



# 战斗宝典： 黑暗之奴

## 设计者注解，2024 年 2 月

以下注解旨在补充《战斗宝典：黑暗之奴》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：如果我在诸神之眼表格中选择了“黑暗崇拜”结果的“恶魔”效果，而该**英雄**已经受到了伤害，那么添加入军队的恶魔亲王是否也受到相应的伤害？

答：不是。

问：如果携带有附魔旗帜的模型阵亡，那么附魔旗帜的效果依然存在吗？

答：不是。除非携带有附魔旗帜的模型被返回回单位。

问：如果我选择了秘术师子阵营，拥有**诸神之眼**关键词的**英雄**能否被给予**恐虐**关键词？

答：不能。

问：如果比拉克尔对某单位使用了“黑暗之主”技能，控制比拉克尔的玩家掷出了 3+，目标可以使用替代技能，而不是进行那些被禁止的行动吗？例如，卡拉顿空霸铁甲空舰如果因此无法移动时，可以进行“高飞”技能进行替代吗？

答：不能。

问：如果在部署时我在诸神之眼表格中掷出了“黑暗崇拜”结果，是否满足“循荣耀之路”全局战略中提到的“在战斗期间”的前提？

答：不满足。

问：一个单位是否可以通过黑暗之奴混沌领主的“统帅随从”技能将不能无视的致命伤（例如“无情暴雪”中确定伤害的掷骰中出现 1 情况下受到的）转移到另一个单位？

答：不能。

## 勘误表，2024 年 2 月

下列勘误表更正了《战斗宝典：黑暗之奴》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 70 页 - 混沌标记无分，击杀可敬敌人

将规则改为：

“您可以在近战阶段开始时使用这个指挥技能。一个己方**无分黑暗之奴**单位必须接收这个命令。在该阶段结束前，该单位使用近战武器攻击敌方**英雄**或**凶兽**时，将致伤掷骰结果增加 1 点。”

### 第 70 页 - 好奇标记

修改为：

“**‘扭曲现实’**法术的施法值为 6，范围为 9 英寸。如果成功施放，挑选 1 个对施法者可见的己方**好奇黑暗之奴**单位。将那个单位移出战场，然后将其重新部署在完全位于施法者法术范围以内、且距离所有敌方单位 9 英寸以上的位置。那个单位在下一个移动阶段中无法进行移动。”

### 第 71 页 - 诸神之眼，恶魔

将规则改为：

“**恶魔**：您可以为已方军队添加一个**黑暗之奴恶魔亲王**。若如此做，将其部署在该**英雄** 1 英寸内，然后从游戏中移除该**英雄**（该**英雄**不会被算作阵亡）。

恶魔亲王获得**英雄**带有的混沌标记关键词。恶魔亲王还获得**英雄**的所有强化。如果该**英雄**是您的将领，那么恶魔亲王现在是您的将领。诸神之眼表格中适用于原**英雄**的所有结果现在同样适用于该**恶魔亲王**。”

### 第 78 页 - 秘术师，亵渎仪式

将规则改为：

“**秘术师英雄**成为**巫师**。他们可以在己方英雄阶段施放 1 次法术，并在敌方英雄阶段破除 1 次法术。如果该**英雄**本身就是一名**巫师**，便可在己方英雄阶段额外施法 1 次，并额外掌握 1 个诅咒传说法术知识中的法术。”

“另外，如果使用**秘术师英雄**进行“汲取能量”英勇行动（第 72 页），您可以立即使用首个**秘术师英雄** 3 英寸内每个拥有**诸神之眼**关键词的其他**秘术师英雄**进行同样的英勇行动。”

### 第 82 页 - 任务，收获战利品

将最后一段改为：

“获得 3 点或更多任务点数后，您便完成了这项任务。完成这项任务后，您可在这场荣耀之路战斗的战后流程中额外进行 1 次探索掷骰。这样做时，十位数的结果为 6，意味着您的掷骰点数在 61-

66 之间。”

#### 第 94 页 – 黑暗之奴恶魔亲王, 邪恶缔造者

将规则改为:

“仅适用于**奸奇恶魔亲王**。如果在敌方英雄阶段, 每次有法术以该单位为目标, 您可以掷一枚骰子, 若结果为 2+, 该法术无效。如果在己方英雄阶段, 且该单位是黑暗之奴军队的一员, 该单位可以尝试像**巫师**一样施放 1 个来自诅咒传说的法术。如果该单位已经是**巫师**, 那么除了这个法术, 还可以施放其他该单位可以施放的法术。”’

#### 第 94 页 - 黑暗之奴恶魔亲王, 近战武器

- 恶魔斧

将攻击属性修改为 7。

- 狱铸魔剑

将攻击属性修改为 7。

- 凶恶魔爪

将攻击属性修改为 12。

#### 第 98, 99 页 – 黑暗之奴乘奸奇魔碟的苍白召唤师/黑暗之奴苍白召唤师, 白银之门

将规则改为:

部署该单位后, 当您想部署另一个己方**奸奇**单位(非**凶兽**)时, 您可以宣称将其作为预备役部署在该苍白召唤师的白银尖塔中。最多 2 个单位可以以这种方式部署在预备役中。在您的任何移动阶段结束时, 您可以将 1 个或更多单位部署到战场上完全位于该单位 9 英寸以内、距离所有敌方单位 9 英寸以上的任意位置。当第四个战斗轮次开始时, 所有仍然位于白银尖塔中的预备役单位将被摧毁。

#### 第 103 页 – 混沌领主, 随从

改为:

“**随从**: 在首个战斗轮次开始, 尚未决定由谁进行第一回合时, 您可以挑选 1 个战场上的, 不是其他单位随从的己方**混沌勇士**或**混沌神选者**单位作为该单位的随从。”

#### 第 104 页 – 高阶混沌英雄, 黑暗祝福

将规则改为:

“如果该单位是黑暗之奴军队的一员, 在部署之后, 您可以对照诸神之眼表格为该单位掷骰一次。”

#### 第 121 页 – 钢铁傀儡, 钢铁韧性

将规则改为:

“如果该单位在同一回合中未进行过常规移动、奔跑, 撤退或冲锋移动, 以其为目标的攻击的豁免掷骰结果增加 1 点。”

#### 第 127 页 – 对阵战资料, 苍白召唤师

将名称改为:

“黑暗之奴苍白召唤师”

#### 第 127 页 – 对阵战资料, 乘奸奇魔碟的苍白召唤师

将名称改为:

“黑暗之奴乘奸奇魔碟的苍白召唤师”

#### 第 128 页 – 对阵战资料, 混沌魔物

将名称改为:

“黑暗之奴混沌魔物”