原型：安全防护/搜索与破坏

仲裁小队杀戮小队

下方清单包含了仲裁小队杀戮小队可以拥有的特工，以及这些特工必须配备的相关武器装备。

特工

- 1 名仲裁小队特工，从以下列表中进行选择：
  - **突击仲裁者军士**特工，从以下每个选项中各选择一件武器：
    - 手持火焰喷射器 或 重型爆矢手枪
    - 链锯剑、能量拳、能量武器 或 雷霆锤

    或者以下选项：
    - 等离子手枪；链锯剑
  - **仲裁者军士**特工，从以下每个选项中各选择一件武器：
    - 自动爆矢步枪、爆矢步枪 或 追猎者爆矢步枪
    - 链锯剑、双拳、能量拳、能量武器 或 雷霆锤

- 5 名仲裁小队特工，从以下列表中进行选择：
  - **突击仲裁者战士**
  - **突击仲裁者掷弹兵**
  - **仲裁者战士**，装备有以下一种选项：
    - 自动爆矢步枪；双拳
    - 爆矢步枪；双拳
    - 追猎者爆矢步枪；双拳
  - **仲裁者炮手**，装备有附加榴弹发射器和以下一种选项：
    - 自动爆矢步枪；双拳
    - 爆矢步枪；双拳
    - 追猎者爆矢步枪；双拳

除了**战士**特工外，每种上述特工都只能纳入您的杀戮小队一次。

爆矢武器

该军队表中的一些规则会提及“爆矢武器”。爆矢武器指的是一个名称中包含了“爆矢”两字的远程武器，例如追猎者爆矢步枪、重型爆矢手枪等。

向提供了额外游戏测试服务的 First Claw 和 The Gretchin Revolutionary Committee 致谢。

战术行动

如果己方阵营为仲裁小队，您便可按照任务流程的规定使用下方列出的仲裁小队战术行动。

冲击与震慑

仲裁小队 - 阵营战术行动 1

您可以在任意转折点的揭示战术行动步骤中揭示此战术行动。

- 在任意转折点结束时，如果己方特工控制一个或更多在转折点开始时由敌方特工控制的目标标记，您获得 1VP。
- 如果您在之后的任意转折点中达成第一条件，您获得 1VP。

人类勇士

仲裁小队 - 阵营战术行动 2

您可以在一名己方仲裁小队特工将敌方特工残废时揭示此战术行动。在战斗结束时：

- 如果那名己方特工在战斗中残废的敌方特工数量高于每一名其他己方仲裁小队特工，您获得 1VP。
- 如果那名己方特工在战斗中残废的敌方特工数量高于每一名其他敌方特工，您获得 1VP。

不屈优势

仲裁小队 - 阵营战术行动 3

在战斗结束时揭示此战术行动：

- 如果敌方特工没有控制任何目标标记，并且己方仲裁小队特工控制目标标记，您获得 1VP。
- 如果位于杀戮区内的敌方特工的数量小于位于杀戮区内的己方仲裁小队特工数量，您获得 1VP。

如果任务目标需要将特工移出杀戮区来获得胜利点数（但不是因为被残废），例如“逃离”，那么您不能选择此战术行动。

仲裁小队

仲裁小队是不屈远征舰队的星际战士所部署的最常见的杀戮小队之一。他们被设计成为阿斯塔特修会的标准杀戮小队，被分布在每一支舰队中。这些由仲裁者和突击仲裁者组成的专家小队最初由原体罗伯特·基里曼组织，拥有极其残酷的效率。就算领主指挥官是一位战略天才，他依旧无法预测远征舰队会在银河的黑暗中遭遇的无数威胁，因此仲裁小队被设计拥有能够执行一切任务的战术变通性。

一些战团（尤其是极限战士和其子战团）因为与原体的联系而十分欢迎这个杀戮小队的编制，认为这是向原体致敬的一种方式。其他战团则因为战术的有效性而部署仲裁小队，同时，一些重视传统的战团将仲裁小队视为是临时的运用，在收集到长期的数据前不会进行大规模的利用。在部署期间，仲裁小队会在各种情况下为舰队的特遣队提供支援，或者被派驻前往敌人身份未知且帝皇之光触及不到的黑暗地带。

