

战锤 40000

索引：异形 2

官方更新 1.2 版

尽管我们竭力确保规则完美无缺，还是会有错误隐藏其中，或者规则的意图并不如原先设想的那样明确。这些文件集中了对规则的修订，并包含了我们对玩家常见问题的回复。文件为定期更新，因此每个文件都有一个版本号；在进行改动时，版本号也必须随之更新，并且，有别于前一版本的任何变动都将以**紫红色**高亮标出。若某个版本号含有字母（例如 1.1a），即意味着其仅对当前语言的文件版本进行了本地更新，订正了某翻译错误或者其他小错误。

勘误表

第 14、15、16、31 和 38 页 – 强化力场

将该规则的第一句改为：

“如果该模型装备了强化力场，则距其 9 英寸以内的友方**欧克蛮人**单位会在被远程武器攻击时获得 5+ 的无敌豁免。”

第 16 页 - 碎骨者·斯拉卡 - 头目的逼视

将第一句改为：

“如果距离碎骨者·斯拉卡 6 英寸以内的一个友方**欧克蛮人**单位未通过士气测试，他可以用残酷暴力的方式恢复该单位的秩序。”

第 34 页 - 屁精炮车 - 屁精班组

将最后一句改为：

“部署完成之后，每辆屁精炮车及其 2 个模型一组的屁精炮手将作为独立的单位出现。”

第 35 页 - 重型屁精炮车 - 屁精班组

将最后一句改为：

“部署完成之后，每辆重型屁精炮车及其 5 个模型一组的屁精炮手将作为独立的单位出现。”

第 50、52 和 53 页 – 战争大师

将第一句改为：

“在您的回合开始时，单独一名友方**指挥官**可以宣布发动持久战或者闪电战。在每场战斗中，不论您的军队有多少模型具有战争大师技能，您仅可以使用一次该技能。”

第 53、63 和 69 页 – 技能

在 MV52 护盾发生器和护盾发生器技能的最后添加下列内容：

“此外，每当具有该技能的无人机受到一点伤害时，进行一次 D6 掷骰；结果为 5+ 时，该无人机不会失去此耐伤点数。”

第 53、56、57、62、63、64、65、66、68、69、70、71、72、73 和 74 页 – 救世主协议

将该规则改为：

“**救世主协议**：如果一个<宗族>无人机单位距离被敌人成功致伤的一个友方<宗族>步兵或者<宗族>战斗装具单位 3 英寸以内，您可以将此伤害分配给该无人机单位，而非其原先的目标。若如此做，该无人机单位将会受到一点致命伤害，而非普通伤害。”

第 62 页 – XV95 鬼船战斗装具 - 隐匿场

将第一句改为：

“当模型向隐形无人机，或者距离任一友方隐形无人机不足 3 英寸的鬼船战斗装具进行射击时，其命中掷骰结果需减去 1 点。”

第 68 页 – AX39 太阳鲨轰炸机

将该数据表描述的第二句改为：

“其身旁伴随着 2 架 MV17 拦截者无人机，每一架都各自装备着两把离子步枪。”

第 72 页 - 关键词（长击炮艇）

添加“**锤头鲨**”。

第 72 页 - 长击炮艇 - 火氏标兵

将该技能改为：

在射击阶段，您可以将距长击炮艇 6 英寸以内的友方**钛宗族锤头鲨炮艇**单位的命中掷骰结果增加 1 点。”

第 73 页 - 关键词（锤头鲨）

添加“**锤头鲨**”。

第 74 页 - XV88 舷炮战斗装具

将该数据表描述的最后一句改为：

“每个舷炮战斗装具旁边都可以跟随至多 2 架 MV8 导弹无人机，每一架都各自装备着一个导弹舱（**能量评级 +2**），或者跟随至多 2 架战术无人机（第 69 页）（**能量评级 +1**）”。

第 85 页 - 虫巢意志灵能类别 - 催化剂

将最后一句改为：

“在您的下个灵能阶段开始之前，每当该单位将要失去一点耐伤点数时，进行一次 D6 掷骰；结果为 5+ 点时，该模型将不会失去此耐伤点数。”

第 87、105、106 和 107 页 – 攫取尾螯

将各处的该武器威力属性改为“同使用者”。

第 87 页 - 老独眼 - 第一领袖

将该技能改为：

“在肉搏战阶段，距离该模型 6 英寸以下的友方<虫巢舰队>刽子手单位的命中掷骰结果增加 1 点。”

