



平衡数据板

2024 年 7 月

无论您如何游玩《战锤 40000》，本文档都能为您创造最平衡和有趣的游戏体验，其中有最近的游戏更新，并考虑了多方面的反馈意见。这些规则修正会在所有的 Games Workshop 官方对战活动及远征活动中采用，并定时更新。如果下方列有的规则文字是已经存在的规则，那么新增或修改的部分会标红以示区别。被标有  符号的条目是自本文件上一版本发布以来新增或修改的内容。

核心规则

 41 计谋
添加以下内容:

修改一个计谋的 CP 消耗

 将允许玩家消耗 0CP 对己方军队中的单位使用一个计谋，但是没有明确规定计谋名称的规则（例如星际战士连长的“战斗仪式”技能），修改为使用那次计谋消耗的 CP 减少 1 点。

如果有规则允许在每场战斗中有一次机会提升对手计谋的 CP 消耗（例如卡里杜斯刺客的“统御混乱”技能），那个规则被替换成以下技能：

“欺诈之主（光环）：每当您的对手对其军队中的一个单位使用计谋时，如果那个单位位于该模型的 12" 内，那么那次计谋的 CP 消耗增加 1CP。”

可以在每个阶段/回合中使用超过一次的计谋

 对于允许玩家在同一阶段已对另一个单位使用某条计谋的前提下，仍能对某个单位使用那条计谋的规则，仅在规定了那条计谋的名称的前提下适用。类似的，如果某条计谋对一名玩家仅限每个回合一次（如“警戒射击”），或每个战斗轮次一次，或每场战斗一次，这样的规则也仅在规定了那条计谋的名称的前提下适用。

示例：星际战士连长的“战斗仪式”技能为：“每个战斗轮次一次，您可以消耗 0 CP 对一个拥有此技能的己方单位使用计谋，即使另一个己方单位已在本阶段中被选中使用同一计谋。”

该技能没有规定计谋的名称，因此计谋 CP 消耗修正的部分遵循“修改计谋 CP 消耗”规则（如前所述），而允许您在同一阶段多次使用那条计谋的规则则不生效。

因此，这样的修改导致“战斗仪式”技能的效果变为：“每个战斗轮次一次，您军队中的一个拥有该技能的单位在被计谋选中时可以使用这个技能，这样做的话，那个计谋的 CP 消耗减少 1 点。”

防止单位成为目标的计谋

 如果一个计谋的效果能够让目标单位“只有在攻击模型的 12" 内时才能够成为远程攻击的目标”，或者“不能成为远程攻击的目标，除非攻击模型位于其 12" 内。”（例如灰骑士的“魂火加身”计谋），那么将这个效果修改为“只有在位于攻击模型的 18" 内时才能被选择成为远程攻击的目标。”

示例：灰骑士的“魂火加身”计谋变为：

“下个己方移动阶段开始前，该单位只有在位于攻击模型的 18" 内时才能被选择成为远程攻击的目标。”

将新单位添加至己方军队的计谋

 如果一个计谋让您可以将“一个与被摧毁单位相同的全新单位添加至己方军队中”（例如“加入战斗”、“无尽虫潮”、“增援部队”等），为那个计谋添加以下限制：

“限制：您在每场战斗中只能使用本计谋一次。”

阵营规则

修女会



无。

帝皇禁军



盾卫军团分遣队

+ 精强武艺分遣队规则

将第一段文字修改为：

“在战斗轮次开始时，您可以选择以下一个要点。若这么做，直到下一个战斗轮次开始前，那个要点的效果生效。”

金甲勇士分遣队

+ 强者汇集分遣队规则

修改为：

“在己方指挥阶段开始时，选择一个敌方单位。在下一个己方指挥阶段开始前，每当己方**帝皇禁军**角色单位中的一个模型攻击上述敌方单位时，增加1点致伤掷骰结果。”

机械修会



军队规则

+ 教义条令军队规则，守卫者条令和征服者条令

修改为：

“**守卫者条令**

■ 该单位中模型装备的远程武器拥有**[重型]**技能。

■ 该单位中模型装备的远程武器的射击技巧属性提升1。

■ 每当该单位受到近战攻击时，如果该单位拥有**战线**关键词，并且/或者位于一个或更多己方**机械修会战线**单位的6"内，那么那次攻击的命中掷骰结果减少1点。

