

核心规则更新

版本 1.2

(以及规则注解 1.4)

本文件包括了对《战锤 40000》核心规则进行的修改，它们被设计用于改善玩家的游戏体验，也是我们对玩家提出的常见问题的解答。更新或者对原有文字进行修改的部分将用红色进行标记，之前进行过修改的文字则会被标亮(除了那些完全新增或替换的文字)。

更新与勘误

第 5 页 – 核心概念

添加以下内容:

“再部署

允许玩家能够在双方军队部署完成后重新部署个别单位的规则(例如休伦·黑心的“红海盗”技能)将一直在部署军队步骤之后,决定第一回合步骤和决定哪一名玩家进行第一回合前进行结算(如果您正在进行一局远征模式战斗,则是在部署远征军队步骤之后进行结算)。在一名玩家使用这样的规则时,那名玩家将指定的单位移出战场,随后根据所有常规规则再次部署那个单位(例如,如果单位中所有的模型拥有“渗透者”技能,那么控制那个单位的玩家可以使用那个技能部署那个单位)。从进攻方开始,双方玩家将轮流结算任何这样的规则。”

第 6 页 – 单位连续性, 第二段文字

修改为:

“如果一个模型因为任何原因无法按照单位连续性部署,或者不能按照其他规则描述的限制进行部署(例如通过使用“深入打击”技能进行部署时),那么那个单位不能被部署。如果一个模型不能在结束移动时保持单位连续性,那么单位不能进行那次移动,并且所有模型回到原先的位置。”

第 10 页 – 战斗轮次

添加以下内容:

“阶段外规则

一些规则会允许一个模型或单位在常规的回合流程之外进行移动、射击、冲锋或者近战。例如,“警戒射击”计谋允许一个单位像是在己方射击阶段一样在对手的回合中进行射击。在使用阶段外规则时,您可以像是在某个己方阶段一样执行一个行动,但是您不能使用任何其他通常会在那个阶段中生效的规则。

示例: 在对手的移动阶段中,您使用了“警戒射击”计谋来让一个旋风导弹车像在己方射击阶段一样进行设计。旋风导弹车拥有“压制轰炸”技能,会在“己方射击阶段中,该单位进行射击后”触发。由于“警戒射击”是一个阶段外规则,它只允许旋风导弹车执行指定的行动(在这个情况中就是像在己方射击阶段一样进行射击),因此不会触发任何在己方射击阶段中会正常触发的规则。也就是说旋风导弹车的“压制轰炸”技能在结算这些攻击期间不会生效,您也不能使用任何可以在己方射击阶段中使用的计谋来影响这些攻击。”

第 10 页 – 持续效果

添加以下内容:

“一些规则将持续生效至某一个时期经过为止(例如直到下一个己方回合开始前)。这样的效果被称为持续效果。如果一个持续效果对一个搭乘在运输工具中的单位生效,那么请记住那个效果以及它们的持续时间;如果那个单位因为任何原因从运输工具中脱离,那么任何持续效果都将继续对那个单位生效,直至效果的完整持续时间经过为止。如果一个持续效果对一个联合单位生效,但是那个单位不再是一个联合单位(因为所有护卫模型被摧毁或者因为所有领袖模型被摧毁),那么任何持续效果将依旧对剩下的单位生效,直至效果的完整持续时间经过为止。”

第 11 页 – 获得指挥点数

修改为:

“除了玩家在指挥阶段开始时获得的 1CP 外(见右侧),每一名玩家在每个战斗轮次中只能获得总共 1CP,无论来源(这包括在指挥阶段开始时获得的其他 CP)。”

第 11 页 – 战斗震慑

添加以下内容:

“在这个步骤中,如果一个单位因为任何原因在低于其实兵力时被强制进行一次战斗震慑测试,那么除非有其他明确规定,那么那个单位不需要因为低于半数兵力再次进行一次战斗震慑测试。当一个单位处于战斗震慑状态时,那个单位中的所有模型都处于战斗震慑状态。”



第 13 页 – 移动单位, 第三段文字

修改为:

“每当您移动一个单位时, 您可以移动其中的任何模型。控制单位的玩家可以选择移动模型的顺序。每当您移动一个模型时 (除了让模型保持静止以外, 详见下方), 您可以使用任何直线和转向的组合 (见下方) 让模型移动穿过战场。在您移动那个模型时, 模型底座的任何部分都不能移动穿过敌方模型或战场边缘。模型可以移动穿过己方模型, 但是不能在其他模型的上方结束移动。这项规则的例外是在移动凶兽或载具模型时; 这些类型的模型在不能被移动穿过其他己方凶兽或载具模型, 而是需要移动绕过这些模型。在一个模型 (没有机甲关键词的载具模型除外) 进行直线移动时, 这个模型可以移动穿过任何其底座可以容纳的空间, 但是不能在模型不能被放置的位置结束移动。”



1 移动大于底盘的模型

尽管这个模型的翅膀比废墟之间的缝隙要宽, 但是废墟可以容纳这个模型的底座, 因此图中的模型可以移动穿过这个缝隙。



第 13 页 – 移动单位

添加以下内容：

直线移动

每当您直线移动一个模型时，使用底座上的同一点来测量直线的起点与终点之间的距离。例如，您使用模型底座的“背面”进行测量，并测量那一点与位于直线终点的模型底座背面的距离。如果一个模型没有底座，那么使用模型上的同一点来测量直线的起点与终点之间的距离。

转向

每当您的模型转向时，您可以绕着模型的中轴进行任意幅度的旋转（模型底座的中心需要与战场保持垂直状态，如果模型没有底座，那么模型的中心位置需要与战场保持垂直状态）。每次在您移动一个模型期间首次进行转向时，从模型可以移动的剩余距离中扣除那个模型的转向值（见下方）。如果模型剩余的移动距离不够减去这个数值，那么模型不能转向。请注意，模型在每次移动期间只会进行一次转向值的扣除，无论模型在那之后进行了多少次额外的转向。



转向值

除非有其他明确规定，使用以下转向值

模型种类	转向值
不位于圆形底座上的模型 (凶兽和载具模型除外)	1"
不位于圆形底座上的凶兽或载具模型	2"
位于宽度大于 32mm 的圆形底座上，并且 拥有飞行支杆或漂浮支架的载具模型	2"
飞行器模型*	0"
所有其他类型的模型	0"

*飞行器模型拥有单独的转向规则，具体请查看核心规则第 53-54 页。



脉冲战车是一位位于 100mm 圆形底座上且拥有漂浮支架的载具模型，因此它的转向值为 2"。

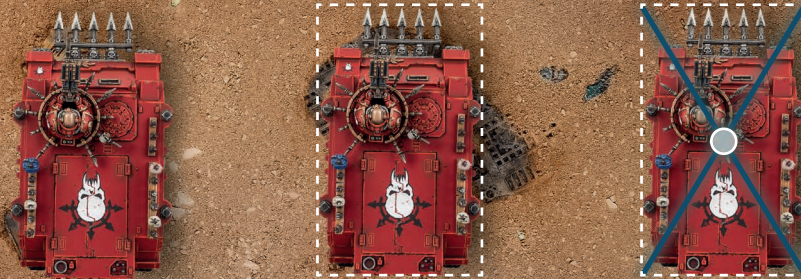


先驱骑兵是一个位于椭圆形底座上的非凶兽，非载具模型，因此它的转向值为 1"。



2 没有底座的模型的中心

要找到一个没有底座的模型的中心，围绕模型模拟画出一个尽可能最小的四边形，当您从上往下直视这个模型时，四边形应该容纳这个模型的每一个部分。随后在这个图形中模拟画出两条对角线。这两条线相交的位置便是模型的中心。



3 围绕中轴进行转向

中心轴



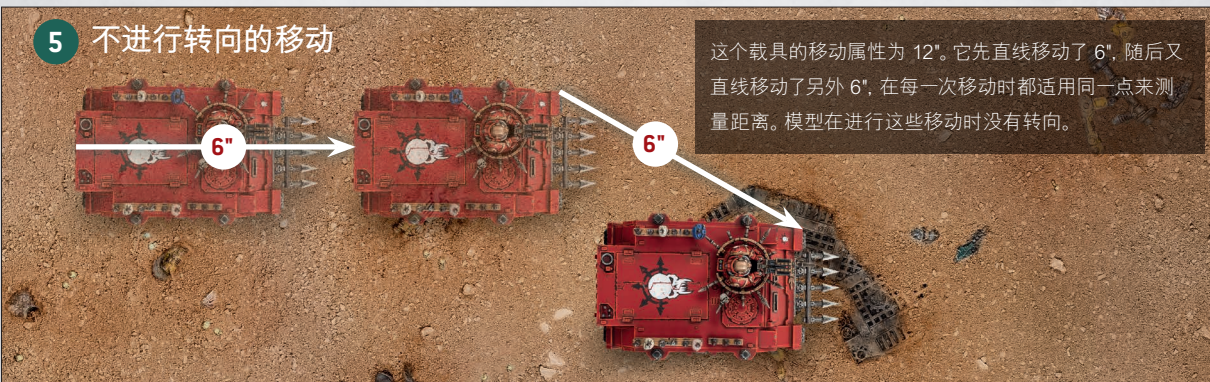
4 转向值为 0" 的移动

这个模型的移动属性为 5"。这个模型先直线移动了 3"，随后再直线移动了 2"。由于这个模型的转向值为 0"，模型可以在移动期间进行任意次数的转向。

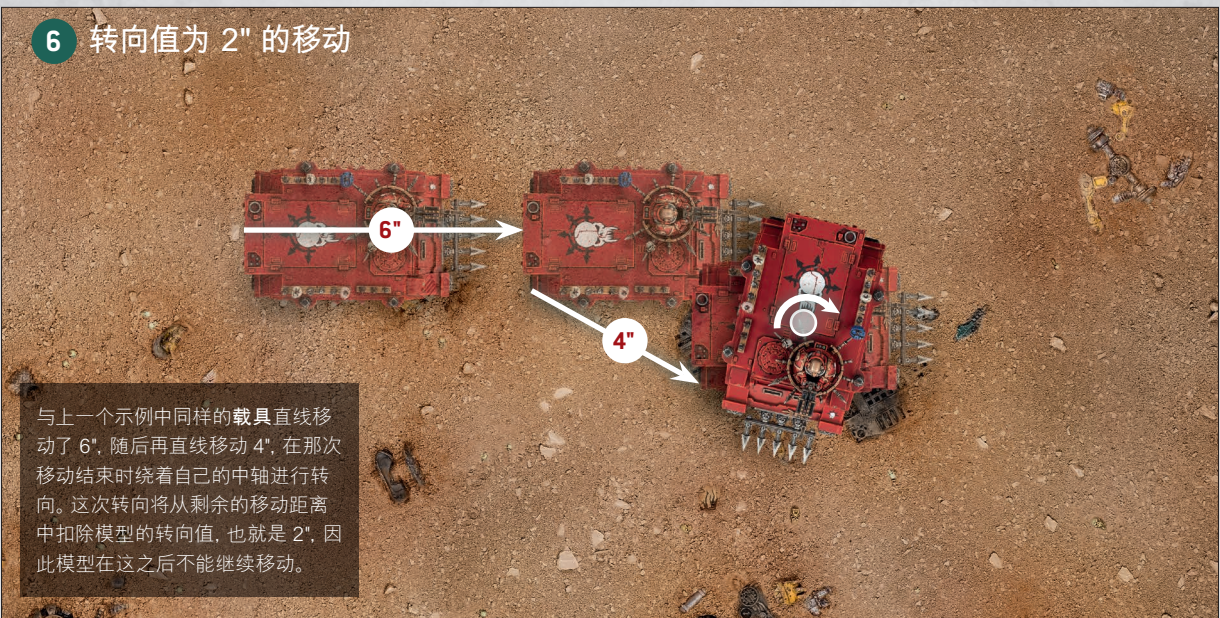


5 不进行转向的移动

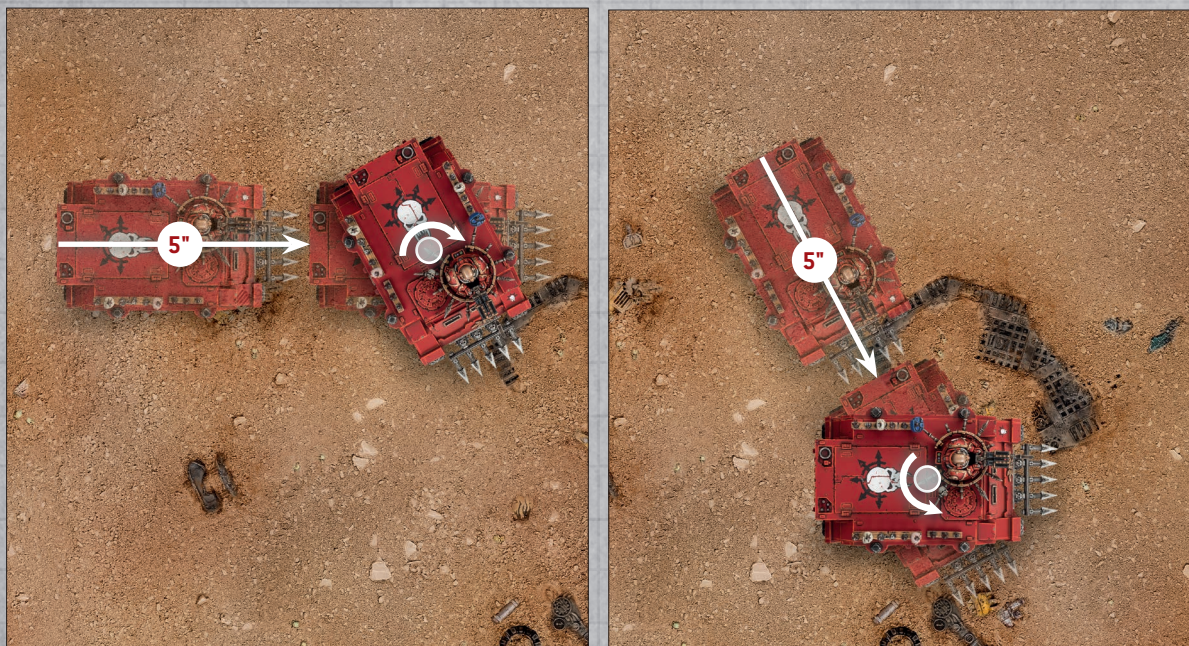
这个载具的移动属性为 12"。它先直线移动了 6"，随后又直线移动了另外 6"，在每一次移动时都适用同一点来测量距离。模型在进行这些移动时没有转向。



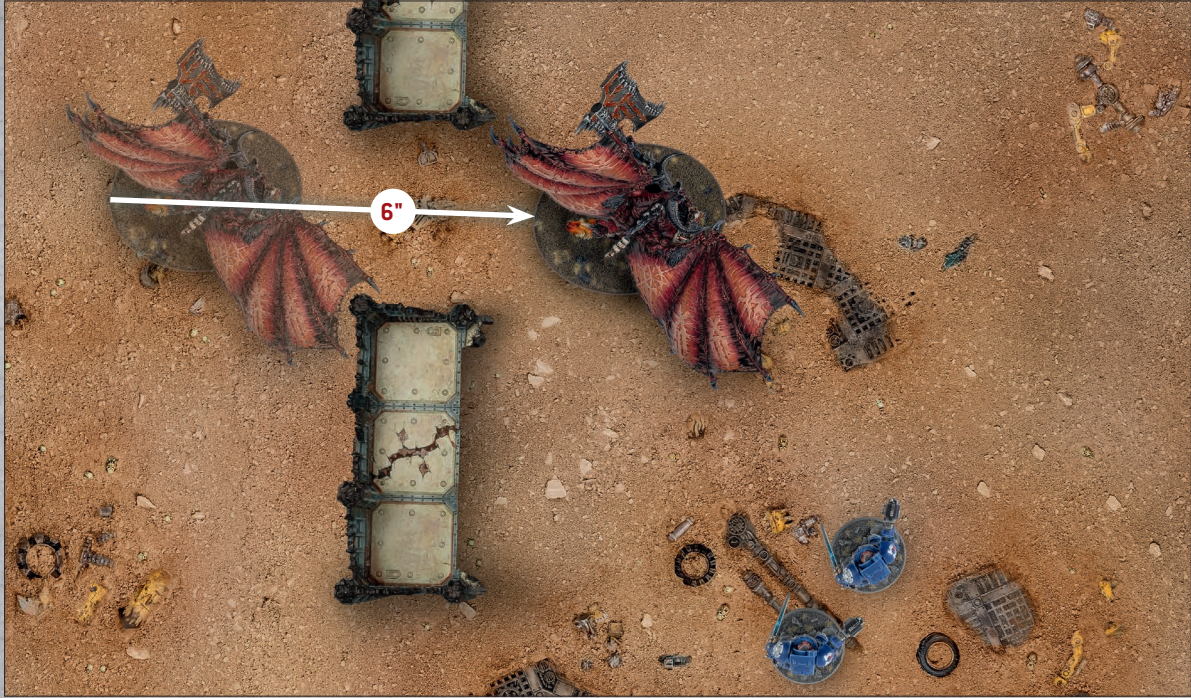
6 转向值为 2" 的移动



7 多次转向的移动



8 移动转向值为 2" 且大于底盘的模型



这个嗜血狂魔以终结者小队为目标宣布进行冲锋。模型的冲锋掷骰结果为 12"。废墟之间的缝隙可以容下模型的底座，因此尽管模型的翅膀较宽，它可以移动穿过图中的缝隙。模型先直线移动 6"，随后围绕中轴进行转向，从冲锋掷骰的移动距离中扣除转向值 (2")，随后再直线移动 4"，完成冲锋移动。

