

WARHAMMER AGE OF SIGMAR



阵营包

西格玛之城

战斗特质

西格玛之城的军队可以使用以下技能:

己方移动阶段

列阵前进: 铮铮齐踏的铁靴声响彻了整个战场。

宣布: 选择一个本回合还未使用过**军官指令**的己方**西格玛之城英雄**来使用此技能, 随后选择一个完全位于那个**英雄 12"**之内且不处于近战的己方**西格玛之城**单位作为目标。

如果目标是**人类**单位, 那么您可以额外选择一个完全位于那个**英雄 12"**之内且不处于近战的己方**西格玛之城**单位作为目标。

效果: 每个目标均可移动 3", 但在整个移动过程中都不能处于近战。

关键词

军官指令

任意冲锋阶段

击倒他们: 战士们被下令以最快的速度砍倒敌人。

宣布: 选择一个本回合还未使用过**军官指令**的己方**西格玛之城英雄**来使用此技能, 随后选择一个完全位于那个**英雄 12"**之内且在本回合中进行过冲锋的己方**西格玛之城**单位作为目标。

效果: 本回合内, 目标所使用的近战武器的攻击属性增加 1 点。

除此之外, 如果目标是**精灵**单位, 则本回合内目标进行近战攻击时, 命中掷骰结果增加 1 点。

关键词

军官指令

任意射击阶段

火力压制: 一阵掩护炮火以雷霆之势落在敌人头上, 搅乱其阵型与防御。

宣布: 选择一个本回合还未使用过**军官指令**的己方**西格玛之城英雄**来使用此技能, 随后选择一个完全位于那个**英雄 12"**之内且不处于近战的己方**西格玛之城**单位作为目标。

效果: 本阶段中, 每当所选目标使用**射击**技能时, 如果其所有攻击均以同一个敌方单位为目标, 那么在那个射击技能结算完毕后, 掷一枚骰子。

如果掷骰结果等于或小于所攻击的敌方单位中在本阶段被射击攻击所击杀的模型数量, 则那个敌方单位在本回合内拥有**后攻**。

关键词

军官指令

任意近战阶段

坚守阵线: 坚定的**西格玛人**组成了紧凑的战线, 几乎不可能被冲破。

宣布: 选择一个本回合还未使用过**军官指令**的己方**西格玛之城英雄**来使用此技能, 随后选择一个完全位于那个**英雄 12"**之内且在本回合未进行过冲锋的己方**西格玛之城**单位作为目标。

效果: 本回合内, 目标拥有**后攻**和**守护(5+)**。

除此之外, 如果目标是**矮灵**单位, 则在本回合内, 针对目标单位所作的近战攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

关键词

军官指令

战斗编队

您可以为西格玛之城的军队选择以下 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。

黎明使者远征军

被动

“黎明使者，前进！”：尽管黎明远征成功的希望已十分渺茫，新的黎明使者军团仍会涌入噩梦连连的荒野，装备上武器，准备对敌人的领土发起凶猛的进攻。

效果：在第一个战斗轮次中，己方西格玛之城单位的移动属性增加 2"。

铁铸军工团

被动

信仰与火力：强大的铁铸军工在诸如灰水堡垒这样的工业城市中规模比较庞大，在浓厚工业氛围的影响下，铁铸工程师将为战士们打造出大师级的武器。

效果：己方西格玛之城单位所使用的远程武器的范围属性增加 3"。

堡垒城市护卫队

被动

防卫区域：每一个庞大的堡垒城市都能通过纪律严明、时刻警戒的军队将敌人的进攻抵御在门外。

效果：拥有“增防阵地”技能的己方西格玛之城单位在第一个战斗轮次开始时位于增防阵地中。

除此之外，在第一个战斗轮次中，己方西格玛之城单位在完全位于己方领地之内时，针对其攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。

奥术学院探险队

被动

奇异大师：不管是来自颇负盛名的圣心城还是人数众多的居福城，奥术学院总会召集一些术士护卫队用来寻觅强力的圣物，或驱赶混沌的势力。

效果：己方西格玛之城巫师的施法掷骰结果增加 1 点。

英雄特质

秩序哨卫 (仅限英雄)

被动

弹道学家: 这位英雄最引以为傲的是所在城市打造的高质量武器。因此, 该英雄在战场上对火器使用者的要求也最高。

效果: 如果己方**西格玛之城**单位在射击阶段使用了“全面进攻”命令, 且使用此命令时位于该单位的近战范围之内, 那么本阶段中那个单位射击攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。“全面进攻”的效果仍然适用。

被动

鬃白老兵: 这位英雄经历了无数的战斗, 能扛住最猛烈的进攻。

效果: 如果以该单位为目标攻击的未修正致伤掷骰结果为 1-3, 那么攻击失败, 攻击流程结束。

被动

火爆脾气: 虽然脾气火爆, 行事冲动, 但这位英雄在敌人面前展现出了从不动摇的勇气, 而且常常带头冲锋。

效果: 如果该单位在回合中进行了冲锋, 那么您可以为完全位于该单位 18" 之内的己方**西格玛之城**单位重掷冲锋掷骰。

神器

城中宝藏 (仅限英雄)

被动

神圣宝典: 这本神圣宝典的古老羊皮纸上写着昂博罗根教派的祷文。

效果: 如果该单位不是**祭司**单位, 则其拥有**祭司(1)**。如果该单位本就是**祭司**单位, 则其吟诵掷骰结果增加 1 点。

如果该单位是**巫师**单位, 则其无法在同一阶段使用**法术技能**和**祈祷技能**。

被动

闪亮晶片: 旧世界之核马卢斯的细小碎片能短暂打开窥视未来的缝隙。

效果: 每个阶段, 您可以为该单位重掷 1 个命中掷骰, 或者 1 个致伤掷骰, 或者 1 个豁免掷骰。

任意回合结束时

圣火盆: 这只火炬象征着走向黑暗荒野的文明之光, 如此神圣的行为能让所有同行之人振奋勇气。

宣布: 选择一个完全位于该单位 12" 之内且不处于近战的己方非英雄**西格玛之城**步兵单位作为目标。

效果: 您可以向目标单位返还最多 D3 个被击杀的模型。

法术学识

奥术学院法术

己方英雄阶段

7

元素闪电: 闪电从巫师的指间释放, 带着爆裂的怒火向敌人砸去。

宣布: 选择一个己方**西格玛之城**巫师来施放此法术, 选择一个位于其 18" 之内、在本回合内还未被选作过此技能的目标且可见的敌方单位作为目标, 随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果: 对目标造成 D3 点致命伤。随后, 为位于目标单位近战范围之内内的每个其他敌方单位各掷一枚骰子。若结果为 4+, 则对那个单位造成 D3 点致命伤。

关键词

法术、无限

己方英雄阶段

7

极速双尾彗星: 这位巫师可以赋予同僚行动迅速的野兽形态。

宣布: 选择一个己方**西格玛之城**巫师来施放此法术, 选择一个完全位于其 12" 之内的己方**西格玛之城**单位作为目标, 随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果: 在下一个己方回合开始之前, 为目标单位进行冲锋掷骰时, 骰子数量增加 1 枚, 上限为 3 枚。

关键词

法术

己方英雄阶段

7

烬云: 闪烁的火星和一缕缕厚重的烟雾遮住了战场, 降落在敌人的军队上, 扰乱他们的方向并阻止他们的进攻。

宣布: 选择一个己方**西格玛之城**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作为目标, 随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果: 在下一个己方回合开始之前, 目标单位所使用的近战武器的攻击属性减少 1 点。

关键词

法术

祈祷学识

西格玛圣典

己方英雄阶段

4

狂怒毁灭: 祭司面前的大地开裂, 喷出火焰和硫磺气体吞噬敌人。

宣布: 选择一个己方**西格玛之城祭司**来吟诵此祈祷, 选择一个位于其 18" 之内且可见的敌方单位作为目标, 随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。

效果: 掷 6 枚骰子; 如果吟诵掷骰结果为 8+, 则掷 9 枚骰子。掷骰结果中每有一个 5+, 便对目标单位造成 1 处致命伤。如果这次掷骰使目标单位被分配了 3 处或更多致命伤, 则在下一个己方回合开始之前, 无视该单位豁免掷骰的正向修正。

