关键行动 2022
近距离战斗

《关键行动 2022》 战术行动与任务卡片套装为《杀戮小队》更新了对战模式的游戏规则。本文件将解释如何使用近距离战斗规则进行此类对战。

在决定对战的任务和地图时，正常使用套装中的任务（掠夺、占领或确保），但使用本文件中的全新地图进行替代。设计师意图在于将这些地图用于杀戮区：绞架暗渊，不过玩家或比赛主办方若愿意也可以使用杀戮区的扩充内容（例如杀戮区：深入黑暗）。

本文件中提供的战术行动将替换原本套装中的两个战术行动：

- “夺取要地”被替换成“夺取访问点”。
- “占领有利位置”被替换成“占领未探索舱室”。

您可以使用被替换的战术行动卡片来指代新的战术行动（这样它们就与原本的战术行动卡片相同，保证您的选择依旧是个秘密），但要使用新战术行动的规则。

此外，在使用“控制中线”战术行动时，放置在中线上的墙壁将阻挡那一部分的中线。不过，如果特工的底座与位于中线上的访问点触碰，那么特工位于中线上（特工依旧完全位于对应的领地内）。

最后，您的路障必须被部署在位于领地内的位置，并且位于其他访问点和路障的 ◯ 外。

对战模式地图标签

- 玩家 A 的降落区和领地
- 玩家 A 的领地
- 玩家 A 的杀戮区边缘
- 玩家 B 的降落区和领地
- 玩家 B 的领地
- 玩家 B 的杀戮区边缘
- 目标标记
- 中线
- 中立杀戮区边缘

杀戮区：绞架暗渊

长墙壁

A1 长墙壁

A2 有支柱的长墙壁

A3 有舱门过道的长墙壁

A4 有支柱和舱门过道的长墙壁

短墙壁

B1 短墙壁

B2 有舱门过道的短墙壁

B3 有支柱和舱门过道的短墙壁

舱门过道方向
这些符号代表了舱门过道的方向。

近距离战斗战术行动

安全防护战术行动

夺取访问点

您必须在第一转折点的目标揭示步骤中揭示此战术行动。选择一个位于中线上或对手领地内的访问点。

- 在战斗结束时，如果位于访问点 ◯ 内的己方特工 APL 总数大于敌方特工，您获得 1VP。
- 如果您达成了第一个条件，而且访问点的 ◯ 没有敌方特工，并且位于访问点 ◯ 内的己方特工的 APL 总数大于等于 4，那么您获得 1 VP。