技能

下方是仲裁小队☠杀戮小队的常规技能。

战团战术

每一个星际战士战团都是拥有独特战斗哲学的军事兄弟会，它们的战斗修士们也拥有各自的特殊技能和性格。这些特性虽然被千年以来的神秘仪式所掩盖，但依旧与最初建立时一样残忍有效。

在您建立一个仲裁小队☠杀戮小队的名册或数据板时，选择下方列有的两个技能。名册或数据板上的每一名仲裁小队☠特工都将获得选择的技能。

每一个技能都属于一个类别，例如“钢铁纪律”类别。这些类别不会对您的选择造成影响，但是该杀戮小队的一些规则（例如第 4 页的“变通战术”）将会与这些类别进行互动。

军事狂热

凶猛：每当该特工在进行了**冲锋**行动的激活中进行肉搏时，特工的近战武器在那次肉搏中获得“撕裂”暴击规则。

决斗家：每当该特工进行肉搏时，在结算成功命中步骤中，每当特工使用暴击进行格挡时，您可以额外选择一枚对手的常规命中进行舍弃。

迅速：该特工在进行**常规移动**行动时，移动属性增加▲。

战术回避

掠袭者：该特工可以在敌方特工的交战范围内执行**冲锋**行动。此外，每当该特工执行**常规移动**行动时，特工可以移动至敌方特工的交战范围内（但是不能在那里结束移动行动）。

隐匿：每当该特工受到射击攻击时，在那次攻击的掷防御骰步骤中，在您掷防御骰前，如果该特工拥有掩护并且位于激活特工的⬟外，您可以进行以下一个行动：

- 因特工拥有掩护将额外一枚骰子作为成功的普通豁免保留。
- 因特工拥有掩护将一枚骰子作为成功的关键豁免保留，而不是普通豁免。

机动：该特工执行**后撤**行动所消耗的行动点数减少一点（最低降至 1AP）。

坚韧基因

强硬：该特工的耐伤属性增加 1 点。

坚韧：每当该特工进行肉搏或受到射击攻击，在那次肉搏或射击攻击的结算成功命中步骤中，暴击命中造成的伤害减少 1 点（最少 3 点）。

健壮：每当该特工受到射击攻击时，在那次射击攻击的掷防御骰步骤中，被保留且结果为 5+ 的防御骰为关键豁免（而不是 6）。

钢铁纪律

精准：每当该特工使用爆矢武器进行射击攻击时，在那次射击攻击的掷攻击骰步骤中，如果您保留了任何暴击，那么武器将在那次射击攻击中获得“无处可藏”特殊规则。

条理性：该特工的远程武器在进行**警戒射击**行动时 BS 属性不会降低。

致命神射手：该特工装备的爆矢武器获得以下效果：

- 武器的暴击伤害属性减少 1 点。
- 武器“MW1”暴击规则。

战略性策略

如果己方阵营是仲裁小队，您便可在游戏中使用以下战略性策略。

破坏者条令 1CP

直到转折点结束前，每当一名己方仲裁小队特工对其 ⬟ 外的敌方特工进行射击攻击时，在掷攻击骰步骤中，您可以重掷一枚攻击骰。您不能在当前转折点中使用另一个“条令”战略性策略。

战术条令 1CP

直到转折点结束前，每当一名己方仲裁小队特工对其 ⬟ 内的敌方特工进行射击攻击时，在掷攻击骰步骤中，您可以重掷一枚攻击骰。您不能在当前转折点中使用另一个“条令”战略性策略。

突击条令 1CP

直到转折点结束前，每当一名己方仲裁小队特工在执行了**冲锋**行动的激活中进行肉搏时，在掷攻击骰步骤中，您可以重掷一枚攻击骰。您不能在当前转折点中使用另一个“条令”战略性策略。

