

THE IX AGE FANTASY BATTLES



规则图释

版本 2.0 第八版- 4 月 7, 2022



The 9th Age: Fantasy Battles is a community-made miniatures wargame.

All rules and feedback can be found and given at the-ninth-age.com

Recent changes are in [blue](#) and listed at the end of this document or at the-ninth-age.com/archive.html

Copyright Creative Commons license: the-ninth-age.com/license.html

目录

如何使用本文档.....	5
I. 冲锋阶段	6
I.1 如何对逃跑单位进行冲锋移动?	6
I.2 冲锋一个已经在近战中的单位, 如何做到最大化接触?	7
I.3 冲锋圆底盘单位如何做到最大化接触?	8
I.4 冲锋和被冲锋单位都无法对齐关门的时候该如何处理?	9
I.5 一个单位能否进行多次冲锋反应?	10
I.6 多个单位改变冲锋目标的执行顺序是什么?	11
II. 移动阶段	12
II.1 联合单位中的人物(或是其他具有前排规则的模型), 在普通移动和行军移动中改变位置, 将如何影响单位的移动距离?	12
II.2 如何确定随机移动单位冲锋敌方的哪个面向?	13
II.3 随机移动的单位在靠近敌方单位时该如何旋转?	14
II.4 如何移动轻型部队单位?	15
II.5 单位变阵有何范围限制?	16
II.6 单位快速变阵有何范围限制?	17
II.7 人物离开所在单位时该如何填补空缺?	18
II.8 行者规则保护的是哪种危险地形测试?	19
II.9 快速变阵结束时单位空间规则是否生效?	20
II.10 伏兵单位可以进行哪些移动, 且可以移动多远?	21
III. 魔法阶段	22
III.1 多个魔法抗性是否叠加以及他们如何与以太印记互相作用?	22
III.2 联合单位内哪些模型受到命运之轮影响?	23
III.3 充能法术如何被施法修正影响?	24
III.4 对已在其他地形的单位施放树林法术将如何影响危险地形测试?	25
III.5 单位魔法移动之中和之后可以执行哪些行动?	26
IV. 射击阶段	27
IV.1 单位如何获益于依墙坚守?	27
IV.2 射击圆底盘模型时如何确定遮蔽情况?	28
IV.3 高大如何影响视线和确定遮蔽?	29
IV.4 加入单位的战争平台如何影响视线、遮蔽和命中分布?	30
IV.5 战斗专注如何作用于射击攻击(例如巫术 6 号法术)?	31
IV.6 匹配底盘如何影响范围攻击命中数?	32
IV.7 同一单位内多个难以瞄准(X)如何作用?	33
IV.8 部署区边缘的单位能否使用射程 24"的远程武器互相攻击?	34
IV.9 人物行军离开或加入具有行军和射击规则的单位能否进行射击?	35
V. 近战阶段	36

V.1 能否通过追击/横扫在一个近战阶段进行多次近战?	36
V.2 多个单位在同一场近战时如何确定主动性顺序?	37
V.3 单位中的人物进行让路时能移动到哪个位置?	38
V.4 追击/横扫时能否穿过友方单位?	39
V.5 单位何时能横扫到同一场近战中的另一个单位?	40
V.6 在多重近战时如何进行战后行动?	41
V.7 多重近战决斗被拒绝后那些模型可以宣布决斗?	42
V.8 匹配底盘后面的哪些模型可以进行支援攻击?	43
V.9 如何确定两个模型是否越过空隙底盘接触?	44
V.10 战斗变阵可以如何操作?	45
V.11 战斗变阵可以如何操作?	46
V.12 被多个角度冲锋时长矛还能获得哪些加成?	47
V.13 联合单位进行恐惧测试如何被-1 领导力影响?	48
V.14 通过生命值损失触发的效果如何在过度杀伤中生效?	49
V.15 当多个友方单位同时失去底盘接触时该如何推移?	50
V.16 移动追击单位冲锋到其他追击单位该如何确定移动顺序?	51
VI. 杂项	52
VI.1 如何进行总规则勘误修改后的危险地形测试?	52
VI.2 单位能否在一次移动中进行多次危险地形测试?	53
VI.3 接战的单排单位如何移除人物伤亡?	54
VI.4 应该在何时为万变之法选择法术?	55
VI.5 哪些攻击类型会受到攻击属性影响?	56
VI.6 哪些类型的攻击被非攻击属性效果影响?	57
VI.7 失败和成功的掷骰都重投的情况该如何操作?	58
VI.8 联合单位进行先锋移动时可以如何操作?	59
VI.9 不完整后排能否是完整排面?.....	60
VI.10 依墙坚守如何在近战阶段生效以及如何对抗射击?	61
VI.11 第一排之外的模型如何确定视线?	62
VI.12 特定自然结果生效的骰子如何与重投作用?	63
VI.13 阵型中的空位是否用于确认单位在其他对象内?	64
VI.14 从单一模型和多模型单位画视线是否有所不同?	65
VI.15 多重伤害如何对多生命值模型作用?	66
VI.16 什么是单一模型单位且他们如何移动?	68
VI.17 如果单位内所有普通模型都被消灭人物该如何改变位置?	69
VI.18 那些效果会继续影响离开联合单位的人物?	1
VI.19 更大的匹配底盘能放置在不完整排面的哪些位置?	1
VI.20 大型底盘上的人物该放到包含战争平台单位的哪个位置?	1
VI.21 单位不能获益于鼓舞人心或坚守阵地时能否受到在这两项规则范围内才能生效	

的效果影响?	1
VI.22 在部署区边缘或地形边缘的单位是否也在该元素内?	2

如何使用本文档

本文档包含了在游戏中可能遇到的复杂规则和特殊情况，是我们最常被问到的问题(FAQ)。本文档不包含任何勘误或规则改变，只是关于总规则、奥法宝典、种族规则及勘误文件的规则解释。

每个条目通常由以下元素组成:

1. 常见问题
2. 常见问题对应的最重要的规则（框内文字）
3. 常见问题对应的图片
4. 带图回答

常见问题按照他们所在阶段进行分组（冲锋阶段，移动阶段，魔法阶段，射击阶段和近战阶段）。不能确定具体阶段的问题归入综合区。

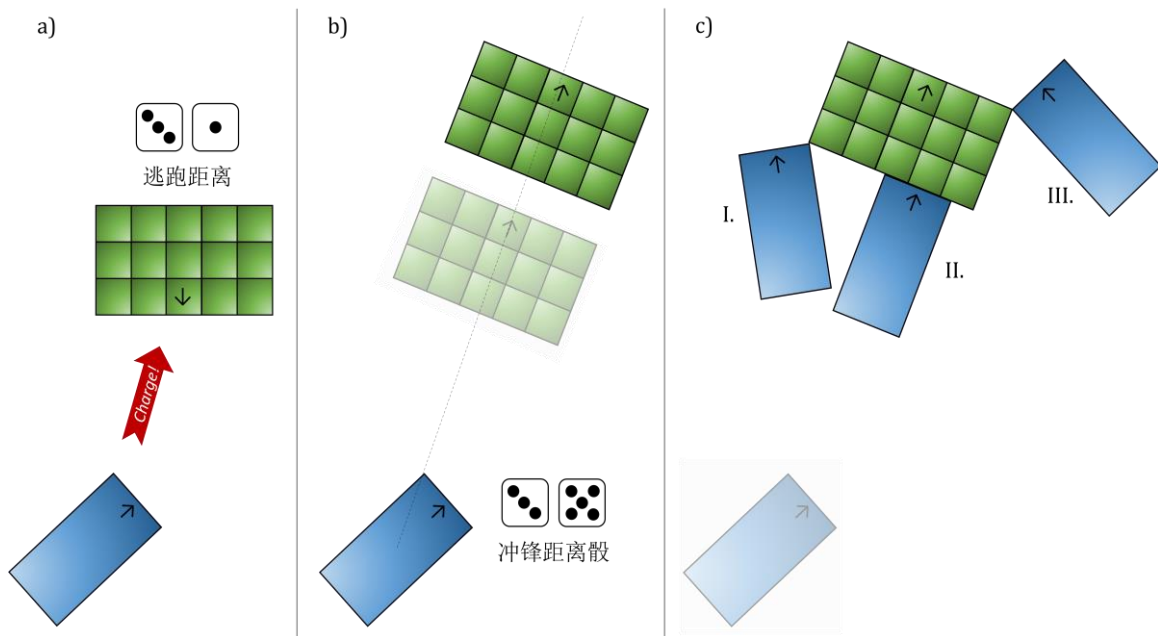
对此文档的反馈或建议，请访问 [T9A forum](#).

I. 冲锋阶段

I.1 如何对逃跑单位进行冲锋移动？

11.E.h 冲锋逃跑单位

当冲锋一个正在逃跑的单位，遵守普通冲锋的规则，除了冲锋单位能与被冲锋单位的任何面接触，不需要考虑最大模型接触，也不需要对齐单位。一旦冲锋单位底盘接触到逃跑单位，逃跑单位立即作为伤亡移除。冲锋单位可进行一次领导力测试，如果测试通过，则单位可进行一次战后旋转。



- a) 蓝色单位对绿色单位宣布冲锋，绿色单位选择逃跑，逃跑距离 4 寸。
- b) 绿色单位径直逃离蓝色单位，逃跑移动完成后，蓝色单位投掷的冲锋距离足够冲到绿色单位。
- c) 蓝色单位现在对绿色单位进行冲锋移动。注意他可以移动到与绿色单位任何面接触，而不是局限于冲锋移动开始时的背面，或宣布冲锋时的正面。图中列出了可能的一些接触位置：
- 1 蓝色单位可以向左转向，然后向前移动直至接触到绿色单位背面的一个角。注意你不能进行对齐关门。
 - 2 蓝色单位可以向左稍微转一点然后向前移动，让他的正面与绿色单位的背面接触。注意你不需要最大化底盘接触。
 - 3 蓝色单位可以向前移动，然后向左转向 90 度，再继续移动直至接触绿色单位的正面一角。

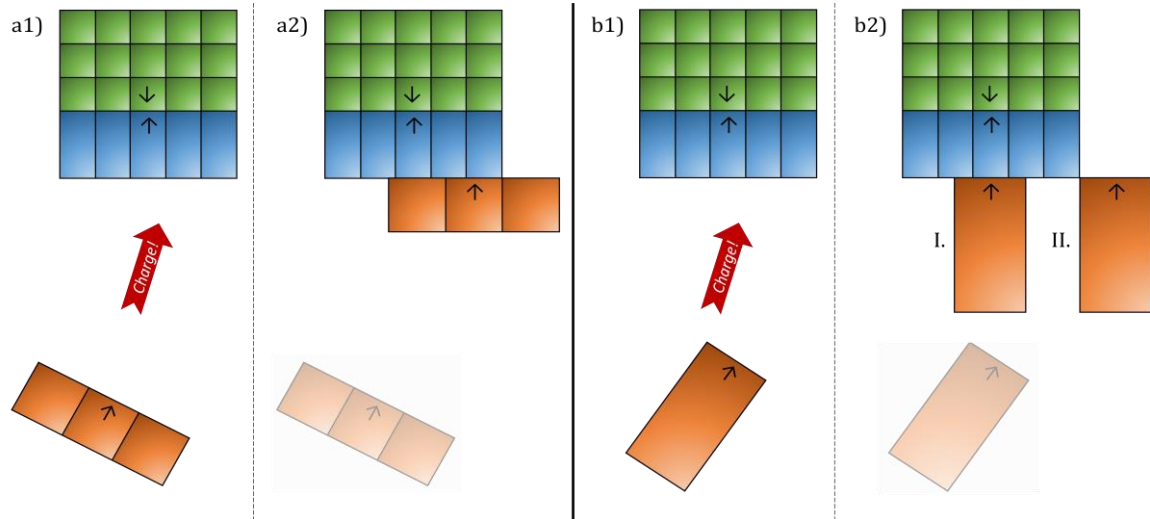
一旦蓝色单位接触绿色单位，后者即被作为伤亡移除，蓝色单位可以进行领导力测试进行战后旋转。

I.2 冲锋一个已经在近战中的单位，如何做到最大化接触？

11.E.d 最大化接触

(...)

- 第四原则：尽可能让双方底盘接触的模型数量最大化（包括模型越过空隙攻击）



a1) 蓝色单位与绿色单位在近战中，橙色单位冲锋蓝色单位的背面。

a2) 按照 11.E.d 最大化接触规则，橙色单位需要移动至双方底盘接触模型数量最大化的位置。所有蓝色单位模型已经与绿色单位模型底盘接触，所以橙色单位需要保证在冲锋移动后所有模型与敌方单位底盘接触。可以如图中所示的位置，两个模型与蓝色单位背面对齐，一个模型角对角接触。

b1) 蓝色单位与绿色单位在近战中，橙色单位冲锋蓝色单位的背面。

b2) 所有蓝色单位模型已经与绿色单位模型底盘接触。所以不论橙色单一模型单位如何接触都符合规则，所有模型都与敌方单位底盘接触。图示中的 I 和 II 都可以。

I.3 冲锋圆底盘单位如何做到最大化接触？

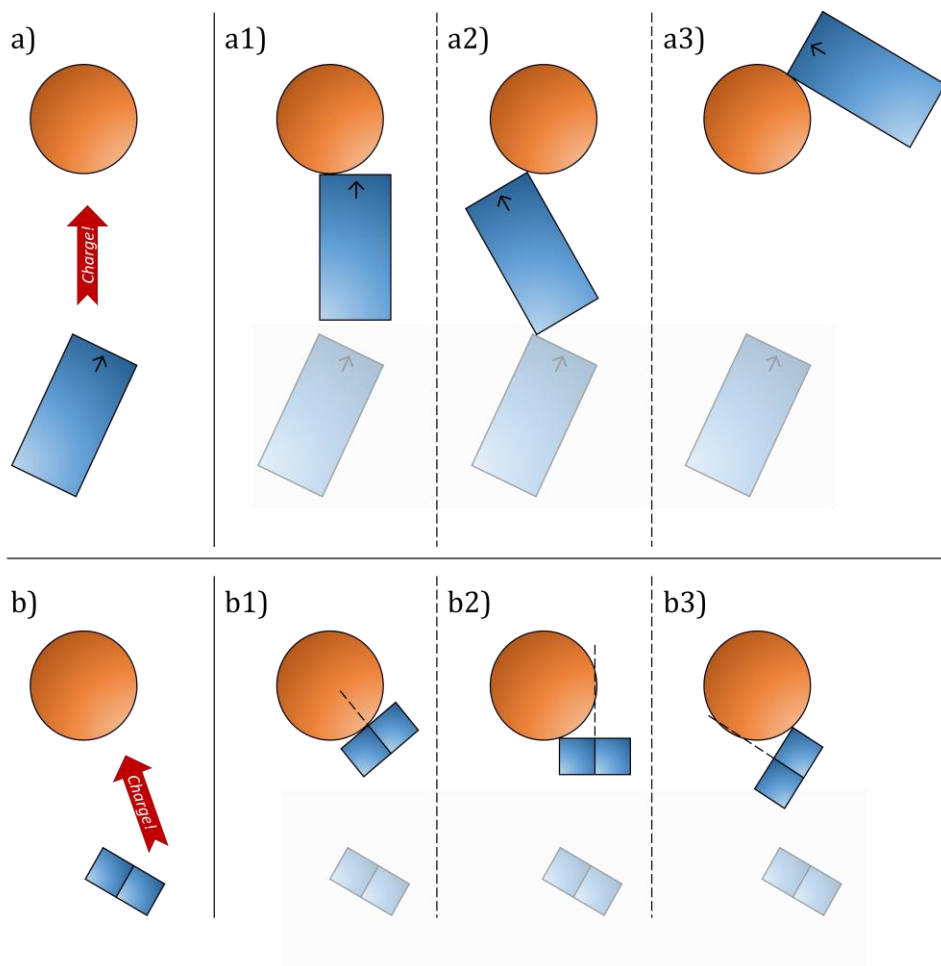
21.A.a.39 战争机器

(...) 当单位冲锋圆底盘战争机器时，此单位移动到它的正面和战争机器底盘的任何一点接触（仍然要遵循最大接触规则），不允许对齐移动。

3.C.d. 圆底盘

(...) 若模型满足下列条件，则视为与圆底盘模型底盘接触：

- 他们的单位底盘接触
- 圆底盘模型的单位边界在其正前方
- 他们之间没有其他模型



a) 单一模型单位冲锋圆底盘战争机器。两个单位接战后的夹角角度无关紧要。只要冲锋模型移动到与战争机器底盘接触，则满足最大化接触。他可以直接向战争机器移动(a1)；可以转向然后只用右上角与战争机器接触(a2)；或者几乎走过目标，然后向左转向，用左上角接触(a3)。

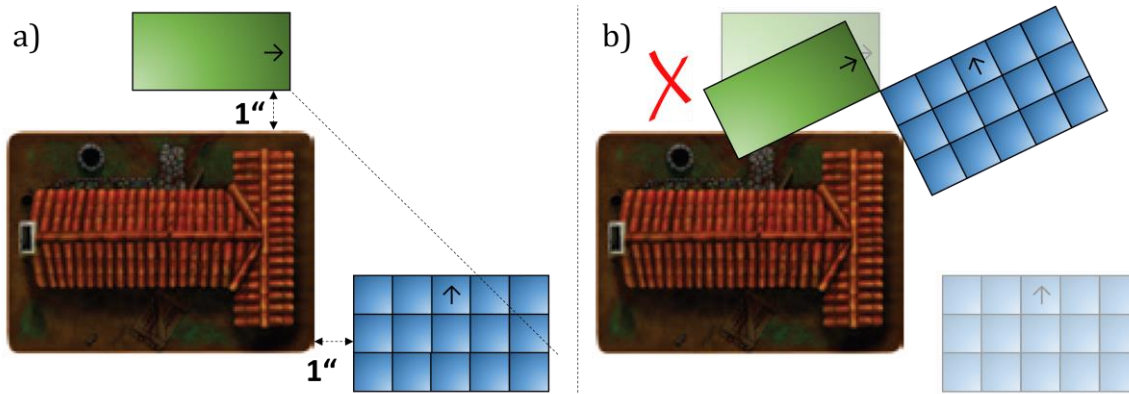
b) 由两个模型组成的单位冲锋战争机器，冲锋单位的正面将接触圆底盘模型，且圆底盘必须在这两个模型的正前方才能确保最大化接触。和上一个例子一样，两个单位接战后的夹角角度无所谓。

I.4 冲锋和被冲锋单位都无法对齐关门的时候该如何处理？

11.B 宣布冲锋

(...) 是否可以宣布冲锋：

- 冲锋单位中第一排至少一个模型可以画出到被冲锋单位的视线。
- 被冲锋单位必须在冲锋单位的最大理论冲锋距离内（通常是冲锋单位的移动速度+12 寸）；
- 必须有足够空间能让冲锋单位与被冲锋单位底盘接触并对齐。



- a) 蓝色单位可以画出到绿色单位的视线，绿色单位在其可能的冲锋距离内，蓝色单位位于绿色单位的侧面角度，所以冲锋是侧冲。
- b) 蓝色单位从不可通过地形旁通过，角对角与绿色单位接触。此时，两个单位都因为不可通过地形无法对齐。

因此，没有足够的空间可以对齐，蓝色单位不能对绿色单位宣布冲锋。注意，没有“平移”这种操作来让单位能够对齐。这也不是失败的冲锋（因为首先不能宣布冲锋）。

I.5 一个单位能否进行多次冲锋反应？

11.C 冲锋反应

一个被选择为冲锋目标的单位，决定被冲锋的面向后并且在下一个冲锋目标宣布前，必须立即宣布并结算他的冲锋反应。一共有三种不同的冲锋反应：坚守，坚守射击，逃跑。

11.C.a. 坚守

坚守反应是指这个单位什么也不做。

11.C.b. 坚守射击

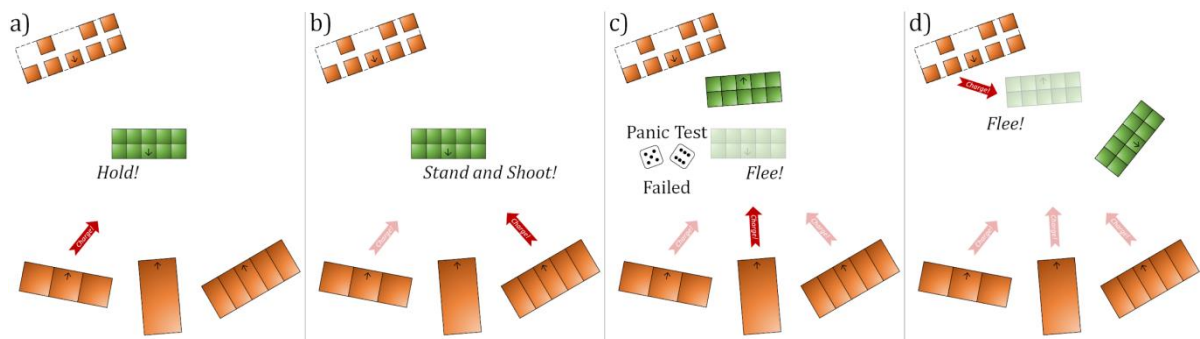
坚守射击反应是指被冲锋的单位如同在射击阶段一样立刻进行一次射击攻击（……）。之后的规则如同坚守反应。

一个单位每个玩家回合只能选择一次坚守射击反应（即便他被多次冲锋）。

11.C.c. 逃跑

逃跑反应是指被冲锋单位开始逃跑。（……）

已经在逃跑中的单位被冲锋时，只能选择逃跑作为冲锋反应。



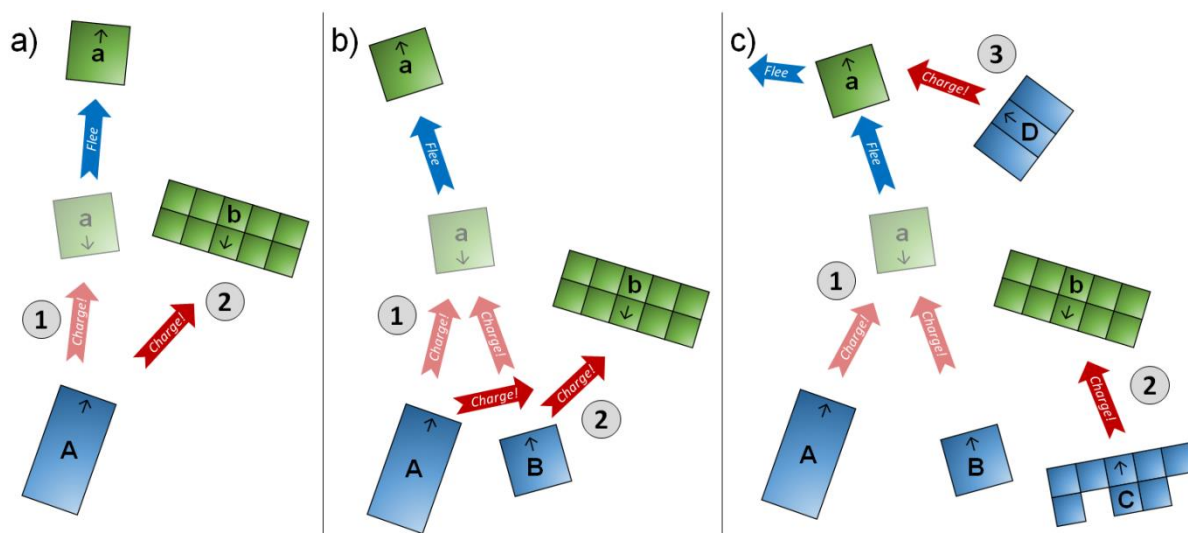
- 绿色单位身处险境，被 4 个敌方单位包围。左下方的单位对绿色单位宣布冲锋，绿色单位选择坚守作为冲锋反应。
- 之后，右下角的单位宣布冲锋绿色单位。他宣布执行坚守射击反应。尽管他对第一次冲锋宣布了坚守（很可惜没有造成伤害）。
- 正下方的单位也宣布冲锋，这个单位有惊慌规则，所以绿色单位必须进行恐慌测试——测试失败。该单位必须宣布逃跑并进行逃跑冲锋反应。他逃跑距离投的很糟，正好停在了散阵单位面前。
- 最后，上方的橙色单位宣布冲锋。因为绿色单位已经在逃跑中，只能宣布并执行逃跑冲锋反应。

1.6 多个单位改变冲锋目标的执行顺序是什么？

11.D 改变冲锋目标

一个单位宣布逃跑作为冲锋反应后，冲锋单位可以尝试通过领导力测试改变冲锋目标。如果测试失败，这个单位必须尝试完成对该逃跑单位的冲锋。如果测试成功，**在其他单位宣布另一个冲锋前**，这个单位可以立即宣布冲锋另一个可以冲锋的目标。新目标可以正常做冲锋反应。如果有多个单位已经宣布冲锋逃跑目标，主动玩家随意选择顺序改变这些单位的冲锋目标。一个单位在每个冲锋阶段只能改变一次冲锋目标。如果第二个冲锋目标单位也逃跑，该冲锋单位可以在他先前宣布过的冲锋目标中选择一个单位进行冲锋，但是必须在冲锋距离投掷前宣布目标。

一个单位在每个冲锋阶段只能改变一次冲锋目标。



- a) (1) 单位 A 宣布冲锋单位 a，a 宣布并执行了逃跑冲锋反应。
(2) 单位 A 现在改变冲锋目标（士气测试通过）改为冲锋单位 b。
- b) (1) 单位 A 宣布冲锋单位 a，a 宣布坚守。然后单位 B 宣布冲锋单位 a。现在单位 a 宣布并执行逃跑冲锋反应。
(2) 单位 A 和/或单位 B 现在可以改变冲锋目标冲锋单位 b，执行的顺序由他们的控制玩家决定。
- c) (1) 单位 A 宣布冲锋单位 a，a 宣布坚守。然后单位 B 宣布冲锋单位 a，a 逃跑。他们都不选择改变冲锋目标。
(2) 单位 C 对单位 b 宣布冲锋，坚守。
(3) 单位 D 宣布冲锋单位 a，a 只能再次执行逃跑，因为他已经在逃跑中。

