

# 第九纪元 中古战争



## 参考手册

第三版-正式版 1

2025年4月2日

# 介绍

要获取所有的规则、反馈和建议，请访问我们的网站 <https://www.the-ninth-age.com>。

本书中的规则称为 T9A 核心规则，在所有的 T9A 游戏中使用。

版权共享许可：[Http://the-ninth-age.com/license.html](http://the-ninth-age.com/license.html)

## 1. 规则格式

为了保证规则清晰，使用下列文字格式：

**设计者注：**灰底色文字是设计者的提示。这里是设计者用来说明规则设计的初衷，丰富游戏玩法或加快游戏速度的提醒。

- 大写字母（中文无视）是关键字，例如“近战轮”，除非是普通词组比如“模型”或“单位”。
- **黑体**或下划线文字用来突出特定词组。也在种族规则中用来强调模型规则。
- *斜体字*用来提示、举例、说明以及其他非规则部分。
- 灰色文字用于图表标题、物品限制、重复内容和属性，这是一种特殊类型的关键字。
- 超链接可在电子版文件中找到，页脚的超链接可以快速定位到特定章节。
- **粉色字体**是附录 IV-参考手册独有。本附录涵盖了大多数游戏中很少遇到的特殊情况。附录是在核心规则手册的基础上，增加了一些额外的章节来解释这些特殊情况。

## 2. 规则文件

本文件是附录 IV 参考手册，包含核心规则的所有内容，附录 I 模型规则，附录 II 奥法宝典。另外，还包含了一些用于解释战场复杂情况的内容。

### 附录

附录是核心规则的组成部分，大部分游戏都需要使用。共有四份附录：

- **附录 I** 模型规则 - 某些模型特有的独特规则。
- **附录 II** 奥法宝典 - 宝典中包含了十个不同魔法派系的法术，以及通用魔法物品。
- **附录 III** 赛季包-包括部署类型、地图和次要目标，本附录适用于更高对战级别的游戏。
- **附录 IV 参考手册** - 手册中详细描述了战场上遇到的各种复杂状况。
  - 对于新玩家和更想游玩特定场景的玩家，我们建议从核心规则开始，仅当遇到核心规则没覆盖的内容时再查询参考手册。
  - 我们建议那些喜欢提前了解复杂情况并完全掌握所有规则细节的玩家直接阅读本文档。

### 种族规则

不同势力的规则可以在种族规则中找到。包含军队组成规则、单位和模型规则、特性等。

### 扩展规则

扩展规则是游戏的额外内容，需要和对手提前确认是否能使用。

# 游戏流程

游戏分为三个主要部分，按顺序执行。

- 1. 战斗准备。**游戏前需要进行些准备工作。玩家需要准备好部队，布置战场，选择胜利条件和在战场上部署军队。
- 2. 游戏回合。**这是回合制游戏，标准游戏包含六个游戏回合。每个游戏回合进一步分为两个玩家回合，每个玩家控制他们的军队，完成以下顺序的一系列阶段：
  - a. 冲锋阶段
  - b. 移动阶段
  - c. 魔法阶段
  - d. 射击阶段
  - e. 重整阶段
  - f. 近战阶段
- 3. 游戏结束。**当双方玩家都完成了六个玩家回合，则需要计算胜利点数、检查谁获得了主要目标和次要目标，来确定谁赢得了游戏。

## 主动&被动玩家

主动玩家是当前正在进行玩家回合的，另一方则是被动玩家。

## 友方 & 敌方

术语“友方”及“敌方”被用于区分属于同一玩家的单位（友方单位）以及对手控制的单位（敌方单位）。

## 你的第一场游戏

是第一次游戏？让我们开始吧。首先，准备战场：挑选一个大一点的平面，用来放地形和模型-几本书可以当做山地，一个杯子可以当做巨石，一个鼠标垫当湖泊等等。然后挑战你的朋友，双方各自指挥自己的模型军队。

为了在不投入过多时间和资源的情况下进行游戏试玩，我们在 T9A 网站上提供可下载的纸板模型（本书开头提供的地址）。

如果还不确定选择哪个种族，可以在介绍章节找到对 16 个主要种族的简要描述。

# 战斗准备。

当准备游玩 T9A 游戏时，玩家按照“战斗准备”的一系列步骤进行操作。

## 1 战前计划（通常在玩家到达桌边前）

**1.1 确定军队规模**，决定游戏的对战分数。双方玩家可以协商确定，或是遵照战役和联赛规则等要求。

**1.2 组建军队**每名玩家根据某一个种族规则创建军表。

## 2 初始准备（有些事情需要在开战前完成，通常由联赛组织方或双方玩家准备）

**2.1 向对手分享军表**，展示你在游戏中要使用的单位和选项。

**2.2 设置地形和场景来布置战场**，这是战斗发生的地方。

**2.3 选择胜利条件**。选择主要和次要目标，这确定了战斗的目标。

**2.4 选择部署类型**，这确定了游戏开始时军队放置在战场哪个位置。

## 3 战斗设置（这些动作需要双方玩家在游戏桌上共同完成）

**3.1 拼骰决定进攻方和防御方**。玩家拼骰确定谁来决定哪位玩家是防御方，另一玩家则是进攻方。

**3.2 防御方决定部署区**，这是每名玩家的军队开始游戏的区域。

**3.3 赛前选择**。部署前决定的选择在此时进行。常见选择包括选择次要任务和替换法术。

**3.4 部署单位**。玩家在所选的部署区内放置单位，从进攻方开始。

**3.5 移动先锋单位**。全部具有先锋规则的单位进行战前移动。

**3.6 掷骰确定第一个回合**。战斗开始！

## 1. 赛前规划。

### 1.1. 军队规模

组建军队前，玩家需要共同确定战斗的规模，称为“军队规模”。所有单位分数之和不能超过军队规模，且不能低于军队规模 50 分。

军队构成的限制取决于军队规模。

### 分数

分数，通常简写成“pts”，用来衡量单位强度或升级的。我们使用分数来确保两支军队总分相近（即军队规模），公平游戏。

所有单位都有对应的分数，总值为起始分、额外模型和额外选项求和。

### 1.2. 组建军队

作为玩家，你需要在战场上指挥军队，但首先你需要挑选一个派系种族。每个种族规则都包含了该派系可选用的单位，特性和特殊规则。

要组建你的军队，你需要创建“军表”，包含选择单位、法术和各种选项，并记录他们的分数。每个单位、武器、升级和魔法物品都有特定的分数，用来平衡游戏和确保双方玩家公平竞技。

#### 1.2.1. 种族规则

使用不同派系进行游戏的规则都在各种族规则和扩展种族规则中详细列明（注意使用扩展规则需要征得对手或赛事组织方同意）。

#### 1.2.2. 单位条目

种族规则中的每个单位条目都属于不同“军队分类”，单位条目都列明了每个分类特殊的图标，每个军队分类都有其分数限制，决定了玩家可以在相应分类中可用的分数。这允许玩家创建具有战略性且兼顾平衡性的军队。



## 人物

此分类允许玩家至多花费军表 40% 左右的分数用于选择人物。所有属于此军队分类的条目都遵守人物和可附属模型规则。

**设计者注：**在军队中，人物是领导者和杰出个体，他们掌握着各种技能，如蛮力、战术敏锐度、施法能力或工程知识。他们在影响战斗结果方面发挥着至关重要的作用，其中一人可以担任军队的将军，负责领导和激励你的部队。



## 核心

此军队分类必须花费至少一定的分数，通常是军队规模的 25%。

**设计者注：**核心单位代表该派系中最容易征召的战士，作为人物指挥下的必要基本部队。他们总是以某种组合形式出现在你的军队中。



## 特殊

此军队分类没有分数上限或下限。你可以在此军队分类随意花费分数，只要符合军队构成的基本要求。

**设计者注：**“特殊军队”分类代表一些较为罕见且独特的部队，这些部队存在于你派系的部分军队中。虽然他们可能占用你军队相当大的比例，但每个单位的可用性仍然有限。他们通常能够承担各种职责并左右战局。



## 军队特有

此军队分类都有可花费的分数上限；各个种族规则决定了各自的限制。

### 1.2.3. 单位属于多个分类

有些单位属于多个种族分类，在单位条目旁会有多个图标表示。这种情况下，需要将该单位的分值计入多个所属分类限制内，但在军队分值时只计算一次。

### 1.2.4. 单位增加新的分类

单位选择某些选项后，可能会在原有分类上额外计入其他的分类。例如，一个单位装备射击武器后可能使该单位也要计入“远程支援”分类。一般会在单位原有分类图标后增加一个额外分类图标，并有文字说明计入额外分类说明。

### 1.2.5. 分值分配至不同分类

某些特殊情况，单位的分值会被分到不同分类中，部分特定选项计入与单位本身不同的分类中。这通过一个拼接的图标表示，图标的两个部分表明计入的两个分类。

例如，250 分的精灵英雄计入人物分类，决定骑乘一头 500 分的龙，龙有标明需要额外计入怪兽和巨兽分类。此时，玩家必须将组合分值 (250+500=750 分) 计入人物分数，龙 (500 分) 分值计入怪兽和巨兽。当然，只有 750 分需要计入总的军表分数内。

### 1.2.6. 单位和物品限制

军队中的部分单位和选项具有可选数量的限制。

- **分数上限：**除非特殊说明，否则每一个单位都不能超过 600 分。单位条目中可能有不同的分数上限要求，则遵守相应的限制条件。例如，单位“（至多 800 分）”列在单位规模旁边，则此单位的分数上限是 800 分。
- **至多 X 物品每军队：**有些物项每军队可选范围是“0 到 X”。例如，可能是 0-2 单位，0-2 模型，或 0-2 坐骑每军队。这说明你的军队可以选择至多 X 个物品。
- **0-X 物品组合每军队：**部分物项的组合有限制。这种情况将在种族规则的军队结构中说明。
- **0-X 物品每单位：**有些物品每单位可选范围是“0 到 X”。这说明你的单位可以选择至多 X 个该物项。
- **普通：**这些物项限制为军队每 500 分可选一次，向上取整。例如，4000 分军队，每个普通物项至多可选 8 次。除非特别说明，所有核心单位都是普通。
- **常见：**这些物项限制为军队每 1000 分可选一次，向上取整。例如，4000 分军队，每个常见物项至多可选 4 次。除非特别说明，所有核心之外的单位都是普通。
- **罕见：**这些物项限制为军队每 1500 分可选一次，向上取整。例如，4000 分军队，每个罕见物项至多可选 3 次。
- **稀有：**这些物项限制为军队每 2500 分可选一次，向上取整。例如，4000 分军队，每个稀有物项至多可选 2 次。
- **非凡：**这些物项限制为军队每 5000 分可选一次，向上取整。例如，4000 分军队，每个稀有物项至多可选 1 次。

- **传奇**：这些物项每个军队仅能选择一次。

### 1.2.7. 选择法术

可以施放任意类型法术的模型称为“施法者”。可以施放已学法术的施法者称为“法师”。如果施法者可以从法术中进行选择，则所选法术必须写在军表上。施法者掌握不同数量的法术，并在单位条目中的描述进行挑选，法师除外。他们都遵守下列挑选已学法术的规则。

每个下列法师类型必须选择一个魔法派系，并从中选择法术。法师单位栏下方列明了可选派系。所选的魔法派系要写在军表上。

法师掌握不同数量的法术，且可以选择不同的类型。

- **魔法学徒**：从学徒法术（#1）中选择 **1 个法术**。
- **魔法专家**：从学徒法术和专家法术（#1 - #4）中选择 **3 个法术**。
- **魔法大师**：从学徒法术、专家法术和大师法术（#1 - #6）中选择 **5 个法术**。

如果是下列类型，法师不选择魔法派系

- **秘会法师（X）**：从每个秘会法师单位栏下方所列法术中选择 **X 个法术**。
- **万变之法：X 学徒法术**。从其可选的派系中选择。

在赛前选择时，施法者可以替换法术。更多细节见 3.2 赛前选择部分。

## 2. 初始准备

### 2.1. 分享军表

确定游戏规模后，下一步需要双方玩家分享军表以及接下来游戏的所有相关信息。

**设计者注：**赛前分享军表，能让双方玩家提前查找游戏中使用单位的规则，了解他们的具体作用并制定相关战术，避免意外的不愉快发生，以及减少游戏过程中查找种族规则的时间。

### 2.2. 布置战场

游戏在不同尺寸的战场上进行，我们建议使用下列对应的战场尺寸。这为你操作部队提供了充足且平衡的空间，避免大家距离太远而无法接战。

- **战场规模**：游戏在长方形战场进行，有两个主要尺寸：
  - **短桌边**，两方军队沿着此边互相朝向。无论军队规模多少，我们都建议 48”。
  - **长桌边**：在大部分部署类型中，每支军队沿着长桌边横向部署。军队规模越大，则桌边就越长，才能匹配所有单位。见下方建议桌面尺寸。
- **放置地形**：战场上的地形是增加游戏深度和策略的必要元素。从简单的标记到宏伟的地标，可以有各种样式。玩家可以灵活决定地形尺寸、类型和数量，并随意放置。附录 III 中收录了部分预制地图。赛季规则。

长桌边：	短桌边：	推荐军队规模	
48”	48”	0 - 3499 分	战团
60”	48”	3500 - 3999 分	战团
72”	48”	4000 - 4999 分	野战军
90”	48”	5000 - 4999 分	野战军
120”	48”	7000 - 4999 分	军团

**设计者注：**为了节约写军表的时间和空间，我们建议模型的法师等级后面写清派系名。

## • 2.3 选择胜利条件

游戏的胜利条件分为三个部分（见“取得游戏胜利”章节了解他们的相对重要关系）：

1. 胜利点数，即对手军队被摧毁作为伤亡移除了多少分。
2. 一个主要任务，双方玩家来争夺。
3. 如果使用次要目标，则每名玩家一个任务：见附录 III：赛季规则中的次要目标。如果这是你的首次游戏，我们建议不要选用次要目标。

如果没有其他规则（如联赛规则、战役规则、附录 III：赛季规则等）要求具体使用哪个，则玩家使用主要规则的赏金夺宝（见下）。

### 得分单位

任何包含普通模型且满足下列条件的单位视为“得分单位”：

- 具有旗手。
- 不具有轻型部队。
- 不是游戏中召唤出的单位。
- 不是在游戏回合 6 抵达战场（如通过伏击）。

### 普通模型单位

任何包含普通模型的单位视为“普通模型单位”。

### 近战中被摧毁

以下几种情景，都视为单位“近战中被摧毁”：

- 单位在接战中失去最后的生命值（包括因战果结算而失去生命值，例如超自然和不稳定）。
- 单位战败崩溃，而且被追击单位抓住。
- 单位战败崩溃，而且在逃跑移动时作为伤亡移除（例如因为危险地形测试、逃跑而离开桌面等）。

此时，考虑初始单位，即写在军表上的单位。也就是说单位内的普通模型部分可能被近战摧毁，但可附属模型仍存活，反之亦然。

### 主要目标 - 赏金夺宝

当敌方得分单位在近战中被摧毁，对手玩家将一个战利品标记放置在他刚刚与被摧毁单位接战的一个得分单位（如果有）之上。

如果下列情况中的任意一项发生，则单位失去所有的战利品标记：

- 普通模型（见定义和术语章节中的模型和单位部分）失去所有生命值。

- 变为动摇（注意单位进行逃跑移动自动变为动摇）。

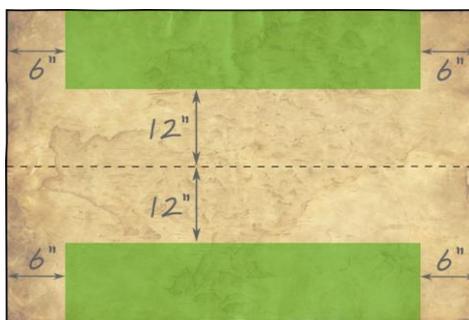
在游戏结束时，哪位玩家所有单位的战利品标记总数更多，则赢得主要目标。

## 2.3. 选择部署类型

如果没有其他规则（如联赛规则、战役规则、附录 III：赛季规则等）要求具体使用哪种部署类型，则玩家可以选择使用标准部署类型 两军对垒。

### 两军对垒

中线是与长桌边平行，穿过战场中心的一条直线。部署区在中线 12”外，朝向你的长桌边，且距离短桌边 6”。



### 3. 战斗设置

	进攻方	防御方
部署区		选择
战前选择		开始（所有选择）
部署阶段	第 1 个单位， 第 3 个单位 .....	第 2 个单位， 第 4 个单位 .....
防御方优势	-	给一个单位先锋（3”）
先锋	第 2 个单位， 第 4 个单位 .....	防御方的优势选择， 第 3 个单位 .....

#### 3.1. 掷骰决定进攻方或防御方

决定好主要和次要目标后，双方玩家各投 d6（一个六面骰，见定义和术语章节的骰子定义），结果相同，则重投直至一方玩家胜出。掷骰结果更高的玩家决定谁是防御方，另一面玩家则是进攻方。

#### 3.2. 选择部署区

防御方选择部署区。

#### 3.3. 战前选择

选择部署区后，防御方执行所有的“战前选择”行动。

然后进攻方执行战前选择。

#### 替换法术

最常见的战前选择是施法者替换法术，使用下列规则：

1. **替换种族法术：**每个法师可以将其任意法术替换为种族规则中的种族法术。
2. **通用替换：**军表中的一个施法者模型可将一个已选法术，替换为他可选的另一个法术。魔法派系不能改变（如果模型不选择一个派系，无视此句）。

#### 3.4. 部署单位

从进攻方开始，玩家在他们各自的部署区内轮流部署单位，遵守单位空间规则（单位空间详见定义和术语章节）。在每个部署回合，一名玩家可以部署任意数量的单位，但必须至少布置一个单位。

任意可附属模型在游戏开始时想要加入单位的，则必须与该单位同时部署。

当一名玩家除了可以不执行正常部署回合的单位（如全部具有**伏击**的单位）之外，全部军队部署完成，该玩家立刻选择谁先开始第一个玩家回合。

**设计者注：**先完成部署则在决定先手掷骰时取得优势。需要取舍的是获得先手优势，还是针对对方的单位部署安排战术。

#### 未部署单位的规则和能力。

被部署前，单位不能执行任何行动，且所有与部署不相关的魔法物品。规则和能力都不生效，除非特别说明。

#### 未部署单位

部分特殊情况下，单位因各种原因无法在部署阶段部署（例如玩家部署区空间不够了），则单位**视为被摧毁**，作为伤亡移除，除非特别说明。

#### 3.5. 防御方优势

防御方必须选择一个已部署的单位，他获得先锋（3”），该单位不能包含任何人物。记住已经具有先锋的单位也可以再次选择，但效果不能叠加。

#### 3.6. 移动先锋单位。

现在全部具有先锋规则的单位可以执行他们的战前移动。从防御方选择获得防御方优势的单位开始，双方玩家轮流移动一个单位，直至所有想要移动且能够移动的单位完成先锋移动。

记住根据**先锋规则**，模型不能移动超过 12”，或进入敌方单位 6”内。见附录 1：模型规则细节。

## 冲锋阶段

在冲锋阶段，主动玩家可以通过宣布冲锋，将部队中的单位与敌人接入近战。这是接入近战最主要的一种方法。

冲锋阶段分为以下几个步骤：

1. 冲锋阶段开始（同时也是一个玩家回合的开始）
2. 宣布冲锋
  - a. 主动玩家选择一个自己的单位，对一个敌方单位宣布冲锋。
  - b. 被动玩家宣布被冲锋单位的冲锋反应。
  - c. 重复步骤 a-b，每个冲锋一一结算，直到所有可以冲锋并且你希望冲锋的单位都宣布完成。
3. 冲锋移动
  - a. 主动玩家选择一个已经宣布过冲锋的单位，掷其冲锋距离骰。如果多个单位冲锋同一目标，则为所有参与冲锋的单位投掷冲锋距离。
  - b. 对于刚刚掷冲锋距离骰的单位，执行冲锋移动或失败的冲锋移动。
  - c. 重复步骤 3，直到所有宣布过冲锋的单位都完成结算
4. 冲锋阶段结束

### 1. 宣布冲锋

选择一个你的当前阶段未宣布冲锋、未接战或未动摇的单位以宣布冲锋。若满足以下条件，则可以宣布对一个敌方单位冲锋：

- 敌方单位必须在冲锋单位前排一个模型的视线\*内，且
- 对该敌方单位必须有完成冲锋的可能，即敌方单位必须位于冲锋单位的最大期望冲锋距离内，且必须存在足够的空间以保证冲锋单位移动并与被冲锋单位底盘接触\*。详见冲锋移动。

\*视线及底盘接触详见定义及术语章节。

在宣布冲锋时，仅考虑影响冲锋单位冲锋距离的效果。在确定冲锋单位是否有足够的空间时，要考虑

到已经宣布的冲锋，包括冲锋单位的对齐移动。不要考虑逃跑冲锋反应，或者对单位潜在可能造成的伤亡。

一旦冲锋被宣布，该单位将被视为正在冲锋，直到发生以下情况之一：

- 在冲锋移动后完成了第一轮近战。
- 执行了失败的冲锋移动。
- 不在接战中。

### 1.1. 冲锋反应

当一个单位被宣布为冲锋目标时，它必须立即执行冲锋反应。宣布哪种冲锋反应，并立即结算其效果。以下是两种主要冲锋反应可供选择：

- **坚守!**：这是默认的冲锋反应。选择“坚守!”冲锋反应意味着单位原地不动并且没有其他的动作执行。
- **逃跑!**：仅当单位未在接战中才能选择此反应，且每个阶段只能选择一次。单位旋转并直接背对冲锋单位。执行一次逃跑移动（详见心理章节）
  - 如果单位接触到了一个在当前阶段对其宣布了冲锋的单位，则逃跑单位立刻作为伤亡移除。
  - 记住由于冲锋反应逃跑!引发的逃跑移动，移动穿过友方单位时不会导致友方单位执行恐慌测试。（除非是被由于具有惊吓的模型冲锋，并未通过恐慌测试导致的逃跑移动）

### 1.2. 改变冲锋目标

如果被冲锋单位选择逃跑!作为冲锋反应，在其逃跑移动结束后，对其宣布冲锋的单位可以尝试改变冲锋目标。每个对逃跑单位宣布冲锋的单位，可进行一次命令测试称为“更改目标测试”（详见心理章节）。如果测试通过，此单位可以立即对另一个单位宣布冲锋（遵守宣布冲锋的所有限制）。每个单位在同一阶段仅可以尝试一次改变冲锋目标。

## 2. 冲锋移动

所有冲锋及冲锋反应已经宣布并结算完毕后，冲锋单位现在可以尝试进行移动进入近战。每个在此阶段宣布冲锋的单位，现在进行冲锋距离掷骰，若距离足够，则执行冲锋移动。对每个单位轮流执行掷骰及移动。

### 2.1. 冲锋距离

掷 D6+4，并加上单位的冲锋速度。（详见定义及术语章节关于属性栏内容）

- 如果冲锋距离等于或大于冲锋单位与其预期目标之间的距离（以英寸为单位），且有足够的空间来完成冲锋移动，包括对齐移动，则冲锋成功，冲锋单位执行冲锋移动。
- 否则，冲锋失败，冲锋单位执行一次失败的冲锋移动。

### 2.2. 冲锋移动

冲锋移动分为两个部分，首先是一次蛇形前进与目标单位接触，然后执行对齐移动。

首先确定冲锋单位的正面中心位于目标单位的那个角度（见下图）。与该角度对应的面是“目标面向”详见定义及术语章节角度和面向的定义。

冲锋移动以一次无距离限制的蛇形前进移动结算（详见移动阶段）。在此次移动中，冲锋单位必须与目标移动至底盘接触-----冲锋单位的正面朝向目标面向。

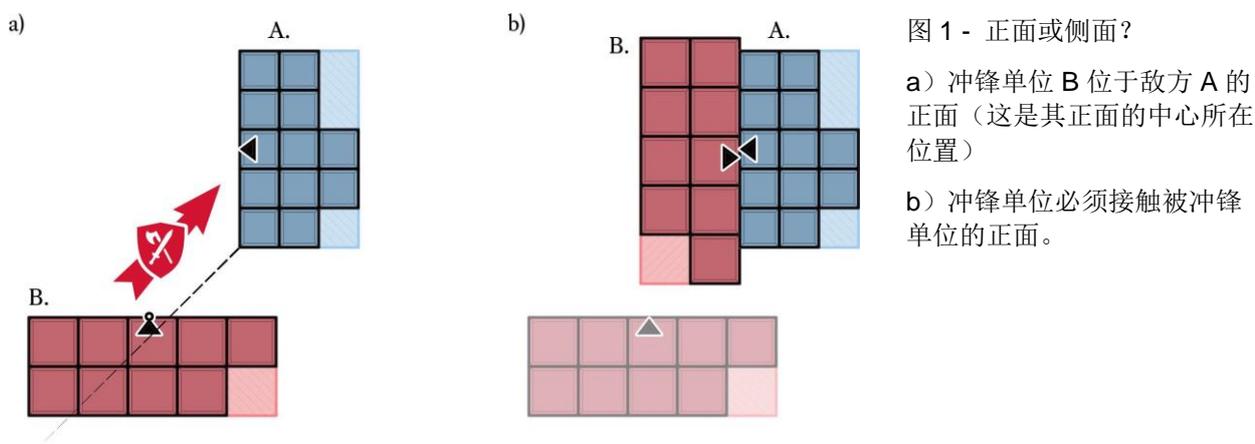
冲锋移动允许移动结束时进入不可通过地下或其他单位 1”内，但不能与冲锋目标之外的敌方单位单位底盘接触。

