

CORVUS BELLI
infinity



n4

RULES

目录

简介		28	武器资料 (近战武器)	58
新手战		29	量子战斗 (黑客攻击)	59
基础规则		30	黑客	59
游戏要素 :		30	升级程序	59
术语和阵营	5	35	支援程序	59
公开和机密信息	7	35	防火墙	60
INFINITY N4中的标签和特性	15	35	黑客装置和黑客程序 :	
标签	15	36	特征	60
特性	15	39	入侵区域	60
基础概念	15	39	中继器	60
军队	16	40	可部署中继器	60
单位资料	16	43	黑客程序	62
部队特征	17	43	火力协助	62
属性	17	43	急冻	62
游戏状态	18	43	空降控制	63
军表	18	43	电子伪装	63
分支军表	18	43	反应强化	64
军队分数和分值	18	43	精灵尘	64
战斗组	18	43	湮灭	64
可用数量	19	44	聚焦锁定	65
支援武器花费	19	44	完全控制	65
尉官	19	44	三位一体	66
命令和命令池	19	44	白噪音	66
命令类型	19	45	不知疼痛	66
命令池	19	45	弹药和武器	69
激活士兵	20	45	弹药	69
命令结构	20	46	普通弹药	69
ARO: 反应命令	21	46	穿甲弹药	69
同时结算	21	46	双重作用弹药	69
命令花费顺序	21	47	日蚀弹药	70
主动权和部署权	22	47	电磁弹药	70
主动权掷骰	22	47	爆炸弹药	70
部署阶段	22	47	瘫痪弹药	71
部署规则	22	47	冲击弹药	72
游戏顺序	22	48	烟雾弹药	72
游戏回合	22	48	震撼弹药	72
玩家轮	22	48	T2弹药	74
玩家轮开始:		48	联合弹药	74
战术阶段	22	48	联合保护掷骰	75
鲁莽阶段	23	49	武器	75
命令阶段	23	49	混合武器	75
状态阶段	23	50	近战投掷武器	75
玩家轮结束	23	51	爆破装置	75
失去尉官	23	52	地雷	76
轮廓板		52	树袋熊炸弹	77
视线和控制区域	23	53	布雷器	77
区域、底盘与轮廓的互动	25	53	警戒者武器	77
底盘接触 轮廓接触	25	54	警戒者武器和加速特性	77
位于...之内	26	54	手枪	78
完全位于...之内	26	54	投射器	79
连续性	26	55	腐化器	79
距离和测量	26	55	技能和装备	81
替换模型和标识	27	56	修正值	81
掷骰	27	56	等级 , 标签和特性	81
成功的掷骰	28	58		

CREDITS

Created By	Rules And Scenarios	Cover Design	Editing
Alberto Abal, Fernando Liste, Gutier Lusquiños, Carlos Torres	Fran Arjones, Juan Lois, Gutier Lusquiños, Carlos Torres, Ian Wood	Hugo Rodríguez	Ian Wood, Gutier Lusquiños
Lord Commander	Art Direction	Graphic Design Dpt.	Special Thanks To The Rest Of The Corvus Belli Staff
Fernando Liste	Carlos Torres	Hugo Rodríguez, Luis González, Jonathan Pardo	Alejandro Quinteiro, David Anta
Edition	Concept Design	Layout	Production Management
Corvus Belli	Carlos Llauger, Carlos Torres, Roberto Zoreda	Hugo Rodríguez	Andrés Villar, Aranzazu Mallo, Barbara Santos, Belén Paz, Catalina Rodal, Daniel García, Diego Rivero, Francisco José Arjones, Jesús Soliño, Jorge Moral, José Ángel García, José Luis Santos, José María Fernández, Lucía Refolios, Manuel Iván López, María Del Pilar Rivero, María Torres, Miguel Groba, Roberto Míguez, Manuel Valladares, Jose Manuel Pereira, Vanessa Gómez, Rubén Justo, Sabela González, Emilio José Álvarez
Background Direction	Illustration	Sculpt	Production
Gutier Lusquiños	Carlos Llauger, Francisco Rico, Hugo Rodríguez, Bagus Hutomo, Ricardo García, Yang Zhang	Antonio Moreira, Fausto Gutiérrez, Javier Ureña, Raul Tavares	
Background	Design Direction	Miniature Painting	
Gutier Lusquiños, Marc Langworthy, Rodrigo Vilanova	Luis González	Ángel Giraldez, Carlos Fernández, Sergio Luque	
Rules Direction	Graphics	Translation	
Gutier Lusquiños	Carlos Llauger, Hugo Rodríguez, Luis González, Fran Arjones	Diego Esteban Gibert, Erea Fabeiro, Nicolás Manuel Toso, Nicolás Ware, Gutier Lusquiños, Juan Lois, LOCALSOFT SL	

通用技能	82	第二指挥	106	地形和场景结构	133
警告	82	伞兵	107	特殊地形	133
远程攻击	82	医疗兵	107	地形特征	133
谨慎移动	82	辅助设备	107	地形类型	133
近战攻击	82	驾驶员	108	困难地形	134
攀爬	82	生命汲取	109	饱和度	134
搜索	83	重生	109	能见度	134
闪避	83	虔信部队	110	场景结构	135
空置	87	遥控机师	110	通行宽度	135
直觉攻击	87	远程进驻	110	胜与败，胜利条件	137
跳跃	87	坑道工兵	110	标准游戏	137
移动	87	种子胚胎	111	撤退	137
警戒	87	传感器	111	任务或场景	138
放置可部署装备	87	夏斯瓦提	111	自由模式	138
重启	88	第六感	112	布置桌面	138
估测射击	89	专家行动员	112	地形和掩体	138
火力压制	89	战略部署	113	地形布局	138
特殊技能	89	潜行	113	场景任务	141
狂暴	89	战略家	113	歼灭指令	141
生化免疫	90	超级跳跃	114	主宰霸权	144
战利品	90	偷袭攻击	114	物资补给	146
迷彩	90	战术意识	115	火线交战	148
指挥链	92	地形适应	115	词汇表	151
强化攀爬	92	全反应	115	术语	151
战斗突降	93	变身	115	阵营	151
勇气	93	三角测距	116	标签和特性	151
反情报	94	老兵	116	游戏状态	153
诱饵	94	弱点	116	迷彩状态	153
医生	94	装备	117	死亡状态	154
顽强	95	全视野目镜	117	断线状态	154
工程师	95	智能摩托	117	接战状态	154
爆炸	95	反照	118	散兵坑状态	154
深入部署	96	辎重	118	隐蔽部署状态	155
前线观察员	96	生体识别目镜	118	全息投影状态	155
狂热	96	记忆立方	118	全息伪装状态	156
灵魂：跳跃者	96	致眩器	119	不可移动A状态	157
守卫	98	关闭器	119	不可移动B状态	157
黑客	98	可部署中继器	119	伪装状态	157
隐匿部署	98	电子对抗装置	119	孤立状态	158
免疫	99	逃生装置	119	正常状态	158
伪装	99	急速熊猫	120	卧倒状态	158
鲁莽	101	防火墙	120	占据状态	159
渗透	101	修理装置	120	撤退状态	159
尉官	102	黑客装置	121	腐化状态	160
神射手	102	全息伪装	121	胚胎状态	160
武术	102	全息投影	122	晕眩状态	160
超化学合成剂	104	医疗装置	124	火力压制状态	160
拟态	104	摩托	124	锁定状态	161
布雷员	104	多光谱目镜	125	昏迷状态	161
心智转移	105	纳米屏障	125	弹药耗尽状态	161
形态扫描	105	中继器	126	武器列表	163
天生武士	105	援护机仆	126	速查表	172
士官	105	X目镜	126	附录	177
神经运动插件	106	指挥规则	129	火力组	178
无视伤痛	106	指挥点数	129	鼓舞人心	179
不可入侵	106	协同命令	130	共生伙伴与共生炸弹	180
				信息素轰击枪	190

Molds

Eduardo Brindo, Carlos Fernández, Cristina González, Cruz Losada, Esteban Pedrosa, Socorro Peña

Art

José Pedrosa, Arsenio García, Fernando Alonso

Game Development

Alberto Abal, Jesús Fuster, Marcos Bello

ITS Management

Juan Lois Rey

Administrative Management

María Araujo, Begoña Liste, Nuria Gayoso

HR Director

Silvana Martínez

Marketing And Communication

Édgar González, Inma Lage, Carlos Llauger, Carlos Morales, Belén Moreno, Vanessa Onorato, Cora Díz

Sales Manager

Mar Larrea

Playtesting/Proofreading

Antonio Gonzalez Raga (Fulgim Stark), Carlos Llorca Quevedo, Charles "Tennobushi" Hornoy, David Muñoz Poza (Erebus 2.0), David "Cervantes3773" Seley, Dom "Domo" Woods, Duncan "Dude" Wright, Enrique Jalón (Glaurung), Félix Castro Pérez (Silvannas), Fernando Lago Alonso (Fredann), Francisco Arjones Gil (Crave), Gabriel Boira Esteban (Leirbag), Guillermo "Magno" Hernandez, Ian "Ijw Wartrader" Wood, Javier García Bargueño (Oradon), Javier Guinot Cuesta (Indael), Javier Vicente Morilla (Semy), Jesús Fernández Novo (Novo), Jeremy "Dutch" Breckbill, Jordi Colomer (Daixomaku), Jorge Moral Carabatos

(Jmgdixcontrol), Juan Lois Rey (HellLois), Konstantinos "Psychotic Storm" Karayannis,

Marcos Bello Soto (Marbeso), Miguel Groba (Commander_Frost), Óscar Sánchez Rosado (Púpnik), Paul "Mightymuffin" Haines,

Randolph "A Mão Esquerda" Johnson, Richard "Rend" Deane, Rob "Blue Dagger" Brock, Sergio González Panadero (Sethelan), Tom "Schadlez" Schad, Xisco Marí (Sibelius), Miguel Ángel Riera (Miki) David Flores "Zlavin", Jay "Mulciber" Walker.

Infinity Is A Trademark Of Corvus Belli S.L.

Polígono Industrial Castiñeiras Nave 19, 36939Bueu, Po. España.

All Rights Reserved: Copyright 2020

CorvusBelli S.L.

Any Unauthorized Reproduction,

Copying, Transmission Or Stocking Of This

Book Or Any Part Thereof Is An Infringement

Of The Relevant Copyright And Will Subject

The Infringer To Civil And Criminal Penalties.

Legal Deposit: PO 180-2020

ISBN: 978-84-09-21329-0

Printed In Spain

www.infinitytheuniverse.com

www.corvusbelli.com

Infinity N4汉化成员

版本1.1 2020年11月15日

版本1.2 2020年11月15日

翻译：Lyq, 天部, Lin来悠魔, 谢钱医, SN Resh, DDK23, 鱼老板, DIC, 折曲折的故事, Genesis, Long-forgotten Evils

嵌字：Lyq, 天部, Lin, 悠兔, DIC

校对：Lyq, 冰镇喵



INTRODUCTION

写在前面:

如果这是你第一次接触 Infinity N4, 我们建议你可以先用 Infinity CodeOne 来熟悉一下这个游戏，在那里你会找到你进行第一场正式 N4 游戏所需的所有的预备知识。然后你就能轻松查阅本书提供的完整规则了。（如果能找到本地老玩家带玩，可跳过 C1 避免增加学习成本—译者）

简介

INFINITY N4, 微缩模型战棋游戏

INFINITY N4 ——一款 28mm 金属微缩模型的战棋游戏——所模拟的，是发生在未来科幻宇宙中的小规模战斗和遭遇战。

在 Infinity 中，你将指挥一支精英小队，在前线、敌占区等高危等级地区执行快速，致命的直接行动。

而你会根据当前任务的需要调整这支小队，调遣那些能力最合适的作战人员参与战斗。

INFINITY N4 是一个充满活力，欢乐和新意的游戏系统，它使双方玩家都参与到整个游戏过程当中。其实时性和灵活性能满足喜爱各种战术的玩家。

INFINITY N4: 任务目标和游戏过程简介

Infinity N4 是一款由两方军队相互对抗以争取完成数个不同的战术目标的战旗游戏。游戏将进行三个游戏轮，或者直到某一方的士兵被完全歼灭。各个任务的细节和各种不同的游戏结束条件将会在后文详述。

在桌面布置完成后，双方玩家将会在桌面上部署他们的模型和标识。游戏将进行数个游戏轮，在每个游戏轮中，任一玩家都会拥有他们自己的主动轮。在他们的主动轮中，每个玩家都将分配命令给麾下的士兵，激活并指挥他们跨越战场，击溃敌人以及达成场景任务的任务目标。于此同时，处在反应轮的敌方也将通过自动反应命令（ARO）的方式对主动轮的玩家所作出的操作做出回应与之互动。

随着游戏的进行，当游戏结束条件被满足时，游戏结束。此时双方玩家清点各自达成的目标点数和胜利分数，以决定谁是胜者。



A group of three futuristic robots are standing in a metallic corridor. The robot on the left is white and red, holding a large blue energy shield. The robot in the center is red and black, with the number 'E-04' on its chest. The robot on the right is dark blue and black, with glowing green and blue lights on its helmet. They are all wearing heavy armor and have mechanical arms.

INTRODUCTORY GAME

教学战

本章节将以线性、简化的方式介绍N4的游戏体系，以使玩家对其有一个大致的认识。

在完成本章节后，你将会了解本游戏的基本机制，并将为你掌握本游戏的完整规则打下良好基础。在完整规则下，你将有更为广阔的战术选择并更为深入地体验到本游戏的可能性，你将能够享受N4的方方面面。访问INFINITYTHEUNIVERSE.COM来了解更多！

重要

本教学战所使用的是近似于CodeOne对战包中的有删节的简化规则，其目的是帮助玩家在正式游戏前对本游戏机制有一个总体上的认识。熟悉CodeOne的玩家可以直接跳过本章节，直接进入“基本规则”部分。

需要准备的东西

要进行N4游戏，你需要准备以下道具：

- 一个可以进行48英寸测量的工具。
- 一些20面骰子
- 每名玩家各三个Infinity模型
- 4个大地形和10个小地形
- 一张24 x 32英寸的桌子
- 失能标记与命令指示物
- 上述诸物均可在对战包中找到，也可以Infinitytheuniverse.com上免费获取打印素材。

单位资料描述

以下为主要属性：

■ 移动力(MOV)

表示一个部队在一个命令内能移动的英寸数。MOV一般由两个数值组成，分别表示一个命令内第一次移动的距离和第二次移动的距离。

■ 射击技能(BS)

表示部队远距离战斗的能力。

■ 体格(PH)

士兵的身体素质，比如力量，灵巧，投掷能力和闪避能力等等。

■ 护甲(ARM)

士兵的整体护甲值。数值越高，护甲就越重，越能降低来自敌方的伤害。

■ 生命值(W)

士兵的身体耐受力。表示士兵在失去意识倒下之前能承受的多少伤害。

单位资料描述

► ISC: Fusiliers

	○	Ⓐ	○	○	○					
PANOCEANIA	MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
Fusiliers	4-4	13	12	10	12	1	0	1	2	-
► BS Weapon: Combi Rifle										

► ISC: Zhanshi

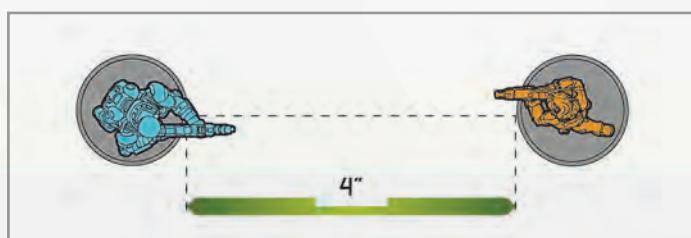
	○	Ⓐ	○	○	○					
PANOCEANIA	MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
Zhanshi	4-4	15	11	10	13	1	0	1	2	-
► BS Weapon: Combi Rifle										

属性是一系列描述单位基本能力的数值。在游戏中，属性用来与掷骰结果进行比较，从而决定行动成功与否。

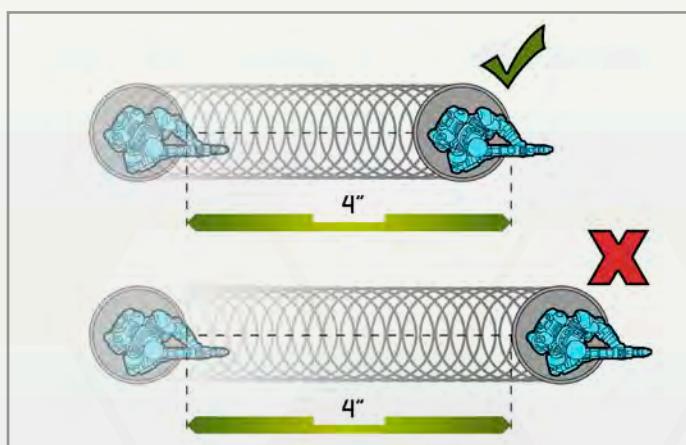
距离与测量

当测量两个士兵的间距时，玩家必须测量两个底盘之间最短的距离。

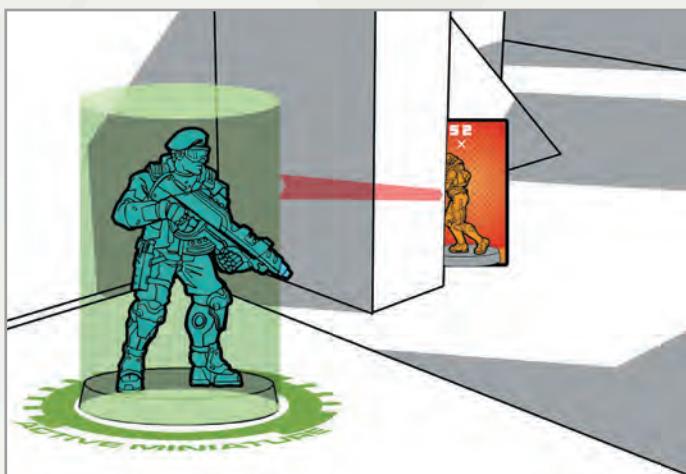
在测量距离时，请确保测量的是直线距离。



当移动战场上的士兵时，你必须测量完整的移动路线（比如你为了绕开障碍物而走的弯路）。请确保测量的是底盘上的同一点所移动的距离。



视线 (LOF)



视线 (LOF) 用来判定一个士兵是否可以看到它的目标 (模型, 标识等等)。

一个士兵若想划出视线，必须满足下列条件：

- 目标必须在士兵的正前方 180° 范围内。
- 士兵必须能看到目标身体的一部分，可视面积至少应当有 3×3 毫米。
- 视线可从从士兵体积上的一点划到目标体积上的任意一点，且不被阻挡 (无论是友军还是敌人)。

掷骰类型与成功值

本游戏中有两种类型的掷骰：普通掷骰 (这种掷骰并不是用来对抗敌人的) 与拼骰 (当两个或更多士兵同时行动，且互相影响对方的行动时)。

成功值(SV)是计算了所有修正与技能之后的数值。要判断一项技能是否成功，掷一个D20骰子，任何小于等于成功值的结果即为成功。

拼骰时比较双方成功掷骰的数值，低于对手的数值将被取消，若双方成功的最大值相等，则双方所有数值都将被取消。

游戏顺序



每一个玩家轮的流程如下：

1. 玩家轮开始：战术阶段

- 1.1 计算命令

每一个部署在桌面上的，没有处于失能状态 (昏迷，死亡，腐化等等) 的正规军士兵都能给命令池加入一个正规命令指示物。

2. 命令阶段

主动这是玩家轮中的主要部分，使用从命令池中的拿出的命令来激活并命令士兵。

3. 状态阶段

当制动轮玩家命令用完或决定不再使用剩余命令时，玩家双方进行须在该阶段结算的标记与技能的检查。

4. 玩家轮结束

在所有结算完成后，玩家主动轮结束。

士兵激活



下达一个命令可以让士兵做出下列技能组合之一：

- 任意一个短移动技能加任意一个短移动技能。
 - 任意一个短移动技能加上任意一个短技能 (顺序无论先后)
- 在玩家的主动轮，对同一名士兵使用的命令数量是没有限制的。

重要

虽然短命令宣布顺序有先后，但一个命令中的两个技能视为同时发生的。例如，你命令士兵移动加射击，你可以在行动路线上任意一点进行射击，不一定非要在起点或终点。

ARO: 自动反应命令

多亏了反应命令机制，玩家的行动与决策便不会陷入枯燥。甚至可以在对手的行动轮当中，玩家的部队每次都可以对敌方用命令行动的部队进行反应。对于敌方单个部队进行反应的我方部队数量是没有限制的，但是要在反应轮宣布反应命令的部队，他的敌方部队必须在他的视野范围内（LOF）

同时发生

在英菲N4中，命令和反应命令都是同时进行的，与宣布的次序无关。

使用命令的流程

1. 首先，主动轮玩家将选择哪个士兵进行行动
 - 1.1. 主动轮玩家移除一个命令指示物来激活这个士兵。
 - 1.2. 主动轮玩家宣布第一个短技能，或一个完整命令技能。如果是移动，那么主动玩家要测量移动距离，并将士兵放到移动的终点。
2. 反应玩家检查是否有士兵可以对主动方的行动做出反应，并对每一个符合条件的士兵宣布反应。如果有士兵本可宣布反应但是没有，那么这次机会就浪费了。
3. 如果可以的话，主动玩家宣布第二个短技能。如果是移动，玩家要测量移动距离，并将士兵放到移动的终点。
4. 反应玩家要检查多少士兵刚刚符合反应条件，并宣布这些反应命令。
5. 结算：检查宣布的技能是否满足他们的要求，双方玩家测量距离，决定修正值（掩体，距离等），然后掷骰。
 - 5.1. 效果：双方玩家应用成功技能的效果。
 - 5.2. 结束：结束命令。

通用技能

任何士兵都可以使用通用技能，包括移动，射击攻击和闪避。

移动

短移动技能

需求

- 当玩家宣布移动命令时，需要满足以下条件：移动过程中，单位的底盘必须一直处在地面或其他位置的表面，移动过程中，移动位置的表面至少可以容纳单位的半个底盘。

效果

- 在宣布移动之后玩家可以移动等同于MOV属性的第一个值的英寸数。
- 如果玩家在同一个命令中再次宣布移动的话，他可以移动等同于MOV属性的第二个值的英寸数。
- 一旦移动命令被下达，士兵一定会到达玩家所指定的移动终点。即使陷入失能状态。（昏迷，死亡等）

射击攻击

短技能 / 反应命令

需求

- 需要持有射击武器，并能对射击攻击的目标划出视线。
- 不可与敌方士兵处在轮廓版接触状态，除非敌方士兵处于失能状态（昏迷，死亡等）。

效果

- 使用者将使用他的射击武器向一名或多名敌军射击。
- 如果使用者有多个射击攻击的目标，他必须声明向哪个或哪几个目标开火。
- 所有的射击将从同一点发出。

复合步枪



复合步枪

特性

伤害: 13

射击数: 3

弹药: 通常弹药

保护投掷属性: 护甲

射程修正

16"	32"	48"	96"
+3	-3	-6	

在掷射击攻击骰之前，士兵和目标之间的距离必须被测量，并加上相应（掩体，射程）的修正值。

主动轮的玩家可以投与武器相应的B的数量骰子（比如复合步枪是3），而反应轮玩家的士兵的武器B大多数情况下为1

射程

以下为复合步枪的效果：

- 如果士兵与目标之间的距离在0~16英寸内，那么士兵在他的BS属性上获得+3的修正值。
- 如果士兵与目标之间的距离在16~32英寸内，那么士兵在他的BS属性上获得-3的修正值。
- 如果士兵与目标之间的距离在32~48英寸内，那么士兵在他的BS属性上获得-6的修正值。
- 如果士兵与目标距离超过48英寸的时候，BS射击攻击自动失败。

掩体

当一个被攻击的目标士兵在攻击者的视野内成部分遮挡，且与遮挡物保持接触时，将进入部分掩蔽。

如果目标士兵进入部分掩蔽，攻击者将要在BS射击攻击骰中获得-3的修正值，并且在被攻击目标进行保护掷骰的时候，武器伤害将-3修正值。

闪避

短技能 / 反应命令

需求

- ▶ 士兵必须与敌方士兵轮廓版接触或是能划出向敌方士兵的视线。

效果

- ▶ 当宣布闪避时候，士兵进行PH掷骰来尝试躲避受到的攻击。
- ▶ 一次成功的闪避骰值允许士兵再次移动2英寸（参考“命令花费顺序”）

护甲和伤害

伤害属性是用于衡量武器对其目标造成伤害的能力。但是，伤害并不一定总能成功作用于目标之上。通常目标有权进行保护投掷以决定他的护甲是否成功挡下了这一击。

为了衡量攻击的伤害，玩家需要从武器伤害上削减数值：

- 目标的护甲属性。
- 如果处在部分掩蔽下，将遭受由于部分掩蔽导致的(-3)修正值。

如果最终骰值结果等于或者小于攻击带来的伤害的话，那么说明打中了，在这种情况下，通常来讲目标便会因此损失掉一点生命值

如果最终骰值结果大于攻击带来的伤害的话，说明没有打中或者挡下了这一击，即不会影响目标的属性值或者状态。

当一个士兵的生命值数值到达0的时候，那么这个士兵将进入昏迷状态（Unconscious）但是如果继续扣血至0以下的话，这个士兵将进入死亡状态（Dead State）并移出游戏。

主动权和部署掷骰

在游戏开始前，玩家们需要通过他们各自的尉官的WIP进行拼骰（就以一个泛大洋燧发枪手和玉京战士为例）那么双方需要投掷D20的骰子，并对比最终结果，哪方的结果最大（且没有超过各自本身尉官的WIP值）就是获得主动权的赢家。

获得主动权的赢家可以选择部署权（Deployment）或者保留主动权（Initiative）中的一个，随后剩下的那个给对方。

主动权

选择保留主动权的玩家可以选择哪一方开始第一回合的第一个玩家轮（先手），哪一方第二个玩家轮（后手），并且这个顺序延用到游戏结束。

部署权

选择部署权的玩家可以选择哪一方先开始部署，以及选择哪一边的部署区域。

双方玩家会对称的游戏场景两边开始部署，部署区为8英寸深，24英寸宽。

部署阶段会被分成以下几个步骤：

- 玩家1部署
- 玩家2部署

部署规则

你的部队必须按照以下的规则进行部署：

- 士兵的地盘必须完全部署在部署区域（Deployment Zone）内。
- 士兵不能部署在无法容下士兵地盘的空间上面。

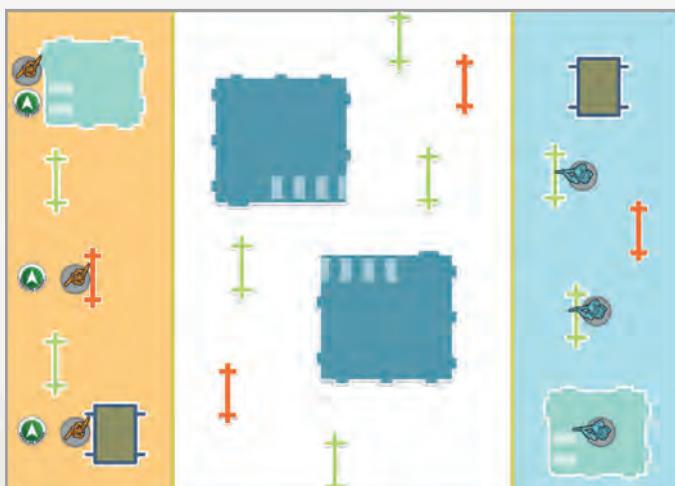
游戏轮示例

双方玩家在不公布的情况下选好了3个士兵中的一个作为尉官，并通过尉官WIP进行主动权的拼骰。



玉京玩家在主动权拼骰中胜出，并决定保留主动权选择先手（成为1号玩家）。泛大洋联合玩家则决定由玉京玩家先部署。玉京玩家在完成部署之后，泛大洋联合玩家在已经获悉玉京方的部署情况下进行部署以平衡先手优势。

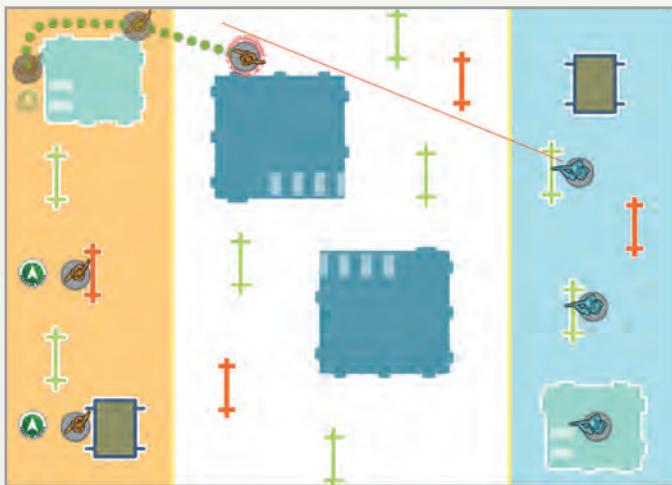
1.回合的开始：战术阶段



命令数量：拥有三个部署的玉京战士，所以1号玩家将3个命令指示物放置在桌上。



2. 命令阶段

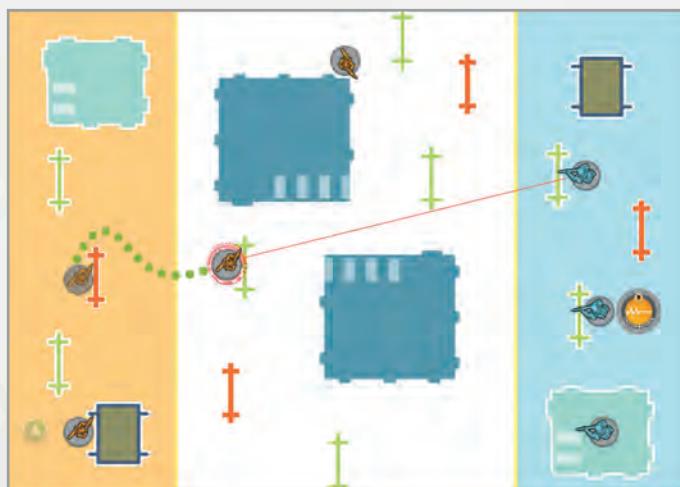


1号玩家宣布了她所要激活的士兵，她移除了一个命令，并宣布了第一个短技能：移动。

2号玩家无法宣布任何反应，因为玉京士兵借助建筑掩护他的前进路线。

1号玩家宣布了这个命令的第二个短技能，再次移动4寸。同样没有触发ARO。

因为玉京玩家赢得了7的拼骰，2号玩家不得不做一个保护投掷：对方攻击为9（原本13伤害，掩体-3，护甲-1）所以投出来的结果小于或者等于9都会使泛大洋的燧发枪手损失一点生命值。当2号玩家投了一个7，可知他的一名士兵将陷入昏迷状态。（见图1）



那么1号玩家的最后一个命令，她决定宣布移动另一个玉京战士绕过栏杆往前，2号玩家宣布射击攻击反应，而2号玩家将闪避作为她的第二个短技能

那么我们来看一下该如何拼骰：

- 玉京: 闪避，体质PH=10. 成功值=10..
- 泛大洋联合: 射击 =12, 由于18英寸所以射程-3，但并没有掩体减值（因为他可以在玉京战士路径上没有掩体的地方进行射击）所以成功值=9

他们的投出来的结果为：

- 玉京: 7
- 泛大洋: 6

双方都成功了，但是玉京玩家的骰值7占了上风，所以压掉了泛大洋玩家的6. 并且玉京战士可以移动2英寸（参考“命令花费顺序”并不会触发ARO）（见图2）

3. 状态阶段

当主动轮玩家耗尽所有她的命令时，双方玩家必须检查状态（比如失能状态）或者技能效果。这一局中，没有需要检查的状态。

4. 玩家轮结束

现在，第一个2号玩家的主动轮开始，由于三个燧发枪手中的一个进入昏迷状态，所以2号玩家只有两个命令。记住：当士兵进入昏迷状态的时候是无法向玩家的命令池提供命令的。在2号玩家主动轮结束的时候便要标记第1个游戏轮结束，并开始第二个游戏轮（以1号玩家为主动轮），持续这样来回直到某一方被歼灭或者第三个游戏轮结束。

在这场教学战之后，你已经准备好进行你的第一场正式对局了！！

1号玩家下达了第二个命令，再次移动，到达了建筑的墙角并保持部分掩蔽，2号玩家此时为两个拥有视线的士兵下达了射击攻击作为反应命令。1号玩家也宣布射击攻击作为第二个短技能并分配了自己复合步枪的3发射击数。（2发打一个，1发打另一个）

命令结算，双方玩家测量距离，分别为15寸和12寸。所以他们都将享有+3的射程修正。同时，所有士兵都处在掩体下，因此会遭受-3的掩体修正。

在这种情况下，成功值将会是：

■ 玉京:
BS=11,+3射程修正,-3掩体修正 成功值=11.

