

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR



## 快速上手指南

世界上最棒的奇幻微缩模型游戏

本指南将帮助您开始进行《战锤西格玛时代》的游戏。要想查看更多信息，请阅读核心规则。《战锤西格玛时代》中的战斗会以一系列战斗轮次进行。在每个轮次中，双方玩家各进行一个回合，每一个回合被分成了多个不同的阶段，并且必须按照顺序进行完成。

## 规则参考

### 使用技能

1. 宣布技能
2. 使用反应：从活跃玩家开始轮流进行使用
3. 结算效果

一个单位在每个阶段中使用的**核心技能**数量不能超过 1 个。

不能宣布使用**被动技能**。只要满足技能要求，被动技能的效果将一直生效，并且在可以生效时必须生效。

一个单位不能同时被相同的被动技能影响多次。

**命令**是需要消耗**指挥点数** (👤) 才能使用的技能。您必须花费命令所指定的数量的指挥点数才能够使用对应的命令。

您在每个阶段中只能使用 1 个命令，并且每一种命令在每个阶段中只能被每支军队使用 1 次。

### 部署阶段

在每个步骤中，开始进行部署的玩家先使用技能，随后再轮到那名玩家的对手使用技能。

1. 使用**部署地形**技能来部署**阵营地形**。
2. 使用**部署**技能来部署单位。
3. 使用不是**部署**或**部署地形**技能的**部署阶段**技能。

确保您按照您正在进行的**战斗设定**中的指示部署您的军队和阵营地形。



部署阶段  
(每场战斗一次)

战斗轮次 1-5

战斗结束

#### 部署阶段

##### 部署单位：

**宣布：**选择一个己方军队名册上没有**被部署**的单位作为目标。

**效果：**将目标单位部署在完全位于己方领地内，敌方领地 9" 外的位置。在完成后，该单位**被部署**。

**关键词** 部署

#### 部署阶段

##### 部署阵营地形：

**宣布：**选择一个没有被部署的己方阵营地形模型作为目标。

**效果：**将目标阵营地形模型部署在完全位于己方领地内，所有目标和其他地形模型 3" 外的位置。在完成后，该阵营地形模型**被部署**。

**关键词** 部署地形

#### 部署阶段

##### 部署军团：

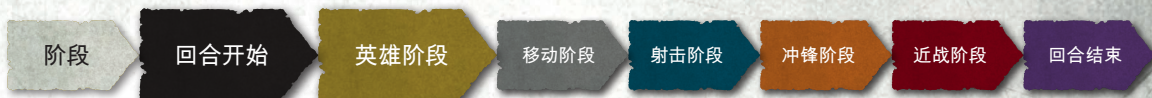
**宣布：**选择一个己方军队名册上的军团作为目标。该军团中不能已经有单位**被部署**。

**效果：**无需与另一名玩家交替连续使用**部署**技能，直到目标军团中的所有单位都**被部署**为止。在使用这些**部署**技能时，您不能选择不属于目标军团的单位为目标。

**关键词** 部署

一个**军团**是由多个单位组成的集合体。这是一支军队的主要基石（参见进阶规则中的“军队构成”）。

一些阵营会拥有特殊的**部署**技能，例如雷铸神兵的“风暴之裔”技能。



## 回合开始技能

⚙ 每张战斗限一次，在己方回合开始时

### 战术策略：

如果您在上一个战斗轮次中为后进行回合的一方，并且在当前战斗轮次中选择先进行回合，那么您不能使用此技能。

**效果：**选择 1 个您还没有尝试进行过的战斗战术。您可以尝试在本回合中完成选择的战斗战术。

⚙ 任意回合开始时

### 激活力量之地：

**宣布：**选择一名位于任意力量之地 3" 内的己方英雄来使用此技能。

**效果：**掷一枚骰子，若结果为 1，对那个英雄造成 D3 处致命伤。若结果为 2+：

- 若该英雄是一个巫师或者祭司，那么其在回合中进行的施法掷骰和祈祷掷骰结果增加 1 点。
- 如果该英雄不是巫师，那么它们可以在本回合中像拥有巫师(1)关键词一样使用“破除”和“驱散召唤体”技能。

关键词

核心



## 英雄阶段技能

🚩 任意英雄阶段

1

### 集结：

**宣布：**选择一个不处于近战的己方单位来使用此技能。

**效果：**进行 6 次 D6 的集结掷骰。每有一个结果为 4+，您便获得 1 点集结点数。集结点数可以拥有以下用途：

- 每消耗一点集结点数，对单位治疗 (1)。
- 您可以消耗任何相当于单位生命属性数量的集结点数来将被击杀的模型返还至单位中。您可以花费任意集结点数来使用上方的效果。没有消耗的集结点数将在之后丢失。

