

# 無敵少俠

# INVINCIBLE

## THE HERO-BUILDING GAME

英雄構築遊戲

# 遊戲說明書



# 遊戲概覽



嘿小鬼，我是西索。看來你終於獲得超能力了。來得正好，因為地球守護隊已經全軍覆沒，所以世界需要你。你可能會感到壓力很大，但是不必擔心——隨著你漸漸弄清自己想成為哪類型的英雄之後，信心就會大增，力量也會增強。我的職責是確保你還在弄清狀況期間，不會有太多人掛掉。

你將與其他隊友合作，利用團隊力量保護平民，並從日益強大的壞蛋和他們的爪牙手中拯救世界。

你的任務由當下的單元決定。只要在完成任務時不讓太多平民傷亡（或令自己被打趴），你便獲勝。

**無敵少俠：英雄構築遊戲**是一款合作型抽袋和枱面構築遊戲。你會從袋中隨機抽取方塊，並以方塊發動能力對抗反派。

請務必小心，抽取太多方塊將會讓自己力竭，在該回合中無法再行動。在每一回合中，你都會學習新能力，獲得更強和更讚的選項。

若是首次出動，應該從單元1「英雄辦公室人手不足」開始。單元1省略了一些進階機制，讓你可以專心學習如何當英雄。

閱讀遊戲說明書時，留意 **單元1** 章節，了解首項任務有何不同，並跳過說明書中任何 **完整遊戲** 的部分——此部分直至單元2才會適用。

Dire Wolf Game Room 應用程式中附有免費指南（英文內容），一邊解釋規則，一邊引導你逐步完成單元1的開端。此應用程式適用於個人電腦、智慧型手機或平板電腦。

你也可以掃描此QR code 觀看遊戲教學影片（英文內容）。



[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)

[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)

[@direwolfdigital.bsky.social](https://www.bsky.social/@direwolfdigital)



[skybound.com/tabletop](http://skybound.com/tabletop)

[f/skyboundtabletop](https://www.facebook.com/skyboundtabletop)

[@skyboundtabletp](https://www.twitter.com/skyboundtabletp)



栢龍玩具有限公司  
Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

[bw-hk@longshore.com.hk](mailto:bw-hk@longshore.com.hk)

Tel: +852 23631998

Published by: Dire Wolf Digital, Inc. and Skybound, LLC

© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. All rights reserved.

Dire Wolf and the Dire Wolf logo are registered trademarks of Dire Wolf Digital, Inc.

© 2023 Amazon Content Services LLC and Skybound, LLC

© INVINCIBLE 2021 Amazon Content Services LLC and Skybound, LLC

## 內部備忘 — 機密 ##

收件者：地球防禦局高層委員會

寄件者：西索·斯戴曼局長

壞消息——地球守護隊全軍覆沒。

昨晚有人（或某東西）闖入他們的總部，殺光所有人。全向俠當時也在那裡，他現在還活著，但傷勢危殆。

我清楚你們的想法——我們一直依靠守護隊保護地球，失去他們，我們就完蛋了。你們的想法沒錯，因此我一直都在招攬年輕英雄，以防萬一。他們仍在學習，我認為潛力十足。以下是他們當中最優秀的成員。



**無敵少俠**

本名：馬克·葛萊森

強項：攻擊力強，移動速度快。預期他的耐力可更強大，在戰鬥中堅持更久。

註記：他是全向俠的兒子。全向俠是我們見過最強、最快、最壯的超能力者，所以他兒子的潛力深不可測，不過他才剛剛獲得超能力，所以是這一群新秀中經驗最淺的成員。



**原子伊芙**

本名：莎曼珊·伊芙·威爾金斯

強項：可用能量建構千變萬化的實體，非常適合保護平民和隊友，並在有需要時向敵人致以重擊。

註記：伊芙自信、十分聰明，能夠在分子層級重組物質。對，你沒有聽錯，簡直是神級的力量。幸運的是，目前她主要用這力量打擊壞人和保護老弱婦孺，值得進一步訓練她、讓她站在我們這一邊。



**雷克斯·斯普洛德**

本名：雷克斯·史隆

強項：炸毀東西。可以獨力對付大量敵人，即使在過程中有時候會傷害到自己和他人。

註記：老實說，這傢伙有點混帳，而且真的很魯莽。但有時他自有其用處，我欣賞他願意不惜一切代價完成工作。



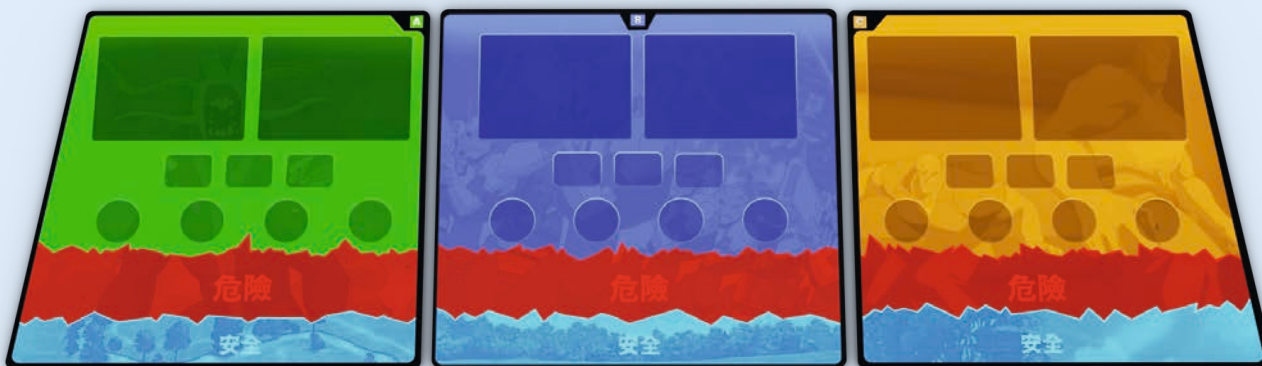
**機器人**

本名：不明

強項：具備戰術和指揮才能。隨機應變能力佳，擅於讓團隊發揮潛力。

註記：我不確定機器人的真實身分究竟是什麼人（或什麼東西），但是他肯定是絕頂聰明。他冷酷、擅長計算，是領導一群血氣方剛少年團隊的最佳人選。

# 遊戲配件



3塊 區域版圖



1塊 總部版圖



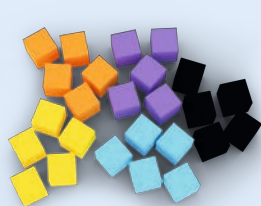
4塊 英雄版圖



4塊 英雄立牌



7張 單元牌



129枚 方塊

黑色和紫色方塊各24枚  
黃色、橙色和藍色方塊各27枚



4個 袋子



1枚 救援骰子



1枚 力竭骰子



9個 爪牙標記



1個 機器人的無人機標記



62個 傷害標記

1、3、5和10點傷害值



6張 幫手牌



6張 挑戰牌



4張 備忘牌



4張 起始能力牌



4張 邊打邊學牌



30個 平民標記



1個 回合指示物



3個 擊倒指示物



20個 阻攔標記



16個 強化標記



4個 反抗標記

## 單元1牌庫

下述卡牌以固定順序單獨包裝，在首場遊戲中使用。  
切勿洗牌。



63張 超級能力牌



9張 I級反派牌



3張 II級反派牌



21張 事件牌

## 完整遊戲的配件

單元1毋須使用  
(用於單元1以外所有遊戲)



