

# 炽焰屠夫

规则翻译



本文件是桌面战棋游戏《战锤：西格玛时代》中炽焰屠夫阵营的规则翻译，包括了使用其模型进行游戏所需的一切要素，其中有通用规则与族社规则、魔法、魔法道具、主将特性、指挥能力、所有单位的规则卡以及阵型等等。

在接下来的两页里，本文件会首先介绍阵营机制部分，这之后再开始具体到每个单位和阵型的规则与分数，在最后还有便于速查的分数总表。

**本文件会随玩家反馈和规则更新不断改进，更新内容请查看最后一页**

# 炽焰屠夫通用规则

在构筑军表时，一支完全由具备**炽焰屠夫**关键词的单位组成的军队被称作**炽焰屠夫军队**。  
**炽焰屠夫军队**属于**秩序**大阵营下的**炽焰屠夫阵营**，进而可以选择得到下列的所有**炽焰屠夫阵营能力**。

下文中的所有表述都以“玩家已经选择了**炽焰屠夫阵营能力**，而非**秩序大阵营能力**”这一假设前提来展开；  
而如果玩家选择使用**秩序大阵营**，则应该查看西格玛时代总规则文件中的对应规则。

## 烈火狂怒之遗产

**乌金符文**：乌金是**炽焰屠夫**的力量之源。在激战中，随着刻在身体中的符文被激活，矮人战士当即充满了格林姆尼尔的炽热神力。

在你的英雄阶段开始时，你可以宣布激活下列一种**乌金符文**的效果：

先宣布你要激活的效果，然后投 D6：

>若结果为 1-5，成功激活符文的标准效果；

>结果为 6 时，同时激活强化效果。

所有符文效果都持续到你的下个英雄阶段开始。

每一种符文整场战斗只能激活一次，同一回合也只能激活一个符文。

**暴怒符文**：友方**炽焰屠夫**单位可以重投结果为 1 的命中骰。

强化效果：友方**炽焰屠夫**单位近战武器攻击次数+1。

**灼热符文**：友方**炽焰屠夫**单位的攻击造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击伤害+1。

强化效果：为所有位于友方**炽焰屠夫** 3 寸内的敌方单位投 D6，若结果为 2+，则对应单位受到 1 点致命伤害。

**觉醒钢铁符文**：友方**炽焰屠夫**单位近战武器破甲值提高 1。

强化效果：友方**炽焰屠夫**单位近战武器破甲再提高 1。

**炽热决心符文**：友方**炽焰屠夫**单位勇气值+1。

强化效果：友方**炽焰屠夫**单位无需进行震慑测试。

**不倦狂热符文**：友方**炽焰屠夫**单位移动力+2。

强化效果：友方**炽焰屠夫**单位冲锋骰结果+2。

**远视符文**：友方**炽焰屠夫**单位的炎钢飞斧命中骰结果+1。

强化效果：友方**炽焰屠夫**单位的炎钢飞斧造伤骰结果+1。

## 四大族社

如果你的军队是**烈焰屠夫**军队，你就可以为全军选择四大族社的关键词，并获得对应的特殊能力。

选择关键词之后，你军队中的所有单位都会获得对应族社的关键词。

接下来的几页规则中将阐述四大族社的固有战斗特性，四大族社主将所各自拥有的专属主将特性，以及军团专属的魔法道具等等。

但需要注意的是，如果你选择四大族社中的任何一个作为自己的关键词，就会受到如下的限制：

- > 拥有四大族社关键词的主将必须使用对应族社的主将特性，而不能选用后文中的通用主将特性。

- > 拥有四大族社关键词军队中的**英雄**选择的第一件魔法道具必须是对应族社的魔法道具。

若某一族社没有专属主将特性或是魔法道具，则此限制无效

# 沃斯塔格

## 族社特性：骇人冲锋

所有沃斯塔格单位冲锋骰结果+1。

此外，在第一个大回合的你的移动阶段，当你宣布友方沃斯塔格单位进行奔跑时，无需投掷奔跑骰，奔跑骰结果直接视为 6。

## 主将特性：烈火耐力-Fiery Endurance

在你的移动阶段开始时完全位于此主将 12 寸内的友方沃斯塔格单位在本回合中即使奔跑过也可以冲锋。

## 指挥能力：荣耀先祖

作用对象：一个友方沃斯塔格英雄

使用时机：任意近战阶段开始时

能力效果：本阶段中，此英雄以及完全位于此英雄 12 寸内的友方火裔狂战士和炉卫狂战士命中骰结果+1。

此能力一个阶段只能使用一次。

## 魔法道具：沃斯之斧-Vosaxe

选择装备者的一把近战武器，此武器获得以下效果：

破甲值提高 1，且命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击伤害值+1。

# 格雷弗瑞

## 族社特性：凯旋战利品

额外 2 个友方格雷弗瑞英雄可以获得魔法道具。

## 主将特性：战痕老兵-Battle-scarred Veteran

此主将 3 寸内有 5+敌方模型时，此主将的近战武器攻击次数+1。

## 指挥能力：众志成城

作用对象：一个友方格雷弗瑞英雄

使用时机：任意近战阶段中，选择上述英雄进行攻击时

能力效果：本阶段中，此英雄的攻击结算完毕后，其 3 寸内的另一个格雷弗瑞英雄（不能选择骑乘熔岩龙蜥的英雄）可以立即进行一轮近战攻击，如此进行攻击的英雄除非受效果作用，否则不能在本阶段再次攻击。

## 魔法道具：黑曜之冠-Helm of Obsidia

装备者生命值+2。

# 赫姆达尔

## 族社特性：强取豪夺

完全位于敌方领地内或任务目标点 12 寸内的友方**赫姆达尔**单位不进行震慑测试。

## 主将特性：勇士不屈-Warrior Indominate

对完全位于此主将 12 寸内的友方**赫姆达尔**单位的攻击造伤骰结果-1。

## 指挥能力：碎颅者，守信者

**作用对象：**完全位于一个友方**赫姆达尔英雄** 12 寸内的一个友方**炉卫狂战士**或**火裔狂战士**单位

**使用时机：**任意近战阶段开始时

**能力效果：**上述选择的单位在本阶段开始时攻击，如此进行攻击的单位除非受效果影响，否则不能在本阶段再次攻击。

## 魔法道具：暴君杀手-Tyrant Slayer

选择装备者的一把近战武器，此武器获得以下效果：

攻击**英雄**时可以重投造伤骰，且攻击**英雄**的命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击额外造成 1 点致命伤害。

