



在遥远未来的黑暗中，人类正徘徊于
灭绝的边缘。纵横银河的人类帝国被
凶残异形、阴险叛徒，以及来自亚
空间的恶魔包围，又一次开始指望
伟大英雄能够降临并驱散这些袭来的
黑暗。

和平已经不复存在。

不要停息。

绝不留情。

唯有战争。

核心规则

目 录

每一个主要章节和子章节都拥有一个参考编号；它们将被用于核心规则内部的参考指引。下方的目录按照页码进行排列。

简介 第 04-05 页

基础规则 第 06-25 页

进行《战锤 40000》游戏的关键规则和概念，其中包括如何使用数据表，如何移动您的模型并进行攻击。

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 01.核心概念.....第 8 页 | 04.进行攻击.....第 16 页 |
| 02.数据表.....第 10 页 | 05.攻击流程.....第 18 页 |
| 03.移动.....第 12 页 | 06.其他概念.....第 24 页 |

战斗轮次 第 26-43 页

一局《战锤 40000》游戏将按照多个战斗轮次的形式进行，玩家将在每个轮次中各进行一个回合，每个回合包含五个阶段。

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 07.战斗轮次.....第 28 页 | 10.射击阶段.....第 34 页 |
| 08.指挥阶段.....第 30 页 | 11.冲锋阶段.....第 36 页 |
| 09.移动阶段.....第 32 页 | 12.近战阶段.....第 38 页 |

战场与战术 第 44-59 页

本章节将解释如何使用地形模型和**目标**来创建战场，并且如何使用**计谋**和**行动**这样的战术工具。

- | | |
|------------------|------------------|
| 13.地形.....第 46 页 | 15.计谋.....第 54 页 |
| 14.目标.....第 53 页 | 16.行动.....第 58 页 |

进阶规则 第 60-75 页

本章节将解释如何使用特殊类型的单位，以及使用不位于战场上的单位来增援自己的军队。

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 17.凶兽和载具.....第 62 页 | 21.飞行和进发.....第 70 页 |
| 18.运输工具.....第 64 页 | 22.其他规则和技能.....第 72 页 |
| 19.联合单位.....第 66 页 | 23.飞行器.....第 74 页 |
| 20.战略预备队.....第 68 页 | |

参考 第 76-89 页

在《战锤 40000》中许多单位和武器拥有的通用技能将被列在此处，并且包括对《战锤 40000》应用程序中参考内容的介绍。

- | | |
|--------------------|-----------------|
| 24.核心技能.....第 78 页 | 规则附录.....第 86 页 |
|--------------------|-----------------|

核心规则索引 第 89 页



简介

欢迎阅读《战锤 40000》核心规则。以下页面包含了您在第 41 千年的动乱银河中进行宏大战斗所需要的一切知识。

《战锤 40000》是一款桌面战争游戏，玩家将指挥由 Citadel 微缩模型组成的军队，代表人类帝国或者它的不同敌人。一局游戏将被分为多个战斗轮次，在每个轮次中，玩家将轮流进行一个回合，每个回合中包含五个阶段。在这些阶段中，玩家将移动自己的军队并进行攻击，用致命的射击和残酷的格斗摧毁敌人。

一场战斗通常会持续五个战斗轮次，通过自身的技巧、战术和一点点运气，一名玩家将在游戏结束时获得胜利。

每一局《战锤 40000》游戏将使用一个**任务**，您必须在游戏开始前决定这个任务。您可以使用《战锤 40000》任务牌组来生成一个任务。每一个任务都将告诉您如何进行准备和部署军队，以及任何在



战斗中会生效的额外规则。重要的是，任务将会告诉玩家如何取得胜利！

每一个任务都将要求玩家使用 Citadel 微缩模型来召集军队，并且会规定军队的规模。您可以在《战锤 40000》应用程序中找到一个简单的军队召集指南。召集军队这个过程本身也是一个有趣的活动，您可以根据多种多样的故事主题在二十多个阵营当中挑选单位进行组合。

无论您想收集哪个阵营并使用它们来进行对战，《圣典》将会是一个十分宝贵的指南。每一本《圣典》都是对应阵营的究极参考书，其中包含了许多激动人心的背景故事、插画和照片，以及阵营模型专属的规则，能够让它们在桌面上展现出自身独特的战斗方式。

最后，在开始《战锤 40000》的游戏前，您还会需要使用一些地形来建立战场。您可以使用任何能够摆放模型和地形的平面来进行游戏；不过一张桌子是最理想的选择。您的任务将告诉您应该使用的战场大小，并且会在地形的数量和摆放上提供指引。这样一来，玩家能够重现出第 41 千年战场上的可怕景象，从危险的死亡世界到战火肆虐的城市。

接下来几页中包含的核心规则是每一名《战锤 40000》玩家都需要知道的内容。本书是一本不可缺少的游戏指南，它将指导您进行紧张刺激的战争游戏，将发生在第 41 千年的绝望冲突变得栩栩如生。拿上量尺和骰子，坚定决心，愿你的胜利成为传奇！



战锤 40000 应用程序

《战锤 40000》应用程序是进行《战锤 40000》游戏的最佳辅助软件！其中包括了可检索的核心规则以及扩充术语表，它还能让您轻松地建立军队名册并阅读阵营规则。

《战锤 40000》应用程序也是获取最新阵营更新的最佳工具，它将提供额外的背景故事以及全新的规则。

在接下来几页中，涉及应用程序额外内容的部分将使用绿色进行标记，具体如下：

► 应用程序内容示例

扫描下方二维码来了解《战锤 40000》应用程序。





基础规则



核心概念

在您开始学习如何移动士兵穿越战场和对敌人进行射击与近战之前，本章节将介绍在所有《战锤 40000》游戏中都至关重要的核心概念。

军队 01.01

在《战锤 40000》游戏中的每一名玩家都将指挥一支军队，每一支军队都由单位构成，每一个单位都由模型组成。您控制自己军队中的所有模型。如果有规则提及控制玩家，它指的是控制受到那个规则影响的模型的玩家。

单位和模型 01.02

一个单位中可以包含一个或更多模型。这些模型将作为一个统一的群体进行移动和战斗。大部分模型都拥有一个底座，它们在所有规则当中也被视作为对应模型的一部分。

一些规则有时会对己方或敌方模型/单位生效，具体的定义如下：

- 己方单位和模型指的是您军队中的单位/模型。
- 敌方单位和模型指的是您对手的军队中的单位/模型。

如一个规则没有明确规定是对己方还是敌方单位/模型生效，那么它将对任何单位/模型生效，无论所属。在一个效果或技能对一个单位生效时，它对那个单位中所有的模型生效。

活跃玩家和对立玩家 01.03

在任何时候，一方的玩家会是“活跃玩家”，这名玩家的对手则是“对立玩家”。这个身份将在战斗期间发生改变，但是双方玩家一定会是其中的一个身份。每当一方玩家成为活跃玩家时，其对手成为对立玩家，反之亦然。

在不是任意一方玩家回合的期间（例如战斗轮次开始或结束时），在每个战斗轮次中进行了第一回合的玩家是活跃玩家。

在一名玩家的回合期间，那名玩家是活跃玩家，但存在以下例外：

- 每当一个单位被选择进行移动时，直到那次移动结束前，那个单位的控制玩家是活跃玩家。
- 每当一个单位被选择进行射击或者被选择进行近战时，直到攻击被结算完成前，那个单位的控制玩家是活跃玩家。



01

测量距离 01.04

在《战锤 40000》中，距离使用英寸 (") 进行测量。您可以在任何时间测量距离。

在某个规则提及一个模型所在的位置与战场上任何其他事物的距离时，除非有其他明确规定，从模型底座上最近的一点进行测量。

骰子 01.05

您在进行游戏时需要一些六面骰子（通常会被简称为 D6）。游戏中的骰子会有许多不同的描述方式，其中包括：

- **2+、3+……**：2+ 意味着结果大于等于 2 的掷骰，3+ 意味着结果大于等于 3 的掷骰。
- **1-3、4-6……**：任何位于指定数值范围内的掷骰结果将与相关的规则产生互动。
- **2D6、3D6……**：掷出相应数量的 D6 并将结果加在一起（例如，如果需要掷 2D6，掷出两枚 D6 并将结果加在一起）。
- **D3**：掷一枚 D6 并将掷骰结果减半（向上取整）。
- **D6+1、2D6+3……**：掷指定数量的 D6，随后将后方的数值添加至掷骰结果。

领导力掷骰 01.06

为一个单位进行**领导力掷骰**时，那个单位的控制玩家掷 2D6：如果掷骰结果大于等于那个单位中的一个或多个 **Ld** 属性，那么那次掷骰成功。若是其他情况，则掷骰失败。要求您进行**领导力掷骰**的规则将具体描述掷骰成功或失败的效果。

战斗震慑掷骰 01.07

在为一个单位进行**战斗震慑掷骰**时，那个单位的控制玩家为其进行一次**领导力掷骰**（参见上方）。

- 如果掷骰**成功**，那个单位不会进入**战斗震慑**状态。
- 如果掷骰**失败**，那个单位以及其中每一个模型都处于**战斗震慑**状态。

在一个单位处于**战斗震慑**状态时：

- 那个单位中所有模型的目标控制（OC）属性变为“—”（02.02）。
- 那个单位的控制玩家不能对其使用**计谋**（15）。
- 那个单位不能**开始执行**一个行动（16），并且其已经开始执行的行动不能被完成。

另请参见

单位和模型

- 外壳 17.02

活跃玩家与对立玩家

- ▶ 玩家规则
- ▶ 规则流程

测量距离

- ▶ 最近的模型/单位
- ▶ 桌面象限
- ▶ 位于/完全位于

骰子

- ▶ 自动成功
- ▶ 修正掷骰结果
- ▶ 重掷
- ▶ 拼骰

战斗震慑掷骰

- 指挥阶段 08.00
- ▶ 多次战斗震慑掷骰

战场士气

在战场上，士兵们的士气和组织性可能会产生动摇甚至崩溃。这样的状态会通过**战斗震慑掷骰**进行检查，它通常会发生在指挥阶段中。如果掷骰失败，那么就意味着进行掷骰的单位由于伤亡惨重而失去斗志，或者因为其他类型的干扰导致作战效率大幅降低。此外，一些规则需要您为单位进行**领导力掷骰**，确认它们是否做好了战斗准备。

数据表

每个单位的数据表都会解释它们在战场上发挥的功能。您可以在此处了解如何使用数据表，为军队和游戏做好准备。

1. 数据表名称 02.01

此处显示了单位的名称。

2. 属性数据 02.02

这些数据描述了单位中模型的强度，具体如下：

移动 (M)：模型可以在战场上穿梭的速度。如果一个模型的 **M** 属性为“-”，那么它可以被部署在战场上，但是不能被移动。

韧性 (T)：模型抵御危害的能力。

豁免 (Sv)：以掷骰结果的形式进行表示（例如 4+），这个属性代表了模型的护甲所提供的保护。

无敌豁免 (InSv)：以掷骰结果的形式进行表示（例如 4+）。除了实际的护甲以外，一些模型拥有其他类型的额外保护，例如力场护盾或者超凡的反应力。并不是所有模型都拥有 **InSv** 属性，但拥有它们的模型会将这个属性列在此处。

耐伤 (W)：耐伤代表了模型在**被摧毁前**可以承受的伤害数量。如果一个模型的耐伤属性被降至 0 或更低，那么那个模型**被摧毁**。

领导力 (Ld)：以掷骰结果的形式进行表示（例如 7+），这代表了一个模型的勇气、决心或者自控能力。

目标控制 (OC)：一个模型在控制战场目标方面的能力。如果一个模型的 **OC** 属性为“-”，那么它无法控制目标。

3. 技能 02.03

许多单位都拥有在游戏期间会生效的技能。它们会被列在此处。

4. 武器 02.04

武器拥有以下属性：

范围 (R)：武器的射程。**R** 属性为“近战”的武器属于近战武器。

攻击 (A)：在每次使用武器时掷出的**攻击骰数量**。

射击技巧 (BS)：以掷骰结果的形式进行表示（例如 4+），这个属性代表了武器使用者在使用对应的武器进行射击时的精准度。

械斗技巧 (WS)：以掷骰结果的形式进行表示（例如 4+），这个属性代表了持有者在使用对应近战武器时的熟练程度。

力量 (S)：武器的 **S** 属性越高，就越容易击伤敌人。

护甲穿透 (AP)：以掷骰结果的修正形式进行表示（例如 -1）。修正数值越高，武器就越容易击穿敌人的防御。

伤害 (D)：一次攻击造成的伤害数量。

5. 关键词 02.05

数据表上会列有一系列关键词，并且被分为阵营关键词与其他关键词。前者被用于决定可以被纳入军队中的模型，但除此之外两者功能相同。关键词会以**关键词粗体**的形式进行表示。

一些规则会与一个或多个关键词产生关联。例如，一个规则会对步兵单位生效。这意味着这个规则只会对拥有步兵关键词的单位有效。同一个关键词的单数和复数表示拥有相同的功能。

6. 单位构成和其他规则 02.06

这个部分会详细解释单位中模型的类型和数量。每一个模型都拥有一套默认的装备配置，并且也会列在此处。这个部分还可能列有其他规则，例如一个领袖单位可以加入的单位或者运输工具可以搭载的模型类型。

7. 武器装备选项 02.07

一些数据表中会列有武器装备选项。在将这样的单位纳入您的军队时，您可以使用这些选项来调整单位中模型装备的武器和其他装备。

另请参见

属性数据和武器

- ▶ 属性修正
- ▶ 被摧毁
- ▶ 随机属性

技能

- 光环技能 22.01
- 阵营技能 22.02
- 灵能技能 22.03
- 武器装备技能 22.04

关键词

- ▶ 单位中的混合关键词

1 蛮人小子

M	T	SV	W	LD	OC	
6"	5	5+	1	7+	2	蛮人小子
6"	5	5+	2	7+	2	强蛮人头目

蛮人小子会组成庞大的混乱团体，在强蛮人头目的率领下出击。他们一边热情地使用手中的射枪胡乱射击，一边向前冲锋，最终与敌人展开肉搏，依靠自身的健壮身躯、凶残本性和锐利砍刀来轻松解决敌人。

4 远程武器

	范围	A	BS	S	AP	D
特制射枪 [键射刁]	18"	4	5+	4	0	1
复合火箭发射器	24"	1	5+	10	-2	3
复合射枪	24"	2	5+	4	0	1
射枪 [键射刁]	18"	2	5+	4	0	1
短枪 [近距离]	12"	1	5+	4	0	1

3 技能

阵营: Waaagh!

抢走好东西: 在己方指挥阶段结束时，如果该单位控制了一个目标，那么那个目标被己方军队占领。

6 单位构成

- 1个强蛮人头目
- 9个蛮人小子

强蛮人头目装备有: 1把短枪; 1把特制射枪; 1把大砍刀

每一个蛮人小子装备有: 1把短枪; 1把射枪; 1把砍刀

7 武器装备选项

- 强蛮人头目可以将其装备的特制射枪替换成1把复合射枪或者1把复合火箭发射器。

5 关键词: 步兵; 战线; 暴群; 炸药; 蛮人小子

阵营关键词:
欧克蛮人

移动

在一场战斗中，您需要物理性的移动模型来调整它们在战场上的位置。关于移动的原则将在本章节中进行解释。

移动单位 03.01

一个单位可以进行多种类型的移动。每一种类型都将定义可以进行这种移动的模式，移动的最大距离或者部署距离，以及任何必须被满足的条件。

每当您移动一个单位时，您可以逐个移动其中的一个或多个模型，在移动期间，模型需要按照直线进行移动并且/或者可以被旋转，次数不限。

每当您移动一个模型时，除非有其他明确规定：

- 模型可以移动穿过己方模型。
- 模型可以移动穿过任何可以容纳其底座的空间。
- 模型的底座不能穿过敌方模型。
- 模型的底座不能穿过战场边缘。
- 所有“在移动期间”的条件必须被满足。

直线移动模型

每当您直线移动模型时，在战场上进行水平的直线移动。在开始和结束移动时，使用底座上的同一点来测量模型移动过的距离，并将其添加至模型在开始那次移动前进行过的任何其他移动。模型的移动距离不能超过那次移动类型的最大距离限制。

旋转模型

每当您旋转一个模型时，以其底座为中心旋转任何角度，并且模型保持在正常直立的状态。请注意，旋转一个模型并不算移动了任何距离。

结束一次移动

在您完成部署一个单位中的所有模型，并且/或者移动了那个单位中所有您想要移动的模型后，确认是否满足以下所有条件：

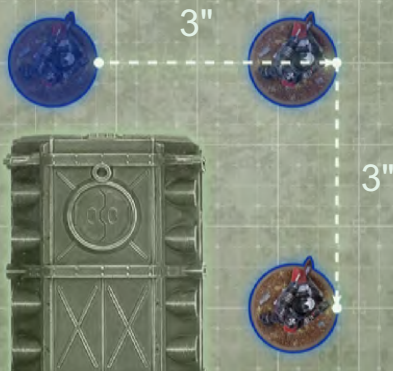
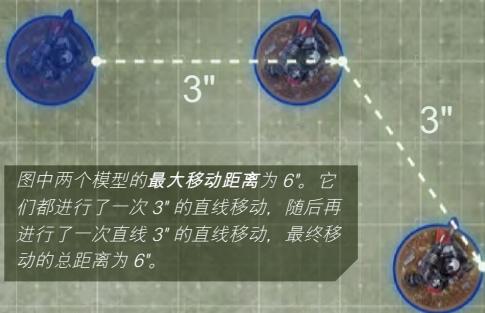
- 如果那个单位位于战场，那么单位需要保持连续性(03.03)。
- 那个单位中没有模型位于其他模型的上方，或者部分穿过一个地形模型的平面（例如墙壁和天花板）。
- 满足所有“在移动后”的条件。

