



# 索引卡片

版本 1.5

该文档收集了战锤 40000 各阵营索引卡片的修正, 与 [warhammer-community.com](http://warhammer-community.com) 上的免费规则相匹配。新条目和修正条目会标红。除了这些修正, 请注意在 [warhammer-community.com](http://warhammer-community.com) 和 Warhammer 40000 应用程序上提供的数字规则也反映了最近更新的平衡数据板文档上的建议, 该文档可以在 [warhammer-community.com](http://warhammer-community.com) 上单独查看。

## 艾达灵族

### 勘误

军队规则卡片 - 命运丝线, 第 4 段  
在该段开头处添加“每个阶段一次”。

司战 - 远程武器, 死神发射器 - 星群  
将伤害改为“1”。

#### 司战 - 武器装备选项

改为  
“该模型装备的星镖手枪可替换成下列武器之一:

- 1 把织亡者发射器
- 1 把火龙熔融枪
- 1 把熔融手枪
- 1 把死神发射器

该模型装备的群星长刀可替换成下列武器之一:

- 1 把女妖之刃
- 1 把战蝎链锯剑

该模型可装备以下一种选项:

- 1 个狂嚎女妖面具
- 1 个战蝎激光”

#### ⊕ 天行者司战 - 近战武器

添加格斗武器:

	攻击范围	A	WS	S	AP	D
格斗武器	近战	3	2+	3	0	1

#### ⊕ 天行者司战 - 单位构成

改为:  
“该模型装备有: 格斗武器; 激光骑枪; 双联星镖枪。”

翔空司战 - 远程武器, 死神发射器 - 星群

将伤害改为“1”。

#### 翔空司战 - 武器装备选项

改为  
“该模型装备的星镖手枪可替换成下列武器之一:

- 1 把织亡者发射器
- 1 把火龙熔融枪
- 1 把熔融手枪
- 1 把死神发射器

该模型装备的群星长刀可替换成下列武器之一:

- 1 把女妖之刃
- 1 把战蝎链锯剑

该模型可装备以下一种选项:

- 1 个狂嚎女妖面具
- 1 个战蝎激光”

#### 虚空掠夺者海盗 - 近战武器

添加格斗武器:

	攻击范围	A	WS	S	AP	D
格斗武器	近战	3	3+	3	0	1

#### 虚空掠夺者海盗 - 单位构成, 武器装备列表

改为:  
“每个模型均装备有: 星镖手枪; 格斗武器; 灵族动力剑。”

虚空创痕海盗 - 远程武器, 熔融手枪

将伤害改为“D3”。

#### 虚空创痕海盗 - 近战武器

添加格斗武器:

	攻击范围	A	WS	S	AP	D
格斗武器	近战	3	3+	3	0	1

#### 虚空创痕海盗 - 单位构成, 武器装备列表

改为:  
“每个虚空创痕海盗和虚空创痕劫掠长均装备有: 星镖手枪; 格斗武器; 灵族动力剑。  
■ 暗影奔行者装备有: 星镖手枪; 格斗武器; 赫卡忒里双刀。  
■ 织魂者装备有: 星镖手枪; 灵族动力剑; 格斗武器; 引路石。  
■ 寻道者装备有: 星镖手枪; 处刑之魂; 格斗武器; 巫术法杖。”

黑暗死神 - 单位构成, 第 3 行

改为“每个模型均装备有: 死神发射器; 格斗武器。”

### 分遣队规则卡片 - 死神军, 最后一段

改为:

“以这种方式加入的**黑暗灵族**模型不能获得强化。在使用这项规则时, 您不能将带有以下关键词的单位加入您的军队: **凤凰领主**、**凯恩化身**、**独角**、**血伶人巫会**。”

### 凶暴复仇者 - 单位构成, 第 3 行

改为“每个模型均装备有: 复仇者星镖枪; 格斗武器。”

### 织空者摩托 - 单位构成

改为“2-4 台织空者摩托”。

### 独角 - 技能, 闪击

改为:

“**闪击**: 每场战斗一次, 在己方移动阶段, 该模型可在进行常规移动前使用此技能。若它如此做, 则它的移动属性增加 2D6 英寸, 独角武器的攻击属性增加 3, 直到本回合结束。”

### 灵魂先知 - 技能, 伊莎之泪

改为:

“当该模型领导一个单位时, 您可在己方指挥阶段向该单位返还 1 个被摧毁的护卫模型。”

### 风暴守护者 - 武器装备选项, 第 1 和第 2 要点

改为:

- 至多 2 个风暴守护者可将其装备的星镖手枪替换成 1 把灵族火焰喷射器。
- 至多 2 个风暴守护者可将其装备的星镖手枪替换成 1 把守护者熔融枪。”

### 计谋卡片 - 欺敌幻影, 目标部分

改为:

“目标: 一个己方艾达灵族单位 (飞行器除外)。”

### 突击战蝎 - 武器装备选项, 第 1 要点

改为:

- 突击战蝎神官装备的星镖手枪可替换成 1 个战蝎利爪。”

