特种兵

更新 1.4

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，新的更新将标有星号（*）作为提示。

勘误

以下部分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。

杀戮小队：欧克塔琉斯

第 59 页，“游荡”战略性策略

将最后一段句子修改为：

“您可以无需掷骰便保留一枚成功的普通命中骰子，无视任何将特工视为拥有交战命令的规则（例如有利位置）。”

第 61 页，破防小子，突破撞锤

将“残忍”规则从暴击规则（!）移动至特殊规则（SR）。

第 61 页，破防小子，蛮牛冲锋

将技能修改为：

“该特工每次进行肉搏时，如果在该次激活中进行过冲锋行动，其突破撞锤在该次肉搏中获得“晕眩”暴击规则。“

第 62 页，特种兵突突小子，突突猛冲独特行动

添加以下内容：

“您只能使用突突射枪来进行这次行动的射击攻击。”

第 64 页，特种兵强蛮人，关键词

添加以下关键词：

“队长”

第 66 页，烟雾手雷行动

将第三句句子修改成：

“在该转折点结束前，，如果为特工画出的每一条掩护直线都穿过烟雾区，该特工即为不可见。”

近距离战斗

***第 41 页，轰掉它！战术行动**

本战术行动不能在近距离战斗规则生效时使用。

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。

杀戮小队：欧克塔琉斯

*问：**炸弹跳跳**是否能够在通过“炸弹跳跳”特殊规则导致自身残废来获得“人质捕获与渗透”战术行动的胜利点数？*
答：不能。

问：在一名炸弹跳跳**特工通过“炸弹跳跳”特殊规则导致自身残废时，特工剩余的耐伤是否被算作失去，用来结算一些需要计算失去耐伤数量的战术行动（例如**猎手支队**的“计算歼灭”）？*
答：算。