



核心规则

设计者注解, 2024 年 2 月

以下注解旨在补充《战锤西格玛时代》核心规则。注解以问答形式呈现, 题目源自玩家曾经问过的问题, 由规则制定团队对规则的使用方式进行解释。注解能为您的游戏提供一套默认设定, 但玩家完全可以在开局前讨论规则, 在双方同意的前提下进行改动(这类改动通常被称作“自定义规则”)。

本类注解定期更新; 进行改动时, 有别于前一版本的任何变动都将以**紫红色**高亮标出。若日期中含有注释(例如“修订版 2”), 即意味着仅对当前语言的文件版本进行了本地更新, 订正了某处翻译错误或者其他小错误。

1.1 阵营、战斗宝典和战斗包

问: 我可以在哪里找到可选阵营列表以及各个阵营中的单位?

答: 每个阵营都有一套对阵战资料, 包含属于该阵营的所有单位。您可以在每本《战锤西格玛时代》战斗宝典中找到一套对阵战资料。《将领手册: 对阵战资料》可在Warhammer-community.com下载, 其中收录有《战锤西格玛时代》各个阵营的对阵战资料。

1.2 模型

问: 在游戏时可不可以用“代理”模型来代表我没有却想用的模型? 比如说, 用杀戮祭司模型代表鲜血祝神者, 或用涂成西格玛之锤配色的雷铸神兵模型来代表其他风暴天军的雷铸神兵?

答: 使用代理模型通常会引起别人的不满, 因为这么做可能会使别的玩家记混(有时连您自己都会), 也因为这样破坏了游戏的场景和观赏性。因此, 只有在游戏开始前征得对手同意的情况下您才能使用代理模型。

1.4 军队

问: 当我挑选单位加入军队时, 我能否先部署单位, 再为单位选择武器选项或指挥模型?

答: 不能。您必须在挑选军队单位时就决定单位将携带的武器选项, 以及单位是否未编或经过强化。

问: 我在选择己方军队或者(比如)挑选某个单位在战斗过程中获得某物时, 能否将这些信息对我的对手保密?

答: 不能。除非另有说明, 否则一切进行游戏需要的信息都将由双方玩家共享。

问: 如果我有多名将领, 并且每名将领都允许不同类型的单位算作战线单位, 那么当我在挑选剩余的军队单位时, 这些单位全都算作战线单位吗?

答: 是的。

问: 如果我有多名将领, 并且其中一名将领已被击杀, 但其他将领依然存活, 那么我在使用“英勇领导”英勇行动时仍能获得掷骰结果加 2 的效果吗?

答: 能。

问: 如果某技能要求用一个“相同”单位替换被摧毁单位(如雷铸神兵技能“请求支援”), 这里的“相同”怎么理解?

答: 除非另有说明, 不然替换单位拥有被摧毁单位在战斗开始时相同的模型数量, 装备了相同的武器选项, 以及具有相同的战场角色。该单位不属于任何阵营, 而且在战斗途中作用于原单位的各种效果不在替换单位上生效。

1.4.1 无尽法术、圣祷和阵营地形

问: 规则1.4.1规定玩家军队中每有一个**巫师**, 就能包含 1 个无尽法术。如果我给**英雄**装备了“通用强化使他们成为巫师”, 那么我是否可以包含额外 1 个无尽法术?

答: 可以。

1.5.1 测量距离

问: 假如我可以将某个单位部署在完全位于战场边缘 6 英寸以内的位置, 但该战场边缘 12 英寸以内已经部署有一个目标。此时我能否将该单位部署在该目标 6 英寸以内的位置?

答: 能。

1.5.5 掷骰修正

问: 豁免掷骰的最大正面修正效果是 +1。假如我有一个 -3 的撕裂修正效果, 我的对手有一个 +3 的豁免掷骰修正效果。那么最终的修正效果是 -2 (我的撕裂修正效果 -3 抵消对手的最大修正效果 +1) 还是 0 (我的撕裂修正效果抵消对手的完整豁免修正效果)?

答: 0。先将掷骰的所有修正效果相加(包括正面和负面修正)得出最终修正效果, 再适用修正效果的限制。请参见规则 1.5.5 侧边栏的示例。

1.6 技能与效果

问: 某些技能称“您可以”做某事, 比如掷一枚骰子。这由哪一方的玩家决定?

答: 任何称“您可以”的技能都是指军队中包含拥有该技能的单位的玩家, 或是拥有忠诚技能适用的军队的那名玩家。

问: 许多技能会在某些事件“之前”或“之后”生效。出现这种情况时, 我是否必须在“之前”或“之后”立即使用这些技能?

答: 是的, “之前”或“之后”即是指“之前立即”和“之后立即”。

问: 若某技能的判定标准中带有“任何”字样, 那么该技能在标准满足时能生效几次? 比如, 如果某技能称“位于拥有此技能的任何模型 6 英寸以内的模型的命中掷骰结果增加 1 点”, 那么对于某个位于三个拥有该技能的模型 6 英寸以内的模型, 它的命中掷骰结果增加 1 点还是 3 点?

答: “任何”一词被视为与“一个或更多”同义。在您的例子中, 这就

意味着命中掷骰将增加 1 点。

问: 如果有多个技能同时被使用, 这些技能的效果是否会相互抵消?

答: 请注意很重要的一点, 《战锤西格玛时代》中的技能效果绝不会“同时”生效。如果有两个或更多效果将同时生效, 它们将按照核心规则 1.6.2 中所述的顺序依次生效。这意味着技能生效后可能会改变后续技能的判定情况。例如, 某技能的效果会对某个单位造成致命伤, 而与此同时, 另一个技能的效果允许该单位在敌人 3 英寸以内时肉搏。如果致命伤效果率先生效, 那么只有在将因致命伤而被击杀的所有模型移出游戏后, 该单位依然在敌人 3 英寸以内时, 第二个技能的效果才会生效。

问: 如果有两个或更多修正效果对某次掷骰或某个属性生效, 并且其中一些为正面效果, 一些为负面效果, 那么这些修正效果会不会因为相互冲突而失去作用?

