



设计者注解，2019 年 8 月

以下注解旨在对《杀戮小队核心指南》及附带产品进行补充。注解以问答形式呈现，题目源自玩家曾经问过的问题，由规则指定团队对规则的使用方式进行解释。注解能为您的游戏提供一套默认设定，但玩家完全可以在开局前讨论规则，在双方同意的前提下进行改动（这类改动通常称作“自定义规则”）。

本类注解定期更新；进行改动时，有别于前一版本的任何变动都将以**紫红色**高亮标出。若日期中含有注释（例如“修订版 2”），即意味着仅对当前语言的文件版本进行了本地更新，订正了某处翻译错误或者其他小错误。

移动阶段

问：如果模型朝向无关紧要的话，为什么旋转会被视为移动？

答：部分模型的底座并非圆形。

问：如果一个模型对我的模型进行了后撤行动，那么在该阶段我的行动回合中，我的模型能否对该模型进行冲锋？

答：不能。您的模型在该阶段开始时位于一个敌方模型 1 英寸以内，因此您的模型只能原地待命或者进行后撤（但此移动并不一定非得“向后进行”）。

问：模型是否能够对不可见的模型进行冲锋？

答：可以。

问：处于备战就绪状态的模型能否做出反应（比如撤退或进行守望射击）？

答：可以。如果该模型撤退，则不再处于备战就绪状态。

问：如果我的模型撤退，意味着什么？

答：只有在该阶段进行过移动的模型才能进行撤退。模型撤退后，该阶段无法再次移动且在该战斗轮次中无法进行射击。需要注意的是，撤退并不会阻止敌方模型尝试进行冲锋，但由于你的模型撤退了 3 英寸距离，敌方模型的冲锋尝试想要成功会变得更加困难。

问：进行后撤或撤退时，能否进行跳落或跳跃行动？

答：可以。

问：模型能否既进行守望射击又进行撤退？

答：如果是针对同一次冲锋尝试做出反应的话，不可以。但是，如果一个模型是在该阶段针对不同的冲锋尝试做出反应而进行的守望射击，则可再针对后续的冲锋尝试做出反应而进行撤退行动。进行过撤退的模型在该阶段中无法再做出反应。

问：当选择冲锋目标时，如果模型位于不同的高度，应该如何测量 12 英寸的距离？

答：测量一个模型底座到另一个模型底座的距离（测量对角线距离）。

问：在冲锋移动时，我的模型能否移动至敌方非冲锋目标的模型 1 英寸以内的位置？

答：不能。

问：如果一个模型冲锋失败，我是否必须令其进行直线移动？另外，我是否必须将其移动掷出的最长距离？

答：你有两个选择：该模型保持不动；该模型必须朝至少一个冲锋目标尽可能地移动掷骰结果以内的距离 - 在大多数情况下，这意味着该模型将进行直线移动且移动距离为掷出的最长距离。

问：如果模型冲锋失败，那在之后的该阶段中还能做出反应吗？

答：不能。

问：模型能否在没有攀爬表面的情况下进行垂直移动？

例如，在没有梯子或柱子可供攀爬的情况下，模型能否爬上台架的边缘？

答：不能。

问：如果我的模型进行跳落行动，是否要将垂直距离计入模型可移动的距离（例如我的模型跳落了 3 英寸距离，是否会算作其移动了 3 英寸距离）？

答：不计入。

问：模型能否爬下地形模型（不用跳落）？

答：可以 - 如果这样做的话，你需要将垂直距离计入该模型可移动的距离。

问：跳跃和跳落如何才会一同进行判定？

答：如果模型跳跃并结束移动时的位置与跳跃之前的位置相距 6 英寸或以内的距离，则也将会使用跳落的所有规则。您不需要测量垂直距离来决定该模型移动了多少距离，但必须判定其是否会承受跌落伤害。

问：我的模型能否主动跳落至敌方模型 1 英寸以内的距离，从而无需进行冲锋移动而进行战斗？

答：不能。

问：我的攻击需要对位于边缘的敌方模型造成伤害才能强迫其进行坠落测试，还是只需要命中该敌方模型即可？

答：只需要命中模型即可。

问：假如有一个模型跌落至了建筑更低的平面并位于一个新平面的边缘 1 英寸以内的位置。如果其跌落伤害掷骰失败，并因此受到了 1 处或多处致命伤。那么当负伤掷骰结算完毕后，该模型是否会再进行另一次坠落测试？

