

战斗巡逻

‘当我们的身体被坚固的盔甲所保护时，我们的灵魂也被忠诚保护着。当我们的爆矢为帝皇的敌人带来死亡时，它们也会为我们的思想带来智慧。我们不断晋升，奉献精神也随之不断提升，我们不正是星际战士吗？我们不正是帝皇最忠诚的仆人吗？’

——牧师费尔加斯·尼尔斯



进行战斗巡逻战斗

欢迎来到战斗巡逻战斗！无论您是战锤 40000 的新手还是经验丰富的老兵，战斗巡逻战斗都能让您的部队尽快投入行动。

战斗巡逻战斗是开始收集和游玩《战锤 40000》的最快捷、最简单的方式。在战斗巡逻游戏中，每位玩家将指挥一支小型的 Citadel 微缩模型军队，进行长达一小时的战术冲突行动。

仅仅需要一个战斗巡逻包的内容，每支战斗巡逻队都是任何投身于《战锤 40000》的将领的一个绝佳起点。除了作为令人惊叹的收藏外，每个战斗巡逻包中的模型都可以在快速而激动人心的游戏中相互对抗。您无需创建军队名册或计算点数值；只需选择您最喜欢的阵营，组装微缩模型并为战争做好准备。

战斗巡逻游戏节奏非常快，并且内容丰富；胜利与否主要取决于您的战术打法，但运气要素同样不可或缺！您和对手需要为了一系列任务（第 7-12 页）而展开作战。这些任务包含一些简短的战前内容，引导您完成诸如在部署部队之前创建战场之类的步骤。

每个任务都提供了一系列不同的战术挑战以供玩家完成，并描述了他们必须努力实现的目标，并以此获得胜利点数。战斗结束，硝烟散去，胜利点数最多的玩家将获得胜利，因此玩家必须时刻牢记所选任务的目标。战斗巡逻任务旨在确保任何玩家都无法在战斗开始时占据优势，因此它们非常适合休闲游戏和友谊赛。

作为进行《战锤 40000》游戏的最佳方式，战斗巡逻是尝试不同阵营并熟悉每个阵营独特战术和游戏风格的绝佳机会。无论选择哪个阵营，您都将很快了解所选军队的优势和劣势，并获得在更大的战场上取得胜利所需的技能。

战场

除了需要两支战斗巡逻队相互对抗之外，玩家还需要一个可以进行游戏的战场。在战斗巡逻任务中，玩家可以自己创建战场，他们可以在任何平整表面上用自己收藏的地形模型搭建战场。

最简单的方法之一是使用战场地形包，每个战场地形包都包含一张桌板和一组地形模型，供您军队在其中进行战斗。右边的照片显示了如何在两张战区桌板上部署战区地形模型，以创建一个在第 41 千年中饱受战争蹂躏的环境。然而，这只是一个例子，您可以通过多种方式部署这些地形，以确保您永远不会在同一个战场上战斗两次。



战备级

进行《战锤 40000》游戏是一种共享体验，我们都希望微缩模型看起来和玩起来一样棒。为了鼓励这一点，您将会因拥有一支完整的“战备级”军队而获得奖励。我们会解释何为战备级涂装，以及在哪里可以找到在线教程和涂装指南，让您的军队做好战斗准备。

当您进行《战锤 40000》游戏时，如果军队中的每个模型都是战备级涂装，则您可获得 10 点胜利点数。战备级涂装意味着您的模型已经涂装完毕并拥有精美的底盘。

战备级涂装是《战锤 40000》微缩模型涂装的最低标准，也是在骰子开始滚动之前获得胜利点数的最佳方法。

Citadel Colour 为快速有效地绘制微缩模型提供了所需的所有颜料和用品。事实上，对比颜料是专门为了帮助您给军队进行战备级涂装而设计的——只需一层对比涂料您就可以同时涂上底色和造成阴影效果，而一些技法颜料则可以为您提供有质感的底盘。

