WARHAMMER 40,000 KILL TEAM

平衡数据板

2023年 第四季度

本文档中包含了对游戏平衡性进行改进的第四季度规则更新。
最新更新由星号 (*) 表示

核心规则

- **新的核心规则：** 一些规则将允许您在对手能够进行激活前连续激活多名特工。无视其他规则，在同一转折点中，在您的对手进行过一次激活或执行**警戒射击**前，您无法连续激活两名以上的特工。

- **新的核心规则：** 移动属性不能被修正到小于2◯（即使特工处于伤损状态）。

装备

- 您在每场战斗中只能选择每个拥有“间接”特殊规则的装备（例如炸药、穿甲手雷、热熔手雷）一次。如果一名己方特工在部署时已经装备了这样的装备（例如**突击掷弹兵探路者**），那么这将算作您的选择。

替换军队列表

随着时间的推移，某些新的军队列表将被引入，它们将被用来替换《汇编》中类似的列表。在考虑到平衡问题时，我们推荐使用最新的军队列表来替换旧列表，尤其是在例如比赛的有组织游戏环境中。这些军队列表以及其所替换的列表如下：

铸造世界☠ 将被替换为 猎手支队☠

千子☠ 将被替换为 次元密会☠

剧团☠ 将被替换为 次元舞者剧团☠

关键任务 2022

- 在战斗中每名玩家不能从任务中获得超过 16 点胜利点数（而不是 12 点），总共能获得 24 点胜利点数（而不是 20 点）。

* 掠夺任务行动：战斗中每个目标标记最多被掠夺 4 次（而不是 3 次）。

第一赛季

杀戮小队：汇编

星际战士&灰骑士

- 特工选项：除**侦察兵**和**战术兵**以外的所有火力小分队可以额外携带 1 名**战士**特工。

死亡守卫

- 特工选项：**瘟疫战士**火力小分队：
  - 可以额外携带 1 名**战士**特工。
  - **勇士**特工算为 1 名**战士**特工，而不是额外一名特工。

方舟世界

- 特工选项：所有火力小分队可以额外携带一名**战士**特工。

墓穴世界

- **剥皮者特工：**剥皮利爪的两个伤害属性均增加 1 点。
- “重生规程”战术性策略：消耗 0 CP。

杀戮小队：欧克塔琉斯

特种兵

- 特工选择：如果您选择了一个**炸弹跳跳**特工，那么您也可以无消耗地选择一个**特种兵地精**特工（反之亦然），总计 11 名特工（而不是 10 名）。

* 鬼祟之徒战术性策略：您在每场战斗中只能使用这个策略一次，并且选择的特工不能在第一转折点中更改自己的命令（也就是通过渗透侦查选项进行修改）。

* **炸弹跳跳**特工：该特工的 APL 属性不能受到正面修正效果的影响。

杀戮小队：夏尔纳斯

探路者

- “高尚大义”战术性策略：消耗 2CP。每场战斗中只能使用一次，并且只有您在没有先手权时才可以使用。
- **突击掷弹兵探路者**：删除“掷弹兵”技能的最后一句规则。
- 5+ 标记光指示物的增益效果：在那次射击攻击的选择有效目标步骤中，敌方特工将被视为拥有交战命令，除非特工拥有重型掩体所提供的掩护。
- 特工选择：必须少选择 1 名特工。
- 在考雍战争艺术中加入以下规则：“此外，在每个己方探路者特工的激活中，您各有一次机会少消耗一点行动点数（最少 0AP）进行一次任务行动或**拾取**行动。”
- 近距离战斗：每个己方探路者特工可以在拥有隐蔽命令时执行**护卫**行动。这样做的话，它可以不进行护卫攻击，而是执行**标记光**行动（可以的话）。

* 特工选择：选择 **MB3 侦察无人机**不再需要您少选择 1 名特工。

* **无人机控制员探路者**特工拥有以下技能：“**聚焦 EMP**：如果该特工位于杀戮区内，己方**无人机**特工可以执行**操作舱门**行动（这么做时忽略人工智能的第一条规则）。”

