

# 西格玛时代

## 烈火屠戮者中文战争卷轴 -110

### 单位规则：孤胆战车 忠诚能力及整合校对：阿狸

100 版本：更新到 将军书 2017+秩序大联盟 FAQ1.2

101 版本：修正了错误的阵型分数

102 版本：更新到秩序大联盟 FAQ1.3

110版本：更新到将军书 2018 及 FAQ+Errta（2018 6 月）

111版本：更新到 FAQ+Errta（2018 12 月）

## 目录：

烈火屠戮者忠诚能力

单位规则与阵型

烈火屠戮者战斗排位列表（对战分值）

八个界域因一场来自令凡界破碎的大漩涡而诞生，

无数的生命都被卷进这场难以名状的大爆炸中。

令人惊异的是，每个镀金的灵魂、众神、凡人都同这崭新的世界立于苍穹之上。

高贵的神-西格玛，多年以来，励精图治，让许多凡域笼罩在他的光芒与圣威之下，大放光彩。

他的力量宛如雷霆，智慧堪称无尽，凡人与诸神都跪拜在他的宝座之下。

然而，这个伟大的国度曾一度面临背叛和放逐，  
但西格玛坚称他统治的土地与天空将会是一个辉煌年代的神话。

尽管如此，残忍的行径并未消弭。

正如预见的那般，人神间的结盟终因其自身而破裂，神话与传说的粉碎也令世界陷入混沌，  
黑暗淹没了凡域；折磨、奴役和恐惧，取代了昔日的荣光。

西格玛背对着那片土地，厌恶他们的命运，他凝视着早已失去已久的世界残片，  
在深思与废土中无休止地搜寻希望的预兆。

然后，他在强烈的忧郁和渴望中瞥见了一个壮观的事物，他描摹着一件为天堂而生的武器，一支  
在他失去的一切中开垦的军队；西格玛让他的工匠们经年累月地劳作，试图掌握星辰之力。

当西格玛的这项伟大工程接近完成的时候，他转身看到凡域近乎被混沌统治。

最终，复仇之时终于来临，炽热的闪电在他的容貌间迸发，他阔步向前，释放他的杰作。

——西格玛时代籍此开始

# 烈火屠戮者—忠诚能力（Allegiance Abilities—Fyreslayers）

本页为获得忠诚效果的烈火屠戮者军队提供了忠诚能力，包括军队的战斗特性，将军的指挥特性，以及英雄使用的魔法神器。

## 战斗特性：

### 【乌金符文】

在你的英雄阶段开始时，你可以激活六个乌金符文中的一个。声明激活哪一个乌金符文并掷一个 D6，1-5 的结果，符文是正常效果。结果出 6 额外多增强效果。这些效果持续到你的下一个英雄阶段开始时。

