



圣典：欧克蛮人

版本 1.1

这些文件收集了规则的修订内容，并回答了玩家的一些常见问题。通常，这些修正是新版本或社区反馈所必需的更新。在其他情况下，这些修正也是勘误表，旨在纠正错误或使不太明确的规则更加清晰。如果条目中包括了已经存在的规则文本，那么其中更新或者修改的部分将用红色进行标记。全新添加或者自上一版来修改过的也存在条目将使用 ⊕ 进行标记。

更新与勘误

第 107 页 - 屁精，盗窃成性的拾荒者技能

改为：

“在己方**移动**阶段开始时，如果一个或更多拥有该技能的己方单位（处于战斗震慑状态的单位除外）位于由您控制的目标标记范围内，为每个这样的目标标记分别掷一枚 D6，如果一个或更多掷骰结果为 4+，您便获得 1CP。”

⊕ 第 109 页 - 装甲强蛮人，碾压时刻技能

改为：

“在您发动 Waaagh! 的战斗轮次中，该单位中的模型拥有**不觉疼痛 5+**”

第 117 页 - 战斗堡垒，运输工具部分

改为：

“该模型最多可以搭载 22 个欧克蛮人步兵模型。如果模型装备了杀戮炮，则它的运输容量变为 12 个欧克蛮人步兵模型。每个**超重型护甲**或**跳跃背包**模型占用 2 个模型的运输容量。如果该模型未装备坚硬外壳、加农炮、杀戮炮或震击炮，便可以搭载 1 个**碎骨者·斯拉卡**模型。碎骨者·斯拉卡模型需占用 15 个模型的**运载容量**。”

第 132 页 - 践踏巨机，运输工具部分

改为：

“该模型最多可以搭载 22 个欧克蛮人步兵模型。每个**超重型护甲**或**跳跃背包**模型占用 2 个模型的运输容量。碎骨者·斯拉卡模型需占用 15 个模型的**运载容量**。”

常见问题解答

⊕ 问：如果一个模型拥有在玩家发动 Waaagh! 时触发的技能，并且那个模型在发动时搭乘在一个**运输工具**中（例如站在头目的最大最强技能），那么技能是否会生效？

答：不会。在单位搭乘一个**运输工具**时，那个单位的技能不会生效，除非有其他明确规定。

问：使用“大胆地精”计谋时，是否必须掷骰结果为 4+ 并对敌方单位造成致命伤，才能进行常规移动？

答：不是。

问：在“逮住他们！”计谋的效果部分提到，如果单位包含 10 个或更多模型，可以移动更多距离，那么何时检查模型数量？

答：在攻击单位完成射击后检查。