关键词

祈祷, 无限

己方英雄阶段

4

稳定瞄准: 祈祷得到响应的那一刻, 所有风都随之停下, 武器都像时间冻结一样稳定, 能让子弹轻松击中目标。

宣布: 选择一个己方**西格玛之城祭司**来吟诵此祈祷, 选择一个完全位于其 12" 之内且可见的己方**西格玛之城**单位作为目标, 随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。

效果: 本回合内, 目标单位所作射击攻击的命中掷骰结果增加 1 点。除此之外, 如果吟诵掷骰结果为 10+, 则本回合内目标所作射击攻击的致伤掷骰增加 1 点。

关键词

祈祷

己方英雄阶段

5

誓言钢铁: 铸造之神的赐福能让钢铁更加坚硬, 让每套盔甲都回忆起被锻造时的锤击。

宣布: 选择一个己方**西格玛之城祭司**来吟诵此祈祷, 选择一个完全位于其 12" 之内且可见的己方**西格玛之城**单位作为目标, 随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。如果吟诵者为**矮灵**, 则吟诵掷骰结果增加 1 点。

效果: 在下一个己方回合开始之前, 针对目标所作攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。

除此之外, 如果吟诵掷骰结果为 10+, 则在下一个己方回合开始之前, 目标的豁免掷骰结果增加 1 点。

关键词

祈祷



·西格玛之城战争卷轴·
塔莉亚·维德拉
 荒火之地的雌狮

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
长官武器	6	3+	4+	1	2	-
👤 尹费南丁的狮顎	3	3+	2+	2	3	针对凶兽(+1 撕裂), 伙伴
尹费南丁的蝎尾针	2	4+	2+	3	D3+3	伙伴

👤 被动

受到战伤

效果: 当此单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 尹费南丁的狮顎的攻击属性为 2。

⚙️ 被动

无上谋士: 维德拉不仅能在战况激烈之时制定果断的计划, 更有着将这些计划执行到底的胆量和决心。

效果: 该单位使用军官指令技能时, 您可以额外选择一个完全位于其 12" 之内的己方西格玛之城单位作为那个军官指令技能的目标。

🚩 每场战斗限一次(军队), 任意近战阶段

带头迎敌: 战士们对维德拉的忠诚可谓坚定不移, 仅仅是她带头迎敌的景象就足以激励他们死战到底。

宣布: 如果该单位处于近战, 那么选择至多 3 个完全位于该单位 12" 之内的其他己方西格玛之城单位作为目标。

效果: 您可以向每个目标单位都返还一定数量的被击杀模型, 向同一单位返还的模型的生命属性之和至多为 3 点。

🛡️ 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

麻痹之毒: 当敌方野兽逼近尹费南丁时, 其蝎尾便会突然刺出, 将生效极快的麻痹之毒注入敌人体内。

宣布: 选择一个在回合中进行过冲锋且与该单位处于近战的敌方凶兽作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 3+, 则目标在回合内拥有后攻。

关键词

狂暴

关键词

战帅, 唯一, 英雄, 凶兽, 飞行, 守护(6+)

秩序, 西格玛之城, 人类



西格玛之城战争卷轴

大祭司泽内斯特拉

巨轮教派的女族长

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
巨轮权杖	3	4+	4+	-	D3	-
侍僧的大棒和斧头	4	4+	4+	-	1	-

被动

神王之音：泽内斯特拉是西格玛本人在战场上的话事人，只需简单一句话，她便能驱散敌方的魔法能量。

效果：该单位可以如同拥有**巫师(1)**一样使用破除技能。

己方英雄阶段

5

西格玛之躯：大祭司泽内斯特拉引导神王的神圣之力，为周围的每一寸土地降下福泽。

宣布：进行一次 D6 的吟诵掷骰。

效果：选择下列效果中的 1 个，在下一个己方回合开始之前适用于该单位。如果吟诵掷骰结果为 10+，则可选择至多 2 个不同的效果。

巨轮永不停转：在移动开始时完全位于该单位 12" 之内的己方**西格玛之城**人类单位的移动属性增加 2"。

神圣大地：完全位于该单位 12" 之内的己方**西格玛之城**人类单位拥有**守护(5+)**。

驱逐邪恶：为战场上每一个敌方**巫师**和**祭司**都进行一次 D3 掷骰。若结果为 2+，则对敌方单位造成与掷骰结果数量相等的致命伤。

关键词

祈祷

关键词

唯一、英雄、祭司(2)、步兵、守护(4+)

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·

苦修者

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

惩戒连枷和大棒

2

4+

4+

-

1

-

被动

荣耀烈士：在希望消失殆尽的时候，苦修者会狂放地冲向敌人，丝毫不顾及自身的安危。

效果：每当该单位中有模型被近战攻击击杀，且那个模型与进行攻击的敌方单位处于近战时，掷一枚骰子。如果该单位完全位于己方大祭司泽内斯特拉的 12" 之内，则掷骰结果增加 1 点。若结果为 5+ 时，在**近战**技能结算完毕之后，对进行攻击的敌方单位造成 1 点致命伤。



关键词

步兵、勇士

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·

骑狮鹫的

自由兵团元帅

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
元帅的武器装备	5	3+	4+	1	2	冲锋(+1 伤害)
🦇 狮鹫的刀锋利爪与致命尖喙	6	4+	2+	2	3	伙伴

🦇 被动

受到战伤

效果: 当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 其狮鹫的刀锋利爪与致命尖喙的攻击属性为 4。

⚙️ **反应:** 您宣布为一个完全位于该单位 12" 之内的己方西格玛之城人类单位使用“重新部署”命令

战术智慧: 赢得骑狮鹫权利的自由兵团元帅不仅是技艺高超的战士, 更有着精明的战术头脑。

效果: 如果您在决定那个己方单位可以移动的距离时掷出了 1-3, 那么您可以将掷骰结果视为 4。

⚙️ 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

刺耳血吼: 强大狮鹫的尖利战吼声足以震碎敌军的战意。

宣布: 选择至多 3 个与该单位处于近战的敌方单位作为目标。

效果: 为每个目标单位各掷一枚骰子。若结果为 4+, 则目标单位在本回合中不能使用任何命令。

关键词

狂暴

关键词

英雄、凶兽、飞行

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·

自由兵团元帅

和圣物使节

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
决斗手枪	10"	4	3+	3+	1	1	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
家传战锤	3	4+	2+	2	3	-	
大师级骑士剑	4	3+	3+	1	2	-	
银白短剑	4	3+	3+	1	1	-	

该单位装备有下列选项中的 1 个：

- 决斗手枪和银白短剑
- 大师级骑士剑
- 家传战锤

该单位中的圣物使节为一个指示物。

● 被动

鼓舞演说：面对敌人大军压境时，这些自由兵团元帅与战士们并肩而立，进行鼓舞人心的演说，激励他们坚守奋战。

效果：完全位于该单位 12" 之内的其他己方西格玛之城人类单位的控制分数增加 3 点。

⚙ 战斗轮次开始时

圣物使节侍从：能服侍自由兵团元帅是圣物使节莫大的荣誉。他们的职责包括向前线战士们传递元帅的消息。

宣布：选择一个完全位于该单位 18" 之内的己方西格玛之城人类单位作为目标。

效果：将该单位中的圣物使节放置在目标旁边（如果此时该单位的圣物使节位于另一个己方单位旁，则将其移动到目标旁边）。

当目标单位旁有一个圣物使节时，即使其并没有完全位于某一己方英雄 12" 之内，那个英雄使用军官指令技能时仍可将其目标单位选作目标。

如果该单位被摧毁，那么将其圣物使节移出战场。



· 西格玛之城战争卷轴 ·

自由兵团骑兵元帅

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
龙骑手枪	10"	2	3+	4+	1	1	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
大师级骑士剑	5	3+	4+	1	2	-	
战马铁蹄	2	5+	3+	-	1	伙伴	