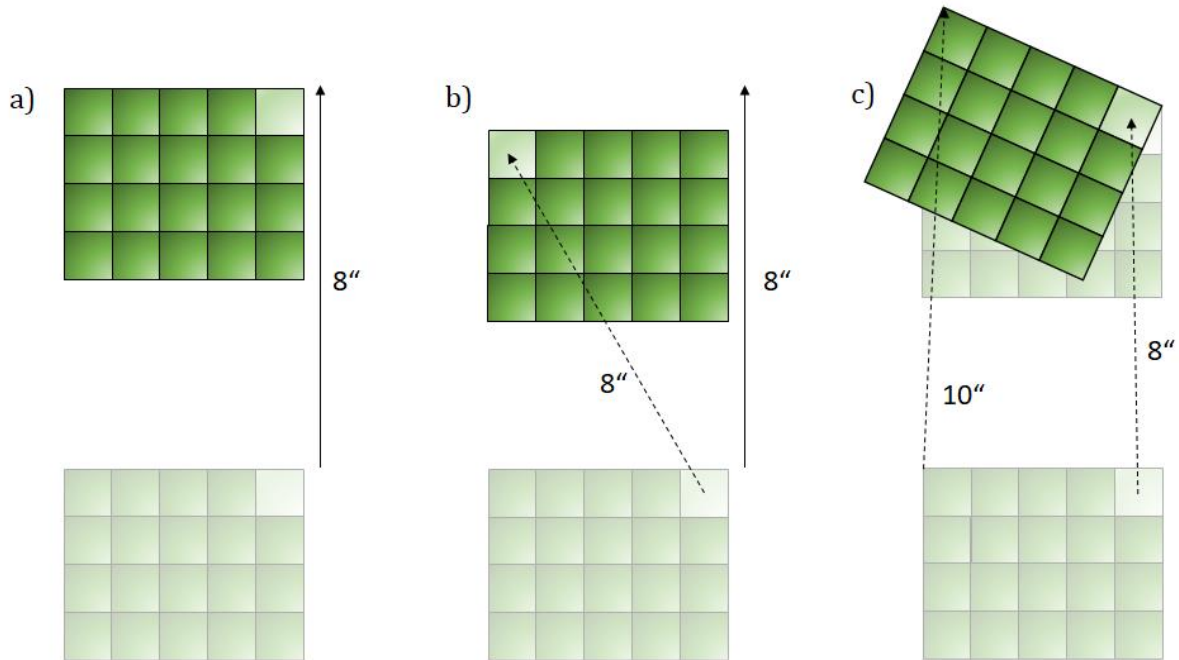
现在单位 A，B 和/或 D 可以尝试改变冲锋目标，执行的顺序由他们的控制玩家决定。

II. 移动阶段

II.1 联合单位中的人物（或是其他具有前排规则的模型），在普通移动和行军移动中改变位置，将如何影响单位的移动距离？

21.A.a.13 前排

当一个包含具有前排规则模型的单位进行移动、行军、变阵的时候，具有此规则的模型可以在单位内移动到一个新的（仍然要尽量靠前的）位置。此移动计入单位移动的距离（测量这个模型的起始位置到最终位置的距离，以确定它移动了多远）。



a) 该联合单位包含一个人物（浅绿色）。普通模型和人物都是行军速度 8”。如果人物不改变在单位内的位置，则联合单位可以向前行军 8”。

b) 与 a)的开始情况相同，但人物在行军过程中改变了在单位内的位置。因为单位内模型在行军时不能移动超过其行军速度（见 12.D.c 行军移动），该联合单位无法向前移动 8”，只能在人物距离起始位置移动到 8”时停下。

c) 人物行军速度为 8”，而普通模型行军速度为 10”。当人物行军耗尽行军速度后，单位中的普通模型仍然还有 2”行军速度，可以进行 2”的转向。

II.2 如何确定随机移动单位冲锋敌方的哪个面向？

21.A.a.22 随机移动 (X)

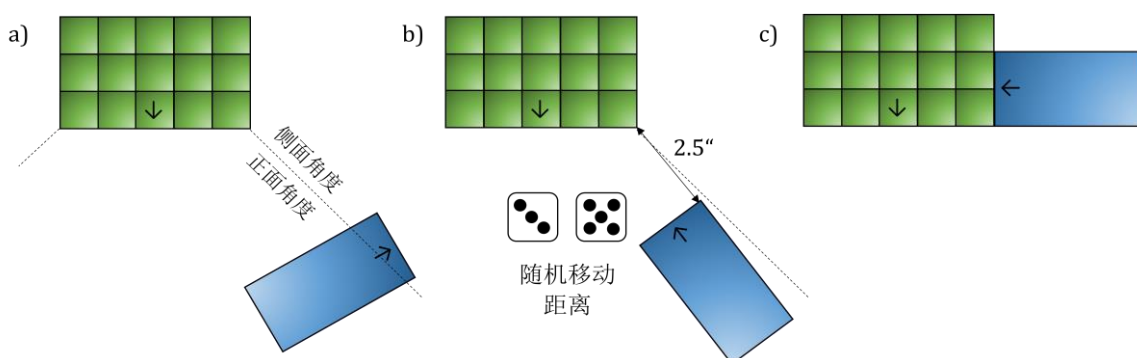
(...)具有此规则的非逃跑模型必须使用追击单位规则移动(...)

15.H.c 追击距离和追击单位

每个追击单位现在进行追击移动，分为三个连续步骤。(...)

移动任何单位前，需要检查：(...)

- 此时追击单位位于之后可能冲锋到的敌方单位哪个角度。如果追击移动引起冲锋，则此时确定其冲锋面向。



a)蓝色模型具有随机移动规则。在移动前，即进行初始旋转前，需要确定它位于绿色单位的那个角度内，当它进行随机移动时可能会进行冲锋。因为蓝色单位的正面中心在绿色单位的侧面角度（见 3.B.h 单位角度），则其视为位于侧面角度。如果冲锋绿色单位，则蓝色单位将冲锋侧面。

b)蓝色单位进行初始旋转并朝向绿色单位，投出足够的随机移动距离使得可以冲锋绿色单位。因为在初始旋转前位于绿色单位侧面角度，它将冲锋该单位的侧面（即使初始旋转后蓝色单位正面位于被冲锋单位的正面角度也不影响）。

c)蓝色单位向被冲锋单位的侧面进行冲锋移动，如常满足最大化底盘接触模型数量。

II.3 随机移动的单位在靠近敌方单位时该如何旋转？

21.A.a.22 随机移动

在移动阶段流程步骤 2 结束时（重整逃跑单位后），具有此规则的非逃跑模型必须使用追击单位规则移动，但有以下例外（仅在移动阶段有效，除非特别说明）：

- (...)可以在投追击距离前自由旋转来选择朝向。

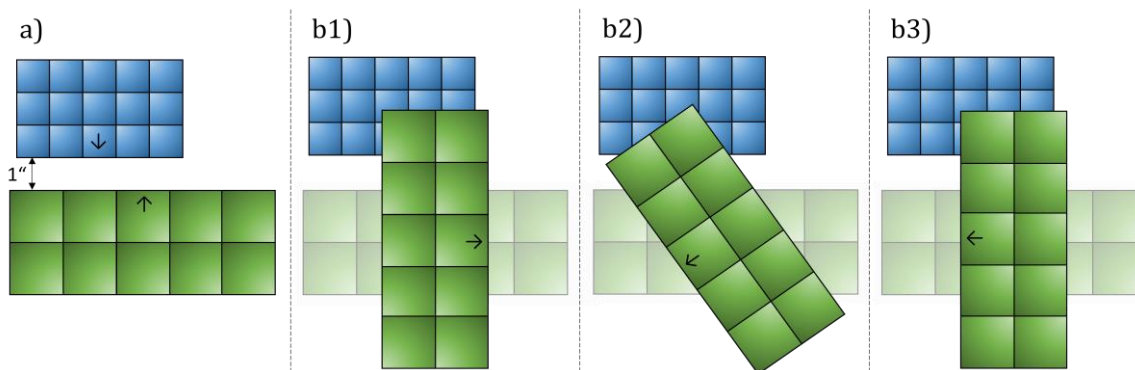
15.H.c 追击距离和追击单位

(...)此次旋转无视单位空间规则。

旋转后，将遇到下列四种情况。(…)

2 如果追击单位的正面覆盖到一个非同场近战的逃跑敌方单位的单位边界，则宣布冲锋该单位。(…)

4 如果追击单位的正面没有接触上述任何目标，则进入步骤 2。注意只需要使用单位正面朝向来判别是否覆盖，步骤 1-3 中单位其他部分覆盖到单位边界、不可通过地形或战场边缘都被无视。



a) 绿色单位具有随机移动规则，且在蓝色单位的正前方。在移动阶段流程的步骤 2，他**必须**移动，使用追击移动规则。在初始旋转时，绿色单位无视单位空间规则，他的单位边界甚至可以与其他单位的单位边界重叠。

b1) 绿色单位向右旋转 90 度。他的单位边界与蓝色单位重叠，但其正面没有接触敌方单位，所以该单位可以进行随机移动。如果投出的移动距离不够是两个单位的距离离开 1 寸，则绿色单位的移动回退到最后的合法位置，并遵守单位空间规则，即他在旋转前的初始位置。

b2) 和 b1 的情况类似，绿色单位旋转后的单位边界与蓝色单位重叠，此时完全合规，单位继续进行随机移动。

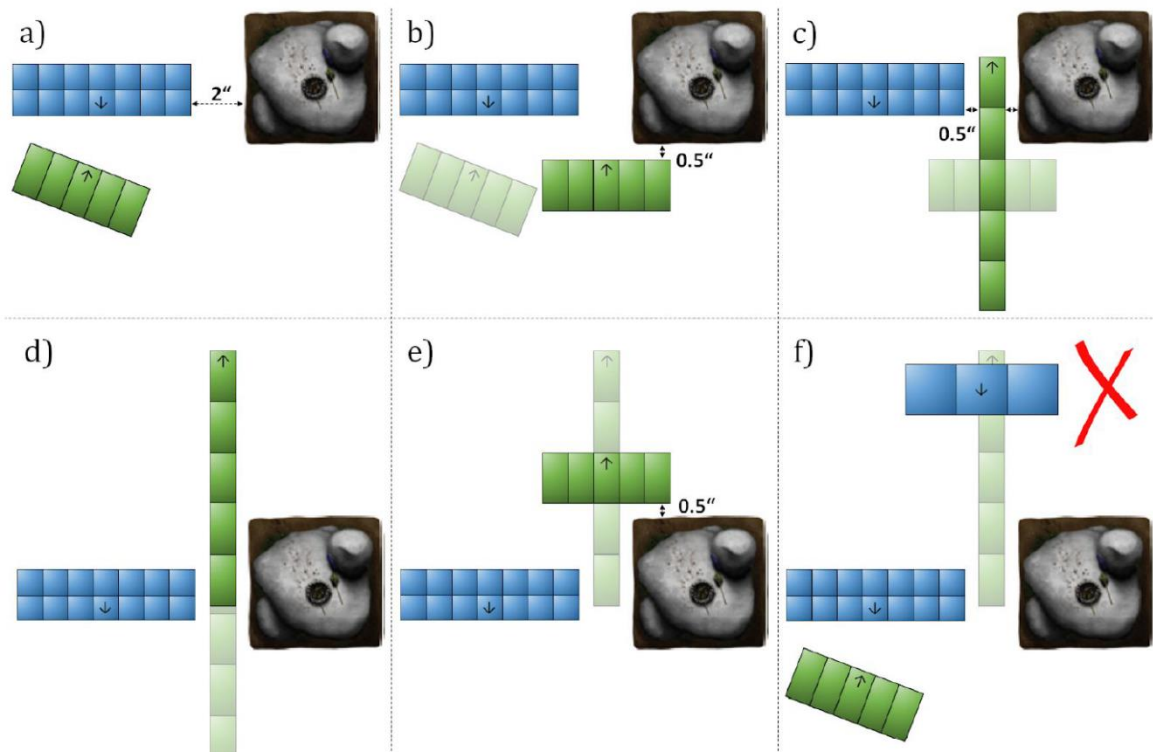
b3) 绿色单位向左旋转 90 度，他的正面与敌方单位重叠，则按照 15.H.c 规则冲锋该单位。

II.4 如何移动轻型部队单位？

21.A.a.16 轻型部队

完全由轻型部队模型组成的单位进行普通移动和行军移动时遵守下列规则：

- 单位在移动中的任何时间可以以任意顺序进行任意次变阵。这不会阻止单位在本玩家回合进行射击。(...)

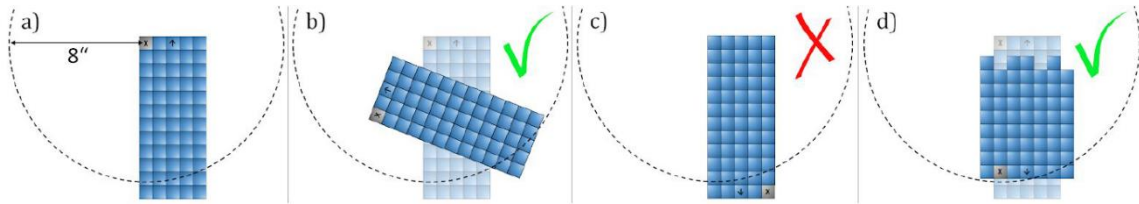


- 绿色单位 25x50 底盘，具有轻型部队规则，想要移动穿过蓝色敌方单位和不可通过地形之间的 2 寸空隙。因为单位普通移动和行军时，可以距离其他单位和不可通过地形 0.5 寸（见 4.C 单位空间），此处的空隙宽度足够，但绿色单位只能排成一列通过。
- 单位首先移动到可以继续穿过空隙的位置。
- 单位进行变阵，变成一列。
- 单位向前移动到可以变阵成 5 模型宽单位且仍遵守单位空间规则的位置
- 单位变阵成 5 模型宽。注意当前位置该单位仍在不可通过地形 1 寸内，所以需要继续移动直至 1 寸外，如向前或侧移。
- 如果绿色单位不能按规则通过空隙，即在合法阵型和遵守单位空间规则情况下无法进行移动。如图中所示，有另一个敌方单位使得绿色单位无法以一列通过的位置。

II.5 单位变阵有何范围限制？

12.D.d 变阵

变阵之后，模型中心位置距离模型初始中心位置不能超过其行军速度。



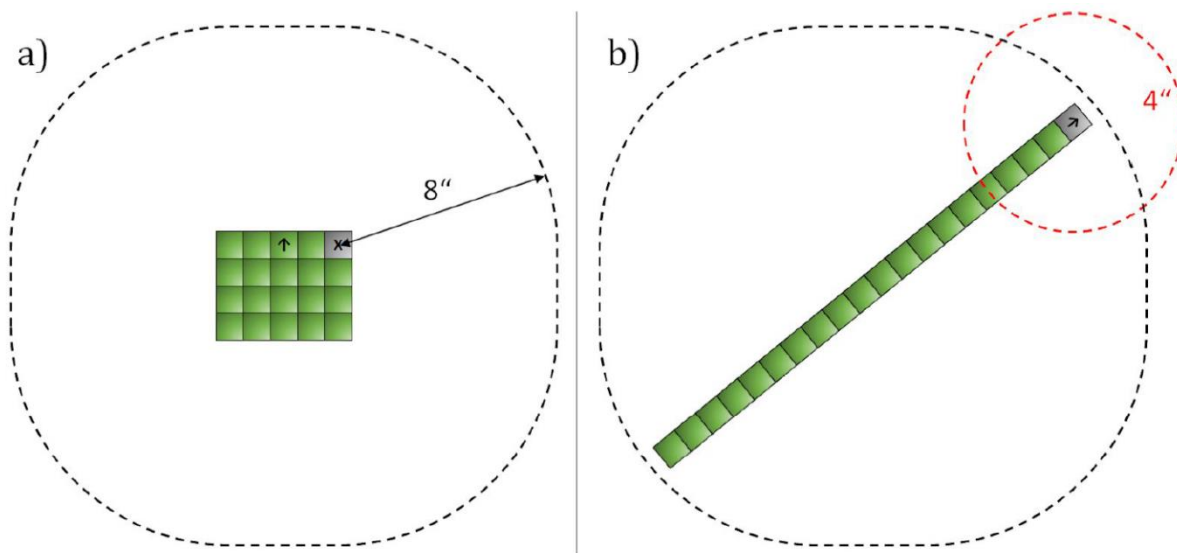
- a) 一个单位由 60 个 20x20mm 底盘模型组成，行军速度 8 寸，包含一个前排规则模型（灰色-人物或队长），想要进行变阵。圆弧表示灰色模型变阵后中心能到达的最远距离。
- b) 单位没有改变阵型，只是中心不变向左转了一些。此变阵合规，因为单位中所有模型包括灰色模型没有移动超过其行军速度。
- c) 如果单位进行变阵要朝向相反方向，而灰色模型需要放置在第一排，因此他最终位置会距离初始超过行军速度，该变阵不合规。
- d) 为了变阵后朝向相反方向且符合规则，玩家可以改变单位阵型。在此例中，单位增加两列，因此单位减少 3 排。现在灰色单位仍在初始位置 8 寸内，变阵合规。

II.6 单位快速变阵有何范围限制？

21.A.a.30 快速变阵

在移动阶段，单位包含一个或多个具有此规则的模型，可以进行快速变阵来代替普通变阵，快速变阵是有下列例外的变阵：

- 单位在变阵后可以进行一次普通移动。所有模型移动结束时的中心位置，距离变阵后的中心位置不能超过其移动距离。
- 模型结束移动（普通移动后）时，距离变阵前的模型中心距离不能超过其行军速度（变阵前）



a) 单位由 25x25mm 底盘，移动速度 4”，行军速度 8”寸的模型组成。虚线标记了边缘模型中心在行军速度内的范围。下列情况中模型中心不能位于该虚线范外：

- 快速变阵后
- 快速变阵然后普通移动结束

b) 单位快速变阵为单列阵型，面朝右上。所有模型都在标记范围内，所以此快速变阵合规。尽管该单位可以进行至多 4”的普通移动（为第一排模型标记的红色虚线范围），注意模型不能移动距离变阵前的起始位置超过其行军速度，所以整个单位只能进行大约 1”的普通移动，直至第一排模型中心接触 8”线。

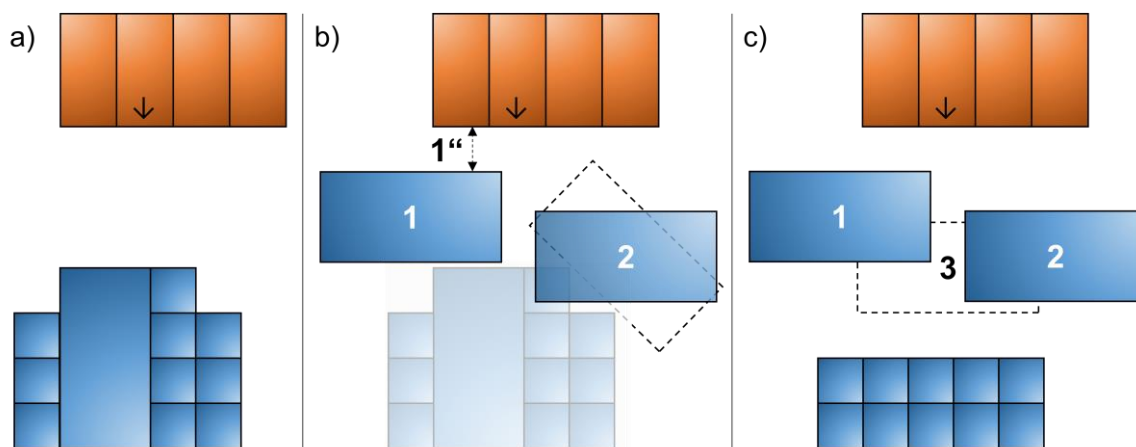
II.7 人物离开所在单位时该如何填补空缺？

21.B.d.2 普通/行军 移动离开联合单位

人物在物理上离开单位前视为单位的一部分。

21.A.a.13 前排

如果一个具有前排规则的模型进入或离开一个多于一排的单位，或从这样的单位作为伤亡移除，模型离开的位置必须由不具有前排规则的模型填补。



- a) 蓝色单位内的战争平台想要向后离开所在单位。即使有另一个单位（橙色）在蓝色单位背面 3”，战争平台也可以离开：
- b1) 战争平台比如可以移动到位置 1，距离橙色单位 1”外。当模型离开蓝色单位，即只要他不再与任何单位内的模型接触，战争平台留下的空隙即被后排模型填补。注意这时不适用单位空间规则。
- b2) 若要离开至位置 2，战争平台需要移动到该位置，并旋转使得不接触任何其他蓝色单位（虚线位置）。此时还是不适用单位空间规则。现在蓝色单位的空隙被后排模型填补，战争平台可以旋转到位置 2。
- c) 现在蓝色单位在两个位置距离橙色和蓝色单位都在 1”以上。模型可以留在原地，或是遵守单位空间规则继续移动，例如位置 3（虚线位置）。

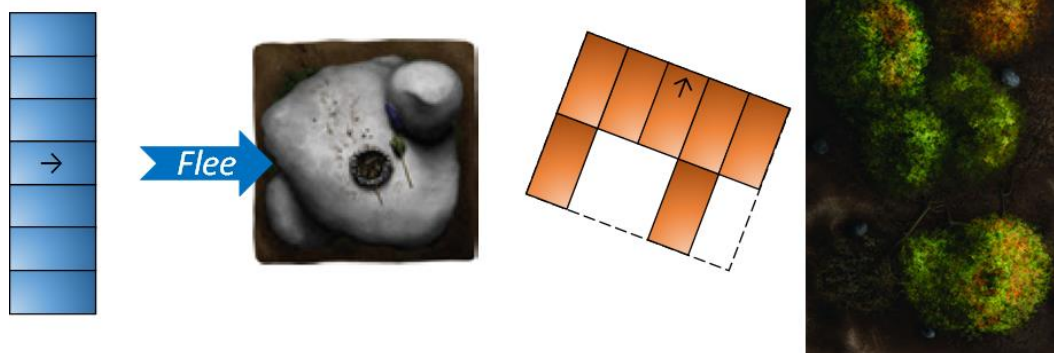
II.8 行者规则保护的是哪种危险地形测试？

12.C 逃跑移动

(……) 如果逃跑模型穿过敌方单位的单位边界或不可通过地形，则必须进行危险地形 (3) 测试。

21.A.a.27 行者

模型自动通过由地形造成的危险地形测试。(……) 有时此规则仅针对特定地形类型(会列在括号内)，则只有当模型与此特定地形互动时才视为具有行者规则。



蓝色骑兵单位被迫向右逃跑，逃跑移动会穿过不可通过地形、橙色敌方单位，最终到树林地形。根据不同情况，逃跑模型将进行下列危险地形测试：

a) 无额外规则

每个与不可通过地形接触的逃跑模型需要进行危险地形 (3) 测试。存活的模型逃跑穿过橙色单位，需要再进行一次危险地形 (3) 测试。最终，因为树林地形对骑兵是危险地形，存活的模型需要进行树林的危险地形 (1) 测试。

b) 蓝色单位有行者规则

模型将自动通过由不可通过地形和树林造成的危险地形测试，但仍需要进行穿过敌方单位造成的危险地形测试。

c) 蓝色单位有行者规则且被灵魂破碎法术影响

该法术使得目标将所有地形视为危险地形，但由于行者规则，该单位自动通过由地形造成的危险地形测试，如同 b)。模型仅需要进行穿过敌方单位造成的危险地形测试。

d) 蓝色单位有行者规则且树林里有一个陷阱指示物 (见食人魔可汗，孛不拉布陷者)

如同 c)，模型自动通过由地形造成的危险地形测试，仅需要进行穿过敌方单位造成的危险地形测试。另外，即使具有行者，仍需要进行由陷阱指示物造成的危险地形测试。

II.9 快速变阵结束时单位空间规则是否生效？

4.C 单位空间

通常情况下，所有单位互相之间（不论敌我）以及单位与不可通过地形之间必须相隔 1 寸以上（注意单位之间的距离是指单位边界之间的距离）。

某些特定的移动允许单位进入另一个单位或不可通过地形的 1 寸内，最常见的类型是：

- 单位在移动，行军过程中可靠近上述要素至多 0.5 寸，但移动结束后必须保持相隔 1 寸以上。（……）

12.C 移动单位

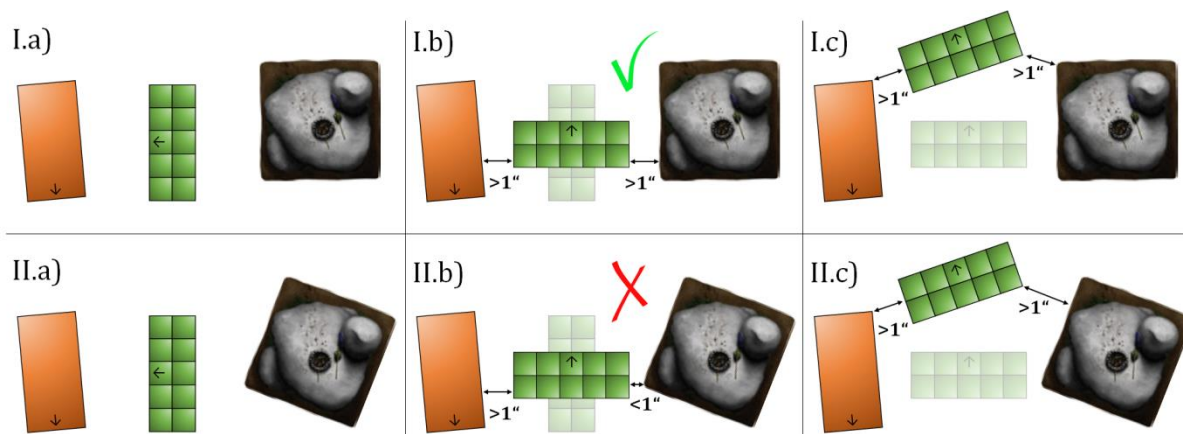
首先，选择一个要移动的单位，此单位不能正在冲锋、不能在近战中、逃跑中，或者包含任何动摇的模型。