无所畏惧 1CP

直到转折点结束前：

- 您可以忽略任意或所有对己方仲裁小队特工 APL 属性的修正。
- 己方仲裁小队特工不处于伤损状态。

战术性策略

如果己方阵营是仲裁小队，您便可在游戏中使用以下战术性策略。

变通战术 1CP

在选择杀戮小队步骤中使用此战术性策略。在本场战斗中将一个战团战术技能（第 3 页）替换成同一类别中的其他技能。您在每场战斗中只能使用该战术性策略一次。

超人体格 1CP

在一次射击攻击的掷防御骰子中使用此战术性策略，在为一名己方仲裁小队特工掷防御骰后，您可以将一枚成功的普通豁免作为关键豁免进行保留。

死亡天使 1CP

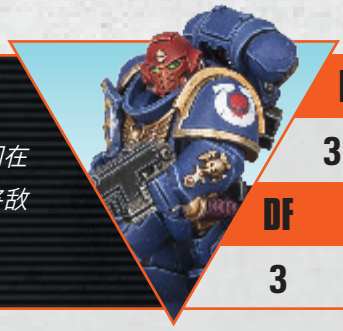
在交战阶段结束时使用此战术性策略。选择一名己方仲裁小队特工来进行一次无消耗的**肉搏**行动。

复仇之怒 1CP

在一名己方仲裁小队特工被残废时使用此战术性策略。在将那名特工移出杀戮区之前，特工可以执行一次无消耗的**射击**行动。请注意，除非其他规则明确规定，否则那名特工将处于伤损状态。

突击仲裁者军士

这些任务指挥官知道进行冲锋的最佳时机。他们在近战中是楷模战士，能够使用致命的近战武器将敌人迅速击杀。



M	APL	GA
3 ○	3	1

DF	SV	W
3	3+	15

名称	A	BS/WS	D	SR	!
⌖ 手持火焰喷射器	5	2+	2/2	攻击范围 ⬟、洪流 ▲	-
⌖ 重型爆矢手枪	4	3+	3/4	攻击范围 ⬟	P1
⌖ 等离子手枪	*每次使用该武器进行射击攻击时，从下方选择一种资料进行使用:*				
- 标准	4	3+	5/6	攻击范围 ⬟、AP1	-
- 过载	4	3+	5/6	攻击范围 ⬟、AP2、高热	-
⚔ 链锯剑	5	2+	4/5	-	-
⚔ 能量拳	5	3+	5/7	残忍	-
⚔ 能量武器	5	2+	4/6	致命 5+	-
⚔ 雷霆锤	5	3+	5/6	-	晕眩

技能

奇袭突击： 该特工可以在激活期间执行两次**肉搏**行动。

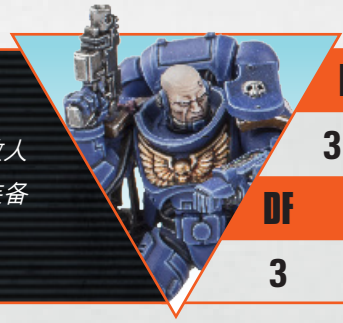
独特行动

-

仲裁小队☠、帝国、阿斯塔特修会、队长、突击仲裁者、军士

仲裁者军士

仲裁者军士在不断变化的杀戮区中指挥小队对敌人进行多层次的火力压制。他们通常会携带特殊装备来协助其他战斗修士。



M	APL	GA
3 ○	3	1

DF	SV	W
3	3+	15

名称	A	BS/WS	D	SR	!
⌖ 自动爆矢步枪	4	2+	3/4	无休	-
⌖ 爆矢步枪	4	2+	3/4	-	P1
⌖ 追猎者爆矢步枪	4	2+	3/4	AP1、重型	-
⚔ 链锯剑	4	3+	4/5	-	-
⚔ 双拳	4	3+	3/4	-	-
⚔ 能量拳	4	4+	5/7	残忍	-
⚔ 能量武器	4	3+	4/6	致命 5+	-
⚔ 雷霆锤	4	4+	5/6	-	晕眩

