



核心規則書

Welcome to the HeroClix Core Rulebook! Players new to HeroClix should start with the Quick Start Rules. They are included with starter sets and available on our website at HeroClix.com/rules. Once you have played several games with the Quick Start Rules, you will want to come here for more details on how to play HeroClix.

HeroClix is an exciting tabletop game of heroic combat using miniatures of some of the world's most popular heroes. You can step into the shoes of your favorite hero (or villain) and battle head to head against your opponent until one of you is victorious!

The latest version of these rules is available on our website at HeroClix.com/rules. There, you can also find the HeroClix Comprehensive Rulebook, which is intended only for judges and high-level tournament players and includes additional rules and examples to cover rare and unusual situations.

Note that individual cards can overrule specific rules in this rule book (that's part of the fun!). Almost every rule in this book could end with "unless otherwise specified" to indicate that exceptions to that rule exist on specific cards.

In these rules, you will see many sidebars. (Like this one!) They are not the rules themselves, but are here to clarify what a rule does and often provide examples of situations in which the rule might apply. They are written in less formal language.

目錄內容

第一部分：角色	2
第二部分：遊戲設置和取得勝利	3
第三部分：重要遊戲規則	5
第四部分：行動	7
第五部分：觸發效果和被動效果	9
第六部分：回合結構	10
第七部分：移動	11
第八部分：攻擊	12
第九部分：金質與銀質規則	18
第十部分：地形	19
第十一部分：物件	25
第十二部分：戰鬥標記	26
第十三部分：威能	27
第十四部分：特殊能力	27
第十五部分：威能與特殊能力的使用與持續時間	28
第十六部分：威能與特殊能力的概念與術語	30
第十七部分：攜行和特殊能力釐清	32
第十八部分：關鍵字和主題隊伍	32
第十九部分：特殊角色	33
第二十部分：多玩家遊戲	34
第二十一部分：額外遊戲元件	34
第二十二部分：過往規則	35

第一部分：角色

這個部分是反轉英雄的最核心概念：角色們。反轉英雄的角色是可集換收藏的並附有圓形戰鬥轉盤底座的模型人偶。






底座

每個角色的底座都印上了重要的資訊，如圖1所示。每個角色的底座都印上了一系列的反轉英雄規則標記、收藏序號以及稀有度標記。而在收藏序號上則可能包括字母標記。

戰鬥轉盤

我們的戰鬥轉盤系統特徵為底座內標記數字與欄位的碟形轉盤。透過欄位顯示的四個黑色數字為角色的戰鬥數值，如圖2所示。

戰鬥數值

一個角色會有五項的戰鬥數值。其中四個會出現在其類別的標記旁邊，它們分別是：速度 、攻擊 、防禦  和傷害力 。這些數值可能會因為你轉動戰鬥轉盤而有所變化。而第五項數值列印在角色的底座上，坐落在一個或是多個的  標記旁。

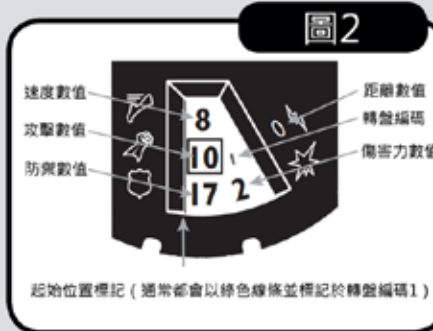
上述固定標記為每個戰鬥類型的標記。其他的標記則列在欄位旁邊，但任何坐落在固定位置上的就屬於該標記的內容（速度、攻擊、防禦和傷害力）。

轉盤編碼

在傷害隸屬質上面的紅色小數字被稱為轉盤編碼。這可以確定該角色的轉盤永遠都位在正確的位置上。

旋轉

戰鬥轉盤的特定位置被稱為「轉盤位置」。往特定方向轉動轉盤（通常是因為受到傷害或是治療效果）被稱為「旋轉轉盤」。當一個角色受到傷害的時候，該角色的玩家為每一點傷害，朝增加轉盤編碼的方向轉動戰鬥轉盤一次。規則指示旋轉轉盤或是立刻轉動轉盤都是將轉盤如此轉動。



由上而下目視底座欄位，並將轉盤往順時鐘轉動。這被稱為「傷害方向」。而反方向則是「治療方向」。

起始線條與擊倒

角色通常在底座上會有一個白色的分數價值，以及一個綠色的起始線條標記在轉盤編碼#1來標示該角色的起始轉盤位置、多個轉盤編碼直到轉盤上以KO來標記該角色被擊倒。在比較少見的情況下，角色的起始線條和擊倒標記則會顯示在該角色的角色卡上。一旦一名角色進入擊倒轉盤位置。它將立刻從地圖上移除並放到你的被擊倒區域中。

角色卡片

角色卡片會伴隨著特定反轉英雄角色，如圖3所示。他會列出威能、特殊能力和背面上該角色的任何的其他特殊規則和轉盤資訊。



第二部分：遊戲設置 和取得勝利

這個部分會包括如何組成軍隊、遊戲怎麼設置還有如何在遊戲中取勝。

組成你的軍隊

在每一場反轉英雄遊戲開始前，你和對手必須要組成自己遊戲用的軍隊。你的軍隊是你遊戲中的遊戲元件。遊戲元件是主要的角色和標準的物件，但也有「額外遊戲元件」存在，且它們也有可能加入你的軍隊之中（見25頁物件）（見34頁額外遊戲物件）

分數價值和組軍上限

遊戲元件的分數價值是你將它納入軍隊之中所需要花費的分數值。組軍上限則是你所有遊戲元件加總的最高上限數值。在組成軍隊的時候，必須要確認所有遊戲元件是否超過組軍的分數上限。在反轉英雄遊戲中，300分是最常見的遊戲分數，但也可以每一門檻100分的方式增加。

有些角色可以選擇它們的起始分數。它們的起始分數會以「/」分開。如果在這個情況下分數價值就不會是白色數字，並且會對應戰鬥轉盤上的起始線條顏色，通常也不會由轉盤順序1開始。有些角色有多重的綠色起始線。除非有說明效果，你可以選擇你要的起始線。

起始軍隊

你的起始軍隊是你在組軍時的所有遊戲元件和地圖上的遊戲元件（某些稀少的情況也包括桌下的）。但並不包括你的起始後補區。從後補區的遊戲元件會在之後從遊戲外、或是從對手的軍隊中加入你的軍隊。一個起始軍對一定要包括一個角色，且不可以是候補人員。（見33頁候補人員）

物件，包括了0分的標準物件都視為你的起始軍隊。

當前軍隊

你的當前軍隊指的是在遊戲當中你所使用的軍隊。這包括了不在起始軍隊但後續加入遊戲的遊戲元件。這包括了一切地圖上、地圖下，但不包括被擊倒或是位於候補區的遊戲元件。當有效應說「你的軍隊」，這永遠都指涉你的當前軍隊。

候補區

建構你的起始軍隊時，有些遊戲元件是可以讓你建立後補區的。你的後補區包括了你可以基於某些特定效應而帶入遊戲中的遊戲元素。同上，你的起始後補區就是你在軍隊建構時的後補區，而當有效應說「候補區」的時候，它所指的是你的當前後補區。

當遊戲元件允許有後補區時，每100分的組軍上限允許你置入至多3個遊戲元件到你的後補區。而候補區最多只能有15個遊戲元件。起始候補區遊戲元件的分數價值不會計入你的起始軍隊分數中。

允許你創建候補區的遊戲元件中最常見的是某些提及「替換」的角色。（見31頁取代角色）

友方和敵方

所有隸屬於你的軍隊的遊戲元件都會被其他你軍隊中的遊戲元件視為友方。

所有隸屬於對手的軍隊的遊戲元件都會被其他你軍隊中的遊戲元件視為敵方。有些效應會讓遊戲元件從敵方變成友方。當這個效應結束之後，所有敵友雙方就立刻回歸本來的狀態。這種效應稱為「歸返敵我狀態」。

起始軍隊限制

特定的遊戲元件會限制你可以納入多少個到你的起始軍隊之中。

獨一無二角色

特殊角色在它們的底座上、角色卡肖像上有一個銀色的環。你不能夠在一個軍隊中，不論是起始軍隊或是起始後補區，納入超過一個的特定獨一無二角色（他們會具有相同的名字、系列標記、收藏序號）。

主要角色

主要角色在他們的底座上會標記有綠色的環。你不能夠在你的起始軍隊或是起始後補區中納入超過多於一個的主要角色。

每一條限制都是獨立於另外一條限制的。所以你可以有一個主要角色和兩個不同的特殊角色同時納入你的起始軍隊之中。

一旦遊戲開始了，獨一無二角色或是主要角色如果加入了你的軍隊（對手軍隊或是後補區中包括了相同的角色）則是被允許的。

舉例來說，就算你已經有了特定的主要角色。透過精神控制可以讓敵方的該名主要角色暫時地加入你的軍隊之中。

遊戲設置

一旦玩家們組好了他們的起始軍隊，遊戲將必須以以下步驟開局。

步驟一：揭露起始軍隊並建立先手玩家

所有玩家揭露他們加入這場遊戲的起始軍隊並將轉盤轉回起始線（也包括了後補區），然後建立起主題隊伍。每個玩家擲2D6（重擲相同的骰數）。在擲骰中取得較高結果的玩家便是先手玩家。在第一回合開始前，每當有必須要排定順序的同時效應發生時先手玩家會被視為「主動玩家」。（見32頁主題隊伍）（見18頁主動玩家規則）

角色的戰鬥轉盤回歸起始線後，玩家們就只有在遊戲規則指示時可以因效應，比方說受傷或是治療而轉動它。

步驟二：選擇地圖和起始區塊

地圖上位於紫色疆界線內的方塊（通常都在地圖的邊緣）被稱為起始區域。先手玩家為遊戲選擇地圖。接續玩家則選擇要哪一個起始區域來佈署他的軍隊。然後先手玩家則必須選擇地圖上另外一邊的起始區域來佈署他的軍隊。

步驟三：放置角色和其他遊戲元件

先手玩家必須要佈署他所有的角色到起始區域的方格中，並將任何非物件的額外的遊戲元件合宜地放到起始區域或是地圖上。然後接續玩家也依此完成。然後先手玩家將所有的物件放置到它的起始軍隊。這些物件必須要放在非起始區域的其他方格中。然後接續玩家也依此完成。（25頁物件）

步驟四：結算遊戲開局觸發效應

在先手玩家開始他的第一個回合之前，兩個玩家要結算所有「在遊戲開局時」的觸發機制。（見9頁觸發效應）然後由先手玩家開始，每個玩家交互進行回合直到遊戲結束。（見10頁回合結構）

遊戲中取得勝利

反轉英雄遊戲中如果某方的軍隊中再也沒有任何分數價值一分或更多的角色在場且已經沒有結算中的效應。那麼該方的玩家便視為「落敗」。
一場反轉英雄遊戲會在任何一個以下情況發生時結束：
只剩下一個還沒有落敗的玩家
預先設定的時間限制到了

第三部分：重要遊戲規則

多數的反轉英雄遊戲中會有兩個玩家。但也有像是「戰爭之王」這樣受到歡迎的四人賽制。

許多的角色會產生0分的候補人員。如果某玩家只剩下候補人員在場，他便視為落敗。

50分鐘是最常見的時間限制。但在決定時間限制上還是可以考慮其他的時間條件。

決定勝利者

如果就只剩下一個尚未落敗的玩家，該玩家就是勝利者。在其他的情況下，在遊戲結束的時候所有玩家計算他們的勝利分數（見下一段落）。獲得最高勝利分數的玩家獲勝。如果在勝利分數上是平手的，所有平手的玩家擲骰2D6（並在相同骰數時重擲結果），結果高者視為勝利。

在很罕見的情況下，所有的玩家可能都同時落敗。比方說你透過給予疲勞來讓你的一個角色轉動最後一格的戰鬥轉盤並擊倒了對手的最後一個角色。在這種情況下，你一樣計算勝利分數（也同樣在分數等的情況下拼骰決定勝負），正如同遊戲時間到的結算方式一樣。

決定勝利分數

勝利分數以以下方式計分：

對手開局軍隊中以及候補區每個被擊倒的角色會給你它們在遊戲開始時的起始分數。（見31頁的角色替換狀況）

對手開局軍隊中每個被擊倒的物件或是額外遊戲元件會給你它們的分數。

在這個部分中你會知道關於地圖、如何計算分數還有後續規則所需要的重要原則。地圖

反轉英雄遊戲會使用地圖進行。典型的一張反轉英雄的地圖會是2英尺乘以3英尺的尺寸大小，並在其中分割出1.5英寸大小的方格。地圖兩邊的格子數會是16或是24格。角色和其他的遊戲元件會放在這個方格上進行移動。一個位於一個或是多個方格的角色視為「占據」這些方格。它們的底座必須要妥善地占據單一個方格或是如圖4所示的方格區域。

地圖上有色的線條標記不同的地形內容。（見19頁地形）

遊戲物件

遊戲物件是所有放在遊戲地圖上的東西。包括了角色、物件、和標示物。標示物並不是遊戲元件且並不計入你的軍隊之中。（見22頁標示物）

相鄰

地圖上相互接觸的方格，包括只有對角接觸到的方格都視為是「相鄰」。大多數的方格會有四個邊緣接觸到的相鄰方格，以及四個對角接觸到的相鄰方格，也就是八個相鄰方格。見圖4。

相鄰的遊戲物件是占據相鄰方格的物件。一個遊戲物件永遠視為不和自己、或是其占據的該方格相鄰。

圖4



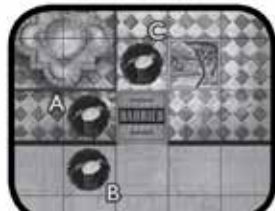
每個X都是一個相鄰方格。

一個單一方格最多可以有8個相鄰方格。

圖5

A和C因為邊線交界處的阻擋地形而不被視為相鄰。

A和B因為邊線的關係而不視為相鄰。



地形會影響相鄰，如果兩個方格分別落在阻擋地形的兩邊，像是牆壁或是區塊交界處（見21頁阻擋地形），或是不同高度（見23頁高度落差地形），那它們便不視為相鄰。請見圖5。

威能與特殊能力卡（PAC）

威能和特殊能力卡片通常簡稱為PAC（念法是單獨念出這三個字母）。這會列出所有的標準威能、所有的天生特殊能力、所有的強化特殊能力、所有的關鍵詞綴、以及其他許多有幫助的事項。PAC是大多數玩家在進行反轉英雄遊戲時的重要參照工具。

骰子

一個六面骰被稱為d6。兩個六面骰則稱為2d6。「 $\square-\square$ 」的意思是「丟骰子，結果是1、2、或3時」。「d6-1」則意味著丟骰子，然後結果減去1，然後使用最終數值。

成功／失敗的擲骰判定

擲d6並對照列出的結果需求來判定成功，或是失敗。任何沒有列出來的成功結果都視為失敗。這個擲骰的最高結果為6，最小為1。不論是否有效果來增減這個擲骰結果，一個天然的 \square 永遠視為成功，而一個天然的 \square 永遠視為失敗

突破阻攔是最典型的成功與失敗擲骰判定。其他的範例像是標準威能中的變換形體、超能感官、滴水不漏、領導。有些擲骰會使用單個d6但並不是成功與失敗擲骰判定，像是鋒刀/利爪/獠牙、力量爆發、和再生。

結算

當有效應「結算」，這意味著所有必須的步驟都被完成了。有四種效應可以結算：攻擊、移動、行動和觸發效應。被動效應則不會結算。當有效應表示一個攻擊或是移動「立即結算」，你會略去任