然后进行行军测试，选择此单位的移动方式并进行移动。一共有三种移动方式：移动，行军，变阵

21.A.a.30 快速变阵

在移动阶段，单位包含一个或多个具有此规则的模型，可以进行快速变阵来代替普通变阵（……）：

- 单位在变阵后可以进行一次普通移动。



I.a) 绿色单位位于另一个单位和不可通过地形之间，想要向上移动。b) 快速变阵后，其他单位和不可通过地形仍在绿色单位 1”外。c) 该单位现在进行普通移动，其他两个元素始终在 1”外。

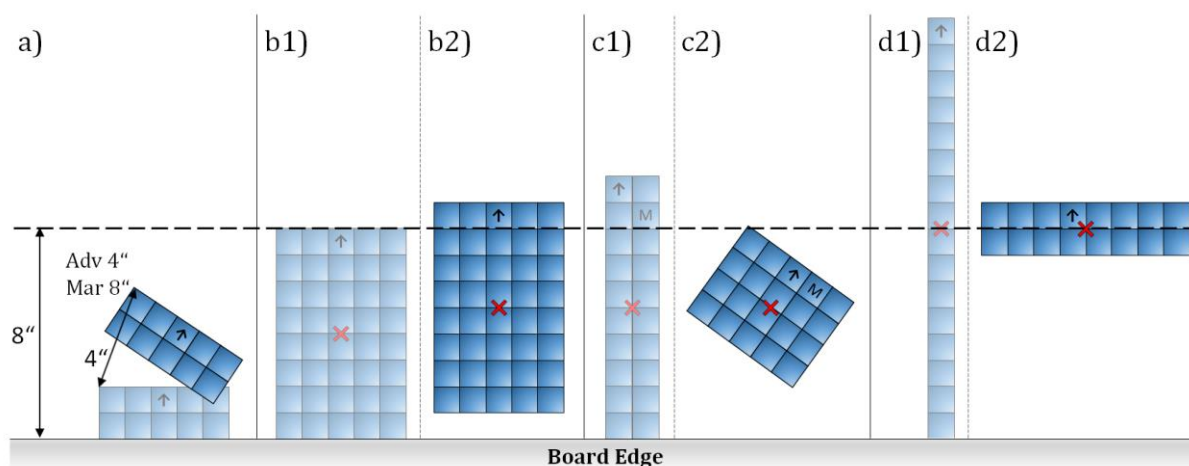
II.a) 绿色单位位于另一个单位和不可通过地形之间，但现在不可通过地形近了一点。b) 绿色单位快速变阵后，他在不可通过地形 1”内。即使在 c)中单位普通移动后会在 1”外，这次快速变阵仍是不合规的，因为根据单位空间规则移动结束后需要再不可通过地形 1”外。快速变阵此时是一次单独的移动。

II.10 伏兵单位可以进行哪些移动，且可以移动多远？

21.A.a.1 伏兵

进场的伏兵单位背面接触并与桌面边界对齐。伏兵遵守以下规则和限制：

- 伏兵模型既不能在到达战场的移动阶段进行行军，也不能在移动阶段结束时，主动使得伏兵模型距离所到达的桌面边界超过其行军速度。



a) 伏兵单位部署到背面接触并与桌面边界对齐。可以进行普通移动，如果装备了射击武器，可以进行射击攻击。

b1) 同上，伏兵单位部署到背面接触并与桌面边界对齐。b2) 因为伏兵模型距离所到达的桌面边界不能超过其行军速度（这里是 8"），该单位只能继续向前移动不到 1"。在当前位置上，第一排的模型即使部分底盘距离桌边超过了行军速度，但因为测量距离是计算最近的位置两点（见 4.A 测量距离），所以第一排模型本身没有超过距离。如果装备了射击武器，可以在射击阶段正常使用。

c1) 伏兵单位组成 2 列宽的阵型。c2) 单位中有乐手（M），在中心不变（红色 x 表示）的快速变阵后，没有模型距离桌边超过了行军速度。该单位可以继续向前移动大概 1"，只要所有模型距离桌边不超过行军速度。如果装备了射击武器，可以在射击阶段正常使用。

d1) 伏兵单位组成 1 列宽的阵型。d2) 因为有模型部署后距离桌边超过了行军速度，该单位需要进行变阵。且变阵后也不能有模型距离桌边超过其行军速度。即使该单位装备了射击武器，在射击阶段也不能使用，因为单位内没有乐手/快速变阵。

III. 魔法阶段

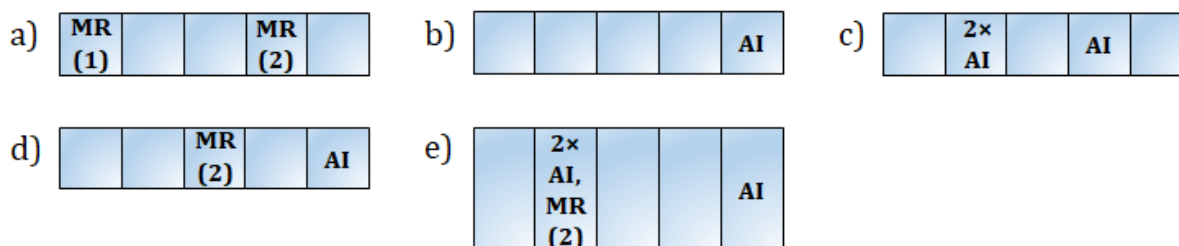
III.1 多个魔法抗性是否叠加以及他们如何与以太印记互相作用？

21.A.a.17 魔法抗性(X)

已学法术和充能法术以敌方单位为目标，包括单位内的模型或模型部分，且该敌方单位中包含一个或多个具有魔法抗性的模型，则此法术的施法结果-X（X为括号内数值）。这是施法与破法修正之外的规则。如果有不同的X值修正，使用最高的数值。

以太印记

持有者获得魔法抗性（1）。如果该单位已经具有魔法抗性，则改为增加魔法抗性值1。



此例中介绍了一个包含 5 模型的单位具有不同魔法抗性（MR）和/或以太印记（AI）的情况。

a) 单位包含一个 MR（1）和一个 MR（2）的模型。因为多个 MR 不累加，对于以该单位为目标法术只有 MR（2）生效。以此类推，如果单位内是两个 MR（1）的模型，则对于以该单位为目标法术只有 MR（1）生效。

b) 单位包含一个携带一个以太印记的模型，持有者获得 MR（1）。

c) 单位包含一个携带一个以太印记的模型，一个携带两个以太印记的模型。一个印记使得持有者获得 MR（1），其他两个印记将其增加到 MR（3）。

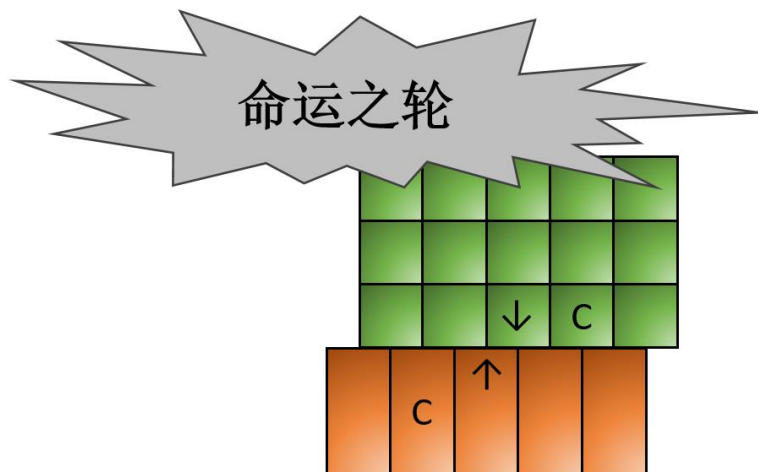
d) 单位包含一个 MR（2）的模型和一个携带一个以太印记的模型。以太印记使得另一个模型的魔抗增加到 MR（3）。

e) 单位包含一个 MR（2）的并携带两个以太印记的模型，和一个携带一个以太印记的模型。三个印记使得模型从 MR（2）增加到 MR（5）。

III.2 联合单位内哪些模型受到命运之轮影响？

命运之轮

目标单位中的普通模型发动的**{及被分布到的}**近战攻击设定为4+造伤，且目标单位中的普通模型发动的**{及被分配的}**普通攻击命中设定为4+，无论其进攻技巧，防御技巧，力量和坚韧。此效果在其他命中和造伤修正前生效。



绿色单位是命运之轮的目标，其中包含一个人物（C）。接战的橙色单位也包含一个人物。

如果施放基础版本的命运之轮，橙色模型的攻击不会受到影响，绿色人物也不受影响。绿色普通模型对橙色模型（包括橙色普通模型和橙色人物）的攻击命中和造伤都是 4+成功。

如果施放增幅版本，绿色人物不受影响。如前，绿色普通模型对橙色模型的攻击命中和造伤都是 4+成功。另外，橙色模型的攻击（包括普通模型和人物）对绿色普通模型的命中和造伤都是 4+成功。橙色模型对绿色人物的任何攻击不会受到法术影响。

III.3 充能法术如何被施法修正影响？

13.J.b.1 充能法术施法尝试

(……) 除非额外说明，否则施法修正不适用于充能法术施法结果。

13.J.b.2 充能法术破法尝试

破解充能法术与破解已学法术一样。如果移除2颗魔法骰则施法结果等于充能法术的第一法力强度。如果移除3颗魔法骰则施法结果等于充能法术的第二法力强度。

21.A.a.17 魔法抗性(X)

已学法术和充能法术以敌方单位为目标，包括单位内的模型或模型部分，且该敌方单位中包含一个或多个具有魔法抗性的模型，则此法术的施法结果-X (X为括号内数值)。这是施法与破法修正之外的规则。如果有不同的X值修正，使用最高的数值。



充能法术通常不受施法修正影响。魔法抗性说明了对充能法术生效，所以可以降低充能法术的施法结果。因此，本例中如果橙色单位包含具有魔法抗性的模型，祭坛的充能法术施法结果将会减少：

- 如果橙色单位内有一个具有魔法抗性 (2) 的模型，*精准打击*施法结果将是 2/6。
- 如果橙色单位内有模型携带黑曜石且有 3 面以太印记，单位魔法抗性为 5，则充能法术施法结果将是-1/3。注意法术仍然自动释放，敌方仍然需要掷骰来破法（对手只需要 1 颗魔法骰即可破解-1 施法结果）。

其他施法修正例如*扭曲幻象*（巫术）或魔法大师的+1 施法，凡是没有特别说明对充能法术生效的，都不影响其施法结果。

III.4 对已在其他地形的单位施放树林法术将如何影响危险地形测试？

森林之魂

在目标下方放置一块树林地形（可放置一个标记或将法术卡放置在单位旁表示）。此树林总是延伸至单位的边界（即使单位移动或改变阵型）。如果目标为友方单位，则获得行者（树林）

森林之拥

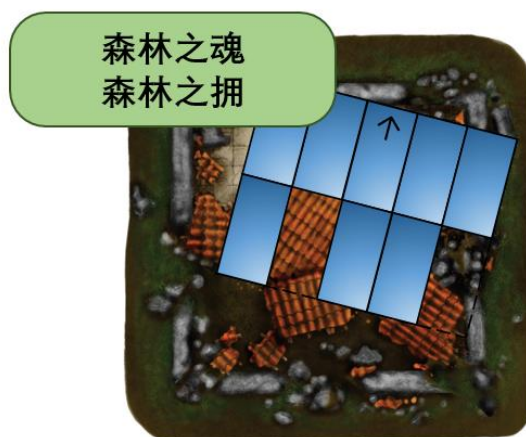
在目标下放置一片树林（可以用标记物放置在单位旁代替）。树林的大小永远和单位边界相同（即使单位移动或改变阵型）

{与目标底盘接触的敌方单位必须重投自然结果为‘6’的命中}

20.A.a. 危险地形(X)

当一个模型因为行军、冲锋、冲锋失败、逃跑、追击或横扫接触到危险地形特性的地形时，它必须进行危险地形测试。根据模型的高度和模型规则投一定数量的D6：

- 一次移动中，任何模型都不会因为同一块危险地形进行一次以上的危险地形测试，但会因为多块危险地形或能力而进行多次危险地形测试。



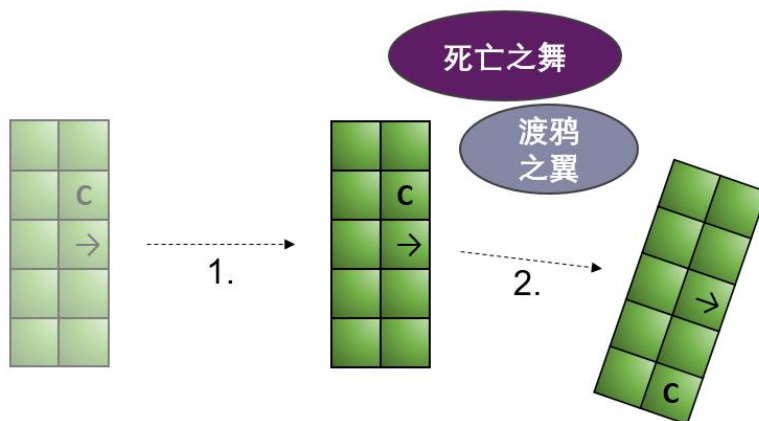
废墟中的蓝色单位被施放了森林之魂或森林之拥，所以他完全在树林内。该魔法树林不会替代或覆盖废墟，所以该单位视为在两个地形中。如果单位执行冲锋或行军，他需要对废墟和树林都进行危险地形测试（当然除非有行者规则）。

同样如果该单位在树林地形（而不是废墟地形），当其中一个法术施放，单位执行触发危险地形测试的移动时，需要对两块树林都进行危险地形测试。

III.5 单位魔法移动之中和之后可以执行哪些行动？

13.K.a. 魔法移动

有些法术或能力可以使单位进行魔法移动。该移动与移动单位子阶段使用相同规则和限制，就像一个新的移动单位子阶段（逃跑单位，动摇单位，随机移动单位，或是近战中的单位无法移动）。所有在移动单位子阶段可进行的动作都可以（例如转向，变阵，加入单位，离开单位等）。



绿色单位在魔法阶段之前已经移动过（1.）且成为魔法移动法术的目标（2.）。注意如果第一次移动是冲锋失败，则由于动摇状态不能进行魔法移动（同样的重整或随机移动单位也不能魔法移动）。

在魔法移动中，单位可以执行如同普通或行军移动中的操作，例如单位内的人物可以改变位置，可以离开联合单位且和单位剩余部分分开移动，单位移动前可以执行快速变阵等等。

如果绿色单位装备没有行军和射击规则的射击武器，指定为渡鸦之翼的目标：

- 如果 1. 是普通移动：
单位执行魔法移动后可以正常射击。
- 如果 1. 是行军移动。
单位不能射击，即使他获得了行军和射击（因为获得了轻型部队）。因为单位执行第一次行军移动时没有受到行军和射击影响。
- 如果单位 1. 没有移动。
单位执行魔法移动后可以正常射击，但会受到移动和射击的-1 命中修正，无论移动阶段是否移动过。

IV. 射击阶段

IV.1 单位如何获益于依墙坚守?

20.B.g 墙壁

类型

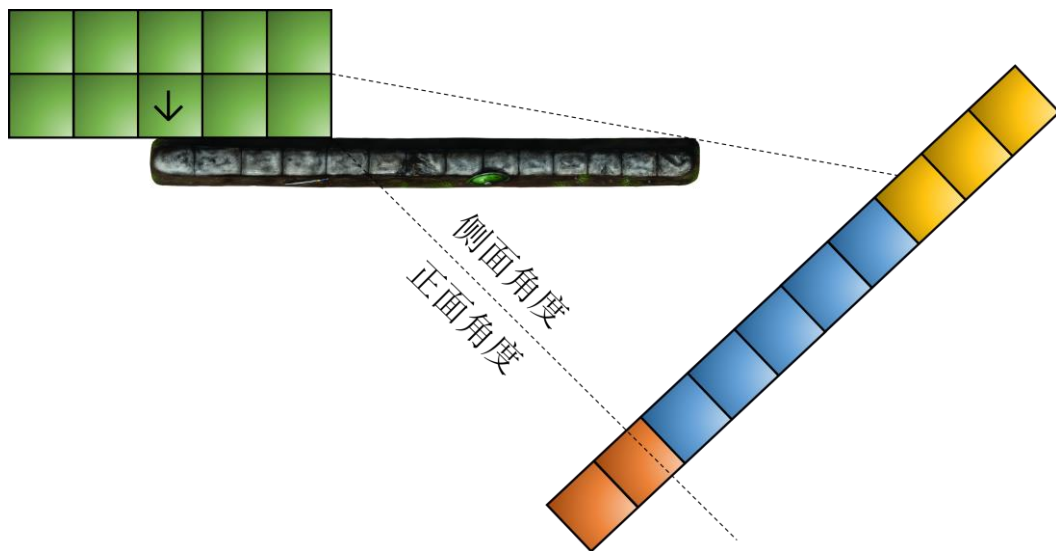
对躲在墙壁后并且依墙坚守的单位是遮蔽地形(...)

遮蔽

墙壁提供重度遮蔽，除了对伟岸。

依墙坚守

为了防御墙壁，一个单位正面的一半以上必须与它接触。



绿色单位的正面超过一半接触墙壁，所以正在依墙坚守。敌方单位由 10 个射击模型组成，对依墙坚守单位进行射击。每个射击模型单独确定遮蔽情况，所以需要确定哪些射击模型会受到目标依墙坚守的影响（见 14.C.d 遮蔽）：

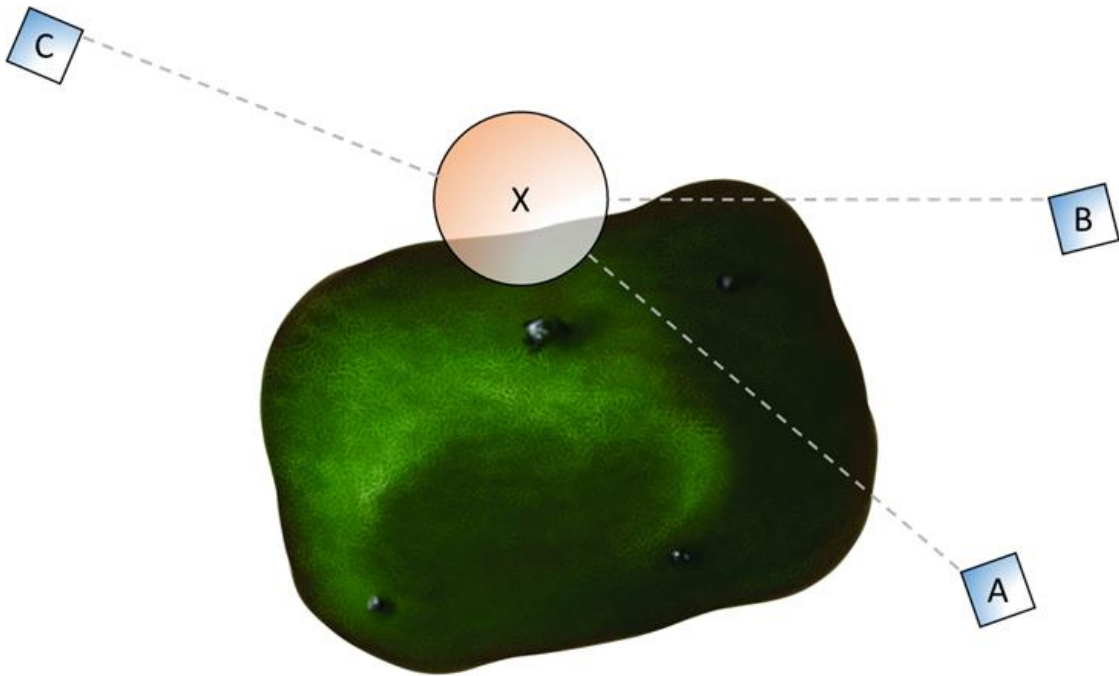
- 橙色：这两个模型位于目标单位的正面角度，所以目标单位的正面变为目标面向。目标面向的一半或更多被墙壁遮挡，即在墙后。所以目标单位获得重遮蔽。
- 蓝色：这些模型位于目标单位的侧面角度，所以目标单位的侧面变为目标面向。对所有蓝色模型，目标面向的一半或更多被墙壁遮挡，所以目标单位获得重遮蔽。
- 黄色：这些模型位于目标单位的侧面角度，所以目标单位的侧面变为目标面向。可以从每个黄色模型正面选择一点，从该点触发目标面向少于一半被墙壁遮挡，所以这些模型可以无遮蔽减值射击目标。

IV.2 射击圆底盘模型时如何确定遮蔽情况？

14.C.d 遮蔽

确定目标是否受益于遮蔽：

- 1 确定射击模型位于目标的哪个角度内。对应的面向即为目标面向。
- 2 选择射击模型正面上的一点。
- 3 圆底盘目标：
 - 从所选这点，检查目标面向上距离最近的一点，该点称为目标点，是否在障碍物后。
 - 如果该点被遮挡，则目标受到遮蔽影响。



圆底盘橙色模型部分在山上，但底盘中心（X 标记）在山下。蓝色模型从不同位置射击橙色单位：

- 模型 A 和 C 的目标点不在任何障碍物后，所以橙色单位不会受益与任何遮蔽。
- 模型 B 的目标点被山遮挡。因为橙色单位部分在山上但没有高地位置，所以山提供轻度遮蔽（见 20.B.d 山地）。

IV.3 高大如何影响视线和确定遮蔽?

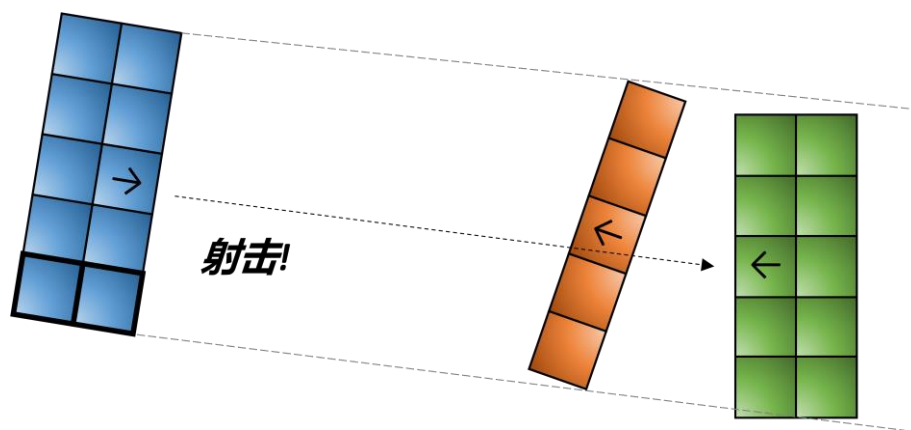
14.C.d.1 目标获得轻度遮蔽(-1 命中)

一个模型射击获得轻度遮蔽的目标时命中-1 修正。如果目标单位的一半以上目标面向被下列之一遮挡(...):

- 不遮挡视线的模型 (...) (注意散兵和高大规则影响视野遮挡)

21.A.a.32 高大 Tall

从高大模型起始的视线，以及到高大模型的视线，不会被与该模型相同高度（与高大模型）的其他模型阻挡，除非阻挡模型也具有高大规则。注意此规则同时影响遮蔽（如果模型阻挡视线则提供重度遮蔽，否则仅有轻度遮蔽）。



三个单位都是标准高度。蓝色单位想要射击绿色单位，橙色单位在两者之间。

场景 1

除了两个加粗黑框模型，其他蓝色模型都被橙色模型阻挡视线，所以只有这两个模型可以射击。

场景 2

蓝色单位现在有高大规则。橙色但不不在阻挡蓝色单位视线，所以所有蓝色模型可以射击。但是绿色单位因为超过一半目标面向被橙色单位遮蔽，所以获得轻遮蔽。

若绿色单位有高大规则而橙色单位没有，适用同样规则。

场景 3

蓝色和/或绿色单位有高大规则，但橙色单位也有。橙色单位阻挡了蓝色单位视线，仅有两个加粗黑框模型可以射击。

一个比较简便记忆高大规则的方法，把高大模型视为比实际高度高一半。在场景 2，就是蓝色单位高度视为比橙色单位更高，所以所有模型可以射击轻遮蔽的绿色单位。注意这只是方便记忆，某些情况并不适用，比如具有曲射的模型射击时高大实际没有什么效果。例如，如果图中 3 个单位都是标准高度，蓝色单位有曲射规则，橙色单位有高大。因为至少一个蓝色模型可以画出到绿色单位的视线，橙色单位的高度与蓝色单位一样，所以所有蓝色模型都可以射击。

IV.4 加入单位的战争平台如何影响视线、遮蔽和命中分布？

14.A.a 单位进行射击

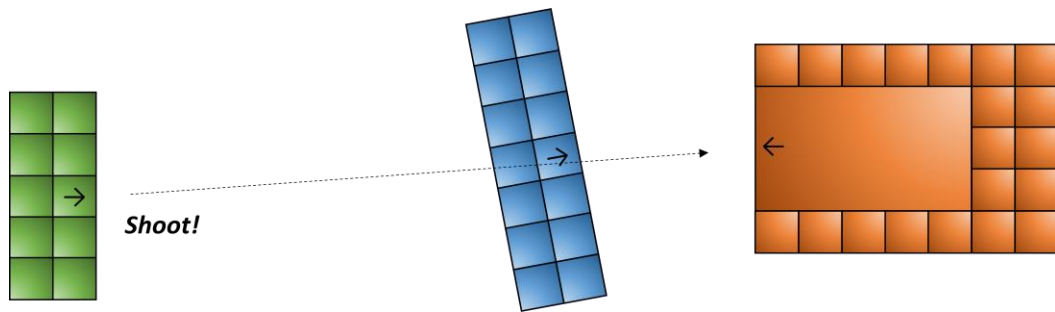
对目标单位的任何一个模型都没有视线的模型不能射击。

14.C.d 遮蔽

如果目标面向的一半或以上被遮挡，则目标受到遮蔽影响

3.B.e 单位边界（勘误）

(...)单位边界的高度与单位高度相关(...)



