



泰伦虫族

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？

- 装备抽击鞭的泰伦王虫数据表。

内容

分遣队	2
地底突袭	2
战斗生物总攻	4
数据表	6
装备抽击鞭的泰伦王虫	6
蛇虫	8
常见问题解答与勘误	12



地底突袭

当虫巢舰队的生物降临之时，万物皆难逃其怒火。当地表被翻涌的虫潮覆盖，天空被可怖的飞翼怪物遮蔽，另一些掠食者正从地底悄然逼近。沙蟒、蛇虫与掘蟒破土而出，突入防御者之中，未等受害者举枪自卫便将其撕碎吞噬，用猝不及防的残忍杀戮使目击者完全崩溃，陷入恐惧与混乱中。

分遣队规则



惊骇突袭

在地底掘进的泰伦生物破土而出，尽显其狰狞之姿。

每当一个己方泰伦虫族模型进行攻击时，重掷结果为 1 的命中掷骰。

每当一个己方掘进者单位从预备队中部署进入战场时，在那个单位 1" 范围内，且位于所有敌方单位水平 3" 范围外的任意位置，放置一枚直径 40mm 的隧道指示物。

在己方移动阶段的增援步骤中，当您将一个单位从预备队中部署进入战场时，您可以将那个单位完全部署在一个己方隧道指示物 9" 范围内，且位于所有敌方单位水平 6" 范围外的位置。

如果一个敌方模型（飞行器除外）在一个己方隧道指示物 3" 范围内结束任何形式的移动，将那个隧道指示物移出战场。

关键词



己方沙蟒与掘蟒单位获得掘进者关键词。

在召集军队步骤中，您可以选择至多 2 个己方掘蟒模型。被选择的单位获得角色关键词。

设计师注释：这意味着那些被选择的模型可以获得强化，且其中一个可以成为己方的统帅。

强化



战略突触

这个生物与虫巢意志的联结异常敏锐。持续涌入的感知数据使其能穿梭战场，在最致命的时机与方位破土而出。

仅限泰伦虫族模型。每场战斗一次，您可以以持有者所属单位为目标，以 OCP 花费使用“迅速入场”计谋。即使您在本阶段已经以另一个单位为目标使用过该计谋，您依然可以这么做。

震波感知

这只生物潜伏于战场之下，能捕捉敌军的细微动向，驱使同族调整阵型，为协同进攻做好准备。

仅限泰伦虫族模型。在双方完成军队部署后，选择至多三个己方泰伦虫族单位，并重新部署它们。当您这样做时，您可以将这些单位放入战略预备队，无论您的战略预备队中已经有多少单位。

先锋睿智

凭借敏锐感官与猎手智慧，该生物能抢占先机掘进突袭，屠戮措手不及的敌人。

仅限拥有“深入打击”技能的泰伦虫族模型。持有者所属单位可以通过“深入打击”技能在第一、第二或第三个己方移动阶段的增援步骤抵达战场，无视任何任务规则。

掘蟒首领

作为虫巢舰队中罕见的变体，掘蟒首领的神经皮层中嵌有强化突触网络，可以精准协调所有潜地泰伦生物的攻势。

仅限掘蟒模型。持有者获得突触关键词。持有者装备的近战武器的力量和械斗技巧属性提高 1 点。



适应优化

地底突袭 - 武器装备计谋

当潜地突袭具备战术价值时，虫巢意志会立刻改造掘进生物，使他们成为自身意志信标。

时机：指挥阶段。

目标：一个己方沙蟒或掘蟒单位。

效果：直到下一个己方指挥阶段开始前，该己方单位获得**突触**关键词。



补充虫群

地底突袭 - 武器装备计谋

无数战斗野兽与收割者在隧道中狂奔，自地底深渊中涌出，汇入澎湃的虫潮大军。

时机：己方移动阶段。

目标：一个完全位于一个或更多己方隧道指示物 9" 范围内的己方**泰伦虫族**单位。

效果：该己方单位中的一个模型恢复至多 D3+1 点失去的耐伤，或者您可以改为将至多 D3+1 个耐伤属性为 1 的被摧毁的模型返还至该单位，被返还的模型拥有全部剩余耐伤。



