ARENA REX

大競技場

非官方遊戲規則幫助手冊

遊戲:Red Republic Games

中文規則翻譯: Erich Lin (八腕目)
幫助卡/卡片中文化: Andrew Cheng

目錄

聲明	1.1
卡片說明	1.2
測量和回合順序	1.3
疲勞指示物	1.4
回合架構和整理階段	1.5
Actions 行動	1.6
Reactions 反應行動	1.7
Combat 戰鬥	1.8
Vitality Track 生命條	1.9
Favor Dice 青睞骰	1.10
Terrain 地形	1.11
Cohort 組隊	1.12
Mounts 坐騎規則	1.13
Stages 階段	1.14
Tactics 戰術	1.15
Ludus Benefits 戰士學院優勢	1.16
Starting a Game 開始遊戲	1.17

聲明：

最近更新：**9/16/2016 (**修改疲勞狀態的規則**)**

此中文說明書爲Red Republic Games所出版的Arena Rex的“非官方”中文版規則。

內容僅整理官方規則書中的遊戲流程的重點，省略非規則部分的等內容。

如要詳閱規則請購買Red Republic Games所出版之官方Arena Rex規則書。(http://arenarex.com/pages/game)

本電子書中的規則原文均屬於Red Republic Games公司， 規則和卡片已獲得**Red Republic Games**同意翻譯成中文，僅供於**Arena Rex**玩家於遊戲中可以迅速查閱規則所用，嚴禁用於任何商業用途。

我會持續修正規則，如有錯誤煩請指教更正。 Gitbook現在已經提供了inline留言的功能，可以在規則段落有疑問或錯誤的地方留言，我看到了就會去做回應和更正。

如欲購買**Arena Rex**，請前往官方網站購買：**http://arenarex.com/**

官方討論區**: http://redrepublicgames.com/forum/index.php**

微縮世界（**The Secret Life of Miniature**，台灣非主流微縮戰棋遊戲推廣社團）：**https://www.facebook.com/groups/1617150905167531/**

SUPPORT

手冊當中所有的內容皆爲利用閒暇時間整理和翻譯，這裏的gitbook書籍皆爲免費。如果你覺得我的幫助手冊對你有很大的幫助，你也可以用下列方法支持贊助我：

1. 幫我檢查是否有任何錯誤，協助我將本手冊修正到完美就是最好的贊助。如有錯誤煩請指教更正。 請來信**"lezplay+arenarex[a]gmail.com** 或者在微博上私訊我 **" http://weibo.com/erichlin"**

2. 前往八腕目創意按讚：**https://www.facebook.com/octopodacreative/**

卡片說明

所有的模型皆有一張對應的角色卡，上面列有該角色的能力和數值。遊戲中會需要查閱這些卡片的資訊。

所有角色能力和數值皆爲公開資訊，當對手詢問角色能力時，玩家一定要將角色資訊公開給對手。

中文化卡片下載：http://tinyurl.com/z7lwwm7

I. MOV 移動力:

此模型在移動階段可以移動的最大距離(英吋)。

II. ATK 攻擊力:

此模型在其近戰範圍攻擊時，所能擲的D6骰子數。

III. DEF 防禦力:

此模型在防禦對手的攻擊時，所能擲得D6骰子數。

IV. ARM 裝甲:

對手的攻擊結果減去ARM ，爲此模型所受的傷(Damage)。

V. Model Name 模型名稱:

有的能力會對應到模型的名稱。

VI. Damage Tree 傷害樹:

詳見傷害樹的說明。

VII. Abilities and Effects 能力和效果:

VIII. Vitality Bar 生命欄位:

所有的傷害都會記錄在此，由左到右記錄。

IX. Model Type 模型類別:

模型所屬的羅馬戰士學校(Ludus)符號標示在此，泰坦(Titan)和戰獸(Beast)也會列在此處。

X. 規則說明:

一些特殊的規則和能力會列在此處。

XI. Base Size 底盤大小:

底盤的大小(MM)。

測量和回和順序

測量距離：

在遊戲的過程當中，玩家可以任意的測量兩個模型之間的距離，距離測量方法以兩個模型底板的最小直線距離爲準。

回合順序：

Arena Rex的遊戲進行數回合，每回合分成數輪由玩家輪流動作，每次動作玩家能啓動一隻模型。每一次啓動可能包含著多個“行動”，這些行動可能會造成啓動的模型得到一個疲勞指示物**(fatigue token)**

移動、攻擊、和強力攻擊是模型啓動階段可做的基本行動。

啓動一個模型可以讓它： 正常移動一次，並且不會獲得**“**疲勞指示物**(fatigue token)”**。。

之後更多的行動，例如攻擊或者額外的移動一次，將會使得啓動的模型獲得疲勞指示物**(fatigue token)**，並且使啓動的模型成爲在**“**疲勞狀態**(Fatigued)”**。

一個啓動中的模型，只要其疲勞指示物**(fatigue token)**沒有變成**“**精疲力竭狀態**(Exhausted)”**皆可以繼續行動。

疲勞指示物

遊戲中模型會有三種體能狀態：

良好(Ready)-疲勞度 0：

沒有任何疲勞指示物。 在玩家的回合開始時只要是良好(Ready)狀態的模型，便可以正常啓動。良好狀態的模型可以在對手的回合做反應行動(Reaction)。

在遊戲中呈現良好狀態的模型皆不會有任何疲勞指示物。

疲勞(Fatigued)-疲勞度 1：

有一個疲勞指示物，平整面朝上。 在玩家的回合開始時，呈現疲勞狀態(Fatigued)的模型將無法啓動(Activate)或者做反應行動(Reaction)。

在每回合開始的時候，玩家可以將一個自己模型中狀態爲疲勞(Fatigued)的模型降低一個疲勞度(疲勞>良好)。

在遊戲中，呈現疲勞狀態的模型旁邊一定會有一個疲勞指示物。

精疲力竭(Exhausted)-疲勞度 2：

有一個疲勞指示物，並且符號面朝上。 在玩家的回合開始時，呈現精疲力竭狀態(Exhausted)的模型將無法啓動(Activate)或者做反應行動(Reaction)。

你只能在整理回合(Clear Turn)或者使用特殊能力(Special Ability)來降低疲勞度。

在攻擊精疲力竭(Exhausted)狀態的模型時，攻擊方可以獲得多一個D6骰，另外，如果攻擊成功，攻擊方還可以獲得一個免費的推擠(Push)，此動作必須要在傷害樹(Damage Tree)判定之前或之後執行。

