

核心规则

更新 1.8

由于是定期修订,因此每个文件都有一个版本号;若是某个版本号含有字母(例如 1.1a),即意味着仅对当前语言的文件版本进行了本地修正,订正了翻译错误或者其他小错误。修订文件后,版本号将递增,新的更新的标题前将标有星号()作为提示。

勘误

这些文件集中了对规则的修订,文档中进行修订的部分将以蓝色高亮显示。

核心规则书

第62页,冲锋行动

添加以下规则点:

"如果一名特工拥有让其能够在敌方特工的交战范围内执行**冲锋**行动的规则,那么特工可以移动出敌方特工的交战范围,但是必须在至少一个敌方特工的交战范围内结束那次移动。"

第69页,控制目标标记&标识

添加以下规则:

"在特工的激活期间,在每一次行动开始和结束时判断目标标记的控制权。"

第 70 页, 视野, 掩护

将第二个要点更改为:

"既定目标位于掩护直线与另一特工底座 (除非那另一个特工不处于活跃特工的视野内) 或提供掩护的地形的重合点 ▲ 以内(参见 72 页)。"

第72页, 地形特质

增加以下特质:

"**可攀爬**: 高度大于 2○ 的地形模型可以拥有此特质。当一个特工尝试攀爬这个地形模型时,小于的 ○ 的最终增量距离将被忽略,而不是向上取整至 ○。"

第 75 页. 跳落

将第一段替换为:

"跳落指特工在不进行攀爬的情况下从高出落下。特工必须位于将跳落的地形模型边缘 ▲ 以内,并且既定着落点距离水平面的垂直距离不得超过 3 ○。特工从地形模型上跳落时,垂直移动的距离将计入特工移动的总距离。垂直的移动距离将以 ○ 进行测量,将增量向下取整。请注意,垂直距离总数小于○ 的增量会因此被忽略。一名特工可以在跳落时进行一次**猛冲**来到达既定的目标。"

第99页,特殊行动战役,获得经验

将第二点规则的对应部分修改为:

"如果一名特工在战斗中完成了任何任务行动(**操作舱门**行动除外),并且/或者获得"

第 142 页. 爆炸X

将该特殊规则修改为:

"每当一名己方特工使用该武器(或武器攻击资料)进行**射击**行动时,在对目标进行射击攻击后,用该武器(或相同的武器攻击资料)对其他可见且位于最初目标 X 范围内的所有特工进行一次射击攻击 - 每个特工都是有效目标,并且无法获得掩护。 X 是武器爆炸的范围,例如爆炸 ○。特工无法使用该武器执行警戒射击行动。"

仟务手册

《暗影行动: 欧克塔琉斯之战》任务手册

(杀戮小队: 欧克塔琉斯)

第 93 页, 任务 3.3 攻破防线, 特殊行动战役, 战术行动奖励 将内容替换成:

"如果您在此次战斗中通过"安全防护"或"渗透"战术行动获得了3点或更多的VP,便额外获得1点运筹点数。"

杀戮区

多处, 杀戮区: 绞架暗渊, 地形规则

墙壁特质

将第 4 点规则修改为:

"距离无法穿过或越过墙壁地形模型进行测量;您必须绕着模型并以最短路线进行测量(如下方图例所示)。不过,您可以穿过墙壁来测量与杀戮区之间的距离(例如,杀戮区中心或降落区,目标标记和标识除外)。"

杀戮区: 暗影宝库(杀戮小队: 暗影宝库)

第74页,机器人,"编程"特质

添加以下规则:

"该地形模型的移动属性为 3〇 并且不能被修正。"

杀戮区: 欧克塔琉斯(杀戮小队: 欧克塔琉斯) 第74页, 艰难攀登和冲刺翻越行动

在第一点中添加一下内容:

"特工不能在这次移动中越过任何其他地形模型。"

《杀戮小队:核心规则》更新 1.8

近距离战斗

*多处, 近距离战斗规则

额外规则

添加一下内容:

"一些战略性策略能允许特工被部署在己方降落区以外的位置(例如特种兵》的"鬼祟之徒"和神圣技师之环》的"次元易位"战术性策略)。在使用近距离战斗的规则中,您不能这么做。作为替代,在每场战斗中限一次,您可以在探察步骤结束时使用这类战术性策略,并让完全位于降落区中的一名特工(在任何特工被激活前)进行一次无消耗的常规移动和/或者操作舱门行动。"

