



# 星际战士

## 阵营包: 版本 1.4

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。

### 有哪些更新？

- 堡垒特遣队分遣队
- 轨道突袭部队分遣队
- 光复派遣军分遣队
- 泰图斯连长数据表
- 奥特拉玛守望者数据表
- 常胜护卫数据表，耐伤属性改为‘3’
- 常见问题解答和勘误更新，删除过期问题

### 内容

分遣队 .....	2
奥特拉玛之刃 .....	2
艾沃尼之锤 .....	4
矛尖特遣队 .....	6
智库密会 .....	8
铸造之父的探寻者 .....	10
帝皇之盾 .....	12
影标之爪 .....	14
堡垒特遣队 .....	16
轨道突袭部队 .....	18
光复派遣军 .....	20
数据表 .....	22
终结者突击小队 .....	22
身穿安提洛克斯战甲的马涅乌斯·卡尔加 .....	24
卡托·西卡留斯 .....	26
常胜护卫 .....	28
泰图斯连长 .....	30
奥特拉玛守望者 .....	32
卡诺克·瓦尔 .....	34
苏博登可汗 .....	36
伏尔甘·赫斯坦 .....	38
艾索·沙恩 .....	40
达纳斯·莱山德 .....	42
空降舱 .....	44
常见问题解答与勘误 .....	46





# 奥特拉玛之刃

没有任何一个战团能如极限战士那样成为《阿斯塔特圣典》的典范，也没有人能像马涅乌斯·卡尔加那般将圣典精要发挥得淋漓尽致。在这位战团长的精妙指挥下，一支支极限战士小队承担起老兵、战线、近距支援和火力支援的战场角色，组成永不停歇的毁灭机械。从小队战术到宏观战场，卡尔加的战士们仿佛能洞悉敌人的一切谋划，针对每一次劈刺和斩击制定反制手段。在战团长卓越的战略才华和行云流水般的调动下，极限战士如同多层次、自适应的战争机器，像时钟般精密运转，直到敌人化为尸骸，在卡尔加厚重的装甲战靴之下被碾做齑粉。

## 分遣队规则



### 精熟条令

马涅乌斯·卡尔加能够完整而精妙地运用《阿斯塔特圣典》的智慧，宛若呼吸般自然天成。

在至多 3 个己方指挥阶段开始时，您可以从下列战斗条令中选择一个。在下一个己方指挥阶段开始前，该战斗条令对所有己方**阿斯塔特修会**单位生效。除非己方**马涅乌斯·卡尔加**模型位于战场上，否则您无法重复选择已经在同一场战斗中选择过的战斗条令。

### 破坏者条令

《阿斯塔特圣典》详细阐述了毁灭性火力的价值。

该单位可以在进行过突进移动的回合中进行射击。

### 战术条令

《阿斯塔特圣典》提出了如何掌握战场主动权的策略。

该单位可以在进行过后撤移动的回合中进行射击和宣布冲锋。

### 突击条令

《阿斯塔特圣典》明确指出应该通过近距离决定性一击来终结对手。

该单位可以在进行过突进移动的回合中宣布冲锋。

## 限制



己方军队可以包含**极限战士**单位，但其不可包含任何来自其他战团的**阿斯塔特修会**单位。

## 强化



### 安东尼乌斯战甲

这套精工战甲原为极限战士第一连一位功勋连长的遗物，现在由战团长亲自授予配得上此等荣耀之人。

仅限**阿斯塔特修会**模型。持有者获得 2+ 豁免属性和“不觉疼痛 5+”技能。

### 马库拉格之誓

这是极限战士最庄重、最严格的誓言，将其镌刻于出征的甲冑之上堪称无上的荣光。

仅限**阿斯塔特修会**模型。持有者装备的近战武器的攻击和力量属性各提升 1 点。如果“突击条令”正对持有者生效，改为持有者装备的近战武器的攻击和力量属性各提升 2 点。

### 圣典学者

这位天资卓绝的军官将心力倾注于《阿斯塔特圣典》的某一篇章，在将其臻至化境之前心无旁骛。

仅限**阿斯塔特修会**模型。在己方指挥阶段开始时，如果持有者位于战场上，其可以使用本强化。这样做的话，在下一个己方指挥阶段开始前，“战术条令”对该单位生效（该效果将替代对己方军队生效的其他战斗条令，对该单位生效。即使己方军队没有任何生效的战斗条令，本强化依然有效）。

### 贝希摩斯宿敌

自泰伦虫群首次入侵银河以来，这位历经百战的军官便与之作战，也因此深谙运用高效的压制性火力的方法。

仅限**阿斯塔特修会**模型。当持有者领导一个联合单位时，那个单位中模型装备的远程武器拥有[连击 1]技能。此外，当“破坏者条令”对持有者所在单位生效时，您可以重掷该单位的突进掷骰。





### 蔑视战甲

奥特拉玛之刃 - 战斗战术计谋

阿斯塔特修士的好战心性与其超人体格相结合，成就了在任何强敌面前都凛然不惧的威武之师。

**时机：**敌方射击阶段或近战阶段，当一个敌方单位选择攻击目标后。

**目标：**一个被上述攻击单位的一次或多次攻击选为目标的己方阿斯塔特修会单位。

**效果：**在该阶段结束前，该己方单位所受攻击的护甲穿透属性降低 1 点。

### 战术预判

奥特拉玛之刃 - 史诗伟业计谋

凭借对敌军反制手段与应对策略的预先推演，极限战士得以在最凶猛的攻势中岿然不动。

**时机：**敌方射击阶段或近战阶段，在一个敌方单位选择攻击目标后。

**目标：**一个被上述攻击单位的一次或多次攻击选为目标的己方阿斯塔特修会单位。

**效果：**在该阶段结束前，当该己方单位成为攻击的目标时，如果那次攻击的力量属性大于或等于该单位的韧性属性，致伤掷骰结果减少 1 点。

### 勇气与荣耀！

奥特拉玛之刃 - 战斗战术计谋

极限战士们高呼着著名的战吼投入战斗，在战团长坚毅目光的注视下，他们夺取胜利的决心愈发炽烈。

**时机：**近战阶段。

**目标：**一个己方阿斯塔特修会单位。

**效果：**在该阶段结束前，该己方单位中模型装备的近战武器获得 [骑枪] 技能。如果“突击条令”正对该己方单位生效，则在该阶段结束前，这些武器的护甲穿透属性提高 1 点。

### 极限战士战术应变

奥特拉玛之刃 - 战略计划计谋

所有战团中，极限战士最深邃《阿斯塔特圣典》的训诫，了解其在理论与实践上的广度，明晰如何因时制宜调整战术，以铸就必胜之局。

**时机：**己方指挥阶段。

**目标：**一个己方阿斯塔特修会单位。

**效果：**从“破坏者条令”、“战术条令”和“突击条令”中选择其一。在下一个己方指挥阶段开始前，该战斗条令对该己方单位生效。该效果将替代对己方军队生效的其他战斗条令，对该单位生效。即使您在本场战斗中已经选择过那个战斗条令，本计谋依然有效。

### 警戒典范

奥特拉玛之刃 - 战斗战术计谋

极限战士长久守卫奥特拉玛与浩瀚的帝国疆域。没有任何敌寇能逃过他们警惕的眼睛，也无法逃脱他们的怒火。

**时机：**己方射击阶段。

**目标：**一个尚未在该阶段被选中进行射击的己方阿斯塔特修会单位。

**效果：**在该阶段结束前，该己方单位中模型装备的远程武器拥有 [无视掩体] 技能。如果“破坏者条令”正对该己方单位生效，则在该阶段结束前，这些武器的护甲穿透属性提高 1 点。

### 实用战术

奥特拉玛之刃 - 战略计划计谋

极限战士在电光石火间完成对敌军动向的理论推演，随即在实战中进行机动，予以反制。

**时机：**敌方移动阶段，在一个敌方单位完成一次常规、突进或后撤移动后。

**目标：**一个己方阿斯塔特修会步兵或阿斯塔特修会骑乘单位。该单位不可位于一个或更多敌方单位的交战范围内，且需要位于那个结束移动的敌方单位 9" 范围内。

**效果：**该己方单位可以进行一次至多 D6" 的常规移动，如果“战术条令”正对该己方单位生效，则改为可以进行一次至多 6" 的常规移动。





# 艾沃尼之锤

作为钢铁之手战团中最为久经沙场的战士，艾沃尼氏族连队在战斗中冷酷无情，势不可挡。他们不知疲倦地向最强悍的敌人挺进，面色阴沉的终结者与高度改造强化的肃卫老兵用目标定位沉思者扫描敌军战线，继而以毫厘不差的精准无情地消灭目标。先锋老兵与剑卫老兵则将每一名钢铁之手战士心中紧锁的愤怒释放，犹如火山爆发一般，向敌军阵线核心发起打桩机般的猛攻，将所及范围内的一切尽数屠戮。卡诺克·瓦尔本人则身处这片杀戮的中心。他是一台钢铁铸造的沉思者，是点燃战斗兄弟怒火的雷霆反应堆，更是将敌人碾为血肉残骸的活塞重锤。

## 分遣队规则



### 精确毁灭

凭借高度强化改造与多年战斗经验积累的厚重底蕴，艾沃尼氏族连队的老兵们无情地甄选并摧毁他们的目标。

每当一个拥有“破敌重誓”技能的己方模型对您的“破敌重誓”目标进行攻击时，您可以重掷结果为1的致伤掷骰。

### 重新锁定

卡诺克·瓦尔确保每一发爆矢都精确射向能发挥最大效用的目标。

每个战斗轮次限一次。在您的“破敌重誓”目标被摧毁后，如果己方卡诺克·瓦尔模型位于战场上，选择一个对该模型可见的敌方单位。那个敌方单位成为您的“破敌重誓”目标，直到您选择一个新的目标。

## 限制



己方军队可以包含**钢铁之手**单位，但其不可包含任何来自其他战团的**阿斯塔特修会**单位。

## 强化



### 钢铁之魂

这件古老的增强装置能以其狂暴的动力强化持有者——在危急关头，就连他的战友也能从中受益。

仅限**阿斯塔特修会**模型。持有者装备的近战武器的攻击属性提高1点。每场战斗限一次，在任意阶段开始时，持有者可以使用本强化。若它如此做，在该阶段结束前，持有者所在单位中其他模型装备的近战武器的攻击属性也提高1点。

### 美杜莎之吼（光环）

该装置安装于战士的颈甲上，能将其战吼放大为恐怖的音波冲击。

仅限**阿斯塔特修会**模型。当一个敌方单位（**凶兽**和**载具**单位除外）位于持有者6"范围内，每当那个单位的战斗震慑测试失败时，那个单位中的一个模型被摧毁（由其控制玩家选择）。每场战斗限一次，当上述敌方单位的战斗震慑测试失败时，改为您可以选择那个单位中的D3个模型被摧毁。

### 钢铁桂冠

这件放置在皮下的颅骨荣誉圣器内置了一个战略级轨道上传中继器。

仅限**阿斯塔特修会**模型。持有者的目标控制属性提高1点。每场战斗限一次，在任意阶段开始时，持有者可以使用本强化。若它如此做，在该阶段结束前，持有者所在单位中其他模型的目标控制属性也提高1点。