在遊戲中，呈現精疲力竭狀態的模型旁邊一定會有一個疲勞指示物，並且符號面朝上。

A. 當一個模型得到了疲勞指示物(Fatigue Token)，它將會從良好狀態(Ready)變成疲勞狀態(Fatigued)，或者從疲勞狀態(Fatigued)變成精疲力竭狀態(Exhausted)。

B. 當模型移除一個疲勞指示物(Fatigue Token)，它將會從疲勞狀態(Fatigued)變成良好狀態(Ready)，或者從精疲力竭狀態(Exhausted)變成疲勞狀態(Fatigued)。

精疲力竭狀態的模型只能在整理回合**(Clear Turn)**或使用特殊能力**(Special Ability)**去移除疲勞。

疲勞指示物**(Fatigue Token)**是用來紀錄遊戲中模型的疲勞狀態，因此這些指示物都必須要放在模型旁邊，並且符合該模型的疲勞狀態。

回合架構和整理階段

A. 回合架構(Turn Structure)

1A.如果你沒有任何一個良好狀態(Ready)的模型，則你必須要直接進行到整理階段**(Clear Turn)**，而無法照正常回合程序進行。

1B.你可以降低自己一個疲勞(Fatigued)狀態的模型的疲勞度(疲勞 -> 良好)，該模型此回合無法啓動。

2.啓動一個良好狀態**(Ready)**的模型，來做不同的行動(Action)。你不能啓動任何有疲勞指示物**(Fatigued**或者**Exhausted)**的模型，你也不能讓模型去做任何會促使其狀態超過精疲力竭狀**(Exhausted)**的的行動。

3.一旦你選擇不再做任何行動，或者無法再做行動，則你的動作段結束，換對手動作。

P.S. 你不用一直行動直到啓動模型變成精疲力竭，你可以在任何時候結束啓動。

B. 整理階段(Clear Turn)

當你的回合開始，如果你所有的模型都呈現爲疲勞**(Fatigued)**或者精疲力竭**(Exhausted)**狀態時，你將無法啓動(Activate)它們，整理階段**(Clear Turn)**直接開始。

在整理階段，你無法啓動任何一個模型，但你可以降低每一個模型上的疲勞度(精疲力竭 -> 疲勞，疲勞 -> 良好)。如果疲勞度降爲0，則狀態變成良好，該模型的疲勞指示物將會被移除。如果疲勞度仍爲1，則是疲勞狀態，疲勞指示物必須爲平整面。

當你降低每個模型的疲勞度後，你可以執行戰術**(Tactics)**，有坐騎的戰士可以上坐騎**(Mount)**，或下座騎**(Dismount)**，隊伍中(Cohort)的戰獸則會變狂暴**(Wild)**，這些的執行順序由玩家決定。

戰術**(Tactics)**是一個特殊的附加能力，只能在整理階段**(Clear Turn)**使用。

C. 勝者爲王 Last man Standing

當自己的隊伍中只剩下一個模型時，接下來的每一回合都算是整理階段(Clear Turn)，此時在整理階段中，移除所有的疲勞指示物(變成良好狀態)。並且你可以在整理階段和/或使用戰術(Tactics)之後，啓動自己最後的一個模型。

一般行動 Actions

每個模型可以執行下列一般行動：(當疲勞度變成精疲力竭[2疲勞度]則不能再行動)

A. 移動 Move

花費：每個模型的第一個移動行動都是免費的，每多一次移動就會增加一點疲勞度。

效果：可以最多移動該模型的MOV距離(英吋)，模型不能移動經過危險區域(Hazards)或者其他模型的底板。

B. 攻擊 Attack

花費：增加一點疲勞度。

效果：攻擊的模型做一次ATK擲骰(ATK = 此模型在其近戰範圍攻擊時，所能擲的D6骰子數。)，然後和被攻擊模型的DEF擲骰結果做比較，來判定攻擊是否成功。

C. 強力攻擊 Power Attack

花費：再多增加一點疲勞度(也就是共兩點疲勞度)，可以將攻擊(Attack）增強成強力攻擊(Power Attack)。

效果：攻擊的模型做一次ATK擲骰(ATK = 此模型在其近戰範圍攻擊時，所能擲的D6骰子數。)，然後和被攻擊模型的DEF擲骰結果做比較，來判定攻擊是否成功。可以重骰一次攻擊失敗的骰子。

反應行動 Reactions

在“良好**(Ready)**狀態”下的模型，可以在對手回合做出反應行動。反應行動並不會造成對手回合的模型啓動結束，只是暫時中斷對手的回合。

切記，只有“良好(Ready)狀態”下的模型可以做反應行動。 你一回合只能做一個反應行動，並且只能夠在“對手的回合”做反應行動。

反應行動有下列四種：

A. 反應行動：移動Move

花費：做出反應行動的模型會增加一點疲勞度。

觸發時機：對手模型執行完移動行動時。

觸發效果：反應行動的模型做一個一般行動(Move)，模型不能移動經過危險區域(Hazards)或者其他模型的底板。

B. 反應行動：機會攻擊Opportunity Attack

花費：做出反應行動的模型會增加一點疲勞度。

觸發時機：對手模型執行完移動行動又正好在反應行動模型的近戰範圍**(Engagement Range)**(1英吋)時。

觸發效果：反應行動的模型骰ATK + 1點成功，並和被攻擊模型的DEF做比較判定。

C. 反應行動：反擊Counterattack

花費：做出反應行動的模型會增加一點疲勞度。

觸發時機：對手模型對反應行動模型宣告攻擊行動時。

觸發效果：擲防禦骰時，用ATK的數值來取代DEF的數值。如果你的擲骰成功結果高於對手模型的結果，則立即用自己的成功結果來攻擊對方模型。宣告反擊的反應行動並不算是宣告一個攻擊行動。