多处, 近距离战斗规则

行动,舱门争斗

将最后一段句子修改为:

"在那次肉搏的所有步骤中,那名敌方特工被视作为位于活跃特工的交战范围内。"

战役

*《信仰之烬》战役规则书

第 16 页, 确立主导

添加以下内容:

"在确立了主导后,将所有投入的谋士卡和计策卡舍弃,并将您的所有筹划卡片返回至自己的手牌中。"

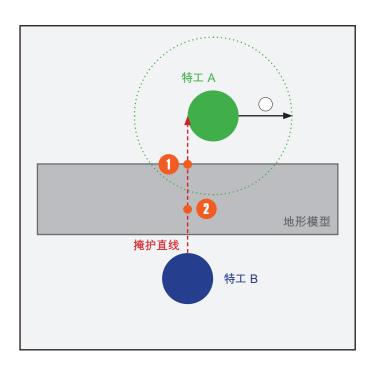
设计者注释

以下部分提供了游戏设计者们的注释,来更清楚的解释一些复杂或特殊的规则。

视野

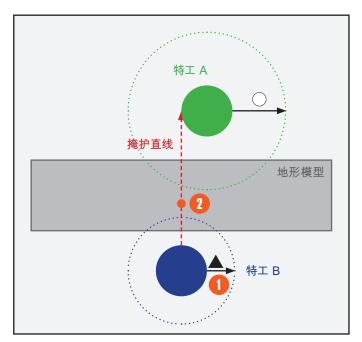
问: 在测量掩护直线与地形模型或底座的重合时, 需要从哪些特定的点开始进行测量来判断掩护和遮挡?

答:掩护和遮挡需要特工位于"某一点"的特定距离内。也就是说掩护直线与地形模型重合的任意一点(这不一定必须是最近的一点)。



在上图例子中,特工A正位于掩护直线与 1 重合位置最近一点的 () 内,但是位于掩护直线与 2 重合位置一点的 () 外,因此他被视为遮挡。

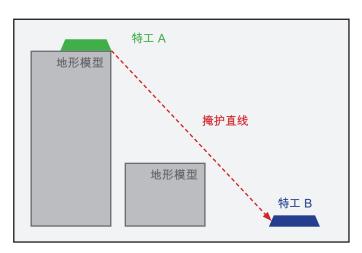
问: 在判断掩护线是否遮挡时,位于遮挡地形模型 ▲ 内的活跃特工将不算作遮挡。这是否意味着只要那个活跃特工位于遮挡地形模型的 ▲ 内,那整个地形模型就不算作遮挡? 答: 不对。只有位于那些特工 ▲ 内的地形模型的部分不算作遮挡(请参见右侧图例)。



在上图例子中,位于特工B ▲ 内的所有地形模型部分都不算作遮挡 ①。但是,遮挡了 ② 的地形模型的部分位于那个特工 ▲ 外。因此特工A被视为遮挡。

问:掩护直线在两个底座之间是否有无限的高度?换句话说,如果从地形模型的上方或者下方画掩护直线,那么直线是否与地形模型相交?

答: 不相交。



在上图例子中,向特工 B 画出掩护直线不会与地形模型相交,因此特工 B 没有掩护并且没有被遮挡。

问: 特工是否对自己可见?

答: 是。

问:有时一个位于有利位置的目标特工会位于高墙或垛的 ▲ 内来获得掩护,但是激活特工所在的位置会使掩护直线穿 过高墙的下方,而不是穿过高墙。在这种情况下,目标特工 是否依旧拥有掩护?

答: 拥有掩护。将掩护直线视为穿过高墙。

属性

问: 如何处理对移动属性的修正?

答:直接将修正值添加到属性,而不是提升每一个增量。例如,如果一个特工的移动属性为 $3\bigcirc$,并且增加了 \triangle ,那么修正后的移动属性将为 $3\bigcirc$ $1 \triangle$,而不是 $3\bigcirc$ $3 \triangle$ 。

问:对移动属性的修正会影响一个特工在进行**猛冲**行动时的可移动距离吗?

