



星界军

阵营包: 版本 1.1

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？

- 老兵连队分遣队

内容	
分遣队	2
桥头堡突袭军	2
老兵连队	4
数据表	6
莱特林	6
风暴天鹰	8
常见问题解答与勘误	10

桥头堡突袭军

在星界军发起迅速进攻时，他们的攻击路线通常都会在很久之前就已经被计划好。如果路径上存在重要的桥梁、山口、补给站或者其他重要地标，那么一支精英部队可能会被提前派去进行攻占。通常来说，类似风暴军或者卡舍津这样的精英部队会参与这样的任务。士兵们通过运输机、降落伞空降或者快速运输车辆被部署到目标区域中，依靠火力与突袭的优势来击溃敌人。在攻占了区域后，突袭部队必须坚守阵地，在帝国大军的主力部队到来前击退任何敌人。

分遣队规则

精兵强将

组成突袭军的士兵们都是受到了精心挑选和严格训练的人中龙凤，充分准备面对战场上的任何环境与敌人。

每当一个己方星界军步兵模型进行一次远程攻击时，重掷结果为 1 的命中掷骰。

肃清火力区

突袭部队完成任务的关键就在于利用迅速部署和集中射击迅速消灭当地的敌军势力。因此无论是进行低空降落还是装甲突袭，士兵们都需要在发现敌人时立刻确定目标并进行射击。

每当一个己方风暴军模型在从预备队中部署至战场或者从运输工具中脱离的回合中进行远程攻击时，攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。

关键词

如果一个风暴军军官模型是己方统帅，那么己方军队中的风暴忠嗣军单位获得战线关键词，并且在这样的单位不处于战斗震慑状态时，单位中风暴忠嗣军模型的目标控制属性增加 1 点。

强化

夸大小型通讯阵列

这个珍贵的装置是由陨落的铸造世界厄尔瓦斯所制造的全频管理通讯阵列。它能够将命令迅速传达至突袭军中的每一个单位。

仅限风暴军军官模型。每当持有者发布一个命令时，如果持有者所属单位中存在一个或更多装备有大功率通讯器的模型，那么持有者可以对最多三个不同的兵团单位发布命令，而不是一个。

高优先级空降信标

这个预先部署的信标与这位军官搭乘的运输机的识别标记锁定，并且高度抵抗干扰，确保部队能够迅速准确地到达目标。

仅限风暴军军官模型。持有者的单位可以在第一、第二和第三己方移动阶段的增援步骤中使用“深入打击”技能进行部署，无视任何任务规则。

暗影投射器

据说这个小型的科技装置中栖息着一个保护性的机魂，能够掩护佩戴者和友军的移动。

仅限风暴军军官模型。敌方单位不能使用“警戒射击”计谋对持有者所属的单位进行射击。

预先占卜

这位精明的军官要求在行动开始前进行预先的空中扫描和灵能预测，并得到了重要的情报。

仅限步兵军官模型。在双方玩家部署了各自的军队后，选择最多三个己方兵团单位并重新部署它们。在这么做时，您可以将其中任意数量的单位放入战略预备队中，无论战略预备队中存在的单位数量。



贝利寇萨空降

桥头堡突袭军 - 战斗战术计谋

1CP

要想执行贝利寇萨空降程序，帝国的精英士兵们需要进行额外的严格训练，让他们能够几乎降落在敌人的正上方。

时机：己方移动阶段的增援步骤中。

目标：一个位于预备队中且拥有“深入打击”技能的己方星界军步兵单位。

效果：阶段结束前，当目标单位使用“深入打击”技能部署到战场上时，可以被部署在位于所有敌方单位水平 6" 外的任意位置。

限制：目标单位在回合结束前不能宣布冲锋。

过热射击

桥头堡突袭军 - 战斗战术计谋

1CP

冒着将能量电池完全烧毁的风险，高能武器可以暂时性被过载，在关键时刻提供额外的火力。

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风暴军或卡舍津单位。

效果：直到阶段结束前，目标单位中模型装备的高能激光卡宾枪、高能激光枪、高能激光手枪、高能神射手步枪、高能齐射枪和哨戒高能齐射枪的力量和护甲穿透属性各提升 1 点。