绿色和蓝色单位都是标准高度。橙色单位是标准步兵，有一个大型战争平台加入。当绿色单位射击橙色联合单位，遵守下列规则：

视线

模型要射击，需要具有至少到目标单位一个模型的视线。因为橙色单位中的战争平台是大型，所有绿色模型都可以越过蓝色单位画出到橙色单位的视线。

遮蔽

要获得遮蔽，至少一半的目标面向（此例中橙色单位的正面）需要被遮挡。橙色单位边界的高度是标准，所以蓝色标准高度单位能遮挡橙色目标面向。因此橙色单位获得重遮蔽。

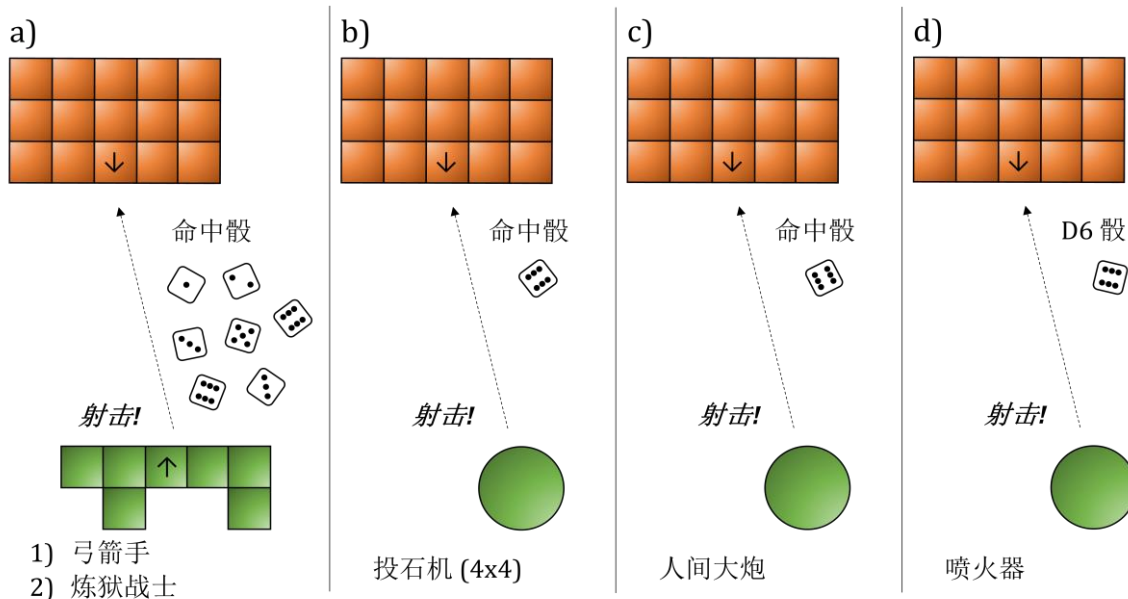
分布命中

命中分布不受视线影响。即使绿色单位只能看到橙色战争平台，对橙色单位仍然如常分布。

IV.5 战斗专注如何作用于射击攻击（例如巫术 6 号法术）？

21.G.b.3 战斗专注-普通攻击

如果此攻击的命中骰自然结果为‘6’，该攻击变为造成一次额外命中（即通常命中两次而不是一次）。



a1) 弓箭手装备长弓（4+）且没有受到任何命中减值。他们的射击具有战斗专注，一共 3 个命中，其中 2 个自然结果为‘6’，所以一共 5 个命中。

a2) 炼狱战士装备霰弹短枪（4+）且没有受到任何命中减值。他们的射击具有战斗专注，一共 3 个命中，其中 2 个自然结果为‘6’。因为具有范围攻击（2x1），每次成功命中骰目标受到 2 次命中，同时因为战斗专注规则额外增加 2 个命中，所以一共 8 个命中。

a) 投石机（4x4）具有战斗专注命中 6，所以攻击额外造成一次命中。正常情况下，橙色单位受到 12 次命中（每排 4 个模型 3 排）。因为战斗专注，单位改为受到 13 次命中。如果投石机的范围攻击方括号内有更高的力量、护甲穿透和/或额外攻击属性，仍然只有一次命中使用括号内的数据。

b) 人间大炮具有战斗专注命中 6。通常造成 D3+1 次命中，因为战斗专注改为造成 D3+2 次。

c) 火焰喷射器不投掷命中，所以他们的射击攻击不会受到战斗专注影响。

IV.6 匹配底盘如何影响范围攻击命中数？

21.G.b.2 范围攻击

当攻击命中时，确定攻击者的底盘位置：

- 如果是远程攻击，确定攻击者的底盘位于目标的哪个角度。
- 如果是近战攻击，确定攻击者接战的是目标的哪个面向。

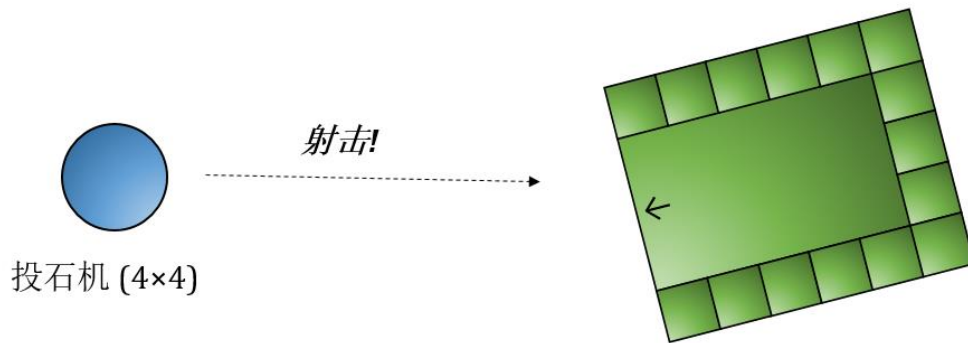
正面或背面：选择目标至多 Y 个不同的排。

侧面：选择目标至多 Y 个不同的列。

每个如此选择的排/列，该单位受到 X 下至多等于该排/列模型数的命中。一次范围攻击绝不能造成超过单位内模型数量的命中。

21.A.a.13 前排 Front Rank

- 如果模型底盘尺寸大于普通模型底盘，则它的底盘占据的位置计入完整排面的模型数，在计算单位排面时（例如用于计算完整排面、线列阵型、范围攻击等），大底盘等同于被它取代的模型的数量。

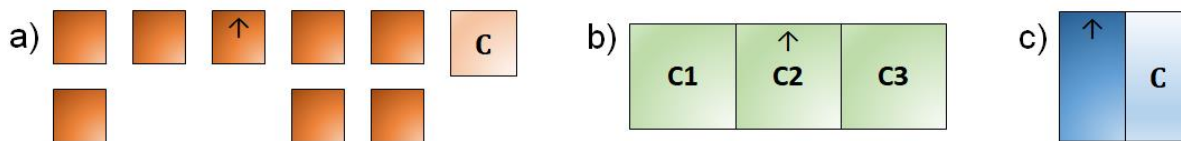


- d) 投石机范围攻击（4x4），绿色单位由 15 个普通模型和一个战争平台组成。如果投石机命中，将受到 16 次命中：投石机的控制玩家选择至多 4 排。因为战争平台是匹配底盘，范围攻击时视为每排 3 个模型。所以绿色单位每排，包括战争平台所在排，视为由 5 个模型组成一排，所以结果是 $4 \times 4 = 16$ 命中。

IV.7 同一单位内多个难以瞄准 (X) 如何作用?

21.D.b.5 难以瞄准 Hard Target

射击目标单位中一半以上模型有该规则时，命中结果-1。此规则可以累加，每个难以瞄准规则都可以累加-1命中修正。



根据重复的模型规则（见 21 模型规则）通常多个同一模型规则不会提供额外增益。但有一些例外，比如难以瞄准 (X)。要使多个难以瞄准 (X) 累加，需要单位中一半以上模型具有多个难以瞄准 (X)。

上图列出了联合单位中模型具有不同难以瞄准 (X) 的情况。深色的是普通模型，浅色标记 C C1 的是人物模型。

a1) 普通模型：难以瞄准 (1)，C：没有难以瞄准 (X)

单位超过一半 (8/9) 模型具有难以瞄准 (1)，所以对该单位射击攻击-1 命中。

a2) 普通模型：难以瞄准 (1)，C：难以瞄准 (1)

单位内所有模型具有难以瞄准 (1)，所以对该单位射击攻击-1 命中。

a3) 普通模型：难以瞄准 (1)，C：两个难以瞄准 (1)

单位内所有模型具有一个难以瞄准 (1)。少于一半模型具有两个难以瞄准 (1)，所以对该单位射击攻击-1 命中。

b1) C1：难以瞄准 (1)，C2：难以瞄准 (1)，C3：难以瞄准 (1)

单位所有模型都具有难以瞄准 (1)，所以对该单位射击攻击-1 命中。

b2) C1：难以瞄准 (1)，C2：难以瞄准 (1)，C3：难以瞄准 (2)

单位超过一半模型 (2/3) 具有难以瞄准 (1)，少于一半模型具有难以瞄准 (2)，所以对该单位射击攻击-1 命中。

b3) C1：难以瞄准 (1)，C2：无难以瞄准 (X)，C3：无难以瞄准 (X)

单位少于一半模型具有难以瞄准 (1)，所以对该单位射击攻击无影响。

c) 普通模型：无难以瞄准，C：难以瞄准 (2)

单位内一半模型具有难以瞄准 (2)，所以对该单位射击攻击无影响。

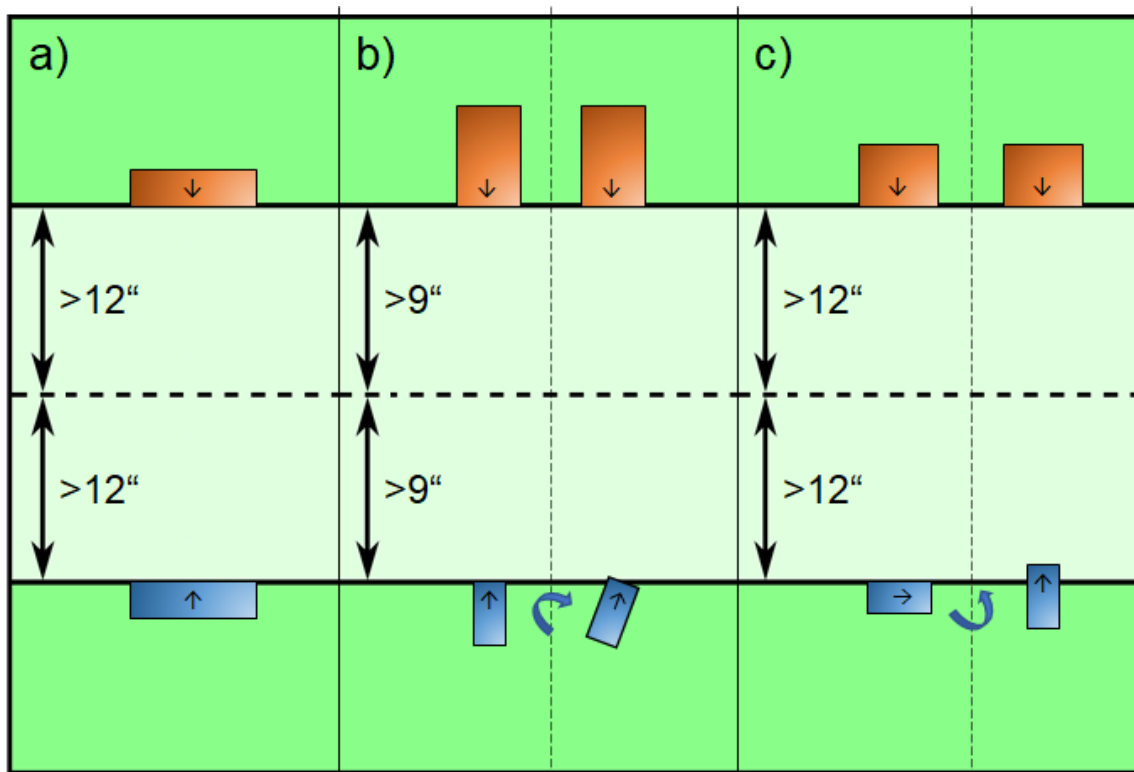
IV.8 部署区边缘的单位能否使用射程 24"的远程武器互相攻击？

1: 两军对垒

距离中线超过12"之外为部署区。

14.A.a. 单位进行射击

为每个射击模型测量到目标的距离是否在射程内。这是从每个射击模型的实际位置测量到目标单位的最近点（即使测量的点不在视线内）。如果目标在射击武器或远程攻击射程外，则该模型不能射击（除非进行坚守射击）。



上述三个例子，橙色和蓝色单位都贴着各自部署边界，互相正对。

a) 两军对垒部署，每个单位需要部署在距离中线 12"外，即双方单位互相距离大于 24"。如果两边单位都没移动，如果蓝色单位装备弓（射程 24"），则蓝色单位不能射击橙色单位。

b) 正面交锋部署，两方单位距离大于 18"。蓝色单位是野兽人的独眼巨人，投掷攻击射程 36"。如果不移动，独眼巨人将是长距射击，即目标在 18"外。但是，如果原地旋转下，他的正面一角将距离敌方单位更近了，则可以使用他的射击武器（射程 24"）射击敌人。

b) 两军对垒部署，蓝色裂空战车侧面对齐部署区边缘，距离敌方单位 24"外。逆时针旋转 90 度，将缩短与敌人的距离 1"，可以使用他的射击武器（射程 24"）射击敌人。

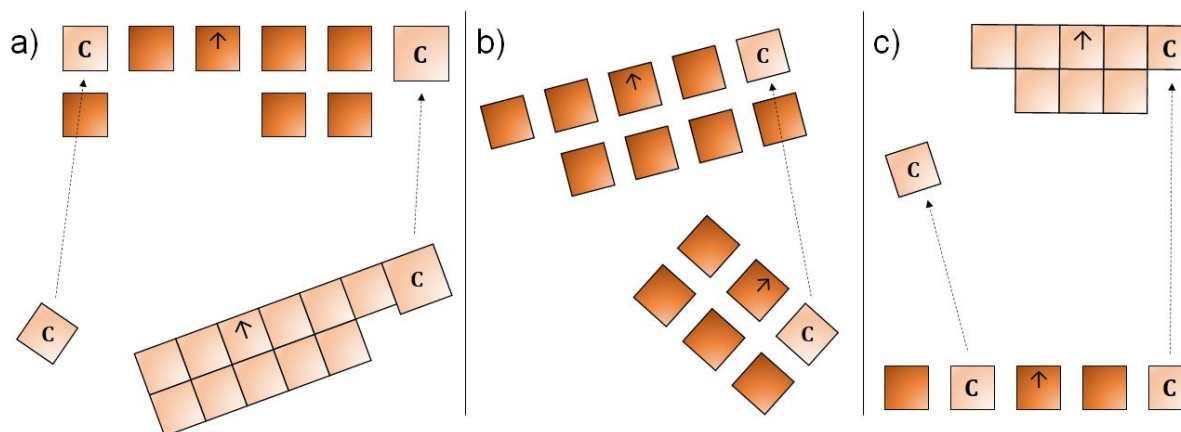
IV.9 人物行军离开或加入具有行军和射击规则的单位能否进行射击？

21.A.a.16 轻型部队

- 完全由具有轻型部队规则模型组成的单位获得行军和射击。
- 步兵人物加入相同高度的轻型部队步兵单位时，获得轻型部队规则。当离开单位时失去该轻型部队。

21.G.b.15 行军和射击

受此攻击属性影响时，在同一个玩家回合行军移动不会阻止攻击，除非该攻击同时遵守移动或开火。



所有三个例子，人物（C）都执行了行军移动并加入和/或离开单位。深色单位模型具有行军和射击规则，浅色单位模型（包括人物）不具有该规则。

- a) 左边单一模型人物单位和右边联合单位内的人物加入具有轻型部队的散阵单位。
- b) 人物行军离开具有轻型部队的散阵单位，并加入另一个具有轻型部队的散阵单位。
- c) 左边人物离开具有轻型部队的散阵单位，右边人物离开该单位并加入另一个没有轻型部队的单位。

示例中的人物行军移动后都不能进行射击，因为他们整个行军移动过程中都没有受到行军和射击规则的影响。

在 a)，人物只有在移动结束时获得行军和射击。

在 b)，人物在开始和结束时有行军和射击规则，但行军过程中没有。

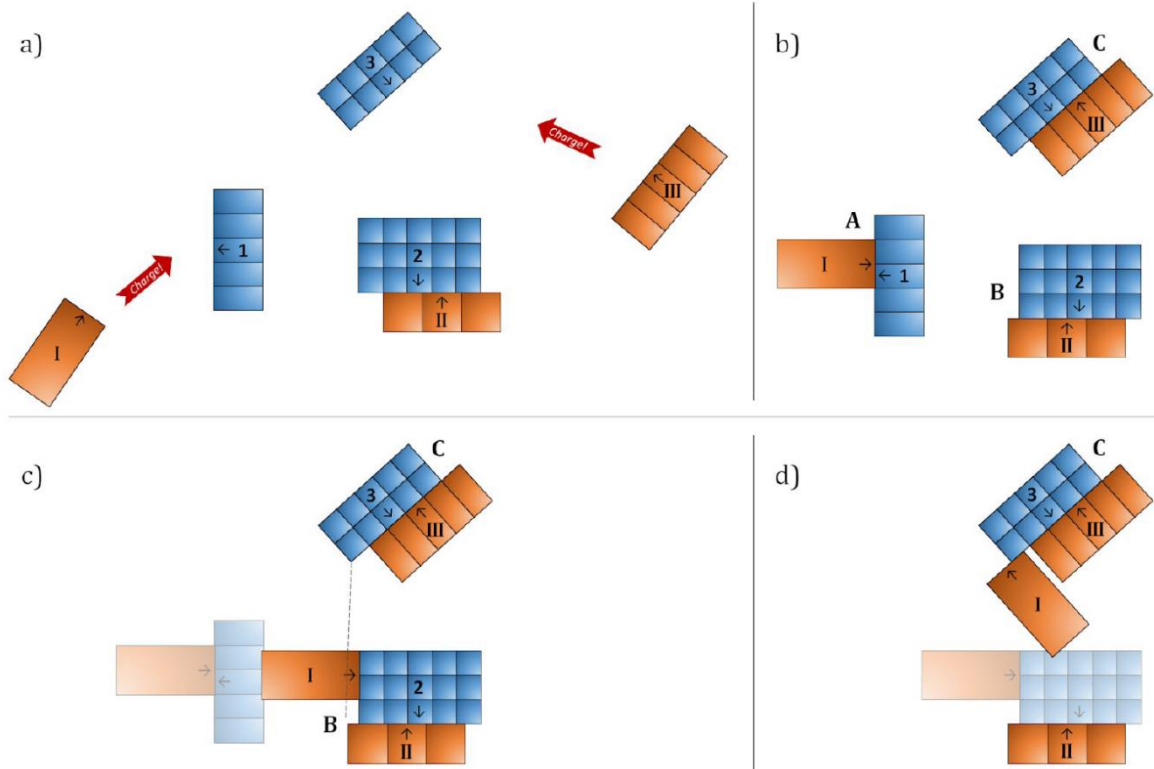
在 c)，人物在行军移动开始时有行军和射击，但只要离开单位就失去该规则。

V. 近战阶段

V.1 能否通过追击/横扫在一个近战阶段进行多次近战？

20.A.a 危险地形 (X) (勘误)

(...)如果追击单位加入不是在此近战阶段新发生的战斗，且该战斗未结算，则该单位将有机会在此阶段再战斗甚至再追击一次。

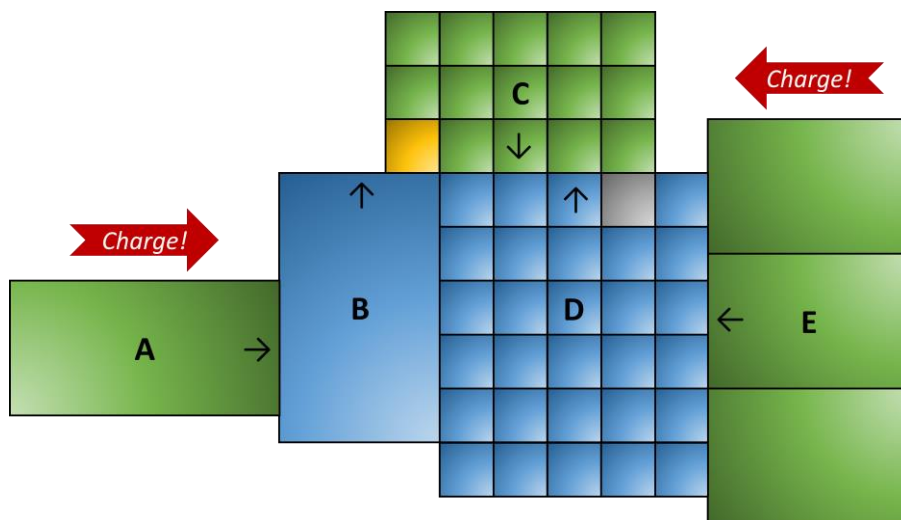


- 在冲锋阶段，橙色单位（罗马数字标记）的控制玩家宣布 I 对 1 冲锋，III 对 3 冲锋。单位 II 和 2 已经在近战中。
- I 和 III 两个单位完成冲锋，所以当前近战阶段一共 3 场近战（A,B 和 C）。主动玩家选择 A 战斗先结算。
- 单位 I 摧毁 1，横扫距离足够冲锋单位 2，所以加入 B 战斗。这场近战在当前近战阶段还未结算，因此 I 可以再打一次。
- 单位 I 和 II 此轮战斗胜利，2 战败逃跑。橙色单位控制玩家决定 2 径直逃离 II。II 抑制追击，I 追击距离足够冲锋单位 3（注意单位 I 追击移动前位于 3 的正前方，所以要冲锋 3 的正面），加入 C 战斗。这场近战在当前近战阶段还未结算，因此 I 可以再打一次。

V.2 多个单位在同一场近战时如何确定主动性顺序？

20.A.a 主动性顺序

(...)每轮近战都有严格的攻击顺序，称为主动性顺序。主动性顺序在此轮任何攻击开始前确定。计算将影响一轮近战中各个攻击敏捷值的修正。一旦一轮近战的主动性顺序确定，就不会被一轮近战中的其他效果影响而改变。顺序从主动性顺序 10 开始，具有敏捷 10 的攻击结算，然后降序排列直至主动性 0，敏捷 0 的攻击结算。



单位 D 包含一个人物（灰色），单一模型单位 B 也与 C 接战，C 中包含一个人物（黄色）。A 和 E 都冲锋过来。在近战阶段，需要确定主动性顺序，计算所有敏捷修正和模型规则：

	单位	模型部分和特殊攻击	敏捷	敏捷修正和武器	主动性顺序
A	蒸汽坦克	车体	3	冲锋气势 (+1)	2
		撞击		墓穴寒气 (-2)	10
B	女巫王座	情妇	6		6
		幽灵战马	2		2
C	帝国守卫		3	墓穴寒气 (-2)	1
	元帅		5	墓穴寒气 (-2)	3
D	骷髅兵		2		2
	尸妖王		4	大型武器	0
E	阳炎狮鹫骑士	骑士	4	冲锋气势 (+1)	3
		幼狮鹫	4	墓穴寒气 (-2)	3
		践踏攻击			0

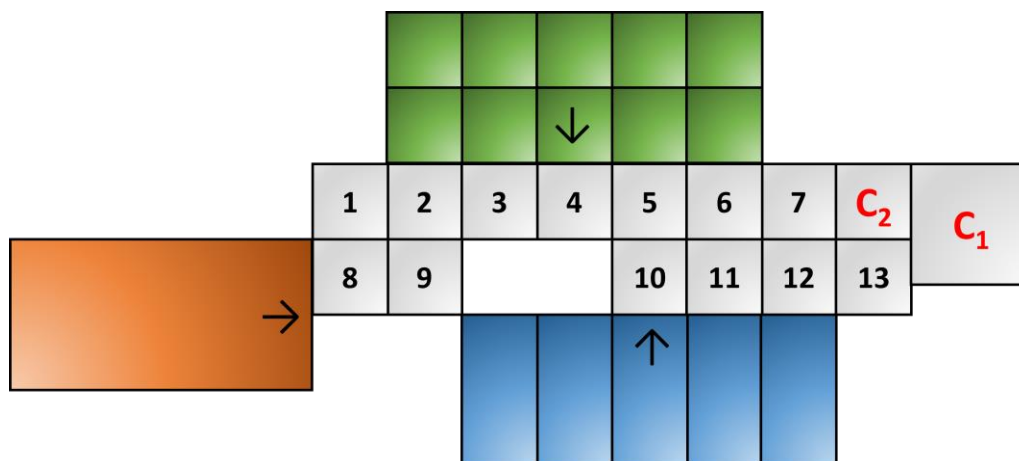
所有冲锋模型获得+1 敏捷，女巫王座 (B) 6" 内的所有敌方单位受到-2 敏捷 (墓穴寒气)。撞击 (A) 总是在主动性阶段 10 进行，而践踏 (E) 和大型武器 (D) 攻击在主动性阶段 0 进行，无论攻击者的敏捷是多少。

