

熔炉世界

地壳运动和火山活动撕裂了星球的地壳。持续不断的火山喷发揭露了地底的宝石矿脉、埋藏已久的远古科技以及其他珍贵宝藏。在持续不断的大地烈焰中，敌对势力展开交锋，争夺资源控制权。

任务规则

剧烈动荡：在回合开始时，如果战场上的目标标记数量少于 6 个，每有一个板块裂隙点，玩家就将一个目标标记放置在战场上。当这样做时，如果玩家拥有偏移骰，掷偏移骰以随机决定位置。否则，掷一枚 D6 决定地图上的一个方向点。然后在该板块裂隙点朝该方向 2D6" 的位置放置一个新的目标标记。目标标记不能放置在另一个目标标记上或位于战场边缘上。如果因为地形模型、模型、其他目标标记或战场边缘而无法将目标标记放置在指定位置，延长该目标标记距离板块裂隙点的位置，直到能够放置该目标标记（如果该目标标记无法继续向远端放置，则将该目标标记放置在板块裂隙点）。

任务目标

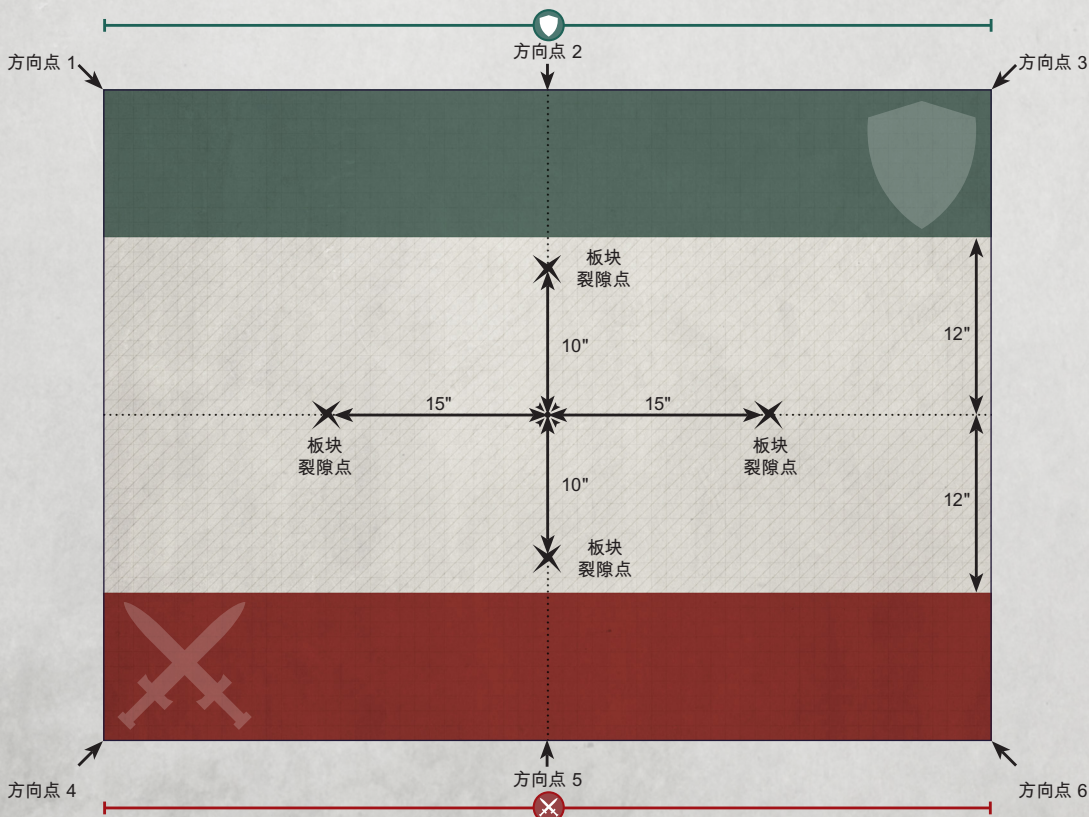
夺取战利品

阶段性目标

敌对军队竭力争夺分散的战利品。他们必须占领阵地，扫清敌人障碍，并占有一切有价值的东西。

在前四个战斗轮次中，在每个玩家回合结束时，进行当前回合的玩家每控制一个目标标记，该玩家获得 5VP，并且将该控制的目标标记从战场上移除。

在第五个战斗轮次中，在每个玩家回合结束时，进行当前回合的玩家每控制一个目标标记，该玩家获得 10VP，并且将该控制的目标标记从战场上移除。



任务前步骤

使用二维码或前往 www.warhammer-community.com/white-dwarf 查找地堡任务的任务前步骤。



二进制传输

关键情报正通过受损的二进制中继网络传输。敌对势力必须争夺仍在运行的中继信标，以拦截间歇性传输的加密情报流，或阻止这些关键信息落入敌手。

9 任务规则

切换优先级：在第二和第四个战斗轮次中，目标标记 B 为激活的目标标记，并且能够正常被控制（目标标记 A 不能被控制）。在第三和第五个战斗轮次中，目标标记 A 为激活的目标标记，并且能够正常被控制（目标标记 B 不能被控制）。如果一个玩家的单位拥有能够将目标标记视为被控制，直到某个特定时间点的规则，当由于该规则导致目标标记无法控制时，那类规则不再适用。