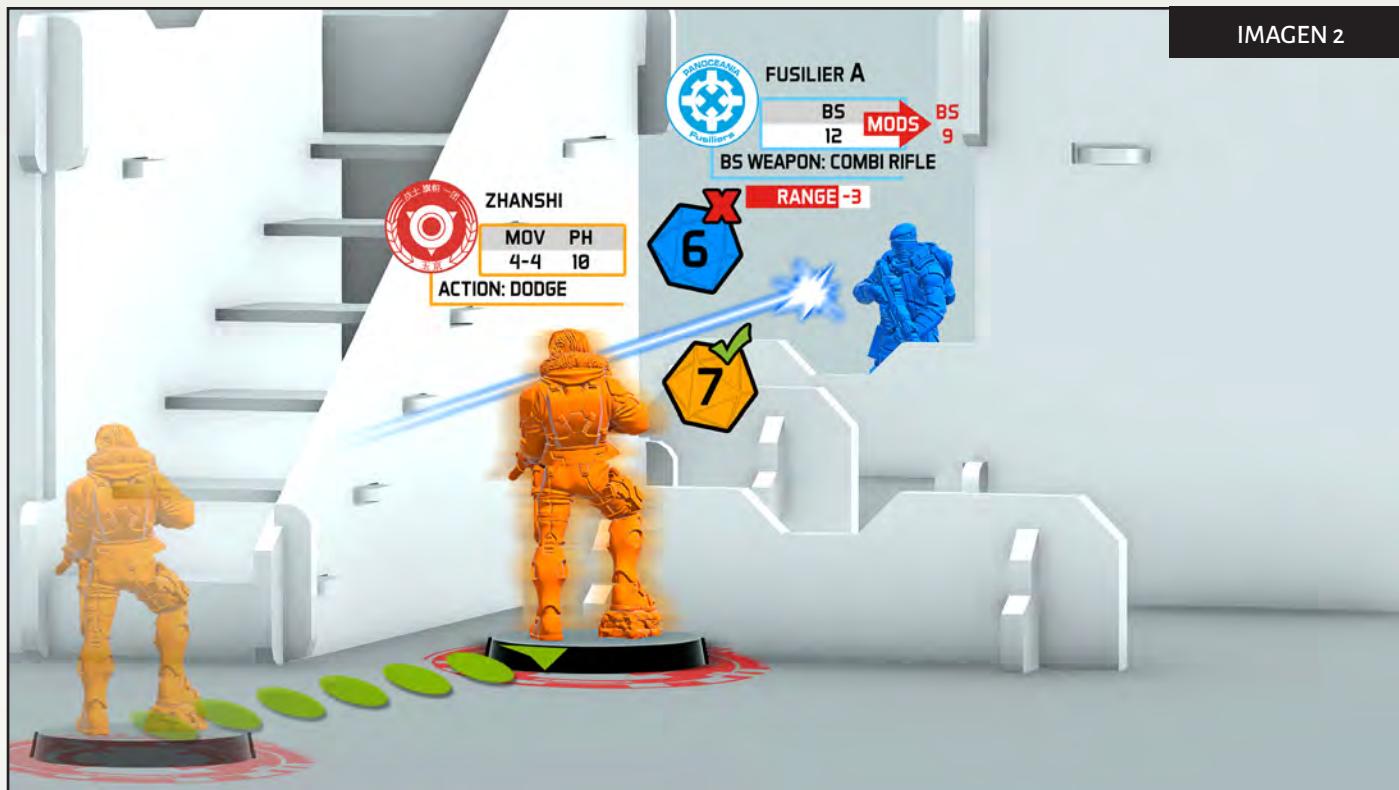
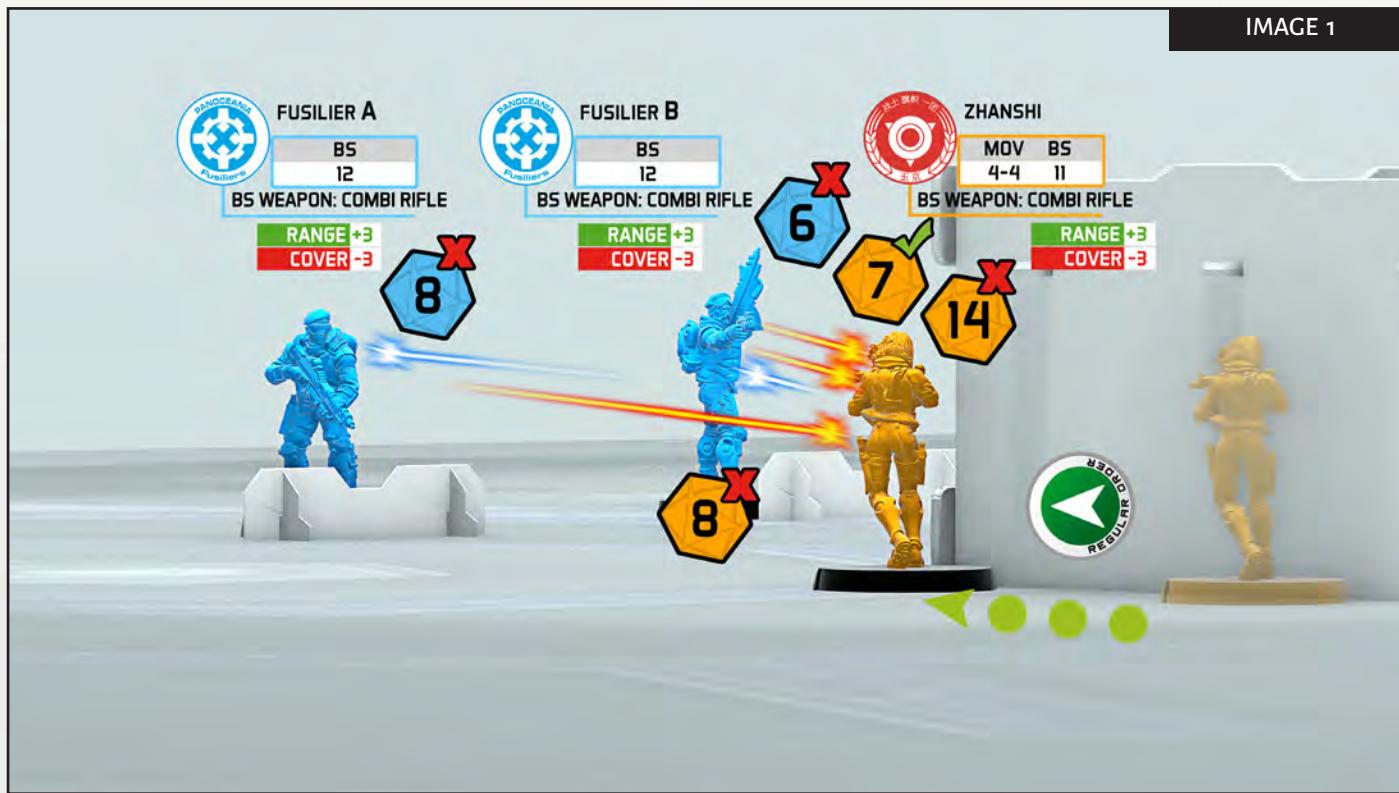
■ 泛大洋联合:

每个宣布ARO的燧发枪手

BS=12,+3射程修正,-3掩体修正 成功值=12

当比较双方拼骰的结果时候，其中一个泛大洋玩家投出一个14（大于12）所以失败了，玉京玩家投出一个7（小于11，且是拼骰里最大的）所以赢得了拼骰。另一个拼骰中，双方都投出了8，虽然都小于成功值，但相同所以互相抵消。

IMAGE 1





BASIC RULES

基础规则

基础规则是我们正常游戏机制的支柱之一，这是所有游玩者必须熟知的信息。正是这些规则，驱动着INFINITY N4游戏，创造出这个绝佳的现代战争战术模拟器。本章节提供了让各个单位拥有其特质的基础规则并划定了这些单位在游戏环境中所能做出的行为，它将告诉你们如何组建属于你们自己的游戏军队，按何种流程进行游戏，以及开始游戏所需要的规则。本章节的核心内容是介绍游戏的命令系统，以及游戏游玩中大量使用核心机制。这套系统将贯穿玩家的整场游戏并保证玩家能流畅的进行游戏。

你需要准备：

玩一局INFINITY N4你需要准备下列物品：

- 一个至少 48 英寸的卷尺。
- 一些Corvus Belli公司生产的模型，他们是为你而战的士兵。
- 地形和建筑。至少有4个大型场景元素和10个小物件。很快你就会发现在INFINITY N4 中地形有多么重要。
- 48 英寸 x48 英寸的游戏桌，这只是标准大小。你也可以在其他大小的桌面上玩INFINITY N4。
- 指示物和盖板，你可以infinitytheuniverse.com 上免费下载。

游戏模式

在INFINITY N4游戏中，我们根据你对游戏的熟悉程度推荐如下几款游戏模式：

游戏类型 GA	版图尺寸 ZE	部署区 ZU	军队分数	SWC	游戏时长
新手赛	24 x 32 inches	8 x 24 英寸	150	3	40 min
对战赛	32 x 48 inches	8 x 32 英寸	200	4	50 min
中级赛	32 x 48 inches	8 x 32 英寸	250	5	60 min
标准赛	48 x 48 inches	12 x 48 英寸	300	6	90 min
大规模对战	48 x 48 inches	12 x 48 英寸	400	8	120 min

游戏要素：术语和阵营

本规则使用了很多术语来描述游戏中与玩家有关的关键元素。因此，有必要列出这些用来表明这些元素的阵营的名词。你可以在本规则151页的术语表中查找这些术语。

公开信息与私密信息(Open and Private Information)

INFINITY N4游戏中信息分为两种：公开和私密。

你的军表中有一部分是公开的，一部分是私密的。对于公开部分的信息，你必须在部署阶段时告知对方。在游戏进行当中如果对手询问你军表的公开信息，你必须明确的回答。

私密的信息是可以保密的信息，不需要告知对手。直到特定的游戏事件需要你公开私密信息。

你必须将所有的私密信息在游戏开始时写下来，并在需要的时候展示。

以下信息在游戏中属于私密信息：

- 单位的分数与SWC
- 是否具备伞兵或战斗突降的单位
- 是否有具备隐匿部署特殊技能的单位
- 是否有装备全息面具特殊技能的单位
- 带有指挥链特殊技能或反情报特殊技能的单位的身份
- 标识代表的具体信息
- 军队尉官单位的身份

游戏结束后所有私密信息都将成为公开信息。

标签与特性(Label and Trait)

标签与特性旨在便捷的体现细节和归类共有特征。

标签(Label)

标签简洁的展示了技能，特殊技能与装备的定义性特征，可在151页的术语手册中查询INFINITY N4的所有标签。

特性 (Trait)

大多数的武器和装备都具有其特定的效果，这被称为特性。

特性通常涉及共有技能和特殊技能，或者自身具备一些特殊的效果。有一部分特性仅通过字面便可理解。你可以在152页的术语手册中找到INFINITY N4的所有特性。

INFINITY N4中的基本概念

军队 army

在INFINITY N4中有许多不同的阵营，他们代表着人类领域的各个武装部队以及来自异族的联合军部队。



单位资料unit profile

INFINITY N4中的战士们被称为士兵，而同类士兵被归类为一种单位。单位中的每个士兵都接受过相同的训练，有着相同的属性，也携带了相同的基础装备。每个单位都有自己的单位资料，里边有你在使用他们时所需的全部信息。

EXAMPLE OF DIFFERENT UNITS BELONGING TO O-12:

Kappa Unit	LI	Gamma Unit	HI
Lynx Unit	LI	Zeta Unit	TAG
Delta Unit	MI	Razor Unit	SK
Epsilon Unit	MI	Gangbusters, Special Crime Squad	SK
Omega Unit	HI	Cyberghosts	LI
Betatroopers	HI	Specialized Support Unit Lambda	LI

Included below is the format for Unit Profiles, to help you become familiar with the terms, Attributes, and all the Profiles' information.

ISC: Delta Unit ②.																																																																																	
1.	MI	DELTA UNIT																																																																															
		MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA																																																																						
1.		4-4	15	12	12	13	3	0	1	2	4																																																																						
Special Skills: Combat Jump - Parachutist - Terrain (Total) ④.																																																																																	
5.	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Weaponry Equipment Peripheral ①</th> <th>Melée Weapons ①</th> <th>SWC</th> <th>C</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DELTA</td> <td>Boarding Shotgun, Panzerfaust</td> <td>Pistol, CC Weapon</td> <td>0</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td>DELTA</td> <td>Spitfire</td> <td>Pistol, CC Weapon</td> <td>1</td> <td>31</td> </tr> <tr> <td>DELTA Doctor</td> <td>Boarding Shotgun Medikit</td> <td>Pistol, CC Weapon</td> <td>0</td> <td>29</td> </tr> <tr> <td>DELTA Doctor</td> <td>Boarding Shotgun Medikit YUDBOT-B</td> <td>Pistol, CC Weapon</td> <td>0</td> <td>34</td> </tr> <tr> <td>DELTA Forward Observer</td> <td>Combi Rifle, Light Riotstopper, Pulse Flash, D-Charges</td> <td>Pistol, CC Weapon</td> <td>0</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td>DELTA Hacker (Killer Hacking Device)</td> <td>Combi Rifle, Light Riotstopper, D-Charges</td> <td>Pistol, CC Weapon</td> <td>0</td> <td>28</td> </tr> </tbody> </table>											Name	Weaponry Equipment Peripheral ①	Melée Weapons ①	SWC	C	DELTA	Boarding Shotgun, Panzerfaust	Pistol, CC Weapon	0	26	DELTA	Spitfire	Pistol, CC Weapon	1	31	DELTA Doctor	Boarding Shotgun Medikit	Pistol, CC Weapon	0	29	DELTA Doctor	Boarding Shotgun Medikit YUDBOT-B	Pistol, CC Weapon	0	34	DELTA Forward Observer	Combi Rifle, Light Riotstopper, Pulse Flash, D-Charges	Pistol, CC Weapon	0	26	DELTA Hacker (Killer Hacking Device)	Combi Rifle, Light Riotstopper, D-Charges	Pistol, CC Weapon	0	28																																			
Name	Weaponry Equipment Peripheral ①	Melée Weapons ①	SWC	C																																																																													
DELTA	Boarding Shotgun, Panzerfaust	Pistol, CC Weapon	0	26																																																																													
DELTA	Spitfire	Pistol, CC Weapon	1	31																																																																													
DELTA Doctor	Boarding Shotgun Medikit	Pistol, CC Weapon	0	29																																																																													
DELTA Doctor	Boarding Shotgun Medikit YUDBOT-B	Pistol, CC Weapon	0	34																																																																													
DELTA Forward Observer	Combi Rifle, Light Riotstopper, Pulse Flash, D-Charges	Pistol, CC Weapon	0	26																																																																													
DELTA Hacker (Killer Hacking Device)	Combi Rifle, Light Riotstopper, D-Charges	Pistol, CC Weapon	0	28																																																																													
6.	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="12">ISC: Yudbot-B</th> </tr> <tr> <th>REM</th> <th colspan="11">YUDBOT-B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>MOV</td> <td>CC</td> <td>BS</td> <td>PH</td> <td>WIP</td> <td>ARM</td> <td>BTS</td> <td>W</td> <td>S</td> <td>AVA</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6-4</td> <td>11</td> <td>8</td> <td>10</td> <td>13</td> <td>0</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="12">Special Skills: Mimicry (-3) - Peripheral (Servant) - Combat Jump - Parachutist - Courage - Immunity (Shock) - Terrain (Total) ⑥.</td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td>Armament Equipment Peripheral</td> <td>Melée Weapons</td> <td>SWC</td> <td>C</td> </tr> <tr> <td>YUDBOT</td> <td></td> <td>PARA CC Weapon (-3)</td> <td>0</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>											ISC: Yudbot-B												REM	YUDBOT-B												MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA		6-4	11	8	10	13	0	3	1	1	0			Special Skills: Mimicry (-3) - Peripheral (Servant) - Combat Jump - Parachutist - Courage - Immunity (Shock) - Terrain (Total) ⑥.												Name	Armament Equipment Peripheral	Melée Weapons	SWC	C	YUDBOT		PARA CC Weapon (-3)	0	5
ISC: Yudbot-B																																																																																	
REM	YUDBOT-B																																																																																
	MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA																																																																							
6-4	11	8	10	13	0	3	1	1	0																																																																								
Special Skills: Mimicry (-3) - Peripheral (Servant) - Combat Jump - Parachutist - Courage - Immunity (Shock) - Terrain (Total) ⑥.																																																																																	
Name	Armament Equipment Peripheral	Melée Weapons	SWC	C																																																																													
YUDBOT		PARA CC Weapon (-3)	0	5																																																																													

1. Common Characteristics of the Unit.

2. International Standard Code.

3. Attributes.

4. Common Equipment and Special Skills for the Unit.

5. Name and different combinations of Special Skill, Equipment, and Weapons and their Cost for each Trooper.

6. Peripheral.

In this Trooper Profile example we can see the Delta Unit has different options, each of them possessing different weapons and pieces of Equipment, and one that also includes a Yudbot-B, which is a Peripheral, a special category of Trooper, with the Delta as its Controller.

All this makes each Unit unique and sets them apart from the rest.

The contents and features specific to each Trooper are shown in different ways:

- Under the Attributes, Equipment and Special Skills common to all Unit options are shown.
- When one of the options of a profile has a Special Skill, it will be shown next to the Trooper's name.
- If one of the options has Equipment, it will be shown in round brackets next to the name or Special Skill. For example: (Multispectral Visor L2) or Hacker (Hacking Device).
- Equipment is separated from BS Weapons by a vertical bar ("|") in the Weaponry and Equipment column.
- Peripherals are separated from Weapons and Equipment by a double vertical bar ("||") in the Weaponry and Equipment column.
- CC Weapons, or special weapons that may be used as BS or CC Weapons, are in the Melee Weapons column.

士兵特征 trooper characteristics

以下术语是游玩的重点

-  训练 training : 士兵向命令池提供的命令类型。

■士兵类型 troop type:

- | | |
|-------------|--------------|
| ■ LI-轻步兵 | ■ TAG - 战术机甲 |
| ■ MI-中步兵 | ■ WB - 突击兵 |
| ■ HI-重步兵 | ■ SK - 侦察兵 |
| ■ REM - 遥控机 | ■ ○ 辅助设备 |

■ 部队类型 troopers classification: 部队种类用于显示单位在军队中的功能以及最显著的操作上的特点。在某些场景和任务中部队类型将会影响军队构成。

戍卫部队 (Garrison Troops)	指挥部队 (Headquarters Troops)
前线部队 (Line Troops)	机械化步兵 (Mechanized Troops)
特种部队 (Spec. Trained Troops)	支援部队 (Support Troops)
老兵部队 (Veteran Troops)	雇佣兵 (Mercenary Troops)
精锐部队 (Elite Troops)	人物 (Character)

■ ISC(International Standard Code): 为了避免部队名称混淆, O-12 开发了一套国际命名规则作情报报告和分析用, 正式名称为国际标准代码, 简称 ISC。这套代码在任何语言中都会保持其固有形式。

-  可入侵 hackable: 该特征标识了科技水准上足够先进, 从而可被黑客或信息战装置入侵的单位。一个具有可入侵特征的士兵可以被敌方和友方选作其黑客程序的目标, 一般来说HI, TAG和REM都具有可入侵特征, 除非另有标识说明。带有黑客技能的单位, 无视其士兵种类, 都被视为具有可入侵特征。



Want to know more? You may find all the additional info to further explore the Infinity Universe in fluff books, articles and appendices!

Sibylla's advice

属性 attributes

属性是一系列描述单位基本能力的数值。在游戏中, 属性用来与掷骰结果进行比较, 从而决定行动成功与否。简单起见, 下面对属性的定义都会涉及到术语“士兵”

移动力 (Movement, MOV)

士兵在一个命令中能移动的距离。移动力通常有两个值, 在一个命令中, 第一次移动使用第一个值, 第二次移动使用第二个值。

近身格斗 (Close Combat, CC)

士兵在近战中的能力。

射击技能 (Ballistic Skills, BS)

士兵在远程射击中的能力。

体格 (Physical, PH)

士兵的身体素质, 比如力量, 灵巧, 投掷能力和闪避能力等等。

意志 (Willpower, WIP)

士兵的智力和意志力, 比如搜索, 治疗, 黑客能力等等。

护甲 (Armour, ARM)

士兵的整体护甲值。数值越高, 护甲就越重, 越能降低来自敌方的伤害。

生化护盾 (Bio-Technological Shield, BTS)

士兵的核、生物和化学武器防御能力, 对纳米技术, 电磁脉冲和黑客的防御能力。

生命值 (Wounds, W)

士兵的身体耐受力。表示士兵在失去意识倒下之前能承受多少伤害。

结构值 (Structure, STR)

表示机械体士兵 (TAG, 遥控机等) 和载具在失控前能承受多少伤害。

可用数量 (Availability, AVA)

在一张军表中这个单位可以重复选择的数量。

轮廓值 (Silhouette, S)

士兵在游戏中所占的三维体积。这个数字表示士兵使用哪种轮廓板。

支援武器花费 (Support Weapon Cost, SWC)

给这个单位的士兵装备支援武器所花费的支援武器分数。

分数花费 (Cost, C)

在军表中加入这个士兵需要花费的军队分数。包括他的所有特殊技能，武器和装备。这个属性在你组建一支军队时非常重要。

技能和装备

在本规则相应的部分INFINITY N4中所有的通用技能，特殊技能和装备的详细细节。

武器

在本书的战斗部分章节你可以找到所有你使用武器表所需要的信息，而在武器章节你可以找到所有武器的详细信息

游戏状态 game state

“状态”是一个游戏术语，用于形容士兵或者其他游戏要素所发生的情况变化，这些变化可能有利，可能不利。

所有状态都有着不同的游戏影响，也有着不同的激活方式与取消方式。INFINITY N4中的状态是可累计的，并通过在受影响士兵侧边放置状态标记来体现。

军表 army list

军表就是玩家在一场比赛中使用的士兵列表。这些士兵组成玩家的战斗部队。

玩一场 Infinity 游戏，首先要做的是确定军队分数，并根据分数创建军表。军队分数通常由双方玩家商量，或者由一场比赛的主办方决定。

一张军表最多拥有15个士兵。

一场标准的 Infinity 比赛分数是 300 分。300 分的比赛让玩家能使用充足的士兵，并让游戏时间维持在合适的长度。

牢记:

只有生成命令或者消耗命令的士兵才会占据军表的空间，所以附加设备不会被计算入15士兵的最大士兵数。

分支势力军表 sectorial army list

分支势力是一支军队中特殊的一部分、一个特定地区或军区的驻扎军队、或者是某个星球的守备军。Infinity 世界中的大多数派系都至少有一个分支势力。

分支势力具有自己独特的军表，特点在于一些士兵的可选数量（AVA）与所属派系通用军表中不同。与通用军表相比，某些特定士兵在分支势力军表中具有更多的可用数量，其代价就是另一部分士兵无法被选择（这一部分士兵可能属于同派系下另一个分支势力）。

使用分支势力军表的玩家只能选择分支势力包含的兵种，不能选择属于本派系通用军表但不属于自己分支势力军表的兵种。

同样，当使用通用军表时，不能选择属于分支势力军表但是不属于本派系通用军表的兵种。

军队分数与价值 army points and value

玩家需要从他的势力（比如泛大洋洲，玉京，阿里亚德娜）提供的单位中选择一些士兵来创

建一个军表。并把选择的士兵分数相加。

选择的士兵分数总和应当与商定的军队分数相等，或者比商定的分数稍小一点（在你没法完全用掉分数的情况下）。

战斗小组 combat group

战斗小组是最多 10 名士兵组成的封闭的小组。

如果一张军表的士兵总数超过了 10 人，玩家必须把他们分成两个（或多个）战斗小组。创建军表时，玩家必须将每一个士兵分配到战斗小组中。战斗小组的数量没有限制，只要每个小组不超过 10 人即可。

在游戏中，战斗小组是不能改变的。因此，一旦游戏开始，玩家就不能将士兵调入其他的战斗小组，士兵也不能使用其他战斗小组的成员提供的命令。

牢记:

只有生成命令或者消耗命令的士兵才会占据战斗小组的空间，所以附加设备不会被计算入10士兵的战斗小组最大士兵数。

重要:

尽管标识的指向内容是私密信息，但标识属于哪个战斗组是公开信息，如果标识是某个可部署装备或者可部署武器，则这个标识属于部署它的士兵的分组。



可用数量 availability (AVA)

所有士兵的单位属性表中，都有可用数量 (AVA) 属性。这个属性决定你在一张军表中能重复选择这个单位的最大数量。

可用数量 (AVA) 值为 Total 时，这个单位的可用数量没有限制，但不能超过军队分数的上限，也不能超过最多15士兵的限制。

支援武器花费 support weapon cost (SWC)

支援武器是指那些没有包括在基础或者标准士兵装备里的武器和特殊装备。选择支援武器需要花费特殊的分数，称为支援武器花费 (SWC)。

在每一个单位属性表中，选择不同的的武器装备需要花费相应的 SWC。一个只配备基本装备的士兵的 SWC 是 0。例如，只装备复合步枪的燧发枪手的 SWC 就是 0。装备了支援武器的士兵的 SWC 会大于 0。

一张军表中可用于装备支援武器的 SWC 总分取决于军队分数。每有 50 分的军队，你就有 1 SWC 用于配备支援武器。

举例来说，一张 300 分的标准赛，玩家可以选择 6 SWC 的支援武器。

额外的 SWC:

某些士兵的 SWC 分值前面带“+”号，这表示军表中加入这个士兵不但不会花费 SWC，还能让你的部队可使用的 SWC 分数增加。增加的分数为这个士兵的 SWC 值。此外，该单位所花费的 SWC 被视为 0，意味着这个单位不会消耗任何 SWC。

尉官 LIEUTENANT

军表中必须有一个具备尉官特殊技能的士兵。

无论如何，玩家都不能在一张军表中写入一个以上的具备尉官特殊技能的士兵。

INFINITY ARMY

Infinity Army is the free and official tool to create Army Lists for Infinity. This tool offers:

- An easy and intuitive interface. The software of this application assesses the legality of each Army List the player creates, keeping in consideration the guidelines for the creation of Army Lists, both for standard games and for participating in Infinity events.
- Infinity Army has all the updated Unit Profiles available for Infinity N4. Infinity Army is the quickest and easiest way to create Army Lists, and it is available for free on the official Infinity website: <http://infinitytheuniverse.com>

命令与命令池 (Orders and Order Pool)

在 Infinity 中，命令衡量军队的调度能力和行动能力。命令是一个游戏概念，是一种花费来激活士兵并使其参与战斗的货币，军队的命令越多，它所能做的就越多。

命令的类型 (Types of Orders)

正规命令 (Regular Order)



正规命令由接受过正规军事训练的士兵所提供。他们能服从指挥，在敌人的火力下维持部队纪律，具有团队作战能力，能和战友们齐心协力共同战斗。

正规士兵会为命令池加入一个正规命令，你可以把一个正规军士兵提供的正规命令下达给同一战斗小组的任何士兵。

非正规命令 (IRREGULAR ORDER)



提供非正规命令的士兵都曾学习过如何战斗，只不过他们的学习方式完全无组织无纪律，这些士兵往往是最先开始担忧的，而且他们永远把自己的利益放在第一位。

非正规士兵不会为所在战斗小组的命令池添加命令，而是拥有一个只能由他自己使用的命令。但务必牢记，他们仍然可以从命令池中消耗命令。

特殊尉官命令 (SPECIAL LIEUTENANT ORDER)



这种特殊命令不会加入命令池，它只能由尉官自己使用。尉官命令的状态和使用是公开信息。

重要:

所有命令的使用和状态都是公开信息，玩家必须把每个命令的指示物放在所有人都能看到的地方，包括尉官命令。当玩家使用命令并激活士兵时，包括激活尉官时，必须告知对手。

命令池 (ORDER POOL)

命令池是每个战斗小组在每个主动轮中可用的所有正规命令。一个战斗组中，拥有正规特性的士兵越多，命令池就越大。

- 每个战斗小组都有自己的命令池。并且，每个战斗小组只能使用他们自己的命令池，不能将一个战斗小组命令池中的命令下达给其他小组的士兵。
- 只有正规命令会加入命令池，非正规命令和尉官命令将单独放置，不会进入任何一个命令池。
- 玩家要在每个自己的主动轮的战术阶段重新计算命令数。（见规则22页，游戏流程）
- 每一个不在失能状态（昏迷，死亡，腐化，胚胎等）的本方正规士兵，不论其处于由标识状态还是以模型登场，都能在主动轮向命令池提供一个命令。
- 只有在场上的正规士兵才能向命令池提供命令，因特殊技能而没有出现在场上的士兵不会向自己的命令池加入命令，直到其在主动轮并以模型或标识状态现身。



在此之前，该士兵所提供的命令，其状态和存在与否都是私密信息。该士兵提供的正规命令在现身前可以保持秘密状态切不用放置在对手可见的地方。

■ 在主动轮中，给同一个士兵下达命令的次数没有限制。限制只来自于这个士兵所属的战斗小组的命令池大小。

- 你可以按任意顺序使用命令池里的正规命令。当你想控制某个士兵行动时，你不必一次性下达完所有你计划给他使用的命令，你大可以在士兵和士兵之间切换着花费命令。
- 在所有情况，非正规命令都可以和命令池中的正规命令穿插交替使用。
- 玩家可以不把命令池里的命令全部使用掉。

ORDER POOL EXAMPLE

ARMY LIST EXAMPLE

List composed of:

- 10 Troopers which provide a Pool of 10 Orders.
- 12 Models (10 Troopers and 2 Peripherals).
- Peripherals do not provide an Order for the player's Order Pool and they are disregarded for the 10-member limit for the player's list.