# 洛弗尼尔

## 族社特性：敬拜沃卡翠克

你军队中的所有**熔岩龙蜥**都可以获得熔岩龙蜥特性。

此外，在对战模式中，你军队中的巨兽单位数量上限+1。

## 主将特性：爆裂冲锋-Explosive Charge

位于此主将 12 寸内的友方**熔岩龙蜥**冲锋骰结果+1。

## 指挥能力：岩浆急流

**作用对象：**位于一个友方**洛弗尼尔祭司** 12 寸内的一个敌方单位

**使用时机：**你的射击阶段

**能力效果：**本阶段中，所有友方单位的熔岩枪对上述敌方单位的攻击命中骰和造伤骰结果都+1。

一个敌方单位在同一阶段只能被此能力作用一次

## 魔法道具：火岩战斗鞍座-Igneous Battle-throne

装备者每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 6+，则无视那点伤害或致命伤害。

## 炽焰屠夫通用主将特性

如果你的军队没有选择四大族社之一，那么你就可以从下列的表格中选择自己的主将特性。这些主将特性的具体要求和效果都详见下方的列表。

### 战神后裔

(只有**赤金符文之父**或**赤金符文之子**可以选择)

#### 1-炽焰屠夫之怒-Fury of the Fyreslayers

完全位于此主将 18 寸内的友方**炽焰屠夫**单位冲锋骰结果+1

#### 2-先祖荣耀-Honour of the Ancestors

完全位于此主将 18 寸内的友方**炽焰屠夫**单位不进行震慑测试

#### 3-格林姆尼尔之魂-Spirits of Grimnir

此主将位于桌面上时，你的乌金符文的强化效果只需 5+就能激活

#### 4-狂战士之血-Blood of the Berzerker

一次性能力。在近战阶段中，此主将第一轮攻击结算完毕后，若其 3 寸内仍有敌方单位，则其及其坐骑可以立即进行一轮近战攻击。

#### 5-戍卫钢铁决心-Iron Will of the Guardian

此主将保护骰结果+1

#### 6-破敌者-Destroyer of Foes

此主将所有近战武器伤害值+1

### 熔岩强化

(只有**赤金符文大师**或**赤金符文破敌者**可以选择)

#### 1-炽焰披风-Fyremantle

位于此主将 3 寸内的敌方单位攻击命中骰结果-1

#### 2-智慧权威-Wisdom and Authority

第一个大回合开始时，你获得 D3 点指挥点数

#### 3-立誓者-Oathsayer

完全位于此主将 18 寸内的友方**矮人**单位勇气值+1

#### 4-灰烬胡须-Ash-beard

此主将可以掌握永火祝福中的两个祈祷

#### 5-炎钢武器匠-Fyresteel Weaponsmith

此主将的所有武器破甲值提高 1

#### 6-伟大祭司-Master Priest

一次性能力。在你的英雄阶段开始时，你可以选择激活一种已经激活过的乌金符文。

## 炽焰屠夫通用魔法道具

你军队中的一个**英雄**可从下列表中选择一件魔法道具使用，你可以手动为其选择，也可以投掷 D6 来随机决定。此外，你的军队中每包含一个阵型，就有另一名**英雄**可以从中选择一件不同的魔法道具。玩家应在决定自己军队中的主将之后，再宣布己方**英雄**持有魔法道具的细节。

每一件魔法道具只能被选择一次，而每个**英雄**也只能选择一件魔法道具。

### 族社祖传秘宝

(只有**赤金符文之父**和**赤金符文之子**可以选择)

#### 1-引力符文-Magnetised Runes

装备者冲锋骰结果+2

#### 2-熔岩麦酒-Draught of Magmalt Ale

一次性道具。近战阶段开始时，装备者可以饮下烈酒，如此则其所有近战武器攻击次数翻倍，直到阶段结束。

#### 3-屠龙者飞斧-Drakeslayer

一次性道具。在你的射击阶段，装备者可掷出屠龙者飞斧（如此本阶段便不能再用炎钢飞斧射击），选择其 8 寸内一个敌方**怪兽**，投 D6，若结果为 6+则目标受到 3D6 致命伤害。

#### 4-黑曜石燃盔-Obsidian Glowhelm

在你的英雄阶段开始时，若装备者位于桌面上，则投 D6，若结果为 4+，则你获得一点额外的指挥点数

#### 5-闪光刀刃-Shimmering Blade

选择装备者的一把近战武器，此武器获得以下效果：

破甲值提高 1，且命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击伤害值+1

#### 6-战神之斧-Axe of Grimnir

装备者可以重投命中骰

### 盛怒末日神器

(只有**神怒狂战士**和**末日追寻者**可以选择)

#### 1-戮兽者-Beastslayer

选择装备者的一把近战武器，此武器获得以下效果：

攻击怪兽时，一次命中算作两次命中

#### 2-烬铁护腕-Bracers of Ember-iron

装备者保护骰结果+1

#### 3-燃怒符文-Rune of Blazing Fury

一次性道具。近战阶段开始时，携带者可以宣布使用此道具，如此则其可以重投命中骰和造伤骰，直到阶段结束。

### 战神圣像

(只有**战争铁匠**可以选择)

#### 1-先祖圣像-Icon of the Ancestors

装备者者的格里姆尼尔圣像能力和谁人胆敢玷污圣像能力范围变为 18 寸

#### 2-战神责罚圣像-Icon of Grimnir's Condemnation

装备者者可以如**法师**一样在敌方英雄阶段尝试破法 1 次。若其破除了一个法术，则投 D6，若结果为 2+则施放那个法术的敌方法师受到 1 点致命伤害

#### 3-寂法圣像-The Nulsidian Icon

完全位于装备者 12 寸内的友方炽焰屠夫单位受到一个法术或无尽法术的影响时，投 D6，若结果为 4+，则无视那个法术或无尽法术对那个单位的影响

## 锻炉神殿秘宝

(只有**赤金符文大师**和**赤金符文破敌者**可以选择)

