



战斗宝典： 光域领主

设计者注解，2024 年 2 月

以下注解旨在补充《战斗宝典：光域领主》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：若单位同时受到“致瘫眩晕”和“灵魂的黑暗”法术影响，在该单位进行常规移动或冲锋移动时，是否要掷两次不同的 2D6？

答：是的

问：泰格里斯施法时，如果受到某效果影响，要求您重掷，改变或替换成功的施法掷骰结果，应怎么处理？

答：具有“大法师”技能的单位施法时并没有掷骰，所以不存在重掷，改变或替换施法掷骰结果的问题。

问：因“大法师”技能效果而被您选定的泰格里斯的施法次数可以被增加或减少吗？

答：不能。

*问：如果上面问题的回答是“不能”，那么可以让**巫师**增加施法次数的效果会如何影响泰格里斯？*

答：任何可以让泰格里斯增加施法次数的效果皆被无视。

问：模型可以从神殿耀地底部的桥洞中通过吗？

答：如果神殿耀地没有被驻防，其他模型可以通过它底部的桥洞（如果可能的话），但如果神殿耀地被驻防，则整个地形模型将被对手视为敌方模型，因此它们只能在切入移动或撤退情况下才能通过桥洞。

*问：当**伊梅崔卡高山族**单位受到攻击时，如果攻击的武器撕裂属性为 -2 然后被提升到 -3（例如受到“铁颚 Waaaagh！”战斗特质影响），那么“山域”子阵营技能是否会将其初始的 -2 撕裂属性改为“-”，再进行撕裂属性修正？*

答：是的。将属性值设定为某个定值的效果会先于数值修正生效，因此在这个例子中，“山域”技能会先将撕裂属性设定为“-”，之后铁颚 Waaaagh！”才会将其修正为 -1。

问：在己方英雄阶段开始时，如果一个高山族石守卫单位被选为“不屈不挠”指挥特质的目标（它的耐伤属性变为 3），而到了下一个己方英雄阶段开始时 2 处创伤被分配给该单位，我可以在其中一个模型被摧毁前再次使用这个技能规避这一点吗？

答：不能。该技能效果在它被再次使用前会结束，因此一个模型将被摧毁。

*问：对于“致盲敌人”战斗战术，我是否必须使用 4 个不同的**巫师**进行施法，还是可以用 2 个不同的**巫师**施法 4 次？*

答：您必须使用 4 个不同的**巫师**进行施法。

问：如果某技能要求为大法师泰格里斯重掷施法掷骰，会怎样？

答：在这种情况下，重掷会无效。因为法术仍会以泰格里斯的“大法师”技能规定的掷骰结果自动施放。

问：光域领主巫师可以通过使用自己的“深思者”技能使施法数值为 10 点或更高的法术自动施放吗（例如“无情暴雪”）？

答：不能。但是可以通过修正施法掷骰（例如，使用原始魔法骰子）来使法术成功施放。

勘误表，2024 年 2 月

下列勘误表更正了《战斗宝典：光域领主》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 81 页 – 忠诚技能，法术知识，亥尔熙学识

将副标题改为：

“仅适用于**泰格里斯**、**灿光族巫师**和**骁勇族巫师**（包括唯一单位）。”

第 81 页 – 亥尔熙学识，亥尔熙之护

将规则第二句改为：

“如果成功施放，在您的下一个英雄阶段前，完全位于施法范围内的己方单位获得 5+ 守护。”

第 82 页 – 忠诚技能，法术知识，风之学识

将副标题改为

“仅适用于**泰格里斯**和**劲风族疾风巫师**（包括唯一单位）。”

第 82 页 – 忠诚技能，法术知识，高峰学识

将副标题改为

“仅适用于**泰格里斯**和**高山族巫师**（包括唯一单位）。”

第 83 页 – 伟大国度伊梅崔卡，山域

改为

“当拥有“坚如磐石”技能的伊梅崔卡高山族单位成为攻击目标时，则将那次攻击的撕裂属性降低 2 点而不是 1 点，至多降低至 0 点。”

第 85 页 – 忠诚技能，伟大国度，伟大国度海利昂，戮矢疾风

将规则修改为：

“在己方射击阶段中，当您选择一个己方**海利昂**单位进行射击时，您可以宣称它将释放戮矢疾风。这样的话，在该阶段中，该单位的远程武器的命中及致伤掷骰结果都加 1，但只能以 6 英寸以内的敌方单位为目标。”

第 107, 108, 116 页 (灿光族涂唱师, 灿光族启明者, 灿光族撰图师, 灿光族求知者, 麦瑞·光唤者) – 深思者

改为

将规则中的“并且无法被修正”移除, 即改为下文:

“每场战斗限一次。在己方英雄阶段中, 当该单位在阶段中首次尝试施法时, 法术将自动施放成功, 施法掷骰的结果被视为 9 (不要掷 2D6), 但是法术可以被破除。”

第 109, 110, 111 页 (高山族山脉之灵, 高山族石法师, 高山族石守卫, 石心王阿瓦伦诺) – 坚如磐石

改为

当该单位受到攻击时, 将那次攻击中的撕裂属降低 1 点, 至多降低至 0 点。”

第 98 页 – 大法师泰格里斯与亥尔熙之灵瑟丽娜

将巫师段落修改为:

“**巫师:** 该单位的施法次数通过右侧‘大法师’技能描述决定。泰格里斯可以在敌方英雄阶段中尝试破除任意数量的法术。如果该单位是光域领主军队的一部分, 则它除了知晓其他法术外, 还知晓所有来自亥尔熙学识, 风之学识和高峰学识的法术。”

第 98 页 – 大法师泰格里斯与亥尔熙之灵瑟丽娜,

元素体魔盘

将规则第一句改为:

“在己方英雄阶段开始时, 除了施法以外, 该单位可以自动驱散 1 个无尽法术 (不要掷 2D6)。”

第 98 页 – 大法师泰格里斯与亥尔熙之灵瑟丽娜,

瑟丽娜的魔视石

将规则改为:

“每当一个位于该单位‘瑟丽娜光环’技能范围内的己方单位受到敌方**巫师**的法术或敌方**巫师**召唤的无尽法术技能影响时, 掷一枚骰子。若结果为 4+, 那个单位忽略那个法术或无尽法术技能的效果影响。随后, 如果掷骰成功, 选择那个单位 18 英寸内的 1 个敌方单位。那个敌方单位受到 D3 处致命伤。”

第 98 页 – 大法师泰格里斯与亥尔熙之灵瑟丽娜, 泰格里斯之护

将规则第二句改为:

“如果成功施放, 在您的下一个英雄阶段前, 完全位于施法范围内的己方单位获得 5+ 守护。”

第 111 页 – 阿瓦伦诺, 石心王, 关键词

添加如下关键词:

‘伊梅崔卡’