

《战吼》 战斗

《战吼》是两个或更多玩家之间的遭遇战游戏。《战吼》的每一场游戏都被称为一场战斗。以下是进行战斗所涉及的步骤。

1

挑选战队

每名玩家先挑选一个阵营，然后玩家需要从该阵营中挑选战士组成战队。游戏中有很多阵营供玩家选择，又有数百种战士，每个战士都有自己的独特能力。挑选正确的搭配是取得胜利的关键！

2

抽取战斗设定卡片

每场战斗都是基于战斗设定来进行的。战斗设定将决定战场的地形、战队的部署、战队需要达成的胜利条件以及游戏过程中所需的机变，例如恶劣的天气或狂野的魔法！

3

打响战斗

每场战斗都是基于战斗轮次进行的，玩家需要轮流进行自己的轮次，激活战队中的战士。熟悉了规则之后，每场战斗都能在1小时内结束。

4

确定胜利者

战斗结束时仅剩的一名玩家为胜利者！



对于《战吼》战斗来说，地形至关重要。战士们可以攀上某处、从某处跳下、躲避在地形后甚至是与地形产生冲突！

核心规则

下面的规则会详细说明如何玩一场《战吼》游戏，手把手教您在瘤林的血腥深处加入一场残酷战斗。

战士和战队

在《战吼》战斗中，每名玩家都会控制一些 Citadel 微缩模型，也就是**战士**。整体来说，玩家控制的战士的集合即为**战队**，在战斗中，玩家的战队会相互对抗。大多数 Citadel 微缩模型都放置在**底座**上，模型的底座也被视为该战士的一部分。

己方和敌方战士

玩家自己战队中的所有战士皆为**己方战士**，而其他战队的战士则为**敌方战士**。同理，战士与所属战队中的所有其他战士互为己方战士，而其他战队的战士则为其敌方战士。如果某战士所做行动或所用技能的规则（第7页）针对“其他己方战士”，则是指与该战士同战队的战士，而不包括该战士自身。

战士资料

每名战士都有一份**资料**，上面详细描述了战士的**属性**（**移动**、**韧性**和**耐伤**）、装备的**武器**和拥有的**铭文标记**。您可以在下方看到两份示例资料。虽然格式不同，但它们包含的信息是一样的。

1. 阵营铭文标记
2. 移动属性
3. 韧性属性
4. 耐伤属性
5. 点数值
6. 战士主武器
7. 攻击范围属性
8. 攻击属性
9. 力量属性
10. 伤害属性
11. 战士副武器
12. 铭文标记



铭文标记

《战吼》中的许多规则都是名为**铭文标记**的符号来表示的。您会在很多地方看到铭文标记，例如每个战士的卡片上都有一个**阵营铭文标记**表示其所属阵营，此外还有最多3个其他铭文标记，用于确定该战士可以使用的技能以及其他需要遵循的规则。您可在第23-26页找到不同铭文标记的列表。

战场

《战吼》的战斗是在**战场**上进行的。战场可以是战士能够站立在任何平面。《战吼》的战场游戏垫长30英寸，宽22英寸，游戏规则经过专门设计，非常适合在这一尺寸下使用。不过，任何大约30"x22"的平面也能使用。

战场上会设置一种或多种**地形模型**。如果某规则针对**战场地面**，则只针对战斗进行的平面，而不包括地形模型。例如，如果某规则要求将宝物标识（第19页）放置在战场地面上，那么该模型就不能放置在地形模型上。如果某规则仅针对**战场**，那么该规则同时针对战场地面和地形模型。

战斗工具

为进行《战吼》战斗，您需要若干六面骰和刻度为英寸的测距尺或卷尺。

测量距离

在《战吼》中，距离以英寸(")为度量单位，两个模型底座上最近的点之间的距离，便是两名战士间的距离。若规则要求某物在另一物的某一特定范围内，那么当二者间的距离小于或等于规定距离时，便认为其**位于范围内**。若规则要求战士**完全位于范围内**，那么该战士底座的每一部分都必须在范围内。

通常，测量距离会同时考虑两个模型之间的垂直和水平距离，但在一些情况下，规则可能会规定仅需测量水平距离或垂直距离。您可以随时测量距离。

骰子

《战吼》使用的是正六面体骰子（有时简称为**D6**）。有些规则需要进行2D6、3D6等掷骰——在这样的情况下，掷相应枚数的骰子并将结果相加。如果规则要求您掷一枚**D3**，那么此时需要将掷出的D6点数减半，并且向上取整。如果规则要求掷出某个点数，比如3点或以上，则通常简称为**3+**。

D66

剧情模式章节中的许多规则会要求您进行**D66**掷骰。为此需掷两次六面骰。第一次决定十位数，第二次决定个位数。例如，如果您先掷出3，再掷出5，掷骰结果便是35。

拼骰

有时规则会要求玩家们进行**拼骰**。在此情况下，每名玩家各掷一枚骰子，点数最高者即为拼骰胜者。如果最高点数持平，则需重新拼骰。

重掷

有些规则允许您**重掷**某掷骰（例如命中掷骰），也就是说，您可以重新投掷其中几枚或全部骰

子。允许重掷的规则会明确说明有多少枚骰子可以重掷。一次掷骰不得多次重掷。

可见性

在《战吼》中，许多规则会要求一名战士（通常是一个攻击行动或技能的目标）对另一名战士（通常是进行攻击行动或使用技能的战士）**可见**。如果在两名战士之间画一条直线，并且该直线不会穿过地形模型或其他战士，这两名战士便相互可见。

如果您不确定某名战士是否可见，那么在进行攻击行动或使用技能的战士后面俯身，观察目标战士的任何部分是否对攻击者的任何部分可见。

在检查两名战士是否相互可见时，不要将战士的底座纳入考虑范围。最后，在判定规则时，战士无法看见自身。

定序

在大多数情况下，玩家应逐条结算规则。然而，规则有时会同时生效，玩家可能不清楚该先结算哪条。如果这发生在战斗阶段，则由回合中要激活战士的玩家选择规则结算顺序；而在其他阶段，则由拥有先手权的玩家选择。在任何其他情况下，玩家拼骰，由胜者进行选择。

战队

在开战之前，每名玩家都需要挑选战队。挑选时，玩家首先需要为战队挑选一个阵营。不同的阵营和铭文标记列表可以在第 23-26 页查看。之后，玩家需要为战队挑选战士。挑选时遵循以下原则：

- 战队的战士数量必须在 3 至 15 之间。
- 战队内的所有战士必须带有战队所属阵营的铭文标记（盟友、奴仆和凶兽除外——参见第 20 页）。
- 战队中的第一个战士需要带有英雄铭文标记（★）。这个战士就是战队的队长。
- 战队中最多只能有 3 名战士带有英雄铭文标记（★）（包括队长）。

