

# WARHAMMER 40,000



## 快速入門指南



# 《戰鎚40,000》：快速入門指南

本指南將協助您開始進行《戰鎚40,000》對戰。本指南中的規則已經過簡化，可讓您在戰鬥中快速理解。如需更多資訊，請參閱《核心規則》。《戰鎚40,000》的戰鬥由一連串戰鬥輪構成；每個戰鬥回合中，雙方玩家各進行一個由五個階段組成的回合。

1. 指揮階段
2. 移動階段
3. 射擊階段
4. 充電階段
5. 戰鬥階段



## 1. 指揮階段

**獲得核心CP：**雙方玩家各獲得1點指揮點數（CP），可用於使用計策。

**戰鬥震懾：**當前回合玩家現在為其每個符合下列其中一項或兩項條件的己方單位進行一次**戰鬥震懾檢定**：

- 該單位目前處於**戰鬥震懾**狀態。
- 該單位目前等於或低於**折半兵力**。

要進行此檢定，請擲2枚D6。若結果等於或高於該單位的**領導力(Ld)**屬性，則該次檢定成功。否則，該次檢定失敗，且該單位將陷入**戰鬥震懾**狀態。處於**戰鬥震懾**狀態的單位其**目標控制值(oc)**為「-」，無法成為其控制玩家計策的目標，且不具備開始執行行動的資格（其已開始執行的行動也無法完成）。

**指揮能力：**現在結算所有在指揮階段使用的能力（不包括已在階段開始時結算的能力）。



## 2. 移動階段

逐一選擇您的單位，並為每個單位選擇一種其符合資格的**移動類型**（完整列表請參閱《核心規則》）。這些移動類型包括：**保持靜止**、**常規移動**、**突進移動**，以及**撤退移動**。

- **常規移動：**讓該單位移動一段不超過其**M**屬性的英寸距離。單位在此次移動開始及結束時都必須處於**未交戰**狀態（距離敵方單位超過2"）。
- **突進移動：**如上所述，但需額外擲1枚D6，並將結果加至該單位可移動的距離。單位在此次移動開始及結束時都必須處於**未交戰**狀態，且在本回合剩餘時間內不得射擊（使用**[突擊]**武器除外）、進行**衝鋒**或開始執行行動。
- **撤退移動：**如同**常規移動**，但單位必須處於**交戰**狀態才能開始此次移動，且在本回合剩餘時間內不得射擊、進行**衝鋒**或開始一項行動。



## 3. 射擊階段

逐一選擇單位；您的模型可以使用遠程武器射擊射程內且**可見**的敵方單位。擁有多把遠程武器的模型可以使用每把武器射擊不同目標，但您必須同時宣告所有要攻擊的目標。

武器資料如下：

| 遠程武器      | 範圍  | A | BS | S | AP | D |
|-----------|-----|---|----|---|----|---|
| 爆彈手槍[近距離] | 12" | 1 | 3+ | 4 | 0  | 1 |
| 近戰武器      | 範圍  | A | WS | S | AP | D |
| 鏈鋸劍       | 近戰  | 5 | 3+ | 4 | -1 | 1 |

**射程：**武器可射擊的最大距離。若敵方單位位於此射程內且在您模型的可見範圍，便可成為目標。

**A（攻擊次數）：**武器可進行的射擊或打擊次數，以攻擊時擲出的D6數量表示。

**射擊技巧(BS)：**攻擊的準確度。如果**命中**結果等於或高於此數值，則該攻擊命中！

**S（力量）：**任何命中目標的攻擊都必須足夠強才能造成傷害。

**AP（裝甲穿透）：**這代表攻擊對裝甲的有效程度。

**D（傷害）：**若敵方單位未能通過其**豁免**，則該次攻擊造成此數值的傷害。

## 發動攻擊

依照下列順序為單位進行攻擊，所有骰子可同時擲出：

### 命中骰

每次攻擊擲1枚D6，進行一次**命中**。擲骰結果為1時，傷害必定生效；擲骰結果為6時必定命中，且視為一次**暴擊命中**（可能觸發其他規則）。否則，若擲骰結果等於或高於該次攻擊的**射擊技巧/近戰技巧(BS/WS)**，則該次攻擊命中。

### 致傷骰

每次命中後，擲1枚D6進行一次**致傷**。擲骰結果為1時，傷害必定生效；擲骰結果為6時必定成功致傷，且視為一次**暴擊致傷**（可能觸發其他規則）。否則，比較該次攻擊的力量值與目標的韌性值，並依照下表判定是否成功致傷。

