

耀灵域主通用规则

在构筑军表时，一支完全由具备**耀灵域主**关键词的单位组成的军队被称作耀灵域主军队。
耀灵域主军队属于**秩序**大阵营下的**耀灵域主**阵营，进而可以选择得到下列的所有耀灵域主阵营能力。

下文中的所有表述都以“玩家已经选择了耀灵域主的阵营能力，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。

光精灵之力

以太石英：耀灵域主会将以太石英装在如同宝石一样的容器里随身携带，身处绝境时可以打破容器的封印，暂时强化自己的体术和奥术技能，但会付出沉重的情感代价。
游戏开始时，耀灵域主军队中的每个单位都获得 1 份以太石英。

一个阶段一次，你可以宣布一个持有以太石英的单位消耗其持有的以太石英，选择使用以下一项效果：

- > **反应增强**：此单位被选为攻击目标时使用，本阶段此单位的保护骰结果+1。
- > **感官增强**：此单位进行射击或近战时使用，本阶段此单位的命中骰结果+1。
- > **魔力增强**：此单位成功施放一个法术，在敌方尝试破法前使用，此次施法骰结果+1 或重投此次施法骰。
- > **奥术洞悉**：在你的英雄阶段开始时使用，本阶段此单位的施法次数+1。

消耗了自己的以太石英的单位在接下来的整场游戏中勇气值-1。

吸收绝望：绚辉使的卡萨拉可以缓和耀灵域主在使用以太石英后遭受的黑暗绝望，并将负面能量转为精神武器攻击敌人。
一个友方单位使用以太石英时，若那个单位 18 寸内有任意友方**卡萨拉**，则你可以让位于那个单位 18 寸内的一个友方**卡萨拉**吸收那个单位的负面情感。每个**卡萨拉**在每个阶段只能吸收一次负面情感。

卡萨拉吸收了那个单位使用以太石英之后的负面情感，那个单位无需受到勇气值-1 的惩罚；然后你选择位于那个**卡萨拉** 18 寸内的一个敌方单位，使那个敌方单位在接下来的整场游戏中勇气值-1。
一个敌方单位一场游戏只能受此能力影响一次。

闪电反应：耀灵域主有远胜于其他种族的技巧和天赋。他们的精英战士在经年累月的训练之后，思维敏捷、动作迅速，其他人无可匹敌。
在近战阶段中，当你选择单位进行近战攻击时，可以一次选择两个单位而非一个单位进行近战攻击。这两个单位的攻击顺序也由你来指定。
特别说明：此能力只能在**近战阶段**中使用，因此无法用于在近战阶段开始时或结束攻击的单位，也无法用于在近战阶段外进行近战攻击的单位。

骁勇军特性：闪耀之师：骁勇军战士常以摩肩接踵的紧密阵型作战，如此虽然略有笨拙，但是由无数灵魂汇聚而成的炫目光芒可以有效地迷惑敌人。

当你布置了一个**骁勇军**单位后，若此时这个单位中的所有模型都至少与 2 个同单位中的模型有底盘接触，则此单位成为闪耀之师。

成为闪耀之师的单位在进行任何移动，或在移除任何模型之后，若这个单位中的任意一个模型没有至少与 2 个同单位中的模型有底盘接触，则会失去闪耀之师效果。

对闪耀之师单位的攻击命中骰结果-1，但是闪耀之师单位不能奔跑和冲锋，且跟进时只能移动 1 寸。

高山道特性：坚如磐石：受山之启示的高山道进入战斗后变得坚如磐石，再锋利的刀刃砍在身上也会被弹开。双方军队布置完毕后，第一个大回合开始前，以及你的任意英雄阶段开始时可以选择任意数量的友方**高山道**单位。

在任意英雄阶段开始时，你可以宣布这些单位进入山之姿态，若如此，在下个英雄阶段前，对这些单位的攻击若破甲值为“-1”，则变为“-”。

高山道特性：地壳之力：高山道承载这亥尔熙群山的祝福，浑身充满了强大而不可阻挡的力量。

近战阶段结束时，你可以选择任意数量友方**高山道**单位，分别选择这些单位 1 寸内的 1 个敌方单位，敌方必须将这些单位移动 2 寸，且若条件允许，则必须移动远离友方**高山道**单位 1 寸以上。

当一个敌方单位如此被迫移动时，位于此敌方单位 3 寸内的友方**高山道**单位均可以进行一次 1 寸的跟进移动。

伟大国度 (Great Nations)

如果你的军队是**耀灵域主**军队，你就可以为全军选择伟大国度的关键词，并获得对应的特殊能力。

可以选择的伟大国度有：

- >伊梅崔卡 (Ymetrica)
- >塞阿尔 (Syar)
- >伊利亚萨 (Iliatha)
- >宰崔克 (Zaitrec)