技能

爆矢惩处： 该特工可以在激活期间执行两次**射击**行动，其中至少有一次射击攻击选择使用爆矢武器进行。

独特行动

-

仲裁小队☠、帝国、阿斯塔特修会、队长、仲裁者、军士

突击仲裁者战士

身穿 MK X 战术护甲的突击仲裁者冲入战斗，挥舞着手中的链锯剑并用手枪发射巨大的爆矢弹药。

M	APL	GA
3 ○	3	1

DF	SV	W
3	3+	14

名称	A	BS/WS	D	SR	!
重型爆矢手枪	4	3+	3/4	攻击范围 ⬟	P1
链锯剑	5	3+	4/5	-	-

技能

奇袭突击： 该特工可以在激活期间执行两次**肉搏**行动。

独特行动

-

仲裁小队、帝国、阿斯塔特修会、突击仲裁者、战士

突击仲裁者掷弹兵

这些专家战士装备了各种致命的手雷，能够在与大批敌人或重甲目标交战时提供近距离支援。

M	APL	GA
3 ○	3	1

DF	SV	W
3	3+	14

名称	A	BS/WS	D	SR	!
重型爆矢手枪	4	3+	3/4	攻击范围 ⬟	P1
链锯剑	5	3+	4/5	-	-

技能

奇袭突击： 该特工可以在激活期间执行两次**肉搏**行动。

掷弹兵： 该特工装备有破片手雷与穿甲手雷（第 8 页），并且不需要消耗任何装备点数。

独特行动

-

仲裁小队、帝国、阿斯塔特修会、突击仲裁者、掷弹兵

仲裁者战士

仲裁者战士使用手中的爆矢步枪向敌人宣泄毁灭性的弹幕。他们的战术和装备能够适用于无数种战况，是任何仲裁小队中的核心力量。

M	APL	GA
3 ○	3	1

DF	SV	W
3	3+	14

名称	A	BS/WS	D	SR	!
⌖ 自动爆矢步枪	4	3+	3/4	无休	-
⌖ 爆矢步枪	4	3+	3/4	-	P1
⌖ 追猎者爆矢步枪	4	3+	3/4	AP1、重型	-
⚔ 双拳	4	3+	3/4	-	-

技能

爆矢惩处： 该特工可以在激活期间执行两次**射击**行动，其中至少有一次射击攻击选择使用爆矢武器进行。

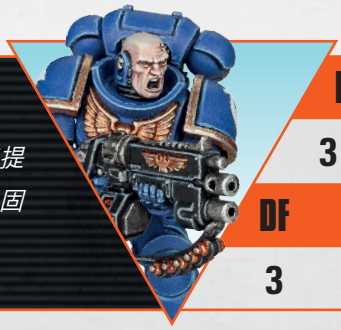
独特行动

-

仲裁小队☠、帝国、阿斯塔特修会、仲裁者、战士

仲裁者炮手

这些专家战士能够使用步枪的下挂榴弹发射器来提供远距离的火力压制。他们能够向防守严密或坚固的位置发射爆炸性的弹药。



M	APL	GA
3 ○	3	1

DF	SV	W
3	3+	14

名称	A	BS/WS	D	SR	!
⌖ 自动爆矢步枪	4	3+	3/4	无休	-
⌖ 附加榴弹发射器	*该武器不能被选择用来执行**警戒射击**行动。每次使用该武器进行射击攻击时，从下方选择一种资料进行使用：*				
- 破片	4	3+	2/4	爆炸 ○	-
- 穿甲	4	3+	4/5	AP1	-
⌖ 爆矢步枪	4	3+	3/4	-	P1
⌖ 追猎者爆矢步枪	4	3+	3/4	AP1、重型	-
⚔ 双拳	4	3+	3/4	-	-

技能

爆矢惩处： 该特工可以在激活期间执行两次**射击**行动，其中至少有一次射击攻击选择使用爆矢武器进行。

独特行动

-

仲裁小队☠、帝国、阿斯塔特修会、仲裁者、炮手

装备

己方杀戮小队中的仲裁小队特工可以携带以下装备，具体如任务流程所述。任何标记有 **+** 的装备最多只能携带一件，并且每个特工最多只能每个物品装备一件。

复仇级瞄准镜 [3EP]

