

# WARHAMMER

## AGE OF SIGMAR



阵营包

# 深渊海灵

# 战斗特质

深渊海灵军队可以使用以下技能:

## ⚙️ 每场战斗限一次 (军队), 部署阶段

**以太海旅者:** 深渊族一生都在海洋的深处生活, 他们上岸只为做一件事: 掠袭生活在陆地上的种族。

**宣布:** 选择一个由**深渊海灵英雄**领导的己方军团。此军团中不可含有已部署的单位。

**效果:** 将这些单位部署在正在以太海中航行的预备队中, 它们现在已完成部署。

关键词

部署

## ⚙️ 己方移动阶段

**深海掠袭者:** 深渊海灵是无情的劫掠者, 如同被他们称为家园的深渊一样, 冰冷、残酷。他们乘着海洋魔法的浪潮向前, 掠夺大地上的所有灵魂。

**宣布:** 选择一个正在以太海中航行的己方深渊海灵单位使用此技能。

**效果:** 将该单位部署在完全位于战场边缘 9" 之内, 且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

## ⚙️ 被动

**死亡之潮:** 深渊海灵像致命海洋的无情潮汐一般摧毁敌人, 发动摧枯拉朽的攻势, 然后悄然消失, 只留下一片死寂。

**效果:** 每个战斗轮次中都会有不同的死亡之潮技能效果适用于己方深渊海灵单位, 如下所示。第五个及之后的战斗轮次中, 由低潮开始重复死亡之潮的所有阶段。

### 第 1 战斗轮次

**低潮:** 当前战斗轮次中, 若该单位在此阶段没有使用任何**冲锋**技能, 以该单位为目标的射击攻击的命中掷骰结果减少 1 点, 且以该单位为目标的近战攻击的命中掷骰结果也减少 1 点。

### 第 2 战斗轮次

**涨潮:** 当前战斗轮次中, 该单位在使用过**奔跑**技能后, 仍可在同一回合内使用**射击**和/或**冲锋**技能。

### 第 3 战斗轮次

**高潮:** 当前战斗轮次中, 该单位拥有**先攻**。

### 第 4 战斗轮次

**退潮:** 当前战斗轮次中, 该单位在使用过后**撤退**技能后, 仍可在同一回合内使用**射击**和/或**冲锋**技能。除此之外, 在当前战斗轮次中, 该单位不会受到**撤退**技能造成的致命伤。

# 战斗编队

您可以为深渊海灵军队选择以下 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。

## 拿马提兵团

### 被动

**奔袭向前:** 拿马提是深渊海灵中阶级地位最低的一类，但阿铠兰领导下的拿马提军团速度迅猛，毁灭力十足。

**效果:** 您可以为完全位于己方阿铠兰单位 12" 内的己方拿马提单位重掷奔跑掷骰与冲锋掷骰。

## 阿铠兰驭兽师

### 被动

**凶猛掠食者:** 在艾姆拜勒的协助下，阿铠兰驭兽师可以控制海洋生物的掠食本能，把它们变成真正可怕的战争武器。

**效果:** 己方阿铠兰单位使用伙伴武器进行的近战攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

## 伊莎兰议会

### 被动

**深渊的智慧:** 使用奥术的能力是伊莎兰与生俱来的天赋，而这群精灵组成伊莎兰议会踏上战场时，这种力量只会更加强大。

**效果:** 若一个己方伊莎兰单位位于任意其他己方伊莎兰单位的近战范围之内，则其魔法掷骰、伊莎兰仪式掷骰与诱惑之光掷骰结果增加 1 点。

## 夺魂伏击者

### 每回合限一次，己方回合结束时

**如迷雾般消失:** 夺魂伏击者是游击战术的专家，他们乘着以太海的浪潮，从刁钻的角度对敌人发起袭击。

**宣布:** 选择一个完全位于地形模型 3" 以内的己方深渊海灵步兵或骑兵单位使用该技能。

**效果:** 将该单位移出战场，并将其部署在正在以太海中航行的预备队中（见“深海掠袭者”技能）。

# 英雄特质

海潮勇士 (仅限英雄)

