

# 《战锤 40000》核心规则

在《战锤 40000》的世界中，您将率领一支由强大的战士和战争机器组成的军队，在遥远未来的恐怖黑暗中为霸权而战。本手册包含使用 Citadel 微缩模型展开游戏所需的核心规则，需与您的《战锤 40000》模型附带的基本规则搭配使用。

## 目录

规则要点 .....	2
<b>基本规则 .....</b>	<b>3</b>
数据表 .....	7
战斗轮次 .....	9
指挥阶段 .....	9
移动阶段 .....	10
移动单位 .....	10
增援 .....	11
运输工具 .....	12
飞行器 .....	13
灵能阶段 .....	14
射击阶段 .....	15
远程武器类型 .....	17
发动攻击 .....	18
冲锋阶段 .....	19
冲锋 .....	19
英勇突进 .....	20
肉搏阶段 .....	21
士气阶段 .....	23
士气测试 .....	23
单位凝聚力检查 .....	23
<b>任务 .....</b>	<b>24</b>
战火连天 .....	25



# 规则要点

接下来数页将以多种不同的字体和格式来介绍规则。本页则介绍了这些字体和格式，以及它们的用途。

## 1 移动阶段

当军队行军穿过战场来夺取优势位置时，大地都因这行军脚步和机器的轰鸣而震颤。

**移动阶段**分为两个步骤：首先，移动您的单位，然后，进行战斗阶段的规则。

### 1. 移动单位

### 2. 突袭

### 3. 移动单位

### 4. 常規移动

### 5. 突击

### 6. 不得的巨炮

### 7. 选择目标

### 8. 重击

### 9. 亚空间反噬

### 10. 战斗稳定

### 11. 当心，长官

### 12. 重击

### 13. 亚空间反噬

### 14. 战斗稳定

### 15. 当心，长官

## 射击阶段

枪炮轰鸣，弹如雨下，爆炸声中炮口在自瞄里闪烁着火光，而激光射线将战争的浓雾照亮，战场上到处都是废弃的弹壳。

### 16. 选择目标

### 17. 重击

### 18. 亚空间反噬

### 19. 战斗稳定

### 20. 当心，长官

1. 《基本规则》中的许多章节都会以加粗的标题和简短的前言作为开头。通过这两部分，您就能对即将阅读的规则有一个大致的了解。
2. 这些红色方框通常在某个回合或阶段会拆分为多个依照特定顺序进行的步骤时出现。
3. 这是规则正文的示例。正文部分包含您进行游戏需要了解的主要概念和说明，例如使用您的模型进行移动和攻击等。
4. 每部分规则的末尾都有以红色项目符号标识的规则摘要。这些摘要足以满足绝大多数游戏需要，但如果需要更加详细的解释，请阅读摘要上方的完整规则。
  - 在结算任何攻击之前，为所有武器选择目标。
  - 目标单位中必须至少有一个模型对攻击位于射击武器的射程之内。
  - 如果某单位以多个单位为目标，必须先结算所有攻击后再结算针对下一个目标的攻击。
  - 如果单位使用多把武器进行射击，必须先结算相同武器资料的武器的攻击，然后再结算其他武器的攻击。
5. 有时版面上还会配有示例，介绍实际使用过程中的规则。偶尔版面还带有“建议与提示”——这些内容本身不属于规则，但可以使您的游戏进行得更加顺畅。
6. 进阶规则部分会在规则正文外单独列出，通常位于其适用的游戏阶段的规则介绍之后。这些规则并不适用于所有游戏，只有当您的军队包含可与这些规则交互的特定单位时才会用到。
7. 有时，某些文本会呈现出特殊的**关键词**格式。我们便是利用这些文本来为特定的模型或单位标示特定的规则。您可以参阅第3页了解关键词的更多相关信息。
8. 有些规则会写在一个白色方框中。这是用来帮助您战斗过程中更加方便地寻找您想要了解的规则。

# 基本规则

接下来数页的规则包含您在这个战火纷飞的宇宙中使用 Citadel 微缩模型藏品展开光荣的战斗所需了解的一切。

下面的规则阐述了如何进行一场《战锤 40000》游戏。首先，选择“战火连天”任务（第 25 页）或某个任务手册。您可以在《战锤 40000》核心规则书中找到进行开放模式、对战模式和剧情模式的任務手册。随后您需要召集一支 Citadel 微缩模型军队，创建战场并准备战斗。战斗将按照一系列战斗轮次进行，每名玩家轮流进行回合，直到一名玩家获得胜利。

## 核心规则定义和概念

这一页包含本规则书中涉及的各种规则术语，并概述了构筑游戏基本规则的重要概念。

## 任务

要想进行《战锤 40000》游戏，您必须先选择一个任务。任务将告知您如何构建军队、创建战场和部署军队。同时它还包含该场战斗中适用的所有特殊规则，以及您获得胜利需要达成的目标（这是最重要的！）。您可以参阅第 24 页了解任务的更多相关信息。

## 军队

《战锤 40000》游戏中的每名玩家都指挥一支 Citadel 微缩模型（以下称为“模型”）军队。您选择的任务会注明您的军队规模。

能量等级是衡量军队规模的一个好方法——它是您军队中每个单位的能量评级（定义可参见对页）之和。单位的能量评级标注于其数据表中，您也可以在《战锤 40000》核心规则书和下文数据表中找到更多关于能量评级的信息。

《战锤 40000》游戏需要使用特定规模的军队。如果您和对手想要在战斗中使用的所有模型的能量评级总和小于 15，那么你们更适合进行《杀戮小队》游戏；如果总和大于 300，那么你们更适合进行《末日天启》游戏。您可以在 [warhammer-community.com](http://warhammer-community.com) 上找到更多关于这些游戏的信息。

■ **军队**：您所控制的模型的集合。

## 数据表

数据表会注明您在游戏过程中使用军队模型所需的规则。每个单位都有一张数据表；您需要持有军队中所有单位的数据表。您可以参阅第 7-8 页了解数据表的更多相关信息。

## 关键词

所有的数据表都有一个关键词列表，分为阵营关键词和其他关键词。前者可以在您决定军队所包含的模型时作为指南，但其他时候，两组关键词的作用是一样的。两组关键词都在规则中以**关键词**粗体标出。有时，规则会关联（或“标记”）关键词。例如，某条规则可能规定它适用于“步兵单位”。这意味着该规则仅适用于数据表上含有**步兵**关键词的单位。关键词的单复数形式并不会对规则适用于哪些单位造成影响。

有些数据表上的关键词会以尖括号括起来，比如<战团>、<军团>和<混沌印记>。它们是您可以自行选择的关键词的简写（这种选择有一定限制，具体规则请参见含有该数据表的出版物）。在将这种单位纳入您的军队时（无论是在战斗前还是战斗过程中），您必须确定这些关键词具体为何。如果另一条规则也涉及括于尖括号中的关键词，那么该关键词会与您选来使用该规则的单位的关键词相匹配。

例如：尼克将一名星际战士智库员添加至他的军队。该单位的数据表上具有<战团>关键词，因此尼克决定将其选为**极限战士**。如果尼克尝试操控的灵能也具有<战团>关键词，那么在阅读该规则时，这个智库员应当将所有实例中的该关键词都替换成**极限战士**。

有些单位能够包含具有不同关键词的模型。如果某单位包含具有不同关键词的模型，那么将该单位看作拥有所有模型的全部关键词，因此，任何适用于其中任一关键词的规则都将适用于该单位。如果某条规则只适用于具有某个特定关键词的模型，那么该规则仅适用于这类单位中拥有相应关键词的模型。

- **关键词**：在规则中以**关键词**加粗字体出现。
- 关键词规则适用于具有该关键词的单位和模型。
- <关键词>可由您在将单位加入军队时自行选择。

## 单位

模型在单位中移动和战斗。一个单位可以拥有一个或多个从同一数据表中选择的模型。同一军队中的所有单位皆是己方单位，同一军队中的所有模型皆是己方模型。对手军队中的所有单位皆是敌方单位，对手军队中的所有模型皆是敌方模型。如果某条规则会对“单位”或“模型”造成影响但并未明确说明是己方或是敌方，则表示该规则会对“所有单位”或“所有模型”造成影响，无论它们属于己方还是敌方。

- **单位：**来自同一数据表的一组模型。
- **己方模型 =** 同一军队中的所有模型。
- **敌方模型 =** 您对手军队中的所有模型。
- **己方单位 =** 同一军队中的所有单位。
- **敌方单位 =** 您对手军队中的所有单位。

### 最重要的原则

在《战锤 40000》这样细致而宏大的游戏中，您可能在游戏过程中遭遇一些一时难以解决的问题。此时您最好与对方进行交流，共同商议出双方都能接受（或是最有趣味）的解决方案。如果双方不能达成一致，那么最好通过拼骰来解决问题，由点数较高的一方来进行抉择。这样您的战斗才会顺利进行下去！

## 单位凝聚力

包含多个模型的单位必须作为一个整体来部署和移动，单位内的模型至少要位于一个同单位其他模型水平 2 英寸、垂直 5 英寸以内。如果某个单位有六个或更多模型，那么所有模型都至少要位于两个其他同单位模型水平 2 英寸、垂直 5 英寸以内。这被称作“单位凝聚力”。如果某个单位在移动结束时无法满足单位凝聚力的要求，该次移动便无法进行。单位主要在移动阶段（第 10 页）进行移动，不过也可以在冲锋阶段（第 19 页）以及肉搏阶段（第 21 页）进行移动。

某些规则允许您在战斗中向单位添加模型；在部署这类模型时，必须始终遵循单位凝聚力的要求。有时可能会因空间不足而无法部署单位中的全部模型，或是无法使所有模型都满足单位凝聚力的条件。在此情况下，将所有无法部署的模型都看作已被摧毁。

- **单位凝聚力：**水平 2 英寸 + 垂直 5 英寸。
- 每个模型必须与同单位中的一个其他模型保持单位凝聚力。
- 当单位拥有 6+ 个模型时，每个模型必须与同单位中的 2 个其他模型保持单位凝聚力。

## 战斗范围

战斗范围即模型对敌人存在威胁的区域。如果己方模型位于敌方模型水平 1 英寸、垂直 5 英寸以内，即为双方模型进入了彼此的战斗范围。如果两个敌对模型互相位于彼此的战斗范围内，那么这些模型的单位也同样位于彼此的战斗范围内。不能将模型部署在敌方模型的战斗范围之内。

- **战斗范围：**水平 1 英寸 + 垂直 5 英寸。
- 不能将模型部署在敌方模型的战斗范围之内。

## 战场

《战锤 40000》游戏的所有战斗均在矩形战场上进行。战场可以由任何能让模型站立其上的平面充当——比如餐桌或者地板。您选择的任务将会告知您战场的大小，但它通常会与您使用的军队规模相匹配。战场上会设置有各种地形模型。

## 地形模型

战场上的场景可由《战锤 40000》系列包含的模型呈现。这些模型被称为地形模型，以此来与那些组成军队的模型进行区分。地形模型需在战斗开始前部署。您可以在《战锤 40000》核心规则书中找到更多关于地形模型的信息。

除非您进行的任务另有要求，否则您可以任意使用您收藏中的地形模型来创造惊险刺激的战场。一般来说，我们建议您在每个 12 英寸 x 12 英寸的范围内（向上取整）部署一个地形模型。若您的战场无法满足这些要求也不用担心，但请注意，无论战场是贫瘠的荒地还是布满了各种地形特征，都有可能给一方玩家带来优势。

## 测量距离

距离以英寸 (") 为度量单位，待测量模型底座上最近点之间的距离，便是模型间的距离。如果模型没有底座（比如许多载具），便以该模型任何部位上距离最近的一点为基准进行测量；这被称为测量模型的外壳。您可以随时测量距离。

如果某条规则涉及最近的单位或模型，而此时有两个或更多单位或模型等距，那么在判定该规则时，由使用该规则之单位或模型的控制玩家指定最近的单位或模型。

- 距离以英寸 (") 为度量单位。
- 测量时始终选取两个底座（或外壳）之间的最近距离。
- 外壳 = 无底座模型上面的任何部分。
- 您可以在游戏过程中随时测量距离。
- 如果有多个单位距离相同，则由判定该规则的玩家选择其中一个作为最近单位。

