

规则书第四版

核心规则

胜利方式：占领敌方指定胜利点可直接获胜；也可通过控制胜利点、资源点与特殊地形累积胜利点。

伤害公式：普通攻击使用攻击骰。非骑士类单位掷 1d6；骑士类单位（骑兵、皇家骑士）掷 1d10。最终伤害 = 攻击骰结果 + 攻击加成 - 攻击减值，最低造成 1 点伤害。攻击减值来自目标所在地形、阵型、行动卡效果，或攻击者受伤状态。

- 受伤攻击规则：单位当前生命值低于或等于最大生命值一半时，攻击骰结果 -2。
- 远程贴身规则：法军弓箭手与英军长弓手若与敌方骑士类单位相邻，仍可攻击，但最终伤害减半；伤害为 1 减半后仍为 1，其余舍去小数取整。

反击规则不变：仅相邻近战攻击触发反击；反击视为普通攻击，但不能再次触发反击。

攻击后行动限制：单位完成主动攻击后，本回合不能再移动；若要移动并攻击，必须先移动再攻击。

基础克制链不变：长矛兵克骑兵，骑兵克弓箭手，弓箭手克长矛兵；克制时本次攻击骰结果 +2。

基础地形不变：高地、沼泽、森林、河流、资源点、胜利点、堡垒。

3. 阵营与兵种定位

蓝方：以皇家骑士为核心，擅长中路突破、骑兵联动和短时间高爆发。

红方：以长弓手为核心，擅长远程压制、阵地消耗和拒马/桥梁等地形经营。

棋子样式：

4. 兵种数值

4.1 蓝方（法军）兵种表

兵种	攻击骰	生命	移动	攻击距离
长矛兵	1d6	18	1	1
弓箭手	1d6	12	1	2
皇家骑士（特色）	1d10	20	2	1

皇家骑士为高价值单位：数量少、征募成本高。

皇家骑士参与法军特色阵型时，正面突破能力更强。

4.2 红方（英军）兵种表

兵种	攻击骰	生命	移动	攻击距离
长矛兵	1d6	18	1	1
长弓手（特色）	1d6	12	1	3
骑兵	1d10	18	2	1

长弓手攻击距离提升至 3。
长弓手不能与骑兵组成标准突击阵。
长弓手可通过特色阵型“长弓齐射阵”获得稳定加成。

5. 攻击、反击与接敌限制

普通攻击使用攻击骰：非骑士类单位掷 1d6；骑士类单位（骑兵、皇家骑士）掷 1d10。若单位当前生命值低于或等于最大生命值一半，攻击骰结果 -2。

法军弓箭手与英军长弓手适用接敌限制：若与敌方长矛兵相邻，本回合不能攻击，但仍可移动；若与敌方骑士类单位（骑兵、皇家骑士）相邻，仍可攻击，但最终伤害减半。伤害减半在所有加成与减值结算后计算；伤害为 1 仍为 1，小数舍去。

攻击后行动限制：单位完成主动攻击后，本回合不能继续移动；若可移动后攻击，必须先完成全部移动再攻击。

反击只作为被攻击时的战斗结算，不提供额外移动机会。

只有蓝方法军普通弓箭手可与骑兵形成标准突击阵；红方英军长弓手不可与骑兵形成标准突击阵。

6. 阵型规则

阵型总则补充：标准阵型与特色阵型可并存，但同一单位同回合只能选择一种结算。若同时满足多个阵型，只能择一结算。

6.1 标准阵型

阵型	触发条件	效果
守备阵	长矛兵 + 弓箭手相邻	敌方攻击该长矛兵时，攻击方攻击骰结果 -2；阵型生效后，两单位必须保持相邻直到你的下一个回合开始。

阵型	触发条件	效果
突击阵	弓箭手 + 骑兵相邻	阵中单位攻击骰结果 +2；敌方攻击阵中单位时，攻击方攻击骰结果 -2；弓箭手无视接敌限制（仅法军弓箭手可用）。阵型生效后，两单位必须保持相邻直到你的下一个回合开始。
机动阵	长矛兵 + 骑兵相邻，或弓箭手 + 骑兵相邻，且两单位本回合未行动、攻击、反击或受击	两个单位共同移动；与骑兵相邻的单位本回合获得骑兵行动力。移动中必须与阵型中的骑兵保持相邻；阵型生效后，两单位必须保持相邻直到你的下一个回合开始。除骑兵外，获得骑兵行动力的单位本回合不能攻击或反击。
综合阵	长矛兵 + 弓箭手 + 骑兵相连	全体攻击骰结果 +1；敌方攻击阵中单位时，攻击方攻击骰结果 -1。阵型生效后，阵中单位必须保持原本相连状态直到你的下一个回合开始。