一旦冲锋单位接触目标面向，则执行对齐移动。将冲锋单位拿起，然后放回桌面与目标单位对齐，并保持与被冲锋单位最初的接触点仍旧接触，最大化双方模型接触数。详见附录 IV: 参考手册对于复杂战场情况的对齐移动示例

设计师注：一些玩家在宣布冲锋时希望了解冲锋成功的概率。下方提供了一些常见冲锋距离的概率统计。

Needed score to	5"	6"	7"	8"	9"	10"
D6+4	100%	83%	67%	50%	33%	17%
取大* D6+4	100%	97%	89%	75%	56%	31%

\*取大掷骰在定义及术语章节解释。



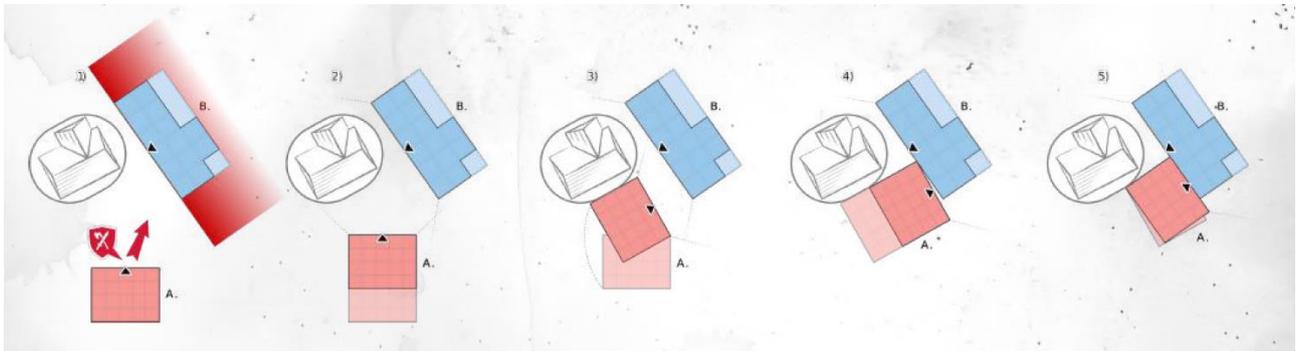
以下是执行对齐移动须遵守的规则。冲锋移动时，冲锋单位必须尽可能的满足以下条件，优先级降序排列：

1. 对齐移动前目标单位的最初接触点\*，在对齐移动后，必须仍旧保持接触\*。注意，对齐移动后保持原有接触点\*的冲锋模型无需与对齐前一致。
  - 若没有一个初始接触点，例如因为初始接触是一条线，则由冲锋单位的控制玩家从多个接触点中选择一个。此选择必须尽可能的遵从下列条件。
2. 放置冲锋单位的正面完美地与目标面向紧贴对齐。

• 如果无法实现，则使用未对齐的冲锋（见下）

3. 目标单位中接触\*的模型数量最大化。包括越过空隙攻击。
4. 冲锋单位内的接触模型数量必须最大化接触，包括越过空隙攻击。\*此处“接触”是指“单位边界之间的底盘接触”，包括越过空隙攻击

如果不可避免要违反上述一个或多个条件，需优先满足较高优先级的条件，即使这意味着总体上需要违反更多的条件。如果可能的话，冲锋单位必须执行冲锋移动，以便初始接触点的模型尽可能满足上述条件。只要上述条件在最大程度上得到满足，冲锋方就可以自由选择如何执行对齐移动。



图例2 冲锋移动示例，从左到右

1. 宣布冲锋：单位 A 宣布冲锋单位 B
2. 初始移动：单位 A 径直向前移动
3. 转向：此单位以右上角为轴向前转向。
4. 向前移动：单位继续向前移动，直到其与单位 B 接触。
5. 对齐：抓起单位 A，然后放回，使其与单位 B 接触并完全对齐。

## 2.3. 未对齐的冲锋

如果冲锋单位不能执行对齐移动来满足于敌方完全对齐且初始接触点保持接触（对齐移动条件 1 和 2），则改用下列规则。

未对齐冲锋的冲锋移动和对齐移动必须如下执行，与目标单位的初始接触点，必须在**初始**对齐移动后仍然保持接触，且在**两次**对齐移动结束时，正面不能越过与目标面向平行的投影线。在图 2 步骤 1. 以红色标记。

在确保在不破坏上述条件的前提下，冲锋可以执行，冲锋单位必须尽量满足下列条件，优先级降序排列：

1. 对齐移动前目标单位的初始接触点\*，在**初始**对齐移动后，必须仍旧保持接触。
2. 冲锋单位的正面不能越过与目标面向平行的投影线。如果不能满足，则不能冲锋。
3. 冲锋单位的正面与目标面向的夹角最小化。
4. 目标单位中接触的模型数量最大化。
5. 冲锋单位中接触的模型数量最大化。

\*接触是指“单位边界直接底盘接触，包括越过空隙攻击”。

执行上述**初始**对齐移动后，目标单位执行一次特别的对齐移动。抬起后以接触点转动，进一步最小化冲锋单位的正面与目标面向的夹角，尽可能让单位完全对齐。将此特殊对齐移动列入冲锋是否可以执行的条件之一。

如果单位仍然不能完全对齐，则必须在条件允许的时候尝试执行战斗变阵，主动玩家选择顺序。

## 2.4. 联合冲锋

当多个单位对同一敌方单位宣布冲锋时，冲锋的移动结算稍有不同。

1. 在冲锋移动前，对冲锋同一目标的每一个单位分别掷冲锋距离骰。
2. 决定执行冲锋移动、失败的冲锋移动单位的先后移动顺序。这个顺序要尽可能确保更多的单位成功完成冲锋。
3. 一个接一个的移动单位，遵守一般的冲锋移动规则
  - a. 绝不使用未对齐的冲锋**或**阻挡路径规则。如果冲锋单位不能与敌方单位完全对齐，则冲锋视为不能完成。
  - b. 每个单独单位不要求最大化接触模型（条件 4 和 5）。改为在所有冲锋移动完成后满

足即可。即当所有成功的冲锋移动执行后，两方的模型最大化。

- c. 如果不是所有冲锋单位的冲锋移动都能完成时，例如其他单位挡住了，这些单位改为执行失败的冲锋移动。

## 2.5. 阻挡路径

为防止因敌方单位复杂的位置而导致无法冲锋附近敌方单位情况的滥用，将采用以下规则。

完全满足下列情况时，可以对敌方单位使用阻挡路径规则。

1. 敌方单位在你的单位前方。即你的单位直线向前移动的第一个障碍物是该敌方单位，且
2. 你的单位无法对该敌方单位的目标面向执行冲锋移动。
3. 不能执行冲锋**不是因为友方单位与敌方单位目标面向接战导致的**（如果冲锋因为你自己的单位与目标面向接战而无法完成，不使用阻挡路径规则）

此时，你的单位可以对该敌方单位宣布冲锋，如果该敌人不逃跑，**你可以选择该敌方单位的任意面向作为目标面向使用目标面向相邻且距离冲锋单位最近的面向（并对该面向如常执行冲锋）。**

## 3. 失败的冲锋移动

当一个单位无法完成其冲锋移动（例如，冲锋距离不足，或某些障碍导致其不可能完成冲锋），称为失败的冲锋移动。失败的冲锋移动距离总是 4”。

如果一个单位在冲锋移动过程中因受到伤亡而无法完成移动，同样也属于失败的冲锋。将单位退回至冲锋移动前的起始位置，然后进行一次失败的冲锋移动。

失败的冲锋移动需执行一次蛇形前进（见移动章节的移动类型），但有如下调整：

- **初始移动**距离永远是 0（即失败的冲锋移动以转向开始，见下）。
- **转向**至正面面对冲锋目标，若遇到以下情况则中止：
  - a. 单位朝向已经仅需一次向前移动，即可使得其中心径直正对被冲锋单位目标面向中心，或
  - b. 此次转向已经到 90 度，或
  - c. 此次转向距离已经等于失败冲锋的移动距离，或

d. 此单位即将与另一个单位或不可通过地形接触，转向在接触前停止。

• **收尾前进**直到遇到以下情况：

a. 单位已经移动了（包含转向+向前移动）失败的冲锋距离，或

b. 单位即将与另一个单位或不可通过地形接触。在接触前停止移动。

已经执行了失败冲锋移动的单位在同一玩家回合中不能执行移动行动，并且在接下来射击阶段也不能射击。

若冲锋目标被摧毁，向着目标面向的中心位置执行上述动作。

失败的冲锋移动允许在其他单位或不可通过地形的1”内停止，但是不能移动至底盘接触。

## 4. 近战接战

一旦一个单位成功完成了冲锋移动，冲锋单位和目标单位则都视为近战接战，只要他们单位边界仍然互相接触，就视为一直处于近战接战中。

## 移动阶段

在移动阶段，你可以按照任意顺序逐一的移动你的所有单位。选择一个单位执行一次移动行动。对每个可执行及想要移动的单位重复此步骤。尽管如此，仍有部分规则来限制究竟哪些单位可以于移动阶段移动。以下单位不可以移动：

- 当前回合宣布了冲锋的单位。
- 近战接战中的单位。
- 动摇状态下的单位。
- 在此玩家回合使用伏击部署的单位。

### 1 移动类型

移动类型是指移动中的不同动作。以蛇形前进为例，此移动类型用于冲锋、行军及普通移动，旋转运用于普通移动及战后旋转。

#### 1.1 旋转

进行旋转前，首先标记单位的中心。暂时从战场移除这个单位，然后以中心点不变的方式放回战场，但是可以朝向任何方向。单位内的模型可以改变位置，只要列数没有改变。从开始到结束的位置，任一模型移动的距离都不能超过其移动力的两倍。测量模型底盘中心之间的直线距离。

#### 1.2 蛇形前进

蛇形前进被分为以下三个动作，按顺序执行：

- **起始移动：**单位径直向前移动。
- **转向：**单位以其前角为轴心向前转动，最多 90 度。
- **收尾前进：**单位径直向前移动。

大多数蛇形前进都有移动距离上限。将每个动作移动的距离求和。总值不能超过蛇形前进的移动距离。

对于向前移动（步骤 1 与步骤 3），移动的距离和就是单位的向前移动距离值。转向时（步骤 2）所消耗的距离，是指单位前进方向外侧前角所移动的直线距离，见下图。

在整个移动过程中，仅考虑单位的正面（例如判断单位空间规则时），当移动完成后，才重新考虑整个单位边界（即单位必须在最终位置遵守单位空间规则）。

如果蛇形前进在冲锋移动中使用，则此动作也包含对齐。（即在对齐结束前，仅考虑正面面向）。

#### 移动中行动

无论何种原因，单位或某个模型的位置与蛇形前进过程相关（比如执行飞掠打击或进行危险地形测试），单位的位置遵守以下规则：

- 在蛇形前进开始，移动单位前，将单位压缩成一条线，这条线即单位的正面朝向。所有在此线后方的模型会径直移动压缩到这条线。单位变成一条线段向前移动。
  - 注意，此时模型仍有宽度（但没有长度），等于他们的底盘宽度，且需要注意行军或冲锋等各类移动，仍会导致危险地形测试。
- 当单位到达了单位蛇形前进的终点时，单位重新伸展到原有长度。可以理解成单位的逐渐从正面朝向向后径直展开，直至到达单位的原本位置。

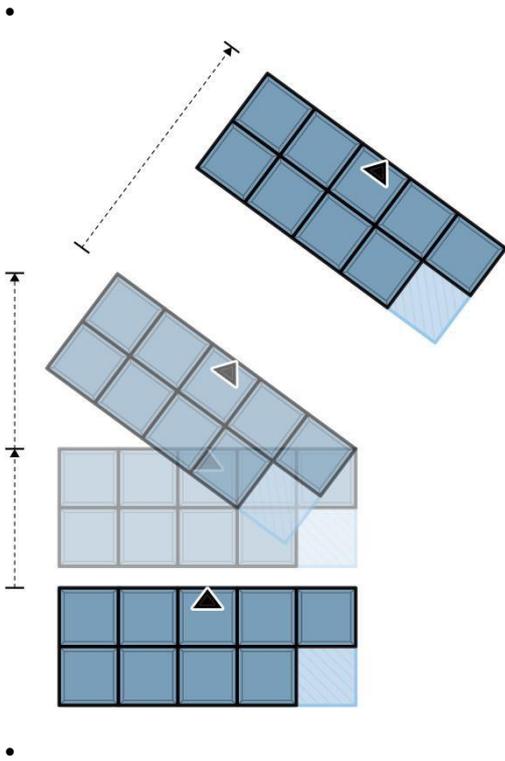


图 3-蛇形前进

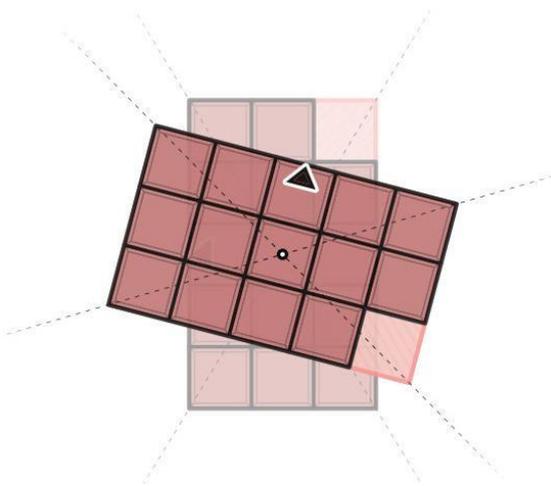
- 单位首先执行一次径直向前作为起始移动。
- 单位以其底盘右前角作为轴心向前转动。
- 最后，单位再执行一次径直向前作为收尾前进。

#### 简化蛇形前进

当执行蛇形前进时，可以通过使用与单位宽度相同的测量尺快速检查可以进行的移动。将尺子与单位正面平行，使用尺子模拟蛇形前进规则下的单位移动。尺子代表了单位的正面面向。

- 如果你不满意实验终点的位置，可以将尺子放回单位正面并重新开始。
- 当你对于移动终点满意时，将尺子保持不动，将单位拿起，将单位正面与尺子对齐，即完成了一次蛇形前进。

A



B

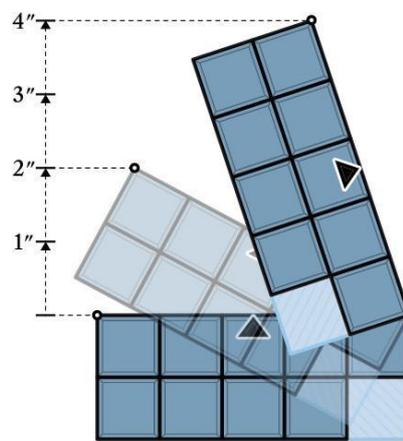


图 4: 旋转及转向示例。

- 旋转示例。**此单位以自身中心为轴心转动。在此次转动中，将单位从战场移除，并按照新的朝向放回。当测量旋转时，建议最好先将单位的中心点标记。你可以通过放置 4 个标记在单位周围，与单位中心组成一个十字来代替旋转单位本身。再将移出桌面的单位按照之前的标记进行拜访，单位中心点与之前中心标记重合。
- 转向示例。**单位以其底盘某个前角作为圆心转向。该单位被认为已经行进的距离等于单位底盘前角在直线前进方向上移动的距离，如图中红线所示。这是一个转向 4 英寸的示例。在测量转向时，建议放置一个量尺在单位旁，与单位前进的方向对齐。此时将单位转向至想要的位置，通过量尺即可测量出底盘前角移动的距离，在上图中以虚线表示。

## 2 移动行动

一共有三种不同的移动行动。当一个单位于移动阶段移动时，必须选择以下其中的一种：

- 变阵移动
- 普通移动
- 行军移动

请记住因为可以随时进行任何测量行动，所以在选择某种移动行动后，发现并不是一个好主意，可以立即对动作进行撤回，随后进行一个不同的移动行动。但是如果发生一些随机事件或对手已经做出了决定并且影响了结果，则不能撤回。通常可以对起始位置进行标记，这样若发生撤回操作更加准确。

### 设计师注

**变阵移动**指一个单位战术性的调整他们的阵型，以便在战斗中适应新的情况，从而获得战略优势的行动。这种精细的调整旨在优化定位、队形和朝向，同时尽量保持在原地不动，以确保战术上的灵活性和优势。

**普通移动**赋予了部队在战场上自由机动的能力，使其成为准备与敌人交战时重新定位的多功能策略选择。

**行军移动**是一个单位最快但操作性最低的移动选项。它允许一个单位快速向前移动。

### 最终合规位置

单位的最总位置，无论执行哪种移动行动，必须遵守以下规则，否则该移动不能完成。

- 单位移动结束位置的每个角，必须在起始位置至少一个角的两倍移动力范围内。注意并不要求一个角在该其自身起始位置两倍移动力范围内。

为了简化操作，仅测量距离起始位置最远的角，到起始位置最近角的距离即可。

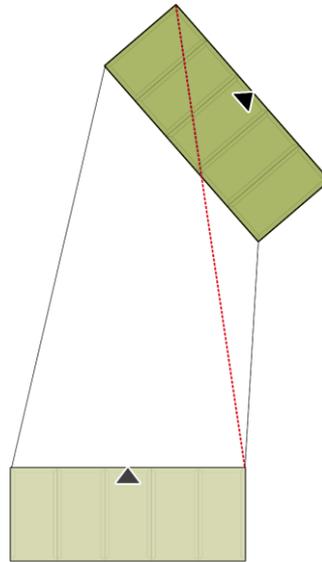


图5：测量最终合规位置示例

单位向前移动并向右转向。当到达最终位置后，确保移动最远距离的角，移动的距离至少仍在单位起始位置一角的的两倍单位移动力范围内。（以红色虚线标出）

### 2.1 普通移动

执行普通移动时，按照以下顺序执行：

1. **旋转**：普通移动以旋转开始。旋转行动结束后，单位必须遵守单位空间规则（请注意，由于这是在移动过程中，单位通常可以与其他单位相距0.5"以内）。
2. **蛇形前进（移动力）**：旋转后，单位可以进行任意次数的蛇形前进，但移动距离不得超过其移动力。当执行这些蛇形前进时，单位的面朝的方向必须保持在旋转后朝向的90度内。
3. **重排**：单位内的模型可以重新排布，只要列数没有改变。

## 2.2 行军移动

执行行军移动，按照以下顺序执行：

1. **蛇形前进 (2\*移动力)** 此单位可以执行任意次蛇形前进，移动距离不能超过其移动力的两倍。当执行这些蛇形前进时，单位的面朝的方向必须保持在行军移动前朝向的90度内。
2. **重排：**单位内的模型可以重新排布，只要列数没有改变。

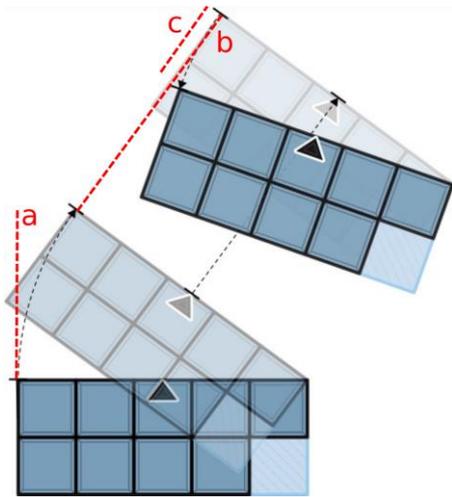


图6：行军移动图示

距离以红线测量显示。

- A. 行军移动从转向开始，以底盘右前角为轴向前转动。
- B. 单位向前移动。 $a+b$  的距离不能大于单位两倍的移动力。
- C. 最后调整面向，以底盘右前角为轴的向后转动。 $c$  的距离必须不大于1”

## 2.3 变阵移动

执行变阵移动，将一个单位从桌面抓起，按照下列限制放回桌面：

- 单位的中心不能移动超过单位移动力的一半（见定义及术语章节的属性栏部分）
- 单位可以改变阵型，但列数增减不超过 $\pm 3$ 。记住，除非单位的宽度足够构成完整排面，否则不能主动变阵使得排数大于列数。（见定义及术语章节的模型和单位部分）
- 每个模型都视为从起始位置移动到了结束位置，有必要的可环绕障碍。任何模型都不能移动超过其自身移动力的两倍距离。以模型的中点为基准。

在测量每个模型移动时，它被视为独立于其单位进行移动，可以向任何方向或组合方向移动，包括侧向和后退移动。模型可以无视同单位中的其他模型，但不能忽略其他单位中的模型。任何模型都不能移动超过其自身移动力两倍的距离。测量每个模型底部的中心，并测量模型在战场上移动的路径，从起始位置到结束位置，包括绕过障碍物的路径。

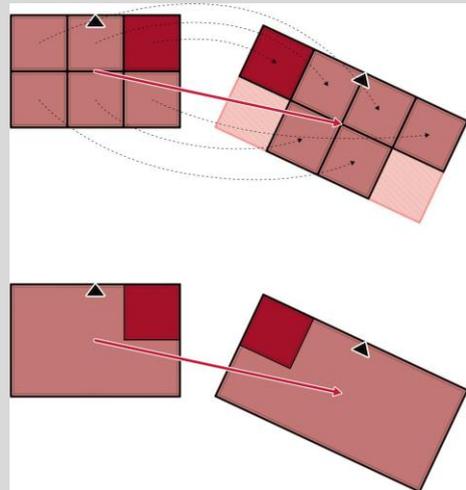
将每个模型视为遵守“单位空间”规则的独立单位。在这个移动结束后，所有模型再次聚集成上述描述的可行阵型。

### 设计者注：简化变阵移动

实际上，对于绝大多数的变阵和普通移动，没有必要考虑单个模型的移动。

上面的例子展示了执行变阵移动的理论方法：逐个移动模型（灰色虚线），并测量模型中心移动的距离（黑色虚线）。

下面的图片展示了执行变阵移动的简化方法：将整个单位作为一个整体移动，可能通过增加或减少列数来调整阵型。在移动单位时，测量其中心点的移动距离，并确保没有模型移动的距离超过其移动力的两倍。通常是测量移动最远的模型距离。



图示7 变阵移动示例

### 变阵移动中的行动

无论何种原因，模型的位置与变阵移动过程相关（比如执行**飞掠打击**或进行危险地形测试），则单位必须在执行相关动作的位置继续移动前，遵守单位空间规则。如果无法按规则放置在该位置，则不能执行移动。测量每个模型移动的距离时，从起始位置开始到移动过程中动作的中间位置，最后再到其结束位置。

## 魔法阶段

魔法阶段分为以下步骤：

1. 抽取魔能卡
2. 吸取魔能
3. 储存魔法骰
4. 魔法过载
5. 施法和破法：主动玩家选择一个模型施放一个法术，被动玩家可以尝试破法

为每个你想施放的法术重复步骤 5，或直至魔法骰用尽。

### 1 魔法骰和魔能卡

在魔法阶段，玩家使用魔法骰来施法和破法。每名玩家获得一定数量的魔法骰，可以在本魔法阶段使用。一颗魔法骰被使用过，则被丢弃。在阶段结束时，任何未使用的魔法骰也会丢弃（除非已经储存，见下）。