### “位于……以内”和“完全位于……以内”

如果某条规则在某段距离“以内”生效，那么该规则将在不超过规定距离的任何距离内生效。例如，“1 英寸以内”表示不超过 1 英寸范围的任何距离。

如果某条规则会影响“位于……以内”的模型，那么只要模型底座（或外壳）的任何部分位于规定距离之内，该规则便会生效。如果某条规则会影响“完全位于……以内”的模型，那么只有当模型底座（或外壳）的所有部分全都位于规定距离之内时，该规则才会生效。

如果某条规则会影响“位于……以内”的单位，那么只要单位中有任何模型底座（或外壳）的任何部分位于规定距离之内，该规则便会生效。如果某条规则会影响“单位中的所有模型都位于……以内”的单位，那么只有当单位中所有模型的底座（或外壳）的所有部分全都位于规定距离之内时，该规则才会生效。如果某条规则会影响“完全位于……以内”的单位，那么只有当该单位中所有模型的底座（或外壳）的所有部分全都位于规定距离之内时，该规则才会生效。

- 模型位于……以内 = 模型底座（或外壳）的任何部分。
- 模型完全位于……以内 = 模型底座（或外壳）的所有部分。
- 单位位于……以内 = 任意模型位于……以内。
- 单位完全位于……以内 = 所有模型都完全位于……以内。

### 建议与提示——不稳模型

有时候您会发现，遇到特定地形模型时，您很难把模型精准地放在想要放置的地方。即使您小心翼翼地令模型在位置上保持住平衡，一旦有人轻撞到桌子，它也很有可能会掉下来，损伤或者损坏。在这种情况下，就算模型仍然可以放在预期位置，您也可以选择将其放在更安全的地方，只要双方玩家一致同意并知晓其“真正”位置即可。如果接下来有敌方模型要射击该模型，您需要将其放回本来的位置，以便您的对手确认该模型是否可见。

## 骰子

为了使战斗顺利进行，您需要一些六面骰（通常简称为“D6”）。某些规则涉及 2D6 或 3D6——在这种情况下，掷相应数量的 D6 骰子并将结果相加。如果规则要求您掷一枚 D3 骰子，便掷一枚 D6 骰子并将得到的结果减半（向上取整）。如果规则要求 D6 骰子掷出某个点数，比如 3 点或以上，则通常简称为 3+。

骰子的所有修正效果（如果有的话）都是可以累积的；修正效果的计算顺序为：除、乘、加、减。应用所有修正效果后向上取整。掷骰结果可以经过修正效果超过最大数值（比如 D6 骰子经过修正可以变为 6 点以上），但不可低于 1 点。如果某枚骰子在所有修正效果应用完毕之后结果小于 1 点，则将结果算作 1 点。

- D6 = 一枚六面体骰子。
- D3 = D6 骰子的结果除以 2（向上取整）。
- 所有修正效果都可累积。
- 修正效果的应用顺序为：除、乘、加、减。
- 应用修正效果之后，将得到的结果向上取整。
- 掷骰结果不可因修正效果而低于 1 点。

### 重掷

有些规则允许您重掷一次，这表示您可以将其中几枚或是所有的骰子重掷一次。如果某条规则允许您重掷一次，而原结果是数枚骰子的点数相加而成（比如 2D6、3D6 等），那么除非另有说明，否则您必须重掷所有的骰子。如果某条规则允许您重掷特定数量的骰子，那么您只能重掷相应数量的骰子。如果某条规则允许您重掷掷出特定结果的骰子，而该结果是由 D6 骰子点数减半而获得（比如进行 D3 掷骰时的结果），那么您应根据减半后的骰子点数来决定是否重掷，而非原本的 D6 骰子点数。例如，如果某条规则需重掷结果为 1 的骰子，而您进行的是 D3 掷骰，那么您可以重掷结果为 1 点或 2 点的 D6 骰子，因为这两个结果减半后的 D3 点数均为 1 点。

每枚骰子只能重掷一次，且重掷流程应当在修正效果（如果有的话）应用之前进行。规则中提到的“未修正”点数指的是重掷进行后但点数尚未修正的结果。

- **重掷**：重新掷骰。
- 重掷流程应在应用修正效果（如果有的话）之前进行。
- 一枚骰子只能被重掷一次。
- **未修正掷骰**：重掷后尚未应用修正效果（如果有的话）的骰子结果。

## 拼骰

有些规则要求玩家拼骰。拼骰时，两名玩家各掷一枚 D6 骰子，掷出较高点数的玩家获胜。如果最高点数持平，则需重新拼骰。在拼骰时，玩家不得重掷或修正任何 D6 骰子。

- **拼骰：**两名玩家各掷一枚 D6 骰子，点数最高者获胜。
- 点数相同则重掷。

## 判定顺序

游玩《战锤 40000》游戏时，您有时可能会遇到两条或更多条规则需要同时判定的情况——比如“在战斗轮次开始时”或“在肉搏阶段结束时”。当战斗中出现这种情况时，由进行当前回合的玩家决定规则结算顺序。如果这种情况在战斗开始前或结束后抑或是战斗轮次开始时或结束时发生，玩家们便进行拼骰，由获胜方决定规则判定顺序。

- 如果有多条规则需要在同一时间判定，则由进行当前回合的玩家决定规则判定顺序。

## 建议与提示——掷骰

在一局《战锤 40000》游戏中，您和您的对手将会投掷或重掷大量骰子。最好始终确保对手知晓您为何掷骰，以及是什么技能和规则让您得以重掷。

许多玩家喜欢在战场上的某个地方掷骰，也有些玩家喜欢在其他地方掷骰，比如骰盘上。无论在哪掷骰，一定要确保对手能看到掷骰结果。如果骰子扔“出界”（比如扔出了战场，扔出了骰盘或掉到地面），通常应无视该次掷骰结果，需再次掷骰。因骰子扔“出界”而进行的再次掷骰不算“重掷”。

如果掷出的骰子不是“平躺”在战场上，便称之为歪骰。部分玩家会使用房规，规定除非掷出的骰子有一面完整触地，或是您可以在歪骰上面再放置一枚骰子并且它不会滑落，否则都重新掷骰。而更常见的情况是，玩家只在无法确定结果时重新掷骰。无论怎样，为歪骰再次掷骰不算“重掷”骰子。

## 初始兵力、一半兵力与被摧毁单位

单位在加入您的军队时所拥有的模型数量被称为“初始兵力”。经过战斗，模型可能会受到伤害或是被摧毁。当模型被摧毁时，需要将其移出游戏。当单位中的模型数量低于其初始兵力的一半时，该单位即为“兵力低于一半”。当单位中的所有模型都被摧毁时，将其视作“被摧毁”。

如果单位在某条规则的作用下在战斗中被拆分为数个单位，则每个独立单位的初始兵力将变为各自拥有的模型数量。如果数个单位在战斗中融合成了一个组合单位，则新的组合单位的初始兵力为每个独立单位的初始兵力之和，并使用这个新的数值来决定组合单位是否兵力低于一半。

有些规则的触发条件为敌方单位被您、您军队中的模型或单位摧毁——也就是敌方单位中的最后一个模型被您军队中的模型所做攻击摧毁（第 18 页），或是敌方单位中的最后一个模型因逃离战场而被摧毁（第 23 页），或是敌方单位中的最后一个模型因您军队中的模型使用规则造成的致命伤而被摧毁（第 19 页），抑或是敌方单位中的最后一个模型因您军队中模型应用的其他任何明确说明该敌方模型被摧毁的规则而被摧毁。除此之外，因其他任何方式被摧毁的敌方单位均不是被您、您军队中的单位或模型所摧毁。

- **初始兵力：**单位在加入您军队时拥有的模型数量。
- 当模型被摧毁时，将其移出战场。
- **兵力低于一半：**单位中模型的数量低于单位初始兵力的一半。
- 当单位中的最后一个模型被摧毁时，将其视作“被摧毁”。

# 数据表

每个单位都有一份数据表，表中列出了单位所含模型的属性、武器装备和技能——我们将在这里解释其中一些信息的含义，而本章中的其他规则将解释如何在游戏中应用这些信息。模型的组装指南会包含一份精简版数据表——该数据表的信息较完整版而言更为简略，但也足以让您立刻带上您的单位加入战场。

## 1. 单位名称

您可以在此查看单位名称。

## 2. 战场角色

此项主要用于打造饱经战火淬炼的军队（参见《战锤 40000》核心规则书）。

## 3. 能量评级

能量评级越高，单位就越强！

## 4. 资料

资料中包含下列属性，可表示单位中模型的强大程度。

**数量：**此项会告知您单位包含何种模型，以及这些模型的数量（单位的最小和最大规模）。



**移动 [M]：**此项表示模型在战场上移动的速度。如果模型的移动属性为“-”，则表示该模型无法移动。



**械斗技巧 [WS]：**此项表示模型在肉搏中的技巧。如果模型的械斗技巧为“-”，则表示该模型无法进行近战格斗。



**射击技巧 [BS]：**此项表示模型在用远程武器进行射击时的精准度。如果模型的射击技巧为“-”，则其无法使用远程武器，也无法进行射击攻击。



**力量 [S]：**此项表示模型的身体强壮程度，及其在肉搏中造成伤害的几率。



**韧性 [T]：**此项表示模型针对物理伤害的耐受力。



**耐伤 [W]：**此项表示模型因受伤而死亡之前所能承受的最大伤害。



**攻击 [A]：**此项表示模型在肉搏中可发起的攻击的次数。如果模型的攻击为“-”，则表示该模型无法进行近战格斗。



**领导力 [Ld]：**此项表示模型的英勇、坚定或自控的程度。



**豁免 [Sv]：**此项表示模型的护甲所给予的保护。

有些大型模型的属性会随着模型失去耐伤点数而改变，请查看该模型的剩余耐伤，并参考数据表中相应的资料来得出当前的属性值。

## 5. 组成与武器装备

如果单位的资料中没有说明单位包括哪些模型及应该持有的模型数量，您便可在其数据表中的这一部分内容中找到相关信息。同时，这一部分内容还会告知您模型默认装备的武器和装备。

## 未编满单位

如果您的模型数量无法达到部署单位的最小数量要求，您依然可以用现有的模型在军队中部署一个同类单位。这样的单位称为“未编满单位”。

## 6. 技能

许多单位拥有一个或多个特殊技能，这些技能将在此处进行描述。

## 光环技能

某些技能会对特定范围内的模型或单位造成影响，这种技能称为“光环技能”。具有光环技能的模型自身始终处于技能效果范围内。多个名称相同的光环技能效果不会叠加（例如，某个单位处在两个具有相同光环技能的模型效果范围内，那么该光环技能只能对该单位生效一次）。

## 7. 武器

在精简版数据表中，武器会以微缩模型带注释图片中的相应数字表示，而非全称。武器由以下属性描述：



**射程：**武器的射击距离。射程标注为“近战”的武器即为近战武器，只可用于肉搏。其他所有武器则为远程武器。某些武器具有最小或最大射程，比如 6-48 英寸；这类武器无法以距模型的距离小于其最小射程的单位为目标。



**类型：**基本规则的射击和肉搏阶段里将说明所有武器的类型。这些类型在精简版数据表中均由符号表示。



**威力 [S]：**武器致伤敌人的几率。如果武器的威力标注为“同使用者”，那么它的威力等同于持有者的力量属性。如果武器的威力标注为修正属性（比如“+1”或“x2”），则根据持有者的力量属性进行相应的修正（例如，如果某武器的威力属性为“x2”且持有者的力量属性为 6 点，则该武器的威力属性为 12 点）。



**护甲穿透 [AP]：**武器攻击穿透护甲的能力。



**伤害 [D]：**武器成功致伤时造成的伤害量。

**技能：**如果该武器发起的攻击有任何适用的技能，则将于此处列出。

## 完整数据表

## 精简版数据表

### 1 突击仲裁者小队 5 能量

4 编号 名称 移动 械斗技巧 射击技巧 力量 韧性 耐伤 攻击 领导力 豁免

4-8 仲裁者突击队	6英寸	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
1 仲裁者突击战士	6英寸	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

