



在战锤：西格玛时代 *Warhammer: Age of Sigmar* 的游戏世界里，你将统帅一支由战士、怪物和战争机器组成的强大军队。本游戏说明将为你全面介绍如何在奇幻的魔法土地上征战四方，施展威力强大的法术，召唤遮天蔽日的箭雨，在刀光血影的战争中征服敌人！

## 军队

在战斗打响前，双方军阀会召集最骁勇的战士。

要参加游戏，你必须先用你所收集的微缩模型组建一支军队。你所组建的军队规模大小由你自己决定，你可以从你的微缩模型中挑选任意数量的模型来组成你的军队。你的军队规模越大，游戏的持续时间就越长，与对手之间的战斗就越激烈。一般而言，如果各方均拥有一百个左右的微缩模型，那么这场游戏大约会持续一个晚上。

## WARSCROLL 与部队

Warscroll记载了所有的模型，并介绍了模型在游戏中所使用的规则。要使用你的模型进行游戏，你就需要相应的 Warscroll。

模型以部队形式作战。每个部队由一个或多个模型组成，但不可包含使用不同 Warscroll 的模型。每个部队都必须作为一个整体进行部署和移动，一个模型和离他最近的同一个部队的模型之间的距离不能超过1英寸。如果部队在战斗中分散开来，则必须在下一次移动时重整。

## 作战工具

你需要卷尺和骰子，才能与对手交战。

在战锤：西格玛时代 (*Warhammer: Age of Sigmar*) 的游戏世界中，英寸(“)是用来测量距离的单位。你可以随时测量距离，测量时使用模型或小队之间最近的两点。模型的底座仅用来支撑模型，并不算作模型的一部分，在测量距离时可以忽略不计。

在 *Warhammer: Age of Sigmar* 的游戏世界中，使用的是六面骰子 (有时缩写为 D6)。如果规则要求使用 D3 骰子，请将投掷 D6 骰子所得点数减半，然后四舍五入取整。有些规则允许重新掷骰，那就意味着你可以选择重新投掷多个或者是所有的骰子。每个骰子仅限被重新投掷一次。若选择了重新掷骰的话，那么任何可以对掷骰结果进行修正的规则只对重掷后的点数起效。

## 战场

燃烧的火柱、黄铜祭坛、残破的废墟，这片土地上遍布着光怪陆离的景象和暗藏杀机的陷阱。

在 *Warhammer: Age of Sigmar* 的游戏世界中，你可以在凡界的各类惊险刺激的场景中作战，从荒无人烟的火山平原到危机四伏的天空神庙，从浓荫遮日的密林到破败不堪的废墟，每处场景都会令你兴趣盎然。混乱主宰着一切，战火已经蔓延至世间各处。 *Warhammer: Age of Sigmar* 的游戏世界会让你仿佛置身于天马行空的奇幻场景中。

战场由桌面和场景组成。战场需要布置在模型可以站立的平整表面上 (如餐桌或地板)，其尺寸不能小于3平方英尺 (90厘米\*90厘米)，形状不限。

首先，你应从7个凡界中选出一个对战地点。比如，你可以选择在火界进行对战。有时，你需要了解对战地点，以便使用特定技能。如果玩家之间无法就对战地点达成一致，可以投掷骰子并由点数高者决定。

战场的设计和布置越精心，玩家之间的对战就会越激动人心。场景和地形数量的多寡其实并不重要。建议每2平方英尺 (60厘米\*60厘米) 布置1个地形，数量低于该标准也无所谓，更多则会让对战更有趣。

为便于布置场景，你可以投掷两个骰子并将点数相加，然后参照下表确定每2平方英尺 (60厘米\*60厘米) 战场上的特殊地形数量：

点数	特殊地形
2-3	无特殊地形。
4-5	2个特殊地形。
6-8	1个特殊地形。
9-10	2个特殊地形。
11-12	选择0-3个特殊地形。

## 神秘莫测的地理环境

凡界的地理环境有时对战士有利，有时对战士不利。除另有说明外，模型可以在地形中移动，但不能穿过任何障碍物。例如，模型无法穿过墙或树木，只能选择翻越这些物体。此外，在地形布置完毕后，请确定每种地形的规则，你可以参照下表并掷骰决定地形的规则或自行选择：

