

星际 战士

行动

清除卡达库泰伦虫族的任务仍在继续，本任务包含两个独特的合作任务，灵感源自《战锤 40000：星际战士 2》电子游戏的行动模式。随着战斗的持续，三名星际战士必须击退一波又一波的泰伦虫族生物，并直面泰伦虫群中最大的威胁之一——虫巢暴君。



本期包含两个基于《星际战士2》的新任务。这些任务中会出现全新的极端级敌人，例如脑虫和蛇虫，甚至还有终极级威胁——虫巢暴君。我们建议您在挑战这些更高难度的任务之前，先完成上一期的炼狱任务。同时，我们也建议您在面对这些全新且更强大的敌人时，谨慎选择您的种类。在未来几期中，您将会看到更多终极级威胁。

终极敌人

本期任务中引入了一种新的敌人威胁等级：终极。这些危险的敌人对星际战士构成严重威胁，因此，他们的敌人卡片与其他敌人略有不同。每当终极敌人出现时，它都会使用卡片阶段1的那一面，并显示该面剩余的耐伤值。

一旦敌人失去所有剩余的耐伤，在本回合剩余时间内该敌人无法参与游戏，但不会被消灭，也不会从游戏板上移除。在下一个回合开始时，玩家将卡片翻到阶段2的那一面，敌人的剩余耐伤数量将重置为该面显示的数字。一旦敌人在使用阶段2的一面时失去所有剩余的耐伤，它将被消灭。是的，它们确实很难对付！

敌对小队生成表

本期任务使用了以下额外生成表：

泰伦虫族极端威胁组

- | |
|-------------|
| D6 敌对小队 |
| 1 - 2 2只脑虫 |
| 3 - 4 2只蛇虫 |
| 5 - 6 1只刀斧虫 |

这些任务使用“登舰行动”地形和微缩模型来代表战场上的部队。这些任务展现了与泰伦虫族持续不断的战斗，更多内容将在《白矮人》杂志的后续刊物中推出。完整的“星际战士行动”规则可以在《白矮人》杂志第515期中找到。