侧袭火力

地底突袭 - 战略计划计谋

泰伦生物从地底现身，用变异的活体武器向暴露侧翼的猎物倾泻尖啸的活体弹药。

时机：己方移动阶段结束时。

目标：一个在该回合作为增援进入战场的己方**泰伦虫族**单位。

效果：直到下一个己方近战阶段结束前，该己方单位装备的武器获得 [连击 1] 和 [无视掩体] 技能。



地道网络

地底突袭 - 战略计划计谋

借助新近挖掘的隧道网络，泰伦生物在战场中疾速穿行，从意想不到的方位突然现身。

时机：己方移动阶段结束时。

目标：一个完全位于一个或更多己方隧道指示物 9" 范围内，且不位于一个或更多敌方单位交战范围内的己方**泰伦虫族**单位。

效果：将该己方单位移出战场并重新部署，须将其部署在完全位于另一个己方隧道指示物 9" 范围内，且位于所有敌方单位水平 6" 范围外的位置。



虫群强袭

地底突袭 - 战略计划计谋

虫巢舰队先锋生物崇尚机动与侵略，通过连绵不绝的协同进攻将敌人逼入绝境。

时机：己方冲锋阶段。

目标：一个在该回合作为增援进入战场的己方**泰伦虫族凶兽**单位。

效果：直到该阶段结束前，位于该单位 6" 范围内的己方**泰伦虫族**单位可以重掷冲锋掷骰。



遁地撤离

地底突袭 - 战略计划计谋

战场地下遍布的隧道网络使泰伦生物得以避敌锋芒，设下埋伏以待时机。

时机：敌方近战阶段结束时。

目标：不位于一个或更多敌方单位交战范围内的一个己方**泰伦虫族**单位，或者至多两个己方**掘进者**单位。

效果：将该单位移出战场，并将其置入战略预备队。



战斗生物 总攻

在虫巢舰队中，泰伦武士是最为常见的突触生物。这些生物体各个都是凶险的杀戮机器，不仅是用于破坏的活体兵器，也是虫巢意志传输指令的信息节点。泰伦武士装备有各种强大的兵器生物。它们会与其他生物体一同出击，消灭遇到的任何抵抗力量，让大群的枪虫与刀虫涌入战场，将剩余的敌人完全歼灭。

分遣队规则



领袖生物

经过适应的泰伦武士能够在战斗中引导虫巢舰队的庞大虫群。它们拥有敏锐的感官、坚固的身躯以及卓越的力量，是虫巢意志的残暴信标，也是这个不屈意志的执行者。

己方泰伦武士（见下方）以及有翼泰伦王虫拥有 5+ 无敌豁免。

关键词



己方军队中的装备远程活体武器的泰伦武士和装备近战活体武器的泰伦武士单位获得泰伦武士和战线关键词，并且在这样的单位不处于战斗震慑状态时，那个单位中的泰伦武士模型的目标控制属性为 3。

强化



突触暴君

这个脑虫暴君被融入到了突触网络之中，它能够将对下级生物体的控制最大化，并提供了额外的保护。

仅限脑虫暴君模型。在宣布战斗编队步骤中，持有者可以与一个泰伦武士单位组成联合单位。

视觉进化

这个节点生物的演变进化使它能够察觉到最细微的电子信号和热源反应。没有什么猎物能够逃过它的追击。

仅限有翼泰伦王虫模型。每当持有者所属单位中的一个模型进行攻击时，攻击的命中掷骰增加 1 点。

感官同化

虫巢意志会将各种感官信息传达给这个领袖生物，让它能够提前侦测到敌人的攻击。

仅限有翼泰伦王虫模型。每当持有者所属单位受到攻击时，攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

强化力量

这个生物体和随行生物得到了肌肉方面的强化，使它们得到了惊人的速度和耐力。

仅限泰伦虫族模型。持有者所属单位可以在进行了突进的回合中宣布冲锋。





突触增幅

战斗生物总攻 - 战略计划计谋

泰伦武士能够集中并增强虫巢意志的紧急指令，以得到最佳的协调能力。

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泰伦虫族单位。

效果：如果目标单位是一个泰伦武士单位，那么选择最多 1 个不处于战斗震慑状态，且位于目标 6" 内的己方无尽虫巢单位。直到阶段结束前，每当目标单位或被选择的单位中的模型进行攻击时，重掷结果为 1 的致伤掷骰，如果进行攻击的是泰伦武士单位，那么您还可以重掷结果为 1 的命中掷骰。



