



# 平衡数据板

2025 年 6 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，**之前的修改会高亮表示**（除了整段添加或替换的段落）。

## 核心规则

41

计谋  
添加以下内容：

### 缩短部署距离限制的计谋

如果一条计谋的效果允许玩家将目标单位部署在所有敌方模型/单位“水平距离 3”外（例如宇宙精准、预言抵达、亚空间住民等），则该部分效果修改为“水平距离 6”外。

### 削弱护甲穿透的计谋

如果一条计谋的效果为“在该阶段结束前，当该己方单位受到攻击时，攻击的护甲穿透属性弱化 1 点”。（例如，蔑视甲冑、厌弃之盾、顽固天性、强化虫巢节点等），该效果修改为“在该进攻单位完成所有攻击前，当该己方单位受到攻击时，攻击的护甲穿透属性弱化 1 点。”

### 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



### 军队规则

信仰之举军队规则，获得奇迹骰部分修改为：

“如果您的军队阵营是修女会，那么您便可以在以下时机获得 1 个奇迹骰：

- 每个战斗轮次开始时。
- 每当一个己方军队中的修女会单位被摧毁时。

当您获得一个奇迹骰时，掷一枚 D6。本次掷骰的结果即是这个奇迹骰的点数。该点数不能被改变或重掷，除非有某项规则明确说明可进行此类操作。将您的奇迹骰收拢并放在一旁，这便是您的奇迹骰池。”

### 凯旋之圣凯瑟琳，肃穆行列技能

修改为：

“肃穆行列：当您在战斗轮次开始获得一枚奇迹骰时，如果该模型位于战场上，不需要掷 D6 决定奇迹骰的点数；该奇迹骰点数为 6。”

## 烈焰使者分遣队

### 烈焰使者分遣队规则

修改为：

“己方修女会模型所装备的远程武器拥有 [突击] 技能。每当用这类武器攻击位于 6" 内的单位时，本次攻击的力量属性提升 1 点。”

### 灼灼恨意计谋

消耗修改为“2CP”。

### 净化之火计谋

消耗修改为“2CP”。

### 烈焰仪式计谋

将效果修改为：

“效果：在本阶段结束前，该单位中的模型在对位于 6" 内，同时位于目标标记范围内的敌方单位进行远程攻击时，增加 1 点致伤掷骰结果。如果至少有一个敌方模型在本阶段被这些攻击摧毁，便选择一个被摧毁的模型，被选中模型所在的单位必须进行一次战斗震慑测试。”

## 信仰冠军分遣队

### 正义使命分遣队规则

将第一个段落修改为：

“在己方指挥阶段中，您可以选择至多 3 个修女会单位（包括搭乘运输工具的单位），直到下一个己方指挥阶段开始前，那些单位处于正义状态。当一个单位处于正义状态时：”

## 悔罪军团分遣队

### 急欲救赎分遣队规则

将第一段落修改为：

“在战斗轮次开始时，您可以选择下列赎罪誓言之一，它将对您的军队生效，直到下个战斗轮次开始。每项赎罪誓言在一场战斗中均只能使用一次。”

## 数据表

### 风天使小队，预言化身技能

修改为：

“预言化身：当该单位被选中进行近战时，选择下列选项之一，该单位中的模型所装备的近战武器将拥有相应技能，直到本阶段结束：

- [连击 1]
- [致命一击]

若该单位在本回合进行过冲锋移动，直到本阶段结束前，该单位中的模型装备的近战武器改为同时拥有上述两项技能。”

### 仇天使小队，数据

修改为：

“复仇风暴：该单位中的模型在进行远程攻击时，可重掷结果为 1 的命中掷骰和结果为 1 的致伤掷骰；若本次攻击的目标在本次战斗中摧毁了至少 1 个己方修女会单位，则改为命中掷骰和致伤掷骰的结果增加 1 点。”

## 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。”

## 数据表

### 晨鹰喷气摩托盾卫连长，数据

韧性属性修改为“7”，耐伤属性修改为“8”。

### 晨鹰喷气摩托盾卫连长和骁骑禁军，

### 远程武器

将连投射射器和骁骑飓风爆矢阵列的数据修改为：

#### 连投射射器 [双联]

攻击范围	A	BS	S	AP	D
24"	1	2+	10	-3	D6+1

#### 骁骑飓风爆矢阵列 [速射 3, 双联]

攻击范围	A	BS	S	AP	D
18"	3	2+	4	-1	2

### 骁骑禁军，数据

韧性属性修改为“7”，耐伤属性修改为“5”。

### 骁骑禁军，极速处决技能

修改为：

“疾速处决：每场战斗一次，在该单位完成常规或突进移动后，您可以选择一个在本次移动中被该单位越过的敌方单位（除凶兽和载具外），然后为该单位中的每个模型各掷一枚 D6：每掷出一个为 2+ 的结果，那个敌方单位便受到 2 处致命伤。”

## 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。”

### 智控大队分遣队

#### 智控数据编程分遣队规则

修改为:

“己方 **智控军团** 单位中的模型的移动属性增加 2”。此外, 如果那个单位不处于战斗震慑状态, 则那个单位中模型的目标控制属性增加 1 点。”

