









反转英雄规则详解

Wizkids 反转英雄战棋游戏

反转英雄规则详解.....	1
HeroClix 综合规则手册.....	19
1 角色.....	19
1.1 底盘.....	19
1.1a 模型底座.....	19
1.1b 稀有度.....	19
1.2 战斗转盘系统.....	19
1.3 战斗标记.....	19
1.3a 标准战斗标记.....	19
1.3b 目标数标记 	20
1.3c 飞翔标记 	20
1.3d 海豚标记 	20
1.3e 自动攻击标记 	20
1.3f 微型标记 	20
1.3g 巨型标记 	20
1.3h 超巨型标记 	20
1.3i 载具标记 	20
1.4 替换/给予战斗标记.....	21
1.5 战斗数值.....	21
1.6 转盘数值.....	21
1.6a 转动转盘.....	21
1.7 起始位置线.....	21
1.7a 不同的起始位置线.....	21

1.8	击败格 (KO)	22
1.9	角色卡	22
1.9a	角色卡上的收藏编号	22
1.9b	备用角色卡	22
1.9bi	团队合作卡	22
1.9c	遗产卡	22
1.9d	在游戏要素无卡时的角色卡参考	22
1.10	“标准”角色	23
1.11	勘误表和说明	23
2	组建你的队伍	23
2.1	队伍总分	23
2.1a	非标准队伍总分	23
2.2	分值	23
2.2a	多重分值	24
2.2b	“无需支付费用”效果	24
2.2c	额外费用	24
2.3	起始队伍	24
2.4	起始队伍限制	24
2.4a	独特角色 (Unique)	24
2.4b	优质角色 (Prime)	24
2.4c	主题角色 (Title)	25
2.4d	能够被合法加入队伍的游戏要素的要求	25
2.4e	推广性质的游戏要素 (promo)	25
2.5	当前队伍	25
2.5a	受限制的角色和当前队伍	25
2.6	预备队	25

2.6a	预备队限制	26
3	游玩区域	26
3.1	地图	26
3.2	击败区	26
3.2a	从击败区返回	26
3.2b	重复模型限制	26
3.3	预备队区域	26
3.4	游戏外	27
3.4a	“游戏外”的游戏要素	27
4	游戏设置	27
4.1	步骤 1: 揭示起始队伍和确定起始玩家	27
4.1a	声明主题队伍时的效果	27
4.1b	决定起始玩家	27
4.2	步骤 2: 选择地图和起始区域	27
4.2a	起始区域	27
4.3	步骤 3: 设置角色和其他游戏要素	28
4.3a	扩展起始区域	28
4.3b	如何扩展起始区域	28
4.3c	扩展限制	29
4.3d	在使用扩展起始区域时起始游戏要素的部署	29
4.4	步骤 4: 结算“游戏开始时”触发的效果	29
4.5	步骤 5: 开始游戏, 进行第一回合	29
5	胜利情况/“如何获胜”	29
5.1	游戏结束的情况	30
5.2	被击败的玩家	30
5.3	其他游戏结束/胜利情况	30

5.3a	时间限制	30
5.3b	游戏效果影响	30
5.3c	任务分	30
5.4	胜利点	30
5.4a	记录胜利点	31
5.4b	额外胜利点说明	31
6	重要的游戏术语及概念	31
6.1	PAC (威能和特殊能力卡)	31
6.2	友方和敌方	32
6.3	相邻	32
6.3a	相邻和游戏要素的关系	32
6.3b	相邻和地形的关系	32
6.3c	“接触”	32
6.3d	“无论是否相邻”	32
6.4	成功，失败，按照骰点结算的效果	32
6.5	结算	33
6.5a	“立刻结算”	33
6.6	治疗	33
6.6a	“已治疗”	33
6.6b	经过起始位置线的治疗	33
6.7	修正	33
6.8	替换数值	34
6.9	计算战斗数值	34
6.9a	攻击或者移动时的修正/替换数值	34
6.10	计算其他数值	34
6.11	四舍五入	34

6.12	印刷数值	34
7	行动, 行动指示物, 行动总数	34
7.1	行动类型	35
7.2	指令	35
7.3	基础行动	35
7.3a	防止基础行动	35
7.4	消耗行动	35
7.5	免费行动	36
7.6	改变行动类型	36
7.7	未能完全执行的行动	36
7.8	行动指示物	36
7.9	总行动点数	37
8	触发效果和被动效果	37
8.1	触发效果	37
8.1a	与游戏阶段相关的触发效果	37
8.1b	“开始游戏时”触发的效果	37
8.1c	“在结算完后”触发的效果	37
8.1d	“立刻”触发的效果	37
8.1e	可选触发效果和强制触发效果	38
8.1f	额外的触发说明	38
8.1g	多种触发效果	38
8.1h	同一时间的多种触发效果	38
8.1i	“将发生” (would) 和“正在发生” (is) 的触发效果	38
8.1j	“当没有任何事情在结算” (when nothing is resolving)	39
8.1k	无法完全执行的触发效果	39
8.2	被动效果	39

9	一回合中的阶段.....	39
9.1	回合开始阶段.....	40
9.1a	回合开始阶段的结束.....	40
9.2	行动阶段.....	40
9.2a	行动阶段的结束.....	40
9.3	回合结束阶段.....	40
9.3a	回合结束阶段的结束.....	40
9.4	清理阶段.....	40
9.4a	清理阶段的附加说明.....	40
10	移动.....	41
10.1	移动效果.....	41
10.2	使用你的速度数值移动.....	41
10.3	不使用你的速度数值移动.....	41
10.4	移动“穿过（Through）”的格.....	41
10.5	移动 0 格.....	41
10.6	“直线（Direct Path）”移动.....	41
10.7	与其他角色有关的移动.....	41
10.7a	经过友方角色的移动.....	41
10.7b	移动到敌方角色的相邻格.....	41
10.7c	移动离开敌方角色的相邻格.....	41
10.7d	经过敌方角色的移动.....	42
10.8	突围.....	42
10.8a	突围失败.....	42
10.9	放置.....	42
11	攻击.....	42
11.1	近战攻击.....	42

11.2	远程攻击	42
11.2a	与敌方角色相邻时的远程攻击	42
11.3	射程	43
11.3a	决定射程	43
11.3b	“射程内” (within range)	43
11.3c	“无视射程”	43
11.3d	“在 X 格内”	43
11.4	火线	43
11.4a	攻击源	43
11.4b	给自身画出火线	43
11.4c	阻挡火线	44
11.4d	“在火线内”	44
11.4e	“无视火线”	44
11.4f	“直线火线”	44
11.5	目标	44
12	攻击步骤	44
12.1	决定目标	45
12.1a	“枪数”/目标数量	45
12.1b	以“所有角色”为目标	45
12.1c	合法和非法目标	45
12.2	决定攻击总值	46
12.2a	计算攻击和防御数值	46
12.2b	攻击骰	46
12.2c	最终确定的攻击骰	46
12.2d	攻击总值	46
12.2e	最终确定的攻击总值	46

12.3	决定命中数	46
12.3a	闪避	47
12.3b	暴击	47
12.3c	致命失误	47
12.3d	“变成”	47
12.4	计算伤害	47
12.4a	造成伤害	47
12.4b	普通伤害	48
12.4c	“替代普通伤害”	48
12.4d	伤害类型	48
12.5	对于伤害的处理	48
12.5a	受到的伤害	48
12.5b	减少伤害	48
12.5c	转动转盘	49
12.5d	检查是否被击败	49
12.5e	触发击败的说明	49
12.6	结算击退	49
12.6a	如何产生击退	49
12.6b	击退关键词 (KNOCKBACK)	49
12.6c	激活或者触发击退	50
12.6d	击退步骤	50
12.6e	击退伤害	50
12.6f	防止击退	50
12.6g	关于击退的说明	51
12.7	结算攻击	51
13	“黄金”法则	51

13.1	先替换再修正	51
13.2	占据的规则	51
13.3	行动指示物的规则	52
13.4	最小和最大的规则	52
13.4a	最小和最大的冲突	52
13.5	激活玩家的规则	52
14	“白银”法则	52
14.1	第一回合的免疫规则	52
14.2	“3”的规则	52
15	地图	53
15.1	室内和室外地图	53
15.1a	室外地图	53
15.1b	室内地图	53
15.1c	室外/室内地图	53
15.2	地图边缘	53
15.3	从地图上移除角色	53
15.3a	“从地图上移除”的额外说明	54
15.4	起始区域	54
15.5	未占格	54
15.6	橘黄色格	54
16	地形	54
16.1	开阔地形/格	54
16.2	隐蔽地形	54
16.2a	隐蔽地形与移动	55
16.2b	隐蔽地形与火线	55
16.3	阻挡地形	55

16.3a	阻挡地形与移动	55
16.3b	阻挡地形与火线	55
16.4	墙	55
16.4a	墙和移动	55
16.4b	墙和火线	56
16.4c	墙和相邻格	56
16.4d	墙和相邻角色	56
16.4e	墙和射程效果/“在 X 格内”	56
16.4f	窗（旧版）	56
16.4g	门（旧版）	56
16.5	升高地形	57
16.5a	升高地形与移动	57
16.5b	升高地形/转换标记格与相邻	57
16.5c	升高地形与火线	57
16.5d	边缘	58
16.5e	升高地形边缘的墙	58
16.5f	与升高地形的相邻	58
16.5g	升高地形与大型游戏要素	58
16.6	水域地形	58
16.7	过渡标记格	58
16.7a	游戏设置时的过渡标记格与地形标记	58
16.7b	升高地形边线的过渡标记格与移动	59
16.7c	升高地形边线的过渡标记格与相邻	59
16.8	交叉点	59
16.8a	交叉点与移动	59
16.8b	交叉点与火线	59

16.8c	墙的交叉点	59
16.9	摧毁地形	59
16.9a	摧毁印刷的阻挡地形	60
16.9b	摧毁墙壁	60
16.9c	摧毁地形标记	60
17	地形标记	60
17.1	物品	61
17.1a	标准物品	61
17.1b	物品与地形标记	61
17.1c	轻物品（旧版）	61
17.1d	重物品（旧版）	61
17.2	你队伍的地形标记	61
17.2a	标准和非标准地形标记的区别	61
17.3	地形标记与改变所占格地形	62
17.4	在游戏设置阶段放置地形标记	62
17.5	在游戏中放置地形标记	62
17.6	捡起地形标记（包括物品）	62
17.7	持有地形标记（包括物品）	62
17.8	丢弃地形标记（包括物品）	63
17.9	地形标记数值	63
17.9a	地形标记射程数值	63
17.9b	地形标记近战范围数值	63
17.9c	地形标记伤害数值	63
17.9d	地形摧毁数值	63
17.10	摧毁地形标记	64
17.11	在攻击中使用地形标记	64

17.11a	近战地形行动	64
17.11b	远程地形行动	64
17.11c	默认地形标记数值	64
17.12	地形标记和携行	64
17.13	游戏开始时角色效果给予的地形标记	64
17.14	地形标记类型	65
17.14a	隐蔽地形标记	65
17.14b	阻挡地形标记	65
17.14c	升高地形标记	65
17.14d	废墟标记	65
17.14e	烟雾标记	66
17.14f	水域标记	66
17.14g	屏障标记	66
17.14h	特殊标记	66
18	威能	66
18.1	标准威能	66
18.2	特殊威能	67
18.3	“战斗类型”威能	67
18.4	揭示/正在揭示的威能	67
18.4a	“停止”(STOP)关键词的揭示效果	67
18.5	复制威能	67
18.6	印刷在角色卡上的标准威能	68
19	能力	68
19.1	固有能力	68
19.2	特点能力/特点	68
19.2a	标记分值的特点	68

19.2b 可选特点	69
19.3 提升能力	69
19.4 团队能力	69
19.4a 万能卡	69
19.4b 无法复制	70
19.5 关键词能力	70
20 使用威能和能力	70
20.1 “可以使用”	70
20.2 标准威能的限制	70
20.3 持续时间	70
20.4 “不能使用”/“失去”	71
20.5 “不能使用”的说明	71
20.6 “失去”的说明	71
20.6a 转动转盘造成的失去	72
20.6b 击败造成的失去	72
20.6c 失去效果	72
20.6d 失去效果和指示物/标记	72
20.6e “就算失去”	72
20.6f 失去效果和“在接下来的游戏中”	72
20.7 多种版本的威能和能力	72
20.7a 与标准威能相关的效果	73
20.8 “相同的”威能和能力	73
20.9 有条件的威能，能力，效果	73
20.9a “如果”的情况	73
20.9b “如果你执行”的情况	73
21 威能和能力的概念&术语	73

21.1	威能和能力的表达	73
21.1a	消耗行动的表达	74
21.1b	触发效果的表达	74
21.1c	获得威能和能力	74
21.1d	行动的选择	74
21.1e	“//”	74
21.2	尺寸	74
21.2a	尺寸的列表	74
21.2b	尺寸的效果	75
21.2c	改变尺寸标记	75
21.3	重投	75
21.3a	“不能被重投”	75
21.3b	多次重投	75
21.4	替换骰子	75
21.5	有名称的指示物	76
21.6	生成游戏要素	76
21.6a	生成游戏要素的替代	76
21.6b	生成多个游戏要素	76
21.6c	“[最多 X]”	76
21.6d	生成说明	77
21.7	附属	77
21.8	从游戏中移除	77
21.9	游戏效果与角色姓名	77
21.9a	缩略称呼/定冠词	77
21.9b	在威能/能力中引用的角色卡姓名	77
21.9c	需要查找命名的效果	78

21.9d 复制威能/能力中的姓名	78
21.10 查找“最高/最低分值”角色的效果	78
21.10a 最高/最低分值相同的情况	78
21.11 效果限制	78
21.12 替换角色	78
21.12a 替换的规则	78
21.12b 替换上场角色的计分	79
21.13 投硬币	79
22 固有能力和关键词说明	79
22.1 携行	79
22.2 超巨型体力（旧版）	80
22.3 近战范围：X	80
22.4 击退	80
22.5 乘客：X	80
22.6 护卫(效果)	80
22.7 免疫（智取）	80
22.8 自动	80
22.9 停止	81
22.10 唯一修正（效果）	81
23 关键字和主题队伍	81
23.1 关键字	81
23.1a 命名与通用关键字（旧版）	81
23.1b 得到/失去关键字	81
23.2 主题队伍	81
23.2a 决定主题队伍	82
23.2b 主题队伍的持续时间	82

23.2c	随从和主题队伍	82
23.3	主题队伍的优势：先手奖励	82
24	特殊角色	82
24.1	随从	82
24.2	多底座角色	82
24.2a	地图上多底座角色的摆放朝向	83
24.2b	多底座角色与相邻	83
24.2c	多底座与升高地形	83
24.2d	移动多底座角色	83
24.2e	多底座角色与选择目标	83
24.2f	拥有多个战斗转盘的多底座角色	84
24.3	拥有“倒计时”格的角色	84
24.4	载具	84
24.4a	驾驶员能力	85
24.4b	自动驾驶	85
24.5	主题角色	85
24.5a	密谋分值/能力	86
24.5b	连续性能力	86
24.6	标签	86
25	附加游戏要素	86
25.1	特殊物品	86
25.1a	特殊物品关键词	87
25.2	装备	87
25.2a	向你的队伍中增加装备	87
25.2b	分配装备	87
25.2c	持有装备的角色	87

25.2d 卸下装备的角色	88
25.2e 装备关键词	88
25.2f “开始游戏时”的装备说明	88
25.3 ID 卡	88
25.3a 其他身份（旧版）	88
25.3b ID 卡效果	89
25.4 资源	89
25.4a 分配资源	89
25.4b 替换被分配资源的角色	89
25.5 特殊地形	89
25.5a 组队时特殊地形限制	89
25.5b 游戏设置时放置特殊地形	89
25.5c 特殊地形和地形标记	90
25.5d 特殊地形的地图奖励	90
25.5e 摧毁特殊地形	90
25.6 地点/地点奖励	90
25.6a 地点/地点奖励在组建队伍时的限制	90
25.6b 地点/地点奖励的计分	90
25.7 塔罗牌	90
25.8 谜题卡	91
25.9 效果地形	91
26 多人游戏	92
26.1 多人游戏的回合顺序	92
26.2 多人游戏的效果结算节点	92
26.3 多人游戏的计分	92
26.4 大逃杀模式	92

翻译: Karre

鸣谢: 北地红尘
下山的胡子
(以上排名不分先后)

HeroClix 综合规则手册

1 角色

反转英雄的角色是你在这个游戏中最重要的一部分。他们往往是由一个很酷的造型，一个战斗底盘 (Combat Dial™)，和一张角色卡组成。

1.1 底盘

每一个角色的底盘上都注明了游玩所需要的数据和他的稀有度。包括（但不限于）角色的模型底座，收藏编号，分值，战斗转盘，和他们的特殊能力标记。

1.1a 系列标记

每个底座都有一个带标记的颜色条来表示反转英雄推出的不同系列。如果两个角色有相同的系列标记，那么他们属于同一个系列。

1.1b 稀有度

模型底座上的颜色条代表了角色的稀有度。白色代表普通，绿色代表优秀，银色代表稀有，金色代表罕见，青铜代表史诗或者限定，蓝色代表传说！





1.2 战斗转盘系统 (Combat Dial™)



战斗转盘系统是一个在底盘下方可以旋转的圆盘。通过旋转战斗转盘，玩家第一时间就可以看到模型底盘上方展现出的不同数据。能被玩家完整看见的数据条被称为“一格”。


1.3 战斗标记

每个角色都有 5 个战斗标记，它们印刷在战斗转盘上用来代表角色的战斗力。一个角色不能得到同样的战斗标记超过一次。这些标记通常印刷在角色的模型底座上，但有时也能通过威能或能力获得


1.3a 标准战斗标记

像 ，，， 这些基础战斗标记分别代表了速度，攻击，防御，伤害。这些标记不会给角色带来特殊效果。


老模型可能会有  标记而不是  标记，他们都被视为标准战斗数值并且没有游玩上的区别。

 标记同样是尺寸标记【详见 22.2 尺寸】


1.3b 目标数标记

 标记代表了在攻击时该角色可以攻击的最多目标数。


1.3c 飞翔标记

 标记给予飞行关键词。


1.3d 海豚标记

 标记给予游泳关键词


1.3e 自动攻击标记

 标记给予自动攻击关键词

1.3f 微型标记

 标记是一种尺寸标记，给予微型关键词。【详见 21.2 尺寸】


1.3g 巨型标记

 标记是一种尺寸标记给予近战范围: 2 和巨型关键词【详见 21.2 尺寸】



1.3h 超巨型标记

 标记是一种尺寸标记给予近战范围: 3 和巨型关键词【详见 21.2 尺寸】

1.3i 载具标记


 标记表示这个角色是一个载具【详见 24.4 载具】

1.4 替换/给予战斗标记

除了尺寸标记，战斗标记不会替换掉角色底座上已有的标记。例如，如果一个角色有  标记然后获得了  标记，那么他会同时获得飞行和游泳关键词。

1.5 战斗数值

每个角色都有 5 个不同的战斗数值，分别由印刷在其旁边的符号表示。其中 4 个数值出现在战斗转盘的显示窗中：速度、攻击、防御和伤害。这些数值会随着你的角色受到伤害或者治疗而改变。