- 战队中所有战士的总计点数值不能超过 1000。这就是战斗的点数限制。



进攻方和防守方

双方玩家都选好战队后便进行拼骰，由胜者决定哪位玩家是进攻方，哪位玩家是防守方。

战斗组

在战斗开始时部署的小型战士群即为战斗组。每个战队会分成三个战斗组：“尖刀”、“盾牌”和“战锤”。

防守方先将自己的战队分为战斗组，然后再是进攻方。

玩家在将其战队分为战斗组时，需将战士尽可能平均地分入各个组。例如，如果战队中有 10 名战士，那么其中两个战斗组各需要 3 名战士，另一个战斗组需要 4 名战士。



哈夏特之角战队已做好战斗准备。战士的总计点数值不能超过 1000，而战队会分成三个战斗组：“尖刀”（♠）、“盾牌”（♣）和“战锤”（♣）。

战斗设定

每场《战吼》战斗都是基于**战斗设定**进行的。战斗设定包括四个部分：**地形地图**、**部署地图**、**胜利条件**和**机变**。在标准战斗中，玩家需要抽取**战斗设定卡片**来生成这4个部分。

战斗设定卡片

玩家需要将战斗设定卡片分成以下4个牌堆并洗乱每个牌堆：

- 🌿 地形牌堆
- 🗺️ 部署牌堆
- 🏆 胜利牌堆
- ⚡ 机变牌堆

之后，从每个牌堆中抽出1张卡，正面向上放置。这4张卡便组成了战斗所需的战斗设定。

布置战斗

战斗设定确定之后，进行以下步骤来建立战斗：

第1步 - 地形步骤

玩家按照地形卡片上面的信息布置地形模型。

可选地形规则

如果玩家没有战斗设定卡片或是希望使用收藏中的不同地形模型，便可使用下列规则布置战场地形：

1. 一名玩家在战场上按照自己的意愿来布置地形模型。
2. 每个战场区域都至少需要2个地形模型。
3. 先建立地形，之后再抽取其他战斗设定卡片。

第2步 - 部署步骤

部署地图决定了战士的起始位置。每份部署地图上都有2组以下3种符号：“尖刀”（♣️）、“盾牌”（🛡️）和“战锤”（🔨）。一方为红色；另一方为蓝色。这些符号被称为**部署点**。

部署地图上还有**方向标记**（↕️），地形地图上也是如此。部署地图的方向与地形地图一致。在使用可选地形规则时，由未布置地形的玩家选择部署地图在战场上的方向。



确定部署地图的方向后，玩家开始拼骰，获胜者将决定红蓝方的归属。

之后，进攻方部署尖刀组，随后是防守方。然后玩家以同样的顺序部署他们的盾牌组，最后部署战锤组。

每次部署战斗组时，必须将战斗组中的所有战士部署在相应颜色部署点水平3英寸以内的位置。战士必须被布置在战场地面（第3页）或平台（第16页）上。

预备役战斗组

如果某战斗组的部署点带有“第2轮”或“第3轮”标记，则表示该战斗组处于**预备役**中，将在战斗中途上场。在战斗开始前，不要在战场上部署预备役战斗组的战士，应把他们放在一边。

第3步 - 胜利条件步骤

胜利条件详细说明了玩家为赢得这场战斗需要做的事情，以及这场战斗将持续多长时间。如果胜利条件指示玩家在战斗开始前做一些事情，比如放置目标标记或宝物标识，这些事情就在这一步中完成。

第4步 - 机变步骤

机变会为战斗添加特殊的规则。如果机变指示玩家在战斗开始前做一些事情，这些事情就在这一步中完成。

战斗开始

这4个步骤完成后，战斗即可开始！

进行战斗

一场《战吼》战斗包含一系列战斗轮次，每个轮次都分为三个阶段：先手阶段、预备役阶段和战斗阶段。所有阶段都结束后，新的战斗轮次开始。胜利条件将决定战斗在哪个战斗轮次后结束并确定胜利者。

战斗轮次流程

1. 先手阶段

玩家确定战斗轮次中谁为先手，然后确定如何使用自己的任意骰。

2. 预备役阶段

在第一个战斗轮次之后的战斗中，预备役战士可以上场。

3. 战斗阶段

玩家轮流在自己的战队中激活战士。

先手阶段

在先手阶段开始时，每名玩家掷6枚骰子。这些骰子即是先手骰。掷骰之后，每位玩家统计自己的单骰数量。在玩家的掷骰中，与其他骰子点数都不相同的骰子即是单骰。

拥有最多单骰的玩家获得先手。如果单骰数量持平，则玩家拼骰，胜者获得先手。

剩余的骰子被称为技能骰，可用于在战斗阶段使用技能（第7页）。如果您的2枚技能骰拥有相同点数，便被称为【双骰】。如果您的3枚技能骰拥有相同点数，便被称为【三骰】。最后，如果您的4枚技能骰拥有相同点数，便被称为【四骰】。

在每个战斗轮次开始时，需舍弃之前战斗轮次剩余的所有单骰和技能骰。

任意骰

在确定先手之后，每名玩家获得1枚额外骰子，也就是任意骰。任意骰可在先手阶段使用，能增加一名玩家的单骰或技能骰。

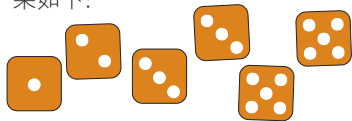
拥有先手的玩家首先宣布自己将如何使用每个任意骰，然后轮到没有先手的玩家。

任意骰有以下使用方式：

- 任意骰可用于将玩家的单骰数量加1。在这种情况下，任意骰的点数无关紧要。以此方式使用的任意骰不限数量，但使用过的任意骰需要在战斗轮次结束时舍弃。
- 任意骰可以将您的1个单骰变为技能骰【双骰】，或将【双骰】强化为【三骰】，将【三骰】强化为【四骰】。在这种情况下，任意骰的点数应与匹配的单骰的点数相同。

示例先手阶段

这是第二个战斗轮次的开始。双方玩家均以掷6枚先手骰子开始先手阶段。玩家A掷骰结果如下：



玩家A掷出了两个单骰，一个3点的【双骰】，一个5点的【双骰】。

玩家B掷骰结果如下：



玩家B掷出了一个单骰，一个4点的【双骰】，一个6点的【三骰】。

玩家A获得先手，现在可选择如何使用其任意骰。该玩家目前有一枚任意骰，并选择用其将5点的【双骰】变成5点的【三骰】。玩家A将任意骰放在两颗5点的骰子旁边，匹配点数面朝上（如黑色骰子所示）。



现在轮到玩家B。该玩家在上个战斗轮次中未使用任意骰，因此现在拥有两枚任意骰。该玩家用第一枚任意骰将6点的【三骰】变成6点的【四骰】——这是玩家能拿到的最高点数！该玩家又用第二枚任意骰充当另一枚单骰。



