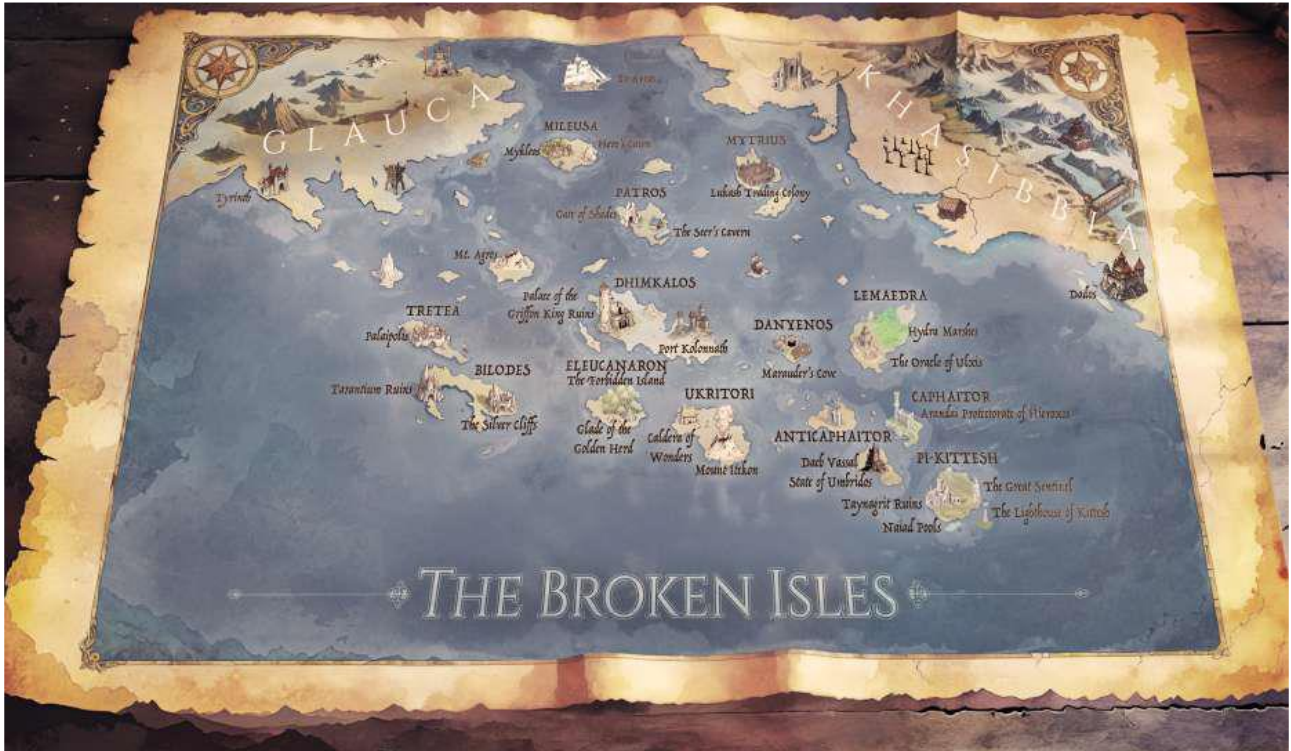


### 附录 3 赛季补充规则-第一赛季破碎群岛

这个附录特别为那些寻求战场挑战、经验丰富的指挥官们设计了额外的部署类型、主要目标以及次要目标。



## 第一赛季（2024 秋-2025 夏）

欢迎指挥官们参加 T9A 第三版的第一赛季。

我们期待这一赛季以实验心态进行游戏。对于老玩家、新玩家，甚至是游戏开发者而言，即将到来的将是我们所有人共同学习和成长的一年。每一次胜利和失败都将促进我们共对游戏的理解，随着游戏的不断演进，我们将为未来的赛季制定出一套新的规则体系。