答：会。

问：如果我宣布将多个模型作为某次冲锋的目标，但我未能掷出足够的距离来抵达任一目标，此时如果模型通过切入移动进入目标 1 英寸范围内，那么我能否继续攻击这些目标？

答：不能。

问：我宣布向 1 个模型发起冲锋，但随后该模型在进行守望射击时残废（例如使用增压等离子武器）。因此我无法在冲锋目标 1 英寸范围内结束该冲锋，那么我还能移动自己掷出的距离吗？如果能，应该向哪个方向移动？

答：不能，模型无法向它的冲锋目标移动，因此无法移动。

射击阶段

问：规则里所说将攻击“分配”给模型是什么意思？

答：当模型被选为攻击目标时，便会将攻击分配给该模型。

问：处于备战就绪状态的模型能否跳过射击阶段的“准备，开火！”部分，并在随后的“随意开火”部分进行射击？

答：可以。

问：一个模型在射击阶段可以使用多少个武器射击？

答：一个模型可选择：使用其所有武器射击（手枪和手雷武器除外）、使用一个手雷武器射击（只要在该阶段中，您杀戮小队中的其他模型都没有使用过手雷武器射击）或是使用其所有手枪武器射击。

问：模型在射击阶段使用第二把或后续武器进行射击时，我能否选择不同的攻击目标？

答：可以。

问：如果我使用双联武器进行射击，能否为每把武器选择不同的目标？

答：只有当所使用的武器具有能够进行多次攻击的规则时才能如此 - 你仍然需要选择一个初始目标模型，然后才可将两个资料中的攻击在该模型和位于该模型 2 英寸以内的任意有效敌方模型之间进行分配。

问：如果我在守望射击中使用手雷武器进行过了射击，我能否在射击阶段再次射击手雷武器？

答：可以。

问：模型在进行过冲锋或被冲锋过的战斗轮次中能否使用手枪武器？

答：不能。

问：长距离与快速射击型武器如何互相作用？

答：对使用快速射击型武器进行开火的模型而言，如果目标都在其射程的一半以内，则其攻击次数将翻倍。如果目标位于武器射程的一半以内，则不属于处于长距离上。

问：如果我的模型对一个敌方模型而言被遮挡（即使只遮挡很少的一部分），那么这是否意味着敌方模型对我的模型而言也处于遮挡状态？

答：不一定。您可以从自己模型的任意部位检查可视性。例如，如果您模型的头部从一面墙壁后伸出，则您可从该模型的头部为起点来检查目标模型每个部位的可视性。

问：在多人游戏中，即使一个敌方模型位于其他杀戮小队敌方模型 1 英寸以内的位置，我能否选择该模型作为射击攻击的目标？

答：可以，只要该模型周围 1 英寸以内没有任何友方模型即可。

问：如果我想要在模型射击时选择多个目标，应该于何时进行？

答：在攻击顺序中“选择远程武器及目标”时进行。如果您使用的武器可进行随机次数的攻击（如火焰喷射器），则先产生攻击次数，再选择目标。

问：如果我在模型射击时选择多个目标，是否所有目标都必须为可见目标？

答：是的（除非武器拥有能够射击不可见目标的技能）。

问：如果我在模型射击时选择多个目标，我能否将部分攻击分配给处于遮挡状态的模型，并同时另一部分攻击分配给处于开阔地带的模型？

答：可以，只要遵循其他规则限制即可。

问：由谁来进行负伤掷骰？

答：大多数情况下，由攻击模型造成了伤害的玩家进行负伤掷骰（请参见第 31 页上的“造成伤害”）。如果伤害并非由攻击模型造成（比如跌落），则由控制模型的玩家进行负伤掷骰。

问：如果我向一个只拥有 1 点耐伤属性的模型分配了多次伤害属性为 1 点的攻击，并且该模型在受到第一次攻击时就受到了伤害，那么会发生什么？

答：您将使用一枚骰子进行单次负伤掷骰并应用结果。剩余的攻击则不会进行判定。

问：如果我向一个模型分配了多次具有随机伤害属性（比如 D3）的攻击，其中两次或以上次攻击都对目标造成了伤害并且豁免掷骰失败，应当如何判定这些伤害？

答：您需要分别依次决定这些攻击的伤害。先决定攻击的伤害属性，然后按照“造成伤害”步骤进行判定。如果根据结果不进行任何负伤掷骰（例如该攻击对模型造成了伤害但没有将其耐伤属性降至 0 点），则决定下一次攻击的伤害属性，依次类推，直到所有的攻击都判定完毕或是进行了一次负伤掷骰为止。进行一次负伤掷骰之后，不再判定其余的攻击。该次负伤掷骰的骰子个数与将目标耐伤点数降至 0 点的那一次攻击的（随机决定的）伤害属性相同。

