



# 太空野狼

## 阵营包: 版本 1.2

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？

- 头狼之歌分遣队

### 内容

分遣队 .....	2
芬里斯的勇士 .....	2
头狼之歌 .....	4
数据表 .....	6
狼侦查 .....	6
常见问题解答与勘误 .....	8

# 芬里斯的勇士

在冲入战斗时，芬里斯的勇士会释放出令人毛骨悚然的嚎叫。他们是巨狼洛根·格里姆纳尔亲手挑选的战士，是太空野狼之中的楷模，每一位成员都将在战斗中证明自己值得拥有这样的荣誉。就算连队的领袖没有与他们一同战斗，他们也依旧会像格里姆纳尔在场一样勇猛作战。它们一次又一次达成史诗壮举，追猎并击杀最为强大的猎物。他们在看似不可能的情况下乘风破浪，利用自身的老兵技能和狡诈智慧赢取值得庆祝的胜利。在银河四处，无论敌人多么危险，战场多么致命，芬里斯的勇士为了守护众神之父的疆土进行着无尽的战斗。

## 分遣队规则



### 巨狼在注视

这支大型连队中的战斗修士们知道自己的领主对他们的预期，宁可遭到千刀万剐也不愿让格里姆纳尔失望。

在对手冲锋阶段结束时，每个位于一个或更多敌方单位 3" 内，并且可以对那些单位宣布冲锋的己方阿斯塔特修会步兵和阿斯塔特修会机甲单位可以对其中的一个或更多敌方单位宣布冲锋，并且您可以像在己方冲锋阶段中一样结算那次冲锋。即便冲锋成功，那个己方单位在回合中也不会获得任何冲锋增益。

在己方阿斯塔特修会终结者单位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。

### 限制



己方军队中可以包含太空野狼单位，但是不能包含任何来自其他战团的阿斯塔特修会单位。

## 强化



### 野狼智慧

这位勇士在多年的血腥战争中磨练了自己的杀手本能，在不同的环境中与几乎所有类型的敌人交手。他知道如何准确地进行致命一击。

仅限阿斯塔特修会步兵模型。持有者所属的单位可以通过“巨狼在注视”分遣队规则对位于其 6" 内的一个或更多敌方单位宣布冲锋，而不是 3"。

### 敌人的命运

诗人们声称这位战士出生在血咒之月下，他的命运与自己未来的猎物相交，等待着切断敌人命运丝线的时刻到来，是敌人不可逃避的行刑者。

仅限阿斯塔特修会终结者模型。每当位于持有者交战范围内的一个敌方单位（凶兽和载具除外）进行后撤时，那个敌方单位中的所有模型都必须进行一次溃逃测试。在这么做时，如果那个敌方单位还处于战斗震慑状态，那么测试的结果减少 1 点。