每场游戏每一种乌金符文只能使用一次，同时只能有一个乌金符文生效。一旦你使用了一个符文，你在下一个你的英雄阶段可以选择一个新的符文，但是你不能再次使用之前用过的。

**狂怒符文：**友方烈火屠戮者单位在近战阶段重掷命中的 1。

**增强效果：**友方烈火屠戮者单位的近战武器加 1 攻击次数。

**灼热符文：**友方烈火屠戮者单位攻击的造伤骰 6+时，此攻击的伤害值+1。

**增强效果：**英雄阶段符文激活时，我方任一烈火屠戮者单位三寸内的每个敌方单位遭受 1 点致命伤害。

**觉醒之钢符文：**友方烈火屠戮者单位的近战武器提高 1 点穿甲属性。

**增强效果：**友方烈火屠戮者单位的近战武器再提高 1 点穿甲属性。

**火焰决心符文：**友方烈火屠戮者单位不需要做士气测试。

**增强效果：**友方烈火屠戮者模型在近战阶段死亡时，在阶段结束前不移除模型，他们仍然可以靠拢并正常攻击。

**不懈热情符文：**友方烈火屠戮者单位的移动属性加 4 寸。

**增强效果：**友方烈火屠戮者单位的冲锋骰加 4。

**远见符文：**友方烈火屠戮者单位的炎钢投斧攻击范围加 8 寸。

**增强效果：**友方烈火屠戮者单位的炎钢投斧重掷命中的 1。

## 指挥特性：

### D6 指挥特性：

【1】 **烈火屠戮者之怒：**近战阶段开始时**完全**位于其将军的 12 寸范围内的友方烈火屠戮者单位在靠拢的时候可以额外移动 3 寸。

【2】 **先祖典范：**友方烈火屠戮者单位**完全**位于其将军的 12 寸范围内不用做士气测试。

【3】 **狂战士之血：**整场游戏一次，将军在近战阶段攻击过后可以立即再次靠拢并攻击。

【4】 **守卫者烙铁：**攻击将军的武器穿甲属性降低 1 点，最低降到“-”。

【5】 **敌人的毁灭者：**将军攻击的造伤骰为 6+时，这次攻击伤害值加 1。

【6】 **格里姆尼之魂：**整场游戏一次，如果你的将军活着，你使用乌金符文时，骰的结果为 5 就能激活增强效果（参见战斗特性）。

## 烈火屠戮者魔法神器：

**D6          神器**  
**【1】      火成岩板**

如果这回合攻击者和这个模型都没有冲锋，那么在近战阶段所有对这个模型的攻击命中减 1。

**【2】      先祖符文**

选择携带者使用的一个近战武器。如果目标为怪兽【Monster】，这个武器的造伤骰加 1。

**【3】      黑曜石宝冠**

在英雄阶段，这个模型使用的指挥能力的距离加 6 寸。

**【4】      火山符文**

在近战阶段结束时，为每一个在携带者 1 寸内的敌方单位投一个 D6。每个 3+，此敌方单位受到 1 点致命伤害。

**【5】      火山灰印记**

整场游戏一次，在你的英雄阶段，携带者可以自动破除 15 寸内的持续性无尽法术。

**【6】      疾速斧头**

携带者的炎钢投斧攻击范围增加到 16 寸，伤害值增加到 D3。

# 秘金符文之父（Auric Runefather）

秘金符文之父	1-1	100 分	领袖
移动：4		远程武器	
生命：6		炎钢投斧	
勇气：8		近战武器	
保护：4+		钥形巨斧	

范围	攻击次数	命中	造伤	穿甲	伤害
8	1	3+	4+	—	1
3	3	4+	3+	-1	3

## 描述：

秘金符文之父为单个模型。他使用一把钥形巨斧和一副炎钢投斧。

## 能力：

### 【威严凝视】

玩家可在己方英雄阶选择一个位于秘金符文之父 3 寸以内的敌方单位。该敌方单位直到下个己方英雄阶段开始之前勇气值降低 D3 点。

### 【兵器粉碎】

若秘金符文之父在近战阶段被【英雄】或【怪兽】【Monster】类单位的任一武器攻击，且保护骰结果掷出 6+，则玩家可以立刻掷 D6。若结果为 4+，则上述单位的该武器立刻被钥形巨斧损坏—攻击秘金符文之父的单位游戏剩余阶段使用同一武器攻击时必须重掷所有成功的命中骰。

## 指挥技能：

### 【族社首领】

你可以在你的英雄阶段使用这个指挥能力。若如此，选择一个有此能力的己方模型。直到下个己方英雄阶段，在近战阶段开始时**完全**位于这个模型 12 寸以内的己方【烈火屠戮者】单位均可在向敌靠拢时移动 5 寸。另外，此模型每遭受一点伤害或致命伤害，玩家便可选择一个位于其 3 寸以内的己方【烈火屠戮者】单位并为其掷 D6。若结果为 4+，则该单位将代替此模型承受此伤害或致命伤害。（译者注：此能力判断距离用词为 while，即光环效果，实时测量距离判断是否生效，与英雄阶段时的距离无关）

**关键词：**秩序、矮人、烈火屠戮者、英雄、秘金符文之父。



# 秘金符文之父骑乘熔岩蜥龙（Auric Runefather on Magmadroth）

秘金符文之父骑乘熔岩蜥龙	1-1	260 分	领袖，巨兽				
移动：*	远程武器	范围	攻击次数	命中	造伤	穿甲	伤害
生命：12	炎钢投斧	8	1	3+	4+	—	1
勇气：8	近战武器						
	熔岩蜥龙的利爪						
保护：4+	和尖角	1	*	4+	3+	-1	2
	钥形巨斧	3	3	4+	3+	-1	3

损伤表			
所受伤害数	移动	怒吼炎流 D6 数	熔岩蜥龙的利爪和尖角攻击次数
0-2	12	D6	6
3-5	10	D6	5
6-7	8	2D6	4
8-9	7	2D6	3
10+	6	3D6	2

## 描述：

骑乘熔岩蜥龙的秘金符文之父为单个模型。他使用一把钥形巨斧和一副炎钢投斧，而他胯下的熔岩蜥龙可以从嘴里喷吐灼热的浆焰，并可以用自己的长尾扫击敌人，或用自己的利爪和尖角刺杀敌人。

## 能力：

### 【怒吼炎流】

玩家可在自己的射击阶段选择一个位于该模型 15 寸以内的敌方单位并按照损伤表所示掷出一定数量的 D6。若 D6 的结果小于或等于该敌方单位的模型数，则该敌方单位立刻遭受 D3 致命伤害。若敌方单位位于该模型 5 寸以内，则改为立刻遭受 D6 致命伤害。

### 【长尾横扫】

玩家可在每个近战阶段结束时为每个位于该模型 3 寸以内的敌方单位掷一个 D6。若结果少于此敌方单位中的模型数，则此敌方单位必须遭受 D3 致命伤害。

### 【火山之血】

玩家可在每个该模型遭受伤害的阶段结束时为每个位于该模型 3 寸以内的所有单位掷一个 D6。若结果少于此阶段熔岩蜥龙遭受的伤害，则上述单位必须遭受 D3 致命伤害。【烈火屠戮者】单位只会在上述 D6 结果为 1 时遭受伤害。