第 89 页 - 泰伦精兵 - 第一战士

将该技能改为：

若<虫巢舰队>泰伦战士单位和<虫巢舰队>泰伦伯劳单位距离任何友方<虫巢舰队>泰伦精兵 6 英寸以内，其命中掷骰结果将增加 1 点。

第 89 页 - 母虫 - 巨型粉碎爪

将护甲穿透属性改为“-3”。

第 98 页 - 死亡跳跃者 - 穷追不舍

将该技能的最后一句改为：

“在您的任何移动阶段结束时，死亡跳跃者可以从其藏身之处突然出现 - 将其部署在距您选择的敌方角色 6 英寸以内的任意位置，同时确保其距离其他任何敌方模型 1 英寸以外（如果在死亡跳跃者显形的时候，该敌方角色并未处于战场上，则转而将死亡跳跃者部署在战场上距离任何敌方模型 9 英寸以外的任意位置）。”

第 104 页 – 孢子兽 - 孢子雷发射器

在规则文本的最后插入下列内容：

“该武器可以瞄准对射击模型不可见的单位，但无法用其进行守望射击。”

第 109 页 - 孢囊

将该单位描述改为：

“孢囊属于单独模型，装备着一个孢子节点和五个死亡喷吐者。”

在孢子节点规则文本的最后插入下列内容：

“该武器无法在进行守望射击时使用。”

第 112 页 - 同源后裔

将该规则改为：

“基因窃取者教派的影响力渗透了社会的方方面面，甚至渗透进了任何驻扎在其世界上的帝国守卫军团。为了表示这些被教派所颠覆的军队元素，在匹配游戏模式下，您的同一支军队中可以同时包含帝国卫队单位和基因窃取者教派单位，即便这些单位彼此之间并没有相同的阵营关键词也可以。不过，在一支战火淬炼的军队中，相对其中的每个基因窃取者教派分队（其中的每个单位都具有“基因窃取者教派”关键词），只可以包含一个帝国卫队分队（其中的每个单位都具有“帝国卫

队”关键词），并且帝国卫队分队中具有<兵团>关键词的每个单位必须将其数据表替换为同源后裔（不能在这类分队中包含帝国卫队角色）。在这样的情况下，在选择您军队的阵营时，只需忽略帝国卫队单位即可。”

第 114 页 - 基因窃取者占星师 - 侍仆

将第二句改为：

“若如此做，该基因窃取者占星师可以立即尝试操控额外一种灵能。”

第 115 页 - 基因窃取者领袖

将侍仆资料从基因窃取者领袖数据表中删除。

第 116 和 144 页 – 重型岩刀

在技能文本中添加下列内容：

“当用该武器进行攻击时，您必须将命中掷骰结果减去 1 点。”

第 122 页 - 教派装甲哨兵

将韧性属性改为“6”

第 123 页 - 教派黎曼·鲁斯战车

将该技能改为：

“碾压前进：如果这个模型在其移动阶段保持原地不动或以一般的速度移动（例如：移动的英寸小于其当前移动属性的一半），则可在接下来的射击阶段中用炮塔武器射击两次（两次都必须瞄准相同目标）。此外，在搭载重型武器并移动或射击时，该模型的炮塔武器不会受到命中掷骰结果的惩罚。下列武器为炮塔武器：战斗炮、根除者新星炮、灭绝者自动炮和征服者战斗炮。”

第 123 和 144 页 - 征服者战斗炮

将力量改为“8”。

第 130 页 - 单位表

将每个蛮人监军单位的模型值改为“1”。

将每个强蛮人单位的模型值改为“5-10”。

将每个骑着蛮人摩托的强蛮人单位的模型值改为“3-9”。

将每个蛮人直升机单位的模型值改为“1-5”。

第 134 页 - 单位表

添加下行：

“战术无人机 | 4-12 | 参见右侧”

第 137 页 - 支援系统

将无人机控制器规则改为：

“友方<宗族>无人机单位在距离任何装备了无人机控制器的模型 6 英寸以内时，所有的命中掷骰结果将增加 1 点。”

将速度追踪器规则改为：

“当该单位向一个飞行模型射击时，其所有命中掷骰结果增加 1 点。”