#### 魔能卡

每名玩家都有一个由 8 张魔能卡组成的卡组，从下方 16 张卡片中选取。使用哪些卡片由军队规模决定。

*例如，当战斗是野战军规模，则使用魔能卡 V-XII。*

在魔法阶段步骤 2，从主动玩家的卡组中随机抽取一张魔能卡。这张卡片决定了双方玩家当前魔法阶段各自收到多少颗起始魔法骰。一旦抽取了魔能卡，该卡就从卡组中丢弃。

卡组中剩余的魔能卡信息双方玩家可随时查看。

### 2 吸取魔能

主动玩家从以下来源获得额外魔法骰：

- 免费的额外魔法骰
- 具有**传导**规则的模型提供的魔法骰
- 之前阶段储存的魔法骰（见储存魔力）

每个具有**传导（X）**的模型增加 X 颗魔法骰。最常见的**传导**来源是法师：

- 魔法专家具有**传导（1）**。
- 魔法大师具有**传导（2）**。
- 秘会法师具有**传导（1）**，除非他仅是**秘会法师（1）**。

再将前一阶段储存的魔法骰（见下）加入池中。

### 3 储存魔力

当玩家吸取魔能后，魔法过载前，主动玩家可以从池中移除一颗魔法骰，储存起来。在该玩家的下一个魔法阶段，在“吸取魔能”阶段，储存的魔法骰加入到该玩家的魔法骰池中。

### 4 魔法过载

吸取魔能和储存魔力后，如果一名玩家持有的魔法骰数量超过从魔能卡获得魔法骰数量的两倍，则玩家将超量的魔法骰丢弃。

*例如，魔能卡是 XI（6 魔法骰），则魔法过载最大值是 12 颗魔法骰。*

战团	战团 和野战军	野战军 和军团	军团
卡片 I 双方玩家获得 4 魔法骰	卡片 V 双方玩家获得 4 魔法骰	卡片 IX 双方玩家获得 5 魔法骰	卡片 XIII 双方玩家获得 6 魔法骰
卡片 II 双方玩家获得 4 魔法骰	卡片 VI 双方玩家获得 5 魔法骰	卡片 X 双方玩家获得 5 魔法骰	卡片 XIV 双方玩家获得 7 魔法骰
卡片 III 双方玩家获得 5 魔法骰	卡片 VII 双方玩家获得 6 魔法骰	卡片 XI 双方玩家获得 6 魔法骰	卡片 XV 双方玩家获得 8 魔法骰
卡片 IV 双方玩家获得 6 魔法骰	卡片 VIII 双方玩家获得 6 魔法骰	卡片 XII 双方玩家获得 7 魔法骰	卡片 XVI 双方玩家获得 8 魔法骰

## 5 法术

法术分为两种类型

- **已学法术：**最常见的法术类型，使用魔网的完整力量施放。
- **充能法术：**法术注入到了某个物件或生物中，仅适用部分魔网的力量，所以比已学法术更稳定。所有生物都可以施放此种法术，包括法师。

大部分法术都属于一个特定派系，或每个种族规则中独有的种族法术。所有魔法派系的规则都在附录 II：奥法宝典中详述。

### 5.1 施法和破法

主动玩家的每个掌握一个或多个法术的模型，一个魔法阶段可以尝试施放每个法术一次。记住动摇的模型不能施法。施法的流程如下：

#### 施法掷骰-主动玩家

- 1 施法者和目标：**宣布哪个模型施放哪个法术，然后为法术选择目标。*更多细节见附录 II：奥法宝典中的法术类型*
- 2 花费魔法骰施法**宣布花费多少颗魔法骰用于施法掷骰。每次施法掷骰可以使用 2-5 颗魔法骰。
- 3 掷骰：**将使用的魔法骰掷骰结果求和。如果最终结果大于等于法术的施法值，则施放成功。否则，施法掷骰失败，直接前往步骤 7。

- **回收：**如果掷出一个或多个自然结果 ‘1’ 的骰子，且施法结果失败，则每个自然结果为 ‘1’ 的骰子可以收回到魔法骰池中。
- **法术失误：**如果使用三颗或更多魔法骰施法，施法成功且未被破法破掉，并掷出了特定结果，则施法者受到法术失误。更多内容请查阅法术失误表。
-

**设计者注：**一些玩家更喜欢在施放法术之前了解成功率。以下是游戏中最常见的施法值对应的概率。为了一般情况下魔法阶段优化骰子使用数量，推荐的成功概率大约在 80-90%左右。

**已学法术**

	2.	3.	4.	5.
6+	72%	95%	98%	99%
7+	58%	91%	98%	99%
8+	42%	84%	97%	99%
9+	28%	74%	94%	99%
10+	17%	63%	90%	98%
11+	8%	50%	84%	97%
12+	3%	38%	76%	94%
13+	0%	26%	66%	90%

**已学法术重投**

	2	3	4	5
6+	92%	100%	100%	100%
7+	83%	99%	100%	100%
8+	66%	97%	100%	100%
9+	48%	93%	100%	100%
10+	31%	86%	99%	100%
11+	16%	75%	98%	100%
12+	6%	75%	94%	100%
13+	0%	61%	89%	99%

**充能法术**

	2	3	4	5
3+	94%	100%	100%	100%
4+	83%	98%	100%	100%
5+	67%	93%	99%	100%
6+	50%	81%	97%	100%
7+	33%	67%	91%	99%

## 破法掷骰-被动玩家

4. **花费魔法骰破法**被动玩家可以尝试破法。如果不破法，直接前往步骤 6。如果被动玩家选择尝试破法，宣布从破法骰池中使用多少颗魔法骰。*注意被动玩家使用的破法骰数量没有上下限的要求。*
5. **破法结果**：将破法使用的魔法骰掷骰结果求和。如果最终结果大于或等于法术的**施法结果**，则破法成功，前往步骤 7。否则，破法掷骰失败，前往步骤 6。
  - **回收**：如果掷出一个或多个自然结果‘1’的骰子，且破法结果失败，则每个自然结果为‘1’的骰子可以收回到魔法骰池中。

## 结算法术效果

6. **法术效果生效**：如果施法结果成功，且法术未被破法，则成功施放。法术效果生效。
7. **继续施法**：之后主动玩家可以尝试施放其他法术，只要还有足够的魔法骰。

## 5.2 同一法术施放多次

每个施法者每个魔法阶段只能尝试施放自己的法术一次，且可以尝试施放掌握的充能法术一次。如果多个法师掌握相同的法术，则每个施法者都可以施放一次。

当尝试施放一个已经施放过的法术（成功或失败）的相同版本时（充能或已学），施法结果减 3，相同阶段每次额外尝试将再减 3。*例如，如果一个法术已经尝试过两次，则施法结果减 6。*

如果尝试施放充能法术，则相同阶段每次额外尝试施法结果仅减 1，而不是减 3。

*注意可重复施放法术无视此修正，但仍视为一次施法。*

## 5.3 充能法术

充能法术的施法和破法遵守施放已学法术的流程，但有以下例外：

- 施放充能法术时，一颗魔法骰为 D6，其他骰子为 D3。*例如，如果使用 3 颗魔法骰施放充能法术，则投 1D6 和 2D3。*
- D3 骰不能回收。
- 充能法术都有自己的施法值，在后方的括号内列明。
- 充能法术不会引起法术失误。

当施放已学法术的充能版本时，如果当前魔法阶段该法术已经尝试施放过，施法结果由减 3 改为只减 1。*注意如果已经施放了法术的充能版本，任何再作为已学法术的施法尝试结果仍然减 3。注意可重复施放法术无视此修正规则。*

**设计者注：**设计充能法术是为了向玩家提供低消耗、低风险的施法机会。他们通常需要更少的骰子且不会造成法术失误。但也同样容易被破法。因此，当对手没有骰子用于破法时，充能法术能发挥更大效果。当施放充能法术时，需要明确 D6 和 D3 骰子。向对手提前说明分开投掷，或使用不同颜色的骰子。

## 6 法术失误表

已学法术的施法结果如果满足下列所有条件，则导致法术失误：

- A. **三骰相同或双骰相同**：包括三颗或更多魔法骰自然结果一致。如果仅使用两颗魔法骰施法，则两颗骰子结果一致即满足条件。
- B. **成功**：施法结果成功且法术未被破除。

法术失误的效果取决于施法结果之和（包括所有的修正）。在结算法术效果前，根据求和值对应的效果。

**所有命中由非控制目标单位的玩家（即一般是失误单位的控制玩家）执行掷骰和分配。**

9 或更低 **法力枯竭**

~~从池中移除 1 颗魔法骰，向你的对手获得 2 颗魔法骰。~~

10-19 **巫火**

施法者单位受到  $2 \times X$  次，力量 3，AP2，魔法攻击的命中，X 等于施法使用的魔法骰数量。

20-24 **失忆**

施法者无法再施放该法术。持续时间：永久。

25+ **冲破魔网**

施法者 3" 内的所有单位也会受到巫火的效果。结算完成后，施法者作为伤亡移除。

## 7 魔法效果

### 7.1 魔法移动

有些法术和能力允许单位执行魔法移动。这如同在移动阶段进行移动一样，遵守相同的规则和限制。单位可以执行变阵移动、普通移动或行军移动。人物可以加入或离开单位。仅限在移动阶段执行的动作，例如单位逃跑移动，或单位已在近战中，则不能执行。

魔法移动的距离限制在法术或能力的描述中列明。在此次移动中，目标的移动力属性总是设定为等于魔法移动距离值例如，效果可能是：“目标可以执行一次 6" 的魔法移动”。即目标移动力为 6"，且可以使用此移动力执行一次普通移动。

每个阶段单位仅能执行一次魔法移动。

### 7.2 恢复生命值

有些法术或能力可以在战斗中恢复失去的生命值。可以恢复的生命值数量在法术或能力的描述中列明。

恢复生命值不能让已经作为伤亡移除的模型复活，也不能超过模型起始的生命值数值（超过的生命值丢失）。

在联合单位内的可附属模型，不能通过允许单位恢复生命值的法术或能力恢复生命值。仅当法术或能力直接以这些模型为目标时才能恢复生命值。

### 7.3 复活生命值

复活生命值与恢复生命值类似，除了可以将已作为伤亡的模型复活。

当复活生命值时，除了可附属模型，单位内模型优先恢复，然后复活模型。每个复活的模型必须完全恢复后，才能复活下一个模型。单位内模型的总数不能超过起始数量，任何超过的复活生命值丢失。

复活的模型放置在最后的不完整排面，如果后排已经是完整排面，则放在新的后排。只有一排的单位，复活的模型可以放在第一排，也可以新建一排（记住第一排至少是一个完整排面才能新建第二排）。不能按照单位空间规则放置在合规位置的模型自动失去。任何已使用的一次性效果或被摧毁的物品不会一起恢复。复活的模型与所在单位当前正在受到的效果保持一致。

### 7.4 召唤单位

召唤单位是在游戏中创造的单位。

当召唤单位时，所有模型必须布置在能力要求的范围内。如果单位是从地面类型的法术召唤的，则至少一个模型要放置在目标点上，且所有模型必须在法术范围内。召唤模型的放置必须遵守单位空间规则。如果整个单位不能部署，则所有模型都不能部署。

一旦被召唤，新创造的单位如同普通单位一样行动，由召唤的一方玩家控制。召唤单位被摧毁时，不会向对手提供胜利点数。

# 射击阶段

射击阶段由以下步骤组成：

1. 选择一个友方单位宣布进行射击攻击。
2. 选择一个射击目标单位，以及己方单位中哪些模型将要射击。每个射击模型都必须在可射击范围内，具有到目标单位内至少一个模型的视线。
3. 结算射击攻击。
4. 对于本阶段未进行射击攻击的单位，可重复步骤 1 到 3 进行射击攻击。

当所有可以且想要进行射击攻击的单位都结算完毕后，射击阶段结束。

## 1 选择一个单位和目标

在射击阶段，具备射击武器或类似模型规则的单位可以进行射击攻击。选择一个友方单位作为射击单位，选择一个敌方单位作为目标单位。更多细节详见攻击章节的分配攻击部分。

- 射击单位：一个单位若要进行射击攻击，不能处于以下情况：
  - 动摇状态
  - 近战接战
  - 主动玩家回合进行了失败的冲锋移动
  - 主动玩家回合进行了行军移动（除非具有行军和射击），或
  - 此玩家回合已经进行过射击攻击。
- 目标单位：目标单位必须
  - 在射击单位视线内，且
  - 未在近战接战。

### 1.1 目标面向

当检查射击模型到目标的视线时，同时检查目标面向是哪个。确定射击单位正面的中心位于目标单位的哪个角度，相应的面向被称为目标面向（即与冲锋相同的规则）。

## 2 谁能射击？

通常情况下，单位仅有第一、第二排模型能够进行射击。见上方内容*哪些单位能够进行射击*。

**如果单位具有多种射击攻击类型，宣布每个模型使用哪种类型射击攻击。每个模型可以使用自己的射击攻击。**

以下是射击单位中可射击模型的条件：

- 单位中所有的模型必须射击同一单位，但在条件允许的情况下，可以将射击攻击分配到单位中不同的生命池中。
- 射击模型必须至少具有对目标单位一个模型的视线。
- 目标生命池必须在射击模型的射程内。每个模型单独测量，测量到目标单位边界最近。超出武器射程的模型不能进行射击。
- 具备可加队规则的模型加入单位后，可能会成为可选射击目标。详见“攻击”章节，“分配攻击”部分。
- **单位中的任何模型都可以选择不射击。**

## 3 射击和瞄准

当模型确认符合射击条件后，每个模型射击等同于他们武器属性表中射数的值。每个射数掷 D6 骰，与武器瞄准值比较，瞄准值列在武器名后的括号内。以矮人氏族战士为例，他具有投掷武器（5+），射数为2。当此模型射击时，掷2颗D6骰，每颗5+掷骰都是一次成功的命中。

对于每个成功的命中，遵守攻击步骤结算伤害，详见攻击章节。

### 3.1 命中修正

射击攻击的命中值是可以被修正的，影响到成功命中的概率。当命中值被修正至 7+ 或更高，此次攻击绝对不会命中。当掷骰自然结果为 '1' 时，总是视为未命中。以下是各类命中修正：

- **远距射击 (-1)**：若目标位于武器最长射程一半之外时，此次命中结果-1。
  - **精准**如果射击模型具有**精准**，则忽略远距射击带来的命中修正。
- **移动后射击 (-1)**：如果主动玩家回合射击模型执行了移动动作（变阵、前进、行军\*），此次命中结果-1。
  - **快速射击**：如果射击模型具有快速射击，则忽略移动后射击带来的命中修正。
  - \***仅具备行军和射击的单位可以于主动玩家回合在行军后进行射击攻击。若进行射击攻击，附加移动后射击的命中结果-1 修正。**
  - **笨重 (-X)**：如果射击模型具有笨重规则，且在该玩家回合进行了移动行动，额外附加命中结果-X 修正。
- **遮蔽**被射击目标可以从轻度遮蔽及重度遮蔽中获利：
  - **轻度遮蔽 (-1)**：如果射击目标处于轻度遮蔽中，命中结果-1。
  - **重度遮蔽 (-2)**：如果射击目标处于重度遮蔽中，命中结果-2。
- **难以瞄准 (X)** 如果射击目标具有难以瞄准，命中结果-X。

\*更详细说明见附录 1：模型规则

### 3.2 遮蔽

对于每个射击模型，画三条从射击模型到目标的线，检查目标是否处于遮蔽中。画出的线从射击模型底盘的同一点出发，与检查视线一致。

- 一条线的终点是目标面向的右边角。
- 一条线的终点是目标面向的左边角。
- 一条线的终点是目标面向的中心点。

如果两条或以上的视线穿过了能够提供遮蔽的地形（无论轻度还是重度遮蔽），目标获得轻度遮蔽。如果至少两条线穿过了提供重度遮蔽的地形，则目标获得重度遮蔽。

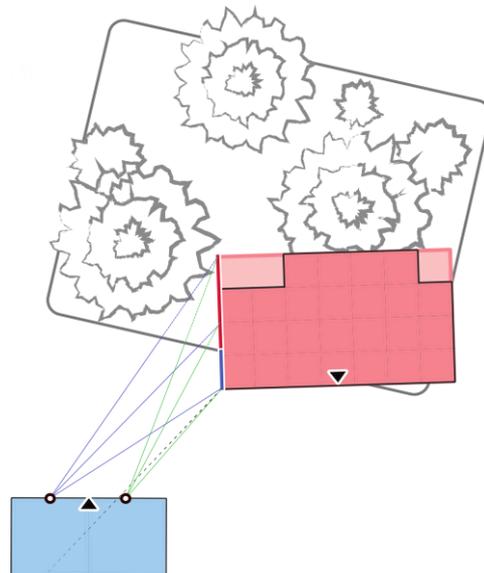


图 8：地形遮蔽示例

蓝色单位位于红色单位的侧面角度，所以此时侧面是目标朝向。三分之二的视线穿过了树林，所以红色单位位于遮蔽中。

#### 提供遮蔽的地形

一共有两种遮蔽：轻度遮蔽及重度遮蔽。获得遮蔽的最常见情况是目标被地形或其他模型遮挡或目标位于地形范围之内。

以下地形会提供遮蔽：

- | 轻度遮蔽   | 重度遮蔽**  |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• 遮蔽*地形且提供轻度遮蔽的。</li><li>• 与射击模型或射击目标之一，<u>高度相等或更高</u>的模型提供轻度遮蔽。</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• 不可通过地形提供重度遮蔽。</li><li>• 遮蔽*地形且提供重度遮蔽的。</li><li>• 与射击模型和射击目标双方高度都<u>相等或更高</u>的模型，提供重度遮蔽。</li></ul> |

\*详见地形章节

请注意，高度小于射击模型和射击目标双方的模型不会影响掩护。

## 重整阶段

### 1 重整测试

在重整阶段，主动玩家的动摇单位必须进行一次命令测试，称为“重整测试”。为每个单位逐个掷骰，顺序任意。近战接战中的单位不能进行重整测试。

- 如果重整测试通过，单位不再动摇，并且可立即执行一次旋转（见移动阶段章节）
- 如果重整测试失败，单位旋转至背对最近的非动摇敌方单位的中心，并且进行一次逃跑移动。（见心理章节）

*记住执行逃跑移动的重创单位将被视为伤亡移除。*

## 近战阶段

有人坚信，战争的胜利或失败，往往源自于周密的准备或精妙的战略部署；然而，归根结底，每一场战斗最终都将归结为近距离内武器之间的激烈碰撞与交锋。近战阶段是考验你部队勇气与实力的关键时刻，一旦与敌人交锋，他们便能发现，是自身的坚韧不拔与一丝神圣运气的加持，将共同引领他们迈向胜利的彼岸。更为关键的是，它决定了战败方是否能够重振旗鼓，继续奋战。此刻，你的领袖与冠军也将与他们的对手展开一对一的激战，这些传奇般的伟大决斗将被永远铭记于史册之中。

在近战阶段，所有接战中的单位会互相进行攻击。近战阶段被分为几组小的战斗，每组战斗都会执行一轮近战，然后到下一组。

近战阶段通过以下步骤进行结算：

- I. **击溃敌人：**如果敌方单位于近战阶段被移出游戏，近战单位可以执行一次战后旋转或横扫（如果该单位进行了冲锋）
- II. **近战轮：**由主动玩家选择近战轮并按照一定顺序结算。每轮近战流程如下：
  1. 近战准备
    - a) 移除动摇单位
    - b) 锁定单位边界
  2. 战斗设置
    - a) 选择装备及能力
    - b) 作战阵型
    - c) 静态战果
  3. 执行近战攻击
    - a) 确定敏捷顺序
    - b) 结算攻击
  4. 决出获胜方
    - a) 基于伤亡的战果
    - b) 战斗阵型
    - c) 战败测试
  5. 战败崩溃和追击
    - a) 决定战败崩溃方和追击方
    - b) 解锁单位边界
    - c) 战败崩溃单位移动
    - d) 追击单位移动
  6. 战后
    - a) 战后旋转
    - b) 战斗变阵
- III. 对锁入近战的每组战斗重复步骤 II。所选战斗的每个单位都执行完一轮近战的所有行动后，再结算下一组近战。
- IV. 一旦所有接战单位近战组都结算完毕，近战阶段结束。

### 扫清敌军

有时一个已经在接战的单位，在接下来的近战阶段开始时，发现所有对手都已移除。此单位遵守已无敌人规则。如果单位在敌人移除后未移动过（例如魔法移动），则此单位可以执行一次战后旋转，若是冲锋则可以执行一次横扫。

### 近战轮

一个近战轮是指一组底盘接战单位之间互相攻击。一般是指两个单位互相对抗，但也可能是多个单位攻击某个单一敌方单位，或一系列双方单位互相牵制。

主动玩家选择一组近战进行一轮近战，即需要该场近战包含的所有单位将一轮近战相关的行动都结算完毕。之后，主动玩家选择一个当前近战阶段未进行结算的战斗继续结算，直至所有战斗结算完毕。

**第一轮近战 对于第一轮近战，需要遵守以下规则。一个单位当处于以下两种情况之一时，视为第一轮近战。**

- 成功的冲锋到敌方单位后的第一轮近战。
- 在未接战情况下，成功被敌方单位冲锋后的第一轮近战。

**联合作战 任何包含两个单位（双方各一个）以上的近战称为联合近战。**

# 1 近战准备

## 1.1 移除动摇单位

将所有接战单位内的动摇模型作为伤亡移除。

*记住接战中的单位无需进行恐慌测试。所以，最常见的情况是单位在被冲锋前已经处于动摇状态。*

## 1.2 锁定单位边界

当结算近战轮时，单位的边界不会因为战斗的进行而变化，通常保持其原有大小和位置。更进一步说，单位中模型的位置不会被改变，这样做主要是为了保证遭受伤亡后仍旧能保持阵型。

当计算单位的排数、列数或完整排面时（通常与沉稳、坚定不移和被范围攻击命中时有关），单位阵型中的空隙（例如因为可附属模型死亡）视为被从后排的模型填充，遵守填充空隙的一般规则（见定义与术语）。*注意模型在此过程中物理上没有移动。*

上述规则生效直至溃逃单位执行逃跑移动前。

*注意因为战斗移除模型仍然可以导致判断沉稳或坚定完整排面减少。*

*设计师注：单位的边界及模型的位置被锁定是用于避免一些奇怪的模型移动、摆放等棘手情况，玩家应该将注意力投入近战攻击掷骰上。*

# 2 战斗设置

## 2.1 检查作战阵型

### 沉稳

如果一个单位比同一近战中每个单独敌方单位的完整排面都多，则为沉稳：

如果在一轮近战结束时单位仍然沉稳，且该轮近战战败，则当执行战败测试时，战果差值导致的领导力减值最多为-2。（即不能比-2更小）

### 坚定

单位具有 X 或更多完整排面则为坚定

- 当单位高度 0-1 时，X 为 4。
- 当单位高度 2 时，X 为 3。
- 当单位高度 3-5 时，X 为 2。

如果单位高度 1，且在一轮近战开始时是坚定阵型，则单位内所有高度 1 模型获得**碾压战阵**（+1 造伤，至多 3+），直至该轮近战结束。

### 坚定不移

如果在一轮近战结束时单位同时沉稳且坚定，则当执行战败测试时，无视战果差值导致的领导力减值

### 被包围

当一个单位侧面或/和背面与敌方接战时，视为被包围。一个被包围的模型视为减少 X 完整排面。X 为与其侧面或/和背面接战的敌方单位的完整排面总和。

若一场战斗中多个单位被包围。首先从自身未被包围的单位开始计算，然后被包围的单位计算。主动玩家选择这些步骤中的计算顺序。

*被包围的主要效果在于修正于计算战果时完整排面数量，以及计算敌我双方是否具有沉稳或坚定。请注意，若一个单位具有 0 完整排面，则不会受此减值影响。*

## 2.2 计算静态战果

近战轮的目标是歼灭或击溃敌人，后者是通过赢得一轮战斗来实现的，即让你的单位获得的“战果”高于对手的单位。

战果计算分为两阶段进行。

1. 首先在近战轮的步骤 1（在任何近战攻击前），计算所有的静态战果并记录
2. 在所有近战攻击完成后，在近战轮的步骤 4，将杀伤数量累加，最后计算得到最终战果。

以下是各类静态战果：

- **冲锋：+1**  
每一边军队包含一个或多个冲锋模型，则+1 战果。
- **侧面或后方攻击：+2 / 每个侧面或后方**  
如果有单位于敌方单位侧面或后方攻击，每个位于不同敌方侧面或后方的单位都会提供+2 战果。
- **排面奖励：+1 / 完整排面（至多+4）**  
每一边军队完整排面最多的单位，可将完整排面数加到己方战果，至多+4（注意单位的完整排面可以被被包围减少）。（详见定义及术语章节模型与单位中“完整排面”）
- **旗手：+1 / 旗手**  
每一边军队接战单位中每有一个旗手，则获得+1 战果。
- **其他修正**  
将额外修正加入战果。如接战中军旗手的+1 战果。