#### 攻擊力量值與目標韌性值比較

|                         | 所需D6結果 |
|-------------------------|--------|
| 力量值 <b>為韌性值的兩倍或以上</b> 。 | 1+     |
| 力量值 <b>高於</b> 韌性值。      | 2+     |
| 力量值 <b>等於</b> 韌性值。      | 3+     |
| 力量值 <b>低於</b> 韌性值。      | 4+     |
| 力量值 <b>為韌性值的一半或以下</b> 。 | 5+     |

### 豁免骰

您的對手先將目標單位中的所有模型分為若干組別，以決定其承受傷害的順序（這些分組的詳細規則請參閱《核心規則》），接著每當有一次攻擊成功致傷時，您的對手會擲1枚D6為該次攻擊進行一次**豁免**。

### 造成傷害

擲骰結果為1時，傷害必定生效（見下文）。對於具有**絕對豁免(InSv)**的群組，若擲骰結果等於或高於其**絕對豁免**，則可抵擋此次傷害。否則，在套用攻擊武器的**穿甲力(AP)**修正後，若擲骰結果等於或高於該群組的**護甲豁免(Sv)**，則可抵擋此次傷害。若未能抵擋，則該群組中接受此次擲骰的模型失去等同於該次攻擊**D**值的耐傷值。



# 《戰鎚40,000》：快速入門指南



## 4. 衝鋒階段

您的單位現在可以發起衝鋒，與敵軍展開近身戰鬥。

- 逐一選擇您希望其發起衝鋒且符合衝鋒資格的友方單位（詳見《核心規則》）。
- 為該單位擲2枚D6，進行一次衝鋒擲骰。擲骰結果即為該次衝鋒移動的最大距離。
- 選擇位於該距離內的一個或多個敵方單位作為衝鋒目標，接著進行該次衝鋒移動。進行移動時，每個模型都必須盡可能靠近一個或多個衝鋒目標，且當該移動結束時，您的單位必須與所有這些處於交戰狀態（但不得與任何其他單位交戰）。



## 5. 肉搏階段

每名玩家軍隊中所有與敵方單位處於交戰狀態的單位都將進行肉搏。

### 1. 滲入

雙方玩家以其選擇移動的所有符合資格單位進行滲入。這是一種3"的移動，讓您的模型更接近其正在交戰的單位（若您的單位處於未交戰狀態，則更接近5"內的一個敵方單位）。當前回合玩家先完成其所有移動，接著由對手進行。

### 2. 肉搏

由當前回合玩家開始，雙方玩家輪流以其符合資格的單位進行肉搏（即處於交戰狀態，或於本回合進行過衝鋒移動的單位）。首先結算所有先肉搏的單位之攻擊（本階段所有已衝鋒的單位皆屬先肉搏），之後再結算其餘戰鬥。進行肉搏時，請遵循與射擊相同的「發動攻擊」流程。

### 3. 鞏固陣地

在所有符合資格的單位完成肉搏後，雙方玩家以其選擇移動的所有符合資格單位進行3"鞏固陣地移動。當前回合玩家先完成其所有移動，接著由對手進行。若單位處於交戰狀態，則其必須移動得更接近其所交戰的最近敵方單位。否則，該單位可移動得更接近3"內的一個敵方單位；若無法如此移動，則可移動得更接近一個選定的目標標記。

