



战斗宝典： 好奇使徒

设计者注解，2024 年 2 月

以下注解旨在补充《战斗宝典：好奇使徒》中的内容。注解以问答形式呈现，题目源自玩家曾经问过的问题，由规则制定团队对规则的使用方式进行解释。注解能为您的游戏提供一套默认设定，但玩家完全可以在开局前讨论规则，在双方同意的前提下进行改动（这类改动通常被称作“自定义规则”）。

本类注解定期更新；进行改动时，有别于前一版本的任何变动都将以**紫红色**高亮标出。若日期中含有注释（例如“修订版 2”），即意味着仅对当前语言版本进行了本地更新，订正了某处翻译错误或者其他小错误。

问：窃法者技能能否用来窃取被**巫师**绑定的无尽法术？

答：可以。如果您这样做，该无尽法术不再视为被任何单位绑定（无论己方还是敌方）。

问：如果凯洛斯·织命者或诡变领主使用窃法者技能窃取了由**腐坏使徒巫师**召唤的无尽法术，该无尽法术是否还拥有**纳垢蛆裔**关键词？

答：没有。

问：一个好奇俱妖单位能否在战斗开始时同时包含粉妖、蓝妖和磺妖吗？

答：可以。

问：如果一个**英雄**被转换为混沌魔物，该**英雄**是否被视为被击杀？

答：不视为。

问：如果一个**英雄**被转换为混沌魔物，在结算战斗战术和全局战略时，该混沌魔物是否被视为与该**英雄**为同一个单位？

答：是的。

问：如果一个**英雄**被转换为混沌魔物，该混沌魔物是否拥有该**英雄**的强化？

答：不。

问：如果任意玩家的将领被转换为混沌魔物，在获得指挥点数时，该混沌魔物是否视为该玩家的将领？

答：是的。

问：如果一个单位中所有的模型都被击杀或转换为混沌魔物，该单位是否被视为被摧毁？

答：是的。

问：如果一个蓝色俱妖单位使用“分裂再分裂”技能替换了一个粉色俱妖单位，他们是否仍然被视为同一个单位？同样，如果一个磺磺俱妖单位使用“分裂再分裂”技能替换了一个蓝妖单位，他们是否仍然被视为同一个单位？

答：是的，以及是的。

问：结算“魔法界域”全局战略时怎样视为控制了无尽法术？

答：当玩家选择掠食性无尽法术进行移动时，在下一个英雄阶段开始前，该玩家视为控制了该掠食性无尽法术。（核心规则，19.5.2）。其他所有无尽法术被召唤无尽法术的玩家所控制。

问：我能使用《永世神选之怒》中混沌大军忠诚技能来为我的好奇使徒军队选择子阵营吗？

答：不能。最新出版的《战斗宝典：好奇使徒》中的忠诚技能替代了《永世神选之怒》中的混沌大军忠诚技能。

问：如果一个**巫师**自动施放法术，我会因此获得命运点数吗？

答：会的。

问：时光吊坠能否让一个单位在一个中近战阶段进行三次肉搏？

答：不能（参见核心规则，1.6.5）。

问：我可以使用命运点数召唤凯洛斯·织命者或是至尊好奇大魔吗？

答：不能。

问：有些技能允许**好奇巫师**施放它们在战斗开始时不知晓的法术。“如果它们可以这么做的话”，这句话怎么理解？

答：下述情况中，巫师能够施放它们在战斗开始时不知晓的法术：

- 该法术不要求施法者拥有某个特定关键词，才能知晓或者施放，或；
- 该法术要求施法者拥有某个特定关键词，才能知晓或者施放，并且该施法者拥有该特定关键词

如果一个**巫师**在战斗开始时不知晓法术要求使用**巫师**伤害表上的某个值，但该伤害表不在该**巫师**的战争卷轴上，则不能施放该法术。一个**巫师**施放战斗开始时不知晓法术召唤无尽法术时，只能召唤花费点数加入军队名册的无尽法术。

问：如果我使用 2 个命运骰子改变诡变领主的施法骰，“魔法大师”技能可以改变命运骰子的结果吗？

答：不能。

问：使用“魔法大师”技能改变施法骰子的结果算作修正吗？

答：不。

问: 混沌军团”规则规定“军队中每 4 个单位中就可以有 2 个 **黑暗之奴**阵营中拥有混沌标记关键词的联合单位。”那我可以将已经具有相应混沌之神关键词 (**恐虐, 纳垢, 色孽**或**奸奇**) 但不具有混沌标记关键词的 **黑暗之奴**单位加入军队作为联合单位吗?

答: 不能。

问: 如果多个单位中的模型被**奸奇烈焰印记**的**光辉幻化**技能所击杀, **混沌魔物**部署在何处?

答: 奸奇玩家可以将混沌魔物部署在任意被**奸奇烈焰印记**击杀的模型所在单位的 3 英寸内。

问: 当我使用**奸奇烈焰印记**的“**光辉幻化**”技能时, 如果多个敌方单位中的模型被击杀, 是否每当有一个单位其中模型被击杀, 我就可以因此技能加入一个**奸奇混沌魔物**单位?

