

# 战锤 40000 第九版中文总规则

本文件为战锤 40000 第九版的中文总规则前半部分。

中文总规则的前半部分包括了游戏的核心规则和基本机制，但不包括游戏任务的规则，任务翻译会在中文总规则的后半部分中再进行讲解。本文件内容复杂丰富，不同的章节之间联系紧密，应当使用目录功能来查阅。

目前，9 版总规则刚刚更新，规则原文正处于不断通过 FAQ 进行微调的不稳定期，会在未来一段时间内根据反馈不断进行修改，玩家应当做好规则概念在一定时期内发生变化的心理准备，本文件也会同步地进行更新。

出于同样的原因，本文件在不断增减内容时暂不会进行排版美化处理，暂时以规则内容本身为重。

以红字标出的规则为官方 FAQ 修改过后的内容，它们并非总规则书原文，而是官方给出的替换文本。

本文件复杂多样，不同的章节之间彼此又有联系，应当使用目录功能来查看。

## 更新记录：

**1.0**：9 版总规则（上）翻译完成，已经加入 2020 年 8 月 10 号和 12 号两次 FAQ 内容。

铸造世界模型 老湿腐战锤群52110183

# 核心概念

本书将首先从战锤 40000 的一些核心概念开始进行介绍。

## 规则优先度

在游戏规则中存在许多看似冲突的描述，总规则的不同章节中存在这种现象，总规则和种族规则间也时有出现。在此类情况中，如无特别说明，就默认特例规则的优先度一律高于通用规则，同时阵营规则的优先度又高于总规则。

规则文字中经常会出现这样的情况：首先明确地告知某件事不可行，随后又提到此事存在例外。

例如：

1. 移动阶段章节提到了“加速后不能使用射击武器”
2. 射击阶段又提到“突击武器可以在加速后使用，但命中骰结果-1”。
3. 单位规则卡说明本单位加速后使用突击武器不受命中惩罚
4. 阵营专属战略技能让这个单位的命中骰结果+1

在这个例子中，前一句规则描述的对象是“所有的射击武器”，后一段规则描述的对象则是“特定的某一类射击武器”，于是，根据特例优先于通用的原则，即便加速后不能使用射击武器，**突击武器**也成为了例外。

于是按 4321 的顺序优先生效，最终效果是这个单位加速后不受命中惩罚使用突击武器，并且命中结果+1

在通常情况下如何如何，在特定条件下又会改为如何如何——类似的情况广泛地存在于战锤 40000 的所有规则中，这种“互相冲突而又存在优先级”的规则表达构成了总规则和每一本种族规则书的基本逻辑。

## 军队

在战锤 40000 游戏中，每名玩家都指挥着自己的微缩战棋模型军队，军队就是你指挥的所有模型的总称。

“微缩战棋模型”这一概念在后文中将被简称为“模型”。

模型组成单位，单位组成分队，分队组成了军队。

如何使用战斗力与分值组建军队的相关规则会在之后章节中有详细的描述。

## 测量距离

游戏中使用的所有距离多以英寸为单位，平时简称为“寸”。

你可以在任何时候对任何距离进行测量，例如说，你在移动一个模型时，想知道它装备的武器在自身完成移动之后是否射程足以攻击到敌人，就可以在移动模型时连同其武器射程一起进行测量，游戏规则对此没有任何限制。

模型之间的距离总是从一个模型的底盘边缘与另一个模型底盘边缘之间最近的点算起。

单位之间的距离总是从彼此之间距离最近的一个模型算起。

如果一个模型没有底盘，那么就使用其车体（定义见下一页）进行测量，仍然需要测量其距离最近的点。

一些规则或能力需要判定“最近的”某个模型或单位（例如，惩戒灵能就只能对最近的可见敌军单位生效），如有多个单位距离同样近，就由使用这个规则或能力的玩家来对其进行判定。这名玩家必须在结算这个规则或能力之前宣布同样近的多个单位中的一个为“最近”，然后再对其结算规则或能力。也就是说，即使可能存在实际距离相同的情况，在规则计算中，仍然只能有一个最近模型或单位，不可出现“多个模型或单位都是距离最近的目标”这种情况。

如果对最近模型/单位的距离判定并非来自某个玩家（或这个玩家军队中的单位）所使用的规则或能力，那么就由双方玩家进行拼骰，由胜者来决定哪个模型或单位是最近的，关于拼骰的概念详见下文。

# 模型与单位

战锤 40000 中最基础的运作单元是“单位”。

所有的单位都是由模型组成的，同一个单位的所有模型都使用同一张单位规则卡（相关定义见下一页）。

所有的模型都属于一个单位，一个模型不能同时属于多个单位。

一些单位只包含一个模型（例如英雄人物或是坦克战车），一些单位则同时包含了很多模型（例如步兵小队）。

绝大多数模型都有底盘，对拥有底盘的模型进行的所有测量是从其底盘上的任意一点开始的；

少数模型没有底盘，对无底盘模型的测量是从其模型本身上的任意一点开始的，这又被称为从车体开始测量。

“车体”是一个常见的规则概念，它指的是不包括底盘的模型本身。

如无特殊说明，有底盘的模型一律按照底盘测量，而没有底盘的模型改为使用车体来进行测量。

需要注意的是，并不是所有没有底盘的模型都是载具车辆，也可能存在怪兽、恶魔或建筑造型的无底盘模型，作为一条规则，它仅仅作为概括性描述，对非载具模型使用“车体”二字偶尔可能产生违和感，但不会影响游戏进行。

同一支军队中的所有模型都彼此为友军模型，同一支军队中的所有单位都彼此为友军单位。

你对手军队中的所有模型对你来说都是敌军模型，你对手军队中的所有单位对你来说都是敌军单位。

如果一条规则特定说明了影响友军或敌军的单位或模型，那么它就只能影响你和对手其中一方的单位或模型。

而如果一条规则的作用对象只提到了单位或模型，并未明确其所有者，那么它就不分敌我地影响双方单位或模型。

## 单位起始模型数量、模型数量低于半数、单位被消灭

“起始模型数量”、“模型数量低于半数”和“单位被消灭时”是三个常见的规则术语。

当你在军表中加入一个单位时，该单位此时的模型数量被称作它的“起始模型数量”。

在游戏过程中，单位中的模型可能会被消灭或因士气测试而逃跑，当一个单位中的模型数量被削减到起始模型数量的一半数量以下时，该单位此时就被称作“模型数量低于半数”。

一些规则可以让你将一个单位分解为多个不同的单位，或是将多个单位合并为一个单位，这些能力的生效时间各不相同，可能发生在游戏开始之前，也可能发生在游戏进行的过程中。

如果你对一个单位进行了分解，那么新产生的多个单位各自的起始模型数量就是该单位在原单位分解时被分配到的模型数量；而如果你对多个单位进行了合并，那么新产生的单位的起始模型数量就是该单位在合并时的模型总数。在起始模型数量发生变化后，对其半数模型数量的判定也会相应地发生变化。

有许多规则是被“单位被消灭”触发的，它的细则如下。

“一个敌军单位被你消灭”或“一个敌军单位被军队中的单位/模型消灭”指的是下列四种情况之一：

- 1) 一个敌军单位中的最后一个模型被你军队中的一个模型进行的一次攻击消灭。
- 2) 一个敌军单位中的最后一个模型逃跑了。
- 3) 一个敌军单位中的最后一个模型被你军队中的一个模型造成的致命伤害消灭。
- 4) 一个敌军单位中的最后一个模型被你军队中的一个模型使用的“直接消灭该模型”类的能力消灭。

如果一个敌军单位因为上文以外的其它原因被消灭，那么该单位就不算作是被你或你军队中的单位/模型消灭的。

例如说，如果敌军主将模型在过载离子武器时消灭了自己，那么你在规则结算中就不算作击杀了敌军主将。

## 单位连续性

一个单位中的所有模型必须随时都保持一起行动，这被称作单位连续性。

如果一个单位中的模型数量超过 1 个，那么，每当该单位结束一次任何形式的移动（这包括了移动阶段、冲锋阶段和近战阶段中所有不同类型的模型位移）时，其中的所有模型就必须保持在单位连续性内。如果一个单位不能在完成一次任意形式的移动后让自己维持在单位连续性内，它就不能进行这次移动。

单位连续性指的是单位中的模型彼此之间的距离，其具体定义会随着单位中模型数量的变化而一同发生变化。

· 单位中有 1~6 个模型时：单位中的每一个模型必须位于另外一个同单位模型的平面 2 寸内或垂直 5 寸内。





| 武器名     | 射程 | 类型    | S   | AP | D  | 武器特效 |
|---------|----|-------|-----|----|----|------|
| 爆弹步枪    | 30 | 速射 1  | 4   | -1 | 1  | 无    |
| 自动爆弹步枪  | 24 | 突击 2  | 4   | 0  | 1  | 无    |
| 潜伏者爆弹步枪 | 36 | 重型 1  | 4   | -2 | 2  | 无    |
| 爆弹手枪    | 12 | 手枪 1  | 4   | 0  | 1  | 爆炸   |
| 破片手雷    | 6  | 手雷 D6 | 3   | 0  | 1  | 无    |
| 穿甲手雷    | 6  | 手雷 1  | 6   | -1 | D3 | 无    |
| 动力剑     | 近战 | 近战    | 使用者 | -3 | 1  | 无    |

( 表格内是这个单位可能用到的装备数据和分数 )

使用规则卡的方式举例

假设我要在军队中加入一个星际战士仲裁者单位；

- 这个单位的基础编制是 5 个模型，其中包括 1 名仲裁者士官和 4 名仲裁者，这 5 个模型总共 100 分。
  - 但我需要更多的人数，于是我根据下方的选项为单位中加入 3 名额外的仲裁者，这 3 个模型总共 60 分
  - 他们的基础装备全部都是 0 分，否则就需要为其花费额外的分数，装备只按最终你拥有的装备来算分，如果一件装备被替换掉了，就不会使用原本的分数，假如我将一个 3 分的基础装备替换为 1 分的，最终就只花费 1 分。
  - 我将全体模型的爆弹步枪（0 分）换为了自动爆弹步枪（1 分），因为单位中共有 8 个模型，于是又花费 8 分。
  - 我又为其中一个模型装备了外挂榴弹发射器，于是又花费 1 分。
  - 我为士官装备了一把动力剑，花费 4 分。
- 最终这个单位共消耗 173 分，它的单位定位是基础，在军队中的一个分队里占据一个基础槽位。  
该单位的起始模型数量为 8，而因为模型数量大于 6，它的战斗力也按照规则描述变成了 10。  
关于分值、战斗力和分队的机制，详见之后的军队结构章节。

模型基本属性

游戏中存在大量不同的模型，从勇敢的星际战士到残暴的兽人再到亚空间恶魔，不一而足。  
为了明确表现这些模型的不同能力，有多种数值来归纳它们的特征，这些就是俗称的“模型基本属性”。  
在规则表现中，有时这又被称为“面板属性”，面板属性就是这个单位在规则卡上的原本属性数据。

本章节，以及每个种族的具体规则书中都会大量使用属性缩写，所以最好记牢它们。

移动力（M）

本属性体现模型的机动能力和速度，越高的数值能让这个模型移动的更远，普通步兵 M 值为 6，摩托则多为 14。

近战技能（WS）

本属性定义了这个生物在肉搏格斗中运用武器的熟练程度，或者说明它有多凶猛。这个属性表示了在格斗战中击中对手的投骰最低要求。游戏中的凡人士兵（例如帝国卫军士兵）通常 WS4+，而星际战士则为 WS3+。

射击技能（BS）

本属性表明这种生物运用射击武器射击时的精确度，这可以是枪炮，也可以是手雷或喷吐。这个属性表示了使用射击武器击中对手的投骰最低要求。游戏中的凡人士兵通常也是 BS4+，对准头不上心的兽人则是 BS5+。一些怪兽拥有与生俱来的武器可以用来攻击远程目标（毒液喷吐、音波冲击等），那么 BS 值也同样表示它们的准头。

力量（S）

本属性表示这种生物的力量有多强壮。极度虚弱的生物也许 S 值只有 2，无畏机甲的 S 值高达 7，普通的人类则只有 3。S 值用来表示这只生物在肉搏中的攻击有多强力猛烈，多轻易就能够对敌人造成伤害。需要注意的是，这个属性只影响这个模型的肉搏能力，而射击武器的 S 值与装备这把武器的模型自身的 S 值没有关系，再弱不禁风的人也可以扣动扳机，或是操作大炮。

坚韧（T）

这个属性用来表示该模型承受物理打击的能力，爆弹枪或许可以轻易杀死屁精，但对巨型恶魔可能难以造成伤害。数值越高，模型就越难以被一下攻击成功伤害。皮糙肉厚的兽人 T 值为 4，而黎曼鲁斯主战坦克的 T 值则为 8。

耐久（W）

本属性表明模型在死亡或者损毁前，能够承受多少伤害。绝大多数类人生物的 W 值都是 1，但原铸星际战士、兽人老大和骑兵的 W 值就会超过这个数字。英雄人物和载具通常能够承受更多伤害，W 值往往高于同类小兵。

### 近战攻击次数 (A)

本属性决定了当这个模型进行近战攻击时所投掷的攻击骰子数量，一个杰出的战士和特别凶猛的怪兽可能会一口气地对目标施展暴雨般的连击。太空死灵武士迟缓沉着，A 值只有 1，而恐虐狂战士的 A 值便为 2。载具同样也有 A 值，这体现了它们用轮子或履带碾压敌人的能力。

### 意志力 (LD)

本属性表现一个模型的勇敢程度，也可能说明它意志坚定或是训练有素。怯懦的混沌教徒在失去队长时的 LD 值只有 5，而精英部队，例如星际战士，则往往会有 8 甚至更高的 LD 值。

### 盔甲保护 (SV)

本属性表现一个模型的物理防御力，可能来自其穿戴的装甲，也可能来自它的硬化表皮。

本属性有时又被称为“护甲保护”，或简称为“甲保”、“盔保”，这种称呼与盔甲保护的意义是一样的。

铸造世界模型 老湿腐战锤群5211073

## 属性修正

游戏中存在许多种能够修正属性的规则。一些装备和特殊能力会修改模型的属性，对其加强或者削弱。有时是增加或减少（单纯的加减，例如+1，-1），有时则是乘算（例如  $\times 2$ ， $\times 3$ ），还有时会固定为某个数值（例如，不论装备者原本的 S 值是多少，都以 S8 进行攻击），诸如此类。

- 在进行属性修正时，如果出现任何小数点，那么都对其进行向上取整。
- 任何对属性的向下修正都不会让某条属性值低于 0，但向上修正则不封顶。
- 一些属性的数据为“-”、或“无”，那么这些数值的属性就不能被修正。

如果某条属性只有一个修正效果，那么简单地将这个修正效果施加上去便可，但有时一条属性会同时被多种能力修正，例如同时被 S+1 和  $S \times 2$  的两种效果影响，此时就需要按照“先乘除再加减”的顺序进行。

例如说，一个星际战士（S4）装备了动力拳（ $S \times 2$ ），同时又被一个强化灵能（S+2）影响，那么，这个模型在进行近战攻击时，首先对其力量值进行乘算（ $4 \times 2 = 8$ ），然后再进行加算（ $8 + 2 = 10$ ），最终的攻击 S 值为 10。

### 无属性（属性为 0）

一些模型的属性值为 0 或“-”，这就代表它们完全不具备这方面的能力，例如，一座碉堡就没有肉搏格斗能力。

#### “无属性”的数值不能被修正。

BS 值为 0 的模型完全没有射击能力，WS 值为 0 的模型完全没有格斗能力，盔甲保护值为“-”的战士也完全没有任何物理防御力。因此，这些属性不能被修正，它们不会凭空地得到原本不具备的能力。

需要注意的是，盔甲保护为 7+ 的模型依然可以进行保护（因为盔甲保护骰结果可以被修正，详见之后的章节），但如果它的盔甲保护属性为 0，便无论如何都不能进行保护。

### 最低属性

一个模型的 S、T、A 和 LD 四个属性最低只能被减少到 1，不能为 0。

一些规则会涉及到某个模型的 S 值，此时，如果这个模型没有 S 值，就改为使用它的 T 值来进行计算。

例如说，帝国骑士的一个战略技能涉及到使用骑士的巨型动力拳去抓握一个敌军模型，并与之进行 S 值对抗测试，如果被抓握的模型是建筑物（建筑物没有肉搏能力，所以没有 S 值和 WS 值），就改为与这个建筑物的 T 值对抗。

### 随机属性值

一些模型的拥有随机的属性值，在每次要用到这个属性时需要进行一次随机测试，例如“S D6”，此时就按照这个模型规则卡上的规则，投掷一颗 D6 来决定其此时的 S 值。

如果一个单位中的模型拥有随机 M 值，则整个单位在每次进行移动时只进行一次随机测试来决定所有模型的 M 值

损伤表

一些模型会在其数据卡中拥有损伤表，这意味着，这个模型的属性会随着 W 值的损耗而发生变化。在绝大多数场合，一个拥有损伤表的模型当前的 W 值越低，它的属性就会变得越差。在少数例外情况中，可能会有模型会“愈战愈勇”，损伤表档位越低就越凶猛，这就需要根据具体的单位来判断。在拥有损伤表的模型的面板数据中，一些属性用星号（\*）或 X 字样代替，这些属性需要参照损伤表来查看。范例如下：

| 名称     | M               | WS | BS | S | T | W  | A | LD | SV | 损伤表 | 剩余 W | M  | BS | A  |  |
|--------|-----------------|----|----|---|---|----|---|----|----|-----|------|----|----|----|--|
| 战斗修女犀牛 | *               | 6+ | *  | 6 | 7 | 10 | * | 8  | 3+ |     | 6-10 | 12 | 3+ | 3  |  |
| 单位组成   | 一台战斗修女犀牛。       |    |    |   |   |    |   |    |    |     | 3-5  | 6  | 4+ | D3 |  |
| 分数与规模  | 战斗修女犀牛是一个单独的模型。 |    |    |   |   |    |   |    |    |     | 1-2  | 3  | 5+ | 1  |  |

例如，在这辆犀牛只剩下 5 点 W 值时，它的 M 值就变为 6，BS 值变为 4+，A 值变为 D3

关键词

所有规则卡都注明了这个单位所拥有的关键词，这些关键词可能会在各种时刻参与游戏的判定。在种族规则书（和本书之后的章节中），关键词会用**粗体字**来表现和强调，下面就是一个例子：

|       |                 |
|-------|-----------------|
| 阵营关键词 | 帝国、阿斯塔特修会、<战团>  |
| 关键词   | 步兵、原铸星际战士、仲裁者小队 |

阵营关键词决定了哪些单位可以组成一支军队或分队，关于这些军队构筑的详细阵营规则见后文中的对应章节。虽然阵营关键词和关键词分属两栏，同时阵营关键词会在你构筑军队时产生限制和影响，但在游戏进行的过程中，如无特殊说明，则阵营关键词和关键词的规则效力是一样的。

例如说，一个能力对“友军**阿斯塔特修会步兵**单位”生效，而范例中的仲裁者小队拥有**阿斯塔特修会**和**步兵**关键词，虽然**阿斯塔特修会**是阵营关键词，而**步兵**是一般的关键词，但它们在游戏进行过程中的规则效力相同，所以就可以被这个能力影响。

一些关键词前后会出现尖括号，例如<战团>、<虫巢舰队>和<混沌印记>等。所有带尖括号的关键词都是可以由你在构筑军表时进行选择 and 更改的，它往往代表着这个单位拥有的子阵营。此类规则会在具体的种族规则书中再进行详细表述，而如果一种规则中写明影响对同尖括号关键词单位，那么就要求这两个关键词有相同的选择。

例如说，原铸副官的光环对“友军同<战团>单位”生效，那么，就只有选择了相同<战团>关键词的单位可以被这个领主的光环能力影响——**极限战士**副官的光环可以影响**极限战士**单位，但不能影响**帝国之拳**单位。

前述的两个关键词都是<战团>关键词的可选替换对象。关于更加详细的规则，就需要查看相应的规则书，在这个例子中，就需要查看星际战士的规则。

如果一个单位中包含了拥有不同关键词的模型，那么，如无特殊说明，该单位在结算与特定关键词的单位交互的规则时就视作同时拥有其中每个模型的所有关键词。而当该单位结算与特定关键词的模型交互的规则时，就只有该单位中拥有对应关键词的模型可以受到影响。

分值

分值是最基础，也最为严谨的模型或武器装备的实力定义标准。游戏中的所有模型和绝大多数武器装备都有自己的分值（有时也被称作分数）。随着你军队中每个模型在装备选择上发生变化，这个模型的分值也会对应地有所改变。分值用于详细评定一个模型或装备的价值和综合实力，分值越高，这个模型或这件武器装备的价值便越高，也越具威力。

当你计算一个单位的总分值时，需要将这个单位中的所有模型，以及这些模型的武器装备的分值全部相加，其结果便是这个单位的总分值；而所有单位的分值之和则是你军队的总分值。



