



战斗宝典：树海灵木

设计者注解，2023 年 11 月

以下注解旨在补充《战斗宝典：树海灵木》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：藤蔓夫人的“维迪亚之冠”技能会使完全位于范围内的己方单位获得掩护增益吗？

答：不能

问：觉醒荒林算作荒林地形吗（核心规则 17.1.4）？

答：是的。

问：藤蔓夫人的“维迪亚之冠”技能会使完全位于范围内的己方单位获得如同完全位于觉醒荒林或疯长地形范围内的效果增益吗（如“力量之地”和“来自深林”战斗特质）？

答：是的

问：我可以将一个因“来自深林”战斗特质被移出战场的单位部署在完全位于藤蔓夫人 6 英寸之内的位置吗？

答：不能

问：如果某单位必须被部署在完全位于觉醒荒林或疯长地形范围内的位置（如“愤怒呐喊”技能），那么能否将其部署在完全位于藤蔓夫人“维迪亚之冠”技能范围之内的位置？

答：不能。

问：战斗宝典中的某些技能（如“力量之地”）会要求一个单位完全位于疯长地形或己方觉醒荒林范围内，如果一个单位没有完全位于单个疯长地形或己方觉醒荒林范围内，而是其中一部分模型完全位于某个此类地形范围内，而该单位中的剩余模型完全位于另一个此类地形范围内，那么该单位是否被视为完全位于范围内？

答：不能。

问：如果规则规定可以为根瘤巫师重掷施法骰，且第一次掷骰的结果受到了“奥秘守护者”技能影响，那么重掷结果是否同样受其影响？

答：是的。

勘误表，2023 年 11 月

下列勘误表更正了《战斗宝典：树海灵木》中的错误。该勘误表定期更新；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 64 页 - 忠诚技能，战斗特质，来自深林，迷踪突袭

将规则修改为：

“每回合限一次，在近战阶段中，在完全位于一个己方疯长地形或己方觉醒荒林 9 英寸之内的一个己方树海灵木单位进行了肉搏，且被击杀模型（若有）被移出游戏（核心规则 14.2）之后，您可以立即将那个单位移出战场，并重新部署在位于所有敌方单位 9 英寸之外，且完全位于距离所有敌方单位 3 英寸之外的另一个疯长地形或另一个觉醒荒林的 9 英寸之内的位置。”

设计者注：这条勘误意味着，无论当前是哪位玩家的回合，在一个模型被击杀后，但未被移出游戏前生效的技能或效果（比如雷铸神兵的“荣耀之焰”战斗特质）都将在“迷踪突袭”生效前进行结算。

第 66 页 - 忠诚技能，指挥特质，吟法者

将规则修改为：

“当该将领准备施法时，在进行施法掷骰之前，您可以选择一个战场上的己方觉醒荒林。若施法成功且法术没有被驱散，则在判断距离、可见性和法术效果时，您可以以那个己方觉醒荒林的 1 个地形碎片作为起点。该技能对召唤无尽法术的法术无效。”

第 84 页 - 永恒女王艾拉瑞丽，化木蜕变

将规则的第二句话修改为：

“如果成功施放，选择 1 个位于施法者范围内且对其可见的敌方单位并进行一次掷骰，骰子数量与未修正的施法掷骰结果数量相等。”

第 84 页 - 永恒女王艾拉瑞丽，灵魂细颈瓶

将规则的第一段话修改为：

“每场战斗限一次，在己方移动阶段结束时，您可以将下列非唯一单位中的 1 个召唤至战场：”

第 88 页 - 战歌幽魂，倾斜恶魂

将规则的第二句话修改为：

“如果成功施放，为施法者范围内的每个敌方单位各进行一次掷骰，骰子数量与未修正的施法掷骰结果数量相等。”

第 93 页 - 垂枝女巫，释放恶魂

将规则的第二句话修改为：

“如果成功施放，为施法者范围内的每个敌方单位各进行一次掷骰，骰子数量与未修正的施法掷骰结果数量相等。”

第 95 页 - 恶怨枪骑兵, 编织生命

将规则修改为:

“在每个阶段结束时, 如果有任意敌方单位被该单位在本阶段进行的攻击所击杀, 那么您可以治疗分配给该单位的所有创伤。”

第 95 页 - 幽魂寻觅者, 编织生命

把规则改为:

“在每个阶段结束时, 如果有任意敌方单位被该单位在本阶段进行的攻击所击杀, 那么您可以治疗分配给该单位的所有创伤。”