



战斗宝典： 殄骨骸军

设计者注解，2024 年 2 月

以下注解旨在补充《战斗宝典：殄骨骸军》核心规则。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：如果由“岁月诅咒”造成的致命伤被无视了，我是否继续按照规则所述掷骰呢？

答：是的。

问：我是否可以破除冥仪魂骨匠在英雄阶段结束时通过“骸铸王座”技能施放的法术？

答：可以。

勘误表，2024 年 2 月

下列勘误表更正了《战斗宝典：殄骨骸军》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 75 页 - 殄骨军令

在第一段最后加入：

“只有**殄骨骸军**单位可以发布殄骨军令。”

第 76 页 - 指挥特质，黑暗侍僧

改为：

“仅限**巫师**。在您的英雄阶段中，如果该将领在该阶段尝试施放的第一个**殄骨奥术**学识的法术成功施放，则该法术不能破除。”

第 78 页 - 殄骨奥术学识，释放灵魂

改为：

“‘释放灵魂’法术的施法值为 5，范围为 12 英寸。如果成功施放，在您的下一个英雄阶段开始前，敌人预备役和敌人召唤的单位（核心规则，3.1）不能部署在施法者范围内。该法术的范围不能被修正，且必须从施法者开始测量，即使有些技能可以让您从其他地方进行测量。”

第 79 页 - 岩骸精锐，无阻主宰

改为：

“针对己方**岩骸精锐百骨长**或**岩骸精锐野蛮收骨者**的近战攻击的致伤掷骰结果减 1。”

第 81 页 - 灭法骨众，诡异灭法

修改为：

“每当一个己方**灭法骨众**单位被敌方单位施放的法术或敌方单位召唤的**无尽法术**所影响，您就可以掷一枚骰子。若结果为 4+，则无视那个法术或那个**无尽法术**的技能对那个己方单位造成的效果。”

第 96 页 - 卡塔克罗斯，骸军军团至尊

修改为：

“如果该单位位于所有敌方单位 3 英寸外，您可以在己方英雄阶段使用该指挥技能。必须由该单位接收该命令。在下一个己方英雄阶段开始前，己方**殄骨骸军**单位完全位于该单位 24 英寸内时，其所作攻击的命中掷骰结果增加 1 点，且己方**殄骨骸军**单位完全位于该单位 24 英寸内时，针对其所作攻击的豁免掷骰结果增加 1 点。”

第 96, 98, 101 页（卡塔克罗斯，黑色阿克汉，冥仪塑骨师）- 墓城死亡大君，圣礼死亡大君，塑骨师

最后一段改为：

“如果该单位是不朽卫兵或墓城追猎者单位，你可以治疗最多 3 点分配给该单位的创伤；或者，如果没有为该单位分配创伤，掷一枚骰子。掷骰结果为 3+ 时，您可以将 1 个被杀死的模型在受到 4 点伤害后重新加入该单位。”

第 106 页 - 野蛮收骨者，收获骸骨

改为：

“每个阶段一次，在近战阶段结束时，您可以选择一个该单位 6 英寸内的己方**殄骨骸军**单位，且那个单位有模型在本阶段被击杀。若此，为那个单位在本阶段被击杀的每一个模型分别掷骰，如果结果为 4+：

- 如果被击杀的模型的耐伤属性小于等于 4，您可以治疗那个单位受到的 1 处创伤。
- 如果被击杀的模型的耐伤属性大于等于 5，您可以治疗那个单位受到的最多 3 处创伤。
- 如果那个单位当前没有被分配到伤害，则您可以返还一定数量的被击杀模型，返还模型的耐伤总和小于等于您可以治疗的创伤数量。

每个阶段您只能用该技能选择同一个单位最多一次。”

第 109 页 – 米尔·凯南, 可怖最后通牒

改为:

“‘可怖最后通牒’法术的施法值为 4，范围为 3 英寸。如果成功施放, 选择 1 个位于范围内, 且对施法者可见的敌方单位。在您的下一个英雄阶段开始之前, 那个敌方单位被选择进行肉搏时, 如果本单位位于其 3 英寸内, 则那个敌方单位使用近战武器进行的任何攻击都必须以本单位为目标。这个法术的范围必须从施法者开始测量, 即使有些技能可以让您从其他地方进行测量。”

第 112 页 - 对阵战资料

在以下单位资料的备注栏加入“单个”:

- 骸铸投颅机
- 野蛮收骨者