

星际战士

行动

接下来的内容将介绍一套游戏规则，该规则的灵感来自《战锤 40000：星际战士 2》电子游戏的行动模式，您可以与朋友们一起进行合作游戏。玩家将操控三名不同职业的星际战士，与成群结队的敌人作战，完成各种任务。

这些规则旨在配合登舰作战地形以及用于代表战场上各种部队的微缩模型使用。本次任务是一场对抗泰伦虫族的战斗，更多内容将在未来的《白矮人》杂志中推出。



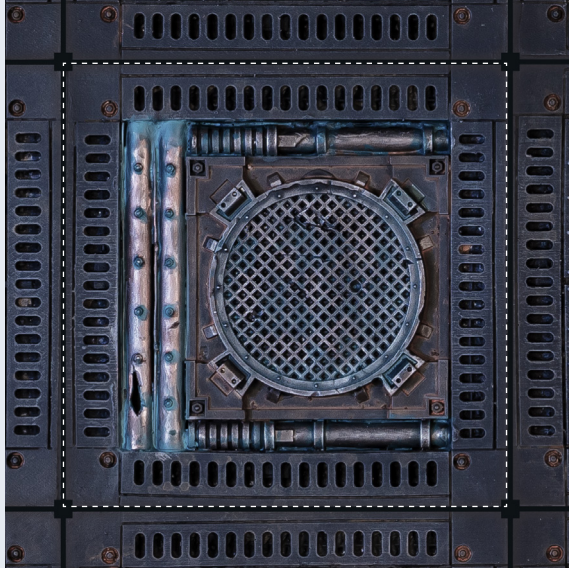


核心概念

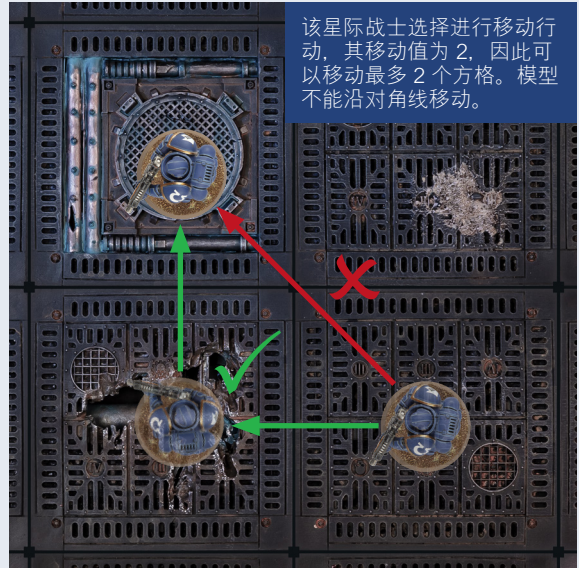
这些规则是《星际战士行动》游戏的核心，并将在接下来的部分中使用。

移动

移动和距离均以《登舰行动》游戏板上的方格网格为准。所有模型必须被完全放置在一个方格内（如果可能），具体位置并不重要。



当一个或多个模型移动一格时，它们可以移动到任意相邻的方格。对角线上的方格在移动时（或结算其他任何规则时）不被视为相邻。



该星际战士选择进行移动行动，其移动值为 2，因此可以移动最多 2 个方格。模型不能沿对角线移动。

做出选择

有时在结算规则时会有多种选择，例如敌对小队可以在多个方格结束移动。在这种情况下，决定权留给了玩家，让他们选择自己偏好的情况。

舱门

星际战士每次移动一个方格前/后，都可以打开和关闭所在方格边缘的门。

泰伦虫族敌人每次移动一个方格前/后，都会打开所在方格边缘的所有门。

敌对小队

一个方格内的所有敌方模型称为一个敌对小队。敌对小队内的所有敌人都会作为一个整体同时激活和移动。敌对小队不能穿过包含其他敌对小队的方格。这意味着敌对小队之间永远不会合并。

墙壁

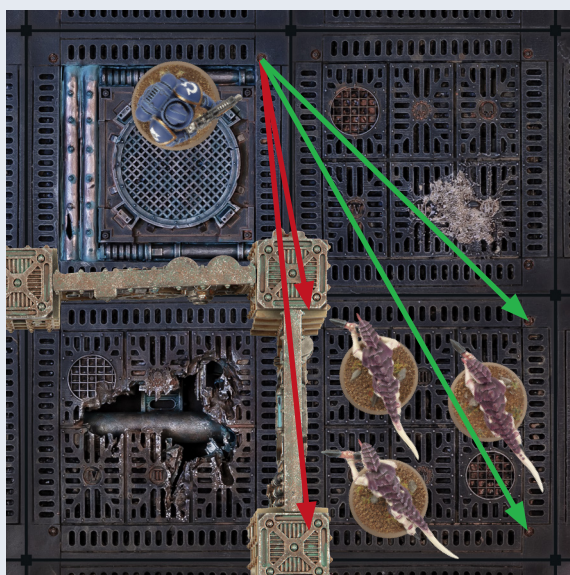
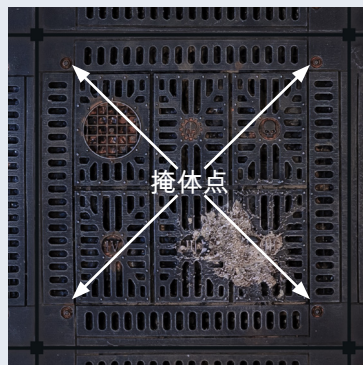
如果两个方格之间的边缘有墙（包含打开的门的墙除外），那么这两个方格就不被视为相邻，除非另有说明，模型不能直接穿过墙壁从一个方格移动到另一个方格。