36張 終極能力牌



4張 專屬能力牌 和 3張實驗型科技牌



13張 II級反派牌



1個 伊芙的能量氣泡標記



12張 III級反派牌



6枚 紅色方塊

## 單元專用的配件

在單元指南指示使用之前，  
先將它們放在一邊。



6個 鏟子標記



6個 炸彈標記



1個 直升機標記



1塊 全向俠立牌



12張 全向俠事件牌

# 遊戲設置

## 1 設置戰場

- A** 區域版圖：將 **A**、**B**、**C** 區域版圖從左到右順序放置，確保所有玩家都能觸及。
- B** 平民：每個區域各放置10名平民，其中3人在安全區，另外7人在危險區。
- C** 守護隊總部版圖：將守護隊總部版圖放在中央區域版圖 (**B**) 下方。

## 2 選擇單元和難度

如果第一次遊玩，選用「英雄辦公室人手不足」單元。首場遊戲結束之後，便可遊玩任何其他單元，也可以依據戰役順序遊玩（參閱第21頁「戰役模式」）。

將選用的單元牌放在區域版圖上方，對應遊玩英雄數量的一面朝上（如卡牌右上角所示）。將回合指示物放在卡牌的左側。查看單元指南，按照所選單元的特殊設置規則設置。

選定簡單、普通或硬派難度。不同難度之下，餘下設置步驟會有不同。

## 3 設置牌組

### 單元1

在區域版圖附近設置以下牌庫。切勿洗牌。它們的順序均對應遊戲說明書和應用程式教學中的範例。

- ▶ 超級能力
- ▶ I級反派
- ▶ II級反派
- ▶ 事件

如果已打亂順序並想恢復至原先的順序，請參閱單元指南第2頁。

本單元不會使用III級反派牌和終極能力牌，把它們留在遊戲盒中。



## 完整遊戲

參考右側表格，按照所選難度，組建事件牌庫。分別洗勻I、II和III級事件牌，將所有III級事件牌面朝下形成牌庫。之後將表格所示數量的II級事件牌放在此牌庫上。最後，將表格所示數量的I級事件牌放在此牌庫的最上面。視乎難度，事件牌庫頂部將有0至3張I級事件牌，下方有2或3張II級事件牌，最底部則有所有III級事件牌。將未使用的I級和II級事件牌放回遊戲盒中，不可察看。

分別洗勻以下各牌庫，放在區域版圖附近：

- ▶ 超級能力
- ▶ 終極能力
- ▶ I級反派
- ▶ II級反派
- ▶ III級反派（單元2不使用）

難度	設置事件	
	I級事件牌	II級事件牌
簡單	3張	3張
普通	2張	2張
硬派	0張	3張

## 4 設置供應堆

- A 將傷害標記、阻攔標記、強化標記、力竭和救援骰子放在各玩家觸手可及的位置。
- B 將爪牙標記放在反派牌庫附近。
- C 將3個擊倒指示物放在守護隊總部版圖附近。
- D 將「邊打邊學」牌放在超級能力牌庫附近，數量為每位英雄1張，剩餘卡牌放回遊戲盒中。



## 5 (可選擇) 選用幫手牌和/或挑戰牌

若屬以下任一情況，跳過此步驟……

- ▶ ……首次遊玩此遊戲，或
- ▶ ……遊玩第21頁所載的「戰役模式」。(戰役模式規則會規定使用哪些幫手牌或挑戰牌。)

否則，可以選擇最多2張幫手牌(使遊戲更輕鬆)和/或最多2張挑戰牌(使遊戲更有挑戰性)。每一單元都有推薦的卡牌組合(載於單元指南中)，可以按照指南選擇，也可隨機選用。遊戲結束時，每一張選用的幫手牌都會扣分；每一張選用的挑戰牌都會加分。

欲知有關如何使用幫手牌和挑戰牌的詳細資訊，請參閱第20頁。(該頁也載有兩種卡牌如何影響計分的範例。)



## 遊戲設置 (續)

每位玩家在自己面前設置玩家配件。

### A 選擇並設置英雄

每位玩家選擇一位英雄。(第3頁載有各英雄的相關資訊。)

拿取所選英雄的英雄版圖、對應的起始能力牌(如右側所列)和英雄立牌。

將英雄版圖放在面前。將起始能力牌放在英雄版圖底部的紫色卡槽下方。英雄版圖名字下方標示了區域

(A 或 B 或 C)，將英雄立牌放置於該區域。

拿取1個反抗標記(🛡️)和1張備忘牌。將反抗標記放在英雄版圖上的對應位置，讓袋子圖標朝上；將備忘牌放在英雄版圖旁邊。

有些能力需要額外的配件(表格括號所列)，這些配件置於英雄版圖附近。

英雄	起始能力	專屬能力 <b>完整遊戲</b>
無敵少俠	飛行衝鋒	逼向極限
原子伊芙	合時建造	能量氣泡 (+能量氣泡標記)
雷克斯·斯普洛德	特大爆炸	起火 (+紅色方塊)
機器人	協同攻擊 (+無人機標記)	科技天才 (+實驗型科技牌： 實驗型死光炮、 實驗型噴射機車、 實驗型光學儀)

### 完整遊戲

通過單元1後，每位英雄都會解鎖一項專屬能力。

這是英雄的第二項起始能力，將它放在英雄版圖左上角的黑色卡槽中。

### B 設置袋子和方塊

每位玩家拿1個袋子，並將以下配件放入袋中：

- ▶ 黑色方塊6枚
- ▶ 黃、藍、橙、紫色方塊各3枚

將剩餘的黑色方塊放回遊戲盒中。將剩餘的黃、藍、橙、紫色方塊放在區域版圖附近。

6枚紅色方塊是供**完整遊戲**中雷克斯·斯普洛德的專屬能力「起火」使用。如遊玩單元1或不使用雷克斯·斯普洛德，將它們放回遊戲盒中。



### C 抽取起始手牌

### 完整遊戲

每位英雄抽取4張超級能力牌、1張終極能力牌。

### 單元1

每位英雄抽取5張超級能力牌。(為了加快首場遊戲的節奏，抽取卡牌後可放在英雄版圖附近，毋須察看。訓練階段之前都不需要它們)

## 勝負條件

在每場遊戲中，單元牌會顯示遊戲目標。完成目標後，玩家立即獲勝。  
舉例，單元1的遊戲目標是打敗全部三個法來剋星敵人（3張II級反派牌）。

### 英雄辦公室人手不足

3人

目標：在時間耗盡前，打敗全部三個法來剋星反派！

欲了解各單元的勝利條件詳細資訊，請參閱單元指南。  
若發生以下任一情況，玩家立即失敗，輸掉遊戲：

- ▶ 英雄總共被擊倒（生命值降至0）3次。
- ▶ 總計15名平民傷亡。
- ▶ 任一區域內所有平民傷亡。
- ▶ 單元牌進度軌上的時間耗盡。

如果想知道自己在遊戲中的表現如何，可按照第20頁的規則計分。

## 回合流程

每回合由以下四個階段組成：

- ✔ **推進單元劇情** — 移動單元牌進度軌上的回合指示物，並執行新空格內的圖標指示。
- ✔ **英雄階段** — 英雄抽取和放置方塊。
- ✔ **訓練階段** — 英雄學習新能力及升級抽袋。
- ✔ **反派階段** — 揭示1張事件牌，看反派有何行動。