Players have several ways to consume said Orders:

The 10 Regular Orders may be consumed as seen fit. Whether to activate up to 10 Troopers once each, to activate a single Trooper up to 10 times, or to activate different Troopers alternatively. 4 Regular Orders to one Trooper, 4 Regular Orders to another Trooper, and 2 Regular Orders to a different one, for example.

Bear in mind that in order to activate a Peripheral, it must consume its Controller's Order, in this case, the Doctor or Engineer, respectively.

REMEMBER:

In an Infinity N4 Army List, players must assign each Trooper to a Combat Group; they can create extra Combat Groups as needed, as long as the total number of Troopers in each one is no greater than 10, each with its own Order Pool.



激活士兵

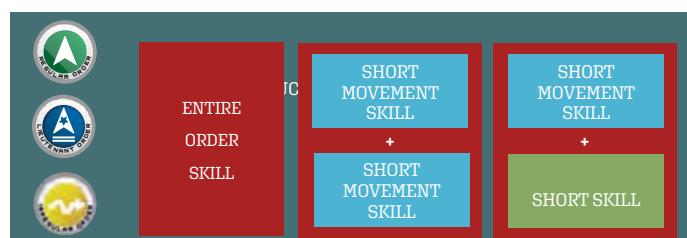
命令的结构 (Structure of an Order)

士兵用会各种形式的技能（移动，跳跃，近战攻击等）执行玩家下达的命令。取决于复杂程度与执行的时间（游戏中的时间），技能被分为以下几种：

短移动技能 (Short Movement Skills)：一个命令可以是两次相同的短移动技能，或者两个不同的短移动技能的组合。比如移动与搜索。或者与一个短技能组合成一个命令。

短技能 (Short Skills)：只能与一个短移动技能组合成一个命令。不能在一次命令中执行两次，也不能与另一个短技能组合。

完整命令技能 (Entire Order Skills)（或简称完整命令）：这种技能会占用整个命令。不能以任何方式组合。



换言之，下达一个命令可以让士兵做出下列技能（或技能组合）之一：

- 任何一个完整命令技能
- 一个短移动技能加上一个短移动技能
- 一个短移动技能加上一个短技能（顺序无论先后）

重要：

尽管有着先后顺序，一个命令中的两个技能实际上被视为同时发生。例如，你命令士兵移动加射击，你可以在行动路线上的任意一点进行射击，不一定非要在起点或终点。

反应命令 (Automatic Reaction Order)

在INFINITY N4中，借由反应命令的机制，你的决策和行动不会被突然中断。在对手的主动轮，玩家的模型和标识可以对使用了命令行动的对手士兵进行一次自动的反应。

反应玩家的士兵可以在以下场合宣布反应命令：

- 对行动的敌方士兵具有视线(LoF)。
- 敌方士兵在控制区域 (ZoC) 内行动。
- 具有不需要视线就能对敌方行动进行反应的武器或装备。
- 被盖板武器或包括黑客程序在内的通讯攻击影响。

反应玩家必须在主动玩家宣布完整命令技能或第一个短技能之后立刻给所有符合条件的本方士兵宣布反应命令(ARO)。没有宣布反应的士兵则失去了这次反击的机会（见21页命令下达顺序）。若对方士兵在主动玩家宣布第一个短技能时无法产生反应命令(ARO)，同时在主动玩家宣布第二个短技能时符合条件生成反应命令的条件，则对手可以对主动玩家宣布反应命令(ARO)。

每当主动玩家下达一个命令，无论这个命令中有几个技能，都能使所有符合反应条件的反应方士兵宣布一次反应命令。

反应命令的目标只能是正在执行命令的敌方士兵。

士兵不能对反应命令 (ARO) 宣布反应。只有主动玩家的命令才能被反应命令反击。也只有反应玩家才能宣布反应命令。

一个士兵被反应命令反击的次数没有限制。

重要!

使用反应命令的时候，反应轮玩家只能宣布明确表示可以在反应命令中使用的技能。
除非在特殊技能、装备或场景规则中明确规定，否则反应轮中的攻击次数始终为1。
若反应轮部队的攻击次数在上述情况下大于1的话，他也不能分枪。

同时发生 (All at Once)

在INFINITY N4中，命令和反应命令 (ARO) 被认为是同时发生的。无视宣布的先后。

举例来说，主动玩家命令一个士兵移动加射击，并在移动的起点射击（因为有良好的视野），他的目标用射击反击，并在主动方士兵移动到终点时射击（同样，因为终点视野较好）。这些行动在游戏中都认为是同时发生的。

重要!

所有反应命令 (ARO) 都是同时发生的。这就是说，如果一个迷彩标识宣布移动，敌方所有对这个标识有视线 (LoF) 的士兵都可以宣布搜索，但是不能一个士兵宣布搜索，剩下的士兵等待搜索掷骰成功后宣布射击。（见90页，迷彩状态）

使用命令的流程

每次主动玩家宣布一个命令（无论什么类型的命令），都要遵循以下步骤：

1. 激活：主动玩家决定执行命令的士兵。
 - 1.1 使用命令：主动玩家将一个命令指示物从桌子上移除（或者其他代表命令花费了的动作）。表示他将这个命令下达给士兵。
 - 1.2 宣布第一个技能：主动玩家宣布第一个短技能，或一个完整命令技能。如果是移动，那么主动玩家要测量移动距离，并将士兵放到移动的终点。
2. 宣布反应命令：反应玩家检查是否有士兵可以对主动方的行动做出反应，并对每一个符合条件的士兵宣布反应。士兵不会强制执行反应命令，但如果士兵本可宣布反应但是没有，那么这次机会就浪费了。
3. 宣布第二个短技能：如果可以的话，主动玩家宣布第二个短技能。如果是移动，玩家要测量移动距离，并将士兵放到移动的终点。
4. 宣布反应命令：玩家要检查所有之前无法宣布反应命令的士兵对行动对敌方士兵是否有视线，并让符合条件的士兵宣布新的反应命令。
5. 反应命令检查：反应玩家要检查多少士兵刚刚符合反应条件，如果有士兵无法执行反应命令，则该士兵视作执行空置。
6. 结算：结算宣布使用的技能，特殊技能和装备是否符合要求。双方玩家测量距离和控制区域，决定修正值，然后掷骰。若有士兵宣布的技能，特殊技能或装备不符合要求，则该士兵视为执行空置。
 - 6.1 应用：玩家们结算成功的技能，特殊技能，装备，做保护掷骰，或执行任意形式的闪避或警告
 - 6.2 结尾：如果需要的话，进行勇气掷骰 (Guts Roll)，并执行其结果。

重要!

宣布短技能，短移动技能或者完整命令技能时，必须指明所有与技能有关的细节。举例来说，如果你声明移动，必须说明移动的路径。如果你宣布射击攻击，必须要说明使用哪种武器，攻击哪个目标，射击次数如何分配等等。
如果一个技能的先决条件无法满足，那么宣布用这个技能就是无效的。例如，你不能对没有底盘解除的目标发动近战攻击。
如果玩家宣布了一个技能，但是他发现，在现有条件下这个技能无法发动，那么这次宣布就无效了。但是，这依然会让敌方进行反应。并且如果这是一次性技能，或者一次性装备，那么这个技能和装备都视为被消耗。

INFINITY N4公平竞技

结算数值往往是份又臭又长的工作，为了推动游戏，主动玩家应协助被动玩家进行结算，测量，视野确定等，这样可以推进游戏进度，增加游玩体验。为建立良好的游戏环境，各位玩家务必诚信游戏，公平游玩，堂堂正正获得胜利。

主动权与部署

主动权掷骰 (Initiative Roll)

在游戏开始之前，双方玩家需要使用本方尉官的意志 (WIP) 属性进行拼骰。两位玩家投掷D20，在不超过尉官意志的情况下数值较大一方获胜。赢得主动权掷骰的一方可以在“着重于部署”和“着重于主动权”中选择一个，他的对手自动获得另一个。

如果拼骰结果是平局，或双方掷骰都失败，则双方要重新进行拼骰。

注意，在主动权掷骰中尉官的意志 (WIP) 属性是公开信息。

着重于主动权 (Keeping Initiative)

着重于主动权的玩家可以选择谁先手，谁后手。这个顺序在接下来的游戏中不会改变。

着重于部署 (Keeping Deployment)

着重于部署的玩家可以选择谁先部署士兵，以及谁使用哪一块部署区。

部署阶段 (Deployment Phase)

决定好部署的先后及部署区之后，游戏进入部署阶段。在部署阶段中，玩家要将士兵放置在战场上。

部署阶段被分为以下几个步骤：

1. 玩家 1 部署：根据“着重于部署”的玩家的选择，先部署的一方挑选一个士兵不部署，除了这个士兵外，其余士兵都完全处于部署区。
2. 玩家 2 部署：后部署的玩家挑选一个士兵不部署，其余士兵完全处于部署区。
3. 玩家 1 部署最后一个士兵：先部署的玩家将刚挑选的士兵完全处于部署区。
4. 玩家 2 部署最后一个士兵：后部署的玩家将刚挑选的士兵完全处于部署区。

请记住：

有一些特殊技能，比如前线部署，允许玩家将士兵部署在部署区之外。

另一些特殊技能，比如战斗突降，允许玩家在部署阶段以外部署士兵。

最后，某些特殊技能可以改变双方的部署规则。

部署规则

将士兵部署到战场中需要遵循以下规则：

- 士兵的底盘必须完全在部署区中。
- 士兵在部署时不能与敌方士兵，中立单位，标识和任务目标底盘接触，无视任何特殊 规则。
- 士兵可以用卧倒状态部署。将一个卧倒标记放在士兵旁边即可。
- 除非另有约定，士兵不能被放置到放不下他的底盘的地方。
- 玩家可测量部署区，前线部署等技能为士兵提供的额外部署区，地图中线和场景所产生的特殊区域。

游戏顺序

游戏回合 (Game Round)

整场INFINITY N4游戏分为多个游戏回合，简称为回合。每个回合被分为两个玩家轮，简称为轮。这意味着每个回合中，双方玩家都能获得主动权。

每个回合结束后新的玩家轮就会开始，届时玩家将根据主动权掷骰中决定的顺序进行游戏。



玩家轮 (Player Turn)

每一轮都已一名主动轮玩家和反应轮玩家。主动轮玩家可以激活部队执行行动，反应轮玩家可以对被激活的部队进行反应。

每一个玩家轮的流程如下：

1. 玩家轮开始：战术阶段
 - 1.1. 执行指挥点管理用途
 - 1.2. 撤退！判定
 - 1.3. 失去尉官判定
 - 1.4. 统计命令数
2. 鲁莽阶段
3. 命令阶段
4. 状态阶段
5. 玩家轮结束

玩家轮开始：战术阶段 (Tactical Phase)

在战术阶段中，主动玩家需要在士兵行动前做一系列快速的判定。

执行指挥点管理用途

玩家可使用指挥点执行其管理用途。

撤退！判定

如果进入撤退！状态，主动玩家需要统计他的胜利点（进入撤退状态参见137页游戏结束条件）。

失去尉官判定

主动玩家检定本方是否处于失去尉官的状态（见23页失去尉官）

统计命令数主动玩家需要统计本回合有多少命令可用。这需要统计本方士兵的数量，种类和状态。

正规命令

 每有一个以模型或者标识形式部署在桌面上的，没有处于失能状态（昏迷，死亡等等）的正规士兵，主动玩家都能给命令池加入一个正规命令。

非正规命令

 然后，每有一个以模型或者标识形式部署在桌面上的，没有处于失能状态（昏迷，死亡等等）的非正规士兵，主动玩家都能在桌面上加入一个非正规命令。要明确显示非正规命令出自哪个战斗小组。

尉官特殊命令

 若主动玩家有部署于桌面且未处于失能状态的尉官，则将一个特殊尉官命令放置于可见位置。

请记住：

每一个战斗组都有自己独立的命令池。

请记住：

在部署阶段后入场（比如通过战斗突降）的士兵在其入场的那一刻不会将其命令加入命令池，无论以模型还是标识形式入场。未部署士兵为私密信息，玩家可秘密保留其命令。

鲁莽阶段（Impetuous Phase）

本阶段玩家可以任意激活数个具有鲁莽特殊技能的士兵一次，无需花费正规命令。

命令阶段（Orders Phase）

这是主动玩家的轮中最主要的部分。主动玩家可以用正规命令，非正规命令和特殊尉官命令激活士兵。玩家不需要用掉所有的命令，但是为未使用的命令不会保留到下回合。

状态阶段（State Phase）

若主动玩家耗尽命令或决定不适用剩余命令，双方玩家立即进入此阶段，快速判定符合要求的状态和技能。该判定不提供任何反应命令（ARO）。

所有命令指示物在该阶段被移除。

玩家轮结束（End of the Turn）

所有判定完成，主动玩家轮结束。

失去尉官（LOSS OF LIEUTENANT）

尽管士兵们都受过专业训练，并且与任务指挥中心保持联系，但是因为敌方火力或者系统故障而失去队伍领导者仍然会对他们的士气造成极大的打击。这通常会造成片刻的混乱，无法组织起有效的攻势。这种情况通常只是暂时的，一旦指挥链中的下一级军官接管指挥权或者任务指挥中心委任新指挥官之后，队伍秩序就会恢复。

发生条件

- ▶ 在主动轮的战术阶段（Tactical Phase）中，如果玩家还未部署尉官，或者当前尉官失能（昏迷，死亡，被腐化等）或处于孤立（Isolated）状态那么玩家的部队会自动进入失去尉官的状态。

效果

- ▶ 如果一支部队处于失去尉官的状态，那么所有的士兵都会成为非正规军。

解除

- ▶ 在玩家轮结束时玩家必须指定一位新尉官同时解除失去尉官状态。新尉官除了获得尉官（Lieutenant）特殊技能外没有其他变化。新尉官的身份依然是私密信息。

重要！

在单位属性表上训练特性为非正规军的士兵，以及部队类型为遥控机的士兵，不能指定为尉官。

轮廓板，视线和控制区域 (SILHOUETTE TEMPLATES, LINE OF FIRE AND ZONE OF CONTROL)

轮廓板（SILHOUETTE）

在游戏中，所有士兵在桌面上所占的体积是固定的圆柱体，其底与模型底盘大小相同，高由士兵类型决定，这称为轮廓（Silhouette）。

轮廓板是一种游戏辅助工具，用来帮助玩家确定士兵的高度和所占的体积。

如果在游戏中对士兵所占的体积有所疑惑，使用轮廓板来确定即可。从游戏的角度出发，模型上任何突出底盘范围的部分都将被忽略。

士兵的属性表中的轮廓值（S）表示他们使用哪一种轮廓板，同一类型的士兵使用的轮廓板通常是相同的。

轮廓表			
TE 轮廓值	底盘大小	高	轮廓版
X		* 3 mm (底盘高度)	SX
1	25 mm	25 mm	S1
2	25 mm	40 mm	S2
3	40 mm	32 mm	S3
4	55 mm	32 mm	S4
5	40 mm	45mm	S5
6	40 mm	55mm	S6
7	55 mm	67 mm	S7
8 70 mm 70 mm S8			

在卧倒 (Prone) 状态下，士兵的体积与底盘相同。

视线 (LoF)

士兵拥有180度的视线，如同模型底盘上标注的一样。他们能看到正前方的东西。

视线是连接士兵模型标识或指示物上任意一点到另一模型标识或指示物上任意一点的假想直线。

请记住测量模型、指示物或者标识的大小都由其轮廓值决定。

一个士兵若想划出视线，必须满足下列条件：

■ 目标必须在士兵的正前方180°范围内，除非某些技能或装备允许无视这一点。

- 士兵必须能看到目标身体的一部分，至少3x3毫米。
- 视线是从士兵体积上的任意一点到目标体积上的任意一点的连线，这条线不能被任何其他士兵（无论友军还是敌军）、地形或场景遮挡。

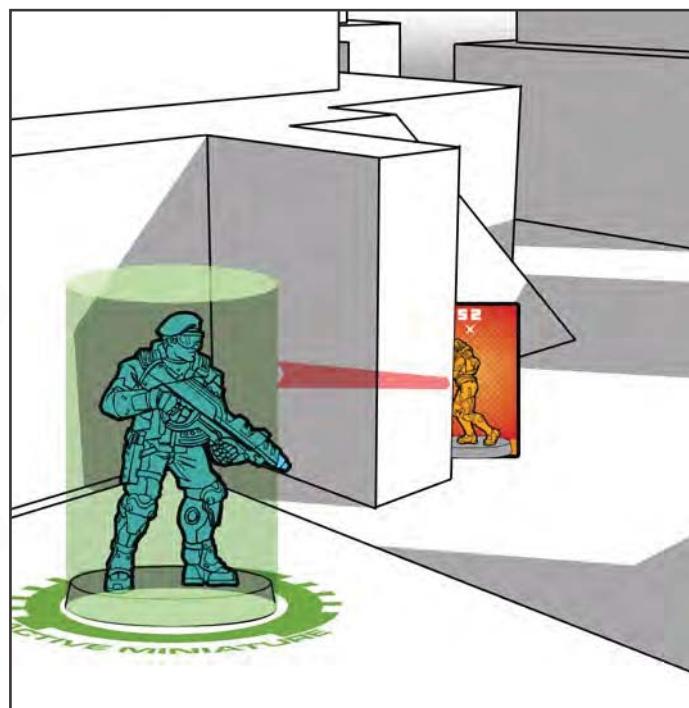
为了方便游戏进行，请注意以下例外情况：

- 只要士兵能向目标画出视线，那么目标也能向士兵画出视线，只要士兵在目标的正前方180度范围内。
- 士兵宣布带移动 (Movement) 标签的技能时，他在移动路径上的视野为360度。
- 士兵在其移动路径中不会阻挡视线。
- 没有特别说明，标识不会阻挡视线（除投影）。
- 除非另有说明，标识的视野为360度。
- 近战中的士兵视野为360度，但只能看到与其轮廓接触的士兵。他们不能向未与其轮廓接触的士兵或游戏元素画出视线。

游戏建议

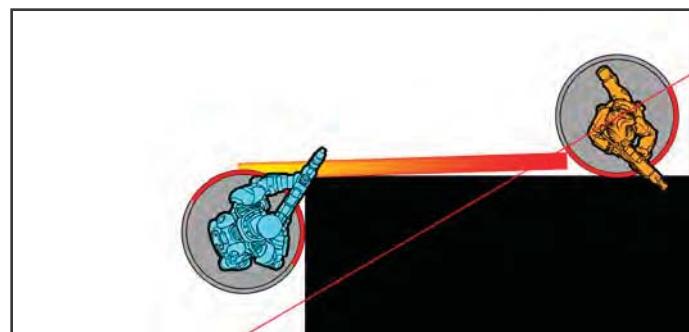
模型的姿势和不太规则的地形有时候会导致视线很难判定，这种情况下，双方玩家可以商定解决。从模型的背后看过去会是一个不错的办法，或者拉长卷尺放在两个模型之间，来判断是否有障碍物遮挡了视线。

VOLUME AND LINE OF FIRE (LoF)

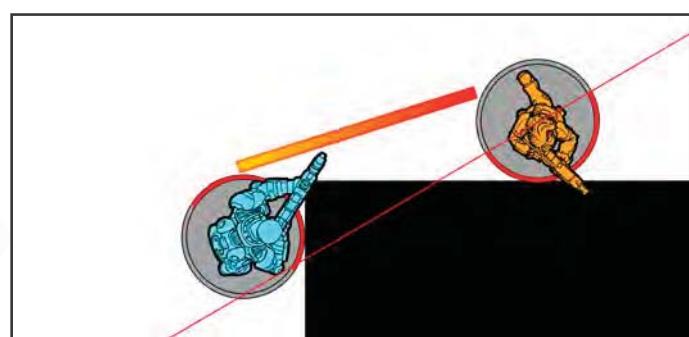


Volume of a Miniature and use of the Silhouette Template to check the LoF.

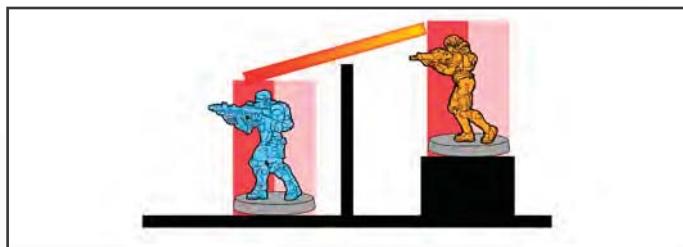
LOF EXAMPLES



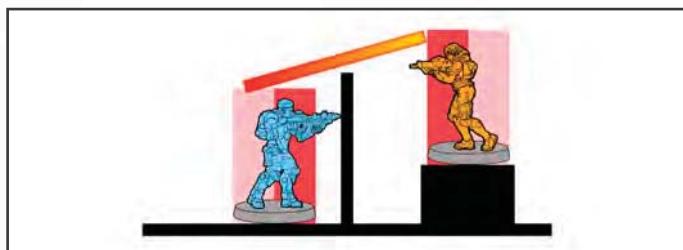
The orange Trooper has no LoF, but the blue Trooper does.



Both Troopers have a LoF

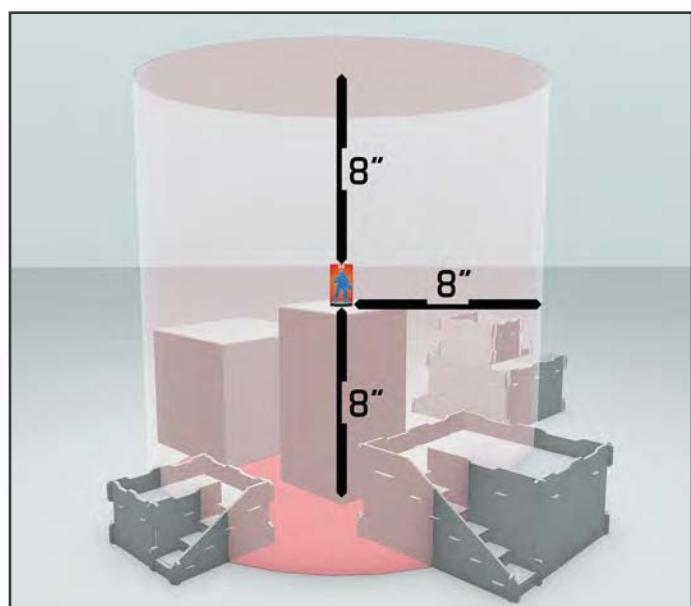


The blue Trooper has no LoF, but the orange Trooper does.



Both Troopers have LoF.

控制区域 (ZONE OF CONTROL)



控制区域 (ZONE OF CONTROL)

士兵对自己周围的环境有一定的感知能力，控制区域就是用来表现这一点的。控制区域是虚拟的圆柱体，圆柱半径为士兵轮廓的外缘向外延伸8英寸，圆柱的高从士兵轮廓顶端向上延伸8英寸到轮廓底端向下延伸8英寸。

控制区域与反应命令 (ARO)

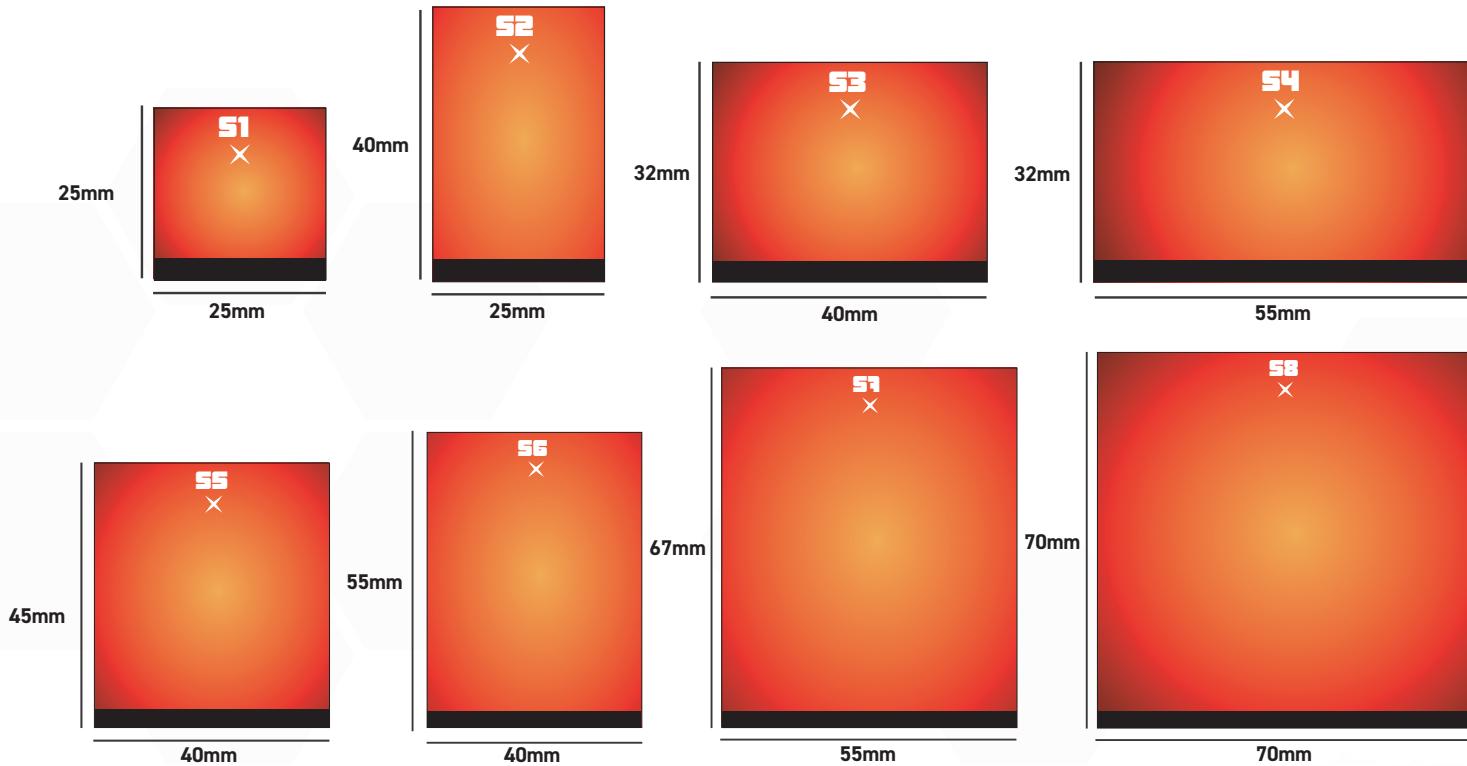
如果敌人进入一个士兵的控制区域或在控制区域中行动，但在士兵的视线之外，这个士兵依然可以使用反应命令，但是仅限于通用技能中的闪避 (Dodge) 和重启 (Reset)。除非这个士兵具有不需要视线的装备或者特殊技能。

区域、底盘与轮廓的互动 (INTERACTION BETWEEN ZONES, BASES AND SILHOUETTES)

这一系列规则使用术语描述士兵与其他游戏要素之间的互动。

底盘接触/轮廓接触 (BASE CONTACT/ SILHOUETTE CONTACT) :

两个或多个士兵的轮廓直接接触。这个词语同样适用于士兵轮廓与其游戏要素直接接触（无论是否有底盘），比如一块地形。





连续性 (Coherency)

连续性是管理几个关联的士兵的游戏机制。这些士兵一同行动，在同一个命令使用规则、武器、装备和游戏状态，前提是他们之间的距离足够近。

连续性的范围由一个特定的士兵的控制区域来决定，这个士兵被称为参照士兵 (Reference Trooper)。参照士兵是谁、是否固定，都是由那些连续性的规则、特殊技能和装备决定（比如火力组的队长、灵魂同步单位中的控制者、疏散平民状态中的控制者等等）。

一组关联的士兵中，除参照士兵之外的士兵处于参照士兵的控制区域内时，才具有连续性。

连续性检查 (COHERENCY CHECK)

■ 在部署阶段

在部署阶段，玩家可以检查连续性，也就是测量参照士兵的控制区域，以保证其他关联的士兵都处于其中。

在检查连续性后，玩家可以调整士兵的位置，使他们都处与参照士兵的控制区域内。

但是，在部署保留士兵的阶段，玩家不可以调整士兵位置。

■ 在命令的开始和结束

初始连续性检查 (Initial Phase Coherency Check)

在命令的开始，宣布了第一个短技能、完整命令技能或反应命令后（如果宣布了移动，要在测量移动路径前），玩家必须检查连续性。

在命令结束时，玩家必须检查连续性。也就是在命令结算 (Conclusion) 完成，士兵已经由于勇气掷骰 (Guts Roll) 失败或其他规则移动后。

打破连续性 (Breaking Coherency)

当连续性检查失败时，也就是有士兵在参照士兵的控制区域之外，那么连续性就被打破了，规则、特殊技能、装备中说明的打破连续性的后果会立刻生效。

BREAKING COHERENCY GAME EXAMPLE

In the Active Turn, after declaring a Fireteam's first Short Skill of the Order, or Entire Order, any members out of Coherency with the Team Leader would leave the Fireteam and not be activated. Fireteam Bonuses would then be recalculated.