选择关键词之后，你军队中的所有单位都会获得对应国度的关键词。有的单位原本就带有某一国度关键词，则此单位不能再获得新的国度关键词，但是不影响你将其加入军队。

接下来的几页规则中将阐述国度的固有能力，各国度主将所各自拥有的专属主将特性，以及各国度专属的魔法道具等等。

但需要注意的是，如果你选择伟大国度中的任何一个作为自己的关键词，就会受到如下的限制：

- >拥有伟大国度关键词的主将必须使用对应国度的主将特性，而不能选用后文中的通用主将特性。
- >拥有伟大国度关键词军队中的**英雄**选择的第一件魔法道具必须是对应国度的魔法道具。

伊梅崔卡 Ymetrica

国度特性：高山领域

伊梅崔卡单位在使用坚如磐石能力时，可以将破甲值为“-1”和“-2”的攻击的破甲值都变为“-”。

主将特性：重击-Almighty Blow

此主将进行近战攻击时，你可以让此主将不进行跟进和攻击，而且选择 1 寸内的一个敌方单位投 D6，若结果为 2+，则那个敌方单位受到 D3 致命伤害

指挥能力：坚韧之师

作用对象：完全一个友方伊梅崔卡英雄 18 寸内的一个友方伊梅崔卡高山道单位

使用时机：近战阶段结束时，上述单位第一次使用地壳之力能力迫使敌方单位移动后

能力效果：上述单位可以再次对 1 寸内的一个敌方单位使用地壳之力能力

魔法道具：山之馈赠-

选择装备者的一件近战武器获得此效果：

每个阶段一次，你可以使此武器的一下攻击伤害值增加 1。

此外，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；

装备者每受到一个法术或无尽法术的影响，你可以投 D6，若结果为 5+，则无视那个法术或无尽法术对装备者的影响。

赛阿尔 Syar

国度特性：耀眼光辉

赛阿尔单位在游戏开始时获得 2 份以太石英而非 1 份

主将特性：挑衅自大-

近战阶段开始时，你可以选择位于此主将 6 寸内的一个敌方英雄，在本阶段中，那个英雄只能攻击此主将，但是对那个英雄的攻击的命中骰结果+1

指挥能力：耗尽储备

作用对象：完全一个友方赛阿尔英雄 18 寸内的一个友方赛阿尔单位

使用时机：上述单位还持有以太石英且可以使用以太石英能力时

能力效果：上述单位可以再次使用一次以太石英能力，即使本阶段已经有单位使用过以太石英（但仍要消耗以太石英）

魔法道具：完美利刃-

选择装备者的一件近战武器获得此效果：

此武器进行的攻击命中骰结果为未修正的 3+时必定成功，造伤骰结果为未修正的 3+时必定成功，对此武器的保护骰结果只有为未修正的 4+才能成功。

伊利亚萨 Iliatha

国度特性：灵魂绑定

伊利亚萨骁勇军和元素体单位勇气值+2。

国度能力：团结一致

当一个友方伊利亚萨骁勇军单位使用了指挥能力之后，你可以选择位于其 3 寸内的另一个友方伊利亚萨骁勇军单位，使其可以不消耗指挥点数使用一次那个指挥能力。此能力每个阶段只能使用一次。

指挥能力：联合打击

作用对象：一个至少有 2 个模型的伊利亚萨骁勇军单位

使用时机：近战阶段或射击阶段中

能力效果：本阶段中，上述单位可以重投结果为 1 的命中骰

魔法道具：拟态护符-

装备者第一次被杀死时，投 D6：

若结果为 1-3，无事发生，装备者死亡；

若结果为 4+，则装备者不被杀死，且回复所有生命值，无视所有未分配的伤害。

宰垂克 Zaitrec

国度特性：耀光潜修者

在每个英雄阶段，友方宰垂克法师第一次进行施法、破法和驱散时，那次施法、破法和驱散骰结果+1；

此外，每个友方宰垂克法师都可以额外掌握一个对应法术列表中法术

主将特性：快速学习-

主将为法师时才必须选择此特性

此主将在敌方英雄阶段破法次数+1，且第二次破法时，可以重投破法骰。

魔法道具：赛勒娜馈赠-

装备者每受到一点伤害或致命伤害，投 D6（若你的军队中有泰格里斯且其位于桌面上，则结果+2），若结果为 6+，则无视那点伤害或致命伤害。

专属法术：所有宰垂克法师都额外知晓此法术

压倒性高热-Overwhelming Heat 施法值 7

选择一个位于施法者 24 寸内的且为其可见的敌方单位，使其在你的下个英雄阶段开始前移动力减半，然后投 D6，若结果大于或等于那个单位的保护值，则其受到 D3 致命伤害。

耀灵域主主将特性

如果你的军队是耀灵域主军队，则你可以为主将从下列表格中选择一个主将特性。
一般来说，军队中只能有一个主将，主将只能有一个特性。

光辉领主 (只有卡萨拉可以选择)

1-法力尊者-

此主将可以在你的英雄阶段重投一次失败的施法骰

2-博学者-

此主将可以额外掌握一个亥尔熙法系中的法术

3-战争统领-

在你的英雄阶段开始时，若此主将位于桌面上，则投 D6，若结果为 4+，则你获得一点指挥点数

巨石领主 (只有高山道英雄可以选择)