射击并转移

桥头堡突袭军 - 战略计划计谋

1CP

被部署后，在移动的过程中持续射击是十分重要的，士兵们需要在避免被拖延的同时维持对敌人的施压。

时机：己方射击阶段。

目标：一个己方星界军单位（巨型单位除外）。

效果：直到阶段结束前，目标单位可以在进行了突进的回合中进行射击。

伺服指示器

桥头堡突袭军 - 战略计划计谋

1CP

这些伺候领骨会被专用的女武神炮艇投放到战场高空，它们能够对当前战斗的目标进行数据分析并为前线的士兵提供射击方案。

时机：己方射击阶段，在一个己方星界军步兵单位进行了射击后。

目标：那个己方星界军步兵单位。

效果：选择一个被目标单位的一次或多次攻击命中的敌方单位。直到阶段结束前，那个敌方单位不能拥有掩护增益。

空中撤离

桥头堡突袭军 - 史诗伟业计谋

1CP

无论是改变攻击角度的炮艇还是利用运输机进行迅速转移的步兵队，要想在不断变化的战术情况中维持对局势的控制，迅速移动是至关重要的。

时机：对手的近战阶段结束时。

目标：一个全部所属模型均拥有“深入打击”技能且不位于敌方单位交战范围内的己方星界军单位，或一个不位于敌方单位交战范围内的己方女武神炮艇单位。

效果：将目标单位移出战场并放入战略预备队中。

空袭我的位置

桥头堡突袭军 - 史诗伟业计谋

1CP

盘旋于战场上方的帝国空军攻击机随时准备在进攻失败时发起低空扫射。在极端情况下，面临包围的阵地会呼叫这些战机进行攻击，让士兵们至少能够带上敌人一同死去。

时机：对手的近战阶段结束时。

目标：位于敌方单位交战范围内的一个己方兵团步兵单位。

效果：为每一个位于目标单位交战范围内的敌方单位掷一枚 D6：若结果为 2+，那个敌方单位受到 D6 处致命伤。随后，目标单位受到 3D3 处致命伤。

老兵连队

这个连队的士兵们来自要塞世界或者其他战火不息的星球，他们在前线进行了长达数月的血腥战斗。其他部队在不停战斗的压力下崩溃，但这些老兵们拥有钢铁般的意志，维持着部队中的秩序。骄傲与狂热造就了这些士兵的坚定决心，使他们能够执行残酷军官们下达的重要命令。

分遣队规则



纪律严明

这支连队的军官们都是狡猾且坚韧的老兵，深受士兵们的敬畏。在他们的命令下，就连最为疲倦的士兵也会奋力战斗。

己方军队中每一个**星界军军官**模型可以发布的命令数量增加 1 个，具体请参见对应的数据表。

每当受命令影响的己方**星界军**单位中的模型进行攻击时，重掷结果为 1 的命中掷骰。如果攻击目标位于一个目标标识的范围内，那么您还可以重掷结果为 1 的致伤掷骰。

强化



亚人类护卫

欧格林十分顺从于这位政委的苛刻管理，甚至会作为贴身护卫于他同行。

仅限**政委**模型。将**欧格林**关键词添加至该模型可以发布命令的单位列表中（具体请参见对应的数据表）。

在宣布战斗编队步骤中，持有者可以与**欧格林小队**或**牛格林小队**组成联合单位。

天鹰之眼

这个义眼中包含了一个微型占卜仪，能够侦测到敌军防御中的细微瑕疵。

仅限**星界军军官**模型。每当您为持有者选择发布的命令时，您可以选择以下命令：

瞄准弱点（命令）：每当该单位中的一个模型对位于其 12" 内的敌方单位进行远程攻击时，攻击的护甲穿透属性提升 1。

特战老兵

这位军官是一位特种作战的老兵，能够将秘密作战的经验传授给手下的士兵。

仅限**星界军步兵军官**模型。每当您为持有者选择发布的命令时，您可以选择以下命令：

移动至黑暗（命令）：每当该单位成为远程攻击的目标时，直到攻击被结算完成前，该单位中的模型拥有“隐匿”技能。

扩音器

这个装置能够放大使用者的声音，能够让使用者在战争的噪声中清晰传达命令。

仅限**星界军军官**模型。每当您为该军官模型选择一个接收命令的单位时，您可以选择位于 12" 内的单位，而不是 6"。





立即执行

老兵连队 - 计谋

这位军官解读了战斗的动向并做出反应，要求自己发布的命令被立即执行。

时机: 任意阶段开始。

目标: 己方军队中一个**星界军军官**单位。

效果: 目标单位中的军官模型可以像是在己方指挥阶段中一样发布 1 个命令。



绝不撤退！

老兵连队 - 计谋

经受战火淬炼且高度狂热，这些沧桑的精英们十分愿意为了帝皇的荣耀献身。

时机: 己方指挥阶段。

目标: 己方军队中一个受到“为了职责和荣誉！”命令影响的**星界军**单位。

效果: 如果目标单位位于己方控制的目标标识的范围内，那么那个目标将保持被您控制，就算其范围内不存在任何模型。这个效果持续至对手在一个阶段开始或结束时将那个目标控制为止。