第 17 页 – 火力平台

修改为:

“一些**运输工具**模型会拥有“火力平台 x”技能。每当这样的模型在射击阶段中被选择进行射击时，您可以选择其中最多“x”个所属单位在当前阶段中还没有进行过**射击**的搭乘模型。随后，您可以选择这些模型装备的一件远程武器(拥有**[单发]**技能的武器除外)。直到那个**运输工具**模型结算所有的攻击前，除了该模型本身的武器外，将其视作为还装备了所有以这种方式选择的武器。直到阶段结束前，被选择的模型所属的单位不能进行射击。”

火力平台 x: 每当该运输工具进行射击时，选择最多“x”个搭乘模型装备的一件武器(拥有**[单发]**技能的武器除外)；该运输工具被视作为装备了所有选择的武器。直到阶段结束前，被选择模型所属的单位不能进行射击。

第 19 页 – 射击阶段

添加一下内容:

“除非一个单位中至少一个模型装备的远程武器存在有效目标，否则那个模型所属的单位不能被选择进行射击。

设计师注: 这并不会对可以射击的单位造成影响，但是意味着一个单位不能被选择对空气进行射击，因此也会导致一些规则不会因此而被触发(例如石像鬼的“有翼虫群”技能和黑暗契约阵营技能)。”

第 20 页 – 大炮长鸣，第一段文字，最后一段句子

修改为:

“每当一个**凶兽**或**载具**单位进行远程攻击时，如果在选择目标时，那个单位位于敌方单位的交战范围内，那么除非是使用手枪(第 25 页)进行攻击，否则攻击的命中掷骰减少 1 点。

第 23 页 – 致命伤

修改为:

“一些规则会对单位造成致命伤。每次对一个单位造成致命伤时，每一点致命伤都将对那个单位造成 1 点伤害，并且总是会逐点进行分配。被分配至一个单位的每一点致命伤和攻击的分配方式相同。由致命伤造成的溢出伤害不会丢失，而是会被分配至另一个模型。持续为目标单位中的另一个单位分配伤害，直到所有伤害都被分配完毕，或者目标单位被摧毁为止。

如果一次攻击除了任何常规伤害以外还会造成致命伤，不要对那些致命伤进行致伤掷骰或豁免掷骰(包括无敌豁免掷骰)。如果这些致命伤是由一次带有**[精准]**技能的攻击造成的，那么攻击模型的控制玩家可以对那个单位中的**角色**模型分配这些致命伤。

如果一次致命伤由于**[危险]**技能或者一次带有**[毁灭伤害]**技能(第 28 页)的攻击的暴击致伤造成，那么每次对一个模型分配这些致命伤时，如果那个模型因为这些致命伤

而被摧毁，那个那次攻击造成的剩余的致命伤都将丢失，就和常规的攻击一样。

如果在一个单位被选择进行射击或近战时，其中一次或更多攻击可能对目标造成致命伤，那么先对目标结算攻击单位造成的普通伤害，然后再对目标造成致命伤。如果一次攻击除了任何普通伤害之外还造成了致命伤，但是普通伤害被豁免，那么那个单位依旧受到那些致命伤，具体如上所述。”

- 对单位造成的每一处致命伤都会使单位中的一个模型失去一点耐伤。
- 除非致命伤来自**[危险]**技能或者**[毁灭伤害]**技能，否则如果致命伤可以被分配至另一个模型的话，致命伤造成的伤害不会丢失。
- 不能对致命伤进行豁免掷骰。
- 攻击造成的致命伤会在任何普通伤害后结算，就算普通伤害被豁免。

第 26 页 – 曲射火力

修改为:

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

在选择目标时，如果目标单位中没有模型对攻击单位可见，那么每当攻击单位中的模型使用曲射武器进行攻击时，攻击的命中掷骰结果减少 1 点，未修正结果为 1-3 的命中掷骰永远算作失败，并且攻击目标针对那次攻击拥有掩体增益(第 44 页)。拥有**[洪流]**技能的武器不能使用**[区射]**技能进行射击。

示例: 攻击模型使用一个拥有**[曲射]**技能的武器对目标单位进行射击。由于目标单位中没有模型对攻击模型可见，因此在结算那件武器的攻击时，命中掷骰的结果减少 1 点，未修正结果为 1-3 的命中掷骰永远算作失败，并且目标单位中的模型针对这次攻击拥有掩体增益。

- 可以将对攻击单位不可见的单位作为目标并进行攻击。
- 如果目标单位在被选择时没有模型对攻击单位可见，那么在使用曲射武器对目标进行攻击时，攻击的命中掷骰结果减少 1 点，未修正结果为 1-3 的命中掷骰永远算作失败，并且目标针对那次攻击拥有掩体增益。

第 28 页 – 危险

修改为:

“数据中拥有 [危险] 的武器被称为危险武器。每当一个单位被选择进行远程或近战攻击时, 在那个单位结算了所有的攻击后, 每一件危险武器选择了目标并结算了攻击, 那个单位就必须进行一次危险测试。掷一枚 D6: 若结果为 1, 那次测试失败。每有一次测试失败, 您就必须结算以下流程 (为每一次失败的测试分别进行结算):

- 如果可能, 选择那个单位中一个失去了一点或更多耐伤, 并且装备有一件或更多危险武器的模型。
- 若是其他情况, 那么如果可能, 选择那个单位中一个装备有一件或更多危险武器的模型(角色模型除外)。
- 若上述情况都不满足, 那么选择那个单位中一个装备有一件或更多武器的角色模型。

如果一个模型被选择, 那么那个单位受到 3 处致命伤, 并且在分配这些致命伤时, 它们必须被分配至被选择的模型。

如果玩家军队中的一个单位在对手的冲锋阶段中被选择成为了“警戒射击”计谋的目标, 那么由危险测试造成的任何致命伤将在冲锋单位完成冲锋之后进行分配。”

第 28 页 – 额外攻击

修改为:

“数据中拥有 [额外攻击] 的武器被称为额外攻击武器。每当一件或更多额外攻击武器的持有者进行近战时, 持有者可以使用其装备有的每一件额外攻击近战武器以及一件其装备有的没有 [额外攻击] 技能的近战武器 (若有) 进行攻击。额外攻击武器的攻击次数不能被任何规则修正, 除非那个武器的名字有在规则中被明确指定。

第 28 页 – 毁灭伤害

修改为:

“数据中拥有 [毁灭伤害] 的武器被称为毁灭伤害武器。每次使用此类武器进行攻击时, 如果攻击造成暴击致伤, 那么不能针对那次攻击进行任何类型的豁免掷骰 (包括无敌豁免掷骰)。这样类型的攻击只有在攻击单位进行的其他所有攻击被分配并结算完成后才能进行分配。在那次攻击被分配并且进行了任何的修正后, 对目标分配相当于那次攻击伤害属性数量的致命伤, 而不是造成普通伤害。”

第 38 页 – 数据

修改为:

“此部分包含了以下属性, 用于解释单位的能力:

移动(M): 此属性代表了一个模型在战场上的移动速度, 如果一个模型的移动属性为“-”, 那么模型无法移动。在应用了所有修正后, 这个属性不能低于 1”。

韧性(T): 此属性代表了模型对物理伤害的抵抗力。在应用了所有修正后, 这个属性不能低于 1。

豁免(Sv): 此属性代表了模型护甲所提供的保护。在应用了所有修正后, 这个属性不能高于或等于 1+。

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

领导力(Ld): 此属性代表了一个模型拥有的勇气、决心和自控能力, 此属性数值越低, 模型的领导力越强。在应用了所有修正后, 这个属性不能高于或等于 4+, 也不能低于或等于 9+。

目标控制(OC): 此属性代表了模型对战场上目标进行控制的效率。在应用了所有修正后, 这个属性不能低于 0。”

第 38 页 – 武器

修改为:

“武器的属性具体如下:

攻击范围: 武器的射程。攻击范围为“近战”的武器是近战武器, 只能在格斗中使用。其他所有武器属于远程武器。在为远程武器应用了所有修正后, 这个属性不能低于 1”。

攻击(A): 此属性代表了每次使用相应武器能进行多少次攻击。在应用了所有修正后, 这个属性不能低于 1。

械斗技巧(WS): 此属性反映了持有者使用相应武器的近战格斗技巧。在应用了所有修正后, 这个属性不能高于或等于 1+。

射击技巧(BS): 此属性反映了持有者使用相应远程武器时的射击精准度。在应用了所有修正后, 这个属性不能高于或等于 1+。

力量(S): 武器致伤敌人的可能性。在应用了所有修正后, 这个属性不能低于 1。

护甲穿透(AP): 此属性代表了武器能够击穿防御的能力。在应用了所有修正后, 这个属性不能低于 0。

伤害(D): 武器成功致伤后对目标造成的伤害数量。在应用了所有修正后, 这个属性不能低于 1。这个规则的例外是有规则明确规定您可以将伤害属性修改为 0。”

第 39 页 – 深入打击

添加一下内容:

“如果一个位于战略预备队中的单位拥有“深入打击”技能, 那么这个单位的控制玩家可以选择使用战略预备队规则或者“深入打击”规则让那个单位抵达战场。”

第 39 页 – 斥候

修改为:

“一些单位会拥有“斥候 x”技能。如果单位中每个模型都拥有此技能,那么在第一战斗轮次开始时,在第一回合开始前,单位可以像在己方移动阶段中一样进行一次最多 x”的常规移动,在进行这样的移动时,单位中每个模型可以移动超过模型本身移动属性的距离,只要这个距离没有超过 x”。

专用运输工具模型可以使用任何其拥有的“斥候 x”技能进行移动,或者可以使用在战斗开始是搭乘在这个**专用运输工具**中的模型拥有的“斥候 x”技能(前提这个**专用运输工具**中只搭载了拥有这个技能的模型),无论搭乘在其中的单位通过什么方式获得此技能(例如模型拥有的技能、联合单位中的**角色**拥有的强化所提供的技能,等)。

使用此技能进行移动的单位必须在结束移动时位于所有敌方模型水平距离的 9”外。如果双方玩家都拥有可以这么做的单位,那么进行第一回合的玩家 将先移动单位。”

第 39 页 – 领袖

添加一下内容:

“每当护卫单位中最后一个模型被摧毁时,那个联合单位中的每一个**角色**单位都将分裂成为单独的单位,拥有原本的起始兵力。如果这是因为一次攻击而导致的,那么在攻击单位结算了所有攻击后再将单位拆分。

每当一个联合单位的**角色**单位中的最后一个模型被摧毁,并且那个联合单位中没有任何其他**角色**单位,那么这个联合单位中的护卫单位将分裂成为单独的单位,拥有原本的起始兵力。如果这是因为一次攻击而导致的,那么在攻击单位结算了所有攻击后再将单位拆分。

每当作为一个联合单位中一部分的一个单位被摧毁时,如果有任何规则会在那个单位被摧毁时触发,那么在结算这些规则时,被摧毁的单位没有任何联合单位中其他单位拥有的关键词(除非单位本身的数据表上拥有那些关键词)。

示例:如果您仅摧毁了一个联合单位中的护卫单位,那么您没有摧毁**角色**单位。如果您只摧毁了一个联合单位中的**角色**单位,或者您摧毁了整个联合单位,那么您摧毁了一个**角色**单位。”

第 41 页 – 指挥重掷计谋

修改为:



指挥重掷

核心 – 战斗战术计谋

为了确保胜利,一名优秀的指挥官能够扭转变幻莫测的命运。

时机: 任意阶段中,在您为军队中的一个单位进行了一次突进掷骰、冲锋掷骰、溃逃测试、危险测试之后,或者为单位中的一个模型进行了一次命中掷骰、致伤掷骰、伤害掷骰、豁免掷骰之后,或者为单位中的一个模型所装备的武器掷骰判断攻击次数之后。如果您正在进行快速掷骰(第 24 页),那么您依旧可以在同时进行了多次掷骰后使用这个计谋。

目标: 那个己方军队中的单位或模型。

效果: 您可以重掷那次掷骰、测试或者豁免。如果您正在进行快速掷骰,选择其中一枚骰子或豁免进行重掷。

第 42 页 – 疯狂之勇计谋

修改为:



疯狂之勇

核心 – 史诗伟业计谋

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

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

目标: 那个己方单位。

效果: 那个己方单位自动通过战斗震慑测试。

限制: 您在每场战斗中使用本计谋的次数不能超过一次。

第 42 页 – 手雷计谋

修改为:



手雷

核心 – 武器装备计谋

战士点燃手中的炸药,向敌群投掷死亡。

时机: 己方射击阶段。

目标: 己方军队中一个不位于任何敌方单位交战范围内,且在阶段中还未被选择进行射击的**手雷**单位(在本回合中进行了突进、后撤或者射击的单位除外)。

效果: 选择一个己方单位中的**手雷**模型,以及一个不位于己方单位交战范围内,并且位于那个己方手雷模型 8”内且对其可见的敌方单位。掷六枚 D6: 每一个结果为 4+, 那个敌方单位便受到 1 处致命伤。

第 42 页 – 坦克冲撞计谋

修改为:



坦克冲撞

核心 – 战略计划计谋

用载具向敌人全速冲撞并非什么巧妙的战术，不过能够极其有效地杀敌。

时机: 己方冲锋阶段，在一个己方载具单位结束一次冲锋移动后。

目标: 那个己方载具单位。

效果: 选择一个位于那个己方单位交战范围内的敌方单位，并选择那个己方单位中处于那个敌方单位交战范围内的一个载具模型。掷相当于被选择载具模型的韧性属性数量的 D6。每有一个结果为 5+，那个敌方单位便受到 1 处致命伤(最多造成 6 处致命伤)。

第 42 页 – 迅速入场计谋

修改为:



迅速入场

核心 – 战略计划计谋

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

时机: 在对手的移动阶段结束时。

目标: 一个位于预备队中的己方单位。

效果: 该单位可以像在己方移动阶段的增援步骤中一样到达战场，如果单位中的每一个模型都拥有“深入打击”技能，那么您可以按照“深入打击”技能所述将单位部署在战场上（尽管现在不是您的移动阶段）。

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

第 42 页 – 警戒射击

修改为:



警戒射击

核心 – 战略计划计谋

狂乱的弹幕能够击退来袭的敌人。

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

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

效果: 如果那个敌方单位对被选择的己方单位可见，那么这个己方单位可以像在己方射击阶段中一样对那个敌方单位进行射击。

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

第 42 页 – 英勇介入计谋，CP 消耗

修改为“1CP”。



英勇介入

核心 – 战略计划计谋

随着愤怒的战吼，战士们向前冲去，主动迎击敌人的攻势。

时机: 对手的冲锋阶段中，在一个敌方单位结束冲锋移动后立刻使用。

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

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

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

第 48 页 – 废墟，移动部分

修改为:

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

第 48 页 – 废墟, 可见性

修改为:

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

第 56 页 – 选择单位, 第二段句子

修改为:

“您的军队必须包含至少一个能够成为己方**统帅**的角色单位。**一些规则会让己方军队中的其他单位获得战线关键词**——这通常是在您选择了某个分遣队, 或者某个指定模型是己方**统帅**的情况下。在召集您的军队时, 在这个步骤中将这样的单位视为**战线单位**, 尽管选择统帅步骤是在本步骤之后。”

第 58 页 — 目标标记, 第四段, 第三段句子

修改为:

“在任意阶段结束或回合时, 如果一个玩家对目标标记的控制等级大于对手的控制等级, 那么该玩家控制此目标标记。”

问题解答

通用

问: 如果一个计谋同时将一个或更多己方单位, 以及一个或更多敌方单位作为目标, 那么我是否可以使用技能来修正计谋的 CP 消耗?

答: 可以。

问: 如果一个计谋同时将两个或更多己方单位最为目标, 那么我是否可以使用技能来修正计谋的 CP 消耗?

答: 可以。

问: 如果一个模型拥有一个允许其在某种条件被满足后可以进行射击或近战的规则 (例如成为一次攻击的目标), 这个模型在一个阶段中可以通过这样的规则进行多少次射击或者近战?

答: 只要满足条件就能进行, 除非有其他明确规定。

问: 在一个规则允许模型在被摧毁后, 被移出游戏前进行射击或近战时, 那个模型的所属单位是否算作被选择进行射击或近战?

答: 不算。因此在单位被选择射击或近战时触发的规则不会生效。

问: 如果一个领袖单位中包含一个或更多拥有角色关键词**的模型, 以及一个或更多没有**角色关键词**的模型, 那么在对其攻击时, 如果那个领袖单位不是联合单位, 是**

否可以将攻击分配至单位中的一个角色模型**?**

答: 可以。

问: 在判断一个事物是否位于一个模型光环技能的范围时, 从什么位置进行测量?

答: 从模型的底座进行测量 (如果没有底座, 那么从模型上最接近目标的一点测量), 具体可在核心规则第 7 页的测量距离部分中找到。

问: 在所有修正都被应用后, 豁免属性是否可以大于等于 1+?