### 圣智战斗支队分遣队

#### 神谕二元晶片强化

修改为:

“仅限 **智控数据技师** 模型。如果持有者与 **卡斯特朗机器人** 单位组成联合单位, 则直到战斗结束前, 那个单位中的模型获得 **圣智支配** 关键词。在选择智慧转移分遣队规则的单位时, 那个单位不能被选择。”

### 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; **智控数据技师**; 电岩驭电祭司; **卡斯特朗机器人**; 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



### 伊纳德信徒分遣队

#### 源自死亡的力量分遣队规则

将“致命企图”技能修改为:

“在您对手的射击阶段结束时, 如果您军队中的一个或多个 **死神军** 单位在该阶段被摧毁, 选择您军队中的一个位于 **被摧毁己方单位 6" 范围内** 的 **死神军步兵** 或 **死神军骑乘单位**。该单位可以进行一次距离不超过 D6+1" 的常规移动。”

### 数据表

#### 阿苏曼, 阿苏焉之手技能

修改为:

“阿苏焉之手: 每场战斗限一次, 在该模型被选择进行射击时, 该模型可以使用本技能。若使用, 那么直到阶段结束前, 其装备的血腥双子武器的伤害属性为 3, 并且拥有 [针对步兵 5+] 和 [毁灭伤害] 技能。”

#### 伊芙蕾妮, 伊纳德先锋技能

修改为:

“伊纳德先锋: 在近战阶段开始时, 选择一个位于该模型交战范围内的敌方单位。在该阶段结束前, 当己方 **艾达灵族** 模型对那个单位进行攻击时, 您可以重掷结果为 1 的致伤掷骰。”

## 星界军



### 桥头堡突袭军分遣队 肃清火力区分遣队规则

修改为：

“每当一个己方**风暴军**模型在从预备队中部署至战场或者从**运输工具**中脱离的回合中进行远程攻击时，攻击的命中掷骰结果增加 1 点。”

### 过热射击计谋

- 将 CP 消耗修改为 2CP。
- 将效果部分修改为：  
“效果：直到阶段结束前，在目标单位对其 12" 内的敌方单位进行射击时，目标单位中模型装备的高能激光卡宾枪、高能激光枪、高能激光手枪、高能神射手步枪、高能齐射枪和哨戒高能齐射枪的力量和护甲穿透属性各提升 1 点。”

## 数据表

### 克里格战斗工兵，遥控地雷技能

修改为：

“**遥控地雷**：每场战斗限一次，在己方射击阶段开始时，您可以选择位于持有者 9" 内且对其可见的一个敌方单位并掷一枚 D6：若结果为 3+，那个敌方单位受到 D3 处致命伤，如果敌方单位是一个**载具**或**防御工事**单位，则造成 2D3 处致命伤。”

### 太阳领主雷昂图斯，命令部分

修改为：

“该军官可以对以下类型的单位发布最多 3 个命令：

- 兵团单位
- 编队单位
- 巨型单位”

### 风暴天鹰，精准空降技能

修改为：

“**精准空降**：在己方移动阶段，当该单位使用深入打击技能部署在战场上时，该单位可以进行一次精准空降。如果这样做，该单位可以部署在战场上位于所有敌方单位水平 6" 外的任意位置，但是在该回合结束前，该单位不能进行冲锋。”

## 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。”

### 黑色圣堂处决者型反重力战车， 运输工具部分

修改为：

“该模型最多可以搭载 7 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。”

### 十字军小队，近战武器

格斗匕首的护甲穿透属性数据修改为“-1”。

## 圣血天使



## 数据表

### 黑色狂怒技能

将所有数据表上的“黑色狂怒”技能修改为：

“**黑色狂怒**：每当该模型进行近战攻击时，您可以重掷命中掷骰。如果该模型所在单位**不位于一个或多个己方圣血天使角色模型 6" 范围内**，或**不位于一个或多个己方牧师模型 12" 内**，则那个单位不能进行后撤，并且其中模型的目标控制属性变为 0。”

## 混沌骑士



## 军队规则

### 恐惧使者技能

修改为：

“如果您的军队阵营是**混沌骑士**，您军队中每一个拥有该技能的模型获得以下恐惧技能：

#### 绝望（光环）

当敌方单位位于该模型 12" 内时，当该敌方单位进行战斗震慑测试和领导力测试时，测试结果减 1。

#### 厄运和黑暗

- 当该模型进行攻击时，如果目标处于战斗震慑状态，攻击的致伤掷骰结果加 1。
- 当该模型受到攻击时，如果进行攻击的模型所处的单位处于战斗震慑状态，攻击命中掷骰结果减 1。”

### 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。”

## 叛变骑兵队分遣队

### 惊骇光环强化

修改为：

“仅限**混沌骑士**模型。如果您在您的指挥阶段结束时控制一个目标标记，并且持有者位于该目标标记范围内时，则该目标标记被污染。该目标将处于您的控制下，直到您的对手在任何阶段

结束时，对目标的控制等级大于您对其的控制等级。此外，当该目标标记被污染且处于您控制下时，该目标标记被视为您军队中拥有“绝望恐惧”技能的**混沌骑士**模型（敌方单位位于该目标标记 12" 内时进行战斗震慑和领导力测试时，测试结果减 1）。”