现在玩家A和玩家B拥有的单骰数相同，所以玩家B仍有机会获得先手。两名玩家拼骰，玩家B的谋略奏效——该玩家赢得先手，并选择在战斗阶段先手进攻。

骰或技能骰的点数值相等。您不能将多枚任意骰用于相同的单骰或相同的技能骰（例如您不能将1个【双骰】变为【四骰】）。和您的其他技能骰一样，以这种方式使用并保留至战斗轮次结束时的任意骰会被舍弃。

- 任意骰可以保存，以便在以后的战斗轮次中使用。如果您要这样做，请将要保存的任意骰放在一旁。在下一个战斗轮次中，除了届时获得的任意骰，您也可以使用之前保存的任意骰。任意骰可以多次保存，您每次还可以保存多个任意骰（举个例子，您可以保存全部任意骰，等到最终战斗轮次时再全部使用!）

夺取先手

如果两名玩家都宣布了在本战斗轮次中使用任意骰的方式，那么再次计算每名玩家各自的单骰数量。如果没有先手的玩家现在比拥有先手的玩家单骰数量更多，则由没有先手的玩家获得先手。如果每名玩家拥有的单骰数量持平（且此前并未持平），玩家便进行拼骰，由胜者获得先手。

预备役阶段

战斗轮次的第一个阶段之后便是预备役阶段。在预备役阶段中，预备役战斗组中的战士可以部署至战场。部署地图会指出哪个预备役战斗组进入战场以及他们进入的战斗轮次。“第2轮”表示特定的战斗组将在第二个战斗轮次的预备役阶段登场，“第3轮”则表示其将在第三个战斗轮次的预备役阶段登场。

从拥有先手的玩家开始，玩家将战斗轮次的任意待战战斗组战士部署至战场，但需部署在完全位于其部署点水平3英寸以内的位置。

一些部署地图拥有位于战场以外的预备役部署点。在这些情况中，这个部署点旁边会有一条**部署线**。部署线会标记出战场边缘一半的长度或整个战场边缘的长度。如果部署点带有部署线，该战斗组的战士需部署在完全位于战场边缘标注区间水平3英寸以内的位置。

如果不能部署预备役战斗组的所有战士（比如受敌方战士的位置的影响），则必须每次部署一个该战斗组的战士，并且部署位置应尽可能接近其部署点（如果在战场地图上）或部署线。

战斗阶段

在战斗阶段，玩家会轮流**激活**战士。拥有先手的玩家挑选哪名战士进行第一回合。

轮到玩家的回合时，玩家可激活1名己方战队中的战士。这被称为战士的**激活**。玩家如果可以激活，就必须挑选一名战士激活，但是不能挑选已经在本阶段激活了的战士。玩家如果无法挑选战士（例如，所有战士都已在本阶段激活），便**放弃**激活。然后其对手可以激活一名战士或放弃激活。继续轮流激活战士，直到两名玩家相继放弃激活为止。

行动

在激活战士时，玩家可以该战士从以下列表中选择2个**行动**来执行。玩家先执行第一个行动，再确定第二个行动。如果玩家愿意，战士可以连续两次进行相同行动（例如连续两次移动）。

- 移动（第8页）
- 攻击（第12页）
- 脱离（第13页）
- 等待（第13页）

额外行动

在一些特定规则中，战士可以进行**额外行动**。例如，“狂暴”技能（第14页）允许战士进行一次额外的移动行动与一次额外的攻击行动。

除了2次常规行动，战士进行额外行动的次数没有限制。

技能

除了进行2次行动，战士还可以使用1次**技能**。技能可以在2次行动前使用，也可以在任一行动之后使用。技能详情可在第14页查看。

反应

最后，在敌方战士激活期间，战士可以做出**反应**，例如反击敌人或躲入掩体。反应详情可在第15页查看。

结束战斗

胜利条件将决定在战斗在哪个战斗轮次后结束并确定哪位玩家为胜利者。战斗结束时，如果无人达成胜利条件，战斗便为**平局**，没有玩家胜利。

移动行动

战士可通过**移动行动**在战场上穿行。每个战士都有**移动属性**。移动属性显示在**资料**中，能够决定该战士在单次移动行动中可移动的总英寸数。

战士在执行移动行动时，可以执行的行动有4种：**常规移动**、**跳跃**、**攀爬**和**飞行**。战士可以在单次移动行动中随意组合运用这四种方式的移动，只要移动的总英寸数不超过其移动属性即可。

战士在战场上移动时可以随意转向，只要移动行动结束时距起始点的距离不超过该战士移动属性中标注的总英寸数即可。

战士在执行移动行动时，必须遵守下列通用限制：

- 战士不能移动穿过其他战士。
- 战士不能移动穿过地形模型的任何部分。
- 战士的任何部分都不能越过战场边缘。
- 敌方战士1英寸以内的战士不能执行移动行动。如果想离开，必须先执行**脱离行动**（第13页）。



正常移动

在移动行动期间，如果战士底座的中心在战场地面上或平台上（第16页），战士便可正常移动。战士在进行正常移动时，其底座的中心必须保持在战场地面或平台上，除非该战士是在**低矮地形**（第16页）上移动。

跳跃

在移动行动期间，战士可以选择**跳跃**。利用跳跃，战士可以在空中水平直线移动一段距离，并可在空中垂直向下移动任意距离。

战士跳跃时，照常计算战士在该移动行动中在可移动的总英寸数范围内所移动的水平距离，但不要计算其垂直向下移动的距离。不过，如果战士在跳跃时垂直向下移动超过2英寸，便会在移动行动结束时受到**撞击伤害**（第9页）。

如果某战士在空中完成了移动行动，则要立即将其向下垂直移动，直到其底座的一部分位于或接触到了地形模型或战场地面的一部分。如果战士以这种方式垂直向下移动2英寸及以上，便会受到**撞击伤害**（第9页）。

攀爬

在移动行动期间，如果某战士接触了**障碍物**（地形模型的一部分，第16页），该战士便可开始**攀爬**。攀爬时，战士可在空中向上或向下垂直移动，也可以水平移动，但该战士必须全程处于障碍物 ½ 英寸以内。一旦开始攀爬，战士将一直处于攀爬状态，直到其底座中心到达战场地面或平台上，或直到该战士可以跳跃或飞行。战士可以在攀爬时结束移动行动，但如果在激活结束时仍处于攀爬状态，该战士就会**跌落**（第9页）。

拥有**坐骑**铭文标记 (🐾) 的战士不能攀爬，但**攀登阶梯**除外（第17页）。

飞行

拥有**飞行**铭文标记 (🕊️) 的战士可以在移动行动中**飞行**。飞行时，战士可以在空中垂直或水平移动。照常计算战士在移动行动中在可移动的总英寸数范围内所移动的水平距离，但不要计算其垂直移动的距离。借助有效飞行，战士可以穿过地形模型或其他战士。