## 战斗力

战斗力是另一套单位实力定义方式，它使用起来较为简便，但严谨程度远不及分值。

游戏性中的所有单位都有自己的战斗力（有时也被简称为战力）。战斗力是根据单位决定的，它固定不变，不会因为不同模型装备了不同的武器而发生变化，这与详细到每个模型和每一件武器装备的分值不同，不论你为一个模型选择什么样的装备，都不会改变整个单位的战斗力。战斗力越高，这个单位的价值便越高，也越具威力。

不同单位的战斗力计算方式有着区别，不能一概而论，需要对照其对应的单位规则卡来查看。

所有单位的战斗力之和便是你军队的总战斗力。

## 单位的队长

许多单位都由一个队长模型带领。

在不同种族的不同规则书中，不同单位的队长有许多不同的称呼，包括但不限于“士官”、“冠军”、“领队”、“神官”和“阿尔法”等，这些概念被通称为队长。队长往往会比单位中的一般成员有更好的面板属性，或是能够从更多的装备表中选择武器装备。

除非另有规则说明，否则单位队长的分值与单位中的一般成员相同，不会额外加分，也不会额外添加战斗力。而当队长有额外消耗时，在单位的规则卡中就会对其有明确标注。

## 接战范围

接战范围指的是模型能够直接以近战威胁到敌人的距离，只要进入了这个范围，就可以进行近战攻击。如果一个模型位于另一个模型的水平 1 寸，垂直 5 寸范围内，那么这两个模型就互相在彼此的接战范围内。接战范围是相互的，如果 A 模型位于 B 模型的接战范围内，那么 B 模型也位于 A 的接战范围内。

在大多数涉及到移动的场合中，模型都不能通过冲锋/英勇介入以外的移动方式直接进入敌军模型的接战范围内。关于这一点，详见之后的回合与阶段规则。

译注：在常见的地形中，8 版以前推出的旧废墟模型的楼层高度为 3 寸，而 8 版后发售的新废墟地形的楼层高度为 5 寸，也就是说，不论你使用的是旧版还是新版的官方废墟地形，模型都可以在“一楼”对“二楼”进行近战，即便进行攻击的模型因为规则限制而不能移动到这个废墟的二楼，也可以对其进行攻击。

## 战场（桌面）

战场可以是你找到的任意平整桌面，也就是你进行游戏的场所。

如无特殊说明，那么任何模型在任何时候都不得移动出战场边缘，也不能只有一部分停留在战场内，不能将底盘或车体的一部分压在战场边缘以外的位置。

在规则中，有时会出现“位于战场上……”或“位于桌面上……”的表述，它们的意思是相同的，即，被提及的这个模型必须实际地位于战场（桌面）上，如果它并没有实际位于战场上，例如正乘坐在运输工具中，或是暂时在预备队中等待，还没有入场，那么便不符合上述两段引文的要求。

战场大小会随着游戏规模的变化而发生改变，不同规模的游戏会使用不同大小的桌面。同时桌面上也存在许多战场地形，关于战场大小和战场地形的规则，详见后文中的对应章节。

## 模型不稳

有时你会发现模型很难稳定地放置在一个规则上说理应能够放下的地方，这可能是因为地形的角度和模型重心不匹配，也可能是你不想让有精美细节的模型在复杂建筑结构中出现擦挂。此时，即便你费劲地让这个模型勉强保持了平衡，它也可能随着桌面的轻微晃动而翻倒或是发生磕碰，最终导致模型损毁。

在这种情况下，如果你能确认这个模型可以在符合规则的同时又物理性地放置在这个位置上，就可以在与对手进行沟通之后，将它暂时放置在别处来进行保护，免得发生磕碰，此时，这个模型在规则结算中仍然位于不稳的位置。你可能会需要在模型的这个“实际位置”处做一些标记，以免双方玩家忘记此事。在需要该模型实际存在于此地来结算规则时（例如说，需要判断该模型和另一个单位彼此之间是否可见时），就再把该模型取过来，暂时又在双手保护下放置在此地，结算完规则后又放回安全位置。

在过去版本的总规则中，这又被称作“模型小人多动症”。

## 范围效果（光环）

一些规则和能力并不只对一个模型或单位起效，而是拥有更大的影响范围，这类规则被称作“光环”。光环能力和规则会对位于其影响范围内的所有模型或单位生效，如果产生这个范围效果的模型自身也符合这条范围规则的要求，那么它自己也会被其影响。

例如说，由**步兵人物**发出的，影响6寸内所有友军同阵营**步兵**的光环效果也会影响这个**步兵人物**模型自己。在判断范围效果是否影响某个单位时，存在一些需要明确区分的规则术语。

下列四种术语都在各种族的规则书中广泛出现，它们的影响范围是不同的。

- **位于 x 寸内的模型**：该模型的任意部分（包括底盘或车体）位于影响范围内。
- **完全位于 x 寸内的模型**：该模型的所有部分（包括底盘或车体）都位于影响范围内。
- **位于 x 寸内的单位**：该单位中的任意一个模型的任意部分（包括底盘或车体）位于影响范围内。
- **完全位于 x 寸内的单位**：该单位中的每一个模型的所有部分（包括底盘或车体）都位于影响范围内。

也就是说，如果一个范围效果注明为“位于 x 寸内”，那么你的模型只需要“挂在光环边缘”就可以得到该范围效果，而如果加上了“完全”二字，就需要完全位于光环内才可以。

# 骰子

在战锤 40000 的游戏中，绝大多数测试都由投掷骰子来决定，你需要根据骰子的结果来判断一次测试是否成功，也需要骰子来在多种效果间进行随机选择，还需要骰子来决定一件武器的随机攻击次数或破坏力，不一而足。

所有的游戏内测试都需要用到六面骰，这被简称为“D6”。

写在 D6 之前的数字就是本次测试需要的骰子数量，例如 2D6 就是投 2 颗六面骰，10D6 则需要投 10 颗。

如果一个测试要求你投出“X+”，那么，当你的投骰结果大于等于 X 时，就算作这次测试成功。

例如说，当一下攻击需要 3+ 来命中时，只要你的命中骰结果大于等于 3，这一下攻击就会命中。

## 投 D3

现实中并不存在三面体，因此，在需要投掷 D3 时，首先投一颗 D6，随后将结果减半，再向上取整。

也就是说，“投 D3”实际上仍然是投 D6，但在这次 D6 的结果中，1~2=1，3~4=2，5~6=3。

## 投 D66

当规则要求你投掷 D66 时，投掷两颗 D6，第一颗 D6 决定十位数，第二颗 D6 决定个位数。

例如说，如果你 2D6 的结果分别是 3 和 4，那么这次 D66 的结果就是 34。

## 修正值(投骰结果修正)

游戏中存在许多种能够修正投骰结果的规则。对投骰结果的修正大多都是增加或减少，也有可能存在乘算。

投骰结果有时又被称为“一颗骰子的结果”，这两者的意思是一样的。

如果投骰结果只有一个修正效果，那么简单地将这个修正效果施加上去便可，有时一颗投骰结果会同时被多种能力修正，此时就将所有的结果一齐加算。如果同时存在加减和乘除，就需要按照“先乘除再加减”的顺序进行。

如果在修正投骰结果时出现了小数点，如果没有特殊说明，那么就对其进行向上取整。

一颗骰子的结果可以被修正得超过 6，这是很常见的，例如，盔甲保护骰的结果就有可能被修正到 7 甚至更高。

一颗骰子的结果不能被修正得小于 1，如果它会被修正得小于 1，那么就视作其投出了 1。

**命中骰和造伤骰的结果修正有固定的上限，永远不能被修正得大于+1，也不能被修正得少于-1。**

**命中骰和造伤骰以外的骰子结果修正没有上限（例如盔甲保护、灵能测试等），不受本限制影响。**

例如说，一个步兵模型在移动之后使用重型武器攻击一架拥有“难以命中”能力的飞行器，那么这一下攻击首先会被重型武器的特性影响（步兵模型在移动后使用重型武器攻击时命中骰结果-1），随后又被难以命中能力影响（对本单位进行的射击攻击的命中骰结果-1），此时，这一下攻击的命中骰就被往下修正了两次；但又因为命中骰的结果修正存在上限，所以，虽然两条规则都同时生效，但这一下攻击的命中骰结果最终会“锁”在-1，而不会-2。

## 重投

一些规则可以让你对骰子进行重投。重投可能是重投一颗骰子，也可能是重投一次测试中的所有骰子。在重投骰子时，重投之后的结果即为该测试的最终结果，即使重投的结果比第一次更坏，也必须接受新的结果。在任何情况下，同一颗骰子都只能被重投一次。

如果重投规则明确表明你重投的是一次使用多颗骰子的测试，那么就必须重投这次测试中的所有骰子。

对“一颗骰子”和“一次测试”的举例如下：

- 如果一条规则让你重投“一颗命中骰”，那么就只能重投一颗命中骰。
- 如果一条规则让你重投“一次冲锋骰”，那么你就需要重投整个冲锋测试（通常是 2D6，但也可能有更多）。

有时你可以使用多个不同的能力来重投同一颗骰子，此时，你必须明确说明自己将要使用具体哪个能力来进行重投，但同一颗骰子只能被重投一次的原则仍然不会改变。

而如果你拥有两种不同的能力，这两种能力都可以让你重投一次多颗骰子测试中的一颗骰子，你就可以宣布使用 A 能力重投其中一颗，使用 B 能力重投另外一颗，但与上方描述相同，你不能同时用 AB 能力来重投同一颗骰子。

如果一条规则让你重投特定的骰子，那么就只有这些骰子结果可以被重投。

例如，如果一种能力让你可以“重投结果为 1 的命中骰”，那么就只有结果为 1 的命中骰可以被重投。

如果你要在一次 D3 测试中重投结果为 1 的骰子，那么你就应该按照 D3 中的 1 来重投，而不是 D6 中的 1，也就是说，这一次重投实际上重投的是 D6 中的 1 和 2（它们在 D3 测试中视作 1）。

如果一次投骰的结果有修正值，那么对这颗骰子的重投必须发生在修正值施加之前。

如果一条规则指向“不计算修正值的结果”或是“未修正的结果”，那么这条规则指的就是重投发生之后，但修正值施加之前的骰子结果。

如果你的第一次投骰时有修正效果，那么这些修正效果同样也作用于重投之后的骰子，即便这些修正效果是一次性的，也会对重投后的结果生效。

例如：一条规则让你可以在投出结果为 6 的未修正近战命中骰时使用同一把武器额外进行一下攻击，另一条规则让你可以重投结果为 1 的命中骰，并且近战命中骰的结果+1。

在这种情况下，假设你首先投出了一颗结果为 1 的命中骰，那么，虽然规则让你的这一下命中骰结果+1（也就是说，这一颗骰子的最终结果是 2），但重投发生在修正值施加之前，因此你仍然可以重投这一颗结果为 1 的骰子。

在重投之后，这一颗骰子的新结果为 5，这是这颗骰子重投之后的结果，但修正值尚未施加（它的最终结果实际上是 6），但因为额外攻击特效的触发条件是“结果为 6 的未修正命中骰”，所以这一下攻击不能触发额外攻击特效。

又例如：一个 BS3+，并且拥有重投结果为 1 的命中骰的能力的模型在标准移动之后使用重型武器进行射击攻击，此时，这些攻击受到重型武器的规则影响（命中骰结果-1），你投出了一颗结果为 1 的命中骰和一颗结果为 2 的命中骰，此时就只能重投其中的第一颗结果为 1 的命中骰（虽然第二颗命中骰的最终结果是 1，但重投发生在修正值施加之前，因此不可重投）。

在重投之后，这一颗骰子的新结果为 3，但在对这颗重投后的骰子施加修正值之后，它的最终结果变为了 2，而 2 不符合 BS3+ 的需求，所以这两下攻击都没能命中。



## 拼骰

一些情况需要双方玩家一起投骰，然后用骰子结果来比大小，这被称作拼骰。

在拼骰中，结果更高的玩家就是拼骰的胜者。如果双方的结果相同，就需要重复拼骰，直到出现不同结果为止。拼骰的骰子不能通过任何方式重投，也不能通过任何方式进行修正。

## 立骰（与其它结果无法确定的情况）

如果遭遇投骰结果被严重遮挡导致对方玩家第一时间不能看到结果，或是骰子跌落桌下，或是骰子在地形或模型中卡住，没有水平静止，而是“立了起来”……等无法确定骰子结果的情况，就需要重投这颗骰子来得到结果。此类情况视作骰子没有投出，所以，如果出现连续立骰的现象，那么也可以连续重投，直到结果被双方玩家确定下来为止，才视作这颗骰子第一次投掷出了结果。

## 快速投骰法

如果你需要同时结算大量相同属性的测试，就可以同时投掷这些骰子来加快结算速度。

在游戏过程中，如果严谨地按照规则来结算攻击（更加详细的规则详见射击和近战阶段），那么所有的攻击就都是“一下一下地”结算的，这意味着，如果一个单位中的 10 个模型使用同样的武器进行射击，而每把武器可以攻击 3 下，你就需要连续结算 30 下攻击：首先结算第一下攻击的命中、造伤、保护，然后再结算第二下攻击的命中、造伤、保护……等等，一直到结算完 30 下攻击为止。这在大多数时候会极大地减缓游戏速度，无法被玩家接受。

在这种时候，你就可以使用快速投骰法：同时投掷 30 颗命中骰，然后将它们中成功命中的骰子取出来，再一起为其投掷造伤骰，之后再转由对手等同于投掷成功造伤的骰子总数的复数保护骰。

快速投骰法可以加快游戏速度，但，需要强调的是，快速投骰法仅限于在所有需要结算的测试都完全相同时使用，并不是在任何时候都可以随意地一起投掷。

回到刚才的例子。如果前文中的这 10 个模型所使用的武器的破坏力是固定值，那么一起投骰和分别投骰在结算上是没有区别的；而如果这些武器的破坏力是随机值（例如 D3），但被攻击的模型的 W 值只有 1 点，此时，无论 D3 的结果投出多少，在保护失败之后都会杀死 W1 的模型，那么一起投骰和分别投骰同样也没有区别。

但，如果武器的破坏力是随机值，同时被攻击的模型的 W 值又不为 1，那么一起投骰和分别投骰的差别就出现了。例如说，当禁军使用其近战武器（绝大多数的禁军近战武器破坏力都为 D3）攻击一队原铸星际战士（W 值为 2）时，你的快速投骰结算流程就必须改为：首先为所有的攻击一起投掷命中骰，然后为所有的成功命中投掷造伤骰，随后对手玩家为所有的成功造伤投掷保护骰——快速投骰的部分就到此为止了。接下来，你需要为每一下没能被保护的攻击分别投掷随机破坏力。

这么做的原因是，D3 的随机破坏力不能保证杀死 W2 的模型。如果你投出 2 或 3，那么 W2 模型自然就被直接杀死了，但你如果投出了 1，该模型就会再吃下对这个单位进行的“下一刀”攻击，变成了必须要用两下攻击来杀死一个模型的情况。因此，你必须为每一下没能被保护的攻击分别随机投掷随机破坏力，如此来区分到底是一下攻击就能杀死一个模型，还是要两下攻击才够。在禁军对原铸星际战士的这个例子中，你主要需要判断的是随机 D3 破坏力是否投出了 1（实际上，当你投出一个 1 之后，紧接着的下一个后续攻击便不需要投掷了，因为下一刀攻击的 D3 不论是什么结果，都会杀死只剩下 1 点 W 值的模型），但在使用更高随机性（例如 D6 破坏力）的武器，或是攻击拥有更多 W 值的多模型单位时，“分别投掷随机破坏力武器的破坏力”会变得更加重要。在游戏中应当谨记。

当你攻击由多个 W 值不为 1 的模型组成的单位时，不能先同时投掷所有攻击的随机破坏力，然后再对其进行分配，而是必须分别决定每一下攻击的随机破坏力，立刻将其结算到被攻击的单位中的模型身上，之后再决定后续攻击的随机破坏力。

# 游戏回合流程

每一局的战锤 40k 的游戏都由若干个“游戏大回合”组成，具体的数量取决于你当前进行的任务。每一个游戏大回合又被分为两个玩家回合，两名玩家在每个大回合中轮流进行自己的玩家回合，轮流顺序是固定的。每一个玩家回合又进一步被划分为数个游戏阶段，玩家将在自己的玩家回合中按照顺序进行这些游戏阶段。在这里首先对所有的游戏阶段做一个简单的概述，每个阶段的具体规则请参阅接下来的详细章节。

- > **指挥阶段**：你使用手中的游戏资源，使用战略技能，祭司进行祈祷，以及结算任务分数。
- > **移动阶段**：你的单位在桌面上进行机动。
- > **灵能阶段**：你的灵能者召唤亚空间力量，进行施法，同时敌军灵能者可以尝试破法。
- > **射击阶段**：你的单位使用射击武器攻击敌人。
- > **冲锋阶段**：你的单位发动冲锋，尝试进入敌军单位的接战范围。
- > **近战阶段**：两军单位互相进行近战攻击，近战阶段是相互的，双方玩家的单位都可以进行攻击。
- > **士气阶段**：两军单位结算发生在本玩家回合中的伤亡，进行士气测试和损耗测试来考验继续战斗的决心。

在上述的游戏阶段全部完成之后，这个玩家回合就结束了，下一个玩家回合随之开始。在双方玩家都结束了玩家回合之后，这个游戏大回合就结束了，下一个游戏大回合开始。如此循环往复，直到游戏结束。

## 在原本阶段外结算的能力

一些规则可以让模型或单位在“原本的阶段外”行动，例如在移动阶段中射击，或是在射击阶段中近战等。

当此类规则出现时，简单按照其描述进行行动便可，通常这种规则会注明“就如同是在（你的）某个阶段中一样”，此时便依照其描述来使用该阶段的规则来结算。所有原本能够在该阶段中触发的效果也都会在这种情况下触发。

唯一的例外是战略技能。如果一个战略技能明确了必须在某个阶段使用，那么它就只能在那个阶段中使用，在被描述为“如同在某个阶段中一样……”的场合中，便不能使用这个战略技能。

例如说，如果一个战略技能写明“在你的射击阶段中使用”，同时，你的某个单位拥有在敌军阶段中射击的能力，该能力被描述为“使用其装备的一件射击武器进行射击，就如同是在你的射击阶段中一样”，那么，这个单位在射击时就可以使用所有对其在射击阶段中进行的攻击有效的能力，但唯独不能使用上述的战略技能。

此外，如无特殊说明，所有的阶段内行动就都必须在对应的阶段中发生，也就是说，你只能在移动阶段中进行移动，只能在射击阶段中进行射击，只要没有“如同是在你的某个阶段中一样”这句描述，那么一切发生在原本的阶段外的行动都是不可进行的。

## 阶段结束时

一些规则是在“某某阶段结束时”触发的，此时，仍然按照这个阶段的规则来进行结算。

一个阶段只会在所有“某某阶段结束时”的能力全部结算完成之后才算作真正结束。

这些规则虽然发生在阶段结束时，但也仍然是这个阶段的一部分，你可以在射击阶段结束时射击，也可以在近战阶段结束时近战；如果一个单位在这个阶段中拥有某种强化效果或是额外规则，这些效果也会在“阶段结束时”生效。

例如说，一些规则可以让你的单位在射击阶段时再次射击，如果这个单位在本阶段中得到了命中骰结果+1 的强化，那么它在射击阶段结束时进行的再次射击也仍然有命中骰结果+1 的效果——详见后文中的“结算攻击”章节。

## 规则生效顺序

一些规则会同时进行结算，例如，有很多规则都是在“任意近战阶段结束时”生效并结算的。

当这种情况发生时，正在进行谁的玩家回合，就由谁来决定结算顺序，这名玩家（被称作“当前玩家回合的拥有者”）可以决定所有同时生效的规则——不论敌我——的结算顺序。

如果一些规则在玩家回合之外同时生效（例如在游戏开始之前或结束之后，或是在游戏大回合开始或结束时），并且这些规则的结算顺序出现了冲突，就由两名玩家进行拼骰，由胜者来决定它们的结算顺序。

## 指挥阶段

在每个你的指挥阶段开始时，在一切其它游戏事件发生之前，你首先得到 1 点指挥点数。  
关于指挥点数的规则，详见之后的“构筑军队”与“战略技能”章节。

指挥阶段本身并没有特殊的规则，但游戏中存在大量在指挥阶段中触发的规则和效果，也有很多能力需要在指挥阶段中使用，绝大多数任务都要在指挥阶段结算任务分数。

如果你拥有此类规则，就需要在指挥阶段中首先将其全部结算，然后再继续进行到移动阶段。

因为指挥阶段中可能会有大量的规则和效果需要同时结算，此时就更需要注意前文中的“规则生效顺序”章节，由当前玩家回合的拥有者来决定不同能力的结算顺序，这也包括了对手要结算的规则（如果有的话）。

