



驱灵死域 锦标赛手册

版本 1.1

简介

欢迎使用驱灵死域锦标赛手册！该指南手册旨在帮助《战锤 40000》活动的组织者使用 **驱灵死域任务牌组** 举办拥有极佳体验的比赛。这件产品为各种对战模式提供了前所未有的可能性，用许多变量创造了一系列令人眼花缭乱的潜在任务——事实上，一共有数千个组合！其中一些特别适合最激烈的竞争，该指南提供了最适合锦标赛的组合建议。我们还借此机会优化了锦标赛的某些核心规则概念。

本文件提供了一个现成的框架，可以帮助您打造公平的竞争环境，并让比赛快速进行——无论您是首次举行对战模式比赛活动，还是拥有多年组织规模最大、最受好评的锦标赛的经验。大多数 Games Workshop 对战游戏活动都会完全遵循其建议，并且被认为是在锦标赛环境中进行《战锤 40,000》游戏的官方方式，但您也可以根据您的情况进行调整——例如，地形布置建议主要针对较新的组织者，而那些拥有大量布置地形经验的人可以随意地对其进行解释。

指导建议包含以下内容：

- **驱灵死域锦标赛任务步骤：** 调整了玩家通常进行的生成任务和准备战场的步骤。
- **驱灵死域任务牌组勘误及问题解答：** 对部分卡片进行更新，并对常见问题进行解答。
- **驱灵死域锦标赛任务池：** 20 个推荐的锦标赛任务可供选择，它们拥有预设的主要任务、任务规则和部署，使所有玩家处于公平地位，并最大限度地减少赛前管理。
- **地形布置：** 一套精心设计的地形设置，与驱灵死域锦标赛任务池一同使用。
- **配对与排名：** 为公平配对玩家和确定排名提供的建议。

驱灵死域锦标赛任务步骤

一场驱灵死域任务战斗将根据以下流程进行。

1 召集军队

按照核心规则所述召集军队。

2 决定任务

玩家应该使用驱灵死域任务池中的一个预生成任务，而不是使用部署、任务规则和主要任务牌堆。将次要任务和秘密任务牌堆照常放在一边（玩家将在之后使用它们）。

3 阅读任务

阅读抽取到的主要任务和任务规则卡片。主要任务卡片将详细解释玩家如何获得胜利点数（VP），并且还可能为战斗增加额外的效果。您还可以通过完成次要任务和秘密任务来获得 VP（在之后进行解释）。任务规则卡片将详细解释任何在战斗中生效的特殊规则。

4 放置目标标记

玩家将目标标记放置在战场上。每一张部署卡片的部署地图将向玩家展示战场上的目标标记数量，以及每个目标标记的位置。在驱灵死域锦标赛任务中，模型可以在目标标记上方完成任意类型的移动。

设计者注： 在《战锤 40000》核心规则书中，目标标记是实体物件，模型不能在其上方结束移动，它们代表重要的数据节点、异形圣物、混沌传送门或其他任何符合您叙事的物体。尽管这为战场增添了不少戏剧性设定，但是有些时候却可能导致模型的摆放方式无法让双方公平进行游戏。因此，该指导方案建议您将目标标记视为一个直径 40mm 的平地，并且不会限制模型的移动和摆放。

5 创建战场

玩家在此步骤中建立战场并放置地形模型。游戏的任务将在一个长方形的战场上进行，规格大约在 44" x 60" 左右。在布置地形时，请使用该手册地形布置部分的指导方案。玩家必须使用核心规则中的地形模型规则。尽管经验丰富的组织者可以采用其他合理的地形布置方式，但如果有任何疑问，我们建议使用该地形指导方案。

6 决定进攻方与防守方


查看部署卡片并同意哪一条战场边缘属于进攻方，哪一条属于防守方。进行拼骰：胜者将决定哪一名玩家是进攻方，哪一名是防守方。

7 选择次要任务

次要任务卡片将描述玩家获得额外 VP 所需要达成的条件，玩家必须决定是使用固定任务还是战术任务。玩家秘密记下其使用的是固定任务还是战术任务；如果玩家使用固定任务，则必须记下使用的两张固定任务卡片（见下方）。双方玩家随后揭示选择，并根据流程继续。

固定任务

固定任务是整个战斗中始终存在的目标，并且可以多次完成。

 固定任务是在左侧拥有此符号的次要任务卡片。在揭示您将使用的两张固定任务卡片后，将您剩余的次要任务牌堆放置在一旁（牌堆将不会在该场游戏中使用）。您选择的固定任务卡片将无法因为除“适应或死亡”任务规则卡片外的任何原因被舍弃。

战术任务

战术任务会在指挥阶段开始时抽取，一旦完成就会被舍弃。

在揭示您将选择战术任务后，将您的次要任务牌堆洗牌。

如果您使用战术任务：

- 在该玩家的第一个指挥阶段开始时，从次要任务牌堆抽取两张卡片，这两张次要任务卡片在您完成前都持续生效。在该玩家之后的指挥阶段开始时，如果该玩家拥有少于两张生效的次要任务卡片，该玩家从次要任务牌堆中抽取卡片，直到该玩家拥有两张生效的次要任务卡片。
- 在您的指挥阶段结束时，您可以花费 CP 使用新命令计谋。



新命令

核心 - 战略计划计谋

高层指挥部获得了新的情报。

时机：己方指挥阶段结束时。

目标：您的一张生效的次要任务卡片。

效果：舍弃该次要任务卡片并抽取一张新的次要任务卡片。

- 在双方回合结束时，如果您在该回合中根据该次要任务卡片的描述获得任何 VP，舍弃该次要任务卡片：该次要任务卡片完成。
- 在您的回合结束时，您可以舍弃一张或更多生效的次要任务卡片。如果您这样做，您获得 1CP。
- 如果您的次要任务牌堆用尽，则您不能在该场战斗中生成额外的次要任务。

8 宣布战斗编队

双方玩家秘密记下哪一些领袖单位在战斗开始时与哪一个护卫单位合并，哪一些单位在战斗开始时搭乘运输工具模型，以及哪一些单位在战斗开始时位于预备队中(包括战略预备队)。双方玩家随后揭示选择。

预备队限制

- 在战斗开始时，一名玩家可以纳入预备队中的单位数量不能超过军队的一半，并且点数总和不能超过军队点数的一半（搭乘被纳入预备队的运输工具模型的单位也会被算入这个限制当中）。
- 预备队中的单位不能在第一战斗轮次中抵达战场（在战斗中被放入战略预备队的单位除外）。
- 任何在第三战斗轮次结束时还未抵达战场的预备队中的单位将算作被摧毁，包括搭乘这些单位的其他单位(在战斗中被放入战略预备队的单位除外)。

9 部署军队

从防守方开始，玩家轮流部署单位。模型必须被部署在完全位于所属玩家部署区内的位置。如果当轮到一名玩家部署时，该玩家部署了一个巨型单位，该玩家跳过下一个部署的轮次。如果一个玩家完成了军队的部署，那么另一方玩家可以继续将军队中剩余的单位部署。