## 推進單元劇情

在單元牌進度軌上，將回合指示物向右移動一格。（第一回合則將指示物放在卡牌上第一個空格上。）各空格下方都有若干圖標，包括：

-  放置一名反派
-  放置爪牙
-  單元能力



## 放置反派

 在進度軌上看到紅色牌背圖標時，從對應牌庫中揭示1張反派牌。查看卡牌右上角的圖標，將反派牌放置在相應區域，並發動其進場能力：



## 西索訓練錦囊

我跟你說，親身上場就是最好的學習方法。與其先解釋整套遊戲規則，倒不如直接開始遊戲。完成遊戲設置之後，嘗試推進劇情、揭示反派牌，讓反派發動進場能力。這樣，你和隊友就能更了解要面對什麼挑戰了。

### 1 起始區域


將反派放入指定區域最左側的空置卡槽。在右側範例中，將殺戮炮放在 **B** 區域。

若兩個卡槽都填滿，則將反派放入最近的空置卡槽。（在 **A** 區域和 **C** 區域開始的反派，盡量將他們放在 **B** 區域。至於在 **B** 區域開始的反派，玩家可以選擇將他們放在其中一個相鄰區域）。若沒有空置的卡槽，棄掉剩餘生命值最低的反派，騰出空間給新反派。


在罕見的情況下，特定級別反派牌庫抽光時，將已遭打敗的反派牌洗勻，形成新牌庫。



### 2 進場能力

在放置反派之後，於其區域內發動進場能力（若有）。在上方範例中，反派的能力是 ，代表危害平民，意即把一名平民從安全區移到危險區。（參閱第18頁「危害平民」）

## 單元1範例

若使用預設的單元1牌庫，揭示的第二個反派（在「殺戮炮」之後）將會是「法來剋星第一波攻勢」，其進場能力為 ，意即法來剋星第一波攻勢會對該區域內所有英雄造成2點傷害。

（如有玩家扮演無敵少俠，他會身處該區域，將2個傷害標記放在他的英雄版圖上。）

若反派造成傷害時，區域內無英雄，則危害相當於傷害點數數目的平民。

（因此，如果沒有玩家扮演無敵少俠，則將兩名平民從安全區移至危險區。）

## 放置爪牙



爪牙是敵人，生命值1點，以長方形小標記代表。每看到1個放置爪牙圖標，就在所示區域放置1個爪牙。左側範例是最常見的形式，意即「在各區域均放置1個爪牙」。

各區域最多可以容納3個爪牙，一旦填滿可不用放置。



## 硬派

部分圖標會出現在👊的下方。如果遊玩硬派難度，如常執行圖標；如非遊玩硬派難度，則可忽略。



## 單元能力

許多單元都具有特殊能力。這些能力都有圖標，也會出現在進度軌上，指示能力發動的時間點。



## 英雄階段

英雄在此階段會不斷從袋中抽取方塊，放置方塊為能力充能，以對抗敵人，直至英雄決定停下來，或者因抽取太多黑色方塊而力竭。

### 抽取和放置方塊

玩家將多次從袋中隨機抽取方塊，每次3枚。

抽取方塊後，放置在英雄版圖上的準備區。然後以任何順序，用方塊蓋住相同顏色的能力符號。黑色方塊為萬用，可以放在任何符號上。

每一項能力都需要特定數量的方塊充能才可發動，所需方塊數量由符號數目決定。不必一次抽取便要蓋住所有符號，因為放置方塊後，它會留在該處直至回合結束。玩家可再次抽取方塊，以完成充能。

玩家需逐一放置方塊。當能力完成充能時（即方塊覆蓋最後一個符號），先發動能力，才放置新方塊。發動能力後，切勿移走方塊；讓它留在該處，以免在同一回合重複發動該能力。





玩家重複以上步驟：每次抽取3枚方塊、放置方塊充能、發動能力，直至決定停下來或力竭。當玩家抽出第五枚黑色方塊時便會力竭，代表過度虛耗，須立即停止手上工作。詳情參閱第15頁「力竭」。



## 西索訓練錦囊

我建議在英雄階段開始時，每人均抽取3枚方塊，並放置在英雄版圖對應顏色符號上。這時，你可以向各玩家解釋英雄版圖上每項能力的效果——下頁「基本能力」章節涵蓋了相關內容。當所有人都放置了3枚方塊（並發動完成充能的能力），再次抽取並重複此步驟。

範例：無敵少俠抽取1枚藍色方塊和2枚黃色方塊。他決定先放置藍色，覆蓋 ，為基本能力充能，讓他移動至 **B** 區域。接著他放置黃色方塊，填滿頂部基本攻擊上的2個 ，對殺戮炮造成2點傷害。

若不能或不想放置某些方塊，可放在英雄版圖的棄置區。再次抽取方塊前，必須先將手上3枚方塊全部放置或棄置。方塊被棄置後，不能在回合剩餘時間中使用。

玩家們抽取與放置方塊的次序自定，也不需要與隊友同時間抽取。若兩位玩家同時完成充能，可任意決定兩能力的發動順序，但要待一項能力發動完成後，才可發動另一項能力。

範例：原子伊芙抽取的方塊中包含2枚黃色，但是她的區域內沒有反派，她的基本攻擊暫時沒用。她看到無敵少俠還欠1枚紫色方塊，便可發動飛行衝鋒，將反派帶到她的區域，所以她將黃色留在準備區中，等待無敵少俠再次抽取方塊。



## 西索訓練錦囊

當玩過首兩個回合、漸漸熟悉規則後，你就能與隊友各自發揮能力掩護協作，共同拯救平民、營救隊友、消滅敵人。



## 反抗

每位英雄一開始都會有一個正面朝上的反抗標記，在抽取方塊時提供助力。

當抽到3個不想要的方塊時，只要它們沒有導致力竭，即可將反抗標記翻面，重新抽取3枚方塊，並將原來的3枚放回袋中。再次強調：反抗不能防止力竭。

若想重新準備反抗標記（將其翻回正面），必須造訪守護隊總部（參閱下頁）。

## 射程範圍

除另有說明外，所有能力都只能影響玩家英雄立牌所在的區域（「此處」）。最常見的例外是帶有遠程關鍵字的能力，這些能力可對相鄰區域的目標發動。

## 基本能力

以下概述英雄版圖上的英雄能力：

### 傷害




發動能力造成一定傷害時，將所示數量的傷害標記放在射程範圍內1名敵人上（不能在多名敵人之間分配傷害）。

反派的起始生命值標示在卡牌左上角，分別列出2人、3人、4人遊戲中的生命值（從左到右）。

反派受到的傷害等於其起始生命值時，代表被打敗並被棄掉（形成棄牌堆）。

與傷害有關的罕見狀況：

- ▶ 增加傷害的效果（包括  標記，參閱第19頁）影響卡牌上任何傷害圖標，包括內文框內的圖標。對於不造成傷害的能力，這效果不會為其添加傷害圖標。
- ▶ 當一項能力依據造成多少傷害決定額外效果時，即使造成的傷害超過打敗反派所需，仍然全部計算在內。