可见性

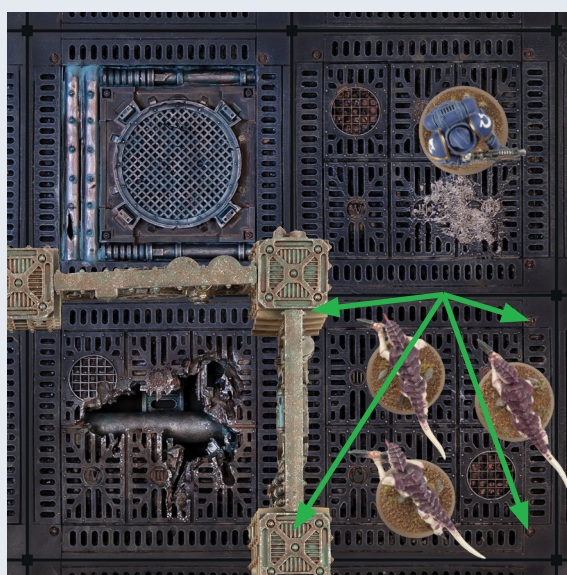
在判断一个方格是否对于另一个方格可见时，如果能够从进行观察的方格的任意部分画出一条假想线到达目标方格的任意部分，那么目标方格就是可见的。

掩体：每个方格有 4 个掩体点。

在判定一个方格是否对于另一个方格而言拥有掩体（这在远程攻击时会用到）时，如果无法从进行观察的方格的任何部分到目标方格至少 3 个掩体点（或位于其上的任何柱子等相关角落）画出不穿过任何场景的假想线，那么目标方格拥有掩体。



在这种情况下，由于墙壁的阻隔，只能画出通往目标方格内两个掩体点的假想线。因此，当星际战士对泰伦虫族进行远程攻击时，泰伦虫族将获得掩体增益。



在这种情况下，无需穿过墙壁即可画出通往目标方格内所有 4 个掩体点的假想线。因此，当星际战士对泰伦虫族进行远程攻击时，泰伦虫族将无法获得掩体增益。



进行游戏

根据以下顺序进行游戏：

1. 玩家首先选择他们想要进行的任务。
2. 选择三个星际战士职业进行游戏。
每个星际战士职业只能被选择一次。
3. 将每个星际战士模型部署在任务地图上的一个星际战士起始方格中。

4. 根据游戏难度获得复活点数，如下所示。这些复活点数可在游戏中用于复活倒下的星际战士，使其重返战场。

难度	复活点数
低级	4
平均	3
严重	2
无情	1

5. 进行第一个回合

回合

玩家将轮流进行游戏，直至一方获胜或失败。每个回合分为三个阶段，详情如下。

一个回合分为以下阶段：

- 1
重整阶段
- 2
激活阶段
- 3
结束阶段



1. 重整阶段

在这个阶段，星际战士们将重新集结并为下一回合做规划，而敌人则会被分配到本回合晚些时候的三波攻击中的一波。

1. 每个没有倒下的星际战士恢复 1 点失去的护甲。
2. 每个星际战士获得同等于其行动值的行动点数。
3. 按照正在进行的任务中的描述，生成任何新的敌对小队。
4. 为该回合中的每个敌对小队分配一波攻击。为此，对每个包含敌对小队的方格掷一枚 D3，掷骰的结果即为该敌对小队的攻击波次。我们建议将那颗骰子留在方格内作为提醒，待敌对小队在本回合中行动时再移除。

生成敌人

被占据的出生方格

每次指示在已存在敌对小队的方格中生成新的敌人时：

- 如果可能，那个敌对小队将移动 1 个方格。在这样做的时候，敌对小队必须尽可能向最近的星际战士移动。然后，新的敌人就会按照指示在那个方格中生成。
- 如果敌对小队无法移动，则确定一个新的出生方格。如果无法做到这一点，新的敌人就不会生成。

最大敌人数量

游戏棋盘上敌方模型的最大数量如下所示。如果指示生成的敌人数量超过该数量，则生成至该数量但不得超过。

威胁等级	最大数量
小型	30
大型	8
极端	6
终极	1

敌人模型不足

如果任务指示您生成特定类型的敌人，而您没有该类型的模型了，但有其他相同威胁等级的模型，请用您拥有的模型替换您没有的模型。

例如，任务要求生成 4 只枪虫，作为小型威胁等级敌人，但是您只剩下刀虫（同样也是小型威胁等级）。在这种情况下，生成 4 只刀虫作为替代。

2. 激活阶段

在这个阶段，玩家将轮流激活星际战士和一波波的敌人。星际战士可以从一系列行动中进行选择，而敌对小队则会根据其敌方卡片上的行为以及正在进行的任务进行移动和攻击。

1. 一个没有倒下的星际战士进行激活。
2. 进攻波次 1 中的敌对小队按照玩家选择的顺序进行激活。
3. 如果可能，一个没有倒下且没有在该回合中进行过激活的星际战士进行激活。
4. 进攻波次 2 中的敌对小队按照玩家选择的顺序进行激活。
5. 如果可能，一个没有倒下且没有在该回合中进行过激活的星际战士进行激活。
6. 进攻波次 3 中的敌对小队按照玩家选择的顺序进行激活。

3. 结束阶段

在这个阶段，玩家会检查是否完成了任务。

1. 如果所有星际战士倒下，玩家的任务将失败，无视任何任务规则。
2. 否则，如果玩家完成了任务目标，玩家获得胜利。
3. 如果以上条件都未满足：
 - 任何处于冷却中的冷却技能的剩余冷却时间减少 1。
 - 玩家可以花费任意数量的复活点数。每花费一个复活点数，他们就可以将一名倒下的星际战士从游戏板上移除，并将其重新放置在其中一个起始方格中。这样做时，该星际战士不再倒下，但仍处于受伤状态，并恢复所有失去的护甲。



冷却技能

一些技能拥有冷却值。当使用此类技能时，它会进入冷却状态，并获得一个等于其冷却值的冷却时间。用一个骰子来表示这一点。当技能处于冷却状态时，不能使用。冷却技能一旦冷却时间归零，就不再处于冷却状态。

专长

占卜扫描：当该星际战士被选中进行攻击行动时使用该专长。选择一个对该星际战士可见的方格。在该回合结束前，每当一个星际战士对位于该方格或位于相邻方格的敌对小队进行攻击时，命中掷骰结果加 1。