10 重新部署单位

一些规则允许玩家在双方玩家部署完军队后重新部署某些单位。除非额外说明，这些规则在该阶段中进行结算。从进攻方开始，双方玩家轮流结算该规则。

11 决定第一回合

玩家进行拼骰，胜者进行第一回合。

12 结算战前规则

从进行第一回合的玩家开始，双方轮流结算军队中单位拥有的战前规则。

13 开始战斗

第一战斗轮次开始。双方玩家进行战斗轮次，直到战斗结束。

14 战斗结束

战斗将在第五战斗轮次完成后结束。即使一方玩家的军队在自己的回合开始时没有任何剩余的模型，双方玩家依然继续进行游戏，直到战斗结束。

决定胜者

在战斗结束时，拥有最多 VP 的玩家获胜。如果玩家持平，那么战斗为平局。

一名玩家能够获得的最多 VP 是 100VP。如果玩家军队中的模型都被涂装至战备级标准，该玩家可以获得 10VP。每种来源可以获得的最多 VP 如右侧所示。在任何情况下，任何多出最多 VP 的 VP 将被舍弃。

VP 来源	最多 VP
主要任务和/或秘密任务	50VP
次要任务	40VP*
军队涂装达到战备级标准	10VP

* 如果使用固定任务，每张固定任务卡片最多获得 20VP。

设计师注解

摧毁模型或单位获得 VP

一些卡片会在摧毁敌方模型或单位时获得 VP。如果您根据该卡片的描述获得 VP，即使被摧毁的模型或单位之后再次返回战场，您依然保留获得的 VP。

最多获得 VP

一些卡片获得的 VP 拥有上限，其中一些并不能完整叠加，例如：2VP（最多获得 5VP）。在这些情况下，您最多只能获得上限 VP，任何多出的 VP 将被舍弃。

舍弃卡片

一些卡片拥有“当抽取时”描述，其中详细描述了随后的步骤，包括何时可以或必须丢弃该卡片。注意，如果拥有该描述的卡片是次要任务卡片，该描述只在您使用战术任务时生效。

部署卡片标签

进攻方部署区

进攻方必须将军队部署在这个区域内。



防守方部署区

防守方必须将军队部署在这个区域内。



无人区

在战场上不位于双方玩家部署区内的区域。

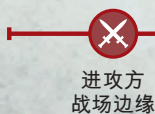


目标标记

战场上目标标记的位置以该图标表示



战场中心



秘密任务

秘密任务是当主要任务似乎处于难以进行时您可以选择的具有挑战性的秘密目标。

在第三个战斗轮次结束时，从后手玩家开始，如果玩家的主要任务 VP 总和低于或等于对手的主要任务 VP 总和，该玩家可以选择进行秘密任务。如果这样做：

- 从秘密任务牌堆中秘密选择一张卡片，向下放置在一旁。
- 您不能通过主要任务卡片获得超过 20VP，任何多出的 VP 将被舍弃。
- 在战斗结束时，向您的对手揭示您的秘密任务卡片。如果您完成了该卡片上的目标，您获得卡片上相应的 VP。

行动

您的部队可以尝试大胆的战场行动，使战斗对您有利。



一些卡片描述了某些单位可以进行的行动。每个行动都描述了哪些单位可以进行该行动，何时开始和完成，以及完成后的效果是什么。

如果一个单位满足以下一个或多个条件，则该单位无法进行行动：

- 该单位是一个飞行器单位。
- 该单位处于战斗震慑状态。
- 该单位的目标控制属性为 0。
- 该单位位于一个或更多敌方单位的交战范围内（除非该单位是巨型角色单位）。
- 该单位在该回合中进行过突进或后撤。
- 该单位在该阶段中不能进行射击（包括在该阶段中已经被选择进行射击的单位）。

如果一个单位开始进行一个行动，在该回合结束前，该单位不能进行射击或冲锋，除非该单位是巨型角色单位，在这种情况下，在该回合结束前，该单位不能进行第二个行动或进行冲锋。

如果一个正在进行行动的单位进行移动（重整和跟进移动除外）或离开战场，该行动无法被完成。

驱灵死域任务牌组：卡片勘误

在使用驱灵死域任务牌组时，使用下方的更新卡片信息来替代对应的卡片。请注意，进攻方与防守方都需要使用下方进攻方卡片上列有的规则。更新的文字为红色。

次要任务 – 进攻方 回收资产

必须迅速收回分散的战略资产。

当抽取时：如果您的军队在战场上少于两个单位，您可以舍弃该卡片，并抽取一张新的次要任务卡片。

回收资产（行动）



开始：您的射击阶段中。

单位：您军队中的两个或更多分别位于以下不同区域内的单位：您的部署区；无人区；您对手的部署区。

完成：在您对手的回合结束时或战斗结束时（以先发生者为准），如果两个或三个进行该行动的单位位于战场上。

如果完成：这些单位回收资产。

任意战斗轮次中

胜利点数

时机：在您对手的回合结束时或在战斗结束时（以先发生者为准）。

该回合中您有两个单位回收资产。 3VP

或

该回合中您有三个单位回收资产。 6VP



这个次要任务不能被选择成为固定任务，并且没有固定任务标记。

次要任务 – 进攻方 刺杀

冠军勇士为敌人的部队带了勇气。找到他们，消灭他们。

任意战斗轮次中

胜利点数

时机：当该卡片生效时（如果您使用固定任务）。

每当敌方角色模型被摧毁时。

固定
4VP

任意战斗轮次中

胜利点数

时机：在任意玩家回合结束时（如果您使用战术任务）。

一个或更多敌方角色模型在该回合中被摧毁。

战术
5VP

或者

敌方军队中的所有角色模型在战斗中被摧毁。

战术
5VP



次要任务 – 进攻方 屠戮敌群

敌军蜂拥而至。如果想获得胜利，就必须削减敌人的数量。

当抽取时：如果战场上没有敌方单位满足获得该卡片所需的任一条件，您可以舍弃该卡片，并抽取一张新的次要任务卡片。

任意战斗轮次中

胜利点数

时机：当该卡片生效时。

每当敌方步兵单位被摧毁时，如果满足以下一项或更多条件：

- 被摧毁的单位的初始兵力为 20+。
- 被摧毁的单位中模型的耐伤属性总数为 25+（拥有初始兵力时）。
- 当控制那个单位的玩家将那个单位添加至自己的军队中时，从战斗允许的点数值总和中扣除的点数值数量足够让那个单位包含 20 个或更多的模型。

5VP

注：结算以上条件时，无视与该单位联合的领袖单位中的模型。



任务规则 隐藏物资

侦查单位在这个战区中发现了一个隐藏的弹药、燃料和粮食存放点。

当抽取时：如果您抽取了“仪式”主要任务卡片，舍弃该任务规则卡片并抽取一张新的任务规则卡片。

在放置目标标记步骤中，玩家必须将一枚额外的目标标记放置在无人区中。

在放置新的目标标记前，玩家必须先将战场中心的目标标记向战场一个角落的方向移动 6"（如果无人区与任何战场的角落接触，那么您必须将目标标记向其中一个角落移动。若是其他情况，那么玩家进行拼骰，胜者选择目标标记被移动至哪个角落。随后，玩家将新的目标标记放置在距离战场中心 6" 的位置，且位于先前移动的目标标记对角线上的位置。

任务规则 焦土战略

不能获取的事物就必须被烧成灰烬。

焚烧目标 (行动)



开始: 从第二个战斗轮次开始, 在您的射击阶段中。

单位: 您军队中一个位于您部署区外的目标标记范围内的单位。

完成: 在您对手的下一个回合结束时或战斗结束时 (以先发生者为准), 如果该己方单位仍然位于该目标标记范围内, 且您控制该目标标记。

如果完成: 该目标标记被烧毁并且从战场中移除。

从第二个战斗轮次开始

时机: 任意时间。

每当一个玩家烧毁一个目标标记时, 如果该目标标记位于无人区, 该玩家获得 5VP, 如果该目标标记位于对手的部署区内, 则该玩家获得 10VP。

从第二个战斗轮次开始

时机: 在指挥阶段结束时 (如果您是进行第二回合的玩家, 并且这是第五个战斗轮次, 则在您的回合结束时)。

进行当前回合的玩家每控制一个目标标记便获得 5VP (每回合最多获得 10VP)。

驱灵死域任务牌组 常见问题解答

对驱灵死域任务牌组的疑问将在这里定期进行检查和解答。

问: 在信任的重担任务中, 玩家通过守护自己控制的目标标识获得胜利点数最多几次?

