



战斗宝典: 深渊海灵

设计者注解, 2024 年 2 月

以下注解旨在补充《战斗宝典: 深渊海灵》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: 如果我的军队中拥有多个阿铠兰之王单位, 那么我是否可以使用每一个阿铠兰之王单位的“潮汐之主”技能?

答: 不能, 无论军队中拥有多少个阿铠兰之王单位, “潮汐之主”技能只能被使用一次。

问: 我可以使用“汹涌黯潮符文”利器部署多少个地形模型?

答: 您必须根据黯潮船墟战争卷轴的规则将 2 个地形模型部署在相互触碰或 3 英寸内的位置。“汹涌黯潮符文”的文字规则规定了这些地形模型可以被部署的位置。

问: 如果单位受到“死亡之潮”战斗特质的“涨潮”技能影响, 在奔跑后可以同时射击和冲锋吗?

答: 不能。

勘误表, 2024 年 2 月

下列勘误表更正了《战斗宝典: 深渊海灵》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 66 页 – 阿铠兰特质, 不可阻挡的愤怒

将规则修改为:

“当该将领受到死亡之潮表格的“高潮”技能(第 64 页)影响时, 在近战阶段中, 该将领进行肉搏时, 其 3 英寸内每有一个敌方单位, 将领近战武器的攻击属性便增加 2, 持续至阶段结束。”

第 71 页 - 弗尤坦, 嗜血颤栗

修改为:

“您可以为军队纳入嗜血颤栗(第 96 页)。如果嗜血颤栗中的单位所做攻击的未修正命中掷骰结果为 6, 该次攻击将自动致伤(不进行致伤掷骰)。”

第 71 页 – 多姆-海恩, 拿马提野性

将规则修改为:

“如果您在当前战斗轮次中进行第一回合, 那么在己方近战阶段中, 在一名己方**多姆-海恩拿马提**单位首次完成肉搏后, 如果那个**多姆-海恩拿马提**单位的 3 英寸内没有敌方单位, 并且 12 英寸内没有任何敌方单位, 那么您可以使用那个单位进行一次冲锋。如果那个**多姆-海恩拿马提**单位在敌方单位的 0.5 英寸内结束冲锋移动, 您可以在轮到您进行肉搏时再次选择那个单位进行第二次肉搏。如果您在当前战斗轮次中进行第二回合, 己方**多姆-海恩英雄**可以在同一阶段中发布“重新部署”命令最多 3 次。若一名己方**多姆-海恩英雄**这么做, 那么接收命令的单位必须是己方**多姆-海恩拿马提**单位。该单位在同一阶段中发布该命令的第二和第三次将不消耗任何指挥点数。”

第 74 页 – 任务, 必要的灵魂掠夺

将最后一段改为:

“当您获得 3 点或更多任务点数时, 就可以使用‘激荡浪涛来袭’战斗设定(第 78 页)或‘收割’战斗设定(第 80 页)进行荣耀之路的战斗。如果您在任一战斗设定中赢得一次**小胜**或**大捷**, 您就完成了这个任务。完成这个任务的奖励列在战斗设定中。”

第 85 页 - 玛斯兰幻灵, 汪洋之相, 恐怖海啸

将规则修改为:

“‘恐怖海啸’法术的施法值为 7, 范围为 18 英寸。如果施放, 在法术范围内选择至多 3 个对施法者可见的敌方单位。下一个己方英雄阶段开始前, 以所选单位为目标使用近战武器进行的攻击的豁免掷骰结果减少 1 点。”

第 85 页 – 玛斯兰幻灵, 汪洋之相, 关键词

添加以下关键词:

“图腾”

第 86 页 – 沃尔图诺斯, 深海至高王, 关键词

添加以下关键词:

“深渊坐骑”

第 86 页 – 阿铠兰之王, 关键词

添加以下关键词:

“深渊坐骑”

第 88 页 – 洛坦, 魂账总管, “意志力源泉” 技能

将规则修改为:

“每场战斗限一次, 如果该单位在己方英雄阶段开始时位于战场, 那么您可以从伊莎兰仪式表中选择 1 个仪式并选择 1 个完全位于该单位 12 英寸内的己方深渊海灵单位。直到己方下一个英雄阶段开始前, 除了受到其他仪式效果的影响外, 选择的单位还将受到选择仪式效果的影响, 即使那个仪式所需要的“死亡仪式”技能没有生效。”

第 94 页 - 拿马提奴仆, 横扫

修改为:

“当该单位被选中进行近战时, 您可以称其将会使用横扫技能。如果这样做的话, 则选择下列效果中的一个:

- 在本阶段结束前, 该单位的兰玛里大刀的攻击属性增加 1 点, 但其只能以耐伤属性为 1 的单位为目标。
- 在本阶段结束前, 该单位的兰玛里大刀的伤害属性增加 1 点, 但其只能以耐伤属性为 3 或更高的单位为目标。”

第 95 页 – 黯潮船墟, 可防御

改为:

“如果该地形模型是作为小型黯潮船墟布置, 便为可防御地形模型, 可由最多 5 个耐伤属性不超过 5 的且没有坐骑的深渊海灵模型驻守 (伙伴的情况除外)。

如果该地形模型是作为大型黯潮船墟布置, 便为可防御地形模型, 可由最多 10 个耐伤属性不超过 5 的且没有坐骑的深渊海灵模型驻守 (伙伴的情况除外)。”