### 钢铁之源

这是一具先进的自动医疗仪，据传说为费鲁斯·马努斯亲手所造，它能迅速重续撕裂的血肉与破损的盔甲。

仅限**阿斯塔特修会终结者**模型。当持有者领导一个单位时，在己方指挥阶段，您可以将一个被摧毁的护卫模型返还至那个单位。





### 蔑视战甲

艾沃尼之锤-战斗战术计谋

阿斯塔特修士的好战心性与其超人体格相结合，成就了在任何强敌面前都凛然不惧的威武之师。

**时机：**敌方射击阶段或近战阶段，当一个敌方单位选择攻击目标后。

**目标：**一个被上述攻击单位的一次或多次攻击选为目标的己方阿斯塔特修会单位。

**效果：**在该阶段结束前，该己方单位所受攻击的护甲穿透属性降低 1 点。



### 无情屠戮

艾沃尼之锤-战斗战术计谋

钢铁之手善于以机器般无情的效率进行杀戮，而若他们自身蒙受损失而渴望复仇，屠杀的节奏只会愈加迅猛。

**时机：**己方射击阶段或近战阶段。

**目标：**一个尚未在该阶段被选中进行射击或近战的己方阿斯塔特修会无畏机甲、终结者、剑卫老兵小队、肃卫老兵小队或先锋老兵小队单位。

**效果：**在该阶段结束前，每当该己方单位中的模型进行攻击时，命中掷骰的结果增加 1 点。若该己方单位低于起始兵力，致伤掷骰的结果也增加 1 点。



### 主宰信标

艾沃尼之锤-战略计划计谋

这些定制的伺服颅骨在钢铁之手战士经过时从增强缆索上脱离，围绕重要战略据点进入警戒巡逻模式。

**时机：**己方移动阶段。

**目标：**一个位于己方控制的目标标记范围内的己方阿斯塔特修会无畏机甲、终结者、剑卫老兵小队、肃卫老兵小队或先锋老兵小队单位。

**效果：**即使没有己方模型位于那个目标标记范围内，它也将处于您的控制下，直到您的对手在某个阶段开始或结束时控制了该目标标记。



### 精确愤怒

艾沃尼之锤-战略计划计谋

艾沃尼老兵们每秒都进行着精密的计算，分析着敌人的弱点与脆弱之处，从而以极高的精准度实行惩戒，落实每一次打击。

**时机：**己方近战阶段。

**目标：**一个尚未在该阶段被选中进行近战的己方阿斯塔特修会无畏机甲、终结者、剑卫老兵小队、肃卫老兵小队或先锋老兵小队单位。

**效果：**选择 [连击 1] 或 [致命一击] 技能。在该阶段结束前，该己方单位中模型装备的近战武器获得所选择的技能。



### 强化坚韧

艾沃尼之锤-战斗战术计谋

艾沃尼氏族连队的战士们十分强悍。其基因铸就的血肉之躯经由硬化改造体与精金装甲的双重强化，展现出近乎超凡的坚韧特质。

**时机：**敌方冲锋阶段，在一个敌方单位完成冲锋移动后。

**目标：**一个位于上述敌方单位的交战范围内的己方阿斯塔特修会终结者、剑卫老兵小队、肃卫老兵小队或先锋老兵小队单位。

**效果：**在该回合结束前，每一次攻击被分配给该己方单位中的模型时，那次攻击的伤害属性减少 1 点。



### 空降仓撤离

艾沃尼之锤-战略计划计谋

终结者小队趁战斗间隙从前线撤回，登上运输载具撤离战场，为下一次突击做准备。

**时机：**敌方近战阶段结束时。

**目标：**一个己方阿斯塔特修会终结者单位。该单位不可位于一个或更多敌方单位的交战范围内。

**效果：**将该己方单位移出战场，并置入战略预备队中。





# 矛尖特遣队

当苏博登可汗策马出征时，总有战团中的精锐相随。有些战士骑着掠夺者型摩托参战，组成刺破敌军阵线的矛尖。风暴速攻艇在低空掠过，以火力袭扰敌军，而精英步兵则从运输载具中蜂拥而出，扩大骑兵同袍撕开的突破口。这位第一可汗坐于重力摩托的鞍座之上，协调着突击与大范围的侧翼机动。他身先士卒，以火力扫射敌军，继而猛冲入阵中。

## 分遣队规则



### 风暴骤袭

白疤是高速战术与移动打击的大师。他们于鞍上驰骋征战，以令人瞠目结舌的机动智取敌人，时而如冰雪消融般遁去，时而又以摧枯拉朽之力猛击要害。

己方**阿斯塔特修会**单位可以在进行突进或后撤移动的回合宣布冲锋。

### 第一可汗之怒

苏博登可汗如刺出的长矛般凿穿敌军心脏，犹如狂野的风暴般迅捷猛烈。

在近战阶段结束时，如果己方**苏博登可汗**单位在该阶段摧毁了一个或更多敌方单位，且不位于一个或更多敌方单位的交战范围内，则该单位可以进行一次不超过 6" 的常规移动。

## 强化



### 矛尖典范

数十载效力于白疤第一连的经历，让这名卓越的战士精通了高速战斗的暴力艺术。

仅限**阿斯塔特修会**模型。持有者装备的近战武器的力量和护甲穿透属性提高 1 点。每当持有者结束一次冲锋移动时，在该回合结束前，改为持有者装备的近战武器的力量和护甲穿透属性提高 2 点。

### 风暴先知的智慧

战团的智库员向这名勇士揭示了未来战争中重大威胁的预兆。有了这些知识，他们在率领战士出征时，表现出一种被误认为鲁莽的大胆。

仅限**阿斯塔特修会**模型。当持有者领导一个单位时，您可以重掷那个单位的突进掷骰。

### 猎手之眼

这款增强眼拓展了使用者的视觉光谱，使其能精确定位热信号并计算合适的火力方案。

仅限**阿斯塔特修会**模型。持有者所在单位中模型装备的远程武器获得 [连击 1] 和 [无视掩体] 技能。

### 乔格里斯的狩猎大师

这位骑兵猎手深谙机动作战的重要性，善于侧翼包抄敌人，并从侧翼与后方伏击毫无戒备之敌，以期更好地打出致命一击。

仅限**阿斯塔特修会**骑乘模型。如果持有者所在单位位于战略预备队中，在部署该单位进入战场时，将战斗轮次数视为比当前实际战斗轮次数高 1 轮。





### 蔑视战甲

矛尖特遣队-战斗战术计谋

阿斯塔特修士的好战心性与其超人体格相结合，成就了在任何强敌面前都凛然不惧的威武之师。

**时机：**敌方射击阶段或近战阶段，当一个敌方单位选择攻击目标后。

**目标：**一个被上述攻击单位的一次或多次攻击选为目标的己方阿斯塔特修会单位。

**效果：**在该阶段结束前，该己方单位所受攻击的护甲穿透属性降低 1 点。



### 矛刺刀斩

矛尖特遣队-战斗战术计谋

有些敌人只需一次冲锋便能了结，而另一些则需持续的猛攻才能放倒。白疤战士对这两种战斗方式都颇为精通。

**时机：**近战阶段。

**目标：**一个尚未在该阶段被选中进行近战的己方阿斯塔特修会单位。

**效果：**选择 [骑枪] 或 [致命一击] 技能。在该阶段结束前，该己方单位中的模型装备的近战武器获得所选择的技能。如果上述单位为骑乘单位，则直到该阶段结束前，改为该己方单位中的模型装备的近战武器同时获得 [骑枪] 与 [致命一击] 技能。



### 暗影突袭

矛尖特遣队-战斗战术计谋

白疤以狂怒的节奏进行战争，其战士们精通火力与机动策略。

**时机：**己方移动阶段。

**目标：**一个己方阿斯塔特修会单位。

**效果：**在该回合结束前，该己方单位可以在进行过突进或后撤移动的回合进行射击。



### 猎手本能

矛尖特遣队-战略计划计谋

白疤以掠食者的饥渴和狡黠洞察战场的潮汐流转，以非凡的迅捷应对敌军的一举一动。

**时机：**敌方移动阶段，在一个敌方单位结束一次常规、突进或后撤移动后。

**目标：**一个在上述敌方单位 9" 范围内的己方阿斯塔特修会步兵或阿斯塔特修会骑乘单位。该单位不可位于一个或多个敌方单位的交战范围内。

**效果：**该己方单位可以进行一次至多不超过 6" 的常规移动。



### 灵活机动

矛尖特遣队-战斗战术计谋

白疤战团的战斗兄弟们自出生起便在鞍座上成长。他们都是精英飞行员与骑手，凭借本能的技艺在枪林弹雨中穿梭自如。

**时机：**敌方射击阶段，当一个敌方单位选择攻击目标后。

**目标：**一个被上述敌方单位的一次或多次攻击选为目标的己方阿斯塔特修会骑乘或阿斯塔特修会飞行载具单位。

**效果：**在该阶段结束前，每当该己方单位成为一次攻击的目标时，该次攻击的命中掷骰结果减少 1 点，且致伤掷骰的结果减少 1 点。



### 后撤重组

矛尖特遣队-战略计划计谋

骑手与飞行员们疾驰如风，倏忽而至，须臾而逝，重整旗鼓只为下一次突击做准备。

**时机：**敌方近战阶段结束时。

**目标：**一个不位于一个或多个敌方单位交战范围内的己方阿斯塔特修会骑乘或阿斯塔特修会飞行载具单位。

**效果：**将该己方单位移出战场，并将其置入战略预备队。





# 智库密会

组成战团智库的星际战士灵能者们时常会展开单独行动，因为战团中的许多战斗修士们都会对他们的未知力量感到不安。然而，尽管存在着疑虑，没有任何星际战士会怀疑智库员的力量。在一些少见的时候，智库员们会率领一支亲手挑选的专门部队前去战斗，通常是为了应对恶魔入侵或者异形灵能者的诡计。在率领手下的超人战士进行战斗时，智库员的能力能够强化他们原本就已经极为卓越的力量、速度与耐力，使用幻象迷惑敌人，或者召唤烈焰风暴来消灭目标。

## 分遣队规则



### 灵能学派

智库员们花费毕生精力去掌握各种灵能学派，学习如何操控亚空间的能量来迷惑敌人并强化身边的战斗修士。

在战斗轮次开始时，选择一个灵能学派。直到战斗轮次结束前，那个灵能学派将被激活，并对己方军队中的所有阿斯塔特修会灵能者单位生效。

### 生物学派

该单位中模型的移动属性增加 2"。

### 预知学派

每当该单位中的模型进行一次攻击时，重掷结果为 1 的命中掷骰和结果为 1 的致伤掷骰。

### 烈焰学派

每当该单位中的模型对其 12" 内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。

### 念动学派

每当该单位受到远程攻击时，那次攻击的力量属性减少 1 点。

### 感应学派

每当该单位中的模型进行攻击时，您可以忽略任意或所有对攻击的 WS 或 BS 属性以及/或者任意或所有对命中掷骰结果的修正。

## 强化



### 先见

拥有预知专长的灵能者能够看清战场的动向并根据情况移动手下的战士。

仅限阿斯塔特灵能者单位（终结者模型除外）。每回合限一次，当一个敌方单位在持有者所属单位的 9" 内结束一次常规、突进或后撤移动时，持有者的单位可以进行一次最多 D6" 的常规移动，如果己方军队激活了预知学派，则可以移动最多 6"。

### 迅捷

亚空间之力在这位灵能者的体内流淌，加快自身和战斗修士们的行动速度。

仅限阿斯塔特灵能者模型。持有者所属的单位可以在进行了突进的回合中宣布冲锋，如果己方军队激活了生物学派，那么持有者所属的单位还可以在进行了后撤的回合中宣布冲锋。

### 迷惑

通过操控敌人的心智，感应学派的灵能者们能够隐藏自己的踪迹。

仅限阿斯塔特灵能者模型。敌方单位不能使用警戒射击计谋对持有者的单位进行射击，此外，如果己方军队激活了感应学派，那么持有者所属的单位不能成为远程攻击的目标，除非攻击模型位于其 18" 内。

### 齐射

这位智库员为友军的弹药附上了腐蚀装甲的苍蓝火焰。

仅限阿斯塔特灵能者模型。持有者所属单位中的模型装备的远程武器拥有[针对凶兽 5+] 和[针对载具 5+] 技能，并且：

- 如果己方军队激活了烈焰学派，那么武器还拥有[连击]技能。
- 如果己方军队激活了念动学派，那么那些武器的攻击范围属性增加 6"。





### 感官突袭

智库密会 - 战略计划计谋

随着智库员对敌人感官的篡改，偏执、困惑和恐慌被提升到了让人瘫痪的程度。

**时机：**指挥阶段。

**目标：**一个己方阿斯塔特修会灵能者单位。

**目标：**选择位于目标单位中一个灵能者模型 18" 内，并且对其可见的一个敌方单位。直到下一个己方回合开始前，那么敌方单位被压制。在一个单位被压制时，那个单位中模型的移动属性减少 2"，并且进行的冲锋掷骰结果减少 2 点。此外，如果己方军队激活了感应学派，那么那个敌方单位必须进行一场战斗震慑测试，并且测试结果减少 1 点。



