



# 钛帝国

阵营包: 版本 1.2

自 2026 年 3 月 4 日起可用于对战。

本文件中包含了阵营圣典专用的额外规则和规则注解，这包括分遣队、数据表、常见问题解答以及勘误。

常见问题解答和勘误章节中包含了对印刷品中内容的修改。全新或者订正的文字将使用红色进行表示，先前版本中的修改将使用高亮进行标记（全新添加或者被完全替换的内容除外）。

您使用阵营的点数值将在军务部野战手册的单独文件中表示，对《战锤 40000》游戏进行的大规模平衡性修改（其中可能会包含您的阵营规则）将在平衡数据板中表示。对点数值和规则进行的修改还将会在《战锤 40000》应用程序中进行实时的更新。

## 更新了什么？

- 双枪数据表。

## 内容

分遣队 .....	2
辅助核心队 .....	2
原型系统测试核心队 .....	4
数据表 .....	6
双枪 .....	6
隐形战斗服 .....	8
胡蜂尖翼 .....	10
常见问题解答与勘误 .....	12



# 辅助核心队

上上善道强调将异形辅助军融入火氏军队之中，在他们能够发挥最大价值的地方行动。通常来说，克鲁特人、胡蜂人以及其他外星种族会作为专业化的特殊部队在主要由钛星人组成的部队中进行战斗，或者组成例如克鲁特狩猎队这样的单一种族编队。不过，在辅助核心队当中，上上善道团结一心的理念得到了大规模的实现。这些部队会由外星辅助军的战士组成主力，数量有限的钛星人专家和重型战斗资产负责提供支援，并由钛星人进行整体的战略指挥。这样的混合编制构成了一个灵活反应部队，可以被用来填补火氏主力军在战线上的缺口、在茂密环境中挫败敌人的攻势、或者作为考雍战术中的诱饵，通过无私的牺牲来保护钛星人的珍贵生命。

## 分遣队规则



### 综合指挥体系

负责指挥辅助核心队的钛星人军官将接受额外的训练，掌握外星人的战术和战略并将它们结合；搭配专业化的翻译无人机以及不计其数的联合战斗训练，他们能够充分利用手下的外星辅助军。

己方军队中的**克鲁特**和**胡蜂尖翼**单位拥有以下技能：

**定位瞄准（光环）：**每当一个己方**钛帝国模型（克鲁特、胡蜂尖翼和巨型模型除外）**对一个位于该单位 9" 内，且对该单位可见的敌方单位进行一次远程攻击时，那次攻击的护甲穿透属性提升 1 点。

己方军队中的**钛帝国单位（克鲁特和胡蜂尖翼单位除外）**拥有以下技能：

**区域型隐匿投射器（光环）：**当一个己方**克鲁特或胡蜂尖翼**单位完全位于该单位 6" 内且对其可见时，那个**克鲁特或胡蜂尖翼**单位只有在攻击模型位于其 18" 内时才能被选择成为远程攻击的目标。

## 强化



### 考雍学徒

这位塑形者不仅学习了火氏法则，并且知道如何将它运用在族人的技巧上。

仅限**克鲁特塑形者模型**。在宣布战斗编队步骤中，您可以选择最多三个己方**克鲁特食肉者**或**克鲁特远猎者**单位。那些单位中的模型拥有“深入打击”技能。

### 受钦佩的领袖

在向外星盟友们证明了自己的能力后，这位钛星人赢得了辅助军战士们的忠心，对他们而言是著名的英雄人物。

仅限**钛帝国模型（克鲁特除外）**。在己方指挥阶段中，您可以选择位于持有者 12" 内的一个己方**克鲁特或胡蜂尖翼**单位。若这么做，那么直到下一个己方指挥阶段开始前，那个单位中模型的领导力属性提升 1，并且在不处于战斗震慑状态时，那个单位中模型的目标控制属性增加 1 点。

