

WARHAMMER 40,000



戰鬥入門

遊玩《戰鎚 40000》遊戲的必備基礎

核心規則

《戰鎚 40000》讓您指揮強大的戰士軍隊和戰爭機器。這幾頁的核心規則，就如何使用 Citadel 微縮模型收藏，在飽受戰火蹂躪的銀河系展開榮耀之戰，詳細說明。

模型與資料表

資料表呈現所有模型的規則與屬性，以及部分地形特徵，在戰鬥使用模型時會派上用場。

單位

模型以單位的方式移動與戰鬥，一個單位可能有一或多個模型。單位必須以團體方式佈陣及完成任何移動，每個同單位模型至少彼此水平相距 2"，垂直相距 6"：這稱為單位凝聚。如果單位因故在戰鬥分裂，下次移動時必須重建其單位凝聚。

戰爭工具

若要戰鬥，您需要準備捲尺和幾顆骰子。

《戰鎚 40000》測量模型基座最近點之間距離的單位是吋 (")。如果模型沒有基座，像很多載具都沒有，就改從模型的殼量。您隨時都能量距離。

《戰鎚 40000》用的是六面骰子，有時縮寫成 D6。有些規則會寫 2D6、3D6 等，這樣的話，就丟那個數量的 D6，然後將結果加總。如果規則規定丟 D3，就丟一顆骰子，然後將總數除以二。將擲骰結果除以二時，都先將分數四捨五入進位，再套用修正值 (若有)。所有修正值都是累計的。如果規則規定擲骰，舉例而言，超過 3 點，通常會縮寫成 3+。

戰鬥回合

《戰鎚 40000》的遊戲方式是透過一連串戰鬥回合。每個戰鬥回合，雙方玩家都有一回合。同一個玩家一律在每個戰鬥玩第一回合，從玩的任務就看得出這是哪個玩家。每個回合包含一連串階段，必須依序結算。階段如下：

1. 移動階段

移動任何能夠移動的單位。

2. 靈能階段

靈能者可運用強大的心理技能。

3. 射擊階段

您的單位可射擊敵人單位。

4. 衝鋒階段

您的單位可移動至近戰與敵人單位對戰。

5. 戰鬥階段

雙方玩家的單位滲入，以近戰武器攻擊。

6. 士氣階段

測試耗盡資源單位的勇氣。

一個玩家回合結束時，對手接著展開其回合。雙方玩家都完成一回合時，戰鬥回合就算完成，下一個回合隨即展開，依此類推，直到戰鬥終了。

1. 移動階段

軍隊在戰場推進，爭奪有利位置，行軍的腳步和引擎的怒吼撼動大地。

移動階段開始時，先挑選一個單位，然後移動該單位的每個模型，直到想要的模型都移動了為止。接著您便能挑選另一個單位移動，直到想要的單位都移動了為止。每個移動階段，任何模型都不能移動超過一次。

移動

模型可以朝任何方向移動，距離以吋為單位，不得超過其資料表上的移動屬性。模型基座（或外殼）的任何部分都不能移動超過這個屬性。模型移動無法穿過其他模型，也不能穿過地形特徵，例如牆壁，不過可以垂直移動，攀登或橫越任何場景。

如果模型資料表寫著盟行可以飛行，那麼它就可以越過模型和地形移動，視若無物。



移動下限

有些可以飛行的模型，具有包含兩個數值的移動屬性。第一個是模型的速度下限：在移動階段，模型基座所有部分結束移動的位置，至少必須距離其開始位置的距離。第二個是模型的速度上限：模型基座任何部分都不能移動超過這個速度。如果模型無法達到其移動下限，或者由於其速度下限，必須被迫調離戰場，模型就會遭到摧毀或調離戰場——模型不是動彈不得被撞毀，就

是被迫棄戰。

敵人模型

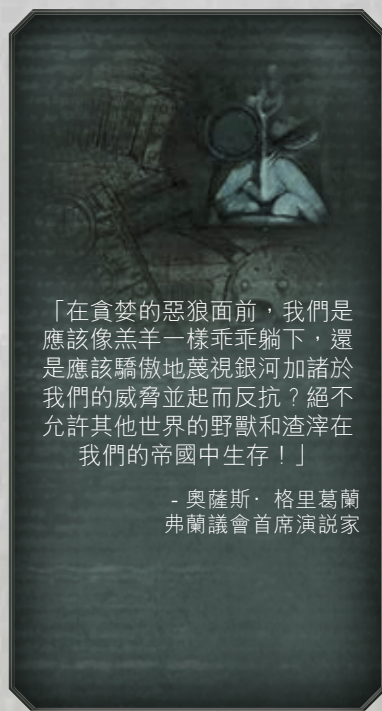
相同軍隊的所有模型都是友軍模型。對手控制的模型為敵人模型。在移動階段移動模型時，模型不能移動到距離任何敵人模型 1" 內的地方。

撤退

在距離敵人單位 1" 內的地方展開移動階段的單位，可以原地不動或撤退。如果您選擇撤退，單位結束移動的地方，必須與所有敵人單位距離超過 1"。如果單位撤退，之後的那個回合就無法推進（見下方）或衝鋒。撤退的單位，除非可以飛行，否則之後的那個回合也無法射擊。