强腐蚀突变

战斗生物总攻 - 武器装备计谋

生长在一些泰伦生物甲壳下的共生体在突触指令下被激活，瞬间赐予生物武器高腐蚀性的强酸。

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泰伦虫族单位。

效果：直到阶段结束前，目标单位中模型装备的远程武器的力量属性增加 2 点，目标单位中泰伦武士和有翼泰伦王虫模型装备的近战武器的力量属性增加 1 点。



刺激回复

战斗生物总攻 - 战略计划计谋

在受到了虫巢意志的指令刺激后，沉睡在泰伦武士尸体中的纳米病毒生物被唤醒，对破损的器官和肉体进行修复，让宿主死而复生。

时机：己方指挥阶段。



1CP

目标：一个低于起始兵力的己方泰伦武士单位。

效果：将目标单位中一个被摧毁的模型返还至单位中（角色模型除外）。



微型突触节点

战斗生物总攻 - 战略计划计谋

虫巢意志的指令能够让微生物节点从适应力极强的生物体身上脱落并钻入地面，它们能够聚集编织成寿命短暂的临时突触节点。

时机：己方移动阶段。



1CP

目标：一个己方泰伦武士单位。

效果：选择一个由己方控制，并且范围内有目标单位的目标标记。那个目标标记将维持被己方控制的状态，直到在一个阶段结束时，对手对那个目标标记的控制等级大于您为止。



寄生弹药

战斗生物总攻 - 战略计划计谋

这件武器所发射的弹药被寄生，在击中目标后会钻向中枢神经系统，使受害者发出痛苦的哀嚎，将自己的位置暴露出来。

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装备远程活体武器的泰伦武士单位。

效果：直到阶段结束前，目标单位中模型装备的远程武器拥有 [无视掩体] 技能。在目标单位结算了阶段中的射击攻击后，选择一个被其一次或多次攻击命中的敌方单位。直到回合结束前，那个单位中的模型不能拥有掩体增益。



突触护盾

战斗生物总攻 - 战略计划计谋

在将虫巢意志的意念力量聚集后，这些领袖生物能够为下阶生物提供保护。

时机：对手的射击阶段，在一个敌方单位选择了攻击目标后。



1CP

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泰伦武士单位。

效果：如果目标单位是一个泰伦武士单位，那么选择最多 1 个不处于战斗震慑状态，且位于目标 6" 内的己方无尽虫巢单位。直到阶段结束前，每当目标单位或被选择的单位受到远程攻击时，如果攻击的力量属性大于单位的韧性属性，那么攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。

装备抽击鞭的泰伦王虫

M	T	SV	W	LD	OC
10"	5	3+	6	7+	1



近战武器

	范围	A	WS	S	AP	D
撕裂爪	近战	4	2+	8	-2	3
抽击鞭	近战	8	2+	4	-2	1
镰刀爪	近战	6	2+	6	-2	2

技能

核心：领袖

阵营：亚空间阴影，突触

头领战士：该模型所在单位中的模型装备的武器拥有[连击 1]技能。

好斗首领：在您的对手的射击阶段，每当敌方单位射击后，如果该单位有任何模型因此次攻击而被摧毁，则该单位可以进行一次进发移动。进行进发移动时，掷一枚 D6：本单位中的模型移动的距离最多为掷骰结果，但本单位必须尽可能靠近最近的敌方单位（飞行器除外）。进行进发移动时，那些模型可以移动到那个敌方单位的交战范围内。该单位在处于战斗震慑状态或位于一个或更多敌方单位的交战范围内时无法进行进发移动，且每个阶段只能进行一次进发移动。

关键词：步兵、角色、大吞噬者、突触、装备抽击鞭的泰伦王虫



阵营关键词：
泰伦虫族

装备抽击鞭的泰伦王虫

作为虫巢意志的活体象征，泰伦王虫率领着成群的战士生物向前推进，驱使它们不断冲向猎物。若有顽强的敌人坚守阵线，抵挡这股汹涌的虫群，泰伦王虫便会挥舞起抽击鞭，将其勒住、折磨并最终杀死。



武器装备选项

无。

单位构成

■ 1 装备抽击鞭的泰伦王虫

该模型装备有：1 撕裂爪；1 抽击鞭；1 镰刀爪。

领袖

该模型可以和以下单位组成联合单位：

刀虫，枪虫，装备近战活体武器的泰伦武士，装备远程活体武器的泰伦武士

关键词：步兵、角色、大吞噬者、突触、装备抽击鞭的泰伦王虫



阵营关键词：
泰伦虫族

蛇虫

M

10"

