

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR



阵营包

# 卡拉顿空霸

# 战斗特质

卡拉顿空霸军队可以使用以下技能：

## ⚙️ 每场战斗限一次，部署阶段

**高飞：**通常情况下，一艘空舰往往悬停在战场上空，在关键时刻向战场部署额外的军队。

**宣布：**选择一个没有任何单位被部署的军团内的己方空舰，接着选择其军团内的一些其他单位，单位数量不能超过空舰的运载能力（见其战争卷轴）。

**效果：**将所选单位部署在云端的预备队中，这些单位现已完成部署。

关键词

部署

## 🚀 己方移动阶段

**神兵天降：**空舰向战场俯冲时，其中的卡拉顿人纷纷从中涌向战场。

**宣布：**选择一个位于云端的己方空舰来使用此技能。

**效果：**将此空舰部署在战场上位于所有敌方单位 9" 之外的任意位置。随后，将所有随此空舰一同被部署在云端的其他单位部署在完全位于该空舰 6" 之内，且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

## 🚀 反应：您宣布为一个己方空舰使用一个非冲锋的移动技能

**运载巡天者：**卡拉顿舰队宏伟的空舰中装载着强悍的矮灵乘员，称霸了诸域的天空。

**使用者：**使用那个移动技能的空舰。

**效果：**选择完全位于此空舰 6" 之内，数量不超过其运载能力的数个单位（见其战争卷轴）来作为目标。本回合内已被运输的单位不能作为目标。

将所选目标从战场上移出。在空舰完成移动之后，您必须将所有目标部署在战场上完全位于此空舰 6" 之内且不处于近战的位置上。这些单位现在已完成运输。同一回合中被运输的单位不能使用冲锋技能。

## 🛡️ 被动

**空舰掩护：**卡拉顿空霸的头顶飘浮着雄伟的空舰作掩护，这让他们更难成为敌人的目标。

**效果：**针对完全位于己方铁甲空舰或航空护卫舰 6" 之内的己方卡拉顿空霸步兵单位的射击攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

# 战斗编队

您可以为卡拉顿空霸军队选择以下 1 种战斗编队。每一个战斗编队都会在战斗中提供不同的技能。

## 铁穹打击分队

### 被动

**精致保养：**每个空港中的主要战力基本都由铁穹打击分队所构成。铁穹打击分队的维护费用十分高昂，毕竟他们要承受敌人最猛烈的进攻。

**效果：**无视每个阶段分配给每个己方空舰的第一点伤害点数。

## 以太速卫队

### 被动

**舰队中最迅捷的空舰：**以太速卫队中的领航大师会挫败所有敌人，卡拉顿的空霸无人可以挑战。

**效果：**所有己方空舰的移动属性增加 2"。

## 引擎技工行会远征队

### 每场战斗限一次，部署阶段

**军火机械：**引擎技工行会总会派遣舰队组成远征队，这些空舰上装备有凡世诸域中最先进的发明。

**宣布：**选择一个己方非唯一，且未携带有神器的卡拉顿空霸英雄来使用此技能。

**效果：**从“空港发明”中选择 1 个神器赐予该英雄。

**设计者注：**该英雄单位在部署阶段中获得此神器，而不是在军队构成期间。

## 锤击公司侧翼队

### 每场战斗限一次，己方射击阶段

**除怨条约：**锤击陆战队所受的训练让他们得以向对方施加压倒性的力量，而敌人无力反击。

**效果：**本回合内，己方锤击雷鸣枪手以及锤击炮艇单位所使用的远程武器的范围属性增加 3"。



# 英雄特质

空中舰队领主 (仅限英雄)

## ✈ 被动

**引擎主宰:** 这位领袖精通卡拉顿火器错综复杂的设计结构。

**效果:** 完全位于该单位 12" 之内的己方卡拉顿空霸步兵单位所使用的远程武器范围属性增加 2"。

## ➤ 被动

**舰队谋略大师:** 这位狡黠的巡天者总是出乎敌人的意料。

**效果:** 每当一个完全位于此单位 12" 之内的己方空舰使用“重新部署”命令时, 掷 2 枚骰子, 并使用最高的结果来决定那个空舰单位可以移动的距离。

## ✂ 部署阶段

**负仇者:** 这位将领会争取任何时间和机遇直到他们能够进行复仇。

**宣布:** 选择一个敌方单位作为目标。

**效果:** 本场战斗中, 对目标单位进行攻击时, 该单位武器的伤害属性是原来的两倍。

# 神器

空港发明 (仅限英雄)