虫巢暴君 阶段 1

威胁等级：终极

掠食本能：每当一个星际战士对该模型进行的攻击掷招架骰时，该模型因为招架骰受到的伤害降低1（最低为1）。

强化感官：当该敌对小队激活时，任何不可见的星际战士不被视为不可见。

涌动 4+

在该回合中，当该敌对小队进行攻击时，该敌对小队首先会进行近战攻击（如果可能），随后再进行远程攻击（如同往常一样，对与当前所在方格不同的方格进行攻击。）

虫巢暴君 阶段 2

威胁等级：终极

掠食本能：每当一个星际战士对该模型进行的攻击掷招架骰时，该模型因为招架骰受到的伤害降低1（最低为1）。

强化感官：当该敌对小队激活时，任何不可见的星际战士不被视为不可见。

涌动 4+

在该回合中，当该敌人攻击时，如果该敌人进行近战攻击，该敌人会攻击有最多星际战士所在的方格。当这样做时，该方格中每有一个星际战士，该敌人就会对该方格攻击一次。

移动 4

无

	射击	撕裂
	近战（倾向）	撕裂
		4

韧性 8 耐伤 4

当该敌人失去该面剩余的最后一点耐伤时，该敌人被摧毁。

请注意，部分技能和攻击数值的细节在两个阶段之间可能会有所不同，因此翻转卡片后请仔细阅读。



星际战士行动任务

斩首行动

一群泰伦虫族威胁着阿瓦拉克斯上的星语中继站。它们的行进路线会经过一座可以设置引爆装置的桥梁。仔细把握引爆时机，消灭率领虫群的虫巢暴君。

生成敌人

虫潮来袭：当生成敌人时，随机决定 3 个出生方格。为每个决定的方格掷一枚 D6，然后查阅下表决定哪个类型的泰伦虫族敌对小队在该方格生成：

D6	敌对小队类型
1 - 3	小型
4 - 5	大型
6	极端



敌人移动目标

无尽攻势：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）。

任务规则

危险敌人：战斗开始时，每个星际战士必须部署在与其他星际战士不同的起始方格内。然后，在剩余的未使用起始方格生成一个虫巢暴君敌人。

兴奋剂包：在每个回合开始时，掷一枚 D6，随后查阅下表决定该回合的首要波次目标：