### 推荐军队规模和桌面尺寸

4000 分野战军，使用 48 ”x72”战场。

对 4000 分规模的胜利点数表：

胜利点数差值	胜利方 BP	落败方 BP
0 – 5%	10	10
>5 – 10%	11	9
> 10 – 20%	12	8
> 20 – 30%	13	7
> 30 – 40%	14	6
> 40 – 50%	15	5
> 40% 或更多	16	4
主要任务	+3	-3
每个完成的次要目标	+1	-1

## 领导技能

当使用附录 3：赛季规则-赛季 1。军表中的一个人物可以选择以下升级中的一项：

名称	规则	分数
<b>受信谏臣</b>	在赛前选择时：遵守随机选择次要目标的规则选择一个次要目标。你可以选择此次要目标，不使用之前的选择。	25 分
<b>荣耀猎手 传奇</b>	<p>选择武器和装备时，如果模型所在单位与一个包含人物的敌方单位接战，则必须宣布“决斗”。对手可以接受或拒绝决斗。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 如果拒绝：发起决斗的模型一方此轮近战获得+1 战果。</li><li>• 如果接受：对手从与发起决斗模型接战的单位中选择一个人物。两个模型在此轮近战遵守下列规则：“决斗者”（发起决斗的模型和被选择接受决斗的模型）：<ul style="list-style-type: none"><li>• 其他模型不能向决斗者分配标准近战攻击。</li><li>• 决斗者视为互相底盘接触。</li><li>• 决斗者必须将他们的标准近战攻击分配给对方（即使他们物理上没有接触）。</li><li>• 其他近战攻击，如碾压攻击、撞击和践踏攻击，遵守分配的一般规则。</li><li>• 如果一方或双方决斗者造成了对手决斗者最后一点生命值损失，则决斗获胜。胜方视为完成了他们的一个次要目标。</li></ul></li></ul> <p>如果双方玩家接战的单位都包含荣耀猎手模型，则主动玩家必须用荣耀猎手模型发起决斗，被动玩家必须使用荣耀猎手模型接受。</p>	25 分
<b>法术真言 高度 1-3 法师限定</b>	<p>一次性使用。持续时间：一回合。选择装备和能力时可以激活此能力。</p> <p>将模型部分属性设定为：攻击次数 4，S5，AP3。</p> <p>模型部分还获得重生（4+）和天生武器。且激活时模型部分仅能使用天生武器。</p>	40 分

## 选择地形图及部署类型

在尚未确定部署类型和/或地形图的情况下，我们建议参考以下表格：

### 地形图表格

掷一个 D6 骰。

- 1 清澈之池
- 2 古代遗迹
- 3 神秘洞穴
- 4 遗弃聚落
- 5 古代战场
- 6 山岭峭壁

### 部署类型表格

掷一个 D6 骰。

- 1 两军对垒
- 2 必争之地
- 3 尖兵突击
- 4 互犯疆界
- 5 正面交锋
- 6 基石之要

## 选择主要目标及次要目标

在尚未确定主要目标和/或次要目标的情况下，我们建议参考以下表格：

### 主要目标

掷一个 D6 骰。

1. 赏金夺宝
2. 突破阵线
3. 保卫目标
4. 搜寻掠夺
5. 据守中心
6. 隐秘计划








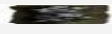
### 随机选择次要目标

每个玩家掷 D3，按照其种族势力，根据表格选择。如果结果重复，则重投直至不重复。

	BH	DE	DH	DL	EOS	HE	KOE	ID	OK	ONG	SA	SE	UD	VC	VS	WDG
夺取旗帜	1	1		1						1						
投入战斗	2								1	2						1
彰显优越		2				1								1		2
掠夺勒索		3						1	2						1	
魔能大师				2		2							1	2		
禁止擅闯	3						1				1	1				
夺取固守				3			2					2	2			
了结恩怨			1					2				3		3		
斩杀野兽							3		3	3						3
坚守阵地			2		1	3					2					
火力全开			3		2			3								2
合作如一					3						3		3		3	