**U** 每场战斗限一次, 任意射击或近战阶段

**焰须与子嗣牌“瘸龙”磁力套锤:** 这套经过专利认证的装置能够缠住大型战兽并可以阻碍它们前进, 以便对其施加更多火力。

**宣布:** 选择一个位于该单位 12" 之内的敌方凶兽单位作为目标。

**效果:** 下一个己方回合开始前, 为目标单位进行冲锋掷骰时, 骰子数量减少 1 个, 最少为 1 个。

**X** 每场战斗限一次, 己方射击阶段

**天爆手雷:** 这种武器通常被锤击公司的“黑陆战队”所使用, 这种特殊的反以太武器能消除法术保护。

**宣布:** 选择一个位于该单位 12" 之内的敌方单位作为目标。

**效果:** 本回合内, 无法对目标单位进行守护掷骰。

**G** 每场战斗限一次, 反应: 您的对手宣布为位于此单位 30" 之内的一个巫师使用一个法术技能

**虚空石球:** 这个不起眼的黑色小球蕴含了扰乱敌人法术的力量。

**效果:** 那个法术被破除。





·卡拉顿空霸战争卷轴·

# 布洛克·格朗森

日出港财阀领主

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
格朗森之耀	18"	1	3+	2+	2	D3+3	-
财阀决断	12"	6	3+	3+	1	2	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
布洛克的以太锯	5	3+	3+	2	2	-	

## 任意近战阶段

**格朗森第一守则：**当布洛克·格朗森带着他的战士进入战场时，他会提醒众人自己对法典的第一条也是最重要的一条注释。

**宣布：**选择位于该单位近战范围内的最多2个其他己方**巡天者**单位作为目标。

**效果：**本回合内，目标近战武器的攻击属性增加1点。

## 任意回合结束

**须甲以太爆裂枪：**这些定制的以太爆裂枪能在近距离发射出毁灭性的弹雨。

**宣布：**选择一个与该单位处于近战的敌方单位作为目标。

**效果：**进行一次D3掷骰，结果为2+时，目标受到与掷骰结果数量相等的致命伤。

## 每场战斗限一次，己方移动阶段

**舰队指挥官：**布洛克倾向于先向舰队发布战略指令，然后身着飞行装具服，用大胆的机动战术征服敌人。

**宣布：**选择完全位于该单位24"之内且不处于近战的至多3个可见的己方**空舰**作为目标。

**效果：**所有目标在使用过**奔跑**技能后，仍能在回合内使用**射击**和/或**冲锋**技能。

战帅、唯一、英雄、步兵、飞行

关键词

秩序、卡拉顿空霸、矮灵、巡天者



• 卡拉顿空霸战争卷轴 •  
装备浮空装甲的  
**引擎大师**

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
以太加农炮	18"	1	3+	3+	2	3	-
浮空装甲武器阵列	12"	6	3+	3+	1	1	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
进阶以太锯	4	3+	3+	2	2	-	

### 己方英雄阶段

**引擎大师:** 在保证舰队的作战能力方面, 引擎大师是无可替代的。

**宣布:** 选择一个位于该单位近战范围内的己方空舰作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 2+, 则对目标进行**治疗(3)**。

### 被动

**葛朗尼在上! 我可盯着你呢:** 在引擎大师的监督下, 引擎技工会加倍努力地修复空舰。

**效果:** 当己方引擎技工单位完全位于该单位 12" 之内时, 其野战抢修掷骰结果增加 1 点。



关键词

英雄、步兵、飞行

秩序、卡拉顿空霸、矮灵、巡天者



• 卡拉顿空霸战争卷轴 •

# 空舰提督

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
大师级连发手枪	10"	3	3+	3+	1	2	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
擎空之锤	3	3+	2+	1	3	-	

