



# 战斗宝典：暗夜游魂

## 设计者注解，2024 年 2 月

以下注解旨在补充《战斗宝典：暗夜游魂》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：**位于带有悲恸军团关键词的暗夜游魂单位 3 英寸范围内的混沌之怒单位可否使用其“狡猾小恶魔”技能？

**答：**可以。

**问：**我可以**使用悲鸣女妖的“噬法者”技能去破除没有明确目标的法术（如带有光环效果的法术）或是会使一定范围内的所有单位遭受致命伤的法术吗？**

**答：**不能。

**问：**当我使用悲鸣女妖的“噬法者”技能驱散无尽法术时，该无尽法术的效果在被驱散前会生效吗？

**答：**不会。

**问：**当一个敌方巫师施展的法术允许他们选择多个目标，他们选择了完全位于悲鸣女妖 12 英寸内的多个目标（如“召唤彗星”），我可以为每个目标使用一次“噬法者”技能吗？

**答：**不能。每次施法您只能为该技能掷一次骰子。

**问：**如果**恐刃剑灵**是己方军队的将领，它发布了一条命令，我可以**使用“忠诚诅咒”让其对另一个单位发布同一条命令吗？**

**答：**可以。

## 勘误表，2024 年 2 月

下列勘误表更正了《战斗宝典：暗夜游魂》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 59 页 - 神器，盈月斗篷

将规则修改为：

“在近战阶段开始时，您可以选择 1 个位于该单位 1 英寸之内的敌方单位，本阶段结束前，那个单位的近战武器的攻击属性减少 1 点（最低可减至 1 点）。”

### 第 76 页 - 战或逃

将规则改为：

“**战或逃**：在战斗结束时，如果有 1 个或多个目标被己方**暗夜游魂**单位争夺，且任何争夺目标的己方**暗夜游魂**单位 6 英寸以内都没有敌方单位，您便完成了这个全局战略。”

### 第 84 页 - 酷刑恶魂，拷打赋能

将规则修改为：

“如果该单位在任何受到惊吓的单位 12 英寸以内，那么每次有成功攻击命中完全位于该单位 12 英寸以内的己方**暗夜游魂**单位，都将攻击造成的伤害减少 1 点（最低可减为 1 点）。同一个敌方单位在同一阶段中不能被该技能影响超过一次。”

### 第 84 页 - 恐刃剑灵，忠诚诅咒

将规则修改为：

“每个战斗轮次仅限一次，如果您的将领带有**暗夜游魂**关键词且发布了一个命令，那么该单位可以在同一阶段中发布同样的命令，不花费指挥点数。若如此做，则这个命令必须由一个己方**暗夜游魂**单位接收。”

### 第 89 页 - 刃鬼亡魂，近战武器，墓穴巨剑

将攻击范围修改为 2”。

### 第 90 页 - 幽灵群，引向战场

将规则修改为：

“在将创伤或致命伤分配给己方**暗夜游魂英雄**之前，或是为该**英雄**受到的创伤或致命伤进行守护掷骰之前，如果有任何拥有此技能的己方单位位于该**英雄** 3 英寸以内，您便可掷一枚骰子。若结果为 3+，该创伤或致命伤便需分配给一个位于该**英雄** 3 英寸范围内且拥有此技能的己方单位，而非该**英雄**，并且不能被无视。”

### 第 90 页 - 追魂刀鬼，近战武器，追猎者之刃

将攻击范围修改为 2”。

### 第 91 页 - 恐镰妖鬼，近战武器，镰刀肢体

将攻击范围修改为 2”。