问：假如我的模型使用的武器在致伤掷骰结果为 6+ 时能够造成 1 处致命伤（比如狙击步枪），如果此时我掷出了 6+，那么该致命伤应当何时进行分配？

答：致伤掷骰结束后立即分配。如果目标仅拥有 1 点耐伤点数，您将立即对该目标进行一次负伤掷骰（该攻击到此结束）。如果目标拥有的耐伤点数超过 1 点，则将因受到该致命伤而失去 1 点耐伤点数，随后您再继续判定该攻击。

问：如果你朝一个已经拥有 2 处或 3 处皮肉伤且处于残废状态的模型使用“固定自动机器”、“依尼德符文”或是“皮肉之伤”战术，会发生什么？

答：该模型仍将处于残废状态，因为模型会有 3 处皮肉伤，而本身就有 3 处皮肉伤的模型加上 1 处皮肉伤同样也是处于残废状态。

问：我杀戮小队中的模型能不能用手枪型武器射击自己 1 英寸范围外但位于杀戮小队另一个模型 1 英寸范围内的敌方模型？

答：不能。

肉搏战阶段

问：冲锋失败的模型能否在肉搏战阶段进行肉搏攻击？

答：只有当该模型在该战斗轮次中被冲锋，或是位于敌方模型 1 英寸以内时才可以。

问：如果模型进行了冲锋且所有目标在肉搏战阶段进行肉搏攻击前残废（并且该模型本身没有被冲锋），那么该模型还能否切入或巩固战果？

答：该模型仍然可以切入但无法巩固战果 - 肉搏顺序将因没有有效的目标而在步骤 2 中结束。

问：模型巩固战果移动结束时能否位于敌方模型 1 英寸以内的位置？

答：可以。

士气测试阶段

问：为自己的杀戮小队进行勇气测试的顺序是否有影响？

答：有影响。您每在一次勇气测试中失败，会使同一阶段中的后续测试更加困难，因为勇气测试失败的模型会陷入战栗状态，而每存在一个处于战栗状态的友方模型会使勇气测试的修正效果 +1。

问：战栗的模型能做什么？

答：什么都不能做。战栗模型无法移动、反应、尝试操控灵能、射击、肉搏、控制目标、使用战术等。但是，除非另有说明，战栗模型的技能仍将生效 - 例如一个拥有“恼人恢复力”技能的战栗模型仍然能够使用该技能尝试避免失去耐伤点数；又比如携带“烈焰图腾”的模型即使处于战栗状态，该技能将仍然生效。

问：如果我杀戮小队中的模型数为奇数，在需要掷骰确定它是否损毁的时候应该如何处理？

答：如果我的杀戮小队有 9 个模型，半数便是 4.5 个。因此，若 5 个模型都有皮肉伤、处于战栗状态或残废，则需掷骰检查我的杀戮小队是否损毁。

任务

问：如果所有敌方模型都残废，我是否将自动获胜？

答：除非该任务的胜利条件允许，否则不会。

问：测量目标标记之间的距离时，是否要考虑垂直距离？

答：不考虑。

问：在“生擒活俘”任务中，如果我的模型以“最后一击”的方式使一个敌方模型残废（比如使用“鞠躬尽瘁，死而后已”战术），假如所有其他的俘获条件皆满足，那么即使我的模型之后会残废，该敌方模型是否仍然会被俘获？

答：会。

问：在“恐怖战术”任务中，如果模型使用“肆意蹂躏”规则移除战场，当决定杀戮小队中是否有半数以上的模型具有皮肉伤、处于战栗状态或残废状态时，这些模型是否仍然计算在内？