## 己方英雄阶段

**锚铢必究:** 在法典条约的引领下, 提督指挥着自己的舰队航向荣耀与利益。

**宣布:** 选择一个完全位于该单位 12" 之内的己方空舰连队单位作为目标。

**效果:** 直到下一个己方回合开始前, 目标的控制分数增加 D6 点。

## 每场战斗限一次(军队), 己方射击阶段

**“发挥最大火力!”:** 在提督的命令下, 空舰排列成能够齐射的阵型。

**宣布:** 选择一个完全位于该单位 24" 之内且不处于近战的己方空舰作为目标。

**效果:** 本回合内, 目标远程武器的攻击属性增加 1 点。

## 每场战斗限一次(军队), 部署阶段

**提督旗舰:** 每个提督都会指定其舰队中的一艘空舰作为他的旗舰。

**宣布:** 选择该单位所属军团中的一艘铁甲空舰或航空护卫舰作为目标。

**效果:** 本场战斗中, 每当该单位完全位于目标 12" 之内, 且目标使用“全面攻击”命令时, 不消耗任何指挥点数。



关键词

英雄, 步兵

秩序、卡拉顿空霸、矮灵、巡天者





·卡拉顿空霸战争卷轴·

## 以太领航员

远程武器

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

测距手枪

10"

2

3+

3+

1

1

近战射击

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

西风观测镜

3

3+

4+

1

D3

-

## 被动

**以太视觉:** 以太领航员能够通过引导奥术喷流来驱散敌人的法术。

**效果:** 该单位可以如同拥有**巫师(1)**一样使用**破除**技能。

## 每回合限一次(军队), 己方英雄阶段

**解读风向:** 领航员能够与邻近的卡拉顿空舰沟通, 协助他们驶向汹涌狂流。

**宣布:** 掷 6 枚骰子, 掷骰结果中每有一个 1, 就选择一个位于该单位 18" 之内的可见敌方单位作为敌方目标。掷骰结果中每有一个 6, 便选择一个位于该单位 18" 之内的可见己方空舰作为己方目标。

**效果:** 对每个所选敌方目标都造成 D3 处致命伤, 如果由此技能造成的任意伤害点数最终被成功分配给了敌方目标, 则在下一个己方回合开始之前, 那个敌方目标的移动属性减半。

在下一个己方回合开始之前, 所选己方目标的移动属性增加 3"。

关键词

核心



关键词

英雄、步兵

秩序、卡拉顿空霸、矮灵、巡天者



· 卡拉顿空霸战争卷轴 ·

# 德雷基·弗林特

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
三相以太平衡枪	10"	2D6	3+	3+	1	2	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	技能
格伦森之斧	4	3+	3+	2	2	针对凶兽(+1 撕裂)	

## ✂ 部署阶段

**艾厄斯灵号舰长:** 艾厄斯灵号为德雷基带来了骄傲与喜悦, 据说它是暗影港最快的船, 船上的成员鱼龙混杂。

**宣布:** 选择该单位所属军团内的一个己方航空护卫舰作为目标。

**效果:** 所选目标拥有艾厄斯灵号关键词。本场战斗中, 目标的近战武器的伤害属性增加 1 点。

## ➤ 被动

**她没问题的!:** 德雷基对艾厄斯灵的小脾气了如指掌, 他鼓励船员们尽力发挥出艾厄斯灵的全部潜能。

**效果:** 当该单位位于艾厄斯灵号的近战范围之内时, 您可以为艾厄斯灵号重掷奔跑掷骰与冲锋掷骰。

## ✂ 任意回合结束

**附属天钩:** 德雷基的斧头上有一个定制的小型天钩, 能刺穿任何离他太近的野兽。

**宣布:** 选择一个与该单位处于近战的敌方凶兽作为目标。

**效果:** 进行一次 D3 掷骰。结果为 2+ 时, 对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。



关键词

唯一、英雄、步兵

秩序、卡拉顿空霸、矮灵、巡天者



• 卡拉顿空霸战争卷轴 •  
装备引擎调试器的  
**引擎大师**

近战武器

以太动力锤

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3 4+ 2+ 2 3

技能

-

➤ 每回合限一次(军队), 己方英雄阶段

“是! 舰长! ”: 在舰长的命令下, 引擎大师试图榨取舰载引擎的每一丝输出。

**宣布:** 选择一个位于该单位近战范围内的己方空舰作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 2+, 则在本回合内:

- 目标在使用**后撤**或**奔跑**技能后, 仍可在同一回合内使用**射击**技能。
- 目标不会受到**后撤**技能所造成的致命伤。

🛡 己方英雄阶段

**引擎大师:** 在保证舰队的作战能力方面, 引擎大师是无可替代的。

**宣布:** 选择一个位于该单位近战范围内的己方空舰作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 2+, 则对目标进行**治疗 (3)**。



关键词

英雄、步兵

秩序、卡拉顿空霸、矮灵、巡天者



·卡拉顿空霸战争卷轴·

# 书记官

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
以太手枪	10"	2	3+	3+	1	1	近战射击
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
战斗宝典		3	4+	4+	-	D3	-

