15TH ANNIVERSARY HEROCLIX

POWERS AND ABILITIES

SPEED (STANDARD)

- x 爆發**(FLURRY)** **近戰行動:** 進行兩次近戰攻擊
- x 跳躍/攀爬**(LEAP/CLIMB)** 持有此技能角色，近戰忽略地形高低 **移動行動:** ,突圍 +2. 移動 (角色速度).
- x 相位調整/瞬間移動**(PHASING/TELEPORT)移動行動:** 移動 (角色速度).
- x 禁錮/失效**(EARTHBOUND/NEUTRALIZED)**該角色不能使用 或 以及意志力(Willpower)
- x 衝鋒**(CHARGE)** 該角色**免疫擊退. 威能行動:** 移動距離減半.移動後後進行一次**近戰行動:**不消耗行動數.
- x 精神控制**(MIND CONTROL)** **近戰/遠程行動:** 最低射程4. 進行一次近戰或遠程.該攻擊命中時不造成傷害, 被命中的角色速度減半,並成為友軍, 可給予以自訂順序執行一次**移動**或(及)一次**攻擊**,之後回復陣營.
- x 可塑性**(PLASTICITY)** 突圍 +2. 鄰接敵軍突圍-2. 鄰接之敵軍尺寸等於或小於該角色時不能使用 或是自動突圍
- x 力量爆發**(FORCE BLAST)** 擊退(KNOCKBACK). **威能行動:** 擊退鄰接目標1D6格
- x 側移**(SIDESTEP)免費行動:** 移動2格.
- x 高超音速**(HYPERSONIC SPEED)** 突圍 +2. **威能行動:** 射程減半, , :0,移動並進一次**攻擊**，之後移動尚未移動的速度.
- x 隱密行動**(STEALTH)**當非你的回合, 該角色之火線受阻礙時視為被阻擋.
- x 跑動射擊**(RUNNING SHOT)威能行動:** 移動距離減半.移動後進行一次**遠程行動:**不消耗行動數.

ATTACK (STANDARD)

- 鋒刃/利爪/獠牙**(BLADES/CLAWS/FANGS)** 當該角色使用**近戰行動**命中目標時，你可以擲1D6取代你的傷害值.最小傷害值為該角色印刷傷害值-1.
- 能量炸裂**(ENERGY EXPLOSION)** **遠程行動:**進行一次遠程攻擊,所有與原目標鄰接的角色也會成為目標.被命中的角色受到2點傷害(取代本來的傷害).
- 脈衝波**(PULSE WAVE)** **遠程行動:**射程減半,.射程內的其他角色不能使用威能和特殊能力(這個動作).射程內至少要有1員敵方角色,對於火線內其他所有角色的印刷防禦值進行一個遠程攻擊。其中至少得有一個敵方角色。如果攻擊目標多於一個角色，每個被命中的角色受到取代傷害1點。
- 地震**(QUAKE)** **近戰行動:**擊退(KNOCKBACK).進行1次近戰攻擊,目標為所有鄰接的敵方角色.如果目標為複數,被命中的角色受到2點傷害(取代本來的傷害)
- 超級力量**(SUPER STRENGTH)** 當進行近戰攻擊時,擁有擊退(KNOCKBACK)效果.該角色可以拿取**重型物品.**
- 致殘**(INCAPACITATE)** **近戰/遠程行動:**進行一次進戰/遠程攻擊.給予被命中的角色1個行動標記(取代本來的傷害),如果目標已有2個行動標記,給予1點**穿透傷害.**
- 穿透/靈能爆炸**(PENETRATING/PSYCHIC BLAST)** **遠程行動:**進行一個遠程攻擊，該攻擊傷害為穿透傷害.
- 煙幕雲團**(SMOKE CLOUD)** **威能行動**：最小射程4.在射程距離內產出至多6個的障礙標示,並以至少與另外一個標示相鄰的方式放到不同的方格中,且其中至少要有一個標記有火線.敵方角色位於一個或是多個此標記上時,攻擊命中調整值-1.在你的下個回合開始時（即使你失去這個能力）將這些標示移除.
- 精確打擊**(PRECISION STRIKE)** 當該角色對單一角色進行攻擊時,傷害至少為1(傷害免除後),目標的超能感官(Super Senses)結果-1.
- 劇毒**(POISON)** **免費行動:**如果該角色本回合尚未移動(被放置),對所有鄰接敵人造成1點傷害.
- 能量竊取**(STEAL ENERGY)** 當該角色進行近戰時,如有1個或多個敵方角色受到傷害,該角色恢復1點血量.
- 念動力**(TELEKINESIS)** **威能行動:**最低射程6,.選擇一個射程及火線內的目標物品,選擇另一個於射程及火線內的格子,將目標物品移至該格中,如格子內有角色,你可以進行一次物品投擲攻擊.
  / **威能行動:**最低射程6,選定一個射程及火線內的目標單一底板角色,選定目標角色6格內(含)另一個於發動角色射程及火線內的格子,目標角色對目標格子需有火線,將目標角色置於目標格子,如目標角色為敵軍,必須先進行一個不造成傷害的遠程攻擊.**受念動力放置的角色當回合不能使用念動力.**