探察战术行动

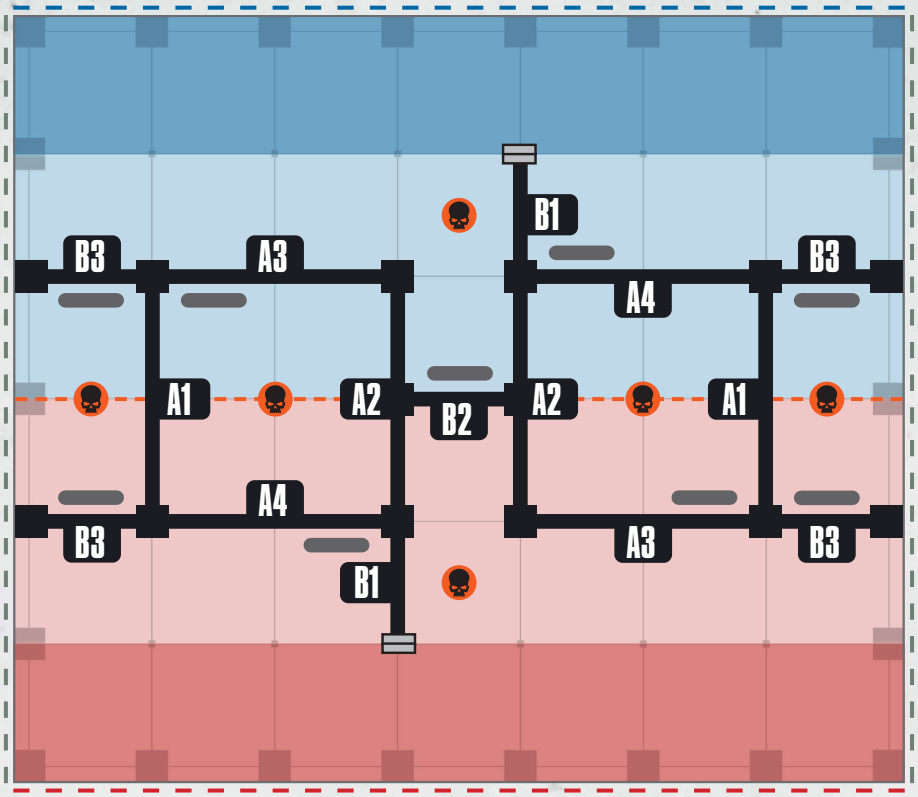
占领未探索舱室

您可以在第一转折点后任意转折点的目标揭示步骤中揭示此战术行动。

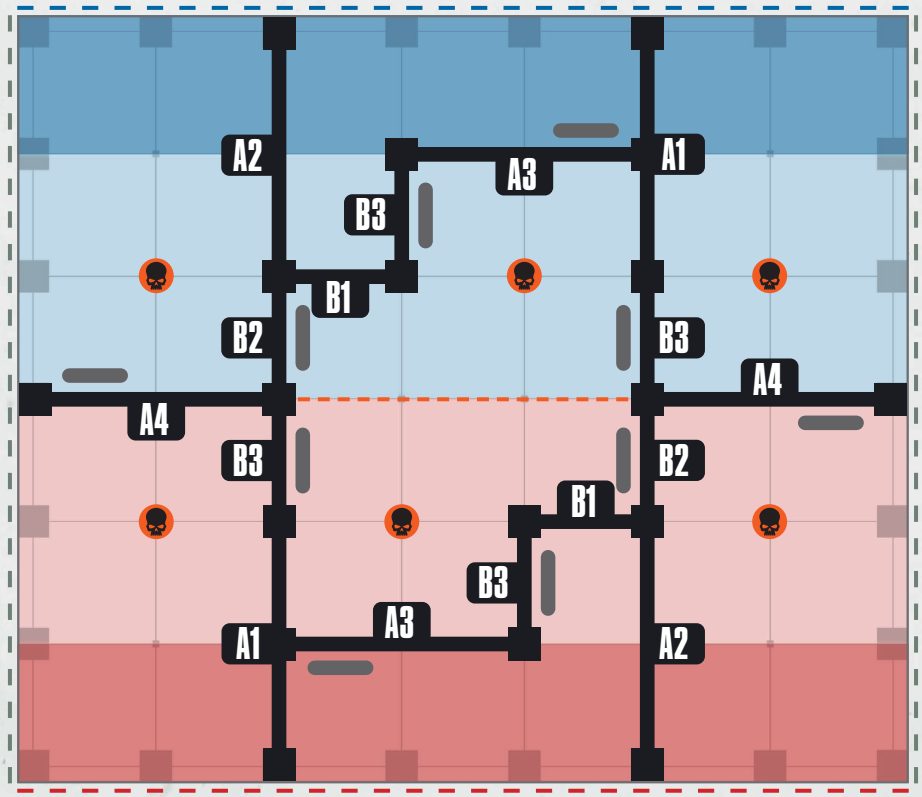
- 在任意转折点结束时，如果位于未探索舱室（见下方）中的己方特工的 APL 总数大于敌方特工，您获得 1VP。
- 如果您在之后的任意转折点结束时通过不同的未探索舱室（被访问点分割）达成第一条件，您获得 1VP。