一旦开始飞行，战士将一直处于飞行状态，直到其底座中心到达战场地面或平台上。战士不能以飞行状态结束移动行动。



装备黏木武器的沼民流亡者

跌落

有一些情况会导致战士**跌落**。首先，如果某战士完成移动行动，但其底座中心不在战场地面和平台上，该战士也未处于攀爬状态，该战士便会跌落。

其次，如果某战士在**激活结束时**仍处于攀爬状态，该战士就会跌落。

最后，战士还可能会因为在平台边缘附近受到攻击而跌落（第16页）。

如果战士跌落，则由对手玩家在平台或战场地面上挑选一个位于该跌落战士水平 2 英寸以内且垂直高度低于跌落战士的点。然后将跌落战士放置于该点，其底座的中心须位于该点上。

玩家挑选的点不能导致跌落战士被放置在其他战士上或穿过其他战士及地形模型。如果不能避免这些情况，并且跌落战士的底座位于平台上，则该战士保持原位。如果跌落战士的底座不在平台上，该战士便立即**倒下**（第13页）。

如果跌落的战士现在的位置比跌落前低 2 英寸或以上，便会受到**撞击伤害**（见右侧）。

撞击伤害

如果战士受到**撞击伤害**，掷一枚骰子。若结果为 1 点，为该战士分配 3 点伤害（第13页）。若结果为 2-3 点，为该战士分配 1 点伤害。若结果为 4 点以上，无事发生。

未受许移动

如果某名战士的移动导致其违背移动行动的任何限制，该行动便被称为**未受许移动**。例如，如果某战士进行跳跃且其垂直向下移动的距离会导致其穿过其他战士，这便是未受许移动。

战士不能进行未受许移动。如果在移动行动中发生了未受许移动，需将进行移动行动的战士放回原位，并为其选择一个新的移动方向。

记住——当玩家可以预先测量距离时，您可以提前计划您的移动行动，确保其并非未受许移动。

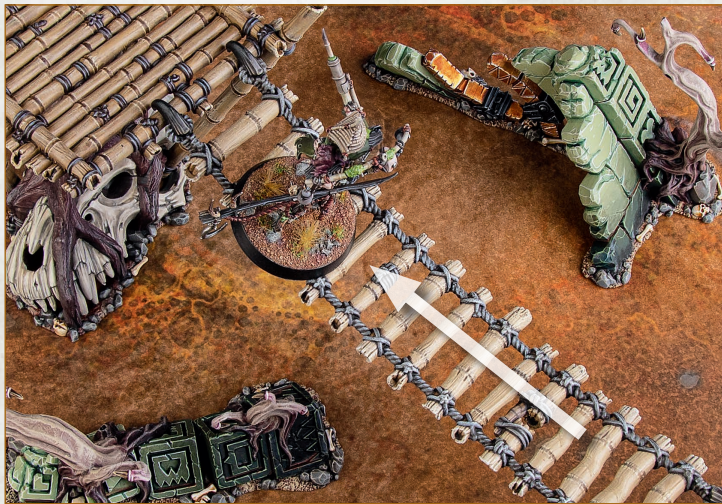


装备双叉战戟的毁灭者首席



该战士在第一次行动中靠猛跳越过了一名敌方战士，准备在第二次行动中发动打击。

当战士进行跳跃时，只有水平方向的移动距离会计入该战士可移动的总距离中。但是在跳跃后，如果该战士垂直向下移动的距离超过 2 英寸，便会首先受到撞击伤害。



虽然该战士的底座边缘悬于平台边缘之上，但这是一次受许移动，因为战士的底座中心一直保持在平台上。因此底座较大的模型仍可使用通道和小平台。



鉴于战士可在同一移动行动中正常移动、跳跃、攀爬和飞行，玩家可在其移动中充分发挥创造力。该战士先爬上了这个树干，然后跳至右侧的平台上。



当战士进行飞行时，只有水平方向的移动距离会计入该战士可移动的总距离中。这使得飞行中的战士可以轻松飞越中间的地形和其他战士。



即使您的某个战士无法接触到平台上的敌方战士，该战士仍然可以攻击敌人。在这个例子中，腐沼教派的战士正把守着平台边缘，因此哈夏特之角的战士可以使用第一次行动机会爬树，并在攀爬时就结束行动。之后，哈夏特之角的战士可以使用第二次行动机会攻击腐沼教派的战士。在激活结束时，哈夏特之角的战士仍处于攀爬状态，因而会跌落，但至少他们可以提前攻击到敌人！



即使是具有复杂表面的障碍物（如树木），测量攀爬也很简单。战士在空中移动时，唯一的限制是他们必须保持在正在攀爬的障碍物 $\frac{1}{2}$ 英寸以内，您不必测量这些障碍物表面的每个角落与缝隙。

攻击行动

每个战士的资料上都有 1 把或更多**武器**，战士可使用武器来执行**攻击行动**。每把武器具有 4 项属性：**攻击范围**、**攻击**、**力量**和**伤害**。

当战士执行攻击行动时，执行这次攻击行动的武器将决定本次攻击行动的属性（举例来说，攻击行动的力量属性等于所用武器的力量属性）。

要用战士执行攻击行动，需遵循以下步骤：

1. 挑选武器和目标

挑选 1 把该战士的武器使用，再挑选范围内可见的 1 个敌方战士作为本次攻击行动的**目标**。

如果发动攻击的战士 1 英寸以内有敌方战士，必须从这些敌方战士中挑选一名作为目标。如果发动攻击的战士 1 英寸以内没有敌方战士，您便可挑选任意敌方战士为目标，只要所选战士处于所用武器攻击范围之内即可。

最后，如果有敌方战士处于发动攻击的战士所属战队 1 英寸以内，那么远程攻击行动（见右侧）不能选择此类敌方战士作为目标——打中盟友的风险太高了！

攻击范围

攻击行动的范围等于所用武器的**攻击范围**属性。例如，如果所用武器的攻击范围属性为 3 英寸，那么发动进攻的战士 3 英寸以内的敌方战士都能成为这次攻击行动的目标。

某些武器的攻击范围属性包含**最小范围**和**最大范围**。这意味着攻击行动不能针对在发动攻击战士周围特定范围以内的敌方战士。例如，如果使用攻击范围属性为 6-20 的武器，便可以 20 英寸以内的战士作为目标，但如果该战士在 6 英寸以内则不能作为目标。

近战攻击行动对比远程攻击行动

共有 2 种行动类型可以选择：**近战攻击行动**和**远程攻击行动**。攻击行动的类型取决于所用武器的攻击范围属性。使用攻击范围属性为 3 或以下的武器执行的行动就是近战攻击行动。使用攻击范围属性为 3 以上的武器执行的行动就是远程攻击行动。