DEFENSE (STANDARD)

- 超能感官**(SUPER SENSES)** 當該角色將被命中時,擲1D6 ⚄-⚅:閃避
- 堅韌**(TOUGHNESS)**免除1點傷害
- 護衛**(DEFEND)** 鄰接該角色的友軍可以使用該角色的印刷防禦值作為其防禦值
- 戰鬥本能**(COMBAT REFLEXES)**該角色免疫擊退.對近戰防禦調整值+2
- 能量護盾/偏斜**(ENERGY SHIELD/DEFLECTION)**對遠程防禦調整值+2
- 屏障**(BARRIER)** **威能行動:**最低射程4.於射程內**空格**放置最多4個阻擋標示,每個標示至少要鄰接另一個標示,至少一個標示位於使用者火線.**於你的下一回合開始,移除這些標示.**
- 幕後主使**(MASTERMIND)** 當擁有該技能的角色被命中,並受到傷害時,選擇一個沒有被該攻擊命中的鄰接友軍,友軍角色分數必須較該角色低或有共同關鍵字(Keyword),被選定的友軍角色成為被命中的目標(不論是否本來也為目標或不可為目標)
- 意志力**(WILLPOWER)** 當該角色受到急切傷害(Push Damage)時,你可以選擇免除其傷害成為0.
- 堅不可摧**(INVINCIBLE)** 免除2點傷害,可以免除穿透傷害.受到傷害時一次最多3點.
- 滴水不漏**(IMPERVIOUS)**免除2點傷害,當該角色受到傷害時,擲1D6 ⚄-⚅:免除其傷害成為0
- 再生**(REGENERATION)** **威能行動**: 擲1D6回復其值的一半(小數點進位)
- 刀槍不入**(INVULNERABILITY)** 免除2點傷害

BASIC RULES

- 當你給予角色第二個行動標記時,該角色進入急切狀態,並受到急切傷害1點.
- 攻擊值骰結果為 ⚅ ⚅ 時,必定命中,並對所有被命中角色傷害+1.
- 攻擊值骰結果為 ⚀ ⚀ 時,必定失敗,並於結算時受到一點無法防止的傷害.
- 當在計算數值時,先計算{減半}(如果需要),再計算{調整值}(如果需要),其數值必須於最低與最高範圍之內.

移動行動

- 當你進行移動時可以穿越友軍,但在畫火線時不可穿越友軍.
- 在角色移動前,該腳色如有鄰接敵軍,需進行突圍擲骰, ⚄-⚅ 成功,移動時當角色於鄰接沒有被成功突圍的敵人之格子時,必須停止移動

DAMAGE (STANDARD)

- 遠程戰鬥專家**(RANGED COMBAT EXPERT)** **威能行動:**選擇其一攻擊調整值+2,傷害調整值+2或攻擊,傷害各調整值+1. 對單一目標進行1次遠程攻擊.
- 戰鬥狂怒**(BATTLE FURY)** 這個角色不能進行遠程攻擊或是被給予遠程行動,不能被攜行,並獲得免疫:癱瘓,心靈控制.被該角色攻擊的敵軍角色無法使用變換形體.
- 支援**SUPPORT** **威能行動:**選擇目標鄰接友軍角色,該角色與目標不得鄰接敵軍角色,擲2D6加上攻擊值,如大(等)於目標防禦值,目標回復1D6-2的血量(最少為2)(此威能並非攻擊).
- 弱點擊破**(EXPLOIT WEAKNESS)** **近戰行動:**進行1次近戰攻擊,該攻擊的傷害為穿透傷害.
- 增強**(ENHANCEMENT)** 鄰接的友軍角色,遠程攻擊的傷害調整值+1
- 機率控制**(PROBABILITY CONTROL)** 每回合一次,你可以重擲目標角色的攻擊或突圍擲骰.與目標之間需有火線(最小射程6)
- 變形**(SHAPE CHANGE)** 當該角色成為敵軍角色攻擊目標時,你可以擲1D6, ⚄-⚅:該角色無法成為該攻擊者的目標,該攻擊者可以立刻選擇其他目標.
- 近身戰鬥專家**(CLOSE COMBAT EXPERT)** **威能行動:**選擇其一攻擊調整值+2,傷害調整值+2或攻擊,傷害各調整值+1.進行1次近戰攻擊.
- 授予力量**(EMPOWER)** 鄰接的友軍角色,近戰攻擊的傷害調整值+1
- 迷惑**(PERPLEX)** **免費行動:**最低射程6,選擇一個射程內並有火線的目標.選擇一個該角色的戰鬥值,使其調整值+1或-1,直到你的下回合開始.
- 智取**(OUTWIT)** **免費行動:**最低射程6。目標為距離內、有火線的敵對角色，並選擇其標準威能或是印刷於卡片上的特殊威能（非特徵能力）。直到你的下個回合，目標不能夠使用選定的威能。
- 領導力**(LEADERSHIP)** **在你的回合開始**,你因全部有此能力的角色而行動總數+1 // **在你的回合開始**,你可以擲1D6, ⚄-⚅:移除目標鄰接友軍的1個行動標記,目標友軍角色分數必須較該角色低或有共同關鍵字(Keyword)