未探索舱室指的是己方特工必须通过移动穿过访问点才能到达的区域。您不能通过包含了己方降落区或在己方部署区的线上拥有访问点的区域来完成此战术行动。

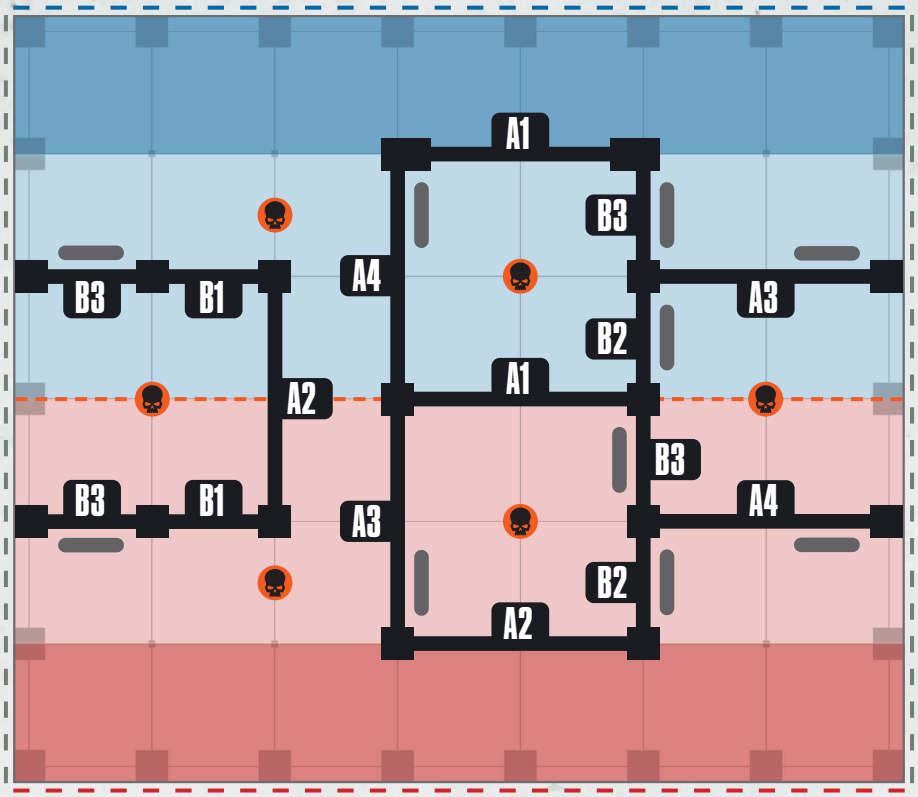
1. 导管


B1
B3
A3
B3
A4
A1
A2
B2
A2
A1
A4
B3
A3
B3
B1

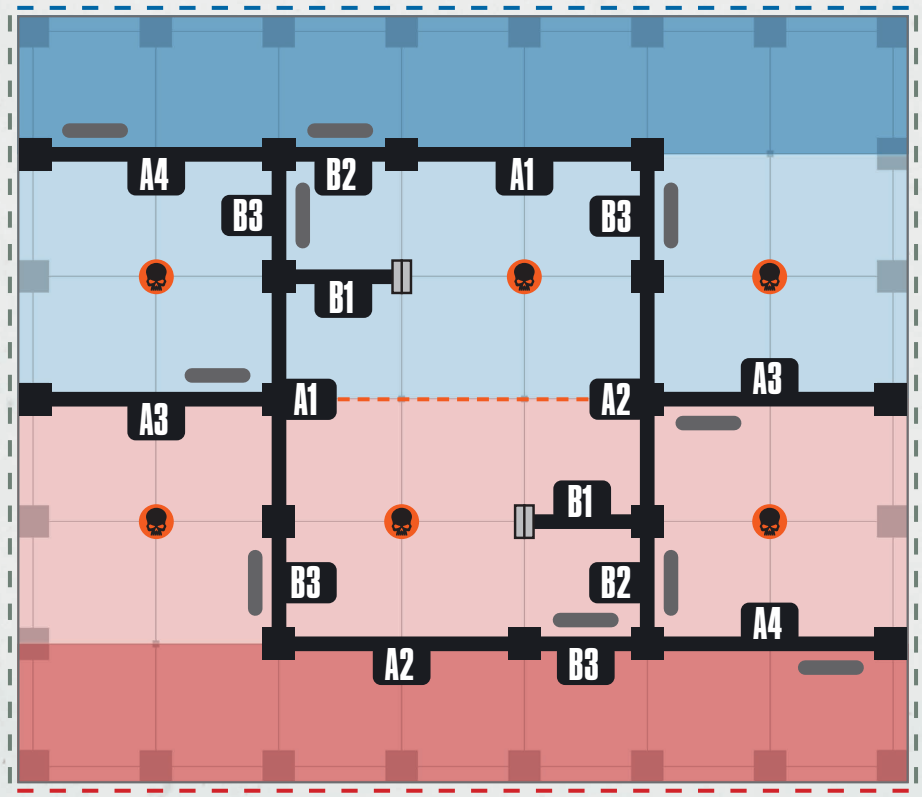