### 1-火蜥蜴斗篷-Salamander Cloak

装备者每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+则无视点伤害或致命伤害

### 2-灰云符文-Ash-cloud Rune

装备者可以如法师一般在敌方英雄尝试破法 2 次

### 3-易燃火炉-Volatile Brazier

装备者在同一回合可以尝试召唤两个熔岩祈灵

### 4-先祖战盔-Ancestor Helm

装备者 12 寸内的敌方单位震慑测试失败时，逃跑模型数+D3

### 5-烬石符文-Emberstone Rune

装备者祈灵骰结果+1

### 6-龙蜥之盔-Droth-helm

装备者 6 寸内的友方**熔岩龙蜥**可以重投利爪和尖角的命中骰



## 炽焰屠夫祈祷：永火祝福

炽焰屠夫军队中的每个祭司可以从下表中随机决定一个其可以使用的祈祷，也可以从中直接选择一个。

如无特殊注释，则所有的祈祷都在你的英雄阶段开始时发动；  
你需要为每次祈祷投掷一颗 D6，并查看所需的祈祷值来判断它是否成功。

下表中的每一个祈祷在每个玩家回合中都只能尝试一次，不论其是否成功，也不论有多少祭司掌握这个祈祷。

**下文中的祈祷描述都是假设“已经祈祷成功”的情况。  
所有持续性效果都持续到你的下一个英雄阶段开始时为止。  
在每一个具体的祈祷中，这些共性就不再加以赘述。**

### 「永火祝福」

#### 1. 灌注熔能-Molten Infusion 祈祷要求 3+

选择位于此祭司 12 寸内的一个友方熔岩祈灵，使其本大回合无需进行如焰无常测试

#### 2. 炽肤之热-Searing Heat 祈祷要求 3+

选择位于此祭司 18 寸内的一个敌方单位，使其命中骰结果-1

#### 3. 灰烬祷言-Prayer of Ash 祈祷要求 4+

选择完全位于此祭司 18 寸内的一个友方单位，使其保护骰结果+1

#### 4. 燃烬风暴-Ember Storm 祈祷要求 3+

选择完全位于此祭司 18 寸内的一个友方火裔狂战士或炉卫狂战士单位，使其可以在同一回合中奔跑和冲锋

#### 5. 战神盛怒-Prayer of Grimnir's Fury 祈祷要求 3+

选择位于此祭司 12 寸内的一个 3 寸内有敌方单位的友方英雄，使其可以立即进行一轮近战攻击

#### 6. 镀金利爪-Gilded Claws 祈祷要求 4+

选择完全位于此祭司 12 寸内的一个友方熔岩龙蜥，使其可以重投尖角和利爪的造伤骰。

## 炽焰屠夫坐骑特性：

你的军队中的一个骑乘**熔岩龙蜥**的**英雄**可以获得以下一个特性。你可以从对应的表中投掷 D6 随机选择或直接选择特性。每包含一个阵型，则另一名符合条件的**英雄**可以选择坐骑特性。

一个英雄只能有一个坐骑特性，不能选用重复的特性。

### 熔岩龙蜥特性

#### 1-薪顶幼龙-Cinder-crest Youngblood

此模型使用长尾抽击能力时，判定骰结果-1，若此模型本回合冲锋过，则-2

#### 2-焰麟幼龙-Flame-scale Youngblood

此模型冲锋完毕后，选择其 1 寸内一个敌方单位。投相当于其冲锋骰结果数量的 D6，每投出一个 6+，目标单位受到一点致命伤害。

#### 3-炎爪成龙-Fire-claw Adult

此模型的利爪和尖角的造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击的破甲值变为 “-3”

#### 4-熔舌成龙-Lava-tongue Adult

此模型使用咆哮炎流攻击时，判定骰结果-1，若此模型完全位于你的领地或任务点 6 寸内，则-2

#### 5-煤心祖龙-Coal-heart Ancient

针对此模型的攻击破甲值减少 1，最多减少到 “-” 。

#### 6-烬角祖龙-Ash-horn Ancient

此模型 6 寸内的友方**熔岩龙蜥**单位可以重投结果为 1 的保护骰。

熔岩祈灵

烈焰屠夫军队中可以支付分数携带熔岩祈灵，烈焰屠夫军队的祭司可以将熔岩祈灵召唤至桌面。

除非特别注明，否则所有的熔岩祈灵模型对双方玩家都视为友方模型，但不能被攻击、或是被其他效果影响。同时，熔岩祈灵并不是无尽法术，所以也不会受到一些与无尽法术相关的效果的影响。  
注：有的熔岩祈灵的效果需要“友方烈焰屠夫单位”在附近才能发动，或会对“友方烈焰屠夫单位”产生一定效果，因为熔岩祈灵不分敌我，所以符合条件的单位都可以在适宜的时机使用熔岩祈灵的能力。

在你的英雄阶段开始时，先选择一个你军表中携带的熔岩祈灵，再为尝试召唤此熔岩祈灵的祭司投 D6（此 D6 称为熔岩祈灵骰），若结果大于或等于其施放值，则你可以将那个熔岩祈灵按照其规则布置到桌面上。

**如焰无常：**在每个大回合结束时，为桌面上的每个你召唤的熔岩祈灵投 D6（熔岩祈灵 6 寸内有任意友方烈焰屠夫祭司时结果+1），若结果为 1-3，则那个熔岩祈灵消失，将其移出桌面。

一个祭司一个回合只能尝试召唤一次熔岩祈灵，一个熔岩祈灵一回合也只能被尝试召唤一次，你也只能尝试召唤你军表中携带的熔岩祈灵。

你的军队不能携带重复的熔岩祈灵，当你召唤了一个熔岩祈灵之后，在其消失之前，你都不能再次尝试召唤那个熔岩祈灵。

符文火墙 40 分

Runic Fyrewall		战场定位：熔岩祈灵
分数与规模	本熔岩祈灵包含一个模型，这个模型 40 分，在军表中不可重复	
关键词	熔岩祈灵、符文火墙	
<div></div>		
召唤条件	<b>&gt; 召唤符文火墙</b> 施放值 3+ 将此模型完全部署在施放者 18 寸以内	
能力	<b>符文火咆哮：</b> 若两个模型底盘中点连线经过此模型 1 寸内，则这两个模型互相视为不可见。  <b>符文觉醒：</b> 完全位于此模型 12 寸内的 <b>烈焰屠夫</b> 单位可以重投结果为 1 的保护骰。  <b>热火不侵：</b> 熔岩龙蜥可如飞行一般跨越此模型。	