被动

“为了西格玛，冲锋!”：元帅高举长剑，下令**自由兵团**冲锋。

效果：该单位的冲锋掷骰结果增加1点；完全位于该单位12"之内的己方**自由兵团**骑兵单位的冲锋掷骰结果也增加1点。

✂ 每场战斗限一次(军队)，任意近战阶段

碾碎敌人：骑兵元帅打头阵，**自由兵团**骑兵们把握机会进行冲锋，便能粉碎敌人的阵型，让其没有反击的机会。

宣布：如果该单位在回合中进行了冲锋，则选择一个本回合进行过冲锋且完全位于该单位12"之内的己方**西格玛之城**人类骑兵单位作为目标。

效果：在本回合内，该单位与目标单位均拥有先攻。



关键词

英雄、骑兵

秩序、西格玛之城、人类



• 西格玛之城战争卷轴 •

自由兵团指挥组

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
西格玛大型武器	4	3+	3+	1	D3	-
附魔细剑	1	2+	4+	2	D6	暴击(致命伤)
各类武器	2	3+	4+	-	1	-
石像鬼之咬	3	4+	3+	1	D3	伙伴

大旗兵、战场医师、与灵魂牧师都装备有一个各类武器。领首骑士装备有一个西格玛大型武器。低语利爪装备有附魔细剑。石像鬼符装备有石像鬼之咬。

⚙️ 每个战斗轮次限一次(军队)，任意英雄阶段

自由兵团副官：指挥组的每个成员都有自己独特的技术。

宣布：选择一个完全位于该单位 12" 之内的己方西格玛之城人类单位作为目标。

效果：本回合内，目标首次使用“重新部署”、“集结”、“掩护射击”、或“反制冲锋”命令时，您可以选择另一个完全位于该单位 12" 之内且在本阶段中未使用过命令的己方西格玛之城人类单位，在目标单位使用的命令结算完毕后，另一个单位可以立即使用相同的命令(本效果是命令规则 1.2 的例外)。第二次使用相同命令时您仍需花费指挥点数。

U 被动

元帅侍从：指挥组的战士和智士将多样的技能带上战场，每个人都誓死保卫元帅的生命。

效果：当任意己方自由兵团元帅与圣物使节单位完全位于该单位的近战范围之内时，该单位与那些己方单位都将拥有守护(5+)。

⚙️ 每场战斗限一次(军队)，反应：对手宣布为位于该单位 12" 之内的一个单位使用一个命令

派出间谍：低语利爪可以利用大量告密者和特工形成的信息网络，以此揭露敌人的战术战略。

效果：您的对手必须额外花费 1 点指挥点数来发布那条命令，否则那条命令无效，且被视为已被使用，而已花费的指挥点数不会被返还。

关键词

步兵、旗手(1/6)

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·
· 骑食人魔战争巨兽的

射击总管

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
长管燧发枪	24"	3	3+	3+	1	2	暴击(自动致伤), 针对英雄(+1 撕裂)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
战争巨兽大锤	4	4+	2+	2	2	-	

己方射击阶段

瞄准目标: 作为弹道专家, 射击总管能将附近卡斯德利阵型的火力引至敌人身上, 消灭优先级最高的目标。

宣布: 选择一个回合中被该单位选作为射击攻击目标的敌方单位作为目标。

效果: 本回合内, 己方西格玛之城人类单位针对目标单位所作射击攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

己方移动阶段

增防阵地: 战争巨兽携带的大型盾牌十分坚硬, 足以抵挡巨魔大棒的攻击。

效果: 该单位建立一个增防阵地, 在其使用移动技能或被移出战场之前, 该单位一直位于增防阵地中。当该单位位于增防阵地中时, 针对该单位所作攻击的武器的撕裂属性减少 1 点。

关键词

核心



英雄、步兵

关键词

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·

战斗法师

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

巫师法杖

3 4+ 4+ 1 D3

-

部署阶段

界域魔法：凡世诸域的景象各异，每名战斗法师都能够使用来自家乡的奥术之力。

效果：选择一个该单位可以使用的法术技能。在本场战斗中，该单位使用此法术技能时，其施法掷骰结果增加1点。



关键词

英雄、巫师(1)、步兵

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·
骑狮鹫的
战斗法师

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
琥珀长矛	12"	3	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	
野兽法杖	3	4+	3+	1	D3	-	
👤 狮鹫的刀锋利爪与双喙	6	4+	2+	2	3	伙伴	

👤 被动

受到战伤

效果：当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其狮鹫的刀锋利爪与双喙的攻击属性为 4。

🗡️ 每回合限一次（军队），任意近战阶段

古胡尔兽性：琥珀战斗法师所骑的古胡尔双头狮鹫是顶级的掠食者，能够捕食其他大型动物。

效果：掷一枚骰子。若结果为 2+，在本回合内，以敌方凶兽为攻击目标时，该单位的狮鹫的刀锋利爪和双喙的伤害属性增加 1 点。

关键词

狂暴



关键词

英雄、凶兽、巫师(1)、飞行

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·
乘天界飓风仪的
战斗法师

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
巫师法杖	3	4+	4+	1	D3	-
战马铁蹄	4	5+	3+	-	1	伙伴

⚔ 每回合限一次(军队), 己方英雄阶段

预知战斗: 天界飓风仪泄露出的魔法能量能让周围的战士们短暂地感知到未来, 从而精准地进行攻击。

宣布: 选择至多 D3 个完全位于该单位 12" 之内且可见的己方西格玛之城人类单位作为目标。

效果: 在下一个己方回合开始之前, 目标所作近战攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

⚡ 每回合限一次(军队), 己方射击阶段

申泰克风暴: 天界飓风仪可以召唤魔法风暴, 以天界的怒火打击敌人。战斗不断进行, 风暴也随之愈发强烈。

宣布: 选择一个位于该单位 12" 之内且可见的敌方单位作为目标。

效果: 进行一定数量的 D3 掷骰, 掷骰数量与当前的战斗轮次数相等。结果中每有一个 2+, 则对目标造成与掷骰结果相同数量的致命伤。

关键词

英雄、战争机器、巫师(1)

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·
乘光明魔乘的
战斗法师

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
灼热光束	24"	1	2+	— 见下 —			-
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
巫师法杖		3	4+	4+	1	D3	-
战马铁蹄		4	5+	3+	-	1	伙伴

U 被动

防护之气：光明魔乘周围环绕着魔法防御之气。

效果：完全位于该单位 12" 之内的己方西格玛之城单位拥有守护(6+)。

W 被动

灼热光束：紧紧相扣的以太石英透镜嵌入精密位置，一束白色光束从中射出，将前面的一切都消灭干净。

效果：每当该单位使用灼热光束进行攻击时，选择战场上位于其攻击范围之内的一点作为目标。如果攻击成功命中，那么在目标点与该单位底座最近的点之间画一条直线。对这条直线穿过的每个可见单位（包括己方单位和敌方单位）分别造成 D3 处致命伤。



· 西格玛之城战争卷轴 ·

自由兵团钢盔军

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
自由兵团武器	2	4+	4+	-	1	-

该单位中的乐师与旗手为同一个模型。

⚙ 每回合限一次(军队), 己方移动阶段

净化土地: 钢盔军的战斗祭司吼出西格玛祷文和教义, 清洗大地上的混沌腐坏, 以西格玛之名净化土地。

宣布: 如果该单位正在争夺一个被您控制且没有任何敌方模型争夺的目标, 则掷一枚骰子。

效果: 若结果为 3+, 则那个目标被视作已净化。如果一个己方西格玛之城人类单位中的每个模型都在争夺一个净化目标, 则该单位拥有**守护 (5+)**。如果您的对手控制了一个净化目标, 则该目标不再被视作已净化。



关键词

步兵、勇士、乐师(1/10)、旗手(1/10)

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·

自由兵团燧发枪士兵

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
燧发炮: 增防阵地	18"	2	4+	4+	1	1	-
燧发炮: 移动	12"	1	4+	4+	1	1	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
刺刀	1	4+	4+	-	1	-	

被动

燧发枪士兵, 开火!: 进入位置后, 燧发枪士兵便能向敌方阵线齐射破坏力极强的弹药。

效果: 每当该单位使用**射击**技能时, 如果其处于增防阵地中, 则其**燧发炮**的所有攻击都使用**增防阵地**武器属性。如果该单位不处于增防阵地中, 则使用**移动**武器属性。