在结算完所有指挥阶段中的事项之后，指挥阶段结束，进入你的移动阶段。

铸造世界模型 老湿腐战锤群5211073

# 移动阶段

移动阶段分为两个子阶段，分别是“移动单位”和“援军入场”，你需要按顺序来进行它们。  
在“移动单位”子阶段中，你可以用多种不同的方式来移动你军队中的单位。  
在“援军入场”子阶段中，你可以将援军单位部署到桌面上来，关于援军单位的定义详见后文。  
在这两个子阶段都结束之后，你的移动阶段结束，进入灵能阶段。

## 移动单位子阶段

在这个子阶段中，你可以选择你桌面上的每个单位来进行移动。

### 移动单位的流程

- 1) 选择一个你军队中的位于桌面上的单位，每个单位在你的移动阶段中只能被选中一次。
  - 2) 如果这个单位此时不位于敌军单位的接战范围内，就可以选择**标准移动**、**加速**和**保持静止**这三种移动行动之一。  
如果这个单位此时位于敌军单位的接战范围内，就可以选择**撤退**和**保持静止**这两种移动行动之一。
  - 3) 这个单位进行你选择的那一种移动行动。
  - 4) 选择下一个你军队中的位于桌面上的单位，重复以上过程。
- 当你的所有单位都完成了这个流程之后，移动单位子阶段就结束了，随后进入援军入场子阶段。

### 移动单位过程中的限制

- 当你选择移动一个单位时，你可以移动其中的任意模型，也可以选择让其中的一部分模型不移动。
- 在模型进行移动的过程中，你可以在任意时间点让它进行旋转或是改变朝向，这也包括了模型的武器和炮塔。
- 一个模型的底盘（或车体）不能越过或穿过其它模型的底盘（或车体），也不能越过或穿过战场边缘。
- 一个模型的底盘（或车体）不能在其它模型的底盘（或车体）上结束移动，也不能在战场边缘上或外部结束移动。
- 一个模型的移动距离按照其移动了最远的部位来计算，这也包括了其旋转或改变朝向的部分。  
（例如说，如果一个载具在移动开始时车头朝前，在移动过程中转为了车尾超前，那么最终的移动距离计算就要从车头的起始位置测量到车尾的结束位置）
- 不论你选择了哪种移动行动，在一个单位结束移动时，其中的所有模型都必须保持单位连续性。

### 标准移动

单位中的每个模型至多可以移动等同于其面板属性上 M 值的英寸距离，但不需要移动满额距离。  
模型不能在标准移动的过程中途经敌军模型的接战范围，也不能在敌军模型的接战范围内结束标准移动。

### 加速

投一颗 D6，将其结果与单位中的每个模型面板属性上 M 值的数字相加，这两个数字之和便是该单位中的模型至多可以移动的英寸距离，但不需要移动满额距离。进行了加速的单位不能在当前玩家回合中进行射击或发动冲锋。  
模型不能在加速的过程中途经敌军模型的接战范围，也不能在敌军模型的接战范围内结束加速。

### 保持静止

该单位中的所有模型在本阶段中不进行任何移动。  
所有没有在移动单位子阶段中被你选中进行移动的单位，都视作进行了保持静止行动。

### 撤退

单位中的每个模型至多可以移动等同于其面板属性上 M 值的英寸距离，但不需要移动满额距离。  
模型可以在撤退的过程中途经敌军模型的接战范围，但不能在敌军模型的接战范围内结束撤退。  
如果一个单位中有模型不能在敌军模型的接战范围外结束撤退移动，那么整个单位就不能进行撤退。  
进行了撤退的单位不能在当前玩家回合中进行射击和尝试释放灵能，但拥有**巨型**关键词的单位忽略这一条限制。  
进行了撤退的单位不能在当前玩家回合中发起冲锋，不论其是否拥有**巨型**关键词都是如此。  
译注：“撤退”和“加速”同为移动行动，你只能从这两者中选择一项，因此你不能在撤退时进行加速。



## 援军入场子阶段

游戏中存在许多种可以让单位“不直接部署在桌面上”的规则，它们的称呼各不相同，机制或多或少也可能存在区别，但这些规则都让你军队中的一些单位在部署军队时放置在桌面以外的位置，等待在之后的游戏过程中再部署到桌面上来。使用了类似规则部署在桌面以外的单位被统称为“援军单位”，而使用类似规则入场的单位会在其部署到桌面上的这个玩家回合中被统称为“以援军形式部署到桌面上的单位”，此类部署全都发生在援军入场子阶段中。

如果你没有援军单位，或是本游戏大回合中无法部署援军单位，这个子阶段就立刻结束，进入灵能阶段。  
如果你有希望部署并且能够在本游戏大回合中部署到桌面上的援军单位，这个子阶段就在部署完这些单位之后结束。

援军单位会使用其各自具备的规则部署到桌面上来，这些规则可能存在差异，但它们都遵守如下的限制：

- 1) 援军单位只能在移动阶段中的援军入场子阶段中被部署到桌面上来。
- 2) 以援军形式部署到桌面上的单位不能在当前玩家回合中进行标准移动、加速、撤退或保持静止。  
但这些单位可以如常进行着四种移动行动之外的行动，例如射击、尝试释放灵能、发起冲锋或近战等。
- 3) 以援军形式部署到桌面上的单位中的模型视作在当前玩家回合中移动过的了等同于其单位面板 M 值的距离。  
如果这样的模型拥有“最低 M 值”，那么就视作移动了其“最大 M 值”。此类情况多见于飞行器单位。
- 4) 在第一个游戏大回合中，不能有任何援军单位被部署到桌面上。
- 5) 在第三个游戏大回合结束时仍未部署到桌面上来的援军单位视作被消灭。如果这是一个装载着其它单位的**运输工具**单位，那么其装载的单位也与之一起被消灭。  
一些单位可以在游戏进行的过程中离场，临时成为援军单位；也有的单位可以先从桌面移除，并立刻以援军形式在同一个玩家回合中再次部署到桌面上。在这些情况中，这样的单位不会被前述的第 4 和第 5 条限制影响。

## 重新部署的单位与替换的单位

一些规则可以让单位在桌面上进行传送或长距离位移。

如果一个规则涉及到将一个单位从桌面移除并随后重新部署回桌面，它就会有下列的额外效果和限制：

- 1) 重新部署会触发所有对“以援军形式部署到桌面上”的单位生效的规则。
- 2) 进行了重新部署的单位视作在移动阶段中移动了等同于 M 值的距离，拥有最小 M 值的单位视作移动了最大 M 值。
- 3) 进行了重新部署的单位不能在当前玩家回合中进行标准移动、加速、撤退和保持静止。
- 4) 如果一个单位在重新部署前位于敌军单位接战范围内，在重新部署后，它视作没有在当前玩家回合中进行过撤退。
- 5) 如果一个单位在重新部署前进行过加速，在重新部署后，它视作在当前玩家回合中进行过加速。
- 6) 如果一个单位在重新部署前损失过模型，在重新部署后，它不会补齐已经损失的模型；  
如果这些模型是在当前玩家回合中损失的，那么它在重新部署后依然需要根据这些模型损失来进行士气测试。
- 7) 如果一个单位在重新部署前损失过 W 值，在重新部署后，它不会回复已经损失的 W 值。
- 8) 如果一个单位在重新部署前受到“持续一定时间”的规则影响，在重新部署后，它会继续被其影响直至其结束。  
如果一个单位在重新部署前受到光环能力影响，在重新部署后，如果它不再位于这个光环内，就会失去其效果。

游戏中另有一些规则可以将单位移除出场，将其替换为一个全新的，补齐回了该单位起始模型数量的新单位，然后再重新部署回桌面，这种“替换”能力表现了新单位加入战场，因此，上述的第 5-8 条规则对其无效，替换入场的新单位会完全回复旧单位损失过的 W 值和模型，但同时也不会被任何已有的持续性规则影响。

## 影响移动的其他因素

### 经过地形的移动

模型在上下攀爬地形时可以进行垂直方向的移动，但不能在攀爬的过程中停止移动。

如无特殊说明，则模型不能移动穿过墙壁或树木等地貌，而是必须计算其攀爬地形所需的移动距离。

如果一块地形的高度小于 1 寸，那么模型就可以在经过它的时候忽略其高度，无需进行攀爬。

例如说，如果一个步兵模型将要移动经过一个集装箱，这个集装箱高 3 寸，宽 3 寸，那么它就必须移动 9 寸来翻过这个集装箱——3 寸爬到顶端，3 寸移动经过其顶部，再 3 寸爬到其底端。而如果模型的 M 值为 8，那么它在进行标准移动时就只能爬上集装箱并在其顶部移动，但不能往下攀爬，因为 M 值为 8 的属性不允许这个模型在标准移动时移动 9 寸。往下攀爬会导致模型“在攀爬过程中停止移动”，即悬停在半空中，规则不允许模型在空中悬停，进而就不能往下攀爬。

### 穿过模型的移动

一些模型拥有可以使其“在移动时穿过或越过其它模型”，或是“在移动时穿过或越过其它模型，就如同它们不在原地一样”的规则（下一页中的**飞行**关键词就会提到这种规则）。

此类规则有时没有限制移动方式，此时你就可以在任何形式的移动中穿过或越过其它模型。而如果这种规则存在限制（例如说，只在标准移动时可以穿过模型，或是只在冲锋时可以穿过其它模型），就按照其具体的限制来执行。

所有穿过其它模型的移动都有如下的通用限制：

- 1) 一个模型在进行此类移动时，不能在其它模型身上或其它模型底盘上结束移动。
- 2) 一个模型在进行此类标准移动、加速或撤退时，可以途经敌军模型的接战范围，但不能在其接战范围内结束移动。
- 3) 一个模型在进行此类冲锋移动时，只能在被自己宣布为冲锋目标的敌军单位的接战范围内结束移动。

## 飞行【关键词】

如果一个单位具备**飞行**关键词，它就可以在标准移动、加速或撤退时越过其它的模型（及其底盘），就如同这些模型不在原地一样。**飞行**单位可以在进行上述移动时途经敌军模型的接战范围，同时还在移动时忽略垂直距离。

但飞行模型依然不能在其它模型的底盘（或车体）上结束移动，也不能在敌军模型的接战范围内结束移动。

## 飞行器【关键词】

如果一个模型具备**飞行器**关键词，那么这个模型首先得到上述**飞行**关键词的所有规则。

**飞行器**模型通常在单位规则卡上拥有两种不同的 M 值，一种是最低 M 值，一种是最大 M 值。

如果一个**飞行器**模型遭遇了任何对其 M 值的修正效果，那么这种修正将同时对其最小 M 值和最大 M 值生效。

**飞行器**模型在移动时必须移动其最低 M 值。如果该模型不能完成其最低 M 值的移动，或是必须飞行离开战场边缘，那么该模型就会进入战略预备队，而如果该模型同时还是一个正装载着其它单位的**运输工具**，那么其中装载的单位也保持被装载的状态，一同进入战略预备队。进入了战略预备队的**飞行器**模型可以在你的下一个玩家回合中以援军形式重新部署到桌面上，其进入战略预备队的过程不消耗任何指挥点数。（战略预备队规则详见之后的章节）

如果你当前进行的任务被特别注明“本任务中不使用战略预备队规则”，那么，在上一段规则所描述的情况发生时，该**飞行器**模型就会被直接消灭。而如果该模型同时还是一个正装载着其它单位的**运输工具**，那么其中装载的单位也会一起被消灭。

**飞行器**模型和其它模型一样拥有接战范围，但其它模型可以在移动过程中穿过**飞行器**模型（及其底盘），就如同它们不在原地一样，也可以在移动过程中途经**飞行器**的接战范围；不过，其它模型依然不能在**飞行器**模型（及其底盘）上结束移动，也不能在敌军**飞行器**模型的接战范围内结束移动（即标准移动、加速和撤退）。

译注：**飞行器**模型通常只能被具备**飞行**关键词的单位冲锋，详见各种族规则书中不同**飞行器**的规则。

**飞行器**模型可以在接战范围内存在敌军单位时被选中进行标准移动或加速。

当一个单位的接战范围内只存在敌军**飞行器**模型时，也可以被选中进行标准移动或加速。

当一个单位进行英勇介入、跟进或重整时，虽然这样的移动原本必须向着距离自己最近的敌军模型移动，但在判断哪个敌军模型距离最近时，忽略敌军**飞行器**模型。（拥有**飞行**关键词的单位仍然要将敌军**飞行器**模型纳入判断）

## 运输工具【关键词】

一些单位具备**运输工具**关键词，它们可以运载其它的单位。

游戏中的绝大多数**运输工具**都是车辆载具，但偶尔也存在例外，也可能存在生物、传送门或建筑类的**运输工具**，作为一条规则，它仅仅是作为概括性描述，因此下文中的“上下车”偶尔可能产生违和感，但不会影响游戏进行。

### 运输容量

所有**运输工具**模型的单位规则卡上都会有专门的一条规则，详述其可以运载多少数量的模型，同时也对这些单位的关键词有着一定的限制，例如，绝大多数**运输工具**都只能装载与自己同阵营的**步兵**，但也存在一些例外。

在部署军队时，你可以将符合限制的单位部署在**运输工具**内，而非如常部署在桌面上。当你将要这样做的时候，必须明确宣布自己将哪个单位部署在了哪一个**运输工具**模型内，随后再把这个**运输工具**部署到桌面上。

**运输工具**和其中装载的所有单位虽然是多个单位，但在部署军队时，视作同一次部署。

### 上车

在一个单位完成标准移动、加速或撤退后，如果该单位中的每一个模型都位于一个友军**运输工具**模型 3 寸内，并且这个友军**运输工具**不位于任意敌军模型的接战范围内，那么该单位就可以上车，即进入前述友军**运输工具**模型。

一个单位不能在同一个阶段中既下车又上车。

译注：一个单位不能在移动阶段中选择保持静止时上车，也就是说，如果它位于敌军单位的接战范围内，就必须先撤退到一个不在敌军单位接战范围内的位置，然后才能上车。而如果该单位原本就不在敌军单位接战范围内，而你希望让这个单位原地直接上车，则可以先选择标准移动，然后只移动 0 寸，如此来保证符合上车和移动的规则。

在一个单位上车之后，就将其暂时从桌面移除。该单位在被运输的期间并不实际存在于桌面上。

译注：你可以在这个运输车上做一些适当的标记（例如在上面放一个模型），表现其中有乘客，免得被双方遗忘。

除非另有特殊说明，否则一个上车的单位不能以任何方式与其它规则进行交互：它不能进行任何行动、不能被任何能力影响、不能被写明“位于桌面上的单位”一类的任何规则选为目标，你也不能对上车的单位使用战略技能。

如果**运输工具**进行了任何形式的移动（这包括了标准移动、加速、撤退或保持静止），那么，被它装载的单位在同一个玩家回合内也视作进行了同样的移动。

### 下车

如果一个单位在开始其移动阶段时就已经乘坐在一个**运输工具**模型内，并且这个**运输工具**模型在当前玩家回合中还没有进行标准移动、加速或撤退，那么该单位就可以下车：将其部署到完全位于这个**运输工具**模型 3 寸内，并且不位于任意敌军模型接战范围内的位置。

进行了下车的单位可以在当前玩家回合中自由行动（可以移动、可以射击、可以冲锋、可以近战等）。

但即便进行了下车的单位没有再进行移动，也不会被视作保持静止，它在当前玩家回合中视作进行过了移动。

例如说，如果这个单位装备了重型武器，哪怕它在下车后没有再进行移动，射击重型武器时也会有命中骰修正。

### 运输工具被消灭

如果一个正装载着其它单位的**运输工具**模型被消灭了，并且这个**运输工具**模型拥有“在被消灭时有一定概率发生爆炸”类的能力（此类能力不一定都叫作爆炸，但效果类似，之前的章节对此已有过表达），那么就首先进行爆炸测试，来看它是否对附近的其它单位造成了致命伤害。随后，将所有正被它装载的单位都按照下车流程进行下车，在部署完所有从中下车的单位之后，再移除被消灭的这个**运输工具**模型。

从中下车的单位不会被**运输工具**模型所具备的“爆炸”类能力影响，但你必须在移除**运输工具**模型后投掷等同于从中下车的模型总数的 D6，每有一个为 1 的结果，就由你选择一个从中下车的模型被消灭。

译注：不是为每个模型分别进行测试，而是进行等同于下车总人数的测试，哪个模型会死于测试完全由你选择。

从被消灭的**运输工具**中下车的单位不能在当前玩家回合中发起冲锋，也不能进行英勇介入。

译注：目前没有关于“跳车时，如果一个模型无论如何都必须被放置在敌军模型接战范围内，它就会被消灭”的规则，推测是规则中漏写了这一段，这会导致游戏过程中出现严重 BUG（单位既无法放置，又不会被消灭，就这样卡住无法继续），推荐暂时使用老版本的处理方式，即如同上述引文一般消灭无法放置的模型，并等待总规则的 FAQ。



## 灵能阶段

一些模型具备**灵能者**关键词。在灵能阶段中，**灵能者**们可以尝试释放灵能，也可以尝试破除敌军的灵能。

灵能有时又被称作“法术”，释放灵能又被称作“施法”，这些词是同义的。

如果桌面上存在你军队中的**灵能者**单位，你就可以按照本章节中的规则来进行灵能阶段，如果此条件不符合，并且你也没有其它需要在灵能阶段中结算的规则或能力，那么你的灵能阶段就结束了，进入射击阶段。

如果你要在灵能阶段中释放灵能，那么就需要按照如下的步骤进行：

1) 选择一个位于桌面上的你军队中的**灵能者**单位。

如果一个**灵能者**单位在当前玩家回合中进行过撤退，并且不具备**巨型**关键词，就不能选择它。

2) 你选中的这个**灵能者**单位开始尝试释放灵能。

3) 敌军尝试对你释放的灵能进行破法测试。

4) 如果灵能成功释放并且未被破法，就结算这个灵能的效果。

5) 重复 2-4 步骤（如果该**灵能者**单位还可以继续释放灵能的话）

6) 选择下一个位于桌面上的你军队中的**灵能者**单位（如果有）

7) 重复 1-6 步骤，直到每一个桌面上的你军队中的**灵能者**都尝试释放过了灵能，或是你选择不再释放灵能为止

在这之后，你的灵能阶段结束，进入射击阶段。

### 选择灵能者和灵能

首先，选择一个位于桌面上的，你军队中的**灵能者**单位。

你不能选择一个在当前玩家回合中进行过撤退的**灵能者**单位。（如果该单位拥有**巨型**关键词，就不受此限制）

随后，选择该**灵能者**所掌握的一个灵能，为其进行灵能测试，灵能测试的规则见下一页。

你选择的这个**灵能者**可以依照其单位规则卡上的描述来尝试施法。例如，如果规则卡上说“本单位可以在你的灵能阶段中尝试释放两个灵能”，它就至多可以尝试释放两次灵能，但不是必须释放两次。

在这个例子中，你可以让这个**灵能者**尝试两次灵能（实际数字可能会更多），也可以在尝试释放一次灵能后就不再让它继续释放。如果你这么决定了，就结束对这个**灵能者**的选择，转而选择下一个位于桌面上的你军队中的**灵能者**。

你不能让 A **灵能者**释放一个灵能后，再让 B **灵能者**释放一个灵能，之后又转回到 A。通俗一点地说，你必须首先结算完 A 的所有灵能（A 可以选择不释放所有灵能），然后结束掉 A 在本阶段的行动，之后再开始 B 的灵能。

虽然你军队中的**灵能者**可以掌握相同的灵能，但同一个灵能在同一个灵能阶段中只能被尝试释放一次。

**如果你军队中的一个灵能者已经尝试释放过某个灵能了，那么，不论这一次灵能测试是否成功，你军队中的其它灵能者都不能再对其进行尝试。有时不同阵营规则书中会有同名的灵能，同名灵能也都被视作同一个灵能。**这就是规则文本中如此强调“尝试”二字的原因：对灵能的尝试可能会失败。而在失败之后，你军队中的其它**灵能者**便都不能再进行尝试。**唯一的例外是惩击**，详见下表。

游戏中的所有**灵能者**都自动掌握“惩击”这个通用灵能，除此之外，每个**灵能者**还在自己的单位规则卡中写有其掌握的其它灵能，详见其各自的规则卡。许多时候，**灵能者**都可以从各自的“阵营专属灵能表”中额外选择灵能。

通用灵能：**惩击** - 施法值 5 （所有**灵能者**自动掌握本灵能）

如果本灵能成功释放，位于施法者 18 寸内，距离施法者最近，且为施法者可见的敌军单位就遭受 D3 点致命伤害；如果本灵能的施法测试结果为 11+，则该敌军单位改为遭受 D6 点致命伤害。

与其它只能被尝试一次的灵能不同，惩击可以被你军队中的不同**灵能者**多次尝试释放。

**但同一个灵能者在同一个游戏大回合中仍然只能尝试一次惩击。**

在每次尝试释放惩击之后，不论这次尝试成功与否，当你军队中的**灵能者**在同一个灵能阶段中再次尝试释放惩击时，其需求的施法值都会+1，本效果可以不断叠加。

（致命伤害是一种不可被保护的伤害，详见之后的射击阶段规则。）



## 进行灵能测试

当一个**灵能者**尝试释放一个灵能时，就必须进行一次灵能测试。灵能测试的方式是：投掷 2D6，并将其结果相加，如结果大于等于这个灵能的施法值，这次灵能测试就成功了。但灵能测试成功并不代表这个灵能就会成功释放，敌军还有可能对这次灵能测试进行破法。