### 支援武器平台 - 单位构成

改为“1 个支援武器平台”。

### 蝮蛇飞艇 - 单位构成

改为“1 辆蝮蛇飞艇”。

### 战争行者 - 单位构成

改为“1 台战争行者”。

### 波蛇飞艇 - 远程武器, 双联星光炮

将攻击属性改为“2”。

### 波蛇飞艇 - 技能, 波蛇护盾

改为:

“**波蛇护盾**: 每场战斗一次, 在您的射击阶段中, 您可以选择一个位于该模型 12 英寸内且对其可见的敌方单位, 掷一枚 D6: 若结果为 2+, 该敌方单位便受到 D3 处致命伤, 且必须进行一次战斗震慑测试。”

### 幽冥护卫 - 技能, 战争构造体

删除技能的最后一句话。

## 常见问题

⊕ 问: 命运骰子可以用作重掷的一部分吗?

答: 可以。

⊕ 问: 艾尔德拉德·乌瑟兰的“预见未来”是否意味着重掷命运丝线掷骰时, 九枚 D6 会变成八枚, 然后是七枚, 以此类推?

答: 是的。

⊕ 问: 如果我重掷了使用命运骰子的掷骰, 那么在重掷结果中是否还要使用那个命运骰子 (例如重掷冲锋掷骰)?

答: 不, 重掷后命运骰子就失效了。

⊕ 问: 若伊芙蕾妮与一个阴谋团战士单位组成联合单位, 那个单位可以搭载**黑暗灵族运输工具**吗?

答: 不能。

⊕ 问: 若灵魂先知和一个幽冥领主组成联合单位, 那个单位是否具有**步兵**关键词?

答: 是的。

⊕ 问: 以下哪条规则先发生: 重整还是战争构造体?

答: 在该单位完成攻击后都会发生, 进行当前回合的玩家决定顺序。

⊕ 问: 使用因卡恩的“死亡降临”技能时, 是否会被阻止预备队在特定范围内部署的技能限制 (如星际战士渗透者的“广域扰频器”)?

答: 是的。然而因卡恩仍然能被部署在尽可能靠近被摧毁模型的位置 (详见规则注解中的“转移单位”部分)。

## 帝国特勤

### 勘误

#### 军队规则卡片 - 派遣特工

添加“如果己方军队中每个模型都拥有帝国特勤阵营关键词, 那么您在集结军队时可以忽略选择分遣队规则步骤。”

#### 行商团队 - 关键词部分

删除“扈从”。

# 星界军

## 勘误

### ⊕ 军队规则 - 指挥之声, 第二句

改为:

“每个军官的数据表注明了该模型在一个战斗轮次中可以发布几条命令, 并且哪些单位可以接收这些命令。”

### 神盾防线墙

添加部署部分, 内容为:

“该模型被部署时会包括 1 个平台部分, 最多 5 个护盾部分, 最多 2 个损毁护盾部分以及最多 2 个末端部分。所有部分必须互相连接形成连续不断的防线墙; 2 个损毁护盾部分可以放置在防线墙末端, 或位于中部彼此的 1/2 英寸内 (这种情况下, 这两个部分被视为互相连接)。所有以这种方式连接的部分在规则判定时被视为单个模型。”

### 星界军步兵军械库卡片, 星标

改为:

“\* 如果该武器由风暴军模型装备, 则其射击技巧变为 3+。”

### 星界军载具军械库卡片, 灭绝者自动炮, 武器数据

改为:

“[速射 4, 双联]”。

### 卡迪亚堡主 - 近战武器

添加格斗武器:

	攻击范围	A	WS	S	AP	D
格斗武器	近战	2	4+	3	0	1

### 卡迪亚堡主 - 单位构成, 第 2 行

改为“该单位装备有: 激光手枪; 链锯剑; 格斗武器。”

### 克里格死亡军团 - 武器装备选项

将第 2 要点改为:

“该单位中每有 10 个模型, 1 名死亡军团士兵装备的激光枪可以替换为以下一种选项:

- 1 把激光枪和 1 个通讯器 (该模型的激光枪不能被替换)
- 1 把等离子枪。”

加入以下要点:

- “1 名装备激光枪的死亡军团士兵可以装备 1 个死亡军团医疗包 (该模型的激光枪不能被替换)。”

### 步兵班 - 单位构成

添加以下内容:

“设计者注: 该单位中的每个重型武器小队模型在判定武器装备选项时视作 2 个模型。”

### 卡舍津 - 关键词部分

添加“兵团”。

### 欧格林保镖 - 近战武器

添加格斗武器:

	攻击范围	A	WS	S	AP	D
格斗武器	近战	4	3+	6	0	1

### 欧格林保镖 - 单位构成, 第 2 行

改为: “该模型装备有: 撕裂枪; 格斗武器; 巨型战斗刀。”

### 莱特林狙击手 - 关键词部分

添加“莱特林”。

### ⊕ 兵团机械教士

将数据表名改为:

“技术祭司机械教士”

将关键词部分改为:

