

# 基础概念

## 任务 MISSIONS

战锤 40K 游戏由不同的任务构成，任务会影响你的军队构成，战场布置和一些特殊规则，并且最终决定了如何获胜，详见后文

## 军队

玩家参与一场游戏的全部模型（包括战斗期间加入的）被称作你的军队  
你的军队被称作“友军”。对方的军队被称作“敌军”

## 战场

进行游戏的桌面，有特定的尺寸

- 战场边缘：进行游戏的特定尺寸桌面之边界
- 战场象限：战场上的四分之一区域。如果有规则要求您将战场分成四个均等的象限，那么应该画出两条穿过战场中心的直线，其中一条直线需与一条战场边缘平行，另一条直线则需与同一条战场边缘垂直

## 单位与模型

单个或多个模型参与游戏进行的组成方式是“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数据卡（相关定义见下一页）。
- 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）。
- 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。

## 起始数量

单位被添加到你的军队中时，所拥有的基础模型数量

## 低于半数

单位中模型数量如果低于起始数量的一半，则算作低于半数

如果一个单位起始数量只有 1，则其剩余 W 值低于起始一半时算作低于半数，**损失过 W 值既算作低于起始数量**

## 被消灭

在游戏过程中模型的 W 值会被扣除，W 值为 0 时就算作被消灭，并被移除出场，如果单位全体模型都被消灭，那么这个单位就算做被消灭

## 底盘【规则注解 P2】

- 大多数模型都被安装在底盘上，底盘永远视作是模型的一部分
- 底盘接触：两个模型的底盘物理性接触，并且尽可能的靠近，一些模型可能体积过大导致底盘不能真正的接触，此时尽量靠近，在规则上仍然视作接触

## 单位连续性

一个单位中如果多于一个模型，则所有模型必须随时都保持一起部署和行动，被一个虚拟的链条连接在一起，这被称作单位连续性。

- 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。
- 单位中的模型数为 7+ 时：单位中的每一个模型必须位于另外至少两个同单位模型的平面 2 寸内或垂直 5 寸内。
- 如果模型不能保持连续性而部署，那就会视作被消灭
- 如果单位结束任何形式的移动（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，必

- 须保持在单位连续性内。如果不能则不能进行这次移动
- 在每个回合结束时，如果一个单位没有单位连续性，则你必须移除其中的模型来让其恢复连续性

## 测量距离

战锤 40K 游戏的距离单位是英尺，你可以在游戏任何时刻进行测量

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，那么就使用模型最近的任意位置进行测量。

如果一条规则说“在 x 寸内”，那就是不超过这个距离都算作这个规则生效范围内



## 接战范围 ENGAGEMENT RANGE

一个模型或单位的水平 1 寸，垂直 5 寸内，属于它的接战范围

这个概念会大量出现于其他规则之中，影响很多判定



## 位于和完全位于

一些规则在要求一个模型位于一定距离内时，指的是模型底座（或者外壳）的任意部分位于指定的距离内。如果一个单位中有一个或更多模型位于指定的距离内，那么该单位位于这个距离内

如果要求完全位于，则是要求更加严格，不能超出要求的这个距离



# 判定视野

游戏使用真实视线来判定模型之间的视野，从模型身后进行观察

## 模型可见

- 如果从模型 A 的某一点，可以看到模型 B 的某一点（底盘也算），那么模型 B 对于模型 A 就是可见
- 如果从模型 A 的某一点，可以看到模型 B 的任何一点（没有被任意模型或地形遮挡），那么模型 B 对于模型 A 就是完全可见



模型可见



模型完全可见

- 如果模型 A 可以看到单位 B 的至少一个模型，则单位 B 对于模型 A 是可见



单位可见

- 如果模型 A 可以看到单位 B 的全体模型（此时模型 A 的视线算作可以直接穿越模型 A 的同单位其他模型），则单位 B 对于模型 A 是完全可见



单位完全可见



# 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，但在这次 D6 的结果中，1~2=1，3~4=2，5~6=3。注意最终结果才是投掷结果，这可能影响一些判定，例如 D3 是投不出 6 的

## 随机数值

一些数值是随机值，例如 M2D6，AD6，这些数值在每次使用的时候当场投掷，数值只生效那一次

## 重投【规则注解 P11】

- 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（第一次投掷结果如同没发生过）。
- 重投的结果也算作“未修正结果”，如果有任意修正值，在重投结果之后生效
- 如果重投的对象包含多颗骰子，那么这些骰子是一起重投（例如重投冲锋结果）

在任何情况下，同一颗骰子都只能被重投一次。

## 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。

## 修正值【规则注解 P17】

游戏中存在许多种能够修改数值的规则，例如投掷结果，模型属性等等

- 修正可以累计，如果同时存在多个修正，先生效“数值更改”（例如 S 值变为 5），再生效除法（例如减半），再乘法，再加法，最后减法
- 如果在修正后出现了小数点，那么就对其进行向上取整（1.5 视为 2）。
- 如果修正的是模型的 WS 或 BS 属性，那么该模型装备的每件武器都会被修正
- 除非明文说明，S，T，A，D 这些属性不会被修正为 1 以下
- LD 属性不能超过 4+，或低于 9+
- AP 和 OC 属性最低能被修正到 0
- M 和 A 属性最低能被修正到 1
- “20+” “-” “\*” 这类数值的属性不能被修正
- WS,BS,SV,LD 这类属性，提升 1 点时，数字会降低（因为此类属性数字越低越好），降低时，数字会提高
- WS,BS,SV 最高到 1+
- AP 属性提升 1 点时，数字会降低（例如 AP0 变为 AP-1）
- 投掷结果被修正后可能超过原有的最大数值（例如 D6 结果可能被修正为 7）【规则注解 P18】
- 投掷结果拥有不会低于 1，如果修正之后低于 1 则算作 1
- 一些投掷结果的修正被限制永远不能超过 1（例如命中），这种情况如果修正结果为-2，依然算作-1
- 一些规则提到“可以忽略任意或所有修正”时，这意味着您可以选择保留对属性的正面修正效果，并忽视所有负面修正效果【规则注解 P18】

## 自动成功【规则注解 P2】

一些情况中会出现你的投掷“自动成功”此时无需投掷，直接算作判定成功  
自动成功的投掷结果不算投出任何数字，也不会造成暴击，不触发任意相关规则

### 仲裁者小队（数据卡范例）

首先可以看到单位的名称，包括中文和英文名称

然后是模型的属性表

M 代表模型每次移动的标准距离（英寸），如果此数值为 0 或 “-” 则代表本模型无法移动

T 代表模型的物理坚韧程度，越高的数值会让其有更好的生存能力

SV 代表模型的护甲保护水平

W 代表模型的生命力，或耐久水平，如果一个模型的 W 达到 0 则会被消灭

LD 代表模型的勇气或意志力

OC 代表模型的占领目标能力

## 领导力测试

当一些规则要求你进行“领导力测试”，此时投 2D6，将结果与此单位的最高 LD 值对比，如果大于等于其要求则

## 技能

单位拥有的技能会在此处写出

## 同时发生的规则

有时会发生多个规则在同一时点结算，出现此种情况时，如果发生在谁的回合中，就由这名玩家决定这些规则的结算顺序，如果这种情况发生在游戏开始前或之后，或游戏大回合开始或结束时（不属于某个玩家的回合），双方玩家拼骰，胜者决定这些规则的结算顺序

有时会发生两个规则互相冲突，例如攻击者拥有造伤投出 2+必然成功的规则，而被攻击模型拥有造伤投出 4+才会成功的规则，这种情况下，攻击方的规则拥有优先性【规则注解 P10】

## 技能触发【规则注解 P14】

在达成一定条件而被触发的技能（例如[爆炸]）生效时，技能的触发判定发生在攻击目标被选择时，单位中的模型进行攻击前。如果触发技能的条件没有被满足，那么该技能在那次攻击中将不会生效。

## 光环技能

一些技能会标注【光环】，这种技能会自动对拥有者范围内生效，多个相同的光环不累计

## 单位组成

表述了本单位基础状态下由若干模型组成，以及是否可以为其添加更多的模型

## 单位装备

表述本单位基础状态下拥有哪些武器或装备，如果没有特意提及，就是每个模型都拥有这些

## 装备升级

表述本单位可以升级哪些武器装备

## 武器数据列表

本单位所能使用的武器及其数据会在此列出

攻击范围：本武器的攻击范围（英尺），如果是“近战”则只能在近战中使用

A：单个本武器的攻击次数，例如有 5 个模型装备一种 A2 的武器，那么总共是 10 下攻击

WS（BS）：本武器的命中要求

S：本武器的力量，越高越容易损害目标，对抗目标的 T 值

AP：本武器的穿甲能力，对抗目标的 SV 值

D：本武器的破坏力，越高对目标 W 值损害越高

# 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	阿斯塔特修会
关键词	步兵，战线，手雷，帝国，战术护甲，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，可以凑齐这个关键词要求（顺序不限），所以就可以被这个能力影响。