D6	首要波次目标
1 - 3	小型
4 - 5	大型
6	极端

每当摧毁一支威胁等级与该回合首要波次目标相同的敌对小队时，选择一个受伤的星际战士。该星际战士不再受伤。

结束

击倒威胁：当虫巢暴君敌人被摧毁时：

- 如果没有星际战士倒下或受伤，星际战士获得大捷。
- 否则，星际战士获得小胜。

任务超时：在第 8 个回合结束时，如果星际战士没有获得胜利，星际战士失败。

设计者注：未来几期将会公布其他终极敌人的规则。如果玩家愿意，他们可以将本次任务中的虫巢暴君替换为其他终极敌人。



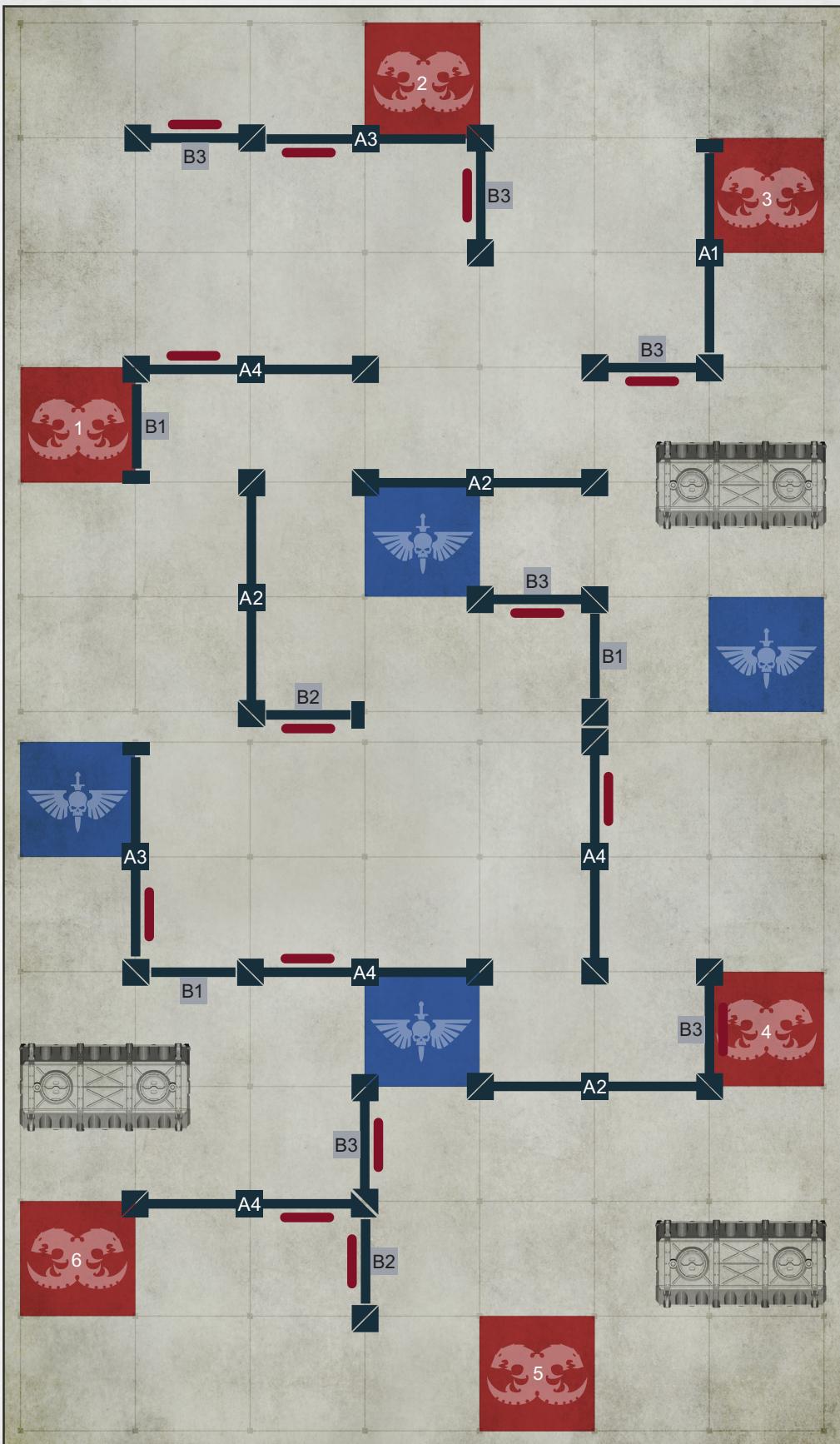
星际战士
起始方格



出生方格



目标标记方格



星际战士行动任务

弹道引擎

异形敌人入侵了阿瓦拉克斯的一座巢都。一次精准的打击可以削弱泰伦虫族，同时最大限度地减少对周边地区的破坏。附近的星界军仓库和磁悬浮轨道提供了这个宝贵的机会。

生成敌人

初始波次：在第一个回合生成敌人时：

- 随机决定 1 个出生方格，然后在该方格生成一个泰伦虫族大型威胁等级小队。
- 随后，随机决定 3 个出生方格，然后在每个方格生成一个小型威胁等级小队。

临近威胁：从第二个回合开始，对于下表中列出的那个回合的每个威胁等级小队，随机确定 1 个出生方格，并在那里生成 1 支敌对小队：

回合	泰伦虫族敌对小队类型
2	1 个小型和 1 个大型
3 - 4	2 个小型和 1 个大型
5 - 6	1 个小型和 2 个大型
7+	1 个小型，1 个大型和 1 个极端

敌人移动目标

无尽攻势：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）。

任务规则

激活终端：在第一个回合开始时，随机选择一个目标标记作为激活终端。当一名星际战士位于激活终端方格时，他可以进行目标行动（见第 515 期）。当这样做时，在那个回合结束时，激活终端目标标记将从游戏板上移除，然后从剩余的目标标记中随机选择一个作为新的激活终端。