2. 渠道


A2
A3
A1
B3
B1
B2
B3
A4
A4
B3
B2
B1
B3
A3
A1
A2

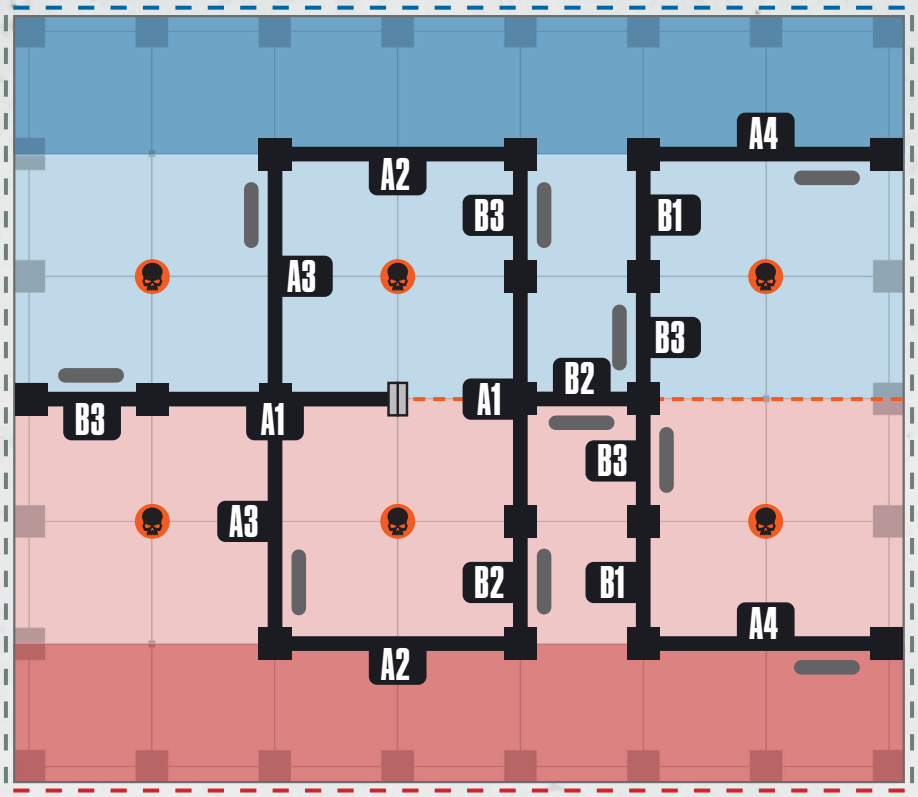
3. 中枢


A1
B3
A4
B3
B1
A3
B2
A2
A1
B3
B3
B1
A3
A4
B2
A2