在右侧，您会看到按照战备级标准涂装的模型示例，您可以在 Citadel Colour 网站上找到更多模型以及完整的涂装教程。



对比方法



传统方法



战斗巡逻任务

按照以下顺序进行战斗巡逻游戏。请注意，您甚至可以在开始游戏之前就完成第一步。

1 选择战斗巡逻队和强化

选择您将用于战斗的战斗巡逻队。

您的军队由该战斗巡逻队中列出的所有单位组成，指定为“统帅”的模型是该战斗巡逻队的**统帅**。每个单位的武器装备也列在该战斗巡逻队的数据表中，同时还包含该战斗巡逻队中的单位可以使用的任何其他规则。

您选择的战斗巡逻队拥有两个可用于其中单位（通常是您的**统帅**）的强化升级。默认情况下，您将使用标记为“默认”的强化升级，但如果您希望将其替换为标记为“可选”的强化升级，您也可以这样做。强化升级能使您的战斗巡逻队更加强大，但如果您不熟悉该战斗巡逻队，我们建议您暂时使用默认设置。

在继续游戏之前，每个玩家都必须宣布他们将使用哪个战斗巡逻队，以及他们选择了哪种强化升级。请注意，如果玩家使用战备级涂装（第 4 页）的战斗巡逻队，该玩家将在战斗结束时获得额外的 10 点胜利点数 (VP)。

2 决定任务

玩家决定将使用哪个任务进行战斗；您可以从本书或其他出版物的战斗巡逻任务中进行选择。这将决定您该如何部署地图，以及具体的任务简报。您可以与对手一起商议使用哪个任务，也可以随机选择一个可用的任务。如果这是您的第一场战斗，我们建议进行巡逻队遭遇战任务（第 7 页）。

如果您随机选择任务，请掷一枚 D6 并查阅下表。

D6 任务

- 巡逻队遭遇战（第 7 页）
- 回收远古科技（第 8 页）
- 前哨站（第 9 页）
- 焚烧大地（第 10 页）
- 扫荡突袭（第 11 页）
- 武力展示（第 12 页）

每个任务都有在战斗过程中生效的任务规则和一个奖励玩家 VP 的主要目标。请在进行游戏前仔细阅读这些内容。

战场图例



进攻方部署区



防守方部署区



无人区



战场中心



进攻方战场边缘



防守方战场边缘



目标标记

3 创建战场

玩家通过部署地形模型和目标标记来创建战场。战斗巡逻任务在 44 英寸 x 30 英寸的矩形战场上进行（例如某些战场地形包产品中的桌板）。玩家通过部署地形模型来创建一个令人兴奋的战场，我们建议在战场上均匀分布足够数量的地形模型，以便双方的单位在战斗时都能获得掩护增益。

每个任务的部署地图还将向玩家展示他们需要部署多少个目标标记以及每个目标标记应该部署在哪里。

4 决定进攻方与防守方

玩家将确定哪条战场边缘属于进攻方，哪条战场边缘属于防守方。然后玩家进行拼骰，胜者决定谁是进攻方，谁是防守方——这将决定在即将到来的战斗中哪名玩家使用哪个部署区。

5 宣布战斗编队

按照下面的顺序，两位玩家秘密进行记录：

- 哪些单位将组成巡逻小队。战斗巡逻队中的许多单位都在其数据表中列出了巡逻小队技能。这使您可以在战斗期间将它们拆分成两个或更多较小的单位。如果一个单位拥有该技能，它将详细说明该单位必须如何进行拆分以及哪些模型必须出现在哪些新单位中。如果您希望这些单位使用他们的巡逻小队技能，您必须在该阶段中进行选择。
- 哪些领袖单位将在开始战斗时处于联合状态（您必须指定哪个领袖单位与哪个护卫单位联合）。
- 哪些单位在开始战斗时位于**运输工具**模型中（您必须指定哪些单位搭乘于哪些模型中）。
- 哪些单位在开始战斗时位于预备队中。这通常适用于数据表中拥有深入打击技能的单位。

当两名玩家都完成以上记录后，向对手宣布自己的选择。

在战斗巡逻战斗中，预备队中的单位永远无法在第一个战斗轮次中抵达战场。任何在第三个战斗轮次结束前还没有抵达战场的预备队单位都被视为被摧毁，任何位于其中的单位也是如此。

