

核心规则

“我们的四面八方被掠食外星人包围，内部则被混乱与背叛侵蚀；在这个黑暗的时代，我们能做的就是依赖自己的武器并向神明祈祷。”

- 斯科拉克·阿'特雷拉尔四世，帝国指挥官



简介

++ 没有和平的时代。没有喘息的机会。没有谅解和饶恕。唯有战争。 ++

欢迎阅读《战锤 40000》核心规则！您将在接下来的数页中找到在烽鼓不息的第 41 千年中展开浩大战斗所需要的一切内容。

《战锤 40000》是一款桌面战争游戏，玩家将指挥由 Citadel 模型组成的军队并通过技巧、战术和运气来战胜自己的对手。故事叙述是《战锤 40000》的核心，它的规则设计将把人类、外星人和恶魔之间的史诗级战争和遥远未来的恐怖黑暗展现得栩栩如生。本游戏的意图就是让所有玩家都能够获得一个良好的共享体验，在考验战术能力的同时让玩家能够欣赏精美模型在战场上相互对抗的景象。因此，良好的玩家精神和礼节是本游戏的核心。

从回收重要圣物到占领敌方据点或是消灭对手的领袖，《战锤 40000》的游戏需要通过执行任务来获得胜利点数，以此获得最终的胜利。

每一局游戏都将按照一系列战斗轮次进行，每一个轮次都被分成了许多不同的阶段，玩家将在期间使用模型进行移动、射击和肉搏。

在像《战锤 40000》这样范围广泛的游戏中，您也许在游戏中会遇到不知道如何进行结算的情况。在这种时候，您可以与对手进行讨论并得出一个双方都认为合理的（或者最为有趣的！）结果。如果无法决定一个明确的解决方案，那么双方玩家应该进行拼骰，由掷骰结果最高的玩家来决定最后的结果。随后您可以继续进行对战！

1 指挥阶段



2 移动阶段



3 射击阶段



4 冲锋阶段



5 近战阶段



核心概念 (第 5-9 页)

本部分将对每一局《战锤 40000》对战都十分重要的规则术语和概念进行介绍。

战斗轮次 (第 10-36 页)

从移动军队到释放强大火力和发动残忍突袭，《战锤 40000》将按照一系列战斗轮次进行，在每个轮次中，每名玩家进行一个回合。

数据表 与单位技能 (第 37-49 页)

每一个《战锤 40000》单位都拥有一个数据表，它们将反应出单位在战斗中的特性和能力。

战略预备队 与计谋 (第 41-43 页)

从适时抵达的战略预备队到巧妙运用的计谋，一位英明的将领能够利用手头拥有的一切战术优势。

地形模型 (第 44-52 页)

《战锤 40000》的战斗将在各种黑暗且危险的地形上进行，它们通常都会被废墟、残骸和其他障碍物覆盖，您的军队将在战斗中穿越它们。

召集军队 (第 55-56 页)

这些战前步骤将使您把手下的战士和战争机器组织成一支强大的军队。

任务 (第 57-60 页)

在派驻军队前去应战之前，您必须先制定战略目的和布置战场。此章节将列出为任何《战锤 40000》对战做准备的重要步骤。

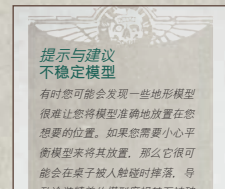
技能

许多《战锤 40000》单位的数据表上拥有一个或多个其能够在战斗中使用的技能。其中一些最常见的技能并不会被完整列在数据表上，而是单纯列有技能名称；这些技能的详情将在接下来的核心规则中列出，并且会以右图所示的符号进行标记。



提示与建议

一些书页中将包含提示与建议，它们将包含如何进行掷骰和在移动模型时避免磨损等内容。请注意，这些并非规则，而是能够帮助您进行游戏的实用指南。



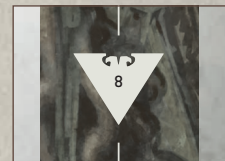
概括

接下来的部分中包含的一些规则还拥有用于快速参考的要点概括。请注意，这些概括并不完全，因此您应该在遇到问题时查看完整的规则。

- 单位：源自同一数据表的一个或更多模型。
- 己方模型/单位：属于同一军队的模型/单位。
- 敌方模型/单位：属于对手军队的模型/单位。

页码

在核心规则部分中，您将找到列有页码的三角形图标（参见下图）。这些与本书中的其他页码不同；任何核心规则中提及的页码（以及任何其他书中提及的核心规则页码）都将使用此系统，并且不涉及核心规则之外的任何其他页码。



核心概念

本章节会介绍您将在核心规则和其他部分中找到的各种规则术语。这些核心概念是《战锤 40000》规则的基础，并且对所有类型的战斗都十分重要。

任务

要进行一局《战锤 40000》游戏，您必须先选择一个任务。任务将告诉您如何召集军队、如何建立战场以及如何部署您的军队。任务还会告诉您适用于战斗的任何特殊规则以及（最重要的！）您需要做什么来获得胜利。您可以在第 57-58 页查看更多关于任务的详情。

军队

每一名进行《战锤 40000》游戏的玩家将指挥一支由 Citadel 微缩模型组成的军队，它们将被称为模型。您所选择的任务将告诉您组建军队的规模。

- **军队**：所有您所指挥的模型。

单位

模型将组成单位进行移动和战斗。一个单位可以拥有一个或多个源自同一数据表的模型。属于同个军队的模型和单位都将被称为己方模型和单位。对手军队中的模型与单位将被称为敌方模型和单位。如果一个规则将影响“模型”或“单位”，并且没有明确规定己方或敌方，那么这个规则将影响所有模型或所有单位，无论它们属于哪一方。

- **单位**：源自同一数据表的一个或更多模型。
- **己方模型/单位**：属于同一军队的模型/单位。
- **敌方模型/单位**：属于对手军队的模型/单位。

数据表

您在游戏中使用模型所需要的规则将被列在数据表上。每一个单位都拥有一张数据表；您将需要自己军队中所有单位的数据表。您可以在第 37-38 页上找到更多关于数据表的内容。

关键词

所有数据表都拥有一系列关键词，分为阵营关键词和其他关键词。阵营关键词将帮助您决定在军队中包含哪些模型，不过除此之外，两种类型的关键词的功能相同。关键词将以**关键词粗体**的格式表现。有时，一些关键词会与一条规则有关联（或者被“标记”）。例如，一条规则可能会表示对**步兵**单位生效。这意味着此规则只能对数据表上拥有**步兵**关键词的单位生效。关键词的复数（和其他表现方式）不会影响相关规则对指定单位的效果。



单位连续性

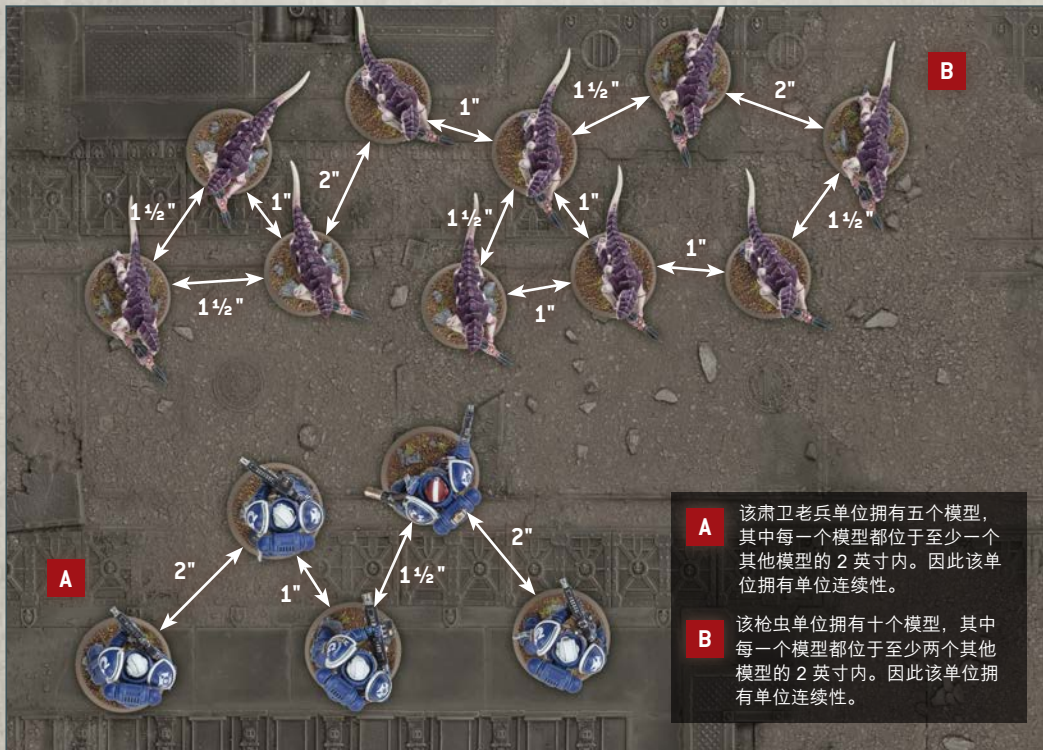
包含了超过一个模型的单位必须以单个小组的形式被部署和移动，所有模型都必须位于同一单位中至少一个其他模型的水平 2 英寸，垂直 5 英寸内。如果一个单位拥有七个或更多模型，那么单位中的所有模型都必须位于至少两个其他模型的水平 2 英寸，垂直 5 英寸内。这被称为单位连续性。

如果一个模型因为任何原因无法按照单位连续性部署，那么那个模型被摧毁。如果一个模型不能在结束移动时保持单位连续性，那么单位不能进行那次移动，并且所有模型回到原先的位置。

在每个回合结束时，玩家必须将自己军队中不再拥有单位连续性的单位中的模型逐个移除，直到那些单位中的一组模型拥有单位连续性为止。以这种方式被移出游戏的模型算作为被摧毁，但是不会触发任何模型被摧毁时生效的技能。

■ **单位连续性：** 模型相互位于水平 2 英寸，垂直 5 英寸内：

- 如果单位中拥有 2-6 个模型，那么每个模型必须位于单位中另一个模型的连续性范围内。
 - 如果单位中拥有 7+ 个模型，那么每个模型必须位于单位中另两个模型的连续性范围内。
- 在每个回合结束时，如果一个单位失去单位连续性，那么控制该单位的玩家必须将模型移除，直到单位再次获得单位连续性为止。



提示与建议 不稳定模型

有时您可能会发现一些地形模型很难让您将模型准确地放置在您想要的位置。如果您需要小心平衡模型来将其放置，那么它很可能在桌子被人触碰时摔落，导致涂装精美的模型磨损甚至被破坏。在这种情况下，假设模型仍能够被放置在指定的位置，您也可以将它放在一个更安全的地方，不过双方玩家需要同意并确定模型的“实际”位置。如果在之后有敌方模型对该模型进行射击，那么您需要手动将模型保持在原先的位置，以便确认该模型是否可见。



交战范围

交战范围代表了一个模型对敌人的危险范围。当一个模型位于敌方模型的水平 1 英寸，垂直 5 英寸内时，那些模型（以及其所属的单位）位于互相的交战范围内。

模型不能在任何敌方模型的交战范围内部署，或者在任何敌方模型交战范围内结束一次常规、突进或后撤移动。如果一个模型因为任何原因无法满足此条件，那么该模型被摧毁。

- **交战范围：**位于水平 1 英寸，垂直 5 英寸内。
- 模型不能被部署在任何敌方模型的交战范围内，也不能在任何敌方模型交战范围内结束一次常规、突进或后撤移动。

战场

《战锤 40000》的战斗将在一个方形的战场上进行。这个战场可以是任何可以摆放模型的平面——例如晚餐桌或地板。您选择的任务将规定战场的尺寸。

地形模型

战场上的景象可以由《战锤 40000》系列的模型进行展示。这些模型被称为地形模型，与军队中的模型区分。地形模型将在战斗开始前进行部署。您可以在第 44-48 页上找到更多关于地形模型的内容。

除非您进行的任务有明确规定，否则您可以使用收藏中的任何地形模型来建立一个激动人心的战场。

测量距离

《战锤 40000》中的距离由英寸（"）进行测量。您可以随时测量距离。

在测量模型之间的距离时，从两个模型底座上最近的点之间进行测量。如果模型没有底座，那么从模型任意部分上最近的一点进行测量。

如果规则指定对一定范围“内”生效，那么该规则将对任何不超过指定范围内的距离生效。例如，位于 1 英寸内意味着任何不超过 1 英寸的距离。

判断可见性

战锤《40000》使用真实视线来决定模型之间的可见性。要进行检查，从观察的模型身后进行观察来获得一个“模型视角”。在决定可见性时，观察的模型视线可以穿过其单位中的其他模型，并且模型的底座也算作是模型的一部分。

模型可见

如果另一个模型的任意部分可以被观察模型的任意部分看见，那么那个模型对观察模型可见。

单位可见

如果一个单位中的一个或多个模型对观察模型可见，那么那个模型的单位对观察模型可见。

模型完全可见

如果面对观察模型的另一个模型的所有部分对观察模型的任意部分可见，那么那个模型对观察模型完全可见。也就是说，观察模型拥有另一个模型面对其所有部分的视线，并且没有任何其他模型或地形模型遮挡任何部分。

单位完全可见

如果一个单位中的所有模型都对观察模型完全可见，那么那个单位对观察模型完全可见。在决定一个敌方单位是否完全可见时，观察的模型可以看过观察对象单位中的其他模型来确定。

- **模型可见**：如果一个模型的任意部分可以被看见，那么模型可见。
- **单位可见**：如果一个单位中的任意模型可见，那么模型所属的单位可见。
- **模型完全可见**：如果模型一面的所有部分都可以被看见，那么模型完全可见。
- **单位完全可见**：如果一个单位中的每个模型都完全可见，那么单位完全可见。





提示与建议 掷骰

在《战锤 40000》游戏中，您和您的对手需要进行很多次掷骰，有时甚至需要进行重掷。掷骰时请确保您的对手了解您的掷骰意图，了解是什么技能和规则能让您进行重掷。

许多玩家喜欢在战场上进行掷骰，也有些喜欢在例如骰子托盘这样的位置进行投掷。无论您在哪里进行掷骰，都必须保证您的对手也能看到结果。如果骰子被投出边界（例如，离开了战场、托盘或地面），则这次掷骰一般会被忽略并重新进行投掷。对“被投出边界”的骰子进行重新投掷不会被视作重掷。

如果骰子在被掷出后没有平坦地落在战场上，这种掷骰一般被称为“歪骰”。一些玩家对此采用的规则是，如果骰子在掷出后没能平躺，或者不能在不使其滑落的前提下在上面放上另一个骰子，则必须重新进行投掷。更多的情况下，玩家仅仅因为不能确认结果而选择重新进行投掷。无论如何，对“歪骰”进行重新投掷不会被视作重掷。

骰子

您将需要一些六面骰子（通常会被简称为 D6）来进行战斗。一些规则会提及 2D6、3D6 等数值，在这种情况下，掷对应数量的骰子并将结果相加。

如果一个规则需要您掷 D3，那么掷一枚 D6 并将结果减半（向上取整）来获得 D3 的结果，具体如下方所示。

掷 D3	掷骰结果	D3 结果
	 或 	1
	 或 	2
	 或 	3

如果一个规则需要掷骰结果高于一定数值，例如 3 或更多，那么这通常会被简化为 3+。在多个连续掷骰结果与规则有关的情况下，通常会显示为一个范围（例如 1-3）。

重掷

一些规则会允许您重掷一次掷骰，这意味着您可以再次对部分或所有骰子进行掷骰。如果一个规则将允许您重掷一次由多枚骰子组成的掷骰（例如 2D6、3D6 等），那么除非有明确规定，您必须重掷那次掷骰中的所有骰子。

您不能重掷一枚骰子超过一次，并且重掷将在任何修正（若有）生效前进行。提及“未修正”掷骰结果的规则指的是在任意重掷之后，任意修正生效前的掷骰结果。

- **未修正掷骰结果：**在重掷后，修正生效前的掷骰结果。
- 一个骰子不能重掷超过一次。
- 如果多个掷骰结果需要相加（例如 2D6），那么您必须重掷所有骰子。
- 重掷在修正生效前进行。