如果武器同时拥有最小和最大范围，在判定是近战攻击行动还是远程攻击行动时以最大攻击范围属性为准。

2. 进行命中掷骰

掷数枚骰子，具体数量等于武器的**攻击**属性。每次这种掷骰都被称为**命中掷骰**。

接下来，您需要确定哪些骰子的结果为**未命中**，哪些为**命中**，以及哪些为**暴击**。为此，将所用武器的力量属性与目标战士的韧性属性进行比较，并参考下面的表格：

力量对比韧性	未命中	命中	暴击
力量大于韧性	1-2	3-5	6
力量等于韧性	1-3	4-5	6
力量小于韧性	1-4	5	6

3. 总伤害

武器的**伤害属性**都有 2 个数值（由“/”分开）。这些数值决定了该攻击行动所瞄准的敌方战士会受到多少点伤害。每次掷出**命中**，便分配等于伤害属性第一个数值的伤害值。每次掷出**暴击**，便分配等于伤害属性第二个数值的伤害值。

例如，如果使用一把伤害属性为 1/3 的武器在攻击行动中命中 2 次、暴击 1 次、未命中 1 次，那么该攻击行动的目标战士受到的总伤害点数为 5 (1+1+3+0)。

分配伤害

一旦确定了攻击行动的伤害，伤害就会被分配给目标战士。战士还可以其他方式受到伤害，比如从高处坠落。按照以下方式分配伤害：

- 伤害点数一次只能分配一点。
- 如果某战士分配到的伤害点数等于其**耐伤属性**，该战士便会倒下。将该战士移出战场。
- 倒下战士不能参与接下来的战斗——不能被激活，不能进行行动，也不能使用技能。
- 战士倒地后，该攻击行动的所有剩余伤害点数都被舍弃。

脱离行动

如果某战士在一名敌方战士 1 英寸以内，便可通过**脱离行动**离开。当战士进行脱离行动时，可在任何方向上进行距离最大为 3 英寸的常规移动（第 8 页），但行动结束后，必须在所有敌方战士 1 英寸以外。如果无法满足此条件，该战士就不能进行脱离行动，必须进行其他行动。

脱离行动对比移动行动

虽然在脱离行动中战士的位置会改变，但这并不算移动行动。也就是说，任何与移动行动相互作用的技能或规则都不会与脱离行动相互作用。此外，在脱离行动中，战士不能跳跃、攀爬和飞行。

等待行动

等待行动能够以两种形式使用。如果战士将等待行动作为激活的最后行动，其激活便告结束。这种形式的等待行动仅会在战士没有其他行动要进行时使用（例如，战士的攻击范围中可能没有敌人，您也不希望该战士移动）。

或者，如果战士将等待行动作为激活的第一个行动，便称该战士处于**等待中**。在战士旁放置一个**等待标识**（第 19 页），表明其正在等待。如果战士以这种方式进行等待行动，其激活便告结束，但该战士可以在该战斗阶段再次得到激活。当该战士第二次得到激活时，只能在激活中执行一次行动。

等待行动与技能

如果战士由于等待行动而在战斗阶段得到第二次激活，那么该战士即使在第一次激活中已使用了 1 项技能，仍可在第二次激活时使用 1 项技能。该技能可以在战士行动前或行动后使用。如果某规则或技能针对“该战士的激活”，则是针对该战士当前的激活。

技能

每个战士都可以使用一个或更多技能，具体取决于其资料中的铭文标记（第 23 页）。如果激活战士的玩家有足够的技能骰，那么该战士在激活时可使用 1 个技能。该技能可以在该战士执行第一个行动之前或执行第一或第二个行动之后使用。

每个阵营都有一系列独特的技能。此外，所有战队的战士还可使用 5 种通用技能（见下方）。每个技能都需要用到【双骰】、【三骰】或【四骰】（见第 6 页的“先手阶段”）。

在战士使用技能后，需舍弃用于该技能的技能骰。如果某项技能要求【双骰】，您可以用【三骰】代替。同理，您还可以用【四骰】代替【双骰】或【三骰】。但如果这样做，您就要舍弃所有这些技能骰。

技能值

如果有规则提及技能的数值，即是指用于该技能的技能骰的点数。例如，如果某玩家有一个由 2 枚技能骰组成的【双骰】，每枚技能骰为“5”点，那么该技能的数值便为 5。

铭文标记

许多技能只能由拥有特定铭文标记的战士使用。在这种情况下，铭文标记会显示在技能表上的技能左边。例如，“振奋军心”技能（见下文）只能由拥有英雄铭文标记（★）的战士使用。战士拥有的铭文标记可在其战士资料（第 2 页）上查看。



通用技能

【双骰】勇冲：将该战士的移动属性增加 1 点，效果持续至其激活结束。

【双骰】猛攻：在该战士的激活结束前，将其近战攻击行动的攻击属性加 1。

【三骰】喘息：敌方战士 1 英寸以内的战士不能使用此技能。移除分配给这名战士的一些伤害，移除的伤害点数等于该技能的点数。



【三骰】振奋军心：从该战士 6 英寸以内挑选一名本轮战斗轮次中未激活的可见己方战士。您可以在该战士的激活阶段结束后立即激活所选的己方战士。

【四骰】狂暴：该战士可进行一次额外的移动行动。然后还可以执行一次额外的攻击行动。



这些暗誓蛮人已经说服一位牛头魔战将加入他们，一起摧毁血肉逆塑的邪恶拷打者的营地。

反应

反应是战士可以在敌方战士激活期间进行的操作。任何战士都可作出3种**通用反应**，如下所示。此外，战士的铭文标记还可令其进行其他反应。

每种反应都会说明战士可在何时作出反应。这同时也是该战士的玩家需要宣布作出反应的时机。要想让战士做出反应，至少需要满足一个下列条件：

1. 该战士在此战斗轮次中还未激活过。
2. 该战士激活过但处于等待状态（第13页）。

针对敌方战士的每一个动作最多只能做出1次反应。每次有战士作出反应时，该战士会在此战斗轮次中失去一次行动机会。如果战士还未在战斗轮次中激活，便可做出2次反应。如果该战士做出1次反应，那么该战士之后在此战斗轮次中激活时便仅能执行1个行动，并且无法执行等待行动进入等待状态。如果该战士做出2次反应，就会被视为已经激活过，不能再在此战斗轮次中进行激活。



战士如果处于等待中，便可做出反应，但这意味着之后该战士不能在此战斗轮次中再次激活。

通用反应

反击：在战士成为近战攻击行动的目标但尚未进行命中掷骰时，该战士可以做出此反应。该攻击行动的命中掷骰每次掷出未命中，就为进攻的战士分配1点伤害。命中掷骰每次掷出1，就为进攻的战士分配2点伤害。