T

5

SV

4+

W

3

LD

8+

OC

1



近战武器

蛇虫利爪 [双联]

范围

近战

A

3

WS

3+

S

5

AP

-2

D

2

技能

核心：深入打击

阵营：突触

来自地底的死亡：在您对手的回合结束时，如果该单位不位于一个或多个敌方单位的交战范围内，您可以将该单位从战场上移除，并放入战略预备队中。

关键词：步兵，大吞噬者，入侵先锋，掘进者，蛇虫

阵营关键词：
泰伦虫族

蛇虫

这些蛇形生物能够以可怕的速度移动，蛇虫快速地挖掘地下隧道，甚至连坚硬的基岩层也无法阻挡它们。蛇虫通常都会从地下对猎物发起突袭，是十分凶残的掠食性战斗生物，它们被虫巢意志作为突击队进行部署。



武器装备选项

无。

单位构成

- 5 蛇虫
- 每个模型装备有：蛇虫利爪。

关键词：步兵，大吞噬者，入侵先锋，掘进者，蛇虫



阵营关键词：
泰伦虫族

超适应蛇虫

M	T	SV	W	LD	OC	
10"	5	4+	6	7+	1	蛇虫王虫
10"	5	4+	3	8+	1	蛇虫



远程武器

范围	A	BS	S	AP	D	
剧毒喷吐 [突击, 无视掩体, 洪流]	12"	D6+3	N/A	6	-1	1

近战武器

范围	A	WS	S	AP	D	
王虫利爪 [针对凶兽 5+, 针对载具 5+, 双联]	近战	6	3+	5	-2	2

重型蛇虫利爪 [针对凶兽 5+, 针对载具 5+, 双联]	近战	3	3+	5	-2	2
----------------------------------	----	---	----	---	----	---

单位构成

核心: 深入打击, 领袖

阵营: 亚空间阴影 (仅限蛇虫王虫), 突触

顶尖入侵者: 该单位中模型装备的武器拥有 [连击 1] 技能。

超感官阵列: 每个战斗轮次限一次, 您可以消耗 OCP 对该单位使用快速进场或英勇干预计谋, 即使本回合中您已对另一个单位使用过那个计谋, 依然可以这么做。

关键词 - 所有模型: 步兵, 大吞噬者, 入侵先锋, 掘进者, 超适应蛇虫 | 蛇虫王虫: 角色, 突触



阵营关键词:
泰伦虫族

超适应蛇虫

超适应蛇虫专为在先锋虫群中作战而生，拥有额外的生物形态和武器共生体。这些重型生物形态拥有剧毒镰刀、撕裂利爪和碾压利爪，再加上生物酸和超自然感官，使它们能够轻松击落猎物的装甲车辆。



领袖

该单位可以和以下单位组成联合单位：**蛇虫**

单位构成

■ 1 蛇虫王虫

■ 4 蛇虫

蛇虫王虫装备有：王虫利爪。

3 蛇虫装备有：重型蛇虫利爪。

1 蛇虫装备有：剧毒喷吐；重型蛇虫利爪。

关键词 - 所有模型：步兵，大吞噬者，入侵先锋，掘进者，超适应蛇虫 | 蛇虫王虫：角色，突触



阵营关键词：
泰伦虫族



泰伦虫族

更新与勘误

第 72 页 – 猛攻先锋, 神经节点强化
修改为:

“仅限泰伦虫族模型。在双方玩家完成军队的部署后, 您可以选择最多三个己方**入侵先锋**单位, 并将它们重新部署。在这么做时, 其中任何单位都能被放入战略预备队中, 无论战略预备队中已经存在多少的单位。”

第 73 页 – 突然袭击计谋

修改为:

时机: 己方射击阶段或近战阶段中, 在一个己方**先锋入侵者单位**选择了攻击目标后。

目标: 那个己方**先锋入侵者单位**。

效果: 选择一个被那个己方单位选择成为一次或多次攻击目标的**敌方单位**。那个敌方单位必须进行**一次战斗震慑测试**。直到阶段结束前, 每当那个己方单位中的模型对那个敌方单位进行攻击时, 命中掷骰的结果增加 1 点。如果那次战斗震慑测试的结果失败, 那么致伤掷骰的结果也增加 1 点。”

第 83 页 – 虫群领主, 技能, 险恶身形

修改为:

“**险恶身形 (光环):** 如果该模型是己方**统帅**, 那每当对手对自己军队中的一个单位使用计谋时, 如果那个单位位于该模型的 12" 内, 那么那次计谋的消耗增加 1CP。”

设计者注: 该技能替换了 2024 年 6 月平衡数据板中的**欺诈领主技能**。

常见问题解答

问: 使用地底突袭分遣队时, 当沙蟒通过隧道指示物抵达战场时, 能否触发“来自地底的恐怖”技能?