## U 被动

**古老骄傲:** 这位勇士的不屈勇猛堪比千名深渊族的灵魂力量。

**效果:** 如果以该单位为目标近战攻击的未修正命中掷骰结果为 1-3, 则此次攻击失败, 攻击流程终止。

## ⚔ 被动

**灵魂猎手:** 这位英雄唯一的兴趣是抓捕强力的灵魂, 荣耀与领土都无足轻重。

**效果:** 该单位的近战武器拥有**针对英雄 (+1 撕裂)**。

## ● 任意回合结束时

**可怕遗赠:** 这个神情阴暗的战士身上散发出深渊族长期压抑的痛苦, 凝成了有形的毁灭波涛。

**宣布:** 如果该单位在回合中使用的技能对一个可见敌方单位造成了伤害, 则选择那个敌方单位作为目标。

**效果:** 在回合中, 目标的控制分数减少 D6 点。

# 神器

深渊圣物 (仅限英雄)

## U 被动

**希赛的盔甲:** 这套闪闪发光的盔甲是泰格里斯送给深渊族祖先的。在持有者的命令下, 它可以散发亥尔熙的力量, 毕竟这是一件来自伟大启明者的礼物。

**效果:** 对于以该单位为目标作出的攻击, 除伙伴武器技能以外, 其他武器技能都无效。

## U 每回合限一次, 任意移动阶段

**美味佳肴:** 该英雄携带着一些长尾鲨和尖牙鳗喜爱的甲壳生物。

**效果:** 对位于该单位近战范围内的每个己方深渊海灵骑兵单位**治疗 (D3)**。

## ⚙ 被动

**骇人水蛭:** 极其罕见的是, 这些海虫以魔法为食, 能够吸取奥术能量。

**效果:** 位于该单位 18" 之内的敌方巫师的施法掷骰结果减少 1 点。

# 法术学识

深渊学识

## 己方英雄阶段

6

**潮汐战马：**这个巫师能召唤一股水元素之力，在以太海中运送同伴。

**宣布：**选择一个己方深渊海灵巫师来施放此法术，选择一个完全位于其 12" 之内且可见的己方深渊海灵单位来作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**将目标移出战场，然后将其再次部署在位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

关键词

法术、无限

## 己方英雄阶段

6

**奥术侵蚀：**施法者放出一股以太能量波，卷起地上的碎石砸向敌人。

**宣布：**选择一个己方深渊海灵巫师来施放此法术，选择一个位于其 12" 之内且可见的敌方单位来作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**下一个己方回合开始前，该目标近战武器的撕裂属性减少 1 点。

关键词

法术

## 己方英雄阶段

7

**深渊之压：**这个巫师能将敌人包裹在一个闪光的气泡中，将他们压扁。

**宣布：**选择一个己方深渊海灵巫师来施放此法术，选择一个位于其 18" 之内且可见的敌方单位来作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**为目标单位中的每个模型都进行一次掷骰。每有一个 5+，则该目标受到 1 点致命伤。

关键词

法术





· 深渊海灵战争卷轴 ·  
**玛斯兰幻灵**  
 风暴之相

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
压抑之怒长矛与 残忍弯钩	6	3+	2+	2	2	冲锋 (+1 伤害)
风暴鱼群尖牙	6	4+	4+	-	1	伙伴

### 被动

**充满仇恨：**玛斯兰幻灵的存在能为附近的深渊族注入强烈的恨意。

**效果：**完全位于此单位 12" 之内的己方深渊海灵单位的近战攻击致伤掷骰结果增加 1 点。

### 被动

**撞击敌人：**玛斯兰幻灵猛冲到空中，然后像潮水一样俯冲而下，如此反复，直至敌军中只剩下没有灵魂的尸体。

**效果：**该单位在使用**后撤**技能之后，同回合内仍可使用**冲锋**技能。除此之外，该单位不会受到**后撤**技能所造成的致命伤。

### 每回合限一次(军队)，任意冲锋阶段

**拖入深海：**带有恶毒倒刺的残忍弯钩可以捕获不幸的敌人。

**宣布：**选择一个与该单位处于近战的敌方英雄来作为目标。

**效果：**进行一次掷骰。结果为 3+ 时，目标在回合中拥有**后发**。

关键词

狂暴



关键词

英雄、凶兽、飞行、守护(5+)

秩序、深渊海灵、精灵、幻灵



· 深渊海灵战争卷轴 ·  
**玛斯兰幻灵**  
 汪洋之相

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
深渊能量冲击波	12"	3	3+	3+	2	D3	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
灵能三叉戟与深海权杖	5	3+	3+	1	D3	-	
风暴鱼群尖牙	6	4+	4+	-	1	伙伴	