### 狂热改信者

这位信徒真心相信上上善道，并且比钛星人还要努力地推崇着它的教导。

仅限**克鲁特模型**。持有者所属单位拥有“为了上上善道”技能（参见《圣典：钛帝国》）。

### 发讯器定位模块

这个系统能够侦测到异形辅助军体内的发讯装置并让使用者异常精准地到达它们的位置。

仅限拥有“深入打击”技能的**钛帝国机甲模型**。在己方第一、第二、第三移动阶段的增援步骤中，持有者所属的单位可以通过“深入打击”技能进行部署，无视任何任务规则。在第一个己方移动阶段中，在您部署持有者所属的单位时，它必须被部署在位于一个或更多己方**克鲁特或胡蜂尖翼**单位的 12" 内，敌方单位水平 9" 外的位置。



### 试验性改装

辅助核心队 - 战略计划计谋

这些土氏进行的武器改造试验只能够生效短暂的时间，但拥有强大的威力。

时机：己方射击阶段或近战阶段。



1CP

目标：一个在阶段中还没有被选择进行射击或近战的己方**克鲁特**或者**胡蜂尖翼**单位。

效果：直到阶段结束前，目标单位中模型装备的武器的护甲穿透属性提升 1 点。



### 多感官扫描

辅助核心队 - 战斗战术计谋

扫描无人机的目标分析数据被快速转换成了各种异形感官能够解读的信息，在核心队中传开。

时机：己方射击阶段或近战阶段。



1CP

目标：一个在阶段中还没有被选择进行射击或近战的己方**钛帝国**单位。

效果：直到阶段结束前，每当目标单位中的一个模型进行一次攻击时，您可以重掷结果为 1 的致伤掷骰。如果目标单位是一个**克鲁特**或者**胡蜂尖翼**单位，则您可以重掷致伤掷骰。



### 连锁移动

辅助核心队 - 战略计划计谋

与辅助核心队一同行动的火氏部队接受了迅速转移与交战后撤的训练，让他们可以更好地利用外星同胞的战力或者提供支援。

时机：近战阶段结束时。



1CP

目标：一个在阶段中可以进行近战的己方**钛帝国**单位。

效果：如果目标单位不位于敌方单位的交战范围内，那么目标单位可以进行一次最多 6" 的常规移动。若是其他情况，那么目标单位可以进行一次后撤移动。如果目标单位在回合中从**运输工具**脱离，那么目标单位在结束移动时不能搭乘**运输工具**。



### 信息素信标

辅助核心队 - 战略计划计谋

空氏飞行器在区域中投放了能够散布信息素的无人机，这种无形的信号对特定的外星感官来说就像发光的信标一样强烈。

时机：己方移动阶段。



1CP

目标：在阶段中还没有被选择进行移动的己方**克鲁特**或者**胡蜂尖翼**单位。

效果：直到阶段结束前，当目标单位进行突进时，不要进行突进掷骰。作为替代，直到阶段结束前，目标单位中模型的移动属性增加 6"。



### 外星学识

辅助核心队 - 战斗战术计谋

外星辅助军能够为火氏军队提供各个方面的教导，尤其是在致命战场上展现的实用技巧。

时机：己方移动阶段。



1CP

目标：一个己方**钛帝国**单位。

效果：直到回合结束前，目标单位可以在进行了突进的回合中进行射击。如果目标单位是一个**克鲁特**或者**胡蜂尖翼**单位，那么直到回合结束前，目标单位还可以在进行了突进的回合中宣布冲锋。



### 指引火力

辅助核心队 - 战斗战术计谋

这些火氏战士能够使用接收到的感官数据来提供支援，极其精准地对通常来说无法察觉的弱点进行攻击。

时机：己方射击阶段。



1CP

目标：一个在阶段中还没有被选择进行射击的己方**钛帝国**单位（**克鲁特**或者**胡蜂尖翼**单位除外）。

效果：直到阶段结束前，该单位中模型装备的远程武器的力量属性增加 1 点。如果目标单位完全位于一个或更多己方**克鲁特**或者**胡蜂尖翼**单位的 9" 内，则该单位中模型装备的远程武器的力量属性增加 2 点。