己方移动阶段

增防阵地: 重盾深深嵌入泥土之中, 形成了橡树与钢铁组成的墙壁, 宛如堡垒一般坚固。

效果: 该单位建立一个增防阵地, 在其使用**移动**技能或被移出战场之前, 该单位一直位于增防阵地中。当该单位位于增防阵地中时, 针对该单位所作攻击的武器的撕裂属性减少1点。

关键词

核心



被动

黑火药随侍: 弹药开始不足时, 黑火药随侍便会被委派去给前线补给资源。

效果: 该单位拥有一枚**黑火药随侍**指示物。每当该单位使用**射击**技能时, 如果该单位的**黑火药随侍**位于战场上, 则您可以重掷1个命中掷骰。如果被重掷的命中掷骰结果为1, 则将该单位的**黑火药随侍**移出战场。

关键词

步兵、勇士、旗手(1/10)

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·

天界飓风仪

近战武器

战马铁蹄

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

4

5+

3+

-

1

技能

伙伴

⚔ 每回合限一次（军队），己方英雄阶段

预知战斗：天界飓风仪泄露出的魔法能量能让周围的战士们短暂地感知到未来，从而精准地进行攻击。

宣布：选择至多 D3 个完全位于该单位 12" 之内且可见的己方西格玛之城人类单位作为目标。

效果：在下一个己方回合开始之前，目标所作近战攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

🔫 每回合限一次（军队），己方射击阶段

申泰克风暴：天界飓风仪可以召唤魔法风暴，以天界的怒火打击敌人。战斗不断进行，风暴也随之愈发强烈。

宣布：选择一个位于该单位 12" 之内且可见的敌方单位作为目标。

效果：进行一定数量的 D3 掷骰，掷骰数量与当前的战斗轮次数相等。结果中每一个 2+，则对目标造成与掷骰结果相同数量的致命伤。

关键词

战争机器

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·

光明魔乘

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
灼热光束	24"	1	2+	—	见下	—	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
战马铁蹄	4	5+	3+	-	1	伙伴	

被动

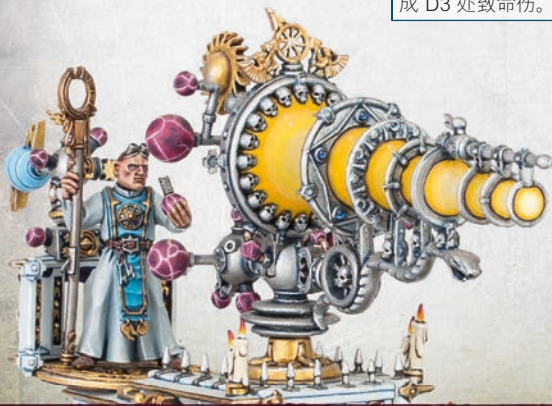
防护之气：光明魔乘周围环绕着魔法防御之气。

效果：完全位于该单位 12" 之内的己方西格玛之城单位拥有守护(6+)。

被动

灼热光束：紧紧相扣的以太石英透镜嵌入精密位置，一束白色光束从中射出，将前面的一切都消灭干净。

效果：每当该单位使用灼热光束进行攻击时，选择战场上位于其攻击范围之内的一点作为目标。如果攻击成功命中，那么在目标点与该单位底座最近的点之间画一条直线。对这条直线穿过的每个可见单位（包括己方单位和敌方单位）分别造成 D3 处致命伤。



关键词

战争机器

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·

自由兵团骑兵

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
骑兵武器	3	4+	4+	1	1	冲锋 (+1 伤害)
战马铁蹄	2	5+	3+	-	1	伙伴

任意冲锋阶段

毁灭性冲锋： 骑兵们以雷霆之势冲过整个战场，累积动能之后猛然撞进敌方阵线之中，挥起手中的刀剑、斧头、大锤以及连枷消灭周围的敌人。

宣布： 如果该单位在本阶段中进行了冲锋，那么选择一个位于其 1" 之内的敌方单位作为目标。

效果： 为该单位中每个处于近战的模型各掷一枚骰子。结果中每有一个 4+，则对目标造成 1 处致命伤。



关键词

骑兵、勇士、旗手(1/5)

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·

铁铸军工巨型加农炮

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
巨型加农炮: 加农炮弹	24"	2	4+	2+	2	D3+2	-
巨型加农炮: 葡萄弹	12"	5	3+	3+	1	2	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
炮组工具和随身武器	2	4+	4+	-	1	-	

被动

装填射击: 铁铸军工的工程师开发出了一系列不同样的弹药供加农炮使用。

效果: 每当该单位使用射击技能时, 若该单位处于增防阵地中, 则为**巨型加农炮**的所有攻击选择使用**加农炮弹**或**葡萄弹**武器属性。若其不处于增防阵地中, 则使用**葡萄弹**武器属性。

己方移动阶段

增防阵地: 重盾深深嵌入泥土之中, 形成了橡树与钢铁组成的墙壁, 宛如堡垒一般坚固。

效果: 该单位建立一个增防阵地, 在其使用移动技能或被移出战场之前, 该单位一直位于增防阵地中。当该单位位于增防阵地中时, 针对该单位所作攻击的武器的撕裂属性减少1点。

关键词

核心

关键词

战争机器

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·

荒野组猎手

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
狩猎十字弩	15"	2	4+	4+	1	1	-
狩猎劲弩	15"	2	4+	3+	2	D3	-
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
狩猎武器		2	4+	4+	-	1	-
寻踪猎犬猛咬		2	4+	3+	-	1	伙伴

该单位中的每个模型都装备有狩猎十字弩和狩猎武器：

- 勇士在其所有武器外，还装备有寻踪猎犬猛咬。
- 1/11 的模型为劲弩手，并装备有狩猎劲弩，而非狩猎十字弩。
- 4/11 的模型为寻踪猎犬，并装备有寻踪猎犬猛咬，而非其他武器。

被动

隐秘而危险：荒野组猎手隐藏在敌人看不见的地方来追踪猎物，有时候一次就是好多天，直到最终从隐藏的位置奇袭射击敌人。

效果：当受到“掩体”地形技能的影响时，该单位对于 12" 之外的敌方单位不可见。除此之外，该单位完全位于一个地形模型 3" 之内时，其射击攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

部署阶段

追踪专家：这些战士身负在大军前方进行侦查的任务。

效果：该单位可以如同在己方移动阶段时一样使用“常规移动”技能。



步兵, 勇士(1/11)

关键词

秩序, 西格玛之城, 人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·

蒸汽坦克指挥官

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
蒸汽炮	18"	1	4+	2+	2	D3+2	-
蒸汽枪	12"	2D6	2+	4+	-	1	-
指挥官步枪	18"	3	3+	3+	1	2	-
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
指挥官长剑		3	3+	4+	1	2	-
沉重巨轮		6	4+	2+	1	2	伙伴

己方英雄阶段

压力再大点!：随着蒸汽坦克的阀门和活塞中的压力增大，破坏力增强，却有着炸膛的可怕风险。

效果：进行 2D6 掷骰。如果掷骰结果小于该单位拥有的伤害点数的数量，则对该单位造成 D3 处致命伤。否则，选择下列效果中的 1 个，在下一个己方回合开始之前适用于该单位：

转起巨轮：该单位在使用过奔跑技能之后，仍可在回合中使用射击和/或冲锋技能。

转起枪炮：该单位蒸汽枪的攻击属性增加 3 点。

每场战斗限一次，己方射击阶段

师级指挥官：指挥官站在炮塔上指挥战场上的其他坦克。

宣布：选择至多 2 个己方蒸汽坦克单位作为目标。

效果：本回合之内，该单位与每个目标单位所作射击攻击的命中掷骰结果都增加 1 点。



关键词

英雄、战争机器

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·

蒸汽坦克

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
蒸汽炮	18"	1	4+	2+	2	D3+2	-
蒸汽枪	12"	2D6	2+	4+	-	1	-
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
沉重巨轮		6	4+	2+	1	2	伙伴

己方英雄阶段

压力再大点!：随着蒸汽坦克的阀门和活塞中的压力增大，破坏力增强，却有着炸膛的可怕风险。

效果：进行 2D6 掷骰。如果掷骰结果小于该单位拥有的伤害点数的数量，则对该单位造成 D3 处致命伤。否则，选择下列效果中的 1 个，在下一个己方回合开始之前适用于该单位：