第 5 个数值是射程。它被印刷在角色模型底座上，旁边有与一个或多个  标记。

1.6 转盘数值

转盘数值是标注在伤害值旁边窗口里的小数字。它确保了在旋转战斗转盘之前或之后，角色的数值是在正确的一格上。

1.6a 转动转盘

战斗转盘上的一个位置被称为一格。

往任意方向旋转转盘的行为被称为“转动转盘”。当一个角色受到伤害时，角色的拥有者旋转战斗盘。每受到一点伤害，就向转盘数值增加的方向旋转一格。治疗则向转盘数值减少的方向旋转一格。

任何时候说明需要旋转转盘的情况意味着朝转盘数值增加的方向旋转一格。

任何时候你必须转动转盘时，这个转盘被视为转动过，无视任何效果。

在一场游戏中，除非有一个效果允许你旋转转盘，你不能私自在地图上或者地图外的区域旋转转盘。

1.7 起始位置线

大部分角色拥有一个（组队）分值和一个起始位置线（一般由绿线和格数 1 表示）。

角色卡可能拥有特殊效果标明该角色开始游戏时使用哪一格（如果不是格数 1）。

角色可能会有复数个绿色起始位置线，除非有特殊要求，否则你决定使用哪一个起始位置线开始你的游戏。

1.7a 不同的起始位置线

角色可能由于不同的分值或者特殊的游戏模式对角色卡产生了效果而拥有不同的起始位置线。若是组队时选定了角色的分值，你只能使用组队时角色对应分值的起始位置线，除非你选择增加角色分值，使用另一个起始位置线（如果可行并且角色卡上有这样的描述）。

1.8 击败格（KO）

当转盘出现“KO”而不是数字时，角色被击败。任何只拥有“KO”字样的格被称为击败格。

1.9 角色卡

反转英雄的角色拥有一张角色卡。角色卡写明了没有在底座和转盘上标明的信息，例如角色的特殊威能和能力或者角色拥有的关键词。角色卡也列出了该角色可能拥有的任何特殊规则。

1.9a 角色卡上的收藏编号

每张角色卡的收藏编号都与一个独特的反转英雄角色/游戏要素相关。每张角色卡只能和收藏编号完全相同的模型/战斗转盘/游戏要素一起使用，同样模型/战斗转盘/游戏要素必须包含它们自己的卡（角色和游戏要素可能不是同一张卡）。

1.9b 备用角色卡

在一些游戏要素中，可能会存在一个要素同时拥有多种备用卡的情况。在公开组后，你可以将游戏要素的默认卡替换为备用卡，或者如果你使用备用卡，将其替换为相同游戏要素的另一张备用卡。通常，必须满足特殊要求才能使用备用卡，并且会在卡上标明。

1.9bi 团队合作卡

最常见的备用角色卡是团队合作卡。团队合作卡通常有一个蓝色的标题，并且在角色姓名旁说明了“Team-Up”。为了使用合作卡，你的起始组队中不能拥有同名角色。

1.9c 遗产卡

遗产卡与过去反转英雄套装的人物角色对应。那些角色可以在合法出现在 modern 环境活动（modern legal events）中使用，只要他们使用的是遗产卡（而不是原先的角色卡）。当使用遗产卡游玩时，使用遗产卡上的分值，关键词，团队能力，底座环，和/或者战斗标记来代替原始转盘和角色卡（如果它们有区别）。遗产卡对转盘上标记所做的更改被认为是转盘上的效果。使用遗产卡的角色被视为限定稀有度（青铜）无视原先转盘上的颜色条。




遗产卡不被认为是备用角色卡并且会与它们对应的模型添加到你的组队或者预备队。

1.9d 在游戏要素无卡时的角色卡参考

一些游戏要素没有独立的角色卡（旧角色或者生成的随从）。如果有一个效果指示你在他们的卡上放置一个道具（比如指示物或者物品），意味着这个道具不在场上，且这个没有角色卡的角色拥有了它。玩家可以用任何所有玩家能理解的方法标明这一点。

1.10 “标准”角色

一个标准角色代表：

1. 他不是个随从 (bystander)。
2. 拥有独立底座或者 1x2 (“花生”) 底座。
3. 拥有  标记作为他唯一的攻击战斗标记，拥有  () 标记作为他唯一的防御战斗标记。

1.11 勘误表和说明

勘误，说明和底盘或游戏要素上印刷错误的纠正。每位玩家有职责去让其他玩家了解自己组队中所拥有的游戏要素的勘误，说明或者纠正。

最新的勘误表和说明可以在以下网站上查找：

[Wizkids Rules! • View forum - HeroClix Errata & Clarifications](#)

2 组建你的队伍

在开始一场反转英雄游戏前，你和你的对手需要组建游玩所需的队伍。

你的队伍包括你游玩时的游戏要素。游戏要素主要是角色和标准物品，但也有其他游戏要素存在，并能够被加入到你的队伍。

在规则/游戏中影响的术语“团队”和“队伍”是可以互换的。“团队”更通俗，“队伍”更专业，因为它与特定的游戏属于相关，比如“起始队伍”。

2.1 队伍总分

队伍总分是你起始队伍可以包含的最大总计分值

一场标准的反转英雄游戏（标准比赛）是 300 分。

2.1a 非标准队伍总分

标准的反转英雄比赛总分 300 分，但是玩家和比赛组织者可以决定任意分值。

对于非标准队伍总分，推荐限制以下游戏机制，但玩家和比赛组织者也可以自行决定：

1. 最多一回合十次行动【详见 **7.8 总共行动次数**】
2. 最多在初始预备队中包括十个游戏要素【详见 **2.6a 预备队限制**】

2.2 分值

游戏要素的分值是它用来加入起始队伍中所需花费的点数。

2.2a 多重分值

一些角色拥有可选择的分值，用“/”分隔。如果分值不是白色，你需要使用转盘中与分值上的颜色相同的起始位置线。如果所有的不同分值都是白色，无论你选择哪种分值，你都使用绿色起始位置线。

2.2b“无需支付费用”效果

一个添加到你起始队伍的游戏要素无需支付费用意味着你不需要将它的分值添加到总分值。在游戏中那个游戏要素仍然保持其分值。如果被击败，也会照常计分。

2.2c 额外费用

一些效果或游戏要素可能在加入你的队伍时会增加角色的费用（例如可选特性）。当这些情况增加了该角色加入起始队伍的总分值时，它们不会改变角色自身的分值。任何需要检查角色分值的效果仍然检查你将角色加入队伍时的分值。

2.3 起始队伍

你的起始队伍是你构筑时的队伍，并包含了所有在场或不在场的游戏要素，但是不包括起始预备队。一个起始队伍必须包括一个不是随从的角色。从预备队，游戏外，或者对手队伍加入你当前队伍的游戏要素不是你起始队伍的一部分。

2.4 起始队伍限制

当构筑你的团队时，特殊类型的角色有额外的限制

2.4a 独特角色 (Unique)

独特角色的底座和角色卡上有银色环。一个团队只能有一个相同的独特角色，但你可以有多个不同的独特角色。

非角色游戏要素（如特殊物品）也按照上述规则。

在你的预备队和起始队伍中不能拥有超过一个相同的独特角色。

2.4b 优质角色 (Prime)

优质角色的底座和角色卡上有绿色环。

在你的预备队和起始队伍中只能拥有一个优质角色。

.4c 主题角色 (Title)

主题角色会在其角色卡上注明。

在你的预备队和起始队伍中只能拥有一个主题角色。

2.4d 能够被合法加入队伍的游戏要素的要求

为了能加入你的起始队伍，一个游戏要素需要满足以下要求：

1. 模型底座
2. 收藏编号
3. 最少 1 分值

2.4e 推广性质的游戏要素 (promo)

一些游戏要素使用紫色环标记（与独特角色的银色环相似）。这些游戏要素是推广性质的游戏要素，不能被用于比赛。

2.5 当前队伍

你的当前队伍是你在游戏中实时操纵的队伍，包括在游戏开始后，且不是刚开始就在你起始队伍的游戏要素。它们包含所有在场上或者不在场上的游戏要素，除非是已经被击败或者正在你预备队的游戏要素。如果一个效果注明“你的队伍”，总是代表你的当前队伍。

2.5a 受限制的角色和当前队伍

当一场游戏开始后，一个有冲突的独特游戏要素（银环）或者优质角色（绿环）可以加入你的队伍。例如，心灵控制可以让对手的一个优质角色临时加入你的队伍，即使你已经有一个优质角色。

2.6 预备队

在队伍构筑阶段，一些效果可能允许你构筑一个预备队。你的预备队包含了会稍晚加入地图或者在预备队中有特殊效果的游戏要素。

如果游戏中有效果需要查看你预备队中一个角色的分值，这个角色拥有多种分值，你可以自行选择采用哪种分值（和可用的起始位置线）。

如果游戏中一个角色从地图上加入你的预备队，在他们离开地图前，角色需要卸下所有已装备的装备并掉落任何持有的地形标记。

2.6a 预备队限制

总分值每达到 100 分，一个玩家的起始预备队便可以包括 2 个游戏要素。

标准的 300 分游戏，预备队可以有 6 个游戏要素。

无论总分值如何，预备队中最多包含 10 个游戏要素。

在游戏开始后，你的预备队没有限制。

你可以选择不使用你预备队中的任何威能或者能力（包括队伍构筑时可以使用的效果），除非一个效果要求你使用，或者拥有**激活预备队**关键词

3 游玩区域

反转英雄拥有不同的区域用来放置你的角色和其他游戏要素。

3.1 地图

地图是进行反转英雄游戏是主要的场地。

它经常是一块 16x16 的游玩区域，但也可以采用其他地图尺寸。

3.2 击败区

击败区是当你的角色或者游戏要素被击败时被放置的区域

你的击败区应该是位于地图旁的一小块区域。

3.2a 从击败区返回

如果一个游戏效果允许你将击败区中的一个角色返回游戏（地图或预备队），那个角色被认为是一个新角色并开始游戏（就好像他是从游戏外进入的）。

3.2b 重复模型限制

如果一个效果允许你生成一个游戏外的游戏要素并且你场上没有任何相同的游戏要素，你可以将它们从击败区移除并再次使用它们的模型，记录下它们之前被击败的情况。推荐用纸笔精准地记下你对手击败这个游戏要素所得到的胜利点。

3.3 预备队区域

预备队区域用来放置所有你预备队中的角色和游戏要素。

这些游戏要素可能在地图和预备队之间来回。

你的预备队区域应该是地图旁边的一小块区域，并与击败区区分开。

3.4 游戏外

“游戏外”并不是一个准确的游玩区域，它会经常在规则中提及。它包括所有不在上述任何区域的游戏要素，并且这些游戏要素有可能会因为效果被带入游戏中。

3.4a “游戏外”的游戏要素

你的起始队伍或者起始预备队不包括“游戏外”的游戏要素。

当这些游戏要素被带入游戏，它们成为你队伍的一部分（有时候是你敌人队伍的一部分），并且它们被击败可能会记录胜利点。

4 游戏设置

当玩家组成了他们的起始队伍，所有玩家需要遵守以下游戏设置：

4.1 步骤 1: 揭示起始队伍和确定起始玩家

向你的对手致敬

所有玩家揭示他们的起始队伍，并将所有角色的起始位置线（包括预备队）旋转至玩家选择的位置。所有玩家声明是否有主题队伍。

4.1a 声明主题队伍时的效果

如果玩家声明主题队伍时可以获得多重游戏效果，他们可以在声明主题团队时获得选择的效果。

4.1b 决定起始玩家

每位玩家投掷 2d6 并加上他们的先手奖励值。平局重投。结果更高的玩家选择是否成为本场游戏的起始玩家，否则结果第二高的玩家成为起始玩家。从起始玩家开始，顺时针的下一位玩家为第二位，如果有超过两位玩家，按照顺时针排序。如果第一回合开始前有任何需要排序的同步效果，起始玩家被视为“激活玩家”。

4.2 步骤 2: 选择地图和起始区域

第二位玩家选择地图，先手玩家选择起始区域

4.2a 起始区域

对于 16x16 大小地图的双人游戏，先手玩家选择地图的一边边线作为他的起始区域，后手玩家选择相对的另一边边线。

对于更大的地图或者多于二人游戏时，使用拥有紫色板块区域的地图用来代表起始区域。

4.3 步骤 3: 设置角色和其他游戏要素

第一位玩家在他的起始区域放置他的所有角色和任何会使用到的游戏要素。

地形（包括物品）在此时也会被放置在起始区域外的其他地图区域。

任何不需要放置于地图上的其他游戏要素放置在它们自己的区域。

每一位后续的玩家执行相同操作。

4.3a 扩展起始区域

有时候，玩家的起始队伍可能无法放置在他选定的起始区域。如果发生这种情况，该玩家需要扩展他的起始区域。

扩展起始区域仅在玩家填满了他起始区域的所有格并且没有放置完他所有的模型时启用。当放置游戏要素时，最大的多底座游戏要素必须被最先放置，然后放置第二大的游戏要素，以此类推，直到你开始放置单底座模型。

多底座角色必须按照这种方法放置，使其底座尽可能位于起始区域。

对于 16x16 大小的地图，无论这个玩家个人想如何放置他的队伍，玩家必须尝试将所有游戏要素贴合他们的起始区域。玩家必须尽可能贴合他们所有游戏要素。

如果一个玩家可以将所有他的起始游戏要素放置于起始区域，他不能扩展他的起始区域。

只有在一个玩家尽可能地完全填满了他的起始区域之后，仍然有游戏元素未部署，他才被允许扩展他的起始区域。

4.3b 如何扩展起始区域

对于 16x16 大小的地图，玩家通过增加一行来扩展他们的起始区域并放置剩下的游戏要素。如果这样做玩家仍然无法放下所有的游戏要素，继续增加行数，直到所有游戏要素被放置

对于更大的地图，起始区域的扩展会沿着它所占据的地图短边开始扩展，每次向起始区域添加一“列”与印刷的起始区域一样深的格，直到起始区域能够支持玩家放置所有的队伍，或者整个地图的边缘已经被玩家的起始区域填满。如果边缘被填满，起始区域开始按照 16x16 大小地图的规则扩展，直到起始队伍被放置。

For larger maps, the starting area instead expands along the shortest map edge it occupies, adding one “column” of squares as deep as the printed starting area to the starting area one at a time until either the starting area has expanded the minimum amount to fit that player’s starting force, or that entire map edge had been filled by that player’s starting area. If the edge has been filled, the starting area then begins to expand in the same manner as a 16x16 square map until the starting force fits.

4.3c 扩展限制

起始区域永远不能与另一个起始区域重叠。如果会发生这样的情况，那么这个起始区域不能被扩展。任何未能被放置的游戏要素算作被击败，并计算分数。

4.3d 在使用扩展起始区域时起始游戏要素的部署

如果第一个玩家扩展了他的起始区域，第二个玩家在地图上放置游戏要素时必须使用相同的起始区域（例如，第一个玩家起始区域扩展了两行，第二个玩家也扩展两行）。

如果是第二个玩家需要扩展起始区域，在第二个玩家放置完他的游戏要素后第一个玩家必须按照扩展后的起始区域重新放置他自己的游戏要素。

玩家可以选择把他的游戏要素留在原先的放置格中，只要扩展的起始区域内没有不能被放置在起始区域的游戏要素。

在放置时，玩家必须使用扩展起始区域来设置与起始区域有关的规则/效果（例如特殊物品需要被放置在一个起始区域的5格外）。在很少见的情况下，你可能无法按照规则放置游戏要素，此时，尽可能远地放置他们。

一旦游戏开始，任何关于起始区域的参考只适用于玩家开始时所在的地图边缘区域（包括任何“游戏开始时”期间触发的效果）

4.4 步骤 4: 结算“游戏开始时”触发的效果

在第一个玩家开始他的第一回合前，所有玩家结算“在游戏开始时”触发的效果。

在“游戏开始”阶段触发的效果只有一次触发和结算的机会。

拥有这种效果的游戏要素必须在你的队伍中，且在地图上才能在这个特殊阶段触发和结算。

如果一个游戏要素拥有这种“游戏开始时”触发的效果，但是在这个阶段结束后再加入游戏，他的效果不触发。

如果一个游戏要素拥有这种“游戏开始时”触发的效果，那个游戏要素在效果结算前离开了地图，那个效果仍然会结算（见 8.1f）。

4.5 步骤 5: 开始游戏，进行第一回合

由第一个玩家开始，每个玩家轮流进行游戏回合直到游戏结束。

5 胜利情况/“如何获胜”

一场反转英雄游戏可以通过多种方式结束。

5.1 游戏结束的情况

一场反转英雄游戏会在只有一名玩家没有被击败的情况下结束。那个玩家是胜者。

5.2 被击败的玩家

当以下情况发生是，该玩家被击败：

1. 他的队伍中已经没有至少 1 分值的角色，并且没有未结算效果。
2. 他对手得到了相当于组队总分值+100 点的胜利点。

5.3 其他游戏结束/胜利情况

5.3a 时间限制

一场反转英雄游戏可能在比赛组织者或者玩家规定的时间到点时结束

5.3b 游戏效果影响

如果某个能力，特殊威能，标准威能或者其他规则使得一个玩家赢得了游戏，其他所有玩家被击败。

如果某个能力，特殊威能，标准威能或者其他规则使得一个玩家输掉了游戏，这个玩家被击败。

5.3c 任务分

一些效果会奖励玩家任务分。如果一个玩家获得了 20 任务分，他赢得了游戏。

5.4 胜利点

如果一场游戏以所有玩家同时被击败或者因为时间限制而结束，使用胜利点决定胜者。

如果胜利点打平，所有打平的角色投掷 2d6（重投平手），结果更高的玩家胜利。

5.4a 记录胜利点

胜利点按照如下规则记录

1. 对手在开始游戏时他队伍或者预备队中的角色被击败时，你获得等同于这个角色起始位置线分值的胜利点。
2. 对手在开始游戏时他队伍中的物品或额外游戏要素被击败或摧毁时，你获得等同于这个物品分值的胜利点。

5.4b 额外胜利点说明

玩家需要在游戏中持续关注他的胜利点以免遇见了额外胜利点情况。你也可以持续关注你对手的胜利点。

如果一个或多个角色替代了一个角色，并且所有的替代角色都被击败，记录被替代角色的分值作为胜利点，除非被击败所有替代角色的总分值更高。

有些游戏要素有可选特点，在你组建队伍时可能提供了另一种选择从而提高了他们的分值。当对手击败这些游戏要素时，需要记录下额外增加的分值。

一些游戏效果可能让被击败的游戏要素离开玩家的击败区域。这些游戏要素的胜利点仍然需要被统计，并且如果他们再次被击败，会统计额外的胜利点。玩家应该在整场游戏中关注这一点。

如果生成的游戏要素和其他从游戏外加入的游戏要素被你的对手击败，需要记录他们的胜利点。除非比赛的分值记录有额外规定，这种情况会让对手可获得总胜利点大于你的组队分值。