以下出多數單位與武器常見的能力。如需完整了解這些能力及其他通用能力的運作方式，請參閱《核心規則》。

#### [反制]

[反制-X Y+]：若目標單位具有X所代表的關鍵字，則未修正的致傷骰結果為Y+時，視為一次暴擊致傷。

#### [襲擊]

即使該單位進行了突進移動，仍可進行射擊。

#### [爆裂]

- 目標單位每有5個模型，便額外進行1次攻擊（無條件捨去）。
- [爆裂]攻擊不可用於攻擊與友方單位處於交戰狀態的目標。

#### [劈砍]

[劈砍X]：目標單位每有5個模型，便額外進行X次攻擊（無條件捨去）。

#### [近距離]

- 即使單位交戰，但必須以其中一個敵方單位為目標。
- 不得與其他非為[近距離]的武器一同射擊。

#### 致命毀滅

致命毀滅X：當此模型被摧毀時，擲1枚D6。若結果為6，則6"內的每個單位承受X點致命傷。

#### 縱深打擊

若配置於戰略預備隊中，則具有縱深打擊的單位可於您的移動階段進行配置（首個戰鬥輪除外），且必須與所有敵方單位保持超過8"的水平距離。

#### [毀傷]

一次暴擊致傷會造成等同於該武器D值的致命傷，而非造成一般傷害。

#### 無視傷痛

無視傷痛X+：每當此模型將失去1點耐傷值時，擲1枚D6：若結果等於或高於X，則該點耐傷值不會失去。

#### [危險]

使用此武器完成攻擊後，擲1枚D6：若結果為1-2，則此單位承受1點致命傷；若其為具有怪獸/載具關鍵字的單位，則改為承受3點致命傷。

#### [重型]

若攻擊單位處於未交戰狀態、並非於本回合配置至戰場上，且其所有模型於本回合移動距離皆未超過3"，其命中骰結果+1。

#### 滲透者

部署期間，當您配置一個滲透者單位時，可將其配置在戰場上的任意位置，但必須與敵方部署區及所有敵方單位保持超過8"的水平距離。

#### 領導者/支援

具有領導者或支援能力的單位可在戰鬥開始前加入一個護衛單位，以組成一個附屬單位（其可加入的單位列於《戰鎚40,000》應用程式中）。

#### [致命命中]

一次暴擊命中會自動致傷目標。

#### 獨行特工

除非其屬於一個附屬單位，否則敵方模型無法將此單位視為可見，除非其位於12"內（或該能力指定的其他距離內）。

#### [MELTA]

[熱熔X]：若目標位於半程射程內，則此次攻擊的D值增加X。

#### [速射]

[速射X]：以半程射程內的單位為目標時，額外進行X次攻擊。

#### 童軍

- 斥候X"：此單位可在第一個回合開始前進行一次最遠X"距離的斥候移動。
- 若搭乘於一個專屬載具內，則該專屬載具可改為進行此移動。
- 此移動結束時，必須與所有敵方單位保持超過8"的水平距離。

#### [連鎖命中]

[連鎖命中X]：每次暴擊命中都會對目標額外造成X次命中。

#### [洪流]

[TORRENT]攻擊會自動命中目標。

#### [雙聯]

您可以重擲[雙聯]攻擊的致傷骰。



# 《戰鎚40,000》：快速入門指南

## 核心計策

指揮點數(CP)可在戰鬥期間消耗，以使用計策。所有玩家都可以使用此處列出的核心計策。其他計策可於《聖典》及其他出版物中查閱。

### 計策說明



使用時機：  
任一玩家的回合



使用時機：  
您的回合



使用時機：  
對手的回合

#### 指揮重擲 15.02

1CP

##### 核心策略

卓越的指揮官甚至能夠扭轉命運與機運的無常變化，以確保勝利降臨己方。

時機：任何階段，在你為友方單位或模型進行以下任一擲骰之後：

- 突進擲骰
- 衝鋒擲骰
- 傷害擲骰
- 危險擲骰
- 命中骰
- 豁免骰
- 致傷骰
- 用於決定武器產生攻擊次數的擲骰。

目標：該單位或模型。

效果：重擲該次擲骰。若您擲出多枚，則可選擇其中一枚骰子進行重擲（但若為衝鋒擲骰，則必須重擲全部骰子）。



#### 爆炸物 15.05

1CP

##### 核心策略

這些戰士啟動手榴彈與各式爆炸物的引信，隨後將死亡投向敵軍中央。

使用時機：您的射擊階段。

目標：一個友方未交戰 爆炸物/手榴彈單位，且該單位符合射擊資格，並且本回合未進行過突進移動。

效果：依序結算下列流程：

1. 選擇您單位中的一個爆炸物/手榴彈模型。
2. 選擇一個位於該模型8"內、處於未交戰狀態且對該模型可見的敵方單位。
3. 擲6枚D6：每擲出一次4+，該敵方單位便受到1點致命傷（06.02）。