### 叛徒徽记强化

修改为：

“仅限**混沌骑士**模型。在己方移动阶段，选择持有者 12" 范围内的一个敌方单位。该敌方单位必须进行**一次战斗震慑测试**。”

## 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/或者位于一个或多个己方**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，您通过这个方式添加至军队中的单位如果拥有以下列有的关键词，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
- 奸奇
- 纳垢
- 色孽”

## 恶魔入侵分遣队

### 亚空间住民计谋

删除限制部分。

“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多个拥有相同**恐虐**、**奸奇**、**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"。”

## 恣肆军团分遣队

### 诱惑诡计分遣队规则

修改为：

“每当该单位结束一次冲锋移动时，您可以宣布让其执行一次**诱惑诡计**。若这么做，那么直到回合结束前，该单位不能获得“先攻”技能，作为替代，每当该单位中的模型进行一次攻击时，您可以重掷结果为 1 的命中掷骰和致伤掷骰。如果

该单位位于己方混沌之影中，那么您则可以重掷命中掷骰和结果为 1 的致伤掷骰。”

### 痛苦窃取者计谋

- 将时机部分修改为：

“**时机**：任意阶段，在一次攻击或致命伤被分配至一个己方**逆理魔军色孽**单位后（**凶兽**和**载具**除外）。”
- 将效果部分修改为：

“**效果**：选择另一个位于目标单位 9" 内且对其可见的己方**逆理魔军色孽**单位。直到阶段结束前，在被选择的单位位于战场时，每当目标单位中的模型失去一点耐伤时，作为替代，对被选择的单位造成 1 处致命伤。”

### 压倒性狂放计谋

- 将时机部分修改为：

“**时机**：对手的射击阶段或近战阶段，在一个敌方单位选择了攻击目标后。”
- 将效果部分修改为：

“**时机**：直到阶段结束前，每当己方单位遭受攻击时，命中掷骰结果减少 1 点。”

### 闪耀军团分遣队

**火焰增幅计谋，CP 花费**  
改为“1CP”。

### 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。”

#### 尖啸魔，近战武器

将圆口利齿的数据修改为：

**圆口利齿** [针对凶兽 4+，针对载具 4+]

攻击范围	A	WS	S	AP	D
近战	3	3+	6	-2	2

## 混沌星际战士



### 恐怖利爪分遣队

#### 厉嚎破空计谋，效果部份

修改为：

“**效果**：将该单位放置在战场上位于所有敌方单位水平 6" 外的任意位置，但该单位在本回合结束前不能宣布冲锋。随后，选择一个位于该单位 9" 内且对其可见的敌方**步兵**或**骑乘**单位，该敌方单位必须进行一次战斗震慑测试。”

### 数据表

#### 混沌歼灭者型掠食者战车，歼灭者技能

修改为：

“**歼灭者**：该模型对**凶兽**或**载具**模型进行远程攻击时，**可重掷伤害掷骰**。”

#### 阿斯塔特叛军恶魔亲王，技能

**混沌诸侯技能** – 添加：

“**混沌诸侯**：当该模型位于一个或多个己方**阿斯塔特叛军步兵**单位 3" 范围内时，该模型拥有“**独行特工**”技能。”

#### 不谐领主

移动属性 – 修改为“14”

无敌豁免属性 – 修改为 4+。

**腐化机魂技能** – 修改为：

“**腐化机魂**：己方射击阶段开始时，选择一个位于该模型 12" 范围内且可见的敌方**载具**模型，掷一枚 D6：如结果为 2-3，那个敌方单位受到 D3 处致命伤；如结果为 4-5，那个敌方单位受到 3 处致命伤；如结果为 6，那个敌方单位受到 D3+3 处致命伤。”

**灵魂窃贼技能** – 修改为：

**灵魂窃贼**：在己方射击阶段开始时，选择一个可见的敌方**载具**单位。在本阶段结束前，己方**阿斯塔特叛军**模型在攻击那个单位时可重掷结果为 1 的致伤掷骰。

将穿刺长刀的数据修改为：

**穿刺长刀** [骑枪]

攻击范围	A	WS	S	AP	D
近战	5	2+	8	-3	3

#### 瓦什托尔

**契约恶魔机械技能** – 添加：

“**契约恶魔机械**：当该模型位于一个或多个己方**恶魔载具**单位 3" 范围内时，该模型拥有“**独行特工**”技能。”

**重塑现实技能** – 修改为：

“**重塑现实**：每当一个位于该模型 18" 范围内的敌方单位将该模型选为攻击目标时，命中掷骰的结果减少 1 点，且该敌方单位中的模型所装备的远程武器拥有**[危险]**技能，直到本阶段结束。”

**亵渎机械技能** – 修改为：

“**亵渎机械（光环）**：位于该模型 6" 内的己方**恶魔载具**单位中的模型所装备的武器提升 2 点力量属性。”

将瓦什托尔之锤的数据修改为：

**瓦什托尔之锤**

	攻击范围	A	WS	S	AP	D
重击 [针对载具 4+，毁灭伤害]	近战	6	2+	14	-3	3
横扫 [针对载具 4+，毁灭伤害]	近战	12	2+	8	-1	2