### 蔑视战甲

智库密会 - 战略计划计谋

阿斯塔特修士的好战性与其超人体格的相结合，成就了在任何敌人面前都凛然不惧的威武之师。

**时机：**对手的射击阶段或近战阶段中，在一个敌方单位选择了目标后。

**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阿斯塔特修会单位。

**效果：**直到阶段结束前，每当目标单位受到攻击时，那次攻击的护甲穿透属性弱化 1。



### 烈焰护盾

智库密会 - 战略计划计谋

在敌人接近的时候，这位灵能者将自身的灵能意志变为熊熊烈火，遮挡受到威胁的友军并灼烧任何过于接近的敌人。

**时机：**近战阶段，在一个敌方单位选择了攻击目标后。

**目标：**位于一个或更多己方阿斯塔特修会灵能者模型 18" 内，并且被攻击单位选择成为一次或多次攻击目标的一个己方阿斯塔特修会步兵或阿斯塔特修会骑乘单位。

**目标：**直到阶段结束前，每当目标单位受到一次攻击时，那次攻击的命中掷骰结果减少 1 点，并且如果己方军队激活了烈焰学派，那么对目标单位进行攻击的武器还拥有 [危险] 技能。



### 钢铁之臂

智库密会 - 战略计划计谋

这位智库员将血肉变得跟金属一般坚固，赋予了盟友让敌人粉身碎骨的攻击力量。

**时机：**近战阶段。

**目标：**位于一个或更多己方阿斯塔特修会灵能者模型 18" 内，并且在阶段中还没有被选择进行近战的一个己方阿斯塔特修会步兵单位。

**目标：**直到阶段结束前，目标单位中模型装备的近战武器的力量属性增加 1 点，如果己方军队激活了生物学派，则增加 2 点。



### 投掷攻击

智库密会 - 战略计划计谋

仅凭自身心灵的力量，一位智库员能够从周边的地形中扯下瓦砾、碎石和其他物体并将它们投向敌人。

**时机：**己方射击阶段。

**目标：**一个可以进行射击的己方阿斯塔特修会灵能者单位。

**目标：**选择位于目标单位中灵能者模型 18" 内（拥有“独行特工”技能的单位除外），并且对其可见的一个敌方单位，然后掷六枚 D6，如果己方军队激活了念动学派，每次掷骰的结果增加 1 点：每有一个结果为 4+，那个敌方单位受到 1 处致命伤。



### 预知精准

智库密会 - 战略计划计谋

在将自身的部分预知能力分享给其他战斗修士后，智库员能够引导友军的射击。

**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阿斯塔特修会灵能者单位。

**目标：**直到阶段结束前，每当目标单位中的一个模型进行攻击时，那次攻击拥有 [致命一击] 技能，如果己方军队激活了预知学派，那么那次攻击还拥有 [无视掩体] 技能。





# 铸造之父的 探寻者

火蜥蜴战团的锻造之父们苦寻千万年，只为集齐基因原体散落的圣物。现任铸造之父伏尔甘·赫斯坦矢志不渝，誓要完成这一使命。追随历代铸造之父征战的战斗兄弟们都是擅长短距离交火和近身战斗的专家，他们踏破敌阵，或以烈焰风暴将敌人焚为焦炭，或以爆矢齐射将敌人轰为碎片。待到敌寇熄灭、化为飞灰，锻造之父才能真正开始对原体圣物的探寻。

## 分遣队规则



### 伏尔甘的追寻

铸造之父伏尔甘·赫斯坦矢志不渝地探寻着基因原体的圣物，绝不姑息任何阻碍使命的敌人。他与麾下战士善长以急速突进接近敌人，并通过冷酷高效的近程火力摧毁他们。

己方军队中的**阿斯塔特修会**模型装备的远程武器拥有**[突击]**技能，且每次使用这些武器以 12" 范围内的单位为目标进行攻击时，那次攻击的力量属性提高 1 点。

### 探寻者的伙伴

如果己方军队中包含**伏尔甘·赫斯坦**，则在己方回合中，己方军队中的每个**焚狱者小队**单位都可以进行以下选项中的一项目：

- 在一个进行过突进移动的回合开始执行一项行动。
- 在一个开始执行行动的回合进行射击。

## 限制



您的军队可以包括**火蜥蜴**单位，但不能包括来自其他战团的**阿斯塔特修会**单位。

## 强化



### 焚灭者

这位战斗修士深受普罗米修斯教派信仰的浸染，以无与伦比的技艺驾驭火焰喷射器，将战场化为焚尽敌骸的炽烈葬堆。

仅限**阿斯塔特修会**模型。持有者所属单位的模型装备的洪流武器提升 1 点攻击属性。

### 百战精工

这位战士工匠长期耕耘于战团熔炉，亲手锻造出自己的专属兵装。这些武器无一不是能轻易取人性命的大师之作，无一不是以匠心与力量雕琢而成，而在它们的外壳上，全都镌刻着制造者所属战团的徽记。

仅限**阿斯塔特修会步兵**模型。持有者装备的近战武器提升 3 点力量属性。

### 铸于战砧

对这位死亡天使而言，战争乃是铸就其力量的铁砧。每一次战斗都是一场试炼，他们和他们的战斗兄弟将在其中证明自身价值，而他们的兵器与盔甲亦将展现其超凡品质。

仅限**阿斯塔特修会**模型。每回合一次，持有者领导的单位中的模型在进行命中掷骰或豁免掷骰后，您可以将那次掷骰结果变为未修正的 6。

### 精金斗篷

随风飘扬的披风和战袍上织入了以精金制成的丝线。这些军事权威的象征物曾不止一次地与盔甲和能量场共同对抗敌人的攻击，即使是最强横的攻击也将在它们面前无所建树。

仅限**阿斯塔特修会**模型。每当持有者被分配攻击时，那次攻击的伤害属性降低 1 点。若那次攻击使用的武器是热熔或洪流武器，则改为将那次攻击的伤害属性变为 1。





### 蔑视战甲

铸造之父的探索者 - 战斗战术计谋

阿斯塔特修士的好战心性与其超人体格相结合，成就了在任何强敌面前都凛然不惧的威武之师。

**时机：**敌方射击阶段或近战阶段，当一个敌方单位选择攻击目标后。

**目标：**一个被上述敌方单位的一次或多次攻击选为目标的己方阿斯塔特修会单位。

**效果：**在本阶段结束前，该己方单位所受攻击的护甲穿透属性降低 1 点。

1CP

### 战火熔炉

铸造之父的探索者 - 战斗战术计谋

只有那些与敌人近在咫尺的恶战才能真正地检验一名星际战士。

**时机：**己方射击阶段或近战阶段。

**目标：**一个还未在本阶段被选中进行射击或近战的己方阿斯塔特修会步兵单位。

**效果：**在本阶段结束前，该己方单位中的模型在攻击位于 6" 内的最近可选目标时，攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。

1CP

### 怒火成焚

铸造之父的探索者 - 战略计划计谋

敌人抵近你的战士，落入了精心编织的杀戮陷阱。现在向他们倾泻毁灭的火焰吧！

**时机：**己方移动阶段，在一个己方阿斯塔特修会步兵单位进行后撤移动后。

**目标：**那个单位。

**效果：**在该回合结束前，该己方单位可以在其进行过后撤移动的回合进行射击。

1CP

### 焚化协议

铸造之父的探索者 - 战斗战术计谋

一道道钹素烈焰协同一致，连接成周而复始的灼热浪涛，几乎没有敌人能逃过化为烟尘的命运。

**时机：**己方射击阶段。

**目标：**一个还未在本阶段被选中进行射击的己方阿斯塔特修会单位。

**效果：**在本阶段结束前，该单位中模型装备的洪流武器拥有[毁灭伤害]技能。

2CP

### 炙热复仇

铸造之父的探索者 - 战斗战术计谋

向火蜥蜴的战士开火的行为与自求速死没有任何区别。

**时机：**敌方射击阶段，当一个敌方单位完成射击后。

**目标：**一个被上述敌方单位的一次或多次攻击选为目标的己方阿斯塔特修会运输工具单位。

**效果：**一个搭乘该运输工具的单位可如同在己方移动阶段一般从中脱离，并可以如同在己方射击阶段一般进行射击，但必须以上述敌方单位为目标，且该敌方单位必须是可选目标。

1CP

### 烬燃大地

铸造之父的探索者 - 战略计划计谋

当群敌如潮水般涌来，铸造之父的战士们点燃了敌人脚下的大地。交错的灼浪迟滞了敌人的攻势，打乱了他们的阵型。

**时机：**敌方冲锋阶段开始时。

**目标：**一个装备一件或更多洪流武器的己方阿斯塔特修会单位。

**效果：**选择一个该己方单位 12" 范围内且对其可见的敌方单位（凶兽、载具和拥有飞行关键词的单位除外）。在该阶段结束前，每当那个敌方单位宣布冲锋时，冲锋掷骰的结果减少 2 点（该效果不与其他对该次冲锋掷骰生效的负面修正相叠加）。

1CP





# 帝皇之盾

帝国之拳第一连，帝皇之盾，由战团最精锐的老兵组成，是一支不可征服的铁血劲旅。在第一连连长莱山德的率领下，这些战斗兄弟崇尚以摧枯拉朽之力直击最强之敌，并通过协同突击精准粉碎高价值目标。战斗中，先锋老兵冲锋在前，撕裂侧翼，在敌阵中打开裂口；此时，战团的肃卫老兵大步向前，巩固缺口，把阵线向前推进。莱山德和他的终结者卫队始终战斗在最前沿，通过兰德掠夺者或轨道传送进入敌阵核心，以强力、精确的打击摧毁敌人的中枢。

## 分遣队规则



### 多恩之怒

莱山德率领帝国之拳最精锐的战士直击战局最激烈处，誓要将那些妄图摧毁帝国壁垒的敌人彻底碾碎。

每场战斗限一次，在己方指挥阶段，您可以使用本技能。若您如此做，在下一个己方指挥阶段开始前，每当一个拥有“破敌重誓”技能的己方模型对您的“破敌重誓”目标进行攻击时，您还可以重掷结果为1的致伤掷骰。

每当己方达纳斯·莱山德单位中的模型对“破敌重誓”目标进行攻击时，您可以重掷致伤掷骰。

### 限制



己方军队可以包含帝国之拳单位，但其不可包含任何来自其他战团的阿斯塔特修会单位。

### 强化



### 比武冠军

这位战士曾在剑刃比武中赢得桂冠，是一名近身格斗的大师。

仅限阿斯塔特修会模型。持有者装备的近战武器的攻击属性提高1点。每场战斗限一次，在任意阶段开始时，持有者可以使用本强化。若它如此做，在该阶段结束前，持有者所在单位中其他模型装备的近战武器的攻击属性也提高1点。

### 措辞大师

这名战斗兄弟精通《五域之书》，能援引这部古老典籍的训令，清晰明确地发号施令。

仅限阿斯塔特修会终结者模型。持有者的目标控制属性提高1点。每场战斗限一次，在任意阶段开始时，持有者可以使用本强化。若它如此做，在该阶段结束前，持有者所在单位中其他模型的目标控制属性也提高1点。

### 不屈勇士

哪怕致命伤也无法让多恩之子放弃职责。

仅限阿斯塔特修会终结者模型。持有者首次被摧毁时，在阶段结束时掷一枚D6。如结果为2+，将持有者重新部署进入战场，其应尽可能靠近被摧毁时的所在位置，不可位于任何敌方单位的交战范围内，且拥有3点耐伤。