若该单位包含6个或以上模型，则能量评级提高至10点。每个模型均装备有：破坏者爆头手枪；阿斯塔特链锯剑；破片手雷；穿甲手雷。

武器	射程	类型	威力	护甲穿透	伤害	技能
破坏者爆头手枪	18英寸	手枪型 1	4	-1	1	-
等离子手枪	在选目标之前，从下方简介中选择一个作为攻击目标。					
·标准	手枪型 1	7	-3	1	-	-
·增压	手枪型 1	8	-3	2	2	若未经修正的命中掷骰结果为1点，则携带者在完成射击后僵直。
阿斯塔特链锯剑	近战	近战	同使用者	-1	1	携带者使用该武器进行攻击时，可额外进行1次攻击。
破片手雷	6英寸	手雷型 D6	3	0	1	爆头
穿甲手雷	6英寸	手雷型 1	6	-1	03	-

7

### 8 武器装备选项

- 仲裁者突击战士可用1把等离子手枪替换自己装备的1把爆头手枪。

技能

死亡天使（请查看圣典：星际战士）

精英小队：如果该单位包含10个模型，则在部署期间部署任何单位之前，可将其分为两个各包含5个模型的单位。

阵营关键词：帝国、阿斯塔特修会、<军团>

关键词：步兵、基因原体、突击仲裁者小队



2

突击仲裁者小队是战团体系中数量最多的近战和重火力单位。载运和人员，突击仲裁者小队会先使用手中的重型爆头手枪进行攻击，随后冲入敌阵，拿出链锯剑大开杀戒。

---

### 5 先驱小队 6 能量

2 编号 名称 移动 械斗技巧 射击技巧 力量 韧性 耐伤 攻击 领导力 豁免

2 先驱	14英寸	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
1 先驱战士	14英寸	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

每个模型均装备有：破坏者爆头手枪；双联爆头步枪；阿斯塔特链锯剑；破片手雷；穿甲手雷。

武器	射程	类型	威力	护甲穿透	伤害	技能
破坏者爆头手枪	18英寸	手枪型 1	4	-1	1	-
双联爆头步枪	30英寸	快速射击型 2	4	-1	1	-
阿斯塔特链锯剑	近战	近战	同使用者	-1	1	携带者使用该武器进行攻击时，可额外进行1次攻击。
破片手雷	6英寸	手雷型 D6	3	0	1	爆头
穿甲手雷	6英寸	手雷型 1	6	-1	03	-

6

### 6 技能

死亡天使（请查看圣典：星际战士）

毁灭冲锋：该单位进行冲锋移动时，所含模型的攻击属性加2，效果持续至该回合结束。

满轮当道：当该单位突进时，无需再进行突进掷骰，所含模型的移动属性直接增加至6英寸，效果持续至当前移动阶段结束。

阵营关键词：帝国、阿斯塔特修会、<军团>

关键词：摩托骑士、基因原体、先驱小队

9



先驱小队会在星际战士平时四处奔走，以防部队遭到攻击。除此之外，他们还具有能向敌方方向喷射的火力。战斗打响之后，他们会对敌方防线的薄弱点发动攻击，并对那些侥幸逃过一劫的敌人进行补刀。

## 8. 武器装备选项

有些单位的数据表会以项目符号罗列出武器装备选项。当您的军队包含这类单位时，您可以利用这些选项更换单位模型的武器和装备。您可以按照任何顺序使用这些选项，但每个选项只能使用一次。

## 9. 关键词

数据表上列有一系列关键词，分为阵营关键词和其他关键词。阵营关键词可以在您决定军队所包含的模型时作为参考，但在其他时候，两组关键词的作用是一样的。

### 伤害表

某些模型的属性会在失去耐伤点数时发生变化。这些属性会在模型资料上以“\*”号标明。如要确定这类模型的当前属性，需查看其剩余耐伤点数，并参考其伤害表中的相应信息。

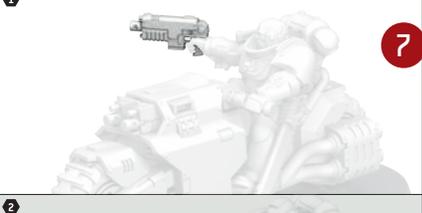
- **伤害表：**模型在失去耐伤点数时产生的属性变化。

### 1 OUTRIDERS

OUTRIDERS | SPACE MARINES: INCURSOR | EXCURSOR | SPACE MARINES: STAFFETTE  
スペースマリナー: フライマリス・アウトライダー | 星际战士重型摩托小队

模型	移动	械斗技巧	射击技巧	力量	韧性	耐伤	攻击	领导力	豁免
Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
Outrider Sergeant	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

4



7

技能	移动	攻击	韧性	耐伤	豁免
1	16"	1	4	-1	1
2	30"	2	4	-1	1
3					

## 属性修正

许多规则会修正模型和单位的属性。属性的所有修正效果都是可以累积的；修正效果的计算顺序为：除、乘、加、减。应用所有修正效果后向上取整。如果某条规则要求您将一项属性替换成某个特殊值，则先将相关属性变更为新的数值，再应用其他规则的任何修正效果（如果有的话）。无论应用何种修正效果，模型的力量、韧性、攻击和领导力属性都不能低于1点。

您可能会碰到数值为随机而非确定的某种属性。例如，移动属性可能为2D6英寸，或是攻击属性可能为D6。在移动阶段，当带有随机移动属性的单位被选中进行移动时，应按标明的骰子数进行掷骰，以此确定整个单位的移动距离。而对于所有其他属性，则在需要用到该属性时为每个模型或每把武器单独掷骰决定其属性数值。

标记为“-”的属性不可修正。如果某个模型的力量或领导力属性为“-”，并且需要用该属性来判定某条规则，那么便以模型的韧性属性替代该属性来判定该规则（需要注意的是，替代的属性依然不可修正）。

- 所有属性修正效果都可以累积。
- 修正效果的应用顺序为：除、乘、加、减。
- 应用所有修正效果后向上取整。
- S、T、A和Ld属性不可因修正而低于1点。
- 随机移动属性将在整个单位每次移动时确定。
- 其他随机属性将在需要时单独确定。
- 标记为“-”的属性不可修正。

**示例：**一名星际战士战士（力量属性为4点）使用能量拳（威力属性为x2）发动攻击，并且受到了灵能效果影响，力量属性可增加1点。此时的两个修正效果（x2和+1）可同时应用并累积。这次攻击的最后威力为9（[4x2]+1=9）。

# 战斗轮次

血腥的战斗片刻未停，从开局时弹火铺天盖地的猛烈进攻和绝望反击，一直进行到胜利在望的终局时刻。

《战锤 40000》游戏通过一系列的战斗轮次来进行。在每个战斗轮次中，两名玩家各进行一个回合。每个战斗轮次都由同一名玩家率先开始回合——您所进行的任务将会告诉您是哪一方玩家。每个轮次由一系列阶段构成，这些阶段必须按照以下顺序进行：

## 1. 指挥阶段

两名玩家聚集战略资源并使用战术技能。

## 2. 移动阶段

您的单位在战场上移动。

## 3. 灵能阶段

您的灵能者使用强大的精神技能。

## 4. 射击阶段

您的单位射击敌方单位。

## 5. 冲锋阶段

您的单位冲向敌方单位并发起近战格斗。

## 6. 肉搏阶段

两名玩家的单位切入并用近战武器攻击。

## 7. 士气阶段

两名玩家检验己方精疲力竭的单位的勇气。

一名玩家的回合结束后，其敌对玩家的回合随即开始。两名玩家都完成回合后，当前战斗轮次结束，下一战斗轮次随即开始，以此类推，直至战斗完全结束。

## 阶段外规则

某些规则会允许模型或单位在常规回合顺序之外移动、射击、冲锋、肉搏或尝试操控灵能。如果某条这样的规则明确说明单位或模型能够在当前阶段之外的阶段进行这类行动（比如“该单位可以像在射击阶段一样进行射击”），那么当该单位射击时，所有在该阶段（此例为射击阶段）普遍适用的规则都将适用。

唯一例外的便是计谋：如果某个计谋明确说明必须在特定阶段使用，那么该计谋就只能在该阶段使用（例如，如果计谋的描述为“在射击阶段使用此计谋”，那么当单位“像在射击阶段一样”射击时便不能使用该计谋）。您可以在《战锤 40000》核心规则书中找到更多关于计谋的信息。

- 判定某条阶段外规则时，所有该阶段普遍适用的规则都将适用。
- 特定阶段使用的计谋无法在结算阶段外规则时使用。

# 指挥阶段

指挥官分析战场的局势，巩固他们的目标，然后调整战斗计划并制定用以击败敌人的全新战术和策略。

如果您的军队饱经战火淬炼，您便可在己方指挥阶段开始且尚未进行任何操作时获得 1 点指挥点数 (CP)。这被称为“战火淬炼 CP 奖励”。您可以在《战锤 40000》核心规则书中查看更多关于饱经战火淬炼的军队和指挥点数的信息。

数据表上的某些技能和某些计谋可以在您的指挥阶段中使用。此外，某些任务可能会带有在指挥阶段生效的规则。您和对手将所有这类规则（如果有的话）结算完毕后，便进入您的移动阶段。您可以在《战锤 40000》核心规则书中找到更多关于计谋的信息。

- **战火淬炼 CP 奖励：** 如果军队饱经战火淬炼，您便可获得 1 点 CP。
- 结算所有在指挥阶段生效的规则。
- 进入移动阶段（第 10 页）。

# 移动阶段

当军队行军穿过战场来夺取优势位置时，大地都因这行军的脚步和机器的轰鸣而震颤。

移动阶段分为两个步骤。首先，移动您的单位。随后，部署尚未抵达的增援单位。

1. 移动单位
2. 增援

## 1. 移动单位

从您的军队中选择一个单位进行移动，从而开始您的移动阶段：该单位可进行一次常规移动，也可进行突进或保持静止（参见右文）。如果单位在被选来进行移动时位于敌方模型的战斗范围（第4页）之内，那么该单位无法进行常规移动或突进，只能保持静止或后撤（参见右文）。该单位移动完毕后，您可以选择军队中的另一单位以相同方式移动，以此类推，直到您移动完所有想要移动的单位。

移动单位时，您可以移动单位中的任意模型（您也可以选择不移动其中的某些模型）。移动模型时，您可以随时旋转模型并/或沿任何路径改变它在战场上的位置，不过模型底座（或外壳）的任何部分都不能穿过其他模型的底座（或外壳），并且模型的任何部分（包括底座）都不能穿过战场的边缘。移动模型时，您还可以旋转模型上任何可移动的部位（比如炮塔和舷侧）。测量模型移动了多少距离时，以该模型底座（或外壳）移动距离最远的点为基准进行测量（包括旋转的部分）。

请记住，单位在结束任何类型的移动时都必须保持单位凝聚力（第4页）。如果无法满足条件，则不可进行该次移动。在每个移动阶段中，每个单位只能进行一次移动。移动完所有您想要移动的单位之后，进入移动阶段的增援步骤。

- 选择您军队中的一个单位进行移动。
- 单位移动时，可进行常规移动、突进或保持静止。
- 位于任何敌方模型战斗范围之内内的单位只能进行后撤或保持静止。
- 选择您军队中的另一个单位进行移动。
- 所有单位均已完成移动后，进入增援步骤（第11页）。

### 常规移动

当单位进行常规移动时，单位中的每个模型都可以移动等于或少于其数据表所示移动属性 (M) 的英寸数，但不可移动至敌方模型的战斗范围之内（第4页）。

- **常规移动：**模型最多可移动 M 英寸。
- 不能移动至任何敌方模型的战斗范围之内。

### 突进

当单位进行突进时，为该单位进行一次突进掷骰，掷一枚 D6 骰子。在当前阶段中，将该单位中每个模型的移动属性 (M) 增加等同于掷骰结果的英寸数。该单位中的每个模型随后都可移动等于或少于该移动属性总和的英寸数，但不可移动至敌方模型的战斗范围之内。单位无法在进行过突进的回合中射击和冲锋。

