



将领手册： 对阵战 2023-24

设计者注解，2024 年 2 月

以下注解旨在补充《将领手册：对阵战 2023-24》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：如果我通过强化让军队中的一个单位成为**巫师**（如奥术之书），那我可以在军队中包含**虚无石饰品**吗？

答：不可以。

问：如果某个技能效果在**施法掷骰**出现特定结果时触发（如：炼狱琴魔的“不谐干扰”技能），**原始魔法骰子**视作**施法掷骰**的一部分吗？

答：不。原始魔法骰子修正了**施法掷骰**，并不是它的一部分。

问：如果某个技能效果在**法术施法失败**时触发（如颅骨祭坛的“巫师克星”技能），那么它会在**原始施法失败**时触发吗？

答：会的。

问：如果我军队中的一个**非巫师**单位拥有某项技能可以自动**施法**（如“瓶中法术”强化），那我可以在军队中包含**虚无石饰品**吗？

答：不可以。

问：盟友单位可以获得**原始冰雪知识**的法术吗？

答：不能。

问：如果**英雄**被给予**虚无石饰品**，我可以之后再给予那个**英雄**一件**神器**吗？

答：不能。

问：在英雄阶段开始时通过**掷骰**确认是否获得**原始魔法骰子**时，玩家各自的**掷骰**是同时发生的吗？

答：是的。

问：一次**原始施法错误**是否等同于一次**施法错误**？

答：不是，一次**原始施法错误**会替代一次**施法错误**。若有一个技能效果会在**法术施法错误**时触发（例如：颅骨祭坛的“巫祸”技能），则那个效果不会在**原始施法错误**时生效。

问：当我将**原始施法骰子**补充进入一个有 3 个或更多 D6 掷骰的**施法掷骰**，并且**掷骰**结果有两个或更多 1 以及两个或更多 6 时会发生什么？

答：施法者获得一次**原始施法错误**且该法术没有成功施放。

问：**命运骰子**可以用于替换**原始施法骰子**吗？

答：不能。

问：**重掷**如何作用于**原始施法骰子**？

答：如果一个技能或效果使一名玩家可以为一次**施法掷骰**进行**重掷**（例如一个己方神殿耀地的“净化仪式”技能），则玩家无法在那次**施法掷骰**中添加**原始魔法骰子**。若一个技能或效果使玩家必须**重掷**一次**施法掷骰**（例如炼狱琴魔的“失调干扰”技能），则玩家依然可以在那次**施法掷骰**中加入**原始魔法骰子**。

问：当我选择用于“跳出陷阱”战斗设定中**侧翼突袭预备役**的单位时，我是否可以选择一个拥有技能明确说明无法作为**预备役**或再次部署的己方单位（例如高崔克·格尼森）？

答：不能。

问：当我选择用于“跳出陷阱”战斗设定中**侧翼突袭预备役**的单位时，我是否可以选择一个**装载了单位**的己方**运载空舰**作为**预备役**？

答：可以，但您必须将那个**运载空舰**装载的单位一同放置于**预备役**中。若此，当那个**运载空舰**部署于战场上时，任何其装载的单位依然被它**装载**。

问：包含了 1 个或更多**巫师**模型的单位（例如光域领主的**骁勇族光环哨兵**）可以被包含于**安德托尔寻巫者战营**中吗？

答：不能。

问：包含了 1 个或更多**巫师**模型的单位（例如光域领主的**骁勇族光环哨兵**）可以作为**安德托尔寻巫者战营**选择的**巫师**攻击目标吗？

答：只要那个模型满足**巫师**这一条件便可以。例如：若光域领主的**骁勇族光环哨兵**拥有 5 个或更多模型，则那个单位在**安德托尔寻巫者战营**的**魔法猎手**技能中视为**巫师**。

问：若使用了一个在**施放法术**的**施法掷骰**中**自动**掷出指定数值的技能（例如**灿光族涂唱师**的“深思者”技能），但指定数值低于那个**法术**的**施法数值**，那个**法术**是否被**施放**？

答：不，那个**法术**没有被**施放**。

问：若一名**祭司**拥有一个**虚无石手刻雕像**，则它可以在**敌方英雄阶段**中尝试**破除**或**驱散**多少个**法术**或**无尽法术**？

答：一个，若那次尝试成功了，则那个单位可以尝试**破除**另一个**法术**或**驱散**另一个**无尽法术**，直到尝试**失败**为止。

问: 若我的将领通过拥有冰原萨满指挥特质知晓原始冰雪知识中的所有法术。我还可以选择一个来自其他法术知识的花术作为这名英雄的花术知识强化吗?