答: 先进行回合的玩家可以在对手回合的第二、第三、第四和第五回合结束时通过这种方式获得 VP。后进行回合的玩家则可以在对手的第三、第四和第五回合结束时通过这种方式获得 VP。

问: 在作为驱灵死域锦标赛任务流程的第 4 步骤中设置目标标识时, 或者作为主要任务的一部分部署新的目标标识时 (例如仪式主要目标), 是从目标标识的中心开始测量还是从边缘开始测量?

答: 在所有情况下, 您都需要从目标标识的中心进行测量。这也包括了搜索与破坏部署地图中的中心目标标识。

问: 如果一个单位中包含了一些目标控制属性为 0 的模型以及一些目标控制属性大于 0 的模型, 那么这是否会阻止那个单位执行行动?

答: 不会。

问: 在破坏行动开始时, 行动是否需要地形模型和己方单位都不位于己方部署区中? 还是说只有己方单位需要不位于己方部署区中?

答: 在开始执行破坏行动时, 只有己方单位必须不位于己方部署区中。

问: 在信任的责任主要任务中, 是否可以守卫己方部署区中的目标标识?

答: 可以。

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。

问: 在这次的任务包中, 是否有针对核心规则中废墟影响冲锋模型和可以近战的模型的勘误?

答: 这意味着模型可能会在一些让其难以通过冲锋穿过地形模型进入近战的位置, 因为模型不能在任何模型和底座位于地形模型内的情况下结束冲锋移动 (例如实心的废墟墙)。这可能意味着一个进行冲锋的单位如果要在敌方单位的交战范围内且不位于任何上述地形模型的部分中结束移动, 那么那次冲锋掷骰的结果需要比原本要高一些, 并且依旧需要遵守其他关于冲锋的条件。

设计师注: 赛事组织者们, 如果您的地形模型收藏包含了大型的封闭建筑或者类似的模型, 并且单位可以移动至其中, 但可能会影响单位进行的冲锋移动, 那么您也许会想要为这些地形的要素包含额外的明确定义, 避免活动中出现过多缺乏互动的交流。

驱灵死域锦标赛任务池

该部分的 20 个利维坦锦标赛任务被设计成一个任务池，赛事组织者可以从中随机选择。具体内容如下。

主要任务

驱灵死域任务牌组中的每一个主要任务都在任务池中。如果您举办的活动只有 3-6 轮，我们建议您选择涵盖各种不同主要任务的选项。例如，如果您在周六举办一场包含 3 轮的锦标赛，您可以使用任务 B、I 和 M，或 C、K 和 O。

对于那些举办较长锦标赛的人，或者参与者都特别期望完美平衡的任务，我们在该指南中也包含了一些更直接的主要任务进行各种不同的组合。

任务规则

任务规则是驱灵死域中一个令人兴奋的组成部分，为任务的正常进行方式提供了一些变化，这里推荐了特别适合锦标赛比赛的任务规则。

推荐地形布局

使用该指南中推荐的地形布局时，请注意最适合每种部署的布局方式，如下表所示。我们建议您构建锦标赛的任务顺序，以方便您在锦标赛期间对地形布局进行任何需要的更改。

驱灵死域锦标赛任务池				
	主要任务	任务规则	部署	地形布局
A	占领与坚守	高举旗帜	尖峰相对	1, 2, 4, 6, 7, 8
B	肃清敌人	烟雾与镜像	尖峰相对	1, 2, 4, 6, 7, 8
C	连接点	战争迷雾	尖峰相对	1, 2, 4, 6, 7, 8
D	焦土战略	迅速行动	尖峰相对	1, 2, 4, 6, 7, 8
E	占领与坚守	准备就绪	锤砧战术	1, 7, 8
F	信任的重担	隐藏物资	锤砧战术	1, 7, 8
G	仪式	坚定不移	锤砧战术	1, 7, 8
H	物资投放	烟雾与镜像	锤砧战术	1, 7, 8
I	信任的重担	准备就绪	搜索与破坏	1, 2, 3, 4, 6
J	连接点	高举旗帜	搜索与破坏	1, 2, 3, 4, 6
K	焦土战略	坚定不移	搜索与破坏	1, 2, 3, 4, 6
L	占领与坚守	隐藏物资	搜索与破坏	1, 2, 3, 4, 6
M	肃清敌人	迅速升级	战斗试炼	1, 2, 4, 6, 8
N	仪式	迅速行动	战斗试炼	1, 2, 4, 6, 8
O	重塑大地	坚定不移	战斗试炼	1, 2, 4, 6, 8
P	焦土战略	鼓舞人心的领袖	战斗试炼	1, 2, 4, 6, 8
Q	物资投放	迅速升级	扫荡交战	3, 5
R	重塑大地	迅速行动	扫荡交战	3, 5
S	连接点	高举旗帜	战争黎明	5
T	未爆炸的危险物	鼓舞人心的领袖	战争黎明	5

地形布局

以下建议主要针对新组织者和那些希望为常规比赛布置大量地形的人。这些布局将出现在大多数 Games Workshop 的对战模式游戏中，并拥有一定的地形密度，从而使各种类型的军队都可以进行风险思考与回报决策。它们绝不是建立公平游戏战场的唯一方法，但在有任何疑问时代表一个可靠的起点。

本章节提供是我们战锤设计工作室进行平衡和内部测试时所使用的地形布局。我们认为它们反应了当前版本的《战锤 40000》游戏中可以进行平衡游戏的战场应该拥有的状态。

它们并不是进行平衡游戏的唯一方式，但是在遇到问题时提供了一个可靠的起点。这些布局的设计考虑到了一下要点：

推荐尺寸

在所有的推荐战场中，我们使用了三种不同尺寸的区域地形模型来进行组合：

区域地形模型尺寸	数量
6" x 4"	4
10" x 5"	2
12" x 6"	6

使用上方列有的区域地形模型尺寸，所有推荐的战场都会提供预设好的尺寸。这可以让比赛组织者轻松布置好桌面，也可以让玩家在每一轮比赛开始的时候自行布置好桌面。



目标标记

目标标记有时可以隐藏在地形模型内或放置在开阔的地方。

使用废墟

以下布局主要使用废墟地形。由于废墟规则对于视线的遮蔽，这有效地平衡了游戏中大量的视线阻挡和覆盖。请记住，各种地形高度不仅增加了战场的沉浸感，而且对于视线和射击类的规则也很重要。对于拥有大量地形模型（尤其是能够阻挡真实视线的地形）的组织者和玩家来说，将树林、路障和山丘等地形融入到您选择的布局中也是完全可以接受的。

地形示意 – 推荐地形高度

高于 4"



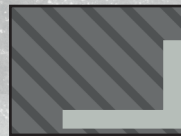
低于等于 2"