“步兵, 角色, 帝国, 技术祭司机械教士”

### ⊕ 兵团传教士

将数据表名改为:

“教廷牧师”

将关键词部分改为:

“步兵, 角色, 帝国, 手雷, 教廷牧师”

### 金牛装甲车 - 远程武器, 金牛导弹发射器 (破片)

力量属性改为“4”。

### 厄苏拉·克里德 - 技能, 战术天才

改为:

“战术天才: 每个战斗轮次中, 您有一次机会选择您军队中一个位于该模型 12” 内的兵团单位, 该单位可以花费 0CP 使用一个计谋, 即使在该阶段中您已经对其他单位使用过该计谋, 该单位仍能够作为该计谋的目标。”

## 常见问题

⊕ 问: 罗格多恩坦克的“烧蚀装甲”技能是否可以阻挡拥有 [毁灭伤害] 技能的攻击?

答: 可以。

⊕ 问: 罗格多恩坦克的“烧蚀装甲”技能是否必须用来阻挡被分配到的首次攻击?

答: 不是。

⊕ 问: 联合单位中的军官在发布命令时可以使用“大功率通讯器”技能吗?

答: 可以。

⊕ 问: 厄苏拉·克里德的“战术天才”技能是否可以用来使用“增援!” 计谋?

答: 不能。被摧毁的单位不位于战场上, 因此不在任何光环技能的范围内。

⊕ 问: 卡舍津的“精英战士”技能能否让他们选择同一条命令两次以叠加生效?

答: 不能。

⊕ 问: 近战阶段中, 坦克指挥官的“军官之陨”技能能否令其在不处于近战时射击?

答: 不能。“大炮长鸣”技能仅能在控制玩家的射击阶段使用。

# 黑色圣堂

## 勘误

堡主 - 关键词部分  
添加“副官”。

至高元帅赫尔布雷彻 - 关键词部分  
添加“战团长”。

元帅 - 关键词部分  
添加“连长”。

原铸十字军小队 - 远程武器, 爆矢手枪  
将攻击范围改为“12”。

原铸十字军小队 - 武器装备选项, 第 2 要点  
改为:

- “任意数量的原铸新进者可将装备的爆矢手枪和阿斯塔特链锯剑替换成 1 把新进者枪械和 1 把格斗武器。”

原铸圣剑兄弟会 - 近战武器

添加双联闪电爪数据:

攻击范围	A	WS	S	AP	D	
双联闪电爪[双联]	近战	5	3+	5	-2	1

原铸圣剑兄弟会 - 武器装备选项

将第 1 要点改为:

“任意数量的圣剑兄弟会修士可将其装备的阿斯塔特链锯剑替换成 1 把动力武器。”

添加第 6 要点:

- “该单位中每有 5 个模型, 就可以将 1 个圣剑兄弟会修士装备的重型爆矢手枪和阿斯塔特链锯剑替换为 1 把双联闪电爪。”

原铸圣剑兄弟会 - 卡背

添加联合单位部分, 内容为:

“若拥有‘领袖’技能的己方角色可以和仲裁者小队组成联合单位, 那么也可以改为与该单位组成联合单位。”

原铸圣剑兄弟会 - 单位构成, 第 2 行

改为“4-9 个原铸圣剑兄弟会修士”。

## 常见问题

❶ 问: 格里玛度斯教士的单位位于战略预备队中时, 其“圣殿遗物”技能能否使用?

答: 可以。

❷ 问: 如果我的单位正受到某条改变其移动属性的规则的影响, 使用“虔诚推进”计谋时, 可以移动的距离是否也会受到影响?

答: 是的。单位在进行常规移动时不能移动超过其移动属性的距离。

❸ 问: 如果我使用“狂热呼声”计谋为一个单位激活“不容奸邪苟活”誓言, 然后在同一回合中对同一单位使用“十字军之怒”计谋, 那个单位是否能得到额外的力量增益?

答: 不能。该誓言只有在对军队生效时才能获得额外效果, 不仅是对单位生效。

# 圣血天使

## 勘误

巴尔掠食者坦克 - 核心技能  
添加“致命破灭 D3”。

科尔布罗兵士 - 领袖, 要点列表  
添加新要点:

- “■ 突击仲裁者小队
- 肃卫老兵小队”

第谷连长 - 领袖, 要点列表

添加新要点:

- “■ 突击仲裁者小队
- 连队英雄
- 肃卫老兵小队”

但丁指挥官 - 领袖, 要点列表

添加新要点:

- “■ 跳跃背包突击仲裁者”

死亡连队仲裁者 - 远程武器, 阿斯塔特榴弹发射器[穿甲]

将 AP 属性改为“-2”。

死亡连队无畏机甲 - 关键词部分

添加“无畏机甲”。

跳跃背包死亡连队战士 - 死亡连队

改为:

“如果一个拥有‘领袖’技能的己方牧师模型可以与跳跃背包突击仲裁者或跳跃背包突击小队组成联合单位, 那么作为替代, 这个模型也可以与该单位组成联合单位。”