### 【威严凝视】

玩家可在己方英雄阶选择一个位于秘金符文之父 3 寸以内的敌方单位。该敌方单位直到下个己方英雄阶段开始之前勇气值降低 D3 点。

### 【兵器粉碎】

若秘金符文之父在近战阶段被【英雄】或【怪兽】【Monster】类单位的任一武器攻击，且保护骰结果掷出 6+，则玩家可以立刻掷 D6。若结果为 4+，则上述单位的该武器立刻被钥形巨斧损坏—攻击秘金符文之父的单位游戏剩余阶段使用同一武器攻击时必须重掷所有成功的命中骰。

## 指挥技能：

### 【坚定行军】

你可以在你的英雄阶段使用这个指挥能力。若如此，选择一个有此能力的己方模型。直到下个己方英雄阶段，有**完全**位于这个模型 18 寸以内（如果此模型为将军，范围改为 24 寸）的己方【烈火屠戮者】单位均可重掷对战震慑测试以及结果为 1 的防护。（译者注：此能力判断距离用词为 while，即光环效果，实时测量距离判断是否生效，与英雄阶段时的距离无关）

关键词：秩序、矮人、熔岩蜥龙、烈火屠戮者、英雄、怪兽【Monster】、秘金符文之父





# 秘金符文之子（Auric Runeson）

秘金符文之子	1-1	80 分	领袖					
移动：4	远程武器	范围	攻击次数	命中	造伤	穿甲	伤害	
生命：5	屠龙标枪	12	1	3+	3+	-1	D3	
勇气：7	炎钢投斧	8	1	3+	4+	--	1	
保护：4+	近战武器							
	祖传战斧	1	3	3+	4+	--	D3	
	屠龙标枪	3	1	4+	3+	-1	1	

## 描述：

秘金符文之子为单个模型。有些秘金符文之子使用一把祖传战斧，也有些惯用一把屠龙标枪。所有秘金符文之子同时也携带一副炎钢投斧。

## 能力：

### 【屠龙标枪】

若该模型在射击阶段使用屠龙标枪的目标为【怪兽】【Monster】类单位，则可将该武器的伤害值+2。

### 【怒气爆发】

玩家可在每个英雄阶段选择位于秘金符文之子视线内的一个敌方单位，并可以直到下个己方英雄阶段开始都为攻击该单位的秘金符文之子重掷结果为 1 的命中骰。另外，该单位在下个己方英雄阶段之前勇气值降低 1 点。

## 指挥技能：

### 【无畏突击】

你可以在你的英雄阶段使用这个指挥能力。若如此，选择一个有此能力的己方模型。直到下个己方英雄阶段，**完全**位于这个模型 18 寸以内的己方【烈火屠戮者】单位均可重掷造伤的 1。（译者注：此能力判断距离用词为 while，即光环效果，实时测量距离判断是否生效，与英雄阶段时的距离无关）

**关键词：**秩序、矮人、烈火屠戮者、英雄、秘金符文之子





# 秘金符文之子骑乘熔岩蜥龙（Auric Runeson on Magmadroth）

秘金符文之子骑乘熔岩蜥龙	1-1	240 分	领袖，巨兽				
移动：*	远程武器	范围	攻击次数	命中	造伤	穿甲	伤害
生命 12	屠龙标枪	12	1	3+	3+	-1	D3
	炎钢投斧	8	1	3+	4+	--	1
勇气：8	近战武器						
保护：4+	熔岩蜥龙的利爪和尖角	1	*	4+	3+	-1	2
	祖传战斧	1	3	3+	4+	--	D3
	屠龙标枪	3	1	4+	3+	-1	1

损伤表			
所受伤害数	移动	怒吼炎流 D6 数	熔岩蜥龙的利爪和尖角攻击次数
0-2	12	D6	6
3-5	10	D6	5
6-7	8	2D6	4
8-9	7	2D6	3
10+	6	3D6	2

## 描述：

骑乘熔岩蜥龙的秘金符文之子为单个模型。秘金符文之子使用一把祖传战斧或屠龙标枪，外加一副炎钢投斧，而他胯下的熔岩蜥龙可以从嘴里喷吐灼热的浆焰，并可以用自己的长尾扫击敌人，或用自己的利爪和尖角刺杀敌人。

## 能力：

### 【怒吼炎流】

玩家可在自己的射击阶段选择一个位于该模型 15 寸以内的敌方单位并按照损伤表所示掷出一定数量的 D6。若 D6 的结果小于或等于该敌方单位的模型数，则该敌方单位立刻遭受 D3 致命伤害。若敌方单位位于该模型 5 寸以内，则改为立刻遭受 D6 致命伤害。