何在該次攻擊和移動所剩餘的步驟，並且會視為已經結算

完成。這個角色不會被視為進行過攻擊或是移動。

治療

有些效果會讓角色獲得治療。當一個角色受到治療的時候，該角色的玩家為每一點治療的傷害朝降低選轉編碼的方向轉動一格。一個角色不能夠被治療到超過它在這場遊戲的起始線、或是進入擊倒狀態、或是轉到沒有戰鬥數值的面上。唯有當實際轉動轉盤發生了，該名角色才算是「受到治療」了。

修正值

修正值是正向或是負向地去修改戰鬥數據所需要的總值。不論是使用「修正」或是「調整」都是調整值，並且可以縮寫為「（戰鬥類型）+/- X」。修正值永遠涉及到增加（+）或是減少（-）戰鬥數據。

任何效應表示「修正攻擊+1」將只會讓特定角色的攻擊數值+1。表示「修正敵方角色攻擊-1」則是讓所有敵對角色的攻擊數值減-1。

有些效應會讓一個數值替換為另外一個數值。這稱為替換數值。當一個數值被乘或除的時候，這也是一種替換數值。替換數值永遠都是將一個數值設定為另外一個具體數字，或是將這個數值施以乘或除。

一個效應表示「跑射威能有距離數值6」。這個替換數值為6，並且替換掉該角色本身的距離數值。替代數值也會用「是」或是「改為」來表示意思。

數值最常見的乘除情況是「減半」某個戰鬥數值。

計算戰鬥數值

戰鬥數值只有在需要的時候才會加總計算。且直到加總完畢後才會套用替代數值和修正值。每當一個效應指涉到一個戰鬥數值（以速度數值為例），它永遠都是說當前計算下個角色速度數值。要計算戰鬥數值，要使用以下的規則。

「先替代再修正」的金質規則

要計算一個數值，首先參照印刷的數值，然後套用任何替換數值，先數字再乘除，最後再加上所有的修正值。

修正值總和受到三的規則的限制。（見19頁三的規則）

使用爆發威能的角色每一次的攻擊都必須要去各別計算攻擊和傷害數值。所以在這個行動中，它的攻擊可能因為轉盤轉動而套用到不同的數值。

計算其他數值

非戰鬥數值也會像是戰鬥數值一般地計算。唯一的差別是唯有戰鬥數值視為會有調整值。計算這樣一個數值的時候會說成「增加」或是「減少」多少而非調整值。如此一來這就不會受到「三的規則」。(見19頁三的規則)

其他一些常見、你需要計算的數值包括了：造成的傷害、受到的傷害、或是擲骰的結果。非戰鬥數值很少會有減半的情況，但常常會有替換數值（比方說造成3點傷害而非正常傷害）或是增加數值（比方說造成的傷害增加一點）。

小數點的處理

在計算數值的時候，如果產生餘數（通常是因為「減半」數值」造成的）。立刻四捨五入到自然數。

第四部分：行動

在你的回合中，你可以給你的角色行動來啟動效應。這是反轉英雄遊戲中用來移動和進行攻擊的主要方式。

「啟動」一個行動和「被給予」一個行動是相通的用字。

行動類別

給予行動都是選擇性的。一共有五種不同的行動類別。而一個威能或是特殊能力永遠都會標註能啟動它們的行動類別。

- **移動MOVE**—行動永遠包括了移動的指示。
- **近戰CLOSE**—行動永遠包括了進行一次近戰攻擊的指示，只有一個例外型況。
- **遠程RANGE**—行動永遠包括了進行一次遠程攻擊的指示，只有一個例外型況。
- **威能POWER**—行動（包括了被稱為雙效威能的變體）
- **免費FREE**行動

上述在近戰與遠程行動上的例外情況是近戰和遠程的摧毀行動。（見22頁摧毀阻擋地形）

角色可以啟動的行動都會以大寫字母（英文的情況下）書寫，並接著「：」。當另外一個效應指涉到該行動類別，它會以大寫字母（英文的情況下）書寫並在其後加入「行動」字樣。

基本行動

基本行動允許角色來使用「基本版」的移動、近戰、遠程行動。基本行動是每個反轉英雄角色天生的特殊能力，也因此不會列在他們的卡片上。（見28頁天生能力）

- 基本移動行動內容是「MOVE：移動（至多等於你的速度數值）」。
- 基本近戰行動內容是「CLOSE：進行一次近戰攻擊」。
- 基本遠程行動內容是「RANGE：進行一次遠程攻擊」。

威能行動還有免費行動並沒有基本類型，你得要有一個威能或是特殊能力來讓你使用它。

很容易混淆，移動行動和移動指示並不相同。移動行動會寫成「移動：」，而移動指示會單純寫成「移動」。舉例來說，一個角色被給予了基本移動行動，而這會造成該角色移動。另外一個角色則可能被給予了一個也會導致角色移動的威能行動。但後面的這個角色並不是被給予了一個移動行動，而是這個威能行動包括了要移動的指示。

耗點行動

就定義上來說，上述所說的行動類別中有四個（移動、近戰、遠程、和威能行動）是屬於耗點行動，且必須要依循以下規則：

- 在行動完成結算前，先給予該角色一個行動標記。這表示你已經結算該行動。
- 只有在一個角色身上有0個或是1個行動標記的時候能啟動該角色。
- 只有在不是正在結算中且處於行動階段時可以啟動耗點行動。
- 如果該角色這個回合已經被給予過一個耗點行動時，你「不能」夠再啟動耗點行動。
- 只有在你這回合已經給出的耗點行動數量少於你的行動總點時你才能宣告啟動耗點行動。

衝鋒威能是「威能行動：減半移動數值。移動，然後進行一個近戰攻擊」。在你還沒有完全結算完畢衝鋒威能之前，你不可以啟動近身戰鬥專家（這是一個威能行動）或是智取（這是一個免費行動）。舉例來說，你不能夠在移動和進行攻擊之間啟動任何的行動。

免費行動

和上面所說的四種行動類別不同，免費行動並不屬於耗點行動並適用以下的規則：

- 只能夠在行動階段且沒有正在結算中的行動時被啟動。
- 同樣的效應在一個回合中「不能」被啟動超過一次。

和耗點行動不同，免費行動不會降低你的行動總點或是給予行動標記。而且會無視角色身上已經有的行動標記數量。只要免費行動不一樣，同一個角色在同一回合中可以給重複給予超過一個的免費行動。

「不用耗點的」耗點行動

有些效應會允許一個角色在「不用耗點」的情況下被給予一個耗點行動。這會讓耗點行動變得變得像是免費行動，但它們之間依然有差別。重要的差別就在於不用耗點的行動永遠都是發生在平常只能一次一個行動的例外狀態：是發生在其他的行動中或是特殊的觸發效應中（見9頁觸發效應）。它們必須依循以下規則：

- 只能在行動或是特殊觸發效應結算中被啟動。
- 相同的效應可以在同一回合中被啟動超過一次以上（然而你會需要找到另一個辦法來再度觸發它）。
- 還是視為被給予了移動、近戰、遠程或是威能行動（根據本來的耗點行動類別而不同）。表示你「不能使用」或是「不能被給予」的效應將會阻止你讓它們變成不用耗點使用。

就像是免費行動，不用耗點的耗點行動不會減少行動總點或是給予角色行動標記，也可以不管一個角色身上已經有了多少個行動標記或是這個角色已經被給予了哪些行動。如果可以，一個角色能被給予超過一個不用耗點的耗點行動。

衝鋒威能是這樣寫的「威能行動：減半移動數值。移動，然後進行一個近戰行動：不用耗點」。當你啟動衝鋒，首先你是給你的角色一個威能行動好讓它可以啟動衝鋒並給予你的角色行動標記。然後你將你的移動數值減半，然後移動。移動完畢之後，你可以啟動一個近戰行動的威能或是特殊能力。你必須要在衝鋒行動的過程中立刻啟動這個不耗點行動，但它並不會降低你的行動總點或是因為這個近戰行動而獲得一個行動標記。你也可以選擇使用基本近戰行動來套用到這個近戰行動選擇中，但你也可以選擇其他你可以選擇的不同近戰行動。一旦這個近戰行動結算了，衝鋒就完全結算完畢。如果需要套用的話，角色會受到急切傷害。

改變行動類型

有些效應會允許你啟動一個平常需要被啟動、不同行動類別的威能或是特殊能力，並指涉它為一個「行動類型」。如果以這個新的行動類別啟動，它便會被視為該行動類別。

一個特殊威能表示「煙霧彈作為免費行動」的意思是你的角色可以使用煙霧彈。但你必須將它以免費行動的名義而非平常的威能行動來啟動它。

雙效威能行動

雙效威能行動是威能行動的變體，他可以被啟動來創造更強大的效果。在效應上與類別上它會被視為威能行動。

雙效威能行動是耗點行動，除了以下的差別外，他和威能行動以一樣的方式運作：

就在雙效威能行動結算前，給予角色兩個行動標記。這表示你已經結算了這個行動。

只有在角色身上有0個（而非1個）行動標記的時候可以啟動。

不能夠以「不用耗點」或是「免費行動」的方式被給予。

行動標記

給予角色耗點行動或是其他效應會讓該角色獲得行動標記。當一個角色獲得行動標記的時候，在該角色的地圖位置放一個小道具來表示這個行動標記。

在遊戲地圖上，行動標記得要放在該角色底座的上面或是下面，或是底座旁邊。但不能夠放在地圖外，比方說角色卡的旁邊。

你可以使用任何的小東西來做為行動標示，比方說一個硬幣、珠子、遊戲輔助道具或是WizKids官方的行動標記指示物。

急切

不論任何原因，當一個角色獲得了第二個行動標記時（通常是因為在接連的兩個回合中被給予行動），它會被視為急切狀態。當角色進入急切狀態，在結算該行動完畢之後他會受到一點的急切傷害。（見16頁急切傷害）

行動總點

在你的每個回合開始時你會得到有限數量的行動總點來分配給你的角色們。這個有限的點數變是行動總點。在遊戲開始時，組軍上限的每100分會給你一點的行動總點。有些效應會增加或是減少你的行動總點（通常是時效性的）。但不論如何影響，行動總點最小為2，而最大為10。

規則關鍵詞「行動總點 +/- X」是最常見的行動總點改變效應。這可能是來自於被動效應、行動造成、或是觸發效應。如果該效應結算（這不是被動效應）時沒有標明影響的特定回合，那麼它適用的對象就是該回合。如果效應沒有標明特定玩家，那麼它適用的對象就是控制該遊戲元件的玩家。

一個包括了關鍵字「你的對手獲得行動總點-1」的被動效應。一個包括了「當這個角色命中時，你的對手在下一個回合獲得活動行動總點-1」的觸發效應。

第五部分：觸發效果 和被動效果

觸發效應

觸發效應是被遊戲中某種狀況觸發而生的。一共有三種不同的觸發效應。

- 開始時／結束時的觸發效應。這種類別會以「在開始／或結束的時候」的文字表示（並且會在卡片上用底線標示），並且會在遊戲中的特定階段觸發。
- 結算後觸發效應。結算後觸發效應會等到當前的行動或是特殊觸發效應都完全結算之後才會開始結算自身。
- 其他已「每次」、「當」、「每次」展開觸發但並不屬於結算後觸發的觸發效果。這類機制會在觸發的當下就立刻結算它。

觸發效應類別的前兩種被稱為「特殊」觸發效應，並可能包括了要移動或是進行攻擊的指令。而「其他」觸發類別則否。

其他觸發效應的舉例：「當這個角色進行近戰攻擊時，修正傷害值+1」。

開始時的觸發效應像是「在你的回合開始時，你可以治療這個角色一個轉盤編碼」。因為只會在一回合中觸發一次，並且得要在回合開始階段，因此可以在每一回合恢復正好一點的角色傷害。

「結算後」觸發一般會等到整個行動或是觸發效應都完全結算完畢時才開始，但有時候也可能觸發「攻擊後結算」或是「移動後結算」等狀況。

許多觸發效應都是可以選擇執行與否的，並且會標明該角色「可以」做某件事。但如果沒有標明，該觸發效應則不是可以選擇性的，而是只要可以進行就一定要如此進行。

當一個效應說「在你的回合開始時，你可以對於每個相鄰的角色造成一點傷害」。這個效應因為使用了「你可以」的修辭，所以是選擇性的。所以你可以選擇不要使用它來造成傷害。舉例來說，你可能因為鄰近角色包括了你的友方角色而不想觸發這個效應。

第六部分：回合結構

一個「結算後觸發效應」一旦觸發之後，就算是造成這個觸發的威能或是特殊能力不再能夠被使用或是失去了，這個結算後觸發效應還是會結算。（見29頁無法使用與失去）

就算造成一個「在開始／結束時觸發效應」的威能或是特殊能力不再能夠被使用或是失去了，該「在開始／結束時觸發效應」還是會觸發與結算。（見29無法使用與失去）

一個威能表示「威能行動：在鄰近方格放一個阻擋標記。在你的下個回合，移除該標記」。一旦這個威能結算並設置好，到你下個回合的開始時就算使用該威能的角色已經被擊倒，還是會觸發移除標記。

一個觸發效應可以在結算之前多次地觸發，最常見的是在一個行動以及包括了結算後觸發之間多次觸發。這些觸發效應將會分開地結算。

爆發威能為「近戰行動：進行至多兩次的近戰攻擊」。能量偷取威能為「當這個角色在近戰命中且對一個或是多個敵方角色造成傷害時，在結算後治療這個角色一轉。如果說一個角色同時有高速連擊和能量偷取，它兩次近戰命中，能量竊取（會觸發兩次並且在爆發結算後個別結算）。

被動效應

有些威能或是特殊能力使「永遠生效」而不需要被啟動或是觸發。被動效應不會結算也不是可選擇性的。就算這些效應只會套用到特定的情況，只要這個威能或是特殊能力可以被使用就會一直視為生效。

有些被動效應的案例是一個特殊能力表示「這個角色不能夠移動或是被放置」，或者是一個威能表示「敵對角色不能夠使用機率控制威能。不論是來自於威能或是特殊能力，這個效應都不需要被行動啟動或是需要先觸發生效。它們是只要該角色還能夠使用這些能力便會生效的。另外一個被動效應表示「鄰近友方角色傷害修正值+1」會是持續作用的，但只有在友方角色位於鄰近方格時才會生效。

回合階段

每一個回合都會由特定順序的四個階段構成。有些效應只會特定的回合階段觸發或是使用。一個回合的四階段分別是：

1. 回合開始階段
2. 行動階段
3. 回合結束階段
4. 效應清除階段

1. 回合開始階段

「開始時觸發效應」於此觸發與結算。除非是開始時觸發效應造成的「不用耗點的」行動，不然行動於此階段不能夠被啟動。

「開始時觸發效應」表示「在你的回合開始時」或是相近的用字，比方說「當你回合開始時」或是「在每個敵方玩家回合開始時」或是其他相近的辭彙。

當一個角色被給予行動（且它不是一個「不用耗點」的行動）時，回合開始階段便結束。

2. 行動階段

行動階段是主要的遊戲的主要過程。除非是不用耗點的啟動，不然一個行動只能夠在這個階段且沒有結算中的效應時候被賦予。

當玩家開始結算「結束時觸發效應」的時候，行動階段便結束。

3. 回合結束階段

「結束時觸發效應」於此觸發與結算。除非是結束時觸發效應造成的「不用耗點的」行動，不然行動於此階段不能夠被啟動。

「開始時觸發效應」表示「在你的回合結束時」或是相近的用字，比方說「當你回合結束時」或是「在每個敵方玩家回合結束時」或是其他相近的用詞。

當玩家開始清除行動標記的時候，回合結束階段便結束。

4. 效應清除階段

首先，為你每一個這回合沒有行動過的角色移除所有的行動標記。這個動作被稱為「清除」你的行動標記。一個在這個階段開始前持有零個行動標記的角色（或者是這回和有獲得行動標記的角色）不會有任何的清除動作。

