 政府 049 至 060
- ◆ 圣贤 061 至 072
- ◆ 方碑序列 073 至 084
- ◆ 梦境行者 085 至 096
- ◆ 中立 097 至 106

位于编号旁的菱形符号标明了这张卡牌在基础版中的数量。
每个菱形代表一张。



本符号是基础版卡牌系列图标。所有出自基础版的卡牌在卡牌右侧都有此符号。



当玩家熟悉玩法，并准备好面对更复杂的游戏后，可以根据**牌组构筑规则**，添加本游戏的其他派系及中立卡牌，来构筑自己的独有牌组。

游戏区域设置

玩家手牌 玩家抓取的牌置于自己手上。双方玩家不能查看对手的手牌。

玩家牌库 这是玩家使用的牌组，洗混后面朝下放置于自己方便拿取的位置。每当抓牌步骤或有卡牌效果令玩家抓牌时，都是指让玩家从自己的玩家牌库顶抓牌。

墓地 墓地位于玩家牌库旁边。被消灭的牌，弃除的卡牌及结算后的事务牌置于此处。玩家可以随时查看双方墓地中的卡牌。

资产区 玩家在每回合的行动阶段可以通过**建立资产**行动，将一张手牌正面放置在此处作为一个资产。成为资产的牌除了牌面上的派系图标和魔法领域图标外，其他部分视作空白。资产可以通过横置来产生1点费用。

世界牌库 将地区牌洗混后面朝下放置在争夺区游戏板上相应的位置。

争夺中的地区 位于双方玩家正中间。游戏开始时，自世界牌库顶翻开三张地区牌置于此处，作为当前双方可以争夺的地区。

争夺区 每个地区牌前都有一个相应的争夺区。玩家将角色或附属牌打出在此处，放置在要争夺的地区前，打出后不能再移动，仅能参与该地区的对抗。位于某个争夺区内的角色即视作位于该争夺区所对应的地区上。

秘社 代表双方玩家的总部。某些附属牌注明“结附于本方秘社”，则打出后将该附属牌放置在本方秘社中。先手标志及秘社牌都放置在秘社中。

计分区 每位玩家还有一个计分区，用来放置他所赢取的地区牌。计分区内牌上的分数计入该玩家的总分。玩家可以随时查看双方计分区中的卡牌。

游戏区域示例（游戏进行中）



游戏流程

游戏将进行若干个回合，直到有玩家获胜为止。

每个回合的流程相同，都分为四个阶段：

1, 开始阶段

2, 行动阶段

3, 对抗阶段

4, 结束阶段

每个阶段包含若干步骤。以下简述各阶段流程。

1 开始阶段

1, 重置步骤

每位玩家重置本方场上所有已横置的牌（包括角色、附属、资产和暗藏者）。

2, 准备步骤

所有“准备步骤触发”的能力于此时生效。

- ◆ 此步骤中双方玩家可以发动 ⚡ 行动。

3, 抓牌步骤

每位玩家从他的牌库顶抓一张牌。

- ◆ 此步骤中双方玩家可以发动 ⚡ 行动。

2 行动阶段

在本阶段，自先手玩家开始，双方玩家在属于自己的行动步骤进行各种部署。

1, 先手行动步骤

先手玩家可以进行以下四种**标准行动**。

四种标准行动

- ◆ **建立资产**（每回合限制一次）
- ◆ **打出卡牌**
- ◆ **①：秘密派遣**（每回合限制一次）
- ◆ **发动卡牌的 **行动** 能力**

先手玩家可按任意顺序进行以上标准行动，除了**建立资产**和**秘密派遣**行动有次数限制外，其他行动可以进行任意次数，直到他让过为止。

当先手玩家也让过后，开始后手行动步骤。

注意：当先手玩家选择让过后，他就不能再进行标准行动了。

2, 后手行动步骤

后手玩家可以同样进行上述四种标准行动，直到他也让过为止。

当后手玩家也让过后，行动阶段结束。

- ◆ 在本阶段中双方玩家都可以在具有行动权的时机发动 ⚡ 行动。（参见第 15 页：快速行动）

注意：在属于对手的行动步骤中，玩家只能发动 ⚡ 行动，而不能进行任何标准行动。

建立资产

在每个回合属于自己的行动步骤中，玩家可以将一张手牌正面朝上放入自己的资产区，使其成为一个资产。建立资产是一个标准行动，且每回合只能进行一次。

- ◆ 每个资产可以通过横置来产生 1 点可用的费用。
- ◆ “费用”可以视为金钱，是本游戏中的货币单位，玩家用它来支付各种行动所需的开销。
- ◆ 所有资产的卡牌名称和类别都更改为“资产”，而不再是原有类别。成为资产的牌除了派系和魔法领域图标以外，不再具有牌面上所有其他的特性（费用、忠诚需求、类别、能力图标、防御力和文本框内的特殊能力等）。
- ◆ 在每个**步骤**结束的时候，玩家所有未用完的费用都会被清空。也就是说，费用是无法被积攒的。
- ◆ 玩家也可以选择在行动阶段不建立资产。
- ◆ 玩家在打出卡牌时，还要注意本方所拥有的资产必须要满足该牌的忠诚需求。打出的牌上有几个忠诚需求图标，在资产区中就必须要有等量或更多个相应颜色派系标志的资产。（但不一定要用该颜色的资产付费）
- ◆ 某些卡牌能力可以减少其他卡牌打出的费用，要注意，即使一张卡牌的费用被减为 0，打出该牌时仍需要检查资产区内的资产是否满足其忠诚需求（但不需要支付费用）。
- ◆ 文本框内的费用，以圆底数字表示，如 ②，即为 2 点费用的意思。

打出卡牌

在每个回合属于自己的行动步骤中，玩家可以支付费用来打出他手中的卡牌。打出卡牌是影响游戏并战胜对手的主要方式。只要费用足够，玩家打出手牌没有次数限制。

打出卡牌的流程

要从手中打出一张卡牌，你需要遵照如下流程：

1, 确认忠诚需求：检视要打出的卡牌，确保你资产区中的资产已经满足其忠诚需求，否则不能打出。

2, 展示卡牌：从手牌中展示这张牌，宣布要将其打出。

3, 选择目标：若卡牌的能力要求玩家选择一个或多个目标，则你必须在此时为其选择合理的目标。若打出的是角色牌，则需要在此时决定将该角色打出在哪个地区上。若卡牌上有“选择一项”的语句，在此时做出选择。

4, 支付费用：支付该牌所需要的费用（通过横置资产或其他卡牌效果来获得费用）。若该牌需要额外费用，则也要在此时支付。若卡牌的费用中包含 X，则在此时选择其代表的数字，然后支付等量的费用。

5, 等待响应：被打出的卡牌进入堆叠，并等待结算。此时，任一玩家可以发动  行动来响应。（参见第 15 页：快速行动和堆叠）

6, 结算效果：开始结算该牌的效果。若打出的是角色牌，将其放置在之前选择好的地区；若打出的是附属牌，将其放在之前选择好要结附的目标边上；若打出的是事务牌，则执行牌上描述的效果，然后将该牌置入其拥有者的墓地。

秘密派遣

在每个回合属于自己的行动步骤中，玩家可以进行“秘密派遣”行动：支付 1 点费用，来将手牌中的一张角色牌背面朝上打出在一个地区。这张牌被称为“暗藏者”。秘密派遣是一个标准动作，且每回合只能进行一次。

秘密派遣的流程，和打出卡牌一样：同样需要为其选择地区，支付费用，等待响应，最终生效进场。

暗藏者：暗藏者是本游戏中的重要概念。他们是玩家在某个地区秘密布下的棋子，能在暗中提供支援，并于关键时刻现身发挥其能力打击对手。

- ◆ 所有暗藏者的名称和类别都是“暗藏者”，而不具有其卡牌正面的任何信息。

- ◆ 每个暗藏者都具有一个  能力图标。

- ◆ 玩家能随时检视自己的暗藏者，但不能检视对方的暗藏者。

- ◆ **暗藏者翻面：**玩家可以在任何能够发动  行动的时机支付该角色牌的费用，来将该角色翻回正面，翻面时仍需注意必须要满足其忠诚度要求。（暗藏者翻面的具体流程和打出卡牌完全一样，唯一的区别在于不是从手中展示而是从场上翻开）