*设计师注：近战结算是一个复杂且耗时的过程。为了简化流程，我们建议使用一个特殊的骰子或标记放在单位旁边以记录静态战果。*

## 2.3 选择装备及能力

在近战轮流的当前步骤，许多模型都需要做出选择。最常见的选择便是携带多个近战武器的模型选择使用什么武器进行攻击，或人物可以进行让路，详见人物章节。

如果双方玩家在本步骤都需要做出选择，则主动玩家先进行选择，随后是被动玩家。

### 选择近战武器

具有多个近战武器的模型部分必须选择一种近战武器使用，按照以下优先级\*：

1. 附魔武器
2. 其他任意非单手武器、非天生武器。
3. 单手武器
4. 天生武器

\*具有武器大师的模型部分可以在每轮近战选择使用哪种近战武器，与上述 1 的优先级相同。

### 3 执行近战攻击

#### 3.1 确定敏捷顺序

在攻击前，需确定近战攻击的执行顺序。本顺序同样被称作敏捷顺序，是由模型的敏捷属性决定。按照敏捷值由高到低的顺序，依次进行近战结算。

一旦敏捷顺序被确定，在整个近战轮中都不会改变。

#### 冲锋气势

冲锋模型获得+1 敏捷。

#### 3.2 结算攻击

按照敏捷顺序从高到低结算近战攻击。每次攻击遵守攻击章节的进攻流程。近战双方的结算均按照此步骤进行。

##### 3.2.1 哪些模型可以攻击

在近战阶段中，所有仍在战场上，与敌方模型接触的模型，按照敏捷顺序必须攻击。

#### 受限攻击

在以下两种情形，适用受限攻击规则：

- **支援攻击：**第二排的模型可以越过正前方的第一排模型使用标准近战攻击攻击敌人，但只能攻击正面接战的敌人。
- **侧面和背后受限攻击：**如果模型将标准近战攻击分配给侧面或背面接战的敌人，则适用受限攻击。

当一个模型的标准近战攻击需使用受限攻击规则时，则多个模型部分的标准近战攻击总数不能超过其高度值其最大攻击次数（所有模型部分合计）总是等于其高度值。

如果一个模型具有多个模型部分（见定义及术语章节的模型和单位部分），其控制玩家可以决定哪些模型部分攻击，只要该模型的总攻击数没有超过其模型的高度值。

例如，由骑士（Att 2）以及马（Att 1）组成的高度为2的模型，对其侧面的模型进行攻击。此模型仅能执行2次标准近战攻击，选择由骑士先进行一次攻击，然后由在更低的敏捷顺序时由马进行另一次攻击。

#### 越过空隙攻击

接战时，单位之间即使没有很好的对齐，或是因为阵型原因，模型仍视作越过空隙底盘接触。

为了检验模型是否接触，朝接战面方向延长底盘。如果接触到了敌方模型的接战面向，则双方模型相互视为接触彼此。底盘不能延长越过不可通过地形，或一个不同单位的单位边界。

详见图例：

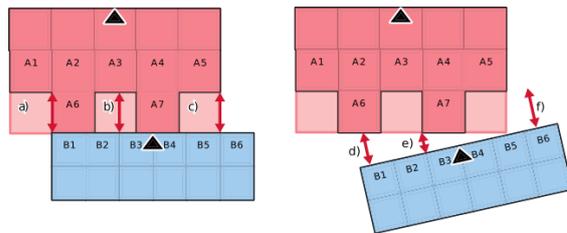


图 9：越过空隙攻击

左图：单位阵型中的空隙。由箭头 a,b,c 可得，蓝色与红色单位中的模型互相视为底盘接触。

右图：不完美对齐的单位。虽然红蓝单位没有完美对齐，但是由箭头 d,e 指出，仍旧认为他们越过空隙底盘接触。

#### 3.3 分配攻击

分配近战攻击时，每次攻击必须选择一个目标。每个敏捷顺序的攻击必须分配完毕后，再决定命中次数。

可选目标为：

- 与攻击者接战的单位边界中的普通模型（见定义及术语章节的模型与单位部分）
- 与攻击者接战的所有可附属模型。

如果一个模型进行支援攻击，可以如同他在同列第一排一样分配攻击。

##### 3.3.1 标准近战攻击

近战阶段最常见的攻击即标准近战攻击，所有具备攻击次数属性的模型都可以执行（见定义及术语章节的属性栏部分）。根据攻击模型部分的攻击次数属性，掷相应数量的 D6 骰进行结算。此次掷骰称为“命中掷骰”。

根据攻击者进攻技巧及目标模型的防御技巧，对比下方表格确定成功命中所需要的掷骰结果。自然结果‘1’的掷骰总是失败。两个表格的数值一致，仅展示方式不同。

进攻属性-防御属性	命中需要的结果
4 或 更多	2+
1 to 3	3+
-3 to 0	4+
-4 或更少	5+

一旦确定命中数后，按照攻击流程，使用力量，穿甲和进攻模型的其他属性（可能被武器，法术和模型规则修正）进行结算。

### 非标准近战攻击

不属于标准近战攻击的攻击，使用其特定规则确定命中数，以及力量、穿甲和其他附加规则。

	Off 1	Off 2	Off 3	Off 4	Off 5	Off 6	Off 7	Off 8	Off 9	Off 10
Def 1	4+	3+	3+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
Def 2	4+	4+	3+	3+	3+	2+	2+	2+	2+	2+
Def 3	4+	4+	4+	3+	3+	3+	2+	2+	2+	2+
Def 4	4+	4+	4+	4+	3+	3+	3+	2+	2+	2+
Def 5	5+	4+	4+	4+	4+	3+	3+	3+	2+	2+
Def 6	5+	5+	4+	4+	4+	4+	3+	3+	3+	2+
Def 7	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+	3+	3+	3+
Def 8	5+	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+	3+	3+
Def 9	5+	5+	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+	3+
Def10	5+	5+	5+	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+

## 4 确定胜者

### 4.1 基于伤亡的战果

当敏捷顺序都已结算完毕，即所有模型都已经尝试攻击，本轮近战的胜者即可确定。计算基于伤亡的战果。

伤亡战果计算方式如下：

- **敌方生命值损失战果：+1 / 每点生命值**  
将敌方单位于近战轮中损失的所有生命值相加。
- **消灭的敌方单位：+1 / 每单位**  
每个所有模型被作为伤亡移除的单位提供战果+1。这包括在近战轮开始时移除的动摇单位。但这种单位仅贡献+1战果，不会提供生命值损失战果。

### 4.2 最终战果

最终战果最高的一方获胜，较低的另一方战败。如果平局，则双方均视为获胜。

若一个单位不再与任何敌方单位底盘接触，则总是视为获胜。

*注意某些规则：沉稳，沉稳且坚定，保镖，坚毅等可以影响最终的领导力修正。*

### 4.3 战败测试

近战轮结束后，失败一方的每个单位必须执行战败测试，由战败玩家决定战败测试的顺序。战败测试是一次勇气测试，且受到战果差值的减值。例如，如果战果为6和3，落败一方需要进行一次-3修正的战败测试。

- 如果战败测试**通过**，此单位仍保持接战中。
- 如果战败测试**失败**，此单位视为溃逃及动摇，并尝试从战斗中逃离。

## 4.4 溃逃及追击

如果一个单位战败测试失败或在战斗中被杀光，按照以下步骤进行结算

- 1. 确定逃跑方向：**每个溃逃（任何战败测试失败的单位）的单位会向与其接战单位的反方向逃跑。如果有多个需要逃跑远离的接战单位，由这些敌方单位的控制玩家决定需要将哪个单位作为逃离目标，确定逃跑方向。
- 2. 逃跑距离掷骰，**通常情况 2D6。将结果放置于逃跑单位旁边，但先不要移动。
- 3. 决定追击单位：**每个与一个或多个溃逃单位接战的单位，并且未与任何未溃逃单位接战的单位，可以选择追击。宣布哪个追击单位追击哪个溃逃单位。
  - a. 如果一个冲锋单位不再与任何敌方单位接战，通常是因为敌方单位都已被消灭，可以进行一次特殊的追击，被称为横扫。横扫永远是径直向前移动的。-
- 4. 追击距离掷骰，**通常情况 2D6。将结果放置于追击单位旁边，但先不要移动单位。
- 5. 移除被成功追击的溃逃单位：**将逃跑距离掷骰结果与其对应宣称追击的距离掷骰结果进行比较。如果逃跑距离大于所有对其追击的距离掷骰结果，溃逃单位视为成功逃走。否则，此单位视为被追上并作为伤亡移除。

## 4.5 解锁单位边界

所有仍在桌面上单位的单位边界解锁，单位内模型可以重新排布位置以组成合规阵型。见附录 4: 参考手册；维持一个合规阵型。

随后，如果脱离了接触，则将既非溃逃也未追击的单位推移回底盘接触。见附录 4：详情请参阅手册：推移单位保持接触。

### 推移单位保持接触

在解锁单位边界，重新排布单位内模型以组成合规阵型后，任何由于单位边界改变而脱离接触的单位，现在需推移来回到接触，遵守下列规则。对于溃逃即将逃跑及即将追击的单位，不需要推移。

按照如下顺序，逐一移动单位，直到所有单位要么尝试保持接触失败，要么再次与敌方恢复接触。

- 首先移动主动玩家单位。
- 按照使得最多单位保持接战状态的顺序，移动每一侧的所有单位。
- 若单位数量相等，则控制玩家决定移动单位的顺序。

移动单位以保持其继续与单位边界改变之前的单位接触，遵守以下规则，：

- 如果当前单位已经与敌方单位接触，则不移动。
- 单位不能够穿过其他单位或不可通过地形。
- 单位不能移动接触另一个新的敌方单位，但是可以移动至其他单位或不可通过地形 1"内。
- 为保持底盘接触，尽可能少的移动单位。
- 单位以直线移动，径直向前或后退，侧移，或以上两个方向的组合。
- 推移不能改变与敌方单位接战的面向。

如果这些移动规则不能使得单位继续底盘接触，则不要移动。脱离底盘接触的单位遵守已无敌人规则（见下方）

如果单位边界改变后，使得两个或多个对抗单位之间分开战斗形成新的战斗组，则这些小组从此刻视为各自独立。

### 已无敌人

当一个单位不能被推移至与之前接战单位重新接战，包括因为之前接战单位已不在战场（例如在在已经作为伤亡移除），其不再与任何敌方接战，此单位可以进行一次战后旋转，若此轮冲锋过，可进行一次横扫。

## 4.6 移动溃逃单位

每个没有被追到的单位现在从战斗中逃跑。由控制玩家决定顺序，逐个移动。旋转单位至其背面与敌方单位的接战面平行，一般为 90 度或 180 度。然后，溃逃单位径直向前进行逃跑移动（见心理部分的逃跑移动规则）

每个宣布追击的单位进行追击移动，由控制玩家决定顺序，逐个移动。将追击单位旋转至与其追击的溃逃单位朝向一致，径直移动之前投掷的追击距离。

若单位执行横扫，则单位直接径直向前移动，不做任何旋转。若两方均有追击单位，主动玩家先移动单位，被动玩家后移动。

如果追击移动将导致追击单位与障碍接触，例如敌方单位、桌面边缘或障碍物\*，则使用特定规则（见下文）。

\*追击移动的障碍物包括：

- 不可通过地形
- 非本场战斗的有房单位
- 从本场战斗逃跑的敌方单位。

## 4.7 追击移动

在移动任何单位前，进行检查：

- 哪些追击单位将冲锋敌方单位（见下方）：忽略其他追击单位。
- 确定追击单位位于后续会冲锋敌方单位的哪个角度。如果追击移动会导致冲锋，在此时确定其冲锋的面向。

为了满足联合冲锋规则，冲锋单位会最先移动（见冲锋阶段章节）。随后剩余的追击单位继续移动，控制玩家决定其移动顺序。

### 1. 旋转

若追击单位进行横扫，则忽略此步骤，单位总是不旋转径直向前移动。

追击单位旋转至被追击单位相同方向，若追击目标已被作为伤亡移除，方向即此单位被作为伤亡移除前的最后位置。此次旋转行动忽略单位空间规则。

在旋转后，会有以下四种情况发生。若有多种情况发生，按从上到下的顺序执行。

1. **敌方单位：**若追击单位的正面朝向将与非本场战斗中逃离的敌方单位边界接触，追击单位宣布对此单位进行冲锋，且不能宣布任何冲锋反应。如果有超过一个可选择单位，追击单位可自行选择冲锋哪个。

结算冲锋移动时，将追击单位移出桌面，并按照以下规则重新放回战场：

- 不能改变阵型
- 其正面需与旋转前确定的目标面向接触。
- 追击单位的中心应尽可能靠近旋转前的位置，并在对齐移动后在合规位置遵守单位空间规则。

随后，执行对齐移动（见冲锋阶段章节）如果没有足够的位置放置追击单位底盘接触，则将敌方单位视为障碍物\*，并且按照下方规则结算。

2. **桌面边缘：**如果追击单位的正面朝向接触或超出了桌面边缘，此单位进行一次变阵行动。（见移动阶段章节），且不能再继续向前移动（即忽略步骤 2）。如果此次变阵最终没有合规位置，则将桌面边缘视为障碍物，见下。
3. **障碍物\*：**如果追击单位的正面朝向将接触障碍物，此单位改为旋转，使得单位尽可能的面向被追击单位，并且遵守单位空间规则（通常意味着在障碍物外 1" 停止。）此单位不能再（即忽略步骤 2）继续向前移动。
4. **继续移动：**如果追击单位的正面没有接触任何上方提到的情况，则进行“步骤 2 径直向前”。

## 2.径直向前

在移动追击单位前，检查追击单位继续向前追击移动距离内，正面朝向遇到的第一个障碍（桌面边缘、敌方单位边界，障碍物）。在检查及整个径直向前阶段中，忽略单位空间规则。如果有多个障碍出现，按照从上到下的顺序选择一个。

- A. **敌方单位：**如果第一个障碍是非本场战斗中逃离的敌方单位边界，追击单位宣布对其冲锋，并使用其追击距离作为冲锋距离。如果有不止一个冲锋目标，追击单位自行选择冲锋哪个单位。被冲锋单位不能宣布任何冲锋反应。

追击单位按照之前确定的朝向，立即向目标执行冲锋移动，遵守冲锋阶段章节中描述的冲锋移动、对齐规则。如果此次冲锋无法完成，追击单位不执行失败的冲锋移动，而是将冲锋目标视作障碍物\*，见下方。

如果追击单位卷入一场已经结算或本次近战阶段新生成的战斗，他将以冲锋成功状态进入下一次近战阶段的结算。如果追击单位被卷入一场不是本次近战阶段新生成且尚未结算的战斗，则在此阶段可以进行战斗并且有机会继续进行追击。

- B. **桌面边缘：**如果第一个障碍是桌面边缘，径直移动单位至接触桌面边缘，随后立刻进行一次变阵行动。
- C. **障碍物：**若遇到的第一个障碍是障碍物，则将单位直线移动直至底盘与障碍物接触。
- D. **继续移动：**如果追击单位的正面没有接触上述任何一项，则单位向前移动其追击距离。

## 3.合规位置？

在追击移动的终点，根据单位空间规则检查单位是否位于合规位置。他不能与一个未宣布为冲锋目标的敌方单位底盘接触，但可以在单位和不可通过地形 0.5 寸内。并且必须遵守单位空间规则，这包括之前处于同一场战斗的友方单位。如果移动结束时，单位处于不合规位置，将其退回最后符合单位空间规则的合规位置。

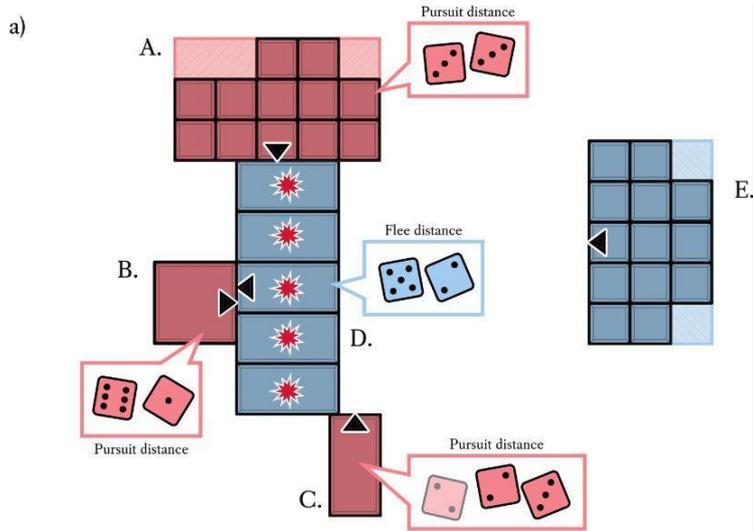
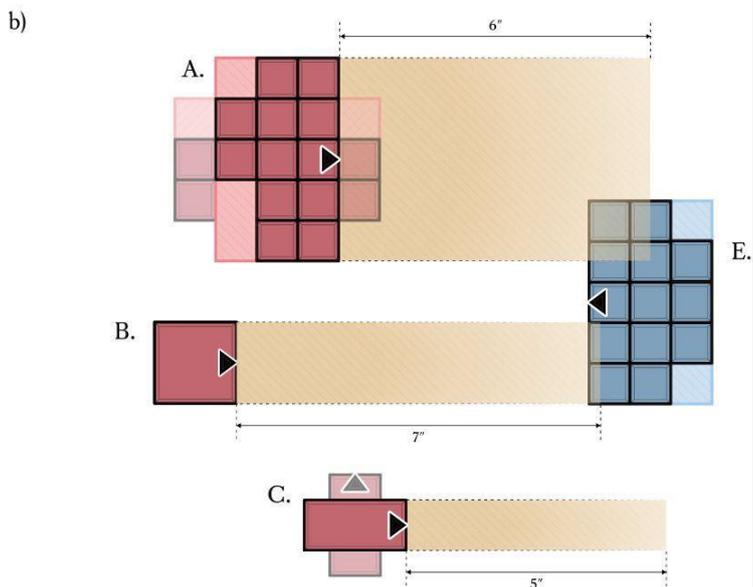
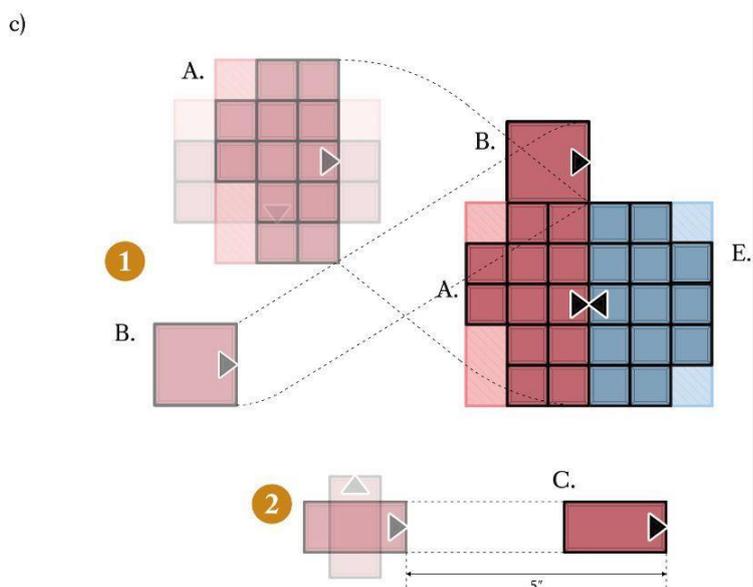


图 10-两个单位追击同一个敌方单位图例

a)单位 D 近战中落败，崩溃并逃跑 7"。获胜一方选择先掷单位 A 的追击距离。6"不够追击到逃跑单位。B 投掷追击距离 7"，数值等于或大于单位 D 的逃跑距离：逃跑单位立刻被**作为伤亡移除**。单位 C 投掷追击距离 5"



b) 当检查哪个单位将要在追击中冲锋敌方单位时，先不要移动任何追击单位，经过检查，单位 A 与单位 B 将同时冲锋单位 E, 所以其均对单位 E 宣布冲锋，单位 C 不能对任何敌方单位宣布冲锋。



c) 单位 A 与单位 B 先进行他们的追击移动。在此移动中，他们可以互相穿越对方，将对方视为开放地形。其余的移动使用冲锋移动的基础规则（允许一次转向，最大化接触）。为了实现最大化接触，单位 A 与单位 E 的正面对齐，同时单位 B 与单位 E 角对角接触。随后单位 C 旋转并径直移动其追击距离。

## 5 战后

### 5.1 战后旋转

任何在本轮战斗中接战，但现在脱战，且不执行追击移动或追击移动接触到桌边的单位，可以进行一次战后旋转（见移动阶段章节）。执行了战后旋转的单位在下一个玩家回合的冲锋阶段不能宣布任何冲锋。（注意，如果下一个玩家回合是你对手回合，则到你的回合时，可以正常宣布冲锋）

### 5.2 战斗变阵

当所有逃跑及追击单位都已经移动完毕，仍在接战的单位可以选择进行一次战斗变阵。

- 若单位多个面向与敌方单位接战，则不能进行战斗变阵。
- 战败方，以及被侧面或背面接战的单位，必须通过一次命令测试后方可执行战斗变阵。若命令测试失败，则不能进行战斗变阵。

首先主动玩家决定它的哪个单位尝试进行战斗变阵，需要的话执行命令测试。随后，被动玩家决定它的哪个单位尝试进行战斗变阵，需要的话执行命令测试。任何不能与接战的敌方单位目标面向完美对齐的单位，在宣布那些单位将尝试战斗变阵时，必须尝试变阵，遵守战斗变阵的一般规则。

一旦确定哪些单位将要执行战斗变阵，主动玩家决定哪位玩家先进行其所有单位的战斗变阵，玩家自行决定己方单位的变阵顺序。

战斗变阵时，将单位从战场移除，并按照下列规则重新放回，并保持敌方底盘接触：

1. 只要列数改变不超过±2，则可以选择任何合规阵型。
2. 变阵后必须至少保持变阵前与敌方底盘接触相同的模型数，但不需要是变阵前的接战模型。
3. 所有变阵前已经与敌人底盘接触的可附属模型（双方），在变阵后仍需保持接触。
4. 单位可以忽略单位空间规则，但不能移动至与变阵前未接触的敌方单位底盘接触，也不能覆盖其他单位。
5. 单位必须保持与变阵前底盘接触的敌人继续接触，且敌方单位的接触面向不能改变。
6. 战斗变阵完成时，变阵单位必须完美与接战的敌方面向对齐。

若多个单位将进行战斗变阵，确保第一位玩家在变阵结束后满足以上所有要求，然后第二位玩家在变阵结束后也满足以上所有要求，而不是每个单位变阵后满足。

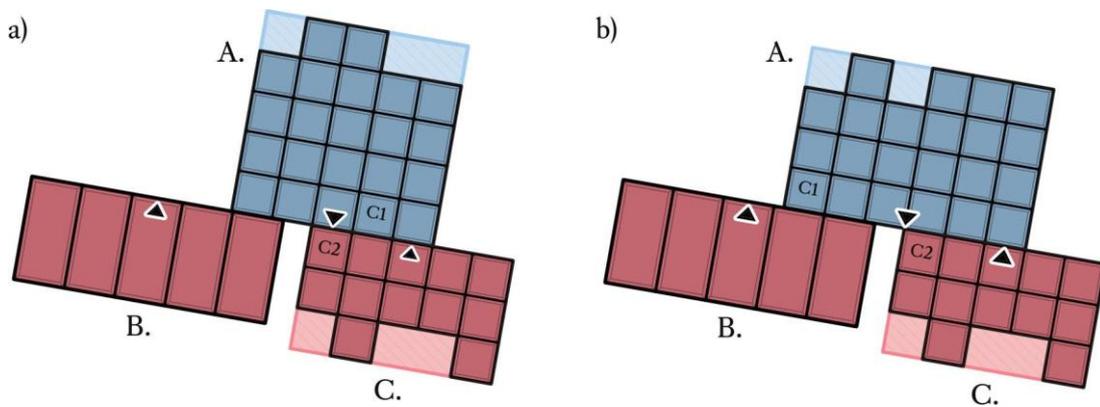


图 11 战斗变阵

a) 在近战轮结束时。单位 A 与单位 B、单位 C 接战。单位 A 进行战斗变阵。

b) 在单位 A 战斗变阵结束后，其在右边增加了一纵列，加队的人物被移动到了右上角。

# 游戏结束

随着游戏结束，需要判定本场游戏的赢家。根据以下规则计算胜利点数（VP），或双方玩家自定获胜条件来决出胜负。

## 1 战役点数

根据玩家获得的战役点数决出获胜玩家。双方玩家争夺共计 20 分的战役点数，10-10 为平手，20-0 是大获全胜。可以通过下列方法，获得战役点数。

- **胜利点数：**消灭敌人，赢得胜利点数（VP）是获取战役点数的主要方法。消灭单位获得 VP 的细节见下。
- **赢得主要目标：**在游戏开始时选择一个本场游戏的主要目标，双方玩家共同争夺。成功完成主要目标的玩家获得 3 点战役点数，另一位玩家失去 3 点战役点数。
- **完成次要目标：**每位玩家通常有一个次要目标，在游戏开始时选择。

