

WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



阵营包

雷铸神兵

战斗特质

雷铸神兵军队可以使用以下技能:

⚙️ 部署阶段

天之界域: 雷铸神兵们在至高艾兹尔中等待着制裁敌人的召唤。

宣布: 如果位于战场上的己方雷铸神兵单位数量大于被部署至预备队中的数量, 选择一个还没有被部署的己方雷铸神兵单位。

效果: 将选择的单位部署至天界中作为预备队。该单位完成部署。

关键词

部署

➡️ 己方移动阶段

风暴后裔: 雷铸神兵在受到赐福的闪电中奔赴战场, 电闪雷鸣预示着他们的到来。

宣布: 选择一个位于天界中的己方雷铸神兵单位。

效果: 将选择的单位部署在战场上位于所有敌方单位 9" 外的任意位置。

🚩 每场战斗限一次, 己方移动阶段

1

从天而降: 在战士们需要援助的时刻, 艾兹尔的援军从天而降。

宣布: 选择一个在战斗开始时拥有 2 个或更多模型, 并且被摧毁的非唯一的己方雷铸神兵步兵或骑兵单位来作为目标。

效果: 将一个拥有目标单位一半模型数量 (向上取整) 的替换单位部署在所有敌方单位 9" 外的位置。

⚙️ 每回合限一次(军队), 己方英雄阶段

辉煌时刻: 雷铸神兵是秩序之军的希望壁垒。在危机万分的情况中, 每一位战士都会不惜一切代价将敌人击退。

宣布: 选择一个在本场战斗中还未使用过此技能的己方雷铸神兵单位来使用此技能。

效果: 选择单位在回合中进行近战攻击时, 致伤掷骰的结果增加 1 点, 并且该单位进行豁免掷骰的结果增加 1 点。

战斗编队

您可以为雷铸神兵军队选择以下 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。

凄凉堡垒的哨卫

U 每回合限一次(军队), 任意英雄阶段

远古光环: 雷霆能量在湮灭战庭的战士们身边跳动, 他们被一种净化之力的光环包围。就算是再强大的战士也难以用武器击中他们的身躯。

宣布: 选择一个己方湮灭战庭单位。

效果: 选择的单位在回合中拥有**守护**(5+)。

雷暴军团

X 被动

同步打击: 雷暴军团的核心通常都会由武士战庭的成员组成; 这些战士们在风暴天军中不知疲倦地进行着训练, 能够像一个润滑充分的机械一样流畅协作。

效果: 当己方武士战庭单位完全位于任何**非英雄**且没有**武士战庭**关键词的己方**雷铸神兵**单位的 12" 内时, 其进行近战攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

先锋中队

↗ 每回合限一次(军队), 己方移动阶段

无双策略: 这些战士是神王的精准武器, 十分擅长通过突然消失又再次出现在需要他们的地方操控战场局势, 以此获得优势。

宣布: 选择一个不处于近战的己方**先锋战庭**单位。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 3+, 将选择的单位移出战场并再次将其部署在战场上位于所有敌方单位 9" 外的任意位置。

关键词

核心

闪电梯队

X 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

风暴来袭: 闪电梯队总是第一个进入战场, 他们如同矛头一样直击敌人的心脏。这些战士们只有在最为急迫的情况下才会被部署, 能够使用风暴之力冲击敌人的先锋部队。

宣布: 选择一个在当前回合中进行了冲锋的己方**极限战庭**单位。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 3+, 选择的单位在回合中拥有**先攻**。

英雄特质

艾兹尔之道 (仅限英雄)

● 被动

坚毅守护者: 想要争夺西格玛的神圣领地就意味着要面对艾兹尔的天界之力。

效果: 在该单位争夺一个己方领地内的目标时, 所有争夺相同目标的己方**雷铸神兵**单位的控制分数增加 3 点。

U 被动

震慑与恐吓: 在这位将领率领**雷铸神兵**踏入战场时, 他们闪闪发光的形象会为敌人带来恐惧。

效果: 每当一个己方**雷铸神兵**单位通过使用“风暴后裔”技能被部署在完全位于该单位的 12" 内的位置时, 在战斗轮次中以那个单位为目标所进行攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

U 己方英雄阶段

天界特使: 在一个**雷铸神兵**被击败时, 将他灵魂带回艾兹尔的光芒将使那些依旧在战斗的战士们得到强化。

宣布: 如果一个己方单位在上一回合中被摧毁, 选择一个完全位于该单位 12" 内的可见**雷铸神兵**单位来作为目标。

效果: 直到下一个己方回合开始前, 目标拥有**守护(5+)**。

神器

风暴利器 (仅限英雄)

● 每场战斗限一次, 任意回合结束

虚无吊坠: 这枚黑暗吊坠中所蕴藏的魔力能够抽走敌人的决心。

宣布: 选择一个与该单位处于近战的敌方单位来作为目标。

效果: 目标的控制分数在回合中减少 5 点。

✂ 每场战斗限一次, 任意近战阶段

水银药剂: 这瓶药剂能够赐予饮下的人超凡的速度。

效果: 该单位在回合中拥有**先攻**。

U 被动

明镜盾牌: 这面盾牌能够将阳光反射成照向敌军射手的刺眼光线。

效果: 该单位不能成为射击攻击的目标, 除非攻击模型位于其 9" 内。

法术学识

暴风学识

己方英雄阶段

5

闪电冲击: 巫师向敌人施放滚动的风暴能量。

宣布: 选择一个己方**雷铸神兵巫师**来使用此法术, 随后选择与其距离最近且在回合中还没有成为本技能目标的敌方单位来作为目标。如果存在多个最近的可见敌方单位, 那么您可以选择其中一个单位来作为目标。在那之后, 进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果: 对目标造成 D3 处致命伤。

关键词

法术, 无限

己方英雄阶段

6

雷霆震撼: 巫师将西格玛的风暴化为纯粹的力量来压制敌人。

宣布: 选择一个己方**雷铸神兵巫师**来使用此法术, 选择一个位于其 12" 内的可见敌方单位来作为目标, 随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果: 直到下一个己方回合开始前, 目标进行攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。

关键词

法术

己方英雄阶段

7

陨星: 巫师看向天空, 对敌人的位置召唤流星雨。

宣布: 选择一个己方**雷铸神兵巫师**来使用此法术, 选择一个位于其 18" 内的可见敌方**步兵**或**骑兵**单位来作为目标, 随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果: 直到下一个己方回合开始前, 目标在进行冲锋掷骰时的掷骰数量减少 1 枚, 最低降至 1 枚。

关键词

法术

祈祷学识

风暴天军的祷言

己方英雄阶段

4

治疗雷暴：祭司召唤净化闪电从天而降，它们的能量可以使严重的伤势愈合。

宣布：选择一个己方雷铸神兵祭司来进行此祈祷，选择一个完全位于其 12" 内的可见己方雷铸神兵单位来作为目标，随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。

效果：对目标进行治疗(D3)。如果咏诵掷骰结果为 8+，那么对完全位于吟诵者 12" 内的每一个可见己方雷铸神兵单位进行治疗(D3)。

关键词

祈祷、无限

己方英雄阶段

6

祝福武器：祭司将纯粹的风暴之力注入身边友军的武器中。

宣布：选择一个己方雷铸神兵祭司来进行此祈祷，选择一个完全位于其 12" 内的可见己方雷铸神兵步兵单位来作为目标，随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。

效果：直到下一个己方回合开始前，目标近战武器的攻击属性增加一点。若吟诵掷骰的结果为 12+，那么该技能的效果将影响完全位于吟诵者 12" 内的所有可见己方雷铸神兵单位。

关键词

祈祷

己方英雄阶段

4

转移：祭司召唤出一道闪电，将周边的战士们转移至战场上别的位置。

宣布：选择一个己方雷铸神兵祭司来进行此祈祷，选择一个完全位于其 12" 内的可见己方雷铸神兵单位来作为目标，随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。

效果：将目标移出战场并再次将其部署在战场上位于所有敌方单位 9" 外的位置。此外，如果吟诵掷骰的结果为 8+，那么在战斗轮次中，针对目标单位进行攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

关键词

祈祷

召唤学识

风暴召唤体

己方英雄阶段

6

召唤奥法台：巫师召唤出一道劈在跟前的闪电，随之出现的是一个完美的神盘，将选中的雷铸神兵举在空中。

宣布：如果战场上没有己方奥法台，则选择一个己方雷铸神兵巫师来施放此法术，选择一个完全位于施法者 12" 内且没有飞行关键词的己方雷铸神兵步兵英雄来作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：将一个奥法台部署在目标 ½" 内，对施法者可见且不处于近战的位置。随后，将目标移出战场并放置在奥法台的平面上。

关键词

法术、召唤

己方英雄阶段

6

召唤天界漩涡：巫师将一对附魔战锤抛向空中，是它们开始旋转。随着漩涡的加速，战锤的数量逐渐增加并形成一团拥有粉碎之力的暴风。

宣布：如果战场上没有己方天界漩涡，则选择一个己方雷铸神兵巫师来使用此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：将一个天界漩涡部署在完全位于施法者 18" 内，所有敌方单位 9" 外的位置。

关键词

法术、召唤

己方英雄阶段

7

召唤永焰彗星：巫师高举双手，从天空中召唤出一颗由艾兹尔能量构成的彗星并对敌人造成毁灭性的冲击。

宣布：如果战场上没有己方永焰彗星，则选择一个己方雷铸神兵巫师来使用此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：将一个永焰彗星部署在完全位于施法者 18" 内的位置。

关键词

法术、召唤

·雷铸神兵战争卷轴·

解放者



近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

战锤

2

3+

3+

1

1

暴击(致命伤)

大锤

2

3+

3+

1

2

暴击(致命伤)

每一个模型都装备有战锤。

- 每5个模型中有1个模型可以将其装备的战锤替换成大锤。
- 勇士的武器不能被替换。

● 被动

坚韧防御者：解放者守护着西格玛疆域内的每一寸土地。

效果：在该单位争夺一个完全位于己方领地内的目标时，该单位的控制分数增加3点。



关键词

步兵、勇士

秩序、雷铸神兵、武士战庭



·雷铸神兵战争卷轴·

征服者

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

苍穹巨剑

2

3+

3+

1

1

针对步兵(+1 撕裂)

被动

闪电打击：征服者所使用的架势能够让他们对多名敌人进行迅速的攻击。

效果：在对包含5个或更多模型的敌方单位进行攻击时，该单位**苍穹巨剑**的伤害属性增加1点。



关键词

步兵、勇士、乐手(1/5)、旗手(1/5)

秩序、雷铸神兵、武士战庭



· 雷铸神兵战争卷轴 ·

惩恶者

近战武器

风暴之矛

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

2

3+

3+

1

1

技能

针对冲锋 (+1 撕裂)

