

先锋军模式参考

战前流程

- 进行拼骰。胜者决定**进攻方**与**防守方**。
- **进攻方**选择军团技能和强化，随后由**防守方**进行选择。
- **防守方**选择使用**阿奎夏**或**盖伊岚**界域战场。
- **防守方**选择部署地图（横向或者对角），随后选择自己的领地。
- **防守方**部署 1 个大型和 1 个小型地形模型。随后**进攻方**部署地形模型。每一个地形模型都必须被部署在完全位于己方领地内，其他所有地形模型 6" 外，以及敌方领地和两条长战场边缘 3" 外的位置。地形模型不能被部署在目标上方。

部署

进攻方先将自己军队中的所有单位部署，随后再由**防守方**进行部署。每个单位都必须被部署在完全位于己方领地内，敌方领地 6" 外的位置。

夺取先机

如果在上一个战斗轮次中进行**第二回合**的玩家在进行先手掷骰获胜后选择**先进行回合**，那么这种情况被称为**夺取先机**。在玩家夺取先机时，除非该玩家是**劣势方**，并且双方的胜利点数差距为 5 点或更多，否则该玩家在这个战斗轮次中不能抽取任何战斗战术卡片。

战斗战术卡片

- 第一战斗轮次开始：抽 3 张战斗战术卡片。
- 第二以及之后的战斗轮次开始：舍弃手牌中的任意战斗战术卡片。之后，如果您手牌中的战斗战术卡片少于 3 张，那么抽取卡片直到手牌为 3 张为止。

胜利点数：

在每个己方回合结束时：

- 如果您控制至少一个目标，那么您获得 1 点胜利点数。
- 如果您控制两个或更多目标，获得 1 点胜利点数。
- 如果您控制的目标数量大于您的对手，那么您获得 1 点胜利点数。
- 您在当前回合中每完成一个战斗战术，便获得 1 点胜利点数。

战斗轮次开始流程

- 第一战斗轮次：**进攻方**选择谁先进行第一回合。之后的战斗轮次：玩家进行**先手掷骰**（核心规则 12.0）。
- 判断**劣势方**（核心规则 12.0）。
- 抽取**机变卡片**。
- 双方抽取**战斗战术卡片**（见下方）。
- 使用 **战斗轮次开始** 技能。

地形

大型地形模型：掩体、遮挡、不稳定

小型地形模型：掩体、不稳定

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单位进行的攻击的**命中掷骰**结果减少 1 点，除非那个单位进行了**冲锋**或者拥有**飞行**关键词。

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，除非那个单位拥有**飞行**关键词。

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。

■ 每回合限一次，己方移动阶段

呼叫增援

宣布：选择一个**被摧毁**的己方**增援**单位。

效果：将一个相同的**替换单位**部署至战场上完全位于己方领地内，完全位于战场边缘 6" 内，且不处于近战的位置。

每个**增援**单位都只能被替换一次。替换单位不能再被替换。

关键词

核心

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

通用核心技能

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

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，选择一个或更多敌方单位来作为该单位的攻击目标。

效果: 对目标单位结算**射击攻击**。

关键词 核心、攻击、射击

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过**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

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更多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

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，那么武器的撕裂属性提升 1 点。多个技能的效果是可累叠加的。例如，如果一件武器同时拥有**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对进行了冲锋的目标**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 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。