- **突进：**模型最多可突进 M+D6 英寸。
- 不能移动至敌方模型的战斗范围之内。
- 进行过突进的单位无法在同一回合中射击和冲锋。

### 保持静止

如果单位保持静止，那么单位中的所有模型在该阶段中都无法移动。您军队中所有位于战场但未在移动阶段的移动单位步骤中移动的单位都将被视作在该阶段中保持静止。

- **保持静止：**模型不能在此阶段移动。

### 后撤

当单位后撤时，该单位中的所有模型都可以移动等于或少于其数据表所示移动属性 (M) 的英寸数，移动过程中，模型可以移动至敌方模型的战斗范围之内，但模型不可在敌方模型战斗范围之内结束移动——如果无法满足该条件，单位便无法后撤。单位无法在进行过后撤的回合中冲锋。单位无法在进行过后撤的回合中射击和尝试操控灵能，除非该单位是巨型单位。

- **后撤：**模型最多可移动 M 英寸。
- 进行过后撤的单位无法在同一回合中冲锋。
- 进行过后撤的单位无法在同一回合中射击和操控灵能，除非该单位是巨型单位。

## 2. 增援

某些单位的规则允许它们在战斗开始时处于战场之外；这类单位被称为“增援”，并且将在战斗开始后按照各自的规则抵达战场。战斗结束时仍未部署至战场的所有增援单位都将被算作已被摧毁。

如果您有任何增援单位，便可在移动阶段的这个步骤中选择这些单位，并将其逐一部署至战场。当您部署完所有想在本回合中部署的增援单位后，移动阶段结束，进入灵能阶段。允许单位处于战场之外的规则将详细说明部署增援单位的方法。

无论出于何种原因，增援单位都无法在抵达战场的同一回合中进行常规移动、突进、后撤和保持静止，但可以执行其他常规行动（如射击、冲锋、肉搏等）。作为增援抵达的单位模型将被算作在此移动阶段中移动了等于其移动属性 (M) 的英寸数。如果单位模型具有最小移动属性，则这些模型将被算作移动了等于其最小移动属性的英寸数。

- **增援单位：**无需在战斗开始时部署至战场的单位。
- 按照允许您的单位在战斗开始时处于战场之外的规则逐一部署您的增援单位。
- 增援单位本回合中无法进行常规移动、突进、后撤和保持静止。
- 增援单位始终被算作在本回合中进行过移动。
- 战斗结束时仍未部署至战场的所有增援单位都将被算作已被摧毁。
- 所有增援单位均部署完毕后，进入灵能阶段（第 14 页）。

### 越过地形移动

模型在进行任何类型的移动时都可以越过地形模型，但不能穿过地形模型（也就是说，模型无法穿过墙壁，但可以攀爬或翻越墙壁）。

模型可以穿过高度为 1 英寸或更低的地形模型，通过这类地形模型时上下移动的垂直距离不会算在移动距离之内。模型可以凭借垂直移动爬上、爬下或翻越任何高于此高度的地形模型，此时垂直上下的距离将算在移动距离之内。模型不能在攀爬过程中结束任何移动行动——如果模型因此无法结束移动，则不能进行该移动。

- 模型可以自由穿过高度为 1 英寸或更低的地形模型。
- 模型不能穿过更高的地形模型，但可以上下攀爬它们。

### 飞行

如果某个单位的数据表上具有飞行关键词，那么该单位进行常规移动、突进或后撤时，单位中的模型可以穿过其他模型（及模型底座），也可以移动至敌方模型的战斗范围之内。此外，这类模型垂直上下移动的距离不会算在移动距离之内。不过，这类模型在结束移动时，既不能位于其他模型（或模型底座）之上，也不能位于任何敌方模型的战斗范围之内。

- 飞行模型进行常规移动、突进或后撤时可以穿过其他模型。
- 飞行模型进行常规移动、突进或后撤时垂直移动距离不会算在移动距离之内。

## 运输工具

某些模型具有**运输工具**关键词。下列规则介绍了单位如何登上和离开运输工具，以及运输工具如何在战场上运送乘客。

### 运输能力

所有**运输工具**模型的数据表上都列有运输能力。此项数据决定了该运输工具模型能够运输的己方模型数量和类型。运输工具不可超载。

战斗开始时，单位可以登上**运输工具**，无需单独进行部署——部署前您需要公布哪些单位登上了**运输工具**模型。

- **运输能力：**运输工具能够搭载的最大模型数量。
- 单位可以以登上**运输工具**的状态开始战斗。

### 登上

单位进行常规移动、突进或后撤时，如果单位中的所有模型都移动至某个己方**运输工具**模型 3 英寸范围内，该单位便可登上该运输工具。单位无法登上位于敌方模型战斗范围内的**运输工具**模型，也无法登上同一阶段中曾经离开过的**运输工具**模型。将单位从战场移除并放至一边——这便代表该单位已经登上了运输工具。

单位登上运输工具后通常便无法进行任何动作，并且不会受到任何形式的影响。除非另有说明，否则技能不会对登上运输工具的单位生效，计谋也无法用于影响登上运输工具的单位。在判定任何规则时，如果单位登上的**运输工具**模型进行过常规移动、突进、后撤或保持静止行动，那么也算作单位本身在该回合中进行过相同类型的移动。

- 如果单位中所有模型在结束常规移动、突进或后撤行动时全都位于某个己方**运输工具** 3 英寸以内，该单位便可登上该运输工具。
- 单位不可登上位于任何敌方模型战斗范围内的**运输工具**。
- 单位无法在同一阶段中同时登上和离开运输工具。
- 登上**运输工具**的单位无法进行任何动作，也不会受到任何影响。

### 离开

如果某个单位在移动阶段开始时登上某个**运输工具**，那么只要该运输工具模型在该阶段中尚未进行过常规移动、突进和后撤行动，该单位就可以在该阶段中离开它。

单位离开时，您需要将单位部署在完全位于**运输工具**模型 3 英寸以内、所有敌方模型战斗范围外的位置。

离开运输工具后的单位随后可以在该回合剩余时间内执行常规行动（移动、射击、冲锋、肉搏等），但无论单位中的模型是否进行过移动，都将被算作已经在该回合进行过移动（即不会算作保持静止）。

- 移动阶段开始时已经登上**运输工具**的单位可以在该阶段离开运输工具。
- 单位必须在搭载的**运输工具**移动前离开。
- 离开**运输工具**的单位必须全部署在运输工具 3 英寸以内、所有敌方模型战斗范围外。
- 离开运输工具的单位将被算作在本回合中进行过移动。

### 被摧毁的运输工具

如果**运输工具**模型被摧毁（第 6 页）且该模型具有“自爆”技能（或类似技能），那么您应该先掷骰判定自爆是否生效并结算附近单位受到的伤害，然后再将搭载其中的所有单位（如果有的话）部署至战场。如果被摧毁的**运输工具**模型中有任何单位存在，这些单位必须立即离开运输工具（参见上文），然后再将运输工具移出战场：这些单位不会受到被摧毁的运输工具模型的“自爆”技能（或类似技能）影响，但是您必须为每一个部署至战场的模型掷一枚 D6 骰子。每当掷骰结果为 1 点时，离开运输工具的一个模型（由您自行选择）将被摧毁。离开被摧毁**运输工具**模型的单位无法在同一回合中宣布冲锋（第 19 页）和进行英勇突进（第 20 页）。

- 当**运输工具**被摧毁时，结算其“自爆”技能（如果有的话）。
- 所有乘坐其中的单位随后必须离开运输工具。
- 为每个离开运输工具的模型掷一枚 D6 骰子；每当结果为 1 点时，摧毁一个模型。
- 离开运输工具的单位在同一回合中无法冲锋和发动英勇突进。

## 飞行器

某些模型具有**飞行器**关键词。作为对“飞行”规则（第 11 页）的补充，以下规则将进一步介绍这类单位如何穿越战场以及其他单位如何在这些单位下方移动。

### 最小移动

**飞行器**模型的移动属性通常由两个数值组成。第一个是该模型的最小移动属性——在移动阶段中，该模型底座的各个部分与其初始位置的距离不得小于此数值。第二个则是该模型的最大移动属性——模型底座各个部分的移动距离不能超过此数值。如果**飞行器**模型的移动属性获得修正，则其最小和最大移动属性将一同得到修正。

如果**飞行器**模型无法进行最小移动，或是进行最小移动后将导致该模型的任何部分（包括底座）超出战场边缘，那么除非您正在使用战略预备役规则，否则将该模型算作被摧毁并将其移出战场（如果该**飞行器**是**运输工具**，那么将它当前搭载的所有模型也一并算作被摧毁）。战略预备役规则请参见《战锤 40000》核心规则书。

- **最小移动**：模型移动的英寸数不得小于其最小移动属性。
- 如果模型无法进行最小移动，便会被摧毁（除非您正在使用战略预备役规则）。

### 飞行器战斗范围

与其他模型一样，**飞行器**模型也有战斗范围（第 4 页），但需遵循以下规则和例外——它们考虑到了**飞行器**模型在高空飞行而非在地面移动的独有情况。

模型进行任何类型的移动时，可以穿过**飞行器**模型（及其底座），也可以移动至敌方**飞行器**模型的战斗范围内，但在结束移动时不可位于另一模型（或底座）之上，也不可位于任何敌方**飞行器**模型的战斗范围之内。

在移动阶段选择**飞行器**单位进行移动时，即使该单位战斗范围内存在敌方单位，该**飞行器**单位仍然可以进行常规移动或突进（即该单位不必非得后撤或保持静止）。

在移动阶段选择单位移动时，如果该单位战斗范围内存在的敌方模型只有**飞行器**模型，那么该单位仍然可以进行常规移动或突进（即该单位不必非得后撤或保持静止）。

- 模型可以移动至敌方**飞行器**的战斗范围之内。
- 模型在进行任何类型的移动时都可以穿过**飞行器**模型（及其底座）。
- 即使位于敌方模型的战斗范围之内，**飞行器**也可以进行常规移动或突进。
- 仅位于敌方**飞行器**模型战斗范围之内内的单位可以进行常规移动或突进。

### 英勇突进、切入、巩固战果和飞行器

单位在任何时候因发动英勇突进（第 20 页）、切入（第 21 页）或巩固战果（第 22 页）而移动时，结束移动时都必须更加靠近距离最近的敌方模型。无论是上述何种情况，在计算距离最近的模型时必须排除**飞行器**模型，除非进行该次移动的单位能够飞行。

- 模型在进行英勇突进、切入或巩固战果时，可以忽视**飞行器**（除非进行移动的单位能够飞行）。

# 灵能阶段

奥术师和术士们操控着奇异的亚空间能量支援盟友和毁灭敌人。但是，驾驭这样的力量是有风险的，一个小小的失误，就会对周遭一整片造成灭顶之灾。

某些模型具有**灵能者**关键词。在灵能阶段中，**灵能者**可以尝试操控灵能和化解敌方灵能。

从您位于战场的军队中选择一个符合条件的**灵能者**单位来开始您的灵能阶段。在此回合中进行过后撤的**灵能者**单位（**巨型**单位除外）不符合条件。如果您位于战场的军队中没有任何符合条件的**灵能者**单位，且灵能阶段中也不需要结算其他任何规则，那么灵能阶段结束。

从军队中选择了符合条件的**灵能者**单位后，您可以尝试用该单位操控一种或多种灵能。当您用该单位操控完所有想要操控的灵能之后，您可以从军队中选择另一个符合条件的**灵能者**单位并尝试操控灵能，以此类推，直到您使用了所有想要使用的**灵能者**单位操控灵能。

在每个灵能阶段中，每个单位只有一次被选来操控灵能的机会。当战场上没有任何您想要用来操控灵能的可用**灵能者**单位时，您的灵能阶段结束，进入您的射击阶段。

- 从您的军队中选择一个**灵能者**尝试操控灵能。
- 从您的军队中选择另一个**灵能者**尝试操控灵能。
- 所有**灵能者**均操控完灵能后，进入射击阶段（第15页）。

## 灵能

所有**灵能者**都掌握**重击**灵能（第15页）。有些**灵能者**会掌握其他灵能，代替**重击**或是作为它的补充——单位的数据表和您使用的其他补充规则将清楚说明每名**灵能者**掌握的灵能。每种灵能都有一个亚空间充能值——这个数值越高，灵能就越难操控。**灵能者**单位在战斗开始前需要先聚积能量。