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，该单位就视作同时拥有这些关键词。

老湿腐战锤群 5211073



# 如何开始一场游戏（原任务章节）

注意本章节是游戏任务的通用流程，具体情况可能会因你选择的任务而发生改变

## 1 选择一个游戏任务

核心规则自带一个基础任务：唯有战争，玩家可以在其他战锤 40K 任务扩展中（例如【利维坦任务包】）中获得更多的任务选择

## 2 组建军队

玩家按照规则组建军队，但任务通常会限制你的游戏规模，或者有额外的规则限制你选择单位

## 3 主要任务目标

每个任务都会有一套主要任务，以不同的方式完成

## 4 布置战场

任务会说明战场面积大小，地形分部情况和任务目标点的位置

## 5 决定攻防

双方玩家拼骰，胜者为进攻方，对手是防守方

## 6 宣布战斗阵容

双方玩家要秘密记录以下内容：

- 哪个领袖单位与哪个单位组成了联合单位
- 哪个单位在游戏开始时乘坐哪个运输工具
- 哪个单位在游戏开始时位于预备队（包括战略预备队）

完成后向对方玩家公布这些内容

## 7 部署军队

每套任务会说明玩家在哪里部署自己的军队，也就是部署区

## 8 决定先手

任务会告知你如何决定谁是先手玩家

## 9 结算战前规则

任意游戏开始之前的规则（如果有），在此时结算，从先手玩家开始

## 10 开始游戏

第一个游戏大回合开始，玩家开始回合流程

## 11 结束游戏

任务会说明某个特定条件后，游戏结束

## 12 分出胜负

根据任务说明的计算方式，分出胜负，如果双方玩家都没做到则为平局

# 组建军队

## 选择战斗规模

战斗规模	最大分数	大概游戏时间	战场规模
前哨突击	1000	2 小时	44X60 英寸
打击部队	2000	3 小时	44X60 英寸
全线出击	3000	4 小时	44X90 英寸

## 选择军队阵营和分队

- 选择一个阵营关键词作为你的军队阵营，你军队中的单位必须拥有这个关键词
- 选择一个符合你军队阵营的分队

## 填写军表

- 填入你军队中包含的单位，以及进行了何种升级，将其写入军表
- 相同数据卡的单位在同一支军队里最多 3 个，如果是**战线**或**专属运输**单位则可以最多 6 个，不能有重复的**传奇英雄**
- 分队让你可以为军队中的**人物**单位（不能是**传奇英雄**）进行**强化**升级，每个单位只能进行一次升级，每种升级在全军中只能选项一次
- **专属运输**单位在开始游戏时必须运载至少一个单位，否则不能被部署
- 选择一个**人物**模型，作为你的军队主将，获得**主将**关键词

# 目标点

- 任务点用来体现一个重要的地理位置，或是宝贵的技术装备等，它一般游戏任务中需要争夺的主要目标。
- 目标点建议使用直径为 40 毫米的圆形标识物
- 目标点的中心作为部署在桌面的定位点，在任务描述中都有详细图示。



## 占领目标点

- 游戏开始时，目标点算作无人占领
- 模型不能在目标点上结束移动（译注：这个可能因任务不同而改变，例如利维坦系列任务就可以在目标点上结束移动）
- 要想占领任务目标点，玩家的单位必须位于它的水平 3 寸或垂直 5 寸的范围内，这就是“目标点范围”。当你在任意阶段结束时，目标点该范围内，你的模型比对手模型的 OC 值总数更多时，你就占领了这个目标点。如果双方 OC 值一样，则算作无人占领

## 地形与目标点

有时战场中的地形场景会和目标点有部分重合

如果目标点位于一个地形上或其中，要有足够的面积容纳目标点，要离墙壁和不可通过地形 1 寸外

如果实在容纳不下，则如果双方玩家同意，则可以尽量小幅度移动地形和目标点的位置

老湿腐战锤群 5211073



# 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——而在移动阶段的援军入场子阶段中再部署到桌面上来。

## 战略预备队与预备队

战略预备队是预备队的一部分，但写明是战略预备队的规则只对自身生效，并不对其他预备队生效，例如深入打击。除此之外，正常遵循总规则关于预备队的说明

## 将单位放入战略预备队

- 在游戏开始之前，宣布战斗阵容时，你可以将军队中的非**工事**单位放入战略预备队，这些单位被称作“战略预备队单位”。
- 你放入战略预备队的单位的分値之和不能超过全军总分值的四分之一。

## 从战略预备队中入场

- 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的移动阶段中的援军入场子阶段中，你可以将战略预备队单位部署在完全位于任意桌边的6寸内，任意敌方模型水平9寸外的位置。但你不能部署在敌军部署区内。
- 从第三个游戏大回合开始，移动阶段中的援军入场子阶段中，你可以将战略预备队单位部署在完全位于任意桌边的6寸内，任意敌方模型水平9寸外的位置。
- 任意对预备队生效的规则依然对战略预备队生效
- 在游戏结束时还未被部署到桌面上的战略预备队单位就算作被消灭了。
- 如果战略预备队中的单位拥有【深入打击】这种技能，则可以自由选择何种方式入场【规则注解 P4】