数据流干扰：位于战略预备队中的模型不能部署在激活的目标标记的 6" 内。

10 任务目标

网络隔离

阶段性目标

只有夺取二进制中继器的控制权，交战双方才能提取他们想要的情报，切断数据流，并确保他们的军事机密不会泄露。

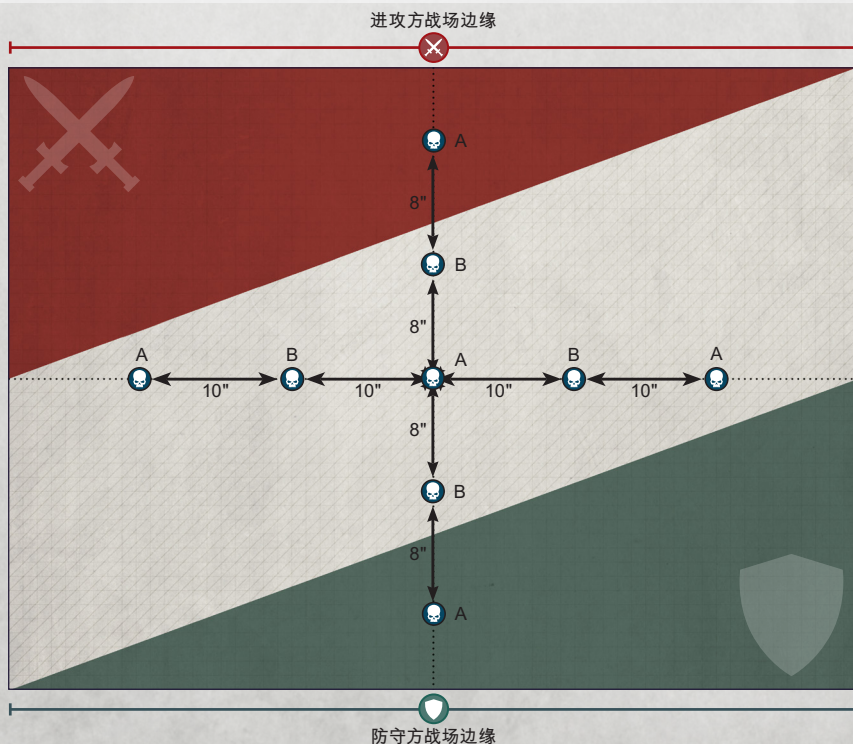
从第二个战斗轮次开始，在每个玩家的指挥阶段结束时，进行该回合的玩家根据以下条件获得 VP：

- 该玩家每控制一个目标标记，该玩家获得 5VP。
- 如果该玩家控制的目标标记比对手多，该玩家获得 5VP。

在第五个战斗轮次中，进行第二个回合的玩家在该玩家回合结束时根据以上条件获得 VP，而不是在该玩家指挥阶段结束时。

任务步骤

使用二维码或前往
www.warhammer-community.com/white-dwarf
查找地堡任务的任务步骤。



情报接收

一场艰苦卓绝的冲突进入白热化阶段，敌对双方再次集结兵力，准备开战。在数月的激烈战斗中，双面间谍和破坏分子已经潜入敌方指挥系统。如今，在战火纷飞之际，这些秘密特工正试图将宝贵的情报传递给盟友，以扭转战局。

