

《戰鎚 40,000》核心規則

《戰鎚 40,000》將引領您指揮強大的戰士軍隊與戰爭機器。您將置身嚴酷黑暗的遙遠未來，為奪取霸權而戰。這本手冊講述了遊玩 Citadel 微縮模型所需的核​​心規則，旨在與《戰鎚 40,000》模型隨附的基礎規則搭配使用。

目錄

閱讀規則.....	2
基本規則.....	3
資料表.....	7
戰鬥輪.....	9
指揮階段.....	9
移動階段.....	10
移動單位.....	10
增援.....	11
運輸.....	12
航空器.....	13
靈能階段.....	14
射擊階段.....	15
遠程武器類型.....	17
發動攻擊.....	18
衝鋒階段.....	19
衝鋒.....	19
英雄降臨.....	20
肉搏階段.....	21
士氣階段.....	23
士氣檢定.....	23
確認單位凝聚.....	23
任務.....	24
無盡戰爭.....	25



閱讀規則

往後的頁面中，我們將以許多不同的格式和字體樣式來介紹規則。而在這一頁，您將學習如何閱讀這些格式及字體樣式，以及它們各自代表的意義。

1 移動階段

行軍的步伐與引擎的轟鳴使大地隆隆作響；雙方軍隊在戰場上推進，亟欲奪下最有利的戰略位置。

2

1. 移動單位

1. 移動單位

移動階段一開始，先從軍隊中選定您想移動的單位。這個單位可以以選擇進行常規移動、突進，或是保持靜止（見第11頁）。您選定要移動的單位，必須在該單位的交戰範圍內（見第4頁）。當您進行常規移動或突進時，只能選擇保持靜止或是進行移動的單位。您必須在移動前選定一個單位，當您上述規定移動時，該單位必須在該單位的交戰範圍內。

2. 常規移動

進行常規移動時，單位中每個模型可以移動的距離，小於等於其資料表所示的移動 (M) 屬性（以英寸為單位）。但是，移動後的模型不得在敵軍模型的交戰範圍內（見第4頁）。

3. 突進

突進時，您必須先替每一把武器都選定目標，才能開始移動。目標單位中，必須至少有一名模型身在該單位的交戰範圍內。

4. 巨砲不息

巨砲不息時，您必須先替每一把武器都選定目標，才能開始移動。目標單位中，必須至少有一名模型身在該單位的交戰範圍內。

5. 戰況膠著

戰況膠著時，您必須先替每一把武器都選定目標，才能開始移動。目標單位中，必須至少有一名模型身在該單位的交戰範圍內。

8

8. 懲擊

懲擊的次元光能值為5。在一個懲擊階段中，每嘗試懲擊一次，其次元光能值就+1（無論是否成功）。如果成功懲擊，則該敵軍單位（見第19頁）必須在該懲擊階段結束時處於D3致命傷。如果懲擊失敗，則該敵軍單位必須在該懲擊階段結束時處於D6致命傷。

9. 雷能反噬

雷能反噬時，正在施放雷能的所有單位受到D3致命傷。如果雷能單位被摧毀了，雷能就放逐失敗。

射擊階段

槍聲大作，砲彈碎片從天而降。風雨中槍口火光四射，雷射砲火照亮戰事迷霧，戰場遍地是使用的彈殼和電池。

7

7. 選定目標

選定目標時，您必須先替每一把武器都選定一個或多個目標單位，才能開始射擊。如果模型有數個目標單位，您可以選擇一個目標射擊，也可以選擇對不同的敵軍單位射擊。如果您選擇對一個以上目標射擊，您必須先替每個不同的目標單位選定目標。您必須先替每個不同的目標單位選定目標，然後再替每個不同的目標單位選定目標。

8. 符合資格

符合資格時，您必須先替每一把武器都選定一個或多個目標單位，才能開始射擊。目標單位中，必須至少有一名模型身在該單位的交戰範圍內。

9. 巨砲不息

巨砲不息時，您必須先替每一把武器都選定目標，才能開始射擊。目標單位中，必須至少有一名模型身在該單位的交戰範圍內。

1. 在基本規則中，多數章節皆以粗體標題及一段簡短介紹開頭。閱讀完這兩者，將有助於您理解該段規則在遊戲中的脈絡。
2. 如果一個回合或階段內，包含了一連串步驟必須依序執行，該頁通常會有如圖的紅色方框。
3. 此為規則文本的範例。規則文本將詳述您遊玩所需具備的基本觀念及其說明，例如使用模型來進行移動、發動攻擊等。

4. 在每段規則的結尾處，將有該段規則的摘要，以紅色項目符號列點簡述。在絕大多數的遊戲情況中，您會發現此處的摘要已足以讓您理解規則。倘若無法解決問題，再回頭詳閱其上的規則文本。

圖解

- 您必須先替每一把武器都選定目標，才能開始移動。
- 目標單位中，必須至少有一名模型身在該單位的交戰範圍內。
- 您必須先替每一把武器都選定目標，才能開始移動。
- 目標單位中，必須至少有一名模型身在該單位的交戰範圍內。

詹姆斯選定了一個混沌星際獸作為目標，其中一個...

5. 有時候，方框內將列出一些範例，示範該規則的實際操作情形。某些範例也可能提供您一些提示和小技巧；這些小技巧雖然並不屬於規則本身，但將有助於您順利進行遊戲。

6. 進階規則將列在每個遊戲階段的結尾處，與主要規則分離。進行一般遊戲並不需要這些規則，除非您的軍隊當中有特定單位需要使用到進階規則。

7. 有些字眼將以特殊的關鍵字專用字體列出。關鍵字是用來標明用於特定模型或單位的特殊規則。您可以在第3頁找到更多關鍵字的資訊。

8. 有些規則列於白色的方框內。當您在戰鬥中需要參閱規則時，這可以幫助您更輕鬆地查找相關規則。

基本規則

這些頁面的規則詳述您如何使用 Citadel 微縮模型組，在飽受戰火蹂躪的銀河系展開一場榮耀之戰。

以下規則旨在說明如何遊玩《戰鎚 40,000》。首先，挑選一項任務包，或是選擇無盡戰爭（第 25 頁）來遊玩。您可以在《戰鎚 40,000》的核心規則書中找到開放模式、對戰模式，以及劇情模式的任務包。接著，您必須召集一支 Citadel 微縮模型軍隊、建立好戰場，準備開戰。戰局將透過一連串的戰鬥輪來進行；每位玩家輪流進行一回合，直到其中一位玩家宣布獲勝為止。

核心規則的定義與概念

此頁面囊括本規則書中各處所提及的各式規則術語，並概述規則的一些基礎概念。

任務

您首先必須選擇一項任務，才能開始遊玩《戰鎚 40,000》。該任務會告訴您如何召集軍隊、建立戰場，以及部屬軍隊。此外，任務也將標明戰局中將會用到的特殊規則，還有（最重要的一點）——您該如何獲勝。您可以在第 24 頁找到更多有關任務的資訊。

軍隊

每位遊玩《戰鎚 40,000》的玩家負責指揮一支由 Citadel 微縮模型組成的軍隊；以下將簡稱為「模型」。您所選擇的任務將引導您衡量軍隊規模。

衡量軍隊規模有一個不錯的辦法，那就是透過戰力級數：將軍隊當中所有單位（定義見背頁）的戰力等級加總，會得到戰力級數。每個單位的戰力等級列於其資料表。您可於《戰鎚 40,000》核心規則書中找到戰力等級的詳細資訊；而資料表則如下所述。

《戰鎚 40,000》適合以特定的軍隊規模遊玩。倘若您和對手預計使用的所有模型，其戰力等級總和少於 15 或高於 300；那麼《殺戮小隊》的遊戲規模也許較適合前者，而《末日天啟》較適合後者。您可以在 warhammer-community.com 上找到更多有關上述任務的資訊。

■ **軍隊**：您所指揮的模型之集合。

資料表

資料表中列出了您軍隊中每個模型所需要用到的規則。每個單位都有自己的資料表；而您將需要軍隊中所有單位的資料表。您可以在第 7 至 8 頁找到更多有關資料表的資訊。

關鍵字

所有資料表都含一份關鍵字清單，分為派系關鍵字與其他關鍵字。您可將派系關鍵字作為參考，來決定要將哪些模型部屬在軍隊中。不過，兩種關鍵字的功能其實是一樣的。兩種關鍵字在規則文本中皆以**關鍵字粗體**列出。關鍵字有時會連結到（或被「標記」在）一條規則中。舉例而言，規則可能會指出其適用於「步兵單位」。這便代表此條規則僅適用於資料表中具有步兵關鍵字的單位。無論關鍵字是否為複數型態，皆不影響該規則所適用的單位。

有些資料表包含著角括號關鍵字，如<戰團>、<軍團>，以及<混沌印記>等。這是一些關鍵字組，可由您自行挑選（仍有一定限制，詳情請參閱包含該資料表的出版品）。您必須在將單位加進軍隊當下（無論是在戰局開始前或開始後）便決定這些關鍵字。倘若有另一份規則使用了角括號關鍵字，請直接套用您先前為該單位選用的關鍵字。

*範例：尼克將一個星際戰士的智庫館長加進自己的軍隊中。這個單位的資料表列有關鍵字<戰團>，尼克便決定這個關鍵字為**極限戰士**。如果這名智庫館長嘗試施放同樣使用<戰團>關鍵字的靈能，那麼在閱讀規則時，尼克必須將每個關鍵字都代換為**極限戰士**。*

有一些單位包含具有不同關鍵字的模型。倘若一個單位中包含了數個具有不同關鍵字的模型，那麼該單位視為具有其模型的全部關鍵字，也因此將受到適用這些關鍵字的規則所影響。如果一條規則僅適用於具有特定關鍵字的模型，則該規則僅適用於單位中具正確關鍵字的模型。

- **關鍵字**：在規則當中以**關鍵字粗體**列示。
- 標有關鍵字的規則，適用於具有該關鍵字的單位及模型。
- 單位的<關鍵字>在您將其加進軍隊中時，由您自行決定。

單位

各模型以「單位」進行移動與戰鬥。每個單位可包含由同一資料表選出的一或多個模型。相同軍隊當中的所有單位皆為友軍單位；相同軍隊中的所有模型皆為友軍模型。對手軍隊當中的所有單位皆為敵軍單位；對手軍隊中的所有模型皆為敵軍模型。如果一條規則的影響對象為「單位」或是「模型」，而未指明屬於友軍還是敵軍，則該規則不分軍隊直接影響「全體單位」或「全體模型」。

- **單位**：同一張資料表中的模型之集合。
- **友軍模型** = 隸屬於同一軍隊的所有模型。
- **敵軍模型** = 隸屬於對手軍隊的所有模型。
- **友軍單位** = 隸屬於同一軍隊的所有單位。
- **敵軍單位** = 隸屬於對手軍隊的所有單位。

首要規則

《戰鎚 40,000》內容豐富、場面壯闊；有時候玩到一半，您可能不確定要如何解決眼前的情況。發生這種狀況時，不妨與對手聊聊，採取對雙方都認為合理（或似乎是最有趣！）的解決方案。如果想不出解決方案，您可以和對手進行擲骰對決；擲骰數字最高的人，有權決定後續發展。然後你們就能繼續一決勝負了！

單位凝聚

任何包含多個模型的單位，在部署及結束移動時都必須成隊。所有同單位的模型，彼此之間的水平距離不得超過 2"，垂直距離不得超過 5"。若單位當中包含了超過 6 個模型，那麼每個模型的水平 2"、垂直 5" 之內，必須有另外 2 個同單位的模型。這稱為單位凝聚。如果一個單位的移動結果無法形成單位凝聚，您便不能執行該移動。單位的移動主要於移動階段（見第 10 頁）進行，但衝鋒階段（見第 19 頁）與肉搏階段（見第 21 頁）也有可能進行移動。

有些規則容許您在戰局進行時，新增模型至單位內；您在放置模型時，同樣必須考慮單位凝聚。有時您可能面臨空間不足以放置單位中的所有模型，或是無法形成單位凝聚的情況。此種情況下，所有您無法放置的模型都將視為遭到摧毀。

- **單位凝聚**：水平 2"、垂直 5" 以內。
- 每個模型都必須與同單位的另外一個模型形成單位凝聚。
- 如果單位中包含 6+ 個模型，那麼每個模型都必須與同單位的另外兩個模型形成單位凝聚。

交戰範圍

交戰範圍指的是一個模型能對敵人造成威脅的區塊。若一個模型身處於敵軍模型的水平 1"、垂直 5" 以內，則雙方都在彼此的交戰範圍內。當兩個敵軍模型彼此身處交戰範圍內，那麼它們各自所屬的單位也在彼此的交戰範圍之內。您不得將模型放置於敵軍模型的交戰範圍內。