见习修女

- 自动惩戒器装备：2EP。
- 您不能通过信仰之举改变重掷结果。

杀戮小队：纳克蒙德

军团

- 突变血肉战略性策略：最低可减为 3 点（而不是 2 点）。

虚空创痕海盗

- **虚空创痕炮手**的粉碎者：获得“撕裂”暴击规则。

* 受逐者战略性策略：将要求的距离修改为 ■（而不是 ⬟）。

* 致命伏击战术性策略：如果己方特工拥有隐匿命令并且就绪，那么您可以在这么做时将其变为交战命令。

杀戮小队：莫罗克

恐惧突击小队

- 可以使用以下战略性策略：

致命射击 1CP

在转折点结束前，己方恐惧突击小队特工装备的爆矢武器获得 P1 暴击规则。该技能对已有 APx 特殊规则或 Px 暴击规则的武器不适用。

- **掠夺者**的**恐惧**行动：将行动改为技能（无需消耗行动点数）。
- **入侵者**的多光谱阵列技能：将第一要点改为：“想要作为目标的对象不能被遮挡。”
- **游击战**和**队长**的**制定战略**行动：将距离要求改为 ■（而不是 ⬟）。
- “游击”军功：改为“不在敌方特工交战范围内”（而不是 ■）。
- 在“先锋”战略性策略中加入：该特工在进行任务行动或**拾取**行动时消耗的行动点数减少 1 点（最少 0AP）。

杀戮小队：2022 年刊

盖勒痘魔

- 科技诅咒技能：距离要求改为 ◯（而不是 ■），对**故障灵**来说则是 ■（而不是 ⬟）。
- 恶心韧性技能：**故障灵**和**盖勒痘变种人**特工掷出 6 才能不失去耐伤（而不是 5+）。
- **沃格尔·三重咒魔**的“领导感染”技能：每场战斗中您只能使用一次该技能。
- “锈化放射”战略性策略：仅限于位于己方**噩梦巨物**特工交战范围内。

艾露西亚星行者

- **驭电大师**的**电光幽魂力场**和**电光幽魂充能**行动：0AP。
- “远古科技光束”私掠者支援资产：BS 属性提升 1 点。
- **武装船兵**的转轮炮：获得“毫不留情”特殊规则。
- “无畏探险家”战略性策略：
  - 攻击骰被第一次结算时（而不是每次该特工进行肉搏或受到射击攻击时）。
  - 减半的伤害最少为 2（向上取整）。

猎手支队

- 可以在每个转折点中选择“教义条令”（而不是每场战斗中选择两次）。
- 在第一转折点中，忽略每一个对己方杀戮小队生效的条令的劣化效果。
- 特工选项：
  - 您的杀戮小队中包含的**斯卡里安**特工数量不能比**游骑兵**和**先锋**特工总数更多（但可以持平）。
  - 如果您的杀戮小队包含的**斯卡里安**特工数量不超过 4 名，则可以额外包含 1 名**游骑兵**或**先锋**特工（共 11 名特工）。

* 将“守护者条令”的优化效果修改为：“每当一名己方猎手支队特工进行射击攻击时，在那次射击攻击的掷攻击骰步骤中，您可重掷一枚攻击骰。”

* 将“堡垒条令”的优化效果修改为：“每当一名己方猎手支队特工成为射击攻击的目标时，在那次射击攻击的掷防御骰步骤中，您可以重掷一枚自己的防御骰。”

* 将“堡垒条令”的劣化效果修改为：“己方猎手支队特工不能执行**猛冲**行动。”

虚空舞者剧团

- “乔高奇的玩笑”战略性策略：将第一段句子的相关部分替换为：“在那次肉搏的结算成功命中步骤中限一次，当您的对手使用常规命中出击时。”
- “剧目”技能：删除当您为演出计数添加第四点计数时所获得的第三点效果。
- 多米诺力场：1+CP。您在战斗中每使用一次该策略，其消耗的指挥点数就多 1 点（首次使用消耗 1CP，第二次消耗 2CP，等等）。

虫刃

* 将“教派伏击”的第二段文字修改为：“当该特工在每个激活期间首次执行**近战**或者**射击**行动时，如果特工从隐匿命令更改为了交战命令或者在激活开始时对每个敌方特工都不可见，那么在那次近战或者射击攻击的掷攻击骰步骤中，您可以重掷任意或所有结果相同的攻击骰（例如所有结果为 2 的攻击骰）。”

* 将以下内容添加至**利爪**特工的**侍仆魂视**行动：“直到转折点结束前，每当该特工与那名敌方特工进行近战时，在结算成功的命中步骤中，在您首次结算一次成功的关键命中时，您可以在那之后立刻结算一次普通命中（如果您没有普通命中，那么则可以结算一次关键命中）。”

