



黎明使者第二卷： 蛮兽之治

设计者注解，2024 年 2 月

以下注解旨在补充《黎明使者第二卷：蛮兽之治》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：在使用全部砸碎战斗特质时，如果一个单位中的部分而非全部模型位于一个陷落的地形模型之上，那么在重新部署这些模型时，是仅需部署位于陷落地形模型之上的模型还是部署那个单位中的所有模型呢（包括没有位于那个陷落地形之上的模型）？

答：仅部署位于陷落的地形模型之上的模型，但普通凝聚力规则仍然适用。

问：是否能将克拉格诺斯编入诸如布罗德大王的兽群或野猪狂潮之类的毁灭载誉军队中？

答：不能。

勘误表，2024 年 2 月

下列勘误表更正了《黎明使者第二卷：蛮兽之治》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 82、83、84 页 - 骑巨嘴野猪的长牙头目、携乱砍小队的巨嘴野猪与巨嘴野猪暴徒，不可挡的惯性

将最后一句话修改为：

“在战斗轮次结束时，该单位的惯性数值减少 1 点（最低为 1）。”

第 82 页 - 骑巨嘴野猪的长牙头目，凶兽狂暴，开辟道路

将规则修改为：

“选择耐伤属性不高于 4 且位于此单位 3 英寸范围内的一个敌方单位并掷一枚骰子。若掷骰结果低于此单位的惯性数值，则该敌方单位受到一定数量的致命伤，此数量等于掷骰结果，且您可以让此单位立即尝试一次冲锋，即便其位于某敌方单位 3 英寸之内时也能这样做。当一个单位以此方式冲锋时，该单位可以穿过耐伤属性不高于 4 的敌方单位，移动方式和可飞行单位一样。”

第 83 页 - 携乱砍小队的巨嘴野猪，凶兽狂暴，开辟道路

将规则修改为：

“选择耐伤属性不高于 4 且位于此单位 3 英寸范围内的一个敌方单位并掷一枚骰子。若掷骰结果低于此单位的惯性数值，则该敌方单位受到一定数量的致命伤，此数量等于掷骰结果，且您可以让此单位立即尝试一次冲锋，即便其位于某敌方单位 3 英寸之内时也能这样做。当一个单位以此方式冲锋时，该单位可以穿过耐伤属性不高于 4 的敌方单位，移动方式和可飞行单位一样。”

第 90 页 - 布罗德王王的兽群, 战斗特质, 全部砸碎

为目标。”

将规则修改为:

“每个回合仅限一次, 在己方射击阶段中, 您可以选择 1 个地形模型, 不能有任意带有凶兽关键词的单位完全或部分位于其上, 并选择位于此地形模型 1 英寸范围内的 1 个己方**超级巨魔**。若如此做, 则掷一枚骰子。若结果为 2+, 则该地形模型陷落。

若一个地形模型陷落, 则为有任何模型位于或驻防该地形模型的每个单位掷一枚骰子。若结果为 2+, 则该单位受到 D3 处致命伤。随后, 从活跃玩家开始, 每名玩家须将所有位于该地形模型之上或驻防该地形模型的己方模型移出战场, 并重新部署在完全位于该地形模型 6 英寸范围内, 但不能位于其上, 且位于所有敌方单位 3 英寸范围外的位置。这些模型必须与其单位内的其他模型保持凝聚力, 包括那些没有位于该地形模型之上或未驻防该地形模型的模型。无法遵从以上限制进行部署的模型将阵亡。然后该地形模型被移出游戏。

最后, 您所选的**超级巨魔**可以在该阶段中用下面的“投掷地形”远程武器进行一次射击攻击(当您选择那个单位进行射击时, 此远程武器被视为一条额外可使用的武器资料):

远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害
投掷地形	18"	D6	4+	3+	-2	D3+3

第 91 页 - 布罗德王王的兽群, 全局战略, 踏平大地

将规则修改为:

“战斗结束时, 若战场上没有完全或部分位于敌方领地之内的地形模型, 则您完成此项全局战略。”

第 94 页 - 锤击探险队, 战斗特质, 快速再部署

修改为:

每当一个己方**锤击炮艇**进行一次常规移动或奔跑, 您都可以声明该炮艇会运输一个己方单位。若如此做, 则在此移动进行前, 选择至多 2 个模型总数之和不高于 6 的其他己方**锤击探险队**单位。每个单位的耐伤属性须不高于 6, 并位于该**锤击炮艇** 3 英寸范围内且位于所有敌方单位 3 英寸范围外(您可以选择在该阶段中进行过移动的单位)。将所选单位移出战场。然后, 在该**锤击炮艇**结束移动时, 将被运输的单位再次部署到战场上, 位置完全位于该**锤击炮艇** 3 英寸范围内, 且位于所有敌方单位 3 英寸范围外。以这种方式进行运输的单位不能在同一回合中进行冲锋移动。”

第 94 页 - 锤击探险队, 战斗特质, 仅限最佳

修改为:

“没有队长战场角色的己方**锤击探险队**单位获得战线战场角色。”

第 94 页 - 锤击探险队, 战斗特质, 平怨协议

修改为:

“在任意阶段中, 在一个己方**锤击探险队**单位于该阶段中首次进行射击或肉搏后, 您可以掷一枚骰子。若结果为 4+, 则该单位可以立即在该阶段中再次射击或肉搏。但是, 以此方式进行攻击的命中掷骰结果必须减少 1 点。

设计者注: 在敌方回合中, 此技能可以在一个**锤击探险队**单位在“**释放地狱**”命令下进行射击后使用。该单位第二次进行射击时, 其射击攻击将成为那个“**释放地狱**”命令的一部分, 必须以同一个敌方单位