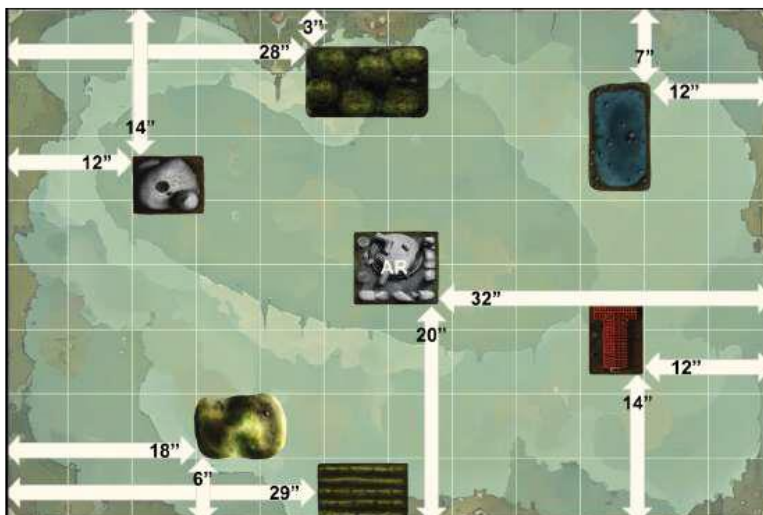
## 地形尺寸

以下表格给出了对于地形尺寸的建议。

山地	森林	废墟	不可通过地形	不可通过地形	水域地形	田地	墙壁
							
15×20 cm	15×25 cm	20×20 cm	15×15 cm	15×20 cm	15×25 cm	15×20 cm	2.5×20 cm

## 地图

地图 1-清澈之池



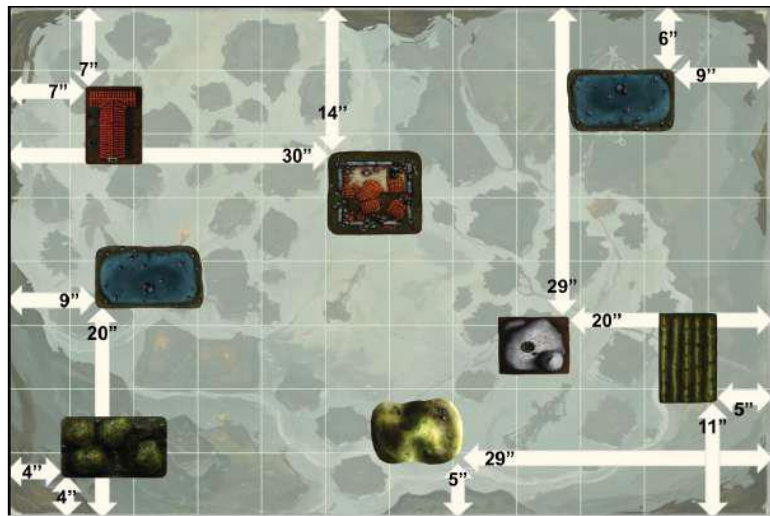
地图 2 古代遗迹

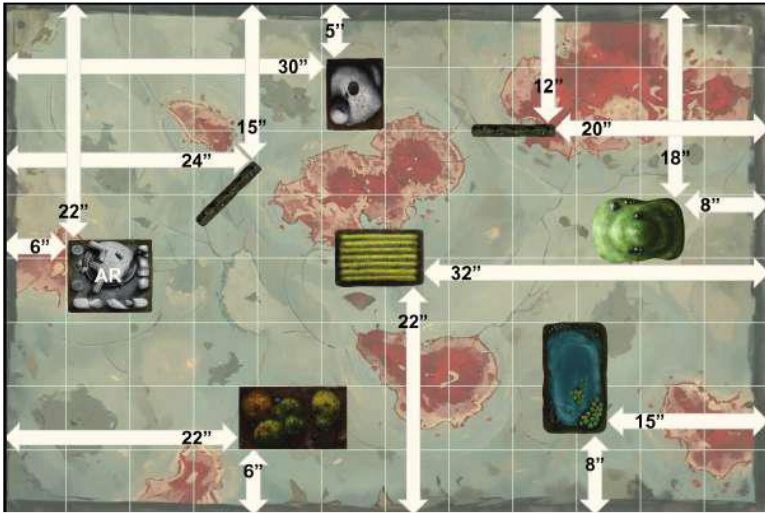
被标记“AR”的废墟视作古代废墟



地图 3-神秘洞穴  
被标记“AR”的废墟视作古代废墟

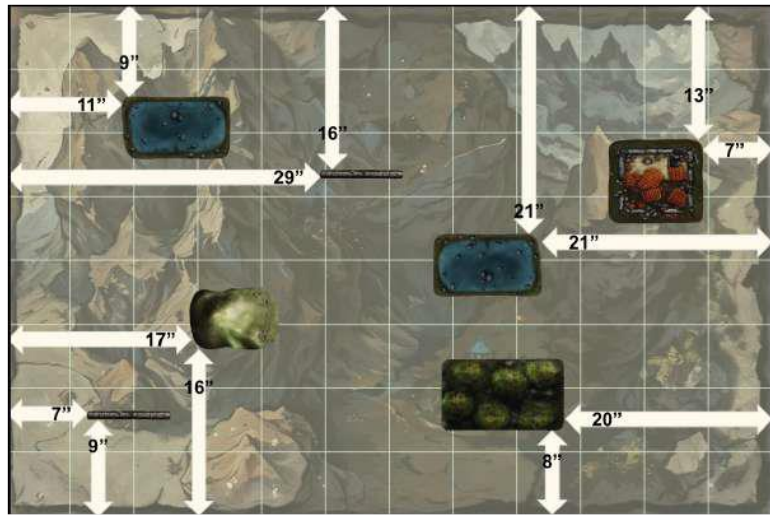
地图 4-遗弃聚落





地图 5-古代战场  
被标记“AR”的废墟视作古代废墟

地图 6-山岭峭壁



## 古代废墟

古代废墟视作废墟，并有以下额外规则。

### 勘探

单位第一次结束移动与古代废墟接触时，执行下列动作：

1. 掷 D6 骰，按照以下表格，决定古代废墟的种类。
  1. 蜥人神殿
  2. 精灵废墟
  3. 纳普提希陵墓
  4. 格劳坎浴场
  5. 阿夫拉西圆形剧场
  6. 鼠群深井
2. 所选废墟**首次勘探**下列出的效果对单位生效。
3. **古代神器**：在废墟中心放置一件神器标记。离此标记中心最近的人物模型，可以施放对应古代神器下方列出的充能法术。若有多个人物与标记中心距离相等，则没有模型可以释放该充能法术。

#### 1.蜥人神殿

##### 首次勘探-陷阱

单位受到 D6 次力量 5 AP1 的命中。

##### 古代神器

*预知未来* (预言).充能法术 (4+)



#### 2.精灵废墟

##### 首次勘探-根须藏匿

此古代废墟的地形类型由废墟变为树林。单位获得**魔法抗性 (2)**。持续时间：永久。

##### 古代神器

*转换视野* (位面).充能法术 (4+)