一旦玩家清除完行動標記，所有持續要下一個玩家回合的效應（被稱為持續整回合效應）便結束。然後這個回合結束，而下一個玩家開始他的回合。（28頁持續時間）

持續整回合效應包括了「這一回合」、「直到你的下回合」、「直到你的下個回合結束」或是相近用詞的持續時間。它們都會在指定的回合要結束的效應清除階段中同時結束。

第七部分：移動

所有會移動你的角色的效應都會使用「移動」這個用詞。在移動之前，先計算角色的移動數值。角色以八個方向（包括對角方向）一次移動到下一個鄰近方格。

有些效應會指示角色要移動具體的格數。在這個情況下，使用標明的具體格數而非其本身的速度數值。

一個效應表示「移動至多兩格」。你只能夠移動該角色0、1或是2格，而非其本身的移動數值。

角色「穿過」的方格，包括了它移動過程中占據的每一格、開始時的那一格以及結束移動時的那一格。

如果一個角色移動了0格，它還是會被視為「穿過」了他本來占據的那一格。

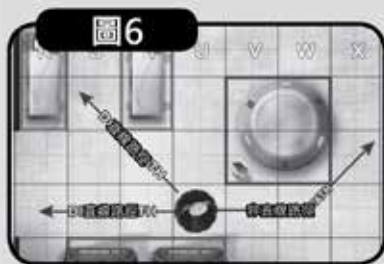
移動將會大幅度地被地形所影響。（見19頁的地形）

移動與其他角色們

當你的角色在移動過程中經過一個鄰近方格中有敵方角色的方格時，你就必須停止這個移動。移動可以穿過友方角色，但你的移動角色不能夠停在被其他角色占據的方格上。（18頁占據方格規則）

直線路徑

當一個角色朝向相同方向移動（水平的、垂直的、或是沿著完美的對角），並且在整個移動



過程中都沒有改變過方向，這便稱為直線路徑。一個直線路徑的移動不能夠包括沿著這條路徑後退，且必須要至少移動一格。見圖6。

一個完美的角度從方格交界處延伸（見24頁方格交界處）。每個方格會有四個完美的延伸對角線方向以及四個正邊延伸方向（然而地圖邊緣上的某些方向並非如此）。

突破阻攔

如果一個角色和敵方角色（或是其它會造成需要突破阻攔效應的物件）相鄰，而且要開始移動，那麼該角色便需要一個成功的「突破阻攔」。進行突破阻攔測試，丟一個d6。如果結果是：3-4這個角色成功地從所有的相鄰敵方角色身邊突破阻攔（並且可以依照原先的計畫進行移動）。而如果一個角色突破阻攔失敗，它變不會移動也不會視為是移動過。

如果突破阻攔失敗，該移動立刻結算。該行動的其他部分或是特別的觸發來說，該角色不能移動、不能進行攻擊、也不能被給予不用耗點的行動。

當使用了標準威能心靈控制。受到心靈控制的角色能夠選擇要先行移動或是攻擊。然而，如果該角色選擇了先移動並在突破阻攔中失敗，該角色便不能在受到心靈控制期間再進行攻擊。

一旦角色成功地突破阻攔，在這次移動中，它可以穿過任何有在突破阻攔時鄰近的敵方模型或是會造成需要突破阻攔的物件周邊的方格。但是在移動中如果經過了鄰近方格被其他敵方角色占據方格時，該移動如常結束。

放置

有些效應會只是你去「放置」一個遊戲物件。這意味著你把一個遊戲物件從它所占據的那個地圖方格（或是多個方格）上拿開並立刻將它

放在宣告的地圖方格（或是一個區塊）之上。當一個角色被放置時，它並不是一個移動，也因此並不需要突破阻攔或是計算他的移動數值。

將一個遊戲物件從地圖外放到地圖上（包括了遊戲開局時）的動作並不是這裡所說的「放置」。「不能被放置」效應會中止念動力威能、攜帶、擊退、和其他選定一個已經在地圖上的角色並將它放置到地圖的其他位置的效應，但不會去影響把東西從地圖外放到地圖上的「置放」。

第八部分：攻擊

反轉英雄遊戲中最刺激和重要的一個部份就是去攻擊你的敵人！許多的遊戲過程都會著重在有特定規則和遵行順序的攻擊過程中。這裡是一次攻擊的摘要：

當你進行一次攻擊（不論是近戰或是遠程），擲2d6並加上攻擊角色的攻擊命中數值結果以便獲得攻擊命中總額。如果這個總額大於等於被攻擊目標角色的防禦數值，這個攻擊成功命中並且對於目標角色造成等於於攻擊角色傷害數值的傷害。

距離

當有效應指涉到角色的距離時指的是它的距離數值。雖然是印刷在底座之上，距離數值會如同其他戰鬥數值般地被計算。在距離數值內的方格是：從角色占據的那個方格為0開始數，朝向所有方向延伸出去，包括對角斜線拉出去所有不大於本身距離數值的一切方格。你可以隨時檢查地圖來確認距離格數。見圖7。



火線

火線會決定一個角色是否可以「看見」另外一個角色以便攻擊、使用威能或是特殊能力。你可以隨時確認地圖來確認是否有火線。

要確認一個格子是否在另外一個角色的火線之中時，拉一條想像的直線在該角色方格的中心位置和目標方格的中心位置。在以下狀況下，火線視為被阻擋：

- 如果這條火線通過了另外一個被角色占據的格子，且這個方格並非火線的兩個端點時。
- 火線跨越了阻擋地形（見21頁阻擋地形）或是跨越了不同高度的地形（見23頁高低差地形）。

有些玩家會使用直尺或是一條線繩來幫助他們確認（在不完美）斜角時不那麼容易判定的火線。

一個角色可以將火線拉到自己身上或是它所占據的方格上。這條火線還是要算是通過該方格的所屬地形類別。

與近戰攻擊、遠程攻擊和火線的相關遊戲規則

- 目標：使用「目標」敘述的選定並可以畫出火線或是被攻擊的遊戲物件或是方格。攻擊永遠都要，也只能以角色為目標。
- 來源：火線測量起點的遊戲物件或是方格。
- 直線的火線：當火線以單純的直排、橫列或是完美的對角線拉出去時，我們會稱之為「直線的火線」（正如同移動時的直線路徑一般）。直線的火線可以小到只有一個方格。見圖8。



- 位於火線之中：在來源和其目標之間一定要有沒有被阻擋的火線。
- 距離之內：受到影響的遊戲物件或是方格必須要在來源的距離格數內。
- 在X格內：如同在計算距離時的作法，受到影響的遊戲物件或是方格必須要在來源的指定格數之內。
- 無視火線：正常來說會需要火線效應於此時不需要火線。
- 無視距離：正常來說會需要位於來源的距離內的效應於此時不需要位於距離中。
- 無視相鄰：正常來說會需要位於相鄰方格的效應於此時不需要相鄰。

以上的每個規則用字都是相互獨立的。一個效應可能會穿過地圖來指定一個「位於火線之中」的目標角色，但是於此時並無特別敘述到距離格數。一個效應如果表明「在X格內」但沒有要求火線的效應可以將目標設定為躲在牆後或是其他角色身後的角色。當一個效應有超過一個以上的需求時，這些規則用字是會相互組合的，比方說「在距離內且有火線」。在這個情況下，距離內和火線都必須由同一方格開始計算。

特別注意。如果有一個效應表示要「位於距離內」或是「位於X格內」但沒有具體標明火線是必需的時候（比方說「3格內的友方角色獲得攻擊修正+1」），除非它是一個攻擊或是在目標的規則上有其他敘述，不然該效應的目標將不會是必須的。

攻擊順序

以下規則同時適用於近戰和遠程攻擊。一般來說該效應會要求你「進行一個近戰攻擊」或是「進行一個遠程攻擊」。如果一個效應要求你「進行一個攻擊」，這個意思是你可以自己選擇攻擊的類型（近戰或是遠程攻擊）。

進行攻擊的角色被稱為攻擊者。而受到該攻擊的角色被稱為目標或是目標角色。進行攻擊只能以角色為目標，而不能夠是其他遊戲物件。

除非規則上有表示該攻擊可以將「友方角色」選為目標或是可以攻擊「所有角色」，不然一個角色不能夠將它自己或是友方的角色選為攻擊目標。

因為脈衝波威能表示他可以將攻擊者距離內的「所有角色」選為目標，所以你可以將友方角色選為目標。一個只表示「對一個目標角色進行攻擊...」的特殊威能不會讓友方角色選為目標。

一旦當攻擊被宣告，將由以下順序進行：

1. 決定目標
2. 計算攻擊總和
3. 命中判定
4. 計算造成傷害
5. 傷害處理
6. 擊退處理
7. 結算攻擊

當一個效應或是一些規則需要去決定當前的攻擊擲骰數值、攻擊總額、造成的傷害、受到的傷害、因傷害轉動轉盤、一個戰鬥數值、或是其他的數值時，它永遠都是指在經過所有增加、減少、取代、修正值、最小值、最大值都套用後的結果。在規則上，這被稱為「最終」的數值。

步驟1：決定目標

首先要決定哪個角色是該攻擊的目標。每一個攻擊都至少要有一個目標。有些攻擊會同時攻擊多個目標角色。在同一個攻擊中，同一個角色不能夠被同一個攻擊選為目標兩次。

近戰攻擊條件

在近戰攻擊中，目標必須要和攻擊者相鄰。特別注意，在近戰攻擊時，你一般來說並不需要畫出與目標之間的火線。

遠程攻擊條件

在遠程攻擊中，首先你必須要確認進行遠程攻擊的角色是否和一個敵對角色相鄰。如果相鄰，該攻擊不能執行。攻擊者必須要畫出一條（沒有被阻擋的）火線到目標上，同時目標也必須要位於攻擊者的攻擊距離內。計算攻擊者的距離數值（見6頁計算戰鬥數值）。

所有的角色在其距離數值的旁邊都會有一個或是多個的 $\$$ 標記（被稱為「彈藥數」）。彈藥數的數量是一個角色在進行一個遠程攻擊時可以選擇的最大量，且不同的目標數量（並不需要選到最大值）。如果一個角色要攻擊超過一個目標，攻擊者必須要能夠拉出和每個目標之間的火線並位於攻擊者的距離數值內。攻擊者可以在每個目標上套用到全額的距離數值。

有些遠程攻擊可以不需要彈藥數來將多重的角色選為目標。舉例來說一個威能像是「對於三格內每個有火線的角色進行一個遠程攻擊」。

合法與不合法的目標

一旦決定好目標，可能會有效應讓被選定的目標變成不合法的目標。而這種一個效應有時候會允許攻擊者重新選擇它的攻擊目標。如果所有的攻擊目標都變成不合法的，且不能夠再去選擇目標時，這個攻擊就會立刻結算完畢（見步驟7）。

這樣的效應通常會由「當成為目標時」作為觸發條件。主要範例可見PAC上面的變形威能。

一旦最終確認攻擊的目標合法後，你便進行攻擊擲骰。

步驟2：計算攻擊總和

在這個步驟中，攻擊者會計算他們的攻擊總和（攻擊數值加上攻擊擲骰）。

首先，計算攻擊者的攻擊數值（見6頁計算戰鬥數值）。攻擊者的玩家擲2d6。這個便稱為攻擊擲骰。不管目標有多少個，攻擊擲骰只會進行一次。將攻擊擲骰的結果加到攻擊數值上，這個總和就是攻擊總和。

在攻擊擲骰後但是尚未計算攻擊總和之前，玩家可以一些效應來讓這個攻擊擲骰重擲。一旦當所有的重擲都完成了，便將其他會改變攻擊擲骰或是攻擊總和的效應。然後攻擊總和便得到最終數值。

重擲

有些效應會允許你重擲兩個（或是更稀有的情況是其中一個）攻擊擲骰的d6。當你重擲的時候，原始的擲骰數值便被捨棄並當作不存在。任何原始骰子結果的觸發效應都會被清除掉。不論造成重擲的效果來源，玩家永遠都為自己重擲。非攻擊擲骰的重擲只有在他們是d6或是2d6的擲骰時才允許重擲。

有些效應會允許只重擲2d6中的一個骰子。在計算最終結果的時候要把另外一個骰子的結果加進來。

如果兩個玩家都有強迫造成重擲（或是其他相似而會改變骰子結果）的效果，主動玩家首先得到重擲的機會，然後再輪到對手進行。如果有任何一個玩家選擇重擲，這個過程會重複到直到雙方玩家都不能再重擲。而此時值骰結果視為最終值。

兩個玩家都有會使用機率控制威能的角色，而第一個玩家使用攻擊並命中。第一個玩家應該會選擇不要進行重擲。如果第二個玩家選擇要重擲，在擲骰完畢之後第一個玩家會獲得機會使用他的重擲。如果第一個玩家再一次地選擇不要重擲，而第二個玩家也是，於此確認擲骰結果為最終數值。

步驟3：命中判定

判定命中時，要將攻擊總和和攻擊目標的防禦數值相比較。

計算每個目標的防禦數值（見6頁計算戰鬥數值）。如果攻擊的總和大於或等於目標的防禦數值，該次攻擊便成功並視為一個「命中」，而目標則是「被命中」。如果說攻擊總和低於目標的防禦屬性，該次攻擊便失敗並視為一個「失手」，而目標則是「未受命中」。同時有多個目標的攻擊可能同時對於不同目標有命中與失手的情況。

一旦所有效應都套用完畢，命中與失手也確認為最終結果。你就繼續到步驟4。如果所有的攻擊目標都未命中，則結算該攻擊（見步驟7）。

當角色被「命中」的觸發機制在這個時候，也就是在造成傷害之前觸發。

閃避

有些效果會讓一個角色閃避一個命中。在最終確認命中或是失手前，套用這些效應來判定該角色是否成功閃避。如果成功閃避的話，會將該攻擊從命中轉變為失手。

這類觸發效應最常見的是「要被命中時」。主要範例參見PAC上的超能感官威能。

「成為」

有些效應會透過規則用字「成為」會讓一個角色變成目標、或是造成它的命中或失手。當這個情況發生的時候，受到影響的角色會自動成為該效應所指涉的情況而不管任何造成攻擊、命中或是失手的不合法情況。

一個效應表示「該角色成為該攻擊的命中目標時」的意思是該角色自動變成該次攻擊的目標而不管諸如相鄰、距離、火線、使用像是變形這樣的威能來讓自己變成不合法目標、或是利用像是超能感官這樣的威能來閃避掉攻擊。

擲到2與12：致命失手和致命命中

如果攻擊擲骰是2（□□），就算本來的攻擊總合還是可以正常命中一個或多個目標，所有的攻擊目標依然全部視為失手。這被稱為致命失手。結算這個攻擊，並且在結算完畢之後對攻擊者造成1點無法避免的傷害。

如果攻擊擲骰是12（■■■），就算本來的攻擊總合還是無法正常命中一個或多個目標，所有的攻擊目標依然全部視為命中。這被稱為致命命中。在造成傷害的時候，致命命中會增加造成傷害1點。