征服者条令

■ 该单位中模型装备的远程武器拥有**[突击]**技能。

■ 该单位中模型装备的近战武器的械斗技巧属性提升1。

■ 每当该单位中的一个模型进行攻击时，如果该单位拥有**战线**关键词，并且/或者位于一个或更多己方**机械修会战线**单位的6"内，那么那次攻击的护甲穿透属性提升1。”

数据表

将“**阵营：教义条令**”规则添加至以下数据表：贝利萨留斯·考尔；科普斯卡驭电祭司；电岩驭电祭司；技术祭司主宰者；技术祭司机械教士；技术祭司操纵者；科技考古学家。

+ 贝利萨留斯·考尔

移动属性 - 修改为 8"。

纪律真言技能 - 修改为：

“**纪律真言：本模型拥有战线关键词并且拥有以下技能：**

二相鼓舞（光环）：当己方**机械修会**单位位于该模型6"内时，当那个单位进行战斗震慑测试或领导力测试时，测试结果加1。”

+ 巴利斯塔铁骑兵，远程武器

将双联智能自动炮和双联智能激光炮的数据修改为：

双联智能自动炮 [连击 1]

攻击范围	A	BS	S	AP	D
48"	4	4+	9	-1	3

双联智能激光炮 [连击 1]

攻击范围	A	BS	S	AP	D
48"	2	4+	12	-3	D6+1

+ 天蝎粉碎者，远程武器

将铁炮的数据修改为：

铁炮

攻击范围	A	BS	S	AP	D
48"	3	4+	12	-3	D6+1

+ 斯卡里安渗透者，近战武器

将动力武器和电击刺棒的数据修改为：

动力武器

攻击范围	A	WS	S	AP	D
近战	3	4+	4	-2	1

电击刺棒 [连击 2]

攻击范围	A	WS	S	AP	D
近战	3	4+	6	0	1

+ 斯卡里安锈蚀追猎者，近战武器

将超声战刃、超声战刃和共鸣爪，还有超声剃刀和共鸣爪的数据修改为：

超声战刃 [毁灭伤害，精准]

攻击范围	A	WS	S	AP	D
近战	5	4+	5	-1	1

超声战刃和共鸣爪

[针对步兵 3+，毁灭伤害，精准]

攻击范围	A	WS	S	AP	D
近战	5	4+	5	-2	1

超声剃刀和共鸣爪

[针对步兵 3+，精准]

攻击范围	A	WS	S	AP	D
近战	4	4+	5	-2	1

+ 沙丘爬行者，远程武器

将代达罗斯导弹发射器、毁灭光束炮、中子激光炮和双联弩炮重型磷光爆枪的数据修改为：

代达罗斯导弹发射器 [针对飞行 2+]

攻击范围	A	BS	S	AP	D
48"	2	4+	10	-2	D6+1

毁灭光束炮 [爆炸，连击 D3]

攻击范围	A	BS	S	AP	D	
▶ 散射	36"	2D3	4+	9	-2	2
▶ 聚焦	18"	2D3	4+	9	-3	3

▶ 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。

中子激光炮 [重型]

攻击范围	A	BS	S	AP	D
48"	3	4+	16	-4	D6+2

双联弩炮重型磷光爆枪

[无视掩体，双联]

攻击范围	A	BS	S	AP	D
36"	12	4+	6	-1	2

艾达灵族



军队规则

命运丝线军队规则

将第一段句子修改为:

“如果您的军队阵营是艾达灵族,那么在战斗开始时,进行一次命运丝线掷骰,即掷**六枚 D6**。”

战火军阵分遣队

命运信使强化

修改为:

“仅限艾达灵族模型。每回合一次,当持有者刚进行完一次命中掷骰、致伤掷骰或豁免掷骰后,您可以将本次掷骰结果视为结果为6的未修正掷骰。”

欺敌幻影计谋

将目标和效果部分修改为:

“目标:仅限己方艾达灵族**步兵**单位。”

效果:该单位可以进行一次最多**D6**的常规移动,但不能在本次移动结束时搭载**运输工具**。”

数据表

艾尔德拉德·乌瑟兰, 遇见未来技能

修改为:

“遇见未来:您在战斗开始并进行第一次命运丝线掷骰时可以额外掷三枚D6(即总共掷**九枚 D6**)。”

织夜者坦克, 单纤维网技能

修改为:

“在己方射击阶段,该模型进行射击后,被该模型用织灾炮成功命中的敌方单位将处于被压制状态,直到下个敌方回合结束。被压制单位的移动属性减少**2**,并且其进行的突进和冲锋掷骰结果减少**2**点。”

