



既往赛季设计者注解，2024年4月

以下注解旨在补充《战锤冥土世界》游戏的内容。注解以问答形式呈现，题目源自玩家曾经问过的《战锤冥土世界》既往赛季相关问题，由游戏开发团队解答并解释规则的应用方式。

《战锤冥土世界：寒冬巨喉》规则将替代《战锤冥土世界：死亡峡谷》规则，《战锤冥土世界：寒冬巨喉》规则更新和这些设计者注解将替代《战锤冥土世界：死亡峡谷》勘误表和设计者注解。

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。若规定的日期中含有注释（例如“区域更新”），即意味着仅对当前语言的文件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。

常见问题解答

下列常见问题涉及所有《战锤冥土世界》游戏，按照核心规则中对应内容的顺序分章节排列。

术语

问：下一个轮次开始前包括下一个轮次开始时吗？

答：不包括。“下一个轮次开始前”的意思等于“该轮次结束前”。

修正效果

问：如果某战士有一枚或多枚伤害标识，然后其耐伤属性因修正而降低，那么会发生什么？

答：修正对该战士的战士卡片上的伤害标识无效。应用修正后，查看战士卡片上的伤害标识是否等于或超过其新的耐伤属性。如果是，则该战士残废。改变战士的耐伤属性不会对其造成伤害。

结束阶段

问：在第三个结束阶段中，我什么时候才能从提供荣誉点数的升级（例如“关键”升级与“变动地图”）中获得荣誉点数？

答：第三个结束阶段开始但玩家尚未结算目标之时。如果不止一名玩家拥有这些升级，那么大家同时（在玩家尚未结算目标之时）获得所有从这些升级中获得的荣誉点数。

目标

问：所有带有“立即结算这张卡片”描述的卡片都是即时目标吗？

答：是的。

问：如果在满足结算条件后抽取到“立即结算”的目标（而不是结算时手牌中本就有这些目标），那么可以结算哪些这类目标？

答：根据规定，在满足结算条件时，“立即结算”的目标必须在您的手牌中。如果您在满足条件后抽取目标，必须再次满足条件才可结算该目标。

对于以下卡片，如果您在满足条件后抽取到它们，便可以在下一个即时步骤结算。这些是仅有的例外情况。

血祭血神（希德塔 #2 / 暗夜地窖 #118）
吸引恐虐注意（希德塔 #4 / 暗夜地窖 #120）
鲜血喷涌（希德塔 #8 / 暗夜地窖 #124）
无上威严（希德塔 #30 / 暗夜地窖 #146）
Waaagh! 的召唤（希德塔 #30）
恐虐注视着我们（希德塔 #178）
无处可逃（希德塔 #180）
游骑兵打击（希德塔 #211）
拖入深渊（暗夜地窖 #32）
灵魂蜂拥（暗夜地窖 #34）
魔法之主（暗夜地窖 #64）

问：在激活期间，如果作为行动抽取到一张没有指定结算时机的即时目标卡，如“意志归一”，并且当时满足了结算条件，那么当时可以结算该卡片吗？

答：可以。

各赛季常见问题

以下常见问题涉及《战锤冥土世界》各个既往赛季，以赛季顺序由近至远排列。

死亡峡谷

塞伦妮的利刃队

问：阻挡六角形是否会阻挡一名己方塞伦妮的“锤击之潮”技能对敌方战士的效果？

答：不会。

问：我是否可以在直线中没有敌方战士占用的六角形使用“锤击之潮”技能？

答：不能。

问：在使用“锤击之潮”技能时直线进入敌方战士占用的一个六角形时，进行回合的玩家是否可以决定哪一名敌方战士受到伤害和/或蹒跚？

答：可以。

怨恨激流（塞伦妮的利刃队 #20）

问：我可以在每一名己方战士都处于未激励状态下时使用这张卡片吗？

答：可以。

三重分歧者

问：当一名战士对“虚假馈赠”升级进行抵抗行动时，他们是否仅破坏了一个自己的“虚假馈赠”升级？

答：是的。

财富幻象（三重分歧者 #20）

问：谁来决定这个谋略中一名战士被推动多少六角形？

答：使用了这张卡片的人。

应得的休息（三重分歧者 #21）

问：我使用了这张卡片。如果没有战士拥有移动和/或冲锋标识，我的对手可以选择第二个选项吗？

答：可以。

赞美之语（三重分歧者 #22）

问：我使用了这张卡片。最后一名幸存的敌方战士相邻于我最后一名幸存的己方战士，或者我没有幸存的己方战士的情况下，我的对手是否可以通过选择第一个选项迫使我选中的战士推动 0 个六角形，使这张卡片效果弱化？

答：不可以。一名战士不能被推动 0 个六角形。

纵欲图腾（三重分歧者 #26）

问：这张卡片中写着“对该战士造成 1 点伤害。”，在进行这个法术行动时，应当什么时候造成伤害？

答：在施法掷骰进行前。

完美之刃（三重分歧者 #28）

问：这个升级是否会阻止拥有它的战士进行谋略攻击行动？

答：不会。

腐化之歌（三重分歧者 #30）

问：这个升级是否会阻止受影响的敌方战士进行防御支援？

答：不会。

通用卡片

临终诅咒（冰霜之力 #15）

问：若攻击者拥有“好运六爪足”升级，己方巫师是否可以尝试施放

“临终诅咒”？

答：不能。

问：若一名己方巫师施放“临终诅咒”，但施法者受到反噬，会发生什么？

答：反噬造成的伤害使施法者残废，且施法失败。

融冰击杀（冰霜之力 #17）

拉雅的冻结桎梏（冰霜之力 #19）

问：阻挡六角形是否能以此方式放置，以确保没有敌方战士对施法者可见？

答：不能。

时间冻结（冰霜之力 #22）

问：如果在我的第一回合能量步骤中使用“时间冻结”（这代表着那个时间冻结将在我的第三个回合完成结算），我是否依然正常拥有四个回合？

答：是的。

问：解说一下如何在单个步骤中如何进行两次激活？

答：在您进行有两次激活的回合中，您会先进行一次激活，之后进行反应步骤，一次激励步骤和一次即时步骤。在那次即时步骤后，您将立即进行另一次激活，随后在进行反应步骤，一次激励步骤，一次即时步骤后进行能量步骤。之后继续正常游戏流程。

寒冰之甲（冰霜之力 #23）

问：如果一名战士拥有“寒冰之甲”升级并且被虚空诅咒了，那名战士的防御属性应当为什么数值？

答：这两种技能都固定了战士的属性，因此使用最近进行修正的那个数值（死亡峡谷规则书，第 43 页）。

问：如果拥有“寒冰之甲”，一个或更多寒冰标牌的一名战士之后获得了“恶心外貌”升级，那名战士的防御属性是否应当为 3？

答：是的。

疾速屠戮者布局卡片

问：如果我是唯一拥有疾速屠戮者布局卡片的玩家，在己方和敌方战士都有动能标牌的条件下应当由谁首先结算“推力”技能？

答：由进行回合的玩家决定。

问：一名己方战士有两个动能标牌且无法被蹒跚，并且它必须被推动两个六角形才能结算“推力”技能，但多个能够被推动两个六角形的方向以及其他会导致它无法被推动方向（例如其相邻于阻挡六角形或边缘六角形）。我的对手是否有义务尽可能将散击标识放置在可以被完整推动两个六角形的方位？

答：是的，鉴于战士无法被蹒跚且“推力”技能必须被结算，而这是唯一能完整结算这张卡片的方法。

问：我的对手应当如何在“推力”技能中结算拥有一个或更多动能标牌，无法被推动且无法被蹒跚的一名己方战士？

答：将那名战士的动能标牌移除，之后无事发生。

问：如果一名己方战士拥有的动能标牌比其可以被推动的六角形更多但无法蹒跚，我的对手应该如何结算这次“推力”技能？

答：只要那名战士可以至少被推动 1 个六角形，对手便可以自由选

择任意方向进行推动后移除那名战士的动能标牌，然后无事发生。

问：在一个激活步骤后的反应步骤之后，我是否应对每个拥有一个或更多动能标牌战士结算“推力”技能？

答：是的。

问：在一个激活步骤后的反应步骤之后，有十二名战士各自拥有一个动能标牌。在结算“推力”技能中将所有 12 名战士进行推动或蹒跚后，我结算了几次“推力”技能？

答：结算了一次。

战斗渴望 (疾速屠戮者 #3)

问：如果我有一些战士拥有冲锋标识，并且还有一些没有冲锋标识但位于一名或更多敌方战士 2 个六角形内的战士，我是否可以结算这张卡片？

答：可以。

速度需求 (疾速屠戮者 #6)

问：如果我有两名幸存的己方战士各自拥有一枚移动标识，还有另外两名幸存的己方战士各自拥有一枚冲锋标识，我是否可以结算这张卡片？

答：可以。

命运深渊

问：如果一个目标卡片要求一个战队占领一个特定目标，例如 1 或 2 或 3 或“2 和 5”，我是否可以使用转变目标数值的卡片（例如预言之路对抗牌堆中的）来协助完成这类目标卡片？例如，我是否可以将目标标记为“2”的数值转变为“1”，并在之后达成“控制目标 1”达成？

答：可以。

达勾克的背刺小子

问：正面朝下的诡计在轮次结束时会被移除吗？

答：不会。

艾菲林的群魔乱舞

问：当艾菲林使用“变化之火”攻击行动时，若没有创伤标牌的己方战士相邻于目标，我是否应当由于变化之火攻击行动的反应而对那些战士造成伤害？

答：是的。

问：变化者是巫师吗？

答：不是。

问：变化者如果在法术攻击行动的施法掷骰中出现两个或更多骰时，它会遭受反噬吗？

答：不会。

问：变化者成功进行的法术攻击行动是否视为施法？

答：是的。

问：如果构建者的意志卡片将两个地形标志的位置交换，并且其中一个地形中有陷阱标志，那置于那个陷阱标志下的战士是否会陷入蹒跚状态？

答：是的。

多米坦的风暴密会

问：寻法者的卷轴（多米坦的风暴密会#32）是否会影响法术攻击行动？

答：会的。

问：若一名战士因为闪电柱（多米坦的风暴密会#20）制造的致命六角形而受到伤害，那个谋略法术是否被视为造成了伤害？

答：不是，造成伤害的是致命六角形。

斯卡比克的瘟疫鼠群

问：“有用的诱饵”第二个结算条件的时机是什么？

答：以那个仆从为目标的攻击行动结束后为时机。

处刑人的诅咒

问：我可以在哪个反应阶段使用“剑魂”反应？

答：在战斗流程第 6 步的反应阶段——“检查目标是否残废”——若目标在那个步骤中残废，则可以使用。

通用卡片

反复无常的预测 (预言之路 #18)

问：如果在我使用这张卡片时只有两名幸存的战士，我可以选择使这两名战士各自获得一枚防卫标识，并且没有其他战士陷入蹒跚状态吗？

答：不能。

虚空诅咒奴仆布局卡片

问：虚空诅咒战士可以使用三重分歧者的“虚假馈赠”升级中的抵抗行动吗？

答：不能。

强迫拦截 (虚空诅咒 #3)

问：我能在一个使用了“重塑消亡”且由于其效果使敌方攻击者被虚空诅咒的敌方攻击行动中结算这个目标吗？

答：可以。

群体中毒 (剧毒恐惧 #8)

问：如果拥有任意毒药升级的一名战士在同一阶段中进行了两次成功攻击行动，但在那些攻击行动中的第一次攻击行动时其没有任何毒药升级，我是否可以结算这个目标？

答：可以。

无处安全 (剧毒恐惧 #20)

问：在使用“无处安全”时，我是否可以选择已经蹒跚的一名战士？

答：可以。

问：在使用“无处安全”时，我是否可以选择无法蹒跚的一名战士？

答：不可以。

毒药大师 (剧毒恐惧 #27)

问：这个升级是否会与非持续的毒药卡片有交互？

答：不会。

激活力量 (地震冲击 #7)

问：巫师是否需要在行动阶段被激活的开始时控制目标以完成这张卡片？

答：是的。

阿加索的尖啸魔像 (地震冲击 #13)

问：我是否可以移动位于一个由于谋略无法受到伤害战士下的地形标识？

答：不能。

瘤灵

维尔莫恩之子

禁卫 (维尔莫恩之子 #30)

问: 我使用了禁卫反应迫使一个对手将目标从维尔莫恩转为杰德兰。作为一个反应, 我的对手用推动使攻击者离开杰德兰范围内。攻击行动能否再次以维尔莫恩作为目标?

