1.04 感谢朱松林辛苦校对
1.07 同步到 3 月 12 日分数，添加曜日矛头和帝皇雄狮分队

帝皇禁军规则

禁军武艺 MARTIAL KA’TAH
如果你的军队阵营是**帝皇禁军**，则你军队中拥有此技能的单位被选择进行一轮近战时，为其选择以下武艺之一，其效果持续本轮攻击

- 剑刃风暴 Dacatarai Stance

本单位模型近战武器获得【连击 1】

- 直捣黄龙 Rendax Stance

本单位模型近战武器获得【致命一击】

分队规则

如果你的军队中只包含来自**帝皇禁军**的单位，则你可以选择以下分队来体现帝皇禁军的作战风格，为你的军队解锁分队基础能力，强化升级，和专属战略技能，详见下文

老湿腐战锤群 52110733

帝皇利爪

分队基础能力：同袍战友

- 你军队中**灭魔教团**单位获得以下【光环】技能：本单位 6 寸内的**帝皇禁军**单位在对抗【灵能】攻击和致命伤害时算作拥有【不知疼痛 5+】
- 你军队中其他**帝皇禁军**单位（也就是非灭魔教团的那部分），获得获得以下【光环】技能：本单位 6 寸内的**灭魔教团**单位，其中的模型攻击命中结果+1

强化升级

名称	分数	效果
远古力场	20	只能由**帝皇禁军**模型升级，每个回合中，在装备者所在单位第一次保护失败时，将这一下攻击的破坏力改为 0
帝国勇士	25	只能由**帝皇禁军**模型升级，装备者的同袍战友能力生效范围由 6 寸扩大为 9 寸
泰拉赠礼	15	只能由**帝皇禁军**模型升级，装备者的近战攻击造伤结果+1
金光披风	30	只能由**帝皇禁军**模型升级，在装备者 12 寸内的模型对装备者所在单位攻击时，命中结果-1

战略技能

合作无间	
HUNT AS ONE	1CP
技能来源	帝皇禁军：帝皇利爪
技能分类	战略行动
使用时机	你的移动阶段开始时
使用对象	最多两个友军**帝皇禁军步兵**单位，如果你选择两个单位，其一必须是**灭魔教团**单位，另一个必须是非**灭魔教团**单位，并且这两个单位彼此要在 6 寸内
效果	本回合中，上述友军单位即使进行过撤退也是【可射击】【可冲锋】单位

无可宽恕的怒火	
TALONS INTERLOCKED	1CP
技能来源	帝皇禁军：帝皇利爪
技能分类	战斗战术
使用时机	你的射击阶段
使用对象	最多两个你的**帝皇禁军**单位，如果你选择两个单位，其一必须是**灭魔教团**单位，而另一个必须是非**灭魔教团**单位，这两个单位彼此要在 6 寸内，并且这些单位要有一个共同的可射击目标
效果	本阶段中，上述单位只能选择攻击那个目标，但攻击的 S 和 AP 都增强 1 点

老滋味交锤群 521107333

隔绝巫术		
EMPYRIC SEVERANCE		1CP
技能来源	帝皇禁军：帝皇利爪	
技能分类	战斗战术	
使用时机	对手的射击阶段或任意近战阶段，一个敌方单位选择攻击目标后	
使用对象	一个你的被选为目标的**帝皇禁军**单位，以及这个单位 6 寸内的一个友军**灭魔教团**单位	
效果	本阶段中，在对抗【灵能】攻击和致命伤害时算作拥有【不知疼痛 4+】	

帝皇的刽子手		
EMPEROR’S EXECUTIONERS		2CP
技能来源	帝皇禁军：帝皇利爪	
技能分类	战斗战术	
使用时机	近战阶段开始时	
使用对象	最多两个你的**帝皇禁军**单位，如果你选择两个单位，其一必须是**灭魔教团**单位，而另一个必须是非**灭魔教团**单位，这两个单位彼此要在 6 寸内	
效果	本阶段中，上述单位攻击低于起始数量的敌方单位时，造伤结果+1	

穷追不舍		
TALONED PINCER		1CP
技能来源	帝皇禁军：帝皇利爪	
技能分类	战斗战术	
使用时机	对手的移动阶段中，一个敌方单位刚刚结束其标准，加速或撤退移动后	
使用对象	处于上述敌方单位 9 寸内，最多两个你的不在敌方接战范围内的**帝皇禁军**单位，如果你选择两个单位，其一必须是**灭魔教团**单位，而另一个必须是非**灭魔教团**单位，这两个单位彼此要在 6 寸内	
效果	上述友军单位立即进行一次最多 6 寸的标准移动	

荣耀之盾		
SHIELD OF HONOUR		1CP
技能来源	帝皇禁军：帝皇利爪	
技能分类	传奇伟业	
使用时机	对手的射击阶段中，一个敌方单位选择攻击目标后	
使用对象	一个被选为目标的友军**灭魔教团步兵**单位，及其 6 寸内一个非灭魔教团**帝皇禁军步兵**单位	
效果	本阶段中，对上述灭魔教团单位的攻击全部转移到上述非灭魔教团**帝皇禁军步兵**单位上（除非对于攻击者来说不是可选目标）	

老德鹅俱乐部 52110733

盾卫军阵

分队基础能力：武艺精绝

在游戏大回合开始时，你可以选择以下能力之一生效，持续到下个游戏大回合开始时

- 你军队中拥有禁军武艺技能的**帝皇禁军**模型进行近战攻击时，未修正 5+的成功命中就算作命中暴击
- 你军队中拥有禁军武艺技能的**帝皇禁军**模型所装备的近战武器 AP 强化 1 点