# 原型系统 测试核心队

有少数钛帝国的精锐核心队会配备有著名应用科学部门所开发的试验型科技。这些火氏士兵们有幸能够在战场上测试这些最先进的尖端武器系统。

## 分遣队规则



### 尖端工艺

土氏应用科学部门的辛苦劳作为前线士兵们提供了精良的毁灭兵器。

己方**钛帝国**模型装备的远程武器的攻击范围属性增加 6"。



## 强化



### 超新星发射器

这种从标准破片喷射器改良而成的武器能够让使用者进行等离子炸弹的曲射。这种弹药会在敌阵引爆，形成连续的火球，将金属和血肉熔化。

仅限**钛帝国**模型。选择持有者装备的一个空爆破片发射器。那件武器的力量属性提升 3，护甲穿透和伤害属性各提升 1。

### 中子热能喷射器

中子热能喷射器使用的燃料是从中子星中提取的高燃性气体，它所喷射出的火焰能够烧穿战斗坦克的装甲板。

仅限**钛帝国**模型。选择持有者装备的一个钛帝国火焰喷射器。那件武器的力量属性提升 2，护甲穿透和伤害属性各提升 1。

### 加速等离子步枪

加速等离子步枪是脉冲引导科技与高输出等离子生成器的结合，能够有效应对步兵和轻型载具。

仅限**钛帝国**模型。选择持有者装备的一个等离子步枪。那件武器的力量属性提升 2，并且攻击、护甲穿透和伤害属性各提升 1。

### 融合光刃

融合光刃是经过改造的钛星人融合炮。与原版本不同的是，这种武器在发射时能够从炮口发射出持续不断的能量。

仅限**钛帝国**模型。选择持有者装备的一个融合炮。那件武器的攻击属性提升 1，力量属性提升 3，并且拥有 [热熔 4] 技能。



### 自动维修无人机

原型系统测试核心团队 - 战略计划计谋

这些微型无人机是大量研究开发的成果，它们能够在战场上提供紧急的野战修理和治疗。

1CP

**时机：**指挥阶段。

**目标：**一个己方钛帝国战斗服单位。

**效果：**选择目标单位中的一个战斗服模型：那个模型回复最多 D3+1 处耐伤。



### 反应式缓冲力场

原型系统测试核心团队 - 战斗战术计谋

战斗服力场科技的革新让它们得到了一种额外的自动护盾系统，能够吸收并减缓高速运动物体的冲击力。

1CP

**时机：**对手的射击阶段或近战阶段，在一个敌方单位选择了攻击目标后。

**目标：**一个被攻击单位选择成为一次或多次攻击目标的己方钛帝国战斗服单位。

**效果：**直到阶段结束前，每当一次攻击被分配至目标单位时，如果攻击的力量属性大于目标单位的韧性属性，那么致伤掷骰的结果减少 1 点。



### 试验型武器

原型系统测试核心团队 - 战斗战术计谋

钛帝国科学家们将最新的原型武器配发给了这支核心团队中的部队，大幅提升了它们的可靠性和精准度。

1CP

**时机：**己方射击阶段。

**目标：**一个在阶段中还没有被选择进行射击的己方钛帝国单位。

**效果：**直到阶段结束前，每当您掷骰决定目标单位中模型装备的武器的攻击次数时，您可以重掷掷骰结果。



### 试验型弹药

原型系统测试核心团队 - 武器装备计谋

从强化弹头到增幅的离子电容，到超加速脉冲力场和精炼融合核心，钛星人们不断提升着武器弹药的致命性。

1CP

**时机：**己方射击阶段。

**目标：**一个在阶段中还没有被选择进行射击的己方钛帝国单位。

**效果：**选择以下一个效果并对目标单位适用，直至阶段结束：

- 目标单位中模型装备的远程武器的力量属性提升 1。
- 目标单位中模型装备的远程武器的力量和护甲穿透属性各提升 1，并且这些武器拥有 [危险] 技能。

**限制：**在同一阶段中，您不能对同一个单位使用“试验型弹药”以及“威胁评估分析装置”计谋。



### 威胁评估分析装置

原型系统测试核心团队 - 武器装备计谋

