
三国杀
三国杀官方规则集
线下桌游/OL游戏适用
最后更新：2015.03.31
编写：凌天翼
制作：阿 幻
V2.22

使用说明

1. 计算机程序本身的特性决定了 OL 程序与线下游戏必然会有区别，线下游戏可以以《三国杀官方规则集》为准，但 OL 为了线上玩家有更好的游戏体验，对极个别技能和结算会有调整。
2. 大家对《三国杀官方规则集》中的规则、用语、流程和标准化的牌面描述，若发现有前后文不统一或疏漏之处可以进行报错，现在有更多的途径可供选择：
   (1) 登陆您的新浪微博，发送意见@游卡桌游官方微博、@游卡桌游官方旗舰店或@三国杀官方微博，工作人员收集后会转告我；
   (2) 关注三国杀官方微信（右图为二维码），编辑问题发送，工作人员收集后会转告我；
   (3) OL 相关 bug 请加程序反馈专用官方 QQ 群 53090975。
   (4) 前往百度凌天翼吧的官方报错帖（**点此前往**）；我会跟帖确认是否修改。
3. 不过我在确认需要修改后会先观察一段时间，等修改稳定后再更新发布，所以请报了错的小伙伴们不要着急，只要报错没“报错”，总会改好哒！
4. 由于目前国战模式额外新增的一些规则非常不完善，很多问题设计师尚未想好怎么处理，因此在这部分内容上多有缺失，仅供各位参考。试举两例：
   (1) 执行消耗同时亮出武将牌，如果此时因执行消耗产生时机可以插入技能，插入的技能和珠联璧合谁先发动？
   (2) 执行消耗同时亮出武将牌，如果此时因什么半血 1 血的可以摸牌，插入的技能和摸牌哪个先执行？
5. 身份模式作为三国杀最基本且最重要的模式，是《三国杀官方规则集》的主体部分。凡是身份局中已解决的问题，其他模式中将不再重复。而除身份和国战模式外的模式，没有什么特别之处，所以不着笔墨。

目 录

使用说明 1
目录 2
第一章 游戏资料 13
1. 游戏配件 13
1.1 身份模式 13
1.2 国战模式 13
1.3 3V3 模式 14
1.4 1V1 模式 14
1.5 虎牢关模式 14
2. 游戏牌列表 15
3. 游戏牌统计 21
3.1 身份模式 21
3.2 国战模式 23
3.3 3V3 模式 26
3.4 1V1 模式 28
4. 武将统计 29
5. Online资料 31
5.1 游戏战功 31
5.1.1 身份 31
5.1.2 1V1 33
5.1.3 3V3 34
5.1.4 血战到底 35
5.1.5 活动 35
第二章 游戏规则 38
1. 唯一核心规则 38
2. 结算的原则 38
2.1 解决效果相互冲突的原则 38
2.2 解决结算顺序的原则 39
3. 技能的要素 42
4. 锁定技专题 44
5. 效果分类重要性专题 45
5.1 补充牌的使用结算案例 46
5.2 补充技能的使用结算案例 47
5.3 补充存活的角色失去武将技能案例 48
5.4 补充存活的角色失去装备技能案例 49
5.5 补充角色死亡案例 49
第三章 游戏用语 51
1. 牌 51
1.1 身份牌 51
1.2 武将牌 51

1.3 游戏牌……51
1.3.1 基本牌……51
1.3.2 装备牌……52
1.3.3 锦囊牌……53
2. 牌面信息……53
2.1 花色……53
2.2 颜色……53
2.3 势力……53
2.4 技能……53
2.5 珠联璧合……54
3. 区域……55
3.1 区域……55
3.2 牌堆……56
3.3 弃牌堆……56
3.4 场上……56
3.5 角色的区域……56
3.6 处理区……56
3.7 手牌区……56
3.8 装备区……57
3.9 判定区……57
3.10 角色的牌／角色拥有的牌……57
4. 数值……58
4.1 点数……58
4.2 体力上限……58
4.3 体力……58
4.4 体力值……58
4.5 手牌上限……58
4.6 已损失的体力值……58
4.7 伤害值基数……59
4.8 距离……59
4.9 攻击范围……59
4.10 X／Y／Z……59
4.11 ＜一个游戏参数＞为／视为＜数值＞……60
4.12 差……60
4.13 ...的势力／角色数……60
4.14 ＜一个数值＞最大／最小……60
4.15 ＜一个事物＞最多／最少……60
4.16 游戏人数……60
4.17 一半……60
5. 技能描述……61
5.1 锁定技……61
5.2 限定技……61
5.3 觉醒技……61
5.4 主公技……61

5.5 角色的技能 61
5.6 可 61
5.7 任意数量 62
5.8 转移 62
5.9 依次…＜操作＞X张…牌 62
5.10 需 63
5.11 须 63
5.12 需要使用牌 63
5.13 ＜角色A＞对＜角色B＞使用【杀】 63
5.14 然后 63
5.15 并 63
5.16 扣减体力 64
5.17 使用者 64
5.18 来源 64
5.19 渠道 64
5.20 属性伤害 64
5.21 连环伤害 65
5.22 未受伤 65
5.23 已受伤 65
5.24 回复 65
5.25 选择一项 65
5.26 性别 66
5.27 A令B 66
5.28 另一名角色 66
5.29 其他角色 67
5.30 目标角色 67
5.31 以此法 67
5.32 可见 67
5.33 杀死 67
5.34 不计入距离的计算 68
5.35 不计入座次的计算 68
5.36 阵法技 68
5.37 阵法召唤 68
5.38 主将技 68
5.39 副将技 68
5.40 相邻 68
5.41 围攻 69
5.42 队列 69
5.43 大势力 69
5.44 小势力 69
6. 游戏流程 69
6.1 回合 69
6.2 上家／下家 70
6.3 阶段 70

6.4 跳过…阶段／跳过…回合 71
7. 事件、响应与结算 71
7.1 事件 71
7.2 响应 71
7.3 结算 71
7.4 时机 72
7.5 无效 72
7.6 无视 72
7.7 抵消 73
7.8 取消 74
8. 游戏牌的操作 74
8.1 移至（一个区域） 74
8.2 使用 74
8.3 打出 74
8.4 重铸 74
8.5 置于／置入 74
8.6 扣置于／扣置入 75
8.7 移出游戏 75
8.8 弃置 75
8.9 弃 75
8.10 将…牌当＜A牌＞＜操作＞ 76
8.11 视为 76
8.12 ＜角色A＞将＜牌＞交给＜角色B＞ 77
8.13 拼点 77
8.14 摸X张牌 77
8.15 将＜牌＞补至X张 77
8.16 代替 77
8.17 替换 77
8.18 观看 77
8.19 展示 78
8.20 亮出 78
8.21 交换 78
8.22 获得＜牌＞ 78
8.23 失去＜牌／手牌／装备区里的牌＞ 79
8.24 判定 79
8.25 A操作…所有＜牌＞ 79
8.26 连横 80
9. 武将牌的操作与状态 80
9.1 横置 80
9.2 重置 80
9.3 连环状态 80
9.4 翻面 81
9.5 将武将牌恢复至游戏开始时的状态 81
9.6 明置 81

9.7 暗置 82
9.8 平置状态 82
9.9 叠置状态 82
9.10 叠置 82
9.11 移除 82
第四章 游戏流程 83
1. 游戏的流程 83
1.1 游戏开始 83
1.2 回合流程 83
1.3 游戏结束 86
2. 使用事件的结算 86
2.1 使用技能 86
2.2 一张牌能被使用的条件 86
2.3 虚拟牌及与之对应的实体牌 90
2.4 使用牌 92
3. 打出事件的结算 96
4. 拼点事件的结算 97
5. 牌移动的结算 97
6. 牌状态改变能发动的技能 100
7. 判定事件的结算 100
8. 伤害事件的结算 100
9. 失去体力事件的结算 102
10. 扣减体力事件的结算 102
11. 回复体力事件的结算 103
12. 减体力上限事件的结算 103
13. 加体力上限事件的结算 103
14. 濒死事件的结算 104
15. 死亡事件的结算 105
第五章 游戏卡牌 107
1. 基本牌 108
1.1 杀 108
【杀】 108
火【杀】 109
雷【杀】 109
1.2 闪 110
【闪】 110
1.3 桃 111
【桃】 111
1.4 酒 112
【酒】 112
2. 锦囊牌 113
2.1 非延时类锦囊 113
【敕令】 113
【调虎离山】 114

【过河拆桥】 115
【火攻】 116
【火烧连营】 117
【借刀杀人】 118
【决斗】 119
【联军盛宴】 120
【勠力同心】 121
【南蛮入侵】 122
【水淹七军】 123
【顺手牵羊】 124
【桃园结义】 125
【铁索连环】 126
【万箭齐发】 127
【五谷丰登】 128
【无懈可击】 129
国【无懈可击】 130
【无中生有】 131
【挟天子以令诸侯】 132
【以逸待劳】 133
【远交近攻】 134
【知己知彼】 135
2.2 延时类锦囊 136
【兵粮寸断】 136
【乐不思蜀】 137
【闪电】 138
3. 装备牌 139
3.1 武器牌 139
【雌雄双股剑】 139
【方天画戟】 140
【飞龙夺凤】 141
【古锭刀】 142
【贯石斧】 143
【寒冰剑】 144
【麒麟弓】 145
【青釭剑】 146
【青龙偃月刀】 148
【三尖两刃刀】 149
【吴六剑】 150
【银月枪】 151
【丈八蛇矛】 152
【诸葛连弩】 153
【连弩】 153
【朱雀羽扇】 154
3.2 防具牌 155

【八卦阵】 155
【白银狮子】 156
【护心镜】 157
【明光铠】 158
【仁王盾】 159
【太平要术】 160
【藤甲】 161
3.3 坐骑牌 162
—1 坐骑 162
+1 坐骑 163
3.4 宝物牌 164
【木牛流马】 164
【玉玺】 165
4. 其他牌 166
4.1 身份牌 166
4.2 体力牌 167
4.3 标记牌 167
5. 武将牌 168
武将牌检索： 168
按编号检索 169
按产品检索 171
按武将姓名检索 175
按画师检索 177
5.1 游戏武将牌 182
B 182
步练师 182
C 184
蔡夫人 184
蔡文姬 185
曹昂 187
曹操 189
曹冲 192
曹洪 193
曹丕 195
曹仁 197
曹彰 199
曹真 200
曹植 201
陈宫 202
陈琳 203
陈群 204
陈武&董袭 205
程普 206
程昱 207

D 208
大乔 208
大乔&小乔 211
邓艾 212
典韦 214
貂蝉 216
丁奉 219
董卓 221
F 223
法正 223
伏皇后 225
伏完 227
G 228
甘夫人 228
甘宁 229
高顺 231
公孙瓒 232
顾雍 234
关平 235
关兴&张苞 237
关银屏 239
关羽 240
郭淮 243
郭嘉 244
H 246
韩当 246
韩浩&史涣 248
韩遂 249
何进 250
何太后 251
华佗 252
华雄 254
黄盖 256
黄月英 258
黄忠 261
J 263
纪灵 263
贾诩 264
简雍 266
蒋钦 267
蒋琬&费祎 268
姜维 269
沮授 272
K 273

孔融 273
L 274
李典 274
李丰 276
李儒 277
廖化 279
凌操 280
灵雎 281
凌统 282
刘备 283
刘表 288
刘封 289
刘禅 290
刘协 292
留赞 293
鲁肃 294
陆逊 296
吕布 299
吕蒙 303
M 305
马超 305
马岱 308
马良 310
马谡 311
马腾 313
满宠 314
孟获 315
糜夫人 317
N 318
牛金 318
P 319
潘凤 319
潘璋&马忠 321
庞德 322
庞统 324
S 326
司马朗 326
司马懿 327
孙策 330
孙坚 332
孙皓 334
孙鲁班 335
孙鲁育 336
孙权 337

孙茹 339
孙尚香 340
T 343
太史慈 343
田丰 345
W 346
王异 346
魏延 348
文聘 350
吴国太 351
吴懿 353
X 354
夏侯霸 354
夏侯惇 356
夏侯氏 358
夏侯渊 359
小乔 361
许褚 363
徐晃 365
徐盛 367
徐庶 369
荀攸 371
荀彧 372
Y 374
颜良&文丑 374
杨修 376
虞翻 377
于吉 378
于禁 381
袁绍 383
袁术 385
乐进 387
Z 389
臧霸 389
张宝 390
张春华 391
张飞 393
张郃 395
张角 397
张梁 400
张辽 401
张任 403
张松 404
张星彩 405

张昭&张纮 406
赵云 408
甄姬 411
钟会 414
周仓 416
周泰 418
周瑜 420
诸葛诞 423
诸葛瑾 424
诸葛恪 426
诸葛亮 427
朱桓 431
朱灵 432
朱然 433
祝融 435
邹氏 437
祖茂 438
左慈 440
西势力 442
Caesar 442
5.2 收藏类武将牌 443
唐势力武将 443
铜雀台武将 443
王者之战纪念 443
真人武将牌 444
联系方式 445

第一章　游戏资料

- 本章提要：

1. 本部分为与游戏配件组成相关的资料和数据。
2. 官方对产品会经常进行修订出新版，《三国杀官方规则集》是针对官方各模式最新版本的产品进行编写。

1. 游戏配件

1.1 身份模式

类型	数量	内容			
身份牌	10	主公×1	忠臣×3	反贼×4	内奸×2
体力牌	12	1/2阴阳鱼×1	2/3阴阳鱼×1	3/4阴阳鱼×8	4/5阴阳鱼×2
武将牌	211	《标准版》×25 《标准版2013》×27 《界限突破》×30	《神话再临》×40 《神话再临2013》×40	《一将成名》×12 《一将成名2012》×11 《一将成名2013》×11 《一将成名2014》×11	SP×37 J.SP×4 OL×5+3 PR×2 TAI×3 台湾SP×32 E-SP×1 M.OL×5
游戏牌	162	《标准版》×104 《界限突破》×1	《标准版》EX×4	《军争篇》×52	SP×1
标记	47	额外回合指示×1	狂风×1 大雾×7	梦魇×11 缠怨×5	暴怒×11 忍×11
其他	1	暗魂×1			

- 身份模式的武将牌数量统计中不含虎牢关模式专属武将；

1.2 国战模式

类型	数量	内容		
身份牌	4	野心家×4		
体力牌	12	3/4完整阴阳鱼×12		
武将牌	80	《标准版》×60	《君临天下》×16 《君临天下》君主×2	G.SP×2
游戏牌	162	《三国杀·国战》×108	《君临天下》×2	《势备篇》×52
标记	4	五虎将大旗×1 黄巾天兵符×1	男士兵×2 女士兵×2	

- 国战模式的武将牌数量统计中的君临天下系列扩展尚有2个扩展包暂未发售；
- 国战模式标记统计中的两组士兵牌分别随君临天下·势扩展和君临天下·势备篇发售。

1.3 3V3 模式

类型	数量	内容			
身份牌	6	暖色主帅×1	暖色前锋×2	冷色主帅×1	冷色前锋×2
体力牌	6	3 / 4阴阳鱼×6			
武将牌	32	《2011版》×32	《2012版》×32	《2013版》×32	
游戏牌	108	《2011版》×106	《2012版》×108	《2013版》×108	
标记	4	A、B位置标示牌×2			

- 3V3模式的卡牌数量统计以2013版为准；

1.4 1V1 模式

类型	数量	内容	
身份牌	0	《1V1标准版》主公×1、内奸×1	
体力牌	2	3 / 4阴阳鱼×2	
武将牌	36	《1V1标准版》×24	《一战到底》×36
游戏牌	52	《1V1标准版》×52	《一战到底》×52

- 1V1模式的卡牌数量统计以一战到底版本为准；

1.5 虎牢关模式

类型	数量	内容
武将牌	1	SP×2

- 虎牢关模式的其他武将牌可直接使用标准版和神话再临中的部分武将牌；
- 注意：部分武将牌在此模式下技能会有所限制或修改。

2. 游戏牌列表

花色	牌名	标记	标准模式					国战模式			3V3	1V1
			标	界	EX	军	SP	魏	蜀	势	3v3	1v1
♠A	【闪电】		√					√				
	【兵粮寸断】										√	
	【决斗】		√					√			√	√
	【古锭刀】					√						
	【挟天子以令诸侯】	连								√		
♠2	【八卦阵】		√					√			√	√
	【雌雄双股剑】		√					√			√	
	【寒冰剑】				√			√			√	
	【藤甲】					√						
	【飞龙夺凤】								√			
	【明光铠】									√		
♠3	【过河拆桥】		√					√			√	√
	【顺手牵羊】		√					√			√	
	【酒】					√						
	【火烧连营】	连								√		
♠4	【过河拆桥】		√					√			√	
	【顺手牵羊】		√					√			√	√
	雷【杀】					√						
	【杀】									√		
♠5	【青龙偃月刀】		√							√	√	
	【绝影】		√					√			√	
	雷【杀】					√						
	【杀】							√				√
♠6	【乐不思蜀】		√								√	
	【青釭剑】		√					√			√	√
	雷【杀】					√		√				
	【酒】	连								√		
♠7	【南蛮入侵】		√								√	
	【杀】		√					√		√	√	√
	雷【杀】					√		√				
♠8	【杀】		√					√		√	√	√
	【杀】		√					√			√	
	雷【杀】					√						
♠9	【杀】		√					√			√	
	【杀】		√								√	
	【酒】					√		√				
	【寒冰剑】											√
	雷【杀】									√		

花色	牌名	标记	标准模式					国战模式			3V3	1V1
			标	身	EX	军	SP	魏	蜀	势	3V3	1V1
♠10	【杀】		√					√			√	√
	【杀】		√								√	
	【兵粮寸断】					√		√				
	雷【杀】									√		
♠J	【无懈可击】		√					√			√	
	【顺手牵羊】		√								√	√
	【铁索连环】	铸				√						
	【杀】							√				
	雷【杀】	连								√		
♠Q	【丈八蛇矛】		√					√			√	√
	【过河拆桥】		√								√	
	【铁索连环】	铸				√		√				
	【勠力同心】	铸								√		
♠K	【大宛】		√					√			√	
	【南蛮入侵】		√					√			√	√
	【无懈可击】					√				√		
♥A	【桃园结义】		√					√			√	
	【万箭齐发】		√					√			√	√
	【无懈可击】					√						
	【联军盛宴】									√		
♥2	【闪】		√					√			√	√
	【闪】		√								√	
	【火攻】					√		√				
	【调虎离山】									√		
♥3	【桃】		√								√	√
	【五谷丰登】		√					√			√	
	【火攻】					√		√				
	【太平要术】								√			
	【惊帆】	连								√		
♥4	【桃】		√					√			√	√
	【五谷丰登】		√								√	
	火【杀】					√		√				
	【闪】									√		
♥5	【麒麟弓】		√					√			√	
	【赤兔】		√					√			√	
	【桃】					√						
	【闪】									√		√

花色	牌名	标记	标准模式					国战模式			3V3	1V1
			标	身	EX	军	SP	魏	蜀	势	3v3	1v1
♥6	【桃】		√					√			√	
	【乐不思蜀】		√					√			√	√
	【桃】					√						
	【闪】									√		
♥7	【桃】		√					√			√	
	【无中生有】		√					√			√	√
	火【杀】					√						
	【闪】									√		
♥8	【桃】		√					√		√	√	
	【无中生有】		√					√			√	√
	【闪】					√						
♥9	【桃】		√					√		√	√	√
	【无中生有】		√								√	
	【闪】					√						
	【远交近攻】							√				
♥10	【杀】		√					√		√	√	√
	【杀】		√								√	
	火【杀】					√						
	【桃】							√				
♥J	【杀】		√							√	√	√
	【无中生有】		√								√	
	【闪】					√		√				
	【以逸待劳】							√				
♥Q	【桃】		√					√			√	
	【过河拆桥】		√					√			√	√
	【闪电】				√							
	【无懈可击】										√	
	【闪】					√						
	【杀】							√				
	【火烧连营】	连								√		
♥K	【爪黄飞电】		√					√			√	
	【闪】		√					√			√	
	【无懈可击】					√						√
	【水淹七军】									√		
♣A	【诸葛连弩】		√									
	【连弩】										√	
	【决斗】		√					√			√	√
	【白银狮子】					√		√				
	【玉玺】									√		

边锋 BIANFENG.COM
游卡桌游 YOKAGAMES

花色	牌名	标记	标准模式					国战模式			3V3	1V1
			标	身	EX	军	SP	魏	蜀	势	3V3	1V1
♣2	【八卦阵】		√								√	
	【杀】		√					√			√	
	【仁王盾】				√			√			√	√
	【藤甲】					√		√				
	【护心镜】	连								√		
♣3	【过河拆桥】		√								√	√
	【杀】		√					√			√	
	【酒】					√						
	【知己知彼】	铸						√				
	【敕令】									√		
♣4	【过河拆桥】		√								√	
	【杀】		√					√		√	√	√
	【兵粮寸断】					√						
	【知己知彼】	铸						√				
♣5	【的卢】		√					√			√	
	【杀】		√					√			√	√
	雷【杀】					√						
	雷【杀】	连								√		
♣6	【乐不思蜀】		√					√			√	
	【杀】		√							√	√	√
	雷【杀】					√		√				
♣7	【南蛮入侵】		√					√			√	
	【杀】		√							√	√	
	雷【杀】					√		√				
	【水淹七军】											√
♣8	【杀】		√					√		√	√	√
	【杀】		√								√	
	雷【杀】					√		√				
♣9	【杀】		√					√			√	√
	【杀】		√								√	
	【酒】					√		√		√		
♣10	【杀】		√					√			√	√
	【杀】		√								√	
	【铁索连环】	铸				√						
	【兵粮寸断】							√				
	【勠力同心】	铸								√		
♣J	【杀】		√					√			√	√
	【杀】		√					√			√	
	【铁索连环】	铸				√						
	【火烧连营】	连								√		

花色	牌名	标记	标准模式					国战模式			3V3	1V1
			标	身	EX	军	SP	魏	蜀	势	3V3	1V1
♣Q	【借刀杀人】		√				√			√		
	【无懈可击】		√									
	【兵粮寸断】									√	√	
	【铁索连环】	铸			√		√					
	【水淹七军】								√			
♣K	【借刀杀人】		√							√		
	【无懈可击】		√							√	√	
	【铁索连环】	铸			√		√					
	国【无懈可击】						√		√			
♦A	【诸葛连弩】		√				√				√	
	【连弩】									√		
	【决斗】		√							√		
	【朱雀羽扇】				√		√					
	【挟天子以令诸侯】	连							√			
♦2	【闪】		√				√			√	√	
	【闪】		√							√		
	【桃】				√		√		√			
♦3	【闪】		√				√			√	√	
	【顺手牵羊】		√				√			√		
	【桃】				√							
	【桃】	连							√			
♦4	【闪】		√							√		
	【顺手牵羊】		√							√	√	
	火【杀】				√		√					
	【以逸待劳】						√					
	【挟天子以令诸侯】	连							√			
♦5	【闪】		√							√		
	【贯石斧】		√							√	√	
	火【杀】				√		√					
	【木牛流马】			√					√			
♦6	【闪】		√				√		√	√		
	【杀】		√							√	√	
	【闪】				√							
	【吴六剑】						√					
♦7	【闪】		√				√		√	√	√	
	【杀】		√							√		
	【闪】				√		√					

花色	牌名	标记	标准模式					国战模式			3V3	1V1
			标	界	EX	军	SP	国	君	势	3V3	1V1
♦8	【闪】		√				√			√	√	
	【杀】		√							√		
	【闪】				√		√					
	火【杀】								√			
♦9	【闪】		√				√			√		
	【杀】		√							√	√	
	【酒】				√		√					
	火【杀】								√			
♦10	【闪】		√				√			√	√	
	【杀】		√				√			√		
	【闪】				√							
	【调虎离山】	连							√			
♦J	【闪】		√				√			√	√	
	【闪】		√							√		
	【闪】				√							
	【杀】						√					
	国【无懈可击】								√			
♦Q	【桃】		√							√	√	
	【方天画戟】		√						√	√		
	【无懈可击】				√					√		
	国【无懈可击】						√					
	【火攻】				√							
	【银月枪】						√					
	【三尖两刃刀】						√					
	【杀】						√					
♦K	【杀】		√							√	√	
	【紫骅】		√				√			√		
	【骅骝】				√							
	【闪】						√		√			

- 图例：

标准版　标准版·界限突破　标准版·EX牌　神话再临·军争篇　SP牌

三国杀·国战　君临天下·阵势权变　君临天下·势备篇

三国杀·3V3　三国杀·1V1／一战到底

3. 游戏牌统计

3.1 身份模式

类别	子类别	版本	牌名	花色点数	数量	总计
基本牌	杀	标准版	【杀】	♠ 7/8/8/9/9/10/10	7	30
				♥ 10/10/J	3	
				♣ 2/3/4/5/6/7/8/8/9/9/10/10/J/J	14	
				♦ 6/7/8/9/10/K	6	
		军争篇	火【杀】	♥ 4/7/10	3	5
				♦ 4/5	2	
			雷【杀】	♠ 4/5/6/7/8	5	9
				♣ 5/6/7/8	4	
	闪	标准版	【闪】	♥ 2/2/K	3	24
				♦ 2/2/3/4/5/6/7/8/9/10/J/J	12	
		军争篇		♥ 8/9/J/Q	4	
				♦ 6/7/8/10/J	5	
	桃	标准版	【桃】	♥ 3/4/6/7/8/9/Q	7	12
				♦ Q	1	
		军争篇		♥ 5/6	2	
				♦ 2/3	2	
	酒		【酒】	♠ 3/9	2	5
				♣ 3/9	2	
				♦ 9	1	
锦囊牌	非延时类锦囊	标准版	【决斗】	♠ A	1	3
				♣ A	1	
				♦ A	1	
			【无中生有】	♥ 7/8/9/J	4	4
			【过河拆桥】	♠ 3/4/Q	3	6
				♥ Q	1	
				♣ 3/4	2	
			【顺手牵羊】	♠ 3/4/J	3	5
				♦ 3/4	2	
			【借刀杀人】	♣ Q/K	2	2
			【南蛮入侵】	♠ 7/K	2	3
				♣ 7	1	
			【万箭齐发】	♥ A	1	1
			【桃园结义】	♥ A	1	1
			【五谷丰登】	♥ 3/4	2	2
		EX	【无懈可击】	♠ J	1	7
				♣ Q/K	2	
				♦ Q	1	
				♠ K	1	
				♥ A/K	2	
		军争篇	【火攻】	♥ 2/3	2	3
				♦ Q	1	
			【铁索连环】	♠ J/Q	2	6
				♣ 10/J/Q/K	4	

类别	子类别	版本	牌名		花色点数	数量	总计
锦囊牌	延时类锦囊	标准版	【乐不思蜀】		♠ 6	1	3
					♥ 6	1	
					♣ 6	1	
			【闪电】		♠ A	1	2
		EX			♥ Q	1	
		军争篇	【兵粮寸断】		♠ 10	1	2
					♣ 4	1	
装备牌	武器	标准版	【雌雄双股剑】		♠ 2	1	1
			【青龙偃月刀】		♠ 5	1	1
			【青釭剑】		♠ 6	1	1
			【丈八蛇矛】		♠ Q	1	1
			【麒麟弓】		♥ 5	1	1
			【诸葛连弩】		♣ A	1	2
					♦ A	1	
			【贯石斧】		♦ 5	1	1
			【方天画戟】		♦ Q	1	1
		EX	【寒冰剑】		♠ 2	1	1
		SP	【银月枪】		♦ Q	1	1
		军争篇	【古锭刀】		♠ A	1	1
			【朱雀羽扇】		♦ A	1	1
	防具	标准版	【八卦阵】		♠ 2	1	2
					♣ 2	1	
		EX	【仁王盾】		♣ 2	1	1
		军争篇	【藤甲】		♠ 2	1	2
					♣ 2	1	
			【白银狮子】		♣ A	1	1
	坐骑	标准版	−1	【赤兔】	♥ 5	1	3
				【大宛】	♠ K	1	
				【紫骅】	♦ K	1	
			+1	【的卢】	♣ 5	1	4
				【绝影】	♠ 5	1	
				【爪黄飞电】	♥ K	1	
		军争篇		【骅骝】	♦ K	1	
	宝物	界限突破	【木牛流马】		♦ 5	1	1
总计					♠	40	162
					♥	40	
					♣	40	
					♦	42	

3.2 国战模式

类别	子类别	版本	牌名	花色点数	数量	总计
基本牌	杀	国战	【杀】	♠ 5 / 7 / 8 / 8 / 9 / 10 / J	7	30
				♥ 10 / Q	2	
				♣ 2 / 3 / 4 / 5 / 8 / 9 / 10 / J / J	9	
				♦ 10 / J / Q	3	
		势备篇		♠ 4 / 7 / 8	3	
				♥ 10 / J	2	
				♣ 4 / 6 / 7 / 8	4	
		国战	火【杀】	♥ 4	1	5
				♦ 4 / 5	2	
		势备篇		♦ 8 / 9	2	
		国战	雷【杀】	♠ 6 / 7	2	9
				♣ 6 / 7 / 8	3	
		势备篇		♠ 9 / 10 / J	3	
				♣ 5	1	
	闪	国战	【闪】	♥ 2 / 2 / K	3	21
				♦ 2 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10 / J	11	
		势备篇		♥ 4 / 5 / 6 / 7	4	
				♦ 6 / 7 / K	3	
	桃	国战	【桃】	♥ 4 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10 / Q	7	12
				♦ 2	1	
		势备篇		♥ 8 / 9	2	
				♦ 2 / 3	2	
	酒	国战	【酒】	♠ 9	1	5
				♣ 9	1	
				♦ 9	1	
		势备篇		♠ 6	1	
				♣ 9	1	
锦囊牌	非延时类锦囊	国战	【决斗】	♠ A	1	2
				♣ A	1	
			【无中生有】	♥ 7 / 8	2	2
			【过河拆桥】	♠ 3 / 4	2	3
				♥ Q	1	
			【顺手牵羊】	♠ 3 / 4	2	3
				♦ 3	1	
			【借刀杀人】	♣ Q	1	1
			【南蛮入侵】	♠ K	1	2
				♣ 7	1	
			【万箭齐发】	♥ A	1	1
			【桃园结义】	♥ A	1	1
			【五谷丰登】	♥ 3	1	1

类别	子类别	版本	牌名	花色点数	数量	总计
锦囊牌	非延时类锦囊	国战	【火攻】	♥ 2 / 3	2	2
			【铁索连环】	♠ Q	1	3
				♣ Q / K	2	
			【远交近攻】	♥ 9	1	1
			【以逸待劳】	♥ J	1	2
				♦ 4	1	
			【知己知彼】	♣ 3 / 4	2	2
			【无懈可击】	♠ J	1	2
		势备篇		♠ K	1	
		国战	国【无懈可击】	♣ K	1	4
				♦ Q	1	
		势备篇		♣ K	1	
				♦ J	1	
			【敕令】	♣ 3	1	1
			【调虎离山】	♥ 2	1	2
				♦ 10	1	
			【火烧连营】	♠ 3	1	3
				♥ Q	1	
				♣ J	1	
			【联军盛宴】	♥ A	1	1
			【勠力同心】	♠ Q	1	2
				♣ 10	1	
			【水淹七军】	♥ K	1	2
				♣ Q	1	
			【挟天子以令诸侯】	♠ A	1	3
				♦ A / 4	2	
	延时类锦囊	国战	【乐不思蜀】	♥ 6	1	2
				♣ 6	1	
			【闪电】	♠ A	1	1
			【兵粮寸断】	♠ 10	1	2
				♣ 10	1	
装备牌	武器	国战	【雌雄双股剑】	♠ 2	1	1
			【青釭剑】	♠ 6	1	1
			【丈八蛇矛】	♠ Q	1	1
			【麒麟弓】	♥ 5	1	1
			【诸葛连弩】	♦ A	1	1
			【贯石斧】	♦ 5	1	1
			【寒冰剑】	♠ 2	1	1
			【朱雀羽扇】	♦ A	1	1
			【吴六剑】	♦ 6	1	1
			【三尖两刃刀】	♦ Q	1	1
		阵	【飞龙夺凤】	♠ 2	1	1

类别	子类别	版本	牌名		花色点数	数量	总计
装备牌	武器	势备篇	【方天画戟】		♦ Q	1	1
			【青龙偃月刀】		♠ 5	1	1
	防具	国战	【八卦阵】		♠ 2	1	1
			【仁王盾】		♣ 2	1	1
			【藤甲】		♣ 2	1	1
			【白银狮子】		♣ A	1	1
		势	【太平要术】		♥ 3	1	1
		势备篇	【护心镜】		♣ 2	1	1
			【明光铠】		♠ 2	1	1
	坐骑	国战	−1	【赤兔】	♥ 5	1	4
				【大宛】	♠ K	1	
				【紫骅】	♦ K	1	
		势备篇		【惊帆】	♥ 3	1	
		国战	+1	【的卢】	♣ 5	1	3
				【绝影】	♠ 5	1	
				【爪黄飞电】	♥ K	1	
	宝物	势备篇	【木牛流马】		♦ 5	1	1
			【玉玺】		♣ A	1	1
总计					♠	41	162
					♥	41	
					♣	40	
					♦	40	

3.3 3V3 模式

类别	子类别	牌名	花色点数	数量	总计
基本牌	杀	【杀】	♠ 7/8/8/9/9/10/10	7	30
			♥ 10/10/J	3	
			♣ 2/3/4/5/6/7/8/8/9/9/10/10/J/J	14	
			♦ 6/7/8/9/10/K	6	
	闪	【闪】	♥ 2/2/K	3	15
			♦ 2/2/3/4/5/6/7/8/9/10/J/J	12	
	桃	【桃】	♥ 3/4/6/7/8/9/Q	7	8
			♦ Q	1	
锦囊牌	非延时类锦囊	【决斗】	♠ A	1	3
			♣ A	1	
			♦ A	1	
		【无中生有】	♥ 7/8/9/J	4	4
		【过河拆桥】	♠ 3/4/Q	3	6
			♥ Q	1	
			♣ 3/4	2	
		【顺手牵羊】	♠ 3/4/J	3	5
			♦ 3/4	2	
		【借刀杀人】	♣ Q/K	2	2
		【南蛮入侵】	♠ 7/K	2	3
			♣ 7	1	
		【万箭齐发】	♥ A	1	1
		【桃园结义】	♥ A	1	1
		【五谷丰登】	♥ 3/4	2	2
		【无懈可击】	♠ J	1	4
			♥ Q	1	
			♣ K	1	
			♦ Q	1	
	延时类锦囊	【乐不思蜀】	♠ 6	1	3
			♥ 6	1	
			♣ 6	1	
		【兵粮寸断】	♠ A	1	2
			♣ Q	1	
装备牌	武器	【雌雄双股剑】	♠ 2	1	1
		【青龙偃月刀】	♠ 5	1	1
		【青釭剑】	♠ 6	1	1
		【丈八蛇矛】	♠ Q	1	1
		【麒麟弓】	♥ 5	1	1
		【连弩】	♣ A	1	2
			♦ A	1	
		【贯石斧】	♦ 5	1	1
		【方天画戟】	♦ Q	1	1
		【寒冰剑】	♠ 2	1	1

类别	子类别	牌名		花色点数	数量	总计
装备牌	防具	【八卦阵】		♠ 2	1	2
				♣ 2	1	
		【仁王盾】		♣ 2	1	1
	坐骑	−1	【赤兔】	♥ 5	1	3
			【大宛】	♠ K	1	
			【紫骅】	♦ K	1	
		+1	【的卢】	♣ 5	1	3
			【绝影】	♠ 5	1	
			【爪黄飞电】	♥ K	1	
总计				♠	27	108
				♥	27	
				♣	27	
				♦	27	

3.4 1V1 模式

类别	子类别	牌名	花色点数	数量	总计
基本牌	杀	【杀】	♠ 5 / 7 / 8 / 10	4	16
			♥ 10 / J	2	
			♣ 4 / 5 / 6 / 8 / 9 / 10 / J	7	
			♦ 6 / 9 / K	3	
	闪	【闪】	♥ 2 / 5	2	8
			♦ 2 / 3 / 7 / 8 / 10 / J	6	
	桃	【桃】	♥ 3 / 4 / 9	3	4
			♦ Q	1	
锦囊牌	非延时类锦囊	【决斗】	♠ A	1	2
			♣ A	1	
		【无中生有】	♥ 7 / 8	2	2
		【过河拆桥】	♠ 3	1	3
			♥ Q	1	
			♣ 3	1	
		【顺手牵羊】	♠ 4 / J	2	3
			♦ 4	1	
		【南蛮入侵】	♠ K	1	1
		【万箭齐发】	♥ A	1	1
		【无懈可击】	♥ K	1	2
			♣ K	1	
		【水淹七军】	♣ 7	1	1
	延时类锦囊	【乐不思蜀】	♥ 6	1	1
		【兵粮寸断】	♣ Q	1	1
装备牌	武器	【青釭剑】	♠ 6	1	1
		【丈八蛇矛】	♠ Q	1	1
		【诸葛连弩】	♦ A	1	1
		【贯石斧】	♦ 5	1	1
		【寒冰剑】	♠ 9	1	1
	防具	【八卦阵】	♠ 2	1	1
		【仁王盾】	♣ 2	1	1
总计			♠	13	52
			♥	13	
			♣	13	
			♦	13	

4. 武将统计

- 下表以编号对照方式记录三国杀各平行模式中的武将（一将成名系列因编号方式不同另起一表）。

编号	WEI	SHU	WU	QUN	LE	SP	J.SP	E.SP	EM	G.SP
001	曹　操	刘　备	孙　权	华　佗	关　羽	杨　修	孙尚香	Caesar	刘　备	周　瑜
002	司马懿	关　羽	甘　宁	吕　布	吕　蒙	貂　蝉	马　超		张　角	小　乔
003	夏侯惇	张　飞	吕　蒙	貂　蝉	周　瑜	公孙瓒	关　羽			
004	张　辽	诸葛亮	黄　盖	袁　绍	诸葛亮	袁　术	姜　维			
005	许　褚	赵　云	周　瑜	颜良&文丑	曹　操	孙尚香				
006	郭　嘉	马　超	大　乔	董　卓	吕　布	庞　德				
007	甄　姬	黄月英	陆　逊	贾　诩	赵　云	关　羽				
008	夏侯渊	黄　忠	孙尚香	庞　德	司马懿	吕　布				
009	张　郃	魏　延	孙　坚	左　慈		蔡文姬				
010	涂　晃	庞　统	孙　策	张　角		银月枪				
011	曹　仁	诸葛亮	小　乔	于　吉		马　超				
012	典　韦	姜　维	太史慈	蔡文姬		贾　诩				
013	荀　彧	刘　禅	周　泰	马　腾		曹　洪				
014	曹　丕	孟　获	鲁　肃	孔　融		关银屏				
015	邓　艾	祝　融	张昭&张纮	纪　灵		甄　姬				
016	乐　进	甘夫人	丁　奉	田　丰		刘　协				
017	李　典	涂　庶	蒋　钦	潘　凤		灵　雎				
018	曹　洪	蒋琬&费祎	诸葛瑾	邹　氏		伏　完				
019	文　聘	马　岱		华　雄		夏侯霸				
020			涂　盛	何太后		陈　琳				
021		糜夫人		袁　术		大乔&小乔				
022						吕　布				
023	臧　霸		陈武&董袭			夏侯氏				
024				张　任		乐　进				
025	牛　金			何　进		张　宝				
026				公孙瓒		曹　昂				
027				韩　遂		诸葛瑾				
028						张星彩				
029						潘　凤				
030						祖　茂				
031						丁　奉				
032						诸葛诞				
033						何太后				
034						孙鲁育				
035						马　良				
036										
037						甘夫人				
038						张　梁				
039						文　聘				
040						司马朗				

- WEI：魏势力武将；SHU：蜀势力武将；WU：吴势力武将；QUN：群势力武将；LE：神武将；SP:SP武将;J.SP:界限突破SP武将;E.SP:英文版专属武将;EM:国战君主武将;G.SP:国战SP武将。
- 注：SP 010银月枪为装备牌。

- 下表为一将成名系列武将，因编号方式与上表略有不同，单列此表。

编号	YJ 0	YJ 1	YJ 2	YJ 3	YJ 4
01	曹　植	步练师	曹　冲	蔡夫人	曹　叡
02	陈　宫	曹　彰	伏皇后	曹　真	曹　休
03	法　正	程　普	关　平	陈　群	公孙渊
04	高　顺	关兴&张苞	郭　淮	顾　雍	郭图&逢纪
05	凌　统	韩　当	简　雍	韩浩&史涣	刘　谌
06	马　谡	华　雄	李　儒	沮　授	全　琮
07	吴国太	廖　化	刘　封	孙鲁班	孙　休
08	涂　盛	刘　表	满　宠	吴　懿	夏侯氏
09	涂　庶	马　岱	潘璋&马忠	张　松	张　嶷
10	于　禁	王　异	虞　翻	周　仓	钟　繇
11	张春华	荀　攸	朱　然	朱　桓	朱　治
12	钟　会				

- YJ 0：一将成名武将；　YJ 1：一将成名2012武将；　YJ 2：一将成名2013武将；
  YJ 3：一将成名2014武将。　YJ 4：一将成名2015武将。
- **注：**一将成名2015武将设计大赛目前正在进行中，相应的武将扩展包尚未正式发行。

- 下表以编号对照方式记录所有三国杀OL及其手机版中出品的专属武将。

编号	OL	M.OL
001	陈　琳	孙　茹
002	诸葛恪	凌　操
003	张　宝	留　赞
004	程　昱	李　丰
005	孙　皓	朱　灵

- OL：三国杀Online专属武将；　M.OL：三国杀OL手机版专属武将；
- **注：**OL专属武将中，目前仅OL 002诸葛恪发行了实体卡。

- 下表以编号对照方式记录所有三国杀繁体中文版中出品的台湾版专属武将。

编号	SP	编号	SP	编号	SP	编号	SP	编号	TAI
001	杨　修	009	甘　宁	017	刘　备	025	夏侯惇	001	夏侯霸
002	貂　蝉	010	马　超	018	关　羽	026	许　褚	002	祖　茂
003	公孙瓒	011	黄月英	019	曹　操	027	吕　蒙	003	曹　昂
004	袁　术	012	诸葛亮	020	司马懿	028	孙尚香		
005	大　乔	013	张　辽	021	孙　权	029	华　佗		
006	赵　云	014	黄　盖	022	周　瑜	030	华　雄		
007	甄　姬	015	郭　嘉	023	小　乔	031	夏侯渊		
008	吕　布	016	陆　逊	024	张　飞	032	黄　忠		

- SP：繁体中文版SP武将；　TAI：繁体中文版一将成名武将；

5. Online 资料

5.1 游戏战功

- 在游戏中完成一定的条件可以获得战功及战功点数，战功点数可以累积，每个战功的战功点数不一定相同，难度较大的战功对应的战功点数也会比较大。
- 在原来的游戏版本中，战功需要满足一定的条件才能解锁，只有在解锁后完成战功条件才能获得战功！目前的游戏中，已经解除了所有战功的解锁条件，只要完成战功条件即可获得相应的战功。
- 每获得一个新战功时还可获得同此战功名的称号，玩家可以自行选择你喜欢的称号显示在自己的状态和三国秀上。
- 战功根据不同的完成条件，分为综合类战功和武将类战功。
  - ✧ 综合类战功包含以下分类：身份、1V1、3V3、血战到底、活动。
  - ✧ 武将类战功则分为两种类型：武将专属战功、武将百胜战功（其中神将为百战战功）。
- 为方便玩家检索，本章节仅展示所有综合类战功；武将类战功将纳入第五章游戏卡牌的武将牌章节，分别于各武将的信息中展示说明。

5.1.1 身份



初出茅庐 战功点：3

进行1局游戏



初试身手 战功点：5

进行5局游戏



小试牛刀 战功点：8

进行10局游戏



小有名气 战功点：10

进行20局游戏



锋芒毕露 战功点：15

进行30局游戏



初尝胜果 战功点：3

获得1局胜利



初级杀手 战功点：5

获得5局胜利



中级杀手 战功点：8

获得10局胜利



高级杀手 战功点：10

获得20局胜利



全职杀手 战功点：15

获得30局胜利



秉公无私 战功点：4

身为主公在一局游戏中从未对忠臣造成伤害，并取得胜利



天道威仪 战功点：7

身为主公在一局游戏中，在忠臣全部死亡后杀死至少3名角色，取得胜利



至圣至明 战功点：8

身为主公在一局游戏中手刃所有反贼和内奸，并在忠臣全部存活的情况下获胜



君临天下 战功点：12

身为主公取得胜利累计40次



赤胆忠心 战功点：5

身为忠臣在一局游戏中，手刃至少2个反贼或内奸



忠肝义胆 战功点：7

身为忠臣在一局游戏中存活，并且主公满体力的情况下取得胜利



竭智尽忠 战功点：8

身为忠臣在一局游戏中，在自己的首回合中手刃一个反贼或内奸，最后取得胜利



乱臣贼子 战功点：3

身为反贼在一局游戏中，手刃至少2个忠臣或内奸



绝处逢生 战功点：8

身为反贼在一局游戏中，在其他反贼全部死亡且忠臣全部存活的情况下获胜



唯我独尊 战功点：10

身为内奸取得1次胜利



老奸巨猾 战功点：10

身为内奸在一局游戏中，在主公杀死过忠臣的情况下取得胜利



平反大将 战功点：4

一局游戏中手刃4个反贼



打酱油的 战功点：3

在自己的回合开始前就死亡



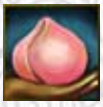
苟延残喘 战功点：5

在一局游戏中脱离濒死5次



旗开得胜 战功点：10

一局游戏中，在自己的首回合结束前获胜



桃王 战功点：5

一局游戏中给自己吃过5个或者更多的【桃】



何以解忧 战功点：15

一局游戏中，使用【酒】回复体力至少2次



射人先射马 战功点：10

一局游戏中发动【麒麟弓】特效至少3次



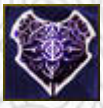
杀很大 战功点：10

在你的一回合中发动【诸葛连弩】特效至少4次



落井下石 战功点：15

一局游戏中发动【古锭刀】特效至少3次



刀枪不入 战功点：10

一局游戏中发动【仁王盾】特效3次



忠心耿耿 战功点：12

身为忠臣取得胜利累计60次



趁虚而入 战功点：8

身为反贼在一局游戏中，在自己的第1回合时手刃主公



草头天子 战功点：12

身为反贼取得胜利累计100次



老谋深算 战功点：15

身为内奸在一局游戏中手刃至少4个反贼或忠臣并且取得胜利



运筹帷幄 战功点：10

身为内奸取得胜利累计20次



辣手摧花 战功点：10

一局游戏中杀死至少2名女性角色



先拔头筹 战功点：10

一局游戏中，自己的首回合结束前杀死至少一名非本方武将



横扫千军 战功点：8

一局游戏中，手刃7名角色并且获得胜利



常胜将军 战功点：10

连续胜利10局



桃仙 战功点：5

一局游戏中，使用【桃】救人至少5次



唯有杜康 战功点：15

一局游戏中，使用【酒】后成功使用【杀】造成伤害3次



势如破竹 战功点：10

一局游戏中发动【贯石斧】特效至少3次



绝对零度 战功点：10

一局游戏中发动【寒冰剑】特效至少3次



朱雀星君 战功点：15

一局游戏中发动【朱雀羽扇】特效至少3次



八门金锁 战功点：7

一局游戏中，装备【八卦阵】连续判定红色花色至少5次



藤甲兵 战功点：15

一局游戏中发动【藤甲】效果抵挡【杀】、【南蛮入侵】或【万箭齐发】至少3次



大事化小 战功点：15

一局游戏中发动【白银狮子】特效减少伤害至少1次



鸿运当头 战功点：5

在你的一回合内使用3次【无中生有】



一骑讨 战功点：15

与人【决斗】胜利累计30次



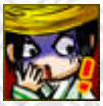
更大的炮灰 战功点：10

被【南蛮入侵】或【万箭齐发】打死累计50次



箭无虚发 战功点：5

使用1次【万箭齐发】打死至少3名角色



被看穿了吗 战功点：15

一局游戏中，使用【火攻】失败3次



有难同当 战功点：15

一局游戏中，使用【铁索连环】累计横置其他角色，累计6次



天谴 战功点：4

不被改判定牌的情况下被【闪电】劈死



安乐公 战功点：5

一局游戏中，累计3次被【乐不思蜀】后判定牌都不是♥



兵精粮足 战功点：15

一局游戏中，累计3次被【兵粮寸断】后判定牌都是♣



吃着不尽 战功点：15

在竞技模式中赢得铜钱累计50万

（已绝版）



富甲天下 战功点：30

在竞技模式中赢得铜钱累计2000万

（已绝版）



惹火上身 战功点：15

一局游戏中，装备【藤甲】的时累计受到3次火焰伤害



塞翁失马 战功点：15

一局游戏中，失去【白银狮子】回复体力至少2次



搬石砸脚 战功点：10

与人【决斗】失败累计10次



炮灰 战功点：5

被【南蛮入侵】或【万箭齐发】打死累计10次



异族之愤 战功点：5

使用1次【南蛮入侵】打死至少3名角色



攻其不备 战功点：15

一局游戏中，成功使用【火攻】造成伤害3次



打铁匠 战功点：15

累计将【铁索连环】重铸30次



命不该绝 战功点：3

被【闪电】劈中但是没有死



极乐世界 战功点：5

一局游戏中，累计3次被【乐不思蜀】后判定牌都是♥



饥肠辘辘 战功点：15

一局游戏中，累计3次被【兵粮寸断】后判定牌都不是♣



丰衣足食 战功点：10

在竞技模式中赢得铜钱累计20万

（已绝版）



富可敌国 战功点：20

在竞技模式中赢得铜钱累计500万

（已绝版）



无间道 战功点：5

获得50次S级的内奸评价

5.1.2 1V1



初来乍到 战功点：25

获得1场1V1游戏胜利



谋略过人 战功点：25

在一局游戏中，选择3名3体力武将并获胜



勇猛过人 战功点：25

在一局游戏中，选择3名4体力武将并获胜



后发制人 战功点：25

后手出牌获得30场1V1游戏胜利



蜀之武者 战功点：25

每局游戏都选择3名蜀国武将上场，获得30场游戏胜利



群雄武者 战功点：25

每局游戏都选择3名群雄武将上场，获得30场游戏胜利



巾帼英雄 战功点：25

在一局游戏中，选择3名女性武将并获胜



毫发无伤 战功点：25

在本方所有武将满体力的情况下胜利



有勇无谋 战功点：25

以吕布、张飞、许褚为上场武将的情况下获胜



先发制人 战功点：25

先手出牌获得30场1V1游戏胜利



魏之武者 战功点：25

每局游戏都选择3名魏国武将，获得30场游戏胜利



吴之武者 战功点：25

每局游戏都选择3名吴国武将上场，获得30场游戏胜利



兵不血刃 战功点：25

对方3名武将都在他们各自的回合阵亡



护国军师 战功点：25

以诸葛亮、司马懿、周瑜为上场武将的情况下获胜



惊天逆转 战功点：25

在本方剩余1名武将时，杀死对方3名武将获胜



智勇双全 战功点：25

以关羽、赵云、黄忠为上场武将的情况下获胜

5.1.3 3V3



战场新兵 战功点：5

获得1场3V3游戏胜利



一鼓作气 战功点：12

你的一回合内杀死对方3名角色



暴发户 战功点：12

你的一回合内获得至少10张手牌



用兵有方 战功点：23

身为主帅获得20场3V3游戏胜利



蜀之霸者 战功点：25

使用蜀国武将获得20场3V3游戏胜利



群雄霸者 战功点：25

使用群雄武将获得20场3V3游戏胜利



直捣黄龙 战功点：12

在对方两名前锋都没有受伤的情况下杀死对方主帅



背水一战 战功点：15

身为主帅，在本方两名前锋阵亡的情况下，杀死对方3人后获胜



肆无忌惮 战功点：12

你的一回合内使用至少3张【南蛮入侵】或【万箭齐发】



锋线杀手 战功点：23

身为前锋获得20场3V3游戏胜利



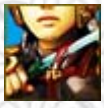
魏之霸者 战功点：25

使用魏国武将获得20场3V3游戏胜利



吴之霸者 战功点：25

使用吴国武将获得20场3V3游戏胜利



舍生取义 战功点：15

身为前锋，被本方角色杀死累计10次



速战速决 战功点：10

在自己的首回合结束前获得胜利



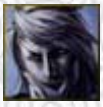
持久战 战功点：10
在自己的第5回合结束后获得胜利



武烈英魂 战功点：15
使用孙坚在3V3模式中获得3场胜利



横野将军 战功点：15
使用徐晃在3V3模式中获得3场胜利



肃侯 战功点：15
使用贾诩在3V3模式中获得3场胜利



讨逆将军 战功点：15
使用孙策在3V3模式中获得3场胜利



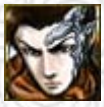
南蛮再起 战功点：15
使用孟获在3V3模式中获得3场胜利
（已绝版）



立义将军 战功点：15
使用庞德在3V3模式中获得3场胜利



联盟维系者 战功点：15
使用诸葛瑾在3V3模式中获得3场胜利



平襄侯 战功点：15
使用姜维在3V3模式中获得3场胜利



坚城宿将 战功点：15
使用文聘在3V3模式中获得3场胜利

5.1.4 血战到底



第一滴血 战功点：5
获得1场血战到底胜利



以一当十 战功点：15
获得10场血战到底胜利



蜀之死士 战功点：8
本方场上三名武将均为蜀势力武将时获胜



吴之死士 战功点：8
本方场上三名武将均为吴势力武将时获胜



将帅之才 战功点：10
作为主帅获得10场血战到底胜利



反败为胜 战功点：5
在本方已经阵亡3名武将的情况下，杀死对方4名武将获胜



巨象阵 战功点：5
使用一张【南蛮入侵】杀死至少2名敌方武将



血战沙场 战功点：8
获得5场血战到底胜利



金牌打手 战功点：8
在一局游戏中，杀死对方4名武将



魏之死士 战功点：8
本方场上三名武将均为魏势力武将时获胜



群雄死士 战功点：8
本方场上三名武将均为群雄势力武将时获胜



前线任务 战功点：10
作为前锋获得10场血战到底胜利



摧枯拉朽 战功点：5
在本方没有武将阵亡的情况下获胜



万箭阵 战功点：5
使用一张【万箭齐发】杀死至少2名敌方武将

5.1.5 活动



CJ达人2011 战功点：5
凭2011ChinaJoy展会现场发放的CJ达人大礼包获得



正版达人 战功点：5
购买三国杀正版产品，获正版达人军饷卡可达成



神话达人 战功点：5

购买三国杀正版产品，获神话达人军饷卡可达成



魏武霸业 战功点：5

购买三国杀正版产品，获国战先锋大礼包或国战军饷卡之魏武霸业可达成



吴王光耀 战功点：5

购买三国杀正版产品，获国战先锋大礼包或国战军饷卡之吴王光耀可达成



王者之战 战功点：8

2012王者之战参战的荣誉象征



王者再战 战功点：8

2013王者之战参战的荣誉象征



龙马精神 战功点：5

在挑战年兽场中，当游戏结束时，获得至少24分



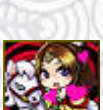
一马当先 战功点：15

在挑战年兽场中，当游戏结束时，获得至少48分



马上有福 战功点：5

使用蜀国武将，在年兽挑战场内，当游戏结束时获得至少30分（神诸葛亮从家乡卧龙岗发来贺电）



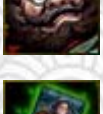
马上有对象 战功点：5

使用群雄武将，在年兽挑战场内，当游戏结束时获得至少30分（文姬在春运返乡途中发来贺电）



捉鬼达人 战功点：5

击败以下所有BOSS（魑、魅、魍、魉、牛头、马面、黑无常、白无常、罗刹、夜叉）



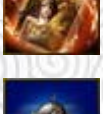
初临其境 战功点：5

拥有10个不同的皮肤



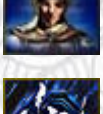
自成方圆 战功点：5

拥有200个不同的皮肤



琳琅满目 战功点：5

拥有50个不同的动态皮肤



巧渡阴平 战功点：5

当你为魏势力时，击杀以下蜀势力英魂（烈帝玄德、天候孔明、工神月英、浴火士元）和守城器械（云屏青龙、机雷白虎、炽羽朱雀、灵甲玄武）



珍藏达人 战功点：5

购买三国杀正版产品，获珍藏达人军饷卡可达成



蜀汉忠义 战功点：5

购买三国杀正版产品，获国战先锋大礼包或国战军饷卡之蜀汉忠义可达成



群雄野心 战功点：5

购买三国杀正版产品，获国战先锋大礼包或国战军饷卡之群雄野心可达成



王者归来 战功点：15

2012王者之战全国排位前一千的荣誉象征



王者降临 战功点：15

2013王者之战全国排位前一千的荣誉象征



马到成功 战功点：10

在挑战年兽场中，当游戏结束时，获得至少36分



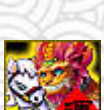
马上有学问 战功点：5

使用魏国武将，在年兽挑战场内，当游戏结束时获得至少30分(曹丕从都城洛阳发来贺电)



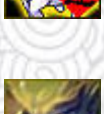
马上有钱 战功点：5

使用吴国武将，在年兽挑战场内，当游戏结束时获得至少30分（鲁肃在火车站候车大厅发来贺电）



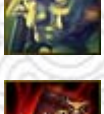
马上有运气 战功点：5

在挑战年兽场中，当游戏结束时，获得至少60分（年兽祝大家来年天然过兵乐，摸牌两无中）



驱鬼逐邪 战功点：5

在驱鬼逐邪模式中通关



小有所成 战功点：5

拥有50个不同的皮肤



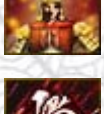
珠光宝气 战功点：5

拥有10个不同的动态皮肤



千机百变 战功点：5

拥有100个不同的动态皮肤



凛凛汉将 战功点：5

当你为蜀势力时，击杀以下魏势力英魂（佳人子丹、断狱仲达、绝尘妙才、巧魁傀义）和攻城器械（缚地狴犴、食火狻猊、吞天螭吻、裂石睚眦）



酣斗剑阁 战功点：5

使用蜀势力武将及魏势力武将在守卫剑阁中分别获得两次胜利



满载而归 战功点：10

在三国杀夺粮战中以1800以上粮草兑换银两



秦晋之好 战功点：10

首次结婚



人间四月天 战功点：5

拨打4007004410电话订购三国杀产品即可获得



智计无双 战功点：5

福建电视台《斗智斗勇之三国杀》月赛第1～6名的荣誉象征



练级达人 战功点：5

蛇年春季冲级活动专属战功



CJ达人2013 战功点：5

凭2013ChinaJoy现场发放的CJ达人礼包获得



有情人 战功点：5

2013七夕活动专属战功



智多星 战功点：5

五周年纪念战功



劳动最光荣 战功点：8

劳动节专属战功



CJ达人2014 战功点：5

凭2014ChinaJoy现场发放的CJ达人礼包获得



激情四射 战功点：5

凭激情四射大礼包获得



星象家 战功点：5

集齐12套星座套装奖励战功



收获颇丰 战功点：5

在三国杀夺粮战中以1500以上粮草兑换银两



仓廪丰实 战功点：15

在三国杀夺粮战中以2000以上粮草兑换银两



如胶似漆 战功点：10

结婚30天



勇冠天下 战功点：5

福建电视台《斗智斗勇之三国杀》周赛第1～6名的荣誉象征



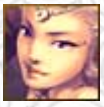
一代名流 战功点：5

福建电视台《斗智斗勇之三国杀》年赛第1～6名的荣誉象征



铜雀春深 战功点：5

邀请礼包专属奖励战功



惔焚旱魃 战功点：5

2013暑期武将旱魃专属战功



单身贵族 战功点：5

光棍节专属战功



血战先锋 战功点：5

参与血战模式优先体验活动获得



突破界限 战功点：5

购买三国杀界限突破的“马上收藏”版，获马上突破收藏大礼包可达成



龙之觉醒 战功点：5

凭遁甲天书之天遁杨修礼包获得



三羊开泰 战功点：5

手刃萌萌年兽、任性年兽、暴怒年兽、睿智年兽各1次

第二章　游戏规则

- 本章提要：

1. 本部分是对结算的原则和技能的生效机制的阐述。
2. 案例中提到“角色”，如无条件的说明，表示不考虑该角色的武将技能或装备技能，视为白板。
3. 规则是解决各种冲突性问题的依据，这些问题于“第五章·游戏卡牌”中将不会再出现。

1. 唯一核心规则

- **当实体卡牌的牌面描述或实体游戏的说明书内容与本规则集所载结论（即设计师的本意）矛盾时，请以本规则集所载结论（即设计师的本意）为准。本规则集保留最终解释权，保留随时根据设计师的最新本意改变结算结论的权利，并保留之后根据设计师的最最新本意再把结算结论改回来的权利。**
  - 例如：“连横”这个操作在说明书上写的是针对“牌”，但后来设计师的本意改成只能连横手牌，规则集据此修改连横的定义，明确只能连横手牌。
  - 例如：马良的实体卡上写的是只要是其他角色打出【杀】，马良就能获得对应的实体牌，但后来设计师的本意改成转化打出的不能获得，规则集据此修改了【纳蛮】的牌面。后来设计师的本意又改为转化和视为打出的都不能获得，所以规则集据此再次修改了【纳蛮】的牌面。OL也据此进行了程序的调整。
  - 例如：公孙瓒（标）的实体卡上【趫猛】写的是“置入弃牌堆时”获得，按照以前的规则，【趫猛】会比【连营】先发动，后来设计师要求“失去牌的技能”比“获得牌的技能”先发动，如果失去的牌触发洗牌，还要先触发洗牌，再发动技能（如【连营】）。因此现在几乎所有的移动操作都必须先经过处理区，再进目标区域，OL程序才能实现设计师的所有要求，规则集据此将类似【落英】、【趫猛】等技能的时机统一为“置入弃牌堆后”。

2. 结算的原则

2.1 解决效果相互冲突的原则

(1) **当技能的说明、基本牌/锦囊牌的说明与游戏通则或用语操作规范冲突时，按如下优先级遵循：技能的说明 > 基本牌/锦囊牌的说明 > 游戏通则或用语操作规范。**

- 例如：角色打出的牌按照游戏通则是置入弃牌堆的，但是主公刘备发动【激将】，其他蜀势力角色进行响应打出的【杀】按照【激将】的技能说明是“视为刘备使用”，此时须遵循【激将】的技能说明，此【杀】进行的是使用结算，在打出时应置入处理区。
- 例如：张飞的武将技能【咆哮】与基本牌【杀】每个出牌阶段只能使用一张的说明矛盾，此时角色须遵循【咆哮】的技能说明。
- 例如：主公孙策触发【魂姿】后，其他吴势力角色对其发动【制霸】，本来按照游戏通则，技能发动后进行使用结算必须依次执行各个能执行的非持续性的效果，但是【制霸】的技能说明中“获得两张拼点的牌”的效果是“可”由孙策选择是否执行，此时须遵循【制霸】的技能说明，孙策可选择不执行此效果。

(2) 当两个技能的效果/操作冲突时，表示否定意思的效果/操作优先级高于表示肯定意思的效果/操作。

✧ 例如：太史慈发动【天义】拼点赢后，使用【杀】无距离限制，即使用任何【杀】都不需要检测距离合法性，而一名角色发动【陷嗣②】视为对刘封使用【杀】须检测使用此【杀】的距离合法性。因此，太史慈发动【天义】拼点赢后，发动【陷嗣②】视为对刘封使用【杀】不需要检测距离合法性。

2.2 解决结算顺序的原则

(1) 插入结算顺序原则：所有结算都是事件在合理的时机插入发生后所进行的处理过程，因此凡是插入发生的事件都优先结算，即后发生的事件先结算。

✧ 例如：角色因受到伤害而进入濒死状态，先结算插入的濒死事件，濒死结算完毕再继续结算伤害事件。

◆ a时机发动的A技能在执行消耗或部分效果时出现了b时机，则发动时机为b的B技能能插入发动。在B技能使用结算完毕后，继续进行A技能的使用结算。

✧ 例如：小乔在受到未受伤的魏延对其造成的X点伤害时发动【天香】将此伤害转移给魏延，魏延对自己造成X点伤害后插入触发【狂骨】回复X点体力，然后魏延由于已损失的体力值为0，不需要执行【天香】摸牌的效果。

✧ 例如：吕布(神)发动【神愤】，小乔在受到伤害时插入发动【天香】将此伤害转移给A，A在伤害结算结束时执行【天香】摸牌的效果，然后继续执行【神愤】的效果，小乔的下家受到1点伤害。

(2) 多角色结算顺序原则：

① 同一张牌、同一个技能或同一个事件对多个目标进行结算时（如受到【方天画戟】的影响对三个目标使用【杀】、群体锦囊牌、改判、【护驾】、【激将】、【蛊惑】、连环传导伤害、濒死结算等），应从当前回合角色开始按逆时针方向依次进行响应，且若无特别说明，每名角色只能响应一次。

✧ 例如：张辽对两名目标角色发动【突袭】，应从张辽开始按逆时针方向依次获得每名目标角色的一张手牌。

✧ 例如：庞统进入濒死状态，进行濒死结算时，从当前回合角色开始按逆时针方向依次进行响应决定是否对其使用【桃】，轮到庞统进行响应时，可发动【涅槃】。

✧ 例如：角色受到【方天画戟】的影响对大乔、A和B（按行动顺序排列）使用【杀】，大乔在成为目标时发动【流离】将此【杀】转移给B，则从当前回合角色开始按逆时针方向依次对各个目标进行【杀】的使用结算，先对A进行一次结算，再对B连续进行两次结算。

② 多名角色处于同一个时机且都有此发动时机的技能或(和)此执行时机的技能效果时，应从当前回合角色开始按逆时针方向依次触发或决定是否发动。

✧ 例如：吴国太对凌统、装备【白银狮子】和【+1坐骑】的孙尚香(按行动顺序排列)发动【甘露】时，双方同时失去装备区里的所有牌，此时为【旋风①】、【枭姬】和【白银狮子②】的发动时机，从吴国太开始按逆时针方向，凌统和孙尚香依次决定是否发动【旋风】和【枭姬】：

- 凌统不发动【旋风①】，此时为孙尚香发动【枭姬】和【白银狮子②】的时机，孙尚香可先发动武将技能【枭姬】，再触发装备技能【白银狮子②】，最后双方同时将之前对方装备区里的所有牌移至自己的装备区里。
- 凌统发动【旋风①】，结算完毕后为孙尚香发动【枭姬】和【白银狮子②】的时机，孙尚香可先发动武将技能【枭姬】，再触发装备技能【白银狮子②】，最后双方同时将之前对方装备区里的所有牌移至自己的装备区里。

③ **角色在使用牌指定多个目标时/后或多名角色成为目标时/后能多次发动按目标人次发动的技能，应依次将从当前回合角色开始按逆时针方向的每个目标人次代入技能的时机里提到的相应角色，并决定是否发动/触发此技能。**

✧ 例如：程普、荀彧、装备【－1坐骑】的曹昂、曹操(神)按行动顺序排列。程普受到【疠火】的影响对荀彧和曹操（神）使用一张火【杀】。曹昂在荀彧和曹操(神)同时成为此火【杀】的目标后，从程普开始按逆时针方向先对荀彧决定是否发动【慷慨】，由于发动【慷慨】的条件“你与目标的距离不大于1”满足，曹昂对荀彧发动【慷慨】，摸一张牌，将自己装备区里的【－1坐骑】交给荀彧，荀彧使用之。然后此时曹昂对曹操(神)发动【慷慨】的条件不满足，因此曹昂不能对曹操(神)发动【慷慨】。

✧ 例如：马超受到【方天画戟】的影响对三名目标使用最后一张手牌【杀】时，在指定目标后从当前回合角色开始按逆时针方向先对第一名目标决定是否发动【铁骑】，若发动则进行【铁骑】的判定结算，以此类推。【铁骑】对三名目标角色都决定并结算完毕后再开始进行【杀】的使用结算，三名目标根据【铁骑】的判定结果依次使用【闪】进行响应或受到1点伤害。

◆ *在不属于任何角色的回合：*

① **一名角色在结算中因死亡而结束回合，在插入的死亡结算中，从死亡结算开始到“死亡时”期间的某一时机，若有多名角色能发动技能或(和)执行技能的效果，从该角色开始按逆时针方向依次进行结算或响应；从“死亡时”之后到死亡结算完毕期间，以及在死亡结算完毕之后至下一个回合开始前这期间的某一时机，若有多名角色能发动技能或(和)执行技能的效果，从其下家开始按逆时针方向依次进行操作。**

✧ 例如：刘禅，A，B，夏侯惇，C，D按行动顺序排列，刘禅发动【放权】令B获得一个额外的回合，B在其额外回合使用【南蛮入侵】，首先对夏侯惇进行结算，夏侯惇受到1点伤害后对B发动【刚烈】，判定结果不为♥，B受到1点伤害死亡后，其回合结束。然后对C进行结算，C受到1点伤害进入濒死状态，进行濒死结算，从B开始按逆时针方向依次进行响应，亦即首先由夏侯惇进行响应。

② **一名角色的回合结束后，若此时有多名角色能发动技能或(和)执行技能的效果：若该角色存活，从其开始按逆时针方向依次进行操作；若该角色死亡，从其下家开始按逆时针方向依次进行操作。**

③ **一名角色的回合开始前，若此时有多名角色能发动技能或(和)执行技能的效果，从其开始按逆时针方向依次进行操作。**

✧ 例如：武将牌背面朝上的曹仁在其回合开始前翻面，在翻面后发动【解围】使用一张【南蛮入侵】,所有其他角色从曹仁的下家开始按逆时针方向依次进行响应,若于此【南蛮入侵】的结算过程中有角色进入濒死状态，所有角色从曹仁开始按逆时针方向依次进行响应。

(3) **单角色结算顺序原则：**

① **一名角色在同一个时机能发动武将技能/执行武将技能的效果、发动装备技能/执行装备技能的效果和使用牌/执行牌的操作或效果，应先发动武将技能/执行武将技能的效果，再发动装备技能/执行装备技能的效果，最后使用牌/执行牌的操作或效果。**

✧ 例如：当装备【八卦阵】的主公曹操需要使用【闪】时，可先发动武将技能【护驾】，若没有魏势力角色打出【闪】进行响应，【护驾】结算完毕后曹操可发动装备技能【八卦阵】，若判定结果为黑色，曹操可使用一张手牌【闪】。若曹操先发动【八卦阵】，若判定结果为黑色，则其只能使用一张手牌【闪】，不能发动【护驾】。

✧ 例如：吴国太发动【甘露】，执行效果时孙尚香失去其装备区里的【白银狮子】，此时为孙尚香发动【枭姬】和【白银狮子②】的时机，孙尚香的武将技能【枭姬】可优先于装备技能【白银狮子②】发动。

② **一名角色在同一个时机能发动(多次)(不同的)武将技能或(和)执行(多次)(不同的)武将技能的效果时，由其决定操作的顺序(多角色结算原则中的情况③除外)。而发动技能的条件是否满足、目标是否合法的检测，以及消耗的执行，都是在触发或决定是否发动该次技能前进行的。**

✧ 例如：郭嘉进行【乐不思蜀】的判定，结果为黑色，此时为郭嘉发动【天妒】和【颂威】的时机，发动顺序由郭嘉决定。

✧ 例如：甄姬发动【洛神】的黑色判定牌生效后，此时为甄姬执行【洛神】获得判定牌的效果和发动【颂威】的时机，操作顺序由甄姬决定。

✧ 例如：拥有【遗计】的左慈一次受到2点伤害后，此时为左慈发动【遗计】和【新生】的时机，且各可发动两次，四次技能的发动顺序由左慈决定。

✧ 例如：左慈在回合开始时发动【化身②】拥有【连破】，在回合内杀死至少一名角色，在回合结束后为左慈发动【连破】和【化身②】的时机，左慈可选择先发动【连破】，再发动【化身②】，否则先发动【化身②】拥有其他技能就失去【连破】了。

✧ 例如：触发【拜印】且没有“忍”标记的司马懿(神)受到1点伤害后，此时为司马懿(神)发动【放逐】和触发【忍戒①】的时机，司马懿(神)可在触发【忍戒①】获得1枚“忍”标记后弃该“忍”标记发动【放逐】。

◆ **角色在某一个时机若能发动一个技能，除非该技能与计数有关(如【铁骑】等需要计算目标人次的技能，【遗计】等需要计算伤害值点数的技能)才可至多发动等同于相关参数数值的次数，否则若无特别说明，该角色只有一次机会决定是否发动该技能。**

✧ 例如：在判定牌生效前，司马懿和张角均只能发动一次技能(【鬼才】和【鬼道】)响应。

✧ 例如：主公刘备发动【激将】声明打出【杀】对某事件进行响应，若没有蜀势力角色打出【杀】，刘备不能再次发动【激将】进行响应。

◆ **注意：同一个时机有多个技能可发动，先发动的技能的效果可能会导致此时机结束，若如此则后面的技能就不能发动了。**

✧ 例如：装备【寒冰剑】的马岱(旧将)使用【杀】对距离为1的目标角色造成伤害时，武将技能【潜袭】可优先于装备技能【寒冰剑】发动，若马岱发动【潜袭】，则防止伤害，直接进入“伤害结算结束时”，【寒冰剑】就没有发动的时机了。

✈ 凌天翼按：

▸ 补充一个结算原则混合运用的案例。

✧ 例如：装备【雌雄双股剑】的伏完对伏皇后使用【杀】，伏皇后在成为目标时发动【求援】令关银屏也成为此【杀】的目标。当伏完指定伏皇后、关银屏（按行动顺序排列）为目标后，根据单角色结算原则，伏完须先选择是否各对伏皇后和关银屏发动武将技能【谋溃】，再选择是否各对伏皇后和关银屏发动装备技能【雌雄双股剑】。其中：当伏完需要发动【谋溃】时，根据多角色结算原则，其须先选择是否对伏皇后发动【谋溃】，再选择是否对关银屏发动【谋溃】；当伏完需要发动【雌雄双股剑】时，根据多角色结算原则，其须先选择是否对伏皇后发动【雌雄双股剑】，再选择是否对关银屏发动【雌雄双股剑】。

3. 技能的要素

- **技能按照是否有发动时机这个要素可分为状态类技能（没有发动时机这个要素）和非状态类技能（有发动时机这个要素）。目前的技能中，使用最方便的自然是状态类技能和转化类的非状态类技能（如【倾国】、【武圣】、【急救】）。**
- **其他的非状态类技能一般都由六个要素组成：发动角色、条件、时机、消耗、目标、效果。它们的关系为：发动角色在发动时机若满足条件，则（能）声明要发动的技能名，同时选择合法目标，并同时执行发动技能的所有消耗，当所有的消耗执行完毕，发动角色即发动了技能，须执行技能的效果（即进行使用结算）。**

➢ 例如：夏侯氏在体力为1的廖化额外的出牌阶段开始时弃置一张基本牌于此回合内第一次发动【燕语】，廖化于此阶段内先对夏侯惇使用一张【决斗】，夏侯惇打出一张【杀】响应，当此【杀】置入弃牌堆后，夏侯氏第一次执行第一次发动的【燕语】的效果令廖化获得此【杀】，但廖化未打出【杀】响应，受到1点伤害，进入濒死状态，进行濒死结算。廖化不发动【伏枥】，轮到程普响应时，程普将一张“醇”置入弃牌堆发动【醇醪②】，当此“醇”置入弃牌堆后（牌面信息为【杀】），夏侯氏第二次执行第一次发动的【燕语】的效果令自己获得此【杀】，然后廖化执行【醇醪②】其视为使用一张【酒】的效果，将体力值回复至1点，濒死结算完毕。然后廖化装备【诸葛连弩】，结束此阶段。夏侯氏在廖化额定的出牌阶段开始时弃置一张【杀】于此回合内第二次发动【燕语】，当此【杀】置入弃牌堆后，夏侯氏第三次执行第一次发动的【燕语】的效果令廖化获得此【杀】。

> 凌天翼按：
>
> ▸ 夏侯氏两次发动【燕语】执行消耗弃置的牌都是基本牌，因此合计六次效果混着计算也无妨，为了便于表述，此例会依次用牌这六次效果。

然后廖化对夏侯惇使用【杀】，夏侯惇使用【闪】进行响应，当此【闪】因结算完毕而置入弃牌堆后，夏侯氏第一次执行第二次发动的【燕语】的效果令自己获得此【闪】，然后当此【杀】因结算完毕而置入弃牌堆后，夏侯氏第二次执行第二次发动的【燕语】的效果令廖化获得此【杀】。然后廖化对夏侯惇使用【杀】，夏侯惇在受到1点伤害后对廖化发动【刚烈】，判定结果为♥【桃】，在此【桃】置入弃牌堆后，夏侯氏第三次执行第二次发动的【燕语】的效果令自己获得此【桃】。

➢ 例如：太史慈须声明是对主公孙策发动【天义】还是【制霸】：

(1) 太史慈对孙策发动【天义】拼点没赢后，孙策不能获得双方拼点的牌。

(2) 太史慈对孙策发动【制霸】拼点没赢后，孙策可获得双方拼点的牌。

◆ 技能的消耗有以下类别：

(1) 以弃置、拼点、交给等方式移动牌（移动结算完毕即视为执行了消耗）。如【援护】、【直谏】、【青囊】、【烈刃】、【明策】等。

(2) 将武将牌上的牌置入弃牌堆。如【排异】、【醇醪】等。

(3) 弃标记。如【七星】、【神愤】等。

(4) 翻面。如【酒诗】等。

(5) 失去体力（只要角色的体力值大于0，就能执行失去任意点数体力的消耗）。如【苦肉】等。

➢ 例如：体力小于3的周瑜（神）依然可同时弃置四张不同花色的手牌和失去3点体力发动【业炎】。

(6) 跳过阶段。如【神速】等。

(7) 少摸牌。如【裸衣（旧）】等。

(8) 放弃摸牌。如【突袭】等。

(9) 防止伤害。如【寒冰剑】等。

(10) 展示手牌。如【御策】等。

(11) 其他：如【不屈①（旧风）】等。

➢ 例如：孙权-周泰（暗置）扣减1点体力后体力为0，声明发动【不屈①】，同时执行将牌堆顶的一张牌置于武将牌上的消耗，同时明置周泰，触发珠联璧合，选择执行回复1点体力的效果，将武将牌上的一张牌置入弃牌堆，然后继续游戏流程。

◆ 体力值为0的角色不能执行失去体力的消耗来发动技能。

➢ 例如：黄盖-周泰武将牌上有牌时，不能发动【苦肉】。

◆ 一个没有消耗的非状态类技能，只要有部分效果能执行，它的发动不会受到影响，但如果全部效果都不能执行，则不能发动；一个有消耗的非状态类技能，无论是部分效果不能执行还是全部效果不能执行，它的发动都不会受到影响。

➢ 例如：满宠受到【闪电】造成的伤害后，可展示一张手牌来发动【御策】，但没有任何效果能执行。

➢ 例如：未受伤的魏延不会触发【狂骨】。

➢ 例如：所有其他角色都没有牌时，田丰不能发动【死谏】。

● 注意：角色只有在发动技能的时机自己和目标都存活时，才能发动技能。

➢ 例如：吕布（神）对A发动【无前】，A的防具无效且吕布（神）获得【无双】。然后吕布（神）对B使用【决斗】，在使用此【决斗】时触发【无谋】，吕布（神）失去1点体力死亡，该【决斗】在指定目标后由于吕布（神）已经死亡不会触发【无双②】，B只需打出一张【杀】进行响应即可。

● 注意：角色发动没有消耗的非状态类技能必须执行第一个效果。也就是说，“<发动时机>，<发动条件>，你可<执行效果1>，然后<执行效果2>……”中的“可”指的是技能并非强制发动，而不是指效果1可选择是否执行。

◆ 若角色发动的技能执行的第一个效果是使用牌，则其在发动技能时须提前选择因执行此效果而使用此牌的合法额定目标（若能使用多种牌名的牌，须为这些牌共同的合法额定目标），以此目标作

为此技能的目标。然后其执行此效果使用此牌须再次进行你对之前选择的额定目标使用此牌的合法性检测。

- 例如：夏侯渊发动【神速】的目标角色须为其使用【杀】的合法目标。
- 例如：太史慈发动【天义】拼点赢后，将两张“逆”置入弃牌堆对刘封发动【陷嗣②】，夏侯氏在这两张“逆”置入弃牌堆后执行【燕语】的效果令体力为3手牌数为3的袁术（标）获得之，此时额定目标刘封受到【同疾】的影响不是太史慈使用此【杀】的合法目标，因此太史慈不能执行【陷嗣②】视为使用一张【杀】的效果。
- 例如：诸葛恪在处于濒死状态时发动【傲才】能使用【桃】和【酒】，因此【傲才】的目标须为【桃】和【酒】共同的合法额定目标，即其自己。

◆ 角色选择发动技能或执行效果的目标时，如果合法目标数超过额定目标数，则由其自行从合法的目标中选择额定数量的目标。

- 例如：全场若有至少两名其他角色手牌数同为最少，鲁肃发动【好施】后可选择对其中任意一名执行将一半的手牌交给其的效果。
- 例如：贾诩发动【乱武】轮到A进行响应时，如果距离最近的角色不止一名，A可选择对其中任意一名角色使用【杀】。
- 例如：关羽（神）死亡时全场若有至少两名其他角色拥有的“梦魇”标记同为最多，则由关羽（神）选择对其中任意一名角色触发【武魂②】。

◆ 角色在某时机发动技能获得/拥有一个发动时机也是在该时机的新技能，此时依然处于该时机，其可发动新技能。

- 例如：姜维在准备阶段开始时触发【志继】获得【观星】，可继续发动【观星】。
- 例如：左慈在自己的回合内杀死至少一名角色，在回合结束后发动【化身②】拥有【连破】，可发动【连破】。

4. 锁定技专题

◆ 论锁定技与发动技能/执行效果顺序的优先级的关系（此专题中的“锁定技”指满足用语集中的“锁定技”的条件的技能，而非仅仅是指牌面中有写“锁定技”的技能）

● 按照KayaK的说法，“锁定技”这个概念经过三国杀的多年发展，已经与最开始的定义不同了。最开始由于三国杀规则体系尚未建立，没有判断技能发动的先后顺序的标准，于是设计师打算用说明书里的“当技能效果发生冲突时，锁定技高于一般技能”这句话来表达“当技能时机冲突时，锁定技优先于一般技能发动”的意思。但时至今日，资深一些的玩家想必都已经发现了，“锁定技”就是必须发动或产生效果的技能（从“锁定”这个词的字面意思就看得出来），跟什么时候发动没关系（这个由发动的时机决定），跟同时机的技能的优先级也没关系（结算的原则已经解决了这个问题），跟技能之间的冲突更加没关系（锁定技除了强制性外毫无任何特权）。到了界限突破出来以后，是不是“锁定技”其实是要看牌面里有没有“可”字，“锁定技”这个概念本身已经没有任何意义，所以，它其实已经成为了一个标签，专供关羽和马超封印不带此标签的技能用。