老湿腐战锤群 5211073

# 基础任务：唯有战争

## 1 组建军队

玩家按照上个章节组建军队，本任务可以是 1000，2000，或 3000 分

## 2 主要任务目标

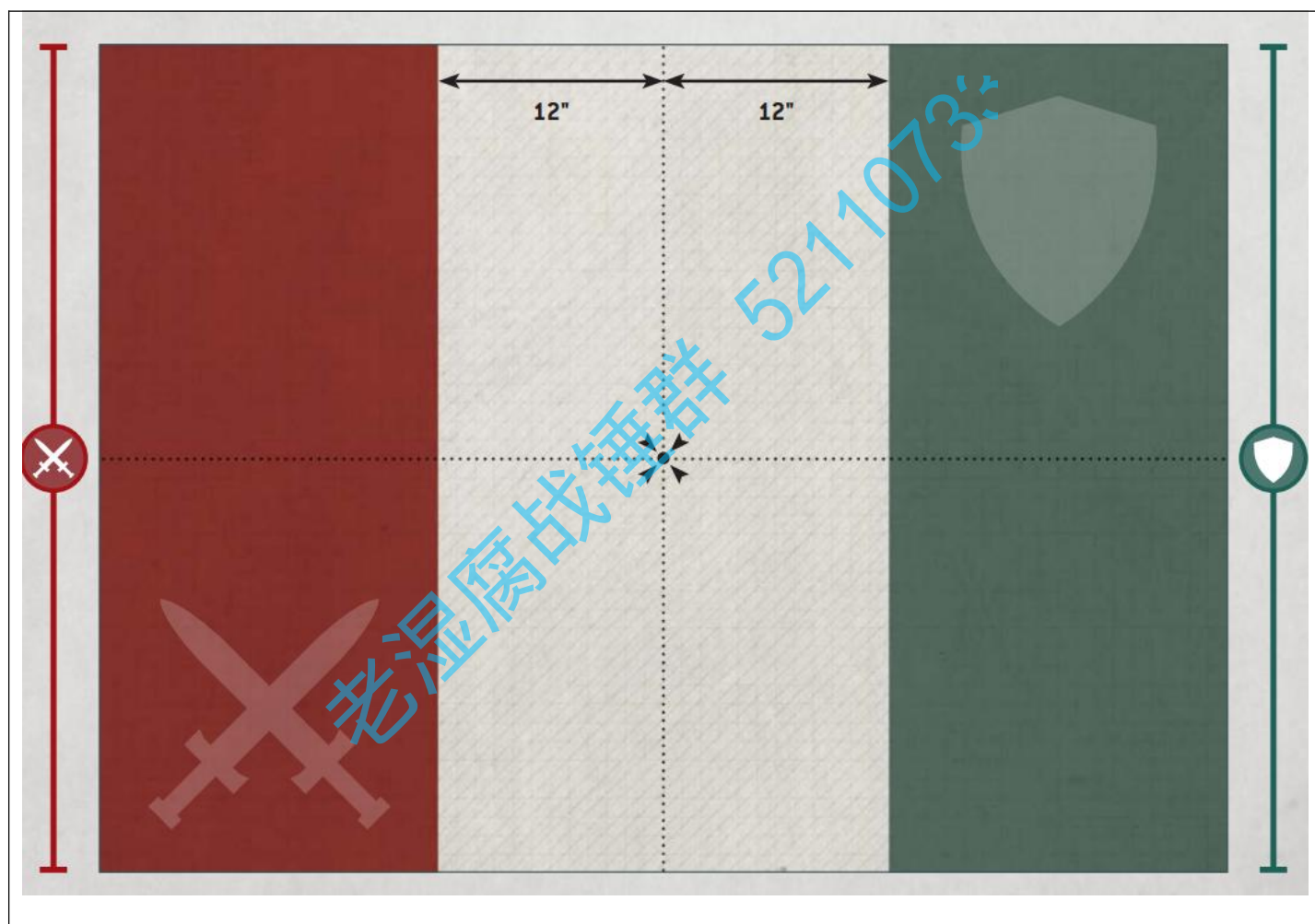
占领并控制

持续性目标

从第二个游戏大回合开始，在每个玩家指挥阶段结束时，本回合玩家每占领一个目标点，就获得 1 点 VP，每回合最多这样获得 3VP

## 3 布置战场

战场面积大小由游戏规模决定，双方玩家拼骰，从胜者开始轮流部署 4 个目标点，目标点不能部署在任意桌边 6 寸内，或另外一个目标点 9 寸内



## 4 决定攻防

双方玩家拼骰，胜者为进攻方，对手是防守方

## 5 宣布战斗阵容

双方玩家要秘密记录以下内容：

- 哪个领袖单位与哪个单位组成了联合单位
- 哪个单位在游戏开始时乘坐哪个运输工具
- 哪个单位在游戏开始时位于预备队（包括战略预备队）

完成后向对方玩家公布这些内容

## 6 部署军队

从进攻方玩家开始，双方轮流部署自己的单位，一次一个单位，单位必须完全位于自己的部署区内，如果一名玩家先于另一名玩家完成了自己所有单位的部署，就由另一名玩家一次性部署完自己的所有单位。

如果一个单位拥有“在双方玩家/军队完成部署后”再进行部署或是调整其位置的能力，那么这些单位就需要在两军的其它单位全部部署后再结算这些能力，而如果双方都拥有此类单位，就由两名玩家进行拼骰，胜者先进行部署，然后轮流部署这种单位

## 7 决定先手

双方玩家拼骰，胜者先手

## 8 结算战前规则

任意游戏开始之前的规则（如果有），在此时结算，从先手玩家开始

## 9 开始游戏

第一个游戏大回合开始，玩家开始回合流程

## 10 结束游戏

任意玩家的模型全部被消灭

或第五个游戏大回合结束时，游戏结束

## 11 分出胜负

游戏结束时

如果一个玩家的模型全部被消灭，则对手获胜

否则获得更多 VP 点数的玩家获胜

## 战场范例







老湿腐战锤群 5211073

# 游戏回合流程

## 指挥阶段

### 指挥子阶段

- 在任意指挥阶段开始时，其他行动之前，双方玩家获得 1 点指挥点数（CP）用来在之后的游戏进程中使用战略技能，详见后文
- 如果有任意规则写明在指挥阶段进行，则在此时进行

### 战斗震慑子阶段

你的在场单位中，为每个【低于半数】的单位进行一次战斗震撼测试：

投 2D6，如果结果大于等于那个单位的最佳 LD 值，则测试通过，无事发生，否则直到下个你的指挥阶段开始时，那个单位都是【被震慑】状态，这样的单位：

- 数据卡中的模型 OC 值变为 0
- 如果本单位撤退，则必须进行绝望撤退测试，详见移动阶段
- 你不能对本单位使用战略技能

一些规则会让你无论是否【低于半数】状态都进行战斗震慑测试，这种情况下无论本单位是否已经在震撼状态下，依然进行震慑测试，不过无论是否通过也不会改变战斗震慑的结果或持续时间【规则注解 P2】

当你所有需要战斗震撼测试的单位计算完毕后，指挥阶段结束

### 阶段或子阶段结束时【规则注解 P5】

在一个阶段或子阶段结束时生效的规则只有在本阶段中所有生效的其他规则被结算完成后才能够被触发。也就是在结束阶段规则生效时不能使用任何在阶段期间生效的规则。直到所有此类规则被结算完成后，下一个阶段才会开始。

### 阶段外规则【规则注解 P10】

一些规则会允许模型或单位在常规的回合流程外进行 移动、射击、冲锋或者近战。例如坚守射击战略技能允许一个单位在对手的回合中像处于己方射击阶段一样进行射击。此类情况时，不能触发在对应阶段中会触发的任何规则

# 移动阶段

## 移动单位子阶段

- 在战场上选择你想要移动的某个单位，可以选择以下之一：
    - 标准移动：单位中的模型最多移动它 M 值的距离，不能移动进对方接战范围
    - 加速：本单位投 D6，将其结果加上其 M 值，就是本阶段最大移动距离，不能移动进对方接战范围，本回合中不能进行射击或冲锋
    - 保持静止：本单位全体模型本阶段不进行移动
  - 如果这个单位位于任意敌方模型的接战范围内，则只能选择保持静止或撤退
    - 撤退：单位中的模型最多移动它 M 值的距离，撤退移动不能结束于对方接战范围内，如果做不到则无法进行这种移动
    - 绝望撤退：撤退移动可以跨越敌方模型，但这样做的每个模型需要在实际移动前进行绝望撤退测试（**巨型**或**飞行**模型无需进行这种测试），每进行一次进行绝望撤退测试就投一次 D6，如果结果为 1 或 2，你选择本单位中一个模型被消灭，同一个模型在每个阶段中只触发一次绝望撤退测试
  - 这个单位移动完成后，选择下一个单位，全部完成之后就进入下一个子阶段
- 每当移动一个单位时，你可以选择移动其中哪些模型，顺序任意，随意转向，但过程中模型的部分或底盘都不能穿越敌方模型或战场边界
  - 模型可以跨越友军模型，但不能在其上结束移动（就是一个叠一个），**载具**或**巨兽**模型不能跨越另外一个友军**载具**或**巨兽**模型（除非拥有**飞行**关键词）



## 援军入场子阶段

- 一些单位可以不部署在战场而是在预备队中待命，这样的单位叫做预备队单位，在此时你可以将你的任意预备队单位部署入场
- 部署入场的预备队单位算作本回合已经进行了标准移动，但不影响本回合的其他行动（射击，冲锋等等）
- 预备队单位入场时经常会要求部署在敌方模型的几寸之外，这个距离永远是水平距离
- 在游戏结束时还未入场的单位算作被消灭
- 预备队单位仍然可以使用其规则和技能【规则注解 P11】（译注：能不能实际有效是另外一回事）
- 译注：预备队是总称，其中包含战略预备队（见前文）和其他预备队（例如拥有深入打击技能的单位）
- 译注：注意你进行的任务（例如利维坦系列任务）可能会影响预备队入场的回合数

### 重新部署单位【规则注解 P11】

一些规则会让你将单位移除出桌面，再重新部署

- 1 如果发生在移动阶段中，那么这些规则可以用于在本阶段中作为援军入场的单位，并且可以用于在本阶段中已经进行了移动的单位
- 2 由于预备队单位或者“作为预备队被部署至战场”的单位而触发的规则也会在此类单位被部署回战场后被触发。
3. 这样被部署回战场后将被视作为在阶段中进行了标准移动。
4. 如果转移的单位低于半数兵力，并且在己方指挥阶段中不位于战场，那么在您将它们部署回战场后，它们必须像是在己方指挥阶段一样进行战斗震慑测试。
5. 如果这样的单位在被移出战场时低于起始兵力，那么该单位在被部署回战场时，被摧毁的模型不会回到单位中，单位中受伤的模型在被部署回战场时不会回复任何失去的 w。
6. 在一个转移的单位被移出战场后，任何持续一定时间或者在特定条件下生效的规则依旧生效，直到持续时间结束或者不再满足条件为止。例如，一个位于光环技能范围内的单位在被移出战场并再次被部署后如果不位于光环技能的范围 内将不再受到那个光环技能的影响。如果一个单位在被移出战场时处于战斗震慑状态，那么直到下一个己方指挥阶段开始前，该单位依旧处于战斗震慑状态。

一些规则允许单位被移出战场并被一个全新的完整单位替换。在这种情况下，适用以上的 1-2 条

## 移动的其他情况

### 移动经过地形

- 模型可以直接移动过 2 寸或更低的地形，如同不存在一样
- 但更高的地形就需要消耗移动距离来翻越，模型不能停留在这种翻越途中，如果移动距离不够则无法进行这样的移动（例如模型 M4，但需要翻越的地形垂直高度有 5 寸）