### 长恶星战旗

莱山德在长恶星大破钢铁勇士后制作了这面鎏金战旗。它能激励帝国之拳战士粉碎敌人。

仅限阿斯塔特修会旗手模型。每当持有者所在单位成为攻击的目标时，若该次攻击的力量属性高于持有者所在单位的韧性属性，则其致伤掷骰结果减少1点。





### 蔑视战甲

帝皇之盾-战斗战术计谋

阿斯塔特修士的好战心性与其超人体格相结合，成就了在任何强敌面前都凛然不惧的威武之师。

**时机：**敌方射击阶段或近战阶段，当一个敌方单位选择攻击目标后。

**目标：**一个被上述攻击单位的一次或多次攻击选为目标的己方阿斯塔特修会单位。

**效果：**在该阶段结束前，该己方单位所受攻击的护甲穿透属性降低 1 点。



### 第一连之怒

帝皇之盾-战斗战术计谋

伤亡只会点燃帝国之拳的熊熊怒火，令其意志愈加坚定。

**时机：**己方射击阶段或近战阶段。

**目标：**一个尚未在该阶段被选中进行射击或近战的己方阿斯塔特修会终结者、剑卫老兵小队、肃卫老兵小队或先锋老兵小队单位。

**效果：**在该阶段结束前，每当该己方单位中的模型进行攻击时，命中掷骰的结果增加 1 点。若该己方单位低于起始兵力，致伤掷骰的结果也增加 1 点。



### 不屈复仇

帝皇之盾-战斗战术计谋

纵使撤退乃是明智之举，帝国之拳仍死战不屈。他们甘愿以生命捍卫荣耀，誓死彻底歼灭帝国之敌。

**时机：**近战阶段，当一个敌方单位选择攻击目标后。

**目标：**一个被上述攻击单位的一次或多次攻击选为目标的己方阿斯塔特修会终结者、剑卫老兵小队、肃卫老兵小队或先锋老兵小队单位。

**效果：**在该阶段结束前，每当该己方单位中的模型被摧毁时，如果该模型尚未在该阶段进行过近战，掷一枚 D6：若结果为 3+，不要将其移出游戏。该被摧毁的模型可以在上述攻击单位完成攻击结算后进行近战，然后将其移出游戏。



### 愤怒征服者

帝皇之盾-战略计划计谋

帝国之拳第一连的战争兄弟以无情的效率推进，荡平一切抵抗，为帝皇夺取疆土。

**时机：**己方移动阶段。

**目标：**一个处于己方控制下的目标标记范围内的己方阿斯塔特修会终结者、剑卫老兵小队、肃卫老兵小队或先锋老兵小队单位。

**效果：**该目标标记将一直处于己方控制下，即使没有己方模型位于它的范围内。此状态将持续到敌方在某个阶段开始或结束时控制了该目标标记。



### 纪律性歼灭

帝皇之盾-战斗战术计谋

作为爆矢枪大师，帝国之拳运用精准的火力将敌人赶出掩体，并成片收割他们。

**时机：**己方射击阶段。

**目标：**一个尚未在该阶段被选中进行射击的己方阿斯塔特修会终结者、剑卫老兵小队、肃卫老兵小队或先锋老兵小队单位。

**效果：**直到该阶段结束前，该己方单位中模型装备的远程武器拥有 [无视掩体] 技能，且这些武器的护甲穿透属性提高 1 点。



### 空降仓撤离

帝皇之盾-战斗战术计谋

终结者小队趁战斗间隙从前线撤回，登上来袭的运输载具撤离战场，为下一次突击做准备。

**时机：**敌方近战阶段结束时。

**目标：**一个己方阿斯塔特修会终结者单位。该单位不可位于一个或更多敌方单位的交战范围内。

**效果：**将该己方单位移出战场，并置入战略预备队中。





# 影标之爪

作为暗鸦守卫战团的战团长，艾索·沙恩是三重影道的真正大师——他将伏击、潜行与警戒之术运用得如外科手术般精准。在他的周密部署下，侦察小队、渗透者与其他隐秘战士悄然突破敌军防线，展开游击作战。当这些战斗兄弟吸引敌军注意时，沙恩的其余战士会逼近猎物，以精准的火力点杀军官、摧毁战争机器。未等敌人反应，暗鸦守卫的战士便再次隐入暗影，为下一次定点突袭做好准备。而当敌人失血溃退之时，沙恩将亲自率领突击主力，与跳跃背包战士一同从天而降，给负伤的猎物致命一击。

## 分遣队规则



### 暗影之主

暗鸦守卫战团以神出鬼没著称，他们能隐匿于黑暗之中，悄然逼近猎物。

每当己方阿斯塔特修会单位成为远程攻击的目标时，除非发起攻击的模型位于其 12" 范围内，否则命中掷骰的结果减少 1 点，且该目标单位拥有针对该次攻击的“掩体增益”效果。

### 无双战术大师

艾索·沙恩是机动战术的真正大师，能以绝对精准的指挥艺术运筹帷幄——通过部署、撤退与重新调度战斗兄弟，彻底瓦解敌军阵型。

每个战斗轮次限一次。如果己方艾索·沙恩模型位于战场上，则您可以以 0CP 花费使用“遁入黑暗”计谋。

## 限制



己方军队可以包含暗鸦守卫单位，但其不可包含任何来自其他战团的阿斯塔特修会单位。

## 强化



### 黑翼遮蔽

这件机械装置内置微型折射力场与电磁干扰投射器，能扭曲各类传感设备，使携带者及其小队规避侦测，渗透进关键阵地。

仅限阿斯塔特修会步兵模型。当持有者领导一个单位时，那个单位中的模型获得“渗透者”技能。

### 低语冠冕

这件来自黑暗科技时代的电子头冠能将白噪音絮语强行植入敌军的意识与通讯系统。

仅限恐惧型装甲模型。持有者拥有以下技能：

**欺诈之主（光环）：**每当您的对手对其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 CP 花费增加 1CP。

### 暗影猛禽

这名战士是独行的掠食者，其脚步近乎无声，身形与阴影融为一体。

仅限阿斯塔特修会模型。持有者拥有“隐秘”与“独行特工”技能。

### 猎手本能

精通伏击之道的战士能像真正的猎人般精准把握时机，引导部队对敌人发动突袭。

仅限阿斯塔特修会模型。在己方移动阶段中，如果持有者所在单位位于战略预备队中，在部署该单位进入战场时，将战斗轮次数视为比当前实际战斗轮次数高 1 轮。





### 蔑视战甲

影标之爪-战斗战术计谋

阿斯塔特修士的好战心性与其超人体格相结合，成就了在任何强敌面前都凛然不惧的威武之师。

**时机：**敌方射击阶段或近战阶段，当一个敌方单位选择攻击目标后。

**目标：**一个被上述敌方单位的一次或多次攻击选为目标的己方**阿斯塔特修会**单位。

**效果：**在本阶段结束前，该己方单位所受攻击的护甲穿透属性降低 1 点。



### 斩首行动

影标之爪-战斗战术计谋

在刀锋突刺与重击的风暴中，敌军勇士与指挥官接连倒下，使其部队陷入群龙无首的混乱

**时机：**近战阶段。

**目标：**一个尚未在该阶段被选中进行近战的己方**阿斯塔特修会步兵**单位。

**效果：**在该阶段结束前，该己方单位中模型装备的近战武器获得 **[精准]** 技能。



### 佯退突袭

影标之爪-战略计划计谋

这些战士以战术性撤退诱敌深入，待敌军阵型散乱之际突然回身反击，杀向过度追击的敌人。

**时机：**己方移动阶段。

**目标：**一个己方**阿斯塔特修会**单位。

**效果：**在该回合结束前，该己方单位可以在进行过撤退移动的回合进行射击或宣布冲锋。如果该己方单位为**恐惧型装甲**或**侦查小队**单位，则其还可以在进行过突进移动的回合进行射击或宣布冲锋。



### 震慑齐射

影标之爪-战斗战术计谋

暗鸦守卫战士从黑暗与掩体中开火，以精准火力打击毫无防备之敌。

**时机：**己方射击阶段。

**目标：**一个尚未在该阶段被选中进行射击的己方**阿斯塔特修会步兵**单位。

**效果：**在该阶段结束前，每当该己方单位中的模型对 12" 以外的目标进行远程攻击时，那次攻击的射击技巧和护甲穿透属性提高 1 点。如果上述攻击摧毁了一个或更多敌方模型，选择其中一个被摧毁的模型，那个模型所在单位必须进行一次战斗震慑测试。



### 猛禽警戒

影标之爪-战斗战术计谋

暗鸦守卫利用敌人的动向，或追击猎物完成猎杀，或借机再度隐入阴影。

**时机：**敌方移动阶段，在一个敌方单位完成一次常规、突进或后撤移动后。

**目标：**一个位于刚刚完成上述移动的敌方单位 9" 范围内的己方**阿斯塔特修会步兵**或**阿斯塔特修会骑乘**单位。您无法选择一个位于一个或更多敌方单位交战范围内的单位作为目标。

**效果：**该己方单位可以进行一次至多 D6" 的常规移动，如果该己方单位为**恐惧型装甲**或**侦查小队**单位，则改为可以进行一次至多 6" 的常规移动。



### 遁入黑暗

影标之爪-战略计划计谋

暗鸦守卫的渗透部队在最佳时机撤离战场，只为转移阵地准备下一次致命突袭。

**时机：**敌方近战阶段结束时。

**目标：**至多两个己方**恐惧型装甲**和/或**侦查小队**单位，或一个其他己方**阿斯塔特修会步兵**单位。您无法选择一个位于一个或更多敌方单位交战范围内的单位作为目标。

**效果：**将那些己方单位移出战场，并将他们置入战略预备队。





# 堡垒特遣队

当帝国战线必须抵御凶猛的敌军攻势时，可以部署一支特遣部队来抵御攻击，直到更多兵力进驻以保卫该地区。这样的战略部署使阿斯塔特修会能够最大限度地发挥其坚韧不拔的毅力和不屈不挠的意志。星际战士的生命十分宝贵，不应浪费在那种应该留给星界军的激烈战斗中。相反，星际战士依靠战术机动性和步兵的灵活性，最大限度地运用阿斯塔特圣典的教诲。积极的防御、进行局部反击、以及频繁的重新部署，使精锐小队和重型装备能够得到数量更多的战线部队的支援。这些部队协同作战，削弱敌人的推进势头，并不断削减敌人的数量，直到敌人的猛攻最终伤亡惨重。

## 分遣队规则



### 联锁战术

战线部队采用阿斯塔特圣典传授的各种联合战术，先发制人，削弱敌人的攻击，同时获取占卜仪数据，以指导他们装备更精良的战友进行瞄准。

您军队中的**阿斯塔特修会战线单位**：

- 能够在进行突进或后撤的回合中进行射击和宣布冲锋。
- 能够在进行突进或后撤的回合中执行行动。

每当您军队中的一个**阿斯塔特修会战线单位**被选中进行攻击时，当您结算这些攻击后，选择一个被那些攻击一次或更多命中的敌方单位。在该回合结束前，那个敌方单位被占卜扫描。每当您军队中的一个**阿斯塔特修会模型**对被占卜扫描的单位进行攻击时，重掷结果为 1 的命中掷骰。

## 强化



### 原体之眼

这款大师级的微型占卜仪能够与持有者的自动感应器相结合，为他们及其小队提供卓越的目标数据。

仅限**阿斯塔特修会模型**，持有者和持有者所在单位中的**战线模型**装备的远程武器拥有**[精准]**技能

### 战团英雄

作为战团美德的典范和鼓舞人心的传奇，这位战争领袖在战斗修士心中是一个鼓舞人心的存在。

仅限**阿斯塔特修会模型**。当持有者领导一个联合单位时，持有者拥有**战线关键词**。

### 勇气之刃

这名军官和麾下战斗修士组成的荣誉卫队被授予精制的战斗刀，以表彰他们进行的无私战斗。

仅限**阿斯塔特修会模型**。持有者和持有者所在单位中的**战线模型**装备的近战武器的护甲穿透属性提升 1。

### 宏声通讯器

这一非凡的技术遗物被安装在佩戴者的护颈内，有助于在战斗中快速交换加密情报。

仅限**阿斯塔特修会模型**。每当您对持有者所在单位使用一个计谋时，掷一枚 D6，如果持有者所在单位拥有**战线关键词**，则掷骰结果加 1，如果掷骰结果为 4+，您获得 1CP。





## 圣典条令

堡垒特遣队 - 战斗战术计谋

这些战士秉承着阿斯塔特圣典的教诲，发动有纪律的火力齐射。

**时机：**在您的射击阶段中或在近战阶段中。

**目标：**您军队中的一个尚未在该阶段中被选中进行射击或近战的**阿斯塔特修会**单位。

**效果：**在该阶段结束前，当该己方单位中的模型对敌方单位进行攻击时，重掷结果为 1 的命中掷骰。如果那个敌方单位被占卜扫描，则还可以重掷结果为 1 的致伤掷骰。

1CP

## 引导性混乱

堡垒特遣队 - 战略计划计谋

星际战士利用占卜仪数据来揭示敌人阵型中的弱点，并利用这些弱点来制造混乱并压制他们的目标。

**时机：**在您的射击阶段中或近战阶段中，在您军队中的一个**阿斯塔特修会战线**单位进行攻击后。

**目标：**那个**阿斯塔特修会战线**单位。

**效果：**在该回合中，当一个敌方单位因为目标单位的攻击而被占卜扫描时，如果那个敌方单位没有**凶兽**或**载具**关键词，那么在下一个己方回合开始前，该敌方单位被压制。当一个单位被压制时，那个敌方单位的移动属性降低 2"，并且冲锋掷骰结果减 2。