1-威严英姿-

完全位于此主将 12 寸内的友方耀灵域主单位勇气值+1，位于此主将 18 寸内的敌方单位勇气值-1

2-坚韧不拔-

此主将最大生命值+3

3-博学者-

若此主将为法师，则可以额外掌握一个高山法系中的法术

耀灵域主魔法道具

耀灵域主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。

亥尔熙圣物 (只有卡萨拉可以选用)

1-凤凰石-

位于装备者 12 寸内的友方耀灵域主英雄被杀死时，投 D6，若结果为 6，则那个英雄不被杀死，回复所有生命值，无视所有未分配的伤害

2-白银法杖-

装备者在你的英雄阶段施法次数+1

3-跃金之刃-

选择装备者的一件近战武器，使其攻击次数+3

山之馈赠 (只有高山道英雄可以选用)

1-心石护符-

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

2-乌檀石-

装备者每受到一个法术或无尽法术影响时，你可以投 D6，结果为 4+则无视那个法术或无尽法术对装备者的影响

3-熔岩锤-

若装备者为法师，则装备者施放的奥术飞弹造成的致命伤害+1

耀灵域主法术表

耀灵域主军队中的**法师**在总规则中的奥术飞弹和神秘护盾之外还掌握亥尔熙或高山法系中的法术。玩家可以为每个**法师**投 D6 来从下表中随机决定一个其可以使用的法术，也可以从中直接进行选择。每个**法师**可以掌握和在每个英雄阶段中可以使用的法术总数都写在他们自己的规则里。

下文中的法术描述都是假设“已经施放成功”的情况
如无特殊描述，则所有持续性效果都持续到你的下一个英雄阶段。
下文中的“施法者”指的都是成功进行了这一次施法的友方法师。
在每一个具体的法术中，这些共性就不再加以赘述。

总规则通用法术：**奥术飞弹**（施法值 5）

选择一个位于施法者 18 寸内，且为其可见的敌方单位，该单位遭受 1 点致命伤害；
此外，如果这次施法的结果大于等于 10，则该单位改为遭受 D3 点致命伤害。

总规则通用法术：**神秘护盾**（施法值 6）

选择一个位于施法者 18 寸内的友方单位，该单位可以重投结果为 1 的保护骰。

泰格里斯掌握亥尔熙法系和高山法系中的所有法术

「亥尔熙」法系

只有**卡萨拉**、**骁勇军**可以从中选择一个魔法

1. 亥尔熙之速- 施法值 5

选择完全位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个友方**耀灵域主**单位，使其移动力翻倍

2. 太阳耀光- 施法值 8

选择桌面上位于施法者 10 寸内且为其可见的一个点，此点 12 寸内的敌方法师施法、破法、驱散骰结果-2，且：
若那个点上有无尽法术，则其立即被驱散；
若那个点上有敌方单位，则这个单位中每有一个模型，就投一个 D6，每投出一个 6 这个单位受到 1 点致命伤害；

3. 闪烁微光- 施法值 5

选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，在用远程武器攻击那个单位时可以重投命中骰。

4. 灵体祝福-Ethereal Blessing 施法值 6

选择完全位于施法者 18 寸内且为其可见的一个友方**耀灵域主**单位，使其在投掷保护骰时无视任何修正。

5. 完全月食-Total Eclipse- 施法值 8

敌方每次使用指挥能力必须消耗 2 点指挥点数而不是 1 点。

6. 亥尔熙庇佑-Protection of Hysh 施法值 8

友方单位完全位于施法者 9 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。此法术不能和泰格里斯庇佑在同一回合施放。

「高山」法系

只有高山道法师可以从中选择一个魔法

1. 不动如山- 施法值 4

选择完全位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个友方耀灵域主单位，使其不进行震慑测试

2. 晕头转向- 施法值 6

选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，使那个单位在每次进行普通移动、冲锋移动之前，都要先投 2D6，若结果大于其勇气值，则那个单位无法进行那次行动。