6 部署军队

从防守方的玩家开始，双方玩家交替部署剩余的单位。玩家的模型必须全部部署在自己的部署区内。如果一名玩家的所有单位都完成部署，则他们的对手将部署其余单位。

7 决定第一回合

双方玩家拼骰，获胜者进行第一回合。

8 结算战前规则

从进行第一回合的玩家开始，双方玩家轮流结算他们军队中的任何战前规则（例如侦察兵技能）。

9 开始战斗

第一个战斗轮次开始。战斗轮次持续进行，直到战斗结束。

10 结束战斗

战斗在完成第五个战斗轮次后结束。如果一个玩家在其回合开始时，军队中已没有模型，那么另一个玩家可以继续玩他们的回合直到战斗结束。

11 决出胜者

战斗结束时，VP 最多的玩家获胜。如果 VP 相同，则战斗为平局。

请注意，在某些任务中，进行第二回合的玩家在最后一回合获得 VP 的方式可能与之前不同。这是为了确保该玩家做出的选择仍然可以影响战斗结果，即使到最后一刻也是如此。

请记住，如果玩家战斗巡逻队中的每个模型都按照战备级标准进行涂装，那么该玩家将获得 10VP 奖励。

占领目标标记

在战斗巡逻任务中，在每个指挥阶段结束时，如果进行该回合的玩家控制一个目标标记，并且他们军队中的一个或多个**战线**单位（不包括被震慑的单位）位于该目标标记的范围内，该目标标记被该玩家占领。

当目标标记被玩家占领时，它将持续处于该玩家的控制之下，即使该目标标记范围内没有该玩家的模型。如果对手在任何后续指挥阶段结束时控制该目标标记，则该目标标记不再被占领。



战斗巡逻

巡逻队遭遇战

您的部队已被派往坠机现场，以寻找残骸里存储在幸存数据核心中的重要情报。最高指挥部要求您不能空手而归，但敌人也聚集在坠机现场。不惜一切代价保护该区域和数据。

任务规则

检索情报：从第二个战斗轮次开始，在每个玩家的指挥阶段中，进行该回合的玩家可以选择一个他们控制的目标标记并从该目标标记中恢复数据。每次玩家从目标标记中恢复数据时，如果他们的统帅位于战场上（或乘坐在战场上的运输工具中），他们将获得 1CP。每个目标标记在结算该规则时只能被任意玩家选择一次。

主要目标

占领与坚守

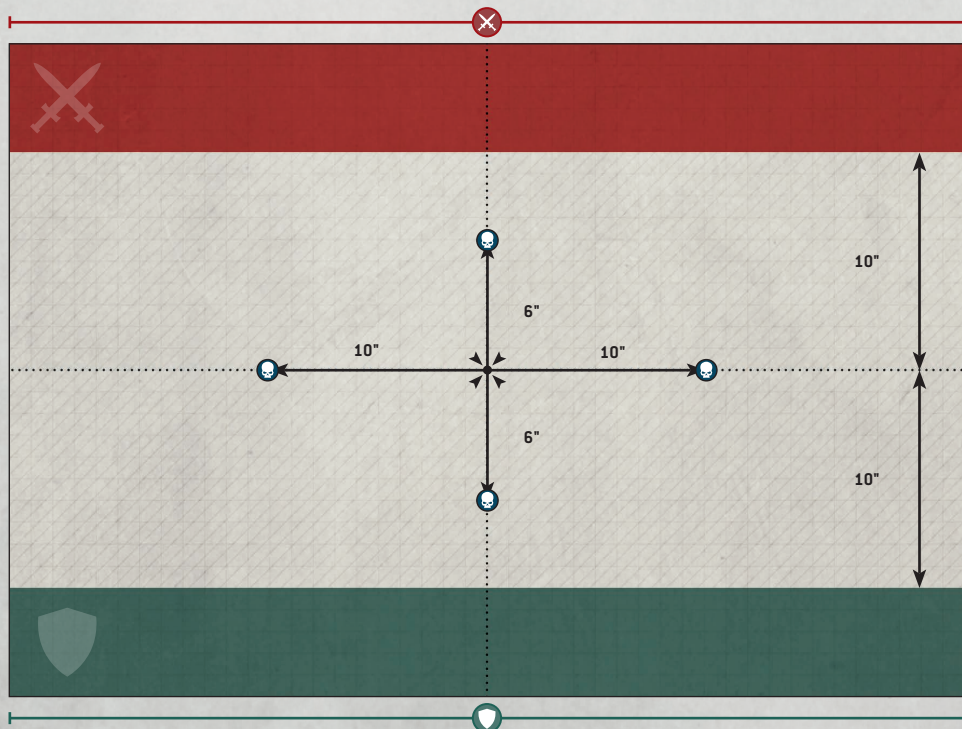
在您附近已经确定了几个战略位置。您奉命进攻这些阵地，清除敌人并不惜一切代价坚守下来。

