



战斗宝典： 凋魂墓穴领主

设计者注解，2024 年 2 月

以下注解旨在补充《战斗宝典：凋魂墓穴领主》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：“凡人末日”指挥特质的效果对坐骑的攻击同样有效吗？

答：不。正如核心规则 27.3.1 所述——“神器和指挥特质对己方模型攻击造成的影响不会对坐骑的攻击造成影响，除非另有所述。”

问：如果一个被摧毁的单位超出了它的初始兵力（比如通过“狼群之首”英勇行动），而我对那个单位使用“无尽军团”战斗特质，那么另外加入那个单位的那些模型会出现在替换单位中吗？

答：不会。您只能在替换单位中包含那个单位的初始兵力。

问：我的凋魂墓穴领主军队中的每个英雄在己方英雄阶段是否都可以使用“致命咒语”？

答：是的。

问：阵营地形模型可以部署在敌方的墓地上吗？如果可以，我的对手还能使用那个墓地吗？

答：两个问题的回答都为可以。

勘误表，2024 年 2 月

下列勘误表更正了《战斗宝典：凋魂墓穴领主》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 56 页 - 无尽军团

将最后两段修改为：

“若您选择的**可召唤单位不是英雄**，且掷骰结果为 4+，则向您的军队中加入一个带有被摧毁单位一半模型数量（向上取整）的替换单位。该单位的部署位置必须完全位于一个己方**凋魂墓穴领主英雄**或墓地 12 英寸范围内，且位于所有敌方单位 3 英寸范围外（在己方回合）或 9 英寸范围外（在敌方回合），且该单位不能在同一回合中尝试冲锋或进行切入移动。每个被摧毁的单位只能替换一次——替换单位自身不能被替换。”

若您选择了一个**可召唤英雄**，且掷骰结果为 4+，您可以将该英雄部署在完全位于一个己方**凋魂墓穴领主英雄**或墓地 12 英寸范围内，且位于所有敌方单位 3 英寸范围外（在己方回合）或 9 英寸范围外（在敌方回合），并向其分配 3 处耐伤。该英雄不能在同一回合中尝试冲锋或进行切入移动。您在每场战斗中不能选择同一个英雄多次使用此技能。”

第 57 页 - 吸血鬼知识，灵魂狂风

修改为：

“‘灵魂狂风’法术的施法值为 7。如果成功施放，选择战场上 3 个不同的敌方单位受到 1 处致命伤。”

若该法术的未修正施法掷骰结果为 9+，且该法术没有被破除，则选择战场上 6 个不同的敌方单位受到 1 处致命伤作为替代。”

第 62 页 - 维尔科斯王朝英勇行动，狼群之首

修改为：

“选择 1 名己方**维尔科斯吸血鬼英雄**，然后选择 1 个位于该英雄 12 英寸内且对其可见的己方**维尔科斯可召唤死亡行者**单位。您可以在该单位中加入 D3 个模型。”

设计者注：这项技能可以让一个己方**维尔科斯可召唤死亡行者**单位超过最大单位编制。

第 78 页 - 全局战略，统治欲望

在规则末尾加入：

“与目标标记不同的是，如果没有己方模型正在争夺，则墓地不会持续处于您的控制中。”

第 78 页 - 战斗战术，贪婪亡者

修改为：

“选择位于任意敌方单位 3 英寸范围内的 1 个己方**可召唤单位**。若本回合内有任意敌方单位被那个己方单位所击杀，且那个己方单位在本回合结束时位于任意敌方单位 3 英寸范围内，则您完成此战术。”

第 82 页 - 涅芙拉塔，鲜血死亡大君

在规则末尾加入：

“战斗设定中关于部署的限制依然生效。”

第 82 页 - 涅芙拉塔，黑雾

最后一句修改为：

“直到下一个己方英雄阶段前，忽略以该单位为目标所做攻击的豁免掷骰的任何修正（正向或负向）。”

第 96 页 - 血骑士，毁灭骑士

修改为：

“此单位中的模型可以穿过耐伤属性不高于 3 的其他模型，移动方

式和可飞行模型一样。在此单位进行了常规移动, 奔跑或冲锋移动后, 为此单位穿过的模型所在的每个敌方单位分别掷骰。若结果为 2+, 则该敌方单位受到 D3 处致命伤。”

第 105 页 - 死亡行者僵尸, 新晋亡者

修改为:

“在近战阶段结束时, 每有一个敌方模型在该阶段中被此单位所做攻击造成的创伤击杀, 您便可以掷一枚骰子。每有一个 2+, 您便可以向此单位中加入 1 个死亡行者僵尸模型。以这种方式加入的模型必须部署在该单位中的一个模型的 1 英寸内。除非该单位已有模型位于敌方单位 3 英寸内, 不然以这种方式加入的模型不能部署在那个敌方单位 3 英寸内。这样做可以让该单位超过最大单位编制。”

第 105 页 - 死亡行者僵尸, 拖倒撕碎

修改为:

每当此单位中的一个模型被近战武器所做攻击击杀, 如果那个模型位于攻击单位 3 英寸内, 便掷一枚骰子。若结果为 5+, 则发动攻击的单位受到 1 处致命伤。