致命命中不能夠被超能感官威能所閃避。因為該角色是「成為被命中」。

步驟4：計算造成傷害

攻擊者計算它們對於命中的目標所造成的傷害。失手的目標將不會因為受到攻擊而造成傷害。

計算攻擊者的傷害數值（見6頁計算戰鬥數值）。如果你使用多個彈藥數來攻擊多個的角色或是有規則指示你去「分擔傷害」，那你便要分派攻擊者的傷害數值到所有的命中目標上。在分派傷害的時候，你可以分派0點的傷害到一個被命中的目標上，但所有的傷害都必須要配置完畢。

在其他的所有情況下，該角色的完整傷害數值都會落在被命中的目標身上。

當造成傷害的時候，它是同時對於所有命中或是受到影響的角色造成傷害的。

一般傷害

套用攻擊者的加總傷害數值所造成的傷害被稱為一般傷害。正常傷害可以是穿透傷害（見16頁穿透傷害）、分派的傷害。這些都還是一般傷害。有些攻擊不會造成一般傷害並解會使用「取代一般傷害」的規則用字表示。這個時候你會改為套用特定的效應而非攻擊者對於目標造成其傷害數值的傷害。

造成的傷害

在分派完對於每個命中目標的傷害之後會套用增加或是減少造成傷害的效應。套用後的數值便是最終的造成傷害值。對於一個角色所能造成的最小傷害是0。指涉「這個攻擊造成的傷害」或是「攻擊傷害」的規則所指的是這個數值而非其他在攻擊過程中造成的其他傷害。

一個增加造成傷害的效應並不是角色傷害數值的修正值（比方說已經套用的傷害+1），而是一個特定增加造成傷害的效應。最常見的此類效應是致命命中。

步驟5：傷害處理

獲得傷害，然後轉動轉盤，然後確認是否被擊倒。

特別注意。這個傷害處理步驟會發生在任何角色受到傷害的時候而不僅僅是在攻擊之中。而在攻擊之外所造成的傷害處理時，此步驟處理完畢之後並不會有後續步驟要處理。

獲得的傷害

一旦造成的最終傷害確認了，你使用該數值並套用降低或是影響獲得傷害的效應。然後者就是最終的獲得傷害。在每一個受到的傷害上，角色的控制者只能夠選擇並套用一個可以降低獲得傷害的效應。所獲得的傷害不能夠被降低到低於0。

一個角色可以使用強韌威能和防彈威能的角色一次只能選擇使用其中一個的效應來降低獲得的傷害。它可以因此降低1點或是2點的傷害，但不能降低3點的傷害。

表示「最少獲得1點傷害」、「最多獲得4點傷害」、以及其他相似敘述的效應不是降低傷害的效應。它們會在降低傷害的效應套用過之後才套用，且只有在最終的獲得傷害低於最小值或是高於最大值的時候才會套用。

因傷害轉動轉盤

當一個角色獲得傷害時，你會持續轉動轉盤直到轉動了特定的格數、轉動到擊倒標記出現、因為任何效應讓你停止轉動轉盤。實際轉動的格數就稱為「傷害旋轉」。一個角色如果沒有實際轉動轉盤就不會算是「受到傷害」了。

通常來說，獲得的傷害和傷害旋轉的數字會是等同的。會出現的差別大抵上是停止旋轉或是造成擊倒。（見PAC上造成停止傷害旋轉的關鍵詞特殊能力）

確認是否擊倒

在角色獲得傷害並轉動轉盤後，確認角色是否被擊倒。最常見的確認方式是看看其戰鬥數值欄位上是否出現了KO字樣。

有些角色在判定擊倒上會有特殊的情況。也算常見的狀況就是轉到超過特定顏色的「起始」線，但還有其他的不同起始線。在角色卡上面會告訴你它是否有特殊的擊倒方式。

當一個角色被擊倒時便立刻將它從遊戲中移除並放到擊倒區。這個角色的行動標記移除，他的持續性效應終止，任何裝備中的遊戲元件都變成卸除裝備（見35頁裝備）。任何因為一個角色被擊倒的觸發效應會從該角色本來所占據的方格發出。被擊倒的遊戲元件不再被視為你的軍隊或是候補區。

擊倒區

你的擊倒區是你放置所有被擊倒的遊戲元件的區域。

一個被擊倒的遊戲元件不再能夠使用其效應或是被其他效應所影響（除非該效應明確指出被擊倒後適用）。擊倒區是地圖之外的地方。

傷害類型

沒有註明的情況下造成的傷害並沒有特別的屬性。一共有三個傷害類型（如下所列）具有特殊的屬性。

穿透傷害

穿透傷害是不能夠被減傷的傷害類型。

必中傷害

必中傷害是不能夠被任何效應減傷或是避免的傷害類型。

如果一個角色受到了必中傷害，它就會受到該傷害。舉例來說，一個具有「它不能受到傷害」效應的角色還是會受到與獲得必中傷害。

急切傷害

急切傷害是除非有效應特別提到急切傷害，否則不能夠被任何效應減傷或是避免的傷害類型。

步驟6：擊退處理

有些效應會造成擊退。這表示一個角色被一個強大的攻擊或是威能給甩到後方去。

如何造成擊退

一共有兩種的擊退。兩者都會依循以下所述的擊退處理並且同樣地造成擊退傷害。

擊退關鍵詞

第一種擊退類型是擊退關鍵詞。這只會發生在攻擊的步驟6過程中。

關鍵詞：擊退（見PAC的關鍵詞列表）

當一個或是多個敵方角色獲得來自於這個角色的攻擊而造成的傷害，你可以選擇將所有被命中的角色擊退等同於轉動傷害的方格數。

一共有兩種方式獲得擊退關鍵詞。第一個是威能或是特殊能力給予這個角色這個關鍵詞。第二個則是攻擊者命中且在攻擊擲骰上獲得了雙骰的效果（所以可能是 $\square\square$ 、 $\square\square$ 、 $\square\square$ 、 $\square\square$ 、 $\square\square$ 以及永遠命中的 $\square\square$ ）而讓這個攻擊獲得了這個關鍵字。一個角色永遠不能被同一個傷害擊退超過一次，所以多次給予這個關鍵詞並沒有實際效果。

啟動的或是觸發的擊退

第二種擊退效果會發生在攻擊之外。一個效應可能會將一個角色擊退特定數字。這類的擊退並不會在攻擊中實際轉動的轉盤格數有關而且通常不是可選擇性的。如果是選擇性的，觸發效果中會表示「你可以」。

主要的範例是力量爆發這個標準威能。它會讓你擲一個d6並擊退等同於骰子結果的格數。一旦你啟動了這個威能，這個擊退就不是可選擇的。而它的擊退格數和實際的轉盤無關，只看d6的結果。

擊退處理

被擊退的角色會以直線路徑被擊退（被稱為擊退路徑）遠離造成擊退的角色。要擊退一個角色，先將它放在路徑上的第一個方格，然後再將它放到路徑上的下一格。持續沿著擊退路徑放置角色，直到以下六個情況中的任何一個發生（需要以此順序檢查）：

1. 該角色被擊退了等同於他的擊退格數，且沒有改變地形的高低差（舉例來說，可能會落下）。
2. 當有一個角色占據了它要放置的下一個方格。
3. 阻擋地形占據了下一格或是在下一格開始之前是阻擋地形。這要嘛是個牆壁（上下左右方向）不然就是一個交界處（完美對角線方向）。（見21頁阻擋地形和牆壁）
4. 下一個方格會跨越出地圖的邊緣。
5. 下一個方格的地形高於當前的方格。
6. 上一格會是比較高的地形（舉例來說，你落下了）。

擊退是放置角色，且不會看作是因為任何效應而移動角色。

如果同時之間有多個角色都被擊退了，將會需要一個一個結算，且必須要從距離造成擊退效果最遠的角色開始結算。



如果一個擊退路徑將不是一個直線路徑（比方說非水平、垂直或是完美對角的路徑）。則使用最貼近的完美對角路徑處理擊退。見圖9。

擊退傷害

如果一個角色的擊退路徑因為上述中止原因的#3-5而中止，該角色立刻受到一點被稱為擊退傷害的傷害。如果一個角色中止擊退路徑的原因是上述的#6（墜落），該角色立刻受到2點的擊退傷害。擊退傷害不會有特殊的屬性，但是可以被影響的。

在攻擊中造成的擊退傷害是獨立於攻擊傷害之外的。因此也可以個別套用不同的減傷害效果。

在檢查條件上，擊退傷害永遠不會算是該角色「受到傷害」或是「受傷了」。

擊退到一個角色上（#2）不會造成該角色被擊退或是受到擊退傷害。而擊退到阻擋地形上（#3）並不會摧毀該地形。

如果你被擊退到一個其上有阻擋地形的高低差地形邊緣時，就算有高低差你還是會被阻擋地形停下。這可是個粗糙的邊緣！

防止被擊退

有些效應會防止一個角色被擊退。首先是第一種的擊退類型，也就是發生在攻擊中的擊退，在攻擊步驟3要結束的時候（在造成傷害之前）確認這些防擊退效果。第二種類型的觸發型擊退，在擊退之前先確認角色身上的效應。

防止角色被放置的效應同時也會避免一個角色被擊退。

當一個威能表示「這個角色不能夠被擊退」。某角色在被造成擊退的攻擊所命中並傷害時，如果在攻擊步驟3結束時且傷害造成前該角色具有這個威能，它便不會被擊退。就算是在這個傷害轉動轉盤後會讓它失去了這條威能，它也不會被擊退。

步驟7：結算攻擊

一旦所有上述步驟都完成了，攻擊便視為結算了。

第九部分：金質與銀質規則

反轉英雄金質規則

就算一些卡片上會有「突破規則限制」的規則，在反轉英雄有一些規則是不能夠被任何效應所改動的。一旦碰觸到了這種規則，要改變規則的特殊規則便失效。

1. 先取代，再套用修正值的規則

當一個戰鬥數值需要被計算的時候，你會從印刷好的數值開始，然後套用上所有改為特定數值的取代數值（這裡不包括數值的乘除），然後再套用上乘除的取代數值（通常會是減半），然後再將所有的修正值套用上去。如果有同類型的多個取代數值效應同時作用，由主動玩家決定套用順序。如果結果會讓一個數值（不論是戰鬥數值或是其它數值）小於0，則改為0。

2. 占據位置的規則

任何讓兩個或更多角色占據同一個方格的效應都是禁止的。除了清除和廢墟記號之外，任何結果會讓角色、標記物、物件占據阻擋地形的效應都是禁止的。如果說一個非選擇性的效果會讓上面的情況發生，那便由對手去選擇一個最靠近的指定位置的方格，並將該遊戲元件改為放置到該格之上。

效應可能會讓角色穿過其它角色、以及/或是阻擋地形移動，但是角色不能夠停在這樣的格子上。如果它會的話，在進入這種方格前便強制停止。

如果會違反占據位置的規則，你便永遠不能夠選擇去啟動一個行動或是可選擇性的觸發。在這樣的情況下，遊戲元件不會被放置或是被放到地圖上或地圖外。舉例還說，如果一個觸發機制表示「當有友方角色被擊倒時你可以將這個角色放到該角色最後所占據的那個方格的相鄰方格上」。如果說該角色最終占據的方格旁邊都是其他的角色或是阻擋地形，加上該效應是一個選擇性的效應（它說「你可以」），因此會造成你不能夠將該角色放上市圖。倘若這個效應並不是可選擇的（沒有表示「你可以」），那麼將會改為你的對手將該角色放到一個最靠近原先指定方格位置的另一個合法方格上。

3. 行動標記的規則

沒有效應可以導致一個角色身上有超過兩個的行動標記。如果有一個效應會導致這個結果發生，那改為在角色身上放置行動標記直到它身上有兩個為止。尚未分配完畢的行動標記則忽略不計。你不能夠去主動選擇使用任何會讓你的角色拿到第三個行動標記的效應。

4. 最低與最大的規則

如果有一個效應表示一個數值（常見的是戰鬥數值）會有一個「最小」值，且同時在計算上該數值的最終結果會比這個最小值更小的時候，改為使用這個最小值。如果一個效應表示一個數值（常見的是戰鬥數值）會有一個「最大」值，且同時在計算上該數值的最終結果會比這個最大值更大的時候，改為使用這個最大值。

在以上兩個案例中，所有的取代值、修正值還有增減傷害都還是會繼續套用，唯一改變的只有最後的結果被改動了。

在計算一個數值的時候，最小和最大值是最後套用來影響結果的。它們永遠不會在計算中被採用。

5. 主動玩家的規則


正在進行他所屬回合的玩家被稱「主動玩家」。當效應有同時結算的狀況時，由主動玩家決定結算這些效應的順序。然而任何這排定同時的效應順序時有表示「立即」的效應得要先於其他同時效應結算。

第十部分：地形

反轉英雄銀質規則

反轉英雄的銀質規則相似於金質規則，唯一的差別是有些特別的效應是可以去改動它們的。這些效應基於它們的特殊性而會特別在規則上提及它們會打破特定的規則。

1. 零的規則

除非有一個效應會取代他們的距離屬性為另外一個數值，或是被賦予了一個最小距離數值，不然一個在距離屬性上印著0的角色不能夠進行遠程攻擊。一個具有  :0的角色不能夠攜行。

2. 首回合免疫規則

從遊戲開局階段之後到每一個玩家都完成了自己的第一回合之前，除非角色們離開了自己的起始區域（或是在稀有的情況下，是離開了自己的起始方格或方格區塊），不然它們獲得免疫。

免疫關鍵詞表示「這個角色不能夠被移動、被放置、手到傷害或是成為敵對遊戲元件的目標」。

在遊戲設置時，有些稀有的效應會讓你可以在起始角色放到起始區域之外的地方。在這個情況時，該角色只要沒有離開這個方格，它就還是受惠於首回合免疫規則。而一旦該角色離開了起始區域（或是方格），就算在同一回合內它又返回了起始區域內，它便不會受惠於首回合免疫規則。特別注意，所有的攻擊都需要目標，所以這會防止角色攻擊到免疫中的角色。

3. 三的規則

每當所有套用到單一戰鬥屬性的修正值超過+3或是少過-3的時候，依據情況將修正值總和改為+3或是-3。所有的修正值還是持續套用到戰鬥數值上，但改變最後的總數。特別注意，這條規則並不適用於在套用修正值之前那可以改動印刷屬性差距到超過3的替換數值規則。

這只會適用於五項戰鬥數值（速度、攻擊、防禦、傷害力和距離）。任何反轉英雄遊戲中的其他數值，包括造成傷害和結果等於d6結果等並沒有套用到「修正值」，也因此不會受到這條規則的限制。

地形

地形是地圖上印刷的地景或是地圖上的標記物。地形會影響角色的移動以及火線。

反轉英雄有三種主要的地形類別：障礙、阻擋、以及高低差地形。所有地形類別都會以地圖上的疆界線標明。

- 障礙地形是綠色疆界線之內方格。
- 阻擋地形是咖啡色疆界線之內方格。粗黑色的外框方格則是牆壁。牆壁是位於方格交界處，而非填滿整個方格。
- 高低差地形是紅色疆界線之內方格。每個疆界線會標記高地的樓層高度。數字越高，代表地勢越高。

可見方格

一個在移動上或是火線上不會造成障礙或是阻擋的方格被稱為可見方格。可見並不是一種地形特徵，而是沒有地形特徵。

沒有被占據的方格

一個沒有被角色占據，同時不屬於阻擋地形的方格被視為「沒有被占據」。不論它是可見方格、障礙地形、上面有物件、或是其他的標記物在上面，都是沒有被占據的方格。地圖上另外三種不同顏色，標記特殊區塊的疆界線