转起巨轮：该单位在使用过**奔跑**技能之后，仍可在回合中使用**射击**和/或**冲锋**技能。

转起枪炮：该单位**蒸汽枪**的攻击属性增加 3 点。



关键词

战争机器

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·

加仑·冯·邓斯特

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
破法手枪	10"	3	3+	3+	1	1	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
符文阔剑	4	3+	4+	1	2	针对巫师(+1 撕裂)	

被动

破法武器: 冯·邓斯特的武器上铭刻着西格玛的神圣箴言, 更内嵌了虚无石和银制材料, 这使其成为了法师及其法术的克星, 能瞬间破除各种各样的奥术能量。

效果: 该单位针对**巫师**、**祭司**以及**召唤体**进行攻击时, 所使用武器的伤害属性加倍。

被动

卫士与导师: 面对紧急威胁时, 加仑会不惜一切代价保护他的女儿。

效果: 当己方多拉里亚·冯·邓斯特完全位于该单位的近战范围之内时, 该单位拥有先攻, 且该单位与多拉里亚·冯·邓斯特都拥有**守护(5+)**。



关键词

唯一、英雄、步兵

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·

多拉里亚·冯·邓斯特

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
反魔法十字弩	18"	2	3+	3+	1	2	针对巫师(+1 撕裂)
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
神圣之剑		3	3+	4+	1	2	-

被动

破法武器：冯·邓斯特的武器上铭刻着西格玛的神圣箴言，更内嵌了虚无石和银制材料，这使其成为了法师及其法术的克星，能瞬间破除各种各样的奥术能量。

效果：该单位针对**巫师**、**祭司**以及**召唤体**进行攻击时，所使用武器的伤害属性加倍。



唯一、英雄、步兵

关键词

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·

矮灵国王

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

符文锤

5

3+

3+

2

2

-

反应: 您宣布为该单位使用近战技能

无畏首领: 矮灵国王通常是带头冲入敌阵的首领, 他们的亲族则紧随其后, 挥舞着陨铁锤清算旧恨。

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西格玛之城矮灵单位作为目标。在该单位使用的近战技能结算完毕后, 目标可以立即使用近战技能。

反应: 每场战斗限一次(军队), 部署阶段

先祖遗恨: 每个矮灵国王都知道那些伤害过他们祖先之人的名字。他们出征守卫或夺回堡垒时, 也要了解过去的仇恨。

宣布: 选择您对手军队中的一个敌方单位作为复仇对象。您可以选择敌方预备队中的单位。

效果: 本场战斗内, 己方西格玛之城矮灵单位针对所选复仇对象进行的近战攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。



关键词

英雄、步兵

秩序、西格玛之城、矮灵



· 西格玛之城战争卷轴 ·

符文领主

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

符文法杖和铸造锤

3

4+

3+

1 D3

-

被动

破法符文: 符文领主能用远古的破法符文来压制敌人的魔法。

效果: 该单位可以如同拥有巫师(1)一般使用破除技能。

己方英雄阶段

5

铸炉之火: 符文领主可以运用蕴藏在符文铭刻中的力量, 让亲族的武器充满远古之力。

宣布: 选择一个完全位于该单位 12" 之内的己方西格玛之城矮灵单位作为目标, 随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。

效果: 在下一个己方回合开始之前, 目标所使用的近战武器的撕裂属性增加 1 点。除此之外, 如果吟诵掷骰的结果为 10+, 那么选择另外一个完全位于该单位 12" 之内的己方西格玛之城矮灵单位, 在下一个己方回合开始之前, 那个单位近战武器的撕裂属性也增加 1 点。

关键词

祈祷



关键词

英雄、祭司 (1)、步兵

秩序、西格玛之城、矮灵



· 西格玛之城战争卷轴 ·

长须战士

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

神圣武器

2

3+

4+

1

1

-

● 被动

“矮灵岂能软弱!”：长须战士不满地盯上一眼便足以激励青年矮灵的精神，使他们坚持战斗。

效果：除长须战士单位外，完全位于该单位 12" 之内的己方西格玛之城矮灵单位控制分数增加 2 点。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/10)、旗手 (1/10)

秩序、西格玛之城、矮灵



· 西格玛之城战争卷轴 ·

铁锤勇士

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

陨铁大锤

2

4+

3+

1

2

-

被动

守护之誓： 这些战士都曾宣誓保卫自己的王。

效果：当有任意己方西格玛之城矮灵步兵英雄完全位于该单位的近战范围内时，该单位与那些单位都将拥有**守护(5+)**。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/10)、旗手 (1/10)

秩序、西格玛之城、矮灵



· 西格玛之城战争卷轴 ·

碎铁战士

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
龙火手枪	10"	1	3+	3+	1	1	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
碎铁武器	2	3+	4+	-	1	-	

该单位中的每个模型都装备有碎铁武器。

· 勇士除其他武器外，还装备有龙火手枪。

U 被动

陨铁盾墙：这群身着陨铁护甲的碎铁战士一旦形成盾墙，便几乎无法穿透。

效果：若此单位受到“坚守阵线”军官指令技能的影响，便拥有**守护(4+)**，而不是**守护(5+)**。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/10)、旗手 (1/10)

秩序、西格玛之城、矮灵



· 西格玛之城战争卷轴 ·

铁龙炮手

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
龙枪	15"	1	3+	3+	1	1	针对步兵(+1 撕裂)
怨锤贯炮	15"	1	3+	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
装甲拳	1	4+	4+	-	1	-	-

该单位中的每个模型都装备有龙枪和装甲拳。

- 勇士可以将其所装备的龙枪替换为怨锤贯炮。

每回合限一次(军队)，己方射击阶段

薪裂炸弹：此武器爆炸时会释放出大量的火焰和破片。

宣布：如果该单位不处于近战，则选择一个位于其 6" 之内且可见的敌方单位作为目标。

效果：掷一枚骰子。若结果为 3+，则对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/10)、旗手 (1/10)

秩序、西格玛之城、矮灵



· 西格玛之城战争卷轴 ·

齿轮铁匠

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
齿轮铁匠的火器	15"	4	3+	3+	1	1	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
枪托与齿轮斧	3	4+	4+	1	2	-	

✂ 每回合限一次(军队), 己方英雄阶段

引导飞行器: 齿轮铁匠能通过信号弹来引导铁铸军工飞行器进行轰炸和反攻。

宣布: 选择至多 3 个完全位于该单位 18" 之内且可见的己方矮灵直升机或矮灵轰炸机作为目标。

效果: 为每个目标都掷一枚骰子。若结果为 3+, 则在下一个己方回合开始之前, 目标所作攻击的命中掷骰结果增加 1 点。



关键词

英雄、步兵

秩序、西格玛之城、矮灵



·西格玛之城战争卷轴·

矮灵直升机

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
矮灵直升机枪械	12"	5	4+	3+	1	D3	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
机翼之刃	3	4+	4+	1	D3	-	

✂ 每场战斗限一次，己方移动阶段

公会炸弹：每架矮灵直升机飞入战场时都装载了这些破坏性巨大的黑火药炸弹。

宣布：如果该单位在本阶段使用了移动技能，则选择一个该单位在本回合中移动穿过且没有飞行关键词的敌方单位作为目标。

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



关键词

战争机器、飞行

秩序、西格玛之城、矮灵



· 西格玛之城战争卷轴 ·

矮灵轰炸机

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
机关枪	12"	3	4+	3+	1	D3	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
机翼之刃	3	4+	4+	1	D3	-	

己方移动阶段

破怨炸弹: 矮灵轰炸机瞬间飞过敌军上空，将致命的炸弹投落在毫无警醒的敌人头顶。

宣布: 如果该单位在本阶段使用了移动技能，则选择一个该单位在回合中移动穿过且没有飞行关键词的敌方单位作为目标。

效果: 从下列效果中选择 1 个:

策略轰炸: 掷一枚 D3。若结果为 2+，则对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。

全扔下去! : 掷 2 枚 D3。结果中每有一个 2+，则对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。随后，为目标近战范围之内且没有飞行关键词的每个单位（包括己方单位和敌方单位）各掷一枚 D3。若结果为 2+，则对那个单位造成与掷骰结果数量相等的致命伤。一旦该技能的“全扔下去！”效果结算完毕，该单位在本场战斗中无法再次使用此技能。