### 被动

**休眠能量:** 玛斯兰幻灵的伊莎兰之相沸腾着压抑的能量, 随时可供利用。

**效果:** 该单位的施法掷骰结果增加1点。

### 己方英雄阶段

**恐怖海啸:** 玛斯兰幻灵挥舞权杖, 送出一股看不见的恐惧浪潮, 即使最勇敢的敌人也会因此而退缩。

**宣布:** 选择至多3个位于该单位12"之内且可见的不同敌方单位来作为目标, 随后进行一次2D6掷骰。

**效果:** 下一个己方回合开始之前, 目标对近战攻击的豁免掷骰结果减少1点。

关键词

法术

### 每回合限一次(军队), 任意冲锋阶段

**复仇海浪:** 受到威胁时, 玛斯兰幻灵会用以太海将自身包裹起来, 并席卷敌人。

**宣布:** 如果该单位在本回合没有进行冲锋, 则选择一个与该单位处于近战的敌方单位作为目标。

**效果:** 进行一次掷骰, 结果为3+时, 该目标在回合中无法使用任何命令。

关键词

狂暴

### 被动

**深渊之宁:** 玛斯兰幻灵的汪洋之相散发出超自然的宁静气场, 驱散附近深渊族人的一切恐惧。

**效果:** 无视所有针对完全位于该单位12"之内的己方深渊海灵单位控制点数的负面修正。

关键词

英雄、凶兽、巫师(2)、飞行、守护(5+)

秩序、深渊海灵、精灵、幻灵



· 深渊海灵战争卷轴 ·

# 沃尔图诺斯

深海至高王

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
孤星	6	2+	3+	2	2	冲锋 (+1 伤害)
乌萨尔的尖牙利爪与鞭打之尾	4	4+	3+	1	2	伙伴

## ✂ 每场战斗限一次，任意近战阶段

**至高潮汐之主：**只要至高王一声令下，他的战士们就会怀揣无尽的怒火发动进攻。

**宣布：**选择至多 3 个完全位于该单位 12" 之内的其他己方深渊海灵单位作为目标。

**效果：**在回合中，所选目标近战武器的攻击属性增加 1 点。

## ✂ 被动

**阿铠兰之首：**沃尔图诺斯是有史以来最伟大的阿铠兰之王。他超凡的武艺与丰富的经验激励着所有深渊海灵战士。

**效果：**完全位于该单位 12" 之内的其他己方阿铠兰单位的近战攻击命中掷骰结果增加 1 点。

## 🛡 被动

**西里斯，至高王之盾：**据说西里斯由泰格里斯亲手打造。无论其制造过程究竟如何，它所投射的神秘光环都能保护持有者不受邪恶魔法的伤害。

**效果：**针对法术技能、祈祷技能或召唤体使用的技能所造成的致命伤，该单位拥有守护 (3+)。



关键词

战帅、唯一、英雄、骑兵、飞行

秩序、深渊海灵、精灵、阿铠兰



· 深渊海灵战争卷轴 ·

# 阿铠兰之王

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
阿铠兰皇室武器	5	3+	4+	1	2	冲锋 (+1 伤害)
深渊坐骑的尖牙利齿与鞭打之尾	4	4+	3+	1	2	伙伴

## 任意冲锋阶段

**御涛者:** 阿铠兰之王冲向敌人时, 他们的长柄武器会像巨浪般击中敌人。

**宣布:** 如果该单位在本阶段进行了冲锋, 选择一个位于其 1" 之内的敌方单位来作为目标。

**效果:** 进行一次 D3 掷骰, 结果为 2+ 时:

- 此目标受到与掷骰结果数量相等的致命伤。
- 在回合中, 攻击那个敌方单位时, 该单位的**阿铠兰皇室武器**的撕裂属性增加 1 点。

## 反应: 您宣布为该单位使用近战技能

**阿铠兰楷模:** 每个阿铠兰之王都是深渊族战士阶级的光辉榜样, 是他们在战斗中努力效仿的战斗大师。

**效果:** 选择一个回合中还未使用过**近战技能**, 且位于该单位近战范围之内己方非**英雄阿铠兰骑兵**单位作为目标。所选目标可以在该单位的**近战技能**结算完毕后立即使用**近战技能**。





· 深渊海灵战争卷轴 ·

# 伊莎兰唤潮者

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
深海法杖	3	3+	4+	1	D3	-
以太鲨巨口	2	4+	4+	-	1	伙伴

