

隐秘世界

UNDERWORLD

卡牌对战游戏



规则手册

KEYCARD

引言

本规则手册是隐秘世界卡牌游戏的详细规则资料。它并不直接指导玩家游戏，而是供玩家在游戏过程中遇到问题时，用来查阅规则详情所用。

本手册主要包含两部分。**术语表**对游戏中出现的所有名词与短语做出详细解释，**游戏流程详解**则阐明一个完整的回合如何进行。

请稍等！

请先阅读《游戏指南》来学习游戏的基本规则。当您在游戏过程中遇到问题时，再来查阅本手册的术语表及游戏流程！

术语表

本章节提供一份列表，对卡牌上会出现的所有专有名词和短语进行解释。

A

暗藏者

通过秘密派遣或其他方式，以背面朝上进场的角色牌称为“暗藏者”。

- ◆ 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。
- ◆ 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，来将该暗藏者翻到正面，但翻面时仍需注意必须要满足其忠诚度要求。
- ◆ 注意：暗藏者的卡牌类别不是“角色”而是“暗藏者”，而且不具有其卡牌正面的任何信息。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。

（参见 P1 暗藏者翻面，P9 现身）

暗藏者翻面

付费令一个本方暗藏者翻至正面是一个  行动。

若要付费令一个本方暗藏者翻面，你需遵照如下流程：

1，确认忠诚需求：检视要翻面的暗藏者，确保你资产区中的资产已经满足其忠诚需求，否则不能翻面。

2，展示卡牌：展示这张牌的正面，宣布要将其翻面。

3，支付费用：支付该角色牌所需的费用。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。

4，等待响应：将要翻面的卡牌进入堆叠，并等待结算。此时，任一玩家可以发动  行动来响应。

5，结算效果：成功结算后，将该卡牌翻至正面，放置于之前暗藏者所在的地区上，其卡牌类别从暗藏者改为角色。若该角色具有进场触发或现身触发的能力，则你可以在此时决定是否要触发。

◆ 注意：当暗藏者翻至正面时，视作该暗藏者离场并以角色的状态进场，因此会移除原本暗藏者上所有的指示物标志，消灭结附在该暗藏者上的所有附属，封印在该暗藏者上的所有牌也须移回其拥有者手上。

◆ 当暗藏者翻面至正面时，仍保持其在未翻面之前的横置或重置状态。

B

本方

本方是指玩家自己。若一张牌上注明影响本方卡牌，是指由打出该牌的玩家所操控的卡牌。

背景描述

文本框中的隶书文字，描述隐秘世界中的故事。背景描述只是丰富玩家的体验，对游戏对战没有任何影响。

标准行动

标准行动只能在玩家自己的行动步骤中进行，玩家只能在他具有行动权，且堆叠为空的时机下进行标准行动。

标准行动共有四种：

- ◆ 建立资产（每回合限制一次）
- ◆ 打出卡牌
- ◆ 秘密派遣（每回合限制一次）
- ◆ 发动卡牌的 **行动** 能力（参见 P2 打出，P3 发动，P5 建立资产，P7 秘密派遣，P9 行动能力）

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 个特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。

（参见 P11，指示物标志。）

C

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 。
- ◆ 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，唯一的不同在于触发能力无法被玩家主动去发动，而只能在游戏过程中等待其满足触发条件后才能发动。（参见行动能力）
- ◆ **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，并由先手玩家决定顺序，然后再令后手玩家的触发能力进入堆叠，由后手玩家决定顺序。
- ◆ 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。

死亡触发 表示当该牌被消灭或牺牲时，可以发动该触发能力。

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。

操控者

当一张卡牌进入场中时，无论是作为角色、附属、资产还是暗藏者，其拥有者就是该卡牌的操控者（除非有其他卡牌能力特别指定）。

- ◆ 操控者有可能会受卡牌效果影响而变化。某些卡牌效果会允许玩家操控对手的角色。
- ◆ 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。
- ◆ 结附于对手的牌上的附属牌，仍然由你操控。
- ◆ 对于打出的事务牌或发动的卡牌能力而言，使用该牌或能力的玩家就是其操控者。

场上

场上的牌是正在生效中，并直接影响着游戏进程。“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。

持续

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  图标才能生效（不管具有该图标的资产是否已横置）。
- ◆ 某些卡牌的持续能力，会影响玩家的牌组构筑。若有注明“构筑时”的持续能力，则玩家需要再构筑牌组时满足其要求。

重置

重置是指将一张已经横置的牌转正，令你再次使用它。（参见 P5 横置）

重置步骤

开始阶段的第一个步骤。双方玩家在这个步骤中同时重置他们场上已经横置的牌。在这个步骤中不能发动快速行动，此时被触发的能力，将在准备步骤时才进入堆叠。

D

打出

打出卡牌是指玩家支付费用，从手中将一张牌加入堆叠并等待结算。一般而言，打出卡牌是个标准行动，只能在玩家的行动步骤中使用。

打出卡牌一般要遵照如下步骤

- 1，确认满足该牌忠诚需求
- 2，展示要打出的卡牌
- 3，若需要，为该牌选择目标。若打出的是角色牌，为其选择要进入的地区。若卡牌上有“选择一项”的语句，则在此时做出选择。
- 4，支付费用（包括额外费用），若费用中包含 X，也需要在此时确定数值。
- 5，将该牌加入堆叠上，等待响应。
- 6，结算产生效果。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。

调查对抗

调查对抗是一种对抗类型。当一个地区上开始调查对抗时，只有带有图标且未横置的角色可以参与此次对抗。

调查对抗奖励：赢得调查对抗的玩家，在此次对抗中，他的图标数量每比对方多一个，就检视其牌库顶的一张牌。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。

堆叠

打出的卡牌和发动的能力，不是立刻生效，而是先进入一个名为“堆叠”的地方等待结算。玩家可以发动快速行动作为响应，来将新的卡牌或能力加入堆叠。所有新加入堆叠的快速行动都位于堆叠的最上方。只有双方玩家都让过后，堆叠里的卡牌和能力才开始从上到下结算。也就是说，后打出的卡牌将总是优先结算生效。

- 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”。
- 在每一个堆叠内的卡牌或能力结算后，双方都有机会再次将新的快速行动加入堆叠中。

