



在 Warhammer: Age of Sigmar 的遊戲世界裏，你將統帥一支由戰士、怪物和戰爭機器組成的強大軍隊。本遊戲規則表將為你全面介紹如何在奇幻的魔法土地上征戰四方，施展威力強大的法術，召喚遮天蔽日的箭雨，在刀光血影的戰爭中征服敵人！

## 軍隊

在戰鬥打響前，敵對軍閥會召集最驍勇的戰士。

要參加遊戲，你必須先從微縮模型集中組建軍隊。你可以隨意擴大軍隊的規模，也可以從微縮模型集中挑選任意數量的模型。你使用的部隊越多，遊戲的持續時間就越長，與對手之間的戰鬥就越激烈。一般而言，如果各方均擁有一百個左右的微縮模型，那麼這場遊戲大約會持續一個晚上。

## WARSCROLL 與部隊

Warscroll 記載了所有的模型，並介紹了模型在遊戲中的使用規則。要使用模型，你需要相應的 Warscroll。

模型以部隊形式作戰。每個部隊由一個或多個模型組成，但不包含使用不同 Warscroll 的模型。每個部隊都必須作為單獨一組模型進行部署和移動，部隊中的各模型之間的距離不能超過 1 英寸。如果部隊在戰鬥中分散開來，則必須在下次移動時重新整合。

## 作戰工具

你需要卷尺和骰子，才能與對手交戰。

在 Warhammer: Age of Sigmar 的遊戲世界中，請以英寸(")為單位測量模型或部隊的兩點間最短距離。你可以隨時測量距離。模型的底座用來支撐模型，並不是模型的組成部分，在測量距離時可以忽略不計。

在 Warhammer: Age of Sigmar 的遊戲世界中，請使用六面骰子（有時縮寫為 D6）。如果規則要求使用 D3 骰子，請將投擲 D6 骰子所得點數減半，然後四捨五入取整。有些規則允許重新投擲骰子，你需要按規則操作。重新投擲骰子僅限一次。應先重新投擲骰子，然後再修改點數（如果可以修改）。

## 戰場

燃燒的火柱、黃銅祭壇、殘破的廢墟，這片土地上遍布著光怪陸離的景象和暗藏殺機的陷阱。

在 Warhammer: Age of Sigmar 的遊戲世界中，你可以在凡界的各類驚險刺激的場景中作戰，從荒無人煙的火山平原到危機四伏的天空神廟，從濃蔭遮日的密林到破敗不堪的廢墟，每處場景都會令你興趣盎然。混亂主宰著一切，戰火已經蔓延至世間各處。Warhammer: Age of Sigmar 的遊戲世界會令你仿佛置身于天馬行空的奇幻場景中。

戰場由檯面和場景組成。戰場需要布置在模型可以站立的平整表面上（如餐桌或地板），其尺寸不能小於 3 平方英尺（90 公分\*90 公分），形狀不限。

首先，你應從 7 個凡界中選出一個對戰地點。比如，你可以選擇在火界進行對戰。有時，你需要瞭解對戰地點，以便使用特定技能。如果玩家之間無法就對戰地點達成一致，可以投擲骰子并由點數高者決定。

戰場的設計和布置越精心，玩家之間的對戰就會越激動人心。場景和地形特徵的數量多寡其實並不重要。建議每 2 平方英尺（60 公分\*60 公分）布置 1 個地形特徵，數量低於該標準也無所謂，更多則會讓對戰更有趣。

為便于布置場景，你可以投擲骰子兩次並將點數相加，然後參照下表確定每 2 平方英尺（60 公分\*60 公分）戰場的地形特徵：

點數	地形特徵
2-3	無地形特徵
4-5	2 個地形特徵。
6-8	1 個地形特徵。
9-10	2 個地形特徵。
11-12	選擇 0-3 個地形特徵。

## 神秘莫測的地理環境

凡界的地理環境有時對戰士有利，有時對戰士不利。除另有說明外，模型可以在場景中移動，但不能穿過任何障礙物。例如，模型無法穿過如實體牆或樹木，只能選擇翻越這些物體。此外，在場景布置完畢後，請確定每種地形特徵的規則，你可以參照下表投擲骰子決定或自行選擇：

