



《盛大锦标赛 2020》任务手册

不屈版本 1.0

这些文件集中了对规则的修订，并包含了我们对玩家常见问题的回复。这些修订通常是新版本或社区反馈所要求的更新，可以通过参考页前的星号来识别。在其他时候，这些修订是为了勘误，目的是纠正错误或明确一些原本不太明确的规则。

由于是定期修订，因此每个文件都有一个版本号；若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，新的更新将以蓝色高亮显示，而新的勘误表和常见问题解答将以紫红色高亮显示。

更新和勘误

第 17 页——交叉火力

将此任务地图上的两个 12 英寸水平测量值更改为 3 英寸。

设计者注：该任务的目标标记应距战场的“垂直”中心线 12 英寸，而不是距战场中心的 9 英寸虚线圈 12 英寸。

第 67 页——操控灵能，第一段

添加下列句子：

“在同一战斗轮次中，同一**灵能者**单位尝试操控重击的次数不能多于一次。”

第 69 页——当心，长官

将第一句改为：

如果某个单位包含任何耐伤属性为 9 点或以下且持有远程武器的**角色**模型，同时它位于其他任何耐伤属性为 10 点或以上的己方**载具**或**凶兽**单位 3 英寸范围内，或是位于拥有 3 个或以上模型的其他任何己方单位 3 英寸范围内，那么除非该**角色**单位对射击模型可见并且是射击模型最近的敌方单位，该单位都不可被选为目标——混乱的战斗会使它难以辨别。

将摘要要点符号后的内容改为：

- 无法射击耐伤属性在 9 点或以下且位于己方单位（耐伤属性为 10 点或以上的**凶兽**或**载具**，或拥有 3+ 个模型的单位）3 英寸以内的敌方**角色**，除非该单位是距离最近的目标。

第 77 页——执行行动，第二段，第四句

将该句改为：

“一个单位在每个战斗轮次中只能尝试执行一项行动。”

第 85 页——遮挡，第二段，第一句

将该句改为：

“但位于地形模型之上或以内的模型，将拥有正常的视野，也可以被看到并被选定为目标。”

第 85 页——重度掩护

将该段落改为：

“近战武器攻击对获得此类地形模型掩护增益的模型造成伤害时，针对该攻击的豁免掷骰结果增加 1 点（无敌豁免掷骰不受影响），但如果该攻击所分配的模型在本回合中进行过冲锋移动，该增益无效。”

第 89 页——罕见规则

添加下列内容：

殊死突围和阻止后撤的规则

某些规则会阻止敌方单位后撤，或在某个单位被选定进行后撤或希望进行后撤时触发拼骰、测试或其他导致敌方单位无法后撤的掷骰。除此之外，阻止后撤的规则均优先于殊死突围计谋（第 79 页）。也就是说，在第一种情况，即对某个单位使用计谋无法令其后撤的情况下，您只可以消耗指挥点数来摧毁己方的模型。在第二种情况下，如果对某个单位使用了殊死突围计谋，则在掷骰决定该单位中是否有模型被摧毁后将触发并判定任意拼骰、测试或其他掷骰（可能导致单位无法进行后撤）。请注意，无论出现哪种情况，如果规则阻止单位进行后撤，则该单位中的模型均不可进行后撤移动（也因此不能结束后撤移动），因此该单位中没有额外的模型被摧毁，但是使用了该计谋的单位也不能在本回合中执行其他行动。

■ 阻止后撤的规则均优先于殊死突围计谋。

第 89 页——罕见规则

添加下列内容：

操控优先级

操控灵能时，您偶尔会发现两条规则相互冲突而无法同时应用——例如，某条规则说明无法化解灵能，而另一条规则又说明灵能被化解（或被抵挡）。发生这种情况时，说明无法化解灵能的规则优先于说明灵能被化解的规则。

- 如果两条决定被操控的灵能是否被化解的规则发生冲突，则说明灵能无法化解的规则优先。

第 89 页——罕见规则

添加下列内容：

多次攻击会造成致命伤

有些攻击可以代替普通伤害造成致命伤，或是在普通伤害的基础上额外造成致命伤。如果选择某个单位射击或战斗时，进行的至少一次攻击将拥有该规则的敌方单位作为目标，则在判定造成的致命伤前应先判定攻击造成的普通伤害。

- 如果某个单位可以发起造成致命伤的多次攻击，则在判定造成的致命伤前应先判定所有这些攻击造成的普通伤害。

第 89 页——罕见规则

添加下列小节：

造成额外命中

当模型进行攻击时，某些规则将使该攻击根据特定命中掷骰结果造成一次或多次额外命中（例如，“每当使用该武器进行攻击时，若未经修正的命中掷骰结果为 6，则额外造成 1 次命中”）。如果攻击模型还因其他特定掷骰结果触发的规则而受到增益（例如“每次使用该武器进行攻击时，结果为 6 的未修正命中掷骰都会直接致伤目标”），则只有原始攻击会因这些规则受到增益。如果由于某个特定的命中掷骰结果而造成了额外命中，则这些额外命中将不被认为进行过任何命中掷骰——它们只是命中了目标，您必须继续攻击流程（例如，进行致伤掷骰）。

- 如果某个命中掷骰造成了额外命中，则这些额外命中不会因原始攻击的命中掷骰所触发的任何其他规则而受到增益。

第 89 页——罕见规则

添加下列内容：

获得或收回指挥点数的计谋

指挥点数的进阶规则规定，无论根据任何规则（除非通过第 62 页上列出的例外情况，例如战火淬炼 CP 奖励），每个战斗轮次您都无法获得或收回 1 点以上的指挥点数。但是，有一些计谋可以让玩家在使用它们时获得或收回若干指挥点数（例如《圣典：泰伦虫族》中的支线触须）。只要在某阶段中使用了这样的计谋（即未在“战斗前”或“战斗轮次结束时”使用），每战斗轮次获得或收回 1 点指挥点数的限制就不适用于任何通过计谋获得的指挥点数。

- 每个战斗轮次获得或收回 1 点指挥点数的限制不适用于在某个阶段期间通过使用计谋获得的任何指挥点数。

常见问题

问：如果想要通过“部署扰频器”次要目标赢得胜利点数，是否必须由同一单位完成“部署扰频器”行动三次，还是可以由不同单位完成？

答：可以由不同单位完成。只要行动总共完成了三次（每个指定区域一次），您就可以获得胜利点数，这与由您军队中的哪个单位完成这些行动无关。

问：如果想要通过“灵能仪式”次要目标赢得胜利点数，是否必须由同一单位完成“灵能仪式”灵能行动三次，还是可以由不同单位完成？

答：必须由同一单位完成此灵能行动三次，才能获得胜利点数。