敌方

若一张牌上注明影响敌方，是指玩家的对手。敌方卡牌即是指对手的卡牌。

对抗阶段

在本阶段，双方的角色在各地区进行对抗。

注意：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。

每个地区牌按下列步骤进行争夺（三种类型的对抗顺序也标注在各地区牌的右上角）：

- 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，并立即得到该类型对抗的奖励。

对抗奖励

在对抗阶段，赢得调查、战斗或势力对抗的玩家，都能立即获得对抗奖励。

（三种类型对抗的具体奖励，参见 P3 调查对抗，P11 战斗对抗，P8 势力对抗）

地区

地区牌组成公用的世界牌库，并在游戏开始时翻开三张至场上，供双方玩家赢取。玩家将角色打出在争夺区的地区牌上，来使其参与该地区的各种对抗。

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置的势力标志总和达到这个数字时，这个地区牌就被他赢取，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。

独有卡牌

如果一张卡牌的名称由金色标示，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。

E

遏制 X

当一个卡牌效果注明遏制 X 时，你可以选择目标玩家，该玩家从场上选择并移除 X 个他所拥有的势力标志。

- 若所选择的玩家场上没有势力标志，则遏制能力不生效。
- 若所选择的玩家场上势力标志数量少于 X 个，则他必须移除所有他所拥有的势力标志。

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。

F

非

当卡牌上描述一个事物前带有“非”，如“非角色牌”，“非人类角色”，“非装备附属”等，分别表示“不是角色的牌”“不是人类类别的角色”，“不是装备类别的附属”。

发动

场上的角色或附属，若具有行动或触发能力，则其操控者可以选择发动这个能力。

- ♦ 发动一个行动能力，是指这张牌的操控者支付所需费用，将该行动能力加入堆叠并得等待结算生效。
- ♦ 发动一个触发能力，是指这张牌的操控者在满足其触发条件的时机下，将该触发能力加入堆叠并得等待结算生效。
- ♦ 发动一个卡牌能力需要遵循如下步骤：
 - 1，宣布要发动的卡牌能力
 - 2，若需要，为其选择目标。若卡牌上有“选择一项”的语句，则在此时做出选择
 - 3，为其支付费用
 - 4，将该能力加入堆叠并等待响应
 - 5，结算并产生效果

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。

附属和结附

附属牌是一种卡牌类别，能够持续强化或削弱另一个卡牌或区域。在结算进场后附属牌成为附属。

所有附属牌在结算后都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。例如“结附于目标角色”，“结附于目标地区”“结附于本方秘社”等。此时，将附属牌放在其所结附的牌或区域边即可。

- ♦ 注意：只有在场上的附属牌才称为“附属”，在其他任何区域都被称为“附属牌”。
- ♦ 卡牌或区域上结附的附属牌，没有数量限制。
- ♦ 当某张卡牌离场时，消灭结附于其上的所有附属。
- ♦ 角色翻面成为暗藏者也视作离场，同样会消灭结附在该角色上的所有附属。
- ♦ 如果一个附属所结附的卡牌或区域不再符合结附的要求，则同样消灭这个附属。
- ♦ 玩家的任何附属都将保持由他操控，即使被结附的卡牌或区域是由其他玩家所操控的。

分数

玩家必须靠赢得分数来获取游戏最后的胜利。分数以金色菱形标注在卡牌的文本框中。一般来说，只有地区牌上具有分数。玩家只有将具有分数的牌置入自己的计分区，才算赢得了分数。

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 牌正面朝上压在指定 B 牌下方即可，A 牌称为“被封印中”。

- ♦ 被封印的牌，并不是在场上，其牌面视作空白，并且不会受任何卡牌或能力的效果影响，也不能被指定为目标。
- ♦ 一张场上的牌被封印时，视作离场，会触发其所有离场触发能力，并移除位于这张牌上的所有指示物标志。
- ♦ 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。
- ♦ 当 A 牌被封印在 B 牌上时，若有其他效果响应该动作，令 B 牌离场或不能再被作为合法目标，则在结算封印的效果时将要封印的 A 牌置入其拥有者的墓地。例如：一位玩家发动尖牙幻象（087）的现身触发能力，要将其封印在目标敌方角色职业杀手（077）上，此时对方玩家可以响应发动职业杀手的能力，支付两费将其翻面为暗藏者，如此一来，准备封印的尖牙幻象失去了目标，就被置入了墓地。

费用

费用可以视为金钱，是本游戏中的货币单位，玩家用它来支付打出卡牌或进行各种其他行动所需的开销。

一张卡牌的费用印在左上角，代表需要支付多少费用才能打出该牌。（参见 P10 印刷费用）

- ♦ 获得费用的最常见的方式是横置资产。每个资产通过横置能使其操控者获得 1 点费用。
- ♦ 在每个步骤结束的时候，玩家所有未用完的费用会被清空。也就是说，费用是无法被积攒的。

防御力

要消灭一个角色所需要的伤害点数。角色的防御力位于卡牌的左下角。

G

关键词

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在文本框中。

公开

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。

H

横置

横置在游戏中代表使用一张位于场上的牌，比如发动需要横置的行动能力，横置资产产生费用等。要横置一张牌时，将它向一侧旋转 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。
- ◆  图标表示横置本卡牌。它通常出现在卡牌能力费用中。

恢复步骤

结束阶段的第二个步骤。在此步骤中，移除所有角色受到的伤害，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。一般而言，此步骤双方玩家不能发动快速行动。但若有触发能力在此步骤中发动，则双方玩家可以发动快速行动，并在双方玩家连续让过且堆叠为空的情况下，重新开始恢复步骤。（参见 P16 恢复步骤流程）

回合、阶段和步骤

游戏将进行若干回合直到有玩家获胜为止。每个回合分为四个阶段，每个阶段再细分为若干步骤。要完成一个回合，双方玩家需要共同经历开始、行动、对抗和结束四个阶段。

- ◆ 在每个步骤开始时，于该步骤触发的卡牌能力会进入堆叠。
- ◆ 在每个步骤结束时，每位玩家没有用完的费用将被清空。

J

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。

计分区

双方玩家各有一个计分区，用来放置他们已经赢得的地区牌。计分区中的分数即为该玩家当前的分数。当一位玩家的计分区中分数总和等于或大于 8，他就获得这局游戏的胜利。

建立资产

玩家在属于他的行动步骤中，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。（参见资产）

- ◆ 通过某种卡牌效果，将一张牌加入资产区作为资产的行动不算作建立资产，因此也不会有次数限制。

检视

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。

角色

角色牌是一种卡牌类别，是玩家用来赢取地区牌的主要手段。打出角色牌的玩家必须为其指定一个要进入的地区。角色牌成功结算进场后成为角色，并放置在所指定的地区牌前，参与该地区的对抗。每个角色左下角都标有一个数字，代表其防御力（要消灭它所需的伤害点数）。角色通常还带有能力图标和其他额外能力。在进场后角色会持续在场直到被某个效果消灭或移除。此外角色牌还可以被秘密派遣为暗藏者。（参见 P1 暗藏者，P7 秘密派遣）