1CP

## 复仇之光

堡垒特遣队 - 战斗战术计谋

敌人的弱点在占卜扫描的分析审视下暴露无遗，他们很容易就会成为星际战士复仇猛攻的牺牲品。

**时机：**在己方射击阶段中或在近战阶段中。

**目标：**您军队中一个尚未在该阶段中被选中进行射击或近战的**阿斯塔特修会**单位

**效果：**选择**[致命一击]**或**[连击 1]**技能。在该阶段结束前，在目标单位中的模型攻击被占卜扫描的单位时，或者如果目标单位拥有**战线**关键词，那么其中模型装备的武器拥有被选择的技能。

1CP

## 震荡轰炸

堡垒特遣队 - 战略计划计谋

由占卜仪引导的震荡弹雨会摧毁敌人的目标锁定系统并干扰他们的瞄准。

**时机：**在您的射击阶段中或在近战阶段中，在您军队中的一个**阿斯塔特修会战线**单位进行攻击后。

**目标：**那个**阿斯塔特修会战线**单位。

**效果：**如果一个敌方单位因为目标单位的攻击被占卜扫描，那么在您的下一个回合开始前，该敌方单位被压制。每当一个被压制的单位中的模型进行攻击时，攻击的命中掷骰结果减 1。

1CP

## 抗争天使

堡垒特遣队 - 战斗战术计谋

这些战斗兄弟非常清楚自己在阻止敌人方面所起的重要作用，因此他们拒绝向哪怕是最严重的伤口屈服。

**时机：**对手的射击阶段中或在近战阶段中，在一个敌方单位选择攻击目标后。

**目标：**您军队中一个被进行攻击的敌方单位的一次或多次攻击选为目标的**阿斯塔特修会战线**单位。

**效果：**在该阶段结束前，每当目标单位受到攻击时，如果攻击的力量属性大于目标单位的韧性属性，那么致伤掷骰结果减 1。

1CP

## 终结异端

堡垒特遣队 - 战略计划计谋

战术扫描和思考器分析揭露了敌人的卑鄙计划，使他们的行动更容易被预测和反击。

**时机：**在己方射击阶段中或在己方冲锋阶段中。

**目标：**您军队中的一个**阿斯塔特修会**（**战线**单位除外）单位。

**效果：**直到当前阶段结束前，该己方单位可以在进行突进或后撤的回合中进行射击和宣布冲锋。在这样做时，所有冲锋的目标和攻击的目标必须被占卜扫描。

1CP





# 轨道突袭部队

星际战士最标志性的作战方式就是从轨道上进行空降。当泰图斯连长和极限战士们奔赴奥特拉玛边界的各个据点进行防守时，他们会反复运用这一战术。为了最大限度地发挥阿斯塔特修会作为小型精锐突击部队的威力，他们会从大气层外打击巡洋舰的甲板上派出一波又一波的重型运输机和炮艇。空降舱猛烈地砸在敌人阵线中间，从中现身的星际战士立刻开始齐射，链锯剑也发出了咆哮，而敌人甚至还没意识到自己受到了攻击。随着非自然的闪电跃动，终结者们被传送到战场，为这突如其来的猛攻增添更强大的力量。敌人则在震惊之中陷入彻底的溃败，阿斯塔特修会的战士们会乘此机会重新部署，而剩下的帝国军队则会进驻所占领的地区。

## 分遣队规则



### 迅速空降部署

通过使用传送、空降舱和炮艇突袭，整个星际战士打击部队，以及附属的装甲支援部队可以在瞬间从轨道上进行部署，仅仅是这种能力就足以让他们赢得整场战争。

在宣布战斗阵型步骤中，根据以下列表选择您军队中一定数量的**阿斯塔特修会**单位（巨型单位除外）。被选中的单位中的模型拥有深入打击技能。

战斗规模	单位数量
入侵	2
突击	3
猛攻	4

每当您军队中的一个**阿斯塔特修会**模型进行攻击时，如果该模型在这个回合中被部署到战场上，该模型可以重掷结果为1的致伤掷骰。如果该模型在这个回合中从**空降舱**中脱离，那么该模型还可以重掷结果为1的命中掷骰。

## 强化



### 雷霆桂冠

这一荣誉授予那些在轨道打击时表现出最杰出勇气的星际战士军官。

仅限**阿斯塔特修会**模型。持有者所属单位可以在被部署到战场上的回合中重掷冲锋掷骰。

### 老兵先锋

长期领导恐惧模型护甲小队进行先锋攻击的经验让这位战士学到了很多关于快速和隐秘攻击的战术。

仅限**阿斯塔特修会**模型。持有者所在单位拥有斥候6"技能。

### 轨道链接圣物箱

尽管看起来仅仅像是一个信仰饰品，但实际上这个装置包含一个强大的微型计算机，与轨道打击巡洋舰的战略中心相连，帮助持有者在重新部署时进行快速协调。

仅限**阿斯塔特修会**模型。当双方玩家部署完军队后，选择最多三个您军队中的**阿斯塔特修会**单位，并重新部署他们。在这样做时，您可以选择将这些单位放入战略预备队，无论已经有多少单位在战略预备队中。

### 专属炮艇

尽管终结者小队体型庞大，行动迟缓，但这些小队以及身穿终结者护甲的重要军官可能会被指派一架专属炮艇，以便在战斗中迅速撤离和转移。

仅限**阿斯塔特修会终结者**模型。每场战斗中您有一次机会，在您对手的近战阶段结束时，如果持有者所在单位不位于一个或更多敌方单位的交战范围内时，持有者可以使用该强化。若使用，将持有者所在单位从战场上移除，并放入战略预备队中。





### 压制扫射

轨道突袭部队 - 战略计划计谋

当星际战士猛烈进攻时，他们的炮艇和战机从头顶飞过，用强烈的火力猛击敌人阵地，将敌人压制在原地。

**时机：**在指挥阶段中。

**目标：**您军队中的一个阿斯塔特修会单位。

**效果：**选择一个位于该己方单位 18" 内且对其可见的敌方单位。那个敌方单位必须进行一次战斗震慑测试。在这样做时，那次测试的结果减 1；如果测试失败，那个敌方单位被压制。在一个单位被压制时，每当那个单位中的模型进行攻击时，命中掷骰的结果减 1。

**限制：**您在每个战斗轮次中使用该计谋的次数不能超过一次。



### 战术斩首

轨道突袭部队 - 战斗战术计谋

通过迅速消灭敌方的前线领袖，星际战士让敌人失去指挥并阻碍敌人进行有组织的抵抗。

**时机：**己方射击阶段或在近战阶段中。

**目标：**您军队中一个尚未在该阶段中被选中进行射击或近战的阿斯塔特修会单位。

**效果：**在该阶段结束前，该己方单位中模型装备的武器拥有[精准]技能，并且每当该己方单位中的模型对一个角色单位进行攻击时，命中掷骰结果加 1。



### 突击猛攻

轨道突袭部队 - 战略计划计谋

星际战士强大的空降打击粉碎了敌人一条又一条的战线。

**时机：**在近战阶段中。

**目标：**您军队中一个尚未在该阶段中被选中进行近战的阿斯塔特修会单位。

**效果：**在该阶段结束前，每当该己方单位中的模型进行跟进或重整移动时，该单位中的模型可以移动至多 6"，而不是 3"。



### 自动感应协调

轨道突袭部队 - 战斗战术计谋

通过自动传感器的数据传输，这些战斗修士可以在进行近距离射击时对敌人进行三角瞄准。

**时机：**在您的射击阶段中或在近战阶段中。

**目标：**您军队中一个尚未在该阶段中被选中进行射击或近战的阿斯塔特修会单位。

**效果：**选择[致命一击]或[连击 1]技能。在当前阶段结束前，如果该单位中的模型在该回合中从空降舱中脱离，或攻击位于其 12" 内的敌方单位时，该单位中模型装备的武器拥有被选择的技能。



### 致盲景象

轨道突袭部队 - 战略计划计谋

自动发射器会发射预先设计好的致盲手雷，以影响敌人的视力和机械设备的瞄准。

**时机：**在您对手的射击阶段中，当一个敌方单位选择攻击目标后。

**目标：**您军队中的一个被攻击单位的一次或更多攻击选为目标的阿斯塔特修会单位（巨型单位除外），以及一个位于该己方单位 9" 内的己方阿斯塔特修会烟幕载具或空降舱单位。

**效果：**在该阶段结束前，那些己方单位中的模型拥有隐秘技能，并且每当对那些己方单位进行远程攻击时，其中的模型拥有针对该次攻击的掩体增益。



### 以帝皇之名前进

轨道突袭部队 - 战略计划计谋

战斗总是一场接着一场，而星际战士不会浪费时间进行歇息。

**时机：**在您对手的近战阶段结束时。

**目标：**您军队中一个不是在该回合中部署在战场上的阿斯塔特修会步兵单位，以及一个该单位可以搭乘的己方运输工具。

**效果：**如果该己方阿斯塔特修会单位完全位于那个运输工具 6" 内，该己方单位可以搭乘它。





# 光复派遣军

极限战士以及与其并肩作战的神盾战团不断向外进发，深入奥特拉玛边界之外的黑暗世界，光复五百世界的领土。作为更广阔战区的先锋，他们紧凑而强大的光复部队重创敌军，深入敌方防线，夺取关键战略要地，使其无法被敌军攻占。完成这一目标后，他们怀着对罗保特·基里曼愿景的执着以及对马库拉格的绝对忠诚，以不屈不挠的决心和斗志进行战斗。面对势不可挡的敌人，星际战士们为了捍卫誓言而战，最终顽强地击退敌人，粉碎敌人的势力。随着每一次挑战被克服，战略要地被巩固，星际战士们便会继续向前推进。他们的敌人没有机会重整旗鼓，逐渐被逼向毁灭，越来越多奥特拉玛地区的领土被光荣的星际战士所光复。

## 分遣队规则



### 光复誓言

这些战斗修士所做的一切都是为了履行他们的誓言，在每一个战场上击退黑暗，重新光复五百世界。

- 每当您军队中的一个**阿斯塔特修会**模型对位于目标标记范围内的单位进行近战攻击时，那些攻击的护甲穿透属性提升 1。
- 每当对您军队中的**阿斯塔特修会**单位进行攻击时，如果己方单位位于在该阶段开始时被您控制的目标标记范围内，且那次攻击的力量属性大于该己方单位的韧性属性，或该己方单位拥有泰图斯关键词，攻击的致伤掷骰结果减 1。

## 限制



您的军队可以包含**极限战士**单位，但是不能包含来自其他战团的**阿斯塔特修会**单位。

## 强化



### 光复之印

这些珍贵的印章是在康诺制造的，里面装有微型护盾发生器，虽然很快就会耗尽电量，但能够在战斗修士履行职责誓言时保护他们。

仅限**阿斯塔特修会**模型。持有者所在单位拥有 5+ 无敌豁免。

### 复仇化身（光环）

这位战团勇士的眼睛里闪烁着决心和复仇的怒火，他似乎将原体本人的可怕身影投射到了他的敌人身上。

仅限**阿斯塔特修会**模型。在对手指挥阶段的战斗震慑步骤中，如果一个低于起始兵力的敌方单位位于持有者 9" 内，那个敌方单位必须进行一场战斗震慑测试。

### 宣告卷轴

罗保特·基里曼的著作《奥特拉玛指引集》中的文字被精细地刻写在羊皮纸上，并保存在装甲卷轴盒中，成为激励这位战士不断前进的源泉。

仅限**阿斯塔特修会**单位。每当持有者所在单位宣布冲锋时，如果一个或更多冲锋的目标位于目标标记的范围内，您可以重掷冲锋掷骰。

### 自由战士

这件武器由马库拉格最优秀的工匠打造，据说它的机魂渴望将五百世界从异端和暴君的手中夺回。

仅限**阿斯塔特修会**模型。每当持有者对敌方单位进行攻击时，如果目标位于目标标记范围内，您可以重掷命中掷骰并且您可以重掷致伤掷骰。





1CP

### 远征征服者

光复派遣军 - 战略计划计谋

这些战斗兄弟夺回神圣的五百世界的坚强意志是极具压倒性的。

**时机:** 在指挥阶段结束时。

**目标:** 您军队中的一个阿斯塔特修会单位。

**效果:** 在您的下一个指挥阶段开始前，该己方单位中的模型的目标控制属性提升 1。



1CP

### 奉献怒火

光复派遣军 - 战斗战术计谋

冰冷的愤怒驱使着星际战士们发起冲锋，他们对使命的绝对奉献赋予了他们凶猛的速度和力量。

**时机:** 在您的冲锋阶段中或在近战阶段中。

**目标:** 您军队中一个没有在该阶段中宣布冲锋或被选中进行近战的阿斯塔特修会单位。

**效果:** 在该回合结束前，该己方单位的冲锋掷骰结果加 2，并且该己方单位中模型装备的近战武器的攻击属性提升 1。

**限制:** 您在每个回合中只能使用该技能一次。



1CP

### 战至最后

光复派遣军 - 战斗战术计谋

那些宣誓要收复奥特拉玛的人，一旦占领那些领土，就不会后退一步。

**时机:** 在近战阶段中，在一个敌方单位选择攻击目标后。

**目标:** 一个被进行攻击的敌方单位的一次或多次攻击选为目标的己方阿斯塔特修会单位。

**效果:** 在该阶段结束前，每当目标单位中的模型被摧毁时，如果那个模型没有在该阶段中进行过近战，掷一枚 D6；如果掷骰结果为 4+。不要将其从游戏中移除；那个模型可以在进行攻击的敌方单位完成攻击后进行近战，随后将那个模型从游戏中移除。



1CP

### 基里曼之嗣

光复派遣军 - 战略计划计谋

无论来自哪个战团，每一位罗保特·基里曼的基因之子都知晓他的教导。

**时机:** 在您的移动阶段中，当您军队中的一个阿斯塔特修会单位结束一次后撤移动时。

**目标:** 那个阿斯塔特修会单位。

**效果:** 在该阶段结束前，该己方单位可以在进行后撤的回合进行射击和宣布冲锋。



1CP

### 奥特拉玛的命运

光复派遣军 - 战略计划计谋

所有为保卫或扩张极限战士疆域而战的星际战士都相信，尽管会面对艰难的战斗，他们的征服之战必将成功，因为这是原体的意志。

**时机:** 在您的移动阶段中。

**目标:** 您军队中的一个阿斯塔特修会单位。

**效果:** 选择一个受您控制，并且范围内存在那个己方单位的目标标记。那个目标标记将保持被您控制的状态，直到在阶段结束时，您对手对那个目标标记的控制等级大于您。



1CP

### 永不停止的进军

光复派遣军 - 战略计划计谋

五百世界的重建之路将是漫长而艰辛的，为之奋战的人们一刻也不能停下前进的脚步。

**时机:** 在您对手的移动阶段中，在一个敌方单位进行后撤后。

**目标:** 一个在该阶段开始时位于那个敌方单位交战范围内的己方阿斯塔特修会单位。

**效果:** 该己方单位可以进行一次最多 D6+1" 的常规移动。



# 终结者突击小队

M

5"