答: 不能。

时机/流程

问: 如果一个在指挥阶段中使用的计谋没有明确规定是在战斗震慑阶段中使用还是在指挥阶段结束时使用, 那么它是否一定是在指挥阶段中被使用?

答: 是的。

问: 如果有规则会在确认是否通过主要和次要任务获得 VP 的时候生效, 那么这些规则是在这之前还是之后进行结算?

答: 之前。所有规则都会在确认是否通过首要和次要任务获得 VP 之前生效。

问: 如果一些规则会在阶段、回合和战斗轮次开始时生效, 还有另一个规则在同一个阶段、回合和战斗轮次中生效, 但是没有明确规定是在开始时结算, 那么后者是否可以在前者之前结算?

答: 不能。在阶段、回合或战斗轮次开始时生效的规则必须在任何没有明确规定时机的规则之前进行结算。

问: 每当一个单位进入战斗震慑状态时, 在这之前对其使用且依旧有效的计谋是否停止生效?

答: 不会停止。

问: 由于所有目标标记在战斗开始时都处于争夺状态, 玩家是否可能在第一个玩家的指挥阶段结束前控制一个目标标记?

答: 不可能。

问: 如果一个己方单位拥有一个规则能够让它就算在玩家在阶段中已经使用过一个计谋的情况下对那个单位使用同样的计谋, 那么如果玩家在阶段中还没有使用过这个计谋的话会怎么样? 是否可以因此在阶段中再次使用那个计谋?

答: 不能。除非在那之后被选择为计谋目标的单位也拥有上述类型的技能。

问: 如果一个规则会在一个模型或单位被摧毁时生效, 但是另一个规则会阻止那个模型或单位被摧毁, 那么前者是否还会生效?

答: 不会, 除非那个模型只是暂时性的被阻止移出游戏, 在这样的情况下, 被摧毁的规则会在那之后生效。

问: 如果一个模型同时受到了两个将属性修改至特定数值的规则的影响(例如诺恩使者的单一目标技能和战斗震慑状态), 哪一个规则先被结算?

答: 结算顺序由活跃玩家进行结算, 如果是在一个战斗轮次开始或结束时发生的情况, 玩家将通过拼骰来决定由哪一位玩家决定。在上述的例子中, 玩家可以选择先结算战斗震慑的效果, 让单位的 OC 属性变为 0, 随后在结算单一目标的效果, 将最终的 OC 属性变为 15。如果这是在对手的回合中发生的情况, 那么对手可以按照相反的顺序结算, 将 OC 属性变为 0。

问: 如果双方玩家都拥有可以选择是否激活的规则效果(例如欧克蛮人玩家使用 *Waaagh!*) 并且双方同时做出决定, 那么玩家需要按照什么顺序来决定是否使用这些规则?

答: 如果这是在某个玩家的回合发生的情况, 那么那名玩家先决定, 然后再轮到对手。如果不是在玩家的回合中发生的, 那么玩家进行拼骰, 失败方必须先决定, 然后再轮到对手决定。

问: 每当一个玩家军队中的单位进行射击或近战时, 如果敌方单位被摧毁, 并且还剩下对其进行的攻击没有被结算, 那么这些攻击是否需要被结算?

答: 不需要, 不过如果那些攻击中的任何武器拥有[单发]技能, 那么这些武器将被使用。相同, 如果任何没结算的攻击是使用[危险]武器进行的, 那么玩家依旧需要进行危险测试。

问: 如果一个规则增加了一次攻击的伤害属性(例如[热熔]技能), 而另一个规则将伤害属性变为 0(例如千子的命中注定计谋), 那么最终的伤害属性是否为 0?

答: 不是, 将伤害属性变为 0 的效果先生效, 然后再适用其他修正, 这包括[热熔]技能。在上述的例子中, 如果攻击武器拥有[热熔 2]技能, 那么伤害属性先会变为 0, 然后再生效武器技能, 因此最终的伤害属性为 2。

阶段外规则

问: 一个凶兽或者载具模型是否因为大炮长鸣规则可以在位于敌方单位交战范围内使用警戒射击计谋?

答: 不行, 大炮长鸣规则允许一个单位在控制玩家的射击阶段中进行射击, 但是这个规则在其他阶段中不会生效。

问: 明确规定在控制玩家的射击阶段中生效的规则是否会在使用警戒射击计谋的时候生效, 例如火力平台技能?

答: 不能, 具体请参见阶段外规则(核心规则, 第 10 页)。

位置和移动

问: 模型是否可以越过战场边缘?

答: 可以, 只要模型的底座或者外壳(参见规则注解中的外壳解释)完全位于战场内。

问: 在一个模型越过战场边缘时, 它如何影响可见性?

答: 那个模型的控制玩家可以从模型上任何没有越过战场边缘的部分画出视野直线。对手则可以对那个模型的任意部分画出视野直线。

问: 在部署军队步骤中, 如果一个模型必须被部署在己方部署区内, 那么它的任何部分是否可以越过部署区?

答: 不能, 除非那个模型过于庞大, 在这种情况下, 那个模型必须被部署在尽可能位于己方部署区内的位置。

问: 如果一个模型位于多个目标标记的范围内, 那么在判断对这些目标标记的控制等级时, 那个模型的控制分数是否能都被算入这些目标标记中?

答: 能。

问: 在判断一个部分位于(但不是完全位于)一个地形模型内的单位是否对另一个单位可见时, 是否可以照常使用真实视线?

答: 可以。

问: 在进行一次常规移动时, 模型是否可能移动超过其移动属性的英寸数?

答: 不能。

问: 拥有最低移动属性的单位是否能在受到一些规则的影响后让其进行的移动小于自身的最低移动属性?

答: 不能。

问: 在一个规则指示玩家必须将一个单位部署到战场上时(例如从被摧毁的运输工具中脱离、紧急脱离或者空降仓突袭技能), 如果没有足够的空间能够在满足任何部署限制的情况下将单位中每一个模型都部署, 那么那些无法被部署的单位和模型会怎样?

答: 单位依旧可以被部署, 但是任何无法满足条件被部署的模型将被摧毁(参见规则注解中的“部署至战场”)。这些模型将被视作为被对手的军队摧毁, 但是不属于被任何模型或单位摧毁。

问: 如果一个单位进行了后撤, 那个单位中有一个或更多模型被摧毁, 随后又有一个或更多模型返回战场, 那么那个单位和/或那些模型是否算作在回合中进行了后撤。

答: 算。其他类型的移动也是如此。

问: 如果一个单位进行了后撤并成为了一个转移单位(参见规则注解中的“转移单位”), 那么它是否依旧算作在回合中进行了后撤。

答: 算。其他类型的移动也是如此。

问: 模型是否可以被返还至一个位于战场上, 但是在阶段开始时不位于战场上的单位?

答: 不能。(参见规则注解中的“添加模型至单位”)。

运输工具

问：一个从战略预备队中到达战场的**运输工具**必须被部署在完全位于一条战场边缘 6" 内的位置：这是否也适用于在同一回合中从那个**运输工具**中脱离的单位？

答：不。只要没有被部署在位于敌方单位水平 9" 内的位置，这样的单位可以照常进行脱离。

问：在一个搭载了多个单位的**运输工具**被摧毁时，是否需要让其中所有的单位进行脱离，随后再进行掷骰来判定断致命伤？

答：是的。

问：在一个搭载了多个单位的**运输工具**被摧毁时，谁来决定其中单位脱离的顺序？

答：那个**运输工具**的控制玩家。

问：在战斗开始前使用一个让单位可以被拆分的**运输工具**规则时（例如修女会的献祭者装甲车），将一半被分离的单位放入战略预备队中的点数值是多少？

答：原本单位点数值的一半，不超过选战斗规模点数值限制的 25%。

问：是否可以使用警戒射击计谋对一个刚从**运输工具**中脱离的单位进行射击？

答：可以。这包括在阶段中从预备队到达战场并脱离**运输工具**的单位。

问：一个搭乘**运输工具**的单位是否可以使用任何其拥有的规则来影响那个**运输工具**？例如，如果一个副官搭乘在犀牛战车中，是否可以使用主要目标技能来让犀牛在进行了后撤的回合中进行射击和冲锋？

答：不能。在一个单位搭乘**运输工具**时，只有明确规定会在单位搭乘**运输工具**时会生效的技能才会对这个**运输工具**产生影响。

问：一个从预备队中到达战场的单位被算作进行了常规移动：它是否可以因此搭乘一个**运输工具**？

答：不能。

问：如果一个规则允许一个单位在控制玩家的移动阶段外进行常规、突进或后撤移动，那么在完成了那次移动后，那个模型是否可以搭乘一个己方**运输工具**模型？

答：可以，除非有其他明确规定。

问：当一个**运输工具**通过“火力平台”技能装备额外的远程武器时，这些武器是否还会受到搭乘模型可能会附加在这些武器上的额外技能和规则？

答：只有在搭乘模型的规则有明确规定它们在搭乘**运输工具**时会生效的情况下。

问：一个**运输工具**是否可以通过“火力平台”技能来使用一个在回合中进行了后撤的单位所装备的武器进行射击？一个**运输工具**是否可以通过“火力平台”技能来使用一个在回合中进行了突进的单位所装备的武器进行射击，就算武器没有[突击]技能？

答：上述两种情况都可以。

预备队

问：对预备队和战略预备队的限制是否是分开的？

答：战略预备队单位也属于预备队单位。因此，一个任务包（例如战团认证：驱灵死域）对预备队的任何限制也会对战略预备队生效。

问：位于预备队中的单位是否满足进行射击的要求？

答：满足，位于预备队中的单位可以进行射击。但是，除非那个单位中有至少一个的模型装备的远程武器拥有有效目标，否则那个模型所属的单位不能被选择进行射击。

问：当一个单位从预备队中被部署到战场时，它不能在阶段中进行移动。这样的单位是否可以在其他阶段中使用一个技能来进行移动？

答：可以。

问：如果一个单位位于预备队中，并且那个单位中的一部分模型拥有“深入打击”技能，但是并不是虽有模型都拥有这个技能，那么这样的单位是否可以使用“深入打击”技能从预备队到达战场？

答：不能。

问：如果一个己方军队中的单位拥有一个允许其在第一战斗轮次中从预备队到达战场的技能，那么那个单位是否可以在对手移动阶段的增援步骤中通过迅速入场计谋抵达战场？

答：可以，除非规则明确规定是在己方移动阶段中才会生效的，在这种情况下，它会因为阶段外规则的限制而无法这么做。

问：在从战略预备队中部署一个单位时，整个单位是否都必须被部署在一个或更多战场边缘的指定范围内？

答：在部署那个单位时，它不许被部署在完全位于一条战场边缘一定范围内的位置。这代表着一个单位可以被部署在一条或更多战场边缘的指定距离内，但是您智能从其中一条战场边缘测量这个距离。

问：如果一个模型过于巨大，无法满足战略预备队所描述的限制，那么它是否可以被部署在战略预备队中并在之后被部署到战场上？

答：可以，但它在被部署时必须与一条己方战场边缘触碰（并且依旧位于敌方单位的 9" 外，并遵守任何其他限制）。在这样的巨大模型被部署到战场的回合中，那个模型所属的单位不能进行任何以下行动：进行常规、突进或后撤移动；保持静止；使用远程武器进行任何攻击；宣布进行冲锋。

问：过被部署在预备队中的**飞行器**模型是否会算入一个玩家可以放入战略预备队中的限制数量中？

答：不会，在宣布战斗编队步骤中，**飞行器**模型只算作位于预备队中，而不是战略预备队。它们只有在战斗开始之后才算作是位于战略预备队中。

问: 如果一个在战斗开始时位于战场上的单位在之后被放入战略预备队中, 那么它们可以在哪一个战斗轮次中被部署回战场?

答: 如果任务包允许 (例如战团认证: 驱灵死域), 那么在任何战斗轮次中都可以被部署回战场 (只要那个单位拥有一个解释其可以用什么方式从战略预备队中抵达战场的规则)。若是其他情况, 则是从第二战斗轮次开始。

问: 一个位于预备队中的单位是否可以被选择成为目标?

答: 可以, 如果那个计谋的目标部分中的所有其他条件都能够被满足的话。

指挥阶段

问: 如果一个在每场战斗中只会生效一次的规则明确规定让玩家在战斗轮次中获得超过 1CP (例如帝国骑士的骑士道军队规则), 那么这类规则是否忽略玩家在战斗轮次中可以获得的最大 CP 限制?

答: 是的。

问: 一个单位是否可能在指挥阶段的指挥步骤和战斗震慑步骤中各进行一次战斗震慑测试?

答: 是的。

问: 如果一个规则会在己方指挥阶段中生效, 但是没有明确表明是在战斗震慑步骤中还是在指挥阶段结束时触发 (例如泰伦虫族的亚空间阴影军队规则), 它是否总是会在指挥步骤中生效?

答: 是的。

问: 一个单位是否可以在指挥阶段的战斗震慑步骤中进行超过一次的战斗震慑测试?

答: 不能, 但是一个单位可以在所有其他阶段, 以及指挥阶段的指挥步骤中多次进行战斗震慑测试。

近战阶段

问: 在一个单位进行近战时, 它是否必须进行重整, 就算单位的控制玩家不想那么做?

答: 是的, 一个单位所进行的重整不是可选的。不过, 在重整期间, 那个单位中的每个模型是否进行重整移动是可选的。

行动和任务

问: 如果一个行动的单位部分中描述一个单位可以执行这个行动, 那么是否可以让多个单位同时各执行一次这个行动?

答: 不能。在同一次时间中, 军队中只有一个单位可以执行那次行动。

问: 在通过摧毁角色模型或单位来获得 VP 的主要和次要任务中, 如果其中任何模型或单位在之后返回战场并再次被摧毁, 那么是否会在这种情况下通过上述主要或次要任务获得 VP?

答: 可以, 除非主要或次要任务有其他明确的规定。

召集军队

问: 在召集军队规则中, 规则提到没有单位可以拥有超过一个强化。如果在宣布战斗编队步骤中, 一个联合单位能够包含两个角色单位, 那么这两个角色单位是否可以各拥有一个强化?

答: 可以, 这个限制只有在召集军队步骤中生效。

灵能技能/攻击

问: 一个灵能技能所造成的致命伤, 包括对使用技能的单位造成的伤害是否都算作是由灵能攻击造成?

答: 是的。

问: 裁决闪电和类似的技能是否在结算针对灵能攻击的“不觉疼痛”技能时算作是灵能攻击?

答: 是的。

问: 在结算危险武器的危险测试失败所造成的致命伤时, 如果那件武器是一件灵能武器, 那么造成的致命伤是否算是由灵能攻击造成的?