答: 可以。

瘤灵战群

真我 (瘤灵战群 #12)

问: 如果一些己方战士是野兽, 还有一些被激励, 那么我是否可以完成此目标?

答: 可以。

联结 (瘤灵战群 #20)

问: 在使用这张卡片时, 我是否可以移除不能被治疗的战士所拥有的精怪标牌?

答: 可以, 但是您还需要选择移除可以被治疗的战士所拥有的精怪标牌。

格林克拉克的狂月王廷

格林克拉克

问: 我是否可以在结束阶段中使用“授衔”反应行动?

答: 不能。

问: 如果我使用了带有“啃咬”技能的攻击行动, 那个技能应该在什么时候生效?

答: 在成功判定步骤后, 若攻击结果为一次算关键成功 (见规则书的暴击技能)。

任务目标

问: 我是否可以完成一个没有给予己方战士的任务目标?

答: 不能。

问: 我是否可以舍弃一个给予己方战士的任务目标?

答: 不能。

问: 给予己方战士的任务目标是否算作手牌中的目标卡片?

答: 不能。

问: 在结束阶段中, 无论己方战士拥有多少任务目标, 我是否需要抽取目标卡片, 直到手牌中有三张目标卡片位置?

答: 是的。

问: 在完成了一个即时任务目标后, 就算手牌中已经有三张目标卡片, 我是否需要抽取另一张目标卡片?

答: 是。

格里塞尔的角斗士

问: 如果瑞塔莉亚使用带有蹒跚的攻击行动, 且由于那个攻击行动的伤害使目标残废, 这次攻击是否仍然会造成目标蹒跚, 她是否可以因此被激励?

答: 两者回答都为不能。

不灭热情 (格里塞尔的角斗士 #22)

问: 如果我使用该卡片, 在一名己方战士仅受到了 1 点伤害的情况下, 这个策略是否被弃置?

答: 否。这个策略将持续到阶段结束或减少了伤害为止。

通用卡片

恶念假面 - 假面交互

问: 多次使用“永恒微笑”升级中的“杀戮邪笑”行动是否能产生多次效果?

答: 可以。

问: 如果一名战士使用“永恒微笑”和/或“冻疮假面”升级中的行动, 并且那些升级之后被破坏, 那些效果是否依然生效?

答: 依然生效。

问: 拥有“嫉妒假面”升级的一名战士是否可以被给予“虚假馈赠” (被双方玩家)?

答: 不能。

问: 多罗姆, 世界漂泊者在其残废时使用了暴怒行动, 并且拥有假面升级, 我是否可以将其作为“假面复生”谋略的目标?

答: 不能。

问: 流亡者戴恩塔洛斯在其残废时使用了舞动之力行动, 并且拥有假面升级, 我是否可以将其作为“假面复生”谋略的目标?

答: 不能。

问: 装备了“维崔克斯之眼”升级的己方战士进行了一次冲锋超级行动。在移动行动后, 那名战士是否在那次超级行动中选择“维崔克斯之眼”升级进行攻击行动?

答: 不能。

虚空诅咒奴仆 - 虚空诅咒条件

问: 当一名战士被虚空诅咒了, 它的虚空诅咒状态会持续到什么时候?

答: 之后的整场游戏, 但有一个例外, 详情参阅下文。

问: 一名战士因为给予的一个升级而被虚空诅咒。若那个升级被破坏, 且没有其他情况导致那名战士被虚空诅咒, 那名战士是否依然处于虚空诅咒?

答: 不处于虚空诅咒。

问: 一名残废的战士拥有一个能导致其被虚空诅咒的升级, 那名战士是否被虚空诅咒?

答: 是的。

可怖要塞布局卡片

问: 当我在放置可用的地形标识时, 我应当放置什么类型的标识?

答: 请放置来自死亡峡谷/寒冬巨喉套装中可用的地形标识。

活体城墙 (可怖要塞 #32)

问: 如果一名己方战士拥有这个升级, 我可以使用“重新部署” (可怖要塞 #20) 将它们朝任意方向推动吗?

答: 可以。

问: 如果一名己方战士拥有这个升级以及“大胆工程师” (可怖要塞 #23) 我可以使用“大胆工程师”上描述的反应吗?

答: 不能。

暴毙 (勇猛探索者 #9)

问: 我是否可以通过谋略卡片的攻击行动所造成的伤害来完成这个目标?

答: 不能。

问: 如果一名敌方战士由于一次谋略法术残废, 我是否可以完成这个目标?

答: 可以。

勘探者 (勇猛探索者 #32)

问: 如果我使用了该升级卡片的技能并将一个陷阱六角形放置在一名战士的下方, 那么那名战士是否处于蹒跚状态?

答: 不能。

听从号令 (尖牙利爪 #14)

问: 我是否可以使用本谋略卡片来推动与一名己方战士相邻的战士使其依旧与那名己方战士相邻?

答: 可以。

问: 如果我使用该卡片的第一个“模式”, 那么我是否必须将选择的战士推动至与一名己方战士相邻的位置?

答: 是。

野兽利爪 (尖牙利爪 #23)

问: 该卡片的“狂暴”技能是否只影响该卡片的攻击行动?

答: 是。

疾行之印 (尖牙利爪 #30)

问: 当一名拥有此卡的战士不处于“狂暴”且处于蹒跚状态会发生什么?

答: 这名战士处于“狂暴”, 拥有一个蹒跚标识但不适用蹒跚规则, 这意味着这名战士处于“狂暴”且没有蹒跚, 但在与需要战士拥有蹒跚标识的特定卡片互动时拥有蹒跚标识。

严加训练 (驭兽突袭 #09)

问: 当一名战士进行一枚冲锋超级行动, 则在这个目标中, 应当被视作几个行动?

答: 这种情况被视作一枚移动行动和一个攻击行动。若您希望结算这个目标, 则那名战士需要额外进行一个行动。

愤怒之风 (驭兽突袭 #22)

问: 这个效果是否对己方和敌方战士同时生效?

答: 是。

无尽侍仆 (驭兽突袭 #24)

问: 若给予一名已经拥有一张升级卡牌己方战士这个升级时 (此时这名战士现在被视为拥有 2 个升级以及 1 个额外的凶民升级), 我可以结算大大褒奖 (瘤灵战群 #11) 的即时目标吗?

答: 不能。大大褒奖要求这名战士需要获得第三个或后续升级。侍仆标牌并非给予玩家的升级。

问: 若只有这个升级的一名己方战士被给予了另一个升级, 我可以结算大大褒奖 (瘤灵战群 #11) 的即时目标吗?

答: 可以, 大大褒奖要求战士需要获得第三个或后续升级。作为一名拥有两个升级的战士, 下一个被给予的升级则是第三个。

问: 在一个结束阶段中, 通过这个升级产生的侍仆标牌是否被视为某张升级或目标卡中需要一名战士拥有的特定数量升级? 例如: “慷慨祝福” (恐怖深渊 #145)。

答: 是的, 但请注意若一名战士残废, 他的升级计数将被清除。

鼓舞人心的吉祥物 (驭兽突袭 #28)

问: 这个升级的技能可以被在战士无法被治疗或已经被治疗的情况下使用吗?

答: 不能。

同类相吸 (驭兽突袭 #29)

问: 如果我抽取的凶民升级无法给予拥有一名这个升级的战士, 这张卡会发生什么?

答: 将这张卡加入您的手牌。

凶残侍仆 (驭兽突袭 #32)

问: 该卡片无视一枚攻击骰子的效果是否会阻止我获得某些涉及一次掷骰的目标, 例如“命运分流”?

答: 不会。

快腿的利爪队

问: 克里普族语什么时候会受到激励?

答: 他会在满足激励条件后的激励步骤中受到激励。

影族

答: 如果我的战士拥有一枚暗影标牌或黑暗之石, 那么我能否使用“暗影伏击”技能将战士放置到不是掩护六角形或边缘六角形的六角形内?

答: 不能。

问: 斯拉克的“黑暗七鳃鳗”行动能选中 4 个六角形以内、不在掩护六角形内的敌方战士吗?

答: 可以。

问: 如果我的战士拥有一枚暗影标牌, 在结算技能、能量卡片和即时目标卡片时能否将其算作位于掩护六角形内?

答: 可以。

咒灾的猎手队

问: 如果一名敌方战士使用了“胜利代价”反应, 我是否能迫使我的对手从我的手牌中拿取一张可以给予一名敌方战士的升级, 例如“奇异重塑”或三重分歧者的“虚假馈赠”升级之一?

答: 不能。

问: 如果一名己方战士使用了“胜利代价”反应, 我是否能通过那个反应给予一名方战士“奇异重塑”升级?

答: 可以。

受到指控 (幽地迷宫 #86)

问: 这个策略是会持续到所选战士在己方领地内结束自己的激活, 还是持续到结束时所选战士在己方领地内的任意激活?

答: 后者。

寒铁之爪 (幽地迷宫 #89)

问: 这张卡片上的“不能被复活”是什么意思?

答: 该战士不会受到能给予战士一枚或多枚复活标牌的技能的影响。

多罗姆的血选者

问: 赫拉克斯的“鲜血锁链”技能是强制使用的吗?

答: 不是。

问: 我该什么时候使用赫拉克斯的“鲜血锁链”技能?

答: 在公布攻击行动步骤开始时。

问: 我可以用赫拉克斯执行一次令他在某个敌方战士 2 个六角形以外结束移动行动的冲锋行动吗(前提是我能在后续攻击行动中使用他的“鲜血锁链”技能)?