- **交戰範圍**：水平 1"、垂直 5" 以內。
- 您不得將模型放置於敵軍模型的交戰範圍內。

戰場

《戰鎚 40,000》當中進行的所有戰局，全都發生在一塊矩形戰場上。模型腳下的任何表面——舉凡餐桌或是地板，都可以作為戰場。任務將引導您衡量所需的戰場尺寸，但您使用的軍隊規模也應納入考量。戰場上充滿著各式地形特徵。

地形特徵

戰場上的場景可透過《戰鎚 40,000》系列的模型配件來表現。這些模型稱為地形特徵，和組成軍隊的模型有所不同。您必須在戰局開始之前，將地形特徵布置在戰場上。您可於《戰鎚 40,000》核心規則書中找到地形特徵的詳細資訊。

除非您玩的任務另有說明，否則您可以自由從自己的收藏裡選用任何地形特徵，打造刺激的戰場。一般而言，建議您在每 12" 乘 12" 的區塊內，放置一到兩個地形。就算您的戰場不符合這些要求也毋須擔心。但請記得，如果您遊玩的戰場是貧瘠的荒原，抑或是充斥過多地形特徵，都可能讓其中一方佔盡優勢。

測量距離

測量模型基座之間最近點的距離時，以英吋 (") 為單位。對於許多沒有基座的模型，譬如載具等，則改從模型身上最近的位置量起。此法則稱為測量到模型的外殼。您隨時都能測量距離。

若規則提及「最接近」的單位或模型，而符合描述的單位或模型不只一個，則由使用該規則的單位控制玩家來決定何者最接近。

- 距離的測量以英吋 (") 為單位。
- 您必須測量模型基座（或外殼）之間最接近的點。
- 外殼 = 沒有基座的模型的任意部位。
- 您隨時都可以測量距離。
- 若有數個單位同時距離最近，由結算規則的玩家來決定何者最接近。

「在…內」與「完全在…內」

若一條規則說其適用「在…內」，表示此規則適用於不超過指定距離的任意位置。例如，「在 1" 內」的意思是不超過 1" 的任意距離。

若規則影響「在…內」的模型，表示只要模型的基座（或外殼）有一部份在指定距離以內，就適用此規則。若規則影響「完全在…內」的模型，表示只有當模型的整個基座（或外殼）都在指定距離以內，才能適用此規則。

若規則影響「在…內」的單位，表示只要該單位中有任意個模型基座（或外殼）有一部份在指定距離以內，就適用此規則。若規則影響「所有模型皆在…內」的單位，表示只有當該單位中所有模型的基座（或外殼）都有一部份在指定距離以內，才能適用此規則。若規則影響「完全在…內」的單位，表示只有當該單位中所有模型的整個基座（或外殼）都在指定距離以內，才能適用此規則。

- 在…內的模型 = 模型基座（或外殼）的任意部分。
- 完全在…內的模型 = 模型的整個基座（或外殼）。
- 在…內的單位 = 任意模型在距離內。
- 完全在…內的單位 = 所有模型完全在距離內。

提示與小技巧 — 模型不穩

有時候，某些地形特徵會讓您難以將模型放在心中所想的位置，使得您必須小心翼翼地讓模型保持平衡；甚至只要有人碰一下桌子，它就很有可能會倒下來，導致您上好色的模型受損或壞掉。遇到這種情況，只要目標位置可以合理放置模型，而且雙方玩家同意，也知道它的「實際」位置；那麼您也許能考慮將模型另外放在比較安全的位置。如果隨後有敵軍模型要射擊這個模型，您就必須手持模型保持在原本的地方，讓對方確認能見度。

骰子

在戰鬥過程中，您會需要用到一些六面骰（通常縮寫為 D6）。有些規則會寫 2D6、3D6 等等，表示要擲出該數量的 D6，再將骰面結果加總。如果規則要求擲 D3，那就先擲 D6，再將骰面數字除以二來得到擲骰結果（無條件進位）。舉例來說，如果規則指定進行一次 D6 擲骰，要求結果為 3 以上，這通常縮寫為 3+。

所有的修正值（若有）都可以累計。您必須先套用所有除法修正值，再套用所有乘法修正值；接著是所有加法修正值，最後套用所有減法修正值。套用完修正值後，將餘數無條件進位。擲骰結果在套用完修正值後，可以超過其可能的最大值（例如，一次 D6 擲骰在調整過後可以超過 6），但不得小於 1。倘若套用完修正值後小於 1，則該結果以 1 計算。

- D6 = 一個六面骰。
- D3 = 將 D6 骰面數值除以 2（無條件進位）。
- 所有修正值都可以累計。
- 依下列順序套用修正值：除、乘、加、減。
- 套用完所有修正值後，將餘數無條件進位。
- 修正過的擲骰結果不得小於 1。

重擲

有些規則允許您重擲骰子，表示您可以重新擲一個或多個骰子。如果規則允許您重擲包含多個骰子的擲骰（如 2D6、3D6 等），那麼除非另有說明，否則您必須重擲所有的骰子。如果規則允許您重擲特定的骰面結果，那麼您只能重擲那些規則指定的骰子。如果規則允許您重擲特定的骰面結果，但當下的擲骰是由 D6 除以二來獲得（如進行 D3 擲骰時），請以除完二的數值來判定能否重擲，而非 D6 擲骰的原始結果。舉例來說，如果規則指定重擲 1 的骰面結果，而您進行的是 D3 擲骰；那麼您唯獨在 D6 骰出 1 或 2 時（兩者除以二後的數值皆為 1），才能進行重擲。

您絕對不能重擲骰子超過一次，而且重擲必須在套用修正值（若有）之前進行。若規則提到「未修正的」擲骰數值，這是指重新擲骰後，未套用任何修正值之前的結果。

- **重擲**：重新投擲骰子。
- 必須先進行重擲，才能套用修正值（若有）。
- 同一枚骰子一律只能重擲一次。
- **未修正骰**：進行重擲後，尚未套用修正值（若有）的擲骰結果。

擲骰對決

有些規則會要求玩家進行擲骰對決。雙方玩家進行一次 D6 擲骰，分數最高的人贏得這場擲骰對決。如果擲骰結果相同，不分勝負時，則必須再次進行擲骰對決。擲骰對決時，雙方玩家都不允許重擲或修正 D6。

- **擲骰對決：**雙方玩家進行一次 D6 擲骰，數值高者勝。
- 如果平手，就重新擲骰。

先後順序

玩《戰鎚 40,000》時，有時候必須同時結算兩個以上的規則，譬如「戰鬥輪開始時」或「肉搏階段結束後」。發生此種情況時，由當前回合玩家來決定結算順序。如果這些情況發生在戰局前或後，抑或是戰鬥輪開始或結束時，請進行擲骰對決，由贏家決定結算規則的順序。

- 如果有數個規則必須同時結算，由當前回合玩家來決定結算順序。

提示與小技巧－投擲骰子

在遊玩《戰鎚 40,000》的過程中，您和對手會多次進行擲骰及重擲。實際情況中，最好確保對手知道您的擲骰目的，或是賦予您重擲機會的任何技能或規則。

許多玩家會直接在戰場上擲骰子，也有些玩家會選擇在其他地方擲骰，舉凡骰盅或骰盤。無論您在哪裡擲骰，都須確保對手能清楚看見擲骰結果。如果投擲後，骰子落到「界外」（意指骰子滾出戰場、骰盤或掉到地板上），普遍會忽略此次擲骰結果，重擲一次。重新投擲一枚「界外」的骰子不算「重擲」。

倘若骰子擲出後沒有平穩落在戰場上，這稱作「歪斜骰」。有些玩家會採用自訂規則，規定除非擲出的骰子完全平穩，或是玩家可以將另一枚骰子安穩放置在該歪斜骰上，否則一律必須重新擲骰。不過，大部分玩家往往只在無法肯定擲骰結果時，才重新擲骰。無論您的選擇為何，重新投擲一枚歪斜骰一律不算「重擲」。

起始兵力、折半兵力、單位摧毀

在您將單位加入軍隊時，單位所擁有的模型數量，稱為該單位的起始兵力。隨著戰局發展，模型可能會受傷或遭到摧毀。當一個模型被摧毀了，就會從遊戲中移除。當一個單位中的模型數量低於其起始兵力的一半，此單位便低於折半兵力。當單位所擁有的模型全數遭到摧毀，則該單位也同時被摧毀。

如果規則要求一個單位分散為數個獨立單位，那麼每個單位的起始兵力，都將更改為自身所包含的模型數量。反之，若戰局中有數個獨立單位結合，形成新的合併單位，那麼便加總所有獨立單位的起始兵力，算出結合後的起始兵力，再用該值來判定這個合併單位是否低於折半兵力。

有些規則的觸發條件是敵軍單位被您，或是您軍隊中的模型、單位給摧毀。意思是敵軍單位中的最後一個枚模型，是被您軍隊中的模型攻擊（見第 18 頁）而摧毀；或是由於逃離戰場（見第 23 頁）、您軍隊的模型正在使用的規則所造成的致命傷（見第 19 頁）而摧毀；或是您軍隊的模型正在使用的其他規則當中，直接寫明您的敵軍模型直接遭到摧毀時，此規則才會觸發效果。敵軍單位被「其他因素」摧毀，表示它不是被您，或是您軍隊中的模型、單位給摧毀。

- **起始兵力：**將單位加入軍隊時，該單位擁有的模型數量。
- 模型被摧毀後，將其從戰場上移除。
- **低於折半兵力：**單位中的模型數量低於其起始兵力的一半。
- 當單位中的最後一個模型也遭到摧毀，這個單位便被摧毀。

資料表

每個單位都有一份資料表，上面會列出該單位模型的屬性、戰鬥裝備與技能。我們接著將說明其中一部分的意義；本章節其他地方會解釋如何在遊戲當中運用這些數值。您也許會在模型的組裝說明書中找到精簡版的資料表；這種資料表列出的資訊比完整版少，但仍可讓您立即將其投入戰場。

1. 單位名稱

這裡會列出單位名稱。

2. 戰場角色

主要用於打造戰鎚軍隊（請參閱《戰鎚 40,000》核心規則書）。

3. 戰力等級

這個數字越高，代表單位越強大！

4. 分析資料

簡介的內容包含下列屬性，用於說明單位內的模型有多強。

數量：這裡會告訴您單位中包含哪些模型種類，以及各應加入多少數量（單位的最小及最大規模）。



移動 (M)：模型在戰場中移動的速度。如果模型的移動數值為「-」，表示它完全無法移動。



近戰技巧 (WS)：模型的肉搏戰技巧。如果模型的近戰技巧為「-」，表示它完全無法於近戰中使用。



射擊技巧 (BS)：模型以遠程武器射擊時的準確程度。如果模型的射擊技巧為「-」，表示它不懂如何使用遠程武器，因此完全無法發動射擊攻擊。



力量 (S)：代表這個模型有多強壯，以及在肉搏戰中造成傷害的可能性。



韌性 (T)：此數值反映出這個模型對肉體傷害的抗性。



耐傷 (W)：耐傷值顯示這個模型在負傷陣亡之前，可以承受多少傷害。



攻擊 (A)：模型在肉搏戰中可以出招的次數。若模型的攻擊數值為「-」，表示它完全無法於近戰中使用。



領導力 (Ld)：顯示模型有多麼英勇、果斷、自制。



護甲豁免 (Sv)：代表模型盔甲所提供的防護力。

有些大型模型的屬性會在負傷時改變；請查看該模型剩餘的耐傷值，然後根據屬性分析資料中所對應的列，來判斷它目前的屬性值。

5. 單位組成與戰鬥裝備

如果單位的分析資料未說明，那麼這個部分會告訴您此單位包含哪些模型，以及模型的數量。這裡也會告訴您模型身上預設佩戴的武器與戰鬥裝備。

兵力不足單位

如果您沒有足夠的模型來部署出一個最小規模的單位，您還是可以將該類型的單位加進軍隊中，您擁有多少模型就用幾個。這個單位稱作「兵力不足單位」。

6. 技能

許多單位都擁有一或多個特殊技能，這些技能會列在這裡。

靈氣技能

有些技能可以影響一定範圍內的模型或單位，稱為靈氣技能。擁有靈氣技能的模型，永遠處在自身的效果範圍內。多個相同名稱的靈氣技能，其效果不得疊加（舉例來說，當一個單位身處於兩個模型的影響範圍內，且兩個靈氣技能的名稱相同，那麼這個靈氣技能只會對該單位生效一次）。

7. 武器

在精簡版的資料表中，武器僅會以數字來表示，並附上微縮模型的圖片，而不會詳細列出名稱。武器將以以下列屬性說明：



射程：武器能夠射擊多遠。射程標示為「近戰」的武器只能用於肉搏戰。非「近戰」的其他武器一律為遠程武器。某些武器有最短和最長射程，比方 6" 到 48"。此類武器無法射擊完全在最短射程以內的目標。



類型：此屬性將於基本規則的射擊與肉搏階段完整說明。類型屬性在精簡版資料表中以符號來代表。



威力 (S)：武器對敵人造成傷害的可能性。如果武器的威力標為「使用者」，就等於武器裝備者目前的力量值。如果武器列出修正值，例如「+1」或「x2」，就將修正值套用在裝備者的威力屬性上，算出武器的威力。舉例來說，如果武器的威力寫著「x2」，而裝備者的力量屬性是 6，則這把武器的威力就是 12。



穿甲力 (AP)：武器擊穿盔甲的能力。



傷害 (D)：武器成功致傷時，能造成多少傷害。

技能：如有技能適用於表列武器所發動的攻擊，將在此列出。

1 ASSAULT INTERCESSOR SQUAD

5 POWER

No.	Name	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
4-9	Assault Intercessor	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
1	Assault Intercessor Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

If this unit contains 6 or more models, its Power Rating is increased to 10. Every model is equipped with: heavy bolt pistol; Astartes chainsword; frag grenades; Krak grenades.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Heavy bolt pistol	18"	Pistol 1	4	-1	1	-
Plasma pistol	Before selecting targets, select one of the profiles below to make attacks with.					
Standard	12"	Pistol 1	7	-3	1	-
Supercharge	12"	Pistol 1	8	-3	2	On an unmodified hit roll of 1, the bearer is destroyed after shooting with this weapon.
Astartes chainsword	Melee	User	-1	1	1	When the bearer fights, it makes 1 additional attack with this weapon.
Frag grenades	6"	Grenade D6	3	0	1	Blast
Krak grenades	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

WARGEAR OPTIONS

- The Assault Intercessor Sergeant can be equipped with 1 plasma pistol instead of 1 heavy bolt pistol.