为了方便移动模型，我们对区域地形模型进行了和上方一样的标记并提供了我们推荐的模型高度。

下方是位于区域地形部分中的废墟地形放置示例，以及标识来表示相连的地形模型轮廓是否算是单独一个区域地形还是多个分别的区域地形部分，在判断视野时使用。

这些方案能够提供一个平衡的比赛体验；作为比赛主办方，您也可以根据您拥有的地形模型收藏来进行调整。



推荐的
废墟地形
放置方式

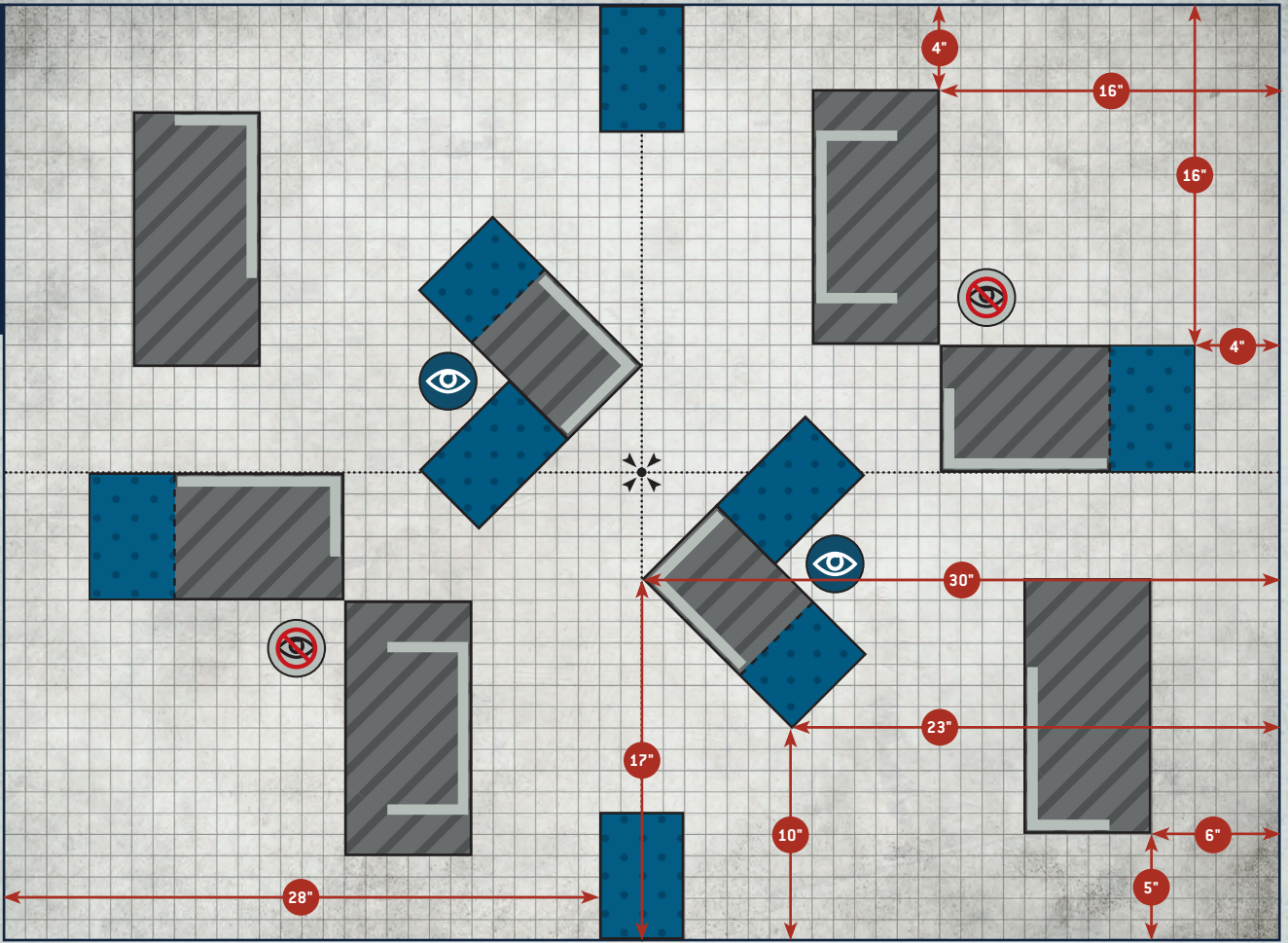


单独的
区域地形
部分

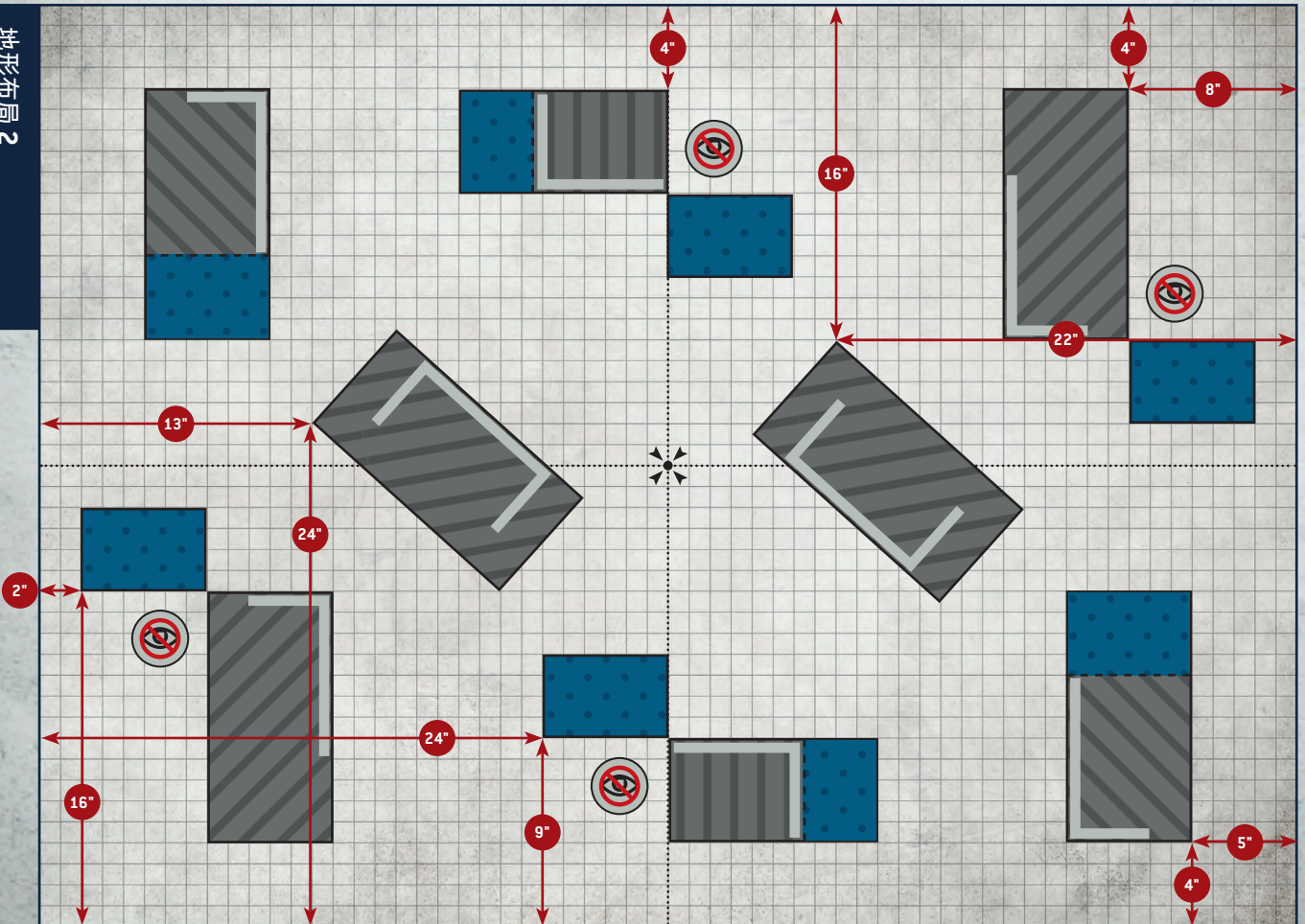


分别的
区域地形
部分

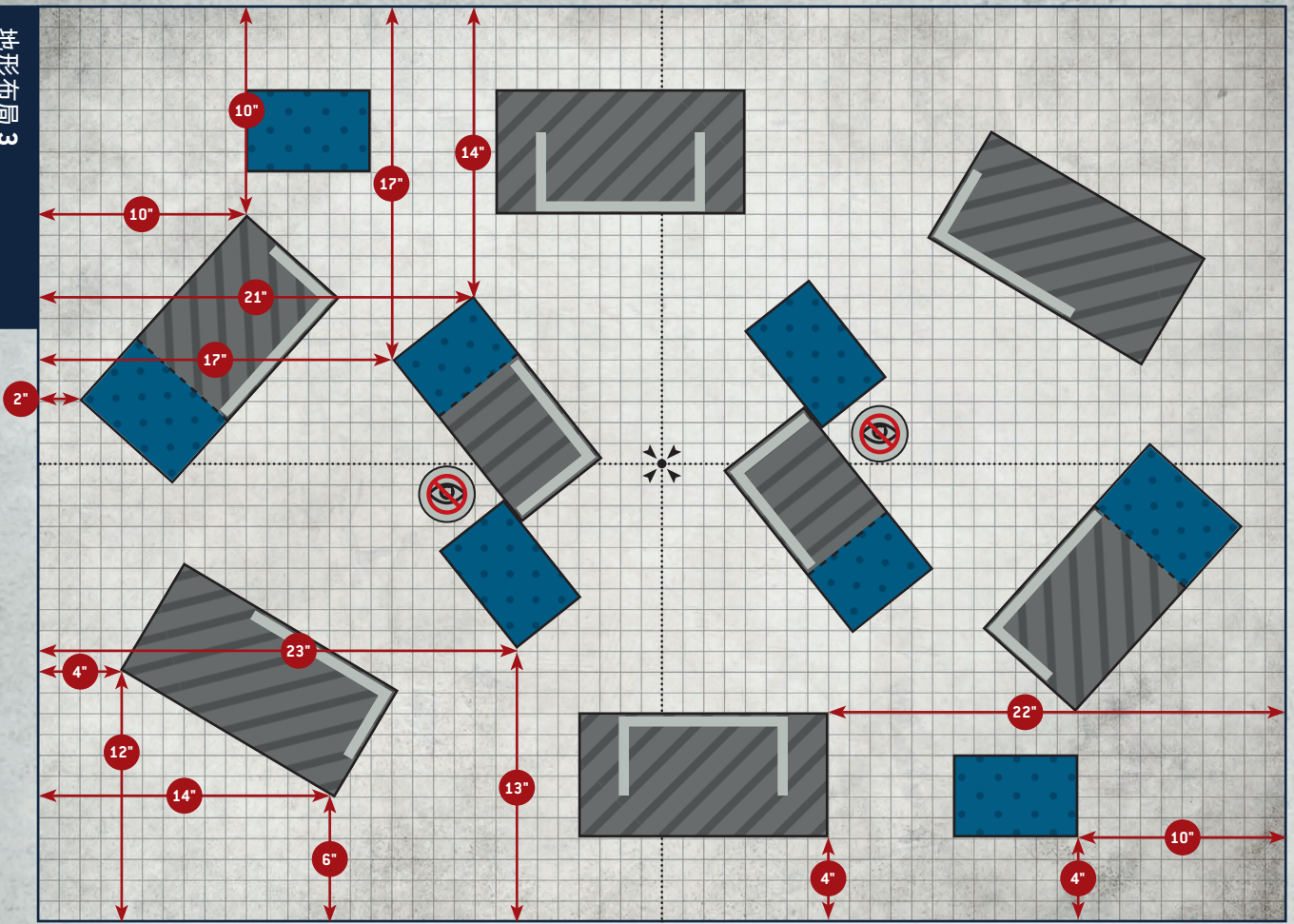
地形布局 1



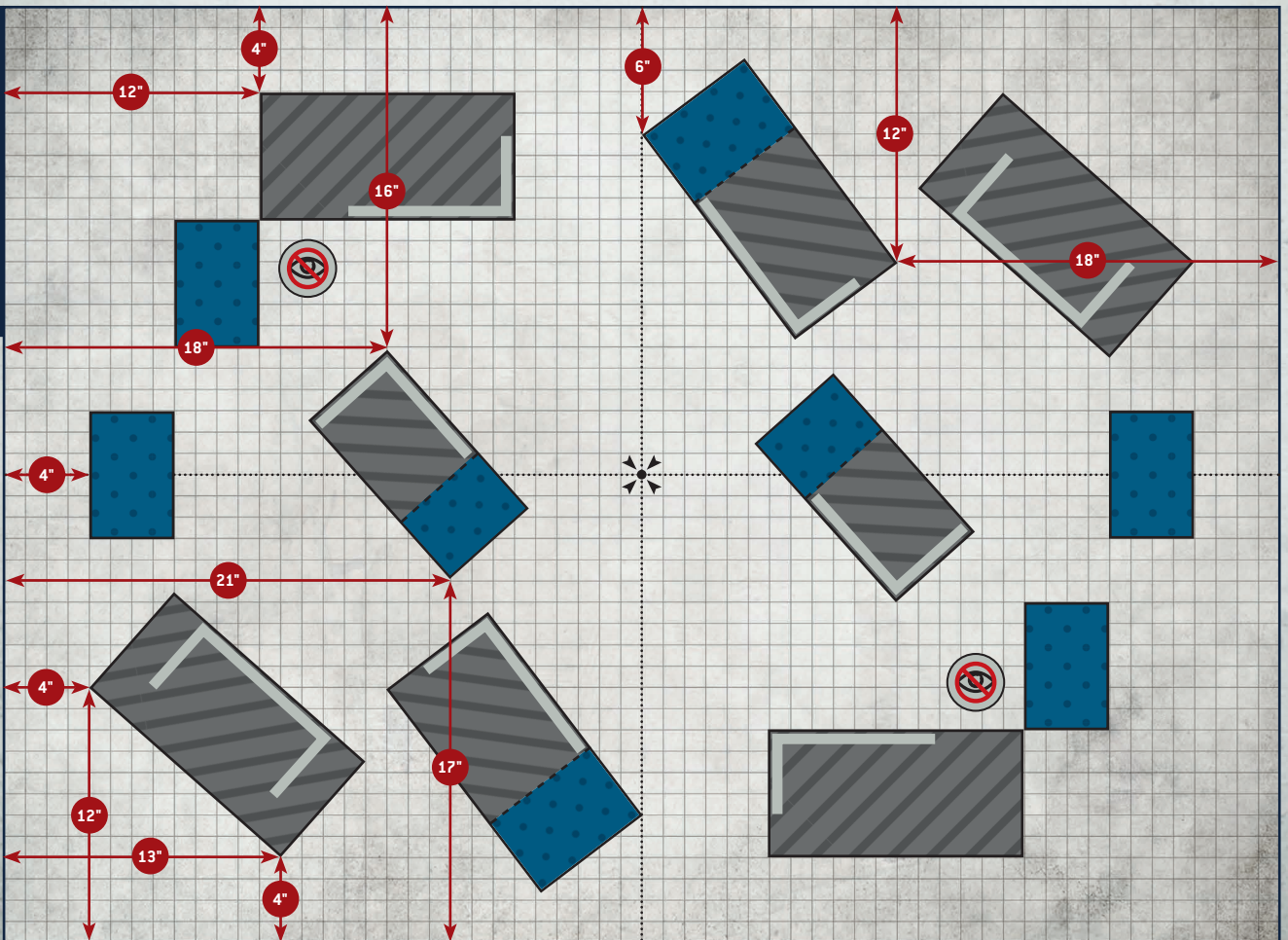
地形布局 2



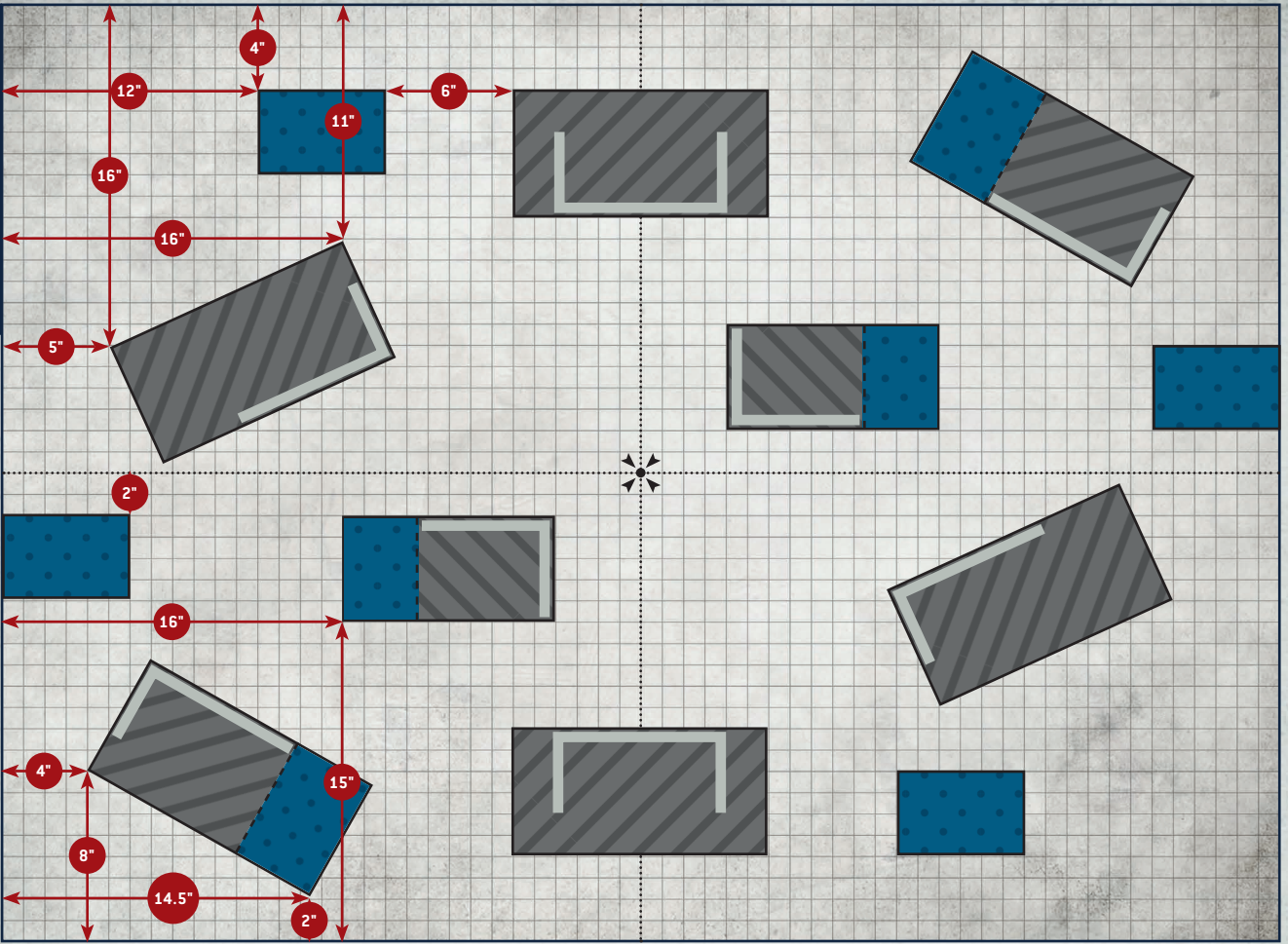
地形布局 3



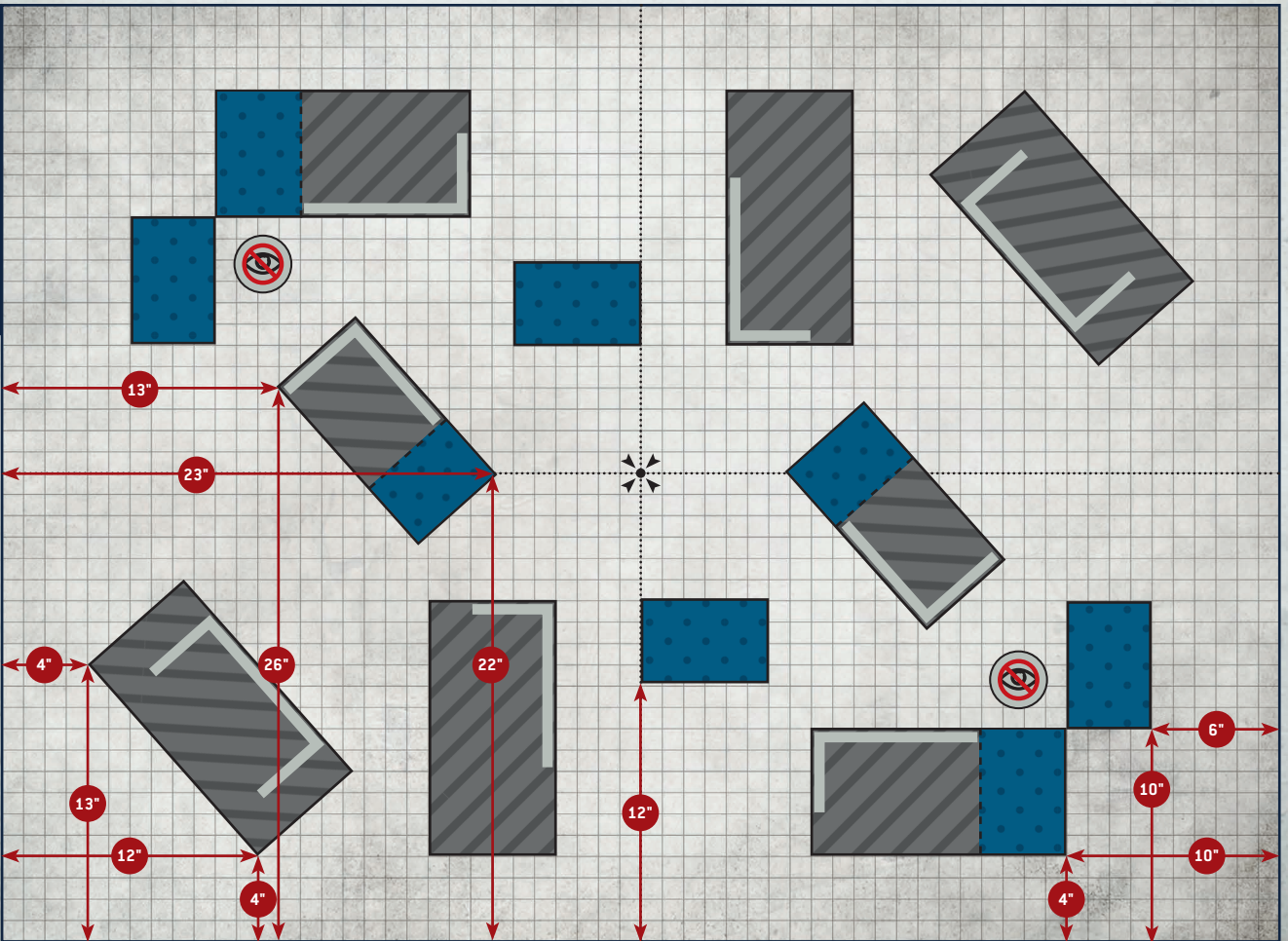
地形布局 4



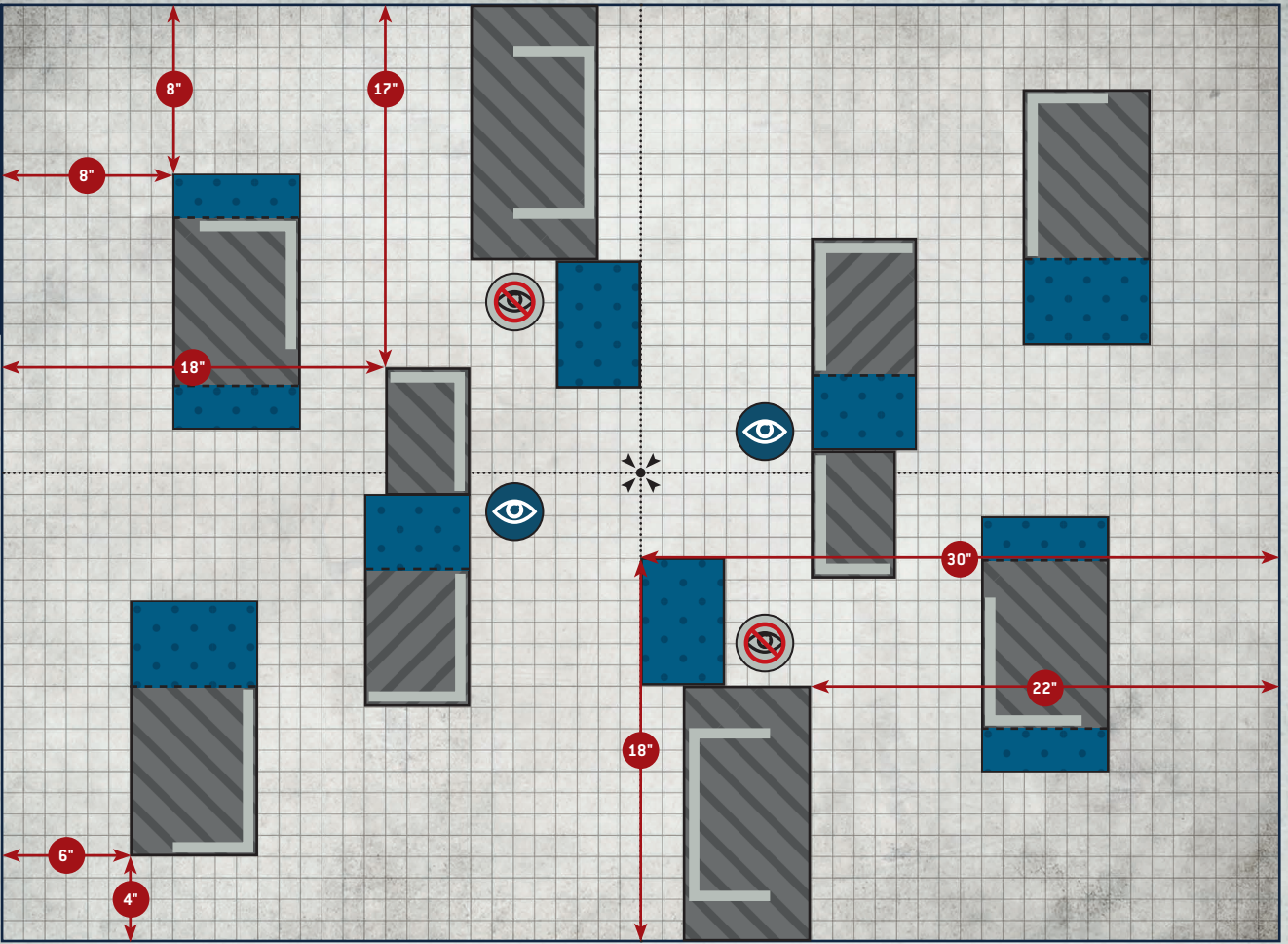
地形布局 5