答: 可以。

呼唤鲜血(幽地迷宫 #112)

问: 在结算本卡时, 应当从谁的视角确定己方和敌方战士?

答: 敌方战士的视角从每名被选中战士被推动前确定。

狂暴领域(幽地迷宫 #114)

问: 这张卡片提到的“敌方战士”指的是谁的敌人?

答: 进行移动行动的战士的敌人。

强烈憎恶(幽地迷宫 #124)

问: 拥有此升级的战士能支援自己的攻击行动吗?

答: 不能。

通用及大联盟卡片

沉重祝福(幽地迷宫 #153)

问: 这个策略是持续性的吗?

答: 是。它将持续到游戏结束。

禁地(幽地迷宫 #160)

问: 如果我控制了己方领地内的所有目标, 但无人领地内不存在目标, 或是我控制了无人领地内的所有目标, 但己方领地内不存在目标, 那么我能结算这张卡片吗?

答: 可以。



向前冲撞(幽地迷宫 #231)

问: 如果战士没有被推动, 那么这张卡片是否依旧可以造成伤害?

答: 不能。

暗水之饮(幽地迷宫 #237)

问: 这张卡片要如何结算?

答: 同时掷出三枚骰子。然后以您选择的顺序依次判定  和  的结果。每造成一点伤害, 就会有一个残废检查步骤。

冲入深渊(幽地迷宫 #238)

问: 在使用这张卡片时, 它的效果是影响所有战士, 还是仅限己方战士?

答: 仅限己方战士。

问: 这张卡的效果是什么?

答: 这张卡片持续生效时, 在一个己方战士进行移动行动时, 只要那个战士在敌方的领地或无人领地内结束移动, 那个战士的移动 +1。

潜伏恐怖(幽地迷宫 #292)

问: 这个升级的第一个技能会对不使用攻击骰子的攻击行动有效(例如法术攻击行动)吗?

答: 不会。

恐怖深渊

问: 有些卡片会提及“您”(即玩家)翻转一枚地形标识, 也有些卡片会提及“您的战队”翻转一枚地形标识。它们是一回事吗?

答: 是。

问: 当拥有一个或多个幻觉升级的战士被策略选中时, 升级会在策略结算之前还是之后被破坏?

答: 之前。

问: 昏暗六角形标识是地形标识吗?

答: 是。

狡诈帮

问: 曼诺克的“狡诈命令”技能提及“该战士”。这是指曼诺克吗?

答: 是的。

黑火药的海盗

问: 对于带有“金手指”反应的战士, 如果其攻击行动的目标残废, 他们还能使用该反应吗?

答: 可以。

问: 对于带有“金手指”反应的战士, 如果其攻击行动的目标不再与之相邻, 他们还能使用该反应吗?

答: 可以。

问: 如果我在己方黑火药已经装备“拾荒子弹”的情况下使用“临时弹药”, 那么是不是哪怕黑火药不在我领地之外的地形标识上, 我也要受到 1 点伤害?

答: 并非如此。

流放亡灵

问: 当学徒马尔科夫进行傀儡师行动时, 雷古勒斯进行的行动能否为冲锋行动, 即使雷古勒斯有一枚或多枚移动标识?

答: 不能。

问: 当学徒马尔科夫进行傀儡师行动时, 雷古勒斯进行的行动能否为冲锋行动, 即使雷古勒斯有一枚或多枚冲锋标识?

答: 可以。

通用及大联盟卡片

谨慎机动（恐怖深渊 #135）

问：如果我使用“谨慎机动”并选择带有“织造威胁”升级（危极之渊：亡灵竞技场 #32）的战士，会发生什么？

答：为所选战士进行散击掷骰后，如果能够以满足“谨慎机动”的条件的方式结算该散击技能，便这样操作。否则，该谋略无效，将其弃置。

死亡之路（恐怖深渊 #163）

问：如果我的领地中有一个或更多敌方战士但无人领地中没有，或是无人领地中有一个或更多敌方战士但我的领地中没有，那么我能结算这张卡片吗？

答：不能。

巨怪之血（恐怖深渊 #186）

问：在将这张升级给予某战士时，我可以使用该升级上的反应吗？

答：可以。

旗鼓相当（恐怖深渊 #191）

问：如果我掷出一个普通成功而我的对手掷出一个关键成功，我还能结算“旗鼓相当”吗？

答：能。成功的数量是相同的，只要攻击行动失败，它们是普通成功还是关键成功并不重要。

黑暗掩护（恐怖深渊 #233）

问：如果我在第3轮次的最后一个能量步骤使用“黑暗掩护”并挑选持续效果，它的效果能持续到当前游戏结束吗？

答：可以。

黑暗之石（恐怖深渊 #276）

问：如果某战士拥有“黑暗之石”升级，那么我能使用“黑暗掩护”策略在推动开始时将该战士推动到一个非掩护六边形中吗？

答：不能。

问：如果我的战士拥有黑暗之石，在结算技能、能量卡片和目标卡片时能否将其算作位于掩护六边形内？

答：可以。

危极之渊

至高

关于与至高标识有关的特定战队问题，请参阅本文档在该战队特定问题之后的内容。

问：激活之后，玩家会在什么时候获得至高标识？如果双方玩家都可以获得至高标识会发生什么？

答：至高标识的分配在激活结束时的反应之后、结算即时目标之前结算。

在激活结束时的反应结算后，玩家检查自己是否满足任何获得至高标识的条件。

这些条件包括：

(i) 至高规则卡片上的三个指定条件

(ii) 以下卡片和技能列出的条件：“占优防御者”、“原始涌动”、“宣称统治”、“宣明霸权”，以及“自负跑者”。

确认满足条件后，可使用以下规则分配至高标识：

如果只有一名玩家符合任何上述条件，并且该玩家没有至高标识，该玩家便获得至高标识。

如果两个玩家都满足其中一个或多个条件，并且其中一个玩家拥有至高标识，那么没有至高标识的玩家获得至高标识。这是因为已经拥有至高标识的玩家不可再次获得至高标识。

如果两个玩家都满足其中一个或多个条件，并且双方都没有至高标识，便按照规则手册中的定序规则进行拼骰。拼骰的胜者可以选择率先获得至高标识的玩家。在该玩家获得至高标识之后，其他玩家才可获得至高标识。

问：如果双方的牌堆中都没有与至高标识有关的卡片，那么是不是任一玩家都可以获得至高标识？

答：不是。

问：如果某玩家牌堆中有一张或多张至高卡片，而其对手没有，那么对手可以获得至高标识吗？

答：可以。

问：如果我拥有至高标识并将它给予另一个玩家，会算作我弃置至高标识吗？

答：不会。

问：如果我用激活后的反应生成的攻击行动将敌方战士致残，可以在激活结束时满足获得至高标识的条件吗？

答：不可以。

问：如果我在某次激活结束时拥有至高标识，并且我和对手都满足获得至高标识的条件，会发生什么？

答：您无法获得至高标识，所以您的对手获得至高标识。不过，如果您的手牌中有“膨胀傲慢”，您便仍可结算该目标，即便结算目标时您不再拥有标识也不例外。

问：如果拥有至高标识，我可以使用“佯装强大”“无敌之躯”“人多势众”或“狩猎的刺激”吗？

答：不能。如果您已经拥有至高标识，便不可再次获得，所以无法满足这些策略的条件。

问：我没有至高标识，并且一个己方战士在一次激活中用攻击行动将敌方队长致残。那么我可以“狩猎的刺激”并结算“膨胀傲慢”吗？

答：可以。“狩猎的刺激”是激活结束后的反应，这就意味着它

会在您于激活后检查哪些玩家满足至高条件之前结算。

问: 如果拥有至高标识来结算“膨胀傲慢”, 我可以使用“未利用资源”吗?

答: 不可以。如果您拥有至高标识, 便必须抽取三张能量卡片。

问: 如果拥有至高标识, 我可以使用“宣称统治”或“宣明霸权”吗?

答: 可以。

问: 一个拥有“高傲承受力”升级的己方战士被攻击行动致残。这时我还可以从“高傲承受力”升级中获得至高标识吗?

答: 可以。

问: 如果使用“宣称统治”或“宣明霸权”时我拥有至高标识, 激活结束时我仍然拥有至高标识, 那么我可以结算“膨胀傲慢”吗?

答: 可以。

问: 如果带有“占优防御者”的战士在防御掷骰时没有掷出成功符号。至高标识会在何时被弃置?

答: 在战斗流程中的第 3 步后弃置至高标识。

问: 如果一个己方战士将一个拥有“占优防御者”升级的敌方战士致残, 并且对手在我宣布攻击行动时拥有至高标识, 而且对手防御掷骰没有掷出成功, 那么我可以结算“破灭骄傲”吗?

答: 不可以。至高标识会在敌方战士残废之前被弃置, 不满足结算条件。

问: 一个拥有“指挥大师”、“决斗大师”、“战利品大师”或“道途大师”的战士被攻击行动致残。至高标识会在何时被弃置?

答: 在战斗流程中的第 6 步后弃置至高标识。

问: 一个拥有“战利品大师”的战士用攻击行动将一个敌方战士致残。该战士所属玩家会在何时获得至高标识?

答: 在战斗流程中的第 6 步后获得至高标识。

问: 如果己方战士将带有“指挥大师”、“决斗大师”、“战利品大师”或“道途大师”的敌方战士致残, 而对手在我宣布攻击行动时拥有至高标识, 那么我可以结算“破灭骄傲”吗?

答: 可以。至高标识会在敌方战士残废之后被弃置, 满足结算条件。

问: 一个拥有至高标识的玩家使用“傲气十足”, 然后其战士进行了一次攻击行动但行动失败。至高标识会在何时被弃置?

答: 在战斗流程中的第 4 步后、这次失败攻击行动期间弃置至高标识。

问: 我使用“佯装强大”来获得至高标识。该轮次后续阶段我还有资格再次获得至高标识。那么在该轮次结束时, 我会得到一点已花费的荣誉点数吗? 还是说由于“佯装强大”的效果, 我仍然必须弃置至高标识?

答: “佯装强大”的持续效果需要弃置至高标识。即便在由“佯装强大”获得至高标识然后又弃置至高标识之后, 如果因满足不同的条件而再次获得至高标识, 也需要将其弃置。

恐怖盛装会

问: 当我使用“感同身受”来转移攻击, 伤害将算作由谁造成?

答: 攻击者。

哈格拉的蹂躏者

问: 用“共生体的呼唤”标识这样的卡片翻转目标可以计入哈格拉的蹂躏者的激励条件吗?

答: 不可以。

星血追猎者

看不见的猎手 (危极之渊 #111)

问: “看不见的猎手”规定奥塔帕托被移出棋盘时不会残废。这是否意味着在获取像“狩猎之前”这样的目标时, 奥塔帕托哪怕不在场上也算作存活战士?

答: 并非如此。“存活战士”是“战场上的战士”的另一种说法。

血色王廷

问: 如果格拉斯成功施放了“恶毒转化”并且使一名敌方战士获得一枚创伤标牌, 是不是意味着那名敌方战士受到了伤害?