冷却：3

敌对小队生成表

每次玩家被指示生成以下所示类型的泰伦虫族敌对小队时，他们需掷一枚 D6，并查阅相关表格以确定该敌对小队由哪些模型组成。

泰伦虫族小型威胁小队

D6 敌对小队

- | | |
|-----|--------------|
| 1 | 3 只刀虫 |
| 2 | 4 只刀虫 |
| 3 | 3 只枪虫 |
| 4 | 4 只枪虫 |
| 5-6 | 2 只刀虫和 2 只枪虫 |

泰伦虫族大型威胁小队

D6 敌对小队

- | | |
|---|-----------------------|
| 1 | 2 只刀虫和 1 个装备近战武器的泰伦武士 |
| 2 | 2 只刀虫和 1 个装备远程武器的泰伦武士 |
| 3 | 2 只枪虫和 1 个装备远程武器的泰伦武士 |
| 4 | 2 只枪虫和 1 个装备近战武器的泰伦武士 |
| 5 | 2 个装备近战武器的泰伦武士 |
| 6 | 2 个装备远程武器的泰伦武士 |

行动

星际战士们有一系列行动可供选择，他们可以利用这些行动来完成任务。对这些行动进行明智且谨慎的规划将是取得胜利的关键。

每次星际战士激活时，他都能进行一个或多个行动。星际战士每拥有一点行动点数，都可以花费该行动点数并选择以下行动之一执行。只要星际战士有足够的行动点数，每个行动都可以执行任意次数。星际战士每次选择一个行动，完整执行该行动后，才能选择新的行动来执行。

以下六种行动可供选择。

移动

星际战士可以移动至多与其移动值相等的方格数。每当星际战士离开包含敌对小队的方格时，在其离开该方格之前，敌对小队会攻击该星际战士。如果星际战士因为这些攻击倒下，则其会在移动进入的方格中倒下，随后激活结束。

躲避

星际战士可以移动一个方格。

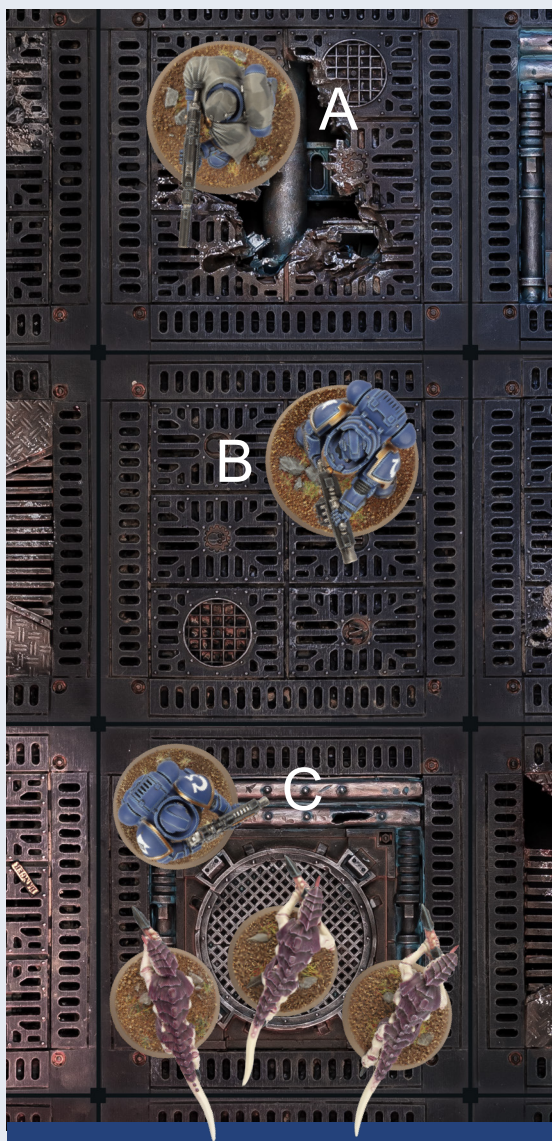
设计者注：如果星际战士在进行躲避移动时移出了包含敌对小队的方格，那么那个敌对小队不会像星际战士进行移动时那样发起攻击。

攻击

星际战士选择一个对其可见的方格：

- 如果该方格是星际战士所在的方格，他就会对该方格中的敌对小队进行近战攻击。
- 如果该方格与星际战士相邻，他可以选择对该方格中的敌对小队进行近战攻击或远程攻击。
- 否则，他就会对该方格中的敌对小队进行远程攻击。

范例：攻击类型



星际战士 A 只能对这些泰伦虫族进行远程攻击，因为他并未与它们相邻。星际战士 B 可以进行远程攻击或者近战攻击，因为他与它们相邻。星际战士 C 只能对它们进行近战攻击，因为他与它们处于同一方格内。请注意，如果星际战士 C 愿意的话，仍可对方格内的敌对小队进行远程攻击。

防御架势

直到星际战士**倒下**或进行攻击行动，该星际战士都在进行**防御**。该星际战士可以对敌对小队的攻击进行招架或躲避。

目标

当前进行的任务会明确说明何时进行该行动，以及该行动的效果。**如果一个星际战士与一个敌对小队位于同一方格，则不能进行该行动。**

恢复

星际战士只有在玩家们还剩余一点或更多复活点数时才能执行此操作。这样做时，玩家们会失去 1 点复活点数。

如果该行动在星际战士结束移动或闪避行动后立即进行，则无需消耗任何行动点数。

星际战士选择一个与自己位于同一格中的**倒下**的星际战士。被选中的星际战士：

- **不再倒下**，并且如果它尚未在该回合中进行激活，可以稍后在该回合中进行激活。
- 恢复所有失去的护甲，但仍处于**受伤**状态。
- 在下次**倒下**或进行攻击行动前进行**防御**。

敌方行动

当敌对小队激活时，它们会移动，随后如果可能的话，进行攻击。

每当一个敌对小队激活时：

1. **涌动检定**：如果其中包含拥有涌动值的敌方单位，则掷一枚 D6：如果掷骰结果大于或等于涌动值，则敌对小队进行涌动，并获得相关效果，直至回合结束。
2. **移动**：除非另有说明，敌对小队将移动最短距离（不超过其移动值），以尽可能接近最近的移动目标，如果移动目标所在方格中没有敌对小队，则移动进入该方格。移动目标将在进行的任务中说明。
3. **攻击**：如果可能，敌对小队会进行攻击。