- 所有**灵能者**都掌握**重击**灵能。
- **灵能者**也可能掌握其他灵能，具体如其数据表所示。

## 操控灵能

选择**灵能者**单位操控灵能时，您需要选择该单位掌握的一种灵能来操控。除了**重击**，同一战斗轮次中同一灵能您只能尝试操控一次，哪怕使用不同的**灵能者**单位也是如此。

要想操控灵能，您必须先通过灵能测试。对方玩家可以正在尝试操控灵能的**灵能者**单位24英寸以内选择一个**灵能者**单位，并尝试通过化解巫术测试在您操控的灵能效果判定前将其化解。

如果灵能测试成功，并且灵能未因化解巫术测试而遭到化解，您便能成功操控该灵能，随后按照其描述判定效果。如果**灵能者**单位可以在灵能阶段中尝试操控多种灵能，您便可按照上述规则尝试逐一操控灵能。每个**灵能者**单位在灵能阶段中可以尝试操控的灵能数量都列于其数据表中。

- 选择灵能。
- 除**重击**灵能外，同一战斗轮次中同一灵能只能被选择一次。
- 进行灵能测试来尝试操控灵能。
- 对手可以进行化解巫术测试来尝试化解灵能。
- 如果成功操控灵能，结算灵能的效果。
- 选择另一灵能。

## 灵能测试

**灵能者**单位尝试操控灵能时，您必须为该单位进行2D6掷骰来进行灵能测试。如果总点数大于或等于该灵能的亚空间充能值，您便通过了灵能测试。如果您在进行灵能测试时掷出了两个1或两个6，该单位将立刻遭到亚空间反噬。

- **灵能测试**：如果2D6掷骰结果等于或大于灵能的亚空间充能值，则灵能测试通过。
- 如果结果出现两个1或两个6，**灵能者**将遭到亚空间反噬。

## 化解巫术

**灵能者**单位尝试化解灵能时，您必须为该单位进行2D6掷骰来进行化解巫术测试。如果总点数大于灵能测试的结果，您便通过了化解巫术测试，该灵能将被化解。针对每种灵能只能进行一次化解尝试。如果某**灵能者**单位可以在灵能阶段尝试化解多种灵能，这一点将在其数据表中列出。

- **化解巫术**：如果2D6掷骰结果大于敌方**灵能者**灵能测试的结果，则化解巫术测试通过。
- 针对每种灵能只能进行一次化解尝试。

## 重击

**重击**的亚空间充能值为 5。您军队中的单位在此阶段中每尝试操控一次该灵能，无论是否成功，该灵能的亚空间充能值都将增加 1 点。如果成功操控，该灵能者 18 英寸以内最近的可视敌方单位将受到 D3 处致命伤（第 19 页）。如果灵能测试结果为 11 点及以上，该单位将受到 D6 处致命伤。

- **亚空间充能值 5：**灵能测试需要掷出 5+ 才能成功操控**重击**灵能。
- 本阶段中每尝试操控一次**重击**，其亚空间充能值就增加 1 点。
- 如果成功操控，18 英寸以内最近的可视敌方单位将受到 D3 处致命伤。
- 如果灵能测试结果为 11+，则敌方单位受到 D6 处致命伤。

## 亚空间反噬

**灵能者**单位如果受到亚空间反噬，将受到 D3 处致命伤。如果**灵能者**单位在尝试操控灵能时因亚空间反噬而被摧毁，该次灵能操控便自动失败。如果**灵能者**单位因亚空间反噬而被摧毁，那么在将该单位最后一个模型移出战场之前，该单位 6 英寸以内的所有单位将立刻受到 D3 处致命伤。

- **亚空间反噬：**操控灵能的**灵能者**单位受到 D3 处致命伤。
- 如果**灵能者**单位被摧毁，则灵能操控失败。
- 如果**灵能者**单位被摧毁，该单位 6 英寸以内的其他所有单位受到 D3 处致命伤。

# 射击阶段

枪炮轰鸣，弹如雨下。爆炸声中炮口在昏暗里闪耀着火光，而激光射线将战争的浓雾都照亮，战场上到处都是废弃的弹夹。

从您的军队中选择一个符合条件的单位进行射击来开始您的射击阶段。符合条件的单位指内含一个或多个装备有远程武器的模型的单位。在本回合中已经进行过突进和后撤（**巨型**单位除外）的单位不符合条件。如果您没有任何符合条件的单位，您的射击阶段便告结束。使用一个符合条件的单位进行过射击之后，您可以接着选择另一个符合条件的单位，以此类推，直到您使用了所有想要使用的单位进行射击。

当您选择单位射击时，您可以自行选择目标并结算使用该单位模型装备的任意或所有远程武器进行的攻击（每把远程武器每个阶段只能射击一次）。单位模型装备的远程武器可参见其数据表。

在每个射击阶段中，每个单位只能进行一次射击。当您使用所有想要使用且符合条件的单位进行过射击之后，您的射击阶段结束，进入冲锋阶段。

- 选择您军队中的一个单位射击。
- 单位射击时，先选择目标，然后结算该单位模型装备的任何或所有远程武器的攻击。
- 选择您军队中的另一个单位射击。
- 所有单位射击完毕后，进入冲锋阶段（第 19 页）。

## 选择目标

当单位射击时，您必须在结算任何攻击之前，先为单位模型攻击使用的所有远程武器选择目标单位。如果某模型有多把远程武器，那么它可以用所有武器射击同一目标，也可以用这些武器射击不同目标。同样，如果某单位有多个模型，也可射击相同或不同目标。不管怎样，在选择目标单位时，您必须在结算任何攻击之前宣布使用哪一把武器攻击该目标单位。如果有武器带有多种武器资料，您还必须宣布使用哪一种武器资料。

只有敌方单位能被选为攻击目标。如要命中敌方单位，该单位中必须至少有一个模型位于射击武器的射程之内（即位于武器的射程属性范围内）且对射击模型可见。如果无法确定，可以弯腰从射击模型背后查看和确认目标的任何部分是否可见。在确定攻击目标的可见性时，默认模型的视线可以穿透同一单位的其他模型。如果某武器没有任何符合条件的目标，便不能使用该武器攻击。如果某个单位的所有远程武器均没有符合条件的目标，那么整个该单位都不能进行射击。

如果为单位选择了多个目标，您必须依次结算针对每个目标的攻击。如果您的单位使用多把武器射击某个目标，且这些武器拥有不同的属性资料，那么当您结算完其中一把武器的攻击之后，如果有其他射击该单位的武器也使用相同的属性资料，您应先结算这些武器的攻击，然后再结算其他使用不同属性资料的武器的攻击。

需要注意的是，只要目标单位中有一个模型在它被选为目标时对射击模型可见且位于射击武器的射程之内，那么武器的攻击

便始终对该目标单位有效，哪怕在您进行结算时目标单位中已经没有模型对攻击模型可见或位于其射程之内（这种情况可能是出于先结算了其他武器的攻击而使目标单位中的模型被摧毁并被移出战场）。

- 在结算任何攻击之前，为所有武器选择目标。
- 目标单位中必须至少有一个模型对攻击模型可见且位于射击武器的射程之内。
- 如果某单位以多个单位为目标，必须结算完针对同一目标的所有攻击后再结算针对下一个目标的攻击。
- 如果单位使用多把武器进行射击，必须先结算所有使用相同武器资料的武器的攻击，然后再结算其他攻击。

例如：詹姆斯选择一队混沌星际战士进行射击。这个单位包含十个模型：一个模型装备激光炮，一个模型装备热熔枪，剩余八个模型装备爆矢枪。选择该单位后，詹姆斯将他们的攻击如下分配：激光炮以一个敌方载具单位为目标，热熔枪和所有爆矢枪则以一个敌方步兵单位为目标。所有武器的射程都能覆盖到它们各自的目标单位，并且所有目标都对所有射击模型可见。詹姆斯决定先结算以步兵单位为目标的攻击，以爆矢枪率先开始射击。所有爆矢枪攻击结算完毕后，接着结算热熔枪攻击。所有以步兵单位为目标的攻击结算完毕后，詹姆斯就可以结算以载具单位目标的激光炮攻击了。

## 战斗锁定

位于任何敌方模型战斗范围内（第 4 页）的单位模型无法使用远程武器进行攻击。此外，模型也无法射击位于您军队中任何其他单位战斗范围内的敌方单位——因为误伤友军的风险太大。

- 位于任何敌方单位战斗范围内的单位都无法射击。
- 单位无法射击位于任何己方单位战斗范围内的目标。

## 攻击次数

模型使用远程武器射击时，会发起若干次攻击。您要对发动的每次攻击进行一次命中掷骰（参见第 18 页“发动攻击”）。

模型使用远程武器发动攻击的次数可参见该武器资料上武器类型之后标明的数字。例如，使用“突击型 1”武器的模型可以用该武器发起一次攻击；而使用“重型 3”武器的模型则可以发起三次攻击，以此类推。

- 同一把远程武器的所有攻击必须射击同一个目标单位。
- 攻击次数 = 武器类型之后标明的数字。

## 不倦的巨炮

即便所在单位位于敌方单位的战斗范围之内，**载具**或**凶兽**模型也可以使用远程武器发动攻击，但只能以战斗范围内的敌方单位为目标发动这类攻击。在这样的情形下，即使有其他己方单位位于同一敌方单位的战斗范围内，**载具**和**凶兽**模型仍然能够以该敌方单位为目标。需要注意的是，如果**载具**或**凶兽**单位拥有一把以上的远程武器，您仍然可以将射击模型单位战斗范围外的单位选为目标，但前提是射击模型单位战斗范围内的所有敌方单位在您结算攻击时均已被摧毁。此外，在结算**载具**或**凶兽**模型使用重型武器发起的攻击时，如果该模型单位的战斗范围内有任何敌方单位，便将该武器所做攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

- **凶兽**和**载具**即使位于敌方单位的战斗范围内，也可以使用远程武器射击。
- **凶兽**和**载具**能够以其他单位为目标，但如果战斗范围内有任何敌方模型，便无法结算这些攻击。
- **凶兽**和**载具**使用重型武器攻击时，如果战斗范围内有任何敌方单位，命中掷骰结果便会减少 1 点。

## 当心，长官

如果某个单位包含任何耐伤属性为 9 点或以下且持有远程武器的**角色**模型，同时该单位位于其他任何己方**载具**或**凶兽**单位 3 英寸以内，或是位于拥有 3 个或以上模型的其他任何己方单位 3 英寸以内，那么除非该**角色**单位对射击模型可见并且是射击模型最近的敌方单位，否则它不可被选为目标——混乱的战斗会使它难以辨别。在判定目标是否是距离射击模型最近的敌方单位时，忽略其他耐伤属性在 9 点或以下的敌方**角色**模型。

- 无法射击耐伤属性在 9 点或以下且位于己方单位（**凶兽**、**载具**或拥有 3+ 个模型的单位）3 英寸以内的敌方**角色**，除非该单位是距离最近的目标。

# 远程武器类型

远程武器有五种类型：突击型、重型、快速射击型、手雷以及手枪。武器的类型可能会影响其攻击次数（参见第 17 页）。此外，每种类型的远程武器都会有一条附加规则，可能会在相应的情形下影响武器的精准度或者射击的时机。如下所示：



## 突击型

突击型武器射击起来快速而随意，战士们可以端着它们一边肆无忌惮地开火，一边冲进战斗。

如果单位包含任何装备了突击型武器的模型，那么即使该单位在本回合中进行过突进，您依然可以选择该单位在您的射击阶段进行射击，但您只能结算使用突击型武器发起的攻击。如果模型在单位进行过突进的回合中使用突击型武器射击，那么在结算该武器的攻击时，将其命中掷骰结果减少 1 点。

- 即使射击模型的单位进行过突进，也可进行射击。
- 如果射击模型的单位进行过突进，命中掷骰结果便会减少 1 点。



## 重型

重型武器是战场上最庞大的枪械，但它们需要支架支撑才能发挥出最大威力，而且在近距离作战时十分笨重。

当步兵模型使用重型武器射击时，如果射击模型所在单位在本回合中出于任何原因进行过移动（比如在本回合中进行过常规移动（第 10 页）），那么在结算该武器的攻击时，将其命中掷骰结果减少 1 点。