娴熟射手

老兵连队 - 计谋

射击技术随着经验的累积便会不断增长。

时机: 己方射击阶段。

目标: 己方军队中一个还没有被选择进行射击的**星界军**单位。

效果: 直到阶段结束前，目标单位中模型装备的远程武器拥有**无视掩体**技能。



肃清火力

老兵连队 - 计谋

清空区域并防守目标。不留活口。

时机: 己方射击阶段。

目标: 己方军队中一个受到命令影响且还没有在阶段中被选择进行射击的**星界军**单位。

效果: 如果目标单位位于一个目标标识的范围内，那么直到阶段结束前，目标单位中模型装备的远程武器拥有**致命一击**技能。



莫迪安齐射

老兵连队 - 计谋

这个使用莫迪安士兵命名的迅速射击动作需要极高的精准和协调，但是能让平凡的激光枪变得高度致命。

时机: 己方射击阶段。

目标: 己方军队中一个受到“一排，放！二排，放！”命令影响的**星界军步兵**单位。

效果: 直到阶段结束前，每当目标单位中的一个模型进行攻击时，攻击的力量属性提升 1 点。



额外护甲

老兵连队 - 计谋

无论是焊接在载具上的装甲板还是穿在防爆甲下的防御层，老兵们十分明白额外保护的价值。

时机: 对手的射击阶段中，在一个敌方单位选择了目标后。

目标: 己方军队中一个被攻击单位选择成为攻击目标的**星界军**单位。

效果: 直到阶段结束前，每当目标单位被选择成为攻击目标时，那次攻击的护甲穿透属性劣化 1。



莱特林

M T SV W LD OC
6" 2 6+ 1 8+ 1



远程武器

	攻击范围	A	BS	S	AP	D
反坦克步枪 [重型]	36"	1	3+	9	-3	D6
狙击步枪 [重型、精准]	36"	1	3+	4	-2	2

近战武器

	攻击范围	A	WS	S	AP	D
格斗武器	近战	1	5+	2	0	1

技能

核心: 渗透者、隐匿

打完就撤: 在己方射击阶段中, 在该单位进行了射击后, 如果该单位不处于任何敌方单位的交战范围内, 那么该单位可以像在己方移动阶段中一样进行一次常规移动。若这么做, 那么直到回合结束前, 该单位不能宣布冲锋。

武器装备技能

莱特林战斗恶犬: 每场战斗限一次, 在该单位被选择进行射击时, 该单位可以使用本技能。若使用, 那么直到阶段结束前, 该单位中模型装备的远程武器拥有 [致命一击] 技能。

设计师注: 将一个莱特林战斗恶犬指示物放在单位旁, 在使用该技能后将其移除。

爆破装备: 持有者所属单位拥有手雷关键词。

关键词: 步兵、帝国、莱特林小队



阵营关键词:
星界军

莱特林

身型渺小，视力敏锐，并且天生就擅长潜伏，被称为莱特林的亚人类在星界军中主要担任着狙击手的职务；据说他们可以在千米之外用步枪将异端分子爆头。莱特林有时也会被作为渗透和侦查部队被部署至前线，在不被敌人察觉的情况下进行观察。



武器装备选项

- 如果该单位中包含 10 个模型，那么其中 1 个模型可以将其装备的狙击步枪替换成 1 把反坦克步枪。
- 如果该单位中包含 10 个模型，那么其中 1 个模型可以装备爆破装备。
- 如果该单位中包含 10 个模型，该单位可以装备一个莱特林战斗恶犬。

单位构成

- 5-10 个莱特林人

每个模型装备有：狙击步枪；格斗武器。

关键词: 步兵、帝国、莱特林小队



阵营关键词：
星界军

风暴天鹰

M	T	SV	W	LD	OC
6"	3	4+	1	7+	1



远程武器

	攻击范围	A	BS	S	AP	D
爆矢手枪 [手枪]	12"	1	4+	4	0	1
高能激光卡宾枪 [突击]	18"	2	3+	3	-1	1
高能激光手枪 [手枪]	12"	1	3+	3	-1	1
高能激光狙击枪 [重型、精准]	36"	1	3+	4	-2	3
哨戒火焰喷射器 [无视掩体、洪流]	12"	D6+3	N/A	4	0	1
▶ 哨戒榴弹发射器 - 破片 [爆炸]	24"	D3+3	4+	4	0	1
▶ 哨戒榴弹发射器 - 穿甲	24"	2	4+	9	-2	D3
▶ 哨戒高能齐射枪 [速射 4]	30"	4	4+	4	-1	1
热熔卡宾枪 [突击、热熔 2]	10"	1	3+	9	-4	D6
▶ 等离子卡宾枪 - 标准 [突击]	18"	2	3+	7	-2	1
▶ 等离子卡宾枪 - 过载 [突击、危险]	18"	2	3+	8	-3	2