土氏科学家们正在进行着将 AI 神经芯片植入手持扫描装置的技术实验，让这些设备能够迅速计算精准的射击方案。

1CP

**时机：**己方射击阶段。

**目标：**一个在阶段中还没有被选择进行射击的己方钛帝国单位。

**效果：**选择 [连击 1] 或 [致命一击] 技能。直到阶段结束前，目标单位中的模型装备的武器拥有被选择的技能。您也可以选择在阶段结束前让这些武器拥有 [连击 1]、[致命一击] 以及 [危险] 技能。

**限制：**在同一阶段中，您不能对同一个单位使用“试验型弹药”以及“威胁评估分析装置”计谋。



### 神经网络系统干扰器

原型系统测试核心团队 - 武器装备计谋

这个原型对策装置能够释放出一种强烈的神经电波干扰力场，使敌人的感官陷入混乱并丧失精准度。

1CP

**时机：**对手的射击阶段中，在一个敌方单位选择了目标之后。

**目标：**一个被攻击单位选择成为一次或多次攻击目标的己方钛帝国危机单位。

**效果：**直到阶段结束前，目标单位只有在攻击模型的 18" 内时才能被选择成为远程攻击的目标。

# 双枪

M T SV W LD OC

10" 6 2+ 8 6+ 2

4+ 无敌豁免



远程武器	范围	A	BS	S	AP	D
融合歼灭者 [热熔 2]	18"	2	2+	10	-4	D6
离子散射炮 - 标准 [速射 2]	18"	4	2+	7	-2	2
离子散射炮 - 过载 [危险, 速射 2]	18"	4	2+	8	-3	3
碎片风暴速射系统 [手枪]	18"	D6	2+	5	0	1
双联脉冲爆能枪 [突击, 双联]	10"	2	5+	6	-1	1
XV 脉冲手枪 [速射 2]	12"	2	2+	6	-1	2

近战武器	范围	A	WS	S	AP	D
融合歼灭者 [额外攻击]	近战	1	4+	10	-4	D6+2
离子散射炮 [额外攻击]	近战	3	4+	7	-2	2
XV 脉冲手枪	近战	4	3+	6	-1	2

在选择本武器的攻击目标前, 先选择一个进行攻击的武器数据。

关键词: 载具、机甲、飞行、角色、史诗英雄、战斗服、双枪

## 技能

核心: 深入打击, 斥候 8"

阵营: 为了上上善道

**蒙特卡典范:** 该单位中的模型对最近的可选目标进行的远程攻击拥有[连击 1]和[无视掩体]技能。

**新型电容护盾:** 在您对手的冲锋阶段中, 您可以选择一个位于该单位 12" 内敌方单位 (凶兽和载具单位除外)。那个单位必须进行一场战斗震慑测试, 并且在该回合结束前, 那个单位的冲锋掷骰结果减去 1 点。

**增强型反向推进器:** 在近战阶段结束时, 该单位可以进行一次最多 6" 的常规移动或一次后撤移动。

## 武器装备技能

**MV15 火炮无人机:** 持有者装备有 1 把双联脉冲爆能枪。



阵营关键词:  
钛帝国

# 双枪

利'洛凯和利'岚塔的战斗方式异常凶猛，即使在火氏中也实属罕见。然而，他们的凶猛并非毫无章法，而是目标明确：他们借助喷气推进器跃至敌人身前，释放出威力惊人的火力，随后释放由新型电容护盾积蓄的动能冲击波，最后在由此造成的混乱中撤退。



## 武器装备选项

无。

## 单位构成

- 1 利'岚塔 - 史诗英雄
- 1 利'洛凯 - 史诗英雄

利'岚塔装备有：1 融合歼灭者；1 XV 脉冲手枪；1 碎片风暴速射系统；1 MV15 火炮无人机。

利'洛凯装备有：1 离子散射炮；1 XV 脉冲手枪；1 碎片风暴速射系统；1 MV15 火炮无人机。

关键词：载具、机甲、飞行、角色、史诗英雄、战斗服、双枪



阵营关键词：  
钛帝国

# 隐形战斗服

M

8"