玩家每完成一个次要目标，获得 1 战役点数（BP），对手失去 1 战役点数（BP）。如果每个玩家都完成了相同数量的次要目标，则分数不变。

- ~~赢得次要目标：每个玩家在游戏开始时选择一个次要目标。如果仅有一名玩家完成了次要目标，则该玩家获得 1 点战役点数，另一位玩家失去 1 点战役点数。~~

设计师注：若没有其他相关第三方（比赛组织者，战役规则等）明确次要目标的使用规则，双方玩家应在游戏开始前明确次要目标的比重。可以参考以下指引：

- 在标准竞技游戏中，次要目标通常为+1/-1BP, 详见下方列表。
- 对于学习熟悉核心规则的游戏，推荐直接忽略次要目标进行游戏。
- 若寻求沉浸式、故事驱动体验，可以调整次要目标至更高的战役点数，比如+5/-5

鼓励玩家按照其竞技期望或游戏沉浸性、自行分配次要目标的战役点数。

## 2 获得胜利点数

在游戏结束后，每位玩家按照以下规则获取胜利点数（VP）。

- **歼灭单位：**你获得与敌方伤亡移除单位完整分值（军表上列出）相同的 VP。
- **动摇单位：**你获得游戏结束时敌方仍在动摇状态下单位一半的分值相同的 VP，向上取整。

- **重创单位：**你获得游戏结束时敌方被重创单位一半的分值相同的 VP，向上取整。
- **动摇及重创单位：**你获得与于游戏结束时敌方仍在动摇状态下且被重创单位的完整分值相同的 VP。

在计算胜利点数时，可附属模型视为与其加入的单位分开计算。

当双方玩家胜利点数求和完毕，则计算胜利点数分差。使用下方表格，按照军队规模及分差，将胜利点数转换为战役点数。获得战役点数多的玩家为胜利方，另一位玩家为落败方。

胜利点数差值	胜利方 BP	落败方 BP
0 - 5%	10	10
>5 - 10%	11	9
> 10 - 20%	12	8
> 20 - 30%	13	7
> 30 - 40%	14	6
> 40 - 50%	15	5
> 40% 或更多	16	4
主要任务	+3	-3

每个完成的次要目标 +1\* -1\*

举例来说，对于一场 3,000 分的游戏，玩家 A 获得了 2054VP，玩家 B 获得了 1004VP。

- 差值为 1050，是总分 3000 分的 35%。即玩家 A 获得了 14 点战役点数，玩家 B 获得了 6 点战役点数。
- 玩家 A 完成了主要目标，将比分修改为 17-3。
- 双方玩家均完成了他们的次要目标，所以分数不变。

设计师注：\*若在比赛前自定决定了次要目标的分值修正，将其套用至本表格。

# 定义及术语

## 1 测量距离

T9A 的距离奇幻战斗以英寸作为度量标准，即 1 英寸约等于 2.54 厘米。

本游戏通常使用 28mm 比例模型进行游戏。在本比例下，1 英寸大概类比于现实世界 1.5 米。故长弓 30 英寸的射程即相当于现实世界中 45 米。

你也可以以史实类比，将 1 英寸比作 10 米，给予长弓 300 米的射程，将通常 72\*48 英寸的战场类比至近 50 个足球场大小，720\*480 米的真实世界。在中世纪时代，这将代表成百上千士兵组成军队的两方对垒。

规则中经常提到距离的概念。在测量距离时，即使中间存在其他不相关元素，也会使用物体之间的最近点。如果模型或单位之间的最近点距离小于或等于给定的范围，则它们被视为在范围内。测量是从一个单位边界开始并指向另一个单位边界，玩家可以随时测量任何距离。

### 设计师注

#### 不同比例的 T9A

本游戏可以适配不同的比例。最常见的替换模式便是按照比例减半对游戏内所有距离进行缩减。这为舒适游戏提供了更多可能性，比如于餐桌上。并且模型也能用鞋盒完美收纳。

- **距离：**所有测量距离减半。这包括但不限于战场大小，武器法术射程，移动冲锋距离，底盘大小，效果影响范围等。
- **模型：**使用可以适配一半底盘的更小模型。通常情况下，适用模型比例为 10mm 左右。
- **定制测量用具** 建议使用定制的测量用具，毕竟所有的测量都需要减半。这样的工具简化了规则参考的过程，消除了需要重新计算的繁琐

## 2 骰子

本游戏使用六面骰来决定随机结果。在本规则中简称为 D6，以下为游戏中几种不同的掷骰类型：

- **具体值：**当需要一个掷骰结果为具体值时，会用单括号”将数值标注，例如‘1’。
  - **等于或更高：**当需要一个掷骰结果等于或高于某个值时，会有一个加号在数值后，例如 3+意味着等于 3 或更高。
  - **多个骰子：**有时需要一次性投掷多个骰子，即在投资类型前加以数字，例如 3D6。
  - **修正骰子结果：**骰子结果有以下几种方式进行修正：
    - 加某个数值：D6+2
    - 减某个数值：D6-2
    - 乘某个数值：D6×2
  - **掷骰自然结果：**掷骰结果在施加任何修正前，被称为骰子自然结果。
  - **取大或取小掷骰：**额外多掷一颗骰子，将所有掷骰结果中最小或最大的结果丢弃，再进行其他计算。
    - 取大：丢弃掷骰结果中的最小值。
    - 取小：丢弃掷骰结果中的最大值。
    - **同时生效：**规则可叠加。若一次掷骰取大与取小掷骰同时生效，则他们相互抵消。即你实际只需要投掷一种效果（全是取大或全是取小）
- ~~本规则可以叠加，若有多个取大情况出现时，就需要额外多投掷相应数量的 D6 骰，并且丢弃相应数量的最小值。~~
- **重投：**骰子某些规则允许重投一次掷骰。即将符合重投规则的骰子拿出并重新投掷，新的结果即为最终结果。（即重投的骰子不能再重投）
  - **掷 D3 骰：**为了投掷 D3 骰，可以将 D6 骰结果减半，向上取整得到。本次掷骰结果范围为 1-3

### 3 模型与单位

在 T9A 中：奇幻战争中，往往包含传奇勇士、凶猛怪兽及强大的施法者。大多数战士集结起来，组成有纪律的部队，称为单位，而这些单位构成了你军队的基本元素。

#### 模型

单独放置在底盘上的游戏棋子。每个模型都具备其自己的，包含一系列数值、规则、装备。这些属性表现了一个模型的各方面能力。

#### 底盘

承载了游戏棋子的底盘。底盘为长方形，代表了模型于战场上占据的空间。在游戏中，底盘是唯一能够代表模型物理轮廓的实体。底盘以其前方宽度及侧方宽度描述，例如 25×50 mm 是大部分骑兵的底盘大小。

#### 单位

由一个或多个模型组成的长方形单一个体。单位中的模型会协同一致地移动和战斗，在战场上紧密配合，共同执行行动。除非特殊情况指明，当一个规则、能力、法术或其他影响到一个模型时，其所在单位其他模型同样被影响。

将多个模型组成合规单位时，必须遵守以下规则：

- 模型保持紧凑的长方形阵型，并保持统一面向。
- 除非单位拥有完整排面，否则不能主动使得排数大于列数。
  - 对于总是被视作 0 完整排面的单位，例如全部具有轻型部队的单位，也需要如同可组成完整排面规则一般遵守此规则。（例如，高度为 1 全部具有轻型部队的单位，排数不能比列数更多，除非已有至少 5 个模型宽）。
  - 请注意，人物加入单位被视为主动动作。
- 模型均完美对齐并与其他模型相接触。
- 单位的宽度由其最前排决定。不能有任何后方模型超过这个宽度。
- 不在第一排的模型需确保位于自己前方模型的正后方，接触且对齐。
- 单位内所有排面宽度必须完全一致，除了最后一排，可以更窄一些。
- 只要模型与所在排面其他模型接触，最后一排允许拥有间隔。
- “不完整排面”意味着此排面缺失了一个或更多模型。

#### 单位边界

单位边界是一个虚构的矩形，它包围着单位的外部边缘。单位不能位于另一个单位边界内，除非此单位额外允许暂时重叠。

#### 单位中心

单位边界的中心点为单位中心。

#### 面向

一个单位或模型拥有四个面向，即单位边界的四个边，分别为前面，背面，两个侧面。

#### 角度

单位的角度代表着单位四个面向的区域，由单位边界的边线以 135° 夹角延伸。

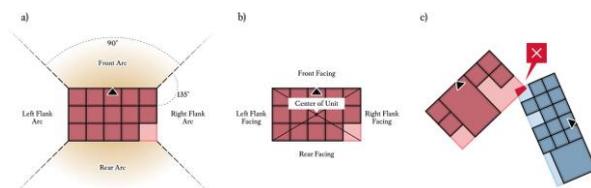


图 12：单位角度，单位面向，单位边界

- 此单位具有 3 排 5 列。最后一排仅有 4 个模型所以是不完整排面。正面，侧面，背后角度由单位面向与单位边界形成的 135° 夹角确定。
- 单位边界是单位底盘外边的区域，由红色线标出。单位中心即单位边界的中心。
- 单位边界不能处于另一单位边界中，即使是未被模型填充的部分。

#### 完整排面

组成完整排面所需的模型数取决于单位的高度：

- 高度 0-2 需要 5 个模型
- 高度 3-4 需要 3 个模型
- 高度 5 需要 1 个模型。

#### 横排及纵列

模型并排排列组成横排，模型前后相接组成纵列。

#### 普通模型

单位中的一般模型。除可附属模型（例如所有的人物）以外的所有模型都是普通模型。

#### 模型部分

一些模型具有多个攻击属性条目。每个条目代表着不同的模型部分。

例如，骑兵模型包含骑手及骑乘的马。若一个规则、能力、法术、效果影响了一个模型，所有模型部分均被影响，除非另有说明。在近战或射击中，每个模型部分使用其自身的属性及武器进行攻击。

### 3.1 保持合规阵型

当单位阵型中出现空隙，或非最后一排出现不完整排面，此单位需要重整至合规阵型。但记住单位边界及模型位置在近战轮中是被锁定的。所以，在移动溃逃和追击单位前，单位边界解锁后，再根据下列规则调整阵型。

当为了填补间隔及不完整排面，调整模型位置时，遵守以下顺序：

1. 从最后一排移动模型，
2. 从非第一排移动，
3. 最后从第一排移动。

避免将单位的列数改变。如果无法满足要求，比如对于一个只有单一排面的单位，可以通过将间隔一侧的所有模型向另一侧推过去填补间隔。

#### 在近战中保持合规阵型

在一轮近战中，为了保证合规阵型，涉及到的单位边界被锁定，单位内的模型不能被移动，包括与敌方单位越过间隔接触。从近战轮开始至溃逃逃跑结束前，均需遵守此规则。详见近战阶段章节。

## 4 单位空间

通常单位必须与不可通过地形及其他单位（不分敌我）保持 1" 及以上距离。但是在移动过程中，单位空间的要求暂时降低至 0.5"，但在移动结束时必须保持 1"（即单位在移动时允许进入 1"，但至少在其他单位和不可通过地形 0.5" 外，且不允许：进入底盘接触、底盘覆盖、或主动移动进入不可通过地形或其他单位 1" 内）。

在移动中当控制玩家不能完全控制单位，包括冲锋移动、失败的冲锋移动、逃跑移动和追击移动，单位允许接近并结束移动时靠近单位和不可通过地形 0.5" 内，但不能底盘接触或覆盖（除了冲锋移动，可以移动接触冲锋目标）

如果一个单位因为不可控移动而将要移动至 1" 范围内，例如冲锋移动或移动随机的距离，此单位允许移动至 1" 内并保持，直到离开大于 1" 外。

仅有特定场景才允许单位移动至底盘接触，最常见的即为冲锋移动。这包含了不可控移动，例如移动随机的距离（例如具有随机移动的单位或进行失败的冲锋移动）。除非特别指出，单位不能移动至与其他单位接触，即使临时接触也不行。

当单位因为非主观因素或不可控移动将要位于对方 1" 内时，可以保持此状态直至他们分开并远离 1" 以上，此时单位空间规则重新生效。当因变阵或其他因素将单位移出桌面时，判断是否离开 1" 时不视为移动了更远，除非放回时移动的距离超过 1"。

## 5 属性栏

每个单位条目包含三部分属性栏：全局属性、防御属性、进攻属性。更高的数值意味着此模型在该属性方面拥有更高造诣。这些数值大量的用于游戏过程及各类机制，例如单位移动及模型攻击。

一些模型部分的某些属性不一定要有固定值，例如战车就没有进攻技巧属性值。这些属性被视作 0，且不能以任何方式被修正。

### 5.1 全局属性

每个模型拥有 4 个全局属性。这些属性对于同一底盘上的所有模型部分均适用。（即整个模型）在某些情况下，还会与联合单位共享。

缩写	属性名	描述
Cha	冲锋速度	冲锋速度越大，模型冲锋距离越长。
Mob	移动力	模型可以移动的距离。
Dis	领导力	模型听从命令的可靠性。

- 当使用单位的冲锋速度或移动力时，使用单位内模型中，最低的冲锋速度、移动力。
- 当使用单位的领导力时，使用单位内模型中，最高的领导力。

### 5.2 防御属性

每个模型拥有 4 个防御属性。这些属性对于同一底盘上的所有模型部分均适用。（即整个模型）。

缩写	属性名	描述
HP	生命值	当一个单位失去其所有生命值时，作为伤亡移除。
Def	防御技巧	模型避免近战中被击中的能力。
Res	坚韧值	模型能够承受攻击的能力。
Arm	护甲	模型具备的护甲。

### 5.3 进攻属性

如果一个模型拥有多个模型部分，每个部分仅使用其自身的进攻属性。每个模型拥有 5 个进攻属性。

缩写	属性名	描述
Agi	敏捷	拥有更高敏捷的模型部分更先于近战中出手。
Att	攻击次数	一个模型于一轮近战中可以攻击的次数。
Off	进攻技巧	模型于近战中能够击中敌人的能力。
Str	力量	模型能够将敌人击伤的能力。
AP	穿甲	模型攻击穿过敌方护甲的能力。

## 5.4 随机属性

一些模型部分拥有一个或多个属性为随机值，例如攻击次数  $D6+1$ 。每次使用属性结算后，均需重新掷骰。对于防御及进攻属性，该模型部分的所有同时发起的攻击，均使用这次掷骰结果结算。同一单位内多个模型部分的某项属性都是随机值，则为每个模型部分分开掷骰。

对于普通移动值是随机值的模型，即视为模型具有随机移动模型规则。

## 6 模型高度

游戏中，所有模型都被设定了高度，范围从 0-5。数值越高，代表着单位的垂直体型越大。对于视线来说，高度至关重要，同时也影响了模型组成完整排面的能力、受限攻击的次数、危险地形的掷骰数。

高度	0	1	2	3	4	5
组成完整排面需要的模型数	5 模型	5 模型	5 模型	3 模型	3 模型	1 模型
坚定需要的完整排面数	3	3	3	2	2	2
以标准近战攻击结算的限制攻击次数	0 次攻击	1 次攻击	2 次攻击	3 次攻击	4 次攻击	5 次攻击
危险地形测试需要骰子数	0D6	1D6	2D6	3D6	4D6	5D6

一些规则会提到模型的高度或单位边界高度，比如不同高度模型组成的单位，需要确定组成完成排面需要的模型数时。此时，占多数的模型高度决定了此单位的高度。若不同高度模型的数量一致，取更小的高度或类型。

## 7 视线

如果可以画一条从模型正面角度到目标的线，且不会被任何阻挡视线障碍遮挡，则一个模型视为可以画出至目标（一个点、模型、单位边界）视线，阻挡视线障碍是指：

- 阻挡视线地形（见地形部分），或
- 其他单位的模型高度大于等于视线起始模型及目标模型高度。

不在单位第一排的模型，改为使用其正前方单位正面上的一点画起（通常是其正前方模型的正面）。

以下所有条件都必须满足：

- 这条线必须是直线且起始点位于模型的正面。
- 这条线与单位的正前方方向的夹角不能大于  $45^\circ$  也就是意味着这条线不能超出单位正面角度范围。
- 模型不会阻挡同一单位内其他模型画出或画到的视线。
- 模型与目标之间的线不能穿过一下任意障碍：
  - 阻挡视线地形，或
  - 其他模型的底盘高度大于等于双方模型的高度，或
  - 其他单位边界的高度大于等于双方模型的高度。

一个单位如果对目标单位中至少一个模型有视线，即对整个单位具有视线。若要对战场上某个点画出视线，则此点的高度视为 0。

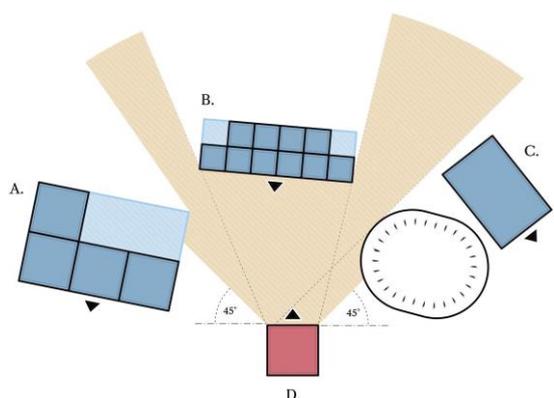


图 13：画出视线

标注出了单位 D 可以画出视线的范围。

- 单位 B 在视线内。
- 单位 D 可以对单位 A 的单位边界画出视线，即使那部分单位 A 的单位边界没有任何模型存在。
- 单位 C 因为不可通过地形阻挡视线，所以单位 D 对单位 C 不能画出视线。

## 8 特性

单位，攻击、法术会附有一些关键词，称为特性。特性描述了单位的起源、效忠对象、攻击的元素效果或其他决定性特征。特性总是以灰色及斜体展示。特性不具备任何直接或固有的效果。特性仅用于触发其他相关规则。例如，一个规则可以限制角色加入某个单位，除非该单位或角色拥有正确的“氏族”特性。

### 步行模型及骑乘模型

某些法术和规则对于步行模型和骑乘模型的效果不同。模型特性具备“骑乘”被视为骑乘模型，即使此特性仅出现在人物坐骑上。不具有此特性的模型视为步行。

## 9 持续效果

某些能力会为模型提供一些限时额外效果。以下关键词用于描述持续时间。

- **瞬间**：此效果生效一次并立即结束。
- **一轮近战**：效果持续至生效时一轮近战结束。
- **一个阶段**：效果持续至生效阶段结束。
- **近战结束**：效果持续至模型脱离近战。
- **一回合**：此效果持续至同一玩家的下一个同阶段开始。例如，效果于当前魔法阶段生效，将于同一玩家的下一个魔法阶段开始时失效。
- **永久**：此效果持续至本场游戏结束，或满足根据规则描述中的特定情况。
- **一次性使用**：这些效果每场游戏仅能使用一次。每个一次性使用效果都描述了何时可用，以及持续多久。

### 9.1 在持续效果下的分离或组合单位

有时单位在具有持续效果（比如一回合或永久）的效果影响时，拆分为多个单位。最常见的即为可附属模型离开加队单位时。当此情况发生时，此效果对于每个独立个体继续延续。

当模型加入已存在某些效果影响下的单位，或反之情况下，加入的模型/单位不会得到已有效果。

### 9.2 同时效果

当多个效果同时发生，主动玩家先结算效果。在第一个玩家回合前，防御方视为主动玩家。每个玩家自由决定自己同时生效效果的结算顺序。

## 10 修正值

修正值会影响属性、掷骰、或其他游戏中的数字值。修正值会改变数值，对其加减乘除，使用以下顺序进行修正：

1. **设定为一个固定值**：若一个数值或掷骰被设定为一个固定值，将此值替换原有数值或掷骰。当一个数值“设定为至少 X”时，如果设定值让结果更差，则保留原值。
2. **乘与除**：数值或掷骰可以被乘除。
3. **加与减**：数值或掷骰可以被加减。
  - a. 若规则中定义了上限，那么修正后的数值不能超过其上限。例如，如果一个冲锋模型接触墙壁，并对一个具有干扰 (1) 的对手投掷命中，首先接触墙壁命中-1，然后干扰命中-1，除非模型已经5+命中。一个具备攻击次数3的模型位于一个“+2进攻次数，最多到4”的效果影响下，那么最终的进攻次数为4。
  - b. 你可以通过加或减来修正难度（以“X+”形式）。X+的修正使用下列公式：**【难度值】 - 【修正值】 = 新结果**。例如攻击4+造伤，获得+1造伤修正，则新造伤结果为3+。
4. **总是或绝不**：骰子结果对一定数值总是或绝不成功/失败，且属性总是/绝不设定至某个数值或数值范围。
5. **限制**：在应用所有修正后，有一些针对特定属性的限制：
  - a. 仅使用整数。总是向上取整。
  - b. 任何属性都不能小于0，即使是暂时的。对任何小于0的值，视为0。
  - c. 护甲绝不能高于6，暂时突破也不行。
  - d. 敏捷和勇气绝不会高于10，即使是暂时的。
  - e. 近战攻击自然结果'6'总是命中。

当多个修正在同优先级生效时，按照最低结果/成功几率进行计算。

## 11 移动定义

某些规则在单位执行“移动”时触发。为此，以下行动被定义为移动：

- 移动动作（变阵移动，普通移动，行军移动）以及任何移动相关的规则，比如先锋移动和魔法移动。
- 冲锋移动（包含对齐）及失败的冲锋移动。
- 逃跑移动和追击移动（包含横扫及所有随机移动）
- 战斗变阵和战后旋转

## 12 对象间接触

模型、单位、目标点的交互，在游戏中以多种方式出现。

- 如果他们相互触碰：
  - 沿线（如两个长方形底盘的前方接触）
  - 某一点（如单位之间的角对角接触）
- 如果一个对象覆盖另一个。一个对象部分或全部在另一个对象之内，都视为在其内。

### 模型和单位之间接触

- 两个或更多单位若单位边界接触，包括角对角接触，视为底盘接触。
- 两个或更多模型若底盘接触，包括角对角接触，包括越过单位内的空隙，视为底盘接触。
- 若一个模型与单位中至少一个模型接触，则视为模型与单位底盘接触。

### 模型间底盘越过空隙接触

不完整排面或不匹配底盘人物可能会导致接触单位的模型之间出现空隙。如果两个对抗的模型之间，可以互相画出符合下列条件的直线，则视为底盘接触。

- 从一个模型到另一个模型（包括角对角）
- 该直线垂直于双方单位的接战面

如果模型与敌方模型相对的整体面向，都与友方模型接触，则该模型不视为越过空隙接触。对象之间的接触

## 13 桌面边缘

桌面边缘代表着游戏的边界。一个单位可以在移动行动或冲锋移动时，暂时或部分的离开桌面，但有如下限制：

- 除了对齐移动时，单位的正面必须全程完全位于桌面内。
- 单位必须保证结束移动时，单位边界完全位于桌面上。

# 攻击

## 1 攻击

游戏中可以使用近战武器、远程武器、法术或独有能力进行攻击。此章节解释了通用的进行攻击和决定是否成功的流程。

所有的伤害来源都归为攻击，共分为以下几类：

- **近战攻击：**近战阶段接战模型对单位发起的攻击。
  - **标准近战攻击：**最常见的近战攻击类型，即模型部分根据自己的攻击次数进行一定数量的攻击，称为“标准近战攻击”。
- **远程攻击：**所有不是近战攻击的都视为远程攻击。
  - **射击攻击：**有时一些规则提到射击攻击或“射击武器发起的攻击”。射击攻击是一种远程攻击类型。

## 2 攻击流程

要进行攻击，遵守以下流程：

1. 攻击方对目标分配攻击；
2. 决定命中数。如果至少命中一次，则继续。
3. 攻击方投掷伤害骰；如果成功，则继续。
4. 防御方掷护甲保护骰，如果失败，则继续。
5. 防御方掷特殊保护骰，如果失败，则继续。
6. 防御方受到未保护的伤害，失去生命值及移除伤亡。
7. 如果需要，防御方进行恐慌测试。

进行下一步骤前，同时进行的攻击每一步骤同时完成，例如一个单位的所有射击攻击或特定敏捷阶段的所有近战攻击。

### 2.1 分配攻击。

在攻击流程中，第一步是决定目标。这包括选择被攻击的单位，以及单位内的哪些模型是目标。远程攻击和近战攻击在这里略有不同。

**近战攻击**，如果多次攻击同时发生（例如同一个单位里的模型），则每次攻击可以分配给不同的目标。

当目标模型在单位内，则需要遵守下列限制：

1. 单位内的普通模型总是可以被选为目标。如果单位内没有普通模型，则任何模型可以被选为目标。
2. 如果单位内的可附属模型与攻击方底盘接触，则近战攻击可以选择这些可附属模型为目标，包括支援攻击。详见近战阶段。