所以先开始撞击，然后是情妇的普通攻击，接着是元帅和骑士的普通攻击等，依次进行。注意及时撞击和元帅的攻击可能摧毁王座，-2 敏捷修正仍然继续生效，因为在一轮近战中的主动性顺序不能被修改。

V.3 单位中的人物进行让路时能移动到哪个位置？

20.A.a 让路

在一轮近战流程的步骤 3，所有放在第一排，没有与敌方模型底盘接触的人物，可以移动到与敌方模型底盘接触的位置，该敌方模型必须是已经与人物单位底盘接触，且必须是在人物单位的正面进行攻击。如果让路，人物与目标位置的本单位非人物模型（或多个模型）调换位置。不匹配底盘的人物不能进行让路。



灰色单位包含一个不匹配底盘人物（C₁），一个匹配底盘人物（C₂），被正面的绿色单位、侧面的橙色单位、背面的蓝色单位联合冲锋。

因为 C₁ 是不匹配底盘，不能进行让路。C₂ 满足让路的所有条件：模型位于第一排，没有与敌方模型底盘接触，单位正面有敌方单位接战。

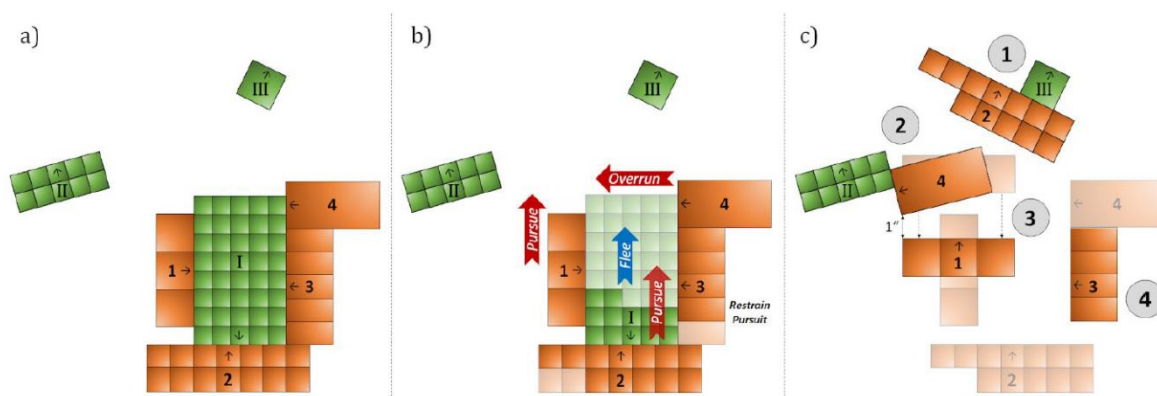
标记 1-13 的模型位置：

- 1：C₂ 可以与该模型互换位置，因为换后将与正面的敌方单位接触。注意 C₂ 也可以攻击橙色单位，因为并不强制要求攻击正面单位。
- 2,5,6,7：C₂ 可以与其中任意模型交换位置，然后可以攻击绿色单位。
- 3 和 4：C₂ 可以与其中任意模型交换位置。因为这两个位置背后没有模型，C₂ 同样与蓝色单位底盘接触，所以他可以攻击绿色或蓝色单位。
- 8 到 13：C₂ 不能与他们交换位置，因为交换后他不能与正面敌方单位底盘接触。

V.4 追击/横扫时能否穿过友方单位？

15.H.c 追击距离和追击单位

(...)在追击移动步骤 1 和 2 中，追击单位将同一场战斗中的友方单位视为开放地形。



- 单位 I 被橙色敌方单位 1 2 3 4 多个方向冲锋。
- 单位 I 不出意外的被杀惨。移除伤亡后，单位 4 脱战。I 没有坚定不移且战败逃跑。橙色单位的控制玩家决定单位 I 径直逃离单位 2。单位 3 选择抑制追击且通过了领导力测试。1 和 2 追击，4 横扫。
- 单位 2 投出的追击距离最够，所以 I 被立刻摧毁。投完追击和横扫距离，但在移动任何单位前，橙色单位的控制玩家检查 2 的追击和 4 的横扫将导致冲锋，所以他们在单位 1 的追击移动之前先移动。
 - 单位 2 的追击距离足够冲锋单位 III。在此追击移动中，2 可以自由穿过友方单位 1,3 和 4，因为他们刚在同一场近战（即使单位 4 已经脱战）。
 - 单位 4 的横扫距离足够冲锋单位 II。
 - 单位 1 的追击没有碰到任何敌方单位，在他的追击移动中，可以自由穿过友方单位，但移动结束时必须遵守单位空间规则。单位 1 投出的距离不足以穿过单位 4，所以退回最后的合规位置，即单位 4 的 1"外。
 - 单位 3 抑制了追击，当所有追击和横扫单位移动结束后，他可以在当前位置进行战后旋转或战后变阵。

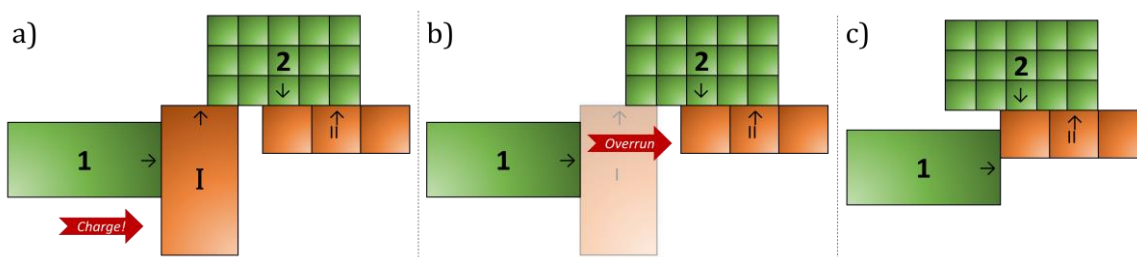
V.5 单位何时能横扫到同一场近战中的另一个单位？

15.C 不再接战

某些情况下一个单位之前在近战中，但其所有对手在上一个移动阶段到此近战阶段期间都被移动或移除了。该单位遵守“已无敌人”中所述规则。如果该单位没有在敌方单位移除后移动过（例如魔法移动），则可以进行一次战后旋转或战后变阵，若是刚刚冲锋也可以进行横扫。

15.G.c 已无敌人

有时一个单位摧毁了底盘接触的所有敌方单位并不再接战（因此无法提供旗手或侧面攻击的战果奖励）。这些单位总是视为战斗胜利，并可以选择横扫（如果冲锋接战）、战后旋转或战后变阵。



a) 单位 2 已经和单位 I 和 II 接战，单位 1 冲锋单位 I。

b) 如果 I 在多重近战结算之前被作为伤亡移除（例如因为魔法，火焰瀑布等），1 可以在近战阶段流程步骤 2 横扫。

如果单位 I 在这场多重近战中被作为伤亡移除，例如因为单位 1 的撞击，使得 1 不再接战，1 只能在一轮近战流程的步骤 14 才能横扫。

c) 如果横扫距离足够接触单位 II，单位 1 将通过横扫移动冲锋单位 II。

V.6 在多重近战时如何进行战后行动？

15.H.e 战后旋转和战后变阵

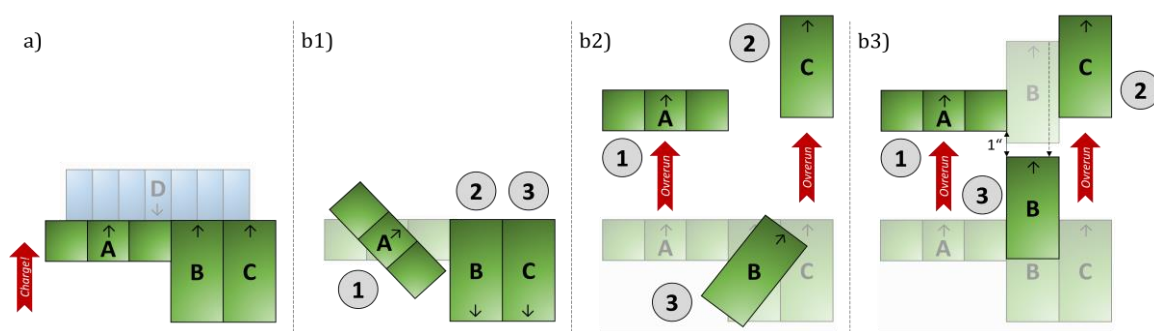
追击和逃跑单位移动后，未进行追击或横扫移动的未接战单位现在可以进行下列中的一种行动（遵守“同时生效”规则的顺序）。

15.H.e.1 战后旋转

单位以其中心为支点转向，且/或可以按照前排规则重新组织模型（仍需要放置在合规位置）。

15.H.e.2 战后变阵

单位进行一次变阵行动。如果变阵，则单位在此玩家回合占据次要目标时不视为得分直至接下来玩家回合开始，且接下来的玩家回合不能宣布冲锋。



a) 单位 A,B 和 C 冲锋且杀光了敌方单位 D。每个单位可以进行横扫，战后旋转或战后变阵，或只是待在原地。

b1) 所有 3 个单位战后旋转。控制玩家可以自由选择旋转的顺序。

单位 A 先进行战后旋转（1）。注意他旋转后不需要距离单位 B 1"，因为他之前通过冲锋（或失败的冲锋）已经进入到另一个单位（或不可通过地形）1"内，允许继续保持在 1"内。

单位 B 进行战后旋转（2）。因为相邻的 C 导致 B 只能进行 180°的旋转，否则他们会互相重叠。注意这些单位都不能平移来使各自分离。最后，单位 C 进行战后旋转（3），像 B 一样也只能转 180°。

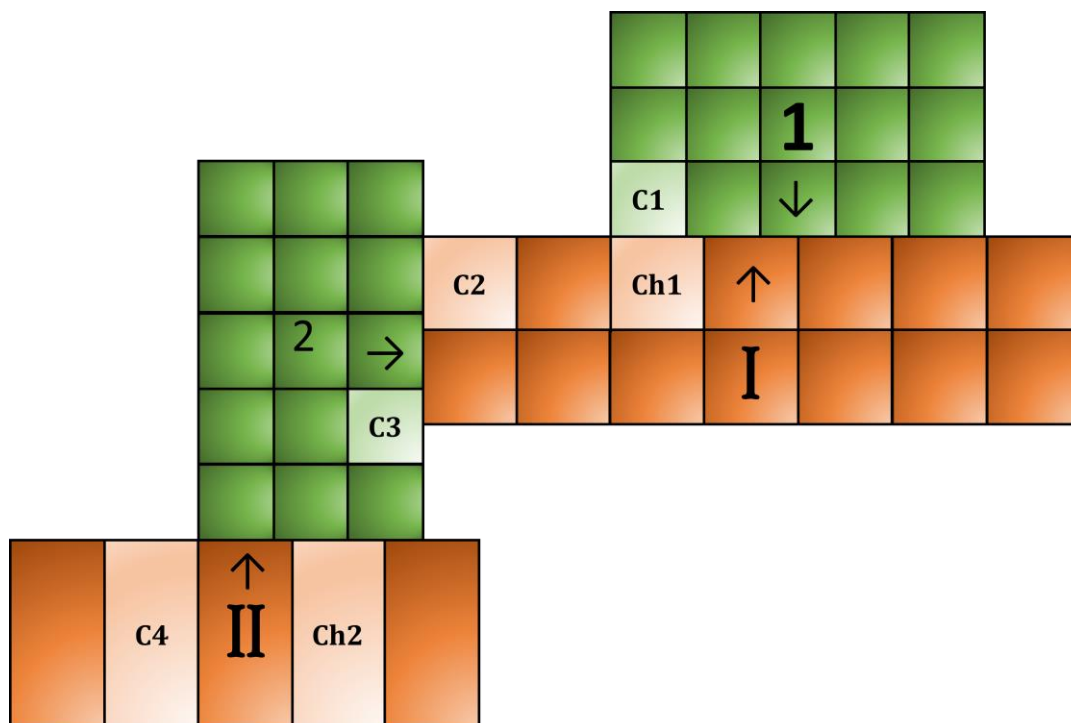
b2) A 和 C 进行横扫，B 进行战后旋转。因为追击和横扫移动在战后旋转和战后变阵之前进行，A 和 C 先横扫（1 和 2），然后 B 进行战后旋转（3）。

b3) 所有 3 个单位横扫。控制玩家可以自由选择移动的顺序。注意横扫距离的投掷顺序不受影响。首先单位 A 横扫，然后是 C（1 和 2）。B 横扫后，要遵守单位空间规则，所以横扫移动退回最后的合规位置，即距离 A（3）1"。

V.7 多重近战中决斗被拒绝后那些模型可以宣布决斗？

15.E.a 提出决斗

在一轮近战流程的步骤 4，在近战中的人物和队长可以提出决斗，主动玩家可以指定一个人物或队长来提出，需要确保敌方至少有一个队长或人物可以接受决斗（该敌方模型单位必须与宣布决斗模型所在单位底盘接触，且该近战中必须没有正在进行的决斗，见下文）。如果决斗被拒绝或没有决斗提出，则被动玩家可以指定一个未拒绝主动玩家决斗的人物或队长来提出决斗。



在上面的多重近战中，两个绿色单位 1 和 2 与两个橙色单位 I 和 II 接战。联合单位中队长标记为 Ch，人物标记为 C。

绿色主动玩家决定 C1 宣布决斗。Ch1 和 C2 可以接受决斗（Ch2 和 C4 因为单位底盘没有和 1 接触不能接受）。橙色单位玩家决定不接受决斗。Ch1 和 C2 视为拒绝了决斗。绿色玩家选择 C2 作为拒绝决斗受到惩罚的模型（队长 Ch1 不能被选择）。

因为决斗没有接受，橙色被动玩家现在可以用未拒绝过的人物或队长发起决斗，即除了 Ch 和 C2 的其他模型。Ch2 发起了决斗。只有 C3 能接受，因为 C1 的单位没有单位 II 底盘接触。

V.8 匹配底盘后面的哪些模型可以进行支援攻击？

15.D.c.1 提出决斗

在第二排未与敌人底盘接触的模型，可以越过前方第一排模型向敌人发起普通攻击，这些普通攻击称为支援攻击。

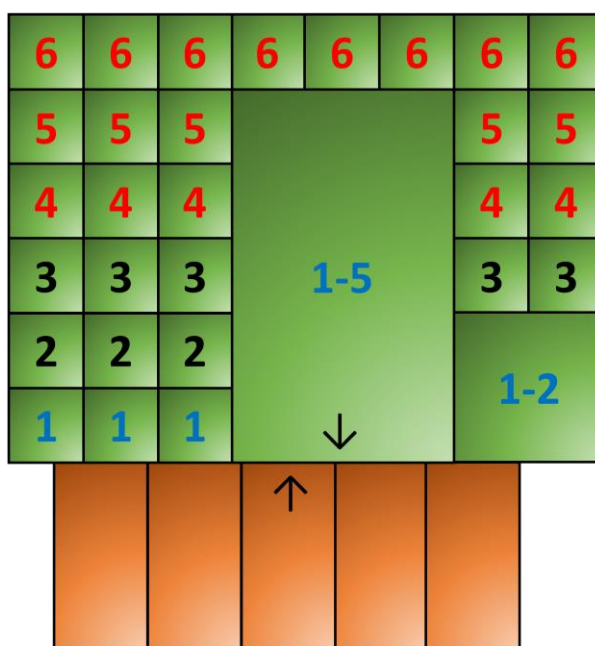
3.B.c 密集阵型和线列阵型

一排由 8 个或更多模型组成的单位称为线列阵型。线列阵型单位获得额外排面攻击攻击属性 (...)

21.A.a.13 前排

匹配底盘

- 如果模型底盘尺寸大于普通模型底盘，则它的底盘占据的位置计入完整排面的模型数，在计算单位排面时（例如用于计算完整排面、线列阵型、范围攻击等），大底盘等同于被它取代的模型的数量。



绿色单位包含一个人物和一个战争平台，都是匹配底盘。正面与橙色单位接战。因为绿色单位是线列阵型，所以获得额外排面攻击，第三排的模型也能进行支援攻击。每个模型标记了所在排数：

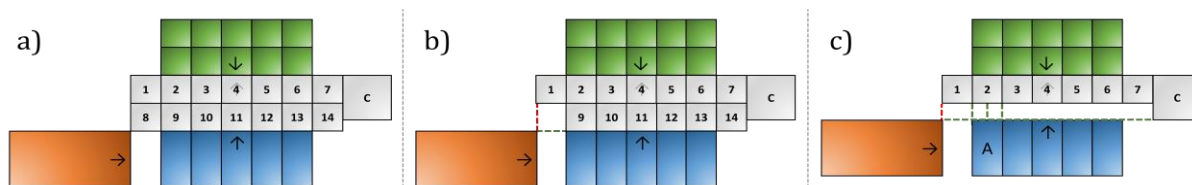
- 蓝色：这些模型与敌方模型底盘接触，所以如常进行普通攻击。
- 黑色：这些模型位于第二或第三排，可以进行支援攻击。
- 红色：这些模型所在排不能进行支援攻击。注意战争平台后方的 3 个模型也受此限制，即使他们前面只有一个模型。

V.9 如何确定两个模型是否越过空隙底盘接触？

3.C.a.1 模型间底盘越过空隙接触

不完整排面或人物的不匹配底盘可能导致底盘接触敌对单位的两个模型之间出现空隙。如果可以从一个模型画一条直线到另一个模型（包括角对角），且该直线垂直于两面，则这些模型视为越过这些空隙而互相底盘接触。

如果一个模型与敌方模型相对的整个面向与友方模型接触，则不视为越过空隙底盘接触。



- a) 灰色联合单位包含一个不匹配底盘人物（C）与三个敌方单位接战：正面的绿色单位，背面的蓝色单位和侧面的橙色单位。
- b) 模型'8'已经作为伤亡移除，在橙色模型和灰色模型之间留下了一个空隙。从橙色模型可以画出角对角到模型'9'的直线，这条视线与两个模型的面向和接战面垂直，即橙色单位的正面和灰色单位的侧面（绿色虚线）。所以这两个模型底盘接触。橙色单位和'1'之间的线与模型面向垂直，但与橙色单位的接战面不垂直（红色虚线）。所以这两个模型没有底盘接触，所以不能互相分配攻击。
- c) 现在模型'9'到'14'作为伤亡移除，橙色和蓝色单位移动以保持和灰色单位边界的底盘接触。像前文一样，橙色与'1'没有底盘接触。但是可以画出到'C'的直线，并满足所有条件（水平绿色虚线），所以这两个模型底盘接触。蓝色模型也与灰色模型越过空隙接触：以'A'为例，可以画出直线到'1','2','3'（竖直绿色虚线），所以'A'与3个模型越过空隙底盘接触（反之亦然）。

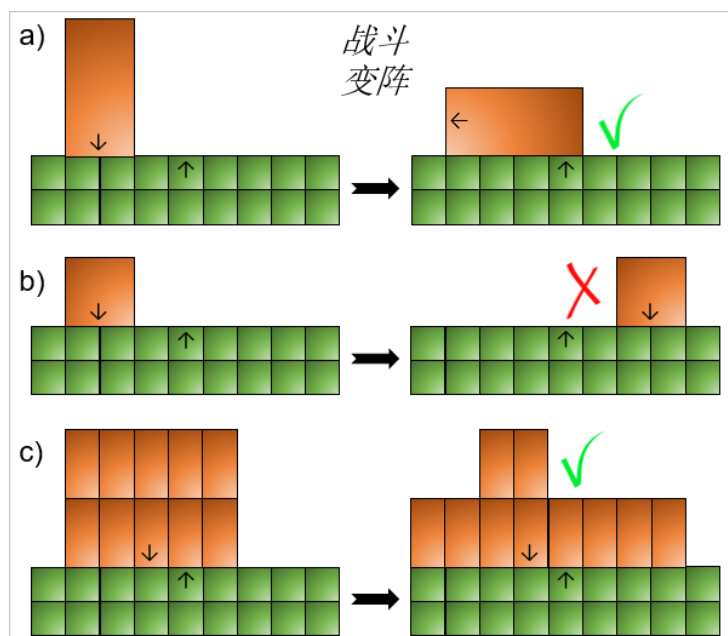
V.10 战斗变阵可以如何操作？

15.I 战斗变阵

当一个单位进行战斗变阵，将该单位从战场移除，然后将其放回战场，遵守以下限制：

- 单位必须保持与变阵前接战的敌方单位底盘接触，且在敌方单位相同的面向位置。
- 每次战斗变阵后，必须确保变阵后与敌方单位底盘接触模型数量不少于变阵前。

另外，当一位玩家完成他所有单位的战斗变阵，那些模型变阵前与友方模型底盘接触的敌方模型，变阵后必须确保这些敌方模型仍然底盘接触，但可以跟不同的友方模型或单位接战。



- 橙色单位变阵后，仍然与绿色单位的正面底盘接触，战斗变阵前接战的绿色模型变阵后仍然保持，所以这是合规的战斗变阵（即使橙色单位不再以正面接战）。
- 橙色单位变阵后，仍然与绿色单位的正面底盘接触，但战斗变阵前接战的绿色模型变阵后不再接战，所以该变阵不合规。
- 橙色单位变阵后，仍然与绿色单位的正面底盘接触，且变阵后橙色模型与绿色模型底盘接触的数量不少于变阵前，战斗变阵前接战的绿色模型变阵后仍然保持，所以这是合规的战斗变阵。

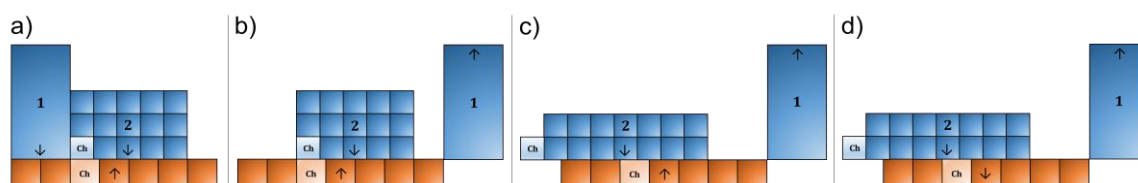
V.11 战斗变阵可以如何操作？

15.I 战斗变阵

当一个单位进行战斗变阵，将该单位从战场移除，然后将其放回战场，遵守以下限制：

- 单位必须保持与变阵前接战的敌方单位底盘接触，且在敌方单位相同的面向位置。
- 人物变阵前与敌方底盘接触，则变阵后也要接触。
 - 人物变阵后可与变阵前底盘接触的模型可以不同
- 每次战斗变阵后，必须确保变阵后与敌方单位底盘接触模型数量不少于变阵前。

另外，当一位玩家完成他所有单位的战斗变阵，那些模型变阵前与友方模型底盘接触的敌方模型，变阵后必须确保这些敌方模型仍然底盘接触，但可以不同的友方模型或单位接战。



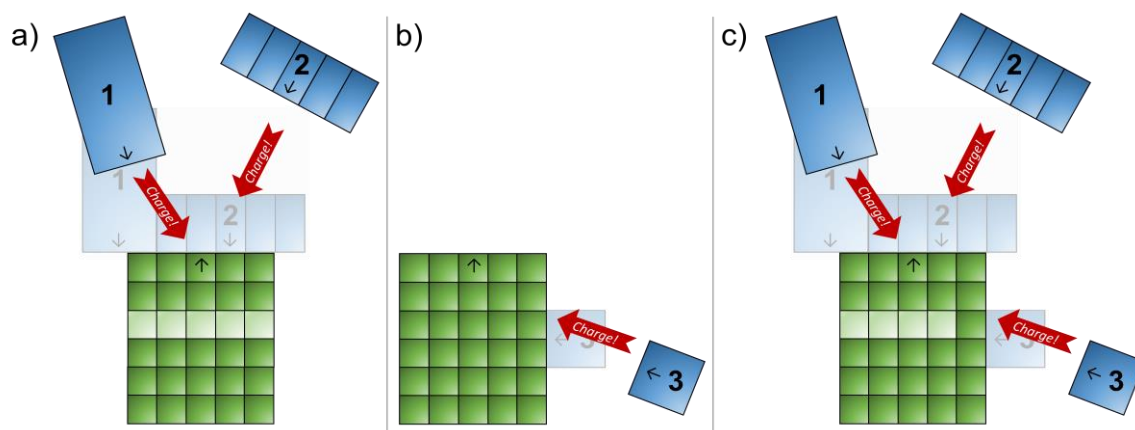
- a) 橙色单位和两个敌方单位接战，所有的橙色模型与敌方模型底盘接触。橙色单位内的人物和单位 2 内的人物决斗。蓝色玩家先进行战斗变阵，从单位 1 开始。
- b) 单位 1 移动到右侧，与橙色单位角对角且背对橙色单位，现在他的背面接战。所有战斗变阵的合理条件都满足：单位 1 仍然与所有敌方的单位接战（即橙色单位），橙色单位仍然保持原本的接战面向，且友方模型至少保持战斗变阵前（此时即一个模型）的接战数量。
- c) 单位 2 必须进行战斗变阵，因为最左侧的橙色模型脱战了。单位 2 的宽度增加到 8 个模型，单位向左移了一些，人物移动到了角落。所有战斗变阵的合理条件都满足：单位 2 仍然与橙色单位的正面接战，且友方模型至少保持战斗变阵前（变前：5，变后 8）的接战数量。另外，变阵前与敌方模型底盘接触的所有人物变后仍保持接触，因为模型在决斗中视为互相底盘接触（尽管与橙色人物决斗，蓝色人物仍可以与其脱离物理底盘接触，甚至与整个单位脱离接触）。现在两个蓝色单位完成了战斗变阵，所有战斗变阵前接战的橙色模型变阵后仍保持接触。
- d) 橙色单位进行战斗变阵，面向另一个方向。现在他的背面与两个敌方单位接战。注意用其他面向接战完全没有问题，就像橙色单位和单位 1 这样。

V.12 被多个角度冲锋时长矛还能获得哪些加成?