- 在紫色疆界線內的方格是起始區域。特別注意，在遊戲開局步驟2時沒有被玩家所選擇的起始區域在遊戲效應上不會被當作是起始區域。
- 在黃色疆界線內的方格是地圖上的室內方格（見24頁室內與室外地圖）
- 在橘色疆界線內的方格或是橘色虛線內的方格會有特殊規則並解會在地圖上註記。它們的特殊規則可以是某種的地形類別。除非得要放在可見方格內，不然地圖標記不能夠被放置在橘色疆界線或是橘色虛線的方格之內。

這些方格都會預設為不會影響移動或是火線的可見方格。但在印刷的地形或是其他效應可能會改動之。

疆界線只會標記其內部的方格外框。如果一個方格上有疆界線，該方格的地形會被該方格所定義。如果從一個方格的中心拉直線到另外一個方格的中心時沒有碰到同色的疆界線，這些方格會被視為屬於同個疆界範圍內的地形「區域」。

所有疆界線內部的方格會被連續的疆界線所環繞。當有效應改變了地形，地形的環繞疆界線將隨之改變並繼續環繞沒有被效應影響的方格。這可能會讓一個單獨大塊的地形變成兩個不同小型同類地形區塊。一個方格可以因為落到兩多重的疆界線而同時有多種地形類型。

地形對於火線與移動的限制

每一條火線如果不是可見、有障礙、不然就是受阻擋。而在限制程度上，阻擋的限制多於障礙，障礙的限制則多於可見。當一條火線跨越多種不同的地形類別的時候，要使用最高限制級別的地形類別。

當火線同時穿過障礙和阻擋地形的時候，將火線視為受到阻擋。只穿過可見方格的火線是可見火線。但如果穿過的其中一個方格是障礙地形時，便改為障礙火線。

在移動路徑上則不會將全路徑視為「可見、障礙或是阻擋」。障礙地形對於移動來說是當你進入或是離開障礙地形的時候作用。而角色是不能夠穿過阻擋地形的。

障礙地形

障礙地形代表該地包括了樹木、大型的傢俱、殘骸或是其他類似的障礙物。有障礙，但不會擋下角色的移動路徑以及射擊火線。任何穿過障礙地形的火線（包括了目標所身處的該方格）都視為受到「障礙」。然而障礙地形或是有個重型的物件（見25頁重型物件和火線）的方格式拉出火線時的第一格，該火線則不會視為受到障礙。

從障礙地形射出的攻擊射擊如果沒有碰到其他的障礙地形方格。這條火線便不視為受到障礙。

- 移動：障礙地形會妨礙移動。角色（移動中）從沒有障礙的地形移動到有障礙的地形時會停止移動。而任何從障礙地形開始移動的角色的速度數值在開始移動之前便會減半。
- 火線：障礙地形會妨礙火線。當一個角色要進行一次遠程攻擊時，如果攻擊者和目標之間為受到障礙的火線，被攻擊的目標獲得防禦數值+1的修正值。

水域地形

水域地形是障礙地形的變體，代表該處地形為溪流、池塘或是其他液體所構成。它會以藍色的疆界線標記。然而水域地形只會針對移動造成妨礙。對於其他效應來說，水域地形不會被當作是可見方格也不會被當作是障礙地形。

- 移動：如同一般障礙地形。
- 火線：水域地形不會對火線造成任何妨礙。

遮蔽地形

遮蔽地形是障礙地形的變體，代表該處地形起霧、充滿蒸氣、相當昏暗或是其他會影響視野的類似特色。它會以白色的疆界線標記。遮蔽地形只會針對火線造成妨礙。對於其他效應來說，遮蔽地形不會被當作是可見方格也不會被當作是障礙地形。

- 移動：遮蔽地形不會對移動造成任何妨礙。
- 火線：如同一般障礙地形。

角色只有在它從非障礙地形移動到障礙地形的時候會停下移動。這意味著一個在移動開始時身處於障礙地形的角色可以進入水域地形之中且不需要停下。因為這兩種地形對於移動來說都是障礙地形。

一個可以被放置在「障礙地形方格」的角色不能被放到水域或是遮蔽地形的方格之中。然而，這些方格會如同是障礙地形般地作用。所以，當具有「●：障礙」（以綠色圓形標記）的角色穿過水域時不會被水域影響。同時它的隱匿行動威能可以作用於遮蔽地形。

阻擋地形

阻擋地形代表該區域包括了建築物或是大型的障礙物而同時完全阻擋了角色的行動路徑和火線。任何穿過阻擋地形區域的火線都會被視為受到「阻擋」而不能夠跨越該地形。「一件阻擋地形」這個規則則用如果不是具有阻擋地形的方格，就是牆壁。

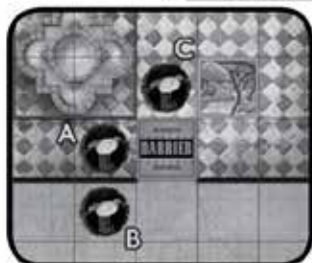
- 相鄰：在阻擋地形兩邊的方格不會視為相鄰。地形交界處會因為兩側對角的阻擋地形而讓原本彼此相鄰的兩個方格沒有相鄰關係。見圖10。
- 移動：阻擋地形會擋住移動。角色不能穿過阻擋地形。
- 火線：阻擋地形會在兩端方格中檔下要拉出的火線。任何要跨越阻擋地形的火線都會被阻擋下來。這條規則的例外是當兩個角色都站在比阻擋地形更高的高地上時兩者會有火線。（見24頁高低差地形與火線）

牆壁

牆壁是阻擋地形的變體，牆壁位於兩個方格之間而不是填滿地圖方格本身。它會以沿著方格邊緣以粗黑色的線條標記。一般設定上，地圖的邊緣並不是牆壁，但它們可以被視為牆壁。

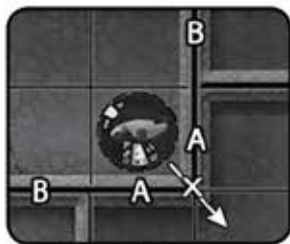
- 相鄰：牆壁兩邊的方格不會被視為相鄰。牆壁如果在地形交界處連接在一起，牆壁所分割的兩邊方格不會因為地形交界而視為相鄰。見圖11。
- 移動：牆壁會擋住移動。角色不能夠穿牆移動（就和阻擋地形一樣）。
- 火線：牆壁會在兩端方格中檔下要拉出的火線。任何要跨越牆壁的火線都會被阻擋下來。這條規則的例外是當兩個角色都站在比牆壁更高的高地上時兩者會有火線。（見24頁高低差地形與火線）（就和阻擋地形一樣）

圖10



A和C因為阻擋地形在交界處的關係而不相鄰
A和B因為中間有牆壁而視為不相鄰

圖11



牆壁A：和該角色相鄰。
牆壁B：和該角色不相鄰。
這個角色不能夠從牆壁A交界處的位置穿過且
不視為和A牆壁另一側的任何方格相鄰。

每個看起來較大的牆壁區段（常識上的大小概念）都還是被稱為一座牆壁。只要「牆壁」這個詞被提到了，它所指的都會是單一的、一格長度的線段。

和阻擋地形可以把對角線上的方格看作是相鄰的規則不同。牆壁的地形交界處只有方格邊緣相鄰的情況才會被看做是相鄰。相同地，當有效應要確認「在X格內」的地形時、或是其他相近的變體敘述時，它將不會包括和牆壁交界只有對角碰觸的方格。

它們只有在邊角相鄰的情況下才會被算進去。
。見圖 11。

一個方格最多可以有四個相鄰的牆壁。

窗戶

窗戶是牆壁的變體，它是可以讓火線穿過，但不能夠移動經過的牆壁。窗戶會由黑色外框的藍色虛線標記。在一切效應上窗戶會被當作是牆壁（所以也因此會是阻擋地形），這也包括了摧毀它的規則。

- 相鄰：和牆壁一樣。
- 移動：和牆壁一樣。
- 火線：窗戶不會因任何原因阻擋火線。

門

門是牆壁的變體，它是可以擋下火線，但同時可以移動穿過。門會由黑色外框的白色虛線標記。在一切效應上門會被當作是牆壁（所以也因此會是阻擋地形），這也包括了摧毀它的規則。

- 相鄰：和牆壁一樣。
- 移動：窗戶不會因任何原因阻擋移動。
- 火線：和牆壁一樣。

和水域／遮蔽地形不同，一個角色要是能夠被放置到「阻擋地形旁邊」或是放置到「牆壁旁邊」。那麼它也能夠被放到門或是窗戶旁邊。

標示物

標示物是放到地圖上標示出發生在單一方格上正在發生中的效應。雖然說有兩種具有特殊規則的標示物不在此限（如下所列），一般的標示物不能夠被放在阻擋地形上。多重的標示物是可以被放在同一個方格上，並且放在另外一個標示物之上。標示物對於牆壁來說並不會造成效果。

標示物一般來說除了標示出創造它們的效應之外並無其他特殊規則。通常的情況下，標示物不會涉入地形或是將地形改變為另外一個特定地形。任何標示物（包括特殊標示物）如果會改變地形的話，它會被稱為「地形標記物」並有額外的規則（請見下文）。這些標示物通常會使用地形類別來列出，比方說「障礙標示物」或是「阻擋標示物」（「水域標示物」和「遮蔽標示物」也同時存在），但它們也會同時

被認為是基於某名稱的效應而被創造出來。如果一個方格上有多重地形標示物，以最新放的地形標示物（也就是放在最上面的那個）為準來判斷是何種地形。除了要將它們從地圖上移除的效應之外，在下面的其他標示物都不會對於該方格的地形產生任何影響或是讓其特殊規則生效。如果說最上面的標示物被移除了，該方格會立刻變成下一個方格上的標示物（或是地圖本來）所屬的地形。

舉例來說，一個廢墟標示物被放在地圖上，並在稍後被水域標示物所覆蓋。既然水域標示物是最上面的那個標示物，該方格就會被視為是水域地形。

淨空標示

「淨空標示」會讓被放置的方格變成可見方格。且它可以被放置在阻擋地形上。

廢墟標示

「廢墟標示」會讓被放置的方格變成障礙地形。且它可以被放置在阻擋地形上。對於所有效應來說，它會被看作是障礙地形標記。

廢墟標示代表阻擋地形在被摧毀之後所留下的殘骸。

摧毀阻擋地形

反轉英雄的角色本身是有能力去摧毀物件和阻擋地形的。（28頁的天生能力）

近戰摧毀行動：

近戰行動：如果說這個角色的傷害數值大於等於3，那便可以摧毀一個鄰近的阻擋地形片段，或是擊倒一個同方格或是鄰近方格的物件（這並不視為攻擊）。

遠程摧毀行動：

遠程行動：如果說這個角色的傷害數值大於等於3，那便摧毀一個射程內且有火線的阻擋地形片段，或是擊倒一個物件（這並不視為攻擊）。

每當一個方格上的阻擋地形被摧毀了（不論是如何被摧毀的），在該方格上放置一個廢墟標示物。如果這個廢墟標示物之後被移除了，該方格的阻擋地形還是會被視為被摧毀了。

當要拉火線到阻擋地形以便摧毀它時，你拉火線到要摧毀的方格中心點。這條火線不會被你所要摧毀的該方格所阻擋。

如果一個阻擋標示物被摧毀了，而在之後你要將該標示物從地圖上移除，你將一併移除上面任何因為摧毀阻擋標示而產生的廢墟標示物。

摧毀牆壁

一面牆壁也可以使用近戰摧毀和遠程摧毀行動來摧毀，但會有幾個額外的規則。

當使用近戰摧毀行動的時候，請注意你只能摧毀和角色所占據方格邊緣相鄰方格之間的牆壁。

當使用遠程摧毀行動的時候，火線必須要拉到牆壁之後一個方格的中心點並做為目標。這條火線也要穿過最靠近的牆壁邊緣。這兩個方格都必須要位於角色的射程之內。這條火線不會被選定的牆壁、占據目標方格的角色、或是目標方格本身是阻擋地形等所阻擋。

當牆壁被摧毀的時候，除非會碰到阻擋地形，否則將廢墟標示物放在開牆壁兩側的方格上。一面被摧毀的牆壁不再影響相鄰的判定、不再阻擋火線、或是擋下移動。如果說兩個廢墟標示物都被移除了或是被其他的標示物所覆蓋，該牆壁還是被視為已摧毀。

如果一個因為牆壁（或是在阻擋地形方格）而產生的廢墟標示物不能被放置或是被移除了，請你和你的對手記得哪面的牆壁或是方格上的地形被摧毀了。你可能會需要以一個非官方的方式標示它。

高低差地形

高低差地形表示戰場上地形的不同高度層級。高低差地形也可以造成障礙或是阻擋。高低差地形本身並不能夠被摧毀。位於高地地形上的遊戲元件視為也為於高處，且高度就和所占據的高地地形同高。位於高低等級1（「地面」）的遊戲元件並不視為位於高處。而彼此位於不同高低差的遊戲元件在任何效應上並不視為相鄰。

一面夾在兩個高低差地形之間的牆壁會被視為同時具有兩個不同的地形高度，同時也包括了兩段高低差之間的一切高度層級。

根據摧毀牆壁的規則，一面牆壁可以由任意一側摧毀。如果位於兩個不同高低差地形之間的牆壁被摧毀了，就算牆壁兩側的方格並不相鄰，還是會在牆壁兩側的方格放上廢墟標示物。

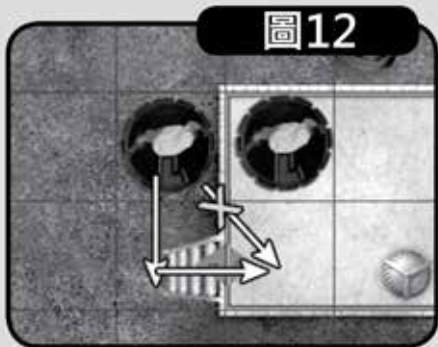
高低差和移動

如果說一個角色並沒有其他的方式進入或是離開高低差地形的時候，他必須使用高低差轉換方格來轉換高低差地形。除非有其他的效應允許，不然角色並不能夠從高處「跳下」。

高低差轉換方格一般會被稱為梯子或是樓梯。在反轉英雄中，有些其他常見的效應會讓角色輕易地穿越高低差地形。比方說飛行關鍵字，巨大體型關鍵字、跳躍／攀爬威能、相位調整／瞬間移動威能和強化移動；高低差地形等是最為常見的。

在地圖上，標記了數字的三角形方格是高低差轉換方格。而紅色疆界線兩側上的數字代表着兩邊分別屬於的高度。它們永遠兩個三角型成對出現，並連結與標記不同的高低差。角色必須要穿越這兩個方格（相連的三角形）上水平地或是垂直地（視情況而定）來移動以便改變它現在的高低差位置。見圖12。

你不能用斜對角的方式來改變高低差位置，當你要使用三角形連結的高低差轉換方格時你必須以正面的角度穿過疆界線。



如果說高低差是唯一阻擋角色相鄰的條件，占據了高低差轉換方格的角色們可以如同它們相鄰一般地近戰。但就其它的效應來說，它們依然並不視為相鄰。

高低差地形對於移動來說沒有其他的特殊效應。

高低差和火線

位於兩個相同高度方格之間的火線如果穿過了更高的地形高度時會被視為阻擋。而位於兩個相同高度方格之間的火線如果穿越了更低的地形高度時高低差地形將不會造成影響，然而該高度下的其他的地形還是會正常地影響火線。