因卡恩, 死亡降临技能

修改为:

“死亡降临:每个己方回合一次,若该模型正位于战场,则当另一个单位被摧毁时,您可以在那个单位中的最后一个模型刚被移除时将该模型移出战场,并将它放置在尽量靠近上述被摧毁的模型所在的位置,但您不能将该模型放置在敌方单位交战范围内。”

幽冥守卫, 战争构造体技能

修改为:

“战争构造体:每个战斗轮次一次,当一个敌方单位将该单位选为攻击目标并完成所有攻击后,该单位可以如同在己方射击阶段一般进行射击。在这么做时,该单位必须将那个敌方单位作为目标,并且只有在那个敌方单位是有效目标的情况下才能这么做。”

帝国特勤



数据表

强征小队

单位构成 - 修改为:

- 1 名督法者
- 9 名强征警戒者
- 0-1 只赛博獒犬”

武器装备选项 - 将第一点修改为:

- “最多**2名强征警戒者**可以将其装备的裁决官战斗霰弹枪各替换成以下一种选项(替换的武器不能重复):”

星界军



军队规则

指挥之声军队规则

将第一段文字修改为:

“如果您的军队阵营是星界军,拥有该技能的**军官模型**可以发布命令。每个军官的数据表注明了该模型可以发布几条命令,并且哪些单位可以接收这些命令。当一个军官模型发布命令时,选择一个下列命令,然后选择一个位于该军官模型**6**”内的可以接收命令的己方单位接收该命令。**军官模型**可以在己方指挥阶段中或者从一个**运输工具**中脱离并部署至战场的阶段结束时发布命令。”

合成兵团分遣队

⊕ 为战而生分遣队规则

修改为:

“每当一个己方**兵团**单位中的模型针对一个对其可见的单位(**凶兽**和**载具**除外)进行远程攻击时,那次攻击拥有**[致命一击]**技能。”

每当一个己方**编队**单位中的模型针对一个对其可见的**凶兽**和**载具**单位进行远程攻击时,那次攻击拥有**[致命一击]**技能。”

黑色圣堂



数据表

⊕ 黑色圣堂脉冲战车, 运输工具部分修改为:

“该模型最多可以搭载**7个战术型护甲**或**恐惧型护甲步兵**模型。该模型无法搭载**跳跃背包**模型。”

⊕ 黑色圣堂反重力战车, 运输工具部分修改为:

“该模型最多可以搭载**14个阿斯塔特修会步兵**模型。每个**跳跃背包**、**重装型护甲**或**终结者**模型占用**2**个模型的运输容量;每个**百夫长**模型占用**3**个模型的运输容量。”

圣血天使



圣吉列斯之子分遣队

血色饥渴分遣队规则

修改为:

“每当一个己方**阿斯塔特修会**单位被选择进行近战时,如果那个单位在回合中进行了冲锋,那么直到阶段结束前,那个单位中模型装备的近战武器的**力量属性提升2点**,**攻击属性提升1点**。”

混沌骑士



军队规则

⊕ 超重型机甲规则

修改为:

“每当一个拥有该技能的模型进行常规移动,突进或后撤移动时,该模型可以越过其他模型(**巨型模型**除外),以及不高于**4**”的地形模型部分,就好像这些模型并不存在。在这么做时:

- 该模型可以移动进入敌方模型的交战范围,但是不能在交战范围内结束那次移动。
- 该模型也可以移动穿过地形模型上高于**4**”的部分,但若这么做,在完成那次移动后掷一枚D6:若结果为**1**,那么模型处于**战斗震慑**状态。”

混沌星际战士



数据表

⊕ 次元爪, 次元突击技能

修改为:

“次元突击:在近战阶段结束时,如果该单位在阶段中摧毁了一个或更多敌方单位,并且不处于敌方单位的交战范围内,那么您便可以将该单位移出战场并放入**战略预备队**。”

混沌恶魔



军队规则

⊕ 混沌之影军队规则, 恐怖魔物

修改为:

“位于己方混沌之影中, 并且/或者位于一个或更多己方嗜血狂魔、大不净者、凯洛斯·织命者、守密者、诡变领主、烂格斯、夏拉希·魔灾, 或者斯卡布兰德 6" 内的敌方单位每次进行战斗震慑测试时, 测试结果减少 1 点, 并且如果测试失败, 那么那个敌方单位还将受到 D3 处致命伤。”