T

5

SV

2+

W

3

LD

6+

OC

1

4+

无敌豁免



近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
雷霆锤 [毁灭伤害]	近战	3	3+	8	-2	2
成对闪电爪 [双联]	近战	6	3+	5	-2	1

## 武器装备技能

**风暴盾：**持有者的耐伤属性为 4。

## 技能

**核心：**深入打击

**阵营：**破敌重誓

**传送信标：**在战斗开始时，您可以在敌方部署区外的任意战场位置为该单位放置一个传送信标标识。若您如此做，那么每场战斗一次，您可以消耗 0 点 CP 对该单位使用“迅速入场”计谋，但在结算此计谋时，必须将该单位放置在位于该标识水平 3" 内、所有敌方模型水平 9" 外的位置。然后此标识将被移除。

**夺命奇袭：**当该单位结束冲锋时，位于其交战范围内的敌方单位必须进行一场战斗震慑测试。

关键词：步兵、帝国、终结者、终结者突击小队



阵营关键词：  
阿斯塔特修会



# 终结者突击小队

终结者突击小队装备了毁灭性近战武器，能完美适应猛烈的攻击行动和残酷的登舰作战。他们大步流星地与敌人中的最强者接战，以闪电爪撕裂其身体，以雷霆锤粉碎其头颅。



## 武器装备选项

- 任何数量的模型可以将其装备的雷霆锤和风暴盾替换成一副成对闪电爪。

## 单位构成

- 1 名突击终结者军士
  - 4-9 名突击终结者
- 每个模型装备有：雷霆锤；风暴盾。

关键词：步兵、帝国、终结者、终结者突击小队



阵营关键词：  
阿斯塔特修会



# 身穿安提洛克斯战甲的**马涅乌斯·卡尔加**

M	T	SV	W	LD	OC
6"	6	2+	6	6+	1
		4+	无敌豁免		



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
奥特拉玛之拳 [手枪、双联]	18"	4	2+	4	-1	2
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
奥特拉玛之拳 [双联]	近战	6	2+	8	-3	3

## 技能

核心：深入打击、领袖

阵营：破敌重誓

励志领袖：该单位可以在进行过突进或后撤移动的回合中进行射击和宣布冲锋。

战术大师：在己方指挥阶段开始时，若该模型是己方统帅且位于战场上，您获得 1CP。

关键词：步兵，角色，史诗英雄，帝国，终结者，战团长，马涅乌斯·卡尔加



阵营关键词：  
阿斯塔特修会、极限战士



## 身穿安提洛克斯战甲的马涅乌斯·卡尔加

马涅乌斯·卡尔加是一位善于鼓舞人心的领袖，也是一名空前绝后的战士。他常以奥特拉玛之拳发射的爆矢弹雨开道，随后以这双铁手的惊人巨力将对手粉碎。而当他判断需要尽快为当下的战略部署收网时，便会率领极限战士们直捣敌人的核心阵地。



### 领袖

该单位可以与以下单位组成联合单位：侵略者小队、突击仲裁者小队、剑卫老兵小队、连队英雄、根除者小队、重装仲裁者小队、焚狱者小队、仲裁者小队、肃卫老兵小队、战术小队、终结者突击小队、终结者小队、常驻护卫

### 领主卡尔加

您的军队中无法包含超过一个马涅乌斯·卡尔加单位。

### 单位构成

- 1 个安提洛克斯战甲马涅乌斯·卡尔加 - 史诗英雄  
该模型装备有：1 对奥特拉玛之拳。

关键词：步兵，角色，史诗英雄，帝国，终结者，战团长，马涅乌斯·卡尔加



阵营关键词：  
阿斯塔特修会、极限战士



# 卡托·西卡留斯

M	T	SV	W	LD	OC
6"	4	2+	5	6+	1
		4+	无敌豁免		



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
精工等离子手枪 [手枪]	12"	1	2+	8	-3	2
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
塔拉萨风暴之剑 - 重击 [毁灭伤害]	近战	4	2+	6	-3	3
塔拉萨风暴之剑 - 横扫 [连击 1]	近战	9	2+	5	-2	1
塔拉萨风暴之剑 - 终结一击 [精准]	近战	6	2+	5	-2	2

在选择本武器的攻击目标前，先选择一个用于攻击的武器数据。

关键词：步兵，角色，史诗英雄，帝国，战术型装甲，连长，卡托，西卡留斯

## 技能

核心：领袖

阵营：破敌重誓

**马库拉格的冠军骑士：**每回合限一次，当一个敌方单位在该模型所在单位的 9" 范围内结束常规、突进或后撤移动时，若该模型所在单位不位于一个或更多敌方单位交战范围内，则可以进行一次至多 6" 的常规移动。

**荣耀或死亡：**您可以以 0CP 花费对该单位使用“英勇介入”计谋。即使该阶段中您已经对其他单位使用过该计谋，您依然可以这么做。

阵营关键词：  
阿斯塔特修会，极限战士





# 卡托·西卡留斯

卡托·西卡留斯是塔拉萨的贵族子嗣，也是极限战士中功勋最为卓越的勇士。作为常胜护卫队的队长，西卡留斯掌握了卓越的剑术，且是闪电突袭的真正大师。在战斗中，他以绝对的自信、果决和速度指挥着麾下的战士。



## 领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：**常胜护卫**。

该模型可以加入一个已经由一个**马涅乌斯·卡尔加**模型领导的联合单位。若如此做，当那个联合单位中的护卫单位被摧毁时，加入该联合单位的领袖单位变为等于其初始兵力的单独单位。

## 荣誉卫队队长

您的军队中无法包含超过一个**卡托·西卡留斯**单位。

## 单位构成

- 1 个卡托·西卡留斯 - 史诗英雄

该模型装备有：1 把精工等离子手枪；1 把塔拉萨风暴之剑。

关键词：步兵，角色，史诗英雄，帝国，战术型装甲，连长，卡托，西卡留斯



阵营关键词：  
阿斯塔特修会，极限战士



# 常胜护卫

M

6"

T

4

SV

2+

W

3

LD

6+

OC

2



## 远程武器

攻击范围

A

BS

S

AP

D

大师级爆矢卡宾枪

24"

2

2+

4

-1

2



## 近战武器

攻击范围

A

WS

S

AP

D

荣誉之刃 [精准, 双联]

近战

6

2+

5

-2

2

大师级动力武器

近战

5

2+

5

-2

2

## 武器装备技能

**马库拉格战旗：**每场战斗限一次，在近战阶段开始时，持有者可以使用本技能。若其如此做，直到该阶段结束前，持有者所在单位中模型装备的近战武器的力量和攻击属性各提高 1 点。

## 技能

阵营：**破敌重誓**

**极限战士荣誉卫队：**一个连长或战团长模型领导该单位时，每当该单位成为攻击的目标时，致伤掷骰的结果减少 1 点。

**奥特拉玛的荣耀：**在敌方射击阶段中，当一个敌方单位进行射击后，如果该单位中有一个或更多模型被上述攻击摧毁，该单位可以进行一次进发移动。这样做时，掷一枚 D6：该单位中的模型可以进行一次同等于掷骰结果英寸数的移动，但在结束该移动时，该单位必须尽可能靠近最近的敌方单位（飞行器除外）。当您这样做时，该单位中的模型可以移动至那个敌方单位的交战范围内。当该单位处于战斗震慑状态或位于一个或更多敌方单位交战范围内时，其无法进行进发移动，且每个阶段只能进行一次进发移动。

关键词 - 所有模型：步兵，帝国，战术型装甲，常胜护卫 | 连队旗手：史诗英雄，旗手 | 连队勇士：史诗英雄，勇士



阵营关键词：  
阿斯塔特修会，极限战士



# 常胜护卫

常胜护卫由治理才能过人、战斗武艺出众的一连老兵担任，通常作为连队高级军官的保镖。这些战士由于战场上奋不顾身的英勇表现而被选拔进入卫队，勇于牺牲自己守护自己的保卫目标。



## 联合单位

如果一个己方连长或团团长单位可以与一个连队英雄单位组成联合单位，则其也可以与本单位组成联合单位。

## 单位构成 (至多 6 个模型)

- 0-1 个连队旗手 – 史诗英雄
- 0-1 个连队勇士 – 史诗英雄
- 1-6 个常胜护卫

连队旗手装备有：1 把大师级动力武器；1 面马库拉格战旗。

连队勇士装备有：1 对荣誉之刃。

每个常胜护卫模型装备有：1 把大师级爆矢卡宾枪；1 把大师级动力武器。

关键词 - 所有模型: 步兵, 帝国, 战术型装甲, 常胜护卫 | 连队旗手: 史诗英雄, 旗手 | 连队勇士: 史诗英雄, 勇士



阵营关键词:  
阿斯塔特修会, 极限战士



# 泰图斯连长

M

6"

T

4

SV

3+

W

6

LD

6+

OC

1

4+

无敌豁免



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
爆矢手枪 [手枪]	12"	1	2+	4	0	1
大师级爆矢枪 [突击, 重型]	24"	2	2+	4	-1	2
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
大师级链锯剑 [针对步兵 2+]	近战	8	2+	5	-1	2

## 技能

核心: 不觉疼痛 5+、领袖

阵营: 破敌重誓

乘胜追击: 该模型所属单位中的模型装备的武器拥有 [连击 1] 技能。

奥特拉玛的荣耀: 在该模型被一次近战攻击摧毁时, 如果该模型在阶段中还没有进行过近战, 那么掷一枚 D6: 若结果为 2+, 不要将其移出游戏。该模型可以在攻击单位完成攻击后进行近战。如果有一个或更多敌方模型被这些攻击摧毁, 那么该模型回复 D3 处失去的耐伤并且不算作被摧毁; 若是其他情况, 则将该模型移出游戏。

关键词: 步兵、角色、史诗英雄、帝国、战术型装甲、手雷、连长、泰图斯



阵营关键词:  
阿斯塔特修会、极限战士



# 泰图斯连长

德米特里安·泰图斯连长是奥塔拉玛忠占不渝的冠军勇士，拥有着坚不可摧的意志。他在无数场看似无望的战役当中取得胜利。尽管拥有出色的指挥能力，泰图斯真正习惯的是位于前线的激烈战斗，就算身受重伤也绝不屈服。



## 领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

突击仲裁者小队，剑卫老兵小队，连队英雄，地狱轰击者小队，焚狱者小队，仲裁者小队，肃卫老兵小队，奥特拉玛守望者

## 德米特里安·泰图斯

您军队中包含的泰图斯单位的数量不能超过一个。

## 单位构成

- 1 位泰图斯连长 - 史诗英雄

该模型装备有：爆矢手枪；大师级爆炸枪；  
大师级链锯剑。

关键词：步兵、角色、史诗英雄、帝国、战术型装甲、手雷、连长、泰图斯



阵营关键词：  
阿斯塔特修会、极限战士



# 奥特拉玛守望者

M	T	SV	W	LD	OC
6"	4	3+	4	6+	1
6"	3	4+	3	6+	1

旗手加德里尔，  
老兵军士梅陶露斯

盖乌斯·席尔瓦，埃米莉亚·密涅瓦斯，  
丹尼尔·科内留斯，露西娅·维萨



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
爆矢步枪 [突击, 重型]	24"	2	3+	4	-1	1
重型爆矢手枪 [手枪]	18"	1	3+	4	-1	1
远古科技激光手枪 [手枪]	12"	1	3+	4	-1	1
星语者冲击波 [爆炸, 灵能]	12"	D6	3+	4	-1	1