强化升级

名称	分数	效果
耀金披风	15	只能由**盾卫连长**或**剑锋冠军**模型升级，装备者的 W+2
堡主面具	20	只能由**盾卫连长**模型升级，双方玩家部署完军队之后，你可以选择最多两个非**灭魔教团**关键词的**帝皇禁军**单位，将其重新部署，此时可以放入战略预备队忽视已有的预备队单位数量
武库甄选	25	只能由**盾卫连长**模型升级，装备者的近战武器 S 和 D 都+1
天鹰鸟卜	5	只能由**盾卫连长**或**剑锋冠军**模型升级，装备者所领导的单位，射击武器获得【忽视掩体】技能

战略技能

基因炼金秘术	
ARCANE GENETIC ALCHEMY	1CP
技能来源	帝皇禁军：盾卫连
技能分类	战斗战术
使用时机	任意阶段中，一个致命伤害被分配给你的非**灭魔教团**关键词的**帝皇禁军**单位
使用对象	上述**帝皇禁军**单位
效果	本阶段中，上述友军单位中的模型对抗致命伤害时拥有【不知疼痛 4+】

为逝者复仇	
AVENGE THE FALLEN	1CP
技能来源	帝皇禁军：盾卫连
技能分类	战略行动
使用时机	近战阶段开始时
使用对象	一个低于起始数量的非**灭魔教团**关键词的友军**帝皇禁军**单位
效果	本阶段中，上述友军单位中的模型所装备的近战武器 A+1，并且本单位如果低于半数，则改为 A+2

坚定卫士	
UNWAVERING SENTINELS	1CP
技能来源	帝皇禁军：盾卫连
技能分类	战略行动
使用时机	近战阶段中，一个敌方单位选择目标后
使用对象	一个位于你占领的目标点范围内的非**灭魔教团**关键词的友军**帝皇禁军步兵**单位
效果	本阶段中，上述友军单位中遭受的近战攻击命中结果-1

老酒馆战锤群 521 0733

灵活变通		
MULTIPOTENTIALITY		1CP
技能来源	帝皇禁军：盾卫连	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的移动阶段	
使用对象	一个本阶段进行过撤退的友军**帝皇禁军**单位	
效果	本回合中，上述友军单位依然是【可射击】和【可冲锋】单位	

永恒警戒		
VIGILANCE ETERNAL		1CP
技能来源	帝皇禁军：盾卫连	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的移动阶段	
使用对象	一个位于你占领的目标点范围内的非**灭魔教团**关键词的友军**帝皇禁军战线**单位	
效果	这个目标点范围内即使没有你的模型，也依然算作你占领，持续到任意回合开始或结束时对手将其占领为止	

上古科技弹药		
ARCHEOTECH MUNITIONS		1CP
技能来源	帝皇禁军：盾卫连	
技能分类	武器装备	
使用时机	你的射击阶段	
使用对象	一个尚未被选择进行射击的非**灭魔教团**关键词的友军**帝皇禁军**单位	
效果	本阶段中本单位的射击武器获得【致命一击】或【连击1】效果之一	

老湿腐战棋群 521 0733

寂静哨卫

分队基础能力：骇人恐惧【光环】

在对手指挥阶段计算震慑测试的子阶段中，如果一个敌方单位满足以下任意条件之一

- 是**灵能者**
- 低于起始数量

并且位于至少一个友军**灭魔教团**模型 12 寸内，则那个敌方单位必须进行震慑测试，如果该单位已经低于半数，则本阶段震慑测试结果-1

本分队的**控诉者**单位获得**战线**关键词

强化升级

名称	分数	效果
虚影披风	10	只能由**灭魔教团**模型升级，被分配给装备者的攻击 D-1，如果这下攻击是来自**灵能者**或处于震慑状态的模型，则破坏力改为 1
女猎手之眼	15	只能由**灭魔教团**模型升级，在你的指挥阶段中，选择装备者 12 寸内一个敌方单位，让其必须进行一次震慑测试
湮灭骑士	25	只能由**灭魔教团**模型升级，装备者所领导的单位攻击命中结果+1，如果目标是**灵能者**单位位则造伤结果也+1
猛禽之刃	5	只能由**灭魔教团**模型升级，装备者的近战武器 A,S,D 都+1，如果装备者处于任意数量被震慑的敌方**灵能者**单位接战范围内，则上述加成改为+2

战略技能

绝望挣扎	
DESPERATION’S PRICE	1CP
技能来源	帝皇禁军：寂静哨卫
技能分类	战略行动
使用时机	任意阶段中，一个敌方**灵能者**单位对一个单位使用灵能技能，或完成一次灵能攻击时
使用对象	上述**灵能者** 18 寸内一个友军**灭魔教团**单位
效果	上述**灵能者**单位必须进行一次 LD 测试，如果通过则被震慑，如果失败则被震慑再遭受 3 点致命伤害

猎巫人	
WITCH HUNTERS	1CP
技能来源	帝皇禁军：寂静哨卫
技能分类	战斗战术
使用时机	你的射击阶段或任意近战阶段
使用对象	一个尚未被选择进行攻击的友军**灭魔教团**单位
效果	本阶段中本单位的武器获得【致命一击】或【连击 1】效果之一，但是本轮攻击只能将**灵能者**单位选为目标

老鹰俱乐部群 521973

灭魔教团剑法	
ANATHEMA BLADEMASTERY	1CP
技能来源	帝皇禁军：寂静哨卫
技能分类	战斗战术
使用时机	近战阶段
使用对象	一个尚未被选择进行攻击的友军**警戒者**单位
效果	本阶段中本单位的近战攻击可以重投命中，如果目标是**灵能者**单位或已经被震慑则造伤结果也可以重投

猎魔标记	
PSY-CHAFF VOLLEY	1CP
技能来源	帝皇禁军：寂静哨卫
技能分类	战略行动
使用时机	你的射击阶段
使用对象	一个刚刚进行一轮射击的友军**控诉者**单位
效果	选择本轮攻击中被命中过的一个敌方单位，直到你的下个回合开始时为止，只要上述友军单位在场，这个敌方单位就被标记，每当**灭魔教团**模型攻击这个被标记的单位时 AP 增强 1 点，如果被标记单位是**灵能者**或已经被震慑，则其中的模型攻击命中结果-1