只有在这次灵能测试成功，进行测试的**灵能者**没有死于亚空间反噬，并且敌军没能成功对其进行破法时，这个灵能才被成功地释放了。

### 亚空间反噬

如果灵能测试的 2D6 投出了双 1 或双 6，就会发生亚空间反噬，进行测试的**灵能者**立刻遭受 D3 点致命伤害。如果该**灵能者**单位中的所有模型都被亚空间反噬消灭，那么不论灵能测试的结果是多少，这个灵能都会自动失败，而在进行测试的**灵能者**单位被消灭之后，亚空间反噬还会进一步造成范围伤害：在移除该**灵能者**单位中的最后一个模型前，位于这最后一个模型 6 寸内的每一个单位（不分敌我）首先要分别遭受 D3 点致命伤害。在结算完这些致命伤害后，再移除该**灵能者**单位中的最后一个模型。

译注：游戏中存在许多对灵能测试的修正效果，有时这些修正效果可以被叠加得很高，以至于即便你 2D6 投出了 2，灵能测试的结果也符合施法值，在这种情况下，如果该**灵能者**没有被亚空间反噬杀死，这一次灵能测试就依然成功（投出双 6 也是如此），但如果它被亚空间反噬消灭了，那么就仍然自动失败。

## 破除巫术测试

破除巫术测试又被简称为“破法测试”或“破法”。

当一次敌军**灵能者**进行的灵能测试成功后，如果你在该**灵能者** 24 寸内有一个你军队中的**灵能者**，就可以选择尝试对其进行破除巫术测试：投掷 2D6 并将其结果相加，如结果大于前述灵能测试结果，这一个灵能就被破除了。

被破除的灵能不会进入后续的结算步骤，也不能在同一个玩家回合中再次被尝试释放（惩戒除外）。

与尝试释放灵能一样，每个成功的灵能测试也只能被尝试破除一次。

与施法次数一样，每个**灵能者**在每个灵能阶段中能够进行的破法次数也注明在它的单位规则卡上。

## 结算灵能效果

如果灵能测试成功，尝试施法的**灵能者**没有死于亚空间反噬，同时这次成功的灵能测试也没有被破法，那么这次灵能就视作“被成功释放”。在这之后，再立刻按照这个灵能的描述来结算其效果。

### 由非灵能者单位进行的释放灵能与破除巫术

游戏中存在少数特例，可以由一个不具备**灵能者**关键词的模型来尝试释放灵能或是进行破法测试。

在这种情况下，就完全按照本页中的规则来进行。在结算这些规则时暂时将该模型视作**灵能者**，这意味着它的施法或破法骰结果也会被原本只能影响**灵能者**的能力进行修正，但该单位在结算任何其它规则时都不会被视作**灵能者**。

### 由多个模型组成的灵能者单位

游戏中存在一些“由多个模型组成的灵能者单位”（例如，灰骑士和千子阵营都有许多这样的单位），当这种多模型的**灵能者**单位尝试释放灵能或是进行破法测试时，就由你在进行测试之前首先选择该单位中的一个模型，随后以这个模型作为起点来测量距离和判断目标单位是否为施法者可见。

当一个由多个模型组成的**灵能者**单位被亚空间反噬消灭时，就只在移除其中的最后一个模型时才会触发亚空间反噬的范围致命伤害效果，因此，当这个单位被亚空间反噬消灭时，你可以通过移除模型的顺序来部分地控制亚空间反噬的二次杀伤范围。

### 灵能结算的优先级

游戏中存在许多种影响灵能测试成败的规则，其中大多数是修正灵能测试的结果。

但有时也会出现罕有的情况，两条与灵能测试有关的规则直接彼此相悖，无法同时生效，例如一个灵能可能同时

被“这一次施法无法被破法”和“这一次施法被自动破法（或是抵抗、取消、抵消等非破法的取消灵能方式）”两种效果影响。当这种情况出现时，“无法被破法”的规则永远具备优先级，该灵能不能以任何方式破法或取消。

## 灰骑士与千子

在过去版本的规则中，灰骑士与千子两个阵营曾经拥有过“在多次尝试恣击灵能时，施法值不会随着尝试次数提升”的规则。在战锤 40000 第九版中，这两个阵营都不再拥有此类规则。

铸造世界模型 老湿腐战锤群5211073

## 射击阶段

在射击阶段中，你可以选择你军队中能够射击的单位进行射击攻击。

依次对每一个进行射击攻击的单位的攻击进行结算，在结算完所有这些单位后，射击阶段结束，进入冲锋阶段。

射击阶段的流程如下：

- 1) 由你选择一个你军队中的，能够射击的单位进行射击攻击。
- 2) 由你为这个单位中的模型所装备的武器分别选择射击目标。
- 3) 由你为这些武器的攻击投掷命中骰。
- 4) 由你为这些攻击的成功命中投掷造伤骰。
- 5) 由对手对这些成功造伤的攻击进行分配，将其分配到被攻击的敌军单位中的模型身上。
- 6) 由对手为被分配后的成功造伤的攻击投掷保护骰。
- 7) 没能被保护的攻击在敌军模型身上造成伤害。
- 8) 重复 1-7 步骤，**这被称作“完整的一轮射击攻击”**  
选择你的下一个单位进行射击，直到所有你希望进行射击攻击且能够射击的单位都进行过了射击攻击为止。  
在这之后，你的射击阶段结束，进入冲锋阶段。

### 选择进行射击的单位

只有同时符合下列五个条件的单位才是“能够射击的单位”：

- 该单位中必须至少有一个模型装备了射击武器。
- 该单位中的模型所装备的武器里，必须至少有一把武器位于射程内，并且可以看到将要攻击的敌军单位。
- 该单位在当前玩家回合中没有进行过加速。
- 该单位在当前玩家回合中没有进行过撤退。（具备**巨型**关键词的单位忽略本条限制）
- 该单位此时必须没有位于任意敌军单位的接战范围内。

在你选中一个单位后，该单位中的模型就可以选择使用其装备的一部分或所有的射击武器进行射击。

如无特殊说明，每个单位在每个射击阶段中只能被选中一次，每件射击武器在每个射击阶段中也只能射击一次。

### 选择武器和目标

#### 选择武器

被选中进行射击攻击的单位中的每一个模型都可以使用自己装备的部分或所有射击武器进行攻击，你并不需要选择所有的武器，可以有一些武器不进行射击。每一把武器都可以选择不同的攻击目标。你必须首先宣布该单位将要使用哪些武器，随后宣布每一把武器分别要攻击的目标。在选择好武器和目标之后，这些武器就会同时进行攻击。

如果一件武器拥有多种不同的属性，你就必须在宣布武器选择的同时也宣布你对这把武器属性的选择。

例如：离子枪有普通模式和过载模式，导弹发射器有穿甲弹头和破片弹头，这些不同的属性都需要你提前进行告知

#### 选择目标

你只能以敌军单位作为射击目标，但不能选择正位于友军单位**接战范围**内的敌军单位作为目标。

被选作目标的敌军单位必须至少有一个模型可以被进行攻击的模型看到，同时也要位于你选择的武器的射程内。

如果你不确定这两个模型彼此是否可见，就低头到模型的高度，从模型的角度来查看，这被称作**真实视线原则**。

在判断可见性时，忽略进行攻击的模型自身所在的单位中的其它模型，就如同它们不在原地一样。

如果一个单位中的所有模型的所有武器都不在任意敌军单位的射程内，或是其中所有模型都无法看到敌军单位，这个单位就不被视作“能够进行射击的单位”。

#### 锁入近战（位于接战范围内）

“锁入近战”是一个常见的规则表达，它是对“一个单位正位于任意敌军模型的接战范围内”的简化说法。

如无特殊说明，那么被锁入近战的单位中的模型就不能使用射击武器进行攻击，同时，如果一个敌军单位正与你军队中的单位锁入近战，那么你军队中的其它单位就不能将这个敌军单位选作射击攻击的目标。

## 选择多个目标

如果你选择让一个单位同时射击多个目标，就需要按照目标单位来进行结算：首先结算完对单位 A 的所有射击攻击，再结算对单位 B 的所有射击攻击。

## 选择多个武器

如果你同时使用了多种不同属性的武器，就需要对不同属性的武器分别进行结算：首先结算完同样属性的一种武器的所有攻击，再结算同样属性的下一种武器的所有攻击。

需要注意的是，虽然前文提到了大量的“按顺序进行结算”类描述，并且玩家也确实需要逐一投掷骰子，但在规则概念中，所有这些射击攻击都是同时进行的。射击攻击发生在同一个瞬间，只是结算存在顺序。

例如说，如果你同时使用 A 武器和 B 武器攻击一个敌军单位，在你选择武器和目标时，这两种武器各自的装备者都可以看到被选作目标的敌军单位，同时该敌军单位也位于 A 和 B 两种武器的射程内，但当你结算完 A 武器的攻击后，该敌军单位中的一些模型被消灭，剩余的模型脱离了 B 武器的射程，或是不再能被装备 B 武器的模型看到——这并不影响你继续结算 B 武器的攻击，并且继续消灭此刻已经位于 B 武器射程以外的模型。因为所有这些攻击都发生在同一个瞬间，你只是在逐一进行结算而已。

## 射击武器类型

游戏中存在许多种不同类型的射击武器，它们分别是：**突击、重型、速射、手雷、手枪**。所有射击武器都标注有类型，例如，爆弹步枪的类型是“速射 1”，那么这就是一件速射武器。

### 突击（加速后射击，命中-1）

即便装备突击武器的模型进行过加速，也可以在同玩家回合的射击阶段中使用突击武器，但命中骰结果-1。

### 重型（步兵移动后命中-1）

如果一个**步兵**模型所在的单位进行过任何形式的移动，那么其装备的重型武器就在同玩家回合中命中骰结果-1。不具备**步兵**关键词的模型不受本规则影响。

### 速射（半距离双倍攻击次数）

当速射武器攻击位于武器一半射程内的目标时，其攻击次数翻倍。

以激光步枪为例，这把武器的类型是速射 1，射程是 24 寸，其速射特效的触发距离就是 24 寸的一半，即 12 寸。那么，它在攻击距离装备者 13-24 寸的敌军单位时攻击 1 下，攻击位于 12 寸内的敌军单位时改为可以攻击 2 下。

### 手雷（只能由单位中的一个模型使用，不能和任何其它武器一起使用）

当一个单位进行射击攻击时，单位中只有一个模型可以使用手雷武器进行攻击。

此外，使用手雷武器进行攻击的模型在同阶段内不能使用任何其它的射击武器，即便是其它手雷武器也不行。

### 手枪（可以近战射击，不能和非手枪武器一起使用）

如果一个模型同时装备了手枪武器和其它类型的武器，那么，当你选择该模型将要使用的武器时，就必须从手枪武器和“非手枪武器”中选择一种，然后在本射击阶段中只使用你选中的这种武器。

例如说，一个混沌星际战士摩托模型同时装备了一把热熔枪（突击 1）、一把并联爆弹枪（速射 2）和一把爆弹手枪（手枪 1），那么，当该模型选择要使用的射击武器时，要么只使用爆弹手枪，要么同时使用热熔枪和并联爆弹枪。

此外，手枪武器可以在模型被锁入近战时使用，但此时也只能攻击位于自己接战范围内的敌军单位，即便目标同时也位于你军队中的其它单位的接战范围内，也可以对其进行射击攻击。



# 结算攻击（远程与近战）

在进行攻击时，需要按照如下的顺序来为每一下攻击分别进行结算（射击和近战攻击使用相同的结算方式）：

**投掷命中骰 → 投掷造伤骰 → 分配成功造伤的攻击 → 投掷保护骰 → 造成 W 值损失**

首先由攻击者来判断一下攻击是否命中，再判断成功的命中有没有造成伤害，如果成功造成了伤害，就由被攻击者来将成功的造伤在单位内的模型中进行分配，随后投掷保护骰来判断其是否被保护住了。如果保护失败，这一下攻击就会对被攻击的模型造成等同于其武器破坏力的 W 值损失，而如果这一下攻击拥有随机的破坏力，那么也在保护失败之后再投骰决定。

关于需求写为“X+”的测试方式，以及在进行大量攻击时所使用的快速投骰法，在“骰子”章节中都已表述。

## 结算攻击时的规则优先级

在结算规则时，有时会出现两条规则无法同时生效的情况，此时，进行攻击的模型的规则有更高的优先级。

例如说，如果一个模型拥有“只需投出 2+便可命中”的规则，而被它攻击的模型又拥有“只能被结果为 6+的命中骰命中”的规则，此时攻击者的规则更为优先，覆盖了被攻击的模型的规则，这一下攻击仍然只需 2+便可命中。

但需要注意的是，这种优先级原则仅仅在两条规则真的无法同时生效时才会使用，许多规则看似彼此冲突，但并非不能同时生效。例如说，如果一件固定 3+造伤的武器攻击一个拥有“被攻击时，结果为 1、2、3 的造伤骰自动失败”能力的模型，而攻击者投出了结果为 3 的造伤骰，此时，这两条规则虽然互相冲突，但也可以同时生效——结果为 3 的造伤骰首先成功造伤，然后又被后者视作失败，这一下攻击最终造伤失败。

## 投掷命中骰（由攻击者进行）

当一个模型进行攻击时，为其进行的每一下攻击分别投掷一颗 D6，这一颗 D6 就是“命中骰”。如果命中骰的结果符合其命中需求，这一下攻击就成功命中，而如果不符合其命中需求，这一下攻击就失败了，其结算流程即刻终止。射击武器的命中需求需要参照该模型的 BS 值，而近战武器的命中需求则参考其 BS 值。

如果一件武器的能力中写明了“本武器自动命中目标”，那么就不需要投掷命中骰，这一下攻击直接造成命中。

命中骰结果可以被多种效果修正，但至多不能被修正得大于+1 或小于-1。

例如说，一下攻击被同时叠加了多种命中负面修正效果，导致其命中骰结果-2，但最终也只会以-1 结算。

结果为 6 的未修正命中骰永远成功，结果为 1 的未修正命中骰永远失败。

例如说，一下以 WS6+属性进行的近战攻击投出了结果为 6 的命中骰，这一下攻击同时还有命中骰结果-1 的负面修正值，但因为其修正前的结果（称之为“未修正命中骰”）是 6，所以这一下攻击仍然成功命中。

## 投掷造伤骰（由攻击者进行）

在投掷完命中骰之后，接下来，就需要判断成功的命中是否对目标造伤。

你需要为每一下成功命中的攻击分别投掷一颗 D6，这一颗 D6 就是“造伤骰”。

如果造伤骰的结果符合其需求，这一下攻击就成功造伤，而如果不符合其造伤需求，这一下攻击就失败了，其结算流程即刻终止。造伤需求由进行攻击的武器的 S 值与被攻击的目标模型的 T 值进行对比来决定，不是固定值。

### 造伤骰需求

- 如果攻击的 S 值高于目标模型的 T 值，造伤需求为 3+。
- 如果攻击的 S 值等于目标模型的 T 值，造伤需求为 4+。
- 如果攻击的 S 值低于目标模型的 T 值，造伤需求为 5+。
- 如果攻击的 S 值为目标模型 T 值的两倍或以上，造伤需求为 2+。
- 如果攻击的 S 值为目标模型 T 值的二分之一或以下，造伤需求为 6+。
- 一些武器会对造伤骰有额外说明（例如“固定 4+造伤”），此时，武器本身的规则优先于总规则进行计算。

如果一件武器的能力中写明了“本武器自动造伤”，那么就不需要投掷造伤骰，这一下攻击直接造伤。

造伤骰可以被多种效果修正，但至多不能被修正得大于+1 或小于-1；结果为 6 的未修正造伤骰永远成功，结果为 1 的未修正造伤骰永远失败，这与命中骰结果的修正原则一致，在此不再赘述。

## 分配成功造伤的攻击（由被攻击者进行）

在投掷完造伤骰之后，接下来，就需要由对手来将这些成功造伤的攻击在单位内进行分配。虽然攻击只能以单位作为目标，但这些攻击最终会落到单位内的具体某一个模型身上，这就是分配的意义所在。

由被攻击的单位的拥有者玩家在该单位中选择一个模型，该模型将会承受这一下成功造伤的攻击。

- 一下攻击只能被分配给一个模型。
- 你可以将攻击分配给进行攻击的武器射程以外的模型，也可以分配给攻击者看不见的模型。攻击是对单位进行的，只要该单位能被攻击，就可以在其中的模型之间进行分配，对模型的位置没有要求。
- 如果被攻击的单位中存在已经损失过 W 值的模型，就必须将这一下攻击分配给该模型。如果被攻击的单位中存在已经在当前阶段中被分配过攻击的模型，就必须将这一下攻击分配给该模型。在这些“必须被分配.....”的模型被攻击消灭之后，你才可以自由地分配之后的其它攻击。

## 投掷保护骰（由被攻击者进行）

在分配好成功造伤的攻击之后，接下来，就要对这一下攻击进行保护。

当一个模型进行保护时，为分配给它的每一下攻击分别投掷一颗 D6，这一颗 D6 就是“保护骰”。如果保护骰的结果符合其保护需求，这一下攻击就被成功保护了，其结算流程即刻终止；而如果不符合其保护需求，这一下保护骰就失败了，只有在保护骰失败后，这一下攻击才能够继续其结算流程。如果某种能力中写明了“对这一下攻击的保护骰自动成功”，那么就不需要投掷保护骰，这一下攻击直接被保护。

常见的保护有两种，一种是 SV 值，即所有模型都自带的盔甲保护，另一种则是特殊保护。一个模型可能会同时拥有多种不同的保护值，在你进行保护测试时，必须从中选择一种。即，你可以选择进行盔甲保护骰，也可以选择进行特殊保护，但不论你选择使用哪一种保护，**对同一下攻击只能投掷一颗保护骰。**

一些规则会写明专门修正盔甲保护骰或特殊保护骰的结果，这种规则就只能对其描述的这种保护产生效果，而如果规则描述仅仅是“修正保护骰”，没有注明具体哪一种，那么该修正就对两种保护都有效果。

不论你选择使用哪种保护，结果为 1 的未修正保护骰都永远失败。

## 盔甲保护

盔甲保护（SV）是模型的基础保护，穿甲值（AP）是所有武器都具备的属性，穿甲值会修正盔甲保护骰的结果。在你按照模型的 SV 值投掷完盔甲保护后，其保护骰结果不会直接生效，而是还需要根据进行攻击的 AP 值来修正，如果一次保护骰的结果最终被修正得低于其 SV 值，那么这次保护就失败了。

例如说，一个星际战士（SV3+）被激光枪（AP0）攻击，这一下攻击没有对盔甲保护骰结果的修正，星际战士玩家在投出 3、4、5、6 时都视作成功。

而如果这个星际战士（SV3+）被离子枪（AP-3）攻击，这一下攻击对盔甲保护骰结果有-3 的负面修正，假设星际战士玩家投出了 4，这个数字原本符合其盔甲保护骰的需求，应当算作成功，但在被-3 修正后，它的结果就改为了 1，而 1 不符合 3+ 保护的需求，所以盔甲保护骰就失败了。这种情况下，只有投出 6，才能在 -3 修正下成功进行保护。

对盔甲保护的修正没有上限和下限，其结果可以被修正得超过 6，也可以被修正得低于 1。一些单位拥有通常不可能直接投出的 SV 值（例如，SV 值为 7+），此时，如果你可以向上修正盔甲保护骰结果，就仍然有可能挡下攻击。

## 特殊保护

特殊保护是不能被修正的保护，不论进行攻击的武器拥有什么样的 AP 值，都不能影响其结果。

例如说，一个星际战士终结者（SV2+，同时拥有 5+ 特殊保护）被热熔枪（AP-4）攻击，这一下攻击对盔甲保护骰结果有-4 的修正，但不能影响特殊保护。也就是说，如果你使用盔甲保护，就只有在投出 6 时才能成功，而如果你使用特殊保护，那么投出 5+ 便可保护这一下攻击。

之后会讲解“致命伤害”这一概念，致命伤害会直接造成 W 值损失，既不能被盔甲保护，也不能被特殊保护。

## 造成 W 值损失

在保护骰失败之后，接下来，被分配到攻击的模型就会损失 W 值。

模型在一次保护骰失败后损失的 W 值等同于进行这一下武器的破坏力（D），破坏力也是所有武器都具备的属性。

如果一个模型的 W 值被削减至 0 甚至更低，它就被消灭了，被消灭的模型会即刻从桌面上被移除。

如果一个模型被破坏力高于其当前 W 值的武器攻击，并且保护骰失败，那么超出其 W 值的破坏力不会溢出到同单位内的其它模型身上，而是直接消失。

例如说，当一个星界军卫兵士兵模型（W1）被掠夺者火山炮（D12）消灭时，虽然这一下攻击的 D 值超出了被攻击模型 W 值总数整整 11 点，但该单位也只会损失一个模型，而不是 10 个模型都被一下攻击全部消灭。