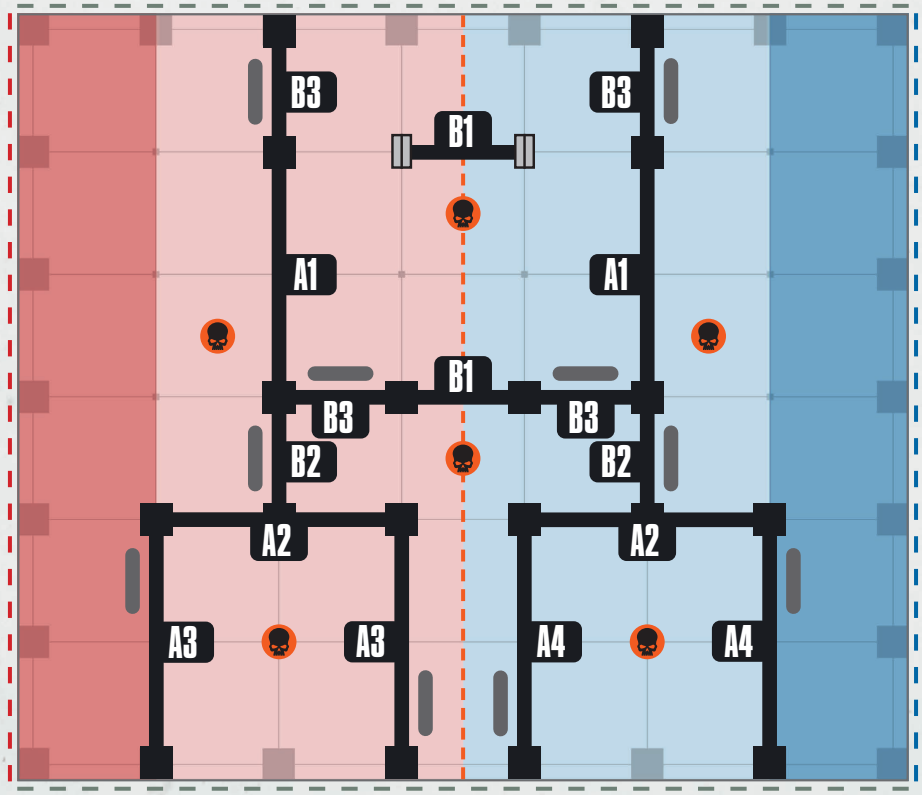
4. 桥梁


A4
B2
A1
B3
B3
B1
A3
A1
A2
A3
B1
B3
B2
A4
A2
B3

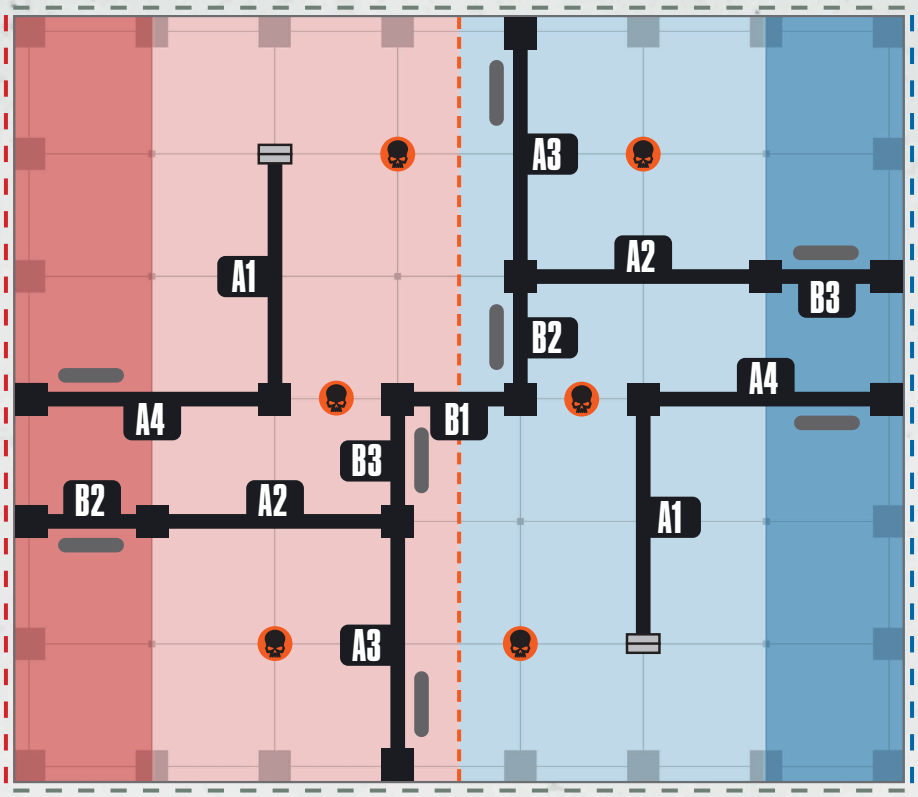
5. 宝库


A4
A2
B3
B1
A3
B3
B2
B3
A1
A1
B3
B3
A3
B2
B1
A4
A2