邊緣

一個有紅色疆界線穿過，且它旁邊是較低地形高度方格時，它會被稱為「邊緣」。一個位於較高地形邊緣的角色可以拉出火線到更低的位置或是被不同高低差位置的火線所拉到。

不同高低差的火線可以基於以下情況被阻擋：

- 較低處的阻擋地形。
- 扣除火線拉出的起點或是終點方格，有任何比起更低地形高的高處地形。
- 一名巨人或是巨獸角色。（見30頁尺寸）

要注意的是，位於不同高低差方格或是角色之間的火線將不會被正常尺寸或是嬌小尺寸的角色所阻擋。

見圖13。

不同高度之間的火線只有在攻擊目標的方格是障礙地形時（這也包括了重型的物件）才會被視為是受障礙的火線。（見p. 25 重型物件和火線）

交界處

在反轉英雄中，因為地圖是由方格矩陣構成，你常常會穿過四個方格之間的對角線來移動。如果說你的火線是完美對角線，你的火線是能夠穿越地形交界處的。

移動穿過交界處

在穿越交界處的時候你得要考慮你要跨過的兩個方格個別不同的地形情況（包括了邊緣上碰觸到交界處的牆壁）。你的角色會被視為從較少限制的地形「邊緣」穿過。如果較少限制的一端在移動上是障礙地形，就算下一個方格是淨空方格，該角色還是會在穿過



交界處之後立刻停止移動（因為它移動穿過障礙地形）。如果地形的兩端都是該角色無法穿越的地形，那它便不能夠穿越該交界處。見圖14。

這裡是「受阻擋」交界處的範例。A角色打算斜角穿越到另外一個同高度的方格。一般來說這是可以的，但如果交界處的兩側的兩個方格是由阻擋地形或是和現在高度不同的地形之間的組合，那麼該角色便不能夠以對角的方式斜角穿過。

如果角色們占據了交界處的兩側方格，除非有其他條件限制（比方說其中一個角色是敵方角色，你便必須要突破阻擋），不然你的角色是可以穿過交界處的。

穿過交界處的火線

火線穿過交界處的時候，你也會需要考慮穿過交界處兩邊的方格中哪一個在地行上較少限制。如果該處在射擊上會被看做是障礙效果，那麼該條火線就是受到障礙的。而如果兩邊都屬於阻擋火線，那麼這條火線就是被阻擋的。

室內與室外地圖

反轉英雄一共有三種地圖：戶外地圖、室內地圖、使用黃色疆界線標記的室內與室外共

存地圖。對於室內和室外地圖來說，遊戲上並沒有特殊規則。但是有一些效應會因此受到影響。值得注意的是：角色們可能會有某些威能或是特殊能力讓他在室外地形穿過阻擋地形，但這並不會作用於室內的阻擋地形。

跳躍／攀爬威能、飛行關鍵字、以及巨大尺寸是最常見的可穿過室外阻擋地形但不能夠穿過室內阻擋地形的案例。

牆壁在邊緣上如果有黃色的疆界線時會被視為是室內的牆壁（也同時成為室內的阻擋地形）。

第十一部分：物件

物件代表著角色們在戰場上可以找到的輕型和重型道具。物件可以被放置、拾起、持有、以及放下。在同一個方格上是可以有多個不同的物件的。

特別注意。物件是「存在於方格之中」而不是「占據」該方格。只有角色才能夠占據方格。和地形標示物不同，在方格中的多重物件是沒有先後上下順序的。

物件如果不是輕型的（邊緣以黃色圈圈表示）不然就是重型的（紅色圈圈表示）。沒有特殊效應的物件會被稱為標準物件。特殊物件則會有特殊能力列在它們對應的卡片上。（34頁的特殊物件）

重型物件和火線

放置在地圖上的物件對於地形、移動和火線並不會造成效應，但有一個例外。這個例外是當你在拉出火線時，如果本來屬於淨空狀態的火線穿過了包括了重型物件的方格，那麼這條火線會被視為受到障礙的火線。

在火線的一個端點是一個有重型物件的方格、或是火線拉到占據了有重型物件的方格的角色身上的情況下，就如同火線穿過重型物件，會被視為受到障礙。然而如果當火線是由占據有重型物件方格的角色所拉出，就不會因為該方格本身有重型物件而讓火線受到障礙。這就和障礙地形的規則相仿。

你軍隊中的物件

你的起始軍隊可以包括了至多三個物件。這些物件可以是一般或是特殊物件的任意混編。標準的輕型和重型物件的分數價值為0分。包括在你起始軍隊中的物件（或是更稀有的情況下你從遊戲外帶入遊戲中的物件）會

被視為你的友軍元件。

摧毀物件

你可以使用近戰摧毀或是遠程摧毀行動來擊倒物件，就和摧毀阻擋地形一般。在使用遠程摧毀行動的時候，火線不會被同一個方格內的角色所阻擋。要注意的是你不會在摧毀物件後在該方格放上廢墟標示物。

擊倒一個同方格中有角色的物件並不會影響到該名角色。注意，你正常來說不能夠擊倒持有中的物件。

拾起物件

所有的角色本身都會有能力去拾起輕型的物件。一旦一個物件被拾起，它就視為被持有。

拾起

每一次移動一次，角色可以從穿越的方格上或是鄰近的方格上拾起一個輕型物件（並持有）或是將持有的物件放下。

你可以移動0格但仍從相鄰方格上拾起物件。也可以反過來因此放下物件。

角色可以從它自己占據的方格上或是被其他角色占據的方格上拾起或是放下物件。

具有超級力量威能或是其他相似能力的角色（在除了輕型物件之外）能夠以相同的規則拾起重型物件。如果一條規則上允許你拾起物件但沒有明確定義是何種物件類別時，你可以拾起任意類型的物件。

敵對的角色使用智取威能並選擇你角色的超級力量時會阻止該角色使用擊退以及在之後拾起重型物件。但你被選擇的角色仍然可以放下持有的重型物件、將該物件用於攻擊之上、或是持續持有它。該角色之後還是可以拾起輕型物件。

持有物件

一個角色同時時間內只能持有一個物件。當一個物件被一名角色持有時，視同該物件離開地圖而且只會受到持有物件的規則影響。持有時物件不會視為位於該角色所占據的那個方格，也不會是為鄰近於該方格。

因為沒有固定方式標記持有的物件，你必須要讓你的對手清楚地知道該角色是攜帶了一個物件或者是位於一個有物件的方格上。

像是念動力威能這樣的效應是不能夠針對持有中的物件的。因為該物件是視為不在地圖上與不在視線中的。

如果一個持有物件的角色被擊倒了或是失去了超級力量威能（如果說它持有一個重型物件），該角色立刻將該物件放置在他所占據的那個方格中。

角色受到智取或是脈衝波威能等效應影響而「不能使用」超級力量時重型物件不會因而掉落。重型物件掉落的情況是「失去」超級力量威能的時候才會強制掉落。（見29頁不能使用而失去）

如果有一個效應得要一個角色沒有持有物件，當這個效應被使用的時候該角色便不能夠持有或是拾起物件。

你不能够攜行時同時持有物件。如果你決定要攜行，你便不能在移動途中拾起物件。

將物件做為武器

角色可以在近戰中用物件來重擊他人，或是遠程上投擲物件。在這兩種情況下都會破壞掉該物件。任何的角色都會具有以下兩個能力來做到這件事。

物件近戰行動—近戰行動：該角色持有一個物件的情況下，對於單一角色進行一次近戰攻擊。如果該物件是輕型物件，獲得傷害修正+1，如果是重型物件則獲得傷害修正+2。在攻擊結算之後，該物件被摧毀。

物件遠程行動—遠程行動：獲得最小攻擊距離6。該角色持有一個物件的情況下，對於單一角色進行一次遠程攻擊並且不會造成一般的傷害。如果該物件是輕型物件會造成2點傷害，如果是重型物件則造成3點傷害。在攻擊結算之後，該物件被摧毀。

這兩種行動都會被稱為「物件行動」。當角色使用物件進行攻擊的時候，會被指認為「物件攻擊」效應。

要注意的是這些能力只有在該角色可以進行近戰或是遠程攻擊的時候才可以透過物件來啟動物件行動。而不是在其他行動之中或是特殊觸發之中來進行。

只要你想要，你可以持續持有一個物件。並且可以在你持有的情況下進行其他的近戰或是遠程行動。

第十二部分： 戰鬥標記

角色的標記會列印在底座上，並可能被賦予其他的標記。一名角色不能夠重覆獲得同一個標記。有些標記會適用到四種攻擊類型上並且被稱為戰鬥標記。

標準戰鬥標記

✈️ 速度標記、👊 攻擊標記、🛡️ 防禦標記和👊 傷害力標記被稱為標準戰鬥標記，並且不會套用任何的規則關鍵詞。

其他戰鬥標記

會有其他戰鬥標記存在，它們會賦予特定的規則關鍵詞。（見27頁規則關鍵詞）

速度類型

- 🦋 （翅膀）賦予飛行關鍵詞
- 🐙 （海豚）賦予游泳關鍵詞

攻擊類型

- 🖐️ （自主）賦予自主關鍵詞

防禦類型

- 🧣 （綵帶）賦予不倦關鍵詞









傷害力類型

- 🧒 （嬌小）賦予嬌小體型關鍵詞
- 🧔 （巨人）賦予巨大尺寸和巨人之勢：2關鍵詞
- 🧔 （巨像）賦予巨大尺寸、巨人之勢：3、以及巨獸活力關鍵詞

除了傷害力標記外（它們通常被稱為「尺寸」標記），底座上的標記並不會相互取代。（見30頁體型）對於強化標記和團隊標記來說也是如此。

如果一個角色本來具有🦋。後來的一個效應給他🦋。這個角色會同時具有兩個標記，並且還保有🦋的效果。

第十四部分：特殊能力

如果一個角色本來具有。後來的一個效應給他。該角色的便不再效用並且不再具有的能力。如果該名角色後來被給予的是而非，因為不是傷害／體型標記，所以這個角色會同時具有和。

第十四部分：威能

角色會有可以讓他們啟動或是觸發效應，以及／或者具有某些被動效應的威能與特殊能力。大多數的威能和特殊能力都會在PAC上獲得解釋。在這個段落，我們會聚焦於威能的部分。如果在戰鬥轉盤上面不再能夠看到時，便視為「失去」該威能（也同時會不能使用）。（見29頁不能使用與失去）

威能產生的效應若要生效，其前提是該角色的轉盤上可以看到該威能。如果是轉動轉盤後才會看到該威能，這個效應（通常關係到傷害力）便不會觸發。舉例來說，一個威能表示「當這個角色受到傷害時，從它身上移除一點行動指示物」。該角色如果沒有該威能而是在受傷後才有該能力的話，這段威能便不會觸發。

標準威能

標準威能會對應到對應到印在戰鬥轉盤上包圍戰鬥數值的顏色方格並且歸屬於同一個戰鬥數值類別（速度、攻擊、防禦或是傷害力）。標準威能會在PAC上獲得解釋。在沒有對應顏色方格的情況下，標準能力可能會經由其他的威能或是特殊能力來獲得。

在角色的戰鬥轉盤上，速度欄位是粉紅色的方格，對照PAC來看，會確認該名角色可以使用側移這個標準威能。如果你看到的是黑色框線的白格子，這意味著該名角色有速度上的特殊威能。參閱該角色的卡片後，特殊速度威能表示「衝鋒。爆發。」，那麼該名角色便同時具有這兩個你可以在PAC上找到的標準威能。

特殊威能

特殊威能會對應到該戰鬥數值上的黑色框線白格。特殊威能會在反轉英雄卡片上該戰鬥數值的標記旁獲得解釋。

許多的特殊威能會改變標準威能的運作方式。而也只有被改動到的標準威能會有所改變，其他的標準威能都不會因此變化。

特殊能力可以因為許多不同的效應而獲得。有些是基於遊戲元件印在底座上的標記而獲得。特殊能力包括了任何的反轉英雄卡片上不屬於威能的遊戲文字（舉例來說沒有對應到轉盤上的方格）。

一共有五種類型的特殊能力：

- 特徵特殊能力
- 強化特殊能力
- 團隊特殊能力
- 關鍵詞特殊能力
- 天生特殊能力



任何沒有坐落到特定類型的特殊能力都會被認定為特徵特殊能力。

在反轉英雄卡片上不屬於特殊能力的東西包括了：名稱、真名、關鍵字、分數、威能、肖像、轉盤內容等。特殊能力總是會有伴隨的遊戲文字。

特徵特殊能力

特徵特殊能力（常常會被簡稱為「特徵」）會在底座上用記號（☆）表示。它們會在反轉英雄卡片上內容開頭的位置、對應記號的地方有所說明。雖然常常只會適用到特定的情況，但特徵特殊能力永遠生效。

強化特殊能力

強化特殊能力會讓角色在移動上或是選定目標上更為容易，並會在底座上以強化標記（+）表示，並在反轉英雄卡片上的肖像下緣列出類型。它們可以在PAC上獲得解釋。一共有兩種的強化特殊能力：強化移動（）和強化目標（），並且會對照特定強化類型的標記來表明該角色會具有的能力。

團隊特殊能力

團隊特殊能力是特定群體適用，並且以底座上的特定團隊記號表示。他們會在可以自己印出來的「團隊能力卡」（TAC）上獲得說明。請參閱HeroClix.com/rules。

關鍵詞特殊能力

關鍵詞特殊能力（常常簡稱為「關鍵詞」）會在底座上以特定的標記表示，但他們也會

因為其他威能或是特殊能力而獲得。它們會在PAC上解釋。關鍵字的第一個字母會使用大寫（有時候是整個詞大寫）。PAC上列出的戰鬥標記如果有關鍵詞名稱上有「X」，這個關鍵詞的數字會有不同的變體（通常是0、1、2或是3）。

天生特殊能力

天生特殊能力不會被什麼所表示或是因為任何狀況被給予。它們在PAC上有解釋，且是角色永遠可以使用的特殊能力。這些特殊能力除非特別說「不能使用」其中一個，或者是需要的行動類型不能達成時，不然永遠可以使用。

第十五部分：威能與特殊能力的使用與持續時間

使用威能和特殊能力

在以下情況時角色可以使用威能或是特殊能力：

- 啟動一個行動時（包括了不用耗點的行動）
- 作為可以選擇的觸發效應部分，並選擇使用（通常會在文字上標示為「你可以」）
- 適用到觸發或是被動的非選擇性效應（包括了減傷）

就算效應在文字上說「你」，這裡所表示的永遠都是有這個能力並「使用」它的角色，而不是指玩家。

「可以使用」

如果說在戰鬥轉盤欄位上可見（威能部分）或是透過印刷在底座上的標記（特殊能力部分），一個角色便可以使用特定的威能或是特殊能力。本身特殊能力、特殊威能、特徵特殊能力則會在反轉英雄卡片上、和被給予的威能與特殊能力都是「可以使用」的。

如果一個特殊威能列出了使用一項標準威能的限制，你便只有在達成該限制的條件下才「可以使用」那項標準威能。相仿地，有些效應會允許角色從數個選擇中去選擇一項標準威能（或是更少的情況下去選擇特殊能力）。這個可以選擇的威能或是特殊能力只有在被選定完成後才會被視為「可以使用」。

這也包括了有威能表示「智取或是迷惑」或是其他相似能力。你只有在你的回合選定了其中一個能力之後你才會被視為「可以使用」這兩個能力之一。

持續時間

有些效應會在行動或是觸發效應結算之後仍舊持續著。這些效應的存在時間就被稱為持續時間。當結束持續時間的條件被滿足了，持續時間便「過期」了。持續時間也可能暫時性地被「延長」。持續時間可以用以下方式確認：