答: 不会, 掷骰和属性的修正效果可以叠加。因此掷骰和属性可以受到多个应用不同修正效果的技能的影响, 无论是正面还是负面效果, 这些技能都不会相互冲突, 并且都可以使用。

问: 如果有两个不同的技能会令某个数值翻倍或减半, 那么该数值将翻倍或减半两次还是一次?

答: 两次。

问: 有些技能要求只能在单位可见时使用。在这种情况下, 整个单位都必须可见吗?

答: 不必, 单位中至少有一个模型可见即可。

问: 有时某个技能会提到“该模型”或“该单位”, 有时又会提到“所选模型”或“所选单位”。两者有区别吗?

答: 有。当技能说“该模型”或“该单位”时, 指的是拥有该技能的一个特定模型或单位, 即使您的军队中不止 1 个单位拥有该技能也是如此。当技能说“所选模型”或“所选单位”时, 指的是这同一个技能之前提到的模型或单位。

问: 有时某个技能会提到位于“该模型”(或“持有者”或“该将领”等) 特定范围以内的一个己方模型。在这种情况下, 这两个模型必须在同一支军队内吗?

答: 是的。

问: 有时某个技能会要求你以一个模型为起点画一条直线, 直线经过的一切都受这个技能影响。作为起点的这个模型也会受这个技能影响吗?

答: 不会。

问: 在使用一个技能时, 如果技能效果可以选择多个单位(例如, 一条规则说“选择至多 3 个己方单位”), 那么可以多次选择同一个单位吗?

答: 不能。

设计者注解: 先前与此冲突的设计者注解已被移除。

问: 如果某个技能称可以无视一处创伤, 那它也可以无视一处致命伤吗?

答: 不可以, 除非技能明确称可以无视致命伤。同理, 只可无视致命伤的技能也不可以无视创伤。

问: 如果某个技能允许单位“肉搏”, 这是否意味着该单位可以切入并攻击? 还是说只能进行攻击?

答: 单位可以切入并攻击(核心规则, 12.1.1)。

问: 如果一个效果允许一个单位进行切入但是没有明确说明该单位是否可以攻击, 该单位可以在切入之后使用肉搏武器立即进行攻击吗?

答: 不可以。

问: 如果一个单位受到了一个增加或减少某个属性的技能效果影响, 随后又受到了将属性变为某个数值的技能效果影响(例如, 一个阿铠兰之王在英雄阶段施放了火焰武器, 随后在冲锋阶段中使用了“御涛者”技能), 这两个效果是否都将生效?

答: 是的。修正值在属性变为某个数值后起作用。在上面的例子中, 阿铠兰之王的长柄刀的伤害属性将首先因“御涛者”技能变为 3, 再因火焰武器被提升至 4。

问: 如果觉醒荒林的场景规则不再生效(如: 因“碾为齏粉”), 那其他与之互动的规则是否也不再生效, 如: “力量之地”和“来自深林”?

答: 不是。

问: 如果一条规则或技能(如“阴险把戏”或“天界拯救”)要求玩家选择一定数量的单位然后将效果应用于这些单位, 玩家是否必须在效果应用到首个单位前先选定这些单位?

答: 是的。

问: 如果某技能触发了“持有者首次被击杀”效果(如“神兽垂饰”神器), 持有者成功通过测试免于被击杀, 它们还能再次使用该技能吗?

答: 不能。

问: 如果某效果会阻挡两个模型间的可见性(如荒林地形), 它是否也会阻挡无尽法术或战场某一点的可见性?

答: 是的。

问: 如果两条规则或技能分别将一项属性设定成固定值, 该如何确定——如: 石冢恶灵的“热切的死亡制造者”技能将其攻击属性设定为 6, 同时“黑暗秘密王冠”又将其设定为 1?

答: 这些效果将被视作并发效果(见 1.6.2)。进行当前回合的玩家生效的效果会在之后被对手的效果覆盖。

问: 控制目标结算和获取胜利点数应在其他在回合结束时使用的技能之前还是之后进行?

答: 在这样的技能使用之后进行。

问: 如果一个技能允许一个单位在另一个己方单位肉搏之后被选中进行肉搏(例如恐虐之怒嗜血狂魔的“暴君统帅技能”), 被选中的单位是否需要符合能够肉搏的条件?

答: 是的(核心规则 12.1)。

3.1 预备役和受召单位

问: 诸如狂信徒和刺客这样可以隐藏在另一个单位里的单位, 或者是搭乘载具的卡拉顿空霸单位, 它们是否算作预备役?

答: 只有位于“内部”的单位才算作预备役。预备役单位指部署在战场以外的单位。位于战场的单位不算作预备役, 即使模型本身没有被部署也同样如此。

6.0 指挥点数

问: 有时模型只会在第一个战斗轮次开始时获得指挥点数, 或是只会在之后的轮次中获得一次指挥点数。这些指挥点数会在该战斗轮次结束时失去吗?

答: 是的。

问: 如果我有多名将领并且他们在我的英雄阶段开始时都位于战场, 那么是不是每一名将领都会使我获得 1 点指挥点数?