3. 群山之声- 施法值 6

在本回合中，所有敌方单位勇气值-2，然后，在你的下个英雄阶段开始前，所有敌方单位勇气值-1

4. 活体裂隙- 施法值 6

选择桌面上位于施法者 9 寸内且为其可见的一个点，在点与施法者之间画一条细线，为线经过的每个敌方单位投 D6，若结果为 2+，则对应单位受到 D3 致命伤害

5. 活埋-Entomb- 施法值 7

选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方模型，投 D6：

若结果不大于其最大生命值且不为 6，则无事发生；

若结果不大于其最大生命值但为 6，则其受到 D6 致命伤害；

若结果大于其最大生命值，则那个模型立即死亡。

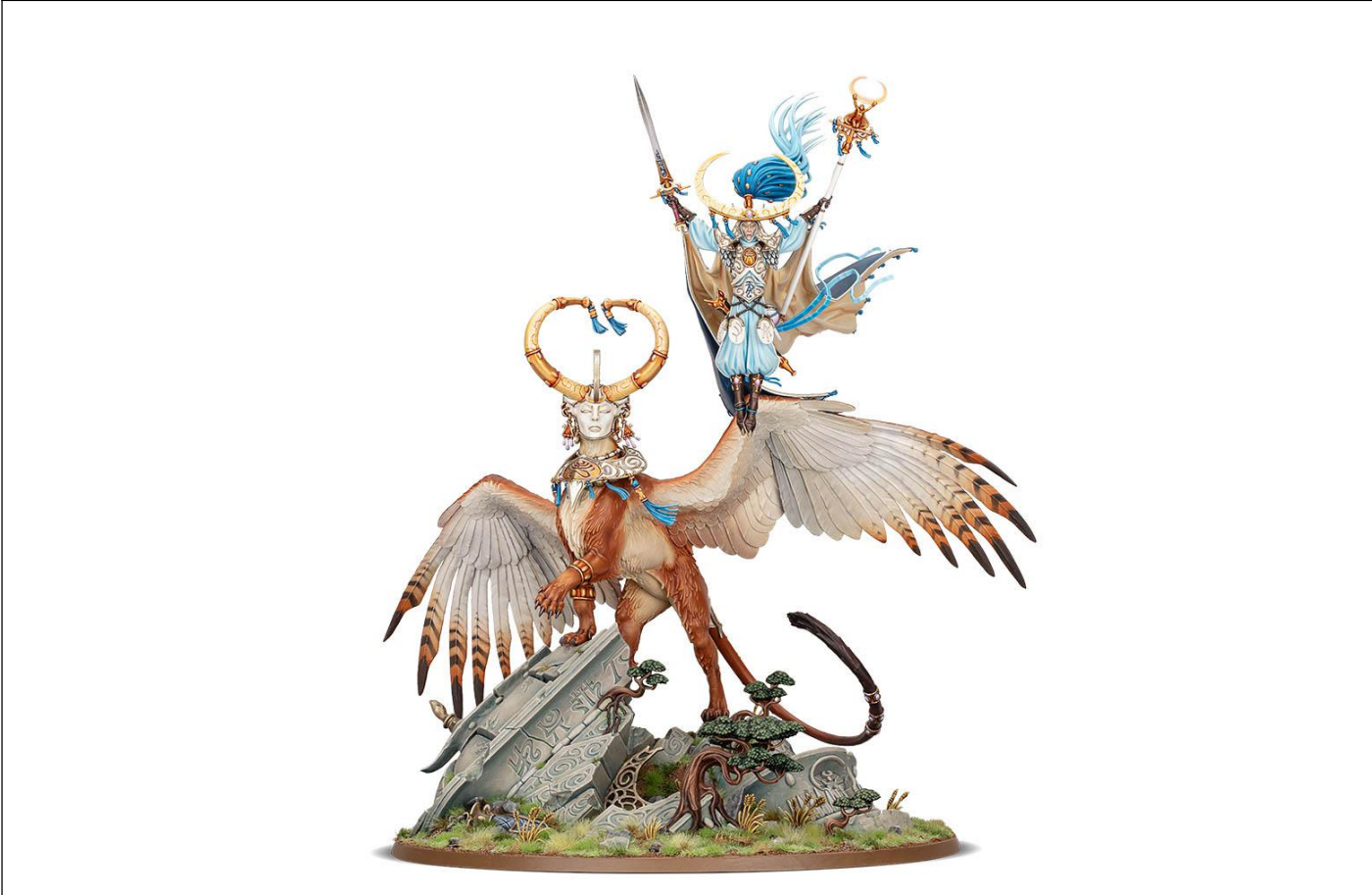
6. 岩石突袭- 施法值 8

选择完全位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，投相当于施法骰结果数量的骰子，每投出一个小于其保护值的结果，那个单位受到 1 点致命伤害。

如此投出的 1 和 2 无法造成致命伤害，且在计算此效果时，若保护值为“-”则保护值算为 6

大法师泰格里斯与赛勒娜，亥尔熙之魂 660 分

Archmage Teclis and Celenar, Spirit of Hysh		战场定位：领袖、巨兽
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 660 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物	
关键词	秩序、精灵、耀灵域主、怪兽、法师、英雄、泰格里斯	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			*			4+		16		10	
英雄装备			泰格里斯之剑，月之法杖 同伴：泰格里斯的同伴赛勒娜装备月光利爪								
远程武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
月之法杖		18	1	2+	2+	-3	D6	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			
泰格里斯之剑		1	2	4+	2+	-3	D3				
月光利爪		1	*	3+	3+	-2	2				

损伤表			
所受伤害数	移动力	月光利爪攻击次数	赛勒娜光环范围
0-4	12	6	16
5-7	10	5	12
8-10	8	4	8
11-13	6	3	6
14+	4	2	4

