# 兵种介绍

#### 长剑

数量	移动	装甲	攻击	灵活
5	普通,2格	轻甲	普通	灵活

• 移动: "普通"移动指的是最多走x格。可以拐弯任意次,也可以选择走更少的格数。

• 轻甲:防御斜向的普通攻击。发起攻击的敌人如果在"所有移动"之前,位于自己的斜45°方向,那么它发起的普通攻击就可以被防御。

• 灵活:可以翻越墙体。

### 长矛

数量	移动	装甲	攻击	灵活
5	直线限定2格	重甲	普通	灵活

• 移动:只能沿上下左右4个方向,走2格。只有走2格的位置被阻挡(有不可击杀的单位,或己方棋子,或出界等),才能选择走1格。

• 重甲: 类似轻甲, 防御上下左右方向的普通攻击。

### 弓箭

数量	移动	装甲	攻击	灵活
2	普通, 2格	轻甲	无	灵活

• 无普通攻击:只能通过两种技能,而不是移动,击杀敌人。

• 技能:一些角色拥有技能。你只能在移动和技能之间选择一个。

• 技能 箭雨:选择范围5格之内的一个格子,朝天射出箭矢。一回合后,这个格子和它(相对你)两侧的格子受到你的普通攻击。

• 技能 狙击:选择范围5格之内的一个格子,拉弓进行瞄准。在你做出新的移动或使用新技能之前,第一个路过这里的敌人会受到你的普通攻击。

#### 弩

数量	移动	装甲	攻击	灵活
2	普通,2格	重甲	无	灵活

• **技能** 射击:装填箭矢,选择上下左右的一个方向瞄准。**一回合后**,这个方向离你最近的棋子受到你的普通攻击。队友不会受到伤害,但是会阻挡你的箭矢。

## 重盾

数量	移动	装甲	攻击	灵活
2	普通, 2格	无	普通	

• 技能 防御: 变更你的防御方向。选择任一个格子作为方向。防御来自此方向的任何普通攻击。

## 车

数量	移动	装甲	攻击	灵活
2	直线, 6格;	无	普通	

• 只能走直线。最多6格,可以更少。

## 轻马

数量	移动	装甲	攻击	灵活
2	3格;疲惫: 4格	轻甲	普通	

• 疲惫:轻马最多能走4格。但是如果走了4格,下一回合你不可以移动这个轻马,只能控制其它子。

#### 重马

数量	移动	装甲	攻击	灵活
2	3格;	重甲	普通	

### 墙

数量	移动	装甲	攻击	灵活
4	无	机械	无	

## 精英兵种:巨象

数量	移动	装甲	攻击	灵活
1	无阻碍,5x5的田字	无	普通	

- 可以在以自己为中心的5x5格子里自由移动,不受隔断的地形阻碍。
- 技能 挟持: 移动改为水平/竖直2格及以内。将紧邻4格内尽可能多的棋子,无论敌友,做同样的平移。

## 精英兵种:旗帜

数量	移动	装甲	攻击	灵活
1	1格	无	无普通攻击	

• 当移动到对手五行内,获得比赛的胜利。

当被击杀时,自己会同时损失一枚价值最高的子。价值:
王 | 墙 | 塔 | 旗帜 | 攻城木 | 投石机 | 野火 | 长剑/长矛 | 弓箭/弩 | 重盾 | 车 | 轻马/重马 | 巨象 | 刺客 | 龙

#### 精英兵种: 攻城木

数量	移动	装甲	攻击	灵活
1	无	机械	无	

- 技能 攻城: 攻城木可以击毁移动终点的任何目标, 包括友方和中立棋子。
- 机械: 防御除粉碎以外的任何方向任何属性的攻击。

机械都不可自主移动。当友方非机械生物与机械紧邻时,可以扶持它移动。这时该生物和机械都只能平行地 水平/竖直移动1到2格, (处于生物移动范围内)。

#### 精英兵种: 投石机

数量	移动	装甲	攻击	灵活
1	无	机械	无	

- 开局时,只允许放在最后两排。
- **技能** 投掷: 沿水平/竖直/斜45°方向10格以内投掷一块石头。消耗一块石头。石头落点以及它紧邻的四个格子内所有非机械角色无论敌友全部眩晕两回合。所有机械角色无论敌友全部击杀。
- 石头: 开局时每个玩家各有一块。除了投石机击杀外, 每击杀一个墙体, 获得一块石头。

#### 精英兵种:野火

数量	移动	装甲	攻击	灵活
1	无	机械	无	

- 开局时,只允许放在最后两排。
- 技能 投掷: 沿水平/竖直/斜45°方向8格以内投掷一团野火。野火落点格子变为一团永不熄灭的火焰。野火在投掷后消失。

### 精英兵种:王

数量	移动	装甲	攻击	灵活
1	1格	无	普通	

• 获得比赛胜利的两个途径之一。

### 精英兵种: 箭塔

数量	移动	装甲	攻击	灵活
1	无	无	无	

• 开局时,只允许放在最后两排。

• 技能: 是一个射程变为7格,不可移动的弓箭。 (拥有箭雨和狙击两个技能)

### 精英兵种: 刺客

数量	移动	装甲	攻击	灵活
1	5格	无	刺杀	

• 技能 刺杀:刺客的恐怖速度是其上一回合潜行的结果。刺客行动前一回合必须空过一回合潜行。

# 精英兵种: 龙

数量	移动	装甲	攻击	灵活
1	飞行, 飞跃	无	粉碎	

• 飞行: 沿水平/竖直/斜45°方向任意距离移动,直到遇到障碍。

• 飞跃:如果在某个方向上遇到障碍,可以飞跃它,落到以它为对称中心的格子上。