在第二、第三、和第四个战斗轮次中：

在每个玩家的指挥阶段结束时，进行该回合的玩家每控制一个目标标记获得 5VP（每回合最多获得 15VP）。

在第五个战斗轮次中：

- 进行第一回合的玩家根据以上条件获得 VP。
- 进行第二回合的玩家在回合结束时根据以上条件获得 VP，而不是在指挥阶段结束时。



战斗巡逻

回收远古科技

您的部队正在采取行动以取回有价值的远古科技。读数表明，这些人工制品正受到战场上的辐射。如果因此损坏，您将只能获得它们的残片。在其损坏之前保护它们并提取其中的远古科技。

任务规则

辐照能量核心：在战斗中，将两个目标标记从战场上移除，如下所示：

- 在第三个战斗轮次开始时，防守方随机选择一个位于无人区的目标标记作为 Gamma 目标标记。
- 在第四个战斗轮次开始时，将 Gamma 目标标记从战场上移除，然后进攻方随机选择无人区中剩余的两个目标标记之一作为 Beta 目标标记。
- 在第五个战斗轮次开始时，将 Beta 目标标记从战场上移除。

主要目标

回收远古科技

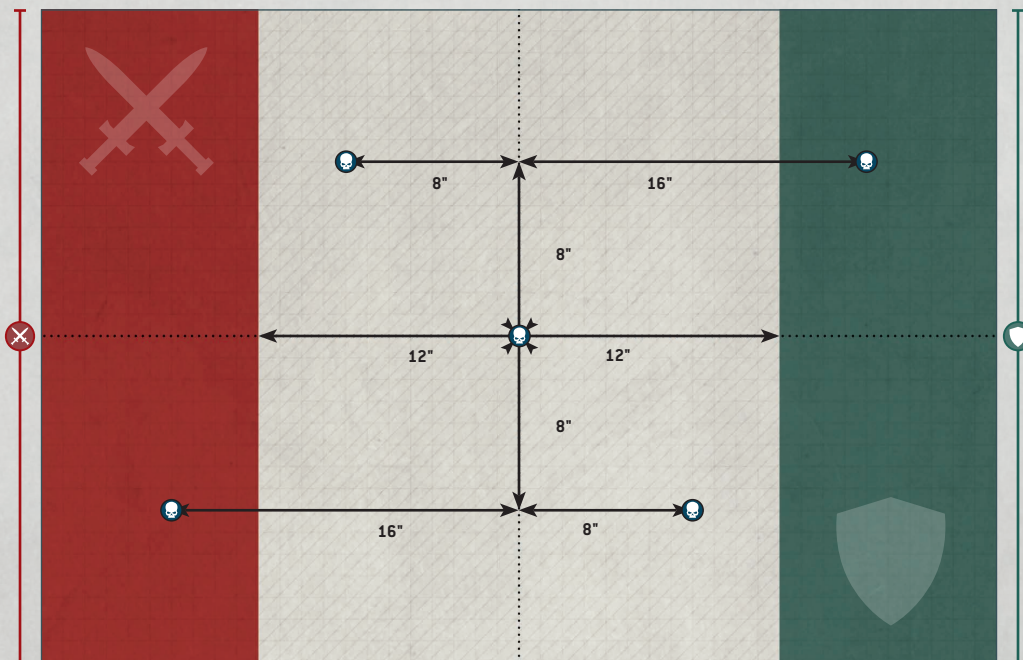
在辐射使它们变得一文不值之前，与敌人作战以保护远古科技。

在第二、第三、第四、和第五个战斗轮次中：