### 獠牙符文护符

这颗精金丝线上的獠牙来自于一头最为古老且狡诈的芬里斯狼。这个护符的上方刻有智慧与敏锐的符文，能够进一步提升佩戴者的能力。

仅限阿斯塔特修会终结者模型。持有者所属的单位可以在进行了后撤的回合中进行射击和宣布冲锋。

### 远行者

这位勇士以毫不停息的追猎节奏而出名，他大步前行，跨越数里前去追击敌人。

仅限阿斯塔特修会模型。您可以重掷持有者所属单位进行的冲锋掷骰。



### 狩猎者之眼



芬里斯的勇士 – 战略计划计谋

长年的血战经验让这些战士们习得了察觉细微弱点的能力，可以有效加以利用。

**时机：**己方射击阶段，或者近战阶段。



**目标：**一个在阶段中还没有被选择进行射击或者近战的己方阿斯塔特修会步兵单位。

**效果：**选择 [致命一击] 或者 [连击 1] 技能。

直到阶段结束前，那个单位中模型装备的武器拥有被选择的技能。

### 蔑视战甲



芬里斯的勇士 – 战略计划计谋

阿斯塔特修士的好战心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。

### 占有符文



芬里斯的勇士 – 战略计划计谋

用锋利的猎刀或者动力爪尖刻在基岩、塑钢或血肉上的芬里斯符文能够在排斥敌人的同时向其他太空野狼传达秘密信息。

**时机：**己方指挥阶段结束时。



**目标：**一个己方阿斯塔特修会步兵或者阿斯塔特修会机甲单位。

**效果：**选择一个由己方控制，并且范围内存在目标单位的目标标记。那个目标标记将保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己方为止。

### 寒骨嚎叫



芬里斯的勇士 – 战略计划计谋

芬里斯的精英勇士们一同释放出狂野的掠食嚎叫，让最为勇猛的敌人都感到毛骨悚然。

**时机：**对手的指挥阶段。



**目标：**一个己方阿斯塔特修会终结者单位。

**效果：**每个位于目标单位 6" 内的敌方单位必须进行一次战斗震慑测试，如果敌方单位低于半数兵力，那么测试结果减少 1 点。

### 潜伏野狼



芬里斯的勇士 – 战略计划计谋

这些老兵战士如同狼群一般接近敌人。他们时刻准备好撤回掩护或者消失在暗影中，回避敌人愈加绝望的反击。

**时机：**对手的射击阶段中，在一个敌方单位选择了攻击目标后。



**目标：**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单位。

**效果：**直到阶段结束前，目标单位中的模型拥有“隐匿”技能。

### 汹涌风暴



芬里斯的勇士 – 战略计划计谋

一艘芬里斯炮艇从高处降落，在精英战士们登艇后便立刻起飞。敌人能够喘息的时间不多了；很快这些致命的战士便会归来。

**时机：**对手的近战阶段结束时。



**目标：**一个不位于敌方单位交战范围内的己方阿斯塔特修会终结者单位。

**效果：**将目标单位移出战场并放入战略预备队中。

# 头狼之歌

当头狼洛根·格里姆纳尔率领他的狼群投入战斗时，毫无疑问，各种英雄壮举将不断涌现，新的史诗篇章也将被载入太空野狼的传奇之中。在所有的鲁斯之子中，无人能像他一样在整个战团中拥有至高无上的权威，无人能像他一样如同指挥一个庞大的狼群一般巧妙地指挥麾下的战士和战争机器。在领袖的注视下，每一位太空野狼都渴望成为芬里斯的勇士，并以愈发坚定的决心努力证明自己配得上他的赏识。格里姆纳尔则在狼群的中心掌控全局，像顶级掠食者一样指挥着每一个要素，将猎物驱赶至毁灭之地。当狼群需要克制时，他便施加约束；当狼群需要释放狂怒时，他便是其主宰与化身。因此，洛根·格里姆纳尔的传奇故事只会愈发伟大。

## 分遣队规则

### 野狼之主

在洛根·格里姆纳尔的指挥下，太空野狼的狼群以极高的效率进行战斗。

在您的指挥阶段开始时，您可以选择下方的一个狼群狩猎战术。在您的下一个指挥阶段开始前，该狼群狩猎战术对您军队中的阿斯塔特修会单位生效。您在每场战斗中只能选择每种狼群狩猎战术一次。

- **包抄巨颚**：该单位可以重掷突进掷骰和冲锋掷骰。
- **猎手之眼**：每当该单位中的模型进行远程攻击时，命中掷骰结果加1。
- **狂怒突袭**：每当该单位被选中进行近战时，选择 [致命一击] 或 [连击 1] 技能。在该阶段结束前，该单位中模型装备的武器拥有被选择的技能。

### 猛攻狼嚎

当头狼下达命令时，他的狼群便协同出击，对敌人发起一场毁灭性的打击。

每场战斗中您有一次机会，当为野狼之主分遣队技能选择狼群狩猎战术时（见上方），如果您军队中的洛根·格里姆纳尔模型位于战场上，您可以选择一个已经在该场战斗中选择过的狼群狩猎战术。

## 限制

您的军队可以包含太空野狼单位，但不能包含来自其他战团的阿斯塔特修会单位。

## 强化

### 格里姆纳尔的印记

这枚月银狼护符是头狼在战前亲自赐予的，是恩宠的象征，使持有者充满杀敌的渴望。

仅限阿斯塔特修会终结者连长模型。每个战斗轮次中您有一次机会，从第二个战斗轮次开始，您可以花费 OCP 对持有者所在单位使用迅速入场或英勇介入计谋，即使已经有其他不同的单位在该阶段中作为该计谋的目标。

在宣布战斗阵型步骤中，持有者可以加入狼卫终结者单位。

### 嚎叫狼口

这是一支古老的猎号，内置了声波放大装置。即便在战斗的喧嚣中，它那激昂的号声也能清晰可闻。

仅限狼牧师模型。在近战阶段开始时，您可以选择一个位于持有者 6" 内的敌方单位。该敌方单位必须进行一次战斗震慑测试，并且测试结果减1。

### 风暴战车

这支专为头狼及其狼群服务的炮艇编队能在战斗即将打响之际迅速调动他的部队。

仅限阿斯塔特修会模型。在双方玩家部署完军队后，选择您军队中最多三个阿斯塔特修会单位并重新部署它们。当这样做时，您可以将这些单位部署在战略预备队中，无论已经有多少单位位于战略预备队中。