西比拉的建议：为了让游戏更流畅，在清楚明显保持连续性的状态下（比如士兵非常靠近参照士兵或者明显处于控制区域内）没有必要做连续性检查，除非对手要求。

距离与测量 (Distance and Measurements)

游戏中使用英寸计量距离。你可以用卷尺或者直尺测量。当测量两个士兵的间距时，玩家必须测量两个轮廓之间最靠近的边缘。在确定距离时，务必要测量两者之间直线的距离。



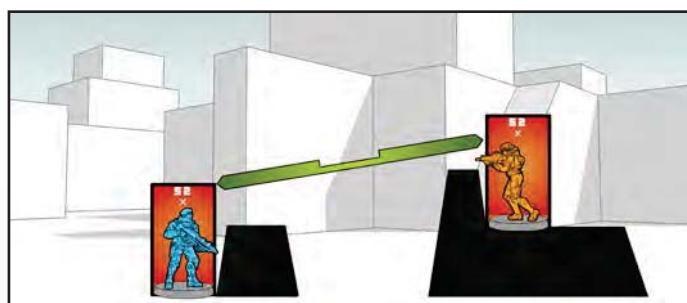
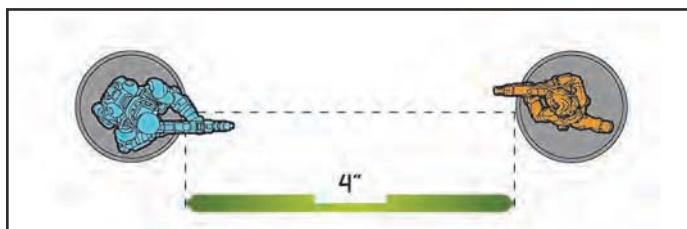
西比拉的建议：在N4游戏中，建议测量两个模型底盘之间的距离，这样速度快而且不容易出错。仅在极少数的情况下才需要用轮廓板确定两个士兵之间的确切距离。

当移动战场上的士兵时，你必须测量完整的移动路线（比如你为了绕开障碍物而走的弯路）。请确保测量的是底盘上的同一点所移动的距离。

请记住

你必须先花费命令宣布技能，再测量距离。（见命令的结构规则P21）。

DISTANCE BETWEEN 2 MINIATURES



模型和标识的替换 (REPLACING MODELS AND MARKERS)

游戏中某些时候，由于技能、装备或者游戏任务条件的缘故，需要将一个模型替换为标识，或者将一个标识替换为模型。为了便于理解，我们用“士兵”这一术语称呼这些模型和标识。

底盘大小相同的情况：

如果替换前后的士兵底盘大小相同，那么替换后的士兵必须位于替换前相同的位置。

底盘大小不同的情况：

有些特殊技能、装备或者任务条件会让替换后的士兵与替换前的士兵轮廓值不同。

这种情况下，玩家有两个选择：

- 替换后的士兵底盘与替换前的底盘中心重合。
- 替换后的士兵底盘与替换前的底盘边缘相切。如图所示，替换前后士兵的底盘边缘必须有一点重合

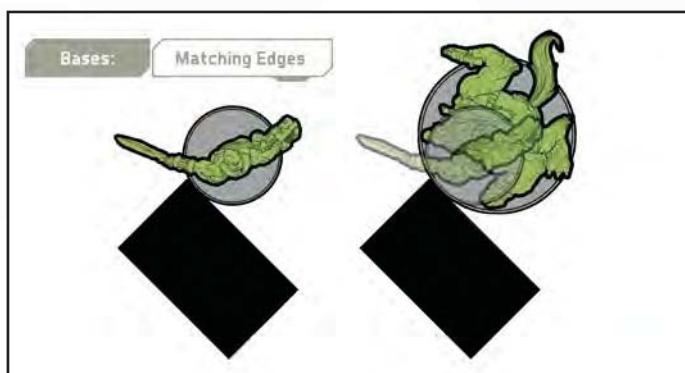
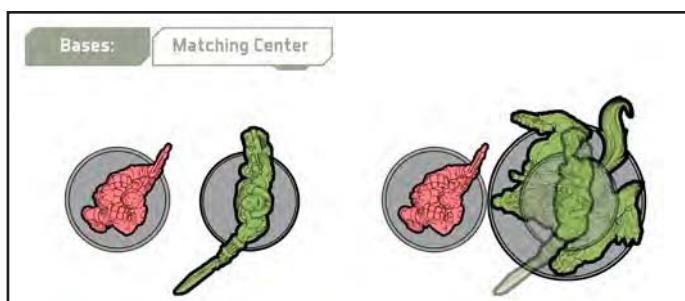
这将允许替换前没有与掩体接触的士兵变为与掩体接触，同样也能让替换前没有接战 (Engaged) 的士兵进入接战状态。

但是，这条规则不能用于解除接战状态。

如果引起替换的特殊技能或装备带有强制性 (Obligatory) 标签，导致这次替换必须执行，那么必须要考虑以下情况：

- 如果可用的空间无法容纳替换后士兵的轮廓，那么这个士兵会进入不可移动-A级 (Immobilized-A) 状态。
- 这种状态只能在所处空间能够容纳士兵轮廓后解除，不能通过此状态本身规定的解除条件解除。

如果发生这种情况的是一件装备，那么这件装备将被直接移出游戏。



掷骰 (Rolls)

N4游戏中使用20面骰（通常所说的D20）决定士兵是否能完成行动。举例来说，士兵需要投掷骰子来决定射击能否命中目标，侵入敌方系统以及探测隐藏的敌人等动作能否成功，等等。

在N4游戏之中，你会用到两种掷骰方法：普通掷骰（Normal Rolls）和拼骰（Face to Face Rolls）。

掷骰成功 (SUCCESSFUL ROLL)

士兵和游戏元素拥有一系列属性值，这些属性值决定了他们执行各种游戏动作时的能力。你需要针对成功值（Success Value）进行掷骰。成功值是由士兵相应的属性值结合修正值（MOD）（可能是正面或负面的修正）得出的。

要确定技能是否成功，投掷D20，并将结果与成功值进行比较。任何小于或者等于成功值的结果都表示该技能成功了。

修正值 (MOD)

在大多数情况下，在掷骰之前需要将修正值加入到属性中，再掷骰检定行动是否成功。修正值的意义在于，通过增加或减少一个属性的数值，表现当前行动的难度。当修正值是正数的时候，表示这个技能比通常情况下更容易，反之则是较难。

重要！

规则中任何提及“属性值”的掷投，均指加入了修正值之后的成功值。

最大修正值：

一次掷骰中，修正值的总和不能超过+12和-12。任何超过12的结果算作只+12或-12。超过的部分忽略不计。

最通常会造成修正值的情况是：

- 距离：会影响射击技能（BS）、体质（PH）和意志（WIP）属性。
- 掩体：会影响射击技能（BS）、体质（PH）、意志（WIP）属性和保护掷骰（Saving Rolls）。
- 技能和装备：会影响多个不同的属性。

当正面修正（+）和负面修正（-）写在士兵的属性表里时：

■ 当正面修正（+）写在某个特殊技能、武器或装备后面的括号里，意味着仅在使用这个特殊技能、武器或装备时才会得到该修正。

■ 当负面修正（-）写在某个特殊技能、武器或装备后面的括号里，意思是这个修正值仅用在敌人身上。

■ 当属性值、射击数、伤害、弹药类型和使用次数写在某个特殊技能、武器或装备后面的括号里，意味着仅在使用这个特殊技能、武器或装备时才适用这些说明和效果。

当重投（ReRoll）写在某个特殊技能、武器或装备后面的括号里。意味着仅在使用这个特殊技能、武器或装备时，可以重投一颗骰子。

请记住：取整 (Rounding)

在N4中，所有的数值（比如掷骰的结果，属性值，修正值等）都要向上取整成整数。比如5除以2得2.5，向上取整成3。



MAXIMUM MODIFIER EXAMPLE



NAME	RANGE	DAMAGE	B	AMMO	SAVING ROLL ATTRIBUTE	TRAITS			
	16"	32"	48"	96"					
COMBI RIFLE	+3	-3	-6		13	3	N	ARM	SUPPRESSIVE FIRE

举例：永恒之子突击队员宣布移动+使用复合步枪射击。他的射击受到以下修正：

- 诡道的拟态-6
- 掩体-3
- 距离-6

修正的总和是-15。

由于最大修正值是-12，所以成功值为13-12=1。

暴击 (CRITICALS)

暴击是指一个行动造成了超出预期的成功。当骰子的结果与成功值（也就是属性值结合修正值）相等时，这个行动就造成了暴击。它几乎完美的达成了目标，恭喜你！

在拼骰 (Face to Face Roll) 中，暴击永远胜利，无论双方的结果是多少。如果双方玩家都投出了暴击，那么拼骰平手，双方的行动都算失败。

成功值小于1

有时候，一个行动中负面的修正值过多导致成功值被修正到1以下。在这种情况下，玩家不需要掷骰，因为这次掷骰自动失败了

成功值超过20

在另一些时候，累积的正面修正值会使成功值超过20。在这种情况下，成功值会被视为20。但是玩家可以把成功值超过20的部分加入到掷骰结果中。（假设属性值是23，那么掷骰结果为投出的点数+3）

在这种情况下，如果掷骰结果是20或者大于20，那么这是一次暴击。也就是说，超过20的成功值（无论是因为修正值还是属性本身就在20以上）会增加暴击的几率。

成功值超过20的举例：

正义骑士的近战 (CC) 属性为23，因此所有的近战普通掷骰都会成功。每当他做一个CC掷骰，都会在投出的点数上加3（例如4+3=7）。因此，当投到17以上就能暴击。（17+3=20，18+3=21，19+3=22，以此类推）

普通掷骰 (Normal Roll)

普通掷骰是N4中最普通，最基本的掷骰。这种掷骰并不是用来对抗敌人，而是判断一个单方面的行动或者是被动承受的行为是否能成功（打开/关上一扇门，尝试搜索伪装的敌人，或者是使用医师特殊技能治疗盟友等）。

做普通掷投判断士兵是否行动成功，玩家只需投掷1个D20并与成功值进行比较，如果掷骰结果小于或等于成功值，那么行动成功。

举例：

燧发枪手的BS是12，当做一个-3修正的射击时，他的成功值是9，他投了一个D20结果是8，因为小于成功值9，所以他掷骰失败了。然后他又做了另一次BS掷骰，这回结果是12，超过了成功值9，所以掷骰失败了。

拼骰 (Face to Face Roll)

当两个或更多士兵同时行动，且互相阻挠对方的行动，那么他们将拼骰决定谁行动的更快，谁的行动更有效。

进行拼骰的过程是：双方玩家分别为参与这次对抗的士兵们投掷D20，并与成功值比较，就像普通掷骰一样。将失败的掷骰结果除去，然后将双方成功的掷骰结果进行比较。

比较时，成功的掷骰将取消掉对手点数较小的成功掷骰——即使这次掷骰可能会被对手点数更高的成功的掷骰所取消。

重要：

只有双方士兵的行动会直接影响对方时，才会用拼骰。如果行动并不影响对方行动的结果时，用普通掷骰即可。

打破僵局 (Breaking Ties)

拼骰的结果可能是平手。在出现平局时，双方的掷骰都取消了对手的掷骰。所以没有任何事会发生，但是命令已经被使用了。

掷骰可能的结果如下：

- 双方都失败了：没有人行动成功。
- 一方成功，另一方失败：成功的士兵赢得了拼骰，并且行动成功。
- 双方都成功：拥有更高点数的掷骰的一方将取消对手点数较低的成功掷骰，他赢得了拼骰，并且行动成功。
双方都成功，但是一方有暴击：掷骰出暴击的一方获胜。即使点数可能比对方小。
- 双方都有暴击：没有人行动成功，因为两方的暴击都取消了对手的成功。没有任何事发生。任何没有暴击的投掷也被不算了。
- 一方有一个暴击，另一方有两个（以上）的暴击：同上，依然没有人行动成功。

拼骰：闪避与重启 (Dodge and Reset)

在拼骰中，通用技能闪避和重启的成功并不影响攻击者执行行动，只能影响到这个使用闪避/重启的士兵。举例来说，面对一次针对多个目标的攻击，成功使出闪避的士兵只能躲闪开对自己的攻击，并不会使这次攻击对其余目标也失效。

1 vs 1拼骰的举例:



NAME	RANGE				DAMAGE	B	AMMO	SAVING ROLL ATTRIBUTE	TRAITS
	16"	32"	48"	96"					
COMBI RIFLE	+3	-3	-6		13	3	N	ARM	SUPPRESSIVE FIRE

在主动轮，燧发枪手宣布用复合步枪射击战士。
距离15英寸。

他的射击将受到以下修正：

- 距离+3
- 掩体-3

他的成功值为 $12+3-3=12$ 。

在反应轮，战士宣布反应命令，用复合步枪射击燧发枪手。她的射击将受到以下修正：

- 距离+3

- 掩体-3.

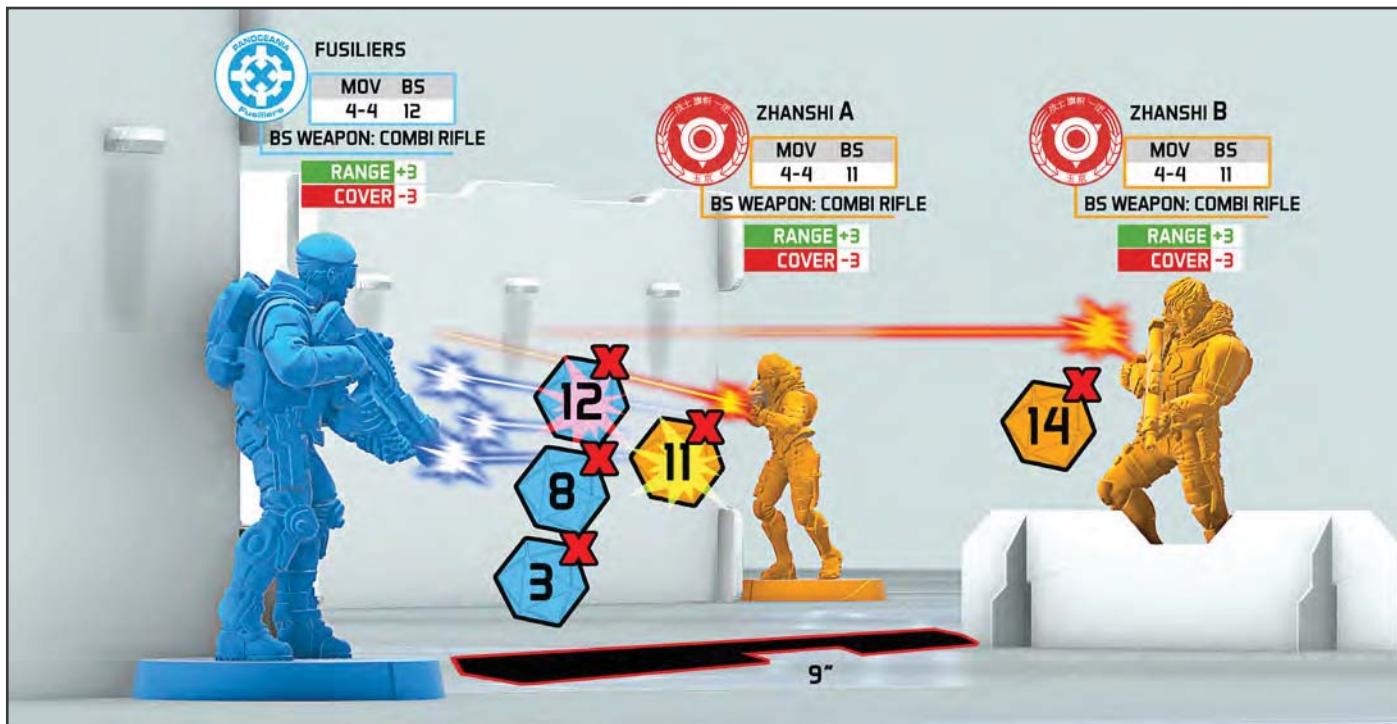
她的成功值为 $11+3-3=11$ 。

所有射击都成功了，但是战士的7点赢得了拼骰，因为它取消了对手所有低于7的结果。

燧发枪手被击中了，他必须做保护掷骰。



拼骰和普通掷投的举例



NAME	RANGE	DAMAGE	B	AMMO	SAVING ROLL ATTRIBUTE	TRAITS		
	16"	32"	48"	96"				
COMBI RIFLE	+3	-3	-6		13	3	N	ARM SUPPRESSIVE FIRE

燧发枪手宣布用复合步枪的全部射击数射击战士A，后者宣布反应射击燧发枪手。战士B也宣布反应射击燧发枪手。

由于燧发枪手和战士A互相射击，所以他们必须进行拼骰。战士B则只需要做普通掷投，因为燧发枪手没有射击他。

- 距离15英寸。
- 距离9英寸。

他的射击将受到以下修正：

- 距离+3
- 掩体-3

他的成功值为 $12+3-3=12$ 。两名战士的射击将受到以下修正：

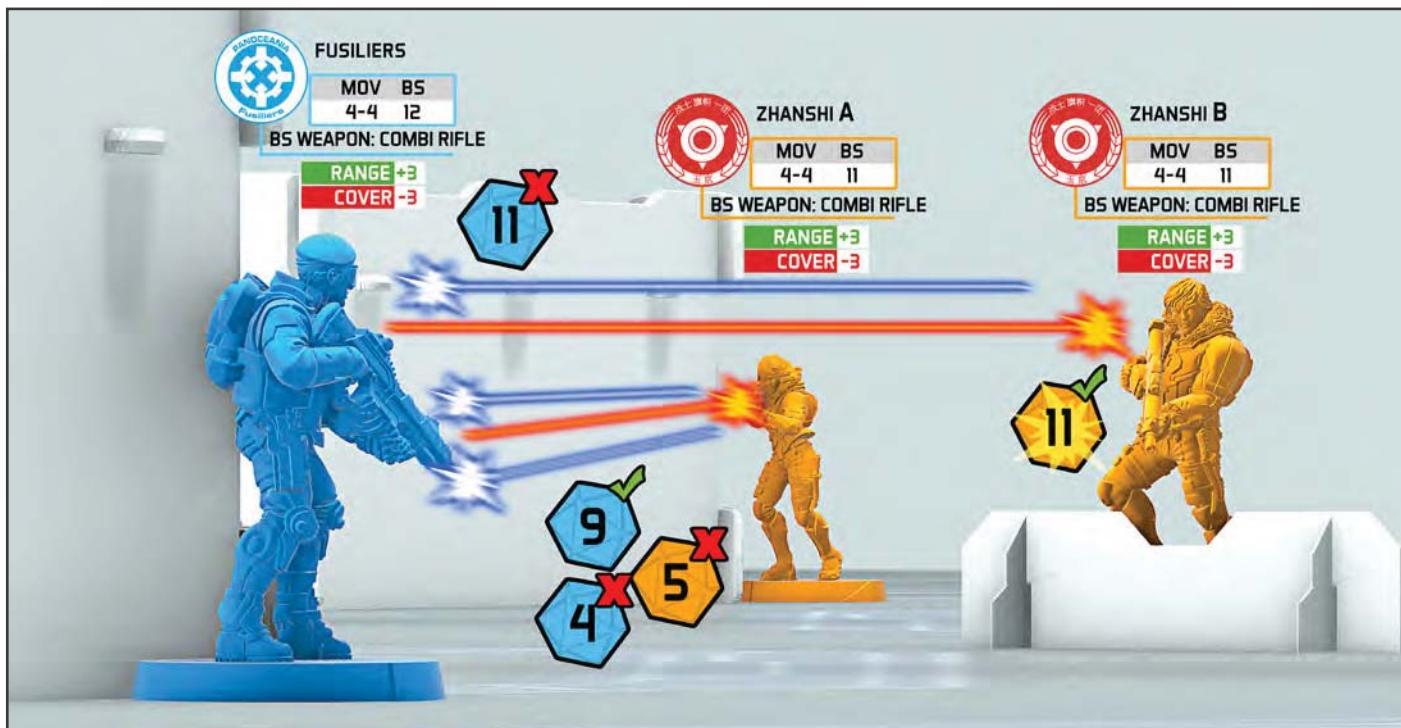
- 距离+3
- 掩体-3

他们的成功值为 $11+3-3=11$ 。

拼骰双方的射击都造成了暴击，结果就是双方的成功都被取消掉了，没有人射中目标。同时，战士B投出了14，但是由于他的成功值是11，他也没有射中燧发枪手。



两个拼骰的举例



NAME	RANGE	DAMAGE	B	AMMO	SAVING ROLL ATTRIBUTE	TRAITS		
	16"	32"	48"	96"				
COMBI RIFLE	+3	-3	-6		13	3	N	ARM SUPPRESSIVE FIRE

燧发枪手将他的复合步枪的射击数 (3) 分开，2次射击战士A，1次射击战士B。因此需要做两个拼骰。

他的射击将受到以下修正：

- 距离+3
- 掩体-3

他的成功值为 $12+3-3=12$ 。

两名战士的射击将受到以下修正：

- 距离+3。
- 掩体-3。

他们的成功值为 $11+3-3=11$ 。

在第一个拼骰中，燧发枪手vs战士A，战士的5取消了燧发枪手的4，但是燧发枪手的9最高，赢得了拼骰。因此战士A被击中了，她需要做一个保护掷骰。

第二个拼骰中，燧发枪手vs战士B，双方都投出了11，都成功了。但是战士投出的是暴击，所以战士B赢得了拼骰。现在燧发枪手不但被击中了，还是一次暴击！





MOVEMENT

移动 (MOVEMENT MODULE)

在N4中，部队可以通过移动命令在桌面战场上进行移动，本节将详细介绍常规命令中的移动相关规则。

单位的移动属性(MOV)代表着单位通过一个完整命令所能移动的距离，该属性一般分为两个值，分别代表着一个完整命令所代表的两次移动的距离。

移动与测量

在宣布任何带有移动的指令或技能后，玩家需要测量移动的距离，再决定移动的方向和路线，才能完成一个单位的移动。

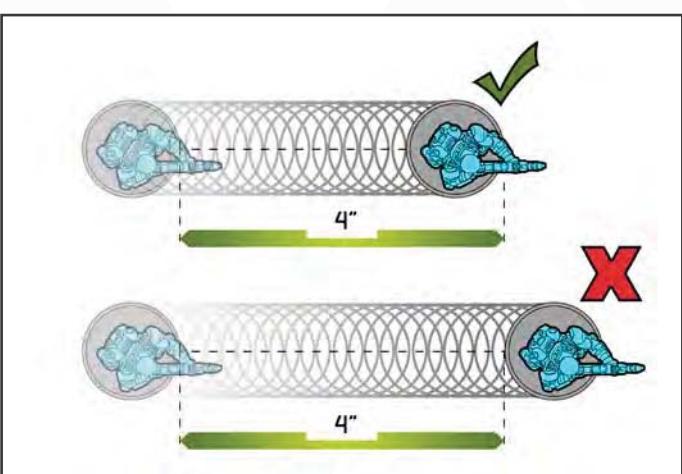
常规的移动流程为：

1. 玩家宣布带有移动的指令或技能。
2. 根据移动距离，估测移动可以到达的地点。
3. 选择一个移动终点和相应路线。
4. 移动单位到其最终位置。

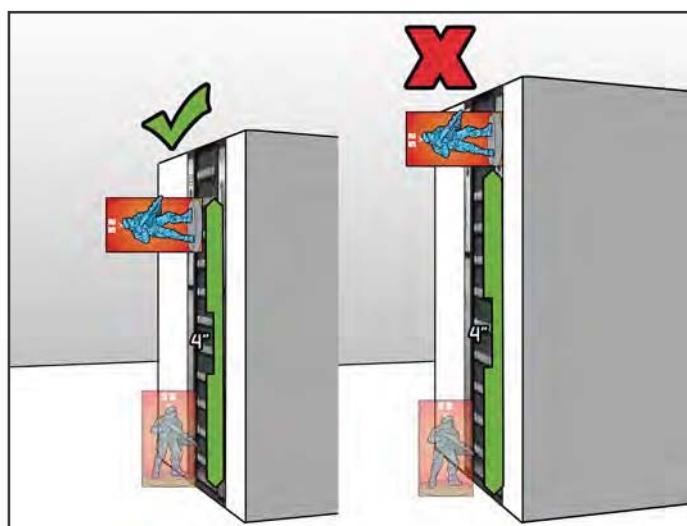
注意

前后测量需要以模型底盘的同一点作为基准。

HORIZONTAL MEASUREMENT



VERTICAL MEASUREMENT (LADDERS AND VERTICAL SURFACES)



移动

这是一个允许使用者在战场移动的通用技能。

移动

短移动技能

移动，无需视线，无需掷骰

需求

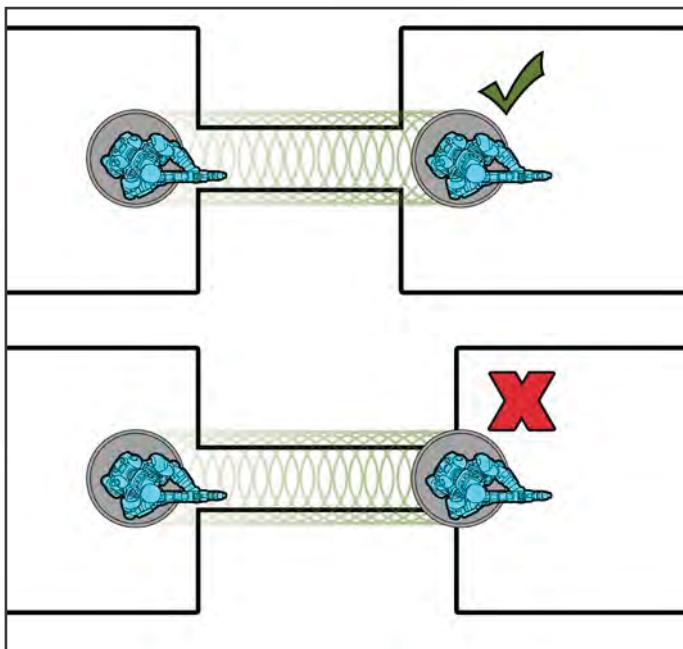
- ▶ 当玩家宣布移动命令时，需要满足以下条件：
 - ▶ 移动过程中，单位的底盘必须一直处在地面或其他位置的表面。
 - ▶ 移动过程中，移动位置的表面至少可以容纳单位的半个底盘。
 - ▶ 移动的终点的空间必须足以容纳完整的单位底盘。

效果

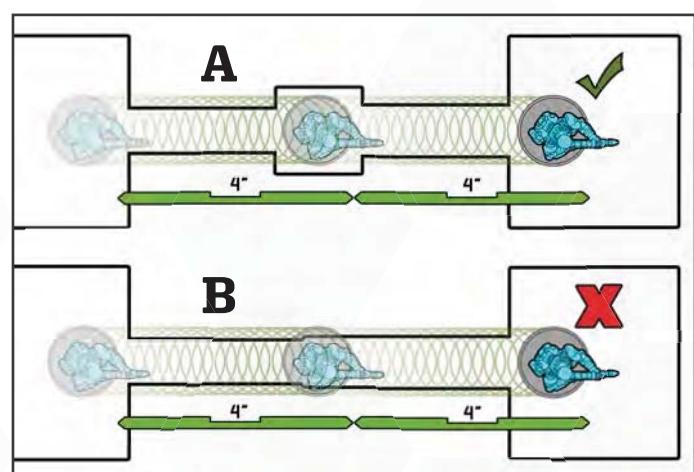
- ▶ 在宣布移动之后玩家可以移动等同于MOV属性对应的距离。
- ▶ 在宣布移动之后玩家可以移动等同于MOV属性的第一个值的英寸数。
- ▶ 如果玩家在同一个命令中再次宣布移动的话，他可以移动等同于MOV属性的第二个值的英寸数。
- ▶ 移动必须服从通用的移动规则以及移动和测量的规则。

EXAMPLE 1

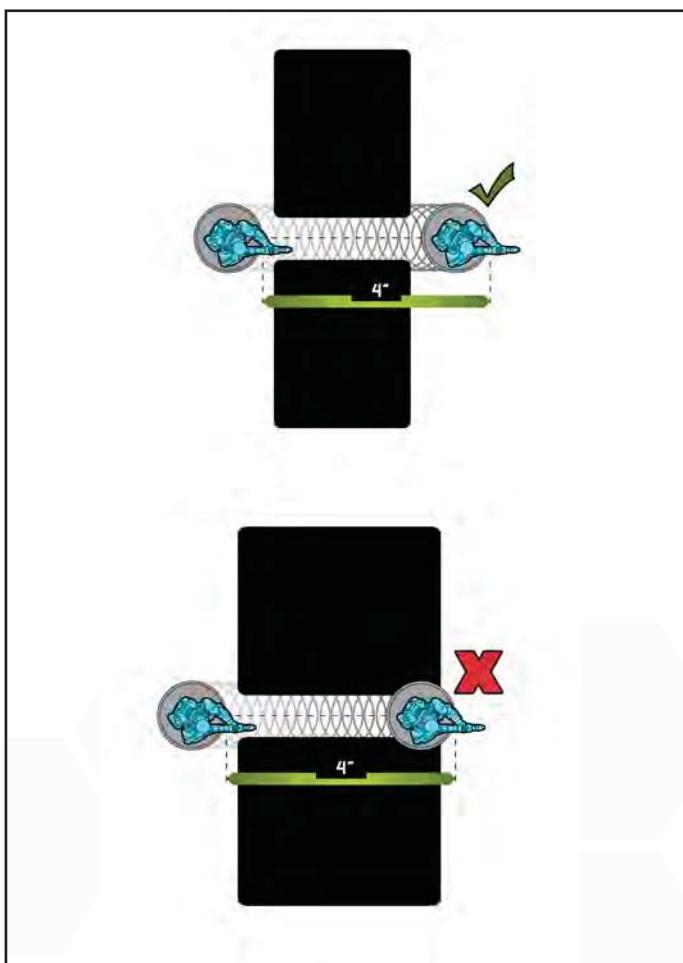
Move over catwalks and narrow corridors.

**EXAMPLE 2**

Order (Move + Move) on surfaces that are smaller than the base.



Although in both cases the Distance covered is 8 inches, in case B, it is not possible to carry out the movement because there is no valid surface at the end of the first Movement value.