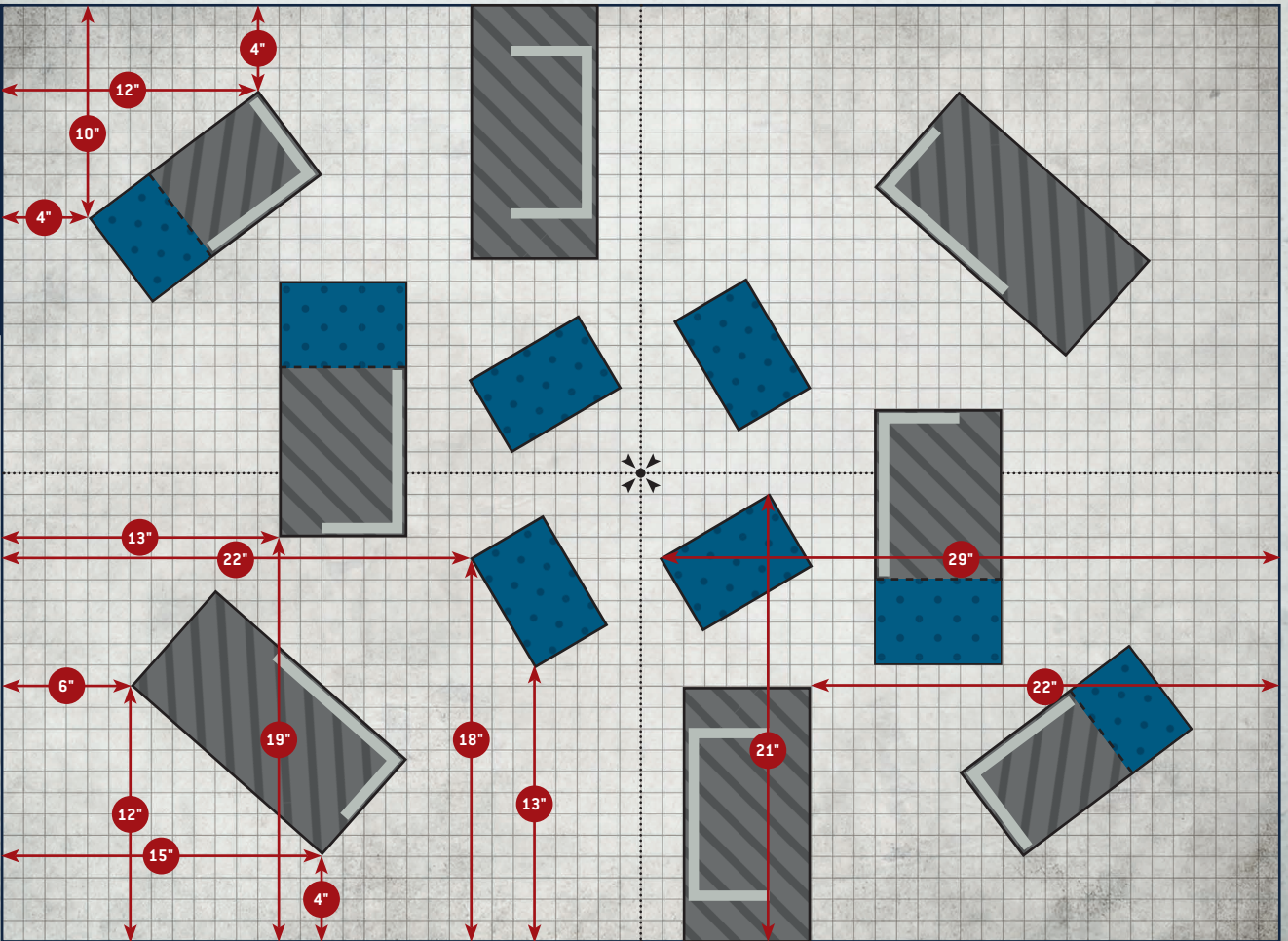
地形布局 6



地形布局 7



地形布局 8



配对与排名

战锤的游戏活动有无数种不同的组织方式。虽然像将具有相同战绩的玩家配对这样的粗略概念足够简单，但举办一场成功的战锤锦标赛中的细微差别是需要持续讨论和调整的主题。以下建议再次针对仍在建立原则和进行实践的新组织者，以帮助提高战锤锦标赛的体验。大多数官方 Games Workshop 活动也遵循这些原则，旨在为每位参与者（无论身份如何）创造最公平、最有趣的体验。

玩家配对

虽然大多数锦标赛的第一轮是随机配对的，但后续轮次的配对可以通过多种方式完成。第一个配对指标几乎总是玩家的胜负记录，即将 3-1 玩家与另一个 3-1 玩家配对，依此类推。然而，鉴于大多数轮次中将出现许多具有相同胜负记录的选手，因此超出这一指标的配对决定可能非常微妙，并且可用的不同方法可能会对选手在赛事中的体验产生重大影响。我们建议按照以下标准对玩家进行配对：

- **首先** —— 胜负记录（胜场数、负场数和平局场数）
- **其次** —— 胜利路线（玩家获得胜场和负场的具体轮数）
- **最后** —— 在相同排名的玩家中随机配对

胜利路线