### 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多个敌方单位，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。”

## 黑暗天使



### 猎手连队分遣队

#### 机动大师分遣队规则

修改为：

“您军队中的**阿斯塔特修会**单位可以在进行突进和后撤的回合中进行射击。

您军队中的**阿斯塔特修会骑乘**单位可以在进行突进或后撤的回合中进行射击或宣布冲锋。”

#### 战术骑手强化

修改为：

“**仅限羽翼模型**。您可以重掷持有者所属单位的突进和冲锋掷骰。”

### 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：

■ **防御步法**：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**：选择一个或多个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多个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多个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。”

## 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。”

## 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。

## 莱昂·艾尔' 庄森

揭露所有秘密技能 – 修改为:

“迷雾笼罩的阴影国度: 在己方指挥阶段, 如果该单位不位于一个或多个敌方单位的交战范围内, 您可以将其移出战场, 并将其置入战略预备队。”

战斗典范技能 – 修改为:

“战斗典范 (光环): 当己方阿斯塔特修会单位位于该模型 6" 内时, 当那个单位中的模型进行近战攻击时, 重掷结果为 1 的命中掷骰和结果为 1 的致伤掷骰。”

帝皇之盾技能 – 修改为:

“帝皇之盾: 每当一次攻击被分配至该模型时, 如果该次攻击的力量属性大于该模型的韧性属性, 致伤掷骰的结果减少 1 点。”

将忠诚武器的数据修改为:

忠诚

	攻击范围	A	WS	S	AP	D
➤ 猛击 [致命一击]	近战	8	2+	12	-4	4
➤ 横扫 [连击 1]	近战	16	2+	6	-3	2

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。

鸦翼黑骑士与鸦翼指挥小队, 近战武器  
将黑骑士格斗武器数据修改为:

黑骑士格斗武器 [毁灭伤害]

攻击范围	A	WS	S	AP	D
近战	3	3+	5	-2	1

### 萨麦尔, 鸦翼大导师技能

修改为:

“鸦翼大导师: 当该模型领导一个联合单位时, 该单位可以在进行过突进的回合中进行射击和冲锋。如果该单位已经可以在进行过突进的回合中进行射击和冲锋, 则改为该单位的突进和冲锋掷骰的结果增加 1 点。”

## 死亡守卫

无。

## 死亡守望

无。

## 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, 您可以重掷命中掷骰, 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。”

### 死神的赌注分遣队规则

#### 冷酷比试分遣队规则

将第五段修改为:

“每当一个己方黑暗灵族或丑角单位中的模型进行攻击时, 如果那个模型的所属单位赢得赌注, 那么重掷结果为 1 的命中掷骰。如果那个模型的所属单位输掉赌注, 改为重掷结果为 1 的致伤掷骰。”

## 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”

## 帝皇之子

无。

## 基因窃取者教派

### 军队规则

#### 教派伏兵军队规则

修改为:

“如果您的军队是基因窃取者教派阵营, 则您在战斗开始时将拥有一定的“复活点数”, 其数值取决于战斗规模。

■ 入侵: 6 点复活点数

■ 突击: 10 点复活点数

■ 猛攻: 14 点复活点数

每当己方军队的一个单位被摧毁时, 如果该单位中的每个模型都拥有此技能, 您可以基于其初始兵力花费一定的复活点数。详情参见下表。

畸变体

5 个模型	5 点复活点数
10 个模型	8 点复活点数

装备自动手枪的混血信徒, 装备喷火手枪的混血信徒, 混血变异兽

5 个模型	2 点复活点数
10 个模型	4 点复活点数

阿塔兰豺狼摩托手

5 个模型	2 点复活点数
10 个模型	6 点复活点数

混血新信徒

10 个模型	3 点复活点数
20 个模型	6 点复活点数

纯种基因窃取者

5 个模型	2 点复活点数
10 个模型	6 点复活点数

如果您如此做:

■ 将一个与被摧毁单位一模一样的单位加入您的军队, 将其放入教派伏兵中, 并且拥有初始兵力和全部的耐伤, 模型拥有的任何 [单发] 武器被视为没有进行过射击。

■ 将一个教派伏兵标识 (详见下文) 放置在战场上位于所有敌方单位水平 9" 外的任意位置 (如果没有合适的位置, 则不放置该标识)。

#### 教派伏兵中的单位

教派伏兵是一种战略预备队。其中的单位无法成为“迅速入场”计谋的目标, 但可以如下文所述, 通过教派伏兵标识部署进入战场, 或者在后面的回合, 通过战略预备队规则进行部署。

#### 教派伏兵标识

用直径为 32mm 的圆形标记作为教派伏兵标识。教派伏兵如果一个敌方模型 (飞行器除外) 在您放置的教派伏兵标识 9" 内完成任意移动将该教派伏兵标识从战场上移除。在下一个敌方移动阶段的增援步骤结束时, 战场上每剩余一个教派伏兵标识, 您便可以选择您军队中一个位于教派伏兵中的己方单位, 并使用教派伏兵标识部署该单位。这样做时, 将该单位部署在战场上位于所有敌方单位水平 9" 外的位置, 且单位中至少一个模型必须接触教派伏兵标识, 同时该单位中的其他模型在部署时必须完全位于该教派伏兵标识 3" 内 (随后将该教派伏兵标识从战场上移除)。”