ABILITIES

Angels of Death [see Codex: Space Marines]
Combat Squads If this unit contains 10 models, then during deployment, before any units have been set up, it can be divided into two units of 5 models.

FACTION KEYWORDS: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPTER>
KEYWORDS: INFANTRY, PRIMARIS, ASSAULT INTERCESSOR SQUAD



2

Assault Intercessors are amongst the most widespread close support units in a Chapter's arsenal. Firing explosive salvos from their heavy bolt pistols as they close upon the foe, Assault Intercessors then charge into the fray where they make short work of their enemies with brutal swings of their chainswords.

5 OUTRIDER SQUAD

6 POWER

No.	Name	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
2	Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
1	Outrider Sergeant	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

Every model is equipped with: heavy bolt pistol; twin bolt rifle; Astartes chainsword; frag grenades; Krak grenades.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Heavy bolt pistol	18"	Pistol 1	4	-1	1	-
Twin bolt rifle	30"	Rapid Fire 2	4	-1	1	-
Astartes chainsword	Melee	User	-1	1	1	When the bearer fights, it makes 1 additional attack with this weapon.
Frag grenades	6"	Grenade D6	3	0	1	Blast
Krak grenades	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

ABILITIES

Angels of Death [see Codex: Space Marines]
Devastating Charge If this unit makes a charge move, add 2 to the Attacks characteristic of models in this unit until the end of the turn.
Turbo-boost When this unit Advances, add 6" to the Move characteristic of its models until the end of the Movement phase instead of making an Advance roll.

FACTION KEYWORDS: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPTER>
KEYWORDS: BIKER, PRIMARIS, OUTRIDER SQUAD



6

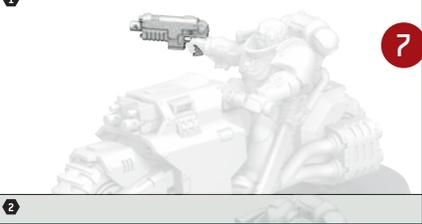
Outrider Squads rove in advance of the main Space Marine lines, guarding flanks of larger formations or hunting down enemy infiltrators. When battle is joined, they conduct lightning fast hit-and-run attacks on defended positions, and run down those who would try to escape the vengeance of their Chapter.

1 OUTRIDERS

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

Unit	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
Outrider Sergeant	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

4



7

Ability	Value	Modifier
1	18"	1 4 -1 1
2	30"	2 4 -1 1
3		-1 1

1

2

屬性修正

有許多規則會修正模型或武器的屬性值。所有的屬性修正都可以疊加。您必須先套用除法修正值，再套用乘法修正值；接著是加法修正值，最後套用減法修正值。套用完修正值後，將餘數無條件進位。如果規則要求將某項屬性替換成特定數值，請先將屬性換成新數值，再對新數值套用其他規則所要求的修正值（若有）。無論修正的來源為何，模型的力量、韌性、攻擊與領導力屬性，修正後一律不得低於 1。

您可能會碰到是隨機值而非數字的屬性。比如移動屬性可能是 2D6"，或攻擊數值可能是 D6。當您選擇移動一個具有隨機移動值的單位時，請擲指定數目的骰子，來決定單位全體的移動距離。對於移動以外的屬性，您必須個別擲骰決定；每次需要用到該屬性時，都要擲骰決定單個模型或武器的屬性值。

標示為「-」的屬性一律不得套用修正值。倘若模型的力量或領導力屬性為「-」，但規則需要用到這些屬性，請改以模型的韌性來解釋該規則（注意，此替代屬性一樣不得套用修正）。

- 所有的屬性修正值都可以累計。
- 依下列順序套用修正值：除、乘、加、減。
- 套用完所有修正值後，將餘數無條件進位。
- S、T、A、Ld 值，修正後一律不得低於 1。
- 整個單位的隨機移動屬性，在每次單位移動時決定。
- 其他的隨機屬性，在需要用到時個別擲骰決定。
- 標示為「-」的屬性一律不得套用修正值。

範例：一名星际战士的中士（力量屬性為 4）正以動力拳套（威力屬性為 x2）發動攻擊，並且受到靈能的效果影響，使他的力量屬性增加 1。上述的兩項修正值（x2 與 +1）可以累計，而且應同時套用。因此，這次攻擊的力量應為 9（[4x2]+1=9）。

8. 選配戰鬥裝備

有些資料表會列出一些選配戰鬥裝備。您將這種單位納入軍隊時，可以將單位模型所佩戴的武器或戰鬥裝備替換為選配裝備。採用選配裝備的順序不限，但每項選配只能使用一次。

9. 關鍵字

資料表含有一份關鍵字清單，分為派系關鍵字與其他關鍵字。您可以將派系關鍵字作為參考，來決定要將哪些模型部屬在軍隊中。不過，兩種關鍵字的功能其實是一樣的。

傷害表

有些模型的耐傷值減少時，其他屬性會有所變動。這種屬性會在模型的分析資料中以「*」符號標示。請查看該模型剩餘的耐傷值，然後參考傷害表中對應的列，來判斷模型目前的屬性值。

- **傷害表：**模型的屬性會隨著耐傷值減少而變動。

戰鬥輪

從戰鬥爆發的轟然掃射、狂暴進攻、絕望反擊，到勝利懸而未決的最後一刻，血腥戰爭一分一秒推進，殘酷而無情。

《戰鎚 40,000》是透過一連串的戰鬥輪來進行。每個戰鬥輪中，雙方玩家各有一回合。每個戰鬥輪一律由同一名玩家開始回合，而您遊玩的任務會告訴您誰是起始玩家。每個回合包含一連串的階段，必須依序進行：

1. 指揮階段

雙方玩家調派戰略資源，並使用戰術技能。

2. 移動階段

於戰場中調度您的單位。

3. 靈能階段

靈能者施放強大的心靈技能。

4. 射擊階段

您的單位射擊敵軍單位。

5. 衝鋒階段

移動您的單位，與敵軍單位進行近身戰鬥。

6. 肉搏階段

雙方玩家的單位進行滲入，並使用近戰武器攻擊。

7. 士氣階段

雙方玩家檢驗損耗單位的勇氣。

一個玩家結束回合後，由對手接著展開回合。雙方玩家都完成一回合後，該戰鬥輪就算完成，下一個戰鬥輪隨即展開，依此類推，直到戰鬥終了。

階段外規則

有些規則會允許模型不必按正常的階段流程，執行移動、射擊、衝鋒、施放靈能。若規則明確指示您這樣做，並提及非當下階段（例如：「該單位可以如同在射擊階段一樣進行射擊」），那麼所有該階段的一般規則（在此範例中為射擊階段），也都適用於當下的階段。

唯一的例外是計策。如果一項計策明定必須在特定階段使用，就絕對只能在該階段使用（例如，您不得以「於射擊階段使用」的計策，來影響一名正在「如同在射擊階段一樣」進行射擊的單位）。您可於《戰鎚 40,000》核心規則書中找到「計策」的詳細資訊。

- 結算階段外規則時，該階段的一般規則全數適用於當下的階段。
- 結算階段外規則時，不得採用指明特定階段的計策。

指揮階段

指揮官思忖著戰局走勢，一面鞏固陣地，一面制定備用戰鬥計畫，試圖設計出全新的戰術與計策，好一鼓作氣打倒敵人。

如果您擁有的是戰鎚軍隊，您會在指揮階段開始時先獲得 1 點指揮點數 (CP)，才執行其他行動。這稱為戰鎚指揮點數加成。您可於《戰鎚 40,000》核心規則書中，找到戰鎚軍隊與指揮點數的詳細資訊。

資料表上所列的許多技能與計策，都是在您的指揮階段使用。此外，也有一些任務的規則會在指揮階段生效。待您和對手都結算完所有規則（若有），接著進行您的移動階段。您可於《戰鎚 40,000》核心規則書中找到「計策」的詳細資訊。

- **戰鎚指揮加成：**若軍隊為戰鎚性質，獲得 1 點 CP。
- 結算所有發生於指揮階段的規則。
- 接著進入移動階段（見第 10 頁）。

移動階段

行軍的步伐與引擎的轟鳴使大地隆隆作響；雙方軍隊在戰場上推進，亟欲奪下最有利的戰略位置。

移動階段又分為兩個步驟。首先移動自己的單位。接著，您可以部署尚未抵達的增援。

1. 移動單位
2. 增援

1. 移動單位

移動階段一開始，先從軍隊中選定您要移動的單位；這個單位可以選擇進行常規移動、突進，或是保持靜止（見右列）。您所選定移動的單位，如果在任何敵軍模型的交戰範圍（見第 4 頁）內，便不得進行常規移動或突進，只能選擇保持靜止或是撤退（見右列）。移動該單位後，您便可接著從軍隊中選定下一個單位，並按照上述規定移動，依此類推，直到您想移動的單位都完成為止。

移動單位時，您可以移動單位中的任意模型（也可以選擇讓一些模型留在原地）。移動模型時，您可以將其旋轉和/或沿任何路線，更改模型在戰場上的位置；不過，該模型的基座（或外殼）不能有任何部位跨越其他模型的基座（或外殼），也不得有任何部位（包括基座）跨越戰場邊界。移動模型時，您也可以轉動它身上的任何可動部位（舉凡砲塔、船舷側板等）。模型移動距離的測量，是以基座（或外殼）在移動路線上，位移最遠的部分（包括旋轉、指向型部位）為基準。

單位結束移動時，別忘了形成單位凝聚（見第 4 頁）。如果沒辦法形成，您就不能移動。每個移動階段，一個單位最多只能選定移動一次。您想移動的單位都完成後，便接著進入移動階段中的增援步驟。

- 從您的軍隊中選定要移動的單位。
- 單位移動時，可以選擇常規移動、突進，或是保持靜止。
- 在敵軍模型交戰範圍內的模型，只能選擇撤退或保持靜止。
- 從您的軍隊中，選定下一個要移動的單位。
- 待您的所有單位都移動完畢，接著進入增援步驟（見第 11 頁）。

常規移動

進行常規移動時，單位中每個模型可以移動的距離，小於等於其資料表所示的移動 (M) 屬性（以英吋為單位）；但是，移動後的模型不得在敵軍模型的交戰範圍內（見第 4 頁）。

- 常規移動：模型可移動至多 M"。
- 移動後不得在任何敵軍模型的交戰範圍內。

突進

單位突進時，請為該單位擲一枚 D6 突進骰，將點數與單位中每個模型的移動 (M) 屬性相加，直到本階段結束為止。單位當中每個模型可以移動的距離，小於等於這個加總結果（以英吋為單位）；但是，移動後的模型不得在敵軍模型的交戰範圍內。進行突進的單位，該回合內不得射擊或衝鋒。