- ◆ 付费令暗藏者翻面的动作也是一种  行动。

- ◆ 有些时候，一个角色也可能因为某个卡牌效果被翻面成为暗藏者。

- ◆ 暗藏者翻至正面成为角色的动作称为“现身”。角色翻至背面成为暗藏者的动作称为“潜伏”。

- ◆ 当一个暗藏者现身时，视作该角色进场，可以触发该角色的所有**进场触发能力**和**现身触发能力**。

- ◆ 当一个角色潜伏时，视作该角色离场，会触发该角色的**离场触发能力**和**潜伏触发能力**，并消灭其上结附的所有附属牌。

- ◆ 一张牌翻面时，不管是现身还是潜伏，都保持这张牌翻面前的横置或重置状态。

暗藏者并非角色！

注意：在现身之前，暗藏者的卡牌类别不是“角色”而是“暗藏者”，因此暗藏者不会被任何影响角色的卡牌或能力所影响，也不会受到任何伤害。

发动卡牌的行动能力

在每个回合属于自己的行动步骤中，玩家可以主动发动场上本方卡牌的行动能力。卡牌的行动能力前会有**行动**符号标注。这类能力大多需要支付费用，会以“所需费用：效果”这样的语句描述。玩家可以支付冒号前注明的费用，并在结算后获得冒号后注明的效果。只要费用足够，玩家发动卡牌的行动能力没有次数限制。

◆ 发动卡牌行动能力的其他流程可以参照打出卡牌的流程：

- 1, 宣布要发动的卡牌行动能力
- 2, 若需要，为其选择目标
- 3, 支付费用
- 4, 进入堆叠，等待响应
- 5, 结算效果

- ◆ 卡牌的行动能力发动后，同样进入堆叠，可以被**行动**响应。
- ◆ 卡牌的行动能力发动后，它便与其来源分开，不再有联系。例如，在你发动了**血族长老**（编号 030）的行动能力后，即使对手响应消灭了**血族长老**，他的能力仍然会结算生效。
- ◆ 某些卡牌行动能力的费用中，还会包括其他的需求。例如，**帷幕护卫**（编号 003）的能力，除了需要支付 2 点费用，还需要将其横置才能发动。则如果帷幕护卫已经是横置状态，就不能再发动这个能力了。
- ◆ 事务牌上的**行动**符号，表示玩家可以在属于他的行动步骤中打出该牌，就如同发动一次行动能力一样。但事务牌结算生效后就置入其拥有者的墓地。

什么是卡牌能力？

卡牌的文本框内，会印有这张牌的所具有的能力。卡牌的能力代表这张牌在游戏中所能产生的效果。根据生效方式的不同，卡牌能力分为三种类型：

持续、行动和触发。

持续能力

持续能力以**持续**符号标注。只要卡牌在场上，其持续能力就一直生效，

- ◆ 持续能力不会进入堆叠，也不能被响应。
- ◆ 需要注意的是某些持续能力只有在达成一定条件

后才会生效。例如，**巨型蝙蝠**（编号 027）的持续能力，要求在玩家的资产区中具有两个**钻石**图标才能生效（不管具有该图标的资产是否已横置）。

行动能力

行动能力以**行动**符号标注，是一种需要玩家主动发动才能生效的能力。行动能力大多需要玩家支付一定的费用来发动，通常会以“所需资源：效果”这样的语句描述。玩家在宣布使用该行动能力时，支付冒号之前所注明的费用，然后使冒号之后的效果才能生效。（参见本页：发动卡牌的行动能力）

- ◆ 场上的角色或附属，若具有行动能力，则玩家可以在其行动步骤中发动该能力。若事务牌的能力前标有“行动”字样，则玩家可以在其行动步骤中打出该事务牌。
- ◆ 只有该牌的操控者才能发动卡牌的行动能力。

触发能力

触发能力以**触发**符号标注。触发能力在符合触发条件的时机时才可以发动并生效，一般在描述时采用语句“当……时”，“在……后”。卡牌的操控者在符合触发条件的时机可以选择是否要发动触发能力。

- ◆ 所有的触发能力都视作具有**闪电**。
- ◆ 触发能力会进入堆叠，且可以被响应。
- ◆ 若在触发能力前标有“强制”字样，则该触发能力在符合条件的时机必须发动。
- ◆ 触发能力的结算流程和行动能力完全一样，唯一的区别在于触发能力无法被玩家主动去发动，而只能在游戏中等待其满足触发条件后才能发动。
- ◆ **注意**：若有多个触发能力同时发动，则先手玩家的触发能力先进入堆叠，其顺序由先手玩家决定，然后令后手玩家的触发能力进入堆叠，其顺序由后手玩家决定。
- ◆ 常见的触发条件会直接以黑底白字标注，例如：**进场触发**表示该牌在进场或现身（从暗藏者翻转为正面）时可以发动该触发能力。**准备步骤触发**表示在回合开始的准备步骤可以发动该触发能力。**现身触发**表示当该牌从暗藏者翻转为正面时可以发动该触发能力。

3 对抗阶段

在本阶段，双方的角色在各地区牌进行对抗。

对抗阶段中，根据地区牌的排列，按照地区 1—地区 2—地区 3 的顺序依次进行对抗结算。只有在一个地区牌上的三种对抗全部结算完毕后，才开始进行下一个地区的对抗。

每个地区按下列步骤进行对抗：

1，调查对抗

2，战斗对抗

3，势力对抗

在进行每一种对抗时，双方玩家计算该地区上所有本方卡牌的此类能力图标数量总和，拥有较多能力图标的玩家在此类型对抗中获胜，并立即得到该类型的对抗奖励。

当场上所有地区上的三种类型对抗结算完毕后，对抗阶段结束，进入结束阶段。

◆ 此步骤中，在每次对抗开始之前或对抗奖励结算之后，双方玩家都可以发动  行动。

◆ **注意：**已横置的角色不能参与对抗。当双方某类能力图标数量相等，则本次该类型对抗为平局，没有玩家胜出。若双方某类图标的数量都为 0，则该类型对抗视作未发生，而非平局。

◆ 白底的临时能力图标，只有在其操控者持有先手标志的回合才会生效从而被计入对抗。（详见第 16 页，临时能力图标）

调查对抗

调查对抗代表玩家的手下在一个地区进行研究和探索工作、执行任务及获取情报。

调查奖励：赢得调查对抗的玩家，在此次对抗中，他的  图标数量每比对手多一个，就检视自己牌库顶的一张牌，在所有检视的牌中，他可以选择任意数量的牌以任意顺序放回牌库顶，并将其余的牌以任意顺序放在牌库底，最后抓一张牌。