答:不会,除非规则中有明确提及到**猛冲**行动。例如,如果一个特工的移动属性被减少了①,他在进行**猛冲**行动时依旧可以移动 。但是,如果有规则提到"每当一个敌方特工进行**猛冲**行动时",那么它将影响行动的最大移动距离。

问:如果一个特工的行动点数上限在激活期间获得修正,那么那次激活生成的行动点数会受到影响吗?

答:不会,除非有其他规则明确提到。行动点数是在激活特工并决定指令时生成的,因此在那之后对行动点数的修正都不会影响到那一次激活。在特工激活时得到的APL修正会影响生成的行动点数(例如,特种兵强蛮人对自己使用"搞定它!"技能时),因为它的效果是在点数生成前发生的。

问:如果一名特工的属性在一次行动期间被修正,那么它是否会影响特工正在执行的行动?例如,如果一名特工的移动属性在进行**常规移动**行动期间由于受到损伤而被修正。

答:不会。除非有其他规则明确规定,否则修正将在行动完成后生效。

问:一些规则会声明某个修正只有在一个敌方战士在指定战士的X内激活时才会生效,例如盖勒痘魔象的"锈化放射"战略性策略: "如果敌方特工在那名己方特工的交战范围内激活,那么敌方特工的移动属性将因处于伤损状态而只减少〇。"这是什么意思?

答:除非特工是在指定特工的 X 范围内被激活,否则修正不生效。在上述例子中,规则是对移动属性进行修正。

问:如果有规则将一名特工视作为处于伤损状态,并且无视任何让他们不会陷入伤损状态的规则(例如 盖勒痘魔象的"锈化放射"战略性策略),但是另一个规则让特工可以忽视对属性的修正(例如 帝国海军跳帮者象的"冷静头脑"战术性策略)那么哪一个效果拥有优先权?

答: 前者。特工将一直受到此类技能的影响。

移动

问: 如果一个地形模型的有利位置上方拥有一个"可跨越"的部分(例如壁垒),特工在攀爬或跳落那个有利位置时如何移动翻越那个部分?

答:在跳落一个有利位置时,特工必须先移动翻越壁垒。在攀爬至有利位置时,特工可以选择将壁垒作为攀爬过程中的一部分(而不是进行翻越)。请注意,在攀爬时,如果壁垒和有利位置之间的距离小于〇,那么特工将忽略这段跳落距离。

问: 如果一个特工移动到了有利位置, 他的底座必须完全位于地形上, 还是可以有一部分可以悬浮在地形的边缘? 答: 只要特工能够被放置在地上并不会掉落, 他的底座就可以悬浮在地形边缘。

问: 在进行攀爬或跳落时,特工可以不消耗距离进行水平移动吗?

答:不行。所有水面移动也都必须被算入移动的距离中。位于地形的 ▲ 之内只是允许特工可以开始进行攀爬或跳落,但是您依旧必须测量任何水平面上的移动。因此,如果一名特工没有足够的移动距离去移动到一个地形模型上并且不掉落,或者无法完全将自己的底座移动出一个地形模型,那么他则无法进行攀爬或跳落。

问: 飞行关键词是否可以让一名己方特工执行在通常情况下 无法在敌方交战范围内执行的行动,例如常规移动行动? 答: 不能。飞行的规则只有在特工进行移动时生效,但是在 处于敌方特工的交战范围内时,特工将不能进行常规移动行动,因此必须在进行后撤之后才能移动。

问: 特工如何在台阶或斜坡上移动?

答:除非有明确规定,否则特工可以自由在这些地形上移动 (他们不需要进行攀爬)。

问:如果特工可以在攀爬或跳落时通过执行**猛冲**行动来到达目的地,那么是否可以通过执行提供无消耗**猛冲**的其他行动(例如特种兵。突突小子的突突猛冲行动)来达成同样的效果?答:不能,特工必须专门执行**猛冲**行动来达成这个效果。

射击与肉搏攻击

问: 在进行肉搏时,有一些能力能让每次格挡舍弃对手的两个成功命中(例如《杀戮小队: 汇编》中的"风暴护盾"技能)。这个技能如何处理普通和暴击命中?