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

<div>能力</div>	<p>飞行：此模型可以飞行。</p> <p>大法师：在你的英雄阶段开始时，你必须宣布此模型本阶段所能施放的法术次数，最多不超过 4 次，并根据本阶段的施法次数享受以下效果：</p> <ul style="list-style-type: none">1 次施法：这次施法自动成功，且不能被破法；2 次施法：这 2 次施法骰结果自动为未修正的 12；4 次施法：这 4 次施法骰结果自动为未修正的 10。 <p>赛勒娜光环：位于此模型的赛勒娜光环范围（见损伤表）内的友方耀灵域主单位施法、破法、驱散骰结果 +1。</p> <p>元素圆盘：在你的英雄阶段，此模型可以自动驱散一个无尽法术（无需投骰）；在敌方英雄阶段，此模型可以自动破除一个法术（无需投骰）。</p> <p>赛勒娜的真视之石：位于此模型的赛勒娜光环范围（见损伤表）内的友方耀灵域主单位受到一个法术或无尽法术的效果影响时，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，然后选择此模型 18 寸内的一个敌方单位，使其受到 D3 致命伤害。</p> <p>魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试的施法次数需要通过大法师能力来决定，且在敌军英雄阶段中尝试任意次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、泰格里斯庇佑、耀光灼燃风暴法术</p> <p>>泰格里斯庇佑 – 施法值 10 直到你的下个英雄阶段，友方单位完全位于此模型 18 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。</p> <p>>灼光风暴 – 施法值 10 为施法者 18 寸内且为其可见的每个敌方单位投 D6： ·若结果为 2-4，对应敌方单位受到 D3 致命伤害； ·若结果为 5+，对应敌方单位受到 D6 致命伤害。</p>
---------------	--

艾萨里昂之光 220 分

The Light of Eltharion				战场定位：领袖			
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 220 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物					
关键词		秩序、精灵、耀灵域主、英雄、艾萨里昂之光					
							
单位面板属性		移动力		保护			
数值		6		3+			
英雄装备		生命值		勇气值			
本模型装备了獠牙剑、赛勒娜之刃		7		10			
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
獠牙剑	1	4	2+	3+	-3	D3	> 此模型冲锋的同回合中，此武器造伤骰结果+1 > 此武器造伤骰每投出一个未修正的 6 会额外造成 1 点致命伤害
赛勒娜之刃	1	2	2+	3+	-1	D3	近战阶段开始时，你可以选择此模型 3 寸内的一个敌方英雄，本阶段此武器对那个英雄的每一下攻击伤害+1

能力	灵魂铠甲：此模型投掷保护骰时无视任何修正。远程和近战武器对此模型的每一下攻击伤害减半（向上取整）。
	非凡剑圣：此模型投掷命中骰时无视任何负面修正。此模型的命中骰投出未修正的 6 时，这一下攻击算作 2 次命中。
	灼热光镖：在你的射击阶段，你可以选择位于此模型 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，投 D6： 若结果为 2-4，那个敌方单位受到 D3 致命伤害； 若结果为 5+，则改为 D6 点。
	指挥能力：不屈英勇 •作用对象：此模型 •使用时机：震慑阶段开始时 •能力效果：本阶段中，完全位于此模型 24 寸内的友方耀灵域主单位勇气值变为 10。

绚辉使卡萨拉
 140 分

Scinari Cathallar		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、精灵、耀灵域主、绚辉使、英雄、法师、卡萨拉						
<div>WARHAMMER COMMUNITY</div> 							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		6	5+	5	7		
英雄装备	本模型装备了绝望之触						
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
绝望之触	1	1	4+	2+	-	D3	无

能力	情感转移： 震慑阶段开始时，你可以选择完全位于此模型 18 寸内的一个友方 耀灵域主 单位，使其本阶段不进行震慑测试；				
	此外，若上述 耀灵域主 单位在本回合中损失了模型，则你还可以选择位于此模型 18 寸内的一个敌方单位，本阶段中，那个敌方单位的震慑骰结果还要加上上述 耀灵域主 单位在本回合中损失的模型数。				
	魔法能力： 本模型是 法师 ，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握 奥术飞弹 、 神秘护盾 和 灵魂之暗 法术。				
	>灵魂之暗 – 施法值 7 选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，使那个单位在每次进行普通移动、冲锋、近战和射击之前，都要先投 2D6，若结果大于其勇气值，则那个单位无法进行那次行动。 此法术的效果持续到你的下个英雄阶段。				

骁勇军黎明骑士
 130 分

Vanari Dawnriders							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 130 分						
关键词		秩序、精灵、耀灵域主、骁勇军、黎明骑士						
								
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值
数值		14		4+		2		7
全队装备		每个模型都装备曜日合金长枪 坐骑：此单位的坐骑装备疾驰马蹄						
装备替换与额外装备		单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型可以成为旗手，拥有旗手的单位可以重投震慑骰						
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	
守护者之剑	1	2	3+	4+	-1	1	无	
曜日合金长枪	2	1	3+	4+	-	1	>此单位冲锋的回合，此武器破甲值提高 1，造伤骰结果+1 >此武器的命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 1 点致命伤害（不再投造伤骰和保护骰）	
疾驰马蹄	1	2	4+	4+	-	1	无	