1. 状态类锁定技是不需要触发（即不需要使用）的，因此没有发动时机这个要素，若能产生影响则必须产生影响。
   - 例如：有手牌的诸葛亮（标）已经被选择为【杀】或【决斗】的目标，则在【杀】或【决斗】

的使用结算过程中没有了手牌，不会再受到【空城】的影响，【杀】或【决斗】依然会正常进行使用结算，诸葛亮（标）会受到此【杀】或【决斗】的伤害：

(1) 装备【雌雄双股剑】的女性角色对手牌数为1的诸葛亮（标）使用【杀】，在指定目标后发动【雌雄双股剑】，诸葛亮（标）弃置最后一张手牌进行响应，在【杀】生效后会受到伤害。

(2) 角色装备【贯石斧】对诸葛亮（标）使用【杀】，诸葛亮（标）使用最后一张手牌【闪】进行响应，该角色可发动【贯石斧】对诸葛亮（标）造成伤害。

(3) 吕布对诸葛亮（标）使用【决斗】，诸葛亮（标）打出最后一张手牌【杀】进行响应，但是由于无法连续打出第二张【杀】，诸葛亮（标）会受到伤害。

- 例如：于吉用黑牌发动【蛊惑】使用一张非延时类锦囊牌选择贾诩为目标或目标之一，没有角色质疑。由于此牌亮出前视为没有颜色，贾诩不会受到【帷幕】的影响，是于吉使用此牌的合法目标。

2. **非状态类锁定技于发动时机若能发动则必须发动，但不会优先发动、提前发动或检测发动条件满足就发动。**

- 例如：体力为1手牌数为2且装备【白银狮子】的张春华使用其手牌区里的【八卦阵】即将【八卦阵】置入其装备区同时将其装备区里的【白银狮子】置入处理区，视为张春华同时失去一张手牌和其装备区里的【白银狮子】，此时张春华的武将技能【伤逝】优先于装备技能【白银狮子②】发动。

- 例如：曹丕在场时，马谡被杀死，在死亡时首先亮出其身份牌，如果游戏未结束，曹丕和马谡从当前回合角色开始按逆时针方向依次决定是否发动【行殇】和触发【挥泪】，最后此伤害的来源执行奖惩。

- 例如：吴国太发动【甘露】，执行效果时孙尚香失去装备区里的【白银狮子】，此时孙尚香的武将技能【枭姬】优先于装备技能【白银狮子②】发动。

◆ **除了技能本身列出的发动条件外，还有一种特殊情况会使此技能不满足发动的条件：此技能受到其他已经生效的技能效果（无论是否为锁定技）的影响限制其触发。**

- 例如：【青釭剑】和【陷阵】的效果都会限制【白银狮子①】的触发。

3. **锁定技的效果并非一定要执行，也得遵循“效果分类重要性专题”中的规则。**

5. 效果分类重要性专题

◆ **技能、技能/牌的效果的分类，以及各种情况下技能/牌的效果是否继续执行**

● **首先我们要明白的一个基本原则就是，一个事件只要开始结算，就必须按规定流程进行，执行能执行的操作，不执行无法执行的操作（例如在结算过程中参与结算的牌对应的实体牌发生变化或相关角色死亡导致某操作无法执行）。**

◆ **若A拥有的手牌/牌数小于X，角色依然能执行一次性弃置/获得A的X张手牌/牌的操作，但须改为一次性弃置/获得A的所有手牌/牌。而若该操作是须选择是否执行的（即带有“可”、“选择”等字眼），通常情况下不能选择执行该操作。**

- 例如：已损失的体力值为3的孙坚发动【英魂】令只有一张手牌且装备区里没有牌的陆逊摸一张牌，然后弃置三张牌。陆逊摸一张牌后须弃置全部两张手牌，然后陆逊可发动【连营】摸

一张牌（不能再弃置此牌）。

- **对“〈一名角色〉〈一个操作〉〈一个数量/所有〉……牌”的操作来说，若其实际能操作的……牌数小于此操作要求操作的牌数，其依然能执行此操作，但须改为展示其所有手牌并操作所有其能操作的……牌。而若此操作可选（即带有“可”、“选择”等字眼），通常情况下不能选择执行该操作。**
  - 例如：杨修对角色发动【鸡肋】选择装备牌，该角色的体力值为2，手牌为两张【闪】和三张装备牌。该角色于弃牌阶段内须展示所有手牌并弃置其中两张【闪】，然后进入“弃牌阶段结束时”。
  - 例如：马岱对诸葛瑾发动【潜袭】，判定结果为红色，然后此回合诸葛瑾对马岱发动【缓释】，然后诸葛瑾受到【潜袭】的影响不能执行打出马岱选择的诸葛瑾的一张红色手牌的效果，须展示之。
  - 例如：李儒对一名装备区里没有牌、手牌为一张基本牌和一张锦囊牌的角色发动【灭计】，该角色不能选择执行弃置两张不为锦囊牌的牌的效果。
- **对操作牌堆里的X张牌来说，若牌堆里的牌数小于X，其依然能执行此操作：若（牌堆里的牌数+弃牌堆里的牌数）＜X，游戏以平局结束；若0＜牌堆里的牌数＜X且（牌堆里的牌数+弃牌堆里的牌数）≥X，则先由系统将弃牌堆里的所有牌以随机顺序置于牌堆底，该角色再执行此操作；若牌堆里的牌数=0且弃牌堆里的牌数≥X，则先由系统将弃牌堆里的所有牌洗混并置入牌堆，该角色再执行此操作。**
  - 例如：诸葛亮（标）发动【观星】需要观看牌堆顶的五张牌时，牌堆里有四张牌，弃牌堆里有四张牌，则先由系统将弃牌堆里的四张牌以随机顺序置于牌堆底，然后诸葛亮（标）执行【观星】的效果观看牌堆顶的五张牌。
  - 例如：诸葛亮（标）发动【观星】需要观看牌堆顶的五张牌时，牌堆里有四张牌，弃牌堆里没有牌，则游戏结束，游戏以平局结束。
  - 例如：诸葛亮（标）发动【观星】需要观看牌堆顶的五张牌时，牌堆里有五张牌，弃牌堆里有牌，则诸葛亮（标）执行【观星】的效果观看牌堆顶的五张牌但不需要由系统将弃牌堆里的所有牌以随机顺序置于牌堆底。

5.1 补充牌的使用结算案例

- 例如：B的装备区和判定区里都没有牌，只有一张手牌【无懈可击】。A对B使用【过河拆桥】时，B使用【无懈可击】进行响应，C对B使用的【无懈可击】使用【无懈可击】进行响应，此时【过河拆桥】生效，但是由于B没有任何牌，【过河拆桥】的效果无法执行，结算完毕。
- 例如：A对装备【寒冰剑】的张角使用【借刀杀人】选择对B使用【杀】，邓艾使用【无懈可击】进行响应，发动【屯田①】进行判定结算，在判定牌生效前张角发动【鬼道】打出其装备区里的【寒冰剑】，【寒冰剑】成为邓艾的“田”，然后邓艾又使用了一张【无懈可击】进行响应，此时【借刀杀人】生效：
  (1) B在张角的攻击范围内，张角可选择对B使用【杀】进行响应。如果张角不对B使用【杀】，由于此时张角的装备区里没有武器牌，不继续执行【借刀杀人】的后续效果。
  (2) B不在张角的攻击范围内，张角不可对B使用【杀】进行响应，由于此时张角的装备区里没有武器牌，不继续执行【借刀杀人】的后续效果。
- 例如：庞统在判定阶段依次进行【闪电】、【乐不思蜀】和【兵粮寸断】的使用结算，首先进

行【闪电】的使用结算：

(1) 判定结果为♠2，将【闪电】移至处理区，庞统受到伤害进入濒死状态，插入进行濒死结算时庞统插入发动【涅槃】弃置其判定区里的【乐不思蜀】和【兵粮寸断】，【涅槃】结算完毕庞统体力为3，濒死结算完毕，将【闪电】置入弃牌堆，【闪电】结算完毕。此时其判定区里没有延时类锦囊牌，判定阶段结束。

- 例如：角色受到【方天画戟】的影响对曹操、夏侯惇、司马懿使用最后一张手牌【杀】时：

(1) 首先对曹操进行结算，曹操在受到伤害后发动【奸雄】获得此【杀】，但是此【杀】已经指定夏侯惇、司马懿为目标，须继续对夏侯惇、司马懿进行【杀】的使用结算。

(2) 首先对夏侯惇进行结算，夏侯惇受到伤害后对该角色发动【刚烈】，判定结果不为♥，该角色受到1点伤害死亡，但是此【杀】已经指定曹操、司马懿目标，须继续对曹操、司马懿进行【杀】的使用结算。

(3) 首先对司马懿进行结算，司马懿受到伤害后对该角色发动【反馈】获得【方天画戟】，但是此【杀】已经指定曹操、夏侯惇目标，须继续对曹操、夏侯惇进行【杀】的使用结算。

- 例如：体力为2的周瑜（神）、A处于连环状态。周瑜（神）弃置四张不同花色的手牌并失去3点体力对自己（分配1点火焰伤害）和A（分配2点火焰伤害）发动【业炎】，进入濒死状态，进行濒死结算：

(1) 周瑜（神）死亡，濒死结算完毕，继续执行【业炎】的效果，A受到没有来源的2点火焰伤害，重置。

(2) 周瑜（神）被挽救，濒死结算完毕，继续执行【业炎】的效果，周瑜（神）受到自己对自己造成的1点火焰伤害，重置，再次进入濒死状态，进行濒死结算，无论周瑜（神）是否被挽救都会触发连环，A受到1点火焰伤害，重置，最后继续执行【业炎】的效果，A受到2点火焰伤害。

- 例如：黄月英除了其装备区里的【青釭剑】外，其区域里没有其他牌。一名角色对黄月英使用【过河拆桥】，在生效后受到【奇才②】的影响无法执行弃置其区域里的一张牌的效果，结算完毕。

5.2 补充技能的使用结算案例

- 例如：荀彧可对攻击范围内没有角色的角色发动【驱虎】拼点赢后，无法执行后续效果。
- 例如：张郃进行【乐不思蜀】的判定，结果不为♥，须跳过出牌阶段，但是跳过出牌阶段是发动【巧变】的效果而非消耗，因此张郃依然可发动【巧变】选择跳过出牌阶段，由于张郃并非因发动【巧变】跳过出牌阶段，因此不能继续执行将一名角色装备区或判定区里的一张牌移至另一名角色区域里的相应位置的效果。
- 例如：张郃发动【巧变】跳过摸牌阶段，选择邓艾和手牌数为1的司马懿为目标时，邓艾和司马懿按行动顺序依次失去一张手牌：

(1) 邓艾的行动顺序在司马懿之前，则张郃先获得邓艾的一张手牌，邓艾发动【屯田①】进行判定结算，在判定牌生效前司马懿发动【鬼才】，然后由于司马懿没有手牌，张郃只获得之前邓艾失去的那张手牌，【巧变】结算完毕。

(2) 司马懿的行动顺序在邓艾之前，则张郃先获得司马懿的最后一张手牌，然后张郃获得邓

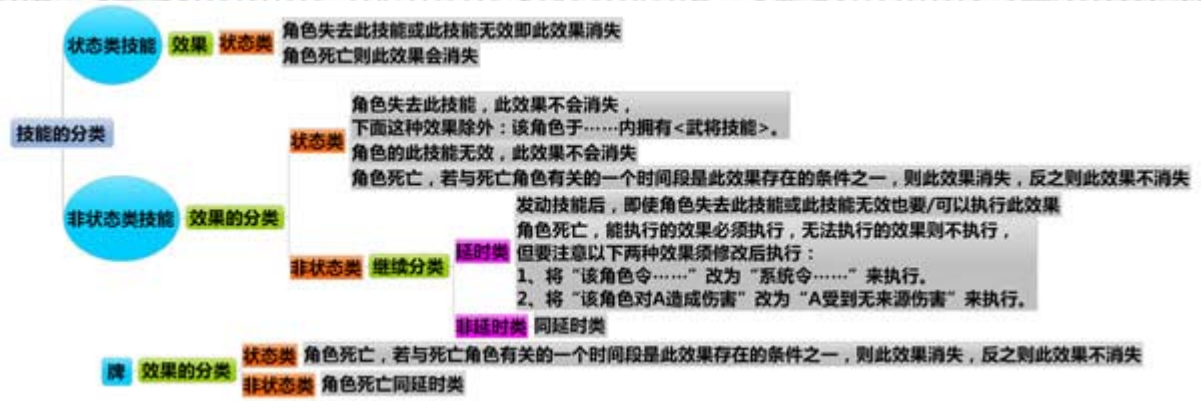
艾的一张手牌，邓艾发动【屯田①】，【巧变】结算完毕。

- 例如：A对杨修使用【决斗】，杨修受到1点伤害后对A发动【鸡肋】选择装备牌，A再对杨修使用【决斗】，杨修打出一张【杀】进行响应，A受到1点伤害进入濒死状态，进行濒死结算，吴国太对A发动【补益】执行展示A的一张手牌的效果，若展示A的一张手牌为装备牌，A无法执行弃置此牌的效果，然后A执行回复1点体力的效果。
- 例如：未受伤的孙尚香可对已受伤的一名男性角色发动【结姻】，执行该男性角色回复1点体力的效果。
- 例如：主公董卓未受伤，其他群势力角色在造成伤害后可发动【暴虐】进行判定结算，若结果是♠，无法执行【暴虐】的效果。
- 例如：刘表进行【乐不思蜀】的判定，结果不为♥，须跳过出牌阶段，但是跳过出牌阶段是发动【自守】的效果而非消耗，因此刘表依然可发动【自守】摸牌后，跳过出牌阶段。

- 然后我们开始参考状态类技能和非状态类技能的定义，对技能的效果也进行类似的分类，目的是厘清效果的执行机制，从而搞清楚各种情况下各种技能的效果是否继续执行。非状态类技能的效果分为状态类效果（没有执行时机，若能产生影响则必须产生影响，如【鸡肋】、【智迟】）和非状态类效果（有执行时机），其中非状态类效果又分为延时类效果（如【放权】、【天香】等）和非延时类效果。
- 最后我们把上面的分类结果运用到实际游戏中的两大类情况中去：

(1) 存活的角色失去技能（如执行【断肠】的效果、失去装备区里的牌等）。

(2) 角色死亡。总结各种技能的效果在上述情况下是否继续执行，结论如下图所示：



◆ 角色失去技能或技能无效，因此技能而移出游戏的牌以及因此技能而获得的标记的存在不受影响。

5.3 补充存活的角色失去武将技能案例

- 例如：许褚在摸牌阶段发动【裸衣】，在出牌阶段杀死蔡文姬，蔡文姬触发【断肠】，许褚失去其所有武将技能，然后许褚使用【决斗】对其他角色造成伤害时依然会执行【裸衣】的效果。
- 例如：杨修在出牌阶段发动【鸡肋】后杀死蔡文姬，蔡文姬触发【断肠】，杨修失去其所有武将技能，但是【鸡肋】的效果不会消失。
- 例如：魏延杀死距离1以内的蔡文姬，蔡文姬触发【断肠】，魏延失去其所有武将技能，在造成伤害后没有【狂骨】会触发。

- 例如：孟获在其他角色使用【南蛮入侵】指定目标后会触发【祸首②】，该【南蛮入侵】造成伤害的来源变为孟获。该【南蛮入侵】首先对蔡文姬进行结算，蔡文姬受到1点伤害死亡，触发【断肠】，孟获失去其所有武将技能：

  (1) 在之后的结算过程中该【南蛮入侵】造成伤害的来源依然是孟获。

  (2) 该【南蛮入侵】轮到对孟获进行结算时，对其有效。

- 例如：吕蒙在出牌阶段杀死蔡文姬，蔡文姬触发【断肠】，吕蒙失去其所有武将技能，在出牌阶段结束后，弃牌阶段开始前没有【克己】可发动。

- 例如：太史慈发动【天义】：

  (1) 拼点赢后，太史慈对蔡文姬使用第一张【杀】，蔡文姬受到1点伤害死亡，触发【断肠】，太史慈失去其所有武将技能，但是【天义】的效果不会消失，因此太史慈可使用第二张【杀】。

  (2) 拼点没赢后，太史慈对蔡文姬使用【决斗】，蔡文姬受到1点伤害死亡，触发【断肠】，太史慈失去其所有武将技能，但是不能使用【杀】直到回合结束的效果会继续执行。

- 例如：吕布受到【方天画戟】的影响对蔡文姬和A（按行动顺序排列）使用最后一张手牌【杀】，在指定目标后触发【无双①】，首先对蔡文姬进行结算，蔡文姬受到1点伤害死亡，吕布失去其所有武将技能，但是在轮到对A进行结算时，【无双①】的效果会继续执行。

- 例如：颜良&文丑在摸牌阶段发动【双雄】，判定结果为红色，在出牌阶段杀死蔡文姬，蔡文姬触发【断肠】，颜良&文丑失去其所有武将技能，但是【双雄】的效果会继续执行。

- 例如：贾诩在自己回合杀死蔡文姬，蔡文姬触发【断肠】，贾诩失去其所有武将技能，【完杀】的效果也随之终止。

- 例如：荀彧在出牌阶段对陈宫造成伤害后，陈宫触发【智迟】，然后荀彧对陈宫发动【驱虎】拼点赢后，令陈宫对蔡文姬造成1点伤害，蔡文姬死亡触发【断肠】，陈宫失去其所有武将技能，但是【智迟】的效果会继续执行。

- 例如：左慈杀死蔡文姬，蔡文姬触发【断肠】，左慈失去其所有武将技能包括拥有的【化身】技能、声明的技能，所有的化身牌都失去，变回原来的性别（男）和势力属性（群）。

- 例如：司马懿（神）在当前回合杀死蔡文姬，蔡文姬触发【断肠】，司马懿（神）失去其所有武将技能，在回合结束后，司马懿（神）没有【连破】可发动。

5.4 补充存活的角色失去装备技能案例

- 例如：张角对有两张牌的邓艾发动【寒冰剑】弃置其第一张牌，邓艾发动【屯田①】进行判定结算，在判定牌生效前张角发动【鬼道】打出其装备区里的【寒冰剑】，虽然此时张角已经失去其装备区里的【寒冰剑】，但是技能发动成功后必须依次执行各个能执行的效果，因此张角必须再弃置邓艾的第二张牌。

5.5 补充角色死亡案例

- 例如：A在自己的行动回合对杨修造成伤害，杨修在受到伤害后对A发动【鸡肋】选择基本牌，然后A对杨修使用【决斗】，杨修受到伤害死亡，但【鸡肋】的效果不会消失。因为【鸡肋】的效果是持续到A的回合结束，和杨修无关。

- 例如：杨修在自己的行动回合对A使用【决斗】失败受到伤害时，对A发动【鸡肋】选择基本牌，然后杨修对B使用【借刀杀人】选择对自己使用【杀】，B受到【方天画戟】的影响对杨修和A（按行动顺序排列）使用【杀】进行响应，杨修受到伤害死亡，【鸡肋】的效果消失，之后轮到对A进行使用结算时，A可使用【闪】进行响应。因为【鸡肋】的效果是持续到杨修的回合结束，和杨修有关。
- 例如：贾诩发动【乱武】在结算过程中死亡，【完杀】的效果消失，在【乱武】接下去的结算过程中发生濒死事件，进行濒死结算时不会受到【完杀】的影响。
- 例如：诸葛亮（神）发动【狂风】/【大雾】后，在他的下回合开始前死亡，【狂风】/【大雾】的效果消失。因为【狂风】/【大雾】的效果是持续到诸葛亮（神）的下回合开始，和诸葛亮（神）有关。

第三章　游戏用语

- 本章提要：

1. 本章内容为游戏中用到的特定术语及其相关的操作规范。
2. 案例中提到“角色”，如无条件的说明，表示不考虑该角色的武将技能或装备技能，视为白板。
3. 技能表述都是由数个用语，加上没什么特殊含义的常规汉字构成，因此用语对于技能表述而言意义重大，只有使用规范的术语方能传递给玩家准确的牌面信息。
4. 部分用语是带有其自身的操作规范的（包括带菱形的文字），其地位等价于游戏通则。
5. 请玩家基于三国杀这个背景理解用语，游戏毕竟与日常生活有所区别，若基于日常生活理解可能会导致有偏差。

1. 牌

1.1 身份牌

- 身份牌代表玩家在游戏里扮演的身份。身份决定玩家的游戏目标。除了主公外，一名角色的身份牌在其因死亡而亮出前对其他角色不可见。

1.2 武将牌

- 武将牌代表玩家操控的游戏武将。
- 武将牌上标识了势力、体力上限、技能、性别等属性。
  - 武将牌的技能专指武将牌左下角用白底的技能框圈起来的技能。
    - 例如：左慈发动【化身②】不能声明邓艾的武将牌的文字里的【急袭】。
    - 例如：张飞杀死蔡文姬，蔡文姬触发【断肠】，张飞失去其当前的所有武将技能。然后在张飞死亡后，夏侯氏发动【孝德】依然可拥有张飞的武将牌的【咆哮】。
    - 例如：蔡文姬-张角在被拥有【崩坏】的董卓-华佗杀死时，触发【断肠】令董卓-华佗失去董卓这张武将牌上的所有技能，即董卓-华佗失去【横征】和【暴凌】但依然拥有【崩坏】。

1.3 游戏牌

- 在游戏过程中所有角色共用的牌。
- 游戏牌分为基本牌、锦囊牌和装备牌三个类别。
- 每张游戏牌的左上角均标有花色和点数。

1.3.1 基本牌

- 基本牌上除花色和点数外，仅标识了牌的名称和插图。
- 基本牌是数量占比最多的游戏牌，有最简单而实用的功能。

1.3.2 装备牌

- 装备牌分为武器牌、防具牌、坐骑牌和宝物牌：
  - 带有装備/武器标识的为武器牌；
  - 带有装備/防具标识的为防具牌；
  - 带有装備/坐騎标识的为坐骑牌，坐骑能改变角色之间的距离；
  - 带有装備/寶物标识的为宝物牌；
- 一名角色的装备区里只能放置：武器牌/防具牌/－1坐骑牌/＋1坐骑牌/宝物牌各一张；
  - 尽管“－1坐骑”和“＋1坐骑”各有数张名称不同的牌；
  - 若一名有武器/防具/坐骑/宝物的角色想变更武器/防具/坐骑/宝物，即其使用一张武器牌/防具牌/坐骑牌/宝物牌：其将使用的武器牌/防具牌/坐骑牌/宝物牌置于其装备区里的相应位置同时将该位置的原武器牌/防具牌/坐骑牌/宝物牌置入处理区，然后将处理区里的原武器牌/防具牌/坐骑牌/宝物牌置入弃牌堆。

◆ **当角色将武器牌/坐骑牌当其他牌使用，或弃置武器牌/坐骑牌作为发动技能的消耗时，不能同时用到该武器牌/坐骑牌提供的攻击范围技能/距离。**

- 例如：装备【－1坐骑】对距离为3的角色使用【杀】被【闪】抵消时，可通过弃置装备区里的【－1坐骑】和另一张牌的方式发动【贯石斧】，因为此时此【杀】已经通过合法性检测，所以弃置【－1坐骑】不需要考虑目标角色是否在其攻击范围内。
- 例如：邓艾发动【急袭】计算与其他角色的距离时，不计入当【顺手牵羊】使用的“田”（与装备牌同理）。
- 例如：对装备【麒麟弓】的关羽使用【借刀杀人】：
  - 选择对距离为1的角色使用【杀】时，关羽可发动【武圣】将其装备区里的【麒麟弓】当【杀】对该角色使用进行响应（但关羽造成伤害时不能发动【麒麟弓】，因为此时其装备区里已经没有【麒麟弓】了）。
  - 选择对距离为2以上的角色使用【杀】时，关羽不能发动【武圣】将其装备区里的【麒麟弓】当【杀】对该角色使用进行响应。

◆ **当角色用到一张装备牌提供的距离、攻击范围或技能时，不能以任何方式操作该装备牌。**

- 例如：不可通过弃置装备区里的【贯石斧】和另一张牌的方式发动【贯石斧】。
- 例如：装备【诸葛连弩】的关羽在出牌阶段使用过【杀】后，不可发动【武圣】将其装备区里的【诸葛连弩】当【杀】使用。
- 例如：体力为2的赵云（神）不可发动【龙魂】将装备区里的【木牛流马】和一张♦“辎”当火【杀】使用或打出。

◆ **装备技能的效果与武将技能的同类效果能叠加。**

- 例如：其他角色与装备【+1坐骑】的曹操（神）的距离+2。
- 例如：太史慈使用【杀】在选择目标时受到【天义】和【方天画戟】的影响，至多可选择四个目标。

1.3.3 锦囊牌

- 锦囊牌上带有锦囊标识。
- 锦囊牌分为两类：
  - 带有沙漏标识“⌛”的为“延时类锦囊牌”；
  - 没有沙漏标识的为“非延时类锦囊牌”。

2. 牌面信息

- 即实体牌正面的所有信息，如点数、花色、势力、性别、(【杀】的）属性等。

2.1 花色

- 标识于游戏牌的左上角，分为黑桃♠、红桃♥、梅花♣、方块♦四种。

2.2 颜色

- 游戏牌按颜色分为红色、黑色两种。
- ♥或♦花色的牌的颜色为红色；♠或♣花色的牌的颜色为黑色。

2.3 势力

- 标识于武将牌的左上角，分为魏、蜀、吴、群、西、神六种，牌面的主色调为别为蓝、红、绿、银、紫、金，而主公武将牌的边框额外有金色点缀。
- ◆ 神或西势力武将加入游戏时须选择成为魏、蜀、吴、群中的任意一种。
  - 例如：神或西势力武将在游戏开始前须从主公开始按行动顺序依次决定自己属于魏、蜀、吴、群四种势力中的哪种。
  - 例如：左慈发动【化身】选择一名神或西势力武将时须决定自己属于魏、蜀、吴、群四种势力中的哪种。

> 凌天翼按：
>
> 根据徐庶（旧将/将）的人物历史背景，官方特地为他设计了特殊的UI，给玩家一种“身在曹营心在汉”的感觉。

- ◆ 在游戏牌或武将技能描述中提到“选择一个势力”，相应的角色是能选择全场没有的势力的。

2.4 技能

- 角色于游戏规则和用语操作规范外拥有的能力或能进行的操作。
- ◆ 角色同时或先后拥有两个同名的技能，则这两个技能相互独立。

✧ 例如：若袁术（SP）不为主公，与主公同势力的其他角色在同一次结算过程或一个出牌阶段内可发动两次【颂威】/【制霸】/【黄天】/【暴虐】，因为袁术（SP）执行【伪帝】的效果拥有的这些主公技与主公的主公技只有名字相同，对于其他角色来说，其实是两个技能，因此根据“一名角色在同一时机能发动（多个）武将技能或（和）执行武将技能的效果时，由其决定操作的顺序”的原则，其他角色在同一次结算过程/一个出牌阶段内发动两次【颂威】/【制霸】/【黄天】/【暴虐】顺序与主公和袁术（SP）的行动顺序无关，由该角色决定先对哪名目标发动。

✧ 例如：左慈发动【化身】选择一名神/西势力武将时须决定自己属于魏、蜀、吴、群四种势力中的哪种。

凌天翼按：

- 为啥“其实”是两个技能呢？例如主公是曹丕，对于甄姬来说，她就能发动两个技能：【颂威（曹丕）】和【颂威（袁术）】，因为这两个技能的目标都是确定但又不同，所以不能视为同一个技能。
- 吴势力角色在其出牌阶段可对主公孙策和袁术各发动一次【制霸】，孙策如果已经触发【魂姿】可拒绝此拼点，袁术由于没有【魂姿】技能无法拒绝此拼点。

✧ 例如：庞德–马腾会受到【马术（庞德）】和【马术（马腾）】效果叠加的影响，与其他角色的距离–2。

2.5 珠联璧合

➢ 珠联璧合表示了部分武将之间的特殊联系。

➢ 武将牌中下方的其他武将姓名表示了可和此武将牌形成珠联璧合的其他武将。

➢ 若你选择的两张武将牌形成珠联璧合，则在第一次两张武将牌均明置后，可选择摸两张牌或回复1点体力。

◆ 珠联璧合事件依旧满足插入结算原则，即触发珠联璧合时正在进行其他事件的结算，则先执行珠联璧合的效果或选择不执行任何效果，然后继续进行该事件的结算。

◆ 根据不同的武将技能分为以下情况：

1. 角色声明用到状态类技能的效果，同时明置武将牌，触发珠联璧合，然后继续游戏流程。

✧ 例如：一名角色对诸葛亮（卧龙）（暗置）–庞统使用【杀】，诸葛亮（卧龙）–庞统声明用到【八阵】的效果，同时明置诸葛亮（卧龙），触发珠联璧合，然后继续游戏流程诸葛亮（卧龙）–庞统进行【八卦阵】的判定。

✧ 例如：贾诩（暗置）的回合一名角色处于濒死状态时，贾诩须在其开始求桃时声明用到【完杀】的效果明置，然后方能执行【完杀】的效果。

2. 角色声明发动转化类武将技能：效果是使用牌，则在选择目标时明置武将牌，在明置后触发珠联璧合，然后继续进行此牌的使用结算；效果是打出牌，则在声明打出的牌名时明置武将牌，在明置后触发珠联璧合，然后继续游戏流程。

✧ 例如：一名角色对甄姬（暗置）–曹丕使用【杀】，甄姬–曹丕声明发动【倾国】将一张黑色手牌当【闪】使用，同时为此【闪】选择此【杀】为目标并展示此【闪】对应的

一张黑色手牌并明置甄姬，然后触发珠联璧合，然后继续进行【闪】的使用结算。

3. **角色声明发动以多个要素组成的复杂武将技能，在选择发动技能的目标的同时开始执行发动技能的消耗，同时明置武将牌，触发珠联璧合，然后执行该技能的效果。**

   ✧ 例如：未受伤的甄姬-曹丕（暗置）在受到1点伤害后声明对一名其他角色发动【放逐】，同时明置曹丕，触发珠联璧合，甄姬-曹丕选择执行回复1点体力的效果，然后继续执行【放逐】的效果，由于此时甄姬-曹丕已损失的体力值为0，因此该角色不摸牌，直接叠置。

   ✧ 例如：体力为1手牌数为1的刘备-甘夫人（暗置）声明发动【神智】，同时执行弃置所有手牌的消耗，同时明置甘夫人，触发珠联璧合，刘备-甘夫人选择执行回复1点体力的效果，然后继续执行【神智】的效果，但是此时刘备-甘夫人的体力值为2，不满足执行回复1点体力的效果的条件。

   ✧ 例如：没有手牌的诸葛亮（迟暮的丞相）（暗置）-黄月英在成为【杀】的目标时，声明发动【空城】明置诸葛亮（迟暮的丞相），触发珠联璧合，诸葛亮（迟暮的丞相）-黄月英选择执行摸两张牌的效果，此时虽然诸葛亮（迟暮的丞相）-黄月英是有手牌的，但是依然须执行【空城】的效果。

   ✧ 例如：貂蝉发动【离间】令黄月英（暗置）-孟获对另一名角色使用【决斗】，黄月英-孟获在使用此【决斗】时声明发动【集智】明置黄月英，然后黄月英-孟获执行【集智】的效果摸一张牌，此时虽然黄月英-孟获为女性角色，但是依然须执行【离间】的效果。

   ✧ 例如：体力为0的诸葛亮（卧龙）-庞统（暗置）在处于濒死状态时声明发动【涅槃】明置庞统，触发珠联璧合，诸葛亮（卧龙）-庞统选择执行回复1点体力的效果，此时虽然诸葛亮（卧龙）-庞统已经不处于濒死状态，但是依然须执行【涅槃】的效果。

   ✧ 例如：孟获-祝融（暗置）声明发动【烈刃】，同时执行因拼点将一张手牌扣置入处理区的消耗，同时明置祝融，触发珠联璧合，然后继续游戏流程亮出双方拼点的牌。

4. **角色声明检测要发动的武将技能是否满足发动条件，同时明置武将牌，触发珠联璧合，然后继续游戏流程。**

   ✧ 例如：马超（暗置）-魏延（暗置）对距离为2的一名角色造成伤害，马超-魏延须在该角色扣减体力前声明要检测【狂骨】的触发条件是否满足明置魏延，同时声明用到【马术】的效果明置马超，然后在造成伤害后马超-魏延已受伤方能触发【狂骨】。

◆ **当一名角色的两张武将牌第一次均明置时，若存在珠联璧合的关系，且其武将牌上有单独的阴阳鱼没有组成1点体力，则其须先决定是否触发珠联璧合，若触发则进行选择执行的效果，然后须决定是否执行摸一张牌的效果。**

3. 区域

3.1 区域

➢ 放置牌的场所。其中：

✧ 所有角色的公共区域有牌堆、弃牌堆、处理区和场外。

✧ 每名角色的独立区域有手牌区、装备区、判定区、武将牌上和武将牌旁。

3.2 牌堆

- 分发起始手牌后，系统将剩余的游戏牌扣置入牌堆。
- 牌堆里的牌须扣置。

3.3 弃牌堆

- 在游戏过程中以使用、打出或弃置等方式操作的牌移动的最终目标区域。
- 弃牌堆里的牌须正面朝上放置。

3.4 场上

- 所有角色的装备区和判定区。

3.5 角色的区域

- 一名角色的区域包括其手牌区、装备区和判定区。
- 一名角色的判定区里不能有两张以上同名的牌。

3.6 处理区

- 大多数情况下处理游戏牌的区域。
- 处理区里的牌须正面朝上放置。

3.7 手牌区

- 玩家手里的牌（简称“手牌”）放置的区域。
- 手牌区里的牌须扣置。
- 角色的手牌对自己可见。

◆ A操作另一名角色B的至少两张扣置的手牌中的至少一张前，B须将所有扣置的手牌洗混。

✧ 例如：若A执行弃置自己手牌的操作，则A从所有手牌中选择并弃置任意相应数量的牌；若A执行弃置B的手牌的操作，则B须洗混手牌，然后A从B的所有手牌中选择并弃置相应数量的牌。

✧ 例如：角色执行【顺手牵羊】的效果，可获得目标角色装备区里的任意一张牌，或获得目标角色的任意一张手牌（目标角色在被获得手牌前必须洗牌）。

✧ 例如：吴国太对自己发动【补益】是自己从自己的所有手牌中选择并展示任意一张，对其他角色发动【补益】是从目标角色的所有手牌中选择并展示任意一张（目标角色在被展示手牌前必须洗牌）。

◆ 一名角色的手牌以任意方式被操作但未移动，在操作结算完毕后其须将所有手牌洗混，但若其是在某牌或技能的使用结算中操作牌但未移动，且后续效果中须对其中至少一张牌进行操作，则只须将除这些牌外的所有手牌洗混。

3.8 装备区

➢ 角色使用的装备牌放置的区域。

➢ 此区域里共有五个位置，分别放置：武器牌、防具牌、+1坐骑牌、-1坐骑牌和宝物牌。

➢ 装备区里的牌须正面朝上放置。

3.9 判定区

➢ 角色成为延时类锦囊牌的目标后之后，此牌放置的区域。

➢ 判定区里的牌须正面朝上放置。

◆ 角色因使用延时类锦囊牌将此牌对应的实体牌置入判定区后，此实体牌于移至除判定区外的区域前，牌名视为其此次使用的延时类锦囊牌的牌名。

✧ 例如：大乔发动【国色】将一张♦【贯石斧】当【乐不思蜀】使用置于A的判定区里，张郃发动【巧变】跳过出牌阶段，可将被视为【乐不思蜀】的【贯石斧】移至判定区里没有【乐不思蜀】的角色(陆逊除外)的判定区里，但是不可将此牌移至装备区里没有武器牌的角色的装备区里。

✧ 例如：大乔发动【国色】将一张♦【贯石斧】当【乐不思蜀】使用置于A的判定区里，曹仁发动【解围】:

✧ 曹仁使用一张装备牌，然后可弃置场上的一张装备牌，但不能弃置A的判定区里被视为【乐不思蜀】的【贯石斧】。

✧ 曹仁使用一张锦囊牌，然后可弃置A的判定区里被视为【乐不思蜀】的【贯石斧】。

3.10 角色的牌/角色拥有的牌

➢ 每名角色的牌包括其手牌、装备区里的牌和判定牌；

➢ 每名角色拥有的牌包括其手牌、装备区里的牌；

◆ 除“<一名角色的>…牌视为…牌”这种描述格式外，“<一名角色的>…牌”这种描述均指该角色拥有的…牌。

✧ 例如：执行【寒冰剑】的效果不可弃置目标角色判定区里的牌。

✧ 例如：小乔的♠手牌、装备区里的牌和判定牌都会受到【红颜】的影响视为♥牌，但小乔判定区里的♠牌不会受到【红颜】的影响。

◆ 除因游戏流程要求的操作外，角色不能操作并非其拥有的牌。

◆ 处理区里的牌不为任何角色所拥有。

4. 数值

4.1 点数

- 游戏牌的左上角的一个数字或字母，从A到K。
- 数字2代表2点，3代表3点……依此类推；字母A、J、Q、K分别代表1、11、12和13点。

4.2 体力上限

- 武将牌体力的最大值，武将牌上方的阴阳鱼个数为该武将的初始体力上限。
- 若游戏人数不小于5，主公的初始体力上限＋1。
- ◆ 角色减体力上限后，若其体力值超过体力上限，其须将体力调整至等同于体力上限。
- ◆ 体力上限较大的武将可用数张3/4阴阳鱼体力牌或1/2阴阳鱼体力牌来表示。
  - ✧ 例如：主公董卓用两张4阴阳鱼体力牌和一张1阴阳鱼体力牌表示初始体力上限；当他减体力上限时，通过将一张合适的体力牌翻面或移走的方式来调整。

4.3 体力

- 游戏开始时，每名角色均拥有等同于体力上限的体力，在游戏过程中此数值有可能发生变化（回复或扣减），通常是在游戏中用于计算时被提到。
- ◆ 角色的体力有可能小于0。
  - ✧ 例如：体力为1的庞统-甘夫人在判定阶段受到【闪电】造成的3点伤害，进入濒死状态，进行濒死结算，轮到其进行响应时其发动【涅槃】，当其将体力值回复至3点时，其至多可发动五次【淑慎】。

4.4 体力值

- 角色的体力牌上未被武将牌挡住的阴阳鱼个数，通常是作为游戏中所调用的一个参数被提到。
- ◆ 当角色的体力降到0或更低时，由于体力牌上的阴阳鱼全部被挡住，其体力值为0。

4.5 手牌上限

- 角色的手牌上限为其体力值。
- ◆ 手牌上限被修改后，最小值为0。
  - ✧ 例如：臧霸受到2点伤害后，对体力值为1的来源连续发动两次【横江】，此时来源的手牌上限－2，为0。

4.6 已损失的体力值

- 此数值由角色的体力上限减去体力值得到。

4.7 伤害值基数

- 牌或技能描述中，“造成X点伤害”或“受到X点伤害”中的X即此伤害的伤害值基数。

4.8 距离

- 角色间的距离可从右图图示中看出：无论顺时针或是逆时针，两名角色间相对的最短路径（计算绿色小箭头数）即为两名角色间的距离值。



  - ✧ 例如：如图，游戏开始时：D与A的距离为3，D与B的距离为2，D与C的距离为1，D与E的距离为1，D与F的距离为2。

- ◆ 一名角色死亡则不再参与距离的计算，即其左右两边的角色就“挨近”了。
  - ✧ 例如：装备【三尖两刃刀】的角色杀死一名角色，在造成伤害后不可发动【三尖两刃刀】。

- ◆ “A与B的距离”和“B与A的距离”会因为受到不同坐骑牌的技能或武将技能的影响而不同。
  - ✧ 例如：如图，若D装备着【+1坐骑】，B与D的距离变为3，C与D的距离变为2，E与D的距离变为2，F与D的距离变为3，A与D的距离变为4，而D与其他角色的距离不变；若D装备着【−1坐骑】，D与A的距离变为2，D与B的距离变为1，D与F的距离变为1，而其他角色与D的距离不变。

- ◆ 一名角色与另一名角色的距离最小为1。
- ◆ 角色与自己的距离视为0。
  - ✧ 例如：如图，当D装备着【−1坐骑】，D与C的距离依然为1，D与E的距离也依然为1。

4.9 攻击范围

- 装备区里没有武器牌的角色，其攻击范围为1；
- 装备区里有武器牌的角色，其攻击范围等同于此武器牌上标示的攻击范围。
  - ✧ 例如：一名装备【青釭剑】的角色的攻击范围为2，若其受到【吴六剑】的影响，则其攻击范围为3。

- ◆ 角色不在自己的攻击范围内。
- ◆ 若A的攻击范围不小于A与B的距离，则称B在A的攻击范围内或A的攻击范围内含有B。
- ◆ 若A的攻击范围无限，则除A外的所有角色都在A的攻击范围内。

4.10 X/Y/Z……

- 游戏中的自然数变量。

- ◆ 若一个技能的消耗中有变量且此变量为0，则发动该技能无需执行此消耗（但在这种情况下，此技能本身依然是有消耗这个要素的）；若一个技能的效果中有变量且此变量为0，则发动该技能后仍能执行此效果（但在这种情况下，执行此效果可能无需进行任何操作）。

- ✧ 例如：鲁肃可不执行任何消耗，对都没有手牌的两名其他角色发动【缔盟】。
- ✧ 例如：诸葛恪可不执行任何消耗，对体力值为0的周泰（旧风）发动【黩武】。
- ✧ 例如：吴国太对装备区里都没有牌的两名角色发动【甘露】，不执行任何操作。

4.11 <一个游戏参数>为/视为<数值>

- ➢ 将此数值赋值给此参数。
- ➢ “为”表示此参数被修改后，在游戏中读取的是修改后的数值；
- ➢ “视为”表示此参数被修改后，在游戏中读取的依然是此数值。
  - ✧ 例如：袁术发动【妄尊】令有“创”的周泰的手牌上限-1，此回合内周泰的手牌上限为“创”数-1。
  - ✧ 例如：A与B的距离视为1即无论A与B的距离本来是多少（或有被坐骑牌的技能修改），最终都视为是1。

4.12 差

- ➢ 两个数值相减得到的数值的绝对值。

4.13 …的势力/角色数

- ➢ 这些数值在计算时都不考虑已经死亡的角色。

4.14 <一个数值>最大/最小

- ➢ 允许有多名角色的该数值并列最大/最小，即这些角色中的每一名都是该数值最大/最小的。

4.15 <一个事物>最多/最少

- ➢ 允许有多名角色的该事物并列最多/最少，即这些角色中的每一名都是该事物最多/最少的。
- ◆ *若所有角色都没有该事物，则不存在该事物最多/少的角色。*

4.16 游戏人数

- ➢ 游戏开始时参与本局游戏的玩家数量。

4.17 一半

- ➢ 一个数值若为奇数，则它的一半默认向下取整。

5. 技能描述

5.1 锁定技

- 一种特殊的技能，其特点是：
  - 非状态类锁定技若能发动则必须发动（“必须发动”于此规则集内简称为“触发”）；
  - 状态类锁定技若能产生影响则必须产生影响。
  - 注意：拥有上述特点的技能未必是锁定技，亦即“锁定技”三个字只是表示一个标记，并非技能的类型。要想确定一个技能是否拥有上述特点，应看技能描述中是否有“可”字，而非去看是否有“锁定技”三个字，因为没有“锁定技”三个字的技能一样可拥有上述特点。

5.2 限定技

- 于一局游戏内至多能发动一次的技能。

5.3 觉醒技

- 一种特殊的技能，其特点是：
  - 于其发动时机若能发动则必须发动；
  - 于一局游戏内只能发动一次。
  - 发动觉醒技通常会改变角色的某种状态（例如体力上限）且无法逆转，然后令其获得新的技能或失去原有技能。

5.4 主公技

- 该角色的身份是主公才有效的技能。

5.5 角色的技能

- 仅指角色的武将技能。
- 角色的装备技能是角色拥有的技能，但不是角色的技能。

5.6 可

- 表示角色拥有选择权。
  - 例如：刘禅跳过出牌阶段发动【放权】后，在回合结束时可选择不弃置一张手牌，放弃执行“令一名其他角色进行一个额外的回合”的效果。

5.7 任意数量

- 表示此数量可以是任意一个自然数。

5.8 转移

- 改变使用牌的目标或某种效应的承受者。

1. 将一张牌的一个目标A改为另一个目标B。此操作须在通过此牌的使用者对B使用此牌的合法性检测（不进行使用牌的距离合法性检测）的前提下方可执行。
2. 将一次伤害的承受角色A改为另一名角色B，即先防止A受到的伤害，终止此伤害结算，进入“伤害结算结束时”，在此伤害结算完毕后，令B受到同来源、同渠道、同属性、伤害值基数为A于转移前受到的伤害值的伤害。
   - ✧ 例如：装备【青釭剑】的A使用【酒】后对装备【白银狮子】的小乔使用火【杀】，小乔在受到2点火焰伤害时发动【天香】将此伤害转移给B：
     (1) B装备【藤甲】则受到3点火焰伤害。
     (2) B受到【狂风】的影响则受到3点火焰伤害。
   - ✧ 例如：夏侯惇（标）受到小乔对其造成的伤害后，对小乔发动【刚烈】判定结果不为♥，小乔在受到1点伤害时发动【天香】将此伤害转移给夏侯惇，则夏侯惇在受到自己造成的1点伤害后再次发动【刚烈】的目标是自己。
   - ✧ 例如：装备【青釭剑】的太史慈发动【天义】拼点赢后，对受到【狂风】影响的小乔和装备防具的A（按行动顺序排列）使用火【杀】，首先对小乔进行结算，小乔在受到2点火焰伤害时发动【天香】将此伤害转移给A，A的防具受到【青釭剑】的影响被太史慈无视，因此受到2点火焰伤害。
   - ✧ 例如：吕布（神）对小乔使用【杀】，小乔在受到1点伤害时发动【天香】将此伤害转移给吕布（神），吕布（神）在对自己造成1点伤害后会触发【狂暴②】获得1枚“暴怒”标记，在受到此伤害后又会触发【狂暴②】获得1枚“暴怒”标记。
   - ✧ 例如：A对小乔使用【杀】，小乔在受到伤害时发动【天香】将此伤害转移给B，由于B受到的伤害的渠道即此【杀】，因此在B受到此伤害后，蔡文姬可对B发动【悲歌】。

5.9 依次…＜操作＞X张…牌

- 即操作一张…牌，然后操作一张…牌，再操作一张…牌……
  - ✧ 例如：角色对仅装备区里有一张牌的孙尚香发动【寒冰剑】时，先弃置孙尚香唯一的装备牌：
    (1) 孙尚香发动【枭姬】摸两张牌，则该角色须再弃置其一张手牌。
    (2) 孙尚香不发动【枭姬】，则【寒冰剑】使用结算完毕。
  - ✧ 例如：吕布对张角使用【杀】，在指定目标后触发【无双①】，张角使用第一张【闪】进行响应，在使用此【闪】时可发动【雷击】，【雷击】结算完毕后继续进行【闪】的使用结算，在该【闪】结算完毕后如果张角再使用第二张【闪】进行响应，在使用此【闪】时可再次发动【雷击】。

- 注意：没有“依次”这个关键词的操作均指X张…牌一次性同时操作。
  - 例如：许褚（旧）在摸牌阶段若少摸一张牌，即视为发动【裸衣】，否则必须同时摸两张牌，视为不发动【裸衣】。许褚不可先摸一张牌，再决定是否发动【裸衣】。
  - 例如：法正对邓艾发动【眩惑】，最终获得邓艾的两张牌是一次性获得，邓艾是一次性失去两张牌，只能发动一次【屯田】。
  - 例如：陆逊不能通过先弃置最后一张手牌发动【连营】摸一张牌，再弃置此牌的方式发动【贯石斧】。
  - 例如：装备区里有X张牌的主公孙尚香杀死忠臣执行奖惩一次性弃置所有的牌，然后至多可发动X次【枭姬】摸2X张牌，此时不需要再弃置所有手牌。

5.10 需

- 表示角色拥有如何进行响应的选择权。

5.11 须

- 表示强制角色执行操作。

5.12 需要使用牌

- 包含在此牌的使用时机和非使用时机使用此牌这两种情况。

5.13 <角色A>对<角色B>使用【杀】

- 表示B是A使用此【杀】应选择的额定目标。

5.14 然后

- 连接两个非延时类效果，表示它们执行的先后顺序。
  - 例如：【涅槃】的描述为：限定技，当你处于濒死状态时，你可弃置你的区域里的所有牌，然后将武将牌恢复至游戏开始时的状态，摸三张牌，将体力值回复至3点。其中“弃置你区域里的所有牌”跟后面的一样，都是【涅槃】的效果，因此发动【涅槃】是不需要执行消耗的，即区域里没有牌的庞统处于濒死状态时可发动【涅槃】。

5.15 并

- 连接两个操作，表示它们是同时执行的。

5.16 扣减体力

- 失去体力和受到伤害都会导致角色扣减体力。
  - 失去体力与受到伤害不同：
    - 失去体力没有来源，不需要进行伤害结算，角色因失去体力死亡也没有角色需要执行奖惩；
    - 受到伤害会产生伤害事件，要进行伤害事件的结算，角色受到伤害死亡，需要对来源执行奖惩。

5.17 使用者

- 一张牌的使用者即使用此牌的角色。
  - 若A使用的牌的使用者改为B，则之后进行的使用结算流程中，此牌都算作是B使用而非A使用的。另外，在这种情况下，A和B都使用过此牌。

5.18 来源

- 造成伤害的角色。
  - 例如：A对B使用【借刀杀人】选择对司马懿使用【杀】，B对司马懿使用【杀】进行响应，司马懿受到伤害后发动【反馈】的目标是B。
  - 例如：主公刘备发动【激将】使用的【杀】视为刘备使用，因此此【杀】造成的伤害的来源为刘备。
  - 例如：角色对大乔使用【杀】，大乔发动【流离】将此【杀】转移给司马懿，司马懿受到伤害后发动【反馈】的目标是该角色。
  - 伤害结算中若来源已经死亡则视为此伤害没有来源。
    - 例如：孟获在张春华使用【南蛮入侵】指定目标后触发【祸首②】，如果其在该【南蛮入侵】的结算过程中死亡，之后该【南蛮入侵】造成的伤害没有来源。
  - 使用牌造成伤害的来源受到技能的影响改变，不会改变牌的使用者。

5.19 渠道

- 因执行牌/技能的效果而造成伤害，此伤害可称为此牌/技能造成的伤害，此牌/技能可称为造成此伤害的牌/技能，亦即此牌/技能为此伤害的渠道。
- 确定渠道的方法：
  1. 因执行牌/技能的效果而造成伤害，其渠道为此牌/技能。
  2. 因连环传导而造成伤害，其渠道与触发连环的伤害相同。
  3. 因转移伤害而造成伤害，其渠道与被转移的伤害相同。

5.20 属性伤害

- 具有火焰或雷电属性的伤害。
  - 游戏牌或技能的效果凡是表述为“造成…点伤害”，没有说明属性，都是指造成普通伤害。

5.21 连环伤害

- 不会触发连环传导的属性伤害。
- 判断一个属性伤害是否为连环伤害的方法：
  1. 因连环传导而造成的伤害是连环伤害；
  2. 因转移一个连环伤害而造成的伤害是连环伤害。
  3. 除此之外的属性伤害都不是连环伤害。

5.22 未受伤

- 若一名角色的体力值：
  - 等于其体力上限，则称其未受伤。

5.23 已受伤

- 若一名角色的体力值：
  - 小于其体力上限，则称其已受伤；

5.24 回复

- 在不超过体力上限的前提下增加体力的过程。

◆ 未受伤的角色不能回复体力。

- 例如：若所有角色都未受伤，周瑜（神）发动【琴音】只能选择执行令所有角色各失去1点体力的效果。

◆ 体力上限为X的角色执行将体力值回复至Y点的效果，若Y＞X，即该角色执行将体力值回复至X点的效果。

- 例如：马岱（旧将）使用【杀】对距离为1且体力上限为1的庞统造成伤害时，对其发动【潜袭】，判定结果为♥，庞统受到1点伤害，进入濒死状态，进行濒死结算时可发动【涅槃】，将体力值回复至1点。

5.25 选择一项

- 拥有选择权的角色可进行多选一，但是如果一个选项的所有效果都无法执行，该角色不能选择执行该项效果。
  - 例如：A、B、C三名角色都未处于连环状态。先对A和B使用【铁索连环】，则A和B必须依次执行横置的效果。再对B和C使用【铁索连环】，则B必须执行重置的效果，然后C必须执行横置的效果。此时A和C处于连环状态。
  - 例如：A对没有手牌的B发动【雌雄双股剑】，B必须执行令A摸一张牌的效果进行响应。

✧ 例如：未受伤的钟会／姜维触发【自立】／【志继】，必须执行摸两张牌的效果。

✧ 例如：徐庶(将)对一名角色发动【举荐】时，若其武将牌：正面朝上且其未处于连环状态，其不能选择执行第三项效果进行响应；正面朝上且其处于连环状态／背面朝上且其未处于连环状态／背面朝上且其处于连环状态，其可选择执行第三项效果进行响应。

✧ 例如：全场只要有一名角色已受伤，周瑜（神）发动【琴音】就可选择执行令所有角色各回复1点体力的效果；但若全场所有角色都未受伤，周瑜（神）发动【琴音】只能选择执行令所有角色各失去1点体力的效果。

◆ **“A选择一项：1、令B弃置X张…牌。2、…”与“A选择一项：1、弃置X张…牌。2、…”的区别在于：前者只要B至少有一张…牌，A就能选择执行第一项效果令B弃置其所有的…牌。后者A若能选择执行第二项效果，则A必须有且能弃置X张…牌才能选择执行第一项效果；若第二项效果与弃置牌无关且A不能选择执行第二项效果，但A有且能弃置至少一张…牌，则A就能选择执行第一项效果弃置其所有的…牌。**

✧ 例如：一名角色有两张手牌（其中一张是基本牌）且受到【鸡肋】效果的影响不能弃置基本牌，此回合夏侯惇（标）对其发动【刚烈】，判定结果不为♥，其只能选择执行受到夏侯惇对其造成1点伤害的效果。

✧ 例如：陈琳对体力为0牌数为1的周泰（旧风）发动【颂词】可选择执行令周泰弃置两张牌的效果。

◆ **令多名…的角色各选择一项，即先选择所有符合条件的角色，然后令这些角色依次选择一项来执行。**

✧ 例如：邓艾和装备【寒冰剑】的张角（按座次排列）的攻击范围内都有A，且张角与A的距离为2。韩当对A发动【解烦】，确定邓艾、张角须依次选择一项。首先对邓艾进行结算，邓艾选择弃置一张武器牌，在此牌置入处理区后发动【屯田】，在判定牌生效前张角发动【鬼道】打出装备区里的【寒冰剑】。然后轮到对张角进行结算时，虽然此时A已经不在张角的攻击范围内，但张角依然需要执行选择一项的效果。

◆ **注意：“选择一项”本身就是一个操作。**

5.26 性别

➢ **牌面中提到的性别都是指玩家使用的武将的性别。**

5.27 A令B

➢ **A令B执行某操作，即指令由A发出，动作由B执行。**

5.28 另一名角色

➢ **区别于“一名角色”。**

✧ 例如：刘协发动【密诏】将全部的两张手牌交给法正，法正对刘协发动【恩怨①】令刘协摸一张牌，此时刘协继续执行【密诏】的效果，可令法正与刘协自己拼点。

5.29 其他角色

- 区别于“你（即牌或技能的使用者）”。

5.30 目标角色

- 在使用结算中，指使用的牌的使用目标；
- 在使用牌造成的伤害结算中，并非是指此牌的使用目标，而是指此牌当前的结算目标。
- ◆ 一张牌对目标角色造成伤害是指此牌当前的结算目标执行此牌的效果造成伤害。
  - ✧ 例如：许褚发动【裸衣】后使用【决斗】对小乔造成伤害时，伤害值+1。然后小乔在受到2点伤害时发动【天香】将此伤害转移给A，由于此【决斗】当前的结算目标是小乔而不是A，A受到的伤害不会再+1，仍为2点。
  - ✧ 例如：祝融使用属性【杀】对目标角色造成一次属性伤害触发连环后，不可对其他受到连环伤害的角色发动【烈刃】。
  - ✧ 例如：祝融对处于连环状态的小乔使用火【杀】，小乔在受到伤害时发动【天香】将此伤害转移给处于连环状态的A，A受到火焰伤害，重置，触发连环，小乔受到火焰伤害时不发动【天香】，祝融在对小乔造成伤害后不可对其发动【烈刃】。
  - ✧ 例如：装备【麒麟弓】的太史慈发动【天义】拼点赢后，对小乔和A（按行动顺序排列）使用【杀】，首先对小乔进行结算，小乔在受到伤害时发动【天香】将此伤害转移给A，由于此【杀】当前的结算目标是小乔而不是A，太史慈在造成伤害时不可对A发动【麒麟弓】。
  - ✧ 例如：装备【古锭刀】的太史慈发动【天义】拼点赢后，对都处于连环状态且没有手牌的A和B使用火【杀】（按行动顺序排列）。首先对A进行结算，A没有使用【闪】进行响应，太史慈在造成伤害时触发【古锭刀】，A受到2点火焰伤害，重置，触发连环，由于此【杀】当前的结算目标是A不是B，太史慈对B造成2点火焰伤害时不会触发【古锭刀】，B受到2点火焰伤害，重置。然后对B进行结算，太史慈在造成伤害时触发【古锭刀】，B受到2点火焰伤害。
  - ✧ 例如：徐盛（将）对小乔使用【杀】，小乔在受到伤害时发动【天香】将此伤害转移给另一名角色，徐盛在造成伤害后不可对该角色发动【破军】。

5.31 以此法

- 以此次发动的技能中表述的方法。

5.32 可见

- 一张牌对一名角色可见，即无论此牌是正面朝上放置还是扣置，其都能随时观看此牌。

5.33 杀死

- 若一名角色于其因受到有来源的伤害而进行的濒死结算中死亡，则此来源杀死了该角色。

5.34 不计入距离的计算

- 包括以下三个意思：
  - ✧ 确定除你外的两名角色之间的距离时视为你不存在；
  - ✧ 其他角色不能计算与你的距离；
  - ✧ 你不能计算与其他角色的距离。

5.35 不计入座次的计算

- 包括以下三个意思：
  - ✧ 你不处于任何一个围攻关系或队列之中；
  - ✧ 其他角色在确定上家或下家时视为你不存在；
  - ✧ 你没有上家和下家。

5.36 阵法技

- 一种特殊的技能，其特点是：
  1. 非状态类阵法技若能发动则必须发动；
  2. 状态类阵法技若能产生影响则必须产生影响；
  3. 若存活的角色数小于4，阵法技无效；
  4. 以角色的位置关系作为条件。
- 拥有阵法技的角色可在其准备阶段开始时或出牌阶段的空闲时间点发起“阵法召唤”。

5.37 阵法召唤

- 由拥有阵法技的角色发起，满足此阵法技条件的未确定势力角色可明置一张武将牌来响应阵法召唤。

5.38 主将技

- 此武将牌为主将才有效的技能。

5.39 副将技

- 此武将牌为副将才有效的技能。

5.40 相邻

- 两名角色间没有其他角色，则这两名角色相邻。

5.41 围攻

- 一名角色的上家和下家势力相同且与该角色势力不同时，其“被围攻”，称为“被围攻角色”。
- 其上家和下家对其“围攻”，称为“围攻角色”。
- “围攻角色”和“被围攻角色”处于同一“围攻关系”。

5.42 队列

- 两名或两名以上连续相邻且势力相同的角色处于同一队列。

5.43 大势力

- 角色数最大且不小于2的势力均称为大势力。
- 这些势力的角色均称为大势力角色。

5.44 小势力

- 若有大势力存在，则除大势力外的势力均称为小势力。
- 这些势力或没有势力的角色均称为小势力角色。

6. 游戏流程

6.1 回合

- 进行游戏时，由主公开始，按逆时针方向以回合的方式进行。
- 每名角色有一个自己的回合，一名角色的回合结束后，其下家的回合开始，依次轮流进行。
- ◆ 以下列情况来说明“获得一个额外的回合”如何处理：
  - ✧ 若全场有五名角色A、B、C、D、E（按座次排列），在A的回合的某时机E获得一个额外的回合，即在此时机将下一轮游戏进行的回合顺序改为E–B–C–D–E–A，然后在A的此回合的另一个时机或A的回合结束后D获得一个额外的回合，即在此时机将下一轮游戏进行的回合顺序改为D–E–B–C–D–E–A。
- ◆ 注意：额外的回合有“回合开始前”和“回合结束后”。
  - ✧ 例如：刘禅、A、B、C按行动顺序排列：
    1. 刘禅发动【放权】令判定区里有【闪电】的B获得一个额外的回合，B于其额外回合的判定阶段进行【闪电】的判定，结果不为♠2～9，B将【闪电】移至其下家C而非A的判定区里。
    2. 刘禅发动【放权】令A获得一个额外的回合，回合结束后开始进行A的额外回合，A的额外回合结束后进行A的额定回合，A的额定回合结束后按行动顺序B、C依次进行各

自的回合。

3. 刘禅发动【放权】令B获得一个额外的回合，回合结束后开始进行B的额外回合，B的额外回合结束后进行A的回合，A的回合结束后按行动顺序B、C依次进行各自的回合。

4. 刘禅发动【放权】令武将牌背面朝上的B获得一个额外的回合，B在其额外回合开始前翻面，然后跳过此回合，开始进行A的回合。

✧ 例如：若全场有五名角色左慈、A、B、C、司马懿（神）（按座次排列）。拥有【当先】的左慈在回合开始时先选择发动【当先】执行一个额外的出牌阶段，对司马懿（神）使用【借刀杀人】导致其杀死B，然后此出牌阶段结束，依然为回合开始时，左慈再发动【化身②】拥有【放权】，再跳过额定的出牌阶段发动【放权】。左慈在回合结束时弃置一张手牌令A获得一个额外的回合，即在此时机将下一轮游戏进行的回合顺序改为A-A-C-司马懿（神）。在左慈的回合结束后是【化身②】和【连破】的发动时机，从左慈开始按逆时针方向，左慈和司马懿（神）依次决定是否发动【化身②】和【连破】。若司马懿（神）发动【连破】获得一个额外的回合，即在此时机将下一轮游戏进行的回合顺序改为司马懿（神）-A-A-C-司马懿（神）。

✈ 凌天翼按：

▸ 从这个案例可看出，额外回合标志牌还真不仅仅只是用来卖萌的，而且它也不该交给【放权】的目标，而是应该交给受害者，也就是刘禅的下家。

◆ 注意：若在不属于任何角色的回合的时机发动一个技能，则此技能中“于…回合内”才有效的效果无效。

✧ 例如：体力为1的高顺对装备【藤甲】的陈宫发动【陷阵】，拼点赢后，受到【方天画戟】的影响对法正、小乔和陈宫（按行动顺序排列）使用最后一张手牌火【杀】。首先对法正进行结算，法正在受到1点伤害后对高顺发动【恩怨②】，高顺失去1点体力死亡，其回合结束，【陷阵】的所有效果都消失。然后轮到对小乔进行结算，小乔在受到1点火焰伤害时发动【天香】将此伤害转移给陈宫，由于高顺死亡就没有角色无视陈宫的防具，陈宫触发【藤甲②】受到2点火焰伤害后触发【智迟】，但由于此时并不属于任何角色的回合，而【智迟】的效果是持续到“回合结束”，也就是说【智迟】触发后效果无法持续直接结束，在伤害结算结束时，陈宫执行【天香】摸牌的效果。最后轮到对陈宫进行结算，陈宫触发【藤甲②】受到2点火焰伤害。

6.2 上家/下家

➢ 对于一名角色来说，其左手边的角色即其上家。

➢ 对于一名角色来说，其右手边的角色即其下家。

◆ 全场只有两名角色时，他们互为对方的上家且同时也互为对方的下家。

6.3 阶段

➢ 每名角色的回合分为六个阶段：

✧ 准备阶段、判定阶段、摸牌阶段、出牌阶段、弃牌阶段、结束阶段。

- 牌面中的“…阶段”若没有写明是哪名角色的哪个回合的“…阶段”，若与技能的发动时机有关，则默认指技能的拥有者的回合的所有“…阶段”，否则默认是指发动此技能的回合的所有“…阶段”。
- “…阶段内”即从“…阶段开始时”到“…阶段结束时”的时间段。
- 在一个时机发动一个技能执行“执行一个额外的…阶段”的效果，此额外的…阶段并非插入到游戏流程中执行，而是作为即时的效果执行，即此额外的…阶段无“…阶段开始前”和“…阶段结束后”。
  - 例如：左慈在回合结束后发动【化身②】拥有【当先】，在下回合开始时为左慈发动【当先】和【化身②】的时机：
    1. 左慈选择先发动【当先】执行一个额外的出牌阶段，此出牌阶段结束，依然为回合开始时，左慈可发动【化身②】。
    2. 左慈选择先发动【化身②】拥有【称象】，则因为【当先】无效而无法再发动之。

6.4 跳过…阶段/跳过…回合

- 即失去此阶段/回合，不执行此阶段/回合内的任何细节。
- 角色跳过A阶段，“A阶段与下阶段间”依然存在；角色一次性跳过A阶段和B阶段，若A阶段与B阶段是相连的两个阶段，则“A阶段与B阶段间”也被跳过。
- 角色跳过某个阶段，则不能于此回合内再次跳过此阶段。
  - 例如：刘禅进行【乐不思蜀】的判定，结果不为♥，刘禅摸牌阶段结束后已经跳过出牌阶段，无法再次跳过出牌阶段作为发动【放权】的消耗，因此不可发动【放权】。
- 角色跳过一个回合，“此回合结束后”也被跳过，直接进入下回合的“回合开始前”。
- 以“跳过…阶段/回合”为消耗或执行的第一个效果的技能，发动时机默认为…阶段/回合开始前。

7. 事件、响应与结算

7.1 事件

- 角色使用或打出牌、发动技能或处于某些状态时，都是在发生一个事件。事件是若干个相关的结算过程的总和，可能被其他事件响应。

7.2 响应

- 一个事件对另一个事件加以影响的形式。

7.3 结算

- 处理一个事件的过程。

7.4 时机

- 时机是一个瞬间，一个事件发生时会产生若干个时机。所有结算都是事件在合理的时机插入发生后所进行的处理过程，因此凡是插入发生的事件都会导致正在进行的结算暂停，先进行插入的事件的结算。

7.5 无效

- 一张牌对使用目标无效，即终止对该目标的结算。

> 凌天翼按：
>
> - 一张牌对角色无效，该角色依然可被选择为此牌的使用目标。
> - 例如，可对装备【仁王盾】的角色使用黑色的【杀】，但是该角色不能使用【闪】进行响应。虽然此【杀】无效，但是依然会计入出牌阶段使用【杀】的次数限制。

◆ 在一张牌对一名目标角色的使用结算中令此牌对其无效，默认是指令此牌仅于对其进行的此次结算中对其无效。

- 一个技能无效，即非状态类技能不能发动，状态类技能不能产生影响(反之则称为此技能有效)。

◆ 装备牌有效/无效，即此装备牌的技能有效/无效。

7.6 无视

- A无视与B的距离，即A检测B是否为A使用牌的合法目标时不需要检测A与B的距离，A对B发动技能也不会受到与“A与B的距离”有关的条件的限制；
- A无视B的防具，即在A使用牌对B进行结算的过程中，或在A使用技能的结算过程中，或在B受到来源为A的伤害的结算过程中，B的防具无效，但是在上述这些过程中插入的除A外的角色使用牌的结算过程中，或除A外的角色使用技能的结算过程中，或B受到来源不为A的伤害的结算过程中，B的防具有效。

✧ 例如：角色使用【杀】指定A为目标后触发【青釭剑】无视A的防具，在效果持续时间内，除非是该角色弃置或获得A装备区里的【白银狮子】，其他情况下A失去装备区里的【白银狮子】都会触发【白银狮子②】。

✧ 例如：装备【青釭剑】对装备【白银狮子】的张角使用【杀】，张角使用【闪】进行响应时发动【雷击】，在判定牌生效前张角发动【鬼道】打出其装备区里的【白银狮子】，虽然此时此【杀】尚未被【闪】抵消，但是此动作为张角操作，因此张角会触发【白银狮子②】，最后判定牌生效。

✧ 例如：装备【青釭剑】的太史慈发动【天义】拼点赢后，对装备【仁王盾】的主公曹操和装备【八卦阵】的郭嘉（按行动顺序排列）使用黑色的【杀】，在指定两名目标后触发【青釭剑】无视曹操和郭嘉的防具。首先对曹操进行结算，曹操需使用【闪】进行响应。如果曹操发动【护驾】进行响应，郭嘉可发动【八卦阵】进行响应。然后轮到对郭嘉进行结算，郭嘉需使用手牌区里的一张【闪】进行响应。

- ✧ 例如：装备【青釭剑】的太史慈发动【天义】拼点赢后，对装备【八卦阵】的郭嘉和装备【仁王盾】的主公曹操（按行动顺序排列）使用黑色的【杀】，在指定两名目标后触发【青釭剑】无视郭嘉和曹操的防具。首先对郭嘉进行结算，郭嘉需使用手牌区里的一张【闪】进行响应。然后轮到对曹操进行结算，曹操需使用【闪】进行响应。如果曹操发动【护驾】进行响应，郭嘉可发动【八卦阵】进行响应。
- ✧ 例如：装备【青釭剑】的太史慈发动【天义】拼点赢后，对都处于连环状态的司马懿和装备【藤甲】的A（按行动顺序排列）使用火【杀】，在指定两名目标后触发【青釭剑】无视司马懿和A的防具。首先对司马懿进行结算，司马懿在受到1点火焰伤害后对太史慈发动【反馈】获得其装备区里的【青釭剑】，虽然太史慈失去【青釭剑】的技能，但是【青釭剑】效果的结束时间与太史慈无关，因此此效果不会结束，触发连环A只受到1点火焰伤害。然后对A进行结算，A如果不使用【闪】进行响应，受到1点火焰伤害。
- ✧ 例如：装备【青釭剑】的太史慈发动【天义】拼点赢后，对夏侯惇（标）和装备【仁王盾】的A（按行动顺序排列）使用黑色的【杀】，在指定两名目标后触发【青釭剑】无视夏侯惇和A的防具。首先对夏侯惇进行结算，夏侯惇受到伤害后对太史慈发动【刚烈】，判定结果不为♥，太史慈受到1点伤害死亡，但【青釭剑】效果的结束时间与太史慈无关，因此此效果不会结束，此【杀】在使用结算开始时不会受到【仁王盾】的影响对A无效。
- ✧ 例如：装备【青釭剑】对赵云（神）使用【杀】，赵云（神）发动【龙魂】将装备区里的【白银狮子】当【闪】使用进行响应，虽然此时此【杀】尚未被【闪】抵消，但是此动作为赵云（神）操作，因此赵云（神）会触发【白银狮子②】。
- ✧ 例如：高顺对装备【藤甲】且处于连环状态的A发动【陷阵】，拼点赢后，高顺对处于连环状态的B使用火【杀】，B受到1点火焰伤害，重置，触发连环，A在受到1点火焰伤害时不会触发【藤甲②】。
- ✧ 例如：高顺对装备【藤甲】的A发动【陷阵】，拼点赢后，高顺对大乔使用普【杀】，大乔在成为目标时发动【流离】将此【杀】转移给A，此【杀】不会受到【藤甲①】的影响，对A有效。
- ✧ 例如：高顺对装备【藤甲】的A发动【陷阵】，拼点赢后，高顺对小乔使用火【杀】，小乔在受到1点火焰伤害时发动【天香】将此伤害转移给A，A不会触发【藤甲②】，受到1点火焰伤害。
- ✧ 例如：高顺对装备【白银狮子】的A发动【陷阵】，拼点赢后，高顺对张角（旧风）使用【杀】时，张角（旧风）使用【闪】进行响应时对A发动【雷击】，判定结果为♠，由于张角（旧风）没有无视A的装备区里的【白银狮子】，A会触发【白银狮子①】受到张角（旧风）造成的1点伤害。

◆ **角色无视的防具依然是存在的。**

- ✧ 例如：装备【青釭剑】的角色对装备【八卦阵】的于禁使用黑色的【杀】，在指定目标后该角色触发【青釭剑】无视于禁装备区里的【八卦阵】，但是于禁的装备区里有防具牌，因此此【杀】不会受到【毅重】的影响。
- ✧ 例如：高顺对装备【藤甲】的角色发动【陷阵】，拼点赢后，高顺无视其装备区里的【藤甲】，但是高顺可对其使用【顺手牵羊】获得其装备区里的【藤甲】。

7.7 抵消

➢ **在一张牌对一个目标的结算过程中抵消此牌，即此牌于此次结算过程中对该目标不生效。**

7.8 取消

- 在一张牌的使用流程中取消一名目标角色，即令其不再是此牌的目标。
- 若取消该目标后，此牌：仍有目标，继续对其他目标进行结算；
- 没有目标，终止此牌的使用流程。

8. 游戏牌的操作

8.1 移至（一个区域）

- 将一张牌从另一个区域移动到此区域。

8.2 使用

- 角色令一张牌或一个技能产生效果。
  - ◆ 角色不能同时使用两张或两张以上的牌。

8.3 打出

- 声明一张牌，然后将之置入处理区，最后将之置入弃牌堆。
  - ✧ 例如：诸葛亮（标）对角色使用最后一张手牌【决斗】，该角色可打出【杀】进行响应，不会受到【空城】的影响。
  - ◆ 角色不能同时打出两张或两张以上的牌。

8.4 重铸

- 声明一张牌并将之置入处理区，然后将之置入弃牌堆，最后摸一张牌。
  - ◆ 角色不能同时重铸两张或两张以上的牌。

8.5 置于/置入

- 将牌移至目标区域。
  - ◆ 一张装备牌并非因使用而置入装备区须根据此装备牌的类别置于装备区里的相应空位。
    - ✧ 例如：张郃发动【巧变】跳过出牌阶段，可将一名角色装备区里的防具牌置入没有装备防具牌的诸葛亮(火)的装备区，但不可将一名角色装备区里的武器牌置入另一名已装备武器牌的角色的装备区代替之。
  - ◆ 并非因使用而将一张延时类锦囊牌置入一名角色的判定区，须先通过对其此延时类锦囊牌的合法性检测（不检测牌面上的合法性）。此操作执行完毕即开始一个对其使用此牌的流程（无使用者且对应的实体牌为此实体牌且牌面信息与此实体牌相同），且从“成为目标时”开始结算。

- ✧ 例如：张郃发动【巧变】跳过出牌阶段，可将A的判定区里的【兵粮寸断】置入判定区里已经有【乐不思蜀】的B的判定区，但不能置入贾诩或判定区里已经有【兵粮寸断】的C的判定区。
- ✧ 例如：张郃的判定区里没有【兵粮寸断】，则其发动【巧变】跳过出牌阶段，可将A的判定区里的【兵粮寸断】置入自己的判定区里。
- ✧ 例如：张郃发动【巧变】跳过出牌阶段，然后将场上的一张【乐不思蜀】置入陆逊（国）的判定区，陆逊在成为目标时可发动【谦逊】取消之。

◆ “置入弃牌堆”有两个含义：

1. 角色将一张牌移至弃牌堆的操作，一般用于表示效果、消耗等。
2. 执行某一操作的结果是将一张牌移至弃牌堆，即将此牌置入弃牌堆，亦即此牌因此操作而置入弃牌堆，一般用于表示条件、时机等。

8.6 扣置于/扣置入

➢ 将牌移至目标区域且背面朝上放置。

8.7 移出游戏

➢ 移出游戏的牌不为任何角色所拥有。

➢ 移出游戏的牌须正面朝上放置。

- ✧ 例如：司马懿对邓艾发动【反馈】不可选择获得邓艾武将牌上的“田”。

◆ 武将牌上和武将牌旁的牌都是移出游戏的牌。

◆ 若一名角色的一个技能将其（扣）置于武将牌上的牌称为“X”，则该角色所有技能中凡提及X都默认为其武将牌上的X。

◆ 一名角色将…牌（扣）置于武将牌上/旁，默认是指（扣）置于该角色的武将牌上/旁。

8.8 弃置

➢ 将一名角色区域里的牌置入处理区，然后将之置入弃牌堆。

◆ A令B弃置牌，是由B执行弃置的操作，即由B自己选择被弃置的牌；A弃置B的牌，是由A执行弃置的操作，即由A选择被弃置的牌。

- ✧ 例如：杨修对一名角色发动【鸡肋】选择一种牌的类别，该角色不能弃置该类别的手牌，但是其他角色可弃置该角色该类别的手牌。

8.9 弃

➢ 失去标记的操作。

8.10 将…牌当＜A牌＞＜操作＞

➢ 通过转化来操作A牌。

◆ 若A牌的牌名为【杀】，默认是操作普【杀】；若A牌的牌名为【无懈可击】，默认是操作普通【无懈可击】。

✧ 发动【丈八蛇矛】将两张火【杀】当【杀】对装备【藤甲】的角色使用时，就是当普【杀】使用，此【杀】会受到【藤甲①】的影响对该角色无效。

8.11 视为

1. 视为＜执行某操作＞。

◆ 角色视为使用/打出的牌都是无对应实体牌的虚拟牌。

✧ 例如：杨修对一名角色发动【鸡肋】选择一种牌的类别，该角色可发动【八卦阵】、【护驾】、【神速】、【激将】等效果为视为使用一张牌的技能。

✧ 例如：程普可对处于濒死状态的高顺发动【醇醪】，视为高顺对自己使用一张并非其牌的【酒】，高顺回复1点体力。

◆ 角色视为使用虚拟牌，则此虚拟牌没有颜色、花色和点数，且无对应的实体牌。

◆ 特别地：若一名角色视为使用【杀】，则其使用的此虚拟【杀】是一张没有颜色、花色和点数的普【杀】且其使用此虚拟【杀】无距离限制；若一名角色视为使用【无懈可击】，则其使用的是普通【无懈可击】。

✧ 例如：发动【八卦阵】使用或打出的虚拟【闪】没有颜色、花色和点数。

✧ 例如：夏侯渊发动【神速①】是视为使用一张普【杀】，因此其可发动【朱雀羽扇②】将此效果改为“视为使用一张火【杀】”。

✧ 例如：星彩发动【陷嗣②】对刘封视为使用的【杀】没有点数，因此不会受到【枪舞】的影响。

◆ 角色视为使用实体牌，即其使用一张与此实体牌信息相同的虚拟牌，且此虚拟牌无对应的实体牌。

✧ 例如：【敕令】因弃置而置入弃牌堆前，系统将之移出游戏，当前回合结束时，系统视为使用一张牌面信息与这张被移出游戏的【敕令】相同的虚拟牌，但视为使用的【敕令】无对应的实体牌。因此未确定势力的贾诩成为此【敕令】的目标时，可发动【帷幕】。而当此【敕令】的使用结算结束后，也无对应的实体牌置入弃牌堆，即游戏中的唯一一张【敕令】不会移回游戏。

◆ 一名角色视为装备着防具即其拥有防具，因此会受到【青釭剑】、【无前】等技能的影响，但是其装备区里没有防具牌，因此对其发动【巧变】、【直谏】、【甘露】等技能无须考虑此防具的存在。

2. A牌视为B牌（A和B为某个牌面信息），即此牌的这个牌面信息为B。

✧ 例如：刘禅在成为关羽(神)使用【杀】的目标时触发【享乐】，关羽(神)受到【武神①】的影响可弃置一张♥手牌(视为【杀】)进行响应。

8.12 <角色A>将<牌>交给<角色B>

- A将这些牌移至B的手牌区。
- 注意：
  (1) A与B可以是同一名角色。
  (2) 这些牌不能是B拥有的牌。

◆ “<一名角色>将…牌交给其他角色”是指该角色选择X张…牌，同时选择Y名其他角色作为目标（1≤Y≤X），同时确定分配方式(即将哪些牌交给哪名角色，须确保交给每名目标角色至少一张牌，且合计交给所有目标角色X张牌)，然后将这些牌按照确定好的分配方式同时交给这些目标角色。

8.13 拼点

- 两名有手牌的角色各以一张手牌比较点数大小的操作。

8.14 摸X张牌

- 获得牌堆顶的X张牌。

8.15 将<牌>补至X张

- 若该角色的相应牌数小于X，则摸（X－该角色的相应牌数）张牌；
- 若该角色的相应牌数不小于X，执行此操作无效果。

8.16 代替

- 角色用或打出A牌代替B牌，即将A牌移至B牌所在区域同时将B牌置入弃牌堆。

8.17 替换

- 角色用或打出A牌替换B牌，即将A牌移至B牌所在区域同时获得B牌。
  ✧ 例如：黄月英发动【集智】展示牌堆顶的一张牌为基本牌，然后黄月英选择执行用一张手牌替换之的效果即将一张手牌置于牌堆顶（由于牌堆顶的牌都是背面朝上放置的，因此黄月英是将手牌扣置于牌堆顶）同时获得此基本牌。

8.18 观看

- 查看相应牌的牌面信息的操作，此操作本身并不会导致被查看的牌移动。
  ✧ 例如：郭嘉（标）发动【遗计】观看牌堆顶的两张牌时，这两张牌并未被郭嘉获得，并非郭嘉的手牌，依然处于牌堆顶。

- 注意：

(1) 观看一名角色的手牌默认观看其所有手牌。

(2) 一名角色观看暗置的牌时，这些牌依然是暗置的，即对除其外的角色依然不可见。

8.19 展示

- 在某牌或技能的使用结算中，将背面朝上的牌翻转至正面朝上，然后除非被展示的是手牌且在此次使用结算的后续效果中须对此牌进行操作，否则须将此牌翻转至背面朝上的过程。此牌在展示的过程中并没有移动。
- 此牌在展示的过程中并没有移动。
  - 例如：角色对小乔使用【火攻】，小乔展示的♠手牌受到【红颜】的影响视为♥手牌，因此该角色需要弃置一张♥手牌才能对小乔造成伤害。
  - 例如：吕蒙（神）对小乔发动【攻心】，可展示小乔的一张印刷花色为♠的手牌（受到【红颜】的影响视为♥牌），然后弃置之或将之置于牌堆顶。
  - 例如：吴国太对自己发动【补益】：
    1. 展示的手牌若为基本牌则将此牌翻转至背面朝上。
    2. 展示的手牌若不为基本牌，由于后续效果是弃置此牌，所以不能将此牌翻转至背面朝上。

8.20 亮出

- 将背面朝上的牌翻转至正面朝上。
- 从牌堆顶亮出的牌须置入处理区，从其他区域亮出的牌不会移动。
  - 例如：角色进行一次判定时，亮出牌堆顶的一张牌，此牌须置入处理区，在置入处理区后，即此判定牌生效前。