- 如果射击模型是步兵且所在单位在本回合进行过移动，命中掷骰结果便会减少 1 点。



## 快速射击型

快速射击型武器用途广泛，既能进行远距离点射，也可以实现近距离的火力微调。

使用快速射击型武器射击时，如果目标位于武器一半射程的范围内，模型便可获得双倍的攻击次数。

- 如果目标位于一半射程以内，则攻击次数翻倍。



## 手雷

手雷是手持的爆炸性装置，通常在小队提供火力掩护时，由战士投向敌人。

单位在射击时，其中一个装备手雷的模型可以用手雷替代其他武器发动攻击并结算。

- 单位攻击时，只有一个模型可以使用手雷。



## 手枪

由于尺寸小巧，手枪可以用在近距离作战中进行近距离平射。

即使位于敌方单位的战斗范围内，模型仍可以使用手枪进行攻击，但只能以位于己方单位战斗范围内的模型为目标。在这样的情形下，即使有其他己方单位位于同一敌方单位的战斗范围内，该模型仍然能够以该敌方单位为目标。

如果某模型同时装备了手枪和其他类型的远程武器（例如，一把手枪和一把快速射击型武器），那么在射击时，该模型可以用手枪或者其他远程武器进行射击。您需要在选择目标前决定使用哪种武器射击（手枪或非手枪）。

- 即使射击模型的单位位于敌方单位的战斗范围之内，也可进行射击。
- 无法与其他类型的武器一同射击。

## 爆炸武器

某些武器的资料技能中列有“爆炸”字样。这些武器被称为爆炸武器。爆炸武器除了遵循常规规则，还需遵循以下规则：

1. 若爆炸武器以拥有 6-10 个模型的单位为目标，那么每次至少可以发起 3 次攻击。因此，在确定该武器的攻击次数时，若掷骰结果低于 3，则可直接发起 3 次攻击。例如，如果某个拥有“爆炸”规则的手雷 D6 武器以一个拥有 6 个或更多模型的单位为目标，并且在判定进行多少次攻击时您的掷骰结果为 2 点，则将该结果算作 3 点，因此该武器将进行三次攻击。
2. 若使用爆炸武器攻击拥有 11 个或更多模型的单位，不必通过掷骰随机确定进行多少次攻击——直接进行最大次数的攻击。例如，如果某个带有爆炸规则的手雷 D6 武器以一个拥有 11 个或更多模型的单位为目标，那么该武器可以进行六次攻击。

爆炸武器绝不可用于攻击位于射击模型单位战斗范围内的单位，即便该武器是手枪或者射击模型是**载具**或**凶兽**也依然如此——近距离发射高爆炸药并非明智之举。

- **爆炸武器**：攻击拥有 6+ 个模型的单位时，最少可攻击三次。攻击拥有 11+ 个模型的单位时，始终进行最大次数的攻击。
- 不得用于攻击射击单位战斗范围内的单位。

# 发动攻击

攻击可使用远程或近战武器发动。攻击可以逐一结算，在某些情况下您也可以同时结算多次攻击。在逐一发动攻击时，您需要遵循以下流程：

## 1. 命中掷骰

单位发动攻击时，掷一枚 D6 骰子，为攻击进行命中掷骰。如果命中掷骰的结果等于或大于攻击模型的射击技巧 (BS) 属性（使用远程武器发动的攻击）或械斗技巧 (WS) 属性（使用近战武器发动的攻击），则该次攻击成功命中一次目标单位。反之则攻击失败，攻击流程就此停止。

如果使用具有“自动命中目标”能力的武器发动攻击，则无需进行命中掷骰——该攻击将直接成功命中一次目标单位。结果为 6 点的未修正命中掷骰必定命中，而结果为 1 点的未修正命中掷骰必定失败。命中掷骰的修正不得超过 -1 或 +1。也就是说，在某次命中掷骰的所有可累积修正都计算完毕后，如果总修正为 -2 或更糟，便将其算作 -1。同样，在某次命中掷骰的所有可累积修正都计算完毕后，如果总修正为 +2 或更好，便将其算作 +1。

## 2. 致伤掷骰

攻击每成功命中一次目标单位，便掷一枚 D6 骰子为该攻击进行一次致伤掷骰，从而确定该次攻击能否成功致伤目标。所需掷骰结果由武器的威力 (S) 属性和目标的韧性 (T) 属性共同确定，如下表所示：

### 致伤掷骰

攻击者的力量 对比目标的韧性	所需 D6 结果
力量是否达到韧性的 <b>两倍（或更高）</b>	<b>2+</b>
力量是否 <b>高于</b> 韧性	<b>3+</b>
力量是否 <b>等于</b> 韧性	<b>4+</b>
力量是否 <b>低于</b> 韧性	<b>5+</b>
力量是否不及韧性 <b>的一半（或更少）</b>	<b>6+</b>

如果致伤掷骰结果小于所需点数，攻击即告失败，攻击流程结束。结果为 6 点的未修正致伤掷骰必定致伤目标，而结果为 1 点的未修正致伤掷骰必定失败。致伤掷骰的修正值不能超过 -1 或 +1。也就是说，在某次致伤掷骰的所有可累积修正都计算完毕后，如果总修正为 -2 或更糟，便将其算作 -1。同样，在某次致伤掷骰的所有可累积修正都计算完毕后，如果总修正为 +2 或更好，便将其算作 +1。

## 3. 分配攻击

如果某次攻击成功致伤目标单位，那么控制目标单位的玩家需要将攻击分配给目标单位中的一个模型（该模型可以是单位中的任何一个模型，不一定非得对攻击模型可见或位于其射程之内）。如果目标单位中的某个模型已经在本阶段失去过耐伤点数或是被分配过攻击，则必须将这次攻击分配给该模型。

## 4. 豁免掷骰

随后，控制目标单位的玩家掷一枚 D6 骰子进行一次豁免掷骰，并用该次攻击所用武器的护甲穿透 (AP) 属性修正掷骰结果。例如，如果武器拥有 -1 的护甲穿透，那么豁免掷骰的结果需要减去 1 点。如果最终结果等于或大于被分配攻击模型的豁免 (Sv) 属性，则豁免掷骰成功，攻击流程结束。如果最终结果小于模型的豁免属性，则豁免掷骰失败，模型受到伤害。结果为 1 点的未修正掷骰必定失败。

## 5. 造成伤害

造成的伤害与攻击所用武器的伤害 (D) 属性相等。模型每受到一点伤害，就失去一点耐伤。如果某个模型的耐伤降至 0 点或以下，该模型便会被摧毁和移出游戏。如果某个模型因某次攻击而失去多点耐伤并被摧毁，那么该次攻击造成的溢出伤害将丢失和失效。

- **命中掷骰（远程武器）**：掷一枚 D6 骰子；如果掷骰结果等于或大于攻击模型的 BS，则成功命中。否则攻击失败。
- **命中掷骰（近战武器）**：掷一枚 D6 骰子；如果掷骰结果等于或大于攻击模型的 WS，则成功命中。否则攻击失败。
- **致伤掷骰**：掷一枚 D6 骰子，然后参照左侧表格比较攻击的力量属性与目标的韧性属性。若结果等于或大于所需点数，目标便损失耐伤。否则攻击失败。
- **分配攻击**：控制目标单位的玩家选择该单位中的一个模型。如果该单位中的某个模型已经在本阶段失去过耐伤点数或是被分配过攻击，则必须选择该模型。
- **豁免掷骰**：掷一枚 D6 骰子，并用攻击的 AP 属性修正掷骰结果。如果最终结果小于所选模型的豁免属性，则豁免掷骰失败，所选模型受到伤害。否则该次攻击将被豁免。
- **造成伤害**：所选模型失去等于该次攻击 D 属性的耐伤。
- 如果模型因某次攻击而被摧毁，该次攻击溢出的所有伤害都将丢失。
- 结果为 1 点的未修正命中掷骰、致伤掷骰和豁免掷骰必定失败。
- 结果为 6 点的未修正命中掷骰和致伤掷骰必定成功。
- 命中掷骰和致伤掷骰的修正不能超过 -1 或 +1。

## 无敌豁免

某些模型拥有无敌豁免。每当攻击被分配给具有无敌豁免的模型时，您可以从该模型的常规豁免 (Sv) 属性或者无敌豁免中选择一个来使用，但不能同时使用两者。如果具有多个无敌豁免，模型只能使用其中一个——您需要选择使用哪一个。如果模型使用了无敌豁免，便不会受到武器的护甲穿透的影响。

- **无敌豁免：**不受攻击武器的 AP 属性修正的豁免掷骰。
- 拥有无敌豁免的模型可使用无敌豁免代替常规 Sv 属性。

## 致命伤

某些攻击会造成致命伤——没有护甲和力场护盾能抵御住这些强力攻击。每处致命伤会对目标单位造成 1 点伤害，并且它们只能逐一应用。玩家无需对致命伤进行致伤掷骰和豁免掷骰（包括无敌豁免）——像分配其他攻击一样进行分配，并对目标单位中的模型造成伤害（第 18 页）。与常规攻击造成的伤害不同，致命伤造成的溢出伤害不会丢失。攻击玩家需要继续向目标单位中的另一模型分配伤害，直至所有伤害分配完毕或目标单位被摧毁。

如果某次攻击在造成常规伤害的基础上还会造成致命伤，先结算常规伤害。如果某次攻击在造成常规伤害的基础上还会造成致命伤，但常规伤害随后被豁免，目标单位仍将受到致命伤，如对页所述。如果某个技能对某件武器造成的伤害具有修正效果，并且该武器能够在造成常规伤害的基础上造成致命伤，那么修正效果不会应用于任何致命伤（除非规则另有说明）。

- 单位受到的每一处致命伤都会使单位中的一个模型失去一点耐伤。
- 无法对致命伤进行豁免掷骰。
- 即使常规伤害被豁免，它附加的致命伤也始终生效。

## 无视伤害

某些模型的规则能使其无视伤害。即使模型拥有多条此类规则，您在模型失去耐伤（包括因致命伤而失去的耐伤）时也只能使用其中一条。

- 在忽视每点伤害时模型只能使用一条规则。

# 冲锋阶段

战士们冲进战场，用刀剑、战锤与利爪杀敌。灾难性的屠杀近在眼前，刺耳的战吼和疯狂的叫喊在升腾的烟雾中回响。

冲锋阶段分为两个步骤。首先，使用您的单位冲锋。接着，您的对手进行英勇突进。

1. 冲锋
2. 英勇突进

## 1. 冲锋

开始冲锋阶段时，从您的军队中选择一个符合条件的冲锋单位，并宣布用其发起冲锋。符合条件的单位指冲锋阶段开始时位于任何敌方单位 12 英寸以内的单位。在本轮战斗中进行过突进和后撤行动的单位，以及在冲锋阶段开始时位于任何敌方单位战斗范围内的单位，均不符合条件。如果战场上没有任何您想用来发动冲锋的可用单位，便进入冲锋阶段的英勇突进步骤。在使用一个单位完成冲锋后，您可以接着从军队中选择另一个单位发起冲锋，以此类推，直到您使用了所有想要使用的单位发起冲锋。

在每个冲锋阶段中，每个单位只能冲锋一次。所有您想要用来发起冲锋的可用单位（如果有的话）都宣布并发起了冲锋之后，进入冲锋阶段的英勇突进步骤。

- 选择您军队中的一个单位发起冲锋。
- 用该单位冲锋（参见下文）。
- 选择您军队中的另一个单位发起冲锋。
- 所有单位均已完成冲锋后，进入英勇突进步骤（第 20 页）。

## 用单位冲锋

选择要公布的符合条件的冲锋单位之后，您必须选择该单位 12 英寸以内的一个或多个敌方单位作为冲锋的目标。这次冲锋的目标不需要对发动冲锋的单位可见。随后，为您的单位进行一次 2D6 冲锋掷骰。掷骰结果即为冲锋单位中的所有模型能够移动的最小英寸数，前提是这些模型能够进行此次冲锋移动。单

位要想进行冲锋移动，冲锋掷骰的结果必须足以使该单位在结束移动时保持单位凝聚力（第 4 页）并且位于冲锋目标单位的战斗范围内（第 4 页），同时不可位于非冲锋目标的任何敌方单位的战斗范围内。如果满足此要求，则冲锋成功，单位中的模型按照上述条件进行冲锋移动。如果无法满足此要求，则冲锋失败，冲锋单位中的模型将不会在此阶段移动。