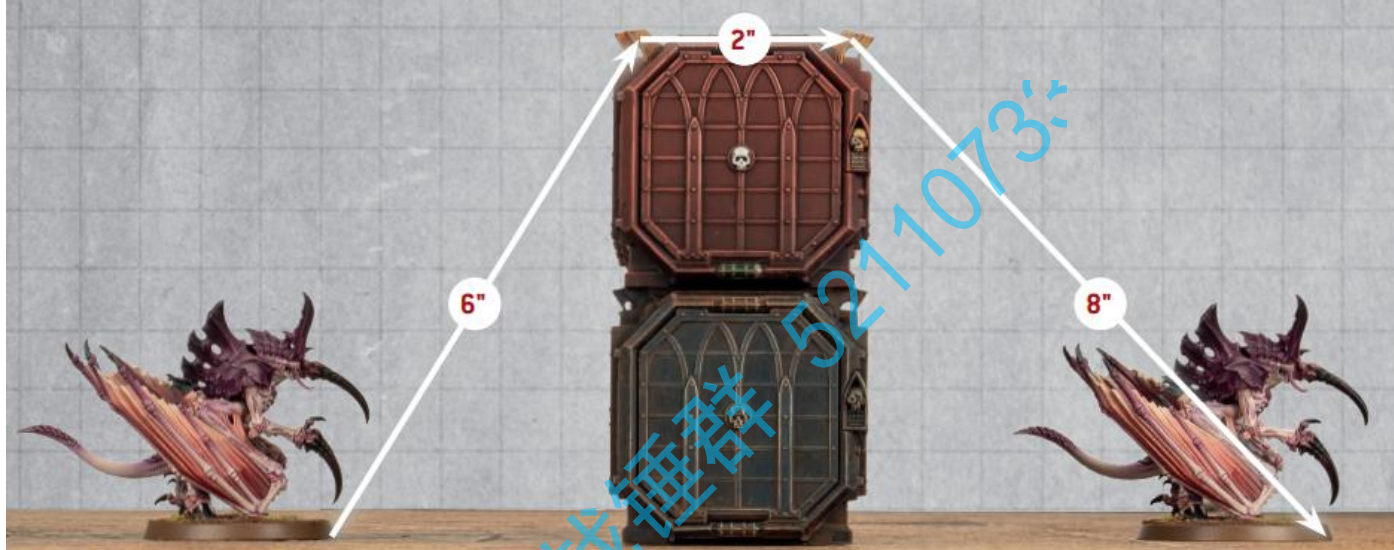


### 【飞行】关键词模型的移动

- 一些模型拥有**飞行**关键词，这意味着它进行标准，加速，撤退移动时可以跨越敌我双方模型，如果不存在一样
- 进行这样的移动时也可以进入敌方接战范围，但不能在其范围内结束移动
- **飞行**模型移动进出地形时，计量两点间的直线距离

#### 4 在飞行时越过地形模型

该模型可以**飞行**。在移动越过高度大于 2" 的地形模型时(所有模型都能够自由移动越过高度低于 2" 的地形模型)，您需要测量“在空中”移动跨越地形模型的最短路径。在图中，该模型一共移动了 16"。





## 运输工具

一些模型拥有**运输工具**关键词，它与其他模型在移动中有更多的额外规则，详见如下

- 游戏开始时，单位可以乘坐运输工具被部署到战场上，要在这个运输工具被部署时同时宣布
- 运输工具的数据卡中会告知本模型的运载能力，包括能运载多少个模型，有何限制
- 乘坐运输工具：如果一个单位进行标准，加速，撤退移动时，每个模型都可以在一个友军运输工具 3 寸内结束移动，这个单位就可以乘坐这个运输工具，将其从战场中移除放到一边（可以将运输工具适当标记，例如放置一个模型）
  - 一个单位不能在同阶段中乘坐和脱离运输工具
  - 除非特殊说明，正在乘坐运输工具的单位**不算做在场**，不能做任何事（**射击，近战，使用技能等等**），或被任何事影响（**成为任意规则或战略技能的目标**）【规则注解 P5】
- 脱离运输工具：
  - 如果一个单位在你的移动阶段开始时就乘坐运输工具，并且这个运输工具本回合没有进行加速或撤退，那么这个单位可以在本阶段从中脱离
  - 这个单位必须完全部署于这个运输工具 3 寸内，并且不在对方接战范围内，如果做不到则不能脱离
  - 脱离运输工具后的单位除了不能保持静止外，一切行动如常（移动射击冲锋），如果从已经进行标准移动后的运输工具脱离，则脱离的单位算作已经进行过标准移动
- 运输工具被消灭
  - 当运输工具被消灭时，在移除模型之前，（先结算致命破灭规则）其中的乘客必须立即强制脱离
  - 强制脱离的单位有几个模型，就投几颗 D6，结果中每有一个 1，此单位就遭受 1 点致命伤害
  - 直到你的下个指挥阶段开始时，此单位处于【被震慑】状态
  - 本回合中，此单位算作已经进行过标准移动，并且不能进行冲锋
  - 如果这个运输工具 3 寸内不能完全部署正在强制脱离的单位，这种情况称作紧急脱离，此时部署范围扩大到 6 寸，但依然不能处于对方接战范围内，强制脱离的 D6 变为 1-3 都遭受致命伤害，如果这样之后还不能部署的模型就算作被消灭

### 开火口 FIRING DECK

拥有本技能的**运输工具**模型，在射击阶段中被选择进行射击时，你可以选择乘坐其中的若干个模型（例如开火口 2 就是有两个模型），每个模型选择一件它所装备的射击武器，此时视作这个**运输工具**额外装备了这些武器来攻击（也就是这个运输工具所拥有的规则可能对这些武器生效，例如大炮长鸣）

# 飞行器

拥有【飞行器】关键词的模型在游戏中有一系列特殊的规则

## 部署飞行器

在宣布战斗阵容时，飞行器必须以战略预备队方式入场而非部署在场

## 乘坐飞行器入场

只有能自身以预备队方式入场的单位可以乘坐**飞行器运输工具**入场

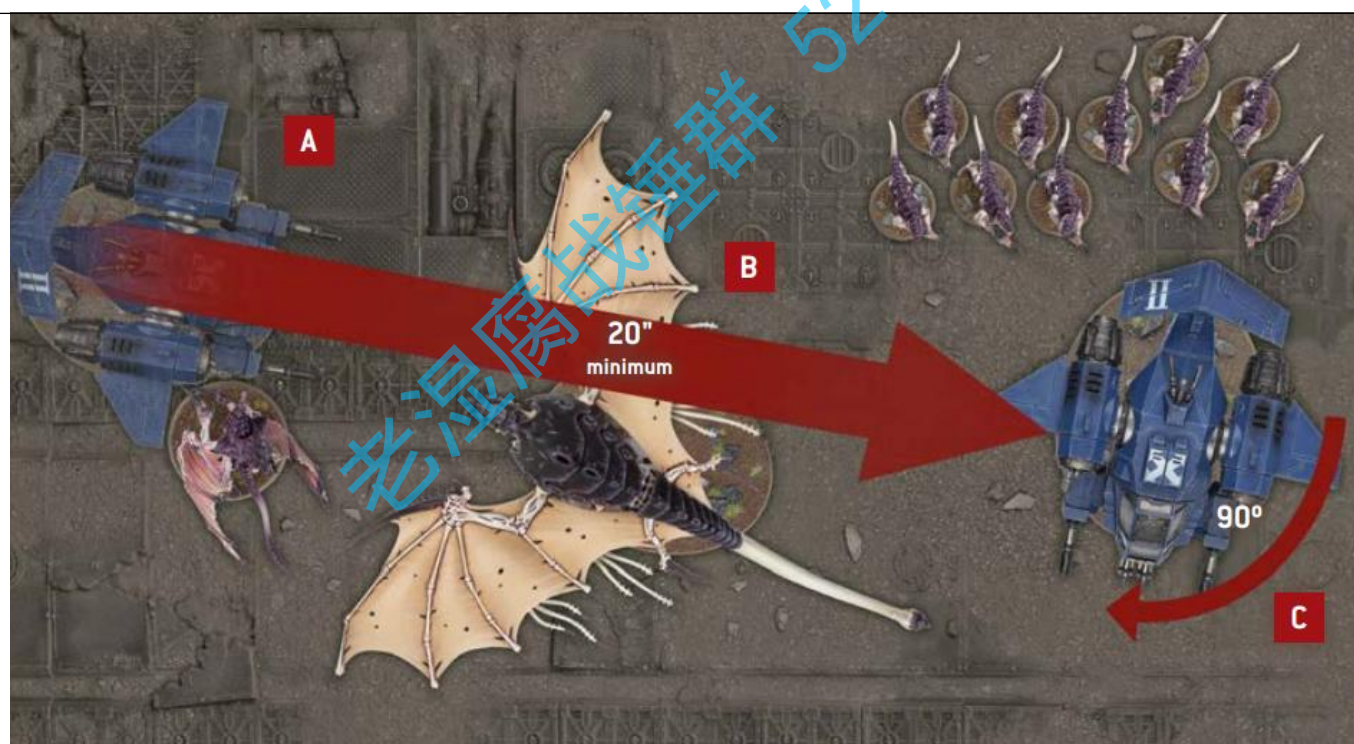
## 悬浮

拥有此能力的飞行器，在宣布战斗阵容时，必须先决定本模型是否启用悬浮模式

如果启用悬浮模式，则本场战斗中，M 变为 20，失去**飞行器**关键词以及相关规则，不再必须以预备队方式入场（但依旧可以正常进入战略预备队）

## 飞行器在移动阶段

- **飞行器**不能加速，撤退或保持静止，但是接战范围内有敌方单位也依然可以正常进行标准移动
- 只处于敌方**飞行器**接战范围内的单位可以正常进行标准或加速移动，并且可以越过**飞行器**及其接战范围，如同不存在一样，但结束移动时依然将飞行器视作正常模型对待
- 每当飞行器进行标准移动时，只能直线前进，并且至少前进 20 寸，完成前进之后可以转向最大 90 度，这样不能让模型与初始位置低于 20 寸，转向本身也不算做移动距离
- 如果飞行器移动时底盘经过桌边，或是无法至少前进 20 寸，则移除模型将其放入战略预备队，这样进入战略预备队的模型必然在下回合入场