答: 是的。

野性转化 (危极之渊 #141)

问: “野性转化”谋略可以选择没有升级的战士为目标吗?

答: 可以。

碎颅的疯徒

问: 若一名己方达科·尖矢对位于敌方领地内目标进行冲锋超级行动中的移动行动结束后攻击行动前位于一名敌方战士 2 个六角形内, 我是否能获得至高标识?

答: 不能。

问: 如果一个己方疯徒战士在激活期间用攻击行动使敌方首领残废, 该战士是否可以连续两次获得至高标识——一次是使敌方首领残废, 另一次是他们的“原始涌动”反应, 并因此结算“膨胀傲慢”?

答: 可以。这两个同时发生的技能按照规则手册中的定序规则结算。

原始残暴 (危极之渊 #178)

问: 如果拥有至高标识来结算“膨胀傲慢”, 我可以使用“原始残暴”吗?

答: 不可以。如果您拥有至高标识并使用“原始残暴”, 您必须选择弃置至高标识。

伊拉塞恩的灵魂突袭

问: 我是否可以使用“泰玛尔的激流”技能来推动不能被击退的战士?

答: 可以。

问: 如果选择不布置刺鳍, 那么刺鳍是不是以残废状态开始游戏?

答: 是的。

问: 如果战场上没有己方鱼群标识, 玩家可以从刺鳍的反应中挑选第一个选项吗?

答: 可以。

问: 如果伊拉塞恩的灵魂突袭中的两个战士有一个或更多创伤标牌,

而刺鳍受到的伤害会使其残废，那么喷蛆战帮会受到激励吗？

答：会。

问：如果我的对手打出一张卡片，让我可以选择通过弃置卡片来阻止一个效果，例如“被遗忘的梦魇”、“雷暴之怒”、“诱惑之光”或“高压”，那么当我无法弃置所需卡片时会发生什么？

答：如果您不能弃置所需数量的卡片，就必须挑选一个不同选项。

被遗忘的梦魇（危极之渊 #241）

问：“被遗忘的梦魇”与带有横扫关键词的攻击行动会如何相互作用？

答：当敌方战士在您的“被遗忘的梦魇”生效时执行横扫攻击行动，确定常规情况下有多少战士会被作为目标。您的对手为攻击者结算同等数量的攻击行动，一次结算一个，并且每次都必须弃置一张能量卡片，或者让您选择该攻击行动的目标（可以多次选择同一个战士）。

通用卡片

绝对自信（危极之渊 #325）

问：如果我使用“道途大师”升级将我的战士放在敌方领地中的目标标识上，那么我可以结算“绝对自信”吗？

答：不可以，除非在您的战士进行“道途大师”行动时另一个己方战士已经在敌方领地内持有目标。

问：我可以在弃置至高标识后在轮次结束时结算“绝对自信”，从而获得1点荣誉点数吗？

答：不可以。

佯装强大（危极之渊 #359）

问：已经拥有至高标识还可以使用“佯装强大”吗？

答：不可以。

凶狠抵抗（危极之渊 #363）

问：在使用“凶狠抵抗”时，我可以选择一个没有创伤标牌的战士来应用这张卡片的效果吗？

答：可以。在这种情况下，卡片称移除数量等于所掷骰子数量的创伤标牌。因为没有指定最小值（例如一个或更多），因此，这个例子中移除的创伤标牌数量可以为0。请记住，如果没有从战士卡片中移除创伤标牌，战士不会被视作已接受治疗。

狩猎季（危极之渊 #375）

问：如果“狩猎季”生效，它是作用于所有战士还是只作用于存活战士？

答：狩猎季仅适用于存活战士。

奋力出击（危极之渊 #398）

问：如果有多名战士同时拥有存活战士中的最低耐伤属性，那么我可以从这些战士中选择一个由“奋力出击”谋略的效果受益吗？

答：可以。

蔑视之甲（危极之渊 #424）

物质抽取（危极之渊 #430）

问：“蔑视之甲”与“物质抽取”如果给予同一名战士会如何相互作用？

答：“物质抽取”将无效。

经验丰富（危极之渊 #439）

问：带有“经验丰富”的战士将带有“恐惧之力”的战士作为目标进行攻击行动。那么这个攻击者可以重掷多少枚攻击骰？

答：两枚。

问：带有“经验丰富”的战士将带有“赫斯戈恩·猎人者”（没有进行过升级）的战士作为目标进行攻击行动。那么这个攻击者可以重掷多少枚攻击骰？

答：一枚。

问：带有“经验丰富”的战士将带有“经验丰富”的战士作为目标进行攻击行动。那么这个攻击者可以重掷多少枚攻击骰？

答：一枚。

渴望成功（危极之渊 #450）

问：如果连续多次攻击失败（前提是您有足够的饥饿标牌来做出反应，并且伤害没有致使攻击者残废），可以用“渴望成功”连续多次做出反应吗？

答：可以。

自负跑者（危极之渊 #469）

问：如果某个带有此升级的战士在行动阶段残废，我要在该行动阶段结束时弃置至高标识吗？

答：不用。

狂暴杀手（危极之渊 #470）

问：如果神选之斧战队的某个成员拥有“狂暴杀手”升级并且进行了一次横扫攻击，但没有击中敌方战士，而我决定使用“誓约者”重新进行攻击，这时会发生什么？

答：如果横扫攻击行动的最后一次攻击行动是该超级行动中第一个失败的攻击行动，那么该超级行动完成，在“誓约者”可以使用之前，神选之斧战士受到2点伤害。如果战士从该伤害中存活，并且玩家使用“誓约者”来让该战士进行另一次横扫攻击行动，那么当新的超级行动完成时，神选之斧战士再次受到2点伤害。

如果横扫超级行动中有最终攻击行动之外的攻击行动失败，那么在使用“誓约者”反应时，神选之斧战士会进行一次新的横扫攻击行动，而原来的横扫攻击行动会被“暂停”（参见规则书）。使用“誓约者”的攻击行动结算后，神选之斧战士将受到2点伤害。接着，原来的横扫攻击行动继续。这次攻击行动结算后，神选之斧战士额外受到2点伤害。

嗜杀之石（危极之渊 #471）

问：如果某个己方战士拥有“嗜杀之石”，它会如何与血色王廷的激励嗜血条件相互作用？

答：遵循规则书中的定序规则。在这个例子中，如果“嗜杀之石”属于某个己方血色王廷战士，控制玩家需选择以什么顺序应

用“在行动阶段结束时”应用的技能。如果“嗜杀之石”属于某个敌方战士，玩家需依照定序规则拼骰确定谁先使用技能。

野蛮面貌（危极之渊 #479）

问：“野蛮面貌”本身提供多少次重掷？

答：一次。

问：在判定从“野蛮面貌”获得的重掷时，“猎手护符”这类升级中的“猎手”限制关键词算是“猎手关键词的实例”吗？

答：算。

必备卡包

决斗者的速度（必备卡包 #45）

问：我能在敌方战士的超级行动中使用时这个反应吗？

答：不能。

野兽之墓

问：战士可以同时拥有猎手和猎物关键词吗？

答：可以。

斯卡厄斯的野性狩猎队

柯诺斯的陷阱（野兽之墓 #37）

问：如果敌方战士具有飞行特质或是不会受到来自致命六角形的伤害，我还能结算这张卡片吗？

答：可以。

阴冷卫士

问：如果没有己方墓穴食尸鬼残废，凿髓者公爵还可以使用“食尸鬼召唤”行动（无论是否有“集结”技能）吗？

答：不能。

问：使用“食尸鬼召唤”行动时，如果游戏棋盘为对角部署，便可先将由散击标识画出的直线移除，随后再布入战场。出现这种情况时，我应该将墓穴食尸鬼放入哪个六角形中？

答：应该放在所画方向最远的一个空六角形中，可在直线移除并再布入战场之后进行。

问：在使用“食尸鬼召唤”时，如果我不将墓穴食尸鬼放入六角形（因为在掷出的方向上没有空六角形）会发生什么？

答：您无法放置墓穴食尸鬼。

问：在使用“食尸鬼召唤”时，散击标识可以放置在距其最远的空六角形（例如边缘六角形）中吗？换句话说，我可以将墓穴食尸鬼放置在散击标识所在的六角形中吗？

答：不可以。

胜利气息（野兽之墓 #85）

问：如果战士在攻击成功后，造成伤害步骤前被“胜利气息”推动，那么在使用“卑鄙打击”（从而提升即将造成的伤害）或“勇猛之举！”

等卡片时，仍能将其视为支援战士吗？

答：可以。

猎手嗅觉（野兽之墓 #91）

问：如果瓦尔瑞克拥有该升级，该升级将如何运作？

答：当带有该升级的瓦尔瑞克位于战场时，每个敌方战士都将拥有猎物关键词，即使该敌方战士已经残废也不例外。当瓦尔瑞克残废时，该升级无效。

缴获武器（野兽之墓 #94）

问：“缴获武器”在结束阶段使用时会造成伤害吗？

答：会。

雷帕的龋齿兽骑兵

满载而归（野兽之墓 #104）

问：可以用拥有3个或更多升级的残废战士结算“满载而归”吗？

答：不能。

问：如果升级涉及两个或更多战士，还能结算“满载而归”吗？

答：不能。

千钧一发（野兽之墓 #112）

问：这张卡片的反应时间时什么时候？

答：在攻击行动的结算成功步骤后，对战士造成伤害前，或者在一张对该战士造成伤害的谋略卡被使用后。

盘旋猎手（野兽之墓 #121）

问：这个反应可以在战士进行冲锋超级行动之后使用吗？

答：可以。

喷蛆战帮

神赐耐力（野兽之墓 #129）

问：如果目标战士在攻击行动中存活，但在该攻击行动期间的反应中残废或被击退至致命六角形，可以结算该卡片吗？

答：不可以。

问：如果目标战士在攻击行动中存活，但在该攻击行动后的反应中（如“陷坑”）残废，可以结算该卡片吗？

答：可以。

腐蚀祝福（野兽之墓 #142）

问：这张卡片是否会修改敌方战士掷出的防御骰的数量？

答：不会。

庞大身躯（野兽之墓 #153）

问：如果菲丘拉拥有“征服者头冠”升级，那么如何结算这张卡片的-1移动效果？

答：拥有升级的战士的移动属性为菲丘拉移动属性-1（如果菲丘拉移动属性为4，那么该战士的移动属性为3）。

赫斯戈恩的猎人者

问：赫斯戈恩使每个敌方战士成为猎物的技能是如何运作的？

答：当赫斯戈恩位于战场时，每个敌方战士都将拥有猎物关键词，即使该敌方战士已经残废也不例外。当赫斯戈恩残废时，该技能无效。

问: 布什瓦卡进入他的陷阱所在的六角形时会遭受伤害吗?

答: 不会。

问: 布什瓦卡进入另一个布什瓦卡的陷阱所在的六角形时会遭受伤害吗?

答: 会。

问: 陷阱是致命六角形或地形标识吗?

答: 不是。

问: 陷阱模型会被视为战士吗?

答: 不会。

问: 如果某个六角形包含陷阱, 这会让该六角形不被视为空六角形吗?

