



战斗宝典： 贝希摩特之子

设计者注解，2024 年 2 月

以下注解旨在补充《战斗宝典：贝希摩特之子》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：如果我进行“巨力猛击”凶兽狂暴，即使掷骰结果失败，是否也要承受后续的命中掷骰结果 -1 的后果？

答：是的。

问：即使进行凶兽狂暴的掷骰结果失败，我是否仍能完成“泰坦之怒”战斗战术？

答：可以。核心规则部分 21.1 解释了每个玩家可以使用每个己方凶兽“进行”1 次凶兽狂暴。凶兽狂暴并不是必须成功才算“进行”。

问：超级巨魔佣兵可以进行泰坦之怒凶兽狂暴吗？

答：不能。这是贝希摩特之子军队的忠诚技能，佣兵不能从中获益。

问：如果原初橡树大棒的携带者获得 5+ 的守护，然后被治疗至分配到你身上的创伤数量小于 25，会发生什么？

答：携带者不再拥有 5+ 的守护。

问：“大嗓门”战斗特质是否会让超过 1 个其他碾人者单位接收同样的命令？

答：是的。该战斗特质允许您向任意数量符合条件的碾人者巨魔单位发布命令。

问：某些单位包含能够如同勇士一般发布命令的模型，“扛旗的蠢货”战斗特质对于攻击这样的单位的命中掷骰结果是否提升 1 点？

答：不。

勘误表，2024 年 2 月

下列勘误表更正了《战斗宝典：贝希摩特之子》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 62 页 – 领袖与主宰

在军队将领限制中加入布罗德大王，如下：

“**抢夺者部落**：您的将领必须是**海妖吞食者**或**布罗德大王**。

破坏者部落：您的将领必须是**破门者**或**布罗德大王**。

粉碎者部落：您的将领必须是**捶兽者**或**布罗德大王**。

践踏者部落：您的将领必须是**战争践踏者**或**布罗德大王**。”

第 62 页 – 超级巨魔凶兽狂暴，巨兽擒抱

改为：

“选择 1 个位于该单位 3 英寸内的敌方**凶兽**（不能选择含有两个或两个以上模型的单位中的**凶兽**），掷一枚骰子。若结果为 3+，那么在下一个近战阶段结束前，该**凶兽**和进行此凶兽狂暴的单位均获得后发效果。”

第 62 页 – 超级巨兽凶兽狂暴，巨力猛击

将以下设计者注加入规则：

“**设计者注**：如果无法将该**凶兽**部署在战场上，则将其放回原始位置。”

第 62 页 – 超级巨魔凶兽狂暴，震地怒吼

将第一句话替换为：

“选择 1 个位于该模型 3 英寸之内的敌方单位并掷一枚骰子。若结果为 3+，则那个单位在下一个近战阶段中无法发布或接收命令。除此之外，如果第一个掷骰成功，且那个敌方单位的耐伤属性为 1 或 2，掷 2D6。若结果高于那个敌方单位的英勇属性，则结果每高出 1 点，那个单位中便有 1 个模型逃离。由指挥那个单位的玩家制定逃离的模型。该凶兽狂暴的效果不被视为震慑测试。”

第 64 页 – 抢夺者部落神器，闪光灯笼

改为：

“仅限**海妖吞食者**，持有者获得**巫师**关键词。在己方英雄阶段中它可以尝试施法 1 次以召唤一个无尽法术。携带者只掌握了召唤无尽法术的法术，无法施展任何其他法术。此外，携带者施法召唤无尽法术时，法术范围翻倍。”

第 83 页 – 核心战营，践踏首领

将战营技能由**统一**或**杰出**改为**统一**和**杰出**。

第 83 页 – 核心战营，小兵团伙

将战营技能由**统一**或**迅捷**改为**统一**和**迅捷**。