当一个玩家被击败，将所有他队伍中剩余的游戏要素的分值计入胜利点（不包括预备队），就算他们在这场游戏中未被使用。

6 重要的游戏术语及概念

反转英雄有许多的重要游戏术语，概念和小规则，这里将进行解释。

6.1 PAC (威能和特殊能力卡)

威能和特殊能力卡通常被称为 PAC。

卡上列出了所有的标准威能，所有的固有能力，所有的提升能力，所有的关键词和其他一些有用的信息。PAC 是玩家在游玩反转英雄游戏时的关键参考。

6.2 友方和敌方

你队伍中的角色和其他游戏要素对你队伍中其他的游戏要素是友方，对他们自己也是如此。

你对手队伍中的所有游戏要素都是你队伍中游戏要素的敌方。

一些效果可能让一个游戏要素从敌方变成友方。如果效果结束，那个游戏要素回到效果发生前的状态。

6.3 相邻

地图上的边相接触或者角相接触并且没有地形影响的格被称为“相邻”。大部分格有 4 个边相接触的格，有 4 个角相接触的格，总计 8 个相邻格。

6.3a 相邻和游戏要素的关系

相邻的游戏要素是占据了相邻格的游戏要素。

一个游戏要素永远不会与他占据的格或者他自己相邻。

6.3b 相邻和地形的关系

地形可能影响相邻。如果两个地图格位于阻挡地形（包括墙）的两边或者在地形升高线的两侧，它们不相邻。

如果在两个角有接触的格的周围另两个接触格是阻挡地形或者不同高度，这两个格不相邻。



6.3c “接触”

“接触”用来描述地图上两个相接触的格（边或者角）但是不一定相邻。游戏要素的接触指占据了相接触的两个格的游戏要素。





6.3d “无论是否相邻”

有些效果说明使用它们时“无论是否相邻”。这类效果一般需要相邻，但这种特殊类型无需相邻。

6.4 成功，失败，按照骰点结算的效果

有些效果让你投一个 d6 骰子，并按照骰点范围来结算效果（例如：-）。这些被称为成功/失败骰点。

任何不在成功范围内的结果被认为失败。此类结果的最大值是 6，最小值是 1。投出的 6 永远视作成功，投出的 1 永远视作失败，无视任何效果的增幅减幅。

另一种骰点范围告诉了玩家会生成的效果（例如：投出 -，触发效果 1，投出 -，触发效果 2）这些被称为效果骰点。

此类结果的最大值是 6，最小值是 1。但由于效果骰点没有标明成功失败，所以投出的结果不被认为是成功或者失败。

6.5 结算

当一个效果“结算”意味着所有必要的步骤都完成了。有四种效果可以结算：攻击，移动，行动，触发效果。被动效果不结算。

6.5a“立刻结算”

当一个效果说明一次攻击或者一次移动“立刻结算”，玩家跳过当前攻击或者移动的剩余步骤，它们被视为已结算。那个角色不被认为攻击过或者移动过。

6.6 治疗

有些效果允许角色治疗。当一个角色被治疗，拥有该角色的玩家将转盘朝数字减小的方向旋转，每治疗 1 点旋转一格。

一个角色不能超过起始位置线进行治疗。（转到 KO 格，或者其他空白格）

只有当一个角色的转盘被旋转后，他才被视为已治疗过。

6.6a “已治疗”

尽管只有当一个角色的转盘被旋转后，他才被视为已治疗过，这个角色仍然可以激活或者被允许他治疗的效果影响，就算他的转盘不会转动。

注意触发角色“治疗”或者“已治疗”的关键点在于转盘是否转动。

6.6b 经过起始位置线的治疗

有些角色拥有效果让他们可以经过起始位置线治疗。

这类效果不局限于仅仅穿过（crossing）起始位置线，同时也作用于越过（past）起始位置线。

当角色已经在越过起始位置线的格上，他不能被任何游戏效果治疗，除非有特殊规则允许他这样做

6.7 修正

修正通过特殊方法增加或者减少战斗数值，并在需要判定战斗数值时计算总值。

修正通常使用“**modify**”或者“**modifies**”，也有可能缩写为“(战斗数值类型) +/-X”。

修正总是包括了增加（+）或者减少（-），并且只作用于战斗数值。

修正只作用于战斗数值而不是其他任何数值。

6.8 替换数值

一些效果使用一个新数值替换原有数值，这被称为替换数值。

当数值减半或者加倍，也被称为替换数值。

替换数值常常将原数值替换成特定的数值，或者加倍，减半原数值。

6.9 计算战斗数值

战斗数值只有在需要被计算时才计算。它们会在每次需要时重新计算。

在计算完后才进行替换或者修正。

任何时候，一个和战斗数值相关的效果（例如，“速度数值”）总是意味着计算该角色当前的速度数值。

为了正确地计算战斗数值，使用黄金法则：先替换然后修正。

6.9a 攻击或者移动时的修正/替换数值

除非有持续效果影响，修正和替换数值只在角色移动或攻击（有时是行动或者触发效果）需要使用到它们时结算。

6.10 计算其他数值

非战斗数值也像战斗数值结算那样结算，只是非战斗数值不能被修正。

当计算一个数值时，有些效果会“增加”或者“减少”它们，但这不是修正并且不被“3”的规则（即修正值最多为3）所束缚。

这些非战斗数值可以是造成的伤害，受到的伤害或者一个骰子的骰点。

6.11 数值取整

在任何时候计算数值时，如果产生了小数点（通常是“减半”造成的），立刻向上取整到最近的整数。

6.12 印刷数值

一些效果与角色的印刷战斗数值相关。当一个效果需要检查印刷战斗数值时，它代表印刷在角色卡和当前显示在角色战斗转盘上的数值。

当一个效果指示你使用印刷的战斗数值，你不能替换或者修正那个数值。

7 行动，行动指示物，行动总数

在你的回合你可以让你的角色行动并激活效果。在反转英雄中这是首要的移动和攻击手段。

行动往往都是可选的。你队伍中的角色只能在你的回合行动，除非有其他效果。

7.1 行动类型

总共 5 种不同类型的行动

1. 移动行动
2. 近战行动
3. 远程行动
4. 威能行动
5. 免费行动

7.2 指令

角色执行四种指令，包括“移动”，“做一次近战攻击”，“做一次远程攻击”和“做一次攻击”（近战或者远程）。

在一次行动或者触发效果时必须下一个指令。指令不是行动。

你队伍中的角色只能在你的回合被下达指令，除非有其他效果。

7.3 基础行动

基础行动让角色可以移动或者攻击。

以下是所有角色都有的一些固有能​​力：

1. 基础的移动行动是“移动：移动最多你速度数值的格数”
2. 基础​​的近战行动是“近战：执行一次近战攻击”
3. 基础的远程行动是“远程：执行一次远程攻击”

威能和免费行动没有基础行动，你必须​​有威能或者能力允许你的角色做出这种行动。

7.3a 防止基础行动

一个角色可能由于另一个游戏要素的效果导致他不能激活基础行动。例如，一个效果可能说明：“不能被给予移动行动”或者“不能移动”。

7.4 消耗行动

消耗行动是指需要在行动结算完后给予 1 个行动指示物的所有行动。

默认四种行动（移动，近战，远程，威能）会消耗行动力并遵守以下规则：

1. 角色只能在拥有 0 或 1 个行动指示物时才能被激活。
2. 角色只能在行动阶段，且没有任何其他结算时才能被激活。
3. 角色只能在你已消耗的​​行动点数小于总行动点数时才能被激活。
4. 如果一个角色已经被给予了 1 个行动指示物，他不能再次被激活。
5. 在行动结算完后，立刻给予这个角色行动指示物。

必须在任何其他效果结算前执行（包括“立刻生效”的效果）

7.5 免费行动

在当前激活的角色执行完免费行动并结算完效果后，不需要被给予 1 个行动指示物。

免费行动可以是角色自身独立的行动，或者其他角色的行动给予，或者是一个触发效果的一部分。

免费行动遵守以下规则：

1. 执行免费行动的角色无视他已有的行动指示物。（无论数量）
2. 一般来说只能在行动阶段没有任何效果正在结算时使用，除非特殊规则让角色可以在不同阶段使用。
3. 就算一个角色已经执行过 1 个消耗行动，他仍然可以执行免费行动。
4. 就算已消耗行动的点数已经等于你的总行动点数，仍然可以激活免费行动。
5. 一回合只可激活一次相同效果的免费行动。

一回合中角色可以被给予多种不同的免费行动。免费行动可以让角色多次激活同一个效果。

如果一个免费行动允许角色免费使用“任何”行动，这个免费行动不能用来重复激活最初允许他们这么做的免费行动。

7.6 改变行动类型

一些效果允许你用不同的行动类型，而不是原来所需的行动类型来激活一个威能或者能力，经常表述为“作为【XX 行动类型】”。例如，有一个游戏效果写着“作为一个**免费行动**，使用**威能：障碍物**（**Barriar**）”。如果按照新的行动类型激活，所有效果都被视为该行动类型。

一般免费行动不会激活相同的效果，但有时候作为不同的行动类型便可以再次激活。例如，使用威能行动执行标准**威能：障碍物**，然后再作为免费行动执行**威能：障碍物**。

7.7 未能完全执行的行动

如果因为任何原因，一个行动的所有效果不能被完全执行，执行尽可能多的效果，然后结算。（例如，角色 A 有一个行动：“将角色 A 放置在一个敌方角色的相邻位置，然后对这个敌方角色进行一次攻击。”敌方角色 B 有一个效果防止被攻击。如果角色 A 使用了这个行动把自身放置于角色 B 的相邻位置，角色 A 不能进行攻击，结算行动。）

7.8 行动指示物

让角色执行消耗行动，或者其他游戏效果可能会给予角色行动指示物。双方同意并且不会影响游玩的情况下可以用任何物品指代行动指示物。

行动指示物必须被放置在地图上，在角色模型旁或者下方，不能放置在地图外区域（例如角色卡）。

一个角色不能被分配超过两个行动指示物。

7.9 总行动点数

你的总行动点数是你给予角色消耗行动的总数。在开始游戏时，这场游戏的组队分值每有 100 分，你就拥有 1 个行动点数。例如，在 300 分的标准游戏中，你有的总行动点数为 3。

每次你要给予角色消耗行动时，你需要先查看这回合你已经给予了多少消耗行动。如果那个数量与你的总行动点数相同，你不能给予角色任何消耗行动。

有些效果可能会增加或者减少你的总行动点数（通常是暂时的），但是你的总行动点数最小为 2，最大为 10（无论这场游戏的组队分值多少）

角色拥有自动攻击关键词执行消耗行动不会被算入总行动点数（详见 27.7a）

8 触发效果和被动效果

8.1 触发效果

触发效果是由于某些条件引发的。这种条件就叫“触发”

8.1a 与游戏阶段相关的触发效果

指在特殊游戏阶段触发的效果（例如在开始或者结束一回合时）

8.1b “开始游戏时”触发的效果

一些游戏效果会在角色开始游戏时触发。常常发生在角色第一次进入地图，游戏设置时，从游戏外，从预备队，或者替换另一个角色时。

8.1c “在结算完后”触发的效果

一些效果说明它们“在结算完后”触发。这些效果等触发它们的当前行动或者效果完全结算完后才会开始触发。

8.1d “立刻”触发的效果

在其他类似时间点效果结算前触发的效果被称为“立刻”触发的效果，玩家不能选择稍后再触发这类“立刻”效果。

这类效果可能在结算后立刻触发或者在你的回合开始时立刻触发。

有关同时结算效果的更多信息，查看 8.1h。

8.1e 可选触发效果和强制触发效果

如果一个效果里提到“可以 (may)”，那它是玩家可选择是否触发的效果，除此之外的其他效果都是必须强制触发的。

8.1f 额外的触发说明

当一些效果有“当”，“每当”，或者“每次”(when, whenever, each time) 此类关键词，同时没有包括“在结算后”(after resolutions) 关键词，它们会在触发自身效果的事件发生后立刻开始结算。

触发效果一旦被触发就会结算，就算给予该触发效果的威能或者能力失效也是如此。

如果一个标准威能无法生效，那么它原本能触发的效果也不会触发。例如，当一个效果需要角色“使用”坚韧才会触发时，这个角色受到穿透伤害时，该效果不会触发，因为穿透伤害无法使用坚韧。

此外，需要使用威能来触发的效果不会在只使用威能给予的关键词能力时触发。例如，使用能量爆炸给予的击退关键词效果不会在触发效果时算作使用能量爆炸威能。

8.1g 多种触发效果

触发效果可以在结算前被多次触发，常见于执行一个包括“结算后”(After Resolutions) 触发效果的行动。

所有这些触发效果将会分开结算。

8.1h 同一时间的多种触发效果

如果同一时间会有多种触发效果结算，当前激活玩家的效果需要先结算。为此，如果同时有“立刻”触发的效果结算，先是激活玩家自己选择顺序结算此类触发效果，再是对手玩家按顺序结算此类触发效果。然后，双方按照上述做法给没有“立刻”触发但也是同一时间触发的效果结算，直到所有同一时间触发的效果都已结算。如果任何玩家在对手结算效果时自身有效果被触发，必须等对手结算完效果才能开始结算新的效果。

8.1i “将发生”(would) 和“正在发生”(is) 的触发效果

“正在发生”的效果是确认会触发的效果（例如一个效果说明会在角色“被命中时”触发）。

与“正在发生”的效果不同，“将要发生”的效果会在事件发生前确认是否触发。例如，一个效果说明会在角色“将被命中时”触发，那么需要在该角色被实际命中前就触发。

当前结算效果的玩家可以选择任意顺序来结算任意数量“将要发生”和“正在发生”的效果，但是必须先结算所有“将要发生”的效果再结算“正在发生”的效果。

由于“将要发生”的效果一般会在“正在发生”的效果前结算，这可能导致“正在发生”的效果最终不会触发。

8.1j “当没有任何事情在结算” (when nothing is resolving)

如果一条规则说明“当没有任何事情在结算”，意味着玩家此时不在一个行动或者一个触发效果的中间过程，并且也没有等待结算的触发效果。

8.1k 无法完全执行的触发效果

如果一个触发效果的所有说明因为任何原因不能被完全执行，应执行尽可能多的效果，然后结算。

8.2 被动效果

一些威能或者能力经常不需要被激活或者触发就会生效。被动效果不会结算并且都是强制生效（无法选择）。只要威能或者能力可以使用，它们就会一直生效，尽管一般来说它们的效果在特殊情况下才会用到。

9 一回合中的阶段

在反转英雄的游戏中，每个玩家回合有四个阶段，按顺序进行。一些效果只能在回合中的特殊阶段才能被触发或者被使用。

四个阶段是：

1. 回合开始阶段
2. 行动阶段
3. 回合结束阶段
4. 清理阶段

9.1 回合开始阶段

只有说明在回合开始时发生的事件可以在这个阶段开始执行。一般包括在每回合开始时触发，在你的回合开始时触发，在你对手的回合开始时触发的效果。

9.1a 回合开始阶段的结束

回合开始阶段在所有效果（选择性或者强制性）都结算完或者玩家选择不使用效果后结束。

9.2 行动阶段

行动阶段是大部分的游戏阶段。只有在没有任何事情需要结算时，可以激活行动。

9.2a 行动阶段的结束

行动阶段在激活玩家决定进入回合结束阶段时结束。

9.3 回合结束阶段

只有说明在回合结束时发生的事件可以在这个阶段开始执行。

9.3a 回合结束阶段的结束

回合结束阶段在所有效果（选择性或者强制性）都结算完或者玩家选择不使用效果后结束。

9.4 清理阶段

在这个阶段会移除角色的行动指示物。

首先，移除你的行动指示物。对于你队伍中每个在这一回合未被给予行动指示物的角色，移除他的行动指示物。任何在这个阶段开始时没有行动指示物的角色，或者在这个回合收到行动指示物的角色不会移除他们的指示物，并且不会被任何效果认为移除了指示物。

当角色移除行动指示物时会触发的效果在这个阶段发生

清理阶段移除行动指示物是强制行动，如果一个角色需要移除指示物，那他身上的指示物必须全部被移除。

在一个玩家移除完行动指示物后，所有持续效果在下一个玩家回合前结束。这个回合结束，下一位玩家开始他的回合。

9.4a 清理阶段的附加说明

不在地图但是仍然在你队伍或者预备队的角色也必须按照上述规则清理他们的行动指示物。

如果一个角色已经拥有 2 个行动指示物，一个非行动指示物规则的效果给予他们第 3 个，他不被算作这一轮收到了行动指示物，并且能如常移除。

一个角色只有在清理阶段移除行动指示物才被称为“移除 (clear)”，其他任何效果去除行动指示物不被认为是“移除”。

尽管清理阶段是在任何“回合结束”效果结算后开始，它仍然视作你的回合。

10 移动

10.1 移动效果

所有会移动你角色的效果使用“移动 (move)”这个词。

10.2 使用你的速度数值移动

在你的角色开始移动前，计算角色的移动数值。角色一次移动相邻一格，任意 8 个方向（包括角）任何时候都可以停止移动，无需移动完全部移动力值。

10.3 不使用你的速度数值移动

如果一格效果说明角色移动特定格数，使用那个数字替代角色的移动数值。除非特殊说明，任何时候都可以停止移动，无需移动完全部移动力数值。

10.4 移动“穿过 (Through)”的格

移动穿过的格包括角色开始移动前和移动结束后所在格。

10.5 移动 0 格

一个角色可以移动 0 格，如果这样做了他们视为移动过，并穿过了他们的所在格。

10.6 “直线 (Direct Path)” 移动

如果一个角色沿着同一个方向，且没有中途改变方向移动，则被称为“直线”移动。有三种可能的“直线”移动——水平，垂直，对角。角色执行直线移动不能掉头返回，且必须最少移动一格。

10.7 与其他角色有关的移动

10.7a 经过友方角色的移动

角色可以经过其他友方角色所占格移动。

10.7b 移动到敌方角色的相邻格

如果一个角色进入了与一个敌方角色相邻的格，他停止移动。

10.7c 移动离开敌方角色的相邻格

如果一个角色已经与一个敌方角色相邻并想要开始移动，那个角色必须先成功突围。


10.7d 经过敌方角色的移动

角色不能经过敌方角色的所占格移动，除非有效果允许他们这样做。

10.8 突围

如果一个角色与一个或多个敌方角色相邻，它必须先尝试突围，然后才能移动。

为了尝试突围，投掷一颗骰子 1d6：

：成功——角色从所有相邻的敌方角色中突围，并可以在本次行动的剩余部分中不需要再突围离开这些角色。

一些效果说明角色“自动突围”。当拥有此类效果的角色突围，无论 d6 骰子的结果多少都视为成功。（1 也视作成功）

10.8a 突围失败

如果一个角色突围失败，他不移动且不被视作移动过。

如果一个角色突围失败，立刻结算这次移动，这个角色剩余的行动或者触发效果中，那个角色不能移动，攻击，被给予免费行动。最常见的例子是类似冲锋（Charge）的威能，突围失败后不能进行攻击。