获得掩护：在处于掩护状态（第17页）的战士成为远程攻击行动的目标但尚未进行命中掷骰时，该战士可以做出此反应。在命中掷骰结束后，为每次暴击掷一枚骰子。若结果为4+，该暴击变为普通命中。拥有**坐骑**铭文标记(🐎)的战士不能做出此反应。

击溃他们：如果某战士1英寸以内有可见敌方战士进行脱离行动，那么在那名敌方战士离开前，该战士可以做出此反应。掷一枚骰子。若结果为4+，该敌方战士受到D6点伤害。

地形

每场《战吼》战斗都会有 1 种或更多的地形模型。在进行移动行动时，战士可以用多种方式与地形模型交互（第 8 页）。本章节介绍了战士可使用的其他与地形进行交互的方式，并描述了地形模型的不同类型。

有一点需要注意，正如本章节所述，地形模型可能是由多种类型的地形组成的。举例来说，在一处荒废的建筑中，墙壁可能是障碍物，建筑的上层可能是平台，内部还可能带有门，而周围的废墟可能是低矮地形。

障碍物

最常见的地形类型就是障碍物。障碍物即地形模型中阻止战士水平移动且垂直高度高于战场地面或平台 1 英寸或更多的任何部分。墙壁便是一种障碍物。

低矮地形

地形模型中垂直高度高于战场地面或平台但高出来的尺寸不足 1 英寸的部分称作低矮地形。战士在进行常规移动时可以通过低矮地形，不会受到任何减益。这意味着，在越过此类地形模型的一部分时，战士移动的任意垂直距离都不计入其能在移动行动中

中移动的总英寸数。此外，低矮地形被视作其所在战场地面或平台的一部分。

平台

另一种常见的地形模型类型为平台。平台是地形模型上表面积大于 1 英寸 x 1 英寸的水平平面。

从地形上跌落

当战士处于开放平台边缘（即未围有障碍物的边缘，例如墙壁） $\frac{1}{2}$ 英寸以内且成为攻击行动的目标时，在这次攻击行动结算完成之后，该战士的控制者必须进行一次跌落测试。



瘤林的荒野中遍布着破碎的废墟和旧营地中过度生长的杂草，形成了一个复杂的多层战场。

掷一枚骰子来进行跌落测试。若结果为1点，则该战士**跌落**（第9页）。这条规则不会影响拥有**飞行铭文标记**（✈️）的战士。

致命地形

尖刺墙壁和篱笆（包括使用突起肋骨制成的墙壁和篱笆）为**致命地形**。致命地形被视为障碍物，但当战士试图攀爬致命地形时，首先为该战士分配D6点伤害。此外，当战士**跌落**（第9页）时，如果跌落后该战士处于致命地形1英寸以内，再为该战士分配D6点伤害。

不可攀登地形

另一种地形类型是**不可攀登地形**。下列地形模型的组成部分便是不可攀登地形：

- 雕像
- 火盆
- 树枝和植物
- 喷泉

不可攀登地形被视为障碍物，但与普通障碍物不同的是，战士无法攀爬此类地形，也无法在此类地形上移动。如果战士在结束行动时处于不可攀登地形，那么该战士首先会受到**撞击伤害**，之后便会**跌落**。

阶梯与梯子

阶梯和**梯子**被视为障碍物，但存在以下特殊情况：

- 以攀爬阶梯或梯子结束激活的战士**不会**跌落，应视其停留在原处（如果无法将该战士放置在其当前位置，需将该位置记录下来）。
- 若某攻击行动的目标是以攀爬阶梯或梯子结束激活的敌方战士，那么目标战士需在攻击行

动结算完毕后进行**跌落测试**。

- 带有**坐骑铭文标记**（🐎）的战士可以攀爬梯子。

拱门与门

地形模型中可能包括**拱门**或**门**。

在移动行动中，如果战士接触到拱门或门，那么无论按其模型或底座的尺寸能否通过，该战士都能进行一次穿过门的常规移动（在门处于关闭状态等情况下，战士可能完全无法通过）。虽然有规则规定战士不能穿过地形模型的任意部分，但门或拱门不受此规则限制。

要穿过拱门或门，首先要测量穿过拱门或门的水平中心的直线距离。如果战士有足够的移动属性来穿过拱门或门并被放置在门的另一边，那么战士就可以穿过。

当战士穿过拱门和门时，必须遵守所有其他移动规则（例如战士不能穿过其他战士）。

限制条件

带有以下任意铭文标记的战士不能穿过拱门：

- **凶兽**（👹）
- **坐骑**（🐎）

带有以下任意铭文标记的战士不能穿过关闭的门：

- **凶兽**（👹）
- **坐骑**（🐎）
- **野兽**（🐾）

定制地形

如果您的收藏中有任何独特的地形模型，请在战斗开始前与对手讨论地形模型中的哪些部分是障碍物、平台、不可攀登地形等。

掩护

障碍物和平台可以为战士提供掩护，供其躲避攻击。当战士成为攻击行动的目标时，玩家必须先确定该战士是否处于**掩护**状态。如果战士处于掩护状态，那么在本次攻击行动期间，该战士的韧性属性增加1点。

障碍物

如要确定目标战士是否处于障碍物的掩护之下，便在每名战士底座最近点之间画一条假想线（规则上将这条线视作1毫米宽）。如果这条线穿过了**障碍物**，目标战士便处于掩护中。

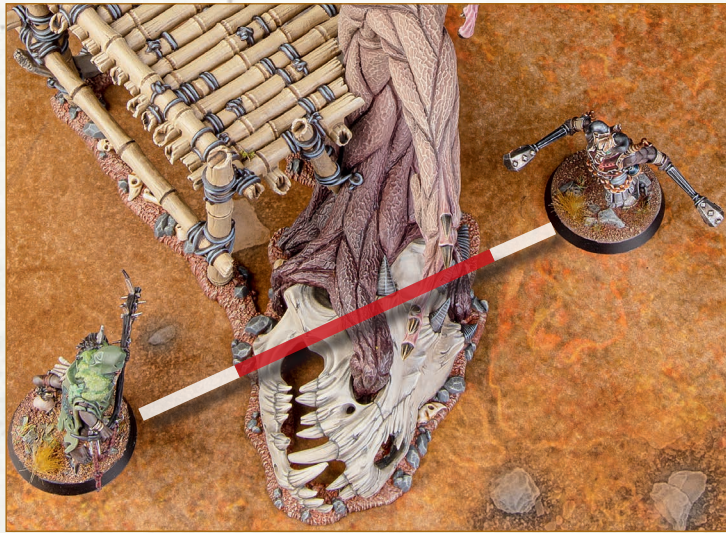
如果两名战士之间的距离超过1英寸，便不将进行攻击行动的战士1/2英寸内的障碍物考虑在内（这代表着拥有攻击范围较远武器的战士可以越过墙角、附近地形的沟壑等进行攻击）。