- ◆ 注意：只有正面朝上在场的角色牌才称为“角色”，在其他任何区域都被称为“角色牌”。

结算

堆叠上的卡牌或能力，当它产生效果，这被称为结算。若卡牌或能力在结算时其目标已不存在或不符合要求，则它不能被结算生效。

进场和离场

进场包括如下方式：角色牌和附属牌在结算生效后会上场、一张牌可以做为资产进场。角色牌从暗藏者翻面到正面而进场。某些卡牌效果将一个角色或附属从其他区域（如牌库、墓地或手牌处）放置进场。

- ◆ 进场触发能力必须等到这张牌成功进场后才能发动。
- 离场是指原本在场上牌因为某种卡牌效果，被移动至其他区域，例如移回手牌，放置到牌库底，或被消灭置入墓地等等。角色牌被翻面到背面也是离场。

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。

K

快速行动

区别于标准行动的一种特殊行动。和标准行动不同, 快速行动可以在任何阶段中发动, 也可以用来响应其他的卡牌或能力。快速行动能力以  图标表示。玩家可以在具有行动权的时机发动任意次数的快速行动。快速行动在发动后都会进入堆叠, 并在双方玩家都选择让过不再发动新的快速行动后才开始结算。遵循“后发先至”的原则, 越晚发动的快速行动, 总是处于堆叠的上方, 会优先结算。

- ◆ 所有的触发能力也视作具有  图标, 能够作为响应动作。
- ◆ 暗藏者付费翻面也视作具有  图标, 可以在能够发动快速行动的时机进行付费翻面。

(参见 P3 堆叠, P9 行动权, P10 响应)

快速组牌

在基础版的游戏中, 玩家可以通过快速组牌的方式方便地开始游戏。

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。

卡牌能力

一张卡牌所能够产生效果的文字称为卡牌能力。一张卡牌的能力印在其文本框内, 位于背景描述之上。卡牌能力只能在该牌在场上时由它的操控者发动(持续能力除外, 只要在场持续能力就一直生效)。卡牌能力根据生效方式不同主要分为三类: 行动能力、触发能力、持续能力。以黑框白字标注在能力文字前。

卡牌类别

卡牌的类别一般印在图案的左下方, 包括地区、角色、附属、事务四类。此外当一张牌处于特别状态时(例如位于资产区或以背面方式在场), 会有资产和暗藏者类别取代原有的类别。有些卡牌会有额外的子类别。例如“角色·人类”中的“人类”, 或“事务·法术”中的“法术”。

卡牌效果

当打出卡牌或场上的卡牌能力发动时, 只要成功结算, 就会产生效果。卡牌效果将以不同的方式影响游戏。一般而言, 卡牌

效果分为三种:

一时性效果:

只发生一次后就不再生效。例如: 造成伤害或消灭某个角色。

持续性效果:

产生的效果会持续一段时间, 持续多久由规则文字决定。例如: 某些效果会注明“直到回合结束”。而某些角色或附属的持续能力则将一直生效直到其离场为止。

防止及替代性效果:

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。

某些卡牌效果可以替换某个将要发生的事件。一般以“当……时, 改为……, 而非……”的语句描述。这类效果能够在一种事件将要发生时, 令其无法发生, 而以发生另一种事件代替。

L

临时能力图标

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。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。

- ◆ 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。



灵体

灵体是一个触发能力。当玩家的一个灵体角色被分配到伤害时, 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总和少于本方, 则防止该灵体角色将受到的伤害。

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。

来源

伤害或卡牌能力的出处。若一个卡牌能力的来源在该能力加入堆叠后被消灭, 该卡牌能力仍然正常结算生效。

M

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）
- ◆ 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。）

秘密派遣

每位玩家在属于他的行动步骤中，可以支付 1 点费用，将一张手牌以背面朝上的方式放置在一个地区，这张背面朝上的牌称为“暗藏者”。秘密派遣是一个标准动作，且每回合只能使用一次。

秘社

游戏时，秘社区域代表双方玩家的总部。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。
- ◆ 位于秘社内的牌同样是“在场”，但并不是位于任何一个地区。

秘社牌

秘社牌是众筹解锁后加入基础版中的新类别卡牌，代表玩家所掌控的秘社的名字，并为玩家的牌组带来额外的能力和限制。玩家在构筑牌组时，可以为牌组选择一张秘社牌，但秘社牌不洗入牌组内，也不计入牌组的卡牌总数量。

在游戏开始时，双方玩家将各自的秘社牌背面朝上放置在本方的秘社区，并在抓取起始手牌之前同时展示。

- ◆ 秘社牌视作在场，且不会因任何效果而离场。
- ◆ 所有注明结附于秘社的附属牌可以放置在秘社牌旁边。
- ◆ 秘社牌的右下角数字注明了当你使用这张秘社牌时的起始手牌数量。秘社牌的卡牌类别与子类别标注在卡牌正下方。

目标

某个卡牌或能力所指定的东西，在规则文字中以“目标~”注明，比如目标角色、目标地区、目标玩家等。在打出卡牌或发动卡牌能力时，若文字描述中要求你选择目标，则你必须在付费前为其指定好目标。已指定的目标不能更改。

- ◆ 若在卡牌或能力结算时，原先指定的目标已不存在或不符合要求，则该卡牌或能力不再生效。但已经为其支付的费用不能退回。若一个附属在进场时其指定的结附目标已不存在，则将该附属牌置于其拥有者的墓地。

墓地

一个放置已经消耗掉的卡牌的地方。一张牌可能因为弃牌、被消灭、牺牲或其他卡牌效果而进入墓地。

注意：一张牌从任何区域进入墓地时，指的都是进入其拥有者的墓地。

N

你

卡牌上写着“你”时，指的是这张牌当前的操控者。

P

牌库

牌库分为世界牌库和玩家牌库。

世界牌库是放置地区牌的地方，为双方玩家共用。玩家牌库是放置双方玩家各自的玩家牌组的地方。玩家只能从属于他的玩家牌库抓牌。不管是世界牌库还是玩家牌库，牌的顺序不能随便改变（除非有卡牌效果要求你洗牌），玩家也看不见他之后将要抓到的牌。即使牌库中没有牌，牌库仍然存在。