攻击

星际战士可以使用远程和近战攻击击败敌人。执行处决是恢复护甲并继续战斗的关键，所以要谨慎选择目标。

无论星际战士是进攻还是被攻击，玩家都会进行掷骰。敌人的攻击总是命中，所以玩家不需要掷骰。进攻时，玩家掷骰来决定攻击是否命中并击穿敌人的防御。被攻击时，玩家掷骰来决定防御是否成功，以及他们的护甲是否能抵挡住敌人的攻击。



星际战士进行攻击

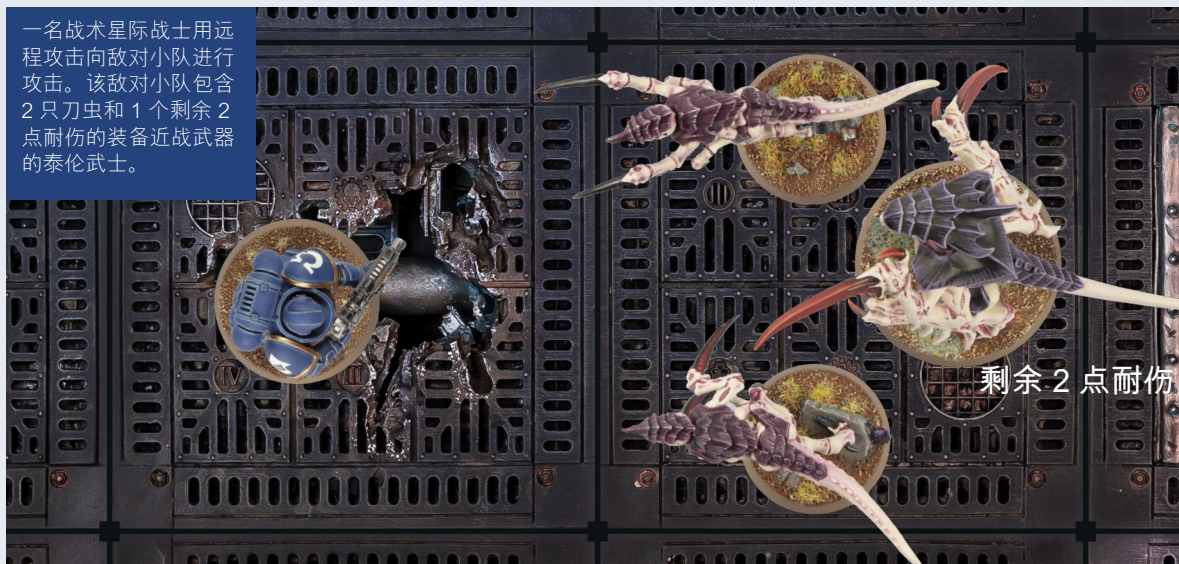
当星际战士发起攻击时，根据他所进行的攻击类型：

- 进行掷骰：** 玩家掷 [D6] 所示数量的骰子。请注意，某些攻击会有一个或多个处决骰子 [D12]，这些骰子可以被用来进行处决。
- 移除未命中：** 任何未达到命中值的骰子都视为未命中，并移除。当未修正的结果为 1 时，无论对其应用何种修正，都始终视为未命中。
- 结合攻击：** 然后玩家将剩余的骰子自行分配为一个或多个致伤组。这使得掷骰结果低的掷骰能够组合在一起，以击败韧性更高的敌人，详情如下所述。
- 对敌人造成伤害：** 对于每个致伤组，玩家选择被攻击方格中的一个敌方模型尝试造成伤害：
 - 该敌方模型的致伤目标值为敌方模型的韧性值减去攻击的撕裂值。
 - 如果进行的是远程攻击，且被攻击的方格拥有掩体，则将致伤目标值增加 1。
 - 如果该致伤组中的掷骰结果总和大于或等于致伤目标值，那么该敌方模型就被致伤，并失去 1 点剩余耐伤。
 - 如果这是该敌人最后一点剩余的耐伤，该敌人被摧毁并从游戏板上移除。当这种情况发生时，如果致伤组中的一个或多个掷骰是处决掷骰 [D12]，进行攻击的星际战士进行一次处决，并且恢复 1 点失去的护甲。