队长特效	此单位中可有一个模型成为轻骑大师，他额外装备守护者之剑
能力	<p>致命收割：近战阶段开始时，你可以宣布：</p> <ul style="list-style-type: none"> > 使此单位的近战武器攻击次数+1，但只能攻击单个模型生命值为 1 或 2 个单位； > 使此单位的近战武器攻击次数+2，但只能攻击单个模型生命值为 1 的单位； <p>魔法能力：</p> <p>此单位中包含 3+模型时，此单位中的轻骑大师变为法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。</p> <p>此单位掌握亥尔熙之力法术，且每个掌握此法术的耀灵域主法师单位都可以在你的英雄阶段尝试施放一次此法术，不管同阶段中是否有法师已经尝试施放过此法术。</p> <p>>亥尔熙之力 – 施法值 6</p> <p>施法者和施法者所在的单位装备的曜日合金武器造成致命伤害的特效只需投出未修正的 5+ 就可以触发，直到你的下个英雄阶段。</p>

骁勇军光耀哨兵 140 分

Vanari Auralan Sentinels				战场定位：无					
分数与规模		此单位中包含 10-20 个模型，每 10 个模型 140 分							
关键词		秩序、精灵、耀灵域主、骁勇军、光耀哨兵							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		6		5+		1		6	
全队装备		每个模型都装备光耀之弓和骁勇军匕首							
装备替换与额外装备		无							
远程武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
光耀之弓 (曜日合金武器)	直射	18	1	3+	4+	-1	1	此武器的命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 1 点致命伤害（不再投造伤骰和保护骰）	
	抛射	30	1	4+	4+	-	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	
勇士之刃		1	2	3+	4+	-1	1	无	
骁勇军匕首		1	1	3+	4+	-	1	无	
队长特效		此单位中可有一个模型成为高阶哨兵，他的装备替换为猎鹰探灯和勇士之刃							
能力		猎鹰探灯：你的射击阶段开始时，你可以选择位于此单位的高阶哨兵 30 寸内的一个为其不可见的一个敌方单位，在本阶段中，此单位可以看见上述敌方单位，但是只能使用抛射进行射击。							
		多种射击：此单位每次使用光耀之弓进行射击时必须采用本次射击使用的射击模式。							
		魔法能力： 此单位中包含 5+ 模型时，此单位中的高阶哨兵变为 法师 ，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 此单位掌握 亥尔熙之力 法术，且每个掌握此法术的 耀灵域主法师 单位都可以在你的英雄阶段尝试施放一次此法术，不管同阶段中是否有法师已经尝试施放过此法术。							
		>亥尔熙之力 – 施法值 6 施法者和施法者所在的单位装备的曜日合金武器造成致命伤害的特效只需投出未修正的 5+ 就可以触发，直到你的下个英雄阶段。							

骁勇军光耀守卫 120 分

Vanari Auralan Wardens				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 120 分							
关键词		秩序、精灵、耀灵域主、骁勇军、光耀守卫							
									
单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值
数值			6		4+		1		6
全队装备		每个模型都装备守卫之矛							
装备替换与额外装备		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		
勇士之刃	1	2	3+	4+	-1	1	无		
守卫之矛	3	2	3+	4+	-	1	> 此武器攻击本回合进行过冲锋的单位时，破甲值提高 1，造伤骰结果+1 > 此武器的命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 1 点致命伤害（不再投造伤骰和保护骰）		

队长特效	此单位中可有一个模型成为高阶守卫，他的装备替换为勇士之刃
能力	<p>月火瓶：一次性能力。近战阶段开始时，你可以选择位于此单位的高阶守卫 3 寸内的一个敌方单位，投 D6，若结果为 2+，则其受到 D3 致命伤害。</p> <p>魔法能力： 此单位中包含 5+ 模型时，此单位中的高阶守卫变为法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 此单位掌握亥尔熙之力法术，且每个掌握此法术的耀灵域主法师单位都可以在你的英雄阶段尝试施放一次此法术，不管同阶段中是否有法师已经尝试施放过此法术。</p> <p>>亥尔熙之力 – 施法值 6 施法者和施法者所在的单位装备的曜日合金武器造成致命伤害的特效只需投出未修正的 5+ 就可以触发，直到你的下个英雄阶段。</p>

高山道石法师 130 分

Alarith Stonemage			战场定位：领袖		
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 130 分				
关键词	秩序、精灵、耀灵域主、元素体、高山道、英雄、法师、石法师				
<div></div>					
单位面板属性		移动力		保护	
数值		6		5+	
英雄装备		生命值			
		5			
勇气值		8			
本模型装备了高岭法杖					
近战武器列表					
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲
高岭法杖	3	D3	3+	3+	-1
伤害				特效	
D3				无	

能力	石之姿态： 近战阶段开始时，你可以宣布此模型进入石之形态，若如此，此模型和完全位于此模型 12 寸内的高山道石守卫单位在本阶段中不能跟进，但是近战武器破甲值提高 1。
	魔法能力： 本模型是 法师 ，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握 奥术飞弹 、 神秘护盾 和 重力引导 法术。
	>重力引导 – 施法值 5 施法者可以飞行； 此外，你还可以选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，使那个单位受到一点致命伤害，且移动力减半，失去飞行能力。 法术的效果持续到你的下个英雄阶段。