⚙️ 每回合限一次(军队), 己方英雄阶段

**顾问:** 书记官可以随手查阅典籍, 他们措辞精明的建议对战斗的影响几乎如同提督的直接命令一样。

**宣布:** 选择至多 3 个可见的己方卡拉顿空霸单位作为目标。

**效果:** 为每个目标都掷一枚骰子。若结果为 3+, 选择以下效果中的 1 个, 该效果在本回合内适用于这个目标。

**寻找新机:** 目标的控制分数增加 2 点。

**不要与风相争:** 目标的奔跑掷骰与冲锋掷骰结果增加 1 点。

**有些人不适合做交易伙伴:** 目标不会受到后撤技能所造成的致命伤。



关键词

英雄、步兵

秩序、卡拉顿空霸、矮灵、巡天者



· 卡拉顿空霸战争卷轴 ·

## 以太化学家

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
大气解离器	8"	3D6	4+	4+	2	1	近战射击
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
重型设备		3	4+	4+	-	D3	-

### 每回合限一次(军队), 己方射击阶段

**以太增益:** 以太化学家会使用以太增益器来强化附近巡天者的武器。

**宣布:** 选择一个完全位于该单位 12" 之内的己方卡拉顿空霸步兵单位作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 3+, 在本回合内, 目标的远程武器的撕裂属性增加 1 点。

### 任意近战阶段

**大气隔离:** 只需按下按钮, 以太化学家就会在自身周围制造一个真空环境, 使敌人窒息。

**宣布:** 选择一个与该单位处于近战的敌方单位作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 3+, 则在本回合内, 目标近战攻击的命中掷骰结果减少 1 点。



关键词

英雄, 步兵

秩序、卡拉顿空霸、矮灵、巡天者



·卡拉顿空霸战争卷轴·

## 空舰连队

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
私掠手枪	10"	2	4+	4+	-	1	近战射击
以太齐射枪	15"	2D6	4+	4+	-	1	暴击(2次命中)
轻型天钩	15"	1	4+	3+	2	D3	针对凶兽(+1 撕裂)
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
空舰船员手持武器		2	4+	4+	-	1	-
天矛		2	3+	3+	1	2	暴击(致命伤)

该单位中的每个模型都装备有私掠手枪和空舰船员手持武器。

- 1/10 的模型可以将其装备的私掠手枪替换为以太齐射枪。
- 1/10 的模型可以将其装备的私掠手枪替换为轻型天钩。
- 1/10 的模型可以将其装备的武器替换为天矛。
- 勇士所装备的武器不能被替换。

 被动

**荣耀追寻者:** 组成空舰连队的所有战士都渴望通过勇敢的行动获得认可。

**效果:** 该单位在对一个正在争夺目标的敌方单位进行攻击时, 命中掷骰结果增加1点。



关键词

步兵、勇士

秩序、卡拉顿空霸、矮灵、巡天者



• 卡拉顿空霸战争卷轴 •

# 引擎技工

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
速射铆钉枪	10"	3	3+	4+	1	1	近战射击
以太齐射枪	15"	2D6	4+	4+	-	1	暴击(2次命中)
引擎技工重型武器	15"	1	4+	3+	1	D3	针对凶兽(+1撕裂)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
以太锯	3	4+	3+	2	D3	-	
枪托	1	4+	5+	-	1	-	

该单位中的每个模型都装备有速射铆钉枪和以太锯。

- 1/3 的模型可以将其装备的武器替换为以太齐射枪和枪托。
- 1/3 的模型可以将其装备的武器替换为引擎技工重型武器(爪锚发射器、天钩或钻头发射器)和枪托。
- 勇士所装备的武器不能被替换。