- 移動時當角色進入鄰接沒有被成功突圍的敵人之格子,或進入阻礙地形時,必須停止.
- 當角色移動起始為阻礙地形時,速度減半.

遠程行動

- 當你鄰接敵軍時,不得進行遠程攻擊.
- 當火線有經過阻礙地形時,目標獲得阻礙,並且對於遠程攻擊防禦調整值+1
- 火線經過重型物品時視為經過阻礙地形

INHERENT ABILITIES	
基本移動	移動行動: 移動 (最多至你的速度).
基本近戰	近戰行動: 進行近戰攻擊
基本遠程	遠程行動: 進行遠程攻擊
攜行(Carry)	在開始移動之前，您可以選擇一個鄰接的較小尺寸且不是載具的友軍角色。 如果這樣做，（對於此移動）因所選角色而各速度調整值-1。 移動結束時，如果可能，將所選腳色放在相鄰位置。 如果這樣做，則本回合不能給予所選角色耗點行動。 針對攜帶，任何角色都不能拾取物品或持有物品。
近戰摧毀	近戰行動:如果角色造成3點(含)以上傷害,摧毀鄰接的目標阻擋地形,或KO方塊內物品(這不是一個攻擊)
遠程摧毀	遠程行動:如果角色造成3點(含)以上傷害,摧毀目標射程內、 火線上的阻擋地形,或KO方塊內物品(這不是一個攻擊)
物品拿取	每次移動時,角色可以拿取穿越(鄰接)的輕型物品,或是放下物品.
近戰使用物品	近戰行動:如果角色對鄰接敵人實施近戰攻擊時持有物品,傷害調整值+1(輕型物品)或傷害調整值+2(重型物品),近戰結束後摧毀該物品並成為KO狀態.
遠程使用物品	遠程行動:最低射程6,如果角色對火線上射程內的單一敵人實施遠程攻擊時手持物品,其傷害為2(輕型物品)或傷害為3重型物品),近戰結束後摧毀該物品並成為KO狀態.

RARITY		
	Card (Portrait Background)	Character Base (Set Symbol)
Common		
Uncommon		
Rare		
Super Rare		
Chase/Limited Edition		
Ultra Chase		

IMPROVED ABILITIES

SYMBOL	(MOVEMENT)	(TARGETING)
	該角色移動不受地形高低影響(亦可不使用高低轉換的格子)	該角色火線不受地形高低影響.
	該角色移動不受阻礙地形影響.	該角色的火線不受阻礙地形影響.
	該角色移動不受水域地形影響.	—
	該角色可穿越阻擋地形	該角色的火線不受阻擋地形影響.
	該角色可穿越戶外阻擋地形	—
	該角色可穿越阻擋地形,結束移動後,摧毀穿越的阻擋地形	每次遠程攻擊時,此角色可以繪製一條通過一格阻擋地形的火線. 攻擊結束後立即摧毀那格阻擋地形.
	該角色移動時可穿越敵方角色,經過敵方鄰接格子不用停止,自動通過突圍測試,甚至敵方擁有可塑性(PLASTICITY)亦自動通過突圍測試.	該角色的火線不受其他角色阻擋.
	該角色移動時可穿越敵方角色,經過敵方鄰接格子不用停止. (仍然需要做突圍測試)	該角色可於鄰接敵方時實施遠程攻擊.(可射擊鄰接與非鄰接角色)