一些武器拥有随机的破坏力（例如，禁军近战武器的破坏力多为 D3，入侵者全地形车的多管热熔在半射程内的破坏力则是 D6+2），武器的随机破坏力是在保护骰失败之后，造成 W 值损失之前进行决定的。也就是说，当你的单位被拥有随机破坏力的武器攻击时，你需要先决定一下攻击分配给哪个模型，再投掷保护骰，之后再由对手投骰来决定随机破坏力（如果有加值，例如前述的多管热熔，那么加值也是在此时附加的）。

译注：破坏力和六面骰两个规则概念的缩写都是字母 D，所以有时会出“DD6”这样的口语表达，在进行相关交流时，需要注意是否因此产生了误会。

## 致命伤害

游戏中存在许多造成致命伤害的方式，一些攻击会对目标额外附加致命伤害，更常见的来源则是灵能攻击。

致命伤害既不能被盔甲保护，也不能被特殊保护。

每当一个单位遭受 1 点致命伤害时，就会直接损失 1 点 W 值，致命伤害总是 1 点 1 点地进行结算的。

如果一下攻击额外附加了致命伤害，那么就先结算普通的攻击，再结算致命伤害。也就是说，即便这样的攻击的“普通部分”被成功保护了，致命伤害也会继续对其生效。如果一个单位可以使用多种不同的附加致命伤害（或是将破坏力替换为等值致命伤害）的武器进行攻击，就仍然需要依次结算不同种类武器的攻击，但在每次触发额外致命伤害时都暂时将其暂时“保留”，等到这个单位的“普通攻击”全部结算完成之后，再统一结算所有的致命伤害。

一些能力会将一下攻击的破坏力替换为等值的致命伤害，此时，就不结算普通的攻击了，改为直接结算致命伤害。

如果一下攻击被“修正破坏力”的能力影响，并且这一下攻击附加了致命伤害，那么对破坏力的修正就仅对普通的攻击生效，而不会修正致命伤害（除非规则另有说明）。

例如说，如果一个惩戒灵能对一个太空死灵武士单位（每个模型 W1）造成了 5 点致命伤害，该单位就会共计损失 5 点 W 值，进而导致 5 个模型被消灭。这是因为致命伤害是“1 点 1 点地进行结算”的，它在每次结算的时候都会将一个太空死灵武士模型的 W 值被削减为 0，如此重复 5 次，所以一共会消灭 5 个模型。在实际游戏过程中，多数时候，玩家都可以将致命伤害简单地理解成“可以溢出又不能保护的伤害”。

又例如说，星际战士侦察兵的狙击枪会在投出结果为 6 的造伤骰时额外附加 1 点致命伤害，在这种情况下，就首先投掷对这一下攻击的保护骰，然后，不论这一下保护是否成功，被攻击的单位都会再遭受 1 点致命伤害。

需要注意的是，致命伤害是对“单位”而非“模型”施加的，也就是说，假设被攻击的单位由 W1 的模型组成，而对狙击枪的普通攻击的保护骰失败，导致被攻击的单位首先损失了一个模型，该单位在这之后依然会遭受后续的致命伤害，最终共有两个模型被消灭，在结算中实现了事实上的“溢出伤害”。



## 进阶射击规则

### 在射击阶段中使用的非射击能力

一些模型和单位拥有替代射击攻击来使用的能力，最典型的例子是各种载具的烟雾弹。这种能力只能在你的射击阶段中使用，虽然它被描述为“替代射击攻击”，但并不需要这些模型和单位真的可以进行射击攻击——如果这些模型和单位没有射击武器、或是进行过加速/撤退，或是正位于敌军单位的接战范围内，也可以使用此类替代射击攻击的能力。

### 大炮长鸣（近战中射击）

**载具**和**巨兽**模型可以在被锁入近战时使用射击武器进行攻击，但此时它们也只能攻击正位于自己接战范围内的敌军单位。在这种情况下，即便目标同时也位于你军队中的其它单位的接战范围内，也可以对其进行射击攻击，这可以超出锁入近战规则的限制，它又被称作“近战中射击”。当**载具**和**巨兽**模型在这种情况下为其装备的射击武器选择目标时，不仅可以选择位于自身接战范围内的敌军单位，也可以选择位于自身接战范围外的敌军单位，但只有在自身接战范围内没有敌军单位时才能攻击它们。

例如说，假设一台坦克有三种不同的射击武器，同时又正在被敌军单位近战，你就可以选择宣布使用武器 A 和武器 B 攻击正与自己近战的敌军单位，同时用武器 C 攻击远方的另一个敌军单位。之后，如果武器 A 和 B 成功消灭了正与自己锁入近战的敌军单位，武器 C 就可以对远方的敌军单位射击，而如果在结算完 A 和 B 的攻击后，该近战敌军单位仍然存活，那么武器 C 就不能在这个射击阶段内进行攻击，它在本阶段中被浪费掉了。

**载具**和**巨兽**模型不能使用爆炸武器进行近战中射击，同时，进行近战中射击的重型武器的命中骰结果-1。需要强调的是，“近战中射击”依然发生在你的射击阶段内，而不是说在近战阶段中也可以射击。

### 长官小心（人物对射击保护）

如果一个单位中包括了 W 值小于等于 9 的**人物**模型，正位于另一个友军“遮挡单位”的 3 寸以内，并且它对攻击者来说不是距离最近的可见敌军单位，那么它就不能被攻击者选作射击目标。

符合下列**三种**条件之一的单位就是遮挡单位：

- 包括了至少 3 个模型的友军单位，该单位中必须没有**人物**模型。
- 包括了至少 1 个**载具**或**巨兽**模型的友军单位，该单位中必须没有**人物**模型。
- 包括了至少 1 个 W 值大于等于 10 的**载具**或**巨兽**模型的友军单位，该单位中可以有人物模型。

W 值小于等于 9 的**人物**模型自身不能成为遮挡单位，也就是说，它在判定“谁是最近单位”时被视作不存在。

### 爆炸武器

爆炸武器指的是所有在武器能力中写有“爆炸”的武器，所有爆炸武器都拥有随机的攻击次数，例如 D3 或 D6，但并不是所有拥有随机攻击次数的武器都是爆炸武器。判断一件武器是否为爆炸武器的唯一标准就是看它的武器能力中是否写有爆炸二字。

“爆炸”是一系列额外规则的总结性说明，这些规则都列在下方：

- 1) 当爆炸武器攻击拥有 6-10 个模型的单位时，其随机攻击次数至少为 3 下。
- 2) 当爆炸武器攻击拥有 11+ 个模型的单位时，其随机攻击次数自动成为满值，无需进行投掷。
- 3) 爆炸武器不能用于进行近战中射击，即便使用者是**载具**或**巨兽**，或是这把爆炸武器的类型为手枪，也不能。

需要注意的是，爆炸武器的“保底攻击次数”的生效对象是“该武器的这一轮攻击”，而不是其中的骰子结果。

例如说，如果你使用一个类型为“手雷 D6”的爆炸武器对一个包括了 6 个模型的单位进行攻击，并且在决定随机攻击次数时投出了 2，那么这件武器就直接进行 3 下攻击，而非你投出的 2。

又例如说，如果你使用一个类型为“重型 3D3”的爆炸武器对一个包括了 6 个模型的单位进行攻击，并且在决定随机攻击次数时分别投出了 1、2、3，那么这件武器就会进行 6 下攻击——保底随机数是对整个武器的攻击次数生效的，而非其中每一颗骰子的结果。也就是说，它在此时的保底攻击次数依然是 3，而不是 9。而当这件武器对一个包括了 11 个模型的单位进行攻击时，就会进行 9 下攻击。



## 再次射击

总规则规定，一个单位只能在你的射击阶段中被选中来进行射击，并且只能在同一个阶段中被选中一次，但也存在可以突破此类限制的情况。

一些能力可以让一个单位“如同在你的射击阶段中一般”地进行射击，此时就按照这条规则的具体描述来进行操作。另有一些能力可以让一个单位“再次射击”，它往往发生在你的射击阶段结束时。

在这两种情况中，一个单位都只有在自身符合“能够射击的单位”的条件时才能被选中进行射击。

在“再次射击”的规则中，一个单位必须完全结算完自己的第一轮射击攻击之后再继续进行第二轮射击攻击，如无特殊说明，那么第二轮射击攻击可以选择任意符合射击条件的目标，并不强制攻击与第一轮射击攻击相同的目标。

例如，兽人的恶月氏族和泰伦虫族分别可以使用“看看俺的好枪！”和“湮灭指令”技能来让一个单位再次射击。

- 当一个单位进行再次射击时：  
该单位中的所有已经在同一个阶段中使用过自身装备的射击武器进行过射击攻击的模型都可以使用已经被射击过的武器再进行一轮完整的射击攻击。
- 当一个模型进行再次射击时：  
该模型可以使用自身装备的，在同一个阶段中已经被射击过的武器再进行一轮完整的射击攻击。
- 当一个模型使用一把特定的武器进行再次射击时：  
该模型可以使用自身装备的，在同一个阶段中已经被射击过的这一把特定武器再进行一轮完整的射击攻击。

## 造成额外命中

一些规则可以让模型在进行一下攻击时，因为投出了特定的命中骰结果而额外造成更多的命中。

例如：“每当使用本武器投出结果为 6 的未修正命中骰时，这一下攻击就额外造成 1 个命中。”

当此类规则出现时，就按其字面描述进行结算。但通过这种方式造成的额外命中本身不会再触发任何由特定的命中骰结果而产生的新效果，而是只有第一下攻击可以有特效，额外的命中不被视作是由任何特定骰子结果造成的，只是单纯的命中而已。

例如：如果一把武器同时拥有“每当使用本武器投出结果为 6 的未修正命中骰时，这一下攻击就额外造成 1 个命中。”和“每当使用本武器投出结果为 6 的未修正命中骰时，这一下攻击就自动造伤，无需进行投掷”这两条规则，并且你投出了一颗结果为 6 的未修正命中骰——那么这一下攻击就首先自动造伤，并且又额外造成了 1 个命中，但额外造成的这个命中并不视作投出了结果为 6 的未修正命中骰，因此无法自动造伤，需要如常投掷造伤骰。

## 忽略 W 值损失

游戏中存在许多种能忽略 W 值损失的规则，通常表现为对每一点损失的 W 值投掷一颗骰子来进行测试。

例如，“当本模型将要损失 1 点 W 值时，投一颗 D6，如结果为 5+，本模型便不会失去这点 W 值”。

这类规则被统称为“忽略 W 值损失的能力”，当这种规则出现时，就按照其描述来进行结算，但每 1 点损失或将要损失的 W 值最多只能被此类能力测试一次，不论该模型具备多少中忽视 W 值损失的能力都是如此。

此类能力的结算对象是“损失的 W 值”，不是失败的保护骰，也不是敌军模型进行的攻击或使用的能力。

也就是说，如果本单位是因为致命伤害而失去 W 值的，就直接对这些致命伤害进行测试。

而如果本单位是因为非致命伤害的普通攻击而失去 W 值的，就在对攻击的保护骰失败之后，随机破坏力决定之后（如果有），但 W 值实际损失之前进行测试。（如果附加有致命伤害，就按照上一条来进行）

例如，死亡守卫阵营的许多单位都拥有 5+忽略 W 值损失的能力，而其阵营专属主将特性又能让主将模型 4+忽略 W 值损失。每当这个主将模型损失 1 点 W 值时，死亡守卫玩家就必须从这两种能力之中选择一种来进行测试。

也就是说，你只能对这 1 点损失的 W 值进行一次测试，只能投掷一颗骰子，而不能先投一颗 5+，再投一颗 4+。

### 忽略 W 值损失的规则与不能忽略 W 值损失的攻击

一些规则可以让模型“锁血”，即，这些模型在同一个阶段/玩家回合/游戏大回合中至多只能失去一定数量的 W 值，超出这个固定数字的额外 W 值损失对其不会有任何效果，此类规则也被定性为“忽略 W 值损失的规则”。

也就是说，如果一个模型或一件武器拥有“敌军模型被攻击时不能使用忽略 W 值损失的规则”类的规则，那么由这个武器或模型进行的攻击就能突破“锁血”类能力，造成超出固定锁血数字的 W 值损失。

铸造世界模型 老湿腐战锤群5211073

## 冲锋阶段

冲锋阶段分为两个子阶段，分别是“冲锋”和“英勇介入”，双方玩家需要按顺序来进行它们。

在“冲锋”子阶段中，你可以选择你军队中能够冲锋的单位发动冲锋。

在“英勇介入”子阶段中，**你的对手**可以选择其军队中能够进行英勇介入的单位来进行英勇介入。

在这两个子阶段都结束之后，就进入了接下来的近战阶段。

### 冲锋子阶段

在这个子阶段中，你可以选择你军队中每个能够冲锋的单位来发动冲锋。

冲锋子阶段的流程如下：

- 1) 由你选择一个你军队中的，能够冲锋的单位，该单位将会发动冲锋。
- 2) 由你为这个单位宣布其冲锋目标，冲锋目标可以是一个或多个敌军单位。
- 3) 为这个单位投掷冲锋骰，这被称作一次冲锋。
- 4) 重复 1-3 步骤，选择你的下一个单位进行冲锋，直到所有你希望冲锋且能够冲锋的单位都进行过了冲锋为止。

在这之后，你的冲锋子阶段结束，进入英勇介入子阶段。虽然这是你的玩家回合，但英勇介入子阶段由对手进行。

### 选择将要发动冲锋的单位

只有同时符合下列三个条件的单位才是“能够冲锋的单位”：

- 该单位必须位于至少一个敌军单位的 12 寸内。
- 该单位在当前玩家回合中没有进行过加速，也没有进行过撤退。
- 该单位此时必须没有位于任意敌军单位的接战范围内。

在你选中一个单位后，该单位就可以发动冲锋。

如无特殊说明，每个单位在每个冲锋阶段中只能被选中一次。

### 宣布冲锋目标并进行冲锋

在选择将要发动冲锋的单位之后，你必须选择一个位于该单位 12 寸内的一个或多个敌军单位作为冲锋目标。与射击不同，你可以将发动冲锋的单位看不见的敌军单位宣布为冲锋目标。

在选择好冲锋目标后，投掷 2D6，这两颗 D6 的结果之和即为该单位的“冲锋骰”，冲锋骰不是单独的一颗骰子。冲锋骰结果便是该单位在本阶段中能够移动的最大距离（寸）。

在实际移动该单位中的模型之前，你需要首先判断冲锋骰结果（在可能存在的修正和重投之后）是否足以让该单位同时进入每一个被宣布为冲锋目标的敌军单位的接战范围，如果足够，该单位才可以进行冲锋移动。

在冲锋移动结束后，该单位必须同时位于每一个被宣布为冲锋目标的敌军单位的接战范围内，并且进行冲锋的单位内的所有模型也都必须位于彼此的单位连续性范围内。

如果冲锋骰结果不能同时满足上述条件，或是不足以让该单位同时进入被宣布每一个被宣布为冲锋目标的敌军单位的接战范围，这次冲锋就失败了。（有时也被称作“冲锋骰失败”）

当一个单位冲锋失败时，该单位中的所有模型在本阶段中都不能移动。

译注：也就是说，如果你宣布让一个单位同时冲锋两个敌军单位，但冲锋骰结果只足以进入敌军单位 A 的接战范围，而不能进入敌军单位 B 的接战范围，这次冲锋就失败了，单位中的所有模型都不能移动。

## 英勇介入子阶段

在这个子阶段中，**你的对手**可以选择其军队中每个能够进行英勇介入的单位来进行英勇介入。

英勇介入阶段的流程如下：

- 1) 由你的对手选择一个你军队中的，能够英勇介入的单位，该单位将会进行英勇介入。
- 2) 由你的对手来为这个单位进行英勇介入。
- 3) 重复 1-2 步骤，由你的对手来选择下一个单位进行英勇介入，直到所有你的对手希望进行英勇介入，并且能够介入的单位都进行过了英勇介入为止。

在这之后，英勇介入子阶段结束，你的冲锋阶段结束，进入近战阶段。

只有“能够进行英勇介入的单位”可以被选中来进行英勇介入，其定义如下：

- 该单位必须是**人物**，或在规则中明确注明为“可以如同**人物**一般地进行英勇介入”。
- 该单位必须没有位于任意敌军单位的接战范围内。
- 该单位必须位于至少一个敌军单位的水平 3 寸或垂直 5 寸内。

当一个单位进行英勇介入时，其中的每个模型可以至多移动 3 寸。在英勇介入移动结束后，该单位中的每个模型都必须比进行英勇介入移动之前要更接近之前就距离最近的模型（也就是“朝着最近的敌军单位移动”），并且该单位中的所有模型也都必须位于彼此的单位连续性范围内。

如果不能同时满足上述的所有条件，该单位便不能进行英勇介入。

## 影响冲锋的其它因素

### 经过地形的冲锋

如无特殊说明，则模型不能冲锋穿过墙壁或树木等地貌，而是必须计算其攀爬地形所需的移动距离。

模型在上下攀爬地形时可以进行垂直方向的移动，但不能在攀爬的过程中停止移动。

如果一块地形的高度小于低于 1 寸，那么模型就可以在冲锋经过它的时候忽略其高度，无需进行攀爬。

（经过地形冲锋与经过地形移动使用完全一致的规则，在此略过案例部分）

### 飞行单位的冲锋

如果一个单位具备**飞行**关键词，它就可以在冲锋时越过其它的模型（及其底盘），就如同这些模型不在原地一样。**飞行**单位可以在进行上述移动时途经敌军模型的接战范围，但**飞行**模型依然不能在其它模型的底盘（或车体）上结束移动，也不能在敌军模型的接战范围内结束移动。

与移动不同的是，**飞行**单位在冲锋时不能忽略地形的垂直高度，而是必须和不具备**飞行**关键词的单位一样攀爬。

### 坚守射击

坚守射击是一种在冲锋阶段中进行的射击攻击。游戏中的单位并不能天生地进行坚守射击，只有被明确注明为“能够进行坚守射击的单位”（例如，钛帝国全军都拥有这个规则），以及使用了“坚守射击开火”战略技能（见通用战略技能章节）的单位可以进行坚守射击——再次强调，虽然游戏中存在坚守射击规则，但并不是所有单位都可以使用它。

坚守射击的具体规则如下：

当一个能够进行坚守射击的单位被敌军单位宣布为冲锋目标时，如果它此时没有位于敌军单位的接战范围内，就可以在这个敌军单位投掷冲锋骰之前对其进行坚守射击。坚守射击与普通的射击攻击使用完全相同的结算规则，唯一区别是，坚守射击只有在投出结果为 6 的未修正命中骰时才能命中（自动命中的武器不受影响）。坚守射击的命中需求与射击模型的 BS 值无关，同时坚守射击的命中骰结果也不能被修正。

在进行坚守射击时，忽略所有“该单位不能被选作射击攻击的目标，除非其当前是距离攻击者最近的单位……”类的规则（例如长官小心），也就是说，如果一个**人物**从友军单位身后发起冲锋，而被选为冲锋目标的单位能够进行坚守射击，这个**人物**也可以被坚守射击攻击。



## 近战阶段

在近战阶段中，双方玩家都可以选择各自军队中能够近战的单位进行近战。  
与玩家 A 对玩家 B 单方面进行攻击的射击阶段不同，在近战阶段中，双方玩家都会轮流选择单位进行近战。  
在结算完所有能够近战的单位的近战之后，近战阶段结束，进入士气阶段。

当一个单位进行近战时，它不仅仅是像射击那样单纯地原地进行攻击，而是在进行近战攻击之前和之后都各可以进行一次至多 3 寸的移动来调整自己的位置。这分别被称作跟进和重整。

近战攻击的具体结算方式与射击完全一致（选择将要进行攻击的模型、选择武器、选择目标等等），但因为近战阶段涉及到双方单位的位移，彼此的相对位置不断改变，因此整体上比起静止的射击阶段要更为复杂。

一个单位进行近战的流程如下：

- 1) 由一名玩家选择一个自己军队中的，能够近战的单位进行近战。
  - 2) 该单位进行一次跟进移动。
  - 3) 该单位进行近战攻击。（近战攻击流程与射击类似，在流程部分不再加以赘述）
  - 4) 该单位进行一次重整移动。
  - 5) 重复 1-4 步骤，这被称为**一轮完整的近战流程**。实际游戏过程中通常是双方玩家轮流进行。
- 为了进行区别表述，种族规则中常见的“一轮近战攻击”说法指的是单位（或模型）进行的完整近战流程；而“一下攻击”指的就是模型使用近战武器所进行的，字面上的一下攻击，口语表达中有时被称为“一刀”。