选择特工装备有的一把爆矢步枪或者追猎者爆矢步枪。那把武器在战斗中获得“致命 5+”特殊规则。

隐修堂祝福爆矢+[3EP]

选择一件特工装备的爆矢武器。那件武器的两个伤害属性在战斗中增加 1 点。

倾斜盾 [3EP]

特工在战斗中获得以下技能:

倾斜盾：每当该特工进行肉搏时，在掷攻击骰步骤中，您的对手不能将掷骰结果小于 6 的攻击骰作为暴击保留（例如“致命 X”或“撕裂”规则）。

纯洁印记 [3EP]

特工在战斗中获得以下技能:

纯洁印记：每场战斗限一次，在该特工进行肉搏、射击攻击或者受到射击攻击时，您可以在不消耗任何指挥点数的情况下使用“指挥重掷”战术性策略（参见《杀戮小队》核心规则书）。

占卜仪+[2EP]

特工在战斗中可以执行以下行动:

占卜仪扫描 1AP

选择一名对该特工可见或者位于其 ⬟ 内的敌方特工。直到转折点结束前:

- 那名敌方特工不算作被遮挡。
- 那名敌方特工不能因为拥有掩护而自动保留防御骰。

该特工不能在敌方特工的交战范围内执行此行动。

格斗刀 [1EP]

特工在战斗中获得以下近战武器:

名称	A	WS	D
格斗刀	4	3+	3/5

破片手雷 [2EP]

特工在战斗中获得以下远程武器:

名称	A	BS	D
破片手雷	4	3+	2/3
特殊规则			
攻击范围 ⬟、爆炸 ◯、间接、限制			

穿甲手雷 [3EP]

该特工在战斗中装备有以下武器，特工无法使用该武器执行**警戒射击**行动:

名称	A	BS	D
穿甲手雷	4	3+	4/5
特殊规则			
攻击范围 ⬟、AP1、间接、有限			

仲裁小队
特殊行动规则

您将在接下来几页中找到当您选择仲裁小队作为您的阵营关键词时所使用的特殊行动剧情模式规则。

军功

每次有仲裁小队特工获得军功时，您可以按照下方的仲裁小队专家表格为其决定一个军功，而非从其专长中决定。您可以掷一枚 D6 来随机决定军功（不适合则重掷），也可以直接选择一个合适的军功。就军功而言，同一特工不能多次获得同一军功（掷骰结果重复则重掷，直到出现不同的结果）。

仲裁小队专家

D6	军功
1	**神射手功勋：**选择一件该特工装备的远程武器。那件武器的 BS 属性提升 1（最多提升至 2+）。
2	**剑术师功勋：**选择一件该特工装备的近战武器。那件武器的 WS 属性提升 1（最多提升至 2+）。
3	**战团楷模：**该特工获得额外一个“战团战术”技能（第 3 页）。这个技能必须来自原先拥有的“战团战术”技能类别中的其中之一。
4	**灵魂决意：**您可以重掷为该特工进行的恢复测试。此外，每当该特工获得一个战伤时，您可以掷额外一枚 D6 并选择其中一个结果。
5	**专家：**为该特工选择一个来自近战格斗、卫士、神枪手或侦查兵专长的军功。请注意，就算该特工通常不能从该专长中选择军功，您依旧可以为其进行选择。
6	**兵库荣耀：**在选择装备步骤中从宝库中选取装备时，您可以少消耗一点装备点数为该特工选择一件装备（最低降低至 0EP）。

稀有装备

您每次要将稀有装备添加至宝库时，如果己方阵营为仲裁小队，那么您可以按照下表来决定一件稀有装备，而非按照其他来源决定。为此，您可以掷一枚 D6 来随机决定稀有装备（不适合则重掷），也可以直接选择一件合适的装备。就稀有装备而言，您的宝库不能多次添加同一物品（掷骰结果重复则重掷，直到出现不同的结果）。