## 飞升大军分遣队

### 隧道爬行者计谋, 效果

修改为:

“效果: 您的单位可以部署在战场上位于敌方所有单位水平 6" 外的任意位置。”

### 荒野之爪分遣队

#### 快速侵占分遣队规则

修改为:

“己方军队中的**基因窃取者教派骑乘和基因窃取者教派载具**模型如果不处于战斗震慑状态, 则它们的目标控制属性提高 1。此外, 在您的指挥阶段结束时, 如果您军队中的一个或更多**阿塔兰豺狼摩托手**单位位于您控制的目标标记范围内, 该目标标记由您控制, 直到对方对该目标标记的控制等级在一个阶段结束时大于您对其的控制等级。”

### 异形教众分遣队

#### 群众中的传奇强化

修改为:

“仅限**占星师, 领军或旗卫侍仆**模型。战斗开始时您获得额外 2 点复活点数。”

## 数据表

### 装备喷火手枪的混血信徒, 远程武器

将爆破炸药的攻击范围属性修改为“8”。

### 歌利亚碎石车, 远程武器

将爆破炸药箱的攻击范围属性修改为“8”。

### 歌利亚卡车, 远程武器

将爆破炸药箱的攻击范围属性修改为“8”。

### 杀戮兵器, 超自然迅捷技能

修改为:

“**超自然迅捷**: 每个回合中您有一次机会, 在您对手的移动阶段中, 当一个敌方单位在该模型 9" 内结束常规移动、突进或后撤时, 如果该模型没有位于一个或更多敌方单位交战范围内, 就可以如同在您的射击阶段中一样对那个敌方单位进行射击, 然后进行一次最多 D6" 的常规移动 (该模型不能在该次移动中搭乘运输工具)。”

### 隐蔽破坏者, 远程武器

将爆破炸药的攻击范围属性修改为“8”。

## 灰骑士



### 次元灾星特遣队分遣队

#### 净化圣地分遣队规则, 第七段文字

修改为:

“每当一个己方**灰骑士**单位中的模型对一个可见的目标进行**远程攻击, 或进行一次近战攻击**时, 重掷结果为 1 的命中掷骰。如果那个单位是一个**净化者**小队并且/或者完全位于己方圣地内, 那么您可以重掷命中掷骰。”

## 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), 如果这样做, 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。”

### 涅墨西斯骇骑机甲以及涅墨西斯骇骑机甲大导师

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。

## 帝国特勤



## 数据表

### 丘里克斯刺客, 虚无现身技能

修改为:

“**虚无现身**: 在己方移动阶段, 当该模型使用深入打击计谋部署在战场上时, 该模型可以进行一次虚无现身。如果这样做, 该模型可以部署在战场上位于所有敌方模型水平 6" 外的任意位置, 但是在该回合结束前, 该模型不能进行冲锋。”

## 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**重掷一枚命中掷骰和一枚致伤掷骰**。”

#### 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



### 军队规则

#### 先祖之眼军队规则

在第一段文字后添加新的段落:

“此外,在战斗开始时,选择两个对手军队中的单位;被选择的每个单位在战斗开始时获得 2 枚审判标记。”

#### 铁誓团分遣队

##### 无情效率分遣队规则

将前两段文字修改为:

“在战斗开始前,从对手军队中选取一定数量的额外单位,具体数量取决于战斗规模:

- 入侵: 1 个单位
- 突击: 2 个单位
- 猛攻: 4 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’)。

如果在任意己方指挥阶段开始时上述任意敌方单位被摧毁,您便可以获得 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)。”

### 数据表

#### 机锻钢铁之主, 单位构成部分

星标部分修改为:

“\* 如果该单位中的机锻钢铁之主模型被摧毁,则该单位中所有剩余的电子机灵模型也将被摧毁。当该单位登上运输工具或搭乘运输工具时,每个电子机灵模型占用 0 个模型的运输容量。”

#### 格林尼尔贤者, 单位构成部分

星标部分修改为:

“\* 如果该单位中的格林尼尔贤者模型被摧毁,则该单位中所有剩余的鸦灵模型也将被摧毁。当该单位登上运输工具或搭乘运输工具时,每个鸦灵模型占用 0 个模型的运输容量。”

## 太空死灵



### 湮灭军团分遣队

#### 歼灭协议分遣队规则

添加以下段落:

“每当己方军队中的一个毁灭者教派单位对最近的可用目标发起远程攻击时,该次攻击的护甲穿透属性提高 1。”

#### 超维度军团分遣队

##### 超相位分遣队规则, 战斗规模表

修改为:

- 入侵: 最多 1 单位
- 突击: 最多 2 单位
- 猛攻: 最多 3 单位

### 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



### 军队规则

#### Waaagh! 军队规则

将第一段改为:

“如果您军队的阵营是欧克蛮人,每场战斗中您有一次机会,可以在己方指挥阶段开始时发动 Waaagh!。如果这样做,在己方下一个指挥阶段开始前,Waaagh! 对您的军队生效,并且:”

#### 霸凌小子分遣队

##### 头目看着呢分遣队规则

修改为:

“在一个您没有发动 Waaagh! 的回合中,在您的指挥阶段开始时,如果您有一个或多个战争头目模型位于战场上(或搭乘位于战场上的运输工具中),您可以在这场战斗中发动第二次 Waaagh!。当您这样做时,第二次 Waaagh! 仅对您军队中的战争头目、强蛮人和重甲强蛮人单位生效。”

#### 大狩猎分遣队

##### 开始大狩猎分遣队规则

将第一段改为:

“在您的指挥阶段开始时,选择您对手军队中的一个凶兽、载具或角色单位。直到您的下一个指挥阶段开始前,该敌方单位是您的猎物。”

##### 那家伙更大计谋, 效果

修改为:

“在该阶段结束前,该单位可以在进行突进或后撤的回合中进行冲锋。此外,您可以重掷该单位的冲锋掷骰,您的猎物必须是冲锋目标之一。”

#### 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; 每个模型可以移动同等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。”

#### 疾速帮派分遣队

##### 肾上腺素成瘾分遣队规则

修改为:

“您军队中的疾速暴走团单位可以在进行突进或后撤的回合中进行射击和宣布冲锋。”

### 数据表

#### 碎骨者·斯拉卡,

##### 伟大的 Waaagh! 先知技能

修改为:

“伟大的 Waaagh! 先知: 当该单位领导一个联合单位时,当该单位中的模型进行近战攻击时,攻击的命中掷骰结果加 1,攻击的致伤掷骰结果加 1; 如果 Waaagh! 正对您的军队生效,则结果为 5+ 且成功命中的未修正命中掷骰即为暴击命中。”

#### 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+。”

#### 坦克破坏者, 炸弹跳跳技能

修改为:

“炸弹跳跳: 每场战斗中,该单位中每有一个炸弹跳跳,您便有一次机会使用该技能,在该单位结束常规移动后,您可以使用一个炸弹跳跳。若使用选择一个位于该单位 12" 内且对其可见的敌方单位,并掷一枚 D6,如果掷骰结果为 2+,该敌方单位受到 D3 处致命伤。”



## 军队规则

### 破敌重誓军队规则

修改为：

“若您军队阵营是**阿斯塔特修会**，您便可以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，该敌方单位将成为己方“破敌重誓”的目标。拥有此技能的己方模型在攻击“破敌重誓”的目标时可以选择：重掷命中骰。

- 重掷命中骰。
- 如果您正在使用《圣典：星际战士》中的分遣队并且您的军队不包括一个或更多拥有黑色圣堂、圣血天使、暗黑天使、死亡守望或太空野狼关键词的单位，则致伤掷骰的结果也加 1。”

## 短剑特遣队分遣队

### 射击训练强化

修改为：

“仅限**阿斯塔特修会**模型。持有者领导的单位中的模型所装备的远程武器拥有**[连击 1]**技能。此外，若破坏者条令正对持有者所在单位生效，则您可以重掷该单位的突进掷骰。”

## 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”。

## 风暴骑枪特遣队

### 规避如风计谋，目标部分

修改为：

“目标：一个位于那个敌方单位 9" 内的己方**阿斯塔特修会步兵**或**骑乘**单位。”

## 数据表

### 重装型装甲连长，远程武器

将大师级重型爆矢步枪的数据修改为：

#### 大师级重型爆矢步枪

攻击范围	A	BS	S	AP	D
30"	2	2+	5	-1	3

### 达纳斯·莱山德

添加新的“热诚指挥官”部分：

“如果将此模型加入己方军队，则直到战斗结束，己方军队中的**终结者突击小队**和**终结者小队**里的**非角色**模型，在不处于战斗震慑状态时，目标控制属性为 2。”

### 寂灭小队，单位构成

修改为：

- 1 名寂灭军士
- 4 名寂灭战士”

### 重装仲裁者小队，远程武器

将重型爆矢步枪和重型爆矢枪的数据修改为：

#### 重型爆矢步枪 [突击、重型]

攻击范围	A	BS	S	AP	D
30"	2	3+	5	-1	2

#### 重型爆矢枪 [突击、重型、连击 1]

攻击范围	A	BS	S	AP	D
36"	3	3+	5	-1	2

### 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。”

### 焚狱者小队，远程武器

将焚焰枪的数据修改为：

#### 焚焰枪 [无视掩体、洪流]

攻击范围	A	BS	S	AP	D
12"	D6	N/A	5	-1	1

### 先驱者小队，流星急坠技能

修改为：

“**流星急坠**：在己方移动阶段，当该单位通过“深入打击”技能被放置在战场时，便可以进行一次流星急坠。若它如此做，则该单位可以被放置在位于所有敌方单位水平 6" 外的任意位置，但它在回合结束前不能宣布冲锋。”

### 焚狱者小队，骇人烈焰技能

修改为：

“**骇人烈焰**：在己方射击阶段，该单位进行射击后，选择一个在本阶段被该单位用焚焰枪命中过的敌方步兵单位。该敌方单位必须进行**一次战斗震慑测试**，且该次测试的结果减少 1。”