任意近战阶段

坚固盾墙：惩恶者们所架起的盾墙将击垮毁灭之力的冲击。

效果：如果该单位在当前回合中没有进行冲锋，并且与一个在本回合中进行了冲锋的敌方单位处于近战，那么掷一枚骰子。若结果为 4+，该单位在回合中拥有先攻。



关键词

步兵、勇士、旗手(1/5)

秩序、雷铸神兵、武士战庭



·雷铸神兵战争卷轴·

圣锤天尊

西格玛之锤

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
彗袭权杖	18"	1	2+	—见下方—			-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
盖尔·玛拉兹	6	3+	2+	2	4	暴击(致命伤)	

➤ 每场战斗限一次，己方移动阶段

天将惩罚：圣锤天尊从艾兹尔降至最激烈的战场，手中的战锤盖尔·玛拉兹在暴击敌人时会发出耀眼的光芒。

宣布：如果该单位位于天界中，那么选择该单位来使用此技能。

效果：用 10 减去当前战斗轮次数来决定该单位的降落区。将该单位部署在战场位于所有敌方单位降落区数值的英寸外的位置。

⚔ 被动

彗袭权杖：圣锤天尊高高举起手中闪耀着天界力量的权杖，当他再次放下时，彗星将如雨点一般从天而降。

效果：每当该单位使用彗袭权杖进行攻击时，如果攻击命中，那么对目标造成 D3 处致命伤。



关键词

战帅、唯一、英雄、步兵、飞行、守护(5+)

秩序、雷铸神兵

·雷铸神兵战争卷轴·

加杜斯·钢铁之魂



近战武器

西格玛符文剑和战锤

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

5

3+

3+

1

2

技能

暴击 (自动致伤)

被动

纯洁光环: 加杜斯坚定的信念强大到纳垢的花园都无法腐化他。

效果: 如果该单位在回合中进行了冲锋,那么完全位于该单位 12" 内的己方雷铸神兵单位在回合中拥有**守护(5+)**。

⚙️ 每场战斗限一次, 己方冲锋阶段

神圣突袭: 钢铁之魂的领主能够祈求获得西格玛的天界恩惠, 以狂热的愤怒向敌人发起侵袭。

宣布: 选择最多 3 个完全位于该单位 6" 内且可见的己方雷铸神兵步兵单位来作为目标。

效果: 在回合中:

- 目标的冲锋掷骰结果增加 1 点。
- 目标近战武器的攻击属性提升 1 点。



关键词

唯一、英雄、步兵、守护(5+)

秩序、雷铸神兵、武士战庭



·雷铸神兵战争卷轴·

奥法骑士

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

告别者法杖

3

3+

3+

1

D3

针对召唤体 (+1 撕裂)

被动

不屈求知者：奥法骑士携带的厚重书本中满是他们学习的魔法奥秘，其中也包括如何抵抗诸域中汹涌的巫术能量。

效果：该单位在使用**召唤**技能时进行的施法掷骰结果增加1点，并且该单位进行的驱散掷骰结果增加1点。

敌方**召唤体**无法移动穿过该单位，并且不能在该单位的近战范围内结束任何形式的移动，除非在开始移动时已经处于该单位的近战范围内。

该单位在针对**召唤体**所造成的致命伤时拥有**守护(4+)**。



关键词

英雄、巫师(1)、步兵

秩序、雷铸神兵、武士战庭



· 雷铸神兵战争卷轴 ·

飞龙骑士

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
龙族焰流	10"	4	2+	3+	2	1	近战射击、伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
永火之刃	5	3+	2+	2	2	-	
蛮龙的尖牙利爪	4	4+	2+	2	2	伙伴	

⚙️ 反应：对手宣布使用一个法术技能

神秘传承：无论是在蜥蜴人的神庙飞船中长大，还是出生在诸域的荒野之中，每一条年轻的蛮龙都对奥术有着天生的抗性。

效果：如果该单位或者完全位于该单位12"内的一个己方**风暴龙守卫**单位被选择成为了法术的目标，掷一枚骰子。若结果为4+，忽略那次法术对该单位或者那个己方单位的效果。该单位在每个阶段中可以多次使用本技能，但是只能针对每个**法术技能**使用一次。

⚔️ 每回合限一次(军队)，任意近战阶段

蛮龙之怒：在领袖的命令下，**风暴龙守卫**会在敌人最意想不到的时候释放坐骑的炽烈力量。

宣布：选择一个位于该单位近战范围内的己方**风暴龙守卫**单位来作为目标。

效果：掷一枚骰子。若结果为2+，那么该单位以及目标的**蛮龙的尖牙利爪**的攻击属性在回合中提升1点。

关键词

狂暴

⚔️ 被动

极限战庭：极限战庭是西格玛的军队中最为罕见的存在，每一位战士都骑乘着强大的坐骑。要是接近他们就很有可能遭受**雷霆**或**烈焰**的攻击。

效果：每当您在为针对该单位进行的近战攻击进行豁免掷骰时，若未修正的掷骰结果为6，那么在完成那次**近战技能**的结算后，对攻击单位造成1处致命伤。

关键词

英雄、凶兽、飞行

秩序、雷铸神兵、极限战庭



·雷铸神兵战争卷轴·
执法骑士
 与狮鹫猎犬

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
终焉巨弓	18"	3	3+	3+	2	3	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
圣裁战刃	3	3+	3+	1	1	-	

被动

忠实的狮鹫猎犬: 在战斗中, 执法骑士的身旁通常都会有一对艾兹尔的忠心野兽陪伴。

效果: 该单位的狮鹫猎犬属于指示物。在将该单位首次部署至战场时, 将两个狮鹫猎犬放置在该单位的旁边。

每回合限一次, 己方移动阶段

猎犬追击: 执法骑士派遣一只狮鹫猎犬前去干扰敌人。

宣布: 如果该单位不是在当前回合中部署的, 并且其拥有的任何狮鹫猎犬位于战场, 那么选择一个位于该单位 12" 内的敌方单位来作为目标。

效果: 掷一枚骰子, 若结果为 1, 将该单位的 1 个狮鹫猎犬移出战。若结果为 2+, 选择 1 个位于该单位旁或者一个敌方单位旁的狮鹫猎犬, 将其放置在目标的一旁。

在该单位的任何狮鹫猎犬位于一个敌方单位旁时, 该单位对该敌方单位进行的射击攻击的命中掷骰与致伤掷骰结果增加 1 点。

在该单位的任何狮鹫猎犬位于一个敌方单位旁时, 如果该敌方单位被摧毁, 那么将那些狮鹫猎犬放置在该单位的一旁。



关键词

英雄, 步兵

秩序, 雷铸神兵, 武士战庭



·雷铸神兵战争卷轴·

巡游骑士

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

巡游战刃

5

3+

3+

1

2

针对英雄(+1 撕裂)、
暴击(致命伤)

✖ 反应：您宣布为该单位使用一个近战技能

英勇复仇：在必要的时候，巡游骑士会寻求魂誓者们的帮助来实现神王的正义制裁。

效果：选择一个位于该单位近战范围内且在当前回合中还没有使用**近战技能**的己方**魂誓巡游者**单位来作为目标。目标可以在该单位完成了**近战技能**的结算后立刻被选择使用一次**近战技能**。

⚙ 每场战斗限一次(军队)，部署阶段

神圣任务：巡游者们会深入敌军领地并夺取那些隐藏着秘密的重要地标。

效果：选择一个完全位于己方领地外的目标，那个目标被您视为任务目标。

U 被动

完成神王的意愿：巡游者们会不惜一切代价完成神王赋予他们的神圣使命。

效果：在该单位争夺一个任务目标时：

- 该单位的控制分数增加 3。
- 该单位拥有**守护(5+)**。



关键词

英雄、步兵

秩序、雷铸神兵、武士战庭



· 雷铸神兵战争卷轴 ·

圣骸骑士

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

圣物槌

3

3+

3+

1

2

-

✂ 己方射击阶段

圣物香炉：圣骸神殿的香炉散发的净化熏香能够彻底焚毁异端的谎言和神秘的巫法。

宣布：选择一个位于该单位 12" 内的敌方单位作为目标。

效果：掷一枚骰子。若结果为 2+，那么目标在回合中进行的守护掷骰结果减少 1 点。



关键词

英雄、祭司(1)、步兵

秩序、雷铸神兵、武士战庭



·雷铸神兵战争卷轴·
执旗骑士

近战武器

西格玛战刃

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

4

3+

3+

1

2

技能

-

任意英雄阶段

重铸之旗：执旗骑士将旗帜树立时，其中释放的能量能够加强友军的肉体并修复破碎的护甲，使信徒获得新的决心。

宣布：选择完全位于该单位 12" 内的 D3 个己方雷铸神兵单位来作为目标。

效果：每一个目标在回合中的控制分数增加 3。此外，对每一个目标进行治疗(D3)。



关键词

英雄、步兵

秩序、雷铸神兵、武士战庭



·雷铸神兵战争卷轴·

天鹰领主

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
重型箭矢风暴手弩	12"	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	
星缚刃与震荡手斧	5	3+	3+	1	2	-	
风鹫的尖喙	3	4+	3+	1	1	伙伴	

被动

先锋战庭: 通过极速、狡诈以及明显的野性，先锋战庭的雷铸神兵们能够以少数军力战胜自身数倍的大军。

效果: 该单位可以在使用了**奔跑**或**后撤**技能的回合中使用**射击**和/或**冲锋**技能。

己方移动阶段

以太风行: 风鹫可以借助以太之风以肉眼不及的速度移动。

宣布: 如果该单位不处于近战，那么您可以选择最多 2 个不处于近战的己方**先锋勇士**单位来作为目标。

效果: 将该单位以及目标（若有）移出战场。将该单位再次部署在战场上位于所有敌方单位 9" 外的位置。随后，将每一个目标单位部署在完全位于该单位 12" 内，所有敌方单位 9" 外的位置。

关键词

核心



关键词

英雄、骑兵

秩序、雷铸神兵、先锋战庭



·雷铸神兵战争卷轴·

天界领主

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

传奇武器

5

3+

3+

1

2

暴击(自动致伤)

反应: 您宣布为该单位使用一个近战技能

愤怒惩戒: 天界领主率领战士向敌方阵线发起进攻, 用他们不朽的怒火压碎敌人。

效果: 选择一个位于该单位近战范围内且在当前回合中还未使用**近战技能**的己方非**英雄武士战庭步兵**单位来作为目标。在该单位使用的**近战技能**结算完成后, 您可以立刻选择目标单位来使用一次**近战技能**。如果目标单位被选择进行近战, 那么其攻击的致伤掷骰结果在回合中增加 1 点。



关键词

英雄、步兵

秩序、雷铸神兵、武士战庭



·雷铸神兵战争卷轴·

骑天龙的

天界领主

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
风暴冲击	10"	1	3+	3+	2	D3	暴击(2次命中)、伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
传奇武器	5	3+	3+	1	2	针对步兵(+1 撕裂)	
天龙的利爪和獠牙	3	4+	2+	2	2	伙伴	