推進

在移動階段挑選移動單位時，可以宣稱它將會推進。為那個移動階段擲骰，然後將結果與單位所有模型移動屬性相加。推進的單位之後的那個回合無法射擊或衝鋒。



「在貪婪的惡狼面前，我們是應該像羔羊一樣乖乖躺下，還是應該驕傲地蔑視銀河加諸於我們的威脅並起而反抗？絕不允許其他世界的野獸和渣滓在我們的帝國中生存！」

- 奧薩斯·格里葛蘭
弗蘭議會首席演說家

模型不穩定的典型特徵

有時候，某個地形會導致難以將模型放在心目中的位置。如果您小心翼翼才讓模型保持平衡，只要有人推一下桌子，它很有可能就會倒下來，使得上好色的模型受損或甚至破掉。如果是這種情況，將模型放在比較安全的位置完全是可行的作法，只要雙方玩家同意，也知道它的「實際」位置就沒問題了。如果後來敵人打算射擊這個模型，您就必須將模型放在合適的地方，對方才能確認是否看得到模型。

增援

許多單位有能力用瞬移傳送裝置、重力降落傘或其他深奧的方式，可以在回合進行中佈陣於戰場。一般來說，移動階段結束時才會發生這個情況，不過其他階段也有可能發生。以這種方式佈陣的單位，在他們上場的回合無法進一步移動或推進，因為其整個移動階段都用在戰場部署了，除此之外，剩餘回合一切如常（射擊、衝鋒等）。以增援方式登場的單位，就所有規則目的而言，例如射擊重型武器，視同在移動階段移動過了。戰鬥結束時尚未抵達戰场的任何單位，視同遭到摧毀。

重擲

有些規則允許您重擲骰子，也就是說，您可以再次擲部分或所有骰子。您絕對不能重擲骰子超過一次，而且重擲必須在套用修正值（若有）前進行。

擲骰對決

有些規則指示玩家擲骰對決。雙方玩家擲 D6，分數最高的人就是擲骰對決贏家。如果平手，雙方玩家重擲 D6；這是玩家可以再度重擲的唯一情況，如果第二次和後續擲骰也平手，就繼續擲骰到分出勝負為止。

順序

玩《戰鎚 40000》時，有時候必須同時結算兩個以上的規則，通常在「移動階段開始時」或「戰鬥開始前」。遊戲發生這個情況時，由該回合的玩家選擇順序。如果遊戲前或後，或是戰鬥回合開始或結束時發生這些情況，玩家擲骰對決，贏家決定結算規則的順序。

2. 靈能階段

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

靈能順序

1. 選擇靈能者和力量
2. 做靈能測試
3. 敵人接受抵制女巫測試
4. 結算靈能

1. 選擇靈能者和力量

有些模型在資料表標註為**靈能者**。靈能者可施展超自然的技能，嘗試抵制敵人的巫術。靈能者會的能力，以及他們在每個靈能階段可嘗試施展或抵制的力量，都詳述於資料表。

靈能

除非另有說明，否則所有靈能者都會上列的懲擊靈能。有些會懲擊以外的靈能，或是除此之外還有其他靈能，您手上的模型資料表和其他補充規則，清楚說明了每個靈能者會的能力。如果靈能者會在戰鬥產生能力，快趁雙方玩家還沒開始部署軍隊前把握這個機會。

懲擊

懲擊的異次元充能數值是 5。如果施展，距離靈能者 18"，視線中最接近的敵人單位會遭受 D3 致命傷。如果靈能測試結果超過 10，目標則會遭受 D6 致命傷。

2. 做靈能測試

靈能者接受靈能測試，即可嘗試施展他們會的靈能。若要測試，擲 2D6。如果總數大於該力量的異次元充能數值，即可成功施展力量。靈能者一回合同嘗試施展相同的靈能超過一次。

靈能反噬

如果您在靈能測試時擲出兩個 1 或兩個 6，靈能者隨即會遭到靈能反噬。惡魔作祟的異次元勢力抓傷靈能者心智時，靈能者便會遭受 D3 致命傷。如果靈能者被靈能反噬殺害，他們嘗試施展的力量就會自動失效，在 6" 內的每個單位隨即會遭受 D3 致命傷，而靈能者會被拖進異次元，要不然就是在燃燒反饋爆發中爆炸。

3. 抵制女巫測試

靈能者接受抵制女巫測試，即可嘗試破敵人模型在 24" 內施展的靈能，即使並非您的回合也會立即生效。若要測試，擲 2D6。如果總數大於施展力量的靈能測試結果，靈能就會被破，其效果隨即抵銷。無論施展靈能敵人模型的 24" 內有多少個靈能者，每個回合都只能嘗試抵制每個成功施展的靈能一次。

4. 結算靈能

只要靈能測試成功，靈能者就不會因為靈能反噬陣亡，抵制女巫測試也無法抵擋這次攻擊，接著您便可結算靈能效果，力量本身有相關說明。

3. 射擊階段

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

射擊順序

1. 選擇射擊用的單位
2. 選擇目標
3. 選擇遠程武器
4. 結算攻擊
 - 丟命中擲骰
 - 丟傷害擲骰
 - 敵人分配傷害
 - 敵人擲骰免骰
 - 造成傷害