### 仲裁者小队，技能部分

增加新技能：

“**集火歼灭**：每当该单位被选择进行射击时，其可以使用本技能。若如此做，则直到该阶段结

束，该单位中模型装备的爆矢步枪的攻击属性提高 2，且您只能为本单位的所有攻击选择同一个敌方单位作为目标。”

### 钢铁圣父费洛斯

添加新的“热诚指挥官”部分：

“如果将此模型加入己方军队，则直到战斗结束，己方军队中的**重型重仲裁者小队**里的**非角色**模型，在不处于战斗震慑状态时，目标控制属性为 3。”

### 凯万·史瑞克

添加新的“热诚指挥官”部分：

“如果将此模型加入己方军队，则直到战斗结束，己方军队中的**跳跃背包突击仲裁者**里的**非角色**模型，在不处于战斗震慑状态时，目标控制属性为 2。”

### 科萨罗可汗

添加新的“热诚指挥官”部分：

“如果将此模型加入己方军队，则直到战斗结束，己方军队中的**先导骑手小队**里的**非角色**模型，在不处于战斗震慑状态时，目标控制属性为 3。”

### 恐惧型护甲副官，散兵策略技能

修改为：

“**散兵策略**：在己方射击阶段中，在该模型在己方射击阶段中，在该模型所属的单位完成射击后，如果单位不位于敌方单位的交战范围内，那么单位可以进行一次最多 6" 的常规移动。若这么做，那么直到回合结束前，那个单位不能宣布冲锋。”

### 马涅乌斯·卡尔加，技能

战术大师技能 - 修改为：

“**战术大师**：在己方指挥阶段开始时，若该单位的马涅乌斯·卡尔加模型是**己方统帅**，且位于**战场上**，您便获得 1 点 CP。”

### 先导骑手小队，技能部分

删除涡轮加速技能，并添加以下新技能：

“**雷霆冲击**：每当该单位中的模型发起近战攻击时，如果该单位在本回合进行过冲锋，该次攻击的力量和伤害属性提高 1。”

### 佩德罗·坎托

添加新的“热诚指挥官”部分：

“如果将此模型加入己方军队，则直到战斗结束，己方军队中的**肃卫老兵小队**里的**非角色**模型，在不处于战斗震慑状态时，目标控制属性为 2。”

### 歼灭者型掠食者坦克

修改为：

“**歼灭者**：该模型在对**凶兽**或**载具**单位进行远程攻击时，可重掷伤害掷骰。”

## 掠夺者小队, 恐怖突袭技能

修改为:

“**恐怖突袭**: 在近战阶段开始时, 每个敌方单位位于拥有此技能的单位的交战范围内, 就必须进行战斗震慑测试, 且该次测试的结果减少 1 点。”

## 掠夺者小队, 恐惧部队技能

修改为:

“**恐惧部队**: 当一个敌方单位(凶兽和载具单位除外) 位于一个或更多拥有此技能的单位 3" 范围内, 该敌方单位中模型的目标控制属性减少 1 点。”

## 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。”

## 反重力战车, 运输工具部分

修改为:

“该模型可搭载 7 个阿斯塔特修会步兵模型。每个**跳跃背包**、**狼人**、**重装型装甲**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。”

## 罗伯特·基里曼, 技能

圣典权威技能 - 修改为:

“**圣典权威**: 己方指挥阶段开始时, 选择两项“圣典权威”技能(见左侧)。该模型将拥有这些技能直到下个己方指挥阶段开始。”

超凡战略家技能 - 修改为:

“**超凡战略家**: 每个战斗轮次一次, 当一个位于该模型 12" 范围内的己方阿斯塔特修会单位成为一个计谋的目标时, 将本次使用那个计谋的 CP 花费减少 1 点。”

## 肃卫老兵小队, 专注老兵技能

修改为:

“**专注老兵**: 该单位中的模型在攻击己方“破敌重誓”的目标时, 可**重掷**致伤骰。”

## 乌瑞尔·文崔斯, 舰队之主技能

修改为:

“**舰队之主**: 在宣布战斗编队步骤中, 如果您的军队中包含该模型, 那么选择一个己方**恐惧型装甲**、**重装型装甲**或者**战术型装甲阿斯塔特修会步兵**单位。那个单位获得“深入打击”技能。”

## 其他, 战斗刀与战刃

将以下数据的护甲穿透属性修改为“-1”:

- 战斗刀(掠夺者装甲副官、恐惧型装甲连长、掠夺者小队、侦查小队)
- 成对战刃(入侵者小队, 恐惧型装甲副官, 复合武器副官)

## 伏尔甘·赫斯坦

添加新的“热诚指挥官”部分:

“如果将此模型加入己方军队, 则直到战斗

结束, 己方军队中的**焚狱者**小队里的非角色模型, 在不处于战斗震慑状态时, 目标控制属性为 2。”

## 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, 您可以选择下方列有的一个**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。”

## 数据表

### 狼侦查, 近战武器

将战斗刀的护甲穿透属性修改为“-1”。

## 钛帝国



### 军队规则

#### 为了上上善道军队规则

修改为:

“如果己方军队的阵营为**为了上上善道**, 在己方射击阶段开始时, 您可以选择一个拥有本技能的己方单位, 使其成为观测单位。”