T

4

SV

3+

W

2

LD

7+

OC

1



## 远程武器

攻击范围

A

BS

S

AP

D

速射炮

18"

4

4+

5

0

1

融合炮 [热熔 2]

12"

1

4+

9

-4

D6

脉冲手枪 [手枪]

12"

1

4+

5

0

1



## 近战武器

攻击范围

A

WS

S

AP

D

战斗服铁拳

近战

2

5+

4

0

1

## 技能

核心: 渗透者、隐秘

阵营: 为了上上善道

**前线观测:** 当该单位作为观测单位时, 在该阶段结束前, 当被指引单位中的模型对标记单位进行远程攻击时, 重掷结果为 1 的命中掷骰和结果为 1 的致伤掷骰。

## 武器装备技能

**定位信标:** 每场战斗限一次, 您可以花费 0CP 使用“迅速入场”计谋。选择的目标必须部署在持有者所在单位 3" 内, 以及所有敌方单位 9" 外。

**设计者注:** 在该单位旁边放置一个定位信标指示物, 使用此技能后将其移除。

关键词: 步兵, 飞行, 战斗服, 手雷, 标记光, 隐形

阵营关键词:  
钛帝国

# 隐形战斗服

得益于感官干扰隐形技术、喷射辅助推进系统与强大火力，隐形战斗服小队是出色的前线作战单位，能够部署定位信标，引导整支轨道空降部队精准投入战场。



## 武器装备选项

- 隐形英雄可以装备 1 架火炮无人机\*。
- 隐形英雄可以装备 1 架标记无人机\*。
- 隐形英雄可以装备 1 把脉冲手枪。
- 1 个隐形老兵可以装备 1 个定位信标。
- 2 个模型可以将装备的速射炮替换为 1 门融合炮。

\*无人机相关规则可以在《圣典：钛帝国》第 77 页中找到。

## 单位构成

- 1 个隐形英雄
- 4 个隐形老兵

每个模型均装备有：速射炮；战斗服铁拳。

关键词：步兵，飞行，战斗服，手雷，标记光，隐形



阵营关键词：  
钛帝国

# 胡蜂尖翼战士

M	T	SV	W	LD	OC
12"	4	4+	1	7+	1



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
中子爆裂枪 [突击]	18"	2	4+	5	-2	2
中子榴弹发射器 [针对步兵 3+, 爆炸]	18"	D6	4+	4	-1	2
中子磁轨步枪 [毁灭伤害]	30"	1	4+	10	-4	3
钛族火焰喷射器 [无视掩体、洪流]	12"	D6	N/A	4	0	1

近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
尖翼利爪	近战	1	4+	4	-1	1

## 技能

核心：深入打击

**灵敏飞行：** 在对手的回合结束时，如果该单位不位于一个或多个敌方单位的交战范围内，那么您可以将其移出战场并放入战略预备队中。

## 武器装备技能

**照管无人机：** 每场战斗限一次，在持有者的单位被选择进行射击时，直到阶段结束前，该单位中模型的远程武器拥有[无视掩体]技能。

**设计师注：** 将一个照管无人机指示物放在持有者的一旁，在使用了这个技能后将其移除。

关键词：步兵、飞行、胡蜂尖翼



阵营关键词：  
钛帝国

# 胡蜂尖翼战士

这些拥有膜翅的外星辅助军能够飞入战场，他们在空中敏捷地闪转腾挪，让敌人无处藏身。他们能够抵御大部分火力，装备的中子爆裂枪能释放威力强大的放射性弹药，迅速击杀目标。



