平衡数据版

2024 年 1 月

无论您如何游玩《战锤 40000》，本文档都能为您创造最平衡和有趣的游戏体验，其中有最近的游戏更新，并考虑了多方面的反馈意见。这些规则修正会在所有的 Games Workshop 官方对战活动及远征活动中采用，并定时更新。如果下方列有的规则文字是已经存在的规则，那么新增或修改的部分会标红以示区别。被标有 ⊕ 符号的条目是自本文件上一版本发布以来新增或修改的内容。

核心规则

28 **毁灭伤害**
删除技能中的例子，
并做以下修改：

毁灭伤害

装甲在这些武器的强大攻击面前不值一提。

数据中拥有 [毁灭伤害] 的武器被称为毁灭伤害武器。每当使用这样的武器进行攻击时，如果造成了暴击致伤，不能针对该攻击进行任何形式的豁免掷骰(包括无敌豁免掷骰)。该攻击会在攻击单位的任何其他攻击被分配并结算完成后再被分配给模型。

■ 该武器造成暴击致伤时，不能进行任何豁免掷骰（包括无敌豁免掷骰）。

41 **计谋**
添加以下内容：

修正计谋的 CP 花费

当修正 CP 花费的技能作用于影响多个单位的计谋时，只有当该计谋影响的所有单位都拥有相同的修正 CP 花费的技能时，该技能才生效。

如果修正 CP 花费的技能没有指定针对哪个计谋，那么该技能只能影响战斗战术计谋。这不适用于气氏巨物，阔步巨像或巨型幽冥构造体技能。

例 1：*连长的“战斗仪式”技能规定该模型可以“花费 0CP 使用计谋”。该技能并没有指定计谋名称，因此它只能花费 0CP 使用一个战斗战术计谋。阿苏曼的“战术敏锐”技能可以“花费 0CP 使用‘警戒射击’计谋”，既然计谋名称已经指定，该技能就可以影响这个计谋，即使“警戒射击”计谋是一个战略计划计谋。*

例 2：*卡里杜斯刺客的“统御混乱”技能会将对手的一个计谋的 CP 花费提升 1 点。该技能并没有指定计谋名称，因此只能将战斗战术计谋的 CP 花费提升 1 点。*

每个阶段/回合可以多次使用的计谋

某些规则规定，即使您在本阶段/回合中已经以某个单位为目标使用某计谋，您仍然可以再次使用该计谋。如果没有指定计谋名称，那么您只能使用战斗战术技能。

42 **警戒射击计谋**
改为：

警戒射击

核心 – 战略计划计谋

狂乱的弹幕能够击退来袭的敌人

时机： 在对手的移动或冲锋阶段中，在一个敌方单位被部署或者在一个敌方单位开始或结束一次常规、突进、后撤或冲锋移动时。

目标： 一个位于敌方单位 24" 内且假设在射击阶段中可以进行射击的己方单位。

效果： 如果那个敌方单位对己方单位可见，则您的单位可以像在己方射击阶段中一样对那个敌方单位进行射击。

限制： 您不能对**巨型**单位使用该计谋。直到阶段结束前，每当选择单位中的模型进行射击攻击时，未修正结果为 6 的命中掷骰才能造成命中，与武器的 BS 属性和修正无关。您在每回合只能使用此计谋一次。

42 **疯狂之勇**
改为：

疯狂之勇

核心 – 史诗伟业计谋

1CP

这些战士们过于狂热、嗜血或者好战，根本没有考虑自身的安危，就算在不可能的情况下也能坚持战斗。

时机： 在己方指挥阶段的战斗震慑步骤中，在您为军队中一个单位进行战斗震慑测试（第 11 页）前。

目标： 一个必须进行战斗震慑测试的己方单位。

效果： 该单位自动通过战斗震慑测试。

限制： 每场战斗中你不能使用该计谋多于一次。

48 **废墟，可见性部分**
改为：

“模型不能看过或看穿此地形模型（也就是说，位于地形模型外侧的单位不能获得另一侧目标的视线，就算模型能够通过窗户、门等其他地形模型部分获得目标的视线）。**飞行器**模型不受此规则影响——这些模型的可见性将按照常规进行判断，就算此地形模型完全位于该类模型与观察模型之间也是如此。模型可以正常观看此地形模型的内部，并且完全位于此地形模型内的模型可以正常向外观看。位于此地形模型内的**高耸**模型也能正常向外观看。”