3. 如果单位内没有普通模型，则任何模型可以被选为目标。

**远程攻击**，一个单位内所有同时进行的攻击必须选择同一个单位作为目标，但部分情况下可以将攻击分配给不同的生命池。

1. 单位内的普通模型总是可以被选为目标。如果单位内没有普通模型，则任何模型可以被选为目标。
2. 如果满足下面中的一项，则可以选择单位内的可附属模型为目标。
  - 与单位内的普通模型高度不一致。
  - 单位内普通模型少于5个。（如果普通模型高度3或更高，则改为3）。

如果一个生命池中不是所有模型都有相同的属性或规则（例如不同的坚韧值或保护），使用生命池中占大多数的数值或规则，并应用到所有掷骰中（命中、造伤、保护）。如果占比相同，则攻击方选择使用哪边。

有些情况一次攻击或效果会变为多次命中，重复原本攻击命中时的分配攻击步骤。至少1次攻击必须分配给原目标。例如，施放法术对敌人造成D6次命中。结算法术时命中次数掷骰结果为4，这些命中现在分配给单位的生命池，要么是普通模型，要么是满足条件的可附属模型。

### 2.2 决定命中数

有些攻击需要命中掷骰，有些则自动命中，造成固定或随机数量的命中。每种攻击如何命中的规则都有各自描述。最常见的命中骰可在射击（瞄准）和近战（标准近战攻击）章节找到。

自然结果“6”的近战攻击总是成功命中。

当一个效果对多个单位造成随机数量命中，为每个单位单独掷骰决定命中多少次。



### 3 保护

当对单位造成了伤害，共有两种类型的保护可以用来防御潜在的伤害。护甲保护和特殊保护

要进行保护，被攻击模型的控制玩家投 D6，与需要的结果进行比较确定是否通过。详见下方如何通过护甲和特殊保护。

如果成功，则该伤害被无视首先投护甲保护，如果没有通过，则继续投特殊保护。如果特殊保护也失败，或模型没有任何特殊保护，则被造成伤害。进入失去生命值和伤亡流程。

#### 3.1 护甲保护

防御方投护甲保护，为每点伤害投 D6，模型的护甲值需要减去攻击的穿甲值，结果相比较。

查看 D6 结果与被修正的护甲值，从最高数值开始数，如果护甲保护成功，则伤害被无视。但是，自然结果'1'视为失败。

Arm - AP 护甲保护骰	
5 或更高	2+
4	3+
3	4+
2	5+
1	6+
0	不能成功

	AP 0	AP 1	AP 2	AP 3	AP 4	AP 5	AP 6
Arm 0	N/A						
Arm 1	6+	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Arm 2	5+	6+	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Arm 3	4+	5+	6+	N/A	N/A	N/A	N/A
Arm 4	3+	4+	5+	6+	N/A	N/A	N/A
Arm 5	2+	3+	4+	5+	6+	N/A	N/A
Arm 6	2+	2+	3+	4+	5+	6+	N/A

例如，“护甲3”，即'6'、'5'和'4'的护甲保护结果都是成功。如果模型被穿甲1攻击，则护甲降为2，即'6'、'5'的护甲保护结果成功。

#### 组合护甲

每个模型在其属性栏都有基础护甲值，有些模型还有额外的装备，规则，或受到魔法效果影响而修正了护甲值。不同的护甲可以组合，加在一起作为组合护甲。

例如，一个模型基础护甲3，受法术影响获得+1护甲，则组合护甲为4。当被穿甲1的攻击造伤，则护甲掷骰需要'4'、'5'、或'6'(或4+)。

#### 3.2 特殊保护

如果伤害没有护甲保护成功，则防御方如果有特殊保护，还可以使用特殊保护来抵御伤害。特殊保护和护甲保护机制类似，除了他们不会被穿甲影响。

自然结果'1'、'2'总是视为失败。

共有两种类型的特殊保护：魔盾和重生，更多解释详见附录 I：模型规则。模型对每个攻击仅允许投一种特殊保护。

## 4 生命池和伤亡

当模型受到未保护的伤害，则立刻失去一点生命值，可能导致模型作为伤亡移除。

有时规则提到模型或单位“失去 X 生命值”。这可以被视为“受到 X 次命中，自动造伤且不允许任何保护”当一个单位中的特定模型“失去 X 生命值”，则这些命中必须且仅能分配给这个模型。当一个单位因为自身规则或其军队的规则失去 X 生命值（例如超自然或不稳定），所有由控制玩家掷骰。

### 4.1 生命池

生命值汇聚成了生命池。单位内的普通模型组成了一个生命池，加入单位的任何模型都有自己独立的生命池。

### 4.2 伤亡

每个未保护的造伤减少生命池 1 点生命值。

- 如果被攻击的生命池中每个模型只有 1 点生命值，则每次失去生命值则移除一个模型。
- 如果每个模型具有超过 1 点生命值，则在满足要求时移除整个模型。标记还不足够移除整个模型的生命值损失情况，这将影响后续的攻击。例如，一个单位由 10 个巨魔组成（每个 3 生命值），失去了 7 点生命值。移除两个完整模型（6 生命值），还有 1 点生命值损伤，做好记录。之后，该单位失去了 2 点生命值，足够移除一个巨魔模型，因为之前的攻击已经造成 1 点生命值损伤。

当生命值损伤超过了生命池中的点数，则超出的损伤无视。某些场景下，不同生命池或单位的攻击同时造成超量的生命值损伤，攻击模型的控制玩家决定哪些攻击造成了超量损伤。

当足够的 HP 可以移除模型，尽量从单位的后排移除。

在某些情况下，需要更细致地处理伤亡移除。此时请遵守以下程序：

- 尽量从单位的后排移除模型
- 按照任意选择的顺序，逐一移除模型。

- 当从第一排移除伤亡时，从单位的两侧均等地逐一移除模型。
- 请注意，这适用于每批同时进行的攻击。
- 如果不同生命池的模型处于通常会作为伤亡被移除的位置，则移除被攻击生命池中下一个符合条件的模型，并将单位中的模型重新分布为合适的阵型，请参阅定义和术语章节中的“保持合适阵型”。

如果移除伤亡导致不合规的单位阵型，例如非最后一排中有了空隙，则遵守附录 IV：参考手册中保持合适阵型的进程描述（定义和术语章节）。

### 4.3 失去最后的生命值

当一个模型失去最后的生命值，则作为伤亡移除。当单位的最后模型失去最后的生命值，单位作为伤亡移除。

某些效果会在模型作为伤亡移除时触发，而其他效果则会在模型失去最后一点生命值或达到生命值 0 时触发。请注意，失去最后一点生命值的情况并不适用于模型直接作为伤亡移除，而未实际失去任何生命值的情况，例如动摇出桌面或在战败后被摧毁。

每当对游戏中其他元素产生影响的模型作为伤亡被移除时，除非另有明确规定，否则这些效果会立即结束。这也适用于具有特定持续时间的效果，如一回合的激活效果。

### 4.4 接战伤亡

当接战单位的最后模型作为伤亡移除，则影响其边界，即使已经冻结单位边界。

当边界已经冻结的接战单位在近战阶段之外受到伤亡，使用下列规则：

- 当伤亡将要第一排移除，改为从单位两端均等移除，优先从移除模型后单位不会脱离近战的一侧。
- 如果不可避免，则移除模型产生的空隙，优先尽可能多的单位可以推移回接战的一侧开始。
- 如果在单位之间产生空隙，遵守“推移单位保持接触”规则

# 心理

在第九纪元：中古战争中，由两种类型的心理测试，体现了战士听从命令的心理状态和能力：命令和勇气。要进行命令或勇气测试，掷 2D6 并将结果与单位内最高的领导力（见定义与术语章节）数值比较。如果结果小于等于该领导力值，则测试通过，否则测试失败。

## 1 命令测试

命令测试体现了战士在战场上执行命令和逃跑后重整的能力。

最常见的需要进行命令测试的情况是：

- 尝试改变冲锋目标。记住每个阶段仅能尝试一次。
- 当近战的失败方，和/或被侧面和背面接战的一方尝试执行战斗变阵。
- 执行重整测试，见重整章节

最常见的影响命令测试的模型规则是**纪律严明、无心智、乐手和任性**。

## 2 勇气测试

勇气测试体现了战士面对困境坚守位置的能力。

共有两种主要的勇气测试类型：

- **恐慌测试**：当单位需要进行恐慌测试时立刻执行，详见下方最常见情况。失败的恐慌测试将导致单位进入动摇状态。
- **战败测试**：由近战中失败一方执行，详见近战阶段。

最常见的影响勇气测试的模型规则是**鼓舞人心和坚守阵地**。

### 2.1 恐慌测试

恐慌测试是一种勇气测试，在部分情况下执行：这些情况包括：

- 一个友方动摇单位执行逃跑移动时穿过此单位。
  - 主动决定的逃跑移动不会导致友方单位执行恐慌测试。  
*这包括冲锋反应逃跑！（除非被惊吓模型冲锋后恐慌测试失败而导致的），以及全部具有诈败的单位主动刚从近战战败。注意失败的重整测试导致的逃跑移动不是主动逃跑移动，即使原本的选择是冲锋反应逃跑！。*
  - 完成逃跑移动后进行测试。

- 在一个阶段中，单位受到来自敌方模型的远程攻击，达到足够的生命值损伤时，同时满足以下两个条件：

- 至少 3 点生命值损伤，且
- 这些生命值损伤至少等于阶段开始时单位生命值的 25%。

移除伤亡后立刻执行恐慌测试。近战时无视此生命值损失导致的恐慌规则。

- 全部具有**惊吓**规则的敌方单位在冲锋阶段对单位宣布冲锋。

- 近战接战时的生命值损伤不会引起恐慌测试

单位不需要执行恐慌测试如果

- 他们已在近战，或
- 他们已经动摇，或
- 他们当前阶段已经通过了恐慌测试。

如果单位恐慌测试失败，则立刻变为动摇。*注意这通常不意味着单位需要立刻执行逃跑移动。*

## 3 心理状态

单位可能受到多种心理状态，这些会限制他们的行动。建议使用各种标记来记录每个单位的当前状态。注意单位可以同时处在多种状态。

### 3.1 重创

模型当前生命值小于所在单位军表上起始单位\*生命值的 25%时，模型视为重创。

执行逃跑移动前，重创模型作为伤亡移除。

\*起始单位即军表上的单位。这意味着单位内的普通模型可能处于重创，但可附属模型没有，反之亦然。此时，执行逃跑移动时仅将单位内的重创模型移除，未重创的模型留在战场上。

### 3.2 动摇

当一个单位恐慌测试、战败测试失败，或选择冲锋反应逃跑！，则变为动摇。

动摇单位不能执行主动行动。这包括宣布冲锋、除了逃跑移动之外的移动、射击、生成魔法骰、施法，或需要主动激活的魔法物品。但是仍有例外，单位仍然可以选择逃跑！或坚守！作为冲锋反应。

记住动摇单位暂时不是得分，直至不再动摇。

接战的动摇单位在一轮近战流程步骤 2.1 作为伤亡移除。

**设计者注：**为了记住哪些单位是“动摇”状态，我们建议明确标记这些“动摇”单位。这可以通过使用特定的标记或印记来指示单位是“动摇”状态，如果你没有这样的标记，一个常用的标记“动摇”单位的方法是从“动摇”单位的前排中选择一个模型，并将其面朝下放置在单位旁边。

#### 4 逃跑移动

逃跑移动是在特定情况下执行的一种移动类型。最常见的是重整测试失败、选择逃跑！作为冲锋反应，或是战败测试失败但没有被敌人抓住。要进行逃跑移动，遵守下列步骤：

1. 投逃跑距离。通常是 2D6。
2. 每个逃跑移动都从单位旋转面向某个特定方向开始。
  - a. **重整测试失败** 单位旋转面向远离最近敌人单位的方向。

两个单位中心的连线决定了具体方向。如果有多个敌方单位距离相同，则对手选择逃离哪个单位。
  - b. **冲锋反应逃跑！** 和 **失败的惊骇测试：** 单位旋转面向远离冲锋敌人的方向。

两个单位中心的连线决定了具体方向。

c. **失败的重整测试：** 将动摇单位旋转，其背面与之前的接战面平行。

如果多个单位接战，则敌方选择逃离哪个单位。

3. 根据掷骰结果径直向前移动动摇单位。
4. 逃跑移动，包括起始的旋转，都无视单位空间规则，且可以移动穿过任何障碍。但是，移动结束时不能覆盖在其他单位或不可通过地形上，继续直线移动直至单位可以不覆盖障碍的情况下放置在战场上。记住单位无视单位空间规则，即可以放置在其他单位或不可通过地形 1” 内。
  - a. 如果遇到的障碍是友方单位，则该单位必须进行恐慌测试。
  - b. 如果遇到的障碍是敌方单位或不可通过地形，则将其视为危险地形（4+）。（注意敌方单位对逃跑单位宣布冲锋的结算方式不同，见下）
5. 如果逃跑移动使得单位接触桌边，或在当前阶段对该逃跑单位宣布过冲锋的敌方单位，则单位作为伤亡移除。

# 人物

人物是军队中重要且独特的个体，通常拥有特殊的能力、技能或力量，使他们与普通士兵区分开来。人物一种特殊种类的模型，是于军书中人物章节购买。

除非其他特殊情况，人物遵守**可附属模型**规则，即他们可以作为单位中的一员进行战斗。

## 1 让路

有时人物在接战状态下，但没有接触任何敌方模型。当这种情况发生，人物可以进行一次让路移动。

为了执行让路移动，人物必须：

- 位于单位的第一排。
- 必须没有与任何敌方模型接触。
- 必须不具备不匹配底盘。

在选择装备及能力阶段执行让路移动。人物与单位内正在接触敌人的普通模型交换位置。人物移动结束时必须位于合规位置。*通常人物只能与第一排模型交换位置。*

## 2 将军

一个军队中可以包含一位将军。此升级选项是**传奇**。

将军获得**鼓舞人心**（见附录 I：模型规则）

## 3 军旗手

一个军队中可以包含一位军旗手。此升级选项是**传奇**。

军旗手获得**坚守阵地**（见附录 I：模型规则），若模型可以购买魔法物品，则允许购买一个旗帜附魔。

## 4 人物坐骑

当人物选择了一个可用的坐骑选项时，骑手及坐骑组成的组合模型遵守以下规则。

- **高度及底盘**：使用坐骑的高度及底盘。
- **进攻属性**：骑手与坐骑使用其自身的进攻属性、武器及攻击属性。
- **防御及全局属性**：组合模型拥有一组独立的通用属性及防御属性、模型规则。
  - 通常情况下，会使用坐骑的属性栏。针对骑手的属性修正，通常不会影响到坐骑的防御、通用属性，除非特别指出，或有以下情况之一：
    - ◇ 如果坐骑属性栏中某属性标注为“C”，则将人物属性套用其上，包括针对人物的各种修正。
    - ◇ 如果写作“C+X”，则套用人物属性并增加 X。
    - ◇ 如果写作“C-X”，则套用人物属性并减少 X。
  - *例如，如果一个护甲 2 的人物，装备了盾牌（+1 护甲），骑乘护甲 4 的龙，则整个模型的护甲仍旧视为只有 4。如果此时人物骑乘护甲 C+2 的马，则整个模型的护甲为 5（2+1+2）。*
- **模型规则**：模型规则逻辑与上方类似。此时，
  - 攻击属性和武器仅适用于具备或装备了相应能力/武器的模型部分。
  - 其他模型规则将模型视作一个整体结算。
  - *举例来说，具备致命打击和干扰的模型骑乘马。马不能获得致命打击，因为这是攻击属性，仅能对于单个模型部分生效，即人物自身。但是，干扰并不是攻击属性或武器，所以生效于整个单位。*

## 可附属模型

可附属模型指那些可以加入其他单位，并与其共同行动的模型。最常见的可附属模型是人物。除非另有说明，所有人物均为可附属模型。除了人物外，有一些模型也被定义为可附属模型，例如拥有**战争平台**规则的模型。

### 1. 独立可附属模型

可附属模型可以作为一个单一模型单位行动。在此情况下，所有普通单位规则均对其适用。

### 2. 联合单位

可附属模型加入其他单位组成联合单位。一旦可附属模型加入一个单位，则对于所有规则来说，可附属模型视为单位的一部分。

#### 2.1. 加入其它单位

可附属模型可以通过与其他单位一起部署来加入该单位，或通过移动动作与单位接触，例如变阵，移动或行军移动。如果是后者，那么加入的单位在相同的阶段中无法再移动。

可附属模型对加入的目标单位忽略单位空间规则，并且其必须拥有足够的移动距离到达其在单位中的位置，通常指模型需要到达单位的第一排。

在可附属模型加入单位的玩家回合，分开判定可附属模型和加入的单位是否移动或者行军过。

**动摇或**近战接战的单位不能被加入。

可附属模型可以选择其能够通过移动到达的任何合规位置，包括穿过他所加入的单位，以及取代其他可附属模型位置。被移动的模型放置于后排。如果单位只有一排，可附属模型或被取代的模型可以选择放置在单位的侧边，组成新的一列。

#### 2.2. 联合单位移动

联合单位按照正常规则整体移动，遵守通用规则。可附属模型可以在其单位阵型内通过与其他模型交换位置来移动，只要最终位置是合规位置，通常是单位第一排。

可以在执行以下移动时进行：

- 移动动作照常测量可附属模型的起始与终点距离。
- 旋转，包括战后旋转及通过重整测试后的旋转。
- 战斗变阵。请注意，对于合规位置的确定，有一些附加限制。

可附属模型在其他情况下不能在其单位阵型中移动：例如冲锋、对齐、追击、逃跑移动。

### 2.3. 联合单位中的位置

除非特别说明，可附属模型必须放置在其加入单位的第一排。如果因为前排已经被其他可附属模型占据而无法放置，则该模型必须尽可能向前放置。

#### 2.3.1. 匹配底盘

在由可附属模型和普通模型组成的联合单位中，如果可附属模型的底盘大小与普通模型的底盘大小相同，或者可附属模型的底盘是普通模型底盘大小的整数倍（例如，在一个 20x20mm 底盘的单位中，有一个 40x40mm 底盘的模型），则该可附属模型被认为具有“匹配底盘”。具有匹配底盘的模型被放置在它们加入的单位的阵型内部，通常会取代或移动其他模型的位置。如果某个模型的底盘比普通模型的底盘大，那么在计算完整排面时，它被视为占据了其底盘所覆盖的所有排面。

如果一个具有匹配底盘的模型的底盘长度超过了普通模型的底盘长度，那么只要所有不完整排面都是由具有这个匹配底盘的模型组成，在该单位就可以拥有多个不完整排面（例如，像战争平台这样的长底盘模型的后部可以组成多个不完整排面）

如果一个单位具有多排，则一个底盘比单位当前排数的总宽度还要宽的模型就不能加入该单位。同样地，一个单位也不能重新排列成比其任何已加入模型底盘更窄的阵型。

#### 2.3.2. 不匹配底盘

任何不是匹配底盘的底盘都被视为不匹配底盘，例如，在一个使用 25x50 毫米底盘的单位中，一个 40x40 毫米的底盘就被视为不匹配底盘。对于具有不匹配底盘的模型，它总是被放置在单位的侧面，并与单位的正面对齐。每个单位仅可以拥有两个不匹配底盘，即每边一个。这些具有不匹配底盘的模型被视为仅占据第一排的位置，并且在计算单位每个完整排面的模型数量时，它们不会被计入。它们各自形成一个单独的纵列，每列中只有一个模型。

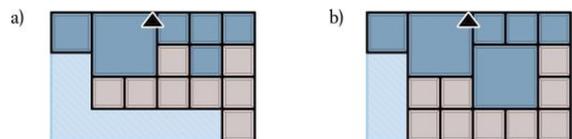


图 14：匹配与不匹配的底盘

a) 一个不匹配底盘的人物被放置在单位旁边。具有匹配底盘的人物被放置在单位内部尽可能靠前的位置。此单位被视作拥有 6 列 4 排。

b) 当可附属模型加入单位时，第二排的较小可附属模型需要被移到旁边，以确保所有可附属模型都尽可能靠前。

### 2.3.3. 仅由可附属模型组成的单位

对于完全由可附属模型组成的联合单位，由于不存在普通模型，匹配底盘和不匹配底盘的判定方式会有所不同。在这些情况下，当单位首次组建时，单位的所有者决定使用哪个模型的底盘来替代普通模型的底盘。具有相同底盘或底盘尺寸为其整数倍的模型被视为匹配。

如果选定的模型离开单位或作为伤亡移除，则必须选择一个新的模型。如果可能的话，这个选择必须确保尽可能少的模型在匹配或不匹配的状态上发生变化，通常这意味着选择一个与离开单位的模型具有相同底盘的新模型。

### 2.3.4. 联合单位中的普通模型被消灭

当联合单位中的所有普通行列模型都被消灭，但仍有可附属模型存活时，这些可附属模型会形成一个更小的联合单位。这个较小的单位在效果和恐慌测试中被视为与之前是同一个单位。

## 2.4. 离开联合单位

可附属模型可以通过移动动作或冲锋离开联合单位，前提是它们能够自由移动。这意味着，如果可附属模型已经移动、接战或处于动摇状态，则不能离开单位。

持续效果（即所有没有持续时间的效果，例如大部分旗帜附魔）继续影响之前联合单位中的所有部分，持续时间：一个阶段。

### 2.4.1. 移动动作离开单位

选择一个单位，以移动动作将可附属模型移出，即离开当前单位。可附属模型忽略离开单位的单位空间规则。被可附属模型离开后的单位，并不被视为已经移动过，因此在此阶段仍然可以自由执行自己的移动。

### 2.4.2. 冲锋出单位

在冲锋阶段，联合单位中的可附属模型可以单独宣布冲锋，即冲锋出单位并留下原单位。遵守以下规则：

- 使用联合单位来确定宣布冲锋所位于的角度，以及被冲锋单位逃跑的方向（如果选择逃跑！作为冲锋反应）。
- 使用可附属模型来确定视线及敌方单位的距离。
- 当可附属模型离开单位时，忽略对单位的单位空间规则。
- 此单位（包括该单位中的其他可附属模型）不能于同阶段宣布冲锋。
- 如果冲锋成功，按照冲锋一般规则将可附属模型移出单位。如果没有足够距离让可附属模型移出单位，则不能宣布冲锋。
- 如果冲锋失败，可附属模型按照失败的冲锋移动离开单位。如果失败的冲锋距离过短不能将可附属模型放置于联合单位 1"外，人物将继续在单位内，改为整个单位进行一次失败的冲锋移动。
- 一旦可附属模型宣布冲锋，将其按照独立单位对待。这意味着模型使用其自身的冲锋速度。

# 地形

## 1. 地形规则

地形是战场上具有独特特征的区域，它引入了一系列额外的规则，这些规则对位于其中或与之互动的模型产生影响。这些区域通常通过放置在桌面上的模型化地形来表示。以下是六种常见的地形及定义：另外，更多地形类型的介绍，见附录 III: 赛季扩展。

以下是一些地形常见的共享规则。

### 1.1. 开放地形

开放地形不会对视线、遮蔽或移动造成影响。所有没有被其他类型地形覆盖的桌面均视为开放地形。

### 1.2. 遮蔽地形 (X, 高度 Y)

视线穿过遮蔽地形时，地形会提供遮蔽

括号内的 (X) 表明地形提供轻度或重度遮蔽。

部分地形 (例如废墟和田地) 仅在单位接触他们时，才视为遮蔽地形。

在射击单位确定射击目标时，总是忽略其自身所在地形的遮蔽效果。

遮蔽地形总是与括号的 (高度 Y) 关联，该括号内的数值对应于此地形特征能够提供遮蔽的最大高度。

例如，田地是遮蔽地形 (高度 3)，意味着任何高度 4-5 的模型接触田地时，不能获得轻度遮蔽。

### 1.3. 危险地形 (X+, Y)

在冲锋移动、失败的冲锋移动、行军移动、逃跑移动或追击移动结束时，如果单位在移动过程中与危险地形接触，则该单位移动结束后，必须进行危险地形测试。

投掷一定数量的 D6 进行测试。

对于每个 X+ 的结果，单位受到一次自动造伤，总是 AP10 的命中。(注意仍可进行特殊保护，这不是攻击)。

要决定需要投掷的危险地形测试的骰子数量，等于单位内一半的模型数量，向上取整，乘以模型的高度。如果括号内有 (Y)，只有满足该条件的模型需要进行危险地形测试。

例如，一个单位 19 个高度 1 的矮人战士需要投 10 个 ( $19 \div 2 \rightarrow 10$ , x1) 危险地形测试骰子，一个高度 5 的单一模型龙需要投 5 个 ( $1 \div 2 \rightarrow 1$ , x5) 危险地形测试。