答: 是的。





规则注解

版本 1.4

虽然核心内容已经被精简，但《战锤 40000》是个存在着各种可能性的游戏，可能会出现让老玩家都会需要思考片刻的特殊情况。本文件中包括的解释、图表和示例将帮助解释游戏中的细节要素并解答少见的问题，以此避免延长对战时间。**新增或更新的内容将使用红色标记。**

拥有相同名称的技能: 拥有相同名称的技能（光环技能除外）可以对一个单位多次生效，不过，如果这样的技能会让单位处于某种状态（例如“受压制”），那么这样的状态在任何时候都只能对目标单位生效一次。

示例 1: *Anna* 的军队中包含了两个大不净者，她的两个模型都对敌方的仲裁者小队使用了“纳垢腐疫”技能。由于这个技能不是光环，因此可以多次对目标单位生效。每一次技能的使用都将降低 1 点仲裁者小队中模型的韧性属性，所以在这个情况下总共减少 2 点韧性属性。

示例 2: *Sean* 的军队中包含了两个自制增压爆枪战车，这两个模型对敌方侵略者小队使用了“柳钉射击”技能。由于这个技能不是光环，因此可以多次对目标单位生效，但是“受火力压制”状态只会生效一次（命中掷骰结果减少 1 点），无论目标受到了多少火力压制。

活跃玩家: 正在进行当前回合的玩家被称为活跃玩家。

添加模型至单位: 一些规则会允许您在战斗中将模型添加至一个单位中。在将一个模型添加至一个位于战场上的单位时，模型必须被部署在与阶段开始时位于战场上的单位中的其他模型（也就是在使用这类规则时已经位于战场上的单位中的模型）保持单位连续性的位置。被添加至一个不位于战场上的单位的模型不需要满足上述的要求。一个在战斗期间被添加至单位中的模型可以被部署在一个或更多敌方单位的交战范围内，但是这些敌方单位必须已经位于模型所属单位的交战范围内。在按照上述方式将模型添加至单位时，任何因为空间不足而无法被部署的模型将视作被摧毁，但是不要使用任何模型在被摧毁时会触发的规则。

额外命中: 一些规则会在攻击暴击命中时造成额外的命中（例如[连击]）。如果进行攻击的模型还拥有任何在造成暴击命中时会触发的规则（例如[致命一击]），那么只有原本的攻击会受到这些规则的影响。任何因为暴击命中而造成的额外命中次数为自动成功（参见**自动成功**）。

示例: 一次拥有 [连击 1] 和 [致命一击] 技能的攻击造成了暴击命中。那次攻击因为 [致命一击] 效果而自动致伤目标，但是也因为 [连击 1] 效果而造成额外一次命中。这次额外的命中不会获得 [致命一击] 的效果，因此进行这次攻击的玩家需要如常规进行致伤掷骰。

受到计谋影响: 如果一个单位被选择成为了一个计的目标，那么该单位受到计谋的影响。请注意，“新命令”计谋是以一张当前生效的次要任务卡片为目标而不是一个单位，因此就算己方军队中的所有单位都处于战斗震慑状态，它也照常可以被使用（前提是您拥有足够的 CP）。

之后: 参见在……之后。

针对（一次攻击）: 在进行一次攻击时，如果进行了豁免掷骰，那么这次豁免掷骰针对此次的攻击。

针对（一次拥有“X”点“Y”属性的攻击）: 一些规则只有在攻击拥有特定的属性时才会生效。如果这个属性是 AP 或者伤害属性，那么这些规则将在攻击流程的分配攻击步骤中生效（例如“每当一次伤害属性为 1 的攻击被分配至该单位中的模型时，针对那次攻击进行的任何护甲豁免掷骰的结果提升 1 点”）。若是其他情况，那么规则将在攻击流程开始时生效。

（单位中）所有模型（可以将其装备的武器 A 替换成 1 件武器 B）: 在为一个单位选择此武器装备选项时，单位中每一个装备了武器 A 的模型必须将其替换成武器 B。在这么做时不能只选择替换一部分模型的武器并保留另一部分模型原本的武器。

任意数量的模型（可以将其装备的武器 A 替换成 1 件武器 B）: 在为一个单位选择此武器装备选项时，任意数量的模型可以将其装备的武器 A 替换成武器 B。在这么做时，您可以只选择替换一部分模型的武器并保留另一部分模型原本的武器。

任意/任何: 如果一个规则提到了“任意/任何”，那么这意味着“一个或更多”。例如，“当该模型位于任意敌方单位的交战范围内时”，它的意思与“当该模型位于一个或更多敌方单位的交战范围内时”相同。

军队: 一个玩家的军队中包含了军队名册中列出的每一个单位以及在战斗中被添加的任何单位。

作为增援/战略预备队到达战场: 在一个增援/战略预备队单位被部署至战场时（脱离运输工具除外），该单位作为增援/战略预备队到达战场。

尽可能靠近：如果一条规则要求您将模型移动至“尽可能靠近”某个单位、模型或者目标标记的位置，那么如果移动距离足够，并且不会违反任何其他限制（例如单位连续性）的话，该模型必须在结束移动时与那个单位、模型或者目标标记的底座接触。如果移动距离不足够，那么模型则必须在最接近那个单位、模型或者目标标记的位置结束移动。如果模型已经尽可能靠近了一个单位、模型或者目标标记，那么该模型不能进行移动，但是依旧被视作为进行了要求的移动。这个规则的例外是在一个拥有圆形底座，并且转向值为 0° 的模型（参见核心规则第 13 页的转向值）尽可能靠近一个敌方模型或目标标记时，那个模型可以在进行跟进或重整时进行转向。

拥有多个角色的联合单位（分配攻击）：一些单位与多个领袖单位组成联合单位，也就是可以包含多个角色模型。每当一次拥有[精准]技能的攻击成功致伤这类单位时，控制攻击模型的玩家可以选择将攻击分配至单位中可见的任意角色模型，而不是根据常规的攻击流程。在这样的情况下，在进行豁免掷骰前先分配所有成功致伤的[精准]攻击。

联合单位拥有多个角色（数量不超过两个）：一些模型能够在—一个单位与另一个特定角色组成联合单位时被一同纳入（例如副官模型可以与连长或战团长领导的单位组成联合单位）。在这种情况下，只有额外一个拥有此规则的模型可以被添加至由另一个角色领导的单位中。

示例：一个仲裁者小队与连长组成联合单位。您不能同时将一个副官和一个药剂师模型都包括在那个单位中，就算两个模型都拥有这类规则——只有其中一个单位能够加入连长领导的单位。

攻击的属性：在进行一次攻击时，那次攻击被视为拥有与使用武器一样的属性和技能。如果有任何修正会影响攻击的属性或技能，那么这些修正不会对武器生效，也不会对使用相同武器进行的其他攻击生效。

自动命中：如果一次攻击会自动命中，那么攻击的命中掷骰自动成功（参见自动成功）。

自动通过：参见自动成功。

自动成功

在一次掷骰为自动成功时，适用以下规则：

- 如果掷骰自动成功，那么不要进行掷骰。任何会在掷骰结果为特定数值时触发的规则不会在掷骰自动成功时被触发。
- 如果命中掷骰自动成功，那么直接进行致伤掷骰。这样的命中掷骰不会造成暴击命中，并且不会触发任何在暴击命中时生效的规则。
- 如果一次致伤掷骰自动成功，直接进行攻击分配。这样的致伤掷骰不会造成暴击致伤，并且不会触发任何在暴击致伤时生效的规则。

示例：一次拥有[致命一击]技能的攻击造成了暴击命中，因此自动致伤目标。那次攻击的致伤掷骰自动成功——不要进行掷骰，任何因暴击致伤而触发的规则不会生效（例如[毁灭伤害]）。

自动致伤：如果一次攻击自动致伤，那么攻击的致伤掷骰自动成功（参见自动成功）。

底座：大部分模型都被安置在底座上。一个模型的底座永远被视作为是模型的一部分。

底座接触：在两个模型的底座物理性触碰时，它们的底座接触，并且位于尽可能靠近互相的位置（参见尽可能靠近）。在让一个己方军队中的模型进行跟进或重整并移动至与敌方模型底座接触的位置时，如果那个敌方模型本身比底座要大以至于让您无法让自己的模型与那个模型底座触碰，那么直到回合结束前，这些模型被视作底座接触，并且：

- 如果那个敌方模型没有超出底座的话，您的模型拥有足够的移动距离移动至与那个模型底座触碰的位置。
- 您将模型移动到了尽可能移动到那个敌方模型的位置。
- 一个模型上的任何部分位于另一个模型任何部分的 1" 内（参见使用单位进行冲锋）。

如果是……则为战线：一些规则能让您军队中的一些单位获得战线关键词——这样的情况通常是在您选择了某个特定分遣队或者统帅是特定的模型时出现。在您召集军队时，在选择单位步骤中将这此单位视为战线单位，尽管选择统帅步骤是在之后。

战场边缘：战场被四个战场边缘包围。

战场象限：参见桌面象限。

战斗震慑测试：在您的指挥阶段中，您需要为军队中每一个低于半数兵力的单位掷 2D6（核心规则，第 11 页）。如果掷骰结果小于单位的领导力属性，那么直到己方下一个指挥阶段开始前，那个单位处于战斗震慑状态。请注意，如果这个单位在之后被摧毁，它依旧处于战斗震慑状态，因此将会影响您是否可以选择该单位作为计谋的目标。一些规则会需要单位在指挥阶段之外的阶段进行战斗震慑测试，并且对象可能会是高于半数兵力的单位。在这种情况下，已经处于战斗震慑状态的单位依旧必须进行另一次战斗震慑测试，以保证其他效果可能被触发，不过通过或失败这种情况下的测试不会改变单位的战斗震慑状态（也就是说，如果单位通过了这次测试也会依旧处于战斗震慑状态，如果失败，那么单位也不会延长状态效果）。在指挥阶段的战斗震慑步骤中，如果某个单位由于低于起始兵力而必须进行战斗震慑测试，除非另有说明，则那个单位无需因为低于半数兵力而再次进行战斗震慑测试。无论军队中的单位是在什么时候进入了战斗震慑状态，它依旧只会持续至下一个己方指挥阶段开始为止。被摧毁的单位不需要进行战斗震慑测试，并且没有技能可以让被摧毁的单位进行战斗震慑测试。

持有者：一个武器、强化或者装备的持有者指的是拥有它们的模型。

低于起始兵力 (以及起始兵力为 1): 如果一个单位中剩余的模型数量低于单位的起始兵力, 那么那个单位低于起始兵力。如果一个单位的起始兵力为 1, 那么在那个单位的耐伤低于起始的数量时, 该单位低于起始兵力。

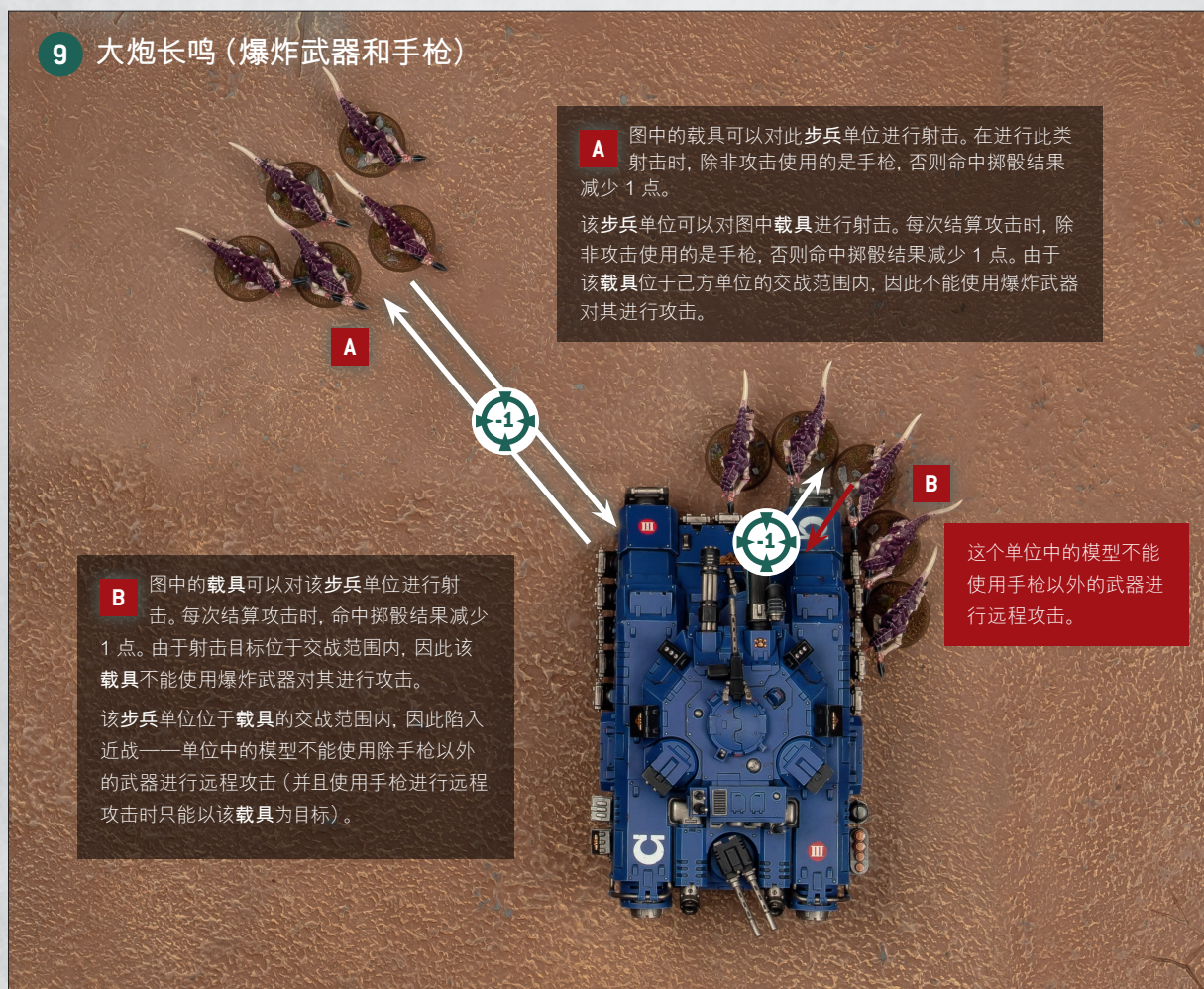
不位于地形范围内的掩体增益: 一些规则能够让一个模型或单位在不位于地形模型范围内的情况下获得掩体增益。无论模型或者单位是否位于地形模型的范围内或后方, 这样的规则都会生效。同样, 如果一个规则只有在单位拥有掩体增益时生效, 那么这种规则会在模型或者单位拥有任何形式的掩体增益时生效 (就算它们不位于地形模型的范围内)。

最高/最佳: 在判断单位中“最高/最佳”的属性时, 比较单位中所有模型或者武器拥有的指定属性。最高/最佳属性指的是其他模型或武器在同属性中都不如或相等的数值 (参见**或者更高/更佳**)。

示例: 一个单位中包含了一个领导力属性为 6+ 的模型, 一个领导力为 7+ 的模型, 以及九个领导力为 8+ 的模型。该单位中最高的领导力属性为 6+。

大炮长鸣 (爆炸武器与手枪): 凶兽和载具单位就算陷入近战也能够进行射击, 并且也可以成为射击目标 (核心规则, 第 20 页)。

参见图表 9



大炮长鸣 (阶段外射击): 大炮长鸣规则规定这个效果会在控制玩家的射击阶段中生效。在一个单位受到这个规则的影响时, 如果该单位还陷入近战, 那么这个单位不能使用任何在其他阶段中让它们可以进行射击的规则, 例如警戒射击。

冲锋

- **冲锋移动:** 在冲锋阶段中, 成功冲锋时所进行的移动。
- **冲锋距离:** 冲锋掷骰的结果数值是冲锋单位进行冲锋移动时的最大英寸距离。这在一些时候会被称为冲锋距离。
- **宣布冲锋:** 在玩家宣布使用一个单位进行冲锋时, 该单位宣布冲锋。
- **冲锋单位:** 一个宣布了冲锋的单位被称为冲锋单位。
- **使用飞行模型冲锋越过地形:** 参见**飞行越过地形模型**。
- **进行过冲锋:** 如果一个单位在回合中进行了冲锋移动, 那么直到回合结束前, 那个单位以及其中的所有模型进行过冲锋。
- **被冲锋:** 如果一个单位在回合中是一次成功冲锋的目标, 那么该单位以及其中所有模型都被冲锋。
- **冲锋增益:** 一个进行了冲锋移动的单位将获得增益效果, 让其获得“先攻”技能, 持续至回合结束为止。请注意, 一些其他规则可能会在单位进行冲锋移动或者单位被冲锋的回合中生效, 这些不属于冲锋增益的一部分。
- ⊕ **使用单位进行冲锋:** 在将己方单位移动进入敌方模型的交战范围时, 如果那个敌方模型大于自身的底座, 导致您无法让模型移动进入它的近战范围内, 那么直到回合结束前, 这些模型位于相互的交战范围内, 并且:
 - 如果那个敌方模型没有超出底座的话, 您的模型拥有足够的移动距离移动至与那个模型的交战范围内。
 - 您将自己的模型移动到了尽可能靠近那个敌方模型的位置。
 - 一个模型的任意部分位于另一个模型任意部分的 1" 内。

最近的模型/单位: 在一个规则提到最近的模型/单位时, 这意味着与使用规则的模型/单位距离最近的模型/单位。如果出现多个距离相同的最近模型/单位, 那么控制正在使用规则的模型/单位的玩家可以选择其中一个模型/单位为当前规则中最近的模型/单位。

暴击命中: 在一名玩家进行攻击的命中掷骰时, 如果掷骰结果为 6, 那么造成暴击命中。暴击命中总是成功, 并且还可以触发一些特定的规则 (例如“在造成暴击命中时”所触发的效果)。在结算“警戒射击”计谋所进行的攻击时, 只有在未修正命中掷骰的结果为 6 时才能造成暴击命中。

暴击致伤: 在一名玩家进行攻击的致伤掷骰时, 如果掷骰结果为 6, 那么造成暴击致伤。暴击致伤总是成功, 并且还可以触发一些特定的规则 (例如“在造成暴击致伤时”所触发的效果)。

被当作 (掷骰结果): 参见**被视作 (掷骰结果)**。

重整 (但不进行移动): 在一个单位重整时, 无论是因为您选择不进行移动还是因为单位中每一个模型都已经与一个敌方模型的底座接触, 如果单位中没有模型被移动, 那么该单位被视作进行过重整, 但是不算被移动。

重整移动: 一次 3" 的移动, 如果进行, 那么移动的单位必须在结束移动时位于一个或更多敌方单位的交战范围内, 并且保持单位连续性。如果无法达成上述条件, 那么单位必须在结束移动时位于最近的目标标记的范围内, 并且保持单位连续性。如果一个单位能够在结束重整移动时位于一个或更多敌方单位的交战范围内, 那么每一个进行了重整移动的模型必须在结束移动时比原先要更接近最近的敌方模型, 如果可能的话, 要在结束移动时与那个模型的底座接触。如果有模型已经与敌方模型的底座接触, 那么该模型不能移动。如果一个规则对单位可以进行重整移动的距离进行修正, 那么它将修正单位中所有模型在重整时可以移动的距离。

争夺状态 (目标标记): 在一个阶段或回合结束时, 如果双方玩家对一个目标标记的控制等级相同, 那么该目标标记处于争夺状态。在战斗开始时, 战场上的所有目标标记都处于争夺状态。

控制玩家: 一个单位的控制玩家指的是拥有该单位所属军队的玩家。

控制 (目标标记): 在任意阶段或回合结束时, 如果一名玩家对一个目标标记的控制等级大于其对手, 那么该玩家控制此目标标记。在一个回合结束时, 在结算任何胜利点数前, 先判断目标标记的控制权。参见**控制等级**。