恶魔契约规则

添加以下额外内容:

“此外, 您通过这种方式添加至军队中的单位如果拥有以下列出的关键词, 那么拥有那个关键词的非战线单位的数量不能大于拥有同样关键词的战线单位的数量:

- 恐虐
- 好奇
- 纳垢
- 色孽

恶魔入侵分遣队

⊕ 次元裂缝分遣队规则

修改为:

“每当己方军队中的**逆理魔军**单位通过“深入打击”技能被部署在战场上时, 如果单位被部署在完全位于己方混沌之影内, 并且/或者完全位于一个或更多拥有相同**恐虐**、**好奇**、**纳垢**或**色孽**关键词的己方嗜血狂魔、大不净者、凯洛斯·织命者、守密者、诡变领主、烂格斯、夏拉希·魔灾, 或者斯卡布兰德 6" 内的位置, 那么您可以将其部署在距离敌方模型水平 6" 外的任意位置, 而不是 9”。

数据表

⊕ 嗜血狂魔与斯卡布兰德, 技能

在数据表中添加以下规则:

“**高阶恐虐恶魔 (光环)**: 当一个己方恐虐逆理魔军单位位于该模型的 6" 内时, 那个单位位于己方混沌之影中。”

⊕ 大不净者与烂格斯, 技能

在数据表中添加以下规则:

“**高阶纳垢恶魔 (光环)**: 当一个己方纳垢逆理魔军单位位于该模型的 6" 内时, 那个单位位于己方混沌之影中。”

⊕ 凯洛斯·织命者与诡变领主, 技能

在数据表中添加以下规则:

“**高阶好奇恶魔 (光环)**: 当一个己方好奇逆理魔军单位位于该模型的 6" 内时, 那个单位位于己方混沌之影中。”

⊕ 守密者与夏拉希·魔灾, 技能

在数据表中添加以下规则:

“**高阶色孽恶魔 (光环)**: 当一个己方色孽逆理魔军单位位于该模型的 6" 内时, 那个单位位于己方混沌之影中。”

黑暗天使



戴罪者特遣队分遣队

⊕ 冷峻决心分遣队规则

添加额外一个段落:

“在己方指挥阶段中, 选择一个己方**阿斯塔特修会**单位; 直到下一个己方指挥阶段开始前, 那个单位中模型的目标控制属性增加 1 点。”

内环特遣队分遣队

⊕ 誓言目标分遣队规则

修改为:

“在己方移动阶段开始时, 选择以下一个效果:

- **防御法**: 选择一个由您控制的目标标识。直到下一个己方移动阶段开始前, 那个目标标识是您的誓言目标标识。
- **进攻推进**: 选择一个或更多没有被您控制的目标标识。直到下一个己方移动阶段开始前。每一个被选择的目标标识都是您的一个誓言目标标识。如果一个规则提及一个位于己方誓言标识范围内的单位或模型, 那么那个规则会在那个单位或模型位于一个或更多己方誓言目标标识的范围内时生效。

每当一个己方**死翼步兵**单位对一个位于一个或更多己方誓言目标范围内的单位进行攻击时, 那次攻击的致伤掷骰增加 1 点。”

数据表

⊕ 死翼骑士, 近战武器

将赦免槌与动力武器的数据修改为:

赦免槌 [针对凶兽 4+, 针对载具 4+]

攻击范围	A	WS	S	AP	D
近战	4	2+	6	-2	2

动力武器

攻击范围	A	WS	S	AP	D
近战	5	2+	6	-2	2

⊕ 内环近卫, 近战武器

将卡利班巨剑的数据修改为:

卡利班巨剑

	攻击范围	A	WS	S	AP	D
猛击 [致命一击]	近战	4	3+	6	-2	2
横扫 [连击 2]	近战	5	3+	6	-2	1

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。

死亡守卫



瘟疫连队分遣队

散布疾病分遣队规则

在规则开头加入以下内容:

“在宣布战斗阵型步骤中, 选择以下一种疾病。在战斗结束前, 所有拥有‘纳垢赠礼’技能的己方单位获得所选的疾病。

- **颅脑扭疫 (光环)**: 若敌方单位位于该单位传染范围内, 那个敌方单位中模型装备的武器的射击能力和械斗能力降低 1 点。
- **关节寒症 (光环)**: 若敌方单位位于该单位传染范围内, 那个敌方单位中模型的豁免属性降低 1 点。
- **邪念腐疾 (光环)**: 若敌方单位位于该单位传染范围内, 那个敌方单位中模型的领导力属性和目标控制属性降低 1 点 (最低降至 1 点)。”