答: 如果特工使用普通命中进行格挡, 那么他们可以选择对手的两个普通命中并将它们舍弃。如果特工使用暴击命中进行格挡, 那么他们可以选择对手的两个暴击命中、两个普通命中或者一个暴击和一个普通命中并将它们舍弃。

问: 没有装备近战武器的特工在进行肉搏时如何行动? 答: 不要选择近战武器或抛掷攻击骰。这个特工不能进行战斗支援。

问:如果一个特工被残废并且受到了一个让他暂时不被移除杀戮区的规则影响(例如老兵卫士》的"死亡救赎"战术性策略,以及星际战士》与<mark>灰骑士</mark>》的"以死尽忠"战术性策略),那么他们在进行肉搏时会发生什么?在结算成功命中步骤中,规则表明重复过程直到战斗中有一名特工残废。这是否意味着老兵卫士因为已经残废所以无法结算成功的命中?

答: 是的。在这种情况下, 残废(但是暂时停留在杀戮区中)将让特工不能在肉搏中结算命中。

问:如果一名拥有掩护并且豁免属性为 6+ 的特工遭到远程 攻击,如果防御者因为掩护而保留一个防御骰,那么这个防 御骰是一个成功的普通豁免还是一个成功的关键豁免。

答: 它将是一个普通豁免。

问:如果通过**操控灵能**行动进行的射击攻击没有任何有效目标,会发生什么?

答:该行动将不会被结算,并且将返还消耗的行动点数。特工必须执行其他行动,如果特工还掌握其他灵能,那么它可以在次执行此行动并选择操控一个不同的灵能。

问: 如果对手没有剩余任何可以舍弃的某种掷骰, 特工是否依旧可以进行格挡?

答:可以。

问:如果一个武器拥有多个攻击资料,并且其中一个拥有"爆炸X"特殊规则,那么特工是否可以使用不带有"爆炸X"的武器资料来执行**警戒射击**行动?

答:可以。

问:如果一个规则会造成额外伤害(例如,<mark>灰骑士</mark>®的"圣锤之手"灵能),那么我的对手在使用忽略攻击骰造成的伤害的规则时(例如特种兵®的"不痛不痒"战术性策略),这些额外伤害是否会被忽略?

答: 不会, 只有那枚攻击骰的伤害会被忽略, 但是依旧会造成额外伤害。

问: 是否需要在进行重掷前宣布使用全部重掷?

答:不需要。您可以查看重掷的结果再决定是否需要使用不同的重掷骰。

问: 一些规则会需要玩家像是特工进行肉搏或其他行动一样 进行掷骰, 例如 <mark>虚空创痕海盗\$</mark> 的 **划切攻击** 行动。

问1: 目标是否被算作正在进行肉搏?

答: 不算。

问2: 战斗支援是否生效?

答: 生效

问3: 目标因为近战而被残废的规则是否可以生效, 例如军团®的"无尽杀戮"战术性策略?

答:是的。这与问1的情况不同,因为目标依旧是在肉搏中被残废,就算它没有进行肉搏。

问: **医务**特工在另一名己方特工被残废后生效的技能(例如 神圣技师之环》的"重生光线"技能和卡舍津》的"医务兵"技能)如何与进行连续攻击的远程武器(例如"爆炸"和"洪流")互动?

答: 先完成所有需要进行的射击攻击的结算, 随后, 如果**医 务**特工没有被残废, 那么在移除残废特工步骤中使用对应的 技能。 问:一些射击攻击会在一名敌方特工移动至某个标识的范围 内时触发(例如"感应型"武器规则)。这些攻击是在敌方 特工移动至特定范围内时立刻结算,还是在移动至最终位置 后进行结算?

答: 在特工移动至特定范围内时立刻结算。

问: 在少有的情况下,如果一名特工在进行**冲锋**行动时触发了"感应型"武器的射击攻击并存活,但是在那之后无法在敌方特工的交战范围内结束移动(例如原本为目标的敌方特工被触发的射击攻击残废,或者因为"医务兵!"技能被移动至更远的位置),那么该如何进行结算?

答:如果特工无法在任何敌方特工的交战范围内结束行动,那么特工可以无视这个条件结束行动(玩家依旧可以选择使用剩余的移动距离进行移动)。

问:如果特工拥有可以在攻击者之前结算一次命中的规则(例如虚空创痕柯纳斯信徒的"横刀架势"技能),那么在特工是攻击者时是否依旧可以使用这些规则?