- 公布冲锋的目标（必须位于 12 英寸以内）。
- 冲锋掷骰 = 2D6 英寸。
- 如果掷骰结果无法使冲锋单位移动至所有目标的战斗范围内，则冲锋失败。
- 如果冲锋成功，模型进行冲锋移动。
- 无法冲锋移动至任何非冲锋目标单位的战斗范围之内。

## 2. 英勇突进

您的对手从军队中选择一个符合条件的**角色**单位进行英勇突进（参见下文）。符合条件的**角色**单位指不在任何敌方单位战斗范围内、但位于某个敌方单位水平 3 英寸、垂直 5 英寸以内的角色单位。当对手使用一个**角色**单位完成英勇突进之后，可以接着从军队中选择另一个符合条件的**角色**单位进行英勇突进，以此类推，直到对手使用了所有想要使用的单位进行英勇突进。如果您的对手没有任何符合条件的**角色**单位，冲锋阶段即告结束。

每个单位在每个敌方冲锋阶段中只能进行一次英勇突进。单位在自己的冲锋阶段中不能进行英勇突进。当您对手所有符合条件的**角色**单位都进行过英勇突进之后，您的冲锋阶段结束，进入您的肉搏阶段。

- 选择一个**角色**单位进行英勇突进。
- 如果战斗范围内有任何敌方单位，则无法进行英勇突进。
- 英勇突进的目标必须是水平 3 英寸、垂直 5 英寸以内的一个敌方单位。
- 选择另一个**角色**单位进行英勇突进。
- 所有**角色**单位均完成英勇突进之后，进入肉搏阶段（第 21 页）。

### 进行英勇突进

单位进行英勇突进时，您可以将该单位中的每个模型移动最多 3 英寸，此过程称为“英勇突进移动”。单位中的所有模型在结束英勇突进移动时必须向距离最近的敌方模型靠近一段距离。请记住，单位在结束任何类型的移动时都必须保持单位凝聚力（第 4 页）。

- **英勇突进**：最多移动 3 英寸。
- 结束移动时必须向距离最近的敌方模型靠近一段距离。

### 越过地形冲锋

除非另有说明，否则模型在进行冲锋移动时只能越过地形模型，而无法穿过它（因此模型无法穿过墙壁和树木，但可以爬上或翻越它们）。

模型可以穿过高度为 1 英寸或更低的地形模型，通过这类地形模型时上下移动的垂直距离不会算在移动距离之内。模型可以凭借垂直移动爬上、爬下或翻越任何高于此高度的地形模型，此时垂直上下的距离将算在冲锋移动距离之内。模型不能在攀爬过程中完成冲锋移动——如果模型因此无法进行冲锋移动，则冲锋失败。

- 模型可以自由穿过高度为 1 英寸或更低的地形模型。
- 模型不能穿过更高的地形模型，但可以上下攀爬它们。

### 飞行冲锋

如果某个单位的数据表具有**飞行**关键词，那么该单位在进行冲锋移动时，其模型可以直接穿过其他模型（及模型底座），但必须像其他模型一样越过地形模型（包括**建筑物**单位）。能够**飞行**的模型不可在另一个模型之上完成任何移动。

- 飞行模型在进行冲锋移动时可以穿过其他模型。
- 飞行模型在进行冲锋移动时需要像其他模型一样穿过地形（包括**建筑物**）。

### 警戒射击

某些规则允许单位在敌方单位冲锋前发动警戒射击。如果敌方单位宣布向您军队中一个或多个拥有此规则的单位发动冲锋，那么所有这些单位都可以在冲锋掷骰前发动警戒射击。战斗范围内有任何敌方单位的单位不能发动警戒射击。警戒射击像常规射击攻击一样结算（虽然是在冲锋阶段结算），并使用所有常规规则，唯一的例外在于，无论射击模型的射击技巧是多少或者是否存在命中掷骰修正，警戒射击始终需要掷出未修正的 6 点命中掷骰结果才算成功命中。此外，当模型进行警戒射击时，其目标为冲锋单位。任何描述为“只能将距离最近的单位选为目标”的规则（比如“当心，长官”）均不适用于警戒射击。

- **警戒射击**：所有可以进行警戒射击的冲锋目标都可以在冲锋掷骰前进行警戒射击。
- 战斗范围内存在敌方单位时无法进行警戒射击。
- 进行警戒射击时，只有掷出未修正的 6 点命中掷骰结果才算成功命中。

# 肉搏阶段

交战两军短兵相接，残忍的屠杀充斥着整个战场。尖牙和利爪刺透躯体。刀剑发出锤击铁砧一般的金铁之声。满心憎恨的仇敌们相互厮杀，鲜血四溅，血肉横飞。

从未进行当前回合的玩家开始，两名玩家轮流从军队中选择一个符合条件的单位进行肉搏（见下文）。符合条件的单位指位于敌方单位战斗范围内且/或在同一回合中进行过冲锋移动的单位。如果两名玩家都没有符合肉搏条件的单位，则肉搏阶段结束。

每个单位在肉搏阶段中只能进行一次肉搏。如果一名玩家所有符合条件的单位都已经进行过肉搏，对方玩家依旧可以继续使用符合条件的剩余单位逐一进行肉搏。需要注意的是，当敌方单位进行过肉搏并完成了巩固战果移动后，之前不符合条件的单位有可能会变得符合条件——然后便可以选择这些单位进行肉搏。当所有符合条件的单位均已完成肉搏后，肉搏阶段结束，进入士气阶段。

- 从您的对手开始，轮流选择单位进行肉搏。
- 单位进行肉搏时会先切入，然后发动近战格斗攻击，然后巩固战果。
- 如果玩家已没有任何可肉搏的单位，其对手玩家可继续使用剩余的单位逐一进行肉搏。
- 所有单位均已完成肉搏后，进入士气阶段（第 23 页）。

## 冲锋单位率先进行肉搏

在本回合中进行过冲锋移动的单位率先在肉搏阶段进行肉搏。也就是说，未在本回合中进行过冲锋移动的单位必须等所有进行过冲锋移动的单位肉搏之后才能进行肉搏。

- 在本回合中进行过冲锋移动的单位可在其他所有单位之前进行肉搏。

## 肉搏

在选择单位进行肉搏时，该单位会先进行切入，然后单位中的模型发起近战格斗攻击，然后单位再巩固战果。

## 切入

单位切入时，您可以将该单位中的每一个模型移动最多 3 英寸，此过程称为“切入移动”。单位中的所有模型在结束切入移动时必须向距离最近的敌方模型靠近一段距离。已经与其他敌方模型接触的模型无法移动，但仍将算作已经进行了切入。请记住，单位在结束任何类型的移动时都必须保持单位凝聚力（第 4 页）。

- 切入：最多移动 3 英寸。
- 结束移动时必须向距离最近的敌方模型靠近一段距离。

## 发动近战格斗攻击

单位在发动近战格斗攻击时，您必须在结算这些攻击前先确定哪些模型可以进行肉搏，以及这些模型的攻击次数，然后再为这些模型发起的所有攻击选择目标单位并宣布这些攻击使用的近战武器。

## 哪些模型进行肉搏

在发动近战格斗攻击时，单位中只有位于敌方单位战斗范围内（第 4 页）或是位于敌方单位 ½ 英寸以内的同单位模型 ½ 英寸以内的模型可以进行肉搏。

- 位于敌方单位战斗范围内的模型可以进行肉搏。
- 位于敌方单位 ½ 英寸以内的同单位模型 ½ 英寸以内的模型可以进行肉搏。

## 攻击次数

模型肉搏时将发动若干次攻击。您要对发动的每次攻击进行一次命中掷骰（参见第 18 页“发动攻击”）。

模型发动攻击的次数取决于其数据表标注的攻击 (A) 属性。例如，一个攻击属性为 2 点的模型可以发动两次攻击。

- 每个可进行肉搏的模型的攻击次数 = A 属性。

## 选择目标

结算任何攻击前，您必须先为模型发动的所有攻击选择目标单位。如果攻击由在本回合中进行过冲锋移动的单位中的模型发动，便只能以该单位选为冲锋对象的敌方单位或是在本回合中进行过英勇突进的敌方单位为目标。如果要将某个敌方单位作为目标，攻击模型必须位于该敌方单位的战斗范围之内，或是位于该敌方单位 ½ 英寸以内的同单位模型 ½ 英寸以内。

如果某模型可以发动多次攻击，那么它既可对同一目标发动所有攻击，也可将攻击分配给不同的敌方单位。同样，如果某单位内含多个模型，那么每个模型都可以攻击相同或不同目标。不论哪种情况，在结算任何攻击之前都应公布哪些攻击以哪些单位为目标，并且，必须结算完针对一个目标的所有攻击后再结算针对下一个目标的攻击。

如果没有符合条件的目标（出于所有敌方单位均位于战斗范围之外等原因），单位便无法发动近战格斗攻击，但依然可以巩固战果（见下文）。

- 如果攻击单位在本回合中进行过冲锋移动，其模型便只能以被该单位选为冲锋对象的敌方单位或是在本回合中进行过英勇突进的敌方单位为目标。
- 在结算任何攻击之前，为所有攻击选择目标。
- 如果某单位以多个单位为目标，必须结算完针对同一目标的所有攻击后再结算针对下一个目标的攻击。

## 选择武器

模型发动近战格斗攻击时必须使用近战武器（即类型为“近战”的武器）。模型装备的武器可参见其数据表。如果模型未装备任何近战武器或是无法用装备的任何近战武器发动攻击，便使用近战格斗武器发动攻击，其具体数据如下：

武器	射程	类型	威力	护甲穿透	伤害
近战格斗武器	近战	近战	同使用者	0	1

如果模型拥有多种近战武器，便应在结算任何攻击前选择使用哪种武器。如果模型拥有多种近战武器，并且可以发动多次攻击，您便可随意分配这些武器和攻击——结算任何攻击前，公布使用哪些武器发动哪些攻击。如果所选武器拥有多种资料，您还必须公布使用哪一种资料。如果您愿意的话，也可以为这类武器发动的不同攻击使用不同的资料。

如果您的单位使用多把近战武器攻击某个单位，且这些武器拥有不同的属性资料，那么当您结算完其中一把武器的攻击之后，如果有其他攻击该单位的武器也使用相同的属性资料，您应先结算这些武器的攻击，然后再结算其他使用不同属性资料的武器攻击。需要注意的是，所有您已经公布的攻击都将始终针对目标单位进行结算，即使当您结算攻击时目标单位中已经没有模型位于范围内也不改变（这种情况可能是出于先结算了攻击模型单位发动的其他攻击而使目标单位中的模型被摧毁并被移出战场）。

- 每次近战格斗攻击均使用近战武器发动。
- 如果模型没有其他近战武器，则使用近战格斗武器资料发动攻击。
- 如果单位使用多把武器进行攻击，必须先结算所有使用相同武器资料的武器的攻击，然后再结算其他攻击。

## 巩固战果

单位巩固战果时，您可以将该单位中的每一个模型移动最多 3 英寸，此过程称为“巩固战果移动”。所有模型在结束巩固战果移动时必须向距离最近的敌方模型靠近一段距离。已经与敌方模型接触的模型无法移动，但仍将被算作已经巩固了战果。请记住，单位在结束任何类型的移动时都必须保持单位凝聚力（第 4 页）。

- **巩固战果：**最多移动 3 英寸。
- 结束移动时必须向距离最近的敌方模型靠近一段距离。

例如：詹姆斯选择了一个混沌终结者单位进行肉搏。模型切入后，詹姆斯用他的单位发动了攻击。他的单位中有五个模型位于敌方单位的战斗范围之内。其中一个模型的攻击属性为 3 点，并装备一只闪电爪。其余四个模型的攻击属性为 2 点，且其中两个模型装备能量拳，两个模型装备闪电爪。混沌终结者仅位于一个敌方单位的战斗范围之内，因此这些模型使用闪电爪对该敌方单位发动了七次攻击，使用能量拳发动了四次攻击。詹姆斯先结算所有使用能量拳发动的攻击，然后再结算使用闪电爪发动的攻击。当该单位所有攻击均结算完成后，终结者随即巩固战果。