1. 選擇射擊用的單位

在射擊階段，您可以用配備遠程武器的模型射擊。首先，您必須先挑選一個射擊用的單位。您不可挑選這回合已經推進或撤退的單位，也不能挑選距離敵人單位 1" 內的單位。除非另有說明，否則單位裡面的每個模型都會用所有配備的遠程武器攻擊。所有單位的模型都開火後，您可以選擇另一個用來射擊的單位，直到所有符合條件的射擊用單位都射擊過為止。

2. 選擇目標

選定發動射擊的單位後，您必須挑選攻擊的目標單位，一或多個。若要鎖定敵人單位，該單位必須有模型在所用武器（如其分析資料所列）的射程內，而且必須在發動射擊的模型視線範圍內。如果不確定，站到發動射擊的模型後方，俯身查看是否可得見目標。為了確定視線範圍，發動射擊的模型要看得同單位其他模型。

模型無法鎖定友軍模型 1" 內的敵人單位，因為擊中自己部隊的風險太高。

3. 選擇遠程武器

模型擁有的武器列在其資料表。如果模型有好幾種武器，可以全部朝同一個目標發射，或者可以各用不同的武器射擊不同的敵人單位。同樣地，如果單位有一個以上的模型，他們可以射擊相同的目標或不同的目標，隨您選擇。無論是哪一種，都請在擲任何骰子前，宣布您要如何分配發動射擊之單位的射擊次數，並且在一個目標身上用完所有射擊次數，再轉戰下一個射擊目標。

攻擊數

每次模型發射遠程武器時，都會做出幾次攻擊。每次攻擊都擲一顆骰子。武器的分析資料有模型可以用武器攻擊的次數，也就是您可以擲的骰子數，另外也有說明武器類型。武器類型會影響可以發動的攻擊數（見背面）。

角色

有些模型在資料表標註為**角色**。這些英雄、軍官、先知和軍閥力量強大，能夠在戰鬥中扭轉乾坤。然而，戰場有大漩渦不停旋轉，可能難以挑選這種對象當目標。**角色**是距離發動射擊模型最近的可見敵人單位時，才能在射擊階段將它選為目標。耐傷值屬性超過 10 的**角色**體型龐大，所以不適用這項規則。

快速擲骰

結算攻擊的規則（見相鄰頁面）已經訂好了，以每次發動一次攻擊為前提。然而，您可擲骰同時發動相似的攻擊，加速戰鬥。若要一口氣發動多次攻擊，所有攻擊的彈道技巧（如果是射擊攻擊）或武技（如果是近戰攻擊）必須一樣。它們的力量、貫甲力和耐傷值屬性必須一樣，而且瞄準的必須是同一個單位。如果是這個情況，同時丟命中擲骰，然後丟所有的傷害擲骰。對手接著便可逐次分配傷害，每次視狀況投擲豁免骰及承受傷害。請切記，如果目標單位有模型損失任何耐傷值，對手就必須進一步分配傷害給這個模型，直到其中一方陣亡，或是所有傷害都已經被擋格或結算為止。

靈氣技能

有些單位，通常是**角色**，擁有技能可以影響規定射程內的若干模型。除非這項能力另有說明，否則有這種規則的模型一律在效果的射程範圍內。

舉例而言，有奈格天賦能力的傳染病之王，會影響距離他 7" 內的所有**死亡守衛**模型。由於傳染病之王也是**死亡守衛**模型，他也會因為這個能力受惠。



首要規則

《戰鎚 40000》這類遊戲內容豐富、場面壯大，有時候玩到一半，可能不確定到底要如何解決眼前的情況。發生這種狀況時，不妨與對手聊聊，採取對雙方都合理（或是似乎最有趣！）的解決方案。如果想不出半個解決方案，您和對手必須擲骰對決，擲骰數字最高的人，有權決定後續發展。然後你們就能繼續戰鬥了！



武器類型

遠程武器分五類：襲擊、重型、急速射擊、手榴彈和手槍。射擊其中一種武器的模型，其攻擊的次數寫在分析資料的類型後面。舉例而言，發射「襲擊 1' 武器」的模型，可以用那個武器攻擊 1 次；發射「重型 3' 武器」的模型，可以攻擊 3 次等等。