⚙ 每回合限一次(军队), 己方英雄阶段

**以太海大师:** 唤潮者操纵以太海的技巧无人能及。

**宣布:** 进行一次 D6 伊莎兰仪式掷骰。

**效果:** 结果为 3+ 时, 从下列效果中选择 1 个, 在下一个己方回合开始前该效果适用于己方军队。

**蔓延迷雾:** 己方深渊海灵单位不能被选作射击攻击的目标, 除非攻击模型位于那些单位的 12" 之内。

**涌流:** 己方深渊海灵单位的奔跑掷骰和冲锋掷骰结果增加 1 点。

**怀恨激流:** 每当一个敌方单位使用后撤技能时, 在该技能结果结算完成后, 那个敌方单位受到 D3 点致命伤。



关键词

英雄、巫师(1)、步兵

秩序、深渊海灵、精灵、伊莎兰



· 深渊海灵战争卷轴 ·

# 洛坦

魂帐总管

近战武器

章鱼兽侍仆的  
触须和武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

8 4+ 4+ 1 1

技能

伙伴

## ● 被动

**灵魂编册：**灵魂卫士负责记录方队从战场上收割的灵魂。只要他们出现在战场上，深渊族战士就会想起自己重大的责任，如果不完成灵魂配额，整个种族都将面临困境，因此战士们会越战越勇。

**效果：**完全位于该单位 12" 之内的己方深渊海灵单位的控制分数增加 3 点。

## ⚙ 被动

**意志力源泉：**洛坦对自己的职责抱有坚定的信念，他的意志力会深入以太海，提供一种强大的魔法力量，为伊莎兰仪式供能。

**效果：**完全位于该单位 12" 之内的己方伊莎兰单位的施法掷骰结果增加 1 点。



关键词

唯一、英雄、步兵

秩序、深渊海灵、精灵、伊莎兰



· 深渊海灵战争卷轴 ·

# 伊莎兰卜魂者

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
占卜鱼群	10"	8	5+	5+	-	1	近战射击, 伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
深渊之触	3	3+	4+	-	D3	-	

## 己方移动阶段

**路途探测者:** 卜魂者是深渊族的导航员, 负责占卜诸域海洋中的隐蔽通路。

**宣布:** 选择一个正在以太海中航行的己方深渊海灵单位作为目标。

**效果:** 将目标部署在完全位于该单位 12" 之内, 且位于所有敌方单位 7" 之外的位置。

## 每回合限一次(军队), 己方英雄阶段

**希法罗盘:** 卜魂者使用希法罗盘来识别最值得收割的灵魂。

**宣布:** 选择一个位于该单位 18" 之内的敌方英雄作为目标。

**效果:** 进行一次掷骰。结果为 3+ 时, 己方深渊海灵单位在回合中对目标进行的近战攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。



关键词

英雄、巫师(1)、步兵

秩序、深渊海灵、精灵、伊莎兰



· 深渊海灵战争卷轴 ·

# 伊莎兰裂魂者

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
塔伦钩枪	4	3+	4+	1	2	-
利刺清道夫的锯齿鱼嘴	3	4+	4+	1	1	伙伴

## 任意回合结束

**诱惑之光：**伊莎兰裂魂者拥有一个神秘的诱饵，能够吸引阵亡敌人的灵魂，然后将它们捕获。如果裂魂者动作够快，他们可以用窃取的灵魂精华复活在战斗中倒下的拿马提。

**宣布：**选择至多 3 个完全位于该单位 12" 之内的不同己方拿马提单位作为目标。每回合中不能重复选择某个单位作为该技能的目标。为每个目标单位都进行一次 D3 诱惑之光掷骰。

**效果：**结果为 2+ 时，您可以召回与掷骰结果数量相等的阵亡模型。

## 每场战斗限一次，任意近战阶段

**绞刑锁：**塔伦钩枪上的套索可以用来诱捕敌人，让他们无法逃脱裂魂者的手心。

**宣布：**选择一个与该单位处于近战的敌方英雄作为目标。

**效果：**进行一次 2D6 掷骰。如果掷骰结果大于目标的生命属性，则目标被摧毁。



关键词

英雄、步兵

秩序、深渊海灵、精灵、伊莎兰



· 深渊海灵战争卷轴 ·

## 阿铠兰长尾鲨

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
利叉发射器	18"	2	3+	2+	1	3	针对凶兽 (+1 撕裂)
渔网发射器	18"	2	3+	2+	1	3	针对骑兵 (+1 撕裂)
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
刺枪与钩网		4	3+	4+	1	1	-
长尾鲨撕咬		3	4+	2+	2	2	针对凶兽 (+1 撕裂), 伙伴

该单位装备有刺枪与钩网, 长尾鲨撕咬以及下列选项中的 1 个:

- 利叉发射器
- 渔网发射器

### 被动

**嗜血掠食者:** 长尾鲨会被新鲜血液的气味吸引。

**效果:** 如果该单位位于任意受到损伤的敌方单位 6" 之内, 或位于任意在本回合中有模型被击杀的敌方单位 6" 之内, 那么该单位**长尾鲨撕咬**的攻击属性增加 1 点。

### 任意射击阶段

**诱捕:** 阿铠兰使用利叉或者渔网, 是诱捕猎物的专家。

**宣布:** 选择一个在回合中受到了由该单位在射击阶段造成任意数量伤害的敌方凶兽或骑兵单位作为目标。

**效果:** 进行一次掷骰。若结果为 3+, 则在下一个己方回合开始之前, 目标冲锋掷骰的骰子数量减少 1 个, 最少为 1 个。



关键词

骑兵、飞行

秩序、深渊海灵、精灵、阿铠兰



· 深渊海灵战争卷轴 ·

# 阿铠兰摩萨守卫

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
电矛	2	3+	4+	1	1	冲锋 (+1 伤害), 针对步兵 (+1 撕裂)
尖牙鳗的尖牙与尾鞭	3	4+	3+	1	D3	伙伴

## 任意冲锋阶段

**生物电流冲击:** 尖牙鳗所产生的生物电能量会被摩萨守卫积蓄, 准备好在时机成熟时释放。

**宣布:** 如果该单位在回合中进行了冲锋, 则选择一个位于其 1" 之内的敌方单位作为目标, 随后进行一次掷骰, 掷骰数量与该单位中的模型数量相等。

**效果:** 每有一个结果为 4-5, 便对目标造成 1 处致命伤。每有一个结果为 6, 便对目标造成 D3 处致命伤。如果目标单位中的模型数量大于该单位, 那么每个掷骰结果都增加 1 点。



关键词

骑兵、勇士、乐师(1/3)、旗手(1/3)、飞行

秩序、深渊海灵、精灵、阿铠兰



· 深渊海灵战争卷轴 ·

# 阿铠兰伊许莱恩守卫

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
炼狱刀	3	3+	4+	1	1	针对步兵 (+1 撕裂)
尖牙鳗的尖牙与尾鞭	3	4+	3+	1	D3	伙伴

## U 任意近战阶段

**生物电流屏障：**尖牙鳗产生的生物电在伊许莱恩守卫的引导下形成了一个噼啪作响的冷光能量场，保护自己免受伤害。

**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：**进行一次掷骰。结果为 3+ 时，目标单位武器的攻击属性在回合中减少 1 点。

## U 被动

**电流盾：**这些保护力场让伊许莱恩守卫比摩萨守卫更擅长进行长时间作战。

**效果：**如果该单位进行了冲锋，则其在回合中拥有守护 (5+)。



关键词

骑兵、勇士、乐师(1/3)、旗手(1/3)、飞行

秩序、深渊海灵、精灵、阿铠兰



· 深渊海灵战争卷轴 ·

# 阿铠兰巨甲龟

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
利叉发射器	18"	4	3+	2+	1	3	针对凶兽 (+1 撕裂)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
巨甲龟的巨大刃鳍与碾碎巨口	7	4+	2+	2	3	暴击 (致命伤), 伙伴	
乘员的长矛与鱼叉	4	3+	4+	1	1	-	

## 被动

### 受到战伤

效果: 当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 巨甲龟的巨大刃鳍与碾碎巨口的攻击属性为 5 点。

## 被动

**虚空战鼓:** 每头阿铠兰巨甲龟身上都骑着一个虚空鼓手, 他们的演奏节拍能在空中发出气流, 扭曲其他乘员的轮廓, 使其难以被敌军发现。

效果: 完全位于该单位 6" 之内的己方深渊海灵单位拥有守护 (5+)。

## 每回合限一次 (军队), 任意冲锋阶段

**猛烈冲锋:** 当巨甲龟冲入战斗时, 它庞大的身躯足以碾碎敌人。

**宣布:** 如果该单位在阶段中进行了冲锋, 则选择位于其 1" 之内的一个敌方步兵单位作为目标。

**效果:** 进行一次掷骰。如果目标单位的模型数量大于 10 个, 则掷骰结果增加 1 点。结果为 3+ 时, 对目标单位造成与掷骰结果数量相等的致命伤。

关键词

狂暴



关键词

凶兽、飞行、守护(5+)

秩序、深渊海灵、精灵、阿铠兰



· 深渊海灵战争卷轴 ·

# 阿铠兰奴仆之主

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
秘传武器	5	3+	4+	1	2	-
钳嘴鳗猛咬	2	4+	4+	-	1	伙伴