表 9 默认普通攻击武器

长矛

使用长矛的攻击获得额外攻击排面和+1 护甲穿透。使用长矛模型部分所在单位没有进行冲锋，且单位侧面和背面没有陷入近战时，近战的第一轮普通攻击获得+2 敏捷和+1 护甲穿透。只有步兵可以使用长矛



绿色单位装备长矛

- 蓝色单位 1 和 2 位于绿色单位的正面角度，所以是正冲。绿色模型将获得额外排面攻击，浅绿色模型也可以进行支援攻击，长矛本身+1AP。绿色单位没有冲锋且只有正面接战，所以第一轮近战长矛的攻击还会获得+2 敏捷和+1AP。
- 绿色单位被敌方单位侧面冲锋。绿色单位的长矛如常获得+1AP。额外排面攻击无效了，因为支援攻击不能对侧面。因为单位侧面接战，所以不会获得长矛额外的敏捷和 AP 奖励。
- 绿色单位被正面两个单位冲锋，侧面被一个单位冲锋。绿色单位的长矛如常获得+1AP。额外排面攻击生效，所以浅绿色模型可以支援攻击（注意第三排的深色模型不能支援攻击，因为他与敌方模型底盘接触）。因为绿色单位侧面接战，所以不会获得长矛额外的敏捷和 AP 奖励，不论是对单位 1、2 还是 3。

V.13 联合单位进行恐惧测试如何被-1 领导力影响？

5.C.a. 领导力测试

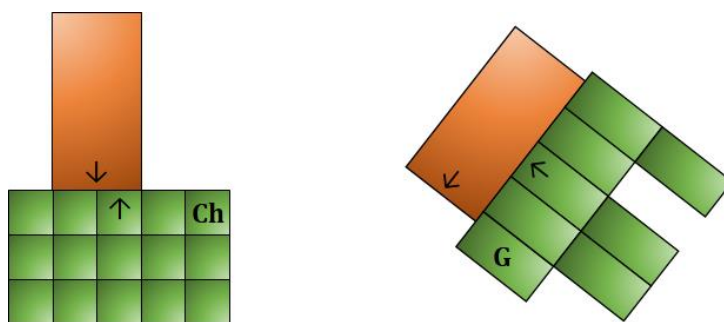
当一个单位作为整体进行领导力测试，则该单位的控制玩家选择单位内的一个模型，来为整个单位进行测试。如果一个单位有多个领导力数值（例如人物加入一个单位），玩家可以选择使用哪个领导力数值。

21.A.a.6 鼓舞人心

所有将军具有鼓舞人心通用规则。非逃跑的鼓舞人心模型 12"内的友方单位，可以将自身领导力设定为该模型的领导力。（该能力遵守借用属性的所有普通规则，即对具有鼓舞人心规则模型的领导力修正在借出前生效；借用后的领导力也可能会被再次修正。）。

21.A.a.8 恐惧

与一个或多个敌方恐惧模型底盘接触的单位受到 -1 领导力。每轮近战开始时，该单位还必须进行一次领导力测试，称作恐惧测试。（……）



每个绿色单位与具有恐惧规则的敌军接战。左侧单位包含一个领导力 8 的人物（Ch），右侧单位包含将军（G）领导力 9，所有普通模型都是领导力 7。

- a) 将军领导力因为恐惧被减到 8，人物的领导力被减到 7，所有普通模型的领导力被减到 6。当左侧绿色单位进行恐惧测试，他的控制玩家可以选择下列模型的领导力来进行测试：
1. 一个普通模型，使用他自己的领导力（6:7 减 1）。
 2. 一个普通模型，使用将军的领导力（7:因为与将军底盘接触的橙色模型 9-1，然后是与自身底盘接触的橙色单位恐惧再减 1）。
 3. 人物，使用他自己的领导力（7:8 减 1）
 4. 人物，使用将军的领导力（7:9 减 1 减 1）
- b) 与 a)情况相同，只是现在人物 Ch 具有无畏。1. 和 2.与 a)的结果相同。
3. 人物，使用自己的领导力（8）
 4. 人物，使用将军的领导力（8:9 减 1）
- c) 与 a)情况相同，只是现在人物 Ch 和将军都具有无畏。
1. 一个普通模型，使用他自己的领导力（6:7 减 1）。
 2. 一个普通模型，使用将军的领导力（8: 9-1 与自身底盘接触的橙色单位恐惧减 1）。
 3. 人物，使用他自己的领导力（8）
 4. 人物，使用将军的领导力（9）

V.14 通过生命值损失触发的效果如何在过度杀伤中生效?

15.E.d. 过度杀伤

决斗中，任何超出生命值的伤害仍计入战果中，上限+3。

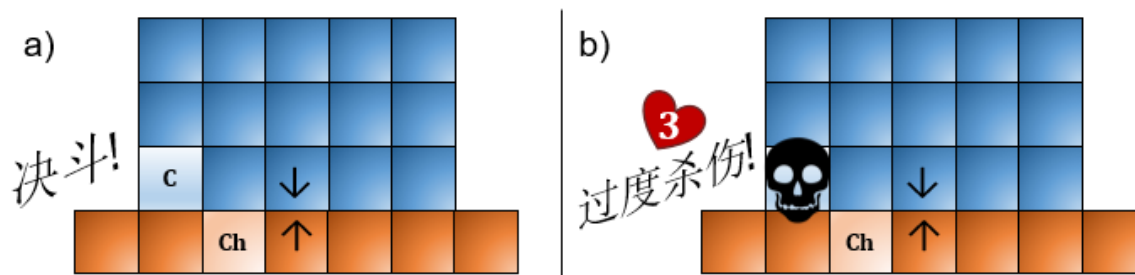
15.F.a. 战果

过度杀伤：每点生命值+1（至多+3）

决斗中，对手失去的超过生命值上限的每点伤害计入战果。过度杀伤至多可+3 至战果。注意此战果价值只有决斗中有效，在其他情况超出生命值的伤害无效。

16.A.d. 过度生命值损失

每当损失的生命值超过生命池内的生命值时，过度的生命值损失无效。



有些效果是由模型或单位对敌方单位造成生命值损伤触发的。例如恶魔军团的吞噬，贪吮口器，育母子宫等。此时任何过度的生命值损失无效，无论是否在决斗中造成，因为过度的生命值损失尽在计算战果时使用。

贪吮口器：模型所在单位接战的每轮近战结束时，且该模型*{及其单位内的每个普通模型}*的近战攻击对敌方单位至少造成了 3 点生命值损失，则控制玩家获得 D3 颗魔能印记加入印记池中。

- 橙色人物 (Ch) 具有贪吮口器，且与 1 生命值的蓝色队长 (C) 在决斗中。
- 人物造成了 4 点生命值损伤，橙色方的战果+4。但是只有 1 点生命值损失将被计入贪吮口器

V.15 当多个友方单位同时失去底盘接触时该如何推移?

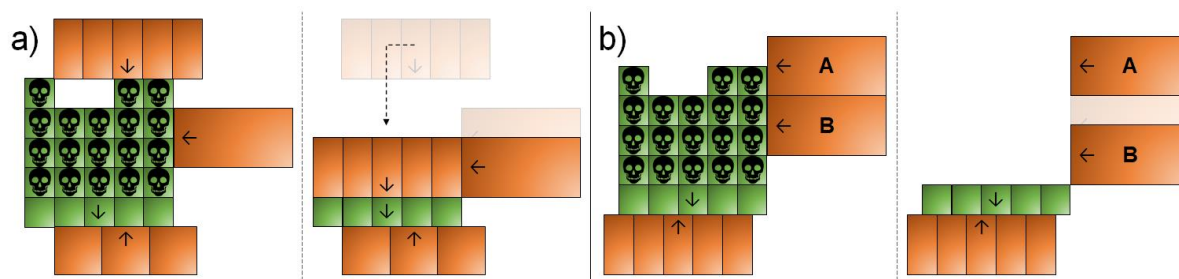
15.D.f. 脱离底盘接触

1. 未遭受死亡而即将脱离底盘接触的单位移动最小距离来确保底盘接触。(……)

被推移的单位只能向正前、正后及两边，或者是以上两种方向的组合移动（先向一个方向，再向另一方向）。

(……) 如果多个单位同时脱离战斗，按照可以最大接触的顺序进行移动。如果任何顺序都可以最大接触，则主动玩家选择移动顺序。注意一个单位仍只能通过最小移动保持接触，即使这可能使得另一个单位无法推移回近战

如果推移双方单位都不能使单位回到底盘接触，则单位脱离近战。



- a) 绿色单位被敌方单位正、侧、背冲。在同一主动性阶段受到 18 点伤害，使得单位的侧面和背面的单位与其脱离底盘接触。侧面单位向下推移最短距离来保持与绿色单位底盘接触（角对角）。背面单位先向左再向下推移来保持底盘接触。
- b) 绿色单位被敌方单位正面和侧面两个单位冲锋（A 和 B）。在同一主动性阶段受到 18 点伤害，使得单位的侧面单位（A 和 B）与其脱离底盘接触。单位 B 向下推移最短距离来保持与绿色单位底盘接触。单位 A 无法保持底盘接触所以脱离近战。

V.16 移动追击单位冲锋到其他追击单位该如何确定移动顺序？

2.A.c. 同时生效

当两个或多个效果同时发生时，优先结算主动玩家控制的效果。

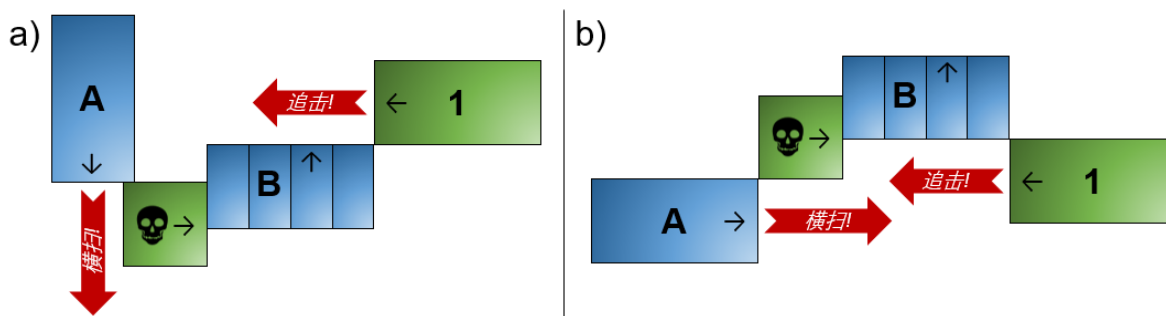
15.H.d. 追击距离和追击单位

每个追击单位现在进行追击移动，分为三个连续步骤。（……）

移动任何单位前，需要检查：

- 哪个追击单位之后可能冲锋到敌方单位（见下方2.2敌方单位）。无视其他追击单位可能导致的不可能冲锋。（……）

冲锋单位将首先移动，以满足“最大化接触”最佳的顺序进行。之后剩余追击单位移动，控制玩家选择顺序。



上图两种情况中，A 在一场多重近战中冲锋且消灭了敌方单位。蓝色方战败，B 战败逃跑要逃离单位 1，1 追击 B。因为 A 不再接战，自动视为胜利方（见 15.G.c 已无敌人）且选择横扫。

- a) 如果 1 投出的追击距离足够冲锋到单位 A，则 1 先移动，A 无法执行横扫移动（此时也不能执行战后的一系列操作）。

如果 1 的追击距离不够接触到 A，则主动玩家的单位先追击/横扫。

- b) 如果 A 和 1 投出的距离都足够碰到各自的敌人，则主动玩家的单位先移动，另一个单位则无法执行追击/横扫移动。

如果只有一个单位投出足够的距离，则该单位先移动。

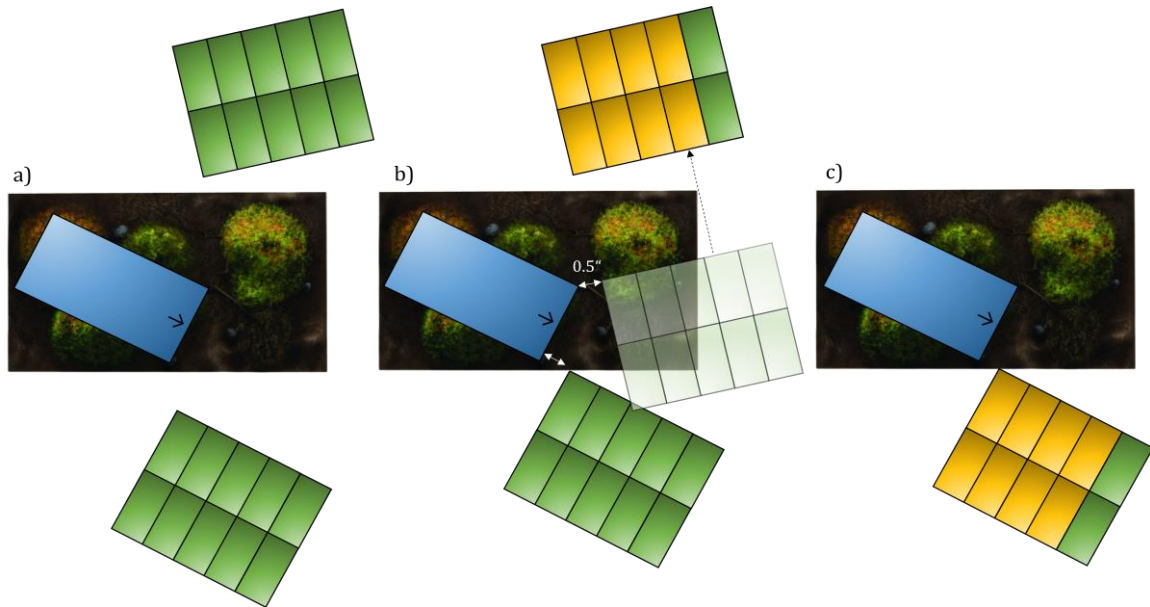
如果没有单位投出足够碰到敌方单位的距离，但最终结果是后移动的单位可以冲到先移动的单位，则主动玩家的单位先移动。如果两个单位移动完都不足以冲锋对方，则也是主动玩家的单位先移动。

VI. 杂项

VI.1 如何进行总规则勘误修改后的危险地形测试？

20.A.a 危险地形 (X) (勘误)

- 在单位内一个或多个模型进行危险地形测试前（即当单位内第一个模型移动接触到危险地形时），先模拟推演单位的移动将有那些模型进行危险地形测试。这可能需要控制玩家宣布该单位的移动路线。若已经宣布移动路线，则在危险地形测试后(...)
- 使用单位进行危险地形测试时的位置判断各项规则（如确定鼓舞人心和坚守阵地范围，如果恐慌测试失败确定逃跑方向，如果单位作为伤亡移除对友方单位引起恐慌测试等）。



a) 绿色单位想要从蓝色单位旁经过，行军移动穿过树林到达森林上方。

b) 完成移动前，当第一个模型接触树林，控制玩家需要确定那些模型将要进行危险地形测试。该玩家宣布绿色单位经过时将尽可能靠近敌方单位（即距离单位 0.5"），转向，然后向前离开树林至最终未知。按照此路线，8 个黄色模型行军移动时将接触树林，这些模型需要进行危险地形测试。

c) 进入树林前，控制玩家在当前位置为所有黄色模型进行危险地形测试。如果该单位受到足够伤亡触发恐慌测试，此位置将用来确定该单位是否获益于鼓舞人心和坚守阵地。如果单位恐慌测试失败，将从该位置进行逃跑移动（径直离开最近的敌方单位）。如果一切正常，则该单位如同之前宣布移动至树林上方的最终位置。

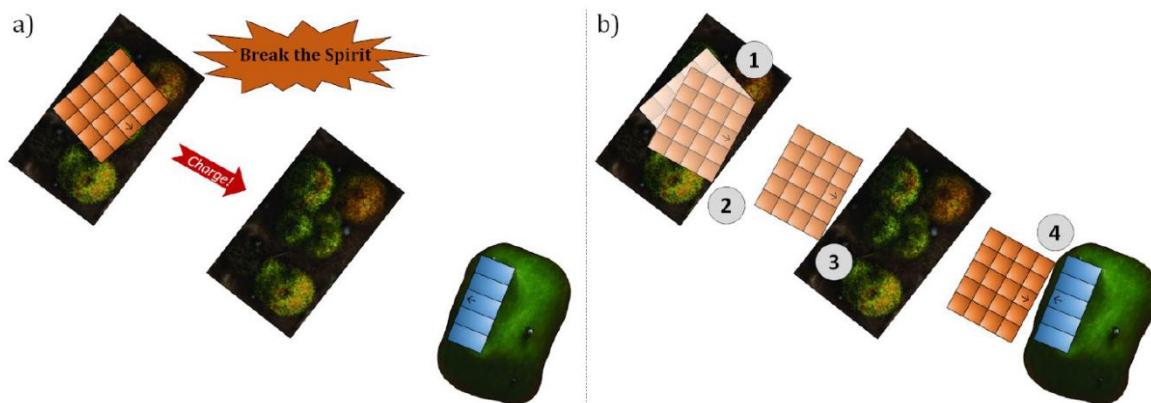
VI.2 单位能否在一次移动中进行多次危险地形测试？

20.A.a 危险地形(X)

(...)一次移动中，任何模型都不会因为同一块危险地形进行一次以上的危险地形测试，但会因为多块危险地形或能力而进行多次危险地形测试。

灵魂破碎 (萨满系)

目标受到-1命中，并将所有地形（包括开放地形）视为危险地形(2)



a) 橙色单位受到灵魂破碎法术影响，且勇猛的冲锋山边的蓝色单位，尽管他在树林里且还要穿过另一片树林。

b) 1.单位开始冲锋移动时将其所在树林视为危险地形（2），所以每个模型冲锋进行危险地形测试（DTT）。

2.单位无法转向避开第二片树林，所以他转向被冲锋目标直至第一个模型接触开放地形，同样也是危险地形（2）。每个从第一片树林的 DTT 活下来的模型进行再一次 DTT。

3. 单位继续向前直至第一个模型接触第二片树林，存活的模型继续这片树林的 DTT。注意第二片树林是“不同的地形特征”，所以和第一片树林的 DTT 无关。

4.幸存的模型继续冲锋移动。注意第二阶段模型已经为开放地形进行了 DTT，所以在离开第二片树林再次进入开放地形时不需要再 DDT。但是，单位还会将山地视为危险地形（2），模型冲锋移动接触山地，所以橙色单位的第一排需要在第一个模型接触山地时进行 DTT。

现在想象单位足够幸运在前面的树林和开放地形的 DTT 几乎没有遭受伤亡，在最后的山地 DTT 伤亡达到 25%，且恐慌测试失败。他必须逃离最近的敌方单位，即蓝色。逃跑移动是新的移动，所以单位需要进行一系列新的危险地形测试。

VI.3 接战的单排单位如何移除人物伤亡？

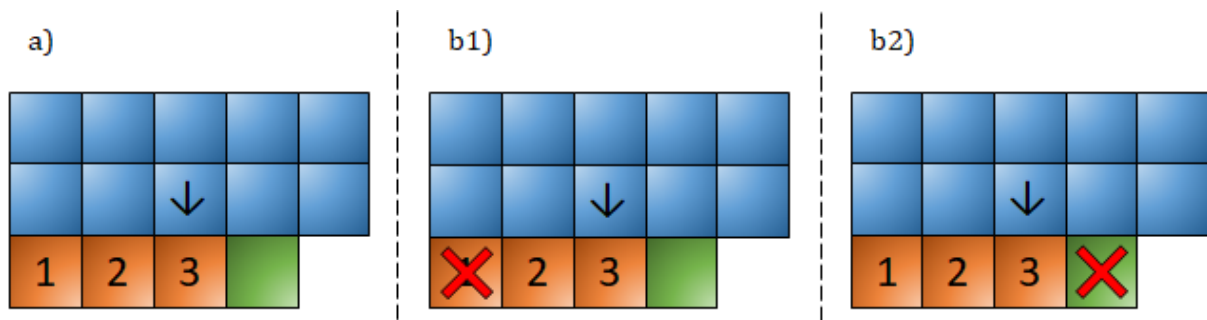
16.B.b 移除近战单位中的普通模型

移除近战单位中的普通模型遵守上述移除普通模型的一般规则。另外，如果是单排模型，从任一侧移除模型，并当同时多个伤害发生时尽量满足下列条件，降序排列：

- 第一优先级：尽量少的单位脱离近战（见“脱离底盘接触”）
- 第二优先级：不脱离近战前提下尽量少单位的脱离底盘接触。
- 第三优先级：推移所有单位后最大化底盘接触模型数量。
- 第四优先级：移除伤亡时尽量从单位两边对等的移除。（...）

16.B.c 移除队长和人物

当队长和人物作为伤亡移除时，直接从单位中所在位置移除。之后，其他普通模型移动填上这个空缺位置，遵守上述移除普通模型规则。（...）



a) 联合单位包含 3 个普通模型（橙色，1-3）和一个人物（绿色）与敌方单位（蓝色）接战。

b1) 联合单位受到 1 普通模型伤亡。位置 1 的模型移除，以确保底盘接触模型数量最大化。这时所有敌方单位第一排的所有 5 个模型都和联合单位保持底盘接触。

b2) 人物失去最后一点生命值并作为伤亡移除。注意此时 16.B.b 无效，此时移除人物不会创造出空格，因为他的位置在这一排的边上，所以此位置不会被普通模型填充。

VI.4 应该在何时为万变之法选择法术？

21.A.a.20 万变之法

选择法术时，法师必须从其可选派系中每个的 1 号已学法术及种族法术中选择法术。此规则覆盖魔法学徒、魔法专家或魔法大师的法术选择规则。

如同法师从一个派系选择法术，万变之法在赛前流程步骤 7 即法术选择阶段（而不是写表时）挑选自己的法术。因此不需要写在军表上。

例如，军队包含高等精灵的高塔大师贵族，模型获得万变之法，军表格式如下

365 - 贵族, 军旗手, 高塔大师, 大型武器, 龙甲

VI.5 哪些攻击类型会受到攻击属性影响？

21.G 攻击属性

模型部分、武器、特殊攻击或法术都可能附带攻击属性。注意赋予单位的攻击属性自动赋予单位内的每个模型（见“单位”），且如果赋予模型，则自动赋予模型的所有部分（见“多部分模型”）。

攻击属性赋予武器、法术或特殊攻击，则总是在武器、法术或特殊攻击发动攻击时生效。但该模型部分进行其他攻击时不生效。

例如：一个战车上的人物具有武器附魔，当其使用单手武器攻击时获得神圣攻击和魔法攻击。即仅当该附魔武器普通攻击时变为神圣攻击和魔法攻击，该模型的所有其他攻击（例如撞击和马的普通攻击）不受影响。

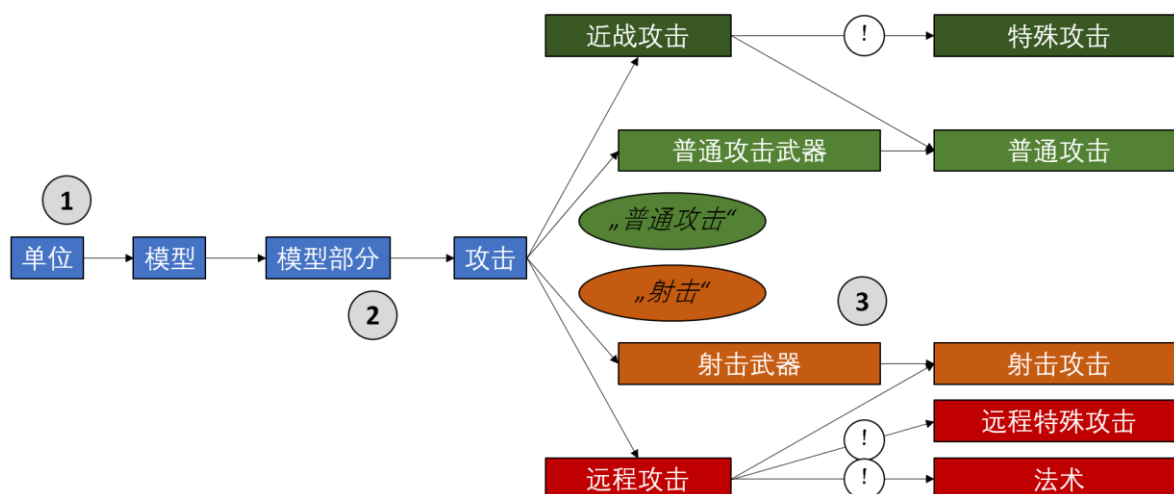
攻击属性分为下列几个子类，定义了赋予模型部分后会影响到哪些攻击。注意这些子类与赋予武器、法术或一次攻击，包括特殊攻击的攻击属性无关。（所以一个攻击属性具有普通攻击关键字仍可以赋予射击攻击）。

普通攻击

具有此攻击属性关键字的模型部分，将攻击属性的规则应用到其所有近战攻击上

射击

具有此攻击属性关键字的模型部分，将攻击属性的规则应用到其所有非特殊攻击的远程攻击上。



上图列出了游戏中可以赋予攻击属性的元素，以及他们到下级元素的级别关系。

示例中标记 1-3 说明了攻击属性如何向下传递：

1. “单位获得火焰攻击”：单位内所有模型和所有模型部分自动获得该攻击属性。因为火焰攻击同时具有普通攻击和射击两个关键字，单位的普通攻击和射击攻击都受到影响。
2. “模型部分获得致命打击”：因为致命打击只有普通攻击关键字，所以只有普通攻击受到影响。
3. “武器的攻击变为神圣攻击”：尽管神圣攻击只有普通攻击关键字，该攻击属性却可以给予射击武器。此时，只有该模型部分使用此武器的的射击攻击受到影响，其他攻击（包括普通攻击）不受影响。

注意法术和特殊攻击不会因为上位词获得攻击属性而自动获得（标记叹号）- 除非被特殊列明，例如“模型的近战攻击，**包括特殊攻击**，变为火焰攻击”。

VI.6 哪些类型的攻击被非攻击属性效果影响？

3.A.b 多部分模型

(...) 当一个规则、能力、法术等影响模型时，该模型的所有部分都受到影响，除非规则明确描述只影响一个模型部分。

3.B 单位

(...) 当一个规则、能力、法术等影响一个单位时，单位内的所有模型都受到影响。

22.B.b 谁受影响

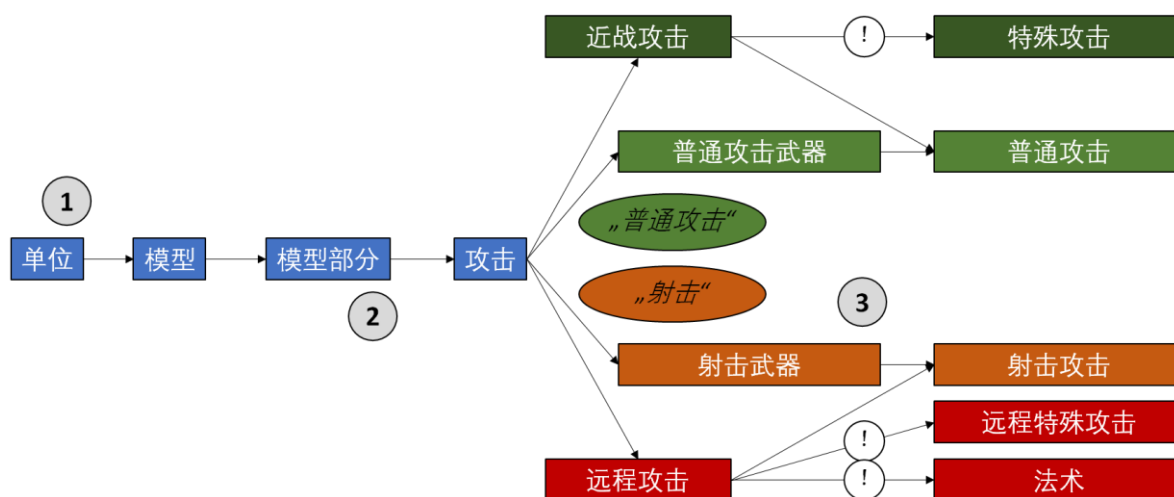
特殊物品可以影响不同的目标：

- 使用者、穿戴者或持有者：这些关键字是指购买物品的模型部分，而不包括坐骑。 (...)