🚩 被动

### 乐师：

**效果：**在该单位包含任何数量的乐师时，如果单位使用了“集结”命令，那么您可以进行额外一次 D6 的集结掷骰。

⚙ 己方英雄阶段

### 驱散召唤体：

**宣布：**选择一个己方巫师或祭司来使用此技能，将其 30" 内的一个召唤体选作为目标并进行一次 2D6 的驱散掷骰。

**效果：**如果驱散掷骰的结果大于等于那个召唤体战争卷轴上的驱散数值，那么该召唤体被驱散，将其移出游戏。在每个回合中，同一个召唤体成为此技能目标的次数不能超过一次。

关键词

驱散

⚙ 反应：对手宣布使用一个法术技能

### 破除：

**使用者：**一名位于施放这次法术的敌方巫师 30" 内的己方巫师。

**效果：**进行一次 2D6 的破除掷骰。如果掷骰结果大于等于那次法术的施法掷骰，那么法术被破除，不要结算它的效果。针对同一次施法掷骰使用本反应的次数不能超过一次。

关键词

破除

⚙ 敌方英雄阶段

1

### 魔力干扰：

**宣布：**选择一名己方巫师或祭司来使用此技能。

**效果：**那个己方单位可以像在己方英雄阶段一样使用一个法术或祈祷技能（根据类型决定）。若这么做，那么那次技能进行的施法掷骰或咏诵掷骰的结果减少 1 点。

阶段

回合开始

英雄阶段

移动阶段

射击阶段

冲锋阶段

近战阶段

回合结束

## 移动阶段技能

## ➤ 己方移动阶段

常规移动:

**宣布:** 选择一个不处于近战的己方单位来使用此技能。

**效果:** 选择的单位可以移动最多相当于其**移动**属性的距离。那个单位**不能**在移动期间移动进入近战。

**关键词** 核心、移动

## ➤ 己方移动阶段

奔跑:

**宣布:** 选择一个不处于近战的己方单位来使用此技能。

**效果:** 进行一次 D6 的**奔跑掷骰**。选择的单位可以移动最多相当于其**移动属性**加上**奔跑掷骰**结果的距离。那个单位**不能**在移动期间移动进入近战。

**关键词** 核心、移动、奔跑

## ➤ 己方移动阶段

后撤:

**宣布:** 选择一个处于近战的己方单位来使用此技能。

**效果:** 对选择单位造成 D3 处致命伤。那个单位可以移动最多相当于其**移动属性**的距离。单位可以移动穿过任何敌方单位的近战范围,但是**不能**在敌方单位的近战范围内结束移动。

**关键词** 核心、移动、后撤

## ➤ 反应: 在您宣布使用一个奔跑技能后

1

加速行军:

**使用者:** 使用那次奔跑技能的单位。

**效果:** 不要进行那一次**奔跑技能**的**奔跑掷骰**。作为替代,在判断选择单位中的模型通过**奔跑技能**可以移动的距离时,该单位的**移动属性**增加 6"。

## ➤ 敌方移动阶段

1

重新部署:

**宣布:** 选择一个不处于近战的己方单位来使用此技能。

**效果:** 选择单位中的每一个模型可以移动最多 D6"。那次移动**不能**穿过敌方单位的近战范围,或者在敌方单位的近战范围内结束移动。

**关键词** 移动、奔跑

## ➤ 被动

飞行:

**效果:** 该单位在移动时可以忽略其他模型、地形模型以及敌方单位的近战范围。除非使用的技能有其他明确规定,否则该单位**不能**在敌方单位的近战范围内结束移动。忽略任何该单位在移动时经过的垂直距离。

## 射击阶段技能

## ➤ 己方射击阶段

射击:

**宣布:** 选择一个在本回合中没有使用**奔跑**或**后撤**技能的己方单位来使用此技能。随后,选择一个或多个敌方单位来作为该单位的攻击目标(参见 16.0)。

**效果:** 对目标单位结算**射击攻击**。

**关键词** 核心、攻击、射击

## ➤ 敌方射击阶段

1

掩护射击:

**宣布:** 选择一个不处于近战的己方单位来使用此技能。

**效果:** 为选择的单位结算一次**射击攻击**,所有攻击的目标必须是**最近的可见敌方单位**,并且您在进行这些攻击时进行的**命中掷骰**结果必须减少 1 点。

**关键词** 射击、攻击

## 冲锋阶段技能

## ➤ 己方冲锋阶段

冲锋:

**宣布:** 选择一个不处于近战且在回合中没有使用**奔跑**或**后撤**技能的己方单位来使用此技能。随后,进行一次 2D6 的**冲锋掷骰**。

**效果:** 选择的单位可以最多移动相当于**冲锋掷骰**结果的距离。那个单位可以移动穿过任何敌方单位的近战范围,并且**必须**在一个可见敌方单位的 1/2" 内结束移动。若完成这个过程,那么使用该技能的单位进行了**冲锋**。

**关键词** 核心、移动、冲锋

## ➤ 反应: 您宣布使用一个冲锋技能后

1

冲向胜利:

**使用者:** 使用那次冲锋技能的单位。

**效果:** 您可以重掷**冲锋掷骰**。

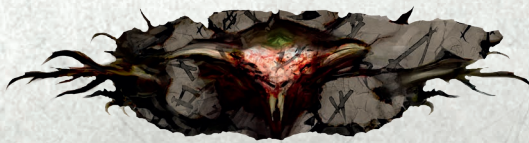
## ➤ 敌方冲锋阶段

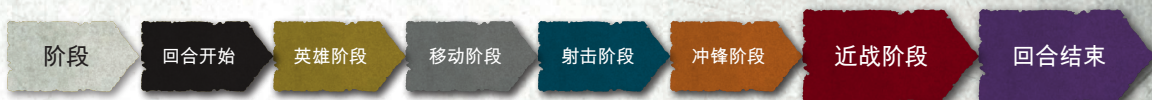
2

反制冲锋:

**宣布:** 选择一个不处于近战的己方单位来使用此技能。

**效果:** 选择的单位可以像在己方冲锋阶段一样使用一个**冲锋技能**。





## 近战阶段技能

### 任意近战阶段

#### 近战:

**宣布:** 选择一个处于**近战**或者在回合中进行了**冲锋**的己方单位来使用此技能。该单位可以进行一次**跟进移动**(参见 15.4)。随后, 如果该单位处于**近战**, 那么您必须选择一个或多个敌方单位作为该单位的攻击目标(参见 16.0)。

**效果:** 对目标单位结算**近战攻击**。

**关键词** 核心、攻击、近战

### 被动

#### 勇士:

**效果:** 该单位中勇士所使用的**武器**的**攻击属性**提升 1 点。

## 回合结束技能

### 被动

#### 旗手:

**效果:** 在该单位包含任何数量的旗手时, 该单位的**控制分数**增加 1 点。

### 任意回合结束

#### 蛮横突破:

**宣布:** 选择一个在回合中进行了**冲锋**的己方单位来使用此技能。随后, 您必须选择一个与该单位处于**近战**的敌方单位为目标。目标的**生命属性**必须低于使用此技能的单位。

**效果:** 对目标造成 D3 处**致命伤**。随后, 使用技能的单位可以进行最多相当于其**移动属性**的移动。这一次移动可以穿过任何在单位开始移动时与其处于**近战**的敌方单位的**近战范围**, 并且可以在这些敌方单位的**近战范围**内结束移动, 但这一点对其他敌方单位不适用。该单位结束移动时不必处于**近战**。

**关键词** 移动

## 攻击技能

### 反应: 您宣布使用一个攻击技能后

#### 全面攻击:

**使用对象:** 使用了那次**攻击技能**的单位。

**效果:** 通过那次**攻击技能**进行的攻击的**命中掷骰结果**增加 1 点。这个效果也会影响拥有**伙伴武器技能**的**武器**。

## 防御技能

### 反应: 对手宣布使用一个攻击技能后

#### 全面防御:

**使用对象:** 一个成为那次**攻击技能**目标的单位。

**效果:** 在当前阶段中, 选择单位进行的**豁免掷骰结果**增加 1 点。

### 被动

#### 守护豁免:

**效果:** 在伤害流程的步骤 1 中(参见 18.0), 为该单位伤害池中的每一点**伤害点数**掷一枚 D6 来进行**守护掷骰**。如果掷骰结果大于等于单位的**守护数值**, 那么从伤害池中移除那点**伤害点数**。

### 被动

#### 受护英雄:

**效果:** 如果该英雄位于一个己方**非英雄单位**的**近战范围**内:

- 以该英雄为目标的**射击攻击**的**命中掷骰结果**减少 1 点。
- 如果该英雄是**步兵**, 则不能被其 12" 外的单位选择成为**射击攻击**的目标。