答: 不会。

问: 布什瓦卡可以把陷阱放在目标所在的六角形、致命六角形或另一个陷阱所在的六角形中吗?

答: 可以。

问: 如果战士进入了包含陷阱的致命六角形会发生什么?

答: 该战士受到来自陷阱的 2 点伤害, 如果此后没有残废, 还将受到来自致命六角形的 1 点伤害。

问: 如果战士进入了包含两个或更多陷阱的六角形会发生什么?

答: 应用定序规则。

问: 陷阱会令不受致命六角形影响的战士受到伤害吗?

答: 会。

问: 当布什瓦卡残废时, 陷阱仍留存于战场吗? 它仍然可以像布什瓦卡战士卡片的说明那样运作吗?

答: 是的。

莫格维斯的剑刃巫队

问: 如果卡米思拥有“预知攻击”升级, 那么她可以在进行“预知攻击”攻击行动后再进行“刃盾”攻击行动吗? 如果这样操作, 该攻击在她对手的攻击行动结算之前还是之后发生?

答: 可以。两次攻击行动都在对手的攻击行动结算之前发生。

通用卡片

带至海湾 (野兽之墓 #270)

问: 这张卡片提到了敌方领地——这是不是指除进攻者外的任意玩家的领地?

答: 是。

出其不意 (野兽之墓 #322)

问: 如果某战士目前已经是支援战士, 被推动后仍然是支援战士, 那么可以用这张卡片推动这个战士吗?

答: 不可以。

问: 如果某战士通过“精神纽带”进行支援, 那么可以使用“出其不意”推动该战士吗?

答: 不可以。

精疲力竭 (野兽之墓 #338)

问: “精疲力竭”会分别计算超级行动中的每个行动吗?

答: 会。

问: “精疲力竭”算作凿髓者公爵的“集结”技能或是“集结”技能中的一个“食尸鬼召唤”吗?

答: 不算。集结技能不是激活的一部分。

虎口脱险 (野兽之墓 #354)

问: 如果对战士造成的伤害被技能 (如“恐惧防护”或喷蛆战帮的技能) 修正为 1 点, 还可使用该卡片做出反应吗?

答: 可以。

问: 如果将该卡片作为对造成 1 点伤害的攻击行动的反应使用, 该攻击行为会失败吗?

答: 会。

问: 如果将该卡片作为对造成 1 点伤害的攻击行动的反应使用, 目标仍会被该攻击行动击退吗?


答: 是的。

疯狂飞镖 (野兽之墓 #355)



问: “疯狂飞镖”的效果是否也适用于战士从升级卡片中获得的攻击行动?

答: 适用。

问: “疯狂飞镖”可以影响法术攻击行动吗?

答: 可以。请记住,  始终算作成功, 因此仍然可能 (也许会很困难) 进行该法术攻击行动。

狂野形态 (野兽之墓 #378)

问: 如果我在为这个法术进行施法掷骰时掷出一个  和一个 , 那么该法术可以施放吗?

答: 不可以。

问: 天赋符号标识算是施放这张卡片所需的一个符号吗?

答: 算。

幼虫长矛 (野兽之墓 #411)

问: 该攻击行动造成的伤害可以被降低吗? (比如受到“古老魔力”或“免疫幻觉”效果影响?)

答: 可以。这些卡片会降低造成的伤害, 而不是降低伤害属性。

从另一方面来说, “软弱无力”不会影响“幼虫长矛”。

问: 该攻击行动的骰子属性会被改变吗 (例如被“疯狂飞镖”)?

答: 不会。

昆托克的好斗魔咒 (野兽之墓 #420)

问: 我的战士可以在没有相邻敌方战士的情况下施放这个法术吗?

答: 不可以。

生存本能 (野兽之墓 #431)

问: 在给予战士“生存本能”时, 我需要同时给予一枚防卫标识吗?

答: 不需要。若该战士为猎物, 则处于防卫状态。

问: 我可以将“生存本能”给予已经拥有一个或多个防卫标识的战士吗?

答: 可以。

干扰 (野兽之墓礼品包 #14)

问: 在使用“干扰”之后, 我可以选择一个不能被推动的战士吗?

答: 不可以。

回弹 (野兽之墓礼品包 #21)

问: 如果一次成功的“回弹”结束了战斗流程, 还有机会利用“在失败攻击行动期间”触发的反应(如“角拳”)进行反应吗?

答: 没有机会。

问: 我什么时候可以使用“回弹”?

答: 战斗流程中的第3步之后。

一步险棋 (野兽之墓 - 亡灵竞技场 #1)

问: 可以说明一下在结算“坚韧毛皮”或“不祥坚毅”等减伤卡片时这个谋略的伤害是如何造成的吗?

答: 每掷出一个骰子就对战士造成1点伤害——换句话说, 伤害是以个人为单位的, 所以像“坚韧毛皮”这样的卡片没有效果。

亡者之冠 (野兽之墓 - 亡灵竞技场 #37)

问: 如果牌堆中只剩下一张卡片, 可以使用“亡者之冠”反应抽取卡片吗?

答: 不可以。

荣光幻象 (野兽之墓 - 亡灵竞技场 #39)

问: 如果该战士没有移动或冲锋标识, 还能使用“荣光幻象”升级上的反应(从而结算“本能战术”)吗?

答: 不能。

恐惧神殿勇士 铁魂的判处者

侧翼包抄 (恐惧神殿勇士 #18)

问: 这张卡片能让玩家推动所选战士还是两名战士?

答: 所选战士。

哈罗夫人的悲伤飞魂

问: 在敌方战士不以自己为目标的横扫攻击超级行动期间, 激励状态下的哈罗夫人反应将如何运作?

答: 当该超级行动的每个攻击行动结算后, 如果该攻击行动不是以哈罗夫人为目标, 您便可使用她的反应。

意志归一 (恐惧神殿勇士 #42)

问: 如果在使用“加速护胫”升级推动我的战士后满足条件, 我可以结算该卡片吗?

答: 可以。

骇人外貌 (恐惧神殿勇士 #50)

问: 这张卡片可以推动不能被谋略选择的战士吗?

答: 可以。

暗夜地窖

风暴之主的破咒者

问: 如果对象是风暴之主的破咒者中的阿密斯和拉斯特斯, 并且她们受到了激励, 斩劈将如何运作?

答: 当攻击行动包含斩劈时, 目标无法在防御掷骰中将 ♣ 符号视为成功。这就意味着, 如果受到激励的阿密斯和拉斯特斯成为带斩劈攻击行动的目标, 他们可以将 ♣ 和 ♠ 符号(以及任何相关支援符号)视为成功, 但无法将 ♥ 符号视为成功。

问: 如果我的一名战士施放法术, 该战士将在何时受到激励?

答: 在该法术结算后的激励步骤。

如果某个咒语在某一特定事件之前一直有效, 例如“古胡尔之球”, 那么该咒语要在该事件之后才会被认为已经结算, 而该战士要在这个时间点之后的激励步骤才会受到激励。

“强化”法术行动和“恐怖烟雾”等持续法术被视为一经施放就会结算, 这就意味着战士会在施放法术后的第一个激励步骤中受到激励。

问: 拉斯特斯和阿密斯战士卡片的激励面的技能是对其防御属性的修正吗?

答: 不是。

连环闪电 (暗夜地窖 #11)

问: 如果“连环闪电”的链条多次经过同一敌方战士, 会不会对其造成1点以上的伤害?

答: 不会。

汇聚风暴 (暗夜地窖 #14)

问: 该策略能持续多久?

答: 持续到您的战队施放下一个法术。

耀光权杖 (暗夜地窖 #21)

问: 如果我对同一名战士多次施放“耀光权杖”升级中的法术, 会发生什么?

答: 法术每次成功施放后, 该战士针对单个目标的攻击行动攻击范围+1, 效果持续至该轮次结束。

九圣之眼

问: 伏特米斯卡片上召唤蓝色惧妖的行动是法术吗?

答: 不是。

问: 当图洛什、纳维亚或惧妖进行成功的攻击行动时, 如果卡查里克与其相邻, 他会受到激励吗?

答: 不会——他们的攻击行动不是法术。

问: 如果卡查里克与一个施放了法术的敌方法师相邻, 他会受到激励吗?

答: 会。

问: 蓝色惧妖会残废吗? 玩家可以因为将蓝色惧妖致残而获得荣誉

点数吗? 如果将蓝色惧妖致残, 可以结算与将战士致残相关的目标吗?

答: 不可以。当蓝色惧妖即将残废时, 硫磺惧妖将替代它。它永远不会进入残废状态。

问: 如果某个蓝色惧妖即将因为其移动或冲锋行动中受到的伤害而残废(比如由于致命六角形), 会发生什么?

答: 在即将残废时, 蓝色惧妖的微缩模型将在所在六角形中被硫磺惧妖微缩模型替代。移除该战士的所有标识。如果该战士尚未移动满等于其移动属性数量的六角形, 则可继续该次移动行动。如果该战士正在进行冲锋行动, 则需完成该次冲锋行动的结算。在这两种情况中, 该战士都会照常获得一枚移动或冲锋标识。

问: 蓝色惧妖/硫磺惧妖是以残废状态开始游戏吗?

答: 是。

问: 蓝色惧妖和硫磺惧妖在游戏开始时被算作两个残废战士还是一个?

答: 一个。

扎巴格的爪牙

问: “镜像移动”跟激励状态下的尖酸刻薄精的特殊行动会如何相互作用?

答: “镜像移动”反应可在有其他战士被尖酸刻薄精推动(这种情况为推动1个六角形)或是尖酸刻薄精的行动结束(这种情况下推动距离等于尖酸刻薄精的推动距离)后进行。

问: 在使用激励状态下的尖酸刻薄精的特殊行动时, 我必须将他推动3个六角形, 还是可以随意将他推动2个、1个甚至0个六角形?

答: 您必须将他推动3个六角形, 除非推动动作如其战士卡片所述一样被阻挡。

问: 如果尖酸刻薄精在激励状态下的特殊行动中受到特殊行动之外的推动(例如“镜像移动”), 我可以之后再继续结算他的特殊行动吗?

答: 不可以。

问: 激励状态下的尖酸刻薄精的特殊行动能创建一条延伸至不完整六角形的链条吗?

答: 不能。届时尖酸刻薄精不会造成伤害。

问: 谋略可以让受到激励的尖酸刻薄精进行移动、冲锋或攻击行动, 或是进入防卫状态吗?

答: 不可以。

问: 当德里兹吉特使用战士卡片上的行动与相邻己方跳跳一起进行移动行动时, 应该按照怎样的顺序结算该移动行动?

答: 按照德里兹吉特所属玩家选择的顺序一个接一个行动。

问: 德里兹吉特战士卡片上的行动跟“疾走”会如何相互作用?

答: 德里兹吉特使用其战士卡片上的行动进行移动行动时, 可能会触发相邻己方战士的“疾走”反应。

问: 德里兹吉特有行动允许他与相邻的己方跳跳进行移动行动, 这个行动算超级行动吗?

