



战斗宝典： 食人魔大胃部落

设计者注解，2024 年 2 月

以下注解旨在补充《战斗宝典：食人魔大胃部落》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：如果我选择“曾是佣兵”指挥特质，黑火药的海盗是否会获得战线战场角色？

答：会的。

问：对于一个在进行凶兽狂暴时无法被选择的单位（例如雷铸神兵星界圣堂子阵营中的单位），它仍会被“不可阻挡”凶兽狂暴影响吗？

答：会的。

问：“肉体山崩”战斗战术要求有 10 处或更多的致命伤由践踏冲锋战斗特质造成。如果战斗特质造成了 10 处或更多致命伤，但其中一些被无效化，最后分配的致命伤总数实际小于 10，是否仍能完成这个战斗战术？

答：是的。

勘误表，2024 年 2 月

下列勘误表更正了《战斗宝典：食人魔大胃部落》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 – 战斗战术，暴食果腹

改为：

“如果在近战阶段开始时每个在战场上的己方**食人魔**单位都处于进食状态，您便完成了这个战术。”

第 82 页 – 战斗战术，细细品味

改为：

“该战术在第一个战斗轮次时无法被选择。如果在您的回合结束时所有在战场上的己方**食人魔**单位处于饥饿状态，您便完成了这个战术。”

第 96, 98, 99, 100 页 – 骑石角兽的狩群侍卫/骑雷牙兽的狩群侍卫/石角兽骑手/雷牙兽骑手，钩上了

将规则改为：

“如果使用链爪命中了一个敌方**凶兽**单位，如果该**凶兽**单位没有被击杀也没有被勾住（见下文），则在该攻击流程结束后，您可以掷一枚骰子，若结果是 4+，在己方下一个射击阶段前该**凶兽**单位被勾住。如果一个**凶兽**单位被勾住，而且勾住它的单位位于战场上，则其每次结束移动时，它和勾住它的单位间的距离不得比移动开始时更远。”

第 99 页 – 石角兽骑手，描述

改为：

“石角兽骑手装备有鱼叉发射器，拳打脚踢和一种下列武器：链爪或嗜血秃鹫。”

第 100 页 – 雷牙兽骑手，描述

改为：

“雷牙兽骑手装备有鱼叉发射器，拳打脚踢和一种下列武器：链爪或嗜血秃鹫。”