近战武器

	攻击范围	A	WS	S	AP	D
链锯剑	近战	4	4+	3	0	1
格斗武器	近战	2	4+	3	0	1
动力武器	近战	3	4+	4	-2	1

▶ 在选择本武器的攻击目标前，先选择一个进行攻击的武器数据。

关键词: 步兵、手雷、烟幕、帝国、兵团、风暴军、风暴天鹰



阵营关键词:
星界军

技能

核心: 深入打击

精准空降: 在该单位通过“深入打击”技能被部署至战场时，该单位可以进行一次精准空降。若这么做，那么该单位可以被部署在战场上位于敌方单位水平 3" 外的位置，但直到回合结束前，该单位不能宣布冲锋。

伺服哨戒炮: 在该单位通过“深入打击”技能被部署至战场时，风暴天鹰队长可以像在己方射击阶段中一样使用其装备的哨戒武器进行攻击（哨戒火焰喷射器、哨戒榴弹发射器或者哨戒高能齐射枪）。

设计师注: 将一个伺服哨戒炮指示物放在单位的一旁作为提醒。

风暴天鹰

风暴天鹰的战士因自身的攻击性和暴力倾向而被挑选，他们通过重力空降进行部署，从空中降落到最需要破坏性火力支援的地方。在这些行动中，他们还会配备伺服哨戒炮，能够在进攻期间提供额外的火力。



武器装备选项

- 风暴队长的哨戒火焰喷射器可以被替换成以下一种选项：
 - 1 把哨戒高能齐射枪
 - 1 把哨戒榴弹发射器
- 风暴队长的高能激光卡宾枪可以被替换成以下一种选项：
 - 1 把链锯剑
 - 1 把动力武器
 - 1 把高能激光手枪
- 风暴队长可以装备以下一种选项：
 - 1 把爆矢手枪
 - 1 把高能激光手枪

- 一个风暴天鹰的高能激光卡宾枪可以被替换成以下一种选项：
 - 1 把热熔卡宾枪
 - 1 把等离子卡宾枪
- 一个风暴天鹰的高能激光卡宾枪可以被替换成 2 把高能激光手枪。
- 一个风暴天鹰的高能激光卡宾枪可以被替换成 1 把高能激光狙击枪。
- 最多两个风暴天鹰可以将其装备的高能激光卡宾枪各替换成 1 把高能激光手枪。

单位构成

- 1 个风暴天鹰队长
- 9 个风暴天鹰

风暴天鹰队长装备有：高能激光卡宾枪；哨戒火焰喷射器；格斗武器。

每个风暴天鹰装备有：高能激光卡宾枪；格斗武器。

风暴天鹰

10 个模型 90 点

关键词：步兵、手雷、烟幕、帝国、兵团、风暴军、风暴天鹰



阵营关键词：
星界军



星界军

更新与勘误

第 70 页 – 卡舍津, 武器列表

删除“动力武器”资料, 并添加以下武器资料:

	攻击范围	A	BS	S	AP	D
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
链锯剑	近战	4	4+	3	0	1

第 78 页 – 攻城兵团, 炮兵支援, 震慑弹幕

修改为:

“为战场上每一个位于您军队中所有模型 12” 外的敌方单位掷一枚 D6; 如果掷骰结果为 5+, 在该战斗轮次结束前, 那个单位处于震撼状态。当一个单位处于震撼状态时, 移动属性降低 2”, 并且那个单位进行的冲锋掷骰结果减 2。可以选择的单位的最大数量取决于战斗规模, 如下所示。”

第 84 页 – 侦查部队, 隐蔽大师

修改为:

“您军队中的星界军机甲和兵团模型拥有掩体增益。当这些模型因为其他原因获得掩体增益时(例如: 因为该模型完全位于废墟), 该模型的豁免属性提升 1(最高提升至 3+)。”