如果武器的攻擊次數超過一，必須將所有攻擊用在相同的目標單位。

每個類型的遠程武器也有額外的規則，視情況而定，可能影響武器的精準度或其可發射的時機。如下所列：

襲擊

襲擊武器發射速度超快，而且毫無差別，因此可以在戰士衝鋒陷陣時從腕部發射。

模型如果有襲擊武器，即使在該回合推進過也可發射。如果是這個情況，這回合發射該武器時，任何命中擲骰都必須減 1。

重型

重型武器是戰場最大型也最致命的槍，不過需要再裝填彈藥，並且小心支撐或加固，發射時才能徹底發揮效果。

如果有重型武器的模型在前一次移動階段移動過，這回合發射該武器時，任何命中擲骰都必須減 1。

急速射擊

急速射擊武器是多功能的武器，能夠遠距射擊瞄準的單一射擊，或是近距離射擊受控爆炸。

發射急速射擊武器的模型，如果目標在武器射程上限一半的距離內，攻擊次數增加一倍。

手榴彈

手榴彈是手持的爆炸裝置，戰士可以在小隊隊友提供掩護火力時扔向敵人。

每次單位射擊時，單位內一個配備手榴彈的模型，可以不發射任何其他武器，改丟一顆手榴彈。

手槍

手槍是以單手拿，甚至可以在近戰時近距離直射。很多戰士將手槍當成隨身武器，搭配主要武器用。

即使敵人單位與所屬單位距離不到 1"，模型也能發射手槍，不過必須鎖定最近的敵人單位。在這種情況下，即使其他友軍單位與同一個敵人單位的距離也不到 1"，模型也能發射手槍。

同時配備手槍和其他類型遠程武器（例如手槍和急速射擊武器）的模型每次射擊時，可以用手槍或所有其他武器射擊。先選擇射擊用的此器（手槍或非手槍）再丟命中擲骰。

「我們以堅決武裝自己的身體，
以忠誠保護我們的靈魂。

我們的爆彈槍為消滅皇帝的敵人而充能，
而我們的思想充滿智慧。

我們的階級不斷提昇，我們也必須做出更多奉獻，
難道我們不是太空陸戰隊？

難道我們不是皇帝的精英、
為其赴死的忠誠僕人？」

4. 結算攻擊

每次可攻擊一次，或者，在某些情況，您可以擲骰，取得同時發動多次攻擊。以下是每次攻擊一次的順序：

- 1. 命中擲骰：**每次模型發動攻擊都要擲骰子。如果擲骰等於或大於攻擊模型的彈道技巧屬性，那麼使用的武器便可命中。否則攻擊便失敗，攻擊順序結束。擲出 1 一律失敗，無論可套用任何修正值都無關緊要。
- 2. 傷害擲骰：**如果攻擊命中，那麼您就必須再丟一顆骰子，決定攻擊是否成功使目標受傷。需要擲出的骰子，取決於比較攻擊武器的力量屬性，以及目標的體魄屬性，如下表所示：

傷害擲骰	
攻擊的力量 VS 目標的體魄	需要丟 D6
力量是否為體魄的 兩倍 (或兩倍以上)？	2+
力量是否 大於 體魄？	3+
力量是否 等於 體魄？	4+
力量是否 低於 體魄？	5+
力量是否為體魄的 一半 (或一半不到)？	6+

如果擲出的骰子不到規定的數字，則攻擊失敗，攻擊順序結束。擲出 1 一律失敗，無論可套用任何修正值都無關緊要。

- 3. 分配傷害：**如果攻擊成功，使目標受傷，指揮目標單位的玩家便會將傷害分配給單位內的任何模型 (選定的模型未必得在射程內，也未必得

在發動攻擊單位視線內)。如果目標單位內有模型已經耗盡耐傷值，傷害必須分配給該模型。

- 4. 豁免骰：**指揮目標單位的玩家屆時便丟一顆骰子做豁免骰，然後用造成傷害之武器的貫甲力屬性，修正擲骰。舉例而言，如果武器的貫甲力為 -1，那麼擲出的豁免骰就減 1。如果結果等於或大於分配傷害對象模型的防禦屬性，那麼便會躲過傷害，攻擊順序隨即結束。如果結果小於模型的防禦屬性，那麼豁免骰便失敗，而且模型會受到傷害。擲出 1 一律失敗，無論可套用任何修正值都無關緊要。
- 5. 造成傷害：**造成的傷害等於攻擊用武器的耐傷值屬性。模型受到一點傷害，就會損失一點耐傷值。如果模型的耐傷值減少到 0，那麼不是陣亡就是遭到摧毀，並且退場。如果模型因為一次攻擊損失好幾點耐傷值，並遭到摧毀，那麼該次攻擊造成的任何額外傷害便會不見，而且完全沒有效果。



絕對防禦

有些模型具有超自然的反射力，或是受到能量力場保護，獲得了絕對防禦。凡是分配傷害給有絕對防禦的模型，都可以選擇使用其一般防禦屬性或絕對防禦，但不能兩者都分配。如果模型有一個以上的絕對防禦，只能使用其中一個，必須選擇要用哪一個。如果您使用模型的絕對防禦，武器的盔甲穿透效果數值完全無法修正它。

地形和掩護

遙遠未來的戰場到處都是地形特徵，例如廢墟、彈坑和變形的屍體。模型可以利用這類地形特徵掩護，躲過來襲的武器砲火。

如果單位整個都在任何地形特徵上面或裡面，在其模型對發動射擊攻擊擲的豁免骰加 1，代表獲得地形掩護 (絕對防禦不受影響)。單位在戰鬥階段無法因掩護受惠。

致命傷

有些攻擊會造成致命傷，力量之強大，任何盔甲或能量力場都毫無招架之力。每個致命傷會對目標單位造成一點傷害。請勿針對致命傷丟傷害擲骰或豁免骰 (包括絕對防禦)，以分配任何其他傷害的方式分配致命傷，如上所述，對目標單位內的模型造成傷害。造成致命傷的攻擊和一般攻擊不同，其額外傷害不會消失。相反地，持續將傷害分配給另一個目標單位內的模型，直到所有傷害分配完畢，或是目標單位遭到摧毀為止。