10.9 放置

有些效果指示你放置一个游戏要素意味着你把那个游戏要素从他的所占格移走并立刻放置在地图上指定的格（或区域）。

当一个角色被放置，不算做移动，也不需要突围或者计算速度数值

11 攻击

11.1 近战攻击

在近战攻击中，所选目标必须与攻击者相邻。需要注意，你一般在近战攻击时不需要对目标画一条火线。

11.2 远程攻击

在远程攻击中，所选目标可以是攻击者射程数值内的任意一处。

11.2a 与敌方角色相邻时的远程攻击

在进行远程攻击前，你必须先检查你的角色是否与一个敌方角色相邻。如果是，这个角色不能执行远程攻击。

11.3 射程

当一个效果需要检查角色的射程，它意味着使用角色的射程数值，该数值印刷在底座上。

11.3a 决定射程

首先计算角色的射程数值，从角色所占格开始，计数 0，包括对角线的所有方向向外数。

有些效果可能替代和/或修正角色射程。

任何时候玩家都可以查看地图决定射程。

11.3b “射程内” (within range)

如果一个游戏效果需要检查其他游戏要素或者格是否在“射程内”，受影响的游戏要素或者格必须在攻击者的射程内。角色射程内的格是你可以通过计算角色射程数值能达到的所有格。

11.3c “无视射程”

有些效果说明它们“无视射程 (regardless of range)”。这些效果一般需要目标在攻击者射程内，而这个说明是个特例。

11.3d “在 X 格内”

如果一个游戏效果需要检查另一个游戏要素或者格是否“在 X 格内 (within X squares)”，受影响的游戏要素或者格必须在 X 格内，计算方法和射程一样。

11.4 火线

你的角色必须看到目标才能攻击。这就是火线。要确定一个方格是否在角色的火线范围内，需从攻击角色方格的中心绘制一条虚拟线，到目标方格的中心。任何时候玩家都可以查看地图确定火线。

11.4a 攻击源

火线的源头是画出火线的游戏要素或者格。

源头的格也用来计算“射程内”，“在 X 格内”的效果。

11.4b 给自身画出火线

角色总是可以在自己或它所占据的方块上画一条火线，即使这样做是违法的。这条火线仍然穿过那个格的地形。

11.4c 阻挡火线

如果发生以下情况，火线被阻挡：

1. 虚拟线与一个角色占据的方格相交，并且该角色不在线条的起始格和目标格中的任何一个。
2. 虚拟线与阻挡地形相交。
3. 攻击角色和目标角色有高低差。

11.4d “在火线内”

如果一个游戏效果要求检查目标角色或格是否“在火线内”（**within line of fire**），在攻击源和目标之间的火线必须没有阻挡。

11.4e “无视火线”

一些效果说明它们“无视火线”（**regardless of line of fire**）。这种效果一般来说需要火线，而这个说明是个特例。

11.4f “直线火线”

如果火线保持同一行，同一列，或者对角线，他是“直线火线”（**direct line of fire**）。“直线火线”最短一格。

11.5 目标

“目标”（**target**）是被一种效果选择，被一条火线穿过，或者被攻击的游戏要素或格。攻击经常会需要一个目标，并且只会以角色为目标。

如果一个效果需要一个角色画一条火线并计算到目标的距离，那个角色必须从同一个格开始画火线和计算距离。（查看 24.2 多底座角色）

12 攻击步骤

以下规则同时适用于近战和远程攻击。你决定使用攻击时，有效果会指示你“做一个近战攻击”，“做一个远程攻击”，或者“做一个攻击”（你决定近战或者远程）。

进行攻击的角色被称为攻击者，受到攻击的角色被称为目标或者目标角色。

攻击只能将角色作为目标，不包括其他游戏要素。

一旦宣布一次攻击后，按照以下步骤执行：

1. 决定目标。

2. 决定攻击总值。
3. 判定命中次数
4. 计算伤害
5. 结算伤害
6. 结算击退
7. 结算攻击

12.1 决定目标

首先决定哪个角色被这次攻击视为目标。每次攻击至少有一个目标。有些攻击可能将多个角色视为目标。如果执行远程攻击，在这一步计算角色的射程数值。

决定目标时采用以下规则：

1. 一个角色最多被相同的攻击视为目标一次。
2. 一个角色不能把自己视为目标。
3. 一个角色不能把友方角色视为目标，除非有效果允许他这样做，或者那次攻击以“所有角色”为目标。

当所有目标都被决定后，开始决定攻击总值。

12.1a “枪数”/目标数量

每个角色在他的射程范围旁有一个“枪数”。那个数量代表了一次攻击中角色最多可以选择的不同目标数量。

当对多个目标执行近战攻击，每个目标必须相邻。当对多个目标执行远程攻击，每个目标必须在射程和火线内。

角色总是最少有一个“枪数”，无视任何效果。

12.1b 以“所有角色”为目标

以“所有角色”为目标没有枪数限制。除非特殊说明，这个攻击依然遵守其他攻击规则。

12.1c 合法和非法目标

一旦确定目标，有效果可能让刚才确定的目标角色变成非法目标。如果目标变成非法目标，你不能给这次攻击选择新的目标，除非特殊说明。如果这次攻击的所有目标都变成非法目标，且没有其他目标可以被选择，立刻结算攻击。

任何效果都不能让非法目标被视为攻击的目标。

12.2 决定攻击总值

这一步需要决定攻击者的攻击总值，它用来判断这次攻击是否命中，一旦命中，开始计算命中次数。

12.2a 计算攻击和防御数值

先计算进攻者的攻击数值和每个目标的防御数值。这一步在投攻击骰前完成。

目标的防御数值与攻击者的攻击数值之间的差值将是攻击命中所需的最小值。

12.2b 攻击骰

攻击方投 2d6。无论这次攻击有多少目标，只执行一次攻击骰。

能够重投或者代替骰子数值的效果在这一步生效。

必须先使用重投效果，然后再是代替效果，最后结算其他改变攻击骰的效果（如增加或者减少数值）。

12.2c 最终确定的攻击骰

当所有的改变攻击骰效果都被结算，此时攻击骰被称为“最终确定”。最终确定的攻击骰不能被任何效果改变。

12.2d 攻击总值

攻击总值是攻击者的攻击数值和最终确定攻击骰结果之和。会改变攻击总值的效果在这一步触发。

12.2e 最终确定的攻击总值

当所有的改变攻击总值效果都被结算，此时攻击总值被称为“最终确定”。最终确定的攻击总值不能被任何效果改变。

12.3 决定命中数

为了决定是否命中，攻击者将其最终确定的攻击总值与每个目标的防御数值进行计算。如果最终确定的攻击总值大于等于目标的防御数值，这次攻击视作“命中”（**hits**），目标视作“被命中”（**hit**）。如果低于防御数值，这次攻击视作“未命中”（**misses**），目标视作“未被命中”（**missed**）。



一次攻击有可能同时发生“命中”和“未命中”。

一旦确认了命中和未命中，并且结算完其他触发效果，开始计算伤害。



12.3a 闪避

有些效果允许目标“闪避”（evade）一次攻击。在确认命中前决定是否闪避。闪避一次攻击让本可能命中的攻击变成未命中。如果一次攻击将命中多个角色，只有执行闪避的角色会未被命中。其他角色仍然有可能被命中。

12.3b 暴击

如果最终确定的攻击骰是（最终的骰点必须显示为），所有这次攻击的目标被命中，就算这次攻击会未命中目标。这被称为暴击。暴击对于每一个命中的目标会在伤害阶段多加1点伤害。

12.3c 致命失误

如果最终确定的攻击骰是（最终的骰点必须显示为），所有这次攻击的目标未被命中，就算这次攻击会命中目标。这被称为致命失误。照常结算这次攻击（就好像这次攻击未命中所有目标）并在结算完后立刻给攻击者造成1点无法回避伤害。

12.3d “变成”

一些效果让一个角色在一次攻击中变成一个被命中或者未被命中目标，使用术语“变成”（become）。当这种情况发生时，受影响的角色会自动变成指定的任何效果，并绕过任何可能导致攻击或命中或未命中变成非法的效果。

12.4 计算伤害

攻击者开始计算会对每个命中目标造成的伤害。未被命中目标不会计算任何伤害。

首先，计算攻击者的伤害数值。然后，如果你使用“枪数”以多个角色为目标，你将攻击者的伤害数值分配给所有命中目标。当分配伤害时，你可以选择一个命中目标造成0点伤害，但是所有的伤害必须被全部分配。分配的伤害必须是正的整数（不能0.5或者-1伤害）。

无论何时造成伤害，都会同时对所有被命中或受影响的角色造成伤害。

当造成伤害确定时，开始执行目标对于伤害的处理。

12.4a 造成伤害

在分配完伤害给每一个命中目标后，使用任何增加或者减少伤害的效果。最后结果就是造成伤害。一个角色最小的造成伤害是0。

与“攻击造成的伤害”（**damage dealt by the attack**）或者“攻击伤害”（**attack damage**）有关的效果查找此阶段的数值，而不是攻击中发生的伤害。

12.4b 普通伤害

普通伤害是使用攻击者计算的伤害数值的一次攻击造成的伤害。普通伤害可能是穿透伤害（但不是不可避免），或者被减少，但仍然是普通伤害。

12.4c “替代普通伤害”

一些攻击不造成普通伤害，使用关键词“替代普通伤害”（**instead of normal damage**）。你使用特定数值的伤害，或者使用特殊效果来替代（或者减少）对目标造成的伤害数值。

如果有多种“替代普通伤害”的效果，攻击者角色的玩家选择一项触发，忽略其他效果。如果所有“替代普通伤害”的效果都是可选，玩家只能选择一项效果触发。

12.4d 伤害类型

默认情况下，造成的伤害没有特殊属性。以下两种伤害类型具有特殊属性：

穿透伤害——穿透伤害无法被减少

不可避免伤害——不可避免伤害无法被减少，也无法被任何效果防止。

12.5 对于伤害的处理

攻击者现在对每个目标造成了伤害，每个目标需要受到伤害。

转动目标的转盘并检查是否被击败。

注意对于伤害的处理不止发生在攻击中，而是任何时候角色受到伤害。当伤害是由攻击以外的原因造成的，直接执行这一步。

当所有角色都受到了伤害（结算完是否被击败），你继续结算击退，如果没有击退，结算攻击。

12.5a 受到的伤害

受到的伤害是角色转盘需要旋转的次数。一旦确认造成的伤害，将数值与任何可以减少伤害或者其他效果进行计算，最终确认受到的伤害。

12.5b 减少伤害

只有一种减少伤害的效果可以应用于单次伤害，并且角色的控制者可以决定使用哪种效果。伤害不能被减小到负数。

12.5c 转动转盘

当一个角色受到伤害，你持续转动转盘直到转到了指定的格数，除非转到了击败格，或者有效果让你停止转动。

只有转盘实际转动，角色才被认为“受到伤害”，没有其他效果会影响这一点。

12.5d 检查是否被击败

在一个角色受到伤害并转动完转盘后，检查是否被击败。角色会因为到达击败格或者其他特殊效果导致被击败。

当一个角色被击败，立刻将其移除出游戏并放置在击败区。移除那个角色的所有行动指示物，他的持续效果消失，他装备的任何其他游戏要素被卸下。

一个被击败的角色/游戏要素不再是你队伍或者预备队的一员并且无法在使用任何效果或者被任何其他效果影响或指定，除非有效果指定一个被击败角色/游戏要素或者击败区。

12.5e 触发击败的说明

一个角色“将要被击败”但是还没发生，不视作已被击败。

如果多个“将要被击败”效果触发，会阻止角色被击败，只能使用一个效果，其他效果不会被结算，因为角色不再“将要被击败”。

12.6 结算击退

一些效果会产生击退。具体理解为一个角色被一次强力的攻击或者威能丢了出去。受影响的角色一般会在原先所占格向外最多 3 格远处停下。







12.6a 如何产生击退

有两种方法会产生击退。它们都遵守相同的击退步骤。一个角色可以被一个或者多个角色使用“击退”（KNOCKBACK）关键词或者其他产生击退的效果击退。

12.6b 击退关键词（KNOCKBACK）

关键词：*击退*-当这个角色命中，你可以选择击退所有这次受到伤害的被命中角色

有两种方法获得击退关键词：

1. 一个威能或者能力给予了角色这个关键词
2. 攻击者的攻击骰投出了重复结果 (     ) 并且命中，那次攻击获得击退关键词。

12.6c 激活或者触发击退

一些效果会在攻击外造成击退效果。这些效果也遵守向外 3 格的最大距离，除非有特殊说明。

12.6d 击退步骤

如果是由于击退关键词产生的击退效果，所有被影响的角色在受到伤害，旋转完转盘后结算击退（攻击结算前）。除此以外，在指定角色受到击退效果时就结算击退。

一个被击退的角色按照攻击者所在位置的直线路径被击退（称为击退路径）。在击退时，按照击退路径一格一格地放置被击退角色。按照上述方法将被击退角色放置在三格外，除非发生以下情况导致中断：

1. 角色已经被放置在了 3 格或者要求数量的格上
2. 另一个角色占据了击退路径上的下一格。
3. 击退路径上下一格是阻挡地形，或者下一格有墙。（如果击退路径沿对角线，交叉点有两堵墙使得下一格不相邻会停下击退。详见 16.8c）
4. 击退路径上下一格是地图边缘。
5. 击退路径上的下一格的高度比之前一格高/低。

对于查看角色是否被击退的效果，就算角色没有离开最初的格，只要使用了击退步骤就会触发这类效果。

12.6e 击退伤害

如果一格角色在击退路径上放置在要求的格数之前，因为有另一个角色占据了格被中断了击退，对被击退的角色造成 1 点伤害。这被称为击退伤害。

如果角色占据的升高地形被移除或者摧毁，他受到 1 点击退伤害。

击退伤害不是由于角色造成的，击退伤害也不会触发任何需要检查“如果一个角色对另一个角色造成伤害”的效果。

12.6f 防止击退

有些效果可以让角色防止击退。对于一次攻击中的击退，在角色转动转盘前检查这类效果。对于其他类型的击退，在击退前检查这类效果。

防止角色被放置（**place**）的效果也可以防止角色被击退。

12.6g 关于击退的说明

击退是放置另一个角色（**place**），不被任何效果认为是移动那个角色（**move**）。

如果多个角色同时被击退，从距攻击方最远的角色开始一个一个结算。

12.7 结算攻击

在上述所有步骤都完成后，结算攻击，有些效果可能让你跳过所有的攻击步骤，立刻结算攻击（例如，这次攻击变成非法攻击）。

13 “黄金”法则

反转英雄的黄金法则不能被任何效果影响，包括卡上有些能打破规则的效果。如果有效果违反了黄金法则，它无法生效。

13.1 先替换再修正

当需要计算战斗数值时，按照以下步骤执行：

1. 查看印刷数值。
2. 把数值替换成指定数值（例如，“变成6”）
3. 把数值乘或者除（通常是翻倍或者减半）
4. 把数值修正（通常是+或者-）

如果有多种计算方法，激活的玩家需要按照上述顺序执行。如果最终任何数值的结果为负数，用0替代。

13.2 占据的规则

同一格不能有2个角色占据。

任何导致2个或更多角色占据同一个格的效果是被禁止的。

除废墟指示物外，任何导致角色，指示物或者物品占据一格阻挡地形的效果是被禁止的。

如果有一个强制效果需要将一个游戏要素放置，从而导致上述两种情况，对手玩家选择把游戏要素放置在尽可能靠近原先位置的一格。

有些效果可能允许一个角色穿过其他角色和/或阻挡地形，那个角色最终不能停在有阻挡地形或其他角色占据的格。如果会发生这种情况，那个角色必须在进入这种格之前停下。

13.3 行动指示物的规则

没有任何效果可以让一个角色拥有超过 2 个行动指示物。

如果会发生这样的情况，给予角色最多 2 个行动指示物，无视多余的指示物。

你无法选择会让你的角色被给予第三个行动指示物的效果。

如果有效果会给一个角色行动指示物，但是你不能给予行动指示物，你不会被视作给予了行动指示物。

13.4 最小和最大的规则

如果一个效果说明一个数值（通常是战斗数值）有一个“最小值”，而最终计算结果更小，使用那个说明的最小值。

如果一个效果说明一个数值（通常是战斗数值）有一个“最大值”，而最终计算结果更大，使用那个说明的最大值。

在上述两种情况中，依然按照替换修正的步骤进行计算，只改变最终的结果。

13.4a 最小和最大的冲突

如果一个效果同时让一个数值有了最大值和最小值，而单一的数字无法同时满足条件（例如，最小 10，最大 4），只用最大的数值。

13.5 激活玩家的规则

激活玩家指进行当前回合的玩家。如果顺序会影响同时结算的效果或者选择，激活玩家的效果先结算。详见 8.1h，同时结算的效果。

14 “白银”法则

反转英雄的白银法则与黄金法则类似，但是有些特殊效果可以打破它。

可以这样做的特殊效果需要特别注意参考它们打破白银法则。

14.1 第一回合的免疫规则

在游戏开始后到每个玩家结束他们的第一回合前，在起始区域的角色都拥有免疫（**Immune**）关键词，除非他们离开了起始区域（包括起始格）。

14.2 “3”的规则

每当一个战斗数值的所有修正最终大于 3 或者小于-3，最终都会变成+3 或者-3。所有的修正都会作用于战斗数值，但是最后的总值变化了。

这条规则不适用于替换数值规则。

这条规则只适用于修正战斗数值（速度，攻击，防御，伤害，射程）。反转英雄中的任何其他数值（例如造成的伤害或者 d6 骰的结果）没有这个限制

15 地图

反转英雄的游戏需要一张地图

默认地图大小是 2 英尺乘 2 英尺，或者每边 16 个格。每个格 1.5 英寸。有些反转英雄的版本使用其他尺寸地图（例如 2 英尺乘 3 英尺）。一些地图由数个独立板块拼接成更大的地图。比赛必须按照地图同一侧的 2' x 2' 配置进行组装，其中列字母/行编号按照地图同一侧的 A/数字顺序排列。地图上不同的边界线代表了不同类型的地形。

15.1 室内和室外地图

反转英雄有三种类型地图——室外，室内和室外/室内地图。

前两种无需说明，第三种是室外地图上包括了部分室内地图区域，用黄色边界线标明。

室内或室外地图没有特殊规则，但有些效果需要查看地图类型。

需要注意有些角色可能拥有威能或者能力让他们穿过室外阻挡地形，但不能是室内阻挡地形。

15.1a 室外地图

室外地图会在地图名字旁标注“室外”（**Outdoor**）。

15.1b 室内地图

室内地图会在地图名字旁标注“室内”（**Indoor**）。

15.1c 室外/室内地图

室外/室内地图会在地图名字旁标注“室外（室内）”（“**Outdoor (Indoor)**”）。

在室外/室内地图上用黄色边界线标注的区域是室内区域。

与黄色边界线共享一边的墙被认为是室内墙，因此是室内室内阻挡地形。

15.2 地图边缘

角色不能越过地图边缘。

默认地图边缘不是墙，但可能有墙沿着它们，允许它们是墙。

15.3 从地图上移除角色

一些游戏效果可能从地图上移除角色，不是击败，不是移除出游戏或者放置于预备队。这说明角色可以被放在角色卡上或者只是放在地图外。一般来说，此类效果会标明如何/何时把角色放回地图。