# 士气阶段

当恐惧弥散开来时，纵使最为勇敢的心也将难逃此劫。到处都潜藏着危险，战友一个接一个地倒下，只有英勇者、可怕者或是极端疯狂者才能坚守阵地。

士气阶段分为两个步骤。首先，为您的单位进行士气测试。随后，移除所有脱离单位凝聚力的模型。

## 1. 士气测试 2. 单位凝聚力检查

### 1. 士气测试

从进行当前回合的玩家开始，两名玩家轮流从军队中选择一个本回合中有模型被摧毁的单位进行一次士气测试。如果战场上没有任何需要进行士气测试的单位，则进入士气阶段的单位凝聚力检查步骤。

单位在每个阶段中只需要进行一次士气测试。如果玩家军队中所有本回合有模型被摧毁的单位均已完成士气测试，则对手玩家继续为剩余的单位逐一进行士气测试。所有士气测试进行完毕后（如果有的话），进入士气阶段的单位凝聚力检查步骤。

- 玩家轮流为军队中在本回合有所伤亡的单位进行士气测试。
- 如果玩家已没有需要进行士气测试的单位，其对手玩家继续逐一为剩余单位进行士气测试。
- 所有单位都完成士气测试后，进入单位凝聚力检查步骤（见对页）。

### 士气测试

士气测试需要玩家掷一枚 D6 骰子，然后将点数与该单位在本回合中被摧毁的模型数量相加。如果结果小于或等于单位中的最高领导力 (Ld) 属性，则士气测试通过，不会产生任何其他效果。此外，当未经修正的掷骰结果为 1 点时，无论总结果如何，都必将通过士气测试。其余任何情况均为士气测试失败，一个模型将逃离该单位，随后您必须为单位中剩余的模型进行战斗消耗测试（见对页）。您可以自行决定哪一个模型逃离您的单位——将该模型移出游戏并将其算作已被摧毁，但它不会触发任何模型被摧毁时生效的规则。

- **士气测试** = D6 + 本回合中被摧毁的模型数量。
- 结果为 1 点的未修正士气掷骰必将成功（没有模型逃离）。
- 如果士气测试结果超过单位的领导力属性，一个模型将会逃离单位，其他模型则必须进行战斗消耗测试。

### 战斗消耗测试

如果某个单位的士气测试失败，那么在第一个模型逃离单位之后，您必须进行战斗消耗测试。测试时，为该单位中的每一个剩余模型掷一枚 D6 骰子，若单位兵力低于一半（第 6 页），掷骰结果便减少 1 点；每得到一个 1 点，就会再有一个模型逃离该单位。您可以自行决定哪些模型逃离您的单位——将这些模型移出游戏并将其算作已被摧毁，但它们不会触发任何模型被摧毁时生效的规则。

- **战斗消耗测试**：为单位中的每个剩余模型掷一枚 D6 骰子；每掷出一个 1 点，便再有一个模型逃离。
- 如果单位兵力低于一半，战斗消耗测试结果减少 1 点。

*例如：在士气阶段，斯图需要为他的护教军游骑兵单位进行士气测试。该单位在战斗开始时拥有十个模型，由游骑兵阿尔法率领，他的领导力属性为 7 点。斯图掷了一枚 D6 骰子，结果为 4 点，而该单位在本回合中有五个模型被摧毁，因此需要再加上 5 点。最后得到的结果为 9 点，大于该单位的领导力属性，因此士气测试失败，单位中的一个模型逃离并被移除。现在，斯图必须为单位中的剩余四个模型进行战斗消耗测试。斯图的掷骰结果分别是 1、2、5 和 6，由于该单位兵力低于一半，因此这些掷骰结果还需要分别减少 1 点。根据最后得到的结果，两个额外模型将从单位中逃离并被移除。*

### 2. 单位凝聚力检查

每名玩家必须从军队单位中逐一移除不再保持单位凝聚力的模型，如第 4 页所述，直到单位中只剩一组保持单位凝聚力的模型。将被移除的模型算作已被摧毁，但它们不会触发任何模型被摧毁时生效的规则。因为这种原因被移除的模型不会使单位再次进行士气测试。

- 移除您军队中脱离了单位凝聚力的单位模型（第 4 页）。
- 移除所有脱离单位凝聚力的模型之后（如果有的话），士气阶段结束。
- 玩家的回合到此结束，另一名玩家的回合开始（第 9 页），直到战斗结束。

# 任务

在开始一场《战锤 40000》游戏之前，您需要先选择一个任务。基本规则中仅包含一个任务——战火连天，它将是您上手的完美选择。您可以在其他书册中找到更多的任务，也可以游玩自创的任务。如果您和您的对手无法就游玩什么任务达成一致，双方玩家便掷骰拼点，由胜者决定。

## 任务指示

所有任务都包含一系列的指示，说明战斗该如何进行。这些指示需按照顺序执行，通常包含以下步骤：

### 1. 集结军队

每个任务都会指导玩家应组建多大规模的军队，并且还可能包含会影响您挑选军队的详细规则。

### 2. 阅读任务简报

每个任务都会介绍战斗环境和任务主要目标（告知您如何获胜）。有些任务可能还会包含一条或多条特殊规则。这些规则涉及特殊情况，以及能在战斗中使用的技能。

### 3. 创建战场

每个任务都会详细说明所需战场的尺寸，还会指明是否需要部署地形模型或目标标记，并详细说明部署位置。若非如此，则假定您依照《战锤 40000》核心规则书中的指南创建战场。若您使用尺寸或形状不同的战场，则需适当地调整距离，以及部署区、目标标记和地形模型的位置。

### 4. 部署部队

每个任务都包含一张部署地图，显示着双方玩家能在哪里部署自己军队的模型（称为军队部署区），同时也会列出部署时的所有限制条件。

### 5. 确定第一回合归属

每个任务会告知您如何决定由哪一名玩家率先开始第一个回合。

### 6. 判定战前规则

玩家应当在此时判定己方军队拥有的所有战前规则（如果有的话）。

### 7. 开始战斗

第一轮战斗开始。玩家相继进行战斗轮次，直至战斗结束。

### 8. 结束战斗

每个任务都会规定战斗将在何时结束。战斗通常在完成一定数量的战斗轮次后或是一名玩家达成特定胜利条件后结束。

### 9. 决出胜者

每个任务都会规定获胜条件。如果双方玩家都没有取得胜利，则这局战斗为平局。

## 目标标记

许多任务会使用目标标记——它们代表着双方都想争夺的具有战术或战略意义的地点。若战斗含有任何目标标记，任务便会说明目标标记在战场上的位置。目标标记可以是任何合适的标记，但我们推荐使用直径 40 毫米的圆形标记。

将目标标记部署至战场时，必须将其放置在任务明确规定的点位中央。测量与目标标记之间的距离时，必须以该目标标记上距离最近的部分为端点。

位于目标标记水平 3 英寸、垂直 5 英寸以内的模型即算作位于目标标记的范围之内。

除非另有规定，否则如果玩家在目标标记的范围之内拥有的模型数量多于对手，便可控制该目标标记。在计算控制目标标记的模型数量时，一个模型在一回合中只能同时控制一枚目标标记——如果您有一个模型可同时控制多枚目标标记，那么您只能从中选择一枚。飞行器单位以及拥有防御工事战场角色的单位不可控制目标标记——判定由哪名玩家控制目标标记时不计算这些单位。

- **目标标记：**直径 40 毫米的圆形标记
- 位于目标标记水平 3 英寸、垂直 5 英寸以内的模型即算作位于目标标记范围之内。
- 目标标记由范围内模型数量最多的玩家控制。
- 飞行器和防御工事无法控制目标标记。



目标标记在战场上的位置通常会显示在任务的部署地图上，并由左侧图标表示。

## 占领目标

某些单位拥有“占领目标”技能。如果玩家有任何具有此技能的模型位于目标标记范围内，那么无论该目标标记范围内是否敌方模型更多，都由该玩家控制该目标标记。如果目标标记范围内有敌方单位也拥有此技能（或类似技能），目标标记便照常由范围内模型数量最多的玩家控制。

- **占领目标：**如果玩家有任何具有此技能模型位于目标标记范围内，该玩家便控制该目标标记。

# 任务 战火连天

## 1. 集结军队

要进行任务，您和您的对手必须先从模型收藏中挑选模型来组成军队。您可以将收藏中任何您想要使用的模型加入军队。军队的上限取决于玩家协定的军队规模大小——两支军队的规模不必相等，但如果玩家想要军队规模相等，双方应达成一致。如果这是您第一次进行《战锤 40000》游戏，我们建议每名玩家仅选择少量单位。下方表格粗略说明了各种规模的军队所进行的战斗的时长；需要注意的是，这里的能量评级是您和您对手双方军队的总能量评级（参见《战锤 40000》核心规则书）。

战斗		
战斗规模	军队规模 (总能量评级)	战斗时长
战斗巡逻队	50	不超过 1 小时
侵入	100	不超过 2 小时
突击部队	200	不超过 3 小时
猛攻	300	不超过 4 小时

当您集结完军队以后，选择一个模型并将其任命为统帅。该模型获得**统帅**关键词。您的**统帅**如果具有**角色**关键词，则将拥有统帅特质，您需要在此时进行选择。所有统帅均可拥有“鼓舞人心的领袖”统帅特质（参见下文）。您可以在其他出版物中查看其他统帅特质。

### 鼓舞人心的领袖（统帅特质、光环）

所有位于该统帅 6 英寸以内的己方单位的领导力属性增加 1 点。

## 2. 任务简报

检验您是否是宇宙中最伟大的指挥官的时刻来到了！挡在您和终极荣耀之间的是一个想要毁灭您的敌对势力。消灭敌方军队，占领战场各处的战略要点，阻止敌人的行动。

### 任务目标：

**击杀统帅：**战斗结束时，如果敌方**战帅**被摧毁，您便获得 1 点胜利点数。

**占领与控制：**在自己的指挥阶段结束时，玩家每控制一枚目标标记，便可获得 1 点胜利点数（参见对页查看部署目标标记的详细信息）。玩家如第 24 页所述控制目标标记。此外，如果战斗结束时玩家控制的目标标记多于对手，还可额外获得 1 点胜利点数。

## 3. 创建战场

现在玩家需按照《战锤 40000》核心规则书中的指示创建战场并部署地形模型。最小战场规模取决于您所选择的战斗规模，如下表所示：

战场	
战斗规模	战场尺寸 (最小)
战斗巡逻队/侵入	44 英寸 x 30 英寸
突击部队	44 英寸 x 60 英寸
猛攻	44 英寸 x 90 英寸

随后，玩家必须轮流在战场上部署目标标记，由拼骰获胜的玩家率先开始（第 6 页），直到全部四枚标记均部署完毕。目标标记距战场边缘的距离不得小于 6 英寸，且各个标记的间距不得小于 9 英寸。

## 4. 部署部队

战场创建完成后，玩家必须再次拼骰。获胜者从两个部署区中选择一个作为自己的部署区。随后玩家轮流逐一部署单位，由未挑选部署区的玩家率先开始。模型必须部署在完全位于己方部署区之内的位置。继续部署单位，直至双方玩家将其军队内的所有单位部署完毕，或者您已没有战场空间来部署更多的单位。如果有玩家完成了军队部署，其对手可继续部署军队中的剩余单位。

如果双方玩家都有可在“双方军队部署完毕后”进行部署的单位，则必须在其他所有单位部署完毕后进行拼骰，从获胜者开始轮流部署这些单位。

## 5. 确定第一回合归属

双方玩家再次拼骰，由获胜方选择是否先进行第一个回合。

## 6. 判定战前规则

玩家应当在此时判定己方军队拥有的所有战前规则（如果有的话）。

## 7. 开始战斗

第一轮战斗开始。玩家相继进行战斗轮次，直至战斗结束。

## 8. 结束战斗

有玩家的军队被摧毁，或是第五轮战斗结束后，整场战斗宣告结束（以先发生的情况为准）。

## 9. 决出胜者

如果有军队在战斗结束时被摧毁，那么控制另一支军队的玩家获胜。若非如此，则是拥有最多胜利点数的玩家获胜（若点数相同，则为平局）。