牌组

根据牌组构筑规则，由玩家自行构筑，至少五十张牌的集合。在游戏开始时玩家的牌组形成各自的玩家牌库。

派系和颜色

当前游戏中共有八个派系。每个派系各有其相应的颜色来表示。派系图标和颜色都标注在一张牌的右上角。各个派系的卡牌有不同的策略和战术。此外还有一部分牌属于中立，中立牌没有派系。

Q

区域

泛指游戏中存在的不同功能处。区域包括手牌、玩家牌库、世界牌库、争夺区、墓地、资产区、计分区和秘社。

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，然后将被抽到的牌弃掉。

潜伏

通过某种卡牌效果，将一个角色翻面至背面成为暗藏者，这一动作称之为潜伏。

R

让过

当一张打出的卡牌或发动的能力进入堆叠等待结算时，每位玩家都能够发动快速能力来响应。玩家也可以选择不做任何事情。当所有玩家都让过后，堆叠内的卡牌和能力才开始由上到下依次结算。

S

胜利和失败

任何时候，若有玩家的计分区里分数总和达到 8 分或以上，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。

任何时候，若有玩家将要抓牌而他的牌库已空，则该玩家立即失败。

伤害和战斗伤害

在战斗对抗中获胜的玩家，可以对敌方角色造成伤害。打出的卡牌或发动的能力也能够造成伤害。当一个角色在某回合中受到的伤害等于或大于其防御力，该角色就被消灭。

玩家通过赢得战斗对抗，对敌方角色造成的伤害，被称作战斗

伤害。其他方式造成的伤害，称作非战斗伤害。（参见 P11 战斗）

势力对抗

势力对抗是一种对抗类型。当一个地区上开始势力对抗时，只有带有  图标且未横置的角色可以参与此次对抗。

势力对抗奖励：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。

势力标志

通过赢得势力对抗或其他卡牌效果，玩家可以在地区牌上放置属于本方的势力标志。

任何时候，在一个地区牌上，若同时有双方玩家的势力标志，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。

势力值上限

一张地区牌上所能够放置的势力标志数量。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的势力值上限时，他就赢取这个地区。

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。

死亡

当一个角色从场上被置入墓地时，不论它是被消灭、牺牲或是因为其他卡牌效果，它都属于死亡。

手牌

玩家抓到手上，可以在其行动步骤打出的牌。在回合结束的恢复步骤手牌若多于 7 张则需弃掉多余的张数直到 7 张。

声望

声望是一个触发能力。在一个地区上的所有对抗结束后，若有玩家以具有声望能力的角色参与了此次对抗，则不论胜负，他都可以在该地区放置一个额外的本方势力标志。若双方玩家都有具声望能力的角色参与了此次对抗，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。

W

文本框

在卡牌的下半部分印有文字的方框。文本框的内容包括关键词能力，卡牌能力，以括弧表示的规则提示以及背景描述。

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。

X

X

代表一个数字，具体的值由这张牌的操控者选择。若卡牌或能力的费用中有 X，则在玩家为其付费时必须决定具体的数值。

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。

- ◆ 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时发动该能力。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时打出该事务牌。
- ◆ 只有该牌的操控者才能发动卡牌的行动能力。
- ◆ 一个行动能力发动并进入堆叠后，就和其来源分开，即使发动行动能力的角色或附属被其他效果响应而离场，堆叠中的行动能力仍然能结算生效。

行动阶段

在本阶段，每位玩家都有属于他的行动步骤。由先手玩家开始，在各自的行动步骤中进行标准行动。

- ◆ 行动阶段是唯一能够进行标准行动的阶段。
- ◆ 玩家只能在自己的行动步骤中进行标准行动。一旦让过，他的行动步骤就结束了。

行动权

行动权用来判断当前时机下哪一位玩家可以优先进行行动。玩家只有在拥有行动权的时候，才能进行标准行动或快速行动。

在每个阶段及步骤开始时，当前回合的先手玩家总是具有行动权。

在具有行动权时，玩家可以发动快速行动，也可以选择让过。当他让过后，他的对手就获得行动权。

此外，在任一卡牌或能力结算后，先手玩家都将获得行动权。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。

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，因为其其他卡牌能力再次获得袭击 1，则它现在具有袭击 2。

现身

通过支付费用或其他卡牌效果，将一个暗藏者翻面至正面成为角色，这一动作称之为现身。

先手标志

钥匙形状的指示物标志，确定当前回合谁是先手玩家。

在卡牌文本框中，先手标志以  图标表示。

先手标志特权

在对抗阶段中，先手玩家拥有名为“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 点费用，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。

先手玩家

持有先手标志的玩家即为本回合的先手玩家。每个回合结束阶

段最后一步，将先手标志交给对手。也就是说，双方在游戏中轮流成为先手玩家。

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。

响应

在一张打出的卡牌或一个卡牌能力结算之前，发动另一个快速能力，这个动作称作响应。

◆ 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，发动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，所有会令玩家获得费用的行动能力（包括横置资产获得费用），以及造成伤害。

选择一项

在打出写有“选择一项”的牌时，必须在支付费用前决定要选择上面描写的哪一项。你所作出的选择不能再更改。

Y

移动

若一个卡牌效果令玩家移动一个角色，是指将该角色从当前所在地区移到另一个地区。

◆ 当一个角色被移动到另一个地区时，视作该角色进入该地区。

◆ 角色不能原地移动，即不能从其当前所在的地区再次移动到该地区。移动必须是在不同的地区之间进行。

友方

若一张牌上注明影响友方卡牌，是指由打出该牌的玩家和其队友所操控的卡牌。友方玩家即是指该玩家和他的队友。

隐匿

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。

印刷费用

一张卡牌打出时所需支付的费用印在这张牌的左上角。印刷费用是指这张牌的所需费用还未被任何卡牌效果修正的原始数值。若印刷费用中含有 X，则将 X 视作 0。

赢取地区牌

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，先手玩家获得行动权，双方玩家可以在具有行动权时发动快速行动。