兴奋剂包：每当一个激活终端目标标记从战场上移除时，选择一个受伤的星际战士。该星际战士不再受伤。

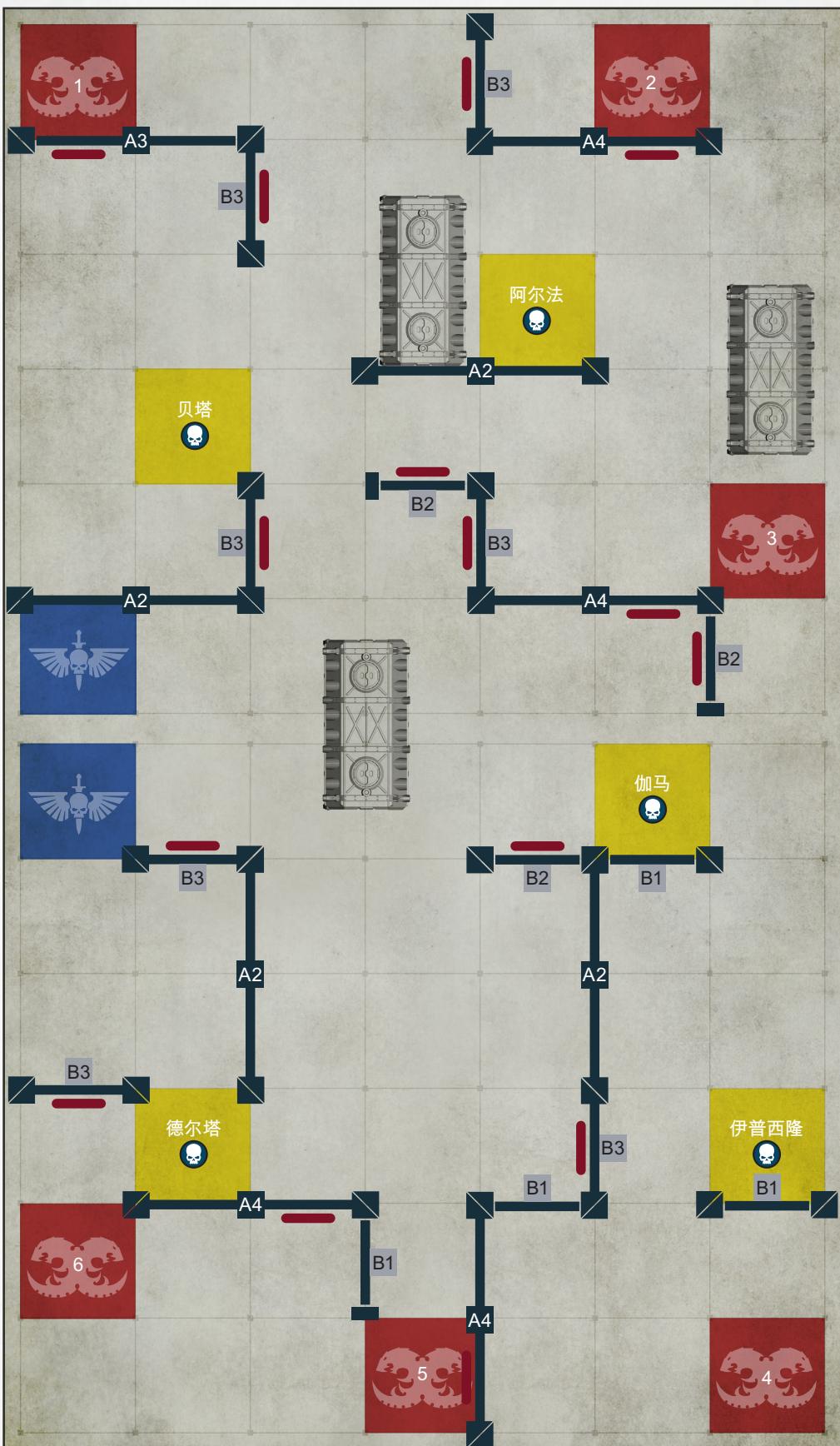
结束

序列完成：当三个激活终端目标标记从游戏板上移除时：

- 如果没有星际战士倒下或受伤，星际战士获得大捷。
- 否则，星际战士获得小胜。

任务超时：在第 10 个回合结束时，如果星际战士没有获得胜利，星际战士失败。





刀斧虫

威胁等级：极端

涌动 4+

在该回合结束前，该敌对小队可以对位于 2 个方格外的小队进行近战攻击，并且会对拥有最少剩余护甲的星际战士进行攻击。

移动 5

如果可能，移动最短距离到达一个方格，使其对一个包含星际战士的方格可见。否则，移动时尽可能靠近移动目标方格。

近战 3
撕裂

射击 (倾向)
撕裂
近战
-
-
-

韧性 7 耐伤 5

脑虫
威胁等级：极端

涌动 4+

在该回合结束前，该小队中敌人的韧性值提升 1，并且每当该敌对小队进行移动时，如果与任何星际战士位于同一方格，该敌方小队会向远离该方格的方向移动 1 方格。

移动 3

如果可能，移动最短距离到达一个方格，使其对一个包含星际战士的方格可见。否则，移动时尽可能靠近移动目标方格。

近战 3
撕裂

射击 (倾向)
撕裂
近战
-
-
-

韧性 6 耐伤 4

敌对小队生成表

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

涌动 4+

在该回合结束前，该敌对小队可以移动穿过墙壁和其他敌对小队（但不能在结束移动时与其他敌对小队位于同一方格）。

移动 5

无

射击
撕裂

近战 (倾向)
撕裂
-
-

射击
撕裂

近战 (倾向)
撕裂
-
-

韧性 7 耐伤 3

蛇虫
威胁等级：极端

涌动 4+

在该回合结束前，该敌对小队可以移动穿过墙壁和其他敌对小队（但不能在结束移动时与其他敌对小队位于同一方格）。

移动 5

无

射击
撕裂

近战 (倾向)
撕裂
-
-

射击
撕裂

近战 (倾向)
撕裂
-
-

韧性 7 耐伤 3

虫巢暴君 阶段 1
威胁等级：终极

涌动 4+

掠食本能：每当一个星际战士对该模型进行的攻击招架骰时，该模型因为招架骰受到的伤害降低 1（最低为 1）。