### 诗人的预言

人们预言这位勇士将成就伟业，而与他并肩作战的战友则会更加奋力拼搏，他们会努力实现自我应验的预言。

仅限狼卫战斗领袖模型。当持有者领导一个联合单位时，该单位中模型装备的武器拥有 [骑枪] 技能。



<b>被预见的敌人</b>	<b>不屈猎手</b>
 头狼之歌 - 计谋	 头狼之歌 - 计谋
凭借其卓越的战略智慧，格里姆纳尔预见到这些战士将会遭遇的危险，并告诫他们做好应对的准备。	这些战士知晓自己在计划中的角色，并决心以真正的勇敢气魄将其完美执行，他们会以一种灵动且无法躲避的凶猛之势进行战斗。
<b>时机:</b> 在您对手的射击阶段中或在近战阶段中，在一个敌方单位选择目标后。	<b>时机:</b> 在您的移动阶段中。
<b>目标:</b> 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为目标的阿斯塔特修会单位。	<b>目标:</b> 您军队中一个尚未在该阶段中选择进行移动的阿斯塔特修会单位。
<b>效果:</b> 在该阶段结束前，每当对该己方单位进行攻击时，攻击的护甲穿透属性降低 1。	<b>效果:</b> 在该回合结束前，该己方单位可以在进行后撤的回合进行冲锋。如果该己方单位是太空野狼单位，在该回合结束前，该己方单位可以在进行突进或后撤的回合进行冲锋。
<b>格里姆纳尔的命令</b>	<b>狼群之眼</b>
 头狼之歌 - 计谋	 头狼之歌 - 计谋
这个狼群对头狼的计划至关重要，因此有特殊的任务要完成，这是格里姆纳尔亲自下达的命令。	一旦芬里斯战士察觉到敌人的防御存在些许薄弱之处，他们便会像猛兽一样扑向猎物，一拥而上猛击其弱点。
<b>时机:</b> 在您的指挥阶段中。	<b>时机:</b> 在您的射击阶段中
<b>目标:</b> 您军队中的一个阿斯塔特修会单位。	<b>目标:</b> 您军队中一个尚未在该阶段中被选中进行射击的阿斯塔特修会单位。
<b>效果:</b> 选择一个野狼之主分遣队规则中的狼群狩猎战术。在您的下一个指挥阶段开始前，该狼群狩猎战术对该己方单位生效，而不是其他的狼群狩猎战术，即使您已经在该场战斗中使用过该狼群狩猎战术。	<b>效果:</b> 在该阶段结束前，每当该单位中的模型进行攻击时，致伤掷骰结果加 1。
<b>芬里斯狂怒</b>	<b>战斗本能</b>
 头狼之歌 - 计谋	 头狼之歌 - 计谋
即便是最险峻的地形或最坚固的防御工事，也无法阻挡头狼麾下猎手们的行动脚步。	这些来自芬里斯的勇士们以本能般的敏捷回应敌人的攻击，很少给敌人再次射击的机会。
<b>时机:</b> 在您的移动阶段中或在您的冲锋阶段中。	<b>时机:</b> 在您对手的射击阶段中，在一个敌方单位进行射击后。
<b>目标:</b> 您军队中一个尚未在该阶段中选择进行移动或冲锋的阿斯塔特修会骑乘或阿斯塔特修会机甲单位。	<b>目标:</b> 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为目标的太空野狼单位。
<b>效果:</b> 在该阶段结束前，每当该己方单位中的模型进行常规移动、突进、后撤、或冲锋时，该己方单位中的模型可以水平穿过其他模型（巨型模型除外）和地形模型。当这样做时，该己方单位中的模型可以在敌方模型的交战范围内进行移动，但不能在敌方模型的交战范围内结束常规移动、突进、或后撤。	<b>效果:</b> 该己方单位可以进行一次最多 D6 <sup>+</sup> 的常规移动。

# 狼侦查

M	T	SV	W	LD	OC
7"	4	3+	2	6+	1
10"	4	6+	1	8+	0

狼侦查

## 远程武器

	攻击范围	A	BS	S	AP	D
爆矢手枪 [手枪]	12"	1	3+	4	0	1
煽动者爆矢卡宾枪 [精准]	24"	1	3+	4	-2	2
等离子枪 - 标准 [速射 1]	24"	1	3+	7	-2	1
等离子枪 - 超载 [危险、速射 1]	24"	1	3+	8	-3	2
等离子手枪 - 标准 [手枪]	12"	1	3+	7	-2	1
等离子手枪 - 超载 [危险、手枪]	12"	1	3+	8	-3	2
雷霆冲击 [爆炸、灵能]	12"	D3	3+	5	-1	2