## 任意近战阶段

**阿铠兰战斗之道：**奴仆之主携有可以适应各种战斗方式的武器，对任何形式的敌人都有应对之道。他们会严格地训练自己的拿马提战士，让他们能够随时为自己的攻击提供支援。

**效果：**从下列效果中选择 1 个，在本阶段中适用于该单位以及完全位于该单位 12" 之内的任意己方拿马提单位。

**激流之道：**这些单位的近战武器拥有暴击（2 次命中）。

**漩涡之道：**以这些单位为攻击目标时，致伤掷骰结果减少 1 点。

## 反应：您宣布为该单位使用近战技能

**奴仆之主：**奴仆之主是狡猾且经验丰富的阿铠兰战士，他们带领拿马提士兵在战场作战。

**效果：**选择在回合中未使用过近战技能，且位于该单位近战范围内的一个己方拿马提奴仆单位为目标。该单位近战技能结算完毕后，目标可以立即使用近战技能。



关键词

英雄、步兵

秩序、深渊海灵、精灵、阿铠兰



· 深渊海灵战争卷轴 ·

# 拿马提劫掠者

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
轻语弓	12"	2	3+	4+	1	1	暴击 (自动致伤)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
哀号匕首	1	3+	4+	-	1	-	

## 被动

**移动攻击:** 拿马提劫掠者擅长从掩体处冲出, 降下致命的箭雨。

**效果:** 该单位在使用了**奔跑**或**后撤**技能后, 在同一回合内仍能使用**射击**技能。



关键词

步兵、勇士

秩序、深渊海灵、精灵、拿马提



·深渊海灵战争卷轴·

# 拿马提奴仆

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

兰玛里大刀

2

3+

4+

1

1

针对步兵 (+1 撕裂)

