



《杀戮小队核心指南》 官方更新，2019 年 8 月

以下勘误旨在修正《杀戮小队核心指南》及附带产品中的错误。该勘误表定期更新；进行改动时，有别于前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。

勘误表

第 31 页 - 造成伤害

将最后一句改为：

“如果模型的耐伤点数降至 0 点，所有仍向该模型分配的攻击不会进行判定，随后由控制攻击模型的玩家为目标模型进行一次负伤掷骰（参见背页）。”

第 32 页、第 208 页 - 负伤掷骰

在表下方添加以下内容：

| 其他情况里的负伤掷骰修正效果 | |
|----------------|----|
| 受伤模型每有一处皮肉伤 | +1 |

第 33 页 - 无敌豁免

将倒数第二句改为：

“使用模型的无敌豁免时，除非修正效果明确说明对无敌豁免生效，否则无敌豁免不会受到任何修正的影响（如受到武器的护甲穿透属性或‘救世主’技能影响等）。”

第 59 页 - 恐怖战术、战斗长度

改为：

“在第 4 轮战斗结束时，拥有最大战略优势的玩家须掷一枚 D6 骰子。若结果为 3+，游戏继续，否则游戏结束。若战斗并没有按上述内容结束，则在第 5 轮战斗结束时，拥有最大战略优势的玩家须掷一枚 D6 骰子。若结果为 4+，游戏继续，否则游戏结束。游戏将在第 6 轮战斗结束时自动结束。”

第 59 页 - 恐怖战术、胜利条件

将第一段改为：

“在战斗结束时，玩家每有一个模型冲破敌方防线（参见下方），该玩家就会获得 2 点胜利点数，并且，每有一个因己方模型的攻击或灵能而进入残废状态的敌方模型，该玩家就会获得 1 点胜利点数。获得胜利点数最多的一方玩家即为胜者。若出现平局，则兵力较少的玩家（参见第 19 页）获胜。若结果还是平局，则打平的玩家同胜，而其他所有玩家同败。”

第 68 页 - 队长专家、技能树、鼓舞

改为：

“**鼓舞**：只要该模型没有处于战栗状态，位于该模型 3 英寸范围内的其他己方模型便将自动通过勇气测试。”

第 69 页 - 立即突击！

将该战术改为：

“在肉搏阶段，当您用杀戮小队中的模型进行过攻击之后即可使用此战术。从您的杀戮小队中挑选一名尚未在本阶段发起进攻的战斗专家：您可以在另一位玩家选择模型进行肉搏之前选择让该模型进行肉搏。”

第 70 页 - 通讯专家、技能树、扫描器

改为：

“**扫描器**：每个射击阶段可使用一次，如果此模型没有处于战栗状态，当您选择杀戮小队中位于此模型 6 英寸以内的另一个模型进行射击时，该模型的命中掷骰结果可增加 1 点，持续到本阶段结束。”

第 74 页 - 侦察专家、飞速行军

将该战术的第二句改为：

“在此阶段中，使该模型的移动属性增加 2 英寸。”

第 84 页 - 战术兵、装备选项

将最后一点改为：

- “战术军士可将其爆矢手枪和爆矢枪替换为双联火焰发射器、双联重力枪、双联热熔枪或双联等离子枪。或者他也可装备爆矢手枪、爆矢枪、等离子手枪或重力手枪，并且还可装备链锯剑、能量拳、能量剑或占卜盒。”

第 84 页 - 战术兵、专家

添加“医疗”。

第 85 页 - 仲裁者、装备选项

添加下列选项：

- “您杀戮小队中的一名仲裁者、仲裁者炮手或仲裁者军士可装备一个占卜盒。”

第 85 页 - 仲裁者、技能

添加下列技能：

“**占卜盒**：在射击阶段开始时，您可以从装备有占卜盒且不处于战栗状态的己方模型 3 英寸范围内另选一名**阿斯塔特修会**模型。该模型不会因为其目标处于遮挡状态而在进行命中掷骰或致伤掷骰时遭到减益修正效果。”