◆ **注意，**不管以多少个图标胜出，赢得一次调查对抗的玩家都只能抓一张牌。更多的  图标只能让玩家检视并操作牌库顶牌，但不能增加他最终抓牌的数量。

战斗对抗

战斗对抗代表双方玩家在一个地区上发生的武力冲突。双方投入战力以伤害或杀死对手的角色。

战斗奖励：赢得战斗对抗的玩家，在此次对抗中，他的  图标数量每比对方多一个，就可以对该地区的任意敌方角色造成 1 点战斗伤害。

◆ 若战斗伤害有 2 点或更多，则由赢得此次对抗的玩家任意分配在一个或多个该地区的敌方角色上。

◆ 若该地区没有敌方角色，则赢得战斗对抗的玩家无法造成战斗伤害。

如何造成伤害

任何时候，当对角色造成伤害时（通过战斗对抗或某个卡牌效果），需要遵照如下流程：

1，分配伤害：宣布将对哪些角色造成几点伤害。

2，造成伤害：角色受到之前分配的伤害。若受到的伤害等于或超过了该角色的防御力，则该角色被消灭。

注意：相同来源的伤害，将在分配完后同时造成。

势力对抗

势力对抗代表玩家在一个地区上扩张本方秘社的势力，或是削弱对手对该地区的掌控。

势力奖励：赢得势力对抗的玩家，在此次对抗中，他的  图标数量每比对方多一个，就可以在该地区上放置一个本方势力标志。

先手标志特权

在对抗阶段，先手玩家还拥有名为“先手标志特权”的优势。

当某次对抗发生平局时，先手玩家可以选择发动先手标志特权：支付 ①，并展示一次先手标志，来将此次对抗的平局结果更改为己方获胜，且视作以 1 个能力图标的优势胜出。

先手标志特权是先手玩家独有的一个触发能力，每回合只能使用一次，且不进入堆叠，不能被响应。

◆ **注意：**双方能力图标都为 0 的对抗不是平局而是“未发生”，因此这类对抗不能发动先手标志特权。

4 结束阶段

这是回合最后的阶段。双方玩家同时进行如下操作：

1. 结束步骤

所有“结束步骤触发”的能力于此时生效。在该步骤中玩家可以发动  能力。

2. 恢复步骤

移除所有角色本回合受到的伤害，同时所有注明“直到回合结束”的效果在此时终止。然后如果有玩家的手牌超过 7 张，则要弃掉多余的张数直到只剩 7 张为止。

最后将先手标志交给对方玩家，进入下一个回合的开始阶段。

赢取一张地区牌

任何时候，在一个地区牌上，若同时有双方玩家的势力标志存在，则立即移除掉相等的数量，直到该地区只有一方玩家的势力标志为止。

当有玩家在一个地区牌上放置的势力标志数量达到该地区势力值上限的时候，他就赢得这个地区，赢得地区牌后依次执行以下流程：

1，双方玩家有一个发动  行动的时机。

2，将地区牌置入赢得该牌的玩家的计分区中。

3，将所有原本位于该地区的暗藏者、角色和附属牌置于其所属玩家的牌库底（这些牌的顺序由其拥有者决定）。

4，从世界牌库翻开一张新的地区牌补充进空位，令场上始终保持有三张地区牌处于争夺中。

5，最后，赢得该地区的玩家可以选择是否发动这个地区的**赢取触发**能力。如果有数张地区牌同时被玩家赢取，则根据这些地区的位置次序决定每张地区牌的赢取顺序。玩家逐张依次执行每张地区牌的赢取效果，然后才进入下一阶段的游戏。赢取触发能力同样进入堆叠，可以被响应。

下一步做什么？

现在你已经基本了解了《隐秘世界》卡牌游戏的玩法。你可以继续阅读下一页的对抗阶段示例，以及之后的重要进阶概念。然后你可以挑选基础版中两个喜欢的派系预组，作为你的初始牌组和朋友进行实战游戏。在多玩几局并掌握玩法后，再尝试游戏的其他派系。记住，每个派系的预组即是基础版中所有该派系的卡牌，共计 25 张。

当你熟悉所有派系的预组牌组后，就可以尝试自己构筑牌组的进阶玩法了！你可以参考下方的牌组构筑规则，来组出自己独一无二的个人牌组。最后，《规则手册》中包含本游戏的大量细则，当你在游戏中遇到问题时，可以随时查阅。若希望更深入地了解本游戏，你也可以完整阅读它。

牌组构筑规则

当玩家熟悉了游戏的基本规则后，可以尝试自己构筑牌组。通过构筑自定义牌组，打造独一无二的秘社，玩家能深入研究对战策略，挑战不同的对手，获得丰富的游戏体验。

构筑自己的套牌时需遵循以下规则：

1，每个玩家套牌必须至少由**五十张牌**组成。

2，在一个玩家套牌中，同名的卡牌不能超过**3张**。

（若两张牌的标题相同，即使具有不同的卡牌描述，这两张牌仍为同名牌，计入 3 张的限制。）

3，每位玩家可以选择一张秘社牌作为自己牌组的初始设置。（参见 P21 页-秘社牌）

本游戏的组牌具有极高的自由度，玩家可以添加任意种类派系的卡牌进入自己的牌组，但应考虑到忠诚需求对打出卡牌的限制。

注意：为了获得更大的选择空间，玩家可能需要额外的基础版或其他扩展包来获得新的卡牌，增加其收藏，来尝试构筑由单个派系组成的牌组以及其他有趣组合。

对抗阶段示例

以下为一次对抗阶段的例子。

玩家 A 使用黄色派系**帷幕守望**，并且具有先手标志，他正在对抗使用红色派系**鸣钟教派**的玩家 B。现在对抗阶段开始了！

1，首先开始第一个地区，**沉没的废墟**（编号 107）的对抗结算。在这个地区中，玩家 B 操控着一个**纵火狂**（编号 038）和一个暗藏者，而玩家 A 处于劣势，只有一个**巨石阵守护者**（编号 002）。在所有对抗开始前，玩家 B 付费令其中一个暗藏者现身 **①**，该暗藏者是**灾难使者**（编号 039）。在调查对抗中，玩家 B 有一个👁️图标，而玩家 A 没有，则玩家 B 检视了他的牌库顶牌并抓取了这张牌。随后结算战斗对抗，玩家 B 的👁️有 2 个，而玩家 A 没有👁️图标，所以玩家 B 赢得了此次战斗对抗，他选择对**巨石阵守护者**造成 2 点伤害，将其消灭 **②**。最后开始势力对抗，玩家 B 的**灾难使者**具有一个👁️，而玩家 A 已经没有角色在该地区了，因此玩家 B 赢得此次势力对抗，在**沉没的废墟**上放置了一个本方势力标志。

2，现在来到第二个地区**佛罗伦萨**（编号 108），在这里，玩家 A 操控一名**帷幕护卫**（编号 003），玩家 B 只有一个暗藏者。首先在调查对抗中，玩家 A 以 1 个👁️图标胜出，他检视了牌库顶牌，将其放到了牌库底，然后抓了一张牌。随后的战斗对抗，双方都没有👁️图标，因此未发生战斗。最后开始势力对抗，因为玩家 B 的暗藏者同样具有一个👁️图标，因此双方的👁️图标都是 1 个，数量相等，此次势力对抗为平局，双方都无法放置势力标志。这时，玩家 A 宣布发动**先手标志特权**，支付了 1 点费用后，将这次势力对抗平局结果改为由他获胜，他视作以一个👁️图标胜出，因此玩家 A 在**佛罗伦萨**放置了一个本方势力标志。

3，在第三个地区**切尔诺贝利**（编号 113），玩家 A 操控着一个暗藏者，对抗玩家 B 的**末日信徒**（编号 037）和**诺恩纳格斯塔**（编号 046）。在调查对抗开始前，玩家 A 支付费用，发动了位于佛罗伦萨的**帷幕护卫**行动能力，将**诺恩纳格斯塔**横置，令这个强大的角色无法参加这个地区的所有对抗 **③**。随后，调查对抗开始，双方都没有👁️图标，该对抗略过。在之后的战斗对抗中，虽然玩家 B 获胜，但他没有可以造成伤害的目标，所以仍无事发生。但在势力对抗开始前，玩家 A 付费使他的暗藏者现身，**常春藤派学者**（编号 006）进场 **④**。于是在此次势力对抗中，玩家 A 以两个👁️图标胜出，他在**切尔诺贝利**上放置了两个势力标志。

对抗阶段
示例



受到 2 点伤害

横置目标角色

对抗阶段
示例
(结束时)



进阶概念

本章节将详述游戏中玩家需要了解的重要规则，建议玩家在阅读本章节后再开始游戏。

快速行动、堆叠和响应

一般而言，所有的标准行动都只能在玩家自己的行动步骤中进行，且所有的行动效果都必须在彻底结算完毕后才可进行下一个行动。但  **快速行动** 是一个例外。

快速行动能力以  闪电图标表示。带有  图标的行动能力，除了可以如同标准行动一样发动以外，还可以在其他的游戏阶段发动（详见封底，回合阶段简表）。

 快速行动的另一个特点是，可以**响应**任何其他打出的卡牌、行动和触发能力。响应的具体流程为：在一张牌打出，或行动/触发能力发动，但还未结算的时候，双方玩家都可以发动  行动来作为响应。这一响应的动作会形成**堆叠**。所有新加入堆叠的卡牌及能力都位于堆叠的最上方，直到双方玩家都决定让过，不再继续响应后，堆叠内的卡牌效果开始结算。遵循“后发先至”的原则，从位于堆叠最上方的效果开始依次向下结算，也就是说，后打出的卡牌将优先结算生效。

- ◆ 你可以把堆叠视作一个各种卡牌效果排队等候结算的区域。但要切记，堆叠并不是“在场上”。
- ◆ 玩家付费将其所操控的一个暗藏者翻面，也属于发动  行动。
- ◆ 所有触发能力都视作带有  符号。