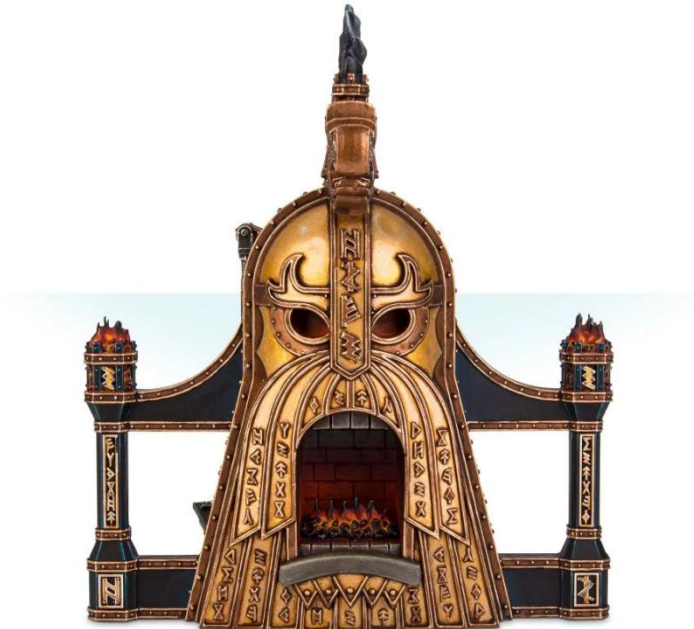
熔火炎魔 50 分

Molten Infernoth		战场定位：熔岩祈灵
分数与规模	本熔岩祈灵包含一个模型，这个模型 50 分，在军表中不可重复	
关键词	熔岩祈灵、熔火炎魔	
<div></div>		
召唤条件	<p>&gt; 召唤熔火炎魔 施放值 3+</p> <p>将此模型完全部署在施放者 12 寸以内</p>	
能力	<p><b>燃烧潮涌：</b>此模型放置到桌面上时，放置此模型的玩家可以立即移动一次此模型。在每个该玩家的英雄阶段开始时，若此模型还在桌面上，则该玩家可以移动一次此模型。此模型每次可以移动 2D6 寸。</p> <p><b>狱火喷发：</b>此模型移动之后，为其 3 寸内每个单位投 12D6，每投出 1 个 6+，那个单位受到 1 点致命伤害。</p> <p>&gt; 此能力对<b>烈焰屠夫</b>单位无效。</p> <p><b>沃卡翠克燃怒：</b>完全位于此模型 18 寸内的<b>烈焰屠夫</b>单位勇气值+1。</p>	

喷焰巨坑 60 分

Zharrgron Flame-spitter		战场定位：熔岩祈灵
分数与规模	本熔岩祈灵包含一个模型，这个模型 60 分，在军表中不可重复	
关键词	熔岩祈灵、喷焰巨坑	
<div></div>		
召唤条件	<p>&gt; 召唤喷焰巨坑 施放值 3+</p> <p>将此模型完全部署在施放者 6 寸以内</p>	
能力	<p><b>岩浆轰击：</b>在你的射击阶段开始时，若此模型 6 寸有友方<b>烈焰屠夫祭司</b>，则你可以选择此模型 24 寸内一个敌方单位，投 12D6。每投出一个 6+则其受到一点致命伤害。</p> <p>&gt;若目标单位有 10+模型，则每个 D6 结果+1，有 20+模型则+2。</p>	

熔岩战炉 0 分

Magmic Battleforge		战场定位：地形
分数与规模	此地形包含一个模型，此模型 0 分，军表中至多只能有 1 个此模型	
关键词	地形、炽焰屠夫、熔岩战炉	
		
部署规则	<p>双方军队部署完毕后，第一个大回合前，你可以将一个此模型完全放置于己方领地内，一个友方<b>炽焰屠夫祭司</b> 6 寸内，其他地形 1 寸外的位置</p> <p>总规则中所有关于地形的其它限制都对其生效。</p> <p>如果双方玩家都拥有“双方军队部署完毕后，第一个大回合前.....”时部署地形的能力，则双方玩家进行拼骰，由拼骰胜者决定谁先部署地形。</p>	
能力	<p><b>地形</b>：此模型是一个地形、此模型是一个障碍物。</p> <p><b>熔融祝福</b>：在你的英雄阶段开始时，一个此地形 6 寸内的友方<b>炽焰屠夫祭司</b>可以引导此锻炉的熔岩能量。若如此，本阶段中位于此地形 18 寸内的友方<b>炽焰屠夫祭司</b>的祈祷骰结果+1。</p> <p>&gt;熔融祝福和燃尽锻炉能力不在同一回合使用。</p> <p><b>燃尽锻炉</b>：一次性能力。在你的英雄阶段开始时，一个此地形 6 寸内的友方<b>炽焰屠夫祭司</b>燃尽此锻炉的熔岩能量，使所有友方<b>炽焰屠夫</b>单位可以重投结果为 1 的保护骰，直到你的下个英雄阶段。</p> <p>&gt;使用此能力后就无法再使用此锻炉的熔融祝福能力。</p> <p>&gt;熔融祝福和燃尽锻炉能力不在同一回合使用。</p>	

赤金符文之父-骑乘熔岩龙蜥 270 分

Auric Runefather on Magmadroth				战场定位：领袖、巨兽					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 270 分							
关键词		秩序、矮人、熔岩龙蜥、炽焰屠夫、怪兽、英雄、赤金符文之父							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		4+		14		8	
英雄装备		本模型装备了炎钢飞斧和钥形巨斧 坐骑：此模型的坐骑装备了咆哮炎流、利爪和尖角、燃焰巨口							
射击武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
炎钢飞斧	8	1	5+	5+	-	1	无		
咆哮炎流	12	此武器不进行正常的射击攻击流程，不投掷命中骰和造伤骰。 此武器攻击时，选择一个射程内的敌方单位，投掷损伤表所示数量的骰子，若结果小于或等于目标单位中的模型数，则目标受到 D3 致命伤害，若目标位于此模型 6 寸内，则改为 D6 致命伤害。							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
利爪和尖角	1	*	4+	3+	-1	2	无		
燃焰巨口	1	1	4+	2+	-2	D3	无		
钥形巨斧	3	3	3+	3+	-1	3	无		

损伤表			
所受伤害数	移动力	咆哮炎流投骰数	利爪和尖角攻击次数
0-3	12	1 个 D6	6
4-6	10	1 个 D6	5
7-9	8	2 个 D6	4
10-12	7	2 个 D6	3
13+	6	3 个 D6	2