将当前规则末尾的括号内内容改为:

“(在该传染范围内的敌方单位的**属性**也会被修正)。”

数据表

⊕ 生物腐化者, 毒素爆炸技能

修改为:

“**毒素爆炸**: 每个战斗轮次限一次, 您可以消耗 OCP 对己方军队中一个拥有本技能的单位使用一次‘手雷’计谋。”

死亡守望



黑矛特遣队分遣队

龙火子弹计谋

将效果部分改为：

“效果：在该阶段结束前，该单位中模型装备的**爆矢武器***拥有 [突击] 和 [无视掩体] 技能。”

地狱火子弹计谋

将效果部分改为：

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

克拉肯子弹计谋

将效果部分改为：

“效果：在该阶段结束前，该单位中模型装备的**爆矢武器***的护甲穿透属性提升 1，并且攻击范围属性提升 6。”

*爆矢武器

以下都是爆矢武器：

- 赦免者爆矢手枪
- 突击爆矢枪
- 自动爆矢风暴臂铠
- 爆矢卡宾枪
- 爆矢手枪
- 爆矢步枪
- 爆矢狙击步枪
- 爆矢枪
- 爆矢风暴臂
- 百夫长爆矢枪
- 复合爆矢枪
- 复合武器
- 死亡守望双联爆矢枪
- 铸造爆矢枪
- 重型爆矢手枪
- 重型爆矢步枪
- 重型爆矢枪
- 地狱火究极武器
- 焚狱者重型爆矢枪 - 重型爆矢枪数据
- 煽动者爆矢卡宾枪
- 长管警戒远程武器
- 神射手爆矢卡宾枪
- 大师级爆矢步枪
- 大师级爆矢枪
- 大师级重型爆矢步枪
- 带瞄准镜的大师级爆矢卡宾枪
- 大师级特种爆矢手枪
- 全知者爆矢卡宾枪
- 特种爆矢手枪
- 肃卫爆矢手枪
- 肃卫爆矢步枪
- 肃卫重型爆矢枪
- 风暴爆矢枪
- 双联爆矢步枪
- 双联爆矢枪
- 双联重型爆矢枪
- 警戒长矛

黑暗灵族



军队规则

痛苦之力军队规则，痛苦强化部分

将射击和近战阶段的单位强化效果修改为：

“每当单位中的模型进行攻击时，您可以重掷命中骰，并且，如果那次攻击是近战攻击，那么攻击的护甲穿透属性提升 1 点。”

数据表

执政官，领袖部分

修改为：

“该模型可以与以下单位组成联合单位：

- 执政官廷臣
- 梦魇剑客
- 阴谋团战士”

基因窃取者教派



无。

灰骑士



数据表

+ 兄弟会智库员，毁灭漩涡技能

修改为：

“毁灭漩涡（灵能）：在己方射击阶段，您可以选择一个位于该灵能者 18 英寸内且对其可见的敌方单位（拥有‘独行特工’技能且不属于任何联合单位并且不位于该灵能者 12" 内的单位除外），并掷一枚 D6：若结果为 1，该灵能者所在单位受到 D6 处致命伤；若结果为 2-5，该敌方单位受到 2D3 处致命伤；若结果为 6，则该敌方单位受到 2D6 处致命伤。”

涅墨西斯骑装机甲以及涅墨西斯骑装机甲大导师

将重型灵能炮、天罚屠魔巨锤和天罚巨剑的武器数据修改为：

重型灵能炮 [无视掩体、灵能]

攻击范围	A	BS	S	AP	D
24"	6	3+	10	-2	3

天罚屠魔巨锤 [灵能]

攻击范围	A	WS	S	AP	D
近战	5	3+	14	-3	D6+1

天罚巨剑 [灵能]

攻击范围	A	WS	S	AP	D
重击 近战	5	2+	10	-2	D6
横扫 近战	10	2+	5	-1	1

► 在选择本武器的攻击目标前，先选择一个用于攻击的武器数据。

帝国骑士



军队规则

骑士守则军队规则，打倒暴君

将誓言技能修改为：

“每当该单位被选择进行射击或近战时，您可以重掷一枚命中骰和一枚致伤骰。”

