平衡数据板

Q3 2022

通用对战规则

蔑视甲胄

每当一个**星界军载具**、**阿斯塔特修会**、**圣裁阿斯塔特**、**阿斯塔特叛军**或**修女会**模型受到攻击时，那次攻击的护甲穿透属性减弱 1 点。

本条规则在以下条件中不生效：

- 装备有风暴护盾、遗物护盾或格斗护盾（或这替代这些护盾的圣物）的模型。
- 拥有“圣徒护盾”或“灵能护盾”技能的模型（**洁天使圣徒**和**涅墨西斯骇骑机甲**单位）。
- 任何受到其他将攻击的护甲穿透属性弱化或减少的效果影响的单位。

飞行器

当您为进行对战模式游戏而集结军队时，如果您正在进行战斗巡逻队或入侵规模的游戏，军队中不能包含超过 1 个**飞行器**模型，如果您正在进行突击部队规模的游戏，则不能包含超过 2 个**飞行器**模型，如果您正在进行猛攻规模的游戏，则不能包含超过 3 个**飞行器**模型。

曲射武器

能够将持有者不可见的单位作为攻击目标的武器为曲射武器（例如迫击炮、智能导弹系统、穿刺步枪，等）。如果这样的武器将一个不可见的单位作为目标（也就说，如果目标单位中没有模型对攻击单位可见），那么在本阶段中，每次使用该武器对目标进攻击时，那次攻击的射击技巧属性将弱化 1 点，并且对那次攻击进行的任何护甲豁免掷骰的结果增加 1 点。

星界军曲射武器

星界军模型使用曲射武器所进行的攻击将不受到上方曲射武器规则的影响。

护卫技能

将所有“护卫”类技能的结尾从：

> “敌方模型/单位无法将那个**角色**单位选作为远程攻击的目标。”

修改为：

> “就算该单位中的模型数量小于 3 个，那个**角色**单位依旧可以使用“当心，长官”规则。”

如果一个单位的护卫技能指挥影响一个特定类型的**角色**单位，那么更新后的单位护卫技能依旧只会对那个类型的**角色**单位生效（例如，神秘奴的“保护者”技能只能对己方**墓穴技师**单位生效，因此在更新后依旧只适用于**墓穴技师**单位）。

以下技能为护卫技能：保镖；贴身护卫*；冷血护卫；护卫生物**；守护者规程；荣耀护卫；马克拉格的荣耀护卫；操作得当的火炮；守护者；忠诚保护者；王卫职责；血肉掩体；看守者。

该规则还适用于以下使单位获得护卫技能的计谋：顽固守卫；先知议会；荣耀之盾。

** 该规则只会影响* **基卫** *“贴身护卫”技能的第一点。*

***位于“护卫生物”技能范围内的* **虫巢暴君** *以及位于己方* **<虫巢舰队>枪虫** *单位的“血肉掩体”技能范围内的* **母虫** *能够使用“当心，长官”规则的效果，就算它们是耐伤属性大于 9 的* **角色** *单位。请注意，“血肉掩体”技能需要一个模型数量为 15 或更多的枪虫单位才能生效，就算其他护卫类技能对少于 3 个模型的单位生效。*

修女会

- 将“信仰之举”技能中的获得奇迹骰子部分的第一点修改为：“在每个回合开始时，您获得 1 点奇迹骰子。”
- 将“坚忍信仰”教会信仰（无畏之心修会）的第二点修改为：“每当拥有此信仰的单位受到攻击时，那次攻击的致伤掷骰无法被重掷。”

星界军

- 为**星界军**分遣队添加以下分遣队技能：

  “**帝皇之锤**：如果每一名己方军队中单位都拥有**星界军**关键词（**帝国特勤**和**中立**单位除外），并且己方军队中的每一个**<兵团>**单位都来自于同一个兵团，那么己方军队中的**星界军**模型进行射击攻击时，未修正结果为 6 的命中掷骰将自动致伤目标。

设计师注解：如果**暴风忠嗣军**单位与其他**星界军**（例如**卡迪亚**单位、**卡塔昌**单位等）单位包含在了同一支军队中，那么这些单位也将获得此规则的效果，但是如果他们属于一个*暴风忠嗣军*兵团（《灵能觉醒：上上善道》），那么所有单位都必须源自同一个暴风忠嗣军兵团才能获得此规则。