第 85 页 - 仲裁者、技能、手雷发射器挂件

添加下列句子：

“该模型的手雷武器会受到长距离规则影响。”

第 85 页 - 仲裁者、专家

添加“医疗”。

第 89 页 - 至强杀戮小队

将该规则改为：

“**至强杀戮小队**：在将仲裁者（第 85 页）或掠夺者（第 85 页）添加至您的指挥名册（并创建其数据卡片）时，您可以选择令其具有**死亡守望**阵营关键词而非**阿斯塔特修会**阵营关键词。如果这样选择，该模型将具有**阿斯塔特修会**关键词（注意，它不是阵营关键词），并将具有‘特殊战斗弹药’技能，但您必须为其远程武器使用第 91 页上的点数值。”

第 90 页 - 死亡守望老兵、装备选项

将第三点改为：

- “与上方所述不同，死亡守望老兵炮手可将其爆矢枪替换为死亡守望破片炮或地狱火重型爆矢枪。”

第 95 页 - 灰骑士、近战武器点数表

将“涅墨西斯剑”改为“一对涅墨西斯剑”。

第 100 页 - 指挥之声

将该技能改为：

“**指挥之声**：每轮战斗仅限一次，若您的杀戮小队队长或**军官**位于战场且不处于战栗状态，则您可以选择一个这样的模型在射击阶段开始时向杀戮小队中的其他成员下发一个命令。下发命令时，在队长或**军官** 12 英寸范围内另选一个己方**帝国卫队**模型（处于战栗状态的模型和**指挥官**模型除外），并从对页的列表中选择要下发的命令。模型在每轮战斗中只能受到一个命令的影响。”

第 100 页 - 诡计多端

将该战术改为：

“在您杀戮小队中的队长或**军官**下发命令后即可使用该战术。该模型可以立即下发一个额外命令。”

第 101 页 - 步兵小队卫兵、专家

添加“医疗”。

第 101 页 - 特殊武器小队卫兵、专家

移除“通讯”并添加“医疗”。

第 102 页 - 暴风兵之子、装备选项

将第一点和第二点改为：

- “您杀戮小队中的一个子裔既可以将其高能激光枪替换为高能激光手枪和通讯器，也可以同时使用高能激光手枪、通讯器和高能激光枪。
- 一个子裔兵炮手可以将其高能激光枪替换为火焰喷射器、榴弹发射器、热熔枪、等离子枪或高能齐射枪。”

第 102 页 - 暴风兵之子、专家

将“通讯”改为“**通讯**（仅限装备了通讯器的暴风兵之子）”。

第 123 页 - 破败连枷、伤害属性

改为“1”。

第 116 页 - 混沌星际战士、专家

添加“格斗”。

第 128 页 - 奸奇角兽、装备选项

将第二点改为：

- “您杀戮小队中的一个奸奇角兽可转而装备奸奇角兽之刃和一个粗声号角。”

第 135 页 - 守护者护卫、技能、全副武装

添加下列句子：

“重型武器平台自动通过勇气测试。”

第 149 页 - 演员、弹跳带

改为：

“**弹跳带**：该模型移动时可穿过其他模型，并且可垂直攀爬任意距离（无论上下）- 以此方式移动的距离不计入内。另外，其永远不会受到跌落伤害，并且永远不会跌落到另一个模型的顶上。若本会压到其他模型，则转而将该模型放置到原本落点最近的位置。此情况下该模型可落到敌方模型的 1 英寸范围内。”

第 149 页 - 热熔手枪、技能

删除该武器的技能：

“如果目标在该武器的射程一半以内，在使用该武器造成伤害时掷两个骰子，并舍弃较低的结果。”

第 149 页 - 神经破坏者、威力属性

改为“4”。

第 156 页 - 特斯拉卡宾枪、技能

改为：

“每当该武器未经修正的命中掷骰结果为 6 点时，造成 3 次命中。”

