



# 战斗宝典：斯卡文鼠人

## 设计者注解，2024 年 2 月

以下注解旨在补充《战斗宝典：斯卡文鼠人》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：具有“蹒跚巨兽”变异的**地狱深坑憎恶的冲锋掷骰**会受到修正影响吗？

答：是的。

问：当某单位被**隐藏部署**在另一个单位内，如**武器小组**和**死亡大师**，这种情况被视为**轮流部署**吗？

答：不是。

问：如果我使用“**次元石成瘾**”或“**次元石碎片**”掷 3D6 作为**魔法掷骰**，而结果不是 13，那么我视作**魔法掷骰**结果的 2D6 能否**重掷**或被修正？

答：不能

问：可以解释一下通过“**鼠多势众**”**战斗特质**能获得的**近战武器最大攻击距离**吗？

答：通过“**鼠多势众**”能获得的**近战武器最大攻击距离**是 3 英寸。例如，装备有**恶臭小刀**和**苦痛之杖**的**瘟疫僧**单位的攻击距离为 2 英寸，若单位包含 10 个模型，则其攻击距离增为 3 英寸。即使单位包含 20 个甚至 30 个模型，**恶臭小刀**和**苦痛之杖**的攻击范围仍然为 3 英寸。

问：已有**武器小组**隐藏的**氏族鼠**单位或**风暴鼠**单位可以作为**预备役**加入**次元粉碎机小组**吗？

答：可以

问：**乘尖啸之钟**的**灰先知**被视为拥有**祭司**关键词时，可以获得**祈祷经文**强化吗？

答：不能。

问：如果我使用**黄铜之球**将一个敌方单位移出战场，如果我的对手无法将其重新放置在战场上完全位于己方领地内，且位于所有敌方单位 9 英寸外的位置，会发生什么？

答：该单位被摧毁。

问：如果在地形模型上使用“**啮洞炸弹**”神器，该地形模型会变得无法通过吗？

答：不会。

问：在一个加强的**风暴鼠魔**单位中，我可以**让一个模型装备碎地拳套**，一个**模型装备鼠特林机关炮**和**沉重殴打**（或一个**模型装备末日剥皮者拳套**和**次元石铠甲**，一个**模型装备电击拳套**和**次元石铠甲**）吗？

答：可以。

问：如果一条命令因为“**邪恶阴谋家**”**指挥特质**导致被**中断**而无法被接收，是否算作**已被发布**？

答：是的。

问：如果我对同一个单位施放了“**死亡狂热**”和“**恐怖死亡狂热**”，那个单位中**阵亡的模型**是否在**被移除前**可以**肉搏两次**？

答：不行。

## 勘误表，2024 年 2 月

下列勘误表更正了《战斗宝典：斯卡文鼠人》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 66 页 - 先鼠三步

将规则第二段改为：

“当您选择一个己方**斯卡文鼠人**单位在某个阶段中第一个进行奔跑，并为该单位进行过奔跑掷骰后，可以用此未修正的奔跑掷骰结果替换在本阶段结束前其它所有己方**斯卡文鼠人**单位的奔跑掷骰结果。”

### 第 66 页 - 先鼠三步

将规则第三段改为：

“当您选择一个己方**斯卡文鼠人**单位在某个阶段中第一个进行冲锋，并为该单位进行过冲锋掷骰后，可以用此未修正的冲锋掷骰结果替换在本阶段结束前其它所有己方**斯卡文鼠人**单位的冲锋掷骰结果。”

### 第 74 页 - 毁灭法术

将关键词限制改为：

“仅适用于**灰先知**（包括唯一单位）。”

### 第 75 页 - 瘟疫祈祷

将关键词限制修改为：

“仅限**疫病氏族祭司**（包括唯一单位）。”

### 第 87 页 - 战斗战术

添加下列战斗战术：

“**鼠窜四散**：如果在回合结束时，有 2 个或更多己方**斯卡文鼠人**单位在回合中进行了撤退，您便完成了此战斗战术。”

第 96 页 - 乘尖啸之钟的灰先知, 鼠力推动  
删除“鼠力推动”规则。

第 99 页 - 工程术士, 更-更多次元能量!