净化扫荡	
PURGATION SWEEP	1CP
技能来源	帝皇禁军：寂静哨卫
技能分类	战斗战术
使用时机	你的射击阶段
使用对象	一个尚未被选择进行攻击的友军**猎巫者**单位
效果	本阶段中，本单位的喷射武器 A+1，如果目标是**灵能者**单位或已经被震慑则改为 A+2

灵能憎恶	
PSYCHIC ABOMINATIONS	1CP
技能来源	帝皇禁军：寂静哨卫
技能分类	战略行动
使用时机	对方的射击阶段，一个敌方单位选择目标后
使用对象	一个被选为目标的的友军**灭魔教团步兵**单位
效果	本阶段中，本单位获得【隐蔽】技能，并且敌方**灵能者**或已经被震慑的模型只能射击 12 寸内的本单位

老鹰修锤群 521 0733

耀金勇士

分队基础能力：群英荟萃

- 在你的指挥阶段开始时，选择一个敌方单位，直到你的指挥阶段开始时，友军**帝皇禁军人物**单位中的模型攻击那个敌方单位时造伤结果+1

强化升级

名称	分数	效果
帝皇之锋	25	只能由**帝皇禁军**模型升级，每当装备者所在单位结束冲锋移动后，选择其接战范围内一个敌方单位，投 D6，4+则对那个敌方单位造成 D3 点致命伤害。并且拥有以下一次性能力：在其结束冲锋移动后，本模型 6 寸内的敌方单位都要进行一次震慑测试
领袖表率	10	只能由**帝皇禁军**模型升级，本模型的 LD 变为 5+。并且拥有以下一次性能力：在任意阶段开始时，你可以选择本模型 12 寸内一个友军**帝皇禁军**单位，消除其被震慑状态
军事哲学家	30	只能由**帝皇禁军**模型升级，装备者所在单位即使进行过撤退，在同回合也是【可射击】【可冲锋】单位。并且拥有以下一次性能力：当一个敌方单位进行标准，加速，撤退移动结束时位于本模型 9 寸内，并且装备者所在单位如果不在敌方接战范围内，则本单位可以立即进行一次最多 6 寸的标准移动
复仇之刃	25	只能由**帝皇禁军**模型升级，装备者的近战武器 A+2。并且拥有以下一次性能力：在任意指挥阶段开始时，本模型的 OC 值 X3，持续本回合

战略技能

冠军杀手	
SLAYER OF CHAMPIONS	1CP
技能来源	帝皇禁军：耀金勇士
技能分类	传奇伟业
使用时机	任意阶段中，一个友军**帝皇禁军人物**单位，消灭了本回合你为【群英荟萃】能力选择的敌方单位时
使用对象	上述**帝皇禁军人物**单位
效果	如果你消灭的这个敌方单位是**人物**，则你获得 1CP。并且选择一个在场的敌方单位，直到下个你的指挥阶段开始时，任意友军**帝皇禁军人物**单位攻击那个敌方单位时，造伤结果+1

再创辉煌	
SUPERHUMAN RESERVES	2CP
技能来源	帝皇禁军：耀金勇士
技能分类	传奇伟业
使用时机	任意阶段中，一个友军**帝皇禁军主将**模型使用自身数据卡中，或分队强化给予的一次性技能时
使用对象	上述**帝皇禁军主将**
效果	你可以再次使用一次该技能（但不能在同阶段），本技能也只能在每场游戏中使用一次

老伯爵模型群 52110733

帝皇预兆		
THE EMPEROR’S AUSPICE		1CP
技能来源	帝皇禁军：耀金勇士	
技能分类	传奇伟业	
使用时机	对方的射击阶段或任意近战阶段中，一个敌方单位选择攻击目标后	
使用对象	一个被选择作为攻击目标的友军**帝皇禁军人物**单位	
效果	本阶段中，该单位中的**人物**模型获得【不知疼痛 4+】	

建功立业		
EARNING OF A NAME		1CP
技能来源	帝皇禁军：耀金勇士	
技能分类	传奇伟业	
使用时机	近战阶段中	
使用对象	最多两个尚未被选择进行攻击的友军**帝皇禁军人物**单位	
效果	本阶段中，该单位中**人物**模型攻击**巨兽**或**载具**时可以重投命中和造伤结果	

未尽的使命		
VIGIL UNENDING		2CP
技能来源	帝皇禁军：耀金勇士	
技能分类	传奇伟业	
使用时机	近战阶段中，一个本阶段尚未被选择进行攻击的友军**帝皇禁军人物**模型被消灭时	
使用对象	上述友军单位，即使该单位已经被消灭	
效果	暂不移除本模型，而是在将其消灭的敌方单位完成攻击后，本模型进行一轮近战攻击，完成后再移除	

接过重担		
SHOULDER THE MANTLE		1CP
技能来源	帝皇禁军：耀金勇士	
技能分类	传奇伟业	
使用时机	你的移动阶段中，援军入场子阶段之前	
使用对象	一个不在领导其他友军单位的**帝皇禁军人物**模型	
效果	选择本模型水平 2 寸内，垂直 5 寸内一个未被震慑也非联合单位的友军单位，本模型现在开始领导并加入那个单位（正常领导一个单位的要求依然生效，例如可以领导的单位类型）注意这会改变那个单位的起始数量	

老演员俱乐部群 521 0733

耀日矛头

分队基础能力：耀金装甲
一个友军**帝皇禁军载具**单位：
- 处于起始兵力时，其中模型的 OC 值+2 ，**飞行器**或者处于被震慑状态的单位除外。
- 低于起始兵力时，其中的模型进行攻击时重投命中结果中的 1。
- 低于半数兵力时，其中的模型进行攻击时重投命中结果中的 1 和造伤结果中的 1