被动

极限战庭：极限战庭是西格玛的军队中最为罕见的存在，每一位战士都骑乘着强大的坐骑。要是接近他们就很有可能遭受雷霆或烈焰的攻击。

效果：每当您在为针对该单位进行的近战攻击进行豁免掷骰时，若未修正的掷骰结果为6，那么在完成那次近战技能的结算后，对攻击单位造成1处致命伤。

反应：您宣布为该单位使用一个近战技能

正义复仇者：天界领主能激发同伴伸张西格玛的正义；周边的雷铸神兵们会在收到命令后立刻发起进攻。

效果：选择一个位于该单位近战范围内且在当前回合中还未使用近战技能的己方非英雄极限战庭骑兵单位来作为目标。在该单位使用的近战技能结算完成后，您可以立刻选择目标单位来使用一次近战技能。



关键词

英雄、骑兵

秩序、雷铸神兵、极限战庭

· 雷铸神兵战争卷轴 ·
指挥官领主

巴斯蒂安·卡萨罗斯



远程武器

艾兹尔雷霆

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

18" 2 2+ 2+ 2 D3

技能

-

近战武器

乌斯卡瓦, 割裂者

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

4 3+ 2+ 2 4

技能

暴击(自动致伤)

被动

雷霆之声: 指挥官领主是忠信者中少有的能在激烈的战斗中与西格玛交流的领袖。他们的话语如同震耳欲聋的霹雳, 每一条指令都响彻整个战场。

效果: 每当完全位于该单位 12" 内的己方雷铸神兵单位使用“全面攻击”命令时, 不要消耗任何指挥点数。

部署阶段

艾兹尔堡主: 数个世纪以来指挥西格玛精锐风暴天军的经验, 使巴斯蒂安的战术理念达到了无比致命的高度。在所有秩序的军队中, 很少有统帅能够在技巧上与他匹敌。

宣布: 选择最多 3 个己方雷铸神兵步兵单位来作为目标。

效果: 每个目标都可以像是在己方移动阶段一样使用一次“常规移动”技能。

任意回合结束

原初风暴斗篷: 巴斯蒂安的盔甲是第一批盔甲中的一件, 由葛朗尼亲手铸造而成, 充满了与神化铁砧相同的神圣能量。它既是巴斯蒂安传奇意志力的标志, 也能进一步强化他的神圣力量。

效果: 在当前回合中, 如果有任何敌方模型被该单位的攻击击杀, 对该单位进行治疗(4)。



关键词

唯一、英雄、步兵、守护(5+)

秩序、雷铸神兵



·雷铸神兵战争卷轴·

威权领主

近战武器

神佑战锤

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

4

3+

3+

1

2

技能

暴击(自动致伤)

被动

忠诚的狮鹫猎犬: 跟随威权领主的狮鹫猎犬是威权领主最忠诚的护卫。

效果: 该单位的狮鹫猎犬是一个指示物。当该单位的狮鹫猎犬位于战场时, 该单位拥有守护(5+)。

如果该单位进行的未修正豁免掷骰结果为 1, 那么在那次攻击技能结算完成后将该单位的狮鹫猎犬移出战场(依旧对该单位造成伤害点数)。

每场战斗限一次, 己方移动阶段

闪电指引: 威权领主可以借助附魔的风暴召唤者指挥棒, 以极高的精确度引导雷铸神兵抵达战场。

宣布: 选择最多 3 个完全位于该单位 12" 内, 并且在当前回合中通过“风暴后裔”技能部署的己方雷铸神兵单位为目标。

效果: 每个目标单位可以立刻移动 D3"。目标不能在移动期间移动进入近战。



关键词

英雄, 步兵

秩序, 雷铸神兵, 武士法庭



·雷铸神兵战争卷轴·
圣骸领主

近战武器

圣物锤

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

4

3+

3+

1

2

技能

暴击(自动致伤)

⚙ 被动

亡骸祭司: 尽管所有被神王选中的凡人都展示出了超凡的武力, 但那些被选为圣骸领主之人却拥有罕见的智慧。

效果: 该单位进行的吟诵掷骰结果增加1点。



关键词

英雄、祭司(1)、步兵

秩序、雷铸神兵、武士战庭



·雷铸神兵战争卷轴·

求真领主

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

判决之杖

1 3+ 3+ 1 3

-

审判之刃

3 3+ 3+ 1 D3

针对祭司(+1 撕裂)、
针对巫师(+1 撕裂)

U 每回合限一次(军队), 反应: 该单位被选择成为了一个非核心技能的目标。

湮灭战庭: 这些老兵前往他人无法踏足的地方, 在被扭曲转变成末日光景的战场上奋战。就算是侵蚀力强大的魔法也无法对他们的灵魂产生影响。

效果: 进行一次 D6 的抵抗掷骰, 若结果为 4+, 那个技能对该单位无效。

⚙ 被动

察觉不洁巫术: 鸷鸦对灵魂的腐化十分敏感, 在身边出现不洁的能量时会立刻向主人发出警告。

效果: 该单位的鸷鸦是一个指示物。在该单位的鸷鸦位于战场时, 位于该单位 12" 内的敌方单位所进行的施法掷骰和吟诵掷骰结果减少 1 点。

如果该单位进行的未修正豁免掷骰结果为 1, 那么在那次攻击技能结算完成后将该单位的鸷鸦移出战场(依旧对该单位造成伤害点数)。

⚙ 被动

判决之杖: 这盏明灯所散发的神圣光芒能够将强大的法术驱散。

效果: 该单位可以像拥有巫师 (1) 一样使用破除技能。



关键词

英雄、祭司(1)、步兵

秩序、雷铸神兵、湮灭战庭



·雷铸神兵战争卷轴·

尼芙的伙伴

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
飓风十字弩	18"	3	3+	3+	1	2	针对英雄(+1 撕裂)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
旋风剑与斧	6	3+	3+	1	1	-	
风暴战锤	4	3+	2+	2	2	-	
安达的星爪	2	4+	3+	-	1	伙伴	

亨德里克，银狼，装备有旋风剑与斧。

罗斯图斯·牛锤装备有风暴战锤。

莎卡娜·金刃装备有飓风十字弩，她的星鹰

安达装备有星爪。

被动

艾兹尔之盾：这些身穿金甲的战士们为了保护尼芙和罗莱愿意上刀山下火海。

效果：在任何己方黑爪先锋英雄完全位于该单位的近战范围内时，该单位以及那些己方单位拥有守护(5+)。



关键词

唯一、步兵

秩序、雷铸神兵、黑爪先锋



·雷铸神兵战争卷轴·

尼芙·黑爪

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
圣物箭矢风暴手弩	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	
旋风斧	7	2+	3+	2	2	暴击(2次命中)	

被动

艾兹尔的正义: 在刺杀目标出现的时候, 尼芙会无情地对他们进行制裁。

效果: 在以英雄为目标进行攻击时, 该单位旋风斧的伤害属性提升 1 点。

被动

先锋战庭: 通过极速、狡诈以及明显的野性, 先锋战庭的雷铸神兵们能够以少数军力战胜自身数倍的大军。

效果: 该单位可以在使用了奔跑或后撤技能的回合中使用射击和/或冲锋技能。

己方近战阶段

驭风者: 尼芙·黑爪拥有驾驭以太之风的天赋, 能够化为一道闪电的残影并瞬间转移位置。

宣布: 如果该单位处于近战或者在当前回合中进行了冲锋, 那么该单位可以进行一次跟进移动。随后, 如果该单位处于近战, 您必须选择 1 个或更多敌方单位来成为该单位的攻击目标。

效果: 对目标单位结算近战攻击, 随后掷一枚骰子。若结果为 3+, 将该单位移出战场随后将其再次部署在战场上所有敌方单位 3" 外, 且完全位于不处于近战的己方黑爪先锋单位近战范围内的位置。

关键词

核心、攻击、近战

关键词

唯一、英雄、步兵

秩序、雷铸神兵、先锋战庭、黑爪先锋



· 雷铸神兵战争卷轴 ·

罗莱

深渊之子

近战武器

深渊之触

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3

3+

4+

-

D3

技能

-

被动

水之幻像：罗莱能够凭空召唤液态的幻像，让周边的敌人陷入混乱。

效果：以该单位为目标进行的攻击的命中掷骰结果减少1点。

己方英雄阶段

6

模糊海雾：漫漫迷雾在罗莱的身边汇聚，最终形成浓厚的阴霾。

效果：直到下一个己方回合开始前，在一个己方黑爪先锋单位完全位于该单位6"内时，如果针对那个单位进行的射击攻击的未修正命中掷骰结果为1-5，那次攻击失败并且攻击流程结束。

关键词

法术



关键词

唯一、英雄、巫师(1)、步兵、守护(5+)

秩序、深渊海灵、黑爪先锋

·雷铸神兵战争卷轴·

樊度斯·圣锤之手



移动

10"

阵地

8

3+

致伤

2

控制

远程武器

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

风暴冲击

10"

1

3+

3+

2

D3

暴击(2次命中)、伙伴

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

赫尔登森

6

3+

2+

1

2

暴击(自动致伤)

卡拉纳克斯的利爪和獠牙

4

4+

2+

2

2

伙伴

● 被动

圣锤之手的领主：樊度斯是西格玛之锤中的强大勇士，也是一名卓越的指挥官。

效果：完全位于该单位 12" 内的己方武士战庭单位的控制分数增加 3。

✖ 反应：您宣布为该单位使用一个近战技能

宣泄仇恨：樊度斯率领西格玛之锤冲入最激烈的战斗，用自身的强大力量激励身边的战士英勇奋战。

效果：选择一个位于该单位近战范围内且在当前回合中还未使用**近战技能**的己方**英雄武士战庭**单位来作为目标。在该单位使用的**近战技能**结算完成后，您可以立刻选择目标单位来使用一次**近战技能**。如果目标单位被选择进行近战，那么其攻击的命中掷骰结果在回合中增加 1 点。



关键词

唯一、英雄、骑兵

秩序、雷铸神兵、武士战庭

· 雷铸神兵战争卷轴 ·

英德拉斯塔

天界之矛



远程武器

瑟恩加瓦

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

12" 1 3+

2+ 2 4

技能

针对凶兽(+1 撕裂)

近战武器

瑟恩加瓦

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

2 2+

2+ 2 3

技能

针对凶兽(+1 撕裂)

高天之刃

5 3+

3+ 2 3

-

被动

女猎尊：丰富的经验、天界的力量，再加上长矛瑟恩加瓦的强大威力，即便最可怕的怪物也会在英德拉斯塔的愤怒前迅速倒下。

效果：该单位在以凶兽为目标进行攻击时，瑟恩加瓦的伤害属性翻倍。

被动

闪耀羽翼：英德拉斯塔翱翔于战场上方，向敌军的中心发起进攻。

效果：在为该单位进行冲锋掷骰时，额外掷一枚骰子，最多掷3枚骰子。

被动

耀眼光芒：英德拉斯塔带有神性的光辉能够让周边的雷铸神兵包裹在守护的光芒中。

效果：忽略对完全位于该单位12"内的己方雷铸神兵单位控制分数的负面修正。

战帅、唯一、英雄、步兵、飞行、守护(5+)