- 突進：模型可移動至多 M+D6"。
- 移動後不得在敵軍模型的交戰範圍內。
- 進行突進的單位，同回合內不得射擊或衝鋒。

保持靜止

如果單位保持靜止，您便不得移動其中任何模型，直到本階段結束為止。在「移動單位」步驟中，您的軍隊裡所有未被選定移動的場上單位，一律視為於該階段保持靜止。

- 保持靜止：模型本階段不進行移動。

撤退

撤退時，單位中每個模型可以移動的距離，小於等於其資料表所示的移動 (M) 屬性（以英吋為單位），而且可以在敵軍模型的交戰範圍內撤退；但是，不能在敵軍模型的交戰範圍內結束撤退；如果做不到，該模型便無法撤退。進行撤退的單位，該回合內不得衝鋒；此外，除非該單位具有**泰坦**關鍵字，否則該回合內也不得射擊，或是嘗試施放靈能。

- 撤退：模型可移動至多 M"。
- 進行撤退的單位，同回合內不得衝鋒。
- 進行撤退的單位，除非具有**泰坦**關鍵字，否則同回合內不得射擊或施放靈能。

2. 增援

有些規則允許特定單位於戰場外展開戰局，稱作增援單位；根據其規則所述，這些單位會稍晚抵達。戰局結束時，尚未部署至戰場上的增援單位，全數視同遭到摧毀。

如果您擁有增援單位，請在移動階段中的此步驟選定一個單位，並將其加入戰場（一次一個單位）。待您部署完本回合所有的增援單位，移動階段便告終，進入靈能階段。允許單位於戰場外展開戰局的規則，同樣將詳細說明您該如何部署增援單位。

無論增援抵達的原因為何，都不得於上場的回合進行常規移動、突進、保持靜止，但可以正常採取其他行動（如射擊、衝鋒、肉搏等）。單位中作為增援抵達的模型，視同已經於這一次的移動階段，移動過相當於其移動 (M) 屬性的距離（以英吋為單位）。假如模型有移動下限，則視同已經移動過相當於其移動上限的距離（以英吋為單位）。

- **增援單位**：於戰場外展開戰局的單位。
- 部署規則允許於戰場外展開戰局的增援單位（一次一個）。
- 增援單位不得於上場的回合常規移動、突進、保持靜止。
- 當前回合的增援單位一律視同已經移動過了。
- 戰局結束時，尚未部署至戰場上的增援單位，視同遭到摧毀。
- 待您部署完本回合所有的增援單位，接著進入靈能階段（見第 14 頁）。

跨越地形

模型在移動時，可以跨越地形，但不能穿越地形。也就是說，模型可以攀爬或翻越一堵牆，但不能直接穿牆。

只要地形的高度在 1" 以下，模型就可以無視地形直接跨越，並忽略必經路線中任何向上和/或向下的垂直距離。您可以重直移動模型來向上（及向下）爬過更高的地形，並將其向上（和/或向下）的垂直距離計入移動。攀爬到一半的模型不得結束移動；如果模型會因此無法結束移動，您就不能移動它。

- 模型可以自由跨越高度在 1" 以下的地形。
- 模型不能穿越比上述更高的地形，但能向上（及向下）爬過去。

飛行

如果單位的資料表有著**飛行**關鍵字，那麼單位在常規移動、突進，或是撤退的時候，就可以無視其他模型（及其基座），直接越過；也可以經過敵軍模型的交戰範圍。此外，也可以忽略移動過程中任何垂直向上（和/或向下）的距離。但是，這些模型結束移動時，不可以在其他模型（及其基座）上方，也不能在任何敵軍模型的交戰範圍內。

- 會**飛行**的模型在常規移動、突進、撤退時，可以直接跨越其他模型。
- 會**飛行**的模型在常規移動、突進、撤退時，可以忽略垂直距離。

運輸

有些模型具有**運輸**關鍵字。以下規則說明單位如何搭乘、離開這類模型，以及如何利用它們在戰場上運輸乘員。

運輸量

所有**運輸**模型的運輸量都列在資料表上，代表著它所能載運的友軍模型數量及類型。模型不能承載超出其運輸量的乘員。

單位可於**運輸**模型內展開戰鬥，不必分開部署。請在部署前宣告哪些單位乘坐在**運輸**模型裡面。

- **運輸量**：一輛**運輸**模型裡面，可搭乘的模型數量上限。
- 單位可搭乘於**運輸**模型上展開戰鬥。

搭乘運輸模型

單位進行常規移動、突進、撤退後，如果所有單位中的模型都在友軍**運輸**模型的 3" 以內，就能搭乘該模型。處在敵軍模型交戰範圍內的**運輸**模型不得搭乘；如果一個單位在本階段中離開過**運輸**模型，也不得再次搭乘。將單位從戰場移除，放在一旁，表示它現在已經乘上運輸模型了。

一般來說，正在搭乘運輸模型的單位什麼事都不能做，也不會受到任何影響。除非另有說明，否則正在搭乘運輸模型的單位不會被技能與計策影響。在判斷所有規則時，**運輸**模型在回合中常規移動、突進、撤退、保持靜止以後，搭乘在裡面的單位也視為進行了同樣的移動。

- 單位在常規移動、突進、撤退後，如果所有模型都在友軍**運輸**模型 3" 以內，就能搭乘該模型。
- 處在敵軍模型交戰範圍內的**運輸**模型無法搭乘。
- 單位不得在同一個階段既搭乘又離開運輸模型。
- 正在搭乘**運輸**模型的單位什麼事都不能做，也不會受到任何影響。

離開運輸模型

如果單位是搭乘在**運輸**模型上展開移動階段，只要該單位尚未進行常規移動、突進，或是撤退，就可以在此階段內離開。

單位離開運輸模型時，請將單位部署到戰場上，使其中所有模型完全在**運輸**模型的 3" 以內，並且避開任何敵軍模型的交戰範圍。

離開運輸模型的單位，在該回合內可以正常行動（如移動、射擊、衝鋒、肉搏等）。不過，即使該單位並未進一步移動，仍視同已於該回合移動過了（也就是說，不將該單位視為保持靜止）。

- 凡是搭乘在**運輸**模型內展開移動階段的單位，都可以在此階段離開。
- 單位僅能於**運輸**模型移動前離開。
- 離開**運輸**模型的單位，其模型必須完全在運輸模型 3" 以內，並避開任何敵軍模型的交戰範圍。
- 單位離開運輸模型後，視同當前回合移動過了。

運輸模型遭摧毀

具備爆炸（或同等）技能的**運輸**模型遭到摧毀（見第 6 頁）時，請擲骰判定其是否爆炸，接著結算所有鄰近單位受到的傷害，最後將先前搭乘在裡面的模型（若有）部署到戰場上。如果單位正在搭乘的**運輸**模型遭到摧毀，單位必須立即離開運輸模型（見上段），再將運輸模型移出戰場。這些離開運輸模型的單位不會受到運輸模型摧毀時的爆炸技能所影響；相反的，您必須為離開的每個模型擲一枚 D6；骰面結果每出現一次 1 點，便會有一個模型受到摧毀（由您選擇）。單位從遭到摧毀的**運輸**模型離開以後，當前回合不得衝鋒（見第 19 頁）或是英雄降臨（見第 20 頁）。

- **運輸**模型遭摧毀時，請結算其爆炸技能（若有）。
- 接著，所有搭乘中的模型離開該運輸模型。
- 為離開運輸模型的每個模型擲一枚 D6；每有一次 1 點，便有一個模型遭摧毀。
- 離開運輸模型的單位，同回合內不得衝鋒或執行英雄降臨。

航空器

有些模型具有**航空器**關鍵字。除了飛行規則（見第 11 頁）以外，以下規則將進一步說明此類模型如何在戰場上移動，以及其他單位應該如何穿過航空器下方。

移動下限

航空器模型的移動屬性，通常包含兩個數值。第一個數值是移動下限，代表模型於此階段結束後，整個基座所必須移動的最短距離。第二個數值是移動上限，模型的基座不得有任何部位移動超過此距離。倘若該模型的移動屬性經過修正，其移動上下限皆必須連帶修正。

如果一個**航空器**模型無法滿足移動下限，或是移動結束後，會有任何部位（包括基座）超出戰場邊界，除非您使用的是戰備規則，否則請將該模型移出戰場，計為已摧毀（若此**航空器**也同時是運輸模型，那麼搭乘於其中的所有模型也須計為已摧毀）。您可於《戰鎚 40,000》核心規則書中找到「戰備規則」的詳細資訊。

- **移動下限**：模型必須移動至少 M"。
- 若模型無法滿足移動下限，便會被摧毀（除非您使用戰備）。

航空器的交戰範圍

雖然**航空器**模型也和其他模型擁有同樣的交戰範圍（見第 4 頁），然而下述規則與例外也適用於航空器，說明一個**航空器**通常於高空飛行，而非低空掠過戰場。

每當模型以任何方式移動時，都可以無視並直接越過**航空器**模型，也可以經過敵軍**航空器**模型的交戰範圍。但是，模型結束移動時，不可以在其他模型（及其基座）上方，也不能在任何敵軍**航空器**模型的交戰範圍內。

在移動階段時，倘若您所選定移動的**航空器**單位交戰範圍內有任何敵軍單位，這個**航空器**單位仍然可以常規移動或突進（也就是說，該單位並非僅能撤退或保持靜止）。

在移動階段時，倘若您所選定移動的單位，其交戰範圍內有敵軍**航空器**單位，這個單位仍然可以常規移動或突進（也就是說，該單位並非僅能撤退或保持靜止）。

- 模型可以經過敵軍**航空器**單位的交戰範圍。
- 模型以任何方式移動時，可以跨越**航空器**（及其基座）。
- **航空器**就算處在敵軍模型的交戰範圍內，也可以常規移動或突進。
- 如果單位的交戰範圍內只有敵軍**航空器**，一樣可以常規移動或突進。

英雄降臨、滲入、鞏固陣地、航空器

每當單位移動時，如果它進行的是英雄降臨（見第 20 頁）、滲入（見第 21 頁），或是鞏固陣地（見第 22 頁），那麼該單位結束移動時，必須更靠近離自身最近的敵軍模型。判斷「最近的模型」時，**航空器**模型一律不算在內，除非進行該移動的模型能夠飛行。

- 模型進行英雄降臨、滲入、鞏固陣地時，必須忽略**航空器**（除非該模型會飛行）。

靈能階段

戰士的神秘客和巫師，運用異次元的奇異力量協助盟友及摧毀敵人。不過駕馭這個力量有風險，只要稍有差池，就可能使周圍所有人慘遭魚池之殃。

有些模型具有**靈能者**關鍵字。在靈能階段中，**靈能者**可以嘗試施放靈能，並化解敵方靈能。

靈能階段一開始，先從您的場上軍隊中，選定一個符合資格的**靈能者**單位。本回合撤退過的**靈能者**單位不符合資格（**泰坦**單位除外）。如果您的場上軍隊中，沒有符合資格的**靈能者**單位，那麼此階段不必再結算任何規則；靈能階段就此告終。

從軍隊中選定一個符合資格的**靈能者**單位後，您便能令其嘗試施放一項或多項靈能。該單位完成所有您欲施放的靈能後，您便可接著從軍隊中選定下一個符合資格的**靈能者**單位來嘗試施放，依此類推，直到所有您欲選定且符合資格的**靈能者**單位都完成為止。

每個靈能階段，一個單位最多只能選定施放靈能一次。待您的場上軍隊中所有符合資格的**靈能者**單位都施放過靈能，靈能階段便告終，進入射擊階段。

- 選定一個您軍隊中的**靈能者**單位來施放靈能。
- 選定另一個您軍隊中的**靈能者**單位來施放靈能。
- 待您所有的**靈能者**都施放過靈能，便進入射擊階段（見第 15 頁）。

靈能

所有的**靈能者**都通曉懲擊靈能（見第 15 頁）。也有些**靈能者**通曉（包含或不含）懲擊以外的靈能；您使用的單位資料表與其他補充規則，清楚說明了每個**靈能者**通曉的靈能。每項靈能都有一個次元充能值，數值越高，該靈能便越難施放。**靈能者**單位會在戰鬥前產生能量。

- 所有的**靈能者**都通曉懲擊靈能。
- **靈能者**所通曉的額外靈能，都列於其資料表上。

施展靈能

靈能者單位施放靈能時，請從該單位通曉的靈能中選定一項來嘗試施放。除了懲擊以外，每個戰鬥輪中，相同的靈能只能施放一次，就算是不同的**靈能者**也一樣。

您必須先通過靈能檢定，才能施放靈能。對手玩家此時可以選定一個自己的**靈能者**單位，該單位只要處在嘗試施放靈能的**靈能者**單位 24" 以內，就可以嘗試化解該靈能；接著在化解巫術檢定通過後，結算靈能的效果。