答:可以,在这种情况下,虚空创痕柯纳斯信徒可以进行格挡,随后您(作为攻击者)可以按照常规顺序结算第一次命中。

特殊规则与暴击

问: 在战斗中进行肉搏或射击攻击时, 如果一个特工拥有多个会同时生效的特殊规则和暴击规则, 它们该以什么顺序进行结算?

答:控制那个特工的玩家可以选择以什么顺序来结算这些同时触发的效果。请注意这样的结算方式与通常结算同时触发规则的方式不同,在通常情况下玩家会根据先手权来决定结算的顺序。另外,请注意如果有规则上表明"在掷攻击骰步骤中",并且另一个规则表明"在掷攻击骰步骤结束时",它们不是同时触发的(后者必须最后结算)。

问:如果一个特工拥有让他能够重复某次肉搏或射击的规则 (例如,<mark>叛变星际战士</mark>\$的"旷世之战老兵"战术性策略), 那么如果他是否可以重复一次使用拥有"限制"特殊规则的 武器进行的肉搏或射击攻击?

答:可以。在这种情况下,您可以再次使用这些武器进行攻击,就算他们拥有"限制"特殊规则。

问:如果一个特工拥有让他能够重复某次肉搏或射击的规则 (例如,<mark>叛变星际战士</mark>)的"旷世之战老兵"战术性策略), 那么我是否可以选择同一个目标进行攻击?

答:可以,如果攻击对象依旧是有效目标的话。若不是,那么您无法重复那次近战或射击攻击。

问: 在一些特殊情况中,一名特工可以多次获得特殊规则/暴 击规则的效果。它们是否可以一同生效? 例如,**枪手**特工的 克鲁特双枪和"猎物"战略性策略(远猎者族团®)都会提 供"平衡"特殊规则。

答:不能。特工每次只能受到同一个规则影响一次。如果 X 不同,那么您可以选择使用哪个属性(如果特工同时拥有 MW1 和 MW2 特殊规则,它们不会变成 MW 3)。

诵用规则

问:如何处理相互矛盾的规则?例如,"感染"战略性策略 (死亡守卫®和混沌恶魔®)将敌方特工视作为受到伤损,但 是"帝皇之选"技能(帝皇利爪®)表示特工不会受到伤损。 答:在这种情况下,"不会"的效果将获得优先权;"帝皇 之选"规则将防止特工受到因"感染"战略性策略导致的伤损。不过,有些规则可能会详细提到对某些规则的覆盖。例如,有一个规则可能会说"特工将被视作为伤损,忽略任何防止其伤损的规则"。在这种情况下,"帝皇之选"规则不能防止特工受到伤损。

问: 还未被激活的特工所执行的行动(例如**警戒射击**)算是 激活吗?

答: 不算。

问:如果一个特工会因为多个规则而受到损伤,那么这些效果会多次生效吗?例如,如果一个剩余耐伤低于半数的特工位于一个受到"慢性恐惧"战略性策略效果的**咒灵**特工的内(帝皇之爪®)。

答:不会。在这种情况下,慢性恐惧"战略性策略不会对那 名特工造成额外影响。

问:一些规则,例如<mark>恐惧突击小队</mark>®的追踪目标行动将在一个敌方特工执行一次行动后打断激活。如果那个行动是一次激活中的最后行动,或者转折点中最后一次激活的最后行动,那么是否依旧可以打断激活?

答:可以。

问: 一名特工是否被算作装备了其可以使用灵能中的武器? 例如, 灵能武器是否可以获得核心规则书中的稀有装备进行 升级?

答:不算做装备。请注意,这意味着伤损状态不会影响武器的属性。

问:如果一名携带了目标标记或标识的特工在战斗中失去了 执行**拾取**行动的能力(例如军团®受选者的"释放恶魔"技 能),那么携带的目标标记或标识会怎么样?

答: 特工必须将其放下。

问:如果一名特工在执行行动的期间执行了另一个行动,例如在常规行动期间执行操作舱门行动,那么这些行动是否可以被例如警戒攻击或者<mark>恐惧突击小队\$入侵者神枪手</mark>的

"追踪目标"行动打断?