通用移动规则

- 在玩家移动单位时，必须完整测量整条移动路径的距离（包括绕开障碍物的距离），而且必须以模型底盘的同一个点进行测量。
- MOV决定了一次移动的最大距离，但是单位不必每次移动都需要达到最大距离，而是在此之内的任意长度

- 当单位遇到小于等于自身轮廓值的场景物体时，可以不宣布攀爬或跳跃进行跨越。
- 移动的纵向距离不被计入移动距离中，但是为了获取视野而跨越障碍的纵向移动会被计入移动距离中。

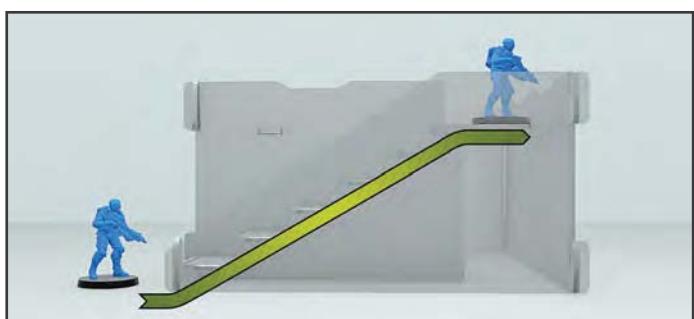
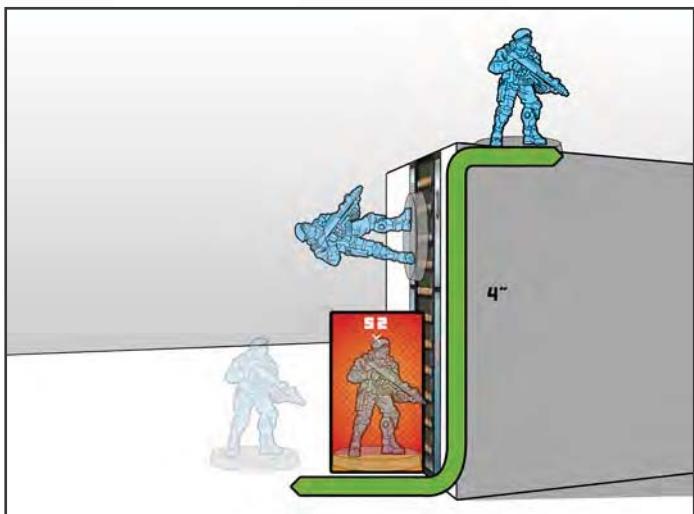
- 对于轮廓值小于等于移动单位的其他模型，标识或指示物，移动单位可以直接跨越，但是不能以它们所处的地点作为移动终点。

- 在移动过程中，单位获得360°的视野。
- 在移动结束后，你可以任意调整单位的朝向以获得视野。
- 在任何移动相关的技能或命令中，亦或是士气阶段判定失败的撤退中，玩家可以宣布卧倒或者从卧倒中站起。卧倒的单位其移动能力也会受到相应的减值。
- 玩家不能利用移动相关的命令（移动，跳跃，攀爬）导致单位从高处坠落。如果目标地点不能通过移动，攀爬或跳跃到达，那么命令会被空置。
- 一旦移动命令被下达，单位一定会到达玩家所指定的移动终点。即使单位被敌人攻击、陷入不可移动状态、甚至是被杀死，也会到达此次命令所指定的移动终点。

- 玩家可以通过宣布一个带有移动标签的命令让单位搭乘或脱离TAG、载具和摩托。

- 在完成搭乘/脱离之后，该状态会在本次命令中一直保持
- 使用的移动命令进行搭乘的前提是单位的状态，举个例子，如果一个单位正在近距离交战亦或是不可移动状态，那么这些单位不能利用该命令进行搭乘。
- 搭乘和脱离会取消单位的隐秘部署或其他以标识存在的状态。

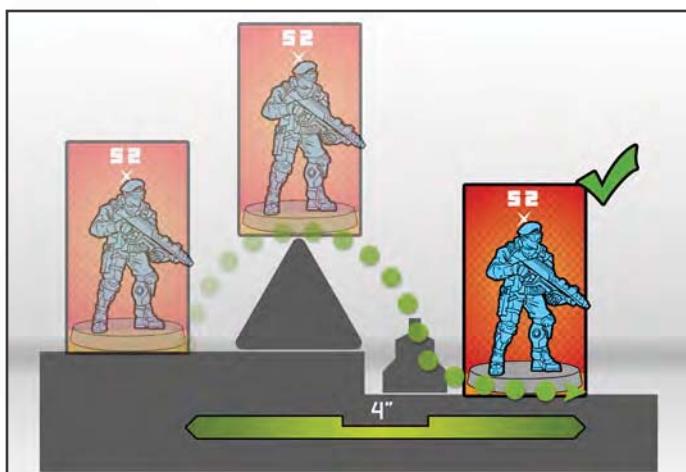
MOVE: LADDERS AND STAIRS



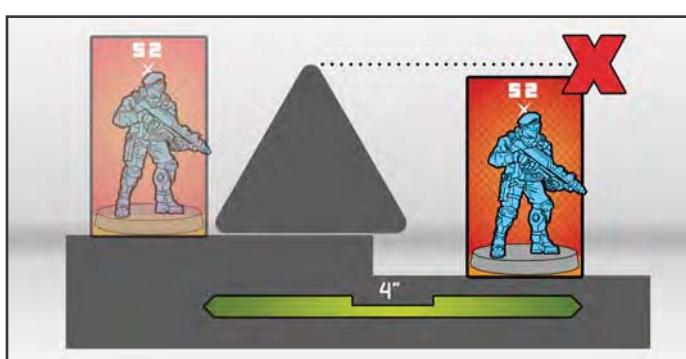
Those pieces of scenery representing stairs and ladders allow Troopers to treat those vertical or diagonal surfaces as a horizontal surface. Therefore, the Trooper can use any Skill or ARO with the Movement label without needing to declare Jump or Climb, and without applying restrictions for Jump or Climb. Movement distances are measured along the surface the Trooper moves along, as seen in the diagram.

MOVE AND OBSTACLES

Example of Movement over an obstacle lower than the height of the Silhouette.



The Trooper may bypass the obstacle without declaring Jump or Climb, since the obstacle's height is equal to or lower than the height of the Trooper's Silhouette Template, on both sides.



Conversely, in the second picture, the Trooper may not pass over the obstacle without declaring Jump or Climb, since the obstacle is higher than the height of the Trooper's Silhouette Template on one side.

注意

一旦下达了移动命令，就算受到了攻击或是陷入不可移动状态，单位也一定会到达指定终点。

卧倒

激活



- 在部署阶段，玩家可以在宣布部署单位卧倒进场，并在旁放置卧倒标记。
- 当一个单位使用移动相关的命令、反应命令、士气失败的撤退时，玩家可以命令单位卧倒，这个行动不消耗额外的命令。卧倒会让减少单位的MOV属性和轮廓值。需要注意的是，在一个命令或反应命令的起始阶段中，宣布卧倒的单位依旧可以被视为在敌人的视线中。

- 如果一个单位陷入昏迷，他将自动进入卧倒状态，直到他被搬到摩托，TAG或其他单位上才能解除。

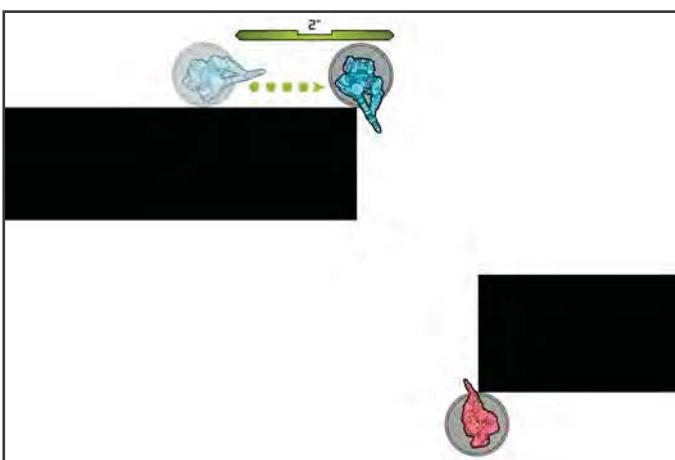
效果

- 卧倒单位的轮廓值按照单位的底盘计算，即，轮廓的高度和宽度等同于底盘的高度和宽度。
- 在卧倒状态下，单位的MOV属性和技能、装备带来的移动属性相关加成都会减半。
- 在卧倒状态下，自动生效的装备和技能不会受到影响，除非有特殊说明。

解除

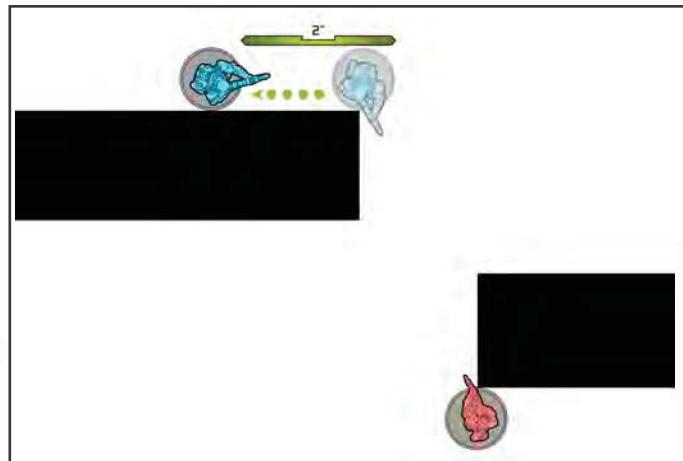
- 在宣布移动相关命令或反应命令时，都可以解除单位的卧倒状态，在士气判定失败的撤退阶段也可以解除。解除卧倒状态也不会消耗额外的命令且可以让单位回复正常的MOV和轮廓值。
- 当单位的昏迷状态被接触时，他将自动站起并解除卧倒状态。

EXAMPLE OF MOVEMENT

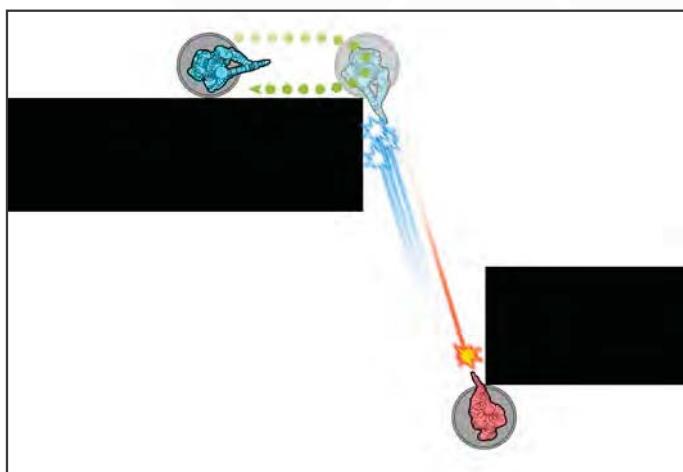


In his Active Turn, the Fusilier is leaning against a wall in Total Cover. He does not have LoF to the Zhanshi, on the other side of the building. The Fusilier declares his first Short Skill: Move.

Therefore, the Player will measure the trajectory's distance, determine his direction and path, then move the Fusilier's base so that his base peeks around the corner to gain LoF to his target while still in Partial Cover.



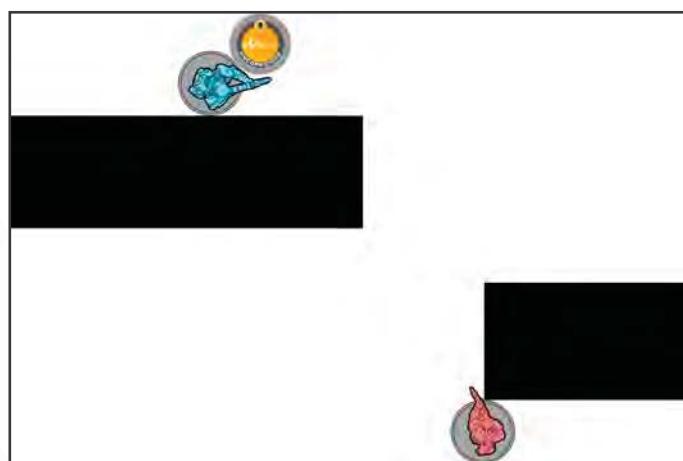
Once he has seen the Zhanshi, the Fusilier's model returns to his original position in Total Cover. His Move declaration will take him to the corner and back.



Since the Zhanshi also gains LoF to the Fusilier, he declares his ARO: BS Attack.

The Fusilier then declares the second Short Skill of his Order, another BS Attack.

In the subsequent Face to Face Roll, the Zhanshi must apply the Partial Cover MODs.



However, he wins the Face to Face Roll, while the Fusilier fails his Saving Roll. Then, the Fusilier would end his Order in Unconscious State behind Total Cover, where he finished his movement.

谨慎移动 CAUTIOUS MOVEMENT

在某些情况下，单位可以宣布使用该通用技能，在战场上移动而不引发敌军的自动反应。

谨慎移动 CAUTIOUS MOVEMENT

完整命令技能

移动技能，无需视线，无需掷骰

需求

- 当玩家宣布谨慎移动时，单位必须在敌方单位模型或标识的视线和控制区域外。

效果

- 允许玩家移动最长为MOV第一个值的距离，且不会激活敌方的反应命令。谨慎移动的起点和终点都必须在敌方单位的控制区域和视线之外。
- 如果移动的起点或终点在敌方模型或标识的视线和控制区域内，那么该单位还是会激活敌方单位的反应命令。
- 谨慎移动依旧需要遵循移动命令的基本要求。

重点

TAG, 载具，摩托是不能进行谨慎移动的。

记住

隐秘部署的单位既不视作模型，又不视作标识，所以不能对谨慎移动做出反应，即使是有视线的情况下

CAUTIOUS MOVEMENT EXAMPLE

A Fusilier wants to sneak up on an Alguacil. Since he is in Total Cover behind a tall building, The Fusilier is outside LoF of the Alguacil and the other Nomads, including a Camouflage Marker. He estimates that he can reach Total Cover behind a bin with the first value of his MOV where he would be safely hidden, so he declares Cautious Movement.

The Alguacil and all other Nomad Troopers, including the Camouflage Marker, cannot declare valid AROs because the Fusilier's Cautious Movement began and ended outside their LoF and ZoC.

跳跃 JUMP

该通用技能允许使用者跃过障碍物，或是向前跳跃一小段距离。

跳跃 JUMP

完整命令技能

移动技能，无需视线，无需掷骰

需求

- 当玩家宣布跳跃时，需要满足以下条件：
- 玩家的MOV属性必须足够使单位到达跳跃的落脚点，而且落脚点的大小必须可以完整容纳单位底盘。

效果

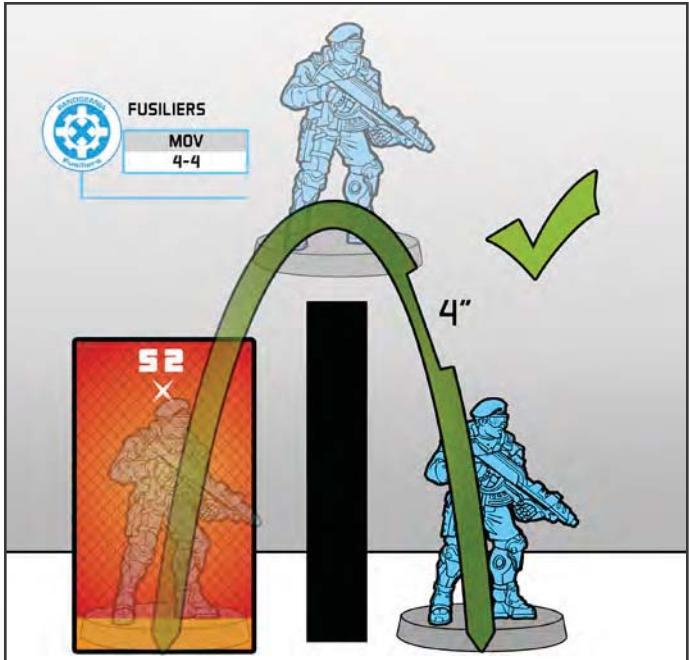
- 允许玩家进行水平跳跃或垂直跳跃，斜方向或抛物线都可以，但是上限是MOV的第一个值。
- 跳跃是一个不需要掷骰的通用技能。
- 当宣布跳跃时，不论是水平，垂直，斜向还是抛物线，都必须进行完整的测量。从模型底盘的外缘到落脚点的外缘进行测量。
- 单位无法在跳跃中获得部分掩体的掩护加成。
- 跳跃命令依旧需要遵循移动基础规则，比如测量规则。



Sibylla explains:

Measuring parabolas: The easiest way to measure a parabolic route is using a flexible tape measure, bending it for convenience.

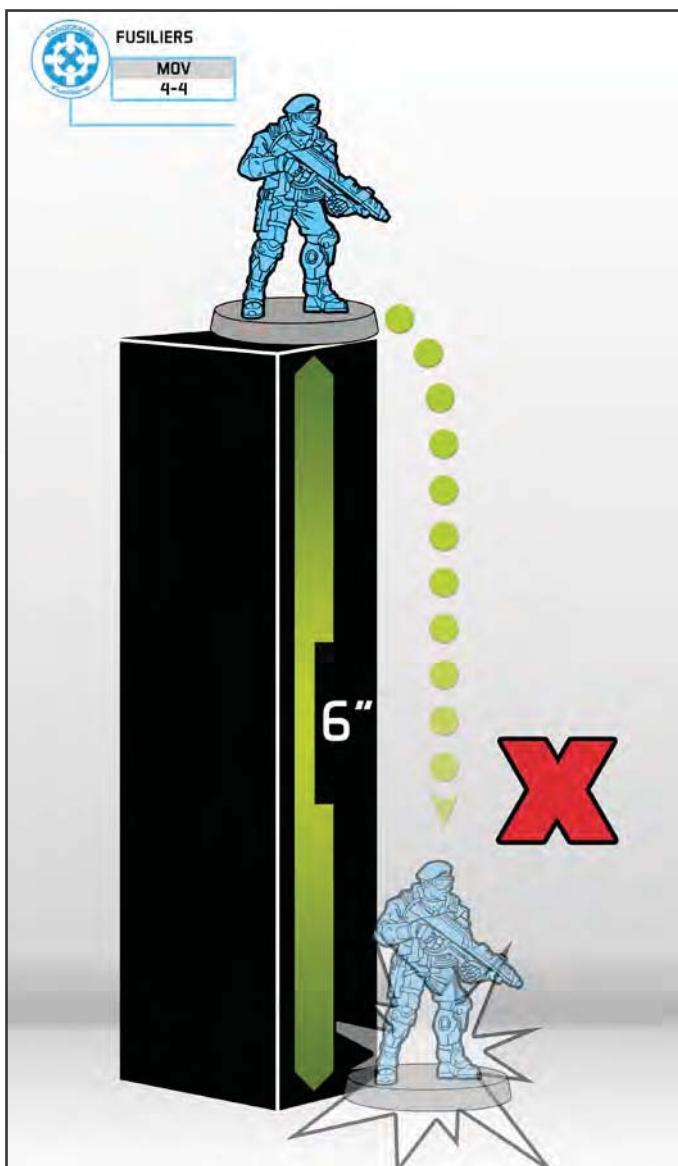
EXAMPLE 1



During his Active Turn, the Fusilier has to clear a 1.75 inch high obstacle. As this is a height greater than his Silhouette template, the Fusilier has to declare Jump to be able to clear it.

EXAMPLE 2

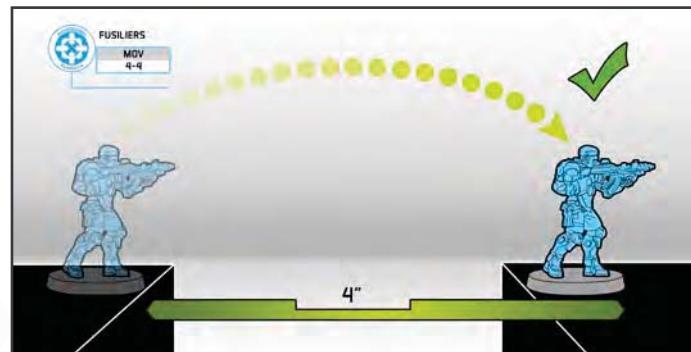
As a maximum, they can jump their first MOV Attribute value: 4 inches.



During his Active Turn, the Fusilier decides to get down from the roof of a building as fast as possible, by jumping down. He declares Jump and measures the height of the building, which is 6 inches. However, the Fusilier's first MOV value is 4 inches and he must choose a landing spot that he can reach. As he cannot Jump to a new location safely, he performs an Idle instead.

EXAMPLE 3

During his Active Turn, the Fusilier declares he is going to Jump from one roof to another. The player measures the distance and checks that it corresponds with the Fusilier's first MOV value, and that the landing spot is larger than his base, so he can choose the spot as the final location of his movement.



If the distance is bigger than his first MOV value, or if his base cannot be placed on the landing spot, then the Fusilier cannot Jump to that spot. He must choose a new landing spot he can reach and safely land on, or he performs an Idle instead.

攀爬CLIMB

该通用技能允许使用者在垂直平面向上或向下攀爬移动。

**攀爬
CLIMB**

完整命令技能

移动技能，无需视线，无需掷骰

需求

- ▶ 当玩家宣布攀爬时，需要满足以下条件：
 - ▶ 单位的底盘必须和一个垂直表面相接触。
 - ▶ 在移动过程中，单位的底盘必须和移动表面保持接触，且至少容纳了一半底盘。
 - ▶ 移动的终点的空间必须足以容纳完整的单位底盘。

效果

- ▶ 单位可以在垂直表面上移动MOV第一个值的距离。
- ▶ 攀爬不需要掷骰。
- ▶ 为了形象化展示，进行攀爬的士兵至少需有半个底盘下部紧贴垂直平面运动。
- ▶ 只能在垂直表面上进行攀爬，也就是说，当单位攀爬到水平表面时，该命令会自动终止，即使有剩余的移动力也是如此。
- ▶ 攀爬指令必须遵循移动的基本规则。

重要

- 单位不能部署到垂直表面上。
- 只要在垂直表面上，玩家就不能为该单位宣布攀爬以外的命令。
- 攀爬的单位无法收到部分掩体的掩护加成。

■ 在垂直表面的单位陷入昏迷时，玩家也要按照正常流程放置昏迷标记，同时单位也被视为卧倒状态，除非特定说明无法卧倒。（简单来说就是昏着挂墙，同时也被视为卧倒）

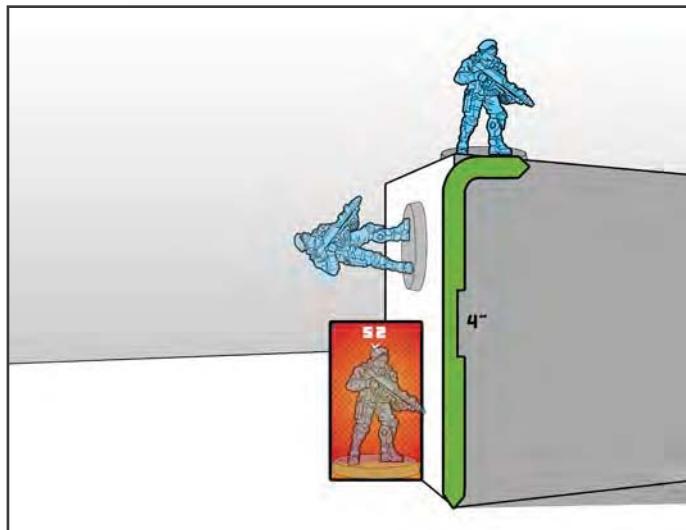
记住

反应轮中，处在垂直表面的单位无法进行反应。

记住

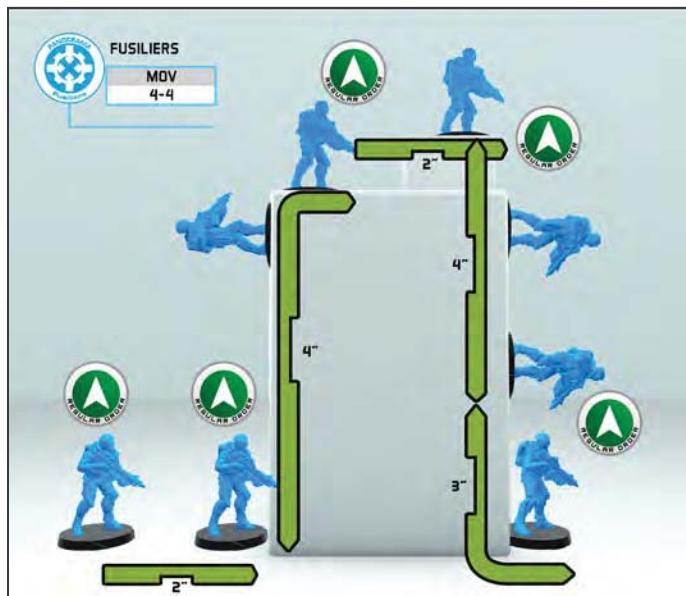
任何高于单位轮廓值的场景都需要跳跃或攀爬进行跨越。

EXAMPLE OF CLIMB 1



A Trooper that is in contact with an obstacle declares the Climb Skill. When measuring, it can be seen that the Trooper's first value of the MOV Attribute (4") is enough to be placed on the upper surface.

EXAMPLE OF CLIMB 2



A Trooper uses one Order to declare the Move Skill until being in contact with an obstacle. With a second Order, they declare the Climb Skill, checks that the 4 inches are enough to reach the top part, placing the Trooper on the horizontal surface.

Next, the player declares a third Order to reach the edge of the obstacle. Since they see no enemies and there is no ARO, their Order's second Skill will be an Idle. By consuming a fourth Order, the player declares Climb and descends 4 inches. Finally, with a fifth Order, the Trooper finishes their movement on the other side, on the obstacle's base.

Remember that a Trooper **will end their Climb movement** the moment they reach a horizontal surface.

If at some point the player had decided not to consume more Orders for said Trooper, they would have remained in the horizontal or vertical position in which they were until they consume more Orders, or they end up Dead.





COMBAT

战斗 (COMBAT MODULE)

在N4中，战斗命令允许部队展开攻击行动。在游戏中一共有三种攻击类型：射击、近战和黑客攻击。本章节将详细介绍攻击相关命令。

武器类型

本游戏中存在不同的武器类型，且都有对应的属性和相关规则，具体在武器章节进行阐述，本书也提供了对应的表格以供查询。

武器可大致分为以下几类：

- **射击武器**：这些武器存在射程以及不同射程的修正值，游戏中也存在不同的射击武器模板。
- **近战武器**：这些武器可被用于近战，拥有近战属性。
- **混合武器**：这些武器既有射程和射程修正值，也有近战属性，可用于射击或进行近战。
- **可部署武器**：这些武器需要被部署在战场上，拥有可部署属性。
- **科技武器**：些武器被视作为射击武器，但是它们使用意志属性而不是射击属性。在使用该类武器时，所有对射击属性的加成都会被视作是对意志的加成。
- **投掷武器**：这些武器被视作为射击武器，但是它们使用体格属性而不是射击属性，在使用该类武器时，所有对射击属性的加成都被视作对体格的加成

攻击次数 (B)

在N4中，玩家在主动轮宣布攻击时，需投掷等同于武器或装备的攻击次数数量的骰子。

在宣布攻击时，玩家必须确认以下信息：

- 使用一把射击武器，或者一个能够射击的技能或装备
- 武器、装备攻击次数的分配，或特殊技能的目标，所有的分配必须一次性完成。
- 如果武器装备或特殊技能存在多种选项或模式，玩家必须声明他们所选择的特定选项和模式。

如果在宣布攻击命令后发现某些攻击分配无法完成，那么被分配到这些攻击的骰子将直接无效，其余的攻击按照剩下骰子正常结算。

反应轮中的攻击次数

在反应轮中，单位攻击次数为1，但是某些规则和特殊技能可以对此进行修改。如果敌方宣布了移动短命令或移动+其它短命令，玩家可以在敌方移动的任意时刻进攻反应。

修正值 (MOD)

无论在主动轮还是被动轮，攻击次数属性会被修正值影响，这些修正值会在玩家宣布攻击时生效。此外，也有对在命令结算阶段作用于攻击骰的修正值。这些将在之后的章节中进行解释。

攻击掷骰

当所有的修正值确定后，玩家根据对应属性进行射击，近战和黑客攻击，默认情况下，三种攻击分别对应BS,CC, WIP,投掷武器对应PH。而攻击掷骰的顺序不会对其产生影响。

普通掷骰

如果目标宣布的技能不会对射击攻击造成影响，攻击者可以进行一个普通掷骰(p28)。

攻击者必须为每一个分配到目标上的射击进行一次掷骰。

拼骰

如果目标宣布的技能对射击攻击造成了影响（举例来说，目标宣布用射击还击），则需要就行拼骰。

双方玩家必须为各自的每一个射击次数进行一次掷骰。

暴击

暴击被视作自动成功。在一般情况下，每个暴击需要敌方玩家连续通过两个保护骰才能成功保护。

某些特定的弹药和攻击造成的暴击可以直接跳过对方的保护骰，直接造成伤害。

注意：

某些武器可以使用多种弹药，这些弹药会改变原有的攻击模式，比如某些弹药需要更多的保护骰才能成功，某些弹药可以减少敌方单位的ARM和BTS，这些弹药也有各自的暴击效果。

通过暴击而获得的额外骰子在判定时也要进行常规的判定，保留攻击方武器的攻击属性和防守方保护判定的属性。

记住

暴击在拼骰中永远判定为获胜，除非对手也完成了暴击。如果双方都暴击，那么本次拼骰结果为双方均失败。

伤害

在N4规则中，有多种方式可以造成伤害，比如武器攻击，特殊技能，黑客程序等。而伤害属性也是武器装备和技能的一种基本属性。

然而并不是每次攻击都会造成伤害，因为遭到攻击的单位可以进行保护骰，而对应的判定属性为ARM和BTS。

总的来说，一次成功的攻击都需要一次成功的保护骰才能取消这次伤害。

在遭到伤害时，玩家需要阅读攻击类型的文本，并使用相应的属性进行保护骰判定。

保护骰

保护骰机制与本游戏中其他掷骰机制是一致的。

保护骰小于等于攻击的伤害值就视为保护失败，本次攻击对单位造成了伤害，使单位丢失了生命值/结构值。

在计算攻击伤害值时，以下要素会减少伤害值：

- ARM/BTS属性。
- 部分掩体造成的-3修正值。
- 其他装备、技能等造成的修正值。

当每次攻击的伤害值确定后，被攻击的玩家需要roll保护骰以判定是否保护成功：

- 保护骰失败
 - 如果保护骰的结果小于等于攻击的伤害值，那么此次攻击成功，一般情况下，这会减少一点生命值/结构值，或者对单位造成不利的影响。
- 保护骰成功：
 - 如果保护骰的结果高于攻击的伤害值，单位不会受到攻击损伤或受到不利影响。

生命值和结构值

除非特别声明，每个成功的攻击命中都会减少1点生命值或结构值。在单位受到损伤是，玩家在单位旁边放置一枚受伤标记，提示玩家该单位已经受到损伤。如果该单位已经损失大量生命值或结构值，那么该单位会陷入昏迷，玩家需要把受伤标记更换为昏迷标记。



记住

武器装备、弹药种类或是黑客攻击各自有着不同的效果：有的可以强制敌方在进行保护骰时需要进行多次保护骰判定。（举例：DA弹药造成的攻击需要连续两个成功的保护骰才能成功保护），有的可以造成大于一点的生命值/结构值损失，有的武器不会造成伤害，但是会给地方单位附加不良状态。这些特殊效果的描述都会在说明文本中详细阐述。

昏迷与死亡

如果一个单位的生命值/结构值降低至0，那么该单位陷入昏迷。

如果该单位的生命值/结构值降到0以下，那么该单位被判定为死亡。

昏迷状态 UNCONSCIOUS

昏迷 UNCONSCIOUS



失能

激活

- 一个单位损失了所有的生命值/结构值，且其剩余值为0。

效果

- 陷入昏迷的单位无法完成命令，也无法进行反应。
- 陷入昏迷的单位自动进入卧倒状态，除非他们是无法卧倒的部队类型。
- 陷入昏迷的单位在战术阶段无法提供命令。
- 陷入昏迷的士兵持有的自动技能与自动装备不会生效。
- 昏迷单位不会计入玩家的胜利点中。

解除

- 如果昏迷单位通过医生或工程师恢复了一点生命值/结构值，该单位可脱离昏迷状态。
- 具有医生/工程师技能（或其他等效技能）的单位可以解除昏迷单位的昏迷状态，解除的方法是该单位直接底盘接触昏迷单位，并成功通过一次意志属性掷骰。
- 除此之外，一些特殊说明的技能和装备也能解除昏迷状态。
- 解除昏迷会让单位自动站起，解除卧倒状态。