玩家的“胜利路线”不是指他们的胜利和失败的次数，而是指这些胜利和失败的时间。虽然按胜利路线配对有一种偶然性的倾向，即根据日程安排的强度来配对，但其最大的影响则是调整所有玩家体验到的整体乐趣，它倾向于根据相似的经验来配对玩家。

例如，让我们以两名 3-1 玩家为例。其中一个输掉了第一场比赛；此后他可能降低了对赢得整个锦标赛的期望，但在三连胜后心情可能会变得很好。另一个玩家赢得了前三场比赛，然后输掉了第四场比赛——在 3-0 的开局后这是非常令人失望的结果。如果这些玩家对峙，他们的乐趣体验可能会发生冲突，因为他们正处于截然不同的情感状态。胜利路线确保玩家以最近共同经历进入比赛，并在下一场战锤游戏中建立友谊。

玩家排名

在许多锦标赛中，最佳将领将是赛事结束时剩余的唯一一个不败选手。然而，有时没有足够的轮次来确定单个不败的玩家，并且玩家通常希望知道他们的排名，无论他们是否赢得了整个锦标赛。为了在拥有相同胜负记录的玩家之间进行排名，我们建议按以下标准对玩家进行排名：

- **首先** —— 整体胜负记录（胜场数、负场数和平局场数）
- **其次** —— 对手的胜负记录（那些对胜负记录更好的对手取得更多胜利的人排名会更高）
- **最后** —— 胜利点数（VP）