如果没有满足上述的一个或多个条件，那么那个单位不能进行那次移动，并且将移动的模型转移回在移动开始时的位置。若是其他情况，那么在结算了那个移动类型“在移动后”部分中的任何额外规则后，那次移动结束。



03

直线移动



另请参见

- 外壳 17.02
- 凶兽和载具 17.00
- 垂直移动 13.06
- ▶ **随机移动**
- 战略预备队 20.00
- 地形 13.00
- 运输工具 18.00

移动类型

- 突进移动 09.06
- 冲锋移动 11.04
- 重整移动 12.08
- 脱离移动 18.04
- 紧急脱离移动 18.05
- 后撤移动 09.07
- 入场移动 20.04
- 常规移动 09.05
- 跟进移动 12.03
- 斥候移动 24.32
- 进发移动 21.02

旋转



图中模型的最大移动距离为12"。模型进行了一系列直线移动和旋转，具体如下：

- A) 直线移动 6"
- B) 旋转
- C) 直线移动 6"
- D) 旋转

这个模型总共移动了12"。



移动

如果您不能部署一个单位

本章节将解释如何将您的单位部署至战场。作为一种**移动类型**将单位部署至战场时，如果您因为无法将所有模型部署而必须将单位中的模型放回原本的位置时，那么那个单位被视为没有被选择进行那次移动。这意味着那个单位可以在之后被选择进行移动，尝试进行另一次部署或者**保持静止** (09.04)。

什么是连续性？

连续性被用于防止同一单位中的模型在战场上过于分散，确保它们在部署和结束任何类型的移动时都保持在一个团体的状态。

什么是交战状态？

在敌对的模型处于相互的**交战范围**内时，它们能够展开残酷的近战格斗，因此，玩家应该确保自己的模型远离敌人，除非想要让模型发起近战攻击。

部署 03.02

在您的单位可以进行移动和攻击之前，它们必须先被部署在战场上。这个过程通常会发生在战斗开始部署军队的时候，但是也可能因为其他原因被触发。

每当一个规则要求您部署一个单位时，按照以下要求将单位中的模型放置在战场上：

- 那个单位拥有**连续性**（见下方）。
- 那个单位不处于**交战状态**（见下方）。
- 满足所有其他要求和限制。

如果您不能将一个单位中的所有模型部署，那么将那个单位移出战场并放回原本的位置（例如**战略预备队**内或者搭乘在一个**运输工具**中）。

连续性 03.03

模型数量超过一个的单位在部署和结束任何类型的移动后必须保持**连续性**。一个单位中的**所有模型**必须满足以下**两个**条件才算是拥有**连续性**：

- 位于所属单位中**至少另一个其他模型的水平 2"**，垂直 5" 内。
- 位于所属单位中**所有其他模型的水平 9"**，垂直 5" 内。

重获连续性

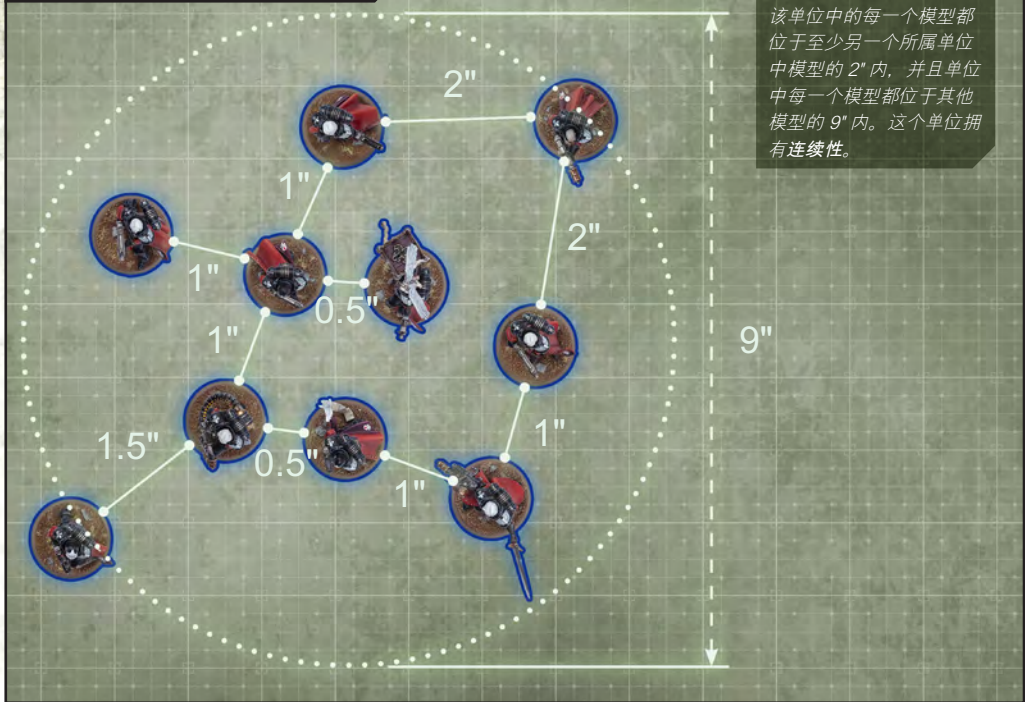
在每个玩家的回合结束阶段中，如果一个或多个位于战场上的单位没有**连续性**，那么这些单位的控制玩家必须将这些单位中的模型逐个移除，直到这些单位再次拥有**连续性**为止。以这种方式移除的模型将被**摧毁**，但是不会触发任何模型在**被摧毁**时会生效的规则。

交战状态 03.04

一个模型的**交战范围**指的是其水平 2"，垂直 5" 的战场空间。

- 在一个己方模型位于一个或多个敌方模型的**交战范围**内时，这些模型（以及它们所属的单位）相互之间处于**交战状态**。
- 如果一个单位中没有模型处于**交战状态**，那个单位不处于**交战状态**。

连续性



交战状态



进行攻击

在战斗期间，您的单位将对敌人进行射击或近战，使用武器进行攻击。本章节将解释如何使用单位进行攻击。

每当一个单位进行射击或近战时，活跃玩家将按照以下步骤结算流程：

1. 选择武器
2. 选择目标
3. 结算攻击

没有远程/近战武器的模型

一个没有任何远程武器的模型不能进行远程攻击，一个没有任何近战武器的模型不能进行近战攻击。

选择目标

在进行射击或近战时，您可以为每一件武器选择一个不同的目标。如果您不能为每一件武器选择目标，或者您选择不为每一件远程武器选择目标，那么装备了那件武器的模型就不会使用那件武器进行攻击。

副武器

除了其他类型的枪械之外，一些模型还装备有[近距离]武器。这样的模型是本章节中规则的例外，因为您可能无法选择模型装备的所有武器进行攻击。

1.选择武器 04.01

为攻击单位中的每一个模型选择攻击时使用的武器。模型使用远程武器进行远程攻击，近战武器进行近战攻击。

在进行射击时

您可以选择模型拥有的一件或多件远程武器。

在进行近战时

您必须为模型选择一件其拥有的近战武器。

2.选择目标 04.02

为每一件选择的武器：

在进行射击时

选择一个敌方单位来作为那件武器的目标。除非有其他明确规定，每一个目标必须：

- 对拥有那件武器的模型可见（06.01）。
- 位于那件武器的范围内。
- 不处于交战状态。

在进行近战时

选择一个或多个敌方单位来作为那件武器的目标：

- 每个目标必须与拥有那件武器的模型处于交战状态。
- 您选择的目标数量不能超过武器的 A 属性。

3. 结算攻击 04.03

按照以下流程结算攻击：

1. **选择敌方单位：**选择被一个或多个武器作为攻击目标的一个敌方单位。
2. **拾取攻击骰：**选择对那个目标进行攻击的一件还没有被使用过的武器，拾取相当于那件武器 A 属性数量的骰子。这些骰子为**攻击骰**——每一枚骰子都代表攻击模型使用那件武器进行的攻击。

如果有一件或更多对同样目标进行攻击的武器与被选择的武器拥有**同类攻击**（见下方），并且那些武器还没有对那个目标进行攻击，那么它们将在这个流程中进行攻击，您可以一同拾取这些武器的**攻击骰**（例如，在三件武器进行**同类攻击**时，如果每一件武器的 A 属性为 2，那么您将拾取共计六枚 D6）。
3. **结算攻击骰：**结算所有被拾取**攻击骰**的攻击流程（05）。
4. **其他攻击：**按照下方第一个适用的流程进行：

- | | |
|---|--|
| → | 如果还剩余任何对同一个目标进行的武器攻击没有被结算，那么回到掷攻击骰步骤。 |
| → | 若是其他情况，那么如果剩余任何对不同的目标进行的武器攻击还没有被结算，回到选择敌方单位步骤。 |
| → | 若是其他情况，如果所有被选择使用的武器都完成攻击，那么本流程结束，攻击单位的攻击被结算完毕。 |

同类攻击

同类攻击指的是 BS/WS、S、AP 以及 D 属性完全相同，并且受到相同技能和规则效果影响的武器攻击。

分配近战攻击

在选择目标时，如果您为了一件近战武器选择了多个单位来作为目标，那么您必须在这些单位之间分配武器的攻击次数。在这么做时，您需要宣布对每个目标单位进行几次攻击（您必须为每个目标单位分配至少一次攻击）。

在收集攻击骰步骤中，如果存在分配攻击的近战武器，那么仅拾取那些武器对目标单位分配的攻击次数数量的**攻击骰**。

另请参见

选择武器

- [近距离] 24.07
- [额外攻击] 24.11
- ▶ **多个武器数据**

选择目标

- 外壳 17.02
- 射击处于交战状态的
凶兽与载具 17.03

结算攻击

- ▶ **随机属性**
- ▶ **目标不再有效或可行**



攻击流程

每当模型进行攻击时，您应按照本章节中的流程来判断攻击是否造成了伤害。

这个流程在什么时候结束？

如果一次攻击失败或者造成伤害，那么那次攻击的流程结束。如果所有攻击失败或者造成了伤害，那么这些攻击的流程结束并且结算完毕。

暴击命中和暴击致伤



暴击命中依旧属于命中，暴击致伤依旧属于致伤。此外，其他规则可以被暴击命中或暴击致伤触发，例如[致命一击]和[毁灭伤害] (24)。

每当活跃玩家被要求结算攻击流程时，玩家将按照下方的流程进行结算。在每个步骤中，如果需要进行多次掷骰，那么同时结算所有相同的掷骰。

1. 命中掷骰
2. 致伤掷骰
3. 豁免掷骰
4. 造成伤害





1. 命中掷骰 05.01

为每一枚攻击骰进行一次攻击掷骰，掷一枚 D6。确认每一次掷骰结果是否命中或者失败，具体以第一个满足的下方条件为准：

→ 未修正的 	失败
→ 未修正的 	暴击命中
→ 大于等于那次攻击的 BS/WS 属性	成功命中
→ 任何其他结果	失败

2. 致伤掷骰 05.02

为每一次命中进行一次致伤掷骰，掷一枚 D6。确认每一次掷骰结果是否成功致伤或者失败，具体以第一个满足的下方条件为准：

→ 未修正的 	失败
→ 未修正的 	暴击致伤
→ 掷骰结果大于等于下方的条件要求：	造成致伤
攻击的力量 VS 目标的韧性	需要结果
力量是韧性的两倍（或大于两倍）	 +
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（或低于一半）	 +
→ 任何其他结果	失败

05

3.豁免掷骰 05.03

对立玩家将结算以下流程：

- 1. 建立群组：**将目标单位中的所有模型分为以下群组，按需进行对应次数的分类：
 - 为每一个**角色**模型单独分组
 - 为所有拥有相同 **W**、**Sv** 和 **InSv** 属性的其他模型进行分组。
- 2. 分配顺序：**宣布对这些群组的攻击分配顺序，适用以下**所有**规则：
 - 如果一个**非角色**群组中包含了一个失去了一点或更多耐伤的模型，那么那个群组将位于分配顺序的最上方。
 - 在分配顺序中，没有任何**角色**群组能够优先于**非角色**群组。
 - 包含了一个失去了一点或更多耐伤的模型的**角色**群组在分配顺序中必须优先于没有包含失去耐伤的模型的**角色**群组。
- 3. 进行豁免掷骰：**对立玩家将为每一次对目标造成致伤的攻击进行一次**豁免掷骰**，掷一枚 D6。

4.造成伤害 05.04

对立玩家将按照下方流程结算每一次**豁免掷骰**，从最低的掷骰结果到最高的掷骰结果进行结算，直到所有都被结算完成，或者目标单位中的所有模型都被**摧毁**为止（如果是后者，那么任何多出的攻击将丢失）。

- 1. 选择模型：**为当前的分配群组（见右侧）选择一个模型；如果可能，被选择的必须是一个失去了一点或更多耐伤的模型。
- 2. 确认豁免掷骰：**查看每一次掷骰结果，确认攻击是否造成伤害或者失败，具体以第一个满足的下方条件为准：

→ 未修正的 ■	造成伤害
无敌豁免： 如果当前分配群组中的模型拥有 InSv 属性，并且掷骰结果大于等于那个属性的数值。	失败
豁免与 AP： 在为掷骰结果进行了攻击武器 → AP 属性的修正之后，如果被修正的结果大于等于当前分配群组中模型的 Sv 属性。	失败
→ 任何其他结果	造成伤害

- 3. 结算伤害：**如果攻击造成了伤害，那么被选择的模型失去相当于那次攻击 **D** 属性数量的耐伤。如果这次伤害导致那个模型的剩余耐伤被降低至 0 或更低，那么那个模型**被摧毁**。

另请参见

- ▶ **被摧毁**
- ▶ **被修正的属性**
- ▶ **修正伤害**
- ▶ **修正掷骰结果**
- ▶ **随机属性**

当前分配群组

位于分配顺序最上方的群组是当前群组。在一个分配群组中的模型全部**被摧毁**之后，在分配顺序中的下一个群组将成为当前群组。

示例：一个 **AP** 属性为 -1 的攻击将把一次结果为 3 的**豁免掷骰**修正成结果为 2。如果模型的 **Sv** 属性优于或等于 2+，那么那次攻击失败。

攻击流程示例



1. 选择武器

红色单位正在进行攻击。以下武器被选择进行射击：

- 2把爆矢枪（爆）
- 2把爆矢手枪（手）
- 1把重型爆矢枪（重）

2. 选择目标

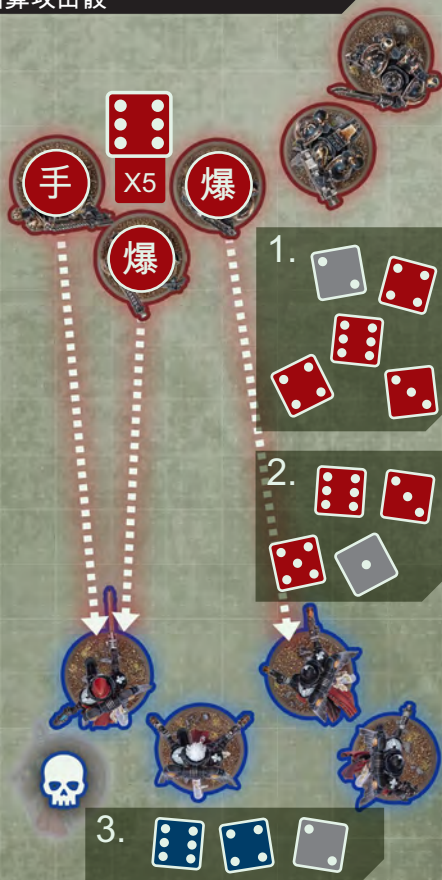
蓝色单位被选择成为目标。这个单位中的所有模型都对攻击单位可见。目标位于所有武器的范围内，一把爆矢手枪除外，因此那件武器不能进行任何攻击。

3. 结算攻击

只有一个敌方单位被选择成为目标，控制玩家拾取攻击骰：

- 玩家为爆矢枪和爆矢手枪拾取了总共五枚攻击骰，这些武器的A属性分别为2和1，并且都进行同类攻击。
- 玩家为重型爆矢枪拾取三枚攻击骰，它的A属性为3，与其他攻击不是同类攻击。

结算攻击骰



1. 命中掷骰

控制玩家先为爆矢枪和爆矢手枪进行五次**命中掷骰**。武器的 **BS** 属性为 3+。一共有四次攻击命中目标。

2. 致伤掷骰

控制玩家进行四次**致伤掷骰**。这些武器的 **S** 属性为 4，目标单位的 **T** 属性为 3，需要 3+ 的掷骰结果来致伤目标。一共有三次攻击对目标造成致伤。

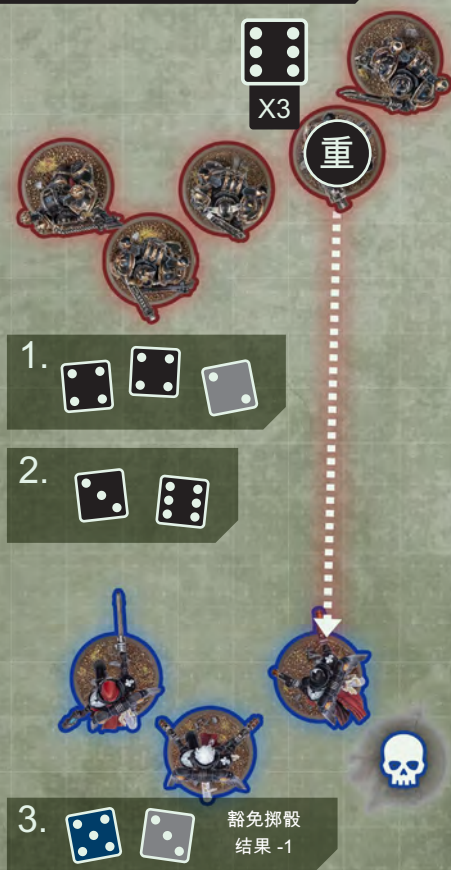
3. 豁免掷骰

目标单位的控制玩家进行三次**豁免掷骰**。

4. 造成伤害

- 最低的一次掷骰结果小于目标的 **InSv** 和 **Sv** 属性，因此那次攻击造成伤害。被分配了这次攻击的模型在受到伤害后耐力属性变为 0，因此**被摧毁**。
- 第二低的掷骰结果小于目标的 **InSv** 属性，但是大于目标 3+ 的 **Sv** 属性；那次攻击失败。
- 其中一次掷骰结果大于目标 5+ 的 **InSv** 属性；那次攻击失败。