## 飞行器在冲锋和近战阶段

- **飞行器**无法发动冲锋
- 只有**飞行**单位可以对**飞行器**发动冲锋和近战攻击
- **飞行器**只在自身接战范围内有敌方**飞行**单位时，才是可近战单位，并且也只能对那个敌方飞行单位近战攻击
- 飞行器模型无法进行跟进或重整移动
- 只有**飞行**模型在进行跟进或重整时才会将**飞行器**算作是否更靠近最近的敌人单位

# 射击阶段

流程如下：

- 由你选择一个你军队中的在场单位，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
  - 由你为这个单位选择射击目标。
  - 结算这轮射击攻击，
  - 选择你的下一个单位重复以上步骤，直到所有你选择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。

## 【能够射击】（eligible）的单位

- 该单位本回合中没有加速
- 该单位本回合中没有撤退
- 该单位不处于敌方接战范围内

## 选择武器

- 你必须首先宣布该单位将要使用哪些武器，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。
- 随后宣布每一把武器分别要攻击的目标，每一把武器都可以选择不同的攻击目标，但一把武器只能同时选择一个目标
- 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。
- 一些规则会影响攻击的属性或技能，但不会对这件武器生效，例如一个规则说明你使用爆弹枪攻击它时 S-1，但这并不会真实影响你的爆弹枪属性（你攻击其他目标是正常的）【规则注解 P2】

## 选择目标

- 你只能将不处于友军接战范围内的敌方单位作为射击目标。
- 目标敌方单位必须至少有一个模型处于攻击模型视线中，同时也要位于你选择的武器的射程内。

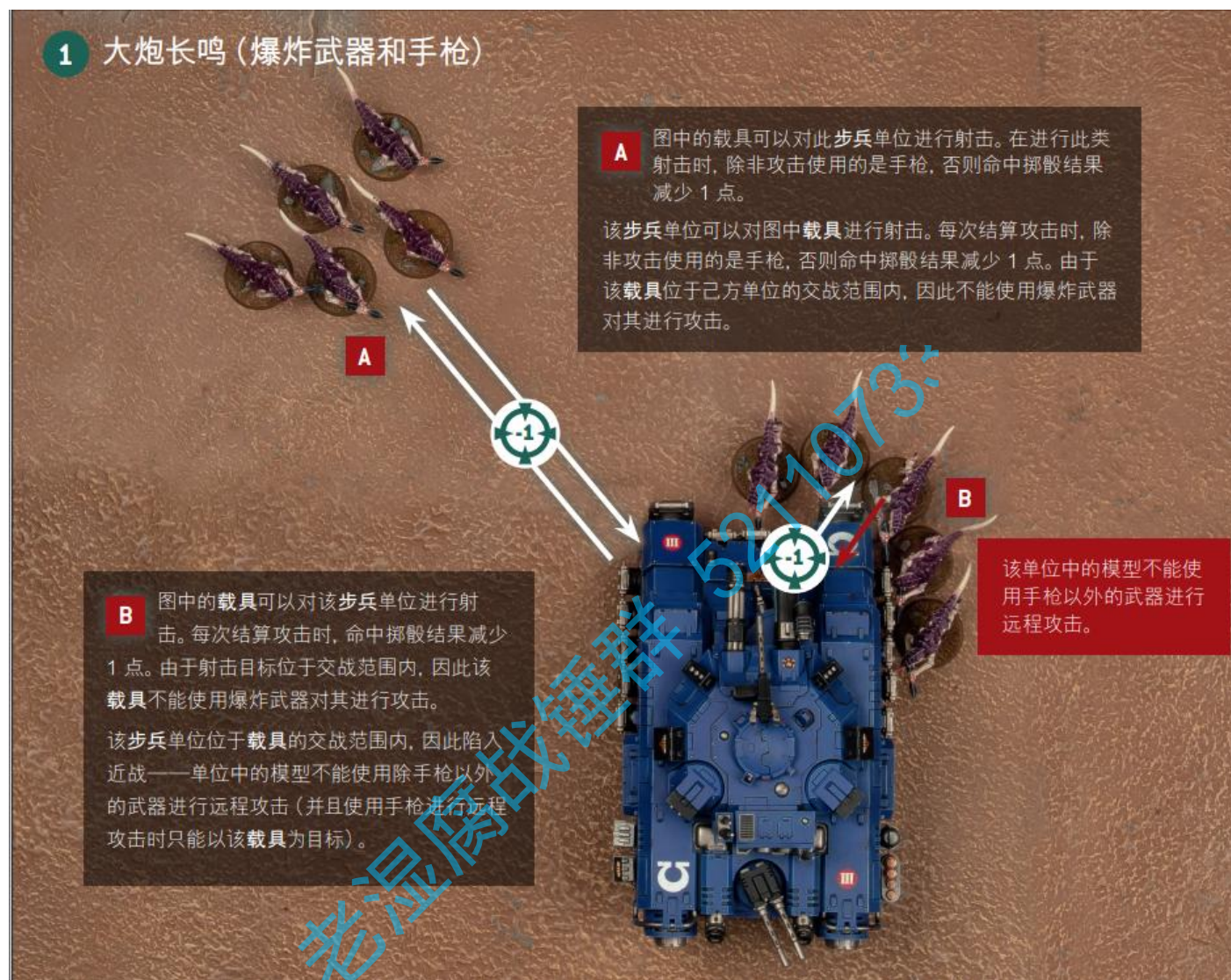
## 目标不再有效【规则注解 P5，P13】

如果一个攻击或技能的有效目标因为一些原因不再有效（例如阶段外移动导致离开攻击范围），则进行攻击或冲锋的单位可以重新选择目标



## 大炮长鸣

- **巨兽和载具**即使处于敌方接战范围内，即可以被射击攻击，也是【能够射击】的单位。但是无论自身射击或被射击，攻击命中结果-1（手枪除外）
- **巨兽和载具**可以将处于自身接战范围内的敌方单位作为射击目标（即使那个敌方单位也处于其他友军接战范围）



## 结算攻击的顺序

- 如果一个单位射击多个目标，就需要一个一个单位来进行结算，顺序自选。
- 如果使用了多种武器，则一种武器的所有攻击结算完后，再结算下一种武器
- 注意攻击结算中的先后只是操作上的，如果被攻击的单位在结算过程中因为伤亡导致脱离攻击者的视线或射程，也不会阻止攻击继续结算

## 计算攻击次数

- 武器数据表中的 A 决定了一把武器在一轮攻击中的攻击次数，例如一把 A3 的武器就是攻击 3 下，如果你一个单位有 5 个模型都使用这种武器，所进行的一轮攻击就是 15 下



## 投掷命中骰

- 由攻击者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武器数据表中的命中需求（BS 或 WS 值），这一下攻击就成功命中，而不符合的攻击就失败了，其结算流程即刻终止。
- 未修正结果为 6 的命中称作【命中暴击】，永远成功，未修正结果为 1 的命中永远失败。
- 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
- 一些规则会造成额外命中（例如【连击】），这些额外命中算作自动成功，不会视作投出任意结果而触发其他规则（例如同时拥有【连击】和【致命一击】）【规则注解 P1】

## 投掷造伤骰

由攻击者为其进行的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 值的二分之一或以下，造伤需求为 6+。

- 未修正结果为 6 的造伤称作【造伤暴击】，永远成功，未修正结果为 1 的造伤投掷永远失败。
- 造伤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