关键词

秩序、雷铸神兵

龙誓圣堂卫



远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
天雷弓	18"	2	3+	3+	1	1	暴击(自动致伤)
星辰之雨	24"	4	3+	2+	2	2	伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
圣堂卫武器	5	3+	3+	1	2	针对英雄(+1 撕裂)、 针对凶兽(+1 撕裂)	
☠ 星龙巨口	7	4+	2+	2	3	伙伴	

☠ 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**星龙巨口**的攻击属性为 4。

⚔ 被动

极限战庭：极限战庭是西格玛的军队中最为罕见的存在，每一位战士都骑乘着强大的坐骑。要是接近他们就很有可能遭受雷霆或烈焰的攻击。

效果：每当您在为针对该单位进行的近战攻击进行豁免掷骰时，若未修正的掷骰结果为 6，那么在完成那次**近战**技能的结算后，对攻击单位造成 1 处致命伤。

⚔ 每回合限一次(军队)，己方近战阶段

巨兽挑战：虽然龙誓圣堂卫不是真正的骑士，但他们在极限战庭里扮演着类似的角色，向最大的威胁冲去并展开对决。

宣布：选择一个与该单位处于近战的敌方**凶兽**来作为目标。

效果：掷一枚骰子。若结果为 2+，那么在回合中：

- 针对那个单位进行攻击时，该单位**星龙巨口**的伤害属性提升 1 点。
- 如果目标还是一个**英雄**，那么在针对目标单位进行攻击时，该单位**圣堂卫武器**的伤害属性提升 1 点。

关键词

狂暴

关键词

英雄、凶兽、飞行

秩序、雷铸神兵、极限战庭



· 雷铸神兵战争卷轴 ·

“疮疤”

卡拉宰

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
炽热暴风	12"	1	2+	3+	2	D3+3	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
毁灭巨顎	4	3+	2+	2	4	针对步兵(+1 撕裂)	
龙王之爪	6	3+	2+	2	2	-	

被动

复仇之火：卡拉宰的眼中燃烧着报复的烈焰，眩目而永恒。

效果：该单位拥有 5-9 点伤害点数时，其近战武器的攻击属性提升 1 点。

在该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其近战武器的攻击属性则提升 2 点。

任意近战阶段

远古战争大师：卡拉宰在漫长的生命中见证过无数场战斗，自身展现出的残暴怒火能够迅速压制任何敌人。

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：本回合内，目标的近战武器的攻击属性减少 1 点。

每回合限一次(军队)，任意近战阶段

灾厄扫尾：一摆动毁灭性的龙尾，蛮龙就能对挡在它们道路上的所有敌人予以致命的打击。

宣布：选择一个与该单位处于近战的敌方单位来作为目标。

效果：为目标单位中的每一个模型掷一枚骰子。每有一个结果为 5+，对目标造成 1 处致命伤。

关键词

狂暴

关键词

战帅、唯一、英雄、凶兽、飞行

秩序、雷铸神兵



· 雷铸神兵战争卷轴 ·

科隆迪斯

德拉克西翁之子

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
炽热暴风	12"	1	2+	3+	2	D3+3	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
骷髅 巨龙之口	4	3+	2+	2	4	针对步兵(+1 撕裂)	
龙王之爪	6	3+	2+	2	2	-	

被动

受到战伤

效果：在该单位拥有 10 点或更多伤害点数，其巨龙之口的攻击属性变为 2 点。

被动

辉脊项圈：这个精心打造的项圈代表着科隆迪斯和雷铸神兵之间缔结的同盟，进一步强化了他的奥术之力。

效果：该单位的魔法骰结果增加 2 点。

每回合限一次(军队)，任意近战阶段

颤魂龙吼：科隆迪斯会向任何胆敢挑战他的敌人释放出震耳欲聋的吼声。

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+，那么目标在回合中不能使用命令。

关键词

狂暴

己方英雄阶段

8

原始风暴：科隆迪斯同时掌控着艾兹尔的力量与遗失的蛮龙帝国魔法，能够向敌人释放猛烈的元素风暴。

宣布：选择一个位于施法者 18" 内的可见敌方单位来作为目标，随后进行 2D6 的魔法骰。

效果：选择以下一个效果对目标造成影响，持续至下一个己方回合开始：

炫目狂风：目标进行攻击的命中骰骰结果减少 1 点。

流星冰雹：目标武器的撕裂属性降低 1 点。

极寒暴风雪：目标进行的豁免骰骰结果减少 1 点。

关键词

法术

关键词

战士、唯一、英雄、凶兽、巫师(2)、飞行

秩序、雷铸神兵



· 雷铸神兵战争卷轴 ·
骑星龙的
天界领主

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
星辰之雨	24"	4	3+	2+	2	2	伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
传奇武器	5	3+	3+	1	2	暴击(自动致伤)	
☠ 星龙巨口	7	4+	2+	2	3	伙伴	

☠ 被动

受到战伤

效果：在该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其星龙巨口的攻击属性为 4。

⚔ 每场战斗限一次，任意近战阶段

天军领主：天界领主是深受尊敬的领袖。他们的出现会使周边的战士们变得更加坚定。

效果：完全位于该单位 12" 内的其他极限战庭单位的攻击属性在回合中增加 1 点。

⚔ 被动

极限战庭：极限战庭是西格玛的军队中最为罕见的存在，每一位战士都骑乘着强大的坐骑。要是接近他们就很有可能遭受雷霆或烈焰的攻击。

效果：每当您在为针对该单位进行的近战攻击进行豁免掷骰时，若未修正的掷骰结果为 6，那么在完成那次近战技能的结算后，对攻击单位造成 1 处致命伤。

⚔ 每回合限一次(军队)，任意近战阶段

巨龙血口：星龙的庞大巨口可以将敌人一口咬成两半。

宣布：选择一个与该单位处于近战的敌方单位来作为目标。

效果：掷 3 枚骰子。每一个掷骰结果大于等于目标的生命属性，目标单位中便有 1 个模型被击杀。

关键词

狂暴

关键词

英雄、凶兽、飞行

秩序、雷铸神兵、极限战庭



·雷铸神兵战争卷轴·

苍隼

近战武器

尖喙利爪

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

2

4+

4+

-

1

技能

伙伴

被动

标记消灭: 那些与这些忠诚野兽主人作对的敌人将听见天界之翼的拍打声, 预示着末日的来临。

效果: 己方先锋战庭单位进行射击攻击时, 如果目标位于该单位的9"内, 那么攻击的命中掷骰结果增加1点。

被动

野兽

效果: 该单位的控制分数最多为1。



关键词

野兽、飞行

秩序、雷铸神兵、先锋战庭



·雷铸神兵战争卷轴·

歼灭者

近战武器

陨星锤

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3

3+

3+

1

2

技能

-

任意冲锋阶段

迎接冲击：歼灭者举起手中的巨盾，能够抵御敌人的猛烈冲锋。

宣布：选择一个在回合中进行了冲锋并且与该单位处于近战的敌方单位来作为目标。

效果：为本单位中每一个模型掷一枚骰子，若有任何结果为6，那么目标在回合中拥有**后攻**。

己方移动阶段

炽烈冲击：歼灭者携毁灭性的力量抵达战场，身后拖着双尾的痕迹，用震天撼地的冲击波将西格玛的敌人炸得粉碎。

宣布：如果该单位通过使用“风暴后裔”技能进行部署，那么选择最多3个位于其10"内的敌方单位来作为目标。

效果：为每一个目标掷一枚D3，若结果为2+，对目标造成相当于掷骰结果数量的致命伤。



关键词

步兵、勇士

秩序、雷铸神兵、武士战庭



·雷铸神兵战争卷轴·

狮鹫猎犬

近战武器

凶恶尖喙利爪

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

4

4+

4+

-

1

技能

伙伴

任意射击阶段

示警怒吼：想要悄悄靠近狮鹫犬而不被察觉是一件不可能完成之事。

宣布：选择一个位于该单位 12" 内且在本回合中被部署的敌方单位。随后，选择最多 3 个位于那个敌方单位 12 英寸内且装备有远程武器的己方雷铸神兵单位为目标。

效果：为每一个目标掷一枚 D3，若结果为 2+，对那个敌方单位造成相当于掷骰结果数量的致命伤。

被动

野兽

效果：该单位的控制分数最多为 1。



关键词

野兽、勇士

秩序、雷铸神兵



· 雷铸神兵战争卷轴 ·
装备陨星巨锤的
歼灭者

近战武器

陨星大锤

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3

3+

2+

2

3

技能

-

任意冲锋阶段

陨星之力: 歼灭者移动时拥有彗星般的力量, 在蓄力后, 他们的打击和移动就会像他们抵达战场时一样释放冲击波。

宣布: 如果该单位在阶段中进行了冲锋, 并且未修正的冲锋掷骰结果为 8+, 那么选择一个位于其 1" 内的敌方单位为目标。

效果: 目标在回合中拥有后攻。

己方移动阶段

炽烈冲击: 歼灭者携毁灭性的力量抵达战场, 身后拖着双尾的痕迹, 用震撼地的冲击波将西格玛的敌人炸得粉碎。

宣布: 如果该单位通过使用“风暴后裔”技能进行部署, 那么选择最多 3 个位于其 10" 内的敌方单位来作为目标。

效果: 为每一个目标掷一枚 D3, 若结果为 2+, 对目标造成相当于掷骰结果数量的致命伤。



关键词

步兵、勇士

秩序、雷铸神兵、武士战庭



· 雷铸神兵战争卷轴 ·

天龙守卫

震荡者

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
风暴冲击	10"	1	3+	3+	2	D3	暴击(2次命中)、伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
闪电锤	3	3+	2+	1	2	暴击(致命伤)	
天龙的尖牙利爪	3	4+	2+	2	2	伙伴	

被动

极限战庭: 极限战庭是西格玛的军队中最为罕见的存在, 每一位战士都骑乘着强大的坐骑。要是接近他们就很有可能遭受雷霆或烈焰的攻击。

效果: 每当您在为针对该单位进行的近战攻击进行豁免掷骰时, 若未修正的掷骰结果为 6, 那么在完成那次近战技能的结算后, 对攻击单位造成 1 处致命伤。

每回合限一次(军队), 任意近战阶段

雷霆打击: 在闪电锤击中目标时, 跳动的能量和眩眼的光芒将使敌人陷入瘫痪。

宣布: 选择一个与该单位处于近战的敌方单位为目标。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 3+, 那么目标在回合中不能使用命令。



关键词

骑兵

秩序、雷铸神兵、极限战庭



· 雷铸神兵战争卷轴 ·

天龙守卫

绝灭者

远程武器

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

风暴冲击

10"