远古长者
友军**帝皇禁军机甲**单位的 M+2，并且加速和冲锋投掷结果+1，并且组建军队时你可以让最多两个这种模型获得**人物**关键词，这意味着它们可以接受下表中的强化升级或者成为主将

强化升级

名称	分数	效果
精金护符	25	只能由**帝皇禁军**模型升级，本模型的近战武器 A，S，D 属性都+1
占卜仪链接	35	只能由**帝皇禁军**模型升级，本模型获得【不知疼痛 5+】
光荣逝者	15	【光环】技能。只能由**帝皇禁军载具**模型升级，本模型 6 寸内友军**帝皇禁军步兵**或**帝皇禁军骑乘**单位攻击时重投命中结果中的 1
铁骑老兵	10	只能由**帝皇禁军步兵**或**帝皇禁军骑乘**模型升级，在你的指挥阶段中，选择装备者 6 寸内一个友军**帝皇禁军步兵**或**帝皇禁军骑乘**单位，那个单位直到下个你的指挥阶段开始时，即使进行过撤退，在同回合中依然是【可射击】单位

战略技能

无暇造物	
FLAWLESS CONSTRUCTION	1CP
技能来源	帝皇禁军：耀日矛头
技能分类	战斗战术
使用时机	对方的射击或对方的近战阶段中，一个敌方单位选择攻击目标后
使用对象	被选为攻击目标的一个友军**帝皇禁军载具**单位
效果	本阶段中，每当本单位遭受 S 大于自身 T 值的攻击时，这一下攻击的造伤结果减 1

帝皇的复仇	
EMPEROR’S VENGEANCE	1CP
技能来源	帝皇禁军：耀日矛头
技能分类	战斗战术
使用时机	对方的近战阶段中，一个敌方单位选择攻击目标后
使用对象	被选为攻击目标的一个友军**帝皇禁军**单位
效果	本阶段中，每当本单位模型被消灭时，如果该模型在本阶段尚未进行攻击，投 1 个 D6（如果本模型为**机甲**则结果+1），如果结果为 4+，则暂不移除。该模型可以在那个敌方单位结算完它的所有攻击后进行一轮近战，此时算作还有 1 点 W 值，之后从游戏中移除。

老鼠腐败兵群 521[illegible]33

怒火前行		
WRATHFUL ADVANCE		1CP
技能来源	帝皇禁军：耀日矛头	
技能分类	战斗战术	
使用时机	近战阶段中，一个你的**帝皇禁军**单位进行跟进移动前	
使用对象	上述友军单位	
效果	本阶段中，本单位模型跟进移动时可以最多移动 D3+3 寸	

不可阻挡		
UNSTOPPABLE		1CP
技能来源	帝皇禁军：耀日矛头	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的移动阶段或你的冲锋阶段	
使用对象	一个友军**帝皇禁军载具**或**帝皇禁军骑乘**单位	
效果	本阶段中，本单位模型可以移动穿越地形	

无休追击		
RELENTLESS PERSECUTION		1CP
技能来源	帝皇禁军：耀日矛头	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的移动阶段中，一个友军**帝皇禁军载具**单位进行加速后	
使用对象	上述友军单位	
效果	本回合中，本单位即使加速过依然是【可射击】单位，如果本单位还是**机甲**，则还是【可冲锋】单位	

无可逃避的惩戒		
PUNISHMENT INESCAPABLE		1CP
技能来源	帝皇禁军：耀日矛头	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的射击阶段中	
使用对象	一个尚未选择攻击目标的友军**帝皇禁军**单位	
效果	本阶段中，本单位的射击武器获得【忽视掩体】技能，并且本单位模型攻击时可以忽视任意或全部对其 BS 属性和命中投掷结果的修正	

老顾顾的锤群 521 0733

帝皇雄狮

分队基础能力：孤身奋战

- 每当你军队中**帝皇禁军**非**载具**单位进行攻击时，如果本单位 6 寸内没有其他友军单位，则本次攻击命中结果和造伤结果都+1

强化升级

名称	分数	效果
超凡造物	25	只能由**帝皇禁军步兵**模型升级，当本模型第一次被消灭时，在本阶段结束时投 D6，2+则将本模型放回尽量靠近原位置的敌方接战范围之外的位置，恢复全部 W 值
上古护盾	25	只能由**帝皇禁军**模型升级，装备者获得【独行特工】和【隐蔽】技能
怒火征途	15	只能由**盾卫连长**模型升级，近战阶段开始时，本模型的 6 寸内每有 5 个敌方模型，本模型的近战武器就 A+2，持续本阶段
断命巨斧	10	只能由**盾卫连长**模型升级，本模型的近战武器 S+3，AP 和 D 提高 1 点

战略技能

黄金勇士	
GILDED CHAMPION	1CP
技能来源	帝皇禁军：帝皇雄狮
技能分类	战略行动
使用时机	任意阶段中，一个你的**帝皇禁军人物**模型使用了其数据卡中每场游戏只能使用一次的技能后
使用对象	上述友军模型
效果	这个一次性技能可以再使用一次，但不能在本阶段中，也不能对同一个模型多次使用本战略技能

坚守至死	
DEFIANT TO THE LAST	1CP
技能来源	帝皇禁军：帝皇雄狮
技能分类	战略行动
使用时机	近战阶段中，一个敌方单位选择攻击目标后
使用对象	一个被上述攻击选为目标的友军**帝皇禁军**单位
效果	本阶段中，每当本单位模型被消灭时，如果该模型在本阶段尚未进行攻击，投 1 个 D6（如果本模型为**人物**则结果+2），如果结果为 4+，则暂不移除。该模型可以在那个敌方单位结算完它的所有攻击后进行一轮近战，此时算作还有 1 点 W 值，之后从游戏中移除。