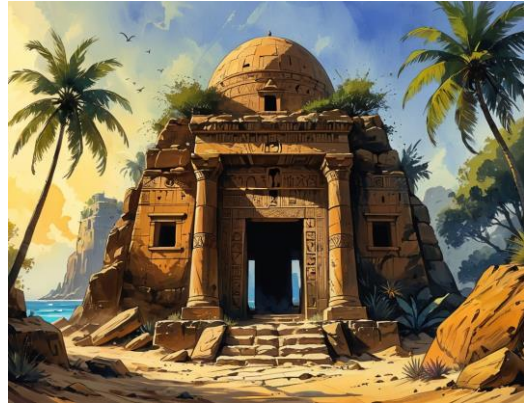
### 3. 纳普提希陵墓

#### 首次勘探-诅咒

单位获得**恐惧**和**任性**。持续时间：永久。

#### 古代神器

*低语面纱*（招魂）充能法术（4+）



### 5.阿夫拉西圆形剧场

#### 首次勘探-天鹰

单位获得+1 战果和**纪律严明**（仅影响普通模型）。持续时间：永久。

#### 古代神器

*铸铅为墙*（炼金）充能法术（4+）



### 4. 格劳坎浴场

#### 首次勘探-无效果

#### 古代神器

*青春之泉*（德鲁伊）充能法术（4+）



### 6.鼠群深井

#### 首次勘探-底下通道

单位获得**伏击**（桌边）。持续时间：永久。单位可以选择从战场移除并进入**伏击**。要进入战场，他必须使用**伏击**（桌边）规则（如果单位具有多个伏击规则）。

#### 古代神器

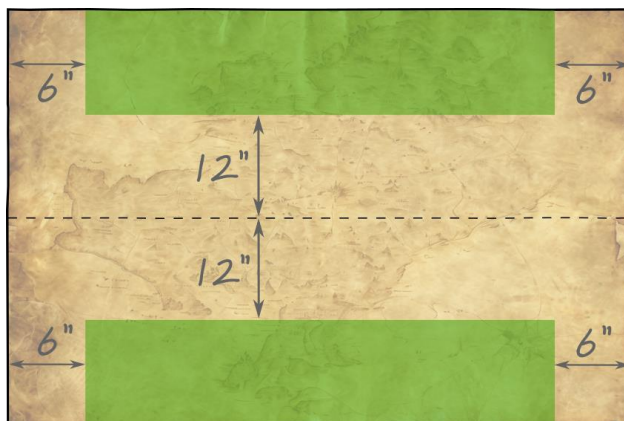
*信仰之击*（神术）充能法术（4+）

## 部署类型

遵循总规则中的规则，但以下每种部署类型下的详细信息会覆盖总规则。除非另有说明，否则中线是指穿过桌面中心并与长桌边平行的线。

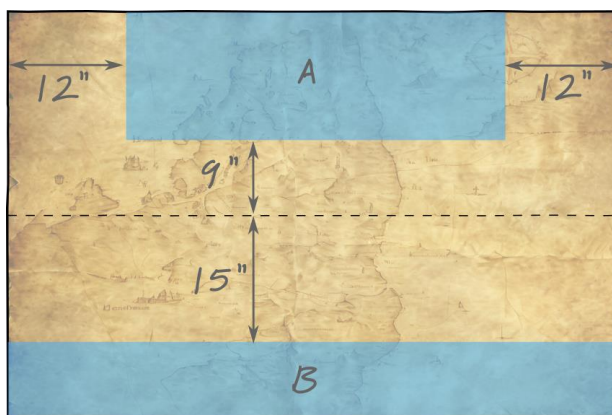
### 1. 两军对垒

部署区在中线 12 寸外，朝向你的长桌边，并且距离短桌边 6 寸外。



### 2. 必争之地

玩家 B 的部署区，需要距离中线超过 9 寸（面向他们的长桌边方向），并且距离短桌边超过 12 寸。  
玩家 A 的部署区需要距离中线超过 15 寸，面向他们的长桌边方向。  
选择长桌边的人同时也决定自己是玩家 A 还是玩家 B。