第 138 页 - 单位表

将每个虫巢守卫单位的模型值改为“3-6”。

将每个暴君守卫单位的模型值改为“3-6”。

第 138 页 - 远程武器表

将原先“刺拳枪（蛇虫）”的内容改为“刺拳枪（蛇虫、泰伦战士和泰伦伯劳）”。

添加下行：

“孢子节点 | 0 点。”

第 142 页 - 基因窃取者教派点数值

将每一个纯种基因窃取者模型的点数值改为“15”。

将每一个纯种之足武器的点数值改为“0”。

将下列内容添加到“其他武器装备”表中：

“教派图腾 | 20”

常见问题

欧克蛮人

问：强化力场技能是光环技能吗？

答：是。

问：欧克蛮人战斗堡垒的移动堡垒技能称其能“无视因移动或使用重型武器射击而产生的减益”。其敞篷技能又称“任何适用于该模型的限制条件或加成效果也将适用于该模型上的乘客”。这是否意味着在该战斗堡垒移动之后，其上搭载的单位也能无视因移动或使用重型武器射击而产生的减益？

答：并不是。

问：蛮人拾荒者或者喷火小子单位中的扳手小子是否有单独的点数花费？

答：没有。他们与所属单位具有同样的“每模型点数值”。

问：如果怪枪小子单位触发了枪支狂热技能，但距其最近的敌方单位是不可见目标（例如其对怪枪小子不可见，或其在己方军队单位 1 英寸以内），此时会发生什么？

答：如果最近的敌方单位是不可见目标，则该技能此次无效。

问：如果通过疯狂连射技能使用超级加特林炮进行多次射击，我是否需要在攻击之前宣布攻击目标？我应该依次结算攻击吗？

答：是的，你应该宣布目标并依次结算攻击。在宣布第二次及后续攻击目标之前，需掷骰确定弹药是否耗尽。

钛帝国

问：在排兵布阵时，如果一个钛单位（例如 XV8 危机战斗装具或指挥官）使用曼塔突击技能部署在曼塔要塞中，该部署也同样适用于跟随该单位的无人机吗？

答：是的。该单位进入战场后，将按照曼塔突击技能与其所有无人机一起进行部署。部署后，他们才会变成独立的单位。

问：探路者单位能否从其自身的信号灯获得增益（例如，如果单位中有一半模型用信号灯射击敌方，另一半模型能否使用其他武器射击相同目标）？

答：能。宣布单位中的哪些模型用信号灯射击，同时宣布模型射击目标，然后逐一为用信号灯射击的模型结算。

问：带有提前预警装置支援系统的模型能否使用该系统向借助无穷之门或大跳跃之类的灵能部署到 12 英寸以内的单位射击？

答：能。

泰伦虫族

问：畸形镰刀巨爪规则称，若使用者装备了多对该武器，则其可以用该武器进行一次额外的攻击。那么拥有三对畸形镰刀巨爪的掘蟒可以进行多少次额外的攻击？

答：总共可以进行一次额外的攻击。

问：猛攻灵能称受影响的单位可以在同一回合内既突进又冲锋。这是否意味着该单位可以再次突进然后射击，还是说其在当前回合突进之后仍可以进行射击？

答：该单位在当前回合突进之后仍可以进行射击，但无法再次突进。

问：如果持有冲击鞭的虫巢暴君被击杀，在将该模型作为阵亡者移除之前，使用其进行攻击时应当参考伤害表中的哪一行？

答：应参考伤害表的最底端一行，就如同其仍然剩余一点耐伤点数一样。

问：虫群领主能否对没有远程武器的单位使用其虫巢指挥官技能（技能称“代替射击”）？

答：能。

问：虫群领主能否对作为增援部队部署到战场的单位使用其虫巢指挥官技能？

答：能。

问：母虫只可以取代单位中装备了蚀肉枪的枪虫。如果这些模型装备的是肾上腺和/或毒囊，其仍可以被取代吗？

答：能。

基因窃取者教派

问：如果我使用同源后裔规则使一支基因窃取者教派军队包含了一个帝国卫队分遣队，那么这些帝国卫队单位能否获得基因窃取者教派关键词和教派伏击技能？

答：不能。

问：我能否用一个基因窃取者教派分遣队、一个帝国卫队分遣队（使用“同源后裔”规则）和一个泰伦虫族分遣队组成一支饱经战火淬炼的军队？

答：能。