平台

当攻击行动以平台上的战士为目标时，如果执行攻击行动的战士距目标战士的垂直距离大于或等于2英寸，则将目标战士视作处于掩护状态。

这两名战士均对彼此处于掩护状态。这是因为在二者底座最近点之间画的直线会穿过颅骨，而颅骨是一个障碍物。



注意，画的线必须穿过障碍物，而不只是越过障碍物。这两名战士均不处于掩护状态，因为二者底座最近点之间画的一条直线只是越过了障碍物，并没有穿过障碍物。



在这个例子中，平台上的战士处于掩护状态，战场平面上的战士则不处于掩护状态，因为前者在垂直方向上比后者高了2英寸以上。



目标和宝物标识

部分胜利条件要求玩家放置 1 个或更多**目标**和/或**宝物标识**。

目标和宝物标识被视为所处战场平面或平台的一部分，也就是说战士可以越过它们，或是站在它们之上。此外，在测量到目标和宝物标识的距离时，必须以标记或标识的中心为端点。这条规则同样适用于所有其他需要玩家放置在战场上特定点的标记和标识。

控制目标

在战斗轮次结束时，目标 3 英寸以内己方战士数量更多的玩家获得该目标的**控制权**。在玩家占领目标后，该目标就一直处于该玩家的控制之下，直至另有玩家夺取其控制权。

携带宝物

在执行移动行动的任何节点，如果有战士在宝物标识 1 英寸以内移动，该战士便可捡起宝物。将该标识移出战场。该战士现在携带着宝物。如果某战士已经带有宝物，就不能再捡起宝物。带有**凶兽**铭文标记(👹)或**野兽**铭文标记(🐾)的战士无法携带宝物。



如果某战士携带宝物开始移动行动，那么该战士在本次移动行动中的移动属性减 2（最少可减为 3），并且不能在该移动行动中飞行。此外，携带宝物的战士不能执行脱离行动。

放下宝物

携带宝物的战士可使用一次行动来**放下**宝物。如果携带宝物的战士倒下，那么在将该战士模型移出游戏之前，宝物会自动掉落。在这两种情况下，控制战士的玩家在平台或战场上挑选一个位于该战士水平 1 英寸以内、高度等于或低于该战士的可见点，并将宝物标识放于此处。

其他标识

其他标识可用来帮助玩家追踪战况。例如，玩家可以使用伤害标识来记录分配给某战士的伤害点数。如果这些标识被放置在战场上，它们不会以任何形式影响到战斗。

- 1. 激活标识
- 2. 已花费行动标识
- 3. 等待标识
- 4. 战斗组标识
- 5. 目标标记
- 6. 宝物标识
- 7. 特殊标识
- 8. 伤害标识



盟友、奴仆与凶兽

本章节详述了 3 种特殊战士，您在挑选战队（第 4 页）时，这些战士也可以加入您的战队。对于《战吼》的新玩家来说，我们推荐您在使用本规则之前先进行几场战斗。

盟友

盟友是来自其他阵营的可以加入您战队的强大战士。

您可以将任何带有**英雄**铭文标记(★)或**盟友**铭文标记(♣)的战士以**盟友**身份加入您的战队，只要该战士满足下列条件：

- 该战士的阵营铭文标记与您为战队选择的标记不同。
- 该战士的阵营铭文标记和您战队的阵营铭文标记属于相同的大联盟（第 25-26 页）。

您的战队中最多可包含 2 个盟友。此外，如果盟友带有**英雄**铭文标记(★)，在计算最多 3 名带有**英雄**铭文标记(★)的战士时也会被计算在内。

盟友不能成为您的战队队长，所以如果您的战队中包含带有**英雄**铭文标记(★)的盟友，您必须再选择至少一名其他带有**英雄**铭文标记(★)且不是盟友的战士成为队长。

盟友和技能

盟友可以使用其铭文标记中允许使用的技能，包括其阵营技能。

奴仆

奴仆是受到战队束缚、执行战队命令的野兽和其他生物。您可以选择任何带有**奴仆**铭文标记

(♠)的战士以**奴仆**身份加入您的战队，前提是该战士的阵营铭文标记和您战队的阵营铭文标记属于相同的大联盟（第 25-26 页）。

您的战队中最多可包含 3 个奴仆。



奴仆和技能

奴仆可以使用其铭文标记中允许使用的技能，包括其阵营技能。

凶兽

凶兽是战场上横冲直撞的巨型生物。

您可以选择 1 名带有**凶兽**铭文标记(♠)的战士以**凶兽**身份加入您的战队，前提是该战士的阵营铭文标记和您战队的阵营铭文标记属于相同的大联盟（第 25-26 页）。

凶兽在战斗中需要遵循特殊规则：

伤害表

凶兽资料中的属性常常标有“*”，并有对应的伤害表。这些属性的数值基于当前分配给该凶兽的耐伤值而定，如其伤害表所示。

战斗组

如果您的战队中包含凶兽，那么在将战士们分配至战斗组时，

先将该凶兽独自分配进 1 个战斗组，之后再将剩余的战士尽可能平均地分入另外的 2 个战斗组。

部署

由于凶兽体积较大，在部署凶兽时只能将其部署在自身部署点 3 英寸以内而非完全位于 3 英寸以内的位置。

激活凶兽

在一个战斗轮次中，凶兽可以激活 3 次，而非一次。不过，凶兽在每次激活期间都只能执行 1 个行动，而非 2 个。每次有凶兽激活时，它可在其行动前或行动后使用 1 个技能。

如果凶兽执行了等待行动，其激活会立刻结束；凶兽不能利用等待行动开始等待。此外，凶兽不能进行反应。

凶兽的移动行动

凶兽可以像其他战士一样攀爬和跳跃。然而，移动行动结束时，如果凶兽的底座没有完全位于平台或战场地面，该凶兽便会跌落。当凶兽跌落时，凶兽底座的任意部分（而非只有中心）都可置于对手所选的位置。

凶兽和技能

如果有凶兽参与游戏，那么除了凶兽本身和带有**野兽**铭文标记(♠)的战士，其他所有战士都可以使用对页的**猎兽**技能。

凶兽有自己的技能表，不能使用通用技能。此外，凶兽可以使用对页的**凶兽技能**。

猎兽技能

【双骰】绑带：从该战士 1 英寸以内挑选一个敌方凶兽并掷骰，所掷的骰子数量等于本技能点数。每掷出一个 4+，便将该敌方凶兽的移动属性减少 1 点（最低可减为 3 点），效果持续至战斗结束。

【三骰】攻击要害：在本次激活中，若该战士的下次攻击行动以敌方凶兽为目标且造成暴击，那么在战斗结束前，该敌方凶兽攻击行动的攻击属性减少 1 点（最低可减为 1 点）。