答: 可以。

问: 唯一单位可以获得虚无石饰品吗?

答: 不可以。

问: 如果我的军队中没有任何巫师且一名己方英雄拥有虚无石饰品, 我可以召唤一个巫师吗?

答: 可以。

问: 如果我召唤的一个巫师符合安德托尔控手条件, 我是否可以为其从原始冰雪知识中选择一个法术?

答: 可以。

勘误表, 2024 年 2 月

下列勘误表更正了《将领手册: 对阵战 2023-24》核心规则中的错误。该勘误表定期更新; 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 12 页 - 原始魔法

将规则第三段的第一句改为:

“当一个原始魔法骰子修正了一个施法掷骰, 如果两个或更多施法掷骰及原始魔法骰子是 1, 则施法者受到一次原始施法错误, 而不是施法错误。”

第 12 页 - 原始魔法

将规则第四段的第一句改为:

“当一个原始魔法骰子修正了一个施法掷骰, 如果两个或更多施法掷骰及原始魔法骰子是 6, 且施法者没有遭受原始施法错误, 则该法术被成功施放, 且不能被破除。”

第 14 页 - 原始冰雪知识, 霜结

加入:

“如果某属性被该法术效果改变, 那么该属性在之后不能被继续改变或修正。”

设计者注: 即使该属性在之后不能被继续改变或修正, 您依然可以修正掷骰结果。比如, 您依然可以在施展“霜结”后使用技能令命中掷骰结果加 1。

第 14 页 - 原始冰雪知识, 断裂

改为:

“断裂”法术的施法值为 10, 范围为 18 英寸。如果成功施放, 则使用下列效果之一:

- 选择 1 个对施法者可见且位于范围内的敌方化灵。与那个化灵绑定的单位受到 D3 致命伤, 之后, 那个化灵失去一个能量等级(至多减少至 1), 并转变为野生形态。
- 选择 1 个对施法者可见, 位于范围内且由敌方巫师召唤的掠食性无尽法术。那个敌方巫师受到 D3 致命伤。然后那个无尽法术被驱散。”

第 14 页 - 原始冰雪知识, 无情暴雪

在规则结尾加入下列文字:

“这个法术无法被在这个阶段进行了部署或进行过移动的单位施放。”

第 16 页 - 核心战营, 步兵

改为:

“步兵: 耐伤属性小于等于 4, 不是队长、火炮或巨兽, 且没有坐骑(同伴的情况除外)。”

第 16 页 - 核心战营, 勇士

改为:

“勇士: 耐伤属性小于 10, 没有坐骑(同伴的情况除外)且不是唯一的英雄。”

第 16 页 - 安德托尔寻巫者, 魔法猎手

将下一段加至此技能开头:

“每当此战营中的一个单位受到敌方单位施放的花术或敌方单位召唤的无尽法术的技能影响时, 您可以掷一枚骰子。若结果为 5+, 则无视那个法术或那个无尽法术的技能对此单位产生的效果。”

第 17 页 - 全局战略, 勇士, 魔法显形

改为:

“在战斗结束时, 若您完成了下列条件, 则完成此项全局战略。”

- 战场上有 2 个或更多由己方巫师召唤的无尽法术; 或者
- 战场上有一个与一个己方单位连接的己方化灵并且战场上有 1 个或更多由己方巫师召唤的无尽法术。

第 18 页 - 战斗战术

添加下列战斗战术:

“耗尽他们的力量: 在己方回合结束时, 如果一个持有虚无石饰品的己方英雄正在争夺一个在回合开始时由您的对手控制的目标, 则您完成此项战斗战术。”

第 18 页 - 无尽征用

改为:

“选择 1 个召唤了位于战场的无尽法术或与化灵连接的敌方单位。在己方回合结束时, 若以下任意一条为真, 则您完成此战斗战术:

该敌方单位被摧毁。

该化灵不可控。”

第 18 页 - 魔法动乱

将第二句改为:

“若该单位被法术或无尽法术技能摧毁, 则您完成此战斗战术。”

第 18 页 - 引入风暴

改为:

“若达成下列条件, 则您完成此项战斗战术:

- 至少 2 个己方单位在这个回合进行了冲锋。
- 至少 1 个己方战线单位在这个回合进行了冲锋。
- 至少 1 个己方英雄在这个回合进行了冲锋。
- 至少 1 个己方战线单位或英雄在这个回合进行了冲锋, 且在这个回合结束时位于一个敌方单位 3 英寸内。”

第 32 页 - 跳出陷阱, 勇士, 侧翼突袭

改为:

“在部署过程中, 在双方玩家将各自单位部署完成后, 由进攻方开始, 双方玩家可以各自将 D3 个己方单位移出战场地(双方玩家各掷骰一次), 并将这些单位置于预备役当中。从第二个战斗轮次开始, 在己方移动阶段结束时, 您可以将置于预备役的单位部署在完全位于战场边缘 6 英寸范围内且位于所有敌方单位 9 英寸范围外的位置。”

第 38 页 - 能量流动, 胜利点数

将第四条获取方式修改为:

“若任意敌方**巫师英雄**单位在该战斗轮次中被摧毁, 则您获得 1 点胜利点数。这样的胜利点数在每个战斗轮次结束时获取, 而非每回合结束时。”

第 42 页 - 无风险则无收益, 反击霸主:

“当一个**巫师英雄**阵亡时, 在将该模型移出游戏前, 掷一枚骰子。若结果为 4+, 则**巫师**爆炸, 其魔法能量肆虐失控。与该巫师相距英寸数值小于该**巫师**耐伤属性数值的每个单位分别受到 D3 处致命伤 (为每个单位分别掷骰)。”

第 44 页 - 冻土高塔, 胜利点数

将倒数两个要点替换为:

- 若您控制己方领地内的巫师之塔, 则您获得 2 点胜利点数。
- 若没有敌方单位正在争夺敌方领地内的巫师之塔, 则您获得 2 点胜利点数。”

第 46 页 - 对阵战出版物, 2023-24

将《永世神选者之怒》从扩展包中移除, 并加入《黎明使者第 1 卷: 先驱》。

第 50 页 - 歹毒漩涡, 死亡震爆

将最后一段修改为:

“此无尽法术被移出游戏时, 旁边的骰子点数若为 6 点, 则此无尽法术爆炸。爆炸时, 位于此无尽法术 9 英寸之内的单位都受到 D3 处致命伤。**巫师英雄**受到 3 处而非 D3 处致命伤。”

第 53 页 - 燃烧之颅, 灼烧骷髅

改为:

“在此无尽法术进行移动后, 其控制玩家可以选择位于这个无尽法术 1 英寸范围内的 1 个敌方单位并掷一枚骰子。若结果为 2+, 则此无尽法术从游戏中移除, 且那个敌方单位陷入焰火。”

“在每个移动阶段结束时, 为每个陷入焰火的单位掷一枚骰子。若掷骰结果为 1-3, 则那个单位不再陷入焰火。若结果为 4+, 则那个单位受到 D3 处致命伤。”

第 54 页 - 阴影传送门, 奥术通道

将最后一句改为:

“以这种方式部署的无尽法术不算作已进行移动, 但直到下一个英雄阶段前无法进行移动。”

第 55 页 - 寻魂者拉克恩, 灵魂代价

将最后一句改为:

“如果当前是控制玩家的回合, 则该**巫师**可以在接下来的移动阶段中进行常规移动或奔跑。”