只要靈能檢定成功，也未被化解巫術檢定所化解，您便能施放靈能、結算效果（靈能本身有相關說明）。如果**靈能者**單位能夠於此階段嘗試施放多項靈能，您便可接著依序嘗試施放，一次一項，規則如上所述。在靈能階段中，每個**靈能者**單位所能嘗試施放的靈能數量，都詳述於資料表。

- 選定靈能。
- 除了懲擊以外，每項靈能在同一個戰鬥輪中，最多只能選定一次。
- 進行靈能檢定，嘗試施放靈能。
- 對手可以進行化解巫術檢定，嘗試化解靈能。
- 成功施放靈能之後，結算其效果。
- 選定下一項靈能。

靈能檢定

每當**靈能者**單位嘗試施放靈能時，您必須投擲 2D6，為該單位進行靈能檢定。擲骰結果若大於等於該靈能的次元充能值，便通過靈能檢定。如果您在靈能檢定時擲出兩個 1 或兩個 6，單位會立即遭到靈能反噬。

- **靈能檢定**：擲 2D6，若結果大於等於靈能的次元充能值即通過。
- 若擲出兩個 1 或兩個 6，**靈能者**將遭到靈能反噬。

化解巫術

每當**靈能者**單位嘗試化解靈能時，您必須投擲 2D6，為該單位進行化解巫術檢定。擲骰結果若大於該靈能的靈能檢定結果，便通過化解巫術檢定，成功化解靈能。每項靈能只有一次化解機會。如果**靈能者**單位能夠於此階段嘗試化解多項靈能，將詳述於資料表內。

- **化解巫術**：擲 2D6，若結果大於對手**靈能者**的靈能檢定結果即通過。
- 每項靈能只有一次化解機會。

懲擊

懲擊的次元充能值為 5。在同一個靈能階段中，每嘗試施放懲戒一次，其次元充能值就 +1（無論是否成功）。如果成功施放懲擊，該靈能者 18" 以內、看得見的最近敵軍單位，將遭受 D3 的致命傷（見第 19 頁）。如果靈能檢定結果為 11（含）以上，該單位則將遭受 D6 的致命傷。

- **次元充能值 5**：要成功施放懲擊的靈能檢定結果為 5+。
- 本階段中，每嘗試施放懲戒一次，次元充能值就 +1。
- 成功施放後，距離最近（且在 18" 內）的可見敵軍單位遭受 D3 致命傷。
- 如果靈能檢定結果為 11+，則敵軍改為遭受 D6 致命傷。

靈能反噬

靈能者單位遭到靈能反噬時，將受到 D3 的致命傷。如果靈能者單位在嘗試施放靈能時遭到反噬而摧毀，該靈能將自動視為施放失敗。如果靈能者單位遭到反噬而摧毀，在您移除單位中最後一名模型時，所有在該模型 6" 內的單位將立即受到 D3 致命傷。

- **靈能反噬**：正在施放靈能的靈能者單位受到 D3 致命傷。
- 如果靈能者單位被摧毀了，靈能施放便失敗。
- 如果靈能者單位被摧毀了，所有在它 6" 內的單位都受到 D3 致命傷。

射擊階段

槍聲大作，砲彈碎片從天而降。黑暗中槍口火光四射，雷射砲火照亮戰爭迷霧，戰場遍地是用過的彈殼和電池。

射擊階段一開始，先從您的軍隊中選定一個符合資格的單位來進行射擊。單位中只要有一或多個模型配有遠程武器，就算是符合資格。本回合撤退過的單位不符合資格（泰坦單位除外）。如果您沒有符合資格的單位，則此射擊階段告終。這個符合資格的單位射擊完後，您便可接著選定下一個符合資格的單位來射擊，直到您欲令其射擊的單位都完成為止。

在您選定射擊單位後，請選定射擊目標，接著結算單位模型配備的遠程武器所產生的攻擊力（每個階段中，一把遠程武器只能射擊一次）。單位中模型所配備的武器，全都詳載於資料表。

每個射擊階段，一個單位最多只能選定射擊一次。待您所有符合資格的單位都射擊完成，射擊階段便告終，進入衝鋒階段。

- 從您的軍隊中選定要進行射擊的單位。
- 單位射擊時，先選定目標，接著依序結算射擊單位中，模型所配備的遠程武器，數量不限。
- 從您的軍隊中選定下一個要進行射擊的單位。
- 待所有單位都射擊完畢，便進入衝鋒階段（見第 19 頁）。

選定目標

單位射擊時，必須先替模型所使用的每一把遠程武器選定一個或多個目標單位，才能結算攻擊力。如果模型配有數把遠程武器，可以全部朝同一個目標發射，也可以各別射擊不同的敵軍單位。同樣的，如果單位中有一個以上的模型，也可以各別射擊相同或不同的目標。兩種情況下，您都必須在選定目標的同時，宣告是由哪一把武器瞄準，才能開始結算攻擊力。如果其中有武器擁有多種不同的分析資料，您也必須先宣告使用哪一種分析資料。

您只能選擇敵軍單位作為攻擊目標。敵軍單位中，至少得有一名模型在武器的射程內（亦即「射程」屬性的距離之內），而且必須在發動射擊模型的視線範圍中，才能選定作為目標。如果您不確定，請站到預定開火的模型後方，確認是否看得見目標的任意部位。確認能見度時，模型的視線可以穿過同單位的其他模型。倘若武器的射程內沒有符合資格的目标，該武器便不能射擊；如果單位中的所有遠程武器都因此無法射擊，那麼該單位便不符合射擊資格。

如果您替射擊單位選定了多個目標單位，那麼對當下目標單位的所有攻擊必須先結算完畢，才能接著瞄準下一個目標單位。若單位中有數把遠程武器正在射擊同一個目標，且其中的武器屬性分析資料不盡相同，那麼在您結算完一把武器的攻擊後，必須先結算擁有相同屬性分析資料的武器攻擊，才能結算其他有不同屬性分析資料、並同樣瞄準該單位的武器。

請注意，只要在選擇目標單位時，該單位中至少有一名模型在射擊模型的武器射程及視線範圍內，那麼該把武器的攻擊便將

持續朝同一個目標單位發動；就算結算攻擊時，目標單位中沒有任何模型在視線或射程中也一樣（會發生這種情況，通常是因為該可視模型先被射擊模型的其他武器攻擊所摧毀，從而自戰場上移除）。

- 您必須先替每一把武器都選定目標，才能結算攻擊。
- 目標單位中，必須至少有一名模型身在射擊模型的視線範圍與武器射程內。
- 瞄準多個目標單位時，必須先結算所有朝向同一目標的攻擊，才能接著結算朝向下一個目標的攻擊。
- 如果單位中有數把武器要射擊，則相同分析資料的武器必須先一起結算，才能接著結算其他不同分析資料的武器。

範例：詹姆斯選定了一個混沌星際戰士小隊來進行射擊。該單位有十個模型；其中一個佩有雷射砲，另一個佩有熱熔槍，其餘八個都配備爆彈槍。選定該單位來射擊後，詹姆斯將攻擊分配如下：雷射砲瞄準一個敵軍載具單位，而熱熔槍及其餘的爆彈槍則瞄準一個敵軍步兵單位。兩個目標單位都在射擊模型的視線之中，也在各自武器的射程以內。詹姆斯首先結算朝步兵單位發射的攻擊，並選定由爆彈槍先開火。結算完所有爆彈槍的攻擊後，詹姆斯接著結算熱熔槍的攻擊。所有朝向步兵單位的攻擊都結算完以後，詹姆斯便能結算雷射砲對載具單位的攻擊了。

戰況膠著

單位如果在任何敵軍模型的交戰範圍內（見第 4 頁），便不得以遠程武器進行攻擊；另外，敵軍模型若身處任何友軍單位的交戰範圍內，也不得開火射擊——否則擊中自己人的風險太大了！

- 單位身在敵軍模型的交戰範圍內時，不得進行射擊。
- 單位不得射擊身在友軍交戰範圍內的目標。

攻擊次數

遠程武器射擊時，會發動數次攻擊。您必須替每一下攻擊各投擲一次命中骰（詳見第 18 頁的「發動攻擊」）。

在武器的分析資料中，武器類型後面標示的數字，就是每個模型可以用遠程武器發動的攻擊次數。舉例來說，模型發射一把「突擊 1」武器時，可以攻擊 1 次；發射「重型 3」武器時，則可以攻擊 3 次，依此類推。

- 同一把遠程武器所發動的攻擊，必須全數朝向同一個目標單位。
- 攻擊次數 = 武器類型後方標示的數字。

巨砲不息

對於**載具**與**怪物**模型來說，即使自己的單位在敵軍單位的交戰範圍之內，也可以使用遠程武器進行攻擊；不過，它們只能對在交戰範圍內的敵軍單位發動這種攻擊。在這種情況下，就算有其他友軍單位在該敵軍單位的交戰範圍內，**載具**與**怪物**模型一樣可以將該敵軍單位作為目標。請注意，一個**載具**或**怪物**單位若佩有數把遠程武器，還是可以瞄準不在射擊模型交戰範圍內的單位；只要您在結算這些攻擊時，所有此範圍內的敵軍單位都被摧毀，就可以使用該武器發動攻擊。此外，當您結算**載具**或**怪物**模型的重型武器攻擊時，如果此時這些模型的單位交戰範圍內有任何敵軍單位，請將命中骰結果減去 1。

- 就算在敵軍單位的交戰範圍之內，**怪物**與**載具**還是可以射擊遠程武器。
- **怪物**與**載具**可以瞄準其他單位，但只要還有其他敵軍模型在自身的交戰範圍內就無法結算攻擊。
- **怪物**與**載具**射擊重型武器時，如果有敵軍模型在自身的交戰範圍內，就必須將命中骰的結果減去 1。

長官，小心

一個關鍵字為**角色**，且耐傷屬性低於 9（含）的模型，其所屬單位如果在其他**載具**、**怪物**，或是有 3 個（含）以上模型的友軍單位 3" 以內，這個**角色**單位便不得選為遠程武器的目標；除非此單位在射擊模型的視線內，同時也是開火模型的最近敵軍單位——要篩選出這樣的對象，在此般混戰中簡直是難上加難。在您判斷開火模型的目標是否為最近敵軍單位時，請忽略關鍵字為**角色**，且耐傷屬性低於 9（含）模型的單位。

- 耐傷低於 9（含）的敵軍**角色**在友軍單位（**怪物**、**載具**、包含 3+ 個模型的單位）3" 以內時，除非它是最近的目標模型，否則不得朝它射擊。

遠程武器類型

遠程武器分為五種類型：突擊、重型、速射、手榴彈、手槍。武器類型會影響可以發動的攻擊次數（見第 17 頁）。每個類型的遠程武器也有額外的規則，並且可能視情況影響武器的精準度或發射時機。如下所列：



突擊

突擊武器具有極高射速，因此可以在戰士衝鋒陷陣時從臍部開火，進行無差別掃射。

含有配備突擊武器模型的單位，就算該單位這回合已經突進過，也仍然符合資格，可以在射擊階段射擊。但是，選定該單位射擊時，您只能結算由突擊武器所發動的攻擊。如果這回合已經突進過的單位以突擊武器射擊，結算攻擊時，請將命中骰的結果減去 1。

- 就算開火模型的單位突進過，也一樣可以擊發。
- 若開火模型的單位突進過，則命中骰減 1。



重型

重型武器是戰場上最大型的槍械，但需要充足的支撐力才能徹底發揮效果；而且由於難以攜帶，所以重型武器在近戰中稍嫌笨重。

步兵模型在射擊重型武器時，如果所屬單位在本回合內因任何原因移動過（例如，本回合進行過常規移動（見第 10 頁）），就必須在結算攻擊時，將命中骰的結果減去 1。

- 步兵模型開火時，若所屬單位本回合移動過，則命中骰減 1。



速射

速射武器是多功能的軍械，不但能夠遠距瞄準點射，也可於短兵相接時連發掃射。

模型射擊速射武器時，如果目標在武器射程一半的距離內，攻擊次數增加一倍。

- 如果目標在射程的一半以內，攻擊次數加倍。



手榴彈

手榴彈是一種手持爆炸裝置，讓戰士可以在小隊隊友提供火力掩護時將手榴彈扔向敵人。

單位射擊時，單位內一個配備手榴彈的模型，可以不射擊任何其他武器，改擲一枚手榴彈。

- 射擊單位中，只能有一個模型擲手榴彈。



手槍

手槍體積小巧，甚至能夠在近戰時以極近的距離直射。

就算身處敵軍單位的交戰範圍內，模型仍然可以用手槍攻擊，但必須選擇其單位交戰範圍內的敵軍單位作為目標。在這種情況下，就算有其他友軍單位在該敵軍單位的交戰範圍內，模型一樣可以將該敵軍單位作為目標。

