



战斗宝典: 蜥蜴人

设计者注解, 2024 年 2 月

以下注解旨在补充《战斗宝典: 蜥蜴人》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: 在确定骑暴龙的蜥人疤痕老兵的“残废和撕裂”技能的掷骰数量时, 每个骰子是对应那个敌方单位在整场战斗中被分配的伤害, 还是当前被分配到的伤害?

答: 每个骰子对应了那个敌方单位当前被分配到的伤害。

问: 对于不同单位的“巨口”类技能(诸如“蜥人巨口”、“恐怖巨口”及“蜥人强力巨口”), 触发的时机是在近战攻击造成的伤害被分配以及阵亡模型被移除之前还是之后?

答: 之前。

问: 当骑穴居龙的灵蜥神谕者施放了“原始泥潭”法术, 对于那些在施法时不处于被选择的目标标记或地形模型 3 英寸内, 但之后移动到该范围内的单位来说, 法术效果对它们生效吗?

答: 不。当法术被施放时, 位于被选择的目标标记或地形模型 3 英寸内的单位在法术持续过程中受到影响。请注意即使该单位在法术持续过程中移动到被选择的目标标记或地形模型 3 英寸外, 它们依然会受到法术影响。

勘误表, 2024 年 2 月

下列勘误表更正了《战斗宝典: 蜥蜴人》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。

第 74 页 - 星眷指挥特质, 天界之主

修改为:

“每阶段中该将领第一次成功施放一个未被破除的法术、成功破除一个法术、或成功驱散一个无尽法术时, 您将获得 2 点星界能量点数而不是 1 点。”

第 76 页 - 奥术分解

修改为:

“‘奥术分解’法术的施法值为 8, 范围为 12 英寸。如果成功施放, 选择 1 个位于法术范围内, 且对施法者可见的敌方单位。在下一个己方英雄阶段开始前, 无视针对那个敌方单位所作攻击进行的豁免掷骰的负修正。”

第 81 页 - 吸取魔法

修改为:

“吸取魔法的法术施法值为 6。如果成功施放, 在该阶段结束前, 每当己方**蜥蜴人巫师**进行施法时, 可以选择不进行施法, 而是试图驱散一个无尽法术。这样做的话, 驱散掷骰结果加 1。此外, 在该阶段结束前, 敌方单位的破除掷骰结果减 1。”

第 81 页 - 心灵感应召唤

修改为:

“心灵感应召唤的法术施法值为 6, 范围为 9 英寸。如果成功施放, 选择 1 个对施法者可见的己方**非凶兽**的**蜥人**单位。将该单位从战场上移除, 并重新部署在完全位于施法者范围内的战场上, 距离所有敌方单位 9 英寸范围外。那个单位在下一个移动阶段中不能进行移动。”

第 98 页 - 克罗克领主, 奥术侍从

将第一句修改为:

“每个阶段一次, 当该单位尝试施法时, 在进行施法掷骰前, 您可以选择 1 个位于该单位 12 英寸内的己方**灵蜥巫师**或战场上任意位置的 1 个己方**神谕者**。”

第 98 页 - 魔蟾星辰大师, 奥术侍从

将第一句修改为:

“每个阶段一次, 当该单位尝试施法时, 在进行施法掷骰前, 您可以选择 1 个位于该单位 12 英寸内的己方**灵蜥巫师**或战场上任意位置的 1 个己方**神谕者**。”

第 103 页 - 战争巨蜥

将耐伤属性修改为 5。

第 103 页 - 巨蜥

将耐伤属性修改为 5。

第 103 页 - 战争巨蜥, 索泰克之子

修改为:

“该阶段结束前, 如果任何完全位于该单位 12 英寸内的己方**灵蜥**单位中的模型在该阶段被杀死, 则该单位近战武器的攻击属性提升 1。”

第 113 页 - 树翼龙, 撕心裂肺的尖叫声

修改为:

“在射击阶段开始时, 你可以选择 1 个位于该单位 12 英寸内的敌方单位并投掷 2D6。如果掷骰结果高于该敌方单位的英勇属性, 则该敌方单位在该回合结束前无法发布或接收命令。”