答: 不能。

问: 使用**奥术军队**战斗特质召唤的**无尽法术**无法被破除, 但是在第一个战斗轮次中能否仍然进行破除掷骰?

答: 不能。

问: **奸角兽**能否通过**畸变邪教的万变之赠**技能加入 **奸角兽兽群** 使其超过 **奸角兽兽群** 的最大规模?

答: 可以。

问: 如果**诅咒灵**在一个阶段中破除两个法术, **诅咒灵**能否使用**混沌奴仆技能**施放两次**魔法汇集**?

答: 可以。

问: 当 **奸奇惧妖** 单位受到技能影响导致模型被击杀时, **奸奇惧妖**的**分裂再分裂**技能将如何结算?

答: 以此类方式被击杀的**奸奇惧妖**模型无法使用**分裂再分裂**技能。

问: 当**凯洛斯·织命者**、**诡变领主**、乘坐**奸奇魔碟**的**苍白召唤师**、**苍白召唤师**和**蓝书记**中的一个或多个加入非**奸奇使徒**军队时, 它们是否依然知晓他们**战争卷轴**中所提到学派的所有法术?

答: 不。参见核心规则, 27.0.法术知识是强化的一部分, 是一种忠诚技能, 因此这些单位只有在加入**奸奇使徒**军队时才能知晓这些法术知识。

问: 如果没有敌方单位位于**瞬变之主**的**奸奇蓝火**的法术范围内, 能否依然掷 9 枚骰子, 给有一个结果为 5+ 的掷骰, 获得 1 点命运点数??

答: 不能。

问: 如果**斯莱克斯**的秘会作为盟友加入了一个非**奸奇使徒**军队, 那么“**变化之箭**”法术是否可以将每次被该法术杀死的第一个敌人模型转变为**奸奇使徒混沌魔物**? 相似情况下, 如果**魔导师斯莱克斯**在使用了“**魔力之触**”技能后被击杀, 我是否可以使用“**混沌魔物畸变**”技能将一个**奸奇使徒混沌魔物**加入我的军队?

答: 两种情况都不可以。“**混沌魔物畸变**”是**奸奇使徒**战斗特质。

问: **命运骰子**可以用于替换重投后的骰子吗?

答: 不可以。

勘误表, 2024 年 2 月

下列勘误表更正了《**战斗宝典: 奸奇使徒**》中的一些错误。勘误表定期更新; 进行改动时, 有别于前一版本的任何变动都将以**紫红色**高亮标出。若日期中含有注释(例如“修订版 2”), 即意味着仅对当前语言版本进行了本地更新, 订正了某处翻译错误或者其他小错误。

下载**战争卷轴** -艾菲林的群魔乱舞, 群魔管理者

将第一句改为:

“每回合一次, 在己方英雄阶段开始时, 您可以宣称艾菲林将要召唤孽物。”

第 64 页 - 命运之主

将规则第二段的第四句改为:

“任何被替换的掷骰都算作未修正的掷骰, 除非另有说明, 否则不能被重掷, 更改或修正。”

第 65 页 - 混沌军团

将第一个要点改为:

“军队中每 4 个单位中就可以有 2 个拥有**混沌印记**或**奸奇**关键词的**黑暗之奴**联合单位。那些单位拥有**奸奇**关键词(如果之前没有的话)。”

第 66 页指挥特质, 煽动邪教

将规则改为:

‘仅限**巫师**。如果该将领在英雄阶段进行的第一施法掷骰是双骰, 且没有施放错误, 则该施法尝试成功并且无法被破除(无论掷骰结果如何)。此外, 您将获得 2 点命运点数, 而不是 1 点。’

第 93 页 - 窥命者, 乘坐烈焰战车的奸奇先锋, 奸奇烈火风暴

将法术名称改为“**奸奇赤焰**”

第 93 页 - 窥命者, 乘坐烈焰战车的奸奇先锋, 关键词

删除以下关键词:

‘**凶兽**’

第 95 页 - 变化使, 奸奇先锋, 关键词

删除以下关键词:

‘**凶兽**’

第 95 页 - 蓝书记, 奸奇先锋, 巫术卷轴

将规则改为:

“每个己方英雄阶段限一次, 当该单位尝试施法时, 您可以说它会读取法术卷轴, 而不是进行施法掷骰。若此, 掷一枚骰子。掷骰结果为 2+ 时, 该法术成功施放且无法被破法。

若这个单位为**奸奇使徒**军队的一部分, 它便知晓命运学识和变化学识中的所有法术。”

第 108 页 - 奸角兽, 近战武器, 野性之刃, 一对野性之刃与野性巨剑 将攻击范围修改为 2 英寸。

第 109 页 - 凯利克教徒, 描述

将描述改为:

‘凯利克教徒中的每个模型都装备有魔法箭和一个下列武器选项: 诅咒之刃和奥术盾牌, 一对诅咒之刃。该单位中每 10 个模型中有 3 个模型可以将武器选项替换为诅咒阔剑和奥术盾牌。’

第 112 页 - 对阵战资料, 奸奇混沌魔物

将该资料的名称改为:

‘奸奇使徒混沌魔物’