行动权

玩家只有在具有**行动权**的时机下，才能进行标准行动或  行动。

在大部分阶段及步骤开始时，当前回合的先手玩家总是先具有行动权。

在具有行动权时，玩家可以发动任意次数的  行动，这些卡牌或能力都会被加入堆叠，直到让过为止。当他让过后，他的对手就获得行动权。此外，在每一个堆叠中的卡牌或能力结算后，先手玩家也将获得行动权。当先手玩家让过后，则他的对手再度获得行动权。行动权就这样在双方玩家之间不断转换，当双方玩家

连续让过后，就结算堆叠最上方的一个卡牌或能力。当双方玩家连续让过且堆叠为空时，本步骤或阶段结束。

- ◆ 只有在堆叠为空，且具有行动权时，玩家才能进行**标准行动**。也就是说，要等所有卡牌效果结算完毕之后才能进行新的标准行动。
- ◆ **注意**：唯一的例外是后手行动步骤。仅在此步骤开始时，后手玩家首先获得行动权。并且在任一卡牌或能力结算后，都由后手玩家先获得行动权。
- ◆ 可以被响应的行动包括：打出卡牌，秘密派遣，付费令暗藏者现身，行动能力和触发能力
- ◆ 不能被响应的行动包括：建立资产，持续能力，额外费用，所有会令玩家获得费用或减费的行动能力（包括横置资产获得费用）。

响应与堆叠示例

例一 玩家 A 操控**通灵猫头鹰**（001）在场。此时玩家 B 打出**妖火**（089），并指定**通灵猫头鹰**为目标。为了保护自己的猫头鹰不被消灭，玩家 A 打出**灵能激发**（005）作为响应。随后双方玩家都选择让过不再行动。此时开始结算堆叠，根据后发先至的原则，堆叠顶端的**灵能激发**先结算生效，令**通灵猫头鹰**获得了一个  并且增加 1 点防御力。然后双方仍不再行动，则开始结算**妖火**，对猫头鹰造成了 1 点伤害。但因为此时猫头鹰的防御力已经增加为 2，妖火已经不足以消灭它了。

例二 玩家 A 操控**通灵猫头鹰**在场，为了增强猫头鹰在之后战斗对抗时的能力 玩家 A 打出**灵能激发**，并指定猫头鹰为目标。此时玩家 B 打出**妖火**作为响应，同样指定猫头鹰为目标。随后双方玩家都选择让过不再行动，堆叠开始结算。与例一不同的是，这次堆叠顶端的**妖火**先结算生效，对猫头鹰造成 1 点伤害，防御力只有 1 的猫头鹰因此被消灭进入了墓地。随后开始结算堆叠中的**灵能激发**，但此时**灵能激发**失去了原先目标，未能生效就被置入了墓地。玩家 A 不仅损失了一只猫头鹰，还浪费了**灵能激发**这张事务牌。

额外费用

额外费用以 **额外费用** 符号标注。表示在打出该牌时需要额外支付的资源。若一张牌上标有额外费用，则在打出这张牌时，必须按其上描述，支付所需的资源。该能力不能被响应。

临时能力图标

一般而言，只要一张牌在场，其能力图标都是持续生效的。但临时能力图标是例外。临时能力图标只在该牌的操控者持有先手标志时才生效。也就是说，这类图标每隔一个回合才生效一次。

与一般的黑底能力图标不同，临时能力图标总是以白底出现。

◆ 注意：任何时候，有效果要计算一张牌上的能力图标数量时，临时能力图标都要被计算在内，不管它本回合是否生效。



临时调查图标



临时战斗图标



临时势力图标

否定效果优先

如果一个卡牌效果以“不能”来描述，以阻止玩家的某个行为，则其始终优先于其他效果，即使有其他牌允许玩家进行该动作。

魔法领域图标

某些卡牌的右下角带有魔法标志，这表示此卡牌所代表的事物具有超自然的魔法力量。魔法分为五种领域，分别为：



心灵



神圣



星辰



死亡



血脉

五种领域分别代表了五类不同的神秘力量来源。

◆ 魔法领域图标不具有特别的能力，但有可能被游戏中其他卡牌影响。（比如**灵体**能力，详见第 18 页，关键词-灵体）

◆ 在资产区中的卡牌，其魔法标志同样有效。（某些卡牌能力，会注明在你的资产区内要具有一定的魔法

领域标志时才会生效。）

封印

某些效果可以将另一张牌封印。一般会以类似“将 A 牌封印在 B 牌上”这样的语句。此时将 A 牌正面朝上压在 B 牌下方即可，A 牌称为“被封印中”。

◆ 被封印的牌，不是在场上，其牌面视作空白，并且不会受任何卡牌或能力的效果影响。

◆ 双方玩家可以随时查看被封印的牌。

◆ 当一个场上的角色、附属、资产或地区离场时，将所有封印在其上的牌移回其拥有者的手上，当一个角色翻面成为暗藏者时，同样也要将所有封印在其上的牌移回其拥有者手上。

拥有者和操控者

玩家对所有自己牌组内的卡牌具有拥有权，任何时候，都是自己卡牌的拥有者。

当一张卡牌入场中时，无论是作为角色、附属、资产还是暗藏者，该卡牌都由其拥有者所操控（除非有其他卡牌能力特别指定）。

◆ 某些卡牌能力会允许玩家操控对手的角色。

◆ 总之，一张牌的拥有者自游戏开始到结束都不会改变，而操控者有可能会受卡牌效果影响而变化。

◆ 当一个效果提及“你的”卡牌、“对手的”卡牌、“本方”卡牌或“敌方”卡牌时，都是指该卡牌当前的操控者。

场上

场上的牌是正在生效中，并直接影响着游戏进程的。

“场上”的范围包括双方玩家的争夺区、资产区和秘社，以及所有争夺中的地区牌。

◆ 同一个区域内的场上卡牌其位置可以随意摆放，只要确保双方都能够看清即可。但是除非有卡牌效果，否则场上的卡牌不能随意取下或移动到其他区域。

秘社

游戏时，秘社区域代表双方玩家各自的总部。一般默认位于玩家资产区旁边。

◆ 某些卡牌会影响到玩家的秘社，比如标注着“结附于秘社”的附属牌，或某些注明要放置在秘社的指示

物标志，此时将这些牌或指示物标志放置在该区域即可。

◆ 秘社中的卡牌和指示物都视作位于场上，但不属于任何一个地区中。

进入一个地区

使角色或附属牌进入一个地区有以下几种方式：

- 1，在行动阶段正面打出在该地区。
- 2，角色牌可以付费由暗藏者现身来进入该地区。
- 3，因某种卡牌效果，从其他地区移动至该地区。（比如角色的机动能力）
- 4，因某种卡牌效果，从牌库、墓地、资产区或手牌直接放入该地区。

以上四种方式都会使一个角色或附属牌进入一个地区。

消灭和牺牲

当一个场上的卡牌被消灭时（包括被卡牌能力消灭、角色受到超过防御力的伤害或防御力被降低为0），将该卡牌放到其拥有者的墓地。

一个场上的卡牌被牺牲时，也放到其拥有者的墓地。角色被消灭或牺牲都是死亡。

◆ **注意：**当一个效果要求玩家牺牲一个场上卡牌时，该玩家只能选择并牺牲自己操控的卡牌，绝不可牺牲对手的卡牌。牺牲不算作被消灭，反之亦然，消灭也不算作被牺牲。