## 分配攻击

- 如果此单位中存在已经损失过 W 值的模型，或是本阶段以及被分配了攻击，就必须将（下一个）攻击分配给该模型，如果没有这种模型，则由被攻击玩家在该单位中选择一个模型来承受攻击（被分配攻击）。
- 被分配攻击的模型并不要求位于攻击方的视线，射程，接战范围内

## 投掷保护

- 被分配攻击的模型，就要对这一下攻击进行保护。
- 为分配给它的每一下攻击分别投掷一颗 D6，这一颗 D6 结果就是“保护投掷结果”，将保护投掷结果与被攻击模型的护甲值（SV）对比，如果达到要求（大于等于护甲值）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，这一下保护就失败了，只有在保护失败后，这一下攻击才能够继续其结算流程。
- 如果这一下攻击有穿甲值（AP）则需要将保护投掷结果减少相应的数值，例如 3+ 的护甲值对抗 AP-1 的攻击时，投出 4+ 才算成功
- 一些模型可能会拥有特殊保护，特殊保护忽视 AP 值的效果，无论有多少种保护，在你投掷保护时必须从中选择一种。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。
- 未修正结果为 1 的保护投掷永远失败

## 造成破坏

- 在保护失败之后，接下来，被攻击的模型就会根据攻击武器的破坏力（D）损失 W 值。
- 如果一个模型的 W 值被削减至 0 甚至更低，它就被消灭了并从桌面上被移除。
- 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，当一个星界军卫兵模型（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，它的破坏力是在每一下攻击时单独投掷的，例如一个 D6 破坏力的武器攻击 3 下，最后每一下的破坏力都可能不尽相同

## 致命伤害 mortal wounds.

- 【致命伤害】是一种特殊的攻击方式，注意和上文中的【投掷造伤骰】产生的伤害无关。
- 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，并且过量伤害会转移给同单位其他模型。
- 简单的说，就是对这个单位进行“直接扣除血量”的攻击

## 普通伤害附加或转换为致命伤害

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。

## 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，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。**

# 冲锋阶段

流程如下：

- 选择一个你的单位宣布冲锋。
  - 投掷冲锋距离
  - 进行冲锋移动
  - 选择你的下一个单位重复以上步骤，直到所有你选择单位都进行过了冲锋为止。
- 在这之后，你的冲锋阶段结束，进入近战阶段。

## 【能够冲锋】（eligible to charge）的单位

该单位在你的冲锋阶段开始时位于至少一个敌方单位 12 寸内

- 该单位本回合中没有加速或撤退
- 该单位不处于敌方接战范围内
- 该单位不是飞行器

## 选择一个单位进行冲锋

由你选择一个你军队中的在场单位，为这个单位选择一个或多个 12 寸内的敌方单位作为冲锋目标，冲锋目标不需要视线

然后为这个冲锋单位投掷冲锋结果：投 2D6，其结果就是本单位模型这次冲锋能移动的最大距离要同时达成以下条件才算冲锋成功，否则冲锋失败，没有模型能进行移动

- 与本单位宣布冲锋的目标全部位于接战范围
- 不与冲锋目标以外的敌方单位位于接战范围
- 保持单位连续性

只有冲锋成功，你才能实际移动冲锋的模型

冲锋移动必须让模型更接近冲锋目标，如果能与冲锋目标底盘接触则必须这样做

如果一个单位成功进行了冲锋（进行了冲锋移动），本回合中此单位获得【先攻】技能（见后文）

## 翻越地形冲锋

2 寸或更低的地形会被直接免费越过，如果更高则需要消耗移动距离来越过，模型不能停留在翻越地形的半路，也就是额外的垂直距离可能导致冲锋失败

## 飞行模型冲锋

- 飞行模型可以在冲锋移动过程中直接穿越模型，如同不存在一样
- 测量距离的方式与移动时一样（例如飞上一个有高度的地形）

## 近战阶段

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。

一个单位进行近战的流程如下：

- 1) 玩家选择自己军队中一个【能够近战】的单位进行近战，未经特殊说明，一个单位每个近战阶段中只能进行一轮攻击。
- 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**。

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近战的单位都结算完近战后，你的近战阶段结束，并且本玩家回合结束。

### 【能够近战】（eligible to fight）的单位

- 该单位位于敌方接战范围内
- 该单位本回合成功冲锋过（进行过冲锋移动）

因为某些原因（跟进或重整移动），一些单位可能在阶段过程中成为【能够近战】单位，反之亦然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。

## 近战循序

### 【先攻】 FIGHTS FIRST

如果本单位全体模型都拥有此技能，则本单位成为【先攻】单位，在近战阶段中优先攻击

- 由【先攻】单位先进行近战，当前是谁的回合，就从对方玩家开始，然后双方轮流进行，如果一方玩家不再有可用的先攻单位，则由另一位玩家依次选择自己的先攻单位开始近战流程，直到全部【先攻】单位完成攻击。
- 然后是其他单位开始攻击流程，当前是谁的回合，就从对方开始，然后轮流选择。  
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。

### 跟进 Piles In

- 当单位跟进时，其中的尚未与敌人底盘接触的每个模型可以移动至多 3 寸，这种移动必须尽可能结束于敌方接战范围内，同时保持单位连续性，如果不能则不能进行跟进移动
- 在模型进行跟进结束时，必须比跟进之前更接近距离最近的敌方模型（也就是“朝着最近的敌军单位移动”），如果能与敌方模型底盘接触则必须这样做

无论是否进行了跟进移动，继续进行下一步



## 进行近战攻击

### 哪些模型可以攻击

在一个要发动近战攻击的单位中，只有以下模型可以进行近战攻击：

- 位于敌军【接战范围】内的模型。
- 同单位中与上一条模型底盘接触的模型，并且本单位与敌方单位底盘接触

### 选择武器

当一个模型近战时，你必须为其选择一件它装备的近战武器，用其进行本轮近战攻击

### 目标选择

一个模型近战时可以攻击以下目标

- 接战范围内的敌方单位
- 同单位中与自身底盘接触的模型，所底盘接触的敌方单位（也就是最多两排）

如果有多个目标符合要求，你可以自由分配模型的攻击次数，到这些目标上，无论是单个模型还是整个单位所有模型的攻击目标，都要在实际攻击发生之前宣布

### 进行攻击

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。

注意类似射击攻击的情况一样，即使在一轮攻击过程中，目标单位可能已经脱离接战范围，但攻击依然正常计算

### 重整 CONSOLIDATE

- 当单位重整时，其中的尚未与敌人底盘接触每个模型可以移动至多 3 寸，这种移动必须尽可能结束于敌方接战范围内，同时保持单位连续性，如果不能则不能进行重整移动
- 在模型进行重整结束时，必须比之前更接近距离最近的敌方模型（也就是“朝着最近的敌军单位移动”）
- 如果能与敌方模型底盘接触则必须这样做，**已经底盘接触的模型不能进行这种移动**

### 模型被消灭后近战【规则注解 P5】

一些规则将允许模型在被消灭后，但是移除模型之前进行近战。

- 此类技能只能对同一个模型生效一次
- 这种攻击发生在本单位重整前，以及其他【模型被消灭时触发的规则】（例如致命破灭）前进行
- 这种攻击时，除非另有说明，算作本模型 w 只有 1 时计算
- 进行过这种攻击后，再结算其他【模型被消灭时触发的规则】，然后移除此模型

# 战略技能 STRATAGEMS

- 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，如果有规则说明你可以再用一次，但没有点名某个战略技能，则只能再次使用【战斗战术】类型的战略技能。【平衡修正 2023 秋】
- 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。
- 一次战略技能的 CP 消耗最低为 0 【规则注解 P18】
- 如果有规则会在您使用战略技能时修正其消耗，但是没有明确规定这个修正的时效，那么这类修正只会影响那一次【规则注解 P18】
- 一些规则会说明在您对特定单位使用战略技能时修正其消耗，此时如果这个战略技能的目标可以是多个单位，则必须都是这种能修正消耗的单位，才会生效这种修正（例如一个战略技能目标 3 个单位，只有其中之一说明对自己使用战略技能 0CP，则此时这种修正不生效）【平衡修正 2023 秋】
- 如果有规则修正了战略技能的 CP 消耗，但并没点名某个战略技能，则只能对【战斗战术】类型的战略技能生效，此规则对【Air Caste Colossus】，【Striding Colossus】和【Towering Wraith Construct】技能无效【平衡修正 2023 秋】

指挥重投		
COMMAND RE-ROLL		1CP
技能来源	核心技能	
技能分类	战斗战术	
使用时机	任意阶段中，当你进行一次以下投掷之后	
使用对象	<ul style="list-style-type: none"><li>● 你为你军队中的单位或模型投掷的一颗命中，造伤，破坏，保护，加速，冲锋，绝望撤退，危险测试（武器技能），武器随机攻击次数</li><li>● 注意本技能的对象仍然是你的一个单位，如果无法对该单位使用战略技能，例如该单位处于战斗震慑状态，则无法使用本技能【规则注解 P1】</li></ul>	
效果	你重投本次投掷	