将规则第一句改为:

“在您为次元能量刀决定攻击次数前, 可以宣称工程师对它的能量发生器进行了超载。”

第 99 页 - 爆破术士, 更-更多末日火箭!

将规则第一句改为:

“在您为末日火箭炮决定攻击次数前, 可以宣称工程师对它的弹头进行了超载。”

第 102 页 - 次元喷火器小组, 隐藏武器小组

改为:

“当您在军队中加入该单位时, 可以在已经选定的军队中选择 1 个模型数量大于等于 10 的己方**氏族鼠**或**暴风鼠**单位, 用来隐藏该单位。将此信息单独记录在纸上。在部署时不要将该单位放置在战场上, 它们将通过下文中所述的方式现身。一个**氏族鼠**或**暴风鼠**单位中每有 10 个模型, 您便可以在里面隐藏 1 个**次元喷火器小组**, **鼠特林机枪小组**或**毁灭剥皮机**单位。如果该单位藏身的武器小组单位在它现身前就被摧毁, 那么该单位也会被一并摧毁。

己方射击阶段开始时, 您可以让隐藏单位现身。如果您如此做, 便将该单位放置在完全位于原先藏身的单位 3 英寸内, 且位于所有敌方单位 3 英寸外的位置。如果该单位藏身的单位在本回合中未进行奔跑(但可以进行过撤退), 那么该单位便可以在本阶段进行射击。”

第 103 页 - 鼠特林机枪小组, 隐藏武器小组

改为:

“当您在军队中加入该单位时, 可以在已经选定的军队中选择 1 个模型数量大于等于 10 的己方**氏族鼠**或**暴风鼠**单位, 用来隐藏该单位。将此信息单独记录在纸上。在部署时不要将该单位放置在战场上, 它们将通过下文中所述的方式现身。一个**氏族鼠**或**暴风鼠**单位中每有 10 个模型, 您便可以在里面隐藏 1 个**次元喷火器小组**, **鼠特林机枪小组**或**毁灭剥皮机**单位。如果该单位藏身的武器小组单位在它现身前就被摧毁, 那么该单位也会被一并摧毁。

己方射击阶段开始时, 您可以让隐藏单位现身。如果您如此做, 便将该单位放置在完全位于原先藏身的单位 3 英寸内, 且位于所有敌方单位 3 英寸外的位置。如果该单位藏身的单位在本回合中未进行奔跑(但可以进行过撤退), 那么该单位便可以在本阶段进行射击。”

第 104 页 - 毁灭剥皮机, 隐藏武器小组

改为:

“当您在军队中加入该单位时, 可以在已经选定的军队中选择 1 个模型数量大于等于 10 的己方**氏族鼠**或**暴风鼠**单位, 用来隐藏该单位。将此信息单独记录在纸上。在部署时不要将该单位放置在战场上, 它们将通过下文中所述的方式现身。一个**氏族鼠**或**暴风鼠**单位中每有 10 个模型, 您便可以在里面隐藏 1 个**次元喷火器小组**, **鼠特林机枪小组**或**毁灭剥皮机**单位。如果该单位藏身的武器小组单位在它现身前就被摧毁, 那么该单位也会被一并摧毁。

在您的冲锋阶段结束时, 如果该单位藏身的单位在本阶段中进行过冲锋移动, 您便可以让该单位现身。如果您如此做, 那么便将该单位放置在完全位于原先藏身的单位.3.英寸内(它可以被放置在任意敌方单位.3.英寸内, 并可以在后续的近战阶段中进行肉搏), 以这种方式放置的单位被视为在同一回合中进行过冲锋。

第 106 页 - 乘瘟疫熔炉的瘟疫先知, 鼠力推动  
删除“鼠力推动”规则。