8.21 交换

- 交换的双方先同时将自己的所有手牌区/装备区里的所有牌移至处理区，然后同时将原本为对方所拥有的牌从处理区移至自己的手牌区/装备区里。
- ◆ 交换的其中一方可没有指定交换的牌，也可双方都没有指定交换的牌（此情况依然视为执行了交换的效果）。
  - 例如：吴国太可对两名装备区里都没有牌的角色发动【甘露】。

8.22 获得<牌>

1. 角色将牌移至自己的手牌区的操作，一般用于表示效果、原因等。
   - 例如：司马懿发动【反馈】获得其他角色的一张手牌，当该角色因获得（操作）失去此牌后，周泰可失去1点体力对该角色发动【奋激】。
   - 例如：郭嘉进行【闪电】的判定，结果为♠的【酒】（两张♠的【酒】分别是♠3和♠9）在判定牌生效后可发动【天妒】获得该【酒】。然后郭嘉受到3点伤害进入濒死状态，进行

濒死结算，此时郭嘉可对自己使用该【酒】。

✧ 例如：周瑜(旧标)对小乔发动【反间(旧标)】，小乔获得周瑜的一张手牌，然后展示之为♠，会受到【红颜】的影响视为♥。

2. 牌移至角色的手牌区，即此操作的结果是该角色因此操作而获得这些牌，一般用于表示条件、时机等。

✧ 例如：司马懿对自己发动【反馈】将其装备区里的【白银狮子】移至其手牌区，即其因获得（操作）而获得（结果）此牌。

✧ 例如：刘备发动【仁德】交给法正两张手牌，当法正因交给而获得这些牌后，法正可对刘备发动【恩怨①】。

◆ 一名角色获得牌后须将所有手牌洗混，但若其是在某牌或技能的使用结算中获得牌，且后续效果中须对其中至少一张牌进行操作，则在获得牌后其须将除这些牌外的所有手牌洗混。

8.23 失去＜牌/手牌/装备区里的牌＞

✧ 一名角色拥有的牌移至除该角色的手牌区和装备区外的区域，即该角色失去此牌；

✧ 一名角色的手牌移至目标区域后，即该角色失去此手牌；

✧ 一名角色装备区里的牌移至目标区域后，即该角色失去装备区里的此牌。

✧ 例如：装备区里没有防具牌的司马懿使用其手牌区里的【白银狮子】，即其失去一张手牌，但没有失去牌；司马懿对自己发动【反馈】将其装备区里的【白银狮子】移至其手牌区，即其失去装备区里的一张牌，但没有失去牌。

✧ 例如：虞翻对装备【八卦阵】的邓艾发动【直言】，邓艾摸一张牌，展示为【藤甲】，然后邓艾回复1点体力，再使用此【藤甲】，即邓艾将此【藤甲】置入其装备区的同时将其装备区里的【八卦阵】置入处理区，即邓艾同时失去一张手牌和一张装备区里的牌，但只有此【八卦阵】才是邓艾失去的牌，因此邓艾可发动一次【屯田】。

◆ “失去（过）…牌”中的“…”是指此牌在失去前的牌面信息。

✧ 例如：诸葛瑾在回合外打出一张♠牌（此牌在失去前是♠牌）发动【缓释】代替小乔的原判定牌，此时虽然此♠牌受到【红颜】的影响视为♥牌，但诸葛瑾是失去了一张♠牌，不能发动【明哲】。

8.24 判定

➢ 亮出牌堆顶的一张牌（称为“判定牌”），以等待此判定牌生效的操作。

➢ 生效后的判定牌的花色、点数、名称等信息即为此次判定的结果。

➢ 当判定牌生效后须将之置入弃牌堆。

➢ 角色因判定而亮出的牌堆顶的一张牌称为该角色的判定牌。

8.25 A操作…所有＜牌＞

➢ 若A没有这样的牌，视为A未执行此操作。

8.26 连横

- 角色在出牌阶段的空闲时间点可连横一张带有“连横”标识的牌，即声明此牌并选择一项：
  1. 将之交给与你势力不同的一名角色，然后摸一张牌；
  2. 将之交给一名没有势力的角色。
- ◆ 角色不能同时连横两张或两张以上的牌。

9. 武将牌的操作与状态

9.1 横置

- 武将牌竖放的角色将其武将牌横放的操作。

9.2 重置

- 武将牌横放的角色将其武将牌竖放的操作。

9.3 连环状态

- 武将牌横放的角色即处于“连环状态”，处于连环状态的角色重置即解除连环状态。
- 一名处于连环状态的角色受到并非连环伤害的属性伤害，当此伤害结算结束时，若其存活，其须重置，此伤害结算结束后，无论其是否死亡，只要全场还有其他处于连环状态的角色，都会触发连环，须从当前回合角色开始按逆时针方向，对所有角色依次进行如下游戏流程：检测角色是否处于连环状态，若不处于连环状态则没事发生，若处于连环状态则受到与此属性伤害同来源、同渠道、同属性、同伤害值的伤害。



- ✧ 例如：如图，乙、丙、丁、戊、己（按行动顺序排列）都处于连环状态，丙、戊装备【藤甲】。甲对戊使用火【杀】，戊触发【藤甲②】受到2点火焰伤害，重置，触发连环。乙受到2点火焰伤害，重置。丙触发【藤甲②】受到3点火焰伤害，重置。丁受到2点火焰伤害，重置。己受到2点火焰伤害，重置。
- ✧ 例如：如图，乙、丙、丁、戊、己（按行动顺序排列）都处于连环状态，乙是小乔。甲对戊使用火【杀】，戊受到1点火焰伤害，重置，触发连环。乙在受到1点火焰伤害时发动【天香】将此伤害转移给丁，丁受到1点火焰伤害，重置。丙受到1点火焰伤害，重置。己受到1点火焰伤害，重置。

- ✧ 例如：未受伤的主公周泰和小乔处于连环状态，周泰装备【藤甲】且受到【狂风】的影响。许褚发动【裸衣】使用【酒】后受到【方天画戟】的影响对小乔、大乔和周泰（按行动顺序排列）使用最后一张手牌火【杀】，大乔在成为目标时发动【流离】将该火【杀】转移给周泰。首先对小乔进行结算，小乔在受到3点火焰伤害时发动【天香】将此伤害转移给周泰，周泰受到5点火焰伤害，重置，然后发动【不屈①】未死亡（下同），最后触发连环（后面受到连环传导伤害的角色以周泰受到的伤害值为基数计算其受到的伤害值），小乔在受到因连环传导而造成的5点火焰伤害时再次发动【天香】将此伤害转移给周泰，周泰受到7点火焰伤害。然后对周泰进行第一次结算，周泰受到5点火焰伤害。最后对周泰进行第二次结算，周泰受到5点火焰伤害。

◆ 受到属性伤害的角色在此伤害结算结束时是否重置是根据其在扣减体力前是否处于连环状态来判断的。

◆ 属性伤害结算结束后是否触发连环的其中一个判断条件为：受到此属性伤害的角色在扣减体力前是否处于连环状态。

9.4 翻面

1. 一名角色将其正面朝上的武将牌翻转至背面朝上的操作。
2. 一名角色将其背面朝上的武将牌翻转至正面朝上的操作。

9.5 将武将牌恢复至游戏开始时的状态

- ➢ 一名角色将其背面朝上的武将牌翻转至正面朝上，然后重置的操作。
  - ✧ 例如：武将牌背面朝上的庞统发动【涅槃】将武将牌恢复至游戏开始时的状态，当庞统翻面后，陈群可发动【法恩】令庞统摸一张牌。

9.6 明置

- ➢ 一名角色将其一张背面朝上的武将牌翻转至正面朝上的操作。
- ➢ 正面朝上的武将牌处于“明置状态”。
- ➢ 没有处于明置状态的武将牌的角色没有性别；只有一张武将牌处于明置状态的角色的性别与此武将牌相同；两张武将牌均处于明置状态的角色的性别与主将的武将牌相同。
- ➢ 当一名角色第一次明置武将牌前，其没有势力；当一名角色第一次明置武将牌后，其势力即与此武将牌相同或成为野心家。
- ➢ 一名角色只能在下面两个时机明置武将牌：
  1. 准备阶段开始时（若此时角色可发动处于明置状态的武将牌上的一项技能，则明置另一张处于暗置状态的武将牌和发动该技能的顺序由该角色自己决定）；
  2. 声明发动一张处于暗置状态的武将牌上的一项技能，或用到在符合条件时持久生效的一张处于暗置状态的武将牌上的一项技能的效果，或判断一张处于暗置状态的武将牌上的一项技能是否满足发动条件。然后角色继续游戏流程（如执行相应的技能效果等）。

9.7 暗置

- 一名角色将其一张正面朝上的武将牌翻转至背面朝上的操作。
- 背面朝上的武将牌处于“暗置状态”。

9.8 平置状态

- 一名角色的两张武将牌以副将在左主将在右的形式放置即其处于“平置状态”。

9.9 叠置状态

- 一名角色的两张武将牌以副将在上主将在下的形式放置即其处于“叠置状态”。
- 一名角色的回合开始前，若其处于叠置状态，则其平置，然后跳过此回合，直接进入下回合的“回合开始前”。

9.10 叠置

1. 处于平置状态的角色改为处于叠置状态的操作。
2. 处于叠置状态的角色改为处于平置状态的操作。

9.11 移除

- 将被移除的武将牌置入游戏外的武将牌堆。
- 被移除武将牌的角色用一张“士兵牌”代替被移除的武将牌，“士兵牌”的性别、势力与被移除的武将牌相同，但没有技能，也不能作为主将或副将（操作该角色的主将或副将牌须以操作士兵牌来代替）
- 移除武将牌并不会影响该角色的体力上限。

第四章　游戏流程

- 本章提要：

1. 本部分详细说明了游戏的流程，各类事件的结算流程以及各个流程中的时机。
2. 案例中提到“角色”，如无条件的说明，表示不考虑该角色的武将技能或装备技能，视为白板。
3. 流程是解决诸如发动时机、发动顺序等大量规律性问题的依据，这些问题于“第五章·游戏卡牌”中将不会再出现。

1. 游戏的流程

1.1 游戏开始

- **『游戏开始前亮出武将牌后』**　能发动的武将技能：【化身①】。
- **『游戏开始前分发起始手牌前』**　能发动的武将技能：【七星①】。
- ◆ **注意：因获得牌发动的技能不考虑游戏开始时之前的获得牌。**
  - ✧ 例如：夏侯惇在获得起始手牌后不能发动【清俭】。
- **『游戏开始时』**　能发动的武将技能：【狂暴①】。

1.2 回合流程

- **每名角色每次在自己回合行动，其过程可分为6个阶段：**
- 准备阶段→判定阶段→摸牌阶段→出牌阶段→弃牌阶段→结束阶段。
- 其中的各个时机如下图所示。

回合开始前
回合开始时
准备阶段 { 准备阶段开始时 / 准备阶段结束时 }
准备阶段与判定阶段间
↓
判定阶段 { 判定阶段开始时 / 判定阶段结束时 }
判定阶段与摸牌阶段间
↓
摸牌阶段 { 摸牌阶段开始时 / 摸牌阶段结束时 }
摸牌阶段与出牌阶段间
↓
出牌阶段 { 出牌阶段开始时 / 出牌阶段结束时 }
出牌阶段与弃牌阶段间
↓
弃牌阶段 { 弃牌阶段开始时 / 弃牌阶段结束时 }
弃牌阶段与结束阶段间
↓
结束阶段 { 结束阶段开始时 / 结束阶段结束时 }
回合结束时
回合结束后

- **『回合开始前』** 该角色的回合即将开始。若其武将牌背面朝上，则其翻面，然后跳过此回合，直接进入下回合的“回合开始前”。
- **『回合开始时』** 进入该角色的回合。“该角色的回合内”即从此时机开始，“该角色的回合外”和“该角色的下回合开始”即到此时机为止。

  能发动的武将技能／能执行的武将技能效果：【笔伐】的效果、【当先】、【化身②】、【惴恐】、【惴恐(旧将)】。
- **『准备阶段开始时』** 能发动的武将技能：【洛神】、【凿险】、【自立】、【秘计(旧将)】、【姻亲】、【单骑】、【举义】、【节钺④】、【替身】、【观星】、【志继】、【若愚】、【潜袭】、【陷嗣①】、【神智】、【返乡】、【勤学】、【英魂】、【魂姿】、【魂殇②】、【绝地】、【战神】、【弘法②】、【妄尊】、【拜印】、【修罗】。
- **『准备阶段』** 暂时没有作用。
- **『准备阶段结束时』** 暂时没有作用。
- **『准备阶段与判定阶段间』** 能发动的武将技能：【神速①】、【巧变】、【挫锐②】、【轻逸】。
- **『判定阶段开始时』** 能发动的武将技能：【勇略】。
- **『判定阶段』** 该角色须检测其判定区里是否有延时类锦囊牌：若有，进行其中最后置入其判定区里的那张延时类锦囊牌的使用结算，然后重复此流程；若没有，进入“判定阶段结束时”。
- **『判定阶段结束时』** 暂时没有作用。
- **『判定阶段与摸牌阶段间』** 能发动的武将技能：【裸衣】、【巧变】。
- **『摸牌阶段开始时』** 能发动的武将技能/能执行的武将技能效果：【突袭(标)】、【遗计】获得“计”的效果、【恂恂】、【再起】、【眩惑】、【父魂(旧将)】、【残蚀】、【横征】、【双雄】、【悟心】、【涉猎】。
- **『摸牌阶段』** 该角色摸两张牌。

  能发动的武将技能：【突袭】、【裸衣(标)】、【将驰】、【屯储①】、【英姿①】、【英姿(标)】、【好施】、【弘援】、【独进】、【自守】、【庸肆①】、【绝境①】、【神威①】。

  能发动的装备技能：【玉玺②】。

◆ *角色执行上述技能效果中修改摸牌阶段的摸牌数的操作后，在执行技能的（下一个）效果前，须先按修改后的摸牌数摸牌。*

✧ 例如：周瑜-鲁肃在摸牌阶段可先发动【英姿】将摸牌数量修改为3，然后可发动【好施】将摸牌数量修改为5，摸牌数量修改完毕，其摸五张牌，若此时其手牌多于五张，须执行【好施】的下一个效果；也可先发动【好施】将摸牌数量修改为4，然后发动【英姿】将摸牌数量修改为5，摸牌数量修改完毕，其摸五张牌，若此时其手牌多于五张，须执行【好施】的下一个效果。

- **『摸牌阶段结束时』** 该角色摸牌后。

  能发动的武将技能：【七星②】。
- **『摸牌阶段与出牌阶段间』** 能发动的武将技能：【神速②】、【巧变】、【放权】。
- **『出牌阶段开始时』** 能发动的武将技能：【司敌②】、【巧说】、【强识】、【献图】、【燕语】、【魅步】、【双刃】、【鸩毒】、【刺槐】。

能发动的装备技能：【玉玺③】。

- **『出牌阶段』** 进行游戏的主要阶段。
- **『出牌阶段的空闲时间点』** 能发动的武将技能：【挟缠】、【强袭】、【驱虎】、【急袭】、【排异】、【峻刑】、【定品】、【颂词】、【去疾】、【战意】、【仁德】、【义绝】、【忠义①】、【荐言】、【挑衅】、【存嗣】、【眩惑（旧将）】、【心战】、【举荐（旧将）】、【枪舞】、【协穆】、【散谣】、【制衡】、【苦肉】、【反间】、【国色】、【结姻】、【制霸】、【天义】、【缔盟】、【直谏】、【奋迅】、【尚义】、【断绁】、【甘露】、【安恤】、【弓骑】、【解烦】、【胆守】、【慎行】、【黩武】、【除疠】、【青囊】、【普济】、【离间】、【乱武】、【黄天】、【问道】、【祸水①】、【倾城】、【雄异】、【谋诛】、【明策】、【陷阵】、【灭计】、【焚城】、【焚城（旧将）】、【献州】、【密诏】、【咒缚】、【攻心】、【业炎】、【无前】、【神愤】、【极略（制衡）】、【极略（完杀）】。

  能发动的装备技能：【木牛流马①】。

  能使用的牌：除【闪】以外的所有基本牌、除【无懈可击】和【无懈可击·国】以外的所有锦囊牌、所有装备牌。

◆ **发动时机为“出牌阶段”的技能并非在出牌阶段的任意时候都能发动，而是必须在出牌阶段的空闲时间点才能发动。如果在出牌阶段发生事件，就要先插入进行该事件的结算，虽然此时依然处于出牌阶段，但并非空闲时间点，须等到该事件结算完毕后才能发动。**

✧ 例如：装备【青龙偃月刀】的角色在出牌阶段使用的【杀】被【闪】抵消时：

1. 该角色不发动【青龙偃月刀】，此时为出牌阶段的空闲时间点，该角色可对自己使用【酒】。
2. 该角色发动【青龙偃月刀】，此时为【闪】生效后，该角色不可对自己使用【酒】，必须对相同的目标使用【杀】。

✧ 例如：荀攸发动【奇策】只可将所有的手牌当一张是在出牌阶段的空闲时间点使用的非延时类锦囊牌于此时机使用，即荀攸在出牌阶段内不可在一张锦囊牌生效前发动【奇策】将所有的手牌当一张【无懈可击】使用进行响应。

✧ 例如：华佗在出牌阶段进入濒死状态时，不可对自己发动【青囊】。

◆ **出牌阶段有无数个空闲时间点，每一个空闲时间点都是一个独立的时机，角色在此时机可发动相应的技能/使用相应的牌，但如果此技能/牌中说明“出牌阶段限一次”，则你在一个出牌阶段，只能在一个空闲时间点发动一次此技能/使用一次此牌。**

✧ 例如：主公刘备在出牌阶段的空闲时间点发动【激将】使用【杀】，若没有蜀势力角色打出【杀】进行响应，刘备可在该出牌阶段之后的任意一个空闲时间点再次发动【激将】使用【杀】。

- **『出牌阶段结束时』** 能发动的武将技能/能执行的武将技能效果：【精策】、【生息】、【献图】失去体力的效果、【暴凌】。
- **『出牌阶段与弃牌阶段间』** 能发动的武将技能：【巧变】、【克己】。
- **『弃牌阶段开始时』** 能发动的武将技能：【星舞】、【庸肆②】。
- **『弃牌阶段』** 若该角色的手牌数大于其手牌上限，其须弃置X张手牌（X为其手牌数与手牌上限之差）。

  会影响手牌上限的武将技能/武将技能效果：【横江】、【权计②】、【英姿②】、【慎拒】、【不屈②】、【血裔】、【妄尊】、【宗室】、【绝境②】、【神威②】。

会影响手牌上限的装备技能:【太平要术②】

能对弃置手牌产生影响的武将技能有:【鸡肋】。

- **『弃牌阶段结束时』** 能发动的武将技能:【固政】、【旋风②】、【琴音】。
- **『弃牌阶段与结束阶段间』** 暂时没有作用。
- **『结束阶段开始时』** 能发动的武将技能:【据守】、【骁果】、【护援】、【秘计】、【秘计(旧将)】、【困奋】、【援护】、【笔伐】、【郡兵】、【设伏①】、【节钺①】、【诛害】、【举荐】、【输粮】、【奋命】、【醇醪①】、【直言】、【秉壹】、【诱敌】、【引兵①】、【穆穆】、【闭月】、【崩坏】、【逆乱】、【绝策】、【狂风】、【大雾】。
- **『结束阶段』** 暂时没有作用。
- **『结束阶段结束时』** 暂时没有作用。
- **『回合结束时』** 该角色的回合所有阶段均执行完毕，回合即将结束。

  能发动的武将技能/能执行的武将技能效果:【横江②】、【镇卫】获得“钲”的效果、【放权】弃置一张手牌令一名其他角色进行一个额外的回合的效果、【谦逊】获得所有“节”的效果、【窃听】、【咒缚】获得“咒”的效果。
- **『回合结束后』** 该角色的回合已经结束。从此时机开始就不是在“该角色的回合内”了，“该角色的回合外”即从此时机开始。

  能发动的武将技能:【博图】、【化身②】、【戚乱】、【连破】。此时机过后，便是下个回合的“回合开始前”。

1.3 游戏结束

- 任何时候，一旦满足了游戏结束的条件，则终止一切结算，结束游戏，宣布胜利方。

2. 使用事件的结算

2.1 使用技能

- 使用一个非状态类技能的方法是角色在此技能的发动时机若满足此技能的发动条件（若有），则（可）声明此技能名，同时选择此技能的目标（若有），并同时执行发动技能的所有消耗（若有）（只要有一个消耗无法执行，该角色即不能发动此技能且不能执行其他消耗），当所有的消耗执行完毕，该角色即发动了技能，须执行技能的效果（即进行使用结算）。

2.2 一张牌能被使用的条件

- 当角色需要使用牌时，若不存在任何原因导致其无法使用此牌，其才能使用此牌或发动相应的技能来使用此牌。
- 角色需要使用牌时能发动的技能：武将技能:【护驾】、【酒诗】、【激将】、【陷嗣②】、【傲才】;装备技能【八卦阵】。

◆ 角色于需要使用/打出牌的时机发动技能使用/打出牌，只能使用/打出其于此时机被允许使用/打出的牌，且视为于此时机使用/打出。

✧ 例如：角色发动【八卦阵】使用【闪】后，不能再使用手牌里的【闪】进行响应。

✧ 例如：角色于出牌阶段的空闲时间点发动【陷嗣②】使用的【杀】视为于出牌阶段的空闲点使用，计入出牌阶段限制的使用次数。

✧ 例如：诸葛恪于其他角色处于濒死状态时发动【傲才】观看牌堆顶的两张牌，只能使用其中的一张【桃】。

➢ **会导致一名角色无法使用一张牌的原因有：**

1. **其受到技能效果的影响不能使用此牌。**

✧ **能禁止使用牌的技能：【将驰①】、【鸡肋】、【义绝】、【铁骑】、【烈弓】、【潜袭】、【巧说】（拼点没赢）、【屯储②】、【诈降】、【天义】（拼点没赢）、【离间（旧标）】、【完杀】、【陷阵】（拼点没赢）、【极略（完杀）】、【征服】。**

2. **其使用此牌的额定次数达到额定次数上限且额外次数达到额外次数上限。**

✧ **对于【杀】来说，这个问题特别复杂，需要注意的是，一名角色只有于出牌阶段空闲时间点使用【杀】才会有使用次数的限制：**

(1) **一名角色能使用【杀】的次数分为额定次数和额外次数。**

(2) **一名角色使用【杀】的额定次数上限（即能使用的额定次数的最大值）为1，额外次数上限（即能使用的额外次数的最大值）为0。**

(3) **一名角色使用的【杀】优先计入额定次数，在额定次数上限未达到之前，不会计入额外次数。**

(4) **若一名角色使用【杀】的额定次数达到额定次数上限且额外次数达到额外次数上限，其不能使用杀。**

✧ **对使用【杀】的次数限制能产生影响的技能：**

▸ **无次数限制：【诸葛连弩】、【咆哮】、【咆哮①（阵）】、【枪舞】、【陷阵】（拼点赢）；“无次数限制”即使用【杀】会计入额定次数，但即使达到额定次数上限，其依然能使用【杀】且此【杀】不会计入额外次数；**

▸ **额外次数上限+1：【将驰②】、【虎啸】、【诈降】、【天义】（拼点赢）；**

▸ **不计入限制的使用次数：【怒斩①】、【龙吟】、【枪舞】；“不计入限制的使用次数”即使用【杀】既不会计入额定次数，也不会计入额外次数。**

▸ **额定次数上限-1：【司敌②】。**

▸ 例如：A于出牌阶段内使用一张【杀】即将额定的一次消耗掉了，然后装备【诸葛连弩】可使用任意数量的【杀】，之后更换其他武器不可再使用【杀】。

▸ 例如：A于出牌阶段内装备【诸葛连弩】依次使用两张【杀】，已经消耗掉了额定的一次，之后更换其他武器不可再使用【杀】。

▸ 例如：太史慈发动【天义】拼点赢后，先使用一张【杀】（消耗掉了额定的一次），然后装备【诸葛连弩】使用一张【杀】，在替换武器后，还可再使用一张【杀】（会消耗掉额外的一次）。

▸ 例如：高顺对大乔发动【陷阵】拼点赢后，对大乔使用一张【杀】，大乔在成为

目标时对A发动【流离】，虽然高顺对大乔使用【杀】无次数限制，但此【杀】依然会计入使用的次数，将额定的一次消耗掉了，因此高顺可再对大乔使用【杀】，但不可对A使用【杀】。

- 例如：刘协于出牌阶段使用一张【杀】后，发动【密诏】将全部的两张手牌交给法正，法正对刘协发动【恩怨①】令刘协摸一张牌，刘协令法正与刘协自己拼点，若刘协赢，刘协视为对法正使用一张【杀】。
- 例如：纪灵发动【双刃】拼点赢后使用的【杀】不会消耗掉额定的一次，再装备【诸葛连弩】使用一张【杀】会消耗掉额定的一次，然后纪灵于此阶段内替换武器后不能再使用【杀】。
- 例如：角色发动【青龙偃月刀】/【双刃】/【密诏】使用【杀】并非是于出牌阶段空闲时间点使用【杀】，因此不需要考虑次数限制的问题。

3. **其使用此牌的额定目标数为0，即全场没有其使用此牌的合法额定目标。**

✧ **一名角色使用牌的目标分为额定目标和额外目标。**

✧ **一张牌牌面中的“使用目标”提供了使用此牌的合法性检测的标准（之一）和应选择的额定目标数。**

✧ **一名角色使用牌的额外目标数上限为0。**

✧ **一张牌只有在使用者能选择至少一个合法的额定目标的前提下才能被使用。**

- 例如：A对装备【方天画戟】的B使用【借刀杀人】选择对手牌数为1的诸葛亮（标）使用【杀】，诸葛亮（标）使用【无懈可击】进行响应，A也使用【无懈可击】进行响应，此时【借刀杀人】生效，B受到【空城】的影响不能对诸葛亮使用【杀】进行响应，即应被选择为唯一的额定目标的诸葛亮不是合法目标，B须将其装备区里的【方天画戟】交给A。
- 例如：贾诩发动【乱武】，马岱受到【方天画戟】的影响对至多三名目标使用最后一张手牌【杀】进行响应时须将马岱距离最近的一名其他角色选择为额定目标。
- 例如：若马岱在简雍的攻击范围内，刘封不在简雍的攻击范围内，简雍发动【巧说】拼点赢后，不能发动【陷嗣②】对马岱和刘封使用【杀】，因为发动【陷嗣②】的时机是需要对刘封使用【杀】时，即简雍发动【陷嗣②】使用【杀】须选择刘封为额定目标，但此时刘封不是简雍使用【杀】的合法目标；反之若刘封在简雍的攻击范围内，马岱不在简雍的攻击范围内，简雍可发动【陷嗣②】对马岱（额外目标）和刘封（额定目标）使用【杀】，因为此时马岱和刘封都是简雍使用【杀】的合法目标。

✧ **对使用牌的目标数能产生影响的技能：**

- **额定目标与额外目标的合法性检测标准相同：【方天画戟】、【奔袭②】、【天义】（拼点赢）、【疠火②】、【灭计（旧将）】、【神戟】；**
- **额定目标与额外目标的合法性检测标准不同：【巧说】（拼点赢）、【短兵】。**

◆ *若一名角色使用一张牌的合法的额定目标数小于应被选择的额定目标数但不小于1，其依然能对所有合法的额定目标使用此牌。*

- 例如：全场除杨修和贾诩外只有一名角色，该角色使用黑色的【南蛮入侵】时，贾诩受到【帷幕】的影响不是该角色使用此【南蛮入侵】的合法目标，杨修是

唯一的合法目标，在成为目标后不可发动【啖酪】。

➢ **写到这里，我们必须对合法性检测进行解释。一名角色使用牌须为此牌选择合法目标，判断是否合法须进行该角色对此目标使用此牌的合法性检测（能通过合法性检测的目标即为合法目标，反之则为不合法的目标）。**

✧ 例如：主公刘备在对发动【激将】的目标角色进行合法性检测时，由于此【杀】视为由你使用，因此检测使用距离的合法性时是与刘备的攻击范围有关。

✧ 例如：貂蝉对没有手牌的诸葛亮（标）和另一名男性角色发动【离间】，由于诸葛亮（标）受到【空城】的影响不是另一名男性角色使用【决斗】的合法目标，因此貂蝉必须令诸葛亮（标）视为对另一名男性角色使用【决斗】，如果该角色打出【杀】进行响应，则对诸葛亮（标）造成1点伤害。

◆ **角色使用实体牌，在检测合法性时视为此牌已经置入目标区域。**

✧ 例如：诸葛亮（标）使用最后一张手牌【借刀杀人】在检测合法性时视为此【借刀杀人】已经置入处理区，因此会受到【空城】的影响不能选择对自己使用【杀】。

✧ 例如：一名角色使用最后一张手牌【火攻】在检测合法性时视为此【火攻】已经置入处理区，即该角色视为没有手牌，因此其不能选择自己为目标。

◆ **检测合法性包括使用牌的距离合法性和使用牌选择目标的合法性两部分的检测。**

1. **能令角色使用牌不必进行距离合法性检测（即无距离限制）的技能：（使用【杀】）武将技能：【神速】、【将驰②】、【慎断】、【勇略】、【诛害】、【巧说】（拼点赢）、【忠勇】、【枪舞】、【诈降】、【天义】（拼点赢）、【弓骑（旧将）】、【双刃】、【陷阵】（拼点赢）、【密诏】、【武神②】；装备技能：【青龙偃月刀】。（使用锦囊牌）【奇才】、【陷阵】（拼点赢）。**

✧ 例如：A对大乔使用【杀】，大乔在成为目标时对不在A攻击范围内的B发动【流离】，B使用【闪】进行响应，A可对B发动【青龙偃月刀】再使用一张【杀】。

2. **对使用牌的距离合法性能产生影响的技能：**

✧ **修改角色之间的距离：武将技能：【屯田②】、【镇卫（3V3）】、【孝廉②】、【马术】、【奋迅】、【惴恐】（拼点没赢）、【惴恐（旧将）】（拼点没赢）、【义从】、【追击】、【飞影】；装备技能：【+1坐骑】、【-1坐骑】。**

✧ **修改使用牌的距离限制：【断粮②】；**

✧ **修改攻击范围：武将技能：【烈弓②（阵）】、【弓骑】；装备技能：【吴六剑】。**

3. **对使用牌选择目标的合法性能产生影响的技能：武将技能：【空城】、【忠勇】、【谦逊（标）】、【帷幕】、【同疾】、【惴恐】（拼点赢）；装备技能：【青龙偃月刀】。**

✧ 例如：装备【青龙偃月刀】的角色对手牌数为1的诸葛亮（标）使用【杀】，诸葛亮（标）使用【闪】进行响应，该角色会受到【空城】的影响不可发动【青龙偃月刀】对诸葛亮（标）再使用一张【杀】。

✧ 例如：刘协发动【密诏】令一名其他角色与手牌数为1的诸葛亮（标）拼点，即便该角色的点数大，也会受到【空城】的影响，不可执行视为对诸葛亮（标）使用一张【杀】的效果。

✧ 例如：贾诩发动【乱武】，轮到A进行响应时，A的攻击范围内含有袁术（标），但距离为1的角色只有马岱，则A受到【同疾】的影响不能对马岱使用【杀】，必须执行失去1点体力的效果。

◆ 注意：使用延时类锦囊牌有一条共同的合法性检测规则：判定区里有延时类锦囊牌的角色不是使用与此牌对应的虚拟牌同名的延时类锦囊的合法目标。

✧ 例如：判定区里有【闪电】的夏侯渊发动【神速①】后，于出牌阶段内不可使用【闪电】。

2.3 虚拟牌及与之对应的实体牌

➢ 虚拟牌的概念对于理解三国杀规则体系非常重要。使用/打出/弃置/重铸/连横的牌：若特指一张实体牌，是指通过非转化且非视为的方式使用/打出/弃置/重铸/连横一张与此实体牌信息相同的虚拟牌，且因使用/打出/弃置/重铸/连横而移动的须为此实体牌；若未特指一张实体牌，是指使用/打出/弃置/重铸/连横虚拟牌，因使用/打出/弃置/重铸/连横而移动的实体牌与此次使用/打出/弃置/重铸/连横的虚拟牌形成唯一对应关系（即使用/打出/弃置/重铸/连横的都是虚拟牌而非实体牌）。

➢ 若虚拟牌有对应的实体牌，则此虚拟牌的信息（包括牌面信息、牌的类别和所属区域等）由与之对应的实体牌于移动前（即在原区域）的信息确定，且这些实体牌须确保对应的虚拟牌的信息满足相应的要求。一些技能中会提到的诸如“若此【杀】造成过伤害”，以及渠道等概念中提到的牌，再如造成伤害的牌、执行牌的效果、使用/打出/弃置/重铸/连横（过）牌等等，都是指此虚拟牌。

✧ 例如：郭淮于出牌阶段内发动【丈八蛇矛】将两张手牌当一张【杀】使用，直到其出牌阶段结束时再没使用过任何牌，此时其于此回合内使用过的牌数是1。

✧ 例如：体力为1的小乔受到【方天画戟】的影响对夏侯惇、曹操和于禁（按行动顺序排列）使用最后一张手牌♠【杀】（受到【红颜】的影响视为♥），首先对夏侯惇进行结算，夏侯惇受到1点伤害后对小乔发动【刚烈】，判定结果不为♥，小乔受到1点伤害死亡。然后对曹操进行结算，曹操受到1点伤害后发动【奸雄】获得此【杀】。最后对于禁进行结算时，参与结算的【杀】花色视为♥，不会受到【毅重】的影响，对于禁有效。

➢ 接下去分几种不同情况讨论虚拟牌与实体牌的关系：

1. 并非通过“转化”或“视为”来使用/打出/弃置/重铸/连横A牌：须移动一张相应信息为A的实体牌，此虚拟牌的其他信息与此实体牌相同。

✧ 注意：牌面中要求一名角色使用的牌，其不能将此牌通过“转化”来使用。

✧ 例如：诸葛恪不能发动【朱雀羽扇①】将其发动【傲才】观看到的一张普【杀】当火【杀】使用，因为【傲才】的效果是诸葛恪可使用此牌，而不是可将此牌当其他牌使用。

2. 通过“视为使用/打出＜A牌＞”来使用/打出牌：不移动任何实体牌，即此虚拟牌没有对应的实体牌，此虚拟牌的相应信息为A且没有其他信息。

3. 通过“将＜一张B牌＞当＜A牌＞”来使用/打出/重铸/连横牌：须移动一张相应信息为B的实体牌，此虚拟牌的相应信息为A且其他信息与此实体牌相同。

✧ 例如：邓艾可发动【急袭】把一张红色的“田”当【顺手牵羊】对贾诩使用。

4. 通过“将＜X张/所有B牌＞当＜A牌＞”来使用/打出牌：须移动X张/所有相应信息为B的实体牌，此虚拟牌的相应信息为A且其他信息须按下列规则确定：

(1) 若这些实体牌的颜色均相同，此虚拟牌的颜色为此颜色但没有花色，否则此虚拟牌既没有颜色也没有花色。

✧ 例如：关羽（神）发动【丈八蛇矛】将两张♥手牌当【杀】使用时，此【杀】为红色但没有花色，不会受到【仁王盾】的影响，也不会受到【武神②】的影响，因此关羽（神）选择目标时有距离限制。

(2) 此虚拟牌的点数为这些实体牌的点数之和，若和大于K则此虚拟牌的点数视为K。

✧ 发动【丈八蛇矛】将一张点数为7的牌和一张点数为9的牌当【杀】使用，此【杀】的点数为13。

(3) 若这些实体牌的所属区域相同，此虚拟牌也属于此区域，否则此虚拟牌不属于任何区域。特别地，若这些实体牌均为一名角色拥有的牌，则此虚拟牌也为其拥有的牌。

✧ 杨修对关羽发动【鸡肋】选择基本牌，关羽可发动【武圣】将装备区里的一张红色装备牌当【杀】使用或打出响应【激将】。

✧ 例如：杨修对赵云（神）发动【鸡肋】选择基本牌，赵云（神）可发动【龙魂】将一张♦手牌和装备区里的一张♦牌当火【杀】使用或打出响应【激将】。

✧ 体力为2的赵云（神）可发动【龙魂】将最后两张♦手牌当火【杀】使用，受到【方天画戟】的影响可选择至多三个目标。

✧ 体力为2的赵云（神）可发动【龙魂】将最后一张♦手牌和装备区里的一张♦牌当火【杀】使用，但是不满足【方天画戟】的生效条件。

✧ **注意：若通过转化来操作牌，此虚拟牌对应的实体牌的所有信息并未改变。**

✧ 例如：关羽发动【武圣】将一张【麒麟弓】当【杀】使用，即关羽使用了一张基本牌（使用的牌的牌名为【杀】），失去了一张装备牌（此牌本来的牌面信息为【麒麟弓】）。

➢ **移动一张虚拟牌是指移动此虚拟牌对应的实体牌：**

✧ **若此虚拟牌对应的是多张实体牌，则执行效果的对象即这些实体牌，若在执行效果的时机这些实体牌中至少有一张不在本该所在的区域里，该角色无法执行此效果；**

✧ **若此虚拟牌对应的是一张实体牌，则执行效果的对象即此实体牌，若在执行效果的时机此实体牌不在本该所在的区域里，该角色无法执行此效果；**

✧ **若此虚拟牌无对应的实体牌，该角色无法执行此效果。**

✧ 例如：夏侯渊发动【神速②】对曹操（标）使用【杀】，曹操（标）在受到此【杀】造成的伤害后，由于此【杀】并无对应的实体牌，曹操不能发动【奸雄】。

✧ 例如：刘备（君）发动【丈八蛇矛】将【飞龙夺凤】和一张【杀】当【杀】对曹操（国）使用，当【飞龙夺凤】置入处理区前，刘备触发【章武②】将【飞龙夺凤】移动的目标区域改为牌堆底。然后曹操在受到此【杀】造成的伤害后，由于【飞龙夺凤】不在处理区里，不能发动【奸雄】。

✧ 例如：拥有【勇决】的刘备（君）发动【丈八蛇矛】将【飞龙夺凤】和一张【杀】当【杀】使用，当【飞龙夺凤】置入处理区前，刘备触发【章武②】将【飞龙夺凤】移动的目标区域改为牌堆底。然后在此【杀】因结算完毕而置入弃牌堆后，由于【飞龙夺凤】不在处理区里，刘备不能发动【勇决】。

✧ 例如：马谡在自己的回合内受到邓艾造成的伤害死亡时触发【挥泪】，邓艾弃置的牌为一张♣2，一张♣3，一张♠2，一张♠3。当这四张牌置入处理区后，邓艾可发动一次【屯田①】。当这四张牌置入弃牌堆后，曹植和夏侯氏（按行动顺序排列）从马谡开始按行动顺序依次决定是否发动【落英②】和执行【燕语】的效果，曹植先发动【落英②】获得♣2

和♣3，则轮到夏侯氏执行【燕语】的效果时，此时机只有♠2和♠3依然在弃牌堆里，因此夏侯氏至多连续执行两次【燕语】的效果。

✧ 例如：公孙瓒于曹植的回合对马岱发动【趫猛】，弃置马岱装备区里的一张♣坐骑牌，当此牌置入弃牌堆后，曹植发动【落英②】获得之，然后由于此牌不在弃牌堆里了，公孙瓒不能执行【趫猛】的效果获得之。

➢ 虚拟牌在相应的结算流程结束之后即消失。

2.4 使用牌

❖ 使用结算前

➢ 使用结算前有：选择目标时、使用牌时、指定目标时、成为目标时、指定目标后、成为目标后六个时机。

◆ *在使用结算前的过程中，若此牌的目标数量在插入的结算中减为0，则在插入的结算完毕后，终止使用流程，将对应的实体牌置入弃牌堆。*

✧ 例如：李儒（旧将）对主公刘备使用【借刀杀人】选择对一名体力为1的蜀势力角色A使用【杀】时，刘备发动【激将】进行响应，A打出最后的手牌【杀】进行响应，在此【杀】置入处理区后李儒对A发动【绝策】，A受到1点伤害死亡，由于此【杀】的目标数量减为0，在此【杀】的打出结算完毕后终止此【杀】的使用流程，将之置入弃牌堆， 刘备已经对【借刀杀人】响应成功，不需要把其武器交给李儒。

✧ 例如：李儒（旧将）对孙策使用【借刀杀人】选择对体力为1手牌数为2的刘协使用【杀】时，孙策对刘协使用一张红色【杀】进行响应，刘协发动【天命】，首先执行弃置两张牌的效果，刘协弃置两张手牌，在这两张牌置入处理区后，李儒对刘协发动【绝策】，刘协受到1点伤害死亡，由于此【杀】的目标数量减为0，在【天命】结算完毕后终止此【杀】的使用流程，将之置入弃牌堆，孙策已经对【借刀杀人】响应成功，不需要把其武器交给李儒，但是孙策没有发动【激昂】的时机了。

◆ *延时类锦囊牌在使用结算前的过程中，若对应的实体牌从原目标角色的判定区移至另一个并非任何角色判定区的区域，则终止使用流程。*

◆ *当延时类锦囊牌在使用结算前的过程中改变目标后，须将对应的实体牌从原目标角色的判定区移至新目标角色的判定区。*

● 选择目标时

➢ 该角色须声明使用的牌的牌名，同时选择其使用此牌的合法目标。

◆ *该角色使用装备牌的目标默认为其自己。*

➢ 能发动的技能/能执行的技能效果：【丈八蛇矛】、【朱雀羽扇①】、【倾国】、【断粮①】、【急袭】、【奇策】、【慎断】的转化效果、【节钺②】、【节钺③】、【武圣】、【武圣（阵）】、【龙胆】、【龙胆①（阵）】、【连环①】、【火计】、【看破】、【父魂①】、【奇袭】、【国色】的转化效果、【国色（标）】、【度势】、【疠火①】、【弓骑（旧将）】、【急救】、【乱击】、【双雄】的转化效果、【酒池】、【天兵③】、【蛊惑】、【逆乱】的转化效果、【符箓】、【龙魂】。

➢ 另外，一名角色使用的【杀】是否会受到【酒】（使用方法Ⅰ）的效果的影响是根据此时（其声明使用的牌的牌名（【杀】）时）是否为其使用【酒】（使用方法Ⅰ）的那个回合内来判断的。

◆ 该角色一旦声明使用的牌的牌名即开始使用流程，亦即视为其已经使用过此牌。

✧ 例如：郭淮于出牌阶段内对一名角色使用【借刀杀人】选择对自己使用【杀】，其对郭淮使用【杀】进行响应，郭淮发动【八卦阵】，判定结果为红色，视为郭淮使用一张【闪】，然后直到此阶段结束时郭淮再没使用过任何牌，此时郭淮于此回合内使用过的牌数是2。

◆ 然后若此牌为：

✧ 基本牌或非延时类锦囊牌：该角色将对应的实体牌置入处理区；

✧ 延时类锦囊牌：该角色将对应的实体牌置入目标角色的判定区；

✧ 装备牌：该角色将对应的实体牌置入装备区。

- 使用牌时
  - ➢ 能发动的技能/能执行的技能效果：武将技能：【司敌①】、【设伏②】、【仁望】、【涯角】、【龙胆②(阵)】、【集智】、【龙吟】、【强识】摸牌的效果、【明哲】、【残蚀】弃置牌的效果、【奋音】、【雷击】、【渐营】、【无谋】、【极略（集智）】；装备技能：【银月枪】、【青龙偃月刀（国）】。
    - ✧ 例如：体力为1的李儒（旧将）在出牌阶段的空闲时间点对自己使用最后一张手牌【桃】将之置入处理区后，李儒可对自己发动【绝策】，若如此做，李儒自己对自己造成1点伤害，进入濒死状态，进行濒死结算。若被救回，继续进行此【桃】的使用结算，李儒会执行回复1点体力的效果。
- 指定目标时
  - ➢ 能发动的技能：武将技能：【奋威】、【谮毁】、【替巾】；装备技能：【方天画戟(国)】。
- 成为目标时
  - ➢ 此牌的目标可能会发生改变、追加或取消。
  - ➢ 能发动的技能：武将技能：【孝廉①】、【镇卫】、【空城（国）】、【享乐】、【流离】、【谦逊（国）】、【帷幕（国）】、【求援】、【求援（旧将）】、【千幻②】、【天命】；装备技能：【明光铠①】。
- 指定目标后
  - ➢ 目标确定，不会再改变。
  - ➢ 能发动的技能：武将技能：【咆哮②(阵)】、【铁骑】、【铁骑(阵)】、【烈弓】、【烈弓①(阵)】、【祸首②】、【激昂】、【鸟翔】、【无双①】、【无双②】、【肉林①】、【锋矢】、【谋溃】、【征服】；装备技能：【青釭剑】、【雌雄双股剑】、【飞龙夺凤①】。
- 成为目标后
  - ➢ 能发动的技能/能执行的技能效果：【贞烈】、【啖酪】、【慷忾】、【协穆】摸牌的效果、【婉容】、【激昂】、【疑城】、【无双②】、【肉林②】。

◆ 一张牌的使用目标如果为多个，在使用结算前的处理步骤都是对所有目标处理完一个时机再进入下一个时机，在使用结算中的处理步骤都是在对一个目标处理完接下去的所有时机直到使用结算结束时之前为止，再对下一个目标做相同处理，直到所有目标都处理

完毕，进入使用结算结束时（在使用结算前的处理步骤中提到的“目标”默认是指此牌当前的结算目标）；

- 一张牌对一个目标进行n次结算，在使用结算前的处理步骤都是对该目标连续n次处理完一个时机再开始对下一个目标进行结算（若有下一个目标）或进入下一个时机（若无下一个目标），而使用结算开始后的处理步骤都是在对该目标处理完第一次结算流程里接下去的所有时机直到使用结算结束时之前为止，再对该目标处理第二次结算流程里接下去的所有时机直到使用结算结束时之前为止，如此反复，直到对该角色处理完最后一次结算流程里接下的所有时机直到使用结算结束时之前为止，最后开始对下一个目标进行使用结算（若有下一个目标）或进入使用结算结束时（若无下一个目标）。
  - ✧ 例如：黄月英使用【五谷丰登】，在使用时可先发动【集智】，再亮出牌堆顶等同于全场角色数量的牌，然后杨修在成为目标后可发动【啖酪】，最后从黄月英开始按逆时针方向依次进行结算。
- “使用【杀】指定一名角色为目标”的技能能发动的次数为目标角色的人次，“使用【杀】指定目标”的技能能发动的次数为1，“不能使用【闪】响应此【杀】”默认是指目标角色不能使用【闪】响应此【杀】对其进行的此次结算。
- “成为一张【杀】的目标”的技能能发动的次数为1，“成为【杀】的目标”的技能能发动的次数为此【杀】对该目标进行结算的次数。
  - ✧ 例如：马超受到【方天画戟】的影响对张角和大乔使用【杀】，大乔在成为目标时对张角发动【流离】即张角两次成为此【杀】的目标，也即马超两次指定张角为目标，因此马超在每一次指定张角为目标后都可发动一次【铁骑】，最多可连续发动两次。马超第一次发动【铁骑】的判定结果为黑色，第二次发动【铁骑】的判定结果为红色，然后对张角连续进行两次【杀】的使用结算且张角须按照【铁骑】的两次判定结果的顺序进行响应，在第一次结算中张角可使用【闪】进行响应（在使用此【闪】时可发动【雷击】），在第二次结算中张角不能使用【闪】进行响应。
  - ✧ 例如：角色受到【方天画戟】的影响对大乔和孙策使用最后一张红色的手牌【杀】，大乔在成为目标时对孙策发动【流离】，虽然之后须对孙策连续进行两次【杀】的使用结算，但是孙策是成为一张红色的【杀】的目标，因此在成为目标后只可发动一次【激昂】。
  - ✧ 例如：陆逊受到【方天画戟】的影响对刘禅、大乔使用最后一张手牌【杀】，在此【杀】置入处理区后发动【连营】摸到一张基本牌。刘禅和大乔在成为此【杀】的目标时，从当前回合角色开始按逆时针方向依次触发【享乐】和决定是否发动【流离】：
    1. 刘禅先触发【享乐】，陆逊弃置最后一张手牌发动【连营】。然后大乔对刘禅发动【流离】，刘禅在第二次成为此【杀】的目标时再次触发【享乐】，陆逊需弃置一张基本牌，否则之后此【杀】对刘禅进行第二次使用结算时，在检测此【杀】对刘禅的有效性时会受到【享乐】的影响，此【杀】对刘禅无效。
    2. 大乔先对刘禅发动【流离】，刘禅在第二次成为此【杀】的目标时触发【享乐】，陆逊弃置最后一张手牌，然后发动【连营】。此时【流离】结算完毕，刘禅在第一次成为此【杀】的目标时再次触发【享乐】，陆逊需弃置一张基本牌，否则之后此【杀】对刘禅进行第一次使用结算时，在检测此【杀】对刘禅的有效性时会受到【享乐】的影响，此【杀】对刘禅无效。

    最后，对刘禅进行两次【杀】的使用结算。

✧ 例如：装备【雌雄双股剑】的太史慈发动【天义】拼点赢后，对大乔和貂蝉（按行动顺序排列）使用【杀】。大乔在成为目标时：

1. 对孙尚香（貂蝉的上家）发动【流离】，太史慈在指定孙尚香和貂蝉为目标后，先对孙尚香决定是否发动【雌雄双股剑】，若发动则孙尚香执行其效果；再对貂蝉决定是否发动【雌雄双股剑】，若发动则貂蝉执行其效果。最后对孙尚香、貂蝉依次进行【杀】的使用结算。
2. 对貂蝉发动【流离】，太史慈在指定貂蝉为目标后，先对貂蝉决定是否发动第一次【雌雄双股剑】，若发动则貂蝉执行其效果；再对貂蝉决定是否发动第二次【雌雄双股剑】，若发动则貂蝉再次执行其效果。最后对貂蝉连续进行两次【杀】的使用结算。

◆ 然后：

✧ 若该角色是于目标角色的判定阶段使用延时类锦囊牌，继续进行后续结算；

✧ 若该角色并非于目标角色的判定阶段使用延时类锦囊牌，将于目标角色的下个判定阶段继续进行后续结算；

✧ 若该角色使用的不是延时类锦囊牌，继续进行后续结算。

❖ 使用结算中

➢ 使用结算中有：生效前、生效时、生效后、使用结算结束时四个时机。

➢ 若此牌对目标无效，则跳过“生效前”、“生效时”和“生效后”。

➢ 能令牌无效的技能：【仁王盾】、【藤甲①】、【毅重】、【贞烈】、【啖酪】、【祸首①】、【蛮裔②】、【巨象①】、【享乐】、【无言①(旧将)】、【无言②（旧将）】、【奋威】、【智迟】、【征服】。

● 生效前

➢ 目标能对此牌进行响应。

➢ 进行响应时能产生影响的技能：（使用【杀】）【鸟翔】、【无双①】、【肉林①】、【肉林②】。

➢ 响应的结果可能会令此牌被抵消。若此牌被抵消，则终止“生效前”，然后跳过“生效时”和“生效后”。

➢ 【杀】被抵消时能发动的技能/能执行的技能效果：武将技能：【忠勇】、【虎啸】、【猛进】、【谋溃】“你令其弃置你的一张牌”的效果；装备技能：【贯石斧】、【青龙偃月刀】、【方天画戟（国）】“令此【杀】对其余的目标角色无效”的效果。

● 生效时

➢ 若此牌未被抵消，则此牌将会生效。

➢ 能发动的技能：【谦逊】。

● 生效后

➢ 执行此牌的效果。

◆ 延时类锦囊牌生效后执行此牌的效果即先进行判定结算，然后将此牌置入处理区，最后根据结果执行后续效果。

✧ 例如：角色进行【闪电】的判定，结果为♠2，判定结算完毕，该判定牌置入弃

牌堆，然后将【闪电】移至处理区执行该角色受到3点伤害的效果，伤害结算完毕后将【闪电】置入弃牌堆，【闪电】的使用结算完毕，判定阶段结束。

✧ 例如：角色进行【乐不思蜀】的判定，结果不为♥，判定结算完毕，该判定牌置入弃牌堆，然后执行将会跳过出牌阶段的效果。至此【乐不思蜀】的使用结算完毕，【乐不思蜀】置入弃牌堆，判定阶段结束。

◆ 装备牌的效果即令该角色于其失去此装备之前拥有此装备的技能。

◆ 注意：使用装备牌和使用装备技能是两个概念。

✧ 例如：杨修对一名角色发动【鸡肋】选择装备牌，该角色不能使用装备牌，但是能使用其装备区里的装备牌的技能。

◆ 执行此牌的效果时如果发生伤害事件则插入进行伤害结算。如果此伤害触发连环，则等所有因连环传导引发的伤害结算全部结算完毕后，才继续进行此牌的使用结算。

● 使用结算结束时

➢ 暂时没有作用。

➢ 至此使用结算完毕。

❖ 使用结算后

➢ 使用结算后有：使用结算结束后一个时机。

● 使用结算结束后

➢ 依次处理下列事件：

1. 若使用的不是装备牌，则将处理区里此牌对应的所有（剩余的）实体牌置入弃牌堆。
2. 【奔袭①】、【替巾】弃置牌的效果。

3. 打出事件的结算

- 当角色需要打出牌时，能发动的技能：武将技能：【护驾】、【激将】、【傲才】；装备技能：【八卦阵】。
- 注意：能禁止打出牌的技能：【将驰①】、【鸡肋】、【义绝】、【潜袭】。
- 打出结算中有：声明打出的牌名时、打出牌时两个时机：

1. 声明打出的牌名时：该角色须声明打出的牌名。

➢ 能发动的技能：【丈八蛇矛】、【倾国】、【武圣】、【龙胆】、【父魂①】、【蛊惑】、【龙魂】。

◆ 角色对某事件进行响应需要打出牌，该角色一旦声明打出的牌名即开始进行打出结算，视为其已经响应成功。然后该角色将对应的实体牌置入处理区。

2. 打出牌时：能发动的技能：武将技能：【涯角】、【龙胆②（阵）】、【明哲】、【雷击】；装备技能：【银月枪】。

- 至此打出结算完毕，将处理区里此牌对应的所有（剩余的）实体牌置入弃牌堆。
- 注意：能令处理区里此牌对应的所有（剩余的）实体牌不需要置入弃牌堆的技能：【护驾】、【鬼才】、【激将】、【缓释】、【鬼道】、【极略（鬼才）】。

4. 拼点事件的结算

- 拼点结算中有：进行拼点时，赢/没赢后两个时机。

1. 进行拼点时：拼点的发起者选择拼点的目标。

➢ 然后双方同时将一张手牌扣置入处理区，再同时亮出双方拼点的牌，最后确定拼点结果：若两张牌点数不同，则拼点的牌点数较大的角色赢，拼点的牌点数较小的角色没赢；若两张牌点数相同，则两名角色都没赢。

◆ *若拼点的两名角色中，有一名在双方亮出拼点的牌前死亡，则之后系统会亮出死亡角色拼点的牌来确定拼点的结果。*

✧ 例如：体力为1手牌数为1的伏皇后（旧将）对李儒（旧将）发动【惴恐】，当伏皇后失去最后的手牌后，李儒对伏皇后发动【绝策】，伏皇后受到1点伤害死亡，然后亮出双方拼点的牌：若李儒拼点的牌点数小，李儒跳过此回合的出牌阶段；若李儒赢，不执行任何效果。

2. 赢/没赢后：

➢ 能发动的技能/能执行的技能效果：【挟缠】的相关效果、【驱虎】的相关效果、【义绝】的相关效果、【烈刃】的相关效果、【巧说】的相关效果、【纵适①】、【纵适②】、【天义】的相关效果、【制霸】的相关效果、【双刃】的相关效果、【陷阵】的相关效果、【惴恐】的相关效果。

- 然后将处理区里所有拼点的牌置入弃牌堆，至此拼点结算完毕。

5. 牌移动的结算

- 因一种操作而改变一张牌所在的区域，需要进行移动结算。
- 注意：能禁止弃置牌的技能：【鸡肋】、【奇才②】。当角色选择弃置的目标牌时会受到这些技能的影响，不能选择弃置相应的牌。
- 移动结算中有：移至目标区域前、移至目标区域后两个时机。

1. 移至目标区域前：

➢ 此时此牌在原区域里（若原区域为一名角色的手牌/装备区，此时即该角色失去此手牌／装备区里的牌前；若原区域为一名角色的手牌或装备区，目标区域为除该角色的手牌和装备区外的区域，此时即该角色失去此牌前；则若目标区域为一名角色的手牌，此时即该角色获得此牌前）。

➢ 能发动的技能/能执行的技能效果：【章武②】、【纵玄】。

◆ *若一名角色将多张牌移至牌堆顶或牌堆底，这些牌的放置顺序由其决定。*

➢ 然后移动此牌。

◆ *若此牌在原区域里是扣置的，但此牌的牌面信息必须满足某条件才能移动，须在原区域里展示此牌（以证明此牌的牌面信息符合此条件）并移动此牌。*

➢ 注意：此牌是正面朝上置入目标区域，还是扣置入目标区域，须按照该区域的规定执行，与此牌于移动前是正面朝上还是背面朝上无关。

✧ 例如：虞翻于出牌阶段内对杨修使用【杀】，杨修在受到伤害后对虞翻发动【鸡肋】选择基本牌，然后虞翻对杨修使用【火攻】，杨修展示一张♥【杀】，此时虞翻需要弃置一张不为基本牌的♥手牌，若虞翻弃置一张不为基本牌的♥手牌，且在此牌置入处理堆前发动【纵玄】，则虞翻须展示一张不为基本牌的♥手牌并将此牌置于牌堆顶，

最后执行【火攻】的效果对杨修造成1点火焰伤害。

✧ 例如：虞翻于出牌阶段内对杨修使用【杀】，杨修在受到伤害后对虞翻发动【鸡肋】选择基本牌，然后虞翻于弃牌阶段内（体力为1手牌数为2）需要弃置一张不为基本牌的手牌：

(1) 虞翻弃置一张不为基本牌的手牌，且在此牌置入处理区前发动【纵玄】，则虞翻须展示一张不为基本牌的手牌并将此牌置于牌堆顶。

(2) 虞翻的两张手牌都为基本牌，则虞翻不能弃置手牌，须展示所有手牌，然后进入“弃牌阶段结束时”。

✧ 例如：装备【贯石斧】的虞翻于出牌阶段内对杨修使用【决斗】，杨修在受到伤害后对虞翻发动【鸡肋】选择锦囊牌，然后虞翻对杨修使用【杀】，杨修使用【闪】进行响应，虞翻在此【杀】被此【闪】抵消时可弃置两张不为其手牌区里的锦囊牌的牌发动【贯石斧】：

(1) 虞翻弃置装备区里的一张牌和一张不为锦囊牌的手牌发动【贯石斧】，且在这两张牌置入处理区前发动【纵玄】，则虞翻须展示一张不为锦囊牌的手牌并将此牌和其装备区里的一张牌中的至少一张以任意顺序置于牌堆顶，最后执行【贯石斧】的效果对杨修造成1点伤害。

(2) 虞翻弃置两张不为锦囊牌的手牌发动【贯石斧】，且在这两张牌置入处理区前发动【纵玄】，则虞翻须一次性展示两张不为锦囊牌的手牌并将这两张牌中的至少一张以任意顺序置于牌堆顶，最后执行【贯石斧】的效果对杨修造成1点伤害。

(3) 虞翻弃置装备区里的两张牌发动【贯石斧】，且在这两张牌置入处理区前发动【纵玄】，则虞翻在须将这两张牌中的至少一张以任意顺序置于牌堆顶，最后执行【贯石斧】的效果对杨修造成1点伤害。

2. **移至目标区域后：**

➢ **此时此牌在目标区域里。若此牌的原区域为一名角色的手牌/装备区，此时即该角色失去此手牌/装备区里的牌后；若此牌的原区域为一名角色的手牌或装备区，目标区域为除该角色的手牌和装备区外的区域，此时即该角色失去此牌后；若此牌的目标区域为一名角色的手牌，此时即该角色获得此牌后。**

➢ **此时机下列能处理的事件将依次进行处理：**

(1) **若此时为牌堆里的牌移至目标区域后且此时牌堆里没有牌但弃牌堆里有牌，系统将弃牌堆里的所有牌洗混并置入牌堆。**

(2) **能发动的技能/能执行的技能效果：武将技能：【清俭】、【屯田①】、【落英①】、【落英②】、【伤逝】、【慎断】、【章武①】、【章武②】摸两张牌的效果、【巨象②】、【勇决】、【恩怨①】、【燕语】令一名角色获得此牌的效果、【甚贤】、【纳蛮①】、【纳蛮②】、【枭姬】、【姻礼】、【连营】、【奋激】、【明哲】、【旋风①】、【旋风（旧将）】、【礼让】、【死谏】、【趯猛】、【绝策（旧将）】、【影兵】、【忍戒②】；装备技能：【白银狮子②】、【太平要术③】。**

✧ 例如：貂蝉在结束阶段开始时发动【闭月】摸一张牌后：若牌堆里没有牌但弃牌堆里有牌，则应由系统将弃牌堆里的所有牌洗混并置入牌堆后再继续游戏；若牌堆和弃牌堆里都没有牌，则正常继续游戏，若之后弃牌堆里有牌了，不需要由系统将弃牌堆里的所有牌以随机顺序置于牌堆底，直到需要操作牌堆顶的牌时，由系统将弃牌堆里的

所有牌洗混并置入牌堆后再继续游戏。至此移动结算完毕（即此操作执行完毕）。

◆ 导致移动结算的操作即为此移动结算中失去牌的原因。失去牌的原因及相关移动的默认目标区域列举如下：

(1) 角色使用：

① 基本牌或非延时类锦囊牌，将之置入处理区即其因使用而失去此牌。

② 延时类锦囊牌，将之置入该角色的判定区即其因使用而失去此牌。

③ 装备牌，将之置入该角色的装备区即因其使用而失去此牌。特别的，变更装备是将新装备牌置入该角色的装备区的同时将同一类的原装备牌置入处理区，即该角色同时失去其手牌区里的新装备牌和其装备区里的原装备牌。

✧ 例如：体力为2且装备【白银狮子】的陆逊使用最后一张手牌【八卦阵】，将【八卦阵】置入其装备区的同时将其装备区里的【白银狮子】置入处理区，即陆逊同时失去最后一张手牌和其装备区里的【白银狮子】，可先发动武将技能【连营】，再触发装备技能【白银狮子②】。最后处理区里的【白银狮子】置入弃牌堆。

(2) 角色打出/重铸/连横牌，将之置入处理区即其因打出/重铸/连横而失去此牌。

(3) A弃置牌或B弃置A的牌，将之置入处理区即A因弃置而失去此牌。

(4) A将牌交给B，B获得之即A因交给而失去此牌。

(5) 两名角色拼点，双方同时将一张手牌扣置入处理区即双方同时因拼点而失去一张牌，然后同时亮出。

✧ 例如：高顺对张春华发动【陷阵】进行拼点结算，双方同时将一张手牌扣置入处理区，张春华在其拼点的牌扣置入处理区后可发动【伤逝】，然后同时亮出双方拼点的牌。

(6) 两名角色交换手牌/装备区里的牌，双方先同时将自己的手牌/装备区里的牌置入处理区即双方同时因交换而失去这些牌，然后同时将原本为对方所拥有的牌从处理区置入自己的手牌/装备区。

✧ 例如：鲁肃对张春华和陆逊发动【缔盟】，张春华和陆逊先同时失去自己的手牌，从鲁肃开始按逆时针方向张春华和陆逊依次决定是否发动【伤逝】和【连营】，然后张春华和陆逊同时从处理区获得原本为对方所拥有的手牌。

(7) A获得B的手牌或装备区里的牌，将之置入A的手牌即B因A的获得而失去此牌。

(8) 其他案例列举：

✧ 例如：吕蒙（神）对手牌数为1的陆逊发动【攻心】将陆逊的最后一张♥手牌置于牌堆顶即陆逊失去此牌，可发动【连营】，摸的牌即吕蒙（神）置于牌堆顶的那一张♥牌。

◆ 注意：一张牌移动的目标区域的改变并不会令导致此次移动的操作改变。

✧ 例如：刘备（君）发动【仁德】将一张【飞龙夺凤】交给关羽，在【飞龙夺凤】置入关羽的手牌区前，刘备会触发【章武②】展示此牌，然后将此牌置于牌堆底，此时刘备于此阶段内以发动【仁德】的方式交给其他角色的手牌数+1。

✧ 例如：虞翻对一名其他角色使用【火攻】，该角色展示一张♥手牌，虞翻发动【纵玄】展示一张♥手牌，然后将此牌置于牌堆顶，最后执行对其造成1点火焰伤害的效果。

6. 牌状态改变能发动的技能

- 翻面后:【解围】、【法恩】。
- 横置后:【法恩】。
- 武将牌明置后:【闺秀①】。
- 武将牌移除后:【闺秀②】。
- 游戏牌亮出后:【鹰扬】。

7. 判定事件的结算

- 判定结算中有:判定时、判定牌生效前、判定牌生效后三个时机。
  1. 判定时:确定判定牌。
     - 能执行的技能效果:【咒缚】将“咒”作为判定牌的效果。
  2. 判定牌生效前:判定牌等待生效。
     - 能发动的技能:【鬼才】、【贞烈(旧将)】、【缓释】、【鬼道】、【极略(鬼才)】。
  3. 判定牌生效后:确定此次判定的结果。
     - 能发动的技能:【天妒】、【洛神】获得判定牌的效果、【颂威】、【屯田】将判定牌置于武将牌上的效果、【双雄】获得判定牌的效果。
- 至此判定结算完毕,在判定结算结束后将判定牌置入弃牌堆。

8. 伤害事件的结算

- 首先须根据角色造成或受到伤害的方式确定此伤害此时相应的六要素。
- 角色造成或受到伤害有以下三种方式:
  1. 因执行牌或技能的效果而造成或受到伤害。
  2. 因连环传导而造成或受到伤害。
  3. 因转移而造成或受到伤害。

对应的六要素＼方式	执行牌／技能的效果	连环传导	转移伤害
渠道	此牌/技能	同触发连环的伤害	同被转移的伤害
属性	根据实际情况	同触发连环的伤害	同被转移的伤害
来源	根据实际情况	同触发连环的伤害	同被转移的伤害
受到伤害的角色	根据实际情况	传导的目标角色	转移的目标角色
伤害值	同伤害值基数	同因受到触发连环的伤害的角色扣减的体力数	同被转移的伤害
是否为连环伤害	否	是	同被转移的伤害

- 伤害结算开始前:会触发的技能:【绝情】(触发后不进行伤害结算)。
- 伤害结算中有:伤害结算开始时、造成伤害时、受到伤害时、造成伤害后、受到伤害后、伤害结算结束时六个时机。

1. 伤害结算开始时：能执行的技能效果：【狂风】、【大雾】。
2. 造成伤害时：能发动的技能/能执行的技能效果：武将技能：【裸衣】伤害+1的效果、【忠义②】、【无言①】、【潜袭（旧将）】、【豹变（将）】、【制蛮】、【暗箭】、【雷击】回复1点体力的效果、【耀武】、【穿心】、【竭缘①】、【助祭】；装备技能：【麒麟弓】、【寒冰剑】、【古锭刀】。
3. 受到伤害时：能发动的技能：武将技能：【仁心】、【无言②】、【天香】、【骄矜】、【仇海】、【释衅】、【名士】、【竭缘②】。装备技能：【藤甲②】、【白银狮子①】、【护心镜】、【太平要术①】。

◆ *由于在“造成伤害时”/“受到伤害时”尚未确定最终的伤害值，因此此时发动的技能默认为每造成/受到一次伤害能发动一次。*

- 发动技能后若防止全部点数的伤害，视为来源未造成过伤害，目标角色也未受到过伤害，在此技能结算完毕后直接进入“伤害结算结束时”。
  - ✧ 例如：对武将牌背面朝上的曹植发动【寒冰剑】结算完毕后，由于此伤害被防止，视为曹植未受到过伤害，因此曹植在伤害结算完毕后不可发动【酒诗②】。
  - ✧ 例如：小乔在受到非雷电伤害时发动【天香】将此伤害转移给受到【大雾】影响的角色，此伤害结算开始时执行【大雾】的效果防止此伤害，视为该角色未受到过伤害。但是执行【天香】摸牌效果的条件是该角色的体力值小于体力上限，与该角色最终是否受到过伤害无关，因此在伤害结算结束时，如果该角色的体力值小于体力上限，其执行【天香】摸牌的效果。
  - ✧ 例如：一名不处于连环状态的角色对处于连环状态的小乔使用火【杀】，小乔在受到此火【杀】造成的伤害时发动【天香】将此伤害转移给该角色，则小乔防止自己受到的属性伤害，视为小乔没有受到过伤害，在伤害结算结束时，其连环状态不会解除，在伤害结算结束后，不会触发连环。
  - ✧ 例如：程普发动【疠火①】使用的火【杀】对目标角色造成伤害时，发动【寒冰剑】防止此伤害，则伤害结算终止，视为程普未造成过伤害，因此程普在此【杀】结算完毕后不执行失去1点体力的效果。

◆ *伤害减为0即防止全部点数的伤害。*

- ✧ 例如：装备【藤甲】的孔融受到有暗置的武将牌的角色使用火【杀】造成的伤害时，此时为孔融触发【名士】和【藤甲②】的时机，孔融的武将技能【名士】优先于装备技能【藤甲②】触发，此伤害减为0，孔融防止此伤害，伤害结算终止，孔融就不会触发【藤甲②】了。

- 若没有防止伤害，则视为该角色已经造成过此伤害，须进行扣减体力结算。

4. 造成伤害后：能发动的技能：武将技能：【忘隙】、【潜心】、【狂骨】、【烈刃】、【父魂②】、【破军】、【胆守（旧将）】、【利驭】、【暴虐】、【狂斧】、【趫猛】、【狂暴②】；装备技能：【三尖两刃刀】。
5. 受到伤害后：能发动的技能：【奸雄】、【反馈】、【刚烈】、【遗计】、【节命】、【放逐】、【资粮】、【忘隙】、【横江①】、【权计①】、【智愚】、【称象】、【称象（旧将）】、【御策】、【鸡肋】、【贲育】、【恩怨②】、【恩怨②（旧将）】、【夺刀】、【引兵②】、【新生】、【千幻①】、【悲歌】、【智迟】、【恃勇】、【矢北】、【武魂①】、【归心】、【狂暴②】、【忍戒①】、【极略（放逐）】。

- 注意：“造成伤害后”/“受到伤害后”默认表示造成/受到一次伤害后，即无论此次伤害事件中伤害值为多少，均为一次伤害。若此次伤害事件中伤害值为X点，则发动时机为“造成1点伤害后”/“受到1点伤害后”的技能能发动X次。
  - ✧ 例如：郭嘉一次受到2点伤害后，可先发动一次【遗计】，观看牌堆顶的两张牌，将其中一张交给一名角色，然后将另一张交给一名角色。然后可再发动一次【遗计】，观看牌堆顶的两张牌，将其中一张交给一名角色，然后将另一张交给一名角色。

- ✧ 例如：华雄(将)受到红色且因【酒】生效而伤害值基数+1的【杀】对其造成的伤害后，只是受到一次伤害，因此只会触发一次【恃勇】，扣减1点体力上限。

6. 伤害结算结束时：
   - ➢ 能执行的技能效果:【天香】摸牌的效果。
   - ➢ 若该角色是在处于连环状态时受到属性伤害，其须重置。

- 至此伤害结算完毕。
- 伤害结算结束后，依次处理下列事件：

1. 【酒诗②】。
2. 触发连环。

9. 失去体力事件的结算

- 失去体力结算中有：失去体力时，失去体力后两个时机。

1. 失去体力时：能发动的技能:【黄巾天兵符②】。
   - ➢ 发动技能后若防止失去体力，失去体力结算直接结束。
   - ➢ 如果没有防止失去体力，进行扣减体力结算。
2. 失去体力后：能发动的技能:【诈降】。

- 至此失去体力结算完毕。

10. 扣减体力事件的结算

- 扣减体力结算中有：扣减体力前，扣减体力时，扣减体力后三个时机。

1. 在伤害事件中产生的扣减体力事件的结算流程。

(1) 扣减体力前：须进行下列检测：
   - ➢ 【酒诗②】、【狂骨】、【暴虐】的发动条件是否满足。
   - ➢ 受到属性伤害的角色重置的条件是否满足。
   - ➢ 属性伤害结算结束后触发连环的条件是否满足。

(2) 扣减体力时：能发动的技能:【不屈①(旧风)】。
   - ➢ 然后受到伤害的角色按照最终的伤害值扣减体力，若其体力被扣减至0或以下，其进行濒死结算。

(3) 扣减体力后：能发动的技能:【伤逝】。
   - ➢ 至此扣减体力结算完毕。

2. 在失去体力事件中产生的扣减体力事件的结算流程。

(1) 扣减体力前。

(2) 扣减体力时：能发动的技能:【不屈(旧风)】。
   - ➢ 然后失去体力的角色扣减相应的体力，若其体力被扣减至0或以下，其进行濒死结算。

(3) 扣减体力后：能发动的技能：【伤逝】。

- 至此扣减体力结算完毕。

11. 回复体力事件的结算

- 首先须确定回复体力的数值。
  - 能修正回复体力的数值的技能：【救援】。
- 回复结算中有：回复体力前、回复体力后两个时机。

1. 回复体力前：暂时没有作用。
   - 然后角色按照此数值回复体力。
2. 回复体力后：能发动的技能：【伤逝】、【淑慎】、【恩怨①（旧将）】、【良助】、【不屈②（旧风）】。

- 至此回复体力结算完毕。

12. 减体力上限事件的结算

- 减体力上限结算中有：减体力上限前，减体力上限后两个时机。

1. 减体力上限前：暂时没有作用。
   - 然后角色减体力上限。若该角色在减体力上限前的体力值等于其在减体力上限前的体力上限，则其减体力上限的同时须将其体力值调整至等同于其减体力上限后的体力上限。
2. 减体力上限后：
   - 若该角色的体力上限大于0，能发动的技能：【伤逝】、【威重】。
   - 若该角色的体力上限为0，其死亡。
     - 例如：马岱（旧将）对邓艾数次发动【潜袭】，导致邓艾的体力上限为1。此时邓艾触发【凿险】减1点体力上限，由于体力上限为0，直接死亡，不能被挽救。
     - 例如：马岱（旧将）使用【杀】对距离为1且体力上限为1的庞统造成伤害时，对其发动【潜袭】，判定结果不为♥，马岱（旧将）防止此伤害，庞统减1点体力上限，由于体力上限为0，直接死亡（并非马岱（旧将）杀死），不能被挽救（因此庞统不可发动【涅槃】）。
     - 例如：马岱（旧将）对周泰（旧风）数次发动【潜袭】，导致周泰（旧风）的体力上限减为0，由于周泰（旧风）并未扣减体力（可能因为体力上限的变化调整其体力），不可发动【不屈①】，因此无论周泰（旧风）此时武将牌上是否有牌，直接死亡，不能被挽救。

- 至此减体力上限结算完毕。

13. 加体力上限事件的结算

- 加体力上限结算中有：加体力上限前，加体力上限后两个时机。

1. 加体力上限前：暂时没有作用。
   - 然后角色加体力上限。
2. 加体力上限后：能发动的技能：【伤逝】、【威重】。

- 至此加体力上限结算完毕。

14. 濒死事件的结算

- 濒死结算中有：进入濒死状态时，处于濒死状态时两个时机。

1. 进入濒死状态时：如果发动技能令处于濒死状态的A将体力值回复至1点，A存活，濒死结算完毕，否则进入下一个时机“处于濒死状态时”。

   - 能发动的技能：【逢亮】、【补益】、【随势①】。

     ✧ 例如：角色进入濒死状态时吴国太对其发动【补益】，如果该角色回复1点体力后其体力值依然为0，则处于濒死状态，继续进行濒死结算。

2. 处于濒死状态时：从当前回合角色开始按逆时针方向依次进行响应，直到A将体力值首次回复至1点或1点以上为止，A存活，濒死结算完毕；如果当前回合角色的上家响应完毕后A的体力值依然为0，A死亡，然后插入进行死亡结算，死亡结算完毕后，继续进行濒死结算即濒死结算完毕。

   - 在结算过程中，轮到B进行响应时，B使用的牌或发动的技能结算完毕后，若A在此使用结算过程中回复过体力或被取消过，但未将体力值回复至1点，则A进入一个新的“处于濒死状态时”时机，前一个“处于濒死状态时”终止。为简化结算，在新的“处于濒死状态时”，并非所有角色从当前回合角色开始按逆时针顺序依次进行响应，而是由从B开始按逆时针顺序直到当前回合角色的上家为止的这些角色依次进行响应。

     ✧ 例如：体力为1的法正受到【闪电】对其造成的3点伤害，处于濒死状态，进行濒死结算，轮到曹冲(旧将)进行响应时，曹冲对法正使用一张【桃】，法正回复1点体力，但未将体力值回复至1点，其进入新的“处于濒死状态时”，首先轮到曹冲进行响应，曹冲翻面并将两张手牌交给法正对其发动【仁心】，法正获得这两张牌后发动【恩怨①】令曹冲摸一张牌，然后法正回复1点体力，但未将体力值回复至1点，其进入又一个新的“处于濒死状态时”，首先轮到曹冲进行响应，此时曹冲不能再次发动【仁心】，只能对法正使用【桃】。

     ✧ 例如：周泰处于濒死状态，进行濒死结算，轮到周泰进行响应时，根据单角色结算原则，其先触发武将技能【不屈①】将一张“创”置于武将牌上：

     (1) 此“创”与其他的“创”点数均不同，其将体力值回复至1点，濒死结算完毕。

     (2) 此“创”与另一张“创”点数相同，其将此“创”置入弃牌堆，【不屈①】结算完毕，由于周泰在此次发动的【不屈①】结算完毕后，在此次【不屈】的使用结算过程中未回复过体力，所以周泰此时可先发动装备技能，若结算完毕后仍未因执行效果而回复过体力，周泰最后可对自己使用【桃】或【酒】进行响应。若周泰对自己使用一张【桃】回复1点体力后，其未将体力值回复至1点，其进入新的“处于濒死状态时”，从其开始按逆时针顺序直到当前回合角色的上家为止的这些角色依次进行响应，首先轮到周泰进行响应，其可先发动武将技能(但不能再次触发【不屈①】)。

   - 能发动的技能：【仁心(旧将)】、【激诏】、【救主】、【涅槃】、【伏枥】、【不屈①】、【醇醪②】、【解烦(旧将)】。这个时机能发动的技能在发动一次后，于此次濒死结算结束之前无效。

   - 能使用的牌：【桃】、【酒】。

- 濒死结算后有：濒死结算结束后一个时机。

1. 濒死结算结束后：能执行的技能效果：【黩武】失去1点体力的效果。

15. 死亡事件的结算

- 死亡结算开始前：
  - 若死亡的是主公，则游戏结束；
  - 若死亡的角色不为主公且游戏结束的条件未满足，首先若其是因受到伤害有来源的伤害而死亡则视为来源杀死过该角色，然后若其是在自己的回合进行的事件结算中死亡则其回合结束。
- 死亡结算中有：确认信息前、确认信息后、死亡时、死亡后四个时机。
- 注意：死亡角色于死亡结算中，不能发动任何于此结算流程中未列举的技能。

1. 确认信息前：能发动的技能：【焚心】。
   - 然后确认死亡角色的信息：
     - ✧ 若为身份模式，则将死亡角色的暗置的身份牌翻转至正面朝上；
     - ✧ 若为国战模式，则将死亡角色的所有暗置的武将牌翻转至正面朝上。
     - ✧ 例如：邹氏在其回合内杀死蔡文姬(暗置)，蔡文姬将武将牌翻转至正面朝上(并非明置武将牌，因此不会受到【祸水②】的影响)，然后在死亡时触发【断肠】。
2. 确认信息后：检测是否满足游戏结束的条件。
3. 死亡时：能发动的技能：【行殇】、【藏机】、【挥泪】、【追忆】、【断肠】、【随势②】、【延祸】、【武魂②】。
   - 然后依次处理下列事件：
     - (1) 由系统处理相关牌：
       - ① 弃置死亡角色区域里所有的牌。
       - ② 将死亡角色武将牌上和武将牌旁的牌置入弃牌堆。
       - ③ 将死亡角色的武将牌置入未加入游戏的武将牌堆。
       - ✧ 例如：周瑜(神)在弃牌阶段结束时发动【琴音】令所有角色各失去1点体力，武将牌上有“权”的钟会失去1点体力死亡，系统弃置钟会的所有牌及其判定区里的牌并将钟会武将牌上的所有“权”置入弃牌堆，然后张昭&张纮在周瑜的弃牌阶段结束时对周瑜发动【固政】，将周瑜弃置的周瑜的手牌中的一张交给周瑜，最后张昭&张纮可获得弃牌堆里周瑜弃置的周瑜的其他手牌、钟会被系统弃置的所有牌及其判定区里的牌。
     - (2) 执行奖惩：杀死死亡角色的角色须按照如下规则执行奖惩：
       - ① 主公杀死忠臣须弃置所有牌；
       - ② 任何角色杀死反贼须摸三张牌。
4. 死亡后：能发动的技能：武将技能：【肃资】、【裂围】、【功獒】、【孝德】；装备技能：【飞龙夺凤②】。

- 至此死亡结算完毕。

◆ 角色在自己的回合进行的事件的结算中死亡，在死亡结算完毕后若须继续结算该事件，则在该事件结算完毕后(从其回合结束后至该事件结算完毕，这段时间不属于任何角色的回合)才进入“回合结束后”。

✧ 例如：贾诩发动【乱武】，在结算过程中司马懿(神)杀死贾诩，检测【连破】的发动条件满足，此时贾诩的回合结束，继续进行【乱武】的结算，【乱武】结算完毕后为贾诩“回合结束后”，司马懿(神)可发动【连破】。

✧ 例如：贾诩发动【乱武】，在结算过程中贾诩死亡，其回合结束，之后继续进行【乱武】的结算时司马懿(神)杀死一名角色，此时不属于任何角色的回合，检测【连破】的发动条件不满足，【乱武】结算完毕后也不可发动【连破】。

✧ 例如：贾诩发动【乱武】，在结算过程中贾诩死亡，其回合结束，之后继续进行【乱武】的结算轮到于吉进行响应时，由于此时不属于任何角色的回合，于吉不能发动【蛊惑】使用【杀】进行响应。

◆ **体力值大于0的角色死亡，其体力值不会变化。**

✧ 例如：关羽(神)对体力为1且拥有【缠怨】的步练师发动【武魂】，判定结果为【杀】，步练师死亡。步练师在死亡时的体力值为1，因此会受到【缠怨】的影响不能发动【追忆】。

◆ **已死亡的角色的体力值不会变化。**

✧ 例如：体力为0且装备【白银狮子】的步练师死亡时，曹丕对其发动【行殇】获得其所有牌，步练师在失去其装备区里的【白银狮子】时由于唯一的效果不能执行而不能触发【白银狮子②】。