拼骰

一些规则将要求玩家进行拼骰。双方玩家各掷一枚 D6，掷骰结果最高的玩家拼骰获胜。如果双方持平，那么再次进行拼骰。双方玩家不能在拼骰期间进行重掷或修正掷骰结果。

流程

在游玩《战锤 40000》时，您有时会遇到两个或更多规则需要同时进行结算的情况。如果这种情况在战斗中发生，进行当前回合的玩家决定结算顺序。如果这种情况在战斗开始前或结束后发生，或者在战斗轮次开始或结束时发生，那么玩家进行拼骰，胜者决定规则的结算顺序。

战斗轮次

战斗随着血腥的每分每秒缓慢地进行着，从开场的枪林弹雨到之后的猛烈突袭和绝望反攻，以及最终的生死时刻，胜利就在一线之间。

《战锤 40000》游戏将按照一系列战斗轮次进行。在每个战斗轮次中，双方玩家各拥有一个回合。同一名玩家总会在每个战斗轮次中进行第一回合——您进行的任务将告诉您哪名玩家会进行第一回合。每一个回合都包含了一系列阶段，并且必须按照以下顺序进行。



1

指挥阶段

双方玩家收集战略资源，随后测试单位的备战程度。



2

移动阶段

单位在战斗中穿梭，同时增援部队进入战场。



3

射击阶段

单位用远程武器向敌人发动攻击。



4

冲锋阶段

单位冲向敌人，拉近距离。



5

近战阶段

双方玩家的单位进行切入，并使用近战武器进行近战。

一旦玩家的回合结束，对手将开始自己的回合。在双方玩家都完成了一个回合之后，战斗轮次结束，下一个轮次开始，以此类推，直到战斗结束。



2

3

4

5

指挥阶段

指挥官们观察着战斗的动向，在修改战斗计划前巩固目标，并根据变化来编织新的战术和战略来击败敌人。



您的指挥阶段被分为两个步骤。首先，双方玩家各获得 1 点指挥点数（CP），并且您在步骤中结算任何指挥阶段中的规则；在第二步中，您将检查任何单位是否处于战斗震慑状态。

1

指挥

2

战斗震慑

获得指挥点数

除了玩家在指挥阶段开始时获得的 CP 外，每一名玩家在每个战斗轮次中最多获得 1CP，无论任何来源。



1. 指挥

在您的指挥阶段开始时，在进行任何行动前，双方玩家获得 1CP。指挥点数是您在战斗中用于消耗来使用计谋的战略资源。您可以在第 41—42 页上找到更多关于计谋的内容。

随后，如果您拥有任何需要在指挥阶段结算的规则，您需要在进入战斗震慑步骤前将它们结算。

- 双方玩家获得 1CP。
- 结算任何在指挥阶段发生的规则。

2. 战斗震慑

在这个步骤中，您必须为每一个位于战场上且低于半数兵力（第 12 页）的单位进行战斗震慑测试。掷 2D6：如果掷骰结果大于或等于单位中模型的最高领导力属性，那么单位通过测试；若是其他情况，那么测试失败，并且直到您的下个指挥阶段开始前，那个单位将处于战斗震慑状态。

当一个单位处于战斗震慑状态时：

- 单位中所有模型的任务控制属性为 0。
- 如果单位进行后撤，那么您必须为单位中每一个模型进行一次溃逃测试（第 14 页）。
- 控制那个单位的玩家不能使用计谋对那个单位造成影响。

一旦您为每个需要进行战斗震慑测试的单位完成测试，那么您的指挥阶段便结束，并进入移动阶段。

- 为己方军队中位于战场上且低于半数兵力的单位进行一次战斗震慑测试。
- 掷 2D6：如果结果大于等于单位的领导力属性，测试通过。若是其他情况，单位将在下个己方指挥阶段开始前处于战斗震慑状态。
- 处于战斗震慑状态的单位的 OC 为 0，并且控制该单位的玩家不能对其使用计谋。
- 处于战斗震慑状态的单位在进行后撤时必须进行溃逃测试。



2

3

4

5

起始兵力

当一个单位被添加至您的军队时，这个单位拥有的模型数量称为它的起始兵力。

低于半数兵力

一些规则会提及低于半数兵力的单位。

- 如果一个单位的起始兵力为 1，那么在该单位剩余的耐伤低于其耐伤属性的一半时，单位低于半数兵力。
- 在其他单位中，如果单位中模型的数量低于其起始兵力的一半，那么单位低于半数兵力。

被摧毁

在一场战斗中，单位会受到伤害并被摧毁。当一个模型被摧毁时，将其移出战场。如果一个单位中的每一个模型都被摧毁，那么单位就被摧毁。

联合单位

一些角色单位拥有“领袖”技能（第 39 页），这使它们能够与其他单位（护卫单位）合并来组成一个联合单位。

一个联合单位的起始兵力相当于其中所有单位起始兵力的总和（也就是说，将领袖单位的模型数量与护卫单位的模型数量相加）。如果一个联合单位中的领袖单位或护卫单位被摧毁，那么剩余单位的起始兵力将变回单位原本的起始兵力。

示例：一名原铸连长（起始兵力 1）与一队仲裁者单位（起始兵力 5）合并。这个联合单位的起始兵力为 6。如果所有仲裁者都被摧毁，那么原铸连长的起始兵力变回 1。

在结算单位被摧毁而触发的规则时，这些规则会在联合单位中的单个单位（领袖单位或护卫单位）被摧毁时触发。

示例：如果一个规则将让您在每次摧毁一个敌方单位时获得 1VP，并且您的目标是一个联合单位，那么您将在摧毁护卫单位时获得 1VP，并在摧毁领袖单位时再获得 1VP（共 2VP）。



1



3

4

5

移动阶段

大地因行军的脚步和机器的轰鸣而震颤，双方军队在战场上穿行，争夺有利位置。

您的移动阶段被分为两个步骤。
首先，您可以移动自己的单位，
随后再部署增援。

1

移动单位

2

增援



1. 移动单位

在己方移动阶段开始时，选择己方军队中一个位于战场上的单位来进行移动：

- 如果那个单位没有位于敌方模型的交战范围内，那么单位可以进行一次常规移动、突进或者保持静止。
- 如果那个单位位于敌方模型的交战范围内，那么单位可以保持静止或后撤。

在您完成移动那个单位后，选择己方军队中的另一个单位进行移动，直到您移动了军队中的所有单位为止。一旦您移动了自己的所有单位，则开始移动阶段的增援步骤。

每当您移动一个单位时，您可以移动其中的任何模型。控制单位的玩家可以选择移动模型的顺序。当您移动模型时，您可以旋转和/或更改模型的朝向，但模型底座的任意部分不能穿越敌方模型或战场边缘。模型可以移动越过其他己方模型，就像这些模型不存在一样，但是不能在其他模型的上方结束移动。这项规则的例外是在移动**凶兽**或**载具**模型时；这些类型的模型在移动时不能移动越过其他己方**凶兽**或**载具**模型，而是需要移动绕过这些模型。在判断一个模型移动穿过的距离时，测量其底座中移动路线最长的部分所经过的距离。如果一个模型没有底座，那么从移动了最远距离的模型部分进行测量。

- 在一个单位移动时，单位可以进行常规移动、突进或保持静止。
- 位于任何敌方模型交战范围内的单位只能进行后撤或保持静止。

保持静止

如果一个单位保持静止，那么单位中的模型在该阶段中不能被移动。

常规移动

在一个单位进行常规移动时，单位中的每一个模型可以移动小于等于其移动（M）属性的英寸距离，但是没有模型可以在任何敌方模型的交战范围内移动（第7页）。

- **常规移动**：模型移动最多 M"。
- 模型不能在任何敌方模型的交战范围内移动。

13

突进移动

在一个单位进行突进时，为单位掷一枚 D6 来进行突进掷骰。直到阶段结束前，将掷骰结果添加至单位中每个模型的移动属性。那个单位中的每个模型可以进行一次突进移动，距离小于等于掷骰结果与移动属性的总和，并且没有模型可以在任何敌方模型的交战范围内移动。一个单位在进行了突进的回合中不能进行射击或宣布冲锋。

- **突进移动：**模型可以移动最多 $M+D6$ ”。
- 模型不能在敌方模型的交战范围内移动。
- 进行了突进的单位在同一回合中不能射击或冲锋。



1



3

4

5

后撤移动

在一个单位进行后撤时，单位中的每一个模型可以后撤移动小于等于其移动属性的英寸距离，并且可以在敌方模型的交战范围内移动，但是模型不能在任何敌方模型的交战范围内结束这次移动——如果不能满足此条件，那么单位不能进行后撤。

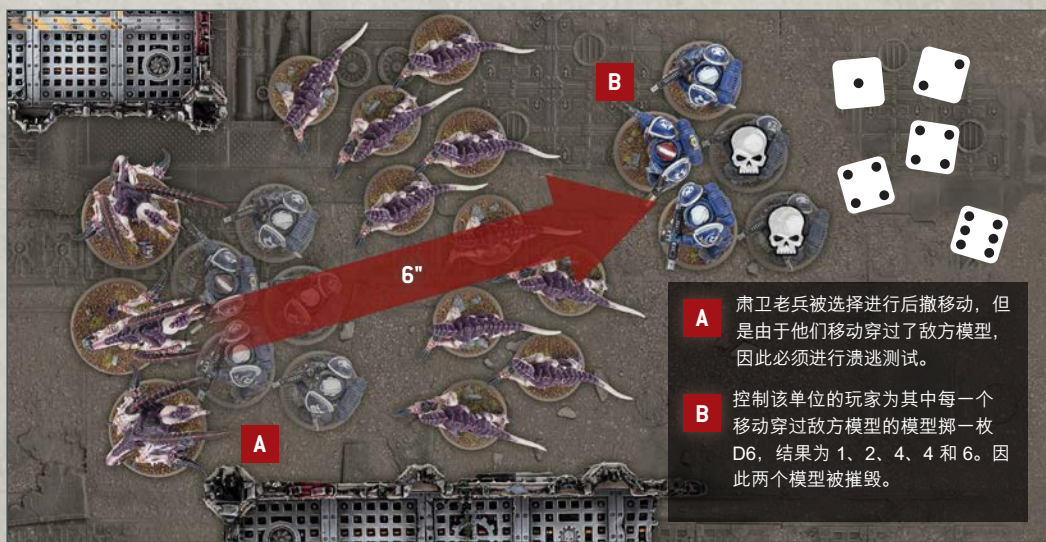
一个单位不能在进行了后撤的回合中进行射击或冲锋。

溃逃测试

与其他类型的移动不同，进行后撤移动的单位可以像敌方模型不存在一样移动越过其他敌方模型，但在移动单位中的任何模型前，您必须为每一个这么做的模型进行一次溃逃测试（巨型或能够飞行的模型除外）。此外，如果一个单位在进行后撤时处于战斗震慑状态，那么您必须在进行移动前为单位中每个模型进行一次溃逃测试。

每当您为一个模型进行溃逃测试时，掷一枚 D6。每有一个结果为 1-2，那么进行撤退的单位中的一个模型被摧毁（由您进行选择）。同一个模型在每个阶段中只能触发一次溃逃测试。

- **后撤移动：**模型移动最多 M ”。
- 进行了后撤的单位不能在同一回合中进行射击或冲锋。
- 模型在后撤时可以移动越过其他敌方模型，但是您必须在之前进行一次溃逃测试才能这么做（巨型或可飞行模型除外）。
- 如果一个处于战斗震慑状态的单位被选择进行后撤，为单位中每个模型进行一次溃逃测试。
- **溃逃测试：**掷一枚 D6。若结果为 1-2，那么单位中的一个模型被摧毁。



14

1



3

4

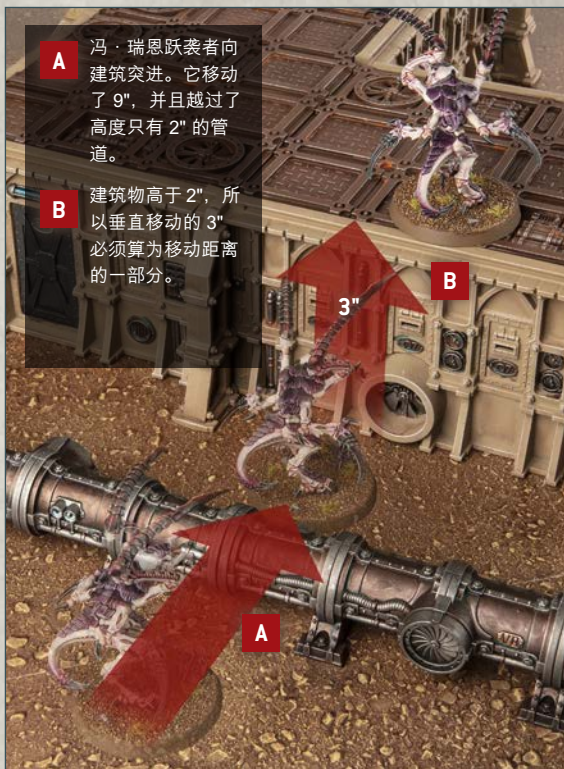
5

移动越过地形

《战锤 40000》的战场上拥有各种各样的障碍物、建筑和残骸，它们被统称为地形模型（参见第 44-48 页）。在一个模型进行任何类型的移动时，模型可以移动越过地形模型，但是不能移动穿过地形模型（例如，模型不能移动穿过墙壁，但是可以翻越墙壁）。

一个模型可以像地形模型不存在一样移动越过一个高度小于等于 2" 的地形模型。一个模型可以进行垂直移动来攀爬任何高于 2" 的地形模型，垂直向上和/或向下移动的距离算为移动的一部分。模型不能在攀爬过程中结束任何类型的移动——如果因此不能结束移动，那么模型无法进行那次移动。

- 模型可以随意移动越过高度小于等于 2" 的地形模型。
- 模型不能移动穿过高于 2" 的地形模型，但是可以向上或向下攀爬。



飞行

如果一个模型可以飞行，那么在其进行常规、突进或后撤移动时，该模型可以像其他模型不存在一样移动越过敌方模型，并且可以在移动期间进入敌方模型的交战范围内。请注意，这也意味着可以飞行的凶兽和载具模型能够进行这样的移动。不过，能够飞行的模型不能在其他模型的上方或敌方模型的交战范围内结束移动。

当一个能够飞行的模型在一个地形模型上开始或结束移动时，您将对其“在空中”穿过的距离进行测量，而不是在战场上穿过的距离，具体如下图所示。

- 飞行模型可以在进行常规、突进或后撤移动时越过敌方模型。
- 在一个地形模型上开始或结束移动的飞行模型会根据他们在进行常规、突进或后撤移动时穿过的空中距离进行测量。

在该示例中，泰伦王虫进行了一次 12" 的常规移动并在废墟上方结束移动。因为该模型可以飞行，它能够像其他模型不存在一样移动越过终结者，其“在空中”穿过的对角线距离被作为移动距离进行测量。



15

2. 增援

一些单位拥有使他们在战斗开始时位于预备队中的规则，例如“深度打击”（第 39 页）。这样的单位会在战斗期间进入战场，被称作为预备队单位。在战斗结束时，任何没有被部署至战场上的预备队单位将算作为被摧毁。

在您的移动阶段的增援步骤中，如果己方军队中拥有任何预备队单位，那么您可以从中选择一个或多个单位，将其逐个部署至战场上。一旦您将所有在本回合中想要部署的预备队单位部署完毕，您的移动阶段便结束，随后进入射击阶段。

如何部署预备队单位的详情会在使其能够被部署在预备队中的规则中解释。这些规则通常会规定与所有敌方模型之间的距离，这个距离指的是水平距离，虽然您通常会从模型底座最接近的部分进行测量。

预备队单位在被部署至战场的回合中将被视为进行了常规移动，并且不能在阶段中进一步移动。除此之外，按这种方式部署的模型可以在回合中正常行动（射击、宣布冲锋，近战等等）。

- **预备队单位：**在战斗开始时位于战场外位置的单位。
- 单位在部署至战场的回合中将被视为进行了一次常规移动。
- 任何规定与敌方模型之间的距离指的是水平距离。
- 任何在战斗结束时没有被部署至战场的预备队单位视作被摧毁。