### 【长尾横扫】

玩家可在每个近战阶段结束时为每个位于该模型 3 寸以内的敌方单位掷一个 D6。若结果少于此敌方单位中的模型数，则此敌方单位必须遭受 D3 致命伤害。

### 【火山之血】

玩家可在每个该模型遭受伤害的阶段结束时为每个位于该模型 3 寸以内的所有单位掷一个 D6。若结果少于此阶段熔岩蜥龙遭受的伤害，则上述单位必须遭受 D3 致命伤害。【烈火屠戮者】单位只会在上述 D6 结果为 1 时遭受伤害。

### 【屠龙标枪】

若该模型在射击阶段使用屠龙标枪的目标为【怪兽】【Monster】类单位，则可将该武器的伤害值+2。

### 【怒气爆发】

玩家可在每个英雄阶段选择位于秘金符文之子视线内的一个敌方单位，并可以直到下个己方英雄阶段开始都为攻击该单位的秘金符文之子重掷结果为 1 的命中骰。另外，该单位在下个己方英雄阶段之前勇气值降低 1 点。

指挥技能：

**【愤怒狂袭】**

你可以在你的英雄阶段使用这个指挥能力。若如此，选择一个有此能力的己方模型。直到下个己方英雄阶段，**完全**位于这个模型 12 寸以内的己方【烈火屠戮者】单位均可重掷冲锋骰。（译者注：此能力判断距离用词为 while，即光环效果，实时测量距离判断是否生效，与英雄阶段时的距离无关）

**关键词：**秩序、矮人、熔岩蜥龙、烈火屠戮者、英雄、怪兽【Monster】、秘金符文之子



# 秘金符文粉碎者（Auric Runesmiter）

秘金符文粉碎者

移动：4

生命：5

勇气：7

保护：4+

1-1

120 分

领袖

远程武器

炎钢投斧

近战武器

钥形战斧

符文烙铁

范围

8

1

1

1

攻击次数

1

1

2

命中

3+

4+

3+

造伤

4+

3+

4+

穿甲

—

—

—

伤害

1

2

1

描述：

秘金符文粉碎者为单个模型。他使用一把钥形战斧和一副炎钢投斧。有些秘金符文粉碎者也会携带一把符文烙铁，另一些则不使用符文烙铁，而会携带一把拥有神秘力量的锻所之钥。

能力：

【符文加成】

玩家可在己方英雄阶段选择位于秘金符文粉碎者 10 寸以内（若秘金符文粉碎者携带锻所之钥，则该距离变为 20 寸）的一个【烈火屠戮者】单位。该单位直到下个己方英雄阶段开始都可以重掷所有失败的造伤骰。

【遁地熔岩】

玩家可选择自己军中的一个秘金符文粉碎者和另一个【烈火屠戮者】单位不在游戏开始前部署于桌面，玩家此时宣布他们从地下推进。上述秘金符文粉碎者和【烈火屠戮者】单位可在任一己方移动阶段出现在桌面上任何位置，并必须距离彼此最多 3 寸且在敌方单位 9 寸外，并视为已经在移动阶段移动过。

关键词：

秩序、矮人、烈火屠戮者、英雄、祭司、秘金符文粉碎者

A detailed miniature of the Auric Runesmiter, a dwarf-like figure with a large, ornate helmet featuring a prominent orange and red plume. He is wearing intricate armor with blue and gold accents. In his right hand, he holds a large, dark, key-shaped battle-axe. In his left hand, he holds a smaller, ornate key. The figure stands on a circular base with a textured, rocky surface.

# 秘金符文粉碎者骑乘熔岩蜥龙（Auric Runesmiter on Magmadroth）

秘金符文粉碎者骑乘熔岩蜥龙 1-1	200 分	领袖，巨兽					
移动：*	远程武器	范围	攻击次数	命中	造伤	穿甲	伤害
生命：12	炎钢投斧	8	1	3+	4+	—	1
勇气：8	近战武器						
保护：4+	熔岩蜥龙的利爪和尖角	1	*	4+	3+	-1	2
	钥形战斧	1	1	4+	3+	—	2
	符文烙铁	1	2	3+	4+	—	1

损伤表			
所受伤害数	移动	怒吼炎流 D6 数	熔岩蜥龙的利爪和尖角攻击次数
0-2	12	D6	6
3-5	10	D6	5
6-7	8	2D6	4
8-9	7	2D6	3
10+	6	3D6	2

## 描述：

骑乘熔岩蜥龙的秘金符文粉碎者为单个模型。有些秘金符文粉碎者也会携带一把符文烙铁，另一些则不使用符文烙铁，而会携带一把拥有神秘力量的锻所之钥。而他胯下的熔岩蜥龙可以从嘴里喷吐灼热的浆焰，并可以用自己的长尾扫击敌人，或用自己的利爪和尖角刺杀敌人。

