



战斗宝典： 凯恩之女

设计者注解，2024 年 2 月

以下注解旨在补充《战斗宝典：凯恩之女》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：如果一个扎因塔尔凯鲜血姐妹模型被击杀，又在移出游戏前进行了肉搏，如果那是该模型在该阶段中首次肉搏，那么“化为水晶”技能会触发吗？

答：不会。

问：鲜血姐妹的“变为水晶”技能应当在其近战技能分配创伤且被击杀模型被移出游戏之前使用还是之后使用？

答：之前。

勘误表，2024 年 2 月

下列勘误表更正了《战斗宝典：凯恩之女》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 70 页 - 暗影知识，镜舞

将以下内容添加到规则最后：

“如果所选的两位**英雄**都无法在战场上进行部署，那么将两位**英雄**都放回其原来的位置。”

第 73 页 - 凯恩神庙，扎因塔尔凯

将规则改为：

“每当己方扎因塔尔凯蛇女单位中的模型被近战武器攻击击杀，该模型在被移出游戏之前可以肉搏。”

第 84 页 - 战斗战术，近身交锋

移除下列句子：

“如果这些单位中至少有 2 个单位是**女巫精灵**或**杀戮姐妹**，您便额外获得 1 点胜利点数。”

第 84 页 - 战斗战术，利刃之潮

移除下列句子：

“如果这些单位中至少有 2 个单位是**女巫精灵**，您便额外获得 1 点胜利点数。”

第 86 页 - 莫拉斯-凯恩，一魂双体

将规则改为：

“如果暗影女王在战场上，本该分配给该单位的创伤和致命伤便将转而分配给暗影女王，不会对该单位造成影响。用这种方法分配给暗影女王的创伤和致命伤无法抵消。”

此外，若某个技能或法术的效果即将导致该单位在未被分配任何创伤的情况下直接被摧毁，那么如果暗影女王在战场上，该单位便不会被摧毁，转而将 3 处创伤分配给暗影女王。用这种方法分配给暗影女王的创伤无法抵消。

如果暗影女王被摧毁，那么在将暗影女王单位移出战场后，该单位也将被摧毁。”

第 87 页 - 暗影女王，双体一魂

将规则改为：

“如果该单位在战场上，本该分配给莫拉斯-凯恩的创伤和致命伤便将转而分配给该单位，不会对莫拉斯-凯恩造成影响。用这种方法分配给该单位的创伤和致命伤无法抵消。”

此外，若某个技能或法术的效果即将导致莫拉斯-凯恩在未被分配任何创伤的情况下直接被摧毁，那么如果该单位在战场上，莫拉斯-凯恩便不会被摧毁，转而将 3 处创伤分配给该单位。用这种方法分配给该单位的创伤无法抵消。

如果该单位被摧毁，那么在将该单位移出战场后，莫拉斯-凯恩也将被摧毁。”

第 87 页 - 暗影女王，凯恩的钢铁之心

将第一段改为：

“同一回合中，分配给该单位的创伤和/或致命伤不得超过 3 处。在不计算被抵消的创伤的情况下，同一回合中将 3 处创伤和/或致命伤分配给该单位后，即将被分配给该单位的任何后续创伤和致命伤都将被忽略且没有任何效果。”

设计者注：这意味着只要该单位在回合中被分配了 3 处创伤和/或致命伤，任何声明将要被分配的创伤或致命伤无法被抵消的技能（如西瓦尔的“晶刃”技能）对于以该单位为目标的攻击和/或技能都没有效果。

第 90 页 - 铁鳞蛇女，暗影降生者之怒

将规则改为：

“如果该单位在您的军队中且位于战场，您便可在己方冲锋阶段使用这个指挥技能。该命令只能由该单位发布，并且只能由一个己方蛇女单位接收。即便该单位在该回合进行过奔跑，也可尝试进行冲锋。”