如果单位执行了上述移动中的一个，且接触了多个具有危险地形的地形特征，则所有生命池都要进行危险地形测试，为每个接触的具有危险地形的地形特征测试，完成一片地形测试移除伤亡后再进行下一个。如果括号中指定了某种类型的模型 (Y)，则在计算需要进行的危险测试数量时，任何不符合该标准的模型危险地形测试时视为高度 0。

一个单位有多个生命池，分开确定危险地形，即：

- 仅接触过地形的生命池需要投危险地形测试。
- 为每个接触地形的生命池分开计算危险地形测试骰数量，且分开掷骰。测试的伤害分配给相对应生命池。

例如，10 个高度 1 兽人战士单位加入了两个高度 2 的兽人人物。如果单位移动穿过危险地形，其中一个人物没有接触地形，则危险地形测试以如下方式掷骰：普通模型生命池 5 个 ( $10 \div 2, x1$ ) 测试，接触地形的人物 2 个 ( $1 \div 2 \rightarrow 1$ , x2) 测试，另一个人物无需测试。

### 1.4. 扰乱地形

接触扰乱地形的单位不能获得完整排面提供的战果。

### 1.5. 阻挡视线

视线不能穿过阻挡视线地形，但是可以画入或画出地形内，即地形提供重度遮蔽。在确定视线时，模型总是无视其所在的阻挡视线地形。

## 2. 地形特征

地形特征是战场上的一个地形区域，它可能是危险地形、阻挡视线地形或遮蔽地形的混合体，并拥有各自的规则。

### 2.1. 田地

田野可以表示为例如高高的草丛或农业围栏等。

田地具有以下规则：

- 为接触的单位提供**遮蔽地形（轻度遮蔽，高度3）**。
- **易燃**：接触田地的单位获得**弱点（火焰攻击）**。

### 2.2. 树林

树林可以表示为例如丛林、灌木丛或小树丛。

树林具有以下规则：

- **危险地形（6+，坐骑）**。
- **遮蔽地形（轻度遮蔽，高度5）**。
- **扰乱地形**。

### 2.3. 山地

山地可以表示为例如高地或土堆等。

山地具有以下规则：

- **阻挡视线**。记住视线仍然可以画到或从地形中画出（即视线不能穿过山地）。
- **高地位置**：当一个模型完全位于山地中时，则获得高地位置。在确定遮蔽和画出或画到山地的视线时，忽略不具备高地位置的遮挡模型。

### 2.4. 不可通过地形

不可通过地形可以表示为例如巨石、悬崖、巨石堆或建筑物等。

不可通过地形具有以下规则：

- **阻挡视线**。

- 对于逃跑移动穿过不可通过地形的单位是**危险地形（4+）**。
- **不可通过**：模型不能移动进入或穿过不可通过地形（除非是逃跑移动的一部分）。

### 2.5. 废墟

废墟可以表示为例如废墟堆、废弃的农庄或具有象征意义或神秘力量的古代遗址等。

废墟具有以下规则：

- 为接触废墟的单位提供**遮蔽地形（重度遮蔽，高度3）**。
- **危险地形（6+）**

### 2.6. 墙壁

墙壁可以表示为例如石头、木头或临时搭建的结构等。

墙壁拥有以下规则：

- 对接触墙壁的单位提供**遮蔽地形（重度遮蔽，高度3）**。
- **依墙坚守**：接触墙壁的冲锋模型的近战攻击受到命中-1。这对越过接触墙壁模型进行的支援攻击同样生效。当模型的假象延长底盘与围墙接触时，进行的越过空隙攻击也受影响。
- **危险地形（6+，构装体）**

### 2.7. 水域地形

在游戏中，水域地形可以表示为例如池塘、沼泽或河流等。

水域地形拥有以下规则：

- **危险地形（6+，金属护甲）**
- **扰乱地形**
- **浸湿**：接触水域地形的单位获得**免疫（火焰攻击）**
- **脚步不稳**：接触水域地形的模型，不能进行**践踏攻击和撞击**。

# 模型规则

模型规则是单个模型或特定模型部分使用的规则，在单位条目中列明。

## 1. 重复的模型规则

大部分模型规则不叠加。这意味着如果一个模型多次获得相同规则，效果不会累加，也不会获得额外好处。

这包括具有不同关键词的模型规则（例如多重伤害（对高度 2）和多重伤害（对高度 3）），都视为同一个模型规则，因为两个条件不能同时满足。

此时控制玩家可以选择使用哪一条规则。

## 2. 模型规则和单位。

即使模型规则是赋予单个模型的，仍有一些模型规则是对单位起作用，例如让整个单位可以移动或动作。模型规则分为以下情况：

- 单位**全部**具有 X：每当模型规则提到单位具有此规则，这就是说“单位内每个单一模型都要具有规则 X 或特性 X”。
- 单位**包含** X：每当模型规则提到单位包含此规则，这就是说“单位内至少一个模型具有规则 X 或特性 X”。
- 单位**不包含** X：每当模型规则提到单位不包含此规则，这就是说“单位内每个单一模型都不能具有 X 规则或特性 X”。

## 3. 子类型和关键词

### 3.1. 攻击属性

攻击属性是模型规则的子分类。

大部分模型规则对整个模型生效，包括一个底盘上的所有模型部分，但攻击属性是例外，只影响单独的模型部分，甚至某一种攻击。

攻击属性仅影响近战攻击，除非特殊说明。

有一种常见的例外：一个攻击属性赋予一件特定武器、法术或攻击，此时不管该攻击属性是否仅影响近战攻击，都会生效。

模型的攻击属性写在模型部分的进攻属性栏，所以仅影响该栏目下模型部分的攻击。

注意如果一项攻击属性赋予给一个单位（例如法术的结果），这将对单位内的每个模型部分生效，如果赋予一个模型，则模型的每个部分获得效果。

另外，除了可以赋予某个模型部分，攻击属性还能赋予一件武器、法术或攻击。这些攻击属性仅当进行这些特定攻击时生效。他们不影响该模型部分的其他攻击，**除非赋予特定的武器、法术或攻击。**

## 3.2. 武器。

武器是模型规则的子分类。与攻击属性类似，仅具有此规则的模型部分可以使用此武器。

共有两种类型的武器：

- **近战武器：**一个模型部分在接战后，同时仅能使用一件近战武器，如果模型装备多件近战武器，在首轮近战时选择使用哪一个，使用以下优先顺序：
  1. 已附魔武器
  2. 任何非单手或天生武器
  3. 单手武器
  4. 天生武器

模型将一直使用所选的武器，直至不再接战。模型的标准近战攻击使用近战武器。

- **修正进攻属性的，以及攻击属性仅对模型部分的标准近战攻击生效。**
- **修正防御或全局属性的（(Mob, Cha, Cou, Def, HP, Res, Arm, Agi 或 Att), 以及非攻击属性的模型规则，则对模型或模型部分生效（见人物坐骑规则，了解更多坐骑的属性如何受到影响），除了使用不同的近战武器。**
- **各种增益，例如基于掷骰结果的，在武器使用的敏捷阶段开始时确定。**
- **射击武器：**射击武器用来进行射击攻击。每个模型部分每阶段仅能使用一件射击武器。射击武器通常都有瞄准值，列在武器名后。射击武器的规则明确了武器的最大射程、射数以及力量、AP，相关的攻击属性。

## 3.3. 关键词

模型规则的关键词用来协助定义效果。这些关键词可以在规则书中直接使用，另外，也可以为特定模型、法术或武器的单独规则指定关键词。在这种情况下，这些关键词会放在规则名称后面的括号中。

以下是一系列模型规则关键词的列表：

- **射击或近战&射击**（仅攻击属性）：具有关键词“射击”的攻击属性，仅能影响射击武器发起的攻击，具有关键词“近战&射击”的攻击属性，则可以影响近战攻击和射击武器的攻击。
  - **记住如果攻击属性后没有关键词，则仅影响近战攻击。**
  - **例如，毒性攻击默认仅影响近战攻击。如果一个模型具有毒性攻击（射击），则只有该模型的射击攻击可以使用毒性攻击规则，除非还具有毒性攻击或毒性攻击（近战和射击）。**
- **特殊攻击：**具有此关键字的攻击属性遵守以下规则。具有此规则的模型可以进行特殊近战攻击（不是标准近战攻击），他们自动命中。因为不是标准近战攻击，通常不能用于支援攻击，且不会受到受限攻击影响。特殊攻击不能分配给不能成为远程攻击目标的可附属模型。
- **叠加：**多个具有“叠加”关键词的模型规则，效果可以累加。
- **距离修正：**在数字后跟着”表示。模型规则中的任何距离描述都被该数字替换。例如，“**先锋（3）**”即模型可以执行先锋移动，但移动力设定为3，而不是通常的6”。
- **针对 X：**仅当攻击特定类型的模型时，该模型规则生效。使用条件为 X。如果适用多个敌方类型，则通过“或”并列。如果多个条件都要满足，则使用“和”并列。例如，**多重伤害（2，针对高度4和野兽，或高度5）**，说明这项多重伤害针对同时高度4和野兽，同样也针对高度5的模型，无论该模型是不是野兽特性。
- **对抗 X：**仅当被特定类型的模型、规则或特性攻击时，该模型规则生效。详见“针对 X”中“或”和“和”的应用关系。例如，**难以瞄准（对抗致命打击）**，意思是模型被具有致命打击的攻击击中时，才能使用难以瞄准规则。
- **独特关键词：**除了上述的标准模型规则关键词，部分模型规则还有独特关键词。这些列明在规则自己的详述中。

## 4. 模型规则列表

### 魔盾 (X)

魔盾是一种特殊保护，数值列明在括号内 (X)。如果 X 是修正值 (如 “+2”)，且有最大值，则模型所有的魔盾保护掷骰结果获得该修正，但不能使结果好于 3+。如果模型没有魔盾，则改为获得魔盾 (7-X+)。例如，没有魔盾的模型获得魔盾 (+2)，将获得魔盾 (5+)。

注意魔盾保护对具有**神圣攻击**攻击属性的攻击无效。

### 折磨 (X)

单位接触一个或多个具有折磨 (X) 的敌方模型，受到 X 效果。

单位仅能被每种括号内列明的效果 X 影响一次。如果遇到括号内不同效果的两种折磨，则视为不同规则，两种折磨都能生效。

### 伏击 (X)

全部具有伏击的单位可以选择不进行正常部署，而是部署时放入伏击，不放置在战场上。伏击中的单位将在之后的游戏过程中到达战场。

从你的玩家回合 2 以及你后续回合的移动阶段开始 (随机移动前) 时，为**每个**单位投 D6。所有结果为 3+ 的单位进入战场。在你的玩家回合 5 和 6，此掷骰结果总是视为投出 3+。

单位到达时，根据 (X) 的要求选择战场上一点。如果没有合适的点位让单位放置到战场上，则单位此回合不能进入战场。

将单位至少四个角中的三个放置在所选点位的 6” 内，**阵型合规且遵守单位空间规则**。单位边界到所选点位之间，不能有任何其他单位或不可通过地形。详见下方图示。

- 伏击单位到达时视为已经执行了普通移动，不能在到达的阶段执行移动动作。
- 如果伏击单位在**游戏结束时没有到达战场**，则视为被作为伤亡移除。
- 在伏击中的可附属模型，可以部署加入具有相同 (X) 的伏击中单位，遵守一般限制。在每个友方回合，掷骰到达战场前，可以选择加入一个单位，对该联合单位掷骰一次。注意，此时附属规则无效，到达前可以每个回合可以更换单位。
- 游戏回合 6 伏击进入战场的单位失去得分。

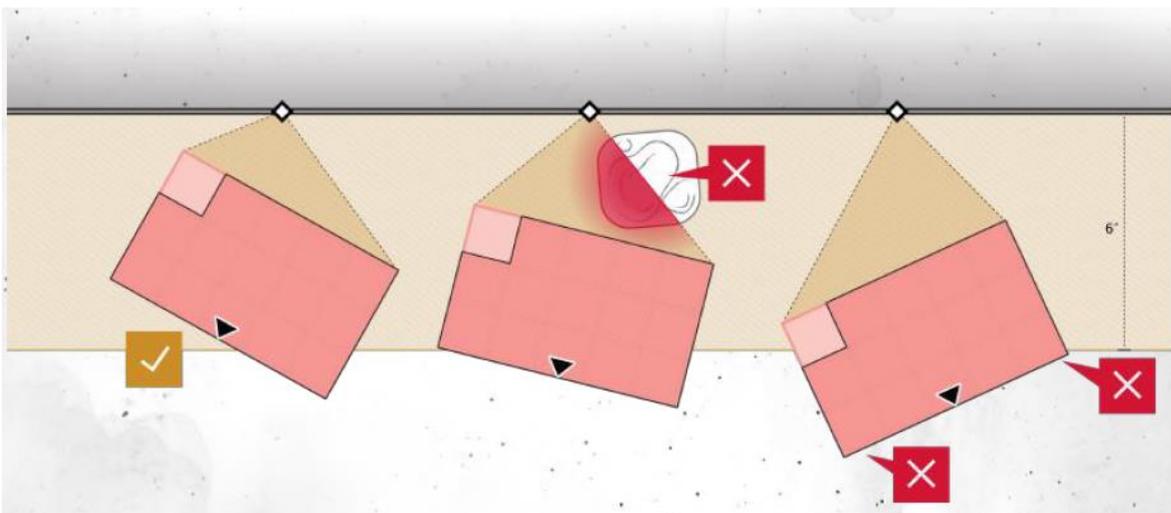


图 14: 部署伏击单位

在此例中，单位具有“伏击（桌边）”。中间的情况因为单位边界和所选点位之间有不可通过地形，所以违规。右侧的情况因为单位的一部分距离所选点位超出 6”，所以违规。

### 附属。

模型**必须**部署在至少具有一个普通模型的单位内，且不能主动离开该单位。

### 保镖 (X)

当人物至少满足 (X) 中至少一个限制条件，当加入包含保镖的单位时，该人物获得**坚毅**。

另外，如果加入的单位至少有一个完整排面，则单位进行战败测试时视为沉稳且坚定。

*注意：不稳定单位不进行战败测试。*

### 队长

包含**队长**的单位获得下列额外规则。

- 如果单位升级了**旗手**，则视为在军旗手\*的坚守阵地范围内。
- 如果单位升级了**乐手**，则视为在将军\*的鼓舞人心范围内。

一个单位只能包含一个具有可附属模型规则的队长。

\*需要这些模型在战场上。

### 传导 (X) - 叠加

在魔法阶段的吸取魔能步骤，每个具有传导规则的模型可以增加 X 个魔法骰。

*注意，动摇模型不能使用传导。*

### 纪律严明

包含纪律严明的单位执行命令测试时获得取小掷骰。

### 鼓舞人心 (X)

当友方单位在模型 12” 内，他们：

- 领导力**设定**为鼓舞人心模型的勇气，除非他们自己的数值更高。**模型的勇气修正效果先生效，然后将接收模型的勇气设定为该数值。**每个修正来源仅生效一次。
- 还会获得模型的**纪律严明**规则，如果鼓舞人心模型有的话。

如果鼓舞人心的模型动摇，则不能使用此规则。如果规则、特性或单位名称在此规则后面的括号内列明，则只有满足条件的单位能获益于模型的鼓舞人心规则。

### 干扰-叠加

分配给干扰生命池的近战攻击受到-1 命中。

**如果最终命中几率差于 5+，则干扰无效。**

### 垂死反击

当具有垂死反击的模型在一轮近战任何敏捷阶段被近战攻击击杀，仅在敏捷阶段 0 结束时作为伤亡移除。

## 固定

全部具有固定的单位不能宣布冲锋，执行行军移动或追击移动（包括作为随机移动一部分时），或选择冲锋反应逃跑！。如果全部具有固定规则的单位要执行逃跑移动，则改为作为伤亡移除。

模型不能在执行移动动作的玩家回合进行射击。

全部具有固定的单位可以向任何方向画出视线，而不限制在正面角度。

当确定他们射击的面向时，从固定模型底盘的中心开始测量，而不是正面。

## 工程师（X）

每个射击阶段一次，一个未动摇且未近战的工程师模型，可以选择 6” 内的一个友方具有 X 的单位。

被选模型获得射击攻击+1 命中，至多 3+。

模型同时只能获得一次此效果。

必须在被选模型宣布射击前使用此规则。

## 孤傲（X）-叠加

此规则限制可附属模型允许加入哪些单位。

- 具有孤傲（X）的可附属模型仅能加入包含 X 的单位。
- 具有孤傲（X）的非可附属模型仅能被可附属模型 X 加入。
- 如果单位具有多个孤傲，则所有变量都需要满足。

如：一个地精首领具有孤傲（地精，巨魔）和孤傲，不能加入任何单位。

如果改为孤傲（地精，巨魔）和孤傲（地精，兽人），则只能加入地精单位。

X 变量可以包括单位名，模型规则或升级。如果一个模型同时具有孤傲和附属，则两项规则的限制都需满足。有些情况下，这可能导致模型无法部署，此时模型视为伤亡移除。

## 无畏

包含无畏的单位自动通过恐慌测试，不能选择逃跑！作为冲锋反应，除非他已经在动摇中，，或整个单位具有诈败。

另外，单位无视恐惧效果。

## 诈败

在任意一轮近战结束时，如果全部具有诈败的单位仍然与敌方单位接战，则可以选择从战斗脱战：如果脱战，则单位视为战败测试失败并执行战败后行动（无需掷战败骰）。

如果单位是战斗的胜方，则敌方不能追击。

另外，全部具有诈败的单位因主动选择变为动摇（即主动供选择逃跑！冲锋翻译或从近战脱战）而执行的任何重整测试，自动通过。但如果在投重整测试前单位执行过其他逃跑移动，则无效。

无畏的诈败模型，可以选择冲锋反应逃跑！。

记住主动逃跑移动穿过友方单位，不会导致该单位进行恐慌测试。

还要注意，因为脱离近战发生在掷战败测试之前，具有超自然和不稳定的单位不会受到生命值损失。

## 飞行

全部具有飞行的单位在移动动作和冲锋移动时无视地形、开放地形和其他单位。

但单位在移动结束时必须遵守单位空间规则，且模型开始或结束移动接触的地形和开放地形仍会有效果。

在冲锋移动时，被冲锋单位不会被无视，且对齐移动前，必须有足够的空间用来放置单位的正面（一条线）与被冲锋单位接触。

## 狂暴

包含狂暴的单位只要可以则必须总是选择追击（包括横扫）。

## 幽影跨步

全部具有幽影跨步的单位移动时无视所有地形特征和开放地形。

但在移动结束时仍要遵守单位空间规则。

在地形内，具有幽影跨步的生命池不视为必须进行危险地形测试的变量（但逃跑移动穿过敌方单位的危险地形测试必须执行）。

如果单位在不可通过地形结束移动，退回至单位最后的合规位置，除非这是逃跑移动的一部分，此时使用逃跑移动的一般规则。

## 难以瞄准（X）-叠加

分配给难以瞄准生命池的射击攻击受到-X 的命中。

## 隐藏

模型不正常部署。

改为在任意玩家回合开始时，可以选择一个友方普通模型，满足下列条件：

- 隐藏模型允许正常加入该单位。
- 隐藏模型与单位内的普通模型底盘尺寸和高度相同。
- 单位不在动摇中，且不是召唤单位，但可以在接战中。

选择合适的单位后，按照以下步骤：

- 从所选单位的第一排，作为伤亡移除一个与隐藏模型相同底盘尺寸的普通模型。
- 将隐藏模型部署在移除的模型位置。

注意具有隐藏的可附属模型仍然可以使用隐藏规则。

## 恐惧 Horror

下列情况中敌方单位执行的逃跑移动遵守两次取小掷骰：

- 被包含此规则的单位宣布冲锋时，宣布冲锋反应逃跑！（因之后被其他单位冲锋宣布的冲锋反应逃跑！不受影响）。
- 与包含一个或多个恐惧的单位接触时战败逃跑。

记住包含无畏的单位不受此规则影响。

## 免疫（X）

具有括号内列明的攻击属性或特性的攻击，分配给具有免疫（X）的模型时，失去该攻击属性或特性。

## 无足轻重

全部具有无足轻重的单位，逃跑移动穿过不包含无足轻重模型的单位时，不会导致该单位进行恐慌测试。

## 轻型部队

当全部具有轻型部队的单位执行变阵移动时，单位的中心可以移动至多两倍单位的移动力（而不是通常一半的移动力）。

- 如果中心的移动距离超过移动力（Mob），则该移动在触发规则时视为行军移动。例如危险地形测试，且如果是亡灵将被限制执行行军移动。

判断射击时，仍然视为执行的变阵移动。

*注意此规则对其他移动动作无效果，包括行军移动。*

- 如果变阵移动开始时，位于一个包含乐手的非动摇敌方单位 3” 内，则变阵移动改为降低到等于单位的移动力。*注意该轻型部队单位仍然可以执行普通的行军移动。*

包含轻型部队的单位**总是**视为 0 完整排面。此时无视加入的具有轻型部队规则的可附属模型，除非单位全部由可附属模型组成。

### 魔法抗性 (X)

当敌方施放的法术以包含魔法抗性的单位为目标，则施法结果减少 X，X 是所有目标中魔法抗性最高的数值。

### 无心智

全部具有无心智的单位自动通过战斗变阵的命令测试，且改变冲锋目标的命令测试自动失败。

### 乐手

乐手是单位的升级，通常体现为某个携带乐器的模型。当执行变阵移动或战斗变阵时，包含乐手的单位可将列数改变±4，而不是通常的±2。

*注意乐手还会影响轻型部队执行变阵移动。*

### 格挡

对模型正面接战的攻击方近战攻击，格挡模型的防御技巧**总是**至少等于攻击方的进攻技巧。*记住因为格挡提供了防御属性的修正，则当人物骑乘坐骑使用自己的护甲（或防御技巧）时，格挡不生效。*

### 万变之法 (X)

模型掌握 X 个已学法术且是一名法师。法师并不是选择一个魔法派系，改为掌握可选派系的所有学徒法术 (#1)。更多细节见赛前准备章节。

### 坚守阵地

非动摇状态下的坚守阵地模型 12” 内的友方模型必须重投失败的勇气测试。

### 随机移动 (X)

全部具有随机移动的单位不遵守冲锋、移动、追击移动或逃跑移动的一般规则。改为使用下列规则：

- 在冲锋阶段，模型不能宣布任何冲锋。
- 在模型可以执行移动动作的任意时刻，单位执行一次追击移动（见近战章节），但有如下例外：
  - 如果允许，则在移动阶段**必须**移动，且必须在其他非随机移动单位执行移动动作前移动。
  - 移动括号内的 X 距离。
  - 可以选择向哪个方向移动。控制玩家必须在投追击距离前决定方向。
  - 除非冲锋，否则不需进行危险地形测试。
  - 将桌边视为不可通过地形。
  - 判断移动和射击时视为普通移动。
  - 注意这说明随机移动模型不能执行魔法移动或使用**先锋**规则。
- 模型的追击和逃跑移动使用括号内的 X 距离，代替一般距离规则。

当规则要求模型的移动力或冲锋速度时，使用 X 的可能最大值（例如 X 是 2D6，则移动和冲锋速度视为 12”）。*注意这表明随机移动模型不能进行任何魔法移动或使用先锋。而且，修正追击距离的效果，如取大或取小掷骰，也会影响他的移动。*

## 重生 (X)

重生是一种特殊保护，数值列明在括号内 (X)。

重生保护不能用来对抗**火焰攻击属性**的攻击，也不能用来对抗造伤骰掷骰自然结果为'6'的**致命打击**。

如果 X 是修正值（如“+2”），且有最大值，则模型所有的重生保护掷骰结果获得该修正，但不能使结果好于 3+。如果模型没有重生，则改为获得魔盾 (7-X+)。例如，没有重生的模型获得重生 (+2)，将获得重生 (5+)。

## 抵抗

分配给模型生命池的攻击必须重投成功的造伤骰。

如果抵抗与括号内的攻击属性、特性或规则相关，则仅当对抗具有该攻击属性的攻击，或具有该特性或规则的模型时生效。

## 坚决 (X) Resolute

包含坚决的单位，至少有一个完整排面，则在接战时视为有 X 个额外完整排面。注意，这在**被包围**效果之前生效。

如果括号内 X 包含“+”，则可与单位内其他坚决规则叠加。

## 侦察兵

全部具有侦察兵的单位不需要部署在他们的部署区内。他们可以在战场上敌人部署区 12” 外任意位置部署。

游戏开始时在己方部署区外的单位，第一个游戏回合的第一个玩家回合不能宣布冲锋。

## 盾牌

具有此规则的模型除了在近战阶段使用双手持用武器，其他时间视为一直使用盾牌。

使用盾牌的模型获得+1 护甲。

另外，高度 1-3 的模型使用单手武器和盾牌时获得格挡。注意当使用**双手持用**的近战武器时，不能使用盾牌对抗近战攻击（除非模型具有强腕规则）。

*记住因为盾牌（和格挡）提供了防御属性的修正，则当人物骑乘坐骑使用自己的护甲（或防御技巧）时，格挡不生效。*

## 散阵

包含散阵的单位组成单位时需要调整为散阵阵型。模型并不互相接触，而是互相间隔 12.5mm（大概是半英寸，见下图）。判断遮蔽时模型之间的空隙视为模型的一部分，且与模型具有相同的高度。

除了模型间的空隙，散阵单位遵守组成单位的一般规则，即有正面、两个侧面和背面，可以执行支援攻击，等等。

散阵单位仅能被相同高度的可附属模型加入。除非可附属模型与单位内所有普通模型的底盘大小一致，否则在单位内的位置视为不匹配。

单位内所有散阵模型都被移除时，单位不再是散阵阵型。此时，将散阵阵型调整为普通合规阵型，不移动第一排的中心。如果在接战中，则所有单位正常平移跟进。

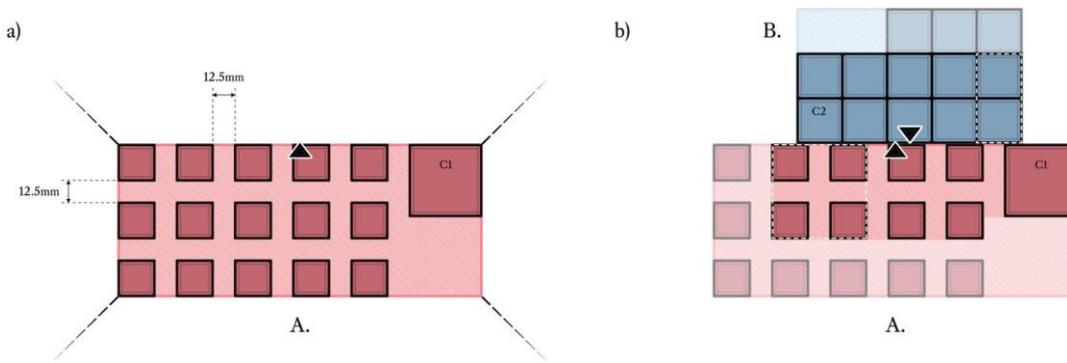


Figure 16: 散阵阵型.