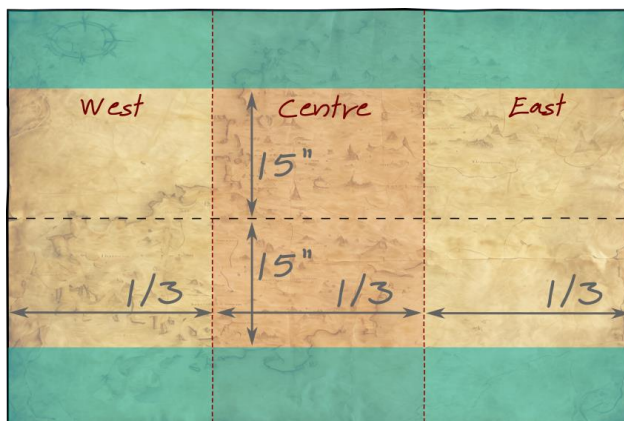


### 3. 尖兵突击

部署区需要距离中线超过 15 寸，面向你的长桌边方向。

桌子沿着长桌边被等分为三个区域（西、中、东）。选择长桌边的玩家还需要选择这三个区域中的其中一个作为他们的突击区域。然后，另一名玩家从剩下的两个区域中选择一个作为他们的突击区域。

完全位于突击区域的单位获得**先锋（3”）**

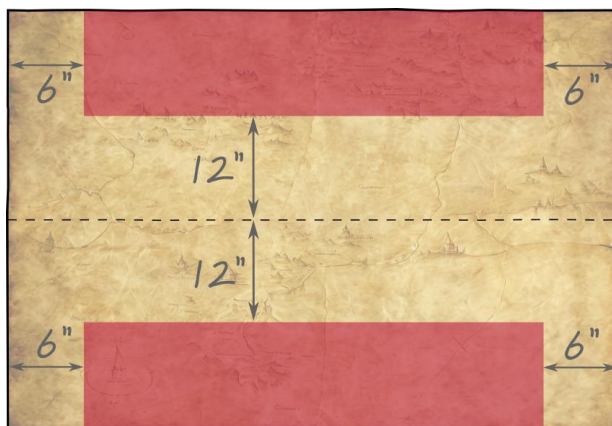


#### 4.互犯疆界

部署区是指距离中线超过 12 寸（朝向你的长桌边方向），并且距离短桌边超过 6 寸的区域。

在部署时，每名玩家可以在自己的战场半场范围内，以及任何森林、废墟或田野（即单位边界不得超出地形或在对方半场）内部署最多 2 个核心得分单位。

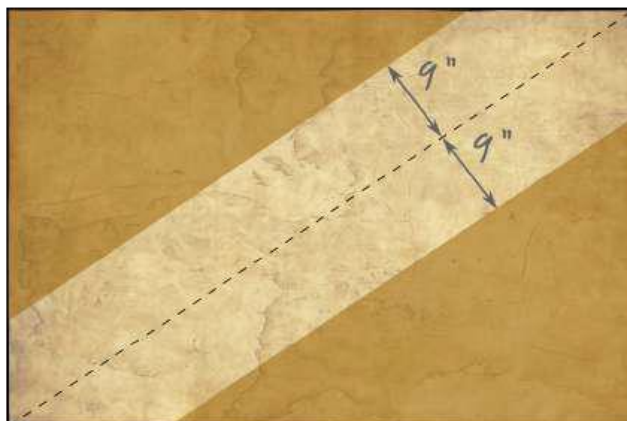
以这种方式部署的单位在第一游戏回合的第一玩家回合中不能宣布冲锋、进行普通移动或行军移动。