老鸭腐败整理 521107335

无暇战士	
PEERLESS WARRIOR	1CP
技能来源	帝皇禁军：帝皇雄狮
技能分类	战斗战术
使用时机	近战阶段中
使用对象	一个尚未选择攻击目标的友军**帝皇禁军**单位
效果	本阶段中，本单位模型的近战武器获得【精准】技能

释放雄狮	
UNLEASH THE LIONS	1CP
技能来源	帝皇禁军：帝皇雄狮
技能分类	战略行动
使用时机	你的指挥阶段
使用对象	你的一个在场的**阿拉琉斯终结者**或**天鹰终结者**单位
效果	本单位的每个模型分成单独的新单位

机动开火	
MANOEUVRE AND FIRE	1CP
技能来源	帝皇禁军：帝皇雄狮
技能分类	战略行动
使用时机	你的移动阶段中，一个友军**帝皇禁军**单位撤退后
使用对象	上述友军单位
效果	本回合中，上述单位依然是【可射击】和【可冲锋】单位

天鹰迅捷	
SWIFT AS THE EAGLE	1CP
技能来源	帝皇禁军：帝皇雄狮
技能分类	战略行动
使用时机	对方的射击阶段中，一个敌方单位射击后
使用对象	被上述攻击选择目标的一个友军**帝皇禁军**非**载具**单位
效果	上述友军单位立即进行一次最多 D6 寸的标准移动

老渔商战锤群 52110733

人物

图拉真元帅

TRAJANN VALORIS					
M	T	SV/ISV	W	LD	OC
6	6	2+/4+	7	5+	2

技能	
	● 【核心技能】：领袖，深入打击，不知疼痛 5+ ● 【阵营技能】：禁军武艺 ● 禁军元帅：本模型所领导的单位攻击时可以忽视任意或全部对本单位 BS，WS，命中结果的修正 ● 时间枷锁：每场游戏一次，近战阶段开始时，你可以选择以下效果之一生效，持续本阶段 ■ 本模型的守望者战斧 A 变为 12 ■ 本模型获得 2+特殊保护

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
雄鹰咆哮	24	2	2+	5	-2	3	突击

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
守望者战斧	近战	6	2+	10	-2	3	无

军表构成	
阵营关键词	**帝皇禁军**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，帝国，图拉真元帅**
单位构成	图拉真元帅是全军唯一的独特模型，140 分，并且本模型必须作为主将
单位装备	守望者战斧
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 禁军盾卫 ● 禁军守望者

老湿腐战锤群521 0733

瓦雷利安连长

VALERIAN					
M	T	SV/ISV	W	LD	OC
6	6	2+/4+	6	6+	2

技能

- 【核心技能】：领袖，深入打击，不知疼痛 6+
- 【阵营技能】：禁军武艺
- 黄金桂冠：本模型所领导的单位，受到的近战攻击 AP 减弱 1 点
- 狮门英杰：一次性技能，本模型投掷一颗命中，造伤，保护之后，可以将本次结果改为未修正的 6

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
真知战矛	24	3	2+	4	-1	2	突击

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
真知战矛	近战	7	2+	8	-3	2	无

军表构成	
阵营关键词	**帝皇禁军**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，帝国，盾卫连长，瓦雷利安连长**
单位构成	瓦雷利安连长是全军唯一的独特模型，110 分
单位装备	真知战矛
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 禁军盾卫 ● 禁军守望者

老湿腐战锤群 521 0733

盾卫连长

SHIELD CAPTAIN					
M	T	SV/ISV	W	LD	OC
6	6	2+/4+	6	6+	2

技能

- 【核心技能】：领袖，深入打击
- 【阵营技能】：禁军武艺
- 武艺大师：每场游戏一次性，当本模型所在单位被选择进行近战攻击时，可以在本轮近战中同时生效两种武艺
- 精熟战略：每个游戏大回合一次，全军中一个拥有此技能的模型所在的单位被使用一个战略技能时，CP 消耗减少 1 点
- 守护之盾：装备者 W 值+1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
堡主战斧	24	2	2+	4	-1	2	突击
卫士之矛	24	2	2+	4	-1	2	突击
热熔长矛	12	1	2+	9	-4	D6	热熔 2
哨兵之剑	12	2	2+	4	-1	2	突击，手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
堡主战斧	近战	6	2+	9	-1	3	无
卫士之矛	近战	7	2+	7	-2	2	无
热熔长矛	近战	7	2+	7	-2	2	无
哨兵之剑	近战	7	2+	6	-2	1	无

军表构成

阵营关键词	**帝皇禁军**
关键词	**步兵，人物，帝国，盾卫连长**
单位构成	一个盾卫连长，130 分
单位装备	卫士之矛
升级选项	● 可以将卫士之矛换为以下组合之一 ■ 堡主战斧 ■ 哨兵之剑 ■ 守护之盾和热熔长矛 ■ 守护之盾和哨兵之剑
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 禁军盾卫 ● 禁军守望者

老酒馆战锤群 521107 33

剑锋冠军

BLADE CHAMPION					
M	T	SV/ISV	W	LD	OC
6	6	2+/4+	6	6+	2

技能

- 【核心技能】：领袖，深入打击
- 【阵营技能】：禁军武艺
- 迅猛冲锋：本模型所领导的单位可以重投冲锋结果
- 武艺绝伦：一次性能力，本模型所在单位即使本回合进行过加速，依然是可冲锋单位

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
宝库之剑	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(斩兽)	近战	6	2+	7	-2	2	精准
(疾风)	近战	9	2+	5	-1	1	连击 1
(炫光)	近战	5	2+	6	-3	3	毁灭伤害

军表构成

阵营关键词	**帝皇禁军**
关键词	**步兵，人物，帝国，剑锋冠军**
单位构成	一个剑锋冠军，120 分
单位装备	宝库之剑
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 禁军盾卫 ● 禁军守望者