在每个玩家的指挥阶段结束时，进行该回合的玩家每控制一个目标标记获得 5VP（每回合最多获得 15VP）。

在战斗结束时：

如果一个玩家控制了无人区中的最后一个目标标记，该玩家获得 10VP。



战斗巡逻 前哨站

我们的观察哨发现了一个敌方的前哨站，其中可能有我们可以破坏的通讯设备。在黑夜的掩护下用一支小队摧毁前哨。但请注意，敌人很可能已经发现了我们。

任务规则

破坏敌人通讯： 在每个玩家的回合结束时，如果进行该回合的玩家控制了对手部署区中的目标标记，那么直到战斗结束前，他们的对手不能使用指挥重掷计谋。



主要目标

关键要地

该地区最重要的地点目前掌握在敌人手中。制定战斗计划并摧毁所有挡在您和目标之间的人。

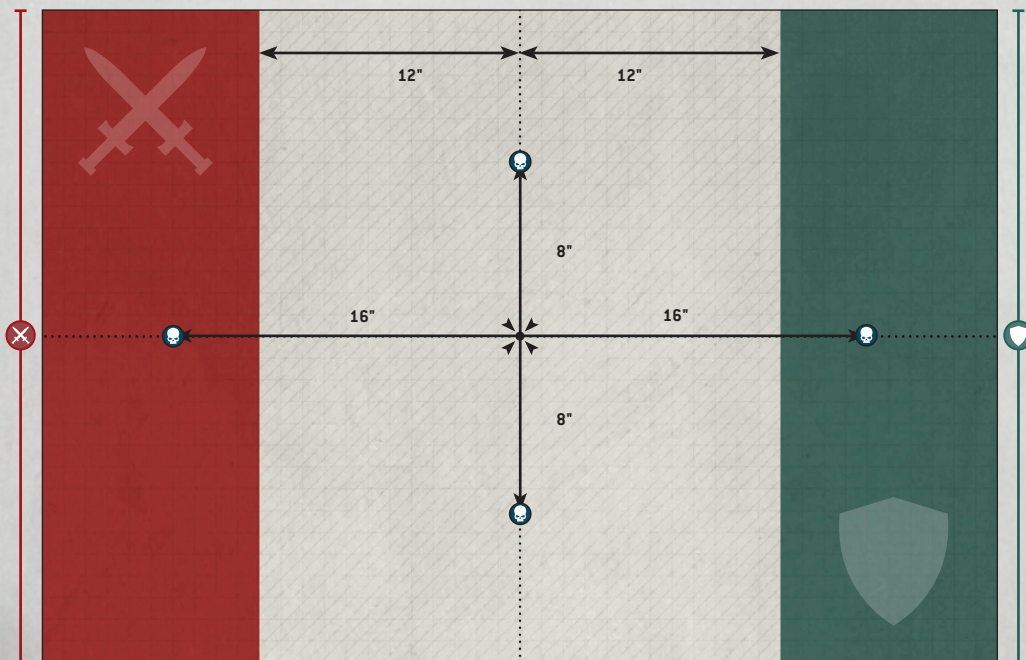
在第二、第三、和第四个战斗轮次中：

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（最多获得 15VP）：

- 该玩家每控制一个位于无人区中的目标标记，该玩家获得 5VP。
- 如果该玩家控制位于对手部署区中的目标标记，该玩家获得 10VP。

在第五个战斗轮次中：

- 进行第一回合的玩家根据以上条件获得 VP。