### 移動

將英雄立牌移至相鄰區域或守護隊總部。

記住， 區域和  區域彼此不相鄰。



## 守護隊總部

守護隊總部是英雄休息的地方。使用移動能力，可從任何地方移動至總部，或由總部移動至任何地方。

在總部時，英雄不能以任何區域內的任何物體為目標，即使發動遠程技也不行。

若在守護隊總部開始英雄階段，治療2點生命值，並重新準備反抗標記（參閱上頁）。

### 救援

救援能力可以：

- ▶ 將平民從危險區移至安全區；或
- ▶ 嘗試拯救力竭的英雄（參閱第15頁「力竭救援」）。


### 訓練



英雄使用能力時，很多時都可獲得信心點數。至回合後期，玩家可以花費信心點數，學習新的能力。信心點數在英雄階段沒有任何作用——除了讓玩家更有自信。

### 阻攔

阻攔能力可以阻止壞事發生。

阻攔時，將  標記放置於所在區域的反派或一個單元能力上。

當反派或單元能力上相關空格填滿時，代表被完全阻攔。

下一次其開始行動時，改為移除所有阻攔標記。


請注意，這是移除阻攔標記的唯一情況。

若未完全阻攔反派，或反派在其階段未嘗試行動，標記會保留至下一回合。

### 阻攔單元能力

在每一個單元能力的下方，都標示著英雄必須身處哪裡才能阻攔它。若標示「全球」，代表可從任何區域阻攔。否則，它將會說明須處於哪些區域。這些限制（若有）將在單元指南中說明。單元1僅有全球。



請注意，某些單元能力需要額外的阻攔標記，具體取決於遊戲中英雄的數量。舉例，「適應地球」的底部有  圖標，即代表如有四位英雄，就需要多使用1個阻攔標記。

## 英雄階段 (續)

### 能力牌

玩家開始遊戲時持有起始能力牌（完成單元1後，將增添專屬能力），並會在遊戲過程中學習更多能力。能力牌充能後，玩家將可執行牌上的文字內容、造成牌上所示傷害、獲得牌上所示信心點數。

如該能力讓英雄做多項行動，可依據任何順序進行，也可跳過任何不想做的事（除非另有說明）。舉例，當無敵少俠使用飛行衝鋒時，即能在移動前或後造成 2 點傷害，他也可以不移動。

能力牌上每個行動的目標可以不同。舉例，若一張卡牌可造成傷害及阻攔，只要目標反派都在該英雄的區域內，便可以選擇傷害一個反派，並阻攔另一個目標。若此能力為遠程技，更可以選擇其他區域的目標。

能力牌有很多功能。如有需要，請查看備忘牌或本遊戲說明書封底（第24頁）的快速參考，了解牌上文字或圖標的意思。

**A** 類型  
(只有在其他卡牌提及時才會有用)

**B** 傷害

**C** 可獲信心點數



### 類型

大多數能力牌的左上角都有類型圖標。總計三種類型：



力量



能量



科技

類型本身沒有任何功能，但是某些遊戲內文可能會用到。（例子可參閱第19頁「組合技」）。

英雄版圖上的基本能力（以及邊打邊學牌）均沒有類型。

## 完整遊戲

### 使用終極能力

完成單元1後，在遊戲中加入終極能力牌。

終極能力的威力令人瞠目結舌，英雄需要非常努力才能學到。終極能力牌放置在同色的超級能力牌下方（參閱第17頁「終極能力牌」）。除非上方超級能力牌已經完成充能，否則不能在終極能力牌上放置任何方塊。許多終極能力需要多種顏色的方塊；牌上的符號可以依任何順序覆蓋。

## 力竭

當英雄抽出第五枚黑色方塊時，會立即力竭。他們將自己逼太緊，現在陷入危機。  
英雄版圖上（包括棄置區）和能力牌上的黑色方塊均計算在內。

萬一力竭，將剛抽取的3枚方塊留在準備區，並將英雄立牌推倒，讓隊友知道大事不妙了。

隊友可以在英雄階段結束之前救援力竭英雄（參閱下文）。  
如果救援成功，從力竭中恢復的英雄便能繼續使用已抽取的方塊。



若隊友不救援，力竭英雄必須在英雄階段結束時投擲力竭骰子，承受所示的傷害。若丟出「1+」，則須在承受1點傷害後再次擲骰。（有可能重複多次。）

力竭英雄無法在本回合中再抽取任何方塊，即使之後獲救援後也不可以。（如果某能力指示他們抽取方塊，則可以這樣做。）

## 力竭 ≠ 被擊倒

力竭不等於被擊倒。英雄的生命值降至0時，才是被擊倒。（參閱第18頁「被擊倒」）英雄最終可能會因為力竭傷害而被擊倒，但在此之前，英雄仍在戰鬥，故仍可以被反派傷害、被隊友治療或被隊友移動等。

## 力竭救援

與力竭英雄同一區域的隊友，可以嘗試使用救援能力（如有遠程救援能力，則可自相鄰區域救援）拯救力竭英雄。  
施援的隊友投擲救援骰子，查看救援是否成功。

無論骰點結果為何，力竭英雄和救援英雄都無法在該回合再抽取方塊。（嘗試救援力竭隊友的代價不小。）

救援骰子的結果可能會是：



**史詩式救援或救援：**若擲出其中任一個結果，將能成功救援隊友！重新立起獲救援英雄的立牌：

- ▶ 獲救援英雄在英雄階段結束時不會受力竭傷害。
- ▶ 獲救援英雄可繼續使用已抽取的方塊。



若擲骰結果是史詩式救援（附一個信心圖標），成功救援外可以獲得一個信心點數（於下一個訓練階段使用）。  
施援的英雄可將骰子放在面前提醒。



**失敗：**救援不成功！力竭英雄仍處於危險中。

救援能力旁的數字代表可救援次數，2或以上代表可多次救援。施援的英雄可運用能力分別救援平民及力竭英雄；也可以嘗試救援一次後，看情況再決定下一步。

## 英雄階段結束

當所有玩家都決定停止抽取方塊，或因力竭、嘗試力竭救援而被迫停止抽取時，英雄階段即結束。每位玩家均自行作決定，意即一位英雄停止抽取時，其他英雄仍可以繼續。

此時，每位（未被成功救援的）力竭英雄投擲力竭骰子，並承受骰子所示的傷害。若英雄生命值因此降到0，代表被擊倒（參閱第18頁「被擊倒」）。否則，脫離力竭狀態，立起其英雄立牌。

# 訓練階段

在此階段，英雄可以執行下列任何或全部行動：

- ▶ 花費信心點數學習手牌的能力，或從手牌棄掉1張能力牌，拿取「邊打邊學」能力牌。
- ▶ 從手牌棄掉1張能力牌，獲得1枚同色方塊（僅一次）。
- ▶ 棄掉和／或重新排列已學習的能力。