死亡状态 DEAD

死亡 DEAD

失能

激活

- 一个士兵在损失了所有的生命值/结构值之后，又受到了额外伤害。
- 处于昏迷或胚胎状态的士兵受到一点及以上生命值/结构值伤害。

效果

- 士兵将从游戏中移出。
- 处于该状态的士兵不会向命令池中提供命令。
- 士兵不会被计入玩家的胜利点中。

解除

- 除非在场景或规则中特殊说明，该状态无法被解除。

勇气掷骰GUTS ROLL

当一名士兵从成功的攻击中幸存，这意味着它的身体护甲承受住了攻击的冲击，保护它免受重伤。而这触发了一种原始的死亡恐惧，并让生存本能占据上风。该士兵的生存本能会迫使他们在危险面前畏缩，并扑向掩体。

勇气掷骰GUTS ROLL

需求

- 士兵未处于接战、失能或不可移动状态。
- 士兵受到一次及以上成功的攻击，即使所有攻击者都陷入了失能状态中。

效果

- 一个勇气掷骰被视作一次对WIP属性的普通掷骰，一般在保护骰完成后，命令结束后进行。
- 如果勇气掷骰判定成功，那么该士兵必须站在原地，无法进行其他行动。
- 如果一名士兵要进行勇气掷骰，玩家可以选择让其自动失败。
- 如果勇气掷骰的WIP普通掷骰失败，那么玩家需要在以下选项中选择一项可行的选项并强制执行：
 - 该士兵可以移动最多2英寸以彻底脱离：
 - 必须脱离攻击该士兵的敌方士兵的视线。
 - 必须脱离危险区域，即使在敌方没有视线的情况下。
 - 如果无法做到彻底脱离，那么必须在最多2英寸的移动范围内找到部分掩体。
 - 如果以上两个选项均无法进行，那么该士兵必须卧倒，朝向可以由玩家自行选择。
- 失败的勇气掷骰造成的移动遵循以下规则：
 - 不会触发反应、不会激活可部署武器和装备。
 - 必须遵守移动与测量的基础规则。
 - 不可通过该移动与任务目标或敌方进行轮廓接触。

记住

接战状态下的士兵不需要进行勇气掷骰。

射击技能 (BS)

远程战斗和交火是现代战争的一种基础表现形式，这在本游戏中也同样关键。

射击攻击BS ATTACK

短技能/反应技能

攻击

需求

- 使用射击武器，或其他可以使用射击攻击的装备。
- 对射击目标有视野，除非攻击的武器装备或特殊技能有特定说明。
- 激活命令时，士兵未与射击攻击的目标处于接战状态。

效果

- 士兵根据自身的射击属性对一个或多个单位进行射击攻击。
- 在宣布射击攻击时，玩家必须同时宣布自己使用的武器装备或特殊技能。
- 如果玩家使用的武器或技能有多个目标，或者攻击次数大于1，那么玩家必须在宣布时对其进行目标分配。
- 所有的射击相关信息必须一次性公布。
- 如果选择的武器有多种弹药可选，在宣布攻击时必须只选择一种并应用于该命令产生的所有攻击中。
- 在进行射击攻击(制导)时，需注意：
 - 在主动轮，玩家可以对一个处在锁定状态的士兵进行射击，该射击不需要视线，且此次射击的射击攻击判定获得+6修正值并忽略其他修正值。除非受ECM或援护机仆影响。
 - 除非有特殊说明，攻击次数默认为1，无视武器自身的攻击次数或其他攻击次数的修正值。
 - 该射击攻击总是有圆形冲击盖板特性，无论武器是否拥有该特性。
 - 目标必须处在武器的最大射程内。
 - 被攻击的单位不能处在封闭环境中，因为弹药没有进入的弹道轨迹。
 - 射击攻击(制导)每个主动轮最多只能用5次。
 - 只有使用射击属性进行判定的武器才可以使用射击攻击(制导)攻击

移动+射击 (射击+移动)

因为在命令中使用的多个技能是结合一体的，一个远程射击可以在移动路径上的任意点上宣布发动，如果射击次数被分布在了多个目标上，则所有的射击必须从同一点发出，通常所选择攻击发动地点都是对于攻击者有最大增益的：一个清楚的视线，无遮挡的目标，最佳的距离，等等。

射击近战中的目标

射击处于接战状态的敌人时，每名接战中的友军都会造成-6修正值，该修正值与其他修正值叠加。

每个失败的射击攻击骰都将击中友军，他们需要进行保护掷骰。如果有多名友军处于接战状态，则由玩家来分配这些误伤。

射击攻击修正值 (MOD)

在玩家宣布射击时，必须检查所有的修正值，比较常见的修正值有：掩蔽修正，射程修正和武器装备，特殊技能带来的修正：

- 掩蔽
- 射程
- 特殊技能，武器，装备和状态。

掩蔽

“掩蔽”是指那些部分或全部阻挡了视线的场景物件，阻止攻击者顺利的射击。

效果

- 如果是完全在掩蔽中，那么攻击方无法进行射击，因为需要视线。
- 如果是在部分掩蔽中，攻击方射击属性受到-3的修正值，同时如果需要进行保护掷骰的话，伤害也会受到-3修正。

掩蔽类型:

完全掩蔽

完全掩蔽会完全阻挡攻击者对于目标的视野，阻断所有指两者轮廓之间的视线。

目标被一个或多个场景物件完全遮蔽轮廓并阻挡所有指向其轮廓的视线。

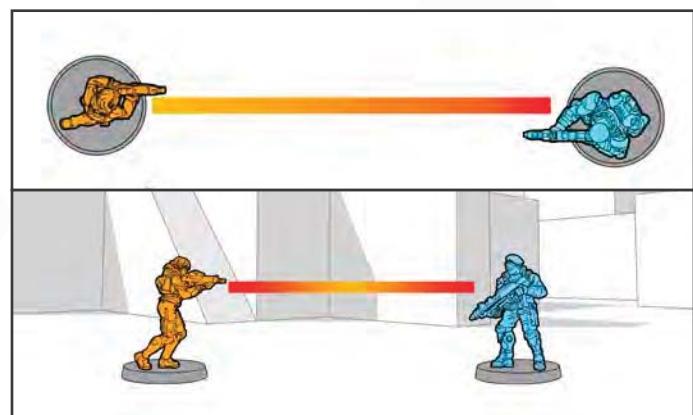
部分掩蔽

部分掩蔽会遮挡攻击者对其射击攻击目标轮廓的一部分视野。

部分掩蔽目标的底盘必须与场景的一部分接触。

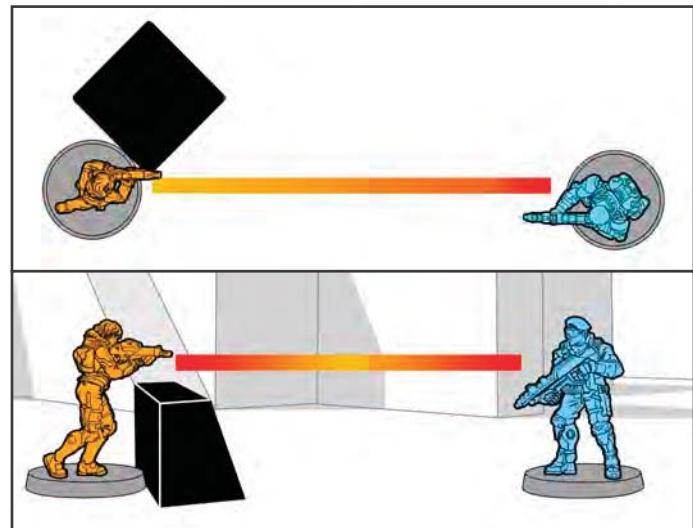
LINE OF FIRE AND COVER

NO COVER

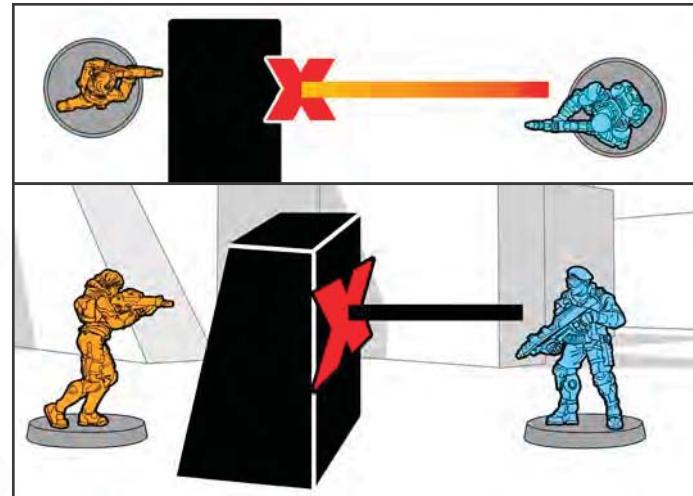


PARTIAL COVER

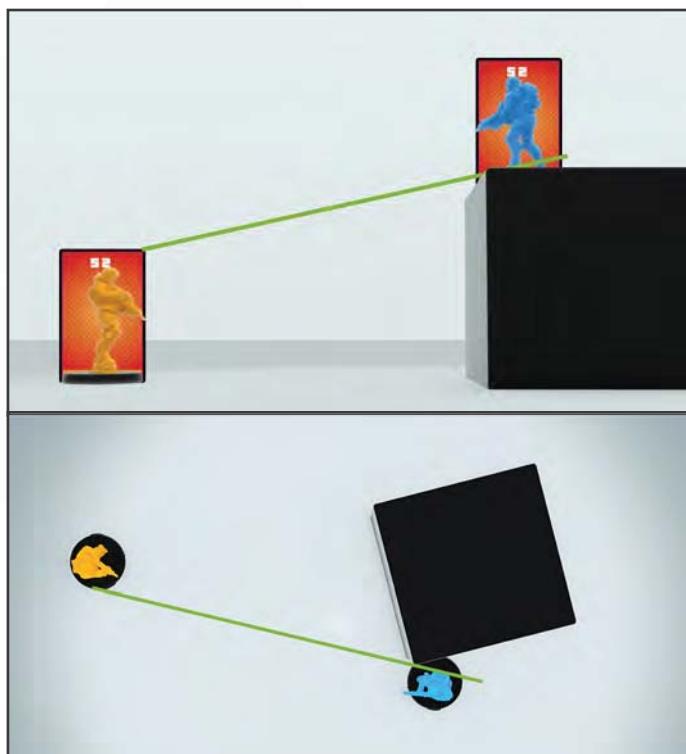
Partial Cover due to being in contact with a scenery element that covers part of the target's Silhouette.



TOTAL COVER



COVER AND GAME SITUATIONS



In both situations the Blue Trooper has Cover from the Orange Trooper.

射程

所有可以进行射击攻击的远程武器，装备还有特殊技能都会受到一个基于攻击者与目标间距离的修正值。(详见p47)

如果敌方单位超过了最大射程，那么射击会被自动判定为失败。(被消耗的命令会不会返还)

特殊技能、武器和状态

特定的特殊技能、武器和状态会对射击攻击带来额外的修正值，这会在它们各自的部分进行说明。

盖板武器和装备

某些射击武器是盖板武器，可以直接攻击一片区域的单位，攻击区域的大小由盖板决定。

盖板武器或装备的主要目标是一个游戏元素，它应当可以被指定为射击攻击的有效目标，如果需要掷骰的话将根据主要目标来决定修正值。由盖板武器造成的掷骰将各自进行。

盖板类型有以下两种：

- 直射盖板
- 撞击盖板

重要

如果被攻击的主要目标处在盖板范围外，那么此次攻击自动判定为失败。

盖板类型

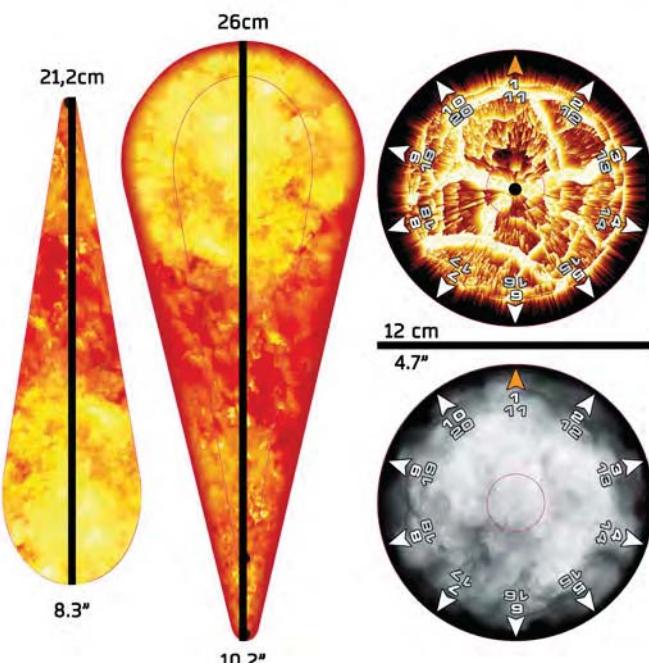
在本书中，一共有三种类型盖板：圆形盖板，大泪滴盖板和小泪滴盖板。

若无特殊说明，使用盖板的武器和装备的作用范围的高度等于盖板半径，或者是盖板宽度的一半

For example, for the COMBI Rifle we have the following values:

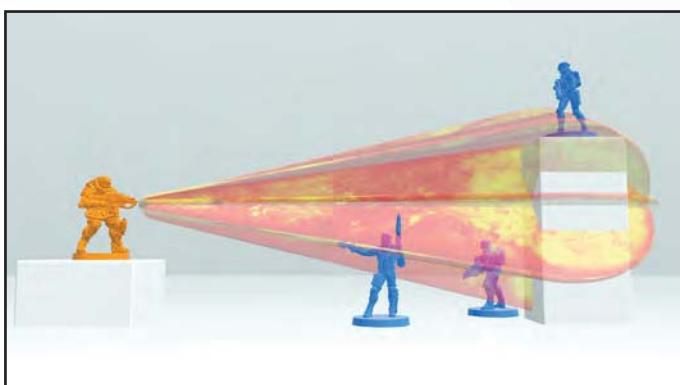
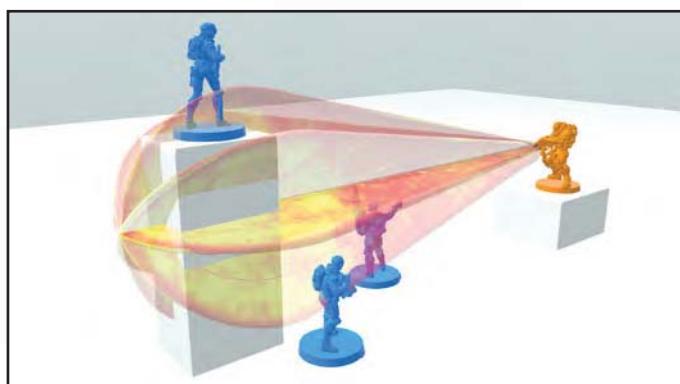
COMBI RIFLE		Traits:	Suppressive Fire
Damage: 13	B: 3		
Ammo: N	Saving Roll Attribute: ARM		
RANGE			
16"	32"	48"	96"
+3	-3	-6	

- If the distance between the Trooper and the Target is from 0 to 16 inches, the Trooper has a +3 MOD to their BS Attack Roll due to Range.
- If the distance is greater than 16 inches and equal to or less than 32 inches, the Trooper has a -3 MOD to their BS Attack Roll due to Range.
- If the distance is greater than 32 inches and equal to or less than 48 inches, the Trooper has a -6 MOD to their BS Attack Roll due to Range.
- The BS Attack automatically fails if the Range is more than 48 inches.



作用范围

在一次盖板武器的射击中，所有有轮廓在盖板作用范围内的单位都被视为受到攻击。



盖板武器与装备的作用范围

效果

- ▶ 在使用盖板武器与装备时，任何底盘或轮廓板的一部分处于盖板覆盖之内，等同于被盖板武器或装备所影响。
- ▶ 即使没有对攻击者的视野，被盖板影响的士兵也可以宣布闪避作为他们第二个短命令技能或者反应技能。
- ▶ 闪避一个盖板武器需要通过一个PH属性判定。

- ▶ 以下场合的闪避需要受到一个-3的修正：
 - ▶ 单位对攻击者没有视线。
 - ▶ 盖板来自可部署武器，例如地雷。
 - ▶ 若盖板没有伤害属性且不会导致任何状态的话，是可以影响友军单位的。
 - ▶ 若多名士兵同时被激活(比如协同或火力组)，在这个命令中，只要他们的轮廓与盖板的作用范围有接触，他们也会受到盖板的影响。因为这些事情是同时发生的。
- ▶ 盖板武器的暴击：
 - ▶ 在使用盖板武器造成暴击时，该暴击只会对玩家所指定的主要目标产生暴击效果，而对于其他被影响到的士兵，则视为普通的成功攻击。
- ▶ 反应盖板武器掷骰：
 - ▶ 被影响的士兵都需要单独与攻击者进行拼骰。

重要

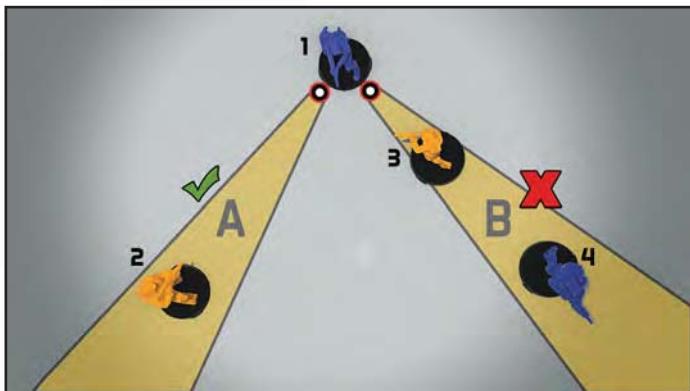
被盖板武器攻击的单位不享受掩蔽带来的对伤害的-3修正值。

盖板武器、友军和平民

游戏中不允许攻击友军和平民。因此，如果一个玩家宣布的盖板武器攻击影响到了友军或者平民，攻击视为无效（但是同一次攻击有多个盖板时，只有影响到平民或友军的那个盖板无效）。所有被无效的盖板影响到的士兵，依然可以宣布反应命令。

在这种情况下，如果这个盖板武器具有消耗品特性，那么仍然视为已经使用。

DIRECT TEMPLATE WEAPONS, ALLIED AND NEUTRAL TROOPERS



Trooper 1 has B2 with their Chain-colt, when declaring BS Attack against Troopers 2 and 3 it is checked that the B Template affects Trooper 4 (Allied or Neutral). Template B is therefore cancelled. Troopers 2 and 3 may declare ARO normally.

盖板武器与近战

如果盖板武器至少覆盖了近战中的一个士兵，那么就会影响近战中的所有士兵，即使有些士兵的模型并不处于盖板之内。记住，士兵不可以宣布攻击友军。

直射盖板武器

顾名思义，直射盖板是将盖板直接贴着攻击士兵的轮廓边边缘放置，或将攻击士兵置于圆形盖板正中。

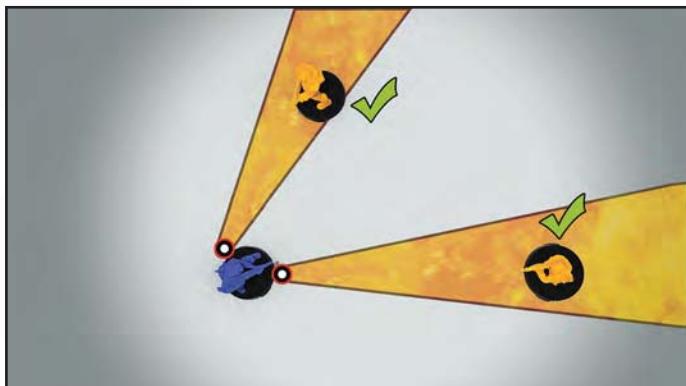
直射盖板武器

效果

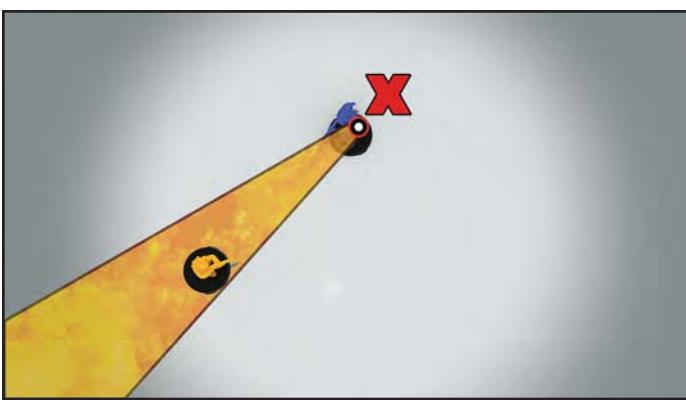
- ▶ 命中不需要进行射击掷骰。
- ▶ T当你宣布攻击时，放置一个盖板决定攻击的范围。这会影响到的可能的第二个短技能和反应技能。
- ▶ **泪滴型直射盖板：** 将泪滴盖板的窄头（起爆点）与攻击者的底盘或者轮廓板边缘接触。所有被盖板影响的士兵都会承受攻击。放置盖板时，盖板的起点不能穿过模型的底盘，而是紧贴于模型底盘边缘的一点。
- ▶ **圆形直射盖板：** 必须以模型中心为起爆点，所有被盖板覆盖的单位均会受到攻击。
- ▶ 闪避直射盖板需要进行PH掷骰(或前述情况下需进行PH-3掷骰)。
- ▶ 如果一个被影响的士兵宣布攻击作为第二个短技能或者是反应来对抗盖板武器的使用者，那么这个攻击（使用武器攻击，使用特殊技能等等）将是一次使用相关属性的普通掷骰，而不是拼骰。结算了攻击之后，无论结果如何，这个士兵都会承受盖板的影响。

▶ 射击次数大于 1 的直射盖板武器允许使用者放置等于射击次数的盖板，可以攻击不同的目标。

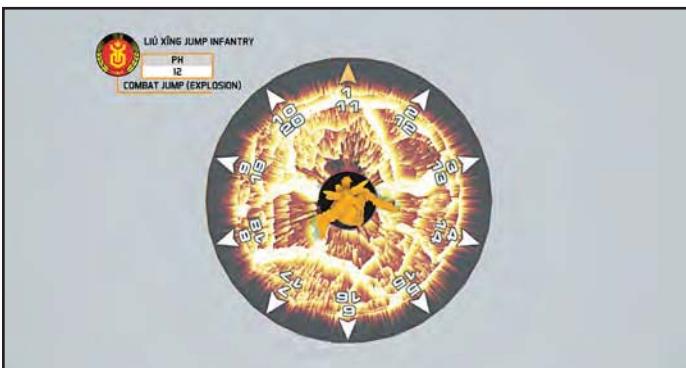
DIRECT TEMPLATE PLACEMENT EXAMPLES



Direct Template Weapon, Blast Focus and placement of the Template.

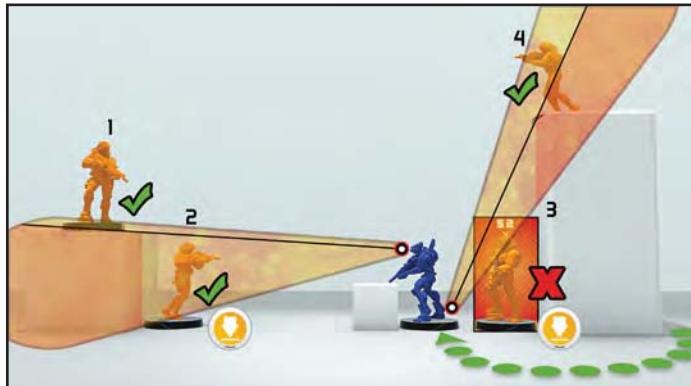


The Teardrop Template's placement cannot pass through the own Trooper's Silhouette.



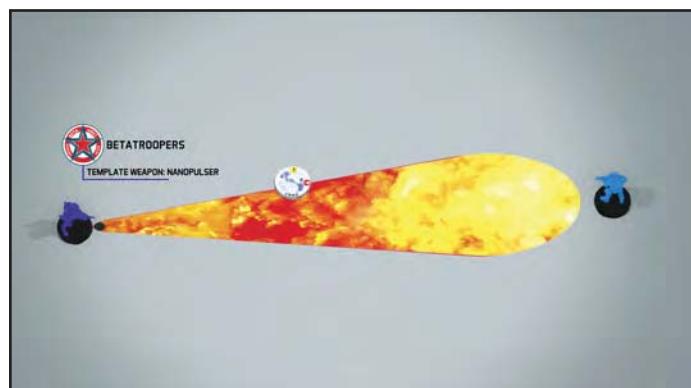
The center of the Circular Template (Blast Focus) must match the center of the underside of the Trooper's base.

EXAMPLE OF DIRECT TEMPLATE WITH BURST (B2): AREA OF EFFECT, PLACEMENT, AND TROOPERS AT DIFFERENT LEVELS



During his Active Turn, a Betatrooper with Nanopulser (B+1), Direct Template BS Weapon, declares Move and BS Attack with B2 from the point he has chosen to perform the BS Attack, the Betatrooper may place each Template freely, affecting different targets if he so chooses.
The Betatrooper affects 3 out of 4 enemies in range. Being Direct Templates, Attacks declared as ARO will not be Face to Face Rolls.
Being in Prone state, Trooper n°3 will remain unaffected by the Template, since it does not touch their base.

EXAMPLE OF A DIRECT TEARDROP TEMPLATE WEAPON. SHOT CANCELLED.



In this picture, we have a Betatrooper who declares a BS Attack against a Fusilier with his Direct Template Weapon (a Nanopulser). He places it in such a way that it affects an enemy Camouflage Marker (CAMO). Since the Fusilier is not in the Area of Effect of the Teardrop Template, the Attack is cancelled and the Marker remains unaffected.

重要

在同一个命令下，躲避多个直射盖板的一次攻击时，只要通过一次PH判定就可以成功躲避所有的直射盖板射击。

重要

除非特殊说明，直射盖板武器使用者不会被盖板武器所影响。

撞击盖板武器

使用这样的武器时，将盖板放置在着弹的区域。

撞击盖板武器

需求

- 不像直射盖板武器，撞击盖板武器需要进行攻击掷骰。使用射击或者对应属性来判定命中。
- 这种武器的使用者必须宣布一个主要的有效目标。这个目标的位置用于放置盖板。
- 在宣布攻击时放置盖板决定谁会被盖板影响。这将影响可能的第二个短技能和反应技能。

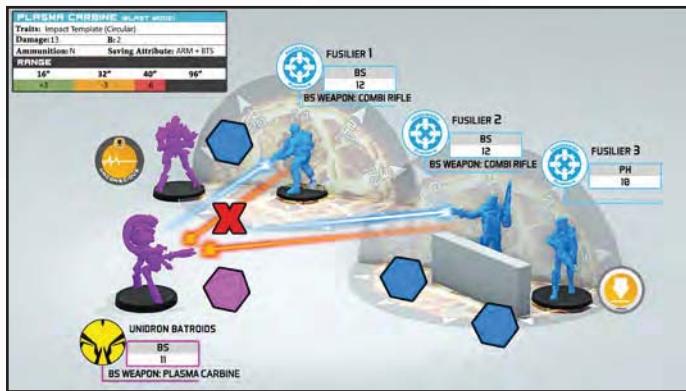
效果

- 只有攻击掷骰成功后，盖板覆盖下的士兵才会被影响。
- 宣布撞击盖板武器攻击的士兵用掷骰结果要分别与每一个被影响的敌人的掷骰进行比较。也就是说，每一个被盖板影响的士兵都会单独跟攻击者进行拼骰。一个被影响的士兵的拼骰结果不会影响其他士兵的拼骰结果。
- 攻击者必须指明主要的攻击目标，以决定他的掷骰所需要的修正值。如上文所说，这次掷骰的结果会与所有被盖板影响士兵的反应进行比较。
- 撞击盖板的爆发点必须为指定主要目标的底盘中心。
- 要躲闪避撞盖板，作为主要目标的单位必须和攻击者的攻击骰进行一次PH属性的拼骰。(某些情况下会受到-3修正值)
- 一些特殊情况：
 - 当使用一些具有“无指定目标”特性的武器时（比如烟雾弹），玩家无需指定敌方单位作为目标，也可以选择版图上的某片区域作为目标。
 - 当宣布使用撞击盖板武器估测射击的时候，你不需要将盖板放在目标底盘中心上。

重要

为了躲避带有多个撞击盖板的一次攻击，玩家需要对每个单位进行单独的PH拼骰，如果该单位成功通过一次拼骰，那么本次攻击的所有直射盖板都会被该单位躲避。

EXAMPLE OF IMPACT TEMPLATE WEAPON. TARGETS REACT WITH BS ATTACK AND DODGE WITHOUT LOF. SHOT CANCELLED.



The Unidron declares BS Attack with his Plasma Carbine in Blast Mode, targeting Fusiliers 1 and 2, hoping that the template would also affect Fusilier 3.

After declaring the BS Attack, the Circular Templates are centered on the Fusiliers and it is indeed checked that they also affect Fusilier 3, as well as the Unconscious Unidron next to Fusilier 1.

Therefore, Fusilier 3 gains the right to ARO, since he was affected by a Template Weapon and the other Attack, declared against Fusilier 1, was cancelled because it affected an Allied Trooper.

In that moment, Fusiliers 1 and 2 declare their AROs: BS Attack. Fusilier 3 declares Dodge (PH-3 due to the lack of LoF to his attacker).

Thus, the following Rolls are performed:

One Normal Roll from Fusilier 1 against the Unidron.

Two Face to Face Rolls from the Unidron against Fusiliers 2 and 3. The result obtained by the Unidron after applying all relevant MODs will be compared separately with the BS Attack of Fusilier 2 and the Dodge of Fusilier 3.