1

3+

3+

2

D3

暴击(2次命中)、伙伴

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

雷霆斧

3

3+

3+

1

2

针对步兵(+1 撕裂)

天龙的尖牙利爪

3

4+

2+

2

2

伙伴

被动

极限战庭：极限战庭是西格玛的军队中最为罕见的存在，每一位战士都骑乘着强大的坐骑。要是接近他们就很有可能遭受雷霆或烈焰的攻击。

效果：每当您在为针对该单位进行的近战攻击进行豁免掷骰时，若未修正的掷骰结果为6，那么在完成那次近战技能的结算后，对攻击单位造成1处致命伤。

被动

劈砍：只需一击，雷霆斧就可以劈穿多个敌人。

效果：如果目标单位拥有10个或更多模型，那么该单位雷霆斧的伤害属性提升1点。



骑兵

关键词

秩序、雷铸神兵、极限战庭



· 雷铸神兵战争卷轴 ·

天龙守卫

雷袭者

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
风暴冲击	10"	1	3+	3+	2	D3	暴击(2次命中)、伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
风暴突击刃枪	3	3+	3+	1	2	冲锋(+1伤害)	
天龙的尖牙利爪	3	4+	2+	2	2	伙伴	

被动

极限战庭: 极限战庭是西格玛的军队中最为罕见的存在，每一位战士都骑乘着强大的坐骑。要是接近他们就很有可能遭受雷霆或烈焰的攻击。

效果: 每当您在为针对该单位进行的近战攻击进行豁免掷骰时，若未修正的掷骰结果为6，那么在完成那次近战技能的结算后，对攻击单位造成1处致命伤。

任意冲锋阶段

穿刺攻击: 风暴突击刃枪的刀刃在冲锋时能够穿透多名敌人。

宣布: 如果该单位在当前阶段中进行了冲锋，选择位于其1"内的一个敌方单位来作为目标。

效果: 掷一枚D3，若结果为2+，对目标造成相当于掷骰结果数量的致命伤。



骑兵

关键词

秩序、雷铸神兵、极限战庭



· 雷铸神兵战争卷轴 ·

天龙守卫

暴风使

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
风暴冲击	10"	1	3+	3+	2	D3	暴击(2次命中)、伙伴
齐射风暴弩	12"	3	3+	3+	1	1	暴击(2次命中)
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
战刃		2	3+	3+	1	1	-
天龙的尖牙利爪		3	4+	2+	2	2	伙伴

被动

极限战庭：极限战庭是西格玛的军队中最为罕见的存在，每一位战士都骑乘着强大的坐骑。要是接近他们就很有可能遭受雷霆或烈焰的攻击。

效果：每当您在为针对该单位进行的近战攻击进行豁免掷骰时，若未修正的掷骰结果为6，那么在完成那次**近战技能**的结算后，对攻击单位造成1处致命伤。

任意射击阶段

齐射风暴：暴风使向敌人发射充斥能量的弩矢，让他们无法抵御接下来的冲锋。

宣布：选择一个该回合中被该单位**齐射风暴弩**的攻击分配了任何伤害点数的敌方单位来作为目标。

效果：掷一枚骰子。若结果为2+，那么目标不能在下一个近战阶段中使用“全面防御”命令。



关键词

骑兵

秩序、雷铸神兵、极限战庭

·雷铸神兵战争卷轴·

执行官



近战武器

守魂戟

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3

3+

3+

1

2

技能

-

部署阶段

灵魂绑定：执行官是极为出色的护卫，他们在一种奇妙的灵魂层面上与需要保护的人相连。

效果：选择一个己方雷铸神兵英雄单位在战斗中与该单位灵魂绑定。

被动

魂铸守卫：执行官会耗尽全身力量来保护那些与他们灵魂绑定的人。

效果：当与该单位灵魂绑定的己方单位位于该单位的近战范围内时，那个单位以及该单位都拥有**守护(5+)**。



关键词

步兵、勇士

秩序、雷铸神兵、武士战庭

·雷铸神兵战争卷轴·

控诉者



远程武器

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

唤风标枪

10"

1

3+

3+

1

D3

-

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

唤风标枪

3

3+

3+

1

1

冲锋 (+1 伤害)

U 每回合限一次(军队), 反应: 该单位被选择成为了一个非核心技能的目标。

湮灭战庭: 这些老兵前往他人无法踏入的地方, 在被扭曲变成末日光景的战场上奋战。就算是侵蚀力强大的魔法也无法对他们的灵魂产生影响。

效果: 进行一次 D6 的抵抗掷骰, 若结果为 4+, 那个技能对该单位无效。

被动

分散阵型: 这些战士使用一种分散的队形进行战斗, 能够更精准地攻击并更有效地控制战场。

效果: 该单位的连续性范围为 2"。

被动

正义先驱: 一道模糊的光闪过, 控诉者便已然穿越战场。

效果: 该单位在进行冲锋掷骰时额外掷一枚骰子, 最多掷 3 枚骰子。



关键词

步兵、勇士、飞行

秩序、雷铸神兵、湮灭战庭

·雷铸神兵战争卷轴·

风暴龙守卫



远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
蛮龙焰流	10"	4	2+	3+	2	1	近战射击、伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
龙骑士长枪	3	3+	3+	1	1	冲锋(+1 伤害)、 针对步兵(+1 撕裂)	
龙骑士战刃	6	3+	3+	1	1	-	
蛮龙的尖牙利爪	4	4+	2+	2	2	伙伴	

该单位中每一个模型都装备有蛮龙焰流、蛮龙的尖牙利爪和以下 1 种选项：

- 龙骑士长枪
- 龙骑士战刃

☀ 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

飞龙猛击: 为了夺回他们的古老帝国, 蛮龙和它们的骑士以一个愤怒的整体并肩作战, 残酷地杀掉所有拦在他们道路上的敌人。

效果: 如果该单位在回合中进行了冲锋, 掷一枚骰子。若结果为 3+, 该单位可以移动 2D6"。单位在进行这次移动时可以移动穿过敌人的近战范围并且可以移动进入近战。随后, 选择一个该单位在移动期间移动穿过的敌方单位。对那个敌方单位造成 D3 处致命伤。

关键词

狂暴

⚙ 被动

分散阵型: 这些战士使用一种分散的队形进行战斗, 能够更精准地攻击并更有效地控制战场。

效果: 该单位的连续性范围为 2"。

⚔ 被动

极限战庭: 极限战庭是西格玛的军队中最为罕见的存在, 每一位战士都骑乘着强大的坐骑。要是接近他们就很有可能遭受雷霆或烈焰的攻击。

效果: 每当您在为针对该单位进行的近战攻击进行豁免掷骰时, 若未修正的掷骰结果为 6, 那么在完成那次近战技能的结算后, 对攻击单位造成 1 处致命伤。

关键词

凶兽、勇士、飞行

秩序、雷铸神兵、极限战庭

·雷铸神兵战争卷轴·

风暴突击战车



远程武器

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

风暴巨弓

18"

2

3+

3+

1

1

针对步兵(+1 撕裂)、
暴击(2次命中)

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

风暴突击斧

3

3+

3+

1

1

冲锋 (+1 伤害)

暴风长矛

2

3+

3+

2

1

-

风鸮的尖喙

6

4+

3+

1

1

伙伴

该单位装备有风暴突击斧、风鸮的尖喙以及以下 1 个选项：

- 暴风长矛
- 风暴巨弓

任意冲锋阶段

狂放艾兹尔：冲锋的风暴突击战车造成的冲击能够毁灭最坚固的盾牌。

宣布：如果该单位在当前阶段中进行了冲锋，选择一个位于其 1" 内的敌方单位来作为目标。

效果：掷一枚 D3。若结果为 2+，对目标造成相当于掷骰结果数量的致命伤。

被动

苍穹耀光：风暴突击战车在战场上穿行时散发的天界能量能够致盲敌人。

效果：在该单位使用“蛮横突破”命令时，对目标造成额外 D3 处致命伤，并且该单位在使用那个技能时能移动的距离增加 D6"。



·雷铸神兵战争卷轴·

先锋猎手

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
箭矢风暴手弩	10"	2	4+	4+	1	1	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
风暴铸造武器	2	3+	3+	1	1	-	

⚙ 被动

先锋战庭: 通过极速、狡诈以及明显的野性，先锋战庭的雷铸神兵们能够以少数军力战胜自身数倍的大军。

效果: 该单位可以在使用了**奔跑**或**后撤**技能的回合中使用**射击**和/或**冲锋**技能。

⚙ 每场战斗限一次(军队), 部署阶段

星罗盘: 先锋猎手通过使用星罗盘在凡世诸域中追踪敌人。

宣布: 选择一个敌方单位来作为目标。

效果: 目标在战斗中拥有**猎物**关键词。

⚙ 被动

星之标记: 先锋猎手在很远的距离就能察觉到被追踪猎物的位置。

效果: 在**猎物**单位位于战场时，该单位的移动属性增加2"。此外，该单位在以**猎物**单位为目标进行攻击时，攻击的命中掷骰结果增加1点。



关键词

步兵、勇士

秩序、雷铸神兵、先锋战庭



·雷铸神兵战争卷轴·
装备星袭标枪的
先锋勇士

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
箭矢风暴手弩	10"	2	4+	4+	1	1	近战射击
星袭标枪	12"	1	3+	3+	1	2	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
星袭标枪	1	3+	3+	1	2	-	
风鸮的尖喙	3	4+	3+	1	1	伙伴	

被动

先锋战庭: 通过极速、狡诈以及明显的野性，先锋战庭的雷铸神兵们能够以少数军力战胜自身数倍的大军。

效果: 该单位可以在使用了**奔跑**或**后撤**技能的回合中使用**射击**和/或**冲锋**技能。

己方冲锋阶段

冲锋齐射: 先锋勇士在发起冲锋时会向敌人释放出致命的箭雨。

宣布: 如果该单位在当前阶段中进行了冲锋，选择一个与其处于近战的敌方单位来作为目标。

效果: 该单位可以像是在己方射击阶段一样立刻使用一次**射击**技能，但是目标必须是被选择的敌方单位。该单位的**星袭标枪**在本阶段中拥有**近战射击**。



关键词

骑兵、勇士

秩序、雷铸神兵、先锋战庭、先锋勇士



· 雷铸神兵战争卷轴 ·
装备震荡手斧的
先锋勇士

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
箭矢风暴手弩	10"	2	4+	4+	1	1	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
震荡手斧	2	3+	3+	1	2	冲锋 (+1 伤害)	
风鸮的尖喙	3	4+	3+	1	1	伙伴	