## 能力：

### 【怒吼炎流】

玩家可在自己的射击阶段选择一个位于该模型 15 寸以内的敌方单位并按照损伤表所示掷出一定数量的 D6。若 D6 的结果小于或等于该敌方单位的模型数，则该敌方单位立刻遭受 D3 致命伤害。若敌方单位位于该模型 5 寸以内，则改为立刻遭受 D6 致命伤害。

### 【长尾横扫】

玩家可在每个近战阶段结束时为每个位于该模型 3 寸以内的敌方单位掷一个 D6。若结果少于此敌方单位中的模型数，则此敌方单位必须遭受 D3 致命伤害。

### 【火山之血】

玩家可在每个该模型遭受伤害的阶段结束时为每个位于该模型 3 寸以内的所有单位掷一个 D6。若结果少于此阶段熔岩蜥龙遭受的伤害，则上述单位必须遭受 D3 致命伤害。【烈火屠戮者】单位只会在上述 D6 结果为 1 时遭受伤害。

### 【符文加成】

玩家可在己方英雄阶段选择位于秘金符文粉碎者 10 寸以内（若秘金符文粉碎者携带锻所之钥，则该距离变为 20 寸）的一个【烈火屠戮者】单位。该单位直到下个己方英雄阶段开始都可以重掷所有失败的造伤骰。

### 【觉醒之仪】

每场游戏限用一次，玩家可宣布骑乘熔岩蜥龙的秘金符文粉碎者自己吞下一块乌金以换取无上的法力。若宣布如此，则位于其 10 寸以内的所有【烈火屠戮者】单位直到下个己方英雄阶段开始时都可以重掷失败的造伤骰。（译者注：此能力判断距离用词为 while，即光环效果，实时测量距离判断是否生效，与英雄阶段时的距离无关）

**关键词：**秩序、矮人、熔岩蜥龙、烈火屠戮者、英雄、怪兽【Monster】、祭司、秘金符文粉碎者



# 秘金符文大师（Auric Runemaster）

秘金符文大师	1-1	80 分	领袖						
移动：4	远程武器	范围	攻击次数	命中	造伤	穿甲	伤害		
生命：6	炎钢投斧	8	1	3+	4+	--	1		
勇气：8	近战武器								
保护：4+	符文烙铁	1	2	3+	4+	--	1		

## 描述：

秘金符文大师为单个模型。他使用一把符文烙铁和一副炎钢投斧。

## 能力：

### 【战场寻圣】

敌方玩家必须在双方部署完毕后宣布自己军中一个单位持有一批乌金。该单位可重掷所有结果为 1 的造伤骰。若在在任意移动阶段结束时，秘金符文大师在该单位 10 寸以内，则所有【烈火屠戮者】单位在剩下的游戏中在攻击该单位时均可将其所有武器的攻击次数+1。

### 【火山怒吼】

玩家可在己方英雄阶段选择位于秘金符文大师 20 寸以内的一个地形并为所有位于该地形 1 寸以内的模型掷一个 D6，每一个结果为 6 的点数便会使该模型所属的单位立刻遭受一点致命伤害。另外，直到下个己方英雄阶段开始前都必须为任何奔跑或冲锋经过或者停留于该处地形的模型掷一个 D6。若结果为 1，则该模型立刻被消灭。

**关键词：**秩序、矮人、烈火屠戮者、英雄、祭司、秘金符文大师





# 战斗炉匠（Battlesmith）

战斗炉匠	1-1 120 分	领袖					
移动：4	远程武器	范围	攻击次数	命中	造伤	穿甲	伤害
生命：5	炎钢投斧	8	1	3+	4+	--	1
勇气：7	近战武器						
保护：4+	祖传战斧	1	3	3+	3+	-1	1

## 描述：

战斗炉匠为单个模型。他使用一把祖传战斧，并携带一面格里姆尼圣像。有些战斗炉匠也会使用一副炎钢投斧。

## 能力：

### 【格里姆尼圣像】

玩家可在己方英雄阶段宣布战斗炉匠高高举起圣像。若宣布如此，战斗炉匠和位于其 8 寸以内的所有己方【烈火屠戮者】单位直到下个己方英雄阶段均不得撤退，但可重掷所有失败的保护骰。（FAQ 说明：在英雄阶段使用能力时测量距离判断是否生效，即使之后移出此模型 8 寸外仍然享有效果）

### 【无人能玷污圣像】

若战斗炉匠被消灭，则位于其最后所在位置 5 寸以内的所有己方【烈火屠戮者】单位均可宣布誓死守护圣像。若宣布如此，则上述单位在游戏剩余阶段除了向敌靠拢以外均不得移动，但均可以重掷所有失败的命中和造伤骰。

**关键词：**秩序、矮人、烈火屠戮者、英雄、图腾、战斗炉匠





# 严怒狂战士（Grimwrath Berzerker）

严怒狂战士	1-1 80 分	领袖					
移动：4	远程武器	范围	攻击次数	命中	造伤	穿甲	伤害
生命：6	炎钢投斧	8	1	3+	4+	--	1
勇气：9	近战武器						
保护：4+	祖传战斧	1	4	3+	3+	-1	D3