## U 任意回合结束

**紧急野战抢修:** 引擎技工是专业的机械师,即使在战斗中也能维持卡拉顿舰队中所有空舰的良好状态。

**宣布:** 选择一个位于该单位近战范围内的己方空舰作为目标。

**效果:** 为该单位中的每个模型都进行一次 D6 野战抢修掷骰。结果中每有一个 4-5, 便对目标进行治疗(1)。结果中每有一个 6, 便对目标进行治疗(2)。

关键词

步兵、勇士、飞行

秩序、卡拉顿空霸、矮灵、巡天者



·卡拉顿空霸战争卷轴·

# 天空守卫

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
火山射线手枪	10"	3	3+	3+	1	1	近战射击
以太齐射枪	15"	2D6	4+	4+	-	1	暴击(2次命中)
天空守卫重型武器	15"	1	4+	3+	1	D3	针对凶兽(+1撕裂)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
天矛	2	3+	3+	1	2	暴击(致命伤)	
枪托	1	4+	5+	-	1	-	

该单位中的每个模型都装备有火山射线手枪和天矛。

- 1/3 的模型可以将其装备的武器替换为以太齐射枪和枪托。
- 1/3 的模型可以将其装备的武器替换为天空守卫重型武器(爪锚发射器、天钩或钻头发射器)和枪托。
- 勇士所装备的武器不能被替换。

## ✖ 任意回合结束

**定时炸弹:** 天空守卫擅长在猛烈的突袭后迅速撤退, 在离开时使用定时炸弹来造成大量伤害。

**宣布:** 选择一个与该单位处于近战的敌方单位作为目标。

**效果:** 进行一次 D3 掷骰。

结果为 2+ 时:

- 对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。
- 该单位可以立刻使用后撤技能, 如同在己方移动阶段中一样, 并且不会受到后撤技能造成的致命伤。

关键词

步兵、勇士、飞行

秩序、卡拉顿空霸、矮灵、巡天者





·卡拉顿空霸战争卷轴·

# 锤击雷鸣枪手

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
以太步枪	18"	2	3+	4+	1	1	-
以太熏蒸器或 甲板清扫枪	10"	5	3+	4+	1	1	针对步兵(+1 撕裂), 近战射击
锤击迫击炮或 以太加农炮	18"	2	4+	3+	1	D3	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
沉重枪托	1	4+	5+	-	1	-	

该单位中的每个模型都装备有以太步枪和沉重枪托。

- 2/5 的模型可以将其装备的以太步枪替换为以太熏蒸器或甲板清扫枪。
- 2/5 的模型可以将其装备的以太步枪替换为锤击迫击炮或以太加农炮。
- 勇士所装备的武器不能被替换。

## ☞ 己方射击阶段

**坚守这里!**：雷鸣枪手在战斗中常常孤身一人击败包围自己的所有敌人，这样的传奇在卡拉顿军队的历史中屡见不鲜。

**效果:** 如果该单位在本回合中未使用移动技能，且不是在本回合中被部署的，那么该单位的远程武器在回合内拥有近战射击。



步兵、勇士、旗手(1/5)

关键词

秩序、卡拉顿空霸、矮灵、巡天者



·卡拉顿空霸战争卷轴·

# 铁甲空舰

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
以太卡宾枪	12"	8	3+	3+	1	2	近战射击
以太震撼鱼雷	18"	4	4+	3+	1	2	-
巨型空中加农炮	24"	2	4+	2+	2	D3+3	-
巨型天钩	24"	2	3+	2+	2	D6	针对凶兽(+1 撕裂)
巨型齐射炮	18"	4D6	4+	3+	1	1	针对步兵(+1 撕裂)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
跳帮武器	8	4+	4+	-	1	-	