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。

拥有者

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。

当一张卡牌进入场中时，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）。

◆ 一张牌的拥有者自游戏开始到结束都不会改变。

Z

准备步骤

开始阶段的第二个步骤，**准备步骤触发**的能力在此时可以发动。这个步骤双方玩家也可以发动快速行动。

造成伤害

伤害的数量，减去被防止的部分，就是当前造成的伤害。

◆ 若有卡牌效果令某次伤害降为 0 点，则视为没有造成伤害，而非造成 0 点伤害。

资产

资产是游戏中玩家所需费用的来源。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。每个资产可以通过横置来产生 1 点可用的费用。

- ◆ 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）。

忠诚需求

忠诚需求图标位于一张牌的费用数字下方。当玩家打出一张牌或将一个暗藏者翻面时，必须满足这张牌的忠诚需求。即这张牌上每有一个忠诚需求图标，你的资产区内就需要有一个对应派系的资产。但你不一定要用这些资产来支付这张牌的费用。例如：常春藤派法师（编号 006）左上角印有 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。

- ◆ 没有忠诚需求的卡牌，在打出时不需要确认其忠诚需求是否满足。
- ◆ 中立卡牌没有忠诚需求。
- ◆ 某些卡牌的忠诚需求是魔法领域图标，而不是派系颜色图标。此时，需要检查资产区中是否有足够的魔法领域图标来满足其忠诚需求。

战斗对抗

战斗对抗是一种对抗类型。当一个地区上开始战斗对抗时，只有带有  图标且未横置的角色可以参与此次对抗。

战斗对抗奖励：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。
- ◆ 只要结算的地区上有能够分配伤害的敌方角色，赢得战斗对抗的玩家就必须分配战斗伤害。
- ◆ 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。

再调度

若你不喜欢游戏开始时的手牌，你可以选择再调度。

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。每位玩家只能再调度一次。

争夺区

当前处于双方玩家争夺中的地区牌，每个地区牌前都形成单独的争夺区，用来放置双方玩家打出在该地区的角色牌、暗藏者

和结附于该地区的附属牌。位于一个争夺区的牌，也就视作位于这个争夺区所属的地区上。

致命伤害

足够消灭一个角色的伤害。当某个角色在一个回合内受到等于或大于其防御力的伤害时，就被称为承受了致命伤害。

抓牌

任何时候，当一个卡牌效果令玩家抓一张牌时，是指让该玩家将他的牌库顶牌加入手牌。

- ◆ 某些卡牌效果可以让玩家把牌库中的牌放入手牌中，除非它包含“抓 X 张牌”等文字，否则不视作抓牌。

抓牌步骤

抓牌步骤是开始阶段的第三个步骤。在此步骤中，双方玩家同时从自己的牌库顶抓一张牌。在该步骤中双方玩家都不能发动快速行动。

展示

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。

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，用以计算数量，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。
- ◆ 当场上的牌离场或翻面时，从其上移除所有指示物标志。
- ◆ 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等物品代替。

置于

当一个效果要求你将一张牌置于一个区域时，表示将这张牌放到这个指定的区域中。如果一个角色或附属因此被放置进场，不视为打出，也不需要为其支付所需费用。

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。

游戏流程详解

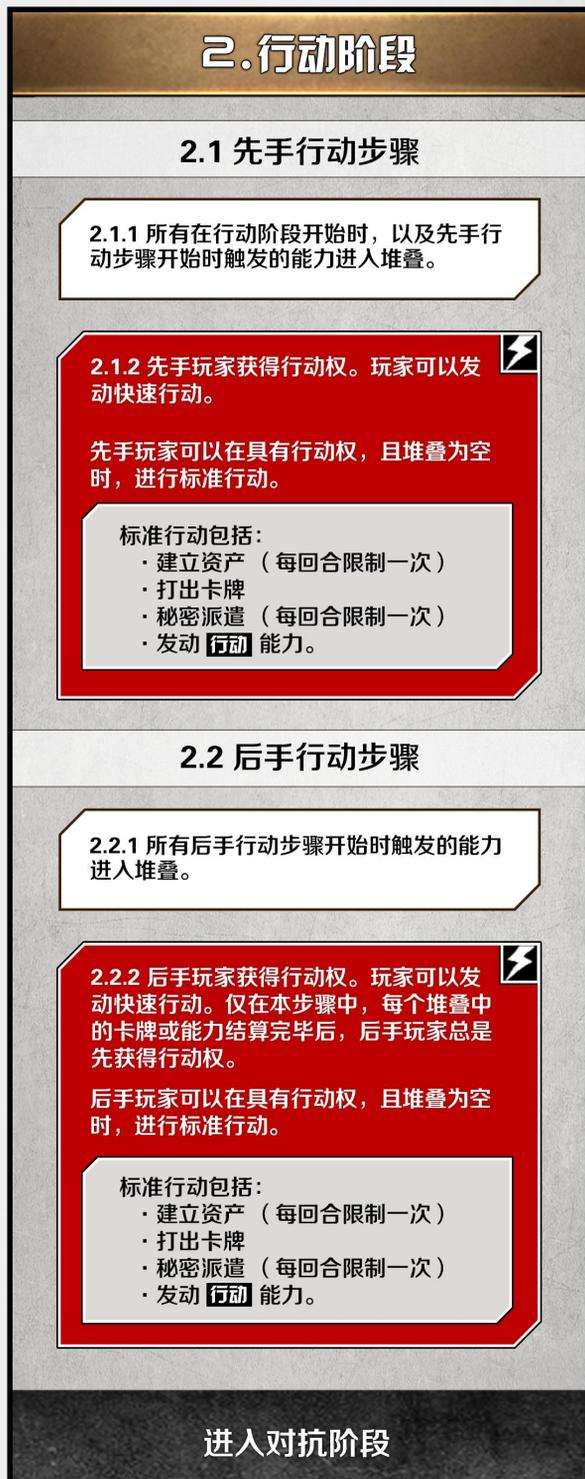
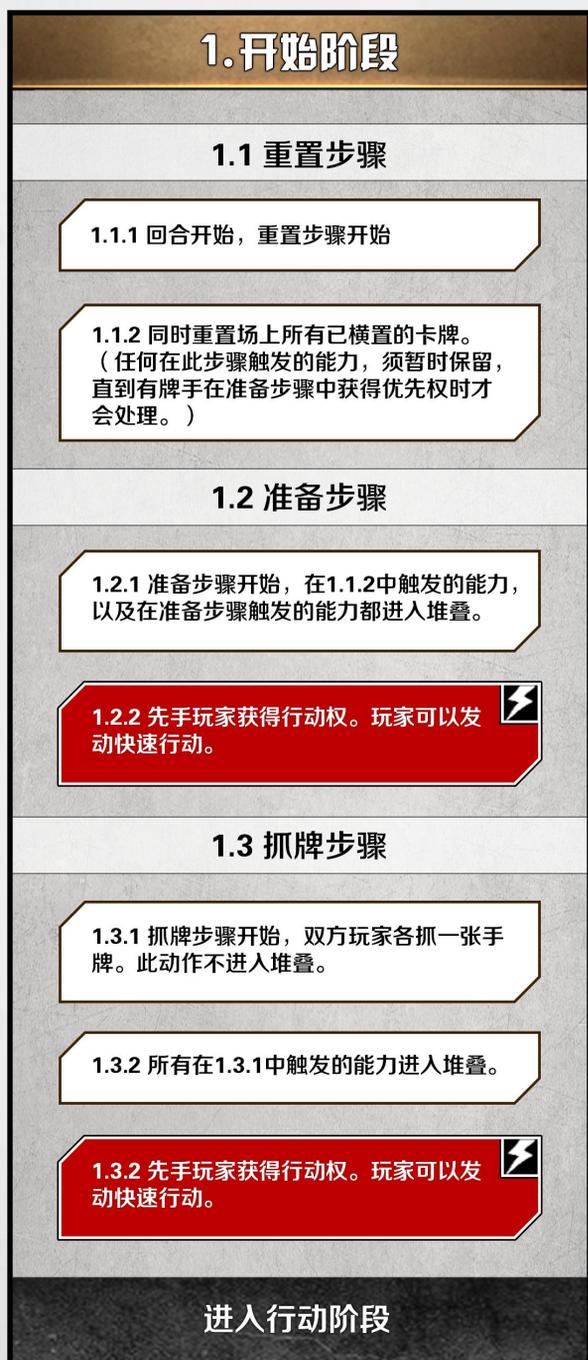
本章节介绍每个回合各阶段与步骤的详细流程。