强化感官：当该敌对小队激活时，任何不可见的星际战士不被视为不可见。

涌动 2

在该回合中，当该敌对小队进行攻击时，该敌对小队首先会进行近战攻击（如果可能），随后再进行远程攻击（如同往常一样，对与当前所在方格不同的方格进行攻击。）。

移动 4

无

射击
撕裂

近战 (倾向)
撕裂
-
-

韧性 7 耐伤 3

虫巢暴君 阶段 2

威胁等级：终极

掠食本能：每当一个星际战士对该模型进行的攻击掷招架骰时，该模型因为招架骰受到的伤害降低 1（最低为 1）。

强化感官：当该敌对小队激活时，任何不可见的星际战士不被视为不可见。

涌动 4+

在该回合中，当该敌人攻击时，如果该敌人进行近战攻击，该敌人会攻击有最多星际战士所在方格。当这样做时，该方格中每有一个星际战士，该敌人就会对该方格攻击一次。

移动 4

无

射击

撕裂

2

撕裂

4

近战（倾向）

4

韧性

8

耐伤

4

当该敌人失去该面剩余的最后一点耐伤时，该敌人被摧毁。

星际战士

行动

敌对小队生成表

泰伦虫族极端威胁小队
D6 敌对小队
1-2 2 只脑虫
3-4 2 只蛇虫
5-6 1 只刀斧虫

星际战士

行动

WARHAMMER
40,000

星际战士

行动

WARHAMMER
40,000

星际战士

行动

在卡达库星球上的任务已升级为致命级别，更多的终极威胁等级敌人出现在了这个星球！本次内容灵感源自《战锤 40000：星际战士2》电子游戏的行动模式，三名星际战士必须击退无尽的泰伦虫潮，其中包括许多虫巢意志的最致命造物。



既然您已经体验过《星际战士2》
既行动模式中的所有泰伦虫族任
务，现在是时候解锁致命难度了。该难
度适用于所有任务，并提供一系列额外
挑战，例如削弱星际战士的实力，以及
在战场上生成新的强大威胁。

致命难度

如果玩家愿意，任何任务都可以在致命
难度下进行。当玩家选择致命难度时，
以下条件将生效：

- 复活点数为 1。
- 终极威胁等级敌人的最大模型数量
为 3。
- 当一个星际战士受伤时，不能使用
其专长技能。
- 在第一个回合开始时，以及之后每
四个回合，在生成敌人前，在一个
随机的出生方格生成 1 个随机的终
极威胁等级敌人。该终极敌人在生
成时使用其卡片阶段 2 的那一面。