## 場景規則表

點數 場景規則

- 1 詛咒：在 Hero 階段，如果你的部隊與該地形特徵相距 3 英寸以內，則你可以宣布獻祭這支部隊。然後，該部隊將受到 D3 致命傷害，但該部隊的所有命中點數可以增加 1 點，該效果在你進入下一個 Hero 階段後消失。
- 2 奧術：與該地形特徵相距 3 英寸以內的 Wizard 的施展法術點數或解除法術點數可以增加 1 點。
- 3 激勵：與該地形特徵相距 3 英寸以內的所有部隊的勇氣 (Bravery) 值增加 1 點。
- 4 致命：當模型行進、衝鋒或移動到該地形特徵時，請投擲骰子一次。如果點數為 1，則該模型陣亡。
- 5 神秘：在 Hero 階段，為距離該地形特徵 3 英寸以內的你的每支部隊投擲骰子。如果點數為 1，則相應部隊被沉默，無法施展法術、移動或攻擊，該效果在你進入下一個 Hero 階段後消失。如果點數在 2-6 之間，則相應部隊被迷惑，你可以重新投擲無效的傷害點數，該效果在你進入下一個 Hero 階段後消失。
- 6 險惡：在 Hero 階段，距離該地形特徵 3 英寸以內的任何部隊可對敵方造成恐懼，該效果在你進入下一個 Hero 階段後消失。與之相距 3 英寸以內的敵方部隊的勇氣 (Bravery) 值減少 1 點。

## 戰鬥開始

雷聲轟隆，部隊相繼開赴戰場。

你已經做好戰前準備，請為即將來臨的戰鬥部署軍隊。

## 戰鬥開始

在部署軍隊之前，雙方玩家需要投擲骰子。如果出現平局，則再次投擲。點數較高的玩家須將戰場劃分為兩塊面積相同的區域，然後由對方選擇一塊區域作為其領地。請參見以下示例：



隨後，玩家輪流部署部隊，每人進行一次，從先前點數較高的玩家開始。玩家只能將模型部署在自己的領地上，並且需要與敵方領地相距至少 12 英寸。

請繼續部署部隊，直至所有參戰部隊均已就位，或領土上的空間已用盡。軍隊部署完畢後，請清點軍隊中的模型數量，該數據會在隨後用到。剩餘部隊留做備用，除非命運眷顧，否則無用武之地。

敵對玩家可以繼續部署部隊。當他們也完成部署後，該階段結束。先完成部署的玩家可以選擇首個戰鬥回合的首個輪次從誰開始。

## 將領

所有部隊部署完畢後，請指定一個模型作為將領。將領擁有指揮技能，具體內容請參見下一頁講解的 Hero 階段規則。

## 光榮獲勝

在凡世上演的戰爭都是殘酷無情的，各方玩家勢必將血戰到底，只有將對手擊垮或徹底消滅才可以獲得勝利。獲勝者可以立刻宣布獲得完勝，並收穫應得的榮譽和戰績，而戰敗者需要重整家園，臥薪嘗膽。

如果交戰各方難分高下或戰況并不明顯，則需要計算各方在戰鬥中損失的模型數量與最初部署的模型數量的比值。比較該比值是確定獲勝者的簡單辦法。這種方法產生的獲勝者只能宣布獲得小勝。例如，某個玩家損失了 75% 的初始戰力，另一個玩家損失了 50% 的初始戰力，那麼後者可以宣布獲得小勝。

在遊戲過程中加入軍隊的模型（比如以召喚、增援、轉化等方式加入）不會計入到初始模型數量，但需要在發生傷亡時計入損失模型數量。

## 突然死亡法獲勝

有時，玩家可以嘗試利用突然死亡法獲勝。如果某玩家軍隊的模型數量比另一個玩家多三分之一，則模型數量較少的玩家可以先指定將領，然後從突然死亡勝利表中選擇一個目標。當這名玩家完成該目標後，就可以立刻宣布獲得完勝。

## 勝利

選擇突然死亡法目標後，如果軍隊在前一場戰鬥中獲得完勝，請投擲骰子並查看右側勝利表中的結果。

## 突然死亡法規則表

暗殺：敵方玩家從其軍隊中選擇一支帶有 keyword Hero、Wizard、Priest 或 Monster 的部隊。請消滅被選中的部隊。

屠殺：敵方玩家從其軍隊中選擇一支由 5 個或更多模型組成的部隊。請消滅被選中的部隊。

存活：在第 6 回合戰鬥結束時，最初參加戰鬥的模型中至少有 1 個存活下來。

搶占地盤：從敵方領土選擇一個地形特徵。在第 4 回合戰鬥結束時，至少有 1 個友方模型與之相距 3 英寸以內。

## 勝利規則表

點數 勝利規則

1-2 祝福：在戰鬥中，將某次骰子點數更改為你想要的數字一次。

3-4 激勵：在一次對戰階段中，為一支部隊重新投擲所有無效的命中點數。

5-6 增強：將領的傷害 (Wounds) 屬性增加 1 點。

## 戰鬥回合

在腥風血雨的魔術對決中，各支軍隊將決一死戰。

Warhammer: Age of Sigmar 是回合制對戰遊戲，每個回合分為兩個輪次，每個玩家各一輪。在每個對戰回合開始時，雙方玩家需要投擲骰子。如果出現平局，則再次投擲。點數較高的玩家將首先開始首個戰鬥回合的首個輪次。每個輪次都由以下階段組成：