老湿腐战锤群 521073

终结者盾卫连长

SHIELD-CAPTAIN IN ALLARUS TERMINATOR ARMOUR					
M	T	SV/ISV	W	LD	OC
5	7	2+/4+	7	6+	2

技能

- 【核心技能】：领袖，深入打击
- 【阵营技能】：禁军武艺
- 金光战甲：每场游戏一次性，任意阶段开始时，可以使用本技能，分配给本模型的攻击 D 变为 1，持续到本阶段结束时
- 精熟战略：每个游戏大回合一次，全军中一个拥有此技能的模型所在的单位被使用一个战略技能时，CP 消耗减少 1 点

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
堡主战斧	24	2	2+	4	-1	2	突击
卫士之矛	24	2	2+	4	-1	2	突击
强弩榴弹发射器	18	D6	2+	4	-1	1	爆炸

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
堡主战斧	近战	6	2+	9	-1	3	无
卫士之矛	近战	7	2+	7	-2	2	无

军表构成

阵营关键词	**帝皇禁军**
关键词	**步兵，人物，帝国，终结者，盾卫连长**
单位构成	一个终结者盾卫连长，130 分
单位装备	卫士之矛，强弩榴弹发射器
升级选项	● 可以将卫士之矛换为堡主战斧
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 阿拉琉斯终结者

老鸽联盟群521 10733

摩托盾卫连长

SHIELD-CAPTAIN ON DAWNEAGLE JETBIKE					
M	T	SV/ISV	W	LD	OC
12	7	2+/4+	8	6+	2

技能

- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：禁军武艺
- 扫荡进军：每场游戏一次性，近战阶段结束时，如果本模型所在单位在本阶段中已经进行过近战，则：
  - 其接战范围内仍有至少一个敌方单位，则本单位可以进行撤退
  - 其接战范围内没有敌方单位，则本单位可以进行一次标准移动
- 精熟战略：每个游戏大回合一次，全军中一个拥有此技能的模型所在的单位被使用一个战略技能时，CP 消耗减少 1 点

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
晨鹰飓风爆弹枪	18	3	2+	4	-1	2	速射 3，双联
集束导弹	24	1	2+	10	-3	D6+1	双联

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
拦截者骑枪	近战	6	2+	7	-2	2	迅猛冲锋

军表构成

阵营关键词	**帝皇禁军**
关键词	**骑乘，人物，飞行，帝国，晨鹰摩托，盾卫连长**
单位构成	一个摩托盾卫连长，150 分
单位装备	集束导弹，拦截者骑枪
升级选项	● 可以将集束导弹换为飓风爆弹枪
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 晨鹰摩托队

老瘟鸡技术群 521073

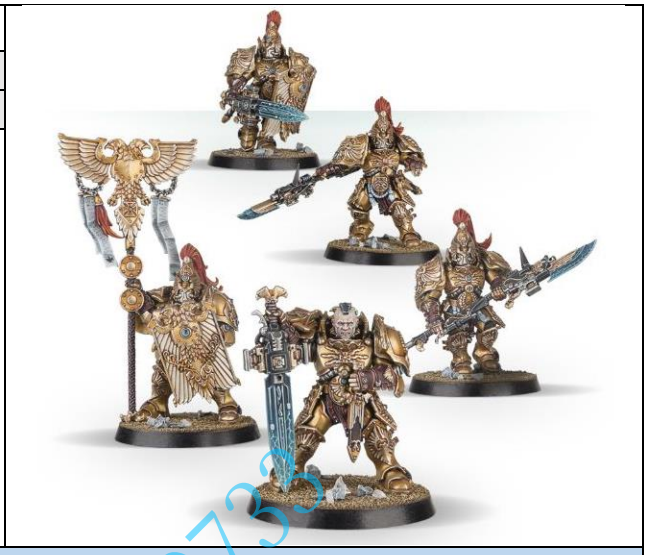
禁军

禁军盾卫

CUSTODIAN GUARD					
M	T	SV/ISV	W	LD	OC
6	6	2+/4+	3	6+	2

技能

- 【核心技能】：深入打击
- 【阵营技能】：禁军武艺
- 保持警戒：本单位模型攻击时重投造伤结果中的1，如果本单位位于你占领的目标点范围内，则可以重投造伤结果
- 枪林弹雨：一次性技能，你的射击阶段中，本单位射击之后可以再次射击
- 守护之盾：装备者 W 值+1
- 禁军鹰旗：装备者所在单位中模型 OC 值+1



射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
卫士之矛	24	2	2+	4	-1	2	突击
哨兵之剑	12	2	2+	4	-1	2	突击，手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
卫士之矛	近战	5	2+	7	-2	2	无
誓约匕首	近战	5	2+	5	-2	1	无
哨兵之剑	近战	5	2+	6	-2	1	无

军表构成

阵营关键词	**帝皇禁军**
关键词	**步兵，战线，帝国，禁军盾卫**
单位构成	4 个盾卫战士，170 分，可以花费 45 分为本单位增加一个盾卫战士
单位装备	卫士之矛
升级选项	● 任意模型可以将卫士之矛换为哨兵之剑和守护之盾 ● 单位中最多一个模型可以将卫士之矛换为以下组合之一 ■ 禁军鹰旗和誓约匕首 ■ 禁军鹰旗，誓约匕首和守护之盾

龙渊堡战锤群 521107335

阿拉琉斯终结者

ALLARUS CUSTODIANS					
M	T	SV/ISV	W	LD	OC
5	7	2+/4+	4	6+	2

技能

- 【核心技能】：深入打击
- 【阵营技能】：禁军武艺
- 暴君杀手：本单位模型攻击**人物，巨兽**或**载具**时，可以重投造伤结果
- 自金光降下：一次性技能，在对手的回合结束时，如果本单位不在敌方接战范围内，则你可以将其移除出场放入战略预备队
- 禁军鹰旗：装备者所在单位中模型 OC 值+1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
堡主战斧	24	2	2+	4	-1	2	突击
卫士之矛	24	2	2+	4	-1	2	突击
强弩榴弹发射器	18	D6	2+	4	-1	1	爆炸