高山道石守卫 100 分

Alarith Stoneguard				战场定位：战线					
分数与规模		此单位中包含 5-15 个模型，每 5 个模型 100 分							
关键词		秩序、精灵、耀灵域主、元素体、高山道、石守卫							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		4		4+		2		7	
全队装备		每个模型都装备石锤或钻石镐锤							
装备替换与额外装备		单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型可以成为旗手，旗手可以将自己的武器替换为一把岩锤，且拥有旗手的单位可以重投震慑骰							
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		
石锤	1	2	3+	3+	-1	1	此武器的命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击伤害+1		
钻石镐锤	1	2	3+	3+	-1	1	此武器的命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 1 点致命伤害（不再投造伤骰和保护骰）		
岩锤	1	3	3+	4+	-	1	装备一对岩锤的模型可以重投此武器的命中骰		
队长特效		此单位中可有一个模型成为真石统领，他可以装备一对岩锤							
能力		无							

高山道山脉之魂 340 分

Alarith Spirit of the Mountain		战场定位：领袖、巨兽
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 340 分	
关键词	秩序、耀灵域主、高山道、怪兽、山脉之魂	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			6			3+		12		10	
英雄装备		地能射线，石心世界之锤，分叉巨蹄									
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				
地能射线	*	1	3+	2+	-2	D6					
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				
石心世界之锤	3	4	3+	2+	-2	*					
分叉巨蹄	1	2	3+	3+	-1	2					

损伤表			
所受伤害数	地能射线射程	石心世界之锤伤害	石心震荡波范围
0-2	30	5	12
3-5	25	4	10
6-7	20	3	8
8-10	15	2	6
11+	10	1	4

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>巍然不动：若此模型在你的冲锋阶段没有进行冲锋，则直到你的下个移动阶段，此模型近战武器攻击次数+1。</p>
能力	<p>慢条斯理：在你的英雄阶段开始时，你可以选择位于此模型 3 寸内的一个友方耀灵域主精灵英雄，若在你的下个英雄阶段开始时，这个英雄还位于这个模型 3 寸内，则那个英雄在那个回合中可以不消耗指挥点数使用一次指挥能力。</p> <p>石心震荡波：在敌方射击阶段和任意近战阶段开始时，你都可以选择位于此模型石心震荡波范围（见损伤表）内且可见的一个敌方单位，使其在本阶段中命中骰结果-1。 一个单位一个阶段只能受此能力影响一次。</p> <p>石法师共生：在参考此模型的损伤表时，若此模型 12 寸内有任意友方石法师，则视为没有受到伤害。</p> <p>指挥能力：山之信仰</p> <ul style="list-style-type: none">•作用对象：完全位于一个具有此能力的友方模型 18 寸内的一个友方高山道精灵单位•使用时机：近战阶段开始时•能力效果：本阶段中，上述单位近战武器攻击次数+1。 一个单位一个回合只能受此能力影响一次，且不能和毫不动摇的山之信仰同时生效。

阿瓦伦诺，石心之王 380 分

Avalenor, the Stoneheart King		战场定位：领袖、巨兽
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 380 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物	
关键词	秩序、耀灵域主、高山道、伊梅崔卡、怪兽、山脉之魂、阿瓦伦诺	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			6			3+		14		10	
英雄装备		地能射线，窃火之锤，分叉巨蹄									
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				
地能射线	*	1	3+	2+	-2	D6	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				
窃火之锤	3	6	3+	3+	-1	*	无				
分叉巨蹄	1	2	3+	3+	-1	2	无				

损伤表			
所受伤害数	地能射线射程	窃火之锤伤害	亥尔熙守护者范围
0-3	30	5	12
4-6	25	4	6
7-9	20	3	3
10-12	15	2	2
13+	10	1	1

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>巍然不动：若此模型在你的冲锋阶段没有进行冲锋，则直到你的下个移动阶段，此模型近战武器攻击次数+1。</p>
能力	<p>长者智慧：在你的英雄阶段开始时，你可以选择位于此模型 6 寸内的一个友方耀灵域主精灵英雄，若在你的下个英雄阶段开始时，这个英雄还位于这个模型 6 寸内，则那个英雄在那个回合中可以不消耗指挥点数使用一次指挥能力。</p> <p>亥尔熙守护者：位于此模型的亥尔熙守护者范围（见损伤表）内的敌方单位命中骰结果-1。</p> <p>石法师共生：在参考此模型的损伤表时，若此模型 12 寸内有任意友方石法师，则视为没有受到伤害。</p> <p>指挥能力：毫不动摇的山之信仰</p> <ul style="list-style-type: none">•作用对象：完全位于此模型 24 寸内的最多 D3 个不同的友方高山道精灵单位•使用时机：近战阶段开始时•能力效果：本阶段中，上述单位近战武器攻击次数+1。 <p>一个单位一个回合只能受此能力影响一次，且不能和山之信仰同时生效。</p>

亥尔熙双生石 30 分

Hyshian Twinstones		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含一个模型，这个模型 30 分，这是一个在军表中不可重复的无尽法术	
关键词	无尽法术、亥尔熙双生石	
		
