虫刃

更新 1.3

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。

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。

《白矮人》第 472 刊 &《杀戮小队年刊 2022》

问：在使用“隐藏”战术性策略时，如果我激活了一名隐藏的特工，给予其一个指令，将其部署，并在时候扣除进行了常规移动的行动点数，我是否可以立刻使用“教派伏击”技能来更改特工的命令？更确切的说，更改为交战命令来获得教派伏击的重掷攻击骰效果？

答：不能。

*问：如果基卫特工执行了**极速攻击**行动，随后一名敌方特工进行飞行移动进入特工的■内，那么特工是否可以被打断移动并结算**极速攻击**行动？*

答：在敌方特工进行**飞行**时不能这么做；那名特工将当作基卫特工不存在一样移动绕过，因此不满足**极速攻击**行动的条件。

*问：在结算“教派伏击”技能时，在一名虫刃特工执行一次多次攻击的**射击**行动时（例如爆炸或洪流），是否可以重掷那次行动中的所有射击攻击，还是重掷其中一个？*

答：重掷所有。

近距离战斗

问：如果一名虫刃特工在激活中执行了坚守**行动，并且从隐匿指令变为了交战指令，那么该特工是否能够在接下来的坚守攻击中获得“教派伏击”的重掷增益效果？*

答：不能。