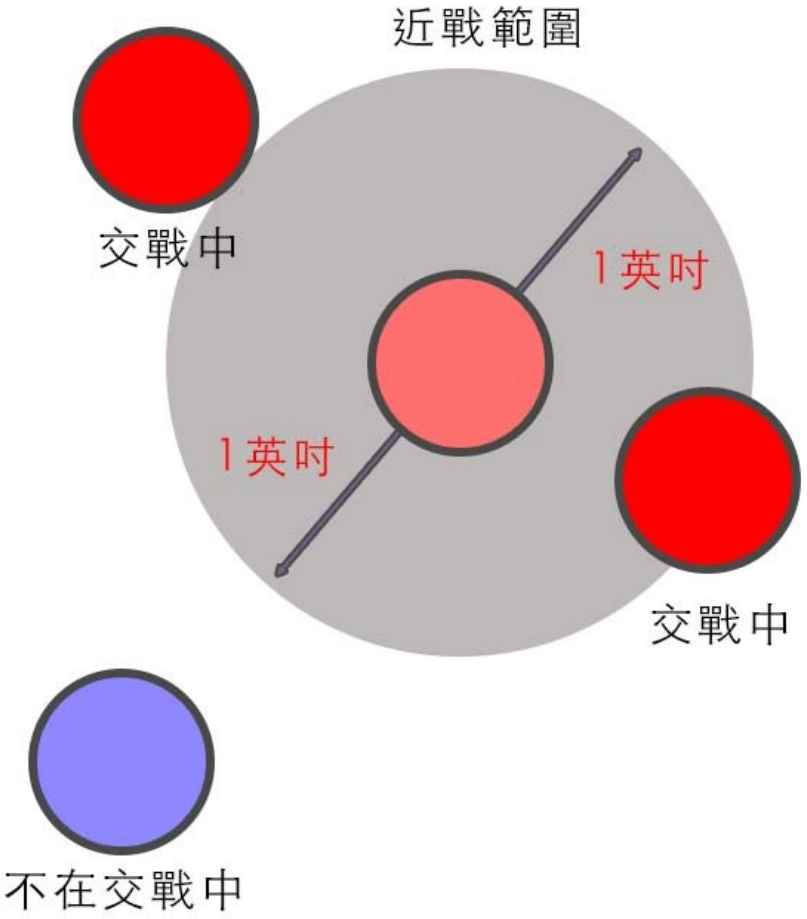
D. 反應行動：協助Assist

花費：做出反應行動的模型會增加一點疲勞度。

觸發時機：對手模型對另一個友方模型宣告攻擊行動時。

觸發效果：如果防禦的友方模型或敵方的攻擊模型在反應行動的模型近戰範圍**(Engagement Range)**(1英吋)，將反應模型的DEF加到防禦模型的DEF中。當模型無法加上自己的DEF到友方模型時，不用增加一點疲勞度(雖然有宣告反應行動)。

戰鬥 Combat



戰鬥在遊戲中已經被盡量設計簡化，所有模型的近戰範圍**(Engagement range)**皆是**1**英吋，所有近戰範圍的距離測量，皆是從底板邊緣測量。模型底板任何一部分有在近戰範圍中就算是在近戰中(即便只是擦到一點點底板的面積)。

遊戲中沒有所謂的面向(Facing)，模型可以任意轉向(以底板爲圓心)，由於沒有所謂的遠距離攻擊所以沒有LOS(視線)問題。所有遊戲中的戰鬥皆是近戰肉搏。

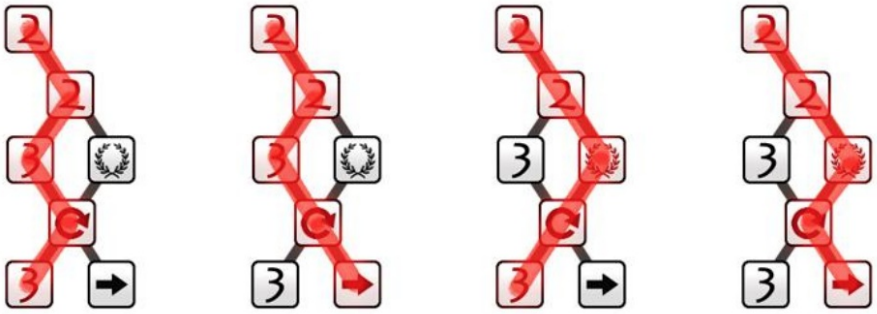
戰鬥的過程很簡單，攻擊方和防守方互相擲骰。攻擊方丟擲ATK上列出的骰數(ATK x D6)，防守方丟擲DEF上列出的骰數(DEF x D6)。只要擲出4或以上的數字，就算是一個成功擲骰。 攻擊方加總自己的成功擲骰數，防守方也加總其成功擲骰數，然後判斷：

成功的攻擊 (X) = 攻擊方的成功擲骰數(骰數是4或以上) - 防守方的成功擲骰數(骰數是4或以上) > 0

失敗的攻擊 (Y) = 攻擊方的成功擲骰數(骰數是4或以上) - 防守方的成功擲骰數(骰數是4或以上) < = 0

把成功的攻擊數(X)指定到攻擊者的傷害樹上，先從最上方往下照連結節點往下指定，你必須要照傷害樹上的連結路徑來做指定。

下圖爲正確的傷害樹指定範例，範例中顯示的爲五個成功的攻擊：



傷害樹當中的效果，皆是由上往下執行，然後才結算攻擊方最後造成的傷害**(Z)**。如果任何一個效果會造成防禦者不再是位在攻擊者的近戰範圍時，這攻擊就無法繼續下去並且終止，所有剩下的成功的攻擊點數將因此失效無法接著套用到傷害樹上接下來的節點來產生效果或傷害。。

最後防禦者所受的傷害 = 攻擊方最後造成的傷害(Z) - 防禦者的 ARM

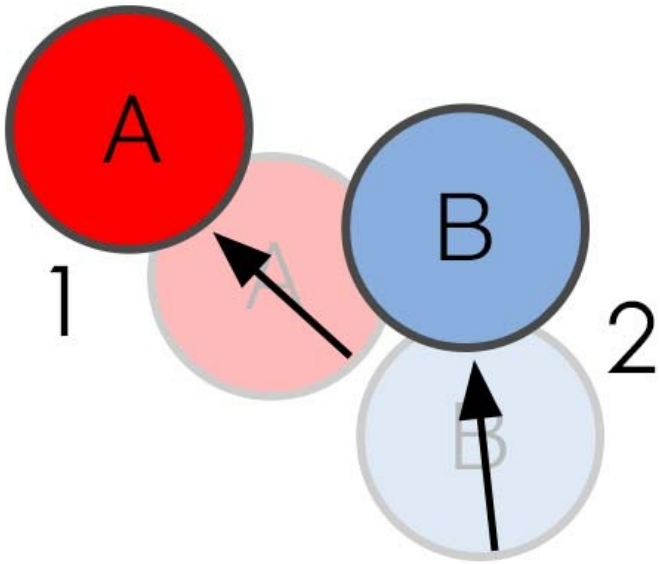
P.S. 防禦者的**ARM**只會從源自於傷害樹所產生的傷害點數中去扣除，其他效果所產生的傷害則會忽略**ARM**。

傷害樹效果**(Damage Tree Results)**：

A. 傷害**(Damage):**

此格所顯示的數值代表所產生的傷害點數。

B. 推擠**(Push):**



1. A被B推擠1英吋遠離原本B的位置。
2. B跟上並往A的新位置方向前進 1英吋

此格會造成防守模型 1點 傷害，推擠必須照下述的順序執行:

1. 防禦模型會被徑直推離(Directly Away)攻擊方模型 1英吋的距離。此推擠是強制的。
2. 推擠後，攻擊方模型也可以免費前進1英吋跟上(Follow Up)防禦的模型，此移動一定要向著防禦模型前進(Move Toward)。

當每一次的攻擊中，你“第一次”因爲推擠防禦模型造成其底盤觸碰(B2B)到自己的友方(friendly)模型底盤時，會得到一個額外的攻擊成功。

B-1

精疲力竭**(Exhausted)**的模型比較容易被推擠(Push)，對該模型成功的攻擊還會造成一個免費的 推擠(Push)。此效果要在傷害樹的傷害格之前或之後結算。這是附加在免費的攻擊成功上面。

P.S. 注意，防禦者在攻擊方宣告攻擊前就必須要已經是精疲力竭(Exhausted)的狀態才會有上述效果。

B-2

大型底座(Large Defender)的防禦模型比較難被推擠。如果防禦者的底盤大於攻擊者的底盤，防禦者可以“抵消掉**(Resist)**”一個攻擊者造成的推擠(Push)。然後雖然抵消掉了一個推擠(Resisted Push)，該推擠所造成的傷害仍舊有效，但推擠造成的移動(Push Movement)和跟上移動(Follow Up)則不會發生。

C. 疲勞度上升**(Faituge):**

此格會造成防禦模型 1點 傷害，防禦的模型也會增加一點疲勞度。

D. 青睞**(Favor):**

此格會造成防禦模型 1點 傷害，攻擊方模型會得到一顆青睞骰**(Favor Die)**到其控制的可用骰子當中。

E. 重新部署**(Reposition):**

此格會造成防禦模型 1點 傷害，攻擊方模型可以移動 3英吋。如果模型在其“重新部署(Reposition)”時，沒有停在任何近戰範圍內，則該模型可以立即降低一點疲勞度(Faituge)。

P.S.注意，反應行動的模型不算是在啓動**(Activating)**的模型，因此無法降低疲勞度。

F. 特殊(Special):

此格會造成防禦模型 1點 傷害，此格的特殊效果會寫在角色卡片當中的特殊規則裡。

生命條 Vitality Track

最後防禦者所受的傷害(D) = 攻擊方最後造成的傷害(Z) - 防禦者的ARM

防禦者將所受的傷害(D)照數值標記在生命條上的格子，一點傷害標記一格，從左到右標記。所有單次攻擊的傷害，都是一起記錄到生命條上的。

當受傷標記血條上的格子時，有時候會觸發效果。(最常見的效果就是獲得青睞骰Favor Die)。

當標記到有青睞骰Favor Die符號(桂冠) 的格子時，則會觸發效果，造成該模型的控制者會多得到一個青睞骰。

當標記到有 特殊符號或者其他符號的格子時，也分別會觸發不同的效果，效果一樣會在卡片說明當中。

P.S. 有的特殊能力，能讓玩家在標記到有“桂冠” 的格子時，能夠選擇青睞**(Favor)**或者其他效果。這些模型會有特別的桂冠符號來顯示其有這樣特殊的選項。

當模型的生命條已經沒有格子可以再被標記時，該模型被擊敗並且移出遊戲。

青睞骰 Favor Dice

青睞骰是一個很重要的資源(代表觀眾的支持)，他可以讓你增強許多能力，也可以用來增強你的攻擊或防禦擲骰結果。

每一個玩家，在遊戲開始會有3顆青睞骰可以使用。在玩家隊伍中的模型皆可以花費(Spend)這些青睞骰。每當額外獲得一顆青睞骰時，這顆骰便會加到這些骰子當中供隊伍中的模型使用。

只要玩家還有青睞骰，玩家就可以將骰子用到:

1. 戰略(Tactics)，
2. 或者用到隊伍中的模型去增加其攻擊或防禦力，
3. 又或者可以拿去啓動特殊能力(Special abilities)。

“每一個模型每一回合”最多能夠使用兩個青睞骰。當花費(Spend)青睞骰去增強攻擊或防禦時，將骰子和你ATK或DEF的骰子一起做擲骰。

青睞骰比較特別，骰數爲**4**或以上的結果爲兩個攻擊成功。

攻擊方一定要在防守方宣告花費**(Spend)**多少青睞骰之前先宣告自己要花費**(Spend)**多少個青睞骰。

注意：

1. 當花費青睞骰到增加攻擊或防禦時，這算是**“**被攻擊方模型**”**、**“**防守方模型**”**、或者**“**使用能力的模型**”**所花費使用。
2. 當花費青睞骰到“戰略**(Tactics)**”，這算是“被玩家”所花費使用。被玩家所花費使用的青睞骰，不會受到每一個模型每一回合最多能夠使用兩個青睞骰的限制。

青睞骰**(Favor Dicce)**會在以下情況下獲得：

1. 在生命條上標記傷害時
2. 標記傷害樹上的傷害格時
3. 特殊能力
4. 每一場遊戲當中(Once per game)，第一個去攻擊對手的模型，會得到青睞骰。
5. 如果敵人模型在自己的啓動期間因爲障礙物(Hazard)而受傷並且被擊敗(Defeated)，在自己的啓動階段結束時，會得到一個青睞骰。

P.S. 青睞骰**(Favor Dicce)**和攻擊防守用的骰子在外型上並無差異。只是青睞骰可以當作像是資源一般保留到玩家手中，並且可以花費掉使用，而一般的攻擊和防守骰則是在攻擊或防守的時候才會去拿取對應骰數，並做擲骰的動作。

地形 Terrain

A. 危險障礙物 Hazard (柱子Column, 牆Wall, 石堆Rubble)

當模型在每一個攻擊階段，第一次被推擠以致B2B危險障礙物時，會增加 **1** 點疲勞度 **(Faitigue)**。

B. 傷害性危險障礙物 Wounding Hazard(針刺Spikes, 刀Blades, 火Fire)

當模型在每一個攻擊階段，第一次被推擠以致B2B傷害性危險障礙*物時，會增加 **3** 點傷害 **(Damage)**。並且傷害會忽視模型的ARM。傷害性危險障礙物是危險障礙物**(Hazard)**的一種。

C. 致命性危險障礙物 Lethal Hazard (懸厓絕壁Cliff, 坑Pit, 深水Deep Water)

如果模型底座任一部分觸碰到致命性危險障礙物，該模型被擊敗**(Defeated)**。執行下列：

1. 將任何生命條上剩下的格子標記完
2. 如果有任何效果就要結算效果(effects)
3. 最後將模型移出遊戲。
4. 若有其他多餘的成功傷害則會失去無作用。