第一部分以流程图的形式展示每个阶段的步骤和时机。第二部分分别对每个步骤进行更详细的说明。

流程图的解析

每个窗口及其中所包含的文字，称为流程事件。流程事件都是按照游戏流程强制发生的。当一个流程事件全部结束后，才进行下一个框架事件。

红色的窗口，代表这是可以发动 ⚡ 行动的时机。在此时机中，具有行动权的玩家可以发动任意次数的 ⚡ 行动。



3. 对抗阶段

3.1 对抗阶段开始

3.1.1 所有在对抗阶段开始时触发的能力进入堆叠。（关键词能力：机动在此时触发）

3.1.2 先手玩家获得行动权。玩家可以发动快速行动。

3.2 地区1的对抗

3.2.1 地区1的调查对抗步骤

3.2.1.1 将地区1上双方各自的👁️能力图标数量相加。

3.2.1.2 调查对抗结算，处理如下三种结果：

a 双方都没有能力图标。

b 双方的能力图标数量相等且不为零。

c 能力图标较多的一方赢得此次调查对抗。

3.2.1.2a 赢得对抗的玩家获得此类型对抗奖励。

3.2.1.2b 先手玩家可以发动先手标志特权。

发动

不发动

3.2.1.2c 没有效果发生。

3.2.1.3 所有在调查对抗时触发的能力进入堆叠。

3.2.1.4 先手玩家获得行动权。玩家可以发动快速行动。

三种对抗结果

3.2.2 地区1的战斗对抗步骤

3.2.2.1 将地区1上双方各自的⚔️能力图标数量相加。

3.2.2.2 战斗对抗结算，参照 **三种对抗结果**

3.2.2.3 所有在战斗对抗时触发的能力进入堆叠。

3.2.2.4 先手玩家获得行动权。玩家可以发动快速行动。

3.2.3 地区1的势力对抗步骤

3.2.3.1 将地区1上双方各自的🏰能力图标数量相加。

3.2.3.2 势力对抗结算，参照 **三种对抗结果**

3.2.3.3 所有在势力对抗时触发的能力进入堆叠。

3.2.3.4 先手玩家获得行动权。玩家可以发动快速行动。

3.3 地区2的对抗（参照3.2）

3.4 地区3的对抗（参照3.2）

进入结束阶段

4. 结束阶段

4.1 结束步骤

4.1.1 在结束步骤时触发的能力都进入堆叠。

4.1.2 先手玩家获得行动权。玩家可以发动快速行动。

4.2 恢复步骤

4.2.1 先手玩家弃掉超出其手牌上限的牌。

4.2.2 后手玩家弃掉超出其手牌上限的牌。

4.2.3 所有角色上的伤害被移除，且所有注明“直到回合结束”的效果终止。

4.2.4 若在恢复步骤中有卡牌能力触发，则触发的能力进入堆叠。若没有能力触发，则进入4.2.5

4.2.4a 先手玩家获得行动权。玩家可以发动快速行动。当堆叠为空且所有玩家连续让过后，再次进入4.2.1。

4.2.5 具有先手标志的玩家，将先手标志交给对手。本回合结束。

进入下个回合的开始阶段

阶段流程事件详解

本章节详细解释如何处理流程图中的各项流程事件。

总体规则

0.1 一个回合分为四个阶段：开始阶段、行动阶段、对抗阶段以及结束阶段。每个回合都必须经过这些阶段，即使某阶段中没有发生任何事也一样。每个阶段中还包含了依序排列的若干步骤。

0.2 当双方连续让过且堆叠为空，则阶段或步骤便结束。也就是说，在每个阶段或步骤结束前，每位牌手都会轮流得到可以把卡牌或能力加入堆叠的机会，直到所有人都让过为止。