被控制 (目标标记): 在一名玩家控制一个目标标记时, 该目标标记被该玩家控制。

算作进行了一次常规移动: 在一个预备队单位被部署至战场的回合中, 这个单位将被算作进行了一次常规移动。这个定义意味着这些单位不能在阶段中进行其他的移动, 并且不算作是保持静止; 不过这样的单位并没有实际进行过常规移动, 因此另一方的玩家不能使用任何单位在进行常规移动时触发的技能或者计谋。

同样, 一个从阶段中进行了常规移动的**运输工具**中脱离的单位被算作进行了一次常规移动, 但是没有实际进行过常规移动, 因此这样的单位不能使用任何在进行常规移动后触发的技能或者计谋 (参见**搭乘运输工具的单位**和**预备队**)。

被算作/算做 (掷骰结果): 参见**被视作 (掷骰结果)**。

在回合开始时获得的 CP: 在指挥阶段开始时, 通过任何技能获得的 CP (例如虫群领主的“虫巢指挥官”技能) 会被算入每个战斗轮次最多可获得的指挥点数限制 (1CP) 中。

D66: 在掷 D66 时, 先后掷两枚 D6——第一枚骰子的结果代表了“十位数”, 第二个骰子的结果代表了“个位数”。

示例: 在掷 D66 后, 第一个骰子的结果为 3, 第二个骰子的结果为 6, 因此结果为 36。

伤害属性: 在一个伤害属性包含任何算符时(例如“+”, D6+1), 算符后方的数值属于伤害属性的一部分——它不是修正。

伤害掷骰: 在判断随机伤害属性的确切数值时进行的掷骰被称为伤害掷骰。

深入打击 (以及战略预备队): 如果一个拥有“深入打击”技能的单位从战略预备队中到达战场, 那么控制该单位的玩家可以选择不让其以战略预备队或者“深入打击”技能的形式到达战场。这个规则也适用于在战斗期间被放入战略预备队并且拥有“深入打击”技能的单位。

部署单位: 在一个单位被部署时, 将其部署在战场上。如果有规则明确规定单位必须被部署在某个区域内(例如完全位于己方部署区内, 或者完全位于一条战场边缘的 6" 内), 那么该单位必须被部署在完全位于指定区域内的位置上(参见**位于和完全位于**)。如果一个模型由于过于巨大而无法被指定的区域容纳, 那么该模型在部署时必须触碰己方的战场边缘。在这类巨大模型被部署至战场的回合中, 模型所属的单位不能执行以下行动: 进行常规、突进或后撤移动; 保持静止; 使用远程武器进行任何攻击; 宣布冲锋。一些巨大模型(通常是**飞行器**)会拥有超出其底座的飞翼和其他部件。如果这样的模型没有任何办法可以使其所有的部分都位于部署区内, 那么模型可以在部署区中悬垂, 但是在进行部署时, 它们的底座依旧需要完全位于部署区内。

被摧毁

- **被摧毁模型:** 在一个模型的耐伤数量被降至 0 时, 该模型被摧毁并将其移出游戏。
- **被摧毁单位:** 在一个单位中最后的模型被摧毁后, 该单位被摧毁并将其移出游戏。
- **被……摧毁:** 一些规则只有在敌方模型/单位被您或者您军队中的模型/单位摧毁时才会被触发。这里指的是敌方模型被己方军队中模型的攻击、使用规则所造成的致命伤, 或者其他指定将敌方模型/单位摧毁的规则所摧毁。被任何其他手段所摧毁的敌方模型不算作被您或者您军队中的模型/单位摧毁。

没有规定效果的掷骰结果: 一些规则会在掷骰结果为特定数值时触发。如果掷骰结果没有列出任何对应的效果, 那么无事发生。

示例: 如果一个规则提到“掷一枚 D6: 若结果为 2-5, 那么最近的敌方单位受到 1 处致命伤; 若结果为 6, 那么最近的敌方单位受到 D3 处致命伤”, 如果您的掷骰结果为 1, 那么无事发生。

不同模型/单位: 参见其它模型/单位。

舍弃最低/最高的掷骰结果: 如果多条规则要求一名玩家舍弃一次掷骰的最低/最高掷骰结果, 那么进行掷骰的玩家将决定这些规则的结算顺序, 这些规则也会按照这个顺序生效, 每次结算时移除一枚骰子。提到双骰或者三骰的规则只有在所有的骰子被舍弃后才会生效(参见**双骰与三骰**)。

巨大模型进行脱离: 在一个单位脱离运输工具时, 单位必须被部署在完全位于那个模型的 3" 内的位置。如果脱离的模型过于巨大导致其无法被部署在完全位于**运输工具 3"** 内的位置(这通常是因为模型本身的尺寸大于 3"), 那么在部署这类模型时, 他们的底座需要位于其脱离的**运输工具底座**(或者外壳)的 1" 内, 并且不位于任何敌方模型的交战范围内。

不要进行突进掷骰技能: 指示玩家不要为单位进行冲锋掷骰, 而是将单位中模型的移动属性提升一定数值的技能。这些技能不能与其他指示玩家不要进行突进掷骰的技能或规则一同使用, 在遇到这种情况时, 控制玩家必须选择其中一个技能进行使用。

双骰: 在进行掷骰时, 双骰指的是任意两个掷骰结果相同。

画一条直线: 在规则要求在两点之间画一条直线时, 在这两点之间画出一条 1mm 宽的虚拟直线。如果规则要求在两个模型之间画一条直线, 那么从模型的底座(或者外壳)上最近的两点之间画直线。



重复的核心技能

核心规则中描述了各种技能的规则，这包括武器技能和部署技能。这些技能被统称为核心技能，大部分模型、单位、武器和攻击都可能会拥有其中一个或多个技能，在战斗时也可能通过计谋、强化或者领袖获得额外的核心技能。无论来源，如果一个模型、单位、武器，或者攻击拥有多个相同的核心技能，那么这些技能效果不会叠加，只有其中一个技能会生效。如果那个技能拥有一个数字（例如[连击 1]，斥候 6"），那么控制模型的玩家必须在每次使用这些技能时选择使用哪一个技能。请注意，[针对技能]只有在“针对”后列有的关键词相同时才被算作是同样的技能（例如，[针对载具 4+]和[针对载具 3+]被视为是相同的技能，但[针对载具 4+]和[针对步兵 2+]不是）。

示例 1：一名玩家的军队中包含了一个拥有“隐秘”技能的歼灭者单位。该玩家选择的分遣队技能表示“己方军队中所有单位获得‘隐秘’技能”。歼灭者不会再次获得“隐秘”技能的效果，所以每当该单位成为远程攻击的目标时，命中掷骰的结果只会减少 1 点，而不是 2 点。

示例 2：一个肃卫老兵模型使用肃卫爆矢步枪进行攻击，其伤害属性为 1，并且拥有[毁灭伤害]技能。进行攻击的模型还受到了计谋的影响，效果是“直到阶段结束前，己方单位中模型装备的远程武器拥有[毁灭伤害]技能”。在阶段中结算肃卫爆矢步枪的攻击时，控制该模型的玩家不能同时使用这两个[毁灭伤害]技能，也就是说，每次造成暴击致命伤时，攻击将对目标造成 1 处致命伤，而不是 2 处致命伤。

示例 3：一个模型使用重型爆矢枪进行攻击，其拥有[连击 1]技能。进行攻击的模型还受到了计谋的影响，效果是“直到阶段结束前，己方单位中模型装备的远程武器拥有[连击 2]技能”。在阶段中使用重型爆矢枪结算攻击时，控制模型的玩家不能同时使用这两个[连击]技能；玩家必须选择其中一个，因此选择了更强大的[连击 2]。

有效目标 (不再有效)：如果一个被选择成为攻击或者冲锋的有效目标单位不再是那次攻击或冲锋的有效目标（例如，因为某条规则使其可以进行阶段外的移动，并离开了攻击或冲锋的距离），那么进行攻击或冲锋的单位可以重新选择一个范围内的单位作为目标。参见在……什么之后。

装备远程武器并可以射击：除非另有说明，进行过射击的单位在下一阶段开始前不能再次射击。

没有装备远程武器但可以射击：除非一个单位在回合中进行了突进或后撤，或者陷入近战，那么单位便可以进行射击，就算单位中没有模型装备了远程武器。这样的单位可以在任何要求您选择可以射击的单位的规则中被选择。

搭乘运输工具的单位：搭乘在运输工具中的单位在任何规则中都不算作是位于战场上。也就是说，除非有其他明确规定，搭乘运输工具的单位不能执行任何行动（例如，射击、近战、使用技能，等等）。同样，您也不能将搭乘运输工具的单位选择成为任何规则的目标，这包括计谋。

搭乘运输工具的单位 and 预备队：搭乘在预备队单位中的单位可以在其被部署的回合中脱离。在这么做时，这些单位不能被部署在敌方单位的水平 9" 内，并且算作进行了一次常规移动（参见算作进行了一次常规移动），也不能在回合中进行冲锋（除非有其他规则明确规定），除了上述的限制之外，单位可以在回合中照常行动。

阶段/步骤结束：在一个阶段/步骤结束时生效的规则只有在所有阶段/步骤中生效的其他规则被结算完成后才能够被触发。这意味着玩家在结束阶段规则生效时不能使用任何在阶段/步骤期间生效的规则。直到所有此类规则（详见在指挥阶段结束前使用的规则）被结算完成前，下一个阶段/步骤不会开始。

强化 (包含多个模型的角色单位)：在您为军队中的一个角色单位选择强化时，如果这个角色单位包含了多个模型，那么您必须明确指定单位中的哪一个角色模型是持有者。

快速掷骰和允许进行一次重掷的规则：在一个规则允许您重掷多次掷骰或豁免掷骰中的一枚骰子时，如果您进行了快速掷骰，那么您可以先掷出这些骰子，随后选择其中一枚来进行重掷。

不觉疼痛：每当一个拥有“不觉疼痛”技能的模型将要失去一点耐伤时，控制模型的玩家掷一枚 D6：如果结果大于等于技能列有的数值，那么便不会失去那点耐伤。

示例：一次伤害属性为 2 的攻击被分配给一个拥有“不觉疼痛 5+”技能的模型，如果针对攻击的豁免掷骰不成功，那么攻击将造成 2 点伤害。控制模型的玩家掷两枚 D6，结果分别是 1 和 6。结果为 6 的掷骰满足了模型“不觉疼痛 5+”技能的条件，因此忽视 1 点伤害，模型只会失去 1 点耐伤。

死后近战: 一些规则将允许模型在被摧毁后, 但是被移出游戏前按照常规近战流程进行近战 (核心规则, 第 33 页)。在这么做时, 这些模型可以进行跟进 (并遵守单位连续性的限制) 再进行近战攻击, 在结算这些攻击前, 选择模型使用的武器以及近战攻击的目标。受到一个或更多此类规则影响的模型在被摧毁后只能进行一次近战。“死后近战”类型的规则总是在攻击单位 (也就是将拥有此类规则的模型摧毁的单位) 进行重整前, 以及任何在模型被摧毁时触发的规则 (例如“致命破灭”) 生效前结算。在通过死后近战规则进行攻击时, 除非有其他明确规定, 否则被摧毁的模型被视作剩余 1 点耐伤。在模型进行了“死后近战”的攻击后, 任何其他在模型被摧毁时触发的规则将生效, 随后再将模型移出游戏——它们不进行重整。如果一个单位中有多个模型受到了“死后近战”规则效果的影响, 那么这些模型将一同进行近战。请注意, 在一个模型进行“死后近战”时, 这个模型属于被摧毁, 因此可能会在判断一些规则时产生影响, 例如判断单位是否低于起始/半数兵力。

近战: 在一个单位进行近战时, 单位中的模型将进行跟进、近战攻击并重整。

使用单个模型进行近战

通常情况下, 一个单位会被选择进行近战, 但是一些规则会规定单位中只有一个模型可以进行近战。在这种情况下:

- 那个模型可以进行一次跟进移动, 但是在结束移动时必须保持单位连续性。
- 那个模型随后使用近战武器进行一系列攻击, 具体请参见近战流程的进行近战攻击步骤 (核心规则, 第 33 页)。
- 模型可以在那之后进行一次重整移动, 但是在结束移动时必须保持单位连续性。

攻击完毕: 在一个单位进行的所有攻击被结算完成后, 该单位攻击完毕。

射击模型/单位: 在结算远程攻击时, 进行攻击的模型/单位为射击单位。

飞行: 如果一个单位的数据表上包含飞行关键词, 那么该单位可以飞行。在进行常规、突进或后撤移动时, 单位中的模型可以将敌方模型当作不存在一样移动越过它们。请注意, 这意味着能够飞行的**凶兽**和**载具**可以在移动时越过其他**凶兽**或**载具**模型。当此类模型在地形模型上方开始或结束一次移动时, 您不需要测量模型在战场上移动路径的距离, 而是测量其在“空中”飞跃的距离 (参见**飞行越过地形模型**)。

剩余所有耐伤: 一个剩余所有耐伤的模型拥有的耐伤数量相当于其耐伤属性。

通过任务卡片获得 CP: 在进行一个让玩家可以通过舍弃次要任务卡片来获得 CP 的任务时, 那些 CP 被算入玩家在每个战斗轮次中获得的 CP 数量上限。

地面: 在选择目标或者决定模型是否可以被部署在地形模型高处时, 一些规则会提到模型位于“地面”。一个与战场地面 (包括位于地形模型的有效范围内) 接触的模型被被称为位于地面。如果您正在使用一个地形板或者可以放置模型的底层位置, 那么这样的区域也被视为地面。

最高掷骰结果: 如果一个规则提到最高掷骰结果, 并且要进行的相关掷骰拥有多枚骰子, 那么如果多个掷骰结果相同, 并且是最高数值, 那么活跃玩家必须选择其中一个掷骰结果为最高掷骰结果。

水平/垂直距离: 一些规则会提到按照水平或者垂直方向进行测量的距离。在结算这类规则时, 不要“斜着”进行测量。

参见图表 10 和 11

外壳: 在为**一个载具** (拥有底座的**机甲**模型以外) 以及没有底座的模型测量距离时, 使用模型的外壳进行测量, 这指的是模型上 (或者底座, 如果模型拥有底座的话) 距离测量点最近的任何一个部分。请注意, 这可能并不是模型上实际被认为是外壳结构的部分 (参见**拥有底座的载具**)。



立即: 参见在……之后。

在……之后: 如果一个规则会在某些情况之后被触发, 那么它将在其他任何事件发生前进行结算。例如, 如果一条规则将“在一个单位选择攻击目标后”触发, 那么该规则会在攻击被结算前进行结算。这些规则在触发时可能会打断常规流程的进行, 例如攻击流程和冲锋流程。参见**有效 (不再有效)**。

关键词

- 如果一条规则明确指定了拥有特定**关键词**的模型/单位, 那么该规则只会对数据表上拥有此关键词的模型/单位生效。
- 如果一条规则明确指定了“**非-关键词**”模型/单位, 那么该规则只会对数据表上没有此关键词的模型/单位生效。例如, 如果一条规则指定了**非载具**单位, 那么该规则只对没有载具关键词的单位生效。
- 一些单位可能会包含拥有不同关键词的模型。在这种情况下, 此类单位被视为拥有所有其中的模型拥有的关键词, 并且会受到任何对这些关键词生效的规则影响。请记住, 攻击是针对单位, 而不是模型。

示例: 一个联合单位中包含了拥有**灵能者**关键词的领袖模型。在那个领袖处于单位中时, 整个单位被视为拥有**灵能者**关键词。如果该单位受到了拥有 [针对灵能者 4+] 的武器的攻击, 那么未修正结果为 4+ 的致伤掷骰将对其造成暴击致伤, 就算攻击本身没有被分配至单位中的领袖模型。