第五章　游戏卡牌

- 本章提要：

1. 本部分对实体牌的信息做了记录，最重要的是修复了实体牌的牌面描述以做到完全符合设计师的设计要求。对于规则集中牌面描述与实体牌牌面描述不同的原因，请玩家务必清楚。
2. 案例中提到“角色”，如无条件的说明，表示不考虑该角色的武将技能或装备技能，视为白板。
3. 官方限于字数排版等种种原因，有些设计要求没写，只体现在某些案例中，或有些描述尚未更新至最新的用语或格式，可能会导致玩家看了之后产生歧义或信息缺失。我根据设计要求和最新用语与格式修复牌面描述，增加附加牌面（即技能下带菱形的文字）。需要强调的是，附加牌面本身也属于技能的一部分，是体现设计师的设计要求，不属于规则范畴，因此不存在“为啥是这样”的问题。
4. 技能的本质就是违反规则和用语操作规范的集合，可理解为“特权”。因此：
   (1) 凡是技能没说怎么处理事、能不能做的事，一律按照规则和用语操作规范处理。
   (2) 凡是武将技能的说明、游戏牌的说明与游戏通则或用语操作规范冲突时，按如下优先级遵循：武将技能的说明＞游戏牌的说明＞游戏通则或用语操作规范。
   (3) 官方规则集作为官方 FAQ 的编写依据，不会出现传统的 FAQ，请玩家务必清楚这一点。
5. 某些技能可分为相对独立的数个技能（一般会以分号隔开），有各自不同的效果。对于此类技能，以【技能名①】、【技能名②】…加以标识。例如【屯田】可分为：【屯田①】——当你于回合外失去牌后，你可判定，当非♥的判定牌生效后，你将此牌置于武将牌上，称为“田”。【屯田②】——你与其他角色的距离－X（X 为“田”数）。
6. 由于官方对牌面一直在修改和调整，可能会导致一些玩家因为没有最新版的卡牌而感到混乱，因此我尽力进行了统一。当然，现在的统一只是确保到当前为止没有问题，同时在一定程度确保后续的可扩展性，但无法完全确保无限扩展性，将来官方出了新技能后，现在的一些修改可能会有问题，不过那也无妨，我会再按照设计师的设计意图改回去或怎样，所以这方面玩家无须过分担心。
7. 法正、周泰、凌统、韩当、于吉、李儒这六名旧版武将是由于结算过于繁琐或者无法纳入官方规则体系而被官方淘汰，所以我也对他们放弃治疗，本规则集中涉及他们的一切文字的正确性已无法保证，仅作为三国杀发展的历史资料保存，建议玩家不要再继续将这些武将加入游戏，我后续也不会再对这些武将进行维护。其他的旧版武将与新版武将的差别主要在游戏体验性的不同，大家可随意混用或选用。

1. 基本牌

1.1 杀

- 【杀】分为普【杀】和属性【杀】；
  - 【杀】为普【杀】；火【杀】和雷【杀】皆为属性【杀】。
  - 这三种牌的牌名都是【杀】。
  - 当你响应某事件的效果使用【杀】或打出【杀】时，没有特别声明则普【杀】和属性【杀】都可使用或打出。

【杀】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标界	7/8/8/9/9/10/10	10/10/J	2/3/4/5/6/7/8/8/9/9/10/10/J/J	6/7/8/9/10/K
风	5/7/8/8/9/10/J	10/Q	2/3/4/5/8/9/10/J/J	10/J/Q
火	4/7/8	10/J	4/6/7/8	
3V3	7/8/8/9/9/10/10	10/10/J	2/3/4/5/6/7/8/8/9/9/10/10/J/J	6/7/8/9/10/K
1V1	5/7/8/10	10/J	4/5/6/8/9/10/J	6/9/K

- 使用方法
  - 使用时机：出牌阶段限一次。
  - 使用目标：你攻击范围内的一名其他角色。
  - 作用效果：你对目标角色造成1点伤害。
- 卡牌来源
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 国战模式：国战、君临天下·势备篇
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013
  - 1V1 模式：1V1 标准版/一战到底

火【杀】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
军		4/7/10		4/5
风		4		4/5
林火山				8/9

- 使用方法
  - 使用时机：出牌阶段限一次。
  - 使用目标：你攻击范围内的一名其他角色。
  - 作用效果：你对目标角色造成1点火焰伤害。
- 卡牌来源
  - 身份模式：神话再临·军争篇
  - 国战模式：国战、君临天下·势备篇

雷【杀】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
军	4/5/6/7/8		5/6/7/8	
风	6/7		6/7/8	
林火山	9/10/J		5	

- 使用方法
  - 使用时机：出牌阶段限一次。
  - 使用目标：你攻击范围内的一名其他角色。
  - 作用效果：你对目标角色造成1点雷电伤害。
- 卡牌来源
  - 身份模式：神话再临·军争篇
  - 国战模式：国战、君临天下·势备篇

1.2 闪

【闪】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标 界		2/2/K		2/2/3/4/5/6/7/8/9/10/J/J
军		8/9/J/Q		6/7/8/10/J
风		2/2/K		2/2/3/4/5/6/7/8/9/10/J/J
火		4/5/6/7		6/7/K
3V3		2/2/K		2/2/3/4/5/6/7/8/9/10/J/J
1V1		2/5		2/3/7/8/10/J

- 使用方法
  - 使用时机：以你为目标的【杀】生效前。
  - 使用目标：以你为目标的【杀】。
  - 作用效果：抵消此【杀】。
- 卡牌来源
  - 身份模式：标准版/界限突破、神话再临·军争篇
  - 国战模式：国战、君临天下·势备篇
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013
  - 1V1 模式：1V1 标准版/一战到底

1.3 桃

【桃】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标 界		3/4/6/7/8/9/Q		Q
军		5/6		2/3
风		4/6/7/8/9/10/Q		2
林		8/9		2/3
3V3		3/4/6/7/8/9/Q		Q
1V1		3/4/9		Q

- 使用方法❶
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：包括你在内的一名已受伤的角色。
  - 作用效果：目标角色回复1点体力。
- 使用方法❷
  - 使用时机：当一名角色处于濒死状态时。
  - 使用目标：一名处于濒死状态的角色。
  - 作用效果：目标角色回复1点体力。
- 卡牌来源
  - 身份模式：标准版/界限突破、神话再临·军争篇
  - 国战模式：国战、君临天下·势备篇
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013
  - 1V1 模式：1V1 标准版/一战到底

1.4 酒

【酒】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
军	3 / 9		3 / 9	9
风	9		9	9
火	6		9	

- 使用方法❶
  - 使用时机：出牌阶段，每回合限一次。
  - 使用目标：包括你在内的一名角色。
  - 作用效果：目标角色于此回合内使用的下一张【杀】的伤害值基数+1。
    - ◆ 一名角色使用的【杀】是否会受到【酒】(使用方法❶)的效果的影响是根据其声明使用的牌的牌名(【杀】)时是否为其使用【酒】(使用方法❶)的那个回合内来判断的。
    - ◆ 不处于濒死状态的角色使用【酒】默认是以使用方法❶使用【酒】;
- 使用方法❷
  - 使用时机：当你处于濒死状态时。
  - 使用目标：你。
  - 作用效果：你回复1点体力。
    - ◆ 处于濒死状态的角色使用【酒】默认是以使用方法❷使用【酒】。
- 卡牌来源
  - 身份模式：神话再临·军争篇
  - 国战模式：国战、君临天下·势备篇

2. 锦囊牌

2.1 非延时类锦囊

【敕令】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
			3	

- 使用方法
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：所有没有势力的角色。
  - 作用效果：目标角色选择一项：1. 明置一张武将牌，然后摸一张牌；2. 弃置一张装备牌；3. 失去1点体力。
    - 当此牌不因非转化的使用而置入弃牌堆前，系统将之移出游戏，若如此做，当前回合结束时，系统视为使用之。
- 卡牌来源
  - 国战模式：君临天下·势备篇

【调虎离山】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
		2		10

- 卡牌引文
  - “待天以困之，用人以诱之，注寒来返。” ——《三十六计》
- 使用方法
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：至多两名其他角色。
  - 作用效果：目标角色于此回合结束之前不计入距离和座次的计算且不能使用牌且不是牌的合法目标。
  - 执行动作：此牌结算结束时，你摸一张牌。
- 卡牌来源
  - 国战模式：君临天下·势备篇

【过河拆桥】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标 界	3/4/Q	Q	3/4	
风	3/4	Q		
3V3	3/4/Q	Q	3/4	
1V1	3	Q	3	

- 卡牌引文
  - “你休得顺水推船，偏不许我过河拆桥。” ——康进之
- 使用方法❶
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：一名区域里有牌的其他角色。
  - 作用效果：你弃置目标角色的区域里的一张牌。
- 卡牌来源❶
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 国战模式：国战
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013
- 使用方法❷
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：有牌的对手。
  - 作用效果：你选择一项：1. 弃置目标角色的装备区里的一张牌；2. 观看目标角色的手牌并弃置其中一张牌。
- 卡牌来源❷
  - 1V1 模式：1V1 标准版/一战到底

【火攻】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
军		2/3		Q
风		2/3		

- 卡牌引文
  - “行火必有因，烟火必素具。” ——孙子
- 使用方法
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：一名有手牌的角色。
  - 作用效果：目标角色展示一张手牌，然后你可弃置与之花色相同的一张手牌，若如此做，其受到你造成的1点火焰伤害。
- 卡牌来源
  - 身份模式：神话再临·军争篇
  - 国战模式：国战

【火烧连营】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
	3	Q	J	

- 卡牌引文
  - “初更时分，东南风骤起。只见御营左屯火发。方欲救时，御营右屯又火起。风紧火急，树木皆着，喊声大震。” ——《三国演义》
- 使用方法
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：你的下家和除其外与其处于同一队列的所有角色。
  - 作用效果：目标角色受到你造成的1点火焰伤害。
- 卡牌来源
  - 国战模式：君临天下·势备篇

【借刀杀人】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标 界			Q/K	
风			Q	
3V3			Q/K	

- 卡牌引文
  - “敌已明，友未定，引友杀敌，不自出力，以＜损＞推演。”

——《三十六计》

- 使用方法
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：一名装备区里有武器牌且攻击范围内有其使用【杀】的合法目标的其他角色 An。
  - 执行动作：你在选择An为目标的同时选择An攻击范围内的一个An使用【杀】的合法目标Bn;你在An也成为目标的同时选择An攻击范围内的一个An使用【杀】的合法目标Bn。
  - 作用效果：目标角色An需对Bn使用【杀】，否则将其装备区里的武器牌交给你。(n为目标角色的序号)。
  - ◆ 注意：使用【借刀杀人】的过程中须进行两次使用【杀】的合法性检测：第一次是在你选择An使用【杀】的目标Bn时（此时【杀】并未置入处理区，Bn只是被选择为将要使用的【杀】的目标），因此你不能对攻击范围内没有使用【杀】的合法目标的角色使用【借刀杀人】；第二次是在An选择是否对Bn使用【杀】时，须检测Bn是否为An使用【杀】的合法目标。
- 卡牌来源
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 国战模式：国战
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013

【决斗】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标 界	A		A	A
风	A		A	
3V3	A		A	A
1V1	A		A	

- 使用方法❶
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：一名其他角色。
  - 作用效果：由目标角色开始，其与你轮流打出【杀】，直到其中的一名角色未打出【杀】。然后未打出【杀】的角色受到另一名角色造成的1点伤害。
- 卡牌来源❶
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 国战模式：国战
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013
- 使用方法❷
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：对手。
  - 作用效果：由目标角色开始，其与你轮流打出【杀】，直到其中的一名角色未打出【杀】。然后未打出【杀】的角色受到另一名角色造成的1点伤害。
- 卡牌来源❷
  - 1V1 模式：1V1 标准版/一战到底

【联军盛宴】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
		A		

- 卡牌引文
  - “诸军兵十余万，日置酒高会，不图进取。” ——《三国志·魏书》
- 使用方法
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：你和除你的势力外的一个势力的所有角色。
  - 作用效果：若目标角色：为你，你摸X张牌（X为该势力的角色数）；不为你，其选择一项：1. 回复1点体力；2. 摸一张牌，然后重置。
    - ◆ 若你没有势力，你不能使用【联军盛宴】。
- 卡牌来源
  - 国战模式：君临天下·势备篇

【勠力同心】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
	Q		10	

- 卡牌引文
  - “昔逮我献公及穆公相好，勠力同心，申之以盟誓。”

    ——《左传·成公十三年》
- 使用方法
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：所有大势力角色或所有小势力角色。
  - 作用效果：若目标角色：不处于连环状态，其横置；处于连环状态，其摸一张牌。
- 卡牌来源
  - 国战模式：君临天下·势备篇

【南蛮入侵】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标 界	7/K		7	
风	K		7	
3V3	7/K		7	
1V1	K			

- 卡牌引文
  - “南蛮一人持矛入侵，川兵百人见而奔逃。” ——无名氏
- 使用方法❶
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：所有其他角色。
  - 作用效果：目标角色需打出【杀】，否则受到你造成的1点伤害。
- 卡牌来源❶
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 国战模式：国战
- 使用方法❷
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：所有其他角色。
  - 执行动作：你在选择目标的同时选择结算的方向。
  - 作用效果：目标角色需打出【杀】，否则受到你造成的1点伤害。
- 卡牌来源❷
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013
- 使用方法❸
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：对手。
  - 作用效果：目标角色需打出【杀】，否则受到你造成的1点伤害。
- 卡牌来源❸
  - 1V1 模式：1V1 标准版/一战到底

【水淹七军】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
		K	Q	
			7	

- 卡牌引文
  - “四面八方，大水骤至；七军乱窜，随波逐浪者，不计其数。”
    ——《三国演义》
- 使用方法❶
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：一名装备区里有牌的其他角色。
  - 作用效果：目标角色选择一项：1. 弃置装备区里的所有牌；2. 受到你造成的1点雷电伤害。
- 卡牌来源❶
  - 国战模式：君临天下·势备篇
- 使用方法❷
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：对手。
  - 作用效果：目标角色选择一项：1. 弃置装备区里的所有牌；2. 受到你造成的1点伤害。
- 卡牌来源❷
  - 1V1 模式：1V1 标准版/一战到底

【顺手牵羊】

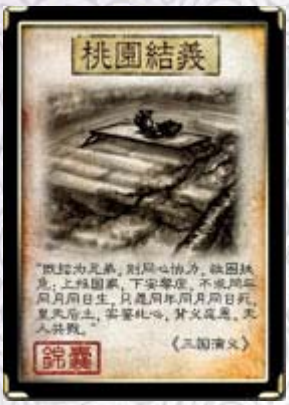


- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标 界	3/4/J			3/4
风	3/4			3
3V3	3/4/J			3/4
1V1	4/J			4

- 卡牌引文
  - “效马效羊者右牵之。” ——《礼记·曲礼上》
- 使用方法❶
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：距离为1的一名区域里有牌的其他角色。
  - 作用效果：你获得目标角色的区域里的一张牌。
- 卡牌来源❶
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 国战模式：国战
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013
- 使用方法❷
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：有牌的对手。
  - 作用效果：你获得目标角色的一张牌。
- 卡牌来源❷
  - 1V1 模式：1V1 标准版/一战到底

【桃园结义】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标		A		
风		A		
3V3		A		

- 卡牌引文
  - “既结为兄弟，则同心协力，救困扶危；上报国家，下安黎庶，不求同年同月同日生，只愿同年同月同日死，皇天后土，实鉴此心，背义忘恩，天人共戮。” ——《三国演义》
- 使用方法❶
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：所有角色。
  - 作用效果：目标角色回复1点体力。
    - 对未受伤的角色无效。
- 卡牌来源❶
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 国战模式：国战
- 使用方法❷
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：所有角色。
  - 执行动作：你在选择目标的同时选择结算的方向。
  - 作用效果：目标角色回复1点体力。
    - 对未受伤的角色无效。
- 卡牌来源❷
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013

【铁索连环】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
军	J/Q		10/J/Q/K	
风	Q		Q/K	

- 卡牌引文
  - “或三十为一排，或五十为一排，首尾用铁环连锁，上铺阔板，休言人可渡，马亦可走矣。乘此而行，任他风浪潮水上下，复何惧哉？”

    ——《三国演义》
- 使用方法
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：一至两名角色。
  - 作用效果：目标角色选择一项：1. 横置；2. 重置。
  - 重铸时机：出牌阶段。
- 卡牌来源
  - 身份模式：神话再临·军争篇
  - 国战模式：国战

【万箭齐发】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标 界		A		
风		A		
3V3		A		
1V1		A		

- 卡牌引文
  - “安得夫差水犀手，三千强弩射潮低。” ——苏东坡
- 使用方法❶
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：所有其他角色。
  - 作用效果：目标角色需打出【闪】，否则受到你造成的 1 点伤害。
- 卡牌来源❶
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 国战模式：国战
- 使用方法❷
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：所有其他角色。
  - 执行动作：你在选择目标的同时选择结算的方向。
  - 作用效果：目标角色需打出【闪】，否则受到你造成的 1 点伤害。
- 卡牌来源❷
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013
- 使用方法❸
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：对手。
  - 作用效果：目标角色需打出【闪】，否则受到你造成的 1 点伤害。
- 卡牌来源❸
  - 1V1 模式：1V1 标准版/一战到底

【五谷丰登】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标准		3/4		
国战		3		
3V3		3/4		

- 卡牌引文
  - “是故风雨时节，五谷丰熟，社稷安宁。” ——《六韬·龙韬·立将》
- 使用方法❶
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：所有角色。
  - 执行动作：当此牌指定目标后，你亮出牌堆顶的X张牌（X为目标数）。
  - 作用效果：目标角色获得这些牌中(剩余)的一张牌。
    - 若你未将执行动作完整执行完毕，终止此牌的使用结算。
    - 使用结算结束后，将这些牌中剩余的牌置入弃牌堆。
- 卡牌来源❶
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 国战模式：国战
- 使用方法❷
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：所有角色。
  - 执行动作：1. 你在选择目标的同时选择结算的方向。
    2. 当此牌指定目标后，你亮出牌堆顶的X张牌（X为目标数）。
  - 作用效果：目标角色获得这些牌中(剩余)的一张牌。
    - 若你未将执行动作完整执行完毕，终止此牌的使用结算。
    - 使用结算结束后，将这些牌中剩余的牌置入弃牌堆。
- 卡牌来源❷
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013

【无懈可击】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标 界	J		Q / K	
EX				Q
军	K	A / K		
风	J			Q
林	K			
3V3	J	Q	K	Q
1V1		K	K	

- 卡牌引文
  - “击其懈怠，出其空虚。” ——曹操
- 使用方法
  - 使用时机：一张锦囊牌对一个目标生效前。
  - 使用目标：一张对一个目标生效前的锦囊牌。
  - 作用效果：抵消此锦囊牌。
  - ◆【无懈可击】有两种，此【无懈可击】即普通【无懈可击】，此外还有国【无懈可击】。这两种牌的牌名都是【无懈可击】。
- 卡牌来源
  - 身份模式：标准版/界限突破、EX牌（标准版/界限突破）
  - 国战模式：国战、君临天下·势备篇
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013
  - 1V1 模式：1V1 标准版/一战到底

国【无懈可击】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
			K	
			K	J

- 卡牌引文
  - “击其懈怠，出其空虚。” ——曹操
- 使用方法❶
  - 使用时机：一张锦囊牌对一个目标生效前。
  - 使用目标：一张对一个目标生效前的锦囊牌。
  - 作用效果：抵消此锦囊牌。
- 使用方法❷
  - 使用时机：一张锦囊牌对一名目标角色生效前。
  - 使用目标：一张对一名目标角色生效前的锦囊牌。
  - 作用效果：抵消此牌，然后你选择除目标角色外与目标角色势力相同的所有角色，令所有角色不能使用【无懈可击】响应对这些角色结算的此牌，若如此做，当此牌对你选择的这些角色中的一名角色生效前，抵消之。
- 卡牌来源
  - 国战模式：国战、*君临天下·势备篇*

【无中生有】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标 界		7 / 8 / 9 / J		
风		7 / 8		
3V3		7 / 8 / 9 / J		
1V1		7 / 8		

- 卡牌引文
  - “天下万物生于有，有生于无。” ——《老子》
- 使用方法❶
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：包括你在内的一名角色。
  - 作用效果：目标角色摸两张牌。
- 卡牌来源❶
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 国战模式：国战
- 使用方法❷
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：包括你在内的一名角色。
  - 作用效果：目标角色摸 X 张牌（若对方角色数不大于己方，X 为 2；若对方角色数大于己方，X 为 3）。
- 卡牌来源❷
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013
- 使用方法❸
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：你。
  - 作用效果：目标角色摸两张牌。
- 卡牌来源❸
  - 1V1 模式：1V1 标准版/一战到底

【挟天子以令诸侯】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
	A			A/4

- 卡牌引文
  - “然操遂能克绍，以弱为强者，非惟天时，抑亦人谋也。今操已拥百万之众，挟天子而令诸侯。” ——《隆中对》
- 使用方法
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：为大势力角色的你。
  - 作用效果：你结束出牌阶段，若如此做，此回合结束时，你可弃置一张牌，获得一个额外的回合。
- 卡牌来源
  - 国战模式：君临天下·势备篇

【以逸待劳】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
		J		4

- 卡牌引文
  - “已近待远，以佚待劳，以饱待饥，此治力者也。” ——《孙子·军争》
- 使用方法
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：你和与你势力相同的所有其他角色。
  - 作用效果：目标角色摸两张牌，若如此做，当此【以逸待劳】对所有目标的使用结算结束时，其弃置两张牌。
- 卡牌来源
  - 国战模式：国战

【远交近攻】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标		9		

- 卡牌引文
  - “形禁势格，利从近取，害以远隔，上火下泽。” ——《三十六计》
- 使用方法
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：与你势力不同的一名角色。
  - 作用效果：目标角色摸一张牌，然后你摸三张牌。
- 卡牌来源
  - 国战模式：国战

【知己知波】



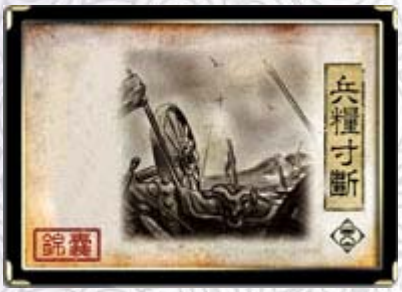
- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
			3/4	

- 卡牌引文
  - “知己知波，百战不殆；不知彼而知己，一胜一负；不知彼，不知己，每战必殆。” ——《孙子·军争》
- 使用方法
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：一名其他角色。
  - 作用效果：你选择一项：1. 观看目标角色的手牌；2. 观看目标角色的一张暗置的武将牌。
  - 重铸时机：出牌阶段。
- 卡牌来源
  - 国战模式：国战

2.2 延时类锦囊

【兵粮寸断】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
军	10		4	
风	10		10	
3v3	A		Q	
1v1			Q	

- 使用方法❶
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：距离为1的一名其他角色。
  - 作用效果：目标角色判定，若结果不为♣，其跳过摸牌阶段。
- 卡牌来源❶
  - 身份模式：神话再临·军争篇
  - 国战模式：国战
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013
- 使用方法❷
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：对手。
  - 作用效果：目标角色判定，若结果不为♣，其跳过摸牌阶段。
- 卡牌来源❷
  - 1V1 模式：1V1 标准版/一战到底

【乐不思蜀】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标 界	6	6	6	
风		6	6	
3v3	6	6	6	
1v1		6		

- 使用方法❶
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：一名其他角色。
  - 作用效果：目标角色判定，若结果不为♥，其跳过出牌阶段。
- 卡牌来源❶
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 国战模式：国战
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013
- 使用方法❷
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：对手。
  - 作用效果：目标角色判定，若结果不为♥，其跳过出牌阶段。
- 卡牌来源❷
  - 1V1 模式：1V1 标准版/一战到底

【闪电】

- 花色点数



版本	♠	♥	♣	♦
标 界	A			
EX		Q		
国	A			

- 卡牌引文
  - “啊啊啊！！！”
- 使用方法
  - 使用时机：出牌阶段。
  - 使用目标：你。
  - 作用效果：目标角色判定，若结果为♠2～9：其受到3点无来源的雷电伤害，将此【闪电】置入弃牌堆。
    - ◆【闪电】在使用结算结束后/目标角色被取消后，若对应的实体牌在处理区/判定区里，须将对应的实体牌置入其下家的判定区。若其下家不是此【闪电】的合法目标，则将对应的实体牌置入其下家的下家的判定区，以此类推。若所有角色都不是此【闪电】的合法目标，则将对应的实体牌置入其判定区。
      - ✧ 例如：全场只有左慈和A两名角色，左慈的判定区里有一张黑色的【闪电】，A的判定区里有一张红色的【闪电】。左慈在回合开始时发动【化身②】拥有【帷幕】，在判定阶段进行【闪电】的判定，结果不为♠2～9，由于左慈和A都不是此【闪电】的合法目标，将之置入左慈的判定区。
- 卡牌来源
  - 身份模式：标准版/界限突破、EX牌（标准版/界限突破）
  - 国战模式：国战

3. 装备牌

3.1 武器牌

【雌雄双股剑】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标	2			
风	2			
3V3	2			

- 卡牌引文
  - “又名鸳鸯剑，鸳剑长三尺七寸，雄剑长三尺四寸，利可断金。”
    ——《三国演义》
- 使用方法
  - 攻击范围：2
  - 装备技能：当你使用【杀】指定与你性别不同的一个目标后，你可令其选择一项：1. 弃置一张手牌；2. 令你摸一张牌。
- 卡牌来源
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 国战模式：国战
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013

【方天画戟】





- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标				Q
界				Q
3V3				Q

- 卡牌引文
  - “豹子尾摇穿画戟，雄兵十万脱征衣。” ——《三国演义》
- 使用方法❶
  - 攻击范围：4
  - 装备技能：若你使用的【杀】是最后的手牌，你使用此【杀】的额外目标数上限＋2。
- 卡牌来源❶
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013
- 使用方法❷
  - 攻击范围：4
  - 装备技能：当你使用【杀】指定目标时，你可令不包括两名势力相同的角色在内且不属于这些目标的势力的至少一名角色也成为此【杀】的目标，若如此做，当此【杀】被其中的一名目标角色使用的【闪】抵消时，你令此【杀】对其余的目标角色无效。
- 卡牌来源❷
  - 国战模式：君临天下·势备篇

【飞龙夺凤】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
陣	2			

- 使用方法
  - 攻击范围：2
  - 装备技能：当你使用【杀】指定一个目标后，你可令其弃置一张牌；当被你使用【杀】杀死的角色死亡后，若你的势力是角色最少的势力，你可令扮演其的玩家选择是否从未使用的武将牌中选择与你势力相同的一张武将牌重新加入游戏。
- 卡牌来源
  - 国战模式：*君临天下·阵*

【古锭刀】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
军	A			

- 使用方法
  - 攻击范围：2
  - 装备技能：**锁定技**，当你使用【杀】对目标角色造成伤害时，若其没有手牌，你令伤害值+1。
- 卡牌来源
  - 身份模式：神话再临·军争篇

【贯石斧】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标 界				5
国				5
3V3				5
1V1				5

- 卡牌引文
  - “斧，甫也，甫，始也，凡将制器，始用斧伐木，已乃制之也。”
    ——《释名·释用器》
- 使用方法❶
  - 攻击范围：3
  - 装备技能：当你使用的【杀】被目标角色使用的【闪】抵消时，你可弃置两张牌，令此【杀】依然对其生效。
- 卡牌来源❶
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 国战模式：国战
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013
- 使用方法❷
  - 装备技能：当你使用的【杀】被目标角色使用的【闪】抵消时，你可弃置两张牌，令此【杀】依然对其生效。
- 卡牌来源❷
  - 1V1 模式：1V1 标准版/一战到底

【寒冰剑】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
EX	2			
标	2			
3V3	2			
1V1	9			

- 使用方法❶
  - 攻击范围：2
  - 装备技能：当你使用【杀】对目标角色造成伤害时，若其有牌，你可防止此伤害，依次弃置其两张牌。
- 卡牌来源❶
  - 身份模式：EX 牌（标准版/界限突破）
  - 国战模式：国战
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013
- 使用方法❷
  - 装备技能：当你使用【杀】对对手造成伤害时，若其有牌，你可防止此伤害，依次弃置其两张牌。
- 卡牌来源❷
  - 1V1 模式：1V1 标准版/一战到底

【麒麟弓】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标准		5		
风		5		
3V3		5		

- 卡牌引文
  - “虎筋弦响弓开处，雕羽翅飞箭到时。” ——《三国演义》
- 使用方法
  - 攻击范围：5
  - 装备技能：当你使用【杀】对目标角色造成伤害时，你可弃置其装备区里的一张坐骑牌。
- 卡牌来源
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 国战模式：国战
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013

【青釭剑】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标	6			
风	6			
3v3	6			
1v1	6			

- 卡牌引文
  - “云乃拔青釭剑乱砍，手起处，衣甲平过，血如涌泉。” ——《三国演义》
- 使用方法❶
  - 攻击范围：2
  - 装备技能：**锁定技**，当你使用【杀】指定一个目标后，你无视其防具。
  - ◆ 你使用【杀】指定A为目标后触发【青釭剑】，你无视A的防具的效果持续到：

(1) 此【杀】因对A无效而终止使用结算。

- ✧ 例如：装备【青釭剑】的角色对刘禅使用【杀】，刘禅在成为目标时触发【享乐】，该角色未弃置一张基本牌，此【杀】在使用结算开始时对刘禅无效，终止使用结算，【青釭剑】的效果结束。

(2) 此【杀】被A使用的【闪】抵消。

- ✧ 例如：装备【青釭剑】对装备【仁王盾】的角色使用黑色的【杀】时，该角色需使用【闪】进行响应。
- ✧ 例如：装备【青釭剑】的庞德对装备【白银狮子】的角色使用【杀】，该角色使用【闪】进行响应，庞德在【闪】生效后（此时【青釭剑】的效果结束）对其发动【猛进】弃置其装备区里的【白银狮子】，其会触发【白银狮子②】。

(3) 此【杀】对A进行使用结算造成的伤害，在伤害结算中防止此伤害。

- ✧ 例如：装备【藤甲】的小乔和装备【青釭剑】和【藤甲】的A都处于连环状态，A对小乔使用火【杀】，小乔在受到1点火焰伤害时发动【天香】将此伤害转移给A（此时【青釭剑】的效果结束），A受到2点火焰伤害，重置，触发连环，2点火焰伤害传导给小乔，小乔在受到2点火焰伤害时不发动【天香】则会触发【藤甲②】受到3点火焰伤害。

(4) 此【杀】对A进行使用结算造成的伤害，在伤害结算中计算出最终的伤害值。

- ✧ 例如：装备【青釭剑】使用【酒】后对装备【白银狮子】的角色使用【杀】，该角色未使用【闪】进行响应会受到2点伤害。
- ✧ 例如：装备【青釭剑】的祝融对装备【白银狮子】的角色使用【杀】造成1点伤害后（此时【青釭剑】的效果已经结束），对其发动【烈刃】拼点赢后，

获得其装备区里的【白银狮子】，该角色会触发【白银狮子②】。

✧ 例如：装备【青釭剑】的太史慈发动【天义】拼点赢后，对小乔和装备【藤甲】的A（按行动顺序排列）使用火【杀】，在指定两名目标后触发【青釭剑】无视小乔和A的防具。首先对小乔进行结算，小乔在受到1点火焰伤害时发动【天香】将此伤害转移给A（此时【青釭剑】对小乔的效果结束），A在受到1点火焰伤害时不会触发【藤甲②】（此时由于此伤害并非此【杀】对于A进行使用结算造成的伤害，【青釭剑】对A的效果未结束）。然后轮到对A进行结算，A未使用【闪】进行响应，A在受到1点火焰伤害时由于太史慈无视其防具，不会触发【藤甲②】（此时【青釭剑】对A的效果结束）。

✧ 例如：装备【青釭剑】的太史慈发动【天义】拼点赢后，对装备【藤甲】的A和小乔（按行动顺序排列）使用火【杀】，在指定两名目标后触发【青釭剑】无视A和小乔的防具。首先对A进行结算，A在受到1点火焰伤害时不会触发【藤甲②】（此时【青釭剑】对A的效果结束）。然后轮到对小乔进行结算，小乔在受到1点火焰伤害时发动【天香】将此伤害转移给A，A在受到1点火焰伤害时会触发【藤甲②】。

- **卡牌来源❶**
  - **身份模式：**标准版/界限突破
  - **国战模式：**国战
  - **3V3 模式：**3V3 标准版 2013
- **使用方法❷**
  - 装备技能：**锁定技**，当你使用【杀】指定对手为目标后，你无视其防具。
- **卡牌来源❷**
  - **1V1 模式：**1V1 标准版/一战到底

【青龙偃月刀】





- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标准	5			
界限突破	5			
3V3	5			

- 卡牌引文
  - “刀势即大，其三十六刀法，兵仗遇之，无不屈者，刀类中以此为第一。”
    ——《三才图会·器用》
- 使用方法❶
  - 攻击范围：3
  - 装备技能：当你使用的【杀】被目标角色使用的【闪】抵消时，你可对其使用【杀】（无距离限制）。
    - ◆ 除该目标角色以外的角色不是你使用因发动【青龙偃月刀】而使用的【杀】选择的合法目标。
      - ✧ 例如：马岱对大乔使用【杀】，大乔使用【闪】进行响应，马岱发动【青龙偃月刀】只能对大乔使用【杀】，但大乔可发动【流离】，因为此时【青龙偃月刀】已经不能对马岱使用此【杀】的目标的合法性产生影响了。
      - ✧ 例如：太史慈发动【天义】拼点赢后，对A和B（按行动顺序排列）使用【杀】。首先对A进行结算，A使用【闪】进行响应，太史慈发动【青龙偃月刀】对A再使用一张【杀】（此时不可同时选择B为目标）。然后对A进行结算，A使用【闪】进行响应，太史慈可再次发动【青龙偃月刀】对A再使用一张【杀】（此时不可同时选择B为目标）。
- 卡牌来源❶
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013
- 使用方法❷
  - 攻击范围：3
  - 装备技能：**锁定技**，当你使用【杀】时，你令所有目标角色于此【杀】结算完毕之前不能明置武将牌。
- 卡牌来源❷
  - 国战模式：君临天下·势备篇

【三尖两刃刀】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
				Q

- 使用方法
  - 攻击范围：3
  - 装备技能：当你使用【杀】对目标角色造成伤害后，你可弃置一张手牌并选择目标角色距离为1的一名其他角色，对其造成1点伤害。
- 卡牌来源
  - 国战模式：国战

【吴六剑】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
				6

- 卡牌引文
  - “吴大皇帝有宝剑六，一曰白虹，二曰紫电，三曰辟邪，四曰流星，五曰青冥，六曰百里。” ——《古今注》
- 使用方法
  - 攻击范围：2
  - 装备技能：**锁定技**，与你势力相同的其他角色的攻击范围+1。
- 卡牌来源
  - 国战模式：国战

【银月枪】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
SP				Q

- 使用方法
  - 卡牌编号：SP 010
  - 攻击范围：3
  - 装备技能：当你于回合外使用或打出黑色手牌时，你可令你攻击范围内的一名角色选择是否打出【闪】，若其选择否，你对其造成 1 点伤害。
- 卡牌来源
  - 身份模式：SP系列

【丈八蛇矛】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标	Q			
风	Q			
3V3	Q			
1V1	Q			

- 卡牌引文
  - “马上所持，言其俏俏便杀也；又曰激矛，激截也，可以激截敌阵之矛也。”
    ——《释名·释兵》
- 使用方法❶
  - 攻击范围：3
  - 装备技能：你可将两张手牌当【杀】使用或打出。
- 卡牌来源❶
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 国战模式：国战
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013
- 使用方法❷
  - 装备技能：你可将两张手牌当【杀】使用或打出。
- 卡牌来源❷
  - 1V1 模式：1V1 标准版/一战到底

【诸葛连弩】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标 界			A	A
国				A
V				A

- 卡牌引文
  - “又损益连弩，谓之元戎，以铁为矢，矢长八寸，一弩十矢俱发。”
    ——《魏氏春秋》
- 使用方法❶
  - 攻击范围：1
  - 装备技能：你使用【杀】无次数限制。
- 卡牌来源❶
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 国战模式：国战
- 使用方法❷
  - 装备技能：你使用【杀】无次数限制。
- 卡牌来源❷
  - 1V1 模式：1V1 标准版/一战到底

【连弩】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
3V3			A	A

- 卡牌引文
  - “又损益连弩，谓之元戎，以铁为矢，矢长八寸，一弩十矢俱发。”
    ——《魏氏春秋》
- 使用方法
  - 攻击范围：1
  - 装备技能：你使用【杀】的额定次数上限为 4。
- 卡牌来源
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013

【朱雀羽扇】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
军				A
风				A

- 使用方法
  - 攻击范围：4
  - 装备技能：你可将一张普【杀】当火【杀】使用；你可将视为使用【杀】改为视为使用火【杀】。
- 卡牌来源
  - 身份模式：神话再临·军争篇
  - 国战模式：国战

3.2 防具牌

【八卦阵】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标 界	2		2	
国	2			
3V3	2		2	
1V1	2			

- 卡牌引文
  - “乾三连，坤六断，震仰盂，艮覆碗，离中虚，坎中满，兑上缺，巽下断。”
    ——《八卦歌诀》
- 使用方法
  - 装备技能：当你需要使用/打出【闪】时，你可判定，若结果为红色，你视为使用/打出【闪】。
    - *在一名角色执行【八卦阵】的效果进行判定结算的流程中，其不能以任何方式操作其装备区里的【八卦阵】，但在因结果为红色而视为使用的【闪】的使用流程中可操作其装备区里的【八卦阵】。*
      - 例如：张角-田丰发动【八卦阵】，在判定牌生效前不可发动【鬼道】打出其装备区里的【八卦阵】替换之；其他角色发动【八卦阵】，在判定牌生效前，张角-田丰打出最后一张手牌发动【鬼道】，然后发动【死谏】可弃置该角色装备区里的【八卦阵】。
- 卡牌来源
  - **身份模式：**标准版/界限突破
  - **国战模式：**国战
  - **3V3 模式：**3V3 标准版 2013
  - **1V1 模式：**1V1 标准版/一战到底

【白银狮子】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
军			A	
风			A	

- 使用方法
  - 装备技能：**锁定技**，当你受到大于1点的伤害时，你将伤害值改为1点；**锁定技**，当你失去装备区里的【白银狮子】后，你回复1点体力。

> 凌天翼按：
>
> 【白银狮子⊖】事实上是在移动流程里的“移出目标区域前”触发，在此流程的“移出目标区域后”（即你失去装备区里的【白银狮子】后）执行效果。因为装备区里得有这张牌，才有这个技能。【白银狮子⊖】的触发时机若是“失去后”，此时已经不在你的装备区里了，按说此时你没有【白银狮子⊖】这个装备技能来发动了。当然为了牌面便于书写，便于记忆，我还是采用现行的写法，反正不会对结算造成影响，只是希望大家了解我所写到的“触发【白银狮子⊖】”其实都是指执行已经触发了的【白银狮子⊖】的效果即可。

- 卡牌来源
  - **身份模式**：神话再临·军争篇
  - **国战模式**：国战

【护心镜】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
			2	

- 卡牌引文
  - “坚大怒，命黄盖出战。蔡瑁舞刀来迎。斗到数合，盖挥鞭打瑁正中护心镜。”
    ——《三国演义》
- 使用方法
  - 装备技能：当你受到伤害时，若伤害值不小于你的体力值，你可将【护心镜】置入弃牌堆，防止此伤害。
- 卡牌来源
  - 国战模式：君临天下·势备篇

【明光铠】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
	2			

- 卡牌引文
  - “先帝赐臣铠，黑光、明光各一领，环锁铠一领，马铠一领，今代以升平，兵革无事，乞悉以付铠曹自理。” ——曹植
- 使用方法
  - 装备技能：**锁定技**，当你成为【火烧连营】、【火攻】或火【杀】的目标时，你取消自己；**锁定技**，若你是小势力角色，你不能横置。
- 卡牌来源
  - 国战模式：君临天下·势备篇

【仁王盾】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
EX			2	
国战			2	
3V3			2	
1V1			2	

- 使用方法
  - 装备技能：**锁定技**，黑色【杀】对你无效。
- 卡牌来源
  - **身份模式：**EX 牌（标准版/界限突破）
  - **国战模式：**国战
  - **3V3 模式：**3V3 标准版 2013
  - **1V1 模式：**1V1 标准版/一战到底

【太平要术】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
势		3		

- 使用方法
  - 装备技能：**锁定技**，当你受到属性伤害时，你防止此伤害；**锁定技**，与你势力相同的角色的手牌上限＋X（X 为与你势力相同的角色数）；**锁定技**，当你失去装备区里的【太平要术】后，你失去 1 点体力，然后摸两张牌。
- 卡牌来源
  - 国战模式：*君临天下·势*

【藤甲】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
军	2		2	
风			2	

- 卡牌引文
  - “…穿在身上，渡江不沉，经水不湿，刀箭皆不能入…” ——《三国演义》
- 使用方法
  - 装备技能：**锁定技**，【南蛮入侵】、【万箭齐发】和普【杀】对你无效；**锁定技**，当你受到火焰伤害时，你令伤害值+1。
- 卡牌来源
  - **身份模式**：神话再临·军争篇
  - **国战模式**：国战

3.3 坐骑牌

－1 坐骑

【赤兔】&【大宛】&【紫骅】&【惊帆】









- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标界 风 3V3	K 大宛	5 赤兔		K 紫骅
火		3 惊帆		

- 卡牌引文❶
  - **赤兔**：“人中吕布，马中赤兔！” ——《三国演义》
  - **大宛**：“大宛汗血古共知，青海龙种骨更奇，网丝旧画昔尝见，不意人间今见之。” ——《天马歌》
  - **紫骅**：“怀夏后之九代，想陈王之紫骅。” ——《梁书·张率传》
- 卡牌引文❷
  - **惊帆**：“曹真有駃马，名为惊帆，言其驰骤如烈风之举帆疾也。”
    ——崔豹《古今注·杂记》
- 使用方法
  - 装备技能：你与其他角色的距离－1。
    - 所有【－1坐骑】的效果都是相同的。
- 卡牌来源❶
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 国战模式：国战
  - 3V3 模式：3V3 标准版 2013
- 卡牌来源❷
  - 国战模式：君临天下·势备篇

+1坐骑

【的卢】&【骅骝】&【绝影】&【爪黄飞电】









- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
标 界 风 3V3 军	5 绝影	K 爪黄飞电	5 的卢	
				K 骅骝

- 卡牌引文❶
  - **的卢**："备急曰：'的卢，今日危矣，可努力。'的卢乃一踊三丈，遂得过。"
    ——崔豹《世语》
  - **绝影**："公所乘马名绝影。" ——《三国志·魏书》
  - **爪黄飞电**："操骑爪黄飞电马，引十万之众，与天子猎于许田。"
    ——《三国演义》
- 卡牌引文❷
  - **骅骝**："枥下骅骝思鼓角，门前老将识风云。" ——《上将行》
- 使用方法
  - 装备技能：其他角色与你的距离+1。
    - ◆ 所有【+1坐骑】的效果都是相同的。
- 卡牌来源❶
  - 身份模式：标准版/界限突破
  - 国战模式：国战
  - 3V3模式：3V3标准版2013
- 卡牌来源❷
  - 身份模式：神话再临·军争篇

3.4 宝物牌

【木牛流马】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
界				5
国				5

- 卡牌引文
  - “十年，亮休士劝农于黄沙，作流马木牛毕，教兵讲武。”
    ——《三国志后主传》
- 使用方法
  - 装备技能：出牌阶段限一次，你可将一张手牌移出游戏并扣置于【木牛流马】下，称为“辎”，若如此做，你可将装备区里的【木牛流马】置入一名其他角色的装备区；你能使用或打出“辎”；你拥有的转化技或转化效果中的“〈一个数值〉张(…)(手)牌”改为“〈相同数值〉张(…)‘辎’和/或(手)牌”。
    - “辎”对你可见。
    - 你装备区里的【木牛流马】进行移动结算：若目标区域为装备区，所有“辎”始终扣置于【木牛流马】下；若因交换而移动，所有“辎”始终扣置于【木牛流马】下；若并非因交换而移至装备区以外的区域，则所有“辎”和【木牛流马】同时开始移动结算，但所有“辎”移动的目标区域为弃牌堆且移动的方式为置入弃牌堆。
- 卡牌来源
  - 身份模式：界限突破
  - 国战模式：君临天下·势备篇

【玉玺】



- 花色点数

版本	♠	♥	♣	♦
			A	

- 卡牌引文
  - “方圆四寸，上镌五龙交纽；傍缺一角，以黄金镶之；上有篆文八字云：‘受命于天，既寿永昌。’” ——《三国演义》
- 使用方法
  - 装备技能：**锁定技**，若你有明置的武将牌，你的势力视为唯一的大势力；**锁定技**，摸牌阶段，若你有明置的武将牌，你多摸一张牌；**锁定技**，出牌阶段开始时，若你有明置的武将牌，你视为使用【知己知彼】。
- 卡牌来源
  - 国战模式：*君临天下·势备篇*

4. 其他牌

4.1 身份牌

【主公】&【忠臣】&【内奸】&【反贼】

- 卡牌来源：身份模式



【野心家】

- 卡牌来源：国战模式



【主帅】&【前锋】

- 卡牌来源：3V3模式



4.2 体力牌

【单阴阳鱼】&【双阴阳鱼】

- 卡牌来源： 单阴阳鱼：除国战模式外所有其他模式；
  双阴阳鱼：国战模式



4.3 标记牌

【额外回合标记】

- 卡牌画师：KayaK、LiuHeng
- 卡牌来源：神话再临·山



【士兵】

- 卡牌画师：木美人
- 卡牌来源：君临天下·势、君临天下·势备篇



5. 武将牌

- 为展现同名武将不同版本间的关系以及便于查阅，武将牌详解将按照武将名读音的字母顺序排列。
- 同一模式下，技能完全相同的武将将合并在一起进行详解，不同势力等信息将在信息表中体现。
- 编号栏中斜体编号表示台湾版SP；灰色删除线编号表示该武将牌历史曾用编号。
- 势力栏中的不同背景色和对应的武将牌势力框一致，势力文字为黄色表示该武将牌使用了主公UI。
- 体力栏中的数字，国战模式每1点表示一个完整“阴阳鱼”（使用国战体力牌），其他模式每1点表示一个“半阴阳鱼”（使用普通体力牌）。
- OL登陆栏中的符号表达此武将在三国杀OL游戏中的登陆状态（统计截止于2015年3月31日）：

符号	含义
√	OL已上线
×	未登陆OL
○	已登陆OL，暂未上线
≈	登陆过测试服
◇	已登陆三国杀OL手机版
△	以皮肤形式登陆OL
▽	曾登陆OL已下线

- 技能描述中的〖〗表示武将技能名称。
- 武将牌检索：
  - 此功能主要便于使用者通过不同查找方式快速进行武将的检索。
    - ✧ 按编号检索
    - ✧ 按产品检索
    - ✧ 按武将姓名检索
    - ✧ 按画师检索

按编号检索

WEI
- WEI 001
- WEI 002
- WEI 003
- WEI 004
- WEI 005
- WEI 006
- WEI 007
- WEI 008
- WEI 009
- WEI 010
- WEI 011
- WEI 012
- WEI 013
- WEI 014
- WEI 015
- WEI 016
- WEI 017
- WEI 018
- WEI 019
- WEI 023
- WEI 025

SHU
- SHU 001
- SHU 002
- SHU 003
- SHU 004
- SHU 005
- SHU 006
- SHU 007
- SHU 008
- SHU 009
- SHU 010
- SHU 011
- SHU 012
- SHU 013
- SHU 014
- SHU 015
- SHU 016
- SHU 017
- SHU 018
- SHU 019
- SHU 021

WU
- WU 001
- WU 002
- WU 003
- WU 004
- WU 005
- WU 006
- WU 007
- WU 008
- WU 009
- WU 010
- WU 011
- WU 012
- WU 013
- WU 014
- WU 015
- WU 016
- WU 017
- WU 018
- WU 020
- WU 023

QUN
- QUN 001
- QUN 002
- QUN 003
- QUN 004
- QUN 005
- QUN 006
- QUN 007
- QUN 008
- QUN 009
- QUN 010
- QUN 011
- QUN 012
- QUN 013
- QUN 014
- QUN 015
- QUN 016
- QUN 017
- QUN 018
- QUN 019
- QUN 020
- QUN 021
- QUN 024
- QUN 025
- QUN 026
- QUN 027

LE
- LE 001
- LE 002
- LE 003
- LE 004
- LE 005
- LE 006
- LE 007
- LE 008

YJ
- YJ 001
- YJ 002
- YJ 003
- YJ 004
- YJ 005
- YJ 006
- YJ 007
- YJ 008
- YJ 009
- YJ 010
- YJ 011
- YJ 012
- YJ 101
- YJ 102
- YJ 103
- YJ 104
- YJ 105
- YJ 106
- YJ 107
- YJ 108
- YJ 109
- YJ 110
- YJ 111
- YJ 201
- YJ 202
- YJ 203
- YJ 204
- YJ 205
- YJ 206
- YJ 207
- YJ 208
- YJ 209
- YJ 210
- YJ 211
- YJ 301
- YJ 302
- YJ 303
- YJ 304
- YJ 305
- YJ 306
- YJ 307
- YJ 308
- YJ 309
- YJ 310
- YJ 311

SP
- SP 001
- SP 002
- SP 003
- SP 004
- SP 005
- SP 006
- SP 007
- SP 008
- SP 009
- SP 011
- SP 012
- SP 013

SP 014
SP 015
SP 016
SP 017
SP 018
SP 019
SP 020
SP 021
SP 022
SP 023
SP 024
SP 025
SP 026
SP 027
SP 028
SP 029
SP 030
SP 031
SP 032
SP 033
SP 034
SP 035
SP 037
SP 038
SP 039
SP 040
SP 041

J.SP

J.SP 001
J.SP 002
J.SP 003
J.SP 004

OL

OL 001
OL 002
OL 003
OL 004
OL 005

M.OL

M.OL 001
M.OL 002
M.OL 003
M.OL 004
M.OL 005

TAI

TAI 001
TAI 002
TAI 003

SP（台湾）

SP 001
SP 002
SP 003
SP 004
SP 005
SP 006
SP 007
SP 008
SP 009
SP 010
SP 011
SP 012
SP 013
SP 014
SP 015
SP 016
SP 017
SP 018
SP 019
SP 020
SP 021
SP 022
SP 023
SP 024
SP 025
SP 026
SP 027
SP 028
SP 029
SP 030
SP 031
SP 032

EM

EM 001
EM 002

G.SP

G.SP 001
G.SP 002

按产品检索

三国杀·标准版

WEI 001	曹　操
WEI 002	司马懿
WEI 003	夏侯惇
WEI 004	张　辽
WEI 005	许　褚
WEI 006	郭　嘉
WEI 007	甄　姬
SHU 001	刘　备
SHU 002	关　羽
SHU 003	张　飞
SHU 004	诸葛亮
SHU 005	赵　云
SHU 006	马　超
SHU 007	黄月英
WU 001	孙　权
WU 002	甘　宁
WU 003	吕　蒙
WU 004	黄　盖
WU 005	周　瑜
WU 006	大　乔
WU 007	陆　逊
WU 008	孙尚香
QUN 001	华　佗
QUN 002	吕　布
QUN 003	貂　蝉

标准版·界限突破

WEI 001	曹　操
WEI 002	司马懿
WEI 003	夏侯惇
WEI 004	张　辽
WEI 005	许　褚
WEI 006	郭　嘉
WEI 007	甄　姬
WEI 017	李　典
SHU 001	刘　备
SHU 002	关　羽
SHU 003	张　飞
SHU 004	诸葛亮
SHU 005	赵　云
SHU 006	马　超
SHU 007	黄月英
SHU 017	徐　庶
WU 001	孙　权
WU 002	甘　宁
WU 003	吕　蒙
WU 004	黄　盖
WU 005	周　瑜
WU 006	大　乔
WU 007	陆　逊
WU 008	孙尚香
QUN 001	华　佗
QUN 002	吕　布
QUN 003	貂　蝉
QUN 019	华　雄
QUN 021	袁　术
QUN 026	公孙瓒

神话再临·风

WEI 008	夏侯渊
WEI 011	曹　仁
SHU 008	黄　忠
SHU 009	魏　延
WU 011	小　乔
WU 013	周　泰
QUN 010	张　角
QUN 011	于　吉
LE 001	关　羽
LE 002	吕　蒙

神话再临·风（新）

WEI 011	曹　仁
WU 013	周　泰
QUN 010	张　角
QUN 011	于　吉

神话再临·火

WEI 012	典　韦
WEI 013	荀　彧
SHU 010	庞　统
SHU 011	诸葛亮
WU 012	太史慈
QUN 004	袁　绍
QUN 005	颜良&文丑
QUN 008	庞　德
LE 003	周　瑜
LE 004	诸葛亮

神话再临·林

WEI 010	徐　晃
WEI 014	曹　丕
SHU 014	孟　获
SHU 015	祝　融
WU 009	孙　坚
WU 014	鲁　肃
QUN 006	董　卓
QUN 007	贾　诩
LE 005	曹　操
LE 006	吕　布

神话再临·山

WEI 009	张　郃
WEI 015	邓　艾
SHU 012	姜　维
SHU 013	刘　禅
WU 010	孙　策
WU 015	张昭&张纮
QUN 009	左　慈
QUN 012	蔡文姬
LE 007	赵　云
LE 008	司马懿

一将成名

YJ 001	曹　植
YJ 002	陈　宫
YJ 003	法　正
YJ 004	高　顺
YJ 005	凌　统
YJ 006	马　谡
YJ 007	吴国太
YJ 008	徐　盛
YJ 009	徐　庶
YJ 010	于　禁
YJ 011	张春华

一将成名·2012

YJ 101	步练师
YJ 102	曹　彰
YJ 103	程　普
YJ 104	关兴&张苞
YJ 105	韩　当
YJ 106	华　雄
YJ 107	廖　化
YJ 108	刘　表
YJ 109	马　岱
YJ 110	王　异
YJ 111	荀　攸
YJ 012	钟　会
YJ 003	法　正
YJ 005	凌　统
YJ 009	徐　庶
YJ 011	张春华

一将成名·2013

YJ 201	曹　冲
YJ 202	伏皇后
YJ 203	关　平
YJ 204	郭　淮
YJ 205	简　雍
YJ 206	李　儒
YJ 207	刘　封
YJ 208	满　宠
YJ 209	潘璋&马忠
YJ 210	虞　翻
YJ 211	朱　然
YJ 104	关兴&张苞
YJ 105	韩　当
YJ 109	马　岱
YJ 110	王　异

一将成名·2014

YJ 301	蔡夫人
YJ 302	曹　真
YJ 303	陈　群
YJ 304	顾　雍
YJ 305	韩浩&史涣
YJ 306	沮　授
YJ 307	孙鲁班
YJ 308	吴　懿
YJ 309	张　松
YJ 310	周　仓
YJ 311	朱　桓
YJ 201	曹　冲
YJ 202	伏皇后
YJ 206	李　儒
YJ 211	朱　然

三国杀·国战

G.WEI 001	曹　操
G.WEI 002	司马懿
G.WEI 003	夏侯惇
G.WEI 004	张　辽
G.WEI 005	许　褚
G.WEI 006	郭　嘉
G.WEI 007	甄　姬
G.WEI 008	夏侯渊
G.WEI 009	张　郃
G.WEI 010	徐　晃
G.WEI 011	曹　仁
G.WEI 012	典　韦
G.WEI 013	荀　彧
G.WEI 014	曹　丕
G.WEI 016	乐　进
G.SHU 001	刘　备
G.SHU 002	关　羽
G.SHU 003	张　飞
G.SHU 004	诸葛亮
G.SHU 005	赵　云
G.SHU 006	马　超
G.SHU 007	黄月英
G.SHU 008	黄　忠
G.SHU 009	魏　延
G.SHU 010	庞　统
G.SHU 011	诸葛亮
G.SHU 013	刘　禅
G.SHU 014	孟　获
G.SHU 015	祝　融
G.SHU 016	甘夫人
G.WU 001	孙　权
G.WU 002	甘　宁
G.WU 003	吕　蒙
G.WU 004	黄　盖
G.WU 005	周　瑜
G.WU 006	大　乔
G.WU 007	陆　逊
G.WU 008	孙尚香
G.WU 009	孙　坚
G.WU 011	小　乔
G.WU 012	太史慈
G.WU 013	周　泰
G.WU 014	鲁　肃
G.WU 015	张昭&张纮
G.WU 016	丁　奉
G.QUN 001	华　佗
G.QUN 002	吕　布
G.QUN 003	貂　蝉
G.QUN 004	袁　绍
G.QUN 005	颜良&文丑
G.QUN 007	贾　诩
G.QUN 008	庞　德
G.QUN 010	张　角
G.QUN 012	蔡文姬
G.QUN 013	马　腾
G.QUN 014	孔　融
G.QUN 015	纪　灵
G.QUN 016	田　丰
G.QUN 017	潘　凤
G.QUN 018	邹　氏

君临天下·阵

G.WEI 015	邓　艾
G.WEI 018	曹　洪
G.SHU 012	姜　维
G.SHU 018	蒋琬&费祎
G.WU 017	蒋　钦
G.WU 020	徐　盛
G.QUN 011	于　吉
G.QUN 020	何太后
G.EM 001	刘　备

君临天下·势

G.WEI 017	李　典
G.WEI 023	臧　霸
G.SHU 019	马　岱
G.SHU 021	糜夫人
G.WU 010	孙　策
G.WU 023	陈武&董袭

G.QUN 006 董 卓
G.QUN 024 张 任
G.EM 002 张 角

君临天下・权

君临天下・变

三国杀・3V3

V.WEI 001 曹 操
V.WEI 002 司马懿
V.WEI 003 夏侯惇
V.WEI 004 张 辽
V.WEI 006 郭 嘉
V.WEI 007 甄 姬
V.WEI 008 夏侯渊
V.WEI 010 徐 晃
V.WEI 019 文 聘
V.SHU 001 刘 备
V.SHU 002 关 羽
V.SHU 003 张 飞
V.SHU 004 诸葛亮
V.SHU 005 赵 云
V.SHU 006 马 超
V.SHU 007 黄月英
V.SHU 012 姜 维
V.WU 001 孙 权
V.WU 002 甘 宁
V.WU 004 黄 盖
V.WU 005 周 瑜
V.WU 006 大 乔
V.WU 008 孙尚香
V.WU 009 孙 坚
V.WU 010 孙 策
V.WU 011 小 乔
V.WU 018 诸葛瑾
V.QUN 001 华 佗
V.QUN 002 吕 布
V.QUN 003 貂 蝉
V.QUN 007 贾 诩
V.QUN 008 庞 德

三国杀・1V1 王者之战 2013

D.WEI 001 曹 操
D.WEI 002 司马懿
D.WEI 003 夏侯惇
D.WEI 004 张 辽
D.WEI 005 许 褚
D.WEI 006 郭 嘉
D.WEI 007 甄 姬
D.WEI 008 夏侯渊
D.WEI 011 曹 仁
D.WEI 012 典 韦
D.SHU 002 关 羽
D.SHU 003 张 飞
D.SHU 004 诸葛亮
D.SHU 005 赵 云
D.SHU 006 马 超
D.SHU 007 黄月英
D.SHU 008 黄 忠
D.SHU 012 姜 维
D.SHU 014 孟 获
D.SHU 015 祝 融
D.WU 001 孙 权
D.WU 002 甘 宁
D.WU 004 黄 盖
D.WU 005 周 瑜
D.WU 007 陆 逊
D.WU 008 孙尚香
D.WU 009 孙 坚
D.WU 011 小 乔
D.QUN 002 吕 布
D.QUN 003 貂 蝉
D.QUN 005 颜良&文丑
D.QUN 025 何 进

三国杀・1V1 基础版

D.WEI 001 曹 操
D.WEI 002 司马懿
D.WEI 003 夏侯惇
D.WEI 004 张 辽
D.WEI 006 郭 嘉
D.WEI 010 徐 晃
D.WEI 011 曹 仁
D.SHU 001 刘 备
D.SHU 002 关 羽
D.SHU 003 张 飞
D.SHU 004 诸葛亮
D.SHU 005 赵 云
D.SHU 006 马 超
D.SHU 008 黄 忠
D.WU 001 孙 权
D.WU 002 甘 宁
D.WU 004 黄 盖
D.WU 005 周 瑜
D.WU 007 陆 逊
D.WU 013 周 泰
D.QUN 002 吕 布
D.QUN 003 貂 蝉
D.QUN 008 庞 德
D.QUN 025 何 进

三国杀・1V1 一战到底

D.WEI 001 曹 操
D.WEI 002 司马懿
D.WEI 004 张 辽
D.WEI 005 许 褚
D.WEI 006 郭 嘉
D.WEI 007 甄 姬
D.WEI 008 夏侯渊
D.WEI 012 典 韦
D.WEI 025 牛 金
D.SHU 001 刘 备
D.SHU 002 关 羽
D.SHU 003 张 飞
D.SHU 005 赵 云
D.SHU 006 马 超
D.SHU 007 黄月英
D.SHU 008 黄 忠
D.SHU 009 魏 延
D.SHU 012 姜 维
D.SHU 014 孟 获
D.SHU 015 祝 融
D.WU 001 孙 权
D.WU 002 甘 宁
D.WU 003 吕 蒙
D.WU 004 黄 盖
D.WU 005 周 瑜
D.WU 006 大 乔
D.WU 009 孙 坚
D.WU 013 周 泰
D.QUN 001 华 佗

D.QUN 002 吕　布
D.QUN 003 貂　蝉
D.QUN 005 颜良&文丑
D.QUN 008 庞　德
D.QUN 010 张　角
D.QUN 025 何　进
D.QUN 027 韩　遂

台湾三国杀产品附赠

SP 001 杨　修
SP 002 貂　蝉
SP 003 公孙瓒
SP 004 袁　术
SP 005 大　乔
SP 006 赵　云
SP 007 甄　姬
SP 008 吕　布
SP 009 甘　宁
SP 010 马　超
SP 011 黄月英
SP 012 诸葛亮
SP 013 张　辽
SP 014 黄　盖
SP 015 郭　嘉
SP 016 陆　逊
SP 017 刘　备
SP 018 关　羽
SP 019 曹　操
SP 020 司马懿
SP 021 孙　权
SP 022 周　瑜
SP 023 小　乔
SP 024 张　飞
SP 025 夏侯惇
SP 026 许　褚
SP 027 吕　蒙
SP 028 孙尚香
SP 029 华　佗
SP 030 华　雄
SP 031 夏侯渊
SP 032 黄　忠

一将成名・台湾

TAI 001 夏侯霸
TAI 002 祖　茂
TAI 003 曹　昂

美国 LTK

E.SP 001 Caesar

杂志附赠

SP 001 杨　修
SP 002 貂　蝉
SP 003 公孙瓒
SP 004 袁　术
SP 005 孙尚香
SP 006 庞　德
SP 007 关　羽
SP 008(2-1) 吕　布
SP 008(2-2) 吕　布
SP 009 蔡文姬
SP 011 马　超
SP 012 贾　诩
SP 013 曹　洪
SP 014 关银屏
SP 016 刘　协
SP 018 伏　完
SP 019 夏侯霸
SP 020 陈　琳
SP 021 大乔&小乔
SP 022 吕　布
SP 023 夏侯氏
SP 024 乐　进
SP 025 张　宝
SP 026 曹　昂
SP 027 诸葛瑾
SP 028 张星彩
SP 029 潘　凤
SP 030 祖　茂
SP 031 丁　奉
SP 032 诸葛诞
SP 033 何太后
SP 034 孙鲁育
SP 037 甘夫人
SP 038 张　梁
SP 039 文　聘
SP 040 司马朗
J.SP 001 孙尚香
J.SP 002 马　超
J.SP 003 关　羽
J.SP 004 姜　维
G.SP 001 周　瑜
G.SP 002 小　乔
PR.LE 005 曹　操
PR.WEI 002 司马懿

游戏周边产品附赠

SP 015 甄　姬
SP 017 灵　雎
SP 035 马　良
OL 002 诸葛恪

以下武将尚未发行实体卡牌

OL 专属武将

OL 004 程　昱
OL 005 孙　皓

OL改版武将

YJ 006 马　谡
YJ 010 于　禁
YJ 108 刘　表

OL手机版专属武将

M.OL 001 孙　茹
M.OL 002 凌　操
M.OL 003 留　赞
M.OL 004 李　丰
M.OL 005 朱　灵

按武将姓名检索

2划

丁
丁　奉

3划

马
马　良
马　岱
马　超
马　谡
马　腾

于
于　吉
于　禁

大
大　乔
大乔&小乔

小
小　乔

4划

邓
邓　艾

王
王　异

牛
牛　金

文
文　聘

孔
孔　融

太史
太史慈

公孙
公孙瓒

5划

甘
甘夫人
甘　宁

田
田　丰

乐
乐　进

左
左　慈

司马
司马朗
司马懿

6划

孙
孙　坚
孙　策
孙　权
孙　皓
孙　茹
孙尚香
孙鲁班
孙鲁育

刘
刘　协
刘　备
刘　禅
刘　表
刘　封

关
关　羽
关　平
关银屏
关兴&张苞

朱
朱　灵
朱　桓
朱　然

吕
吕　布
吕　蒙

伏
伏　完
伏皇后

华
华　佗
华　雄

许
许　褚

纪
纪　灵

7划

张
张　飞
张　辽
张　郃
张　角
张　宝
张　梁
张　任
张　松
张春华
张星彩
张昭&张纮

陈
陈　宫
陈　琳
陈　群
陈武&董袭

李
李　典
李　儒
李　丰

何
何　进
何太后

吴
吴　懿
吴国太

杨
杨　修

陆
陆　逊

灵
灵　雎

邹
邹　氏

步
步练师

8划

周
周　瑜
周　泰
周　仓

庞
庞　统
庞　德

典

典　韦

法

法　正

孟

孟　获

沮

沮　授

9划

荀

荀　彧
荀　攸

赵

赵　云

钟

钟　会

祖

祖　茂

姜

姜　维

祝

祝　融

10划

徐

徐　晃
徐　庶
徐　盛

袁

袁　绍
袁　术

郭

郭　嘉
郭　淮

凌

凌　统
凌　操

贾

贾　诩

高

高　顺

顾

顾　雍

留

留　赞

夏侯

夏侯惇
夏侯渊
夏侯霸
夏侯氏

诸葛

诸葛亮
诸葛瑾
诸葛恪
诸葛诞

11划

曹

曹　操
曹　昂
曹　真
曹　丕
曹　彰
曹　植
曹　冲
曹　仁
曹　洪

黄

黄　盖
黄　忠
黄月英

12划

程

程　普
程　昱

董

董　卓

鲁

鲁　肃

貂

貂　蝉

蒋

蒋　钦
蒋琬&费祎

韩

韩　当
韩　遂
韩浩&史涣

13划

甄

甄　姬

满

满　宠

简

简　雍

虞

虞　翻

14划

蔡

蔡文姬
蔡夫人

廖

廖　化

臧

臧　霸

15划

潘

潘　凤
潘璋&马忠

颜

颜良&文丑

17划

魏

魏　延

糜

糜夫人

英文

C

Caesar

按画师检索

字母名

Aimer彩三

满　宠	一将成名2013

amo

曹　冲	一将成名2013(旧)
曹　冲	一将成名2013(新)
邓　艾	君临天下·阵

Ask

黄月英	界限突破
黄月英	1V1

B.LEE

蔡夫人	一将成名2014

Ccat

朱　然	一将成名2013(旧)
朱　然	一将成名2013(新)
曹　仁	神话再临·风(新)
曹　仁	1V1

cometrue

蒋琬&费祎	君临天下·阵

depp

陆　逊	界限突破
张星彩	SP系列
孙鲁育	SP系列
马　超	界限突破SP系列
姜　维	界限突破SP系列

DH

韩　当	一将成名2012(旧)
韩　当	一将成名2012(新)
郭　淮	一将成名2013
陈　群	一将成名2014
夏侯惇	界限突破
赵　云	界限突破
大　乔	界限突破
祖　茂	SP系列
甄　姬	三国杀·国战
曹　丕	三国杀·国战
马　腾	三国杀·国战
张　任	君临天下·势

DM添

甄　姬	台湾SP系列
周　瑜	台湾SP系列
小　乔	台湾SP系列

Feith

吕　蒙	台湾SP系列

FOOLTOWN

孙鲁班	一将成名2014

G.G.G.

程　普	一将成名2012
黄　盖	界限突破
诸葛瑾	SP系列
潘　凤	SP系列
丁　奉	SP系列
文　聘	SP系列
于　吉	君临天下·阵
何　进	1V1

gerry

甘　宁	台湾SP系列
马　超	台湾SP系列

GH

程　昱	Online

HOOO

关兴&张苞	一将成名2012(旧)
关兴&张苞	一将成名2012(新)
臧　霸	君临天下·势

jerry

张　飞	台湾SP系列
夏侯惇	台湾SP系列
许　褚	台湾SP系列
孙尚香	台湾SP系列
华　佗	台湾SP系列
华　雄	台湾SP系列

KayaK

曹　操	标准版
司马懿	标准版
夏侯惇	标准版
张　辽	标准版
许　褚	标准版
郭　嘉	标准版
甄　姬	标准版
刘　备	标准版
关　羽	标准版
张　飞	标准版
诸葛亮	标准版
赵　云	标准版
马　超	标准版
黄月英	标准版
孙　权	标准版
甘　宁	标准版
吕　蒙	标准版
黄　盖	标准版
周　瑜	标准版
大　乔	标准版
陆　逊	标准版
孙尚香	标准版
华　佗	标准版
吕　布	标准版
貂　蝉	标准版
周　瑜	界限突破
夏侯渊	神话再临·风
黄　忠	神话再临·风
小　乔	神话再临·风
关　羽	神话再临·风
吕　蒙	神话再临·风

曹　仁　神话再临·风(旧)
周　泰　神话再临·风(旧)
庞　统　神话再临·火
颜良&文丑　神话再临·火
周　瑜　神话再临·火
诸葛亮　神话再临·火
贾　诩　神话再临·林
曹　操　神话再临·林
吕　布　神话再临·林
邓　艾　神话再临·山
姜　维　神话再临·山
孙　策　神话再临·山
赵　云　神话再临·山
司马懿　神话再临·山
曹　操　三国杀·国战
司马懿　三国杀·国战
夏侯惇　三国杀·国战
张　辽　三国杀·国战
许　褚　三国杀·国战
郭　嘉　三国杀·国战
夏侯渊　三国杀·国战
曹　仁　三国杀·国战
刘　备　三国杀·国战
关　羽　三国杀·国战
张　飞　三国杀·国战
赵　云　三国杀·国战
马　超　三国杀·国战
黄　忠　三国杀·国战
庞　统　三国杀·国战
孙　权　三国杀·国战
甘　宁　三国杀·国战
吕　蒙　三国杀·国战
黄　盖　三国杀·国战
大　乔　三国杀·国战
陆　逊　三国杀·国战
孙尚香　三国杀·国战
周　泰　三国杀·国战
华　佗　三国杀·国战
颜良&文丑　三国杀·国战
贾　诩　三国杀·国战
曹　操　3V3
司马懿　3V3
夏侯惇　3V3
张　辽　3V3
郭　嘉　3V3
甄　姬　3V3
夏侯渊　3V3
关　羽　3V3
张　飞　3V3
诸葛亮　3V3
赵　云　3V3
马　超　3V3
黄月英　3V3
姜　维　3V3
孙　权　3V3
甘　宁　3V3
黄　盖　3V3
周　瑜　3V3
大　乔　3V3
孙尚香　3V3
孙　策　3V3
小　乔　3V3
华　佗　3V3
吕　布　3V3
貂　蝉　3V3
贾　诩　3V3
曹　操　1V1
司马懿　1V1
夏侯惇　1V1
张　辽　1V1
许　褚　1V1
郭　嘉　1V1
甄　姬　1V1
夏侯渊　1V1
曹　仁　1V1
关　羽　1V1
张　飞　1V1
诸葛亮　1V1
赵　云　1V1
马　超　1V1
黄月英　1V1
黄　忠　1V1
姜　维　1V1
孙　权　1V1
甘　宁　1V1
吕　蒙　1V1
黄　盖　1V1
周　瑜　1V1
大　乔　1V1
陆　逊　1V1
孙尚香　1V1
小　乔　1V1
华　佗　1V1
吕　布　1V1
貂　蝉　1V1
颜良&文丑　1V1

L

虞　翻　一将成名2013

LiuHeng

袁　术　界限突破
张　角　神话再临·风(旧)
张　角　神话再临·风(新)
于　吉　神话再临·风(旧)
荀　彧　神话再临·火
庞　德　神话再临·火
孙　坚　神话再临·林
鲁　肃　神话再临·林
刘　禅　神话再临·山
关　羽　SP系列
吕　布　SP系列(虎牢关一)
吕　布　SP系列(虎牢关二)
曹　洪　SP系列
刘　协　SP系列
伏　完　SP系列
马　良　SP系列
张　梁　SP系列
诸葛恪　Online
孙　皓　Online
荀　彧　三国杀·国战
刘　禅　三国杀·国战
孙　坚　三国杀·国战
鲁　肃　三国杀·国战
吕　布　三国杀·国战
貂　蝉　三国杀·国战
庞　德　三国杀·国战
张　角　三国杀·国战
刘　备　君临天下·阵
孙　坚　3V3
诸葛瑾　3V3
庞　德　3V3

孙　坚　1V1
庞　德　1V1
张　角　1V1

MSNZero
李　儒　一将成名2013（旧）
李　儒　一将成名2013（新）

Sky
周　仓　一将成名2014
司马朗　SP系列

SONGQIJIN
张　飞　界限突破

Sonia Tang
魏　延　神话再临·风
袁　绍　神话再临·火
曹　丕　神话再临·林
蔡文姬　神话再临·山
魏　延　三国杀·国战
袁　绍　三国杀·国战
蔡文姬　三国杀·国战
魏　延　1V1

Thinking
周　泰　神话再临·风（新）
简　雍　一将成名2013
刘　封　一将成名2013
曹　真　一将成名2014
马　岱　君临天下·势
周　泰　1V1

Tuu.
太史慈　神话再临·火
徐　晃　神话再临·林
徐　晃　三国杀·国战
太史慈　三国杀·国战
邹　氏　三国杀·国战
徐　晃　3V3
徐　晃　1V1

Vincent
公孙瓒　SP系列
公孙瓒　界限突破
公孙瓒　台湾SP系列

XINA
徐　庶　一将成名2011（旧）
徐　庶　一将成名2011（新）

XXX
朱　桓　一将成名2014

YellowKiss
曹　洪　君临天下·阵

Yi章
于　禁　一将成名2011
于　禁　Online
曹　彰　一将成名2012
潘　凤　三国杀·国战

YOCO
司马懿　PR系列

Zero
徐　庶　界限突破
曹　昂　SP系列
关　羽　界限突破SP系列

zoo
吴国太　一将成名2011

zzyzzyy
潘璋&马忠　一将成名2013

中文名

巴萨小马
貂　蝉　SP系列
乐　进　SP系列
许　褚　界限突破
甘　宁　界限突破
乐　进　三国杀·国战
董　卓　君临天下·势
诸葛亮　台湾SP系列
张　辽　台湾SP系列
黄　盖　台湾SP系列
郭　嘉　台湾SP系列
陆　逊　台湾SP系列

白姥姥
甄　姬　SP系列

北
诸葛亮　神话再临·火
诸葛亮　三国杀·国战

苍月白龙
周　瑜　三国杀·国战
小　乔　三国杀·国战
孔　融　三国杀·国战

琛·美弟奇
华　佗　界限突破
何太后　SP系列
甘夫人　SP系列
甘夫人　三国杀·国战

陈俊佐
貂　蝉　台湾SP系列
曹　昂　一将成名（台湾）

陈岳
曹　操　PR系列

大佬荣
马　岱　一将成名2012（旧）
马　岱　一将成名2012（新）
顾　雍　一将成名2014
张　宝　SP系列

鄧Sir
高　顺　一将成名2011

地狱许
- 华　雄　一将成名2012
- 华　雄　界限突破
- 田　丰　三国杀·国战
- 陈武&董袭　君临天下·势

废柴男
- 孟　获　神话再临·林
- 祝　融　神话再临·林
- 张昭&张纮　神话再临·山
- 左　慈　神话再临·山
- 孟　获　三国杀·国战
- 祝　融　三国杀·国战
- 张昭&张纮　三国杀·国战
- 孟　获　1V1
- 祝　融　1V1

焚烧的大葱
- 吕　布　台湾SP系列
- 黄月英　台湾SP系列

干橘子
- 吕　布　SP系列

关东煮
- 刘　表　一将成名2012
- 刘　表　Online

黑月乱
- 陈　宫　一将成名2011

黄智隆
- 祖　茂　一将成名(台湾)

酱油之神
- 沮　授　一将成名2014

俊西JUNC
- 关　羽　界限突破

雷没才
- 法　正　一将成名2011(旧)
- 法　正　一将成名2011(新)

刘洋
- 韩浩&史涣　一将成名2014

刘周
- 徐　盛　一将成名2011

蚂蚁君
- 吴　懿　一将成名2014

绵Myan
- 凌　统　一将成名2011(旧)
- 凌　统　一将成名2011(新)

魔鬼鱼
- 于　吉　神话再临·风(新)
- 荀　攸　一将成名2012
- 丁　奉　三国杀·国战

木美人
- 司马懿　界限突破
- 郭　嘉　界限突破
- 刘　备　界限突破
- 貂　蝉　界限突破
- 曹　植　一将成名2011
- 王　异　一将成名2012(旧)
- 王　异　一将成名2012(新)
- 孙尚香　SP系列
- 蔡文姬　SP系列
- 关银屏　SP系列
- 灵　雎　SP系列
- 陈　琳　SP系列
- 大乔&小乔　SP系列
- 孙尚香　界限突破SP系列
- 诸葛亮　三国杀·国战
- 黄月英　三国杀·国战
- 姜　维　君临天下·阵
- 麋夫人　君临天下·势
- 孙　策　君临天下·势
- 文　聘　3V3
- 刘　备　3V3
- 刘　备　1V1
- 貂　蝉　1V1
- 韩　遂　1V1

牧童的短笛
- 夏侯氏　SP系列
- 周　瑜　国战SP系列
- 小　乔　国战SP系列

苜蓿草
- 孙　茹　OL手机版

尼乐小丑
- 张　松　一将成名2014

青骑士
- 曹　操　界限突破
- Caesar　LTK·ESP系列
- 张　角　君临天下·势
- 牛　金　1V1

勺子妞
- 步练师　一将成名2012

汤翔麟
- 袁　术　台湾SP系列
- 赵　云　台湾SP系列

天空之城
- 廖　化　一将成名2012
- 庞　德　SP系列
- 马　超　SP系列
- 蒋　钦　君临天下·阵

天信
- 徐　盛　君临天下·阵

王翎
- 夏侯霸　一将成名(台湾)

吴昊
- 袁　术　SP系列

小冷
- 典　韦　神话再临·火
- 董　卓　神话再临·林
- 典　韦　三国杀·国战

典　韦　1V1

小苹

伏皇后　一将成名2013（旧）
伏皇后　一将成名2013（新）

心思路–YL

刘　备　台湾SP系列
关　羽　台湾SP系列
曹　操　台湾SP系列
司马懿　台湾SP系列
孙　权　台湾SP系列

熊猫探员

夏侯霸　SP系列

玄兔

大　乔　台湾SP系列

木美人＆张帅＆KayaK

马　超　界限突破

佚名

凌　操　OL手机版

雪君S

钟　会　一将成名2011
贾　诩　SP系列
诸葛诞　SP系列

樱花闪乱

张春华　一将成名2011（旧）
张春华　一将成名2011（新）
关　平　一将成名2013
吕　蒙　界限突破
纪　灵　三国杀·国战

于晨

夏侯渊　台湾SP系列
黄　忠　台湾SP系列

张可

杨　修　SP系列

画师合作

KayaK＆木美人

何太后　君临天下·阵

佚名画师

留　赞　OL手机版
李　丰　OL手机版
杨　修　台湾SP系列

张帅

马　谡　一将成名2011
马　谡　Online
张　郃　神话再临·山
张　辽　界限突破
李　典　界限突破
吕　布　界限突破
张　郃　三国杀·国战
李　典　君临天下·势

朱　灵　OL手机版

5.1 游戏武将牌

B

步练师

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 101	吴	无冕之后	3	勺子妞	Anais	√	一将成名2012

人物简介：

步夫人（？～238），讳练师，临淮淮阴人。东吴丞相步骘同族，吴大帝孙权之妃，在孙权众夫人中最受孙权的宠爱（宠冠后庭），生有二女：孙鲁班、孙鲁育。赤乌元年卒，追封为皇后，葬于蒋陵。

武将详解：

身份模式·一将成名2012

〖安恤〗 出牌阶段限一次，你可选择两名手牌数不同的其他角色，令其中手牌少的角色先获得手牌多的角色的一张手牌再展示之，然后若以此法展示的牌不为♠，你摸一张牌。

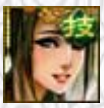
〖追忆〗 当你死亡时，你可令一名角色（若有角色杀死你，该角色除外）摸三张牌，然后其回复1点体力。

胜利台词：在你失意时，请别忘记我的怀抱。
安心吧。



Illustration: 勺子妞

专属战功：



无冕之后 战功点：20

使用步练师在一局游戏中，对孙权使用【安恤】累计3次，并对其发动【追忆】



凤仪之姿 战功点：45

使用步练师获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 木美人



Illustration: 勺子妞







C

蔡夫人

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 301	群	襄江的蒲苇	3	B.LEE	Dream彼端	○	一将成名2014

人物简介：

蔡夫人，原是刘表的妾，元配陈氏死后，成为刘表的后妻，并非刘琮之生母。据《后汉书》所载，因为刘琮娶了蔡氏的侄女，所以偏爱刘琮而厌恶刘琦，欲立刘琮为荆州继承者。在正史中没有遭曹操杀害的记载。

武将详解：

身份模式·一将成名2014

〖窃听〗 其他角色的回合结束时，若其于此回合内未使用过确定目标包括除其外的角色的牌，你可选择一项：1. 将其装备区里的一张牌置入你的装备区；2. 摸一张牌。

〖献州〗 **限定技**，出牌阶段，你可将装备区里的所有牌交给一名角色，令其选择一项：1. 令你回复X点体力；2. 选择其攻击范围内的一至X名角色，然后对这些角色各造成1点伤害。（X为你以此法交给其的牌数）



Illustration: B.LEE

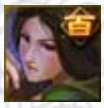
胜利台词：荆州自当我儿治事，
若外人觊觎，妾必除之。

专属战功：



议献荆州 战功点：5

使用蔡夫人在一局游戏中对曹操发动献州并获胜



襄江的蒲苇 战功点：45

使用蔡夫人获得100场身份模式游戏胜利

蔡文姬

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	QUN 012	群	异乡的孤女	3	Sonia Tang	√	神话再临·山
	SP 009	魏	金璧之才		木美人	√	SP系列
国战	G.QUN 012	群	异乡的孤女	1.5	Sonia Tang	√	三国杀·国战