#### 史詩挑戰 15.03

1CP

##### 核心策略

第41個千年的傳說中，充斥著強大勇士間的致命鬥爭。

使用時機：在肉搏階段中，於一個友方角色單位被選擇進行肉搏後立即使用。

目標：該角色單位。

效果：選擇您單位中的一個角色模型。直到本階段結束前，該模型的肉搏武器獲得[精準]能力。



#### 瘋狂勇氣 15.04

1CP

##### 核心策略

無視自身安危，這些戰士即使面對看似不可能戰勝的劣勢，依然堅守陣地。

使用時機：在您指揮階段的戰鬥震懾步驟中，為一個友方單位進行戰鬥震懾檢定之前。

目標：該單位。

效果：該次戰鬥震懾檢定自動成功。

限制：此計策



#### 粉碎衝鋒 15.06

1CP

##### 核心策略

在萬不得已的情況下，裝甲載具與狂暴怪獸能將自身龐大的體型化為武器，以衝撞之勢碾碎敵人，將其壓在巨大的軀體之下；然而如此行動也有可能使自身承受損傷。

使用時機：在您的衝鋒階段中，於一個友方怪獸/載具單位完成一次衝鋒移動後立即使用。

目標：該怪物/車輛單位。

效果：依序結算下列流程：

1. 選擇一個與您單位處於交戰狀態的敵方單位。
2. 在與敵方單位交戰的單位中選擇一個模型。
3. 擲出等同該模型T屬性值數量的D6：每擲出一次1，您的單位便受到1點致命傷；每擲出一次5+，該敵方單位便受到1點致命傷（每個單位最多受到6點致命傷）。





# 《戰鎚40,000》：快速入門指南

## 快速增援 15.07

1CP

### 核心策略

憑藉狡詐的戰術、高超的科技或超自然儀式，指揮官有許多方法能加快麾下戰士投入戰鬥的速度。

**使用時機：**在您對手的移動階段結束時。

**目標：**一個處於**戰略預備隊**中的友方單位（不包含航空器）。

**效果：**您的單位進行一次**增援移動**(20.04)。

**限制：**您不可在第一個**戰鬥輪次**期間使用此計策。



## 煙幕 15.10

1CP

### 核心策略

即使是最熟練的射手也很難擊中被煙幕遮蔽的目標。

**使用時機：**在您對手的射擊階段開始時。

**目標：**一個友方煙霧單位。

**效果：**直到本階段結束前，當每次有攻擊鎖定您的煙霧單位，或因您的煙霧單位中一個或多個模型的阻擋，而使目標單位對攻擊模型而言並非**完全可見**時，該目標便獲得此次攻擊的**掩體增益**(13.08)。



## 火力監視 15.08

1CP

### 核心策略

傾瀉如雨的火力足以擊退逼近的敵軍。

**使用時機：**在您對手的移動階段結束時。

**目標：**一個友方**未交戰**單位（**泰坦**單位除外）。

**效果：**您的單位以**急射**進行射擊（見下文）。

## 急射 15.09

**可使用條件：**依允許使用此**射擊類型**的規則所述。

**效果：**您的單位依照發動攻擊 (04)中的規則進行射擊。

**射擊時：**

- 您只能選擇一個**可見**且位於您單位24"內的敵方單位作為目標（且該單位必須符合成為目標的資格）。
- 每次攻擊僅會在未修正的**命中**結果為6時命中（無視攻擊武器的**BS**屬性及任何修正）。
- 您不可重擲**命中**。

**射擊後：**直到本階段結束前，您的單位不可**開始執行行動**。



## 英勇介入 15.11

1CP

### 核心策略

戰吼震震天作響，您的戰士們奮勇向前，正面迎擊敵軍的猛烈攻勢。

**使用時機：**在您對手的衝鋒階段結束時。

**目標：**一個位於一個或多個敵方單位12"內的友方**未交戰**單位。您只能選擇具有**角色/步行機甲**關鍵字的載具單位。

**效果：**為您的單位結算一次**衝鋒**(11.02)。在此過程中，於進行衝鋒擲骰前，您必須選擇以下模式中的一種：

- 躍身防禦：**選擇**衝鋒目標**時，您只能選擇本階段曾進行過**衝鋒移動**且位於衝鋒移動**最大距離**內的敵方單位。

### 投入戰局：

- 進行**衝鋒擲骰**時，若結果（套用修正後）高於6，則改為6。
- 選擇**衝鋒目標**時，您可以選擇任何位於您單位6"內且處於衝鋒移動**最大距離**內的敵方單位。



+1CP

## 反攻 15.12

2CP

### 核心策略

在近距離戰鬥中，哪怕只是片刻遲疑，都可能讓敏捷的敵人有機可乘。

**使用時機：**在您對手肉搏階段的肉搏步驟中，於一個敵方單位完成其攻擊結算後。

**目標：**一個可以參與戰鬥的友軍單位。

**效果：**直到本階段結束前，您的單位獲得**優先肉搏**能力，且您必須選擇其作為下一個**進行肉搏**的單位(12.04)。