- 将**星界军黎曼·鲁斯**和**星界军巨型**模型的豁免属性改为 2+。
- 在使用一个**<兵团>坦克指挥官**模型的“坦克命令”技能时，您可以选择一个位于那个**<兵团>坦克指挥官** 6 英寸内的己方**<兵团>载具**单位（**巨型**单位除外），而不是选择一个**<兵团>黎曼·鲁斯**单位。
- 每当一个拥有“发令之声”的**<兵团>**单位向一个**<兵团>步兵**单位发出下方列有命令时，可以向接到指令单位 6 英寸内的一个或更多其他**<兵团>步兵**单位（**军官**单位除外）发布相同的命令：
  “瞄准！”；“第一列，开火！第二列，开火”；
  “击倒它！”；“为了帝皇，前进！”；
  “继续战斗！”；“上刺刀！”。

帝皇禁军

- 将**帝皇禁军**分遣队的分遣队技能的第三点修改为：“**帝皇禁军**分遣队中的普通步兵单位获得“占领目标”技能（参见《战锤 40000》核心规则书）。”
- 在“备受尊敬的联合军”、“帝皇之兆”和“军事谨慎”计谋中添加以下内容：“您只能使用此计谋一次。”
- 将“奥术基因炼金术”和“帝皇之兆”计谋中的所有**帝皇禁军**关键词修改为**帝皇禁军步兵**。

机械修会

- 将“太阳祝福”教条（卢修斯）的第一点修改为：“每当拥有该教条的模型受到伤害属性为 1 点的攻击时，除非那个模型拥有轻型掩护，否则针对那次攻击进行的护甲豁免掷骰增加 1 点”。
- 将“浓缩弹药”计谋的最后一段句子修改为：“未修正结果为 5+ 的命中掷骰将自动致伤目标。”

黑暗灵族

- 将以下数据表中关键词部分的核心关键词移除：塔洛斯；克洛诺斯。
- 将“敏捷猎手”痴迷的第二点修改为：“如果拥有该痴迷的单位受到了“战斗药剂”技能的“精神亢奋”效果影响（第 89 页），那么该单位的移动属性增加 3 英寸，而不是 2 英寸。”*
- 将“黑暗机械巫师”痴迷的第一段句子修改为：“每当拥有该痴迷的单位进行射击时，您可以选择强化任意或所有单位中模型装备的远程武器（液化枪和双联液化枪无法被强化）。”*
- 将“血肉艺术”痴迷修改为：“每当一次攻击被分配至拥有该痴迷的模型时（**载具**模型除外），除非那次攻击的力量属性大于等于 8，否则攻击的伤害属性减少 1 点（最低降至 1）。”*

*请注意，该痴迷依旧为“全心投入”。

方舟灵族

- 为“末日咆哮”遥远方舟世界特性添加以下规则：“如果您选择了其他遥远方舟世界特性，那么您就无法选择此特性，并且如果您选择了此遥远方舟世界特性，您就无法选择其他特性。”
- 将“诡迷风暴”计谋中的灵能行动修改为：

“**风暴充能（灵能行动——亚空间充能值 5）**：您军队中任意数量的大先知模型可以在对您放置的标记的中心可见时执行此灵能行动。

在己方射击行动开始时，为位于您放置的标记中心 6 英寸内的每一个单位掷一枚骰子。若结果为 4+，那个单位受到 D3 处致命伤。随后将那个标记移除。您只能使用此计谋一次。”

- 将“无可匹敌的敏捷”计谋的第二段句子修改为：“在己方射击阶段中，在为一个进行战斗专注移动（第 142 页）的己方方舟灵族单位掷 D6 决定移动距离后使用此计谋。”
- 为“一击脱离”计谋添加以下内容：“您只能使用该计谋一次。”

星际战士

将“战火熔铸”战团战术（火蜥蜴）的第二点修改为：“每当拥有该战术的单位受到攻击时，那次攻击的致伤掷骰无法被重掷。”

混沌星际战士

将“内外皆钢”（钢铁勇士）军团特质的第二点修改读作：“每当拥有该特质的单位受到攻击时，那次攻击的致伤掷骰无法被重掷。”

死亡守卫

在死亡守卫分遣队的分遣队技能中添加以下内容：

- **死亡守卫**分遣队中的**腐病领主终结者**和**死亡寿衣终结者**获得获得“占领目标”技能（参见《战锤 40000》核心规则书）。

泰伦虫族

- 为“稀有物种”分遣队技能添加以下内容：“如果己方军队包含了一个或更多**虫巢暴君**模型，那么其中一个模型必须被选择成为您的**统帅**。”
- 将“突触指令”规则的第一段文字修改为：“如果己方军队中的每个单位都拥有**虫巢触须**关键词（**中立**单位除外），并且每一个单位（**活体炮弹**单位除外）都来自同一个虫巢舰队，那么当您的**统帅**位于战场时，己方**突触**单位将根据当前生效的技能拥有突触指令技能。”
- 在进行一局对战模式游戏时，玩家不能在战斗开始并决定了先手权后将虫巢舰队特征的适应性部分更换 — 如果玩家想要更换适应性特征，那么他们必须在召集军队步骤中，玩家将选择的单位记录在军队名册后进行。