答: 算。

神誓猎手

问: “誓言”目标卡片上标注的揭示卡片是什么意思?

答: 如果您愿意, 可以在行动阶段的首次激活开始时向对手揭示所有“誓言”目标卡片。这就意味着将这些卡片向对手展示——如果对手有兴趣, 您需要为其留出时间阅读卡片。对手结束阅读后, 将卡片放回手牌, 再次向对手隐藏起来。

残酷献祭(暗夜地窖 #184)

问: 在双人游戏中, 如果我使用“残酷献祭”并将一名己方战士致残, 我的对手会获得一点荣誉点数吗?

答: 会。

桑德瑞克的奸商队

问: 我应该在什么时候使用桑德瑞克的“晋升”技能?

答: 在您结算目标之后、抽取替代的目标卡片之前。

爆头(暗夜地窖 #235)

问: 己方战士的攻击行动成功我才能结算“爆头”吗?

答: 是的。

有毒气体(暗夜地窖 #250)

问: 使用“有毒气体”时, 由谁推动战士?

答: 使用“有毒气体”的玩家。

问: 如果使用“有毒气体”并选择一个不能被推动的战士, 会发生什么?

答: 所选战士受到1点伤害。

伊莎莉的守卫

问: 伊莎莉的守卫的激励条件中, 括号中的内容是如何运作的?

答: 有了括号中的内容, 即使伊莎莉的守卫中某位战士的战士卡片上没有伤害标识, 玩家也能使用可移除伤害标识的技能激励该战士。例如, 即使受影响战士的战士卡片上没有伤害标识, “治疗脉冲”或“治疗之壶”也都能用来激励该战队中的战士。请注意, “生命涌动”这类卡片只能影响战士卡片上带有伤害标识的战士, 所以只要不是伊莎莉的守卫战士卡片上有伤害标识, 这些卡片就无法激励她们。

通用卡片

计算风险(暗夜地窖 #302)

问: 如果要结算“计算风险”, 我的战士只需要移动到致命六角形上并且存活吗? 还是必须先移动到致命六角形再移动出该致命六角形并且存活?

答: 后者。

问: 如果战士在移动行动中经过一个致命六角形(这时战士存活), 并且之后再返回该致命六角形(这时战士残废), 那么我可以结算“计算风险”吗?

答: 不能。

问: 如果战士在移动行动中经过一个致命六角形(这时战士存活), 再走到第二个致命六角形里(这时战士残废), 那么我可以结算“计算风险”吗?

答：可以。

庇佑之命（暗夜地窖 #304）

问：我的蓝色惧妖战士卡片上有 3 枚或更多枚伤害标识（例如遭受了一次伤害属性为 3 的攻击）。它被硫磺惧妖所取代，其战士卡片被翻转，标识被移除。那么我可以在下一个结束阶段结算“庇佑之命”吗（假设那个硫磺惧妖没有残废的话）？

答：可以。

问：我的阴森守卫战士在第 1 个战斗轮次中残废。我在第 2 个战斗轮次中令其返回战场。那么我能在结束阶段结算“庇佑之命”吗（假设那个战士没有残废的话）？

答：不能。该战士在第 1 轮战斗中残废时，战士卡片上的伤害标识就已经被清空。

了结他们（暗夜地窖 #318）

问：如果我的伤害为 1 的攻击行动的伤害属性通过某种方式获得了提升，我能否结算这张卡片（比如通过“光荣探索者”或“激励攻击”）。

答：不能。

滚到一边去（暗夜地窖 #322）

问：我可以用“失足”策略卡片（在攻击行动后）结算“滚到一边去”目标卡片吗？

答：可以。

问：如果我战士的攻击行动把一个敌方战士击退 2 个或更多个六角形，但在第二个或后续六角形内，该敌方战士因致命六角形而残废，我还可以结算“滚到一边去”吗？

答：可以。

持续挥砍（暗夜地窖 #338）

问：在激活外进行的攻击行动（如“我的回合”或能量步骤中类似“准备行动”的卡片）会算进“持续挥砍”吗？

答：不会。

答：不会。

大步者（暗夜地窖 #343）

问：玩家可以通过使用“隐秘道路”改变战士的位置，再用该战士（如莫洛格）进行一次移动行动来结算“大步者”吗？

答：可以。

殉道（暗夜地窖 #347）

强势开场（暗夜地窖 #373）

问：某轮次中，如果我在满足“殉道”或“强势开场”的结算条件后抽到了它们，那么我能否结算它们？

答：不能。满足结算条件时这些卡片必须位于您的手牌中。

问：如果一个敌方战士和一个己方战士同时残废（例如受到“碎片狂风”影响），并且他们是轮次中首批残废的战士，那么有哪方玩家能够结算“殉道”或“强势开场”吗？

答：双方均不能获得。这个例子里没有首个残废的单个战士。

无处可逃（暗夜地窖 #354）

问：获得“无处可逃”时，不完整的六角形会被算作被占用、阻挡或致命六角形吗？

答：不会。不完整六角形不是六角形。

相同的命运（暗夜地窖 #356）

问：如果我为某次法术攻击行动进行了一次使用三枚骰子的施法掷骰，然后我用“咒术法典”改变了其中一枚骰子的掷骰结果让三个结果一致，那么我还能获得“相同的命运”吗？

答：可以。

问：如果我为某次法术攻击行动进行了一次使用三枚骰子的施法掷骰，且它们掷骰结果一致，然后我用“咒术法典”改变了其中一枚骰子的结果，那么我还能结算“相同的命运”吗？

答：不能。

问：在判定“相同的命运”这类目标的获得条件时，是考虑初始掷骰结果吗？

答：不是。

术法反击（暗夜地窖 #370）

问：如果通过“准备行动”进行的法术攻击行动成功，执行该行动的战士所属的玩家是否可以结算“术法反击”吗？

答：可以。

反攻（暗夜地窖 #404）

问：当有敌方战士进行冲锋行动，并在与我的战士相邻的位置结束其移动行动时，我能否采用“反攻”，将我的己方战士推离至于另一敌方战士相邻的位置，从而躲开冲锋战士？

答：不能。“反攻”中所说的“敌方战士”指的是冲锋的敌方战士。

问：在我战士的冲锋行动中，如果对手使用“反攻”令一个敌方战士紧邻我的战士，我能否以该敌方战士作为己方战士攻击行动的目标？

答：可以。

熵之诅咒（暗夜地窖 #413）

问：如果某敌方战士因我方战士的“熵之诅咒”效果而残废，并且施法者与该敌方战士至少距离 3 个六角形以上，那么我可以结算“远处的死神”吗？

答：可以。

问：如果某敌方战士因我方战士的“熵之诅咒”效果而残废，并且施法者处于残废状态，那么我可以结算“远处的死神”吗？

答：不可以。

残忍公约（暗夜地窖 #417）

问：我的“残忍公约”结算后，我可以“我的回合”或“准备行动”作为反应吗？

答：可以。您可使用这两种反应中的一种（但不能两种都用）。

问：若我的手牌中没有任何升级，我可以“残忍公约”吗？

答：不可以。

镜像移动（暗夜地窖 #432）

问：如果我的对手使用卡片推动一个以上的战士（比如“大地震裂”或“恶毒入侵者”），我能否在任意战士被推动后使用此卡片作为反应？如果能，我可以推动哪一名战士？

答：您可以在对手推动任意战士之后使用该卡片作为反应，即使当其正在结算推动一个以上战士的规则也不例外。这样操作时，您可以推动已被推动战士（即令您做出反应的战士）之外的任意战士，即使您推动的战士已经被对手正在结算的规则推动或是该战士将被对手正在结算的规则推动也不例外。

问：在攻击行动中，如果对手战队中的战士击退了一名战士，我可以使用“镜像移动”吗？

答：可以。

先人一步（暗夜地窖 #434）

问：在使用“先人一步”时，我是指定一张目标卡片还是一枚目标标识？

答：一张目标卡片。

问：使用该卡片的玩家是否必须给出目标卡片的全名才能阻止对手获得该目标卡片？

答：是的。

废除（暗夜地窖 #443）

问：“废除”可以移除“残酷嘲笑”的效果吗？

答：不可以。

阿奎夏之球（暗夜地窖 #451）

问：如果“阿奎夏之球”的伤害被“魔法削弱”从 1 降至 0，“阿奎夏之球”还算成功施法吗？

答：算。

战略巫术（暗夜地窖 #462）

问：如果我用“战略巫术”谋略法术立即取回一张已经结算过的目标卡片，而它属于设计者注解里列出的可以用追溯方式结算的卡片之一，那么我可以立即再结算它一次吗？

答：可以。您将在下一个即时步骤结算该卡片。

问：如果我用“战略巫术”谋略法术立即取回一张目标卡片，并两次结算该目标卡片，那么在判定“战术大师”的结算条件时，这算是结算了几张目标卡片？

答：一张。

奥术精通（暗夜地窖 #473）

问：需要掷一枚魔法骰子时，我能否使用“奥术精通”升级卡片改变掷骰结果，哪怕它其实不是一次施法掷骰？

答：不能。

勇士的坚毅（暗夜地窖 #486）

问：“勇士的坚毅”和“可靠守卫者”的效果相同吗？

答：相同。如果战士同时拥有这两种升级，您可在为其进行防御掷骰时重掷最多两枚防御骰子（但不是掷两次同一枚骰子）。

贪婪王冠（暗夜地窖 #489）

问：如果我的对手将拥有“贪婪王冠”升级卡片的战士致残并因此获得一点荣誉点数，那么该升级卡片的反应会在那之前还是之后发生？

答：之前。

烦恼存在（暗夜地窖 #492）

问：如果己方战士进行冲锋行动并在一名拥有“烦恼存在”的战士旁边结束这次移动，会因此无法完成这次冲锋行动吗？

答：不会。

问：如果我将拥有“烦恼存在”的己方战士在某个拥有反应的敌方战士冲锋行动中推动或移动至与该敌方战士相邻的位置，这是否会影响到我的战士完成冲锋行动？

答：不会。

神道水晶（暗夜地窖 #499）

问：拥有此升级的战士能进行常规的移动行动吗？

答：不能。

问：当拥有此升级的战士进行冲锋行动时，冲锋行动会如何进行？

答：该战士不会以常规方式进行移动。您需要将其放置在任意的目标标识上。然后该战士执行一次攻击行动。

问：移动属性为 0 点的战士也能使用“神道水晶”移动至目标标识吗？

答：是的（石笋跳跳等无法进行移动行动的战士除外）。

命运之刃（暗夜地窖 #500）

问：如果我在“命运之刃”升级卡片决定伤害属性的掷骰之前使用“回弹”策略卡片，“命运之刃”的伤害属性会是多少？

答：由于“回弹”会导致攻击失败，无法为它掷骰，因此“命运之刃”升级卡片在该时间节点的伤害属性为 0。

问：“命运之刃”的伤害属性可以被修正吗？

答：可以。

愤怒药剂（暗夜地窖 #529）

问：如果我在一次横扫行动中使用“愤怒药剂”，那么掷骰数 +2 适用于该超级行动中的所有攻击行动，还是仅适用于其中一次攻击行动？

答：仅适用于其中一次——即您采取该反应的那一次。

迅速学习（暗夜地窖 #530）

问：如果我的战士同时拥有“迅速学习”和“恶魔武器”，那么“恶魔武器”造成的伤害能否触发“迅速学习”？

答：不能。

虚空权杖（暗夜地窖 #555）

问：“虚空权杖”能否移除“时光冻结”或“残酷嘲笑”的效果？

答：不能。

捷径（能量释放 #32）

问：我可以使用“隐秘道路”改变战士的位置来结算“捷径”吗？

答：可以。

问：我可以利用使用“交换”字眼来改变两个战士的位置（即使没有

使用“放置”字眼)的谋略来结算这张卡片吗?例如“紧张摸索”或“冥冥之中”?