检视和展示

某些卡牌允许玩家“检视”一个暗藏者或其他卡牌，此时玩家可以将要检视的牌拿到面前查看，但不能将其展示给其他玩家看到。

◆ 玩家可以随时检视自己的暗藏者。

某些卡牌要求玩家“展示”一张牌，此时玩家需将要展示的牌面朝上交给所有玩家查看。

弃牌

某些卡牌要求玩家弃牌，若无其他要求，则需要弃牌的玩家从他的手牌中选择要弃的牌，然后将这些牌置于其拥有者的墓地。

某些卡牌要求玩家随机弃一张牌，则此时需要弃牌的

玩家可以使手牌面朝下并让对手随机抽取一张，然后将抽到的牌弃掉。

防止

某些卡牌效果可以防止某个事件发生。（例如：为目标角色防止下一次受到的伤害。）当其写明要防止的事件将发生时，该效果可以阻止该事件，令其无法发生。

指示物标志

某些卡牌效果，会在一张场上的牌或区域上放置指示物标志，用做计算数量，在游戏中会影响到卡牌的效果。

◆ 势力标志也是一种指示物标志，此外，指示物标志还包括时间标志、锁定标志、能量标志等。

◆ 位于角色上的指示物标志同样也视作位于该角色所在的地区上。

◆ 位于附属上的指示物标志同样也视作位于该附属所结附的牌或区域上。

◆ 基础版中提供了若干指示物标志，在不够用时玩家也可以用骰子或硬币代替。

自我指代语句

除非另有说明，所有卡牌文本框内出现的本卡牌名称，仅指代这张卡牌，和其他同名的卡牌无关。

关键词能力

某些角色或附属的能力因较为常见，以**关键词**表示。关键词以加粗字体标注。

以下为这些关键词能力的详述，玩家在游戏时如有疑问可查询本章节：

领袖

领袖是一个持续能力。每位玩家同一时间只能控制一个领袖角色在场。当另一个领袖角色在该玩家的操控下进场时，若他已经操控一个领袖角色，则他必须选择并牺牲其中一个。

声望

声望是一个触发能力。当一个地区的所有对抗结算完毕后，在该地区上若有某位玩家比对手操控更多未横置的声望角色，则他可以在该地区放置一个额外的本方势力标志。

- ◆ 若双方玩家都有未横置的声望角色，则只有操控更多声望角色的玩家能够放置一个额外的本方势力标志
- ◆ 声望能力不能叠加。多个具声望能力的角色在同一地区，也只能放置一个本方势力标志。

机动

机动是一个触发能力。在对抗阶段开始时，若有玩家操控具有机动能力的角色，则他可以将该角色移动至另一个地区上。

- ◆ 每个角色的机动能力每回合只能触发一次。
- ◆ 若双方都操控有具机动能力的角色，则先手玩家的机动能力先进入堆叠，并由先手玩家决定顺序以及要分别移动至哪些地区，然后再令后手玩家的机动能力进入堆叠，由后手玩家决定顺序以及要分别移动至哪些地区。当双方都移动完毕或让过后，开始进行各地区的对抗。

公开/隐匿

公开是一个持续能力。具有公开能力的角色，只能正面打出，不能以秘密派遣为暗藏者的方式打出。但具有公开能力的角色，仍能被其他卡牌效果翻面为暗藏者。

隐匿是一个持续能力。和公开能力相反，具有隐匿能力的角色，只能以秘密派遣为暗藏者的方式打出，而不能正面打出。

威名

威名是一个触发能力。当有玩家赢得了战斗对抗后，若该玩家以具有威名能力的角色参与了此次对抗，则他可以在该地区放置一个本方势力标志。

- ◆ 只要赢得战斗对抗，即使在战斗中没有杀死敌方的角色，或没有敌方角色参与战斗，玩家也同样可以发动威名能力来放置势力标志。
- ◆ 威名能力不能叠加。多个具威名能力的角色在同一

地区，也只能放置一个本方势力标志。

杀伤 X

杀伤是一个持续能力。若玩家曾以具有杀伤 X 能力的角色参与战斗对抗并获胜，则他能够分配的战斗伤害额外增加 X 点，额外造成的伤害同样可以任意分配在该地区的敌方角色上。

- ◆ 杀伤能力可以叠加。例如：一个具有杀伤 1 的角色，因为其他卡牌能力再次获得杀伤 1，则它现在具有杀伤 2。

袭击 X

袭击是一个现身触发能力。具有袭击 X 能力的角色，当其从暗藏者翻面为正面时，可以令其对位于相同地区的目标角色造成 X 点伤害。

- ◆ 袭击能力可以叠加。例如：一个具有袭击 1 的角色，因为其他卡牌能力再次获得袭击 1，则它现在具有袭击 2。

标志 X

标志是一个进场触发能力，代表当该牌进场时，在其上放置 X 个指定类型的指示物标志。

- ◆ 例如，**灾难使者**具有“时间标志 1”的能力，代表该角色进场时可以在其上放置 1 个时间标志。

灵体

灵体是一个触发能力。当玩家的一个灵体角色受到伤害时，计算该角色所在地区中双方魔法领域图标的数量，若对手的魔法领域图标数量少于本方，则防止该灵体角色将受到的伤害。

撤回

撤回是一个触发能力。当一个地区被赢取时，将位于该地区，且具有撤回能力的角色移回其拥有者手上，而非置于其拥有者的牌库底。

遏制 X

当一个卡牌能力注明遏制 X 时，你可以指定目标牌手，若可能，该牌手从场上选择并移除 X 个他所拥有的势力标志。

- ◆ 若所指定的牌手场上没有势力标志，则遏制能力不生效。

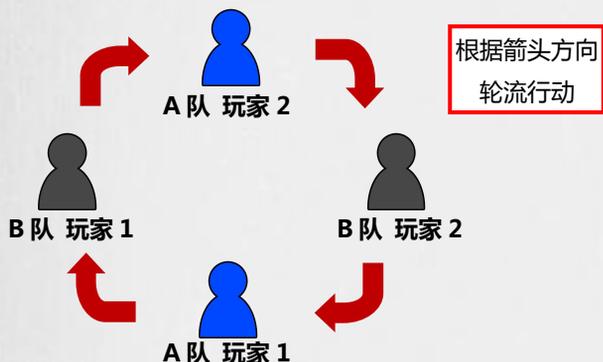
附录 1: 2v2 多人游戏规则

本章节介绍的多人变体规则,可供四位玩家尝试 2V2 游戏模式,体验多人组队对战的乐趣。

2V2 多人游戏规则和双人对战时的规则大致相同,以下简述其中变动的地方。

玩家座位及行动顺序

在进行 2V2 游戏时,每位玩家和他的队友相对而坐。也就是说,每位玩家的左手及右手边都是敌方玩家。



在游戏开始时,随机决定起始玩家,该玩家拿取先手标志。在每回合的行动阶段,自先手玩家开始,所有玩家按顺时针行动。在回合结束时,先手标志按顺时针传给左手边的玩家。

游戏设置及胜负条件

在游戏中,场上可争夺地区牌由双人对战时的三张改为五张。也就是说,在游戏开始前将从世界牌库翻开五张地区牌放在场上,且当有地区牌被赢取时,需翻开新的地区牌将可争夺地区补满五张。

同一队伍的两名玩家,他们的计分区内分数总和达到 12 分或以上,则该队玩家立刻赢得游戏的胜利。

若有玩家将要抓牌而他的牌库已空,则该玩家出局,由其队友单独对战两位敌方玩家。

游戏流程内的变化

1, 开始阶段的流程和双人对战时相同。

2, 在行动阶段,每位玩家都有一个属于他的行动步骤。从先手玩家开始,每位玩家按顺时针方向轮流在属于他的行动步骤中进行标准行动。

3, 在对抗阶段的结算将有如下变化:

- ◆ 每种类型的对抗,都将同队玩家卡牌上的该类型能力图标相加,来和对手卡牌的同类图标之和相比较。
- ◆ 赢得调查对抗和战斗对抗的队伍,若参与此次对抗的卡牌全部属于该队内的一位玩家,则由该玩家抓牌并决定战斗伤害的分配。若该队伍内两位玩家的卡牌都有参与此次对抗,则这两位玩家自行商议决定由谁抓牌及分配战斗伤害(注意:赢得调查对抗后,能够抓牌的只能是该队伍其中一位玩家)。
- ◆ 同一支队伍共用势力标志。也就是说,同一队伍的两位玩家不管谁赢得势力对抗,所放置的势力标志是相同的。

4, 结束阶段的流程和双人对战时相同。

其他注意事项

- ◆ 注明“本方”的卡牌,都只能影响其操控者本人的卡牌。注明“友方”的卡牌,能够影响其操控者和他的队友。注明“敌方”的卡牌,能够影响敌对队伍内的所有敌对玩家。
- ◆ 即使是同队玩家,也不能互相检视彼此的手牌和暗藏者,但允许商议战略。
- ◆ 确认行动权时,除了每位玩家各自的行动步骤以外,都由具有先手标志的玩家开始,按顺时针顺序依次传递。
- ◆ 任何时候,多个由不同玩家所操控的触发能力同时发动时,由本回合具有先手标志的玩家决定这些能力发动的顺序。
- ◆ 只要队友持有先手标志,本方角色的临时能力图标同样生效。
- ◆ 在游戏时,建议将同队玩家的角色及附属放在地区牌的同一侧,以方便双方玩家查看辨认