阵营规则

帝皇禁军

⊕ 帝皇圣盾分遣队规则
修改为:

"己方军队中的**帝皇禁军**模型针对致命伤以及拥有 [毁灭伤害] 技能的攻击所造成的暴击致伤拥有"不觉疼痛 4+"技能。

不屈守卫计谋，类型
改为"史诗伟业计谋"。

禁军卫队数据表，单位构成
将要点改为:

"■ 4-5 禁军卫士"

禁军守卫数据表，单位构成
将要点改为:

"■ 4-5 禁军守卫"

英勇执行官数据表，单位构成
将要点改为:

"■ 2-3 英勇执行官"

修女会

⊕ 凯旋之圣凯瑟琳，至高修女圣物，乌檀圣杯圣像
修改为:

"位于该模型 6" 内的己方修女会单位可以在每个阶段中执行最多 2 次的信仰之举，而不是一次。"

艾达灵族

⊕ 命运丝线军队规则
将第一段句子修改为:

"如果您军队的阵营是艾达灵族，那么您还需在战斗开始时进行命运丝线掷骰，掷六枚 D6。"

⊕ 命运信使强化
修改为:

"仅限**艾达灵族**模型。每回合一次，当持有者刚进行完一次命中掷骰、致伤掷骰或豁免掷骰后，您可以将本次掷骰结果视为结果为 6 的未修正掷骰。"

⊕ 欺敌幻影计谋
将目标和效果修改为:

"目标: 一个己方**艾达灵族步兵**单位。

效果: 该单位可以进行一次最多 D6" 的常规移动，但不能在本次移动结束时搭载**运输工具**。"

⊕ 艾尔德拉德·乌瑟兰，预见未来技能
修改为:

您在战斗开始并进行第一次命运丝线掷骰时可以额外掷三枚 D6（即总共掷九枚 D6）。

⊕ 织夜者坦克，单纤维网技能
修改为:

在己方射击阶段，该模型进行射击后，被该模型用织灾炮成功命中的敌方单位将处于被压制状态，直到下个敌方回合结束。被压制单位的移动属性减少 2"，并且进行的冲锋和突进掷骰的结果减少 2。

⊕ 因卡恩，死亡降临技能
修改为:

"每个己方回合限一次，若该模型正位于战场，则当另一个单位被摧毁时，您可以在那个单位中的最后一个模型刚被移除时将该模型移出战场，并将它放置在尽量靠近上述被摧毁的模型所在的位置，但您不能将该模型放置在敌方单位交战范围内。"

⊕ 幽冥守卫，战争构造体技能
修改为:

"每个战斗轮次一次，当一个敌方单位将该单位选为攻击目标并完成所有攻击后，该单位可以如同在己方射击阶段一般进行射击。在这么做时，该单位只能将那个敌方单位作为目标，并且只有在那个敌方单位属于有效目标时才能进行射击。"

帝国特勤

强征小队数据表
单位构成 – 将要点改为:

"■ 1 督法者

■ 9 强征警戒者

■ 0-1 赛博獒犬"

武器装备选项 – 将第一要点改为:

"■ 最多 2 名强征警戒者可以将其装备的裁决官战斗霰弹枪各替换成以下一种选项（不能重复）。"

星界军

⊕ 指挥之声军队规则
将第一段文字修改为:

"如果您的军队阵营是**星界军**，那么拥有此技能的**军官**模型可以发布命令。每个**军官**的数据表注明了该模型可以发布几条命令，并且哪些单位可以接收这些命令。当一个**军官**模型发布命令时，选择一个下列命令，然后选择一个位于该**军官**模型 6" 内的可以接收命令的己方单位接收该命令。**军官**模型可以在己方指挥阶段，以及在其离开载具或者被部署至战场上的阶段结束时发布命令。"

圣血天使

⊕ 血色渴望军队规则
修改为:

"每当一个己方**阿斯塔特修会**单位被选择进行近战时，如果那个单位在回合中进行了冲锋，那么直到阶段结束前，那个单位中模型装备的近战武器的力量属性提升 2 点，攻击属性提升 1 点。"

混沌恶魔

⊕ 恶魔契约规则
添加以下额外内容:

"此外，您所通过这个方式添加至军队中的单位如果拥有以下列有的关键词，那么拥有那个关键词的非**战线**单位的数量不能大于拥有同样关键词的**战线**单位的数量:

■ **恐虐**

■ **奸奇**

■ **纳垢**

■ **色孽**"

混沌星际战士

⊕ 混沌印记分遣队规则，限制部分
添加以下额外规则点:

"■ 一个单位只能搭乘（或者在战斗开始时搭乘于）一个与其拥有上方列有的同样关键词的**运输工具**。"

⊕ 黑暗迷障计谋
将效果修改为:

"**效果:** 在本阶段结束前，该单位拥有"隐秘"技能。此外，若该单位是**纳垢**单位，那么在本阶段结束前，该单位只能被位于它 18" 内的模型选为远程攻击的目标。"

⊕ 亵渎狂热计谋
将目标和效果修改为:

"**目标:** 一个还未在本阶段被选中进行射击或近战的己方**阿斯塔特叛军混沌无分**单位。

效果: 在本阶段结束前，每当该单位中的模型进行一次攻击时，您可以重掷致伤掷骰。"

⊕ 受诅教徒
目标控制属性 – 将变异人和扭曲者模型的 OC 属性修改为 1。

受诅群氓技能 – 修改为:

"**受阻群氓:** 在己方的指挥阶段开始时，您可以向该单位返还 1 个被摧毁的扭曲者模型或至多 3 个被摧毁的变异人模型。"

死亡守卫

散布疾病分遣队规则
在规则开头加入以下内容:

“在宣布战斗阵型步骤中，选择以下一种疾病。在战斗结束前，所有拥有‘纳垢赠礼’技能的己方单位获得所选的疾病。

- **颅脑扭疫（光环）**：若敌方单位位于该单位传染范围内，那个敌方单位中模型装备的武器的射击能力和械斗能力降低 1 点。
- **关节寒疟（光环）**：若敌方单位位于该单位传染范围内，那个敌方单位中模型的豁免属性降低 1 点。
- **邪念腐疾（光环）**：若敌方单位位于该单位传染范围内，那个敌方单位中模型的领导力属性和目标控制属性降低 1 点（最低降至 1 点）。”

将当前规则末尾的括号内内容改为:
“（在该传染范围内的敌方单位的属性也会被修正）。”

⊕ 生物腐化者，毒素爆炸技能
修改为:
“在己方射击阶段中，您可以选择一个拥有此技能的模型来作为‘手雷’计谋的目标，并且消耗 0CP，即使您在本阶段中已经对另一个单位使用了此计谋。每一个拥有此技能的模型在每场战斗中只能被选择一次。”

死亡守望

龙火子弹计谋
将效果部分改为:
“**效果**：在该阶段结束前，该单位中模型装备的爆矢武器*拥有 **[突击]** 和 **[无视掩体]** 技能。”

地狱火子弹计谋
将效果部分改为:
“**效果**：在该阶段结束前，该单位中模型装备的爆矢武器*（毁灭伤害武器除外）拥有 **[针对步兵 2+]** 和 **[针对凶兽 5+]** 技能。”

克拉肯子弹计谋
将效果部分改为:
“**效果**：在该阶段结束前，该单位中模型装备的爆矢武器*的护甲穿透属性提升 1，并且攻击范围属性提升 6"。”