结算其他攻击



1. 命中掷骰

控制玩家随后为重型爆矢枪进行 3 次**命中掷骰**。这件武器的 **BS** 属性为 4+。其中两次攻击命中目标。

2. 致伤掷骰

控制玩家进行两次**致伤掷骰**。武器的 **S** 属性为 5，因此掷骰结果为 3+ 时就会致伤目标。两次攻击都造成致伤。

3. 豁免掷骰

目标单位的控制玩家进行两次**豁免掷骰**。

4. 造成伤害

- 最低的一次掷骰结果在受到了武器 **AP** 属性的 -1 修正后，小于目标 3+ 的 **Sv** 属性，因此造成伤害。被分配了这次攻击的模型在受到伤害后耐力属性变为 0，因此**被摧毁**。
- 另一次掷骰结果等于目标 5+ 的 **InSv** 属性；那次攻击失败。

攻击流程示例

攻击联合单位



1. 选择武器

红色单位正在攻击。以下武器被选择进行射击：

- 7 把爆矢枪（爆）
- 1 把等离子手枪（离）
- 2 把重型爆矢枪（重）

2. 选择目标

蓝色单位被选择成为目标。目标是一个由炽天使单位和圣塞莱斯汀（以及双生圣女）组成的联合单位（19）。这个单位中的所有模型都对攻击单位可见，并且位于所有被选择武器的范围内。

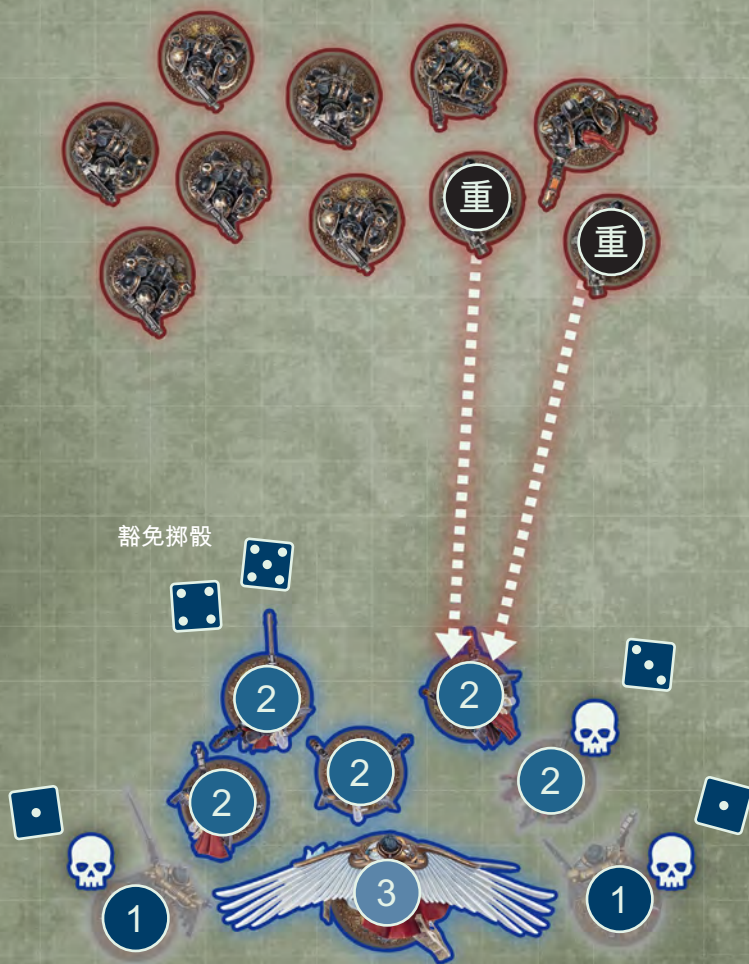
3. 结算攻击

只有一个敌方单位被选择成为目标，因此控制玩家将拾取**攻击骰**。玩家决定先结算重型爆矢枪的攻击，每一把武器的 A 属性为 3，因此拾取**六枚攻击骰**。

剩余武器的**攻击骰**将在重型爆矢枪的攻击被结算完成后进行结算，具体如下：

- 每把爆矢枪的 A 属性为 2，因此总共拾取**14 枚攻击骰**。
- 等离子手枪的 A 属性为 1，因此拾取**1 枚攻击骰**。

分配群组



1. 建立群组并宣布顺序

目标单位的控制玩家将单位分成不同的群组：一个群组中包含了圣塞莱斯汀，一个群组中包含了双生圣女，还有一个群组中包含了炽天使。随后，玩家宣布分配顺序，选择将双生圣女放在顺序最上方（1），希望她们更好的 Sv 和 InSv 属性能够抵御敌人的攻击。随后，炽天使必须被选择成为序列中的第二位（2），因为圣塞莱斯汀属于一个角色模型，必须位于顺序最后（3）。

2. 结算攻击骰

重型爆矢枪的攻击对目标造成五次致伤，因此目标单位的控制玩家进行五次豁免掷骰。

每次攻击将被逐次结算，从最低的豁免掷骰结果至最高的结果：

- 两次结果为 1 的豁免掷骰将被优先分配至当前的分配群组（双生圣女）。两次攻击造成伤害，两位双生圣女都被摧毁。
- 现在结果为 3 的豁免掷骰将被分配至炽天使，她们变成当前分配群组。在进行武器 AP 属性 -1 的修正后，这次攻击也将造成伤害，将一个炽天使模型摧毁。
- 剩余的攻击失败，因此不会造成任何伤害。

3. 选择下一组攻击骰并重复流程



本章节中将包含一些在进行攻击时最常见的额外规则概念。

可见度 06.01

视野直线将被用于决定模型之间的可见度。在一个观察模型拥有**视野直线**时，那个模型必须能够从自身的任意部分画出一条 1mm 宽的虚拟直线，与被观察的模型的任意部分相连。这条直线就是所谓的**视野直线**。在这么做时，观察模型和被观察模型所属单位中的其他模型被忽略。

如右页图例所示，其他模型和单位可以对观察模型**可见**或者**完全可见**。请注意，地形可能会拥有对可见度产生影响的额外规则（13.07）。

致命伤 06.02

一些攻击或规则会对单位造成**致命伤**。每当一个单位受到一处或更多**致命伤**时，其控制玩家必须为每一处**致命伤**结算以下流程，直到所有致命伤都被分配完毕，或者单位**被摧毁**为止：

1. **选择模型**：按照下方第一个满足的要求选择单位中的一个模型：

→	如果那个单位中一个 非角色模型 失去了至少一点或更多耐伤，那么您必须选择那个模型。
→	若是其他情况，如果那个单位中包含一个或更多 非角色模型 ，那么您必须选择其中一个模型。
→	若是其他情况，如果那个单位中的一个或更多 角色模型 失去了一点或更多耐伤，那么您必须选择其中一个模型。
→	若是其他情况，那么您必须选择那个单位中的一个 角色模型 。

2. **结算伤害**：被选择的模型失去 1 点耐伤。如果这么做将导致模型的耐伤变为 0，那么那个模型**被摧毁**。

致命伤与普通伤害

在结算**攻击骰**时，如果攻击同时造成了**致命伤**以及普通伤害，那么先结算所有普通伤害，随后再结算所有**致命伤**。

危险掷骰 06.03

在为一个单位进行**危险掷骰**时，掷一枚 D6：若结果为 1-2，那次掷骰失败，并且那个单位受到 1 处**致命伤**（见上方），如果那个单位中的每一个模型都是一个**凶兽/载具模型**，则改为造成 3 处**致命伤**。如果一个单位需要进行多次**危险掷骰**，那么同时进行所有掷骰。

模型可见



如果一个模型的任意部分对观察模型可见，那么那个模型可见。

模型完全可见



如果一个模型面向观察模型的所有部分都对其可见（也就是说如果使那个模型任意部分不可见的因素只有那个模型本身），那么那个模型完全可见。

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，那么那个单位可见。

单位完全可见



如果一个单位中的每一个模型都对观察模型完全可见，那么那个单位完全可见。在进行判断时，观察模型的视线可以穿过那个单位中的其他模型。





战斗轮次

战斗轮次

每一局《战锤 40000》的游戏都将按照一系列战斗轮次进行。本章节将详细解释战斗轮次的结构，以及玩家轮流进行移动和攻击的顺序。

每个战斗轮次都会按照以下的步骤进行结算：

1. 战斗轮次开始
2. 玩家回合
3. 战斗轮次结束

1. 战斗轮次开始 07.01

在战斗轮次开始时，玩家先结算在战斗轮次开始时被触发的规则，随后再进行玩家回合。

2. 玩家回合 07.02

双方玩家将各进行一个回合。同一名玩家总是会进行每个战斗轮次中的第一回合——您正在游玩的任务将解释这是哪一名玩家。在那名玩家的回合结束后，轮到其对手进行回合。

每个回合包含了七个部分：首先是回合开始步骤，随后按照右页中的顺序结算五个阶段，最后是回合结束步骤。

3. 战斗轮次结束 07.03

在战斗轮次结束时触发的规则会在这个步骤中进行结算，具体顺序如下：

1. 首先结算除了任务规则以外的，在此时触发的规则。
2. 随后，双方玩家将查看自己的任务；如果一名或双方玩家都达成了触发任务规则的任何条件，那么结算这些规则。

在那之后，战斗轮次结束。除非战斗结束，否则开始下一个战斗轮次。您正在游玩的任务会解释在战斗结束前需要进行多少个战斗轮次。



07

1

回合开始步骤

在回合开始时触发的规则会在此时进行结算。



2

指挥阶段

您将在此时动用战略资源并确认单位的士气。



3

移动阶段

您的单位将穿梭战场，战略预备队也会在此时到来。



4

射击阶段

您的单位使用远程武器进行攻击。



5

冲锋阶段

您的单位将进行冲锋移动并接近敌人。



6

近战阶段

双方玩家的单位将使用近战武器进行攻击



7

回合结束步骤

在回合结束时触发的规则会在这个步骤中进行结算，具体顺序如下：



1. 首先结算除了任务规则以外的，在此时触发的规则。
2. 随后，双方玩家将查看自己的任务：如果一名或双方玩家都达成了触发任务规则的任何条件，那么结算这些规则。

指挥阶段

在指挥阶段中，双方玩家获得核心 CP，随后您将确认部队的备战程度并使用任何您拥有的战略规模技能。

指挥点数

指挥点数是被用于计谋 (15) 的重要消耗资源。获得核心 CP 步骤确保了双方玩家在每回合中都能获得 1 点 CP。虽然此处的点数被称为“核心 CP”，但它们的功能与其他类型的指挥点数相同。有时，其他规则在提及这些指挥点数时会使用“核心 CP”这一词。

指挥阶段将按照以下步骤进行结算：

1. 指挥阶段开始
2. 获得核心 CP
3. 战斗震慑
4. 指挥技能
5. 指挥阶段结束

1. 指挥阶段开始 08.01

在指挥阶段开始时触发的规则会在此时进行结算。

2. 获得核心 CP 08.02

双方玩家各获得 1 点指挥点数 (CP)。

3. 战斗震慑 08.03

活跃玩家必须为自己军队中每一个满足以下一个或多个条件的单位进行一次**战斗震慑掷骰** (01.07)：

- 那个单位目前处于**战斗震慑状态**。
- 那个单位处于或者低于**半数兵力**。

如果一个单位在本阶段开始时处于**战斗震慑状态**，并且在本阶段中进行的**战斗震慑掷骰**成功，那么它将不再处于**战斗震慑状态**。

4. 指挥技能 08.04

在指挥阶段中触发的规则（在本阶段开始或结束时、在获得核心 CP 时、以及被**战斗震慑掷骰**触发的规则除外）将在此时进行结算。

5. 指挥阶段结束 08.05

在指挥阶段结束时触发的规则会在这个步骤中进行结算，具体顺序如下：

1. 首先结算除了任务规则以外的，在此时触发的规则。
2. 随后，双方玩家将查看自己的任务；如果一名或双方玩家都达成了触发任务规则的任何条件，那么结算这些规则。

08



战斗震慑示例



该单位的**起始兵力**为 3，因此不处于或低于半数兵力，不过该单位正处于**战斗震慑**状态，因此必须为其进行一次**战斗震慑掷骰**。如果掷骰成功，那么该单位不再处于**战斗震慑**状态。



该单位的**起始兵力**为 10。该单位目前剩余五个模型，因此处于**半数兵力**并且必须进行**一次战斗震慑掷骰**。



该单位的**起始兵力**为 5。该单位目前剩余两个模型，因此**低于半数兵力**并且必须进行**一次战斗震慑掷骰**。



该载具的**起始兵力**为 1 并且 **W 属性**为 11。该载具剩余 3 点**耐力**，因此**低于半数兵力**，所以必须进行**一次战斗震慑掷骰**。

另请参见

战斗震慑

- **战斗震慑掷骰 01.07**
- ▶ **被修正的属性**
- ▶ **多次战斗震慑掷骰**
- ▶ **不位于战场**
- ▶ **起始兵力与半数兵力**



移动阶段

在移动阶段中，您将移动每个单位穿越战场。增援部队也将在本阶段中到达战场。

移动阶段将按照以下步骤进行结算：

1. 移动阶段开始
2. 移动单位
3. 移动阶段结束

选择单位 进行移动

在移动单位步骤结束时，活跃玩家必须选择所有自己的单位进行了移动，包括**战略预备队**中的单位。这意味着在阶段结束前，每一个己方军队中的单位都应该被选择进行了移动，就算只是选择**保持静止**。



移动类型将使用上方的图标进行标记。

1. 移动阶段开始 09.01

在移动阶段开始时触发的规则会在此时进行结算。

2. 移动阶段 09.02

活跃玩家将按照以下顺序逐个移动自己的单位，直到所有单位都被选择进行移动，并且这些移动结束为止。

1. **选择单位**：选择一个在本阶段中还没有被选择进行移动的己方单位。您可以选择一个位于战场上的单位，也可以选择位于**战略预备队**或搭乘在**运输工具**中的单位。那个单位被选择进行移动。
2. **选择移动类型**：为那个单位选择一个满足条件的**移动类型**并进行结算。这个选项可以是下方的一种，也可以是在别处列有的类型：
 - 保持静止（见右页）
 - 常规移动（见右页）
 - 突进移动（见右页）
 - 后撤移动（见右页）
 - 脱离移动（18.04）
 - 入场移动（20.04）

3. 移动阶段结束 09.03

在移动阶段结束时触发的规则会在此时进行结算。

09



保持静止 09.04

最大距离: “-”

满足条件: 任何单位。

效果: 单位中没有任何模型被移动(不能进行直线移动或旋转)。那个单位将**保持静止**并且**不会**触发任何在一个单位开始或结束一次移动时会触发的规则。



常规移动 09.05

最大距离: 单位的 M 属性。

满足条件: 您的单位位于战场并且不处于交战状态。

效果: 单位根据移动规则(03)的描述进行移动。

移动后: 单位必须不处于交战状态。



突进移动 09.06

最大距离: 突进掷骰结果 + 单位的 M 属性。

满足条件: 您的单位位于战场并且不处于交战状态。

效果: 单位根据移动规则(03)的描述进行移动。

移动前: 进行一次**突进掷骰**, 掷一枚 D6。

移动后:

- 单位必须**不处于交战状态**。
- 直到回合结束前, 除非有其他明确规定, 那个单位不能**宣布冲锋**或者**开始一次行动**。



后撤移动 09.07

最大距离: 单位的 M 属性。

满足条件: 您的单位处于交战状态。

效果: 单位根据移动规则(03)的描述进行移动。

移动后: 选择**后撤模式**:

- **有序撤离**: 如果单位不处于**战斗震慑**状态, 您可以选择本模式。
- **狼狽逃亡**: 若是其他情况, 您必须选择本模式。为那个单位中每个模型进行一次**危险测试**(06.03)。

移动期间:

- **狼狽逃亡**: 单位中每个模型可以移动穿过敌方模型。

移动后:

- 单位必须**不处于交战状态**。
- 直到回合结束前, 除非有其他明确规定, 那个单位不能**进行射击**、**宣布冲锋**或者**开始一次行动**。
- **狼狽逃亡**: 如果那个单位不处于**战斗震慑**状态, 您必须为其进行一次**战斗震慑掷骰**(01.07)。



另请参见

移动单位

- 行动 16.00
- 飞行器 23.00
- ▶ **不同的移动属性**
- 飞行模型 21.03
- ▶ **修正掷骰结果**
- 凶兽和载具 17.00
- 战略预备队 20.00
- 运输工具 18.00

选择模式

一些规则要求您选择一个模式, 例如**后撤移动**(见左侧)。模式是相互排斥的, 因此您必须按照顺序查看每一个选项。在进行一次移动时, 如果您的单位无法满足任何模式的条件, 那么它不能进行那次移动。

有时, 如果满足一个模式的条件, 那么玩家必须选择那个模式(例如**重整模式**, 12.08), 但是在**后撤移动**中, **有序撤离**并不是必选的, 因此您在需要时也可以选择**狼狽逃亡**。