4. 衝鋒階段

戰士奮不顧身戰鬥，以刀刃、戰鎚和爪子殺敵。

衝鋒順序

1. 選擇衝鋒用的單位
2. 選擇目標
3. 敵人結算監視射擊
4. 丟 2D6 衝鋒移動

1. 選擇衝鋒用的單位

在衝鋒階段，凡是距離敵人不到 12" 的單位都能衝鋒移動。您不可挑選這回合已經推進或撤退的單位，也不能挑選衝鋒階段之初距離敵人 1" 內的單位。

2. 選擇目標

選定符合條件的單位後，從距離 12" 內的敵人單位，挑選一或多個當衝鋒目標。每個目標單位接著便可嘗試發動監視射擊。

3. 監視射擊

凡是對單位發動衝鋒，目標單位可立即對發動攻擊的對象發動監視射擊。雖然目標單位一回合應該能發動好幾次監視射擊，但如果距離 1" 內有任何敵人模型，則無法發動。監視射擊結算方式與一般的射擊攻擊（儘管有一個在敵人的衝鋒階段結算了）一樣，而且除了一律必須丟出 6，命中擲骰才能成功以外，所有一般規則都適用，發射模型的彈道技巧或任何修正值都無關緊要。

4. 衝鋒移動

結算任何監視射擊後，丟 2D6。衝鋒單位內的每個模型，以吋為單位，最多都能移動這個數字的距離，這就是他們這回合的衝鋒距離。您最先移動的模型，最後必須與目標單位之一的敵人模型距離不到 1"。衝鋒單位的任何模型，都不得移動到距離不屬於其衝鋒目標之敵人單位的 1" 內。如果做不到，衝鋒便告失敗，而且在這個階段，衝鋒單位的任何模型都不得移動。這個衝鋒單位的所有模型都移動過了後，選擇另一個符合條件的單位，然後重複以上程序，直到所有符合條件的衝鋒移動單位都移動了為止。每個衝鋒階段，都不能選取任何單位衝鋒超過一次。

英雄降臨

敵人完成所有衝鋒移動後，您距離敵人單位 3" 內的任何角色，皆可執行英雄降臨。凡是執行英雄降臨的角色，最多都可移動 3"，唯一的條件就是他們最後更靠近距離最近的敵人模型。

5. 戰鬥階段

交戰軍隊相互廝殺，戰場屍橫遍野。

戰鬥順序

1. 選擇戰鬥用的單位
2. 滲入最多 3"
3. 選擇目標
4. 選擇近戰武器
5. 結算近戰攻擊
 - 丟命中擲骰
 - 丟傷害擲骰
 - 敵人分配傷害
 - 敵人擲豁免骰
 - 造成傷害
6. 鞏固陣地最多 3"

1. 選擇戰鬥用的單位

凡是衝鋒過的單位，或是有模型距離敵人單位 1" 內的單位，都可選為戰鬥階段中的戰鬥單位。這涵蓋所有單位，不僅限於眼前那個回合玩家麾下的單位。這回合衝鋒的所有單位先戰鬥。眼前這個回合的玩家挑選這些單位戰鬥的順序。所有衝鋒單位都戰鬥過後，玩家輪流選擇符合條件的戰鬥用單位（眼前那個回合的玩家先），直到雙方所有符合條件的單位各戰鬥過一次為止。每個戰鬥階段，都不能選取任何單位戰鬥超過一次。如果一位玩家符合條件的單位都用完了，則由另一位玩家以每個單位輪流的方式，完成所有剩餘的戰鬥。戰鬥結算步驟如下：

2. 滲入

單位內每個模型最多可移動 3"，方向不限，唯一的條件就是他們最後更靠近距離最近的敵人模型。

3. 選擇目標

首先，您必須挑選攻擊的目標單位，一或多個。若要鎖定敵人單位，攻擊模型與該單位的距離必須在 1" 內，或是與麾下單位與該敵人單位距離不到 1" 的另一個模型距離不到 1"。這代表該單位以兩種軍階戰鬥。這回合衝鋒過的模型，只能鎖定他們前一個階段衝鋒過的敵人單位。

如果模型可發動一次以上的近戰攻擊（見下方），就可以視需要分給符合條件的目標單位。同樣地，如果單位的模型超過一個，每個都能鎖定不同的敵人單位。無論是哪一種，都請在擲任何骰子前，宣布您要如何分配單位的近戰攻擊次數，並且在一個目標身上用完所有攻擊次數，再轉戰下一個攻擊目標。

攻擊數

模型對目標發動的近戰攻擊次數，取決於其攻擊屬性。每次近戰攻擊都擲一顆骰子。舉例而言，如果模型的攻擊屬性是 2，就能發動 2 次近戰攻擊，因此您可以擲 2 顆骰子。