运输工具

一些单位可以携带其他单位穿梭战场，为他们提供更良好的速度和防御，将乘客送往前线或者关键目标的位置。

一些模型拥有**运输工具**关键词。以下规则将解释单位如何搭乘或脱离这样的模型，以及如何使用这些模型来移动乘员。

运输容量

所有**运输工具**模型的数据表上都会列有运输容量。这将决定这个模型可以承载的己方模型类型与数量。

单位可以在战斗开始时搭乘载具模型，而不是分别进行部署——在部署前，宣布哪些单位将搭乘**运输工具**模型。



火力平台

一些**运输工具**拥有允许乘员进行射击的射孔、射舱或者武器平台。

一些**运输工具**模型会拥有“火力平台 x”技能。每当这样的模型在射击阶段中被选择进行射击时，您可以选择其中最多“x”个搭乘模型。随后，您可以选择这些模型装备的一件射击武器。直到那个**运输工具**模型结算所有的攻击前，除了该模型本身的武器外，将其视作为还装备了所有以这种方式选择的武器。

- **火力平台 x**: 每当该**运输工具**进行射击时，选择最多“x”个搭乘模型装备的一件武器；该**运输工具**被视作为装备了所有选择的武器。

搭乘

如果一个单位进行了一次常规、突进或后撤移动，并且每一个模型都在一个己方**运输工具**模型的3"内结束移动，那么该单位可以搭乘该**运输工具**。在同一阶段中脱离**运输工具**模型的单位不能进行搭乘。将搭乘的模型移出战场并放在一边——它们现在位于**运输工具**模型中。除非另有规定，搭乘单位不能进行任何行动或者受到影响。

- 如果一个单位中的所有模型在一个己方**运输工具**的3"内结束常规、突进或后撤移动，那么那个单位可以搭乘该**运输工具**。
- 一个单位不能在同一阶段中进行搭乘和脱离。

脱离

如果一个己方军队中的单位在您的移动阶段开始时搭乘在一个**运输工具**模型中，那个单位可以在阶段中脱离。

当一个单位脱离**运输工具**模型时，将其部署在战场上完全位于**运输工具**模型3"内，且位于敌方模型的交战范围外的位置。如果脱离的模型因为任何原因无法被部署，那么模型所属单位不能进行脱离。

从保持静止或者尚未在阶段中进行常规、突进或后撤移动的**运输工具**模型中脱离的单位可以在回合中正常行动（进行常规移动、突进、射击、宣布冲锋、近战，等等）。脱离的单位不能选择保持静止。

从在本阶段中进行了常规移动的**运输工具**模型中脱离的单位被视作进行了常规移动；这些单位不能在本阶段中进一步移动。这样的单位在同一回合中也不能宣布冲锋，但是除此之外可以在回合中正常行动。

一个单位不能脱离在本回合中进行了突进或后撤的**运输工具**模型。

- 在己方移动阶段开始时搭乘在**运输工具**中的单位可以进行脱离，只要**运输工具**没有进行突进或后撤。
- 如果一个单位在**运输工具**移动前脱离，那么单位可以正常行动。
- 如果一个单位在**运输工具**移动后脱离，那么单位在本回合中不能进行移动或冲锋，但除此之外可以正常行动。
- 脱离的单位必须被部署在完全位于**运输工具**的3"内，敌方模型的交战范围外（否则单位无法进行脱离）。
- 脱离的单位不能在当前回合中保持静止。

被摧毁的运输工具

如果一个**运输工具**模型被摧毁，那么任何搭乘该**运输工具**模型的模型都必须立刻在该**运输工具**模型被移出战场前脱离（参见对页）。

从被摧毁的**运输工具**上脱离的单位不会受到模型“致命破灭”技能(第 23 页)的影响。您必须为每一个脱离的模型掷一枚 D6。每有一个结果为 1，脱离模型所属的单位便受到 1 处致命伤（第 23 页）。此外，如果一个单位从被摧毁的**运输工具**模型中脱离：

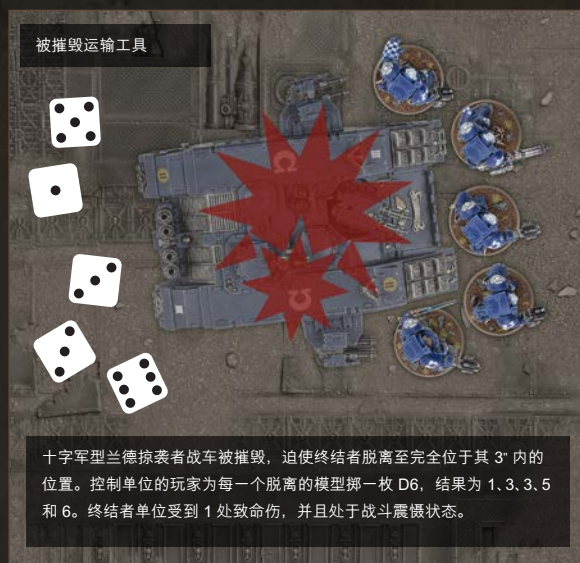
- 直到控制单位的玩家的下一个指挥阶段开始前，那个单位处于战斗震慑状态。
- 直到回合结束前，那个单位被视作在本回合中进行了常规移动，并且不能在本回合中宣布冲锋（第 29 页）。

- 如果一个**运输工具**被摧毁，任何搭乘模型都必须脱离。
- 为每一个脱离的模型掷一枚 D6：每有一个结果为 1，那个模型的单位就受到 1 处致命伤。
- 直到控制单位的玩家的下一个指挥阶段开始前，脱离单位处于战斗震慑状态。
- 直到回合结束前，脱离单位被视为进行了一次常规移动，并且不能宣布冲锋。

紧急脱离

如果一个**运输工具**模型被摧毁，并且要将脱离单位部署在完全位于那个**运输工具**模型的 3" 内，以及敌方模型的交战范围外是不可能的，那么该单位必须进行**一次紧急脱离**。这个过程与从被摧毁的**运输工具**模型中脱离相同，但是单位必须被部署在完全位于被摧毁**运输工具**模型的 6" 内，（而不是 3" 内），并且不位于任何敌方模型的交战范围内。在为每个脱离模型掷骰时，那个单位将因为 1-3 的结果而受到 1 处致命伤，（而不是为 1 的结果）。如果一个脱离的模型由于任何原因仍然无法被部署，那么那个模型被摧毁。

- 无法被部署在完全位于被摧毁的**运输工具**模型 3" 内的脱离单位必须进行**紧急脱离**：
 - 必须被部署在完全位于被摧毁**运输工具**模型的 6" 内而不是 3" 内。
 - 每有一个掷骰结果为 1-3 便受到 1 处致命伤，而不是为 1 的结果。
 - 任何无法被部署的脱离模型将被摧毁。



1

2



4

5

射击阶段

枪炮轰鸣，弹片从天空中纷纷落下。一簇簇炮口的火光在昏暗中闪耀着，无数激光射线将战争的浓雾照亮，战场上四处散落着弹壳。

单位按照以下流程进行射击。

1

选择可用单位

2

选择目标

3

进行远程攻击

4

选择下一个可用单位
并重复步骤



在您的射击阶段中，如果您的军队在战场上拥有一个或更多可用单位，您可以逐个选择这些单位并使用它们进行射击。每个单位在每一阶段只能被选择进行一次射击。一旦您选择的所有单位都完成射击，开始冲锋阶段。

单位在以下任一情况下无法进行射击：

- 那个单位在本回合中突进。
- 那个单位在本回合中后撤。

选择目标

每当一个单位进行射击时，在任何攻击被结算前，您必须为该单位中的模型装备的所有远程武器选择敌方单位作为攻击目标。每当您为模型的远程武器选择目标时，您只能选择至少有一个模型位于武器范围内且对攻击模型可见（第 8 页）的敌方单位。如果攻击模型与敌方模型之间的距离小于等于武器的攻击范围属性，那么那个敌方模型位于武器范围内。

如果一个模型拥有多个远程武器，那么模型可以使用所有武器对同一个目标进行射击，也可以为每个武器分别选择不同的目标进行射击，但是同一个武器的攻击不能分配至多个目标。如果一个单位拥有多个模型，那么单位中的模型可以选择射击同一个目标或者不同的目标。在任何情况下，在您选择目标单位时，您必须在结算攻击前说明哪些模型会使用哪件武器对目标单位进行射击。如果任何武器拥有多个需要选择的数据，那么您必须在射击时说明使用哪一个数据。

- 在一个单位进行射击前，为单位的所有远程武器选择目标。
- 目标单位中至少一个模型必须对攻击模型可见，并且位于武器的攻击范围内。
- 拥有多个远程武器的模型可以使用它们对同一个或不同的目标进行射击，但是模型不能将同一个武器的攻击分配至多个目标。
- 同一个单位中的模型可以对同一个或不同的目标进行射击。

独行特工

在战斗的混乱风暴之中，要追踪并定位刺客和其他隐秘特工是十分困难的。

除非属于联合单位的一部分（参见领袖，第 39 页），该单位只有在位于攻击模型的 12" 内时才能被选择成为远程攻击的目标。



进行远程攻击

射击单位的模型使用远程武器进行攻击。每当一个模型使用远程武器进行射击时，模型的攻击次数相当于所使用武器数据的攻击（A）属性。您为每次攻击进行一次命中掷骰（参见进行攻击，第 21-23 页）。

如果您为单位选择了多个目标进行射击，那么您必须先结算对一个目标进行的所有攻击，然后再结算下一个目标。如果您的单位对一个目标使用多种远程武器进行射击，并且这些武器拥有不同的数据，那么您在结算了其中一次武器的攻击后，您必须结算拥有相同数据的武器对目标进行的攻击，然后再结算使用其他武器对目标进行的攻击。

请注意，目标单位在被选择成为目标时，只要其中有至少一个模型对攻击模型可见，并且位于武器的攻击范围内，那么在结算那件武器的攻击时，就算目标单位没有剩余的可见模型或位于武器的攻击范围外（例如，由于目标单位中的模型被攻击模型所在单位使用其他武器摧毁），那件武器的攻击依旧可以照常进行。

- 在一个模型使用武器进行射击时，进行的攻击次数相当于武器的攻击属性。
- 结算对一个单位进行的所有攻击，然后再结算对另一个单位进行的攻击。
- 结算同一种武器数据的所有攻击，然后再结算其他武器数据的攻击。
- 如果一件武器的攻击目标在被选择时可见且位于范围内，那么那件武器的攻击始终可以照常进行。

陷入近战

位于一个或更多敌方单位交战范围内的单位无法进行射击。

当一个敌方单位位于一个或更多己方单位的交战范围内时，您不能将那个敌方单位选择成为远程武器的目标。

凶兽与载具单位是本规则的例外，具体请参见“大炮长鸣”规则（右侧）。

- 单位不能在敌方单位的交战范围内进行射击。
- 单位不能对位于己方单位交战范围的目标进行射击。



隐秘

一些战士是伪装与隐匿的大师。

如果单位中的每个模型都拥有此技能，那么每当该单位受到远程攻击时，那次攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

大炮长鸣

凶兽与战争机器在压垮面前的愚蠢之徒的同时也可以向远处释放死亡轰击。

凶兽和载具单位就算在敌方单位的交战范围内也可以在其玩家的射击阶段中进行射击。**凶兽和载具**单位所装备的远程武器可以将其交战范围内的一个或更多敌方单位作为射击目标，就算目标的交战范围内还存在其他己方单位。每当一个**凶兽或载具**模型进行远程攻击时，如果在选择目标时，其所属单位位于敌方单位的交战范围内，那么除非是使用手枪（第 25 页）进行攻击，否则攻击的命中掷骰减少 1 点。

您可以选择位于一个或更多己方单位交战范围内的敌方**凶兽或载具**作为远程武器的攻击目标。每当一个己方模型对这样的目标进行远程攻击时，除非是使用手枪进行攻击，否则攻击的命中掷骰减少 1 点。

设计师注解：一个位于敌方**凶兽或载具**单位交战范围内的单位无法进行射击，因此也不能对那个**凶兽或载具**单位进行射击（除非单位本身可以在敌方**凶兽或载具**单位的交战范围内进行射击，例如单位本身是**凶兽或载具**单位，或者模型装备有手枪）。不过，己方军队中的其他单位可以将那个敌方**凶兽或载具**单位作为射击目标。

- **凶兽或载具**就算在敌方单位的交战范围内也可以进行射击或者被射击。这样的单位进行射击，或者对这样的单位进行射击时，攻击的命中掷骰结果减少 1 点（除非使用手枪）。

1

2



4

5



20

1

2



4



进行攻击

攻击将使用近战和远程武器进行。攻击可以单次进行结算，在一些情况中，您也可以同时为多次攻击进行掷骰（参见快速掷骰，第 24 页）。



按照以下流程结算每一次攻击。

1

命中掷骰

2

致伤掷骰

3

分配攻击

4

豁免掷骰

5

造成伤害

1. 命中掷骰

在模型进行一次攻击时，掷一枚 D6 进行一次命中掷骰。如果掷骰结果大于等于攻击的射击技巧（BS）属性（如果使用远程武器攻击）或者械斗技巧（WS）属性（如果使用近战武器攻击），那么命中掷骰成功，并对目标单位造成一次命中。若是其他情况，则攻击失败，攻击流程结束。

未修正结果为 6 的掷骰被称为暴击命中，并且总是成功。未修正结果为 1 的掷骰总是失败。一次命中掷骰的修正不能低于 -1 或高于 +1。

- **命中掷骰(远程攻击)**: 如果 D6 的掷骰结果大于等于攻击的 BS，那么攻击造成一次命中。
- **命中掷骰(近战攻击)**: 如果 D6 的掷骰结果大于等于攻击的 WS，那么攻击造成一次命中。
- **暴击命中**: 未修正结果为 6 的命中掷骰，总是成功。
- 未修正结果为 1 的命中掷骰总是失败。
- 一次命中掷骰的修正不能低于 -1 或高于 +1。

2. 致伤掷骰

每当一次攻击对目标单位造成命中时，为那次攻击掷一枚 D6 来进行致伤掷骰，判断攻击是否对目标单位造成伤害。使用攻击的力量(S)属性和目标的韧性(T)属性进行对比，对比结果将决定致伤成功所需要的掷骰结果，具体如下：

致伤掷骰

攻击的力量 vs 目标的韧性

成功所需的掷骰结果

力量是韧性的**两倍(或两倍以上)**。



力量**大于**韧性。



力量**等于**韧性。



力量**小于**韧性。



力量是韧性的**一半(或一半以下)**。



21

如果致伤掷骰的结果大于等于对页表格中列出的结果，那么致伤掷骰成功，并且对目标造成一次致伤。若是其他情况，那么攻击失败，随后攻击流程结束。

一个未修正结果为 6 的致伤掷骰被称为暴击致伤，并且总是成功。一个未修正结果为 1 的致伤掷骰总是失败。一次致伤掷骰的修正不能低于 -1 或高于 +1。

- **暴击致伤：**未修正结果为 6 的致伤掷骰，总是成功。
- 未修正结果为 1 的致伤掷骰总是失败。
- 一次致伤掷骰的修正不能低于 -1 或高于 +1。

3. 分配攻击

如果一次攻击成功对目标单位致伤，那么控制目标单位的玩家将那次攻击分配至目标单位中的一个模型，具体如下。

如果目标单位中的一个模型已经失去了一点或更多耐伤，或者在当前阶段中已经被分配了攻击，那么这次攻击必须被分配至该模型。若是其他情况，这次攻击可以被分配至目标单位中的任何模型。请注意，模型是否对攻击模型可见或位于攻击模型的攻击范围/交战范围内与本规则无关。

- 如果目标单位中的一个模型已经失去了任何耐伤或者在当前阶段中被分配了其他攻击，那么攻击必须被分配至该模型。

4. 豁免掷骰

控制目标单位的玩家随后掷一枚 D6 来进行一次豁免掷骰。通常来说，这会是通过使用模型的豁免 (Sv) 属性进行的护甲豁免掷骰，但有些模型也可以使用无敌豁免 (见右侧)。要进行护甲豁免掷骰，掷一枚 D6，并根据攻击的护甲穿透 (AP) 属性对结果进行修正。例如，如果攻击的 AP 为 -1，那么豁免掷骰结果减少 1 点。