13.G.a 法术属性

6 - 效果

法术效果明确了法术施放成功后目标将受到何种影响。除非明确说明，施法者受到特殊物品、模型规则以及其他法术效果或类似技能影响的效果，都不会影响其施放的法术效果。



上图列出了游戏中可以除了攻击属性外可以被赋予效果的元素，例如从法术或特殊物品，以及他们到下级元素的级别关系。

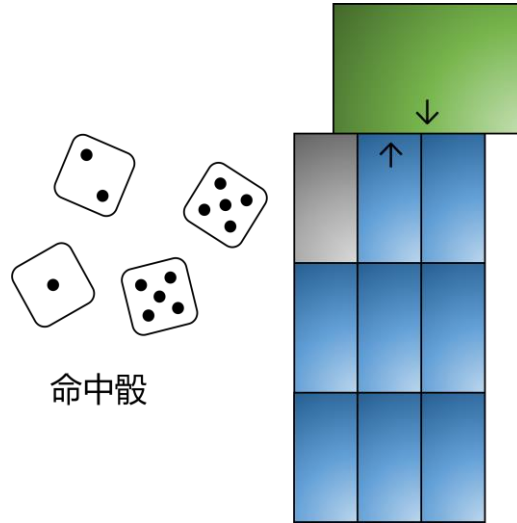
示例中标记 1-3 说明了攻击属性如何向下传递：

1. “单位必须重投失败的造伤骰”：单位内所有模型的所有模型部分必须重投失败的造伤骰，包括特殊攻击，普通攻击，射击攻击和远程特殊攻击。注意他们的法术不会受到影响，除非特别说明。
2. “模型必须重投近战攻击失败的造伤骰”：模型的所有模型部分受到影响。必须重投失败的造伤骰，包括特殊攻击，普通攻击。远程攻击不受影响。
3. “当进行决斗时，持有者必须重投失败的命中和造伤骰”：只有模型部分受到影响。他必须重投普通攻击失败的命中骰，必须重投普通攻击和特殊攻击失败的造伤骰。射击攻击和远程特殊攻击在决斗时通常不能进行。

VI.7 失败和成功的掷骰都重投的情况该如何操作？

2.B.a 掷骰

重投：游戏中有些效果需要重投某些骰子，例如“失败的造伤骰”或“魔盾保护结果为‘1’”，此时重新投掷相应的骰子。注意重投骰子不视作修正。骰子只可重投一次。第二次的结果即为最终结果，第一次掷骰结果完全无效，除非特别说明。注意重投骰子不视为修正。



此例中，藤蔓纠结的树人先祖（绿色）与蓝色单位中英勇美德的领主（灰色）进行决斗：

藤蔓纠结

决斗中对手必须重投对携带模型成功的命中

英勇

(...)在决斗时，持有者必须重投失败的命中和造伤。

领主的普通攻击 3+命中（Off6 vs. Def4）。当投掷命中时，2 个领主的普通攻击命中失败（‘1’和‘2’），其他两个成功（‘5’）。因为美德，2 个失败的命中必须重投，而 2 个成功的命中必须因为藤蔓纠结重投。此时，领主需要重投所有 4 个命中骰。因为骰子只能被重投一次，第二次的结果不能重投。

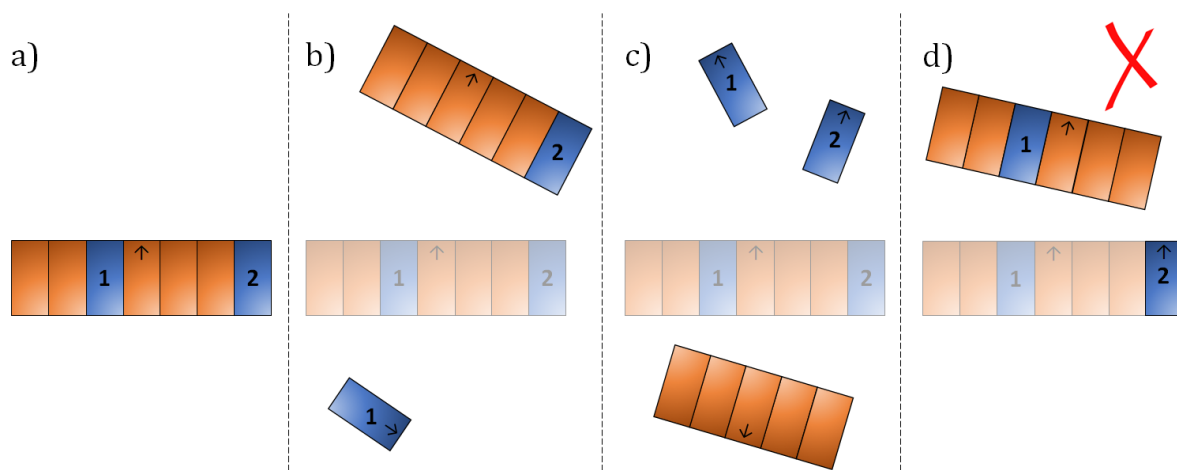
注意，为了加快游戏进度，双方玩家完全可以商量这种情况（投第一次之前）不再重投，只是以第一次结果为准。

VI.8 联合单位进行先锋移动时可以如何操作？

21.A.a.38 先锋 (X)

部署结束后（包括侦察兵单位），先锋模型可以进行一次 12” 的移动。此次移动如同在移动阶段是普通移动和/或变阵的组合，并遵守所有的移动规则（可以转向、变阵、加入单位、离开单位等）。此次 12” 距离替代模型移动速度和行军速度。如果括号内有具体数值，则距离由 X” 代替。

(...)联合单位此时视为一个单位，即使单位内多部分可以分开先锋移动（例如两个人物先锋移动出联合单位）。任何影响联合单位的游戏效果（例如旗帜附魔）仍然对联合单位的所有部分生效（即使人物离开单位），直至联合单位所有部分先锋移动结束。



a)联合单位包含 2 个人物（1 和 2）且所有模型都具有先锋规则。控制玩家可以选择完全不移动单位，或在部署阶段流程 10 移动整个单位（移动先锋单位）。

b)像上面一样，所有单位都有先锋规则。1 在先锋移动时离开单位，其余的联合单位继续移动。注意即使单位通过人物 1（即他具有“持有者单位获得先锋”这样的规则）获得先锋，仍然可以这样移动。

c)像上面一样，所有单位都有先锋规则。1 和 2 在先锋移动时先后离开单位。如果橙色单位具有轻型部队或快速变阵，则可以变阵面向其他方向然后进行先锋移动。如果没有，则变阵后不能再移动。

d)除了 2 所有模型都有先锋规则。1 可以在先锋移动时离开单位，但不能把 2 留下让 1 和普通模型离开，因为人物可以离开单位，但单位不能离开人物。

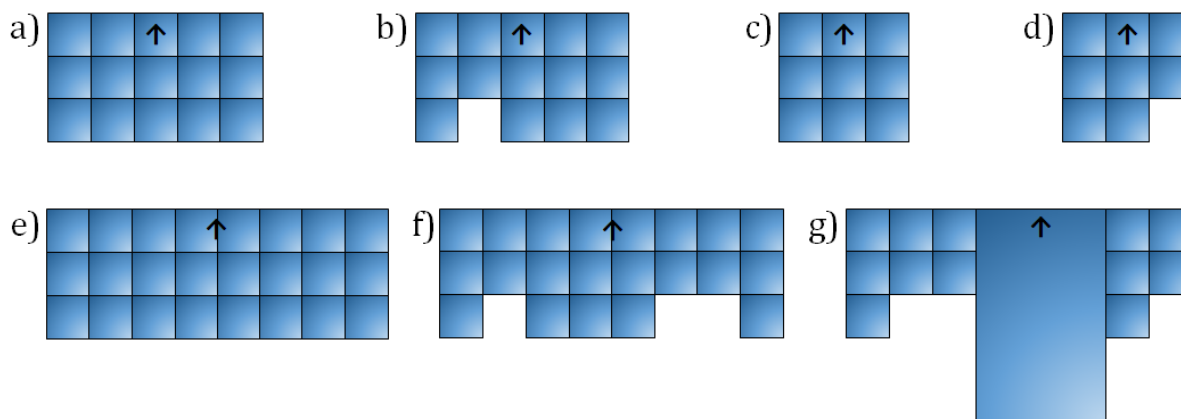
VI.9 不完整后排能否是完整排面?

3.B 单位

(...)所有行必须宽度相同，除了最后一排允许比其他行短，这种情况称为一个不完整后排。只要模型与其他行的模型对齐，最后一排模型之间即使留有空隙也完全允许。

3.B.b 完整排面

如果一排中有足够的模型，则称为一个完整排面。需要多少模型组成一排由单位高度决定（见章节 XVII “模型分类”，）。标准高度单位需要 5 个模型，大型需要 3 个模型，巨型需要 1 个模型。



a) 此标准高度单位有 3 排，所有都是完整排面，且没有不完整排面。

b) 此标准高度单位有 3 排，且第三排少一个模型，所有有 2 个完整排面和 1 个不完整后排。

c) 此标准高度单位有 3 排，每个都不是完整排面，且每个都不是不完整后排。如果单位是大型高度，则有 3 个完整排面。

d) 此标准高度单位有 3 排，每个都不是完整排面，但 1 个是不完整后排。

e) 此标准高度线列阵型单位有 3 排，每个都是完整排面。

f) 此标准高度线列阵型单位有 3 排，第三排少了 3 个模型。尽管第三排是不完整后排，但仍有 5 个模型，所以是完整排面。

g) 此标准高度线列阵型单位包含一个战争平台有 5 排，其中 3 个是不完整后排。因为战争平台视为每排占据 3 个模型位置，所以单位有 3 个完整排面。

VI.10 依墙坚守如何在近战阶段生效以及如何对抗射击？

20.B.g 墙壁

类型

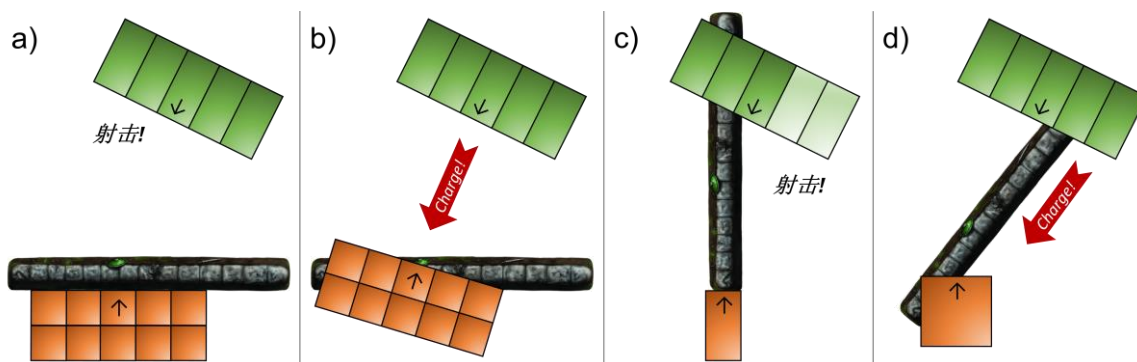
对在躲在墙壁后并且依墙坚守的单位是遮蔽地形，对构装体是危险地形(2)。

依墙坚守

为了防御墙壁，一个单位正面的一半以上必须与它接触。

巩固阵地

依墙坚守的单位在对抗正面冲锋的敌方单位的普通攻击时获得干扰。



- 橙色单位的正面超过一半接触墙壁，因为单位在墙后，对绿色单位的射击获得重遮蔽。注意如果绿色单位冲锋，橙色单位将获得干扰。单位可以获得重遮蔽和干扰的位置就是在墙后，正面刚好与墙边对齐。
- 橙色单位的正面超过一半接触墙壁。如果绿色单位冲锋，橙色单位将对绿色单位的普通攻击获得干扰，即使他的正面没有与墙边对齐。注意橙色单位受到绿色单位射击时不能获得重遮蔽，因为他不视为在墙后。
- 注意依墙坚守并不限于于墙的长边。只要单位正面超过一半接触且在墙边后，包括短边，单位就获得重遮蔽。在此例中，橙色单位对浅绿色模型的射击获得重遮蔽。其他 3 个绿色模型在墙“内”（规则层面）因此无视遮蔽。
- 像 b)一样，橙色被冲锋单一模型单位，正面超过一半与墙接触，如果绿色单位冲锋，橙色单位将获得干扰。橙色单位对绿色单位的射击没有重遮蔽，因为他没有对齐墙边。

VI.11 第一排之外的模型如何确定视线？

4.B 视线

如果模型可以从正面延伸一条直线到目标（一点、一个模型或单位边界），则视为拥有到目标的视线，但该直线不能：

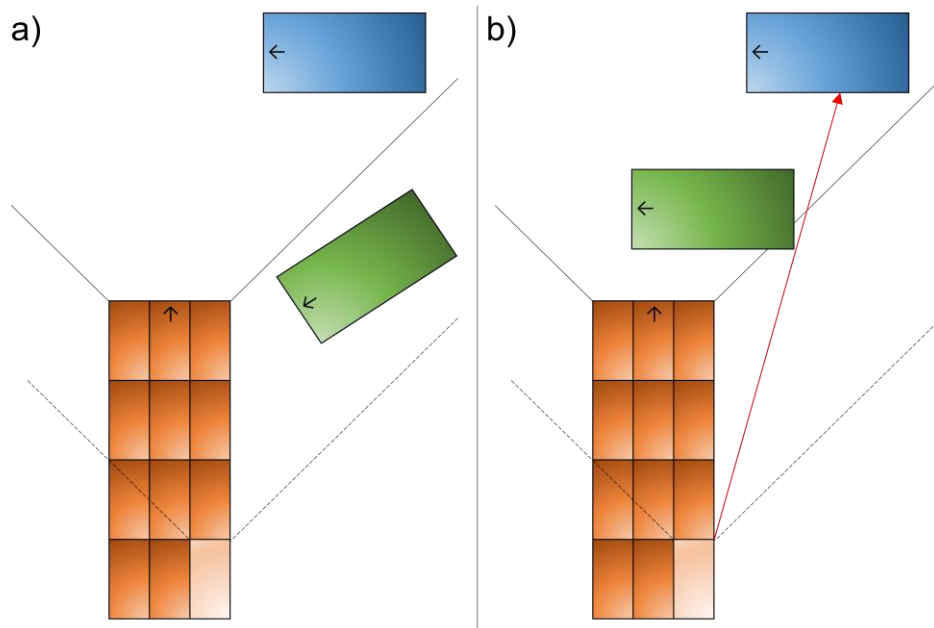
- 超出模型的正面角度

当确定单位内的多个模型视线时，需要各个模型单独判断。视线不能超出单位的正面角度，也不会被同一单位内的其他模型阻挡。

11.B 宣布冲锋

是否可以宣布冲锋：

- 冲锋单位中第一排至少一个模型可以画出到被冲锋单位边界的视线。



- a) 橙色单位可以清晰的画出到蓝色单位的视线。因为他前排的模型可以画出视线，则可以冲锋蓝色单位。

绿色单位不在橙色单位的正面角度。即使可以从后排模型画出视线，如从浅橙色模型到绿色模型，但这条线不失为视线。但是，绿色单位仍然在浅橙色模型的正面角度（例如为了直接法术）。因为第一排橙色模型都不能画出视线，橙色单位不能冲锋绿色单位，且在后排的人物，例如浅橙色模型，也不能冲锋出橙色单位。

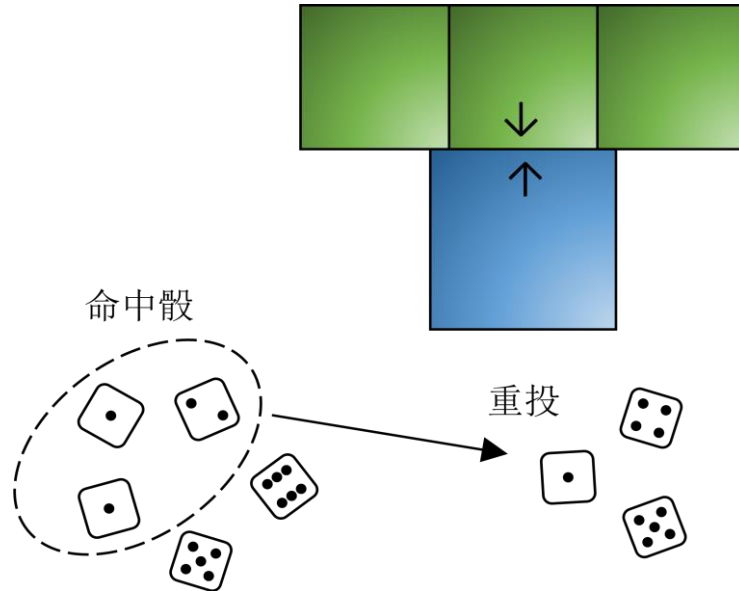
- b) 绿色和蓝色单位在橙色单位的正面角度，绿色单位阻挡了大部分橙色模型到蓝色单位的视线。浅橙色模型尽管可以画出到蓝色单位的视线，但这条视线不是完全穿过橙色单位的正面角度。注意浅橙色模型仍然不能冲锋蓝色单位，因为第一排的橙色模型都不能画出视线。

VI.12 特定自然结果生效的骰子如何与重投作用？

2.B.a 掷骰

自然骰：自然骰结果是 D6 骰子本身的值，在任何修正生效之前的结果。

重投：游戏中有些效果需要重投某些骰子，例如“失败的造伤骰”或“魔盾保护结果为‘1’”，此时重新投掷相应的骰子。注意重投骰子不视作修正。骰子只可重投一次。第二次的结果即为最终结果，第一次掷骰结果完全无效，除非特别说明。注意重投骰子不视为修正。



嗜血蝠狼（蓝色；Off5，憎恨）冲锋了镜面鳞甲的贪婪魔（绿色；Def5）

镜面鳞甲使得自然结果为‘1’的普通攻击分布到攻击者模型的生命池，而憎恨使你可以重投第一轮失败的命中。

嗜血蝠狼的普通攻击 4+命中。5 次攻击 2 中 3 未中。控制玩家必须重投 3 个失败的命中，结果为‘1’‘4’‘5’。最终 5 次普通攻击命中 4 次，1 个未中。该失败的命中重投结果为‘1’，所以该命中分布到嗜血蝠狼的生命池。

VI.13 阵型中的空位是否用于确认单位在其他对象内？

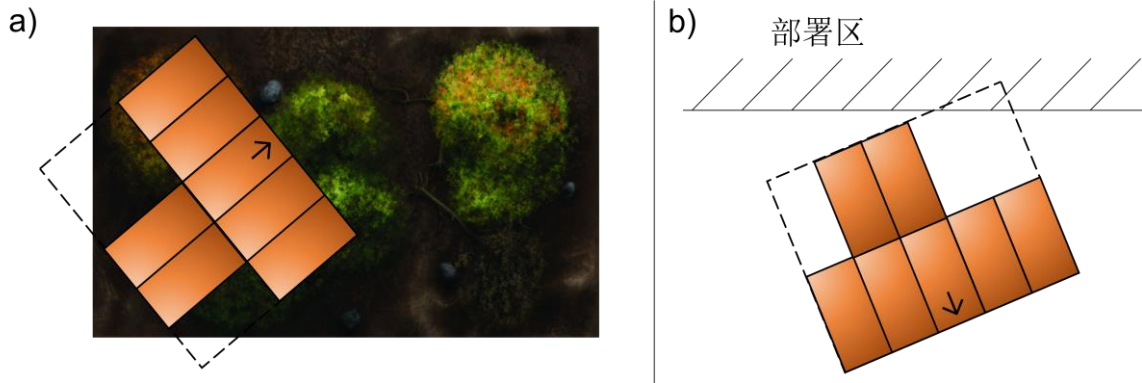
3.B 单位

所有行必须宽度相同，除了最后一排允许比其他行短，这种情况称为一个不完整后排。只要模型与其他行的模型对齐，最后一排模型之间即使留有空隙也完全允许。

3.C.b. 对象之间接触

两个对象，像底盘、单位边界、地形特征等，如下情况视为互相接触（见图 4）：

- 如果一个对象在另一个对象之内。如下情况视为在另一个对象之内：
 - a) 部分进入另一个对象。
 - b) 完全进入另一个对象。



单位由普通模型组成，排面有空位。如果该空位进入其他对象（如树林），则该空位所在排部分进入该对象，同时单位也部分进入。

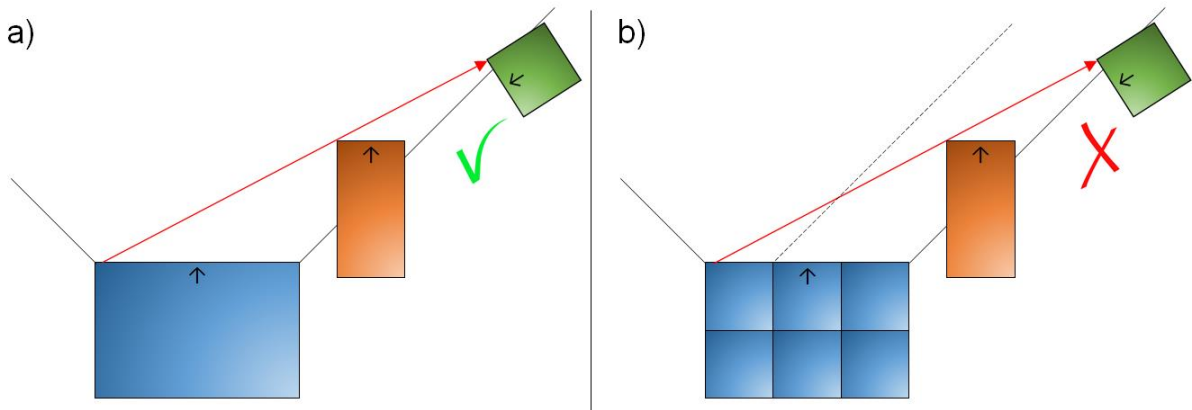
- a) 橙色单位所有模型都完全在树林内。但后排的空位没有完全在树林内，所以该单位不视为完全在树林内。
- b) 橙色单位所有模型都完全在部署区外，但后排的空位部分在部署区内，所以整个单位视为部分在部署区内。