答：不会。这些模型不再参与此任务，但仍将是您杀戮小队的成员。这些模型不会被视作处于残废状态，计算具有皮肉伤的模型时也无需将其计入。

战术

问：如果我使用了“果断射击”或“果断突袭”战术，该战术能否让我的模型在该阶段行动两次？

答：不能。

问：我能否使用“战术重掷”战术来重新掷骰对手为我进行的掷骰？

答：不能。

问：如果两名玩家都使用了“果断移动”、“果断突袭”或“果断射击”战术，那么在掷骰拼点之后，拼点失败的玩家所使用的战术是否仍然会在获胜方战术生效之后立即生效？

答：会。

问：如果我使用“战术重掷”战术重掷伤害属性为 2 或更高的武器的负伤掷骰，那么我可以重掷几枚骰子？

答：您必须重掷所有骰子。例如，如果“战术重掷”战术是用于重掷伤害属性为 3 的武器所做攻击的负伤掷骰，那么就需要重掷全部三枚骰子。

选择杀戮小队

问：模型的花费是否包括其武器和装备？

答：不包括。

问：部分数据表允许模型携带的装备组合似乎并非是最理想的搭配。为什么会这样？

答：因为这样一来无论您如何组装您的模型，您都能够在《杀戮小队》游戏中使用他们。

问：像炮手、军士这样的单位是否必须是专家？

答：不用。

专家

问：当我使用格斗专家的“致命冲锋”战术时，如果冲锋结束时位于两个敌人 1 英寸以内的位置，我能对两个敌人都进行掷骰吗？

答：不能。使用战术时只能选择一个敌人。

问：当我使用通讯专家的“全新情报”战术使一个模型进入备战就绪状态时，我能否使用此战术使一个在常规情况下无法射击的模型进行射击（比如一个战栗模型或是一个进行过冲锋尝试的模型）？

答：不能。

问：如果我有一名拥有“专家”和“命令传达”的通讯专家，如果我花费专家指挥点数使用了一个战术而“命令传达”将点数返还，那么在该战斗轮次结束时我是否还会失去该指挥点数？

答：不会。

问：爆破专家的“虎口脱险”战术能否阻止致命伤？

答：能。

问：当使用可进行随机次数开火的武器时，我能否仍然使用重兵器专家的“枪林弹雨”战术？

答：能。你可以在判定攻击次数之前选择使用该战术。

问：如果我使用“枪林弹雨”战术并使用快速射击型 1 武器向一个不处于长距离的目标进行射击，那么该武器会进行多少次攻击？

答：3 次。

问：如果我使用医务专家的“外伤专家”技能来针对伤害属性大于 1 的武器，应当如何进行判定？

答：额外掷骰一枚骰子，并使用所有骰子中结果最低的一枚。

问：如果我对一个敌方模型使用侦察专家的“位置已标记”战术且随后该模型因某种原因（比如跌落）结束移动时位于我侦查专家 6 英寸以外的位置，那么我的模型在以该敌方模型为目标进行攻击时的命中掷骰结果为 1 点时，能否仍然重新进行掷骰？