完成後，英雄重置，將所有方塊放回袋中，並補充手牌。

## 學習新能力

**1** 玩家各自將已完成充能的能力牌上信心點數加總。此總和代表該玩家可以花費的信心點數，用以學習新能力。

學習一項能力的費用顯示在卡牌左上角。只要信心點數足夠，就可學習任意數量的能力。未花費的信心點數在階段結束之後會失效。

學到超級能力時，將它放在英雄版圖上同色卡槽下方。在後續回合中，可以將方塊放置在超級能力牌上充能，發動它的能力，如同使用起始能力般。

除英雄版圖上的顏色卡槽外，每位英雄有兩個「彈性卡槽」，意即每位英雄最多可以額外擁有兩項不限顏色的能力。將這些能力牌放在英雄版圖的右側下方。

各卡槽均可容納一項超級能力。若沒有空置卡槽，可以棄掉一項現有以騰出卡槽。在遵守首四個卡槽顏色限制的前提下，也可以重新排列能力牌的位置。

有關各能力的資料，可以查看遊戲說明書封底（第24頁）的快速參考、第19頁的「關鍵字和卡牌機制」以及第22、23頁的「卡牌說明」。



### 邊打邊學

「邊打邊學」是特殊能力，是始終都可選擇的備用選項。你可以不學習手牌的能力，而是棄掉手上1張能力牌，拿取「邊打邊學」牌，將其放在英雄版圖下方合適的卡槽。（請參閱第23頁「卡牌說明」有關此牌的詳細說明。）



## 增添方塊

在訓練階段中，每位英雄都可以棄掉手上1張能力牌，然後從供應堆拿取1枚同色方塊，並永久加入自己的袋中。你仍可以學習新能力（或拿取「邊打邊學」牌）。

若供應堆內特定顏色的方塊耗盡，英雄無法增添該色方塊。

## 重置

完成學習新能力和／或增添方塊之後：

- ▶ 將所有方塊放回袋中。
- ▶ 抽取能力牌，直至手上有5張牌。



## 西索訓練錦囊

我不太喜歡提供太多策略建議，但通常透過棄牌來增添方塊，都是很不錯的主意。總有些能力你是不會用到的。

## 完整遊戲

### 終極能力牌

學習一項終極能力時，該能力必須與一項同色的超級能力連結（將卡牌放在其下方），意即它與該超級能力需要的方塊至少有1枚顏色相同。若終極能力需要多色方塊，可以選擇與其中一種顏色的超級能力連結。（註：不能將終極能力與英雄版圖左上角的專屬能力連結。）

如果未持有合適顏色的超級能力，則無法學習該項終極能力。在訓練階段時，可以重新排列能力，使終極能力與另一超級能力連結。但是，若終極能力在階段結束時還沒有與任何超級能力連結，則必須棄掉。

為增添方塊而棄掉終極能力牌時，如該終極能力牌有兩種顏色，只增添當一種顏色的方塊（不能兩者兼得）。

重置並抽取新能力牌時，最多可抽取1張終極能力牌，其餘必須為超級能力牌（也可以全部抽取超級能力牌）。請注意，規則僅限制每次抽取的數量，手上可持有之終極能力牌數量不限。





## 反派階段

現在輪到壞人行動了。揭示事件牌牌庫頂的卡牌，從上到下執行該卡牌上的指示。



**爪牙區：**大多數事件中，所有爪牙會執行行動。若事件牌沒有指示爪牙，爪牙不會行動。若場上無爪牙，則忽略此區。

**反派區：**這部分會顯示哪些反派會執行什麼行動。參照反派牌上相符的圖標，執行對應的指示。

**被阻攔的反派：**若一名反派已被完全阻攔，移除其卡牌上所有阻攔標記並取消其首個行動。舉例，若事件牌為「死吧！死吧！」，被完全阻攔的反派不會執行能力（），而是移除卡牌上的阻攔標記；不過仍會執行打擊（）。

若反派未被完全阻攔，其阻攔標記不會產生效果，但也不會消失，因此英雄可以在下一回合繼續阻攔他。

### ⚠ 危害平民

當反派危害平民時，按照圖標數量，將反派身處區域內平民從安全區移至危險區。若平民數目不足，則將差額數量的平民殺害，被殺平民會移至總部版圖上的傷亡區。舉例，若某區域的安全區僅有一名平民，而反派能力為   時，首先將安全區一名平民移至危險區，然後殺害危險區內兩名平民。

### 敵人傷害

當敵人造成傷害時，其身處區域內所有英雄均會承受傷害。若該區域內沒有英雄，則危害同等數量的平民。

以下為反派階段較罕見情況：

- ▶ 若卡牌指示多名反派執行多個行動（例如「死吧！死吧！」），各反派逐一行動。從最左方的反派開始依序行動，然後輪到下一個反派。
- ▶ 「爪牙」與「反派」不同，施於一方的效果無法應用至另一方。然而，關鍵詞「敵人」同時指涉兩者（亦指單元4的機械頭，以及單元7的全向俠）。
- ▶ 若需要選擇隨機區域，便投擲救援骰子，每個骰面的背景色均對應其中一個區域。
- ▶ 若事件、反派能力或單元能力中出現平手情況（例如「生命值最高的反派」中遇平手），則由玩家選擇其一。

### 被擊倒

英雄有10個傷害標記時，代表被擊倒。將被擊倒英雄移至守護隊總部，移除所有傷害標記，並在總部版圖上的擊倒英雄區放置一個擊倒指示物。

若隊伍總計被擊倒三次，立即失敗，輸掉遊戲。



## 單元1範例

若使用預設的單元1牌庫，第一張抽取的事件牌會是「這只是序幕！」。若兩個起始反派仍在遊戲中，且未移動，則會出現以下情況：



- ▶ 「法來剋星第一波攻勢」是最左方的反派。它在該區域危害三名平民，並在各區域放置一個爪牙。（如果玩家已完全阻攔它，那麼就移除阻攔標記。）
- ▶ 「法來剋星第一波攻勢」會對該區域內所有英雄造成2點傷害。（即使玩家已完全阻攔它，但玩家剛才已移除標記，阻止其第一個行動，故現在會承受傷害。）
- ▶ 「殺戮炮」會對該區域內所有英雄造成2點傷害（如果玩家已完全阻攔它，那麼就移除阻攔標記。）
- ▶ 記住：反派造成傷害時，若該區域沒有英雄，改為危害相同數量的平民。



# 關鍵字和卡牌機制

## 組合技

若已在本回合使用了同類型的能力，組合技會提供額外獎勵。卡牌左上角的圖標顯示能力類型。

舉例，卡牌上寫著「 組合技：阻攔」。如發動此能力時，已經在本回合英雄階段中發動了其他同樣有  圖標的能力，便可額外獲得阻攔。

- ▶ 無論發動該能力前已發動多少同類型能力，僅能獲得一次組合技獎勵。
- ▶ 組合技獎勵僅在發動能力當刻獲得。如之後才使用同類型能力，仍不會追溯獲得組合技獎勵。
- ▶ 結算組合技能力時，以發動當刻的英雄版圖狀態判定。不計算以特殊方式發動的能力（例如「實驗室直送」），或已發動但棄掉，或已被其他能力（例如「重新開始」）清除的能力。