暴烈无畏机甲 - 关键词部分

添加“烟幕”和“无畏机甲”。

加百列·塞斯 - 领袖, 要点列表

添加新要点:

- “■ 突击仲裁者小队
- 连队英雄
- 肃卫老兵小队”

智库员无畏机甲 - 关键词部分

添加“烟幕”和“无畏机甲”。

圣血守卫 - 联合单位

改为:

“如果一个拥有‘领袖’技能的己方连长模型可以与跳跃背包突击仲裁者或跳跃背包突击小队组成联合单位, 那么作为替代, 这个模型也可以与该单位组成联合单位。”

圣血祭司 - 领袖, 要点列表

添加新要点:

- “■ 突击仲裁者小队
- 肃卫老兵小队”

跳跃背包圣血祭司 - 领袖, 要点列表

添加新要点:

- “■ 跳跃背包突击仲裁者”

## 常见问题

⊕ 问：我能在第一个战斗轮次中使用智库员无畏机甲的“圣吉列斯之翼”技能吗？  
答：可以。

⊕ 问：使用智库员无畏机甲的“圣吉列斯之翼”技能时，是否会被阻止预备队在特定范围内部署的技能限制（如星际战士渗透者的“广域扰频器”）？  
答：是的（详见规则注解中的“转移单位”部分）。

⊕ 问：圣血者能否在第一个战斗轮次中使用“奇迹拯救者”技能从预备队中被部署至战场？  
答：如果您使用的任务规则没有另外说明，则可以。如果您正在使用利维坦或驱灵死域任务包，则不可以。

## 混沌恶魔

### 勘误

比拉克尔 - 关键词部分  
添加“灵能者”和“飞行”。

蓝色惧妖 - 技能，胡闹妖灵

改为：  
“如果该单位中包含一个或更多蓝色惧妖模型，那么该单位6”内的敌方单位中模型的领导力属性降低1点。”

烈焰战车 - 关键词部分

添加“飞行”。

混沌恶魔亲王，有翼混沌恶魔亲王，磨魂者 - 关键词部分

添加“恶魔”。

恐惧琼浆计谋 - 时机和目标部分

改为：  
“时机：近战阶段，或者己方射击阶段。  
目标：一个在本阶段中未被选中进行射击或近战的己方逆理魔军单位。”

大不净者 - 远程武器，恶臭喷吐

将射击技巧属性改为“N/A”。

⊕ 园艺师史莱姆克斯 - 技能，播种纳垢花园

改为：  
“在己方移动阶段结束时，如果该单位位于一个区域地形模型中，那么直到战斗结束前，那个区域地形模型被视作为被己方混沌之影笼罩。”

次元涌动计谋 - 效果部分

改为：  
“效果：直到阶段结束前，该单位可以在进行了突进的回合中进行冲锋。”

## 常见问题

⊕ 问：粉色惧妖和蓝色惧妖的“分裂”技能是否会因攻击之外的伤害触发？  
答：不能。

⊕ 问：比拉克尔的“黑暗主宰”技能是否能令其被部署在敌方模型9”内，使用“次元裂隙”分遣队规则时不位于己方军队混沌之影范围内？

答：不能。

⊕ 问：如果在无人区或对手的部署区内不存在目标标记，混沌之影是否会影响这些区域？

答：不能。

⊕ 问：如果粉色惧妖单位受到损伤以致所有粉色惧妖模型都被击杀，然后开始使用蓝色惧妖数据表，那么这个蓝色惧妖单位的起始兵力是多少？

答：蓝色惧妖单位被加入军队列表中时，它的起始兵力就等同于之前那个粉色惧妖单位的起始兵力。

⊕ 问：对一个逆理魔军单位使用“疯狂之勇”计谋是否意味着那个单位被认为进行了战斗震慑测试？

答：是的。那个单位被认为进行了战斗测试测试，而且通过了测试。

## 混沌骑士

### 常见问题

⊕ 问：“黯影骑士”技能是否允许模型在墙壁内结束移动？  
答：不能。

⊕ 问：当我为战犬暴匪的攻击选择目标时，对于它的“暴匪”技能，我是否要为其任意武器检查目标是否是最近的可选目标，还是只为那次攻击检查？

答：只为那次攻击。

⊕ 问：如果战犬暴匪将攻击分配给两个模型，用第一件武器摧毁了最近的可选目标，那么剩余的武器可以从“暴匪”技能中获益吗（假设这些武器目前的目标是最近的可选目标）？

答：不能。最近的可选目标在选择目标步骤中就决定了。

⊕ 问：当“恐惧猎犬”计谋和战犬暴匪的“暴匪”技能联合使用时，被选择的敌方单位是否就是最近的可选单位？

答：是的。

## 死亡守卫

### 勘误

死亡守卫混沌领主 - 远程武器，瘟疫爆矢手枪  
添加“[手枪]”。

死亡守卫信徒 - 远程武器，重机枪

将射击技巧属性改为“5+”。

有翼死亡守卫恶魔亲王 - 核心技能

添加“深入打击”。

### 死亡守卫地狱兽 - 技能, 纳垢赐福之躯

将最后一句改为“在下个己方回合开始前, 该敌方单位始终被视为位于该模型的传染范围内。”