答：能。

问：老兵专家的“饱经风霜”技能所提及的减益修正效果是什么？

答：降低领导力，增加通过勇气测试所需的掷骰结果。

问：如果我在激活阶段使用老兵专家的“适应”战术来移动或突进模型，那么该模型在移动阶段能否再次移动（比如突进或冲锋）？

答：能。

问：老兵专家的“过来之人”技能是否可以与因为位于另一个没有处于战栗状态的模型 2 英寸以内而获得的常规 -1 勇气测试修正效果叠加？

答：可以。

问：狂战士专家的“殉难者”战术是否可以让在此战斗轮次中冲锋失败的模型使用其一把武器进行射击？

答：可以。

问：如果我的狂战士专家同时拥有“苦修者”和“恼人恢复力”技能，那么在该模型失去耐伤点数时能否同时使用两个技能？

答：可以。

阿斯塔特修会

问：“占卜盒”技能是否能够无视由侦察专家的“迷彩斗篷”或巨镰虫的“变色皮肤”技能或诸如泰伦虫族的“潜伏”战术而获得的修正效果？

答：可以。

问：对于“微尘爆发”战术（乌尔弗雷奇扩展包）而言，如果站在微尘烟囱上的模型在移除微尘烟囱之后置入战场，该模型是否会算作跌落？

答：不算。

死亡守望

问：当我向杀戮小队中添加掠夺者或仲裁者时，是否需要花费阿斯塔特修会列表中的点数值？

答：需要。但请注意，有些武器具有不同的点数值，具体将在死亡守望点数表中列出。

问：我能否使用至强杀戮小队规则添加任何掠夺者或仲裁者数据表中的模型？这些模型是否具有相同的装备选项？

答：可以。

帝国卫队

问：具有“指挥之声”技能的模型能否对其自身下发命令？

答：不能。

问：能不能将“冲！冲！冲！”命令下发给该回合内后撤或撤退过的帝国卫队模型？

答：能。

机械神教

问：我能否在某些轮次中自行选择“机械神颂歌”而在另一些轮次中随机掷骰选择？如果可以，我能否选择此次战斗早些时候随机决定到的某个颂歌？

答：可以。

问：游骑兵阿尔法或头号先锋能否携带强化数据栓或欧姆尼偏光器？

答：不能。

问：我能否让一名游骑兵携带强化数据栓并让同一杀戮小队中另一名游骑兵携带欧姆尼偏光器？

答：不能。

死亡守卫

问：如果我针对伤害属性大于 1 的攻击通过了一次或多次“恼人恢复力”掷骰，但并不足以阻止负伤掷骰，那么负伤掷骰所掷的骰子数量是否会减少？

答：不会。

问：我能否使用“战术重掷”战术来重新掷骰因“恼人恢复力”技能而进行的掷骰？

答：不能。

问：当我使用破败连枷攻击时掷出的命中掷骰结果为 6+ 且目标是帝国模型时，我需要为“杀死伪帝”给予的额外攻击进行多少次命中掷骰？

答：D3 次。

千疮之子

问：当具有“毒囊”升级的攻击造成 1 点额外伤害时，能否使用“尽归尘土”技能来针对该次攻击？

答：可以。

阿苏焉信徒

问：具有“战斗专注”技能的模型是否总是处于备战就绪状态？

答：否。

问：我如何将重型武器平台添加至我的杀戮小队？

答：与您向杀戮小队添加守护者护卫的方式相同。需要花费 8 点点数再加上其装备的所有武器的点数。

问：如果我选择进行“开火”的守护者护卫不处于备战就绪状态，那么处于备战就绪状态的重型武器平台能否在射击阶段的“准备，开火！”部分进行射击？

答：可以。

问：如果守护者护卫在同一战斗轮次中进行过冲锋尝试、后撤或撤退行动，我能否选择该守护者护卫“开火”重型武器平台？

答：不能。

问：当重型武器平台射击时，我应当使用该模型还是使用守护者护卫来检查射程和可见性？

答：重型武器平台模型。

暗黑灵族

问：我应该在选择杀戮小队之前还是之后进行掷骰来判定“战斗药剂”的效果？

答：选择之后。

丑角

问：在侦察阶段中，演员是否会按照“放置陷阱”策略所述的规则触发陷阱？

答：会。

问：演员在进行过后撤行动的战斗轮次中能否进行射击？

答：不能。

太空死灵

问：当我使用伤害属性大于 1 的武器时，我是否必须使用点数最高的负伤掷骰结果（该结果可能为 6 点从而会触发太空死灵的“重生协议”）？

答：是的。伤害更高的武器更有可能触发太空死灵的“重生协议”，因此在选择您的杀戮小队时需要考虑到这一点。

问：我能否使用“缚灵圣甲虫”战术来让一个常规情况下无法进行射击（比如该模型在该战斗轮次中进行过冲锋尝试）的敌方模型射击？

答：不能。

欧克蛮人

问：当我使用“屁精护盾”战术时，我的对手应检查我选择的模型还是检查屁精模型的视线（从而判定命中掷骰或负伤掷骰的修正效果）？

答：您选择的模型。

钛帝国

问：我必须在什么时候决定是否为冲锋目标射程内的每个模型使用“为了上上善道”技能？

答：您必须在结算任何攻击前宣布所有将使用该技能进行守望射击的模型。您宣布将使用该技能的模型会被视为已经使用了该技能，即便冲锋模型在该模型的守望射击攻击结算前已经残废，因此将无法在该阶段剩余时间内再次进行守望射击或撤退。

问：对于不同的脉冲炮资料而言，怎样才算作长距离？

答：对近距离资料而言，超过 2.5 英寸即算作长距离。对中距离资料而言，超过 5 英寸即算作长距离。对长距离资料而言，超过 7.5 英寸即算作长距离。

问：对使用“救世主协议”技能的无人机进行负伤掷骰时，由谁进行掷骰？

答：控制该无人机的玩家。

问：对使用“救世主协议”技能的无人机进行的负伤掷骰是否有任何修正效果？

答：由于该致命伤由控制无人机的玩家造成，因此无人机每有 1 处皮肉伤，便会应用 +1 的修正效果（此修正为唯一适用的修正效果，请参见此文件中的“负伤掷骰”勘误）。被遮挡的无人机不适用任何修正效果。