## 爆炸

帶「爆炸」的能力會對區域內所有敵人（反派和爪牙）造成傷害。

## 增添方塊

發動的能力如有這些圖標，立即從供應堆中拿取1枚同色方塊，永久放入袋中。

在某些情況下，卡牌可能會寫著「增添1枚方塊」（例如：「增添1枚任意顏色的方塊」）。它的效果相同——立即從供應堆中拿取1枚同色方塊，永久放入袋中。（除非卡牌另有說明。）



若供應堆中沒有該色方塊，則無法增添方塊。

紅色方塊僅能透過雷克斯的專屬能力「起火」獲得。執行「增添1枚任意顏色的方塊」時，僅能選擇黃色、藍色、橙色、紫色方塊。

## 治療

治療可以移除英雄的傷害，但不能讓英雄的生命值超過上限（通常為10）。如同所有能力，僅能對身處同一區域內的英雄治療（除非為遠程技）。


## 遠程

帶「遠程」的能力，以所在區域或相鄰區域為目標。「遠程」關鍵詞適用於全張卡牌，可針對不同區域進行卡牌上各種行動。

範例：發動機器人的「協同攻擊」能力時，可以在一個區域造成傷害，並在另一區域施放無人機。



## (強化)

發動帶有此圖標的能力時，在1張能力牌上放置一個  標記，代表該能力的傷害永久提高1點。

- ▶ 僅能強化自身的能力，不能強化其他英雄的能力。
- ▶ 如該能力不會造成傷害，則不能強化。
- ▶ 此獎勵適用於該牌造成的任何傷害（即使傷害由卡牌文字效果引致），但是不適用於增加傷害的效果。

範例：無敵少俠的「輔導」能力完成充能，場上亦有「多工無人機」和「超級神力」。若他選擇強化「多工無人機」，則從現在開始，發動「多工無人機」會造成3點傷害。若他選擇強化「超級神力」，則其基礎傷害會增至2點，但為其他「力量」類型能力維持提供+1傷害。他不能強化「輔導」，因為它不會造成傷害。



# 遊戲模式

## 計分

當玩家達成單元牌上的勝利條件，或遭遇其中一個失敗條件時（請參閱第9頁），遊戲立即結束。若玩家想知道在遊戲中表現如何，可以按照下列方法計分：

- ▶ 遊戲難度得分：
  - 簡單：20分
  - 普通：30分
  - 硬派：50分
- ▶ 打敗反派得分：每名I級反派1分、每名II級反派2分，每名III級反派3分。
- ▶ 每一名傷亡平民減1分。
- ▶ 每一次擊倒英雄減3分。
- ▶ 每一張挑戰牌得15分。
- ▶ 若非遊玩戰役模式：沒有幫手牌得10分；只有1張幫手牌得5分。

單元指南也會列出每個單元的額外加分條件。

## 挑戰牌與幫手牌

挑戰牌和幫手牌會改變遊戲難度。

挑戰牌加入持續效果條件，使遊戲更難。

幫手牌為玩家團隊提供特殊能力，玩家在遊戲內可使用一次，減輕難度。

幫手牌不屬於任何一位英雄，由團隊共同決定何時及怎樣使用。  
幫手牌與能力牌不同，通常不會受到英雄所在位置限制，可以影響任何區域。

除卡牌上特別說明外，幫手牌在任何可發動能力的時刻使用。

## 單人模式

在單人模式中，玩家同時扮演兩位英雄，每位英雄都有自己的袋子和英雄版圖。遊戲設置與2人遊戲相同，不同的是抽取一副手牌共7張，而非兩副手牌各5張。（**完整遊戲：**單完1之後，手牌包含5張超級能力牌和2張終極能力牌。）

在單人模式中，使用2人遊戲的反派生命值，以及2人遊戲的單元牌。

在英雄階段，可按照任意順序抽取方塊及發動能力，有如由不同玩家扮演一樣。  
每位英雄僅能從其袋中抽取方塊並放置。

### 單人訓練階段

英雄們在訓練階段會共用玩家的手牌，但不會共用信心點數。

範例：若無敵少俠有2點信心、原子伊芙有4點，玩家可以讓其中一位英雄學習玩家手牌上需2點信心的能力，但是僅原子伊芙可以學習需要3或4點信心的能力。

即使已有一位英雄在本回合中已學習能力，若另一位英雄沒有適合的能力，也可以拿取「邊打邊學」（如常棄掉1張手牌）。

每一位英雄都可以增添1枚方塊。（每增添1枚方塊，都須棄掉1張手牌。）

兩位英雄皆完成訓練階段後，才可以補充手牌。（**完整遊戲：**補充手牌時，最多可以抽取2張終極能力牌。）

## 戰役模式

戰役模式提供了一個簡單框架，讓玩家可以按順序體驗所有單元。玩家可以透過單元指南封底的表格，計算戰役分數。

每個單元都有兩次挑戰機會。如果輸掉第一次，可以獲得1張幫手牌，讓你在未來的遊戲獲得幫助。按照單元指南拿取合適的幫手牌（若已持有該牌，則隨機抽取1張）。假如首次挑戰該單元，請再試一次，否則進入下一單元。

玩家保留任何獲得的幫手牌，直至使用它並贏得一個單元。換言之，若未使用幫手牌下勝出某單元，可以保留該牌，以備後續遊戲使用。若使用了幫手牌之後還是輸掉，在單元結束後，該幫手牌仍會返回玩家手中，玩家並可獲得另一張新的幫手牌。

在某單元獲勝後，計分並繼續下一單元。

每個單元都會列出1張可選的挑戰牌，玩家可以拿取，勝出便可獲得額外分數。然而，玩家在上一個單元取得勝利後（無論首次或第二次嘗試），方可拿取挑戰牌。

## 戰役計分

依據戰役表格計分：

- ▶ 輸掉一場遊戲後，在表格上標記此次敗績，不要計算該場分數。
- ▶ 贏得一場遊戲後，依據第20頁的方法計分，但是跳過有關幫手牌的加分步驟。
- ▶ 若首次嘗試即獲得勝利，可得10分。