如果结果大于等于被分配攻击的模型的豁免属性，那么豁免掷骰成功，攻击流程结束。若是其他情况，豁免掷骰失败，被分配攻击的模型受到伤害 (第 23 页)。

未修正结果为 1 的豁免掷骰总是失败。一次豁免掷骰的正向修正不能高于 +1。

- **豁免掷骰：**掷一枚 D6 并根据攻击的 AP 对结果进行修正。如果结果小于掷骰模型的豁免属性，那么豁免掷骰失败，模型受到伤害。若是其他情况，对那次攻击豁免成功。
- 未修正结果为 1 的豁免掷骰总是失败。
- 对豁免掷骰的正向修正不能高于 +1。

豁免掷骰

一些战士所拥有的防御手段不仅仅只有身上的护甲，那可能是力场护盾、神秘能量或单纯拥有超凡的感官和迅捷的反应力。

一些模型的数据表上会列有无敌豁免。每当攻击被分配至拥有无敌豁免的模型时，控制该模型的玩家可以选择使用模型的豁免属性或者无敌豁免来进行豁免掷骰，但不能两者都使用。如果一个模型拥有多种无敌豁免，那么您必须选择其中一个进行使用。

与护甲豁免不同 (此类豁免使用模型的豁免属性)，无敌豁免不会受到攻击的护甲穿透属性修正，但除此之外使用常规的豁免掷骰规则。

- **无敌豁免：**不会受到攻击 AP 的修正。
- 控制模型的玩家可以选择使用无敌豁免或者豁免属性。

1

2



4



1

2



4



致命伤

一些攻击的威力极其强大，几乎没有护甲或力场能够抵挡它们。

一些攻击能够造成致命伤。每处致命伤将对目标单位造成一点伤害，并且每一处致命伤都将分别进行分配。不要为致命伤进行致伤骰或豁免骰（包括无敌豁免）——像任何攻击一样对目标单位中的模型进行分配并造成伤害，具体参考右侧规则。

与常规攻击造成的伤害不同，如果伤害可以被分配至其他模型，那么致命伤所造成的溢出伤害不会丢失，而是对目标单位中的另一个模型分配伤害，直到所有伤害都被分配完毕，或者目标单位被摧毁。

在一个单位被选择进行射击或近战时，如果单位有一次或多次攻击将对目标造成致命伤，那么先结算所有对目标造成的普通伤害，随后再结算任何致命伤。如果一次攻击造成了普通伤害以及额外的致命伤，即使普通伤害被豁免，目标单位依旧受到这些致命伤，具体如上所述。

- 对单位造成的每一处致命伤都会使单位中的一个模型失去一点耐伤。
- 不能对致命伤进行豁免骰。
- 攻击造成的致命伤会在任何普通伤害后结算，就算普通伤害被豁免。

5. 造成伤害

攻击造成的伤害相当于攻击的伤害（D）属性。一个模型会根据伤害的数值失去对应数量的耐伤。如果一个模型的耐伤被降至 0 或更低，那么该模型被摧毁，将其移出游戏。如果一个模型被一次攻击所造成的多点伤害摧毁，那么那次攻击所造成的溢出伤害将丢失，并不会产生任何效果。

- 模型将根据攻击的伤害属性失去对应数量的耐伤。
- 如果一个模型被攻击摧毁，那么那次攻击的溢出伤害将丢失。

不觉疼痛



一些战士就算是受到了致命伤也拒绝倒下。

一些模型会拥有“不觉疼痛 x+”技能。每当拥有此技能的模型受到伤害以致失去一点耐伤时（包括因致命伤而失去的耐伤），掷一枚 D6：如果结果大于等于“x”所指定的数值，那么该伤害被无视，并不会失去耐伤。如果模型拥有多个“不觉疼痛”技能，那么您在模型受到伤害时只能使用其中一个技能。

- **不觉疼痛 x+**：每当该模型失去一点耐伤时，掷一枚 D6：如果结果大于等于“x”，则不会失去那点耐伤。

致命破灭



从弹药架爆炸到酸性体液流出或死亡时的狂乱抽动，一些目标就算被击败也十分的危险。

一些模型拥有“致命破灭 x”技能。拥有此技能的模型被摧毁时，在将其移出游戏前掷一枚 D6（如果该模型是**运输工具**，那么在所有其搭载的模型脱离前进行掷骰）。若结果为 6，每一个位于模型 6" 内的单位将受到相当于“x”数量的致命伤（如果这是一个随机数字，那么为模型 6" 内的每个单位分别进行掷骰）。

示例：一个拥有“致命破灭 D3”技能的**运输工具**模型被摧毁。在其搭载的任何模型脱离并将其移出游戏前，控制该模型的玩家掷一枚 D6，结果为 6。被摧毁模型的 6" 内存在三个单位，因此控制被摧毁模型的玩家将为这些单位分别掷一枚 D3，并造成对应数量的致命伤。

- **致命破灭 x**：当该模型被摧毁时，掷一枚 D6。若结果为 6，该模型 6" 内的每一个单位受到 x 处致命伤。

提示与建议 快速掷骰

进行攻击的规则是在假设您只进行一次攻击的情况下编写的。然而，为了加快战斗进程，您也可以同时为相似的攻击进行掷骰。而一次性进行多个攻击的前提是，所有的这些攻击必须拥有相同的射击技巧（若其为射击攻击）或者相同的械斗技巧（若其为近战格斗攻击）。它们必须拥有相同的力量和护甲穿透属性，必须造成相同的伤害，必须受到相同的技能影响，必须指向同一单位。在这样的情况下，可以一次性进行所有的命中掷骰，以及之后所有的致伤掷骰。您的对手接着可以依次分配攻击，同时进行各个豁免掷骰并承受相应的伤害。

请注意，如果目标单位中的所有模型需要对多次攻击进行同样的豁免，并且攻击分配的顺序不会产生任何区别，那么您的对手就可以在同时进行全部的豁免掷骰，并且可以在致伤掷骰完成后立刻进行。若这么做，对手将逐个分配失败豁免掷骰的攻击，并且根据情况造成伤害，虽然按照严格角度来说，豁免掷骰应该在分配攻击后进行。谨记，如果目标单位拥有一个已经失去耐伤或在当前阶段中被分配了攻击的模型，那么控制该单位的玩家必须将之后的任何攻击分配至那个模型，直到模型被摧毁，或者所有攻击被豁免或完成结算。

如果对目标分配的攻击会造成随机数量的伤害，那么您不能按照以上方式进行快速掷骰——您将会需要逐个进行。想象以下情况：多次伤害属性为D3的攻击对一个目标造成伤害，其中每个模型拥有2点耐伤。由于溢出伤害会在模型被摧毁时丢失，分配和结算攻击的顺序十分重要。如果D3伤害的结果顺序为1, 2, 3，那么这些攻击会导致两个模型被摧毁，但如果顺序为3, 2, 1，那么这将导致两个模型被摧毁，随后第三个模型受到伤害，剩余一点耐伤。因此，这些伤害掷骰需要分别进行。



- 1 由 20 个枪虫组成的单位使用血肉枪向终结者单位射击。由于这些武器拥有同样的数据，控制枪虫的玩家选择进行快速掷骰。
- 2 所有武器的攻击属性为 1，所以控制枪虫的玩家需要掷二十枚 D6。其中有七个结果大于等于血肉枪的 BS 属性（4+），因此造成七次命中，随后需要进行七次致伤掷骰。
- 3 这些攻击的力量属性为 5，相当于终结者的韧性，因此掷骰结果需要为 4+ 才能成功致伤目标。在这七次掷骰中，五次成功致伤目标。
- 4 由于所有攻击的伤害属性为 1，并且终结者需要进行的豁免掷骰结果相同，星际战士玩家可以继续使用快速掷骰来同时进行这些豁免掷骰，虽然严格来说所有攻击应该在之前进行分配。
- 5 所有攻击的护甲穿透属性为 -1，因此在这种情况下，就算终结者拥有无敌豁免，使用普通豁免属性的生存几率更高。豁免掷骰结果为 1、2、4、5 和 5，意味着其中有两次豁免失败。
- 6 星际战士玩家需要分配这两次攻击，依次进行。一名终结者模型在战斗中已经失去了两点耐伤，因此玩家必须先将攻击分配至该模型。该模型失去了最后一点耐伤（终结者模型的耐伤属性为 3），并且被摧毁。剩余一次的攻击被分配至另一个模型，那个模型失去一点耐伤。

1

2



4



24

武器技能

许多武器的数据中拥有额外技能。这些通常都会是武器拥有的独特技能，并且会详细进行解释，不过有一些技能十分常见，因此在武器的数据中只会提及名字。其中一些最常见的技能会在本部分进行解释；更多的武器技能会在其他来源中列出，例如圣典。

突击

战士们**在突击时可以使用突击武器进行扫射。**

数据中拥有 [突击] 的武器被称为突击武器。如果一个单位在当前回合中进行了突击并且其中任何模型装备了突击武器，那么单位依旧可以在当前回合的射击阶段中进行射击。在这样的单位被选择进行射击时，您只能结算模型装备的突击武器进行的攻击。

- 持有者的单位突击后也能进行射击。

速射

速射武器能够进行精准的远程射击，也可以对附近的目标进行连射。

数据中拥有 [速射 x] 的武器被称为速射武器。每次使用此类武器对位于其攻击范围一半内的目标单位进行射击时，武器的攻击属性提升“x”所示的数值。

示例：一个模型使用一个攻击属性为 1 并且拥有 [速射 1] 技能的武器对武器攻击范围一半内的单位进行射击。这件武器将对目标进行两次攻击，因此您将进行两次命中掷骰。

- [速射 x]：在对武器攻击范围一半内的目标进行射击时，攻击属性提升“x”。

无视掩体

一些武器被设计用于将敌人赶出防御阵地。

数据中拥有 [无视掩体] 的武器被称为无视掩体武器。每次使用此类武器进行攻击时，目标不能针对那次攻击拥有掩体增益（第 44 页）。

双联

两把相同的武器通常会被连接在同一个瞄准系统上来增加它们的致命性。

数据中拥有 [双联] 的武器被称为双联武器。每次使用此类武器进行攻击时，您可以重掷致伤掷骰。

手枪

手枪可以用于进行零距离的射击。

数据中拥有 [手枪] 的武器被称为手枪。如果一个单位中包含了任何装备有手枪的模型，控制该单位的玩家就算在单位位于敌方单位的交战范围内时也可以被选择进行射击。这样的单位被选择进行射击时，只能结算使用手枪进行的攻击，并且只能将其交战范围内的一个敌方单位作为目标。在这样的情况下，就算攻击目标的交战范围内存在其他己方单位，手枪依旧可以将那个单位作为攻击目标。

如果一个模型装备了一把或更多手枪，那么除非模型是**凶兽**或**载具**，否则模型需要选择使用手枪或所有其他远程武器进行射击。在选择目标前声明模型将使用手枪还是其他远程武器进行射击。

- 就算持有者的单位位于敌方单位的交战范围内也可以进行射击，但是必须以其交战范围内的一个敌方单位为目标。
- 不能和其他非手枪类型武器一同进行射击（**凶兽**或**载具**除外）。

洪流

洪流武器可以释放火焰、毒气或其他致命物质构成的云雾，没有敌人能够躲开这样的攻击。

数据中拥有 [洪流] 的武器被称为洪流武器。每次使用此类武器进行攻击时，攻击将自动命中目标。

致命一击

无论韧性如何，这些武器能够击伤任何敌人。

数据中拥有 [致命一击] 的武器被称为致命一击武器。每次使用此类武器进行攻击时，暴击命中将自动致伤目标。

骑枪

在冲锋下，骑枪武器变得十分致命。

数据中拥有 [骑枪] 的武器被称为骑枪武器。每次使用此类武器进行攻击时，如果持有者在本回合中进行了冲锋，那么攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。

曲射

曲射武器发射的弹药能够越过或绕过面前的障碍物——目标在它们面前无处可藏。

数据中拥有 [曲射] 的武器被称为曲射武器，模型就算在目标不可见时也能使用此类武器进行攻击。在您选择目标后，就算目标单位中没有模型对攻击单位可见，这些攻击依旧可以摧毁目标单位中的模型。

在选择目标时，如果目标单位中没有模型对攻击单位可见，那么每当攻击单位中的模型使用曲射武器进行攻击时，攻击的命中掷骰结果减少 1 点，并且攻击目标针对那次攻击拥有掩体增益（第 44 页）。

示例：攻击模型使用一个拥有 [曲射] 技能的武器对目标单位进行射击。由于目标单位中没有模型对攻击模型可见，因此在结算那件武器的攻击时，命中掷骰的结果减少 1 点，并且目标单位中的模型针对这次攻击拥有掩体增益。

- 可以将对攻击单位不可见的单位作为目标并进行攻击。
- 如果目标单位在被选择时没有模型对攻击单位可见，那么在使用曲射武器对目标进行攻击时，攻击的命中掷骰结果减少 1 点，并且目标针对那次攻击拥有掩体增益。

精准

无论是狙击手的稳定瞄准还是剑术大师的定点攻击，精准攻击能够杀死人群中的重要目标。

数据中拥有 [精准] 的武器被称为精准武器。每次使用此类武器进行攻击并成功致伤联合单位（第 39 页）时，如果那个单位中的角色模型对攻击模型可见，控制攻击模型的玩家可以选择将那次攻击分配至该角色模型，而不是按照常规的攻击流程进行。

- 在攻击联合单位时，控制攻击模型的玩家可以将攻击分配至那个单位中对持有者可见的角色模型。

爆炸

高爆炸药可以在瞬间击杀多名战士，但是在友军附近使用这些武器是极其不明智的选择。

数据中拥有 [爆炸] 的武器被称为爆炸武器，并且拥有随机数量的攻击次数。在您决定爆炸武器的攻击次数时，目标单位中每有 5 个模型，结果就增加 1（向下取整）。爆炸武器不能对位于一个或更多己方单位（包括攻击模型所属的单位）交战范围内的敌方单位进行攻击。

示例：如果一个拥有 [爆炸] 技能且攻击属性为 2D6 的武器对拥有 11 个模型的单位进行攻击，并且攻击次数的掷骰结果为 9，那么武器将对目标进行总共 11 次攻击。

- 目标单位中每有五个模型，攻击属性便增加 1（向下取整）。
- 不能对位于己方单位（包括攻击模型所属单位）交战范围内的目标进行攻击。

热熔

热熔武器的炽热射线在近距离会变得更加强烈。

数据中拥有 [热熔 X] 的武器被称为热熔武器。每次使用此类武器对位于其攻击范围一半内的目标单位进行射击时，那次攻击的伤害属性提升“x”所示的数值。

示例：一个模型使用一个伤害属性为 D6 并且拥有 [热熔 2] 技能的武器对武器攻击范围一半内的目标进行射击。如果对目标造成伤害，攻击将造成 D6+2 点伤害。

- [热熔 X]：在对武器攻击范围一半内的目标进行射击时，伤害属性提升“x”。

重型

重型武器是战场上最巨大的枪炮，但是需要进行架设才能发挥最大作用，它们在近距离战斗中难以被使用。

数据中拥有 [重型] 的武器被称为重型武器。每次使用此类武器进行攻击时，如果攻击模型的单位在当前回合中保持静止，那么攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

- 如果持有者的单位在当前回合中保持静止，那么命中掷骰结果增加 1 点。

帝国参考资料: 武器名称
文件: 0-ΔXE-15622100



危险

每次使用拥有不稳定且危险动力源的武器对持有者来说都存在着极大的风险。

数据中拥有 [危险] 的武器被称为危险武器。每当一个单位被选择进行远程或近战攻击时，如果其中有一个或多个模型使用危险武器进行攻击，那么在结算所有的攻击后，为每一个进行了攻击的危险武器掷一枚 D6 来进行危险测试。若结果为 1，那么测试失败，并且单位中一个装备危险武器的模型被摧毁（由控制单位的玩家选择），除非模型是一个角色、凶兽或载具，在这种情况下，此类模型将受到 3 处致命伤，而不是被摧毁。请注意，如果选择的角色模型属于一个联合单位，那么受到的致命伤必须先分配至该模型，就算那个单位中有其他失去了耐伤或者在阶段中被分配了攻击的模型也是如此。