仆从技能

修改为：

“一些**巡游级**模型拥有仆从技能，技能上标有“仆从”。在您的指挥阶段中，您军队中一个或更多拥有仆从技能的模型可以使用该技能。当使用仆从技能时，选择一个位于该模型 12" 内的**侍从级**模型（您不能选择已经受到仆从技能影响的**侍从级**模型）。在您的下一个指挥阶段开始前，您选择的**侍从级**模型受到该仆从技能的影响。”

+ 超重型机甲规则

修改为：

“每当一个拥有该技能的模型进行常规移动，突进或后撤移动时，该模型可以越过其他模型（巨型模型除外），以及不高于 4" 的地形模型部分，就好像这些模型并不存在。在这么做时：

- 该模型可以移动进入敌方模型的交战范围，但是不能在交战范围内结束那次移动。
- 该模型也可以移动穿过地形模型上高于 4" 的部分，但若这么做，在完成那次移动后掷一枚 D6：若结果为 1，那么模型处于战斗震慑状态。”

贵族骑士队分遣队

夺取战利品计谋，CP 花费

改为“2CP”。

英勇的最后一战计谋，CP 花费

改为“2CP”。

沃坦联盟



铁誓团分遣队

无情效率分遣队规则

将前两段改为：

“在战斗开始前，从对手军队中选取一定数量的单位，具体数量取决于战斗规模：

- 入侵：2 个单位
- 突击：4 个单位
- 猛攻：6 个单位

每个这样的单位在战斗开始时便带有 2 个审判标记（详见‘先祖之眼’）。

如果上述任意敌方单位在战斗中被摧毁，您便可以在任意己方指挥阶段开始时获得 CP 点数奖励，具体数量取决于该敌方单位被摧毁的时间，具体如下表所示（您在每场战斗中只能通过这种方式获得 CP 点数一次，由此获得的 CP 点数不受总规则规定的玩家在每个战斗轮次至多只能获得 1 点 CP 的限制）。”

太空死灵



超维度军团分遣队

⊕ 宇宙精准计谋

将目标部分修改为：

“目标：您军队中一个在该阶段中使用‘深入打击’或‘超相位’技能抵达战场的太空死灵单位（**凶兽单位除外**）。”

欧克蛮人



绿潮分遣队

⊕ 人多势众分遣队规则

修改为：

“每当己方军队中的蛮人小子单位受到一次攻击时，该单位中的模型针对那次攻击拥有**6+**无敌豁免。每当己方军队中包含**10个或更多模型的蛮人小子单位受到攻击时**，单位中的模型针对那次攻击拥有**5+**无敌豁免。”

⊕ 肌肉绿潮计谋

将效果修改为：

“效果：直到阶段结束前，每当那个己方单位进行冲锋时，冲锋掷骰的结果增加**1点**，如果该单位包含**10个或更多模型**，那么您可以重掷冲锋掷骰。”

⊕ 逮住他们！

将效果修改为：

“效果：在进行攻击的单位完成射击后，该己方单位可以进行一次“逮住他们”移动。这样做时，掷一枚D6；每个模型可以移动等同于掷骰结果的英寸数，但是该己方单位在结束移动时必须尽可能地离最近的敌方单位更近。当这样做时，该己方单位中的模型可以移动至那个敌方单位的交战范围内。如果该单位包含**10个或更多模型**，那么您在判断单位可以移动的距离时可以重掷那枚D6。”

数据表

⊕ 重甲强蛮人，碾压时刻技能

修改为：

“碾压时刻：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+**。”

星际战士



铁甲风暴矛头分队分遣队

⊕ 寻敌占卜网络强化

将本强化的“光环”描述删除并修改为：

“仅限科技战士模型。在己方指挥阶段中，选择一个位于持有者6"内的阿斯塔特修会载具模型。直到下一个指挥阶段开始前，那个载具模型装备的武器拥有[致命一击]技能。”

⊕ 战争机器之主强化

将本强化的“光环”描述删除并修改为：

“仅限阿斯塔特修会模型。在己方指挥阶段中，选择一个位于持有者6"内的阿斯塔特修会载具模型。直到下一个己方指挥阶段开始前，那个载具可以在进行了后撤或者突进的回合中进行射击。”

⊕ 仁慈即软弱

消耗修改为“**2CP**”。

数据表

寂灭小队，单位构成

修改为：

- 1名寂灭军士
- 4名寂灭战士”

⊕ 脉冲战车，运输工具部分

修改为：

“该模型最多可以搭载**7个战术型护甲或恐惧型护甲步兵模型**。该模型无法搭载跳跃背包模型。”