### 地形规则表

#### 点数 地形规则

- 1 诅咒地形：**在英雄 (Hero) 阶段，如果你的部队与该地形相距3英寸以内，则你可以宣布献祭这支部队。然后，该部队将受到D3个致命伤害，但该部队的所有命中点数可以增加1点，该效果将持续到你的下一个英雄 (Hero) 阶段。
- 2 奥术地形：**与该地形相距3英寸以内的法师 (Wizard) 的施放法术点数或破解法术点数可以增加1点。
- 3 激励：**与该地形相距3英寸以内的所有部队的勇气 (Bravery) 值增加1点。
- 4 致命地形：**为每个奔跑、冲锋或移动到或经过该特殊地形的模型投掷一个骰子。如果点数为1，则该模型阵亡。
- 5 神秘地形：**在你的英雄 (Hero) 阶段，为你在距离该地形3英寸以内的每支部队投掷一个骰子。如果点数为1，则该部队被静默，无法施放法术、移动或攻击，该效果将持续到你的下一个英雄 (Hero) 阶段。如果点数为2-6，则相应部队被强化，你可以重新投掷失败的伤害点数，该效果将持续到你的下一个英雄 (Hero) 阶段。
- 6 险恶：**在你的英雄 (Hero) 阶段，距离该地形3英寸以内的任何部队可对敌方造成恐惧，该效果将持续到你的下一个英雄 (Hero) 阶段。任何离造成恐惧的一个或多个部队相距3英寸以内的敌方部队的勇气 (Bravery) 值减少1点。

## 战斗开始

雷声轰隆，部队相继开赴战场。

你已经做好战前准备了，但在开战前你必须部署你的军队。

### 部署

在部署军队之前，双方玩家需要投掷骰子。如果出现平局，则重新投掷。点数较高的玩家须将战场划分为两块面积相同的区域，然后由对方选择一块区域作为其领地。请参见以下示例：



随后，从先前赢得掷骰的玩家开始，双方轮流交替部署自己的军队，每次只可部署一支部队。玩家只能将模型部署在自己的领地上，并且所部署的部队必须距离对方的领地12英寸以外。

双方依照以上规则持续部署部队，直至所有参战部队均已就位，或领土上的空间已用尽。军队部署完毕后，请清点军队中的模型数量，该数据会在随后用到。剩余部队将作为援军，除非命运眷顾，否则他们将无用武之地。

敌对玩家可继续部署部队。当他们也完成部署后，该阶段结束。先完成部署的玩家可以选择由谁开始游戏第一个战斗回合的首个轮次。

## 将军

所有部队部署完毕后，请指定一个模型作为你的将军。将军拥有指挥技能，具体内容请参见下一页规则中的英雄 (Hero) 阶段规则。

### 光荣获胜

在凡界上演的战争都是残酷无情的，各方玩家势必将血战到底，只有将对手击垮或彻底消灭才可以获得胜利。获胜者可以立刻宣布获得完胜，并收获应得的荣誉和战绩，而战败者需要重整军队，卧薪尝胆。

如果交战各方难分高下或战况并不明显，则需要计算各方在战斗中损失的模型数量在最初部署的模型数量中所占的比例。比较双方该比例值的大小是确定获胜者的简单办法。这种方法产生的获胜者只能宣布获得小胜。例如，某个玩家损失了75%的初始战力，另一个玩家损失了50%的初始战力，那么后者可以宣布获得小胜。

在游戏过程中加入军队的模型（比如以召唤、增援、转化等方式加入）不会计入到初始模型数量，但需要在发生伤亡时计入损失模型数量。

### 突然死亡法获胜

有时，玩家可以尝试使用突然死亡法获胜。如果某玩家军队的模型数量比另一个玩家多三分之一，则模型数量较少的玩家可以在双方指定完将军之后，然后从突然死亡胜利表中选择一个目标。当这名玩家完成该目标后，就可以立刻宣布获得完胜。