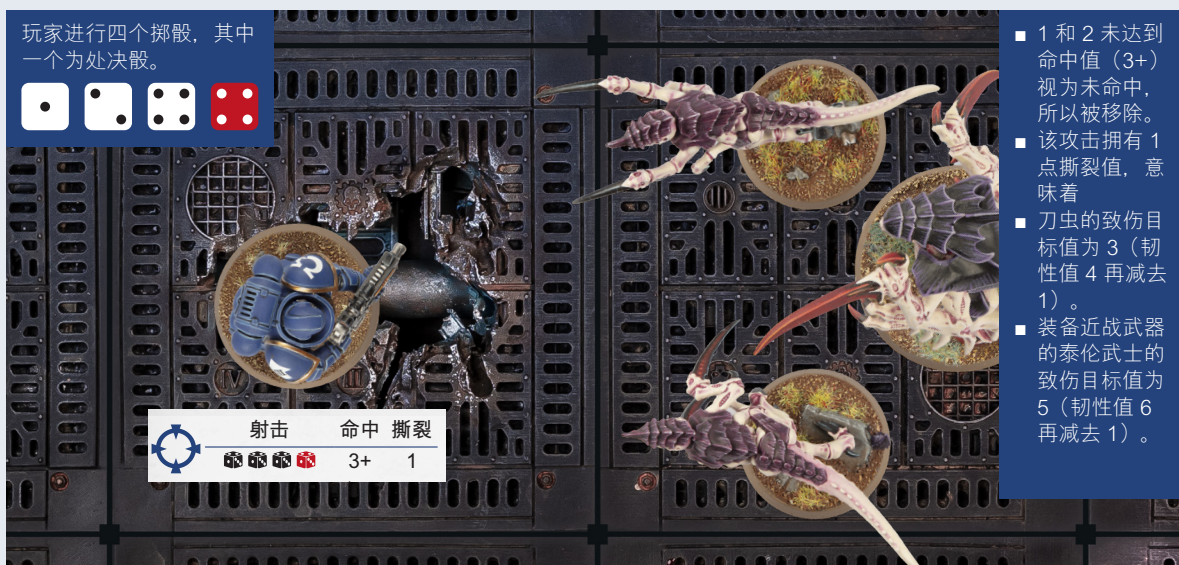
范例：攻击

一名战术星际战士用远程攻击向敌对小队进行攻击。该敌对小队包含 2 只刀虫和 1 个剩余 2 点耐伤的装备近战武器的泰伦武士。



剩余 2 点耐伤

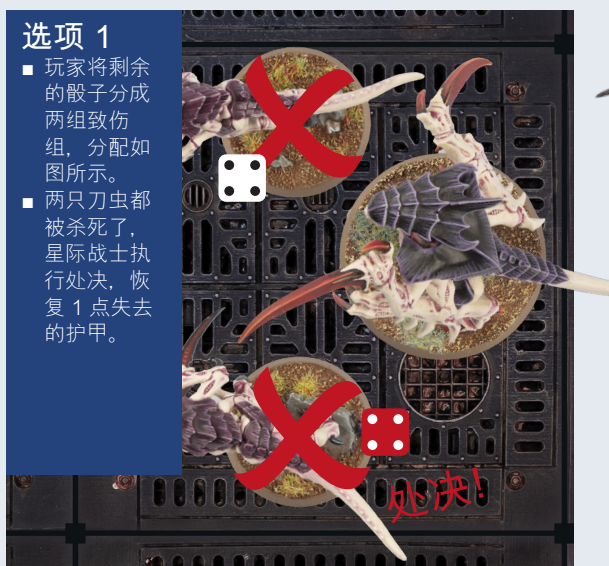
玩家进行四个骰掷，其中一个为处决骰。



- 1 和 2 未达到命中值 (3+) 视为未命中，所以被移除。
- 该攻击拥有 1 点撕裂值，意味着
- 刀虫的致伤目标值为 3 (韧性值 4 再减去 1)。
- 装备近战武器的泰伦武士的致伤目标值为 5 (韧性值 6 再减去 1)。

选项 1

- 玩家将剩余的骰子分成两组致伤组，分配如图所示。
- 两只刀虫都被杀死了，星际战士执行处决，恢复 1 点失去的护甲。



处决!

选项 2

- 玩家将剩余的骰子分成一组致伤组，分配如图所示。
- 装备近战武器的泰伦武士失去 1 点剩余耐伤。尽管使用了处决骰，但并未消灭敌人，因此未执行处决。



剩余 1 点耐伤

敌人攻击

当敌对小队进行攻击时，

1. 选择一个方块进行攻击：

- 如果敌对小队与任意星际战士处于同一方格，则攻击那个方格。
- 否则，如果敌对小队与任意其中含有星际战士的方格相邻，则攻击那些方格中的一个。
- 否则，它会攻击其中含有星际战士的可见方格中的一个（若有）。

2. 该敌对小队中的敌方模型会按其各自类型分开，然后按照玩家选定的顺序，依次选择每种类型进行攻击。当选择某类敌方模型进行攻击时，该类型的所有模型会同时发起攻击。

例如，一个方格内有 2 只刀虫和 2 只枪虫。两种敌方单位是刀虫和枪虫。玩家选择先让枪虫攻击，所以他们先结算 2 只枪虫模型的攻击。完成之后，再结算 2 只刀虫的攻击。

当结算敌方类型的攻击时：

1. 决定攻击：玩家按照下方顺序决定采取何种攻击方式：

- 如果敌对小队与被攻击方处于同一方格，那么这将是一次近战攻击。
- 如果敌对小队位于与被攻击方相邻的方格内，那么根据敌人卡片上所显示的攻击倾向，将对其发起近战或远程攻击。
- 否则，如果该敌人类型拥有远程攻击，该敌人类型进行远程攻击。
- 如果上述情况均不适用，他们将无法发动攻击，玩家将选择下一个敌人类型进行攻击。

2. 选择目标：玩家选择一个位于被攻击的方格中，且没有倒下的星际战士。如果该星际战士在该回合中未被激活且没有进行防御，该星际战士可以选择这样做。如果这样做：

- 该星际战士失去 1 点行动点数。
- 在该星际战士倒下或进行攻击行动前，该星际战士进行防御。

3. 掷骰：为该类型中每个进行攻击的模型进行同等于 [D6] 所示数量的掷骰。

4. 招架和躲避：如果该攻击是近战攻击，并且被攻击的星际战士进行防御，结算是否成功格挡。如果该攻击是远程攻击，并且被攻击的星际战士进行防御，结算是否成功躲避。

招架

为了结算是否成功格挡，每有一个掷骰结果等于或大于该星际战士的招架值，星际战士成功格挡：

- 进行攻击的一个敌方模型失去 1 点剩余的耐伤。如果这是该敌方模型剩余的最后 1 点耐伤，该敌人被摧毁并从游戏板上移除。当该情况发生时，进行招架的星际战士进行了**处决**，并且恢复 1 点失去的护甲。
- 随后移除该掷骰。

躲避

为了结算是否成功躲避，如果一个或更多掷骰结果等于或大于该星际战士的招架值，星际战士可以执行躲避行动（第 5 页），并且进行持枪反击：

- 进行攻击的一个敌方模型失去 1 点剩余的耐伤。如果这是该敌方模型剩余的最后 1 点耐伤，该敌人被摧毁并从游戏板上移除。当该情况发生时，进行招架的星际战士进行了**处决**，并且恢复 1 点失去的护甲。
- 该星际战士可以随后移动一个方格，之后移除这些掷骰。

设计者注：在躲避时，无论有多少掷骰结果达到招架值，都只会进行一次持枪反击。所以与招架不同，招架造成的伤害量等于达到招架值的掷骰数，而躲避只会对敌人造成 1 点伤害。