### 终结者护甲死亡守卫巫师 - 技能, 腐臭活力

改为:

“**腐臭活力(灵能)**: 您可以在近战阶段开始时掷一枚 D6: 若结果为 1, 该**灵能者**所在单位将受到 D3 处致命伤; 若结果为 2+, 那么在本阶段结束前, 每当该**灵能者**所在单位中的模型被分配到攻击时, 本次攻击的伤害属性减少 1 点。”

### 恶瘟投放者 - 远程武器, 瘟疫爆矢手枪

添加 “[手枪]”。

### 瘟疫战士 - 远程武器, 瘟疫爆矢手枪

添加 “[手枪]”。

### 瘟疫军医 - 远程武器, 瘟疫爆矢手枪

添加 “[手枪]”。

## 常见问题

⊕ 问: 近战阶段中通过“行瘟诅咒”返还战场的瘟疫行者如果位于敌方单位的交战范围内, 它们可以近战吗?

答: 不能。它们在选择目标步骤中并不存在。

⊕ 问: 莫塔里安的“死亡守卫之主”技能是否无视会影响其武器伤害的其他模型的技能(如虚空龙星神碎片的“死灵皮肤”技能)?

答: 是的。

## 死亡守望

### 勘误

#### 黑星渡鸦 - 运输工具

改为:

“该模型可以搭载 12 个阿斯塔特修会步兵模型或一个杀戮小队单位。每个跳跃背包, 重装型装甲或终结者模型占据 2 个模型的空间, 每个百夫长或骑乘模型占据 3 个模型的空间。”

#### 死亡守望老兵 - 联合单位

改为:

“如果您军队中一个拥有领袖技能的角色单位可以加入肃卫老兵小队或先锋老兵小队, 则其也可以加入该单位。”

#### 至强杀戮小队 - 远程武器, 风暴爆矢枪

删除该武器数据。

#### 卡修斯杀戮小队 - 近战武器, 守望近战武器

将攻击属性改为“3”, 力量属性改为“5”, AP 属性改为“-2”。

#### 卡修斯杀戮小队 - 远程武器, 重型火焰喷射器

将力量属性改为“5”, AP 属性改为“-1”。

#### 地狱火子弹计谋 - 效果部分

改为:

“**效果**: 在该阶段结束前, 该单位中模型装备的远程武器(毁灭伤害武器除外)拥有 [针对步兵 2+] 和 [针对凶兽 5+] 技能。”

### 全能杀戮小队 - 近战武器, 终结者雷霆锤

将攻击属性改为“3”。

### 全能杀戮小队 - 远程武器, 双联爆矢枪

将攻击属性改为“2”。

### 全能杀戮小队 - 联合单位

改为:

“如果您军队中一个拥有领袖技能的角色单位可以加入肃卫老兵小队或先锋老兵小队, 则其也可以加入该单位。”

### 无形杀戮小队 - 技能, 无形战术

改为:

“**无形战术**: 在您对手的回合结束时, 如果该单位位于所有敌方单位 6" 外, 您可以将该单位从战场上移除并放入战略预备队。”

### 无形杀戮小队 - 远程武器, 特种爆矢手枪

将攻击属性改为“1”。

### 无形杀戮小队 - 武器装备选项

添加以下要点:

- 一个模型可以将其装备的爆矢狙击步枪替换为 1 把爆矢卡宾枪。
- 任意数量的模型可以将其装备的爆矢狙击步枪替换为 1 把激光隧发枪。
- 任意数量的模型可以将其装备的战斗刀替换为 1 把爆矢卡宾枪和 1 把格斗武器。”

## 常见问题

⊕ 问: “异星大典”强化是否可以同时对两个目标重掷命中掷骰和致伤掷骰?

答: 是的。

## 黑暗灵族

### 勘误

#### ⊕ 克洛诺斯 - 技能, 苦痛寄生(光环)

改为:

“**苦痛寄生(光环)**: 每当您消耗一枚痛苦标识来强化一个或更多单位时, 如果那些受强化的单位位于该单位的 9" 内, 掷一枚 D6: 若结果为 4+, 您获得 1 枚痛苦标识。”

#### 血伶人 - 核心技能

添加“领袖”。

#### 莉莉斯·海斯佩拉克斯 - 关键词部分

添加“血腥魔女”。

#### 尤瑞恩·拉卡斯, 关键词部分

添加“血伶人”。

#### 虚空鸦轰炸机 - 关键词部分

添加“飞行”。

#### 巫灵 - 远程武器, 毒晶手枪

将 “[针对步兵 4+]” 改为 “[针对步兵 3+]”

## 常见问题

⊕ 问: 毒液 飞艇的运输工具规则分散单位时, 是否发生在领袖单位与那个单位组成联合单位前?