- 任何表示「直到」的效應會有設定好的持續時間。「直到你的下一回合」或是其他回合基底的效應是最為常見的。但「直到這個角色清除行動指示物」，或是「直到這個角色移動」，或是「直到你再度啟動這個能力為止，或是其他各種不同的持續時間都是可能的。「直到」是最主要、也最常見的持續時間標示辦法。
- 「這個回合」是「直到這個回合結束」的簡稱。
- 「之後整場遊戲」或是「這盤遊戲」的意思是說「直到目前的遊戲結束」（且假定會包括了「就算失去此能力」的用詞）。
- 「只要」是一個條件型的持續時間，它表示的是「直到特定狀況改變為止」。

舉例來說，一個持續時間表示為「只要這個角色在地圖上」的意思是「這會維持到這個角色離開地圖為止」。

任何在攻擊或是移動時觸發的的效應（當這個角色攻擊時、當這個角色命中時等）除非有特別註明，不然其持續時間只會維持到移動或是攻擊結算完畢。相仿地，由行動所觸發的造成的觸發效應（當這個角色被賦予一個行動時等狀況），或是由行動觸發的效應（行動開始時從強化能力列表中選擇等狀況），除非有特別註明，不然其持續時間維持到行動結算完畢。

一個效應表示「當這個角色進行近戰攻擊時傷害力修正+1」，即使沒有嚴格說明「對於這個攻擊」，也只維持到第一攻擊結束時。若角色再攻擊，因為效應過期，也不再套用。所以再攻擊的修正是+1而非+2。

「不能使用」與「失去」

「不能使用」和「失去」是不同的，但都可以去停止效應繼續被採用。這兩者之間的不同在持續時間的效應下格外重要。

停止效應

「失去」或是「不能使用」的威能或是特殊能力會不能夠：

- 在行動中被啟動
- 有任何效應觸發
- 有被動效應被套用

如果說一個威能或是特殊能力並沒有持續時間，該威能或是特殊能力的效應立刻結束。當有一個威能或是特殊能力「不能使用」或是「失去」了，任何正在結算中的行動或是觸發效應還是會造常結算。

一個威能表示「威能行動：進行至多三次近戰攻擊」。如果說該名角色在第一次攻擊的時候獲得治療或是受到傷害而轉動轉盤，以至於這個威能消失。這個行動還是持續結算，而該角色還是可以再去進行0、1、或是2次額外的近戰攻擊。

反轉英雄角色獲得的標記物、地圖上的標示物通常不會在效應來源「失去」、「不能使用」或是該角色離開地圖而被標除。通常來說，放下標記物或是標示物的效應都會告訴你要如何移除它們。

不能使用

「不能使用」的效應會因為使用「不能」用詞的效應所產生。通常規則上會寫作「不能使用」，但是「不能給予威能行動」或是「不能移動」等也是「不能使用」的效應。它們會防止角色使用一些威能或是特殊能力（或者是行動、既有的指示）。

如果一個威能或是特殊能力「不能被使用」，那麼，不論是顯示在戰鬥轉盤上的威能和／或是特定標記給的特殊能力，該角色不能夠以任何的形式來使用這個威能或是特殊能力。如果說選用了一個標準威能「不能使用」，在一段特殊威能中如果包括了這個一般威能，也同樣不能使用。如果是暫時性地「不能使用」，該角色之後還是會恢復使用該威能或是特殊能力的權利。

一個角色具有一個表示為「超能感官，再生」的特殊威能。而另外一個表示為「角色不能使用再生威能」的效應。該角色依舊可以使用超能感官，但不能使用再生。

一個角色具有一個表示為「當這個角色因為攻擊而受到傷害，在結算完畢後，治療一轉的生命值」。而該角色受到脈衝波威能的攻擊並傷害（脈衝波會防止該名角色使用威能或是特殊能力）。既然它不能夠使用本來該會觸發的特殊威能，該能力便不會觸發，該角色不會獲得治療。

失去

一個效應可能會因為三種緣故而「失去」。首先是一個遊戲元件被套用到擊倒效應（或者是被移出遊戲）。第二，如果該遊戲元件被放到你的後補區。第三，在因傷轉動戰鬥轉盤後，如果那個威能不再顯示於轉盤上的時候。和「不能使用」的效應不同，當一個威能或是特殊能力失去了的時候，它通常就是永久性地失去。要注意的是當角色離開地圖，其他的效應還是可以指涉到「失去」的威能或是特殊能力。

如果一個角色在轉盤上具有標準的迷惑威能（傷害力欄位的咖啡色框）。在他受到兩點傷害並轉動轉盤兩次之後還是具有標準的迷惑威能，那麼這個威能便不會「失去」。就算是轉動的過程之中該角色沒有標準迷惑威能，這點依然成立。

如果有一名角色具有能讓他使用迷惑威能的特殊威能。在他受到兩點傷害並轉動轉盤兩次之後它具有標準的迷惑威能，這個特殊威能算作「失去」了。因為這兩個並不是同一個威能。

持續時間的雙生規則

一個具有持續時間的效應會因為該效應「失去」了或是「不能使用」而有不同的影響。

- 當一個具有持續時間的效應「失去」了，該效應立即「到期」並立刻結束。
- 當一個具有持續時間的效應「不能使用」了，該效應會被「擱置」但不會因此「到期」。這個效應是暫時地「不能使用」，但如果在該效應正常到期結束之前該角色又再度可以使用該效應，該效應將繼續維持並看作從未受到干擾。

有一條特殊威能表示「免費行動：選擇一個標準防禦威能。這個角色可以使用被選定的威能直到你再度選擇」。在對手的回合中，有個敵對的角色使用智取威能並選定這條特殊威能讓它「不能使用」。該角色將不能夠啟動這條特殊威能，也不能夠選擇被這該特殊威能選定的威能。但是一旦智取的效應結束，基於他的持續時間（直到你下次再選擇）還沒結束，該角色便可以再次使用選定的能力。

標準的脈衝波威能會暫時地讓某些角色的所有的威能或是特殊能力不能被使用。沒有任何具有持續時間（或是不具持續時間）的效應可以在脈衝波作用期間適用，但依但結算完畢，所有具有持續時間的效應變恢復正常。

「就算失去了」

規則用詞「就算如果...失去了」會讓某些威能或是特殊能力就算是在「失去了」或是「不能使用」的情況下，其持續時間不受中斷。在這個情況下，就算該威能「失去了」或是「不能被使用」，該效應不會結束且持續時間繼續作用。特別注意，就算沒有明確說明，這也會包括「不能被使用」的情況。持續時間為「之後整場遊戲」便視為具有「就算失去了」的規則在內。

一個威能表示「免費行動：只要這個角色還在地圖上，就算失去，對手的角色不能獲得治療」。這個效果的持續時間不會在轉動轉盤失去此能力的時候結束。然而當這個角色離開地圖的時候，這個能力的持續時間便過期了。

第十六部分：威能與特殊能力的概念與術語

在這個段落中我們會涉及到關於威能以及特殊能力的概念，還有一些和它們相關的遊戲術語。

如果一個威能或是特殊能力包括了多重的行動或是／以及多重的特殊觸發效應，而可能不清楚一個效應的結尾和另外一個效應的起點時，雙斜線（//）會用來區隔兩者。

參照PAC上的「念動力」威能做為有兩段分別的行動並用（//）區隔的案例。


多個版本的威能與特殊能力

如果一個角色可以啟動一個標準威能（或是更稀有的情況：啟動特殊能力）不只一次，你不能夠和其他威能或是特殊能力合併出特別效應（或者是缺陷）。你必須要選擇其中一個來啟動和使用。

有一條特殊威能表示「再生」。當這個角色使用它的時候，增加治療量1點。而這個角色也裝備了一個給它「再生」。當這個角色使用它的時候你該回合可以重擲一次該骰子」威能的物件。這名角色必須要選擇它要啟動和使用的是哪一個版本的再生。如果選擇第一個版本，它便不能重擲。如果選擇第二版本，它便不能增加治療量。

有一條特殊威能表示「再生」。當這個角色受到治療的時候增加治療量1點。而這個角色也裝備了一個給它「再生」。當這個角色使用它的時候你該回合可以重擲一次該骰子」威能的物件。這名角色必須要選擇它要啟動和使用的是哪一個版本的再生。但如果選擇第二個版本它可以增加治療量，因為該效果不能和第一版本的再生威能連結，而只是一個觸發效應。





如果一個角色適用了於相同的被動標準威能（或是更稀有的情況：適用到相同的特殊能力）。它的操控者選擇適用的版本而忽略其他的。

一個角色透過它的戰鬥轉盤而可以使用超能感官威能且同時裝備一個讓它獲得「超能感官威能，可以在骰面為  時成功」的物件。當這個角色要被攻擊命中的時候，其操控者只能選擇其中一個超能感官威能來結算。除非它有提及「這個角色除了可以使用這個威能外還能使用其他的超能感官威能」，不然它不能夠因為兩個超能感官而各丟一次骰子。

如果一名角色同時適用到同樣的被動標準威能（或是更稀有的情況：適用到相同的特殊能力）多於一次。它的操控者選擇適用的版本而忽略其他的。

一個角色可以使用三種版本的標準增強威能。它可以從三個版本中挑一個適用（也同時適用特定版本的特殊效果）到一個鄰近的友軍角色身上。

體型

一個角色可以藉由它使用的傷害力標記來區分為四個不同的體型，從最小到最大分別是：嬌小 、標準 、巨人 、或是巨像 。一個角色同時間中不能有不同傷害力標記（也因此這意味著不能夠同時有不同的體型）。每當一個角色可以使用新的傷害力標記的時候，新的標記會取代掉上一個傷害力標記並且讓該角色成為該種新體型。






體型的通用效果：

- 火線：較小體型的角色不會阻擋火線。
- 突破阻攔：在干擾模型都是較小體型的時候突破阻攔+1。如果尺寸大兩階的話，突破阻攔自動成功。
- 擊退：不能被較小尺寸的角色所擊退。

角色的在取代其傷害標記（且同時取掉體型）的時候會依據新的傷害標記給予關鍵詞特殊能力，但失去上一個標記的一切關鍵詞特殊能力。

標準角色

有些效應會適用於「標準角色」上，一個標準角色是這樣的角色：

- 它不是候補人員（見33頁候補人員）
- 它有單一的底座或是花生型底座（見33頁多重底座角色）
- 角色底座上有或是（或是兩個都有）攻擊標記，有或是（或是兩個都有），並且有作為傷害力標記。

有名稱的記號

有些效應會讓一個角色獲得一個「有名稱的」記號。這些記號和行動標記是不一樣的。當一個角色獲得一個「有名稱的」記號，預設的放置位置是它的反轉英雄卡片上。當要移除的時候，也是從同一張卡片上移除。

就算遊戲中名稱重複，「有名稱的」記號永遠都隸屬於特定角色。如果一個角色身上拿到了相同的「有名稱的」記號，你得要記錄該記號是由誰給予的。

一個角色具有「免費行動：給予鄰近敵方角色一個標示記號。//當攻擊有標示記號的角色時，每個標示記號會讓該次攻擊修正+1。若有兩個相同的這個角色都給了同一個目標這個記號，攻擊這個目標時仍只有+1的修正。該目標雖然身上有兩個該記號，但它們是由不同的角色所賦予，並隸屬於兩個不同角色。

產生

有些效應會讓你從「遊戲外」產生特定的遊戲元件到遊戲之中。這樣的效應會使用產生一詞來指示你這麼作。而當某些東西被產生了，期效應以及或是特定卡片也會一併產生出來。

預設上，產生出來的遊戲元件要放在產出它們的遊戲元件的相鄰位置。這樣子的效應可能也同時會表示要放在地圖上的特定位置。就像是「有名稱的」記號，產生出來的遊戲元件永遠都會各別隸屬於將它們帶入遊戲之中的特定遊戲元件。即使將它們拉入遊戲的元件有相同的名稱時亦然。如果有超過一個角色會產生出同樣的遊戲元件，你得要清楚表明和追蹤該元件由誰產出。

一個角色具有「免費行動：產生一個老鼠候補人員」且「當這個角色被擊倒的時候，也擊倒所有老鼠候補人員」。這樣的效應會去查看該角色的卡片，依據卡片上面的內容來產生老鼠候補人員並放置在與它相鄰的方格上。當這個角色被擊倒的時候，如果有其他同名稱的角色也產生出了老鼠候補人員，此時只會同時擊倒所有由該角色所產生出來的老鼠候補人員。

關鍵詞 [至多 X] 會限制一個角色可以產生到地圖上的遊戲元件數量。

一個角色具有「免費行動：產生兩個老鼠候補人員 [至多2]」。如果在地圖上已經有一個該角色產生出來的候補人員，那它能再產生的數量為一，而不是二。如果在地圖上已經有兩個該角色產生出來的候補人員，這條能力可以啟動，但不會產生任何東西。

名稱

有些效應會要去核對寫在底座上以及卡片上的角色名稱。當要核對名稱的時候，該名稱（去除括號）必須要正好是該效應所指涉的名字。角色的名稱是不管大小寫的。

取代角色

某些效應會讓你軍隊中的一個角色（「被取代」角色）被取代為你候補區中另外一個或是多個角色（「替換」角色）。這類效應永遠都使用「取代」字樣表示。在創建你的後補區時，你必須指出該角色會對應到哪一個特定的取代效應，而它們也不能夠被其他的效應帶入遊戲之中。

當有效應造成一個角色被取代的時候：

- 如果被取代的角色上有行動標記，該替換角色身上就會有那麼多個的行動標記。如果說取代的效應會造成要增加行動標記，替換角色會獲得該行動標記並可能因此受到急切傷害（如果適用的話）。

第十七部分：攜行和特殊能力釐清

- 如果被取代的角色該回合已經被給予過耗費點數的行動，那麼替換角色會被視為這個回合已經被給予過耗點行動。
- 取果被取代的角色這回合被攜行，替換角色也視為這個回合有被攜行過。
- 只有以上三個效應是會「繼承」的。其他所有被取代角色的效應都不會適用到替換角色上。
- 預設上，替換角色和被取代角色會在戰鬥轉盤上的同一轉格。
- 替換角色至少必須要占據住被取代角色之前所占據的該方格或是多格之一。
- 你只能夠從你的軍隊起始或是候補區中取代角色。
- 被取代角色所持有的物件會放置在該角色所在的同一格上。
- 替換角色不能夠和被取代角色有相同的名稱、相同的系列記號、以及相同的收藏編號。
- 在你遊戲起始軍隊中的角色可能之後加入你的後補區而成為替換角色。

一個角色使用迷惑威能修正另外一個角色的傷害力屬性+1。而這另外一個角色被取代了。這項修正值不會適用到被取代的角色身上。

勝利點數

當一個或是多個角色去取代一個角色時，所有的替換角色如果都被擊倒時，除非替換角色（們）的分數比較高，不然擊倒獲得的分數等於被取代角色的分數。

角色A是50分。它被45分的角色B取代。如果B被擊倒了，因為A的分數比較高，擊倒它的人獲得50分。

角色A是50分。它被個別分數為30分的角色B和角色C取代。如果B和C都被擊倒了，擊倒會獲得60分。如果只有B被擊倒，因為兩個替換角色沒有都被擊倒，則會獲得30分。

天生能力和關鍵詞特殊能力會在PAC上，而額外能力分類則位於整合規則中。

天生能力釐清

攜行

在移動開始之前，你可以選擇一個不是車輛或是持有物件的鄰近、體型較小的友軍角色。如果你選擇了該角色，為每個選擇過的角色，該次移動的速度數值-1。如果可以，在移動結束的時候把該角色放在鄰近方格。如果你這麼做了，該名被選擇的角色在這個回合不能被給予耗點行動（並且視為被「攜行」）。