许多**移动类型**会列出您在移动期间或之后必须满足的条件。这些条件列有模式的名称, 只有您在选择了那个模式时才会适用; 没有列有模式名称的条件会一直适用。

射击阶段

在射击阶段中，您的单位将使用远程武器并对选择的目标进行射击。

射击阶段将按照以下步骤进行结算：

1. 射击阶段开始
2. 射击
3. 射击阶段结束

1. 射击阶段开始^{10.01}

在射击阶段开始时触发的规则会在此时进行结算。

2. 射击^{10.02}

活跃玩家按照下方流程选择可以射击的单位并逐个进行射击，直到这些单位都被选择进行过射击并且攻击结算完成为止。

如果一个单位位于战场并且在本阶段中还没有被选择进行射击，那么这个单位可以进行射击。



射击类型将使用上方的图标进行标记。

1. 选择单位：选择一个可以进行射击的己方单位；那个单位被选择进行射击。
2. 选择射击类型：为那个单位选择一个满足条件的射击类型并进行结算。这个选项可以是下方的一种，也可以是在别处列有的类型：
 - 常规射击（见下方）
 - 突击射击（见对页）
 - 近距离射击（见对页）
 - 曲射（见对页）

3. 射击阶段结束^{10.03}

在射击阶段结束时触发的规则会在此时进行结算。

常规射击^{10.04}

满足条件：您的单位不处于交战状态并且没有在本回合中进行过一次突进移动。

效果：单位按照进行攻击规则（04）的描述进行射击。

射击后：直到阶段结束前，单位不能开始一次行动。



10

突击射击 10.05

满足条件：单位必须满足下方所有条件：

- 不处于交战状态并且在本回合中进行过一次突进移动。
- 单位拥有一个或多个**[突击]**武器。

效果：单位按照进行攻击规则（04）的描述进行射击。

射击期间：您只能选择**[突击]**武器来进行攻击。

射击后：直到阶段结束前，单位不能开始一次行动。



近距离射击 10.06

满足条件：单位必须满足下方所有条件：

- 单位处于交战状态并且没有在本回合中进行过突进移动。
- 单位拥有一个或多个**[近距离]**武器或者是一个**凶兽/载具**单位。

效果：单位按照进行攻击规则（04）的描述进行射击。

射击期间：单位中的模型可以将其处于交战状态的敌方单位作为目标。

- **凶兽/载具模型**：每当单位中的一个**凶兽/载具**模型进行攻击时：
 - 除非那次攻击使用**[近距离]**武器进行，并且目标是一个与其所属单位处于交战状态的敌方单位，否则那次命中掷骰的结果减少 1 点。
 - 如果那次攻击使用**[爆炸]**武器进行，那么它不能将其所属单位处于交战状态的敌方单位作为目标。
- **非凶兽与非载具模型**：您只能选择使用**[近距离]**武器进行攻击，并且您只能将其所属单位处于交战状态的敌方单位选择成为目标。

射击后：直到阶段结束前，单位不能开始一次行动。



曲射 10.07

满足条件：单位必须满足下方所有条件：

- 单位不处于交战状态并且没有在本回合中进行过突进移动。
- 拥有一件或多件**[曲射]**武器。

效果：单位按照进行攻击规则（04）的描述进行射击。

射击期间：

- 单位中的**[曲射]**武器可以将对攻击模型不可见的单位作为目标。
- 每当一个**[曲射]**武器进行攻击时：
 - 目标针对那次攻击拥有**掩体增益**（13.08）。
 - 您不能重掷命中掷骰。
 - 未修正结果为 1-5 的命中掷骰算作失败。如果单位在回合中保持静止，并且目标对一个或多个己方单位可见，那么在这个情况下，未修正结果为 1-3 的命中掷骰算作失败。

射击后：直到阶段结束前，单位不能开始一次行动。



另请参见

射击

- 行动 16.00
- 射击处于交战状态的凶兽与载具 17.03
- 地形和可见度 13.07

曲射

在您选择让一个单位进行**曲射**时，它装备的**[曲射]**武器能够对**不可见**的目标进行强力的袭击，但是不要忘了，单位装备的其他武器依旧只能对其他**可见**的目标进行射击。

冲锋阶段

在冲锋阶段中，您将能够使用单位进行冲锋移动。这个流程代表了您的军队为了展开血腥的肉搏格斗而向敌人逼近。

冲锋阶段将按照以下步骤进行结算：

1. 冲锋阶段开始
2. 冲锋
3. 冲锋阶段结束

冲锋失败

请注意，如果对**冲锋掷骰**的结果没有修正，结果为2的掷骰（也就是双1）是无法让单位完成**冲锋移动**的，因为一个单位不能在位于**交战范围**（2"）内时尝试**冲锋**。因此，这样的掷骰结果会导致**冲锋失败**，并且单位不能移动。



1. 冲锋阶段开始 11.01

在冲锋阶段开始时触发的规则会在此时进行结算。

2. 冲锋 11.02

活跃玩家将按照以下流程依次为可用单位结算**冲锋**，直到所有被选择进行**冲锋**的单位都**宣布冲锋**并且这些**冲锋**都被结算完成为止。

1. **宣布冲锋**：选择一个在阶段中还没有**宣布冲锋**，并且可以**宣布冲锋**的己方单位（见下文）。那个单位**宣布一次冲锋**。

如果一个单位位于战场，那么除非有其他明确规定，那个单位可以**宣布冲锋**。以下规则将**阻止**一个单位可以**宣布冲锋**：

- 单位不位于一个或多个敌方单位的 12" 内。
- 单位处于**交战状态**。
- 单位在当前回合中进行过一次**突进**或者**后撤移动**。

2. **进行冲锋掷骰**：进行一次**冲锋掷骰**，掷 2D6：这个掷骰结果是**冲锋移动**的最大距离。

3. **尝试冲锋**：如果单位能够进行一次**冲锋移动**，并且您依旧想要进行**冲锋**，那么使用那个单位进行一次**冲锋移动**（见对页）。若是其他情况，那么您的单位不进行**冲锋移动**。无论是哪种情况，这次**冲锋**被结算完成。

3. 冲锋阶段结束 11.03

在冲锋阶段结束时触发的规则会在此时进行结算。

11

冲锋移动 11.04

最大距离： 冲锋掷骰结果。

满足条件： 您的单位在本阶段中宣布一次冲锋。

效果： 单位根据移动规则 (03) 的描述进行移动。

移动前： 选择位于那个单位的 12" 以及最大距离内的一个或多个敌方单位；直到本次移动结束前，被选择的敌方单位是冲锋目标。

移动期间：

- 单位中每个模型在结束移动时所在的位置必须比原先更接近一个或多个冲锋目标。
- 如果有模型能够在一个或多个冲锋目标的 1" 内结束移动，那么每一个满足这个条件的模型都必须这么做。
- 如果有模型能够在与一个或多个冲锋目标处于交战状态的情况下结束移动，那么每一个满足这个条件的模型都必须这么做。

移动后：

- 那个己方单位必须与所有的冲锋目标都处于交战状态。
- 那个己方单位不能与非冲锋目标的敌方单位处于交战状态。
- 直到回合结束前，那个己方单位中每个模型都拥有先攻技能 (24.13)。

另请参见

宣布冲锋

- ▶ **目标不再有效或者可行**

进行冲锋移动

A

蓝色的单位宣布一次冲锋并且冲锋掷骰结果为 7，因此冲锋移动的最大距离为 7"。单位 A 位于这个距离内，因此可以被选择成为一个冲锋目标，但是在移动绕过阻挡的地形模型之后，蓝色单位无法在与这个单位处于交战状态的情况下结束冲锋移动。

B

这个单位位于冲锋单位的 7" 外，因此不能被选择成为冲锋目标，就算冲锋单位可以在结束冲锋移动时位于其 2" 内。

C

这些单位都位于 7" 内，因此可以被选择成为冲锋目标。冲锋单位可以在与所有冲锋目标都处于交战状态的情况下结束冲锋移动，因此可以进行移动。



近战阶段

在近战阶段中，双方玩家都有机会进行近战。首先，单位将通过跟进来让尽可能多的模型进入交战状态，随后所有参战者都将进行近战攻击，最后进行重整。

单位是否必须近战？

是的，您必须选择所有可以进行近战的单位来进行近战，但是您不需要让所有单位都进行跟进或者重整移动。

近战阶段将按照以下步骤进行结算：

1. 近战阶段开始
2. 跟进
3. 近战
4. 重整
5. 近战阶段结束

1. 近战阶段开始 12.01

在近战阶段开始时触发的规则会在此时进行结算。

2. 跟进 12.02

双方玩家将选择任何可用模型进行**跟进移动**（见下方）。这个移动的“满足条件”部分将解释哪些单位可以进行这个类型的移动。进行当前回合的玩家先结算所有自己的移动，然后再轮到其对手。在这个阶段中，每个单位不能进行超过一次的**跟进移动**。

跟进移动 12.03

最大距离：3'

满足条件：当前是近战阶段，并且己方单位满足以下一个或多个条件：

- 单位处于交战状态。
- 单位在本回合中进行了一次**冲锋移动**。
- 单位在本阶段中被选择进行一次**猛攻近战**（12.06）。

效果：单位根据移动规则（03）的描述进行移动。

移动前：选择**跟进目标**：

- 如果单位处于交战状态，选择每一个与其处于交战状态的敌方单位。
- 若是其他情况，选择一个或多个位于单位5'内的敌方单位。

移动期间：

- 与一个或多个敌方模型底座触碰的模型不能被移动。
- 每个模型在结束移动时必须比原先要更接近最近的**跟进目标**，并且如果可能，与其处于交战状态。

移动后：

- 单位必须处于交战状态。
- 每个在开始移动时与一个敌方单位处于交战状态的模型必须保持与那个敌方单位处于交战状态。

12 

近战阶段开始



跟进移动



近战阶段



近战类型将使用上方的图标进行标记。

猛攻近战

在一个单位进行一次猛攻近战时，其模型可以通过移动来让原先不处于交战状态的敌人处于交战状态。这样的敌人将在本阶段中可以进行近战（如果那个单位还是先攻单位，那么它还能够被选择进行下一次近战）。

12

3. 近战^{12.04}

一个可以进行近战的单位指的是在当前阶段中还没有被选择进行近战并且满足以下一个或多个条件的单位：

- 单位处于交战状态，或者在这个步骤开始时处于交战状态。
- 单位在本回合中进行了一次冲锋移动。

玩家将按照以下流程为每一个可用单位结算近战，直到所有可用单位都被选择进行近战并且这些攻击都被结算完成为止：

1. **结算先攻**：从进行当前回合的玩家开始，双方玩家轮流选择一个可以进行近战的己方先攻单位；那个单位被选择进行近战（见下方）。如果这不可能：
 - 如果不存在可以进行近战的先攻单位，那么前往结算剩余近战步骤来选择下一个单位。
 - 若是其他情况，另一名玩家将选择下一个自己的单位。
2. **结算剩余近战**：从先来到本流程步骤的玩家开始，双方玩家轮流选择一个可以进行近战的己方单位；那个单位被选择进行近战。如果这不可能：
 - 如果没有剩余任何可以进行近战的单位，那么近战步骤结束。
 - 若是其他情况，另一名玩家将选择下一个自己的单位。

在完成一次结算剩余近战步骤中的近战后，如果有一个或多个先攻模型变成可以进行近战，那么返回至结算先攻步骤。

在单位被选择进行近战时

每当一个单位被选择进行近战，为那个单位选择一个其可以进行的近战类型，随后进行结算。这个选项可以是下方的一种，也可以是在别处列有的类型：

常规近战^{12.05}

满足条件：您的单位处于交战状态。

效果：单位按照进行攻击规则（04）的描述进行近战。



猛攻近战^{12.06}

满足条件：您的单位不处于交战状态，或者在近战步骤开始时不处于交战状态，但是在近战阶段期间处于交战状态。

效果：单位可以进行一次额外的跟进移动，随后按照进行攻击规则（04）的描述进行近战。



常规近战

玩家将轮流选择单位进行近战。先攻单位必须在其他可用单位之前被选择进行近战。

1. **红色**玩家选择让**凶兽**进行近战。这个单位进行一次**常规近战**，摧毁面前的**运输工具**。



猛攻近战

3. **蓝色**玩家没有先攻单位，因此**红色**玩家选择下一个自己的单位。

4. **红色**玩家选择另一个先攻单位。这个单位不处于交战状态，但是在近战步骤开始时与**运输工具**处于交战状态，因此可以进行一次**猛攻近战**。这个单位先进行一次**跟进移动**，与脱离的单位处于交战状态，随后进行近战，摧毁两个敌方模型。



5. **蓝色**玩家进行近战，但是没有造成伤害。



近战阶段

面对新的敌人

在使用**进攻重整**模式时，您的单位在结束**重整移动**时可能会与在阶段中还没有进行过近战的敌方单位处于**交战状态**。如果是这样的情况，那么这些敌方单位都将有机会与您的单位进行近战，所以在使用这个模式进行激进的移动前，您也要仔细考虑它所伴随的风险。

4. 重整 12.07

双方玩家将选择任何可用模型进行**重整移动**（见下方）。这个移动的“满足条件”部分将解释哪些单位可以进行这个类型的移动。进行当前回合的玩家先结算所有自己的移动，然后再轮到其对手。在这个阶段中，每个单位不能进行超过一次的**重整移动**。

重整移动12.08

最大距离：3'

满足条件：当前是近战阶段，并且单位曾在本阶段中可以进行近战。

效果：单位根据移动规则（03）的描述进行移动。

移动前：选择一个**重整模式**：

- **战斗重整：**如果单位处于**交战状态**，您必须选择本模式并且选择每一个与那个单位处于**交战状态**的敌方单位。
- **进攻重整：**若是其他情况，如果单位位于一个或多个敌方单位的3'内，那么您必须选择本模式并选择一个或多个上述的敌方单位。
- **目标重整：**若是其他情况，如果单位位于一个或多个目标的3'内，那么您必须选择本模式并选择上述的一个目标。

移动期间：

- **战斗重整：**与一个或多个敌方模型底座触碰的模型不能被移动。每个被移动的模型在结束移动时必须比原先要更接近最近的被选择敌方单位，并且如果可能，需要处于**交战状态**。
- **进攻重整：**每个被移动的模型在结束移动时必须比原先要更接近最近的被选择敌方单位，并且如果可能，需要处于**交战状态**。
- **目标重整：**如果可能，每个被移动的模型在结束移动时必须位于被选择**目标**的范围内，若不可能，则尽可能靠近那个目标。

移动后：

- **战斗重整：**每个在开始移动时与一个敌方单位处于**交战状态**的模型必须保持与那个敌方单位处于**交战状态**。
- **进攻重整：**单位必须与**所有**被选择的敌方单位处于**交战状态**。如果一个或者多个与那个单位处于**交战状态**的敌方单位在本阶段中还没有被**选择进行近战**，那么您的对手必须逐个选择这些单位；在这些单位被选择时，它们可以进行近战并且被**选择进行近战**（12.04）。
- **目标重整：**单位必须位于被选择**目标**的范围内。

5. 近战阶段结束 12.09

在近战阶段结束时触发的规则会在此时进行结算。

12 

战斗重整



目标重整





战场与战术



本章节将提供使用地形的规则，将您的游戏桌面转化成一个极具互动性和主题性的战场。这些规则将帮助您创造出生动的战场并介绍游戏中一个重要的战术层面。

自行建立战场

如果您的战场与任务的地形种类要求不符，那么也请不要担心；您只需要使用现有的地形模型尽可能符合要求即可。如果一个任务没有提供任何指示，那么玩家将自行决定如何建立自己的战场。在这么做时，请注意**密集地形模型**对可见度和移动的影响最大。拥有太少**密集地形模型**的战场可能会让依赖射击的军队获得优势，或者对依赖近战的军队不利。另外，请记住在**密集地形模型**周边空出一定的空间，让**凶兽/载具**这样的大型模型有机会进行移动，尤其是在靠近战场边缘的位置。

放置地形 13.01

在战斗开始前，按照以下一种或多种方式将**地形模型**放置在战场上：

- 将一个清晰明确的边界摆放在您想要放置地形的地方（例如一个底座或者垫子），随后将一个或多个**地形模型**放置在完全位于这个边界内的位置。
- 将一个**地形模型**直接放置在战场上。
- 将两个或多个**地形模型**放置在战场上，让它们一同组成一个边界清晰明确的区域。

在上述每一种情况中，在战场上被那个边界或者**地形模型**本身占用的区域被称为**地形区域**。一些任务部署地图可能会定义每个**地形区域**的位置和大小。若是其他情况，玩家必须在战斗前同意它们的位置。