答: 不是, 您还是只会获得 1 点指挥点数。

使用早期版本战斗宝典中的指挥技能

早期版本的《战锤西格玛时代》战斗宝典中收录的指挥技能与最新战斗宝典中的指挥技能采用不同的格式撰写。以下指南将阐明如何在采用最新版本核心规则的战斗中使用这些指挥技能(参见核心规则 6.1)。

- 大多数较早版本的指挥技能都会列出受到该命令增益效果的单位, 以及需要位于该单位一定距离以内的另一个单位。在这种情况下, 受到该命令增益效果的单位是接收命令的单位, 测量此距离时的起始单位是发布命令的单位。此外, 较早版本的指挥技能会指定发布命令要求的距离。在这种情况下, 使用该指挥技能指定的距离, 而非核心规则 6.1 中所述的距离。例如, 恐虐之怒渴血者战争卷轴上的“鲜血狂猎之主”指挥技能称:

“您可在近战阶段开始时使用这个指挥技能。使用时, 挑选 1 个完全位于拥有该指挥技能的己方模型 16 英寸以内的己方 **恐虐恶魔** 单位。在该阶段结束前, 您可以重掷为所选单位的攻击所做的命中掷骰。”

该命令由拥有该指挥技能的一个己方单位发布(如果有多个选择, 您可以从中挑选一个单位), 并且可由完全位于发布命令单位 16 英寸以内的 1 个己方 **恐虐恶魔** 单位接收。

- 一些较早版本的指挥技能规定其效果将对位于发布命令单位一定距离以内的多个单位生效(例如所有拥有特定关键词的己方单位)。在这种情况下, 该命令由同一模型发布和接收, 即使命令的效果适用于指定范围以内的特定单位。发布该命令的模型不能在该阶段发布或接收其他命令(因为一个模型在同一阶段不能发布 1 个以上的命令, 也不能接收 1 个以上的命令), 但可以在后续阶段发布或接收其他命令, 即使该命令的效果持续的时间超过了发布该命令的阶段。其他受益于该命令的单位不算作正在接收该命令(因此可以在同一阶段接收另一个不同的命令)。
- 一些较早版本的指挥技能只会影响单个单位, 而且通常是发布命令的那个单位, 或者根本不会影响其他任何单位。在这种情况下, 该命令被认为是由该指挥技能指定的单位发布和接收。
- 收录在战斗宝典忠诚技能章节中的一些较早版本的指挥技能

规定由“拥有该指挥技能的”模型使用。在这种情况下, 该命令只能由所属阵营(或子阵营)能够使用该忠诚技能的英雄发布。它不可由单位勇士发布。

- 一些较早版本的指挥技能会称它们在每个阶段不得被多次使用, 或是单位不得从中多次获益。这些说明现在已经可以忽略, 因为新的核心规则不再允许玩家在同一阶段多次使用同一个指挥技能。
- 一些较早版本的指挥技能未说明使用的时机。在这种情况下, 这些指挥技能可以在您的英雄阶段中使用。

6.1 使用指挥技能

问: 某些命令会由发布命令的模型一定范围以内的所有单位接收。在同一阶段中已经接收过命令的单位还会接收此类命令吗?

答: 不会。

问: 如果一个技能允许单位在不发布命令且不消耗指挥点数的情况下接收命令, 那么同一阶段中您不能多次使用同一指挥技能的限制是否仍然有效?

答: 有效。

问: 如果一个技能允许我在同一个阶段使用同一个命令多次, 在一个敌方单位移动后, 我可以对多个符合条件的单位发布“重新部署”命令吗?

答: 可以。

问: 如果一个技能允许我在同一个阶段使用同一个命令多次, 在一个敌方单位冲锋后, 我可以对多个符合条件的单位发布“释放地狱”命令吗?

答: 可以。

问: 如果一个单位收到了“加速行军”命令, 那么影响他们奔跑的效果是否依旧生效?

答: 不生效。

7.0 英雄阶段

问: 7.0 称“此外, 在己方英雄阶段, 您可以使用己方 **巫师** 尝试施放法术……还可以使用二者尝试驱散无尽法术”, 但 19.3.2 称“在该英雄阶段开始时, 每名玩家都可以尝试驱散 1 个无尽法术……”。能否解释一下哪个规则优先?

答: 19.3.2 优先于 7.0。

7.1 英雄和英勇行动

问: 预备役中的英雄可以进行英勇行动吗?

答：不能。

问：如果英雄单位包含多个模型，它们是作为一个整体进行英勇行动，还是每个模型分别进行？

答：它们作为一个整体的单位进行英勇行动。

8.0 移动阶段

问：有些技能允许单位“在移动阶段结束时”部署。单位以这样的方式部署后能进行移动吗？

答：不能。在阶段结束时发生的事件在该阶段所有正常活动结束后进行，在移动阶段结束后就是指这些事件发生在所有移动进行完毕之后。

问：有些技能允许单位被部署“而非进行常规移动”。使用此类技能部署的单位算不算进行过移动？

答：不能，除非该技能另有规定。

问：如果接收“重新部署”命令的单位在同一回合中接收到“释放地狱”命令，该单位可以射击吗？

答：不可以。

问：单位能否在移动中途或在地形模型的某一墙面上结束移动？

答：能。

问：如果到战场的距离大于单位的移动属性，那么单位能否从地形模型上跳下来？

答：不能。

9.0 移动

问：如果某个技能会将单位的移动属性减半，但没有规定向上还是向下取整，那么这些小数需要保留吗？

答：要。

问：有时某个技能可以在模型移动后使用。在这种情况下，假设该模型可以进行移动，那么如果我选择让它保持静止，我还能使用这个技能吗？

答：能。在《战锤西格玛时代》的规则中，如果模型可以移动，您可以选择让其“移动”0英寸。不过，这样做并不会让单位从需要保持静止的技能中受益。

问：单位可以使用有些技能“而非进行常规移动”。如果单位无法进行常规移动，我还能否使用这些技能（比如单位在某个敌方单位3英寸以内时）？

答：不能。

问：如果一个单位拥有随机移动属性，该属性应当在玩家选中该单位进行奔跑之前还是之后生成？

答：之后。

9.3 地形

问：为什么所有模型都可以攀爬所有地形模型？

答：为了能够简单轻松地进行游戏，规则允许任何模型攀爬任何地形模型。如果您愿意的话，也可以规定模型只能移动到“按照常理”才能到达的地方，但这需要大量的常识才能让这种自定义规则行之有效。