被动

先锋战庭: 通过极速、狡诈以及明显的野性，先锋战庭的雷铸神兵们能够以少数军力战胜自身数倍的大军。

效果: 该单位可以在使用了**奔跑**或**后撤**技能的回合中使用**射击**和/或**冲锋**技能。

被动

震荡打击: 震荡手斧会将电流传递至敌人的全身，使他们疼痛万分并倒地不起。

效果: 如果该单位使用**震荡手斧**进行的攻击对敌方单位分配了任何伤害点数，那么那个敌方单位在回合中进行的近战攻击的致伤骰结果减少 1 点。



关键词

骑兵, 勇士

秩序, 雷铸神兵, 先锋战庭, 先锋勇士



·雷铸神兵战争卷轴·
装备飓风十字弩的

先锋猛禽

远程武器

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

飓风十字弩

12"

4

3+

3+

-

1

针对步兵 (+1 撕裂)、
暴击(2次命中)

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

弩重击

1

4+

3+

-

1

-

被动

先锋战庭: 通过极速、狡诈以及明显的野性, 先锋战庭的雷铸神兵们能够以少数军力战胜自身数倍的大军。

效果: 该单位可以在使用了**奔跑**或**后撤**技能的回合中使用**射击**和/或**冲锋**技能。

被动

协调打击: 先锋战庭的战士们在经受了大量的训练后能以完美的协调性进行战斗。

效果: 在该单位进行射击攻击时, 如果任何己方**先锋战庭**单位位于目标的近战范围内, 那么该次攻击的致伤掷骰结果增加1点。



关键词

步兵、勇士

秩序、雷铸神兵、先锋战庭



·雷铸神兵战争卷轴·
装备遥击十字弩的

先锋猛禽

远程武器

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

遥击十字弩

18"

2

3+

3+

2

2

针对英雄(+1 撕裂)、
暴击(自动致伤)

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

弩重击

1

4+

3+

-

1

-

被动

先锋战庭: 通过极速、狡诈以及明显的野性，先锋战庭的雷铸神兵们能够以少数军力战胜自身数倍的大军。

效果: 该单位可以在使用了**奔跑**或**后撤**技能的回合中使用**射击**和/或**冲锋**技能。

己方射击阶段

爆头: 只要有足够的时间进行瞄准，先锋猛禽就算是在混乱的战斗中也能够命中目标。

效果: 如果该单位在本回合中没有使用**移动**技能，且不是在本回合中被部署的，那么该单位在回合中选择射击攻击目标时可以无视“**守护英雄**”技能（核心规则 25.0）。



关键词

步兵、勇士

秩序、雷铸神兵、先锋战庭

守夜者



远程武器

风暴召唤弓

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

18" 2 3+ 3+ 1 1

技能

-

近战武器

风暴剑

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

2 3+ 3+ 1 1

技能

-

被动

风暴领航者：守夜者以极快的速度在阴郁的雷云之下游走，他们的风暴召唤弓发射出的箭头头部由葛朗尼亲自铸造，能够释放颤动的闪电照亮目标并进行至关重要的侦察。

效果：如果该单位在回合中进行的射击攻击对一个敌方单位分配了任何伤害点数，那么己方雷铸神兵单位在回合中对那个单位进行攻击时，攻击的命中掷骰结果增加1点。



关键词

步兵、勇士

秩序、雷铸神兵、武士战庭



·雷铸神兵战争卷轴·

魂誓巡游者

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

巡游者武器

3

3+

3+

1

2

-

⚙️ 每场战斗限一次(军队), 部署阶段

神圣任务: 巡游者们会深入敌军领地并夺取那些隐藏着秘密的重要地标。

效果: 选择一个完全位于己方领地外的目标, 那个目标被您视作为任务目标。

➤ 每场战斗限一次, 己方移动阶段

圣骸指引: 与魂誓巡游者们同行的圣骸骑士能够使用西格玛的疾风将同伴们传送至最需要他们的地方。

宣布: 您可以选择一个位于该单位近战范围内的己方巡游骑士为目标。

效果: 将该单位移出战场并再次部署在战场上位于所有敌方单位 9" 外的位置。随后, 如果您选择了一个目标, 那么将其移出战场并再次部署在战场上位于该单位近战范围内且位于所有敌方单位 9" 外的位置。

关键词

核心

U 被动

完成神王的意愿: 巡游者们会不惜一切代价完成神王赋予他们的神圣使命。

效果: 在该单位争夺一个任务目标时:

- 该单位的控制分数增加 3。
- 该单位拥有守护(5+)。



关键词

步兵, 勇士 (1/6)

秩序, 雷铸神兵, 武士战庭



·雷铸神兵战争卷轴·

天界漩涡

近战武器

复仇风暴

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

12

4+

4+

1

1

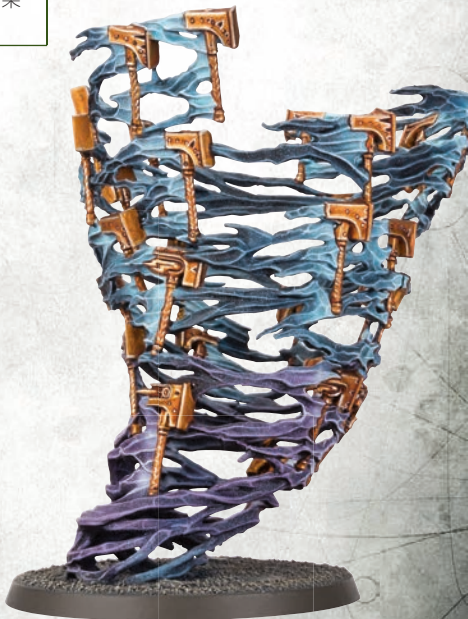
技能

暴击(自动致伤)

U 被动

复仇风暴：天界漩涡煽动周围的空气形成一道旋风，阻挡来袭的射击攻击。

效果：位于该召唤体 12" 内的敌方单位进行射击攻击时，攻击的命中掷骰结果减少 1 点。



关键词

召唤体、无尽法术、飞行、守护(6+)

秩序、雷铸神兵

· 雷铸神兵战争卷轴 ·

奥法台

 被动

奥法台：有幸站在奥法台上的雷铸神兵会感受到艾兹尔的能量充斥他们全身。

效果：在被选择成为“召唤奥法台”技能目标的单位位于该召唤体的平台上时：

- 那个单位拥有**守护(5+)**。
- 如果那个单位是一个**巫师**，那么其能量等级提升1点。
- 那个单位不能使用移动技能，并且在**该召唤体**每次进行移动时必须位于其上方。
- 在测量与那个单位之间的距离和视野时，从**该召唤体**进行测量。
- **该召唤体**不能被选择成为**驱散**技能以外的任何技能的目标。

如果**该召唤体**被驱散，那么在将其移出战场前，将位于平台上方的单位部署在战场上位于**该召唤体 3"**内的位置。如果平台上单位在**该召唤体**被驱散时已经与一些单位处于近战，那么那个单位不能被部署在与除那些单位之外的其他单位处于近战的位置。如果无法按照上述方式部署单位，那么单位被摧毁。

如果位于平台上的单位被摧毁，那么立刻将**该召唤体**移出游戏。



关键词

召唤体、无尽法术、飞行

秩序、雷铸神兵



· 雷铸神兵战争卷轴 ·

永焰彗星

任意英雄阶段

燃烧复仇: 永焰彗星以巨大的力量砸向战场嵌入地面, 向周围散发致命的艾兹尔能量。

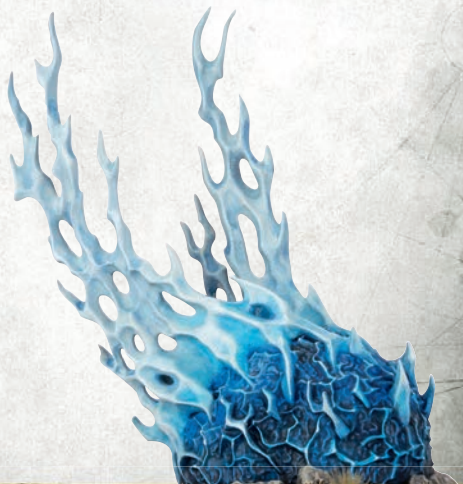
宣布: 如果该召唤体在当前阶段中被召唤, 选择位于其 6" 内任意数量的敌方单位来作为目标。

效果: 为每一个目标掷一枚 D3。若结果为 2+, 对目标造成相当于掷骰结果数量的致命伤。

被动

奥术扰乱: 永焰彗星散发的能量会干扰附近巫师的奥术能力。

效果: 敌方巫师位于该召唤体 12" 内时, 其进行的施法掷骰结果减少 1 点。



关键词

召唤体、无尽法术、守护(6+)

秩序、雷铸神兵



· 雷铸神兵战争卷轴 ·
 骑追猎者狮鹫的
守夜领主

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
神圣巨斧	5	3+	3+	2	2	-
追猎者狮鹫的尖喙利爪	3	4+	3+	1	2	伙伴

U 每回合限一次(军队), 反应: 该单位被选择成为了一个非核心技能的目标。

湮灭战庭: 这些老兵前往他人无法踏入的地方, 在被扭曲转变成末日光景的战场上奋战。就算是侵蚀力强大的魔法也无法对他们的灵魂产生影响。

效果: 进行一次 D6 的抵抗掷骰, 若结果为 4+, 那个技能对该单位无效。

X 每场战斗限一次(军队), 任意近战阶段

宣告制裁: 战士们将向敌人宣泄西格玛的怒火。

宣布: 选择一个完全位于该单位 12" 内的己方非英雄湮灭战庭单位。

效果: 那个单位可以在阶段中使用 2 次近战技能。不过, 在第一次使用近战技能后, 那个单位在阶段中拥有后攻。



关键词

英雄, 骑兵

秩序, 雷铸神兵, 湮灭战庭



· 雷铸神兵战争卷轴 ·

渡亡领主

近战武器

渡亡之刃

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

4

3+

2+

2

3

技能

暴击(致命伤)

U 每回合限一次(军队), 反应: 该单位被选择成为了一个非核心技能的目标。

湮灭战庭: 这些老兵前往他人无法踏入的地方, 在被扭曲转变成末日光景的战场上奋战。就算是侵蚀力强大的魔法也无法对他们的灵魂产生影响。

效果: 进行一次 D6 的抵抗掷骰, 若结果为 4+, 那个技能对该单位无效。

● 被动

追念人: 追念人的职责就是提醒那些灵魂受损的雷铸神兵们自己还拥有人性。

效果: 该单位的追念人是一个指示物。如果该单位的追念人位于战场上, 那么完全位于该单位 12" 内的己方湮灭战庭单位的控制分数增加 3。

如果该单位进行的未修正豁免掷骰结果为 1, 那么在那次攻击技能结算完成后将该单位的追念人移出战场(依旧对该单位造成伤害点数)。

X 反应: 您为该单位宣布使用一次近战技能

获得光荣的死亡: 渡亡领主与湮灭战庭并肩作战, 身边的雷铸神兵们试图在战斗中证明自己来赢得安息。

效果: 选择一个位于该单位近战范围内, 并且在当前回合中还没有使用近战技能的己方非英雄湮灭战庭步兵单位来作为目标。目标可以在该单位的近战技能被结算后立刻使用一次近战技能。如果目标单位被选择进行近战, 那么其攻击的命中掷骰结果在回合中增加 1 点。

