



# 战斗宝典： 食肉王廷

## 设计者注解，2024 年 2 月

以下注解旨在补充《战斗宝典：食肉王廷》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：如果一个敌方单位不止一个回合与乌肖兰处于近战，那么乌肖兰的“暗影之笼碎片”技能是否能将那个单位的英勇属性减少不止 1 点？*

答：是的。

*问：使用“召唤忠诚子民”战斗特质部署替换单位时，在震慑测试时是否需要考虑那个单位中被视作已被击杀的一半模型？*

答：无需。

*问：在使用乌肖兰的“幻觉中心”技能时，是否可以选择与在第一回合开始前所选的同一项幻觉？*

答：不可以。

*问：如果我选择了“宴会之日”幻觉，乌肖兰是否仍需拥有 6 点卓越事迹点数才能使完全位于其 24 英寸之内的己方食肉王廷单位受到“进食狂热”的影响？*

答：是的。当乌肖兰拥有 4 点或更多卓越事迹点数时，完全位于其 12 英寸内的己方食肉王廷单位会受到“进食狂热”的影响，但想要影响位于其 12 英寸之外、24 英寸之内的单位，乌肖兰仍需拥有 6 点卓越事迹点数。

## 勘误表，2024 年 2 月

下列勘误表更正了《战斗宝典：食肉王廷》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 52 页 - 卓越事迹

在第三段中加入：每当一个己方鬼主进行肉搏时，如果那个单位拥有坐骑，则由骑手的攻击造成的任意伤害应当先行分配，然后再分配坐骑的攻击造成的伤害。

### 第 52 页 - 召唤忠诚子民

将最后一句话修改为：“没有作为替换单位被部署的剩余模型被视作已被击杀，且无法通过例如召集守卫或集结指挥技能之类的技能被返还至替换单位中。”

### 第 54 页 - 残酷长官

添加：此外，当那个单位被部署时，可以被部署在完全位于战场边缘 7 英寸而非 6 英寸之内的位置。

### 第 74 页 - 大法官戈梅恩，宣读审判，战场不端行为

修改为：

“选择对此单位可见且距离所有己方单位 3 英寸以上的 1 个敌方单位。掷一枚骰子。若结果为 3+，则在回合结束前，己方食肉王廷单位在回合中进行过奔跑之后，仍可以进行冲锋，只需在结束冲锋移动时位于所选敌方单位的 1/2 英寸之内即可。”

### 第 80 页 - 墓穴守卫，皇室保镖

修改为：

“该单位获得 5+ 守护。此外，完全位于任意拥有此技能的单位 3 英寸范围内的己方食肉王廷英雄的守护掷骰结果增加 1 点。”

### 第 84 页 - 皇室僵尸龙，憎恶俯冲

将第一句话修改为：

“在部署时，您可以不将其部署在战场上，而是将其放在一边，并声明其作为预备役单位在高空盘旋。”