【四骰】嘲讽：从该战士 6 英寸以内挑选一名可见敌方凶兽并掷骰，所掷的骰子数量等于本技能点数。如果有任意骰子的点数为 4+，那么在该轮战斗结束或该战士倒下前，该敌方凶兽的攻击行动必须以该战士为目标。

凶兽技能



【双骰】巨大范围：在该凶兽的激活结束前，计算其攻击行动的攻击范围时不将垂直距离计算在内。



【三骰】拖拽攻击：从该凶兽 6 英寸以内挑选一名可见敌方战士。从战场上移除该敌方战士并将其部署在该凶兽 1 英寸以内。然后掷骰，所掷的骰子数量等于本技能点数。每掷出一个 4+，便为所选战士分配 3 点伤害。



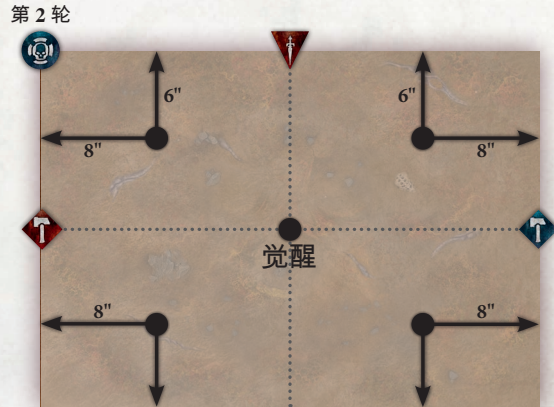
【四骰】毁灭性狂暴：从该凶兽 1 英寸以内挑选一个地形模型。按照您选择的顺序，将每个位于该地形模型上以及位于叠于该地形模型的地形模型上的目标标识、宝物标识和战士置于战场地面上您选择的位置，新位置在水平方向上要尽可能靠近所移动物体的现有位置。然后，按照您选择的顺序，以此方式置于战场上的每个战士都会受到撞击伤害。然后，移除该地形模型。



瘤林中满是骇人生物：不仅仅是以这片森林为家的野兽，还有因杀戮的诱惑而前来的恶毒混沌实体。

地脉

部署地图



胜利条件

强大的地脉在这片区域交错纵横。赶在您的对手之前汲取这份力量。

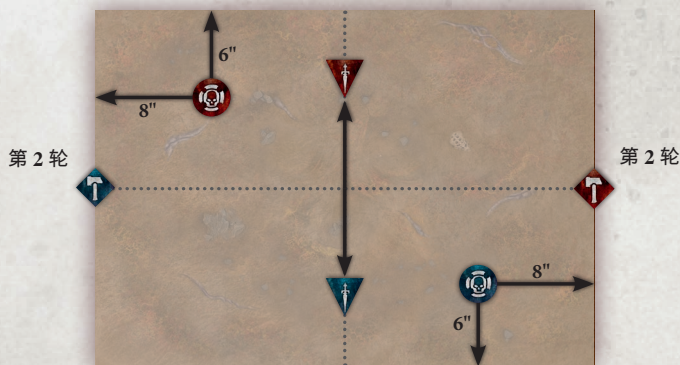
在战斗前，将 5 个目标按部署地图所示放置在战场上。

在战斗中，目标不是**休眠**状态就是**觉醒**状态。战斗开始时，只有中央的目标是觉醒状态，其余目标均为休眠状态。每个战斗阶段开始时，非先手玩家可以挑选 1 个休眠目标令其觉醒。每个战斗轮次结束时，玩家每控制一个觉醒目标便可获得 1 点胜利点数。

战斗将在 4 个战斗轮次后结束。战斗结束时，拥有最多胜利点数的玩家赢得战斗。

收割者

部署地图



胜利条件

为了向这个敌人复仇，你已经等了很久。迅速出击，不留活口。

每个战斗轮次结束时，每个玩家将自己在该战斗轮次中击倒的敌方战士的点数相加。这个结果便是他们的**鲜血计数**。鲜血计数更高的玩家获得 1 点胜利点数。

战斗将在 4 个战斗轮次后结束。战斗结束时，拥有最多胜利点数的玩家赢得战斗。

铭文标记

您可以在下面查看《战吼》中使用的一系列主要铭文标记。这些符号出现在战士卡片上，决定着每名战士可以在战斗中使用的武器和技能。它们也会出现在战斗设定卡片上，表示每场遭遇战的具体环境和战略背景。

战士



属性



武器



爆炸



斧



长距武器



爪



大棒



尖刀



尖牙



远程武器



镰



矛



钉锤



剑



徒手



钩子



双叉戟

战斗设定卡片



地形



部署



胜利



机变



方向



对战模式

宝物



生物



星象仪



界石



药剂



颅骨



补给



图腾



武器

部署



尖刀



战锤



盾牌

机变



气候



环境



命运



魔法现象



心理状态

阵营铭文标记

在挑选战队时，您需要先挑选阵营。下面是《战吼》目前的所有阵营。《战吼》中的每名战士都属于其中一个阵营，由其资料上的阵营铭文标记指明。

大联盟

《战吼》中的所有阵营和战士都属于四大联盟中的一个：秩序、混沌、死亡和毁灭。下列的阵营铭文标记以阵营所属的大联盟进行分组。阵营所属的大联盟决定了哪些战士可以成为该阵营战队中的盟友、奴仆与凶兽（第 20 页）。

大联盟之秩序



秩序



凯恩之女



深渊海灵



凯恩信徒
暗影追猎者



卡拉顿空霸



光域领主



炽焰屠夫



蜥蜴人



树海灵木



雷铸神兵
至圣战庭



雷铸神兵
武士战庭



雷铸神兵
先锋辅助战庭



雷霆雷铸神兵



西格玛之城

西格玛之城 - 城市铭文标记



风暴之眼



生命之城



腓尼基



铁砧堡



圣锤盟



灰水要塞



神圣之心

西格玛之城战队和其他战队略有不同。在挑选西格玛之城战队时，您必须选择该战队来自哪个城市。如欲了解城市铭文标记的详情，请查看《战吼汇编》。

大联盟之混沌



混沌



混沌野兽



恐虐之刃：恶魔



恐虐之刃：
嗜血者



好奇使徒：恶魔



好奇使徒：
奥术师



纳垢蛆裔：恶魔



纳垢蛆裔：腐坏
使徒



色孽纵欲魔：
恶魔



色孽纵欲魔：
享乐者



斯卡文鼠人



黑暗之奴



钢铁傀儡



无羁野兽



黑鸦秘会



密文领主



血肉逆塑



破碎毒牙



烈焰后裔



尖塔暴君



毒蛛族裔



暗誓蛮人



哈夏特之角



腐沼教派



混沌军团

大联盟之死亡



死亡



食肉王廷



洞魂墓穴领主



暗夜游魂



殄骨骸军

大联盟之毁灭



毁灭



碎骨兽人



暗怨地精



食人魔
大胃部落



残暴小子



铁颚兽人