玩家间的交流

在游戏过程中,允许玩家自由交流,如队友之间可以商议战术,讨论对策。但要注意,即使是队友,也不能展示手牌或场上的暗藏者给他查看。也就是说,玩家可以冒着被对手知道的风险将自己的手牌或暗藏者告诉队友,但不能直接把那张牌交给他看。

附录 2：统治者模式

作为众筹成功的奖励，新的统治者模式已开启。该模式支持 3 到 4 人进行 1 对多的娱乐对抗，体验有别于普通模式的新乐趣。

注意：统治者模式必须加入额外的统治者专用指令牌组才能开始游戏！该牌组并未包含在基础版内，需要玩家额外购入！

本部分介绍统治者模式的游戏规则。

概述

在统治者模式中，由一位玩家担任“统治者”，他视作已经完全掌控了世界，拥有无与伦比的权势。而其他玩家不得不携手合作共同对抗统治者。此模式有 2 到 3 位玩家组队，与担任统治者的玩家进行对抗。

玩家座位及顺序

在进行统治者模式游戏时，所有组队玩家与统治者相对而坐。

在游戏开始时，统治者玩家持有先手标志。

游戏设置及胜负条件

当进行 1V2 模式时，可争夺地区改为 4 张。任一方玩家的总分达到 10 分或以上，则该方玩家立刻赢得游戏的胜利。

当进行 1V3 模式时，可争夺地区改为 5 张。任一方玩家的总分达到 12 分或以上，则该方玩家立刻赢得游戏的胜利。

若有玩家将要抓牌而他的牌库已空，则这一方玩家立即失败。

任何时候，若世界牌库已空，则不再翻开新的地区牌来补充到场上的可争夺地区空位。

统治者的优势

在游戏中，担任统治者的玩家，额外具有如下优势：

1，额外的指令牌组。统治者玩家除了他本身的玩家牌组外，他还额外具有一套共计 30 张的指令牌组。指令牌组背面朝上，放置在统治者的玩家牌组旁边。

在每个回合的属于统治者玩家的行动步骤中，他可以翻开一张指令牌组顶端的牌，并发动该牌上所注明的能力（若进行的是 1V3 的模式，则改为翻开两张指令牌）。关于指令牌的使用方式，详见下文指令牌。

2，统治者玩家的起始手牌数量增加 1 张。

3，在 1V3 的模式中，在游戏的第一个回合开始前，统治者玩家可以将他的牌库顶牌正面放置于他的资产区中作为一个资产。也就是说，统治者玩家以一个额外资产的优势开始游戏。

4，统治者玩家在每回合的行动步骤中可以进行一次额外的秘密派遣，这同样是一次标准行动，但第二次秘密派遣的所需费用为 2 费。（第一次秘密派遣仍然只需要 1 费）

游戏流程内的变化

1，开始阶段的流程和双人对战时相同。

2，在行动阶段，根据先后手，双方玩家分别进行各自的行动步骤。需要注意的是，组队玩家不管有几位，都只有一个共同的行动步骤，在此步骤中，队内的所有玩家都可以进行标准行动，直到所有人都让过为止。

3，在对抗阶段的结算将有如下变化：

- ◆ 每种类型的对抗，都将同一方玩家卡牌上的该类型能力图标相加，来和对手卡牌的同类图标之和相比较。

- ◆ 当组队玩家一方赢得调查对抗或战斗对抗时，若参与此次对抗的卡牌全部属于该队内的一位玩家，则由该玩家获取调查奖励以及决定战斗伤害的分配。若该队伍内多位玩家的卡牌都有参与此次对抗，则这两位玩家自行商议决定由谁来获取调查奖励及分配战斗伤害（注意：赢得调查对抗后，能够获取调查奖励的只能是该队伍其中一位玩家）。

- ◆ 组队一方玩家共用势力标志。也就是说，组队的玩家不管谁赢得势力对抗，所放置的势力标志都是相同的。

4，结束阶段的流程和双人对战时相同。

其他注意事项

◆ 在游戏流程中，组队一方的玩家，不管是 2 人还是 3 人，都视作一个整体，当组队方拿取先手标志时，所有该方玩家都视作先手玩家，共同持有先手标志。同时，行动权在交给组队方时，队内所有玩家都视作具有行动权，由队内玩家商议决定谁先行动，且当所有队内玩家都让过后，行动权才再度交给统治者玩家。

◆ 当组队玩家一方具有先手标志时，队内所有成员都视作本回合的先手玩家，他们角色的临时能力图标同样生效。但要注意，组队方的先手标志特权每回合仍只能发动一次，需要队内各玩家商议由谁来发动。此外，发动特权的玩家，必须曾为此次平局对抗提供过至少一个该类型能力图标。

◆ 注明“本方”的卡牌，都只能影响其操控者本人的卡牌。注明“友方”的卡牌，能够影响其操控者和他的队友。注明“敌方”的卡牌，能够影响敌对队伍内的所有敌对玩家。

◆ 即使是组队玩家，也不能互相检视彼此的手牌和暗藏者，但允许商议战略。

玩家间的交流

在游戏过程中，允许组队玩家自由交流，如队友之间可以商议战术，讨论对策。但要注意，即使是队友，也不能展示手牌或场上的暗藏者给他查看。也就是说，玩家可以冒着被统治者知道的风险将自己的手牌或暗藏者告诉队友，但不能直接把那张牌交给他查看。

指令牌

- 1 指令名称
- 2 文本框，指令能力
- 3 当前回合谋划
- 4 卡牌类别

30 张指令牌共同组成统治者的额外牌组。指令牌组背面朝上，放置在统治者的玩家牌库旁边。在每个回合的属于统治者玩家的行动步骤中，他可以翻开一张指令牌库顶端的牌。

指令牌总是提供一个行动能力，如同事务牌一样，统治者玩家可以在翻开指令牌后，决定是否发动这个行动能力。若选择发动，则根据指令牌的描述行动。指令牌的行动能力不会进入堆叠，且不能被双方玩家响应。

在指令牌结算完毕后，将其置于指令牌库底。

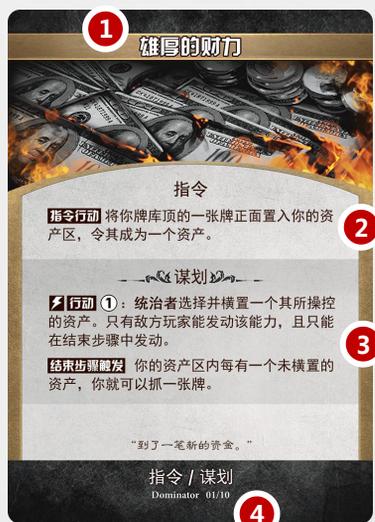
若进行的是 1V3 的模式，玩家可以在结算完第一张指令牌后，再翻开一张指令牌。也就是说，1V3 时统治者可以发动两个指令。

在某些指令牌上，还额外具有**谋划**。这表示统治者玩家试图在本回合内达成的某个目的。

具有谋划的指令牌，结算完指令行动后并不置入指令牌组底，而是放置在统治者的秘社区。谋划总是在该回合的结束步骤中强制触发，若统治者玩家达成计划，则能够获得额外的优势。相对的，所有的谋划也注明了组队方的玩家可以通过何种方式来进行阻止。

谋划视作在场上，且会对游戏进程产生影响，但不会因为任何卡牌或能力而离场。在每个回合的结束步骤开始时，将作为谋划的指令牌置入指令牌库底。

需要注意的是，统治者秘社内只能存在一个谋划。当进行 1V3 模式时，统治者可以用第二张翻出的计划取代第一个计划，若他如此做，则将被取代的指令牌置于指令牌组底。



指令牌

附录 3：秘社牌

作为众筹成功的奖励，秘社牌现已加入基础版中，玩家在游戏中可以使用秘社牌来获得额外的能力！本部分介绍关于秘社牌的规则。

秘社牌的牌面



秘社牌

- 1 秘社的名称
- 2 派系标志
- 3 文本框，卡牌能力和组牌的限制
- 4 起始手牌数量
- 5 卡牌类别/子类别

构筑牌组时

在构筑牌组时，玩家可以选择使用一张秘社牌或不使用秘社牌。但秘社牌是额外的卡牌，不计入牌组的卡牌总数。也就是说，在除去秘社牌外，玩家仍需要保证他的牌组中包含 50 张或更多卡牌。