问：可以分几个回合来攀爬地形模型吗？模型能否靠奔跑或冲锋登上某个地形模型？

答：能。模型可能需要花费数个回合来攀爬特别高的地形模型（您需要记住它每回合攀爬的距离，并且在测量距离和判定可见性时将

该模型视为处在该位置）。

问：模型能不能冲锋登上或走下某个地形模型？

答：能。如上所述，为了能够简单轻松地进行游戏，模型可以爬上地形模型，爬上后也可以在地形模型的任何地方结束移动。

9.4 飞行

问：如果某个技能或法术会使单位无法飞行，这会使那个单位无法移动吗？

答：不会，这只会使该单位的飞行规则失去效果。

10.0 射击阶段

问：如果接收“重新部署”命令的单位在同一回合中接收到“释放地狱”命令，该单位可以射击吗？

答：不可以。

问：10.0称“您可以使用单位中的每个模型进行射击攻击，直到所有您想要让其射击的模型都射击完毕”，但13.1称“您必须在进行攻击之前为该单位内模型将要进行的所有攻击挑选一个或多个目标单位”。能否解释一下哪个规则优先？

答：13.1优先于10.0。

问：我可以选择没有装备远程武器的己方单位进行射击吗（如：科隆德山脊化灵）？

答：不能。

12.2 切入

问：切入移动开始时最近的敌方单位可以是己方模型无法抵达或对其不可见的敌方单位吗？

答：可以。最近的单位只考虑距离因素，不考虑可抵达性和可见性。

问：如果某个技能允许单位切入3英寸以上，超出了标准切入距离，那么这个单位可以在近战阶段切入并攻击3英寸以外的敌人吗？

答：不能，除非该技能另有规定。

问：有些技能允许单位切入并攻击两次，然而还有一些技能允许单位立即再次切入并攻击。两者有什么区别？

答：前者允许您在近战阶段中选择该单位攻击两次，而非一次，而后者允许您使用该单位立即进行第二次攻击。因此第一种技能会给您的对手赶在您单位再次攻击之前挑选单位进行攻击的机会，而第二种技能则不会。

问：当一个因为伤亡而被分成两个组的单位切入时会发生什么？

答：单位必须作为一个整体完成任何类型的移动，包括切入移动。如果出于任何原因无法满足这一点，单位内模型便全都不能移动。

问：如果模型拥有一个允许它在被击杀时切入并攻击的技能，那么如果其所在单位是在近战阶段结束时肉搏，该模型还可以使用该技能吗？

答：可以。

问：如果一个友方模型在进行切入移动时，与此模型“距离最近的敌方单位”不止1个，会发生什么（即这些敌方单位与该友方模型的距离相等）？

答：控制进行切入移动的玩家选择这些敌方单位中的1个作为距离最近的敌方单位。

12.4 先发和后发效果

问: 如果一个单位受到了后发效果影响, 并且在肉搏完成后, 那个单位的 3 英寸内拥有一个还未进行过肉搏的敌方单位, 那么那个敌方单位是否可以继续进行肉搏?

答: 可以。

问: 如果某技能给予某单位后发效果 (如暗夜游魂战斗特质“恐惧之潮”), 而另一个技能又要求该单位立即攻击 (如洞魂墓穴领主技能“致命协同”), 该单位可以立即攻击吗?

答: 可以。

13.3 攻击流程

问: 有些技能, 诸如爆燃狂战士的“狂战士之怒”, 允许单位中被击杀的模型在被移除前进行肉搏。那如果两个互相肉搏的单位都拥有让模型在被移除前进行肉搏的技能, 该如何结算?

答: 在结算这些技能时, 首先结算被选择进行肉搏的单位进行的所有攻击, 在移除任意被击杀模型前, 所有在被移除前可以进行肉搏的模型可以进行一次切入移动 (遵循切入移动的常规规则, 移动后需保持单位凝聚力), 之后它们必须进行攻击。结算了这些攻击后, 将被击杀模型移除。

在每个阶段中, 每个单位针对每个攻击单位只有一次机会可以在被移除前进行肉搏。因此, 如果两个单位 (A 和 B) 互相肉搏且都拥有可以在被移除后进行肉搏的模型:

1. 单位 A 肉搏, 结算所有针对单位 B 的攻击。
2. 移除被击杀模型前, 单位 B 中的一些模型进行切入移动并肉搏。
3. 移除在步骤 2 中被击杀的模型前, 单位 A 中的一些模型进行切入移动并肉搏。
4. 将单位 B 中的被击杀模型移除, 即使有模型在步骤 3 中被击杀, 单位 B 中的所有模型也不能继续进行肉搏了。
5. 将单位 A 中的被击杀模型移除。

14.0 创伤

问: 伤害属性大于 1 的攻击可以击杀不止一个模型吗?

答: 是的, 只要所有模型都属于同一个单位就行。

问: 被无视的创伤或致命伤还算作被分配给模型的创伤或致命伤吗?

答: 不算。

问: 如果一个模型在受到创伤后被移出游戏, 但是没有被击杀, 这是否意味着我不再需要对那个模型分配创伤, 因此也不用继续为模型所在的单位分配创伤?

答: 不。对那个模型分配的创伤将不再产生其他效果, 您在之后必须照常为单位分配剩余的创伤。

问: 一些规则提到单位的耐伤属性, 这里指的是什么?

答: 这指的是一个单位战争卷轴上列有的“耐伤”数值。请注意, 这个数值并不会因为单位模型的数量或单位被分配到的创伤而发生改变。此外, 如果某个单位中的模型拥有的耐伤与其他单位中的模型不同, 那么那个单位的耐伤属性依旧是战争卷轴上列有的“耐伤”数值, 就算那个单位中的其他模型都被击杀。

14.2.1 复活阵亡模型

问: 当您令阵亡模型返回单位时, 返回单位的阵亡模型是否必须原本就来自该单位?

答: 是的。

问: 如果模型阵亡但之后又在同一回合返回其单位, 那么在进行震慑测试时, 该模型是否算作阵亡? 如果模型阵亡, 随后返回单位, 然后又阵亡, 该模型是否算作阵亡了两次?

答: 都能获得。

问: 令阵亡模型返回单位时, 为军队挑选单位时受到的限制依然适用吗?