地形种类 13.02

每个**地形模型**都属于一种**地形种类**，它们能够影响模型的移动和可见度。下方是每个种类以及它们所对应的**地形模型**例子。

暴露 13.03

暴露地形提供的保护几乎为零，但也不会妨碍移动。

例子：弹坑、铁丝网、瓦砾碎石。

轻型 13.04

轻型地形能够提供一定的掩护，但是无法阻挡敌人的突袭或者提供长期的保护。

例子：路障、矮墙、雕像。

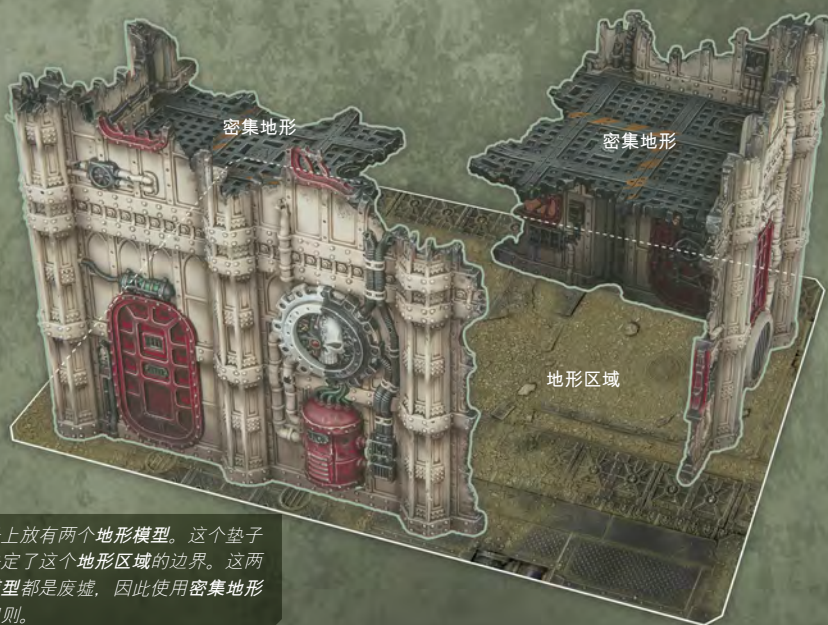
密集 13.05

密集地形能够阻碍大型的战争机器，并且可以帮助步兵队回避敌人的视线。

例子：建筑、废墟、装甲容器、树林。

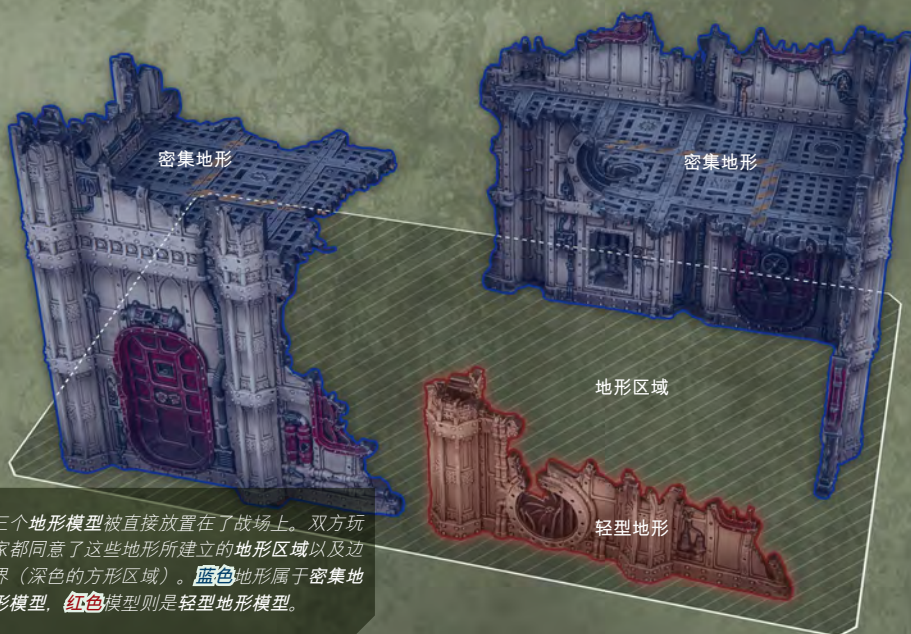
任务的部署地图可能会规定每个**地形区域**内应该存在的地形种类。按照这些要求布置战场可以定制最佳的游戏体验。请注意，位于同一个**地形区域**内的**地形模型**可以属于不同的**地形种类**。

放置在垫子上的地形



这个垫子上放有两个地形模型。这个垫子的边缘决定了这个地形区域的边界。这两个地形模型都是废墟，因此使用密集地形模型的规则。

放置在战场上的地形



三个地形模型被直接放置在了战场上。双方玩家都同意了这些地形所建立的地形区域以及边界（深色的方形区域）。蓝色地形属于密集地形模型，红色模型则是轻型地形模型。



地形和移动 13.06

模型可以移动穿过不同种类的地形模型，具体如下：

- **暴露/轻型：**所有模型可以水平和垂直移动穿过**暴露**和**轻型地形模型**。
- **密集：**
 - **步兵/野兽/集群/机动**模型可以水平移动穿过**密集地形模型**。
 - **步兵/野兽/集群**模型可以垂直移动穿过**密集地形模型**。
 - 其他模型可以水平移动穿过**密集地形模型**，前提是在移动时，模型底座穿过**地形模型**的所有部分的高度都小于等于2"。若是其他情况，那么移动的模型必须通过向上或向下的垂直移动来移动越过这些部分。在移动期间，模型不能移动穿过天花板或者楼层，并且不能在除了地面以外的任何**地形模型**平面上结束移动（见下方）。

俯射

除了获得更好的视野以外，位于**地形模型**高处的模型能够获得**俯射规则**的增益效果(22.05)。

严密地形

如果**地形模型**拥有**严密规则** (13.11)，例如**密集地形模型**，那么在一个模型结束移动时，其任何部分不能穿过那个**地形模型**上距离地面小于等于3"的任何封闭部分——这包括例如门和窗户这样的小型空洞。这确保了模型上任何突出的部分不能被用于绕过**严密规则**的视野限制。

垂直移动

模型可以在**地形模型**上进行向上或向下的垂直移动。在这么做时：

- 那个模型必须位于**地形模型**的水平0.5"英寸内。
- 将模型向上垂直移动和向下垂直移动的距离添加至模型在开始那次移动前已经移动过的任何距离。

部署和结束一次移动

模型可以在一个**地形模型**的地面部署或结束移动。模型也可以在一个**地形模型**地面以外的任何平面上部署或结束移动，但需要满足以下**全部**条件：

- 那个模型拥有以下一个或更多关键词：**步兵/野兽/集群/飞行/凶兽**。
- 在结束那次移动后，那个模型可以被平稳放置在那个平面上，并且底座的任何部分都没有超出那个平面的边缘。

地形和移动



这个密集地形模型的所有部分都高于2"，因此这个凶兽模型不能移动穿过它并且必须移动绕过这个地形模型。

这些步兵模型可以移动穿过密集地形模型，例如这个废墟的墙壁。



这个步兵模型在这个地形模型上进行垂直移动并在最上层结束移动，模型可以被平稳摆放在那个位置，并且底座的所有部分都没有超过这个平面的边缘，因此可以在那里结束移动。

这个载具模型不能移动穿过这个密集地形模型，但是可以在高于2"的部分进行向上和向下的垂直移动（但模型不能在这些部分的上方结束移动）。

这个步兵模型没有被移动越过或穿过任何地形模型。它单纯移动穿过了图中的地形区域，因此不会受到影响。



地形

地形和可见度 13.07

地形可以对可见度造成影响，具体取决于**掩体增益**、**隐藏**、**遮挡**或者**严密**规则是否生效。

掩体增益 13.08

每当一个单位被选择成为远程攻击的目标时，如果那个单位中的**所有模型**都满足以下一个或更多条件，那么那个单位针对那次攻击拥有**掩体增益**：

- 那个模型拥有**步兵/野兽/集群**关键词，并且位于一个**地形区域**内。
- 那个模型由于一个或多个阻挡的**地形模型**并且/或者因为一个或更多阻挡的**遮挡地形区域**而导致对攻击模型**不完全可见**。

每当一个拥有**掩体增益**的单位被选择成为远程攻击的目标时，那次攻击的**BS**属性劣化1点。

隐藏 13.09

如果一个模型满足以下**所有**条件，那么这个模型被**隐藏**：

- 那个模型拥有**步兵/野兽/集群**关键词，并且位于一个包含了一个或更多**密集地形模型**的**地形区域**内。
- 那个模型所属的单位没有在当前回合和上一个回合中进行过远程攻击。

当一个模型被**隐藏**时，它只有在位于敌方模型的**侦测范围**内时才对其**可见**。除非有其他明确规定，一个模型的**侦测范围**是15°。

遮挡 13.10

包含了一个或更多**轻型**或**密集地形模型**的**地形区域**属于**遮挡地形区域**。如果两个模型之间画出的所有**视野直线**都穿过了一个或多个**遮挡地形区域**（这两个模型或其中一个模型所位于的**遮挡地形区域**除外），那么这两个模型相互都**不可见**。

严密 13.11

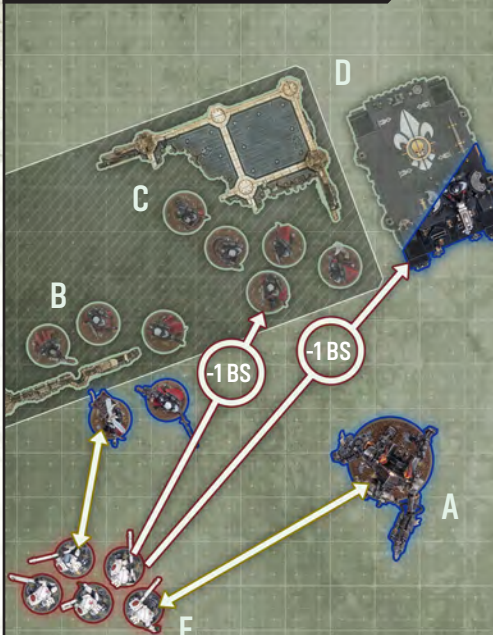
密集地形模型拥有**严密**规则。画出的**视野直线**不能穿过任何此类**地形模型**上距离地面低于等于3°的平面上的任何**封闭缝隙**部分。

设计师注解：这个规则确保了模型在位于地面层次的地形内时**不可见**，无论那个地形是否存在例如门、窗户和弹孔这样的空隙，或者两个相邻的**地形模型**之间存在细小的缝隙。许多**地形模型**第二层平面的所在高度为3°，不过一些任务规则可能会调整这个规则会生效的高度。



13

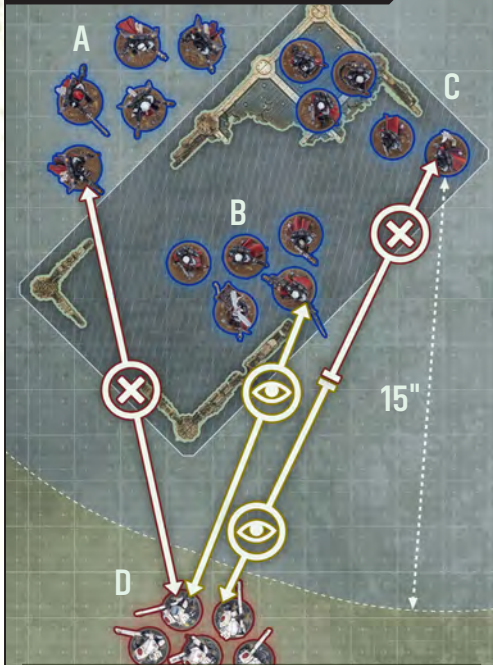
掩体增益



在单位 E 进行远程攻击时：

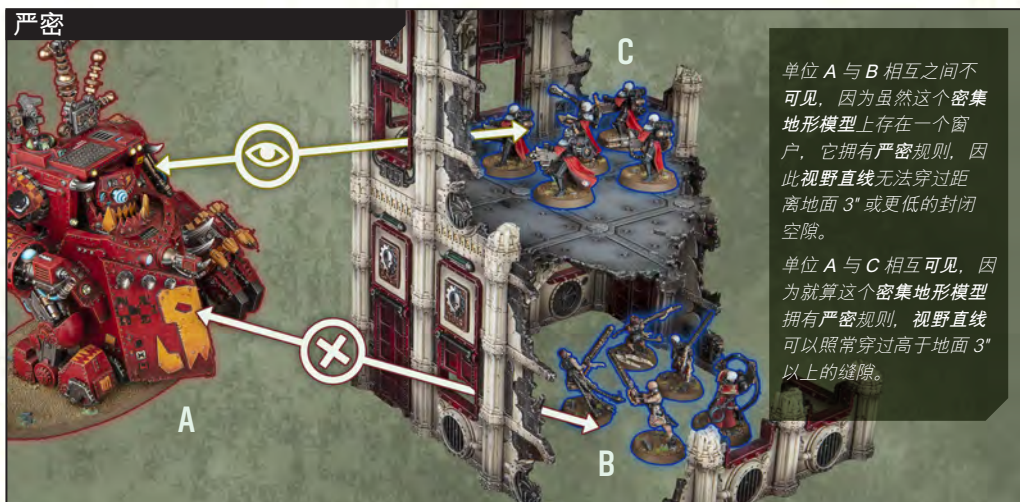
- 单位 A 对单位 E 中的所有模型完全可见，因此不会获得掩体增益。
- 单位 B 中并不是所有的模型都位于一个地形区域内，因此单位 B 没有获得掩体增益。
- 单位 C 中的所有模型都位于一个地形区域内，因此单位 C 拥有掩体增益。
- 单位 D 由于一个阻挡的遮挡地形区域而导致其对单位 E 不完全可见，因此单位 D 拥有掩体增益。

隐藏和遮挡



- 单位 A 与单位 D 的所有模型之间都存在一个遮挡地形区域，因此它们相互之间都不可见。
- 单位 B 与单位 C 中的所有模型都位于图中的地形区域内，并且都是步兵，因此被隐藏。不过，单位 D 中的模型位于单位 B 模型 15" 的侦测范围内（但不位于单位 C 的侦测范围内），因此单位 B 的模型对单位 D 的模型可见。单位 D 的模型也对单位 B 和 C 中的模型可见，因为它们不位于地形区域内。

严密



单位 A 与 B 相互之间不可见，因为虽然这个密集地形模型上存在一个窗户，它拥有严密规则，因此视野直线无法穿过距离地面 3" 或更低的封闭空隙。

单位 A 与 C 相互可见，因为就算这个密集地形模型拥有严密规则，视野直线可以照常穿过高于地面 3" 以上的缝隙。

目标

目标代表了双方尝试争夺的关键位置，许多任务都要求您的部队通过控制这些目标来获得胜利。本章节将解释如何使用模型来控制目标。

地形目标^{14.01}

如果一个任务使用**目标**，那么它将描述它们在战场上的位置。通常情况下，您的任务会拥有一个部署地图，地图上会标记应该摆放**目标**的位置点。每个位置点都应该与一个**地形区域**的位置相同(13.01)：那个**地形区域**就是**目标**，并且被称为**地形目标**。

在测量物体与**目标**之间的距离时，使用最近的一点进行测量。

控制等级^{14.02}

在战斗开始时，战场上没有任何**目标**受任意一方玩家的控制。要想控制一个**目标**，玩家需要将一个或多个**OC**属性大于等于1的模型移动至**目标**的范围内。如果一个模型位于**地形区域**内，那么那个模型便位于对应**地形目标**的范围内。

在每个阶段和回合结束时，玩家将判断对一个**目标**的**控制等级**，将位于那个**目标**范围内的所有己方模型的**OC**属性相加。

- 对那个**目标**拥有最高**控制等级**的玩家将控制那个**目标**。
- 如果双方玩家对那个**目标**的**控制等级**持平，那么除非那个**目标**被**占领**（见下方），否则不会被任何一方控制。

当玩家军队中的单位位于一个已被己方控制的**目标**的范围内时，如果这些单位中分别存在一个或多个**OC**属性大于等于1的模型，那么这些单位被称为正在控制那个**目标**。

占领目标^{14.03}

一些规则会允许**目标**被一名玩家的军队**占领**。在一个**目标**被一名玩家的军队**占领**时，那个**目标**将保持被玩家控制的状态（就算其范围内不再存在任何单位），这个效果持续直到在一个阶段结束时，这名玩家的对手针对那个**目标**拥有的**控制等级**大于该玩家。

全力死守

一些单位拥有的技能会在控制一个**目标**或者**占领**一个**目标**时被触发。

控制一个地形目标



这个载具的 OC 属性为 3，并且位于这个地形区域内。

这个单位中每个模型的 OC 属性为 1。其中有六个模型位于这个地形区域内。



这个载具的 OC 属性为 2，并且完全位于这个地形区域内。

双方玩家将所有位于这个地形区域内的己方模型的 OC 属性相加。**蓝色**玩家的控制等级为 5，**红色**玩家的控制等级为 6。因此**红色**玩家控制这个目标。



这个单位目前处于**战斗震慑**状态，因此单位中所有模型的 OC 属性为“-”。

另请参见

▶ **不位于地形区域内的目标**

计谋

计谋可以通过消耗指挥点数来进行使用，以此来显现出战斗中扭转乾坤的战术智慧或者无可匹敌的武装力量。玩家可以在战斗的关键时刻使用这些计谋，通过提升战斗能力或者发动短暂但强大的效果来改变局势。

使用计谋 15.01

在战斗期间，双方玩家都可以使用计谋，每一个计谋都会列有：

- CP 消耗数量。
- **时机**：计谋可以被使用的时机。
- **目标**：可以被选择成为计谋目标的单位。
- **效果**：计谋被使用后产生的效果。
- **限制**：任何额外的使用限制。

每一名玩家都可以在战斗期间反复使用相同的计谋，但是存在以下限制：

- 每一名玩家在同一阶段中使用相同计谋的次数不能超过一次。
- 除非有其他明确规定，每一名玩家在同一阶段中对同一个单位使用计谋的次数不能超过一次。

每当您使用一个计谋时，按照以下流程进行结算：

1. 根据计谋的描述选择目标。
2. 从您的 CP 总数中扣除那个计谋列有的 CP 消耗。如果那个计谋包含需要消耗额外 CP 才能生效的部分（例如 +1CP），那么您只有在提升对应数量的 CP 消耗后才能使用那个计谋的额外部分。如果您没有足够的 CP，那么您不能使用那个计谋。
3. 结算计谋的效果。

核心计谋

所有玩家都能够使用**核心计谋**（见后文）。在《圣典》和其他出版物中可以找到更多的计谋。

另请参见

使用计谋

- ▶ 修正 CP 消耗
- ▶ 规则流程

英勇介入 15.11

1CP

核心计谋

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：对手冲锋阶段结束时。

目标：一个位于一个或多个敌方单位 12" 内，并且不处于交战状态的己方单位。您可以选择一个载具单位，前提是那个单位是一个角色/机甲单位。

效果：为目标单位结算一次冲锋 (11.02)。在这么做时，在进行冲锋掷骰前，您必须选择以下二个模式：

- **前去防卫：**在选择冲锋目标时，您只能选择在本阶段中进行了冲锋移动并且位于最大距离内的敌方单位。
- **投身战斗：**
 - 在进行冲锋掷骰时，如果（经过修正后）掷骰结果大于 6，将其变为 6。
 - 在选择冲锋目标时，您可以选择任何位于目标单位 6" 内以及最大距离内的敌方单位。