在桌面上双方军队中所有能够进行近战的单位都结算完近战后，你的近战阶段结束，进入士气阶段。

### 选择近战单位

双方玩家按照如下的顺序来轮流选择能够进行近战的单位进行近战：

- 1) 由在“当前玩家回合中成功进行了冲锋的单位”和“拥有先攻能力的单位”先进行近战。（之后有详细规则）  
如果只有一名玩家拥有可先攻（不论是来自冲锋还是其它能力）的单位，就只由这名玩家来选择单位进行近战。  
如果两名玩家都拥有可先攻单位，那么就由当前玩家回合的拥有者先开始选择单位，随后开始轮流选择。
- 2) 在前述单位全部结算完近战后，再由不符合上述两种条件的其它单位进行近战。  
与先攻单位不同，**非先攻单位由“对方玩家”先进行选择**，随后再到当前玩家回合的拥有者，开始轮流选择。  
如果一名玩家所有能够近战的单位都完成了近战，则另一名玩家继续进行自己所有余下单位的近战。

### 哪些单位可以近战

符合下列两个条件之一的单位就是“能够进行近战的单位”：

- 所有在当前玩家回合中成功进行了冲锋的单位都可以被选中进行近战。
  - 没有在当前玩家回合中成功进行了冲锋的单位只能在自身位于敌军单位接战范围内时才能被选中进行近战。
- 在口语说法中，这可以被概括为“在本回合中被冲锋或被卷入近战的单位”和“从上回合开始就陷入近战的单位”。

在一个单位被选中后，该单位中的模型就可以进行近战流程。

如无特殊说明，每个单位在每个近战阶段中只能被选中一次。

与射击攻击不同的是，你不能选择让一个单位不进行近战：所有能够近战的单位都必须近战。

需要注意的是，一些单位可能在近战阶段开始时原本不能近战，但随着近战阶段进行，双方单位开始进行跟进和重整，不断发生位移，出现有单位进入其它原本不能近战的单位的接战范围内，让它成为能够近战的单位的情况——反过来也是一样，一些单位可能原本能够近战，但当轮到你选择单位进行近战时，原本位于它接战范围内的单位都被消灭了，于是这个单位不再是能够近战的单位，在本阶段中不能进行近战流程。

因此，每当轮到一名玩家选择能够近战的单位进行近战时，都需要重新评估桌面上每个单位能否进行近战。

## 跟进

当一个单位进行跟进时，其中的每个模型可以至多移动 3 寸。在跟进结束后，该单位中的每个模型都必须比进行跟进之前要更接近之前就距离最近的模型（也就是“朝着最近的敌军单位移动”），并且该单位中的所有模型也都必须位于彼此的单位连续性范围内。

如果一个模型此时已经与敌军模型底盘接触，那么就不能进行跟进移动，但仍然在规则中视作“完成了跟进”。

在一个单位中的所有模型都完成了跟进，或者选择不跟进而保持静止之后，该单位就开始进行近战攻击。

译注：模型并不一定要向着你的冲锋目标跟进，唯一需要遵循的条件是“向着最近的模型移动”，你可以向非冲锋目标跟进，以期将其锁入近战——不过你也会因此被这个非冲锋目标攻击。

## 进行近战攻击

在实际进行一个单位的近战攻击之前，你必须首先为该单位选择一个近战攻击的目标，随后判断该单位中的哪些模型可以进行近战攻击。在这之后，你需要将可以进行攻击的模型的 A 值（攻击次数）分配给它们所装备的武器，再为这些攻击选择目标，并结算近战攻击。（近战攻击的结算方式与射击攻击一样）

### 近战攻击的目标选择

如果一个单位在当前玩家回合中成功进行了冲锋，就只能以自己的冲锋目标作为近战攻击的目标，即便其通过跟进和重整进入了非冲锋目标单位的接战范围，也不能对其进行近战攻击——但反过来，可以被这些单位近战攻击。

如果一个单位没有在当前玩家回合中进行冲锋，就能以任何位于自己接战范围内的敌军单位作为近战攻击的目标。

如果一个单位进行了英勇介入，那么它就可以被任何单位选作攻击目标，这一点超出了前述第一条的限制。

### 判断哪些模型可以攻击

在一个位于敌军单位的接战范围内的单位中，有两种模型可以进行近战攻击：

- 1) 直接位于敌军单位接战范围内的模型，即位于敌军模型 1 寸内的模型。
- 2) 位于直接位于敌军单位接战范围内的模型 0.5 寸内的模型，也就是“第一排近战模型身后的第二排”模型。

### 模型的近战攻击次数与武器分配

每个模型可以进行的攻击次数等同于其规则卡属性表中的 A 值。

你必须将每个模型的 A 值分配给其装备的武器，每 1 点 A 值可以让它使用一把近战武器攻击一下。

你需要首先将可以近战的模型的 A 值都分配给其装备的近战武器，再为这些近战攻击选择目标。

例如说，一个恐虐狂战士冠军装备了一个动力拳和一把链锯剑，并且拥有 3 点 A 值，它可以选择将这 3 点 A 值在两把不同的武器之间进行分配，比如用动力拳攻击 2 下，用链锯剑攻击 1 下。

与射击武器不同的是，如果近战武器拥有不同的攻击模式，你可以选择将 A 值在不同的模式之间分配，而不是只能选择一种模式来进行所有的攻击。同时，你也不能像射击那样让一个模型“选择不攻击”，在近战中，一个模型必须分配自身的所有 A 值，必须进行全部的攻击。

如果一个模型没有装备任何近战武器，或是暂时无法使用原有的近战武器，就视作装备了一把“普通近战武器”。

普通近战武器没有任何特效，拥有使用者自身的 S 值，其属性如下：

| 武器名    | 射程 | 类型 | S   | AP | D |
|--------|----|----|-----|----|---|
| 普通近战武器 | 近战 | 近战 | 使用者 | 0  | 1 |

### 进行近战攻击

近战攻击的结算方式几乎与射击攻击一样，直接查阅射击阶段规则中的“结算攻击”章节即可。

与射击攻击相同的是，成功造伤的近战攻击也可以被分配给“射程以外”的同单位模型，即位于接战范围以外的模型也可以被分配到近战攻击，并且可以被近战攻击消灭。

同时，所有近战攻击也是“同时进行”的，只是结算顺序存在先后而已，有可能在你结算完 A 武器的攻击后，目标敌军单位中的一些模型被消灭，剩余的模型已经不再位于进行近战攻击的单位的接战范围内——但这并不影响你继续结算 B 武器的攻击，并且继续消灭此刻已经位于接战范围以外的模型。

## 重整

当一个单位进行重整时，其中的每个模型可以至多移动 3 寸。在重整结束后，该单位中的每个模型都必须比进行重整之前要更接近之前就距离最近的模型（也就是“朝着最近的敌军单位移动”），并且该单位中的所有模型也都必须位于彼此的单位连续性范围内。

如果一个模型此时已经与敌军模型底盘接触，那么就不能进行重整移动，但仍然在规则中视作“完成了重整”。

在一个单位中的所有模型都完成了重整，或者选择不重整而保持静止之后，该单位的近战流程就结束了。

译注：模型并不一定要向着你的冲锋目标重整，唯一需要遵循的条件是“向着最近的模型移动”，你可以向非冲锋目标重整，以期将其锁入近战——不过你也会因此被这个非冲锋目标攻击。

铸造世界模型 老湿腐战锤群52110753

# 进阶近战规则

## 永远先攻和永远后攻

一些规则可以让你军队中的一个单位在近战阶段中永远先攻，永远先攻是一个常见的规则概念。

对这个概念的常见的规则表述是“该单位在近战阶段中永远先攻，即便其没有在同玩家回合中成功进行冲锋也是如此，如果桌面上存在在本玩家回合中成功进行冲锋的敌军单位，或是拥有类似的能力，那么就由双方玩家轮流选择这些先攻单位进行近战，从本玩家回合的拥有者开始”。同类规则可能会存在些微的表达区别，但意思相同。

如同其字面描述一样，永远先攻类能力会让一个单位的近战顺序“往前提升”，提升到了和在当前玩家成功进行了冲锋的单位同样的等级。这两种单位会先于所有的非先攻的单位先被选中进行近战。

另一种类似的情况是永远后攻，它也同样是一个常见的规则概念。

永远后攻经常被表述为“该单位只有在所有能够近战的单位都结算完近战之后才能被选中进行近战”。

永远后攻类能力会让一个单位的近战顺序往后推，提升到了比普通的非先攻单位更加靠后的等级。这种单位会在所有非后攻的单位结算完近战之后才能被选中进行近战。如果双方玩家都拥有永远后攻单位，就由双方玩家轮流选择这些后攻单位进行近战，从本玩家回合的拥有者开始。

如果一个单位同时拥有永远先攻和永远后攻的效果影响，即，它同时“可以在近战中先攻”，又“只有在所有其它单位结算完近战后才能被选中进行攻击”，那么这两种效果就互相抵消，该单位视作不被其中的任何一种效果影响，与普通单位一起轮流进行近战攻击。

## 再次近战

总规则规定，一个单位只能在你的近战阶段中被选中来进行近战，并且只能在同一个阶段中被选中一次，但也存在可以突破此类限制的情况。

一些能力可以让一个单位“如同在你的近战阶段中一般”地进行近战，此时就按照这条规则的具体描述来进行操作。

另有一些能力可以让一个单位“再进行一轮近战”，它往往发生在你的近战阶段结束时。

在这两种情况中，一个单位都只有在自身符合“能够近战的单位”的条件时才能被选中进行近战。

在“再次近战”的规则中，一个单位必须完全结算完自己的第一轮近战之后再继续进行第二轮近战，如无特殊说明，那么第二轮近战攻击可以选择任意符合近战条件的目标，并不强制攻击与第一轮近战攻击相同的目标。

但与目标选择相对自由的“再次射击”规则不同的是，对近战目标的限制此时依然存在，例如，一个在当前玩家回合中成功进行了冲锋的单位就只能攻击自己的冲锋目标。不过，跟进和重整移动并没有此类限制，当一个单位再次近战时，你可以向着自己不能攻击的非冲锋目标单位进行跟进或重整，以期将其锁入近战。

例如，星际战士和泰伦虫族分别可以使用“光耀战团”和“肾上腺爆发”技能来再次近战。

· 当一个单位进行再次近战时，需要注意的是：

该单位再进行一轮“跟进→进行近战攻击→重整”的完整近战流程。

该单位在进行两轮近战时被视作两个不同的单位，也就是说，当一个单位完成自己的一轮近战攻击后，即便其拥有再次近战的能力，也不能立刻再进行第二轮近战，而是转由对手来选择一个对手军队中的单位进行近战；

同样地，一个拥有再次近战能力的单位也不是必须要连续进行两轮近战，当一个可以这样做的单位完成第一轮近战后，你可以转去结算桌面上其他单位的近战，过后再回来进行该单位的第二轮近战。

如果一个拥有进行再次近战能力的单位在当前玩家回合中成功进行了冲锋，或是具备其它的先攻能力，那么它的两轮近战攻击都可以先攻。在这种情况下，它就有可能在对手选择单位之前先进行两轮近战。

一些能力可以打乱近战顺序，将一个单位的近战顺序推后，这些能力可以在一个单位的两轮近战之间使用。

· 当一个单位在近战阶段结束时进行再次近战时，需要注意的是：

许多再次近战的能力都是在近战阶段结束时触发的，而进行再次近战的单位可能通过自己的这一轮近战流程进入到其它原本不能够近战的敌军单位的接战范围内（例如说，它通过跟进和重整移动到了另一个敌军单位的 1 寸内）。此时，这一个敌军单位就成为了能够近战的单位，并且可以进行一轮近战——等到这一轮近战结束之后，当前近战阶段才算结束。

## 单位内单个模型的近战

通常情况下，被选中进行近战的都是整个单位，但在少数时候，也存在只用单位内的某一个模型进行近战的情况。在这种场合下，该模型进行正常的近战流程，（但必须保持单位连续性）



# 士气阶段

士气阶段分为两个子阶段，分别是“士气测试”和“单位连续性检测”，双方玩家都需要进行这两个子阶段。在“士气测试”子阶段中，双方玩家轮流为本玩家回合中遭受过伤亡的单位进行士气测试。在“单位连续性”子阶段中，双方玩家检查自己的单位是否存在连续性中断的现象，并就此移除模型。

在这两个子阶段都结束之后，你的整个玩家回合就结束了，转由对方玩家进行对方的玩家回合。

## 士气测试

在这个子阶段中，双方玩家轮流为本玩家回合中遭受过伤亡的单位进行士气测试，从当前玩家回合的拥有者开始。每个单位只需要进行一次士气测试，如果一名玩家率先完成了所有的士气测试，就由对方玩家进行自己余下所有单位的士气测试。

如果没有单位需要进行士气测试，或是所有单位都完成了士气测试，就结束掉这个子阶段，开始连续性检查。

### 士气测试

如果一个单位在当前玩家回合中损失过模型，就需要进行士气测试。

为其投掷一颗 D6，将测试结果加上该单位在本回合中损失的模型数量，这就是该单位的士气测试结果。

如果士气测试结果小于等于该单位中最高的 LD 值，那么该单位通过了士气测试。

如果士气测试结果大于该单位中最高的 LD 值，那么该单位的士气测试失败。

如果前述 D6 投出了未修正的 1，那么不论该单位在当前玩家回合中损失了多少模型，这次士气测试都视作通过。

当一个单位士气测试失败时，就会有一个模型逃跑，由单位的拥有者决定哪个模型逃跑，并将其从桌面上移除。

逃跑的模型视作被消灭，但不会触发任何涉及到“当一个模型被消灭时……”的规则。

在选择逃跑的模型并将其移除之后，这个单位还要进行损耗测试。

### 损耗测试

投掷等同于该单位中当前模型总数的 D6，每有一个为 1 的结果，该单位中就会有有一个模型逃跑。

同样地，逃跑的模型视作被消灭，但不会触发任何涉及到“当一个模型被消灭时……”的规则。

如果该单位进行损耗测试时的模型数量低于半数，则损耗测试改为：每有一个为 1 或为 2 的结果，就有模型逃跑。

### 士气测试规则优先级

游戏中存在许多种影响士气测试的规则，其中大多数是修正士气测试的结果。

但有时也会出现罕有的情况，两条与士气测试有关的规则直接彼此相悖，无法同时生效，例如一个单位可能同时被“自动通过士气测试”和“士气测试自动失败”两种效果影响。当这种情况出现时，“自动通过士气测试”的规则永远具备优先级，该单位的士气测试会自动成功，而不是失败。

同样地，如果一个单位同时被“不会有模型逃跑”和“额外有若干个模型逃跑”的效果影响时，“不会有模型逃跑”的规则永远具备优先级，该单位中最终不会有模型逃跑。

### 模型复活与士气测试

一些规则可以让你复活某个单位中被消灭的模型。如果这种模型是在同一个玩家回合中被消灭又被复活的，那么，在这个玩家回合的士气阶段中，这些模型就视作没有被消灭过：

- 如果一个单位中的所有被消灭模型都在同玩家回合中被复活了，该单位就不需要进行士气测试。
- 如果一个单位中的一部分被消灭模型在同玩家回合中被复活了，被复活的模型就不需要计入士气测试结果。

## 单位连续性检测

在这个子阶段中，双方玩家同时检查自己军队中有没有单位中存在连续性中断的现象。

如果你的军队中有单位在这个子阶段时仍然处于连续性中断的状态，你就必须移除该单位中的模型，一直到该单位中余下的所有模型都保持了单位连续性为止。

因为单位连续性检测被消灭的模型不会再次触发士气测试。  
同样地，因为单位连续性检测被消灭的模型不会触发任何涉及到“当一个模型被消灭时.....”的规则。

铸造世界模型 老湿腐战锤群5211073

# 构筑军队

本章节将按顺序分别介绍 **军队、指挥点数、阵营、分队** 这四个规则概念。

## 游戏规模

之前已经提到过，军队是由一名玩家指挥的所有单位的统称。  
共有四种不同的游戏规模，游戏规模同时也是你的军队规模，它会决定玩家可以使用的总分值、总战斗力、总的分队数量，以及起始指挥点数（有时被简述为“CP”）。

| 游戏规模   | 战斗巡逻  | 前哨突击     | 打击部队      | 全面猛攻      |
|--------|-------|----------|-----------|-----------|
| 战斗力    | 至多 50 | 51-100   | 101-200   | 201-300   |
| 分值     | 500   | 501-1000 | 1001-2000 | 2001-3000 |
| 分队数量   | 1     | 2        | 3         | 4         |
| 起始指挥点数 | 3     | 6        | 12        | 18        |

军队规模也会出现在任务描述中。  
如果一个游戏任务被描述为“打击部队规模”，那么双方玩家就应各自使用一支打击部队规模的军队进行游戏。

## 指挥点数

指挥点数是玩家在游戏中可以使用的一种额外资源，这种资源有许多种应用方式，以使用战略技能为主。  
在游戏开始之前，双方玩家首先需要运用指挥点数来构筑军队。  
如上方表格所示，在你决定好自己的游戏规模，就会首先得到一定的起始指挥点数，你需要消耗这些指挥点数来在自己的军队中添加分队，详见之后的构筑军队规则 and 不同分队的详情。  
在你的每一个指挥阶段开始时，你会自动得到 1 点指挥点数。（这不计入每个游戏大回合的 CP 获取上限）  
一些能力可以让你在游戏进行的过程中额外得到或返还消耗的指挥点数，但你在每个游戏大回合中至多都只能额外得到或返还 1 点指挥点数。**少数被描述为“返还本战略技能所消耗的指挥点数”的战略技能不计入这种限制。**  
此外，所有发生在游戏阶段以外（例如“游戏开始前”或“游戏大回合结束时”）的 CP 消耗都不能返还。

## 阵营

游戏中的所有单位都拥有阵营关键词，阵营关键词定义了单位阵营，分队阵营和军队阵营。

- 单位阵营**：每个单位都拥有自己的阵营关键词，这些阵营关键词就是该单位的阵营。  
一个单位可能会拥有多个阵营关键词，一个单位也可以同时属于不同的阵营。
- 分队阵营**：你的每个分队中的所有单位都必须属于同一个阵营。  
但**混沌、帝国、灵族、死神军和泰伦虫族**这五个阵营关键词不能作为分队阵营；  
也就是说，在你的一个分队中，所有单位共享的阵营关键词不能是上述五个之一。
- 军队阵营**：你的整支军队中的所有单位必须拥有至少一个相同的阵营关键词。  
拥有**无归属**阵营关键词的单位不计入军队阵营限制，许多工事定位的单位都是**无归属**。

需要注意的是，“属于同一个阵营”和“拥有至少一个相同的阵营关键词”这两者虽然相似，但并不是相同概念。  
例如说，黎曼鲁斯主战坦克（**帝国、星界军**）和仲裁者（**帝国、阿斯塔特修会**）虽然共享了**帝国**这个阵营关键词，但因为分队阵营的限制，**帝国**阵营关键词不能作为分队阵营，所以这两个单位不能同时存在于一个分队中。  
不过，当这两个单位各自属于不同的分队时，因为这两个分队拥有至少一个相同的阵营关键词（**帝国**），所以这两个分队就可以同时存在于你的军队中。这在玩家的口语表达中经常被称作“联军”。  
也就是说，“联军”可以发生在不同的分队之间，但不能发生在同一个分队内部。

# 分队

你军队中的每个单位（增援单位除外）都必须属于一个分队，一个单位不能同时属于多个分队，你的军队由一个或多个分队构成。军队可用的分队总数由军队规模决定，而每个分队中可用的单位总数则由分队自身的类型决定。

游戏中可用的所有分队类型都收录在本章节中。

需要强调的是，虽然所有分队都会消耗指挥点数，但一些分队的指挥奖励又会返还指挥点数，或是使你额外得到指挥点数——这些返还往往与你军队的主将所在的分队有关。在查看分队规则时，需要加以注意。

## 分队能力

所有的种族规则书中都拥有一系列分队能力。即，当你的整个分队都属于某个特定的阵营时，这个分队通常就会得到独特的额外规则，详见具体的种族规则书。但超重型支援分队和工事网络分队中的单位永远不能得到分队能力。译注：这在玩家的口头交流中又经常被称作“种族纯度 buff”。

## 援军单位

在游戏进行过程中额外加入你军队的单位不是你的任何分队的一部分。（例如，混沌恶魔的召唤）虽然你不需要消耗指挥点数来加入这些单位，也不需要将其写入军表，但这些单位自身也不能得到分队能力。

## 单位定位

游戏中的每个单位都拥有自己的单位定位，这些定位会标注在每一个单位的规则卡上，它们分别是：

HQ、基础、精英、快速、飞行、重型、工事、专属运输、战争之王

单位定位本身不具备特殊规则，但它们经常会与游戏中的其它规则发生交互。例如说，有的任务会强调，只有某一个特定的定位的单位可以占领任务目标点，有的任务可能会需要消灭特定的定位的单位来获取分数，诸如此类。