设计者注：传统上，许多组织者使用总 VP 或 VP 差值来确定排名。然而，《战锤 40,000》中任何一场游戏中获得的 VP 数量很少能清楚地说明该游戏的胜负实际上有多接近。通常，面对更具挑战性的对手将更难得分（因此尽管胜利来之不易，但得分较低），或者两支军队的性质可能会让一方进行没有得到回报的冒险策略（因此，尽管几乎成功了，但仍产生了很大的得分差距）。

因此，我们不建议在用尽所有其他指标前使用 VP 作为配对指标。也不建议将其作为排名指标，直到需要进一步打破平局时（例如，在较大的赛事中，拥有相同排名的玩家数量更大）。相比之下，对手的胜负记录是一个理想的指标，因为当两名玩家最终获得相同的胜负时，对手的整体胜负记录可以更好地显示哪位玩家在锦标赛中面对的挑战性更强。

规则注解、勘误和问题解答

享受战锤爱好的方式有很多种，这些都会在锦标赛中体现出来：拥有精美军队的涂装爱好者、瞄准最佳将领的熟练竞技玩家、希望面对新对手和结交新朋友的休闲玩家（迄今为止最常见的参与者类型），甚至是规则律师这一小众爱好的实践者！这些特殊的爱好者经常在《战锤 40,000》中发现不寻常的规则交互，这可能会给赛事组织者带来有趣的挑战，他们希望为参与者提供清晰的答案和轻松的游戏体验。对于当前版本，战锤设计工作室创建了迄今为止最详细、最全面的规则注解。这份文档可在 warhammer-community.com 上下载，我们将定期对其进行审核，以澄清任何可能导致不确定性的问题。如果您的活动期间出现奇怪的规则互动，并且核心规则没有提供明确的答案，我们建议您查阅该规则注解。