示例：一个拥有五个模型的单位使用拥有 [危险] 技能的远程武器进行五次攻击。在单位完成射击后，控制单位的玩家掷五枚 D6。其中有一个结果为 1，由于单位中没有模型是角色、凶兽或载具，因此其中一个模型被摧毁。

- 在单位进行远程或近战攻击后，为每一个进行攻击的危险武器进行一次危险测试（掷一枚 D6）。每有一个结果为 1，单位中一个装备了危险武器的模型便被摧毁（角色、凶兽或载具模型则是受到 3 处致命伤）。

毁灭伤害

装甲在这些武器的强大攻击面前不值一提，它们甚至能够同时击中数名敌人。

数据中拥有 [毁灭伤害] 的武器被称为毁灭伤害武器。每次使用此类武器进行攻击时，暴击致伤将对目标造成相当于武器伤害属性的致命伤，随后攻击流程结束。

示例：一次使用毁灭伤害武器进行的攻击对目标造成暴击致伤。武器的伤害属性为 2。这次攻击将不需要按照常规方式分配并进行豁免掷骰，而是对目标造成 2 处致命伤。

- 暴击致伤将对目标造成相当于武器伤害属性的致命伤，而不是任何常规伤害。

连击

一些武器能够进行持续不断的攻击，用毫无止息的攻势将敌人撕成碎片。

数据中拥有 [连击 X] 的武器被称为连击武器。每次使用此类武器进行攻击时，如果造成暴击命中，那么那次攻击将对目标造成额外命中，次数相当于“X”所示数值。

示例：一个模型使用拥有 [连击 2] 技能的近战武器进行攻击。如果攻击的未修正命中掷骰结果为 6（暴击命中），那么攻击对目标造成总共 3 次命中（命中掷骰成功造成 1 次命中，[连击 2] 技能造成额外 2 次命中）。

- [连击 X]：每一次暴击命中都将对目标造成额外“X”次命中。

额外攻击

一些战士会乘着可靠的坐骑进入战斗并践踏身边的敌人。另一些则使用近战武器来进行额外的连续攻击。

数据中拥有 [额外攻击] 的武器被称为额外攻击武器。每当装备有此类武器的模型进行近战时，除了使用其他武器进行攻击外，模型还可以使用此武器进行额外的攻击。使用额外攻击武器进行的攻击次数不能被其他规则修正。

- 除了使用其他武器进行攻击外，持有者可以使用此武器进行额外攻击。
- 额外攻击次数不能被修正。

针对

一些武器被专门设计用于克制特定类型的敌人。

数据中拥有 [针对(关键词) X+] 的武器被称为针对武器。在使用此类武器对拥有特定关键词的目标进行攻击时，未修正结果为“X+”的致伤掷骰将导致暴击致伤。

示例：在使用 [针对载具 4+] 武器对一个载具单位进行攻击时，未修正结果为 4+ 的致伤掷骰对目标造成暴击致伤（因此成功致伤目标），在使用 [针对灵能者 2+] 武器对一个灵能者单位进行攻击时，未修正结果为 2+ 的致伤掷骰将对目标造成暴击致伤（因此成功致伤目标）。

- [针对(关键词) X+]：未修正结果为“X+”的致伤掷骰将对拥有对应关键词的目标造成暴击致伤。

1

2

3



5

冲锋阶段

勇士们舍身冲入乱战，挥舞着刀剑、战锤与利爪捉对厮杀起来。震天的战吼与疯狂的尖叫声在满是硝烟的战场上此起彼伏，这场战斗注定悲壮惨烈。



根据以下流程使用单位进行冲锋。

1

选择可用单位

2

选择目标

3

进行冲锋掷骰

4

进行冲锋移动

5

为下一个可用单位 重复过程

冲锋增益

许多战士都会快步冲入近战，利用冲锋的惯性来迅速击毙敌人。

每当一个单位进行了冲锋移动后，直到回合结束前，该单位拥有“先攻”技能（第32页）。

在您的冲锋阶段中，如果您想让任何位于战场上可以进行冲锋的己方单位冲锋接近敌人，您可以逐个选择这些单位并宣布进行冲锋。每一个单位在该阶段中只能被选择一次。一旦所有冲锋（若有）被结算完成，进入近战阶段。

如果一个单位在己方冲锋阶段开始时位于一个或多个敌方单位的12"内，那么该单位可以进行冲锋，前提是该单位不满足任何以下条件：

- 该单位在本回合中进行过突进或后撤。
- 该单位位于任何敌方模型的交战范围内。
- 该单位是一个飞行器单位。

使用单位冲锋

一旦您选择了一个可用单位并宣布冲锋，您必须选择其12"内的一个或多个敌方单位作为冲锋目标。冲锋目标不需要对冲锋单位可见。

之后您需要为冲锋单位掷2D6来进行一次冲锋掷骰。如果成功进行冲锋移动，冲锋掷骰的结果是单位中模型可以移动的最大英寸数。为了成功进行冲锋移动，冲锋掷骰的结果必须足够让冲锋单位在结束移动时满足以下条件：

- 位于每一个被选择成为冲锋目标的单位的交战范围内。
- 不能移动至任何未被选择成为冲锋目标的敌方单位的交战范围内。
- 保持单位连续性。

如果任意一个上述条件没有被满足，那么冲锋将失败，并且冲锋单位中没有模型可以在本阶段中移动。若是其他情况，则冲锋成功，冲锋单位中的模型将进行一次冲锋移动——将每个模型移动最多相当于冲锋掷骰结果的英寸数。冲锋单位中的每个模型在结束移动时必须更接近被选择成为冲锋目标的单位之一。如果您还能够让冲锋模型在与一个或多个敌方模型的底座接触的情况下结束冲锋移动，并满足上述所有条件，您必须这么做。控制冲锋单位的玩家选择模型的移动顺序。

- **冲锋掷骰：**2D6"。
- 冲锋目标必须位于12"内，但是不需要可见。
- 如果掷骰结果的距离不能让单位移动至所有目标的交战范围内并且保持单位连续性，那么冲锋失败。
- 不能移动至任何非冲锋目标单位的交战范围内。
- 如果冲锋成功，那么每个进行冲锋移动的模型移动最多相当于冲锋掷骰结果的距离，并且如果可能，必须在与敌方模型的底座接触的情况下结束移动。

29

冲锋跨越地形模型

除非有其他明确规定，一个模型可以在进行冲锋移动时越过地形模型，但是不能移动穿过地形模型。

一个模型可以像地形模型不存在一样移动越过一个高度小于等于 2" 的地形模型。一个模型可以进行垂直移动来攀爬任何高于 2" 的地形模型，垂直向上和/或向下移动的距离算为冲锋移动的一部分。模型不能在攀爬过程中结束冲锋移动——如果因此不能进行冲锋移动，那么冲锋失败。

- 模型可以随意移动越过高度小于等于 2" 的地形模型。
- 模型不能移动穿过高于 2" 的地形模型，但是可以向上或向下攀爬。



使用飞行模型冲锋

当一个能够飞行的模型在一个地形模型上开始或结束冲锋移动时，您不用测量模型移动穿越战场的距离，而是测量其“在空中”穿越的距离。此外，该模型可以像其他模型不存在一样移动越过其他模型。一个能够飞行的模型不能在其他模型的上方结束任何移动。

- 飞行模型可以在进行冲锋移动时越过其他模型。
- 在地形模型上开始或结束冲锋移动的飞行模型在进行冲锋移动时测量其空中穿越的距离。



1

2

3



5

1

2

3

4



近战阶段

短兵相接的战场，便是死神收割的盛宴。獠牙与利爪穿过骨骼。刀刃的声音如同铁锤敲击铁砧一样响亮。势不两立的双方大打出手，霎时间血肉四溅。

在近战阶段的两个步骤中，从没有在进行当前回合的玩家开始，双方玩家将轮流选择自己军队中的可用单位来逐个进行近战。请注意，玩家不能在有一个或多个单位可以进行近战时选择跳过或不进行近战——他们必须选择其中一个单位进行近战。

在阶段的两个步骤中，一个单位在满足以下任意或所有条件时可以进行近战：

- 单位位于一个或多个敌方单位的交战范围内。
- 单位在当前回合中进行了冲锋行动。

没有单位可以在近战阶段中进行多次近战。在每个步骤中，如果一名玩家的所有能够进行近战的可用单位完成近战，那么对手玩家可以使用所有剩余的可用单位逐个进行近战。

一旦双方玩家在步骤中都没有任何可用单位，您可以进行下一个步骤。一旦在每个步骤中的可用单位都进行了近战，近战阶段结束。玩家的回合将就此结束，如果战斗尚未结束，则下一个玩家的回合随后开始。

请注意，在一个敌方单位完成近战并进行了重整移动(第 35 页)后，原本不能进行近战的单位可能会因此成为可用单位——这些单位将可以在剩余战斗步骤中被选择进行近战。

1. 先攻

在本步骤中，所有拥有“先攻”技能的可用单位进行近战（第 33-36 页）。这也包括了任何在回合中进行了冲锋且拥有冲锋增益（第 29 页）的单位。



先攻

一些战士的攻击极其迅速，能够在敌人做出反应前重创目标。

拥有此技能且可以进行近战的单位可以在先攻步骤中进行近战。单位中每个模型都必须拥有此技能。

2. 剩余战斗

在本步骤中，所有剩余的可用单位进行近战。这包括任何拥有“先攻”技能但在近战阶段开始时不能进行近战，但在之后可以这么做的单位。



近战阶段被分为两个步骤。拥有“先攻”技能的单位优先进行近战，随后任何剩余可用单位进行近战。

1

先攻
由能够先攻的
单位进行

2

剩余战斗
由剩余的
可用单位进行



1

2

3

4



32

32

1

2

3

4



近战

在选择一个单位进行近战时，单位将先进行跟进，随后进行近战攻击，最后进行重整。



单位按照以下流程进行近战。

1

跟进

2

进行近战攻击

选择武器

选择目标

进行攻击

3

重整

1. 跟进

在一个单位进行跟进时，您必须将单位中每个没有与敌方模型底座接触的模型移动最多 3"——这被称为跟进移动。要满足进行跟进的条件，一个单位必须能够在结束这次移动时位于一个或多个敌方单位的交战范围内，并且保持单位连续性。如果无法满足这个条件，那么单位中没有模型可以在本阶段中进行跟进移动，您便需要使用那个单位进行近战攻击。若是其他情况，则单位可以进行跟进移动。

每当一个模型进行跟进移动时，模型必须在尽可能靠近最近的敌方模型的位置结束跟进移动。如果模型可以在与一个或多个敌方模型底座触碰的情况下结束移动，并满足上述所有条件，则必须这么做。控制单位的玩家选择模型的移动顺序。

- **跟进移动：**可以移动最多 3"。
- 单位中的每个模型必须在尽可能接近敌方模型的位置结束跟进移动，并且如果可能，必须在与敌方模型的底座接触的情况下结束移动。模型必须在结束移动时保持单位连续性并位于至少一个敌方单位的交战范围内（否则不能跟进）。

2. 进行近战攻击

在一个单位进行近战攻击时，在结算攻击前，您必须先判断哪些模型可以进行近战，随后选择模型使用哪些近战武器进行攻击，最终再选择攻击的目标。

可以近战的模型

在一个单位进行近战攻击时，只有单位中位于敌方单位交战范围内的模型，或者与同单位中的模型底座接触，并且那个模型与敌方单位底座接触的模型才能进行近战。

- 位于敌方单位交战范围内的模型可以进行近战。
- 与一个同单位中的模型底座接触，并且那个模型与敌方单位底座接触的模型可以进行近战。

选择武器

在进行近战时，一个模型必须选择一件其装备的近战武器。模型装备的武器会在其数据表中详细展示。如果一个模型拥有多件近战武器，那么它在每次进行近战时只能使用其中一件武器进行攻击，因此您必须在结算任何攻击前先声明模型将使用的武器。

如果被选择的武器拥有多个数据，那么模型在每次进行近战时只能使用其中一个武器数据来进行攻击，因此您需要在结算任何攻击前先声明模型将使用武器的哪个数据。

在模型进行近战时，模型的近战攻击次数将由正在使用的近战武器的攻击（A）属性决定。

- 每个模型将选择一件近战武器进行近战。
- 每个模型进行的攻击次数相当于被选择武器的攻击属性。

选择目标

在结算任何近战攻击前，您必须先选择一个敌方单位作为攻击的目标。要选择敌方单位成为近战攻击的目标，攻击模型必须位于那个敌方单位的交战范围内，或者与一个同单位中的模型底座接触，并且那个模型与那个敌方单位底座接触。

如果一个模型使用的近战武器可以进行多次攻击，那么这些攻击可以针对同一个目标进行，也可以被分配至不同的目标。类似的，如果一个单位拥有多个模型，那么每个模型都可以对同一个或者不同的目标进行攻击。无论如何，您必须在结算任何攻击前说明哪些攻击会对哪个单位进行。

如果没有任何可选目标（例如，交战范围内没有敌方单位），那么单位不能在阶段中进行肉搏，但是依旧可以进行重整（第 35 页）。

- 在结算攻击前先选择目标。
- 攻击模型必须位于敌方单位的交战范围内，或者与一个同单位中的模型底座接触，并且那个模型与敌方单位底座接触，才能将那个敌方单位作为目标。



1

2

3

4



34

1

2

3

4



进行攻击

近战攻击与远程攻击使用相同的攻击流程（参见进行攻击，第 21-23 页），您为每次攻击进行一次命中掷骰。

如果攻击单位对多个敌方单位进行近战攻击，那么先结算针对一个目标的所有攻击，随后再对下一个目标进行结算。

如果您的单位使用多种近战武器对一个单位进行攻击，并且武器拥有不同的数据，那么您在结算了其中一次武器的攻击后，您必须先结算拥有相同数据的武器对目标进行的攻击，随后再结算使用其他武器对目标进行的攻击。

请注意，您声明对目标进行的所有攻击都将对目标单位结算，就算在结算一次攻击时，目标单位中没有模型位于攻击模型所属单位的交战范围内（例如，因为模型被攻击模型所属单位的其他攻击摧毁）。

- 结算对一个目标的所有攻击，随后再对下一个目标进行结算。
- 结算所有拥有相同数据的武器进行的攻击，随后再结算另一种武器的攻击。
- 对目标单位声明的所有攻击都将被结算，就算目标单位中没有剩余的模型位于交战范围内。

3. 重整

在完成所有近战攻击后，一个单位将进行重整。每次进行重整时，您可以将单位中没有与敌方模型底座接触模型移动最多 3"——这被称为重整移动。要满足进行重整的条件，一个单位必须能够在一个或更多敌方单位的交战范围内结束这次移动，并且保持单位连续性。如果无法满足这些条件，那么作为替代，单位中的模型可以向最近的目标标记的位置进行一次重整移动，但是在结束移动后，单位必须位于目标标记的范围内，且保持单位连续性。如果单位也无法满足此条件，那么单位中的模型在本阶段不能进行重整移动，然后单位的近战结束。

如果一个单位可以在一个或更多敌方单位的交战范围内结束重整移动，那么每当单位中的模型进行移动时，它们都必须先在原先要更靠近最近的敌方模型的位置结束移动。如果模型在结束移动时还能够与一个或更多敌方模型的底座接触，并且满足上述所有条件，那么单位必须这么做。控制单位的玩家将决定模型的移动顺序。

- **重整移动：**最多 3"。
- 单位中的每个模型必须在比原先要更靠近最近的敌方模型的位置结束移动，并且如果可能，必须在与敌方模型的底座接触的情况下结束移动。单位必须在结束移动时保持单位连续性并位于至少一个敌方单位的交战范围内（若可能）。
- 如果上述情况不可能实现，那么每个模型可以向最近的目标标记移动，但是必须在移动结束时位于目标标记的范围内且保持单位连续性。
- 如果上述情况也不可能实现，那么单位中的模型不能进行重整。

1

2

3

4



A

A 枪虫单位被选择进行近战。首先，单位进行跟进并将所有模型移动最多 3" 来接近最近的敌方模型，并在可能的情况下触碰底座。注意其中两个枪虫的底座已经与敌人触碰——因此这些模型不进行移动。