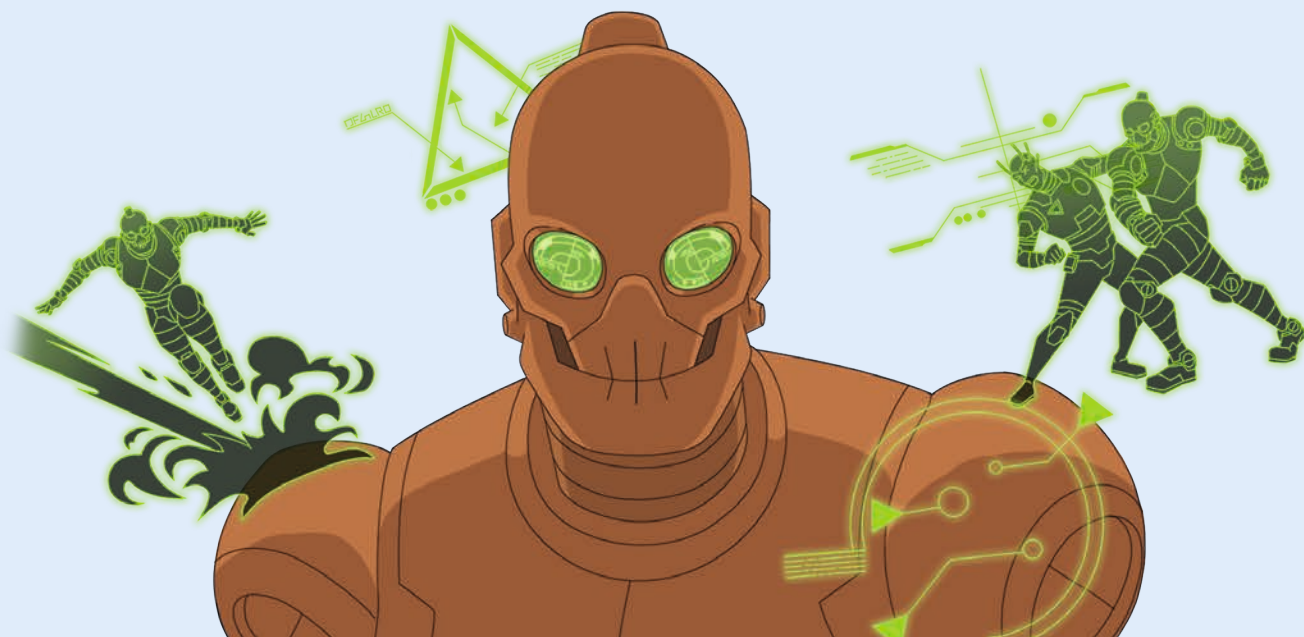
完成所有七個單元後，加總所有分數，參閱單元指南第10頁，看看自己的表現如何。

## 實時遊戲變體

無敵少俠：英雄構築遊戲非常適合實時遊玩。如果不想玩家團隊討論時間過長，或想挑戰思考速度，可以在每一回合的英雄階段開始時，設定10分鐘計時。

當計時器響起，英雄階段立即結束。英雄可以完成正發動的任何能力，但是仍在準備區的方塊則要棄置。已力竭且未被救援的英雄，在此時如常投擲力竭骰子。

如果想較輕鬆地遊玩，可以計時15分鐘。想要緊張刺激的體驗，則可計時5分鐘。



# 卡牌說明

**自動拯救** — 發動後，下一次當你所在區域內有其他英雄力竭時，可以嘗試救援（自動拯救完成充能時，被救援英雄在哪個位置均可）。這是救援2之外的額外效果。你仍必須投擲救援骰子，且在本回合中不能再抽取方塊。



**雙翼機人** — 若他無法移動（無論因為他在區域**Q**，或目標區域內已有兩名反派），改為危害所在區域中四名平民。

**能量氣泡** — 原子伊芙在遊戲開始拿取能量氣泡標記。當你給予一位英雄時，放在其英雄版圖生命值上限圖標附近。獲標記的英雄保留此氣泡標記，直至氣泡成功阻擋傷害，或原子伊芙將它改發給其他英雄為止（回合結束後，氣泡標記仍由持有人保留）。你可以將氣泡發給自己。

能量氣泡僅能阻擋反派造成的傷害，無法阻擋由爪牙、力竭、英雄能力造成的傷害。標記用後必須回收。

**連鎖閃電** — 萬一抽到黑色方塊也不會讓你立即力竭。若放置黑色方塊會使你力竭，則不能放置它。

即使在無法抽取方塊的狀態（由於力竭或嘗試救援力竭英雄），你也可以發動此能力抽取方塊。

**西索應變計劃** — 揭示事件牌後，使用此牌可防止任何兩個反派能力（）和/或打擊（）。你防止的行動可以來自同一名反派，或者兩名不同的反派。被防止行動的反派所在區域內則不一定要有英雄。被防止的兩個行動必須在同一反派階段內，不能保留到後續回合使用。

**重新開始** — 能力完成充能後一旦移除方塊，會導致你失去該能力帶來的信心點數，且該能力不能計入組合技條件。判定力竭時不計算放回袋中的黑色方塊（除非其後再次抽到）。

假如你先力竭，其後獲救援，即使發動「重新開始」，仍然算作曾經力竭，不能再抽取方塊。


**合時建造** — 發動這個能力時，檢查區域內安全區有多少平民。你只能有三種效果的其中之一。（舉例，如有四名安全平民，不能先救援2，再+1傷害。）

**協同攻擊** — 機器人在遊戲開始時拿取無人機標記。未施放到敵人之上時，將標記放在此能力牌上。

直至有英雄使用無人機，或者機器人再次發動能力改變其位置前，在敵人之上的無人機標記都不會移除。傷害的目標不必是獲放置無人機的敵人（傷害目標甚至可以是不同區域的敵人，因為此能力是遠程技）。

**專精防禦** — 永久增添指定的方塊，並放置在其他能力牌上（無法或不想放置時，則放到棄置區）。必須先完成「專精」能力，才可發動任何由新方塊充能發動的其他能力。

**起火** — 雷克斯在遊戲開始時將紅色方塊放在英雄版圖旁邊。這是唯一可以獲取紅色方塊的能力。

紅色方塊可以覆蓋任何顏色的符號。能力牌上如有紅色方塊，對敵人的傷害+1，如同有標記一般。

充能完成時，該能力牌上每有1枚紅色方塊會對英雄造成1點傷害，不論該能力的效果為何。即使因任何原因重複使用此能力，此傷害僅結算一次。

**法來剋星坦克** — 若法來剋星坦克在**A**區域內，僅危害該區域兩名平民。

**拳如雨下** — 每為一種指定類型能力完成充能，便重複一次此能力。僅限你目前已完成充能的能力。（舉例，不包括透過特殊方式發動的能力，如「實驗室直送」或「絕情連轟」。）每次重複此能力時，皆重複傷害和任何文字效果。（有關「重複此能力」的文字效果除外。）

**實驗室直送** — 你不能從棄掉的能力牌中獲得信心點數，它們也不計入組合技結算，或者其他依據特定類型能力使用數量而發動的能力結算。

**逼向極限** — 抽取的黑色方塊會在使你力竭前放回袋中。抽取的黑色方塊必須放回袋中。其餘方塊放入準備區，與其他方塊一起待用。即使在無法抽取方塊的狀態（由於力竭或嘗試救援力竭英雄），你也可以抽取方塊。若英雄在力竭狀態，則須待獲救援後才可放置方塊。

**守護隊，集結！** — 你不能增添紅色或黑色方塊。若英雄在力竭狀態，則須待獲救援後才可放置方塊。

**英雄集合** — 選擇任何尚未拿取（且未在本場遊戲中使用）的幫手牌，將其加入其他可用的幫手牌中。你不必立即使用。若遊玩戰役模式，可以將尚未使用的幫手牌保留到後續單元使用。

**家常便飯** — 使用此牌後自動救援任何力竭的英雄，毋須擲骰。其他英雄所在位置不限，也不用放棄抽取方塊——葛萊森媽媽的料理拯救了他們。

**投向太空** — 被翻轉的反派在反派階段中無法打擊或使用能力。他不能受到傷害。保留所有傷害和阻攔標記，並留在區域內原位。（舉例，若同一個區域內有另一個反派，則無法將第三個反派移至該區域。）

**不朽之軀** — 發動此能力後，將此卡牌從你的英雄版圖上移除，放在一旁。即使在之後的回合中被擊倒，此效果仍會保護你。回合結束時，將牌上的方塊放回袋中。若透過「實驗室直送」或「意料外的盟友」棄掉此卡，則應放在一旁而非放入棄牌堆。「絕情連轟」的複製效果對此卡牌無效。