答: 不能。

问: 在平衡数据板对防止单位成为目标的计谋进行规定后, 无形潜伏者计谋的效果是什么?

答: 无形潜伏者的效果如下:

“**效果:** 直到阶段结束前, 那个己方单位只有在攻击模型的 18" 内时才能被选择成为目标, 或者, 如果那个己方单位拥有“**独行特工**”技能, 那么它只有在位于攻击模型的 6" 内时才能成为目标。您的对手可以为攻击单位选择一个新的单位进行攻击。”

问: 如果一个单位使用了没有明确规定现将其放入预备队, 但可以让它转移位置的规则 (例如灰骑士的“**传送突袭**”技能), 那么在一个拥有猎食场强化的**泰伦虫族角色**位于战场时, 那个单位在掷骰结果为 2+ 时是否需要进行一次战斗震慑测试?

答: 需要。对预备队单位生效或者被这些单位触发的规则也会对完成转移并重新部署回战场的单位生效。

问: 在例如“**末日漩涡**”这样的技能对己方泰伦虫族单位造成致命伤时, 是否可以对那个单位使用**迅速再生规则**?

答: 不能。

问: 在结算**沙蟒**的“**来自地底的恐惧**”技能时, 那些单位需要进行**战斗震慑测试**: 每一个位于其 12" 内的单位, 还是只有在结算技能时掷骰结果为 5+ 的单位?

答: 在结算技能时掷骰结果为 5+ 的单位。

问: 在第一战斗轮次中, 如果对手使用了将单位放入战略预备队的规则, 并且那个规则规定那个单位必须在下一个战斗轮次中到达战场, 那么在第二战斗轮次中, 如果一个己方模型使用“**精神干扰**”强化, 那么那个敌方单位的战略预备队单位将在什么时候到达战场?

答: “不能达到”规则的优先度高于规定单位“必须到达”的规则。掷一枚 D6: 若结果为 4+, 那个敌方单位不能在本回合中到达战场。

问: 如果将一个没有由**突触**单位领导的**神经虫**单位选择成为了**脑虫暴君**的“**神经中继**”技能目标, 那么那个**神经虫**单位是否获得**突触**关键词?

答: 不获得。

问: 当我使用“**回收生物质**”计谋时, 计谋效果可以对刚被摧毁的单位生效吗?

答: 不可以。

问: 包含一个虫巢暴君和暴君护卫的单位是否能够获得毒烟虫的肮脏孢子技能所提供的隐匿技能?

答: 不可以。上述的联合单位拥有凶兽关键词, 这个技能不会对凶兽生效。

问: 被添加至军队中的孢子地雷单位是否会受到防止预备队单位被部署到一定范围内的效果的影响(例如星际战士渗透者小队的广域扰频器)?

答: 不会。

问: 像无法超越的数量分遣队规则和刽子手的猛烈突袭技能是否允许我选择不移动规则中的单位或者按照条件将它们移动到尽可能最远的位置?

答: 允许。

问: 如果为一个刽子手单位进行了猛烈突袭技能的掷骰并选择不移动单位中的模型, 那么它们是否在阶段中算作是进行了猛烈突袭移动?

答: 是的。它们进行了 0" 的猛烈突袭移动。

问: 当一个刽子手模型进行一次猛烈突袭移动, 或者当一个无尽虫巢模型进行一次狂暴移动时, 那个模型是否必须移动掷骰结果允许的最大移动距离?

答: 不用, 它们可以在允许的移动距离内进行任何距离的移动。

问: 受到精神干扰强化影响的单位是否必须在下一个移动阶段中从预备队中到达战场?

答: 不用。

问: 突触刺激计谋是否允许一个单位移动离开交战范围并前往最近的目标标记?

答: 允许。

问: 一个成为亚空间阴影军队规则的单位是否可以成为疯狂之勇计谋的目标?

答: 不能, 疯狂之勇计谋只有在己方指挥阶段中才能被使用。