答: 可以。

问: 我可以使用“神道水晶”改变战士的位置从而结算“捷径”吗?

答: 不可以。“神道水晶”改变的是战士进行移动行动的方式,但那仍然是一枚移动行动。

向前两步 (能量释放 #47):

问: 如果己方战士仅有一个存活或无人存活,我能否使用“向前两步”?

答: 不能。

问: 如果没有幸存的敌方战士,我可以使用“向前两步”吗?或者,我可以选择一个没有幸存敌方战士的对手吗?

答: 不可以。

加速护胫 (能量释放 #55)

问: 如果我在某个轮次开始时使用推动控制三个目标,而之前只控制了两个,并且在行动阶段结束时控制了三个目标,那么我可以结算“隐蔽”吗?

答: 可以。

问: 哪种情况先发生: 是轮次结束时“加速护胫”带来的推动,还是检查“神秘伙伴”的条件确定我是否获得1点荣誉点数?

答: 应用定序规则。

力场墙 (能量释放 #60)

问: 即使没有造成伤害,“力场墙”也能催生一次成功的攻击行动吗?

答: 是的。

问: “力场墙”能否因获得修正而造成伤害?

答: 不能。

**希德塔
盖瑞克的血掠兵**

血雨 (希德塔 #11 / 暗夜地窖 #127)

问: 使用“血雨”时,应将带有 \blacktriangleright 骰子属性的攻击行动视为其 \times 骰子属性代替了 \blacktriangleright 骰子属性,还是视为它同时拥有这两种属性?

答: 代替了现有的骰子属性——下一激活中的所有攻击行动均使用 \times 骰子属性(且仅使用这一属性),即使它们通常使用的是 \blacktriangleright 骰子属性也不例外。

问: 使用“血雨”后就不能进行法术攻击行动了吗?

答: 并非如此——请记住, ⚡ 一定为成功,所以在这种情况下进行法术攻击行动仍然是可能的(但很困难!)。

知觉钝化 (希德塔 #16 / 暗夜地窖 #132)

问: 如果某战士受到“知觉钝化”影响,那么在该激活过程中,有什么能使他受到的伤害超过1点吗?

答: 没有。

问: “知觉钝化”会不会影响在激活最后一个行动后使用的反应导致的伤害?

答: 不会。

浴血重生 (希德塔 #18 / 暗夜地窖 #134)

问: 如果我的战士具有“灵魂陷阱”效果,而我的手牌中有“浴血重生”,这时该怎么操作?两张卡片能够同时使用吗?

答: “灵魂陷阱”的反应在攻击行动中触发,“浴血重生”则在攻击行动结束后触发。如果您在攻击行动中触发了“灵魂陷阱”的反应且掷骰失败,则可在攻击行动结束后再触发“浴血重生”的反应(只要满足条件即可)。

勇往直前 (希德塔 #23 / 暗夜地窖 #139)

问: 这个升级能让您推动盖瑞克还是进攻战士?

答: 盖瑞克。

狂暴 (希德塔 #24 / 暗夜地窖 #140)

问: 如果我的战士拥有“狂暴”,那么额外的攻击掷骰适用于他们在冲锋行动期间所做横扫攻击行动的每一次攻击行动吗?

答: 是的。

钢心的勇士

问: 如果安格拉德·亮盾遭受攻击,并在防御掷骰后受到激励,那么在该攻击失败时,她可以使用“愤怒格挡”反应吗?

答: 不可以。她只能在该攻击行动结算完毕后的下一个激励步骤受到激励,也就是说已经错过了用“愤怒格挡”进行回击的时机。

问: 安格拉德的“愤怒格挡”能够以与其他攻击行动相同的方式使用吗?还是说只能以反应的方式使用?

答: 能够以与其他攻击行动相同的方式使用。

西格玛堡垒 (希德塔 #37 / 暗夜地窖 #153)

问: 在我的某个战士受到伤害然后其伤害被全部治愈(同时其他战士未受到伤害)的情况下,我可以结算“西格玛堡垒”吗?

答: 不可以。

问: 在所有己方战士都阵亡的行动阶段后,我可以结算“西格玛堡垒”吗?

答: 可以。

西格玛之墙 (希德塔 #42 / 暗夜地窖 #158)

问: 如果我没有两名相邻的己方战士,还可以使用此策略吗?

答: 不可以。

不懈攻击 (希德塔 #45 / 暗夜地窖 #161)

问: 我该如何在横扫攻击行动(例如塞弗林·钢心的强力挥击)中使用“不懈攻击”?

答: 一次横扫攻击行动被视为若干次逐一进行的单独攻击行动,每次攻击行动成功与否都需要分别判断。如果“强力挥击”的某次攻击行动失败,您可以使用“不懈攻击”(这将打断强力挥击,除非您采取的攻击行动是强力挥击最后的攻击行动)对同一目标再次采取攻击行动。这次攻击行动可以是“强力挥击”(这样就可以同时瞄准其他目标)。结算反应之后,如果反应打断了“强力挥击”,强力挥击便结束结算(除非这不再可行)。

挡后还击（希德塔 #52 / 暗夜地窖 #168）

问：如果我使用“挡后还击”，而钢心具有一次横扫攻击行动（比如他的“强力挥击”），我可以选择进行该攻击行动，而非仅以攻击者为目标攻击行动吗？

答：可以，只要攻击者是其中一个目标就行。

闪电冲击（希德塔 #56 / 暗夜地窖 #172）

问：“闪电冲击”所述的“当他造成暴击时”中的“他”是指奥柏林吗？

答：是的。

正义之击（希德塔 #57 / 暗夜地窖 #173）

问：当我以某个敌方首领为目标使用“正义之击”进行攻击行动但攻击失败时，我可以做出一次反应，再进行一次攻击行动。如果第二次攻击仍然失败，我可以再次做出该反应（因为新的攻击行动失败再次触发了反应）吗？

答：可以。

阴森守卫

问：对阵阴森守卫时，如果玩家再度将复活的战士致残，还可以获得荣誉点数吗？

答：可以。

问：守卫有行动可以让两名己方战士进行移动行动，它算是超级行动吗？

答：算。

占领城市（希德塔 #60）

问：如果战场上的目标标识被移除（例如因为“褻渎”）而我持有其他所有目标，是否就能结算“占领城市”？

答：是的。

铁头小子

感知迟钝（希德塔 #96）

问：如果一个铁头小子受到攻击行动的3点伤害，然后对手使用“陷阱”作为对这次成功攻击行动的反应并使我的战士残废，那么我可以结算“感知迟钝”吗？

答：可以。

问：如果一个铁头小子受到攻击行动的2点伤害，并且发动攻击的玩家还使用“陷阱”造成了1点伤害，那么我可以结算“感知迟钝”吗？

答：不可以，因为“陷阱”造成的伤害与攻击行动造成的伤害是分开进行的。

最后突击（希德塔 #102）

问：如果我方战士的攻击行动没有足够高的攻击范围属性来瞄准其攻击者，那么我还可以使用“最后突击”反应吗？

答：不能。

问：如果我的战士因策略而残废，并且我使用了“最后突击”，那么我可以为我战士的攻击行动选择任意目标吗？

答：可以（只要目标在射程和视线内即可）。

以身作则（暗夜地窖 #103）

问：“以身作则”中所述的尚未采取移动或冲锋行动的战士，是指在

这个阶段中还是整场游戏中尚未采取行动？

答：这个阶段。

通用卡片

大长老圣物

问：拥有4+件大长老圣物的模型在进行冲锋行动时，我可以使用多少次抽取卡片的反应？

答：每次战士行动结束后您都可做出反应。因此，常规情况下，您可在一次冲锋行动中使用两次反应：一次在移动行动之后，一次在攻击行动之后。如果攻击行动以多个敌方战士为目标，您可在每一次攻击行动之后使用一次反应。

问：能用“战利品”、“残忍公约”、“升级交易”或“残酷献祭”装备大长老圣物吗？

答：不能。使用大长老圣物的唯一方式是花费两点荣誉点数。

问：能用“遗产”将某名战士的大长老圣物转给另一名战士吗？

答：可以。

协力攻击（希德塔 #246）

问：“协力攻击”目标卡片需要三个不同的己方战士吗？

答：是的。

征服（希德塔 #247）

问：如果己方战士全部处于残废状态，我可以结算“征服”吗？

答：不可以。

控制（希德塔 #248）

问：如果没有任何幸存的敌方战士，我可以结算“控制”吗？

答：不可以。

覆盖战场（希德塔 #249）

问：如果我的战士利用“神道水晶”或“复仇终将来临”移动，并且在距其起始位置6个六角形或更远的地方结束该移动，那么我可以结算“覆盖战场”吗？

答：可以。

勇猛无畏（希德塔 #251）

问：如果没有任何幸存的己方战士，我可以结算“勇猛无畏”吗？

答：不能。“勇猛无畏”只计算存活的战士。

恶化（希德塔 #257）

问：在结算“逐步升级”时，“战利品”或“残忍公约”带来的升级会计入在内吗？

答：会。

绝妙一击（希德塔 #273）

问：我可以因“落井下石”或“陷阱”造成的伤害结算“绝妙一击”吗？

答：可以由“陷阱”结算（因反应造成的伤害使敌方战士残废），但不可由“落井下石”结算（因反应不会造成伤害，仅会增加攻击行动的伤害属性）。

残酷嘲笑（希德塔 #312）

问：如果我对某战士使用了“残酷嘲笑”，在之后的游戏中能否使用

能够激励战士的策略卡片来激励该战士（如“激励打击”）？

答：不能。

问：我可以对没有受到激励的战士使用“残酷嘲笑”吗？

答：不可以。

稀奇逆转（希德塔 #313）

问：“稀奇逆转”会影响哪种掷骰？

答：只会影响攻击掷骰和防御掷骰。

绝望赌注（希德塔 #317）

问：“绝望赌注”生效时，玩家需要为激活中的首次攻击行动进行攻击或防御掷骰吗？

答：不需要。

问：如果我凭借“绝望赌注”进行了一次成功的攻击行动，能否将该敌方战士击退？

答：可以。

双重攻击（希德塔 #319）

问：可以用“双重攻击”将“假想命令”或“片甲不留”叠加（那样的话一名战士就可以算作两名以上的战士）吗？

答：不可以。

大地震裂（希德塔 #321）

问：使用“大地震裂”时，应该怎样结算推动？

答：选择一个方向，然后将每名战士同时朝该方向推动。任何无法朝该方向推动的战士（比如因受到阻挡六角形阻挡、另一战士无法被推动、进入战场边缘或是有规则不允许他们推动等）都不进行推动。由于将战场上每名战士一齐推动比较困难，因此可以一次只推动一名战士，但在过程中您必须记住所有的推动是同时发生的（例如，只有当“大地震裂”的所有推动结算完毕后，才可对“大地震裂”做出反应或是因“大地震裂”而推动）。