D. 活體障礙物 Living Hazard

野獸(Beast)可以當作活體障礙物放置在競技場當中，活體障礙物不會被任何人控制，如果沒有被觸發的話不會啓動。

下列情況會觸發並啓動活體障礙物：

當一個模型因爲攻擊或特殊規則的關係而被推擠(push)到活體障礙物三英吋範圍內時，活體障礙物會立即啓動，並且攻擊該模型。

1. 該活體障礙物會照其MOV移動至最大距離，去攻擊該模型，移動以最短距離的方式移動，但有必要時會繞過其他的障礙物或模型。
2. 當模型被活體障礙物攻擊時，其對手負責擲骰攻擊，並且選擇標記傷害樹的格子。若標記到格子上的青睞圖案(Favor)會讓“ 負責擲骰的玩家”得到青睞骰(Favor Dice)。
3. 當活體障礙物被攻擊時，也會回應並攻擊對方模型，在節算完對活體障礙物的攻擊之後，換對方模型(原攻擊的模型)被攻擊。參照#2。
4. 活體障礙物不會受到嘲諷**(Taunt)**的特別規則影響。
5. 活體障礙物不會得到任何的疲勞度(Fatigue)，也無法提升或降低疲勞度。
6. 當活體障礙物攻擊有坐騎的模型時，隨機決定先攻擊坐騎還是騎士。

E. 鏈住 Chained

模型是可以被鏈條給鍊住。可以被鍊住到其他模型或者地形上面。被鍊條鍊住的長度必須要在遊戲開始前定義好。一般來說是預設4英吋的長度。被鍊住的模型，無論如何都要在那鍊住的長度範圍內(以預設長度來說，就是鍊住的原始點模型或地形爲中心的四英寸範圍。)

當被鍊住的模型被推擠的距離將會超過其鍊住的長度時，讓模型被推擠到鏈條的長度距離，然後當作模型碰到危險障礙物一般(Hazard)得到 1 點疲勞度(Fatigue)。

當被鍊住的模型被擊敗時，該鏈條立即損毀失效，不再被鍊住。

F. 決鬥區 Duel Zone (火圈 Ring of Fire, 平台 Raised Platform, High-Visibility Area)

在競技場中的某些地方可以定義爲決定區。進入決鬥區範圍的模型會得到一個額外的青睞骰。當任一模型開始了整理階段，並且控制(Control)著決鬥區時，也會得到一個額外的青睞骰。

控制決鬥區(Control Duel Zone):

當只有玩家的模型在決鬥區的範圍內，且對方沒有任何模型也在範圍內時，算是控制決鬥區。

地形配置建議：

地形在競技場中很重要。競技場一般來說是30英吋直徑的大小。盡量在競技場內配置多種不同的地形障礙物，讓遊戲進行更有趣和更有難度。

組隊 Building a Cohort

每一個玩家會選擇數個模型組成一個隊伍(Cohort)。在遊戲開始前，玩家們要決定隊伍組成的戰鬥員(Combatant)人數，建議一般新手一開始先3V3，等到規則熟練後可以開始5V5到8V8都可以。

一般來說，一個模型(Model)算是一個戰鬥員(Combatant)，模型如果有不同的階段(Stages)則要將模型每一個階段(Stages)都分別計算作一個戰鬥員(Combatant)

P.S 一個戰鬥員(Combatant)=一個模型(Model)/一張角色卡片。3V3,5V5,8V8中數量的意思爲戰鬥員的數量

補充:官方討論區建議用卡片來計算，一張卡片當作一個模型，有兩階段的模型就會有兩張卡片。有座騎的也通常會有不只一張卡片。這樣是比較容易的計算方法。

以下爲三種模型的說明：

神鬼戰士 Gladiators

神鬼戰士算是競技場的重要指標，也是此遊戲規則的精神。模型只要不是野獸(Beasts)或者泰坦(Titans)都算是神鬼戰士(Gladiators)

野獸 Beasts

野獸可以在隊伍當中，或者當作競技場中的活體障礙物，或者可以當成任務目標(Scenario Objective)。

當隊伍當中有野獸，野獸的啓動和反應皆像其他模型一樣。所有的野獸皆有“狂暴**(Wild)**的屬性”。

狂暴(Wild):

野獸不是任何戰士學校(Ludus)受訓練的戰鬥員，因此對於場上所有的戰鬥員不分敵我皆有危險性。

1. 在隊伍(Cohort)的整理階段(Clear turn)，野獸必須要嘗試去對最接近野獸的模型(非障礙物hazard模型)去攻擊。
2. 野獸不會因爲攻擊而得到疲勞指示物(Fatigue Tokens)。

3. 野獸的攻擊也無法被升級爲強力攻擊(Power Attack)。
4. 如果野獸沒有任何可以攻擊的模型，則野獸會移動其MOV的距離到最接近的一個模型，有必要時會繞過障礙物或其他模型。
5. 如果同時有多個模型在野獸的可接近或可攻擊距離內，則隨機選擇一個模型去接近或攻擊。
6. 攻擊擲骰和任何傷害樹(Damage Tree)上效果的結算由被野獸攻擊模型的對手玩家來執行。
7. 雙方玩家都能夠花費青睞骰(Favor Dice)去提升攻擊擲骰(Attack Roll)。

泰坦 Titans

泰坦可以在隊伍當中，或者當作競技場中的活體障礙物，或者可以當成任務目標(Scenario Objective)。

不可被移動的 Immovable

泰坦不會受到推擠(Push)或外力(偏移shifted, 位置轉移Displaced)的影響而移動。

無法阻擋的 Unstoppable

泰坦可以移動經過“非泰坦模型”。

1. 在泰坦的啓動(Activation)期間，泰坦在移動行動結束時底盤和非泰坦模型的底盤做重疊(Overlapping)。
2. 如果泰坦和任何一個非泰坦的模型底盤重疊(Overlapping)，該非泰坦模型會被“推移 **Displaced**”。

補充：關於推移**(Displace)**

下列說明中，造成推移的模型，稱爲A，被推移的模型，分別被稱爲B,C,D：

```
2.1 當模型被推移時(Displaced)，由該模型(B)的控制玩家來決定模型放置的位置，被推移的模(B)型一定要B2B造成推移的模型(A)(例如坦泰)。

2.2 當有多個不同隊伍的模型(B,C,D)會被推移時，所有同一個隊伍的模型要一起做推移(Displaced)，由造成推移的模型(A)控制玩家，來決定哪一個隊伍先做推移。

2.3 如果有一個被推移(B)的模型因爲障礙物(Hazard)的因素無法B2B造成推移的模型(A)，它將會受到該障礙物的影響(比如增加疲勞度或受傷害)，然後再將該模型(B)B2B另一個模型(D)，且該模型(D)一定要野B2B造成推移的模型(A)。
```