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
堡主战斧	近战	4	2+	9	-1	3	无
卫士之矛	近战	5	2+	7	-2	2	无
誓约匕首	近战	5	2+	5	-2	1	无

军表构成

阵营关键词	**帝皇禁军**
关键词	**步兵，帝国，终结者，阿拉琉斯终结者**
单位构成	两个阿拉琉斯终结者，130 分，可以最多增加到 6 个阿拉琉斯终结者。每个模型 65 分（单位模型数不能为 4 人）
单位装备	卫士之矛，强弩榴弹发射器
升级选项	● 任意模型可以将卫士之矛换为堡主战斧 ● 单位中最多一个模型可以将卫士之矛换为禁军鹰旗和誓约匕首

苏州模战俱乐部 521033

禁军守望者

CUSTODIAN WARDENS					
M	T	SV/ISV	W	LD	OC
6	6	2+/4+	3	6+	2

技能

- 【核心技能】：深入打击
- 【阵营技能】：禁军武艺
- 坚定意志：当人物领导本单位时，对本单位的攻击如果 S 大于本单位的 T 值，则造伤结果减 1
- 人形要塞：一次性技能，在任意阶段开始时，本单位可以在本阶段中获得【不知疼痛 4+】技能
- 禁军鹰旗：装备者所在单位中模型 OC 值+1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
堡主战斧	24	2	2+	4	-1	2	突击
卫士之矛	24	2	2+	4	-1	2	突击

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
堡主战斧	近战	4	2+	9	-1	3	无
卫士之矛	近战	5	2+	7	-2	2	无

军表构成

阵营关键词	**帝皇禁军**
关键词	**步兵，帝国，禁军守望者**
单位构成	4 个守望者，210 分，可以花费 50 分为本单位增加一个守望者
单位装备	卫士之矛
升级选项	● 任意模型可以将卫士之矛换为堡主战斧 ● 单位中最多一个模型可以额外装备禁军鹰旗

老阴阳战锤群 521 0733

晨鹰摩托队

VERTUS PRAETORS					
M	T	SV/ISV	W	LD	OC
12	7	2+/4+	5	6+	2

技能

- 【阵营技能】：禁军武艺
- 涡轮加速：本单位加速时无需投掷而是本阶段中M+6
- 炫光击杀：一次性技能，本单位结束标准或加速移动后，你可以选择本次移动经过的一个敌方单位（不能是**载具**或**巨兽**单位），本单位每有一个模型就投一颗 D6，每个为 2+的结果就对那个敌方单位造成 2 点致命伤害

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
晨鹰飓风爆弹枪	18	3	2+	4	-1	2	速射 3，双联
集束导弹	24	1	2+	10	-3	D6+1	双联

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
拦截者骑枪	近战	5	2+	7	-2	2	迅猛冲锋

军表构成

阵营关键词	**帝皇禁军**
关键词	**骑乘，飞行，帝国，晨鹰摩托队**
单位构成	两个摩托骑手，150 分，可以消耗 75 分再添加一个摩托骑手
单位装备	集束导弹，拦截者骑枪
升级选项	● 任意模型可以将集束导弹换为飓风爆弹枪

老湿腐战锤群 521033

老湿腐战锤群 52110733

神圣蔑视者无畏机甲

VENERABLE CONTEMPTOR DREADNOUGHT					
M	T	SV/ISV	W	LD	OC
6	9	2+/5+	10	6+	3

技能

- 【核心技能】：致命破灭 1
- 【阵营技能】：禁军武艺
- 不倒旗帜：当本模型第一次被消灭时，不结算致命破灭技能，直接移除，在本阶段结束时投 D6，2+则将本模型尽可能接近原位置而放回战场，但不能进入敌方单位的接战范围内，这样复活时恢复 D6 点 W 值

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
并联爆弹枪	24	2	2+	4	0	1	速射 2
凯瑞斯突击炮	24	6	2+	7	-1	1	毁灭伤害
多管热熔	18	2	2+	9	-4	D6	热熔 2

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
蔑视者铁拳	近战	5	2+	12	-2	3	无

军表构成

阵营关键词	**帝皇禁军**
关键词	**载具，机甲，帝国，神圣蔑视者无畏机甲**
单位构成	一台神圣蔑视者无畏机甲，170 分
单位装备	多管热熔，并联爆弹枪，蔑视者铁拳
装备升级	● 可以将多管热熔换为凯瑞斯突击炮

老湿腐败群 521 0733

神圣兰德掠袭者坦克

VENERABLE LAND RAIDER					
M	T	SV	W	LD	OC
10	12	2+	16	6+	5

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D6
- 【阵营技能】：禁军武艺
- 突击载具：本模型进行标准移动后，从中脱离的单位本回合依然可以发动冲锋
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-5 时，攻击命中结果-1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
风暴爆弹枪	24	2	2+	4	0	1	速射 2
猎杀飞弹	48	1	2+	14	-3	D6	一次性
双联重型爆弹枪	36	3	2+	5	-1	2	连击 1，双联
神锤激光炮	48	2	2+	12	-3	D6+1	无

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
精金履带	近战	6	4+	8	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**帝皇禁军**
关键词	**载具，烟雾弹，运输工具，帝国，神圣兰德掠袭者坦克**
单位构成	一辆神圣兰德掠袭者坦克， 240 分
单位装备	双联重型爆弹枪，两门神锤激光炮，精金履带
装备升级	● 可以额外装备一发猎杀飞弹 ● 可以额外装备一把风暴爆弹枪
运输容量	● 最多运载 6 个**帝皇禁军步兵**模型