## 武器装备选项

- 如果该单位包含 10 个模型：
  - 胡蜂种系头领可以装备 1 个照管无人机。
  - 1 个胡蜂尖翼战士可以将其装备的中子爆裂枪替换成 1 把钛族火焰喷射器。
  - 1 个胡蜂尖翼战士可以将其装备的中子爆裂枪替换成 1 把中子榴弹发射器。
  - 1 个胡蜂尖翼战士可以将其装备的中子爆裂枪替换成 1 把中子磁轨步枪。

## 单位构成

- 1 个胡蜂种系头领
  - 4-9 个胡蜂尖翼战士
- 每个模型装备有：中子爆裂枪；胡蜂利爪。

## 胡蜂尖翼战士

本数据表取代《圣典：钛帝国》中的胡蜂尖翼战士数据表。

关键词：步兵、飞行、胡蜂尖翼



阵营关键词：  
钛帝国



# 钛帝国

## 更新与勘误

### 第 78 页 – 耐心猎手分遣队规则

修改为:

“在第三、第四、第五个战斗轮次中，您军队中所有钛帝国模型装备的远程武器拥有 [连击 1] 技能。在第三、第四、第五个战斗轮次中，当一个单位作为被指引单位时（参见：为了上上善道规则），每当那个单位中的模型对标记单位进行远程攻击时，您可以忽视任意或所有针对射击技巧属性的修正，和/或所有针对命中掷骰的修正。”

### 第 80 页 – 蒙特卡，致命一击分遣队规则

修改为:

“在第一、第二、和第三个战斗轮次中，您军队中所有钛帝国模型装备的远程武器拥有 [突击] 技能。在第一、第二和第三战斗轮次中，当一个单位作为被指引单位时（参见：为了上上善道），其装备的远程武器拥有 [致命一击] 技能。”

### 第 82 页 – 清汐记忆神经芯片

修改为:

“仅限钛帝国战斗服模型。每当您以持有者的单位为目标使用计谋时，掷一枚 D6：若结果为 4+，您获得 1CP。”

### 第 92 页 – 以太，阵营技能

添加:

“阵营：为了上上善道”

### 第 96 页 – 危机阳铸战斗服，阳铸技能

修改为:

“阳铸：每当该单位中的一个模型以一个凶兽或载具单位为目标进行远程攻击时，您可以重掷致伤掷骰，并且您可以重掷伤害掷骰。”

### 第 102 页 – 克鲁特踪迹塑形者，克鲁特伏击技能

修改为:

“克鲁特伏击：在双方玩家部署军队后，您可以重新部署该模型所属的单位以及另一个己方克鲁特单位。在这么做时，无论您的战略预备队中已经有多少单位，您都可以将这些单位放入战略预备队。”

### 第 109 页 – 激流战斗服，新星充能技能

修改为:

“新星充能：每场战斗限一次，当该单位在己方射击阶段中被选择进行射击时，选择该模型装备有的一件远程武器。直到阶段结束前，那件武器拥有 [毁灭伤害] 技能。”

## 常见问题解答

问：如果在制作危机战斗服模型时使用套装中提供的飞行支杆而不是将模型直接粘在底座上，那么这些模型的转向值是否为 2”？

答：不，它们的转向值为 0”。

问：在使用克鲁特猎群分遣队时，是否可以使用克鲁特战争塑形者的“战争领袖”技能来修正加入狩猎计谋的 CP 消耗，将战争塑形者刚被摧毁的护卫单位作为目标。

答：不能。

问：在使用克鲁特猎群分遣队时，如果一个敌方单位将己方克鲁特单位选择成为了远程攻击的目标，随后己方通过使用“隐匿猎手”计谋让那个克鲁特单位不再能成为攻击的有效目标（根据规则注解的描述），那么位于那个单位附近的克鲁特兽骑手是否依旧可以使用“克鲁特狩猎伙伴”技能来对攻击单位进行射击？

答：不能。

问：在一个以太搭乘运输工具时，是否可以使用它的联合领袖技能？

答：不能。

问：一个携带有标记无人机的以太单位是否可以被选作成为了上上善道规则中的观测单位？

答：不能，除非那个单位与一个拥有为了上上善道军队规则的护卫单位组成联合单位。