坐騎規則 Mounts

一個隊伍當中可以包含有坐騎(Mounts)，該座騎可以有騎士(Rider)也可以沒有，有騎士的坐騎可以有比較多的行動方式。遊戲開始時，可以是在座騎上或離開座騎的狀態。

騎上坐騎或離開座騎 Mounting or Dismounting

在整理階段(Clear Turn)，騎士可以騎上坐騎或離開座騎，但是必須要是良好的狀態(Ready)才能夠執行下列行動：：

騎士騎上坐騎：

騎士必須要先B2B自己的座騎才能騎上座騎，然後再將騎士移到場外，此時騎士將和座騎共用座騎的大底板(騎士此時的底板也當成大底板)。

騎士離開座騎：

將騎士模型拿回場內，並B2B放置在座騎模型底板 1英吋內的位置。

P.S. 當一個玩家只剩下一組座騎和騎士，且騎士爲騎乘的狀態時，Last Man Standing的規則將不適用在這組模型上。

啓動 Activating：

當爲騎乘狀態，騎士模型和座騎模型將只會共同啓動，不會分開啓動。但是青睞“Favor”的上限仍是分開計算。

移動 Movement：

當爲騎乘狀態，使用座騎的MOV來移動或回應動作。

攻擊 Attacking：

在騎乘狀態的模型啓動期間，該組模型的第一次攻擊是由騎士和座騎所組成。 操控的玩家宣告哪一個模型先做攻擊行動。騎士和座騎可以選擇不同的目標攻擊。防守的玩家也可以選擇對於哪一個攻擊做回應行動。

注意！在騎乘狀態下，騎士和模型皆無法適用強力攻擊(Power Attack)！

疲勞度 Fatigue:

當騎乘狀態下，騎士和做騎模型共有著“疲勞度(Fatigue)”，當其中一個做出反應行動(Reaction)時，兩個模型仍共有著同一個“疲勞度”。當模型分開時，每一個模型擁有自己的疲勞度。

攻擊騎乘狀態的模型 Attacking a mounted model：

當攻擊騎乘狀態下的模型時，可以選擇攻擊座騎或者騎士。

推擠騎士 Push Rider:

當一個以對手騎士模型爲目標的成功攻擊，造成推擠目標騎士時，目標騎士會被強迫推擠下馬成爲“離開座騎的狀態”。當此情況發生時，將被推擠的目標騎士模型B2B到他的坐騎底板，並且要在攻擊模型的相反方向放置(不能放在和攻擊方模型同一側)，然後再結算推擠效果。

推擠後座騎仍然有著剛剛的“疲勞度”，然後騎士本身會成爲“精疲力竭”(Exhausted)的狀態。

如果騎士模型因爲障礙物或模型的關係無法放置到不同側的位置時，該模型會當作觸碰到障礙物(Hazard)，並結算碰到障礙物的效果，然後用被座騎所推移(Displace)的方式來放置模型。

被擊敗的模型：

當騎乘狀態下的座騎模型被擊敗了，把騎士模型放在座騎所在地，並且騎士變成“精疲力竭”(Exhausted)狀態。

當騎乘狀態下的騎士模型被擊敗了，座騎仍會自己繼續戰鬥，如果做騎是野獸(Beast)，則該野獸模型會立即做一次狂暴(Wild)攻擊。

另外記住，傷害性和致命性的障礙物會同時影響到座騎和騎士，因爲兩個模型騎乘狀態下會共用一個底板。

階段 Stages

某些模型會擁有不只一張的角色卡片，這些模型和一般神鬼戰士(Gladiators)，野獸(Beasts)，或者泰坦(Titans)不同，隨著戰鬥演變，這些模型會有不同的階段(Stages)

每一個階段都會有一張卡片，上面有不同的資訊和數值，傷害樹，生命條等等。當啓動時，會把當時階段的卡片當作是唯一的一張卡片般使用。

每一個階段的角色都需要照順序去演變。

每一個階段會持續到生命條降低成0，額外的傷害並不會帶到下一階段的卡片上。並且換到下一個階段的卡片(照其階段順序，不能跳過階段)，當模型最後一階段的卡片上，生命條也降至0時，該模型被擊敗。

擁有不同階段的模型，其卡片上的生命條的最左側，會有一個羅馬數字，代表該模型現在的階段。

最後一個生命格上，會有一個羅馬數字，標示著下一個階段。你必須要標記到這一格時，才能讓角色進入到下一個階段。記住，超過的傷害點數不會待到下一階段。新的一個階段血量是滿的。

戰術 Tactics

戰術是遊戲中另一個特別的能力，你只能夠在整理階段(Clear Turn)去使用戰術。所有的隊伍都能夠使用下列的戰術：

A. 調遣 Maneuver:

花費：一個青睞骰(Favor)。 你可以選一個友方的神鬼戰士模型(Gladiator)免費做一個正常的移動行動，不需要增加疲勞度。

調遣(Maneuver)每個整理階段(Clear Turn)只能影響每一個模型一次。

B. 回復 Recover:

花費：一個青睞骰(Favor)。 移除隊伍中其中一個模型的一點疲勞度。

C. 煽動 Incite:

花費：一個青睞骰(Favor)。 選擇一個活體障礙物(living Hazard)來執行一個單一的行動。暫時把該活體障礙物當成自己隊伍中的模型。

煽動 (Incite)每個整理階段(Clear Turn)只能影響每一個活體障礙物模型一次。

戰士學院優勢 Ludus Benefits

在遊戲當中，你可以選擇不同的神鬼戰士(Gladiators)、野獸(Beasts)、或泰坦(Titans)進入你的隊伍。

當至少隊伍中有75%的神鬼戰士是來自於同一個戰士學院時，你就會取得該學院優勢的能力。

下列爲個戰士學院的優勢能力：

A. 馬格納斯優勢 Ludus Magnus Benefits

活躍 Flourish:

> 被動能力：你隊伍中的馬格納斯神鬼戰士在攻擊(Attack)或者反擊(Counter Attack)時，如果標記到傷害樹(Damage Tree)最底部的格子時，仍有未用盡的攻擊成功(Success)，則會得到一個“青睞”(Favor)。

馬克西姆斯大競技場 Circus Maximus:

> 被動能力：你隊伍中的馬格納斯神鬼戰士每回合可以最多花費三個青睞骰(Favor dice)。

振奮 Rouse:

戰術Tactics: 花費：你隊伍中的一個盧德斯・馬格納斯神鬼戰士增加一點疲勞度。

> 可以得到一個“青睞”(Favor)。此戰術只能夠每一個整理回合**(Clear Turn)**使用一次。

B. 第13軍團優勢 Legio XIII Benefits

梯陣 Echelon

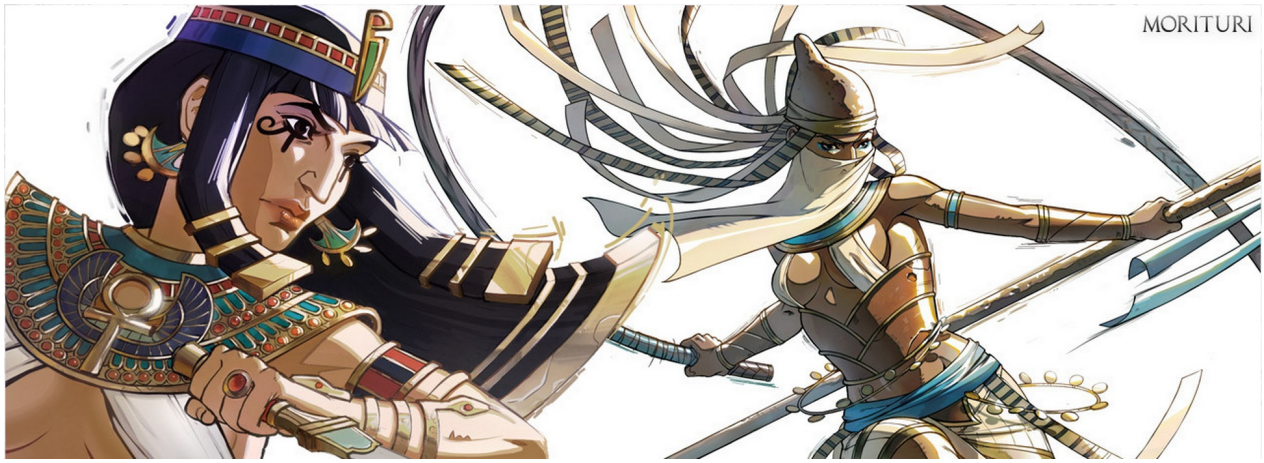
> 被動能力：你隊伍中的第十三軍團神鬼戰士模型，可以不受阻礙的移動經過自己隊伍中其他的第十三軍團神鬼戰士模型。在你的啓動期間(Activation)，他們移動結束時可以用停在其他第十三軍團神鬼戰士模型上，底板交疊(overlappinig)到，因爲這樣而底板交疊的模型會被推移(Displaced)。

小隊Maniple

戰術-花費: 2個青睞。

> 隊伍中的每一個第十三軍團神鬼戰士模型可以立即做一個“重新部署(Reposition)的動作”。

重新部署**(Reposition)**： 模型可以移動3英吋。如果模型在其“重新部署(Reposition)”時，沒有停在任何近戰範圍內，則該模型可以立即降低一點疲勞度(Faituge)。



C. 莫里特里優勢 Morituri Benefits

男子的意志 Will of Antony

> 被動能力：在整理階段時(Clear Turn)，在你隊伍中的模型移除所有的疲勞指示物(Fatigue)

克利奧佩特拉的禮物 Cleopatra's Gift

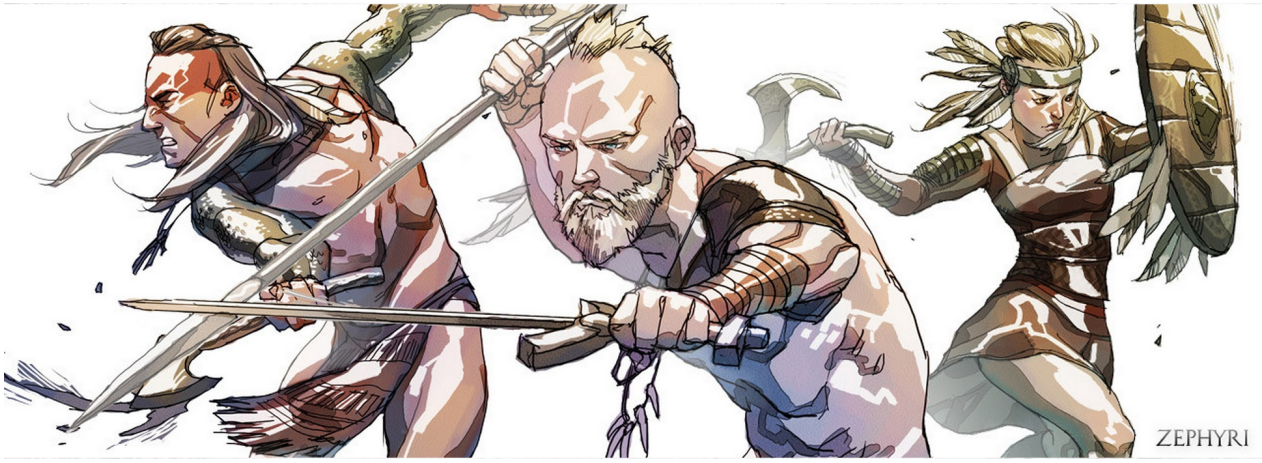
戰術-花費：2個青睞。

> 立即觸發擬隊伍模型的“骷顱頭”效果。每一個模型的“骷顱頭”效果只能在每一個整理階段(Clear Turn)觸發一次。

贈與 Offering

戰術-花費：讓自己的一個友方模型受到 2點傷害。

> 得到 2個青睞。此戰術只能在每一個整理階段(Clear Turn)使用一次。



D. 查富里優勢 Zephyri Benefits

勇敢 Brave

> 被動能力- 你隊伍中的查富里神鬼戰士可以在疲勞(Fatigue)或精疲力竭(Exhausted)的狀態下做回應(Response)行動。

偷襲 Ambush

戰略-花費: 1個青睞(Favor)

> 選一個你隊伍中的查富里神鬼戰士，立即針對其交戰中(engaged)的模型做一次有一個攻擊成功的攻擊行動。此戰術只能在每一個整理階段(Clear Turn)使用一次。

血盟兄弟 Blood Brothers

戰略- 花費:選一個你隊伍中的查富里神鬼戰士受到 2 點傷害。

> 你隊伍中另外一個查富里神鬼戰士治療兩點傷害。

開始一個遊戲

場地設置 **Play Area**：

場地大小：

競技場可以是任何大小任何形狀，沒有限制。

部署：

擲骰決定先後，先贏的擲骰的人爲先手玩家，先手玩家必須要先將自己隊伍中所有成員部署到場上，然後才換後手玩家部署。

每一個隊伍中的模型都需要保持在 1英吋的距離。 我們建議雙方的隊伍在遊戲開始時要距離 **24**英吋。

補充:關於組隊，官方討論區建議用卡片來計算，一張卡片當作一個模型，有兩階段的模型就會有兩張卡片。有座騎的也通常會有不只一張卡片。這樣是比較容易的計算方法。

模型有三種: 神鬼戰士(**Gladiator**), 泰坦(**Titan**), 和野獸(**Beast**)