# 规则参考

## 战斗轮次开始

- 1. 决定活跃玩家:** 如果现在是**第一战斗轮次**, 那么先完成军队部署的玩家将决定哪一名玩家进行第一回合(除非战斗包或战斗设定有明确规定)。
 

如果现在**不是**第一战斗轮次, 那么玩家将进行拼骰, 胜者将决定哪一名玩家进行第一回合。这个过程被称为**先手掷骰**。如果拼骰结果持平, 那么在上一个战斗轮次中进行了第一回合的玩家将负责决定哪一名玩家来进行当前战斗轮次的第一回合。

在一名玩家进行自己的回合时, 无论该玩家进行的是当前轮次的第一还是第二回合, 该玩家都被称为**活跃玩家**。
- 2. 决定弱势方:** 拥有最少胜利点数的玩家在战斗轮次中为**弱势方**。如果玩家的胜利点数持平, 那么就没有弱势方, 除非有其他明确规定。
- 3. 获得指挥点数** (参见命令1.1): 在每个战斗轮次开始时, 在判断了弱势方后, 每一名玩家获得**4点指挥点数**。如果存在**弱势方**, 那么**弱势方**获得**额外1点指挥点数**。在战斗轮次结束时, 玩家的指挥点数回归至0(任何没有被消耗的点数将丢失)。
- 4. 战斗轮次开始技能:** **活跃玩家**可以使用任何**战斗轮次开始**技能, 随后再轮到那名玩家的对手使用。

## 通用武器技能

**针对X (+1 撕裂):** 如果本武器的攻击目标拥有“针对”后方的关键词或满足“针对”后方的条件, 那么武器的**撕裂**属性提升1点。多个技能的效果是可累计叠加的。例如, 如果一件武器拥有**针对冲锋 (+1 撕裂)**和**针对英雄 (+1 撕裂)**技能, 那么该武器在对本回合中进行了**冲锋**的目标**英雄**单位进行攻击时的**撕裂**属性提升2点。

**冲锋 (+1 伤害):** 如果攻击单位在本回合中进行了**冲锋**, 那么本武器的**伤害**属性提升1点。

**伙伴:** 本武器不会受到己方单位使用的影响攻击属性或者攻击流程的技能影响。

**暴击 (2次命中):** 如果使用本武器进行的一次攻击造成**暴击命中**, 那么本次攻击将对目标造成2次命中, 而不是1次。为每一次命中进行**致伤掷骰**。

**暴击 (自动致伤):** 如果使用本武器进行的一次攻击造成**暴击命中**, 那么本次攻击自动致伤目标。照常进行**豁免掷骰**。

**暴击 (致命伤):** 如果使用本武器进行的一次攻击造成**暴击命中**, 那么那次攻击将对目标单位造成相当于武器**伤害**属性数量的致命伤, 随后攻击流程结束。

**近战射击:** 就算攻击单位处于近战也可以使用本武器进行射击攻击。

## 通用地形技能

**掩体:** 针对位于该地形模型后方或完全位于该地形模型上方的目标进行的攻击的**命中掷骰**结果减少1点, 除非受到攻击的单位进行了**冲锋**或者拥有**飞行**关键词。

**不可穿越:** 模型不能移动穿过该地形模型, 也不能在该地形模型的任意部分上部署或者结束移动。

**遮挡:** 位于该地形模型后方或完全位于该地形模型上的单位不能被选择成为射击攻击的目标, 除非单位拥有**飞行**关键词。

**力量之地:** 位于该地形的3"内的英雄可以使用“激活力量之地”技能(见下方)。

**不稳定:** 模型可以移动穿过该地形模型高于1"的任何部分, 但是**不能**在这些部分上部署或者结束任何类型的移动。

## 目标控制

- 一个目标标识是一枚直径40mm的圆形标识。
- 如果一个目标标记位于一个模型的近战范围内, 那么该模型便**争夺**这个目标。
- 如果争夺一个目标标记的己方模型的控制属性总和大于敌方模型, 那么玩家便**控制**这个目标标记。
- 在第一战斗轮次开始和每个回合结束时检查玩家对目标的控制。
- 直到对手获得目标的控制前, 这个目标将保持被您控制。
- 判断对地形模型的控制和目标标记相同, 但是如果没有己方模型对其进行争夺, 那么这个地形模型便不再被您控制。