B

B 在进行了跟进移动后，五个枪虫位于肃卫老兵的交战范围内，因此可以进行攻击。另外三个枪虫与单位中的其他模型底座触碰，并且这些模型与肃卫老兵的底座触碰——因此这些枪虫也能够进行攻击。其余的两个枪虫距离敌人太远，因此无法进行攻击。



C

C 在枪虫完成了所有攻击后，一个敌方模型被摧毁。枪虫随后进行重整；就和跟进一样，每一个模型必须移动最多 3" 来接近最近的敌方模型，并在可能的情况下触碰底座。有三个枪虫已经与敌方模型的底座触碰，因此不进行移动。

数据表

每个单位都拥有一个数据表，上面列有单位中模型的属性、武器装备、技能和关键词。本章节将概括介绍这些内容并解释它们与游戏的关联性。

1

示例数据表 (数据与技能)

M	T	SV	W	LD	OC
5"	4	2+	7	4+	1

2

	攻击范围	A	BS	S	AP	D
远程武器	12"	03	2+	4	-1	1
示例武器 [手枪]	24"	2	2+	4	0	1
示例武器 [速射]						
	攻击范围	A	WS	S	AP	D
近战武器	近战	4	2+	4	-3	1
示例武器						

技能

核心：深度打击

阵营：死亡天使

战斗仪式（光环）：每当位于该模型 6" 内的阿斯塔特修会核心单位进行攻击时，重掷结果为 1 的命中掷骰。

无敌豁免 4+

4

关键词：帝国、步兵、角色、终结者

5

阵营关键词：
阿斯塔特修会

示例数据表 (武器装备与单位构成)

一万年来，战术小队组成了星际战士战团的支柱。通过使用各种各样的武器，他们能够清除大量敌方步兵、消灭战场上的重甲目标，或者击穿坦克的坚固装甲。

6

武器装备选项

- 星际战士军士的爆矢手枪可以被替换成以下一个选项：
 - 1件手枪列表中的武器。
 - 1件近战武器列表中的武器。
- 星际战士军士的爆矢枪可以被替换成以下一个选项：
 - 1件复合武器列表中的武器。
 - 1件手枪列表中的武器。
 - 1件近战武器列表中的武器。
- 如果该单位包含 9 个或更少数量的模型，那么 1 名星际战士的爆矢枪可以被替换成以下一个选项：
 - 1件重型武器列表中的武器。
 - 1件特殊武器列表中的武器。
- 如果该单位包含 10 个模型，那么 1 名星际战士的爆矢枪可以被替换成 1 件特殊武器列表中的武器。

单位构成

- 1 名星际战士军士
- 4.9 名星际战士

每个模型装备有：爆矢手枪；爆矢枪。

7

1 数据表名称

您将在此处找到单位的名称。

2 数据

此部分包含了以下属性，用于解释单位的能力：

移动(M)：此属性代表了一个模型在战场上的移动速度，如果一个模型的移动属性为“-”，那么模型无法移动。

韧性(T)：此属性代表了模型对物理伤害的抵抗力。

豁免(Sv)：此属性代表了模型护甲所提供的保护。

耐伤(W)：耐伤代表了一个模型在失去行动力前能够承受多少伤害。如果一个模型的耐伤属性被降低至0，那么模型被摧毁。

领导力(Ld)：此属性代表了一个模型拥有的勇气、决心和自控能力，此属性数值越低，模型的领导力越强。

目标控制(OC)：此属性代表了模型对战场上目标进行控制的效率。

3 技能

许多单位都拥有一个或更多在游戏中生效的特殊技能和规则，例如核心规则中提到的常见技能、灵能技能和无敌豁免。这些规则将在此部分中进行描述，以及任何大型模型（例如载具）在受到一定伤害时会生效的规则。

一些单位所拥有的技能是通过单位中模型装备的道具或武器装备获得的，此类技能被称为武器装备技能。这些技能只有在单位中存在装备对应武器装备的模型时才会生效。

4 武器

武器的属性具体如下：

攻击范围：武器的射程。攻击范围为“近战”的武器是近战武器，只能在格斗中使用。其他所有武器属于远程武器。

攻击(A)：此属性代表了每次使用相应武器能进行多少次攻击。

械斗技巧(WS)：此属性反映了持有者使用相应武器的近战格斗技巧。

射击技巧(BS)：此属性反映了持有者使用相应远程武器时的射击精准度。

力量(S)：武器致伤敌人的可能性。

护甲穿透(AP)：此属性代表了武器能够击穿防御的能力。

伤害(D)：武器成功致伤后对目标造成的伤害数量。

5 关键词

数据表拥有一系列关键词，分为阵营关键词和其他关键词。阵营关键词将帮助您决定在军队中包含哪些模型，除此之外，两种类型的关键词的功能相同。

6 单位构成和其他规则

此部分将告诉您单位中包含的模型数量和类型，以及这些模型拥有的默认武器装备。此部分还会解释其他互动，例如拥有“领袖”技能的单位可以与哪些单位合并，以及**运输工具**模型拥有的任何搭载限制。

7 武器装备选项

一些单位的数据表会列有武器装备选项列表。在您将这样的单位纳入军队时，您可以使用这些选项来更改单位中模型装备的武器和其他装备。使用这些选项的顺序不重要，但是每个选项都只能被使用一次。

领导力测试

如果一个技能需要您为单位进行领导力测试，掷2D6：如果掷骰结果总和大于等于单位中模型的最佳领导力属性，那么测试通过。若是其他情况，测试失败。

随机属性

一些属性会由一个随机数值来替代数字。例如，模型的移动属性可能是2D6⁶，或者武器攻击属性为D6。在移动属性为随机的单位进行移动时，掷规定数量的骰子来决定整个单位的移动距离。在决定其他随机属性时，为每一个模型或每一件武器所需要决定的属性分别进行掷骰。

光环技能

一些技能可以影响一定范围内的多个模型或单位。这些技能被称为光环技能并会标有“光环”一词。一个拥有光环技能的模型一直处于自身光环技能的范围内。一个单位可以在同时受到多个光环技能的影响，但是如果一个单位位于多个相同光环技能的范围内，那么该单位只会受到一次该光环技能效果的影响。

灵能武器与技能

一些武器和技能只有**灵能者**才能使用。此类武器和技能会标有“灵能”一词。如果一个灵能武器或技能对一个单位造成任何伤害，那么每一点造成的伤害都被算作由灵能攻击所造成。

部署技能

一些技能可以在进行部署单位时被使用，它们可以将单位部署至战场或预备队中。这些能力被称为部署技能，以下是一些常见的例子。



深入打击

一些单位能通过隧道、传送、高空降落或其他特殊的手段突然出现在战斗之中。

在宣布战斗编队步骤中，如果单位中的每个模型都拥有此技能，那么您可以将单位部署在预备队中。若这么做，那么在一个己方移动阶段的增援步骤中，您可以将该单位部署在战场上位于所有敌方模型水平距离 9" 外的任意位置。

- 单位可以被部署在预备队中，而不是战场上。
- 在己方增援步骤中，单位可以被部署在敌方模型水平距离 9" 外的任意位置。



斥候

斥候是许多军队的先锋部队。他们避开敌人的侦查，在主力军前方执行任务。

一些单位会拥有“斥候 x”技能。如果单位中每个模型都拥有此技能，那么在第一战斗轮次开始时，在第一回合开始前，单位可以像在己方移动阶段中一样进行一次最多 x" 的常规移动——此类单位在战斗开始时搭乘的**专用运输工具**模型也可以进行此移动（如果那个**专用运输工具**模型中只搭乘了拥有此技能的模型）。使用此技能进行移动的单位必须在结束移动时位于所有敌方模型水平距离的 9" 外。如果双方玩家都拥有可以这么做的单位，那么进行第一回合的玩家将先移动单位。

示例：一个单位拥有“斥候 6”技能。在第一战斗轮次开始时，控制该单位的玩家可以使用该单位进行一次最多 6" 的常规移动。

- **斥候 x：**单位在第一回合开始前可以进行一次最多 x" 的常规移动。
- 如果单位搭乘一个**专用运输工具**，那么该**专用运输工具**可以代替进行移动。
- 必须在所有敌方模型水平距离 9" 外的位置结束这次移动。



渗透者

许多军队会利用深入敌后的侦查单位，在正确的时刻发动突袭。

在部署期间，如果单位中每个模型都拥有此技能，那么您可以将该单位部署在战场上位于敌方降落区和敌方模型水平距离 9" 外的任意位置。



领袖

强大的英雄在前线奋勇作战。

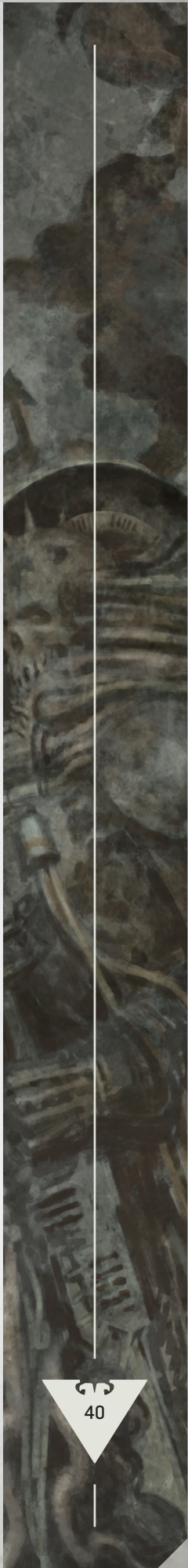
一些**角色**单位的数据表上会列有“领袖”技能，这样的**角色**单位被称为领袖，他们可以带领的单位（被称为护卫单位）会被列在数据表上。

在宣布战斗编队步骤中，如果您的军队中包含了领袖以及一个或多个那个领袖的护卫单位，那么您可以选择其中一个护卫单位。那个领袖将在战斗中与选择的护卫单位合并成为联合单位。每个护卫单位只能与一个领袖组成联合单位。

在一个护卫单位包含领袖时，这个单位被称为联合单位，并且除了单位被摧毁时触发的规则外（第 12 页），联合单位在所有规则中都被视为是一个单位。每当有攻击以联合单位为目标时，在攻击单位的所有攻击被结算前，您必须使用联合单位中护卫模型的韧性属性，即使领袖拥有不同的韧性属性也是如此。每当攻击成功致伤联合单位，该攻击不能被分配至单位中的**角色**模型，就算那个**角色**模型已经失去了耐伤，或者在阶段中被分配了其他攻击。

在联合单位的最后一个护卫模型被摧毁后，任何还未被分配至单位的攻击将被分配至联合单位中的**领袖**模型。

- 在战斗开始前，拥有“领袖”技能的**角色**单位可以与一个护卫单位合并并组成联合单位。
- 联合单位只能包含一个领袖。
- 攻击不能被分配至联合单位中的**角色**模型。



计谋

在战斗中可以消耗指挥点数来使用计谋。所有玩家都可以使用下方列有的核心计谋。在圣典和其他出版物中可以找到额外的计谋。

在您使用一个计谋时，从您的 CP 总数中扣除计谋上列有的点数数量。如果您没有足够的 CP 来使用某个特定的计谋，那么您无法使用那个计谋。您可以在战斗中多次使用同样的计谋，但是您不能在同一阶段中多次使用同样的计谋。

- 要使用一个计谋，您必须花费对应数量的 CP。
- 同样的计谋无法在同一个阶段中多次使用。

计谋标签

任意玩家的回合

己方回合

对手回合

计谋类别

每一个计谋都属于以下四种类别中的一种，具体如下。一些规则（尤其是远征游戏规则）会与特定类别的计谋进行互动。

战斗战术： 这些计谋将提升单位在战斗中的效率，在关键时刻强化它们的攻击或防御能力。

史诗伟业： 这些计谋将使模型或单位展现英勇壮举。

战略计划： 这些计谋能够使单位获得新的战略洞察力，给予它们短暂但重要的机会。

武器装备： 这些计谋代表了在战斗中使用的特殊装备和道具所产生的效果。



指挥重掷

核心 - 战斗战术计谋

为了确保胜利，一名优秀的指挥官能够扭转变幻莫测的命运。

1CP

时机： 任意阶段中，在您进行了一次命中掷骰、致伤掷骰、伤害掷骰、豁免掷骰、突进掷骰、冲锋掷骰、溃逃测试、危险测试，或者在您掷骰决定己方模型或单位使用一个武器进行攻击的次数后立刻使用。

效果： 您可以重掷那次掷骰、测试或豁免掷骰。



反攻

核心 - 战略计划计谋

在近距离战斗中，最为短暂的犹豫也会让迅速的敌人趁机进攻。

2CP

时机： 近战阶段中，在一个敌方单位完成近战后立刻使用。

目标： 位于一个或多个敌方单位交战范围内且还未在该阶段中进行近战的一个己方单位。

效果： 该单位进行下一次近战。



史诗挑战

核心 - 史诗伟业计谋

第 41 千年的传奇中充满了强大勇士之间的殊死对决。

1CP

时机： 近战阶段中，在您选择了位于一个或多个联合单位交战范围内的一个己方角色单位进行肉搏时。

目标： 该单位中的一个角色模型。

效果： 直到阶段结束前，那个模型进行的所有近战攻击都拥有[精准]技能(第 26 页)。



疯狂之勇

核心 - 史诗伟业计谋

这些战士们过于狂热、嗜血或者好战，根本没有考虑自身的安危，就算在不可能的情况下也能坚持战斗。

时机：在己方指挥阶段的战斗震慑步骤中，在您为军队中一个单位进行的战斗震慑测试（第 11 页）失败后立刻使用。

目标：刚刚进行了战斗震慑测试的己方单位（即使处于战斗震慑状态的单位通常不能受到计谋的影响）。

效果：单位被视作通过了战斗震慑测试，并且不处于战斗震慑状态。



手雷

核心 - 武器装备计谋

战士点燃手中的炸药，向敌群投掷死亡。

时机：己方射击阶段。

目标：己方军队中一个不位于任何敌方单位交战范围内，且在阶段中还未被选择进行射击的手雷单位。

效果：选择一个不位于任何己方单位交战范围内且位于己方手雷单位 8" 内的可见敌方单位。掷六枚 D6：每有一个结果为 4+，那个敌方单位便受到 1 处致命伤。



坦克冲撞

核心 - 战略计划计谋

用载具向敌人全速冲撞并非什么巧妙的战术，不过能够极其有效地杀敌。

时机：己方冲锋阶段。

目标：一个己方军队中的载具单位。

效果：直到阶段结束前，在该单位结束冲锋移动后，选择其交战范围内的一个敌方单位，随后选择该单位装备的一件近战武器。掷相当于武器力量属性数量的 D6。如果力量属性大于敌方单位的韧性属性，掷额外两枚 D6。每有一个结果为 5+，那个敌方单位便受到 1 处致命伤（最多造成 6 处致命伤）。



迅速入场

核心 - 战略计划计谋

无论是战略诡计、强大科技或是超凡仪式，一名指挥官拥有许多让手下战士们快速抵达战场的方法。

时机：在对手的移动阶段结束时。

目标：一个位于预备队中的己方单位。

效果：该单位可以像在己方移动阶段的增援步骤中一样到达战场。

限制：如果该单位通常不能在此战斗轮次中到达战场，则您不能使用此计谋让其抵达战场。



警戒射击

核心 - 战略计划计谋

狂乱的弹幕能够击退来袭的敌人。

时机：在对手的移动或冲锋阶段中，在一个敌方单位被部署或者在一个敌方单位开始或结束一次常规、突进、后撤或冲锋移动时。

目标：一个位于敌方单位 24" 内且假设在射击阶段中可以进行射击的己方单位。

效果：您的单位可以像在己方射击阶段中一样对那个敌方单位进行射击。

限制：直到阶段结束前，每当选择单位中的模型进行射击攻击时，未修正结果为 6 的命中掷骰才能造成命中，与武器的 BS 属性和修正无关。您在每回合只能使用此计谋一次。