召唤条件	> 召唤亥尔熙双生石- 施法值 7，只有耀灵域主法师可以尝试释放本法术。 将此法术完全部署在施法者 6 寸内	
能力	<p>掠食性：此法术是一个掠食性无尽法术，具有 8 寸移动力，并且可以飞行。</p> <p>能量贮存：此法术布置后，将一个骰子放在此法术旁，结果为 1 的那一面朝上。 每有一个法术在此法术 12 寸内成功施放且未被破法，则在那个法术的效果结算之后，上述骰子结果+1，最多加到 6。</p> <p>位于此法术 12 寸内的一个耀灵域主法师要施法时，在投掷施法骰之前，可以抽取此法术贮存的能量，若如此，则将此法术旁的骰子的结果加到那次施法骰上（如，此法术旁的骰子结果为 3，则那次施法骰结果+3），在法术效果结算之后，将此法术旁的骰子结果重置为 1。</p>	

阿明托克结界 30 分

Sanctum of Amyntok		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含一个模型，这个模型 30 分，这是一个在军表中不可重复的无尽法术	
关键词	无尽法术、阿明托克结界	
		
召唤条件	> 召唤阿明托克结界– 施法值 7，只有耀灵域主法师可以尝试释放本法术。 将此法术完全部署在施法者 6 寸内	
能力	伊格拉符文：对此模型的攻击命中骰结果-1，此模型的保护骰结果+1。 此外，在近战阶段结束时，若此模型本阶段曾被选为攻击目标，则为此模型 3 寸内的每一个敌方单位投分别 D6：若结果为 4-5，对应单位受到 1 点致命伤害，若结果为 6，则改为 D3 致命伤害。	

石化符文 70 分

Rune of Petrification		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含一个模型，这个模型 70 分，这是一个在军表中不可重复的无尽法术	
关键词	无尽法术、石化符文	
		
召唤条件	> 召唤石化符文- 施法值 8，只有耀灵域主法师可以尝试释放本法术。 将此法术完全部署在施法者 18 寸内	
能力	石化：在每个移动阶段开始和结束时，为每个位于此模型 6 寸内的单位分别投 D6，若结果为 4+，则对应单位受到 D3 致命伤害。此外，位于此模型 6 寸内的单位冲锋和奔跑骰结果-1。 此能力对耀灵域主单位无效。	

耀灵域主阵型

本页中收录了耀灵域主军队的所有阵型。
除去加粗的关键词之外，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。

泰格里斯先锋 80 分

Teclis' Vanguard		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个大法师泰格里斯和亥尔熙之灵赛勒娜；0-1 个艾萨里昂之光；1 个高山道神庙阵型；1-3 个光耀军团阵型；2 个黎明骑枪阵阵型	
能力	泰格里斯祝福：完全位于己方领地内的此阵型中的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。	

高山道神庙 120 分

Alarith Temple		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个阿瓦伦诺或高山道山脉之魂；1 个高山道石法师；1-3 个高山道石守卫	
能力	石化皮肤：近战阶段开始时，你可以宣布此阵型中完全位于同阵型石法师 12 寸内的任意数量友方石守卫单位在本阶段中皮肤石化。皮肤石化的单位跟进移动只能跟进 1 寸，但是可以重投保护骰。	

光耀军团 120 分

Auralan Legion		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个绚辉使卡萨拉；2-4 个骁勇军光耀守卫单位和等量的骁勇军光耀哨兵单位	
能力	光之盾：此阵型中的单位 3 寸内的有任意同阵型的友方单位时，可以重投结果为 1 的保护骰。	

黎明骑枪阵 120 分

Dawnrider Lance		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	2-3 个骁勇军黎明骑士单位	
能力	光束冲锋：此阵型中的单位冲锋的回合可以重投结果为 1 的命中骰。	

耀灵域主分数总表

下列表格为耀灵域主所有单位、阵型与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。

耀灵域主单位

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
大法师泰格里斯 和亥尔熙之灵赛勒娜	660	1	1	领袖，巨兽	特殊人物，全军唯一， 法师
石心之王阿瓦伦诺	360	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一
艾萨里昂之光	220	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一
绚辉使卡萨拉	140	1	1	领袖	法师
高山道石法师	130	1	1	领袖	法师
骁勇军光耀守卫	120	10	30	战线	每有一个此单位，就可以将一个光耀哨兵或黎明骑士单位的战场定位改为战线
骁勇军光耀哨兵	140	10	20	无	见光耀守卫备注
骁勇军黎明骑士	130	5	20	无	见光耀守卫备注
高山道石守卫	100	5	15	无	在 伊梅崔卡 军队中，战场定位改为战线
高山道山脉之魂	340	1	1	巨兽	

耀灵域主无尽法术

单位名称	分值	战场定位	备注
亥尔熙双生石	30	无尽法术	掠食性无尽法术，移动距离 8，飞行
石化符文	70	无尽法术	减速，伤害
阿明托克结界	30	无尽法术	保护

耀灵域主可联军阵营

深渊海灵