0.3 在回合、阶段或步骤之间不会发生流程事件。

1. 开始阶段

1.1 重置步骤

1.1.1 重置步骤开始

本步骤标明开始阶段正式开始。作为每回合的第一个流程事件，本步骤同样表示一个新的回合开始。

1.1.2 重置卡牌

同时重置场上所有已横置的卡牌。

在重置步骤中牌手不会得到行动权，所以不能发动任何快速行动。任何在此步骤触发的能力，须暂时保留，直到有牌手在准备步骤中获得行动权时才会处理。

1.2 准备步骤

1.2.1 准备步骤开始

在本回合 1.1.2 重置步骤中触发的能力，以及在准备步骤触发的能力都进入堆叠。

1.2.2 准备步骤

然后先手玩家获得行动权。玩家可以发动快速行动。

1.3 抓牌步骤

1.3.1 抓牌步骤开始

双方玩家同时抓一张牌。此动作不进入堆叠。

注意：若一位玩家将要抓牌时而牌库中已经没有牌，则他立即输掉本局游戏。若双方玩家同时抓牌时牌库都已空，则本局游戏以平局结束。

1.3.2 所有在抓牌步骤开始时触发的能力进入堆叠。

1.3.3 然后先手玩家获得行动权。玩家可以发动快速行动。

2.行动阶段

2.1 先手行动步骤

2.1.1 所有在行动阶段开始时，以及先手行动步骤开始时触发的能力进入堆叠。

2.1.2 然后先手玩家获得行动权。玩家可以发动快速行动。

2.1.2a 此步骤中，先手玩家可以在具有行动权，且堆叠为空时，进行标准行动。标准行动包括建立资产、打出卡牌、秘密派遣、发动行动能力。

2.1.2b 建立资产行动每回合限制一次（除非有效果让玩家可以建立额外的资产）。此行动中玩家可以一张手牌正面置于他的资产区令其成为一个资产。此行动不进入堆叠，也不能被快速行动响应。

2.1.2c 秘密派遣行动每回合限制一次（除非有效果让玩家可以进行额外的秘密派遣）。此行动中玩家支付一点费用，将一张角色牌从其手中以背面朝上的状态置于一个地区。此行动进入堆叠，可以被快速行动响应。

2.1.2d 只要能支付足够费用，在每个回合中玩家打出卡牌或发动行动能力的次数没有限制。

2.2 后手行动步骤

2.2.1 所有后手行动步骤开始时触发的能力进入堆叠。

2.2.2 然后后手玩家获得行动权。玩家可以发动快速行动。需要注意的是，仅在此步骤中，每个堆叠中的卡牌或能力结算后，后手玩家总是先获得行动权。

2.2.2a 此步骤中，后手玩家可以在具有行动权，且堆叠为空时，进行标准行动。标准行动包括建立资产、

打出卡牌、秘密派遣、发动行动能力。

3.对抗阶段

3.1 对抗阶段开始

3.1.1 所有在对抗阶段开始时触发的能力进入堆叠。

◆ 这同样是关键词能力：机动的触发时机。

3.1.2 然后先手玩家获得行动权。玩家可以发动快速行动。

3.2 地区 1 的对抗

3.2.1 地区 1 的调查对抗步骤

3.2.1.1 调查对抗开始

将地区 1 上双方各自的  能力图标数量相加。

3.2.1.2 调查对抗结算

 能力图标较多的一方赢得此次调查对抗。

若双方的  能力图标数量相等，则此次调查对抗为平局。

若双方的  能力图标数量都为 0，则此次调查对抗未发生。

3.2.1.2a 当有玩家赢得调查对抗时，他可以获得调查奖励。

3.2.1.2b 当调查对抗为平局时，先手玩家可以发动先手标志特权，来将平局改为由他获胜。若先手玩家发动特权，则他如 3.2.1.2a 所述获得调查奖励。若不发动特权，则调查对抗以平局结束，不产生任何效果。先手标志特权不进入堆叠，不能被响应。

3.2.1.2c 当双方  能力图标都为 0，调查对抗未发生时，同样不产生任何效果。

3.2.1.3 所有在调查对抗时触发的能力进入堆叠。

3.2.1.4 然后先手玩家获得行动权。玩家可以发动快速行动。

3.2.2 地区 1 的战斗对抗步骤

3.2.1.1 战斗对抗开始

将地区 1 上双方各自的  能力图标数量相加

3.2.2.2 战斗对抗结算

✖能力图标较多的一方赢得此次战斗对抗。

若双方的 ✖能力图标数量相等，则此次战斗对抗为平局。

若双方的 ✖能力图标数量都为 0，则此次战斗对抗未发生。

3.2.2.2a 当有玩家赢得战斗对抗时，他可以获得战斗奖励。

3.2.2.2b 当战斗对抗为平局时，先手玩家可以发动先手标志特权，来将平局改为由他获胜。若先手玩家发动特权，则他如 3.2.2.2a 所述获得战斗奖励。若不发动特权，则战斗对抗以平局结束，不产生任何效果。

3.2.2.2c 当双方 ✖能力图标都为 0，战斗对抗未发生时，同样不产生任何效果。

3.2.2.3 所有在战斗对抗时触发的能力进入堆叠。

◆ 这同样是关键词能力：威名的触发时机。

3.2.2.4 然后先手玩家获得行动权。玩家可以发动快速行动。

3.2.3 地区 1 的势力对抗步骤

3.2.3.1 势力对抗开始

将地区 1 上双方各自的 ✖能力图标数量相加。

3.2.3.2 势力对抗结算

✖能力图标较多的一方赢得此次势力对抗。

若双方的 ✖能力图标数量相等，则此次势力对抗为平局。

若双方的 ✖能力图标数量都为 0，则此次势力对抗未发生。

3.2.3.2a 当有玩家赢得势力对抗时，他可以获得势力奖励。

3.2.3.2b 当势力对抗为平局时，先手玩家可以发动先手标志特权，来将平局改为由他获胜。若先手玩家发动特权，则他如 3.2.3.2a 所述获得调查奖励。若不发动特权，则调查对抗以平局结束，不产生任何效果。先手标志特权不进入堆叠，不能被响应。