9 任务规则

秘密情报：在每个战斗轮次开始时，每个玩家秘密进行以下行动：

- 选择对手的一个目标标记作为该战斗轮次的主要目标标记。
- 选择对手的另一个目标标记作为该战斗轮次的无效目标标记。



10 任务目标

秘密接受点

阶段性目标

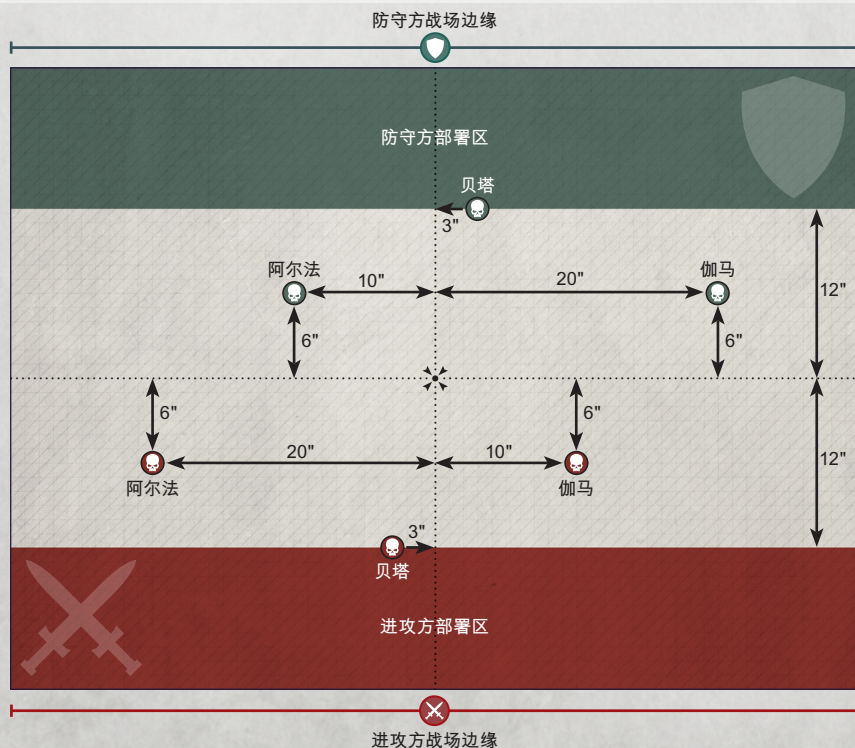
您的特工已在战场各处获取并秘密收集了极其宝贵的情报。夺取所有秘密情报投放点，回收情报，并阻止敌人获取任何被盗的数据。

在每个战斗轮次结束时，双方玩家分别揭示在该战斗轮次中哪些目标标记是主要目标标记，哪些是无效目标标记，并根据以下条件获得 VP：

- 如果该玩家控制了一个或更多该战斗轮次的主要目标标记，该玩家获得 10VP。
- 如果该玩家控制了三个或更多目标标记（无效目标标记除外），该玩家获得 5VP。
- 如果该玩家控制了三个或更多目标标记（无效目标标记除外），该玩家获得 5VP。

任务顺序

使用二维码或前往
www.warhammer-community.com/white-dwarf
查找地堡任务的
任务步骤。



拉锯战

一场异常血腥的冲突席卷该地区，伤亡人数不断攀升。在这条战线上，意志坚定的双方已通过一系列防御工事加强了对关键地点的控制。

9 任务规则

关键地点：在部署军队步骤中，从进攻方开始，每位玩家轮流在战场上放置一个目标标记，直到放置六个目标标记为止。玩家放置的每个目标标记必须完全位于与该玩家已放置的其他目标标记不同的战场象限内，并且每次放置该目标标记时，该目标标记：

- 必须完全位于该玩家的领地内。
- 不能位于其他目标标记 9" 内。
- 不能位于战场边缘 6" 内。

强化工事：在部署军队步骤结束时，每个玩家秘密地从以下选项中选择一项目标标记技能，该技能将适用于己方放置的目标标记。当目标标记技能中提到“该玩家”时，指的是放置该目标标记的玩家；当提到“对手”时，指的是没有放置该目标标记的玩家。待双方玩家都做出选择后，向对手揭示他们的选择。

利刃铁丝网：每当对手军队中的单位进行冲锋时，如果该冲锋的一个或多个目标位于该目标标记范围内时，冲锋掷骰结果减 2。

瞄准阵列：当该玩家军队中的模型位于该目标标记范围内时，该模型装备的远程武器拥有 [无视掩体] 技能。

阴影发射器：当该玩家军队中的步兵，野兽和虫群模型位于该目标标记范围内时，这些模型拥有隐匿技能。

兴奋剂储备：当该玩家军队中的模型位于该目标标记范围内时，该模型装备的近战武器的力量属性提升 1。

10 任务目标

持久韧性

阶段性目标

坚守我方防御阵地，不让任何企图将其从您手中夺取这些地点的敌人得逞。如果机会出现，惩罚敌人鲁莽的过度扩张，继续推进，夺取更多阵地——但要提防敌人致命的防御工事。

从第二个战斗轮次开始，在每个玩家的指挥阶段结束时，进行该回合的玩家每满足一个以下条件获得 5VP：

- 该玩家控制一个或多个目标标记。
- 该玩家控制两个或多个目标标记。
- 该玩家控制三个或多个目标标记。

突破与占领

阶段性目标

时机成熟时，指挥部将授权对敌方阵地发起全面进攻。

在第五个战斗轮次中，在每个玩家回合结束时，进行该回合的玩家每控制一个敌方目标标记，该玩家获得 10VP。

任务顺序

使用二维码或前往
www.warhammer-community.com/white-dwarf
查找地堡任务的
任务步骤。

