



战斗宝典： 兽人战斗氏族

设计者注解，2024 年 2 月

以下注解旨在补充《战斗宝典：兽人战斗氏族》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，订正了某处翻译的错误或者其他小错误。

问：如果克拉格诺斯加入兽人战斗氏族、暗怨地精、食人魔大胃部部落或贝希摩特之子的军队中，他是否能享受这些军队的忠诚技能？

答：不能。

问：我可以**使用“不倦追踪者”战斗特质多次移动同一单位吗？**

答：不能

勘误表，2024 年 2 月

下列勘误表更正了《战斗宝典：兽人战斗氏族》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 82 页 - 残暴小子战斗特质，卑鄙伎俩

将规则第一句修改为：

“在玩家获得初始指挥点数后，但在第一个回合开始前，您可以选择 2 项不同的卑鄙伎俩在战斗中生效。”

第 85 页 - 铁颚兽人指挥特质，凶残统帅

将关键词限制修改为：

“仅适用于**超霸头目**与**长牙头目**。”

第 85 页 - 铁颚兽人神器，头目秘藏

将关键词限制修改为：

“仅适用于**超霸头目**与**长牙头目**。”

第 86 页 - 碎骨兽人，战斗特质，格卡摩卡之魂

将规则修改为：

“如果己方**碎骨兽人**单位使用近战武器进行攻击的未修正命中掷骰结果为 6，那么那次攻击将对目标造成 2 次命中，而不是 1 次（为每一次命中分别进行致伤掷骰与豁免掷骰）。”

第 92 页 - 碎骨兽人，笑刃，浓雾之中

将规则修改为：

“位于敌方模型 12 英寸外的己方**笑刃**单位对那个模型不可见。”

第 109 页 - 战斗战术

添加以下战斗战术：

“鬼祟前进：如果在回合结束时，每个己方**残暴小子**单位都位于任意地形模型 3 英寸内，且位于所有敌方单位 3 英寸外，则您完成了这个战斗战术。只有在被选作您将领的模型拥有**残暴小子**关键词时您才能选择此战斗战术。

那是我们的地盘！：如果在回合结束时，2 个或更多己方**铁颚兽人**单位位于战场中心 3 英寸内，则您完成了这个战斗战术。只有在被选作您将领的模型拥有**残暴小子**关键词时您才能选择此战斗战术。”

第 112 页 - 克拉格诺斯，帝国末日

请使用本文件中提供的战争卷轴。

第 118 页 - 携搅罐地精的唤沼萨满，毒药和灵药

移除下列规则文本：

“不必用它尝试驱散一个无尽法术或施放任何法术。”

第 118 页 - 开膛手，惊骇战术

将规则修改为：

“如果不是**英雄**或**凶兽**的敌方单位使用近战武器攻击该单位，命中掷骰结果减 1。”

第 121 页 - 沼泽爬行者，关键词

添加以下关键词：

“**残暴小子**”

第 124 页 - 哥德拉克，格克之声

将规则修改为：

“此单位在同一阶段内能最多发布 3 次同样的命令。如果这样的话，在该阶段内第二次及第三次发布该命令不消耗指挥点数。”

第 125 页 - 骑蛮颚龙的超霸头目，震颅怒号

将规则修改为：

“此单位在同一阶段内能最多发布 3 次同样的命令。如果这样的话，每条命令都必须由一个己方**铁颚兽人**单位接受。在该阶段内第二次及第三次发布该命令不消耗指挥点数。”

第 126 页 - 兽人超霸头目，破耳怒号

将规则修改为：

“此单位在同一阶段内能最多发布 2 次同样的命令。如果这样的话，每条命令都必须由一个己方**铁颚兽人**单位接受。在该阶段内第二次及第三次发布该命令不消耗指挥点数。”

第 128 页 - 兽人野猪骑兵, 锯齿血斧

将这条武器资料改为:

近战武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害
锯齿血斧	2"	3	3+	3+	-2	1

下载战争卷轴 - 狡诈者曼诺克, 狡诈诡计

改为:

“如果这个单位是残暴小子军队的一部分, 在您为战斗确定了使用的卑鄙伎俩后, 掷一枚骰子, 若这个单位为您的将领, 则将掷骰结果增加 1 点。若掷骰结果为 5+, 您便可以在战斗中选择另一个卑鄙伎俩, 但这个卑鄙伎俩必须与您先前选择的卑鄙伎俩不同。”



战斗宝典补充版： 铁颚兽人

勘误表, 2024 年 2 月

下列勘误表更正了《战斗宝典补充版: 铁颚兽人》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 21、22、23 页 - 骑巨嘴野猪的长牙头目、携乱砍小队的巨嘴野猪、巨嘴野猪暴徒, 势不可挡的冲劲

将最后一句话修改为:

“在战斗轮次结束时, 将该单位的动量计数减去 1 点(最少减少至 1 点)。”

第 21 页 - 骑巨嘴野猪的长牙头目, 凶兽狂暴, 杀出血路

将规则修改为:

“选择一个位于该单位 3 英寸内且耐伤属性为 4 点或更低的敌方单位并掷一枚骰子。若掷骰结果低于该单位的动量计数, 则那个敌方单位受到与掷骰结果数量相等的致命伤并且您可以立即尝试使用该单位进行一次冲锋, 即便其位于某敌方单位 3 英寸之内时也能这样做。当一个单位在这种情况下进行冲锋时, 它可以如同能够飞行一样穿过耐伤属性为 4 点或更低的敌方单位。”

第 22 页 - 携乱砍小队的巨嘴野猪, 凶兽狂暴, 杀出血路

将规则修改为:

“选择一个位于该单位 3 英寸内且耐伤属性为 4 点或更低的敌方单位并掷一枚骰子。若掷骰结果低于该单位的动量计数, 则那个敌方单位受到与掷骰结果数量相等的致命伤并且您可以立即尝试使用该单位进行一次冲锋, 即便其位于某敌方单位 3 英寸之内时也能这样做。当一个单位在这种情况下进行冲锋时, 它可以如同能够飞行一样穿过耐伤属性为 4 点或更低的敌方单位。”

战争卷轴
克拉格诺斯
帝国末日



克拉格诺斯是咆哮肆虐的地震与肆意毁灭的神灵，也被称为帝国末日。他虬结的手中握着恐怖钉锤，能够砸碎城墙，而獠牙粉碎者可保护他不受任何伤害。

近战武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害
恐怖钉锤	3"	6	3+	2+	-3	4
獠牙粉碎者	1"	3	3+	2+	-2	D3
凌虐与毁灭之蹄	1"	✱	3+	2+	-1	2

伤害表				
已损耐伤	移动	凌虐与毁灭之蹄	狂怒咆哮	至强至盛
0-9	10"	6	5+	30
10-12	9"	5	4+	25
13-15	8"	4	3+	20
16+	7"	3	2+	18

帝国末日克拉格诺斯装备有恐怖钉锤、獠牙粉碎者和凌虐与毁灭之蹄。

战帅：该单位可以加入兽人战斗氏族、暗怨地精、食人魔大胃部部落或贝希摩特之子军队。加入后，即使其未被选为军队将领，也仍然被视为将领，并且即使该单位不属于那个军队的阵营，也可以使用军队的忠诚技能；然而，该单位不能享受这些忠诚技能的增益效果。

狂怒咆哮：受伤时，克拉格诺斯发出巨大的咆哮声，将周围之人的耳膜震破，令建筑物的地基动摇。

在任意阶段结束时，如果这个单位在该阶段被分配了创伤，便为该单位 6 英寸以内的每个其他单位和每个防御地形模型掷一枚骰子。若掷骰结果等于或大于该单位伤害表中狂怒咆哮的数值，那么被掷骰单位便受到 D3 处致命伤，防御地形模型则被破坏。

帝国末日：有克拉格诺斯肆虐的地方，毁灭势力就紧随其后，皆因他的存在而饱受鼓舞，都急切地想要分享他所散发出的暴力气息。

如果一个己方毁灭单位完全位于该单位 12 英寸以内，并且位于一个敌方单位 18 英寸而非 12 英寸以内，您便可以用那个单位尝试冲锋。此外，如果一个己方毁灭单位完全位于此单位 12 英寸以内，在为其进行冲锋掷骰的时候，进行 3D6 掷骰，而非 2D6 掷骰。

毁灭化身：克拉格诺斯是古胡尔凶猛天性的化身，绝不会一击即倒。

如果一个法术或技能的效果可以在没有对此单位造成任何创伤或致命伤的情况下便将此单位击杀，那么这个模型不会阵亡，而是受到 D6 处致命伤。

至强至盛：克拉格诺斯又称帝国末日、活体地震、凌虐与毁灭领主，他的好战灵魂无与伦比。

在争夺目标时，此单位计为多个模型，模型数量与伤害表中至强至盛的数值相同。

肆虐毁灭：这位奔腾的神灵在拥挤的敌人中横冲直撞，他的蹄子会将身穿盔甲的战士统统踏平。

在这个单位进行了冲锋移动后，您可以为位于该单位 1 英寸以内的每个敌方单位掷一枚骰子，或是挑选位于该单位 1 英寸以内的 1 个敌方凶兽并进行 2D6 掷骰。

如果您为位于该单位 1 英寸以内的每个敌方单位掷一枚骰子，那么结果为 2+ 时，敌方单位受到 D6 处致命伤。

如果您挑选位于该单位 1 英寸以内的 1 个敌方凶兽进行 2D6 掷骰，那么结果为 7 时则无事发生。若掷出任何其他结果，该敌方凶兽便受到致命伤，致命伤数量等于 2 枚 D6 骰子结果的数字相乘。比方说，一次 2D6 掷骰掷出了 2 点和 6 点，就会造成 12 处致命伤 (2 × 6 = 12)。

神圣之盾：在獠牙粉碎者的保护下，即使是最强大的魔法攻击和飞弹也伤害不了克拉格诺斯。

这个单位拥有 6+ 的守护。此外，该单位每次受到法术或无尽法术技能的影响时，您都可进行一次 3D6 掷骰。若掷骰结果大于那个法术或用于召唤无尽法术之法术的魔法值，便无视该法术或无尽法术技能对该单位的影响。

关键词

毁灭、卓格鲁克、凶兽、英雄、图腾、克拉格诺斯