添加以下爆矢武器部分，
以配合上述计谋使用:

*爆矢武器
以下都是爆矢武器:
- 赦免者爆矢手枪
- 突击爆矢枪
- 自动爆矢风暴臂铠
- 爆矢卡宾枪
- 爆矢手枪
- 爆矢步枪
- 爆矢狙击步枪
- 爆矢枪
- 爆矢风暴臂铠
- 百夫长爆矢枪
- 复合爆矢枪
- 复合武器
- 死亡守望双联爆矢枪
- 铸造爆矢枪
- 地狱火究极武器
- 焚狱者重型爆矢枪-重型爆矢枪数据
- 煽动者爆矢卡宾枪
- 长管警戒远程武器
- 神射手爆矢卡宾枪
- 大师级爆矢步枪
- 大师级爆矢枪
- 大师级重型爆矢步枪
- 带瞄准镜的大师级爆矢卡宾枪
- 大师级特种爆矢手枪
- 全知者爆矢卡宾枪
- 特种爆矢手枪
- 肃卫爆矢手枪
- 肃卫爆矢步枪
- 肃卫重型爆矢枪
- 风暴爆矢枪
- 双联爆矢步枪
- 双联爆矢枪
- 双联重型爆矢枪
- 警戒长矛

黑暗灵族

⊕ 痛苦之力军队规则，痛苦强化部分
将射击和近战阶段的单位强化效果修改为:
“每当单位中的模型进行攻击时，您可以重掷命中掷骰，并且，如果那次攻击是近战攻击，那么攻击的护甲穿透属性提升 1 点。”

⊕ 执政官，领袖部分
修改为:
“该模型可以与以下单位组成联合单位:
- 执政官廷臣
- 梦魇剑客
- 阴谋团战士”

基因窃取者教派

教派伏兵军队规则
将第一段改为:
“如果您军队的阵营是**基因窃取者教派**，那么每当拥有本技能的单位被摧毁时，便掷一枚 D6，如果该单位是**战线**单位，则本次掷骰结果增加 1 点，如果在第一或第二战斗轮次，掷骰结果增加 1 点。若掷骰结果为 5+，则将一个与被摧毁单位相同的新单位加入您的军队并位于教派伏兵中，该单位拥有原单位相同的初始兵力以及全部耐伤，并将一个教派伏兵标记放置在战场上位于所有敌方单位水平 9 英寸外的任意位置（如果没有合适的位置则不放置此标记）。”

阿塔兰豺狼摩托手数据表，先头匪众技能
改为:
“每当您通过‘教派伏兵’技能将该单位放回战场时，除了需要遵循常规限制外，该单位中的所有模型都必须完全位于战场边缘 9 英寸内的位置，且至少要有一个模型与一个教派伏兵标记相接触（该标记随后将从战场上移除）。如果无法满足条件，则不能将该单位放回战场。”

灰骑士

魂火加身计谋，类型
改为“战略计划计谋”

⊕ 涅墨西斯骇骑机甲以及涅墨西斯骇骑机甲大导师
将重型灵能炮、天罚屠魔巨锤和天罚巨剑的武器数据修改为:

重型灵能炮 [无视掩体、灵能]

攻击范围	A	BS	S	AP	D
24"	6	3+	10	-2	3

天罚屠魔巨锤 [灵能]

攻击范围	A	WS	S	AP	D
近战	5	3+	14	-3	D6+1

天罚巨剑 [灵能]

	攻击范围	A	WS	S	AP	D
重击	近战	5	2+	10	-2	D6
横扫	近战	10	2+	5	-1	1

在选择本武器的攻击目标前，先选择一个用于攻击的武器数据。

帝国骑士

⊕ 骑士守则军队规则，打倒暴君

将誓言技能修改为:

“每当该单位被选择进行射击火近战时，您可以重掷一枚命中掷骰和一枚致伤掷骰。”

仆从技能

改为:

“一些**巡游级**模型拥有仆从技能，技能上标有“仆从”。在您的指挥阶段中，您军队中一个或更多拥有仆从技能的模型可以使用该技能。当使用仆从技能时，选择一个位于该模型 12" 内的**侍从级**模型（您不能选择已经受到仆从技能影响的**侍从级**模型）。在您的下一个指挥阶段开始前，您选择的**侍从级**模型受到该仆从技能的影响。”

雷霆践踏计谋，类型

改为“史诗伟业计谋”

夺取战利品，CP 花费

改为“2CP”。

英勇的最后一战，CP 花费

改为“2CP”。

沃坦联盟

无情效率分遣队规则

将前两段改为:

“在战斗开始前，从对手军队中选取一定数量的单位，具体数量取决于战斗规模:

- **入侵**: 2 个单位
- **突击**: 4 个单位
- **猛攻**: 6 个单位

每个这样的单位在战斗开始时便带有 2 个审判标记（详见‘先祖之眼’）。

如果上述任意敌方单位在战斗中被摧毁，您便可以在任意己方指挥阶段开始时获得 CP 点数奖励，具体数量取决于该敌方单位被摧毁的时间，具体如下表所示（您在每场战斗中只能通过这种方式获得 CP 点数一次，由此获得的 CP 点数不受总规则规定的玩家在每个战斗轮次至多只能获得 1 点 CP 的限制）。”

星际战士

寂灭小队，单位构成

将要点改为:

“ ■ 1 寂灭军士
■ 4 寂灭战士”

太空野狼

⊕ 史诗壮举分遣队规则

修改为:

“在每个玩家的回合结束时，您可以选择下列史诗中的一项。若您军队中的单位在本战斗轮次中完成了该史诗，那么所有己方**阿斯塔特修会**模型都将获得相应的增益，直到战斗结束。所有史诗在一场战斗中均只能选择一次。

英雄诞生之歌

若在回合中有一个或更多己方**阿斯塔特修会角色**模型摧毁了敌方**角色**模型，便可完成这项史诗。

完成后增益: 己方**阿斯塔特修会**模型装备的近战武器拥有 **[连击 1]** 技能。

辉煌之歌

若您在回合结束时控制了位于敌方部署区内的目标标记，且有己方**阿斯塔特修会角色**模型位于这些目标标记的范围内，便可完成这项史诗。

完成后增益: 己方**阿斯塔特修会**模型的目标控制属性提升 1 点。

巨熊之歌

若回合中有一个或更多己方**阿斯塔特修会角色**模型的剩余耐伤降至起始数量的一半以下，但它们在回合结束时未被摧毁，便可完成这项史诗。

完成后增益: 己方**阿斯塔特修会**模型拥有“不觉疼痛 6+”技能。

屠兽之歌

若回合中有一个或更多己方**阿斯塔特修会角色**模型摧毁了敌方**凶兽**或**载具**模型，便可完成这项史诗。

完成后增益: 己方**阿斯塔特修会**模型装备近战武器拥有**[致命一击]** 技能。”

吞世者

⊕ 狂战士砍刀强化

修改为:

“仅限**吞世者**模型。持有者装备的近战武器的攻击和伤害属性提升 1 点。”

⊕ 恐虐青睐强化

修改为:

“仅限**吞世者**模型。每场战斗限一次，当您进行恐虐祝福掷骰时，在您做其他行动前，持有者可以使用该强化。如果这样做，弃置所有的掷骰并进行新的恐虐祝福掷骰。新的恐虐祝福掷骰不被视为重掷，所有允许您重掷或更改结果的规则（例如: 恐虐印记）仍然适用。”

⊕ 吞世者恶魔亲王，炼狱保护技能

修改为:

“当己方**吞世者步兵**单位位于该模型 6" 内时，那个单位中的模型拥有 5+ 无敌豁免，如果那个单位已经拥有无敌豁免，那么在这个情况下，那个单位拥有 4+ 无敌豁免。”