除非特殊说明，移除出地图的角色不能：

1. 激活行动（消耗行动或者免费行动）。
2. 使用被动效果
3. 触发效果或使他们的效果触发
4. 被当作目标/被任何效果选择

移除出地图的角色仍然是你队伍的一员并且会遵守需要查找你队伍角色的规则和效果。

15.3a “从地图上移除”的额外说明

如果在角色移除出地图前它激活或者触发了会延迟触发或结算的效果，照常结算。例如，一个角色激活了标准威能屏障（**Barrier**），然后被移除出地图，指示物仍然存在，并在你的下一个回合开始移除。

移除出地图的角色像清理阶段那样清除行动指示物，但不会触发任何效果。

15.4 起始区域

每个玩家的“起始区域”是地图边缘的格，用来在游戏设置阶段放置他们的角色。

在老地图中，起始区域用紫色边界线标记（可能包括不在地图边缘的格）

15.5 未占格

未占格代表地图上没有任何角色在内（占据）也不阻挡地形的格。不考虑它是否是光洁，隐藏或有物品或者指示物在其上方。

15.6 橘黄色格

一些地图可能有橘黄色边界线包围的格。这些格有特殊属性，会在地图上标明规则。

16 地形

地形是地图上的印刷景观或地图上的标记。地形会影响角色的移动方向和火线。

16.1 开阔地形/格

没有地形的方块被称为“开阔格”或“开阔地形”，代表没有地形。

16.2 隐蔽地形

隐蔽地形指的是包含树木、大型家具、碎片和其他可能阻碍火线的类似物品的区域。

隐蔽地形由绿色和白色的方格边界线包围。

注意：有些旧的反转英雄地图可能用绿色或者白色实线标记隐蔽地形。

16.2a 隐蔽地形与移动

角色可以移动经过或者进入隐蔽地形

16.2b 隐蔽地形与火线

如果角色和目标间画出的火线经过了一个或多个隐蔽地形，这个火线被“隐蔽”。这包括目标所占格，但一般不包括攻击源所占格。

在一些少见情况中，角色有能力从非自身格画出火线。如果攻击源和目标都在同一个隐蔽地形，目标不是画出火线的角色，这个火线被隐蔽。

对于被隐蔽的火线，这次攻击中目标的防御数值+1。

16.3 阻挡地形

阻挡地形代表一个包含了建筑或者大型障碍物的区域，这种地形可能完全阻碍角色的移动路径和火线。阻挡地形被棕色边界线包围。

如果一个效果与“一部分”阻挡地形有关，它代表了阻挡地形和墙。

16.3a 阻挡地形与移动

角色不能移动经过（或进入）阻挡地形。

16.3b 阻挡地形与火线

如果角色和目标之间的火线经过了一个或多个阻挡地形，这条火线“被阻挡”（**blocked**）。

在一些少见情况下，角色有能力从一个阻挡地形开始画出火线。这种情况中的阻挡地形不阻挡火线。

被阻挡的火线会阻止攻击源瞄准预定的目标。

16.4 墙

墙是阻挡地形的一种，它不会填满格子而会在格子边缘用黑色粗线标记。

一个较长的“墙体”的每一部分都被称为墙。每当提到“墙”这个词时，它指的时地图上 1 格长的墙。

16.4a 墙和移动

角色不能移动经过墙。

16.4b 墙和火线

墙对火线的效果与阻挡地形的效果相同

16.4c 墙和相邻格

墙两侧的格不相邻

16.4d 墙和相邻角色

位于阻挡地形的对角线上的两个角色可以被视作相邻，但是这种情况下墙不会被视作相邻，除非墙是沿着角色所占据的方块边缘（例如，一个单独格有最多四条相邻的墙。

16.4e 墙和射程效果/“在 X 格内”

需要检查“在 X 格内”的地形或者类似的效果，不包括只与符合条件的格的一个角上有接触的墙。只有在这种格的边缘是墙是才符合要求。

16.4f 窗（旧版）

窗是墙的一部分，可以画出火线但不能移动穿过。一般由黑色轮廓的蓝色虚线方块表示。

在使用效果或者摧毁时，窗被视为墙（也是阻挡地形）。

窗的相邻效果与墙一致。

窗的移动效果与墙一致。

窗不能以任何方式阻挡火线。

注意：窗是旧版内容，只能在反转英雄旧版地图上找到。

16.4g 门（旧版）

门是墙的一部分，可以移动穿过但不能画出火线。一般由黑色轮廓的白色虚线方块表示。在使用效果或者摧毁时，窗被视为墙（也是阻挡地形）。

门的相邻效果与墙一致。

门的移动效果与墙一致。

门不能以任何方式阻挡火线。

注意：门是旧版内容，只能在反转英雄旧版地图上找到。

16.5 升高地形

升高地形代表战场上有高低差的区域。升高地形被红色边界线包围。

默认情况下，升高地形是开阔地形，但可以被隐蔽或者阻挡。

印刷的升高地形不能被摧毁。

占领升高地形的游戏要素被认为是“升高的”，他们的高度是他们所占升高地形的高度。

在升高高度 1（“地面”）的角色不被认为是“升高的”。

16.5a 升高地形与移动

如果一个角色会移动穿过升高地形的红线，他们必须停下移动，除非拥有**移动：高地**（**Improved Movement: Elevated**）关键词或者是穿过红线上带有转换标记的方格。

16.5b 升高地形/转换标记格与相邻

角色可以对其在楼梯（转换标记格）相连的格中的敌方角色进行近战攻击。（注：转换标记格上的两个三角标记形成了菱形）。

角色只能对其在楼梯相连的格中的敌方角色进行近战攻击，这包括楼梯对角线上高度不同的格。

尽管角色可以对其在楼梯相连的格中的敌方角色进行近战攻击，不同高度的格依然不被任何游戏效果视作相邻。

16.5c 升高地形与火线

无法从低处方格向相同高度的另一个方格越过高低差地形绘制视线（表示角色无法穿透建筑物进行射击）。然而，可以从高低差方格向相同高度的另一个方格通过较低高度的地形绘制视线（表示角色可以从一个屋顶向另一个射箭），其他在那个高度的地形依然生效。

两个不同高度的火线会因为以下原因被阻挡：

1. 低高度有阻挡地形
2. 比低高度更高的任何高度的升高地形，不包括火线的画出格和画至格
3. 巨型或者超巨型角色

不同高度之间的火线只有在目标格处于隐蔽地形时，火线才会被隐蔽。

16.5d 边缘

升高地形两侧高地形边界的格与低地形的格相接，称为“边缘”。

处于边缘的角色或者格能够像不同高度画出火线也能被不同高度的火线画至。

16.5e 升高地形边缘的墙

与两个高度层共享一条边缘的墙被认为同时占据两个高度以及其中的层。

16.5f 与升高地形的相邻

提到“角色与升高地形相邻”的效果只有在角色占据格与一格升高地形相接时触发

16.5g 升高地形与大型游戏要素

多于一格的游戏要素不能占据不同高度的格，除非有特殊说明（详见 24. 2c 中最常见的例外）。

16.6 水域地形

水域地形代表了溪流，池塘或者其他液体。使用蓝色边界线标记。

除了特定的游戏效果，水域被视为开阔地形。

16.7 过渡标记格

拥有红白和数字的小三角（组成菱形），并于另一个边界格相接的格是过渡标记格。数字代表格所在高度。

一般在升高地形边界线上找到的过渡标记格，小三角的数字会不同，代表楼梯或者滑道。

过渡标记格同时也会用来表示从地图上的一个房间或区域到地图上同高度的另一个区域的门道、开口和其他通道。在这种情况下，小三角的数字是相同的。

当过渡标记格在黄色边界线上，表示室内到室外（或者相反）。

当角色移动通过过渡标记格，并且没有高度变化（不会通过红色边界线且小三角数字相同），那么他们可以进入过渡标记格的对角格。

16.7a 游戏设置时的过渡标记格与地形标记

在游戏设置时，不能将地形标记放在过渡标记格上。

16.7b 升高地形边线的过渡标记格与移动

当角色移动通过过渡标记格，并且有高度变化（会通过红色边界线且小三角数字不同），那么他们可以进入过渡标记格的相接格（不能进入对角格），不会停止移动。

16.7c 升高地形边线的过渡标记格与相邻

角色可以对其在楼梯（转换标记格）相连的格中的敌方角色进行近战攻击。（注：转换标记格上的两个三角标记形成了菱形）。

角色只能对其在楼梯相连的格中的敌方角色进行近战攻击，这包括楼梯对角线上高度不同的格。

尽管角色可以对其在楼梯相连的格中的敌方角色进行近战攻击，不同高度的格依然不被任何游戏效果视作相邻。

16.8 交叉点

在反转英雄中，由于地图由各种格组成，你常常会按对角线移动，并经过四个格的交叉点。如果你的火线是对角线也会经过这些点。

16.8a 交叉点与移动

移动经过交叉点时你需要考虑对角格的地形（包括格边缘的墙也会涉及交叉点）。

你的角色在移动经过交叉点时被认为通过的是拥有更少限制的地形。例如，如果一边被阻挡，另一边是更高高度，但你的角色移动可以无视其中的一项，他可以按对角线移动。如果你的角色没有无视任何地形的能力，通过交叉点仍然会停下，就好像他穿过了升高地形的边缘。

16.8b 交叉点与火线

火线经过交叉点时你需要考虑对角格的地形（包括格边缘的墙也会涉及交叉点）。

火线在经过交叉点时被认为通过的是拥有更少限制的地形。如果最少的限制是隐蔽地形，则火线被隐蔽。如果两边都是阻挡，则火线被阻挡

16.8c 墙交叉点

交叉点处有墙存在会阻止相邻。为了确定墙是否阻止了相邻，假设一个角色，从 A 格移动交叉点的相对 B 格，且只从相邻格经过。如果那个角色不能从 A 经过任何一个相邻格移动到 B 格，那么 A 格和 B 格不相邻。

16.9 摧毁地形

一个反转英雄的角色可能拥有能摧毁阻挡地形（包括墙）和地形标记（包括物品）的固有能力。他们都可以执行以下的行动。

近战摧毁行动——近战：如果角色的伤害数值大于等于地形的摧毁数值，摧毁一个相邻的地形标记或者一格印刷地形（这不是一次攻击）。如果地形没有摧毁数值，默认为 3。

远程摧毁行动——远程：如果角色的伤害数值大于等于地形的摧毁数值，摧毁在射程范围和火线内的一格地形标记或印刷的阻挡地形（这不是一次攻击）。

如果地形没有摧毁数值，默认为 3。

近战/远程摧毁行动不是一次攻击。

16.9a 摧毁印刷的阻挡地形

每当阻挡地形的一格被摧毁，将一个废墟标记放在那一格。如果废墟标记之后被移除，那一格仍然视为被摧毁。

当需要在摧毁阻挡地形是画出火线，火线需要画至那一格的中心，火线不会被你正在摧毁的地形阻挡。

16.9b 摧毁墙壁

像阻挡地形一样，墙可以被摧毁。

当使用近战摧毁行动，你只能摧毁你角色所占格边缘的墙。

当使用远程摧毁行动，必须从墙的另一边向目标格中心画出一条火线。这条火线同时必须穿过那个墙边缘最近的格。两个格必须都在角色的射程内。这条火线不会被选中的墙，占据目标格的角色，或者目标格的阻挡地形所阻挡。

墙被摧毁时，在墙的两侧格内放置废墟标记，除非那两格是阻挡地形。被摧毁的墙不会再影响相邻，阻挡火线或移动。如果两个废墟标记之后都被移除或者变成其他标记，墙仍然视为被摧毁。

如果阻挡地形相邻的墙被摧毁，阻挡地形不会被摧毁，也不会在其上方放置废墟标记。

16.9c 摧毁地形标记

如果一个地形标记被摧毁，之后还有一个效果会将这个地形标记移除出地图，移除摧毁地形标记后留下的任何废墟标记。

17 地形标记

地形标记代表战场上可能发现的物件。地形标记包括了小物品到拥有特性的大地形。

物品经常用圆盘指示物表示。任何角色都可以捡起，持有和在攻击中使用物品。

拥有特性的大地形经常是一格或者矩形格，并在上方用边界线标记出了地形类型。这些标记代表了战场上的特性，只能使用威能或者其他游戏效果来捡起，持有或在攻击中使用。

地形标记可以根据自身的地形的类型或创造它们的威能来判断它们的属性。

17.1 物品

17.1a 标准物品

没有特殊效果和默认地形值的对象被认为是“标准”物品。标准物品的分值为 0 分。

17.1b 物品与地形标记

物品是地形标记的一部分，但它们不会改变所占格的地形。为了区分这一点，物品通常是圆底盘并且没有颜色环。一些旧版物品底盘可能会有蓝，紫，红，黄或者白环。如果使用旧版物品，确保所有玩家都知道这个游戏要素是一个物品。

与地形标记有关/以地形标记为目标的游戏效果可以影响物品。

17.1c 轻物品（旧版）

轻物品的底盘有黄色环，代表这个物品可以被普通人拿起，就算那不是很容易（例如装满的垃圾桶）。

17.1d 重物品（旧版）

重物品的底盘有红色环，代表这个物品只能被超人类拿起（例如小轿车）。

只有拥有**超级力量**（**Super Strength**）关键词的角色可以拿起重物体。

17.2 你队伍的地形标记

你的起始队伍可以包括最多 3 个地形标记（就算他们不符合 2.4d 的要求）它们可以是标准地形标记或者非标准地形标记。你起始队伍的地形标记或者从游戏外带入场的地形标记视作你队伍的友方。

17.2a 标准和非标准地形标记的区别

标准地形标记是任何 1x1 格的阻挡，水域，隐蔽，烟雾或物品标记，拥有默认地形数值（见 17.11c）。

非标准地形是升高地形标记，大于 1x1 格或者地形数值不是默认地形标记数值的标记。

如果一个效果生成了地形标记，或者将一个游戏要素替换成了游戏外的地形标记，除非特殊说明，那个效果生成的都是标准地形。

17.3 地形标记与改变所占格地形

拥有边界线的非物品地形标记会改变它所占格的地形类型。物品作为地形标记的一种，不会改变所占格的地形类型。

除了升高地形标记（见下方 17.14c），如果一格内有多个非物品地形标记，最后放置的地形标记（最上方的标记）代表了这格的地形类型。其他下方的地形标记仍存在，但是不影响这格的地形类型，不会有任何其他效果，除非是移除它们的效果。

如果最上方的标记被移除，这格立刻变成下方的地形类型（或者印刷地形类型）。

17.4 在游戏设置阶段放置地形标记

当在游戏设置阶段放置地形标记，它们必须被放置在起始区域外，不能被放置在过渡标记格，阻挡地形或者其他地形标记上。

地形标记不能放置在特殊地形上，也不能放置在橙色或橙色虚线边界线内，除非放置标记的格是开阔地形。

17.5 在游戏中放置地形标记

当在游戏中放置地形标记，不能被放置在阻挡地形上。多个地形标记可以被放在同一格，最上方的地形标记上。

地形标记对格边缘的墙没有影响。

大于 1 格的地形标记不能被放在其中内边有墙的格中。

17.6 捡起地形标记（包括物品）

所有角色都具有捡起物品的能力。任何时候一个物体或地形标记被捡起，它就会变成持有状态。

可以使用标准威能**超级力量**（**Super Strength**）的角色可以捡起非物品地形标记。

每次移动一次，一个角色可以在移动经过一格时捡起那格或者他移动经过的相邻格的物品（或地形标记）。一个角色移动 0 格仍然可以捡起他所占格或相邻格的物品。

17.7 持有地形标记（包括物品）

一个角色一次只能持有一个地形标记（包括物品）。当一个地形标记被角色持有，它被认为离开地图，并且只会被指定持有的物体或地形标记的效果或会影响那个标记的效果所影响（就像**屏障**（**Barrier**）会在下一回合开始时移除标记）。

被持有的地形标记不在角色所占格也不与持有它的角色相邻，尽管如果该地形标记有任何特殊效果，将其视作自身占据了持有它的角色的任何格，以达到需要的效果。

如果持有地形标记时，角色被击败或者失去了**超级力量**（**Super Strength**），那个角色立刻放下标记使得那个标记的至少一格在这个角色所占格的相邻格（或者放在被击败角色之前所占格的相邻格）。

如果标记不能被合法放置，它立刻被摧毁，用废墟标记替代，一个废墟标记放置在角色所占/曾经所占格。如果地形标记大于1格，按照标记的形状放置地形标记（被摧毁地形标记的友方玩家可以选择朝向），必须有1格被废墟标记被放置在角色所占格，并放置任何可以合法放置的废墟标记（剩余废墟标记不被放置）。

如果有效果需要角色不持有物品或地形标记，在使用这个效果时，那个角色不能捡起或持有物品标记。

被持有的地形标记不算作加入了持有角色的队伍（如果它是敌方物品标记）。

持有地形标记的角色不能携行其他角色，也不能被其他角色携行。宣布了移动中使用携行能力的角色不能在移动中捡起地形标记。

如果一个被持有的地形标记被移除出游戏，持有这个标记的角色不在被视为持有地形标记。

17.8 丢弃地形标记（包括物品）

每次移动一次，一个角色可以在移动经过一格时将地形标记丢弃至那格或者他移动经过的相邻格。一个角色移动0格仍然可以将地形标记丢弃至他所占格。

如果地形标记不能被合法放置，它不能被丢弃。

在一次移动中，角色可以捡起地形标记或丢弃地形标记，但不能同时执行。

17.9 地形标记数值

17.9a 地形标记射程数值

地形标记的射程数值由【**枪数**】（BOLT）符号表示。这是一个角色在执行远程地形行动中可以用来瞄准对方角色的射程。

17.9b 地形标记近战范围数值

地形标记的近战范围由【**巨型**】（GIANT）符号表示。这是一个角色在执行近战地形行动中可以用来瞄准对方角色的射程。

17.9c 地形标记伤害数值

地形标记的伤害数值由【**爆炸**】（BURST）符号表示。这个数值由两个数字表示。

第一个数字（/前）是执行远程地形行动时造成的伤害。

第二个数字（/后）是执行近战地形行动时修正角色的伤害。

17.9d 地形摧毁数值

地形标记的摧毁数值由【**摧毁**】符号表示。这是角色使用近战/远程摧毁行动摧毁地形需要的数值。

17.10 摧毁地形标记

地形标记可以用近战/远程摧毁行动来摧毁。

当使用远程摧毁行动，地形所占格上的角色不会阻挡火线。

摧毁物品时不需要放置废墟标记。

当地形标记大于1格，它的任何一格被摧毁时，整个标记都被摧毁。

17.11 在攻击中使用地形标记

角色可以在攻击中使用地形标记。这是固有能近战/远程地形行动（称为地形攻击）。通过任何一种方法执行的攻击结算后，地形被摧毁。

角色只能在被下达消耗行动——近战或远程行动时，才能激活地形行动来攻击，而不是其他行动或者触发的效果造成的攻击。

17.11a 近战地形行动

近战地形行动的定义——近战：如果一个持有地形标记的角色以一个相邻的敌方角色为目标执行近战攻击（计算地形标记的近战范围数值），用地形标记的伤害数值修正进攻角色的伤害数值。在结算攻击后摧毁地形。