答: 不适用。举个例子, 假如某件武器只能由每 5 个模型中的 1 个模型携带, 那么即使单位内的模型不足 4 个, 您还是可以令携带有该武器选项的阵亡模型返回该单位。

14.3 守护

问: 如果某个效果将一个对己方单位的伤害或致命伤重新导向并分配给了另一个己方单位 (例如, 蜥人守卫的“无私的保护者”技能或亡灵巫师的“不死仆从”技能), 被分配到的第二个单位是否可以豁免骰子?

答: 不可以。除非那个技能明确说明可以 (例如赤金符文之父的“忠诚随从”技能)。

问: 某些技能允许您通过骰子来尝试豁免一处创伤或致命伤, 但根据骰子结果不同有不同的效果 (例如执行官战争卷轴上的“魂铸守卫”技能)。这些技能是守护吗? 该骰子是守护骰子吗?

答: 是。

17.0 地形

问: 地形模型算是战场的一部分吗?

答: 是的。

问: 一些阵营可以在战斗开始后将地形模型加入己方军队。游戏术语阵营地形 (17.0.3) 和阵营地形模型 (23.0) 指的是所有拥有阵营地形战争卷轴的地形模型吗? 即便是那些加入了己方军队的地形模型?

答: 是的。

17.1.4 荒林地形

问: 荒林地形模型和觉醒荒林阵营地形模型会像阻挡模型视线一样, 阻挡无尽法术和圣祷的视线吗?

答: 是的。

17.2 驻防

问: 在战斗途中进行部署的单位可否被部署为驻军?

答: 不可以。

问: 如果单位不是驻军的一部分, 我能否将其部署在可防御地形模型上?

答: 不能。

问: 有时无法部署一个单位中的 1 个或多个模型。例如, 规则 17.2.3 称“如果某个可防御地形模型在被破坏时仍有驻军……玩家必须将幸存的驻防模型部署在该地形模型 6 英寸以内, 所有敌方单位 3 英寸以外”。如果无法根据这些限制条件部署模型, 会发生什么?

答: 将模型从游戏中移除, 且这些模型不会算作被击杀。

问: 在判定战斗战术和全局战略时, 驻防单位是否被视为在战场上?

答: 是的。

问: 如果某技能要求被选定单位“在战场上”, 驻防单位满足这个要求吗?

答: 是的。

问: 在生成指挥点数时, 驻防将领是否被视为处于战场上

答: 是的。

18.0 目标

问: 如果我用一个微缩模型代表目标标记, 它算作地形模型吗? 它能阻挡可见性或影响单位移动吗?

答: 不算, 不能。目标标记只是您用来在战场上标记目标位置的物品。如果您想将模型移动至某个被目标标记占住的位置, 完全可以在利用标记原始位置测量了与目标的距离后将标记移至一旁。

问: 我能不能使用无尽法术、圣祷或阵营地形模型来获取目标的控制权?

答: 不能。

问: 18.1 称“如果将目标放置在两个领地之间的边界上, 则认为该目标同时位于这两个领地以内”。这是否意味着这些目标被视为完全位于这两个领地以内?

答: 不是。类似的, 如果目标被放置在一名玩家的领地和不属于任意玩家的战场部分(通常意义上的“无人区”)的边界上, 它同样被视为位于两个领地内, 而不是完全位于两个领地内。

问: 18.1.2 称“如果某己方单位有模型位于两个或更多目标 6 英寸以内, 您只能让这些模型争夺其中 1 个目标”。我能否从同一单位中选择不同的模型去争夺不同的目标?

答: 不能。

问: 单个单位能否同时争夺目标和地形模型?

答: 可以。

19.0 巫师

问: 如果一个法术出现在两个不同战争卷轴上, 名称完全相同, 那么我可以在同一回合中使用这两个法术吗?

答: 不能。

19.1.2 破除法术

问: 如果一个不是巫师的英雄可以破法, 而且它进行了“英雄意志”英勇行动, 它可以额外破除一个法术吗?

答: 不能。

问: 如果一个不是巫师的英雄可以破法, 而且它被给予了“奥术宝典”神器, 它可以额外破除一个法术吗?

答: 不能。

19.2 法术

问: 当某单位被法术或无尽法术的技能影响时, 有些技能(例如“憎恨巫术”)允许单位进行掷骰, 成功的结果可以无视这些影响。请问应该什么时候进行掷骰?

答: 这取决于法术或无尽法术的技能何时影响到单位, 如下所述:

大部分情况下, 这种技能在法术和无尽法术的技能生效时立即使用。

例如, 窒息墓潮的“拖入坟墓”技能中:

“当该无尽法术结束移动后, 为每个被该模型经过的单位进行掷骰, 骰子数量等同于那个单位中的模型数量。每掷出一个 6, 那个单位便受到 1 处致命伤。”

此技能在窒息墓潮结束移动时使用, 效果会立即影响其移动穿过的单位。这种情况下, 在法术或技能的效果在目标单位上生效时, 就立即进行掷骰判定单位是否可以无视这一效果。

只有当法术或无尽法术技能效果直接作用在拥有可以无视效果的技能的单位身上时才能进行掷骰判定。比如, 当一个拥有这类技能的单位正在攻击一个受到某些法术效果影响的单位时, 不能进行掷骰判定, 如“秘法护盾”:

“如果成功施放, 可在法术范围内挑选 1 个对施法者可见的己方单位。在下一个己方英雄阶段追暗, 以该单位为目标所做攻击的豁免掷骰结果加 1。”

或“相之守护”:

“如果成功施放, 选择完全位于法术范围内且对施法者可见的 1 个己方西格玛之城人类单位。直到下一个己方英雄阶段开始前, 以该单位为目标所做攻击的豁免掷骰忽略所有修正(无论正负)。”

一些效果和技能没有明确具体的使用时间, 而是影响特定范围之内的其他单位(通常被称作光环技能)。这种情况下, 则在单位从处于光环范围之外的状态进入光环范围之内时进行掷骰判定(比如一个单位在移动结束时进入了光环范围)。请注意您不能在移动中进行掷骰判定, 必须在单位或无尽法术结束移动后再判定是否进入了光环范围。对于此类法术和技能来说, 当单位停留在光环范围时, 不再重复进行掷骰判定; 然而, 如果