卧倒

核心 - 战斗战术计谋

为了躲避袭来的炮火，战士们跳向了可以找到的任何掩体。

时机：对手的射击阶段中，在一个敌方单位选择目标后。

目标：一个被敌方单位选择成为一次或更多次攻击目标的己方步兵单位。

效果：直到阶段结束前，被选择单位中的所有模型获得 6+ 无敌豁免，并且拥有掩体增益（第 44 页）。



烟幕

核心 - 武器装备计谋

在烟幕中，再出色的神枪手也难以命中目标。

时机：对手的射击阶段，在敌方单位选择攻击目标后立刻使用。

目标：一个被敌方单位选择成为一次或更多次攻击目标的己方烟幕单位。

效果：直到阶段结束前，被选择单位中的所有模型拥有掩体增益（第 44 页）以及“隐秘”技能（第 20 页）。



英勇介入

核心 - 战略计划计谋

随着愤怒的战吼，战士们向前冲去，主动迎击敌人的攻势。

时机：对手的冲锋阶段中，在一个敌方单位结束冲锋移动后立刻使用。

目标：位于那个敌方单位 6" 内并且假设在己方冲锋阶段中可以对那个敌方单位宣布冲锋的一个己方单位。

效果：您的单位现在仅仅对那个敌方单位宣布冲锋，并且像在己方冲锋阶段中一样结算本次冲锋。

限制：如果您选择的是己方载具单位，那么那个单位必须是机甲。请注意，就算本次冲锋成功，您的单位在本回合中也不会获得冲锋增益（第 29 页）。

战略预备队

战略预备队是双方玩家选择不在战斗开始时进行部署的部队。下方规则将解释如何将单位放入战略预备队中，以及如何让它们抵达战场。

这些规则将允许您将单位放入战略预备队中——这是一种特殊类型的预备队，让您可以将单位保留至您需要它们的时候。请注意，虽然所有战略预备队单位都属于预备队单位，但相反是不正确的，因此这些规则不会对那些通过其他规则成为预备队的单位（例如“深入打击”）生效。那些单位将根据对应的规则进行部署。

将单位放入战略预备队中

在战斗开始前，在您宣布战斗编队时，您可以选择将己方军队中的一个或多个单位放入战略预备队中（**防御工事**除外）。

所有在战斗开始前被放入战略预备队中单位（包括搭乘被放入战斗预备队中的**运输工具**模型的单位）的点数值总和不能超过所选战斗规模点数值限制的 25%，如下方表格所示。

战略预备队	在战斗开始前被放入战略预备队中的单位点数总和
入侵	250
突击	500
猛攻	750

- **战略预备队**：在战斗开始时不进行部署的单位。
- 点数值总和不能超过军队总点数值的 25%。
- **防御工事**不能被放入战略预备队中。

从战略预备队抵达战场

被放入战略预备队的单位被称为战略预备队单位，并且可以在战斗中除了第一战斗轮次外的任意己方移动阶段的增援步骤中抵达战场。

任何在战斗结束时不位于战场上的战略预备队单位将视为被摧毁。

- 从第二个战斗轮次开始，战略预备队单位可以在己方移动阶段的增援步骤中抵达战场。
- 在战斗结束时不位于战场上的战略预备队单位视为被摧毁。

部署战略预备队单位

战略预备队单位部署在战场上的位置将根据其抵达战场的战斗轮次数发生变化，具体如下：

- 在第二战斗轮次中，抵达战场的战略预备队单位必须被部署在完全位于任意战场边缘 6" 内的位置，但是单位中没有模型可以被部署在敌方部署区中。
- 从第三战斗轮次开始，抵达战场的战略预备队单位必须被部署在完全位于任意战场边缘 6" 内的位置。

在任何情况下，战略预备队单位不能被部署在任何敌方模型水平距离 9" 内的位置。所有在部署预备队单位时生效的规则都将在部署战略预备队单位时生效。

- 在第二战斗轮次中，将单位部署在完全位于任意战场边缘 6" 内的位置（不能位于敌方部署区）。
- 从第三战斗轮次开始，将单位部署在完全位于任意战场边缘 6" 内的位置。
- 不能被部署在敌方模型 9" 内的位置。

地形模型

本章节将提供使用各种地形模型的规则，能够将您的游戏桌面转变成为一个极具互动和主题性的战场。这些规则将帮助您使战斗变得栩栩如生，并为游戏添加了重要的战术抉择。

您的模型通常需要越过或绕过战场四处的地形模型，它们通常会阻挡模型之间的视线。以下几页中的规则将适用于第 41 千年战场上大部分常见的地形模型。除非另有规定，模型可以按照常规的移动规则来攀爬并翻越地形模型。

大部分地形模型都将按照常规规则来判断模型之间的可见性（第 8 页），但是有一些例外；两者都将在以下几页中描述。地形模型不能被选择成为攻击目标。

掩体增益

破碎的废墟和扭曲的残骸能够提供急需的掩护来躲避敌人的炮火。就算是在轻武器火力面前毫不动摇的重甲战士在遭受巨炮轰炸时也会利用这些掩体。

有时模型会通过地形模型来获得保护。第 45-48 页上的规则将详细规定地形模型为模型提供掩体增益的条件。

每当一次远程攻击被分配至拥有掩体增益的模型时，那次攻击的豁免骰结果增加 1 点（无敌豁免除外）。豁免属性为 3+ 或更优的模型不能拥有针对 AP 属性为 0 的攻击的掩体增益。掩体增益是不能叠加的——一个模型在任何时候通过此规则获得的增益效果不能超过一次。

- **掩体增益：**对远程攻击进行的护甲豁免骰结果增加 1 点。
- 豁免属性为 3+ 或更优的模型在受到 AP 为 0 的攻击时不能获得掩体增益。
- 多次掩体增益的效果不能叠加。



弹坑与碎石

许多战场都布满了持续重火力轰炸所留下的伤疤。

移动

模型可以移动越过此地形模型，具体请参见第15页。

可见性

适用常规的可见性规则。

掩体增益

每当一次远程攻击被分配至完全位于该地形模型上方的步兵模型时，那个模型拥有针对那次攻击的掩体增益。

关键词：区域地形、弹坑



防护墙与燃料管道

燃料管道和专门建立的防线掩体是击退敌人的良好位置。

移动

模型可以向上或向下移动翻越此地形模型，但是不能在上方部署或者结束移动。

可见性

适用常规的可见性规则。

交战范围

- 在冲锋阶段中，如果一个敌方单位位于该地形模型的1"内，位于该地形模型另一边的冲锋单位依旧可以对那个敌方单位进行冲锋行动，冲锋单位在结束冲锋移动时必须尽可能靠近该地形模型，且位于冲锋目标的2"内。
- 在近战阶段中，可以进行近战的单位（以及其中的模型）可以对位于其2"内且在该地形模型另一侧的目标进行攻击。

掩体增益

每当一次远程攻击被分配至完全位于此地形模型3"内的步兵模型时，如果由于此地形模型导致该模型不对攻击单位中所有模型完全可见，那么该模型针对那次攻击拥有掩体增益。

关键词：障碍物、防护墙



战场残骸和雕像

第 41 千年的战场上四处都是被遗弃的工业机械、动力反应炉、古老的雕像和其他战争留下的残骸。



移动

模型可以向上或向下移动翻越此地形模型，但是不能在上方部署或者结束移动。

可见性

适用常规的可见性规则。

掩体增益

每当一次远程攻击被分配至一个模型时，如果由于此地形模型导致该模型不对攻击单位中所有模型完全可见，那么该模型针对那次攻击拥有掩体增益。

关键词：障碍物、战场残骸

山丘、工业建筑、封闭建筑和装甲运输箱

封闭的碉堡、机械修会的脚手架、装甲运输箱和山丘能够让部队避开敌人的视线，上方也能提供良好的观观点。



移动

这些地形模型拥有一个模型可以被部署或者移动至的高处位置，但模型的底座不能悬垂在地形模型上（如果模型没有底座，那么模型在战场地面时与地面接触的部分不能悬垂在地形模型上）。此外，其他地形模型可以被放置在山丘地形模型的上方，不过地形模型的每一个部分不能悬垂在山丘地形模型上。

可见性

适用常规的可见性规则。

掩体增益

每当一次远程攻击被分配至一个模型时，如果由于此地形模型导致该模型不对攻击单位中所有模型完全可见，那么该模型针对那次攻击拥有掩体增益。

关键词：山丘

森林

扭曲的森林和外星植物在横尸遍野的战场上生长，能够遮挡袭来的攻击并减慢前进速度。

有效范围

在此地形模型被放置在战场上时，双方玩家必须决定并同意模型的有效范围——也就是模型在地面的界线。这是为了让玩家能够清楚判断一个模型是否完全位于一个地形模型内。如果该地形模型拥有一个底座，那么底座将决定有效范围。

移动

模型可以移动越过此地形模型，具体请参见第 15 页。

可见性

完全位于该地形模型内的模型和单位对进行观察的模型而言永远都不是完全可见。类似的，如果不完全位于此地形模型内的模型必须通过看穿或看过此模型才能获得另一个模型的视线，那么该模型对观察模型而言永远都不是完全可见，因此会获得地形模型提供的掩体增益。飞行器和高大模型不受此规则影响——这些模型的可见性将按照常规进行判断，就算此地形模型完全位于该类模型与观察模型之间。完全位于此地形模型内的模型可以正常向外观看。

掩体增益

每当一次远程攻击被分配至一个模型时，如果该模型完全位于地形模型内，或由于此地形模型导致该模型不对攻击单位中所有模型完全可见，那么该模型针对那次攻击拥有掩体增益。

关键词：区域地形、森林



废墟

在银河四处都能找到过去繁荣城市的破碎残骸，士兵们会利用这些建筑来躲避敌人的轰炸。

有效范围

在此地形模型被放置在战场上时，双方玩家必须决定并同意模型的有效范围——也就是模型在地面的界线。这是为了让玩家能够清楚判断一个模型是否完全位于一个地形模型内。如果该地形模型拥有一个底座，那么底座将决定有效范围。

高处火力

每当完全位于该地形模型内的模型进行射击攻击时，如果那个模型与地面之间的垂直距离大于等于6"，并且目标单位中每一个模型都位于地面，那么那次攻击的AP属性提升1。

移动

- 步兵和野兽模型可以像地形模型不存在一样移动穿过此地形模型（墙壁、地板、天花板、脚手架、锁链，等），一个模型不能在墙壁、地板等部分中结束移动。
- 步兵、野兽和飞行模型可以在此地形模型的任何一层进行部署或结束移动，但是模型的底座不能悬垂在地形模型的任何一层上（如果模型没有底座，那么模型在战场地面时与地面接触的部分不能悬垂在地形模型的任何一层上）。所有其他模型只能在此地形模型的第一层进行部署或结束移动。

可见性

模型不能看过或看穿此地形模型（也就是说，位于地形模型外侧的单位不能获得另一侧目标的视线，就算模型能够通过窗户、门等其他地形模型部分获得目标的视线）。飞行器和高大模型不受此规则影响——这些模型的可见性将按照常规进行判断，就算此地形模型完全位于该类模型与观察模型之间也是如此。模型可以正常观看此地形模型的内部，并且完全位于此地形模型内的模型可以正常向外观看。

掩体增益

每当一次远程攻击被分配至一个模型时，如果该模型完全位于地形模型内，或由于此地形模型导致该模型不对攻击单位中所有模型完全可见，那么该模型针对那次攻击拥有掩体增益。

关键词：区域地形、废墟



战场示例

在遥远的未来中，战火在整个宇宙蔓延，战争在无数怪异的外星世界上爆发，没有地方是真正安宁的。结晶卫星、太空荒舟、掠食死亡世界和战火纷飞的城市只是可以被重现的梦幻战场之中的一些缩影。

战场通常都由战斗区拼接构成。战斗区是由两张桌板（每一个的尺寸大约在 22" x 30" 左右）和一系列地形模型组成的 Citadel 地形套装，它们被设计能够较为平衡地布置战场，提供了最佳的《战锤 40000》游戏体验。如果您的战场无法满足这些要求，请不要在意，不过请记住在荒芜平地或地形模型拥挤的战场上战斗可能会导致某一方的优势。

下图示例是一个为突击规模战斗布置的战场，其中包含了许

多不同的地形模型并且可以被均衡布置在战场上。这些地形模型将提供一个动态的游戏体验，并且对双方玩家平等。

需要注意的是，一些阻挡视野的地形模型被布置在了靠近战场中央的位置，保证了模型不能从战场一端轻易看见另一段的事物。不按照这种方式进行布置的战场可能会导致倾向于射击的军队获得优势，而那些倾向于近战的军队则会获得劣势。战场上也有足够的空间让载具等大型模型能围绕地形模型进行移动而不会受困，尤其是靠近边缘的区域。



适用于对战模式：图中为一个突击规模的战场（44" x 60"），并且布置了理想数量和类型的地形模型。地形模型的放置位置建立了不会给予任意一方玩家优势的战场，因此十分适合进行激动人心的对战模式游戏。虽然本战场使用了许多战区：边域的地形模型，您也可以使用其他类型的地形模型来创造相似的游戏体验，不过请考虑上文中提到的理念。



适用于对战模式：这个突击规模的战场与下图相比少了许多地形模型。它们依旧按照较为平衡的方式进行布置，并且位于中心的地形模型依旧阻挡了战场两端的视线。因此，这个战场也适用于对战模式游戏。一个比上图中的地形模型更少的战场将会为倾向于射击的军队提供优势。





适用于剧情模式：这个突击规模的战场拥有理想数量和类型的地形模型。其中最大的**区域地形**被布置在了战场的两边，中间则散落了一些**障碍物**来作为掩体。虽然这样的战场并不适合进行对战模式游戏，但它为剧情模式游戏提供了极具主题性的场景。



适用于对战模式：这个突击规模的战场拥有与上一个示例类似数量和类型的地形模型，但是它们被更均匀地布置在了战场上，位于中心的地形模型阻挡了战场两边之间的视线。这样的战场不会给予任何一方玩家优势，因此更适合用来进行对战模式游戏。



适用于对战模式：这个战斗巡逻规模的战场（44" x 30"）拥有理想数量和类型的地形模型，它们被均匀地布置在了战场上，单位有足够的空间在地形模型之间移动，并且战场两边的视线受到遮挡，这样任意一方玩家都不会拥有明显的优势。



适用于对战模式：这个战斗巡逻规模的战场与上个例子相比少了一些地形模型，但是它们的位置并不会给予任意一方玩家优势。如果战场上的地形模型数量再少一些，那么战场上的单位将无法抵御远程攻击，因此会使倾向于射击的军队获得极大的优势，并使倾向于近战的军队处于劣势。



适用于剧情模式：这个战斗巡逻规模的战场拥有理想数量和类型的地形模型，并且布置方式创建了一个极具主题性的战场，虽然对任何类型的游戏都不适用，但是建立了一个令人兴奋的剧情场景。

飞行器

战场上空通常也充斥着各种活动。战斗机和轰炸机在空中疾行，相互对决的同时向地面的敌方阵地进行扫射。

一些模型拥有**飞行器**关键词。以下规则将解释此类模型如何在战场上行动。

部署飞行器

在您宣布战斗编队时，**飞行器**模型必须在战斗开始时位于预备队中而不是被部署在战场上。在战斗开始后，**飞行器**模型在所有规则中都被视为是战略预备队单位（第 43 页）。只有被放入预备队中的单位才能在战斗开始时搭乘位于预备队中的**飞行器运输工具**模型。



悬停

一些**飞行器**能够使用**向量推进器**或**反重力科技**在战场上盘旋，能够更好地搜寻猎物或部署搭载的部队。

一些**飞行器**模型的技能中列有“悬停”技能。在您宣布战斗编队时，在进行任何行动前，您需要宣布军队中哪些拥有此技能的模型将处于悬停模式。

如果一个模型处于悬停模式，那么直到战斗结束前，模型的移动属性被变为 20"，并且失去**飞行器**关键词以及任何与**飞行器**模型相关的规则。处于悬停模式的模型在战斗开始时不位于预备队中，但是您可以按照常规方式选择将它们放入战略预备队中。

移动阶段中的飞行器

飞行器模型不能进行突进、后撤或保持静止。如果一个**飞行器**模型在移动阶段中被选择进行移动时，其交战范围内存在任何敌方单位，该**飞行器**模型依旧可以进行常规移动。

每当一个**飞行器**模型进行常规移动时，模型将先进行向前的直线移动，并且必须移动至少 20"——模型底座的所有部分在结束移动时必须至少位于原先位置的 20" 外。在移动结束后，模型可以在远点转向，最多 90°——这不被算入模型移动的距离。如果在进行常规移动时，**飞行器**模型底座的任何部分穿过战场边缘，或者不能移动至少 20"，那么模型的移动结束并被放入战略预备队中。**飞行器**模型并没有最大移动距离的限制，因此他们的移动属性为 20+。