该单位装备有以太卡宾枪、以太震撼鱼雷、跳帮武器以及下列选项中的 1 个：

- 巨型空中加农炮
- 巨型天钩
- 巨型齐射炮

## ⚙ 被动

### 运载能力

效果：该单位可以运输至多 3 个己方卡拉顿空霸步兵单位，其模型数量总和至多为 22 个（见战斗特质）。

## 👤 被动

### 受到战伤

效果：当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其以太卡宾枪的攻击属性为 4。

## ✂ 己方移动阶段

**重型炸弹架：**这艘空舰装载着各式各样能投掷到下方战场上的炸弹。

**宣布：**选择一个该单位在本阶段中移动穿过，且没有飞行关键词的敌方单位作为目标。

效果：掷 10 枚骰子。结果中每有一个 4+，则对目标造成 1 点致命伤。

## ⚙ 部署阶段

**巨型引擎工程：**每艘铁甲空舰都是精工制造的机械，且装有一系列定制装置。

效果：从下列效果中选择 1 个，在本场战斗中，所选效果适用于该单位。

**顶级潜望镜：**该单位移动属性增加 2"。

**折叠隔舱：**该单位可运载的单位总数增加 1 个，模型数量总和增加 10 个。

**以太排斥力场：**该单位可以如同拥有巫师(1)一样使用破除技能。

关键词

战争机器、飞行

秩序、卡拉顿空霸、矮灵、空舰



· 卡拉顿空霸战争卷轴 ·

# 航空护卫舰

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
以太卡宾枪	12"	4	3+	3+	1	2	近战射击
巨型空中加农炮	24"	2	4+	2+	2	D3+1	-
巨型天钩	24"	2	4+	3+	2	D6	针对凶兽(+1 撕裂)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
跳帮武器	8	4+	4+	-	1	伙伴	

该单位装备有以太卡宾枪、跳帮武器以及下列选项中的 1 个：

- 巨型空中加农炮
- 巨型天钩

## 己方冲锋阶段

**突击舰艇：**航空护卫舰的作用是直接将战士们投入战斗中去。

**宣布：**若该单位处于近战，或在回合内使用了**奔跑**或**后撤**技能，则其无法使用此技能。选择完全位于该单位 6" 之内，且在回合内没有进行过冲锋的一定数量的单位作为目标，单位数量不超过其运载能力。随后进行一次 2D6 的冲锋掷骰。

**效果：**将目标移出战场。随后该单位可进行移动，移动距离不得超过冲锋掷骰的结果，且必须在一个可见敌方单位的 1/2" 之内结束移动。然后将目标单位部署在完全位于该单位近战范围内的位置。目标单位可以被部署在处于近战的位置，且在回合内拥有**先攻**。该单位与目标单位此时进行了冲锋移动。

关键词

核心、移动、冲锋

## 被动

### 运载能力

**效果：**该单位可以运输至多 2 个己方卡拉顿空霸步兵单位，其模型数量总和至多为 12 个（见战斗特质）。

## 被动

### 受到战伤

**效果：**当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其以太卡宾枪的攻击属性为 2。

## 己方移动阶段

**中型炸弹架：**这艘空舰装载着各式各样的炸弹。

**宣布：**选择一个该单位在本阶段中移动穿过，且没有飞行关键词的敌方单位作为目标。

**效果：**掷 6 枚骰子。结果中每有一个 4+，则对目标造成 1 点致命伤。

战争机器、飞行

关键词

秩序、卡拉顿空霸、矮灵、空舰



• 卡拉顿空霸战争卷轴 •

# 锤击炮艇

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
以太卡宾枪	12"	2	3+	3+	1	2	近战射击
空中加农炮	15"	2	4+	3+	1	3	-
钻头加农炮	15"	1	3+	3+	3	3	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
跳帮武器	4	4+	4+	-	1	-	

该单位装备有以太卡宾枪、跳帮武器以及下列选项中的 1 个：

- 空中加农炮
- 钻头加农炮

## 己方移动阶段

**轻型炸弹架：**这艘空舰装载着各式各样的炸弹，能投掷到下方战场上的炸弹。

**宣布：**选择一个该单位在本阶段中移动穿过，且没有飞行关键词的敌方单位作为目标。

**效果：**掷 4 枚骰子。结果中每有一个 4+，则对目标造成 1 点致命伤。

## 被动

### 运载能力

**效果：**该单位可以运输 1 个己方卡拉顿空霸步兵单位，其模型数量至多为 5 个（见战斗特质）。

## U 被动

**护卫舰艇：**锤击炮艇用于分散敌人对附近大型卡拉顿空舰的打击。

**效果：**当任意铁甲空舰或航空护卫舰位于该单位的近战距离之内时，该单位与那些己方单位都拥有守护(6+)。

关键词

战争机器、飞行

秩序、卡拉顿空霸、矮灵、空舰

# SPEARHEAD

## 卡拉顿空霸 天锤特遣队

本先锋军队中包含以下单位：

将领

◆ 空舰提督

单位

◆ 5 个空舰连队（装备天矛）

◆ 5 个空舰连队（装备轻型天钩和以太齐射枪）

◆ 5 个天空守卫

◆ 1 个航空护卫舰



卡拉顿海军战略强调迅速且有效利用压制性火力来夺取能够获利的领地。有时，要派遣一支完全的空中舰队去完成这个目的可能不切实际，因此一些提督经常会率领一艘护卫舰和亲手挑选的航空员团队去执行这些任务。这种拥有强大火力的临时队形被称为天锤特遣队。