答:在那名特工完成行动后可以打断,就算特工还在另一个行动的执行期间。例如,您可以在特工执行了操作舱门行动后进行打断,或者在其完成了**常规移动**后打断。

问:一些规则会需要特工位于目标标记一定的范围内(例如 **猎手支队**§的"军事纪律"战略性策略)。如果一名特工携 带着目标标记,那么其他位于这个目标标记范围内或者携带 目标标记的特工是否位于这些规则所要求的范围内?

答:不算。除非规则还提到了被携带的目标标记,否则它必须是位于杀戮区中的目标标记。这样判断是为了清楚分辨规则之间的区别,并且避免了其他罕见规则导致的额外问题。

问: 许多医务特工都拥有"每个转折点限一次,当首个己方 X 特工被残废时……"的规则,(此处的 X 指的是己方特工 的关键词)。这具体是什么意思?

答: 意思是己方特工在转折点中首次被残废并满足规则条件的特工。如果您不对第一名特工使用此规则,那么您不能在转折点之后的期间对其他特工使用这些规则。"

问:在一些特殊情况中,一名特工可以拥有多个忽略失去耐伤的规则。是否可以同时使用这些规则?例如时间巫师特工的精密时计基穴技师行动和量子复生虫装备(神圣技师之环》)。 答:可以,依次结算每一个规则。

问:如果一名特工可以执行无消耗的行动,但是另一条规则需要在执行行动时扣除额外的行动点数,那么哪个规则拥有优先权?例如,虚空创痕海盗®的"灵手"战术性策略和恐惧突击小队®掠夺者特工的恐惧特殊行动。

答: 前者, 行动依旧不消耗行动点数。

问:特工不能在残废时使用技能,那么特工在受到"在其被移出杀戮区前"的规则影响时该怎么处理?例如<mark>老兵卫士\$</mark>的"死亡救赎"战术性策略。

答:在这种情况下,您可以在特工被移出杀戮区前使用其拥有的技能。

仟务

问: 在放置额外路障时(例如在侦察步骤选择"设防"),它们可以放置在地形模型上吗?

答:不能,除非地形模型拥有"不重要"特质。

会在特工本次激活或下个激活结束后发生。

问: **圣化土地**行动(《杀戮小队:核心规则书》关键行动任 务手册,任务 1.2 奉献)在下个转折点开始前会修正特工的 APL属性。如果这个效果不会在特工激活时产生额外的行动 点数(在上方注释中有解释),那么它有什么样的效果。 答:它的效果能让特工在下个转折点开始前能够更好的控制 目标标记(控制权取决于APL)。请注意,"直到下个转折 点开始前"是一种对APL的特殊修正,一般情况下这类修正

问: "烧杀抢掠"战术行动卡与核心规则书中的规则不同。哪一个是正确的?

答:核心规则书中的规则正确。用卡片来生成战术行动,但是请使用核心规则书中的规则。

问:降落区是否被视作为拥有无限高度?例如,如果有规则规定"位于对手降落区域的 fon 并且在一个有利位置进行测量,那么玩家是否只测量水平距离?

答:是的。不过这不适用于"杀戮区中心"规则,这个距离详细规定从杀戮区地面的中央进行距离测量。

问:在进行"插下旗帜"战术行动时,一名无法执行**拾取**行动的特工是否可以被选择携带旗帜标识。

答:不能。

问: 在使用"哨卫"任务规则时,需要在什么时候判断触发警报的视线?

答: 在行动开始或完成前。特工可以在移动期间移动至视线内, 但是警报只有在特工在行动开始或结束时位于视线内才会触发。

问: 在"智力对决"任务中(核心规则书,关键行动任务手册),玩家是否需要选择不同的目标标记来作为主要目标标记?

答: 是的。

特殊行动剧情模式

问: 当我在进行特殊行动战役时,如果我将一名特工添加至数据板,并且那名拥有需要选择装备武器选项,我是否必须选择其中一种选项?

答:是的。请注意,那名特工所选择的武器选项将一直适用于您将要进行的特殊行动战役。

问: 在使用"装备投放"运筹时,如何判断拥有不同费用装备的点数价值? 例如 次元密会 ● 的大容量弹匣(1/3 EP)。 答: 使用低的花费。

问: 在一名特工通过一次**射击**行动来进行多次攻击时(例如爆炸或洪流), "神枪手"军功是否对所有射击攻击生效, 还是只对其中一次生效?