### 胜利

选择突然死亡法目标后，如果你的军队在前一场战斗中获得完胜，请投掷一个骰子并查看右侧胜利表中的结果。

## 突然死亡法规则表

**刺杀：**敌方玩家从其军队中选择一支带有HERO、WIZARD、PRIEST或MONSTER关键词 (Keyword) 的部队，你需要消灭他所选择的部队。

**屠杀：**敌方玩家从其军队中选择一支由至少5个模型组成的部队。你需要消灭他所选择的部队。

**存活：**在第6回合战斗结束时，最初参加战斗的模型中至少有1个存活下来。

**抢占地盘：**从敌方领土选择一个地形。在第4回合战斗结束时，至少有1个友方模型与之相距3英寸以内。

## 胜利规则表

### 点数 胜利规则

**1-2 祝福：**在战斗中，将某次骰子点数更改为你想要的数字一次。

**3-4 激励：**在一次近战阶段中，为一支部队重新投掷所有失败的命中点数。

**5-6 强化：**将领的生命点 (Wounds) 属性增加1点。

## 战斗回合

在腥风血雨的法术对决中，各支军队将决一死战。

**Warhammer: Age of Sigmar**是回合制对战游戏，每个回合分为两个轮次，每个玩家各一轮。在每个对战回合开始时，双方玩家需要投掷骰子。如果出现平局，则重新投掷。点数较高的玩家可以选择谁首先开始这个战斗回合的首个轮次。每个轮次都由以下阶段组成：

### 1. 英雄 (Hero)

施展法术并使用英雄技能。

### 2. 移动阶段

移动战场上的部队。

### 3. 射击阶段

使用射击武器 (Missile Weapon) 进行攻击。

### 4. 冲锋阶段

命令部队发起冲锋。

### 5. 近战阶段

靠近敌人并使用近战武器 (Melee Weapon) 进攻。

### 6. 对战震慑阶段

考验残余部队的勇气。

第一个玩家的轮次结束后，第二个玩家的轮次开始。第二个玩家的轮次结束后，本对战回合结束，新对战回合开始。

## 交战前技能

一些Warscroll允许你在军队部署完毕后、首个对战回合开始前使用技能。如果双方军队均具备此类技能，则需要投掷骰子。出现平局时，则重新投掷。点数较高的玩家先使用技能，对手玩家随后使用技能。

## 英雄(Hero)阶段

两军逼近时，双方将领可使用魔法技能、向诸神献祭或发号施令。

在英雄(Hero)阶段，可使用军队中的法师(Wizard)施放法术。请参见本游戏规则说明最后一页有关法师(Wizard)的规则。

此外，你的其他部队在Warscroll中也可能拥有在该阶段使用的技能。一般而言，这类技能只能在自己的英雄(Hero)阶段使用。但是，如果在技能说明中特别指出该技能可以在每个英雄(Hero)阶段使用，那么该技能就既能在你自己的英雄(Hero)阶段使用，也可以在对手的英雄(Hero)阶段使用。如果两名玩家在同一个英雄(Hero)阶段使用技能，则在当前轮次先手的玩家优先使用所有的技能。

## 指挥技能

在英雄(Hero)阶段，将军可以使用一个指挥技能。所有将军都拥有“振奋军心”这一指挥技能，一些将领的Warscroll还可能带有其他指挥技能。

**振奋军心：**在军队中选择一支与将军相距12英寸以内的部队。所选中的部队不必接受对战震慑考验，该效果将持续到你的下一个英雄(Hero)阶段开始。

## 移动阶段

移动阶段开始后，首先选择一支部队并移动其中的每个模型，直至所有需要移动的模型都移动完毕。然后，继续选择其他部队进行移动，直至所有需要移动的部队都移动完毕。在移动阶段，每个模型只能移动一次。

## 移动

模型可以向任何方向移动，但移动距离不得超过Warscroll中规定的移动(Move)属性。模型也可以垂直移动，以便翻越或跨越地形，但不能越过其他模型。模型任何部分的移动距离都不能超过该模型规定的移动(Move)属性。

## 敌方模型

在移动阶段移动模型时，必须使之与敌方模型相距3英寸以上。你军队中的模型为友方模型，敌对军队中的模型为敌方模型。

在移动阶段开始时，距离敌方部队3英寸以内的部队可以选择原地待命或撤退。如果选择撤退，部队必须移动到距离所有敌方部队3英寸以外的位置。选择撤退的部队无法在该轮次再进行射击或冲锋（参见下文）。

## 奔跑

在移动阶段选，你可以选择一支部队是否要进行奔跑。若选择奔跑，首先投掷骰子，在该回合中这只部队中所有模型的移动属性(Move)将变为移动属性(Move)和骰子点数相加的结果。本轮已选择奔跑的部队无法在该轮次进行射击或冲锋。

## 飞行

如果一个模型的Warscroll表明其可以飞行，则该模型可以越过其他模型或地形，就如同它们不存在一样。但该模型仍然不能在移动阶段移动到距离敌方模型3英寸以内的位置。如果该模型在移动阶段开始时已经位于敌对模型3英寸范围内，则只能选择撤退或原地待命。