如果你選擇去攜行一個角色，每個攜行的角色會讓你的速度屬性-1。在移動結束的時候，如果你不能夠放置它們，你依然會獲得移動上的-1修正（且不能夠拾起物件），但被選擇的角色仍舊留在原地且不會被視為「被攜行」了。

你可以移動0格並「攜行」一個鄰近角色並將它放到另外一個鄰近方格中。

側移威能為「免費行動：移動至多2方格」。如果你在側移時使用攜行，你還是可以移動至多2格。因為側移威能並不是使用你的速度屬性數值，因此對於移動屬性的修正不會造成影響。

第十八部分：關鍵字和主題隊伍

關鍵字

關鍵字是用來將角色歸類的特別敘述，並且會將有相似關鍵字的角色歸在一起。關鍵字坐落在角色卡的名稱欄位下方。關鍵字如果不是通稱就是特定名稱。角色卡上的通稱關鍵字會以斜體表示。任何不是通稱的關鍵字都是有名稱的關鍵字。

如果一個角色獲得或是失去了關鍵字，就算造成獲得或損失的效應不見了，它在這場遊戲中都會如此。

主題隊伍

反轉英雄中的角色基於相似的戰法、相互合作的經驗、額外的相互加成而成為主題隊伍。這樣的相似性會使用共享關鍵字的方式來呈現。

在候補區的角色不視為你的起始軍力並不會被視為是主題隊伍。

要建立起主題隊伍的起始軍隊，在遊戲開局階段的步驟1你必須要選擇一個所有角色（不包括候補人員）共享的既有單一關鍵字。同時你的起始軍隊至少必須要有兩個的角色（不能夠是候補人員）。一旦你的起始軍隊成為主題隊伍，它不會被擊倒、替換角色、獲得或是失去關鍵字等效應所影響，主題隊伍會維持到遊戲結束。如果你所選擇的關鍵字是一個有名稱的關鍵字，那你的隊伍就會是一個「該名稱的主題隊伍」，不然你的隊伍就會是一個「通用關鍵字的主題隊伍」。

一個效應表示為「在你的軍隊建構時，友軍角色會獲得祕法者關鍵字」。如果你選擇這個關鍵字，因為這個能力可以在你的軍隊建構時使用，所以這個軍隊就會是一個通用的主題隊伍。如果一個效應是表示為「在遊戲開始時，友軍角色會獲得祕法者關鍵字」。因為這個效應不是在軍隊建構時賦予的，你便不能夠選擇祕法者關鍵字並成為主題隊伍（除非你所有的角色本來就有這個關鍵字）。在以上兩個案例中，就算造成效應的角色被擊倒了，在遊戲中你還是可以參照它們共同的祕法者關鍵字或是看作作「共享」關鍵字。

主題隊伍的好處

先攻加值：在建立起主題隊伍後，於遊戲開局階段的步驟2 擲骰決定誰是先攻玩家時隊伍中每個在起始軍隊中的共享選定關鍵字的角色（不包括候補人員）都會讓結果+1。

這是通用主題隊伍會獲得的唯一好處。

主題隊伍機率控制（TTPC）：如果玩家的起始軍隊是有名稱的主題隊伍，該隊伍便可以獲得主題隊伍機率控制。主題隊伍機率控制會讓你軍隊中的角色在這整場遊戲中能夠使用機率控制威能X次。而X等於起始軍隊中選

定主題關鍵字的角色數量，其上限為5。此外，一個角色在使用主題隊伍機率控制時：

- 必須有選定的關鍵字。
- 目標必須要是自己之外的另一個角色。
- 使用時身上必須是0個或是1個行動標記，並立即給予一個行動標記。

要注意的是一個已經使用過機率控制威能的角色（透過「正常版」的機率控制威能或是主題隊伍機率控制）在同一回合內部能再度使用這個能力。因為這還是受到本來每回合使用一次的限制。

第十九部分：特殊角色

在這個段落會著墨於反轉英雄中的特殊角色。它們依舊還是角色並且依然適用於一般正常角色的規則。

候補人員

候補人員是有戰鬥數值但沒有戰鬥轉盤不能轉動的角色。候補人員不能受到治療，且一旦受到傷害便被擊倒。大多數的候補人員是「被產生」的候補人員，但也有一些候補人員是獨立的遊戲元件（也因此會有分數）並且可能得要正常加入你的起始軍隊分數。候補人員可能是：

- 列印了戰鬥數值的平面標記物。
- 3D雕塑、不含轉盤但有印有戰鬥數值的小底座。
- 一個遊戲元件卡片上列出會「產生」並有明確戰鬥數值的候補人員。這種的可以使用一個小物品來代表之。

產生出來的候補人員是由遊戲外產生的。它不會是你的起始軍隊的部分或是起始候補區的部分。它們可以有分數，但多半都是分數0分的角色。

多重底座的角色



多數反轉英雄的角色都是單一底座且只會在地圖上占據一個方格的角色。多重底座則會占據不只一個方格。一個多重底座的角色會

占據它所有底座涵蓋的方格並且底座所有的鄰近方格都會被視為相鄰。多重底座的角色不能夠被擊退。多重底座角色對反側的方格彼此不會視為相鄰。

一個占據了兩個方格的角色會有一個花生型底座。花生型底座的角色可以任意擺放在兩個相鄰的方格上，甚至是用對角的方式跨越交界處。如果他這樣對角跨越交界處，交界處的這兩個方格就不會再彼此視為相鄰。一個占據了超過兩個方格的多重底座角色的擺放只能是水平或是垂直方向，而不能放在對角上。

移動多重底座的角色

當一個多重底座的角色移動的時候，選擇該角色所占據的其中一個方格。該角色視同單一底座角色一般地移動。在移動過後，多重底座角色所有的占據方格在移動結束時都必須要位於合法的方格中。沒有底板的任何一個部分可以超出宣告要移動的方格數。見圖 15。

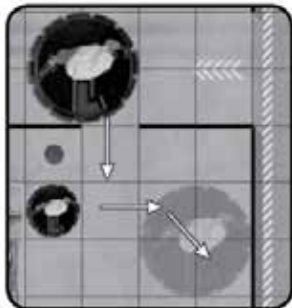
如果有飛行關鍵字、有  或是 ，多重底座角色可以占據不同高度的地形。這不會改變該地形本身的高度。

攻擊和多重底座角色

當要將多重底座角色選為攻擊目標或是拉火線的時候，可以選擇該角色身處的任一個方格作為基準。而這名多重底座角色的其他占據方格不會阻擋視線。

多重底座角色很難以使隱匿行動威能。因為只要有一個方格不是障礙地形，敵方的角色就能夠朝它拉出火線。

當多重底座的角色在選擇攻擊目標的時候，或是同時要對多個目標拉出火線的時候，每一個目標是可以從多重底座角色身處的不同的方格拉出火線。



第二十部分： 多玩家遊戲

反轉英雄也可以被當作是 3 或 4 個玩家的多人遊戲。請見整合規則中的細節說明。

第二十一部分： 額外遊戲元件

除了角色和物件之外，反轉英雄有許多額外的遊戲元件可以在軍隊創建的時候加入你的起始軍隊中。這些額外的遊戲元件會有自己的分數價值並會加入到你的起始軍隊分數中。


額外遊戲元件

一共有五中不同的額外遊戲元件存在於當代的反轉英雄遊戲中：

- 身分卡 — 允許你從後補區中暫時地「呼喚幫助」。
- 特殊物件 — 額外放在地圖上且特殊效應的物件。
- 裝備 — 在角色裝備該物件的時候會增加物件（或甚至是角色）特殊效應。
- 資源 — 一種強大的物品或是成群放在地圖上會指派給角色、或是你整個軍隊特殊效應的物品。
- 特殊地形 — 可以永久性地覆蓋並取代地圖上的地形且有特殊效應的地形。

裝備算是特殊物件的亞種，也是額外遊戲物件中最常見的類別。見整合規則中的細部描述。

特殊物件

特殊物件會以  記號標示並有額外的特殊文字。玩家可以將它加入其起始軍隊，除非有特別說明，不然所有軍隊中的角色都可以和該物件正常地互動（拾起、放下、使用物件攻擊等等）。

特殊物件會有1分或是更多的分數花費。當你的對手擊倒它們的時候也會取得它的分數。特殊物件都會是「獨一無二」（就算他們沒有銀色外框）的。你在你的起始軍隊中不能夠放入兩個同名的特殊物件。在放置特殊物件的時候，它們必須要放在距離任何起始區五格或更遠的方格上。

特殊物件會適用一個關鍵字。無法摧毀——這個物件只能夠使用物件攻擊或是它自身的效應來將它擊倒。

裝備

裝備是額外的遊戲元件（通常是一個特殊物件）用來裝備在角色身上。當你為角色裝備時，該角色變成「有裝備的」角色。除非特別說明，否則裝備會適用相同的規則。



裝備的關鍵規則：

- 當你裝備某物時，你將它放在角色卡上（地圖外），該角色可以使用列出的特殊能力效應。

- 一個角色同時只能夠裝備一個遊戲元件。

- 當你有裝備的角色被擊倒、被替換或是再度裝備的時候，本來裝備的物件會變成未裝備。

- 你只能夠為標準角色裝備。

如果一個效應會造成裝備中的標準角色變成非標準的角色（比方說變成  或是 ），它們仍會維持裝備狀態但不能使用裝備的特殊效應能力。一名不屬於起始軍隊的有裝備角色加入了現在的隊伍中（比方說透過精神控制威能），因為裝備是屬於其他軍隊中的一部分，所以也一樣不能夠使用該裝備的效應特殊能力。

裝備—物件

一個可以裝備的物件會被稱為「裝備—物件」，但通常會直接稱為「裝備」。

裝備—物件會有一些特殊的關鍵詞來裝備或是卸除裝備，然而也會有些效應也同時會讓你裝備或是卸除之。

裝備（友軍）—友方角色如果在該方格中或是持有該物件便有「威能行動：裝備此物件」。

裝備（任何）—任何角色如果在該方格中或是持有該物件便有「威能行動：裝備此物件」。

卸除（擊倒）—在卸除裝備的時候擊倒這個物件。

卸除（掉落）—在卸除的時候將這個物件放在之前裝備角色的方格中。

如果一個裝備—物件沒有特別說明卸除的狀況，那預設就是卸除（擊倒）。

第二十二部分： 過往規則

橫越歷史，反轉英雄有許多曾經存在的遊戲概念不再存在，未來也沒有相關的計畫。並不是所有的遊戲概念都會永遠是遊戲的一部分。為了避免規則（和遊戲）有太多不再被使用的內容，官方會設置一些「過往規則」。關於過往規則，請在線上參照 HeroClix.com/rules 反轉英雄過往規則來獲得完整的規則或者／以及相關規則的概念。

回合順序

在大多數的反轉英雄遊戲中，以下特定的遊戲順序不必完全參照，但可以做為方便之用。

遊戲開局順序

1. 揭露軍隊並建立主題隊伍
2. 擲骰決定先手玩家
3. 選擇地圖和起始區域
4. 放置角色，然後放置物件
5. 「遊戲開始」的效應觸發

回合順序

1. 回合開始階段
2. 行動階段
3. 行動結束階段
4. 清除階段

移動順序

1. 「開始移動前」或是「移動開始時」（或是其他相似用字）的效應觸發。
2. 選擇要攜行的角色
3. 突破阻攔（如果失敗便結束移動順序）
4. 計算速度值（如果需要套用計算）
5. 移動角色
6. 移動結束並結算移動

攻擊順序

1. 決定攻擊目標
2. 計算攻擊總值
3. 決定命中與否
4. 計算造成的傷害
5. 傷害階段
6. 擊退
7. 攻擊結算

傷害順序

1. 從傷害造成開始
2. 降低傷害以得到會造成的傷害
3. 因傷旋轉轉盤
4. 確認是否擊倒

擊退順序

一個角色往直線路徑被擊退 X 格（在攻擊中，X 等於轉動的傷害格數）。直到以下六個條件之一達成，將這個角色放到該方格上（條件必須依據此順序確認）

1. 在不改變高度的情況下（比方說墜落）該角色被擊退等同於需要的擊退格數。
2. 另外一個角色占據了擊退路線上的下一格。
3. 下一個是阻擋地形或是要到下一格之前是阻擋地形。
4. 再下一格會超出地圖邊緣。
5. 再下一格是更高的地形。
6. 前一格式更高的地形（你摔下去了）

如果停止擊退的原因是3、4、5，會受到1點的擊退傷害。如果停止擊退的原因是6，則改為受到2點的擊退傷害。

CREDITS

Executive Producer: Justin Ziran and Bryan Kinsella

Rulebook and PAC: Eric Engelhard and Christopher Martinez

Gameplay Design: Eric Engelhard and Scott D'Agostino

Additional Gameplay Design, Development, and Rules: Norman Barth, Brian Herman, Christopher Martinez, and Darin Skutt

Rules Arbitr Assistance: Anthony Barnstable and Edward Levy

HeroClix Product Management: James O'Brien and Tyler McCormick

Graphic Design: Mark Shabunia and Patricia Rodriguez

Thanks to NECA, and to the many playtesters and others who helped make this happen!

NECA[®]

WIZKIDS

© 2018 WizKids/NECA LLC. WizKids, HeroClix, Combat Dial, and related marks and logos are trademarks of WizKids. All Rights Reserved.

HEROCLIX.COM

名詞對照表

戰鬥轉盤 (Combat Dial)
收藏序號 (Collector's Number)
稀有度標記 (Uniquely Identify)
轉盤編碼 (Click Number)
轉盤位置 (Click)
旋轉 (Clicking)
傷害方向 (The Direction of Damage)
起始線條 (Starting Line)
擊倒 (KO)
後補區 (Sideline)
候補人員 (Bystander)
歸返敵我狀態 (Reverting Forces)
獨一無二角色 (Unique Character)
主要角色 (Prime Character)
先手玩家 (First Player)
主動玩家 (Active Player)
主題隊伍 (Themed Teams)
起始區域 (Starting Area)
接續玩家 (Second Player)
觸發效應 (Triggered Effect)
戰爭之王 (Battle Royales)
遊戲物件 (Game Piece)
高低差地形 (Elevated Terrain)
突破阻攔 (Break Away)
門檻三規則 (Rule of Three)
天生能力 (Inherent Abilities)
耗點行動 (Costed Action)
免費行動 (Free Action)
行動總點 (Action Total)
急切傷害 (Pushing Damage)
雙效威能行動 (Double Power Action)
急切 (Pushing)
機率控制 (Probability Control)
持續整回合效應 (Turn-duration Effect)
穿過 (Move Through)
直線路徑 (Direct Path)
火線 (Line of Fire)
閃避 (Evade)
致命失手 (Critical Miss)
致命命中 (Critical Hit)
一般傷害 (Normal Damage)
穿透傷害 (Penetrating Damage)
傷害旋轉 (Damage Clicks)
必中傷害 (Unavoidable Damage)
擊退 (Knock Back)
關鍵詞 (Keyphrase)
擊退路徑 (Knock Back Path)
攜行 (Carry)
遮蔽地形 (Obscuring terrain)

天生能力 (Inherent Abilities)
邊緣 (The Rim)
自動 (Autonomous)
巨大尺寸 (Great Size)
嬌小尺寸 (Tiny Size)
巨人之勢 : X (Giant Reach: X)
巨獸活力 (Colossal Stamina)
持續時間 (Duration)
至多 X (MAX X)
「被取代」角色 ("replaced" character)
「替換」角色 ("replacement" Character)
取代 (Replace)
祕法者 (Mystical)
突破阻攔 (breaking away)
行動指示物(action token)