估测射击SPECULATIVE ATTACK

该通用技能允许使用者对视线之外的目标执行一次射击攻击；或如果他有合适的武器，选择一个位置，而非一个目标，作为攻击的中心。

估测射击

SPECULATIVE ATTACK

完整命令技能

攻击

需求

- ▶ 使用者必须拥有一件具备估测射击特性的射击武器。
- ▶ 在开火单位和射击目标位置间必须有可行的弹道轨迹。

效果

- ▶ 使用者可以对一个视线外的目标进行一次单发的射击攻击。
- ▶ 估测设计的攻击次数不受任何修正，始终为1。
- ▶ 如果使用者拥有一件圆形撞击盖板特性的射击武器，该技能允许他将盖板的中心放置在并非目标头顶的位置。无论如何，目标必须在圆形盖板的作用范围之内。
- ▶ 在这种情况下，攻击的目标和撞击点（圆形撞击盖板中心）都不必位于视线范围内。
- ▶ 将盖板直接放置在游戏桌上，或是水平放置于一块地形上，但是不能将盖板悬空放置于垂直平面上。
- ▶ 宣布估测射击，则在射击技能或相关属性上除距离造成的修正值外，还受到-6修正值。该修正和其他所有负面修正不累加（迷彩、部分掩蔽、可视性等）

西比拉解析

以下为进行一次估测射击的流程：

1 指定该攻击的主要目标



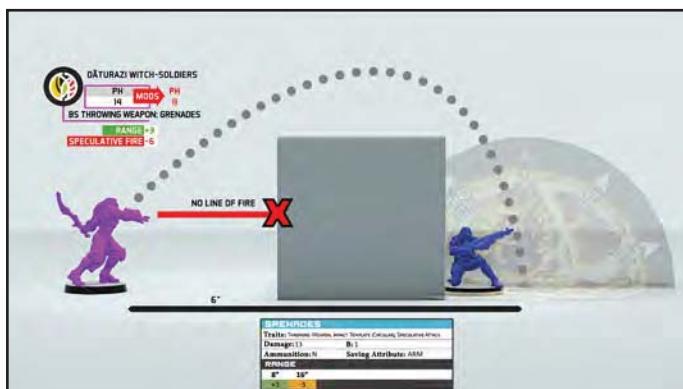
2 放置一个圆形盖板来指定该攻击的冲击点。（它可以是视线外的目标，也可以是一个能使目标被盖到的点。）

3 检查哪些部队被该攻击影响到，并决定所有反应。

4 测量部队与冲击点的距离，计算所有相关修正值，掷骰。



EXAMPLE OF SPECULATIVE ATTACK



During his Active Turn, a Dāturazi intends to attack the Gangbuster located behind a wall. To prevent the Gangbuster from shooting him during his advance, the Dāturazi decides to throw a Grenade at him. Since Grenades have the Speculative Attack Trait, the Dāturazi declares a Speculative Attack without requiring LoF. To do so, the Morat player follows these steps:

- 1^o They remove one Order from their Order Pool and declare a Speculative Attack Entire Order, designating the Gangbuster as their Main Target.
- 2^o They place the Circular Template on the gaming table so that it affects the Gangbuster, and designate the impact point.
- 3^o Once the Circular Template is placed and centered on that point, a check is made to ascertain which other Troopers are affected.
- The Gangbuster declares his ARO. In this case, as he is being affected by a Template Weapon, he may declare Dodge.
- 4^o The distance between the Dāturazi and the designated impact point is measured. A Face to Face Roll ensues between the Dāturazi and the Gangbuster.
- The following MODs will be applied to the Gangbuster's Dodge Roll:
 - -3 to Dodge a Template without LoF to the attacker
- The following MODs will be applied to the Dāturazi's Speculative Attack Roll:
 - +3 for Range.
 - -6 for Speculative Attack.

Given that it is a Speculative Attack, the Dāturazi does not need to apply the Mimetism MOD (-3) of the Gangbuster, or any MOD due to Cover.

直觉攻击INTUITIVE ATTACK

直觉攻击表现了某些时候，当一名士兵用眼角余光察觉到了细微的移动迹象时，本能地用手中的武器火力进行区域覆盖，希冀迫使某个隐匿的敌人暴露的行为。

直觉攻击 INTUITIVE ATTACK

完整命令技能

攻击

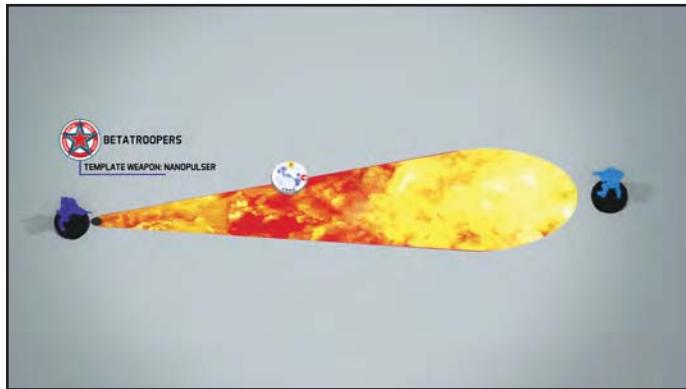
需求

- ▶ 使用者必须持有带有直觉攻击特性的武器。
- ▶ 被攻击的单位必须在视线外，处在0可见度区域，或在被成功搜索前不能被主动攻击的状态

效果

- ▶ 玩家对目标进行一次射击掷骰。
- ▶ 攻击次数不受任何修正，始终为1。
- ▶ 为了进行一次直觉攻击，使用者必须通过一个不受修正的意志掷骰。通过部分掩蔽、特殊技能（迷彩等等）、装备（光学干扰装置等等）以及其他方式获得的修正值不会作用于该掷骰。
- ▶ 如果目标使用攻击或闪避方式反应，该反应是同时进行的，并使用拼骰方式结算。
- ▶ 如果使用者败掉了这次意志掷骰，他不能在他的下一个主动轮之前，尝试对同一个目标使用直觉射击。
- ▶ 如果有多个敌方单位被本次开火影响，攻击者必须选择其中一个作为主要目标。
- ▶ 如果WIP测试结果暴击，那么这个暴击也被算作对主要目标攻击骰的暴击，只有主要目标才会受到暴击效果。其余单位则为成功。
- ▶ 如果敌方迷彩标识在玩家想放置部署武器的触发区域内，那么玩家在部署武器时必须宣布直觉攻击。无迷彩单位则无需宣布。
- ▶ 如果部署武器的直觉攻击未通过WIP判定，那么该武器不会被部署，如果该武器有消耗特性，那么该武器的使用次数仍会被消耗。

EXAMPLE OF INTUITIVE ATTACK



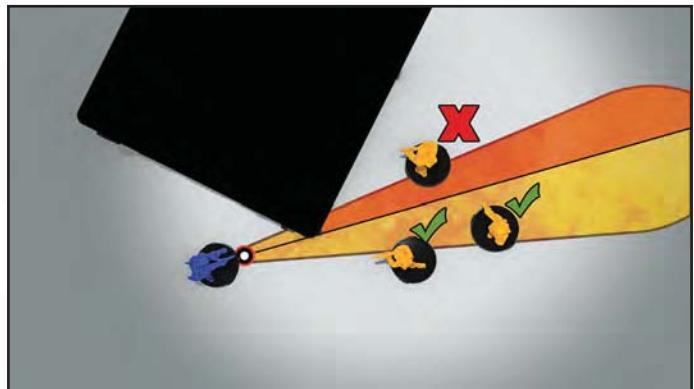
The Betatrooper declares Intuitive Attack against the Camouflaged Marker [CAMO].

The Marker [CAMO] has two options:

- Declare nothing and not reveal itself unless the Betatrooper passes the required WIP Roll, in which case it will be hit by the template and be forced to make the corresponding Saving Roll, which would reveal it.
- Declare Dodge, BS Attack, etc. and oppose the Betatrooper's WIP Roll with its ARO.

In this situation, if the Fusilier was affected by the Template, his Roll would oppose the Betatrooper's WIP Roll.

DIRECT TEMPLATE EXAMPLE: AREA OF EFFECT, BLAST FOCUS, AND SCENERY



The Scenery element completely covers the enemy Trooper. Therefore, LoF cannot be traced from the Blast Focus so the Trooper is not affected by the Area of Effect.

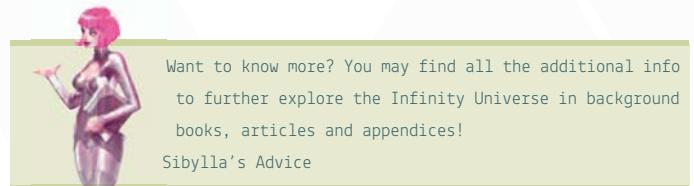
EXAMPLE



By performing an Attack with an Impact Template, the Circular Template is centered on the underside of the Main Target's Base, regardless of the impact point on the target. Any Game Element in contact or within the Area of Effect of the Circular Template will also be affected by the Attack. As we see in the picture, thanks to the scenery element, it is not possible to draw a LoF from the Blast Focus to Trooper 3, who is therefore unaffected.

WEAPON PROFILE (BS WEAPONS AND TEMPLATE WEAPONS)

In Infinity N4, every Weapon has its own game profile and some of them even have special usage rules. This chapter describes how to read such a profile, and each Weapon is detailed individually in the Weapons Chart, p. 163. The MULTI Rifle will be used as an example to explain how to read a BS Weapon profile.



MULTI RIFLE (BURST MODE)

Multi Rifle	Traits:	Suppressive Fire	
Damage: 13	B: 3		
Ammo: AP/SHOCK	Saving Roll Attribute: ARM		
RANGE			
16"	32"	48"	96"
+3	-3	-6	

MULTI RIFLE (ANTI-MATERIEL)

Multi Rifle	Traits:	Anti-Materiel	
Damage: 13	B: 1		
Ammo: DA	Saving Roll Attribute: ARM		
RANGE			
16"	32"	48"	96"
+3	-3	-6	

MULTI Weapons are an example of Weapons that have more than one firing mode. Each firing mode has a Burst (B) and different Ammunition associated with them. The player must decide which firing mode to use each time they declare a BS Attack.

Range indicates the Weapon's reach in inches. In this case the MULTI Rifle has a reach of 0 to 48 inches, this reach is divided in different ranges that imply different MODs to the BS Attack Roll, as explained in the Range Modifier section (see p. 47).

Damage indicates the destructive capability of the Weapon. The higher the Damage value, the more powerful the Weapon.

Burst (B) is the number of dice the Active Player must roll when declaring a BS Attack. Remember that in the Reactive Turn the value of B is 1, unless modified by a rule or Skill.

The Ammunition column indicates what Type of Ammunition the Weapon uses. For Weapons that can use more than one Type of Ammunition, the different options will appear separated by a "/", in this case, when declaring a BS Attack, the whole Burst B must always use the same Type of Ammunition.

However, if the Types of Ammunition are linked by a "+" it means both Types are combined.

EXAMPLE 1

The MULTI Rifle in Burst Mode can use AP Ammunition and B3. This means that if the player declares BS Attack, they will roll 3 dice with AP Ammunition. Conversely, if they decide to use Anti-materiel Mode they will have just 1 die available, but will use DA Ammunition.

EXAMPLE 2

A weapon that uses AP+DA Ammunition indicates that the target must perform 2 Saving Rolls for each received hit, with the corresponding Saving Roll Attribute halved.

The Saving Attribute column for the Saving Roll will indicate the necessary Attribute or Attributes (ARM, BTS, PH, ARM+BTS, etc.) to know whether each received impact's Damage or Effect is avoided or not. As with Ammunition, saving with different Attributes or their combination may be necessary (see Damage p. 44).

Traits are special features some Weapons and pieces of Equipment possess. They are all explained in the Labels and Traits Section (see p. 151). An asterisk (*) in this section indicates that the Weapon or piece of Equipment has extra rules in the corresponding section of the rulebook.

Next, two more examples on how to read the Weapons Chart (available in full on p. 163) are shown.

EXAMPLE 3**BREAKER COMBI RIFLE**

Breaker Combi Rifle	Traits:	Suppressive Fire	
Damage: 13	B: 3		
Ammo: AP	Saving Roll Attribute: BTS		
RANGE			
16"	32"	48"	96"
+3	-3	-6	

The Breaker Combi Rifle indicates that for each received impact the target must perform one Saving Roll, with their BTS Attribute halved.

EXAMPLE 4**MEDIKIT**

MediKit	Traits:	Non Lethal, [***]	
Damage:	B: 1		
Ammo:	Saving Roll Attribute:		
RANGE			
8"	16"	24"	96"
+3	0	-6	

The MediKit is a piece of Equipment that is considered a Non-Lethal BS Weapon. Therefore, the Weapons Chart indicates the Range MOD. Although in the Traits section the [***] indicates that it is a weapon or piece of Equipment that has additional explanation in the Skills and Equipment section of the rulebook.

近身格斗 (CC)

巷战、夺取建筑或者登舰之类的作战经常发生在适合使用刀具（比如长刀、砍刀、军刀、长剑、钩爪等等）的狭小的空间里，这些刀具我们一般统称为近战武器。

近战攻击CC ATTACK

这是一个对轮廓接触的对手进行近身格斗攻击的通用技能。

近战攻击CC ATTACK

短技能/反应技能

攻击**需求**

- ▶ 使用近战武器或者能够近战的技能或装备。
- ▶ 与一名敌人轮廓接触。

效果

- ▶ 使用者将使用自己的近身格斗属性进行近身战斗。
- ▶ 在宣布进行一次近战攻击时，士兵只能使用有CC特性的武器。
- ▶ 如果攻击者拥有多个目标，以及超过一次的攻击次数，他必须在宣布近战时分配这些攻击在对应目标上。
- ▶ 在结算阶段，玩家需要检查修正值，并用修正后的属性进行近战掷骰。

- ▶ 被近战攻击的目标必须为每个成功的攻击做保护掷骰。(详见伤害部分)
- ▶ **处决:**如果宣布近战攻击时敌人处于昏迷或胚胎状态, 不进行掷骰, 目标不进行保护掷骰自动进入死亡状态。

近战中的限制

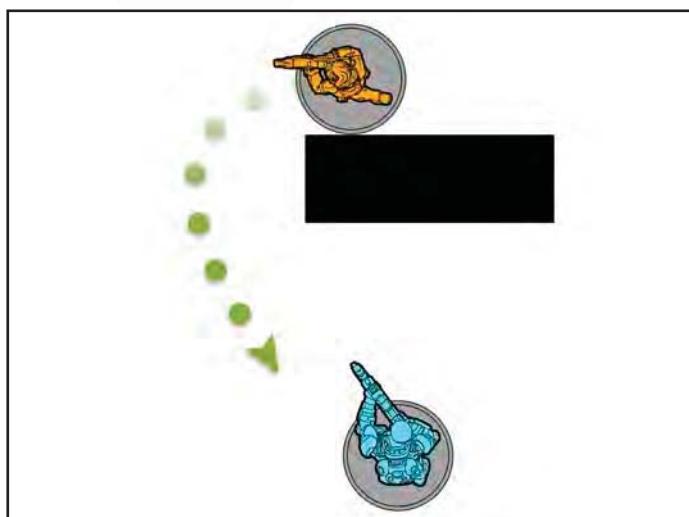
任何与敌人轮廓接触的士兵只能宣布近战攻击、闪避和其他允许在近战中使用的特殊技能。举例来说, 其他需要轮廓接触、但并非与近战相关的技能, 比如军医、工程师等等, 则不能在这种情况下宣布。

移动顺序与近身格斗

近身格斗往往与移动一起使用, 常见情况如下:

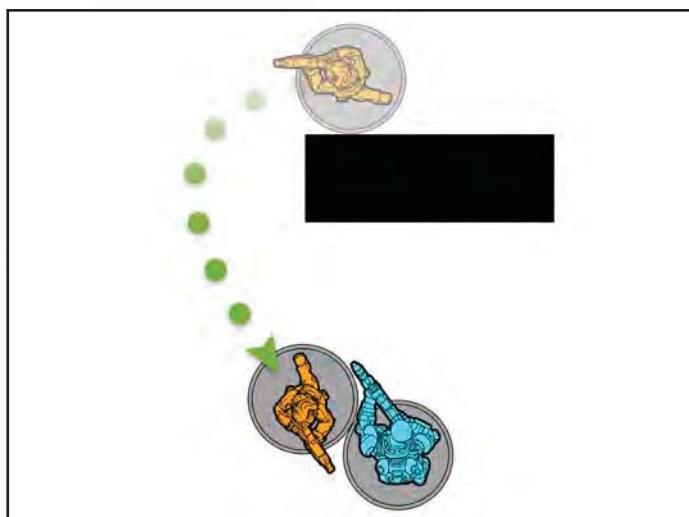
第一步:

主动轮玩家 (橙) 使用一个命令并宣布移动。



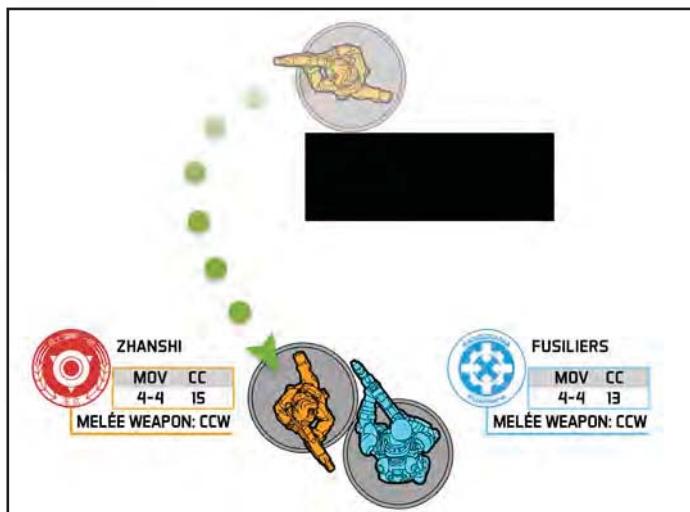
第二步:

反应轮玩家 (蓝) 宣布近战攻击作为反应命令。



第三步:

主动轮玩家 (橙) 宣布进行近战攻击作为第二个短命令。

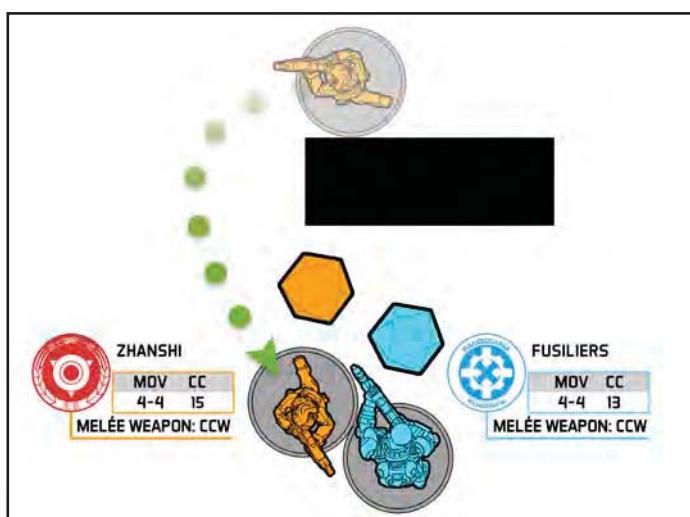


第四步:

进行拼骰。

拼骰结果:

- 主动轮玩家: 1枚近战骰
- 反应轮玩家: 1枚近战骰



近战攻击修正值 (MOD)

在掷骰之前，玩家必须检查需要应用的修正值。最常见的是：

- 与多个敌人近战
- 特殊技能和装备

与多个敌人近战

本条规则适用于两名以上士兵处于接战状态，且其中任一士兵处于主动轮的情况。

主动轮的情况：

宣布进行近战攻击时，玩家必须选择一个士兵或辅助设备来用命令激活。该单位在进行近战攻击时，会因每一个没有处于失能或不可移动状态且与目标轮廓接触的友军获得+1攻击次数的修正值。

反应轮的情况：

当宣布反应命令的时候，如果反应轮玩家决定宣布进行近战攻击，那么他只能选择一个和宣布近战攻击的士兵轮廓接触的士兵或辅助设备来进行反应。该单位在进行近战攻击时，会因每一个没有处于失能或不可移动状态、没有宣布闪避、空置或重启，且与目标轮廓接触的友军获得+1攻击次数的修正值。

其他限制：

当处于近身格斗中时，只能宣布进行近战攻击、闪避、空置或重启。
一个25毫米底盘的模型，最多可以跟4个士兵轮廓接触。
一个40毫米（或更大）底盘的模型，最多可以跟6个士兵轮廓接触。

EXAMPLE OF CLOSE COMBAT AGAINST SEVERAL ENEMIES

Active Turn:

In the image we have a Fusilier (Blue) and a Doctor Zhanshi YISHENG with his Servant Peripheral YAOZAO (Orange).

Step 1:

The Active Player (Orange) consumes an Order and declares Move.



Step 2:

The Reactive Player (Blue) declares BS Attack against the Doctor as ARO.



Step 3:

The Active Trooper declares CC Attack. The player chooses the Doctor to perform said CC Attack.

The Doctor obtains a +1B MOD for having his Peripheral (Servant) in contact with his target.

**Step 4:**

Measurements for the BS Attack are made and the dice are rolled.

Face to Face Roll:

- Active Player: 2 Dice in CC.
- Reactive Player: 1 Die in BS.

**EXAMPLE OF CLOSE COMBAT AGAINST SEVERAL ENEMIES****Reactive Turn:**

In the Blue player's Active Turn, a Move + CC Attack Order is added to the previous example's melee:

Step 1:

The Active Player (Blue) consumes an Order and declares Move until coming into Silhouette contact with the Peripheral (Servant).

**Step 2:**

Since the Troopers involved in a Close Combat do not have LoF outside Close Combat, they cannot declare BS Attack. Therefore, the Reactive Player (Orange) can only declare CC Attack, Reset, Idle or Dodge with their Peripheral (Servant).

They decide to declare CC Attack as ARO with their Peripheral (Servant).

Step 3:

As the second half of the Order, the Active Player declares CC Attack. The Fusilier obtains a +1B MOD thanks to his partner being in CC with the Peripheral (Servant). The Peripheral does not obtain the +1B MOD because its Controller is not in CC with the Active Trooper.



**Step 4:**

The corresponding Rolls are performed.

Face to Face Roll:

- Active Player: 2 Dice in CC.
- Reactive Player: 1 Die in CC.



特殊技能与装备

某些特殊技能和装备会对近战攻击掷骰提供修正（见近战特殊技能部分）。

接战ENGAGED STATE

接战ENGAGED

激活

- 当一个士兵与一个地方士兵轮廓接触时，会进入接战状态。

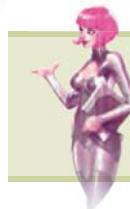
效果

- 接战状态的士兵被视为处于近战当中。
- 处于近战中的士兵只能宣布近战攻击、闪避、空置、重启和其他指明可以在近身格斗或近身中使用的技能。
- 接战状态的士兵不能将他的视线划向近战以外的目标。
- 当射击一个接战状态的士兵时，需要遵照向近战中射击规则（详见P46）。
- 当盖板武器影响一个近战中的士兵时，视为影响近战中所有士兵。即使其中有某些士兵并不在盖板的范围内。

解除

- 当士兵不再与敌人轮廓接触时，接战状态就会解除。

- 如果所有轮廓接触的敌人在任一命令的效果阶段处于不可移动或失能（除了腐化和占据）状态，该士兵的接战状态将自动解除。
- 一名士兵也可以通过成功的闪避来脱离近身。无论是普通掷骰还是拼骰。在这种情况下，这名士兵必须脱离轮廓接触，并向远离敌人的方向移动2英寸。如果不存在这样的位置的话，这名士兵将维持接战状态。



想知道更多？阅读背景故事和附录吧！

中文维基更有大量汉化资料等你来看！

西比拉小贴士

武器资料 (近战武器)

在N4中，每样武器都有自己独特的游戏档案，其中一些甚至还会都有自己独特的使用规则。本章节将以CCW为例说明一下如何阅读近战武器的档案。

CC WEAPON

CC WEAPON	Traits:	CC
Damage: PH	B: 1	
Ammo: N	Saving Roll Attribute: ARM	

PARA CC WEAPON

Para CC Weapon	Traits:	CC, Non Lethal, State: Immobilized-A
Damage: --	B: 1	
Ammo: PARA	Saving Roll Attribute: PH-6	

射程(Range)以英寸为单位表示了武器的攻击范围，近战武器的射程一般都不长。

伤害(Damage)表示了武器造成伤害的能力。这个数值越高。武器也就越强大。

攻击次数(Burst (B))表示主动轮玩家使用该武器进行攻击时必须进行的攻击次数。

反应轮中攻击次数无论如何都只有1

弹药(Ammunition)表示该武器使用何种弹药进行攻击。如果武器可以使用多种弹药的话，弹药之间会以“/”分隔，如果是复合属性弹药的话，弹药之间会以“+”连接。当宣布近战攻击时，攻击次数内的所有攻击都须使用同种弹药。

保护骰类型(Saving Attribute)表示命中之后要过什么属性(ARM, BTS, PH, ARM+BTS, etc.)的保护。(详见伤害p44)

特性(Traits)是某些武器和装备特有的。(详见p151)

记住

当武器伤害一栏里显示的是PH时，该武器造成的伤害即为使用该武器的士兵的PH值。

EXAMPLE

MONOFILAMENT CC WEAPON

Monofilament CC Weapon	Traits:	CC, ARM=0, State: Dead
Damage: 12	B: 1	
Ammo: N	Saving Roll Attribute: ARM	

In the case of the Monofilament CC Weapon, its Traits indicate that the target will have their ARM value reduced to 0 for their Saving Roll and that, in the case of suffering Damage, instead of losing one point of Wound or Structure Attribute, they will enter Dead state directly.

量子战斗 (HACKING)

在N4中，被定义为黑客行动的信息战和网络战由那些使用着各式各样被称为量子化战斗的黑客程序的黑客和特殊部队所承担。

黑客入门

顾名思义，黑客程序使得黑客们可以一种攻击性或是防御性的方式来支援队友或是与场景交互等等。

记住

使用写表器写表时，可用的黑客程序会附在最后。

黑客HACKER

黑客指受过针对信息战特殊训练的士兵，这种训练使他们能够使用黑客装置和为其设计的程序。

黑客HACKER

自动技能

强制性

效果

- ▶ 黑客可以装备黑客装置，该装置会给与他们使用特定黑客程序，或不使用装备直接使用特定程序的权限。
- ▶ 黑客可以获得升级程序

升级程序(UPGRADE)

这是为特定信息战操作员量身定制的软件程序。如果可用，这些程序会列在单位资料里。

辅助程序

这些程序被设计来援助友军作战，给予他们某些战斗加成。它们也可以被设计来妨碍敌军，并给他们附加减益修正。

重要

- 一名士兵只能同时受到一个辅助程序的加持。
- 一名黑客只能同时维持一个辅助程序。
- 一名黑客可以通过花费对应命令，宣布运行另外一个辅助程序来自解一个正在运行的辅助程序。
- 当目标被新的辅助程序加持时，当前的辅助程序会自动取消。维持该辅助程序的黑客进入孤立或失能状态时，之前的辅助程序也会自动取消。

防火墙FIREWALL

某些士兵，黑客装置以及装备内置了针对电子信息战的防御机制。这些防御机制统一划归防火墙规则，其提供了一系列修正来阻碍攻击者，并强化目标的保护。这些保护体现为一系列削弱攻击增强防护的修正值。

防火墙FIREWALL

装备

强制性

效果

- 任何对受防火墙保护的士兵宣布进行通信攻击的敌人将受到一个针对WIP的减益修正，修正值将会在防火墙技能的括号中标出，如 Firewall (-3), Firewall (-6)…
- 一名受防火墙保护的士兵在做保护掷骰的时候，攻击者的通信攻击伤害将有一个-3的修正。
- 士兵一次只能受益于一个防火墙。如果有多个防火墙的话，由该士兵的玩家决定使用哪一个。

Sibylla Explains

The Firewall in a Comms Attack is the equivalent of Cover in a BS Attack, it hinders the Attack and aids the target's Saving Roll.

Although the MOD to the Attack varies (-3, -6...), the MOD to the Saving Roll is always fixed (-3), unless a specific rule indicates otherwise.

黑客设备和黑客程序：特性

黑客装置及其所带有的黑客程序遵循以下一系列通用规则：

- 它们在黑客的控制范围内生效。
- 目标无须在黑客的视线中，除非有些特定的黑客程序要求。
- 只有以模型形式存在的士兵或辅助设备可以作为黑客程序的目标。
- 它们在可行的情况下受益于目标的锁定状态

入侵区域

这是一个关于黑客程序影响范围的术语，它不但包含黑客本人的控制区域，还包含所有可用的中继器及可部署中继器的控制区域。

此外，如果一名黑客处于敌方中继器或可部署中继器的控制区域内的话，他的控制区域为桌上的所有控制区域。

中继器REPEATER

这是一种黑客的远距离增幅器。

中继器REPEATER

自动装备

通讯设备/强制性/控制区域

效果

- 中继器拓展了同一军表中所有黑客的入侵区域。
- 处于敌方中继器控制区域内的黑客可以承受一个来自防火墙的-3的减益，以通过程序攻击敌方黑客。
- 单位无法对被敌军黑客使用的中继器进行反应。他们只能对黑客本人进行反应，如果可能的话。

重要

该设备会自动激活且无法主动关闭，除非持有者陷入孤立或失能状态。

可部署中继器DEPLOYABLE REPEATER

该装备是黑客入侵区域放大器，被设计为可部署于战场上。

可部署中继器 DEPLOYABLE REPEATER

装备

通讯设备/可部署/消耗品(数量3)/任意投放



控制区域

效果

- 通过花费一个短技能或反应技能，使用者可以在游戏桌面上部署一枚中继器指示物。
- 可部署中继器是一件包含了一个中继器的装备。

DEPLOYABLE REPEATER

Deployable Repeater

Traits:

Comms Equipment, Disposable (3), Deployable, Zone of Control.

DEPLOYABLE REPEATER

ARM	BTS	STR	S
0	0	1	X

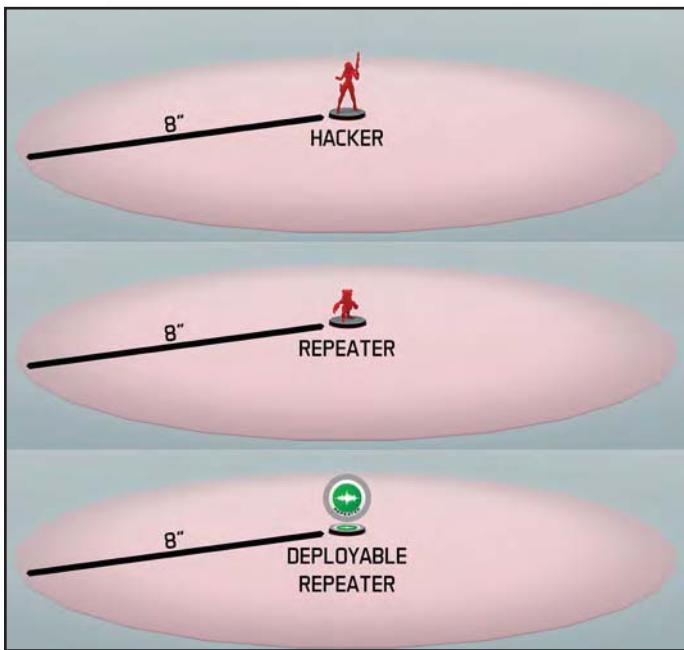
REMEMBER

Firewall imposes an additional MOD (-3, -6...) to the WIP Roll of the Trooper that declared the Comms Attack against a Trooper that benefits from a Firewall, for example if attacking through an enemy Repeater.

The Trooper benefitting from a Firewall applies a -3 MOD to the Damage of the Attack Damage of the Comms Attack, if a Saving Roll needs to be made.

Only the MODs of a single Firewall can be applied, even if the Trooper benefits from more than one. In the case of the Trooper benefitting from more than one Firewall, their player will decide which one to apply.

EXAMPLE OF HACKING ZONE



The Hacker may use their Hacking Programs in the area that includes the Zone of Control of the Repeater, the Deployable Repeater and their own Zone of Control.

EXAMPLE OF HACKING ZONE AND ARO THROUGH A REPEATER



During his Active Turn, the Shrouded Hacker decides to declare Idle as the first Short Skill of the Order. As shown in the picture, he is outside his enemies LoF, but since he is a Hacker, he can use the Deployable Repeater, and the M-Drone Trooper (who carries the Repeater piece of Equipment), to increase his Hacking Area, allowing him to act from his current position. Therefore, since both the Knight of Justice and the Orc Trooper Hacker are clearly within the Hacking Area of the Shrouded Hacker, they each declare their AROs.