17.11b 远程地形行动

远程地形行动的定义——远程：如果一个持有地形标记的角色以地形标记范围【枪数】（Bolt）数值范围内的敌方角色为目标执行远程攻击，造成的伤害等同于地形标记的伤害数值。在结算攻击后摧毁地形。

17.11c 默认地形标记数值

如果一个地形标记没有印刷数值，它的默认数值：

【枪数】：4，【巨型】：-，【爆炸】：2/+1，【摧毁】3。

17.12 地形标记和携行

持有地形标记的角色不能携行其他角色，也不能被其他角色携行。宣布了移动中使用携行能力的角色不能在移动中捡起地形标记。

17.13 游戏开始时角色效果给予的地形标记

在游戏开始时就持有或装备的地形标记（包括物品/装备）的角色，无需在组队总分值中支付地形标记的分值，并且不算入组队说明中的地形标记限制。

17.14 地形标记类型

17.14a 隐蔽地形标记

隐蔽地形标记在游戏设置时放置于地图上，和/或被角色的威能/效果放置于地图上。

隐蔽地形标记有绿色白色相间的边界线，把它们所占格视为隐蔽地形。

非废墟或烟雾标记的隐蔽地形标记可以被摧毁和用于近战/远程地形行动。

17.14b 阻挡地形标记

阻挡地形标记在游戏设置时放置于地图上，和/或被角色的威能/效果放置于地图上。

阻挡地形标记有棕色的边界线，把它们所占格视为阻挡地形。

17.14c 升高地形标记

升高地形标记在游戏设置时放置于地图上，和/或被角色的威能/效果放置于地图上。

升高地形标记有红色的边界线，把它们所占格视为升高地形。如果放置在升高地形上，把所占格变成另一个不同高度的升高地形。

升高地形标记的边界线会有带有修正数值的红色三角（如+1），代表升高多少高度。标记上带有红色三角的格，以及标记上与红色三角共享一条边的格，都被认为是过渡标记格，按照 16.7b 的规则（只要地形标记保持在那个位置/朝向，那么这些格就会继续共享一条边）。

如果角色占据了一格身高标记地形，那个地形被移除，摧毁，或者放置在非角色所占格，那格的角色会在行动结算后受到一点伤害。（见 12.6e）

如果另一个非物品地形标记被放置于升高地形标记所占格，那格仍然被升高，地形类型被视为最上方的地形标记类型。

17.14d 废墟标记

废墟标记会在地形被摧毁时和在角色威能/效果下生成。地形标记的背面是“摧毁”面。当一个非标准地形标记被摧毁，翻转至“摧毁”面，现在它视为废墟标记。

废墟标记可以放在隐蔽地形和阻挡地形上（注意：这是唯一一种能被放置在阻挡地形上的地形标记）。

当有游戏效果需要隐蔽地形，废墟标记能提供隐蔽地形的游戏效果（最主要是火线经过时提供防御加成），但是不能被捡起，持有，摧毁或者执行近战/远程地形行动。废墟标记拥有**不可移动**（**Immobile**）关键词

17.14e 烟雾标记

烟雾标记由角色的威能/能力生成（通常是标准 PAC 威能**烟云**（Smoke Cloud））

烟雾标记让生成格变成隐蔽地形。除了 PAC 上提到的效果，当有游戏效果需要隐蔽地形，废墟标记能提供隐蔽地形的游戏效果（最主要是火线经过时提供防御加成），但是不能被捡起，持有，摧毁或者执行近战/远程地形行动。

17.14f 水域标记

水域地形标记在游戏设置时放置于地图上，和/或被角色的威能/效果放置于地图上。

水域地形标记有蓝色的边界线，把它们所占格视为水域地形。

水域地形标记不能被捡起，持有，摧毁或者执行近战/远程地形行动。

17.14g 屏障标记

屏障标记由角色的威能/能力生成（通常是标准 PAC 威能**屏障**（Barrier））

屏障标记是标准威能**屏障**（Barrier）生成的（还有其他会生成屏障的游戏效果）。

屏障标记把所占格变为阻挡地形，遵守其他阻挡地形的规则（包括默认地形数值）。

17.14h 特殊标记

有些游戏效果指示玩家生成“特殊”标记或者有指定名称的标记。这些标记的效果在生成它们的游戏要素上有说明。

如果游戏要素说明这个标记是一种地形，那么这个标记也遵守那种地形标记的所有规则。如果生成的标记没有给予地形类型，那个标记不是地形标记。

18 威能

角色拥有能让他们触发或激活效果的威能，和/或包括了被动效果。所有标准威能都在 PAC 中有解释。一般来说，战斗转盘会显示出角色当前可用威能。一些特殊未能何能力会允许角色使用不在他们转盘上的标准威能。

18.1 标准威能

标准威能列于威能和能力卡 (PAC) 上。

标准威能在战斗表盘上有一个相应颜色的方块，其战斗类型(速度、攻击、防御或伤害)与其所覆盖的战斗数值相同。

标准威能可以通过其他威能或能力以关键词形式授予，在这种情况下不会有相应的彩色方块。

18.2 特殊威能

特殊威能在角色卡上有详解。

特殊威能有一个相应的黑边白色方块，其战斗类型(速度、攻击、防御或伤害)与其所覆盖的战斗数值相同。

特殊威能会改变标准威能。

特殊威能只会通过改变标准威能的指定效果，那个标准威能的其余部分不变。

18.3 “战斗类型”威能

一些效果与威能的类型相关(速度，攻击，防御或伤害)。

当一个效果提到这种类型的威能时，它同时指的是当前显示在战斗转盘中的威能和 PAC 上列出的该类型的任何标准威能。

如果一个效果提到“标准‘类型’威能”(类型指速度，攻击，防御或伤害)，它指的是 PAC 上列出的标准威能。

18.4 揭示/正在揭示的威能

在任何时候转盘上的威能都可以通过表盘窗口“被揭示”，即使是在转动表盘的时候，角色是在治疗还是受到伤害。对于格数也是同样的道理。

如果一个效果在一次揭示时触发，即使你已经转动表盘超过了揭示的威能(或格数)，也要触发该效果。一次转动表盘可以出现多个揭示，从而产生多次触发。当一个威能描述“第一次揭示”时，它只会在游戏中第一次揭示时触发。

18.4a “停止”(STOP)关键词的揭示效果

当特殊威能包括“**停止**”(STOP)关键词(经常提到的是“**停止格**”(STOP click))揭示时，转盘不会再继续转动。

18.5 复制威能

如果一个角色能够复制并使用另一个角色的标准威能，则该复制角色将使用该威能的标准版本，而不会使用被其复制的角色的使用标准威能时的附加效果。

如果一个角色复制了特殊威能，那包括了所有的附加效果和限制

18.6 印刷在角色卡上的标准威能

当某效果涉及“印在【角色】卡上的标准威能”时，该威能必须是该角色本身的标准威能（with “gem”），而不是由特殊威能、特点或团队能力所赋予的标准异能。

那个标准威能可以是角色卡上任意一处印刷的威能（举例：战斗转盘上未显示出的威能）。

19 能力

很多效果会给予能力。有些是印刷在游戏要素底座上的标志。

反转英雄中任何包括游戏文字的能力都不是威能（这意味着它不像标准和特殊威能那样在战斗转盘上有对应格）。

有五种能力：

1. 固有能（Inherent Abilities）
2. 特点能力（Trait Abilities）
3. 提升能力（Improved Abilities）
4. 团队能力（Team Abilities）
5. 关键词能力（Keyphrase Abilities）

如果一个能力的类型模棱两可，将其视作特点能力

19.1 固有能

固有能不会被任何事情指示或者给予。

它们是角色经常会使用的能力，在 PAC 上有说明。

这些能力常常是可用的，除非一个效果说明你“不能使用”它们或者它们所包含的行动或指令。

19.2 特点能力/特点

特点能力（特点）通常由模型底座上的星型标记表示。它们通常给予角色可以使用的标准威能和其他效果。在角色卡上的星型标记旁有详细解释。它们总是存在，但只在特殊情况会使用。

19.2a 标记分值的特点

标记分值的特点是特殊的特点能力。这些能力只能在游戏要素按照特定分值被添加到起始队伍时才能使用。这种特点能力会在星型标记旁用分值标记。


19.2b 可选特点



可选特点是只有当玩家选择支付额外费用时才会存在的特点能力，当玩家将角色添加到你的起始队伍中时，英雄卡上星型标记下方的显示了这一额外分值。

与标记分值的特点不同，可选特点使用黑底白星来表示。在它的前部也有一个+/-符号。只能支付一次额外分值，并且在游戏中不会再增加或减少游戏要素的分值，但是对手击败游戏要素时计算增加后的分值。

19.3 提升能力

提升能力让角色可以执行平时无法执行的移动或者瞄准目标。

这些能力帮助角色更方便地移动或者选择目标并用“提升”（Improved）标记在角色底座上标明。角色卡会告诉玩家角色是否有提升移动，提升瞄准，或者两者皆有。

提升移动能力使用标记，提升瞄准能力使用标记。

提升能力在 PAC 上有详解。

19.4 团队能力

团队能力会在角色底座上用全彩标记表示。常常在角色卡上有说明。

角色可以使用他们战斗转盘上拥有的团队能力

以下链接包括了所有的团队能力和效果：

[Wizkids Rules! • View forum - HeroClix Team Abilities](#)

19.4a 万能卡

“万能卡”（Wild Card）的团队能力允许角色复制另一个友方角色的团队能力。万能卡不是给予了角色团队能力标记，而是使用团队能力。

查找团队能力标记的效果不会应用于使用此标记的万能卡角色。

一旦选定团队能力后，万能卡角色可以一直使用那个团队能力，就算没有友方角色能够使用相同的团队能力（例如他们都被击败）。

万能卡的效果如下：

*免费：选择一个友方角色使用的团队能力（不能是**无法复制**（Uncopyable））这个角色现在可以使用该团队能力，直到你再次选择。**无法复制**（Uncopyable）。*

注意：旧版模型上，威能或者能力得到“万能卡”会得到上述效果，新版模型的效果与上述效果类似并已写出。

19.4b 无法复制

一些团队能力在结尾说明拥有关键词“无法复制”(Uncopyable)。

如果一个团队能力说明无法复制，那么它无法被“万能卡”团队能力复制。

19.5 关键词能力

关键词能力，也被称为“关键词”。可能在底座上有标记标明，但也可能被其他威能和能力给予。在PAC中有详细说明。

如果PAC上列出的关键词能力提到战斗标记，那个战斗标记获得此关键词。一些关键词的名称中含有“X”，这种类型的关键词可以找到其他不同数字的版本(例如0, 1, 2, 3)。

20 使用威能和能力

发生以下情况，角色可以使用威能或能力：

1. 激活一个行动(包括免费行动)
2. 作为一个可选择的效果(通常写着，“你可以”(you may))。
3. 使用一个不可选择的触发或者被动效果(包括降低伤害)。

就算有时一个效果写着“你”(you)，它一直代表使用威能或能力的角色，而不是玩家。

20.1 “可以使用”

角色可以使用战斗转盘显示出的特定的威能或能力或者印刷在底座上的标记能力。

反转英雄卡上的固有能力，特殊威能和特点能力也会给予角色能使用的威能或能力。

20.2 标准威能的限制

如果一个特殊威能列出了使用标准威能的限制，你只能在符合情况的时候使用标准威能。类似地，有些效果允许角色选择一个标准威能(有时是一种能力)来使用。所选择的威能或能力在被选择之前不能使用。

20.3 持续时间

一些效果就算再一个行动或者触发效果结算后依然存在。这些效果的发动时间被称为持续时间。

当持续时间达到结束的条件，或者给予它的威能/能力不能使用或失去时，持续时间“终止”。

持续时间一般用下列方式表示：

1. 任何表示“直到”(until)的效果都设置了持续时间。“直到你的下一个回合”和其他回合持续时间效果是常见的，但“直到这个角色清除行动指示物”或“直到这个角色移动”或“直到你再次激活这个威能”或许多其他持续时间都是可能的。“直到”是最主要的，也是最常用的，表示持续时间。
2. “这一回合”(this turn)是一个短暂的阶段，意味着“直到这回合结束”
3. “在这场游戏的剩下时间中”(for the rest of the game)或“这场游戏”(this game)是指“直到当前游戏结束”的持续时间(一般包括描述“就算输了游戏”)。
4. “一旦”(as long as)是一个有条件的持续时间，意思是“直到特定的事情发生变化”。

在一次攻击或移动后触发的效果（“当角色攻击”，“当角色命中”之类）的持续时间直到攻击或移动结束，除非特殊说明。

类似的，任何在一个行动后触发的效果（“当角色被给予一个行动”之类）或者被行动给予的效果（很多提升能力的描述）的持续时间直到行动结算完，除非特殊说明。

一个效果的持续时间会在这个失去这个效果或者无法在使用这个效果时立刻结束，除非特殊说明。

20.4 “不能使用”/“失去”

两个完全不同但相关的事情可能会阻止效果的使用，“失去”或者“不能使用”。

失去或者不能使用的威能或者能力：

1. 不能被一个消耗行动激活。
2. 不能触发任何效果。
3. 不能使用被动效果。

一个效果会在另一个效果使用了词语“不能”（**can't**），或者失去自身时变得无法使用。

例如：

不能

1. 不能使用
2. 不能被给予威能行动
3. 不能移动

失去

1. 转动转盘使展示的一个威能变成另一个未展示的威能。
2. 给予游戏要素威能或者能力的角色被击败。

需要注意的是以上所有说明不是全部情况。

20.5 “不能使用”的说明

当有说明不能使用，那就不能使用所有的效果，包括激活效果，被动效果，给予能理或关键词。

如果一个威能或者能力不能使用，角色不能用任何形式使用它，无论它是展示在战斗转盘上还是通过另一种方式被给予（从另一个游戏要素，从一个特点等等）

如果一个角色为一个效果选择了一种威能，而让他们选择这种威能的效果不能使用或者失去了，那么角色选择的任何威能也会失去。

20.6 “失去”的说明

失去一个威能或者能力与“不能使用”完全不同，主要是因为它是角色本身发生了某些状况，而不是某个效果阻止了威能或者能力的使用。

20.6a 转动转盘造成的失去

如果一个威能显示在玩家的转盘上，但转动转盘后不再显示，则失去这个威能。

20.6b 击败造成的失去

如果一个角色/游戏要素被击败，他能使用的所有的威能和能力都失去。

20.6c 失去效果

如果一个角色能够使用由另一个角色的效果给予的威能或能力，而该角色不能再使用或失去该效果，则给予的威能/能力将失去。

20.6d 失去效果和指示物/标记

给予反转英雄角色的指示物或放置场上的标记一般不会因为有效果使他们不能被使用或失去而移除出地图。造成这种情况的效果会告诉玩家何时，如何移除指示物或标记。

20.6e “就算失去”

词语“**就算失去**”（**even if lost**）允许有持续时间的效果保持，就算给予这种效果的威能或者能力不能被使用或失去。在这种情况下，效果不会结束并且仍会应用。

20.6f 失去效果和“在接下来的游戏中”

“在接下来的游戏中”的持续时间代表“就算失去或者不能被使用”也会持续。

20.7 多种版本的威能和能力

如果一个角色有多种不同的方式来使用相同的威能或能力，他们只能使用一次。例如，如果一个角色可以通过多种来源使用标准威能**超级感官**（**Super Senses**），这个威能只会触发一次。

当一个角色可以多次激活一个标准威能或能力时，该角色的控制者必须选择他们使用的版本，并且不能结合使用该特定威能或能力相关的任何特殊效果(奖励或缺陷)。他们只能选择一个版本来激活和使用。

如果某一角色同时触发同一标准威能超过一次，则其控制者选择触发哪个版本，其余不触发。

如果某一角色同时触发同一被动标准威能或者能力超过一次，则其控制者选择触发哪个版本，其余不触发。

20.7a 与标准威能相关的效果

如果某一效果既允许使用标准威能，又允许使用该标准威能相关的附加效果，则该附加效果仅在使用该标准威能时生效。例如，如果一个特殊威能说明“**超级感官。坚韧。当这个角色使用超级感官，结果+1。**”，只有在使用这个特殊威能的超级感官时才会结果+1。相反，如果一个威能说明“**超级感官。坚韧。//当这个角色使用超级感官，结果+1。**”这个+1结果作用于任何超级感官的使用，因为//代表了它是这个威能中的一个单独效果。

20.8 “相同的”威能和能力

如果一个威能或能力具有完全相同的名称和文本(除了代词、名称或关键字的变化)，则该威能或能力与另一个威能或能力相同。即使有被特殊威能或特点的一部分所给予的名称不同且拥有修正的标准威能，他们与标准威能相同。

20.9 有条件的威能，能力，效果

一个角色必须满足有些特殊要求才能使用特定的威能、能力和效果。

20.9a “如果”的情况

若一个威能或能力以“**如果**”(if)开头，或“**如果**”是动作或触发后的第一个字词，则该威能或能力只有在满足该条件时才能触发。

如果不满足该条件，则该动作或触发的效果结算，不会产生进一步的影响。

20.9b “如果你执行”的情况

如果一个效果指定了“**你可以**”(you may)和“**如果你执行**”(If you do)作为其文本的一部分，并且你能够做出与“**如果你执行**”(If you do)相对应的行动，那么你就能够使用“**如果你执行**”之后的效果部分，不考虑其他效果影响。

21 威能和能力的概念&术语

反转英雄有一些与威能和能力相关的重要概念，以及其中的一些游戏术语。

21.1 威能和能力的表达

威能和能力是以特定的方式编写的，以帮助玩家轻松确定哪些部分的效果是由行动激活的，哪些是触发的，哪些是被动的。

21.1a 消耗行动的表达

如果一个威能或能力包括了角色可以被给予的行动（移动，近战，远程，威能，免费），在行动之后的部分被视为这个行动的一部分。可能包含了触发效果，被动效果，或者其他“免费”给予的行动。

21.1b 触发效果的表达

如果一个威能或能力包含了一个触发效果（开始或结束触发效果，或在结算后触发效果）在触发效果之后的部分被视为这个触发效果的一部分。可能包含了另外的触发效果，被动效果，或者其他“免费”给予的行动。

21.1c 获得威能和能力

如果一个威能或能力的开头有一个或多个强化标记、团队标记、标准威能或关键词，然后是一个逗号，则角色可以正常使用这些威能或能力。如果其中一个是带有额外游戏描述的单段段落，那么角色就不能正常使用它，而只能以指定的方式使用。

21.1d 行动的选择

一些威能或能力表述为“近战/远程：…执行一次近战/远程攻击”。

你选择使用近战行动或者远程行动来激活效果。然后你选择相对应的攻击方式（近战攻击对应近战，远程攻击对应远程）。

21.1e “//”