后记

战锤锦标赛的意义是什么？

战锤如今比以往任何时候都更受欢迎，而且这种受欢迎程度还延伸到了锦标赛。在过去的几年里，《战锤 40,000》在世界各地的锦标赛中进行了超过 100 万场比赛，而且这种增长在未来只会持续下去。随着社区中越来越多的战锤爱好者参与游戏，思考锦标赛的意义非常重要。首先，这并不是为了庆祝最终的胜利。一个不败并赢得最佳将领的人除了结果本身之外不需要什么赞扬（毕竟，他们赢了！）。相反，真正重要的是每一位参与者的经历，对大多数参加锦标赛的人来说，玩家社群和友谊既是目的也是结果。

在和对手开始掷骰子，开始锦标赛体验之前，请记住两件事：

- 1) 与您对面的人分享您对战锤的热爱。
- 2) 当赛事尘埃落定时，几乎所有人都会输掉一场比赛（通常，最多只有一两个人能够一场未失地完成赛事）。

虽然几乎每场游戏都会产生赢家和输家，但《战锤》的魔力在于，它为每个参与者提供了成为战锤社区重要组成部分的机会，并与其他爱好者建立了可以持续一生的友谊。作为组织者或玩家，如果您关注这一点，那么虽然你们中的大多数人都会输掉一两场比赛，但你们都会在参加战锤活动的体验中分享胜利。

—— 战锤设计工作室及
战锤赛事活动组