答: 对所有生效。

杀戮区

问: 一个特工是否可以在进行过**猛冲**行动的一次激活中进行 杀戮区: 欧克塔琉斯中的废料堆地形模型的**冲刺翻越**行动, 就算**冲刺翻越**行动被视作为**冲锋**行动?

答:可以。这个地形模型允许此例外。

问:在杀戮区:欧克塔琉斯中,特工在执行艰难攀登或冲刺翻越行动移动穿过废料堆地形模型时,特工被算作移动经过了多少距离?例如,在判断一名次元密会\$红字战士特工的"尽归尘土"技能时。

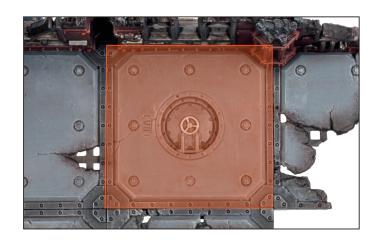
答: 移动穿越的距离时行动开始和结束位置之间的距离。

问:在杀戮区:欧克塔琉斯中,可以进行无消耗常规移动或冲锋行动的特工是否可以对废料堆地形模型进行冲刺翻越或艰难攀爬行动作为替代?例如在一名虫刃®基卫特工执行极速攻击行动时。

答:可以。

问: 在杀戮区: 夏尔纳斯中的舱口地形模型上, 哪一部分被算作是舱口, 也就是特工可以移动穿过的部分?

答:下图中高亮的区域。



问:一些地形模型例如管道实际上能够为特工提供掩护,但是由于这些地形模型略微高于地面,对位于后方的特工画掩护直线时并不会穿过那个地形模型。在这种情况下,这些地形模型是否依旧提供掩护?

答:如果这样的地形模型实际上能够提供掩护,那么将地形模型于杀戮区地面之间的微小落差视作为地形模型的一部分。请一定在决定杀戮区步骤中与您的对手讨论这个问题,根据常识进行判断。

问:在杀戮区:绞架暗渊中,墙壁特质说"特工无法翻越或穿过墙壁地形,忽略任何其他规则,除了'可通过'特质外"。特工是否可以使用技能来移动穿过墙壁,例如特种兵像破防小子特工的"突破"技能和帝国海军®破舱手特工的突破点行动?

答:不可以。虽然这能让特工使用他们的特殊能力,但移动穿过墙壁会破坏杀戮区:绞架暗渊的基础特征,因此为了保证游戏体验和平衡,我们认为限制这些规则比较合理。

问: 在使用杀戮区: 绞架暗渊的任务地图时, 舱门过道的位置是否也代表了舱门打开的方向?

答: 不是。它们只是为了表明有舱门过道的长墙壁的方向。

问: 在杀戮区: 绞架暗渊中, 打开的舱门是否能提供掩护或 遮挡?

答: 提供掩护和遮挡。将穿过其下方的掩护直线视为穿过舱门。

问: 在杀戮区: 绞架暗渊中, 如何结算需要特工位于重型地形的一定距离内的规则?

答:只使用支柱和墙壁末端(舱门过道的墙壁末端除外),以及任何杀戮区:绞架暗渊的扩充内容(例如古老仪器)来结算这些规则。

近距离战斗

问: 戒备行动在特工必须使用指定武器进行**射击**行动时该如何结算,例如爆矢惩处、神选阿斯塔特、突突猛冲等规则?

答: 只要特工在进行坚守攻击时使用指定的远程武器进行守望射击或零距离守望射击,那么该特工就能执行**戒备**行动。

问: 一名装备了拥有"重型"特殊规则远程武器的特工是否可以在执行了一次常规移动、后撤或冲锋行动后在同一次激活中执行 戒备行动?若可以,那么是否可以使用重型武器进行坚守攻击?

答:可以。

问:如果一名特工在一次**舱门争斗**行动中残废了一名敌方 特工,那么在肉搏、交战范围内或 ▲ 内将敌人残废时触发 的规则依旧可以生效?例如"烧杀抢掠"战术行动。 答:生效。

问: 由于**舱门争斗**行动被视作为**肉搏**行动,一名特工是否可以将**舱门争斗**行动作为一次坚守攻击? 答: 可以。

答: 是的。

问: 在执行坚守行动时, 如果打断了敌方特工的激活并执行了一次警戒射击行动, 那么是否可以将其他敌方特工作为目标?

答:可以。