## 近战武器

	攻击范围	A	WS	S	AP	D
格斗刀	近战	4	3+	4	-1	1
动力武器	近战	4	3+	5	-2	1
符文杖 [灵能]	近战	3	3+	6	-1	D3
尖牙利爪	近战	2	4+	4	0	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, 手雷, 烟幕, 帝国, 恐惧型装甲, 狼侦查



## 技能

核心: 渗透者、斥候 7"

阵营: 破敌重誓

**致命追踪者:** 当该单位中的模型攻击一个敌方单位时，如果该目标敌方单位 6" 范围内没有其他敌方单位，致伤掷骰的结果增加 1 点。

**猎犬:** 当该单位位于一个或更多己方太空野狼角色模型（狼人模型除外）6" 范围内，如果该单位不处于战斗震慑状态，该单位中狩猎野狼模型的目标控制属性为 1 点。

## 武器装备技能

**干扰地雷:** 每场战斗限一次，任意阶段开始时，您可以选择一个位于持有者 3" 内的敌方单位并掷一枚 D6：若结果为 2+，该敌方单位便受到 D3 处致命伤；若该敌方单位是载具单位，则改为受到 2D3 处致命伤。



阵营关键词：  
阿斯塔特修会、太空野狼

# 狼侦查

狼侦查的任务是在太空野狼主攻部队之前行动，渗透敌军阵地并夺取或破坏关键节点。他们能够长时间独立作战，以狡诈与凶残的手段扰乱牵制敌军。



## 武器装备选项

- 1个狼侦查装备的等离子手枪可替换为1把等离子枪。
- 1个装备等离子手枪的狼侦查可以装备1个干扰地雷（该模型的等离子手枪无法被替换）。
- 1个狼侦查装备的等离子手枪和格斗刀可替换为1把爆矢手枪、1个雷霆冲击和1把符文杖。
- 如果该单位包含12个模型，1个狼侦查装备的等离子手枪可替换为1把煽动者爆矢卡宾枪。

## 单位构成

- 1个狼侦查狼群领袖
  - 4个狼侦查
  - 1个狩猎野狼
- 或
- 1个狼侦查狼群领袖
  - 9个狼侦查
  - 2个狩猎野狼

狼侦查狼群领袖模型装备有：等离子手枪；动力武器。

每个狼侦查模型均装备有：等离子手枪；格斗刀。

每个狩猎野狼模型均装备有：尖牙利爪。

关键词：步兵，手雷，烟幕，帝国，恐惧型装甲，狼侦查



阵营关键词：  
阿斯塔特修会、太空野狼



# 太空野狼

## 更新与勘误

### 第 72 页 - 传奇屠戮者阵营规则, 屠兽之歌

修改为:

“在第一战斗轮次开始时, 在第一个战斗轮次开始时, 您的屠兽计数为 0, 并且将您对手军队中拥有以下一个或多个关键词的单位的数量减半(包括搭乘在运输工具中的单位), 以确定您的屠兽目标: 角色, 凶兽, 载具。”

### 第 72 页 - 屠兽之歌, 野狼之触强化

修改为:

“仅限太空野狼模型。持有者的移动属性提升 2"。在宣布战斗阵型步骤中, 持有者可以加入狼人步兵单位。”

### 第 76 页 - 洛根·格里姆纳, 技能, 芬里斯至高王

修改为:

“芬里斯至高王: 在每个战斗轮次中您有一次机会, 在您的移动阶段中, 您可以选择一个位于预备队中的太空野狼单位。如果您这样做, 在该阶段结束前, 在将被选中的己方单位部署在战场上时, 将当前战斗轮次数视为比实际高一。”

### 第 76 页 - 洛根·格里姆纳, 技能, 狼之狡黠

修改为:

“狼之狡黠(光环): 每当您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, 那条计谋的花费提升 1CP(该技能不与任何其他增加那条计谋 CP 花费的规则叠加生效)。”

### 第 80 页 - 钢铁牧师, 技能, 钢铁之狼的馈赠

修改为:

“钢铁之狼的馈赠: 在您的指挥阶段中, 您可以选择一个位于该模型 3" 内的阿斯塔特修会载具模型。那个模型恢复 D3 点失去的耐伤, 在您的下一个指挥阶段开始前, 选择一个那个模型装备的远程武器, 使其拥有 [速射 1] 技能。每个模型在每回合中只能被该技能或欧姆尼赛亚的祝福技能选中一次。”

### 第 83 页 - 狼卫夺首者, 技能, 猎首者

修改为:

“在战斗开始时, 选择您对手军队中的一个单位作为该单位的猎物。当对猎物进行攻击时, 该单位中夺首者模型装备的武器拥有 [毁灭伤害] 和 [精准] 技能。每当该单位的猎物被摧毁时, 选择一个新的敌方单位作为该单位的猎物。即使该单位搭乘在载具中, 其依然可以使用该技能。”