## 描述：

严怒狂战士为单个模型，他使用一把巨大的岚焰战斧。有些严怒狂战士也会使用一副炎钢投斧。

## 能力：

### 【无敌狂乱】

严怒狂战士每遭受一点伤害或致命伤害便可掷一个 D6（该模型 3 寸以内每个敌方单位都可以为该结果 +1）。若结果为 6+，则玩家可以无视该伤害。

### 【死而不僵】

若严怒狂战士在近战阶段中被杀死，玩家便可为其掷 D6。若结果为 2+，则其不会被马上作为伤亡移除，而是可以等到近战阶段结束再离开桌面，在此之前严怒狂战士仍能向敌靠拢并进行攻击。

### 【战斗狂怒】

严怒狂战士每回合攻击完毕后玩家可为其掷 D6（每回合仅限一次）。若结果小于严怒狂战士本回合造成的伤害，且该模型 3 寸以内尚有敌方单位存在，则严怒狂战士可以立即再次进行向敌靠拢并进行攻击。

**关键词：**秩序、矮人、烈火屠戮者、英雄、严怒狂战士



# 末日追寻者（Doomseeker）

末日追寻者	1-1	80 分	领袖						
移动：5			远程武器	范围	攻击次数	命中	造伤	穿甲	伤害
生命：5			炎钢投斧	8	1	3+	4+	—	1
勇气：8			近战武器						
保护：4+			末日战斧	1	3	3+	3+	-1	1
			符文战斗烙铁	1	3	3+	4+	—	1

## 描述：

末日追寻者为单个模型。他使用一把末日战斧和一把符文烙铁，以及一副炎钢投斧。

## 能力：

### 【符文之力】

若末日追寻者成功击杀任意模型，则其符文战斗烙铁的伤害值直到下个回合结束都会+1。

### 【伤痕狂怒】

若末日追寻者遭受任何伤害，则其所有武器的命中均+1。

### 【誓言不灭】

在第一轮战斗开始时，玩家可任选一个敌方单位，该单位既为末日追寻者发誓消灭的单位。若该单位在接下来的战斗中的任意一个近战阶段攻击后位于末日追寻者 3 吋以内，则末日追寻者可进行第二次向敌靠拢并攻击。

**关键词：**秩序、矮人、烈火屠戮者、英雄、末日追寻者



# 爆燃狂战士（Vulkite berzerkers）

爆燃狂战士	10-30	120 分	阵线					
移动：4	远程武器		范围	攻击次数	命中	造伤	穿甲	伤害
生命：1	炎钢投斧		8	1	4+	4+	--	1
勇气：7	近战武器							
保护：5+	炎钢手斧		1	2	4+	3+	--	1
	炎钢尖锄		1	2	4+	4+	-1	1

## 描述：

一个爆燃狂战士单位至少拥有五个模型（译者注：分值对战规则下至少有十个模型）。有些单位中的模型是双手各持一把炎钢手斧，有的则是一手持一把炎钢手斧或炎钢尖锄，另一手持一面开刃臂盾。有些单位中的模型也会在腰间携带炎钢投斧用于远距离攻击。

## 首领：

一个爆燃狂战士单位的队长为首领。首领的所有近战武器的伤害值均为 2。

## 号手：

一个爆燃狂战士单位可拥有号手。拥有号手的单位可在掷冲锋骰后重掷其中一个骰。

## 能力：

### 【狂战之怒】

该单位每遭受一点伤害或致命伤害便可掷一个 D6，并可在结果为 6 时无视之。若该单位拥有至少 10 个模型，可将 D6 结果+1；若拥有至少 20 个模型便可将其结果+2。

### 【炎钢战斧】

双手各持一把炎钢手斧的模型可重掷所有失败的命中。

### 【开刃臂盾】

使用开刃臂盾的单位可在成功冲锋后选择位于自己 0.5 寸以内的一个敌方单位并掷等同于红寸内装备开刃臂盾模型数量的 D6。每个 6，使该敌方单位遭受一点致命伤害。另外，若使用开刃臂盾的单位在近战阶段之前未进行冲锋，则其将在近战阶段拥有 4+保护。

**关键词：**秩序、矮人、烈火屠戮者、爆燃狂战士



# 秘金司炉（Auric hearthguard）

秘金司炉	5-30	100/480 分	如果这支军队忠诚于烈火屠戮者，并且将军为秘金符文大师，则被视为阵线单位					
移动：4	远程武器		范围	攻击次数	命中	造伤	穿甲	伤害
生命：1	炎钢投斧		8	1	4+	4+	--	1
勇气：7	熔岩射弹		15	2	4+	3+	-1	1
保护：5+	近战武器							
	熔岩战戟		1	1	4+	3+	--	1