若秘社牌上有注明对构筑牌组的限制条件，则玩家的牌组必须符合该条件。

若玩家以快速组牌方式开始游戏，则他只需要拿取一张与其所选派系匹配的基础秘社牌即可。（如玩家 A 选择了帷幕守望和王座会的预组作为自己的牌组，则他可以选用名为帷幕守望的基础秘社牌，也可以选用王座会的基础秘社牌。）

游戏初始设置时

在游戏开始时，若有玩家使用秘社牌，则在他设置自己的玩家牌库的同时，把秘社牌背面朝上放置于他的秘社区。随后，双方玩家同时将他们的秘社牌翻至正面。

游戏过程中

在游戏中，秘社牌同样具有行动、持续或触发能力，秘社牌的卡牌能力使用方式，和其他玩家卡牌完全相同。

- ◆ 秘社牌代表了玩家秘社区所在的位置。若未使用秘社牌，则秘社区位置默认位于玩家的资产区右侧。
- ◆ 秘社牌始终“在场上”，且将持续生效影响游戏。任何卡牌或能力都不能使秘社牌离场。
- ◆ 当有附属注明“结附于秘社”，则该附属同样视作结附秘社牌上。
- ◆ 当有指示物标志放置于本方秘社时，则该指示物标志同样视作放在秘社牌上。

致谢名单

《隐秘世界》卡牌游戏得以出版面世，得益于摩点网络的众筹活动，600余位海内外玩家的大力支持和友情推广。特在此对以下名单内所有玩家及团队表示衷心感谢！

特别感谢

- ◆ 摩点网
- ◆ EXECUTOR
- ◆ Hot/Cool
- ◆ Tony Wang
- ◆ 多罗猫
- ◆ 大壮桌游
- ◆ 锦官城桌游
- ◆ 剑寒
- ◆ 纪旭
- ◆ 绿皮熊
- ◆ 谜藏 | 桌游图书馆
- ◆ 月夜清风

众筹参与者

A. K. A. 火凤凰, Ark, arthurxzh, avlong
BC, Bernie1985, C 均, Daym 墓
Desperado_sjw, Fallsun, fanjiutong
Gogoway, Harmonie, HeAven Poppy
hanson32hk, HiTime, Kaveil, Hot/Cool,
KellyQ618, LEVO, losy, Myosotis, scaric,
TESTSUP Turningz, TychusLue, wizp
Wolgliver, yytc, z
阿倩的小尾巴, 啊啾啾, 安先生, 白峻玮
北冥风鹏, 北塔, 彬, 冰 dacapo, 波波罗
蔡安津, 蔡颢语, 蔡天恺, 蔡智源, 草花
岑洲鑫, 曾显焰, 曾星, 车奇葭
彻底的空想家, 沉默, 沉星, 陈, 陈拂雨
陈光铭, 陈华洲, 陈嘉辉, 陈嘉洁, 陈嘉亮
陈江洋, 陈京锐, 陈凯文, 陈丽莎, 陈强
陈腾辉, 陈王军, 陈阳, 陈尧毅, 陈逸
陈逸飞, 陈志玮, 陈宗南, 陳怡雯, 程枫
程国雄, 抽筋, 臭没溜儿, 崔巍, 崔玮
存在即有理, 大屁熊, 大石林牙, 大尾巴飞
戴明江, 戴于智, 淡薄, 弹吉他的胖子

党博, 邓涛, 邓永威, 刁庆, 刁文彬
丁浩, 丁临霄, 董国材, 都骏成, 杜海滨
杜宁, 断线的风筝, 独行总督, 泛蓝星尘
范劫, 方迎, 房路寒, 风早 ohayo, 枫舞
冯挺益, 冯夏临, 付仕深, 高帆
高浩, 高皓晨, 高然, 葛志强
公务猿查士丁尼, 宫文晋, 龚成柯, 顾宏凯
寡人有疾我阳仔, 郭冰, 郭杭星, 郭松林
郭天一, 郭晓川, 国栋, 韩晓光, 韩子如
寒冬催雪融, 寒寒君, 好名字就是这样
何嘉威, 何权神, 何政贤, 何中杰, 何中杰
贺俊彦, 鹤羽天宽, 侯宫博, 呼铂, 胡波
胡超, 胡皓翔, 胡若寒, 胡晓丰, 黄超
黄翰阳, 黄浩钊, 黄骅, 黄世琪, 黄廷朗
黄先生, 黄衣之王, 黄义哲&薛文喆, 黄曠文
吉同诚, 纪旭, 贾晨, 贾璐, 贾崴
江佳寅, 姜傲雪, 姜海男爱刘兔兔, 姜学勤
蒋昊, 矫星, 杰斯, 金帆, 金弘扬, 金红
金天, 锦官城桌游, 卡塞蒂大副, 柯秉毅
孔杰夫, 孔令源, 老儒北落师门, 乐挺
黎伟彬, 李彬, 李灿, 李程, 李冬
李汉宇, 李寰宇, 李嘉恒, 李侃毅, 李老师
李立波, 李亮, 李凌忠, 李女士, 李晟晖
李卫红, 李文达, 李晓芒, 李昕彤, 李旭
李烜钊, 李翌昕, 李寅斌, 李元晨
李元骏, 李长峰, 李政, 李智康, 李秭林
梁明明, 梁文捷, 梁筱, 梁枝聪, 梁智
两枚戒指, 两支笔, 亮亮亮亮亮亮, 廖嘉裕
林, 林东焯, 林先生, 林小胖, 林亚撒
林扬, 林宇星, 灵魂冰雕, 凌翔, 刘斌
刘博欧, 刘晨, 刘东行, 刘浩, 刘家辉, 刘齐
刘瑞麒, 刘世奇, 刘杏, 刘杨桂幡, 刘宜超
刘志强, 鏊金胡阿克巴, 龙目辰, 龙之踪迹
芦素萍, 鲁津, 陆靖, 路佳伟, 罗程
罗丽颖, 罗祺斯, 罗贤臻, 洛阳毅启桌游吧
骆洋, 闾之放, 吕成, 吕方灏, 吕鑫
绿皮熊, 马达, 马健, 马健钧, 马鸣, 马研
卖油郎, 毛文渤, 没脑袋的苹, 萌萌哒的虚兽
孟驰, 谜藏 | 桌游图书馆, 明日明天
魔法二胡逗, 莫毅, 木木夕木木夕
纳尼亚的绅士, 你干嘛, 欧女士, 欧阳韶华
潘坚, 潘慕礼, 胖次, 彭海涛, 浦杰
漆也航, 齐璐薇, 齐永亮, 钱国平, 钱瑞
钱之映, 切利, 秦钰苏, 轻风戏浪, 曲奇厨
任文圣, 任晓潼, 沈沉, 沈烜, 沈榛, 沈帅帅
沈翔宇, 沈志军, 圣歌, 圣境微流, 盛胜舟