模型若同時配有手槍和其他類型的遠程武器（如手槍與速射武器），只能兩者擇一，選擇手槍抑或其他遠程武器來射擊。先選擇射擊用的武器（手槍或非手槍）再選定目標。

- 就算開火模型的單位身在敵軍單位的交戰範圍內，也一樣可以擊發。
- 不得與其他類型的武器同時擊發。

爆裂武器

有些武器分析資料的技能欄中，標有「爆裂」字眼。這些通稱為爆裂武器。除了一般規則以外，下述規則也同樣適用於爆裂武器：

1. 如果爆裂武器的目標單位中有 6 到 10 名模型，那麼它至少可以進行 3 次攻擊。因此，在判定攻擊次數時，如果擲骰結果使攻擊次數小於 3，則進行 3 次攻擊。舉例來說，適用「爆裂」規則的一枚手榴彈 D6 武器，瞄準了一個擁有 6 名（含）以上模型的單位，並骰出 2 點作為攻擊次數，則將此次擲骰視為 3，並對該目標單位進行三次攻擊。
2. 如果爆裂武器的目標單位中有 11 名（含）以上的模型，就不需要擲骰來隨機決定，而改以可能的最大值來作為攻擊次數。舉例來說，適用「爆裂」規則的一枚手榴彈 D6 武器，瞄準了一個擁有 11 名（含）以上模型的單位，則對該目標單位進行六次攻擊。

目標單位若在所屬單位的交戰範圍內，一律不得用爆裂武器來攻擊；就算該武器同時屬於「手槍」類型，或是開火模型屬於**載具**或**怪物**，也一樣不允許。因為在這麼近的情況下發射高爆裂性的武器，簡直太不明智了。

- **爆裂武器**：對擁有 6+ 模型的單位發動至少三次攻擊。對擁有 11+ 模型的單位，一律發動最大攻擊次數。
- 一律不得用來攻擊開火單位交戰範圍內的目標。

發動攻擊

攻擊透過遠程或近戰武器來發動。攻擊必須依序發動；但在某些情況下，您可以擲骰來同時發動多次攻擊。請按以下次序來發動一次攻擊：

1. 命中骰

模型攻擊時，請為該次攻擊投擲 D6 命中骰。若命中骰結果大於等於攻擊模型的射擊技巧 (BS) 屬性（以遠程武器攻擊時）或近戰技巧 (WS) 屬性（以近戰武器攻擊時），那麼該次攻擊便命中目標單位一下。否則，攻擊便失敗，本攻擊次序結束。

如果發動攻擊的武器技能寫著「自動擊中目標」，就不必擲骰，本次攻擊直接命中目標單位一下。未修正的命中骰若為 6，則必定命中；若為 1，則必定失敗。命中骰不得修正超出 -1 或 +1 的範圍。換句話說，如果所有命中骰的修正值累計後為 -2 或更低，則將結果 -1。同樣的，如果所有命中骰的修正值累計後為 +2 或更高，則將結果 +1。

2. 致傷骰

每當攻擊命中目標單位時，請為該次攻擊投擲 D6 致傷骰，來判斷是否成功致傷目標。將攻擊武器的威力 (S) 屬性與目標的韌性 (T) 屬性相比較，來決定所需的結果，如下表所示：

致傷骰	
攻擊者的力量 vs 目標的韌性	所需的 D6 結果
力量是否為韌性的 兩倍（或以上）	2+
力量是否 高於 韌性	3+
力量是否 等於 韌性	4+
力量是否 低於 韌性	5+
力量是否為韌性的 一半（或不到）	6+

倘若致傷骰的點數比所需結果低，則攻擊失敗，本攻擊次序結束。未修正的致傷骰若為 6，則必定致傷；若為 1，則必定失敗。致傷骰不得修正超出 -1 或 +1 的範圍。換句話說，如果所有致傷骰的修正值累計後為 -2 或更低，則將結果 -1。同樣的，如果所有致傷骰的修正值累計後為 +2 或更高，則將結果 +1。

3. 分配攻擊

如果攻擊成功致傷目標，指揮目標單位的玩家便會將該次攻擊分配給一名單位內的模型（可以是單位內的任意模型，且選定的模型無需在射程或攻擊模型的視線內）。如果目標單位內有模型已經損失過耐傷值，則攻擊必須分配給該模型。

4. 豁免骰

指揮目標單位的玩家便接著投擲 D6 豁免骰，並以致傷武器的穿甲力 (AP) 屬性來修正擲骰。舉例來說，若武器的 AP 為 -1，便將擲出的豁免骰減 1。若此結果大於等於分配傷害模型的護甲豁免 (Sv) 屬性，此豁免骰便成功，本攻擊次序結束。若此結果小於分配傷害模型的護甲豁免屬性，此豁免骰便失敗，模型將受到傷害。未修正的豁免骰若為 1，則必定失敗。

5. 造成傷害

造成的傷害等於攻擊武器的傷害 (D) 屬性。模型每受到一點傷害，就會損失一點耐傷值。如果模型的耐傷值減少到 0（含）以下，該模型便遭到摧毀，必須移出遊戲。若模型在一次攻擊中損失了數點耐傷值，從而遭到摧毀，那麼該次攻擊所造成的額外傷害將全數消失，也完全不會有任何效果。

- **命中骰（遠程武器）**：擲 D6，若結果大於等於發動攻擊模型的 BS 則命中。反之，攻擊失敗。
- **命中骰（近戰武器）**：擲 D6，若結果大於等於發動攻擊模型的 WS 則命中。反之，攻擊失敗。
- **致傷骰**：擲 D6，然後按照左列表格來比較攻擊武器的 S 與目標的 T。若點數大於等於所需結果，則致傷目標。反之，攻擊失敗。
- **分配攻擊**：指揮目標單位的玩家選定一名單位內的模型。若單位內有模型已損失過耐傷值，則必須選定該模型。
- **豁免骰**：擲 D6，並以攻擊者的 AP 進行修正。若結果小於選定模型的 Sv，豁免骰失敗，模型將受到傷害。反之，該攻擊則被護甲擋下。
- **造成傷害**：該選定模型損失相當於攻擊者 D 的耐傷值。
- 若模型遭到攻擊而摧毀，該次攻擊所有額外的傷害將全數消失。
- 未修正的命中骰、致傷骰、豁免骰若為 1，必定失敗。
- 未修正的命中骰、致傷骰若為 6，必定成功。
- 命中骰與致傷骰都不得修正超出 -1 或 +1 的範圍。

絕對豁免

某些模型擁有絕對豁免。每當把攻擊分配給擁有絕對豁免的模型時，都可以選擇採用其一般豁免 (Sv) 屬性或絕對豁免，但不能兩者都用。如果模型有一個以上的絕對豁免，只能採用其中一個；請選擇要用哪一個。如果您使用了模型的絕對豁免，便一律不必被武器的穿甲力修正。

- **絕對豁免**：不得以攻擊武器的 AP 來修正的豁免骰。
- 擁有絕對豁免的模型，可以選擇要採用絕對還是一般豁免。

致命傷

有些攻擊會造成致命傷；致命傷相當強大，任何護甲或能量力場都毫無招架之力。致命傷務必依序執行；每一下致命傷都將對目標單位造成 1 點傷害。請勿針對致命傷擲致傷骰或豁免骰（絕對豁免也不可以）。請以分配其他攻擊的方式來分配致命傷，對目標單位內的一名模型造成傷害（見第 18 頁）。造成致命傷的攻擊和一般攻擊不同，其額外傷害不會消失。相反的，請將傷害接著分配給目標單位內的另一個模型，直到所有傷害分配完畢，或是目標單位遭到摧毀為止。

如果攻擊除了一般傷害以外，還額外造成了致命傷，請先計算一般傷害。如果攻擊除了一般傷害以外，還額外造成了致命傷，但一般傷害隨後被成功豁免，目標單位仍然必須承受

致命傷，計算方式如上所述。如果武器造成的傷害受到技能修正，且該武器除了一般傷害以外，也能夠造成致命傷，該修正值不得套用於致命傷（除非規則另有說明）。

- 每一下致命傷都將讓目標單位損失 1 點耐傷。
- 不得針對致命傷投擲豁免骰。
- 攻擊若同時造成一般傷害與致命傷，就算一般傷害被成功豁免，致命傷仍然有效。

耐傷無視

有些模型的規則賦予它們無視耐傷的機會。就算一名模型擁有一條以上的此類規則，您也只能在每次模型損失耐傷時無視一次（包含致命傷造成的耐傷損失）。

- 一個模型每次只能利用一條規則來無視損失的耐傷。

衝鋒階段

戰士奮不顧身投入戰鬥，刀刃、戰鎚、爪子，兵器四起。殘酷的廝殺緩緩逼近，刺耳戰嚎與驚天怒吼隨著裊裊狼煙迴盪升空。

衝鋒階段又分為兩個步驟。首先，由您的單位進行衝鋒。接著，由您的對手執行英雄降臨。

1. 衝鋒
2. 英雄降臨

1. 衝鋒

衝鋒階段一開始，先從您的軍隊中選定一個符合資格的單位，接著宣告衝鋒。但凡於衝鋒階段展開時，身在任何敵軍單位 12" 內的單位，都算是符合資格。只要單位於本戰鬥輪中進行過突進、撤退，或是衝鋒階段展開時，身在任何敵軍單位的交戰範圍內，一概不符合資格。若您的場上軍隊中沒有符合資格的單位可以衝鋒，請直接進入衝鋒階段的英雄降臨步驟。單位衝鋒後，您便可接著從軍隊中選定下一個單位，並按上述規定衝鋒，依此類推，直到您想衝鋒的單位都完成為止。

每個衝鋒階段中，一個單位最多只能選定衝鋒一次。待您所有符合資格的單位（若有）都宣告並衝鋒完畢，便進入衝鋒階段的英雄降臨步驟。

- 從您的軍隊中選定要進行衝鋒的單位。
- 選定單位進行衝鋒（見下方說明）。
- 從您的軍隊中選定下一個要衝鋒的單位。
- 待您的所有單位都衝鋒完畢，接著進入英雄降臨步驟（見第 20 頁）。

單位衝鋒

選定符合資格的單位並宣告衝鋒後，您必須從距離該單位 12" 內的敵軍單位中，挑選一或多個單位作為衝鋒目標。衝鋒目標不必在衝鋒單位的視線範圍內。接著，請為該單位投擲 2D6 衝鋒骰。這便是衝鋒單位中，每個模型所能移動的最遠距離（如果可以衝鋒的話）。衝鋒移動時，衝鋒骰的結果必須足以讓單位在衝鋒後形成單位凝聚（見第 4 頁），並且在每個衝鋒目標

的交戰範圍內（見第 4 頁）結束；另外，也必須避開任何非衝鋒目標的敵軍單位交戰範圍。若上述條件可行，衝鋒便成功，單位中的所有模型都依照上述條件進行衝鋒移動。如果做不到，衝鋒便告失敗；此階段中，衝鋒單位的任何模型都不得移動。

- 宣告衝鋒目標（必須在 12" 以內）。
- 衝鋒骰 = 2D6"。
- 若衝鋒骰不足以讓衝鋒單位移動至所有目標模型的交戰範圍內，此衝鋒失敗。
- 若能成功衝鋒，模型進行衝鋒移動。
- 不得衝鋒移動至非目標單位的交戰範圍內。

2. 英雄降臨

現在，您的對手可以從軍隊中選定一個符合資格的角色單位，來執行英雄降臨（見下述）。只要一個角色單位在任何敵軍單位垂直 3"、水平 5" 內，但不在其交戰範圍內，就算是符合資格。角色單位執行完英雄降臨後，對手便可接著從軍隊中選定下一個符合資格的角色單位，並按上述規定執行，依此類推，直到對手想執行英雄降臨的單位都完成為止。如果您的對手沒有符合資格的角色單位，衝鋒階段便告終。

敵軍的衝鋒階段中，每個單位最多只能執行英雄降臨一次。單位無法在自己的衝鋒階段執行英雄降臨。待對手所有符合資格的角色單位都執行完英雄降臨，衝鋒階段便告終，進入肉搏階段。

- 選定一個角色單位來執行英雄降臨。
- 若交戰範圍內有任何敵軍單位，便不得執行英雄降臨。
- 只有水平 3"、垂直 5" 內的敵軍單位可以執行英雄降臨。
- 選定另一個角色單位來執行英雄降臨。
- 待所有角色單位都執行完英雄降臨，便進入肉搏階段（見第 21 頁）。

執行英雄降臨

單位執行英雄降臨時，單位中的每個模型都可以移動至多 3"，這稱作英雄降臨移動。單位中的每個模型結束英雄降臨移動時，必須更靠近離自身最近的敵軍模型。單位結束移動時，別忘了形成單位凝聚（見第 4 頁）。