答: 是的。

⊕ 问: 对于克洛诺斯的“苦痛寄生”技能, 如果多个克洛诺斯单位位于同一个被强化的单位的范围内, 我是否要为每一个克洛诺斯单位掷骰, 还是总共掷一次?

答: 总共掷一次。无论同一个光环有多少来源, 光环技能只使用一次。

⊕ 问: 对于允许敌方单位在我的射击阶段射击的计谋, 天灾的“飞翼打击”技能是在其前还是其后结算?

答: 进行当前回合的玩家决定顺序。

## 灰骑士

### 勘误

兄弟会教士 - 核心技能  
添加“领袖”。

⊕ 兄弟会科技战士 - 技能, 欧姆尼赛亚的祝福

加入以下内容:

“每个模型在一个回合中只能被该技能选中一次。”

灰骑士十字军型兰德掠夺者战车 - 数据栏

将移动属性改为“12”。

灰骑士救赎者型兰德掠夺者战车 - 数据栏

将移动属性改为“12”。

计谋卡片 - 神兵骤现计谋, 效果部分

改为:

“效果: 该单位中模型装备的远程武器拥有[突击]技能; 此外该单位中模型每次攻击时的命中掷骰结果增加 1 点。上述效果持续到本回合结束。”

卡尔多·得莱戈 - 技能, 次元行者

改为:

“次元行者(灵能): 每场战斗一次, 若该模型所在单位在作为增援并通过‘深入打击’技能或‘传送突袭’技能到达战场的同一回合宣布冲锋, 则本次冲锋掷骰结果增加 3 点。”

### 常见问题

⊕ 问: 如果我正在使用的任务规则说明预备队单位不得在第一个战斗轮次抵达战场(如驱灵死域任务包), 那我可以对一个拥有“战阵先锋”强化的单位在第一个战斗轮次的第二回合使用“迅速入场”计谋吗?

答: 不能。

⊕ 问: 我可以“奴工随从”技能将一个奴工单位加入由兄弟会科技战士和另一个奴工单位组成的联合单位吗?

答: 可以, 但那个单位不能再加入其他奴工单位了。

⊕ 问: 我可以从一个敌方单位从运输工具上脱离后使用“森然迷雾”计谋吗?

答: 不能(详见规则注解中的“视为进行了常规移动”部分)。

⊕ 问: 对于那些影响大导师的联合单位中的护卫模型所装备的武器伤害属性的规则, “圣洁之力”技能是否无视这些规则?

答: 是的。

## 帝国骑士

### 勘误

军队规则卡片 - 骑士守则, 第 2 段

改为:

“如果在您的任意指挥阶段开始时, 您完成了该誓言的伟业, 您的军队在接下来的战斗中处于荣誉状态, 并且您获得 3CP (您在每场战斗中只能因此获得一次 CP, 以这种方式获得的 CP 对于核心规则中提到的每个战斗轮次最多只能获得 1CP 的规则是个例外)。”

军队规则卡片 - 骑士守则, 打倒暴君, 誓言技能

改为:

“誓言技能: 当该模型被选中进行射击或近战时, 重掷结果为 1 的单个命中掷骰并且重掷结果为 1 的单个致伤掷骰。”

计谋卡片 - 侍从使命计谋, 效果部分

改为:

“效果: 在该阶段结束前, 在结算针对那个敌方单位的攻击时, 这些侍从级模型装备的武器的力量和护甲穿透属性提升 1。如果您的军队处于荣誉状态, 在该阶段结束前, 这些武器的伤害属性同样提升 1。”

### 常见问题

⊕ 问: 如果摧毁了狼王号之后又摧毁了赫克托爵士, 是否完成了两次“刺杀”次要任务?

答: 是的。

⊕ 问: 摧毁狼王号是否就完成了“击倒”次要任务?

答: 不是。赫克托爵士数据表上的“使用赫克托爵士”规则说明了只有赫克托爵士也被摧毁, 狼王号才被视为被摧毁。一旦赫克托爵士也被摧毁, “击倒”次要任务就被完成。

⊕ 问: 为了完成“打倒暴君”誓言, 如果敌方统帅被摧毁后又复活, 是否视为该伟业已被完成?

答: 伟业是否被完成在己方指挥阶段开始时决定。如果敌方统帅在己方指挥阶段开始时没有被摧毁, 即便它之前已被摧毁, 伟业仍没有完成。一旦完成, 伟业就会保持完成状态(军队也会保持荣誉状态), 即使那个统帅在之后的战斗中没有被摧毁。

# 沃坦联盟

## 勘误

### 强化卡片 - 评估之眼, 第 2 句

改为:

“在下一个己方指挥阶段开始前, 位于该目标标记范围内的敌方单位拥有的审判标记数量视为比实际数量多 1 个 (至多视为拥有 2 个)。”

### 炉心战士 - 单位构成, 第 2 要点

改为“9 个炉心战士”。

### ⊕ 天命者乌萨尔 - 技能, 先祖之幸

改为:

“每回合一次, 您可以将该模型的一个命中掷骰或致伤掷骰结果变为未修正的 6。”

## 常见问题

⊕ 问: 我是否可以选选择搭载运输工具的单位使用“无情效率”分遣队规则?