- 进行第二回合的玩家在回合结束时根据以上条件获得 VP，而不是在指挥阶段结束时。



战斗巡逻

焚烧大地

对敌人进行决定性打击的时刻已经临近。关键目标已经确定，不能再容忍他们继续存在。在敌人的领土上散布毁灭，只留下一堆尸体和燃烧的残骸！

任务规则

焚烧与摧毁：从第二个战斗轮次开始，在每个玩家的指挥阶段开始时，如果战场上有两个或更多目标标记，进行该回合的玩家可以选择一个他们控制的目标标记，但有以下限制：

- 如果目标标记 3 英寸内有任何敌方单位，则无法选择该目标标记。
- 进攻方无法选择目标标记 A
- 防守方无法选择目标标记 B。

被选择的目标标记被该玩家夷为平地，并从战场上移除。



主要目标

焚烧与摧毁

占领关键目标可能很有价值，但摧毁那些对你的敌人至关重要的目标仍然更重要。

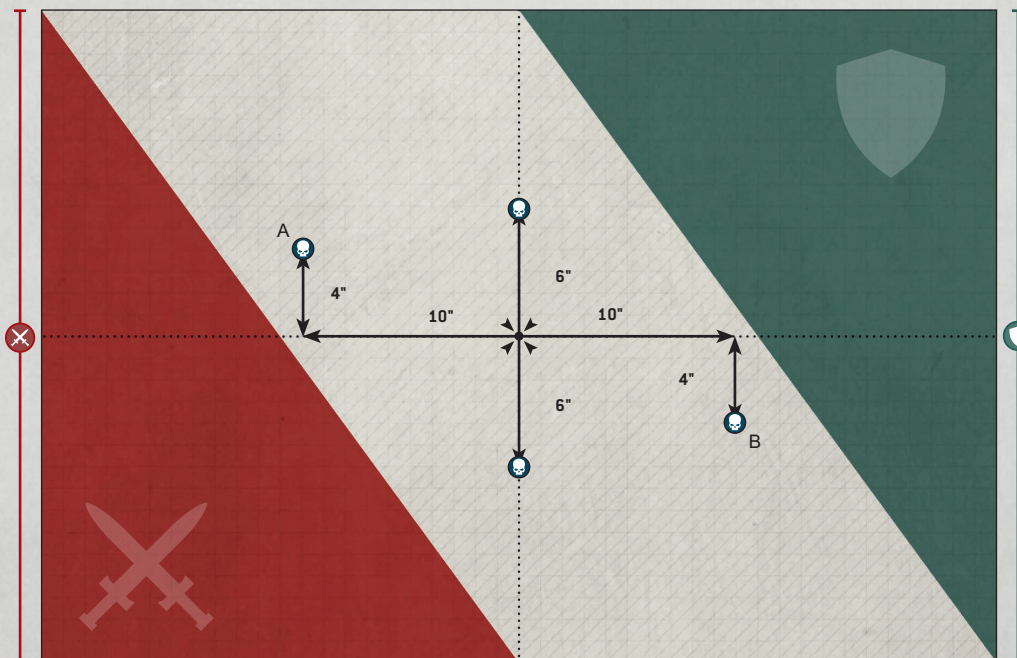
在第二、第三、和第四个战斗轮次中：

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：

- 如果该玩家控制了一个或多个目标标记，他们将获得 5VP。
- 如果该玩家控制的目标标记比对手多，他们将获得 5VP。
- 如果该玩家在本回合将一个目标标记夷为平地（见左侧），他们将获得 10VP。