如果**飞行器**模型被放入战略预备队，那么它总会在您的下个回合中从战略预备队抵达战场。

- **飞行器**只能进行常规移动，并且可以在敌方模型的交战范围内进行移动。
- **飞行器**必须直线向前移动至少 20"，在之后可以进行一次最多 90° 的转向。
- 穿越战场边缘或者无法进行最小距离移动的**飞行器**将被放入战略预备队中。



飞行器和其他模型的移动

在移动阶段中，一个单位被选择进行移动时，如果该单位交战范围内唯一的敌方单位是飞行器模型，那么该单位依旧可以进行常规或突进移动。

在一个模型进行任何类型的移动时，模型可以像敌方飞行器模型不存在一样移动越过那些模型，并且可以移动至敌方飞行器模型的交战范围内，但是不能在另一个模型的上方以及敌方飞行器模型的交战范围内结束那次移动。

- 交战范围内只有敌方飞行器的单位依旧可以进行常规或突进移动。
- 模型可以移动进入敌方飞行器的交战范围内，但是不能在敌方飞行器的交战范围内结束移动。
- 模型可以像飞行器不存在一样移动越过此类模型。

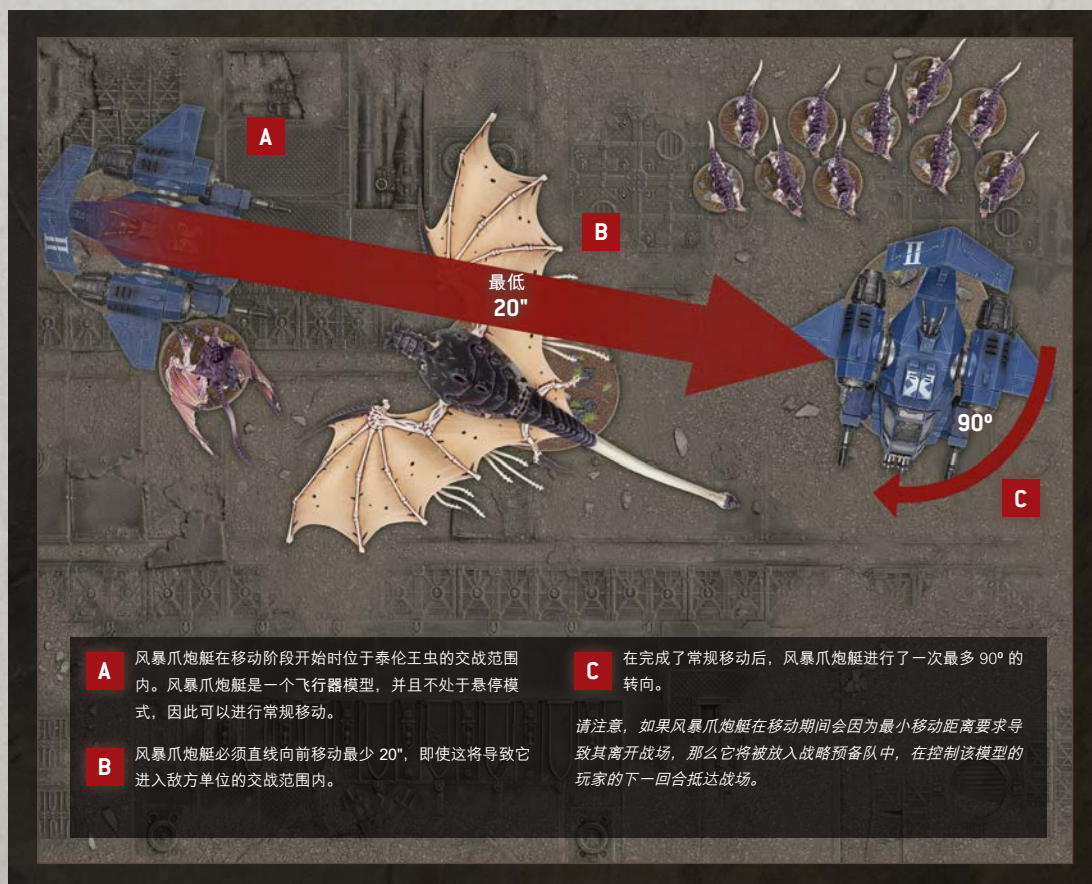
冲锋与近战阶段中的飞行器

飞行器单位不能宣布冲锋，并且只有能够飞行的单位可以选择飞行器单位作为冲锋目标。这样的单位可以在一个或多个敌方飞行器单位的交战范围内结束冲锋移动。

飞行器模型只有在一个或多个敌方可飞行单位的交战范围内时才可以进行近战，并且只能对可飞行的单位进行近战攻击。只有能够飞行的模型能对飞行器单位进行近战攻击。

飞行器模型不能进行跟进或重整移动。每当一个模型进行跟进或重整移动时，除非该模型可以飞行，否则在移动靠近最近的敌方模型时，无视任何飞行器模型。

- 只有能够飞行的单位可以对飞行器进行冲锋或近战攻击。
- 飞行器不能进行冲锋、跟进或重整。并且只能对能够飞行的单位进行近战攻击。
- 在一个模型进行跟进或重整时，除非该模型可以飞行，否则在判断最近的敌方模型时，将飞行器忽略。



召集军队

要进行一局《战锤 40000》的游戏，您必须召集一支军队。请按照以下步骤进行。

1

选择 战斗规模

与您的对手一同选择以下一个战斗规模。这将会决定玩家在建立军队时可以花费的点数值总数，也因此决定了战斗的时长。点数值被用于衡量单位在战场上的力量；点数值越高的单位能力也越强。单位的点数值将会在其他出版物中列出，例如圣典和指挥所现场参考书。您将需要使用这些出版物来组建军队。

入侵

军队分值 **1000**

游戏时间 **最多 2 小时**

突击

军队分值 **2000**

游戏时间 **最多 3 小时**

猛攻

军队分值 **3000**

游戏时间 **最多 4 小时**

2

创建 军队名册

您军队的所有详情都记录在军队名册上，您可以在《战锤 40000》app 或纸面上记录军队名册。玩家必须在战斗开始前完成军队名册，并将自己的军队名册交给对手进行审阅。

您可在
warhammer-community.com
下载空白的军队名册。

3

选择 军队阵营

在您的军队名册上记录一个阵营关键词来作为军队的阵营。

4

选择分遣队规则

在您的军队名册上记录一组军队拥有的分遣队规则。一些分遣队规则会规定您必须或不能在军队中包括的单位；您在组建军队时必须按照这些规则进行。

5

选择单位

选择所有您想要纳入军队中的单位。您的军队必须包含至少一个**角色**单位。每当您将单位纳入军队中时，单位可以获得任何其能够拥有的升级、强化或选项。在军队名册上记录每个单位拥有的模型数量，以及任何其拥有的武器、装备、升级、强化，以及点数值。将单位的点数值从战斗规模允许的总点数值中扣除。

您只能在满足以下条件的情况下将单位纳入军队中：

- 单位拥有您在步骤 3 所选择的阵营关键词。
- 您拥有足够的剩余点数值。
- 您的军队中与该单位使用相同数据表的单位数量还未达到三个，如果该单位是**战线**或**专用运输工具***单位，则条件改为与该单位使用相同数据表的单位数量还未达到六个。

只有**角色**才能获得强化，并且您的军队中不能包含超过三个强化。一个单位不能拥有超过一个强化，并且军队中包含的每一个强化都必须是独特的。**史诗英雄**不能获得任何强化。您的军队中不能包含多个相同的**史诗英雄**。

***专用运输工具**单位在战斗开始时必须搭载有至少一个单位，否则该单位不能在战斗中部署，并且被算作在第一战斗轮次中被摧毁。

6

选择统帅

选择军队中的一个**角色**模型来作为您的统帅（它将成为军队中的领袖），并在军队名册上进行记录。您的统帅获得**统帅**关键词。

任务

在您进行一局《战锤40000》的激烈对战前，您必须先选择一个任务。核心规则部分中包含了一个任务——唯有战争，这个任务能够快速开始战斗。您可以在本书其他部分或其他书中找到更多的任务，或者也可以自行创建。如果您和对手无法决定进行哪一个任务，那么双方进行拼骰，胜者做出最终决定。

1

召集军队

玩家将根据进行的战斗规模来召集军队，详情请见第55-56页。每个任务将告诉玩家可以进行的战斗规模，以及任何会影响军队选项的规则。

2

阅读任务目标

每个任务都将列出主要目标，并且还可能会包含一条或更多特殊规则。这些规则将包括战斗中发生的特殊情况或者可以使用的技能。

3

创建战场

每个任务还将包括关于战场尺寸的详细信息。每个任务还会告诉您任何必须被放置的地形模型和目标标记，并且会提供它们的详细位置。除此之外，这些规则都是在假设您按照第49-52页上的准则来建立战场的。如果您使用战场的尺寸或形状与这些准则不同，那么您将需要根据这些变化来对部署区、目标标记和地形模型的距离做出对应的调整。

4

决定进攻与防守方

玩家进行拼骰，胜者是进攻方——他们的对手则是防守方。

5

宣布战斗编队

双方玩家将根据下列顺序秘密进行记录：

- 哪一些领袖单位在战斗开始时位于联合单位中（玩家必须详细表明哪一个领袖单位与哪一个护卫单位合并）。
- 哪一些单位在战斗开始时搭乘**运输工具**模型（玩家必须详细表明哪一个单位搭乘在哪一个模型中）。
- 哪一些单位在战斗开始时位于预备队中（包括战略预备队）。

在双方玩家都完成此步骤后，向对手公布这些选项。

6

部署军队

每个任务都会包含一个部署地图，它将告诉玩家将模型部署在战场上的位置（这被称为部署区），并且会列有任何对部署的限制。

7

决定第一回合

每个任务将告诉您如何决定进行第一回合的玩家。

8

结算战前规则

从进行第一回合的玩家开始，玩家在此步骤中轮流结算军队拥有的任何战前规则。

9

开始战斗

第一战斗轮次开始。玩家将完成每一个战斗轮次，直到战斗结束为止。

10

结束战斗

每个任务都将告诉您战斗在什么时候结束。这通常是在一定数量的战斗轮次完成后，或者某个玩家达成了特定的胜利条件。

11

决定胜者

每个任务会告诉您获胜所需要达成的目标。如果双方玩家都没能获得胜利，那么战斗算作平局。

目标标记

目标标记代表了具有战术或战略价值的物体，例如珍贵器物、重要物资或通讯节点。如果一个任务使用目标标记，那么它将说明这些标记在战场上的确切位置。目标标记可以使用任何合适的指示物来表达，不过我们推荐使用40mm的圆形标记。

在战场上布置目标标记时，将它们放置在任务指定的位置，标记的中心对准指定点。在测量目标标记的距离时，从最近的部分进行测量。模型可以像目标标记不存在一样移动越过目标标记，但是不能在目标标记上方结束移动。

在战斗开始时，每个战场上的目标标记都被称为处于争夺状态，因此不受任意一方玩家控制。要控制一个目标标记，一个玩家需要将模型移动至目标标记的范围内。位于目标标记水平3"，垂直5"内的模型位于目标标记的范围内。

每一个模型的数据表上都拥有目标控制（OC）属性。要判断一个玩家对目标标记的控制等级，将玩家军队中所有位于一个目标标记范围内的模型的OC属性相加。在任意阶段结束时，如果一个玩家对目标标记的控制等级大于对手的控制等级，那么该玩家控制此目标标记。如果双方玩家对同一个目标标记拥有同样的控制等级，那么目标标记处于争夺状态。

- 如果一个模型位于目标标记的水平3"和垂直5"内，那么该模型位于目标标记的范围内。
- **控制等级：** 将一个玩家位于目标标记范围内的所有模型的OC属性相加。
- 控制等级最高的玩家控制目标标记（如果持平，那么目标标记处于争夺状态）。
- 模型不能在目标标记的上方结束移动。

提示与建议

目标标记与地形模型

为了让任务剧情变得更加生动，许多玩家都会选择将目标标记放置在战场上的地形模型中。在布置地形模型时，您可以将它们放置在一个目标标记的位置，只要您在之后可以将目标标记平放在地形模型的上方，并且没有任何部分悬垂在地形模型上。那个目标标记应该位于地形模型所有不可通过部分（例如废墟的墙壁）的1"外，让模型依旧可以围绕它进行移动。

如果无法以这种方式布置地形模型或目标标记，那么双方玩家可以同意挪动任意地形模型或目标标记来满足条件。当然，一个目标标记的最终位置应该尽可能靠近任务部署地图上标记的位置，如果双方玩家都愿意通过调整战场布局来创建一个更好的叙事体验，您也可以随意进行调整。

任务地图标签



进攻方的部署区

进攻方必须将军队部署在这个区域内。



防守方的部署区

防守方必须将军队部署在这个区域内。



无人区

不位于任意一方玩家部署区内的区域被称为无人区。



目标标记

战场上目标标记的位置通常会在部署地图上显示，并以此图标表示。



进攻方的战场边缘



防守方的战场边缘



战场中心

唯有战争

任务

是时候向银河证明您才是最杰出的指挥官了！而挡在你和至高荣耀之间的只是决心想要毁灭您的对手。摧毁敌方军队并占领战场上的战略要地，阻止敌人的计划。

1 召集军队

首先，双方玩家必须根据所选择的战斗规模来召集各自的军队，具体请参见第 55-56 页。本任务被设计用于进行入侵、突击和猛攻规模的战斗。

2 任务目标

占领与控制

阶段性目标

从第二个战斗轮次开始，在每个玩家的指挥阶段结束时，进行回合的玩家每控制一个目标标记便获得 1 点胜利点数（VP），玩家在每回合最多获得 3VP。关于如何控制目标标记的方式请参见第 58 页。



3 建立战场

玩家将根据第 49-52 页的准则建立战场并布置地形模型。战场的最小尺寸将由战斗规模决定，如下方表格所示。

战场

战斗规模	最小战场尺寸
------	--------

入侵/突击	44" x 60"
-------	-----------

猛攻	44" x 90"
----	-----------

随后，从拼骰获胜的玩家开始，玩家必须轮流将目标标记放置在战场上，直到有四个目标标记被放置。目标标记不能被放置在任何战场边缘的 6" 内，或者其他目标标记的 9" 内。

4 决定进攻与防守方

玩家进行拼骰，胜者是进攻方——他们的对手则是防守方。

5 宣布战斗阵型

双方玩家将根据下列顺序秘密进行记录：

- 哪一些领袖单位在战斗开始时位于联合单位中（玩家必须详细表明哪一个领袖单位与哪一个护卫单位合并）。
- 哪一些单位在战斗开始时搭乘运输工具模型（玩家必须详细表明哪一个单位搭乘在哪一个模型中）。
- 哪一些单位在战斗开始时位于预备队中（包括战略预备队）。

在双方玩家都完成此步骤后，向对手公布这些选项。

6 部署军队

从进攻方开始，玩家轮流部署单位。模型必须被部署在完全位于所属玩家部署区内的位置。双方玩家将持续这个过程，直到所有军队中的模型被部署为止，或者玩家没有足够的空间来部署模型。如果一个玩家完成了军队的部署，那么另一方玩家可以继续部署军队中剩余的单位。

有些单位拥有在双方军队完成部署后再进行部署的技能，如果双方玩家都拥有这类单位，那么进行拼骰，从胜者开始，双方玩家在所有其他单位部署后轮流将这些单位进行部署。

7 决定第一回合

玩家再次进行拼骰，胜者进行第一回合。

8 结算战前规则

玩家在此步骤中结算所有军队拥有的战前规则。

9 开始战斗

第一战斗轮次开始。玩家将完成每一个战斗轮次，直到战斗结束。

10 结束战斗

战斗将在一方玩家军队中的所有模型被摧毁，或者第五战斗轮次结束时结束（以先达成的条件为准）。

11 决定胜者

如果在战斗结束时，一方军队被摧毁，那么控制另一方军队的玩家获胜。若是其他情况，那么拥有最多胜利点数的玩家获胜（如果持平，那么战斗为平局）。