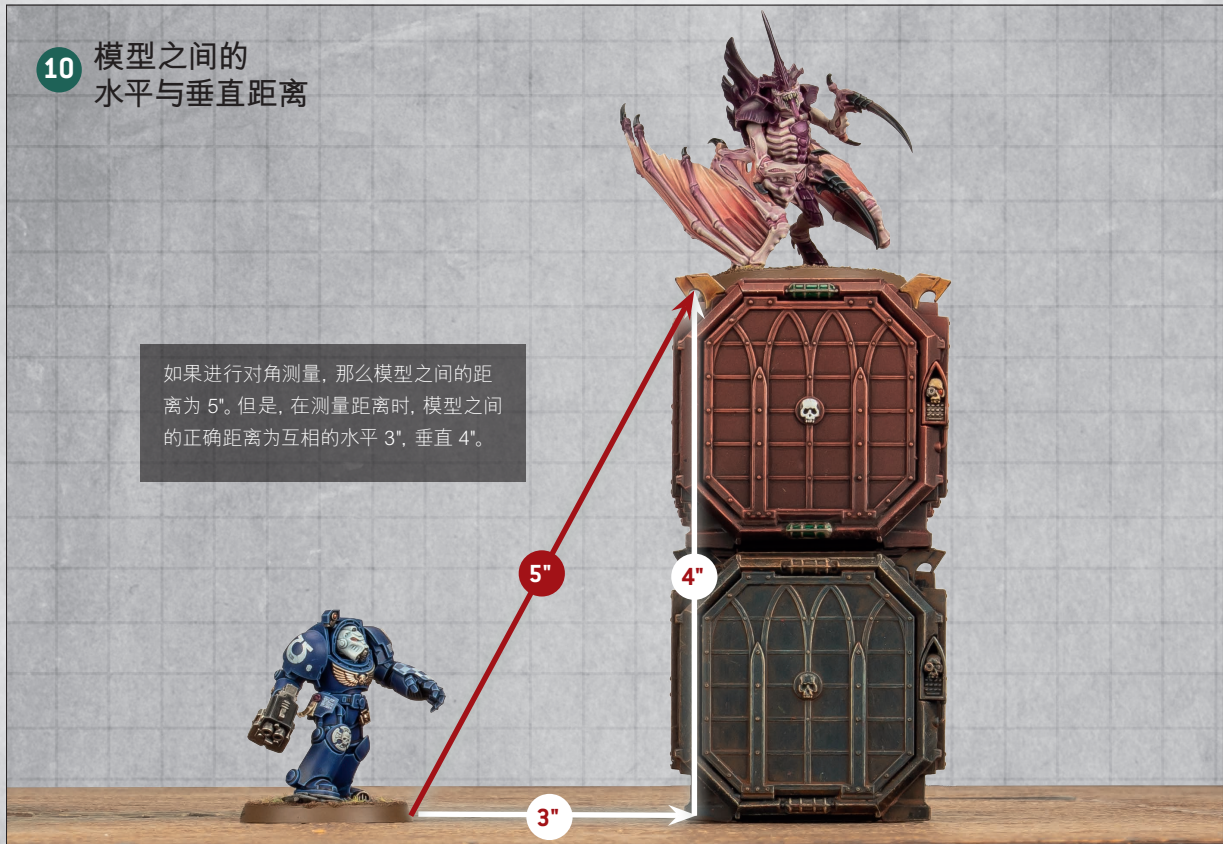
- 如果一个规则只会对拥有特定关键词的模型生效, 则该规则只会影响单位中拥有对应关键词的模型。
- 一个**关键词**分遣队指的是一个仅包含了特定关键词模型的分遣队 (除了任何明确规定不会影响分遣队获得分遣队规则的模型以外)。
- 有些规则中提到的关键词可能被顿号和“或者”依次分开 (例如**不朽者**、**死印战士**或**巫妖卫士**单位), 这里指的是任何拥有其中一个关键词的模型/单位。
- 有些规则中会出现连续的关键词 (例如“一个**艾达灵族守护者**单位”), 这里指的是拥有所有这些关键词的单位。

领导力测试: 掷 2D6, 如果结果大于等于单位最佳的领导力属性, 那么通过测试。若是其他情况, 则测试失败。

致命一击 (和毁灭伤害): 参见**自动致伤**。

致命一击 (和连击): 参见**额外命中**。

控制等级: 一名玩家对一个目标标记的控制等级是位于该目标标记范围内的所有己方模型的目标控制属性总和。



11 水平距离和深入打击

图中的终结者使用“深入打击”技能到达战场。该模型不能被部署在任何敌方模型的水平 9" 内，例如图中的泰伦王虫（模型之间的对角距离和垂直距离在这里没有用途）。



9"



陷入近战： 在一个单位位于一个或更多敌方单位的交战范围内时，该单位陷入近战。陷入近战的单位不能进行射击，也不能被选择成为远程攻击的目标。**凶兽和载具**单位则不受本规则的影响（参见大炮长鸣）。

最低的掷骰结果： 如果一条规则提到最低掷骰结果，并且进行的相关掷骰包含了多枚骰子，那么在多个掷骰结果相同，并且是最低的数值时，活跃玩家必须将其中一枚骰子选作为最低掷骰结果。

测量与被摧毁模型之间的距离： 在一个玩家需要测量与一个被摧毁模型之间的距离时，那个玩家将测量与那个模型在被摧毁前底座所占据的任意一点之间的距离（如果被摧毁的模型没有底座或者是一个拥有底座的**机甲**模型以外的**载具**，则使用模型的任何部分进行测量）。

测量与被摧毁单位之间的距离： 在一个玩家需要测量与一个被摧毁单位之间的距离时，那个玩家将测量与那个单位中最后一个被摧毁模型之间的距离（参见**测量与被摧毁模型之间的距离**）。

最低移动： 飞行器模型的移动属性为 20+，这指的是此类模型的最低移动距离。在移动阶段中，此类模型必须移动，其底座的所有部分在结束移动时必须至少位于原先位置最低移动距离外的地方。

混合韧性： 参见**单位的韧性属性**。

模型/单位的阶段： 当一个规则提到一个模型/单位的阶段时（例如“该模型的指挥阶段”），这里指的是模型/单位的控制玩家所进行的对应阶段。

没有底座的模型： 参见**外壳**。

致命伤： 不能针对任何由致命伤造成的伤害进行任何类型的豁免掷骰，不过模型可以使用任何让其能够忽略伤害的规则（例如“不觉疼痛”）。如果一个攻击模型造成了致命伤以及普通伤害，那么先结算所有普通伤害。

移动越过模型： 一些模型拥有让他们可以在移动时“移动越过模型”或者“像模型不存在一样移动越过它们”的规则。在使用此类规则移动模型时，模型可以移动进入敌方模型的交战范围内，但是不能在结束移动时位于其他模型上方，也不能在任何敌方模型的交战范围内结束一次常规、突进或者后撤移动。如果模型在阶段中宣布冲锋，那么该模型只能在宣布成为冲锋目标的敌方单位的交战范围内结束移动。

飞行越过地形模型: 能够飞行的模型在进行常规、突进、后撤或冲锋移动时可以越过任何阻挡其路径的地形模型。在这么做时, 您必须测量模型在空中穿越的距离。

参见图表 12 和 13

交战范围内移动: 如果一个单位位于一个或更多敌方模型的交战范围内, 那么该单位不能进行除了后撤、跟进或重整以外的任何移动。

最接近的: 参见最近的模型/单位。

负面修正: 一个会降低或减弱特定属性、掷骰或其他规则的修正。参见修正。

无人区: 战场上任何不属于任意玩家部署区的部分都被称为无人区。

普通伤害: 通过武器的伤害属性对一个模型所造成的伤害, 而不是任何其他手段, 例如致命伤。

在当前阶段中没有被选择进行射击或近战: 这段句子会在许多规则中出现——通常是在射击或近战阶段中可以被使用的计谋。在使用这些规则中, “射击”只适用于射击阶段, “近战”只适用于近战阶段。例如, 您不能在射击阶段中对单位使用其在阶段中还未进行近战的规则。

无属性: 如果一个模型的力量和领导力属性为“-”, 那么在结算需要用到这些属性的规则时, 使用模型的韧性属性来代替结算。请注意, 用于替代的属性无法被修正。

位于目标标记范围内: 如果一个模型位于一个目标标记的水平 3", 垂直 5" 内, 那么该模型位于目标标记的范围内。在测量与目标标记之间的距离时, 从目标标记上距离最近的一点进行测量。

占领目标: 一些技能会允许您在目标范围内不存在模型时依旧维持对目标的控制权(例如仲裁者小队的“占领目标”技能)。无论这些规则的描述, 目标的控制权都将在阶段和回合结束时进行判断(参见**核心规则勘误**), 因此尽管您可以在目标范围内不存在模型的情况下维持控制, 如果对手的控制等级在阶段或回合结束时大于您的控制等级, 那么对手将获得那个目标的控制权。

单发: 如果一个模型装备了不止一件拥有[单发]技能的同一武器(如 2 枚猎杀导弹), 则其在每场战斗中可以使用每件这样的武器射击一次。在使用“火力平台”技能时, 单发武器不能被使用。每当一个被摧毁模型被返还至单位中时, 任何其装备有的[单发]武器如果在之前被摧毁的时候已经被使用, 那么它们依旧被用尽。每当一个新的单位被添加至军队中时, 任何其中模型装备有的[单发]武器还没有被使用。

12 在飞行时越过地形模型

该模型可以飞行。在移动越过高度大于 2" 的地形模型时(所有模型都能够自由移动越过高度低于 2" 的地形模型), 您需要测量“在空中”移动跨越地形模型的最短路径。在图中, 该模型一共移动了 16"。

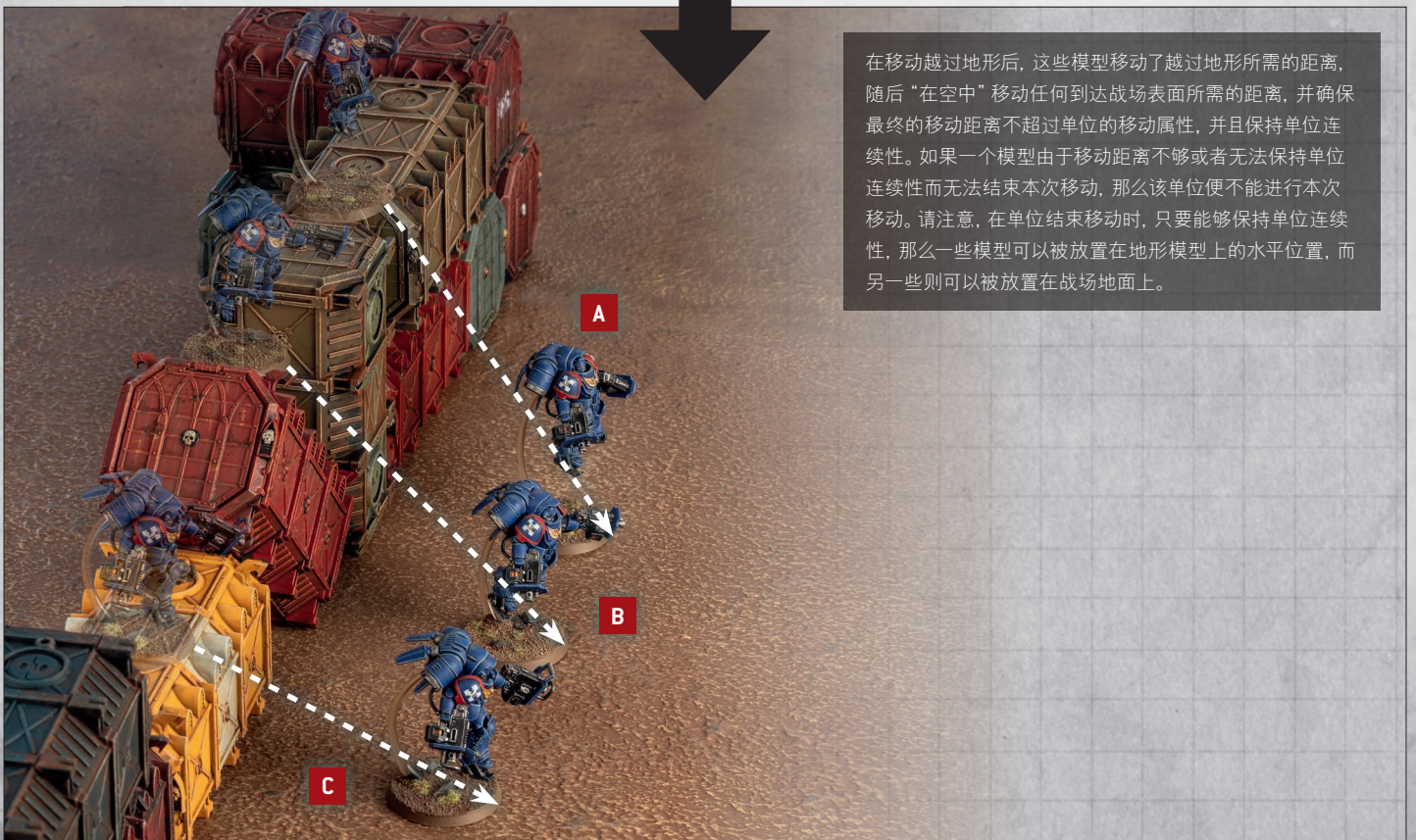


13 在飞行时越过不均匀地形模型

这些可以飞行的模型正在移动越过一个高度不同的地形。模型的移动距离是“在空中”穿越的路径，并且必须足够让模型的底座在保持与战场地面平行的情况下穿过地形。因此，模型A的底座无法穿过前方的缝隙，所以必须飞到足够高的位置来让整个底座能够越过面前的地形。模型B需要移动至高处才能穿过面前的地形模型，而模型C则可以越过这个地形较矮的部分。



在移动越过地形后，这些模型移动了越过地形所需的距离，随后“在空中”移动任何到达战场表面所需的距离，并确保最终的移动距离不超过单位的移动属性，并且保持单位连续性。如果一个模型由于移动距离不够或者无法保持单位连续性而无法结束本次移动，那么该单位便不能进行本次移动。请注意，在单位结束移动时，只要能够保持单位连续性，那么一些模型可以被放置在地形模型上的水平位置，而另一些则可以被放置在战场地面上。



或者更高/更佳: 在规则提到无敌豁免和不觉疼痛的数值, 或者拥有加号的属性时, 更高/更佳的属性指的是加号前方最低的数值。例如, 2+ 的 WS 属性高于 3+ 的 WS 属性。在提到 AP 属性时, 更高/更佳的属性指的是减号后方最高的数值

(一个为 0 的 AP 属性在这里可以被视作为 -0)。在提到任何其他属性时, 更高/更佳的数值指的是最大的数字。例如, 为 5 的韧性属性高于为 4 的韧性属性。

或者更低/更劣: 在规则提到无敌豁免和不觉疼痛的数值, 或者 AP 属性以外的属性时, 更低/更劣的属性指的是加号前方最高的数值。例如, 3+ 的 WS 属性低于 2+ 的 WS 属性。在提到 AP 属性时, 更低/更劣的属性指的是减号后方最低的数值

(一个为 0 的 AP 属性在这里可以被视作为 -0)。在提到任何其他属性时, 更低/更劣的数值指的是最小的数字。例如, 为 4 的韧性属性低于为 5 的韧性属性。

其他模型/单位: 在一个规则提到拥有规则的模型/单位以外的“其他”模型或单位时, 这代表着与原本模型/单位不同的一个模型或者单位。请注意, 使用同个数据表的不同单位也被视作为“其他”单位。

阶段外规则: 一些规则会允许一个模型或者单位在常规的回合流程外进行移动、射击、冲锋或者近战。例如, “警戒射击”计谋允许一个单位在对手的回合中像处于己方射击阶段一样进行射击。在使用让您像处于自己的阶段内一样行动的阶段外规则时, 您不能触发在对应阶段中会触发的任何规则。

跟进: 在有效单位被选择进行近战时, 该单位现需要进行跟进, 单位中所有的模型进行一次跟进移动。如果单位中的所有模型因为已经与一个敌方模型的底座接触而没有移动, 那么该单位在结算进行跟进或结束跟进移动所触发的规则时依旧算作进行了跟进移动, 但是不算进行了移动。

跟进移动: 一次 3" 的移动。如果进行, 那么单位在结束移动时必须保持单位连续性, 并且位于一个或更多敌方单位的交战范围内。每个进行了跟进移动的模型必须在结束移动时比原先要更接近最近的地方模型, 并且如果可能, 需要与敌方模型的底座接触。已经与敌方模型底座接触模型不能进行移动。如果一个规则修正了单位可以跟进的距离, 那么它所修正的是单位中每个模型可以进行的跟进移动的距离。

点数值总和: 玩家军队中所有单位的点数值总和。

正面修正: 一个会提升或增强特定属性、掷骰或其他规则的修正。参见修正。

规则优先级

在游玩《战锤 40000》时, 您偶尔会遇到两个规则发生冲突并且无法同时生效的情况。在这种情况下, 查看下方解释来判断这些规则的优先级。

攻击优先级

进行攻击时, 您偶尔会遇到两个规则同时生效的情况——例如, 攻击模型拥有使其在致伤掷骰结果为 2+ 时成功致伤目标的规则, 而攻击目标拥有只有在致伤掷骰结果为 4+ 时才会被成功致伤的规则。在这种情况下, 攻击模型的规则拥有优先级。

增援优先级

在部署己方增援单位时, 您偶尔会遇到两个规则同时生效的情况——例如, 在一个单位通过“深入打击”技能到达战场时, 该模型可以被部署在战场上位于所有敌方模型 9" 外的位置, 但是有一个敌方单位的规则会阻止敌方增援单位被部署在其 12" 内。在这种情况下, 限制增援单位部署的规则优先于增援单位的部署规则。

灵能攻击: 任何拥有[灵能]技能的武器所进行的攻击被称为灵能攻击。任何带有“灵能”标签的技能所造成的致命伤也算作灵能攻击。

灵能武器与技能: 任何数据中拥有[灵能]的武器被称为灵能武器。任何带有“灵能”标签的技能被称为灵能技能。通常来说, 灵能者会使用灵能武器和技能, 但即使一个模型缺失了灵能者关键词, 也可以使用灵能武器和技能。

转移单位

一些规则会允许单位被移出战场并再次进行部署来进行转移。使用这样的规则的单位被称为转移单位，以下的几点总是对这些单位生效，以及任何其他会影响单位的规则，例如它们可以或不能被部署到的位置。请注意，使用规则来搭乘或脱离运输工具的模型不算是转移模型。