⊕ 反重力战车，运输工具部分

修改为：

“该模型最多可以搭载**14个阿斯塔特修会步兵模型**。每个**跳跃背包、重装型护甲或终结者模型**占用2个模型的运输容量；每个**百夫长模型**占用3个模型的运输容量。”

太空野狼



鲁斯勇士分遣队

⊕ 史诗壮举分遣队规则

修改为：

“在第一战斗轮次开始时，从下方选择一个**史诗（辉煌之歌除外）**；那个史诗被视作为被己方军队完成，并且直到战斗结束前，己方军队中所有**阿斯塔特修会模型**都会获得那个史诗的增益效果。”

在每一个玩家的回合结束时，您可以选择下方有的一个**史诗（您在第一战斗轮次开始时选择的史诗除外）**。如果己方军队在那个回合中完成了那个史诗，那么直到战斗结束前，己方军队中所有**阿斯塔特修会模型**都会获得那个史诗的增益效果。您在每场战斗中只能选择每个史诗一次。

英雄诞生之歌

■ 如果一个或更多己方**阿斯塔特修会角色模型**在那个回合中将一个或更多敌方**角色模型**摧毁，那么本史诗被完成。

■ **完成后增益**：己方**阿斯塔特修会模型**装备的近战武器拥有[连击1]技能。

辉煌之歌

■ 若您在那个回合结束时控制了位于敌方部署区内的目标标记，且有己方**阿斯塔特修会角色模型**位于这些目标标识的范围内，便可完成这项史诗。

■ **完成后增益**：己方**阿斯塔特修会模型**的目标控制属性提升1点。

巨熊之歌

■ 若在那个回合中有一个或更多己方**阿斯塔特修会角色模型**的剩余耐伤降至起始数量的一半以下，但它们在**那个回合结束时**未被摧毁，便可完成这项史诗。

■ **完成后增益**：己方**阿斯塔特修会模型**拥有“**不觉疼痛6+**”技能。

屠兽之歌

■ 若那个回合中有一个或更多己方**阿斯塔特修会角色模型**摧毁了敌方**凶兽或载具模型**，便可完成这项史诗。

■ **完成后增益**：己方**阿斯塔特修会模型**装备近战武器拥有[致命一击]技能。”

铁帝国



无。

千子



军队规则

⊕ 巫师密会军队规则

将第一段落的最后一段句子修改为：

“每当您进行仪式时，选择您军队中的一个**千子灵能者模型（在本回合中已经被本规则选择过的模型除外）**，使用该灵能者结算该仪式的效果。”

⊕ 扭曲命运

修改为：

“**扭曲命运（灵能）-9点密会点数**

在己方射击阶段开始时使用进行本仪式。选择一个位于该灵能者模型18"内且可见的敌方单位，在该阶段结束前，每当一个己方**千子模型**对那个单位进行一次射击攻击时，那次攻击的护甲穿透属性提升2。”

⊕ 扭曲命运

修改为：

“**裁决闪电（灵能）-7点密会点数**

在您的射击阶段开始时进行该仪式。选择一个位于该灵能者模型18"内且可见的敌方单位（拥有‘**独行特工**’技能且不属于任何联合单位并且不位于该灵能者12"内的单位除外）。掷一枚D6，当掷骰结果为1，那个敌方单位受到D3处致命伤；当掷骰结果为2-5时，那个敌方单位受到D3+3处致命伤；当掷骰结果为6时，那个敌方单位受到D3+6处致命伤。

⊕ 时间浪涌

修改为：

“**时间浪涌（灵能）-5点密会点数**

在您的射击阶段开始时进行该仪式。选择一个位于该灵能者模型18"内的己方千子单位；除非那个单位位于一个或更多敌方单位的交战范围内，不然它可以进行一次常规移动。这样做的话，那个单位无法在该回合中进行冲锋。同一个单位不能在同一阶段中多次成为这个仪式的目标。”

数据表

⊕ 乘坐奸奇魔碟的高阶巫师，驱使触须技能

修改为：

“**驱使触须（灵能）**：在己方射击阶段中，该单位进行了射击后，选择一个被其**奥术烈焰**的攻击命中一次或多次的敌方单位（**凶兽和载具除外**）；直到下一个己方回合开始前，那个敌方单位受到**压制**，其**移动属性减少2**，并且进行的冲锋掷骰结果减少2点。”