狂怒刺激（希德塔 #327）

问：使用“狂怒刺激”时，我可以重掷哪些骰子？

答：您选择的任意攻击骰。您可以重掷其中一枚或多枚指定骰子，或是重掷所有骰子。

隐秘道路（希德塔 #331）

问：“隐秘道路”中说战士将被视为进行了移动行动。这能否触发“狡猾残暴”和“死亡大军”之类的卡片效果？

答：该战士会获得一枚移动标识，但“隐秘道路”并非移动行动（也非任何种类的行动）。也就是说，“狡猾残暴”之类的卡片效果无法由“隐秘道路”触发（因为没有进行能够做出反应的行动），并且您也无法因“隐秘道路”而结算“覆盖战场”（因为它并不是一次移动行动）。但是，由于战士在该轮次中被视为进行了移动行动，当您在结束阶段对“死亡大军”效果进行结算时，该战士将被计算在内。

即兴创作（希德塔 #333）

问：如果手牌中没有可以丢弃的能量卡片，能否使用“即兴创作”？

答：可以。

激励打击（希德塔 #334）

问：我能对一名已经受到激励的战士使用“激励打击”吗？

答：不能。

强力挥击（希德塔 #339）

问：当我同时使用“暗影玻璃神剑”和“强力挥击”策略攻击多个敌方战士时会发生什么？

答：您可轮流对敌方战士进行攻击行动，顺序由您自行决定。在第一次攻击行动成功后，弃置该升级，因此不会再对剩余目标进行攻击行动判定。

问：当我同时使用“恶魔武器”和“强力挥击”策略攻击多个敌方战士时会发生什么？

答：战士每次进行攻击行动前都将受到1点伤害，因此战士会先受到1点伤害，然后再进行第一次攻击行动（如果幸存），接着再受到1点伤害，然后再进行第二次攻击行动（如果幸存），以此类推。如果战士进入残废状态，则无法继续判定剩余目标的攻击行动。

误导（希德塔 #341）

问：如果玩家选择恶爪群魔中的一名战士为策略目标，但同时又使用“误导”改变了所选战士，那么在这种情况下哪一个己方战士会被激励？

答：只有“误导”选择的战士会被激励。

问：如果对手使用“混淆视听”，并选择了一名自己的战士和一名我的战士，那么我能否使用“误导”并重新选择一对战士（一名对方战士和一名己方战士）？

答：不能。您只能使用“误导”来选择另一个由“混淆视听”所选择的敌方战士相邻的己方战士（不能是该策略原本选择的己方战士）。

短暂癫狂（希德塔 #342）

问：如果我使用了“短暂癫狂”，那么我选择的敌方战士在策略持续期间算作一个己方战士吗？

答：不算。

问：如果我选择使用“短暂癫狂”的战士具有“战利品猎手”升级，该战士使其他模型残废时，我能否获得额外的荣誉点数？

答：不能。

问：如果我通过“短暂癫狂”用敌方战士执行了攻击行动，在这过程中我能否使用该战士的其他升级（比如“愤怒药剂”等）？

答：可以。

我的回合（希德塔 #343）

问：我的战士因使用“恶魔武器”而受的伤害能否触发“我的回合”？如果能，将以什么顺序结算？

答：可以触发。先结算“恶魔武器”攻击行动，再使用“我的回合”。

问：我的战士在进行冲锋行动时因“碎裂地形”而受的伤害能否触发

“我的回合”？如果能，将以什么顺序结算？

答：可以触发。在冲锋行动的移动行动（此时“碎裂地形”对战士造成伤害）结束后使用“我的回合”，然后结算“我的回合”，接着再结算冲锋行动的攻击行动（如果仍能结算的话）。

问：法师因施法掷骰时掷出两个或更多骰符号而受到的伤害会触发“我的回合”上的反应吗？

答：如果法师想要施放的法术是一次法术攻击行动，就会触发。

问：战士卡片上会使战士受到伤害的技能（攻击行动除外），比如桑德瑞克的反应，能否令我使用“我的回合”？

答：不能。

没有时间（希德塔 #344）

问：如果在行动阶段的最后一个能量阶段中使用“没有时间”，那么玩家能在下一个结束阶段进行升级吗？

答：不能。

问：如果我的对手使用了“没有时间”，我能否在下次激活中使用反应类谋略？

答：不能，但您可以在那次激活之后使用反应类谋略（比如“猛烈反击”）。

准备行动（希德塔 #348）

问：可以用“准备行动”执行一次法术攻击行动吗？

答：可以。

恢复元气（希德塔 #354）

问：这张卡片能否让我在对手的回合中激活一名己方战士？

答：不能。它只能让您在自己的回合中激活一名不能在常规情况下激活（因为带有冲锋标识）的己方战士。

碎片掉落（希德塔 #355）

问：可以在含有目标标识的未被占领六角形上使用“碎片掉落”吗？

答：可以。

碎裂地形（希德塔 #357）

问：战士会在何时受到“碎裂地形”的伤害——移动前还是移动后？如果伤害会使战士残废，那么残废将发生在哪个六角形，起始六角形还是结束六角形？

答：移动后——如果伤害会使战士残废，残废将发生在结束六角形中。

问：如果某战士因具有“击退”效果的攻击行动而被击退至“碎裂地形”生效的位置，该战士将受到多少伤害？

答：1点伤害。

问：如果某战士移动或被推动至“碎裂地形”生效的位置，该战士将受到多少伤害？何时受到伤害？

答：战士将在第一次移动或推动后受到1点伤害。在同一激活中，该战士不会因后续的移动或推动受到任何伤害。

问：如果“碎裂地形”正在生效，并且某名战士被击退至致命六角形，随后我再使用“陷阱”和“陷坑”，会发生什么？

答：该战士先受到攻击行动的伤害，随后受到致命六角形的1点伤害，随后再受到“碎裂地形”的1点伤害，然后您可使用“陷阱”对该战士造成1点伤害，攻击行动判定后，您可使用“陷坑”对该战士造成1点伤害。

移动碎片（希德塔 #359）

问：可以用“移动碎片”将目标移动至起始六角形吗？

答：可以。它本身就是一个起始六角形。

陷阱（希德塔 #369）

问：如果某战士因“陷阱”而残废，该判定发生在战士被击退前还是击退后？

答：击退后。

问：被击退至致命六角形的战士会在我使用“陷阱”之前先遭受致命六角形的伤害吗？

答：会。

面对宿命（希德塔 #373）

问：我该何时获得“面对宿命”的荣誉点数？

答：在最后一个行动阶段结束，但第三个结束阶段开始之前。

绝妙动作（希德塔 #374）

问：防御属性为♣且拥有“绝妙动作”升级的角色是不是必须进行防卫才能获得额外的骰子？

答：不是。

问：如果某名战士同时拥有“绝妙动作”和“虚无护盾”，会发生什么？

答：该战士的防御属性为♠。如果该战士进行防卫，只能从“绝妙动作”获得一枚额外的骰子。

神护盔甲（希德塔 #377）

问：当装备有“神护盔甲”的战士被攻击瞄准时，需要单独掷骰确定能否掷出骰得到治疗，还是直接参考防御掷骰结果？如果是后者，可以靠掷出多次骰治疗多处创伤吗？

答：这张卡片直接使用战士防御的掷骰结果。您掷出多少个骰，就可以治疗多少处创伤。

恶魔武器（希德塔 #382）

问：使用“恶魔武器”的战士会在何时受到伤害？

答：攻击行动之前。

忽隐忽现（希德塔 #387）

问：我可以借助“忽隐忽现”在以多个战士为目标的攻击行动中（比如“螺旋棍棒”）的每次攻击行动后推动已升级战士吗？

答：可以。但是您战士的攻击目标在行动开始时必须与您的战士相邻，并且在进行每一次攻击行动时，目标都必须位于您战士的攻击范围以内。如果战士以此方法推动后无法对任何剩余目标进行攻击行动，则不结算剩余的攻击行动。

灵魂陷阱（希德塔 #420）

问: 如果某敌方战士本会因我方战士的攻击行动而残废, 但对手使用了“灵魂陷阱”因而没有残废, 我还能将该战士击退吗?

答: 可以。

迅猛攻击 (希德塔 #423)

问: 我该如何结算“迅猛攻击”?

答: 选择一名带有此升级的能够采取攻击行动的战士 (选择时该战士无需处于攻击范围内)。将这名战士推动一个六角形 (作为反应), 然后用其采取“迅猛攻击”攻击行动。

如果“迅猛攻击”将战士推动一个六角形后, 目标将进入其视线和攻击范围, 那么即使当前攻击范围和视线内没有敌方模型, 您也可以使用“迅猛攻击”。无论您何时使用“迅猛攻击”, 该战士必须在能够采取攻击行动的六角形中结束推动。如果“迅猛攻击”将战士推动一个六角形后, 该战士仍未进入能够采取攻击行动的范围, 您便无法使用“迅猛攻击”。

如果出现情况 (例如针对该推动的反应), 该战士不再位于能够采取攻击行动的范围, 则不采取攻击行动 (行动不会失败, 也不会成功), 并且激活结束。此时攻击行动不会触发任何反应 (因为未采取攻击行动), 并且它不计入“鲜血喷涌”等目标 (因为未采取攻击行动)。

可靠守卫者 (希德塔 #433)

问: “勇士的坚毅”和“可靠守卫者”的效果相同吗?

答: 相同。如果战士同时拥有这两种升级, 您可在为其进行防御掷骰时重掷最多两枚防御骰子 (但不是掷两次同一枚骰子)。

问: “可靠守卫者”会影响哪种掷骰?

答: 只会影响防御掷骰。

吸血武器 (希德塔 #435)

问: 我有一名装备了“吸血武器”的战士, 并且在该战士即将进入残废状态时使用了“最后突击”。如果该战士因“最后突击”的攻击行动使一个敌方战士残废, 同时我移除了该战士身上的一枚伤害标识, 此时会发生什么?

答: 在使用“最后突击”的攻击行动结算后, 如果该战士拥有的伤害标识数量小于其战士卡片上的耐伤属性, 则其不会进入残废状态, 对手也不会获得荣誉点数。

长驱直入 (队长 #42)

问: 在使用“长驱直入”时, 是不是必须选择两名己方战士而不是队长, 并且如果使用该卡, 是不是就必须推动他们?

答: 您必须选择两名己方战士使用该卡, 而不是您的队长——只有当您的队长存在于战场时, 才能使用这张卡片。在使用该卡时, 您可以选择将所选战士推动 0 个六角形。