人物简介：

蔡文姬，名琰，原字昭姬，晋时避司马昭讳，改字文姬，东汉末年陈留圉（今河南开封杞县）人，东汉大文学家蔡邕的女儿，是中国历史上著名的才女和文学家，精于天文数理，既博学能文，又善诗赋，兼长辩才与音律，是建安时期著名的女诗人，代表作有《胡笳十八拍》、《悲愤诗》等。蔡文姬初嫁于名门之子卫仲道，后丈夫过世。董卓乱京后，蔡琰为董卓部将所掳，流落至匈奴，嫁南匈奴左贤王刘豹为妾室。因曹操在发迹前和蔡邕相熟，对蔡邕无嗣感到难过，十分同情蔡琰的遭遇，遣使以重金将蔡琰赎回，并安排其再嫁同乡陈留董祀，“文姬归汉”亦成为中国有名的故事。

武将详解：

身份模式·山/SP

〖悲歌〗 当一名角色受到【杀】造成的伤害后，若其存活，你可弃置一张牌，令其判定，若结果为：♥，其回复1点体力；♦，其摸两张牌；♣，来源弃置两张牌；♠，来源翻面。

〖断肠〗 **锁定技**，当你死亡时，你令杀死你的角色失去其所有技能。


Illustration: Sonia Tang


Illustration: 木美人

胜利台词：丝竹微妙兮均造化之功，
哀乐各随人心兮有变则通。

胜利台词：愿得归来兮天从欲，
再还汉国兮欢心足。

国战模式

珠联璧合：张角(君主)

〖悲歌〗 当一名角色受到【杀】造成的伤害后，若其存活，你可弃置一张牌，令其判定，若结果为：♥，其回复1点体力；♦，其摸两张牌；♣，来源弃置两张牌；♠，来源叠置。

〖断肠〗 **锁定技**，当你死亡时，你令杀死你的角色失去你选择的其一张武将牌的所有技能。

☞ 若你选择令杀死你的角色失去一张暗置的武将牌的所有技能，该武将牌只能在准备阶段开始时明置，明置后只有势力和性别，没有武将技能。

胜利台词：丝竹微妙兮均造化之功，
哀乐各随人心兮有变则通。

专属战功：



乱世歌姬 战功点：5

使用蔡文姬在一局游戏中发动悲歌至少4次，发动断肠并获胜



金璧之才 战功点：5

在主公是曹操的情况下，使用SP蔡文姬作为内奸获得胜利



异乡的孤女 战功点：45

使用蔡文姬获得100场身份模式游戏胜利



归汉的才女 战功点：45

使用SP蔡文姬获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 琛·美弟奇



Illustration: 木美人



Illustration: Zero



Illustration: 卞丽君



Illustration: YellowKiss

曹昂

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	SP 026	魏	取义成仁	4	Zero	／	√	SP系列
	TAI 003	魏	舍身救父	4	陈俊佐	Aaron	×	一将成名（台湾）

人物简介：

曹昂（177～197年），字子脩，沛国谯县人，曹操的长子。曹昂的母亲刘夫人生有曹昂、曹铄二子。但刘夫人产子后因病已故，后曹昂由丁夫人抚养成人。由于性情谦和且聪慧所以深得曹操喜爱，二十岁时即举孝廉。建安二年随曹操征讨张绣，战后张绣投降。后曹操喜欢张绣的婶婶邹氏，张绣认为曹操在污辱叔父张济与自己，忍无可忍便在夜间发生叛变。因张绣突然袭击曹操军，曹操的座骑绝影也因为张绣军的伏击而身亡在宛城，长子曹昂更是把生存的机会让给了父亲曹操，主动将自己的座骑战马让给父亲曹操逃脱，步行保护其父脱身于宛城，而近身侍卫典韦为了堵住寨门让曹操脱险负责断后阻敌，最终曹昂与曹操的近身侍卫典韦与堂兄弟曹安民一同战死于宛城。养母丁夫人得知曹昂战死后而痛哭，其后怒而回其故乡，从此断绝与曹操的关系。后曹操便立卞夫人为正室。其后丁夫人去世，卞夫人请葬在许城南。由于卞夫人成为正室，卞夫人所生的长子曹丕则成为嫡长子，最终继承曹操的魏王位，并胁迫汉献帝刘协禅让帝位并代汉朝建立曹魏。据载曹丕登基称帝之后当众在朝臣面前说如果曹昂或曹冲两人其中一人还活着，天下就不会由他继承。其弟曹丕称帝后，于黄初二年追封曹昂，谥号丰悼公，黄初五年进爵王号为丰悼王。其侄曹睿继位后，于太和三年改谥为丰愍王。

武将详解：

身份模式·SP

〖慷慨〗 当一名角色成为【杀】的目标后，若你与其的距离不大于1：你可摸一张牌，若如此做，你先将一张牌交给该角色再令其展示之，若此牌为装备牌，其可使用之。

胜利台词：有我和典韦将军在此，
休想伤我父亲一根汗毛！


Illustration: Zero

身份模式·一将成名（台湾）

〖孝廉〗 当其他角色成为【杀】的目标时，若目标数为 1，你可将之转移给自己，若如此做，当你受到此【杀】造成的伤害后，你可将一张牌置于其武将牌旁，称为“马”；**锁定技**，所有角色与武将牌旁有“马”的角色的距离＋X（X为这些“马”数）。

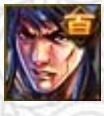

Illustration: 陈俊佐

专属战功：



丰悼王 战功点：5

使用曹昂在一局游戏中发动慷慨摸到装备牌至少3张



取义成仁 战功点：45

使用曹昂获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration：丁子



Illustration：木美人

曹操

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WEI 001	魏	魏武帝	4	KayaK	√	标准版
	SP 019				心思路-YL	×	台湾SP系列
	WEI 001	魏	魏武帝	4	青骑士	√	界限突破
	LE 005	神	超世之英杰	3	KayaK	√	神话再临·林
	PR.LE 005				陈岳	△	PR系列
国战	G.WEI 001	魏	魏武帝	2	KayaK	√	三国杀·国战
3V3	V.WEI 001	魏	魏武帝	4	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.WEI 001	魏	魏武帝	4	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·1V1
							三国杀·一战到底

人物简介：

曹操（155年～220年），字孟德，小名吉利，小字阿瞒，沛国谯（今安徽省亳州市）人。中国东汉末年著名军事家、政治家和诗人，三国时代魏国奠基者和主要缔造者。曹操出身宦官家族，养祖父是宦官曹腾，父亲曹嵩是曹腾养子。曹操在世时官至东汉丞相，爵至魏王；去世后，谥号武王。其子曹丕称帝后，追尊其为武皇帝，庙号太祖。曹操精兵法，善诗歌，乃治世之能臣，乱世之奸雄也。

武将详解：

身份模式·标准版/台湾SP

〖奸雄〗 当你受到伤害后，你可获得造成此伤害的牌。

〖护驾〗 **主公技**，当你需要使用/打出【闪】时，你可令其他魏势力角色选择是否打出【闪】(其打出的【闪】结算完毕后视为你使用/打出此【闪】)。


Illustration: KayaK


Illustration: 心思路-YL

- 你发动【护驾】声明使用【闪】只能声明使用不确定花色的【闪】，即你开始一个特殊的使用【闪】的流程：首先你在“选择目标时”声明使用不确定花色的【闪】，同时选择你使用【闪】的目标。然后其他魏势力角色依次决定如何进行响应，一旦有一名角色打出【闪】即在开始打出流程的同时终止响应的流程，打出流程完毕后不将此牌置入弃牌堆。接着继续进行特殊的使用流程，进入“使用牌时”，视为你成功使用了与该角色打出的【闪】牌面信息和对应的实体牌都相同的【闪】，之后此特殊的使用流程开始按照正常的使用流程进行。若没有魏势力角色打出【闪】进行响应，则终止特殊的使用流程，视为你没有使用过此【闪】。

- 你发动【护驾】声明打出【闪】对某事件进行响应即你开始一个特殊的打出【闪】的流程：你在声明打出【闪】后其他魏势力角色依次决定如何进行响应，一旦有一名角色打出【闪】即在开始打出流程的同时终止响应的流程，打出流程完毕后不将此牌置入弃牌堆。接着继续进行特

殊的打出流程，进入“打出牌时”，视为你成功打出了与该角色打出的【闪】牌面信息和对应的实体牌都相同的【闪】，之后此特殊的打出流程开始按照正常的打出流程进行。若没有魏势力角色打出【闪】进行响应，则终止特殊的打出流程，视为你没有打出过此【闪】。

胜利台词：今起义兵，以除暴乱；
九合诸侯，一扫群桀！

身份模式·界限突破

〖奸雄〗 当你受到伤害后，你可选择一项：1. 摸一张牌；2. 获得造成此伤害的牌。

〖护驾〗 **主公技**，当你需要使用/打出【闪】时，你可令其他魏势力角色选择是否打出【闪】（其打出的【闪】结算完毕后视为你使用/打出此【闪】）。

- 你发动【护驾】声明使用【闪】只能声明使用不确定花色的【闪】，即你开始一个特殊的使用【闪】的流程：首先你在“选择目标时”声明使用不确定花色的【闪】，同时选择你使用【闪】的目标。然后其他魏势力角色依次决定如何进行响应，一旦有一名角色打出【闪】即在开始打出流程的同时终止响应的流程，打出流程完毕后不将此牌置入弃牌堆。接着继续进行特殊的使用流程，进入“使用牌时”，视为你成功使用了与该角色打出的【闪】牌面信息和对应的实体牌都相同的【闪】，之后此特殊的使用流程开始按照正常的使用流程进行。若没有魏势力角色打出【闪】进行响应，则终止特殊的使用流程，视为你没有使用过此【闪】。


Illustration: 青骑士

- 你发动【护驾】声明打出【闪】对某事件进行响应即你开始一个特殊的打出【闪】的流程：你在声明打出【闪】后其他魏势力角色依次决定如何进行响应，一旦有一名角色打出【闪】即在开始打出流程的同时终止响应的流程，打出流程完毕后不将此牌置入弃牌堆。接着继续进行特殊的打出流程，进入“打出牌时”，视为你成功打出了与该角色打出的【闪】牌面信息和对应的实体牌都相同的【闪】，之后此特殊的打出流程开始按照正常的打出流程进行。若没有魏势力角色打出【闪】进行响应，则终止特殊的打出流程，视为你没有打出过此【闪】。

胜利台词：今起义兵，以除暴乱；
九合诸侯，一扫群桀！

身份模式·神将/PR

引文：“山不厌高，海不厌深。周公吐哺，天下归心。”

〖归心〗 当你受到1点伤害后，若至少一名其他角色的区域里有牌，你可获得每名其他角色区域里的一张牌，然后翻面。

〖飞影〗 **锁定技**，其他角色与你的距离+1。

胜利台词：历登高山临溪谷，
骖驾六龙饮玉浆。


Illustration: KayaK


Illustration: 陈岳

国战模式

引文：“宁教我负天下人，休教天下人负我。”

珠联璧合：典韦、许褚

〖奸雄〗 当你受到伤害后，你可获得造成此伤害的牌。

胜利台词：今起义兵，以除暴乱；九合诸侯，一扫群桀！

3V3 模式

引文：“宁教我负天下人，休教天下人负我。”

〖奸雄〗 当你受到伤害后，你可获得造成此伤害的牌。

胜利台词：今起义兵，以除暴乱；九合诸侯，一扫群桀！

1V1 模式

引文：“宁教我负天下人，休教天下人负我。”

〖奸雄〗 当你受到伤害后，你可获得造成此伤害的牌。

胜利台词：今起义兵，以除暴乱；九合诸侯，一扫群桀！

专属战功：



乱世的奸雄 战功点：5

使用曹操在一局游戏中发动奸雄得到至少3张南蛮入侵和1张万箭齐发



治世之能臣 战功点：5

使用曹操(界限突破)在一局游戏中发动奸雄摸牌至少5次并获胜



天下归心 战功点：10

使用神・曹操在一局游戏中发动归心获得至少10张牌



魏武帝 战功点：45

使用曹操获得100场身份模式游戏胜利



魏太祖 战功点：45

使用曹操(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利



超世之英杰 战功点：30

使用神・曹操出场100次

武将皮肤：



Illustration: 巴萨小马





Illustration: 陈岳

曹冲

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 201	魏	仁爱的神童	3	amo	红魔7号	√	一将成名2013
	YJ 201	魏	仁爱的神童	3			×	一将成名2014

人物简介：

曹冲，字仓舒，曹操之子。从小聪明仁爱，与众不同，深受曹操喜爱。留有“曹冲称象”的典故。曹操几次对群臣夸耀他，有让他继嗣之意。可惜曹冲在建安十三年病逝，年仅13岁。

武将详解：

身份模式·一将成名2013(新版)

〖称象〗 当你受到伤害后，你可亮出牌堆顶的四张牌，然后获得其中的至少一张点数和不大于13的牌，将其余的牌置入弃牌堆。

〖仁心〗 当其他角色受到伤害时，若其体力值为1，你可弃置一张装备牌，翻面，然后防止此伤害。



Illustration: amo

身份模式·一将成名2013(旧版)

〖称象〗 当你受到伤害后，你可亮出牌堆顶的四张牌，然后获得其中的至少一张点数之和小于13的牌，将其余的牌置入弃牌堆。

〖仁心〗 当一名角色处于濒死状态时，你可将所有手牌交给该角色，翻面，然后令其回复1点体力。

胜利台词：嘿嘿，称象只是小试身手，这才是我的真本领。

专属战功：



妙法仁心 战功点：5

使用曹冲在一局游戏中对魏势力角色发动“仁心”至少3次



仁爱的神童 战功点：45

使用曹冲获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：







Illustration: 琛·美弟奇

曹 洪

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 013	魏	福将	4	LiuHeng	√	SP系列
国战	G.WEI 018	魏	魏之福将	2	YellowKiss	×	君临天下·阵

人物简介：

曹洪（？～232年），字子廉，沛国谯（今安徽亳县）人，曹操堂弟，三国时期曹魏重要将领。历任扬武中郎将、谏议大夫、卫将军等，封都阳侯。曾献马并救护曹操，后多随军征伐，平兖州、征刘表、讨祝臂。曹丕即位时封曹洪为骠骑将军，封野王侯，增食邑千户，并前共二千一百户，后再转封都阳侯。因对其有私嫌，后将他下狱，卞太后知道此事向郭后发出迫言，而让郭后向曹丕求情才被免罪，曹洪出狱后被贬为庶民，免其爵位。曹睿即位后，复曹洪爵位，拜曹洪为后将军，封乐城侯，后复拜为骠骑将军。曹洪逝世，追谥为恭侯。在中国传统戏曲中曹洪的角色，脸谱勾成红色碎花脸，以表示其忠勇。

武将详解：

身份模式·SP



Illustration: LiuHeng

〖援护〗 结束阶段开始时，你可将一张装备牌置入一名角色的装备区，若此牌为：武器牌，你弃置其距离为1的一名角色的区域里的一张牌；防具牌，其摸一张牌；坐骑牌，其回复1点体力。

胜利台词：天下不可无公，
更不可无洪，哈哈哈！

国战模式·阵



Illustration: YellowKiss

引文：“梁、沛之间，非子廉无有今日。” ——卞皇后

珠联璧合：曹仁

〖护援〗 结束阶段开始时，你可将一张装备牌置入一名角色的装备区，若如此做，你可弃置其距离为1的一名角色的一张牌。

〖鹤翼〗 **阵法技**，与你处于同一队列的其他角色拥有“飞影”。

专属战功：



福将 战功点：5

使用曹洪在一局游戏中发动援护总计回复两点体力



洪福齐天 战功点：45

使用曹洪获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：

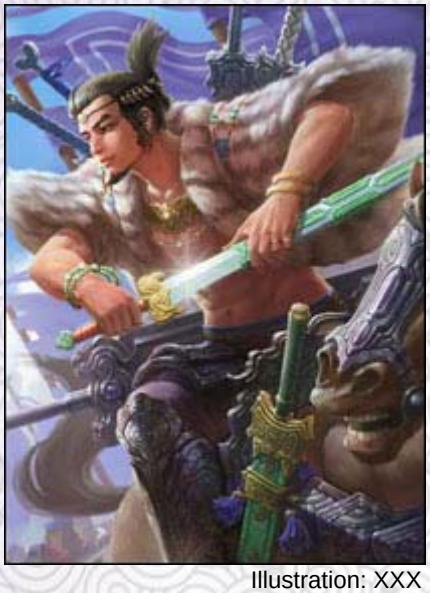


Illustration: XXX

曹丕

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WEI 014	魏	霸业的继承者	3	Sonia Tang	√	神话再临·林
国战	G.WEI 014	魏	霸业的继承者	1.5	DH	√	三国杀·国战

人物简介：

曹丕（187年～226年），字子桓，魏文帝，沛国谯人，三国时期著名的政治家、文学家，曹魏的开国皇帝，公元220～226年在位。魏武帝曹操与武宣卞皇后的嫡长子。他继承父亲的魏王封号与丞相的大权，最终迫使东汉王朝的末代皇帝汉献帝刘协禅让，取而代之建立曹魏。去世后庙号高祖，谥为文皇帝，葬于首阳陵。除军政以外，曹丕自幼好文学，于诗、赋、文学皆有成就，尤擅长于五言诗，与其父曹操和弟曹植，并称三曹。曹丕是邺下文人集团的实际领袖，对建安文学的精神架构起到关键作用，由此形成的“建安风骨”对后世文学产生了深远影响。

武将详解：

身份模式·林

〖行殇〗 当其他角色死亡时，你可获得其所有牌。

〖放逐〗 当你受到伤害后，你可令一名其他角色摸X张牌（X为你已损失的体力值），然后其翻面。

〖颂威〗 **主公技**，当其他魏势力角色的黑色判定牌生效后，其可令你摸一张牌。

胜利台词：魏武的霸业，
就由朕来继承！


Illustration: Sonia Tang

国战模式

珠联璧合：甄姬

〖行殇〗 当其他角色死亡时，你可获得其所有牌。

〖放逐〗 当你受到伤害后，你可令一名其他角色摸X张牌（X为你已损失的体力值），然后其叠置。

胜利台词：魏武的霸业，
就由朕来继承！


Illustration: DH

专属战功：



魏文帝 战功点：5
使用曹丕在一局游戏中发动行殇获得锦囊牌至少6张



霸业继承者 战功点：45
使用曹丕获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: Zero



Illustration: 团扇子大人



Illustration: 丁子



Illustration: 四零玖

曹仁

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WEI 011	魏	大将军	4	KayaK	√	神话再临·风[旧版]
	WEI 011	魏	大将军	4	Ccat	×	神话再临·风[新版]
国战	G.WEI 011	魏	大将军	2	KayaK	√	三国杀·国战
1V1	D.WEI 011	魏	大将军	4	KayaK	√	2013王者之战
					Ccat		三国杀·1V1

人物简介：

曹仁（168年～223年），字子孝，沛国谯（今安徽亳州）人，曹操的从弟。三国时期曹魏名将，早年已经结队跟随曹操，常遇状解围，善守能攻；樊城之战中虽被关羽以水围城，但亦能激厉将士死守樊城直至徐晃救援，最终击退当时威震华夏的关羽。曹魏建立后，曹仁官至大司马，封陈侯，谥曰忠侯。

武将详解：

身份模式·风（新版）

引文：“将军真天人也！” ——陈矫

〖据守〗 结束阶段开始时，你可摸一张牌，然后翻面。

〖解围〗 当你翻面后，你可摸一张牌，然后你可使用锦囊牌/装备牌，若如此做，你可弃置场上的一张锦囊牌/装备牌。



Illustration: Ccat

身份模式·风（旧版）

引文：“将军真天人也！” ——陈矫

〖据守〗 结束阶段开始时，你可摸三张牌，然后翻面。

胜利台词：我的城池固若金汤，
只叫尔等大军有来无回！



Illustration: KayaK

国战模式

引文：“将军真天人也！” ——陈矫

珠联璧合：曹洪

〖据守〗 结束阶段开始时，你可摸三张牌，然后叠置。

胜利台词：我的城池固若金汤，
只叫尔等大军有来无回！

1V1 模式

〖据守〗 结束阶段开始时，你可摸三张牌，然后翻面。

胜利台词：我的城池固若金汤，
只叫尔等大军有来无回！

专属战功：



固若金汤 战功点：5

使用曹仁在一局游戏中发动至少3次据守，并且在扣减体力不大于3点的情况下获胜



大将军 战功点：45

使用曹仁获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration: 沉睡千年

曹彰

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 102	魏	黄须儿	4	Yi章	潜龙勿用	√	一将成名2012

人物简介：

曹彰（？～223年），字子文，是曹操的第三子，武宣卞皇后所生第二子，魏文帝曹丕之弟，曹植之兄，妻子为孙贲之女。曹魏任城王。曹彰武艺过人，曹操问诸子志向时自言“好为将”，因此得到曹操的赞赏。其胡须黄色，降服辽东后，曹操大喜拉着其子的胡子称其为黄须儿，死后谥号威王。

武将详解：

身份模式·一将成名2012



Illustration: Yi章

引文：“长驱蹈匈奴，左顾凌鲜卑” ——曹植

〖将驰〗 摸牌阶段，你可选择一项：1. 多摸一张牌，若如此做，你于此回合内不能使用或打出【杀】；2. 少摸一张牌，若如此做，你于出牌阶段内使用【杀】无距离限制且额外次数上限+1。

胜利台词：父亲大人，您想要的天下，
就由孩儿为你取得！

专属战功：



黄须儿 战功点：5

使用曹彰在一局游戏中发动技能将驰7次



任城王 战功点：45

使用曹彰获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: Sky



Illustration: 四零玖

曹真

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 302	魏	荷国天督	4	Thinking	世外高v狼	√	一将成名2014

人物简介：

曹真（？～231年），字子丹，曹操族子，官至大将军、大司马。其父为曹操招募人马时被州郡所杀，曹操因怜悯曹真少年丧父而待其如亲子一般，因赞赏曹真的勇猛而让他率领虎豹骑。曹真在镇守曹魏西北边境时表现突出，魏文帝时期督众将大破羌胡联军，平定河西；魏明帝时期屡次对抗诸葛亮的北伐。

武将详解：

身份模式·一将成名2014

〖司敌〗 当你使用或其他角色于你的回合内使用【闪】时，你可将牌堆顶的一张牌置于武将牌上，称为“钤”；其他角色的出牌阶段开始时，你可将一张“钤”置入弃牌堆，令其于此阶段内使用【杀】的额定次数上限－1。

胜利台词：三路大军同征西南，仲达、伯济二位将军，我们汉中城下再聚首！



Illustration: Thinking

专属战功：



子丹佳人 战功点：5

使用曹真在一局游戏内因闪而发动司敌至少6次并获胜



荷国天督 战功点：45

使用曹真获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



曹植

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 001	魏	八斗之才	3	木美人	Foxear	√	一将成名

人物简介：

曹植（192年～232年），沛国谯（今安徽省亳州市）人，三国曹魏著名文学家，建安文学代表人物。魏武帝曹操第四子，卞氏嫡出之第三子，魏文帝曹丕之弟，生前曾为陈王，去世后谥号“思”，后世文章中常称“陈思王”、“陈王”。其诗歌对后世有很大影响，才华也颇受后世诗人推崇；与父亲曹操、兄长曹丕并称“三曹”。

武将详解：

身份模式·一将成名 2011

〖落英〗 当其他角色的♣判定牌置入弃牌堆后，你可获得之；当其他角色的被弃置的牌置入弃牌堆后，你可获得其中的所有♣牌。

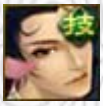
〖酒诗〗 当你需要使用【酒】时，若你的武将牌正面朝上，你可翻面，视为使用【酒】；当你受到的伤害结算结束后，若你于此时与因受到此伤害而扣减体力前武将牌均背面朝上，你可翻面。

胜利台词：拊剑西南望，思欲赴太山。功名不可为，忠义我所安！



Illustration: 木美人

专属战功：



八斗之才 战功点：5

使用曹植在一局游戏中发动落英获得至少8张牌并发动酒诗翻面至少4次



琳琅妙笔 战功点：45

使用曹植获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 勺子妞



Illustration: 木美人



陈宫

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 002	群	刚直壮烈	3	黑月乱	Kaycent	√	一将成名

人物简介：

陈宫（？～199年），字公台，兖州东郡武阳县（位于山东省与河南省之间）人，东汉末年吕布帐下谋士，性情刚直，足智多谋，年少时与海内知名之士相互结交。192年，陈宫等人主张曹操接任兖州牧。但此后陈宫因曹操杀害边让而与曹操反目，并游说张邈等人背叛曹操迎吕布入兖州，辅助吕布攻打曹操。吕布战败后，随吕布等一同被曹操所擒，决意赴死。

武将详解：

身份模式·一将成名 2011

〖明策〗 出牌阶段限一次，你可将一张装备牌或【杀】交给一名角色，令其选择是否视为对其攻击范围内你选择的其使用【杀】的一个合法目标使用【杀】，若其选择否或其攻击范围内没有其使用【杀】的合法目标，其摸一张牌。

〖智迟〗 **锁定技**，当你于回合外受到伤害后，你令【杀】和非延时类锦囊牌于当前回合内对你无效。



Illustration: 黑月乱

胜利台词：曹操，哪怕利用这些豺狼，
也要把你这个魔鬼打倒！

专属战功：



刚直壮烈 战功点：5

使用陈宫在一局游戏中对吕布发动明策至少2次



明珠蒙尘 战功点：45

使用陈宫获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 青骑士

陈 琳

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 020 OL 001	魏	破竹之咒	3	木美人	√	SP系列

人物简介：

陈琳（？～217年），字孔璋，广陵射阳（今江苏扬州东北）人。东汉末年著名文学家，“建安七子”之一。曹操军队的檄文大多出自陈琳和阮瑀之手，建安二十二年染疫疾而亡。

武将详解：

身份模式·SP

〖笔伐〗 结束阶段开始时，你可将一张手牌扣置于一名武将牌旁没有“檄”的其他角色的武将牌旁，称为“檄”，若如此做，其回合开始时，其观看其武将牌旁的“檄”，然后选择一项：1. 将与此“檄”类别相同的一张手牌交给你，若如此做，其获得此“檄”；2. 将此“檄”置入弃牌堆，若如此做，其失去1点体力。

☞ 武将牌旁有“檄”的角色在回合开始时若选择执行第一项效果，不能展示移动的手牌，须与陈琳一起自觉确保没有作弊。

〖颂词〗 出牌阶段，你可选择一项：1. 令一名手牌数小于体力值的角色摸两张牌；2. 令一名手牌数大于体力值的角色弃置两张牌。每名角色限一次。



Illustration: 木美人

胜利台词：三国文士，舍我其谁！折服在我的笔下吧，哈哈哈！

专属战功：



破竹之咒 战功点：20

使用陈琳在一局游戏中对曹操使用【笔伐】，并使用【颂词】使其摸两张牌。



文诛笔伐 战功点：45

使用陈琳获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: Thinking

陈 群

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 303	魏	万世臣表	3	DH	To Joanna	√	一将成名2014

人物简介：

陈群（？～237年），字长文，颍川许昌人（今中国河南省许昌），一直位居要职，先后受曹操、曹丕托孤，成为魏国重臣，官至司空。其子陈泰，亦是魏国后期名将。最大的贡献为创制了九品官人法，为后期的人才选拔和管理打好了基础。逝世后谥曰靖侯，其子陈泰继嗣。

武将详解：

身份模式·一将成名 2014

〖定品〗 出牌阶段，你可弃置一张手牌（若你于此回合内使用或被弃置过牌，此牌的类别须与这些牌均不同）并选择一名已受伤的角色，令其判定，若结果为：黑色，其摸X张牌（X为其已损失的体力值），然后你于此回合内不能对其发动“定品”；红色，你翻面。

〖法恩〗 当一名角色翻面或横置后，你可令其摸一张牌。

胜利台词：定法治世，体恤黎民，
国力日盛，定可不战而屈人



Illustration: DH

专属战功：



九品中正 战功点：5

使用陈群在一局游戏内对魏势力角色发动定品至少9次



万世臣表 战功点：45

使用陈群获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



陈武 & 董袭

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
国战	G. WU 023	吴	壮怀激烈	2	地狱许	×	君临天下·势

人物简介：

陈武（178年～215年），字子烈，庐江松滋人，东汉末年群雄孙权麾下将领。为人仁厚，好施舍。曾任别部司马，最后官至偏将军。215年，陈武随孙权进攻合肥，可惜奋战而死，孙权非常悲哀，亲自到其葬礼悼念。

董袭（？～213年），字元世，会稽余姚（今浙江余姚）人，东汉末年群雄孙权麾下将领。武力过人，有志节，对人慷慨。历任别部司马、扬武都尉、威越校尉，最后官至偏将军。213年，曹操南征，董袭率五楼船前往濡须口，夜深时，暴风狂袭，五楼船倾覆，董袭浸死，孙权改服致丧。

武将详解：

国战模式·势

〖断绁〗 出牌阶段限一次，你可令一名其他角色横置，若如此做，你横置。

〖奋命〗 结束阶段开始时，若你处于连环状态，你可弃置处于连环状态的每名角色的一张牌。



Illustration: 地狱许

程 普

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 103	吴	三朝虎臣	4	G.G.G.	仲达与孔明	√	一将成名2012

人物简介：

程普，字德谋，右北平土垠人（今河北丰润）。历仕孙坚、孙策、孙权三任君主，是东吴的三代元勋。孙策死后，他与张昭等人共同辅佐孙权，并讨伐江东境内的山贼，功勋卓著。因为军中最为年长，被人们尊称为“程公”。周瑜逝世后，代领南郡太守。孙权与刘备结盟，将南郡分给刘备，程普还领江夏，升为荡寇将军，不久逝世。《吴书》记载曰：程普斩杀叛乱者，并亲自把斩杀死去的人投在火中，此后得病，数百日后死去。

武将详解：



Illustration: G.G.G.

身份模式·一将成名2012

〖疠火〗 你可将一张普【杀】当火【杀】使用，或将视为使用【杀】改为视为使用火【杀】，若此【杀】造成过伤害，你失去1点体力；你使用火【杀】的额外目标个数上限+1。

〖醇醪〗 结束阶段开始时，若没有“醇”，你可将至少一张【杀】置于武将牌上，称为“醇”；当一名角色处于濒死状态时，你可将一张“醇”置入弃牌堆，令其视为使用【酒】。

胜利台词：只要还没倒下，东吴的基业，我将世世代代守护下去！

专属战功：



三朝虎臣 战功点：5

使用程普在一局游戏中发动技能醇醪，为自己恢复至少三点体力



荡寇将军 战功点：45

使用程普获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration: L

程 昱

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	OL 004	魏	泰山捧日	3	GH	√	Online

人物简介：

程昱（141～220年），字仲德，兖州东郡东阿（今山东聊城市东阿县）人，三国时魏国将领和政治家。原名程立，因梦中于泰山捧日，更名程昱。荀彧投曹操时向其举荐程昱。他参与了攻打吕布、袁绍、刘备、孙权的大部份战事，一直出谋献策，表现出众。逝世后谥曰肃侯。

武将详解：

身份模式·OL

〖设伏〗 结束阶段开始时，你可将一张手牌扣置于武将牌上，称为“伏”（你须为“伏”记录一张基本牌或锦囊牌的牌名且所有“伏”记录的牌名须均不同）；当其他角色于你的回合外使用手牌时，你可将记录的牌名与此牌相同的一张“伏”置入弃牌堆，取消所有目标。

〖贡育〗 当你受到伤害后，若你的手牌数：小于X，你可将手牌补至X张（若X不小于5则改为补至五张）；大于X，你可弃置至少X+1张牌，对来源造成1点伤害。（X为来源的手牌数）



Illustration: GH

胜利台词：上次被你侥幸逃脱，
这次看你怎么跑出我的掌心？

专属战功：



筹料绝伦 战功点：5

使用程昱在一局游戏中发动设伏令牌无效至少3次并获胜



泰山捧日 战功点：45

使用程昱获得100场身份模式游戏胜利

D

大 乔

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WU 006	吴	矜持之花	3	KayaK	√	标准版
	SP 005				玄兔	×	台湾SP系列
	WU 006	吴	矜持之花	3	DH	√	界限突破
国战	G.WU 006	吴	矜持之花	1.5	KayaK	√	三国杀·国战
3V3	V.WU 006	吴	矜持之花	3	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.WU 006	吴	矜持之花	3	KayaK	√	三国杀·一战到底

人物简介：

大乔，庐江皖县人，为乔公长女，孙策之妻，小乔之姊。与小乔并称为“江东二乔”，容貌国色流离。

武将详解：

身份模式·标准版/台湾SP

〖国色〗 你可将一张♦牌当【乐不思蜀】使用。

〖流离〗 当你成为【杀】的目标时，你可弃置一张牌并选择你攻击范围内的一名角色，将此【杀】转移给该角色。

- 发动【流离】的目标角色须为此【杀】的使用者使用此【杀】的合法目标（不进行使用牌的距离合法性检测）。
- 你执行【流离】的效果会取消自己且令【流离】的目标角色成为此【杀】的新目标或第N次成为此【杀】的目标，处理完其成为此【杀】的新目标时或第N次成为此【杀】的目标时的所有事件后，【流离】结算完毕。（N>1）


Illustration: KayaK


Illustration: 玄兔

胜利台词：伯符，今天我的妆容，还能让你满意吗？

身份模式·界限突破

〖国色〗 出牌阶段限一次，你可选择一项：1. 将一张♦牌当【乐不思蜀】使用；2. 弃置一张♦牌并选择一名判定区里有【乐不思蜀】的角色，若如此做，你弃置其判定区里的【乐不思蜀】。若如此做，你摸一张牌。

〖流离〗 当你成为【杀】的目标时，你可弃置一张牌并选择你攻击范围内的一名角色，将此【杀】转移给该角色。

- 发动【流离】的目标角色须为此【杀】的使用者使用此【杀】的合法目标（不进行使用牌的距离合法性检测）。


Illustration: DH

✧ 例如：大乔在成为【杀】的目标时会受到【空城】的影响不可对没有手牌的诸葛亮（标）发动【流离】。

🏳 你执行【流离】的效果会取消自己且令【流离】的目标角色成为此【杀】的新目标或第N次成为此【杀】的目标，处理完其成为此【杀】的新目标时或第N次成为此【杀】的目标时的所有事件后，【流离】结算完毕。（N＞1）

✧ 例如：装备【方天画戟】的太史慈发动【天义】拼点赢后，对大乔、伏皇后、刘协和刘禅（按行动顺序排列）使用【杀】，大乔、伏皇后、刘协和刘禅在第一次成为目标时依次决定是否发动/触发【流离】、【求援】、【天命】和【享乐】。首先大乔对伏皇后发动【流离】，插入伏皇后第二次成为目标的事件，须先处理伏皇后的第二次“成为目标时”，伏皇后在此时机对刘禅发动【求援】，刘禅选择执行也成为此【杀】的目标的效果。然后伏皇后在第一次成为目标时对刘协发动【求援】，刘协选择执行也成为此【杀】的目标的效果。接着刘协在第一次成为目标时发动【天命】，刘禅在第一次成为目标时触发【享乐】，太史慈无法弃置一张基本牌。最后，先对伏皇后进行两次【杀】的使用结算，再对刘协进行两次【杀】的使用结算，然后对刘禅进行两次【杀】的使用结算（其中第一次结算时此【杀】对其无效）。

胜利台词：伯符，今天我的妆容，还能让你满意吗？

国战模式

珠联璧合：小乔、孙策

〖国色〗 你可将一张♦牌当【乐不思蜀】使用。

〖流离〗 当你成为【杀】的目标时，你可弃置一张牌并选择你攻击范围内的一名角色，将此【杀】转移给该角色。

🏳 发动【流离】的目标角色须为此【杀】的使用者使用此【杀】的合法目标（不进行使用牌的距离合法性检测）。

🏳 你执行【流离】的效果会取消自己且令【流离】的目标角色成为此【杀】的新目标或第N次成为此【杀】的目标，处理完其成为此【杀】的新目标时或第N次成为此【杀】的目标时的所有事件后，【流离】结算完毕。（N＞1）

胜利台词：伯符，今天我的妆容，还能让你满意吗？

3V3 模式

〖国色〗 你可将一张♦牌当【乐不思蜀】使用。

〖流离〗 当你成为【杀】的目标时，你可弃置一张牌并选择你攻击范围内的一名角色，将此【杀】转移给该角色。

🏳 发动【流离】的目标角色须为此【杀】的使用者使用此【杀】的合法目标（不进行使用牌的距离合法性检测）。

🏳 你执行【流离】的效果会取消自己且令【流离】的目标角色成为此【杀】的新目标或第N次成为此【杀】的目标，处理完其成为此【杀】的新目标时或第N次成为此【杀】的目标时的所有事件后，【流离】结算完毕。（N＞1）

胜利台词：伯符，今天我的妆容，还能让你满意吗？

1V1 模式

〖国色〗 你可将一张♦牌当【乐不思蜀】使用。

〖婉容〗 当你成为【杀】的目标后，你可摸一张牌。

胜利台词：伯符，今天我的妆容，还能让你满意吗？

专属战功：



移花接木 战功点：5

使用大乔在一局游戏中连续发动流离至少5次



矜持之花 战功点：45

使用大乔获得100场身份模式游戏胜利



国色芳华 战功点：5

使用大乔(界限突破)在一局游戏中弃置吴势力武将的乐不思蜀至少3次并获胜



虹彩流离 战功点：45

使用大乔(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: natsu



Illustration: 卞丽君



Illustration: fingerling



大乔 & 小乔

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 021	吴	江东之花	3	木美人	√	SP系列

人物简介：

大乔，庐江皖县人，为乔公长女，孙策之妻，容貌国色流离。**小乔**为大乔之妹，周瑜之妻，资貌绝伦。两人合称“二乔”。

武将详解：

身份模式·SP

〖星舞〗 弃牌阶段开始时，你可将一张手牌（若你于此回合内使用过牌，此牌的颜色须与这些牌均不同）置于武将牌上，称为“舞”，然后若“舞”数为3：你将所有“舞”置入弃牌堆，对一名男性角色造成2点伤害，弃置其装备区里的所有牌。

〖落雁〗 **锁定技**，若有“舞”，你拥有“天香”和“流离”。

胜利台词：看到了吧，
小瞧女孩子可是会吃大亏的哦。



Illustration: 木美人

专属战功：



江东之花 战功点：5

使用大乔小乔在一局游戏中发动技能星舞造成4点伤害



国色天香 战功点：45

使用大乔小乔获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 影紫C



Illustration: 木碗Rae

邓艾

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WEI 015	魏	矫然的壮士	4	KayaK	√	神话再临·山
国战	G.WEI 015	魏	矫然的壮士	2	amo	×	君临天下·阵

人物简介：

邓艾（195～264年），字士载，义阳棘阳（今河南新野）人，三国时期魏国杰出的军事家、将领。本名邓范，字士则，后因与同乡人同名而改名。邓艾多年在曹魏西边战线防备蜀汉姜维，公元263年他与钟会分别率军攻打蜀汉，最后他偷渡阴平，率先进入成都，逼使蜀帝刘禅投降，使得蜀汉灭亡，获封太尉。战后因遭到钟会联合监军卫瓘诬陷，被司马昭猜忌而被收押，邓艾帐下军官打算营救邓艾，卫瓘怕受邓艾报复，便遣田续先行杀死邓艾，其子邓忠亦同殉此难。

武将详解：

身份模式·山

引文：“马到山根断，兵来石径分。” ——《三国演义》

〖屯田〗 当你于回合外失去牌后，你可判定，当非♥的判定牌生效后，你将之置于武将牌上，称为“田”；你与其他角色的距离－X（X为“田”数）。

〖凿险〗 **觉醒技**，准备阶段开始时，若“田”数不小于3，你减1点体力上限，然后获得“急袭”（你可将一张“田”当【顺手牵羊】使用）。

胜利台词：曜威奋武，斩将搴旗；
云彻席卷，一朝破敌！



Illustration: KayaK

国战模式·阵

〖屯田〗 当你于回合外失去牌后，你可判定，当非♥的判定牌生效后，你可将之置于武将牌上，称为“田”；你与其他角色的距离－X（X为“田”数）。

〖急袭〗 **主将技**，此武将牌上单独的阴阳鱼个数－1；**主将技**，你可将一张“田”当【顺手牵羊】使用。

〖资粮〗 **副将技**，当与你势力相同的一名角色受到伤害后，你可将一张“田”交给该角色。



Illustration: amo

专属战功：



蜀之终结者 战功点：5

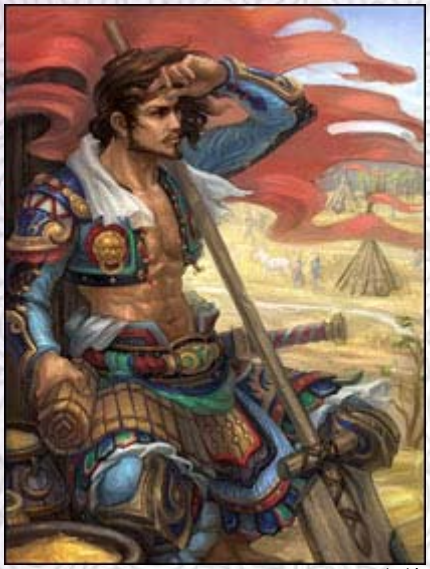
使用邓艾在一回合内发动急袭至少4次



矫然的壮士 战功点：45

使用邓艾获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration：张帅



Illustration：黑小王



典 韦

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WEI 012	魏	古之恶来	4	小冷	√	神话再临·火
国战	G.WEI 012	魏	古之恶来	2	小冷	√	三国杀·国战
1V1	D.WEI 012	魏	古之恶来	4	小冷	√	2013王者之战
							三国杀·一战到底

人物简介：

典韦，（？～197年），表字不详，陈留己吾（今河南商丘市宁陵县黄岗乡己吾城村）人，东汉末年群雄曹操的麾下将领，擅使大双戟，为人壮猛任侠，曾为乡人刘氏报仇，杀人出市，人莫敢近。相貌魁梧，膂力过人。建安二年（197），张绣背叛曹操，典韦为保护曹操而独挡叛军，击杀多人，但最终因寡不敌众而战死。小说《三国演义》中称典韦为“古之恶来”。《三国志》评曰：“许褚、典韦折冲左右，抑亦汉之樊哙也。”

武将详解：

身份模式·火

〖强袭〗 出牌阶段限一次，你可失去1点体力或弃置一张武器牌，并选择你攻击范围内的一名角色，对其造成1点伤害。



Illustration: 小冷

胜利台词：哈哈，古之恶来，
说的就是老子我！

国战模式

珠联璧合：曹操

〖强袭〗 出牌阶段限一次，你可失去1点体力或弃置一张武器牌，并选择你攻击范围内的一名角色，对其造成1点伤害。

胜利台词：哈哈，古之恶来，
说的就是老子我！

1V1 模式

〖强袭〗 出牌阶段限一次，你可失去1点体力或弃置一张武器牌，对对手造成1点伤害。

胜利台词：哈哈，古之恶来，
说的就是老子我！

专属战功：



一夫当关 战功点：5

使用典韦在一局游戏中发动至少5次强袭，并用强袭至少杀死3名角色



古之恶来 战功点：45

使用典韦获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：




Illustration: 巴萨小马

貂 蝉

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	QUN 003	群	绝世的舞姬	3	KayaK	√	标准版
	SP 002				巴萨小马	√	SP系列
	SP 002				陈俊佐	×	台湾SP系列
	QUN 003	群	绝世的舞姬	3	木美人	≈	2013标准版
							界限突破
国战	G.QUN 003	群	绝世的舞姬	1.5	LiuHeng	√	三国杀·国战
3V3	V.QUN 003	群	绝世的舞姬	3	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.QUN 003	群	绝世的舞姬	3	KayaK	√	2013王者之战
					木美人		三国杀·1V1
							三国杀·一战到底

人物简介：

貂蝉，中国古代四大美女之一，有闭月羞花之貌。司徒王允之义女，由王允授意施行连环计，离间董卓、吕布，借布手除卓。后貂蝉成为吕布的妾。

武将详解：

身份模式·标准版（旧版）/SP/台湾SP

〖离间〗 出牌阶段限一次，你可弃置一张牌并选择两名男性角色，令其中的一名男性角色视为对另一名男性角色使用【决斗】（不能使用【无懈可击】响应此【决斗】）。

☞ 你在选择目标时须决定效果中使用【决斗】的角色，且另一名角色必须是该角色使用【决斗】的合法目标。

〖闭月〗 结束阶段开始时，你可摸一张牌。


Illustration: KayaK


Illustration: 巴萨小马

胜利台词：这支令时代风云变色的幻之舞，将军觉得如何呢？

身份模式·标准版（2013版）/界限突破

〖离间〗 出牌阶段限一次，你可弃置一张牌并选择两名男性角色，令其中的一名男性角色视为对另一名男性角色使用【决斗】。

☞ 你在选择目标时须决定效果


Illustration: 木美人


Illustration: 陈俊佐

中使用【决斗】的角色，且另一名角色必须是该角色使用【决斗】的合法目标。

〖闭月〗 结束阶段开始时，你可摸一张牌。

国战模式

珠联璧合：吕布、张角(君主)

〖离间〗 出牌阶段限一次，你可弃置一张牌并选择两名其他男性角色，令其中的一名男性角色视为对另一名男性角色使用【决斗】。

▷ 你在选择目标时须决定效果中使用【决斗】的角色，且另一名角色必须是该角色使用【决斗】的合法目标。

〖闭月〗 结束阶段开始时，你可摸一张牌。

胜利台词：这支令时代风云变色的幻之舞，将军觉得如何呢？


Illustration: LiuHeng

3V3 模式（2013 版）

〖离间〗 出牌阶段限一次，你可弃置一张牌并选择两名男性角色，令其中的一名男性角色视为对另一名男性角色使用【决斗】(不能使用【无懈可击】响应此【决斗】)。

▷ 你在选择目标时须决定效果中使用【决斗】的角色，且另一名角色必须是该角色使用【决斗】的合法目标。

〖闭月〗 结束阶段开始时，你可摸一张牌。

3V3 模式（2014 王者之战/OL）

〖离间〗 出牌阶段限一次，你可弃置一张牌并选择两名男性角色，令其中的一名男性角色视为对另一名男性角色使用【决斗】。

〖闭月〗 结束阶段开始时，你可摸一张牌。

胜利台词：这支令时代风云变色的幻之舞，将军觉得如何呢？

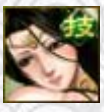
1V1 模式

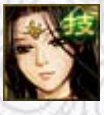
〖翩仪〗 **锁定技**，当你于对手的回合内登场时，你结束此回合。

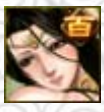
〖闭月〗 结束阶段开始时，你可摸一张牌。

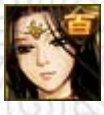
胜利台词：这支令时代风云变色的幻之舞，将军觉得如何呢？

专属战功：


倾国倾城 战功点：5
使用貂蝉在一局游戏中发动离间造成至少3名角色死亡


媚眼如丝 战功点：5
使用SP貂蝉在一局游戏中杀死董卓。


绝世的舞姬 战功点：45
使用貂蝉获得100场身份模式游戏胜利


闭月羞花 战功点：45
使用SP貂蝉获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 木美人





Illustration: 种风彦



Illustration: 木美人



Illustration: 阿mo



Illustration: 木美人

丁奉

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 031	吴	清侧重臣	4	G.G.G.	√	SP系列
国战	G.WU 016	吴	清侧重臣	2	魔鬼鱼	√	三国杀·国战

人物简介：

丁奉（？～271年），字承渊，庐江安丰人，三国时期东吴重要将领，吴国四朝元老、重臣。年少时以骁勇为小将，多次跟随其他将领征伐，经常奋勇杀敌，勇冠三军，屡立功勋，曾属于甘宁、陆逊、潘璋等人的帐下，骁勇且有计谋；于东兴之战中“雪中奋短兵”，大破侵犯东吴的魏军。后期于解救寿春等事件中屡有建树。吴景帝孙休在位时，丁奉设计除掉了东吴的权臣孙綝，被拜为大将军，后为右大司马、左军师。在民间传说中，丁奉擅长以手飞石，故有“神弹子丁奉”之称。现在供奉丁奉的庙宇当中，丁奉像的手上亦握著一枚飞石。三国志评曰：“凡此诸将，皆江表之虎臣，孙氏之所厚待也。以潘璋之不脩，权能忘过记功，其保据东南，宜哉！陈表将家支庶，而与胄子名人比翼齐衡，拔萃出类，不亦美乎！”。

武将详解：

身份模式·SP

〖短兵〗 你使用【杀】能额外选择一名距离为1的角色为目标。

〖奋迅〗 出牌阶段限一次，你可弃置一张牌并选择一名其他角色，令你与其的距离于此回合内视为1。

胜利台词：弟兄们，速速整顿好军备，
下一批敌军已经逼近了。


Illustration: G.G.G.

国战模式

珠联璧合：徐盛

〖短兵〗 你使用【杀】能额外选择一名距离为1的角色为目标。

〖奋迅〗 出牌阶段限一次，你可弃置一张牌并选择一名其他角色，令你与其的距离于此回合内视为1。

胜利台词：弟兄们，速速整顿好军备，
下一批敌军已经逼近了。


Illustration: 魔鬼鱼

专属战功：



寸短寸险 战功点：5

使用SP丁奉在一局游戏中使用【杀】对距离为1的角色造成至少6点伤害并获胜



清侧重臣 战功点：45

使用SP丁奉获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: HOOO

董卓

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	QUN 006	群	魔王	8	小冷	√	神话再临·林
国战	G.QUN 006	群	魔王	2	巴萨小马	×	君临天下·势

人物简介：

董卓，字仲颖，陇西临洮人。东汉末年少帝、献帝时权臣，西凉军阀。官至太师、郿侯。其为人残忍嗜杀，倒行逆施，招致群雄联合讨伐，但联合军在董卓迁都长安不久后瓦解。后被其亲信吕布所杀。

武将详解：

身份模式·林

〖酒池〗 你可将一张♠手牌当【酒】使用。

〖肉林〗 **锁定技**，当你使用【杀】指定一个女性目标后，你将其抵消此【杀】的方式改为依次使用两张【闪】；**锁定技**，当你成为女性角色使用【杀】的目标后，你将你抵消此【杀】的方式改为依次使用两张【闪】。

▷ 【肉林①】中目标角色依次使用的第一张【闪】对此【杀】无效，第二张【闪】对此【杀】有效；【肉林②】中你依次使用的第一张【闪】对此【杀】无效，第二张【闪】对此【杀】有效。

〖崩坏〗 **锁定技**，结束阶段开始时，若你不是体力值最小的角色，你选择一项：1. 失去1点体力；2. 减1点体力上限。


Illustration: 小冷

〖暴虐〗 **主公技**，当其他角色造成伤害后，若其于受到此伤害的角色因受到此伤害而扣减体力前为群势力角色，来源可判定，若结果为♠，你回复1点体力。

胜利台词：颤抖吧！屈服吧！拜倒在我的脚下吧！

国战模式·势

珠联璧合：张角(君主)

〖横征〗 摸牌阶段开始时，若你的体力值为1或你没有手牌，你可放弃摸牌，获得每名其他角色区域里的一张牌。

〖暴凌〗 **主将技**，**锁定技**，出牌阶段结束时，若此武将牌已明置且你有副将，你移除副将的武将牌，然后加3点体力上限，回复3点体力，获得“崩坏”。


Illustration: 巴萨小马

专属战功：



肉山 战功点：5

使用董卓在一局游戏中使用杀杀死至少3名女性角色



魔王 战功点：45

使用董卓获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: Zero





Illustration: 4250工作室



F

法正

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 003	蜀	蜀汉的辅翼	3	雷没才	michael_lee	√	一将成名
	YJ 003	蜀	蜀汉的辅翼	3			√	一将成名2012

人物简介：

法正，字孝直，扶风郿人。东汉末年名士，本为刘璋部下，刘备围成都时劝说刘璋投降，刘备入蜀时归于刘备帐下。而后又与刘备进取汉中，献计将曹操大将夏侯渊斩首。刘备自称汉中王后，封法正为尚书令、护军将军。次年，法正去世，追谥其为翼侯。法正深受刘备信任和敬重，是刘备时代唯一一位有谥号的大臣，法正善于奇谋，被陈寿称赞为可比魏国的程昱和郭嘉。

武将详解：

身份模式·一将成名2011（新版）

〖恩怨〗 当你获得一名其他角色的至少两张牌后，你可令其摸一张牌；当你受到1点伤害后，你可令来源选择一项：1. 将一张手牌交给你；2. 失去1点体力。

〖眩惑〗 摸牌阶段开始时，你可放弃摸牌并选择一名其他角色，令其摸两张牌，然后其可对其攻击范围内你选择的其使用【杀】的一个合法目标使用【杀】，若其未如此做或没有其使用【杀】的合法目标，你获得其两张牌。



Illustration：雷没才

胜利台词：伤了我的，我定十倍奉还！
你们都给我小心着！

身份模式·一将成名2011（旧版）

〖恩怨〗 **锁定技**，当其他角色令你回复1点体力后，你令其摸一张牌；锁定技，当你受到其他角色造成的伤害后，你令其选择一项：1. 将一张♥手牌交给你；2. 失去1点体力。

〖眩惑〗 出牌阶段限一次，你可将一张♥手牌交给一名角色，获得其一张牌，然后你可将之交给另一名角色。

胜利台词：明主得我，自当如虎添翼，
复兴汉室天下。

专属战功：



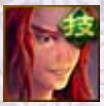
蜀汉的辅翼 战功点：5

使用法正在一局游戏中发动眩惑获得其他角色的桃至少3张



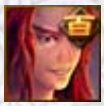
翼侯 战功点：45

使用法正获得100场身份模式游戏胜利



恩怨分明 战功点：5

使用法正(新)在一局游戏中分别在获得卡牌和受到伤害时发动技能恩怨各2次



蜀汉谋主 战功点：45

使用法正(新)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration: L

伏皇后

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 202	群	孤注一掷	3	小苹	萌D	√	一将成名2013
	YJ 202	群	孤注一掷	3			×	一将成名2014

人物简介：

伏寿，执金吾伏完之女，汉献帝的皇后，后因怨恨曹操诛董承，与父伏完密谋曹操，事情泄露，曹将伏皇后禁闭冷宫逼其自缢，所生二位皇子亦被鸩杀。

武将详解：

身份模式·一将成名2013(新版)

〖惴恐〗 一名角色的回合开始时，若你已受伤，你可与其拼点：当你赢后，除其外的角色于此回合内不是其使用牌的合法目标；当你没赢后，其与你的距离于此回合内视为1。

〖求援〗 当你成为一名角色使用【杀】的目标时，你可令另一名其他角色选择是否将一张【闪】交给你，若其选择否，其也成为此【杀】的目标。


Illustration: 小苹

▻ 另一名其他角色是此【杀】的使用者使用此【杀】的合法目标(不进行使用牌的距离合法性检测)，才能执行也成为此【杀】的目标(无论是第几次)的目标。若执行了此效果，其将从“指定目标后”开始参与使用流程。

✧ 例如：伏皇后对没有手牌的诸葛亮(标)发动【求援】，诸葛亮无法执行【求援】的任何一项效果。

✧ 例如：太史慈发动【天义】拼点赢后，对大乔和伏皇后(按行动顺序排列)使用【杀】，大乔在成为目标时对伏皇后发动【流离】后就不是此【杀】的目标了，伏皇后在成为此【杀】的新目标时对大乔发动【求援】，大乔成为此【杀】的新目标但不会出现“成为目标时”。

✧ 例如：太史慈发动【天义】拼点赢后，对伏皇后和刘协(按行动顺序排列)使用【杀】，伏皇后在成为目标时对刘协发动【求援】，刘协第二次成为此【杀】的目标但不会出现“成为目标时”。

身份模式·一将成名2013(旧版)

〖惴恐〗 一名角色的回合开始时，若你已受伤，你可与其拼点：当你赢后，其跳过出牌阶段；当你没赢后，其与你的距离于此回合内视为1。

〖求援〗 当你成为一名角色使用【杀】的目标时，你可令有手牌的另一名其他角色先将一张手牌交给你再展示之，然后若此牌不为【闪】，其也成为此【杀】的目标。

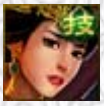
▻ 若此牌不为【闪】且该角色是此【杀】的使用者使用此【杀】的合法目标(不进行使用牌的距离合法性检测)，其也成为此【杀】的目标(无论是第几次)，将从“指定目标

后”开始参与使用流程。

✧ 例如：伏皇后（旧将）对只有一张手牌的诸葛亮（标）发动【求援】，诸葛亮将最后一张手牌【桃】交给伏皇后，则受到【空城】的影响不执行诸葛亮成为此【杀】的目标的效果，【求援】结算完毕。

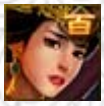
胜利台词：奸臣已经除尽，江山重归汉室，
陛下终于可以独掌大权了。

专属战功：



与世不侵 战功点：5

使用伏皇后在一局游戏中发动惴恐拼点赢至少4次



孤注一掷 战功点：45

使用伏皇后获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 琛·美弟奇



Illustration: 楚楚



Illustration: fingerling



伏 完

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 018	群	沉毅的国丈	4	LiuHeng	√	SP系列

人物简介：

伏完（？—209），琅邪东武（今属山东）人，东汉末大臣，汉献帝伏皇后之父。历官辅国将军、中散大夫、屯骑校尉。

武将详解：

身份模式·SP

〖谋溃〗 当你使用【杀】指定一个目标后，你可选择一项：1. 摸一张牌；2. 弃置其一张牌。若如此做，当此【杀】被其使用的【闪】抵消时，你令其弃置你的一张牌。

胜利台词： 曹贼！四星合一，
也改变不了你覆亡的命运！



Illustration: LiuHeng

专属战功：



有勇有谋 战功点：5

使用伏完在一局游戏中发动谋溃弃掉3张闪



沉毅的国丈 战功点：45

使用伏完获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 黑小王

G

甘夫人

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 037	蜀	昭烈皇后	3	琛・美弟奇	×	SP系列
国战	G.SHU 016	蜀	昭烈皇后	1.5	琛・美弟奇	√	三国杀・国战

人物简介：

刘备起兵后，于沛城娶**甘氏**为妾。后来，甘夫人随刘备到荆州，生了阿斗(也就是后主刘禅)。223年四月，刘备病死于白帝城，追谥甘夫人为“昭烈皇后”。



Illustration: 琛·美弟奇

武将详解：

身份模式・SP

〖淑慎〗 当你回复1点体力后，你可令一名其他角色选择一项：1. 回复1点体力；2. 摸两张牌。

〖神智〗 准备阶段开始时，若你已受伤，你可弃置所有手牌，若你以此法弃置的手牌数不小于你的体力值，你回复1点体力。

国战模式

珠联璧合：刘备、刘备(君主)

〖淑慎〗 当你回复1点体力后，你可令与你势力相同的一名其他角色摸一张牌。

〖神智〗 准备阶段开始时，若你已受伤，你可弃置所有手牌，若你以此法弃置的手牌数不小于你的体力值，你回复1点体力。

胜利台词：天下大事我不懂，只要夫君和阿斗平安就好。



Illustration: 琛·美弟奇

武将皮肤：



Illustration: 琛·美弟奇

甘宁

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WU 002	吴	锦帆游侠	4	KayaK	√	标准版
	SP 009				gerry	×	台湾SP系列
	WU 002	吴	锦帆游侠	4	巴萨小马	√	界限突破
国战	G.WU 002	吴	锦帆游侠	2	KayaK	√	三国杀·国战
3V3	V.WU 002	吴	锦帆游侠	4	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.WU 002	吴	锦帆游侠	4	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·1V1
							三国杀·一战到底

人物简介：

甘宁，字兴霸，巴郡临江人，祖籍荆州南阳郡。为人勇猛刚强，忠心耿耿，勇往无前。曾带兵百人于二更奇袭曹营，大挫其锐气。

武将详解：

身份模式·标准版/台湾SP

引文：“孟德有张辽，孤有甘兴霸，足以相敌也！” ——孙权

〖奇袭〗你可将一张黑色牌当【过河拆桥】使用。

胜利台词：鼠辈们，
在我锦帆的怒涛之下沉没吧！


Illustration: KayaK


Illustration: greey

身份模式·界限突破

〖奇袭〗你可将一张黑色牌当【过河拆桥】使用。

〖奋威〗**限定技**，当锦囊牌指定目标时，若目标角色数不小于2，你可令此牌对至少一名目标角色无效。

胜利台词：鼠辈们，
在我锦帆的怒涛之下沉没吧！


Illustration: 巴萨小马

国战模式

引文：“孟德有张辽，孤有甘兴霸，足以相敌也！” ——孙权

〖奇袭〗你可将一张黑色牌当【过河拆桥】使用。

胜利台词：鼠辈们，
在我锦帆的怒涛之下沉没吧！

3V3 模式

引文：　“孟德有张辽，孤有甘兴霸，足以相敌也！”　——孙权

〖奇袭〗 你可将一张黑色牌当【过河拆桥】使用。

胜利台词：鼠辈们，
在我锦帆的怒涛之下沉没吧！

1V1 模式

引文：　“孟德有张辽，孤有甘兴霸，足以相敌也！”　——孙权

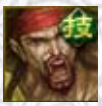
〖奇袭〗 你可将一张黑色牌当【过河拆桥】使用。

胜利台词：鼠辈们，
在我锦帆的怒涛之下沉没吧！

专属战功：



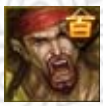
神出鬼没　战功点：5
使用甘宁在你的一回合内发动至少6次奇袭



奋勇威仪　战功点：5
使用甘宁(界限突破)在一局游戏中对至少2名吴势力角色发动奋威



锦帆游侠　战功点：45
使用甘宁获得100场身份模式游戏胜利



折冲将军　战功点：45
使用甘宁(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：







Illustration: 木美人

高 顺

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 004	群	攻无不克	4	鄧Sir	羽柴文理	√	一将成名

人物简介：

高顺，中国东汉末年将领，吕布帐下中郎将。史载高顺为人清白有威严，不好饮酒，所统率的部队精锐非常，号称“陷阵营”。屡进忠言于吕布，吕布虽知其忠而不能用。曹操击破吕布后，高顺被曹操所杀。

武将详解：



Illustration: 鄧Sir

身份模式·一将成名 2011

〖陷阵〗 出牌阶段限一次，你可与一名角色拼点：当你赢后，你于此回合内无视与其的距离及其防具且对其使用【杀】无次数限制；当你没赢后，你于此回合内不能使用【杀】。

〖禁酒〗 **锁定技**，你的【酒】视为【杀】。

胜利台词：陷阵营的铁蹄，
没有踏不破的土地！

专属战功：



攻无不克 战功点：5

使用高顺在一局游戏中发动陷阵拼点赢的情况下杀死至少2名角色并获胜



忠勇清威 战功点：45

使用高顺获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration: HOOO

公孙瓒

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 003	群	白马将军	4	Vincent	√	SP系列
	SP 003						台湾SP系列
	QUN 026	群	白马将军	4	Vincent	√	界限突破

人物简介：

公孙瓒（？～199年），字伯圭，幽州辽西令支人，东汉末年献帝年间占据幽州一带的军阀，汉末群雄之一。从弟为公孙越及公孙范，子为公孙续。出身贵族，因母地位卑贱，只当了郡中小吏。他貌美，声音洪亮，机智善辩。后随卢植于缑氏山中读书，粗通经传。镇守辽西时曾与乌桓、鲜卑等交战，尽选白马为先锋，自号“白马义从”。当时袁术派遣孙坚驻屯于阳城以拒董卓，袁绍派周昂夺取孙坚驻守之处，袁术便派公孙瓒从弟公孙越与孙坚一同攻打周昂，没有获胜，公孙越为流矢所中死。公孙瓒以其弟被杀，将此事归罪于袁绍，并和袁绍争夺北方连年交战。建安四年（199年）被袁绍击败，先将其姊妹妻儿全部缢死，然后引火自焚，在公孙瓒自焚时，袁绍士兵登上公孙瓒所在高台并将其斩首。

武将详解：

身份模式·SP / 台湾SP

〖义从〗 **锁定技**，若你的体力值：大于2，你与其他角色的距离－1；不大于2，其他角色与你的距离＋1。

胜利台词：匹夫，让这白马义从，
成为你挥之不去的噩梦！


Illustration: Vincent

身份模式·界限突破

〖趫猛〗 当你使用的黑色【杀】对一名角色造成伤害后，你可弃置其装备区里的一张牌，若如此做，当此牌置入弃牌堆后，若此牌为坐骑牌，你可获得之。

〖义从〗 **锁定技**，若你的体力值：大于2，你与其他角色的距离－1；不大于2，其他角色与你的距离＋1。

胜利台词：匹夫，让这白马义从，
成为你挥之不去的噩梦！


Illustration: Vincent

专属战功：


白马义从 战功点：5
使用公孙瓒在体力大于2的情况下杀死至少3名角色，并且在体力1的情况下存活并获胜


白马将军 战功点：45
使用公孙瓒获得100场身份模式游戏胜利


盗马贼 战功点：5
在一局游戏中使用公孙瓒(界限突破)发动趫猛获得至少3张坐骑牌并获胜


蓟侯 战功点：45
使用公孙瓒(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: fingerling

顾雍

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 304	吴	庙堂的玉磬	3	大佬荣	睿笛终落	○	一将成名2014

人物简介：

顾雍，字元叹，吴郡吴县（今江苏省苏州市）人，是三国时期东吴的政治家和丞相，年幼时拜蔡邕为师，精通琴艺书法，逝世后谥号肃侯。


Illustration: 大佬荣

武将详解：

身份模式·一将成名2014

〖慎行〗 出牌阶段，你可弃置两张牌，摸一张牌。

〖秉壹〗 结束阶段开始时，你可展示所有手牌，若颜色均相同，你令一至X名角色各摸一张牌（X为你的手牌数）。

胜利台词：谨言慎行，黜小利以图远
进尽忠言，佐贤君以安邦

专属战功：



秉忠如一 战功点：5

使用顾雍在一局游戏中发动秉壹摸牌至少6张并获胜



庙堂的玉磬 战功点：45

使用顾雍获得100场身份模式游戏胜利

关 平

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 203	蜀	忠臣孝子	4	樱花闪乱	昂翼天使	√	一将成名2013

人物简介：

关平，是关羽在战乱中所收之义子。关羽脱离曹军后，与刘备于关定家中重逢，关定欲使年仅十八岁的关平随关羽同行，刘备便主张让关羽与关平结为义父子。自此后关平随侍在关羽身边，一生东征西讨。他武勇过人，不逊乃父，曾跟随刘备出征西川，立下战功，后来又与曹魏猛将庞德大战三十回合，彼此不分胜负。

武将详解：

身份模式·一将成名2013

〖龙吟〗 当一名角色于其出牌阶段内使用【杀】时，你可弃置一张牌，令此【杀】不计入限制的使用次数，然后若此【杀】为红色，你摸一张牌。

胜利台词： 大忠大孝，至仁至勇
护朝护国，尽孝尽忠



Illustration: 樱花闪乱

专属战功：



龙吟九霄 战功点：5

使用关平在自己的一回合中发动“龙吟”至少4次，并在本局游戏中杀死至少3名角色



忠臣孝子 战功点：5

使用关平获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：







Illustration: XXX



关兴 & 张苞

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 104	蜀	将门虎子	4	HOOO	诺思冥羽	√	一将成名2012
	YJ 104	蜀	将门虎子	4			√	一将成名2013

人物简介：

关兴，字安国，河东解人。三国时期蜀臣，是汉末三国时期名将关羽之子，在关羽死后继承了父亲汉寿亭侯的爵位。关兴年少时就有名声，风评颇高，诸葛亮对他十分器重，弱冠后，在蜀汉担任侍中、中监军之职，后在夷陵之战中报了杀父之仇，但数年后便英年早逝。

张苞，三国时期蜀汉将领张飞的长子，早夭。张苞在正史上事迹不详。因张飞西乡侯爵位传于次子张绍，张苞很可能死于父亲张飞之前。小说《三国演义》将张苞描写成如其父张飞般勇猛的将领，并使用父亲的家传蛇矛为兵器，与关羽之子关兴结义，随刘备讨伐东吴；后来随同诸葛亮北伐曹魏，被派与姜维、王平、关兴攻击郭淮、孙礼等将。郭淮，孙礼不敌爬山弃马，张苞追击二人，不慎坠落山崖，伤重不治而亡。

武将详解：

身份模式·一将成名2012(新版)

〖父魂〗 你可将两张手牌当【杀】使用或打出；当你于出牌阶段内发动“父魂①”使用的【杀】造成伤害后，你于此回合内拥有“武圣”和“咆哮”。


Illustration: HOOO

胜利台词：虎父之下，无出犬子。
光复汉室，重任在肩！

身份模式·一将成名2012(旧版)

〖父魂〗 摸牌阶段开始时，你可放弃摸牌，亮出牌堆顶的两张牌，然后获得之，若这些牌颜色不同，你于此回合内拥有“武圣”和“咆哮”。

胜利台词：任你恣意狂妄，
也抵挡不了关张血脉的荣光！

专属战功：


将门虎子 战功点：20
在一回合内，发动【父魂】并获得【武圣】和【咆哮】后，至少杀死不同阵营的魏、吴势力角色各一名


锐不可当 战功点：45
使用关兴张苞获得100场身份模式游戏胜利


龙兄虎弟 战功点：5
使用关兴张苞(新)在一局游戏中发动父魂使用杀造成伤害至少3次


汉室中兴 战功点：45
使用关兴张苞(新)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: HOOO



Illustration: 青骑士

关银屏

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 014	蜀	武姬	3	木美人	√	SP系列

人物简介：

关银屏，河东解县（今山西运城）人，美髯公关羽之女。因在关羽的四个子女中排行第三，故又被称作“关三小姐”、“关氏三姐”或“关羽三小姐”。传说她是赵云的弟子、并随同诸葛亮平定南蛮。

武将详解：

身份模式·SP

〖血祭〗 出牌阶段限一次，你可弃置一张红色牌并选择你攻击范围内的至多X名角色（X为你已损失的体力值），对这些角色各造成1点伤害，然后这些角色各摸一张牌。

〖虎啸〗 当你于出牌阶段内使用的【杀】被【闪】抵消时，你于此阶段内使用【杀】的额外次数上限+1。

〖武继〗 **觉醒技**，结束阶段开始时，若你于此回合内造成过至少3点伤害，你加1点体力上限，然后回复1点体力，失去“虎啸”。



Illustration: 木美人

胜利台词：父亲大人，这献给您的胜利，您可还满意么？

专属战功：



武姬 战功点：5

使用关银屏在一局游戏中发动技能虎啸3次，血祭1次



将门虎女 战功点：45

使用关银屏获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: DH



Illustration: 勺子妞



关 羽

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SHU 002	蜀	美髯公	4	KayaK	√	标准版
	SP 018				心思路-YL	×	台湾SP系列
	SHU 002	蜀	美髯公	4	俊西JUNC	√	界限突破
	SP 007	魏	汉寿亭侯	4	LiuHeng	×	SP系列
	J.SP 003	魏	汉寿亭侯	4	Zero	√	界限突破SP系列
	LE 001	神	鬼神再临	5	KayaK	√	神话再临·风
国战	G.SHU 002	蜀	美髯公	2.5	KayaK	√	三国杀·国战
3V3	V.SHU 002	蜀	美髯公	4	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.SHU 002	蜀	美髯公	4	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·1V1
							三国杀·一战到底

人物简介：

关羽，字云长，本字长生，并州河东解州人。五虎上将之首，爵至汉寿亭侯，谥曰“壮缪侯”。曾水淹七军、擒于禁、斩庞德、威震华夏，吓得曹操差点迁都躲避，但是东吴偷袭荆州，关羽兵败被害。后传说吕蒙因关羽之魂索命而死。被奉为“关圣帝君”，崇为“武圣”。

武将详解：

身份模式·标准版/台湾SP

引文：“孟起虽雄烈过人，亦乃黥布、彭越之徒耳；当与翼德并驱争先，犹未及美髯公之绝伦超群也。”

——诸葛亮

〖武圣〗你可将一张红色牌当【杀】使用或打出。

胜利台词：春秋大义，战国之武，
在我的手中重现吧！


Illustration: KayaK


Illustration: 心思路-YL

身份模式·界限突破

〖武圣〗你可将一张红色牌当【杀】使用或打出。

〖义绝〗出牌阶段限一次，你可与一名角色拼点：当你赢后，其于此回合内不能使用或打出手牌且其非锁定技无效；当你没赢后，你可令其回复1点体力。

胜利台词：春秋大义，战国之武，
在我的手中重现吧！


Illustration: 俊西JUNC

身份模式·SP

〖武圣〗 你可将一张红色牌当【杀】使用或打出。

〖单骑〗 **觉醒技**，准备阶段开始时，若你的手牌数大于你的体力值且主公为曹操，你减1点体力上限，然后获得“马术”。

曹操（神）为主公也满足触发【单骑】的条件。



Illustration: LiuHeng

身份模式·界限突破SP

〖武圣〗 你可将一张红色牌当【杀】使用或打出。

〖单骑〗 **觉醒技**，准备阶段开始时，若你的手牌数大于你的体力值且主公不为刘备，你减1点体力上限，然后获得“马术”和“怒斩”（**锁定技**，你使用的由一张锦囊牌转化的【杀】不计入限制的使用次数；**锁定技**，你使用由一张锦囊牌转化的【杀】无次数限制；**锁定技**，你使用的由一张装备牌转化的【杀】的伤害值基数+1）。



Illustration: Zero

胜利台词：桃园一拜，死生不改。曹公错爱，
关某虽铭感五内，恐此生难报。

身份模式·神将

引文：“他回来了，带着一身新装备——鬼龙斩月刀和梦魇赤兔马。”

〖武神〗 **锁定技**，你的♥手牌视为【杀】；**锁定技**，你使用♥【杀】无距离限制。

〖武魂〗 **锁定技**，当你受到1点伤害后，你令来源获得1枚“梦魇”标记；**锁定技**，当你死亡时，你令一名拥有最多“梦魇”标记的其他角色判定，若结果不为【桃】或【桃园结义】，其死亡。



Illustration: KayaK

胜利台词：武圣再临，威震华夏；
神龙降世，气贯天涯！

国战模式

引文：“孟起虽雄烈过人，亦乃黥布、彭越之徒耳；当与翼德并驱争先，犹未及美髯公之绝伦超群也。”
——诸葛亮

珠联璧合：刘备、刘备(君主)

〖武圣〗 你可将一张红色牌当【杀】使用或打出。

胜利台词：春秋大义，战国之武，
在我的手中重现吧！

3V3模式

〖武圣〗 你可将一张红色牌当【杀】使用或打出。

〖忠义〗 **限定技**，出牌阶段，你可将一张红色手牌置于武将牌上，称为“义”，若如此做，当身份牌下次恢复原状时，你将此“义”置入弃牌堆；当己方角色使用【杀】对目标角色造成伤害时，若有“义”，你令伤害值+1。

胜利台词：春秋大义，战国之武，
在我的手中重现吧！

1V1 模式

〖虎威〗 当你登场时，你可视为使用【水淹七军】。

〖武圣〗 你可将一张红色牌当【杀】使用或打出。

胜利台词：春秋大义，战国之武，
在我的手中重现吧！

专属战功：



武圣显灵 战功点：5
使用关羽在一局游戏中发动青龙偃月刀特效杀死至少1名角色



忠义果敢 战功点：5
使用关羽(界限突破)在一局游戏中发动义绝4次并获胜



单骑千里 战功点：5
使用SP关羽(界限突破)在一局游戏中发动怒斩至少3次并获胜



炼狱武神 战功点：10
使用神·关羽在一局游戏中使用♥花色的杀杀死至少3名角色



美髯公 战功点：45
使用关羽获得100场身份模式游戏胜利



壮缪侯 战功点：45
使用关羽(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利



汉寿亭侯 战功点：45
使用SP关羽(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利



鬼神再临 战功点：30
使用神·关羽出场100次

武将皮肤：







郭淮

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 204	魏	垂问秦雍	4	DH	雪·五月	√	一将成名2013

人物简介：

郭淮，魏国名将，夏侯渊战死时郭淮收集残兵，与杜袭共推张郃为主将而得以稳定局势。曹丕称帝后，赐郭淮爵关内侯，又任镇西长史。诸葛亮伐魏时，郭淮料敌准确，多立战功，而后亦曾击退姜维。

武将详解：



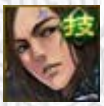
Illustration: DH

身份模式·一将成名2013

〖精策〗 出牌阶段结束时，若你于此回合内使用过的牌数不小于你的体力值，你可摸两张牌。

胜利台词：雍凉的守备，
就算是子午谷奇谋也休想得逞！

专属战功：



方策精详 战功点：5

使用郭淮在一局游戏中发动精策至少4次并获得胜利



垂问秦雍 战功点：45

使用郭淮获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration: L

郭嘉

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WEI 006	魏	早终的先知	3	KayaK	√	标准版
	SP 015				巴萨小马	×	台湾SP系列
	WEI 006	魏	早终的先知	3	木美人	√	界限突破
国战	G.WEI 006	魏	早终的先知	1.5	KayaK	√	三国杀·国战
3V3	V.WEI 006	魏	早终的先知	3	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.WEI 006	魏	早终的先知	3	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·1V1
							三国杀·一战到底

人物简介：

郭嘉，字奉孝，颍川阳翟（今河南禹州）人。原为袁绍部下，后转投曹操，为曹操统一北方立下了功勋，官至军师祭酒，封洧阳亭侯。惜天妒英才，于曹操征伐乌丸时病逝。英年早逝，年仅三十八岁，谥曰贞侯。史书上称他“才策谋略，世之奇士”。而曹操称赞他见识过人，是自己的“奇佐”。有诗云：“良计环环不遗策，每临制变满座惊。

武将详解：

身份模式·标准版/台湾SP

〖天妒〗 当你的判定牌生效后，你可获得之。

〖遗计〗 当你受到1点伤害后，你可观看牌堆顶的两张牌，然后将其中的一张牌交给一名角色，将另一张牌交给一名角色。

胜利台词：这洞察一切的力量，
只为吾主而存在。


Illustration: KayaK


Illustration: 巴萨小马

身份模式·界限突破

〖天妒〗 当你的判定牌生效后，你可获得之。

〖遗计〗 当你受到1点伤害后，你可摸两张牌，然后你可选择一至两名其他角色，于这些角色的武将牌旁分别扣置一至两张手牌，称为“计”，若如此做，这些角色各于其下个摸牌阶段开始时获得以此法扣置于其武将牌旁的“计”。

胜利台词：这洞察一切的力量，
只为吾主而存在。


Illustration: 木美人

国战模式

〖天妒〗 当你的判定牌生效后，你可获得之。

〖遗计〗 当你受到1点伤害后，你可观看牌堆顶的两张牌，然后将其中的一张牌交给一名角色，将另一张牌交给一名角色。

胜利台词：这洞察一切的力量，只为吾主而存在。

3V3 模式

〖天妒〗 当你的判定牌生效后，你可获得之。

〖遗计〗 当你受到1点伤害后，你可观看牌堆顶的两张牌，然后将其中的一张牌交给一名角色，将另一张牌交给一名角色。

胜利台词：这洞察一切的力量，只为吾主而存在。

1V1 模式

〖天妒〗 当你的判定牌生效后，你可获得之。

〖遗计〗 当你受到1点伤害后，你可观看牌堆顶的两张牌，然后将其中的一张牌交给一名角色，将另一张牌交给一名角色。

胜利台词：这洞察一切的力量，只为吾主而存在。

专属战功：



不遗余力 战功点：5

使用郭嘉在一局游戏中发动遗计给其他角色发牌至少5次



早终的先知 战功点：45

使用郭嘉获得100场身份模式游戏胜利



遗计平天下 战功点：5

使用郭嘉(界限突破)在一局游戏中发动遗计分配至少10张牌



英才天妒 战功点：45

使用郭嘉(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 大仙



Illustration: Thinking



Illustration: 种风彦

H

韩 当

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 105	吴	石城侯	4	DH	ByArt	×	一将成名2012
	YJ 105	吴	石城侯	4			√	一将成名2013

人物简介：

韩当（？～227年），字义公，辽西令支（今河北迁安）人，东汉末年东吴的重要将领，韩当因为长于弓箭、骑术并且膂力过人而被孙坚赏识，追随他四处征伐周旋，数次冒险犯难，攻陷敌人、擒拿俘虏。是履历孙氏的三代元勋，对江东基业的逐渐稳固和吴国的建立有着重要影响。208年，任为中郎将，并跟随周瑜等在赤壁之战大败曹操。后来张辽讨伐陈兰，臧霸奉命在皖攻打韩当。韩当与臧霸战于逢龙，又分兵在夹石迎战之，都被打败。孙权因而不能救陈兰，陈兰于209年被杀。219年，跟随吕蒙成功偷袭南郡，升为偏将军，领永昌太守。222年，又跟随陆逊、朱然等在夷陵之战打败刘备，升为威烈将军，封都亭侯。后曹魏大将曹真进攻南郡，韩当负责保守东南。223年，封为石城侯，升昭武将军，领冠军太守，后又加号为都督。领敢死及解烦兵万人，讨丹杨贼，破之，不久病逝。

武将详解：

身份模式·一将成名2012（新版）

〖弓骑〗 出牌阶段限一次，你可弃置一张牌，令你的攻击范围于此回合内无限，然后若你以此法弃置的牌为装备牌，你可弃置一名其他角色的一张牌。

〖解烦〗 **限定技**，出牌阶段，你可选择一名角色，令攻击范围内含有其的所有角色各选择一项：1. 弃置一张武器牌；2. 令其摸一张牌。

胜利台词：弓箭无眼！想阻挡我的铁骑，
你可有必死的决心？



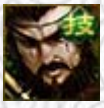
Illustration: DH

身份模式·一将成名2012（旧版）

〖弓骑〗 你可将一张装备牌当【杀】使用（无距离限制）或打出。

〖解烦〗 当一名角色于你的回合外处于濒死状态时，你可对当前回合角色使用【杀】（无距离限制），此【杀】造成伤害时，你防止此伤害，然后若该濒死角色仍处于濒死状态，你视为对其使用【桃】。

专属战功：



石城侯 战功点：5

使用韩当在一局游戏中发动技能弓骑弃置他人共计3张牌



威烈将军 战功点：45

使用韩当获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: XXX

韩浩&史涣

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 305	魏	中军之主	4	刘洋	浪人兵法家	○	一将成名2014

人物简介：

韩浩，字元嗣，河内（郡治在今河南省焦作市境内）人，东汉末年三国时期曹操手下的将领。韩浩之忠勇而为人所知，而且能冷静分析事件，曹操对其重用有加。

史涣，字公刘。豫州沛国人，东汉末年曹操属下武将。史涣少年时就已经有任侠之风，而且有雄壮的气概。史涣的地位约与韩浩相当，二人均为曹操的亲信随从，以忠勇闻名，共同掌管禁兵，封列侯。

武将详解：

身份模式·一将成名2014

〖慎断〗 当你的一张被弃置的黑色基本牌置入弃牌堆后，你可将此牌当【兵粮寸断】使用（无距离限制）。

〖勇略〗 其他角色的判定阶段开始时，若其在你的攻击范围内，你可弃置其判定区里的一张牌，若如此做，你视为对其使用【杀】，若此【杀】未造成过伤害，你摸一张牌。



Illustration: 刘洋

胜利台词：有我等掌管禁军，
丞相大可高枕无忧！

专属战功：



禁卫军 战功点：5

使用韩浩&史涣在一局游戏内发动勇略至少4次并获胜



中军之主 战功点：45

使用韩浩&史涣获得100场身份模式游戏胜利

韩遂

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
1V1	D.QUN 027	群	蹯踞西疆	4	木美人	○	三国杀·一战到底

人物简介：

韩遂，又名韩约，字文约，东汉末年凉州地区的割据军阀之一。为并州刺史，与马腾结为异姓兄弟，同镇西凉，曾随马腾勤王，进攻李傕等人，因军粮不足被击败。后马腾被曹操诱入京城，遇害。出于兄弟之谊，韩遂与马腾之子马超联合，起兵进攻曹操，欲为马腾报仇。几番交战之后，马超、韩遂中曹操离间之计，部下杨秋、李堪等要求韩遂投降，他接纳，并派杨秋送降书。被马超发现后，被斩了左臂，成为残疾之人。最终，马超败走，韩遂降于曹操，被封为西凉侯。

武将详解：

1V1 模式

〖骁袭〗 当你登场时，你可视为使用【杀】。

〖逆乱〗 对手的结束阶段开始时，若其体力值大于你，或其于此回合内对你使用过【杀】，你可将一张黑色牌当【杀】对其使用。

胜利台词：从今以后，
西凉再也没有你马家说话的份了！



Illustration: 木美人

何进

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
1V1	D. QUN 025	群	色厉内荏	4	G.G.G.	√	2013王者之战 三国杀·1V1 三国杀·一战到底

人物简介：

何进，东汉灵帝时大将军。何进的异母妹有宠于灵帝并被立为皇后，他也随之升迁。黄巾起义时，何进为大将军，总镇京师。灵帝驾崩后，蹇硕谋诛进而立皇子刘协，未果，反被进诛。何进从袁绍之言，博征智谋之士为己所用，独揽大权。然而何进不纳陈琳之谏，多结外镇军阀，翘首京师，与袁绍等谋诛宦竖。终于事泄，被张让等先下手为强，遭杀身之祸。

武将详解：

1V1 模式

〖谋诛〗 出牌阶段限一次，你可令有手牌的对手将一张手牌交给你，然后若其手牌少于你，其选择一项：1. 视为对你使用【杀】；2. 视为对你使用【决斗】。

〖延祸〗 当你死亡时，你可依次弃置对手的X张牌（X为你的牌数）。



Illustration: G.G.G.