一支天锤特遣队的成功主要取决于卡拉顿空霸的奇妙战争机器，航空护卫舰。这艘战舰会从天而降，向敌人宣泄穿甲弹幕，为搭载的航空员部队清理出一片安全的降落区。空舰提督会亲自率领部队进行陆面战斗，一边下达命令，一边使用连发手枪进行射击。同时，漂浮在空中的天空守卫们负责扫荡空域，清除任何高处的威胁。一旦成功建立了阵地，护卫舰便会转身归来并减速，让航空员能够有机会将自己拴在船体上，利用护卫舰的机动性来攻击敌人的侧翼，并掠夺下一个敌军阵地。

---

*“给我一艘航空护卫舰，我就能拿下一座城市。给我一整支舰队，我就能征服整个国度。”*

— 日出港提督洛德兰·格鲁姆伯格

---

## 战斗特质

**反应:** 您宣布为航空护卫舰使用非冲锋移动技能

**称霸苍穹:** 卡拉顿空霸通过强大的航空舰队掌控着凡世诸域的空域。

**使用者:** 使用这次移动技能的航空护卫舰。

**效果:** 选择一个完全位于该航空护卫舰近战范围内且不处于近战的己方步兵单位来进行**运输**。将选择的步兵单位移出战场。随后,在航空护卫舰结束移动时,将该步兵单位部署在战场上完全位于航空护卫舰近战范围内且不处于近战的位置。同一回合中被运输的单位不能使用冲锋技能。



装备轻型天钩的航空员



装备天矛的航空员

军团技能：选择以下 1 个军团技能。

🚩 每场战斗限一次，己方移动阶段

**突击艇：**航空护卫舰的速度与机动性让它们可以直接将航空员部队运输至战斗区域。

**宣布：**选择一个在回合中被运输的己方单位来使用本技能。

**效果：**那个单位在回合中依旧可以使用**冲锋**技能。

🚩 每场战斗限一次，己方移动阶段

**脱战：**在军官的指挥下，战舰脱离战斗区域，但依旧宣泄着自己的全部火力。

**宣布：**选择一个己方航空护卫舰来使用此技能。

**效果：**如果那个单位在阶段中使用了**后撤**技能，不要对其造成致命伤，并且该单位在回合中依旧可以使用**射击**技能。

强化：给予您的将领以下 1 个强化。

🛡 被动

**大师级护甲：**这位提督身穿的护甲工艺精湛。

**效果：**己方将领拥有**守护(6+)**。

🏹 每场战斗限一次，任意英雄阶段

**陈酿药剂：**据说这瓶稀有的矮灵佳酿包治百病。

**效果：**己方将领进行治疗(D6)。

🚩 每场战斗限一次，反应：您为完全位于己方将领 12" 内的一个单位宣布使用**冲锋**技能。

**没有风险就没有回报：**在提督的指挥下，船员们毫不犹豫地**向宝物的位置靠近**。

**效果：**您可以重掷这次**冲锋**技能的冲锋骰。

🏹 每场战斗限一次，己方英雄阶段

**绝不放弃任何一个矮灵：**在激动人心的演讲下，提督**集结**手下的战士们并坚定他们的决心。

**宣布：**选择一个完全位于己方将领 12" 内的空舰连队单位并为单位中每一个被击杀的模型掷一枚骰子。

**效果：**每有一个结果为 4+，您便可以将 1 个被击杀模型返还至单位中。

移动

4"

信仰

6

3+

豁免

2

控制

空舰提督是空港官员中的精英成员，他们既是无所畏惧的领袖也是身经百战的老兵，在数千场搜索利益的天空战斗中指挥和激励船员。这些领袖装备有精美的连发手枪和一把巨大的以太动力锤，他们以身作则，在前线消灭任何阻挡他们获得利益的敌人。

• 先锋军战争卷轴 •

## 空舰提督

远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
大师级连发手枪	10"	3	3+	3+	1	2	近战射击
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
擎空之锤		3	3+	2+	1	3	-