施易成，石俊琨，时光印记桌游吧，时振兴
 史经纬，史小多，守望初心，水平的忧郁
 朔风，司隶示皇，宋玉，苏畅，孙嘉晨
 孙静一，孙砺锋，谈伟澄，汤碧成
 唐后嵘前，唐勇，唐子峻，天空羽龙，天舒
 田启明，佟蒙，兔嚎，拖着臭小瓜的臭施洋
 丸子，万佳兴，万绍俊，汪骏杰，汪力
 汪立健，汪涛，汪彘昂，王驳，王晨寅
 王聪，王道林，王海宁，王嘉晖，王凯
 王康，王磊，王培，王丕琳，王齐上
 王乾丞，王乔琦，王嵩，王彤，王献良
 王小雪，王晓佳，王筱音，王兴海，王亚东
 王艳，王彘，王远天，王哲，王振兴
 王智耀，王钟琰，王子翔，维克洛尔
 魏鹏翔，文韬武略，无聊才来，无言的咒语
 吴迪，吴涵锋，吴昊霖，吴剑，吴杰，吴柳
 吴桐羽，吴吞，吴文超，吴晓坤，吴旭强
 吴学飞，吴旻，吴亦波，吴越超，吴祯曦
 伍嘉玮，捂脸男，希罗的弟弟，瞎折腾
 夏鹏溟，夏正寅，夏子文，香志强，肖笛
 肖佩忠，肖滕阳，肖拓，逍遥爸爸
 道雨断魂，萧正纯，小躲神子，小刘，小桩
 谢锴，谢敏，谢医生，谢煜，辛猫
 幸福的米分，幸至歌咏，熊藏，熊代晟
 熊强，徐晨，徐丹，徐佳琪，徐俊轩
 徐骏昊，徐厉，徐砾，徐薇，徐熙，徐裕东
 许令玄，许睿，旭峰，薛东辉，薛皓文
 血夜梦魇，牙膏君，闫良，闫士林，颜威涛
 羊叔，阳仔，杨宝峰，杨波，杨春航，杨淦
 恋妹的沈夜，杨嘉璐，杨鹏，杨威，姚乃源
 姚汝杰，姚远，姚中博，叶峰，叶文靖是傻逼
 夜雨家桌游宝库，一只纯洁的小狼，壹号土猪
 以喵之名，殷宗杰，应一丁，于晨，于靖萱
 冷芒丨灬霜，于思文，于涛，余健生，余捷
 余素谦，俞诗杭，宇宙第一超级斌，雨行小妖
 御影乘风，云水，早上的太阳，泽荣，翟晨泉
 张博，张超，张春佑，张聪，张海斌
 张浩洋，张宏亮，张汇源，张佳，张佳兴
 张江雨，张杰翔，张可言，张萌，张任娟
 张仕军，张伟昊，张晓斌，张焱，张一末
 张祎，张益，张羽，张雨林，张云都，张泽栋
 张周峙，赵晨阳，赵弘，赵凯，赵亮，赵荣德
 赵文学，赵易非，赵振宇，这是一枚硬币
 镇世者，郑宏，郑花群，郑雳，郑茂森，郑淇
 郑怍青，郑越，咫蜓，钟鸣，钟星里，周骅
 周凯，周陆轩，周四维，周伟锋，周宇，朱炳

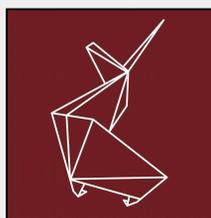
朱继耀，朱家豪，朱靖东，朱利斌，朱鹏飞
 朱天成，朱天也，朱铨彪，朱一凡，追梦
 字母，邹天影，左右

开发者名单

- ◆ 设计师：李力
- ◆ 版面设计：李力，刘璇
- ◆ 印刷：深圳望京印刷有限公司

◆ 感谢测试、反馈与规则校对：

Abel K, Beilian Lu, Bill Zhu, Cal Gerber
 ENDER, Faith 翼, G-Va, Un1quer
 wt0608wt0608, Walt, yayaya, Zhangyachun 阿
 德利亚, 陈安辰, 陈盛, 段科, 独孤律, 华西
 の...♂ (猫), 江岚, 姜鹏, 机智 de 板栗
 克村-十字芯, 林恩曦, 林珑, 蓝色, 李欣荣
 刘禹唐, 龙之踪迹, 末日学者, 佩风, 邱玉航, 仇川
 宇, 圣 31, 十人斩, 邵建国, 乌村吴伟, 吴兆南,
 王烁, 王雨庭, 心神, 瞎折腾, 幽海, 药仔
 镇世者, 赵博家, 庄辉凯, 周洪斌, 朱士超



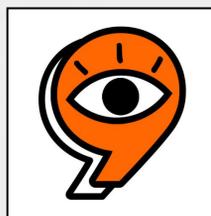
杭州谜藏桌游图书馆



米宝桌游设计师公会



上海 JOYPIE 桌游



第九艺术微信公众号

派系预组

本部分列出基础版内，八个派系预组的具体牌表，方便玩家快速组牌时查阅：

幕守望

- 001 通灵猫头鹰 · 3
- 002 巨石阵看护人 · 3
- 003 帷幕护卫 · 3
- 004 力场法师 · 2
- 005 裂解术 · 2
- 006 常春藤派学者 · 2
- 007 逆转异界之门 · 2
- 008 灵能激发 · 2
- 009 远东六号科研所 · 2
- 010 青手费南迪尔 · 1
- 011 德摩斯提尼，大魔法师 · 1
- 012 帷幕守望徽记 · 2

猎魔人

- 013 公路骑士 · 3
- 014 驱魔人 · 3
- 015 执行部精锐 · 3
- 016 除咒师 · 2
- 017 弥尔顿的镇魔枪 · 2
- 018 魔刃传人 · 2
- 019 引路仙子 · 2
- 020 隐蔽的飞刀 · 2
- 021 狭路相逢 · 2
- 022 范·弥尔顿 · 1
- 023 SPT 董事局 · 1
- 024 猎手论坛徽记 · 2

王座会

- 0SPT25 鲜血奴仆 · 3
- 026 新生血族 · 3
- 027 巨型蝙蝠 · 3
- 028 唤灵师 · 2
- 029 初拥 · 2
- 030 血族长老 · 2
- 031 心兽之道 · 2
- 032 传媒魔咒 · 2
- 033 家族传承 · 2
- 034 克里斯蒂娜·爱弗罗德 · 1
- 035 列恩·爱弗罗德 · 1
- 036 王座会徽记 · 2

鸣钟教派

- 037 末日信徒 · 3
- 038 纵火狂 · 3
- 039 灾难使者 · 3
- 040 钟摆祭司 · 2
- 041 烈火重围 · 2
- 042 无面屠戮者 · 2
- 043 诅咒沙漏 · 2
- 044 深渊细语 · 2
- 045 丧钟回响 · 2
- 046 诺恩纳格斯塔 · 1
- 047 终焉的诗寇蒂 · 1
- 048 鸣钟教派徽记 · *2

国家机构

- 049 地区警员 · 3
- 050 监控员 · 3
- 051 坚毅的刑警 · 3
- 052 安全保卫部门 · 2
- 053 神秘学顾问 · 2
- 054 危机处理特派小组 · 2
- 055 调查档案 · 2
- 056 警车追捕 · 2
- 057 戒严 · 2
- 058 审问嫌疑人 · 2
- 059 封魔瓶瑟琳娜 · 1
- 060 约翰·F·纳特里 · 1

圣贤

- 061 虔心修士 · 3
- 062 阿瓦隆隐士 · 3
- 063 博学的贤者 · 2
- 065 天空的教诲 · 2
- 064 苏族捕梦网 · 2
- 066 雪地救援队 · 2
- 067 悟道僧人 · 3
- 068 庇佑圣灵 · 2
- 069 光能盾 · 2
- 070 圣婴 · 2
- 071 凯拉·歌迪亚教授 · 1
- 072 亚洛尔 · 1

方碑序列

- 073 街头混混 · 3
- 074 复生行尸 · 3
- 075 窃尸人 · 3
- 076 格鲁尼的走私客 · 2
- 077 职业杀手 · 2
- 078 毒血诅咒 · 2
- 079 灵魂契约 · 2
- 080 谋杀 · 2
- 081 死灵召唤 · 2
- 082 怨灵咒刃 · 2
- 083 威达的汀巴巴迪 · 1
- 084 唐·格鲁尼 · 1

梦境行者

- 085 陷入疯狂的人群 · 3
- 086 徘徊的鬼魂 · 3
- 087 尖牙幻象 · 3
- 088 直视深渊 · 2
- 089 妖火 · 2
- 090 丧失理智的画家 · 2
- 091 占卜师 · 2
- 092 噩梦领主 · 2
- 093 酒神秘仪 · 2
- 094 崩塌的时空 · 2
- 095 乔治·帕佐，织梦人 · 1
- 096 沉沦的巴德勒 · 1

图标和符号

 快速行动能力

 横置本卡牌

 防御力修正（+号或-号代表增加或减少）

① 费用

 能力图标：调查。临时调查图标为：

 能力图标：战斗。临时战斗图标为：

 能力图标：势力。临时能力图标为：

 先手标志

派系名称	图标	忠诚需求	文本框中
◆ 帷幕守望			
◆ 猎魔人			
◆ 王座会			
◆ 鸣钟教派			
◆ 政府			
◆ 圣贤			
◆ 方碑序列			
◆ 梦境行者			
◆ 中立		无	

回合阶段简表