关键词

英雄、步兵

秩序、雷铸神兵、湮灭战庭



·雷铸神兵战争卷轴·

遁世者

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

符文祝福武器

3

3+

3+

1

2

暴击(致命伤)

U 每回合限一次(军队), 反应: 该单位被选择成为了一个非核心技能的目标。

湮灭战庭: 这些老兵前往他人无法踏入的地方, 在被扭曲变成末日光景的战场上奋战。就算是侵蚀力强大的魔法也无法对他们的灵魂产生影响。

效果: 进行一次 D6 的抵抗掷骰, 若结果为 4+, 那个技能对该单位无效。

⚙ 被动

追念人后裔: 与遁世者同行的追念人会提醒他们还拥有着人性。

效果: 该单位的追念人是指示物。该单位中每存在 3 个模型, 便拥有 2 个追念人。如果该单位的追念人位于战场上, 那么该单位在使用“湮灭战庭”技能时进行的抵抗掷骰结果增加 1 点。

每当该单位进行的未修正豁免掷骰结果为 1 时, 在那次攻击技能结算完成后将该单位的 1 个追念人移出战场(依旧对该单位造成伤害点数)。



关键词

步兵、勇士

秩序、雷铸神兵、湮灭战庭



· 雷铸神兵战争卷轴 ·
失落魂守

伊奥纳斯·墓生

远程武器

灼魂烈焰

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

10" 9 2+ 4+ 2 1

技能

近战射击、伙伴

近战武器

破魂者

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

4 3+ 3+ 1 2

技能

-

☠ 卡索拉克的古老利爪

6 4+ 2+ 2 3

伙伴

☠ 被动

受到战伤

效果：在该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其卡索拉克的古老利爪的攻击属性为 4。

✂ 己方英雄阶段

5

雷霆风暴：伊奥纳斯能够请求西格玛释放艾兹尔的怒火。

宣布：选择一个位于该单位 12" 内的可见敌方单位来进行雷劈，随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。

效果：对那个单位造成 D3 处致命伤，随后掷一枚骰子。若结果为 1-2，那么流程结束。若结果为 3+，选择位于目标单位 3" 内的另一个敌方单位来进行雷劈并对其造成 D3 处致命伤。如果吟诵掷骰的结果为 10+，您可以选择位于目标单位 6" 内的另一个敌方单位，而不是 3" 内。继续按照上述方式进行掷骰，直到流程结束或者没有任何可以进行雷劈的敌人为止。一个单位在同一回合中不能被多次雷劈。

关键词

祈祷

⚙ 每回合限一次(军队)，任意射击阶段

灼魂烈焰：被卡索拉克的苍白火焰所吞噬的敌人会感受到自己的灵魂逐渐烧尽。

宣布：选择一个在回合中被该单位的灼魂烈焰攻击分配了任何伤害点数的敌方单位来作为目标。

效果：目标在战斗中拥有灵魂燃烧关键词。

关键词

狂暴

✂ 任意射击阶段

灵魂燃烧：一旦被卡索拉克的烈焰碰到，敌人的灵魂便会在身体中燃烧。

宣布：该单位就算在被摧毁后也可以使用此技能。选择任意数量的灵魂燃烧单位来作为目标。

效果：为每一个目标掷一枚 D3。若结果为 2+，对目标造成相当于掷骰结果数量的致命伤。

关键词

战帅、唯一、英雄、凶兽、祭司(2)、飞行

秩序、雷铸神兵

SPEARHEAD

雷铸神兵 英德拉斯塔的矛头

本先锋军队中包含以下单位：

将领

◆ 英德拉斯塔，天界之矛

单位

◆ 1 个执旗骑士

◆ 3 个歼灭者

◆ 5 个征服者

◆ 5 个征服者

◆ 风暴突击战车



由英德拉斯塔率领的战士们能够在敌人过度延伸自己的战线时发起致命一击，而这关键的攻击总是会由女猎尊本人发起。她的长矛将刺穿敌军勇士的心脏，将敌将的首级高举在空中，迎来西格玛的雷霆赞赏。

英德拉斯塔是西格玛最强大的冠军勇士之一，负责狩猎最强大且最邪恶的敌人。她的矛头部队被分成两个不同的部分。第一部分是一支由征服者组成的小队，他们如同雷霆一般从天界袭来。在征服者的前方，一位持有礼赞之旗的执旗骑士能够治疗战士们受到的任何创伤，同时还有一辆风暴突击战车来帮助发起强力的冲锋。在敌人的指挥官和野兽尝试压制雷铸神兵并发起反击时，矛头部队的第二部分便会汹涌到来。歼灭者能够发挥自己全部的实力，如同陨星一般冲撞敌人。英德拉斯塔则会在敌人展现出所有的实力后发起最后的攻击——就算是横冲直撞的狂暴巨魔也会在她精准的刺击前倒下。

“用神王的复仇之力干掉这些蠢货。进攻！”

— 英德拉斯塔，天界之矛

战斗特质

风暴之裔

神圣的闪电带着雷铸神兵们前往战场，响彻云霄的雷鸣声暗示着他们的到来。

英德拉斯塔和己方歼灭者单位将不在部署阶段中进行部署。作为替代，从第三战斗轮次开始，这些单位可以使用以下技能：

⚙ 己方移动阶段

雷霆登场：随着一身雷鸣，英德拉斯塔和她的友军们从天而降。

效果：将该单位部署在战场上位于敌方单位 6" 外的任意位置。

关键词

核心



执旗骑士

军团技能: 选择以下 1 个军团技能。

✖ 任意回合结束

击退敌人: *绝不让西格玛的敌人夺取任何一寸土地。*

宣布: 选择正在争夺目标且处于近战的任意数量的己方单位。

效果: 每当选择的单位进行跟进移动时(核心规则, 15.3)。为每一个进行移动的单位选择一个位于其 1" 内的敌方单位并掷一枚骰子。若结果为 4+, 对选择的敌方单位造成 1 处致命伤。

U 被动

奋战到底: *直到任务完成前, 这些无所畏惧的战士绝不会倒下。*

效果: 己方单位在争夺一个您控制的目标时拥有守护(6+)。

强化: 给予您的将领以下 1 个强化。

74 被动

女猎尊: *英德拉斯塔享受着狩猎强大且可怕的猎物。*

效果: 在以凶兽为攻击目标时, 瑟恩加瓦(英德拉斯塔的长矛)的伤害属性变为 2D6。

✖ 被动

向风暴之眼进攻: *英德拉斯塔的敌人知道被她盯上的目标必将被毁灭。*

效果: 如果己方将领进行了冲锋, 那么己方将领在本回合中拥有先攻。

🏠 每场战斗限一次, 己方移动阶段

耀眼光芒: *英德拉斯塔的神赐光芒能够召回陨落战士的灵魂并让他们再次战斗。*

宣布: 如果己方将领在当前阶段中被部署, 那么选择该将领来使用此技能。

效果: 您可以为完全位于己方将领 12" 内的每一个己方单位返还 1 个被击杀的模型。

✖ 每场战斗限一次, 任意近战阶段

天穹猎鹰: *英德拉斯塔的神圣外表能让看见她的战士们士气高昂。*

效果: 直到阶段结束前, 完全位于己方将领 12" 内的己方单位所进行的攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

移动

12"

倍州

8

3+

混沌

2

控制

英德拉斯塔是西格玛的猎手。她的长矛瑟恩加瓦是与神王
的传奇长矛一同打造的。投掷
出后，瑟恩加瓦会一刻不停地
自动寻找猎物，刺穿怪物的心
脏，然后再回到英德拉斯塔的手
中。据说，长年的战斗已经将
她的灵魂挖空，取而代之的是
冷酷无情的余火。英德拉斯塔
的神圣光辉能够抵御混沌力量
的侵蚀。其他雷神神兵在她展
开致命狩猎时会低声祈祷，因
为她转变成的复仇机器让人感
到不安。然而，英德拉斯塔依
旧是西格玛最强大的英雄勇士
之一，没人会质疑她的实力。

· 先锋军战争卷轴 ·
英德拉斯塔
天界之矛

武器	远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
瑟恩加瓦	远程武器	12"	1	3+	2+	2	4	近战射击
高天之刃	近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
			5	3+	3+	2	3	-

U 每场战斗限一次，任意近战阶段

西格玛的勇士：英德拉斯塔由西格玛亲手铸就，她身边环绕的强大神圣光环能够抵挡刀剑和箭矢。

效果：该单位在阶段中拥有守护(5+)。



关键词

英雄、步兵、飞行、守护(6+)

移动

5"

倍增

2

3+

豁免

1

控制

征服者的剑中蕴含着天界石的碎片，这种矿物散发着预知的力量。在与专业剑术的结合下，征服者们是极为致命的战士。面对的敌人越多，他们的击杀数量也就越多。

• 先锋军战争卷轴 •

征服者

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
苍穹巨剑	2	3+	3+	1	1	-

被动

闪电打击：征服者的架势能够让他们对多名敌人进行迅速的攻击。

效果：在对包含 5 个或更多模型的敌方单位进行攻击时，该单位苍穹巨剑的伤害属性增加 1 点。



关键词

步兵

移动
5"
6
3+
5
控制

执旗骑士是拥有不屈意志的战士，在经历了多次的考验后才被托付神圣的艾兹尔旗帜。这些由圣徒编制而成的星丝圣物能够恢复那些经历了重铸的战士的身体。

• 先锋军战争卷轴 •

执旗骑士

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
西格玛战刃	4	3+	3+	1	2	-

己方英雄阶段

重铸旗帜：在礼赞之旗树立时，它的能量能够治疗血肉的伤口并修复破碎的盔甲。

宣布：选择一个完全位于该单位 12" 内的己方单位为目标。

效果：对目标治疗(D3)。此外，直到下一个己方回合开始前，那个单位的控制分数增加 3 点。



关键词

英雄、步兵

移动
4"
3
2+
1
控制

身穿极为厚重的盔甲，挥舞着魔法陨石制成的战锤和盾牌，歼灭者能够以陨石一般的力量发起冲锋，并在同时抵御任何箭矢的攻击。那些被他们击中的敌人会被撞倒在地，随之而来的便是致死的猛击。

• 先锋军战争卷轴 •

歼灭者

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
陨石锤	3	3+	3+	1	2	-

任意冲锋阶段

陨石之力: 歼灭者移动时拥有彗星般的力量，在蓄力后，他们的打击和移动会伴随着冲击波，就像他们抵达战场时一样。

宣布: 如果该单位在阶段中进行了冲锋，并且未修正冲锋掷骰结果为 8+，那么选择该单位 1" 内的一个敌方单位为目标。

效果: 目标在本回合中拥有后攻。



关键词

步兵

移动

10"