钛帝国

- 将“蒙特卡”技能的第二点修改为：“每当该单位中的模型对下表所示的攻击范围内的最近有效敌方单位进行远程攻击时，重掷结果为 1 的致伤掷骰。”
- 将“毁灭反击”（远见飞地）信条的第一点修改为：“每当拥有此信条的模型对 9 英寸以内的单位发动远程攻击时，将目标视为拥有标记光标识（第 93 页）。”
- 将舷炮战斗服数据表的关键词部分中的**核心**关键词移除。
- 为“反重力撞击场”和“光子手雷”计谋添加以下内容：“该计谋对冲锋掷骰的修正无法与任何其他对单位冲锋掷骰的修正叠加。”

太空死灵

- 根据以下方式对“命令规程”技能修改为：
  - 将所有**贵族**关键词修改为**太空死灵角色**。
  - 将倒数第二段文字的最后一段句子修改为：“直到分配的命令规程停止生效前，如果一个位于战场上的单位可以从该技能受益，那么那个单位还将获得第二命令的效果。”
  - 将最后一段文字修改为：“此外，如果己方军队中的所有单位都来自同一个军团（除了王朝特工、星神碎片和中立单位外），选择一个在战斗轮次中没有分配的命令规程（通常来说只有一个可选）。那个命令规程将在每个战斗轮次中生效，与当前轮次中的命令规程的效果叠加 — 在每个战斗轮次开始时决定那个单位将获得这个命令规程的效果。请注意，如果该命令规程是己方王朝法典中提到的规程，那么它的两个效果都将在每个战斗轮次中对每一个拥有此技能的单位生效，加上在那个轮次中分配的命令规程。下方是可用的命令规程。

    设计师注： *一些规则会提及“生效的指挥规程”，这些规则指的是所有对己方军队生效的指挥规程。*

- 在下方列有的单位的关键词部分中添加核心关键词：墓穴仪葬刺甲虫（参见《帝国装甲汇编》）；墓穴重生者；墓穴蜘蛛；墓穴幽魂；剥皮者；洛克哈斯特毁灭者；洛克哈斯特重装毁灭者；潜蛇毁灭者；斯科尔比克毁灭者；三圣禁卫；所有**太空死灵载具**数据表。

欧克蛮人

- 在召集一个**欧克蛮人**军队时，以下列有的每个单位纳入军队中的数量不能超过 1 个：爆裂靓车；自制增压爆枪战车；喷气巨卡；跳跳越野战车；激波跃变跑车。
- 将“Waaagh!”技能的阶段 1 和 2 修改为：

阶段 1: 召唤 WAAAGH!

- 己方军队中的**欧克蛮人核心**和**欧克蛮人角色**单位就算在本回合中进行过突进也可以进行冲锋。
- 己方**欧克蛮人**模型的力量和攻击属性增加 1 点。
- 己方**欧克蛮人**模型拥有 5+ 无敌豁免。

阶段 2: 全力以赴!

- 己方**欧克蛮人**模型的力量和攻击属性增加 1 点。
- 己方**欧克蛮人**模型拥有 6+ 无敌豁免。

丑角

- 忽略“笑神之运”技能列有的表格。在战斗开始时，您拥有 0 个幸运重掷，无论战斗规模。您只能通过“笑神之运”掷骰来获得幸运重掷。
- 将“镜之筑师”主演的规则修改为：“在己方指挥阶段中，选择一个该模型 9 英寸内的己方<**剧目**>**核心**单位。直到下一个己方指挥阶段开始前，每当一个敌方单位被选中进行射击时，在测量与该<**剧目**>单位中任何模型的距离时，那个己方模型与进行射击的模型之间的距离被视为额外增加了 6 英寸。”
- 将“乔高奇的恩惠”统帅特质修改为：“每回合限一次，当您为该**统帅**进行近战命中掷骰、近战致伤掷骰或豁免掷骰时，您可以将那次掷骰的结果视为是未修正的 6。”
- 将“光明剧目”特征的第一点修改为：“每当拥有该特征的单位受到攻击时，如果进行攻击的模型位于其 18 英寸外，那么未修正结果为 1-3 的命中掷骰将使攻击失败，忽略任何武器或攻击模型拥有的技能。”
- 将“黑暗剧目”特征的第一点修改为：“每当拥有该特征的模型被近战攻击摧毁时，掷一枚 D6：若结果为 4+，在那么在攻击模型的单位完成所有攻击后，单位受到 1 处致命伤（一个单位在每个阶段中能通过该技能受到最多 6 处致命伤）。