反击		
COUNTER-OFFENSIVE		2CP
技能来源	核心技能	
技能分类	战略行动	
使用时机	近战阶段中，当一个敌方单位完成一轮近战攻击后	
使用对象	你军队中，位于敌方接战范围内，但本阶段尚未近战过的一个单位	
效果	本单位突破正常顺序，接下来进行本阶段的近战攻击	

传奇决斗		
EPIC CHALLENGE		1CP
技能来源	核心技能	
技能分类	传奇伟业	
使用时机	近战阶段中, 当一个你军队中的人物单位处于联合单位的接战范围内, 被选中进行近战时	
使用对象	你军队中的一个 <b>人物</b> 模型	
效果	本阶段中, 本模型的近战攻击获得【精准】技能	

疯狂英勇		
INSANE BRAVERY		1CP
技能来源	核心技能	
技能分类	传奇伟业	
使用时机	你的指挥阶段中, 一个你的单位 <b>进行战斗震慑测试前</b>	
使用对象	<b>这个要进行战斗震撼测试的单位</b>	
效果	本单位算作通过这次测试	
限制	<b>本技能只能使用一次</b>	

投掷手雷		
GRENADE		1CP
技能来源	核心技能	
技能分类	传奇伟业	
使用时机	你的射击阶段	
使用对象	你军队中一个拥有【手雷】关键词的单位, 不位于敌人接战范围内, 被选中进行射击时	
效果	选择一个本单位视线中 8 寸内不位于友军接战范围内的敌方单位, 投 6D6, 结果中每有一个 4+ 就对那个敌方单位造成 1 点致命伤害	

坦克冲撞		
TANK SHOCK		1CP
技能来源	核心技能	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的冲锋阶段	
使用对象	你军队中一个 <b>载具</b> 单位	
效果	本阶段中, 当本单位完成冲锋移动后, 选择其接战范围内一个敌方单位, 再选择本单位所装备的一件近战武器, 这件武器 S 多少, 就投多少颗 D6, 如果 S 大于目标的 T, 则再加 2D6, 结果中每有一个 5+, 那个敌方单位就遭受 1 点致命伤害, 最多这样造成 6 点致命伤害	

快速部署		
RAPID INGRESS		1CP
技能来源	核心技能	
技能分类	战略行动	
使用时机	你对手的移动阶段结束时	
使用对象	你军队中一个预备队单位 (Reserves)	
效果	此单位现在入场, 但依然要符合正常的入场要求, 例如游	

	戏大回合数等等
<b>坚守射击</b>	
FIRE OVERWATCH	
	1CP
技能来源	核心技能
技能分类	战略行动
使用时机	你对手的移动阶段或冲锋阶段，一个敌方单位部署或开始，结束其标准，加速，撤退，冲锋移动时
使用对象	上述敌方单位 24 寸内一个你的可射击的 <b>非巨型</b> 单位
效果	<b>如果位于其视线中</b> ，上述你的单位可以对该敌方单位进行一轮射击，如同在你的射击阶段一样，但本阶段中，本单位只有未修正命中结果为 6 时才算做命中（ <b>包括判定命中暴击</b> ）【规则注解 P3】，忽视其他相关修正值

<b>卧倒</b>	
GO TO GROUND	
	1CP
技能来源	核心技能
技能分类	战斗战术
使用时机	对手的射击阶段，一个敌方单位选择了射击目标之后
使用对象	上述敌方单位选为目标的一个你的 <b>步兵</b> 单位
效果	本阶段中，本单位所有模型算作拥有掩体效果，并且获得 6+ 特殊保护

<b>烟雾掩护</b>	
SMOKESCREEN	
	1CP
技能来源	核心技能
技能分类	武器装备
使用时机	对手的射击阶段，一个敌方单位选择了射击目标之后
使用对象	上述敌方单位选为目标的一个你的 <b>烟雾弹</b> 单位
效果	本阶段中，本单位所有模型算作拥有掩体效果，并且【隐蔽】技能

<b>英勇介入</b>	
HEROIC INTERVENTION	
	2CP
技能来源	核心技能
技能分类	战略行为
使用时机	对手的冲锋阶段，一个敌方单位完成冲锋移动之后
使用对象	上述敌方单位 6 寸内一个你的单位，此单位对于上述敌方单位必须是【可冲锋】状态
效果	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 本单位只能选择上述敌方单位发动冲锋，如同在你的冲锋阶段</li> <li>● 如果你选择了<b>载具</b>单位，则必须是<b>机甲</b></li> <li>● 本单位本回合不会享有任意冲锋奖励，例如先攻</li> </ul>



# 地形场景

除非特殊说明，模型使用正常的规则翻越地形  
地形不能被选为攻击目标

## 掩体效果

- 获得掩体效果的模型被分配到一下射击攻击时，护甲保护结果+1（特殊保护除外）
- 对抗 APO 的攻击时，护甲为 3+或更好的模型不享有掩体效果
- 多次掩体效果不累计

## 弹坑

完全位于本地形上的模型获得掩体效果

关键词：区域地形，弹坑



## 障碍物和管道

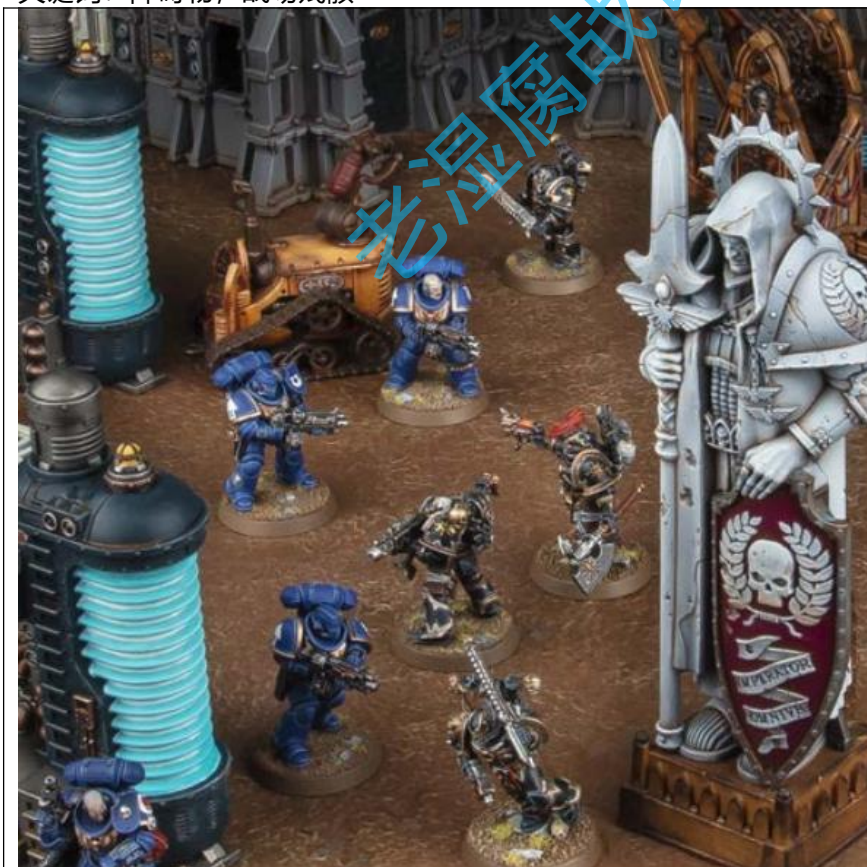
- 模型不能部署或在本地形之上结束移动，但可以正常翻越
- 在冲锋阶段中，如果一个单位位于本地形 1 寸内，则冲锋此单位的单位，如果能尽可能靠近本地形，则可以在冲锋目标 2 寸内结束冲锋移动（也就是不会因本地形阻隔而无法冲锋）
- 如果一个被射击的步兵模型因本地形而不是完全可见，并且完全位于本地形的 3 寸内，则获得掩体效果

关键词：障碍物，路障



### 残骸和雕像

- 模型不能部署或在本地形之上结束移动，但可以正常翻越
  - 如果一个被射击的模型因本地形而对攻击单位的每个模型不是完全可见，则获得掩体效果
- 关键词：障碍物，战场残骸





## 山丘，工业结构，封闭建筑，集装箱

- 模型（或其他地形）可以部署或在本地形之上结束移动，但底盘不能悬空（没有底盘的模型如果可以稳定放置则可以部分悬空）
- 如果一个被射击的模型因本地形而对攻击单位的每个模型不是完全可见，则获得掩体效果

