



战斗宝典：炽焰屠夫

设计者注解，2024 年 2 月

以下注解旨在补充《战斗宝典：炽焰屠夫》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：如果一个己方炽焰屠夫模型在多个赤金火焰守卫的 12 英寸内被击杀，那么这些赤金火焰守卫的骰子是否都提升 1 点？

答：是的。

勘误表，2024 年 2 月

下列勘误表更正了《战斗宝典：炽焰屠夫》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 56 页 - 战斗特质，凶猛反击

将第二句话修改为：

“接收此命令的单位必须是**赤金炉卫**、**炉卫狂战士**、**爆燃狂战士**或**圣火教寻火者**单位，且必须位于在本回合进行过冲锋移动的敌方单位 3 英寸以内，并位于在本回合没有进行过冲锋移动的所有敌方单位 3 英寸以外的位置。”

第 60 页 - 战神矮灵祝福，燃烬风暴

将第二句话修改为：

“若得到响应，可选择 1 个完全位于祈祷范围以内且对吟诵者可见的己方**炉卫狂战士**、**爆燃狂战士**或**圣火教寻火者**单位。”

第 82 页 - 战斗铁匠，结社诗人

将规则修改为：

“如果该单位对一个己方**炽焰屠夫**单位发布了“集结”命令（核心规则，7.2），那么每出现一个为 4+（而非 6 点）的结果，您便可令 1 个已阵亡模型返回接收此命令的单位。”

第 82 页 - 赤金火焰守卫，巨焰符文

将规则修改为：

“该单位被部署时，在其旁边放置一枚 1 点向上的 D6 骰子。每次有己方**炽焰屠夫**模型在该单位 12 英寸内因攻击或技能效果而被击杀时，将这枚骰子的数值增加 1 点（最高可增加至 6 点）。

每回合限一次，在近战阶段开始时，如果该单位旁边的骰子点数为 6，您便可以宣称该单位将从死去的战友身上汲取符文能量。宣称后，选择 1 个完全位于该单位 12 英寸以内的己方**赤金炉卫**、**炉卫狂战士**、**爆燃狂战士**或**圣火教寻火者**单位，将下列效果中的 1 个应用于所选单位。然后，将该单位旁边的骰子点数重置为 1。每种效果都将持续到本阶段结束。

第 85 页 - 装备火铁手斧的爆燃狂战士，近战武器，火铁手斧
将攻击范围修改为 2”。

第 85 页 - 装备带刃掷盾的爆燃狂战士，近战武器，火铁手斧与火铁战镐
将攻击范围修改为 2”。