答: 不能。

⊕ 问: 我是否可以选选择预备队中的单位使用“无情效率”分遣队规则?

答: 可以。

⊕ 问: 我是否可以选选择作为联合单位一部分的单位使用“无情效率”分遣队规则?

答: 不能。

⊕ 问: 如果己方单位摧毁了拥有审判标记的联合单位中的一个单位, 会发生什么?

答: 对于“无情效率”规则, 那个联合单位并不视为被摧毁。那个联合单位中的剩余单位依然保有相同数量的审判标记。比如, 一个小子单位和一个战争头目及一个灵能小子组成联合单位, 并拥有两枚审判标记, 小子单位被摧毁后, 战争头目和灵能小子分别成为独立单位, 都拥有两枚审判标记。

⊕ 问: 我可以从其他来源获取 CP 吗, 比如从“无情效率”分遣队规则中获得 3CP 的同一回合中弃掉一张次要任务卡 (这样就无视了在一个战斗轮次中可以获取 CP 数量的限制)?

答: 可以。

⊕ 问: 如果我正在使用的任务规则说明预备队单位不得在第一个战斗轮次抵达战场 (如驱灵死域任务包), 而我进行第二回合, 我能否在对手的第一回合结束时使用远行者先锋的“飞骑迂回”技能, 然后在我的第一回合中将其部署在战场上吗?

答: 不能。您可以使用技能将那个单位移出战场, 但只能在第二个战斗轮次使用战略预备队规则将其重新部署。

⊕ 问: 若“评估之眼”强化影响的敌方单位还没有任何审判标记, 那个该强化会给予它们一个审判标记吗?

答: 不会。但如果一个单位正被“评估之眼”影响, 在结算其他规则时, 它获得的审判标记数量加一。比如, 对于“仇敌无数”强化, 一个受到“评估之眼”影响但没有审判标记的单位将被视为拥有一个审判标记。

# 太空野狼

## 勘误

### 军队规则卡片 - 鲁斯勇士, 限制, 第 2 要点

改为:

“您的军队中不能加入下列单位:

战术小队、突击小队、跳跃背包突击小队、破坏者小队、指挥小队、药剂师”

### 血爪 - 联合单位

改为:

“如果您军队中一个拥有领袖技能的角色单位可以加入突击仲裁者小队或突击小队, 则其也可以加入该单位。”

### 卡尼斯·狼生 - 单位构成, 第 2 行

改为:

“该模型装备有: 爆矢手枪; 巨力爪牙; 狼爪。”

### 机械狼 - 核心技能

添加“领袖”。

### 灰色猎手 - 远程武器, 重力枪

将伤害改为“2”。

### 灰色猎手 - 武器装备选项

添加要点, 内容是:

“1 名灰色猎手装备的爆矢手枪可替换成 1 把等离子手枪。”

### 长牙 - 阵营关键词部分

改为:

“阵营关键词: 阿斯塔特修会, 太空野狼”。

### 太空野狼神圣无畏机甲 - 数据栏

改为:

M	T	SV	W	LD	OC
6"	9	2+	8	6+	3

### 天爪 - 联合单位

改为:

“如果您军队中一个拥有领袖技能的角色单位可以加入跳跃背包突击仲裁者或跳跃背包突击小队, 则其也可以加入该单位。”

### 风暴牙炮艇 - 远程武器, 霜狱破坏炮 (聚焦)

将射击技巧属性改为“N/A”。



## 野狼守卫 - 联合单位

改为:

“如果您军队中一个拥有领袖技能的角色单位可以加入肃卫老兵小队或先锋老兵小队, 则其也可以加入该单位。”

**终结者护甲野狼守卫战斗领袖 - 近战武器, 成对闪电爪**  
将 WS 属性改为“2+”。

**骑雷狼的野狼守卫战斗领袖 - 近战武器, 成对闪电爪**

- 将 WS 属性改为“2+”。
- 将力量属性改为“5”。

**终结者护甲野狼守卫头狼 - 近战武器**

- 将链锯拳的攻击属性改为“3”。
- 将动力拳的攻击属性改为“3”。
- 将动力武器的攻击属性改为“4”。
- 将雷霆锤的攻击属性改为“3”。
- 将成对闪电爪的攻击属性改为“5”, 力量属性改为“5”。

**野狼守卫终结者 - 近战武器**

添加格斗武器数据:

	攻击范围	A	WS	S	AP	D
格斗武器	近战	3	3+	4	0	1

**野狼守卫终结者 - 单位构成**

改为:

- 1 野狼守卫终结者头狼
- 4-9 野狼守卫终结者

**野狼守卫终结者头狼装备有:** 风暴爆矢枪; 格斗武器; 动力武器。

**所有野狼守卫终结者均装备有:** 风暴爆矢枪; 格斗武器; 动力拳。

**野狼守卫终结者 - 武器装备选项**

将第 1 要点的第 7 次要点改为:

- 1 个风暴盾\*

将第 2 要点改为:

“该单位中每有 5 个模型, 便可以将 1 个野狼守卫终结者装备的风暴爆矢枪替换成下列武器之一:

- 1 门突击炮
- 1 把重型火焰喷射器
- 1 把风暴爆矢枪和 1 个龙卷风导弹发射器 (该模型的风暴爆矢枪不能被替换)”

**骑雷狼的野狼领主 - 近战武器, 成对闪电爪**

将 WS 属性改为“2+”。

**野狼侦察兵 - 数据栏**

将耐伤属性改为“2”。

**狼人 - 近战武器, 狼人锤**

将力量属性改为“6”, 伤害属性改为“2”。

## 常见问题

⊕ 问: 杀戮牙的“杀戮机器”技能可以在同一阶段中多次触发吗?

答: 是的。

⊕ 问: 如果不位于交战范围内, 杀戮牙的“杀戮机器”技能能否令其进行近战 (以及跟进)?

答: 不能。除非正处于近战阶段, 且它可以在敌方单位的交战范围内结束跟进移动。

⊕ 问: 杀戮牙的“杀戮机器”技能能否令其在射击阶段进行近战, 在近战阶段进行射击?

答: 可以。但它必须拥有可选目标。绝大多数情况下, 它无法在近战阶段进行射击, 因为它在近战阶段无法从“大炮长鸣”规则中获益。

⊕ 问: 拉格纳·黑鬃是否可以领导战团英雄?

答: 不能。

## 千子

### 勘误

**巫师秘会军队规则 - 时间浪涌**

添加以下内容:

“这样做的话, 那个单位无法在该回合中进行冲锋。”

**红字战士, 圣甲虫终结者 - 远程武器, 亚空间惩击**

添加[灵能]。

**千子污染者 - 远程武器, 双联激光炮**

将力量属性改为“12”。

**千子兰德掠夺者战车 - 远程武器, 双联地狱火重型爆矢枪**

将攻击距离改为“36”, 伤害属性改为“2”。

**千子犀牛装甲车 - 核心技能**

添加“火力平台 2”。

**千子犀牛装甲车 - 关键词部分**

添加“专用运输工具”。

### 常见问题

⊕ 问: 在判断“裁决闪电”造成的致命伤是否来自于灵能攻击时, 是否将其视作一个灵能技能?

答: 是的。

⊕ 问: 如果多个千子地狱兽模型位于同一个己方千子灵能者模型的范围内, 那个灵能者是否会因为“胡言乱语中的魔术知识”技能而获得不止一点秘会点数?

答: 不能。无论同一个光环有多少来源, 光环技能只使用一次。

⊕ 问: 当一个拥有“魔术焦点”强化的模型搭载了运输工具, 那个运输工具使用“火力平台”技能射击的武器是否也获得这个强化的效果?

答: 不能 (详见核心规则的火力平台部分, 第 17 页)。

# 吞世者

## 勘误

强化卡片 - 恐虐青睐, 第 2 句

改为:

“每个战斗轮次一次, 当您进行恐虐祝福掷骰时, 在您做其他行动前, 持有者可以使用该强化。”

吞世者犀牛装甲车 - 核心技能

添加“火力平台 2”。

因维卡图斯尊主 - 技能, 八重血路

改为:

“八重血路: 在战斗开始时, 在使用斥候技能进行移动前, 您可以选择最多两个位于该模型 6" 内的己方吞世者步兵单位。在战斗结束前, 被选中单位中的所有模型拥有‘斥候 6"’技能。”

吞世者犀牛装甲车 - 运输工具部分

改为:

“该模型可以搭载 12 个吞世者步兵模型。该模型无法搭载八缚者, 高阶八缚者或终结者模型。”

吞世者破坏者型掠食者坦克 - 远程武器, 掠食者自动炮

添加“[速射 2]”。

吞世者终结者小队 - 近战武器, 动力拳

将 WS 属性改为“3+”。

## 常见问题

⊕ 问: 持有者搭载运输工具时可以使用“恐虐青睐”强化吗?

答: 不能。

⊕ 问: 持有者位于预备队中时可以使用“恐虐青睐”强化吗?

答: 可以。

⊕ 问: 如果战场上不存在己方模型, 仍能进行恐虐祝福掷骰吗?

答: 可以。

⊕ 问: 如果我为恐虐狂战士的血涌移动掷了 D6, 但没有移动模型, 那些模型是否仍算作在那个阶段进行了血涌移动?

答: 是的, 它们进行了 0" 的血涌移动。

⊕ 问: 恐虐狂战士在进行血涌移动时, 是否必须移动掷骰结果的全部距离?

答: 不是, 它可以移动不超过掷骰结果的任意距离。

⊕ 问: 如果我控制了一个目标标记, 且多个拥有装备了恐虐印记的模型的己方单位都位于那个目标标记范围内, 我能否为每个那样的单位都重掷一枚恐虐祝福掷骰?

答: 可以。