问：DS8 型战术支援炮台是否属于杀戮小队中的模型？

答：属于。

问：“为了上上善道”技能会如何与《杀戮小队：恶商》和《杀戮小队：竞技场》中的“近距守望射击”战术相互作用？

答：在照常宣布冲锋时，冲锋目标 6 英寸范围内的模型可以使用“为了上上善道”进行守望射击，但在您选择中断冲锋模型的移动以结算冲锋目标所做守望射击时，不能使用该技能。

问：我可以为我的钛帝国杀戮小队纳入多少座 DS8 型战术支援炮台？

答：1 座。该模型的最大数量（上限）属性为 1，因此，根据《杀戮小队核心指南》第 18 页的数据表规则，只能将一个该模型纳入您的杀戮小队，无论它是用于跟随烈火老兵还是攻坚者烈火老兵。

问：如果我使用“支援炮塔替换”战术替换一台损毁的 DS8 型战术炮台，替换模型装备的武器必须与被移出战场的模型相同吗？

答：是的。

泰伦虫族

问：如何使用“超速代谢”战术来移动杀戮小队中的模型？

答：在大多数情况下，您可以使用“超速代谢”战术在常规移动之后进行一次冲锋尝试，或是在突进之后再次突进，又或者是在冲锋失败之后进行移动。不过，下方将为您介绍“超速代谢”的使用方法：

在您杀戮小队中的模型进行了常规移动、后撤、突进、撤退或因冲锋失败而进行了移动之后，您可以使用“超速代谢”战术。该模型可再次进行移动。如果该模型在开始移动阶段前位于一个敌方模型 1 英寸以内，则只能进行后撤。如果该模型已经进行过常规移动或撤退，则只能进行一次常规移动、突进或进行一次冲锋尝试。如果该模型因冲锋失败而进行了突进或移动，则只能进行一次常规移动或突进。无论如何，该模型在该战斗轮次中都无法进行射击。

* 请注意，如果模型使用此战术或类似的规则而在同一移动阶段可进行两次突进，则每次突进时都进行一次突进掷骰并将结果增加至该模型的移动属性，持续到该阶段结束。

问：如果泰伦战士装备了两对骨剑，可进行一次还是两次额外攻击？

答：一次。

问：杀戮小队中有多少名泰伦战士或者泰伦战士炮手可以装备血肉刺钩？

答：所有泰伦战士或泰伦战士炮手都可以装备。

问：杀戮小队中有多少名基因窃取者可以装备血肉刺钩？

答：一名。

问：模型在被冲锋过的战斗轮次中能否使用血肉刺钩进行射击？

答：能。

问：在为具有毒囊的模型所做攻击进行负伤掷骰时，额外的 1 点伤害要如何处理？

答：该技能会将用于该次攻击的武器的伤害属性加 1。举个例子，具有毒囊的模型用骨剑发起攻击，并掷出 6 点的致伤掷骰。则骨剑该次攻击的伤害属性将被视为 2 点而非 1 点，因此，若为该次攻击进行的豁免掷骰失败，目标的耐伤降至 0 点，为负伤掷骰掷两枚 D6 骰子，并应用点数最高的结果。

基因窃取者教派

问：基因窃取者是否算作基因窃取者教派杀戮小队的成员并因此获得“教派伏击”技能？

答：不算。

问：新教徒领袖能否装备霰弹枪？

答：能。

问：当使用重型岩刀攻击时，我应当在什么时候进行掷骰来判定模型是否立即残废？

答：在造成伤害之后且进行负伤掷骰之前。

问：在针对畸变体模型进行负伤掷骰时，我所掷骰子的数量是等于用于攻击的武器的伤害属性，还是等于模型遭受的被“野兽活力”技能降低的伤害？

答：使用该次攻击被“野兽活力”降低之后的修正伤害属性。

战役

问：战役开始时，我应当如何构建我的指挥名册？

答：选择最多 12 个拥有相同阵营关键词的模型。无需计较模型的总点数花费和最大属性，此外您的指挥名册中还可以拥有多名相同的专家。首次进行任务时，您将从此指挥名册中选择一支杀戮小队，该杀戮小队必须饱经战火淬炼。