为每一个可以进行射击的观测单位(**防御工事**和处于战斗震慑状态的单位除外) 选择一个对其可见敌方单位, 直到该阶段结束前, 该敌方单位成为其标记单位。

己方军队中的单位(观测单位除外) 在以标记单位为目标进行攻击时, 成为被指引单位。

直到该阶段结束前, 每当己方军队中一个拥有“**为了上上善道**”技能的模型(观测单位中的模型除外) 以一个标记单位为目标进行攻击时, 射击技巧属性提升 1 点, 并且如果标记该敌方单位的观测单位拥有**标记光**关键词, 该攻击拥有[无视掩体]技能。”

### 考雍分遣队

#### 耐心猎手分遣队规则

修改为:

“从第三个战斗轮次开始, 您军队中所有**钛帝国**模型装备的远程武器拥有[连击 1]技能。当一个单位作为被指引单位时(参见: **为了上上善道**规则), 每当那个单位中的模型对标记单位进行远程攻击时, 您可以忽视任意或所有针对射击技巧属性的修正, 和/或所有针对命中掷骰的修正”

### 考雍分遣队

#### 通过团结, 毁灭强化

修改为:

“仅限**钛帝国**模型(**克鲁特塑形者**模型除外)。当持有者领导一个联合单位时, 当该单位作为观测单位时, 在该阶段结束前, 当**被指引单位**中的模型在攻击**他们的**标记单位时, 被指引单位中模型装备的远程武器拥有[致命一击]技能。”

### 蒙特卡分遣队

#### 协同观瞄强化

修改为:

“仅限**钛帝国**模型(**克鲁特塑形者**模型除外)。当持有者领导一个联合单位时, 当该单位作为观测单位时, 在该阶段结束前, 当**被指引单位**中的模型在攻击**他们的**的标记单位时, 被指引单位中模型装备的远程武器拥有[连击 1]技能。”

### 反击核心队分遣队

#### 团结英雄分遣队规则

修改为:

“当您军队中的**钛帝国**战斗服模型对位于 12" 内的敌方单位进行远程攻击时, 攻击的力量属性提升 1。如果对位于 9" 内的敌方单位进行远程攻击, 攻击的护甲穿透属性也提升 1。”

## 数据表

### 火眼小队, 精准定位技能

修改为:

“**精确定位:** 每当该单位中的模型以一个标记单位为目标进行攻击时, 您可以重掷命中掷骰。”

### 探路者小队, 目标已上传技能

修改为:

“**目标已上传:** 每当该单位中的模型以他们的标记单位为目标进行攻击时, 那次攻击的射击技巧属性提高 1 点, 且那次攻击拥有 [无视掩体] 技能。”

### 隐形战斗服, 前线观测技能

修改为:

“**前线观测:** 当该单位作为观测单位时, 在该阶段结束前, 当被指引单位中的模型以他们的标记单位为目标进行远程攻击时, 重掷结果为 1 的命中掷骰和结果为 1 的致伤掷骰。”

## 千子

无。

## 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。”

## 同化虫群分遣队

### 进食虫群分遣队规则

修改为:

“在您的指挥阶段中, 您军队中位于一个您控制的目标标记范围内的收割者单位可以对一个位于该单位 6” 内的己方泰伦虫族单位进行恢复。每个单位在每个阶段中只能被恢复一次。当一个单位恢复时, 选择以下一种效果:

- 那个单位中的一个模型恢复最多 D3+1 点失去的耐伤。
- 将一个被摧毁的步兵模型 (角色除外) 重新加入那个单位, 并且拥有全部耐伤。如果那个单位是无尽虫潮单位, 则改为将最多 3 个被摧毁的模型重新加入那个单位。”

## 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

### 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”。

### 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

### 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。”

## 虫巢暴君与有翼虫巢暴君, 虫巢意志技能

修改为:

“**虫巢意志:** 每个战斗轮次一次, 当一个拥有该技能的己方模型的 12” 范围内, 有己方泰伦虫族单位成为一个计谋的目标时, 该模型可以使用该技能。若其如此做, 本次使用那个计谋的 CP 花费减少 1 点。”

### 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”。

### 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。”

### 诺恩同化者, 关键词

添加“收割者”。

### 噬灵虫

移动属性 - 修改为 12”。

生物刺激技能 - 修改为:

“**生物刺激:** 在己方射击阶段中, 该模型完成射击后, 选择一个被该模型的一次或更多攻击命中的敌方单位。直到该回合结束前, 每当一个己方泰伦虫族单位以那个敌方单位为目标进行近战攻击时, 那次攻击的护甲穿透属性提高 1 点。同一个敌方单位每回合只能受到该技能的效果影响一次。”

关键词 - 添加“烟幕”

将利爪与触手的数据修改为:

### 利爪与触手

[[针对灵能者 4+, 毁灭伤害]

攻击范围	A	WS	S	AP	D
近战	6	3+	6	-2	2

### 掘蟒, 地底隧道技能

修改为:

“**地底隧道:** 在您的移动阶段, 当该模型使用“深入打击”技能部署在战场上时, 其可以使用地底隧道。若其如此做, 该模型可以部署在战场上位于所有敌方单位水平 6” 外的任意位置, 但在该回合结束前, 该单位不能宣布冲锋。”

### 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

无。