## 射击阶段

箭簇如雨点般落下，战争机器弹无虚发，死亡风暴向战场席卷而来。

在射击阶段，装备射击武器(Missile Weapon)的模型可以进行射击。

请选择一支在本轮次未进行过奔跑或撤退行动的部队。该部队中的每个模型都会使用其装备的所有射击武器(Missile Weapon)发起攻击（参见进攻规则）。在部队中的所有模型射击完毕后，请选择其他部队进行射击，直至所有具备射击能力的部队都完成射击。

## 冲锋阶段

在令人毛骨悚然的战吼声中，战士们纷纷投入战场，用大刀、战锤和利爪展开厮杀。

在冲锋阶段，与敌方相距12英寸以内的任何部队都可以进行冲锋。请选择符合冲锋条件的部队，并投掷两个骰子。两个骰子相加的结果就是该部队中的每个模型在这个阶段中的最大冲锋距离。在本轮次已经进行过奔跑、撤退或与敌军相距3英寸以内的部队不得进行冲锋。

最先冲锋的模型必须移动至距离敌方模型 $\frac{1}{2}$ 英寸以内的位置。如果无法做到这一点，则算作为一次失败的冲锋，冲锋失败的部队在这个阶段将留在原地不能进行任何移动。该部队中的所有模型冲锋完毕后，请选择其他符合条件的部队发起冲锋，直至所有具备冲锋能力的部队都完成冲锋。

## 近战阶段

对战双方相互厮杀，战场上横尸遍野。

在近战阶段，成功发起冲锋的部队可以使用近战武器(Melee Weapon)攻击敌人，如果部队中有距离敌方部队3英寸以内的模型，该部队也可以使用近战武器进攻。

在当前轮次内的玩家先选择一支部队发起进攻，随后敌对玩家也需要选择一支部队发起进攻，然后依次轮流，直至双方所有符合条件的部队都完成进攻。如果某方首先完成进攻，则另一方需要依次指挥各支部队完成余下的进攻。在近战阶段，每支部队只能进攻一次。进攻分为两个步骤，首先部队向敌方靠拢，然后部队中的模型发起进攻。

**第1步：**部队向敌方靠拢时，每个模型可以向最近的敌方模型最多移动3"英寸。这样一来，部队中的模型就可以靠近敌方以便发起攻击。

**第2步：**该部队中的每个模型都会使用其装备的所有近战武器(Melee Weapon)发起攻击（参见进攻规则）。

## 对战震慑阶段

当残酷的战争夺取同伴的生命时，最勇敢的战士也会心生畏怯。

在对战震慑阶段，如果玩家的军队在其轮次内有模型阵亡，其部队就必须接受对战震慑考验。当前轮次的玩家先接受考验。

要接受对战震慑考验，先投掷一个骰子，将点数与该部队在本轮次内阵亡的模型数量相加。所得结果每超过该部队最高勇气(Bravery)属性1点，该部队中就会有1个模型逃跑并退出游戏。在接受考验时，部队中每有10个模型就会获得勇气(Bravery)属性加1的修正。

你可以自行选择部队中逃跑的模型具体为哪一个。

## 攻击

用战锤攻击敌人，杀个片甲不留。

当部队发起攻击时，必须先选择部队中的模型要攻击的敌方攻击对象，然后用完所有攻击次数，对攻击对象造成伤害。

模型的攻击次数取决于其所装备的武器。模型的武器选项可以在其Warscroll上查阅到。射击武器(Missile Weapon)可以在射击阶段使用，近战武器(Melee Weapon)可以在近战阶段使用。模型的攻击次数等于其所装备的武器的进攻(Attacks)属性。

### 选择攻击对象

首先，必须选择要攻击的对象。部队只能攻击到同时位于武器攻击范围和视线范围以内的敌方模型。武器攻击范围就是所用武器攻击范围(Range)列表上的最大攻击距离(以英寸为单位)。如果视线范围难以判断，可以俯身从发起攻击的模型的后侧观察攻击对象是否可见。为确定视线范围，发起攻击的模型的视野可以透过其所在部队中的其他模型。

如果模型拥有多个攻击次数，你可以在潜在的攻击对象之间随意分配这些攻击次数。如果模型的攻击次数在两支或两支以上敌对部队之间分配，请先完成针对一支部队的进攻，然后再攻击下一支部队。

### 发起攻击

攻击可以依次进行。在某些情况下，也可以为多次攻击同时进行投掷骰判定。以下攻击顺序适用于任意一次单独的攻击：

1.命中(Hit)点数：投掷骰子。如果点数大于或等于武器的命中(Hit)属性，则攻击命中目标，之后需要再投掷伤害点数。如果点数小于武器的命中属性，则攻击未命中，攻击步骤结束。