VI.14 从单一模型和多模型单位画视线是否有所不同？

4.B 视线

如果模型可以从正面延伸一条直线到目标（一点、一个模型或单位边界），则视为拥有到目标的视线，但该直线不能：

- 超出模型的正面角度



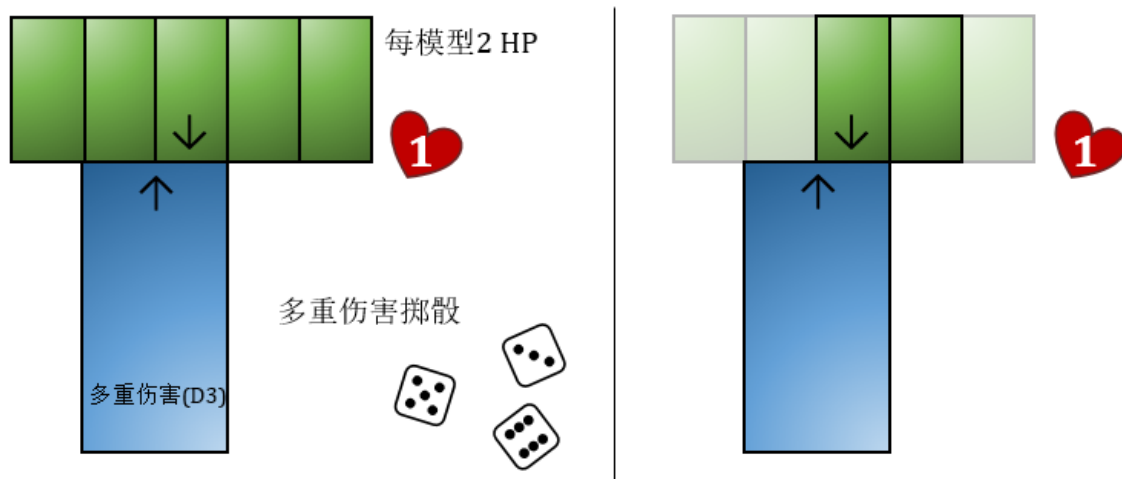
- a) 蓝色单位是一个单一模型单位。橙色与蓝色单位高度相同，所以阻挡了蓝色到绿色单位视线的大部分。但是，你仍然可以画出正面到绿色单位边界的直线（红色箭头），所以蓝色单位可以看到绿色单位。注意这条线的角度可以比模型正面角度边界线更锐。
- b) 蓝色单位正面和 a) 情况一样，但现在单位由多个模型组成。虚线表明了左边模型的正面角度边界。你仍然可以画出正面到绿色单位边界的直线，但是你画出的线会离开模型的正面角度。所以，蓝色单位无法看到绿色单位。

VI.15 多重伤害如何对多生命值模型作用？

2.A.a.1 多重伤害(X)-普通攻击

攻击在保护失败后，伤害增加至括号内的数值(X)。如果数值是随机数（例如多重伤害(D3)），为每个保护失败的多重伤害掷骰。攻击的多重伤害的数值不能超过目标的生命值属性（不包含之前战斗已失去的生命值）。

例如，如果多重伤害(D6)的攻击对一个巨魔（生命 3）单位造伤，且多重伤投出 5，则未成功保护的伤减到 3，即使这个巨魔单位在此前战斗中已经失去了 1 或 2 点生命。



绿色普通模型每个有 2 点生命值，在之前战斗失去了 1 点生命值。蓝色模型的攻击具有多重伤害（D3）。蓝色命中了 3 次，绿色模型保护失败，且多重伤害（D3）结果投出了 3,5,6。

正常来说，这会造成 3 点未保护的伤并多重到 2-3-3 点生命值损伤。但攻击的多重伤害的数值不能超过目标的生命值属性，不管之前战斗已失去的生命值，所以生命值损伤降为 2-2-2。

3 个绿色模型作为伤亡移除，且剩余模型的生命池仍有 1 点生命值损伤。

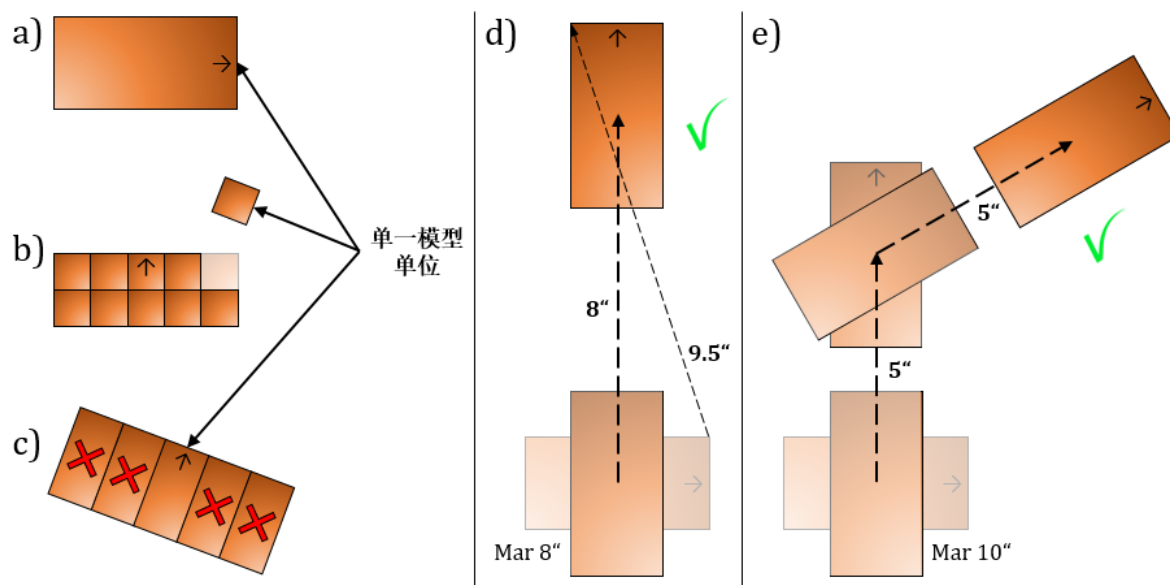
VI.16 什么是单一模型单位且他们如何移动？

8.D.b 复杂单位详情

a) 部分单位如人物，由一个模型组成。这些单位会标记为“单一模型”单位。遵守多模型单位相同的规则，但有些区别，例如人物可以加入单位。

12.D.e. 移动单一模型单位

由单一模型组成的单位遵守上述移动单位的规则。而且，他们可以在普通移动和行军移动中进行任意次的旋转。



“单一模型单位”即由一个模型组成的单位。在这一点上，不管 a)单位在游戏开始时就是单一模型（大部分伟岸模型），b)模型离开了之前加入的单位（人物离开单位），或 c)单位内其他模型都作为伤亡移除了。

d)单一模型单位在移动和行军时可以进行任意次数的旋转。这些旋转不会影响他们的移动距离。距离仅由模型底盘中心点移动的距离决定。这里，模型初始面向右，他旋转向上然后移动行军速度 8”。尽管模型的正面可能移动超过了行军速度（9.5”），这次移动仍然是合规的，因为模型的中心移动距离没有超过行军速度。

e) 一个行军速度 10”的单一模型单位面向右，旋转向上，移动 5”，顺时针旋转右上，再移动 5”。

VI.17 如果单位内所有普通模型都被消灭人物该如何改变位置？

16.B.a 移除普通模型

如果单位有多个排面，则由控制玩家从最后一排以任意顺序移除普通模型。

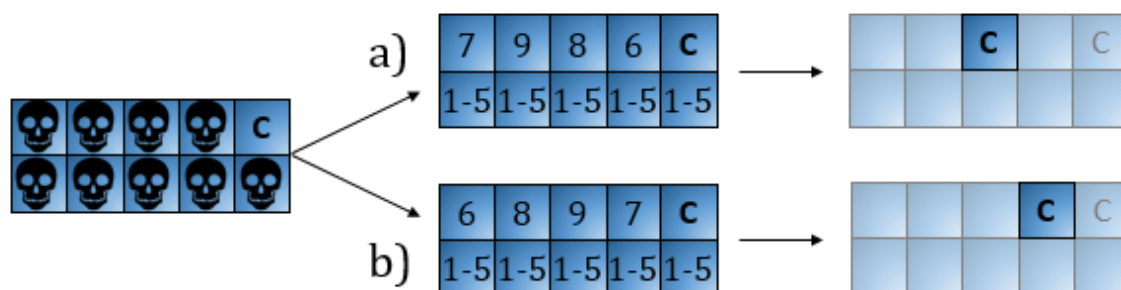
如果是单位只有一排，那么需要平均的从两侧移除模型。注意只有在结算同时受到的攻击时，才需要两侧对称的移除阵亡模型。

如果一个队长或人物站在一个通常需要被移除模型所在的位置，那么移除这个模型相邻的最适合的模型。之后队长和/或人物模型移到新的空格内。

16.B.e 移除模型后阵型不合规

如果移除模型导致阵型不合规（注意只有最后一排才能有空隙），立刻重部署单位内模型直至阵型合规，降序排列：

- 第一优先级：尽量少的改变单位宽度。
- 第二优先级：尽量少的移动正面中心点。
- 第三优先级：尽量少的重部署模型。



该联合单位由一个人物 C 和 9 个普通模型注册，所有普通模型被同时发动的攻击作为伤亡移除（例如被敌方单位的射击攻击）。根据移除伤亡的规则，普通模型一个一个移除。首先，第二排的模型由控制玩家自选顺序移除（1-5）。之后当只有第一排模型剩余，则尽量从两边同步移除：

a) 控制玩家决定从右侧开始移除。因为该位置被 C 占据，所以移除相邻的 6，C 移动到 6 的位置。下一个模型移除左边的 7，然后又轮到右边。和之前一样，该位置被 C 占据，移除相邻的 8，C 再移动一位。最终移除 9。因为 C 是最后留下的模型，没有空位了，所以 C 不再改变位置。

b) 控制玩家决定从左侧开始移除 6。下一个模型移除右侧，但该位置被 C 占据，则移除相邻的 7，C 移动到 7 的位置。然后移除 8，再轮到右边。和之前一样，该位置被 C 占据，移除相邻的 9，因为 C 是最后留下的模型，没有空位了，所以 C 不再改变位置。

VI.18 那些效果会继续影响离开联合单位的人物？

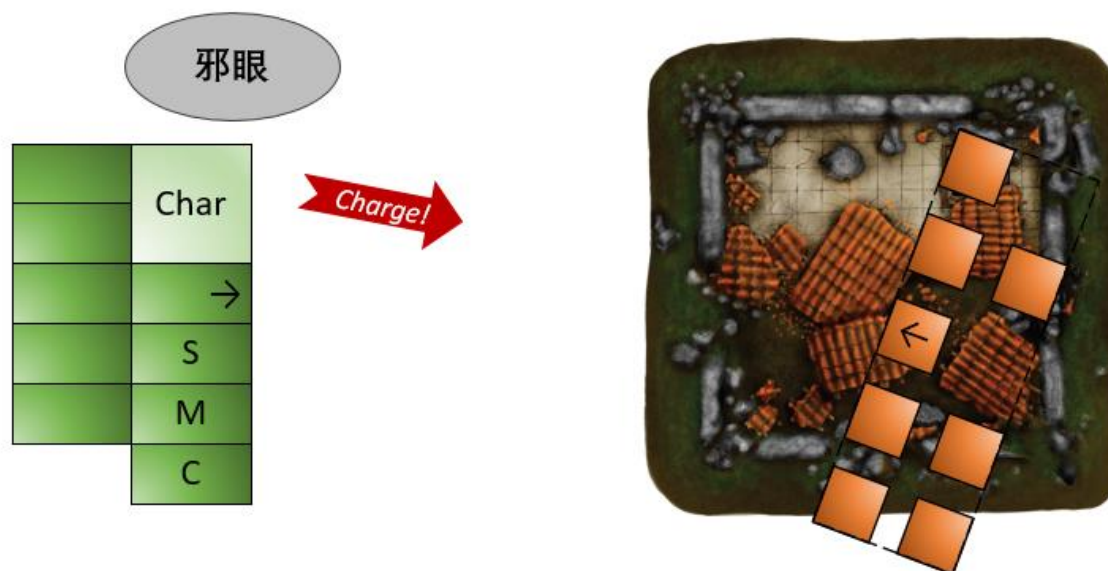
21.B.d 离开联合单位

人物如果可以移动（不在近战中、没有逃跑、没有移动过等不能移动的情况），则可在冲锋阶段和移动阶段离开联合单位。以上两种情况，任何影响联合单位的游戏效果（例如旗帜附魔）仍会影响联合单位的每个部分直至该阶段结束，除非特殊说明（例如持续一回合的法术）。人物移动时无视联合单位内的模型，且可以进行飞行移动（如果有飞行规则）。人物离开单位不影响判断原单位是否已经移动过（例如用于判断射击命中修正）。

13.G.d 法术持续时间

一回合

法术效果持续至施法者的下个魔法阶段开始时。如果受法术效果影响的单位分为多个单位（例如人物离开单位），每个分离后组成的单位都受到法术效果影响。人物加入一个受到一回合法术影响的单位，不会受到该法术影响。同样，受到一回合效果影响的人物加入单位，该单位不会受到法术效果影响。



绿色联合单位包含一个人物（Char），一个队长（C），乐手（M）和携带行者旗的旗手（S）。另外，该单位是邪眼（+1"Adv, +2"Mar）的目标。人物以废墟中的橙色散阵单位为目标冲锋离开单位。

因为所有影响联合单位的效果将对人物继续生效直至该阶段结束，即使离开单位，人物仍将获益于队长的下令冲锋。还会获益于旗手的行者旗从何时获得行者规则，直至阶段结束。因为邪眼是一回合法术，人物将继续保留法术效果直至下一个友方魔法阶段开始。

注意这些规则并不只限制人物冲锋离开单位，也同样适用于人物在移动阶段或魔法阶段离开所在单位。

VI.19 更大的匹配底盘能放置在不完整排面的哪些位置？

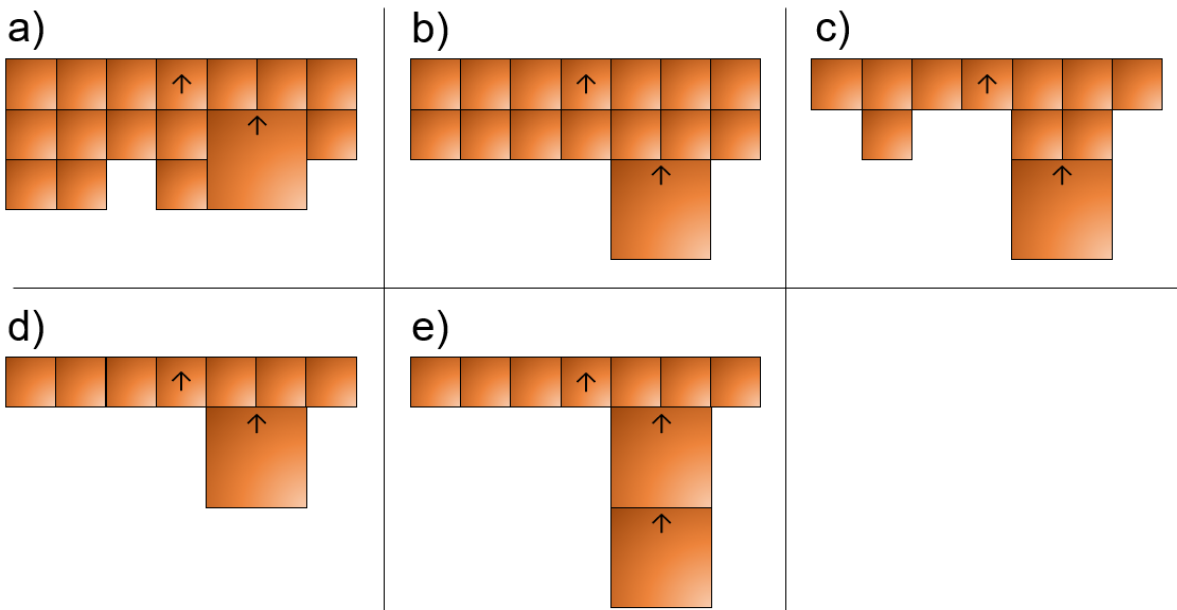
21.A.a.13 前排

匹配底盘

- 如果一个匹配底盘的长度比普通模型组成的单位长，这个单位允许有多个不完整排面，第一个不完整排面后的所有不完整排面必须只有该匹配底盘模型（即长地盘比如战争平台的后部允许组成多个不完整排面）。

21.A.a.26 后排 Stand Behind

模型可以布置在单位内的任何位置（不需要尽量靠前放置，即使它具有前排规则）。模型不能比单位中其他具有前排规则但没有后排规则的模型放置的更靠前。不匹配底盘的模型无视后排规则。



上例中展示了具有后排规则的匹配底盘模型如何放置在单位内，基于魔蟾蜍和神殿守卫。

- 单位有 3 排。都视为完整排面，即使最后一排是不完整排面，因为计算完整排面时魔蟾蜍视为 2 个模型，所以第三排有 5 个模型。
- 单位有 4 排，前 2 排是完整排面，后两排是不完整排面。
- 单位有 4 排，只有第一排是完整排面。
- 单位有 3 排，只有第一排是完整排面。注意如果 1,2 或 3 个模型从第一排的一边移除，魔蟾蜍仍然在合规位置，不需要移动到第一排。
- 单位包含 2 个魔蟾蜍。他们都可以放置在另一个后方，组成 4 个不完整排面。

VI.20 大型底盘上的人物该放到包含战争平台单位的哪个位置？

21.A.a.13 前排

前排规则明确模型在单位内的位置以及模型在单位内的移动方式。

具有和不具有前排规则的模型放置在单位内时，必须尽可能满足下列规则，优先级降序：

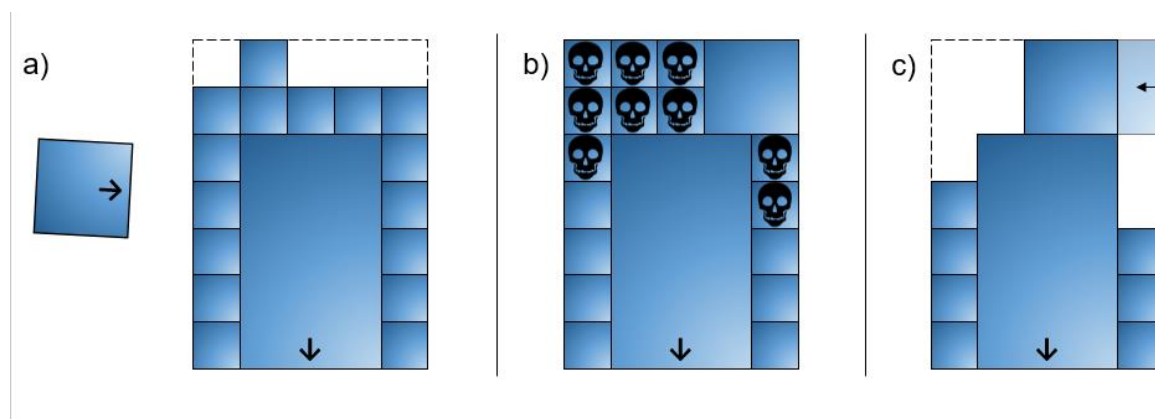
- 第一优先级：不具有前排规则的模型的正面必须尽可能放在后方。
- 第二优先级：具有前排规则的模型的正面必须尽可能放在前方。

(.....)

- 如果一个匹配底盘的长度比普通模型组成的单位长，这个单位允许有多个不完整排面，第一个不完整排面后的所有不完整排面必须只有该匹配底盘模型（即长地盘比如战争平台的后部允许组成多个不完整排面）。

13.G.d 战争平台

此模型加入单位时必须被布置在单位第一排正中间，且必须始终在这个位置（只要还在单位中）。



a) 50x50mm 底盘的人物加入 25x25mm 普通模型包含战争平台的单位。人物不得不放在战争平台之后的排面，因为后者必须占据第一排的中间。

b) 该联合单位收到生命值损伤 9 个模型作为伤亡移除。

c) 人物只能继续在战争平台后排，但需要平移到左侧使其正面与前方的模型完全接触（见 3.B 单位）。即使所有普通模型作为伤亡移除，该人物仍然需要保持在战争平台之后（见 21.B.c 联合单位中的普通模型被消灭），但在之后的变阵时他可以移动到第一排。

VI.21 单位不能获益于鼓舞人心或坚守阵地时能否受到在这两项规则范围内才能生效的效果影响？

21.A.a.6 鼓舞人心 Commanding Presence

所有将军具有鼓舞人心通用规则。非逃跑的鼓舞人心模型 12" 内的友方单位，可以将自身领导力设定为该模型的领导力。

21.A.a.13 坚守阵地 Rally Around the Flag

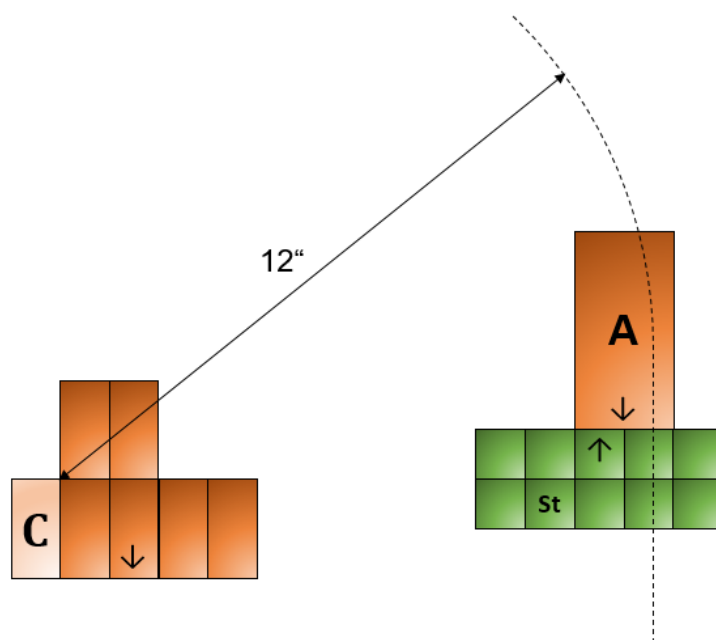
具有此规则的非逃跑模型 12" 内的友方单位可以重投失败的领导力测试。

兽角王冠 Crown of Horns

使用者所在单位的所有模型，以及在它鼓舞人心（如果有）范围内的所有单位自动通过原始狂怒的领导力测试

埃奎坦军旗 Oriflamme

持有者接战时获得恐惧，与持有者单位底盘接触的敌方单位不能获益于坚守阵地规则。



部分效果仅能当单位在鼓舞人心或坚守阵地范围内时生效，像亡灵，尘归尘或兽角王冠。还有其他效果阻止单位获益于鼓舞人心或坚守阵地，像军旗（见上）。

a) 上图中，单位 A 在军旗手 C 的坚守阵地范围内，且与绿色单位接战，绿色单位旗手携带军旗。单位 A 无法获益于坚守阵地，例如重投失败的战败测试，但因为他在坚守阵地范围内，任何在范围内生效的规则仍然有效。

b) 相似的，如果有效果阻止单位获益于鼓舞人心，但在鼓舞人心范围内，任何在范围内生效的规则仍然有效。此例中，如果将军 C 单位正在逃跑，单位 A 尽管不能获益于鼓舞人心，但仍可以获益于将军携带的兽角王冠。

VI.22 在部署区边缘或地形边缘的单位是否也在该元素内？

3.C.b 对象之间接触

两个对象，像底盘、单位边界、地形特征等，如下情况视为互相接触（见图 4）：

- 如果他们相切（即互相碰触）、
 - a) 接触面为一条线（例如 2 个 20 X 20 的底盘正面互相接触）
 - b) 一点接触（例如单位之间角对角接触）
- 如果一个对象在另一个对象之内。如下情况视为在另一个对象之内：
 - c) 部分进入另一个对象。
 - d) 完全进入另一个对象。

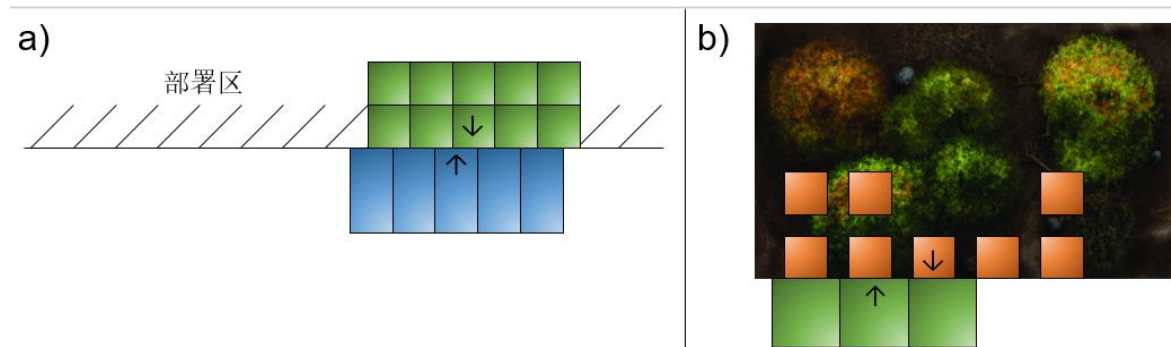
2: 突破阵线

游戏结束时，哪位玩家在对方部署区内有更多的得分单位，至多 3 个，获得次要目标胜利。

4: 山丘之王

选择法术后（赛前流程步骤 7 结束时），从挑选部署区的玩家开始，双方各挑选一个非不可通过地形，且该地形不能完全在友方部署区内（注意双方玩家可以选择同一块地形）。

如果玩家的任何得分单位在敌方所选地形内，则占领该地形。如果玩家占领敌方所选地形，且己方所选地形中没有敌方得分单位，则游戏结束时该玩家获得次要目标胜利。



a) 绿色单位精准的放置在部署区边缘。蓝色单位与其接战。绿色单位完全在部署区内，蓝色单位解除部署区，因为他的单位边界以线接触，但不在部署区内。所以当计算突破阵线时，蓝色单位不是算作在敌方部署区的得分单位。

b) 橙色散阵单位精准的放置在树林地形边缘。绿色单位冲锋了橙色单位，所以绿色单位接触了树林边缘，但不在树林内。如果树林是危险地形，绿色单位内的模型需要进行危险地形测试，因为接触了树林。注意同样对“魔法树林”有效（见 FAQIII.4）。因为绿色单位不在树林内，计算山丘之王时，不视为占领了该地形。