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

	<p><b>长尾抽击：</b>近战阶段结束时，为此模型 3 寸内每个敌方单位投 D6。若结果小于其模型数，则对应敌方单位受到 D3 致命伤害。</p>
<b>能力</b>	<p><b>火山之血：</b>近战武器对此模型造成伤害时，为每一点伤害投 D6，若结果为 4+，则造成这点伤害的单位受到 1 点致命伤害。</p> <p><b>威严凝视：</b>在你的英雄阶段，可以选择一个此模型 3 寸内的敌方单位勇气值减 D3，直到你的下个英雄阶段。</p> <p><b>武器粉碎：</b>近战阶段结束时，选择一个此模型 3 寸内的敌方<b>英雄</b>，投 D6。若结果为 6，则选择目标的一把近战武器，那把武器命中永久-1。一把武器只能被此能力作用一次。</p> <p><b>指挥能力：坚定进军</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>一个具备本能力的友方模型</li><li>•<b>使用时机：</b>你的英雄阶段开始时。</li><li>•<b>能力效果：</b>直到你的下个英雄阶段，友方<b>烈焰屠夫</b>单位完全位于此模型 18 寸内时不进行震慑测试。</li></ul>



赤金符文之子-骑乘熔岩龙蜥 230 分

Auric Runeson on Magmadroth					战场定位：领袖、巨兽				
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 230 分							
关键词		秩序、矮人、熔岩龙蜥、炽焰屠夫、怪兽、英雄、赤金符文之子							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护			生命值		勇气值
数值		*		4+			14		7
英雄装备		本模型装备了炎钢飞斧，选择装备：屠龙标枪或先祖战斧 坐骑：此模型的坐骑装备了咆哮炎流、利爪和尖角、燃焰巨口							
射击武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
炎钢飞斧	8	1	5+	5+	-	1	无		
屠龙标枪	12	1	4+	3+	-1	D3	此武器攻击怪兽时伤害值+2		
咆哮炎流	12	此武器不进行正常的射击攻击流程，不投掷命中骰和造伤骰。 此武器攻击时，选择一个射程内的敌方单位，投掷损伤表所示数量的骰子， 若结果小于或等于目标单位中的模型数，则目标受到 D3 致命伤害，若目标位于此模型 6 寸 内，则改为 D6 致命伤害。							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
利爪和尖角	1	*	4+	3+	-1	2	无		
燃焰巨口	1	1	4+	2+	-2	D3	无		
屠龙标枪	3	1	3+	3+	-1	1	此武器攻击怪兽时伤害值+2		
先祖战斧	1	3	3+	4+	-	D3	无		
损伤表									
所受伤害数		移动力			咆哮炎流投骰数			利爪和尖角攻击次数	
0-3		12			1 个 D6			6	
4-6		10			1 个 D6			5	
7-9		8			2 个 D6			4	
10-12		7			2 个 D6			3	
13+		6			3 个 D6			2	

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

	<p><b>长尾抽击：</b>近战阶段结束时，为此模型 3 寸内每个敌方单位投 D6。若结果小于其模型数，则对应敌方单位受到 D3 致命伤害。</p>
<b>能力</b>	<p><b>火山之血：</b>近战武器对此模型造成伤害时，为每一点伤害投 D6，若结果为 4+，则造成这点伤害的单位受到 1 点致命伤害。</p> <p><b>竞争荣耀：</b>此模型 6 寸内有其他友方<b>赤金符文之子</b>时此模型可以重投命中骰。</p> <p><b>指挥能力：熔岩攻城锤</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>位于一个具备本能力的友方模型 12 寸内一个<b>熔岩龙蜥</b></li><li>•<b>使用时机：</b>你的冲锋阶段开始时。</li><li>•<b>能力效果：</b>本阶段中上述<b>熔岩龙蜥</b>冲锋完毕后，选择其 1 寸内一个敌方单位，投 D6，若结果为 2+，则那个敌方单位受到 D6 致命伤害。</li></ul> <p>&gt;一个<b>熔岩龙蜥</b>一个阶段只能受此能力作用一次</p>

赤金符文破敌者-骑乘熔岩龙蜥 250 分

Auric Runesmiter on Magmadroth				战场定位：领袖、巨兽					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 250 分							
关键词		秩序、矮人、熔岩龙蜥、炽焰屠夫、怪兽、英雄、祭司、赤金符文破敌者							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		4+		14		7	
英雄装备		本模型装备了炎钢飞斧和钥形战斧，选择装备：符文烙铁或熔炉之钥 坐骑：此模型的坐骑装备了咆哮炎流、利爪和尖角、燃焰巨口							
射击武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
炎钢飞斧		8	1	5+	5+	-	1	无	
咆哮炎流		12	此武器不进行正常的射击攻击流程，不投掷命中骰和造伤骰。 此武器攻击时，选择一个射程内的敌方单位，投掷损伤表所示数量的骰子，若结果小于或等于目标单位中的模型数，则目标受到 D3 致命伤害，若目标位于此模型 6 寸内，则改为 D6 致命伤害。						
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
利爪和尖角		1	*	4+	3+	-1	2	无	
燃焰巨口		1	1	4+	2+	-2	D3	无	
钥形战斧		1	1	3+	3+	-	2	无	
符文烙铁		1	2	3+	4+	-	1	无	

损伤表			
所受伤害数	移动力	咆哮炎流投骰数	利爪和尖角攻击次数
0-3	12	1 个 D6	6
4-6	10	1 个 D6	5
7-9	8	2 个 D6	4
10-12	7	2 个 D6	3
13+	6	3 个 D6	2

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

	<p><b>长尾抽击：</b>近战阶段结束时，为此模型 3 寸内每个敌方单位投 D6。若结果小于其模型数，则对应敌方单位受到 D3 致命伤害。</p>
<b>能力</b>	<p><b>火山之血：</b>近战武器对此模型造成伤害时，为每一点伤害投 D6，若结果为 4+，则造成这点伤害的单位受到 1 点致命伤害。</p> <p><b>觉醒仪式：</b>一次性技能。在你的英雄阶段，你可以宣布此模型使用此能力：完全位于此模型 12 寸内的友方<b>烈焰屠夫</b>单位保护骰结果+1，直到你的下个英雄阶段。</p> <p><b>符文强化：</b>你的英雄阶段开始时，此模型可以进行祈祷： &gt;投 D6，若结果为 1-2，则无事发生，若为 3+，祈祷生效： 选择一个完全位于此模型 12 寸内的友方<b>烈焰屠夫</b>单位，使其可以重投造成伤害骰，直到你的下个英雄阶段开始时。 &gt;若此模型装备熔炉之钥，则此能力范围扩大到 18 寸。</p>