3. 成功豁免：星际战士的豁免目标值为其豁免值被攻击的撕裂值弱化后的结果。若进行的是远程攻击且目标方格有拥有掩体，则豁免目标值降低 1。对于每个等于或高于豁免目标值的掷骰，移除该掷骰。

4. 星际战士受到伤害：每有一个剩余的骰子，星际战士受到 1 点伤害。当这样做时，每受到一点伤害：

- 如果该星际战士拥有一点或更多护甲，失去一点护甲。
- 否则，如果该星际战士没有受伤，该星际战士变为受伤。
- 否则，该星际战士变为倒下，并且无视所有的剩余伤害。



范例：被攻击

- 一名先锋星际战士遭到一支敌对小队的攻击，该小队有四只刀虫。刀虫会用近战攻击进行攻击。星际战士没有**防御**。
- 由于有四只刀虫，玩家进行4次掷骰并获得：1, 2, 3, 5。
- 由于星际战士没有进行**防御**，玩家无需检查其是否格挡。
- 刀虫的近战攻击有-1的撕裂值，这意味着星际战士的豁免目标值从3+弱化到了4+。
- 因此1, 2和3并非成功的豁免，这意味着星际战士受到3点伤害。
- 这会使得他失去2点护甲，并且受伤。

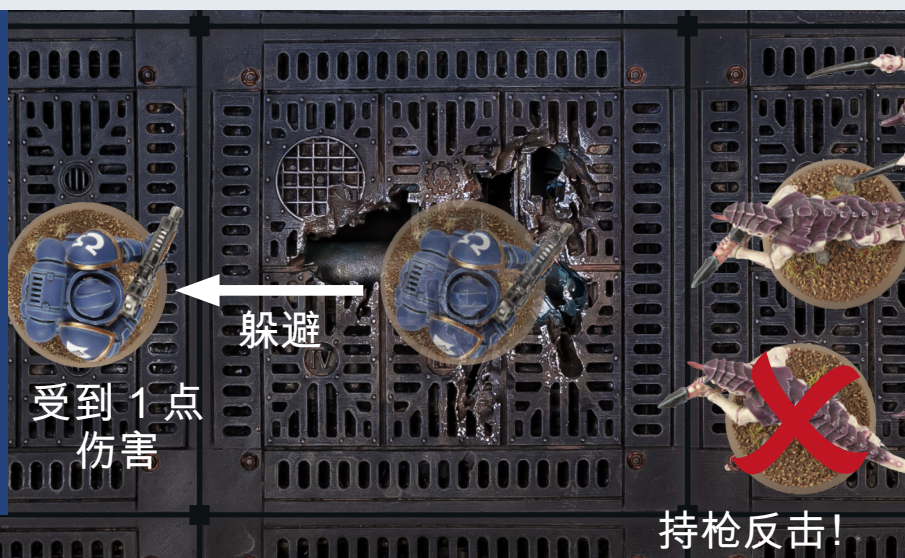


范例：躲避

- 一名战术星际战士遭到一支敌对小队的攻击，该小队包含2只刀虫和2只枪虫。刀虫会用近战攻击，枪虫则会用远程攻击。此时星际战士正在进行**防御**。
- 玩家决定先结算枪虫的攻击。由于有两只，所以进行了2次掷骰，结果是：1, 5。



- 由于星际战士正在进行**防御**，所以玩家检查自己是否能躲避。5等于或高于模型的招架值（5+），所以星际战士成功躲避并进行了一次持枪反击。这意味着他摧毁了一只枪虫，恢复了1点失去的护甲，并且移动了1个方格。
- 结果为1的掷骰豁免（3+）未成功，星际战士失去1点护甲值。
- 由于星际战士不再与刀虫相邻，刀虫无法再对他发动近战攻击。因此，敌对小队的攻击结束。



星际战士行动任务 炼狱

泰图斯副官提出了一项计划，打算引爆附近的一座钷素精炼厂，用火海淹没泰伦虫族，从而为成功撤退争取足够的时间。但在那之前，你们必须在炸弹被投放到钷素矿井前保护好发电机。

生成敌人

初始部署：当生成敌人时，在第一个回合中，在每个首要出生方格生成一个小型威胁等级的敌对小队。

发电机受到攻击：在第二个回合开始时，随机选定一个目标标记作为敌人的任务目标。该目标标记将作为敌人的任务目标持续三回合（之后该目标标记被保护），或者直到该目标标记被摧毁，以先发生者为准。此时，再随机选定另外两个目标标记中的一个成为敌人的任务目标，并重复此过程。再经过三回合，或者该目标标记被摧毁，最后一个目标标记以同样的方式成为敌人的任务目标。游戏在三回合后结束，或者最后一个目标标记被摧毁时结束。

当一个目标标记作为任务目标时，当生成敌人时，在该目标标记的首要出生方格生成一个大型威胁等级敌对小队，在该目标标记的每个其他出生方格生成一个小型威胁等级敌对小队。



敌方移动目标

初始波次：在第一个回合中，当每个敌对小队激活时，该敌对小队的移动目标是最近的星际战士（倒下的星际战士除外）。

涌向发电机：从第二个回合开始，当每个敌对小队激活时：

- 如果该敌方小队位于任务目标方格，该敌方小队不会进行移动。
- 否则，如果该敌方单位位于一个或更多星际战士 2 个方格内，最近的星际战士成为移动目标。
- 否则，任务目标方格成为移动目标。

任务规则

摧毁目标：在激活阶段结束时，如果一个或更多敌对小队位于任务目标方格，或与那个方格相邻的方格，掷一枚 D6：

- 每有一个敌对小队位于任务目标方格或与该方格相邻的方格，掷骰掷骰加 1。
- 每有一个星际战士位于任务目标方格或与该方格相邻的方格，掷骰掷骰减 1。
- 如果掷骰结果为 6+，该目标标记被摧毁。

兴奋剂包：每当一个任务目标被防御，选择一个受伤的星际战士。该星际战士不再受伤。

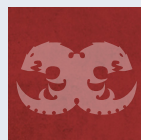
结束

保护发电机：当最后一个目标标记被保护或被摧毁时：

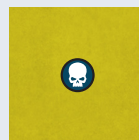
- 如果没有目标标记被摧毁，星际战士获得大捷。
- 如果只有一个目标标记被摧毁，星际战士获得小胜。
- 否则，星际战士失败。