#### 5.正面交锋

中线是指从一个角落画到对角角落的线。选择长桌边的玩家还需确定中线的两个对角角落。

部署区在中线 9 寸之外（见图）。



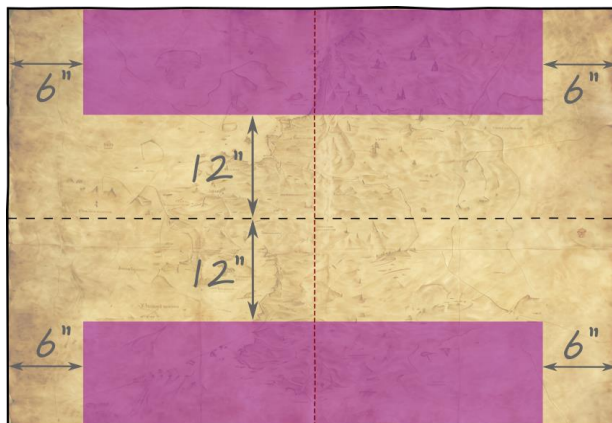
#### 6.基石之要

部署区是指距离中线超过 12 寸（朝向你的长桌边方向），并且距离短桌边超过 6 寸的区域。

每名玩家第一个部署的单位必须是己方最高分值的普通模型单位（军表上）。

该单位必须部署在距离与短桌边平行的中线（图中红虚线）6 寸以内的位置。加队模型仍可以正常部署于此单位内。

当部署完成后，每名玩家必须在第一个部署单位两侧尽量部署数量相等的单位。此时无视开始部署时加入单位的可附属模型。



# 主要目标列表

## 9.1 赏金夺宝

**赛前选择设置：**无

**规则：**当一个敌方得分单位在近战被摧毁，则对方玩家在其控制的一个与被摧毁单位接战的得分单位上（如果有），放置一个战利品标记。当下列情况发生时，一个单位失去其所有的战利品标记：

- 普通模型的最后一点生命值失去。
- 进入动摇。注意执行逃跑移动的单位自动进入动摇状态。

**胜利条件：**在游戏结束时，玩家单位战利品标记总数更多的玩家获得此主要目标胜利。

## 9.2 突破阵线

**赛前选择设置：**标记部署区

**规则：**无。

**胜利条件：**在游戏结束时，每名玩家将己方在对手部署区的得分单位数量，以及游戏过程中摧毁的敌方得分单位数量（在游戏开始时就是得分单位），两者求和。结果更大的玩家获得此主要目标胜利。

## 9.3 保卫目标

**赛前选择设置：**将两个标记放置在战场中线上（即与部署区平行的直线），在桌子中点两侧各放置一个，尽量靠近距离中心长桌边的六分之一位置（72”长桌则距离短桌边 12 ”且互相 48 ”远）并远离短桌边，且在不可通过地形 1 ”外。

**规则：**如果一名玩家至少一个得分单位在标记中心的 6”内，且其他玩家没有得分单位在此范围内，则控制该标记。

**胜利条件：**在游戏回合 3-6 结束时，控制 1 个标记的玩家获得一个胜利点，游戏结束时胜利点最多的玩家获得此主要目标胜利。

## 9.4 搜寻掠夺

**赛前选择设置：**指定三个不同的地形，不能指定不可通过地形和墙壁：首先指定距离战场中心最近的地形，然后每个玩家各自指定一个完全在己方部署区外的地形。

**规则：**在自身玩家回合 3-6 开始时，你的任意一个得分单位接触指定地形，则你视为掠夺该地形。每个地形仅能被每名玩家掠夺一次。

**胜利条件：**在游戏结束时，如果一名玩家掠夺指定地形次数高过另一名玩家，则获得该主要目标胜利。

## 9.5 据守中心

**赛前选择设置：**标记战场中心。

**规则：**在战场中心 9”内得分单位最多（如果双方玩家得分单位数量相等，则无人控制）的玩家，控制战场。

**胜利条件：**在游戏回合 3-6 结束时，控制战场的玩家获得一个胜利点，游戏结束时胜利点最多的玩家获得此主要目标胜利。

## 9.6 隐秘计划

**赛前选择设置：**无。

**规则：**每名玩家随机选择一个次要目标，遵守随机选择次要目标规则

**胜利条件：**每完成一个次要目标，玩家获得 2BP，对手失去 2BP。

这替换主要和次要目标中获得和失去 BP 点的一般规则。

## 次要目标列表

### 10.A 夺取旗帜

**赛前选择设置：**无。

**规则：**无

**胜利条件：**在游戏结束时，如果战场上你的旗手和军旗手总数比对手多，则你获得此次要目标胜利。

### 10.B 投入战斗

**赛前选择设置：**无。

**规则：**无

**胜利条件：**在游戏结束时，如果对手部署区内你的得分单位数量比对手（在他自己部署区的）多，则你获得此次要目标胜利。

### 10.C 彰显优越

**赛前选择设置：**对手指定他军表上两个分数最高的得分单位。

如果只有一个得分单位，则再标记一个分数最高的普通单位。