老湿房交流群 521 0733

灭魔教团

百骑长

KNIGHT-CENTURA					
M	T	SV/ISV	W	LD	OC
6	3	3+/5+	4	6+	1

技能

- 【核心技能】：领袖，斥候 6
- 追踪本能：本模型所领导的单位，其中的模型 M+2，加速和冲锋结果+2
- 深渊之女：本模型在对抗【灵能】攻击和致命伤害时算作拥有【不知疼痛 3+】
- 追杀殆尽：每当本模型所在单位接战范围内的敌方单位（不能是**巨兽**和**载具**单位）进行撤退时必须进行一次绝望撤退测试，如果这个敌方单位本身已经被震慑则这次测试结果再减 1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
精工爆弹枪	24	1	2+	4	0	2	速射 1
猎巫喷火器	24	D6	-	4	0	1	忽视掩体，喷射

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
格斗武器	近战	3	2+	3	0	1	无
处决者巨剑	近战	3	2+	5	-2	2	反灵能者 5+，毁灭伤害

军表构成

阵营关键词	**帝皇禁军**
关键词	**步兵，人物，帝国，灭魔教团，百骑长**
单位构成	一个百骑长，55 分
单位装备	处决者巨剑
升级选项	● 可以将处决者巨剑换为以下组合之一 ■ 精工爆弹枪和格斗武器 ■ 猎巫喷火器和格斗武器
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 控诉者 ● 警戒者 ● 猎巫者

兴趣禁战雕塑 521073

艾雷雅

ALEYA					
M	T	SV/ISV	W	LD	OC
6	3	3+/5+	4	6+	1

技能

- 【核心技能】：领袖，斥候 6，不知疼痛 5+
- 战术洞察：本模型所领导的单位，其中的模型获得【先攻】
- 深渊之女：本模型在对抗【灵能】攻击和致命伤害时算作拥有【不知疼痛 3+】
- 坚毅灵魂：本模型所领导的单位如果低于起始数量，则攻击命中结果+1，如果低于半数则造伤结果也+1

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
安眠	近战	4	2+	6	-3	3	反灵能者 5+，毁灭伤害

军表构成

阵营关键词	**帝皇禁军**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，帝国，灭魔教团，艾蕾雅**
单位构成	艾蕾雅是全军唯一的独特模型，65 分
单位装备	安眠
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 控诉者 ● 警戒者 ● 猎巫者

老湿腐战锤群 521 10733

控诉者

PROSECUTORS					
M	T	SV/ISV	W	LD	OC
6	3	3+/-	1	6+	2

技能

- 净化处决：本单位模型射击攻击**灵能者**单位时算作拥有【精准】和【毁灭伤害】技能
- 深渊之女：本模型在对抗【灵能】攻击和致命伤害时算作拥有【不知疼痛 3+】

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
爆弹枪	24	1	3+	4	0	1	速射 1

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
格斗武器	近战	2	3+	3	0	1	无

军表构成	
阵营关键词	**帝皇禁军**
关键词	**步兵，帝国，灭魔教团，控诉者**
单位构成	一个寂静修女队长，3 个控诉者，40 分，可以增加 1，5 或 6 个控诉者，每个模型 10 分
单位装备	爆弹枪，格斗武器

老湿腐蚀俱乐部 521 0733

警戒者

Vigilators					
M	T	SV/ISV	W	LD	OC
6	3	3+/-	1	6+	1

技能

- 迅捷格挡：对本单位模型的近战攻击命中结果减 1
- 深渊之女：本模型在对抗【灵能】攻击和致命伤害时算作拥有【不知疼痛 3+】

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
处决者巨剑	近战	2	3+	5	-2	2	反灵能者 5+，毁灭伤害

军表构成

阵营关键词	**帝皇禁军**
关键词	**步兵，帝国，灭魔教团，警戒者**
单位构成	一个寂静修女队长，3 个警戒者，共 50 分，可以选择以下之一：消耗 15 分增加 1 个警戒者，消耗 65 分增加 5 个警戒者，或消耗 75 分增加 6 个警戒者
单位装备	处决者巨剑

老湿腐战锤群 521 0733

猎巫者

Witchseekers					
M	T	SV/ISV	W	LD	OC
6	3	3+/-	1	6+	1

技能

- 【核心技能】：斥候 6
- 制裁烈焰：本单位射击后，选择被命中过的一个敌方单位，那个单位必须进行一次震慑测试
- 深渊之女：本模型在对抗【灵能】攻击和致命伤害时算作拥有【不知疼痛 3+】

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
猎巫喷火器	12	D6	-	4	0	1	忽视掩体，喷射

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
格斗武器	近战	2	3+	3	0	1	无

军表构成	
阵营关键词	**帝皇禁军**
关键词	**步兵，帝国，灭魔教团，猎巫者**
单位构成	一个寂静修女队长，3 个猎巫者，50 分，可以选择以下之一：消耗 15 分增加 1 个猎巫者，消耗 65 分增加 5 个猎巫者，或消耗 75 分增加 6 个猎巫者
单位装备	猎巫喷火器，格斗武器

老湿鸡改建群 521 0733

灭魔教团犀牛装甲车

ANATHEMA PSYKANA RHINO					
M	T	SV	W	LD	OC
12	9	3+	10	6+	2

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3，开火口 2
- 自行修理：在每个你的指挥阶段结束时，本模型恢复一点失去的 W 值
- 深渊之女：本模型在对抗【灵能】攻击和致命伤害时算作拥有【不知疼痛 3+】

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2
猎杀飞弹	48	1	2+	14	-3	D6	一次性

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
装甲履带	近战	3	4+	6	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**帝皇禁军**
关键词	**载具，运输工具，专属运输，烟雾弹，帝国，灭魔教团，犀牛装甲车**
单位构成	一辆犀牛装甲车，75 分
单位装备	风暴爆弹枪，装甲履带
装备升级	● 可以额外装备一发猎杀飞弹
运输容量	● 最多运载 12 个**灭魔教团步兵**模型

老湿腐战锤群 521 10733