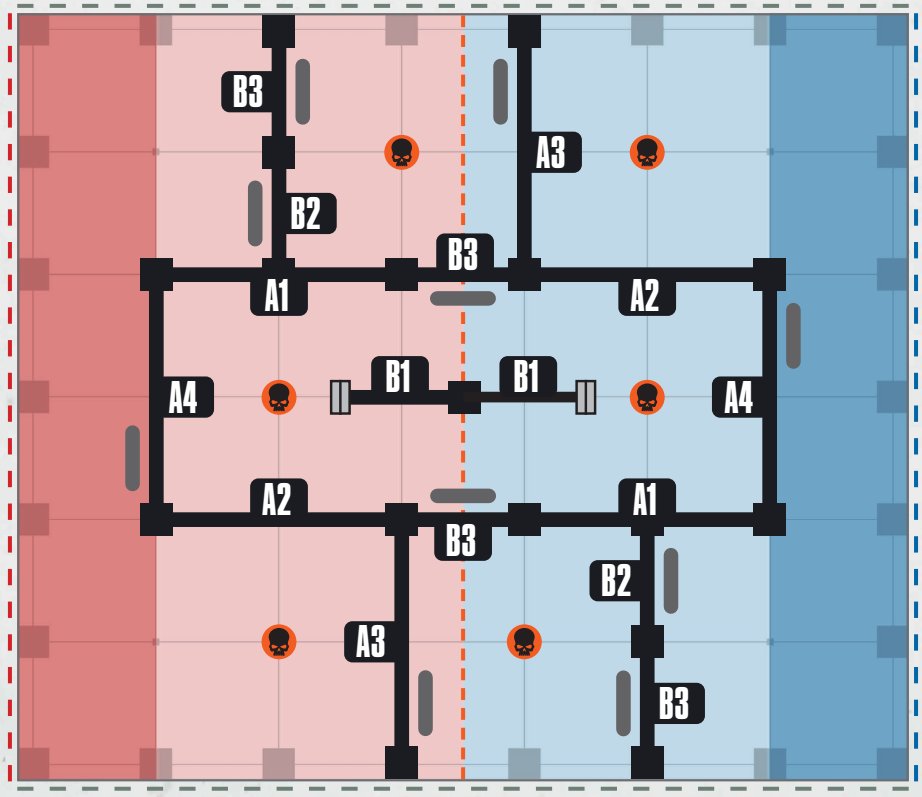
6. 仓库


B3
B3
B1
A1
A1
B1
B3
B3
B2
B2
A2
A2
A3
A3
A4
A4

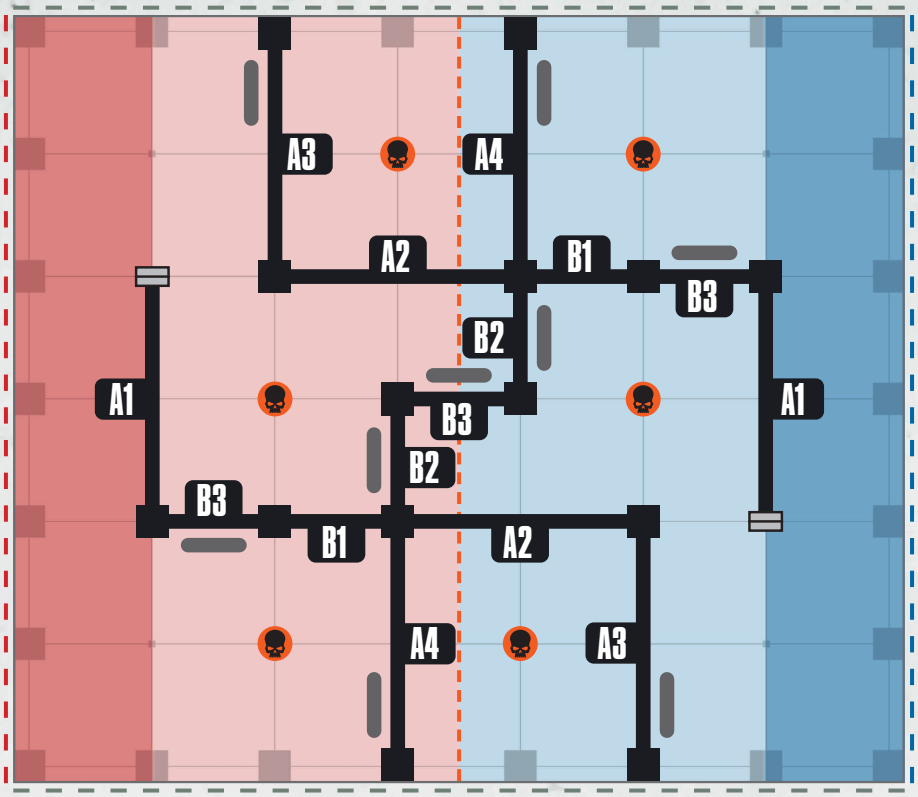
7. 机库


A3
A2
B3
A1
B2
A4
A4
B1
B3
B2
A2
A1
A3