第 94 页 – 克里格指挥组, 远程武器, 爆矢手枪

添加 “[手枪]”。

第 94 页 – 克里格指挥组, 武器装备选项, 第五点

修改为:

“1 名没有装备炼金反应剂的卫军老兵可以将其装备的激光手枪替换成以下一种选项:

- 1 把爆矢手枪
- 1 把等离子手枪”

第 94 页 – 卡塔昌指挥组, 远程武器列表

添加以下选项:

	攻击范围	A	BS	S	AP	D
爆矢手枪 [手枪]	12"	1	4+	4	0	1
爆矢手枪 [速射 1]	24"	1	4+	4	0	1

第 102 页 – 风暴军指挥组, 技能, 阵营技能
增加“指挥之声”。

第 102 页 – 风暴军指挥组, 技能, 核心技能
增加“深入打击”

第 102 页 – 风暴军指挥组, 关键词
移除“兵团”

第 106 页 – 克里格死亡军团, 远程武器
将爆矢枪数据加入远程武器列表:

	攻击范围	A	BS	S	AP	D
爆矢枪 [速射 1]	24"	1	4+	4	0	1

第 106 页 – 克里格死亡军团, 武器装备选项, 第四项要点
修改为:

“■ 任意数量的死亡军团监军可以将装备的激光手枪和链锯剑替换成 1 把爆矢枪和 1 把格斗武器。”

第 108 页 – 卡舍津, 远程武器

将“爆矢手枪”、“等离子枪 - 标准”和“等离子枪 - 超载”的射击技巧属性修改为“3+”。

第 110 页 – 风暴忠嗣军, 技能

增加:

“核心: 深入打击”

第 110 页 – 风暴忠嗣军, 远程武器

将“爆矢手枪”、“等离子枪 - 标准”和“等离子枪 - 超载”的射击技巧属性修改为“3+”。

第 111 页 – 风暴天鹰, 技能, 伺服哨戒炮

修改为:

“**伺服哨戒炮:** 当该单位使用深入打击技能部署在战场上时, 风暴天鹰队长可以使用装备的哨戒武器(哨戒火焰喷射器, 哨戒榴弹发射器或哨戒高能齐射枪)进行射击。”

第 111 页 – 风暴天鹰, 远程武器, 爆矢手枪

将射击技巧属性修改为:

“3+”

第 112 页 – 欧格林保镖, 忠诚护卫部分

添加以下内容:

“该模型不能被选择成为己方统帅, 并且不能获得强化。”

第 112 页 – 欧格林保镖, 关键词

增加“角色”

第 116 页 – 克里格重型武器小队, 远程武器, 激光手枪

将射程属性修改为:

“12”

第 116 页 – 克里格重型武器小队, 技能, 最终职责

修改为:

“**最终职责**: **当该单位的火力观察员仍位于战场上, 每当一个重型武器炮手模型被摧毁时, 掷一枚 D6, 如果掷骰结果为 3+, 不要将该模型从战斗中移除。被摧毁的模型可以在攻击模型的单位完成攻击后进行射击, 随后将其从游戏中移除。**”

第 133 页 – 石化蜥蜴自行火炮, 技能, 撼地炮弹

修改为:

“**撼地炮弹**: 在您的射击阶段中, 在该模型进行射击后, 如果一个敌方**步兵**单位被该模型撼地炮的一次或多次攻击命中, 在您的下一个射击阶段开始前, 那个单位被震撼。当单位处于震撼状态时, 移动属性降低 2”, 并且它进行的**冲锋掷骰**结果减 2。”

常见问题解答

问: 如果一个单位受到了多个相同命令的效果影响, 那么这些命令是否会对那个单位多次生效?

答: 不会。

问: “增援!”计谋能否以一个处于战斗震慑状态中的单位为目标?

答: 不能。

问: 当一个单位包含两个装备了通讯器的模型, 我能否在以持有者所在单位为目标使用一个计谋时, 两次尝试生成 1CP?

答: 不能。

问: 当我对一个装备通讯器的单位使用“增援!”计谋时, 我能否尝试生成 1CP?

答: 不能。

问: 当使用震慑弹幕技能时, 如何决定该技能所震慑单位的最大数量?

答: 以您选择的顺序, 依次为战场上每一个位于您军队中所有模型 12” 外的敌方单位掷骰。当到达战斗规模决定的最大被震慑单位数时, 停止掷骰。

问: 当一个欧格林保镖单位与一个风暴军指挥组组成联合单位时, 该单位是否可以使用深入打击技能?

答: 不能, 欧格林保镖单位不具有深入打击技能。