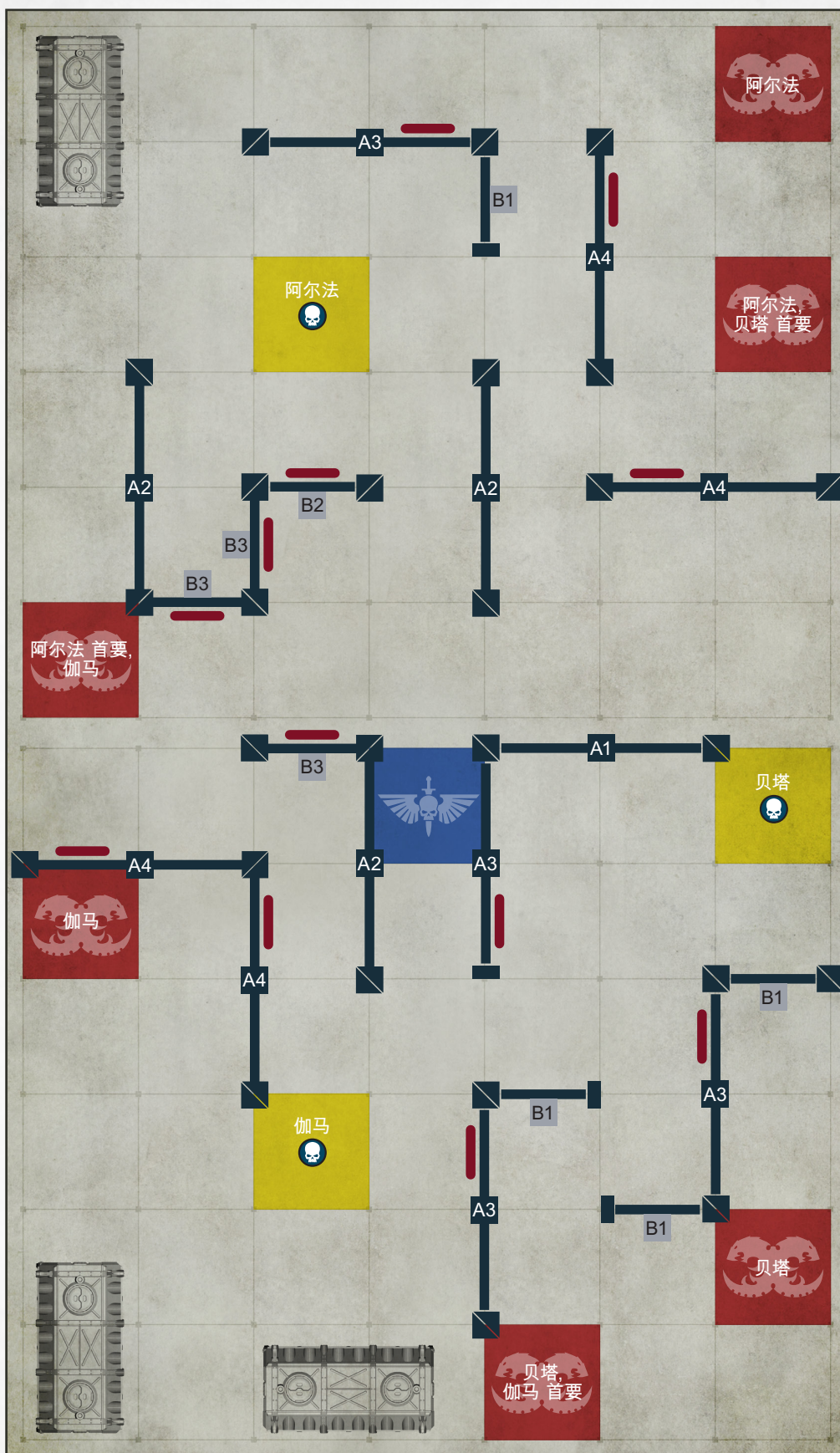
星际战士
起始方格



出生方格



目标方格



枪虫

威胁等级：小型

涌动 -

无

移动 4

移动时尽可能靠近移动目标方格，但不要进入该方格。



射击（倾向）

撕裂 -



近战

撕裂 -

韧性

4

耐伤

1

泰伦武士（远程）

威胁等级：大型

涌动 4+

在该回合结束前，每当该敌对小队进行远程攻击时，被攻击的方格不会获得掩护。

移动 4

移动时尽可能靠近移动目标方格，但不要进入该方格。



射击（倾向）

撕裂 1



近战

撕裂 1

韧性

6

耐伤

3

夸图斯兄弟

壁垒

行动 2

移动 2



射击

命中 撕裂 4+ -

豁免 3+



近战

命中 撕裂 3+ 2

招架 5+

专长

战团旗帜：在一个敌对小队进行攻击后使用该专长。每个位于该方格和相邻方格中的星际战士恢复 1 点失去的护甲。

特殊能力

有效阵型：每当一个敌对小队对该方格进行攻击时，该敌对小队进行的近战攻击的一个掷骰可以被重掷。

冷却：3



护甲

斯基皮乌斯兄弟

狙击

行动 2

移动 2



射击

命中 撕裂 3+ 2

豁免 3+



近战

命中 撕裂 4+ -

招架 4+

专长

伪装斗篷：在敌对小队激活时或该模型激活时使用该专长。在该模型进行攻击、移动、或目标行动前，该模型不可见。当该模型不可见时，该模型不能成为一个敌对小队的移动目标，也不能被敌对小队的攻击选为目标。