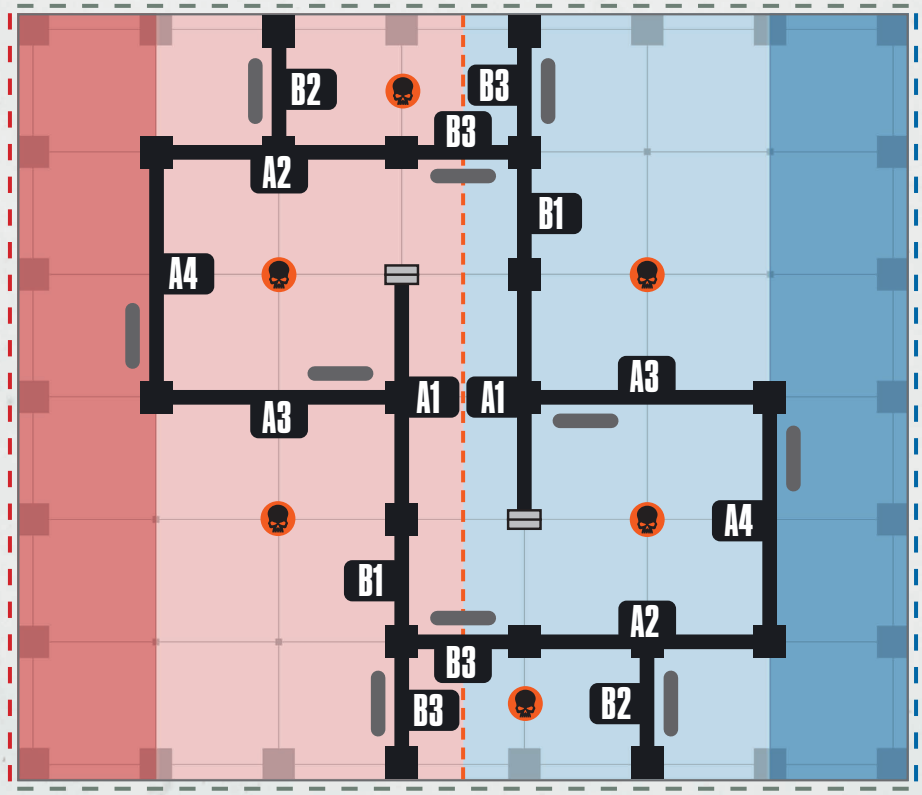
8. 货舱


B3
A3
B2
B3
A1
A2
B1
B1
A4
A4
A2
A1
B3
B2
A3
B3

9. 锁定


A3
A4
A2
B1
B3
B2
A1
A1
B3
B2
B3
B1
A2
A4
A3

10. 管道


B2
B3
B3
A2
B1
A4
A3
A1
A1
A3
A4
B1
A2
B3
B3
B2