泰伦虫族终极威胁小队

D6 敌对小队

1 - 2 1 虫巢暴君

3 - 4 1 灵脑虫

5 - 6 1 削子手

灵脑虫 阶段 1

威胁等级：终极

亚空间力场：每当一个星际战士对该敌对小队进行攻击时，该攻击的撕裂值变为 0。

灵魂虹吸：当该敌人进行攻击时，如果可能，该敌人总是会对位于其
他方格的星际战士进行远程攻击，即使该敌人与一个或多个星际战士
位于同一方格。

强化感官：当该敌对小队激活时，任何不可见的星际战士不被视为不
可见。

灵脑虫 阶段 2

威胁等级：终极

灵能尖啸：当该敌人第一次在该阶段中激活时，每个位于其所在方格
或相邻方格的星际战士受到 2 点伤害。

亚空间力场：每当一个星际战士对该敌对小队进行攻击时，该攻击的
撕裂值变为 0。

灵魂虹吸：当该敌人进行攻击时，如果可能，该敌人总是会对位于其
他方格的星际战士进行远程攻击，即使该敌人与一个或多个星际战士
位于同一方格。

刽子手 阶段 1

威胁等级：终极

失智狂暴：每当一个星际战士移动离开该方格或相邻方格时（无论因
为何种原因），掷一枚 D6：如果掷骰结果为 1-4，该星际战士受到 1
点伤害。

强化感官：当该敌对小队激活时，任何不可见的星际战士不被视为不
可见。

涌动 5+

位于该方格及其相邻的每个方格上的一个星际战士受到 1 点伤害。

刽子手 阶段 2

威胁等级：终极

虚弱狂暴：每当一个星际战士移动离开该方格或相邻方格时（无论因
为何种原因），掷一枚 D6：如果掷骰结果为 1-3，该星际战士受到 1
点伤害。

强化感官：当该敌对小队激活时，任何不可见的星际战士不被视为不
可见。

涌动 4+

位于该方格及其相邻的每个方格上的一个星际战士受到 1 点伤害。

移动 4



近战

撕裂



2

韧性 8

耐伤

5

当该敌人失去该面剩余的最后一
点耐伤时，该敌人被摧毁。

请注意，部分技能和攻击数值的细节在两
个阶段之间可能会有所不同，因此翻转卡
片后请仔细阅读。



星际战士

行动

设计者注

随着《星际战士行动》第一阶段规则的完成，我们采访了几位游戏设计师，了解他们是如何将这款游戏变为现实的。



DUNCAN

Duncan 通常都负责《战锤 40000》的规则，但即便在空闲时间，他也依然在编写规则。他简直停不下来！他和我们的编辑 Lyle 一起，是《星际战士行动》背后的策划者之一。



SOPHIE

在不久前离开《白矮人》杂志团队，加入《战斗巡逻》杂志团队后，Sophie 就开始尝试进行游戏测试。她不仅帮助 Duncan 测试游戏，甚至还设计了角色卡的初步样式！

Duncan：《星际战士行动》是一款高度互动的动态合作游戏，正如其灵感来源的同名电子游戏一样。这是一款轻松愉快、充满欢笑的游戏，上手简单快捷，但每次游戏体验都会根据玩家（及其游戏风格）、你和队友使用的战士类型以及敌人的出现方式而变化。

Sophie：这款游戏最令人期待的方面之一，就是探索六个种类的哪些组合最适合你的游戏风格和当前任务。上次行之有效的组合，下次可能就不那么管用了。对我来说，找到这些组合是这款游戏最令人享受的部分之一（当然，除了消灭异形之外）。

Duncan：对我们来说，关键在于如何在回合制棋盘游戏中重现电子游戏那种身临其境的实时感！双方交替行动营造出一种紧迫感，而星际战士在敌方行动

时做出反应则展现了他们超凡的战斗技巧。在敌方行动时迅速进入防御姿态进行反击，增强了速度感和互动性；而躲避敌方攻击去治疗倒下的战士，则借鉴了电子游戏的机制。

所有这些——再加上每回合敌人不同的波次、改变其激活顺序的方式……都有助于保持游戏的刺激感，并确保每一回合都带来新的挑战。有时，在确定极端和终极敌人会在哪几波次中激活时，房间里的紧张气氛会变得非常高涨！

Sophie：我坚信玩游戏就应该选择最高难度，全力以赴，所以我强烈建议将难度设置为“无情”（你疯了吗？——编者注），挑战本期中出现的全新终极威胁。你有能力击败它们吗？

Sophie: 我最喜欢的职业是狙击手。我喜欢挑战狙击手的极限，通过时而隐身时而突入，然后用他的 2 个处决骰和 2+ 撕裂值，精准地射杀毫无防备的泰伦虫族。他也很擅长悄无声息地接近目标，或者利用他的医疗专家特殊技能协助其他星际战士，他可以治疗相邻方格的战友。

与狙击手搭档的优秀星际战士是突击兵，你们可以玩“捉迷藏”的游戏，引诱敌人穿过地图，而狙击手则可以趁机溜过去（偶尔还能得到火力支援）夺取目标。突击兵的移动速度为 3，加上跳跃背包提供的无消耗闪避（冷却时间仅为 2），使他非常适合快速进出战场。