在第五个战斗轮次中：

- 进行第一回合的玩家根据以上条件获得 VP。
- 进行第二回合的玩家在回合结束时根据以上条件获得 VP，而不是在指挥阶段结束时。



战斗巡逻 扫荡突袭

战场上的僵局使战线瘫痪，但决定性的一击仍然可以突破敌人的防线。让部队突破该区域，在您向前推进时击溃敌人的抵抗，但不要被包围并好好保护我们的补给线。

任务规则

补给线：在每个玩家的指挥阶段开始时，如果进行该回合的玩家控制了位于其部署区中的目标标记，掷一枚 D6，如果掷骰结果为 4+，该玩家获得 1CP。



主要目标

首要目标

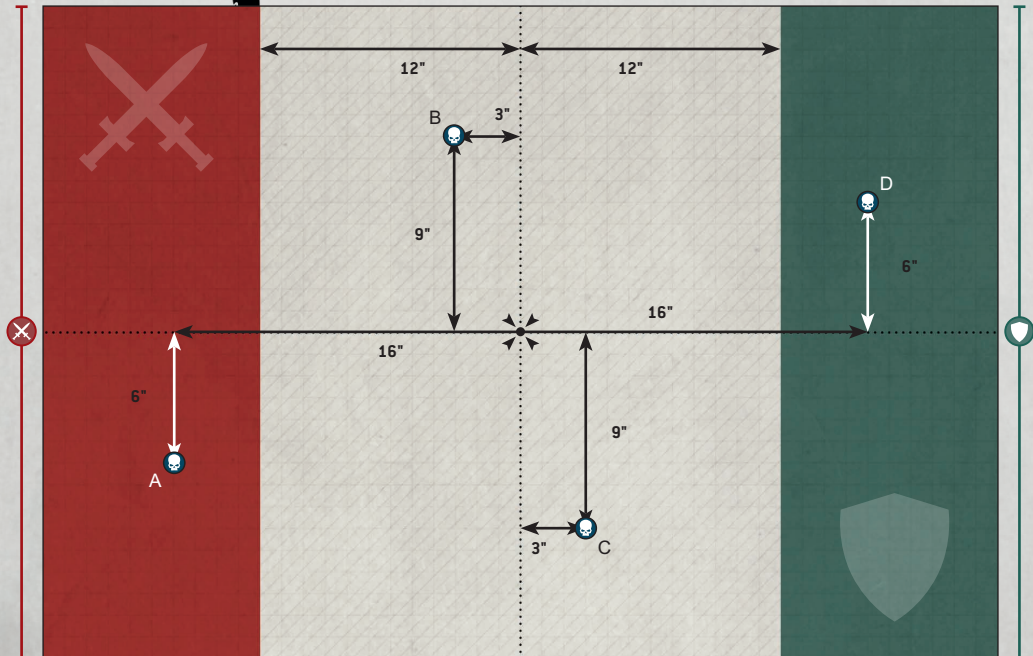
该地区的目标对战争至关重要，您的首要任务就是占领这些目标。不遗余力地确保它们不会落入敌人手中。

在第二、第三、和第四个战斗轮次中：

在每个玩家的指挥阶段结束时，进行该回合的玩家每控制一个目标标记获得 5VP（每回合最多获得 15VP）。

在战斗结束时：

- 如果进攻方控制目标标记 C，则获得 5VP，如果控制目标标记 D，则获得 10VP。
- 如果防守方控制目标标记 B，则获得 5VP，如果控制目标标记 A，则获得 10VP。



战斗巡逻 武力展示

战斗中的光荣胜利是我们优势的体现，也是敌人脆弱的展示。这样的机会出现了。夺取敌人抵抗阵地的控制权，我们就粉碎他们的斗志——但要小心敌人的反击。

任务规则

摧毁他们的精神： 玩家无法使用狂暴之勇计谋，除非计谋的目标单位位于他们的**统帅** 6 英寸内。

占据地点： 无人区中的目标标记是标志性地点。在每个玩家的指挥阶段结束时，如果进行该回合的玩家控制了一个标志性地点，并且他们军队中的一个或多个**角色**模型位于其范围内，则该标志性地点被该模型占据，只要该模型始终位于其范围内，该标志性地点则被持续占据。



主要目标

标志性地点

占据战场的标志性地点将对敌人造成致命打击。

在第二、第三、和第四个战斗轮次中：

在每个玩家的指挥阶段结束时，进行该回合的玩家每完成一个以下条件获得 5VP：

- 控制一个或更多目标标记。
- 控制两个或更多目标标记。
- 一个或更多标志性地点被他们军队中的模型占据（见左侧）。
- 一个或更多标志性地点被他们军队中的同一模型持续占据了两个或更多回合（包括当前回合）。

在第五个战斗轮次中：

- 进行第一回合的玩家根据以上条件获得 VP。
- 进行第二回合的玩家在回合结束时根据以上条件获得 VP，而不是在指挥阶段结束时。