+1CP

计谋会使用上方示例的形式表示。一些计谋会包含需要消耗额外 CP 才会触发的额外规则。这可能取决于您选择的效果（例如上方的示例），也可能是其他要素，例如可以被选择为目标的关键词。

计谋标签



使用时机：
双方玩家的回合



使用时机：
己方回合



使用时机：
对手的回合



指挥重掷 15.02

1CP

核心计谋

为了确保胜利，一名优秀的指挥官甚至能够扭转变幻莫测的命运。

时机：任意阶段中，在您为一个己方单位或者模型进行了以下一次掷骰后：

- 突击掷骰
- 冲锋掷骰
- 伤害掷骰
- 危险掷骰
- 命中掷骰
- 豁免掷骰
- 致伤掷骰
- 为一件武器决定攻击次数的掷骰

目标：那个单位或者模型。

效果：重掷那次掷骰。如果你进行的掷骰使用了超过一枚骰子，那么选择其中一枚骰子进行重掷（冲锋掷骰为例外，您必须重掷这次掷骰的所有骰子）。



炸药 15.05

1CP

核心计谋

战士们激活手雷和其他爆破物，向敌群投掷过去。

时机：己方射击阶段。

目标：在回合中没有进行过突进移动，可以进行射击，并且不处于交战状态的一个己方炸药/手雷单位。

效果：结算以下流程：

1. 选择目标单位中的一个炸药/手雷模型。
2. 选择一个位于那个模型 8" 内，对其可见，并且不处于交战状态的敌方单位。
3. 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 (06.02)。



史诗挑战 15.03

1CP

核心计谋

第 41 千年的传奇中充满了强大勇士之间的殊死对决。

时机：近战阶段中，在一个己方角色单位被选择进行近战后。

目标：那个角色单位。

效果：选择一个目标单位中的角色模型。直到阶段结束前，那个模型的近战武器拥有[精准]技能。



疯狂之勇 15.04

1CP

核心计谋

这些战士根本没有考虑自身的安危，就算在敌众我寡的情况下也能坚持战斗。

时机：己方指挥阶段的战斗震慑步骤中，在您为一个己方单位进行战斗震慑掷骰前。

目标：那个单位。

效果：那次战斗震慑掷骰自动成功。

限制：您在每场战斗中使用本计谋的次数不能超过一次。



粉碎冲击 15.06

1CP

核心计谋

在极端情况下，装甲载具和狂暴的怪物能够将自身体型作为武器，冲撞并碾压敌人，不过这么做也伴随着受到损伤的风险。

时机：己方冲锋阶段中，在一个己方凶兽/载具单位结束一次冲锋移动后。

目标：那个凶兽/载具单位。

效果：结算以下流程：

1. 选择一个与目标单位处于交战状态的敌方单位。
2. 选择目标单位中一个与那个敌方单位处于交战状态的模型。
3. 掷相当于那个模型 T 属性数量的 D6：每有一个结果为 1，目标单位便受到 1 处致命伤；每有一个结果为 5+，那个敌方单位受到 1 处致命伤（每个单位以此方式能够受到最多 6 处致命伤）。



迅速入场 15.07 1CP

核心计谋


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：对手移动阶段结束时。

目标：一个位于**战略预备队**中的己方单位（飞行器除外）。

效果：目标单位进行一次**入场移动**（20.04）。

限制：您不能在**第一战斗轮次**中使用本计谋。



烟幕 15.10 1CP


核心计谋

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**。

目标：一个己方**烟幕**单位。

效果：直到阶段结束前，每当目标**烟幕**单位受到攻击，或者一个因为目标**烟幕**单位中的一个或多个模型而导致自身对攻击模型**不完全可见**的单位受到攻击时，攻击目标针对那次攻击拥有**掩体增益**（13.08）。



警戒射击 15.08 1CP


核心计谋

狂乱的弹幕能够击退来袭的敌人。

时机：对手移动阶段结束时。

目标：一个不处于**交战状态**的己方单位（巨型单位除外）。

效果：目标单位使用**快速射击**进行射击（见下方）。



快速射击 15.09


满足条件：满足允许这个**射击类型**的规则的要求。

效果：目标单位按照进行攻击规则（04）的描述进行射击。

在进行射击时：

- 您只能将一个位于目标单位 24" 内且对其可见的敌方单位作为目标（并且只有在那个敌方单位是有效目标的情况下才能这么做）。
- 每次进行攻击时，只有未修正结果为 6 的命中掷骰才算作命中（无视攻击武器的 BS 属性和修正）。
- 您不能重掷命中掷骰。

射击后：直到阶段结束时，目标单位**不能开始**一次行动。



英勇介入 15.11 1CP

核心计谋

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**冲锋阶段**结束时。

目标：一个位于一个或多个敌方单位 12" 内，并且不处于**交战状态**的己方单位。您可以选择一个**载具**单位，前提是那个单位是一个**角色/机甲**单位。

效果：为目标单位**结算一次冲锋**（11.02）。在这么做时，在进行**冲锋掷骰**前，您必须选择以下一个模式：

- 前去防卫：**在选择**冲锋目标**时，您只能选择在本阶段中进行了**冲锋移动**并且位于**最大距离内**的敌方单位。
- 投身战斗：**
 - 在进行**冲锋掷骰**时，如果（经过修正后）掷骰结果大于 6，将其变为 6。
 - 在选择**冲锋目标**时，您可以选择**任何**位于目标单位 6" 内以及**最大距离内**的敌方单位。

+1CP



反攻 15.12 2CP


核心计谋

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。

时机：对手**近战阶段**的近战步骤中，在一个敌方单位的攻击结算完成后。

目标：一个可以进行**近战**的己方单位。

效果：直到阶段结束前，目标单位拥有**先攻技能**，并且必须是下一个被您**选择进行近战**的单位（12.04）。



行动

行动代表了您的部队必须在战斗时执行的重要任务，例如搜索遗失的远古科技或者完成亵渎的仪式。

在哪里找到行动
玩家能够执行的行动可以在其他出版物中找到，例如任务包。所有玩家都可以使用**核心行动**，但其他类型的行动可能存在限制，例如**军队阵营**。

执行行动 16.01

一些规则会允许单位执行行动。每一个行动都会列有：

- **开始：** 行动开始的时机。
- **单位：** 可以执行这个行动的己方单位。
- **使用限制：** 己方单位可以开始这个行动的次数。
- **完成：** 行动完成的时机。
- **效果：** 行动完成后产生的效果。
- 任何额外的限制。

开始一次行动

一个单位可以**开始一次行动**，除非这个单位满足以下一个或多个条件：

- 单位不位于战场。
- 单位是一个**飞行器/防御工事**单位。
- 单位处于**战斗震慑**状态。
- 单位的**OC**属性为0或“-”。
- 单位处于**交战状态**（**巨型**单位除外）。
- 单位在当前回合中进行过一次**突进**或者**后撤移动**。
- 单位在当前回合中开始了另一个**行动**。

如果一个单位开始执行一次行动，那么直到回合结束前：

- 那个单位**不能进行射击**（**巨型**单位除外）。
- 那个单位**不能宣布冲锋**。

完成一次行动

如果一个正在执行行动的单位进行了一次移动（**跟进**和**重整移动**除外）或者离开战场，那么那个单位不能完成那次行动。若是其他情况，那么在一个行动被完成后，其“效果”部分会被触发。

示例行动仅供参考。

部署装置

示例行动（不能被使用）

虽然无法改变战斗的局势，但部署这个装置将为正常战争带来很大的贡献。

开始： 己方射击阶段

单位： 一个位于一个己方部署区外的**地形**区域内的步兵单位。

使用限制： 每回合限一次。

完成： 回合结束。

效果： 将一个标识放置在目标单位的1'内，并且位于那个**地形**区域内的位置。



16







进阶规则

由于体型巨大且战力超群，凶兽和载具在战场上拥有不同的行动方式。本章节将详细解释使用这些单位所需要的额外规则。

移动凶兽和载具 17.01

每当一个单位进行一次常规或突进移动时，单位中的凶兽/载具模型可以移动穿过己方和敌方模型（其他凶兽/载具模型除外）。

外壳 17.02

一些模型是没有底座的；其中许多都是凶兽/载具模型。这样的模型和一些大型模型会拥有外壳关键词。每当一个规则提及一个模型的位置与战场上其他事物的关系时（例如在测量距离时），如果那个模型拥有外壳关键词，那么除非有其他明确规定，使用那个模型上最近的一点进行测量（所以就算模型拥有底座，也不一定必须使用底座上的一点进行测量）。

在移动过程中旋转一个外壳模型时，如果那个模型没有底座，那么根据模型的中心轴进行任何幅度的旋转，并在同时将模型保持在直立状态。

射击处于交战状态的凶兽与载具 17.03

在己方射击阶段中，处于交战状态的敌方凶兽/载具单位可以被选择成为远程攻击的目标。

每当一个模型对这样的单位进行远程攻击时，命中掷骰的结果减少1点（与目标处于交战状态的单位中使用[近距离]武器进行攻击的模型不受本规则影响）。

与凶兽/载具处于交战状态时进行射击

一个与敌方凶兽/载具单位处于交战状态的单位不可以进行射击，因此不能对那个凶兽/载具单位进行远程攻击，除非那个单位在处于交战状态时可以进行射击

（例如单位使用了近距离射击规则）。

交战状态的凶兽/载具 —— 射击



A

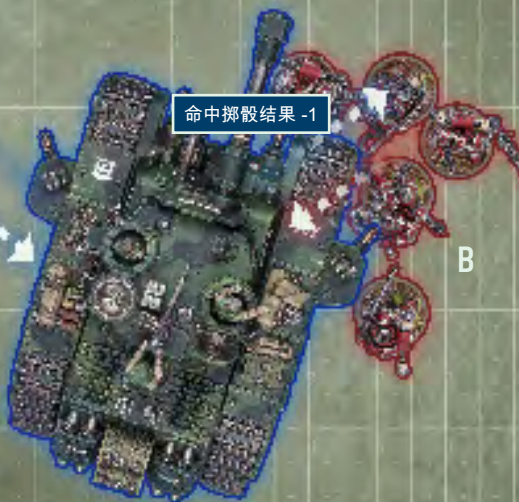
图中的载具可以对这个步兵单位使用**近距离射击**。在结算这些攻击时，**命中掷骰**的结果减少1点（使用**[近距离]**武器进行的攻击除外）。

这个步兵单位可以对载具进行**常规射击**。在结算这些攻击时，**命中掷骰**的结果减少1点。由于图中的载具正处于**交战状态**，单位中的**[爆炸]**武器不能将其作为目标，但是可以选择其他**不处于交战状态**的模型来作为目标。

B

这个载具可以使用**近距离射击**对这个步兵单位进行射击。在结算这些攻击时，**命中掷骰**的结果减少1点。由于步兵单位处于**交战状态**，不能将其选为**[爆炸]**武器的目标，但是可以选择其他**不处于交战状态**的单位。

这个步兵单位处于**交战状态**，但可以使用**近距离射击**对图中的载具进行射击。在这么做时，只有**[近距离]**武器可以被用来进行攻击，并且只能将与这个单位处于**交战状态**的载具作为目标。



B

运输工具模型可以搭载士兵穿梭战场。本章节将解释如何在战斗中使用这类载具，以及如何让单位搭乘和脱离运输工具。

搭载容量 18.01

运输工具模型的数据表上会列有**搭载容量**。这个部分将决定可以**搭乘运输工具**的己方模型种类和最大数量。只要**搭载容量**足够，同一个**运输工具**模型可以同时搭载多个单位。

在战斗开始前，在宣布战斗编队步骤中，你的单位可以搭乘在任何拥有足够**搭载容量**运输整个单位的己方**运输工具**模型当中。

搭乘 18.02

在第一战斗轮次开始后，己方单位可以在进行了一次**常规**、**突进**或**后撤**移动后搭乘一个己方**运输工具模型**，但必须满足以下所有条件：

- 单位中的每个模型都位于那个**运输工具**的3"内。
- 那个单位不是在本回合中被部署至战场的。
- 那个单位可以**搭乘**在那个**运输工具**中，具体请参见那个**运输工具模型**的数据表。
- 那个**运输工具**剩余足够的**搭载容量**来搭载单位中的每一个模型。

在一个单位进行搭乘时，活跃玩家将把那个单位移出战场并放在一边——这个单位搭乘在了那个**运输工具**中并且不再位于战场。

脱离 18.03

在活跃玩家的移动阶段中，每一个搭乘在**运输工具模型**中的己方单位可以通过进行一次**脱离移动**来进行脱离（见对页）。

如果一个**运输工具模型**被摧毁，那么在将其移出战场前，活跃玩家必须为每一个搭乘在其中的单位进行一次**紧急脱离移动**（见对页）。



脱离移动 18.04

部署距离:

- 迅速/战术脱离: 3"
- 战斗脱离: 6"

满足条件: 您的单位需要满足以下所有条件:

- 搭乘在一个位于战场上的**运输工具**模型中。
- 不是在本阶段中才搭乘那个**运输工具**。
- 那个**运输工具**没有在本阶段中进行一次**突进**或者**后撤移动**。

效果: 您的单位将根据部署规则的描述进行部署 (03.02)。

移动前: 选择一个**脱离模式**:

- **迅速脱离**: 如果那个**运输工具**在阶段中进行了一次**常规**或者**入场移动**, 那么您必须选择本模式。
- **战术脱离**: 若是其他情况, 如果那个**运输工具**在本阶段中**保持静止**或者还没有被**选择进行移动**, 并且如果您可以按照下方描述部署单位, 那么您必须选择本模式。
- **战斗脱离**: 若是其他情况, 您必须选择本模式。为单位中的每一个模型进行一次**危险掷骰**。

移动期间: 将单位中的每一个模型部署在完全位于那个**运输工具**的**部署距离**内的位置。

- **迅速脱离**: 如果那个**运输工具**在本回合中进行了一次**入场移动**, 那么每一个模型在**结算那次移动**时必须遵循那个**运输工具**所遵循的**相同规则**和**限制**。
- **战斗脱离**: 每一个模型都可以被部署在与那个**运输工具**处于**交战状态**的一个或多个敌方单位的**交战范围**内。

移动后:

- **迅速脱离**: 直到回合结束前, 您的单位**不能宣布冲锋**。
- **战术脱离**: 选择那个己方单位来进行一次**常规**或**突进移动**。
- **战斗脱离**: 那个己方单位处于**战斗震慑**状态, 并且直到回合结束前, 那个单位**不能宣布冲锋**。

紧急脱离移动 18.05

部署距离: 6"

满足条件: 您的单位搭乘在一个刚被**摧毁**的**运输工具**模型中。

效果: 您的单位将根据部署规则的描述进行部署 (03.02)。

移动前: 为单位中的每一个模型进行一次**危险掷骰** (06.03)。

移动期间: 将单位中的每一个模型部署在完全位于那个**运输工具**的**部署范围**内的位置, 并且尽可能接近那个**运输工具**。每一个不能以这个形式部署的单位将被**摧毁**。

移动后: 那个单位处于**战斗震慑**状态, 并且直到回合结束前, 那个单位**不能宣布冲锋**。

另请参见

搭乘

- ▶ **不位于战场**

脱离

- **危险掷骰 06.03**
- ▶ **持续规则效果**

迅速脱离

在一个单位搭乘的**运输工具**进行了一次**入场移动**后, 那个单位使用**迅速脱离**模式, 单位中的模型必须遵循那个**运输工具**所遵循的**相同规则**和**限制**。例如, 如果那个**运输工具**模型必须被部署在所有敌方单位的8"外, 并且不能位于对手的部署区内, 那么脱离的单位也必须按照这些限制进行部署。

您军队中的英雄很少会独自战斗。他们通常会率领一队战士，作为一个联合单位一同行动。本章节将解释如何组建联合单位以及他们在战场上的行动方式。

组建联合单位 19.01

一些单位的数据表上会列有**领袖**或者**辅助**技能（见下方）。这样的单位分别被称为**领袖**单位和**辅助**单位。这两个技能会允许这些单位领导其他己方单位来组成**联合单位**（被领导的单位被称为**护卫**单位）。一个**联合单位**在所有规则当中都被视作为一个单位。**领袖**和**辅助**单位只能领导指定的**护卫**单位，您可以在“战锤40000 应用程序”中查看详情。

领袖 24.22/**辅助** 24.34



强大的英雄们会在前线作战。

在战斗开始前的召集军队步骤中，己方军队中每存在一个**领袖**和**辅助**单位，您便可以选择那个单位可以领导的一个己方**护卫**单位。那个单位将在战斗中领导被选择的**护卫**单位并与其组成一个**联合单位**。

除非有其他明确规定，每个**护卫**单位只能与一个**领袖**单位和一个**辅助**单位组成**联合单位**。

攻击联合单位 19.02

每当一个**联合单位**受到攻击时，如果那个单位中包含一个或多个**护卫**模型，使用那个单位中 T 属性最高的**护卫**模型来结算那次攻击，就算**联合单位**中的**领袖/辅助**单位拥有不同的 T 属性。若那个单位中只包含**领袖/辅助**模型，那么使用那些模型中 T 属性最高的模型来结算那次攻击。

在战斗开始时，如果一个单位成为了**联合单位**的一部分，那么在一个单位**被摧毁**时触发的规则只有在那个**联合单位**中的最后一个模型**被摧毁**时才会触发。

联合单位中的关键词 19.03

一个联合单位拥有组成它的所有单位的关键词。因此，任何对这些关键词生效的规则都将对联合单位生效。请注意，联合单位中的模型不会获得自身没有的关键词以及单位中其他模型的关键词。请谨记，攻击的对象是单位，并非模型。