**出動機器人** — 參閱第22頁「拳如雨下」。

**邊打邊學** — 未持有此牌時才能拿取。如同其他能力，你必須完成充能才能發動此牌的能力。充能完成時，無論是否棄掉，都能獲得信心點數。

**岩漿人** — 岩漿人的能力會對他所在區域的其他反派、爪牙和英雄造成傷害。若他的區域內沒有英雄，亦只會危害3名平民（而非6名）。

**鱷魚大師** — 若他不能移到最多被危害平民的區域（因為該區域已有兩個反派），或他已經在該區域，則在其所在區域執行其餘能力。

**專精智力** — 參閱第22頁「專精防禦」。

**奇蹟生長** — 參閱第22頁「拳如雨下」。

**分子重塑** — 你不能增添紅色或黑色方塊。

**多重保羅** — 多重保羅所在區域有爪牙時，不會受到傷害。即使用爆炸技攻擊，或者該攻擊會殺死爪牙，多重保羅也不會受傷。

**全新升級** — 若棄掉的能力牌上有任何方塊，將其放到棄置區。

你可以棄掉一項超級能力，以學習一項終極能力，反之亦然。只要終極能力能夠與合適的超級能力連結便可。你甚至可以棄掉「全新升級」卡牌。

**傳遞能量** — 你不能承受超過剩餘生命值的傷害（若真的需要，你可以擊倒自己）。若已有其他完成充能的<sup>🔋</sup>能力，則可以在承受傷害之前，先治療自己。

**絕情連轟** — 你不能藉重複發動的能力來獲得信心點數，重複的能力在結算「拳如雨下」、「奇蹟生長」或「出動機器人」等能力時也不計算在內。

**堅毅精神** — 只有治療生命值低於上限的英雄，才視為已治療該英雄。

**仍有工作** — 所有反派在進場時會額外危害一名平民，即使原來沒有進場能力。

**這麼偉大的廢話** — 若僅有一名反派，僅使用「最左方和最右方的反派」能力一次。

**科技天才** — 遊戲開始時，機器人拿取「實驗型死光炮」、「實驗型噴射機車」和「實驗型光學儀」卡牌，放在英雄版圖旁。

當機器人發動「科技天才」時，選擇此三項能力其中之一，交給一位英雄（也可以交給自己）。獲得卡牌的英雄必須有空置卡槽才可接受，也可以棄掉一項能力以騰出空位。（棄掉的能力牌上如有方塊，將方塊放到棄置區。）

當英雄發動實驗型能力後，必須在訓練階段歸還，並放在機器人的英雄版圖旁邊。未發動的實驗型能力，可以保留至後續英雄階段。如有需要，也可以歸還未發動的實驗型能力（以騰出空間給其他能力牌）。「實驗型光學儀」需完成充能，才會賦予免費能力。

**念力攻擊** — 若選擇「移動一名敵人」，將你所在區域的一名敵人移至相鄰區域。「相撞」一詞沒有特殊含意：只需選擇所在區域內一個爪牙和另一名敵人，各自造成1點傷害。

**翻轉局勢** — 意即你在本回合每將一名平民從危險區移到安全區，便可對敵人造成1點傷害（你可以將這些平民和安全區其他平民分開，方便識辨。）


**分身** — 執行此能力的效果後（造成傷害、移動並/或救援2），重複執行一次。但不要重複執行「重複此能力一次」（你該早猜到吧）。


**專精武器** — 參閱第22頁「專精防禦」。


**旋風模式** — 必須在移動之後才能造成傷害，不能在移動之前。


**萬用能量** — 若棄掉雙色終極能力牌，則會獲得兩種效果。

# 快速參考

 **組合技**：若已在本回合使用了同類型的能力，組合技會提供額外獎勵。（第19頁）


 **信心點數**：將已完成充能能力牌上的信心點數加總，便是在訓練階段學習新能力時，總共可花費的點數。（第16頁）


 **傷害**：發動能力造成傷害時，將所示數量的傷害標記放在承受傷害的敵人上。（第13頁）  
當敵人造成傷害時，其身處區域內所有英雄均會承受傷害。若該區域內沒有英雄，則危害同等數量的平民。（第18頁）


 **危害**：將平民從安全區移至危險區，每個圖標移動一名平民。若所有平民均在危險區，則殺害一名平民（第18頁）


**敵人**：包括爪牙和反派。


**爆炸**：對區域內所有敵人造成傷害。（第19頁）

 **增添方塊**：從供應堆中拿取1枚所示顏色方塊，永久放入袋中。（第19頁）


 **守護隊總部**：在守護隊總部開始英雄階段時，治療2點生命值，並重新準備反抗標記。（第12至13頁）

 **硬派**：與單元牌進度軌上圖標一起出現時，如非遊玩硬派難度，可忽略該圖標效果。（第11頁）

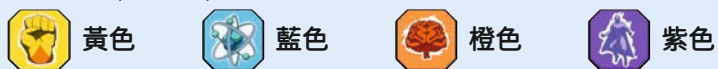
 **生命值**：打敗反派（第13頁）或擊倒英雄（第18頁）所需的傷害數量。  
目標承受傷害時，增加傷害標記；獲得治療時，移除傷害標記。

 **爪牙**：每看到一個放置爪牙圖標，在所示區域放置一個爪牙。  
左側範例是最常見的形式，意即「在各區均放置1個爪牙」。（第11頁）

**移動**：將英雄立牌移到相鄰區域或守護隊總部。（第13頁）

 **放置一名反派**：從所示牌庫揭示一名反派並放置進場。（第10頁）


**能力符號**：將袋中抽取的方塊，放置在卡牌上的符號。當能力完成充能時（即方塊覆蓋卡牌上最後一個符號），發動此能力。  
黑色方塊為萬用，可以放置在任何符號上（第12頁）。其餘符號有：





**遠程**：能以相鄰區域為目標。（第19頁）


**救援**：將平民移至安全區或嘗試拯救力竭的英雄。（第13頁）

**救援骰子效果**：投擲骰子嘗試救援力竭英雄時（第15頁）：


 **史詩式救援**：成功救援隊友，且獲得1點信心點數，供訓練階段使用。


 **救援**：成功救援隊友。

 **失敗**：力竭英雄仍處於危險中。

 **強化**：將一個強化標記放置在能力牌上，該能力的傷害永久提高1點。（第19頁）

**阻攔**：將1枚阻攔標記放置在反派或單元能力的  空格。填滿相關空格可取消其下一次行動。

 **反派能力／打擊**：事件牌顯示這些圖標時，找出反派牌上相應圖標，執行對應效果。（第18頁）

 **區域**：3塊區域版圖；反派牌右上角圖標顯示該反派進場時的位置。  
若該區域兩個卡槽都填滿，則將反派放入最近的空置卡槽。（第10頁）