1. 如果在移动阶段中进行，那么这些规则可以用于在本阶段中作为增援到达战场的单位，并且可以用于在阶段中已经进行了移动的单位。
2. 由于预备队单位或者“作为增援被部署至战场”的单位而触发或者生效的规则也会在此类单位被部署回战场后被触发或者生效。
3. 一个在阶段中进行突进和后撤的转移单位在阶段中重新部署后依旧算作进行了突进和后撤。若是其他情况，一个转移单位在重新被部署后算作是在阶段中进行了常规移动。
4. 如果转移的单位低于半数兵力，并且在己方指挥阶段中不位于战场，那么在您将它们部署回战场后，它们必须像是在己方指挥阶段一样进行战斗震慑测试。
5. 如果一个转移的单位在被移出战场时低于起始兵力，那么该单位在被部署回战场时，被摧毁的模型不会回到单位中。相同，单位中受伤的模型在被部署回战场时不会回复任何失去的耐伤。
6. 在一个转移的单位被移出战场后，任何持续一定时间或者在特定条件下生效的规则依旧生效，直到持续时间结束或者不再满足条件为止。例如，一个位于光环技能范围内的单位在被移出战场并再次被部署后如果不位于光环技能的范围内将不再受到那个光环技能的影响。如果一个单位在被移出战场时处于战斗震慑状态，那么直到下一个己方指挥阶段开始前，该单位依旧处于战斗震慑状态。
7. 在一个转移单位被部署到战场后，如果战场上存在任何单位中模型无法被部署的区域（例如一条任务规则规定“当玩家将预备队或战略预备队单位部署至战场时，它们不能被部署在位于无人区或对手部署区内目标标识范围内的位置”，或者战场上存在一个或更多敌方单位的技能使“敌方单位不能作为增援被部署到该单位 12" 内的位置”），那个战一单位中的模型不能部署至这类区域中。

替换单位

一些规则允许单位被移出战场并被一个全新的完整兵力单位替换。在这种情况下，适用以下规则：

1. 如果在移动阶段中进行，那么这些规则可以用于在本阶段中作为增援到达战场的单位，并且可以用于在阶段中已经进行了移动的单位。
2. 由于预备队单位或者“作为增援被部署至战场”的单位而触发或者生效的规则也会在此类单位被部署至战场后被触发或者生效。

重掷

- 一次掷骰被重掷的次数永远不能超过一次。
- 如果重掷的掷骰包含了多枚骰子（例如 2D6），那么所有骰子都必须被重掷。
- 如果有规则允许您重掷某个特定的结果，那么只有那些特定结果的掷骰才能被重掷。
- 如果有规则允许您重掷某个特定的结果，但是掷骰的结果是通过 D6 减半获得的（例如掷 D3），那么您必须使用减半后的掷骰结果来判断是否可以重掷，而不是 D6 原本的数值。例如，如果有规则允许您重掷结果为 1 的掷骰，那么在您掷出一枚 D3 后，如果 D6 的结果为 1 或 2（也就是 D3 的 1），您便可以重掷。
- 修正将在完成了任何可用的重掷之后生效。
- 如果有规则允许您重掷一种类型的掷骰（例如“您可以重掷命中掷骰和致伤掷骰”），那么您可以选择任意或全部指定类型的掷骰——您不需要选择重掷全部或者不进行重掷。
- 重掷依旧被视作为一次掷骰，因此任何会在掷骰时触发的规则也将会被重掷触发。

让模型回到单位中：一些规则会允许模型被复活并返回至所属的单位中。这样的模型将被添加至单位中（参见**添加模型至单位**），并且装备有任何在战斗开始时拥有的武器装备和强化。这样的规则永远不会使一个单位超出起始兵力；任何在之后返回至单位中的模型将被忽视（唯一的例外是粉色惧妖和蓝色惧妖的“分裂”技能）。如果这样的规则使在同一阶段中被摧毁的模型回归单位，那么在同阶段中，接下来的分配攻击时，这些模型不算做失去了任何耐伤，也不算做在阶段中已经被分配了攻击。在一个被摧毁的领袖模型回到战场时，如果其原本领导的护卫单位依旧位于战场，那么该领袖必须回到这个单位中并再次组成联合单位（若是其他情况，则组成单独的单位）。

回复耐伤：在一个模型回复耐伤时，回复的最大数量相当于其失去的耐伤。这个效果不会使单位的耐伤数量回复至超过战斗开始时拥有的耐伤数量。

增援/增援单位：参见**预备队单位**。

预备队单位：在战斗开始时，任何位于战场以外的位置且没有搭乘位于战场上**运输工具**的单位都被视作为预备队单位。在一个预备队单位被部署至战场时，该单位被算作在阶段中进行了常规移动。在战斗结束后任何没有被部署至战场的单位将被视作为被摧毁。预备队单位仍能使用规则和技能。

结算攻击: 在一次攻击的攻击流程完全结束后, 此次攻击被结算完成。

进行的攻击结算完成: 在一个攻击单位完成其所有的攻击后, 该单位进行的攻击结算完成。

保持静止: 如果在己方移动阶段开始时任何位于战场上的单位没有在阶段中被选择进行移动(或者被您忘记移动), 那么这些单位默认在阶段中保持静止。

圆形底座: 一些规则会提到圆形底座, 一个圆形底座的形状为圆形(而不是椭圆形的椭圆底座)。

废墟(和可见性): 下方的图表将解释单位在位于废墟内、完全位于废墟内, 以及位于废墟后方时会对可见性所造成的影响。对**载具**(拥有底座的**机甲**模型除外) 或者没有底座的模型而言, 模型的每一个部分以及底座(若有) 都将被用于判断它们是否不位于、位于或者完全位于一个**废墟**内。对其他所有模型而言, 模型的底座将被用于判断这些情况。**在判断废墟内或穿过一个废墟判断模型大小超过地盘的模型的可见度时, 只使用那个模型的底座以及没有超出底座的部分来进行判断。**

示例: 在判断一个**载具模型**(拥有底座的**机甲模型**除外) 是否完全位于**废墟**内时, 那个**载具模型**的每一个部分都必须完全位于那个**废墟**内。在判断一个**凶兽模型**是否完全位于**废墟**内时, 那么模型的底座必须完全位于**废墟**内, 与模型的其他部分无关。

参见图标 14、15 和 16

在选择单位后触发的规则: 参见有效目标(不再有效)和在……之后。

在指挥阶段结束时使用的规则: 绝大多数在指挥阶段使用的规则都在指挥步骤中被使用, 然而如果某条规则特意强调在指挥阶段结束时生效, 则其于该阶段的战斗震慑步骤结束时生效, 而不是在指挥步骤中。

拥有多个条件和规则的效果: 一些规则会拥有多个条件, 其中满足第二个条件会触发一个提升过的规则, 这可能会替代第一个效果或者与第它一同生效(例如灾蝗毁灭者的“毁灭设定”技能欧克蛮人的大子弹装大枪计谋)。这样的规则会需要满足第一条件和第二条件才能使提升的规则生效。

示例: “毁灭设定”的技能描述是: “当该单位中的模型对最近的可攻击目标进行攻击时, 重掷结果为 1 的命中掷骰。如果该攻击的目标还位于由您的对手控制的目标标记范围内, 则您可以重掷命中掷骰。”

要想重掷命中掷骰, 那么目标就必须位于对手控制的目标标记的范围内, 并且是最近的有效目标。

被豁免: 如果针对一次攻击或伤害进行的任何豁免掷骰成功并防止单位受到伤害, 那么这次攻击或伤害被豁免。

造成致伤: 如果一次攻击成功致伤了目标并使攻击流程到达分配攻击步骤, 那么这次攻击便造成致伤, 就算攻击在之后被豁免或者造成的伤害被忽略, 例如“不觉疼痛”技能。

斥候技能(数值不同): 如果联合单位中的所有模型都拥有“斥候”技能, 但是模型之间拥有的技能距离不同, 那么该单位依旧可以进行一次“斥候移动”, 但是只能移动其中最短的距离。例如, 如果一个单位包含了拥有“斥候 6”技能的模型以及一些拥有“斥候 9”技能的模型, 那么该单位能进行的斥候移动的最大距离为 6”。

部署至战场: 在模型、目标标记和地形模型被从战场以外的地方放置到战场上时, 它们被部署在战场上。模型在部署至战场时必须保持单位连续性。如果, 一个模型由于任何原因在要求部署时不能被部署至战场, 那么该模型被摧毁, 但是不会触发任何在被摧毁时生效的规则(例如“致命破灭”)。

死后射击: 一些规则将允许模型在被摧毁后, 但是被移出游戏前进行射击。受到一个或更多此类规则影响的模型在被摧毁后只能进行一次射击。“死后射击”规则总是在任何模型被摧毁时触发的规则(例如“致命破灭”)生效前结算。在进行死后射击规则触发的攻击时, 被摧毁的模型总是被视为在回合中进行了常规移动, 并且除非有其他明确规定, 否则被摧毁的模型被视作剩余 1 点耐伤。死后射击规则也属于**阶段外规则**。

再次射击: 一些规则会允许单位(有时也可能是个别模型或武器)在己方射击阶段中再次进行射击, 或者“像在己方射击阶段一样”进行射击。在使用这些规则时, 使用对象的单位必须能够进行射击。在一个单位再次射击时, 单位可以使用其在阶段中已经使用过的武器再次进行一次射击。在一个模型可以使用特定武器再次射击时, 该模型可以使用指定的武器再进行一次远程攻击, 就算在阶段中已经使用过该武器攻击。如果有规则允许单位、模型或武器再次进行射击, 那么先结算原本的远程攻击再进行这次攻击。

示例: 一个**地狱袭击者**单位中的模型在被摧毁后使用“为了战团!”技能, 让其能够再次进行一次射击。在这么做时, 该模型按照常规的攻击流程使用远程武器进行攻击, 并照常判断命中和致伤。

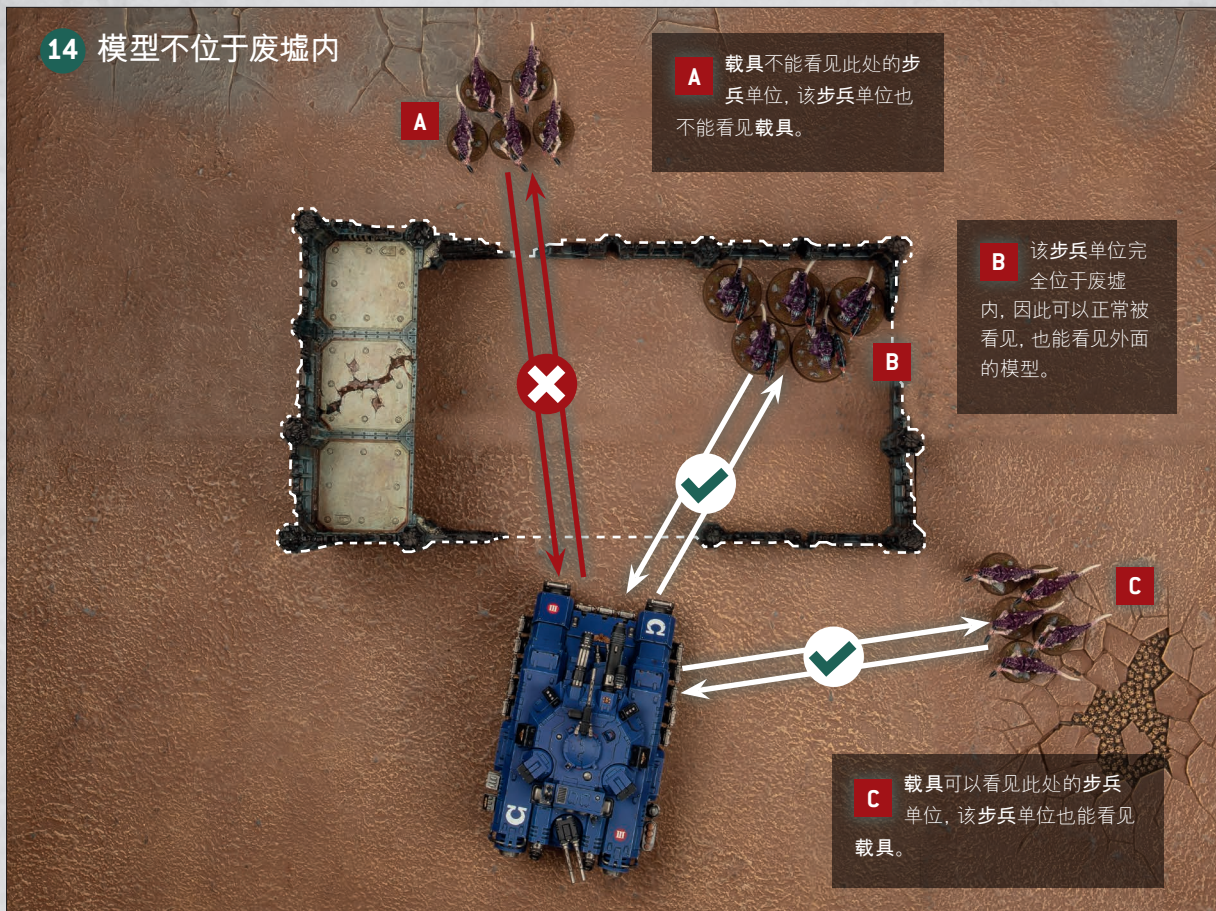
完成射击: 在使用远程武器进行的所有攻击都被结算完成后, 那件武器完成射击。在一个模型的所有远程武器都完成射击后, 该模型完成射击。在一个单位中的所有模型进行的远程攻击都被结算完成后, 该单位完成射击(参见**进行的攻击结算完成**)。如果一个单位被选择进行射击, 但是其中没有模型进行了任何攻击, 那么模型没有被视为进行了射击。

单个目标(模型): 在一个模型使用一个或更多远程武器进行攻击时, 如果所有的攻击都针对同一个单位, 那么该模型针对单个目标进行射击。

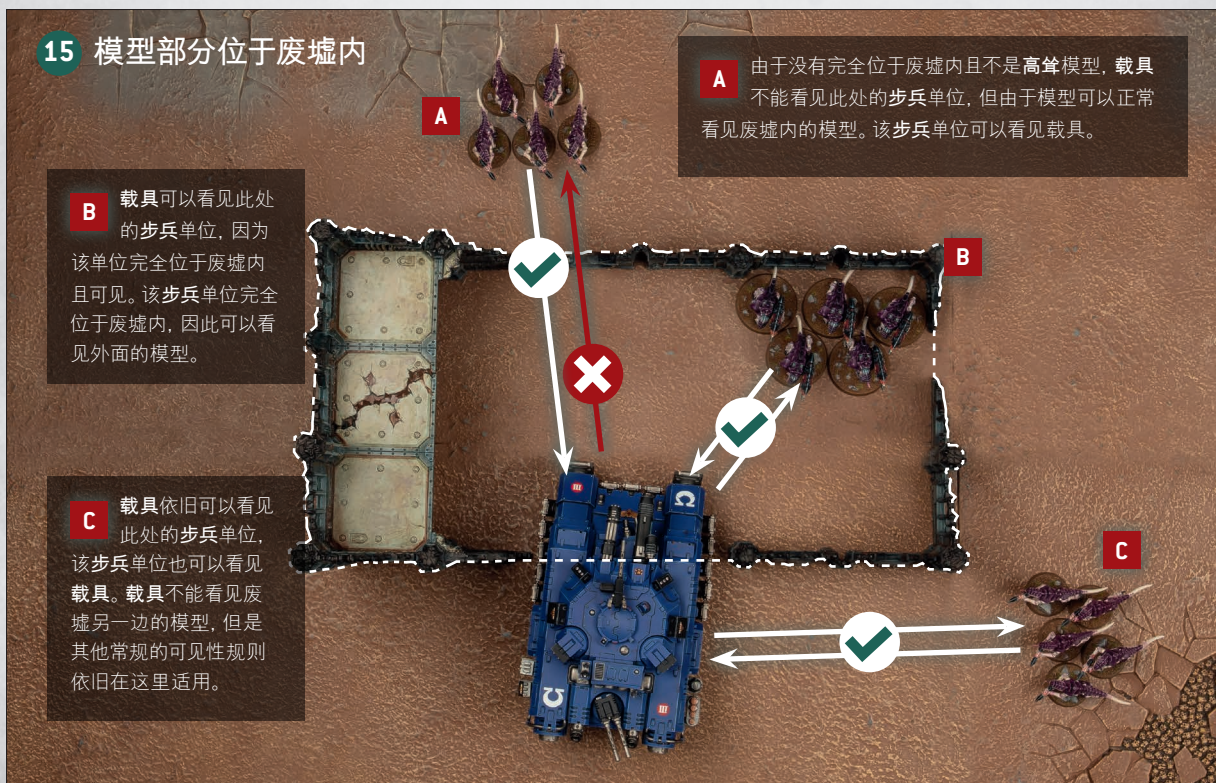
单个目标(单位): 在一个单位进行射击时, 如果单位中所有模型进行的所有攻击都针对同一个单位, 那么该单位针对单个目标进行射击。