近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
格斗武器	近战	4	2+	4	0	1
灵能杖 [灵能]	近战	1	2+	5	-2	2
动力武器	近战	4	2+	4	-2	1
大师级动力武器	近战	5	2+	5	-2	2

## 技能

阵营：破敌重誓

**二连旗帜：**在该单位中包含旗手加德里尔时，该单位中模型的目标控制属性增加 1 点。此外，在该单位中包含旗手加德里尔以及泰图斯连长时，该单位中模型的领导力属性提升 1。

**战略指挥部：**在双方玩家完成军队的部署后，如果该单位位于战场（或者搭乘在任何一个位于战场的运输工具中），选择最多三个己方阿斯塔特修会单位并重新部署。在这么做时，您可以将这些单位放入战略预备队中，无论预备队中已经存在多少单位。

## 武器装备技能

**风暴盾：**持有者拥有 4+ 无敌豁免。

**偏移力场：**持有者拥有 5+ 无敌豁免。

关键词：所有模型：步兵、史诗英雄、手雷、帝国、战术型装甲、  
奥特拉玛守望者 | 丹尼尔·科内留斯：灵能者



阵营关键词：  
阿斯塔特修会、极限战士



# 奥特拉玛守望者

泰图斯连长最青睐的参谋和同伴们通常都会被分配至领导阶层的各个部分，但他们也会在必要时组成团体与他一同参战。在这样的时刻当中，守望者们群策群力，将超人体格、鼓舞人心的气质、卓越的武艺、灵能力量以及超凡的智慧结合在一起。



## 奥特拉玛的英雄

在宣布战斗编队步骤开始时，该单位可以加入以下一个单位。该单位将在战斗中被算作是被加入单位的一部分，并且那个单位的起始兵力会对应进行提升。

- 突击仲裁者小队，剑卫老兵小队，仲裁者小队，肃卫老兵小队

该单位不能加入一个联合单位，并且只有泰图斯连长才能与该单位加入的单位组成联合单位。

## 单位构成

- 1 位旗手加德里尔·史诗英雄
- 1 位老兵军士梅陶露斯·史诗英雄
- 1 位盖乌斯·席尔瓦·史诗英雄
- 1 位埃米莉亚·密涅瓦斯·史诗英雄
- 1 位丹尼尔·科内留斯·史诗英雄
- 1 位露西娅·维萨·史诗英雄

旗手加德里尔装备有：爆矢步枪；格斗武器。

老兵军士梅陶露斯装备有：重型爆矢手枪；大师级动力武器；风暴盾。

盖乌斯·席尔瓦装备有：远古科技激光手枪；动力武器；偏移力场。

埃米莉亚·密涅瓦斯装备有：远古科技激光手枪；动力武器

丹尼尔·科内留斯装备有：星语者冲击波；灵能杖

露西娅·维萨装备有：远古科技激光手枪；格斗武器

关键词：所有模型：步兵、史诗英雄、手雷、帝国、战术型装甲、  
奥特拉玛守望者 | 丹尼尔·科内留斯：灵能者



阵营关键词：  
阿斯塔特修会、极限战士



## 卡诺克·瓦尔

OC

1

无敌豁免



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
风暴爆矢枪 <small>[速射 2]</small>	24"	2	2+	4	0	1
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
公理 – 重击	近战	5	2+	8	-2	2
公理 – 横扫	近战	10	2+	5	-2	1

在选择本武器的攻击目标前，先选择一个用于攻击的武器数据。

关键词: 步兵, 角色, 史诗英雄, 帝国, 终结者, 连长, 卡诺克·瓦尔

## 技能

核心：深入打击、不觉疼痛 5+、领袖

阵营：破敌重誓

**冷酷计算：**每当该模型所在单位中的模型以一个凶兽或载具单位为目标进行攻击时，那次攻击拥有[致命一击]技能。每当该模型所在单位中的模型以任何其他单位为目标进行攻击时，那次攻击拥有[连击 1]技能。

### 大脑皮层逻辑引擎:

- 在宣布战斗编队步骤开始时，您可以选择一个己方**阿斯塔特修会步兵**单位。在战斗结束前，那个单位获得“斥候 6+”技能。
- 在双方玩家完成军队部署后，您可以选择一个己方**阿斯塔特修会**单位，并将其重新部署。如此做时，您可以将那个单位置入战略预备队中，无论战略预备队中已经有多个单位。

阵营关键词：  
阿斯塔特修会、钢铁之手





# 卡诺克·瓦尔

作为艾沃尼氏族连队的钢铁连长，卡诺克·瓦尔是一位卓越的领袖与勇士。指挥作战时，他展现出冰冷且擅于计算的精准，但他炽烈的怒火也从未熄灭；战场上，他以动力巨槌“公理”挥出惩戒重击，将敌人彻底粉碎。



## 单位构成

- 1 个卡诺克·瓦尔 - 史诗英雄

该模型装备有：1 把风暴爆矢枪；1 把公理。

## 领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：终结者突击小队、终结者小队

关键词：步兵，角色，史诗英雄，帝国，终结者，连长，卡诺克·瓦尔



阵营关键词：  
阿斯塔特修会、钢铁之手



# 苏博登可汗

M	T	SV	W	LD	OC
12"	5	3+	8	6+	2
4+		无敌豁免			



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
重型爆矢手枪 [手枪]	18"	1	2+	4	-1	1
强袭加特林炮 [毁灭伤害]	24"	8	2+	5	0	1
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
风暴之牙 [骑枪、针对凶兽 4+、针对载具 4+]	近战	6	2+	6	-2	2
动力剑	近战	8	2+	5	-2	1

## 技能

核心：领袖

阵营：破敌重誓

**乔格里斯之矛：**该模型所在单位可以在进行过突进或后撤移动的回合进行射击和宣布冲锋。如果那个单位已经可以在进行过突进的回合进行射击和宣布冲锋，则改为那个单位的突进和冲锋掷骰结果增加 1 点。

**大师骑手：**每当该模型所在单位中的模型进行常规、突进、后撤或冲锋移动时，该模型可以水平穿越地形模型。

关键词：骑乘，角色，史诗英雄，帝国，手雷，连长，苏博登可汗



阵营关键词：  
阿斯塔特修会、白疤



# 苏博登可汗

作为真正的乔格里斯之子，苏博登可汗驾驭着名为“雷霆”的重力摩托，指挥着白疤第一兄弟会。作为骑兵战的大师，他率领部队开展史诗般的狩猎与席卷式推进，无情地追杀溃逃之敌。



## 单位构成

- 1 个苏博登可汗 - 史诗英雄

该模型装备有：1 把重型爆矢手枪；1 把强袭加特林炮；风暴之牙；动力剑。

## 领袖

该模型可与以下单位组成联合单位：先导骑手小队。

关键词：骑乘，角色，史诗英雄，帝国，手雷，连长，苏博登可汗



阵营关键词：  
阿斯塔特修会、白疤



# 伏尔甘·赫斯坦

M	T	SV	W	LD	OC
6"	4	2+	5	6+	1
		4+	无敌豁免		



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
爆矢手枪 [手枪]	12"	1	2+	4	0	1
锻炉拳套 [无视掩体、手枪、洪流]	12"	D6+3	N/A	6	-1	1
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
伏尔甘之矛 [毁灭伤害]	近战	6	2+	6	-2	2

## 技能

核心：不觉疼痛 6+、领袖

阵营：破敌重誓

**锻造之父：**在己方射击阶段，选择一个位于该模型 24" 内且对其可见的敌方单位。在本阶段结束前，己方阿斯塔特修会模型用洪流或热熔武器对那个敌方单位进行远程攻击时，可重掷致伤掷骰。

**探求失落圣物：**当该模型首次被部署在战场上时，选择战场上的一个目标标记。当该模型位于那个目标标记范围内时，它的目标控制属性为 10、领导力属性为 5+，并拥有“不觉疼痛 4+”技能。

关键词：步兵、角色、史诗英雄、手雷、帝国、战术型装甲、连长、伏尔甘·赫斯坦



阵营关键词：阿斯塔特修会、火蜥蜴



# 伏尔甘·赫斯坦

锻造之父手中所持的正是战团原体昔日的兵器，而他也将以此矛斩落一切强敌。致力于找回伏尔甘失落圣物的赫斯坦一直以来都坚持着探寻之旅，为此他将不惜挑战一切敌人，直面一切危险，直到完成自己立下的誓言。



## 领袖

- 该模型可以与以下单位组成联合单位：突击仲裁者小队、连队英雄、焚狱者小队、战斗小队

## 单位构成

- 1 个伏尔甘·赫斯坦 - 史诗英雄

该模型装备有：1 把爆矢手枪；1 个锻炉拳套；1 柄伏尔甘之矛。

关键词：步兵、角色、史诗英雄、手雷、帝国、战术型装甲、连长、伏尔甘·赫斯坦



阵营关键词：  
阿斯塔特修会、火蜥蜴



# 艾索·沙恩

M	T	SV	W	LD	OC
14"	4	3+	5	6+	1
		4+	无敌豁免		



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
重型爆矢手枪 [手枪]	18"	1	2+	4	-1	1
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
塞维拉克斯之爪 [连击 2、双联]	近战	7	2+	5	-2	2

## 技能

核心：深入打击、独行特工、隐秘

阵营：破敌重誓

**暗影之主：**在己方指挥阶段，您可以选择一个敌方单位。在下一个己方指挥阶段开始前，每当一个己方阿斯塔特修会单位在那个敌方单位 12" 范围内宣布冲锋时，您可以重掷冲锋掷骰，但该己方单位必须宣布以那个敌方单位为冲锋目标（如果可能）。

**黑翼斗篷：**您可以以 0CP 花费，对该模型所在单位使用“迅速入场”和“英勇介入”计谋，即使在本阶段您已经对另一个单位使用过那个计谋。

关键词：步兵，角色，史诗英雄，飞行，跳跃背包，帝国，战术型装甲，战团长，艾索·沙恩

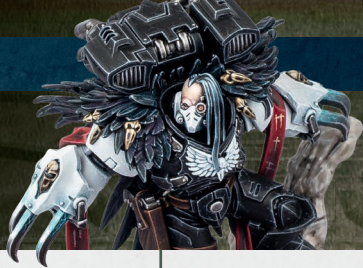


阵营关键词：阿斯塔特修会、暗鸦守卫



# 艾索·沙恩

身为暗鸦守卫的战团长，艾索·沙恩完美继承了基因原体的隐忍与诡诈。他自暗影中现身突袭时，闪电缠绕的赛维拉克斯之爪将带给敌人冰冷彻骨的愤怒和令人颤栗的恐惧。



## 暗鸦守卫战团长

在宣布战斗阵型步骤开始时，如果己方军队同时包含艾索·沙恩与凯万·史瑞克，则直到战斗结束前，己方凯万·史瑞克单位失去“独行特工”技能，并且将其战团长关键词替换为连长。

## 单位构成

- 1 个艾索·沙恩 - 史诗英雄

该模型装备有：1 把重型爆矢手枪；1 对赛维拉克斯之爪。

关键词：步兵，角色，史诗英雄，飞行，跳跃背包，帝国，战术型装甲，战团长，艾索·沙恩



阵营关键词：  
阿斯塔特修会，暗鸦守卫



# 达纳斯·莱山德

M	T	SV	W	LD	OC
5"	5	2+	7	6+	1
		4+	无敌豁免		



近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
多恩之拳 [毁灭伤害]	近战	5	2+	10	-3	3

## 技能

核心：深入打击、领袖

阵营：破敌重誓

**坚毅象征：**每当该模型所在单位成为攻击的目标时，若那次攻击的力量属性高于或等于该单位的韧性属性，则其致伤掷骰结果减少1点。

**壁垒之盾：**每场战斗限一次，在任意阶段开始时，该模型可以使用本技能。若它如此做，则在该阶段结束前，该模型拥有 2+ 无敌豁免。

关键词：步兵，角色，史诗英雄，帝国，终结者，连长，达纳斯·莱山德



阵营关键词：  
阿斯塔特修会、帝国之拳



# 达纳斯·莱山德

莱山德高举壁垒之盾，挥舞着强大的多恩之拳。他行走在敌阵之中，宛如战舰凿穿风暴掀起的巨浪。每一记重锤都将敌人砸成模糊的血肉，把成群的战士打得七零八落，而莱山德的坚毅身形与决心却永远不会动摇。