1.堡垒力场生成器 [3EP]

特工在战斗中获得以下技能:

堡垒力场生成器：该特工拥有 4+ 无敌豁免。

2.精金斗篷 [2EP]

特工在战斗中获得以下技能:

精金斗篷：每个转折点限一次，当该特工将要受到暴击伤害时，您可以使用此技能。若这么做，那次攻击将造成普通伤害。

3.锁定光学仪 [2EP]

特工在战斗中获得以下技能:

锁定光学仪：每当该特工进行射击攻击时，在选择有效目标步骤中，敌方单位被视为没有被遮挡。

4.伺服智天使 [3EP]

特工在战斗中获得以下技能:

伺服智天使：每个转折点限一次，在该特工的激活期间，该特工可以少消耗一点行动点数来执行一次任务行动或**拾取**行动（最低降至 0AP）。

5.精工级护甲 [3EP]

该特工的豁免属性在战斗中变为 2+。

6.战团圣物 [1EP]

特工在战斗中获得以下技能:

战团圣物：在决定对目标标记的控制权时，将该特工的 APL 属性视为比原来要高 1 点。请注意，这并非修正。在剧情模式中，这个装备的效果能与“专注”军功（参见《杀戮小队》核心规则书）叠加。

战略资产

每次要将战略资产添加至您的行动基地时，如果己方阵营为仲裁小队，您便可从下表选择一种战略资产，而非从其他来源选择。就战略资产而言，您不能拥有多个相同战略资产。

催眠灌输神龛

这支杀戮小队在行动基地中拥有一个小型的冥想数据神龛。通过与这个装置进行神经联络，一名战斗修士可以通过催眠暗示和心身互动来巩固自己对技能和程序的掌握，保证自己的能力一直都处于巅峰状态。

在战斗结束后的更新数据板步骤中，在被部署且没有在伤损测试中失败的己方仲裁小队特工中，选择一名经验点数最少的特工来获得 1XP（如果多名特工满足此条件，那么选择其中一名特工获得 1XP）。您只有在数据板上包含了至少一名老兵或以上军衔的特工时才能将这个战略资源添加至您的行动基地中。

情报储存链路

通过一个隐藏的通讯增幅器，杀戮小队能够加强与在星球轨道上的战团战舰的通讯信号。特工们能够以此来获得敌方动向、地形变化和能量信号的情报。这意味着小队能够对敌人发起出其不意的精准打击。

在部署特工步骤中，己方仲裁小队特工可以被部署在完全位于己方降落区的 ▲ 内（而不是完全位于降落区内）。

军火分库

战团科技战士派遣的奴工维护着这个受保护的弹药库。其中的武器和弹药都经过了精心的调试并被涂抹了稀有的保护油，保证它们随时都能够被使用。

在选择杀戮小队步骤中，您可以重新选择己方仲裁小队特工装备的武器选项（不再限制于最初将特工添加至数据板时的武器选项）。例如，如果一名**仲裁者军士**特工装备有爆矢步枪和能量武器，那么您可以选择其中一个或将所有都替换成第 1 页上列有的有效选项。

运筹

在特殊行动战役中，如果己方阵营为仲裁小队，那么除了其他来源介绍的运筹，您还可以使用以下运筹。

向崇高职责致敬 1RP

以极高技巧和效率执行任务，并且为战团典范的特工将获得一个战团宝库中的圣物作为奖赏。这样的极具象征性的奖励同时也十分实用，能够将特工转变成一个强大的战争兵器。

在获得了 16 点或更多胜利点数且胜利的一局游戏后购买此运筹。将一件稀有装备添加至您的宝库中。

精工级武器 1RP

受到战团科技战士的青睐是极高的荣誉。他们的金属锻造手艺和神秘科技知识能够创造出近乎完美的武器，在战斗中极其致命。

在一局游戏结束后，有一名军衔为“王牌”、“骁将”或“统帅”的己方仲裁小队特工获得经验点数时购买此运筹。您可以将一件稀有装备添加至宝库中，但是只有那名特工才能装备那件稀有装备（在特工的剧情模式数据卡上记录）。如果那名特工被从您的数据板上移除，那么将那件装备移出您的宝库。每一名己方仲裁小队特工只能获得该运筹的升级一次。