4. 選擇近戰武器

每次模型發動近戰攻擊，都會使用近戰武器，模型的資料表有列出其配備的武器。如果資料表未列出任何近戰武器，就是假設模型以近戰武器戰鬥，其分析資料如下：

武器	射程	類型	S	AP	D
近戰武器	近戰	近戰	使用者	-	1

如果模型有多種近戰武器，先選擇要使用哪一種再擲骰子。如果模型有多種近戰武器，並且可發動多次近戰攻擊，您可隨心所欲將攻擊次數分給這些武器，不過都請在擲任何骰子前，宣布您要如何分配攻擊次數。

5. 結算近戰攻擊

每次可發動一次近戰攻擊，或者，在某些情況，您可以擲骰，取得同時發動多次攻擊。發動近戰攻擊的攻擊順序，與發動射擊攻擊用的順序一模一樣，不同的只有丟命中擲骰使用的是模型的武技屬性，而非其彈道技巧屬性。

6. 鞏固陣地

單位內每個模型最多可移動 3"，方向不限，唯一的條件就是他們最後更靠近距離最近的敵人模型。

6. 士氣階段

面對戰鬥的恐怖面貌，哀鴻遍野，再勇敢的人也會膽怯。

在士氣階段，眼前這個回合的玩家先，玩家必須針對該回合有軍隊模型陣亡的單位進行士氣測試。

若要進行士氣測試，先擲骰子，然後加上這回合陣亡的單位模型數量。如果士氣測試結果超過單位最高的領導值屬性，則測試未通過。測試只要有一點沒過，該單位就必須有一個模型逃跑，並且退場。您可以從麾下單位選擇要哪個模型逃跑。

運輸車

有些模型資料表上寫著**運輸車**，這些載具會運送戰士到前線，為他們提供速度和防護。以下規則說明單位可以如何上下運輸車，並說明如何在戰場用運輸車移動乘客。請注意，一個單位不能在同一個回合既上車又下車。

運輸車容量：所有運輸車的運輸車容量都明列於資料表。這個數字決定了運輸車可以載多少友軍模型及其類型。絕對不能超過模型的運輸車容量。

放上運輸車後，單位便能坐在車上展開戰鬥，並非單位和車子分開；放置時，請宣布有哪些單位坐上運輸車。

上車：如果單位所有模型移動後，與友軍運輸車的距離不到 3"，他們就能上車。將單位從戰場拿開，放在一旁，單位現在已經坐上運輸車了。

上車的單位通常什麼事都不能做，也不會受到任何影響。除非另有說明，否則在特定射程會影響其他單位的技能，在具備該能力的單位上車時，一點效果也沒有。

如果運輸車遭摧毀，車上的任何單位立即下車（見下方），然後將運輸車模型拿走，不過您隨即必須為每個佈陣於戰場的模型擲骰子。只要丟出 1，（您選擇的）下車的模型便陣亡。

下車：凡是以坐上運輸車展開移動階段的單位，都可以在運輸車移動前下車。單位下車時，將它放在戰場，讓它所有的模型與運輸車的距離都在 3" 內，與任何敵人模型都相距超過 1"，下車的模型只要無法照這個方式佈陣，便會陣亡。

下車的單位接著便可在剩餘回合正常行動（移動、射擊、衝鋒、戰鬥等）。不過請注意，即使您並未在移動階段進一步移動下車的單位，但基於任何規則，例如射擊重型武器，它們還是算移動過了。



資料表

爭奪銀河系控制權的戰士、怪物和戰爭機器五花八門，各有各的開戰風格。每個單位都有資料表，會列出該單位模型的屬性、戰爭裝備與技能，我們接著會說明一部分的意思，而核心規則(翻過這一頁)會解釋如何在遊戲運用這些東西。

1. 單位名稱

模型以單位的方式移動與戰鬥，一個單位可能有一或多個模型。這裡會列出單位名稱。

2. 戰場角色

打造戰鬥鍛鍊型軍隊(請參閱戰鎚40000規則書)時常用。

3. 力量等級

這個數字越高，單位越強大！將軍隊所有單位的力量等級相加，便可得出整支軍隊的力量級數。

4. 分析資料

內容包含以下屬性，說明單位內的模型有多強大：

移動 (M): 模型在戰場移動的速度。

武技 (WS): 模型肉搏戰時的技巧。如果模型有「-」的武技，就無法在近戰戰鬥，也完全無法發動近戰攻擊。

彈道技巧 (BS): 模型以遠程武器射擊時的準確度。如果模型有「-」的彈道技巧，就沒有遠程武器熟練度，也完全無法發動射擊攻擊。

力量 (S): 代表模型有多強壯，以及在肉搏戰造成傷害的可能性。

體魄 (T): 反應模型對身體傷害的

韌性。

耐傷值 (W): 耐傷值說明模型因傷陣亡前可以承受多少傷害。

攻擊 (A): 模型在肉搏戰可以出拳的次數。

領導值 (Ld): 顯示模型有多英勇、果斷或自制。

防禦 (Sv): 代表模型盔甲提供的防護。

1

LORD OF CONTAGION

2
3

4

PROFILES									
NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Lord of Contagion	4"	2+	2+	4	5	6	4	9	2+

5

UNIT COMPOSITION

A Lord of Contagion is a single model.

6

WARGEAR

A Lord of Contagion is armed with a plague reaper.