1. Hero 階段  
施展法術並使用英雄技能。
2. 移動階段  
讓部隊在戰場上移動。
3. 射擊階段  
使用導彈武器 (Missile Weapon) 進行攻擊。
4. 衝鋒階段  
命令部隊發起衝鋒。
5. 近戰階段  
靠近敵人並使用近戰武器 (Melee Weapon) 進攻。
6. 對戰震懾階段  
考驗殘餘部隊的勇氣。

第一個玩家的輪次結束後，第二個玩家的輪次開始。第二個玩家的輪次結束後，本對戰回合結束，新對戰回合開始。

## 交戰前技能

一些 Warscroll 允許你在軍隊部署完畢後、首個對戰回合開始前使用技能。如果雙方軍隊均具備此類技能，則需要投擲骰子。出現平局時，請再次投擲。點數較高的玩家先使用技能，對手玩家隨後使用技能。

## HERO 階段

兩軍逼近時，雙方將領可使用魔法技能、向諸神獻祭或發號施令。

在 Hero 階段，可使用軍隊中的 Wizard 施展法術。請參見本遊戲規則表最後一頁有關 Wizard 的規則。

此外，你也可以在該階段按照軍隊中其他部隊的 Warscroll 使用技能。一般而言，這類技能只能在自己的 Hero 階段使用。但是，如果技能說明中指出技能可以在每個 Hero 階段使用，那麼該技能既能在你自己的 Hero 階段使用，也可以在對手的 Hero 階段使用。如果兩名玩家在同一個 Hero 階段使用技能，則擁有該輪次的玩家優先使用技能。

## 指揮技能

在 Hero 階段，將領可以使用一個指揮技能。所有將領都擁有“振奮軍心”這一指揮技能，一些將領的 Warscroll 還可能帶有其他指揮技能。

**振奮軍心：**在軍隊中選擇一支與將領相距 12 英寸以內的部隊。在進入下一個 Hero 階段前，所選中的部隊不必接受對戰震懾考驗。

## 移動階段

軍隊開赴戰場，整齊的步伐撼天動地。

移動階段開始後，首先選擇一支部隊并移動其中的每個模型，直至所有需要移動的模型都移動完畢。然後，繼續選擇其他部隊進行移動，直至所有需要移動的部隊都移動完畢。在各個移動階段，每個模型只能移動一次。

## 移動

模型可以向任何方向移動，但移動距離不得超過 Warscroll 中規定的移動 (Move) 屬性。模型也可以垂直移動，以便翻越或跨越特定場景，但不能越過其他模型。模型任何部分的移動距離都不能超過該模型規定的移動 (Move) 屬性。

## 敵方模型

在移動階段移動模型時，必須使之與敵方模型相距 3 英寸以上。同一支軍隊中的模型為友方模型，敵對軍隊中的模型為敵方模型。

在移動階段開始時，距離敵方部隊 3 英寸以內的部隊可以選擇原地待命或撤退。如果選擇撤退，部隊必須移動到距離所有敵方部隊 3 英寸以外的位置。選擇撤退的部隊無法在該輪次再進行射擊或衝鋒（參見下文）。

## 行進

在移動階段選出要移動的部隊後，可以宣布該部隊將行進。投擲骰子，將點數與該部隊中所有模型的移動 (Move) 屬性相加。選擇撤退的部隊無法在該輪次再進行射擊或衝鋒。

## 飛行

如果某模型的 Warscroll 規定其可以飛行，則該模型可以越過其他模型或場景，如同它們不存在。但該模型仍然不能在移動階段移動到距離敵方模型 3 英寸以內的位置。如果該模型已經位於敵對模型 3 英寸範圍內，則只能選擇撤退或原地待命。

## 射擊階段

箭鏃如雨點般落下，戰爭機器彈無虛發，死亡風暴向戰場席捲而來。

在射擊階段，裝備導彈武器 (Missile Weapon) 的模型可以進行射擊。

請選擇一支部隊，但在本輪次行進或撤退的部隊除外。該部隊中的每個模型都會使用其裝備的所有導彈武器 (Missile Weapon) 發起攻擊（參見進攻規則）。在部隊中的所有模型射擊完畢後，請選擇其他部隊進行射擊，直至所有具備射擊能力的部隊都完成射擊。