第 170 页 - 烈火战士、技能、歃血为盟

改为：

“**烈火战士歃血为盟**：当您杀戮小队中的烈火战士和烈火老兵位于具备此技能且没有处于战栗状态的任何其他己方模型 3 英寸范围内时，他们成功通过勇气测试的结果要求将减少 1 点。”

第 170 页 - 烈火战士、关键词

改为：

“**关键词（烈火战士和烈火老兵）**：步兵、烈火战士
关键词（支援炮塔）：步兵、DS8 型战术支援炮台”

第 170 页 - 探路者、技能、歃血为盟

改为：

“**探路者歃血为盟**：当您杀戮小队中的探路者、探路者炮手以及探路者烈火老兵位于具备此技能且没有处于战栗状态的任何其他己方模型 3 英寸范围内时，他们成功通过勇气测试的结果要求将减少 1 点。”

第 171 页 - 烈火战士攻坚者、技能、歃血为盟

改为：

“**攻坚者歃血为盟**：当您杀戮小队中的攻坚者烈火战士和攻坚者烈火老兵位于具备此技能且没有处于战栗状态的任何其他己方模型 3 英寸范围内时，他们成功通过勇气测试的结果要求将减少 1 点。”

第 171 页 - 烈火战士攻坚者、关键词

改为：

“**关键词（烈火战士和烈火老兵）**：步兵、烈火战士攻坚者

关键词（支援炮塔）：步兵、DS8 型战术支援炮台”

第 171 页 - XV25 隐形战斗装具、技能、歃血为盟

改为：

“**隐形小队歃血为盟**：当您杀戮小队中的隐形烈火老兵和隐形烈火英雄位于具备此技能且没有处于战栗状态的任何其他己方模型 3 英寸范围内时，他们成功通过勇气测试的结果要求将减少 1 点。”

第 172 页 - 无人机、属性

将所有的豁免属性改为“4+”。

第 172 页 - 无人机、技能、救世主协议

将该技能改为：

“**救世主协议**：当该模型 3 英寸范围内的己方**钛帝国步兵或战斗装具**模型即将在远程或近战武器的攻击下损失耐伤点数时，该模型可以打断该攻击。打断后，己方模型不会损失耐伤点数，而该模型遭受 1 处致命伤。”

设计者注：在更新该技能以用于《杀戮小队：精英》引入的战斗装具模型时，我们趁机对其进行了轻微调整，以便清晰说明它的运作方式。

第 172 页 - 无人机、技能、护盾生成器

添加下列句子：

“此外，每当具有护盾生成器的模型失去一点耐伤点数时，掷一枚 D6 骰子；若结果为 5+，则该模型不会失去此耐伤点数。”

第 172 页 - 无人机、技能

添加下列技能：

“**稳定平台（仅限 MV7 标记者无人机）**：该模型在移动并以重型武器射击时，其命中掷骰结果不会受到减益修正效果影响。”

第 177 页 - 超速代谢

将该战术改为：

“在移动阶段，当您用杀戮小队中的某个模型进行了常规移动之后，即可使用此战术。您可以使该模型进行第二次常规移动，但如果您这样做的话，该模型将无法在本战斗轮次中射击。另外，掷一枚 D6 骰子；若结果为 1，则该模型受到 1 处致命伤。”

第 186 页 - 混血信徒、装备选项

将第二和第三点改为：

- “• 信徒领袖可将其教徒匕首替换为骨剑，或将自动手枪和教徒匕首替换为冲击鞭和骨剑。
- 信徒战士可将其教徒匕首和撕裂爪替换为重型岩钻、重型岩锯、重型岩刀或者毁灭炸弹。”

第 188 页 - 近战武器、重型岩钻、技能

将最后一句改为：

“继续进行 D6 掷骰，造成 1 处致命伤所要求的掷骰结果每次将增加 1 点，直至该模型耐伤点数降至 0 点或掷骰失败为止。”

第 188 页 - 远程武器资料

将采矿激光炮的伤害属性改为“D6”。

常见问题