



战斗宝典：雷铸神兵

设计者注解，2024 年 2 月

以下注解旨在补充《战斗宝典：雷铸神兵》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：你可以解释英德拉斯塔的女猎尊技能和反向效果例如高山族山脉之灵的“石法师共栖”技能？

答：女猎尊技能在需要影响凶兽的伤害表时触发。如果双方技能在同时触发，这就是典型的并发效果（1.6.2）。这意味着进行当前回合的玩家优先使用技能，然后对方再使用。

问：暗鳞护甲强化是否允许持有者重掷对伤害属性为随机的攻击进行的豁免掷骰？

答：不能。

问：在我用“风暴后裔”技能将威权领主部署在战场上的同一回合中，我可以使用该单位的“闪电指引”技能将用“风暴后裔”技能召唤来的单位部署在所有敌方单位 7 英寸以外的战场上吗？

答：可以。

问：神圣命令可以由唯一单位或盟友单位发布和/或接收吗？

答：可以。只要它们拥有必要的关键词。

问：如果我使用奥法领主施法召唤了拉文纳克巨颚，该无尽法术的移动距离提升了 6 英寸，那么在判定其“掠食饥饿”技能造成的致命伤数量时，额外提升的移动距离计算在其中吗？

答：不算。

勘误表，2024 年 2 月

下列勘误表更正了《战斗宝典：雷铸神兵》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 107 页 - 指挥特质，天界兽群之主

将规则更改为：

“如果这名将领是凶兽且位于战场，那么当敌人使用近战武器对己方**雷铸神兵**巨兽单位发起攻击时，将其致伤掷骰结果减少 1 点。”

第 110 页 - 祈祷经文，移形换位

将下列语句加入规则末尾：

“该模型不能在下一个移动阶段中移动。”

第 110 页 - 坐骑特质

将标题下方的文字替换为：

“您可以从己方军队中挑选 1 个带有**星龙**、**蛮龙**、**天龙**、**龙狮**、**星牛**或**风鹫**关键词的英雄获得 1 种下列坐骑特质。”

第 111 页 - 独特强化，神圣命令

将标题下方的文字修改为：

“一个神圣命令是一个独特强化的指挥技能。您总是能为一个雷铸神兵军队选择 1 个神圣指令。每当您选择一个神圣指令强化时，您可以选择下方表格中的 1 个神圣指令并在战斗中使用。如果一个规则允许您选择额外的强化，您可以选择一个神圣指令强化作为那个额外的强化，在这么做时，您不能选择相同的神圣指令。”

第 111 页 - 神圣命令，雷霆齐射

将规则修改为：

“每场战斗限一次，您可以在己方英雄阶段使用此指挥技能。此命令仅可由一名己方**骑士**发布给一个完全位于其 12 英寸内的单位，或者一名**领主**或**蛮龙**发布给一个完全位于其 18 英寸内的单位。收到命令的单位必须是一个未被强化的己方**圣裁者**或**巡天**单位。那个单位可以在该阶段中射击。”

第 132 页 - 战斗战术

增加下列战斗战术：

“**占据战场**：如果在己方回合结束时有任何己方**雷铸神兵**完全位于战场上的每个大区且距离所有敌方 6 英寸外，您便完成了此战斗战术。”

第 136 页 - 科隆迪斯, 远古战争大师

将规则修改为:

“在近战阶段开始时, 您可以选择 1 个位于该单位 3 英寸之内的敌方单位, 本阶段结束前, 那个单位的近战武器的攻击属性减少 1 点 (最低可减至 1 点)。该技能在每阶段中不能多次影响同一单位。”

第 137 页 - 卡拉宰, 远古战争大师

将规则修改为:

“在近战阶段开始时, 您可以选择 1 个位于该单位 3 英寸之内的敌方单位, 本阶段结束前, 那个单位的近战武器的攻击属性减少 1 点 (最低可减至 1 点)。该技能在每阶段中不能多次影响同一单位。”

第 140 页 - 阿万提斯·炎击, 风暴循环

将规则修改为:

“每回合限一次。在您为位于该单位 18 英寸的另一个己方**雷铸神兵**单位分配伤害或致命伤, 并且那次伤害或致命伤将导致那个单位中的模型被击杀时, 您可以宣言这个单位将捕捉并返还那名战士的灵魂。如果这么做, 将那点伤害或致命伤忽视。”

第 140 页 - 阿斯特蕾雅·日耀, 风暴循环

将规则更改为:

“每回合限一次。在您为位于该单位 18 英寸的另一个己方**雷铸神兵**单位分配伤害或致命伤, 并且那次伤害或致命伤将导致那个单位中的模型被击杀时, 您可以宣言这个单位将捕捉并返还那名战士的灵魂。如果这么做, 将那点伤害或致命伤忽视。”

第 145 页 - 骑星牛的奥法领主, 风暴循环

将规则修改为:

“每回合限一次。在您为位于该单位 18 英寸的另一个己方**雷铸神兵**单位分配伤害或致命伤, 并且那次伤害或致命伤将导致那个单位中的模型被击杀时, 您可以宣言这个单位将捕捉并返还那名战士的灵魂。如果这么做, 将那点伤害或致命伤忽视。”

第 147 页 - 骑天穹龙狮的奥法领主, 风暴循环

将规则修改为:

“每回合限一次。在您为位于该单位 18 英寸的另一个己方**雷铸神兵**单位分配伤害或致命伤, 并且那次伤害或致命伤将导致那个单位中的模型被击杀时, 您可以宣言这个单位将捕捉并返还那名战士的灵魂。如果这么做, 将那点伤害或致命伤忽视。”

第 148 页 - 天鹰领主, 关键词

添加关键词:

“风鹫”

第 148 页 - 骑风鹫的奥法领主, 风暴循环

将规则修改为:

“每回合限一次。在您为位于该单位 18 英寸的另一个己方**雷铸神兵**单位分配伤害或致命伤, 并且那次伤害或致命伤将导致那个单位中的模型被击杀时, 您可以宣言这个单位将捕捉并返还那名战士的灵魂。如果这么做, 将那点伤害或致命伤忽视。”

第 153 页 - 奥法领主, 风暴循环

将规则修改为:

“每回合限一次。在您为位于该单位 18 英寸的另一个己方**雷铸神兵**单位分配伤害或致命伤, 并且那次伤害或致命伤将导致那个单位中的模型被击杀时, 您可以宣言这个单位将捕捉并返还那名战士的灵魂。如果这么做, 将那点伤害或致命伤忽视。”

第 162 页 - 征服者, 近战武器, 苍穹巨剑

将攻击范围修改为 2 英寸。

第 166 页 - 装备遥击十字弩的先锋猛禽, 勇士

将规则最后一句修改为:

“在规则上, 苍隼被视为同伴 (核心规则, 22.3.1)”

第 174 页 - 风暴龙守卫, 飞龙猛攻

将规则修改为:

“每场战斗限一次, 在己方冲锋阶段中, 您可以宣布该单位将施放飞龙猛攻。若这么做, 您可以重掷该单位在阶段中的冲锋掷骰。”

第 181 页 - 天界漩涡, 召唤

在段落最后加入:

“只有**雷铸神兵巫师**可以召唤此无尽法术。”

第 182 页 - 奥法台, 召唤

在段落最后加入:

“只有**雷铸神兵巫师**可以召唤此无尽法术。”

第 182 页 - 永恒彗星, 召唤

在段落最后加入:

“只有**雷铸神兵巫师**可以召唤此无尽法术。”