拆分单位: 一些技能可以在战斗前将单位拆分成两个更小的单位(如黑暗灵族毒液飞艇的运输工具技能)。使用这些技能时, 相同的模型只能被这样分割一次(那些更小的单位无法被再度拆分)。如果使用某规则在战斗前将一个单位拆分成多个单位, 每个独立单位的起始兵力变为那个单位中的模型数量。

14 模型不位于废墟内



15 模型部分位于废墟内



16 模型完全位于废墟内



在战斗轮次/回合/阶段开始时：如果有规则会在战斗轮次/回合/阶段开始时被触发，那么这条规则会在每一个战斗轮次/回合/阶段开始时触发。

示例：如果有规则会在“指挥阶段开始时”被触发，那么这意味着“在每个玩家的指挥阶段开始时”。

起始兵力：一个单位的起始兵力是其在被纳入军队时所包含的模型数量。

计谋标签：一个计谋的标签位于其名称的下方，这些标签包括：战斗战术；史诗伟业；战略计划；武器装备。一个计谋可以拥有多个标签，例如“辐射大队—武器装备计谋”同时拥有辐射大队和武器装备标签。

受到伤害：如果一次攻击到达了攻击流程的造成伤害步骤，那么被分配了这次攻击的模型受到伤害，就算该模型在之后使用任何规则来忽视受到的伤害或者避免失去耐伤。

桌面象限：战场上的四分之一区域。如果有规则要求您将战场分成四个均等的象限，那么应该画出两条穿过战场中心的直线，其中一条直线需与一条战场边缘平行，另一条直线则需与同一条战场边缘垂直。在测量与桌面象限之间的距离时，仅测量水平距离。

技能目标：在达成一定条件而被触发的技能（例如[爆炸]）生效时，技能的触发条件将在攻击目标被选择时，单位中的模型进行攻击前进行判定。如果触发技能的条件没有被满足，那么该技能在那次射击或近战流程的攻击中将不会生效。

示例：一个剥皮者单位选择了一个包含 10 个血肉猎犬的单位作为近战攻击目标。由于血肉猎犬在被选择成为目标时没有低于半数兵力，因此剥皮者的“血肉饥渴”技能不会被触发。

攻击目标：在结算一次攻击时，攻击的目标单位被称为攻击目标。

冲锋目标：在玩家使用单位宣布冲锋时，那次冲锋的目标被称为冲锋目标。

回合/阶段: 如果有规则会在“回合”或者“阶段”中被触发, 而不是“己方回合”、“己方阶段”、“对手回合”, 或者“对手的阶段”, 那么这类规则可以在双方玩家的回合/阶段中被触发。

示例: 如果有规则提到“在移动阶段结束时, 该模型回复 1 点失去的耐伤”, 那么这个规则在己方的移动阶段和对手的移动阶段结束时都会被触发。

指示物: 指示物是用于帮助您记下自己或者对手的单位能够使用的有限技能。指示物在任何规则中都不算做是模型(就算它们由模型代表)。如果有其他模型需要移动进入指示物所占据的空间, 那么转移指示物的位置来为其他模型让步。

视作为(掷骰): 在一个掷骰结果被“视作为”另一个数值时, 任何在指定掷骰结果被触发的规则也会因此生效。

三骰: 在进行掷骰时, 三骰指的是任何三个相同的掷骰结果。

单位的交战范围: 一个单位的交战范围是其中所有模型的交战范围所覆盖的区域。

单位勇士: 有些规则会提到单位勇士。这里指的是单位中不同名称的模型, 指代了单位的队长。例如, 仲裁者军士是仲裁者小队的单位勇士。请注意并不是每个单位都有一个单位勇士, 有些单位可能有更多这样的模型(如屁精单位中的矮精监军)。在存在多个这类模型的情况下, 控制玩家必须在战斗前指定其中之一成为单位勇士。单位勇士和领袖技能无关。

单位的装备: 有些规则会提到单位的装备, 这里指的是单位中所有模型装备的武器装备。

单位的领导力属性: 这个数值是单位所有模型中最佳的领导力属性。

单位的阶段: 一个单位的阶段和控制玩家的阶段相同。例如, 一个单位的移动阶段就是其控制玩家的移动阶段。

单位的豁免属性: 如果有规则提到单位的豁免属性, 那么这里指的是单位中模型最普遍的豁免属性。如果一个单位中拥有两个最为普遍的豁免属性, 那么该单位的控制玩家可以决定在规则中使用哪一个豁免属性。在一个规则修正单位的豁免属性时, 它将修正单位中所有模型的豁免属性。

单位的韧性属性: 如果一个联合单位包含了拥有不同韧性的模型, 那么在判断单位的韧性属性时, 使用单位的护卫模型中最高的韧性属性。如果一个非联合单位拥有不同韧性的模型, 那么在判断单位的韧性属性时, 使用单位中模型最高的韧性属性。无论是哪种情况, 在结算对此类单位进行的攻击时, 在单位被选择成为攻击目标时判断其韧性。

带底座的载具: 测量带底座的载具的距离时(飞行器 and 机甲除外), 在任何规则中都测量该模型的最近部分(底座 or 机体, 取决于哪个更近), 以下情况除外:

- 在一个模型在一个或更多带底座的载具交战范围内结束移动(飞行器 and 机甲除外), 如果该模型位于那些载具任意部分的水平 0" 及垂直 5" 内, 那么该模型被视作为与这些模型的底座触碰。
- 在一个拥有底座的载具(飞行器 and 机甲除外) 在一个或更多模型的交战范围内结束移动时, 如果它位于那些模型的水平 0", 垂直 5" 内, 那么它被视作为与那些的底座接触。
- 在一个单位进行了一次常规、突进或者后撤移动后, 如果这个单位完全位于一个带底座运输工具模型任意部分的水平 3", 垂直 5" 内, 那么这个单位可以搭乘该运输工具模型。
- 在一个单位从带底座的运输工具模型中脱离时, 将其部署在位于这个运输工具模型任意部分的水平 3", 垂直 5" 内, 并且位于敌方单位交战范围外的位置。

可见

- **模型/单位可见:** 如果观察模型的任意部分可以看见另一个模型的任意部分, 那么另一个模型对其可见。如果单位中的一个模型对观察模型可见, 那么该单位对观察模型可见。
- **模型完全可见:** 如果面对观察模型的另一个模型的所有部分对观察模型的任意部分可见, 那么那个模型对观察模型完全可见。也就是说, 观察模型拥有另一个模型面对其所有部分的视线, 并且没有任何其他模型或地形模型遮挡任何部分。
- **单位完全可见:** 如果一个单位中的所有模型都对观察模型完全可见, 那么该单位对观察模型完全可见。如果一个单位中的所有模型都对观察单位中的所有模型完全可见, 那么该单位对观察单位完全可见。在判断一个敌方单位是否完全可见时, 一个模型能够看到所属单位中的其他模型, 以及查看单位中的其他模型。

位于和完全位于

- **位于**：如果有规则提到“位于”某个距离之内，那么这里指的是任何不超过指定距离的位置。例如，位于 1" 内指的是任何不超过 1" 的距离位置。
- **模型/单位位于**：在要求一个模型位于一定距离内时，这里指的是模型底座（或者外壳）的任意部分位于指定的距离内。如果一个单位中有一个或多个模型位于指定的距离内，那么该单位位于指定的距离内。
- **模型/单位完全位于**：在要求一个模型完全位于一定距离内时，该模型底座（或者外壳）的所有部分都需要位于指定的距离内。例如，如果一个模型的底座（或者外壳）的所有部分都没有超出地形模型的有效范围，那么该模型完全位于地形模型内。如果一个单位中的所有模型都完全位于指定距离内，那么该单位完全位于指定距离内。



17 位于和完全位于



统帅 (必须成为/不能成为): 选择您的**统帅**时, 如果不止一个己方模型拥有规则声明其必须成为**统帅**, 则您必须选择其中之一成为您的**统帅**。如果一条规则声明一个模型必须成为您的**统帅**, 而另一条规则声明那个模型不能成为您的**统帅**, 则那条阻止那个模型成为**统帅**的规则优先。

当/在……: 如果有规则提到某个特定的触发时机, 那么除非有其他明确规定, 在其他规则之前优先结算此类规则。

在该模型领导一个单位时: 这类规则只有在模型组成了联合单位时才会有效, 否则没有任何效果。在此类模型是联合单位的一部分时, 它们也会受到这些规则的影响。如果一个联合单位中包含了多个拥有此类规则的模型, 那么这些模型都被视为领导所属的联合单位, 所有规则都会生效。这类规则在单位不再是联合单位时失效 (例如单位中最后的护卫模型被摧毁时), 如果这种情况的发生是因为敌方单位的攻击导致的, 那么“在该模型领导一个单位时”的技能会在攻击单位的所有攻击被结算完成后失效。

拥有“X”技能: 一些规则会要求您选择一个拥有特定技能的模型或者单位。在结算这些规则时, 任何技能后方拥有的数值在判断模型/单位是否受影响时无关。

示例: 如果一个规则要求您选择一个军队中拥有“致命破灭”技能的模型, 那么您可以选择一个拥有“致命破灭 1”、“致命破灭 3”或者“致命破灭 D6”的模型。

完全位于弹坑之上: 如果一个模型底座 (或者外壳) 的所有部分都没有超出**弹坑**地形模型的边缘, 那么该模型完全位于**弹坑**的上方。

最低/最劣: 在规则提到一个单位中最低/最劣的某个属性时, 比较单位中所有模型/武器的指定属性。最低/最劣指的是单位中其他相同属性都能超过或等于的数值 (参见**或者更低/更劣**)。

示例: 如果一个单位中包含了一个领导力为 6+ 的模型, 一个领导力为 7+ 的模型, 以及 9 个领导力为 8+ 的模型, 那么单位中最劣的 Ld 为 8+。

致伤: 如果一次致伤掷骰成功, 那么攻击对目标致伤。

您: 如果规则中提到了“您”, 那么这里指的是控制玩家。

您对手的计谋: 您的对手所使用的计谋有时会被称为您对手的计谋。

您的计谋: 您所使用的计谋有时会被称为您的计谋。

在计谋中的己方单位: 在计谋的效果部分中, “您的单位/己方单位”指的是被选择成为计谋目标的单位, 而不是您军队中的任何其他单位。

修正

修正指的是对数值的修改, 这包括掷骰结果、模型属性和其他数值。本部分中的规则将适用于游戏中所有的修正效果, 具体如下:

1. 所有修正都是可累计的。
2. 如果有规则要求您将某个属性改变或者替换成别的数值, 那么先进行此类改变再适用任何其他规则的修正效果。
3. 您必须先适用除法修正再适用乘法修正, 之后再是加法修正, 最后是减法修正。
4. 在适用所有修正后如有任何小数点, 那么向上取整。

示例 1: 一个模型受到了两种技能效果的影响, 其中一个要求控制玩家让“近战武器的攻击属性翻倍”, 另一个则是“近战武器的攻击属性增加 1 点。”这些修正 ($\times 2$ 和 $+1$) 是可以叠加的, 并且同时生效。如果该模型近战武器的未修正攻击属性为 3, 那么在适用修正后, 武器的攻击属性为 7 ($3 \times 2 = 6$, 随后再是 $6 + 1 = 7$)。

示例 2a: 一个旗手领导着一个仲裁者单位 (目标控制属性=2)。该单位位于一个撕裂虫群单位的交战范围内, 并受到“恐怖甲壳生物”技能的影响, 导致“当敌方单位位于该单位的交战范围内时, 该敌方单位的目标控制属性减半”。旗手拥有“阿斯塔特旗帜”技能, 效果是“当该模型领导一个单位时, 单位中模型的目标控制属性增加 1 点”。除法修正在加法之前结算, 因此每一个仲裁者模型修正后的 OC 属性为 2 ($2/2 = 1$, 随后再是 $1 + 1 = 2$)。

示例 2b: 示例 2a 中的仲裁者单位陷入战斗震慑状态, 使单位中模型的 OC 属性变为 0。这个效果发生在“恐怖甲壳生物”和“阿斯塔特旗帜”的修正效果前, 因此该单位中每一个仲裁者模型的最终 OC 属性为 1 (2 变为 0, 随后 $0/2 = 0$, 最后 $0 + 1 = 1$)。



修正属性

一些规则会对模型、武器和攻击的属性进行修正。在这种情况下, 适用以下规则:

- 如果有规则要求您修正模型的械斗技巧 (WS) 属性, 那么该模型装备的每一件近战武器的 WS 属性都将被修正。
- 如果有规则要求您修正模型的射击技巧 (BS) 属性, 那么该模型装备的每一件近战武器的 BS 属性都将被修正。
- 在适用了所有修正后, 力量、韧性、攻击和伤害属性永远都不会被修正至 1 点以下。唯一的特例是一些明确规定让您能够将伤害属性修改为 0 的规则, 这个效果会在任何修正之前生效。
- 在适用了所有修正后, 领导力属性不能被修正超过 4+ (或更佳), 或者低于 9+ (或更劣)。
- 在适用了所有修正后, 护甲穿透和目标控制属性永远不能被修正到比 0 更劣。
- 在适用了所有修正后, 移动属性和远程武器的攻击范围属性永远不能被修正低于 1"。
- "20"+、"- " 和 "*" 属性不能被修正。
- 如果一个技能会修正武器的伤害属性, 并且该武器还能够造成致命伤, 那么这个修正只会影响武器造成的普通伤害, 不会修正造成的致命伤。

通过提升、降低或弱化来修正属性

在这些词条出现在规则中时, 适用以下规则:

- **提升 WS、BS、Sv 和 Ld:** 在提升 WS、BS、Sv 和 Ld 属性时, 将加号前方的数值减去对应的修正量。例如, 为 3+ 的 WS 属性在提升 1 点时会变成 WS 2+。在适用了所有修正后, WS、BS 和 Sv 属性永远都不能被修正至 1+ 或更佳。
- **弱化 WS、BS、Sv 和 Ld:** 在降低 WS、BS、Sv 和 Ld 属性时, 将加号前方的数值加上对应的修正量。例如, 为 3+ 的 WS 属性在降低 1 点时会变成 WS 4+。
- **提升 AP:** 在提升 AP 属性时, 使用原本的数值减去对应的修正量。例如, 为 -1 的 AP 属性在提升 1 点时会变为 AP -2; 为 0 的 AP 属性在提升 1 点时会变成 AP -1。
- **降低或弱化 AP:** 在降低 AP 属性时, 使用原本的数值加上对应的修正量, 最多降至 0。例如, 为 -1 的 AP 属性在被降低/弱化 1 点时会变为 AP 0; 为 0 的 AP 属性在降低 1 点时还是 AP 0。
- **提升或弱化其他属性:** 在提升/降低一个不含有 "+" 或 "-" 符号的属性时, 加/减相应的数值 (如提升力量属性 1 点, 只需在力量属性的数值上加 1)。

修正伤害属性和毁灭伤害

一些规则会修正拥有[毁灭伤害]技能的攻击的伤害属性。

- 在有规则修正攻击的伤害属性时, 如果攻击造成了暴击致伤, 那么伤害属性会在造成致命伤之前被修正。

修正单位的属性

一些规则修正的不是单个模型、武器或攻击的属性, 而是整个单位的属性。

- 在修正单位的属性时, 单位中每一个模型/武器都将被修正。

修正掷骰

一些规则修正会修正一次掷骰的结果。在这种情况下, 适用以下规则:

- 修正会在任何重掷完成后生效。
- 掷骰结果被修正后可以超过最大的可能数值 (例如, 一次 D6 掷骰修正后的结果可以超过 6)。
- 掷骰结果永远都不能被修正低于 1。在所有修正都生效后, 如果掷骰结果会低于 1, 那么结果被算做 1。
- 一些掷骰所获得的修正永远都不能超过 -1 或者 +1 (例如命中掷骰)。在这种情况下, 在所有累计的修正被计算完成后, 如果最终的修正为 -2 或更劣, 那么将它变为 -1。同样, 如果累计的修正结果为 +2 或更佳, 那么将它变为 +1。

修正计谋的 CP 消耗

一些规则会修正使用计谋所需要消耗的指挥点数。在这种情况下, 适用以下规则:

- 一次计谋的 CP 消耗永远不能被修正至低于 0CP。
- 如果有规则会在您使用计谋时修正其消耗, 但是没有明确规定这个修正的时效, 那么这类修正只会影响那一次计谋的使用。

忽略修正

一些规则能让武器、模型或单位忽略对属性或掷骰的修正。

- 在一个规则允许您忽略对单位或者模型属性的修正时, 除非有其他明确规定, 否则这意味着您可以忽略对以下属性的修正: 模型的移动、韧性、豁免、耐伤、领导力和目标控制属性, 以及模型武器和攻击的攻击范围、攻击、射击技巧、械斗技巧、力量、护甲穿透和伤害属性。
- 在一个规则允许您忽略对单位或者模型所进行的掷骰或测试的修正时, 除非有其他明确规定, 否则这意味着您可以忽略所有对模型进行的掷骰和攻击的修正 (例如: 突进掷骰、命中掷骰、致伤掷骰、伤害掷骰、冲锋掷骰、溃逃测试、危险测试)。
- 在一个规则表示您可以忽略任意或所有对指定属性或者掷骰的修正时, 您可以选择忽略所有对指定或者掷骰进行修正, 也可以只选择让其中一些生效。例如, 您依旧可以选择对属性的正面修正效果, 并忽视所有负面修正效果。