## 衝鋒階段

在令人毛骨悚然的嚎叫聲中，戰士們紛紛投入戰場，用大刀、戰錘和利爪展開廝殺。

在衝鋒階段，與敵方相距 12 英寸以內的任何部隊都可以進行衝鋒。請選擇符合條件的部隊，并投擲骰子兩次。部隊中的每個模型都可以移動與點數相應的英寸距離。在本輪次行進或撤退的部隊，或與敵軍相距 3 英寸以內的部隊不得選取。

最先移動的模型必須移動至距離敵方模型 ½ 英寸以內的位置。如果無法做到這一點，則衝鋒失敗，衝鋒部隊中的模型在該階段無法繼續移動。該部隊中的所有模型移動完畢後，請選擇其他符合條件的部隊發起衝鋒，直至所有具備衝鋒能力的部隊都完成衝鋒。

## 近戰階段

對戰雙方相互廝殺，戰場上橫尸遍野。

在近戰階段，發起衝鋒的部隊可以使用近戰武器 (Melee Weapon) 攻擊敵人，如果部隊中有距離敵方部隊 3 英寸以內的模型，該部隊也可以使用近戰武器進攻。

玩家在輪次內先選擇一支部隊發起進攻，隨後敵對玩家也需要選擇一支部隊發起進攻，然後依次輪流，直至雙方所有符合條件的部隊都完成進攻。如果某方首先完成進攻，則另一方需要依次指揮各支部隊完成餘下的進攻。在近戰階段，每支部隊只能進攻一次。進攻分為兩個步驟，首先部隊向敵方靠攏，然後部隊中的模型發起進攻。

第 1 步：部隊向敵方靠攏時，每個模型可以向最近的敵方模型最多移動 3 英寸。這樣一來，部隊中的模型就可以靠近敵方以便發起攻擊。

第 2 步：該部隊中的每個模型都會使用其裝備的所有近戰武器 (Melee Weapon) 發起攻擊（參見進攻規則）。

## 對戰震懾階段

當殘酷的戰爭奪取同伴的生命時，最勇敢的戰士也會心生畏怯。

在對戰震懾階段，如果玩家的軍隊在其輪次內有模型陣亡，其部隊就必須接受對戰震懾考驗。進入輪次的玩家先接受考驗。

要接受對戰震懾考驗，請先投擲骰子一次，將點數與部隊在本輪次內陣亡的模型數量相加。所得結果每超過該部隊最高勇氣 (Bravery) 屬性 1 點，該部隊中就有 1 個模型必須逃跑并退出遊戲。在接受考驗時，部隊中每 10 個模型所用的一個勇氣 (Bravery) 屬性增加 1 點。

從你的部隊中逃跑的模型必須由你親自選擇。

## 攻擊

用戰錘攻擊敵人，殺個片甲不留。

當部隊發起攻擊時，必須先選擇部隊中的模型要攻擊的敵方攻擊對象，然後用完所有攻擊次數，對攻擊對象造成傷害。

模型的攻擊次數取決於其所裝備的武器。模型的武器選項記錄在 Warscroll 上。導彈武器 (Missile Weapon) 可以在射擊階段使用，近戰武器 (Melee Weapon) 可以在近戰階段使用。模型的攻擊次數等於其所裝備的武器的進攻 (Attacks) 屬性。

### 選擇攻擊對象

首先，必須選擇要攻擊的敵方攻擊對象。部隊只能攻擊到同時位於武器攻擊範圍和視線範圍以內的敵方模型。武器攻擊範圍就是所用武器攻擊範圍 (Range) 列表上的最大攻擊距離 (以英寸為單位)。如果視線範圍難以判斷，可以俯身從發起攻擊的模型的後側觀察攻擊對象是否可見。為確定視線範圍，發起攻擊的模型可以透視所在部隊中的其他模型。

如果模型擁有多個攻擊次數，你可以在潛在的攻擊對象之間隨意分配這些攻擊次數。如果模型的攻擊次數在兩支或兩支以上敵對部隊之間分配，請先完成針對一支部隊的進攻，然後再攻擊下一支部隊。