特殊能力

医疗专家：该模型进行恢复行动时不花费任何行动点数。当这样做时，该模型可以选择一个位于相邻方格的倒下的星际战士，而不是与该模型位于同一方格的星际战士。

冷却：2



护甲

韦斯帕修斯兄弟

突击

行动 2

移动 3



射击

命中 撕裂 4+ -

豁免 3+



近战

命中 撕裂 3+ 1

招架 6+

专长

跳跃背包：在该模型激活时使用该专长。该模型进行躲避行动。

特殊能力

惩戒天使：每当该模型摧毁所在方格中的一个敌对小队时，位于每个相邻方格内的一个敌人失去 1 点剩余耐伤。

冷却：2



护甲

斯特拉班兄弟

重型

行动 2

移动 2



射击

命中 撕裂 4+ -

豁免 2+



近战

命中 撕裂 3+ -

招架 5+

专长

铁光环：当一个敌对小队攻击该方格时使用该专长。在该回合结束前，每当一个敌对小队对该方格进行攻击时，该敌对小队进行的远程攻击的一个掷骰可以被重掷。

特殊能力

压倒性火力：每当位于该方格内或一个相邻方格内的星际战士进行远程攻击时，一个结果为 1 的掷骰可以被重掷。

冷却：3



护甲

瓦利乌斯兄弟

战术

行动 2

移动 2



射击

命中 撕裂 3+ 1

豁免 3+



近战

命中 撕裂 3+ 1

招架 5+

专长

占卜扫描：当该星际战士被选中进行攻击行动时使用该专长。选择一个对该星际战士可见的方格。在该回合结束前，每当一个星际战士位于该方格或位于相邻方格的敌对小队进行攻击时，命中掷骰结果加 1。

冷却：3

特殊能力

关键数据：每个回合中您有一次机会，每当该模型杀死一个敌人时（小型敌人除外），降低位于该模型 2 个方格内的星际战士未激活的冷却技能的冷却时间。



护甲

德西姆斯兄弟

先锋

行动 2

移动 2



射击

命中 撕裂 4+ -

豁免 3+



近战

命中 撕裂 3+ 1

招架 4+

专长

钩爪发射器：在该模型激活时使用该专长。该模型可以朝一个可见的、且被一个敌对小队占据的方格移动最多 3 个方格。该模型随后进行一次攻击行动，以那个方格为目标。当这样做时，攻击的撕裂值提升 1。

特殊能力

精确反应：每个回合中您有一次机会，当该模型的近战攻击摧毁一个敌人后，在该回合结束前，下一次敌对小队对该模型进行攻击时，该模型自动格挡或躲避第一下攻击。

冷却：3



护甲

瓦利乌斯兄弟

行动 2
移动 2
受伤

射击	命中	撕裂	豁免
近战	3+	1	3+
近战	命中	撕裂	招架
	3+	1	5+

专长
占卜扫描：当该星际战士被选中时进行攻击行动时使用该专长。选择一个对该星际战士可见的方格。在该回合结束前，每当一个星际战士对位于该方格或位于相邻方格的敌对小队进行攻击时，命中掷骰结果加1。

冷却：3

特殊能力

关键数据： 每个回合中您有一次机会，每当该模型杀死一个敌人时（小型敌人除外），降低位于该模型2个方格内的星际战士未激活的冷却技能的冷却时间。



德西姆斯兄弟

行动 2
移动 2
受伤

射击	命中	撕裂	豁免
近战	4+	-	3+
近战	命中	撕裂	招架
	3+	1	4+

专长
钩爪发射器：在该模型激活时使用该专长。该模型可以朝一个可见的、且被一个敌对小队占据的方格移动最多3个方格。该模型随后进行一次攻击行动，以那个方格为目标。当这样做时，攻击的撕裂值提升1。

冷却：3

特殊能力

精确反应： 每个回合中您有一次机会，当该模型的近战攻击摧毁一个敌人后，在该回合结束前，下一次敌对小队对该模型进行攻击时，该模型自动格挡或躲避第一次攻击。



韦斯帕修斯兄弟

行动 2
移动 3
受伤

射击	命中	撕裂	豁免
近战	4+	-	3+
近战	命中	撕裂	招架
	3+	1	6+

专长
跳跃背包：在该模型激活时使用该专长。该模型进行躲避行动。

冷却：2

特殊能力

惩戒天使： 每当该模型摧毁所在方格中的一个敌对小队时，位于每个相邻方格内的一个敌人失去1点剩余伤害。



斯特拉班兄弟

行动 2
移动 2
受伤

射击	命中	撕裂	豁免
近战	4+	-	2+
近战	命中	撕裂	招架
	3+	-	5+

专长
铁光环：当一个敌对小队攻击该方格时使用该专长。在该回合结束前，每当一个敌对小队对该方格进行攻击时，该敌对小队进行的一个掷骰攻击的一个掷骰可以被重掷。

冷却：3

特殊能力

压倒性火力： 每当位于该方格内或一个相邻方格内的星际战士进行远程攻击时，一个结果为1的掷骰可以被重掷。



夸图斯兄弟

行动 2
移动 2
受伤

射击	命中	撕裂	豁免
近战	4+	-	3+
近战	命中	撕裂	招架
	3+	2	5+

专长
战团旗帜：在一个敌对小队进行攻击后使用该专长。每个位于该方格和相邻方格中的星际战士恢复1点失去的护甲。

冷却：3

特殊能力

有效阵型： 每当一个敌对小队对该方格进行攻击时，该敌对小队进行的近战攻击的一个掷骰可以被重掷。



斯基皮乌斯兄弟

行动 2
移动 2
受伤

射击	命中	撕裂	豁免
近战	3+	2	3+
近战	命中	撕裂	招架
	4+	-	4+

专长
伪装斗篷：在敌对小队激活时或该模型激活时使用该专长。在该模型进行攻击、移动、或目标行动前，该模型不可见。当该模型不可见时，该模型不能成为一个敌对小队的移动目标，也不能被敌对小队的攻击选为目标。

冷却：2

特殊能力

医疗专家： 该模型进行恢复行动时不花费任何行动点数。当这样做时，该模型可以选择一个位于相邻方格的倒下的星际战士，而不是与该模型位于同一方格的星际战士。



刀虫

威胁等级：小型

涌动 -
移动 4

近战（倾向） 撕裂 1

韧性 4 耐伤 1

泰伦武士（近战）

威胁等级：大型

涌动 4+
在该回合结束前，该小队中的敌人的移动值提升2。
移动 4

近战 撕裂 2

韧性 6 耐伤 3