* **重炮手**特工获得以下技能：“**避震系统：**该特工装备的远程武器所拥有的‘重型’特殊规则拥有不同的效果。在一名特工在使用任何‘重型’远程武器执行**射击**行动时，该特工不能在同一个激活中移动超过 3◯。”

次元密会

- 在“神选阿斯塔特”战略性策略中加入以下规则：“此外，在转折点结束前，己方**红字战士**特工每次被激活时，如果没有在激活中进行**肉搏**行动，则它可以进行两次**射击**行动。如果该特工是**炮手**，第二次**射击**行动要额外消耗一点行动点数。”
- **红字战士**特工：APL 属性改为 3，双拳和石像鬼刺刀的攻击属性改为 4。
- 删除**巫师**特工的“红字指挥官”技能。
- **红字战士**特工获得以下技能：“**巫师命令：**如果该特工激活时不位于己方**巫师**特工的 ⬟ 内，则 APL 减 1。”
- 将“红字联系”军功改为：“从您的数据板中选择一名己方**红字战士**特工，对于该特工的‘巫师命令’技能，**巫师**特工只需处于杀戮区（而不是 ⬟ 内），就不用减去 1 点 APL。”
- 原型：探查/安全防护，与所选特工无关。

第二赛季

杀戮小队：深入黑暗

远猎者族团

- 特工选择：可以额外加入 1 名特工（不能是杀手头领）。
- **克鲁特弓猎手**的加速曲弓：BS 属性提升 1（所有数据）。
- **克鲁特枪手**的克鲁特双枪：BS 属性提升 1。
- **克鲁特远视者**的克鲁特猎枪：BS 属性提升 1。
- 割喉战略性策略：攻击最多提升至 5（而不是 4）。
- 将以下装备的 EP 改为：肉 [1EP]，战利品 [3EP]。
- 在“恶徒”技能的说明中加入：“此外，每当该特工遭到射击攻击时，“无处可藏”特殊规则对该射击攻击无效。”

* **杀手头领**特工的“召集杀手”技能：选择一名位于杀戮区内的敌方特工（无需对其可见），并且每当您选择使用本技能时，选择以下一个效果在转折点中生效：原本效果（自动保留一次普通命中）、无休，或者 P1。

帝国海军跳帮队

- 在“闪击”战术性策略中加入：“如果您选择任意一项，则不能重掷剩余的攻击骰子。”
- **海军掷弹兵**特工：删除“掷弹兵”技能的最后一句话。
- “抵挡反击”战略性策略：最低降至 3 点（而不是 2 点）。

仲裁小队

仲裁小队

- “坚韧”，“条理性”和“迅速”战团战术：在**仲裁小队**军队列表中更新（Warhammer Community 可下载）。

杀戮小队：暗影宝库

神圣技师之环

- “重生规程”技能：在“活体金属”技能前结算。特工恢复 D3+3 点失去的耐伤，将其放置在重生指示物的 ■ 内（但不位于敌方特工交战范围内）。
- **加速等离子虫**的“加速”技能：消耗 0AP且位于 ⬟ 内（而不是 ■）。
- **重生等离子虫**的“重生光线”技能：若使用，不再扣除特工的 1 点 APL。
- **墓穴技师，君主**和**仆从技师**特工：耐伤属性提升 2 点且数据卡上武器的 BS/WS 属性提升 1 点。
- **墓穴技师**的“命令”和**君主**的“下令”行动：0AP。
- “进行重生”战术性策略：0CP。
- **相位目镜**行动（装备）：0AP。
- **墓穴技师**的“墓穴技师行动”：将所有的“转折点结束时”和“下一个转折点开始时”改为“该特工下一次激活开始时，如果它被残废，或另一个己方特工进行该行动（先发生者为准）”。

卡舍津

- 所有特工的耐伤属性提升 1 点。
- 在“精兵”技能中加入：“在每个战略阶段，在精兵点数池中增加 2 点。”