## 领袖

- 该模型可以与以下单位组成联合单位：终结者突击小队、终结者小队

## 单位构成

- 1 个达纳斯·莱山德 - 史诗英雄
- 该模型装备有：1 把多恩之拳

关键词：步兵，角色，史诗英雄，帝国，终结者，连长，达纳斯·莱山德

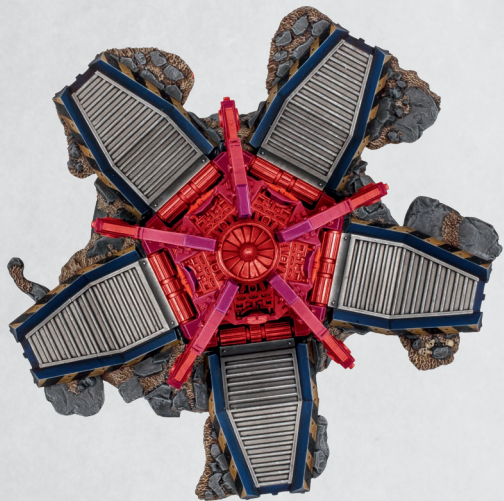
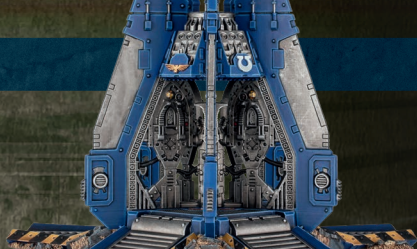


阵营关键词：  
阿斯塔特修会、帝国之拳



# 空降舱

M	T	SV	W	LD	OC
-	7	3+	8	6+	0



**设计师注解：** 仅有该模型的高光部分被视为组成该模型的外壳。其他模型可以在该模型的非红色高光部分被部署或结束移动。在该模型被摧毁时，如果任意模型在其非高光部分上，在将该模型移除后，将那些模型放置在战场上，尽可能靠近它们的原始位置。

关键词：载具，运输工具，专用运输工具，帝国，空降舱

## 技能

核心：致命破灭 1，深入打击

阵营：破敌重誓

**空降舱突袭：** 该模型在战斗开始时必须位于预备队中，无论任务规则如何规定，它都可以在您的第一、第二或第三个移动阶段的增援步骤中被部署。任意搭乘该模型的单位在它被部署在战场后必须立刻脱离，且必须被部署在所有敌方模型的 9" 外。

**战斗脱离：** 每当一个单位在该模型被部署在战场后脱离，那个单位仍能在该回合中宣布冲锋。

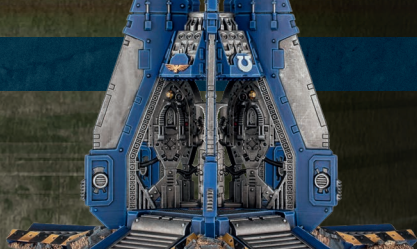
**部署完毕：** 一旦该模型被部署在战场上且其中的所有单位都已脱离，那么直到战斗结束前，单位无法再搭乘该运输工具。



阵营关键词：  
阿斯塔特修会



# 空降舱



## 单位构成

- 1 空降舱

## 运输工具

该模型最多可以搭载 12 个阿斯塔特修会步兵模型，但无法搭载百夫长、重装型护甲、跳跃背包、狼人、或终结者模型。

关键词: 载具, 运输工具, 专用运输工具, 帝国, 空降舱



阵营关键词:  
阿斯塔特修会





# 星际战士

## 更新与勘误

### 第 105 页 – 星际战士战团规则

添加以下规则点:

- “如果己方军队包含一个或更多**黑色圣堂**单位, 那么该军队中不能包含**阿斯塔特修会灵能者**模型, 并且不能包含以下没有**黑色圣堂**关键词的单位: **枪骑型角斗士**; **死神型角斗士**; **豪侠型角斗士**; **脉冲战车**; **反重力战车**; **处决者型反重力战车**。”
- “如果己方军队包含一个或更多**太空野狼**单位, 那么该军队中不能包含任何以下单位: **药剂师**; **破坏者小队**; **战术小队**。”

添加以下副标题与规则点:

#### “死亡守望”

- 己方军队可以包含**阿斯塔特修会死亡守望**单位, 但该军队中不能包含其他任意战团的**阿斯塔特修会**单位。
- 除**卡修斯杀戮小队**(参考《传奇: 帝国特勤》)外, 己方军队不能包含任何**帝国特勤死亡守望**单位。
- 己方军队不能包含任何以下单位: **突击小队**、**跳跃背包突击小队**、**攻击摩托小队**、**破坏者小队**、**兰德速攻艇**、**圣物终结者小队**、**侦查摩托小队**、**侦查小队**、**侦查狙击小队**、**战术小队**、**终结者突击小队**、**终结者小队**。”

### 第 107 页 – 断剑特遣队分队, 烈焰风暴计谋

将目标改为:

“一个**在本回合未被选择进行过射击**的己方**阿斯塔特修会**单位。”

### 第 111 页 – 铁甲风暴矛头分队, 古老怒火计谋

将效果改为:

“在下个己方指挥阶段开始前, 该模型的移动、**韧性**、**领导力**和目标控制属性均提升 1 点, 此外当该模型进行攻击时, 命中掷骰结果增加 1 点。”

### 第 112 页 – 铸于战砧强化

改为:

“仅限**阿斯塔特修会**模型。每回合限一次, 当持有者领导的单位中的模型在进行一次命中掷骰或豁免掷骰时, 您可以将那次掷骰的结果变为**未修正**的 6。”

### 第 129 页 – 乌瑞尔·文崔斯, 奇门战略技能

改为:

“**奇门战略 (光环)**: 每当对手对其军队中的一个单位使用计谋时, 如果这个模型位于那个单位的 12” 内, 那么那次计谋的消耗提升 1CP (这个效果不会与其他提升计谋 CP 消耗的规则效果叠加)。”

### 第 132 页 – 科萨罗可汗, 领袖

改为:

“该模型可以与以下单位组成联合单位: **突击仲裁者小队**、**剑卫老兵小队**、**连队英雄**、**仲裁者小队**、**肃卫老兵小队**、**战术小队**”

### 第 135 页 – 重装型装甲连长, 远程武器, 大师级重型爆矢步枪

添加 “[突击, 重型]”。

### 第 136 页 – 恐惧型装甲连长, 欺敌大师技能

改为:

“**欺敌大师**: 在双方玩家部署完军队后, 若您的军队中包含一个或更多拥有本技能的模型, 您便可以选择最多三个己方**阿斯塔特修会步兵**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 138 页 – 跳跃背包连长, 武器装备选项

添加以下规则点:

- “如果该模型装备有一把**重型爆矢手枪**和一把**阿斯塔特链锯剑**, 那么该模型可以装备一个**圣物盾**。该模型的重型爆矢手枪和**阿斯塔特链锯剑**不能被替换。”

### 第 139 与 140 页 – 副官, 掠夺者装甲副官, 恐惧型护甲副官, 领袖部分, 第二段句子

改为:

“该模型能够与**其可以领导的**单位组成联合单位, 即使那个单位中已经加入了一个连长或战团长模型。若这么做, 那么在护卫单位被摧毁时, 其中的领袖模型将各自成为独立的单位, 并拥有原本的起始兵力。”

### 第 140 页 – 掠夺者装甲副官, 大师级特种爆矢手枪

将 AP 属性修改为 “-1”。

### 第 152 页 – 连队英雄, 关键词

改为:

“关键词—**所有模型**: **步兵**、**手雷**、**帝国**、**战术型装甲**、**连队英雄**  
| **旗手**: **旗手**”

### 第 175 页 – 寂灭小队, 技能, 光学瞄准仪

改为:

“**光学瞄准仪**: 每当该单位保持静止时, 直到下一个己方移动阶段开始前, 该单位中模型装备的远程武器拥有 **[无视掩体]**技能。”

### 第 183 页 – 十字军型兰德掠夺者战车, 关键词部分

添加 “**兰德掠夺者战车**”。

### 第 184 页 – 救赎者型兰德掠夺者战车, 关键词部分

添加 “**兰德掠夺者战车**”。



改为:

“当一个**角色**模型领导该单位时, **该单位中的模型的韧性属性提升 1 点。**”

## 常见问题解答

问: 哪一些分遣队属于《圣典: 星际战士》分遣队?

答: 在《圣典: 星际战士》书中列印的每个分遣队以及包含在星际战士阵营包中的每个分遣队。

问: 在短剑特遣队分遣队中, 灵活策略计谋是否只有在一个战斗条令生效时才能被使用?

答: 在没有战斗条令生效时也能被使用。

问: 如果一个地狱轰击者因为攻击或者危险测试以外的任何原因被摧毁, 那么那个模型是否可以使用“为了战团!”技能?

答: 不能。

问: 在连长的单位位于预备队或战略预备队的时候, 是否可以使用连长的“战斗仪式”技能选择连长的单位来作为目标。

答: 可以。

问: 通过致命奖赏计谋被己方设下陷阱的目标标记在一个回合开始或结束时如果被对手控制, 是否依旧保持设下陷阱的状态?

答: 保持。不过, 在您的对手控制那枚目标标记时, 造成致命伤的效果不会生效。

问: 在一个联合单位搭乘一个**运输工具**时, 那个运输工具在使用通过火力平台技能获得的远程武器进行射击时是否能够获得任何联合单位中领袖单位拥有技能的效果 (例如副官的战术精准技能)?

答: 不能。火力平台技能允许一个**运输工具**能够装备搭载的模型拥有的武器 (核心规则, 第 17 页), 但是**运输工具**本身不是联合单位的一部分, 因此除非有其他明确规定, 搭载的单位不能使用技能。

问: 在一个联合单位被选择成为破敌重誓的目标后, 如果那个单位不再是一个联合单位, 那么这个规则的效果是否对剩下的单位生效?

答: 生效。参见核心规则勘误中的持续效果部分。

问: 一个搭乘在**运输工具**中的单位是否可以被选择成为破敌重誓的目标?

答: 不能。参见核心规则第 17 页的搭乘规则。

问: 一个位于预备队中的单位是否可以被选择成为破敌重誓的目标?

答: 可以。

问: 一个位于预备队中的单位是否可以使用一个强化 (遵循所有强化的规则限制)?

答: 可以。

问: 如果位于两个或更多脉冲战车 6" 的单位被选择成为了一次计谋的目标, 那么这些脉冲战车的轨道通讯阵列技能是否都会被触发?

答: 不能, 它们是光环技能并且不能叠加。

问: 如果位于两个或更多脉冲战车 6" 的单位被选择成为了一次计谋的目标, 但是我进行的掷骰不足以通过这个装备获得 1CP, 那么如果同一个单位位于另一个拥有轨道通讯阵列的脉冲战车的 6" 内, 是否可以再尝试进行掷骰获得 CP?

答: 不能。

问: 阿斯塔特旗帜技能是否可以叠加?

答: 可以。

问: 如果一个**凶兽**或**载具**单位被选择成为了雷霆型风暴速攻艇所有远程武器的攻击目标, 并且第一件武器的攻击造成了一次或更多命中, 那么剩余武器攻击的致伤掷骰结果是否都会增加 1 点?

答: 不会。您只有在阶段中结算了所有武器的攻击后, 那个模型才算进行了射击 (参见规则注解中的“射击”部分)。

问: 如果正在使用的任务规则规定预备队单位不能在第一战斗轮次中抵达战场 (例如驱灵死域任务包), 那么是否可以为己方空降仓使用迅速入场计谋来使其在第一战斗轮次中到达战场?

答: 不能。

问: 是否可以在第一战斗轮次中对拥有“猎手直觉”强化的单位使用迅速入场计谋?

答: 可以。

问: 在己方军队中的一个单位进行攻击时, 如果将攻击分配至了通过军队规则选择的破敌重誓目标, 以及一个通过罗保特·基里曼“圣典权威”战阵宗师技能选择的第二个破敌重誓目标。那么在摧毁了第一个破敌重誓的目标后, 在结算第二个破敌重誓目标的攻击前, 对第二个目标进行的攻击是否可以被重掷?

答: 不能。只有在那个己方单位进行的所有攻击被结算完成后, 第二个破敌重誓的效果才会生效。