## 描述：

一个秘金司炉单位至少拥有五个模型，所有模型都是手持一把能发射灼热的熔岩射弹的熔岩战戟。有些单位中的模型也会在腰间携带炎钢投斧用于额外远程攻击。

## 首领：

一个秘金司炉单位的领队为首领。首领的熔岩战戟伤害值为 2。

## 能力：

### 【誓死捍卫】

若该单位选择的攻击目标位于任一【烈火屠戮者】【英雄】5 寸以内，则该单位攻击该目标时的所有命中骰结果均+1。

### 【灼热熔岩】

该单位可在射击阶段结束时为每一个遭受熔岩射弹的伤害但并未被其消灭的【怪兽】【Monster】单位掷一个D6。若结果为 5+，该【怪兽】【Monster】单位直到敌方下个回合结束都必须将其移动值减半，并将其所有攻击命中骰结果-1。

关键词：秩序、矮人、烈火屠戮者、秘金司炉



## 司炉狂战士（Hearthguard berzerkers）

司炉狂战士	5-30	100/480 分	如果这支军队忠诚于烈火屠戮者，并且将军为符文之父（步行或骑乘蜥龙），则被视为阵线单位					
移动：4		远程武器	范围	攻击次数	命中	造伤	穿甲	伤害
生命：1		炎钢投斧	8	1	4+	4+	--	1
勇气：8		近战武器						
保护：5+		狂战阔斧	1	1	3+	3+	-1	2
		炎击长斧	1	1	3+	4+	--	1

### 描述：

一个司炉狂战士单位至少拥有五个模型。有些单位中的模型是手持一把狂战阔斧，有的则是手持一把炎击长斧。有些单位中的模型也会在腰间携带炎钢投斧用于远距离攻击。

### 首领：

一个司炉狂战士单位的领队为首领。首领的狂战阔斧伤害值为 3，炎击长斧伤害值为 2。

### 能力：

#### 【战死方休】

该单位每遭受一点伤害或致命伤害便可掷一个 D6，并可在结果为 6+时无视之。若该单位位于任一【烈火屠戮者】【英雄】10 寸以内，便可将该 D6 结果+2。

#### 【炎炎火燎】

使用炎击长斧的模型每对敌方单位造成一次命中便可掷一个 D6。若结果为 3+，则敌方单位可在所有攻击结算结束后在已受伤害的基础上再遭受一点致命伤害。

**关键词：**秩序、矮人、烈火屠戮者、司炉狂战士





# 烈火屠戮者阵型——锻炉兄弟会（Forge Brethren）140 分

## 内容组成：

一个锻炉兄弟会阵型包含下列单位

- 1 个秘金符文粉碎者或 1 个秘金符文粉碎者骑乘熔岩蜥龙
- 3 个秘金司炉单位

## 能力：

### 【精工战刃】

若该阵型中任一模型的近战武器造伤骰掷出 6+，则敌方针对该次攻击的保护骰必须-1。

### 【熔岩壁垒】

玩家在己方英雄阶段**能选择一个（每回合最多只能选择一队秘金司炉单位）**位于秘金符文粉碎者 10 寸以内的秘金司炉单位。该单位可让自己或者位于其 15 寸以内的另一个单位直到下个己方英雄阶段开始（或直到该单位进行冲锋时）保护骰+1，用以代表秘金司炉用自己熔岩战戟喷洒的岩浆筑起的墙壁。

# 烈火屠戮者阵型——族社之主（Lords of the Lodge）110 分

## 内容组成：

一个族社之主阵型包含下列单位

- 1 个秘金符文之父或 1 个秘金符文之父骑乘熔岩蜥龙
- 1 个秘金符文大师
- 1 个战斗炉匠
- 1 个司炉狂战士单位

## 能力：

### 【热血狂怒】

**在第一回合开始时，你可以宣布使用本能力。骰一个骰子，如果是 2+，你获得先手，无视对方先布置完军队，通常能选择谁先手的权力**

### 【誓言守卫】

若该阵型中的司炉狂战士**模型**在近战阶段向敌靠拢并进行攻击后位于同一阵型的某一【英雄】6 寸以内，则该**模型**可在同一近战阶段进行第二次向敌靠拢并进行攻击。