3.2.3.2c 当双方 ✖能力图标都为 0，势力对抗未发生时，同样不产生任何效果。

3.2.3.3 所有在势力对抗时触发的能力进入堆叠。

◆ 这同样是关键词能力：声望的触发时机。

3.2.3.4 然后先手玩家获得行动权。玩家可以发动快速行动。

3.3 地区 2 的对抗

3.3.1 地区 2 的调查对抗步骤

3.3.2 地区 2 的战斗对抗步骤

3.3.3 地区 2 的势力对抗步骤

3.4 地区 3 的对抗

3.4.1 地区 3 的调查对抗步骤

3.4.2 地区 3 的战斗对抗步骤

3.4.3 地区 3 的势力对抗步骤

4. 结束阶段

4.1 结束步骤

4.1.1 结束步骤开始

在结束步骤触发的能力都进入堆叠。

4.1.2 结束步骤

然后先手玩家获得行动权。玩家可以发动快速行动。

4.2 恢复步骤

4.2.1 如果先手玩家的手牌数量高于其手牌上限（通常为 7 张），他必须选择并弃掉足够数量的牌，使手牌数量等同于他的手牌上限。此弃牌动作不进入堆叠。

4.2.2 如果后手玩家的手牌数量高于其手牌上限（通常为 7 张），他也必须选择并弃掉足够数量的牌，使手牌数量等同于他的手牌上限。此弃牌动作不进入堆叠。

4.2.3 然后以下动作同时发生：所有角色上的伤害被移除，且所有注明“本回合中”和“直到回合结束”的效果终止。此动作不进入堆叠。

4.2.4 若在恢复步骤中有卡牌能力触发，则触发的能

力进入堆叠。若没有能力触发，则进入 4.2.5。

4.2.4a 若有触发能力进入堆叠，则先手玩家获得行动权。玩家可以发动快速行动。当堆叠为空且所有玩家连续让过后，再次进入 4.2，开始一个新的清除步骤。

4.2.5 具有先手标志的玩家，将先手标志交给对手。此动作不进入堆叠。此动作同时也代表本回合结束。进入下一个回合的开始阶段。

获得调查奖励的流程

1，赢得调查对抗的玩家，计算在此次调查对抗中他的  能力图标超过对手的数量。

2，获得调查奖励

2.1 赢得调查对抗的玩家，检视其牌库顶的 X 张牌。

X 等于此次调查对抗中他的  能力图标超过对手的数量。

2.2 然后，在所有检视过的牌中，该玩家可以选择任意数量的牌以任意顺序置于他的牌库顶，并将其余的牌以任意顺序置于牌库底。

2.3 最后，赢得调查对抗的玩家抓一张牌。

2.4 赢得调查对抗的玩家，必须获取调查奖励。

2.5 获得调查奖励的动作不进入堆叠。

获得战斗奖励的流程

1，赢得战斗对抗的玩家，计算在此次战斗对抗中他的  能力图标超过对手的数量。

2，获得战斗奖励

2.1 分配战斗伤害

赢得战斗对抗的玩家，将 X 点伤害任意分配在此次战斗对抗所在地区的敌方角色上。X 等于此次战斗对抗中他的  能力图标超过对手的数量。只要有至少一个符合分配伤害条件的敌方目标，该玩家就必须进行伤害分配。

这同样是关键词能力：杀伤的产生效果的时机。若赢

得战斗的玩家曾以具有杀伤 X 能力的角色参与此次战斗对抗，则他可以额外分配 X 点战斗伤害。

2.2 造成伤害

当伤害分配完毕后，所有伤害同时对所分配的角色造成。

2.3 只要结算的地区上有能够分配伤害的敌方角色，赢得战斗对抗的玩家就必须分配战斗伤害。

2.4 获得战斗奖励的动作不进入堆叠。

获得势力奖励的流程

1，赢得势力对抗的玩家，计算在此次战斗对抗中他的  能力图标超过对手的数量。

2.1 获得势力奖励

赢得势力对抗的玩家，可以将 X 个势力标志放置在此次势力对抗所在的地区上。X 等于此次势力对抗中他的  能力图标超过对手的数量。

2.2 赢得势力对抗的玩家，必须获取势力奖励。

2.3 获得势力奖励的动作不进入堆叠。

赢取地区牌的流程

1.1 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。这是状态动作，不进入堆叠，在游戏过程中将始终检查是否有此状态动作需要执行。

1.2 当堆叠为空，且在一个地区牌上某方玩家的势力标志数量达到或超过该地区牌的势力值上限，该玩家赢得这个地区，可以执行赢取地区牌的流程：

1.2.1 将所有位于该地区的暗藏者、角色和附属牌置于其拥有者的牌库底（这些牌的顺序由其拥有者决定）。

1.2.2 将地区牌置入赢得该牌的玩家的计分区中。

1.2.3 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。

1.2.4 在地区被赢取时触发的能力都进入堆叠。

1.2.5 然后先手玩家获得行动权。玩家可以发动快速行动。

索引

- A**
暗藏者..... 1
暗藏者翻面..... 1
- B**
本方..... 1
背景描述..... 1
标准行动..... 1
标志 X..... 1
- C**
触发能力..... 2
撤回..... 2
操控者..... 2
场上..... 2
持续..... 2
重置..... 2
重置步骤..... 2
- D**
打出..... 2
调查对抗..... 3
堆叠..... 3
敌方..... 3
对抗阶段..... 3
地区..... 3
独有卡牌..... 3
- E**
遏制 X..... 3
额外费用..... 3
- F**
非..... 3
发动..... 4
否定效果优先..... 4
- 附属和结附..... 4
分数..... 4
封印..... 4
费用..... 4
防御力..... 4
- G**
关键词..... 4
公开..... 4
- H**
横置..... 5
恢复步骤..... 5
回合、阶段和步骤... 5
- J**
机动..... 5
计分区..... 5
建立资产..... 5
检视..... 5
角色..... 5
结算..... 5
进场和离场..... 5
进入一个地区..... 5
- K**
快速行动..... 6
快速组牌..... 6
卡牌能力..... 6
卡牌类别..... 6
卡牌效果..... 6
- L**
灵体..... 6
领袖..... 6
来源..... 6
- M**
魔法领域图标..... 7
秘密派遣..... 7
秘社..... 7
秘社牌..... 7
目标..... 7
墓地..... 7
- N**
你..... 7
- P**
牌库..... 7
牌组..... 7
派系和颜色..... 7
- Q**
区域..... 8
弃牌..... 8
潜伏..... 8
- R**
让过..... 8
- S**
胜利和失败..... 8
伤害和战斗伤害..... 8
势力对抗..... 8
势力标志..... 8
势力值上限..... 8
杀伤 X..... 8
死亡..... 8
手牌..... 8
声望..... 8
- W**
文本框..... 9
威名..... 9
- X**
X..... 9
行动能力..... 9
行动阶段..... 9
行动权..... 9
袭击 X..... 9
现身..... 9
先手标志..... 9
先手标志特权..... 9
先手玩家..... 10
消灭和牺牲..... 10
响应..... 10
选择一项..... 10
- Y**
移动..... 10
友方..... 10
隐匿..... 10
印刷费用..... 10
赢取地区牌..... 10
拥有者..... 10
- Z**
准备步骤..... 10
造成伤害..... 10
资产..... 10
忠诚需求..... 11
战斗对抗..... 11
在调度..... 11
争夺区..... 11
致命伤害..... 11
抓牌..... 11
抓牌步骤..... 11
展示..... 11
指示物标志..... 11
置于..... 11
自我指代语句..... 11

回合阶段简表