关键词

战争机器、飞行

秩序、西格玛之城、矮灵



· 西格玛之城战争卷轴 ·

女术士

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

女巫法杖

1

3+

4+

1

D3

-

⚙️ 每回合限一次(军队), 己方英雄阶段

残忍祭祀: 女术士在割开周围奴隶的喉咙时毫无怜悯之心, 她们会直接吸取鲜血中涌出的力量。

宣布: 选择一个完全位于该单位 6" 之内的己方西格玛之城精灵单位作为目标。

效果: 本回合内, 该单位的施法掷骰结果增加 1 点。随后, 掷一枚骰子。若结果为 4+, 则目标单位中的一个模型被击杀。

🛡️ 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

痛苦之言: 女术士念出一个禁忌的名字, 让敌人陷入无法承受的痛苦之中。

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+, 则在下一个己方回合开始之前, 目标单位所作攻击的命中掷骰和致伤掷骰均减少 1 点。



关键词

英雄、巫师(1)、步兵

秩序、西格玛之城、精灵



· 西格玛之城战争卷轴 ·
骑黑龙的
女术士

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
黑龙的恶毒吐息	10"	D3+3	2+	4+	1	1	近战射击, 伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
痛苦武器	3	3+	4+	1	D3	-	
👤 黑龙的 恐惧之颚与利爪	6	4+	2+	2	2	伙伴	

👤 被动

受到战伤

效果: 当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 其黑龙的恐惧之颚与利爪的攻击属性为 4。

👉 己方英雄阶段

命令手下: 这位暗黑巫会的无情首领对手下有着绝对的控制权, 能让他们毫不质疑地执行自己的命令。

宣布: 选择至多 3 个完全位于该单位 12" 之内的己方西格玛之城精灵步兵单位作为目标。

效果: 本回合内每个目标的移动属性都增加 3"。

⚙️ 每回合限一次 (军队), 任意回合结束时

以生命之力为食: 黑龙将敌人撕碎, 溅出大量的鲜血, 女术士随即得以完成她的黑暗仪式。

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。若结果为 2+, 则对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。如果有任意敌方模型被该技能击杀, 则在本场战斗中, 在该单位旁边放置一枚**黑暗巫术**指示物, 指示物数量上限为 3 枚。

关键词

狂暴

⚙️ 被动

黑暗巫术: 女术士从黑龙撕扯出的鲜血中获得力量。

效果: 该单位每有一个**黑暗巫术**指示物, 就为其施法掷骰结果增加 1 点。

关键词

英雄、凶兽、巫师 (1)、飞行

秩序、西格玛之城、精英



· 西格玛之城战争卷轴 ·

恐惧矛手

近战武器

黯然长矛

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

2

3+

4+

-

1

技能

针对冲锋(+1 撕裂)

任意近战阶段

巫会守卫：这些战士受到的训练便是等待完美的时机，然后再将长矛刺入敌人的心脏。

效果：如果该单位在回合中没有进行过冲锋，那么在本回合内该单位所作攻击的致伤掷骰结果增加1点。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/10)、旗手 (1/10)

秩序、西格玛之城、精灵



• 西格玛之城战争卷轴 •

黑卫

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

黑戟

2

3+

4+

1

1

-

被动

钢铁与魔法：黑卫在战场上通常担任着保护女术士的职责。

效果：当任意己方西格玛之城精灵步兵英雄单位完全位于该单位的近战范围之内时，该单位和那些单位都将拥有守护(5+)。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/10)、旗手 (1/10)

秩序、西格玛之城、精灵



· 西格玛之城战争卷轴 ·

战争九头蛇

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
火焰吐息	10"	6	4+	3+	-	D3	近战射击, 伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
刀锋利齿	6	4+	2+	1	2	针对步兵 (+1 撕裂), 伙伴	
乘员刺棒和长鞭	2	3+	4+	-	1	-	

U 每回合限一次, 任意回合结束时

蛇生九头, 生生不息: 想要杀死九头蛇几乎是不可能的, 因为它们能以极快的速度恢复伤口, 长出新的头。

效果: 对该单位进行治疗(6)。

X 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

九头之击: 当被乘员的刺棒和长鞭刺激进入狂暴的杀戮状态时, 战争九头蛇会冲向战场, 九只头一齐攻击敌人。

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 6 枚 D3。结果中每有一个超过了目标的生命属性, 则对目标造成 1 点致命伤。

关键词

狂暴



关键词

凶兽

秩序, 西格玛之城, 精灵



· 西格玛之城战争卷轴 ·

黯然剑士

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

黯然剑

2

3+

4+

-

1

暴击(2次命中)

被动

无情征服者：这些战士出击抢夺敌人的所有物时，能在眨眼间移动到位。

效果：该单位在争夺一个不受您控制的目标时，其近战武器的攻击属性增加1点。



关键词

步兵、勇士、乐师(1/10)、旗手(1/10)

秩序、西格玛之城、精灵



· 西格玛之城战争卷轴 ·

处刑者

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

处刑者之刃

2

3+

4+

1

1

暴击(致命伤)

被动

切割攻击: 这些战士挥舞剑刃时, 只能见到翻滚落地的头颅和涌出的血弧。

效果: 如果该单位在回合中进行了冲锋, 则该单位所作攻击的未修正命中掷骰结果为 5+ 时, 便可造成暴击命中。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/10)、旗手 (1/10)

秩序、西格玛之城、精灵



· 西格玛之城战争卷轴 ·

黑锐连弩手

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
大师级连发十字弩	15"	2	3+	4+	-	1	针对步兵(+1 撕裂)
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
残忍匕首		1	3+	4+	-	1	-

己方射击阶段

铁箭风暴：天空骤然变黑，片刻之后，下面的敌人被齐射的铁箭扎成了刺猬。

效果：如果该单位在回合中还未使用过移动技能，且不是在本回合中被部署的，则本回合内，其大师级连发十字弩的攻击属性增加1点。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/10)、旗手 (1/10)

秩序、西格玛之城、精灵



·西格玛之城战争卷轴·

龙裔战车

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
倒钩长枪	2	3+	4+	1	1	冲锋(+1 伤害)
龙裔凶猛之颚	6	4+	3+	1	1	伙伴

任意冲锋阶段

镰刀战车： 这架战车上绑着可怕的利刃，能将挡路的敌人切成两半。

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

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



关键词

战争机器

秩序、西格玛之城、精灵



· 西格玛之城战争卷轴 ·
 骑黑龙的
恐惧领主

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
连发十字弩	12"	2	4+	4+	-	1	暴击(2次命中)
黑龙的恶毒吐息	10"	D3+3	2+	4+	1	1	近战射击, 伙伴
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
恐惧领主的武器		5	3+	4+	1	2	冲锋(+1 伤害)
👁️ 黑龙的 恐惧之颚与利爪		6	4+	2+	2	2	伙伴

👁️ 被动

受到战伤

效果: 当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 其黑龙的恐惧之颚与利爪的攻击属性为 4。

➡️ 被动

黑翼之影: 在恐惧领主从天而降开始杀戮之前, 他会先派出骑兵削弱敌人。

效果: 完全位于该单位 12" 之内的己方西格玛之城精灵骑兵单位的冲锋掷骰结果增加 1 点。

🗡️ 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

恣意屠杀: 养育黑龙过程中的残忍仪式诅咒了这些生物, 在施虐冲动的驱使下, 它们会和背上的恐惧领主一样陷入屠杀的狂欢。

宣布: 选择除该单位本身以外, 位于该单位近战范围之内的所有单位(包括己方单位和敌方单位)作为目标。

效果: 为每个目标各掷一枚 D3。若结果为 2+, 则对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。

关键词

狂暴

关键词

英雄、凶兽、飞行

秩序、西格玛之城、精灵



·西格玛之城战争卷轴·

黑骑兵

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
连发十字弩	12"	2	4+	4+	-	1	暴击(2次命中)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
倒钩长枪	2	3+	4+	1	1	冲锋(+1 伤害)	
黑马凶恶之咬	2	5+	3+	-	1	伙伴	

任意回合结束时

制造浩劫: 黑骑兵拥有无与伦比的速度和纪律, 可以精准打击敌人的弱点, 并在对方回击之前撤退。

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+:

- 对目标单位造成 D3 点致命伤。
- 该单位可以如同在己方移动阶段中一般立即使用后撤技能, 且不会受到后撤技能造成的致命伤。



关键词

骑兵、勇士、乐师 (1/5)、旗手 (1/5)

秩序、西格玛之城、精灵



·西格玛之城战争卷轴·

龙裔骑士

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
倒钩长矛	2	3+	4+	1	1	冲锋(+1 伤害)
龙裔凶猛之颚	3	4+	3+	1	1	伙伴

任意近战阶段

野兽本性：龙裔撕扯猎物时，鲜血的气息让它们陷入野兽般的疯狂。

效果：本回合内，当该单位与任意受到战伤的敌方单位处于近战，或与任意有模型被击杀的敌方单位处于近战时，该单位的**龙裔凶猛之颚**的攻击属性增加1点。



关键词

骑兵、勇士、乐师 (1/5)、旗手 (1/5)

秩序、西格玛之城、精灵



· 西格玛之城战争卷轴 ·

刺客

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
毒刃	6	3+	4+	1	2	针对英雄(+1 撕裂), 暴击(致命伤)

被动

潜藏杀手: 刺客行于阴影之中, 只有在有致命一击的把握时才会现身。

效果: 当该单位不处于近战, 且位于一个拥有 5 个或更多模型的己方步兵单位的近战范围之内时, 该单位对敌方单位不可见。

被动

致命出击: 确定目标之后, 刺客从阴影中暴起出击, 对毫无戒心的猎物发起猛烈的进攻。

效果: 如果该单位在回合中进行了冲锋, 则其拥有先攻。



关键词

英雄, 步兵

秩序, 西格玛之城, 精灵



· 西格玛之城战争卷轴 ·

黑暗方舟舰长

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
邪恶弯刀与谋杀弯钩	5	3+	4+	1	2	暴击(致命伤)

⚔ 反应：您宣布为该单位使用近战技能

“做掉他们，伙计们！”：在舰长的命令下，灾祸海盗会毫不留情地屠杀敌人。

效果：选择一个回合中还未使用过**近战技能**且位于该单位的**近战范围**之内的己方**黑暗方舟海盗**单位作为目标。

在该单位的**近战技能**结算完毕之后，目标单位可以立即使用**近战技能**。如果目标单位如此做，则在本回合内，其**近战武器**的攻击属性增加1点。



关键词

英雄、步兵

秩序、西格玛之城、精灵



· 西格玛之城战争卷轴 ·

黑暗方舟海盗

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
连发手弩	10"	2	4+	4+	-	1	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
凶恶之刃	2	3+	4+	-	1	-	

被动

强悍暴徒：寒光一闪，袭来的不完美攻击都将以鲜血作出惩戒，只因这位精灵已经做出完美的回击。

效果：每当您为针对该单位的近战攻击掷出的未修正豁免掷骰结果为6时，便在**近战**技能结算完毕后对进行攻击的单位造成1点致命伤。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/10)、旗手 (1/10)

秩序、西格玛之城、精灵



· 西格玛之城战争卷轴 ·

灾行者战车

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
破坏者鱼叉	16"	2	3+	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	
钩矛	2	3+	4+	1	1	针对凶兽(+1 撕裂)	
黑马凶恶之咬	4	5+	3+	-	1	伙伴	

被动

击倒野兽：在经过精灵的瞄准之后，鱼叉射入空中，直直插入目标的心脏深处。

效果：该单位针对凶兽进行射击攻击时，命中掷骰与致伤掷骰结果均增加 1 点。



关键词

战争机器

秩序、西格玛之城、精灵



· 西格玛之城战争卷轴 ·

深渊海妖

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
利齿触手与尖刺之尾	6	4+	2+	1	D3	伙伴
乘员刺棒与长鞭	2	3+	4+	-	1	-

● 每回合限一次(军队), 任意回合结束时

深渊嚎叫: 这些生物在嗅到猎物的血腥味后便能释放出冰冷彻骨的嚎叫声。

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+, 则本回合内目标的控制分数减少 5 点。

关键词

狂暴



凶兽

关键词

秩序、西格玛之城、精灵



·西格玛之城战争卷轴·

炼金铁匠

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

钳杖

3

4+

4+

1

D3

-

己方英雄阶段

符文坩埚：这些奥术炼金师携带的笨重坩埚利用卡哈孟的元素魔法能量来强化同伴的盔甲。

效果：选择一个完全位于该单位 12" 之内的己方西格玛之城人类单位，并掷一枚骰子。若结果为 3+，则下一个己方回合开始之前，那个单位的豁免掷骰结果增加 1 点。



关键词

英雄、巫师 (1)、步兵

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·

卡里斯和托尔

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
燧石手枪	10"	3	3+	3+	1	1	针对巫师(+1 撕裂), 近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
艾兹尔之刃	4	3+	4+	1	2	针对巫师(+1 撕裂)	

被动

趁手的工具: 卡里斯和托尔为尤为致命的敌人准备了神圣子弹和刀油。

效果: 当攻击目标为巫师、祭司与召唤体时, 该单位武器的伤害属性加倍。

被动

狡猾到最后: 打败卡里斯和托尔中的一个很难, 同时打败他们两个几乎是不可能的事。

效果: 如果该单位拥有 2 个模型, 且将要被直接摧毁, 则其不会被摧毁, 而是单位中的 1 个模型被击杀。

反应: 您宣布为该单位使用近战技能

完成任务: 卡里斯, 托尔和他们的同伴以对任务的执着追求而闻名。

效果: 选择一个在回合中没有使用过近战技能且位于该单位近战范围之内己方托尔的同伴单位作为目标。在该单位的近战技能结算完毕后, 目标单位可以立即使用近战技能。

唯一、英雄、步兵、守护 (5+)

关键词

秩序、西格玛之城、人类



· 西格玛之城战争卷轴 ·

托尔的同伴

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

各式奇异武器

4

3+

4+

1

1

针对巫师(+1 撕裂)

部署阶段

隐秘特工：撬开门锁，翻越高墙，拥抱阴影。

宣布：选择该单位以及与该单位同属一个军团的己方卡里斯和托尔单位，前提是他们没有被部署。

效果：将这些单位部署在阴影中的预备队中。这些单位现在已完成部署。

关键词

部署

己方移动阶段

从阴影中显现：这些特工的任务都很迫切，只有在下达西格玛的审判之时才会现身。

宣布：如果该单位处于阴影中，则选择该单位。

效果：将该单位部署在战场上位于所有敌方单位 9" 之外的任意位置。随后，将与该单位一同处于阴影中的卡里斯和托尔单位部署在完全位于该单位 6" 之内，且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

被动

落烬拯救者：托尔的同伴经历了很多风浪，他们背靠背站着，抵御黑暗的浪潮。

效果：当己方卡里斯和托尔单位完全位于该单位近战范围之内时，该单位与那个卡里斯和托尔单位都拥有守护(5+)。



关键词

唯一、步兵

秩序、西格玛之城、人类

SPEARHEAD

西格玛之城

卡斯德利连队

本先锋军队中包含以下单位：

将领

◆ 自由兵团骑兵元帅

单位

◆ 10 个自由兵团钢盔军

◆ 5 个自由兵团骑兵

◆ 1 个铁铸军工巨型加农炮



虽然西格玛凡人军队的核心战术围绕着数量庞大的火力和深度的防御，但在许多时候，自由兵团的指挥官们都必须学会灵活变通。有时，部署完整规模的军队是不太可能的，因此像卡斯德利连队这样的小型部队会被派去争夺要地并进行防御。

卡斯德利连队由一位经验丰富的骑兵元帥率领，他们十分擅长根据敌人灵活变换战术和夺取先机。连队的专长在于有效抵挡敌人的攻击并在之后发起毁灭性的反击。自由兵团钢盔军是连队的坚韧核心，在战场上肩并肩架起盾牌进行移动，依靠着纪律和信仰来抵御一切袭来的恐怖之物。在铁砧顺利就位后，连队便可以开始击溃敌人。铁铸军工巨型加农炮将向敌人发起碎骨炮击，将敌人的队形击散。同时，骑兵元帥将率领手下发起猛烈的反制冲锋，扫荡整个战场。自由兵团骑兵歌唱着西格玛战斗赞歌，他们的敌人将被战马的铁蹄践踏，或者被战锤和连枷击毙。