*示例：一个联合单位中包含了一个拥有**灵能者**关键词的**领袖**模型。只要这个模型是那个单位的一部份，那个单位拥有**灵能者**关键词，就算**护卫**单位中的模型没有这个关键词。如果这个单位受到了一次拥有**[针对灵能者 4+]**技能的武器的攻击，那么一次未修正结果为**4+**的**致伤掷骰**会对这个单位造成**暴击致伤**，就算这次攻击本身没有被分配至那个**领袖**模型。*

联合单位的技能 19.04

对指定模型生效的技能/规则（例如一个**强化**或者**武器装备**）只会对那个指定的模型生效，就算那个模型是联合单位的一部分。

若是其他情况，对一个单位（或者其中的模型）生效的技能/规则会对联合单位中的每一个模型生效，直到那个技能/规则的来源**被摧毁**。

联合单位的技能

技能/规则来源

对联合单位生效至

领袖/辅助单位

那个领袖/辅助单位中的最后一个模型**被摧毁**。*

护卫单位

那个护卫单位中的最后一个模型**被摧毁**。

一个特定模型

（例如一个**强化**或者一件**武器装备**的持有者）

那个模型**被摧毁**。

*这意味着只要这些**领袖/辅助**单位在战斗开始时属于一个**联合单**

位，它们就会保持受到自身“在这个模型**领导**一个单位时”的技能效果的影响，就算**护卫**单位已经被**摧毁**。

在上述的所有情况中，如果拥有这类技能/规则的最后一个模型因为一次攻击而**被摧毁**，那么那个模型所提供的效果将保持对所属的**联合单位**生效，直至攻击单位的所有攻击都被结算完成为止。

另请参见

联合单位的技能

▶ **被复活**

死亡才是
使命的结束

领袖和**辅助**单位通常都会拥有让自身**领导**的模型变强的技能。同样，一些**护卫**单位拥有的技能也可以**强化领导**它们的模型。左侧的规则意味着在提供这些效果的模型**被摧毁**后，其所属的**联合单位**便不再会受到这些效果的影响。不过，如果这些模型在之后**被复活**，那么这些技能就会再次对其所属的**联合单位**生效。

战略预备队是在不同时间段到达战场的单位，这可能是因为它们部署期间被保留，或者因为它们拥有转移自身位置的特殊技能。

将单位放入战略预备队^{20.01}

在战斗开始前的宣布战斗编队步骤中，您可以选择一个或多个己方单位（**防御工事**除外）并将其放入**战略预备队**中。在部署期间不要将这些单位部署到战场上，将它们放在一边；这些单位是**战略预备队**单位，并且会在之后到达战场。

除非有其他明确规定，所有己方**战略预备队**单位的点数值总和（包括搭乘在被放入**战略预备队**的**运输工具**中的单位）不能超过当前战斗规模点数限制的 50%。

被转移单位^{20.02}

一些规则会允许单位在战斗期间被移出战场并放入**战略预备队**中。使用这些规则的单位被称为**被转移单位**。除了其他对这类单位生效的规则以外（例如它们能够或者不能到达战场的位置），以下**所有**规则都对这些单位生效：

- 如果在移动阶段中使用这样的规则，那么它们可以适用于在阶段中已经进行过移动的单位。
- 如果一个**被转移单位**在进行了一次**突进**、**后撤**或者**脱离移动**的同一个回合中被部署，那么那个单位依旧算作在回合中进行了**突进**、**后撤**或者**脱离移动**。
- 在被移出战场时，任何对那个单位生效一定时间段的规则或者在特定条件下对那个单位生效的规则将保持对那个单位生效，直到那个时间段结束或者单位不再满足条件为止。

示例：一个位于**光环技能**范围内的单位被移出战场，如果那个单位在进行一次**入场移动**后不再位于那个**光环技能**的范围内，那么它便不会受到那个技能效果的影响。如果一个单位在被移出战场时处于**战斗震慑状态**，那么它在同一回合中进行**入场移动**后会依旧处于**战斗震慑状态**。

从战略预备队 到达战场

20.03

每一个**战略预备队**单位必须进行**一次入场移动**来到达战场（见下方）。除非有其他明确规定，这些单位只能在**第二战斗轮次**及之后这么做。

入场移动 20.04

部署距离：6"

满足条件：您的单位位于**战略预备队**中（搭乘在位于**战略预备队**的**运输工具**中的单位除外）。

效果：您的单位将根据部署规则的描述进行部署（03.02）。

移动期间：将单位部署在完全位于一个或更多战场边缘的部署距离内，所有敌方单位水平 8" 外的位置。

- **在第三战斗轮次前：**在这么做时，没有模型可以被部署在对手的部署区内。

移动后：除非有其他明确规定，直到下一个冲锋阶段开始前，单位**不能**进行任何其他类型的移动。



另请参见

从战略预备队 到达战场

- ▶ **不位于战场**
- ▶ **持续规则效果**
- ▶ **部署大型模型**

在第三战斗轮次结束时，除非有其他明确规定，所有没有进行过**一次或更多入场移动**的**战略预备队**单位都将被**摧毁**，除非：

- 单位搭乘了在战斗中进行了**一次入场移动**的**运输工具**。
- 单位是**被转移单位**（见对页）。



本章节将对移动模型的基础规则进行扩展，介绍能够飞行穿越障碍或者通过迸发移动来接近敌人的单位。

迸发移动 21.01

一些规则能够允许单位进行迸发移动，具体如下。

迸发移动 21.02

最大距离： 参见允许此移动类型的规则的描述。

满足条件： 满足以下所有的条件：

- 允许此移动类型的规则被触发。
- 单位不处于战斗震慑状态。
- 单位不处于交战状态。
- 单位在本阶段中没有移动。

效果： 单位根据移动规则（03）的描述进行移动。

移动前： 选择最近的敌方单位来作为迸发目标。

移动期间：

- 如果可能，每个模型必须在结束移动时与迸发目标处于交战状态。
- 每个在结束移动时不能与迸发目标处于交战状态的模型必须在尽可能靠近迸发目标的位置结束移动。

移动后：

- 那个单位不能与非迸发目标的敌方单位处于交战状态。
- 那个单位不能在本阶段中再次移动。



进行迸发移动

▪ 单位 A 进行射击并摧毁了单位 B 中的两个模型。

▪ 单位 B 拥有一个允许其在被敌方单位射击并摧毁了一个或更多模型后进行 D6" 迸发移动的技能。活跃玩家掷一枚 D6，结果为 4。

▪ 单位 B 进行一次迸发移动，每一个存活的模型将对最近的敌方单位移动 4"（单位 C）。在结束移动时，这两个单位处于交战状态。

飞行模型 21.03

拥有飞行关键词的模型，以及这些模型所属的单位能够飞行。

一些规则还会将这类模型/单位称作为飞行模型/飞行单位。

每当一个飞行单位被选择进行一次常规、突进、后撤或者冲锋移动时，在移动那个单位中的任何模型前，活跃玩家可以宣布这个单位将飞向空中。若这么做，那么在结算那次移动时：

- 移动的最大距离减少 2"。
- 每当一个飞行模型移动时：
 - 在判断模型移动经过的距离时无视所有垂直移动的距离。
 - 模型可以移动穿过任何类型的模型（包括敌方模型和凶兽/载具模型）。
 - 模型可以水平和垂直移动穿过所有种类的地形模型。

另请参见

迸发移动

▶ 规则流程

飞向空中



除了别处列有的核心规则以外，许多单位还拥有其他类型的规则和技能，它们的具体功能将在下方进行解释。

光环技能 22.01

对一定范围内的模型或单位生效的技能属于**光环技能**，并且会使用“光环”一词进行标记。

当一个拥有**光环技能**的模型位于战场时，它被视为一直都位于自身**光环技能**的范围内。

一个单位可以同时受到多个**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，那么那个**光环技能**的效果只会对单位生效一次。

阵营技能 22.02

属于某个特定阵营的每个单位可能都会拥有相同的技能，它们属于**阵营技能**（也被称为**军队规则**），这些技能会被列在数据表的阵营技能部分中。

除非有其他明确规定，一个单位的**阵营技能**只有在您召集军队时选择的**军队阵营**与单位数据表上的一个阵营关键词相符时才会生效。

灵能技能 22.03

拥有“灵能”标签的技能被称为**灵能技能**。如果一个**灵能技能**导致一个模型失去了一点或更多耐伤，那么这些伤害被称为由一次**灵能攻击**造成（这一点在触发一些规则时十分重要）。

武器装备技能 22.04

在一个单位（或其中的模型）拥有某件武器装备时所获得的技能属于**武器装备技能**，并且会被列在数据表的武器装备技能部分中。

如果一个单位拥有的武器装备拥有**武器装备技能**，那么那个技能将对单位生效。如果一个单位中的一个模型拥有的武器装备拥有**武器装备技能**，那么那个模型被称为那件武器装备的“持有者”，并且那个技能的效果将持续至那个模型被摧毁为止。

俯射 22.05

每当一个模型对一个**可见**单位进行远程攻击时，如果那个单位中有一个或多个模型位于地面高度，并且那个单位满足以下一个或多个条件，那么那次攻击的 **BS** 属性提升 1：

- 攻击模型位于一个**地形模型**上高度大于等于 3" 的部分。
- 攻击模型拥有**高耸**关键词，并且目标单位位于其 12" 内。

俯射



这个攻击模型位于地面高度，但是拥有**高耸**关键词。目标单位位于这个模型的 12" 内，并且包含了位于地面高度的模型，因此**俯射**规则生效，这些攻击的 **BS** 属性提升 1。

+1 BS



这些攻击模型都位于图中**地形模型**上高度大于等于 3" 的部分，并且目标单位中包含了位于地面高度的模型，因此**俯射**规则生效，这些攻击的 **BS** 属性提升 1。

+1 BS



飞行器在《战锤 40000》的战场中拥有独特但有限的功能。它们穿梭于天空与敌机展开对决，并能扫射地面部队或者进行轰炸，它们时刻都在移动。

部署 23.01

- 在宣布战斗编队步骤中，所有飞行器单位都必须被放入战略预备队（20.01）。

移动 23.02

- 飞行器单位只能进行入场移动（20.04）；它们不能进行任何其他类型的移动。
- 在对手的回合结束时，所有位于战场上的己方飞行器单位都必须被放入战略预备队。
- 每当一个单位进行任何类型的移动时，单位中的模型可以移动穿过飞行器模型。
- 每当一个单位进行一次跟进、重整或者进发移动时，除非那个单位可以飞行，不然在那次移动期间选择敌方单位和判断最近的敌方单位时，忽略飞行器单位。
- 仅与一个或更多飞行器处于交战状态的单位仍然可以进行常规或突进移动。

射击 23.03

- 俯射规则（22.05）对飞行器单位进行的攻击和受到的攻击无效。

冲锋和近战 23.04

- 飞行器单位不能宣布冲锋，并且只能对飞行单位进行近战攻击。
- 只有飞行单位可以将飞行器单位选择成为冲锋目标，并且只有飞行模型可以对飞行器单位进行近战攻击。







卷一



核心技能

本章节中列有在《战锤 40000》游戏中最常见的技能。这些技能出现在别处时，通常只会显示技能的名称。

技能 24.01

许多单位的数据表上都会拥有**核心技能**，它们的武器资料中也会列有**武器技能**。

武器技能会使用中括号和粗体的形式进行表示，例如**[爆炸]**。在很多时候，规则会使用武器拥有的特定技能来进行称呼和归类，例如**[爆炸]武器**指的是拥有**[爆炸]**技能的武器。

如果一个**武器技能**中包含了一个或多个关键词后缀，那么在使用那件武器进行攻击时，这个技能只有在目标拥有后缀中的一个或更多关键词时才会生效。

示例：**[致命一击：载具]**技能只有在攻击目标是**载具**单位时才会生效。**[连击 1：步兵/野兽]**技能只有在攻击目标是**步兵/野兽**单位时才会生效。

重复技能 24.02

多个相同的**核心技能**或**武器技能**的效果不会叠加，无论它们的数值或者包含的关键词。在这种情况下，控制玩家必须选择一个在触发时生效的规则。在重复的**武器技能**中，这个选择必须在单位每次进行攻击时的选择武器步骤中决定。

- 如果有多个名称相同的**核心技能**拥有不同的数值，它们依旧属于重复技能。不过，如果这个规则是“**斥候**”，那么您必须选择单位中每个模型不共有的最低数值（例如，如果一个单位中的每个模型都拥有“**斥候 6**”和“**斥候 8**”，那么您可以选择“**斥候 8**”，因为单位中每个模型都拥有这个技能，但是单位中包含了一个拥有“**斥候 6**”技能的模型和五个拥有“**斥候 8**”技能的模型，那么您必须选择“**斥候 6**”）。
- 如果有多个名称相同的**武器技能**拥有不同的数值（如**[连击 1]**），它们依旧属于重复技能（例如，控制玩家必须在**[连击 1]**和**[连击 2]**之间进行选择）。
- 如果有多个名称相同的**武器技能**拥有不同的关键词后缀，它们依旧属于重复技能（例如，控制玩家必须在**[针对载具 4+]**和**[针对步兵 2+]**之间进行选择）。



[针对] 24.03



一些武器对特定的敌人十分致命。

这类技能总是会以[针对-X Y+]的形式出现。每次使用[针对]武器进行攻击时，如果目标拥有“X”处的关键词，那么未修正结果为 Y+ 的**致伤掷骰**将造成**暴击致伤**。

示例：一次对**载具**单位进行的攻击使用了[针对载具 4+]武器，未修正结果为 4+ 的**致伤掷骰**会造成一次**暴击致伤**。在使用[针对**灵能者** 2+]武器对**灵能者**单位进行攻击时，未修正结果为 2+ 的**致伤掷骰**会造成**暴击致伤**。

[突击] 24.04



折叠枪托、短枪管或者轻型结构让一些武器能够在移动的同时进行稳定射击。

包含了一个或更多拥有[突击]武器的模型的单位可以进行**突击射击**（10.05）。

[爆炸] 24.05



一发高爆弹药能够瞬间解决多名敌人，但是在周边存在友军时使用这类武器并不明智。

每当您为了一件[爆炸]武器收集**攻击骰**时，在选择目标步骤中，目标单位每存在五个模型，便添加额外一枚**攻击骰**（向下取整）。

如果本技能以[爆炸 X]的形式表示，则每当您为这样的武器收集**攻击骰**时，在选择目标步骤中，目标单位每存在五个模型（向下取整），就额外添加 X 数量的额外**攻击骰**。

示例：如果一件 A 属性为 3 的[爆炸 2]武器对包含了 12 个模型的单位进行攻击，那么您将为那件武器收集额外四枚**攻击骰**（总共七枚）。

[劈砍] 24.06



只要拥有足够的力量和技巧，一名战士便能够使用利刃或尖爪横扫千军。

这类技能总是会以[劈砍 X]的形式出现。每当您为了一件[劈砍]武器收集**攻击骰**时，如果您为那件武器的所有攻击都只选择了一个目标，那么在选择目标步骤中，目标单位每存在五个模型（向下取整），就添加 X 数量的额外**攻击骰**。

示例：如果一件 A 属性为 3 的[劈砍 1]武器对包含了 16 个模型的单位进行攻击，那么您将为那件武器收集额外三枚**攻击骰**（总共六枚）。



核心技能

[近距离] 24.07



被设计用于近距离战斗的武器在近战格斗中也能被有效使用。

包含了一个或更多拥有[近距离]武器的模型的单位可以进行**近距离射击** (10.06)。

在使用其他**射击类型**时，您只能为单位中的每个模型（**凶兽/载具**模型除外）选择以下**一种**选项来进行攻击：

- 模型拥有的一件或多件[近距离]武器。
- 模型拥有的一件或多件其他类型的远程武器。

致命破灭 24.08



从爆炸的弹药架到腐蚀性的体液和死亡时的狂乱抽搐，一些目标就算被击毙也十分危险。

这类技能总是以**致命破灭 X**的形式出现。每当拥有这类技能的单位中的一个模型**被摧毁**时，在搭乘在其中的其他单位（若有）进行了**紧急脱离移动**后，掷一枚 D6。若结果为 6，那么那个模型将造成**致命破灭**：每个位于那个模型 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值，那么为每一个位于其 6" 内的单位分别进行掷骰）。

示例：一个搭载有仲裁者单位的脉冲战车被远程攻击**摧毁**。首先，先结算攻击单位的任何还没有被结算的攻击。随后，搭载的仲裁者单位进行一次**紧急脱离移动**。完成后，进行**致命破灭**的掷骰，如果结果为 6，那么结算技能的效果。最后，将脉冲战车移出战场。

深入打击 24.09



将部队部署到战场上的方式多种多样，这包括了秘密隧道、传送装置和其他复杂的移动手段。

每当一个单位进行一次**入场移动**时（20.04），如果单位中的每个模型都拥有这个技能，那么这个单位可以被部署在战场上位于敌方单位水平 8" 外的任意位置，这也包括对手的部署区内。

[毁灭伤害] 24.10



最为强大的武器能够轻松击穿装甲并击杀多个敌人。

每次使用一件[毁灭伤害]武器进行攻击时，如果攻击造成了**暴击致伤**，那么那次攻击流程结束，目标单位受到相当于那件武器 **D** 属性数量的**致命伤**。这些伤害将在武器攻击造成的普通伤害之后进行结算。

[毁灭伤害]武器每一次通过**暴击致伤**所造成的**致命伤**最多只能对一个模型造成伤害：那一次攻击造成的任何剩余的**致命伤**将被舍弃。

示例：一次使用[毁灭伤害]武器进行的攻击造成了一次**暴击致伤**，武器的 **D** 属性为 3，因此对仲裁者小队造成 3 处**致命伤**。前 2 处**致命伤**足够将 1 个仲裁者模型**摧毁**，因此剩余的一点**致命伤**被舍弃。