庄严宣誓 1RP

作为战团的尚武文化之一，许多星际战士都会在其他战斗修士面前立下誓言，在接下来的冲突中成就荣誉或履行责任。

在一局游戏开始前购买此运筹。选择一名数据板上的仲裁小队特工来宣言必达之誓。选择以下一个必达之誓并将其记录在特工的剧情模式数据卡上。

- **勇气誓言：** 特工必须在战斗中残废最多数量的敌方特工。
- **使命誓言：** 特工在战斗中通过任务目标为您获得的胜利点数必须高于其他己方特工。
- **荣誉誓言：** 特工必须在战斗结束时完全位于对手的降落区内。

在战斗结束时，如果特工完成了必达之誓，那么特工获得 2XP（这不会受到通过伤损测试的影响）；此外，您也可以选择让特工失败，这将使特工获得“脑部受损”战伤（参见《杀戮小队》核心规则书）。无论结果，特工将在之后不再拥有必达之誓。您的数据板上只能有一名特工拥有必达之誓，并且每一名特工只能拥有每种必达之誓一次，一名特工只有在另一名不同的己方特工完成或失败必达之誓后才能获得另一个必达之誓。

特殊行动

您每次要为杀戮小队选择特殊行动时，如果己方阵营为仲裁小队，您便可从下一页选择一个特殊行动，而非从其他来源选择。

人类守护者

杀戮小队必须成为人类的护盾，在不屈纪元中更是如此。他们被派驻前往危险的战区，被命令逆转战局。杀戮小队必须在胜利前获得极大的优势，并在之后发动终结的突袭。

行动 1：建立优势

杀戮小队必须毫不留情地控制关键地区来延缓敌人的推进，让他们明白自己面对的敌人是强大的阿斯塔特修会。

完成五局游戏，并在每局游戏中通过使用“保护资产”、“不屈优势”和/或“坚守战线”战术行动来获取胜利点数。

行动 2：震慑歼灭

敌人的攻势遭到挫败，他们的士气低迷。他们为了达成胜利放手一搏，但是杀戮小队不会让他们推进任何一步。把他们击溃，让他们无法再起。

完成一局游戏，并在游戏中通过使用一个安全防护战术行动来获取最高 2 点的胜利点数。

嘉奖

- 您获得两点运筹点数。
- 您的战略资产容量提升一点，并且可以立刻使用一次“资产获取”运筹（参见《杀戮小队》核心规则书）并且不需要消耗任何运筹点数。

特殊行动奖励

在结算任务的特殊行动奖励时，该特殊行动将被视为“占领地区”特殊行动。

人类的复仇

杀戮小队发现了一个正在欺压帝国世界的强大敌人。他们必须迅速赐予这些敌人来自帝皇的审判，在敌人做出任何反应前切断他们的支援，并发起关键突袭来击垮他们。

行动 1：战略统御

敌军部队散布范围广泛，四处进行着杀戮和掠夺。杀戮小队向他们展现武力上的优势，用变通的战术在各个方面压制敌人。

完成五局游戏，并在每局游戏中通过使用“冲击与震慑”、“不屈优势”和/或“人类勇士”战术行动来获取胜利点数。

行动 2：精准毁灭

杀戮小队的战术成功将敌人逼退。要想完全击溃他们就需要进行极其快速且精准的打击——杀死敌人的领袖、夺回遗失的圣物并通过荣誉决斗来削弱敌人的士气。

完成一局游戏，并在游戏中通过使用一个搜索与破坏战术行动来获取最高 2 点的胜利点数。

嘉奖

- 您可以为数据板上的特工分配最多 10XP（每一名特工最多被分配 3XP）。
- 您可以将一件稀有装备添加至您的宝库，或者提升战略资产容量一点。

特殊行动奖励

在结算任务的特殊行动奖励时，该特殊行动将被视为“占领地区”特殊行动。