* “精兵”技能：在您调整了第一枚骰子后，如果您舍弃一枚自己的攻击骰，那么您可以花费精兵点数来调整额外一枚骰子，但是只能将一次未命中调整为一次普通命中。

* 将**侦察兵**特工的**看守者扫描仪**行动的第二段句子修改为：直到转折点结束前，每当一名己方卡舍津特工进行射击攻击时，那名敌方特工视作为没有被遮挡。

* 前握把装备：**炮手**和**神枪手**特工可以消耗 2EP 来使用这件装备，并且该装备的效果对他们数据卡上的远程武器有效。

- 添加以下装备：

战斗刀 1EP

该特工在战斗中装备有以下武器，该武器的两个伤害属性都会从“为了卡迪亚！”战术性策略中受益。

名称	A	WS	D
战斗刀	3	4+	3/4

杀戮小队：缚魂镣扣

强征小队

- 所有特工的耐伤属性加 1。
- 以下武器获得“致命 5+”特殊规则：**R-VR 型赛博獒犬**的机械啃咬，**神枪手**的处刑者霰弹枪，**启示者**的带瞄准镜的霰弹手枪。
- 在“无情效率”技能中加入：“每当具有本技能的己方特工在使用没有爆炸特殊规则或武器名字中没有‘榴弹’一词的武器进行射击攻击时，如果目标位于另一名己方强征小队特工 ◯ 内，该远程武器在那次射击攻击中拥有 P1 暴击规则。”

* “执行法令”战术性策略：在战斗中，当您首次使用此策略时，该策略消耗 0CP，之后消耗 1CP（您可以多次使用该策略）。选择一个位于杀戮区内的敌方特工（您无需拥有目标的视野）。

* 以下武器仅拥有 1 个数据而不是 2 个，这个数据拥有先前两个数据的所有特殊规则和暴击规则（武器不再分为进攻和防守）：
  - **督法者**特工的统御之棰&突击盾。
  - **冲覆者**特工的统御之棰&突击盾。

* **督法者**特工的**部署天鹰使节**行动消耗 0CP。

杀戮小队：绞架之陨

炉心打捞者

- 将“稳步推进”技能改为：“己方**炉心打捞者**特工在进行**常规移动**行动时，移动属性加▲。”
- 所有特工的耐伤属性加 1。
- **炉心战地医务兵**的等离子匕首：获得致命 5+ 特殊规则。
- 装备中的等离子匕首：2EP，攻击属性改为 4，获得致命 5+ 特殊规则。
- 将**炉心头领**特工的“先祖之眼”技能改为：“每个战略阶段一次，当您将要使用战略性策略或跳过时，您可以选择一个敌方特工，使其获得一个仇恨指示物，如果已有三名或更多己方**炉心打捞者**特工被残废，则您可以选择两个敌方特工。”

恶角兽掠夺者

* 在一名**恶角兽掠夺者**特工拥有狂暴指示物时，其 APL 属性在判断控制权（例如目标标识）期间被视作为 1（在所有修正之后）。
* 残废一名拥有狂暴指示物的**恶角兽掠夺者**特工：增加以下规则：“在之后的射击攻击对其造成暴击伤害时（使其获得狂暴指示物的那一次射击攻击不算）。”

杀戮小队：信仰之烬

混沌教派

- **徽记头领**的“毁灭型恶化”和“毁灭型激励”技能：成为消耗 1AP 的独特技能，持续到那名特工下次激活前。“毁灭型激励”的伤害减免最低降至 3（而不是 2）。
- **变异者**和**受难者**特工的“超自然再生”技能：若结果为 6 则不会损失耐伤（而不是 5+）。
- “恶心气场”战略性策略：仅限于位于己方**变异者**和**受难者**特工的◯内。
- **变异者**特工的渎神附肢：将特殊规则改为“无休”（而不是“毫不留情”）。
* 在一次近战结束后，如果**虔信者**特工将一名敌方特工残废，并且自身没有被残废，那么该特工可以变异（特工不能单纯通过造成伤害变异）。
* 变异成新的特工：新的特工不再拥有全部的耐伤。作为替代，特工拥有的耐伤数量相当于原本特工剩余的耐伤数量，但是**变异者**特工回复 D3+1 点耐伤，**受难者**特工回复 D3+3 点耐伤；在上述的情况中，特工的耐伤数量不能超过自身的最大耐伤数量。

审判庭特勤

- 特工选择：包含辅助支援在哪，您最多只能选择两名装备的武器带有“AP 2”特殊规则的特工（就算武器只有一个数据拥有这个特殊规则）。
- **审讯者**和**典籍之颅**特工：将 GA 属性改为 2，而且两者满足对方的集体激活要求。
- “绝对权威”战术性策略：每场战斗中不能多次阻止同一个策略生效，也不能阻止不消耗 CP 的策略生效。