* The Knight of Justice declares Reset as their ARO and the Orc Hacker declares Oblivion.

The second Skill of the Shrouded Hacker is Carbonite, dividing his B2 between the Knight of Justice and the Orc Hacker.

During the Resolution of the Order, it is verified that both the Knight of Justice and the Orc Hacker are within the Hacking Area of the Shrouded Hacker.

The following Face to Face Rolls occur:

- Reset by the Knight of Justice vs Carbonite from the Shrouded.
- No Modifiers (MOD).
- Oblivion from the Orc Hacker vs Carbonite from the Shrouded.
- Orc Hacker MODs:
 - -3 Firewall MOD for using an Enemy Repeater.
- Shrouded MODs:
 - If a Saving Roll is required, the Attack Damage of Oblivion will suffer a -3 MOD from the Firewall.

黑客小结

每个黑客程序在使用时都包含一系列修正值，它们包括以下信息：

- **攻击修正**: 修正使用者的WIP。
- **对手修正**: 拼骰时对对手属性的修正。
- **伤害**: 当黑客程序成功时用于计算伤害的数值。除非有特殊说明，否则按BTS计算伤害。
- **攻击次数**: 主动轮使用时进行攻击的次数，需在攻击前说明每次攻击的对象。反应轮无论如何攻击次数都为1。
- **目标**: 可以作为黑客程序目标的类型。
- **技能类型**: 表示该黑客程序可以使用的时机。(任意时机/主动轮/反应轮)
- **特殊**: 其他特殊效果。

REMEMBER

Unless otherwise stated, the range of every Program is always the Hacker's Hacking Area.

黑客程序表

名称	攻击修正	对手修正	伤害	次数	目标	技能类型	特殊
火力协助	-	-	-	-	REM	ENTIRE ORDER	目标获得神射手
急冻	o	o	13	2	TAG, HI, REM, Hacker	SHORT SKILL/ARO	双重，扰乱/状态：不可移动-B
空降控制	-	-	-	-	-	SHORT SKILL/ARO	为每一个进行战斗空降的士兵提供+3/-3PH修正
电子伪装	-	-	-	-	-	ENTIRE ORDER	将使用者替换为伪装-2状态标识
反应强化	-	-	-	-	REM	ENTIRE ORDER	目标反应命令中获得2攻击次数
精灵尘	-	-	-	-	TAG, REM, HI	ENTIRE ORDER	所有目标获得防火墙修正
湮灭	o	o	16	2	TAC,REM, Hacker	SHORT SKILL/ARO	穿甲弹药，目标进入孤立状态
完全控制	o	o	16	1	TAG	SHORT SKILL/ARO	双重扰乱/状态：占据/正常
三位一体	+3	o	14	3	Hacker	SHORT SKILL/ARO	目标失去一点W/结构值
聚焦锁定	o	o	--	1	--	SHORT SKILL/ARO	非致命，目标进入锁定状态
白噪音	-	-	-	1	-	SHORT SKILL	圆形盖板，阻挡多光谱目镜的视线
不知疼痛	o	-3	-	2	-	SHORT SKILL/ARO	使电子信息攻击失效/在反应轮也有2次攻击次数

黑客装置表

装备	PROGRAM 1	PROGRAM 2	PROGRAM 3	PROGRAM 4	PROGRAM 5	PROGRAM 6
黑客装置	急冻	聚焦锁定	完全控制	湮灭		
高级黑客装置	急冻	聚焦锁定	完全控制	湮灭	白噪音	电子伪装
杀手黑客装置	三位一体	电子伪装				
进化者黑客装置	火力协助	反应强化	精灵尘	空降控制		

黑客程序

火力协助 ASSISTED FIRE

完整命令技能

辅助程序，无需掷骰

需求

- 该程序的目标必须是使用者所在军表中的遥控机，同时该遥控机必须处于使用者的入侵区域内。



效果

- 火力协助给予目标遥控机特殊技能神射手(p102)
- 当使用者激活该程序时，不需要进行掷骰，在目标遥控机旁边放置一个火力协助标记
- 一旦被激活，该程序的作用范围覆盖整个游戏桌面

急冻 CARBONITE

短技能/反应技能

通信攻击，非致命

需求

- 目标必须为拥有可入侵属性的敌军（机甲，重步兵，遥控机……），或敌军黑客。

效果

- 使用者可以将两次意志掷骰分给一个或两个目标。
- 一次成功掷骰将迫使目标进行两次护盾掷骰，对抗伤害13。
- 如果目标败掉护盾掷骰，目标会进入不可移动B状态。
- 暴击会使得目标进行一次额外的保护掷骰。
- 该程序的射程是黑客的控制区域。



Sibylla Explains

For each Carbonite Critical received, the target must perform 3 Saving Rolls: 2 due to the DA impact and 1 more due to the additional Saving Roll.

不可移动B状态 IMMOBILIZED-B

不可移动B IMMOBILIZED-B

激活

- 当士兵受到一次会造成该状态的成功的攻击、弹药效果、黑客程序、游戏状况或场景特殊规则影响时。



效果

- 不可移动B状态的士兵不能宣布除-3的重启以外的任何技能或反应命令。
- 自动技能和自动装备依然会继续生效，但是不可移动状态会制约士兵宣布某些特殊技能。
- 不可移动B状态的士兵将继续向命令池中提供命令。

解除

- 受影响的士兵成功的进行或赢得了~~了一次由该状态导致的-3的普通重启~~拼骰来解除该状态。
- 一个具有工程师特殊技能（或者具有提供此技能的装备）的士兵，可以花费命令中一个短技能，解除与其轮廓接触的受影响士兵的不可移动B状态。工程师需要做一次普通WIP 拼骰（或者按特殊技能或场景规则的特殊说明），成功即可解除不可移动B状态。

空降控制CONTROLLED JUMP

短技能/反应技能

辅助程序，无需掷骰



效果

- 当玩家宣布使用该程序时，不需要进行掷骰，该程序即刻生效并作用于当前的命令，并放置一枚空降控制标记。
- 当空降控制激活时，每个进行战斗空降的友军获得+3PH修正，每个进行战斗空降的敌军承受-3PH减益。
- 该程序的作用范围覆盖整个游戏桌面。

重要

该程序不需要目标具有可入侵属性。

电子伪装CYBERMASK

完整命令技能

排他性，无需掷骰

需求

- 使用者必须位于所有敌军视线之外。

效果

- 使用者进入伪装-2状态，将模型替换成伪装-2标识。
- 该程序的效果持续到使用者暴露自身身份，见伪装-2相关规则。
- 该程序仅影响黑客自身，因此没有作用范围。

记住 排他性

处于迷彩，热光学迷彩或类似状态下的黑客不能直接进入伪装-2状态，反之亦然。

伪装状态IMPERSONATION

伪装IMPERSONATION

标识

激活

- 在部署阶段自动激活。某些情况下需要通过一个WIP 拼骰才能激活。
- 在主动轮，使用者在敌方士兵的视线之外时，可以使用一个完整命令技能进入此状态。
- 该状态也可以通过特殊技能、黑客程序等激活。

效果

- 其他士兵不能与一个伪装标识轮廓接触。
- 敌人不能对一个伪装-1的标识宣布攻击。
- 敌人不能对一个伪装-2的标识宣布攻击，但可以进行搜索+攻击。
- 仅在主动轮，一个伪装-1的标识可以宣布偷袭。
- 如果敌人的搜索拼骰失败，那么在下一轮(无论是主动轮还是反应轮)之前不能再对同一个伪装标识宣布搜索。
- 伪装标识具有360° 的视线。
- 伪装标识状态下的士兵依然具有原本的轮廓值。
- 这个状态不影响自动技能和自动装备。
- 能对伪装标识进行的反应技能：搜索、躲避、警戒或重启。
- 当一个伪装状态的士兵激活时，对其进行反应的士兵在以下情况下可以将反应命令延迟到对手宣布第二个短命令：
 - 如果伪装状态的士兵在第二个短命令中解除了伪装状态（宣布进行射击、轮廓接触等等），宣布延迟的士兵可以此时再反应。
 - 但是如果伪装状态的士兵在第二个短命令中没有解除伪装状态，宣布延迟的士兵失去宣布反应命令的权力。

- ▶ 伪装有两级。每级伪装有以下特性：

伪装-1

- ▶ 伪装-1状态，玩家不放置模型，改为放置一枚伪装-1的标识。
- ▶ 要解除该状态，需进行一次成功的-6搜索掷骰。
- ▶ 当搜索成功之后，伪装-1标识替换为伪装-2标识。



伪装-2

- ▶ 伪装-2状态，玩家不放置模型，改为放置一枚伪装-2标识。
- ▶ 要解除该状态，需进行一次成功的搜索掷骰。
- ▶ 当搜索成功之后，伪装-2标识替换为对应模型，由其所属玩家决定朝向。



解除

每当下列情况之一发生时伪装会解除，并替换为对应模型：

- ▶ 伪装标识宣布攻击或任何需要掷骰的技能。
- ▶ 伪装标识宣布谨慎移动之外的任何完整命令行动。
- ▶ 伪装标识与敌方模型进入轮廓接触状态。
- ▶ 伪装-2标识被成功搜索。
- ▶ 当伪装者变得鲁莽(由于他的狂热特性或其他影响导致)或在撤退!(Retreat!)状态下。
- ▶ 当伪装状态解除时，标识应替换为对应模型，由其所属玩家决定朝向。
- ▶ 当你将士兵模型放在场上时，你需要公开与其有关的公开信息。

反应强化ENHANCED REACTION

完整命令技能

辅助程序，无需掷骰

需求

- ▶ 该程序的目标必须是使用者所在军表中的遥控机，同时该遥控机必须处于使用者的入侵区域内。



效果

- ▶ 反应强化给予目标遥控机在反应命令中攻击次数为2的特性。
- ▶ 当激活该程序时，不需要进行掷骰，在目标无人机旁放置一个反应强化标记。
- ▶ 激活后，该程序的作用范围覆盖整个游戏桌面。

精灵尘FAIRY DUST

完整命令技能

辅助程序，无需掷骰

需求

- ▶ 只有使用者所在军表的重步兵、无人机或机甲可以被选择作为目标。



效果

- ▶ 精灵尘给予所有黑客所在军表的目标防火墙特殊规则，允许他们中的任何一者在遭受电子信息攻击时受益于相关修正。
- ▶ 当使用者运行该程序时，该程序无须掷骰，将一个精灵尘辅助程序标记放置于其身侧。
- ▶ 激活后，该程序的作用范围覆盖整个游戏桌面。



EXAMPLE OF SUPPORTWARE USE AND CANCELLATION

During their Active Turn, a Player that has two Troopers with EVO Hacking Devices on the table, declares Fairy Dust with one of them and chooses REMs as the Troop Type that will benefit from this Supportware. For tactical reasons, they decide to spend the last Order on the other Trooper with an EVO Hacking Device to declare Enhanced Reaction on a REM located in the vanguard.

By designating a REM that was already benefitting from Fairy Dust, the new Supportware Program deactivates the Fairy Dust Program and the corresponding Token is removed from the table.

REMEMBER

Supportware is automatically cancelled if the Trooper or Troop Type that benefits from the Supportware becomes targeted by a new Supportware Program, or the Hacker that is running it becomes Isolated or enters Null State

湮灭OBLIVION

短技能/反应技能

通信攻击，非致命

需求

- ▶ 目标必须为拥有可入侵属性的敌军（机甲，重步兵，遥控机……），或敌军黑客。

效果

- ▶ 在主动轮，使用者可以将两次意志掷骰分给一个或两个目标。
- ▶ 每个成功的掷骰，由于其穿甲弹药特性，目标须进行一次一半护盾的保护掷骰，对抗伤害16。
- ▶ 每个失败的保护掷骰，目标会进入孤立状态，在旁边放置孤立标记

- ▶ 暴击会使得目标进行一次额外的使用一半BTS值的保护掷骰
- ▶ 该程序的范围是黑客的入侵区域。

孤立状态ISOLATED

孤立ISOLATED 激活

- ▶ 士兵在被具有导致目标进入此状态的特殊弹药和黑客程序攻击或受场景物件和特殊场景规则影响时。

效果

- ▶ 在孤立状态下，士兵不能从命令池中获得命令。
- ▶ 如果在接下来的回合开始，士兵就处于孤立状态，那么他会被视为非正规军，并且这一轮无法向命令池提供自己的命令。
- ▶ 在孤立状态持续的时间内，受影响士兵所有带有通讯设备特性的装备(例如黑客装置、中继器等)会失去作用。
- ▶ 另外，如果一个部队的尉官处于孤立状态，那么下一个主动轮开始部队会进入失去尉官状态，直到孤立状态解除。
- ▶ 处于孤立状态的士兵可以进行-9WIP的修正进行重启。
- ▶ 一个孤立状态的士兵不再是火力小组的成员。
- ▶ 一个孤立状态的士兵如果是火力小组组长，那么这个火力组也将被解散。
- ▶ 孤立状态的士兵无法参与协同。
- ▶ 这种状态不会影响自动技能和自动装备，除了通讯设备之外。

解除

- ▶ 一个具有工程师特殊技能(或者具有提供此技能的装备)的士兵，可以花费命令中一个短技能，解除与其轮廓接触的受影响士兵的孤立状态。工程师需要做一次普通WIP掷骰(或者按特殊技能或场景规则的特殊说明)，成功即可解除孤立状态。
- ▶ 受影响的士兵可以通过一次成功的-9的普通重启掷骰或-9的重启拼骰来解除该状态。

重要

如果因为孤立状态的原因，部队进入了失去尉官状态，那么解除孤立状态不会立即解除失去尉官状态。

聚焦锁定SPOTLIGHT

短技能/反应技能

通信攻击，非致命

效果

- ▶ 在主动轮或反应轮，可以通过一个WIP掷骰来使用该程序。
- ▶ 一旦掷骰成功，目标进入锁定状态，将一枚被锁定标记放置于目标身侧。
- ▶ 该程序的范围是黑客的入侵区域。
- ▶ 暴击将强制使目标进入锁定状态。

重要

该黑客程序的目标无须拥有可入侵特性。

记住

即使该黑客程序攻击来自视线外，目标仍可以宣布进行重启来作为反应命令。

锁定状态TARGETED

锁定TARGETED 激活



效果

- ▶ 所有对锁定状态的士兵进行的射击攻击和黑客攻击都会获得+3的修正。
- ▶ 处在这个状态的士兵在重启时会受到-3的意志修正。
- ▶ 这个状态不会影响自动技能和自动装备。

解除

- ▶ 处于该状态的士兵成功的进行或赢得了一次由该状态导致的-3WIP重启通常掷骰或拼骰。
- ▶ 一个具有工程师特殊技能(或者具有提供此技能的装备)的士兵，可以花费命令中一个短技能，解除与其轮廓接触的受影响士兵的锁定状态。工程师需要做一次普通WIP掷骰(或者按特殊技能或场景规则的特殊说明)，成功即可解除锁定状态。

完全控制TOTAL CONTROL

短技能/反应技能

通信攻击，非致命

需求

- ▶ 目标必须为敌军战术机甲，或一台处于占据状态的机甲。
- ▶ 如果目标是有人驾驶机甲，它的驾驶员必须在机甲中。

效果

- ▶ 在主动轮或反应轮，使用者可以对目标进行一次意志掷骰。
- ▶ 一次成功的掷骰迫使目标进行两次BTS保护掷骰，对抗伤害16(该攻击具有双重扰乱特性)。
- ▶ 败掉护盾掷骰将使得目标进入被占据状态，将一枚占据标记地盘接触放于其侧。
- ▶ 如果目标已经处于占据状态，败掉护盾掷骰将使得目标解除占据状态并恢复正常。
- ▶ 暴击会使得目标进行一次额外的保护掷骰。
- ▶ 该程序的范围是黑客的入侵区域。

占据状态 POSSESSED

占据 POSSESSED

失效

激活

- ▶ 士兵受到具有锁定能力的特殊技能、特殊弹药和黑客程序的成功的攻击或受场景物品影响后会激活。



效果

- ▶ 此状态的士兵不能向命令池提供命令或获得命令。此状态下的士兵被我方认为是敌军，被敌方认为时友军。
- ▶ 被占据的士兵也不会向占据他的玩家的命令池中提供命令。
- ▶ 使这个士兵进入占据状态的玩家会获得这个士兵的控制权，从自己的命令池中花费命令使其行动。被占据的士兵只能从使用占据技能的士兵所属的战斗小组的命令池获得的命令。此状态的士兵不计算在战斗组的最大人数中。
- ▶ 被占据的士兵在占据他的玩家控制下行动时，使用被占据的士兵属性表代替他自己的属性。
- ▶ 这个状态不会影响自动技能和自动装备。
- ▶ 游戏结束时，占据状态的士兵不能被计做幸存者而获得胜利点。

被占据的士兵

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S
4-4	13	12	--*	11	--*	--*	--*	--*

Note*- 使用士兵自己的数值

解除

- ▶ 在原持有者玩家战术阶段可以使用1指挥点解除。
- ▶ 占据状态在被完全控制程序成功攻击后也会解除。

三位一体 TRINITY

短技能/反应技能

通信攻击

需求

- ▶ 目标必须是一名敌方黑客。

效果

- ▶ 在主动轮，使用者可以将三次意志掷骰分配给一到多个目标。
- ▶ 使用者的掷骰有+3的修正值。
- ▶ 每次成功掷骰将迫使目标做对抗伤害14的护盾掷骰。
- ▶ 每一次失败的护盾掷骰，均使得目标失去一点生命值/结构值。
- ▶ 暴击会使得目标进行一次额外的保护掷骰。
- ▶ 该程序的范围是黑客的入侵区域。

白噪声 WHITE NOISE

短技能

排他性

需求

- ▶ 黑客只能在主动轮使用该程序。

效果

- ▶ 白噪声程序会创造一个圆形盖板尺寸的无限高白噪声区域。
- ▶ 通过一次成功的意志掷骰，使用者可以在命令结束时将一个白噪声圆形盖板放置于自己的入侵区域内。
- ▶ 白噪声盖板必须完全位于入侵区域内。
- ▶ 该程序的效果持续到当下游戏轮结束，彼时你必须移除白噪声圆形盖板。
- ▶ 该程序的作用范围是黑客的入侵区域。

重要

装备有多光谱目镜的士兵无法划出穿过白噪声区域的视线。

不知疼痛 ZERO PAIN

短技能/反应技能

通信攻击，非致命

需求

- 只有满足至少一种下列条件时可以使用该程序：
- ▶ 士兵处于激活状态。
- ▶ 在反应轮中使用者必须被选为一次电子信息攻击的目标。

效果

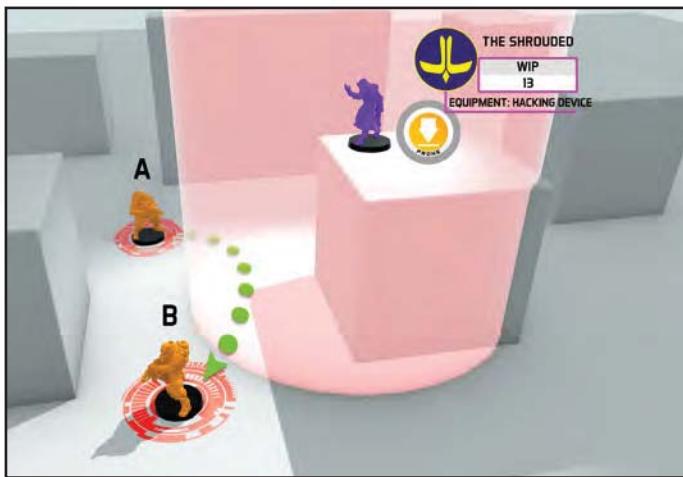
- ▶ 在主动轮或反应轮中，该程序均允许使用者进行两次意志拼骰以闪避所有受到的通信攻击。
- ▶ 对手的通信攻击承受-3WIP修正。
- ▶ 只要使用者赢得了任何一次掷骰/拼骰，则意味着使用者无效化了针对自己的通信攻击并避免所有的伤害和攻击特效。



EXAMPLE OF QUANTRONIC COMBAT (HACKING)

Step 1:

The Active Player declares Move with their Jujak from point A to B.
The Reactive Player declares the use of the Carbonite Hacking Program with their Shrouded Hacker.
Facing the possibility that the Jujak had passed within the Hacker's ZoC, the Active Player declares Reset. They do not declare BS Attack to face the Hacker because it is clear that during their entire path they lack LoF to the Shrouded Hacker.



Step 2:

It is determined that during their Movement, the Jujak indeed entered the Hacker's ZoC and the Face to Face Rolls are performed.

Face to Face Roll:

Active Player, Reset (WIP Roll, in this case there are no MODs to be applied): 1 d20 with Success Value (SV) = 13.

Reactive Player, Carbonite (WIP Roll, in this case there are no MODs to be applied): 1 d20 with SV = 13.

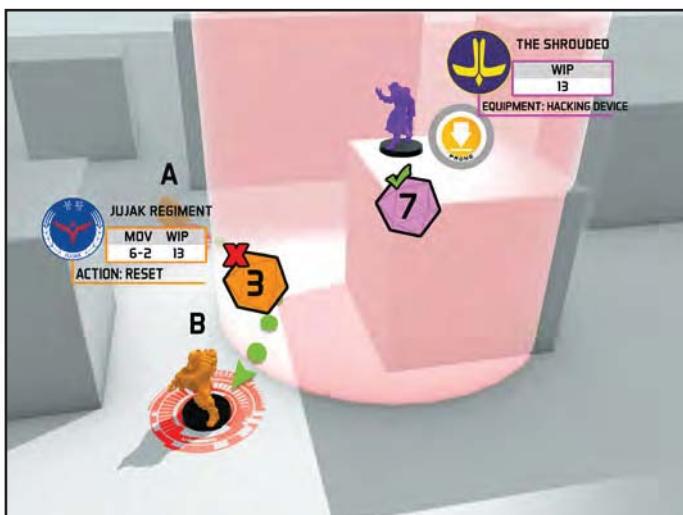
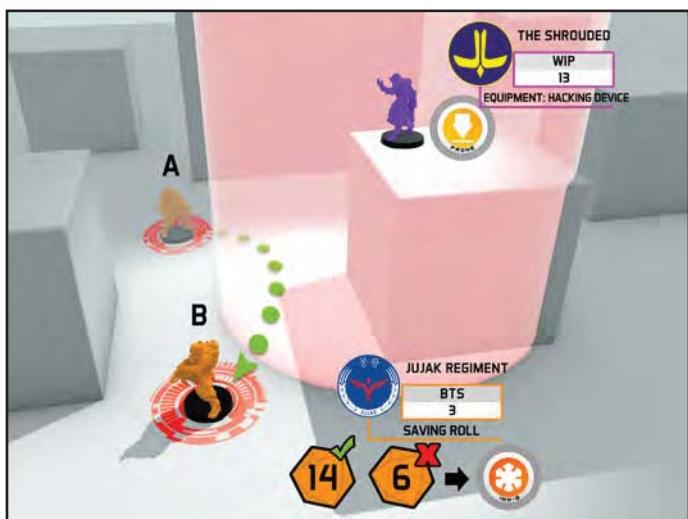
They both succeed, but the 7 cancels the 3.

Step 3:

Therefore, after the Shrouded Hacker won the Face to Face Roll, the Jujak must perform 2 Saving Rolls due to the DA Ammunition against 13 Damage.

Attack Damage = 10 ($13 - 3$ for BTS).

Due to the 6, the Jujak places an Immobilized-B Token next to him.





AMMUNITION AND WEAPONRY

Infinity N4的弹药与武器

在战争这一行当中，武器是一名士兵的工具。在Infinity的世界中有各式各样的战斗用具，从未来的、科幻的到基本的、简陋的。
如果运用得当，它们会发挥出致命的效用。

弹药 (Ammunition)

在Infinity N4，武器有不同的弹药类型，每一种弹药都具有不同的效果和特点。在Infinity N4中，弹药的种类如下：

- 正常 (N)
- 穿甲 (AP)
- 双重作用 (DA)
- 日蚀
- 电磁 (E/M)
- 爆炸 (EXP)
- 瘫痪
- 冲击
- 烟雾
- 震撼
- T2

武器表中的弹药栏规定了每种武器可使用的弹药类型。

在游戏中，不同类型的弹药对应Infinity N4不同单位与结构的防护效果。因此，为避免伤害而进行防护掷骰所使用的属性 (ARM、BTS、PH) 会有所不同。这取决于所使用的武器，并在武器表中有所规定。

牢记

某些类型的弹药的效果可能需要对某些属性值进行除法，在这种情况下，可能需要对结果进行取整。

取整：

在Infinity中，当一个数字（骰子结果、属性、MOD）被除以整数时，它总被向上取整。例如。5的一半 ($5/2=2.5$) 的结果为3。

普通弹药 (NORMAL (N)) AMMUNITION

普通弹药是常规形式的弹药，没有特殊效果。

普通弹药

掷骰

▶ 普通弹药的每个命中都会迫使目标做一次防护掷骰。

效果

▶ 每当保护骰失败，普通弹药会让目标失去一点生命值 (W) /结构值 (STR)
▶ 普通弹药掷骰出暴击会让目标额外做一次防护掷骰。

穿甲弹药 (ARMOR PIERCING (AP) AMMUNITION)

这种弹药专门为穿透最厚的装甲而设计。

穿甲弹药

掷骰

▶ 穿甲弹药在成功命中目标后，目标做防护掷骰时必须使用武器指定的ARM或BTS值的一半。

EFFECTS

▶ 对抗穿甲特种弹药时，目标的ARM或BTS值降为原本的一半，向上取整。所以任何ARM值大于0的目标，ARM或BTS值不会被降到1以下。
▶ 每当防护掷骰失败，穿甲弹药会让目标失去一点生命值 (W) /结构值 (STR)。
▶ 穿甲弹药掷骰出暴击会让目标应用其减半的ARM或BTS值额外做一次防护掷骰。

双重作用弹药 (DOUBLE ACTION (DA) AMMUNITION)

这种特种弹药使用高冲击小口径子弹。

双重作用弹药

掷骰

▶ 双重作用特种弹药在成功命中目标后，目标需要做两次防护掷骰。

效果

▶ 每次防护掷骰失败，目标都会失去一点生命值 (W) /结构值 (STR)。
▶ 即使第一次防护掷骰失败、目标进入昏迷 (Unconscious) 状态，也需要强制做第二次防护掷骰。
▶ 双重作用弹药掷骰出暴击会让目标额外做一次防护掷骰。



来自西比拉的解惑：双重作用弹药造成的一次暴击会让目标进行三次防护掷骰：两次来自于双重作用弹药的效果，另一次来自于暴击产生的额外防护掷骰。

日蚀弹药 (ECLIPSE AMMUNITION)

日蚀弹药是烟雾弹药的衍生版本，为阻挡多光谱目镜而设计。

日蚀弹药

非致命，反光 (Reflective)，无需目标

效果

- ▶ 日蚀弹药的作用方式与烟雾弹药完全相同，但其产生的零能见度区域也会影响多光谱目镜，无视其等级使视线无法穿过。
- ▶ 使用带有日蚀弹药的武器进行攻击时，使用者可与所有需要掷骰与视线的敌人攻击进行拼骰，并且其盖板放置的位置必须能遮挡攻击者的交火视线。

重要

只要盖板没有伤害属性且没有造成状态，盖板的作用区域就可以影响友军。

多光谱目镜受反射特性影响，因此拥有该装备的士兵也需要与使用日蚀弹药的武器进行拼骰。

电磁弹药 (ELECTROMAGNETIC (E/M) AMMUNITION)

这种弹药在激活、撞击时会散发高能电磁脉冲，使目标的电子设备失效。

电磁弹药

非致命

掷骰

- ▶ 电磁弹药在成功命中目标后，目标需要做两次防护掷骰，并且掷骰时必须使用BTS值的一半。

效果

- ▶ 电磁弹药将目标的BTS降低到原值的一半，计算时向上取整。
- ▶ 每当防护掷骰失败，电磁弹药会让目标进入孤立 (Isolated) 状态，阻止目标从命令池中获得命令，这种情况下，将一个孤立标记放置在目标的旁边。
- ▶ 如果在命令开始时，士兵处于孤立状态，他将视为非正规军，无法将自己的命令提供到命令池。
- ▶ 如果防护掷骰失败，并且目标为重步兵、遥控机、战术机甲或者是一个载具时，它还会进入不可移动-B级 (Immobilized-B) 状态。这种情况下，除了孤立标记外，再将一个不可移动B级 (IMM-B) 标记放在目标旁边。
- ▶ 一个被电磁弹药命中，并且防护掷骰失败的士兵，需要做一次普通的勇气掷骰 (Guts Roll)。
- ▶ 前一条规则不适用于重步兵、战术机甲、遥控机、及载具，其不能进行勇气掷骰。具有勇气 (Courage) 或同类规则的士兵则无需做勇气掷骰。
- ▶ 电磁弹药掷骰出暴击会让目标应用其减半的BTS值额外做一次防护掷骰。

孤立状态

孤立

激活

- ▶ 部队在被具有导致目标进入此状态的弹药、场景物件或特殊场景规则影响时，会造成此状态。



效果

- ▶ 在孤立状态下，部队不能从命令池中获得命令。
- ▶ 如果接下来的主动轮开始时，士兵仍处于孤立状态，那么他被视为非正规军 (Irregular) 并且本轮无法向命令池提供自己的命令。
- ▶ 在孤立状态持续的时间内，该部队所有的黑客程序 (Hacking Programs)、技能和带有通讯攻击 (Comms Attack) 或通讯设备 (Comms Equipment) 标签或特征的装备（例如黑客装置 (Hacking Device)、中继器 (Repeater)）会失去作用。
- ▶ 如果一个部队的尉官处于孤立状态，那么下一个主动轮开始部队会进入失去尉官 (Loss of Lieutenant) 状态，直到孤立状态解除。
- ▶ 处于此状态的部队在重启 (Reset) 掷骰时受到WIP-9的修正。
- ▶ 处于孤立状态的部队不再是任何Infinity火力组的成员。
- ▶ 一个孤立状态的部队如果是火力组组长 (Team Leader)，那么这个火力组也将被解散。
- ▶ 处于孤立状态的部队不能参加协同命令。
- ▶ 这种状态不会影响自动技能和自动装备，除了通讯攻击（或通讯设备装备之外）

解除

- ▶ 一个具有工程师 (Engineer) 特殊技能（或者具有提供此技能的装备）的士兵，可以花费命令中一个短技能，解除与其底盘接触的受影响士兵的孤立状态。工程师需要做一次普通WIP 掷骰（或者按特殊技能或场景规则的特殊说明），成功即可解除孤立状态。
- ▶ 受到孤立影响的部队可以通过一次成功的受到WIP-9修正的重启 (Reset) 普通或拼骰来解除状态。

重要

如果因为孤立状态的原因，部队进入了失去尉官状态，那么解除孤立状态不会立即解除失去尉官状态。失去尉官状态只有按照基本规则的尉官章节的描述才能解除。