在后续战斗中，单位脱离光环范围（比如无尽法术进行了移动），然后又再次进入光环范围，则需进行新一次掷骰判定。

最后，如果法术和无尽法术的技能有多个效果，则您应当如上述在每个效果生效时都进行掷骰判定。例如，煞伊许紫阳的“末日降临”技能中：

“以位于此无尽法术 6 英寸范围内的单位为目标所作攻击的豁免掷骰结果减 1。另外，在此无尽法术进行移动后，为位于此无尽法术 1 英寸范围内的每个单位掷一枚骰子。若结果为 1，则那个单位受到紫阳照射。如果那个单位的耐伤属性不高于 9，则其中的 1 个模型阵亡。否则，那个单位受到 D6+6 处致命伤。”

这一技能拥有 2 个效果。第一个效果即上述的光环效果。这意味着每当一个单位从光环范围外进入光环范围内时，便要进行掷骰判定。第二个效果在紫阳移动后将直接应用于符合条件的单位。这意味着如果紫阳在移动结束时位于一个拥有无视效果技能的单位的 1 英寸范围内，则指挥那个单位的玩家需要进行 2 次掷骰，第一次掷骰判定单位是否能无视“末日降临”的第一个效果，第二次掷骰判定单位是否能无视“末日降临”的第二个效果。

19.3 无尽法术

问：增加施法者法术范围的因素是否也适用于无尽法术在部署时需要与施法者保持的距离？

答：是的。

19.4 巫师单位

问：有些技能会使巫师受到致命伤（比如当该巫师施放法术时）。如果该巫师所在单位拥有不止 1 个模型，会发生什么？

答：致命伤会被分配给该单位，并且不是必须分配给施放法术的模型。

问：有些效果造成的伤害只能被分配给巫师。能否说明一下如何将此类伤害分配给非巫师但包含巫师模型的单位（比如骁勇族光环守护者单位里的至高守护者模型）？

答：照常将创伤分配给该单位（核心规则，14.1）。

19.5.2 移动掠食性无尽法术

问：掠食性无尽法术可以保持静止吗？

答：不能。如果掠食性无尽法术出于任何原因无法进行移动，则它被视为进行了 0 英寸的移动，之后任何“在其移动后”触发的技能依旧触发。

20.0 祭司

问：祭司能否在每回合吟诵 1 个以上的祈祷？

答：不能，除非另有说明。

问：当祭司尝试召唤圣祷时，该圣祷算在该祭司可以吟诵的祈祷数中吗？

答：算。

21.0 凶兽

问：21.1 称“在冲锋阶段结束时，每个玩家可以使用每个己方凶

兽发动 1 次下表中的凶兽狂暴”。如果我拥有一个包含不止 1 个模型的凶兽单位，我可以使用该单位中的每个模型都进行一次凶兽狂暴吗？

答：可以。

22.0 战争卷轴

问：我该何时为单位挑选指挥模型和武器选项？

答：将单位添加至军队名册时。

问：单位勇士可以携带像巨锤这样的特殊武器吗？

答：可以。

问：有些战争卷轴的武器资料称“参见下文”但并未包含攻击属性。当我使用此类武器时，它可以进行多少次攻击？

答：这些类型的武器可进行 1 次攻击，如武器属性下方的规则所述。

问：许多战争卷轴会注明“每 x 个模型中便有 1 个”可以使用武器选项或其他升级。例如，血战士单位每 10 个模型中便有 1 个模型可将其单位的武器选项替换为利角阔剑。如果单位内的模型不足 x 个会发生什么呢？

答：无法使用该武器选项或升级。例如，模型不足 10 个的血战士单位将无法使用利角阔剑。

问：在涉及到某个属性时（比如英勇属性），指的是战争卷轴上的数值，还是在战争卷轴的基础上应用了所有修正效果之后的数值？

答：应用了修正效果之后的数值。

问：有些技能涉及单位的移动、耐伤、豁免或英勇属性。这些是什么？

答：这些是组成单位的模型的移动、耐伤、豁免或英勇属性。

22.6 关键词

问：许多规则称模型会“成为<关键词>”或“为<关键词>”，这些<关键词>可能是凶兽、英雄、巫师或祭司。适用这些规则的模型是否会会在其战争卷轴上获得相关的关键词？

答：会。不过，如果某个规则允许单位中的 1 个模型成为<关键词>，那么该单位中只有该模型会获得相关的关键词。

23.0 阵营地形战争卷轴

问：一些地形模型的战争卷轴上注有“无法通行”字样。这对于“破坏”凶兽狂暴而言是场景规则吗？

答：不是。

问：一些地形模型在战争卷轴上注有“荒林”字样。这对于“破坏”凶兽狂暴而言是场景规则吗？

答：不是。

25.0 对阵战资料

问：有些战斗宝典有最大和最小单位编制。它们是怎样运作的？

答：使用单位规模中的最小单位编制。如果最大单位编制为 1，单位的备注栏将被视为标注有“单个”字眼。

问：25.3 单位规模的侧边栏备注提到了“最大单位规模”，但这并没有在核心规则中定义。能否解释一下“最大单位规模”是什么意思？

答：一个单位的“最大规模”是该单位中可容纳模型的最大数量。如果一个单位可以受到强化，最大规模将有所不同，根据具体情况而定。

26.0 战营

问：我能在我的军队中多次纳入相同的核心战营吗？

答：能。

27.0 忠诚技能

问：如果我在战斗开始后为军队添加单位，并且我的军队有一个忠诚技能可以为军队里的单位增加一个关键词，那么我在战斗开始后才加进来的复合条件的单位能获得这个关键词吗？同理，如果某个忠诚技能有一条法术知识可以为军队里的**巫师**授予一个法术，那么我新加入军队并且有一致效忠对象**巫师**也能获得一个法术吗？