MAP TERRAIN

- 阻礙地形
- 阻擋地形
- 高低地形
- 水域地形
- 窗
- 起始區域
- 牆
- 室內區域
- 遮蔽區域
- 門
- 特規區域(看地圖)

KEYPHRASE ABILITIES		
KEYPHRASE	**SYMBOL**	**DESCRIPTION**
行動值(Action Total) +X or -X		增加(+)或減少(-)該玩家所擁有的行動點數
突圍(BREAKAWAY) +X or -X		增加(+)或減少(-)為該角色所擲的突圍擲骰數字
自主		該角色行動不消耗你的行動點數
閃避(Evade)		使命中失效
飛行(Flight)		, :1.
不倦(Indomitable)		該角色擁有意志力(Willpower).
巨獸活力 (Colossal Stamina)		當該角色有2個行動標記時,你亦可給予行動,且不用給予行動標記,動作結算後並給予1點無法防止傷害.本回合結束時不可清除該角色之行動標記.
巨人之勢 Giant Reach: X	X=2 X=3	當該角色使用近戰攻擊，你可以選擇使用 並以X格內有火線的角色為目標，取代以鄰接方式選擇目標。
巨大尺寸 Great Size	,	這個角色拉出或拉入的火線不會被高低差地形或是戶外的阻擋所影響.且只有當攻擊目標位於障礙地形時火線才視為受到阻礙.技能防護：脈衝波.
不可移動(Immobile)		該角色或物品無法移動或被放置. 如果這是一個物品，則無法拾取（或持有）。
免疫(Immune)		該角色無法被對手的效果能力移動,放置,傷害或成為目標.
擊退(KNOCKBACK)		當有此技能的角色造成傷害時,你可以擊退目標角,格數同等造成的傷害.
[MAX X]		一次在地圖上生成的遊戲元素不能超過X.（僅計算由相同角色所生成的）
乘客(Passenger): X	:X	有此技能的角色可以對友軍進行攜行(Carry),角色數量為X,該角色亦可以攜行尺寸相同但不具有 的角色
角色防護(PROTECTED) :效果(Effect)		該角色不能成為此效果(Effect)的目標或被造成傷害,如該角成為目標此效果(Effect)的持續時間(如果有)立刻失效,智取及脈衝波的“不能使用”也不可作用該效果.
技能防護(Protected) :智取		智取無法選擇此威能,技能及標準威能。 如果有的話,智取的持續時間會立即結束.智取的“不能使用”不作用於此關鍵字異能

技能防護(Protected) 機率控制		角色有此關鍵字的能力作用時,對該角色的突圍及攻擊不得使用機率控制來重擲骰子
技能防護(Protected) 脈衝波		該威能或技能於脈衝波結算時可以使用.脈衝波的“不能使用”不適用於此關鍵字技能。
衝撞(Ram)		移動行動: .進行一個直線移動.對全部被穿越的敵方角色忽略是否鄰接, 進行一個近戰攻擊,被命中的角色受到該角色傷害的印刷數值,該角色因每一個被命中的角色受到1點無法防止的傷.
候補效應 (SIDELINE ACTIVE)-(Effect)		當此角色位於候補區(SIDELINE)時作用.
STOP		當角色受到敵方傷害使轉盤顯示此格時,停止轉動底盤.當此角色因再生或支援受到治療時,回復減少1點生命.技能防護:智取,脈衝波
游泳(Swim)		當此角色位於水域時,對遠程防禦調整值+1
嬌小(Tiny Size)		對遠程防禦調整值+1
獨特調整 UNIQUE MODIFIER-(Effect)		具此關鍵字的加成值無法因相同效果疊加
百搭(Wild Card)	(Some team symbols)	免費行動:選擇一個友軍角色的團隊異能成為該角色的團隊異能(不可選擇不可拷貝異能),直到你再啟動百搭異能.

SIZE

角色擁有4種不同尺寸(從小到大的順序如下)

嬌小(Tiny) - 具有Tiny Size關鍵字

標準(Standard) - 不具關鍵字

巨人(Giant) - 具有 Great Size 及 Giant Reach:2 關鍵字

巨像(Colossal) - 具有Colossal Stamina, Great Size,
及 Giant Reach:3 關鍵字

通常的尺寸效果:

火線較小的角色不會阻擋火線.

突圍:當突圍的角色尺寸大一級時突圍 +1
當突圍的角色尺寸大二級時,突圍自動成功.

擊退:不會被較小尺寸的角色擊退.

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