7

ABILITIES

Disgustingly Resilient

Nurgle's Gift: All **DEATH GUARD** models within 7" of a Lord of Contagion are surrounded by a deadly aura of plague and disease. Roll a dice for each enemy unit that is within 1" of such a model at the start of your turn. On a roll of 4+, that unit suffers a mortal wound.

Cataphractii Armour: A Lord of Contagion has a 4+ invulnerable save, but you must halve the result of the dice rolled when determining how far this model Advances.

Teleport Strike: When you set up a Lord of Contagion during deployment, he can be set up in a teleportarium chamber instead of being placed on the battlefield. If he does so, he can use a teleport strike to arrive on the battlefield at the end of any of your Movement phases; when he does so set him up anywhere that is more than 9" from any enemy models.

8

WEAPONS						
WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Plaguereaper	Melee	Melee	+2	-3	3	Plague Weapon

9

FACTION KEYWORDS CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

KEYWORDS INFANTRY, CHARACTER, LORD OF CONTAGION

5. 單位組成

說明單位內有哪些模型。

6. 戰爭裝備

涵蓋模型配備的基本武器和裝備。

7. 技能

許多單位會有核心規則沒交付的特殊技能，這裡會說明。

8. 武器

單位配備的武器會用以下這套屬性說明：

射程：武器可以射擊多遠。射程為「近戰」的武器只能用於肉搏戰。其他武器一律稱為遠程武器。

類型：核心規則的射擊和戰鬥階段全都會說明。

威力 (S)：武器造成傷害的可能性。如果武器的力量列出「使用者」，就等於使用者目前的力量。如果武器列出修正值，例如「+1」或「x2」，就必須修正使用者目前顯示的力量屬性，才能得出武器的力量。舉例而言，如果武器的力量是「x2」，使用者的力量屬性是 6，則那個武器的力量就是 12。

貫甲力 (AP)：貫穿盔甲的能力。

殺傷力 (D)：成功擊中造成多少傷害。

其他武器，比方說單位選擇性配備的武器，通常寫在其他地方，例如聖典。

9. 關鍵字

所有資料表都有關鍵字清單，有時候會分成派系關鍵字與其他關鍵字。派系關鍵字可當成指南參考，協助決定軍隊要包含哪些模型，不過兩組關鍵字的功能其實一樣。有時候規則會說它適用於有特定關鍵字的模型。舉例而言，規則可能會說它適用於「所有阿斯塔特教團模型」。這代表它只適用於資料表有阿斯塔特教團這個關鍵字的模型。

修正屬性

有些大模型的屬性可能會在模型負傷時改變，請查看該模型剩餘的傷害，然後參考資料表圖表上適當的列，判斷它目前的屬性。

您可能也會碰到修正屬性的技能與規則。所有修正值都是累計的，不過屬性必須先乘除（分數四捨五入進位）後加減。

您可能會碰到是隨機數值而非數字的屬性。舉例而言，移動屬性可能是 2D6["]，而攻擊數值可能是 D6。選取移動有隨機移動屬性的單位時，整個單位的移動距離，是以擲指示數目的骰子決定。若為所有其他屬性，凡是單位發動攻擊、負傷等等，都要擲骰決定每個個別模型的數值。請注意，無論來源為何，絕對都不能修正「-」的屬性，而模型的力量、體魄和領導值屬性絕對不能修正到 1 以下。

戰鎚 40000 聖典

既然您現在已經瞭解資料表內容及其運作方式，搭配隨附的核心規則（當然還有您的 Citadel 微縮模型、戰場、骰子和捲尺！），您就具備了開始玩《戰鎚 40000》遊戲及投身史詩般戰鬥所需要的一切了。

哪裡可以找得到資料表？購買 Citadel 微縮模型盒時，裡面就會隨附，聖典也會提供。聖典是您所選定軍隊的終極資源，裡面有特定派系所有微縮模型的資料表。不僅如此，聖典內還有特定軍隊的特殊規則，反映出軍隊的個性、刺激的軍閥特質、計謀、戰爭裝備，甚至是獨特的遺俗。

每部聖典還提供大量給予靈感的背景資料、組織資訊、出色的藝術和微縮模型攝影、顏色指南和紋章學，全都為《戰鎚 40000》宇宙的派系運作提供了背景。進一步資訊請上 games-workshop.com。

戰鬥

「求生的戰鬥中沒有旁觀者。任何不和你一起戰鬥的人都是你必須消滅的敵人。」

- 斯克利普特里斯
摩尼非坎特斯



任務

您必須先選取任務，才能在《戰鎚40000》遊戲開戰。核心規則包括一項任務，那就是戰爭，有助於迅速展開行動（見背面）。其他規則請見其他書籍，或者您也可以玩自行創作的任務。如果您和對手無法就要玩的任務取得共識，雙方玩家必須擲骰子，平手就重擲，由擲骰數字最高的一方決定任務。

戰場

在遙遠的未來，數不盡的奇異外星異世界，無一不慘遭戰火蹂躪。水晶衛星、遺棄的宇宙荒舟、肉食死亡世界，以及夢魘般的惡魔世界，只不過是其中幾個奇幻場景，您在玩《戰鎚40000》遊戲時，隨時都能重新打造。