## 被动

**横扫攻击：**兰玛里大刀能够轻松斩杀脆弱的对手，就像长尾鲨截断鱼群那样，或者对身形庞大的敌人造成严重的创伤。

**效果：**该单位在使用兰玛里大刀对敌方凶兽单位进行攻击时，该武器的伤害属性增加1点。



关键词

步兵、勇士

秩序、深渊海灵、精灵、拿马提



## · 深渊海灵战争卷轴 ·

# 黯潮船墟

该地形模型拥有以下通用地形规则（地形，1.2）：

掩体，不可穿越，遮挡

### 部署阶段

**生于深渊：** 随以太海潮而来的远古船墟为深渊海灵提供了一个避风港。

**效果：** 该地形模型被部署为 1 个包含 2 个场景的地形模型（两个场景距离 3" 以内），或 2 个独立的地形模型。将每个地形模型部署在完全位于己方领地内，距离所有目标和其他地形模型 3" 之外的位置。完成后，该地形模型被部署。

如果该地形模型被部署为 1 个包含 2 个场景的地形模型，则其生命属性为 14 点，而非 7 点。

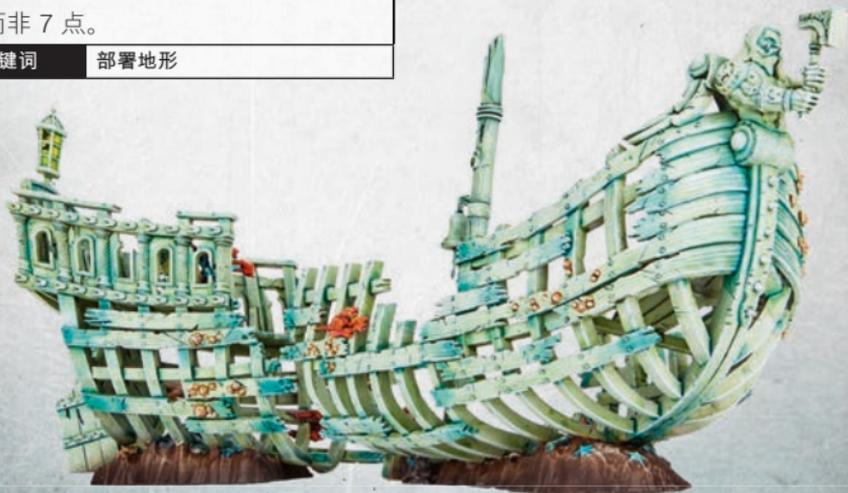
关键词

部署地形

### 被动

**深渊族保卫者：** 许多海洋生物在这片船墟中出没，它们会本能地蜂拥而上，保卫附近的深渊海灵。

**效果：** 完全位于该地形模型 6" 之内的己方深渊海灵步兵和骑兵单位的豁免掷骰结果增加 1 点。



关键词

阵营地形

秩序、深渊海灵

# SPEARHEAD



## 深渊海灵 掠魂猎队

本先锋军队中包含以下单位：

将领

◆ 伊莎兰卜魂者

单位

◆ 3 个阿铠兰摩萨守卫

◆ 1 个阿铠兰长尾鲨

◆ 5 个拿玛提奴仆

◆ 5 个拿玛提奴仆



在深渊海灵发现了有价值的灵魂，并试图隐秘快速地将它们夺走时，一支掠魂猎队便会被派去执行任务。一位伊莎兰卜魂者将带领部队追踪猎物，通过界域的水路进行移动，在毫无预兆的情况下向敌人发起突袭。拿玛提奴仆会像深海掠食者一样将敌人包围，用利刃将敌人驱赶至死角，他们并不在乎自身安危，对深渊海灵社会来说个人并不重要。

在敌人被完全包围后，高贵的阿铠兰战士们将发起致命的打击。流线的身型在空中滑过，改变以太海的流动。尖牙鳗张开巨口，带着摩萨守卫冲入敌阵，他们所释放的电流能够击穿敌人的护甲和血肉。紧跟在这些骑兵后方的是被称为长尾鲨的恐怖生物，它强健的血口能够将猎物撕碎，同时，上方的阿铠兰骑士还会使用鱼叉发射器进行射击。很快，以太海便会被敌人的鲜血染红，深渊海灵们便能开始收割他们所追求的珍贵灵魂。

---

“大海知道一切秘密。”

— 伊莎兰卜魂者拉凯厄斯

---

## 战斗特质

### 死亡浪潮

深渊海灵如同危险海域的浪潮一般将敌人摧毁，将一次又一次的攻击组建成毁灭性的海潮压倒敌人，最后留下的只有死亡。

在每个战斗轮次中，所有己方单位将根据当前的战斗轮次数获得对应的**死亡浪潮**被动技能，具体如下表格所示。

轮次	技能
1	 <b>低潮</b> ：深渊海灵向敌人逼近，他们的身型模糊不清。 效果：针对该单位进行的射击攻击的命中掷骰结果减少 1 点。
2	 <b>涨潮</b> ：深渊海灵发起突袭，将不知情的敌人包围。 效果：该单位在本回合中使用 <b>奔跑</b> 技能后依旧能够使用 <b>射击</b> 和/或 <b>冲锋</b> 技能。
3	 <b>高潮</b> ：深渊海灵如同狂风掀起的浪潮一般冲向敌人。 效果：该单位拥有先攻。
4	 <b>退潮</b> ：深渊海灵开始撤退，身后留下的只有敌人的尸体，就和被狂潮席卷的海岸所留下的残骸一样。 效果：该单位在本回合中使用 <b>后撤</b> 技能后依旧可以使用 <b>射击</b> 和/或 <b>冲锋</b> 技能。

**军团技能:** 选择以下 1 个军团技能。

**被动**

**潮汐之道:** 这支掠夺部队的奴仆们在经受了训练后能够像海啸一般发起猛攻。

**效果:** 己方拿玛提奴仆单位如果在回合中进行了冲锋, 那么其近战武器的撕裂属性增加 1 点。

**任意回合结束**

**以太海掠食者:** 这些战士们所骑乘的深海野兽在战斗中会陷入狂暴。

**效果:** 选择一个在本回合中使用了近战技能的己方骑兵单位。那个单位进行治疗(D3)。

**强化:** 给予您的将领以下 1 个强化。

**被动**

**大仪式者:** 这位将领能够熟练操作以太海, 将逼近敌人的部队隐藏。

**效果:** 己方将领使用“蔓延迷雾仪式”技能时进行的掷骰结果增加 1 点。

**被动**

**铁贝护甲:** 这一副散发着珠光的护甲拥有着非凡的防御力, 无论多强大的攻击都能被抵挡。

**效果:** 忽略所有对己方将领豁免掷骰的修正(正面与负面修正都被忽略)。

**每场战斗限一次, 任意近战阶段**

**心灵明焰:** 一道突然出现的生物光芒照亮了黑暗的以太海, 将那些没有防备的人暂时致盲。

**宣布:** 选择一个与己方将领处于近战的敌方单位。

**效果:** 直到阶段结束前, 在那个单位进行攻击时, 只有未修正结果为 6 的命中掷骰才能够造成命中。

**己方英雄阶段**

**美味零嘴:** 这位将领携带着一些尖牙鳗和长尾鲨所喜欢捕食的稀有虾蟹。

**效果:** 对位于己方将领近战范围内的每一个己方骑兵单位进行治疗(1)。

移动

6"