问：我如何在战役过程中向我的指挥名册中添加模型？

答：只有当您在下一次任务中将要使用这些模型时，才可将模型添加至您的指挥名册（因此，如果您不会在至少一次任务中使用这些模型的话，您便不能在战役开始时将其添加至您的指挥名册）。除此之外，您指挥名册中的模型没有数量限制，专家数量也没有限制，指挥名册中模型的总点数值等都没有限制。

选择杀戮小队执行任务时，您将可以选择进行以下事情之一：

- 1) 从指挥名册已经拥有的模型中选择杀戮小队。不向指挥名册中添加任何模型。
- 2) 选择一支全新的杀戮小队。该杀戮小队可包含新的专家（包括一名新的队长）- 此处唯一的限制与常规的饱经战火淬炼的杀戮小队限制相同。将这些新模型添加至您的指挥名册。

如果您的数据表中没有某支烈火小队，那么该杀戮小队还可包含从该数据表中选择的任意数量的模型（例如，如果您的指挥名册中只拥有一支制裁者烈火小队，则您可以向杀戮小队中添加任意数量的掠夺者）- 与之前一样，此处唯一的限制与常规的饱经战火淬炼的杀戮小队限制相同。将这些新模型添加至您的指挥名册。

- 3) 选择一支由指挥名册模型和新模型混合组成的杀戮小队。该杀戮小队可包含以上所述的新模型。将这些新模型添加至您的指挥名册。

该杀戮小队还可向已有的烈火小队中添加新的模型，与向烈火小队添加新模型的限制相同（见下方）。将这些新模型添加至您的指挥名册。

该杀戮小队还可包含您指挥名册中已经拥有的模型，限制与饱经战火淬炼的杀戮小队相同。

问：我如何在战役过程中向烈火小队添加新模型？

答：选择杀戮小队执行任务时，您杀戮小队中每有一名已有的烈火小队成员，您便可以添加一名新的烈火小队成员（并将该模型添加至您的指挥名册）。因此，如果我想要向已有的掠夺者烈火小队中添加两名新的掠夺者，那么我需要选择两名将在下一次任务中使用的新掠夺者加入杀戮小队，并且我的指挥名册中需要已经存在至少两名掠夺者（专家除外）。这两名新的掠夺者将成为新兵，具体说明见《杀戮小队核心指南》中的“向烈火小队添加新成员”。

问：如果我解散了烈火小队，那么之后我该如何向指挥名册中添加该数据表中的模型？

答：如果您的数据表中没有某支烈火小队（例如您解散了该小队，或者所有小队成员都已被击杀，又或者只是尚未选择），则您可以通过向杀戮小队中添加下一次任务将要使用的模型的方式，来从该数据表中选择任意数量的模型添加至您的指挥名册。

问：单独模型的烈火小队能否获得经验值？

答：能。任务结束之后，如果该模型（或是之后被击杀的该模型烈火小队中的其他模型）在该任务中攻击或操控灵能至少使一个敌方模型残废，该单独模型的烈火小队可获得 1 点经验。

问：一支经验丰富的烈火小队中的新兵是否也会使精锐部队中列出的点数花费增加？

答：会。

问：假如我的烈火小队中有两个经验丰富的模型和一名新兵。在下次战斗后，新兵存活但两个经验丰富的模型均被击杀。此时会怎样？

答：该新兵将获得烈火小队的经验并晋升。该新兵不会获得因参加任务而获得的 1 点经验。但是，如果该模型（或是之后被击杀的该模型烈火小队中的其他模型）在该任务中攻击或操控灵能至少使一个敌方模型残废，该模型仍然可以获得 1 点经验。

问：我能否选择不向烈火小队指派模型？

答：不能。所有从数据表中选择的非专家模型总是会组成一支烈火小队。

问：如何在战役中将不属于烈火小队的模型（如 DS8 型战术支援炮台和无人机）添加至指挥名册？

答：这些模型可添加至您的杀戮小队（以及您的指挥名册），方法与添加新的专家相同（但不会视作专家）。

问：我能否选择包含不同阵营模型的战役名册？

答：在《杀戮小队核心指南》战役中不能，因为竞赛模式指挥名册（战役名册的基础）中的所有模型必须拥有相同的阵营关键词。然而，您的游戏团体也可以允许玩家在战役名册中添加不同阵营的模型，一切都取决于你们自己！

问：我可以在战役中更换指挥名册中模型配备的装备吗？

答：不能。