答：都能获得。

27.1 盟友单位

问：我能否从盟友阵营或能够为我的军队提供联合单位的阵营中纳入无尽法术、圣祷和阵营地形模型？

答：除非另有说明，否则不能。

问：如果战斗包的规则没有特别说明我可以为军队纳入无尽法术、圣祷和阵营地形模型，那么我能否这样做？

答：可以（核心规则，1.4.1）。

问：盟友和联合单位能否被纳入核心战营？

答：除非另有说明，否则可以。

27.2.1 子阵营

问：我是否可以在同一个军队中包括多个子阵营？

答：不能。

27.3 强化

问：如果我可以采用一个额外的强化，那么我能否多次采用同一个强化？

答：除非另有说明，否则可以。

问：如果某个强化允许单位额外进行一次肉搏，那么该单位的坐骑也可以额外进行一次肉搏吗？

答：可以。该强化可以使单位额外进行一次肉搏，但不会对单位进行的攻击次数造成影响。

问：通用法术知识 27.5.3 中的“火焰武器”法术可对坐骑的近战武器使用吗？

答：可以。

问：唯一单位是否能使用通用法术知识中的法术或通用祈祷经文中的祈祷？

答：不能。

27.3.6 凯旋奖励

问：唯一和盟友单位可以从凯旋奖励中获益吗？

答：可以。

27.4 子阵营忠诚技能

问：在规则27.4（子阵营忠诚技能）中，哪一些战斗特质算是需要玩家选择子阵营的？

答：最新版本的战斗宝典中将明确表明需要您为军队选择子阵营的战斗特质（例如《战斗宝典：雷铸神兵》中的“风暴天军”战斗特质）。在较老版本的战斗宝典中，下方列出的战斗特质被视为是需要您选择子阵营的战斗特质：

《战斗宝典：食肉王廷》- 大王廷

荣耀之路（核心手册）

问：在荣耀之路中，如果我的战斗团中的一个单位包含一个**巫师**模型，但该单位中的剩余模型均不是**巫师**（例如，拥有3个或更多模型的骁勇族黎明骑兵单位中的骑手大师），那么该单位会计入我的战斗团的**巫师**单位上限吗？

答：不会。

问：如果有规则将影响荣耀之路军队（例如，军队的最新战斗宝典被发售，或者被包括在战斗团中的单位的点数值发生更改），是否需要按照对应的改变来更新荣耀之路名册？

答：需要。例如，如果您拥有一支纳垢蛆裔的荣耀之路军队，那么为了与最新版本的战斗宝典同步，您将需要移除战斗团中的任何非**英雄**的**恶魔**单位，并更新剩余单位拥有的点数值，将任何不存在的旧版本强化移除，并替换不存在的老版本战争卷轴战营。

对战模式（核心手册）

问：如果战斗战术或全局战略要求一个单位进行了肉搏，应该怎么理解？

答：只要本单位在本回合的任意阶段中进行了肉搏（见 12.1，就被认为满足了战斗战术或全局战略关于“进行了肉搏”的要求）。

问：如果某条战斗战术或全局战略需要指定某个特定类型的单位（例如食人魔大胃部落的“饱食果腹”战斗战术需要指定每个在战场上处于进食状态的食人魔），如果战场上没有这种类型的单位存在，那么该战斗战术或全局战略可以完成吗？

答：不能。

将领竞赛（核心手册）

问：如果我在战斗开始后为一支将领竞赛军队增加单位，我能超过军队适用的限额吗？比如说，如果我军队中的巨兽数量已经达到上限，我还能再招募巨兽吗？

答：将领竞赛军队中的队长、火炮单位和巨兽数量限制只适用于您挑选军队之时，因此当您往军队中添加这些类型的单位时可无视这些限制。不过，唯一单位的限制仍然适用（您的军队不能有超过1个相同类型的唯一单位）。

勘误表，2024 年 2 月

下列勘误表更正了《战锤西格玛时代》核心规则中的错误。该勘误表定期更新；进行改动时，有别于前一版本的任何变动都将以**紫红色**高亮标出。若日期中含有注释（例如“修订版 2”），即意味着仅对当前语言版本进行了本地更新，订正了某处翻译错误或者其他小错误。

1.3.3 – 单位凝聚力

改为：

“单位在部署和结束移动时必须保持**凝聚力**。对于一个拥有 **2 至 6 个模型** 的单位来说，如果其中的每个模型都位于该单位中至少 1 个其他模型水平 1 英寸以内、垂直 6 英寸以内，则该单位保持凝聚力。对于一个拥有 **6 个以上模型** 的单位来说，如果其中的每个模型都位于该单位中至少 2 个其他模型水平 1 英寸以内、垂直 6 英寸以内，则该单位保持凝聚力。如果己方单位在回合结束时或部署完毕后无法保持凝聚力，则必须将该单位中的模型逐个移出游戏，直到该单位保持凝聚力为止。”

1.6 – 技能与效果

加入：

“如果技能效果会同时影响双方军队，正在进行当前回合的玩家先将技能效果依次结算至己方单位，之后他的对手再开始结算。

设计者注解：比如**奸奇烈焰印记**的‘**光辉幻化**’效果同时影响双方军队，正在进行当前回合的玩家首先进行效果结算，之后他的对手再开始结算。”

1.6.5 – 多次射击或肉搏

改为：

有些技能的效果可以让单位在回合中多次射击或肉搏，但无论如何，单位不能在一个回合中射击或肉搏多于两次。

7.1 - 英雄和英雄行动

将“英勇恢复”规则修改为：

“选择 1 个位于敌方单位 3 英寸外的己方**英雄**并通过掷 2D6 来进行英雄恢复掷骰。如果掷骰结果小于等于**英雄**的英勇属性，您便可以为该**英雄**治疗 D3 处创伤。

7.2 - 英雄阶段指挥技能

在“集结”规则末尾加上：

“您只能最多返还耐伤总和不大于一 10 的模型，例如接收命令的单位的耐伤属性为 2，则最多返还 5 个模型。”

8.1 – 常规移动

在段落末尾加入：

“单位在敌方单位 3 英寸内无法进行常规移动。”

8.2 – 撤退

在段落末尾加入：

“单位在敌方单位 3 英寸内无法进行撤退。”

8.3 – 奔跑

在段落末尾加入：

“单位在敌方单位 3 英寸内无法进行奔跑。”

10.1.2 – 长官小心!