## 工事定位的额外规则

拥有工事定位的单位不能被部署在任何地形模型的 3 寸内。

但如果该单位自身就是一个地形，那么它可以被部署在自己单位规则卡中的地形模型的 3 寸内。

（例如，战斗修女的战斗圣所就是一个拥有工事定位的地形，并且包括多个模型，这些模型就可以部署在一起）

如果你因为本条限制而无法部署工事单位，那么这个单位就不能部署，并且视作被消灭。

此外，工事单位永远不能进入战略预备队。

译注：游戏中存在“飞行”和“飞行器”这两个关键词，但它们与飞行单位定位并不能画等号。

例如，混沌星际战士的地狱飞龙拥有飞行关键词，同时也属于飞行单位定位，但并不是飞行器。

又例如，方舟灵族的驭风者摩托拥有飞行关键词，但它既不属于飞行单位定位，也不是飞行器。

这些概念通常彼此之间不会发生直接交互，但在使用的时候需要加以注意。

## 单位槽位

所有分队都各自拥有一套单位槽位表，必须用对应的单位定位填入。例如，HQ 槽位就只能填入 HQ 定位的单位。单位槽位分为两类，一类是必要槽位，一类是可选槽位。

如名字所示，必要槽位是分队中必须填上的槽位，而可选槽位则不是必要的，你可以自选是否加入这些单位。

在之后的分队总览，必要槽位和可选槽位会通过两个数字来表达。

例如说，“1-3 基础”的意思就是，1 个必要基础槽位，2 个可选基础槽位（除第一个必要之外的都是可选）。于是你必须在这个分队中至少写入一个基础定位单位，同时最多可以写入三个基础定位单位。



## 分队类型

### 巡逻分队

1-2HQ, 1-3 基础, 0-2 精英, 0-2 快速, 0-2 重型, 0-2 飞行

**限制：**本分队中的所有单位必须来自同一个阵营。

**指挥消耗：**本分队需要支付 2 点指挥点数。

**指挥奖励：**如果你的**主将**来自本分队，你就得到 2 点指挥点数。

**专属运输：**本分队中每有一个**步兵**单位，你就可以加入一个专属运输定位的单位。

### 连级分队

2-3HQ, 3-6 基础, 0-6 精英, 0-3 快速, 0-3 重型, 0-2 飞行

**限制：**本分队中的所有单位必须来自同一个阵营。

**指挥消耗：**本分队需要支付 3 点指挥点数。

**指挥奖励：**如果你的**主将**来自本分队，你就得到 3 点指挥点数。

**专属运输：**本分队中每有一个**步兵**单位，你就可以加入一个专属运输定位的单位。

### 旅级分队

3-5HQ, 6-12 基础, 3-8 精英, 3-5 快速, 3-5 重型, 0-2 飞行

**限制：**本分队中的所有单位必须来自同一个阵营。

**指挥消耗：**本分队需要支付 4 点指挥点数。

**指挥奖励：**如果你的**主将**来自本分队，你就得到 4 点指挥点数。

**专属运输：**本分队中每有一个**步兵**单位，你就可以加入一个专属运输定位的单位。

### 至高指挥分队

1 战争之王 或者 1HQ

**限制：**你军队中只能有一个至高指挥分队，本分队中只能有**基因原体**或**恶魔原体**或**至高指挥官**单位，它必须是你的**主将**

**指挥消耗：**本分队需要支付 0 点指挥点数。

**指挥奖励：**任选下列三种效果之一：

如果你的军队中有一个巡逻分队，你就得到 2 点指挥点数；

如果你的军队中有一个连级分队，你就得到 3 点指挥点数；

如果你的军队中有一个旅级分队，你就得到 4 点指挥点数；

**专属运输：**无

### 超重型分队

3-5 战争之王

**限制：**本分队中的所有单位必须来自同一个阵营。

**指挥消耗：**本分队需要支付 3 点或 6 点指挥点数；

如果你只支付 3 点指挥点数，本分队中就可包括**巨型**单位。

如果你支付了 6 点指挥点数，本分队中才可以包括**巨型**单位。

**指挥奖励：**无

**专属运输：**无

## 先锋分队

1-2HQ, 0-3 基础, 3-6 精英, 0-2 快速, 0-2 重型, 0-2 飞行

**限制：**本分队中的所有单位必须来自同一个阵营。

**指挥消耗：**本分队需要支付 3 点指挥点数。

**指挥奖励：**无

**专属运输：**本分队中每有一个**步兵**单位，你就可以加入一个专属运输定位的单位。

## 袭扰分队

1-2HQ, 0-3 基础, 0-2 精英, 3-6 快速, 0-2 重型, 0-2 飞行

**限制：**本分队中的所有单位必须来自同一个阵营。

**指挥消耗：**本分队需要支付 2 点指挥点数。

**指挥奖励：**无

**专属运输：**本分队中每有一个**步兵**单位，你就可以加入一个专属运输定位的单位。

## 矛头分队

1-2HQ, 0-3 基础, 0-2 精英, 0-2 快速, 3-6 重型, 0-2 飞行

**限制：**本分队中的所有单位必须来自同一个阵营。

**指挥消耗：**本分队需要支付 3 点指挥点数。

**指挥奖励：**无

**专属运输：**本分队中每有一个**步兵**单位，你就可以加入一个专属运输定位的单位。

## 工事网络分队

### 1-3 工事

**限制：**本分队中的所有单位必须来自同一个阵营，你的**主将**不能来自本分队，本分队不能得到分队能力。

**指挥消耗：**本分队需要支付 1 点指挥点数。

**指挥奖励：**如果你的**主将**所在的分队的分队阵营与本分队的分队阵营相同，你就得到 1 点指挥点数。

**专属运输：**无

## 超重型支援分队

### 1 战争之王

**限制：**本分队不能得到分队能力。

**指挥消耗：**本分队需要支付 3 点指挥点数。

**指挥奖励：**无

**专属运输：**无

## 辅助支援分队

1HQ 或 1 基础 或 1 精英 或 1 快速 或 1 重型 或 1 飞行 或 1 专属运输

**限制：**本分队只能包括一个单位，本分队不能得到分队能力。

**指挥消耗：**本分队需要支付 2 点指挥点数。

**指挥奖励：**无

**专属运输：**无

铸造世界模型 老湿腐战锤群5211073

# 构筑军队（写表）

构筑军队的过程按照如下顺序进行，你需要在每个步骤中都将自己的选择记录下来。

- 1) 决定游戏规模，这会决定你的分数与战斗力上限，你的军队总分值和总战斗力都不可超过上限。
- 2) 决定你军队中的分队，并且在此时就扣除其消耗的指挥点数（如果有）。
- 3) 为你军队中的每个分队的单位槽位中分别填入对应定位的单位，有一系列关键词和选项都需要在此时决定。
  - 在前哨突击（1000 分）游戏中，来自同一个单位规则卡的单位只能重复 2 次；
  - 在打击部队（2000 分）游戏中，来自同一个单位规则卡的单位只能重复 3 次。
    - > “基础”和“专属运输”定位的单位不受此限制。
    - > 混沌额外限制：来自所有规则书的各类恶魔亲王都视作同单位规则卡。
    - > 星界军与基因窃取者教团额外限制：来自所有规则书的各类黎曼鲁斯和重武器小队都各自视作同单位规则卡。
  - 你必须在军队中选择一个模型，将其作为你军队的主将，并为其添加**主将**关键词。
    - > 如果这是一个**人物**模型，你就需要同时为它选择一个主将特性。\*
  - 你必须对每个单位的可选关键词进行选择。（例如<战团>、<方舟世界>和<虫巢舰队>等）
  - 你需要为每个**灵能者**掌握的灵能进行选择。\*
  - 你必须为所有“在游戏开始前选择”的能力进行选择。\*（例如祷言、神官武技、星神之力等）
    - > 被注明为“在游戏开始时进行选择”的能力无需在此时决定。（例如战斗修女的神圣仪式）
  - 你必须在军表中明确记录自己为单位选择的圣物。
  - 你必须在军表中明确记录每个通过战略技能进行了升级的单位，并且在此时就扣除其消耗的指挥点数。
    - > 这包括了单位属性升级、购买额外圣物、为模型额外添加主将特性等等。
    - > 以这种方式添加的圣物和主将特性都必须在军表中明确写明。
- 4) 记录下你的剩余指挥点数。

带有星号（\*）的能力既可以由你手动为其进行选择，也可以投骰来随机决定。

如果你手动进行选择，就必须将其注明在军表上，如果你要投骰来随机决定，就改为在决定游戏任务之后当着对方玩家的面投骰，如此来现场随机决定它们，并将随机得出的结果立刻记录进军表。

在经过这些步骤之后，你的军表就完成了。

军表应当包括你军队中每个单位的详细信息，例如每个单位的模型数量，单位中的模型各自的武器装备选项等等，不论你以何种形式表现自己的军表，都应做到让它做到没有歧义，对所有的选择都有清晰表现。

## 通用主将特性

在每一本阵营规则书中都有这个阵营的专属主将特性。

但在这些专属主将特性之外，还有一个通用的主将特性，你在任何时候都可以选择将它作为主将特性。

通用主将特性：**鼓舞领袖（光环）**  
位于主将 6 寸内的友军单位的 LD 值+1。



铸造世界模型 老湿腐战锤群5211073

# 战略技能

战略技能是你可以在游戏中手动使用的技能，所有战略技能都需要消耗一定数量的指挥点数来使用。所有战略技能都有明确的 CP 消耗、使用时机、作用对象和效果描述。

如无特殊说明，那么同一个战略技能在一个阶段中只能由同一名玩家使用一次。

不同的阵营有时会拥有同名的战略技能，同名的战略技能在这种限制中也都被视作同一个战略技能，即使来自不同的规则书，也不可重复使用。

（例如，方舟灵族、黑暗灵族和丑角都拥有同名的“在射击后立即进行一次移动”的战略技能，如果你同时拥有这些不同阵营的分队，这个技能也只能在同一个阶段中使用一次。）

不过，发生在游戏阶段以外的战略技能就没有这种限制，例如说，如果一个战略技能是在“部署军队时”或“游戏开始之前”使用的，因为这并不是一个游戏阶段，所以你就可以多次使用该战略技能——需要注意的是，“某某阶段结束时”依然是这个阶段的一部分，所以此时依然不能重复使用同一个战略技能。

## 核心战略技能

以下是任何军队都可以使用的战略技能。

### 指挥重投 [核心战略技能]

**耗费：**1 点指挥点

**作用对象：**你投掷的一颗命中骰、一颗造伤骰、一颗保护骰、一颗加速骰、一颗决定武器随机破坏力的骰子、一次冲锋骰、一次灵能测试、一次破法测试，或一颗决定武器随机攻击次数的骰子。

**使用时机：**在你投骰之后，立刻使用。

**效果：**重投这一颗骰子或这一次测试。

译注：在你重投冲锋骰、灵能测试或破法测试时，需要将 2D6 一起重投，而不能只重投其中的一颗。

### 追杀残敌 [核心战略技能]

**耗费：**1 点指挥点

**作用对象：**一个将要进行撤退的敌军单位。

**使用时机：**该敌军单位宣布将要进行撤退之后，但该单位中的任何模型还未进行移动之前。

**效果：**投掷等同于位于该敌军单位接战范围内的你军队中的模型数量的 D6；  
每有一个为 6 的结果，该敌军单位就遭受 1 点致命伤害。

### 绝望突围 [核心战略技能]

**耗费：**2 点指挥点

**作用对象：**一个位于敌军单位接战范围内的你军队中的单位，该单位必须没有在本阶段中被选中进行过移动。

**使用时机：**你的移动阶段中。

**效果：**投掷等同于该单位中模型总数的 D6，每有一个为 1 的结果，就由你选择一个该单位中的模型被消灭，如果在这一轮测试后，该单位没有被消灭，该单位接下来就可以进行一次特殊的撤退，在这次撤退的过程中，该单位中的模型可以移动穿过敌军模型，就如同它们不在原地一样。该单位中的模型可以在敌军模型接战范围内结束此次撤退移动，但在结束移动之后，这些模型会被消灭，如果在完成撤退之后，该单位没有被消灭，该单位在本玩家回合中就不能再进行任何行动。例如，该单位不能尝试施法、不能射击、不能发动冲锋，也不被选中进行近战……等等，即便该单位此时被“可以在撤退后如常进行某某行动”的规则影响，也不能如此做。

### 紧急跳车 [核心战略技能]

**耗费：**1 点指挥点

**作用对象：**一个你军队中的**运输工具**模型所装载的所有单位。

**使用时机：**该**运输工具**模型被消灭时。

**效果：**从该**运输工具**模型中下车的单位可以被部署在完全位于该**运输工具** 6 寸内的位置，而非原本的 3 寸。  
在完成下车模型的部署之后，投掷等同于此次下车模型总数的 D6，每有一个为 1 或 2 的结果，就由你选择一个刚刚部署的下车模型被消灭。紧急跳车的单位不能在当前玩家回合中发动冲锋，也不能进行英勇介入。

### 坚守射击开火 [核心战略技能]

**耗费：**1 点指挥点

**作用对象：**一个被敌军单位宣布为冲锋目标的你军队中的单位。

**使用时机：**当一个敌人单位将你军队中的一个或多个单位宣布为冲锋目标之后，但冲锋骰还未投掷之前。

**效果：**一个被宣布为冲锋目标的你军队中的单位可以对将要进行冲锋的这个敌军单位进行一轮坚守射击。

### 反制攻击 [核心战略技能]

**耗费：**2 点指挥点

**作用对象：**一个你军队中的能够近战的单位。

**使用时机：**一个敌军单位在当前玩家回合中结算完近战后。

**效果：**选择一个你军队中的能够近战的单位，改由这个单位来下一个进行近战。

### 疯狂勇气 [核心战略技能] 【一次性能力】

**耗费：**2 点指挥点

**作用对象：**一个你军队中的单位。

**使用时机：**该单位进行士气测试之前。

**效果：**该单位自动通过这次士气测试，无需投掷骰子。本能力在整局游戏中只能使用一次。

在上述这些战略技能之外，每个阵营都会拥有独特的战略技能表，这些技能就需要详见每个种族各自的规则书。

游戏中存在许许多多截然不同的战略技能，有的技能作用于一个单位，有的技能作用于一下攻击或一颗骰子，也有的技能作用于你的军队 CP 池或灵能列表，它们的使用时机也各不相同，不过其使用方式都是一样的——首先消耗 CP，然后按照其描述来使用。

# 战略预备队

战略预备队是一种特殊的部署方式，双方玩家都可以让自军的一些单位进入战略预备队，从而令这些单位不在游戏开始时正常部署在桌面上——这些单位会在之后的游戏过程中再部署到桌面上来。

## 如何将单位置入战略预备队

在游戏开始之前（即，你将任何单位部署到桌面上之前），你可以将军队中的单位置入战略预备队。  
将单位置入战略预备队需要消耗指挥点数，其消耗的 CP 数与你置入战略预备队的单位的总战斗力有关。  
你必须同时宣布所有将要置入战略预备队的单位，并且只能执行一次“将一部分单位置入战略预备队”的行动。

- 你置入战略预备队的单位与援军单位的分值之和不能超过全军总分值的一半。
- 你置入战略预备队的单位与援军单位数量不能超过全军总单位数量的一半。
- 当**运输工具**单位及其装载的其它单位一起置入战略预备队时，这些单位需要一起计入分值/单位数量/总战斗力。

| 置入战略预备队的单位的战斗力之和      | 将单位置入战略预备队所需要消耗的 CP 总数 |
|-----------------------|------------------------|
| 1-9                   | 1                      |
| 10-19                 | 2                      |
| 20-29                 | 3                      |
| 30-39                 | 4                      |
| 40-49                 | 5                      |
| 依次类推，战斗力每+10，消耗的 CP+1 |                        |

被置入战略预备队的单位被称作“战略预备队单位”，这是一个和“援军单位”类似的概念，但两者并不相同。

## 战略预备队中的单位在什么时候入场

战略预备队单位可以在你的移动阶段中的援军入场子阶段中部署到桌面上来。

- 战略预备队单位不能在第一个游戏大回合中部署到桌面上来。
- 如果一个战略预备队单位在第三个游戏大回合结束时还未部署到桌面上来，它就被消灭了。
- 如果前述单位同时还是一个装载着其它单位的**运输工具**单位，那么其装载的单位也与之一起被消灭。

## 如何部署从战略预备队中入场的单位

当你将单位从战略预备队中部署到桌面上时，其可以部署的位置会随着游戏大回合的变化而发生变化。

- 在第一个游戏大回合中，你不能部署战略预备队单位。
- 在第二个游戏大回合中，你可以将战略预备队单位部署在完全位于任意桌边（敌军桌边除外）的 6 寸内的位置。  
但你不能将战略预备队单位部署在敌军部署区内。
- 在第三个游戏大回合中，你可以将战略预备队单位部署在完全位于任意桌边（敌军桌边除外）的 6 寸内的位置。  
此时，你可以将战略预备队单位部署在敌军部署区内。
- 在第三个游戏大回合结束时还未被部署到桌面上的战略预备队单位就被消灭了。

战略预备队单位不能被部署在敌军模型的 9 寸以内，但这种限制存在例外：  
如果你选择将战略预备队单位完全部署在自己的部署区内且位于你的桌边 1 寸内的位置，那么该单位就可以被部署到敌军模型的 9 寸以内。在这种情况下，如果你将该单位直接部署到了敌军模型的接战范围内，那么就视作该单位在当前玩家回合中对这个敌军模型的所属单位成功进行了冲锋（但该单位并没有真正进行冲锋，所以也不能被坚守射击）；在这个玩家回合中，该单位可以对任何位于自身接战范围内的敌军单位进行近战攻击。

在援军单位部署到桌面上时对其生效的所有限制也都对战略预备队单位生效，例如这些单位都只能在移动阶段的援军入场子阶段中进行部署，例如这些单位都视作进行过了等同于其面板 M 值的移动.....等等。

如果一个战略预备队单位中的模型（或其底盘）的体积实在太大，无法完全放置在任意一条桌边的 6 寸内，那么就将这个模型部署在与**你的桌边**有直接接触的位置。在该模型部署到桌面上的同玩家回合中，该模型所属的单位不能进行标准移动、不能撤退、不能保持静止、不能尝试施法或破法、不能使用射击武器进行攻击、不能发动冲锋、不能进行英勇介入，也不能执行任何动作或灵能动作。



## 飞行器与战略预备队

当一个**飞行器**战略预备队模型部署到桌面上时，你可以选择将其部署到桌面上任何位于敌军模型 9 寸以外的位置，而非和其它模型一样部署在完全位于桌边 6 寸内的位置，如此部署的**飞行器**模型可以朝向任何方向。从战略预备队中入场的**飞行器**单位不能在自己部署到桌面上的同玩家回合中发动冲锋，除此之外都与其它单位一样。

你军队中的**飞行器**单位可以在你的移动阶段中移动离开桌面（它的移动距离必须足以让模型或底盘的任意部分接触到任意一条桌边）。离开桌面的**飞行器**单位就在游戏进行的过程中进入了战略预备队。

类似地，如果你军队中的一个**飞行器**单位在移动过程中无论如何都无法完成其最小移动距离，那么它也会被迫离开桌面，进入战略预备队。

如果这个**飞行器**单位同时还是一个正装载着其它单位的**运输工具**，那么它就会

## 译注：战略预备队单位和援军单位的异同

当规则中出现“战略预备队”一词时，它特指的就是本章节中的内容，与“援军”有所不同。

战略预备队是总规则中的通用部署机制，你的任何单位（工事除外）都可以被置入战略预备队，使用这种通用的机制进行延迟部署，战略预备队有明确的部署范围（桌边 6 寸内）。

援军是各种族的规则书中各自的部署机制，这些机制不是共通的。一些单位自带援军部署机制（例如终结者可以传送入场，掘蟒可以钻地入场等），一些种族可以让单位额外得到援军部署机制（例如灵族可以让**飞行**单位以援军形式进行部署），援军部署机制在单位的选择上往往有更多限制，但部署的位置更加自由。

将单位置入战略预备队的 CP 消耗也只看你将多少单位置入了战略预备队，使用种族规则书中的能力来进入援军的单位不会计入战略预备队单位的战斗力总值——例如说，如果你将一些仲裁者置入战略预备队，同时又用空降舱运输了战术小队，再用终结者自带的传送能力对其进行了传送，最终结果就是：你需要为仲裁者的战略预备队支付 CP，而空降舱、战术小队、终结者这三个以援军形式部署的单位不需要消耗 CP。但这四个单位的分值和单位数量必须合在一起来计算是否占到全军的一半。

# 动作

“动作”是一个规则术语。该术语表现了单位在战场上进行的各种非战斗行动。它多见于各种任务中。许多任务会要求你军队中的单位执行动作来获得胜利分数，这可能是部署传送信标，回收数据，树起旗帜等。它之所以被译为动作，也是为了让这个规则术语和描述中常用的“行动”二字做出清晰区分。

每个动作都有明确的开始与完成的时间点，在已经开始动作，但还未完成动作时，它则被称为“正在执行”。

如果一个单位在执行动作期间被消灭，或是进行了标准移动、加速、撤退、尝试施法、发动冲锋、进行英勇介入或是使用射击武器进行攻击这几种行动中的任何一项，这次动作就失败了。反过来说，如果动作没有失败，它便被成功地完成了。