烈火屠戮者阵型——武士亲族（Warrior Kinband）		100分
内容组成：		
一个武士亲族阵型包含下列单位		
· 1 个秘金符文之子或 1 个秘金符文之子骑乘熔岩蜴龙		
· 3 个爆燃狂战士单位		
能力：		
【族社声望】		
该阵型中任何装备炎钢投斧且位于秘金符文之子 10 寸以内的爆燃狂战士模型可在射击阶段用炎钢投斧进行两次射击。		
【狂乱眷属】		
若该阵型中的任何爆燃狂战士单位位于同一阵型的另一爆燃狂战士单位 5 寸以内，则其可以在向敌靠拢时额外移动 D3 寸（为每个单位单独掷）。		
烈火屠戮者阵型——大军（Grand Fyrd）		60 分
内容组成：		
一个大军阵型包含下列阵型		
· 1 个族社之主阵型		
· 2 个武士亲族阵型		
· 1 个锻炉兄弟会阵型		
能力：		
【坚定无惧】		
该阵型中所有单位在做对战震慑测试时均可将结果-2。		
【战斗誓言】		
玩家可在部署完毕后，可与敌方玩家约定某一特定胜利条件（如“己方某一特定单位将击杀敌方某一特定单位”或“己方某一特定单位将于第 X 回合到达某指定地点”。）。若敌方玩家同意这一特定胜利条件且玩家达成胜利条件，则可在下场战斗的胜利表上（详见总规则）重掷结果。若未能达成胜利条件，则己方玩家必须将自己的胜利等级降低一等。（译者注：此能力在分值对战中无效）		



# 烈火屠戮者阵型——灰军族社（Greyfyrd Lodge）60 分

## 内容组成：

一个**灰军族社**阵型包含下列单位和阵型

- 1 个**族社之主**阵型
- 1 个**武士亲族**阵型（必须包含额外一个爆燃狂战士单位）

可选部分如下：

- 0-2 个以下阵型

**武士亲族**阵型

**锻炉兄弟会**阵型

- 任意数量的**烈火屠戮者**单位

如果**灰军族社**阵型包含最大数量的阵型，获得**大军**阵型中的【**坚定无惧**】能力。

## 能力：

### 【雇佣漫游者】

你可以选择不把阵型中的单位布置在战场上，你把他们放在一边，声明他们使用**顽固山**入口。如果这样做，你在任意你的移动阶段开始时掷一个 D6，查看下表结果。如果在游戏结束时，一个单位还没有到达战场，这个单位算作死亡。

### D6 结果

1 艰难旅行：这个单位还在旅行的过程中；这个单位在这个回合没有到达战场，在下一个回合继续投骰

2-5 到达侧翼：你可以把这个单位的全部模型布置在板边 6 寸内，不能在敌方部署区内，必须在敌方单位 9 寸外。这算作此单位在移动阶段移动过。

6 到达背后：你可以把这个单位的全部模型布置在板边 6 寸内，或敌方部署区内的任意地点，必须在敌方单位 9 寸外。这算作此单位在移动阶段移动过。

# 烈火屠戮者阵型——福斯塔格族社（Vostarg Lodge）120 分

## 内容组成：

一个**福斯塔格族社**阵型包含下列阵型

- 1 个**族社之主**阵型（必须包含额外一个炉卫狂战士单位）
- 1 个**武士亲族**阵型

可选部分如下：

- 0-2 个以下阵型

**武士亲族**阵型

**锻炉兄弟会**阵型

- 任意数量的**烈火屠戮者**单位

如果**灰军族社**阵型包含最大数量的阵型，获得**大军**阵型中的【**坚定无惧**】能力。

## 能力：

### 【荣耀血统】

该阵型中所有单位在激活【**火焰决心符文**】时，自动享有增强效果，无视符文能力骰的结果。

### 【可怕名声】

**福斯塔格族社**阵型中的单位 3 寸内的敌方单位勇气值降低 1 点。

# 烈火屠戮者战斗排位列表

烈火屠戮者 单位	单位规模		分值/满编	战场角色	注释
	下限	上限			
爆燃狂战士	10	30	120	阵线	
秘金符文之父	1	1	100	领袖	
秘金符文大师	1	1	80	领袖	
秘金符文粉碎者	1	1	120	领袖	
秘金符文之子	1	1	80	领袖	
战斗炉匠	1	1	120	领袖	
末日追寻者	1	1	80	领袖	
严怒狂战士	1	1	80	领袖	
秘金符文之父骑乘熔岩蜥龙	1	1	260	领袖，巨兽	
秘金符文粉碎者骑乘熔岩蜥龙	1	1	200	领袖，巨兽	
秘金符文之子骑乘熔岩蜥龙	1	1	240	领袖，巨兽	
秘金司炉	5	30	100/480		如果这支军队忠诚于 <b>烈火屠戮者</b> ，并且将军为秘金符文大师，则被视为阵线单位
司炉狂战士	5	30	100/480		如果这支军队忠诚于 <b>烈火屠戮者</b> ，并且将军为符文之父（步行或骑乘蜥龙），则被视为阵线单位
锻炉兄弟会大军	—	—	140	战争卷轴-阵型	
灰军族社	—	—	60	战争卷轴-阵型	
族社之主	—	—	60	战争卷轴-阵型	
福斯塔格族社	—	—	110	战争卷轴-阵型	
武士亲族	—	—	120	战争卷轴-阵型	
	—	—	100	战争卷轴-阵型	

联军派系：流浪者（Dispossessed）  
铁焊铸造厂（Ironweld Arsenal）  
卡拉多恩霸主（Kharadron Overlords）  
雷铸天军（Stormcast Eternals）