将规则改为：

“如果目标为敌方**英雄**，且该**英雄** 3 英寸以内存在拥有 3 个或更多模型的敌方单位，您就必须将远程武器所做攻击的命中掷骰（参见 13.3）结果减少 1 点。如果那个**英雄**没有坐骑（例外：同伴），则

其不能在攻击模型位于 12 英寸外的情况下被选择成为远程武器的攻击目标。如果敌方**英雄**的耐伤属性不小于一 10 点，则**长官当心!**规则不适用。”

11.2 - 冲锋阶段指挥技能

将“释放地狱”规则修改为：

“您可以在敌方单位完成一次冲锋移动后使用此指挥技能。接收命令的单位必须位于那个冲锋敌方单位的 6 英寸内，其他敌方单位的 3 英寸外。收到命令的单位中位于目标单位 6 英寸内的模型可以在阶段中进行一次射击攻击，但在这么做时，攻击的命中掷骰结果减少 1 点，并且只能以进行了冲锋的单位为目标。”

14.3 – 守护

将该段落替换为以下段：

“某些技能允许您通过掷骰来豁免一处创伤或致命伤，或将一处创伤或致命伤分配给不是原本目标的其他单位。此类技能被称为**守护**，相关掷骰被称为**守护掷骰**。若无另外声明，则守护掷骰必须在**该创伤被分配给相关模型之前完成**。每处创伤或致命伤最多只能进行 1 次守护掷骰。若守护掷骰成功，则该创伤或致命伤被豁免，不对模型造成影响。如果一处创伤或致命伤无法被豁免，则您无法对其进行守护掷骰。”

15.0 – 震慑阶段

增加以下侧边栏备注：

“因单位拆分而被移出游戏的模型将被视为**逃离了战场**。逃离的模型在所有规则中都将被视为被击杀，除非另有说明。此外，允许模型在被击杀时进行某些行动（如肉搏）的规则在模型逃离时不会被触发。”

15.2 – 分割单位

改为：“如果该单位无法保持凝聚力，您必须逐一移除单位，直至单位保持凝聚力。”

15.2 – 分割单位

加入：

“如果回合结束时，双方军队都有单位无法保持凝聚力，则正在进行当前回合的玩家首先移除无法保持凝聚力的己方单位中的模型，之后他的对手再进行移除。”

17.0.2 - 阵营地形

将标题改为：

“**17.0.3 阵营地形**”

18.1.1 目标标记控制

将第一句改为：

“在部署完成后，第一轮战斗开始前，在任何于第一个战斗轮次开始前使用的技能结算完毕后，每名玩家控制所有位于己方模型 6 英寸内，所有敌方模型 6 英寸外的目标标记。”

18.1.2 – 争夺目标标记

加入：

“如果双方军队中都有单位位于 2 个或更多目标标记的 6 英寸内，对这些目标标记中的每一个，正在进行当前回合的玩家首先选择己方军队中哪些单位正在争夺该目标标记，之后他的对手再进行选择。”

18.2 - 地形控制

改为:

“有时战斗设定会要求您控制地形模型。控制地形模型的方式与控制目标相同(见 18.1.1), 例外是己方模型仅需位于地形模型的任意部分 3 英寸内就可进行争夺, 而不是位于其中心 6 英寸内。如果地形模型是可防御地形模型, 则任意驻防模型正在争夺该地形模型(以及 3 英寸内的任意模型)。此外, 和目标标记不同的是, 如果没有己方单位正在争夺, 地形模型不会保持在您的控制下。”

19.2 - 法术

加入:

“一些技能允许一个单位进行掷骰来无视一个法术或一个无尽法术技能的效果。如果有不止一个技能允许您掷骰来无视一个法术或无尽法术技能的效果, 那么只能应用那些技能中的一个。单位将受到法术或无尽法术影响的玩家须选择具体是哪个技能生效。”

20.3 - 圣祷

在段落末尾加入:

“圣祷被移出游戏后, 可以在另一个英雄阶段再次被成功召唤出来, 但不能是同一个回合。”

27.3 - 强化

添加下列规则:

27.3.8 坐骑特质

一些忠诚技能包括**坐骑特质**。每次采用坐骑特质强化时, 您都可以挑选 1 个坐骑特质并将其给予己方军队中符合条件的**英雄**。一个**英雄**只能拥有 1 个坐骑特质, 且军队不能拥有多个相同的坐骑特质。”

27.3.3 - 神器

添加:

“一支军队不能拥有多个相同的神器。”

27.5.2 - 通用神器

将命运护符规则改为:

“持有者拥有 6+ 守护。”

27.5.2 - 通用神器

将奥术之书规则改为:

“仅限没有**巫师**, **祭司**或**恐虐**关键词的英雄。持有者成为一名仅掌握奥术飞弹和秘法护盾, 以及可以召唤军队名册中无尽法术的法术的巫师。持有者可以在己方英雄阶段尝试施法 1 次, 在敌方英雄阶段尝试破法 1 次。”

核心规则书, 第 322 页 - 领地表

将大村落的规则替换为:

“将添加非**英雄**单位至战斗团中所需的荣誉点数消耗减少 2 点(最低降至 1 点)。”

[升级 5 GP]城墙: 将所需荣誉点数消耗减少 3 点, 而不是 2 点。”

核心规则书, 第 331 页 - 战斗设定: 陷阱

将胜利点数规则修改为:

“在每个战斗轮次结束时, 入侵方将获得相当于完全位于敌方领地内的己方单位数量的胜利点数。每当入侵方的单位被摧毁时, 伏击方获得 2 点胜利点数。”