Duncan: 我非常喜欢先锋这个职业。正如 Sophie 所说，操控敌人的行动至关重要，他能轻松横扫战场，造成大量伤害，然后随时使用招架技能脱身，同时还能成为敌对小队的关注点，这非常实用。虽然这是一种高风险的策略，但在合适的时机却非常有效。

他的钩爪发射器技能冷却时间是 3，所以我有时喜欢把他和战术兵搭配使用，因为只要站位得当，他就能减少其他星际战士的专长冷却时间。这样一来，先锋完成任务后就能撤出危险区域，进入更安全的战斗区域。双人配合绝对是个不错的战术。



刽子手 阶段 1

威胁等级：终极

失智狂暴：每当一个星际战士移动离开该方格或相邻方格时（无论因为何种原因），掷一枚 D6：如果掷骰结果为 1-4，该星际战士受到 1 点伤害。
强化感官：当该敌对小队激活时，任何不可见的星际战士不被视为不可见。

涌动 **5+**

位于该方格及其相邻的每个方格上的一个星际战士受到 1 点伤害。

移动 **4**

撕裂
——
 **射击**
——
 **近战 (倾向)**

撕裂
——
 **撕裂**
——


韧性 **8** **耐伤** **4**

当该敌人失去该面剩余的最后一点耐伤时，在该回合结束前，该敌人不能进行激活，且不能被攻击。在下一个回合开始时，将该卡翻转，该敌人拥有那一面显示的剩余耐伤。

灵脑虫 阶段 1

威胁等级：终极

亚空间力场：每当一个星际战士对该敌对小队进行攻击时，该攻击的撕裂值变为 0。
灵魂虹吸：当该敌人进行攻击时，如果可能，该敌人总是会对位于其他方格的星际战士进行远程攻击，即使该敌人与一个或多个星际战士位于同一方格。
强化感官：当该敌对小队激活时，任何不可见的星际战士不被视为不可见。

涌动 **4+**

在该回合结束前，其他敌人的移动值提升 1。

移动 **4**

如果可能，移动最短距离到达一个方格，使其对一个包含星际战士的方格可见。否则，移动时尽可能靠近移动目标方格。

撕裂
——
 **射击 (倾向)**

撕裂
——
 **近战**
——


韧性 **7** **耐伤** **4**

当该敌人失去该面剩余的最后一点耐伤时，在该回合结束前，该敌人不能进行激活，且不能被攻击。在下一个回合开始时，将该卡翻转，该敌人拥有那一面显示的剩余耐伤。

灵脑虫 阶段 2

威胁等级：终极

灵能尖啸：当该敌人第一次在该阶段中激活时，每个位于其所在方格或相邻方格的星际战士受到 2 点伤害。

亚空间力场：每当一个星际战士对该敌对小队进行攻击时，该攻击的撕裂值变为 0。

灵魂虹吸：当该敌人进行远程攻击时，如果可能，该敌人总是会对位于其他方格的星际战士进行远程攻击，即使该敌人与一个或多个星际战士位于同一方格。

强化感官：当该敌对小队激活时，任何不可见的星际战士不被视为不可见。

涌动 3+

在该回合结束前，其他敌人的移动值提升 1。

移动 4

如果可能，移动最短距离到达一个方格，使其对一个包含星际战士的方格可见。否则，照常移动。

	射击（倾向）	撕裂
	近战	撕裂

	近战	撕裂
--	----	----

韧性 7 **耐伤** 4
当该敌人失去该面剩余的最后一点耐伤时，该敌人被摧毁。

刽子手 阶段 2

威胁等级：终极

虚弱狂暴：每当一个星际战士移动离开该方格或相邻方格时（无论因何种原因），掷一枚 D6：如果掷骰结果为 1-3，该星际战士受到 1 点伤害。

强化感官：当该敌对小队激活时，任何不可见的星际战士不被视为不可见。

涌动 4+

位于该方格及其相邻的每个方格上的一个星际战士受到 1 点伤害。

移动 4

	近战	撕裂
	近战	撕裂

韧性 8 **耐伤** 5
当该敌人失去该面剩余的最后一点耐伤时，该敌人被摧毁。