关键词：山丘



## 树林

- 如果本地形没有固定底座则双方玩家必须提前商定好本地形的覆盖面积
- 如果单位和模型完全位于本地形内，或视线必然经过本地形，则永不视作完全可见，于是会因此获得掩体效果。飞行器和高耸模型忽视此规则，从这种模型发出或看向的视线判定正常进行
- 完全位于本地形内的模型可以不受影响的获得向外视线

关键词：区域地形，树林



## 废墟

- 如果本地形没有固定底座则双方玩家必须提前商定好本地形的覆盖面积
- 完全位于本地形内的模型进行射击攻击时，如果离桌面垂直距离至少 6 寸，则对位于桌面的模型射击攻击 AP 值增强 1 点
- **步兵**和**野兽**模型可以正常通过本地形，如同不存在一样，但不能停留在墙壁内部
- **步兵**，**野兽**和**飞行**模型可以部署或结束移动于本地形任意楼层上，但底盘不能悬空（没有底盘的模型如果可以稳定放置则可以部分悬空），其他类型模型只能部署或结束移动于本地形底层
- 如果单位和模型完全位于本地形内，或视线必然经过本地形，则永不视作完全可见，于是会因此获得掩体效果。  
**飞行器**模型忽视此规则，从这种模型发出或看向的视线判定正常进行
- 完全位于本地形内的模型可以不受影响的获得向外视线
- **部分或完全位于本地形内的高耸模型也可以不受影响的获得向外视线**

关键词：区域地形，废墟





## 8 模型完全位于废墟内

A

A

由于载具完全位于废墟内，因此可以看见此处的步兵单位。按照常规的可见性规则，该步兵单位可以看见载具。

B

B

该单位和载具都完全位于废墟内，因此相互可见。

C

载具可以看见此处的步兵单位，该步兵单位也可以通过常规的可见性规则看见载具。

C

老湿腐战锤群 52719735

## 6 模型不位于废墟内

A

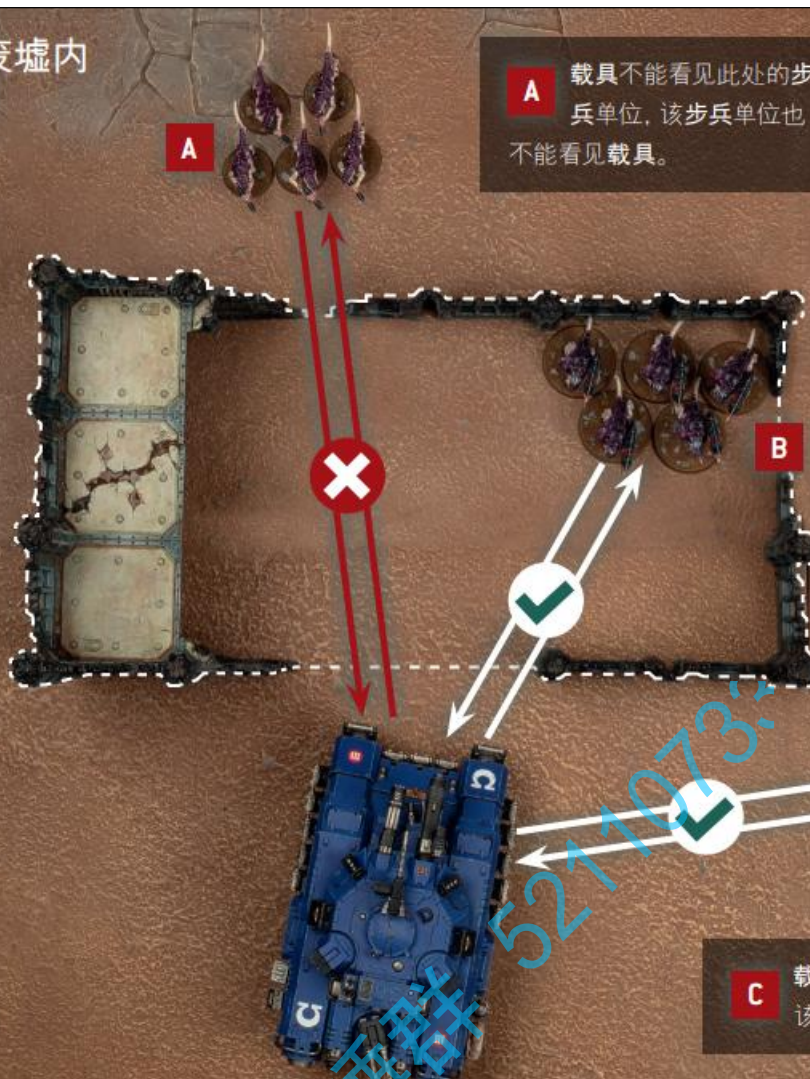
A 载具不能看见此处的步兵单位，该步兵单位也不能看见载具。

B

B 该步兵单位完全位于废墟内，因此可以正常被看见，也能看见外面的模型。

C

C 载具可以看见此处的步兵单位，该步兵单位也能看见载具。





## 7 模型部分位于废墟内

A

A 由于没有完全位于废墟内，载具不能看见此处的步兵单位，但是可以正常看见废墟内的模型。该步兵单位可以看见载具。

B

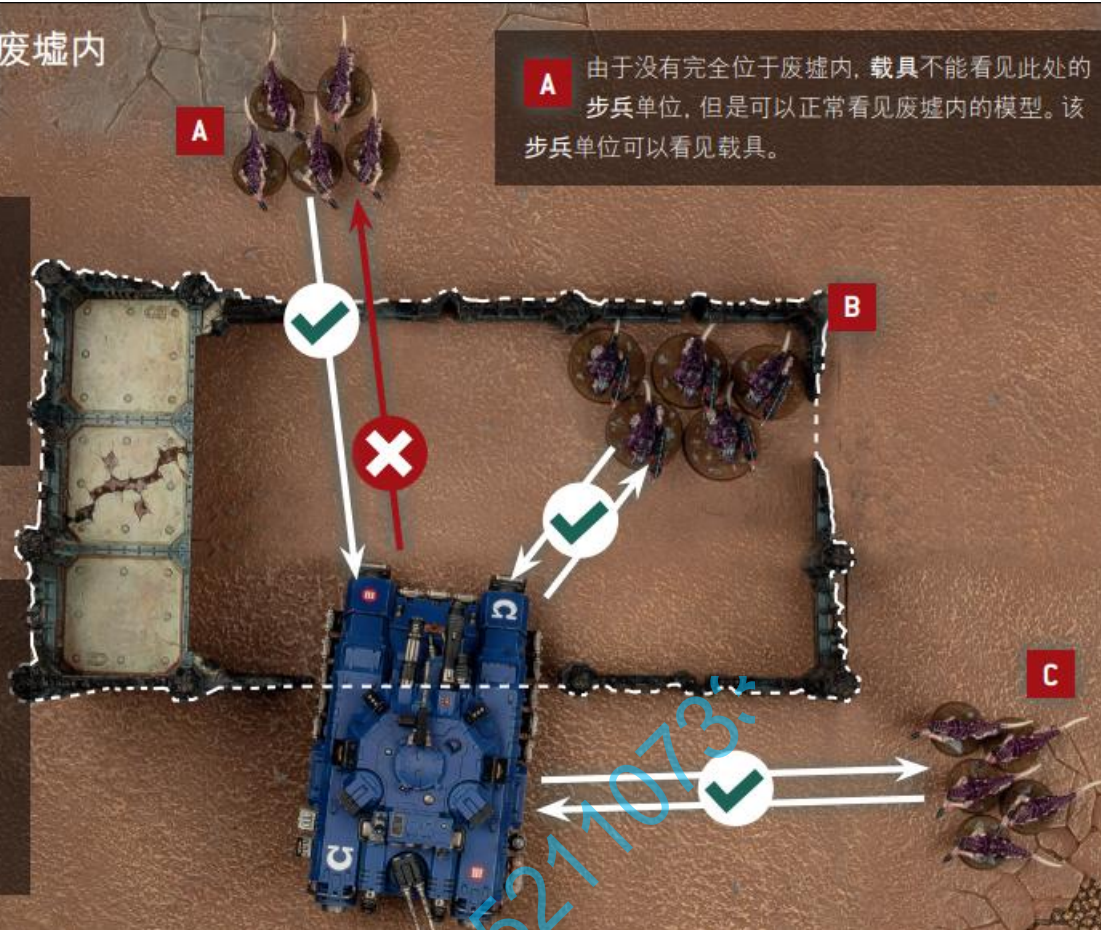
B 载具可以看见此处的步兵单位，因为该单位完全位于废墟内且可见。该步兵单位完全位于废墟内，因此可以看见外面的模型。

B

C

C 载具依旧可以看见此处的步兵单位，该步兵单位也可以看见载具。载具不能看见废墟另一边的模型，但是其他常规的可见性规则依旧在这里适用。

C



老湿腐战锤群 52110735