如果一个威能或能力包括多个行动，多个触发效果，或者多个被动效果，并且一个效果结束的节点和另一个完全单独的效果开始的节点不清晰，

（//）用来分离它们。


21.2 尺寸


角色可能是四种不同尺寸中的一种，通过伤害标记来表示。

21.2a 尺寸的列表

四种尺寸：

1. 微型 
2. 标准 

3. 巨型 

4. 超巨型 

21.2b 尺寸的效果

火线：小体积角色不阻挡大体积角色的火线

突围：大体积角色从小体积角色旁突围时结果为 3-6 视为成功。角色在小于等于两个尺寸的角色周围可以自动突围。

击退：小体积角色不会对大体积角色造成击退

21.2c 改变尺寸标记

一个角色永远不能同时拥有超过一个伤害标记或者尺寸标记。如果一个角色可以使用新的伤害标记，那个新标记替代原先的伤害标记，并且变成新的尺寸。

一个通过替换伤害标记（改变了尺寸）的角色获得新伤害标记相关的关键词能力，并失去旧标记的关键词能力。

21.3 重投

有些效果允许您重投一个或多个在掷骰中使用的 d6。

当你重投时，原来的结果会被放在一边，就好像它不存在一样。

没有任何效果可以触发原先的掷骰结果。玩家总是自己进行自己的掷骰，而不管是谁的效果使他们进行掷骰。

21.3a “不能被重投”

游戏中任何 d6 或 2d6 掷骰都可能被重投，除非有效果说明“不能被重投”。

非 d6 骰的结果不能被重投。

21.3b 多次重投

如果双方玩家都拥有重投的效果（或者相同的改变骰点的效果），激活玩家先开始第一次重投，然后是对手的效果。

如果任何一个玩家重投了骰子，就需要重复这个流程，除非两个玩家都选择不重投。

21.4 替换骰子

一些效果允许你用另一个骰点替换当前骰点。

只有在双方玩家都选择不重投结果后才会结算。

当骰子被替换，被替换的骰子离开游戏（返回骰子的拥有者）。

如果掷骰中的一个骰子被替换，则掷骰的结果被更改，以反映替换后骰子的新结果。

如果双方玩家都拥有替换骰点的效果，激活玩家先开始第一次替换，然后是对手的效果。

如果任何一个玩家替换了骰子，就需要重复这个流程，除非两个玩家都选择不替换。

21.5 有名称的指示物

一些效果指示你给予角色一个有“名称”的指示物。这些不是行动指示物。

当一个角色收到有名称的指示物，默认将其放在角色卡上。当一个此类指示物被移除，默认将其移除角色卡。

有名称的指示物总是特定作用于一个角色，即使游戏中的其他指示物使用相同的名称。如果不止一个角色给出相同的指示物，玩家必须清晰给出指示物对应的角色。

21.6 生成游戏要素

有些效果允许你“生成”一个游戏要素。

当一个效果告诉你生成游戏要素时，默认情况下它来自游戏外部，除非特别说明它来自你的预备队。

游戏效果将明确指示你将生成的游戏元素。

生成的游戏要素总是特定于将其带到游戏中的游戏要素，即使生成的游戏要素具有相同的名称。

如果不止一个角色生成相同的游戏要素，玩家就需要追踪哪个角色生成了哪个游戏要素。

21.6a 生成游戏要素的替代

默认情况下，被生成的游戏要素被放置在生成它们的游戏要素的相邻格。

这类效果可能被将游戏要素放到场上指定位置的效果替代。

21.6b 生成多个游戏要素

如果一个游戏效果允许你生成多于一个游戏要素，它们不会同时被放置，必须一次在地图上放置一个。

21.6c “[最多 X]”

一些允许你生成游戏要素的效果可能会限制同一时间地图上游戏要素的数量。此类效果拥有关键词【最多 X】(MAX X)。X 是一个数字。

这一限制只适用于特定游戏元素的生成。例如，如果你使用三个相同的可以生成【最多 2 个】随从的角色，每个此类角色都可以在地图上生成两个随从（所以这场游戏最多可以有 6 个随从）。

21.6d 生成说明

默认情况下，被生成的游戏要素与生成它们的游戏要素所在的初始队伍为友方。

默认情况下，如果一个效果表明对手将生成某些游戏要素，这个游戏要素对他的队伍是友方关系(而对你的队伍是敌对关系)。

默认情况下，如果一个效果生成物品，它为标准物品。

默认情况下，如果一个效果生成地形标记，它们拥有默认地形数值。

21.7 附属

一个游戏要素可能是“附属”于另一个游戏要素。当这个游戏要素被击败时，附属的游戏要素“离开地图”，移除出游戏。

21.8 从游戏中移除

“从游戏中移除”的游戏要素会被视为已经被击败(包括正常得分)，但它不会触发检查游戏元素是否被击败，或寻找被击败的游戏要素的效果。

正常情况下不会被击败的游戏要素仍然可能“从游戏中移除”。

21.9 游戏效果与角色姓名

当一个效果查找一个角色的姓名时，这个名字(不包括括号中的任何东西)必须与效果要寻找的名字完全匹配。角色姓名不能是简称。举例来说，一个与角色姓名“Rob”相关的效果，不会作用与“Robert”，“Mr. Rob”，或者“Robot”。

21.9a 缩略称呼/定冠词

在确认角色姓名时，缩略称呼被认为与长形式姓名相同。

例如，Mister Wonderful 和 Mr. Wonderful 是一样的。

前面有定冠词的姓名与不加定冠词的姓名相同。

例如，Perfectionist 和 The Perfectionist 被认为是相同的角色姓名。

21.9b 在威能/能力中引用的角色卡姓名

角色卡上的大多数威能或能力都会在游戏文本中使用该角色的姓名。如果是这样，则它们的效果仅指向该特定姓名，而不是具有相同姓名的任何其他名字，甚至是具有相同姓名、模型底座和收藏编号的名字。这些威能和能力是用于该角色自身的。

21.9c 需要查找命名的效果

有些效果会寻找特定命名的角色，并声明“角色命名[角色姓名]”（**characters named** **【character name】**）。在这种情况下，玩家将检查指定区域内具有该姓名的所有适用角色（射程内，地图上之类的范围）。

21.9d 复制威能/能力中的姓名

当一个角色复制另一个角色的威能或能力时，那么所有作用于自身的文本提到的名字都变成了复制该威能或能力的角色的名字。

21.10 查找“最高/最低分值”角色的效果

有些效果会寻找“最高分值角色”/“拥有最高分值的角色”，或“最低分值角色”/“拥有最低分值的角色”。

这是指一个分值最高或最低的单一角色。

如果效果说明检查角色们(复数)，它可以检查并将效果应用于所有适用的角色。

21.10a 最高/最低分值相同的情况

如果有相同分值情况，当前激活玩家选择其中的一个角色。

如果一个队伍中的所有角色都是相同的分值，那么它们都是该队伍中的最低分值和最高分值角色。对于地图上、预备队或击败区域中的所有角色都是相同的分值，也同样成立。

21.11 效果限制

一些效果限制了它们的使用次数。最常见的是“一回合一次”，或“一场游戏一次”。

一回合一次，一场游戏一次的效果不能被相同的角色再次使用（在效果的持续期间内），即使它是在另一支队伍中，之后从另一个来源获得相同的效果，从地图上消失后返回，或者失去该能力后重新获得它。

可能有效果能修改其他效果使用次数限制。

21.12 替换角色

很多效果允许你使用一个或多个你预备队的角色替换你队伍的一个角色。通常使用“替换”（**replace**）这个词。当角色被替换，地图上的这个角色会被你预备队中的一个或多个角色交换。

21.12a 替换的规则

当有角色被替换时：

1. 每个替换上场的角色都拥有被替换角色原先的行动指示物数量。如果替换效果需要被给予一个行动指示物，替换上场的角色被视为收到了一个行动指示物。

2. 如果被替换的角色在本回合被给予了一个消耗行动，那么替换上场角色也被认为在本回合已经被给予了一个消耗行动。携行也是如此。
3. 只有上述效果会传递到新角色。被替换角色的任何其他效果不会被传递到新角色。
4. 除非特殊说明，替换上场的角色从被替换角色战斗转盘的相同格开始。
5. 替换上场的角色必须至少占据原先角色所占的一格。
6. 玩家只能替换他起始队伍或起始预备队的一个角色。
7. 原先角色被替换时，他持有的物品被放置在他的所占格。
8. 替换上场角色不能与被替换角色完全一致（相同姓名，相同模型底座，相同收藏编号）。
9. 原先在你起始队伍，后来进入预备队的角色仍然可以替换上场。
10. 如果替换上场角色不能被放置在被替换角色的格或效果指定的格中，你就不能激活可选效果中的替换角色效果。

如果不是可选效果，可以执行上述操作，并且由对手根据占位规则选择让替换上场角色占据哪一格。

11. 如果一个单一角色被多于一个角色替换，则本节开头的两个效果分别适用于每个替换上场角色。

21.12b 替换上场角色的计分

当一个或多个角色替换了一个角色，而所有替换上场的角色都被击败，在被替换角色的分值和所有被击败角色的总分值中，选择更高的一项记录胜利点。

21.13 投硬币

一些效果可能指示玩家投硬币。正面向上或者反面向上两种效果。

不能用任何可以重投骰子的效果重投硬币，就算那个效果是用投骰代替投硬币。如果玩家没有硬币，可以用 d6 骰替代，决定正面向上或者反面向上的定义。使用这种方法的掷骰依然不能用任何方式修正，重投。

22 固有能力和关键词说明

22.1 携行

一个角色可以选择移动 0 格，携行其他角色。

移动后必须有一个可以放置被携行角色的合法格。如果没有，被携行角色不能被放置，会放在原先格，不被视为被携行过。

22.2 超巨型体力（旧版）

超巨型体力是旧版游戏术语，由超巨型标记给予。

现在超巨型标记不在给予这个能力，但模型可以使用特点，特殊威能或其他能力给予的超巨型体力，效果为：

就算这个角色拥有两个行动指示物，他会被再次给予一个消耗行动，这个不需要收到行动指示物。在结算后，立刻受到一点不可避免伤害，这一回合不会清空他的行动指示物。

22.3 近战范围：X


相邻的角色仍然可以成为目标，因为他们也在 1 个格和火线内。

22.4 击退

一个角色可以从多个来源获得**击退**，但超过一次没有效果。

通过**击退**关键词触发的击退是可选是否触发的。如果多个角色被命中，只能是所有人被击退或者所有人都不被击退。（不能单独选择击退）

22.5 乘客：X

一个受到效果给予[: 0]标记的角色不能使用携行能力。

22.6 护卫(效果)

这个效果适用于全部角色

PROTECTED 关键词可以在旧版模型中找到，现在已经替换成**护卫**（SAFEGUARD）。

PROTECTED 关键词与**护卫**关键词相同。

注意：PROTECTED 必须是全部大写字母才是与**护卫**相同


22.7 免疫（智取）

此关键词只作用于特殊威能或能力

如果一个特定的标准威能获得了**免疫（智取）**（例如，一个效果说明“这个角色使用的**超级感官**，**免疫智取**），只有那个特定标准威能不会被智取。

如果一个角色的特殊威能里包含了上述标准威能，特殊威能可以被智取，这个角色只能使用其中“免疫”的标准威能。

22.8 自动

一个拥有自动攻击()关键词的角色可以被给予一个消耗行动，就算消耗行动的数量已经等于行动的总数量。

22.9 停止

对于**停止**关键词，注意这个效果不会增加或者减少治疗的 d6 骰结果，只是影响治疗本身。这种情况如果使用了**再生**（Regeneration）威能，投出了 1 或 2，角色一般不会被治疗。

停止拥有的**免疫（智取）**和**免疫（脉冲波）**会作用于**停止**所在的特殊威能的所有效果。

22.10 唯一修正（效果）

就算是角色的同一个战斗数值，只要是来自不同效果，可能有多个**唯一修正**作用于一个角色。即使文本相同，只要赋予该效果的威能或能力具有不同的名称，该效果也被视为不同。

一个角色只能从特定的**唯一修正**效果中获得一次加成，就算效果允许选择一项修正。例如，如果一个效果说明“选择将攻击+1 或伤害+1”并且已经选择了攻击+1，角色不能从另一个**唯一修正**的角色选择伤害+1 时获得相同的效果。

23 关键字和主题队伍

23.1 关键字

关键字是特殊的描述，用来将角色进行分类，可能允许角色与其他相似关键字的角色进行协同。

关键字在角色卡上，角色姓名下方位置。

23.1a 命名与通用关键字（旧版）

关键字可以是通用的，也可以是命名的。通用关键字以斜体显示在字符卡上。任何非通用的关键字都是“命名关键字”(并且不会以斜体显示)。

注意：这是旧版规则。一些旧版模型可能区分“命名”或“通用”关键字，在现代反转英雄模型中已经没有区别。

23.1b 得到/失去关键字

如果一个角色获得/失去了一个关键字，那么即使该效果(授予或移除关键字)后来失去，或者直到该角色进入你的预备队或从游戏中移除(例如被击败)，它也会在游戏的剩余时间中继续发挥作用。

23.2 主题队伍

主题队伍是反转英雄角色一同加入过的团队或者拥有相同的战斗风格，会有额外的协同。

这种情况表现为他们共享一个关键字。

23.2a 决定主题队伍

为了让一个起始队伍成为主题队伍，当你在游戏设置的第一步展示你的队伍时，你必须选择一个你起始队伍的所有角色共有的单一关键字。如果所有你的角色共有超过一个关键字，你选择一个。

23.2b 主题队伍的持续时间

一旦起始队伍变成主题队伍，在剩余的游戏时间中一直生效，无论击败角色，替换角色，得到或失去关键字等到。

23.2c 随从和主题队伍

在决定主题队伍时随从不会被算作其中一员或者影响主题队伍构成。

23.3 主题队伍的优势：先手奖励

当在游戏设置阶段投骰决定谁成为首位玩家时，拥有主题队伍的玩家的 2d6 数值+3

24 特殊角色

这一章讲述了反转英雄中的特殊角色。

他们仍然是角色并且，如果没有特殊说明，他们遵守普通角色的规则。

特殊角色的通用规则列于下方（例如载具和主题角色的通用规则）替代他们的印刷文本。

24.1 随从

随从是拥有战斗数值但没有战斗转盘的角色，所以他们不会转动转盘。

随从不能被治疗，如果受到伤害，他被击败。

大部分随从是生成的，有一些是独立的游戏要素，拥有分值。

随从可以是：

1. 使用标有战斗数值的平面指示物
2. 小底座 3D 打印角色，底座上标有印刷数值
3. 使用所有玩家同意的小物件指代，使用生成它的游戏要素卡上的数据。

随从没有起始位置线，转盘数字，或非击败格。不会被任何与上述游戏术语有关的效果触发或检查。

随从数值的单一“格”被认为是他的起始格。

24.2 多底座角色

多底座角色的底座占用多于一格，它们可以是：

1x2 底座（花生底座）

2x2 底座

2x4 底座

3x6 底座

多底座角色占据他底座所占的所有格。

多底座角色不能被击退。

24.2a 地图上多底座角色的摆放朝向

1x2 底座的角色可以在任何两个相邻格中朝向，包括对角线穿过一个交叉点。占据 2 个以上格的多底座角色只能水平或垂直方向摆放，朝向不能在对角线方向上。

24.2b 多底座角色与相邻

多底座角色与他底座所占格的任何相邻格相邻。

1x2 “花生”底座角色相对侧的格彼此不相邻——特别是当花生底座按对角线放置，例如占据了地图上的 A1/B2 格，在相对侧 A2/B1 格的游戏要素不会视作相邻。

24.2c 多底座与升高地形

如果一个多底座角色拥有飞行关键词，或者他是巨型或者超巨型尺寸，它可以占据不同高度的格。这不会改变每个格的高度。

24.2d 移动多底座角色

当多底座角色移动时，选择多底座角色所占其中一格作为起始格。这个角色像普通底座角色一样从起始格开始移动。在移动结束时，多底座角色的所占格必须都是合法格。

当移动时，无论选择的移动起始格在哪，多底座角色必须从所有他相邻的角色突围。

当移动多底座角色时，除了选择用于移动的起始格外，底座的其他部分都不会被认为已经移动。底座的每一个格最终距离它开始的位置必须小于等于起始格移动的格数。

24.2e 多底座角色与选择目标

当从多底座角色画火线，可以从其任意所占格作为源头。同一个多底座角色的其他格不会阻挡火线。

如果是其他角色的火线经过多底座角色，多底座角色会在所有所占格阻挡火线

当一个多底座角色需要对多个目标画出火线，每个目标的火线可以从多底座角色的不同所占格画出。

24.2f 拥有多个战斗转盘的多底座角色

多转盘角色是多底座角色的一种。这些角色拥有多于一个战斗转盘，每个都有分值。

当一个多转盘角色起始战斗转盘（这基于他们使用的分值）展示出击败格，这个角色不会被击败，开始使用第二个最高分值的战斗转盘。

角色的分值总是等于他加入玩家起始队伍的分值。

多余伤害不会在战斗转盘间传递。

当最低分值的战斗转盘展示出击败格，角色被击败。

24.3 拥有“倒计时”格的角色

拥有单个较大数字的格的角色被称为“倒计时格”（Countdown Click）角色。


这些格是倒计时格。

根据角色卡的规则使用倒计时格。除非效果特别说明，角色不能被治疗至倒计时格。





除非特殊说明，在倒计时格的角色不能被移动，被放置，被选为目标，被攻击，给予行动，给予行动指示物，受伤，或治疗。

如果角色不是因为自身的倒计时格效果离开了地图，他的倒计时格以击败格替代。

24.4 载具

拥有标记的角色是载具。

载具的说明：

1. 不是标准角色。
2. 不能使用固有的物品相关能力，例如捡起物品，或者物品攻击。
3. 不能被携行。
4. 不能被使用**幕后主脑**（Mastermind）威能的角色选中。
5. 不能被分配资源，除非资源是这个载具转盘和/或卡的一部分。
6. 不能被给予行动，除非有驾驶员或者自动驾驶能力。
7. 不能改变尺寸。无视会改变载具尺寸的能力或效果。
8. 当被击败时在所占格生成标准重物品。将驾驶员放置在所占格或者相邻格，投掷 d6。 - ，对驾驶员造成 2 点不可避免伤害。 - ，对驾驶员造成 1 点不可避免伤害。
9. 拥有**护卫：精神控制**（SAFEGUARD: Mind Control）。

10. 自动突围。
11. 如果载具没有驾驶员，相邻友方标准角色增加“**威能：变成载具的驾驶员**”将驾驶员放置于载具的角色卡上。一旦角色处于载具卡上他就是驾驶员，因为执行了一个行动使他变成驾驶员。
12. 如果载具拥有驾驶员，它增加“**威能：将驾驶员放置在相邻格**”。
13. 如果载具拥有驾驶员，它增加“**免费：直到你的下个回合，将载具的攻击，伤害，射程数值替换成驾驶员数值。**”
14. 如果载具拥有驾驶员，它增加“**免费：选择驾驶员的一个基础攻击/伤害威能，直到你的下个回合，载具可以使用选中的威能，但是不能使用原先的攻击/伤害威能。**”