### ● 己方英雄阶段

**锚铄必究：**在法典的规定下，提督指挥舰队前去寻找利益和荣耀。

**宣布：**选择一个完全位于该单位 12" 内的己方空舰连队单位来作为目标。

**效果：**直到下一个己方回合开始前，目标的控制分数增加 D6。



关键词

英雄、步兵



移动

12"

伯  
士

2

4+

恐  
怖

1

控制

天空守卫是空舰战士中的精英，负责保护空中舰队的舰船。他们通过便携式的以太引擎获得飞行能力，与战舰共同飞行，搜寻着天空和地面的潜在威胁。加入战斗的天空守卫会从高处进行俯冲，用长柄天矛刺穿敌人，或是在近距离悬浮，用火山射线手枪将敌人烧成灰烬。如果敌人开始靠近，他们便会向后退去，并使用漂浮的地雷来掩护自己的撤离。

## • 先锋军战争卷轴 •

# 天空守卫

远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
火山射线手枪	10"	3	3+	3+	1	1	近战射击
以太齐射枪	15"	2D6	4+	4+	-	1	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
天矛	2	3+	3+	1	2	暴击(致命)	
枪托	1	4+	5+	-	1	-	

该单位包含 2 个装备有火山射线手枪和天矛的天空守卫，以及 1 个装备有以太齐射枪和枪托的天空守卫。

### ✂ 任意回合结束

**定时炸弹:** 天空守卫擅长在猛烈突袭后迅速撤退，在离开时使用定时炸弹来造成大量的伤害。

**宣布:** 选择一个与该单位处于近战的敌方单位来作为目标，随后掷一枚骰子。

**效果:** 若结果为 2+，对目标造成 1 处致命伤，随后该单位可以立刻使用“后撤”技能，并且不会受到任何致命伤。



关键词

步兵, 飞行

移动

4"

信  
息

1

4+

豁免

1

控制

空舰连队是卡拉顿空中舰队的脊梁。这些沧桑的私掠者操控着空港的各类舰船，并且装备有各种用于击退敌军登舰者或者主动进攻的以大动力武器和甲板工具。每一位船员都希望成为军官，他们相互竞争，为了获得荣誉（和由此而来的更多利益）不惜一切代价。

一个单位包含 4 个装备有私掠手枪和空舰砍刀的航空员和 1 个装备有天矛的航空员。

另一个单位包含 3 个装备有私掠手枪和空舰砍刀的航空员，1 个装备有以太齐射枪和枪托的航空员，以及 1 个装备有轻型天钩和枪托的航空员。

• 先锋军战争卷轴 •

## 空舰连队

远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
私掠手枪	10"	2	4+	4+	-	1	近战射击
以太齐射枪	15"	2D6	4+	4+	-	1	-
轻型天钩	15"	1	4+	3+	2	D3	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
空舰砍刀	2	4+	4+	-	1	-	
枪托	1	4+	5+	-	1	-	
天矛	2	3+	3+	1	2	暴击（致命）	

### 被动

**荣誉追求者：**组成空舰连队的每个战士都渴望通过勇敢行动获得认可。

**效果：**该单位在对一个争夺目标的单位进行攻击时，攻击的命中掷骰结果增加 1 点。



关键词

步兵

移动

12"

射程

15

3+

理智

5

控制

在天空映衬下出现了航空护卫舰的清晰轮廓是卡拉顿众多敌人感到战栗的景象，因为他们非常清楚这些空舰的毁灭性火力，以及其中装载的私掠者的战斗意志。护卫舰既是一艘运输船也是一个武器平台，能够使用天钩对敌人进行低空炮击以及精准的炸弹投放，最后降低高度让搭载的空舰连队着陆。

• 先锋军战争卷轴 •

## 航空护卫舰

武器	远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
✖	☠ 重型天钩	24"	2	4+	3+	2	D6	-
	以太卡宾枪	12"	4	3+	3+	1	2	近战射击
✖	近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
	船员的跳帮武器		8	4+	4+	-	1	-



关键词

☠ 被动

受到战伤

效果：在该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其**重型天钩**的攻击属性为 1。

✖ 每场战斗限一次，己方移动阶段

炸弹架：这艘空舰携带着各种炸弹，在需要时可以对战场上的敌人进行投放轰炸。

宣布：选择一个该单位在本阶段中移动经过的敌方单位来作为目标，并掷一枚骰子。

效果：若结果为 2+，对目标造成 D3 处致命伤。

战争机器、飞行