如果没有得分单位，则标记两个分数最高的普通单位。

若有多个相同分值的得分单位，则随机选择。

**规则：**无

**胜利条件：**在游戏结束时，如果至少一个标记单位作为伤亡移除、**重创**、**动摇**或接触他自己的部署区，则你获得此次要目标胜利。

### 10.D 掳掠勒索

**赛前选择设置：**无。

**规则：**每当一个敌方单位在近战被消灭，你获得一个“囚禁”标记。

如果单位在近战轮步骤 5（战败和追击）被摧毁，你额外获得一个囚禁标记。

*这包括战败测试失败后被追击单位追到，或是在逃跑移动过程中被摧毁，以及超自然单位战败测试失败或不稳定单位因战败而 HP 损失移除。不包括单位直接被近战攻击摧毁的情况。此时，无视加入普通模型单位的可附属模型。*

**胜利条件：**在游戏结束时，如果至少拥有 4 个囚禁标记，则你获得此次要目标胜利。

### 10.E 禁止擅闯

**赛前选择设置：**指定一个完全在己方部署区外的地形。不能指定不可通过地形和墙壁。

**规则：**在对手的玩家回合 3-6 开始时，敌方的一个得分单位接触指定地形，则该地形被掠夺。

**胜利条件：**在游戏结束时，如果指定地形没有被掠夺过，则获得此次要目标胜利。

## 10.F 魔能大师

**赛前选择设置：**标记战场中心。

**规则：**无

**胜利条件：**在游戏结束时，如果你的一个施法者或具有传导的模型在战场中心 9”内，且对手没有，则获得此次次要目标胜利。

## 10.G 夺取固守

**赛前选择设置：**对手指定一个完全在他部署区外的地形。不能指定不可通过地形和墙壁。

**规则：**在己方玩家回合 3-6 开始时，友方的一个得分单位接触指定地形，则该地形被掠夺。

**胜利条件：**在游戏结束时，如果指定地形被你掠夺过，则获得此次次要目标胜利。

## 10.H 了结恩怨

**赛前选择设置：**你指定对手军表上一个单位。

**规则：**无。

**胜利条件：**在游戏结束时，如果指定单位作为伤亡移除、重创或动摇，则获得此次次要目标胜利。

## 10.I 斩杀野兽

**赛前选择设置：**对手指定他军表上两个分数最高的非得分单位。

如果只有一个非得分单位，则再标记一个分数最高的得分单位。

如果没有非得分单位，则标记两个分数最高的得分单位。

若有多个相同分值的单位，则随机选择。

**规则：**无

**胜利条件：**在游戏结束时，如果至少一个指定单位被消灭、重创或动摇，或他接触他自己的部署区，则获得此次次要目标胜利。

## 10.J 坚守阵地

**赛前选择设置：**对手指定你的军表上两个普通模型单位。如果可以，他们应为得分单位。

**规则：**无

**胜利条件：**在游戏结束时，如果被指定的单位都没有被消灭、重创或动摇，你获得此次次要目标胜利。

## 10.K 火力全开

**赛前选择设置：**你指定战场上两个不完全在己方部署区的地形。不能指定不可通过地形和墙壁。

然后标记你军表上所有装备射击武器的非人物单位，以及一个未装备射击武器的得分单位。如果标记单位数量少于 5 个，你可以额外标记一个得分单位。

**规则：**无。

**胜利条件：**在游戏结束时，如果两个地形中都有一个你的非动摇标记单位，则获得此次次要目标胜利。

## 10.L 合作如一

**赛前选择设置：**标记战场中心。

**规则：**无

**胜利条件：**在游戏结束时，如果战场中心 9” 内你的得分单位比对手多，则获得此次要目标胜利。