6.2 蓝方（法军）特色阵型

阵型	触发条件	效果
冲锋姿态	2 个相邻且均未与敌方相邻的法军皇家骑士共同发动	两名骑士共同移动，移动距离均 +1；须同向、同距直线移动，并保持相邻和相对位置。成功后，每名骑士攻击相邻敌军时额外投掷 1d4 并加入伤害（每回合最多一次）。违反移动条件则阵型失效，详见下方说明

阵型	触发条件	效果
骑士楔阵	1 个法军皇家骑士 + 2 个相邻长矛兵构成相连组	指定 1 个突破单位，其余 2 个单位本回合禁攻；突破单位忽略目标地形与建筑减值，掩护单位获得防护。每回合 1 次，详见下方说明

6.3 红方（英军）特色阵型

阵型	触发条件	效果
长弓齐射阵	2 个英军长弓手相邻，且两者都未与敌方近战单位相邻	选择 1 个长弓手攻击：本次攻击骰结果 +1d6；若目标距离为 3，额外 +1d4；阵型中另一个长弓手无法攻击。
拒马火力阵	1 个英军长弓手位于堡垒、桥梁或森林上，且相邻 1 个长矛兵	长弓手无视接敌限制；若本回合未移动，本次攻击骰结果 +2。攻击生效后，阵型中长矛兵无法攻击，但可在与长弓手相邻时移动。

冲锋姿态补充：两名骑士须同时开始和结束移动，全程同向、同距直线移动，并保持相邻和相对位置不变。任一骑士转向、绕行、移动格数不同，或因不可跨越地形错位，阵型立即失效；已完成移动不撤回。二者至少移动 1 格且阵型未失效，才获得额外 1d4 伤害；否则本次行动无此加成。

骑士楔阵补充：发动前 3 个单位本回合均未攻击；指定 1 个突破单位，本回合仅其可攻击，其余 2 个掩护单位禁攻。突破攻击忽略目标地形及建筑的全部攻击减值，但不忽略受伤、敌方阵型和行动卡减值。结算后，敌方攻击掩护单位时攻击骰结果 -2，持续至回合结束；突破单位无保护。阵型断开时保护失效，但禁攻持续。每个骑士楔阵每回合 1 次。

7. 地形与人造地形

固定地形仍包括：高地、沼泽、森林、河流、资源点、胜利点。

人造地形包括：堡垒、桥梁、拒马、陷阱。

所有“改变地形”的行动卡，目标格必须有己方单位；若不满足占位条件，该卡不能使用。

地形	类型	效果	说明
高地	固定地形	位于该格的单位攻击时攻击骰结果 +2；敌方攻击该单位时，攻击方攻击骰结果 -2	
沼泽	固定地形	位于该格的单位攻击时攻击骰结果 -2；敌方攻击该单位时，攻击方攻击骰结果 +2	
森林	固定地形	位于该格的单位攻击时攻击骰结果 -1；敌方攻击该单位时，攻击方攻击骰结果 -1	
河流	固定地形	位于该格的单位攻击时攻击骰结果 -2；敌方攻击该单位时，攻击方攻击骰结果 +2	桥梁可覆盖其惩罚
堡垒	人造地形	敌方攻击该格单位时，攻击方攻击骰结果 -2	由行动卡建造，可与固定地形叠加
桥梁	人造地形	该格视为平地；无视河流惩罚	只能建在河流格上
拒马	人造地形	骑兵进入该格时额外受到 2 点伤害	适合作为反骑兵障碍
陷阱	人造地形	首个进入单位受 5 点伤害	触发后移除

地形改造卡要求“当前格上必须有兵”，是为了让改造行为从远程施法变为前线经营。桥梁主要解决河流卡死路径的问题；拒马和拆除则给双方更多围绕河道与隘口经营的空间。

8. 金钱与行动卡

初始每位玩家获得 2 张行动卡；可用 2 枚金币获得 1 张行动卡，且不同行动卡费用不同。
每回合可使用行动卡数量无限。
金钱用于使用行动卡、建造地形、征募单位等行动卡效果。