24.4a 驾驶员能力

驾驶员能力是载具独有的特点。此特点将有一个或多个必备条件，包括角色姓名，分值，关键字和/或在角色底盘上印刷的某些标记。

如果驾驶员不符合必备条件，那么不能使用这个特点。如果符合，那么载具可以使用这个特点。

24.4b 自动驾驶




自动驾驶没有标记。只有载具可以拥有自动驾驶关键词。

关键词：自动驾驶（**Autopilot**）（旧版）

这个载具就算没有驾驶员也能被给予动作。如果这样做，在结算后立刻对载具造成 1 点不可避免伤害。



24.5 主题角色

主题角色有一个特点，表明他们是标题角色，是游戏中故事的“主角”。他们有特殊的优点和缺点，因为你的队伍在他们被击败后会陷入混乱。

主题角色拥有驾驶员能力（通过  和  标记表示）和连续性能力（用  标记表示），都是特点能力。


主题角色的规则：

1. 主题角色指定了开始游戏时拥有多少**密谋分值**（Plot Point）。
2. 在玩家的起始队伍和起始预备队中玩家只能拥有一个主题角色。
3. 主题角色不能被其他角色替换或者替换其他角色。
4. 玩家每一回合只能激活一个**密谋能力**。


5. 当一个主题角色激活了一个  密谋能力，给予主题角色密谋分值。
6. 当一个主题角色激活了一个  密谋能力，移除主题角色密谋分值。
7. 当一个效果需要的密谋分值多于角色拥有的分值，这个效果不能被激活。
8. 检查主题角色被击败时持续能力的效果，这是主题角色的“击败效果”。

24.5a 密谋分值/能力

主题角色开始游戏时拥有密谋分值 (Plot Point)。密谋分值用他们角色卡上的指示物标识。

主题角色拥有特殊的密谋能力来增加  或使用  密谋分值

24.5b 连续性能力

主题角色拥有连续性能力 ，拥有免疫：脉冲波 (Protected: Pulse Wave)，一般与角色的缺陷有关。

24.6 标签

一些角色的描述拥有多个标签，标签没有固有游戏功能，但可能与一些效果有关。目前的标签是盟友，队长，秘密身份，和伙伴。

25 附加游戏要素


除了角色和物品，反转英雄还有很多附加游戏要素，玩家可以在队伍组建阶段加入起始队伍。这些游戏要素一般需要支付分值。

下文是附加游戏要素通用规则。

25.1 特殊物品

拥有特殊效果的物品是特殊物品，他们的效果在卡上有描述。

特殊物品遵守以下规则：

1. 使用齿轮标记  标明。
2. 拥有 1 或更多分值。
3. 它们都是独特角色，即使没有银色环。
4. 如果在游戏开始时在地图上，在游戏设置阶段必须被放置在任何玩家起始区域的 5 格或 5 格外（见 25.2 不在游戏开始时在地图上的特殊物品的装备）。

5. 它们拥有**不可摧毁**（Indestructible）关键词。
6. 在其他角色持有特殊物品，使用它们的效果时，从那个角色所占格算起。

25.1a 特殊物品关键词

关键词：**不可摧毁**——这个物品只有在用作物品攻击或它自身效果时才会被摧毁。

注意这个关键词在 PAC 中没有列出。

25.2 装备

装备是一种特殊物品，和物品相似（例如可以被捡起和持有），但是不会在地图上开始游戏，且拥有它们的特殊规则。它们是在组建队伍时分配给你角色，让角色拥有额外能力的物件。在特殊情况下，它们也可以在游戏中装备。

25.2a 向你的队伍中增加装备

在组建队伍时，通过支付装备的分值来添加到你的起始队伍中。

装备不计入地形标记限制。

你可以在起始部队中添加任意数量的装备，但所有装备必须能够合法地分配给角色。

装备不会在地图上开始游戏。

有些装备可能有“限定姓名”和/或“限定关键字”。如果你的起始队伍中有一个角色的名字或关键字与装备的限定姓名或关键字相匹配，那么该装备无需支付分数便可以加入你的起始队伍。

25.2b 分配装备

在组建队伍时，每个添加到你的起始队伍的装备必须分配给一个在你起始队伍的角色。

你不能给预备队中的角色分配装备。

如果装备是根据限定关键字/姓名而被添加到你的队伍中，那么它必须分配给具有该限定关键字/姓名的角色。

在分配装备时，只能分配给标准角色。

在组建队伍时只能分配给一个角色一种装备，即使他可以装备多种装备。

被分配装备的角色将带着装备开始游戏。

不能装备的角色不能被分配装备。

25.2c 持有装备的角色

当你为一个角色装备了装备时，将其放在角色卡上。这个角色现在被认为是“持有装备的角色”。

一个角色一次只能装备一种装备。当角色持有装备时，他们可以使用装备卡上显示的**效果**（EFFECT）能力。

25.2d 卸下装备的角色

当一个持有装备的角色被击败，替换，移除出地图（因任何原因），或者再次装备，他们当前的装备会被卸下。一个角色一般不能选择卸下装备。

当一个装备被卸下，它可能放置于角色所占格或者被摧毁。每个装备会有关键词说明发生哪种情况。

25.2e 装备关键词

以下关键词只会在装备中提到，说明了一个角色如何装备地图上的装备和卸下装备的情况。

1. 装备（友方）——友方角色持有或者占据了装备所在格，这个装备提供“**威能：装上这个装备**”。
2. 装备（任意）——任何角色持有或者占据了装备所在格，这个装备提供“**威能：装上这个装备**”。
3. 卸下（击败）——当卸下这个装备，它被摧毁。
4. 卸下（掉落）——当卸下这个装备，将其放置在原先持有装备的角色所占格。

25.2f “开始游戏时”的装备说明

一些角色拥有特点能让他们开始游戏时获得装备。当使用此类角色，玩家必须说明会使用他们的特点来给予他们装备还是分配给他们装备。

如果你选择使用他们的特点来开始游戏，那你不能在组队阶段分配给他们装备（他们仍然会在开始游戏时从游戏外获得装备）。

如果你选择分配给他们装备，那不能使用角色获得装备的特点（特点的其余部分仍会生效）。

25.3 ID 卡

ID 卡表明你的队伍中的一个角色与一个更大的组织有关联，可以提供暂时的帮助。

很多（但不是所有）ID 卡说明是“独特”的，因此只能在你的队伍中添加一个该 ID 卡对应的角色底座和收藏编号。

ID 角色（尽管可能本身不是 ID 卡）使用你的预备队，遵守所有预备队规则（包括限制）。

当向起始队伍添加 ID 卡，你必须将一个相关的 ID 角色加入预备队。

25.3a 其他身份（旧版）

一些 ID 卡上有一部分说明了**其他身份（Other Identities）**。拥有这些姓名的角色可以变成 ID 角色，替代本来列在 ID 卡上的主要姓名。一些 ID 卡的对**其他身份**的描述是**真实姓名**。

注意：这是旧版规则，在现在的任何官方形式的合法 ID 卡上不会使用。

25.3b ID 卡效果

ID 卡上会描述如激励，设置，请求支援，和鼓舞的效果。

25.4 资源

资源是地图外游戏要素，就算他们被分配给地图上的角色或者被实际地放置在地图上。团队只能在起始队伍和起始预备队中拥有一个资源。资源的效果可以在资源卡上找到。

25.4a 分配资源

资源可以被分配至 0, 1, 多个或者所有队伍的角色。资源会在所有被分配角色被击败，没有角色被分配，或整个队伍被击败时而被击败。如果被分配资源的角色加入了不是他起始队伍的一个队伍，他们保持被分配的状态，但不能使用资源效果。

25.4b 替换被分配资源的角色

如果一个被分配资源的角色被替换，替换角色不会被分配资源，除非那个资源是分配给队伍中的所有人。当一个被分配资源的角色被替换，按照角色被击败的情况计算资源规则。

25.5 特殊地形

特殊地形完全替代其下方的地形。特殊地形拥有 1 或者更多分值，且被加入你的起始队伍。只要它在地图上，它下方的地形视作不存在（除了地形原先的高度）。如果没有特定那个地形的类型，默认为开阔地形。

如果一个玩家因为所有角色被击败输掉游戏，未被摧毁的特殊地形会被统计分值，不管它是否在地图上。

除非特殊说明，特殊地形将其所有地形视作同一种类型。

25.5a 组队时特殊地形限制

玩家在他的起始队伍和起始预备队中只能有一个特殊地形。

25.5b 游戏设置时放置特殊地形

在游戏设置时，特殊地形和玩家的地形标记一同放置。

特殊地形必须放置在任意起始区域 3 格外，不能被放置在不同高度格，其他特殊地形，或橘黄色格上。这点在游戏设置和整场游戏都是如此。

当放置特殊地形，如果会违反限制，它不会被放置，立刻被击败。

特殊地形不能被放置越过印刷的转换标记格上。

25.5c 特殊地形和地形标记

地形标记不能被放置在特殊地形上，除非那格是开阔地形。

25.5d 特殊地形的地图奖励

如果特殊地形拥有地图奖励，并被放置在了指定地图上，队伍会在剩下的游戏中获得奖励，就算特殊地形被击败。

如果游戏设置阶段特殊地形不能被放置，队伍获得地图奖励（不管使用的地图类型）。

25.5e 摧毁特殊地形

特殊地形不能被近战/远程摧毁行动选中，但经常有游戏效果说明它如何受到伤害/被摧毁。不是特殊地形特定的效果不能摧毁它。

当特殊地形被摧毁，在每个所占格生成标准重物品。

25.6 地点/地点奖励

地点是你起始队伍中可以包括的地图，只要你支付费用可以在整场游戏使用它。这种效果被称为地点奖励。

如果你是选择地图的玩家，并且你选择了地点你可以使用你支付的奖励。

如果你没有选择地图且没有在起始玩家的掷骰中获胜，你可以使用与你支付的奖励相关的次级奖励（**Consolation**）。

25.6a 地点/地点奖励在组建队伍时的限制

你只能在你的起始队伍中添加一个地点和与之相关的地点奖励。但是通过支付费用你可以添加任意数量的不同地点奖励。

25.6b 地点/地点奖励的计分

当一个玩家被击败，对手统计他组建队伍时的地点奖励分值。

25.7 塔罗牌

塔罗牌可以被添加到你的起始队伍，给所有玩家提供临时效果。

塔罗牌是独特的。每个玩家可以构建一个塔罗牌组，其中至少包含四种花色中各一张牌，以及一张大阿卡那牌；最多可以包含四种花色各两张牌，以及最多四张大阿卡那牌。在游戏开始时，任何拥有塔罗牌的玩家都会洗牌，并将牌面朝下放置在游戏区域附近。

在每个玩家回合开始时，任何效果结算前，如果激活玩家拥有塔罗牌组，他抽一张塔罗牌将其正面向上放置，遵守以下规则：

1. 当塔罗牌加入游戏，它的效果被激活。如果效果是触发类型的，激活玩家先结算这个效果
2. 每个玩家只有最上方展示的牌被激活/加入游戏。如果一个玩家抽牌时已经有激活的塔罗牌，将抽出的牌放置于上一张被抽出的牌上方，上一张牌离开游戏。在结算新抽出的卡牌效果前，先结算卡牌离开游戏时的效果。
3. 如果一个玩家抽出的塔罗牌与另一个玩家生效的塔罗牌名字相同，他们将抽出的牌放于塔罗牌组底部，抽一张新的牌替换。
4. 当塔罗牌组被抽空，或玩家因为之前的规则不能抽取牌组的最后一张牌，洗混塔罗牌形成新的牌组，从新牌组抽牌。

25.8 谜题卡

谜题卡是放置在你预备队的游戏元素，当你的人物满足了特定的必备条件时，它会提供递增的效果。

在组建队伍阶段，你的预备队可以包含任意数量的谜题卡所有的谜题卡都是**独特**的。

每张谜题卡都有关键字列表，和**线索效果**（CLUE EFFECT）允许谜题卡获得**线索**指示物。


当一个**线索效果**被触发，在谜题卡上放置一个**线索**指示物。如果多个谜题卡拥有相同名称的**线索效果**，你只能在其中一张卡上放置**线索**指示物。

当谜题卡上的**线索**指示物数量等于或大于该效果旁边括号中所列的数量时便可使用对应的效果。所有谜题卡上的**线索效果**和被命名的效果都有关键词**预备队中激活**（SIDELINE ACTIVE）。

25.9 效果地形

拥有特殊效果的非物品地形标记是**效果地形**（EFFECT Terrain），它们的效果写于卡上。

效果地形拥有以下规则：

1. 使用山脉标记  表示。
2. 拥有 1 或更多分值。
3. 就算没有银色环，它们都是**独特**的。
4. 如果开始游戏时在地图上，必须在地图设置阶段被放置在任何起始区域的 5 格或 5 格外。
5. 可能拥有**不可摧毁**关键词。

6. 在使用效果时应用于持有它们的角色所占格。

26 多人游戏

反转英雄可以进行 3, 4 或更多玩家的多人游戏。对于多人游戏, 所有不在你队伍的角色都是敌方角色。

推荐使用可以 4 个起始区域的地图进行游玩。通常用 2'x2' 或 3'x3' 尺寸的地图。一些 2'x3' 地图也能用于多人游戏, 在紫色虚线内的格指示专门用于 3 或 4 人游戏的起始区域。这些地图也会有橙色的行号用来表示不用于游戏的行 (用来创建一个 2'x2' 地图)。

26.1 多人游戏的回合顺序

在游戏开始时, 确定回合顺序。起始玩家开始第一回合, 从左侧玩家依次继续回合。

当一个玩家被击败, 将他从回合顺序中移除, 让后他队伍中的所有游戏要素被击败。

26.2 多人游戏的效果结算节点

任何需要选择的效果或不能同时结算的作用于所有玩家的效果从激活玩家开始选择, 其他玩家按照回合顺序选择。

如果多个效果同时结算, 按照 8.1h 的指示, 但在主动玩家结算完效果后, 每个玩家按回合顺序结算他们的效果。

26.3 多人游戏的计分

当一个游戏要素被击败, 在其回合的玩家获得这个游戏要素的分值, 除非这个游戏要素是自己队伍或预备队中的。在这种情况下, 如果是一个被另一个敌方角色造成了伤害的角色, 那么对这个角色最近造成更多伤害的玩家 (甚至是拥有被击败游戏元素的玩家) 就会得分。

否则, 在游戏结束时将击败该角色的胜利点数平均分配给所有不拥有该角色其他的玩家。

26.4 大逃杀模式

反转英雄大逃杀模式是一种特殊类型的游戏, 旨在快速游玩。

经典大逃杀模式有 4 名玩家, 每个玩家拥有一个未开封的角色盒。

玩家以正常方式抽取他们的潜在队伍, 从他们的角色盒中选择一个角色, 并将剩余的角色传递给他们左边的玩家, 直到每个玩家都有五个角色。

在这种游戏模式中, 除非事先说明, 否则组建队伍时没有任何限制, 每个玩家都可以使用自己抽到的所有游戏要素。每名玩家都有责任核实其他玩家的队伍是否合法。

标准的大逃杀地图是 2'x2' 尺寸, 每个玩家从一个角上开始。这是一个混战模式, 每个玩家和另一个玩家都是敌对关系。

游戏将持续进行到直到所有玩家都不再控制任何角色, 或者直到时间结束。击败分值最多的玩家成为赢家。

在游戏结束时, 玩家把他们在游戏中使用的角色返回到地图的中心, 以创建一个奖品池, 也可以添加额外的奖品。玩家将轮流选择他们的奖品, 获胜的玩家首先选择。

POWERS AND ABILITIES

移动技能

关键

Autono

Evac

Flig

Giant Re

Great

Immo

Immi

Indestr



KNOCK

[MAX



Passeng

-  **燥动** 近战行动：使用两次近战攻击。
-  **攀爬/跳跃**     (当角色移动时, 他们可以直接穿过高地地形, 跨越室外阻隔地形, 可以跨越敌方角色占据的方格, 且移动中毗邻敌方角色时不必停止移动。使用此技能仍需突破阻隔。
-  **移形/传送** 移动行动:     (在这次行动中, 角色自动突破阻隔, 可以跨越高地地形, 可以穿越阻隔地形但终点不得位于阻隔地形, 可以穿越地方角色占据或毗邻的方格) 移动。
-  **地缚/中和** 使用此技能的角色将不得使用  和  (强化能力)
-  **冲锋** 威能行动: 速度减半。移动行动然后免费近战行动或近战破坏
-  **精神控制** 近战行动/远程行动: 最小射程4。进行近战/远程攻击, 不造伤, 将所有被击中角色变为友方。被控制的角色可以以任意顺序进行一次移动 (速度减半) 和/或一次攻击。然后解除控制。
-  **可塑性** 此角色突破阻隔时均成功除非扔 。毗邻敌方角色当无移形/传送, 可塑性, 攀爬/跳跃或高超音速时突破阻隔均失败除非扔 
-  **力量爆炸** KNOCKBACK. (击退) // 威能行动: 最小射程4。将一个射程和火线内的敌方角色击退至距离原位置三格处
-  **侧移** 免费行动: 移动至最多两格距离。
-  **高超音速** 威能行动: 射程减半, :0.   (在这次行动中, 此角色射程减半, 不能携行, 可以跨越敌方角色占据的方格, 且移动中毗邻敌方角色时不必停止移动, 但仍需突破阻隔)。移动, 并进行攻击, 攻击完成后进行移动, 数值为前半段移动后剩余的速度数。
-  **隐匿行动** 当不是己方回合时, 非毗邻角色指向该角色描画的火线如果穿过隐秘地形, 则视为此火线被阻隔。
-  **跑动射击** 威能行动: 速度减半。移动行动然后免费远程行动或远程破坏

万格必须位于被移动标记/角色4格范围及火线内。// 此角色可以使用远程地形标记行动, 此时视为该角色持有地形标记, 且可以攻击射程和火线内的其他目标。

Protected: Outwit		这个威能和能力以及包含在其中的标准威能不能被智取选为目标如果一个威能或能力之前已被智取，则立刻取消智取的持续效果。 智取中“can't use”表述不能作用于该关键词组
Protected: Pulse Wave		此异能和能力可以在脉冲波效果结算时使用
SAFEGUARD: (Effect)		此角色不能被特定效果瞄准或伤害。如果此角色之前被施加这种效果，则此效果立刻被终止。如果这种特殊效果是脉冲波或智取，“can't be used”不能被作用于该关键词组。
SIDELINE ACTIVE-(Effect)		此效果需要当角色在 Sideline 时可以使用
STOP		当角色因敌方攻击受到伤害到达这一格时，停止转动转盘。当此角色受到来自再生和支援的治疗时，治疗效果减少1点。 Protected: Outwit, Pulse Wave.
Swim		如果该角色处于水域地形内，从4格外进行的远程攻击不能瞄准该角色。
Tiny Size		在对抗远程攻击时修正防御值+1
UNIQUE MODIFIER- (Effect)		当角色已经得到该效果对能力值的修正后，不能同时得到其他角色使用该效果造成的能力值修正

地形标记数值说明

SYMBOL	描述
	使用远程物品行动时的射程数值 / 持有此物品时获得的巨人距离数值
	使用远程物品行动时的伤害 / 使用近战物品行动时修正的伤害
	完成近战/远程摧毁行动所需要的伤害数值