- **英雄降臨**：移動至多 3"。
- 結束時，必須更靠近離自身最近的敵軍模型。

跨越地形衝鋒

除非另有敘述，否則模型衝鋒移動時只能跨越地形，而不能穿越（也就是說，模型不能穿牆或是穿樹，但可以攀爬或翻越）。

只要地形的高度在 1" 以下，模型就可以無視地形直接跨越，並忽略必經路線中任何向上和/ 或向下的垂直距離。您可以垂直移動模型來向上（及向下）爬過更高的地形，並將其向上（和/ 或向下）的垂直距離計入該次衝鋒。攀爬到一半的模型不得結束衝鋒；如果模型會因此無法衝鋒移動，此衝鋒便失敗。

- 模型可以自由跨越高度在 1" 以下的地形。
- 模型不能穿越比上述更高的地形，但能向上（及向下）爬過去。

衝鋒時飛行

如果單位的資料表有著**飛行**關鍵字，那麼模型在衝鋒移動的時候，就可以無視其他模型（及其基座），直接越過；但仍然必須和一般模型一樣跨越地形特徵（也包含**建築**單位）。**飛行**模型不得在其他模型上方結束任何類型的移動。

- **飛行**模型衝鋒移動時，可以跨越其他模型。
- **飛行**模型衝鋒移動時，必須和一般模型一樣跨越地形（包含**建築**）。

監視射擊

有些特定規則，讓單位可以在衝鋒前，對敵軍單位進行監視射擊。當敵軍單位宣告衝鋒時，您軍隊中的一個或多個目標單位若有此類規則，那麼每個單位都可以在對手擲衝鋒骰之前進行監視射擊。單位的交戰範圍中如有任何敵軍單位，便不得進行監視射擊。監視射擊的結算方式與一般的射擊攻擊相同（差別只在監視射擊是於衝鋒階段結算），一般的結算規則全數適用；但是，命中骰必須在未修正的情下擲出 6 才能成功，無視射擊模型的射擊技巧與任何命中修正值。除此之外，模型監視射擊時，必須朝向準備衝鋒的單位。若有規則指出除非離衝鋒單位最近，否則單位不得作為衝鋒的目標（如「長官，小心」），這樣的規則不適用於監視射擊。

- **監視射擊**：所有能夠監視射擊的衝鋒目標，可以在擲衝鋒骰前進行監視射擊。
- 敵軍單位在交戰範圍內時無法監視射擊。
- 監視射擊時，單位進行正常射擊；但未修正命中骰必須擲出 6，攻擊才能命中。

肉搏階段

交戰軍隊相互廝殺，戰場屍橫遍野。白爪與獠牙劃破骨肉；森森利刃如鐵錘砸向鐵砧一般鏗鏘作響。雙方殺紅了眼，彼此撕裂、鮮血噴湧而出。

由非當前回合的玩家起始，雙方玩家必須輪流從各自的軍隊中，選定一個符合資格的單位來進行肉搏（見下方）。但凡身在敵軍單位交戰範圍內，和/或本回合衝鋒移動過的單位，都算是符合資格。如果雙方玩家都沒有符合肉搏資格的單位，肉搏階段便告終。

肉搏階段中，任何單位都只能肉搏一次。當一位玩家所有符合資格的單位都肉搏過了，則由對手玩家繼續讓剩餘的符合資格單位依序肉搏。請注意，敵軍單位在肉搏並進行鞏固陣地移動後，可能會讓本來不具備資格的單位變為符合資格；這樣的話，您便可以接著選定該單位來進行肉搏。待所有符合資格的單位都肉搏過後，肉搏階段便告終，進入士氣階段。

- 從對手開始，雙方輪流選定要肉搏的單位。
- 單位肉搏時，首先執行滲入，接著發動近身戰鬥攻擊，最後鞏固陣地。
- 若一方玩家沒有單位可以肉搏了，對手剩餘的單位便依序執行肉搏。
- 待所有單位都肉搏完畢，接著進入士氣階段（見第 23 頁）。

衝鋒單位先肉搏

本回合中衝鋒移動過的單位，在肉搏階段時可以優先進行肉搏。這表示，本回合中沒有進行過衝鋒移動的單位，在衝鋒移動過的單位肉搏完之前，無法選定進行肉搏。

- 本回合中衝鋒移動過的單位優先進行肉搏。

肉搏

選定要肉搏的單位後，該單位必須先滲入，接著由單位中的模型發動近身戰鬥攻擊，最後單位進行鞏固陣地。

滲入

單位執行滲入時，單位中的每個模型都可以移動至多 3"，稱作滲入移動。單位中的每個模型結束滲入移動時，都必須更靠近離自身最近的敵軍模型。模型若已碰觸到敵軍模型，便不得移動，但仍然視同已經滲入過了。請別忘了，無論是何種移動，結束時都必須形成單位凝聚（見第 4 頁）。

- 滲入：移動至多 3"。
- 結束時，必須更靠近離自身最近的敵軍模型。

發動近身戰鬥攻擊

單位發動近身戰鬥攻擊時，必須先判定哪些模型可以肉搏，以及攻擊次數；接著，為每一下攻擊選定（一個或多個）目標單位，並宣告由哪些近戰武器發動，最後開始結算攻擊。

選定肉搏模型

發動近身戰鬥攻擊時，單位中只有身在敵軍單位交戰範圍內的模型（見第 4 頁）可以肉搏；或者，如果同單位中有其他模型在敵軍單位的 ½" 內，只要自身在該模型 ½" 內，也可以進行肉搏。

- 只要模型在敵軍單位的交戰範圍內，就可以進行肉搏。
- 若同單位中有其他模型在敵軍單位的 ½" 內，只要自身也在該模型 ½" 內，就可以進行肉搏。

攻擊次數

模型肉搏時，會發動數次攻擊。您必須替每一下攻擊各投擲一次命中骰（詳見第 18 頁的「發動攻擊」）。

模型發動的肉搏攻擊次數取決於其攻擊 (A) 屬性，可於模型的資料表中查閱。舉例來說，如果模型的 A 為 2，就能發動 2 次攻擊。

- 模型肉搏時，可以發動的攻擊次數 = A。

選定目標

您必須先為每一下攻擊選定（一個或多個）目標單位，才能開始結算攻擊。本回合衝鋒移動過的單位模型攻擊時，其目標敵軍單位必須與該單位的衝鋒目標相同；或者，本回合執行過英雄降臨的敵軍單位，也可以選為攻擊目標。瞄準敵軍單位時，攻擊模型必須身在敵軍單位的交戰範圍內；或者，如果同單位中有其他模型在敵軍單位的 ½" 內，只要自身在該模型 ½" 內，這個敵軍單位也可以選為目標。

如果模型能夠發動多次攻擊，可以全部瞄準同一個目標，也可以各別攻擊不同的敵軍單位。同樣的，如果單位中有一個以上的模型，也可以各別攻擊相同或不同的目標。兩種情況下，您都必須先宣告每次攻擊的（一個或多個）目標單位，才能開始結算攻擊；請先結算完針對一個目標的所有攻擊，再轉戰下一個目標。

如果場上完全沒有可瞄準的目標（也許是由於交戰範圍內沒有任何敵軍單位等原因），該單位便不得發動近身戰鬥攻擊，但仍然可以鞏固陣地（見隔列）。

- 若發動攻擊的單位於本回合衝鋒移動過，則其模型只能攻擊衝鋒的目標，或是本回合執行過英雄降臨的單位。
- 您必須先替每一下攻擊都選定目標，才能結算攻擊。
- 瞄準多個目標單位時，必須先結算所有朝向同一目標的攻擊，才能接著結算朝向下一個目標的攻擊。

選定武器

模型必須透過近戰武器（即類型為「近戰」的武器）來發動近身戰鬥攻擊。模型所配備的武器列於其資料表。如果模型未配備任何近戰武器，或是無法透過配備的近戰武器來發動攻擊，模型就透過近身戰鬥武器來攻擊。近身戰鬥武器的分析資料如下：

武器	射程	類型	S	AP	D
近身戰鬥武器	近戰	近戰	使用者	0	1

如果模型配有數把近戰武器，請先選定要使用哪一把，再結算攻擊。如果模型配有數把近戰武器，且能發動多次近戰攻擊，那麼您可以自由將攻擊次數分配給武器；請先宣告您打算用哪些武器發動哪些攻擊，再開始結算攻擊。如果選定的武器擁有多種分析資料，您必須先宣告同時選用了哪些分析資料；並且可以自由為每一下攻擊都選用不同的分析資料。

若單位中有數把近戰武器正在攻擊同一個單位，且其中武器的屬性分析資料不盡相同，那麼在您結算完一把武器的攻擊後，必須先結算擁有相同屬性分析資料的武器攻擊，才能結算其他有不同屬性分析資料、並同樣用於攻擊該單位的武器。請注意，您宣告的所有攻擊一律對您選定的單位結算，就算您在結算每一下攻擊時，目標單位中不再有模型在範圍中也一樣（會發生這種情況，通常是因為該模型先被單位模型發動的其他攻擊所摧毀，從而自戰場上移除）。

- 近身戰鬥攻擊透過近戰武器來發動。
- 模型若未配有近戰武器，則根據近身戰鬥武器的分析資料來攻擊。
- 如果單位中有數把武器要攻擊，則相同分析資料的武器必須先一起結算，才能接著結算其他不同分析資料的武器。

鞏固陣地

單位鞏固陣地時，單位中的每個模型都可以移動至多 3"，稱作鞏固陣地移動。每個模型結束鞏固陣地移動時，都必須更靠近離自身最近的敵軍模型。模型若已碰觸到敵軍模型，便不得移動，但仍然視同已經執行過鞏固陣地了。單位結束移動時，別忘了形成單位凝聚（見第 4 頁）。

- **鞏固陣地：**移動至多 3"。
- 結束時，必須更靠近離自身最近的敵軍模型。

範例：詹姆斯選定了一個混沌終結者單位來進行肉搏。所有模型都滲入以後，詹姆斯指揮單位發動攻擊。此單位由五個模型組成，且每個模型都在敵軍單位的交戰範圍之內。詹姆斯麾下的其中一名模型攻擊屬性為 3，並配有一把閃電爪。其他四名模型的攻擊屬性皆為 2，其中兩名裝備了動力拳套，另外兩名配有閃電爪。混沌終結者的交戰範圍內只有一個敵軍單位；因此，他們可以對該單位以閃電爪發動七次攻擊，以動力拳套發動四次攻擊。詹姆斯首先結算完所有動力拳套的攻擊後，再結算閃電爪的攻擊。單位中的所有攻擊都結算完畢後，終結者們接著開始鞏固陣地。

士氣階段

眼見戰爭的恐怖面貌，耳聞四下哀鴻遍野，再勇敢的人也會膽怯。危機四伏、險象環生，戰友一一倒下；那些站穩腳跟的傢伙，不是英雄豪傑、冷血怪物，就是已經陷入絕對的癡狂。

士氣階段分為兩個步驟。首先，您替自己的單位執行士氣檢定。接著，移除任何未形成單位凝聚的模型。

1. 士氣檢定
2. 確認單位凝聚

1. 士氣檢定

由當前回合的玩家起始，雙方玩家必須輪流從各自的軍隊中，選定一個本回合有模型遭摧毀的單位，為其進行士氣檢定。如果戰場上沒有單位需要進行士氣檢定，請直接進入士氣階段的確認單位凝聚步驟。

每個階段中，一個單位僅需進行一次士氣檢定。當一位玩家為所有本回合有模型遭摧毀的單位都檢定過士氣了，則由對手玩家依序進行剩餘的士氣檢定。待所有士氣檢定都執行完畢（若需要檢定），便進入士氣階段的確認單位凝聚步驟。

- 雙方玩家輪流為本回合折損過兵力的單位進行士氣檢定。
- 若一方玩家沒有單位必須檢定士氣了，對手剩餘的單位便依序檢定士氣。
- 執行完所有士氣檢定後，便進入確認單位凝聚步驟（見隔列）。

士氣檢定

要執行士氣檢定，請投擲 D6，並將結果與該單位本回合遭摧毀的模型數量相加。若相加結果小於等於單位中最高的領導力 (Ld) 屬性，便通過士氣檢定，不需再執行任何操作。修正前的擲骰結果若為 1，則無論相加結果為何，都必定通過。反之，若士氣檢定失敗了，就會有一個模型潰逃離開單位，您便必須為單位中的剩餘模型進行戰鬥折損檢定（見隔列）。由您來決定單位中的哪一個模型要潰逃；潰逃後，該模型便移出遊戲，視同遭到摧毀，但不會觸發任何模型摧毀相關的規則。