与战略技能一样，在每个动作的具体描述中，也会详述它是由哪个单位在什么时间点于什么位置开始和完成的。所有动作都有如下的通用限制：

- 位于敌军单位接战范围内的单位不能执行动作。（本限制对**飞行器**单位无效）
- 拥有工事定位的单位永远不能执行动作。
- 同一个单位在一个游戏大回合内只能尝试执行一个动作。
- 同一个动作在一个游戏大回合内只能被你军队中的一个单位开始一次。
- **人物**单位的光环能力在执行动作期间会失效，但如果动作失败，其光环又会从动作失败的瞬间开始重新生效。

## 灵能动作

一些任务会要求你军队中的单位执行灵能动作来获得胜利分数，这可能是进行亚空间仪式，窥视敌军的思想等。灵能动作只能由**灵能者**来执行，灵能动作是一次施法，它与正常的灵能使用完全一样的结算方式，也就是说，它既需要消耗一次**灵能者**单位的施法次数，也可能在执行动作时发生亚空间反噬，还可以被敌军单位尝试破法。每个灵能动作都有自己的施法值，只要你的这次施法骰成功，并且没有被破法，灵能动作便被成功地完成了。

灵能动作有如下的通用限制：

- 在当前玩家回合中进行过撤退的**灵能者**单位不能尝试执行灵能动作。
- 正在执行其它动作的**灵能者**单位不能尝试执行灵能动作。
- 同一个**灵能者**单位在一个游戏大回合内只能尝试执行一个灵能动作。
- 同一个灵能动作在一个游戏大回合内只能被你军队中的一个**灵能者**单位开始一次。
- 如果一个**灵能者**在执行灵能动作期间遭遇了亚空间反噬，并且因此被消灭，这次灵能动作就自动失败。

# 游戏地形

地形是游戏中必不可少的重要组成部分，从规则和美观两方面来说，它都在桌面战场上有着自己的必要性。整个战锤 40000 的游戏平衡都围绕着“桌面上存在足够数量的地形”这一前提而建立，如果没有足够的地形，那么所有游戏就都可能会变成平原上的炮击对决，以近战为重心的阵营和军表将失去游戏空间，而如果地形过多，又会严重影响射击种族的游戏体验，数量均衡的地形是游戏的基础。

本章节分为三个部分，分别是**地形类别**、**地形特性**和具体的**常见地形范列表**。所有地形都拥有自己的地形特性，同时又归属于某个地形大类。

需要强调的是，**在地形规则中的常见概念“掩体加成”本身是没有任何规则效果的。**

在判断一个单位从地形中得到了什么规则效果时，首先应当通过其地形类别（障碍物、区域地形）来判断它是否得到了掩体加成，随后，如果该单位得到了掩体加成，就再查看这一块地形所拥有的地形特性，来判断该单位从掩体加成中得到了什么样的规则效果。

例如说，如果一个步兵单位完全位于一块废墟地形内部，那么，因为废墟是“区域地形”，所以该步兵单位可以从中得到掩体加成；随后，因为废墟拥有“轻掩体”地形特性，所以该单位在被射击武器攻击时，对这些攻击投掷的盔甲保护骰结果+1。区域地形为该单位提供了掩体加成，而轻掩体地形特性让这个掩体加成得到了对射击攻击的保护修正效果，这两者并不直接相等。

**判断一个单位是否拥有掩体加成，和判断一个单位拥有的掩体加成带来了什么效果，这两者是分开来判断的。**

接下来介绍三条常见的涉及到掩体加成的规则。

## 在地形外得到的掩体加成

一些规则可以让模型或单位在没有位于地形内部也没有位于地形顶部时就得到掩体加成。

如果一个模型或单位得到了这样的规则，并且这条规则并没有明确说明它得到的是哪种掩体加成，那么当这个模型或单位被攻击时，就默认为它“视作完全位于一块拥有轻掩体地形特性的地形的内部或顶部”。

也就是说，当结算对这个模型或单位进行的一下射击攻击时，其盔甲保护骰结果+1。

## 忽略掩体的规则

一些规则可以让一把武器或一个模型在攻击时忽略目标拥有的掩体效果，这又分为三种不同的情况：

- 目标不能从掩体加成中得到保护骰修正效果。  
当结算对目标进行的攻击时，目标单位无法从提供保护骰修正效果的地形特性规则中受益。  
例如：轻掩体和重掩体特性不再能让该单位盔甲保护结果+1。
- 目标不能从掩体加成中得到命中骰减值效果。  
当结算对目标进行的攻击时，目标单位无法从提供命中骰减值效果的地形特性规则中受益。  
例如：厚掩体特性不再能让对该单位进行的射击攻击的命中骰结果-1。
- 目标不能得到掩体加成的效果。  
当结算对目标进行的攻击时，目标单位无法从任何地形特性规则中受益。  
本规则不能忽略视线遮断特性，如果一个单位因为视线遮断特性而不可见，本规则不会改变这一点。

## 强化掩体加成的效果

一些模型或单位的能力可以让其在拥有掩体加成时强化保护骰修正效果，例如“当该单位拥有掩体加成时，单位内模型的盔甲保护骰结果修正改为+2，而非原本的+1”。

- 如果这样的模型或单位位于拥有轻掩体或重掩体特性的地形中，就按照这段话的字面描述来结算规则。
- 如果这样的模型或单位位于拥有其它地形特性（即，原本并不提供盔甲保护骰修正效果）的地形中，就改为在这块地形提供的原有效果之外，额外得到盔甲保护骰结果+1的效果。

# 地形类别

所有地形都被分为两个大类：**障碍物**和**区域地形**。

地形没有自己的单位属性面板，因此不能被选作攻击目标，因此也无法被消灭。

地形类别仅仅用于判断一块地形能否为单位提供掩体加成，而关于不同地形的具体规则，详见之后的章节。

## 障碍物

如同字面意思一样，障碍物是模型不能直接穿过的障碍，例如路障、废墟墙壁或装甲集装箱等。

- 在移动时，模型可以绕开障碍物，也可以攀爬到障碍物顶部或翻越过去，遵循普通的移动规则。
- 在判断位于障碍物两侧的单位彼此之间是否可见时，使用真实视线原则。
- 障碍物不能被选作攻击目标。
- 当**步兵**、**野兽**或**集群**模型被射击攻击时，如果同时符合下列两个条件，就可以从障碍物地形处得到掩体加成：
  - 1) 该**步兵**、**野兽**或**集群**模型此时位于一个障碍物地形的 3 寸内。
  - 2) 前述的这一块障碍物地形阻挡在进行攻击的模型和被攻击的模型之间。阻挡的定义见下方。  
从进行攻击的模型（包括了模型和底盘）的任意一点开始，到被攻击的模型（包括了模型和底盘）的任意一点之间画出直径 1 毫米的假想直线——如果至少有一条假想直线必须在某处穿过或是越过障碍物地形，那么被攻击的模型就视作被阻挡（并因此视作对这一射击攻击拥有掩体加成）。如果所有的假想直线可以完全不穿过或越过障碍物地形就成立，那么被攻击的模型就没有被阻挡。

## 区域地形

顾名思义，区域地形就是成为了一片区域的地形，例如废墟、树林或弹坑等。

与不能通过的障碍物不同，被定义为区域地形的地形一定是模型可以进入，并且可以穿过的。

双方玩家必须在游戏开始之前（或是在区域地形被放置到桌面上时）约定好每一块区域地形的“边界”。边界指的是区域地形在地平面上的明确范围，这一点对于判断模型“是否位于区域地形内”来说至关重要，因此为了避免在游戏过程中发生争议，一定要在游戏开始之前就对其进行确定。一些区域地形有非常明确的边界（例如弹坑），另一些则相对暧昧不清（例如未闭合的废墟），有时玩家可以通过自制区域地形底盘来明确其边界，有时一些地形原本就自带底盘——无论如何，对区域地形边界范围的事先确定都是必要的。

- 在移动时，模型可以穿过区域地形，也可以在区域地形中攀爬到更高处或翻越过去，都遵循普通的移动规则。
- 在判断位于区域地形两侧的单位彼此之间是否可见时，使用真实视线原则。
- 区域地形不能被选作攻击目标（但位于区域地形中的单位可以）。
- 当**步兵**、**野兽**或**集群**模型被射击攻击时，如其位于区域地形内部或顶部，就可以从区域地形处得到掩体加成。

## 山丘（不是地形）

在游戏规则中，山丘被视作桌面本身的一部分，不算作实际存在的地形。

山丘之所以出现在本章节中，是因为突出桌面的小山地形模型的确广泛存在，因此需要对其进行明确的归类。

- 山丘是桌面的一部分，在规则中不被视作地形。
- 在移动时，模型可以移动经过山丘或停留在上方，遵循普通的移动规则。
- 在判断位于区域地形两侧的单位彼此之间是否可见时，使用真实视线原则。
- 山丘不能被选作攻击目标。

## 建筑（不是地形）

在游戏规则中，**建筑**是一个单位关键词，不算作实际存在的地形。

建筑之所以出现在本章节中，是因为各种不同的建筑广泛存在于游戏中，因此需要对其进行明确的归类。

- 建筑**是一个单位关键词，而作为单位的建筑则拥有自己的单位规则卡和面板属性，在规则中不被视作地形。
- 建筑**关键词多见于具备工事定位的单位上。
- 在判断位于建筑两侧的单位彼此之间是否可见时，使用真实视线原则。
- 建筑是一个单位，因此可以被选作攻击目标。



# 地形特性

所有地形都拥有一个或多个地形特性，地形特性是对一系列规则的概括性短语。

## 轻掩体 ( Light Cover )

如果一个模型从拥有轻掩体特性的地形中得到了掩体加成，那么：

当这个模型被射击武器的一下攻击成功造伤时，对这一下攻击投掷的盔甲保护骰的结果+1。

- 本特性不影响特殊保护骰的结果。

## 重掩体 ( Heavy Cover )

如果一个模型从拥有重掩体特性的地形中得到了掩体加成，那么：

当这个模型被近战武器的一下攻击成功造伤时，对这一下攻击投掷的盔甲保护骰的结果+1。

- 在当前玩家回合成功进行了冲锋的模型不能得到本特性的效果。
- 本特性不影响特殊保护骰的结果。

## 厚掩体 ( Dense Cover )

如果一个拥有厚掩体特性的地形至少有 3 寸高（从地形最高点到地平面），该地形就会造成射击命中减值效果。

当你结算一下射击攻击时，只要从进行攻击的模型到被该模型射击的敌军单位中的任意一个模型之间可以画出一条穿过或越过厚掩体地形的直径为 1 毫米的假想直线，这一下射击攻击的命中骰结果就会-1。

即是说，只要被射击的模型不能被进行射击的模型毫无阻碍地看到全身（包括车体和底盘），就会命中骰结果-1。

厚掩体特性的效果存在以下例外：

- 当一个模型位于厚掩体区域地形的内部或顶部时，它的射击命中骰不会被自身所在的这块厚掩体区域地形影响。
- 当一个模型位于厚掩体障碍物 3 寸内，并且其射击攻击所穿过或越过的唯一一块地形就是前述的厚掩体障碍物时，它的射击攻击命中骰就不会被这块障碍物地形影响。
- 对飞行器模型和面板 W 值大于等于 18 模型进行的射击攻击的命中骰结果不会被厚掩体影响。

一个单位可以在没有从拥有厚掩体特性的地形中得到掩体加成时就被它的射击命中减值效果影响。例如说，两个单位位于一个拥有厚掩体特性的地形两侧，它们彼此之间的视线都会穿过这个地形，同时各自又都距离这个地形非常遥远，此时，这两个单位都不能从这个地形中得到掩体加成，但在互相射击时依然都会命中骰结果-1。

## 视线阻断 ( Obscuring )

如果一个拥有视线阻断特性的地形至少有 5 寸高（从地形最高点到地平面），这个地形就会造成视线阻断效果。

如果从 A 模型到 B 模型之间画不出哪怕一条不穿过或越过视线阻断地形的直径为 1 毫米的假想直线，这两个模型就互相不可见。即便模型在真实视野中可以看到彼此，在规则中也视作无法看到。

视线阻断特性的效果存在以下例外：

- 位于视线阻断地形内部或顶部的模型不受本效果影响，该模型可以看到地形外的模型，也会被地形外模型看到。
- 飞行器模型和面板 W 值大于等于 18 的模型可以被穿过视线阻断地形看到，但这些模型自身的视线会被阻断。

这两种例外都必须遵循真实视线原则。例如说，如果一个飞行器模型位于拥有视线阻断特性的地形后，同时对于攻击者来说，它又确实地完全被挡住了，导致攻击者模型无法实际地看到它，这个时候，虽然视线阻断特性不能遮挡飞行器模型，但它在真实视线中无法被看到，因此攻击者模型仍然不能看到它。

## 可穿透 ( Breachable )

**步兵、野兽和集群**模型可以移动穿过拥有可穿透特性的地形，无需绕行，也无需计算垂直上下的移动距离。

## 可攀爬 ( Scaleable )

**步兵、野兽、集群和飞行**模型可以被部署到拥有可攀爬特性的地形顶部或高处楼层，也可以在这些地形顶部或高处楼层上结束移动，还可以在这块地形的高低处之间进行上下移动。  
不具备这四个关键词的模型只能被部署到拥有可攀爬特性的地形的地平面（即“一楼”），也只能在地平面结束移动，不可在楼层之间上下移动。

## 困难地形 ( Difficult Ground )

如果一个单位在进行标准移动、加速、撤退或冲锋的过程中，单位中的任意模型的任意部分经过了拥有困难地形特性的地形，那么，这个单位中所有模型在前述移动中的最大移动距离就-2寸（最少减少到0）。即便拥有困难地形特性的地形的高度小于1寸，前述的移动距离减值依然生效。

·本特性不影响**飞行**单位。

## 可固守 ( Defensible )

当一个**步兵**单位符合下列两种条件之一，并且没有位于敌军单位的接战范围内时，它就可以在被敌军单位选作冲锋目标时进行固守。

- 1) 当一个**步兵**单位的所有模型都位于拥有可固守特性的地形内部或顶部时。
- 2) 当一个**步兵**单位的所有模型都位于拥有可固守特性的障碍物地形（见地形大类章节）3寸内，并且，这个单位和将其选作冲锋目标的敌军单位之中距离最近的两个模型（包括了模型和底盘）任意一点之间画出的，直径1毫米的假想直线穿过或是越过了前述的障碍物地形。

如果一个**步兵**单位可以进行固守，你就必须从下列两种效果中选择一个来对这个单位生效：

- 1) **稳手握枪**：本阶段中，该单位的坚守射击仅需5+便可命中。
- 2) **阵地防御**：该单位不能在本阶段中坚守射击，但其中的模型在接下来的近战阶段中近战命中骰结果+1。

译注：该单位仍然需要遵守坚守射击的规则，如果它当前不具备坚守射击能力，那就仍然不能进行坚守射击。

## 顶部不稳 ( Unstable Position )

模型不能被部署在拥有顶部不稳特性的地形的顶部，也不能在其顶部结束移动。  
但模型依然可以翻越（移动经过）拥有顶部不稳特性的地形。

## 顶部开放 ( Exposed Position )

只要模型位于顶部开放特性的地形顶部，就永远不能得到掩体加成。  
但位于其后方的模型依然可能得到掩体加成（如果该地形拥有的其它地形特性或规则能提供掩体加成的话）。

## 防线墙 ( Defence Line )

在冲锋阶段中，当一个单位对位于拥有防线墙特性的地形 1 寸内的敌军单位进行冲锋时，只要冲锋骰结果足以让冲锋单位同时符合下列两个条件，就视作这次冲锋成功，该单位可以进行冲锋移动：

- 在结束冲锋移动时，该单位接触到了前述的这一块拥有防线墙特性的地形。
- 在结束冲锋移动时，该单位位于冲锋目标单位的 2 寸内。

在近战阶段中，如果一个单位位于防线墙另一侧的敌军单位的 2 寸内，该单位就被视作能够近战的单位。  
在近战阶段中，一个单位可以对位于防线墙另一侧，且位于自身 2 寸内的敌军单位进行近战攻击。

译注：关于冲锋成功、冲锋移动、以及“能够近战的单位”等概念，详见冲锋阶段和近战阶段的规则。

## 鼓舞 ( Inspiring )


完全位于拥有鼓舞特性的地形 6 寸内的单位的 LD 值+1。  
如果这个地形特性后方有用括号标出的关键词，那么这一个地形的鼓舞特性就仅对符合该关键词的单位生效。

例如：“鼓舞（帝国）”就只能提升帝国单位的 LD 值。

## 常见地形范例

所有地形都属于某个类别，同时又拥有一个或多个地形特性。

本章节将标出游戏中最常见的地形的相关规则——这些地形的特性和类别都是在总规则中固定的。


|      |                      |   |
|------|----------------------|---|
| 地形名称 | 废墟                   |  |
| 地形分类 | 区域地形                 |   |
| 地形特性 | 可攀爬、可穿透、轻掩体、可固守、视线阻断 |   |

|      |          |   |
|------|----------|---|
| 地形名称 | 弹坑       |  |
| 地形分类 | 区域地形     |   |
| 地形特性 | 轻掩体、困难地形 |   |

|      |              |   |
|------|--------------|---|
| 地形名称 | 装甲集装箱        |  |
| 地形分类 | 障碍物          |   |
| 地形特性 | 轻掩体、可攀爬、顶部开放 |   |



|      |                              |  |
|------|------------------------------|--|
| 地形名称 | 路障与燃料管道                      |  |
| 地形分类 | 障碍物                          |  |
| 地形特性 | 防线墙、轻掩体、重掩体、可固守<br>顶部不稳、困难地形 |  |

|      |                  |   |
|------|------------------|---|
| 地形名称 | 森林               |  |
| 地形分类 | 区域地形             |   |
| 地形特性 | 厚掩体、可穿透、可固守、困难地形 |   |

|      |      |  |
|------|------|--|
| 地形名称 | 战地瓦砾 |  |
| 地形分类 | 障碍物  |  |
| 地形特性 | 顶部开放 |  |

|      |                 |  |
|------|-----------------|--|
| 地形名称 | 工业结构            |  |
| 地形分类 | 区域地形            |  |
| 地形特性 | 可攀爬、可穿透、厚掩体、可固守 |  |

|      |                 |  |
|------|-----------------|--|
| 地形名称 | 帝国圣像            |  |
| 地形分类 | 障碍物             |  |
| 地形特性 | 轻掩体、顶部不稳、鼓舞（帝国） |  |

|      |                  |  |
|------|------------------|--|
| 地形名称 | 残垣断壁             |  |
| 地形分类 | 障碍物              |  |
| 地形特性 | 防线墙、可穿透、厚掩体、顶部不稳 |  |

# 地形后记：常见的易混淆概念

游戏中存在四种经常被混淆的不同概念，它们分别是“地形”、“掩体加成”、“工事”和“建筑”。

**·地形 ( Terrain Feature )**: 地形是一种桌面场景，它没有面板属性，进而不能被攻击。

关于地形的规则已经在本规则章节中有了明确说明，在此就不再赘述。

**·掩体加成 ( Benefits of Cover )**: 掩体加成是一种单位可以获取的“状态”，不是桌面上实际存在的模型。

不同的单位可以通过不同的方式得到掩体加成，在本章节中已经讲到了许多。单位在掩体加成下会得到一些额外的效果，这些效果会根据提供掩体加成的地形本身的规则而发生变化，例如由轻掩体提供的掩体加成就是“对射击攻击的盔甲保护骰结果+1”，而重掩体提供的掩体加成则只对近战攻击生效，掩体加成的影响不是固定的。在不同的种族规则中，还有其它的规则与掩体加成相关。也就是说，掩体加成并不简单地等于“甲保+1”。

**·建筑 ( Building )**: 建筑是一种单位关键词，具备建筑关键词的单位拥有自身的面板属性，进而可以被攻击。

建筑不是一个单位的定位，也不是你分队中存在的槽位，建筑不等于玩家俗称的“种族地形”。建筑只是一个关键词，有这个关键词的单位便会被称为建筑，没有它的便不是。

拥有**建筑**关键词的单位举例：天鹰停机坪（无归属）、赎罪要塞（无归属）、潮汐防线墙（钛帝国），等。

**·工事 ( Fortification )**: 工事は分队中的一种单位定位（和槽位），它与“HQ”、“基础”等定位的概念类似。

工事是你军队的一部分，在构筑军队的过程中与其它单位一致，它需要首先归属于某个分队，然后再写入你的军队，你只能在工事网络分队中才能加入 1-3 个工事单位，不能通过其它分队来在军表中加入工事。需要注意的是，工事就是玩家们经常俗称的“种族地形”，但它并不一定就是规则概念上的地形（见前文），工事的具体定位取决于其规则卡和关键词，也就是说，它可能是地形，也可能是建筑，下面是几个简单的例子：

- 一些工事是地形，例如战斗修女的战斗圣所和帝国骑士的整備圣坛；
- 一些工事是建筑，例如混沌星际战士的黑石魔冠和星际战士的落锤碉堡。