胜利台词：区区宦官算什么，
挡在我前面的人，都得死！

武将皮肤：



Illustration: 4250工作室

何太后

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 033	群	弄权之蛇蝎	3	琛·美弟奇	○	SP系列
国战	G.QUN 020	群	弄权之蛇蝎	1.5	KayaK&木美人	≈	君临天下·阵

人物简介：

何氏，东汉灵帝第二任皇后。何进、何苗之妹。家住南阳宛（今河南省南阳市），出生贫贱，因美貌出众入宫，由采女升为贵人，非常得宠。熹平五年生下皇子刘辩，因灵帝先前诸子皆夭，刘辩成为事实上的皇长子。光和三年，何氏被立为皇后。何皇后生性强悍，后宫嫔妃无不震慑。光和四年，美人王荣生下灵帝的次子刘协，遭到何皇后忌恨而被毒杀。中平六年，其子刘辩即位，尊何皇后为皇太后，何氏始执政。因与婆母董太后不合，何太后使异母兄长何进将董太后“迁宫本国”，幽杀之。何进为宦官所杀后，董卓命李儒将何太后毒杀。

武将详解：

身份模式·SP



Illustration: 琛·美弟奇

〖鸩毒〗 其他角色的出牌阶段开始时，你可弃置一张手牌，令其视为使用【酒】，然后你对其造成1点伤害。

〖戚乱〗 一名角色的回合结束后，你可摸3X张牌（X为你于此回合内杀死过的角色数）。

胜利台词：饮下这杯美酒吧，
你的一切苦痛也就烟消云散了～

国战模式·阵



Illustration: KayaK&木美人

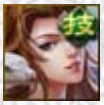
珠联璧合：张角(君主)

〖鸩毒〗 其他角色的出牌阶段开始时，你可弃置一张手牌，令其视为使用【酒】，然后你对其造成1点伤害。

〖戚乱〗 一名角色的回合结束后，若你于此回合内杀死过角色，你可摸三张牌。

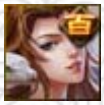
胜利台词：饮下这杯美酒吧，
你的一切苦痛也就烟消云散了～

专属战功：



饮鸩止渴 战功点：5

使用何太后在一局游戏中发动鸩毒杀死至少3名角色并获胜



弄权之蛇蝎 战功点：45

使用何太后获得100场身份模式游戏胜利

华佗

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	QUN 001	群	神医	3	KayaK	√	标准版
	SP 029				jerry	×	台湾SP系列
	QUN 001	群	神医	3	琛·美弟奇	√	界限突破
国战	G.QUN 001	群	神医	1.5	KayaK	√	三国杀·国战
3V3	V.QUN 001	群	神医	3	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.QUN 001	群	神医	3	KayaK	×	三国杀·一战到底

人物简介：

华佗，字元化，一名旉，沛国谯人，“建安三神医”之一。集平生之所得著《青囊经》，现已失传。

武将详解：

身份模式·标准版/台湾SP

〖急救〗 你于回合外可将一张红色牌当【桃】使用。

〖青囊〗 出牌阶段限一次，你可弃置一张手牌并选择一名已受伤的角色，令其回复1点体力。

胜利台词：老夫医术高明，君等尽管放心。
徒儿，准备麻沸散！哈哈哈！


Illustration: KayaK


Illustration: jerry

身份模式·界限突破

〖急救〗 你于回合外可将一张红色牌当【桃】使用。

〖除疠〗 出牌阶段限一次，若你有牌，你可选择至少一名势力各不同的有牌的其他角色，弃置你和这些角色的各一张牌，然后以此法被弃置♠牌的角色各摸一张牌。

胜利台词：老夫医术高明，君等尽管放心。
徒儿，准备麻沸散！


Illustration: 琛·美弟奇

国战模式

珠联璧合：张角(君主)

〖急救〗 你于回合外可将一张红色牌当【桃】使用。

〖青囊〗 出牌阶段限一次，你可弃置一张手牌并选择一名已受伤的角色，令其回复1点体力。

胜利台词：老夫医术高明，君等尽管放心。
徒儿，准备麻沸散！哈哈哈！

3V3 模式

〖急救〗 你于回合外可将一张红色牌当【桃】使用。

〖青囊〗 出牌阶段限一次，你可弃置一张手牌并选择一名已受伤的角色，令其回复1点体力。

胜利台词：老夫医术高明，君等尽管放心。
徒儿，准备麻沸散！哈哈哈！

1V1 模式

〖普济〗 出牌阶段限一次，若对手有牌，你可弃置一张牌，弃置对手的一张牌，然后以此法被弃置♠牌的角色各摸一张牌。

〖急救〗 你于回合外可将一张红色牌当【桃】使用。

胜利台词：老夫医术高明，君等尽管放心。
徒儿，准备麻沸散！哈哈哈！

专属战功：



乱世名医 战功点：5

使用华佗在一局游戏中发动急救使至少3个不同的角色脱离濒死状态



苦口良药 战功点：5

使用华佗(界限突破)在一局游戏中发动除疠至少3次并获胜



神医 战功点：45

使用华佗获得100场身份模式游戏胜利



药到病除 战功点：45

使用华佗(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 小刺



Illustration: L



华 雄

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 106	群	魔将	6	地狱许	小立	√	一将成名2012
	QUN 019	群	飞扬跋扈	6	地狱许	/	√	2013标准版
								界限突破
	SP 030				jerry		×	台湾SP系列

人物简介：

华雄（？～191年），东汉末年武将，于董卓手下为都督之职。在《三国志》里其名写作华雄。而据潘眉根据《广韵》记载，认为宋朝时《三国志》版本中为“都尉叶雄”，应该依照《广韵》更改，据《通志·氏族略》、《资治通鉴音注》的记载亦为“叶雄”。受到元代以来小说的影响，才在南宋以后由叶雄讹误为华雄。据《三国志》记载，孙坚参与讨伐董卓之役时，为徐荣击败、逃跑，后来收拾败军，在阳人进行戏剧性的大反击，大破董卓军，并将华雄击败枭首。在《三国演义》中，对华雄这个角色有较多的发挥，描写华雄为董卓的猛将，自荐抵抗山东地区反对董卓的诸侯联军于汜水关前，他先后斩杀济北相鲍信之弟鲍忠、孙坚部将祖茂、以及袁术部将俞涉和韩馥手下潘凤等人，最后关东联军派出关羽与之一对一决斗而被杀。

武将详解：

身份模式·一将成名2012



Illustration: 地狱许

引文：“潘凤又被华雄斩了！” ——飞马来报

〖恃勇〗 **锁定技**，当你受到红色【杀】或因【酒】生效而伤害值基数+1的【杀】造成的伤害后，你减1点体力上限。

胜利台词：想取我的首级？
先准备好百万大军吧，哈哈哈哈！

身份模式·标准版（2013版）/界限突破/台湾SP



Illustration: 地狱许



Illustration: jerry

引文：“小将愿注斩华雄头，献于帐下！”
——关羽

〖耀武〗 **锁定技**，当一名角色使用红色【杀】对你造成伤害时，其选择一项：1. 回复1点体力；2. 摸一张牌。

胜利台词：乌合之众再多又如何？
有本将军一人足矣！

专属战功：



铁壁钢躯 战功点：5

使用华雄(一将成名)在一局游戏中未触发“恃勇”的情况下获得胜利



魔将 战功点：45

使用华雄(一将成名)获得100场身份模式游戏胜利



耀武扬威 战功点：5

使用华雄在一局游戏内发动耀武至少4次并获胜



飞扬跋扈 战功点：45

使用华雄获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration: 沉睡千年

黄盖

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WU 004	吴	轻身为国	4	KayaK	√	标准版
	SP 014				巴萨小马	×	台湾SP系列
	WU 004	吴	轻身为国	4	G.G.G.	√	界限突破
国战	G.WU 004	吴	轻身为国	2	KayaK	√	三国杀·国战
3V3	V.WU 004	吴	轻身为国	4	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.WU 004	吴	轻身为国	4	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·1V1
							三国杀·一战到底

人物简介：

黄盖，字公覆，零陵郡泉陵县人。官至偏将军、武陵太守。以苦肉计骗曹孟德，亲往诈降，火烧战船，重创敌军。

武将详解：

身份模式·标准版/台湾SP

引文：“某受孙氏厚恩，虽肝脑涂地，亦无怨悔。”

〖苦肉〗 出牌阶段，你可失去1点体力，摸两张牌。

胜利台词：且用这漫天的火焰，
回报主公一家的恩情！


Illustration: KayaK


Illustration: 巴萨小马

身份模式·界限突破

〖苦肉〗 出牌阶段限一次，你可弃置一张牌，失去1点体力。

〖诈降〗 **锁定技**，当你失去1点体力后，你摸三张牌，然后若此时在你的出牌阶段内，你于此回合内使用红色【杀】无距离限制且目标角色不能使用【闪】响应你使用的红色【杀】且你使用【杀】的额外次数上限+1。

胜利台词：且用这漫天的火焰，
回报主公一家的恩情！


Illustration: G.G.G.

国战模式

引文：“某受孙氏厚恩，虽肝脑涂地，亦无怨悔。”

珠联璧合：周瑜

〖苦肉〗 出牌阶段，你可失去1点体力，摸两张牌。

胜利台词：且用这漫天的火焰，
回报主公一家的恩情！

3V3 模式

引文： “某受孙氏厚恩，虽肝脑涂地，亦无怨悔。”

〖苦肉〗 出牌阶段，你可失去1点体力，摸两张牌。

胜利台词：且用这漫天的火焰，
回报主公一家的恩情！

1V1 模式

引文： “某受孙氏厚恩，虽肝脑涂地，亦无怨悔。”

〖苦肉〗 出牌阶段，你可失去1点体力，摸两张牌。

胜利台词：且用这漫天的火焰，
回报主公一家的恩情！

专属战功：



无尽的鞭挞 战功点：5
使用黄盖在你的一回合内发动至少8次苦肉



轻身为国 战功点：45
使用黄盖获得100场身份模式游戏胜利



赴汤蹈火 战功点：5
在一局游戏中使用黄盖(界限突破)发动至少3次苦肉并获胜



三朝元勋 战功点：45
使用黄盖(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



黄月英

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SHU 007	蜀	归隐的杰女	3	KayaK	√	标准版
	SP 011				焚烧的大葱	×	台湾SP系列
	SHU 007	蜀	归隐的杰女	3	Ask	×	2013标准版
							界限突破
国战	G.SHU 007	蜀	归隐的杰女	1.5	木美人	√	三国杀·国战
3V3	V.SHU 007	蜀	归隐的杰女	3	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.SHU 007	蜀	归隐的杰女	3	KayaK	√	2013王者之战
					Ask		三国杀·一战到底

人物简介：

黄月英，生卒年不详，荆州沔南白水人，《三国志》里没有记述其名字，民间相传为黄月英、黄绶、黄硕。沔阳名士黄承彦之女，蜀汉丞相忠武侯诸葛亮之妻，诸葛瞻之母。民间相传，其发黄肤黑，面貌奇丑，故有俗名为黄阿丑，然而其才能可以与其夫相比：上通天文，下察地理，韬略近于诸书无所不晓，诸葛亮在南阳闻其贤而迎娶。

武将详解：

身份模式·标准版（旧版）/台湾SP

〖集智〗 当你使用非延时类锦囊牌时，你可摸一张牌。

〖奇才〗 **锁定技**，你使用锦囊牌无距离限制。

胜利台词：孔明先生，这次，
你还能拿出超过我的计谋吗？


Illustration: KayaK


Illustration: 焚烧的大葱

身份模式·标准版（2013版）/界限突破

〖集智〗 当你使用锦囊牌时，你可展示牌堆顶的一张牌，若此牌为基本牌，你选择一项：1. 将之置入弃牌堆；2. 用一张手牌替换之。若此牌不为基本牌，你获得之。

〖奇才〗 **锁定技**，你使用锦囊牌无距离限制；**锁定技**，其他角色不能弃置你装备区里的不为坐骑牌的牌。

胜利台词：孔明先生，这次，
你还能拿出超过我的计谋吗？


Illustration: Ask

国战模式

珠联璧合：诸葛亮(迟暮的丞相)、诸葛亮(卧龙)、刘备(君主)

〖集智〗 当你使用非转化的非延时类锦囊牌时，你可摸一张牌。

〖奇才〗 **锁定技**，你使用锦囊牌无距离限制。

胜利台词：孔明先生，这次，
你还能拿出超过我的计谋吗？



Illustration: 木美人

3V3 模式

〖集智〗 当你使用非延时类锦囊牌时，你可摸一张牌。

〖奇才〗 **锁定技**，你使用锦囊牌无距离限制。

胜利台词：孔明先生，这次，
你还能拿出超过我的计谋吗？

1V1 模式

〖集智〗 当你使用非延时类锦囊牌时，你可摸一张牌。

〖藏机〗 当你死亡时，你可将装备区里的所有牌移出游戏，若如此做，当你的下一名角色登场时，你将这些牌置入装备区。

胜利台词：孔明先生，这次，
你还能拿出超过我的计谋吗？

专属战功：



锦囊袋 战功点：5

使用黄月英在你的一回合内发动至少10次集智



归隐的杰女 战功点：45

使用黄月英获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration: 木美人



Illustration: 大仙



黄忠

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SHU 008	蜀	老当益壮	4	KayaK	√	神话再临·风
	SP 032				于晨	×	台湾SP系列
国战	G.SHU 008	蜀	老当益壮	2	KayaK	√	三国杀·国战
1V1	D.SHU 008	蜀	老当益壮	4	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·1V1
							三国杀·一战到底

人物简介：

黄忠，字汉升，今河南南阳人。汉末三国时期蜀汉名将。本为刘表部下中郎将，后归刘备，并助刘备攻益州刘璋，在定军山一战中阵斩曹操部下名将夏侯渊。备称汉中王后改封后将军，赐关内侯。

武将详解：

身份模式·风/台湾SP

〖烈弓〗 当你于出牌阶段内使用【杀】指定一个目标后，若其手牌数不小于你的体力值或不大于你的攻击范围，你可令其不能使用【闪】响应此【杀】。



Illustration: KayaK

胜利台词：老当益壮，擢峰登难；
勇冠三军，一马当先！

国战模式

珠联璧合：魏延、刘备(君主)

〖烈弓〗 当你于出牌阶段内使用【杀】指定一个目标后，若其手牌数不小于你的体力值或不大于你的攻击范围，你可令其不能使用【闪】响应此【杀】。

胜利台词：老当益壮，擢峰登难；
勇冠三军，一马当先！

1V1 模式

〖烈弓〗 当你于出牌阶段内使用【杀】指定目标后，若对手的手牌数不小于你的体力值，你可令其不能使用【闪】响应此【杀】。

胜利台词：老当益壮，擢峰登难；
勇冠三军，一马当先！

专属战功：



老将的逆袭 战功点：5

使用黄忠在一局游戏中，剩余1点体力时累计发动烈弓杀死至少3名角色



老当益壮 战功点：45

使用黄忠获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：




Illustration: 巴萨小马

J

纪灵

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
国战	G.QUN 015	群	仲家的主将	2	樱花闪乱	√	三国杀·国战

人物简介：

纪灵，东汉末年袁术帐下将领，勇猛非常，曾奉命率军攻打小沛的刘备，在吕布辕门射戟的调停下撤兵。

武将详解：

国战模式

珠联璧合：张角(君主)

〖双刃〗 出牌阶段开始时，你可与一名角色拼点：当你赢后，你视为对其或与其势力相同的另一名角色使用【杀】；当你没赢后，你结束出牌阶段。

胜利台词：想阻挡我的脚步，
先问问我的三尖刀答不答应！



Illustration: 樱花闪乱

贾 诩

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	QUN 007	群	冷酷的毒士	3	KayaK	√	神话再临·林
	SP 012	魏	算无遗策		雪君S	√	SP系列
国战	G.QUN 007	群	冷酷的毒士	1.5	KayaK	√	三国杀·国战
3V3	V.QUN 007	群	冷酷的毒士	3	KayaK	√	三国杀·3V3

人物简介：

贾诩，字文和，武威姑臧人。三国时期魏国著名谋士。曾先后担任三国军阀李傕、张绣、曹操的谋士。官至魏国太尉，谥曰肃侯。

武将详解：

身份模式·林/SP

〖完杀〗 **锁定技**，不处于濒死状态的其他角色于你的回合内不能使用【桃】。

〖乱武〗 **限定技**，出牌阶段，你可选择所有其他角色，这些角色各需对距离最小的另一名角色使用【杀】，否则失去1点体力。

〖帷幕〗 **锁定技**，你不是黑色锦囊牌的合法目标。



Illustration: KayaK



Illustration: 雪君S

胜利台词：我帷幕中的计谋，
永远都是你们的噩梦！

胜利台词：太尉贾诩在此，尔等速速退下，
免得受刀兵之苦！

国战模式

珠联璧合：张角(君主)

〖完杀〗 **锁定技**，不处于濒死状态的其他角色于你的回合内不能使用【桃】。

〖乱武〗 **限定技**，出牌阶段，你可选择所有其他角色，这些角色各需对距离最小的另一名角色使用【杀】，否则失去1点体力。

〖帷幕〗 **锁定技**，当你成为黑色锦囊牌的目标时，你取消自己。

胜利台词：我帷幕中的计谋，
永远都是你们的噩梦！

3V3模式

〖完杀〗 **锁定技**，不处于濒死状态的其他角色于你的回合内不能使用【桃】。

〖乱武〗 **限定技**，出牌阶段，你可选择所有其他角色，这些角色各需对距离最小的另一名角色使用【杀】，否则失去1点体力。

〖帷幕〗 **锁定技**，你不是黑色锦囊牌的合法目标。

胜利台词：我帷幕中的计谋，
永远都是你们的噩梦！

专属战功：



算无遗策 战功点：5

使用贾诩发动乱武,并在乱武结算中有至少2名敌方角色死于杀造成的伤害



绝杀 战功点：5

使用SP贾诩在一局游戏中发动完杀杀死至少2名角色并获胜



冷酷的毒士 战功点：45

使用贾诩获得100场身份模式游戏胜利



料事如神 战功点：45

使用SP贾诩获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: Zero



Illustration: livsinno



简 雍

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 205	蜀	优游风议	3	Thinking	Nocihoo	√	一将成名2013

人物简介：

简雍，简雍为刘备同乡，年少时与刘备相识。黄巾之乱时，刘备加入对抗黄巾军的战争，简雍便跟随他奔走。常作为谈客，往来使命，刘备围成都时简雍作为刘备使臣成功劝说刘璋投降。简雍擅于辩论、议事。性情简单直接、不拘小节。

武将详解：

身份模式·一将成名2013

〖巧说〗 出牌阶段开始时，你可与一名角色拼点：当你赢后，你于此回合内使用下一张为基本牌或非延时类锦囊牌的牌能额外（无距离限制）或少选择一个目标；当你没赢后，你于此回合内不能使用锦囊牌。

〖纵适〗 当你拼点赢后，你可获得两张拼点的牌中点数小的一张；当你拼点没赢后，你可获得你拼点的牌。

胜利台词：舌灿莲花，妙语亦可下城池
纵情自适，明哲方能保自身



Illustration: Thinking

专属战功：



舌灿莲花 战功点：5

使用简雍在一局游戏中，发动巧说拼点赢后，为桃、顺手牵羊和决斗各额外选择一名目标



优游风议 战功点：45

使用简雍获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: Sky

蒋钦

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
国战	G. WU 017	吴	祁奚之器	2	天空之城	×	君临天下·阵

人物简介：

蒋钦（？～220年），字公奕，九江寿春人。中国东汉末年东吴的重要将领，曾助孙策平定江东及参与合肥之战；随吕蒙攻打关羽后，回军途中病逝。

武将详解：

国战模式·阵

珠联璧合：周泰

〖尚义〗 出牌阶段限一次，你可令一名其他角色观看你的手牌，你选择一项：1. 观看其手牌并可弃置其中的一张黑色牌；2. 观看其所有暗置的武将牌。

〖鸟翔〗 **阵法技**，在你为围攻角色的围攻关系中，当围攻角色使用【杀】指定一个被围攻的目标后，该围攻角色将该被围攻角色抵消此【杀】的方式改为依次使用两张【闪】。

☞ 该被围攻角色依次使用的第一张【闪】对此【杀】无效，第二张【闪】对此【杀】有效。



Illustration: 天空之城

蒋琬 & 费祎

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
国战	G.SHU 018	蜀	社稷股肱	1.5	cometrue	≈	君临天下·阵

人物简介：

蒋琬（？～246年），字公琰，三国时代蜀汉的重臣。荆州零陵湘乡（今湖南省湘乡县）人，蜀汉四英之一。初随刘备入蜀，诸葛亮卒后封大将军，辅佐刘禅，主持朝政，统兵御魏。采取闭关息民政策，国力大增。官至大司马，安阳亭侯，谥号恭侯。

费祎（？～253年），字文伟，荆州江夏鄳县（今河南罗山）人，三国时代蜀汉的政治家和武将，官至大将军。在一次回途的筵会中，被降将郭修刺杀而亡，死后谥号敬侯。

武将详解：

国战模式·阵

引文：“蒋琬、费祎荷国之重，亦见谥” ——《后主传》

珠联璧合：刘备(君主)

〖生息〗 出牌阶段结束时，若你未于此阶段内造成过伤害，你可摸两张牌。

〖守成〗 当与你势力相同的一名角色于其回合外失去所有手牌后，你可令其摸一张牌。

胜利台词：内务交由我二人打理，
丞相北伐路上尽且宽心。



Illustration: cometrue

姜维

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SHU 012	蜀	龙的衣钵	4	KayaK	√	神话再临·山
	J.SP 004	魏	幼麒	4	depp	×	界限突破SP系列
国战	G.SHU 012	蜀	龙的衣钵	2	木美人	×	君临天下·阵
3V3	V.SHU 012	蜀	龙的衣钵	4	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.SHU 012	蜀	龙的衣钵	4	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·一战到底

人物简介：

姜维，字伯约，天水冀人。三国时期蜀汉著名将领、军事统帅。原为曹魏天水郡的中郎将，后降蜀汉，官至凉州刺史、大将军。诸葛亮去世后继承诸葛亮的遗志，继续率领蜀汉军队北伐曹魏，与曹魏名将陈泰、郭淮、邓艾等多次交手。

武将详解：

身份模式·山


Illustration: KayaK

引文：“大胆应无惧，雄心誓不回。” ——《三国演义》

〖挑衅〗出牌阶段限一次，你可令攻击范围内含有你的一名角色选择是否对你使用【杀】，若其选择否，你弃置其一张牌。

〖志继〗**觉醒技**，准备阶段开始时，若你没有手牌，你选择一项：1. 回复1点体力；2. 摸两张牌。然后你减1点体力上限，获得“观星”。

胜利台词：丞相大人，今天我等的奋战，
只为告慰您的在天之灵！

身份模式·界限突破 SP


Illustration: depp

〖困奋〗**锁定技**，结束阶段开始时，你失去1点体力，然后摸两张牌。

〖逢亮〗**觉醒技**，当你进入濒死状态时，你减1点体力上限，然后将体力值回复至2点，获得“挑衅”并将你的“困奋”改为“结束阶段开始时，你可失去1点体力，摸两张牌”。

国战模式·阵

珠联璧合：刘备(君主)

〖挑衅〗出牌阶段限一次，你可令攻击范围内含有你的一名角色选择是否对你使用【杀】，若其选择否，你弃置其一张牌。

〖遗志〗**副将技**，此武将牌上单独的阴阳鱼个数-1；**副将技**，若你的主将有“观星”，此“观星”描述中的X视为5，否则你

拥有“观星”。

〖天覆〗 **主将技**，**阵法技**，若当前回合角色为你所在队列里的角色，你拥有“看破”。



Illustration: 木美人

3V3 模式

〖挑衅〗 出牌阶段限一次，你可令攻击范围内含有你的一名角色选择是否对你使用【杀】，若其选择否，你弃置其一张牌。

〖志继〗 **觉醒技**，准备阶段开始时，若你没有手牌，你选择一项：1. 回复1点体力；2. 摸两张牌。然后你减1点体力上限，获得“观星”。

胜利台词：丞相大人，今天我等的奋战，
只为告慰您的在天之灵！

1V1 模式

〖挑衅〗 出牌阶段限一次，你可令对手选择是否对你使用【杀】，若其选择否，你弃置其一张牌。

胜利台词：丞相大人，今天我等的奋战，
只为告慰您的在天之灵！

专属战功：



才兼文武 战功点：5

使用姜维在一局游戏中发动挑衅弃掉牌至少4张并发动观星至少2次



龙的衣钵 战功点：45

使用姜维获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: DH





Illustration: 巴萨小马



沮 授

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 306	群	监军谋国	3	酱油之神	精精神神	√	一将成名2014

人物简介：

沮授，冀州巨鹿广平人，东汉末年原为韩馥麾下，后袁绍破冀州，沮授归为袁绍的谋臣。初期帮助袁绍筹划天下大计，而受到袁绍赏识，但后来多次向袁绍献策而不纳。沮授在袁绍大军撤退时被曹操军俘虏，但不纳曹操招降，打算逃脱回营时被杀害。

武将详解：

身份模式·一将成名2014

〖渐营〗 当你于出牌阶段内使用牌时，若此牌与你于此阶段内使用的上一张牌的点数或花色相同，你可摸一张牌。

〖矢北〗 **锁定技**，当你于一名角色的回合内受到第X次伤害后，若X：为1，你回复1点体力；大于1，你失去1点体力。

胜利台词：河北地大物丰，皇图之地，
岂容尔等窥伺？



Illustration: 酱油之神

专属战功：



徐图渐营 战功点：5

使用沮授在一回合中发动渐营摸牌至少4张



监军谋国 战功点：45

使用沮授获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



K

孔 融

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
国战	G.QUN 014	群	凛然重义	1.5	苍月白龙	√	三国杀·国战

人物简介：

孔融，字文举，鲁国人，东汉文学家，“建安七子”之首。献帝即位后任北军中侯、虎贲中郎将、北海相，时称孔北海，后因触怒曹操，为曹操所杀。能诗善文。

武将详解：

国战模式

引文：“融负有高气，志在靖难，而才疏意广，迄无成功。”

——《后汉书》



Illustration: 苍月白龙

珠联璧合：张角(君主)

〖名士〗 **锁定技**，当你受到伤害时，若来源有暗置的武将牌，你令伤害值－1。

〖礼让〗 当你的一张被弃置的牌置入弃牌堆后，你可将之交给一名其他角色。

胜利台词：梨便让于你了，这胜利的果实，
我可不会拱手让人的哦。

武将皮肤：



Illustration: 彩练舞空

L

李典

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WEI 017	魏	深明大义	3	张帅	√	界限突破
国战	G.WEI 017	魏	深明大义	1.5	张帅	≈	君临天下·势

人物简介：

李典，字曼成，兖州山阳郡巨野县人，是东汉末年曹操麾下重要将领。李典为将颇有儒风，好学问，博览群书，深明大义，不与诸将争功，敬贤士大夫，在军中被称为长者。李典早期和从父李干追随曹操袭击黄巾贼，破黄巾于寿张。又参与征讨袁术、攻打徐州等战役。李干拒绝吕布别驾薛兰、治中李封招降，而遭到杀害。李干子李典整领其兵，破薛兰、李封等，后去世，封李典为颍阴令，中郎将，后迁离狐太守。官渡之战间李典率领自己的宗族部曲为曹操提供军资。袁绍被击败后，升为裨将军。建安九年，参与围邺城。建安十年，与乐进围高干于壶关。建安十一年，击管承于长广。封为捕虏将军、都亭侯。李典有长者之风，官至破虏将军，三十六岁去世。魏文帝曹丕称帝后，追念李典在合淝之战的功绩，追谥为愍侯。

武将详解：

身份模式·界限突破

〖恂恂〗 摸牌阶段开始时，你可放弃摸牌，观看牌堆顶的四张牌并获得其中的两张牌，然后将其余的牌置于牌堆底。

〖忘隙〗 当你对其他角色造成1点伤害后，或受到其他角色造成的1点伤害后，若其存活，你可令你与其各摸一张牌。

胜利台词：若有怠慢之处还望包涵。
但这来之不易的胜利，我不会拱手让人。


Illustration：张帅

国战模式·势

珠联璧合：乐进

〖恂恂〗 摸牌阶段开始时，你可放弃摸牌，观看牌堆顶的四张牌并获得其中的两张牌，然后将其余的牌置于牌堆底。

〖忘隙〗 当你对其他角色造成1点伤害后，或受到其他角色造成的1点伤害后，若其存活，你可令你与其各摸一张牌。

胜利台词：若有怠慢之处还望包涵。
但这来之不易的胜利，我不会拱手让人。

专属战功：


进退恂恂 战功点：5
使用李典(界限突破)在一局游戏中发动恂恂至少5次并获胜


深明大义 战功点：45
使用李典(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



李丰

模式	编号	势力	称号	体力	OL	来源
身份	M.OL 004	蜀	继父尽事	3	◇	三国杀OL手机版

人物简介：

李丰，荆州南阳郡（今河南省南阳市）人，蜀汉官员。李严之子。李严迁为骠骑将军后，率军前往汉中，诸葛亮上表推举李丰为江州都督督军，以代替李严管理后方事务。李严去世后，李丰在蜀汉官至朱提太守。



武将详解：

身份模式·OL手机版

〖屯储〗 摸牌阶段，你可额外摸两张牌，然后将一张手牌置于武将牌上，称为“粮”；若有“粮”，你不能使用【杀】和【决斗】。

〖输粮〗 一名角色的结束阶段开始时，若其没有手牌，你可将一张“粮”置入弃牌堆，令其摸两张牌。

专属战功：



继父尽事 战功点：5

在一局游戏中使用李丰发动至少3次输粮并获胜



朱提太守 战功点：45

使用李丰获得100场身份模式游戏胜利

李儒

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 206	群	魔仕	3	MSNZero	进化论	√	一将成名2013
	YJ 206	群	魔仕	3			×	一将成名2014

人物简介：

李儒，董卓的首席谋士，为董卓所亲信，大小事宜皆与其商议。董卓趁乱进京、说降吕布、废立皇帝、迁都长安等举动，均离不开李儒的参谋之功，并奉命毒杀皇帝刘辩。李傕被曹操击败后，李儒从此不知所踪，消失在历史长河中。

武将详解：

身份模式·一将成名2013(新版)

〖绝策〗 结束阶段开始时，你可对一名没有手牌的角色造成1点伤害。

〖灭计〗 出牌阶段限一次，你可将一张黑色锦囊牌置于牌堆顶并选择一名有手牌的其他角色，令其选择一项：1. 弃置一张锦囊牌；2. 弃置两张不为锦囊牌的牌。然后若其不能选择任何一项，其弃置所有牌。

〖焚城〗 **限定技**，出牌阶段，你可令所有其他角色各选择一项：1. 弃置至少X张牌（若上一名进行选择的角色以此法弃置过牌，X为这些被弃置的牌数+1，否则X为1）；2. 受到你造成的2点火焰伤害。



Illustration: MSNZero

身份模式·一将成名2013(旧版)

〖绝策〗 当一名角色于你的回合内失去所有手牌后，若其体力值大于0，你可对其造成1点伤害。

〖灭计〗 你使用一张应选择的额定目标数为1的黑色非延时类锦囊牌的额外目标数上限+1。

〖焚城〗 **限定技**，出牌阶段，你可令所有其他角色各选择一项：1. 弃置X张牌（X为其装备区里的牌数且至少为1）；2. 受到你造成的1点火焰伤害。

胜利台词：算无遗策，画无失理。
今得遇明主，大业已成！

专属战功：



毒策士 战功点：5

使用李儒在一局游戏中，发动绝策杀死至少2名角色并发动焚城杀死至少2名角色



魔仕 战功点：45

使用李儒获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 大仙



Illustration: HOOO



Illustration: 陈韬

廖化

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 107	蜀	历尽沧桑	4	天空之城	桃花僧	√	一将成名2012

人物简介：

廖化，本名淳，字元俭，襄阳中卢（今湖北襄樊）人。三国时期蜀国后期将领，以勇敢果断著称。廖化是三国时代中经历了魏、蜀、吴整个兴衰过程极少数人中的一个，与严颜、黄忠共称为蜀汉三老将。

武将详解：


Illustration: 天空之城

身份模式·一将成名2012

〖当先〗 **锁定技**，回合开始时，你执行一个额外的出牌阶段。

〖伏枥〗 **限定技**，当你处于濒死状态时，你可将体力值回复至X点（X为势力数），然后翻面。

胜利台词：我还会一直战斗下去，
只为看到主公复兴汉室之日！

专属战功：



历尽沧桑 战功点：5

使用廖化在一局游戏中触发技能当先8次



老骥伏枥 战功点：45

使用廖化获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：




Illustration: 李欣theone

凌 操

模式	编号	势力	称号	体力	OL	来源
身份	M.OL 002	吴	激流勇进	4	◇	三国杀OL手机版

人物简介：

凌操（？～203年），东汉吴郡余杭县（今浙江省杭州市余杭区）人，凌统的父亲，官至破贼校尉。凌操为人侠义勇敢、骁勇善战。群雄孙策在寿春起兵，凌操便前往跟随；每从征战，冠军履锋、所向无前，战绩卓越。守永平长时，区内野蛮的山越经常侵扰汉民，奸猾之徒渔辱百姓，凌操便出兵平讨山越、整顿吏治诛戮奸党。因政绩杰出迁破贼校尉，后来凌操在跟随孙权征讨黄祖时，作为前锋先入夏口，一交锋便势如破竹、大败敌军前部，祖军随即大乱、四处奔走。为追杀黄祖，凌操轻舟独进，中流矢死，《吴书》记载为甘宁所射杀。



武将详解：

身份模式·OL手机版

〖独进〗 摸牌阶段，你可额外摸X+1张牌（X为你装备区里的牌数的一半）。

专属战功：



激流勇进 战功点：5

在一局游戏中使用凌操发动至少5次独进并获胜



破贼校尉 战功点：45

使用凌操获得100场身份模式游戏胜利

灵 睢

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 017	群	情随梦逝	3	木美人	▽◇	SP系列

人物简介：

灵睢，虚构人物，职业杀手，电影《铜雀台》的女主角，为吕布与貂蝉的女儿！

武将详解：

身份模式·SP

〖竭缘〗 当你对其他角色造成伤害时，若其体力值不小于你，你可弃置一张黑色手牌，令伤害值+1；当你受到其他角色造成的伤害时，若其体力值不小于你，你可弃置一张红色手牌，令伤害值-1。

〖焚心〗 **限定技**，当被你杀死的角色亮出其身份牌前，若你不为主公，你可与其交换身份牌。



Illustration: 木美人

胜利台词：穆顺……

我们终于得偿所愿了……

凌统

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 005	吴	豪情烈胆	4	绵Myan	ShadowLee	×	一将成名
	YJ 005	吴	豪情烈胆	4			√	一将成名2012

人物简介：

凌统，字公绩，吴郡馀杭人，三国时期吴国名将。凌操之子，官至偏将军。

武将详解：

身份模式·一将成名2011(新版)



Illustration: 绵Myan

引文：　“公绩，亡者已矣，苟使卿在，何患无人？”　——孙权

〖旋风〗 弃牌阶段结束时(若你于此阶段内弃置过你的至少两张手牌)或当你失去装备区里的牌后，你可选择一项：1. 依次弃置一名其他角色的两张牌；2. 选择两名有牌的其他角色，弃置这些角色的各一张牌。

胜利台词：终有一日，东吴之旗，将飘扬在你的国境！

身份模式·一将成名2011(旧版)

引文：　“公绩，亡者已矣，苟使卿在，何患无人？”　——孙权

〖旋风〗 当你失去装备区里的牌后，你可选择一项：1. 视为使用【杀】；2. 对距离为1的一名角色造成1点伤害。

专属战功：



豪情烈胆　战功点：5

使用凌统在一局游戏中发动旋风弃置其他角色装备区的牌至少8张



国士之风　战功点：45

使用凌统获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: DH



Illustration: depp

刘 备

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SHU 001	蜀	乱世的枭雄	4	KayaK	√	标准版
	SHU 001	蜀	乱世的枭雄	4	木美人	≈	2013标准版
							界限突破
	SP 017				心思路-YL	×	台湾SP系列
国战	G.SHU 001	蜀	乱世的枭雄	2	KayaK	√	三国杀·国战
	G.EM 001	君	龙横蜀汉	2	LiuHeng	×	君临天下·阵
	G.EMA 001	令	五虎将大旗	/	LiuHeng		
3V3	V.SHU 001	蜀	乱世的枭雄	4	木美人	√	三国杀·3V3
1V1	D.SHU 001	蜀	乱世的枭雄	4	木美人	√	三国杀·1V1
							三国杀·一战到底

人物简介：

刘备（161～223年），字玄德，东汉末年幽州涿郡涿县（今河北省涿州市）人，汉景帝子中山靖王胜之后。三国时期蜀汉开国皇帝，谥号昭烈皇帝，史家又称为先主。以仁德治天下。陈寿评曰："先主之弘毅宽厚，知人待士，盖有高祖之风，英雄之器焉。及其举国托孤于诸葛亮，而心神无贰，诚君臣之至公，古今之盛轨也。机权干略，不逮魏武，是以基宇亦狭。然折而不挠，终不为下者，抑揆彼之量必不容己，非唯竞利，且以避害云尔。"

武将详解：

身份模式·标准版（旧版）

〖仁德〗 出牌阶段，你可将至少一张手牌交给一名角色，若你以此法交给其他角色的手牌数不小于2，你回复1点体力（每阶段限一次）。


Illustration: KayaK

〖激将〗 **主公技**，当你需要使用/打出【杀】时，你可令其他蜀势力角色选择是否打出【杀】（其打出的【杀】结算完毕后视为你使用/打出此【杀】）。

- 你发动【激将】声明使用【杀】只能声明使用不确定花色和属性的【杀】，即你开始一个特殊的使用【杀】的流程：首先你在"选择目标时"声明使用不确定花色和属性的【杀】，同时选择你使用【杀】的目标。然后其他蜀势力角色依次决定如何进行响应，一旦有一名角色打出【杀】即在开始打出流程的同时终止响应的流程，打出流程完毕后不将此牌置入弃牌堆。接着继续进行特殊的使用流程，进入"使用牌时"，视为你成功使用了与该角色打出的【杀】牌面信息和对应的实体牌都相同的【杀】，之后此特殊的使用流程开始按照正常的使用流程进行。若没有蜀势力角色打出【杀】进行响应，则终止特殊的使用流程，视为你没有使用过此【杀】。
- 你发动【激将】声明打出【杀】对某事件进行响应即你开始一个特殊的打出【杀】的流程：你在声明打出【杀】后其他蜀势力角色依次决定如何进行响应，一旦有一名角

色打出【杀】即在开始打出流程的同时终止响应的流程，打出流程完毕后不将此牌置入弃牌堆。接着继续进行特殊的打出流程，进入“打出牌时”，视为你成功打出了与该角色打出的【杀】牌面信息和对应的实体牌都相同的【杀】，之后此特殊的打出流程开始按照正常的打出流程进行。若没有蜀势力角色打出【杀】进行响应，则终止特殊的打出流程，视为你没有打出过此【杀】。

胜利台词：桃园金兰，仁者之风；
浩浩荡荡，恩威无穷！

身份模式·标准版（2013版）/界限突破/台湾SP

〖仁德〗 出牌阶段限一次，你可将至少一张手牌交给其他角色，若你以此法交给其他角色的手牌数不小于2，你回复1点体力。


Illustration: 木美人

〖激将〗 **主公技**，当你需要使用/打出【杀】时，你可令其他蜀势力角色选择是否打出【杀】（其打出的【杀】结算完毕后视为你使用/打出此【杀】）。

- 你发动【激将】声明使用【杀】只能声明使用不确定花色和属性的【杀】，即你开始一个特殊的使用【杀】的流程：首先你在“选择目标时”声明使用不确定花色和属性的【杀】，同时选择你使用【杀】的目标。然后其他蜀势力角色依次决定如何进行响应，一旦有一名角色打出【杀】即在开始打出流程的同时终止响应的流程，打出流程完毕后不将此牌置入弃牌堆。接着继续进行特殊的使用流程，进入“使用牌时”，视为你成功使用了与该角色打出的【杀】牌面信息和对应的实体牌都相同的【杀】，之后此特殊的使用流程开始按照正常的使用流程进行。若没有蜀势力角色打出【杀】进行响应，则终止特殊的使用流程，视为你没有使用过此【杀】。


Illustration: 心思路-YL

  - 例如：装备【朱雀羽扇】的主公刘备在需要使用【杀】时，发动【激将】声明使用的只能是一张不确定花色和属性的【杀】，不能发动【朱雀羽扇①】。
  - 例如：主公刘备发动【激将】需要对手牌数为1的诸葛亮（标）使用【杀】，此时诸葛亮（标）是刘备使用【杀】的合法目标，诸葛亮（标）打出【杀】进行响应，会受到刘备造成的伤害。
  - 例如：李儒（旧将）对主公刘备使用【借刀杀人】选择对一名体力为1的蜀势力角色A使用【杀】时，刘备发动【激将】进行响应，A打出最后的手牌【杀】进行响应，在此【杀】置入处理区后李儒对A发动【绝策】，A受到1点伤害死亡，由于此【杀】的目标数量减为0，在此【杀】的打出结算完毕后终止此【杀】的使用流程，将之置入弃牌堆，但视为刘备已经对【借刀杀人】响应成功，不需要把其武器交给李儒。
- 你发动【激将】声明打出【杀】对某事件进行响应即你开始一个特殊的打出【杀】的流程：你在声明打出【杀】后其他蜀势力角色依次决定如何进行响应，一旦有一名角

色打出【杀】即在开始打出流程的同时终止响应的流程，打出流程完毕后不将此牌置入弃牌堆。接着继续进行特殊的打出流程，进入“打出牌时”，视为你成功打出了与该角色打出的【杀】牌面信息和对应的实体牌都相同的【杀】，之后此特殊的打出流程开始按照正常的打出流程进行。若没有蜀势力角色打出【杀】进行响应，则终止特殊的打出流程，视为你没有打出过此【杀】。

国战模式

引文：“先主之弘毅宽厚，知人待士，盖有高祖之风，英雄之器焉。” ——陈寿

珠联璧合：关羽、张飞、甘夫人

〖仁德〗 出牌阶段，你可将至少一张手牌交给一名角色，若你于此阶段内因发动“仁德”交给其他角色的手牌数不小于3，你回复1点体力（每阶段限一次）。

胜利台词：桃园金兰，仁者之风；
浩浩荡荡，恩威无穷！

国战模式·阵

君主

珠联璧合：蜀势力武将



Illustration: LiuHeng

〖章武〗 **锁定技**，当【飞龙夺凤】置入弃牌堆或其他角色的装备区后，你获得之；**锁定技**，当你失去【飞龙夺凤】前，你展示之，然后将此牌移动的目标区域改为牌堆底，若如此做，当此牌置于牌堆底后，你摸两张牌。

▷ 当你失去手牌里的【飞龙夺凤】前，你须自觉触发【章武②】。

〖授钺〗 **君主技**，**锁定技**，你拥有“五虎将大旗”。

▷ “五虎将大旗”是你的武将技能。

〖激诏〗 **限定技**，当你处于濒死状态时，你可将手牌补至X张（X为你的体力上限），然后将体力值回复至2点，失去“授钺”并获得“仁德”。

五虎将大旗

存活的蜀势力角色拥有的下列五个技能分别调整为：



Illustration: LiuHeng

〖武圣〗 你可将一张牌当【杀】使用或打出。

〖咆哮〗 你使用【杀】无次数限制；当你使用【杀】指定一个目标后，你无视其防具。

▷ 你使用【杀】指定A为目标后触发【咆哮②】，你无视A的防具的效果持续到：

① 此【杀】因对A无效而终止使用结算。
② 此【杀】被A使用的【闪】抵消。
③ 此【杀】对A进行使用结算造成的伤害，在伤害结算中防止此伤害。
④ 此【杀】对A进行使用结算造成的伤害，在伤害结算中计算出最终的伤害值。

〖龙胆〗 你可将一张【杀】/【闪】当【闪】/【杀】使用或打出；当你发动【龙胆①】使用或打出牌时，你摸一张牌。

〖烈弓〗 当你于出牌阶段内使用【杀】指定一个目标后，若其手牌数不小于你的体力值或不大于你的攻击范围，你可令其不能使用【闪】响应此【杀】；你的攻击范围+1。

〖铁骑〗 当你使用【杀】指定一个目标后，你可判定，若结果不为♠，其不能使用【闪】响应此【杀】。

3V3 模式

〖仁德〗 出牌阶段，你可将至少一张手牌交给一名角色，若你以此法交给其他角色的手牌数不小于2，你回复1点体力（每阶段限一次）。

胜利台词：桃园金兰，仁者之风；
浩浩荡荡，恩威无穷！

1V1 模式

〖仁望〗 当对手于其出牌阶段内对你使用第X张为【杀】或非延时类锦囊牌的牌时（X至少为2），你可弃置其一张牌。

胜利台词：桃园金兰，仁者之风；
浩浩荡荡，恩威无穷！

专属战功：



纠结之心 战功点：5
使用刘备在一局游戏中发动雌雄双股剑特效杀死至少1名女性角色



乱世的枭雄 战功点：45
使用刘备获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration: YellowKiss



Illustration: 大仙





刘表

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 108	群	跨蹈汉南	4	关东煮	管乐	▽	一将成名2012
	OL改版	群	跨蹈汉南	3	关东煮		√	Online

人物简介：

刘表，字景升，山阳郡高平（今山东微山）人。东汉末年名士，汉室宗亲，荆州牧，汉末群雄之一。

武将详解：

身份模式·一将成名2012

〖自守〗 摸牌阶段，若你已受伤，你可多摸X张牌（X为你已损失的体力值），然后跳过出牌阶段。

〖宗室〗 **锁定技**，你的手牌上限+X（X为势力数）。



Illustration: 关东煮

身份模式·OL

〖自守〗 摸牌阶段，你可多摸X张牌（X为势力数），然后令其他角色不是你于出牌阶段内使用牌的合法目标。

〖宗室〗 **锁定技**，你的手牌上限+X（X为势力数）。

胜利台词：江河霸主，愈战愈强；荆襄九郡，雄霸四方！

专属战功：



跨蹈汉南 战功点：15

使用刘表在一局游戏中，使用【自守】累计5次



荆襄霸主 战功点：45

使用刘表获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration: Yi章

刘封

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 207	蜀	骑虎之殇	4	Thinking	香蒲神殇	√	一将成名2013

人物简介：

刘封，刘备义子。性格刚猛，气力过人。随赵云、张飞等扫荡西川，颇有战功，而后又统领孟达攻取上庸，深为刘备信任。但是后来关羽北伐曹魏，多次要求刘封起兵相助，刘封不从。而后又侵凌孟达，迫其降魏。孟达与魏徐晃共袭刘封，并劝刘封投降，刘封不降，又遭部下叛变，败归成都。刘备在诸葛亮的建议下赐死刘封，刘封自裁，刘备深表痛惜。

武将详解：

身份模式·一将成名2013

〖陷嗣〗 准备阶段开始时，你可选择一至两名有牌的角色，将这些角色的各一张牌置于武将牌上，称为“逆”；当一名角色需要对你使用【杀】时，其可将两张“逆”置入弃牌堆，视为对你使用【杀】（有距离限制）。

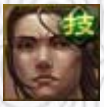
胜利台词：此战告捷，蜀中众望所归。

立嗣大事，望父亲细想再三！



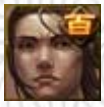
Illustration: Thinking

专属战功：



先主假子 战功点：5

使用刘封，在一局游戏中发动陷嗣使得“逆”的数量达到8张并且获得胜利



骑虎之殇 战功点：45

使用刘封获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: G.G.G.



Illustration: YellowKiss

刘 禅

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SHU 013	蜀	无为的真命主	3	LiuHeng	√	神话再临·山
国战	G.SHU 013	蜀	无为的真命主	1.5	LiuHeng	√	三国杀·国战

人物简介：

刘禅，蜀汉后主，字公嗣。小名阿斗。刘备之子，母亲是昭烈皇后甘氏。三国时期蜀汉第二位皇帝，公元223～263年在位。公元263年蜀汉被曹魏所灭，刘禅投降曹魏，被封为安乐公。

武将详解：

身份模式·山

〖享乐〗 **锁定技**，当你成为其他角色使用【杀】的目标时，你令其选择是否弃置一张基本牌，若其选择否或其已死亡，此【杀】对你无效。

〖放权〗 你可跳过出牌阶段，若如此做，此回合结束时，你可弃置一张手牌并选择一名其他角色，若如此做，其获得一个额外的回合。

〖若愚〗 **主公技**，**觉醒技**，准备阶段开始时，若你是体力值最小的角色，你加1点体力上限，然后回复1点体力，获得“激将”。


Illustration: LiuHeng

胜利台词：别怀疑，我是真的傻，
输给我，只怪你知道的太多了！

国战模式

珠联璧合：赵云、刘备(君主)

〖享乐〗 **锁定技**，当你成为其他角色使用【杀】的目标时，你令其选择是否弃置一张基本牌，若其选择否或其已死亡，此【杀】对你无效。

〖放权〗 你可跳过出牌阶段，若如此做，此回合结束时，你可弃置一张手牌并选择一名其他角色，若如此做，其获得一个额外的回合。

胜利台词：别怀疑，我是真的傻，
输给我，只怪你知道的太多了！

专属战功：



大智若愚 战功点：5

使用刘禅每回合都发动放权在回合结束时弃牌指定角色进行额外回合并获胜



无为的真命主 战功点：45

使用刘禅获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: Truelin

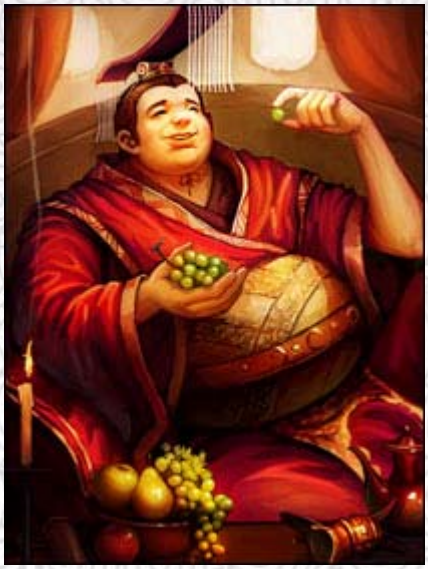


Illustration: Sky

刘协

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 016	群	受困天子	3	LiuHeng	√	SP系列

人物简介：

刘协，字伯和，又字合。汉族，祖籍沛县，生于洛阳。汉灵帝第三子，被董卓迎立为帝。董卓被王允和吕布诛杀后，董卓部将李傕等攻入长安，再次挟持了他，后来逃出长安。公元196年，曹操控制了刘协，并迁都许昌，“挟天子以令诸侯”。公元220年，曹操病死，刘协被曹丕控制，随后被迫禅让于曹丕。

武将详解：

身份模式·SP

〖天命〗 当你成为【杀】的目标时，你可先弃置两张牌再摸两张牌，然后若体力值最大的角色仅有一名且不为你，其可先弃置两张牌再摸两张牌。

〖密诏〗 出牌阶段限一次，你可将所有手牌交给一名角色，令其与你选择的有手牌的另一名角色拼点，然后拼点赢的角色视为对拼点没赢的角色使用【杀】。



Illustration: LiuHeng

胜利台词：“神龟虽寿，犹有竟时”，哈哈，
改朝换代，只是你的痴心妄想！

专属战功：



真命天子 战功点：5

使用刘协在一局游戏中发动密诏4次，天命4次，并最终胜利



汉献帝 战功点：45

使用刘协获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration: Yi章

留 赞

模式	编号	势力	称号	体力	OL	来源
身份	M.OL 003	吴	啸天亢声	4	◇	三国杀OL手机版

人物简介：

留赞（183～255年），字正明，会稽常山人。东汉末及三国时东吴将领。留赞年轻时曾在会稽郡任郡吏，当时黄巾之乱的余党仍在地方活动，留赞就曾与余党首领吴桓决战，成功斩杀吴桓，但在战时腿受伤，不能伸直。留赞喜读兵书及三史，希望能像书中所记载的将领般征战，但因腿部不能伸直而十分叹息。一次留赞用刀割受伤腿部的腿筋，大量出血，昏迷很久，留赞家人见状十分害怕，但都助他伸直他的腿。足伸直后，腿伤渐渐痊愈，留赞可以蹉步。凌统听说此事后甚为惊异，于是上表举荐，令留赞获得被试用的机会，后因多次有战功，任屯骑校尉。建兴元年冬，曹魏进攻东兴，太傅诸葛恪领兵抵抗，命令留赞与丁奉、吕据、唐咨在前部，最终大败魏军，因功迁左将军。五凤二年，曹魏将领毋丘俭和文钦在寿春叛变，留赞跟随孙峻出征寿春，未到寿春时留赞患病，知道此战必败，于是将曲盖和印绶交给弟子，命他归国，以免在此一同战死。弟子不从，留赞更拔刀要斩，弟子才肯离去。蒋班最后斩杀留赞，享年七十三岁。



武将详解：

身份模式·OL手机版

〖奋音〗 当你于回合内使用第X张牌时（X不小于2），若此牌与你使用的上一张牌颜色不同，你可摸一张牌。

专属战功：



啸天亢声 战功点：5

使用留赞在一局游戏中发动至少5次奋音并获胜



左护军 战功点：45

使用留赞获得100场身份模式游戏胜利

鲁肃

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WU 014	吴	独断的外交家	3	LiuHeng	√	神话再临·林
国战	G.WU 014	吴	独断的外交家	1.5	LiuHeng	√	三国杀·国战

人物简介：

鲁肃（172～217年），字子敬，临淮郡东城县（今安徽省定远县）人，东汉末年东吴著名的战略家、政治家、外交家。建安三年，鲁肃仕职袁术。同年与周瑜相识，二人结成挚友。周瑜劝说鲁肃和他一起离开袁术，投奔孙策。但鲁肃到达江东后很长一段时间一直没有受到孙策的重视，很不得志。孙策死后，由周瑜重新引见，鲁肃终于得到孙权器重。他为孙权提出鼎足江东的战略规划，因此得到孙权的赏识。鲁肃的榻上策和诸葛亮的隆中对在许多观点上相吻合，就三国史实上多数时间为“吴蜀同盟抗曹”，便知此二计本为一计。重臣张昭对鲁肃颇有非议，但孙权却并不介意，反而更加看重鲁肃。周瑜去世后，鲁肃力主与刘备势力联合对抗曹操，孙刘联盟得到进一步巩固。而孙权则任命鲁肃为汉昌太守、横江将军、屯陆口，接管原属周瑜的军队。鲁肃为了说服关羽以维持联盟，邀请关羽到约定地点会谈。会谈时，双方各把兵马安排在百步以外，与会者包括关羽与鲁肃，都只佩挂了一把单刀，这就是历史上著名的“单刀赴会”。

武将详解：

身份模式·林

〖好施〗 摸牌阶段，你可多摸两张牌，然后若你的手牌数大于5，你将一半的手牌交给一名手牌最少的其他角色。

〖缔盟〗 出牌阶段限一次，你可选择两名其他角色并弃置X张牌（X为这两名角色手牌数的差），令这两名角色交换手牌。

胜利台词：两国同盟牢不可破，
你们绝无任何胜机！


Illustration: LiuHeng

国战模式

〖好施〗 摸牌阶段，你可多摸两张牌，然后若你的手牌数大于5，你将一半的手牌交给一名手牌最少的其他角色。

〖缔盟〗 出牌阶段限一次，你可选择两名其他角色并弃置X张牌（X为这两名角色手牌数之差），令这两名角色交换手牌。

胜利台词：两国同盟牢不可破，
你们绝无任何胜机！

专属战功：



指困相赠 战功点：5

使用鲁肃在一局游戏中发动好施分给其他角色至少15张牌



独断外交家 战功点：45

使用鲁肃获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: DH



Illustration: Yi章



陆逊

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WU 007	吴	儒生雄才	3	KayaK	√	标准版
	SP 016				巴萨小马	×	台湾SP系列
	WU 007	吴	儒生雄才	3	depp	√	界限突破
国战	G.WU 007	吴	擎天之柱	1.5	KayaK	√	三国杀·国战
1V1	D.WU 007	吴	儒生雄才	3	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·1V1

人物简介：

陆逊（183～245年），本名陆议，字伯言，吴郡吴县（今江苏省苏州市）人，是三国时代吴国著名的军事家、政治家，历任东吴大都督、丞相。吴大帝孙权兄孙策之婿，世代为江东大族。多次抵御曹魏和蜀汉，曾以谦逊之书麻痹关羽，夺取荆州，在夷陵之战中，火烧连营大破蜀军，大伤蜀之元气。确保了吴王孙权在荆州南部的统治。黄武七年，魏大司马曹休大举进攻吴国，陆逊自为中部，令朱桓、全琮为左右翼，三路进军，双方决战于石亭，大败曹休，一举击溃魏国十万兵马，翌年孙权称帝，封陆逊上大将军、右都护。顾雍死后，陆逊被委任为丞相，但不久卷入太子孙和与鲁王孙霸间的皇储派系争夺。陆逊于赤乌八年去世，享年63岁。据《三国志》记载，陆逊是被孙权反复的责备气死的。陆逊之子陆抗葬父，还都谢恩，孙权令中使以杨竺告陆逊的二十条罪状责问陆抗，陆抗一一回答，孙权才渐渐消除对陆逊的怀疑。

武将详解：

身份模式·标准版/台湾SP

〖谦逊〗 **锁定技**，你不是【顺手牵羊】和【乐不思蜀】的合法目标。

〖连营〗 当你失去所有手牌后，你可摸一张牌。

胜利台词：为了守护祖国的安宁，
我愿竭尽所有的忠诚与胆略！


Illustration: KayaK


Illustration: 巴萨小马

身份模式·界限突破

〖谦逊〗 当延时类锦囊牌或其他角色使用的非延时类锦囊牌生效时，若你是此牌唯一的目标，你可将所有手牌扣置于武将牌上，称为“节”，若如此做，当前回合结束时，你获得所有“节”。

〖连营〗 当你失去所有手牌后，你可令至多X名角色各摸一张牌（X为你此次失去的手牌数）。


Illustration: depp


Illustration: KayaK

胜利台词：为了守护祖国的安宁，
我愿竭尽所有的忠诚与胆略！

国战模式

〖谦逊〗 **锁定技**，当你成为【顺手牵羊】或【乐不思蜀】的目标时，你取消自己。

〖度势〗 你可将一张红色手牌当【以逸待劳】使用。每阶段限四次。

胜利台词：为了守护祖国的安宁，
我愿竭尽所有的忠诚与胆略！

1V1 模式

〖谦逊〗 **锁定技**，你不是【顺手牵羊】和【乐不思蜀】的合法目标。

〖连营〗 当你失去所有手牌后，你可摸一张牌。

胜利台词：为了守护祖国的安宁，
我愿竭尽所有的忠诚与胆略！

专属战功：



连绵不绝 战功点：5
使用陆逊在你的一回合内发动至少10次连营



谦谦有礼 战功点：5
使用陆逊(界限突破)在一局游戏中发动连营令吴势力角色(包含自己)摸牌至少6张并获胜



儒生雄才 战功点：45
使用陆逊获得100场身份模式游戏胜利



江陵侯 战功点：45
使用陆逊(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: Cang.z



Illustration: 卞丽君



Illustration: Zero



Illustration: depp

吕布

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	QUN 002	群	武的化身	4	KayaK	√	标准版
	SP 008				焚烧的大葱	×	台湾SP系列
	QUN 002	群	武的化身	5	张帅	√	界限突破
	LE 006	神	修罗之道	5	KayaK	√	神话再临·林
	SP 022				千橘子	×	SP系列
虎牢关	SP 008(2-1)	神	最强神话	8	LiuHeng	√	SP系列
	SP 008(2-2)	神	暴怒的战神	4	LiuHeng	√	
国战	G.QUN 002	群	武的化身	2.5	LiuHeng	√	三国杀·国战
3V3	V.QUN 002	群	武的化身	4	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.QUN 002	群	武的化身	4	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·1V1
							三国杀·一战到底

人物简介：

吕布，字奉先，五原郡九原县人。三国第一猛将，曾独力战刘关张三人，其武力世之无双。时人语曰：“人中有吕布，马中有赤兔。”

武将详解：

身份模式·标准版/台湾SP

引文：“骁勇无敌，善战无前，然勇而少谋，暴而少仁。” ——陈宫

〖无双〗 **锁定技**，当你使用【杀】指定一个目标后，你将其抵消此【杀】的方式改为依次使用两张【闪】；**锁定技**，当你使用【决斗】指定一个目标后，或成为一名角色使用【决斗】的目标后，你将其执行此【决斗】中打出【杀】的效果改为依次打出两张【杀】。

☞ *你发动【无双①】后，若目标角色使用的第一张【闪】被取消目标或无效，其不能使用第二张【闪】。*


Illustration: KayaK


Illustration: 焚烧的大葱

胜利台词：哈哈哈，这就叫天下无双！
谁还敢来受死！

身份模式·界限突破

〖无双〗 **锁定技**，当你使用【杀】指定一个目标后，你将其抵消此【杀】的方式改为依次使用两张【闪】；**锁定技**，当你使用【决斗】指定一个目标后，或成为一名角色使用【决斗】的目标

后，你将其执行此【决斗】中打出【杀】的效果改为依次打出两张【杀】。

▷ 你发动【无双①】后，若目标角色使用的第一张【闪】被取消目标或无效，其不能使用第二张【闪】。

〖利驭〗 当你使用的【杀】对一名其他角色造成伤害后，其可令你获得其一张牌，你视为对其选择的除其外的一个合法目标使用【决斗】。


Illustration: 张帅

胜利台词：哈哈哈，这就叫天下无双！
谁还敢来受死！

身份模式·神将/SP

引文： “颤抖着滚开吧杂鱼们！这世上还有谁能满足我！？”


Illustration: KayaK


Illustration: 干橘子

〖狂暴〗 **锁定技**，游戏开始时，你获得2枚“暴怒”标记；**锁定技**，当你造成或受到1点伤害后，你获得1枚“暴怒”标记。

〖无谋〗 **锁定技**，当你使用非延时类锦囊牌时，你选择一项：1. 弃1枚“暴怒”标记；2. 失去1点体力。

〖神愤〗 出牌阶段限一次，你可弃6枚“暴怒”标记并选择所有其他角色，对这些角色各造成1点伤害，然后这些角色先各弃置装备区里的所有牌再各弃置四张手牌，你翻面。

〖无前〗 出牌阶段，你可弃2枚“暴怒”标记并选择一名角色，你于此回合内拥有“无双”且其防具的技能于此回合内无效。

胜利台词：神挡杀神，佛挡杀佛！战神在此，
问天下还有谁能满足我！

虎牢关模式·最强神话（第一阶段）

〖马术〗 **锁定技**，你与其他角色的距离-1。

〖无双〗 **锁定技**，当你使用【杀】指定一个目标后，你将其抵消此【杀】的方式改为依次使用两张【闪】；**锁定技**，当你使用【决斗】指定一个目标后，或成为一名角色使用【决斗】的目标后，你将其执行此【决斗】中打出【杀】的效果改为依次打出两张【杀】。

▷ 你发动【无双①】后，若目标角色使用的第一张【闪】被取消目标或无效，其不能使用第二张【闪】。

▷ 当你的体力降至4或更低时，终止一切结算，你进入第二阶段。


Illustration: LiuHeng

虎牢关模式·暴怒的战神（第二阶段）

〖马术〗 **锁定技**，你与其他角色的距离 -1。

〖无双〗 **锁定技**，当你使用【杀】指定一个目标后，你将其抵消此【杀】的方式改为依次使用两张【闪】；**锁定技**，当你使用【决斗】指定一个目标后，或成为一名角色使用【决斗】的目标后，你将其执行此【决斗】中打出【杀】的效果改为依次打出两张【杀】。

▻ 你发动【无双①】后，若目标角色使用的第一张【闪】被取消目标或无效，其不能使用第二张【闪】。


Illustration: LiuHeng

〖修罗〗 准备阶段开始时，你可弃置与你判定区里的一张牌花色相同的一张手牌，弃置你判定区里的此牌且你可重复此流程。

〖神威〗 **锁定技**，摸牌阶段，你多摸两张牌；**锁定技**，你的手牌上限 +2。

〖神戟〗 若你的装备区里没有武器牌，你使用【杀】的额外目标数上限 +2。

国战模式

引文： “骁勇无敌，善战无前，然勇而少谋，暴而少仁。”

——陈宫


Illustration: LiuHeng

珠联璧合：貂蝉、张角(君主)

〖无双〗 **锁定技**，当你使用【杀】指定一个目标后，你将其抵消此【杀】的方式改为依次使用两张【闪】；**锁定技**，当你使用【决斗】指定一个目标后，或成为一名角色使用【决斗】的目标后，你将其执行此【决斗】中打出【杀】的效果改为依次打出两张【杀】。

▻ 你发动【无双①】后，若目标角色使用的第一张【闪】被取消目标或无效，其不能使用第二张【闪】。

胜利台词：哈哈哈，这就叫天下无双！

谁还敢来受死！

3V3 模式

〖无双〗 **锁定技**，当你使用【杀】指定一个目标后，你将其抵消此【杀】的方式改为依次使用两张【闪】；**锁定技**，当你使用【决斗】指定一个目标后，或成为一名角色使用【决斗】的目标后，你将其执行此【决斗】中打出【杀】的效果改为依次打出两张【杀】。

▻ 你发动【无双①】后，若目标角色使用的第一张【闪】被取消目标或无效，其不能使用第二张【闪】。

〖战神〗 **觉醒技**，准备阶段开始时，若你已受伤且己方已有其他角色阵亡，你减1点体力上限，然后弃置装备区里的武器牌，获得“马术”和“神戟”。

胜利台词：哈哈哈，这就叫天下无双！

谁还敢来受死！

1V1 模式

〖无双〗 **锁定技**，当你使用【杀】指定一个目标后，你将其抵消此【杀】的方式改为依次使用两张【闪】；**锁定技**，当你使用【决斗】指定一个目标后，或成为一名角色使用【决斗】的目标后，你将其执行此【决斗】中打出【杀】的效果改为依次打出两张【杀】。

- 你发动【无双①】后，若目标角色使用的第一张【闪】被取消目标或无效，其不能使用第二张【闪】。

胜利台词：哈哈哈，这就叫天下无双！
谁还敢来受死！

专属战功：


飞将 战功点：5
使用吕布发动方天画戟特效使用一张杀杀死至少2名角色


追名逐利 战功点：5
使用吕布(界限突破)在一局游戏中发动利驭获得至少4张牌并获胜


神鬼无双 战功点：10
使用神·吕布在一局游戏中发动神愤至少2次


武的化身 战功点：45
使用吕布获得100场身份模式游戏胜利


不败战神 战功点：45
使用吕布(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利


修罗之道 战功点：30
使用神·吕布出场100次

武将皮肤：



吕蒙

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WU 003	吴	白衣渡江	4	KayaK	√	标准版
	SP 027				Feith	×	台湾SP系列
	WU 003	吴	士别三日	4	樱花闪乱	√	界限突破
	LE 002	神	圣光之国士	3	KayaK	√	神话再临·风
国战	G.WU 003	吴	白衣渡江	2	KayaK	√	三国杀·国战
1V1	D.WU 003	吴	白衣渡江	4	KayaK	√	三国杀·一战到底

人物简介：

吕蒙，字子明，汝南富陂人，东吴名将，原有“吴下阿蒙”之贬称，后受孙权劝说，奋发读书，最终成就一代名将。陈寿评曰：“吕蒙勇而有谋断，识军计，谲郝普，擒关羽，最其妙者。初虽轻果妄杀，终于克己，有国士之量，岂徒武将而已乎！”

武将详解：

身份模式·标准版/台湾SP

引文：“吕蒙勇而有谋断，识军计，谲郝普，擒关羽，最其妙者。”

——陈寿

〖克己〗 若你未于出牌阶段内使用或打出过【杀】，你可跳过弃牌阶段。

胜利台词：勇而有谋，勤于克己。

百世之功，一战而就。



Illustration: KayaK



Illustration: Feith

身份模式·界限突破

〖克己〗 若你未于出牌阶段内使用或打出过【杀】，你可跳过弃牌阶段。

〖勤学〗 **觉醒技**，准备阶段开始时，若你的手牌数比你的体力值至少多3（若游戏人数不小于7则改为2），你减1点体力上限，然后获得“攻心”。

胜利台词：勇而有谋，勤于克己。

百世之功，一战而就。



Illustration: 樱花闪乱



Illustration: KayaK

身份模式·神将

引文：“看那温暖而盛情的光芒，我们别无选择。”

〖涉猎〗 摸牌阶段开始时，你可放弃摸牌，亮出牌堆顶的五张牌，然后获得其中每种花色的牌各一张，将其余的牌置入弃牌堆。

〖攻心〗 出牌阶段限一次，你可观看一名其他角色的手牌并可展示其中的一张♥牌，然后选择一项：1. 弃置之；2. 将之置于牌堆顶。

胜利台词：呵呵，你会输，
只因为懂的太少了。

国战模式

引文：“吕蒙勇而有谋断，识军计，谲郝普，擒关羽，最其妙者。” ——陈寿

〖克己〗 若你未于出牌阶段内使用或打出过【杀】，你可跳过弃牌阶段。

胜利台词：勇而有谋，勤于克己。
百世之功，一战而就。

1V1 模式

〖慎拒〗 **锁定技**，你的手牌上限＋X（X为你弃牌阶段开始时对手的体力值）。

〖博图〗 回合结束后，若你于出牌阶段内使用过四种花色的牌，你可获得一个额外的回合。

胜利台词：勇而有谋，勤于克己。
百世之功，一战而就。

专属战功：



伺机待发 战功点：5
使用吕蒙将手牌囤积到20张



吴下阿蒙 战功点：5
使用吕蒙(界限突破)在一局游戏中发动攻心至少4次



洞察一切 战功点：10
使用神·吕蒙在一局游戏中发动攻心弃掉无中生有和桃至少各2张



白衣渡江 战功点：45
使用吕蒙获得100场身份模式游戏胜利



士别三日 战功点：45
使用吕蒙(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利



圣光之国士 战功点：30
使用神·吕蒙出场100次

武将皮肤：



M

马 超

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SHU 006	蜀	一骑当千	4	KayaK	√	标准版
	SP 010				gerry	×	台湾SP系列
	SP 011	群	西凉的猛狮		天空之城	√	SP系列
	SHU 006	蜀	一骑当千	4	木美人&张帅&KayaK	√	界限突破
	J.SP 002	群	西凉的猛狮	4	depp	×	界限突破SP系列
国战	G.SHU 006	蜀	一骑当千	2	KayaK	√	三国杀·国战
3V3	V.SHU 006	蜀	一骑当千	4	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.SHU 006	蜀	一骑当千	4	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·1V1
							三国杀·一战到底

人物简介：

马超，字孟起，扶风茂陵(今陕西兴平)人，汉末凉州(今甘肃武威)军阀、蜀五虎上将之一。马超是伏波将军马援的后人，汉末诸侯马腾之子。面如冠玉，目如流星，虎体猿臂，彪腹狼腰，声雄力猛。因衣着讲究，举止非凡，故人称"锦马超"。麾铁骑，捻金枪。

武将详解：

身份模式·标准版/SP/台湾SP

〖马术〗 **锁定技**，你与其他角色的距离-1。

〖铁骑〗 当你使用【杀】指定一个目标后，你可判定，若结果为红色，其不能使用【闪】响应此【杀】。

胜利台词：西凉铁骑的雄风，
驰骋在中原大地吧！

胜利台词：这点胜利还不够，可恶的曹贼，
我定叫你血债血偿！


Illustration: KayaK


Illustration: 天空之城

身份模式·界限突破

〖马术〗 **锁定技**，你与其他角色的距离-1。

〖铁骑〗 当你使用【杀】指定一个目标后，你可令其非锁定技于当前回合内无效，然后你判定，令其选择一项：
1. 弃置与结果花色相同的一张牌；
2. 不能使用【闪】响应此【杀】。

胜利台词：西凉铁骑的雄风，
驰骋在中原大地吧！


Illustration:
木美人&张帅&KayaK


Illustration: greey

身份模式·界限突破 SP


Illustration: depp

〖追击〗 **锁定技**，你与体力值小于你的角色的距离视为1。

〖刺槐〗 出牌阶段开始时，你可展示手牌，若没有【杀】，当你于下次手牌数变化之前且于下次有角色死亡之前需要使用/打出【杀】时，你可视为使用/打出【杀】。

国战模式

珠联璧合：马岱、刘备(君主)

〖马术〗 **锁定技**，你与其他角色的距离－1。

〖铁骑〗 当你使用【杀】指定一个目标后，你可判定，若结果为红色，其不能使用【闪】响应此【杀】。

胜利台词：西凉铁骑的雄风，
驰骋在中原大地吧！

3V3 模式

〖马术〗 **锁定技**，你与其他角色的距离－1。

〖铁骑〗 当你使用【杀】指定一个目标后，你可判定，若结果为红色，其不能使用【闪】响应此【杀】。

胜利台词：西凉铁骑的雄风，
驰骋在中原大地吧！

1V1 模式

〖骁袭〗 当你登场时，你可视为使用【杀】。

〖铁骑〗 当你使用【杀】指定目标后，你可判定，若结果为红色，对手不能使用【闪】响应此【杀】。

胜利台词：西凉铁骑的雄风，
驰骋在中原大地吧！

专属战功：


全军突击 战功点：5
使用马超在一局游戏中发动铁骑连续判定红色花色至少5次


西凉的猛狮 战功点：5
使用SP马超在一局中发动至少5次铁骑并且判定为红色花色


西凉铁骑 战功点：5
使用马超(界限突破)在一局游戏中对魏势力角色发动铁骑至少4次并获胜


一骑当千 战功点：45
使用马超获得100场身份模式游戏胜利


威震西凉 战功点：45
使用SP马超获得100场身份模式游戏胜利


骠骑将军 战功点：45
使用马超(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration: 鄧Sir



Illustration: 丁子



Illustration: depp

马岱

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 109	蜀	临危受命	4	大佬荣	凌天翼	√	一将成名2012
	YJ 109	蜀	临危受命	4			√	一将成名2013
国战	G.SHU 019	蜀	临危受命	2	Thinking	/	×	君临天下·势

人物简介：

马岱，茂陵人，中国三国时期蜀汉将领，名将马超的从弟。官至蜀汉平北将军，封陈仓侯。早年他曾经从曹操手中死里逃生，后跟随马超投归蜀汉，归蜀后，跟随丞相诸葛亮南征孟获和北伐曹魏，马岱纵横沙场、多负辛劳，作战冷静而勇猛，深得诸葛亮信任。诸葛亮病逝后，魏延与杨仪因为争权，马岱受杨仪派遣率军斩杀了蜀将魏延。曾率领军队出师北伐，被魏将牛金击败而退还。

武将详解：

身份模式·一将成名2012(新版)

引文：“吾敢杀汝！”

〖马术〗 **锁定技**，你与其他角色的距离-1。

〖潜袭〗 准备阶段开始时，你可判定，然后令距离为1的一名角色于此回合内不能使用或打出与结果颜色相同的手牌。

胜利台词：叛贼已经伏诛，北伐讨魏，
才是我最向往的征程！


Illustration: 大佬荣

身份模式·一将成名2012(旧版)

引文：“吾敢杀汝！”

〖马术〗 **锁定技**，你与其他角色的距离-1。

〖潜袭〗 当你使用【杀】对距离为1的目标角色造成伤害时，你可判定，若结果不为♥，你防止此伤害，然后其减1点体力上限。

胜利台词：反骨贼除，军心已定。
曹魏诸贼，引颈受戮吧！


Illustration: Thinking

国战模式·势

珠联璧合：马超、刘备(君主)

〖马术〗 **锁定技**，你与其他角色的距离-1。

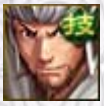
〖潜袭〗 准备阶段开始时，你可判定，然后令距离为1的一名角色于此回合内不能使用或打出与结果颜色相同的手牌。

专属战功：



斩草除根 战功点：5

使用马岱发动潜袭使一名角色降低至少3点体力上限并获胜



出其不意 战功点：5

使用新马岱在一局游戏中发动潜袭8次



平北将军 战功点：45

使用马岱获得100场身份模式游戏胜利



临危受命 战功点：45

使用新马岱获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 琛·美弟奇



Illustration: 勺子妞



Illustration: livsinno



Illustration: 大佬荣

马 良

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 035	蜀	白眉智士	3	LiuHeng	√	SP系列

人物简介：

马良，字季常，因眉毛中有白毛，人称白眉马良，马谡的兄长。马良在兄弟五人中名声最佳，因此有“马氏五常，白眉最良”的说法。

武将详解：

身份模式·SP

〖协穆〗 出牌阶段限一次，你可弃置一张【杀】并选择一个势力，若如此做，当你于下回合开始之前成为其他角色使用的一张黑色牌的目标后，若其势力与你所选的相同，你可摸两张牌。

〖纳蛮〗 当其他角色打出的非转化的【杀】且非视为的【杀】，或此【杀】成为的判定牌置入弃牌堆后，你可获得之。

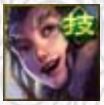


Illustration: LiuHeng

胜利台词：五溪蛮族皆已归顺，离复兴汉室又近一步。

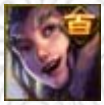
幼常，我们都负着千斤重担啊。

专属战功：



五常之首 战功点：5

使用马良在一局游戏中发动纳蛮获得至少10张【杀】并获胜



白眉智士 战功点：45

使用马良获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 木美人

马谡

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 006	蜀	怀才自负	3	张帅	点点	▽	一将成名
身份	OL改版	蜀	怀才自负	3	张帅	韩旭	√	Online

人物简介：

马谡，（190～228年），字幼常，荆州襄阳宜城（今湖北宜城）人。三国时期蜀汉将领，侍中马良之弟。马谡少时素有才名，和兄长们并称为“马氏五常”。初以荆州从事跟随刘备取蜀入川，曾任绵竹、成都令、越巂太守。由于才华横溢得到诸葛亮的赏识，马谡才器过人，好论军计，诸葛亮向来对他倍加器重，每次谈论都是一整天。马谡在诸葛亮南征孟获之时，曾于出兵前向诸葛亮提出“攻心为上，攻城为下；心战为上，兵将为下”的战略方针，而在作战中，诸葛亮也是充分体现并采用了这种战略方针的，最后南疆终蜀之世未再有大型战事。刘备临终时告诫诸葛亮马谡不可重用，诸葛亮并未听取；诸葛亮北伐时，违众提拔马谡为先锋。街亭之战时，马谡因违反军令，且不听王平之谏言，刚愎自用，因作战失误而失守，之后被诸葛亮关进监狱，死在狱中。在《三国演义》中，马谡被诸葛亮处斩。斩首之时，全军落泪，诸葛亮亦痛哭。

武将详解：

身份模式·一将成名2011

〖心战〗 出牌阶段限一次，若你的手牌数大于你的体力上限，你可观看牌堆顶的三张牌，然后先展示其中任意数量的♥牌再获得之，你可改变其余牌的顺序。

〖挥泪〗 **锁定技**，当你死亡时，你令杀死你的角色弃置所有牌。



Illustration: 张帅

身份模式·OL

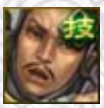
〖散谣〗 出牌阶段限一次，你可弃置一张牌并选择一名体力值最大的角色，对其造成1点伤害。

〖制蛮〗 当你对其他角色造成伤害时，你可防止此伤害，获得其装备区或判定区里的一张牌。

胜利台词：什么？我竟然赢了！

丞、丞相，幼常做到了……

专属战功：



怀才自负 战功点：5

使用马谡在一局游戏中发动心战获得桃和无中生有各至少2张 （已绝版）



街亭之殇 战功点：5

使用马谡在一局游戏中发动散谣造成至少3点伤害，并发动制蛮获得至少3张牌



恃才傲物 战功点：45

使用马谡获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：




Illustration：张帅

马 腾

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
国战	G.QUN 013	群	驰骋西陲	2	DH	√	三国杀·国战

人物简介：

马腾，字寿成，扶风茂陵人，东汉末年征西将军，割据西凉一带的军阀，伏波将军马援的后代，官至卫尉，封爵槐里乡侯。因其子马超谋反，而被杀，夷灭三族。

武将详解：

国战模式

珠联璧合：张角(君主)

〖马术〗 **锁定技**，你与其他角色的距离-1。

〖雄异〗 **限定技**，出牌阶段，你可令与你势力相同的所有角色各摸三张牌，然后若你的势力是角色最少的势力，你回复1点体力。

胜利台词：西凉好男儿们，我等的铁蹄，
终将要踏遍中原大地！



Illustration: DH

满宠

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 208	魏	政法兵谋	3	Aimer彩三	SamRosen	√	一将成名2013

人物简介：

满宠，初在曹操手下任许县县令，掌管司法，以执法严格著称；转任汝南太守，开始参与军事，曾参与赤壁之战。后关羽围攻樊城，满宠协助曹仁守城，劝阻了弃城而逃的计划，成功坚持到援军到来。曹丕在位期间，满宠驻扎在新野，负责荆州侧的对吴作战。曹叡在位期间，满宠转任到扬州，接替曹休负责东侧对吴作战，屡有功劳。

武将详解：

身份模式·一将成名2013

〖峻刑〗 出牌阶段限一次，你可弃置至少一张手牌并选择一名其他角色，令其选择一项：1. 弃置与你弃置的牌类别均不同的一张手牌；2. 翻面，然后摸等量的牌。

〖御策〗 当你受到伤害后，你可展示一张手牌，令来源选择是否弃置与之类别不同的一张手牌，若其选择否，你回复1点体力。

胜利台词：用峻刑治乱世，以御策平天下。



Illustration: Aimer彩三

专属战功：



法不容情 战功点：5

使用满宠在一局游戏中对魏势力角色发动至少4次峻刑



政法兵谋 战功点：45

使用满宠获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: Yi章



Illustration: 里奥博恩

孟获

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SHU 014	蜀	南蛮王	4	废柴男	√	神话再临·林
国战	G.SHU 014	蜀	南蛮王	2	废柴男	√	三国杀·国战
1V1	D.SHU 014	蜀	南蛮王	4	废柴男	√	2013王者之战 三国杀·一战到底

人物简介：

孟获，中国三国时期南中少数族首领。系东汉末益州建宁郡（今云南晋宁东）大姓，身材肥硕。生卒年不详。官至御史中丞。曾被诸葛亮七擒七纵，传为佳话。

武将详解：

身份模式·林

〖祸首〗 **锁定技**，【南蛮入侵】对你无效；**锁定技**，当其他角色使用【南蛮入侵】指定目标后，你代替其成为此【南蛮入侵】造成的伤害的来源。

▻ 【祸首②】的效果的本质即你将此【南蛮入侵】的效果改为：每名目标角色需打出【杀】，否则受到发动此次【祸首②】的角色造成的1点伤害。

✧ 例如：孟获在张春华使用【南蛮入侵】指定目标后会触发【祸首②】，轮到对曹操进行结算时，曹操没有打出【杀】进行响应，则受到孟获造成的1点伤害，在受到1点伤害后可发动【奸雄】获得该【南蛮入侵】。



Illustration: 废柴男

〖再起〗 摸牌阶段开始时，若你已受伤，你可放弃摸牌，亮出牌堆顶的X张牌（X为你已损失的体力值），然后回复等同于其中♥牌数的体力，将这些♥牌置入弃牌堆，获得其余的牌。

胜利台词：想八擒孟获？做梦吧！今天被擒的是你！哈哈哈！

国战模式

珠联璧合：祝融、刘备(君主)

〖祸首〗 **锁定技**，【南蛮入侵】对你无效；**锁定技**，当其他角色使用【南蛮入侵】指定目标后，你代替其成为此【南蛮入侵】造成的伤害的来源。

▻ 【祸首②】的效果的本质即你将此【南蛮入侵】的效果改为：每名目标角色需打出【杀】，否则受到发动此次【祸首②】的角色造成的1点伤害。

〖再起〗 摸牌阶段开始时，若你已受伤，你可放弃摸牌，亮出牌堆顶的X张牌（X为你已损失的体力值），然后回复等同于其中♥牌数的体力，将这些♥牌置入弃牌堆，获得其余的牌。

胜利台词：想八擒孟获？做梦吧！今天被擒的是你！哈哈哈！

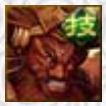
1V1 模式

〖蛮裔〗 当你登场时，你可视为使用【南蛮入侵】;【南蛮入侵】对你无效。

〖再起〗 摸牌阶段开始时，若你已受伤，你可放弃摸牌，亮出牌堆顶的X张牌（X为你已损失的体力值），然后回复等同于其中♥牌数的体力，将这些♥牌置入弃牌堆，获得其余的牌。

胜利台词：想八擒孟获？做梦吧！今天被擒的是你！哈哈哈！

专属战功：



七擒七纵 战功点：5

使用孟获在一局游戏中发动再起回复体力至少7点



南蛮王 战功点：45

使用孟获获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration: 李欣theone

糜夫人

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
国战	G.SHU 021	蜀	乱世沉香	1.5	木美人	×	君临天下·势

人物简介：

糜夫人，东海郡朐县（今江苏省连云港市）人，东汉末年左将军刘备夫人。徐州别驾糜竺之妹。糜家世代经商，僮仆过万，家资巨亿。建安五年，司空曹操进攻徐州，左将军刘备战败，糜夫人和关羽一起被俘，被曹操带回许都，此后不详。

武将详解：

国战模式·势

珠联璧合：刘备(君主)

〖闺秀〗 当你明置此武将牌后，你可摸两张牌；当你移除此武将牌后，你可回复1点体力。

〖存嗣〗 出牌阶段，你可移除此武将牌并选择一名角色，令其获得“勇决”（当与你势力相同的一名角色于其出牌阶段内使用的非转化的【杀】因结算完毕而置入弃牌堆后，若此【杀】为其于此阶段内使用的第一张牌，其可获得之），然后若其不为你，其摸两张牌。



Illustration: 木美人

N

牛 金

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
1V1	D.WEI 025	魏	独进的兵胆	4	青骑士	√	三国杀·一战到底

人物简介：

牛金，初为曹仁部曲将，周瑜军数万人来攻，前锋数千人始至，曹仁登城望，乃募得三百人，遣牛金迎战。但对方兵力较多，牛金遂被围困。曹仁亲自杀入阵中救出牛金。司马懿使牛金轻骑饵诱蜀军，刚交战诸葛亮就退兵，追至祁山。蜀将马岱入寇，司马懿遣将军牛金击退，斩千余级。公孙渊反，司马懿帅牛金、胡遵等步骑四万发自洛阳，后平定辽东。

武将详解：

1V1 模式

〖挫锐〗 **锁定技**，你的起始手牌数为X+2（X为你备用武将牌堆里的武将牌数）；**锁定技**，**限定技**，你跳过判定阶段。

〖裂围〗 当对手死亡后，你可摸三张牌。

胜利台词：一鼓作气，再而衰，三而竭！
先锋大将就是胜负的关键！



Illustration：青骑士

P

潘 凤

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 029	群	联军上将	4	G.G.G.	√	SP系列
国战	G.QUN 017	群	联军上将	2	Yi章	√	三国杀·国战

人物简介：

潘凤，为历史小说《三国演义》中的虚构人物，在第五回中登场。根据《三国演义》中的描写，潘凤是冀州（现在河北南部）牧韩馥部下将领，使用大斧作为兵器。当十八路诸侯讨伐董卓之时，他奉韩馥之命前往汜水关前挑战董卓部下大将华雄，不敌被斩。在小说中，这个人物是作为之后关羽“温酒斩华雄”的衬托。根据小说中描写：忽探子来报：“华雄引铁骑下关，用长竿挑着孙太守赤帻，来寨前大骂搦战。”绍曰：“谁敢去战？”袁术背后转出骁将俞涉曰：“小将愿往。”绍喜，便着俞涉出马。即时报来：“俞涉与华雄战不三合，被华雄斩了。”众大惊。太守韩馥曰：“吾有上将潘凤，可斩华雄。”绍急令出战。潘凤手提大斧上马。去不多时，飞马来报：“潘凤又被华雄斩了。”众皆失色。

武将详解：

身份模式·SP



Illustration: G.G.G.