法军的招募骑士费用为原始英军骑士加一；英军长弓手招募费用可与普通弓箭手加一。

行动卡	消耗	效果	卡面中央插画构图借鉴
建造堡垒	3	在指定相邻空地建造 1 个堡垒；敌方攻击堡垒格单位时，攻击方攻击骰结果 -2	堡垒样式：  构图借鉴： 
布置陷阱	2	在 1 个空地放置陷阱；首个进入该地块的单位受到 5 点伤害且收到攻击时攻击方伤害加值+2	
劫掠	0	移除 1 个己方长矛兵或弓箭手（必须是满血），获得 4 金钱；骑兵不能被献祭	
雇佣长矛兵	5	在己方出生点或指定征募点放置 1 个长矛兵	
雇佣弓箭手	5	在己方出生点或指定征募点放置 1 个弓箭手，英军为长弓手	
招募骑兵	法军 9 / 英军 7	在己方出生点放置 1 个骑兵；法军招募的是皇家骑士	法军更贵
强攻	2	选择 1 个己方单位，本次攻击骰结果 +2	

行动卡	消耗	效果	卡面中央插画构图借鉴
固守	2	选择 1 个己方单位，直到你的下一个回合开始前，其受到攻击时攻击方攻击骰结果 -2	
搭建桥梁	2	若 1 个己方单位位于河流格上，则将该格改为桥梁	地形改造
拆除工事	2	选择 1 个有己方单位占据的人造地形格，移除其上堡垒、桥梁、拒马或陷阱	拆除人造地形；被拆除格须为该单位所在或相邻格，且格内没有敌方单位。
焚毁桥梁	2	选择 1 个有己方单位占据的桥梁格，将其移除并恢复为河流格	

9. 初始配置建议

蓝方（法军）建议初始兵力：长矛兵 ×1，弓箭手 ×1，皇家骑士 ×2。
红方（英军）建议初始兵力：长矛兵 ×2，长弓手 ×2，骑兵 ×1。
初始资源：金钱 3，行动卡 2 张，胜利点 1（大本营）。
单位单回合攻击骰结果加成上限 +4；对进攻方造成的攻击骰结果减值上限为 -4。

道具&Token 索引

一、核心大件

道具数量：地图为六边形可拼接底板，地形可用预设或玩家自设；可拼接地图共 7 片。

二、兵种 Token

兵种棋子单位 token：

按压型自锁棋子：行动后按下，表示该单位回合结束。

蓝方法军

Token 数量蓝方长矛兵 4 蓝方弓箭手 4 蓝方法军骑兵 / 皇家骑士 3

红方英军

Token 数量红方长矛兵 4 红方长弓手 4 红方英军骑兵 3

三、玩家面板

区域 1：放置血量骰子，显示当前单位血量，并限制单位上限为 7 个。

区域 2：放置胜利点 token。

四、行动卡

48 张行动卡。

类型示例：战斗类强攻、固守、骑士冲锋、长弓齐射征募类征募长矛兵、征募弓箭手/长弓手、征募骑兵经济类献祭、临时征召建造类建造堡垒、布置陷阱、设置拒马地形改造类搭建桥梁、拆除工事、焚毁桥梁、修复工事

行动卡总数：48 张

五、资源 Token

Token 数量：1 金币 30 个，5 金币 10 个，10 金币 6 个。

金币 token 总数：46 个

玩家金币上限为 10。

六、生命 / 伤害 Token

伤害（加值 2/减值 2）和（加值 1/减值 1）token：放置于单位面板，表示当前加值/减值。

单位生命值由 1d20 骰子显示。

单位受到伤害后，将对应骰子调整为计算后的剩余生命值。

七、胜利点

胜利点 token 总数：5。玩家占领除对方初始胜利点外的全部胜利点后，每回合获得 1 个；率先获得 5 个的玩家获胜。

八、地形 Token

高地

沼泽

森林

河流

资源点

胜利点

不可进入地形（高山）

可变地形 / 人造地形 token：

堡垒 token-8

陷阱 token-8

桥梁 token-6

拒马 / 路障 token-6