“稳住，弟兄们。举起盾牌，打起精神。我从来没有战败过，今天也没有那样的准备。”

— 居福城的骑兵元帥古里曼·马尔坎洛斯

战斗特质

◉ 每场战斗限一次，战斗轮次开始

军官命令：在解读了战场的动向后，负责指挥的自由兵团领袖向手下发布命令，然后扭转战斗的局势。


宣布：从您的手牌中选择一张战斗战术卡片，并将它正面朝下单独放置在其他战斗战术卡片的一旁。卡片上的信息将对对手保密，但是请指明哪一张卡片被分开放置。直到您使用卡片上的命令或者完成卡片上的战斗战术前，这张卡片将保持单独放置的状态，具体将在下方进行解释。


效果：在您使用那张卡片上的命令时，不要将卡片舍弃，而是将它返还至您的手牌中。您的对手可以在您将它回归至手牌前查看卡片上的信息。这张卡片将

变回常规的战斗战术卡片，但是您不能在它返回您手牌的同一阶段中再次使用卡片上的命令。

如果您没有使用那张卡片上的命令，那么如果满足条件，您可以照常于回合结束时完成卡片上的战斗战术。若这么做，照常将卡片舍弃。如果您在回合中没有使用卡片上的命令，也没有完成上方的战斗战术，那么这张卡片将在回合结束时自动回到您的手牌中。

设计师注：这个技能让您实际上可以“免费”使用一个命令，但是您必须在战斗轮次开始时选择这个命令，因此需要提前进行计划！


 军团技能: 选择以下 1 个军团技能。

 每场战斗限一次, 己方冲锋阶段

为了西格玛, 冲锋!: 元帅举起利剑, 向骑兵们发出冲锋的信号。

宣布: 在当前阶段中使用任何冲锋技能前使用此技能。


效果: 在本阶段中进行冲锋的己方骑兵单位拥有先攻。


 每场战斗限一次, 敌方射击阶段

钢铁意志: 就算敌人正在逼近, 意志坚定的巨型加农炮组员也做好了开火的准备。

宣布: 选择己方铁铸军工巨型加农炮来使用此技能。

效果: 那个单位可以像在己方射击阶段一样使用“射击”技能。

 强化: 给予您的将领以下 1 个强化。

 每场战斗限一次, 任意回合开始

雷第斯黑水瓶: 来自于煞伊许城市雷第斯的湖水, 只需小抿一口, 这黑水便能安抚身体与灵魂。

效果: 己方将领进行治疗(D6)。

 被动

传家宝剑: 这把经历了无数战斗的利剑依旧和铸造完成的那天一样锋利。

效果: 己方将领装备的大师级长剑的撕裂属性提升 1 点。

 任意回合结束

圣焰火盆: 这位勇士手持的火炬代表了文明的光芒, 照亮着旷野的黑暗。这个神圣之举能够鼓舞同行的士兵们。

宣布: 选择一个位于己方将领近战范围内的己方自由兵团钢盔军单位。

效果: 您可以返还最多 D3 个被击杀的模型至那个单位中。

 被动

闪亮晶片: 旧世界之核马卢斯的细小碎片能短暂打开窥视未来的缝隙。

效果: 每个阶段中, 您可以重掷己方将领进行的 1 个命中掷骰, 1 个致伤掷骰, 或者 1 个豁免掷骰。

移动

10"

信心

7

3+

豁免

2

控制

每一位骑兵元帅都被训练成了勇猛的战士，在敌人最脆弱的时刻发起主动的进攻。他们在冲锋时几乎不可阻挡，带着士兵与敌人正面碰撞，通过关键的一次突袭将敌人的战线击溃。骑兵元帅通常还会承担黎明远征军的重担，他们都是以身作则、激励人心的领袖战士。

• 先锋军战争卷轴 •

自由兵团骑兵元帅

远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
龙骑手枪	10"	2	3+	4+	1	1	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
大师级长剑	5	3+	4+	1	2	-	
战马铁蹄	2	5+	3+	-	1	伙伴	

己方英雄阶段

英明指挥官：在面对来袭的敌人时，自由兵团元帅们会通过激励人心的演讲来激发周围的士兵以西格玛之名坚持作战。

宣布：选择一个完全位于该单位 12" 内的己方自由兵团钢盔军单位来作为目标并掷一枚骰子。

效果：若掷骰结果为 2+，选择以下一种效果：

站起来！：如果目标单位不处于近战，您可以将最多 D3 个被击杀模型返还至单位中。

绝不留情！：直到下一个己方回合开始前，目标单位的控制分数增加 3 点。



关键词

英雄、骑兵



• 先锋军战争卷轴 •

自由兵团钢盔军



虽然自由兵团的单个战士通常比不上他们在重夺诸域的使命中面对的多重威胁，但他们也有三项优势：纪律、决心以及对西格玛的信仰。他们一同架起手中的盾牌，高唱着赞歌，就算是最为凶险的杀手也难以将他们击溃。与他们同行的战斗祭司是消除大地中混沌侵蚀的专家，能够利用大地中蕴藏的力量来获得优势，即使这意味着他们需要牺牲身边的同胞。



近战武器

攻击

命中

致伤

撕裂

伤害

技能

自由兵团武器

2

4+

4+

-

1

-

己方移动阶段

圣化大地：与钢盔军同行的战斗祭司们高声歌唱着西格玛的赞歌，消除一切混沌力量对大地的侵蚀，并以神王之名将这里圣化。

宣布：如果该单位正在争夺一个您控制的目标，并且没有任何敌方模型正在争夺此目标，掷一枚骰子。

效果：若掷骰结果为 3+，那个目标将被您圣化。己方单位在争夺一个圣化目标时拥有**守护(6+)**。如果您的对手控制了一个圣化目标，那么该目标不再被圣化。



关键词

步兵、增援

移动

10"

倍出

3

3+

豁免

1

控制

西格玛之城的重骑兵们在冲锋时，整个战场都为之震颤。自由兵团骑兵并非游手好闲的比武骑士，而是经历了痛苦历练的坚韧战士，向神王的敌人宣泄着自己的怒火。这些骑士在进行全速冲锋时最为致命，但是也擅长残忍的近距离消耗战，无论是骑士还是坐骑都做好了长时间战斗的心理准备。

• 先锋军战争卷轴 •

自由兵团骑兵

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
骑兵武器	3	4+	4+	1	1	冲锋 (+1 伤害)
战马铁蹄	2	5+	3+	-	1	伙伴

任意冲锋阶段

毁灭性冲锋： 骑兵们以雷霆之势冲过整个战场，累积动能之后猛然撞进敌方战线之中，挥起手中的刀剑、斧头、大锤以及连枷消灭周围的敌人。

宣布： 如果该单位在本阶段中进行了冲锋，那么选择一个与其处于近战的敌方单位为目标并掷一枚骰子。

效果： 若掷骰结果为 2+，对目标造成 D3 处致命伤。



关键词

骑兵

移动

3"

信仰

8

4+

韧性

2

控制

名为铁铸军工巨型加农炮的大型火炮可谓卡斯德利阵型中的坚实堡垒。在武器前方厚重橡木盾牌的保护下，乘员们不知疲倦地装弹换弹，他们向敌军倾泻的炮火绝不停歇。如果敌人过于接近，那么装填了葡萄弹的大炮就会以极为突然且血腥的方式打断敌军的冲锋。

• 先锋军战争卷轴 •

铁铸军工巨型加农炮

远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
巨型加农炮：炮弹	24"	2	4+	2+	2	D3+2	-
巨型加农炮：葡萄弹	12"	5	3+	3+	1	2	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
工具和随身武器	2	4+	4+	-	1		

被动

装填射击：铁铸军工的工程师开发出了一系列不同的弹药供加农炮使用。

效果：每当该单位使用射击技能时，为巨型加农炮的所有攻击选择使用**炮弹**或者**葡萄弹**武器属性。炮弹武器属性只有在该单位在回合中没有使用移动技能的情况下才能被使用。



关键词

战争机器