信仰

5

5+

灵魂

2

控制

就算是在伊莎兰阶级中，卜魂者也是极其孤僻神秘的存在，他们能够发掘凡世诸域中蕴藏着珍贵灵魂的地方。他们能够利用怪异的魔法在漆黑的深海中找到去路，也能够陆地上召唤迷雾来迷惑敌人。他们的奇妙感官能够让其他深渊海灵找到界域海洋和河流中的隐藏路线，因此可以在敌人意想不到的位置发起伏击。

• 先锋军战争卷轴 •

## 伊莎兰卜魂者

远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
占卜鱼群	10"	8	5+	5+	-	1	近战射击, 伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
深渊之触	3	3+	4+	-	D3	-	

## 己方英雄阶段

**蔓延迷雾仪式:** 这个仪式会召唤以太海的冰冷雾气来遮蔽敌人的视线。

**宣布:** 选择一个完全位于该单位 12" 内的可见己方单位为目标，随后掷一枚骰子。

**效果:** 若结果为 4+，那么直到下一个己方回合开始前，目标单位不能被选择成为射击攻击的目标，除非攻击模型位于其近战范围内。



关键词

英雄、步兵

移动

14"

信念

4

4+

忠诚

1

控制

摩萨守卫是阿铠兰阶级中的震慑骑兵，他们行动迅速，攻击猛烈。这些战士们骑乘在敏捷的尖牙鳗身上，使用电矛对敌人发起毁灭性的冲锋，在撞击后释放出生物电流的能量冲击。

• 先锋军战争卷轴 •

## 阿铠兰摩萨守卫

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
电矛	2	3+	4+	1	1	冲锋(+1 伤害)
尖牙鳗的尖牙与尾鞭	3	4+	3+	1	D3	伙伴

### ✂ 每场战斗限一次，任意冲锋阶段

**生物电冲击：**尖牙鳗所产生的生物电能量会被摩萨守卫积蓄，准备好在时机成熟时释放。

**宣布：**如果该单位在阶段中进行了冲锋，选择一个位于其 1" 内的敌方单位来作为目标，随后掷相当于该单位中模型数量的骰子。

**效果：**每有一个结果为 4-5，便对目标造成 1 处致命伤。每有一个结果为 6+，便对目标造成 D3 处致命伤。如果目标单位中的模型数量大于该单位，那么掷骰结果增加 1 点。



关键词

骑兵, 飞行

移动

12"

信  
息

8

4+

豁免

2

控制

长尾鲨是以饕餮食欲而闻名的深海掠食者。作为阿铠兰所驯服的野兽，它们比原本要更加危险，拥有锋利的鱼鳍和搭载在背部的鱼叉发射器。就算是最为勇敢的士兵在面对这些生物时也会感到恐惧，而这也是有原因的：一旦闻到了鲜血的气味，长尾鲨便会陷入狂暴，将猎物撕成碎片。

• 先锋军战争卷轴 •

## 阿铠兰长尾鲨

远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
鱼叉发射器	18"	2	3+	2+	1	3	针对凶兽 (+1 撕裂)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
刺枪和利剑	4	3+	4+	1	1	-	
长尾鲨撕咬	3	4+	2+	2	2	伙伴	

## 被动

**嗜血掠食者：**长尾鲨会被鲜血的气味吸引。

**效果：**如果该单位位于任何受到损伤的敌方单位的6"内，或者位于任何在本回合中有模型被击杀的敌方单位的6"内，那么该单位长尾鲨撕咬的攻击属性增加1点。



关键词

骑兵、飞行

移动

6"

信仰

1

5+

忠诚

1

控制

拿玛提奴仆是深渊海灵的核心步兵队，他们装备有巨大的双手武器，被称为兰玛里大刀。虽然他们缺乏视觉，武器沉重，但却能够以精灵拥有的敏捷身手进行攻击，根据面对的敌人改变战斗方式。

• 先锋军战争卷轴 •

## 拿玛提奴仆



近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
兰玛里大刀	2	3+	4+	1	1	针对步兵 (+1撕裂)

## 被动

**横扫攻击：**兰玛里大刀能够轻松斩杀脆弱的对手，或者对身型庞大的敌人造成严重的创伤。

**效果：**该单位在使用兰玛里大刀对凶兽单位进行攻击时，武器的伤害属性提升1点。



关键词

步兵、增援