任務 **Scenarios**：

下列的任務可以增加遊戲的趣味和難度。你可以拿這些任務去修改，創造一個屬於你自己的更有創意的任務。

A. 標準戰鬥 **Munus:**

這是一個從傳統喪禮所演變出來的一個經典對戰方式。穆努斯是一個兩隊之間公平且標準的戰鬥方式。

1. 部署：隊伍部署時，需B2B在操縱玩家那邊的邊界底線。

2. 組隊：兩隊需要使用相同數值的隊伍(一樣數量的模型/或者卡片)

3. 限制：無

4. 勝利條件：剩下最後一個模型沒被擊敗的玩家得到勝利。

B. 終極爭霸 Primus Superiorum:

這是一個比較長的對戰，呈現出一整天的血腥爭鬥。一個隊伍的神鬼戰士要和對方的泰坦戰鬥，然後反過來另一個隊伍也做和對方的泰坦戰鬥。最後剩下來存活的雙方戰士，再對決一次。

1. 任務階段：這個任務有三個階段，第一個階段，一個玩家的泰坦要面對另一玩家的戰士挑戰，第二個階段雙方反過來，但一樣也是泰坦和戰士們對戰。第三個階段，所有雙方未被擊敗的戰士，在場上做最終的對決。

2. 部署：前兩個階段，泰坦要部署在場上正中央。隊伍部署時，需B2B在操縱玩家那邊的邊界底線。第三階段時，雙方的戰士皆需B2B在操縱玩家那邊的邊界底線。

3. 組隊：兩隊需要使用相同數值的隊伍(一樣數量的模型/或者卡片)

4. 限制：雙方隊伍中都一定需要有一隻泰坦，剩下的模型都必須要是神鬼戰士(Gladiators)

5. 勝利條件：在第三階段的戰鬥，剩下最後一個模型沒被擊敗的玩家得到勝利。

C. 危機四伏 Venatio:

一隊神鬼戰士要面對著眾多的猛獸。

1. 部署：一個玩家操控神鬼戰士，並部署在場地中央。野獸的控制者將他的野獸模型部署在任何地方，但需要距離神鬼戰士模型15英吋遠。

2. 組隊：兩隊需要使用相同數值的隊伍(一樣數量的模型/或者卡片，另一方要全部是野獸)

3. 限制：一對全部爲神鬼戰士，另一隊全部爲野獸。

4. 勝利條件：剩下最後一個模型沒被擊敗的玩家得到勝利。

D. 詛咒之戰 Damnatio:

一個將要被執行死刑的戰士(死囚)，加入了其中一方的隊伍(防守方)，另一方的隊伍(執行死刑隊伍)必須要嘗試殺掉該名死囚。

1. 部署： 雙方的戰士皆需B2B在操縱玩家那邊的邊界底線。防守方(死囚所在隊伍)放置一個6英吋直徑的決鬥區**(Duel Zone)**並且接觸帶該方的邊界。死囚將被鍊在決鬥區中間的柱子上，並且死囚無法離開那6英吋直徑的區域。

2. 組隊： 兩隊需要使用相同數值的隊伍(一樣數量的模型/或者卡片)。然後防守方再加入死囚，該死囚隨機從未加入隊伍中的模型中選擇。

3. 限制： 死囚不能擁有超過一個階段。

4. 勝利條件： 如果死囚被擊敗(死亡)，則執行死刑的隊伍獲得勝利。反之，防守方的死囚沒有被擊敗，並且另一方的模型皆敗擊敗，則獲得勝利。

E. 弑血爲盟 Vinculi:

雙方都有一個死囚神鬼戰士(Gladiator)，隊伍的目標就是要將對方隊伍的死囚戰士給擊敗。

0. 特殊規則： 作爲死囚的一名神鬼戰士模型必須要被鏈在**(Chained)**另一個隊伍中的模型上，這兩個被鍊住的模型不能距離超過**4**英吋。

1. 部署： 雙方的模型皆需B2B在操縱玩家那邊的邊界底線。

2. 組隊： 兩隊需要使用相同數值的隊伍(一樣數量的模型/或者卡片)。然後隨機從未選入隊伍中的神鬼戰士模型中選一個做爲死囚(雙方各一)。

3. 限制： 被選爲死囚的神鬼戰士模型不能要超過一個階段**(Stage)**。

4. 勝利條件： 剩下最後一個死囚模型沒被擊敗的玩家得到勝利。

F. 裹血力戰 Duellum:

兩個神鬼戰士佔據了場中央對決，隊伍其他的成員則在決鬥區外決鬥。

0. 特殊規則： 雙方玩家各從隊伍中選出一個神鬼戰士(Gladiator)模型去參與場中央的對決。對決的模型不能離開決鬥區(Duel Zone)，其他的模型也不能隨意進入決鬥區，只有一個情況下其他模型可以進入決鬥區，就是當對決的模型有一方被推出對決區或者被擊敗時。對決的模型如果是良好狀態(Ready)就一定要被啓動(Activated)。

1. 部署： 放置一個 5英吋直徑的決鬥區到場中央，兩個對決的模型B2B雙方的底盤放置在場中央準備對決。雙方的戰士皆需B2B在操縱玩家那邊的邊界底線。雙方剩下的模型皆需B2B在操縱玩家那邊的邊界底線。

2. 組隊： 兩隊需要使用相同數值的隊伍(一樣數量的模型/或者卡片)。

3. 限制： 雙方都需要至少有一個神鬼戰士(Gladiator)模型在隊伍中。被選去對決的神鬼戰士模型不能要超過一個階段**(Stage)**。

4. 勝利條件： 剩下最後一個模型沒被擊敗的玩家得到勝利。

G. 雙域爭奪 Geminae:

兩隊人馬想要爭奪場中央的兩個決鬥區域，並且贏得競技場觀眾的支持。

0. 特殊規則： 放置兩個 5英吋直徑的決鬥區(Duel Zones)在場上。

1. 部署： 雙方的模型皆需B2B在操縱玩家那邊的邊界底線。

2. 組隊： 兩隊需要使用相同數值的隊伍(一樣數量的模型/或者卡片)。

3. 限制： 無。

4. 勝利條件： 第一個控制了兩個決鬥區(Duel Zones)的玩家獲得勝利。或者，剩下最後一個模型沒被擊敗的玩家得到勝利。