2.伤害(Wound)点数：投掷骰子。如果点数大于或等于武器的伤害(Wound)属性，则攻击造成伤害，对方玩家必须随后投掷防御点数。如果点数小于武器的伤害属性，则攻击未造成伤害，攻击步骤结束。

3.防御(Save)点数：敌对玩家投掷骰子，然后根据武器的破甲(Rend)属性调整点数。例如，如果武器的破甲(Rend)属性为-1，则防御点数需要减1。如果最后的点数大于或等于受攻击部队中的模型的防御(Save)属性，则伤害被抵御，攻击步骤结束。反之，则成功造成伤害，接着必须确定被攻击部队所遭受的伤害量。

4.确定攻击伤害量(Damage)：当部队完成所有进攻后，每一次成功造成伤害的数值相当于武器的伤害(Damage)属性。大多数武器的伤害(Damage)属性均为1，但有些武器可以造成2点或更多伤害，这有可能帮助你用最强大的敌人造成重创，或者一举消灭多个对手！

要想一次性发起多次进攻，所有进攻必须拥有相同的命中掷骰、伤害掷骰、破甲(Rend)和伤害(Damage)属性，而且必须以同一支敌方部队作为攻击对象。在这种情况下，依次投掷所有的命中、伤害和防御点数，然后将所有伤害量相加。

### 造成攻击伤害 (DAMAGE)

当某支部队完成所有进攻后，对方玩家按照其意愿将伤害值分配到受攻击部队中的模型(这些模型不必在发起攻击的部队攻击范围或视线范围以内)。在攻击造成伤害的情况下，如果将1点伤害分配到某个模型，则必须持续向其分配伤害，直至该模型阵亡或伤害量分配完毕。

当模型在战斗中受到的伤害累计等于其生命点(Wounds)属性时，则该模型阵亡。请将阵亡的模型从战场移出。一些Warscroll包含了治愈伤害的技能。伤害被治愈后，模型的伤害累计将会被相应地被去除。已经阵亡的模型无法被治愈。

### 致命伤害

一些攻击会造成致命伤害。在这种情况下，不要投掷命中、伤害或防御点数，只需将伤害量分配到受攻击部队中的模型，具体方法如上文所示。

### 掩体保护

如果部队中的所有模型都位于同一个地形上，则该部队得到掩体保护，其所有防御点数增加1点。在近战阶段，对于这一轮进行过冲锋移动的部队将不会获得掩体保护的修正。

### 法师(WIZARDS)

在这片魔法盛行的土地上，魔法已成为施法者的力量源泉。

有些模型在其Warscroll中标明为法师(Wizard)。你可以在英雄(Hero)阶段使用法师(Wizard)施放法术，也可以在对方的英雄(Hero)阶段使用法师(Wizard)破解法术。法师(Wizard)在每个轮次中可以释放或解除的法术数量取决于他在Warscroll中的规则。

## 施放法术

法师(Wizard)不但可以使用以下法术，还可以使用其Warscroll中的法术。一个法师的每种法术在每个轮次内施放一次。

要让法师(Wizard)施放法术，投掷两个骰子。如果点数大于等于法术的施法值，则法术可以被成功施放。

在施法者施放法术后，敌对玩家可以选择不选择任一法师(Wizard)破解法术，但所选法师(Wizard)必须与施法者相距18英寸以内，并且施法者位于其视线范围内。要破解法术，投掷两个骰子。如果点数大于等于施法点数，则法术效果被破解。每个对方所施放的法术只有一次破解的机会。

### 奥术闪电

“奥术闪电”的施法值为5点。法术施放成功后，选择一支与施法者相距18英寸以内且位于其视线范围的敌方部队。选中的部队会受到D3个致命伤害。

### 神秘护盾

“神秘护盾”的施法值为6点。法术施展成功后，选择施法者自己或一支与其相距18英寸以内且位于其视线范围的友方部队。选中的部队的防御点数将增加1点，该效果将持续直到下一个你的英雄(Hero)阶段开始。

## 最重要的规则

**Warhammer: Age of Sigmar**是一款内容丰富、场面宏大的游戏。有时，你可能不确定该如何解决游戏中出现的状况。在这种情况下，请与对方玩家稍作商议，找出一种双方均认为合理或有趣的解决办法。如果双方意见不统一，投掷骰子并由点数较高者作出决定。然后就可以继续投入到战斗中啦！