泰伦虫族



军队规则

⊕ 突触军队规则

修改为:

“如果您的军队阵营是**泰伦虫族**，当一个己方**泰伦虫族**单位位于一个或多个己方**突触**模型的6"内时，那个**泰伦虫族**单位位于那个模型以及己方军队的**突触**范围内。当一个己方军队中的**泰伦虫族**单位位于己方军队的**突触**范围内时:

■ 每当那个单位进行战斗震慑测试时，掷 3D6 而不是 2D6。

■ 每当那个单位中的模型进行近战攻击时，那次攻击的力量属性提升 1 点。

⊕ 亚空间阴影军队规则

修改为:

“如果您的军队阵营是**泰伦虫族**，那么每场战斗限一次，在任意玩家的指挥阶段中，如果有一个或多个拥有该技能的己方单位位于战场，那么您可以释放**亚空间阴影**。若这么做，那么战场上每一个敌方单位都必须进行一次战斗震慑测试。在进行这次战斗震慑测试时，如果一个敌方单位位于一个或多个己方**突触**单位的6"内，那么那个单位进行的那次测试的结果减少 1 点。”

粉碎践踏者分遣队

⊕ 狂怒巨兽分遣队规则

修改为:

“每当一个己方军队中的**泰伦虫族凶兽**模型进行一次攻击时，如果那个模型所属的单位低于起始兵力，那么那次攻击的命中掷骰结果增加一点，如果那个单位所属的模型还低于半数兵力，那么那次攻击的致伤掷骰结果也增加 1 点。此外，当一个己方**泰伦虫族凶兽**单位（处于战斗震慑状态的单位除外）低于起始兵力时，那个单位中模型的目标控制属性增加 2 点。”

⊕ 不拘狂暴计谋

将效果修改为:

“效果: 直到阶段结束前，每当那个单位中的一个模型进行一次常规、突进或后撤移动时，那个模型可以移动穿过其他模型（**巨型**模型除外），以及任何高度低于 4" 的地形模型部分。在这么做时:

■ 该模型可以移动进入敌方模型的交战范围，但是不能在交战范围内结束那次移动。

■ 该模型也可以移动穿过地形模型上高于 4" 的部分，但若这么做，在完成那次移动后掷一枚 D6: 若结果为 1，那么模型处于战斗震慑状态。”

数据表

⊕ 虫巢暴君，猛攻技能

修改为:

“**猛攻**（光环，灵能）: 当一个己方**泰伦虫族**单位位于该模型的6"内时，那个单位中模型装备的远程武器拥有 [突击] 和 [致命一击] 技能。”

⊕ 神经刀斧虫，关键词

添加“**突触**”。

⊕ 脑虫暴君，领袖部分

修改为:

“该模型可以与以下单位组成联合单位: **神经虫**、**暴君护卫**、**脑虫**。”

⊕ 族群领主和摩崔克斯寄生虫

技能 - 在这两个数据表中添加以下规则:

“**阵营**: **亚空间阴影**”。

关键词 - 在这两个数据表中添加以下关键词:

“**突触**”。

⊕ 沙蟒、蛇虫以及掘蟒，关键词

在这三个数据表中添加以下关键词:

“**入侵先锋**”。

⊕ 离子炮兽，远程武器

将活体等离子炮的数据修改为:

活体等离子炮 [爆炸, 重型]

攻击范围	A	BS	S	AP	D
36"	D6+3	3+	9	-3	3

⊕ 暴虐兽，远程武器

将破裂炮的数据修改为:

破裂炮 [重型]

攻击范围	A	BS	S	AP	D
48"	2	3+	18	-4	D6+6

吞世者



狂战士战帮分遣队

狂战士砍刀强化

修改为:

“仅限**吞世者**模型。持有者装备的近战武器的攻击和伤害属性提升 1 点。”

恐虐青睐强化

修改为:

“仅限**吞世者**模型。每场战斗限一次，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。如果这样做，弃置所有的掷骰并进行新的恐虐祝福掷骰。新的恐虐祝福掷骰不被视为重掷，所有允许您重掷或更改结果的规则（例如: 恐虐印记）仍然适用。”

数据表

吞世者恶魔亲王，炼狱保护技能

修改为:

“当己方**吞世者**步兵单位位于该模型6"内时，那个单位中的模型拥有 5+ 无敌豁免，如果那个单位已经拥有无敌豁免，那么在这个情况下，那个单位拥有 4+ 无敌豁免。”