- 不匹配人物加入散阵单位示例，所有模型互相距离 12.5mm。
- 该单位在近战中，仅深色模型可以攻击。虚线框模型可以攻击人物（C1 或 C2）。浅阴影模型不能攻击。

### 独狼

包含独狼的单位不能加入其他单位，且不能被其他单位加入。

### 后排

具有后排规则的可附属模型不要求他们的正面尽可能的在单位的前面。即模型可以放置在单位内的任何位置。当模型是不匹配底盘时此规则无效。

### 旗手

旗手是单位升级，通常体现为携带旗帜的模型，持旗手等。包含旗手的单位己方的战果+1。

### 行者

如果行者与特定类型的地形相关，在括号（X）中列明。此时，行者规则仅对特定地形生效。

具有行者的模型无视与地形相关的规则，但有以下例外：

- 不能无视任何影响视线或遮蔽的规则。
- 不能无视任何与弱点相关的规则。
- 不能无视不可通过（见不可通过地形）

在地形内，具有行者的生命池不视为必须进行危险地形测试的变量（但逃跑移动穿过敌方单位的危险地形测试必须执行）。另外，如果普通模型具有行者，则单位无视行者规则相关地形导致的扰乱排面规则。

### 坚毅

当包含坚毅的单位近战战败，战果差值对领导力的影响减半，向上取整（即向更大的修正值）。注意如果单位已经是沉稳，则首先根据沉稳规则该修正不超过-2，然后减半，向上取整至-1。

如果单位是不稳定，因为不稳定导致的生命值损伤减半，向上取整（即向更多的生命值损伤）。

### 超自然

全部具有超自然的单位战败测试失败，不是崩溃以及动摇，而是受到等于战果差值的生命值损伤，不允许任何保护。

这些生命值损伤首先分配给普通模型，然后当生命值损伤足够移除所有普通模型时，剩余的损伤由控制玩家尽可能平均的分配给单位内的可附属模型。

超自然可附属模型技能加入包含超自然的单位，且包含超自然的单位仅能被超自然可附属模型加入。

## 快速移动

掷骰决定冲锋距离、逃跑距离和追击距离时，全部具有快速移动的单位遵守取大掷骰规则。

## 惊骇

当包含惊骇的单位在冲锋阶段宣布冲锋时，目标必须进行恐慌测试。如果测试失败，单位必须选择逃跑！作为冲锋反应，如果允许的话（例如已经在近战的就不需要）。

包含惊骇的单位对惊骇效果免疫。

## 亡灵

包含亡灵的单位只能在获益于友方模型的鼓舞人心规则时才可执行行军移动。此时超过单位移动力 Mob 的变阵移动视为行军移动。

亡灵模型具有额外的属性称为“复活值（Rsr）”。每当具有复活值的生命池将要**复活**或**恢复**生命值时，改为**复活**或**恢复**等于复活值的生命值。

## 任性

包含任性的单位进行命令测试时遵守取大掷骰。

## 不稳定

当一个全部具有不稳定的单位将要进行战败测试，改为受到等于战果差值的生命值损伤（在坚毅等效果生效后），不允许任何形式的保护。

这些生命值损伤首先分配给普通模型，然后当生命值损伤足够移除所有普通模型时，剩余的损伤由控制玩家尽可能平均的分配给单位内的可附属模型。

可以通过下列方式减少生命值损失：

1. 如果单位具有**坚毅**，则生命值损伤减半，向上取整。
2. 如果单位被**坚守阵地**影响，则生命值损失减少 1。
3. 如果单位**沉稳**的同时被**坚守阵地**影响，则生命值损失额外减少 1。
4. 如果单位是**坚定**同时被**坚守阵地**影响，则生命值损失额外减少 1。

例如单位被**坚守阵地**影响同时**沉稳**且**坚定**，则生命值损失共减少 3。

不稳定可附属模型只能加入包含不稳定的单位，且包含不稳定的单位仅能被不稳定可附属模型加入。

## 先锋（X”）

完成部署后，先锋单位可以执行流程外的移动动作（变阵，普通或行军移动），但有如下例外：

- 如果列出了 X，则单位的移动力在此次移动时**总是**设定为 X”。
- 此次移动中任何模型不能移动超过 12”，无论本身的移动力是多少。
- 不能结束移动在敌方单位 6”内。
- 此次移动可附属模型不能离开单位。

如果双方玩家都有全部具有先锋的单位，则轮流一个接一个移动，从防御方选择的防御方优势单位开始。

游戏开始时在己方部署区外的单位，第一个游戏回合的第一个玩家回合不能宣布冲锋。

## 战争平台

模型遵守可附属模型规则，但有如下例外：

- 不能执行让路移动，即使也是人物。
- 对包含战争平台的单位分配远程攻击时，战争平台模型视为与单位内占绝大部分比例普通模型相同的高度。如果单位内没有普通模型，无视此规则。
- 同一个单位仅能加入一个战争平台模型。

当模型加入单位，其移动力和冲锋速度**设定**为与单位相同，使用下列规则：

- 如果单位内模型没有接触战争平台的两侧（左和右测），则模型必须使用自己的移动力和冲锋速度。即如果速度比单位慢，则单位的移动力和冲锋速度设定为战争平台的数值。
- 战争平台不能使用单位的移动力和冲锋速度离开单位，包括冲锋离开单位。需要使用模型自己的移动力和冲锋速度。

## 弱点

分配给模型生命池的攻击必须重投失败的造伤骰。

如果弱点与括号内的攻击属性、特性或规则相关，则仅当受到具有该攻击属性的攻击，或具有该特性或规则的模型时生效。

## 魔法学徒

模型成为法师，掌握**1个已学法术**，从所选派系的学徒法术（**#1**）中选择法术。*在赛前选择阶段可以进行一定数量的法术替换，更多细节见赛前准备章节。*

## 魔法专家

模型成为法师，获得**传导（1）**，掌握**3个已学法术**，从所选派系的专家法术（**#1-#4**）中选择法术。*在赛前选择阶段可以进行一定数量的法术替换，更多细节见赛前准备章节。*

## 秘会法师（X）

单位掌握**X**已学法术，从单位栏中的可用法术列表中选择，如果**X**大于等于2，还会获得传导（1）。在选择法术时，如果单位一开始就能选择种族法术，则单位仅能进行种族法术替换。总是可以进行通用替换，更多细节见赛前准备章节。

即使整个单位掌握法术，只有一个模型是施法者。在选择法术目标前，选择一个普通模型作为该法术的施法者。

当秘会法师受到法术失误，将整个单位视为施法者。

判断主要和次要目标时，整个单位视为施法者。

## 魔法大师

模型成为法师，获得**传导（2）**，掌握**5个法术**，从所选派系的大师法术（**#1-#6**）中选择法术。*在赛前选择阶段可以进行一定数量的法术替换，更多细节见赛前准备章节。*

## 5. 近战武器

名称	属性修正	模型规则
<b>单手武器</b> 所有不具有天生武器的模型部分都装备了单手武器作为默认装备，且无法失去。	-	同时使用 <b>单手武器</b> 和 <b>盾牌</b> 的模型获得 <b>格挡</b> 。 当选择装备和能力时，模型如果可以则必须选择使用单手武器之外的近战武器，除了天生武器 即模型部分只装备了单手武器和天生武器，必须使用单手武器。
<b>天生武器</b> 所有具有 <b>坐骑</b> ， <b>野兽或构装体</b> 模型部分都装备了单手武器作为默认装备，且无法失去。	-	当选择装备和能力时，模型如果可以则必须选择使用天生武器之外的近战武器。
<b>大型武器</b>	+2 Str, +2 AP, 总是敏捷 0	双手持用
<b>戟</b>	+1 Str, +1 AP	双手持用
<b>骑枪</b> 只有 <b>半人马</b> 或 <b>坐骑</b> 模型可以使用骑枪	<b>毁灭冲锋 (+1 Agi, +2 Str, +2 AP)</b>	
<b>轻骑枪</b> 只有 <b>半人马</b> 或 <b>坐骑</b> 模型可以使用轻骑枪	<b>毁灭冲锋 (+1 Str, +1 AP)</b>	
<b>成对武器</b>	+1 Att, +1 Off	双手持用 成对武器发起的攻击无视格挡。
<b>长矛</b> 包含 <b>半人马</b> 和 <b>坐骑</b> 模型不能使用长矛	+1 敏捷, +1AP, 对 <b>坐骑</b> 或 <b>半人马</b> 额外+1AP。	<b>额外排面攻击</b>

## 6. 射击武器

名称	射程	射数	Str	AP	模型规则
弓	24"	1	3	0	额外排面射击。
弩	30"	1	4	1	笨重 (1)
火枪	24"	1	4	2	笨重 (1)
长弓	30"	1	3	0	额外排面射击。
手枪	12"	1	4	2	快速射击, 坚守射击
投掷武器	8"	2	同使用者	同使用者	精准, 坚守射击, 快速射击
吐息攻击 (X)	8"	2D6	X	X	一次性使用。自动命中, 行军和射击。 不可修正。力量、穿甲和额外的攻击属性列在括号内 (X)。

## 7. 攻击属性

### 精准--射击

攻击不会受到远距射击的-1命中修正。

### 范围攻击 (XxY)

进行范围攻击射击攻击前，使用判断遮蔽的相同规则，来判断目标哪个面被击中。

如果攻击命中正面或背面：选择目标至多 Y 个不同排面。如果攻击命中侧面：选择目标至多 Y 个不同列数。这种方式选择的每个排或列，单位受到 X 次命中，至多等于该排或列的模型数。范围攻击不能造成超过单位内模型数量的命中，一个模型每次被范围攻击命中至多一次。记住一次攻击变为多次的情况，在确定命中数后分配命中（即攻击命中后）。

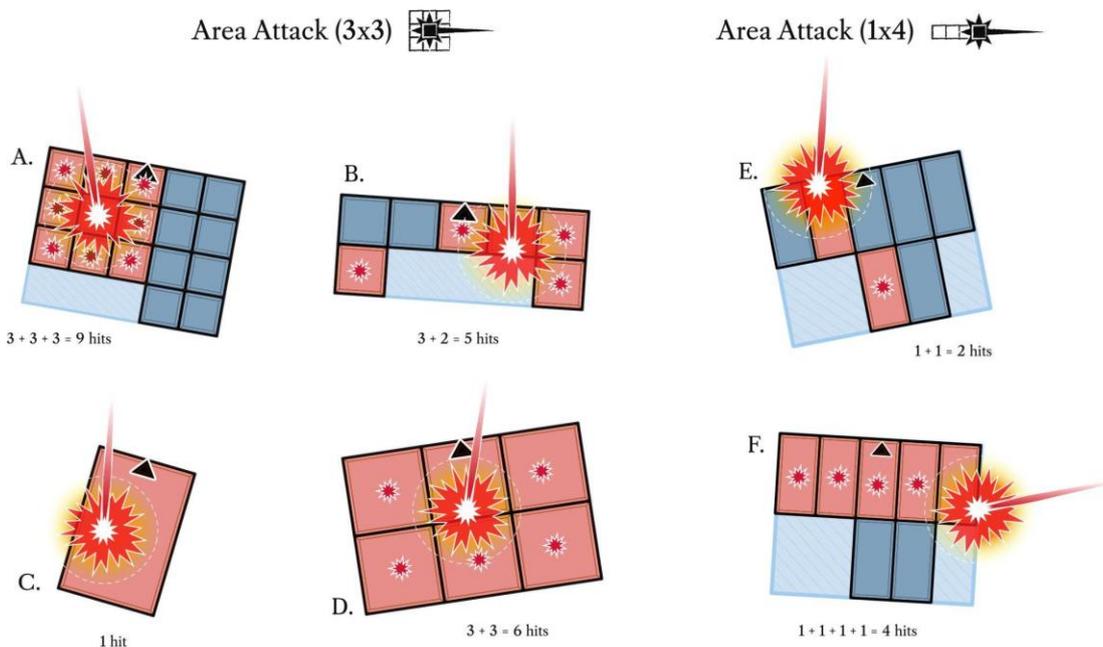


图 17：范围攻击示例

单位 A 到 D 被范围攻击(3x3)从正面命中。

- A. 有三排超过每排 3 个模型，则命中数： $3+3+3=9$ 。
- B. 第一排有超过 3 个模型，但第二排仅有 2 个模型，没有第三排，则命中数： $3+2=5$ 。
- C. 因为只有一个模型，只有一排一个模型，命中数 1。
- D. 第一和第二排有 3 个模型，没有第三排，命中数： $3+3=6$ 。

单位 E 和 F 被范围攻击 (1x4) 命中。

- E. 攻击方位于正面角度，第一和第二排超过 1 个模型，没有第三和第四排，命中数： $1+1=2$ 。
- F. 攻击方位于侧面角度，超过 4 列有 1 个或更多模型，命中数： $1+1+1+1=4$ 。

## 炮兵--射击

此攻击无视遮蔽带来的命中修正。另外，对坚定（注：详见阵型）和/或高度 5 单位射击时获得+1 命中。

## 自动命中

此规则的攻击不需掷命中骰，总是自动命中。

## 粉碎攻击

在模型部分的敏捷阶段，该模型部分可以选择将所有的标准近战攻击替换为一次标准近战攻击，这次攻击力量设定为 10，穿甲设定为 10，且获得**多重伤害（D3）**。作为受限攻击时不能使用。

## 毁灭冲锋（X）-叠加

叠加。具有毁灭冲锋的模型部分冲锋时，或使用具有毁灭冲锋的武器，获得括号内列明的属性修正。*例如，一个模型部分具有毁灭冲锋（+1 力量），当冲锋时获得+1 力量。*

## 直接命中（X）- 射击

当攻击命中，在计算出具体命中的数量后(如范围攻击)，攻击方从这些命中中选择一次命中，获得括号内的属性修正。如果力量或 AP 直接列出，则将力量和 AP 设定为该值。例如直接命中（力量 10，AP6），即一个命中的力量设定为 10，AP 设定为 6。

## 神圣攻击

魔盾保护不能用来对抗神圣攻击。

## 精灵技艺

具有此攻击属性的模型部分，使用大型武器进攻时，-1 敏捷而不是总是敏捷 0。

## 额外支援（X）- 叠加

模型部分将受限攻击的最大攻击次数限制，替换为括号内的数值 X，如果括号内是+X，则增加上限+X。

## 首轮攻击（X）

在第一轮近战时，具有首轮攻击或使用具有首轮攻击规则武器的模型部分，获得括号内的属性修正。*例如，一个模型部分具有首轮攻击（+1 力量），在第一轮近战时获得+1 力量。*

## 额外排面攻击- 叠加

额外排面攻击的模型部分，或使用具有额外排面攻击的武器，可以从额外一排进行支援攻击

## 火焰攻击

重生保护不能用来对抗火焰攻击。

## 专注

如果此攻击的命中骰自然结果为'6'，则攻击造成额外一次命中，即通常是两次命中。额外命中必须分配给原本攻击的目标。

## 碾压攻击 (X 命中, Y) -特殊攻击

模型部分可以进行在自己的敏捷阶段进行特殊攻击, 造成 X 次命中, 使用模型部分的力量、AP 和攻击属性, 但不使用武器的属性。*注意攻击乘数变为多次攻击时, 在命中确定后再分配 (即攻击命中后)。*

这些攻击自动命中, 且使用模型部分的敏捷、力量、穿甲和攻击属性, 但不使用武器的属性。

如果敏捷、力量、穿甲和攻击属性在括号内列明 (Y), 则改为使用 Y。此时, 注意模型部分本身的攻击属性和属性修正不会影响这些攻击。

记住一次攻击变为多次的情况, 在确定命中数后分配命中 (仅当 X 大于 1 的时候)。

## 强腕 Hand-and-a-Half

模型部分无视双手持用, 且使用盾牌时他的武器视为单手武器 (同时保留其他规则和修正)。

## 憎恨

憎恨的攻击必须重投失败的命中骰。

## 撞击 (X 命中, Y) -特殊攻击

如果冲锋, 模型部分可以在敏捷阶段 10 进行特殊攻击, 造成 X 次命中, 使用模型部分的力量、穿甲和攻击属性, 但不使用武器的属性。*注意攻击乘数变为多次攻击时, 在命中确定后再分配 (即攻击命中后)。*如果一个组合模型的多个模型部分具有撞击, 则只有一个模型部分可以执行撞击 (**控制玩家选择**)。

## 致命打击

致命打击的攻击, 造伤掷骰自然结果为 '6' 的, 穿甲值**总是**设定为 10, 且无视重生保护。

## 闪电攻击

闪电攻击必须重投针对**不具有金属护甲**模型失败的造伤骰。

## 魔法攻击

*此攻击属性不会造成任何直接效果, 但会与其他规则结合, 例如魔盾 (X, 对抗魔法攻击)。*

## 行军和射击-射击

在同一个玩家回合执行行军移动不会阻止模型进行射击攻击, 但攻击会受到移动和射击的-1 命中修正。

## 多重伤害 (X)

被该攻击造成未保护的伤害要乘以括号内的 X。如果此结果需要掷骰决定, 则为每个未保护的伤害单独掷骰。乘积的结果永远不能超过目标的生命值属性, 不包括之前战斗中已经失去的生命值。

*例如, 如果多重伤害 (D6) 对巨魔单位 (HP3) 造成伤害, 乘数的掷骰结果为 5, 这个数值降为 3, 即使巨魔已经在之前的战斗中失去过 1 或 2 点生命值。*

## 毒性攻击-叠加

如果攻击的命中骰自然结果为 '6', 则自动造伤 (不需要投造伤骰)。如果攻击被两个或更多次毒性攻击影响, 则自然结果 '5' 和 '6' 即可成功的自动造伤。

如果一次攻击造成多次命中 (如范围攻击或专注), 只有一次命中自动造伤, 由进攻方选择。其他的命中必须正常投造伤骰。

## 碾压战阵

攻击获得+1 造伤, 至多 3+。

## 精神攻击

此攻击掷造伤骰时，将目标的坚韧值 Res 替换为领导力 Dis。

## 快速射击-射击

攻击不会受到移动和射击的-1命中修正。

## 愤怒

每当模型失去一点生命值，获得+1攻击次数。每当模型恢复或复活一点生命值，获得-1攻击次数。

## 额外排面射击-射击，叠加

模型部分可从额外一排使用射击攻击。通常意味着额外排面射击模型可以从第三排射击。

## 坚守射击-射击

当敌方单位成功执行了冲锋移动并接触模型单位时，只要满足下列条件，模型可以执行流程之外的一次射击攻击：

- 模型所在单位没有与其他单位接战中。注意这意味着在联合冲锋时，只有第一个移动的冲锋单位可以被作为目标；除非冲锋单位在移动结束时被移除。只要冲锋单位在移动结束时被移除，则单位可以使用坚守射击的次数就没有限制。
- 敌方单位冲锋模型所在单位的正面。
- 敌方单位冲锋开始时距离超过其冲锋速度（敌方的），使用单位内最低的冲锋速度。
- 此冲锋不是追击移动的一部分（即追击移动触发的冲锋不能坚守射击）

这是一种不需要视线的射击攻击，即使敌方单位不在射击单位的正面角度，且总是对目标单位的正面面向进行结算。

## 践踏攻击（X命中，Y）-特殊攻击

模型部分可以在敏捷阶段 0 进行特殊攻击，仅能分配给高度 0-1 的生命池，造成 X 次命中，使用模型部分的力量、穿甲和攻击属性，但不使用武器的属性。

如果一个组合模型的多个模型部分具有践踏攻击，则只有一个模型部分可以执行践踏攻击（控制玩家选择）。

## 飞掠打击（X命中，Y）

当具有飞掠打击的模型在移动动作中靠近某个未接战敌方单位 1”内（通常临时靠近），则模型所在单位可以对该单位执行飞掠打击。每个玩家回合仅能使用一次。当移动动作结束时结算飞掠打击。

这些攻击自动命中，视为远程攻击。单位内每个具有飞掠打击的模型必须攻击同一个敌方单位。飞掠打击自动命中，造成括号内列明的命中数。这些攻击使用模型部分的敏捷、力量、穿甲和攻击属性结算，但不使用武器的属性。

如果敏捷、力量、穿甲和攻击属性在括号内列明（Y），则改为使用 Y。此时，注意模型部分本身的攻击属性和属性修正不会影响这些攻击。此时，飞掠打击是不可修正。

## 剧毒攻击

此攻击力量总是设定为 3，穿甲总是设定为 10，不可修正。

## 双手持用

使用双手持用武器的模型对抗近战攻击时不能同时使用盾牌。

## 不可修正

具有不可修正的攻击和攻击属性，绝不会受到友方模型的法术、魔法物品或其他模型规则影响，除非额外说明。

## **笨重 (X)**

如果模型在同一玩家回合执行了移动动作，则笨重的攻击受到-X 的命中。此修正可与同一回合执行移动动作的-1 射击命中修正叠加。

## **武器大师**

模型可在每轮近战时选择使用哪件近战武器，而不是只能在第一轮近战选择。模型即使装备其他的近战武器，也可以选择使用单手武器。如果装备了附魔武器，则模型部分必须使用。

## **狂热**

狂热的攻击必须重投失败的造伤骰。

# 领导技能

军表中的一个人物可以选择以下升级中的一项。这必须写在军表上

## 战场英豪

30 分

将军限定。

模型**鼓舞人心**的范围增加到 18"。

## 创新领袖

30 分

仅限将军

创新领袖的军队可以不使用单位属性栏中标注的底盘大小进行游戏。所有改变底盘的单位必须在军表上写明，所有同单位模型必须底盘尺寸相同。新底盘必须：

- 与原有底盘相比，宽度必须处于 100%-125%。
- 与原有底盘相比，长度必须处于 100%-150%。

宽度和长度必须能被 5mm 整除。

## 征兵官

免费

你军表上任何**单位非单一模型单位**（即不是“单一模型”）可以选择下列升级。

### 鲜肉

35 分

单位获得**独狼**，最大分数限制改为 800 分，~~且单位最大规模增加 20%，向上取整。~~

~~即单位栏目中单位规模：“10-24 模型”最大增加 4.8 模型，改为“10-29 模型”~~