赤金符文之父 100 分

Auric Runefather				战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 100 分							
关键词		秩序、矮人、炽焰屠夫、英雄、赤金符文之父							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		4		4+		6		8	
英雄装备		本模型装备了炎钢飞斧和铜形巨斧							
射击武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
炎钢飞斧		8	1	5+	5+	-	1	无	
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
铜形巨斧		3	3	3+	3+	-1	3	无	
能力		威严凝视：在你的英雄阶段，可以选择一个此模型 3 寸内的敌方单位勇气值减 D3，直到你的下个英雄阶段。							
		武器粉碎：近战阶段结束时，选择一个此模型 3 寸内的敌方英雄，投 D6。若结果为 6，则选择目标的一把近战武器，那把武器命中永久-1。一把武器只能被此能力作用一次。							
		指挥能力：族社领袖							
		•作用对象：一个具备本能力的友方模型 •使用时机：你的冲锋阶段开始时。 •能力效果：本阶段中，完全位于此模型 12 寸内的友方炽焰屠夫单位冲锋骰结果+1。							

赤金符文之子    100 分

Auric Runeson		战场定位：领袖
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 100 分	
关键词	秩序、矮人、炽焰屠夫、英雄、赤金符文之子	



单位面板属性		移动力		保护			生命值		勇气值	
数值		4		4+			5		7	
英雄装备		本模型装备了炎钢飞斧，选择装备：屠龙标枪或先祖战斧								
射击武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
炎钢飞斧	8	1	5+	5+	-	1	无			
屠龙标枪	12	1	4+	3+	-1	D3	此武器攻击怪兽时伤害值+2			
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
屠龙标枪	3	1	3+	3+	-1	1	此武器攻击怪兽时伤害值+2			
先祖战斧	1	3	3+	4+	-	D3	无			

能力	竞争荣耀：此模型 6 寸内有其他友方赤金符文之子时此模型可以重投命中骰。
	指挥能力：英勇突击
	•作用对象：一个具备本能力的友方模型
	•使用时机：近战阶段开始时。
•能力效果：本阶段中，完全位于此模型 12 寸内的友方炽焰屠夫单位造伤骰结果+1。	

战争铁匠 140 分

Battlesmith		战场定位：领袖
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 140 分	
关键词	秩序、矮人、炽焰屠夫、英雄、战争铁匠	



单位面板属性	移动力			保护			生命值	勇气值
数值	4			4+			5	7
英雄装备		本模型装备了炎钢飞斧和先祖板斧						
射击武器列表								
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
炎钢飞斧	8	1	5+	5+	-	1	无	
近战武器列表								
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
先祖板斧	1	3	3+	3+	-1	2	无	

能力	格里姆尼尔圣像：在你的英雄阶段，你可以宣布此模型举起战神圣像，获得以下效果，持续到你的下个英雄阶段开始： 完全位于此模型 12 寸的 <b>炽焰屠夫</b> 单位保护骰结果+1，但不能撤退。 >一个单位一个阶段只能受此能力作用一次
	谁人胆敢玷污圣像：此模型被消灭，在移除模型之前，完全位于此模型 12 寸内的任意数量友方 <b>炽焰屠夫</b> 单位可宣布誓死保卫圣像，获得以下效果： 在接下来的游戏中不得进行普通移动或冲锋，但可以重投近战攻击的命中骰和造伤骰。



赤金符文大师 120 分

Auric Runemaster			战场定位：领袖				
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 120 分						
关键词	秩序、矮人、炽焰屠夫、英雄、祭司、赤金符文大师						
							
单位面板属性	移动力		保护		生命值	勇气值	
数值	4		4+		6	8	
英雄装备	本模型装备了炎钢飞斧和燃炉之杖、符文烙铁						
射击武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
炎钢飞斧	8	1	5+	5+	-	1	无
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
燃炉之杖	2	1	4+	3+	-1	D3	无
符文烙铁	1	2	3+	4+	-	1	无

能力	<p><b>战场寻圣者：</b>在你的英雄阶段，选择一个此模型 12 寸内的敌方单位，投 2D6： 若投出一个 6，则友方<b>炽焰屠夫</b>单位可以对其重投结果为 1 的命中骰； 若有两个 6，则改为重投结果为 1 的命中骰和造伤骰。</p> <p><b>火山召唤：</b>你的英雄阶段开始时，此模型可以进行祈祷： &gt;投 D6，若结果为 1-2，则无事发生，若为 3+，祈祷生效： 选择一个此模型 18 寸内的地形，为其 1 寸内每个模型投 D6，若结果为 6，则那个模型对应的单位受到 1 点致命伤害。此外，该地形获得致命效果，直到你的下个英雄阶段。 (致命：为移动或冲锋至此地形 1 寸内的单位投 D6，若结果为 1 则其受到 D3 致命伤害。)</p>
----	--



神怒狂战士 100 分

Grimwrath Berserker		战场定位：无
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 100 分	
关键词	秩序、矮人、炽焰屠夫、英雄、神怒狂战士	



单位面板属性		移动力		保护			生命值		勇气值	
数值		4		4+			6		9	
英雄装备		本模型装备了炎钢飞斧和焚风巨斧								
射击武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
炎钢飞斧	8	1	5+	5+	-	1	无			
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
焚风巨斧	1	4	3+	3+	-2	2	无			

能力	无敌狂战士：每当该模型受到一点伤害或致命伤害时投 D6，若结果为 6+则无视那点伤害或致命伤害。此模型 3 寸内有任意敌方模型时上述 D6 结果+1。
	战斗狂怒：近战阶段结束时，若此模型 3 寸内有敌方单位，投 D6，若结果为 2+则此模型可以进行一轮近战攻击。
	死而不败：此模型被杀死时，在移除模型之前，可以进行一轮近战攻击。

## 末日追寻者 100 分

Doomseeker		战场定位：无
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 100 分	
关键词	秩序、矮人、烈焰屠夫、英雄、末日追寻者	



单位面板属性	移动力		保护			生命值		勇气值
数值	4		4+			5		8
英雄装备		本模型装备了炎钢飞斧和末日战斧、符文战争烙铁						
射击武器列表								
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
炎钢飞斧	8	1	5+	5+	-	1	无	
近战武器列表								
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
末日战斧	1	3	3+	3+	-1	1	无	
符文战争烙铁	1	3	3+	4+	-	1	无	