### 發起攻擊

攻擊可以依次進行。在某些情況下，也可以為多次攻擊投擲骰子。以下攻擊順序適用於一次性攻擊：

1. 命中 (Hit) 點數：投擲骰子。如果點數大於或等於武器的命中 (Hit) 屬性，則攻擊命中目標，需要投擲傷害點數。如果點數小於武器的命中屬性，則攻擊失敗，攻擊順序結束。
2. 命中 (Hit) 點數：投擲骰子。如果點數大於或等於武器的命中 (Hit) 屬性，則攻擊命中目標，需要投擲傷害點數。如果點數小於武器的命中屬性，則攻擊失敗，攻擊順序結束。
3. 防禦 (Save) 點數：敵對玩家投擲骰子，然後根據武器的破甲 (Rend) 屬性調整點數。例如，如果武器的破甲 (Rend) 屬性為 -1，則防禦點數需要減 1。如果最後的點數大於或等於受攻擊部隊中的模型的防禦 (Save) 屬性，則傷害被抵禦，攻擊順序結束。反之，則攻擊成功，必須確定受攻擊部隊遭受的傷害量。

4. 確定攻擊傷害量 (Damage)：當部隊完成所有進攻後，每一次成功的進攻會對敵方造成一定傷害，數值相當於武器的攻擊 (Damage) 屬性。大多數武器的攻擊 (Damage) 屬性均為 1，但有些武器可以造成 2 點或更多傷害，有可能重創最強大的敵人，或者一舉消滅多個對手！

要想一次性發起多次進攻，所有進攻必須擁有相同的命中 (Hit)、傷害 (Wound)、破甲 (Rend) 和攻擊 (Damage) 屬性，而且必須以同一支敵方部隊作為攻擊對象。在這種情況下，依次投擲所有的命中、傷害和防禦點數，然後將所有傷害量相加。

### 造成攻擊傷害

當某支部隊完成所有進攻後，對方玩家按照其意願將傷害值分配到受攻擊部隊中的模型 (這些模型不必在發起攻擊的部隊攻擊範圍或視線範圍以內)。在攻擊造成傷害的情況下，如果將 1 點傷害分配到某個模型，則必須繼續向其分配傷害，直至該模型陣亡或傷害量分配完畢。

如果模型在戰鬥中受到的傷害量等於其傷害 (Wounds) 屬性，則該模型陣亡。請將陣亡的模型擺到一邊，它已經退出遊戲。一些 Warscroll 規定了治愈傷害的技能。傷害被治愈後，便不再有效。已經陣亡的模型無法治愈。

### 致命傷害

一些攻擊會造成致命傷害。在這種情況下，不要投擲命中、傷害或防禦點數，只需將傷害量分配到受攻擊部隊中的模型，具體方法如上文所示。

### 掩護

如果部隊中的所有模型都位於同一個地形特徵上，則該部隊得到地形特徵的掩護，其所有防禦點數增加 1 點。在近戰階段，如果進行防禦的部隊在同一輪次發起過衝鋒，則這條規則不適用。

## WIZARD

在這片魔法盛行的土地上，魔法已成為施法者的力量源泉。

有些模型在其 Warscroll 中標明為 Wizard。你可以在 Hero 階段使用 Wizard 施展法術，也可以在對方的 Hero 階段使用 Wizard 解除法術。Wizard 在每個輪次中可以釋放或解除的法術數量取決於 Warscroll 中的規定。

### 施展法術

Wizard 不但可以使用以下法術，還可以使用其 Warscroll 中的法術。Wizard 每輪次只能施展一次法術。

要讓 Wizard 施展法術，請投擲骰子兩次。如果點數大於或等於法術的施法值，則法術可以成功施展。

在施法者施展法術後，敵對玩家可以選擇麾下任一 Wizard 解除法術，但所選 Wizard 必須與施法者相距 18 英寸以內，並且施法者位於其視線範圍內。要解除法術，請投擲骰子兩次。如果點數大於或等於施法點數，則法術效果被解除。只有一次機會解除法術。

### 奧術閃電

“奧術閃電”的施法值為 5 點。法術施展成功後，選擇一支與施法者相距 18 英寸以內且位於其視線範圍的敵方部隊。選中的部隊會受到 D3 致命傷害。

### 神秘護盾

“神秘護盾”的施法值為 6 點。法術施展成功後，選擇施法者或一支與其相距 18 英寸以內且位於其視線範圍的友方部隊。選中的部隊的防禦點數將增加 1 點，該效果在進入下一個 Hero 階段後消失。

### 最重要的規則

*Warhammer: Age of Sigmar* 是一款內容豐富、場面宏大的遊戲。有時，你可能不確定該如何解決遊戲中出現的狀況。在這種情況下，請與對方玩家稍作商議，找出一種雙方均認為合理或有趣的解決辦法。如果雙方意見不統一，請投擲骰子并由點數較高者作出決定。然後就可以繼續投入到遊戲中了！