引文：“吾有上将潘凤，可斩华雄。” ——韩馥

〖狂斧〗 当你使用【杀】对目标角色造成伤害后，你可选择一项：1. 将其装备区里的一张牌置入你的装备区；2. 弃置其装备区里的一张牌。

胜利台词：小小娃娃口出狂言，
我乃上将潘凤，速来受死！

国战模式



Illustration: Yi章

引文：“吾有上将潘凤，可斩华雄。” ——韩馥

珠联璧合：张角(君主)

〖狂斧〗 当你使用【杀】对目标角色造成伤害后，你可选择一项：1. 将其装备区里的一张牌置入你的装备区；2. 弃置其装备区里的一张牌。

胜利台词：小小娃娃口出狂言，
我乃上将潘凤，速来受死！

专属战功：



嗜血狂斧 战功点：5

在一局游戏中使用SP潘凤发动狂斧至少3次并获胜



联军上将 战功点：45

使用SP潘凤获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



潘璋 & 马忠

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 209	吴	擒龙伏虎	4	zzyzzyy	風残葉落	√	一将成名2013

人物简介：

潘璋，少时家贫，跟随孙权后得到其赏识，加上作战勇猛，不断升迁，其一生为孙权东征西讨，战功累累。曾擒获关羽，并夺取了青龙偃月刀及赤兔马，之后在夷陵之战被为父报仇的关兴所杀。

马忠，为潘璋部将。于麦城之战中设伏擒获关羽及关平。刘备伐吴时，马忠随潘璋等往拒，突袭射伤蜀将黄忠，导致黄忠阵亡。不久，潘璋为关兴所杀，马忠领兵围击，击退张苞援军。后降将糜、傅发动兵变，刺杀了马忠，将首级献于刘备。

武将详解：

身份模式·一将成名2013

〖夺刀〗 当你受到【杀】造成的伤害后，你可弃置一张牌，获得来源装备区里的武器牌。

〖暗箭〗 当你使用【杀】对目标角色造成伤害时，若你不在其攻击范围内，你令伤害值+1。



Illustration: zzyzzyy

胜利台词：就算是五虎将齐上，
也定教你们有来无回！

专属战功：



上将杀手 战功点：5

使用潘璋&马忠在一局游戏中杀死关羽和黄忠并获得游戏胜利



擒龙伏虎 战功点：45

使用潘璋&马忠获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: L



Illustration: 张帅&木美人

庞 德

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	QUN 008	群	人马一体	4	LiuHeng	√	神话再临·火
	SP 006	魏	抬榇之悟		天空之城	√	SP系列
国战	G.QUN 008	群	人马一体	2	LiuHeng	√	三国杀·国战
3V3	V.QUN 008	群	人马一体	4	LiuHeng	√	三国杀·3V3
1V1	D.QUN 008	群	人马一体	4	LiuHeng	√	2013王者之战
							三国杀·1V1
							三国杀·一战到底

人物简介：

庞德，字令明，东汉末年雍州南安郡狟道县（今甘肃天水市武山县四门镇）人。曹操部下重要将领。少为郡吏州从事。官至立义将军、拜关门亭侯。谥曰壮侯。有一子庞会。

武将详解：

身份模式·火/SP

〖马术〗 **锁定技**，你与其他角色的距离-1。

〖猛进〗 当你使用的【杀】被目标角色使用的【闪】抵消时，你可弃置其一张牌。

胜利台词：天下能阻止我前进的，
就只有我自己！

胜利台词：让我们在大魏，
继续发扬西凉子弟的忠义吧！


Illustration: LiuHeng


Illustration: 天空之城

国战模式

珠联璧合：张角(君主)

〖马术〗 **锁定技**，你与其他角色的距离-1。

〖猛进〗 当你使用的【杀】被目标角色使用的【闪】抵消时，你可弃置其一张牌。

胜利台词：天下能阻止我前进的，
就只有我自己！

3V3模式

〖马术〗 **锁定技**，你与其他角色的距离-1。

〖猛进〗 当你使用的【杀】被目标角色使用的【闪】抵消时，你可弃置其一张牌。

胜利台词：天下能阻止我前进的，
就只有我自己！

1V1 模式

〖骁袭〗 当你登场时，你可视为使用【杀】。

〖猛进〗 当你使用的【杀】被对手使用的【闪】抵消时，你可弃置其一张牌。

胜利台词：天下能阻止我前进的，
就只有我自己！

专属战功：



周苛之节 战功点：5

使用庞德在一局游戏中发动猛进至少5次



抬榇之悟 战功点：5

使用SP庞德在一局游戏中发动猛进弃掉同一名玩家至少2张装备区的牌



人马一体 战功点：45

使用庞德获得100场身份模式游戏胜利



尽忠徇节 战功点：45

使用SP庞德获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration: Thinking

庞 统

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SHU 010	蜀	凤雏	3	KayaK	√	神话再临·火
国战	G.SHU 010	蜀	凤雏	1.5	KayaK	√	三国杀·国战

人物简介：

庞统（179～214年），字士元，东汉末年襄阳郡（治所在今湖北省襄阳市襄州区）人。三国时刘备帐下谋士。名士庞德公称其为“凤雏”，与“卧龙”诸葛亮齐名。为南郡郡守任为功曹，后成为刘备重臣谋士，陈寿誉其可比拟为魏国的荀彧和荀攸。历任耒阳令、治中从事，官至军师中郎将；随刘备入蜀后，提出夺蜀提案，刘备不从。刘备与刘璋决裂后，庞统再提出上、中、下三策取蜀，刘备认为上策过急，下策又太缓，故依采取中策而行。先斩杨怀、高沛，再攻成都，所向披靡。在进攻雒县时，庞统率众攻城，不幸被守军流矢击中去世，时年三十六岁。刘备为之痛惜、流泪，诸葛亮也亲自前往拜祭，更升其父为谏议大夫。后主刘禅追赐关内侯，后又追谥为靖侯。《三国演义》中庞统的形象与历史上的庞统有所不同，书中描写庞统容貌丑陋，在赤壁之战时受周瑜之托而向曹操献连环计，曹操因此将战船用铁索连接起来。庞统进取雒城时行至一地名曰“落凤坡”，被埋伏于此的张任军认作刘备，乱箭射死。

武将详解：

身份模式·火

〖连环〗 你可将一张♣手牌当【铁索连环】使用；你能重铸♣手牌。

〖涅槃〗 **限定技**，当你处于濒死状态时，你可弃置你的区域里的所有牌，然后将武将牌恢复至游戏开始时的状态，摸三张牌，将体力值回复至3点。

胜利台词：今日凤雏，
终将高翔于天！


Illustration: KayaK

国战模式

珠联璧合：诸葛亮(卧龙)、刘备(君主)

〖连环〗 你可将一张♣手牌当【铁索连环】使用；你能重铸♣手牌。

〖涅槃〗 **限定技**，当你处于濒死状态时，你可弃置你的区域里的所有牌，然后恢复至平置状态并重置，摸三张牌，将体力值回复至3点。

胜利台词：今日凤雏，
终将高翔于天！

专属战功：



铁锁连舟 战功点：5

使用庞统在你的一回合内发动连环横置至少6名角色



凤雏 战功点：45

使用庞统获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: DH

S

司马朗

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 040	魏	再世神农	3	Sky	×	SP系列

人物简介：

司马朗（171年～217年），字伯达，河内温县（今河南温县）人，东汉末年政治家，官至兖州刺史。次弟为晋宣帝司马懿。司马防共有八个儿子，司马朗是司马防的长子，司马家的八兄弟在当时相当有名，被称为“八达”。

武将详解：

身份模式·SP

〖郡兵〗 一名角色的结束阶段开始时，若其手牌数不大于1，其可摸一张牌，然后将所有手牌交给你，若如此做，你将等量的牌交给该角色。

〖去疾〗 出牌阶段限一次，若你已受伤，你可弃置X张牌并选择一至X名已受伤的角色（X为你已损失的体力值），令这些角色各回复1点体力，然后若你以此法弃置过黑色牌，你失去1点体力。



Illustration: Sky

司马懿

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WEI 002	魏	狼顾之鬼	3	KayaK	√	标准版
	SP 020				心思路-YL	×	台湾SP系列
	PR.WEI 002				YOCO	×	PR系列
	WEI 002	魏	狼顾之鬼	3	木美人	√	界限突破
	LE 008	神	晋国之祖	4	KayaK	×	神话再临·山
国战	G.WEI 002	魏	狼顾之鬼	1.5	KayaK	√	三国杀·国战
3V3	V.WEI 002	魏	狼顾之鬼	3	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.WEI 002	魏	狼顾之鬼	3	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·1V1
							三国杀·一战到底

人物简介：

司马懿（179年～251年），字仲达，司州河内郡温县孝敬里舞阳村（今河南省温县招贤镇）人。政治家、军事家。长子司马师自封公后，追尊为舞阳文宣侯；次子司马昭称王后，追尊为晋王；其孙司马炎称帝后，追尊为高祖宣皇帝，故也称晋高祖、晋宣帝。曾任职过曹魏的大都督，太尉，太傅。少有奇节，聪明多大略，博学洽闻，伏膺儒教，世之鬼才也。

武将详解：

身份模式·标准版/台湾SP/PR

〖反馈〗 当你受到伤害后，你可获得来源的一张牌。

〖鬼才〗 当判定牌生效前，你可打出装备区外的非转化的牌代替之。

胜利台词：请看吧，我已掌控历史的大势，司马氏终将立于时代之巅！


Illustration: KayaK


Illustration: 心思路-YL

身份模式·界限突破

〖反馈〗 当你受到1点伤害后，你可获得来源的一张牌。

〖鬼才〗 当判定牌生效前，你可打出非转化的牌代替之。

胜利台词：请看吧，我已掌控历史的大势，司马氏终将立于时代之巅！


Illustration: 木美人


Illustration: YOCO

身份模式·神将


Illustration: KayaK

引文：“终于，结束了么……” “不，这是新的开始。”

〖忍戒〗 **锁定技**，当你受到伤害后，你获得X枚“忍”标记（X为你此次受到的伤害点数）；**锁定技**，当你于弃牌阶段内因弃置而失去手牌后，你获得Y枚“忍”标记（Y为你此次失去的手牌数）。

〖连破〗 一名角色的回合结束后，若你于此回合内杀死过角色，你可获得一个额外的回合。

〖拜印〗 **觉醒技**，准备阶段开始时，若你拥有的“忍”标记数不小于4，你减1点体力上限，然后获得“极略”（当判定牌生效前，若有你能打出的牌，你可弃1枚“忍”标记，发动“鬼才”；当你受到伤害后，你可弃1枚“忍”标记，发动“放逐”；当你使用锦囊牌时，你可弃1枚“忍”标记，发动“集智”；出牌阶段限一次，若你有牌，你可弃1枚“忍”标记，发动“制衡”；出牌阶段，你可弃1枚“忍”标记，令你于此回合内拥有“完杀”的效果）。

国战模式

〖反馈〗 当你受到伤害后，你可获得来源的一张牌。

〖鬼才〗 当判定牌生效前，你可打出装备区外的非转化的手牌代替之。

3V3模式

〖反馈〗 当你受到伤害后，你可获得来源的一张牌。

〖鬼才〗 当判定牌生效前，你可打出装备区外的非转化的手牌代替之。

1V1模式

〖反馈〗 当你受到伤害后，你可获得来源的一张牌。

〖鬼才〗 当判定牌生效前，你可打出装备区外的非转化的手牌代替之。

专属战功：



手眼通天 战功点：5

使用司马懿在一局游戏中有至少2次发动反馈都抽到对方1张桃



心吞三国 战功点：5

使用司马懿(界限突破)发动鬼才至少3次并获胜



狼顾之鬼 战功点：45

使用司马懿获得100场身份模式游戏胜利



晋高祖 战功点：45

使用司马懿(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration：黄铮



Illustration：大仙





孙策

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WU 010	吴	江东的小霸王	4	KayaK	√	神话再临·山
国战	G.WU 010	吴	江东的小霸王	2	木美人	×	君临天下·势
3V3	V.WU 010	吴	江东的小霸王	4	KayaK	√	三国杀·3V3

人物简介：

孙策（175～200年），字伯符，吴郡富春（今浙江杭州富阳）人，他是长沙太守孙坚之嫡长子，吴大帝孙权之长兄，东汉末年割据江东一带的军阀，汉末群雄之一，是东吴政权的奠基础者，三国演义称其武勇犹如霸王项羽，故有“小霸王”的美誉。在割据群雄时期，因讨伐袁术有功，曹操奏许朝廷任命策为讨逆将军，并封为吴侯。在一次狩猎中为刺客所伤，不久后身亡，时年仅二十六岁。其弟孙权接掌孙策势力，并于称帝后，追谥孙策为长沙桓王。

武将详解：

身份模式·山

〖激昂〗 当你使用【决斗】或红色【杀】指定目标后，或成为一张【决斗】或红色【杀】的目标后，你可摸一张牌。

〖魂姿〗 **觉醒技**，准备阶段开始时，若你的体力值为1，你减1点体力上限，然后获得“英姿”和“英魂”。

〖制霸〗 **主公技**，其他吴势力角色的出牌阶段限一次，其可与你拼点（若你发动过“魂姿”，你可拒绝此拼点），当其没赢后，你可获得两张拼点的牌。

> 吴势力角色发动【制霸】与你拼点被拒绝计入其出牌阶段限制的发动次数。


Illustration: KayaK

胜利台词：精诚所至，金石为开！
仲谋尚香，随我一同插旗拔寨！

国战模式·势

珠联璧合：周瑜、太史慈、大乔

〖激昂〗 当你使用【决斗】或红色【杀】指定目标后，或成为一张【决斗】或红色【杀】的目标后，你可摸一张牌。

〖鹰扬〗 当你拼点的牌亮出后，你可令此牌的点数于此次拼点中+3或-3。

〖魂殇〗 **副将技**，此武将牌上单独的阴阳鱼个数-1；**副将技**，准备阶段开始时，若你的体力值为1，你于此回合内拥有“英姿”和“英魂”。


Illustration: 木美人

3V3模式

〖激昂〗 当你使用【决斗】或红色【杀】指定目标后，或成为一张【决斗】或红色【杀】的目标后，你可摸一张牌。

〖魂姿〗 **觉醒技**，准备阶段开始时，若你的体力值为1，你减1点体力上限，然后获得“英姿”和“英魂”。

胜利台词：精诚所至，金石为开！
仲谋尚香，随我一同插旗拔寨！

专属战功：



猛锐盖世 战功点：5
使用孙策在一局游戏中发动激昂摸牌至少5张并成功发动技能魂姿



江东的小霸王 战功点：45
使用孙策获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: Cang.z



Illustration: 琛·美弟奇



Illustration: 丁子



孙坚

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WU 009	吴	武烈帝	4	LiuHeng	√	神话再临·林
国战	G.WU 009	吴	武烈帝	2	LiuHeng	√	三国杀·国战
3V3	V.WU 009	吴	武烈帝	4	LiuHeng	√	三国杀·3V3
1V1	D.WU 009	吴	武烈帝	4	LiuHeng	√	2013王者之战 三国杀·一战到底

人物简介：

孙坚，字文台，汉族，吴郡富春人。东汉末期地方军阀，著名将领。史书说他“容貌不凡，性阔达，好奇节”，是大军事家孙武的后裔。汉末群雄之一，三国中吴国的奠基人。孙权建国后，追谥孙坚为武烈皇帝。

武将详解：

身份模式·林

〖英魂〗 准备阶段开始时，若你已受伤，你可选择一项：1. 令一名其他角色摸 X 张牌，然后其弃置一张牌；2. 令一名其他角色摸一张牌， 然后其弃置 X 张牌 （X 为你已损失的体力值）。



Illustration: LiuHeng

胜利台词：伯符、仲谋，今天的战法，
你们务必要牢记于心！

国战模式

〖英魂〗 准备阶段开始时，若你已受伤，你可选择一项：1. 令一名其他角色摸X张牌，然后其弃置一张牌；2. 令一名其他角色摸一张牌，然后其弃置X张牌（X为你已损失的体力值）。

胜利台词：伯符、仲谋，今天的战法，
你们务必要牢记于心！

3V3 模式

〖英魂〗 准备阶段开始时，若你已受伤，你可选择一项：1. 令一名其他角色摸X张牌，然后其弃置一张牌；2. 令一名其他角色摸一张牌，然后其弃置X张牌（X为你已损失的体力值）。

胜利台词：伯符、仲谋，今天的战法，
你们务必要牢记于心！

1V1 模式

〖英魂〗 准备阶段开始时，若你已受伤，你可选择一项：1. 令对手摸X张牌，然后其弃置一张牌；2. 令对手摸一张牌，然后其弃置X张牌（X为你已损失的体力值）。

胜利台词：伯符、仲谋，今天的战法，
你们务必要牢记于心！

专属战功：



破虏大将军 战功点：5

使用孙坚连续至少3回合在1体力时发动英魂



武烈帝 战功点：45

使用孙坚获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：







Illustration: L

孙皓

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	OL 005	吴	时日曷丧	5	LiuHeng	○	Online

人物简介：

孙皓（242～284年），字符宗，幼名彭祖，又字皓宗，为废太子孙和之子，吴大帝孙权之孙，在位十七年，是三国时期孙吴的第四位，同时亦是最后一位皇帝。吴景帝孙休逝世时，太子非常年幼。因当时吴国处于内忧外患之中，大臣们合议改立较年长的孙皓即位。孙皓即位初期虽然英明施政并多行善举，但中后期骄狂自大并实行暴政，虽一度挽回吴国厄运，但事实上过度役使民力，加深了亡国危机。公元280年吴国被晋王朝征服，三国时代也因此终结。孙皓并无庙号与谥号，后世史书中多将孙皓称为吴后主、吴末帝，也有用他即位前的封号乌程侯，或是归晋后的封号归命侯来指代他。

武将详解：

身份模式·OL

〖残蚀〗 摸牌阶段开始时，你可放弃摸牌，摸X张牌（X为已受伤的角色数），若如此做，当你于此回合内使用基本牌或锦囊牌时，你弃置一张牌。

〖仇海〗 **锁定技**，当你受到伤害时，若你没有手牌，你令此伤害+1。

〖归命〗 **主公技**，**锁定技**，其他吴势力角色于你的回合内视为已受伤的角色。



Illustration: LiuHeng

胜利台词：脸皮和眼珠，要留下哪样，
你自己选吧！哈哈哈哈！

专属战功：



时日曷丧 战功点：5

使用SP孙皓在一局游戏中身为主公在未发动仇海的情况下获胜



归命侯 战功点：45

使用SP孙皓获得100场身份模式游戏胜利

孙鲁班

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 307	吴	为虎作伥	3	FOOLTOWN	CatCat44	√	一将成名2014

人物简介：

孙鲁班，字大虎，东吴吴郡富春人，东吴大帝孙权长女，生母步夫人，后母潘皇后，全怿、全吴生母，全绪、全寄继母，朱氏姨母。初嫁周瑜儿子周循，周循死后改嫁全琮，又称全公主。孙鲁班与孙权二子孙和不睦。孙和被立为太子后，孙鲁班向孙权进谗图谋废孙和另立鲁王孙霸，但此计未得胞妹孙鲁育赞同，姐妹之间产生隔阂。孙和被废后忧愤而死。五凤二年，孙仪等密谋诛杀权臣孙峻，因事情败露孙仪自杀。孙鲁班诬陷孙鲁育是同谋，孙峻于是杀害了孙鲁育。

武将详解：

身份模式·一将成名 2014

〖谮毁〗 当你于出牌阶段内使用【杀】或黑色非延时类锦囊牌指定目标时，若目标数为1，你可令除该目标外的是你使用此牌的合法目标的一名其他角色选择一项：1. 将一张牌交给你，若如此做，其代替你成为此牌的使用者；2. 也成为此牌的目标。每阶段限一次。

> 若该角色选择执行第二项效果，其将从“成为目标时”开始参与使用流程。

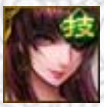
〖骄矜〗 当你受到男性角色造成的伤害时，你可弃置一张装备牌，令伤害值－1。



Illustration: FOOLTOWN

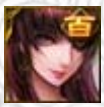
胜利台词：顺吾者大事可成，逆吾者至亲可诛

专属战功：



谗言毁谤 战功点：5

使用孙鲁班在一局游戏中对吴势力角色发动谮毁2次并获胜



为虎作伥 战功点：45

使用孙鲁班获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



孙鲁育

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 034	吴	舍身饲虎	3	depp	○	SP系列

人物简介：

孙鲁育，字小虎，三国吴大帝孙权幼女，母步夫人。曾为朱据之妻，故又称朱公主。后又嫁给刘纂。刘纂曾经娶孙权中女孙氏，因为孙氏早逝，所以又娶孙鲁育为继室。赤乌末年，她和朱据的女儿成为其异母弟孙休的妻子。五凤二年孙仪等密谋杀死权臣孙峻，因事情泄露而自杀。孙鲁班诬陷孙鲁育是孙仪的同谋，孙峻于是杀害了孙鲁育。

武将详解：

身份模式·SP

〖魅步〗 其他角色的出牌阶段开始时，若你不在其攻击范围内，你可令其锦囊牌于此回合内视为【杀】且你于此回合内视为在其攻击范围内。

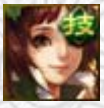
〖穆穆〗 结束阶段开始时，若你于此回合的出牌阶段内未造成过伤害，你可选择一项：1. 弃置场上的一张武器牌，若如此做，你摸一张牌；2. 将场上的一张防具牌置入你的装备区（若你已有防具则替换之）。

胜利台词：家人和睦，国邦平安，
我要的并不多…



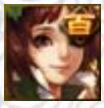
Illustration: depp

专属战功：



止战休兵 战功点：5

使用SP孙鲁育在一局游戏中发动穆穆弃置至少4张武器牌并获胜



舍身饲虎 战功点：45

使用SP孙鲁育获得100场身份模式游戏胜利

孙权

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WU 001	吴	年轻的贤君	4	KayaK	√	标准版
							界限突破
	SP 021				心思路-YL	×	台湾SP系列
国战	G.WU 001	吴	年轻的贤君	2	KayaK	√	三国杀·国战
3V3	V.WU 001	吴	年轻的贤君	4	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.WU 001	吴	年轻的贤君	4	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·1V1
							三国杀·一战到底

人物简介：

孙权，吴大帝，字仲谋，吴郡富春县人。统领吴与蜀魏三足鼎立，制衡天下。

武将详解：

身份模式·标准版/界限突破/台湾SP

〖制衡〗 出牌阶段限一次，你可弃置至少一张牌，摸等量的牌。

〖救援〗 **主公技**，**锁定技**，其他吴势力角色对处于濒死状态的你使用的【桃】回复的体力+1。

胜利台词：举贤任能，各尽其心；
龙盘虎踞，以保江东！


Illustration: KayaK


Illustration: 心思路-YL

国战模式

引文：“生子当如孙仲谋。” ——曹操

珠联璧合：周泰

〖制衡〗 出牌阶段限一次，你可弃置一至X张牌（X为你的体力上限），摸等量的牌。

胜利台词：举贤任能，各尽其心；
龙盘虎踞，以保江东！

3V3模式

〖制衡〗 出牌阶段限一次，你可弃置至少一张牌，摸等量的牌。

胜利台词：举贤任能，各尽其心；
龙盘虎踞，以保江东！

1V1 模式

〖制衡〗 出牌阶段限一次，你可弃置一至两张牌，摸等量的牌。

胜利台词：举贤任能，各尽其心；
龙盘虎踞，以保江东！

专属战功：



老不死的 战功点：5

使用孙权在一局游戏中被吴国武将用桃救至少3次



年轻的贤君 战功点：45

使用孙权获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration: DH



Illustration: Evan Lysacek

孙茹

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	M.OL 001	吴	水中仙子	3	苜蓿草	◇	三国杀OL手机版

人物简介：

陆孙氏，吴郡富春（今浙江富阳）人，东吴第三任丞相陆逊之妻，开创江东基业的吴侯孙策的女儿，陆抗的母亲。由于史册或文学作品中没有详细的介绍，故生卒年不详。孙茹之名为后人杜撰。据说因陆逊平定山越暴乱有功，孙权做主将陆孙氏嫁给陆逊，缔结了孙陆两家的姻亲关系。史载孙峻诛杀诸葛恪事件中，陆逊之孙陆景的母亲张氏受牵连遭到流放。陆景从小由陆孙氏抚养长大。陆孙氏去世时，陆景为之心丧三年。由此可以揣测这位女性在后辈心中的地位及份量。



Illustration: 苜蓿草

武将详解：

身份模式·OL手机版

〖释衅〗 **锁定技**，当你受到火属性伤害时，你防止此伤害。

〖轻逸〗 你可跳过判定阶段和摸牌阶段，视为使用【杀】。

专属战功：



水中仙子 战功点：5

在一局游戏中使用孙茹发动至少3次轻逸并获胜



栋梁之母 战功点：45

使用孙茹获得100场身份模式游戏胜利

孙尚香

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WU 008	吴	弓腰姬	3	KayaK	√	标准版
							界限突破
	SP 028				jerry	×	台湾SP系列
	SP 005	蜀	梦醉良缘		木美人	√	SP系列
	J.SP 001	蜀	梦醉良缘	3	木美人	○	界限突破SP系列
国战	G.WU 008	吴	弓腰姬	1.5	KayaK	√	三国杀·国战
3V3	V.WU 008	吴	弓腰姬	3	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.WU 008	吴	弓腰姬	3	KayaK	√	2013王者之战

人物简介：

孙夫人，乃孙权之妹。刘备定荆州，孙权进妹与其结姻，重固盟好。孙夫人才捷刚猛，有诸兄之风。后人为其立庙，号曰“枭姬庙”。

武将详解：

身份模式·标准版/界限突破/SP/台湾SP

〖结姻〗 出牌阶段限一次，你可弃置两张手牌并选择一名已受伤的男性角色，令你与其各回复1点体力。

〖枭姬〗 当你失去装备区里的一张牌后，你可摸两张牌。

胜利台词：哼，一群大男人，
还打不过我这个女孩子！

胜利台词：夫君，你的背后就由我来守护！


Illustration: KayaK


Illustration: jerry

身份模式·界限突破SP

〖良助〗 当一名角色于出牌阶段内回复体力后，你可选择一项：1. 摸一张牌，然后获得1枚“缘”标记；2. 令其摸两张牌，然后其获得1枚“缘”标记。

〖返乡〗 **觉醒技**，准备阶段开始时，若有已受伤且拥有“缘”标记的角色，你加1点体力上限，然后回复1点体力，失去“良助”并获得“枭姬”。

胜利台词：夫君，
你的背后就由我来守护！


Illustration: 木美人


Illustration: 木美人

国战模式

〖结姻〗 出牌阶段限一次，你可弃置两张手牌并选择一名已受伤的其他男性角色，令你与其各回复1点体力。

〖枭姬〗 当你失去装备区里的牌后，你可摸两张牌。

胜利台词：哼，一群大男人，还打不过我这个女孩子！

3V3 模式

〖结姻〗 出牌阶段限一次，你可弃置两张手牌并选择一名已受伤的男性角色，令你与其各回复1点体力。

〖枭姬〗 当你失去装备区里的一张牌后，你可摸两张牌。

胜利台词：哼，一群大男人，还打不过我这个女孩子！

1V1 模式

〖枭姬〗 当你失去装备区里的一张牌后，你可选择一项：1. 摸两张牌；2. 回复1点体力。

〖姻礼〗 当对手的装备牌于其回合内只经过处理区而置入弃牌堆后，你可获得之。

胜利台词：哼，一群大男人，还打不过我这个女孩子！

专属战功：



因祸得福 战功点：5

使用孙尚香在一局游戏中累计失去至少5张已装备的装备牌



弓腰姬 战功点：45

使用孙尚香获得100场身份模式游戏胜利



梦醉良缘 战功点：5

在主公是刘备的情况下，使用SP孙尚香作为内奸获得胜利



乱世巾帼 战功点：45

使用SP孙尚香获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: YellowKiss





Illustration: DH



Illustration: 木美人



Illustration: 大仙





Illustration: 木美人

T

太史慈

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WU 012	吴	笃烈之士	4	Tuu.	√	神话再临·火
国战	G.WU 012	吴	笃烈之士	2	Tuu.	√	三国杀·国战

人物简介：

太史慈（166～206年），字子义，东莱黄县（今山东龙口东黄城集）人，东汉末年群雄将领。守言应诺，恪遵信义，始终如一，弭息诽论。太史慈少时好学，曾仕于郡奏曹史。后州郡之间出现嫌隙，太史慈以巧计令有司不采信于州府，处事慎密周到，从此知名。后其母以孔融多次致赠饷遗，而孔融被黄巾军管亥所围，太史慈便奉母命往援孔融，他先以“韬晦之计”使黄巾军懈怠，突破黄巾军包围，前往刘备处求助。离开辽东后，被孙策收揽。刘繇败走后，尚有余众万多军卒未降，太史慈便受命前往安抚。孙策坚信太史慈必不背诺，太史慈亦果能于期限内回来。授以兵权，拜折冲中郎将，后官至建昌都尉，主治海昏，太史慈成功镇服守地，令曾数次作乱于艾县、西安县一带的刘表从子刘磐绝迹江东，不再为祸。甚至连曹操都闻其名而示意要招揽太史慈，但太史慈都未加以理会。孙权统事后，因太史慈能制刘磐，便将管理南方的要务委托给他。建安十一年，太史慈逝世，时年四十一岁。

武将详解：

身份模式·火

〖天义〗 出牌阶段限一次，你可与一名角色拼点：当你赢后，你于此回合内使用【杀】的额外次数上限+1且使用【杀】无距离限制且使用【杀】的额外目标数上限+1；当你没赢后，你于此回合内不能使用【杀】。



Illustration: Tuu.

胜利台词：只要有我在，
尔等就休想越国境一步！

国战模式

珠联璧合：孙策

〖天义〗 出牌阶段限一次，你可与一名角色拼点：当你赢后，你于此回合内使用【杀】的额外次数上限+1且使用【杀】无距离限制且使用【杀】的额外目标数上限+1；当你没赢后，你于此回合内不能使用【杀】。

胜利台词：只要有我在，
尔等就休想越国境一步！

专属战功：



江东之虎 战功点：5

使用太史慈在一局游戏中发动天义拼点胜利后，使用【杀】杀死至少3名角色



笃烈之士 战功点：45

使用太史慈获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：




Illustration: HOOO

田丰

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
国战	G.QUN 016	群	河北瑰杰	1.5	地狱许	√	三国杀·国战

人物简介：

田丰，字元皓。东汉末年大军阀袁绍部下重要谋士。为人刚直不阿，曾多次向袁绍进言而不被采纳。后因谏阻袁绍征伐曹操而被袁绍下令监禁，并于官渡之战后，被袁绍杀害。

武将详解：

国战模式

珠联璧合：张角(君主)

〖死谏〗 当你失去所有手牌后，你可弃置一名其他角色的一张牌。

〖随势〗 **锁定技**，当其他角色因受到伤害而进入濒死状态时，若来源与你势力相同，你摸一张牌；**锁定技**，当与你势力相同的其他角色死亡时，你失去1点体力。

胜利台词：为臣者若都有死谏的觉悟，
取这天下岂非易如反掌？



Illustration: 地狱许

W

王异

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 110	魏	决意的巾帼	3	木美人	罗森	√	一将成名2012
	YJ 110	魏	决意的巾帼	3			√	一将成名2013

人物简介：

王异，或作士异，东汉末年曹操所置羌道令、益州刺史赵昂之妻，赵英、赵月之母。马超作乱凉州时，王异协助丈夫守城，多有功勋，自马超攻冀城至祁山坚守，赵昂曾出奇计九条，王异皆有参与。在小说《三国演义》中则只称其为王氏，而不言其名。

武将详解：

身份模式·一将成名2012(新版)

引文：“凡自冀城之难，至于祁山，昂出九奇，异辄参焉”
——《列女传》



Illustration: 木美人

〖贞烈〗当你成为其他角色使用【杀】或非延时类锦囊牌的目标后，你可失去1点体力，令此牌对你无效，然后你弃置其一张牌。

〖秘计〗结束阶段开始时，若你已受伤，你可摸一至X张牌（X为你已损失的体力值），然后将等量的手牌交给其他角色。

胜利台词：下一个死在我刀下的就是你了，
马超！

身份模式·一将成名2012(旧版)

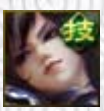
引文：“凡自冀城之难，至于祁山，昂出九奇，异辄参焉” ——《列女传》

〖贞烈〗当你的判定牌生效前，你可亮出牌堆顶的一张牌代替之。

〖秘计〗准备或结束阶段开始时，若你已受伤，你可判定，若结果为黑色，你观看牌堆顶的X张牌（X为你已损失的体力值），然后将这些牌交给一名角色。

胜利台词：请全天下见证，
我为家国雪耻的觉悟！

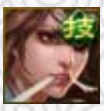
专属战功：



决意的巾帼 战功点：15
在一局游戏中，三次发动【贞烈】更改【秘计】的牌



果敢决绝 战功点：45
使用王异获得100场身份模式游戏胜利



忠贞礼节 战功点：5
使用王异(新)在一局游戏中发动贞烈3次并获胜



大义不惜 战功点：45
使用王异(新)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 团扇子大人



Illustration: DH



Illustration: 木美人



Illustration: 卞丽君



Illustration: 雪君S

魏 延

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SHU 009	蜀	嗜血的独狼	4	Sonia Tang	√	神话再临·风
国战	G.SHU 009	蜀	嗜血的独狼	2	Sonia Tang	√	三国杀·国战
1V1	D.SHU 009	蜀	嗜血的独狼	4	Sonia Tang	√	三国杀·一战到底

人物简介：

魏延（？～234年），字文长，荆州义阳郡（至今中国河南桐柏县）人。三国时期蜀汉后期重要将领，作战英勇、有勇有谋、屡立战功，深得蜀主刘备信任。诸葛亮死后，魏延因被陷害谋反而遭杨仪一党所杀。

武将详解：

身份模式·风

引文：“谁敢杀我？”

〖狂骨〗 **锁定技**，当你对一名角色造成1点伤害后，若你与其的距离于其因受到此伤害而扣减体力前不大于1，你回复1点体力。

胜利台词：哈哈，我看当今天下，
根本没有人能打败我！


Illustration: Sonia Tang

国战模式

引文：“谁敢杀我？”

珠联璧合：黄忠、刘备(君主)

〖狂骨〗 **锁定技**，当你对一名角色造成1点伤害后，若你与其的距离于其因受到此伤害而扣减体力前不大于1，你回复1点体力。

胜利台词：哈哈，我看当今天下，
根本没有人能打败我！

1V1 模式

引文：“谁敢杀我？”

〖狂骨〗 当你造成伤害后，你可判定，若结果为黑色，你回复1点体力。

胜利台词：哈哈，我看当今天下，
根本没有人能打败我！

专属战功：



嗜血成性 战功点：5

使用魏延在你的一回合内发动狂骨回复至少3点体力



嗜血的独狼 战功点：5

使用魏延获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：




Illustration: 苍月白龙

文聘

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 039	魏	坚城宿将	4	G.G.G.	○	SP系列
3V3	V.WEI 019	魏	坚城宿将	4	木美人	√	三国杀·3V3

人物简介：

文聘，本是刘表大将，刘表死后，其子琮降曹操。曹操让他守卫江夏，使其典北兵、镇荆江。文聘也不负曹操所望，守御荆城之际，多次引兵阻遏关羽之师，成为曹操倚为屏障的大将之一。曹叡即位之初，文聘在江夏击退了孙权的进攻。

武将详解：

身份模式·SP

〖镇卫〗 当一名角色成为【杀】或黑色锦囊牌的目标时，若目标数为1且其体力值小于你且使用者不为你，你可弃置一张牌，选择一项：1. 将此【杀】或黑色锦囊牌转移给你，若如此做，你摸一张牌；2. 令此【杀】或黑色锦囊牌无效，然后将此【杀】或黑色锦囊牌置于使用者的武将牌旁，称为“钲”，若如此做，当前回合结束时，使用者获得使用者武将牌旁的所有“钲”。

☞ *你须为此【杀】或黑色锦囊牌的使用者使用此【杀】或黑色锦囊牌的合法目标（不进行使用牌的距离合法性检测，且“同疾”于此转移的合法性检测中无效）。*



Illustration: G.G.G.

胜利台词：就算拼尽最后一口气，
也要守护我身后的土地！

3V3模式

引文： “仲业，卿真忠臣也。” ——曹操

〖镇卫〗 **锁定技**，对方角色与其他己方角色的距离+1。

胜利台词：就算拼尽最后一口气，
也要守护我身后的土地！



Illustration: 木美人

专属战功：



钢铁防线 战功点：5

使用SP文聘在一局游戏中发动镇卫至少5次并获胜



江夏镇卫 战功点：45

使用SP文聘获得100场身份模式游戏胜利

吴国太

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 007	吴	武烈皇后	3	zoo	章鱼	√	一将成名

人物简介：

吴国太，小说《三国演义》中的人物，不见于正史记载。在小说中，吴国太被描述为孙坚的次妻，孙坚正妻武烈皇后（小说中写作吴太夫人）的妹妹，孙朗、孙仁（孙尚香）的母亲。

武将详解：



Illustration: zoo

身份模式·一将成名 2011

〖甘露〗 出牌阶段限一次，你可令两名装备区里的牌数之差不大于X的角色交换装备区里的牌（X为你已损失的体力值）。

〖补益〗 当一名角色进入濒死状态时，你可展示其一张手牌，然后若此牌不为基本牌：其弃置之，回复1点体力。

胜利台词：现在还不是骄傲享乐的时候，
继续奋斗吧，我的孩子们！

专属战功：



武烈皇后 战功点：5

使用吴国太在一局游戏中发动补益使至少3个不同的吴国武将脱离濒死状态



年高德劭 战功点：45

使用吴国太获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 琛·美弟奇



Illustration: YellowKiss



Illustration: 阿mo



吴懿

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 308	蜀	建兴鞍辔	4	蚂蚁君	沸治·克里夫	○	一将成名2014

人物简介：

吴懿（？～237年），三国志作“吴壹”，一说为避司马懿讳。字子远，兖州陈留（今河南开封）人，中国后汉末年及三国时代蜀汉将领。吴懿因其父相来与刘焉有旧，率领家人与同族的吴班一家移居蜀地，之后效力于其子刘璋麾下，任中郎将，在刘备攻打刘璋时率军投降。后其妹吴氏嫁与刘备为妻。章武元年任关中都督，建兴八年与魏延大破魏将郭淮、费曜，升为左将军，受封高阳乡侯。建兴十二年，诸葛亮病殁后，出任车骑将军与汉中太守，晋封济阳侯，王平为副将，建兴十五年病死。

武将详解：

身份模式·一将成名2014

〖奔袭〗 **锁定技**，当你于回合内使用的牌结算结束后，你与其他角色的距离于此回合内-1；**锁定技**，若你为当前回合角色且与所有其他角色的距离均为1，你无视其他角色的防具且使用【杀】的额外目标数上限+1。

胜利台词：建兴鞍辔，扬蜀军之威；
奉召北伐，彰大汉之盛！



Illustration：蚂蚁君

专属战功：



奔袭千里 战功点：5

使用吴懿在一局游戏中使用【杀】杀死至少3名角色并获胜



建兴鞍辔 战功点：45

使用吴懿获得100场身份模式游戏胜利

X

夏侯霸

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	SP 019	蜀	棘途壮志	4	熊猫探员	／	√	SP系列
	TAI 001	蜀	弃魏投蜀	4	王翎	阿呆	×	一将成名（台湾）

人物简介：

夏侯霸，字仲权，沛国谯县（今安徽省亳州市）人，曹魏将领夏侯渊次子，其母为曹操妻室丁氏的妹妹。三国时期曹魏和蜀汉后期重要将领。夏侯霸父亲夏侯渊在定军山之战与蜀汉军队交战时阵亡，夏侯霸经常誓要征讨蜀汉报仇。黄初年间，夏侯霸在曹魏官至偏将军，封关内侯。魏国大举伐蜀时，曹真招夏侯霸为先锋。曹叡托孤于曹爽和司马懿后，夏侯霸受曹爽重用，被任命为讨蜀护军、右将军，进封博昌亭侯。姜维北伐时，郭淮料定姜维必然攻打夏侯霸于是先进兵泯中再转向南。姜维也恰如郭淮所愿率军攻打为翅的夏侯霸所部，正逢郭淮军到接应，姜维于是撤退。后因司马懿发动高平陵之变诛曹爽一族，夏侯霸身为曹氏宗室而心怀不安，遂投奔蜀汉，在阴平迷路遇困，蜀汉得知后派人迎接。早在建安五年，张飞娶夏侯霸从妹夏侯氏为妻，诞下女儿成为后主皇后。所以蜀帝刘禅召见夏侯霸时，表示夏侯霸父亲死于乱军，并非其父亲手所杀，又指自己儿子是夏侯霸的子侄。于是夏侯霸在蜀汉得到重用，被任命为车骑将军。夏侯霸亦有文才，其作品集与不少三国魏晋名士并齐。由于夏侯霸身份任高级将领，但《三国志》的作者晋官陈寿对其直接记述的正文不足五十字，连其在蜀汉的封爵与谥号都没有记录。



Illustration: 熊猫探员

武将详解：

身份模式·SP

〖豹变〗 **锁定技**，若你的体力值：不大于3，你拥有“挑衅”；不大于2，你拥有“咆哮”；为1，你拥有“神速”。

胜利台词：窃国奸贼司马氏，
你们的好日子马上要到头了！



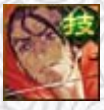
Illustration: 阿呆

身份模式·一将成名（台湾）

〖姻亲〗 准备阶段开始时，你可将你的势力改为魏或蜀。

〖豹变〗 当你使用【杀】或【决斗】对目标角色造成伤害时，若其势力与你：相同，你可防止此伤害，令其将手牌补至X张（X为其体力上限）；不同且其手牌数大于其体力值，你可弃置其Y张手牌（Y为其手牌数与体力值的差）。

专属战功：



险中求胜 战功点：5

使用夏侯霸在自己只剩下1体力的情况下获得游戏胜利



棘途壮志 战功点：45

使用夏侯霸获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 琛·美弟奇

夏侯惇

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WEI 003	魏	独眼的罗刹	4	KayaK	√	标准版
	SP 025				jerry	×	台湾SP系列
	WEI 003	魏	独眼的罗刹	4	DH	√	界限突破
国战	G.WEI 003	魏	独眼的罗刹	2	KayaK	√	三国杀·国战
3V3	V.WEI 003	魏	独眼的罗刹	4	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.WEI 003	魏	独眼的罗刹	4	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·1V1

人物简介：

夏侯惇，字元让，沛国谯（今安徽亳州）人，曹魏开国元勋，汉朝开国功臣之一夏侯婴的后代。少年时以勇气闻名于乡里。曹操起兵，夏侯惇是其最早的将领之一。有拔矢啖睛之勇，性格勇猛刚烈。多次为曹操镇守后方，曾率军民阻断太寿河水，筑陂塘灌溉农田，使百姓受益，功勋卓著。历任折冲校尉、济阴太守、建武将军，官至大将军，封高安乡侯，死后谥为忠侯。

武将详解：

身份模式·标准版/台湾SP

引文：“惇，魏之元功，勋书竹帛。”
——司马炎

〖刚烈〗 当你受到伤害后，你可判定，若结果不为♥，来源选择一项：1. 弃置两张手牌；2. 受到你造成的1点伤害。

胜利台词：父精母血，不可弃也！
众将官，随我继续前进！


Illustration: KayaK


Illustration: jerry

身份模式·界限突破

〖刚烈〗 当你受到1点伤害后，你可判定，若结果为：红色，你对来源造成1点伤害；黑色，你弃置来源的一张牌。

〖清俭〗 当你于摸牌阶段外获得牌后，你可将其中的至少一张牌交给其他角色。

胜利台词：父精母血，不可弃也！众将官，随我继续前进！


Illustration: DH

国战模式

引文：“惇，魏之元功，勋书竹帛。” ——司马炎

珠联璧合：夏侯渊

〖刚烈〗 当你受到伤害后，你可判定，若结果不为♥，来源选择一项：1. 弃置两张手牌；2. 受到你造成的1点伤害。

胜利台词：父精母血，不可弃也！众将官，随我继续前进！

3V3 模式

引文： “惇，魏之元功，勋书竹帛。” ——司马炎

〖刚烈〗 当你受到伤害后，你可选择一名对方角色，判定，若结果不为♥，其选择一项：1. 弃置两张手牌；2. 受到你造成的1点伤害。

胜利台词：父精母血，不可弃也！众将官，随我继续前进！

1V1 模式

引文： “惇，魏之元功，勋书竹帛。” ——司马炎

〖刚烈〗 当你受到伤害后，你可判定，若结果不为♥，来源选择一项：1. 弃置两张手牌；2. 受到你造成的1点伤害。

胜利台词：父精母血，不可弃也！众将官，随我继续前进！

专属战功：



你死我活 战功点：5

使用夏侯惇在一局游戏中发动刚烈杀死至少1名角色



拔矢啖睛 战功点：5

使用夏侯惇(界限突破)在一局游戏中发动刚烈造成至少3点伤害并弃置其他角色至少3张牌并获胜



独眼的罗刹 战功点：45

使用夏侯惇获得100场身份模式游戏胜利



高安乡侯 战功点：45

使用夏侯惇(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration: 巴萨小马

夏侯氏

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 023	蜀	疾冲之恋	3	牧童的短笛	×	SP系列

人物简介：

夏侯氏，为夏侯渊侄女，夏侯霸堂妹。夏侯氏在十三四岁时出外砍柴，被张飞掳走，张飞认为她是良家妇女，遂纳为妻室。生有两女，其长女为刘禅皇后。

武将详解：

身份模式·SP

〖燕语〗 一名角色的出牌阶段开始时，你可弃置一张牌，若如此做，此回合限三次，当一张牌于出牌阶段内置入弃牌堆后，若此牌与你执行消耗弃置的牌类别相同，你可令一名角色获得之。

〖孝德〗 当一名其他角色死亡后，你可声明其武将牌除觉醒技和主公技外的一项技能，然后于你的回合结束之前拥有此技能且“孝德”无效。



Illustration: 牧童的短笛

夏侯渊

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WEI 008	魏	疾行的猎豹	4	KayaK	√	神话再临·风
	SP 031				于晨	×	台湾SP系列
国战	G.WEI 008	魏	疾行的猎豹	2	KayaK	√	三国杀·国战
3V3	V.WEI 008	魏	疾行的猎豹	4	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.WEI 008	魏	疾行的猎豹	4	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·一战到底

人物简介：

夏侯渊，字妙才，沛国谯人。东汉末年曹操部下名将，夏侯惇之族弟，八虎骑之一。群雄征讨董卓时随曹操一同起兵，后征战四方，屡立功勋。在平定马超叛乱后负责西北防线的镇守。公元219年刘备攻打汉中，被刘备部将黄忠所杀。

武将详解：

身份模式·风/台湾SP

〖神速〗 你可跳过判定阶段和摸牌阶段，视为使用【杀】；若你未跳过出牌阶段，你可弃置一张装备牌，视为使用【杀】，然后跳过出牌阶段。



Illustration: KayaK

胜利台词：奋强突固，无坚不陷；
虎步关右，所向无前！

国战模式

珠联璧合：夏侯惇

〖神速〗 你可跳过判定阶段和摸牌阶段，视为使用【杀】；若你未跳过出牌阶段，你可弃置一张装备牌，视为使用【杀】，然后跳过出牌阶段。

胜利台词：奋强突固，无坚不陷；
虎步关右，所向无前！

3V3模式

〖神速〗 你可跳过判定阶段和摸牌阶段，视为使用【杀】；若你未跳过出牌阶段，你可弃置一张装备牌，视为使用【杀】，然后跳过出牌阶段。

胜利台词：奋强突固，无坚不陷；
虎步关右，所向无前！

1V1模式

〖神速〗 你可跳过判定阶段和摸牌阶段，视为使用【杀】；若你未跳过出牌阶段，你可弃置一张装备牌，视为使用【杀】，然后跳过出牌阶段。

〖肃资〗 当对手死亡后，你可获得其因死亡而弃置的所有牌。

胜利台词：奋强突固，无坚不陷；
虎步关右，所向无前！

专属战功：



风驰电掣 战功点：5
使用夏侯渊在一局游戏中，有连续至少3个回合每个回合都发动2次神速



疾行的猎豹 战功点：45
使用夏侯渊获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration: Asker

小乔

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WU 011	吴	矫情之花	3	KayaK	√	神话再临·风
	SP 023				DM添	×	台湾SP系列
国战	G.WU 011	吴	矫情之花	1.5	苍月白龙	√	三国杀·国战
	G.SP 002				牧童的短笛	×	国战SP系列
3V3	V.WU 011	吴	矫情之花	3	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.WU 011	吴	矫情之花	3	KayaK	√	2013王者之战

人物简介：

小乔，庐江皖县人，是庐江的桥公之幼女。小乔国色流离，资貌绝伦。建安四年，东汉建安四年，孙策在同窗好友周瑜的扶持下，一举攻克皖城，娶小乔为妻。小乔与周瑜过了12年的夫妻生活。纳小乔那年周瑜24岁，小乔据说约16岁。周瑜容貌俊秀，精于音律，二人的结合常被后人视为天作之合。

武将详解：

身份模式·风/台湾SP

〖天香〗 当你受到伤害时，你可弃置一张♥手牌并选择一名其他角色，将此伤害转移给该角色，若如此做，当其因此而受到伤害进行的伤害结算结束时，其摸X张牌（X为其已损失的体力值）。

〖红颜〗 **锁定技**，你的♠牌视为♥牌。

胜利台词：铜雀春深锁二乔？
哼！问过我答应没有了吗？


Illustration: KayaK


Illustration: DM添

国战模式/国战SP

珠联璧合：周瑜、大乔

〖天香〗 当你受到伤害时，你可弃置一张♥手牌并选择一名其他角色，将此伤害转移给该角色，若如此做，当其因此而受到伤害进行的伤害结算结束时，其摸X张牌（X为其已损失的体力值）。

〖红颜〗 **锁定技**，你的♠牌视为♥牌。

胜利台词：铜雀春深锁二乔？
哼！问过我答应没有了吗？


Illustration: 苍月白龙


Illustration: 牧童的短笛

3V3 模式

〖天香〗 当你受到伤害时，你可弃置一张♥手牌并选择一名其他角色，将此伤害转移给该角色，若如此做，当其因此而受到伤害进行的伤害结算结束时，其摸X张牌（X为其已损失的体力值）。

〖红颜〗 **锁定技**，你的♠牌视为♥牌。

胜利台词：铜雀春深锁二乔？

哼！问过我答应没有了吗？

1V1 模式

〖天香〗 当你受到伤害时，你可弃置一张♥手牌，将此伤害转移给对手，若如此做，当其因此而受到伤害进行的伤害结算结束时，其摸X张牌（X为其已损失的体力值）。

〖红颜〗 **锁定技**，你的♠牌视为♥牌。

胜利台词：铜雀春深锁二乔？

哼！问过我答应没有了吗？

专属战功：



怜香惜玉 战功点：5

使用小乔在一局游戏中发动天香让男性武将摸牌至少15张



娇情之花 战功点：45

使用小乔获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: natsu



Illustration: 大仙



许 褚

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WEI 005	魏	虎痴	4	KayaK	√	标准版
	SP 026				jerry	×	台湾SP系列
	WEI 005	魏	虎痴	4	巴萨小马	√	界限突破
国战	G.WEI 005	魏	虎痴	2	KayaK	√	三国杀·国战
1V1	D.WEI 005	魏	虎痴	4	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·一战到底

人物简介：

许褚，字仲康，谯国谯县人。和典韦一同统率着曹操的亲卫队“虎卫军”。因为他十分勇猛，所以有“虎痴”的绰号。曾有裸衣斗马超之举。

武将详解：

身份模式·标准版/台湾SP

引文：“吾见恶战者莫如许褚，真虎痴也！”
——马超

〖裸衣〗摸牌阶段，你可少摸一张牌，若如此做，当你于此回合内使用【杀】或【决斗】对目标角色造成伤害时，你令伤害值+1。

胜利台词：张飞马超算什么，
我才是最强的！


Illustration: KayaK


Illustration: jerry

身份模式·界限突破

〖裸衣〗你可跳过摸牌阶段，亮出牌堆顶的三张牌，然后获得其中的基本牌、武器牌和【决斗】，将其余的牌置入弃牌堆，若如此做，当你于下回合开始之前因执行【杀】或【决斗】的效果而造成伤害时，你令伤害值+1。

胜利台词：张飞马超算什么，
我才是最强的！


Illustration: 巴萨小马

国战模式

引文：“吾见恶战者莫如许褚，真虎痴也！” ——马超

珠联璧合：曹操

〖裸衣〗摸牌阶段，你可少摸一张牌，若如此做，当你于此回合内使用【杀】或【决斗】对目标角色造成伤害时，你令伤害值+1。

胜利台词：张飞马超算什么，
我才是最强的！

1V1 模式

〖裸衣〗 摸牌阶段，你可少摸一张牌，若如此做，当你于此回合内使用【杀】或【决斗】对对手造成伤害时，你令伤害值+1。

〖扶缠〗 **限定技**，出牌阶段，你可与对手拼点：当你赢后，你视为对其使用【决斗】；当你没赢后，其视为对你使用【决斗】。

胜利台词：张飞马超算什么，
我才是最强的！

专属战功：



妈，我冷 战功点：5
使用许褚在一局游戏中发动裸衣至少2次并在裸衣的回合中使用杀或者决斗杀死过至少2名角色



虎痴 战功点：45
使用许褚获得100场身份模式游戏胜利



勇力绝人 战功点：5
在一局游戏中使用许褚(界限突破)于裸衣状态下造成至少10点伤害并获胜



牟乡侯 战功点：45
使用许褚(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



涂晃

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WEI 010	魏	周亚夫之风	4	Tuu.	√	神话再临·林
国战	G.WEI 010	魏	周亚夫之风	2	Tuu.	√	三国杀·国战
3V3	V.WEI 010	魏	周亚夫之风	4	Tuu.	√	三国杀·3V3
1V1	D.WEI 010	魏	周亚夫之风	4	Tuu.	√	三国杀·1V1

人物简介：

徐晃，字公明，河东杨人。三国时期曹魏名将，本为杨奉帐下骑都尉，杨奉被曹操击败后转投曹操，在曹操手下多立功勋，参与官渡、赤壁、关中征伐、汉中征伐等几次重大战役。

武将详解：

身份模式·林

引文：“古人患不遭明君，今幸遇之，当以功自效，何用私誉为！”

〖断粮〗 你可将一张不为锦囊牌的黑色牌当【兵粮寸断】使用；你能对距离为2的角色使用【兵粮寸断】。

胜利台词：我已尽断汝之粮道，
速速退兵保命吧！



Illustration: Tuu.

国战模式

引文：“古人患不遭明君，今幸遇之，当以功自效，何用私誉为！”

〖断粮〗 你可将一张不为锦囊牌的黑色牌当【兵粮寸断】使用；你能对距离为2的角色使用【兵粮寸断】。

胜利台词：我已尽断汝之粮道，
速速退兵保命吧！

3V3模式

引文：“古人患不遭明君，今幸遇之，当以功自效，何用私誉为！”

〖断粮〗 你可将一张不为锦囊牌的黑色牌当【兵粮寸断】使用；你能对距离为2的角色使用【兵粮寸断】。

胜利台词：我已尽断汝之粮道，
速速退兵保命吧！

1V1模式

引文：“古人患不遭明君，今幸遇之，当以功自效，何用私誉为！”

〖断粮〗 你可将一张不为锦囊牌的黑色牌当【兵粮寸断】使用。

胜利台词：我已尽断汝之粮道，
速速退兵保命吧！

专属战功：



粮尽援绝 战功点：5

使用徐晃在一局游戏中用装备区的牌发动断粮至少4次



周亚夫之风 战功点：45

使用徐晃获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration: Zero

涂盛

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 008	吴	江东的铁壁	4	刘周	阿江	√	一将成名
国战	G.WU 020	吴	江东的铁壁	2	天信	/	≈	君临天下·阵

人物简介：

徐盛，字文向，琅邪莒县（今山东莒县）人，三国时代东吴重要武将；以少胜多而闻名。徐盛起初因为北方战乱而到吴郡避乱。建安五年，孙权继兄长孙策统治江东，任命徐盛为别部司马，授予兵士五百人，守柴桑长，对抗刘表属下的江夏太守黄祖。及后黄祖儿子黄射曾率几千人进攻徐盛，当时徐盛以不到二百人的部下抵抗，杀伤黄射的部队千余人。其后开门主动出战，大败黄射，黄射于是不敢再次入侵。孙权升徐盛为校尉、芜湖令。当时蒋钦屯宣城，讨豫章贼，徐盛抓捕蒋钦屯吏，因而担心蒋钦记恨。后曹操与孙权战于濡须，徐盛担心蒋钦寻找机会加害自己，但蒋钦总是对孙权赞扬徐盛，于是徐盛对蒋钦心服。后因征讨临城南阿山盗贼有功，升为中郎将，督校兵。魏文帝曹丕伐吴时，徐盛以疑城之计退去魏军。战后，徐盛升为安东将军，封芜湖侯。濡须口之战中徐盛带领士兵上岸突击敌人，表现出色，得到孙权的赞赏。后被升为建武将军，封都亭侯，领庐江太守，赐临城县为奉邑。刘备发动夷陵之战，被陆逊以火攻击败，徐盛乘势进击，攻下刘备多处屯营。黄武年间，徐盛病逝，由儿子徐楷承袭爵位。在《三国演义》中，无论前期或者后期，徐盛都是与丁奉一起登场和杀敌。

武将详解：

身份模式·一将成名 2011



Illustration: 刘周

引文：“江东将相如此，非久下人者也。” ——邢贞

〖破军〗 当你使用【杀】对目标角色造成伤害后，你可令其摸X张牌（X为其体力值且至多为5），然后其翻面。

胜利台词：将士们，化身铜墙铁壁，守护我们的祖国吧！

国战模式·阵



Illustration: 天信

引文：“江东将相如此，非久下人者也。” ——邢贞

珠联璧合：丁奉

〖疑城〗 当与你势力相同的一名角色成为【杀】的目标后，你可令其摸一张牌，然后其弃置一张牌。

胜利台词：将士们，化身铜墙铁壁，守护我们的祖国吧！

专属战功：



江东的铁壁 战功点：5

使用徐盛在一局游戏中对同一名角色发动破军至少3次并获胜



安东将军 战功点：45

使用徐盛获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: Yi章



Illustration: 丁子



Illustration: Sky

徐庶

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 009	蜀	忠孝的侠士	3	XINA	双叶松	√	一将成名
	YJ 009	蜀	忠孝的侠士	3			√	一将成名2012
	SHU 017	蜀	化剑为犁	4	Zero	/	√	界限突破

人物简介：

徐庶，字元直，颍川人。与司马徽、诸葛亮等人为友。先曾化名单福仕官于新野的刘备，后因曹操囚禁其母而不得不弃备投操，临行前向刘备推荐诸葛亮之才。入曹营后，一言不发，不曾为曹操进献过一计半策。后人形容徐庶“身在曹营心在汉”。

武将详解：

身份模式·一将成名2011(新版)



Illustration: XINA

〖无言〗 **锁定技**，当锦囊牌造成伤害时，若你为来源，你防止此伤害；**锁定技**，当你受到锦囊牌造成的伤害时，你防止此伤害。

〖举荐〗 结束阶段开始时，你可弃置一张不为基本牌的牌并选择一名其他角色，令其选择一项：1. 摸两张牌；2. 回复1点体力；3. 将武将牌恢复至游戏开始时的状态。

胜利台词：忠孝不能两全，当以大义为先。

身份模式·一将成名2011(旧版)

〖无言〗 **锁定技**，你使用的非延时类锦囊牌对其他角色无效；**锁定技**，其他角色使用的非延时类锦囊牌对你无效。

〖举荐〗 出牌阶段限一次，你可弃置至多三张牌并选择一名其他角色，令其摸等量的牌，然后若你以此法弃置三张类别相同的牌，你回复1点体力。

胜利台词：厚恩已报，庶即缄口远避矣。

身份模式·界限突破



Illustration: Zero

〖诛害〗 其他角色的结束阶段开始时，若其于此回合内造成过伤害，你可对其使用【杀】(无距离限制)。

〖潜心〗 **觉醒技**，当你造成伤害后，若你已受伤，你减1点体力上限，然后获得“荐言”(出牌阶段限一次，你可选择一种类别/颜色，然后亮出牌堆顶的一张牌，若此牌不为此类别/颜色，你重复此流程。你令一名男性角色获得最后亮出的此类别/颜色的牌，然后将亮出的其余牌置入弃牌堆)。

- 此流程即“亮出牌堆顶的一张牌，若此牌不为此类别/颜色，且若牌堆有牌或弃牌堆里有此类别/颜色的牌，你重复此流程”。
- 当你因执行【荐言】的效果而亮出牌堆的最后一张牌(不为此类别/颜色)后：若弃牌堆里的牌均不为此类别/颜色，则系统将弃牌堆里的所有牌洗混并置入牌堆，然后你不重复此流程；若弃牌堆里有此类别/颜色的牌，则先由系统将弃牌堆里的所

有牌洗混并置入牌堆，你再重复此流程；若弃牌堆里没有牌，则你不重复此流程。

胜利台词：主公得此良将，何愁天下不安？

专属战功：



忠孝的侠士 战功点：5

使用徐庶在一局游戏中发动举荐累计回复体力至少3点



身曹心汉 战功点：5

使用徐庶(新)在一局游戏中对蜀势力角色发动举荐至少3次



折节学问 战功点：5

使用徐庶(界限突破)在一局游戏中发动荐言让自己获得至少3张牌



孝亲忠直 战功点：45

使用徐庶获得100场身份模式游戏胜利



智勇侠义 战功点：45

使用徐庶(新)获得100场身份模式游戏胜利



化剑为犁 战功点：45

使用徐庶(界限突破)获得100局身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: L



Illustration: 青骑士





荀攸

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 111	魏	曹魏的谋主	3	魔鬼鱼	淬毒	√	一将成名2012

人物简介：

荀攸，字公达，颍川颍阴人。东汉末年曹操的五谋臣之一，荀彧从子，被曹操称为“谋主”。官至尚书令。正始五年被追谥为敬侯。

武将详解：

身份模式·一将成名2012

引文：“庶乎算无遗策，经达权变，其良、平之亚欤!” ——陈寿

〖奇策〗 你可将所有手牌当任意使用时机为出牌阶段空闲时间点的非延时类锦囊牌使用。每阶段限一次。

〖智愚〗 当你受到伤害后，你可摸一张牌，然后展示所有手牌，若颜色均相同，来源弃置一张手牌。

胜利台词：方今天下大乱之际，
正是我等智士崭露头角之时！



Illustration: 魔鬼鱼

专属战功：



曹魏的谋主 战功点：5

使用荀攸在一局游戏中发动技能奇策12次



再世留侯 战功点：45

使用荀攸获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: G.G.G.



Illustration: L



荀彧

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WEI 013	魏	王佐之才	3	LiuHeng	√	神话再临·火
国战	G.WEI 013	魏	王佐之才	1.5	LiuHeng	√	三国杀·国战

人物简介：

荀彧（163～212年），字文若，颍川郡颍阴县（今河南许昌）人，东汉末年曹操帐下的政战两略谋臣；著名的战略家和政治家，自小被世人称作“王佐之才”，被曹操称赞“吾之子房”。荀彧曾提出迎汉献帝到许昌，不久就任侍中，守尚书令，参与军国大事，多次出谋画策，也举荐了荀攸、钟繇、郭嘉、陈群、杜袭、司马懿、戏志才等谋士，建立起一个阵容强大的智囊团，成为曹操集团中首席谋士。因其任尚书令，居中持重达十数年，被人敬称他为“荀令君”；官至汉侍中，守尚书令，追赠为太尉，谥曰敬侯。关于荀彧的死，史书上还有这样的说法：当时曹操赠送食物给荀彧，荀彧打开食器，见器中空无一物，意会曹操叫他不要说话，因此自己服毒自尽。

武将详解：

身份模式·火

〖驱虎〗 出牌阶段限一次，你可与一名体力值大于你的角色拼点：当你赢后，其对其攻击范围内你选择的一名角色造成1点伤害；当你没赢后，其对你造成1点伤害。

〖节命〗 当你受到1点伤害后，你可令一名角色将手牌补至X张（X为其体力上限且至多为5）。



Illustration: LiuHeng

胜利台词：义兵既起，勠力同心。
运筹帷幄，决胜千里！

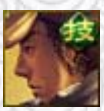
国战模式

〖驱虎〗 出牌阶段限一次，你可与一名体力值大于你的角色拼点：当你赢后，其对其攻击范围内你选择的一名角色造成1点伤害；当你没赢后，其对你造成1点伤害。

〖节命〗 当你受到1点伤害后，你可令一名角色将手牌补至X张（X为其体力上限且至多为5）。

胜利台词：义兵既起，勠力同心。
运筹帷幄，决胜千里！

专属战功：



驱虎吞狼 战功点：5

使用荀彧在一局游戏中至少对3名不同角色发动驱虎，并且这些角色都死于驱虎造成的伤害



王佐之才 战功点：45

使用荀彧获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: L



Illustration: Evan Lysacek



Illustration: 四零玖



Illustration: Zero



Y

颜良&文丑

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	QUN 005	群	虎狼兄弟	4	KayaK	√	神话再临·火
国战	G.QUN 005	群	虎狼兄弟	2	KayaK	√	三国杀·国战
1V1	D.QUN 005	群	虎狼兄弟	4	KayaK	√	2013王者之战 三国杀·一战到底

人物简介：

颜良（？～200年），东汉末年河北袁绍部下猛将，素有威名。颜良与文丑一起作为袁绍军队的勇将而闻名，三人当时被称为河北三雄。建安四年，袁绍以颜良、文丑为将，率精卒十万，准备攻许都；次年，兵进黎阳，遣颜良攻白马。终亡于关羽刀下。

文丑（？～200年），袁绍手下之名将，建安五年，颜良被杀后与刘备共同攻击曹军，为乱军所杀。现存的魏书未纪录死于谁手，晋朝以后的史料多认为文丑同为关羽在万众之中所杀。在《三国演义》中，文丑是为颜良报仇而被关羽斩杀。

武将详解：

身份模式·火

〖双雄〗 摸牌阶段开始时，你可放弃摸牌，判定，当判定牌生效后，你获得之，若如此做，你于此回合内可将与之颜色不同的一张手牌当【决斗】使用。



Illustration: KayaK

胜利台词：看这普天之下，
还有谁能挡得住你我兄弟！

国战模式

珠联璧合：袁绍、张角(君主)

〖双雄〗 摸牌阶段开始时，你可放弃摸牌，判定，当判定牌生效后，你获得之，若如此做，你于此回合内可将与之颜色不同的一张手牌当【决斗】使用。

胜利台词：看这普天之下，
还有谁能挡得住你我兄弟！

1V1 模式

〖双雄〗 摸牌阶段开始时，你可放弃摸牌，判定，当判定牌生效后，你获得之，若如此做，你于此回合内可将与之颜色不同的一张手牌当【决斗】使用。

胜利台词：看这普天之下，
还有谁能挡得住你我兄弟！

专属战功：



其利断金 战功点：5

使用颜良&文丑在一局游戏中在摸牌阶段发动双雄至少3次并在双雄的回合中杀死过至少3名角色



虎狼兄弟 战功点：45

使用颜良&文丑获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration: XXX

杨 修

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 001	魏	恃才放旷	3	张可	√	SP系列
	SP 001						台湾SP系列

人物简介：

杨修，字德祖，今陕西华阴人，是东汉末年的文学家。杨修学问渊博，极聪慧，任丞相府主簿。史载“是时，军国多事，修总知外内，事皆称意”。

武将详解：



Illustration: 张可

身份模式·SP/台湾SP

〖啖酪〗 当你成为锦囊牌的目标后，若此牌的目标数不小于2，你可摸一张牌，然后此牌对你无效。

〖鸡肋〗 当你受到伤害后，你可令来源于当前回合内不能使用、打出或弃置你选择的一种类别的手牌。

胜利台词：来来来，一人一口，
分而食之。

专属战功：



一合酥 战功点：5

在一局游戏中使用杨修发动啖酪摸至少3张牌并获胜



恃才放旷 战功点：45

使用杨修获得100场身份模式游戏胜利

虞翻

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 210	吴	狂直之士	3	L	幻岛	√	一将成名2013

人物简介：

虞翻，初在会稽被太守王朗任命为功曹，曾劝谏王朗躲开孙策未果。后孙策占江东仍任命他为功曹。吕蒙袭取荆州时，虞翻提醒其躲过了埋伏，成功占领城池。后因为直言进谏被孙权发配到交州。

武将详解：

身份模式·一将成名2013

〖纵玄〗 当你因弃置而失去牌前，你可将其中至少一张牌移动的目标区域改为牌堆顶。

〖直言〗 结束阶段开始时，你可令一名角色先摸一张牌再展示之，然后若以此法展示的牌为装备牌：其回复1点体力，使用之。

胜利台词：易玄之理，知天顺天
天下终归主公！



Illustration: L

专属战功：



微妙玄通 战功点：5

使用虞翻在一局游戏中，发动直言令其他角色摸到装备牌至少3张



狂直之士 战功点：45

使用虞翻获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: Zero



Illustration: depp

于吉

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	QUN 011	群	太平道人	3	LiuHeng	√	神话再临·风[旧版]
	QUN 011	群	太平道人	3	魔鬼鱼	√	神话再临·风[新版]
国战	G.QUN 011	群	魂绕左右	1.5	G.G.G.	×	君临天下·阵

人物简介：

于吉，东汉末期的道士，自号太平道人，琅琊人，在吴郡、会稽一带为百姓治病，甚得人心。孙策怒之，以惑人心为由斩之，后策常受吉咒而亡。被普遍认为是道教经典《太平经》的作者。

武将详解：

身份模式·风（新版）

〖蛊惑〗 你可将一张手牌当任意基本牌或非延时类锦囊牌背面朝上使用或打出，其他角色可质疑。若没有角色质疑，你亮出之，取消不合法的目标。当有角色质疑，你亮出之：若为假，终止此牌的结算流程，你将之置入弃牌堆；若为真，其获得“缠怨”（**锁定技**，你不能对“蛊惑”进行质疑；**锁定技**，若你的体力值为1，你除“缠怨”外的技能无效），然后取消不合法的目标。每名角色的回合内限一次。


Illustration: 魔鬼鱼

- 你发动【蛊惑】声明使用的牌的牌名即你开始一个特殊的使用流程：首先你在“选择目标时”声明使用的牌的牌名，同时为此牌选择合法目标（此牌此时视为没有颜色），同时将一张手牌扣置入处理区。然后其他角色依次决定是否质疑。若没有角色质疑，你亮出之，确定除牌名外的所有牌面信息，然后对你声明牌名时选择的目标再次进行合法性检测，取消不合法的目标，若此牌仍有合法目标，进入“使用牌时”，之后此特殊的使用流程开始按照正常的使用流程进行。一旦有一名角色质疑即终止质疑的流程，你亮出之。若验明为真，质疑的角色获得“缠怨”，然后后续流程同没有角色质疑的情况。若验明为假，终止此特殊的使用流程，你将之置入弃牌堆：若你是在出牌阶段的空闲时间点发动【蛊惑】使用牌，则视为你没有使用过为你声明的牌名的牌；若你是对某事件进行响应需要使用牌，则视为你没有决定如何进行响应。
  - 例如：贾诩发动【乱武】，轮到于吉进行响应时，于吉发动【蛊惑】将一张【闪】当【杀】对A使用，被质疑后验明为假，于吉视为没有决定如何进行响应，可对此时距离最小的一名角色（如果A存活可选择A为目标）使用【杀】进行响应。
- 你发动【蛊惑】声明打出的牌的牌名对某事件进行响应即你开始一个特殊的打出流程：首先你在声明打出的牌的同时将一张手牌扣置入处理区，然后其他角色依次决定是否质疑。若没有角色质疑，你亮出之，确定除牌名外的所有牌面信息，然后进入“打出牌时”，之后此特殊的打出流程开始按照正常的打出流程进行。一旦有一名角色质疑即终止质疑的流程，你亮出之。若验明为真，后续流程同没有角色质疑的情况。若验明为假，终止此特殊的打出流程，你将之置入弃牌堆，视为你没有决定如何进行响应，

你可打出为你声明的牌名的牌进行响应。

- 你发动【蛊惑】声明使用/打出【杀】时须同时声明此【杀】的属性，即你可声明使用/打出下列三种【杀】里的一种：普【杀】，火【杀】和雷【杀】。

胜利台词：这一次，
猜错的代价可是非常昂贵哦。

身份模式·风（旧版）

〖蛊惑〗 你可声明一张基本牌或非延时类锦囊牌的牌名并背面朝上使用或打出手牌，体力值大于0的其他角色可质疑。若没有角色质疑，你亮出之。若有角色质疑，你亮出之：若为真，质疑者各失去1点体力；若为假，质疑者各摸一张牌。若被质疑的牌为♥且为真，此牌仍然进行结算，否则无论真假，将之置入弃牌堆。


Illustration: LiuHeng

- 你发动【蛊惑】使用牌在“选择目标时”须将之扣置入处理区，然后其他角色决定是否质疑，再亮出进行验明，（若有其他角色质疑）在处理完质疑的结果后若此牌仍进行结算，即进入使用结算前的第二个时机即“使用牌时”。
- 此牌在亮出前视为没有颜色（即你在选择目标时此牌是视为没有颜色的）；在亮出后（若仍进行结算）以实际花色进行结算。
- 此牌在亮出前的牌名视为你声明的牌名（即你在选择目标时此牌的牌名即你声明的牌名）；在亮出后（若仍进行结算）以你声明的牌名进行结算。
- 你发动【蛊惑】声明使用/打出【杀】时须同时声明此【杀】的属性，即你可声明使用/打出下列三种【杀】里的一种：普【杀】，火【杀】和雷【杀】。
- 你发动【蛊惑】被质疑，亮出验明后不进行结算置入弃牌堆：若你是在出牌阶段的空闲时间点发动【蛊惑】使用牌，则视为你没有使用过为你声明的牌名的牌；若你是对某事件进行响应需要使用牌，则视为你没有决定如何进行响应。
- 你用A发动【蛊惑】使用/打出B牌没有角色质疑或被质疑但亮出验明为♥且为真，你使用/打出的是B牌而不是A牌。

胜利台词：被我迷惑了吗？哈哈哈，
准备接受老夫的诅咒吧！

国战模式·阵

珠联璧合：张角(君主)

〖千幻〗 当与你势力相同的一名角色受到伤害后，若其存活，你可将牌堆顶的一张牌置于武将牌上，称为“幻”，若此“幻”与另一张“幻”花色相同，你将此“幻”置入弃牌堆；当与你势力相同的一名角色成为基本牌或锦囊牌的目标时，若目标数为1，你可将一张“幻”置入弃牌堆，取消该角色。


Illustration: G.G.G.