	<p><b>誓言永存：</b>第一个大回合开始前，你可以宣布一个敌方单位为此模型发誓消灭的目标。近战阶段结束时，若目标位于此模型 3 寸内，则此模型可以进行一轮近战攻击。</p>
<b>能力</b>	<p><b>符文之力：</b>此模型损失 1 点生命值时近战武器伤害值+1，损失 2 点以上时则+2。</p>

赤金符文破敌者    120 分

Auric Runesmith			战场定位：领袖				
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 120 分						
关键词	秩序、矮人、烈焰屠夫、英雄、祭司、赤金符文破敌者						
<div></div>							
单位面板属性	移动力		保护		生命值	勇气值	
数值	4		5+		5	7	
英雄装备		本模型装备了炎钢飞斧和钥形战斧，选择装备：符文烙铁或熔炉之钥					
射击武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
炎钢飞斧	8	1	5+	5+	-	1	无
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
钥形战斧	1	1	4+	3+	-	2	无
符文烙铁	1	2	3+	4+	-	1	无

能力	<p><b>符文强化：</b>你的英雄阶段开始时，此模型可以进行祈祷：</p> <p>&gt;投 D6，若结果为 1-2，则无事发生，若为 3+，祈祷生效：</p> <p>选择一个完全位于此模型 12 寸内的友方<b>烈焰屠夫</b>单位，使其可以重投造伤骰，直到你的下个英雄阶段开始时。</p> <p>&gt;若此模型装备熔炉之钥，则此能力范围扩大到 18 寸。</p> <p><b>熔岩隧道：</b>在布置此模型时，你可以不将此模型布置在桌面上，而是放在桌边宣布待命。若如此，在布置另一个友方<b>烈焰屠夫</b>单位时，你可以不将此模型布置在桌面上，而是放在桌边与此模型一同待命。</p> <p>在你的移动阶段结束时，你可以将此模型布置到桌面上任意敌方单位 9 寸外的位置，然后再将与此模型一同待命的单位完全布置到此模型 12 寸内，任意敌方单位 9 寸外的位置。</p> <p>在第四个大回合开始时仍未登场的如此待命的单位即死亡。</p>
----	---

福格林姆尼尔 200 分

Fjul Grmnir				战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，必须和 <b>选定之斧</b> 一起加入军表，一共 200 分							
关键词		秩序、矮人、炽焰屠夫、沃斯塔格、英雄、赤金符文之父、福格林姆尼尔							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		4		4+		6		8	
英雄装备		钥形巨斧							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
钥形巨斧	3	3	3+	3+	-1	3	无		
能力	威严凝视：在你的英雄阶段，可以选择一个此模型 3 寸内的敌方单位勇气值减 D3，直到你的下个英雄阶段。								
	武器粉碎：近战阶段结束时，选择一个此模型 3 寸内的敌方英雄，投 D6。若结果为 6，则选择目标的一把近战武器，那把武器命中永久-1。一把武器只能被此能力作用一次。								
	武器粉碎：当此模型位于友方 <b>选定之斧</b> 单位 3 寸内时，每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+ 则无视那点伤害或致命伤害。								
	指挥能力：谨遵誓言 •作用对象：一个具备本能力的友方模型 •使用时机：近战阶段开始时。 •能力效果：本阶段中，完全位于此模型 12 寸内的友方沃斯塔格单位命中骰结果+1。 一个单位一个阶段只能受此能力作用一次。								

选定之斧

The Chosen Axes				战场定位：无					
分数与规模		单位中包含 3 个模型，必须和 <b>福格林姆尼尔</b> 一起加入军表，一共 200 分							
关键词		秩序、矮人、烈焰屠夫、沃斯塔格、火裔狂战士、选定之斧							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		4		5+		2		7	
全队装备		负焰者特夫克和疯子马格林都装备一对炎钢手斧。 兽人克星沃尔则装备了一把炎钢大斧。							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
炎钢手斧	1	2	3+	3+	-	1	装备一对炎钢手斧的模型可以重投此武器的命中骰。		
炎钢大斧	1	2	3+	4+	-1	2	无		
队长特效		负焰者特夫克：此模型近战武器攻击次数+1							
		族选亲眷：此单位位于 <b>福格林姆尼尔</b> 3 寸内时造伤骰结果+1，且不进行震慑测试。							
能力		狂战之怒：一次性技能。近战阶段开始时，此单位可以宣布释放狂战士的不羁狂怒，在本阶段中获得以下效果：此单位中模型被杀死时，移除模型之前，那个模型可以进行一轮近战攻击。							



## 火裔狂战士 140 分

Vulkite Berserkers		战场定位：战线					
分数与规模	此单位中包含 10-30 个模型，每 10 个模型 140 分						
关键词	秩序、矮人、炽焰屠夫、火裔狂战士						
							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		4	5+	2	7		
全队装备	炎钢投斧， 还统一选择装备：一对炎钢手斧或一把炎钢手斧+弯刀臂盾或一把炎钢战镐+弯刀臂盾						
装备替换与额外装备	每 5 个模型可以有 1 个成为战神号手，拥有号手的单位冲锋骰结果+1						
射击武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
炎钢飞斧	8	1	5+	5+	-	1	无
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
炎钢手斧	1	2	3+	3+	-	1	装备一对炎钢手斧的模型可以重投此武器的命中骰。
炎钢战镐	1	2	3+	4+	-1	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为首领，他的近战武器攻击次数+1						
能力	狂战之怒：一次性技能。近战阶段开始时，此单位可以宣布释放狂战士的不羁狂怒，在本阶段中获得以下效果：此单位中模型被杀死时，移除模型之前，那个模型可以进行一轮近战攻击。						
	弯刀臂盾：装备弯刀臂盾的单位未冲锋的回合保护骰结果+1，且获得以下能力： 此单位冲锋后，选择一个敌方单位为目标，此单位中每有一个模型位于那个敌方单位 8 寸内，就投一个 D6，每投出一个 6，那个敌方单位受到 1 点致命伤害。						