[额外攻击] 24.11



一些战士会骑着坐骑进入战场，撞击和践踏周边的敌人。另一些战士则装备有进行额外追击的格斗武器。

每当一个单位进行近战时，如果那个单位中包含了一个或多个拥有[额外攻击]武器的模型，那么除了任何其他武器以外，这些模型可以使用这类武器进行攻击。在选择武器步骤中（04.01），您必须为这些模型选择：

- 模型装备的所有[额外攻击]武器。
- 如果可能，那个模型装备的一件其他近战武器。

不觉疼痛 24.12



就算身负重伤，坚韧的战士拒绝倒下。

这类技能总是会以**不觉疼痛 X+**的形式出现。每当一个拥有本技能的模型失去一点耐伤时，掷一枚 D6：若结果为 X+，那么就不会失去那点耐伤。

先攻 24.13



拥有快速反应的战士能够在敌人做出反应前出击。

当一个单位中的所有模型都拥有本技能时，那个单位属于**先攻**单位。

参见近战阶段中的结算先攻步骤（12.04）。

火力平台 24.14



一些运输工具拥有专门的武器平台和射孔，让搭乘在其中的士兵能够宣泄火力。

这类技能总是会以**火力平台 X**的形式出现。在己方射击阶段中，每当拥有本技能的**运输工具被选择进行射击**时，如果有一个或更多单位搭乘在其中，那么结算以下流程：

1. 选择最多 X 个搭乘在这个**运输工具**中的模型(在本阶段中已经**被选择进行射击**的单位中的模型除外)。
2. 为每一个被选择的模型选择一件远程武器（[单发]武器除外）。
3. 直到这个**运输工具**结算完所有的攻击之前，除了自身拥有的武器外，它还拥有所有被选择的远程武器。
4. 直到回合结束前，搭乘在这个**运输工具**中的单位**不能进行射击**。

[危险] 24.15



拥有不稳定动力源的武器对使用者和身边的事物来说都十分危险。

每当一个单位**被选择进行射击**或者**被选择进行近战**时，在这个单位结算完所有的攻击后，您在选择武器步骤中每选择了一件[危险]武器，就进行一次**危险掷骰**（06.03）。



核心技能

[重型] 24.16



重型武器是战场上最为庞大的枪炮，但是需要进行稳定才能达到最高效率。

在己方射击阶段中，每次使用[重型]武器进行攻击时，如果攻击单位满足以下所有条件，那么命中掷骰的结果增加 1 点：

- 那个单位不处于交战状态。
- 那个单位不是在本回合中被部署至战场的。
- 在本回合中，那个单位中没有模型移动超过 3"。

悬停 24.17



一些飞行载具能够利用矢量推进器或者反重力科技悬浮于战场上空，能够更有效地狩猎敌人或者部署搭载的士兵。

每当该单位飞向空中时（21.03），最大距离不会减少 2"。

[无视掩体] 24.18



一些武器被设计用于将敌人赶出防御阵地。

每次使用[无视掩体]武器进行攻击时，目标不能针对那次攻击拥有掩体增益（13.08），包括让模型或单位获得掩护增益的规则（例如隐匿）。

[曲射] 24.19



曲射武器发射的弹药能够越过或绕过面前的障碍物——目标无处可藏

包含了一个或更多拥有[曲射]武器的模型的单位可以进行曲射（10.07）。

渗透者 24.20



许多军队都会提前部署侦察单位，在隐蔽的位置等待攻击时刻的到来。

在部署阶段中，如果单位中的每个模型都拥有这个技能，那么这个单位可以被部署在战场上位于对手部署区和所有敌方单位水平 8" 外的任意位置。

[骑枪] 24.21



在战士们开始全速突进的时候，骑枪武器的冲锋攻击极其致命。

每次使用[骑枪]武器进行攻击时，如果攻击模型所在单位在本回合中进行了一次冲锋移动，那么致伤掷骰的结果增加 1 点。

领袖 24.22



强大的英雄们会在前线作战。

参见联合单位（19）。

[致命一击] 24.23



致命的武器能够对任何敌人造成严重的伤害，无论坚韧程度。

每次使用[致命一击]武器进行攻击时，如果攻击造成暴击命中，那么您可以选择让那次攻击自动致伤目标。

设计师注解：选择自动致伤目标意味着那次攻击不需要对目标进行致伤掷骰。您可能会选择不这么做，因为自动致伤意味着攻击无法造成暴击致伤，因此不会触发像[毁灭伤害]这样的技能。

独行特工 24.24



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。

除非拥有本技能的单位是**联合**单位的一部分，否则这个单位对敌方模型**不可见**，除非敌方模型位于本单位的 12" 内。此外，拥有本技能的单位不能被选择成为**[曲射]**武器的目标，除非攻击模型位于这个单位的 12" 内。

如果本技能以**独行特工 X"**的形式出现，那么除非这个单位是**联合**单位的一部分，否则这个单位对敌方模型**不可见**，除非敌方模型位于那个单位的 **X"** 内，此外，拥有本技能的单位不能被选择成为 **[曲射]**武器的目标，除非攻击模型位于这个单位的 **X"** 内。

[热熔] 24.25



热熔武器的炽热射线在近距离会变得更加强烈。

这个技能总是会以 **[热熔 X]** 的形式出现。每当一个模型使用**[热熔]**武器进行攻击时，在选择目标步骤中，如果目标单位位于这件武器攻击范围的一半以内，那么直到攻击单位的攻击被结算完成前，那件武器的 **D** 属性增加 **X**。

示例：一个模型使用**[热熔 2]**武器对一个位于武器攻击范围一半以内的单位进行攻击，武器的 **D** 属性为 **D6**。在结算这次攻击时，那件武器的 **D** 属性为 **D6+2**。

[单发] 24.26



一些武器十分稀少、复杂或装填缓慢，在战斗中只能使用一次。

每一件拥有本技能的武器在战斗中只能被选择进行攻击一次。

如果一个**被摧毁**的模型被返还至单位中，其拥有的所有在战斗中已经被选择进行过攻击的**[单发]**武器不能再次被选择用于攻击。

如果一个全新的单位被添加至军队，那么那个单位中所有的**[单发]**武器可以在战斗中被选择进行攻击一次。

[手枪] 24.27



手枪可以被用于进行零距离射击。

[手枪]和**[近距离]**在所有规则中都被视为同一个规则。具体请参见**[近距离]**。

设计师注：**[手枪]**是一个预先存在的技能，它将随着这次《战锤 40000》版本的发展被**[近距离]**技能替代。这两个技能的功能相同，但是后者更适用于对这种类型的武器进行统称。



核心技能

[精准] 24.28

精准攻击可以从敌群之中找到重要的目标。

在结算使用[精准]武器进行的攻击时，在分配顺序步骤开始时（05.03），如果目标单位中包含一个或多个对攻击模型可见的角色模型，那么活跃玩家可以选择一个包含了这些可见角色模型的分配群组。若这么做，那么直到攻击被结算完成前，或者直到那个群组中的角色被摧毁前（以先满足的条件为准），那个角色群组是当前的分配群组。

[灵能] 24.29

一些武器能够利用灵能者的力量来强化攻击。

每次使用[灵能]武器进行攻击时，您可以忽略任意或所有对那次攻击的BS或WS属性的修正，以及任意或所有对命中掷骰的修正。使用[灵能]武器进行的攻击被称为灵能攻击（这对触发一些规则十分重要）。

[速射] 24.30

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。

这技能总是会以[速射 X]的形式出现。每当您为了一件[速射]武器收集攻击骰时，在选择目标步骤中，如果目标单位位于武器攻击范围的一半以内，那么收集 X 数量的额外攻击骰。

示例：如果使用一件 A 属性为 1 的 [速射 1] 武器对一个位于武器攻击范围一半以内的单位进行攻击，那么您将为那件武器收集额外一枚攻击骰（总共收集两枚）。

斥候 24.31

斥候和侦察兵是许多军队的先锋。它们回避敌人的侦测，在主力部队的前方移动。

本技能总是会以“斥候 X”的形式出现。在结算战前技能步骤中，如果单位中的每一个模型都拥有本技能，那么您可以选择以下一个效果：

- 如果单位位于战略预备队中，那么您可以将其部署在战场上完全位于己方部署区内的任意位置。
- 如果单位完全位于己方部署区内，那么可以进行一次斥候移动（见下方）。
- 如果那个单位搭乘在一个完全位于己方部署区内的专用运输工具中，并且搭乘在那个专用运输工具中的所有单位都拥有斥候技能，那么那个专用运输工具可以进行一次斥候移动。

斥候移动 24.32

最大距离：

斥候 X”中的 X”。

满足条件：当前是结算战前技能步骤，并且单位完全位于己方部署区内。

效果：单位根据移动规则（03）的描述进行移动。

移动后：单位必须位于所有敌方单位的水平 8”外。



隐匿 24.33



隐秘的战士能够回避敌人的侦测和枪弹。

如果一个单位中的所有模型都拥有本技能，那么每当那个单位受到一次远程攻击时，单位针对那次攻击拥有**掩体增益** (13.08)。

辅助 24.34



被派遣到前线部队当中的特战专家能够提升单位的战斗效率。

参见联合单位 (19)。

超重型机甲 24.35



巨大生物和战争机器如同天神下凡一般耸立于战场之上，它们能够跨过脚下的士兵并推翻面前的任何障碍。

每当拥有本技能的单位进行一次**常规**、**突进**或**后撤移动**时：

- 那个单位中的模型可以移动穿过其他模型（包括**凶兽/载具**模型，但不包括**巨型模型**），并且可以水平移动穿过**地形模型**上高度小于等于 4" 的部分。
- 在移动单位前，您可以选择让单位中的所有模型拥有**机动**关键词，持续至那次移动结束。若这么做，那么在那次移动结束时，掷一枚 D6：若结果为 1，那个单位处于**战斗震慑**状态。

*设计师注：在移动期间获得**机动**关键词能够让单位中的模型水平移动穿过**密集地形模型** (13.06)。*

[连击] 24.36



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。

这类技能总是会以**[连击 X]**的形式进行表示。每次使用**[连击]**武器进行的攻击造成**暴击命中**时，那次攻击将造成 X 数量的额外命中。

*示例：一次使用**[连击 2]**武器进行的攻击造成了一次**暴击命中**。因此那次攻击将对目标造成总共三次命中（一次来自**暴击命中**，另外两次来自**[连击 2]**技能）。*

[洪流] 24.37



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。

每次使用**[洪流]**武器进行攻击时，攻击自动命中目标。

[双联] 24.38



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。

每次使用**[双联]**武器进行攻击时，您可以重掷**致伤掷骰**。

电子支持

《战锤 40000》应用程序中包含了对规则定义的进一步解释、罕见规则之间的互动方式以及常见问题解答。

这些电子资源能够帮助澄清任何不确定性并保持游戏的顺畅性。因此，它们会根据玩家的反馈进行定期的检查与更新。以下几页中包含了这些支持资源中的一部分内容。

起始兵力 与半数兵力

在第一战斗轮次开始时，一个单位中包含的模型数量是这个单位的**起始兵力**。一个**联合单位**的**起始兵力**是在第一战斗轮次开始时那个单位中所有模型数量的总和。

一些规则会提及单位**低于起始兵力**，或者处于（或低于）**半数兵力**。这个规则的定义会根据一个单位的**起始兵力**而存在差异，具体如下：

一些单位不能处于半数兵力

如果一个模型的 *W* 属性或者一个单位的**起始兵力**不是一个能被减半成整数的偶数，那么这个模型或单位**不能处于半数兵力**（但可以**低于半数兵力**）。

单位兵力

	起始兵力为 1	起始兵力大于等于 2
低于起始兵力	模型剩余的耐伤数量 <u>小于</u> 其 <i>W</i> 属性。	单位中剩余模型的数量 <u>小于</u> 其起始兵力。
处于半数兵力	模型剩余的耐伤是其 <i>W</i> 属性的 <u>一半</u> 。	单位中剩余模型的数量是其起始兵力的 <u>一半</u> 。
低于半数兵力	模型剩余的耐伤数量 <u>低于</u> 其 <i>W</i> 属性的一半。	单位中剩余模型的数量 <u>低于</u> 其 <i>W</i> 属性的一半。

示例：一个连长（1 个模型）与一个仲裁者单位（5 个模型）组成了一个联合单位。这个**联合单位**的**起始兵力**为 6。如果有三个仲裁者**被摧毁**，那么这个单位会**处于半数兵力**。如果四个仲裁者**被摧毁**，那么这个单位会**低于半数兵力**。如果所有仲裁者都被**摧毁**，那么剩下的连长会**低于半数兵力**，尽管自身剩余全部的耐伤。

将新单位添加至军队

一些规则会在战斗中将一个全新的单位添加至您的军队中。那个单位的**起始兵力**会在其被添加至您的军队时进行决定，但除此之外，判断兵力状态的方式与其他单位相同。

被摧毁

在一场战斗中，模型会受到伤害，失去耐伤并被**摧毁**。在一个单位中的所有模型都被**摧毁**后，那个单位被**摧毁**。

在一个模型被**摧毁**时，先结算任何其在被**摧毁**时会触发的规则，随后将其移出战场。如果任何规则生效，并且模型因为一次攻击被**摧毁**，那么除非有其他明确规定，只有在攻击单位的所有攻击都被结算完成后，这些规则才能被结算并将模型移除。除非有其他明确规定，被**摧毁**的模型和单位不能使用技能，也不能被选择成为规则的目标。

不同的移动属性

在进行一次**常规**或者**突进移动**时，如果移动单位中存在不同的模型并且拥有不同的 M 属性，那么那次移动的**最大距离**会根据模型存在差异。例如，如果一个进行**常规移动**的单位中存在 M 属性为 6" 的模型和一个 M 属性为 9" 的模型，那么在这次移动中，这单独一个模型的最大距离是 9"，而其他模型的最大距离是 6"。在那个单位进行那次移动时，必须满足其他所有的规则限制。

可以进行近战，但无法近战

在近战阶段中，在流程轮到一名玩家选择单位进行近战时，如果那个玩家的所有可以**进行近战**的单位都位于敌方单位的 5" 外，那么那名玩家可以选择跳过并让流程回到让对手选择单位进行近战。如果双方玩家连续进行跳过，或者在一名玩家跳过后，对手没有剩余任何可以**进行近战**的单位，那么近战流程结束。

设计师注：有时，一个单位的目标可能会在进行近战之前就被**摧毁**，并且那个单位的周边没有能够通过**跟进移动**来进入**交战状态**的其他目标。在这种情况下，一名玩家可以选择跳过并等待，看看在阶段中是否会有其他敌方单位因为一次**跟进移动**而变得靠近，让那个单位有机会发起进攻。

单位中的混合关键词

一些单位可能会包含拥有不同关键词的模型，这可能是因为它们**是联合单位**，或者因为它们的数据表上列有的不同的关键词以及/或者因为模型拥有的武器装备。在这样的情况下，这类单位拥有其中模型的所有关键词，但是单位中的模型不会获得自身没有的关键词以及单位中其他模型的关键词。请记住，攻击的对象是单位，并非模型。

另请参见

起始兵力与半数兵力

- ▶ [回复失去的耐伤](#)
- ▶ [被复活](#)

扫描二维码了解

《战锤 40000》应用程序。



不位于地形区域的目标

如果一个目标的位置点不位于一个地形区域所在的位置，那么您必须使用一个直径40mm的扁平圆形标识来定义这个目标的位置，这个标识的中心应该与那一点重合——这个标识被称为**目标标识**。模型可以移动穿过目标标识，并且可以在一个目标标识的上方结束移动。

在一个模型位于**目标标识**的水平3'，垂直5'内时，那个模型位于这个**目标标识**的范围内。在测量物体与**目标标识**之间的距离时，使用最近的部分进行测量。

被复活

当一个规则将一个单位中的模型复活、复生或者返还时，将指定数量的**被摧毁**模型添加至单位中。一个单位不能通过这种方式超过自身的**起始兵力**。被添加的模型拥有所有其在战斗开始时拥有的武器装备和**强化**，并且除非有其他明确规定，它们被返还至单位时剩余所有耐伤。

在一个模型被返还至位于战场上的单位时，必须按照以下要求进行部署：

- 那个模型必须与在阶段开始时已经位于战场上的单位中的模型保持**连续性**（也就是在使用规则时就已经位于战场上的模型）。
- 模型可以在部署后与一个或多个敌方单位处于**交战状态**，前提是这些敌方单位已经与这些模型被返还至的单位处于**交战状态**。

如果一个**联合**单位中的**领袖**或**辅助**模型被摧毁并在之后被复活，那么它依旧属于那个**联合**单位并且如果可能，必须被返还至那个单位中。

常见问题解答

问：一个没有远程武器的单位是否可以在其控制玩家的射击阶段中进行射击？

答：是的，尽管那个单位无法进行远程攻击，它依旧可以进行射击，这样会影响到他们是否满足其他规则的条件，例如开始一次行动。

问：在单位使用近距离射击时，单位中的凶兽/载具模型是否可以对与其处于交战状态的单位使用**[爆炸]**武器？

答：不能。

问：在己方单位对与其处于交战状态的凶兽/载具单位进行射击时，己方单位中的模型是否可以对那个单位使用**[爆炸]**武器？

答：不能。

问：如果一个单位能够进行猛攻近战但不可以进行近战，那么它是否依旧可以进行那次猛攻近战？

答：不能。有时一些单位可能在近战步骤开始之后处于**交战状态**，但在那个步骤当中又变成**不处于交战状态**。如果发生了这样的情况，那么这个单位就不能进行**近战**，因此也不能进行**猛攻近战**。

问：一个单位是否可以在进行了斥候移动后搭乘运输工具？

答：不能。斥候移动是在结算战前步骤中进行结算的，这个步骤在宣布战斗编队步骤之后，战斗开始步骤之前。