倍射

10

3+

豁免

2

控制

风暴突击战车是强大的破阵者。在进攻的号声被吹响时，战车能够穿越恶劣的地形，战车上的弓手使用风暴巨弓向敌人进行射击。不过，风暴突击战车最为强大的武器则是它的冲锋。它们在不断加速时会凝聚艾兹尔的能量，然后在冲入敌阵时释放雷霆般的冲击，上方的雷铸神兵也会使用剑与斧进行攻击。

• 先锋军战争卷轴 •

风暴突击战车

武器	远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
✂	风暴巨弓	18"	2	3+	3+	1	1	-
武器	近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
	风暴突击斧	3	3+	3+	1	1	-	
	风鹫的喙与爪	6	4+	3+	1	1	伙伴	

✂ 任意冲锋阶段

施放艾兹尔之力：风暴突击战车冲锋所造成的冲击能够毁灭最坚固的盾墙。

宣布：如果该单位在阶段中进行了冲锋，选择一个位于其 1" 内的敌方单位并掷一枚骰子。

效果：若结果为 2+，对目标造成 D3 处致命伤。



关键词

战争机器

SPEARHEAD

雷铸神兵 守夜兄弟会

本先锋军队中包含以下单位：

将领

- ◆ 骑追猎者狮鹫的
守夜领主

单位

- ◆ 1 个求真领主
- ◆ 3 个控诉者
- ◆ 5 个解放者



只有在混沌大军威胁要将所有生命都灭绝时，神王才会派出守夜兄弟会。这些精英部队由湮灭战庭的雷铸神兵率领，他们都是经历了无数次战斗与生死的沧桑战士，自身的灵魂已经被严重消耗，几乎是西格玛意志的纯粹傀儡。虽然这些雷铸神兵失去了原本的人性，变得残忍无情，但混沌之力无法对他们残缺的灵魂产生真正的影响，让他们几乎无法被腐化。这一特点让这些战士们能够前往那些一般人无法踏入的危险区域。

每一个守夜兄弟会都由一位守夜领主领导。这些老练的指挥官们已经效忠于神王数百年，在保留人性和不惜一切代价获得胜利的边缘之间徘徊。每一位守夜领主都被一头追猎者狮鹫选上，这些在暗月达罗斯下出生的生物能够识别出哪些雷铸神兵的灵魂能够抵御不断的湮灭。在这位领袖的上方盘旋着手持火焰长枪的控诉者。每一位战士都是西格玛信条的楷模，他们暴露在诅咒天空之下发生改变，为了消灭混沌之力可以不顾一切。每一支守夜兄弟会部队都会伴随着一位求真领主，他们在为部队增加力量的同时也小心观察着每一位同胞和他们逐渐逝去的自我。守夜兄弟会中最后的成员便是身为核心力量的解放者，这些坚韧不屈的战士们为了保护凡世诸域曾作出了一次又一次的牺牲。

战斗特质

神圣命令

在西格玛时代到来之前，雷铸神兵们在至高艾兹尔将自己的武艺和战术技巧磨练至了巅峰，为了夺回凡世诸域而做好准备。自从那一天起，他们便开始了无尽的战斗。

在战斗中，您可以使用以下技能：

🛡️ 每场战斗限一次，己方英雄阶段

艾兹尔之盾：战士们高声向西格玛宣誓，他们被神圣的保护力量笼罩。

宣布：选择一个己方单位。

效果：直到下一个己方回合开始前，选择的单位拥有**守护(5+)**。

🚩 每场战斗限一次，己方冲锋阶段

风暴突袭：战士们被信仰所驱动，迫切地想要对西格玛的敌人展开神圣的复仇。

宣布：选择一个不处于近战的己方单位。

效果：选择的单位就算在同一回合中使用了**奔跑**技能也可以使用**冲锋**技能。

军团技能: 选择以下 1 个军团技能。

↗ 每场战斗限一次, 反应: 您宣布使用后撤技能

准确打击: 虽然雷铸神兵经常会面对寡不敌众的情况, 但他们十分习惯进行多战线作战, 并且会在能够造成最大影响的地方聚集军力。

使用者: 使用后撤技能的单位。

效果: 不要对进行这次后撤技能的单位造成致命伤。此外, 这个单位就算在本回合中使用了后撤技能也可以在之后使用冲锋技能。

✕ 每场战斗限一次, 任意近战阶段

荣耀电光: 在这些战士被击败时, 西格玛的神圣闪电将从天而降, 在他们被召回重铸之前摧毁周边的一切。

宣布: 选择一个处于近战的己方单位。

效果: 直到阶段结束前, 每当一个那个单位中的模型被击杀时, 进行一次 D6 的复仇掷骰。若结果为 4+, 对该单位处于近战的一个敌方单位造成 1 处致命伤。

强化: 给予您的将领以下 1 个强化。

🛡 被动

神圣卷轴: 这位战士携带着写有西格玛祝福的羊皮纸。

效果: 己方将领拥有守护(5+)。

✕ 被动

莫达之爪: 神王的敌人熟知这把武器的名字并且畏惧它锋利的刀刃。

效果: 己方将领装备的神圣巨斧拥有暴击(致命)。

✕ 每场战斗限一次, 任意近战阶段

水银药剂: 这种药剂能够让喝下的人获得极速。

效果: 己方将领在阶段中拥有先攻。

● 每场战斗限一次, 任意回合结束时

虚无吊坠: 这个黑暗吊坠中蕴藏着魔力, 能够抽取敌人的决心。

宣布: 为每一个与己方将领争夺同一个目标的敌方单位掷一枚骰子。

效果: 若结果为 2+, 那么在本回合中, 将那个敌方单位的控制分数减去掷骰结果的数量。

移动

12"

倍州

8

3+

袭击

2

控制

守夜领主是湮灭战庭的坚韧指挥官。他们不仅装备着神圣的巨斧，还拥有数世纪的经验，以神王之名带头冲锋。和战庭中的其他成员一样，这些领袖的记忆和人性都在逐渐消失，不过他们所骑乘的追猎者狮鹫据说能够减缓灵魂的磨损。这些领袖们维持着无情战士和狡诈指挥官的平衡。他们对战场局势的解读几乎像是能够预知未来一样，在冲向敌人的同时也能够指挥士兵向关键位置发起进攻，有效地传达着神王的制裁。

• 先锋军战争卷轴 •
骑追猎者狮鹫的
守夜领主

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
神圣巨斧	5	3+	3+	2	2	-
追猎者狮鹫的喙与爪	3	4+	3+	1	2	伙伴

✘ 每场战斗限一次，任意近战阶段

宣告制裁：战士们将向敌人宣泄西格玛的怒火。

宣布：选择一个完全位于该单位 12" 内的己方非英雄单位为目标。

效果：目标在本阶段中可以使用 2 次近战技能，但在第一次使用近战技能后，目标在阶段中拥有后攻。

✘ 己方英雄阶段

进攻计划：守夜领主命令手下占领重要位置。

宣布：选择一个您没有控制的目标。

效果：在当前回合，己方单位在对争夺那个目标的敌方单位进行近战攻击时，攻击的命中掷骰结果增加 1 点。



关键词

英雄、骑兵



自很久以来，求真领主就是知名的巫师猎手，他们的闪耀火焰能够判断审视凡人灵魂的状态，并且可以在战斗中释放出净化的烈焰冲击。那些湮灭战庭的求真领主所搜寻的不止有灵魂的腐化，还有任何灵魂的空洞。他们将自己的双眼蒙蔽，以此来更好的专注灵魂视觉并观察盟友和敌人的灵魂。求真领主是以残忍无情而闻名的可怕存在，他们的身边跟随着忠诚的鸷鸦，被受诅咒的存在所吸引。

· 先锋军战争卷轴 ·

求真领主

武器	近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
	制裁权杖	1	3+	3+	1	3	-
	审判之刃	3	3+	3+	1	D3	针对巫师(+1 撕裂), 针对祭司(+1 撕裂)

被动

察觉不洁巫术: 鸷鸦对灵魂的腐化十分敏感，在身边出现不洁的能量时会立刻向主人发出警告。

效果: 该单位的鸷鸦是一个指示物。在该鸷鸦位于战场上时，该单位拥有**守护(5+)**。

如果您为该单位进行的未修正守护掷骰结果为 1，那么将鸷鸦移出战场。

己方英雄阶段

净化之火: 神圣之火从求真领主的火盆中喷发而出，将敌人包裹

宣布: 选择一个该单位 12" 内的可见敌方单位为目标，随后进行一次 D6 的咏诵掷骰。

效果: 若结果为 3+，为目标单位内每一个模型掷一枚骰子。每有一个结果为 5+，便对目标单位造成 1 处致命伤。



关键词

英雄、祭司、步兵



• 先锋军战争卷轴 •

控诉者

武器	远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
✂	唤风标枪	10"	1	3+	3+	1	D3	-
武器	近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
⚔	唤风标枪	3	3+	3+	1	1	-	

⚙ 被动

散兵: 这些战士在战斗中保持着极其分散的阵型。

效果: 该单位的连续性范围为 2"。

➤ 被动

正义先锋: 控诉者们如同闪光一样穿梭于战场。

效果: 在您为该单位进行冲锋掷骰时，掷额外 1 枚骰子。



关键词

步兵、飞行、增援

移动

12"

倍增

2

3+

缓冲

1

控制

控诉者曾闪烁着艾兹尔的神圣光芒，但自从比拉克尔进行了邪恶仪式，许多战士都被迫在充斥着腐化云朵的空中飞翔。虽然对神王的虔诚信仰让他们抵御了诅咒天空的最坏影响，但这些遭遇使大多数战士都变得眼神空洞，异常的安静。每一次重铸对这些战士造成的负面影响远远超过了其他雷铸神兵。现在，这些控诉者与湮灭战庭同行，他们残破的灵魂受到求真领主的关注。控诉者们以一种无所畏惧的危险方式发泄着正义的怒火，从中可以看见在他们内心酝酿的愤怒。



• 先锋军战争卷轴 •

解放者

移动
5"
2 3+ 豁免
1
控制

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
战锤	2	3+	3+	1	1	暴击(致命伤)
巨锤	2	3+	3+	1	2	暴击(致命伤)

该单位包含 4 个装备有战锤的解放者和 1 个装备有巨锤的解放者。

● 被动

坚韧防御者: 解放者守护着西格玛疆域内的每一寸土地。

效果: 在该单位争夺一个完全位于己方领地内的目标时, 该单位的控制分数增加 3 点。

无数暴君都曾倒在解放者的脚下。这些坚定的战士是最著名的救赎者; 无论是筑起牢不可破的盾墙, 还是熟练地挥舞双持武器, 他们毫无疑问都是风暴天军气魄的展现。解放者是雷铸神兵的象征性步兵战士, 上千雕像和画卷上都展现着他们的形象, 他们高举手中的战锤, 冷漠面具后透露着可怕的眼神。他们的出现为凡世诸域中无数城镇和守护者带来了希望。



关键词

步兵, 增援