专属战功：



神鬼莫测 战功点：5

使用于吉在一局游戏中累计蛊惑假牌至少成功3次



幻惑众心 战功点：5

在使用于吉(新)在一局游戏中令至少3名角色获得缠怨



太平道人 战功点：45

使用于吉获得100场身份模式游戏胜利



太平青领道 战功点：45

使用于吉(新)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: LiuHeng

于禁

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 010	魏	魏武之刚	4	Yi章	许坦	▽	一将成名
身份	OL改版	魏	魏武之刚	4	Yi章	韩旭	√	Online

人物简介：

于禁（？～221年），字文则，泰山钜平（今中国山东省泰安）人，三国时期曹魏重要将领。本为鲍信部将，后属曹操，曹操曾以古时名将之称来评价，对待部下有严厉的一面。建安十一年，曹操派遣于禁征讨昌豨，昌豨与于禁是旧交，便向于禁投降。诸将皆以为昌豨已降，当让曹操处置，于禁表示遵行和执行法令，是事奉君上的气节。昌豨虽是旧友，但不可因此失节！自临与昌豨决别，陨涕而斩之。在当时曹操上表汉帝表功于禁、乐进与张辽三人，于禁因此拜为虎威将军。建安廿一年，于禁左将军，假节钺，分邑五百户，封一子列侯。建安廿四年，关羽攻樊城，于禁与庞德一起救援曹仁，时汉水暴涨，水淹七军皆全没。于禁和众将登高坡望水，没有可以回避的地方，关羽乘船攻打于禁等人，于禁随即投降，被关押在荆州江陵，致使一代名将晚节不保。关羽被孙权击破后，于禁获释。回魏国之后，遭受嘲笑。当时于禁须发皆白，消瘦憔悴。曹丕表面上安慰于禁，任命其为安远将军。于禁拜谒曹操的陵墓时，曹丕却命人画关羽战克、庞德愤怒、于禁降服之状，令于禁愧对主上，不久抑郁得病去世。世后谥曰厉侯。

武将详解：

身份模式·一将成名2011

引文：“太祖建翊武功，而时之良将，五子为先，于禁最号毅重，然弗克其终。”
——陈寿

〖毅重〗 **锁定技**，若你的装备区里没有防具牌，黑色【杀】对你无效。


Illustration: Yi章

身份模式·OL

〖节钺〗 结束阶段开始时，你可弃置一张手牌并选择一名其他角色，令其选择一项：1.将一张牌置于你的武将牌上，称为“钺”；2.令你弃置其一张牌。若有“钺”，你可将一张红色手牌当【闪】使用或打出；若有“钺”，你可将一张黑色手牌当【无懈可击】使用；准备阶段开始时，你获得所有“钺”。

胜利台词：呵呵，你们这些家伙，
别以为我好对付！

专属战功：


魏武之刚 战功点：5
使用于禁在一局游戏中发动毅重至少4次（已绝版）


左将军 战功点：45
使用于禁获得100场身份模式游戏胜利


弗克其终 战功点：5
使用于禁在一局游戏内对其他角色发动节钺至少2次并获胜

武将皮肤：



袁绍

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	QUN 004	群	高贵的名门	4	Sonia Tang	√	神话再临·火
国战	G.QUN 004	群	高贵的名门	2	Sonia Tang	√	三国杀·国战

人物简介：

袁绍（？～202年），字本初，汝南汝阳（今河南省商水县）人，为东汉末年割据势力之一。袁绍出身著名士族汝南袁氏，自曾祖父起四代有五人位居三公，自己也居三公之上，其家族也因此有“四世三公”之称，门生故吏遍布天下。袁绍为袁逢的庶子，因袁逢的兄长五官中郎将袁成早逝，袁逢将袁绍过继给袁成。袁逢另有一子袁术，所以在血缘上，袁绍及袁术是同父异母的亲兄弟，由宗法关系来看，也视为堂兄弟。袁绍先担任大将军何进的掾，又为侍御史、虎贲中郎将。后被举荐为中军校尉，成为汉灵帝新建立的西园军的副领袖。灵帝死时，袁绍已成为大将军何进的主要盟友，被何进表举为司隶校尉，负责京畿的民政、警备事务。后何进被宦官阴谋刺杀，袁绍率亲兵入洛阳南宫内杀绝阉官，正好董卓借口带西凉兵团入京卫戍。董卓召袁绍与之谋废少帝刘辩，改立陈留王刘协，袁绍亡奔冀州。董卓怕袁绍“收豪杰以聚徒众，英雄因之而起”，不斥其罪，反而封他为勃海太守，邟乡侯。袁绍在渤海起兵，自号车骑将军。初平元年，关东诸侯同时起兵，推举袁绍为反董卓联合军的盟主。联军瓦解后，在汉末群雄割据的过程中，袁绍先占据冀州，又先后夺青、并二州，并于建安四年击败了割据幽州的军阀公孙瓒，势力达到顶点；但建安五年在官渡之战中惨败于曹操后实力大损且元气大伤，建安七年，悲愤而病亡。

武将详解：

身份模式·火

〖乱击〗 你可将两张花色相同的手牌当【万箭齐发】使用。

〖血裔〗 **主公技**，**锁定技**，你的手牌上限+2X（X为其他群势力角色数）。

胜利台词：四世三公的高贵，
岂是你们比得上的！



Illustration: Sonia Tang

国战模式

引文：“振一郡之卒，撮冀州之众，威震河朔，名重天下。”
——沮授

珠联璧合：颜良&文丑、张角(君主)

〖乱击〗 你可将两张花色相同的手牌当【万箭齐发】使用。

胜利台词：四世三公的高贵，
岂是你们比得上的！

专属战功：



乱箭肃敌 战功点：5

使用袁绍在你的一回合内发动乱击至少6次



高贵的名门 战功点：45

使用袁绍获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 琛·美弟奇



Illustration: DH

袁术

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 004	群	仲家帝	4	吴昊	√	SP系列
	SP 004				汤翔麟	×	台湾SP系列
	QUN 021	群	野心渐增	4	LiuHeng	√	2013标准版
							界限突破

人物简介：

袁术，字公路，汝南汝阳人，袁绍之弟。初为虎贲中郎将。董卓进京后以袁术为后将军，袁术因畏祸而出奔南阳。初平元年与袁绍、曹操等同时起兵，共讨董卓。后与袁绍对立，被袁绍、曹操击败，率馀众奔九江，割据扬州。建安二年称帝，建号仲氏。

武将详解：

身份模式·SP／台湾SP

〖庸肆〗 **锁定技**，摸牌阶段，你多摸X张牌；**锁定技**，弃牌阶段开始时，你弃置X张牌。（X为势力数）

〖伪帝〗 **锁定技**，你拥有主公的主公技。

- 若主公拥有主公技，你也拥有该技能且该技能有效；若主公失去主公技，你也不再拥有该技能。



Illustration: 吴昊



Illustration: 汤翔麟

- 例如：主公为刘禅时，袁术拥有【若愚】且【若愚】有效：

(1) 刘禅先触发【若愚】，则增加1点体力上限，回复1点体力，获得【激将】，此时袁术因【伪帝】拥有【激将】且可发动（若此时刘禅失去所有技能，则袁术也不再拥有【若愚】和【激将】）。袁术再触发【若愚】，则增加1点体力上限，回复1点体力，获得【激将】且可发动（若此时刘禅失去所有技能，则袁术不再拥有【若愚】，获得的【激将】不会失去，但是由于刘禅已经失去了【激将】，袁术不可发动）。

(2) 袁术先触发【若愚】，则增加1点体力上限，回复1点体力，获得【激将】但无论任何情况都不可发动，因为此【激将】并非你受到【伪帝】影响拥有的主公技，不过若刘禅之后失去了所有技能，则袁术不在拥有【若愚】，但此不可发动的【激将】不会失去。刘禅再触发【若愚】，则增加1点体力上限，回复1点体力，获得【激将】，此时袁术因【伪帝】可发动【激将】（若此时刘禅失去所有技能，则袁术也不再拥有【若愚】，获得的【激将】虽然不会失去，但是由于刘禅已经失去了【激将】，袁术不可发动）。

- 你发动主公技时，主公不可发动主公技进行响应。

胜利台词：你们这群逆贼，
我才是真正的皇帝！

身份模式·标准版（2013版）/界限突破



Illustration: LiuHeng

〖妄尊〗 主公的准备阶段开始时，你可摸一张牌，然后主公的手牌上限于此回合内－1。

〖同疾〗 **锁定技**，若你的手牌数大于你的体力值，除你外的角色不是攻击范围内含有你的角色使用【杀】的合法目标。

胜利台词：在真命天子面前下跪臣服，还可以留下汝等的狗命！

专属战功：



四世三公 战功点：5

使用SP袁术在你的一回合内消灭场上4个势力中的3个



仲家帝 战功点：45

使用SP袁术获得100场身份模式游戏胜利



登极至尊 战功点：5

使用袁术在一局游戏中作为反贼或内奸对主公发动妄尊至少5次并胜利



野心渐增 战功点：45

使用袁术获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: Sky



Illustration: depp



Illustration: 黑小王



乐 进

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 024	魏	奋强突固	4	巴萨小马	√	SP系列
国战	G.WEI 016	魏	奋强突固	2	巴萨小马	√	三国杀·国战

人物简介：

乐进（？～218年），字文谦，冀州阳平郡卫国县（今河南省清丰县）人，东汉末年三国时期曹操重要将领，“五子良将”之一。容貌短小，以胆烈跟从曹操，南征北讨，战功无数。初为曹操为帐下吏。被遣回所属郡募兵，募得千多人，归还后升军假司马、陷陈都尉。乐进战张超于雍丘、桥蕤于苦时，都有先登之功，被封广昌亭侯，后被拜为讨寇校尉。跟随曹操参加官渡之战，奋勇力战，斩杀袁绍将领淳于琼。进攻袁谭与袁尚于黎阳，斩杀敌方大将严敬，获加许行游击将军。从平荆州，留屯襄阳，进击关羽、苏非等人，击退其众，南郡诸郡的山谷蛮夷都前往乐进处投降。后来从曹操征孙权，假进节。曹操回师后，留乐进与张辽、李典屯于合肥。又以乐进数有军功，迁右将军。建安二十三年逝世，谥曰威侯。

武将详解：

身份模式·SP



Illustration: 巴萨小马

〖骁果〗 其他角色的结束阶段开始时，你可弃置一张基本牌，令其选择一项：1. 弃置一张装备牌，若如此做，你摸一张牌；2. 受到你造成的1点伤害。

胜利台词：在我的字典里，
从来就没有撤退二字！

国战模式



Illustration: 巴萨小马

引文： “乐进以骁果显名，而鉴其行事，未副所闻。” ——陈寿

珠联璧合：李典

〖骁果〗 其他角色的结束阶段开始时，你可弃置一张基本牌，令其选择一项：1. 弃置一张装备牌；2. 受到你造成的1点伤害。

胜利台词：这种胜利，
来得未免太简单了！

专属战功：



一骑当先 战功点：5

使用SP乐进在一局游戏中发动骁果杀死至少2名角色并获胜



奋强突固 战功点：45

使用SP乐进获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: Zero

Z

臧霸

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
国战	G.WEI 023	魏	节度青徐	2	HOOO	×	君临天下·势

人物简介：

臧霸（？～227年），字宣高，兖州泰山郡华县（今山东费县方城镇）人，东汉末年至三国曹魏时期武将及政治人物。活跃于泰山山岳地带的“泰山寇”首领。年少以孝烈闻名，为人孝顺忠勇、讲义气。曾召集数人将获罪的父亲救出，此后四处流亡。后来成为陶谦麾下的骑都尉，负责募兵抵抗黄巾军。之后屯开阳聚群豪自立，于建安二年领兵击败萧建，占领莒城。导致吕布发兵攻击臧霸，而后两人和解。曾遣兵将助阵吕布以抗曹操，吕布战败后，与孙观等人投降了曹操，被任命为琅邪相。曹操将青徐二州防务及青州兵委以管治，不负所托先后转战南北力抗袁绍、孙权等诸侯之攻势，立下诸多显赫战功。历拜将衔威虏将军、镇东将军，假节，历封爵位都亭侯、武安乡侯、开阳侯、良成侯，征辟为执金吾，都督青州诸军事。

武将详解：

国战模式·势

引文：“若假霸步骑万人，必能横行江表。”

珠联璧合：张辽

〖横江〗 当你受到1点伤害后，你可令当前回合角色的手牌上限于此回合内-1，若你此前于此回合内未发动过“横江”，此回合结束时，若其未于弃牌阶段内弃置过其牌，你摸一张牌。



Illustration: HOOO

张 宝

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 025 OL 003	群	地公将军	3	大佬荣	√	SP系列

人物简介：

张宝，东汉末年黄巾起义的首领之一，张角之弟，张梁之兄。中平元年（184）随兄张角起义，号称“地公将军”。

武将详解：

身份模式·SP

〖咒缚〗 出牌阶段限一次，你可将一张手牌置于一名武将牌旁没有“咒”的其他角色的武将牌旁，称为“咒”，若如此做：当其判定时，若其武将牌旁有“咒”，其将之作为判定牌；其回合结束时，你获得其武将牌旁的“咒”。

☞ “其将之作为判定牌”即将“判定”中“亮出牌堆顶的一张牌作为判定牌”这个操作改为其将武将牌旁的“咒”置入处理区来作为判定牌。

〖影兵〗 当一张“咒”成为判定牌后，你可摸两张牌。



Illustration: 大佬荣

胜利台词：八方威神，使我自然；三界内外，唯吾独尊！

专属战功：



逆天改命 战功点：5

使用张宝在一局游戏中发动咒缚4次，影兵2次



地公将军 战功点：45

使用张宝获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



张春华

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 011	魏	冷血皇后	3	樱花闪乱	JZHIEI	√	一将成名
	YJ 011	魏	冷血皇后	3			×	一将成名2012

人物简介：

张春华（189～247年），西晋宣穆皇后，河内平皋（今河南温县）人。晋宣帝司马懿元配正妻。晋景帝司马师、晋文帝司马昭的母亲。起初司马懿不愿出仕于曹操，在家装有风痹病。一日晒书突然大雨，司马懿情急跳起身救书，被家中婢女看见，以为司马懿病愈，前去报告张春华。张春华怕此事泄露会惹祸上身，亲手杀死该婢女灭口，司马懿因此对她非常佩服。咸熙元年，追号为宣穆妃。晋武帝受禅即位后，追尊为宣穆皇后。

武将详解：

身份模式·一将成名2011(新版)



Illustration: 樱花闪乱

引文：“宣穆阅礼，偶德潜鳞，翊天造之艰虞，嗣涂山之逸响，宝运归其后胤，盖有母仪之助焉。”——《晋书·后妃传》

〖绝情〗 **锁定技**，当你对一名角色造成的伤害结算开始前，你将造成此伤害改为令其失去X点体力（X为伤害值）。

〖伤逝〗 当你的手牌数或已损失的体力值变化后，若你的手牌数小于X，你可将手牌补至X张（X为你已损失的体力值且至多为2）。

身份模式·一将成名2011(旧版)

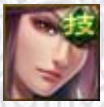
引文：“宣穆阅礼，偶德潜鳞，翊天造之艰虞，嗣涂山之逸响，宝运归其后胤，盖有母仪之助焉。”——《晋书·后妃传》

〖绝情〗 **锁定技**，当你对一名角色造成的伤害结算开始前，你将造成此伤害改为令其失去X点体力（X为伤害值）。

〖伤逝〗 当你的手牌数或已损失的体力值变化后，若你的手牌数小于X，你可将手牌补至X张（X为你已损失的体力值）。

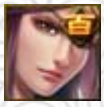
胜利台词：妨碍司马氏大业的，
都将丧命于我的刀下！

专属战功：



冷血皇后 战功点：5

使用张春华在你的一回合中发动伤逝摸至少8张牌



不悔不怨 战功点：45

使用张春华获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 勺子妞



Illustration: 樱花闪乱



Illustration: G.G.G.





张飞

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SHU 003	蜀	万夫不当	4	KayaK	√	标准版
	SP 024				jerry	×	台湾SP系列
	SHU 003	蜀	万夫不当	4	SONGQIJIN	√	界限突破
国战	G.SHU 003	蜀	万夫不当	2	KayaK	√	三国杀·国战
3V3	V.SHU 003	蜀	万夫不当	4	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.SHU 003	蜀	万夫不当	4	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·1V1
							三国杀·一战到底

人物简介：

张飞，字翼德，涿郡人，燕颌虎须，豹头环眼。有诗云："长坂坡头杀气生，横枪立马眼圆睁。一声好似轰雷震，独退曹家百万兵。

武将详解：

身份模式·标准版/台湾SP

引文：　"吾乃燕人张翼德也，谁敢与我决一死战！"

〖咆哮〗　你使用【杀】无次数限制。

胜利台词：谁敢横刀立马，
唯我张大将军！


Illustration: KayaK


Illustration: jerry

身份模式·界限突破

〖咆哮〗　你使用【杀】无次数限制。

〖替身〗　限定技，准备阶段开始时，你可将体力值回复至等同于你上回合结束时的体力值，若如此做，你摸X张牌（X为你以此法回复的体力数）。

胜利台词：谁敢横刀立马，
唯我张大将军！


Illustration: SONGQIJIN

国战模式

引文：　"吾乃燕人张翼德也，谁敢与我决一死战！"

珠联璧合：刘备、刘备(君主)

〖咆哮〗　你使用【杀】无次数限制。

胜利台词：谁敢横刀立马，
唯我张大将军！

3V3 模式

引文：　“吾乃燕人张翼德也，谁敢与我决一死战！”

〖咆哮〗 你使用【杀】无次数限制。

胜利台词：谁敢横刀立马，
唯我张大将军！

1V1 模式

引文：　“吾乃燕人张翼德也，谁敢与我决一死战！”

〖咆哮〗 你使用【杀】无次数限制。

胜利台词：谁敢横刀立马，
唯我张大将军！

专属战功：



燕人的咆哮　战功点：5

使用张飞在一局游戏中发动丈八蛇矛特效杀死至少1名角色



当阳怒吼　战功点：5

使用张飞(界限突破)在一局游戏中发动替身回复3点体力并杀死至少2名角色然后获胜



万夫不当　战功点：45

使用张飞获得100场身份模式游戏胜利



新亭侯　战功点：45

使用张飞(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



张 郃

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WEI 009	魏	料敌机先	4	张帅	√	神话再临·山
国战	G.WEI 009	魏	料敌机先	2	张帅	√	三国杀·国战

人物简介：

张郃（？～231年），字儁乂，冀州河间国鄚（今中国河北省任丘市）人，是三国时期曹魏的著名将领，曹魏“五子良将”之一。官渡之战时，本为袁绍部将的张郃投降了曹操，此后担任著偏将军、封都亭侯，并在曹操帐下多立功勋，攻邺城，渤海败袁尚、袁谭，征乌丸，围雍奴，讨柳城，征东菜，讨管承、陈兰、梅成，平马超，破韩遂，围安定，降杨秋，与夏侯渊讨廓贼梁兴及武都氐，平宋健，灭张鲁，所向披靡，攻无不克，战无不胜。张郃在对马超和韩遂的讨伐，都立下大功，被委任镇守曹魏西部的大片国土，更先后与张辽、徐晃及夏侯渊搭挡。在曹操平定汉中亦出下不少战功。建安二十四年，刘备亲自率精兵万余人，夜间猛攻张郃，无法攻克，退走走马谷。陈寿后评称张郃用兵以巧变称，而此战则显示出他的严整坚重。延康元年，曹丕即魏王位后，任命张郃为左将军，进封都乡侯爵位。曹丕登基后，又进封他为鄚侯，命令张郃与曹真率领兵马征伐盘踞在安定一代的卢水胡人和东部羌人。曹睿即位后，派张郃来到南方，驻扎荆州，和司马懿一起进攻孙权的部将刘阿等人，大军来到祁口，与吴军激战，打败了刘阿所部。街亭一役是张郃一生最成功的战役，张郃包围马谡于高山上，断绝了他取水的道路，然后发起进攻，大败马谡，终令蜀汉该次北伐一无所获。后张郃料敌先机算准诸葛亮粮尽兵退，魏明帝诏张郃还京都，拜车骑将军。诸葛亮第四次北伐，张郃受命带兵进驻洛阳，诸葛亮因担心祁山粮道而带蜀军回退。张郃在木门道追上蜀军交战，结果右膝中箭，不治而死。谥曰壮侯。《三国志》对张郃的军事能力评价极高：“郃识变量，善处营陈，料战势地形，无不如计，自诸葛亮皆惮之。”

武将详解：

身份模式·山

〖巧变〗 你可弃置一张手牌，跳过除准备阶段和结束阶段外的一个阶段，然后若你以此法：跳过摸牌阶段，你可选择一至两名有手牌的其他角色，然后获得这些角色的各一张手牌；跳过出牌阶段，你可将一名角色判定区/装备区里的一张牌置入另一名角色的判定区/装备区。



Illustration: 张帅

胜利台词： 你的行动，我早已看破，
我的变计，你却绝不可能料到！

国战模式

〖巧变〗 你可弃置一张手牌，跳过除准备阶段和结束阶段外的一个阶段，然后若你以此法：跳过摸牌阶段，你可选择一至两名有手牌的其他角色，然后获得这些角色的各一张手牌；跳过出牌阶段，你可将一名角色判定区/装备区里的一张牌置入另一名角色的判定区/装备区。

胜利台词： 你的行动，我早已看破，
我的变计，你却绝不可能料到！

专属战功：



变拙成巧 战功点：5

使用张郃在一局游戏中发动巧变移动判定区的牌及装备区的牌各至少3张



料敌机先 战功点：45

使用张郃获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 地狱许



Illustration: 丁子



张 角

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	QUN 010	群	天公将军	3	LiuHeng	√	神话再临·风[旧版]
	QUN 010	群	天公将军	3	LiuHeng	√	神话再临·风[新版]
国战	G.QUN 010	群	天公将军	1.5	LiuHeng	√	三国杀·国战
	G.EM 002	君	时代的先驱	2	青骑士	×	君临天下·势
	G.EMA 002	令	黄巾天兵符	/	青骑士		
1V1	D.QUN 010	群	天公将军	3	LiuHeng	√	三国杀·一战到底

人物简介：

张角（？～184年），巨鹿人，乱世的开始，东汉末年黄巾起义军首领，太平道创始人。张角早年信奉黄老学说，对在汉代十分流行的谶纬之学也深有研究，对民间医术、巫术也很熟悉。据小说《三国演义》描述，张角入山采药，遇到南华老仙授予《太平要术》，张角得书后晓夜攻读，终有所成，创太平道，自称“大贤良师”。张角与弟子云游四方，传播其思想。及后把十几万信众组织起来，分为三十六方，每方各置首领统率，并宣传“苍天已死，黄天当立；岁在甲子，天下大吉”。更令各人以白土书“甲子”二字于家中大门上。中平元年张角与其弟张宝、张梁率领信徒起义，史称“黄巾之乱”。参加的人都裹上黄色的头巾作为标志，所以称之为“黄巾军”。黄巾军被镇压后，张角被戮尸枭首。但当时各地有实力的地方势力成为军阀，号称诸侯，趁乱世控制朝廷，架空皇帝，直接影响到东汉的灭亡。

武将详解：

身份模式·风（新版）

〖雷击〗 当你使用或打出【闪】时，你可令一名其他角色判定，若结果为黑色，你对其造成1点雷电伤害，若如此做，当你造成此伤害时，你回复1点体力。

〖鬼道〗 当判定牌生效前，你可打出非转化的黑色牌替换之。

〖黄天〗 **主公技**，其他群势力角色的出牌阶段限一次，其可将一张【闪】或【闪电】交给你。

胜利台词：这改天换日的力量，
就紧握在我的手中！


Illustration: LiuHeng

身份模式·风（旧版）

〖雷击〗 当你使用或打出【闪】时，你可令一名角色判定，若结果为♠，你对其造成2点雷电伤害。

〖鬼道〗 当判定牌生效前，你可打出非转化的黑色牌替换之。

〖黄天〗 **主公技**，其他群势力角色的出牌阶段限一次，其可将一张【闪】或【闪电】交给你。

胜利台词：各位道友，请追随我天公将军，
拯救万民于水火之中！


Illustration: LiuHeng

国战模式

〖雷击〗 当你使用或打出【闪】时，你可令一名角色判定，若结果为♠，你对其造成2点雷电伤害。

〖鬼道〗 当判定牌生效前，你可打出非转化的黑色牌替换之。

胜利台词：各位道友，请追随我天公将军，拯救万民于水火之中！

国战模式·势

君主

珠联璧合：群势力武将

〖悟心〗 摸牌阶段开始时，你可观看牌堆顶的X张牌（X为群势力角色数），然后你可改变这些牌的顺序。

〖弘法〗 **君主技**，当此武将牌明置时，你获得“黄巾天兵符”；**君主技**，准备阶段开始时，若没有“天兵”，你将牌堆顶的X张牌置于“黄巾天兵符”上，称为“天兵”（X为群势力角色数）。

“黄巾天兵符”是你的武将技能。

〖问道〗 出牌阶段限一次，你可弃置一张红色牌，获得弃牌堆里或场上的一张【太平要术】。



Illustration: 青骑士

黄巾天兵符

引文：“苍天已死，黄天当立，岁在甲子，天下大吉。”

你执行的效果中的“群势力角色数”+X（X为不大于“天兵”数的自然数）；

当你失去体力时，你可将一张“天兵”置入弃牌堆，防止此失去体力；

与你势力相同的角色可将一张“天兵”当【杀】使用或打出。



Illustration: 青骑士

1V1 模式

〖雷击〗 当你使用或打出【闪】时，你可令对手判定，若结果为♠，你对其造成2点伤害。

〖鬼道〗 当判定牌生效前，你可打出非转化的黑色牌替换之。

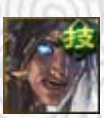
胜利台词：各位道友，请追随我天公将军，拯救万民于水火之中！

专属战功：



狂奔的蜗牛 战功点：5

使用张角在1局游戏发动雷击杀死至少3名角色



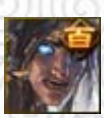
乱世之始 战功点：5

在场上无人阵亡的情况下，使用张角(新)发动雷击杀死一名角色



天公将军 战功点：45

使用张角获得100场身份模式游戏胜利



大贤良师 战功点：45

使用张角(新)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: LiuHeng



Illustration: XXX

张梁

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 038	群	人公将军	3	LiuHeng	×	SP系列

人物简介：

张梁（？～184年），钜鹿（今河北平乡）人，东汉末黄巾起义领导人之一，张角与张宝之弟。中平元年随兄起事，被太平道徒众称为“人公将军”。朝廷派左中郎将皇甫嵩进攻时，张梁率三万大军在广宗（今河北威县）进行反击。后因疏忽遭汉军夜袭，兵败身亡。至此，黄巾起义基本宣告失败。

武将详解：

身份模式·SP

〖符禁〗 你可将一张【杀】当雷【杀】使用。

〖助祭〗 当一名角色造成雷电伤害时，你可令其判定，当红色判定牌生效后，其获得之。若结果为黑色，你令伤害值+1。



Illustration: LiuHeng

张辽

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WEI 004	魏	前将军	4	KayaK	√	标准版
	SP 013				巴萨小马	×	台湾SP系列
	WEI 004	魏	前将军	4	张帅	√	界限突破
国战	G.WEI 004	魏	前将军	2	KayaK	√	三国杀·国战
3V3	V.WEI 004	魏	前将军	4	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.WEI 004	魏	前将军	4	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·1V1
							三国杀·一战到底

人物简介：

张辽，字文远，魏雁门马邑人。官至前将军、征东将军、晋阳侯。武功高强，又谋略过人，多次建立奇功，以800人突袭孙权十万大军，皆望风披靡。

武将详解：

身份模式·标准版/台湾SP

引文：“张辽虽病，不可挡也，慎之！”
——孙权

〖突袭〗 摸牌阶段开始时，你可放弃摸牌并选择一至两名有手牌的其他角色，获得这些角色的各一张手牌。

胜利台词：武力既弘，计略周备。
风云千载，孰继后尘？


Illustration: KayaK


Illustration: 巴萨小马

身份模式·界限突破

引文：“张辽虽病，不可挡也，慎之！” ——孙权

〖突袭〗 摸牌阶段，你可少摸至少一张牌并选择手牌不少于你的X名其他角色(X为你以此法少摸的牌数)，获得这些角色的各一张手牌。

胜利台词：武力既弘，计略周备。
风云千载，孰继后尘？


Illustration: 张帅

国战模式

引文：“张辽虽病，不可挡也，慎之！” ——孙权

珠联璧合：臧霸

〖突袭〗 摸牌阶段开始时，你可放弃摸牌并选择一至两名有手牌的其他角色，获得这些角色的各一张手牌。

胜利台词：武力既弘，计略周备。
风云千载，孰继后尘？

3V3 模式

引文：“张辽虽病，不可挡也，慎之！” ——孙权

〖突袭〗 摸牌阶段开始时，你可放弃摸牌并选择一至两名有手牌的其他角色，获得这些角色的各一张手牌。

胜利台词：武力既弘，计略周备。
风云千载，孰继后尘？

1V1 模式

〖突袭〗 摸牌阶段，若你的手牌少于对手，你可少摸一张牌，获得对手的一张手牌。

胜利台词：武力既弘，计略周备。
风云千载，孰继后尘？

专属战功：



掩其无备 战功点：5
使用张辽在一局游戏中发动至少10次突袭



前将军 战功点：45
使用张辽获得100场身份模式游戏胜利



袭敌不备 战功点：5
使用张辽(界限突破)在一局游戏中发动突袭获得至少12张牌



晋阳侯 战功点：45
使用张辽(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration: 木美人

张任

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
国战	G.QUN 024	群	索命神射	2	DH	×	君临天下·势

人物简介：

张任（？～214年），中国东汉末年蜀郡人，为刘璋麾下大将。出身寒门，年轻时就非常有胆略，有气节，刘备进攻蜀地时，张任是益州从事。失败被擒后，刘备想招降他，但是张任说："老臣终不复事二主矣。"于是被杀。后人一般感叹张任的忠贞和勇气，自西晋以来修建有张任墓，即在今天的四川省广汉市。《三国演义》描述张任在庞统攻打雒城时，于落凤坡将其射杀身亡。

武将详解：

国战模式·势

珠联璧合：张角(君主)

〖穿心〗 当你于出牌阶段内使用【杀】或【决斗】对与你势力不同的目标角色造成伤害时，若其有副将，你可防止此伤害，令其选择一项：1. 弃置装备区里的所有牌，若如此做，其失去1点体力；2. 移除副将的武将牌。

〖锋矢〗 **阵法技**，在你为围攻角色的围攻关系中，当围攻角色使用【杀】指定一个被围攻的目标后，该围攻角色令该被围攻角色弃置装备区里的一张牌。



Illustration: DH

张 松

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 309	蜀	怀璧待凤仪	3	尼乐小丑	铁血冥剑	○	一将成名2014

人物简介：

张松（？～212年），字子乔，东汉末年蜀郡成都（今属四川）人，益州别驾，益州牧刘璋的部下。刘璋担心张鲁的地盘被曹操接收，张松献计请刘备讨伐张鲁。张松见到刘备后，刻意拢络他们，献尽殷勤，还画地图、山川地理资料予刘备。于是，刘备很详尽地知道益州的虚实。后来张松之兄广汉太守张肃知道张松已经心向刘备，意图谋反，担心被连累；于是，向刘璋检举家弟，张松就被刘璋斩首，没有完成帮助刘备占领，并且统治益州的心愿。

武将详解：

身份模式·一将成名2014

〖强识〗 出牌阶段开始时，你可展示一名其他角色的一张手牌，若如此做，当你于此阶段内使用与之类别相同的牌时，你可摸一张牌。

〖献图〗 其他角色的出牌阶段开始时，你可摸两张牌，然后将两张牌交给该角色，若如此做，此阶段结束时，若其未于此阶段内杀死过角色，你失去1点体力。



Illustration: 尼乐小丑

胜利台词：蜀中豪杰，尽思明主。

松愿效犬马之劳，引真龙之主入川！

专属战功：



博学强识 战功点：5

使用张松在一回合内发动强识摸牌至少4张



怀璧待凤仪 战功点：45

使用张松获得100场身份模式游戏胜利

张星彩

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 028	蜀	敬哀皇后	3	depp	√	SP系列

人物简介：

张星彩，本名不详，三国时期蜀汉重要将领张飞与夏侯氏所生长女。221年，被纳为蜀汉太子刘禅之妃。于223年立为皇后，称为敬哀皇后。237年逝世，葬于南陵。

武将详解：

身份模式·SP

〖甚贤〗 当其他角色于你的回合外因弃置而失去基本牌后，你可摸一张牌。

〖枪舞〗 出牌阶段限一次，你可判定，然后于此回合内使用点数小于结果的【杀】无距离限制且使用的点数大于结果的【杀】不计入限制的使用次数且使用点数大于结果的【杀】无次数限制。



Illustration: depp

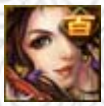
胜利台词：连我一介女子都敌不过，
这汉室天下，终要归于刘氏

专属战功：



乱世之星 战功点：5

使用张星彩在一局游戏中发动甚贤摸至少6张牌并获胜



敬哀皇后 战功点：45

使用张星彩获得100场身份模式游戏胜利

张昭 & 张纮

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WU 015	吴	经天纬地	3	废柴男	√	神话再临·山
国战	G.WU 015	吴	经天纬地	1.5	废柴男	√	三国杀·国战

人物简介：

张昭（156～236年），字子布，徐州彭城（今江苏省徐州市）人，三国时期吴国重臣，善丹青。拜辅吴将军，班亚三司，改封娄侯。年八十一卒，谥曰文侯。

张纮（153～212年），字子纲，徐州广陵郡（今江苏扬州）人。东吴谋士，和张昭一起合称“二张”。孙策平定江东时亲自登门邀请，张纮遂出仕为官。张纮后来建议孙权迁都秣陵，孙权正在准备时张纮病逝，其年六十岁。孙权为之流涕。

武将详解：

身份模式·山

〖直谏〗 出牌阶段，你可将手牌区里的一张装备牌置入一名其他角色的装备区，摸一张牌。

〖固政〗 其他角色的弃牌阶段结束时，你可将弃牌堆里的一张其于此阶段内因其弃置而失去过的手牌交给该角色，若如此做，你可获得弃牌堆里的所有于此阶段内因弃置而置入弃牌堆的牌。



Illustration: 废柴男

胜利台词：竭智尽忠，谨遵托孤遗诏；
鞠躬尽瘁，守护江东父老！

国战模式

〖直谏〗 出牌阶段，你可将手牌区里的一张装备牌置入一名其他角色的装备区，摸一张牌。

〖固政〗 其他角色的弃牌阶段结束时，你可将弃牌堆里的一张其于此阶段内因其弃置而失去过的手牌交给该角色，若如此做，你可获得弃牌堆里的所有于此阶段内因弃置而置入弃牌堆的牌。

胜利台词：竭智尽忠，谨遵托孤遗诏；
鞠躬尽瘁，守护江东父老！

专属战功：



辅吴将军 战功点：5

使用张昭&张纮在一局游戏中发动直谏将至少5张装备牌置于吴势力武将的装备区



经天纬地 战功点：45

使用张昭&张纮获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: Truelin



Illustration: DH

赵云

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SHU 005	蜀	少年将军	4	KayaK	√	标准版
	SP 006				汤翔麟	×	台湾SP系列
	SHU 005	蜀	虎威将军	4	DH	√	界限突破
	LE 007	神	神威如龙	2	KayaK	×	神话再临·山
国战	G.SHU 005	蜀	少年将军	2	KayaK	√	三国杀·国战
3V3	V.SHU 005	蜀	少年将军	4	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.SHU 005	蜀	少年将军	4	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·1V1
							三国杀·一战到底

人物简介：

赵云（？～229年），字子龙，常山真定（今河北省正定县）人。身长八尺，姿颜雄伟。是三国时期蜀汉的将领。长坂坡单骑救阿斗，先主云："子龙一身都是胆也。"在《三国演义》中的赵云形象，是一名威武雄壮、武艺高强、忠义勇敢、贤慈爱民的武将。建兴七年，赵云病逝，后主于景耀四年追谥为顺平侯。陈寿在撰写《三国志》的时候，将赵云与关羽、张飞、马超、黄忠合为一传。

武将详解：

身份模式·标准版/台湾SP

引文：　"子龙一身都是胆也"　——刘备

〖龙胆〗　你可将一张【杀】/【闪】当【闪】/【杀】使用或打出。

胜利台词：浑身是胆，勇往直前！
吾乃常山赵子龙也！


Illustration: KayaK


Illustration: 汤翔麟

身份模式·界限突破

〖龙胆〗　你可将一张【杀】/【闪】当【闪】/【杀】使用或打出。

〖涯角〗　当你于回合外使用或打出手牌时，你可展示牌堆顶的一张牌，若这两张牌的类别：相同，你可将牌堆顶的一张牌交给一名角色；不同，你可将牌堆顶的一张牌置入弃牌堆。

胜利台词：浑身是胆，
勇往直前！


Illustration: DH


Illustration: KayaK

身份模式·神将

引文：“子龙，我没有看错，山坡上那位将军是神龙下凡！”

〖绝境〗 **锁定技**，摸牌阶段，若你已受伤，你多摸X张牌（X为你已损失的体力值）；**锁定技**，你的手牌上限+2。

〖龙魂〗 你可将X张花色相同的牌按下列规则使用或打出：♥当【桃】，♦当火【杀】，♣当【闪】，♠当【无懈可击】（X为你的体力值且至少为1）。

国战模式

引文：“子龙一身都是胆也” ——刘备

珠联璧合：刘禅、刘备(君主)

〖龙胆〗 你可将一张【杀】/【闪】当【闪】/【杀】使用或打出。

胜利台词：浑身是胆，勇往直前！
吾乃常山赵子龙也！

3V3 模式

〖龙胆〗 你可将一张【杀】/【闪】当【闪】/【杀】使用或打出。

〖救主〗 当一名己方角色处于濒死状态时，若你的体力值大于1，你可弃置一张牌，失去1点体力，然后令其回复1点体力。

胜利台词：浑身是胆，勇往直前！
吾乃常山赵子龙也！

1V1 模式

引文：“子龙一身都是胆也” ——刘备

〖龙胆〗 你可将一张【杀】/【闪】当【闪】/【杀】使用或打出。

胜利台词：浑身是胆，勇往直前！
吾乃常山赵子龙也！

专属战功：



浑身是胆 战功点：5
使用赵云在一局游戏中发动青釭剑特效杀死至少1名角色



七进七出 战功点：5
在一局游戏中使用赵云(界限突破)发动涯角至少7次并获胜



少年将军 战功点：45
使用赵云获得100场身份模式游戏胜利



虎威将军 战功点：45
使用赵云(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: DH



Illustration: 丁子



Illustration: 巴萨小马









甄 姬

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WEI 007	魏	薄幸的美人	3	KayaK	√	标准版
							界限突破
	SP 015	魏	薄幸的美人		白姥姥	△	SP系列
	SP 007	魏	薄幸的美人		DM添	×	台湾SP系列
国战	G.WEI 007	魏	薄幸的美人	1.5	DH	√	三国杀·国战
3V3	V.WEI 007	魏	薄幸的美人	3	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.WEI 007	魏	薄幸的美人	3	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·一战到底

人物简介：

甄姬（183～221年），中山无极（今河北省无极县）人，文昭甄皇后，名不明，别称甄宓或甄洛，又称甄夫人。上蔡令甄逸之女。魏文帝曹丕的正室。魏明帝曹叡之生母。曹叡即位后追尊甄氏为文昭皇后。甄姬懂诗文，有倾国倾城之貌，传说《洛神赋》是曹植为她所作。

武将详解：

身份模式·标准版/界限突破/SP/台湾SP

〖洛神〗 准备阶段开始时，你可判定，当黑色判定牌生效后，你获得之。若结果为黑色，你可重复此流程。

☞ 此流程即“判定，当黑色判定牌生效后，你获得之。若结果为黑色，你可重复此流程”。

〖倾国〗 你可将一张黑色手牌当【闪】使用或打出。

胜利台词：当洛神赋响起的时候，
让你的怨恨随风而逝吧。


Illustration: KayaK


Illustration: 白姥姥

国战模式

珠联璧合：曹丕

〖倾国〗 你可将一张黑色手牌当【闪】使用或打出。

〖洛神〗 准备阶段开始时，你可判定，若结果为黑色，你可重复此流程。最后你获得所有的黑色判定牌。

☞ 这些黑色判定牌不会因生效而置入弃牌堆。

☞ 此流程即“判定，若结果为黑色，你可重复此流程”。


Illustration: DH


Illustration: DM添

胜利台词：当洛神赋响起的时候，
让你的怨恨随风而逝吧。

3V3 模式

〖倾国〗 你可将一张黑色手牌当【闪】使用或打出。

〖洛神〗 准备阶段开始时，你可判定，当黑色判定牌生效后，你获得之。若结果为黑色，你可重复此流程。

此流程即“判定，当黑色判定牌生效后，你获得之。若结果为黑色，你可重复此流程”。

胜利台词：当洛神赋响起的时候，
让你的怨恨随风而逝吧。

1V1 模式

〖洛神〗 准备阶段开始时，你可判定，当黑色判定牌生效后，你获得之。若结果为黑色，你可重复此流程。

此流程即“判定，当黑色判定牌生效后，你获得之。若结果为黑色，你可重复此流程”。

〖倾国〗 你可将装备区里的一张牌当【闪】使用或打出。

胜利台词：当洛神赋响起的时候，
让你的怨恨随风而逝吧。

专属战功：



洛神赋 战功点：5

使用甄姬一回合内发动洛神在不被改变判定牌的情况下连续判定黑色花色至少8次



薄幸的美人 战功点：45

使用甄姬获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 木美人



Illustration: 卞丽君



Illustration: 白姥姥




Illustration: YellowKiss

钟 会

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 012	魏	桀骜的野心家	4	雪君S	韩旭	√	一将成名2012

人物简介：

钟会，字士季。魏名将，太傅钟繇之子。公元263年，他与邓艾带兵攻打蜀国，最终导致蜀国灭亡。之后钟会设计害死邓艾，联合姜维准备自立，最终因部下反叛失败，与姜维一同死于兵变。

武将详解：

身份模式·一将成名2011

〖权计〗 当你受到1点伤害后，你可摸一张牌，然后将一张手牌置于武将牌上，称为“权”；你的手牌上限+X（X为“权”数）。

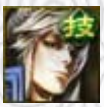
〖自立〗 **觉醒技**，准备阶段开始时，若“权”数不小于3，你减1点体力上限，然后选择一项：1. 回复1点体力；2. 摸两张牌。最后你获得“排异”（出牌阶段限一次，你可将一张“权”置入弃牌堆并选择一名角色，令其摸两张牌，然后若其手牌多于你，你对其造成1点伤害）。

胜利台词：大事已成，有伯约兄与我共据蜀中，天下唾手可得！



Illustration: 雪君S

专属战功：



桀骜野心家 战功点：5

使用钟会在一局游戏中发动技能排异杀死两名非本阵营武将



谋谟之勋 战功点：45

使用钟会获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: G.G.G.



Illustration: 影紫C





周仓

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 310	蜀	披肝沥胆	4	Sky	WOLVES29	√	一将成名2014

人物简介：

周仓，在戏剧作品设定中字元福，是《三国演义》中的虚构人物，在《山西通志》中也有记载，关西人。本为黄巾贼首领张宝的麾下之将，在黄巾军溃败之后落草为寇。汉寿亭侯关羽千里走单骑寻找刘备之时，经过裴元绍的介绍而结识了周仓。周仓在随黄巾军征战之时即听闻过关羽的大名，当即表示要追随关羽。关羽镇守荆州对抗曹魏名将于禁与白马将军庞德时，使用水计大败魏军，期间周仓与庞德在水中激斗了一场，最终庞德因为不识水性而败于周仓之手。周仓在得知关羽父子败走麦城被孙权斩首之后，自刎殉主。在中国传统对关羽的民间宗教信仰里，周仓名叫周大将军，是关圣帝君的贴身侍卫。

武将详解：

身份模式·一将成名2014

〖**忠勇**〗 当你于出牌阶段内使用的【杀】被目标角色使用的【闪】抵消时，你可选择一项：1. 获得此【闪】；2. 将此【闪】交给除其外的一名其他角色，若如此做，你可对该目标角色使用【杀】（无距离限制）。


Illustration: Sky

- 你使用因执行【忠勇】“对该目标角色使用【杀】（无距离限制）”的效果而使用的【杀】选择目标时，除该目标角色外的角色不是合法目标。
  - 例如：周仓对大乔使用【杀】，大乔使用【闪】进行响应，当此【杀】被此【闪】抵消时，周仓发动【忠勇】将此【闪】交给小乔，然后周仓只可对大乔使用【杀】，但大乔可发动【流离】，因为此时【忠勇】已经不能对周仓使用此【杀】的目标的合法性产生影响了。
- 若你发动【忠勇】选择执行的是第二项效果，为了简化结算，你于此次发动【忠勇】的时机不能发动【青龙偃月刀】。

胜利台词： 世间英雄，唯尊将军一人耳
为将军鞍前马后，此生足矣！

专属战功：



忠勇当先 战功点：5
使用周仓在一局游戏中发动忠勇将闪交给蜀势力角色至少4次



披肝沥胆 战功点：45
使用周仓获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



周泰

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	WU 013	吴	历战之躯	4	KayaK	▽	神话再临·风[旧版]
	WU 013	吴	历战之躯	4	Thinking	√	神话再临·风[新版]
国战	G.WU 013	吴	历战之躯	2	KayaK	√	三国杀·国战
1V1	D.WU 013	吴	历战之躯	4	Thinking	√	三国杀·1V1
							三国杀·一战到底

人物简介：

周泰，字幼平，九江下蔡人，三国时期吴国武将。早年与蒋钦随孙策左右，立过数次战功。孙策讨伐六县山贼时，周泰胆气绝伦，保卫孙权，勇战退敌，身受十二处伤。有诗云：三番救主出重围，忠勇如公世所稀。遍体疮痍犹痛饮，血痕残酒满征衣。

武将详解：

身份模式·风（新版）

〖不屈〗 **锁定技**，当你处于濒死状态时，你将牌堆顶的一张牌置于武将牌上，称为“创”，然后若此“创”与其他“创”点数均不同，你将体力值回复至1点，否则你将此“创”置入弃牌堆；**锁定技**，若有“创”，你的手牌上限为X（X为“创”数）。

〖奋激〗 当一名角色因另一名角色的弃置或获得而失去手牌后，你可失去1点体力，令该失去手牌的角色摸两张牌。



Illustration: Thinking

胜利台词：这满身的伤痕，
皆是男子汉的勋章！

身份模式·风（旧版）

〖不屈〗 当你扣减体力时，若你的体力值不大于X，你可将牌堆顶的X－Y＋1张牌置于武将牌上（Y为你的体力值且至少为1），称为“创”，若所有“创”点数均不同，你不进行濒死结算（X为你此次扣减的体力点数）；当你回复1点体力后，若“创”数与你的体力之和大于1，你将一张“创”置入弃牌堆。

▷ *在你的濒死结算中当最后一个进行响应的角色响应完毕后，若没有点数相同的“创”，你存活，濒死结算完毕。*



Illustration: KayaK

胜利台词：这上百道伤疤，
每一个都是我和东吴的骄傲！

国战模式

珠联璧合：孙权、蒋钦

〖不屈〗 当你扣减体力时，若你的体力值不大于X，你可将牌堆顶的X－Y＋1张牌置于武将牌上（Y为你的体力值且至少为1），称为“创”，若所有“创”点数均不同，你不进行濒死结算（X为你此次扣减的体力点数）；当你回复1点体力后，若“创”数与你的体力之和大于1，你将一张“创”置入弃牌堆。

▷ *在你的濒死结算中当最后一个进行响应的角色响应完毕后，若没有点数相同的“创”，你存活，濒死结算完毕。*

胜利台词：这上百道伤疤，
每一个都是我和东吴的骄傲！

1V1 模式

〖不屈〗 当你扣减体力时，若你的体力值不大于X，你可将牌堆顶的X－Y＋1张牌置于武将牌上（Y为你的体力值且至少为1），称为“创”，若所有“创”点数均不同，你不进行濒死结算（X为你此次扣减的体力点数）；当你回复1点体力后，若“创”数与你的体力之和大于1，你将一张“创”置入弃牌堆。

▷ *在你的濒死结算中当最后一个进行响应的角色响应完毕后，若没有点数相同的“创”，你存活，濒死结算完毕。*

胜利台词：这上百道伤疤，
每一个都是我和东吴的骄傲！

专属战功：



金枪不倒 战功点：5
使用周泰在一局游戏中拥有过至少9张不屈牌并且未死 （已绝版）



不惜躯命 战功点：5
使用新周泰在一局游戏中拥有12张不屈牌



历战之躯 战功点：45
使用周泰获得100场身份模式游戏胜利 （已绝版）



奋威将军 战功点：45
使用新周泰获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：





Illustration：丁子

周 瑜

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	实体卡发行
身份	WU 005	吴	大都督	3	KayaK	√	标准版
	SP 022				DM添	×	台湾SP系列
	WU 005	吴	大都督	3	KayaK	√	界限突破
	LE 003	神	赤壁的火神	4	KayaK	√	神话再临·火
国战	G.WU 005	吴	大都督	1.5	苍月白龙	√	三国杀·国战
	G.SP 001				牧童的短笛	×	国战SP系列
3V3	V.WU 005	吴	大都督	3	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.WU 005	吴	大都督	3	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·1V1
							三国杀·一战到底

人物简介：

周瑜，字公瑾，庐江舒县人。东汉末年名将，任东吴三军大都督，雄姿英发，人称“美周郎”。有姿貌、精音律，江东有“曲有误，周郎顾”之语。周瑜少与孙策交好，后孙策遇刺身亡，孙权继任。周瑜将兵赴丧，以中护军的身份与长史张昭共掌众事。赤壁之战前，巧用反间计杀了精通水战的叛将蔡瑁、张允。建安十三年（208年），周瑜率东吴军与刘备军联合，在赤壁击败曹操。此战也奠定了三分天下的基础。

武将详解：

身份模式·标准版/台湾SP

〖英姿〗 摸牌阶段，你可多摸一张牌。

〖反间〗 出牌阶段限一次，若你有手牌，你可令一名其他角色选择一种花色，然后其先获得你的一张手牌再展示之，若此牌的花色与其所选的不同，你对其造成1点伤害。

胜利台词：伯符，你开创的基业，
我会拼死守护！


Illustration: KayaK


Illustration: DM添

身份模式·界限突破

〖英姿〗 **锁定技**，摸牌阶段，你多摸一张牌；**锁定技**，你的手牌上限为X（X为你的体力上限）。

〖反间〗 出牌阶段限一次，你可展示一张手牌以确认此牌的花色并将之交给一名角色，令其选择一项：1. 展示所有手牌并弃置所有为此花色的牌；2. 失去1点体力。

胜利台词：伯符，你开创的基业，
我会拼死守护！


Illustration: KayaK

身份模式·神将

引文：“凝听吧，孟德，这献给你的镇魂曲。”

〖琴音〗 弃牌阶段结束时，若你于此阶段内弃置过你的至少两张手牌，你可选择一项：1. 令所有角色各回复1点体力；2. 令所有角色各失去1点体力。

〖业炎〗 **限定技**，出牌阶段，你可选择一项：1. 选择一至三名角色，对这些角色各造成1点火焰伤害；2. 弃置四张花色各不相同的手牌并选择一至两名角色，失去3点体力，然后对这些角色造成至多共3点火焰伤害（你选择目标时任意分配每名目标角色受到的伤害点数且其中一名角色分配的火焰伤害点数须不小于2）。


Illustration: KayaK

胜利台词：楼舻云崩，旌旗电扫，燏射江流血。
八十万军飞一炬，风卷滩前黄叶。

国战模式 / 国战SP

珠联璧合：黄盖、小乔、孙策

〖英姿〗 摸牌阶段，你可多摸一张牌。

〖反间〗 出牌阶段限一次，若你有手牌，你可令一名其他角色选择一种花色，然后其先获得你的一张手牌再展示之，若此牌的花色与其所选的不同，你对其造成1点伤害。


Illustration: 苍月白龙


Illustration: 牧童的短笛

胜利台词：伯符，你开创的基业，
我会拼死守护！

3V3模式

〖英姿〗 摸牌阶段，你可多摸一张牌。

〖反间〗 出牌阶段限一次，若你有手牌，你可令一名其他角色选择一种花色，然后其先获得你的一张手牌再展示之，若此牌的花色与其所选的不同，你对其造成1点伤害。

胜利台词：伯符，你开创的基业，
我会拼死守护！

1V1模式

〖英姿〗 摸牌阶段，你可多摸一张牌。

〖反间〗 出牌阶段限一次，若你有手牌，你可令对手选择一种花色，然后其先获得你的一张手牌再展示之，若此牌的花色与其所选的不同，你对其造成1点伤害。

胜利台词：伯符，你开创的基业，
我会拼死守护！

专属战功：



无尽的挣扎 战功点：5

使用周瑜在一局游戏中使用反间杀死至少3名角色



雄姿英发 战功点：5

使用周瑜(界限突破)在一局游戏中使用反间使其他角色弃置至少6张牌



红莲业火 战功点：10

使用神·周瑜在一回合中发动业炎造成至少5点伤害



大都督 战功点：45

使用周瑜获得100场身份模式游戏胜利



平虏伯 战功点：45

使用周瑜(界限突破)获得100场身份模式游戏胜利



赤壁的火神 战功点：30

使用神·周瑜出场100次

武将皮肤：



Illustration: 巴萨小马



Illustration: 卞丽君





Illustration: 木美人

诸葛诞

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 032	魏	薤露蒿里	4	雪君S	√	SP系列

人物简介：

诸葛诞，字公休，曹魏后期的重要将领，诸葛亮的族弟。曾与司马师一同平定毋丘俭、文钦的叛乱。之后因与被诛的夏侯玄、邓飏交厚，且见到王淩、毋丘俭等人的覆灭而心不自安，于甘露二年起兵，并得到东吴的支援，但于次年被镇压，被大将军司马胡奋所斩。

武将详解：

身份模式·SP

〖功獘〗 **锁定技**，当其他角色死亡后，你加1点体力上限，然后回复1点体力。

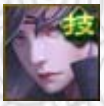
〖举义〗 **觉醒技**，准备阶段开始时，若你已受伤且角色数小于X，你将手牌补至X张（X为你的体力上限），然后获得“崩坏”和“威重”（**锁定技**，当你加/减体力上限后，你摸一张牌）。

胜利台词：司马氏犯上作乱，专权朝政，
吾必代天下志士共讨之！



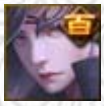
Illustration: 雪君S

专属战功：



严毅威重 战功点：5

使用诸葛诞在一局游戏中发动功獘增加至少3点体力上限并获胜



薤露蒿里 战功点：45

使用诸葛诞获得100场身份模式游戏胜利

诸葛瑾

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SP 027	吴	联盟的维系者	3	G.G.G.	√	SP系列
3V3	V.WU 018（~~VS 001~~）	吴	联盟的维系者	3	LiuHeng	√	三国杀·3V3

人物简介：

诸葛瑾，字子瑜，汉族，琅邪阳都人。三国时期吴国大臣，诸葛亮之兄，诸葛恪之父。经鲁肃推荐，为东吴效力。胸怀宽广，温厚诚信，得到孙权的深深信赖，努力缓和蜀汉与东吴的关系。建安二十五年（220年）吕蒙病逝，诸葛瑾代吕蒙领南郡太守，驻守公安。孙权称帝后，诸葛瑾官至大将军，领豫州牧。

武将详解：

身份模式·SP

〖弘援〗 摸牌阶段，你可少摸一张牌，令至多两名其他角色各摸一张牌。

〖缓释〗 当一名角色的判定牌生效前，你可令其观看你的手牌并选择你的一张牌，你打出其选择的牌代替此判定牌。

〖明哲〗 当你于回合外使用或打出红色牌时，或于回合外因弃置而失去一张红色牌后，你可摸一张牌。

胜利台词：抗敌卫国的正义同盟，
绝没有失败的可能！


Illustration: G.G.G.

3V3模式

〖缓释〗 当己方角色的判定牌生效前，你可打出非转化的牌代替之。

〖弘援〗 摸牌阶段，你可少摸一张牌，令所有其他己方角色各摸一张牌。

〖明哲〗 当你于回合外使用或打出红色牌时，或于回合外因弃置而失去一张红色牌后，你可摸一张牌。

胜利台词：抗敌卫国的正义同盟，
绝没有失败的可能！


Illustration: LiuHeng

专属战功：



攻守同盟 战功点：5

在使用SP诸葛瑾在一局游戏中发动弘援让其他吴势力或蜀势力角色摸牌至少4张并获得游戏胜利



宛陵侯 战功点：45

使用SP诸葛瑾获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: 团扇子大人



Illustration: G.G.G.

诸葛恪

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	OL 002	吴	兴家赤族	3	LiuHeng	√	Online

人物简介：

诸葛恪，字元逊，琅邪阳都（今山东沂南）人。三国时期吴臣，蜀丞相诸葛亮之侄，吴大将军诸葛瑾长子，从小就以神童著称，深受孙权赏识。

武将详解：

身份模式·OL

〖傲才〗 当你于回合外需要使用/打出基本牌时，你可观看牌堆顶的两张牌，若如此做，你可使用/打出其中的一张牌。

〖黩武〗 出牌阶段，你可选择你攻击范围内的一名角色并弃置X张牌（X为其体力值），对其造成1点伤害，若其因受到此伤害而进入濒死状态，当此濒死结算结束后，你失去1点体力，然后“黩武”于此回合内无效。


Illustration: LiuHeng

胜利台词：兴旺诸葛家族的重任，
我便当仁不让了！

专属战功：



兴家赤族 战功点：5

使用诸葛恪在一局游戏中发动技能黩武令两名角色进入濒死状态



雄才大略 战功点：45

使用诸葛恪获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：


Illustration: 琛·美弟奇


Illustration: 蚂蚁君



诸葛亮

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SHU 004	蜀	迟暮的丞相	3	KayaK	√	标准版
							界限突破
	SP 012				巴萨小马	×	台湾SP系列
	SHU 011	蜀	卧龙	3	北	√	神话再临·火
	LE 004	神	赤壁的妖术师	3	KayaK	√	神话再临·火
国战	G.SHU 004	蜀	迟暮的丞相	1.5	木美人	√	三国杀·国战
	G.SHU 011	蜀	卧龙	1.5	北	√	三国杀·国战
3V3	V.SHU 004	蜀	迟暮的丞相	3	KayaK	√	三国杀·3V3
1V1	D.SHU 004	蜀	迟暮的丞相	3	KayaK	√	2013王者之战
							三国杀·1V1

人物简介：

诸葛亮，字孔明，号卧龙，汉族，琅琊阳都人，三国时期蜀汉丞相、杰出的政治家、军事家、发明家、文学家。在世时被封为武乡侯，死后追谥忠武侯，后来东晋政权推崇诸葛亮军事才能，特追封他为武兴王。刘备曾“三顾茅庐”得见卧龙。卧龙以一篇《隆中对》分析天下形势，提出先取荆州，再取益州成鼎足之势的说法。《三国演义》中的诸葛亮善用“火攻”，曾用火攻战术赢得多场战役，如“火烧赤壁”、“火烧博望坡”、“火烧藤甲兵”等。诸葛亮为匡扶蜀汉政权，呕心沥血、鞠躬尽瘁、死而后已。著有《前出师表》、《后出师表》、《诫子书》等。曾发明木牛流马等，并改造连弩，可一弩十矢俱发。怀不世之才，以空城戏司马，能观星象而通鬼神。于234年在宝鸡五丈原逝世。

武将详解：

身份模式·标准版/界限突破/台湾SP

〖观星〗 准备阶段开始时，你可观看牌堆顶的X张牌（X为角色数且至多为5）并改变其中任意数量的牌的顺序并将其余的牌置于牌堆底。

〖空城〗 **锁定技**，若你没有手牌，你不是【杀】和【决斗】的合法目标。


Illustration: KayaK


Illustration: 巴萨小马

胜利台词：文武韬略，妙算无双；
空城一曲，古今绝唱！

身份模式·火

〖八阵〗 **锁定技**，若你的装备区里没有防具牌，你视为装备着【八卦阵】。

〖火计〗 你可将一张红色手牌当【火攻】使用。

〖看破〗 你可将一张黑色手牌当【无懈可击】使用。


Illustration: 北

胜利台词：草庐三顾屈英雄，
　　慷慨南阳起卧龙。

身份模式·神将

引文：　“狄诸葛多智而近妖。”　——鲁迅



Illustration: KayaK

〖七星〗 分发起始手牌前，你将获得起始手牌改为观看牌堆顶的十一张牌并获得其中的四张牌，然后将其余的牌扣置于武将牌旁，称为“星”；摸牌阶段结束时，你可用至少一张手牌替换等量的“星”。

▷ “星”对你可见。

〖狂风〗 结束阶段开始时，你可将一张“星”置入弃牌堆并选择一名角色，若如此做，当其于你的下回合开始之前受到的火焰伤害结算开始时，你令伤害值+1。

〖大雾〗 结束阶段开始时，你可将至少一张“星”置入弃牌堆并选择等量的角色，若如此做，当其于你的下回合开始之前受到的非雷电伤害结算开始时，你防止此伤害。

胜利台词：得天时，乘风破浪；得地利，
　　烈火焚江；得人和，汉室兴旺。

国战模式（迟暮的丞相）

珠联璧合：黄月英、刘备(君主)



Illustration: 木美人

〖观星〗 准备阶段开始时，你可观看牌堆顶的X张牌（X为角色数且至多为5）并改变其中任意数量的牌的顺序并将其余的牌置于牌堆底。

〖空城〗 **锁定技**，当你成为【杀】或【决斗】的目标时，若你没有手牌，你取消自己。

胜利台词：文武韬略，妙算无双；
　　空城一曲，古今绝唱！

国战模式（卧龙）

珠联璧合：庞统、黄月英、刘备(君主)

〖八阵〗 **锁定技**，若你的装备区里没有防具牌，你视为装备着【八卦阵】。

〖火计〗 你可将一张红色手牌当【火攻】使用。

〖看破〗 你可将一张黑色手牌当【无懈可击】使用。

胜利台词：草庐三顾屈英雄，
　　慷慨南阳起卧龙。

3V3 模式

〖观星〗 准备阶段开始时，你可观看牌堆顶的X张牌（X为角色数且至多为5）并改变其中任意数量的牌的顺序并将其余的牌置于牌堆底。

〖空城〗 **锁定技**，若你没有手牌，你不是【杀】和【决斗】的合法目标。

胜利台词：文武韬略，妙算无双；
空城一曲，古今绝唱！

1V1 模式

〖观星〗 准备阶段开始时，你可观看牌堆顶的两张牌并改变其中任意数量的牌的顺序并将其余的牌置于牌堆底。

〖空城〗 **锁定技**，若你没有手牌，你不是【杀】和【决斗】的合法目标。

胜利台词：文武韬略，妙算无双；
空城一曲，古今绝唱！

专属战功：


空城绝唱 战功点：5
使用诸葛亮在一局游戏中有至少5个回合结束时是空城状态


天火燎原 战功点：5
使用卧龙诸葛亮在你的一回合内发动火计造成至少6点伤害


换斗移星 战功点：10
使用神·诸葛亮出场，并且本局游戏中至少一名狂风状态的角色被火攻杀死


迟暮的丞相 战功点：45
使用诸葛亮获得100场身份模式游戏胜利


卧龙 战功点：45
使用卧龙诸葛亮获得100场身份模式游戏胜利


赤壁妖术师 战功点：30
使用神·诸葛亮出场100次

武将皮肤：





Illustration: 木美人



Illustration: Thinking



Illustration: L



Illustration: 卞丽君





Illustration: 卞丽君



朱桓

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 311	吴	中洲拒天人	4	XXX	半缘修道	○	一将成名2014

人物简介：

朱桓（176年～238年），字休穆，吴郡吴县（今江苏省苏州市）人，东汉末至三国时代东吴的重要武将。以勇烈闻名，曾击败曹仁；多次抵御曹魏的侵扰，官至前将军。



Illustration: XXX

武将详解：

身份模式·一将成名2014

〖诱敌〗 结束阶段开始时，你可令一名其他角色弃置你的一张牌，若其以此法弃置的牌不为【杀】，你获得其一张牌。

胜利台词： 两军对战，胜负在将
不在众寡也。

专属战功：



勇烈奋励 战功点：5

使用朱桓在一局游戏中发动诱敌获得其他角色至少4张牌



中洲拒天人 战功点：45

使用朱桓获得100场身份模式游戏胜利

朱灵

模式	编号	势力	称号	体力	OL	来源
身份	M.OL 005	魏	良将之亚	4	◇	三国杀OL手机版

人物简介：

朱灵，字文博，清河国鄃县（今山东省德州市平原县与夏津县之间）人，是三国时代曹魏势力的将领。朱灵最初跟随袁绍，初平四年春，曹操伐陶谦，朱灵奉袁绍之命督三营军士赶赴增援曹操。战后朱灵仰慕曹操的器度，决定留在曹营。官渡之战后曹操派遣朱灵将五千降兵守许都南面。建安十三年，曹操对朱灵不满，派于禁夺取其兵权，朱灵一度成为于禁部下。建安十七年，曹操回到邺城，以夏侯渊行护军将军，督朱灵、路招等屯兵长安，其间击破南山贼刘雄，降服其军。又围韩遂、马超的余军梁兴于鄠，大破，斩杀梁兴，被封为博昌亭侯。黄初四年，曹丕即位后，曾想封其回故乡为鄃侯，但因朱灵自己要求而改封高唐侯（在与清河国相邻的平原郡，今属山东省聊城市高唐县）。朱灵官至后将军，死后谥为威侯。朱灵为将的名声仅次徐晃等，其事迹也被《三国志》作者陈寿收录在徐晃、张辽等“五子良将”的传中。

武将详解：

身份模式·OL手机版

〖战意〗 出牌阶段限一次，你可弃置一张牌，失去1点体力，然后若你以此法弃置的牌为：基本牌，你于此回合内可将一张基本牌当任意基本牌使用或打出；锦囊牌，你摸两张牌，然后于此回合内使用牌无距离限制；装备牌，当你于此回合内使用【杀】指定一名角色为目标后，你令其弃置两张牌。

- 你执行【战意】的效果将一张基本牌当【杀】使用或打出，须声明此【杀】的属性，即你可声明使用/打出下列三种【杀】里的一种：普【杀】，火【杀】和雷【杀】。



专属战功：



良将之亚 战功点：5

在一局游戏中使用朱灵发动至少3次战意并获胜



高唐侯 战功点：45

使用朱灵获得100场身份模式游戏胜利

朱 然

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	YJ 211	吴	不动之督	4	Ccat	迁迁婷婷	×	一将成名2013
	YJ 211	吴	不动之督	4			○	一将成名2014

人物简介：

朱然，吴国著名将领，吕蒙白衣渡江取荆州，朱然协助潘璋捉住了关羽。黄武元年，刘备兵伐东吴，朱然与孙桓抵抗刘备大军。后又参加夷陵战役，追击刘备，被来接应的赵云一枪刺死。

武将详解：

身份模式·一将成名2013(新版)

〖胆守〗 出牌阶段，你可弃置X张牌并选择你攻击范围内的一名角色，若X：为1，你弃置其一张牌；为2，其将一张牌交给你；为3，你对其造成1点伤害；不小于4，你与其各摸两张牌。(X为你此前于此阶段内发动过“胆守”的次数+1)



Illustration: Ccat

胜利台词：子明！这东吴的凯歌，
你必当听到了吧

身份模式·一将成名2013(旧版)

〖胆守〗 当你造成伤害后，你可摸一张牌，然后终止一切结算，结束当前回合。

☞ 被终止的结算包括：当前正在进行的伤害结算、牌或其他技能的使用结算、连环传导，以及将要触发的连环。终止伤害结算，即伤害结算直接完毕；终止牌的使用结算，即使用结算直接完毕；终止其他技能的使用结算，即不会再对从当前回合角色开始行动顺序在你之后的角色进行结算，也不会再执行后续的效果。

✧ 例如:祝融在场,左慈在回合开始时发动【化身②】拥有【胆守(旧将)】,在出牌阶段对司马懿(神)使用【借刀杀人】导致其杀死一名角色,然后左慈使用【南蛮入侵】,小乔在受到1点伤害时对武将牌背面朝上的曹植发动【天香】,左慈在对曹植造成此伤害后发动【胆守(旧将)】,摸一张牌,然后终止一切结算,因此曹植不能执行【天香】摸牌的效果。然后此时既是使用结算结束后,也是伤害结算结束后,曹植在此时机可发动【酒诗②】,接着继续进行游戏流程,将处理区里的【南蛮入侵】置入弃牌堆,在置入弃牌堆后祝融会触发【巨象】获得之。最后执行【胆守】“结束此回合”的效果,左慈和司马懿(神)在此回合结束后可从左慈开始按逆时针方向依次决定是否发动【化身】和【连破】。

✧ 例如：贾诩发动【乱武】，首先轮到对朱然(旧将)进行结算，朱然对距离最近且处于连环状态的郭嘉使用一张火【杀】，在对郭嘉造成1点伤害后发动【胆守】，摸一张牌，然后终止一切结算，因此郭嘉没有发动【遗计】、重置以及触发连环的时机，【乱武】也不会再对从贾诩开始行动顺序在朱然之后的角色进行结算。接着继续进行游戏流程，将处理区里的火【杀】置入弃牌堆。最后执行【胆守】“结束此回合”的效果。

专属战功：



胆略无双 战功点：5

使用朱然在一局游戏内发动胆守至少4次并获胜



不动之督 战功点：45

使用朱然获得100场身份模式游戏胜利

祝 融

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	SHU 015	蜀	野性的女王	4	废柴男	√	神话再临·林
国战	G.SHU 015	蜀	野性的女王	2	废柴男	√	三国杀·国战
1V1	D.SHU 015	蜀	野性的女王	4	废柴男	√	2013王者之战 三国杀·一战到底

人物简介：

祝融夫人，据传为火神祝融氏后裔，南蛮王孟获之妻。是《三国演义》里的虚构人物，她武艺超群，善使飞刀，百发百中，还用飞刀打败张翼。在《三国演义》中是唯一真正上过战场的女性。曾与孟获一起抵抗蜀军，在诸葛亮七擒七纵孟获之后，随孟获投降蜀汉。

武将详解：

身份模式·林

〖巨象〗 **锁定技**，【南蛮入侵】对你无效；**锁定技**，当其他角色使用非转化的【南蛮入侵】因结算完毕而置入弃牌堆后，你获得之。

〖烈刃〗 当你使用【杀】对目标角色造成伤害后，你可与其拼点，当你赢后，你获得其一张牌。

胜利台词：弟兄们，敌军已经崩溃了，跟着大象冲锋，扫清那些杂碎吧！



Illustration: 废柴男

国战模式

珠联璧合：孟获、刘备(君主)

〖巨象〗 **锁定技**，【南蛮入侵】对你无效；**锁定技**，当其他角色使用的非转化的【南蛮入侵】因结算完毕而置入弃牌堆后，你获得之。

〖烈刃〗 当你使用【杀】对目标角色造成伤害后，你可与其拼点，当你赢后，你获得其一张牌。

胜利台词：弟兄们，敌军已经崩溃了，跟着大象冲锋，扫清那些杂碎吧！

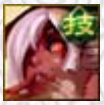
1V1 模式

〖蛮裔〗 当你登场时，你可视为使用【南蛮入侵】;【南蛮入侵】对你无效。

〖烈刃〗 当你使用【杀】对对手造成伤害后，你可与其拼点，当你赢后，你获得其一张牌。

胜利台词：弟兄们，敌军已经崩溃了，跟着大象冲锋，扫清那些杂碎吧！

专属战功：



刺美人 战功点：5

使用祝融在一局游戏中对男性发动烈刃并拼点赢至少3次



野性的女王 战功点：45

使用祝融获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration：巴萨小马



Illustration：楚楚



Illustration：四零玖



Illustration: DH

邹 氏

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
国战	G.QUN 018	群	惑心之魅	1.5	Tuu.	√	三国杀·国战

人物简介：

邹氏，军阀张济之妻，张绣之婶。张绣降曹后，邹氏遂被曹操霸占。贾诩献计趁机诛杀曹操，险些得手。曹操在损失爱将典韦、侄子曹安民和长子曹昂后方才逃出生天。

武将详解：

国战模式

珠联璧合：张角(君主)

〖祸水〗 出牌阶段，你可明置此武将牌；其他角色于你的回合内不能明置武将牌。

〖倾城〗 出牌阶段，你可弃置一张装备牌并选择一名两张武将牌均明置的其他角色，令其暗置你选择的一张武将牌。

胜利台词：说什么红颜祸水，
还不是你们男人给自己寻的借口？



Illustration: Tuu.

武将皮肤：



Illustration: YellowKiss

祖茂

模式	编号	势力	称号	体力	画师	技能设计	OL	来源
身份	SP 030	吴	碧血染赤帻	4	DH	/	√	SP系列
	TAI 002	吴	赤帻映苍天	4	黄智隆	丂丂	×	一将成名（台湾）

人物简介：

祖茂，表字及籍贯不详，东汉末年军阀孙坚麾下将领。在小说《三国演义》中的祖茂字大荣，吴郡富春人，使用双刀。孙坚讨伐董卓时，于梁县被董卓军徐荣击破，孙坚溃败逃走，被董卓的骑兵追捕，孙坚命祖茂戴上他常戴上的红色头巾引开追兵。祖茂成功引开追捕孙坚的董卓军，令孙坚得以逃脱，但后来祖茂被围困，于是将头巾缚在一根烧过的柱上，并躲在草堆中，才避过了董卓军的追兵。而在小说《三国演义》中，记叙孙坚突围逃走时，身旁只剩祖茂，而敌军却已经追上前，祖茂发觉孙坚的红头巾过于显眼，而要孙坚让自己戴上，并和孙坚并分二路进而引开追捕的华雄等人，孙坚因此得脱。祖茂后来被华雄穷追，将头巾缚在柱上后躲藏在林中，乘华雄察看时由林后杀出，挥着双刀欲劈华雄；华雄大喝一声，将祖茂一刀砍于马下。

武将详解：

身份模式·SP



Illustration: DH

〖引兵〗 结束阶段开始时，你可将至少一张不为基本牌的牌置于武将牌上，称为“帻”；当你受到【杀】或【决斗】造成的伤害后，你将一张“帻”置入弃牌堆。

〖绝地〗 准备阶段开始时，若有“帻”，你可选择一项：1. 将所有“帻”置入弃牌堆，然后摸等量的牌；2. 令体力值不大于你的一名其他角色回复1点体力，若如此做，其获得所有“帻”。

胜利台词：华雄已经伏诛，余下部将
收拾行装，随我与孙将军汇合！



Illustration: 丂丂

身份模式·一将成名（台湾）

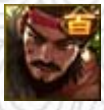
〖替巾〗 当其他角色使用【杀】指定目标时，若你在其攻击范围内且目标数为1，你可将之转移给自己，若如此做，当此【杀】结算结束后，你弃置其一张牌。

专属战功：



杀身成仁 战功点：5

使用祖茂在一局游戏中对吴势力角色发动绝地至少2次并获胜



碧血染赤帻 战功点：45

使用祖茂获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



左慈

模式	编号	势力	称号	体力	画师	OL	来源
身份	QUN 009	群	谜之仙人	3	废柴男	√	神话再临·山

人物简介：

左慈，字元放，东汉末方士，汉族，庐江（今安徽庐江西南）人。在道教历史上，东汉时期的丹鼎派道术是从他一脉相传。

武将详解：

身份模式·山

〖**化身**〗 所有玩家亮出武将牌后，你随机将两张游戏外的武将牌扣置于一旁，形成“化身牌堆”（扣置入过“化身牌堆”的牌称为“化身牌”，武将牌须扣置入“化身牌堆”，“化身牌堆”里的牌对你可见），然后选择一张“化身牌”；回合开始时和结束后，你可选择一张“化身牌”。


Illustration: 废柴男

- 选择一张化身牌即将此化身牌置于武将牌旁的同时将原化身牌（若有）扣置入化身牌堆，同时声明此武将牌除限定技、觉醒技、主公技以及能令你拥有没有用引号标注的技能的技能外的一项技能，同时：

(1) 若你未因发动【化身】而获得过此技能，则你获得此技能，同时令你因发动【化身】而获得的其他技能无效。

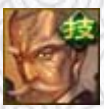
(2) 若你因发动【化身】而获得过此技能，则你令此技能有效，同时令你因发动【化身】而获得的其他技能无效。

- ✧ 例如：左慈在回合开始时发动【化身②】拥有周泰（旧风）的【不屈①】，于出牌阶段内发动【不屈】，武将牌上共有X张不同点数的牌（体力为1—X），在回合结束后发动【化身②】拥有【急救】，进入濒死状态（体力未变化），进行濒死结算，此时不属于任何角色的回合，轮到左慈进行响应时，左慈可发动【急救】对自己使用【桃】。
- ✧ 例如：左慈发动【化身②】不能拥有【孝德】或【伪帝】。
- 你的性别和势力属性视为与你当前选择的“化身牌”相同。

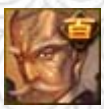
〖**新生**〗 当你受到1点伤害后，你可随机将一张游戏外的武将牌置入“化身牌堆”。

胜利台词： 将军究竟是败于我身后
何人之手呢？哈哈哈！

专属战功：



大幻化师 战功点：5
使用左慈在一局游戏中发动新生获得化身牌至少10张



迷之仙人 战功点：45
使用左慈获得100场身份模式游戏胜利

武将皮肤：



Illustration: Truelin



Illustration: 团扇子大人

西势力

Caesar

凯 撒

模式	编号	势力	性别	体力	画师	OL	来源
身份	E.SP 001	西	♂	4	青骑士	×	LTK・ESP系列

人物简介：

Gaius Iulius Gaii Filius Gaii Nepos Caesar，罗马共和国末期的军事统帅、政治家。凯撒出身贵族，历任财务官、大祭司、大法官、执政官、监察官、独裁官等职。公元前60年与庞培、克拉苏秘密结成前三头同盟，随后出任高卢总督，用了8年时间征服高卢全境（现在的法国），亦袭击了日耳曼和不列颠。西元前49年，他率军占领罗马，打败庞培，集大权于一身，实行独裁统治，制定了《儒略历》。公元前44年，凯撒遭以布鲁图所领导的元老院成员暗杀身亡。



Illustration: 青骑士

武将详解：

身份模式・ESP

〖征服〗 当你使用【杀】指定一个目标后，你可选择一种牌的类别，令其选择一项：1. 将一张此类别的牌交给你，若如此做，此【杀】对其无效；2. 不能使用【闪】响应此【杀】。

5.2 收藏类武将牌

- 此类武将牌通常通过活动、比赛、特殊版本等方式额外附送，通常不能加入游戏，属于非游戏用武将牌，仅供收藏使用。

唐势力武将

- 此系列武将牌来自《三国杀·狄仁杰版》，其人物形象来自电影《狄仁杰之通天帝国》。

势力	名称	称号	体力	Actor／Actress	描述
唐	武则天	万世的女皇	4	刘嘉玲	**定中原**——不敬神佛，不斩妖魔。无心对错，江山唯我。苍天已破，凤起龙落。
唐	狄仁杰	天朝的神探	4	刘德华	**破东风**——回马弯弓，纵横世间。只分善恶，不论恩怨。心无杂念，箭已离弦。
唐	上官静儿	女皇之臂膀	4	李冰冰	**梦南柯**——魔障缠身，命不由人。柔肠三寸，侠气七分。你破天机，我离红尘。
唐	裴东来	大理寺正卿	4	邓　超	**射北门**——谁在演戏？谁在设局？谁信天意？谁信自己？人生如梦，谁是宿敌？
唐	沙　陀	狼顾之罗刹	4	梁家辉	**望西天**——幽幽鬼城，颠倒众生。冥冥修罗，为谁摆正。乾坤一掷，天命难成。

铜雀台武将

- 此系列武将牌来自《三国杀·铜雀台版》，其人物形象来自电影《铜雀台》。

势力	名称	称号	体力	Actor／Actress
魏	曹　操	魏武帝	4	周润发
魏	曹　丕	霸业的继承者	3	邱心志
群	汉献帝	受困天子	3	苏有朋
群	伏　完	沉毅的国丈	3	倪大红
群	吉　本	誓死除奸恶	3	姚　橹
群	穆　顺	屈身为国	4	玉木宏
群	灵　雎	情随梦逝	3	刘亦菲
群	伏皇后	与世不侵	3	伊能静

王者之战纪念

- 此系列武将牌主要来自王者之战（2012、2013）比赛。
- 其中张飞编号与貂蝉相同，出自游卡桌游发行的“桃园结义”大礼包。

编号	势力	名称	称号	体力	画师
王者之战2012限定纪念2-1	吴	大　乔	矜持之花	3	natsu
王者之战2012限定纪念2-2	吴	小　乔	娇情之花	3	natsu
2013三国杀王者之战纪念卡牌1-3	蜀	刘　备	乱世的枭雄	4	KayaK&木美人
2013三国杀王者之战纪念卡牌2-3	蜀	关　羽	美髯公	4	KayaK&木美人
2013三国杀王者之战纪念卡牌3-3	群	貂　蝉	绝世的舞姬	3	KayaK&木美人
2013三国杀王者之战纪念卡牌3-3	蜀	张　飞	万夫不当	4	KayaK&木美人

编号	势力	名称	称号	体力	画师
三国杀王者之战纪念卡牌2014 JN0005	群	吕　布	武的化身	5	
三国杀王者之战纪念卡牌2014 JN0006	魏	司马懿	狼顾之鬼	3	
三国杀王者之战纪念卡牌2014 JN0007	吴	孙尚香	弓腰姬	3	

真人武将牌

- 此系列武将牌通过“真·女将 一将成名”三国杀Cosplay大赛选出，将武将真人化出品。

编号	势力	武将	称号	技能	体力	Coser	来源
COS 001	蜀	祝　融	野性的女王	巨象、烈刃	4	柳侑绮	一将成名2012

联系方式

- **如何联系三国杀官方**
  - 三国杀官方网站：http://www.sanguosha.com/
  - 三国杀官方微博：http://weibo.com/sanguosha
  - 游卡桌游官方网站：http://www.yokagames.com/
  - 游卡桌游官方微博：http://weibo.com/yokagames
- **如何联系凌天翼**
  - 微博：http://weibo.com/lingtianyi
  - 贴吧：http://tieba.baidu.com/f?kw=%C1%E8%CC%EC%D2%ED
- **如何联系阿幻**
  - 微博：http://weibo.com/ahuan33
  - 贴吧：http://tieba.baidu.com/home/main/?un=ahuan33
  - 邮箱：ahuan33@qq.com