模型腳下的任何表面，舉凡餐桌或地板，都可以是戰場。我們通常假設戰場大小是6'乘4'（雖然有些任務寫的是其他尺寸），不過一律必須足以容納您所有的模型，如果不行，只要加大戰場即可。

除非您玩的任務另有說明，否則您接著便可隨心所欲從收藏挑選任何地形特徵，打造刺激的戰場。一般來說，建議您每個2'乘2'的區塊有一或兩個特徵。如果您的戰場不符合這些要求也別擔心，不過請記得，如果遊戲用的是超小或超大的戰場，或是貧瘠的荒原，亦或是充斥地形特徵的戰場，其中一方可能比較佔優勢

戰區與擴充書

如果您正在特定戰區戰鬥，又或者如果您使用的是特定的擴充書，可能有其他關於打造戰場的規則，以及改變部分地形與戰士互動方式的特殊規則。打造戰場時請銘記在心。



軍閥

召集軍隊後，提名一個模型擔任軍閥。

如果軍閥是角色，它就能使用軍閥特質，這種戰術或個人能力具有優勢，使他們高人一等。任一玩家開始部署軍隊前，您可用這份軍閥特質表格擲骰，決定軍閥擁有哪些軍閥特質。或者選擇最適合軍閥脾氣或戰爭風格的特質。

軍閥特質

03 軍閥特質

- 1 **傳奇鬥士**：如果這個軍閥在衝鋒階段衝鋒，在其攻擊屬性加1，直到隨後的戰鬥階段結束為止。
- 2 **鼓舞人心的將帥**：與這個軍閥距離6"的友軍單位，可以在其領導值屬性加1。
- 3 **頑強的生存者**：每次這個軍閥損失一點耐傷值，就擲一顆骰子。丟到6時，軍閥就能擺脫傷害，不用損失耐傷值。

戰爭就是唯一

證明您身為銀河系頭號軍閥價值的時刻到了！決心摧毀您的敵人軍隊，是終極榮耀的絆腳石。

軍隊

如果要玩這項任務，您必須先從收藏的微縮模型召集一支軍隊。軍隊可以加入任何模型。

有時候，您會發現模型不夠，無法派出最小規模的單位（每個單位的資料表有這項資料）；如果發生這個情況，還是可以在軍隊包含一個那個類型的單位，有多少模型就用幾個。

戰場

建立戰場，擺放地形。然後玩家必須放置目標標記，代表一方或雙方軍隊必須捍衛的戰術或戰略意義地點。只要是合適的標記或地形，都能代表目標標記。每位玩家必須在戰場任何地方放置兩個目標標記，只要目標標記至少相距 10" 就行。我們建議輪流放置標記，擲骰贏的玩家先。如果 3" 內，玩家軍隊的模型比敵人模型多，玩家即可控制目標標記（測量到標記中心）。

主要目的

雙方玩家先擲骰，再佈陣軍隊。擲骰數字大的玩家接著使用主要目標表格（見右）擲骰，決定任務要用哪幾個。

部署

勝利條件決定後，沒有用主要目標表格擲骰的玩家，接著便將戰場等分唯二。對手接著決定哪一半是他們的部署區，哪一半是另一位玩家的部署區。

玩家然後輪流部署單位，一次一個，沒有挑選部署區的玩家先。模型必須擺放在自己的部署區，與敵部署區距離超過 12"。繼續佈陣單位，直到雙方玩家軍隊的單位都佈陣完畢為止，或是空間都用完，無法再擺放更多單位為止。

力量級數

戰鬥開始前，將該軍隊所有佈陣單位的力量等級加總，得出每支軍隊的力量級數；最低的玩家就是劣勢者。如果雙方力量級數相同，指派部署區的玩家是劣勢者。

如果兩支軍隊力量級數相差介於 10 到 19，劣勢者獲得一次指揮重擲；如果相差介於 20 到 29，劣勢者獲得兩次指揮重擲，依此類推。戰鬥時隨時都能使用指揮重擲，一次可以重擲一顆骰子。

第一回合

劣勢者選擇誰玩第一回合。

戰鬥長短

戰鬥持續五個戰鬥回合，或是直到一支軍隊殲滅所有敵人為止。

勝利條件

如果一支軍隊殲滅所有敵人，便立即贏得一場主要勝利。否則，就是戰鬥結束時，勝利點數最多的玩家贏得主要勝利。如果戰鬥結束時，雙方玩家勝利點數相同的，劣勢者贏得一場次要勝利。

主要目的

D3 勝利條件

1 殺戮及防衛：戰鬥結束時，玩家每控制一個目標標記，就可獲得 2 個勝利點數。如果敵方軍隊的軍閥在戰鬥陣亡，玩家還會獲得 D3 勝利點數。

2 古遺物：第一個戰鬥回合開始時，不過在第一回合開始前，隨機選取一個目標標記；拿掉戰場的其他目標標記。戰鬥結束時，控制剩餘目標標記的玩家，可獲得 6 個勝利點數。

3 搶地盤：每回合結束時，玩家每控制一個目標標記，就可獲得 1 個勝利點數。每回合都要記下累計分數。