## 赤金炉卫 120 分

Auric Hearthguard		战场定位：无					
分数与规模	此单位中包含 5-30 个模型，每 5 个模型 120 分，在 30 人满编时降为 600 分						
关键词	秩序、矮人、炽焰屠夫、赤金炉卫						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		4	5+	2	7		
全队装备	炎钢投斧，熔岩枪						
装备替换与额外装备	无						
射击武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
炎钢飞斧	8	1	5+	5+	-	1	无
熔岩枪	18	2	4+	3+	-1	1	攻击怪兽时伤害值+1
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
熔岩枪（枪托）	1	1	3+	3+	-	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为首领，他的熔岩枪的远程攻击次数+1						
能力	熔岩石弹：任何怪兽受到了熔岩枪的远程伤害，则投 D6，若结果为 4+，则该怪兽移动力减半，命中骰结果-1，直到下个回合结束。						
	誓言守卫：友方未骑乘熔岩龙蜥的炽焰屠夫英雄位于任意具有此能力的友方单位 3 寸内时，每受到一点伤害或致命伤害前，投 D6，若结果为 4+，无视那点伤害或致命伤害，然后上述的任一具有此能力的友方单位受到 1 点致命伤害。						

## 炉卫狂战士 120 分

Hearthguard Berserkers		战场定位：无					
分数与规模	此单位中包含 5-20 个模型，每 5 个模型 120 分，在 20 人满编时降为 400 分						
关键词	秩序、矮人、炽焰屠夫、炉卫狂战士						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		4	5+	2	8		
全队装备	炎钢投斧，还统一选择装备：狂战阔斧或焰击链斧						
装备替换与额外装备	无						
射击武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
炎钢飞斧	8	1	5+	5+	-	1	无
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
狂战阔斧	2	2	3+	3+	-1	2	无
焰击链斧	2	2	3+	3+	-	1	命中骰投出未修正的 6 时这下攻击额外造成 2 点致命伤害
队长特效	此单位中的一个模型可以成为首领，他的近战武器攻击次数+1						
能力	至死方休：此单位每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 6+则无视那点伤害或致命伤害。此单位 10 寸内有任意友方炽焰屠夫英雄时，上述 D6 结果+2。						



# 炽焰屠夫阵型

本页中收录了炽焰屠夫阵营的所有阵型。

除去加粗的关键词外，其它的阵型结构和能力中的所有名称都是单位和技能的名字，而非关键词，写表时应当注意。

## 至高兵团 60 分

Grand Fyrd		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个族社之主阵型；2 个勇士亲族阵型；1 个锻炉兄弟会阵型； 0-1 个末日追寻者；0-1 个神怒狂战士	
能力	灼热符文：你的乌金符文的强化效果只需投出 5+ 就能激活。	

## 族社之主 150 分

Lords of the Lodge		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个赤金符文之父；1 个赤金符文大师；1 个战争铁匠；1 个炉卫狂战士单位	
能力	誓言守护：近战阶段开始时，若本阵型中的炉卫狂战士完全位于同阵型任意英雄 12 寸内，则此炉卫狂战士单位本阶段第一轮攻击后，再轮到你选择单位进行近战攻击时，可以选择此单位进行第二轮近战攻击	

## 勇士亲族 140 分

Warrior Kinband		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个赤金符文之子；3 个火裔狂战士单位	
能力	狂战亲族：此阵型中的一个火裔狂战士单位完全位于同阵型的赤金符文之子 12 寸时，可以使用二次狂战之怒能力（但不能在同一阶段使用两次）。	

## 锻炉兄弟会 160 分

Forge Brethren		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个赤金符文破敌者；3 个赤金炉卫单位	
能力	熔岩壁垒：在你的英雄阶段开始时，你可以选择一个完全位于此阵型的任意赤金炉卫单位 18 寸的友方单位，使其保护骰结果+1，直到你的下个英雄阶段开始。	

# 炽焰屠夫分数总表

下列表格为炽焰屠夫所有单位、阵型、无尽法术的分数总表，用于快速查验。  
单位的分值代表“每一个最小规模”所需的分数，而每次添加模型也都需要按照这个最小编制来添加。

例如说，赤金炉卫的最小规模是 5，最大规模是 30，而分值是 120。  
这就意味着，这个单位中最少必须有 5 个模型，最少人数时分值为 120；  
这个单位每次增加人数都必须添加 5 个模型，每有 5 个模型就增加 120 分，在满编时共计 600 分。

## 炽焰屠夫英雄

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
赤金符文之父	100	1	1	领袖	
赤金符文之父-骑乘熔岩龙蜥	270	1	1	领袖、巨兽	
赤金符文之子	100	1	1	领袖	
赤金符文之子-骑乘熔岩龙蜥	230	1	1	领袖、巨兽	
赤金符文破敌者	120	1	1	领袖	祭司
赤金符文破敌者-骑乘熔岩龙蜥	250	1	1	领袖、巨兽	祭司
赤金符文大师	120	1	1	领袖	祭司
战争铁匠	140	1	1	领袖	
神怒狂战士	100	1	1	无	
末日追寻者	100	1	1	无	
福格林姆尼尔	200	1	1	领袖	特殊单位，全军唯一，沃斯塔格
选定之斧		3	3	无	特殊单位，全军唯一，沃斯塔格

## 炽焰屠夫战线单位

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
火裔狂战士	140	10	30	战线	
赤金炉卫	120/600	5	30	无	在炽焰屠夫军队中且主将为赤金符文大师时，战场定位改为战线
炉卫狂战士	120/400	5	20	无	在炽焰屠夫军队中且主将为赤金符文之父时，战场定位改为战线

## 炽焰屠夫阵型

阵型名称	分值	阵型内容
至高兵团	60	1 个族社之主阵型； 2 个勇士亲族阵型； 1 个锻炉兄弟会阵型； 0-1 个末日追寻者； 0-1 个神怒狂战士
族社之主	150	1 个赤金符文之父； 1 个赤金符文大师； 1 个战争铁匠； 1 个炉卫狂战士单位
勇士亲族	140	1 个赤金符文之子； 3 个火裔狂战士单位
锻炉兄弟会	160	1 个赤金符文破敌者； 3 个赤金炉卫单位

## 熔岩祈灵

单位名称	分值	战场定位	备注
熔火炎魔	50	熔岩祈灵	可移动 2D6
喷焰巨坑	60	熔岩祈灵	
符文火墙	40	熔岩祈灵	

## 炽焰屠夫可联军阵营

流亡者、铁铸军工、卡拉顿霸主、雷铸神兵

1.61 修正部分错别字和武器特效

1.7 更新将军书 2020 内容