- 士氣檢定 = D6 + 本回合被摧毀的模型數。
- 未修正骰若為 1 則必定通過（沒有模型會潰逃）。
- 若士氣檢定結果超過單位的 Ld，將有一名模型潰逃；剩餘的模型必須進行戰鬥折損檢定。

戰鬥折損檢定

單位若未通過士氣檢定，您必須於該單位首次有模型潰逃的時候，執行戰鬥折損檢定。要執行這項檢定，請為單位中每一個剩餘的模型擲一枚 D6；倘若該單位低於折半兵力（見第 6 頁），便將每個擲骰結果都減 1；擲骰結果每出現一次 1 點，便會再有一個模型潰逃離開單位。由您來決定單位中的哪些模型要潰逃；潰逃後，該模型便移出遊戲，視同遭到摧毀，但不會觸發任何模型摧毀相關的規則。

- 戰鬥折損檢定：為單位中每個剩餘的模型擲一枚 D6；每出現一枚 1 點，便多一個模型潰逃。
- 若單位低於折半兵力，戰鬥折損檢定的結果便減 1。

範例：在士氣階段中，史都必須為自己的護教軍游騎兵單位進行士氣檢定。戰局初始時，此單位原有十名模型，領頭的是游騎兵首領，領導力屬性為 7。本回合單位中有五名模型遭到摧毀，因此史都擲了一次 D6，結果為 4，並加上 5 作為結果。總結果 9 點大於單位的領導力屬性，所以士氣檢定失敗了；單位中一名模型潰逃，並被移出戰場。現在，史都單位中剩餘的四名模型，必須接受戰鬥折損檢定。史都擲出了一枚 1、一枚 2、一枚 5、一枚 6。由於這個單位現在已經低於折半兵力，他將每個擲骰結果都減去 1。根據最後的結果，他必須再讓兩名模型潰逃離開單位，並移出戰場。

2. 確認單位凝聚

雙方玩家必須從每個單位中，移除未形成單位凝聚的模型（定義請見第 4 頁），一次一名；直到單位中只剩下一群符合單位凝聚的模型在場上為止。被移除的模型視同遭到摧毀，但不會觸發任何模型摧毀相關的規則。根據此條規則所移除的模型，不會致使單位再進行一次士氣檢定。

- 將軍隊單位中，未形成單位凝聚（見第 4 頁）的模型移除。
- 將所有未形成單位凝聚的模型都移除後（若有），士氣階段便告終。
- 玩家回合至此結束；此時，除非戰鬥終了，否則由下一名玩家接著開始回合（見第 9 頁）。

任務

您必須先選取一項任務，才能於《戰鎚 40,000》中開戰。基本規則包括一項任務——無盡戰爭，可以幫助於您迅速上手。其他規則請見其他規則書，或者您也可以遊玩自行創作的任務。如果您和對手無法就要玩的任務取得共識，請進行擲骰對決，並由贏家定奪。

任務指南

所有任務都包含一組指南，說明戰鬥要如何進行。請依以下順序進行，通常將包含下列步驟：

1. 召集軍隊

每一項任務都會告知玩家應召集的軍隊規模，也可能有規則進一步影響您挑選軍隊的決策。

2. 閱讀任務簡介

每一項任務都會描述戰鬥的情境，並說明任務的首要宗旨（這將告訴您要如何確保獲勝）。有些規則也會包含一條或多條特殊規則。這些規則是用於特殊狀況，或是提供您一些戰鬥中用得著的技能。

3. 建立戰場

每一項任務都會說明您所需要的戰場尺寸；也會說明任何必要的地形特徵或目標標記、布置細節及位置。如果沒有說明，表示任務預設您是依照《戰鎚 40,000》核心規則書的指示來打造戰場。如果您使用了不同的戰場尺寸或形狀，您就必須調整距離，以及部署區、目標標記、地形特徵的位置。

4. 部署戰力

每一項任務都包含了一張部署圖，顯示雙方玩家可在何處部署他們各自軍隊中的模型（稱為軍隊部署區），並列出所需要遵循的限制。

5. 決定初始回合

每一項任務都會告訴您如何決定由哪個玩家開始初始回合。

6. 結算戰局前規則

現在，玩家必須結算各自軍隊中附帶的戰局前規則（若有）。

7. 開始戰局

第一個戰鬥輪開始。雙方玩家輪流進行戰鬥輪，直到戰鬥終了。

8. 結束戰局

每一項任務都會告訴您戰鬥何時終了。通常會在完成固定數量的戰鬥輪後，或是當一名玩家完成特定勝利條件後結束戰局。

9. 決定勝利玩家

每一項任務都會告訴您贏得比賽的條件。如果雙方玩家都沒有獲勝，那麼遊戲即為平局。

目標標記

有許多任務會用到目標標記，代表雙方軍隊必須捍衛的戰略要地。如果戰鬥有使用到目標標記，那麼任務會說明這些標記位於戰場上的位置。您可以用任何適當的物品來代表目標標記；我們建議使用直徑40mm的圓形標記。

於戰場上放置目標標記時，務必將標記的中心對準任務要求的地點。測量距離時，請務必測量與目標標記最近部分的距離。

如果模型在一枚目標標記的垂直3"、水平5"內，就是在該標記的範圍之內。

除非另有說明，否則一律由標記範圍內模型最多的玩家來控制該目標標記。每個模型在一回合內只能用來計算一枚目標標記控制權；如果一個模型可以計入取得一個以上的標記控制權，您必須決定該模型本回合要計入取得哪一枚標記的控制權。**航空器**單位與戰場角色為防禦工事的單位無法用來控制目標標記；在判定玩家的標記控制權時，請將這兩種單位排除在外。

- 目標標記：40mm的圓形標記
- 模型若在目標標記垂直3"、水平5"內，便在該標記的範圍之內。
- 目標標記由範圍內模型最多的玩家控制。
- **航空器**與防禦工事無法控制目標標記。



您所遊玩的任務附有部署圖，上面通常會標示出目標標記的位置，以左側的符號表示。

佔領目標

有些單位擁有「佔領目標」技能。如果玩家在該目標標記的範圍內，有任何模型具備此技能，該玩家將取得標記控制權，即使範圍內的敵軍模型數量更多也一樣。如果目標標記範圍內，同時有其他敵軍模型具備此技能（或相似技能），那麼標記控制權便照一般規則來判定，由範圍內模型數量最多的玩家取得。

- 佔領目標：若玩家在目標標記範圍內有任何模型具備此技能，則由該玩家取得控制權。

任務 無盡戰爭

1. 召集軍隊

要遊玩這項任務，您和對手必須先從自己的微縮模型收藏中召集一支軍隊。您可以自由從收藏中挑選模型來投入軍隊。軍隊的規模由玩家自行決定，雙方的軍隊規模沒有必要完全一樣；不過，如果雙方玩家想要這麼做，請先在此階段取得共識。如果您是第一次遊玩《戰鎚 40,000》，我們建議每位玩家採用少量的單位。下表將根據您使用的軍隊規模，給予建議的戰局持續時間；請注意，下表是以您和對手的戰力級數總和（見《戰鎚 40,000》核心規則書）為依據。

戰局		
戰局規模	軍隊規模 (戰力級數總和)	戰局時間
戰鬥巡邏隊	50	1小時以內
全面入侵	100	2小時以內
突擊武力	200	3小時以內
戰火來襲	300	4小時以內

召集軍隊後，請提名一個模型擔任軍閥。此模型將獲得**軍閥**關鍵字。假如您的**軍閥**也有**角色**關鍵字，就會擁有軍閥特質，由您來選擇。任何軍閥都可以選擇鼓舞人心的將領這一項軍閥特質。您可於其他出版品中找到可供選擇的軍閥特質。

鼓舞人心的將領（軍閥特質、靈氣）

在此**軍閥** 6" 內的任何友軍單位，領導力屬性加 1。

2. 任務簡介

證明您身為銀河系頭號指揮的時刻到了！在您通往終極榮耀的道路上，一切絆腳石都只有慘遭毀滅一途。摧毀敵軍、奪下散布在戰場上的戰術據點，同時阻止敵人的征途。

任務目標：

殲滅軍閥：戰局終了時，若敵軍的**軍閥**遭到摧毀，玩家將贏得 1 點勝利點數。

俘虜與支配：每個玩家的指揮階段告終時，當前回合玩家每控制一枚目標標記，就獲得 1 點勝利點數（如何放置目標標記請見隔列）。玩家控制目標標記的說明，請參閱第 24 頁。除此之外，如果一名玩家在戰局終了時，控制的目標標記比對手多，也會額外贏得 1 點勝利點數。

3. 建立戰場

玩家根據《戰鎚 40,000》核心規則書的指示建立戰場、擺放地形特徵。戰場的最小所需尺寸，取決於您選擇的戰局規模，如下表所示：

戰場

戰局規模	戰場尺寸 (最小)
戰鬥巡邏隊/全面入侵	44" x 30"
突擊武力	44" x 60"
戰火來襲	44" x 90"

接著，由擲骰對決（見第 6 頁）獲勝的玩家開始，雙方輪流在戰場上放置目標標記，直到場上有四個目標標記為止。目標標記不得置於戰場邊界 6" 內，也不得與其他目標標記相距 9" 以內。

4. 部署戰力

戰場建立完畢後，玩家再次擲骰對決。由贏家從兩個部署區當中挑選一個。接著，由未挑選部署區的玩家開始，雙方輪流部署單位，一次一個。所有的模型必須完全在己方的部署區以內。如此繼續進行單位部署，直到雙方軍隊中的單位全都部署完畢，或是空間都用完，無法再擺放更多單位為止。若一名玩家已部署完整支軍隊，對手便繼續部署軍隊中剩餘的單位。

若雙方玩家都有單位具備可以在兩軍部署完後，繼續進行部署的技能，請於所有其他單位都部署完後進行擲骰對決，再由贏家開始繼續部署此類單位。

5. 決定初始回合

玩家再次擲骰對決，由贏家選擇誰先進行第一回合，誰進行第二回合。

6. 結算戰局前規則

現在，玩家必須結算各自軍隊中附帶的戰局前規則（若有）。

7. 開始戰局

第一個戰鬥輪開始。雙方玩家輪流進行戰鬥輪，直到戰鬥終了。

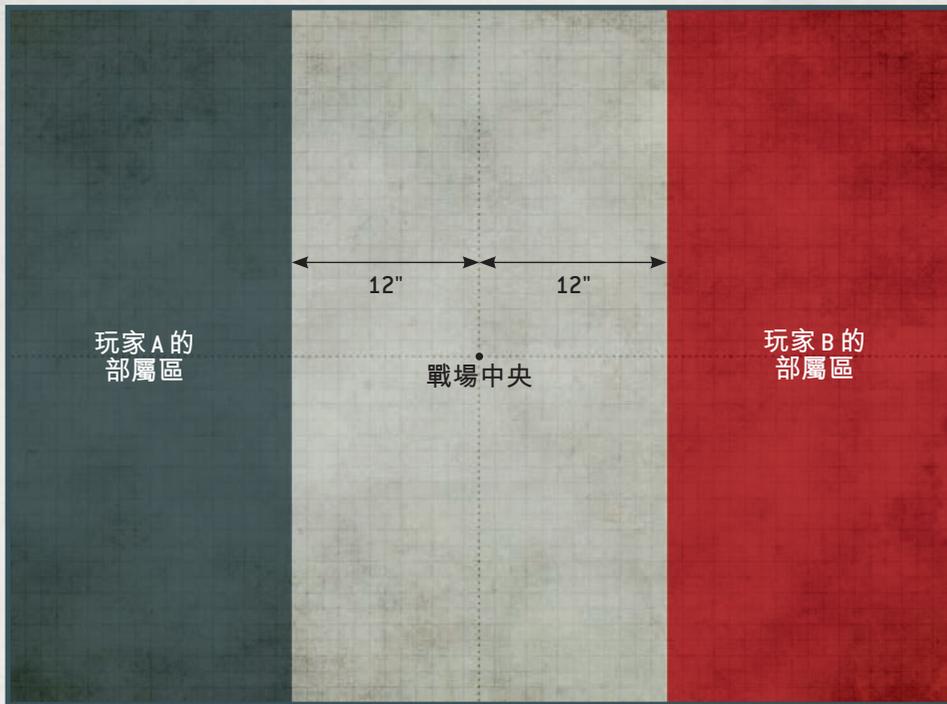
8. 結束戰局

戰局終於一方玩家軍隊中的模型全數遭到摧毀，或是第五輪戰鬥輪結束時（以先發生的條件為準）。

9. 決定勝利玩家

戰局結束時，如有一方軍隊被摧毀，由指揮對手軍隊的玩家獲勝。如果沒有軍隊被摧毀，則由勝利點數最高的玩家獲勝（兩種情況中若有平手，則為和局）。

玩家 A 的戰場邊界



玩家 B 的戰場邊界