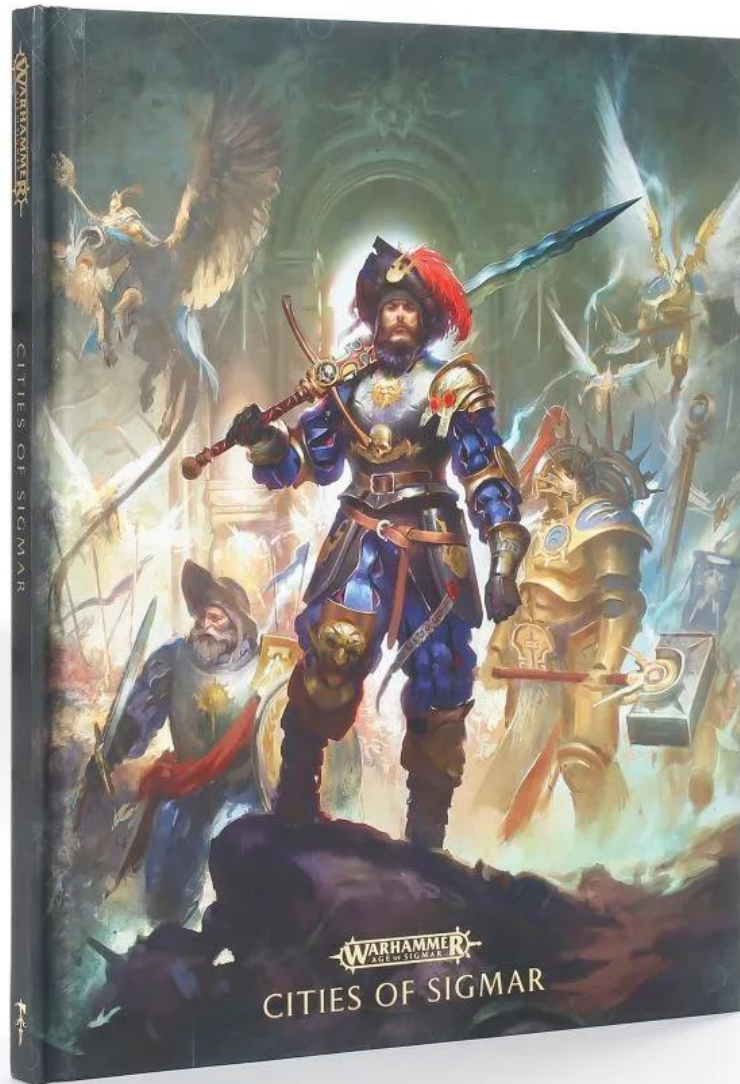


# 西格玛诸城

规则翻译



本文件是桌面战棋游戏《战锤：西格玛时代》西格玛诸城阵营的规则翻译，包括了使用其模型进行游戏所需的一切要素，其中有通用规则与诸城分别的规则与指挥能力、主将特性、魔法道具、魔法，以及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，再介绍各个城市的规则，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**

# 西格玛诸城通用规则

在构筑军表时，一支完全由具备**西格玛诸城**关键词的单位组成的军队被称作西格玛诸城军队。  
西格玛诸城军队属于**秩序**大阵营下的西格玛诸城阵营，进而可以选择得到下列的所有西格玛诸城阵营能力。

下文中的所有表述都以“玩家已经选择了西格玛诸城阵营能力，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。

## 自由人民之道

**强化施法**：奥术学院的热情研究使得他们的法师可以召唤尤其强力的法术。  
**西格玛诸城法师**施放的**无尽法术**都视为拥有界域强化效果，不管战斗发生在何界。

**诸界战士**：神王城市中的居民都适应并熟悉了他们的原生界域。  
若要使用界域规则，则你的军队必须来自你所选城市的界域。

**荣誉卫队**：自由城市的将领们往往同卫队相伴，卫队皆是亲擢的一流战士。  
若你的主将最大生命值不大于 6，则你可以选择你军队中一个有 5-20 个模型的单位作为主将的卫队，然后你的主将获得以下能力：

**忠心戍卫**：将领最信任的亲兵会在战斗中保护主人周全。  
主将位于卫队 3 寸内，每受到一点伤害或致命伤害时，投 D6，若结果为 4+ 则将那点伤害或致命伤害转移给卫队。

**副将**：自由城市的许多将领会任用忠心耿耿的副将，提供战略参谋。  
若你的主将最大生命值不大于 6，则你可以选择你军队中另一个最大生命值不大于 6 的英雄作为副将，然后你的主将获得以下能力：

**忠言良将**：一位良将应善于广纳忠言。  
在你的英雄阶段开始时，若你的主将位于其副将 3 寸内，投 D6，若结果为 4+ 则你获得一点指挥点数。

**风暴要塞**：自由城中心都伫立着一座风暴要塞，那是令人敬畏的雷铸神兵的堡垒。  
西格玛诸城军队可以加入**雷铸神兵**单位，即使他们原本没有**西格玛诸城**关键词；  
每有 3 个单位可以加入一个**雷铸神兵**单位，且他们获得**西格玛诸城**和对应自由城关键词。

**秩序堡垒**：自界门大战以来，秩序的宏伟城市遍布凡界，每一座有拥有自己的骄傲传统与军事特色。  
你的军队**必须**来自七大自由城之一，你军队中的所有单位都获得所选自由城的关键词，获得所选城市的能力，并可以：

- 1) 为主将选择所选城市的主将特性；
- 2) 选择一件对应城市的魔法道具，给一个**英雄**装备，每含一个阵型可以多获得一件不同的道具，给另一个**英雄**装备；
- 3) 每个**法师**可以学习所选城市的一个法术。

可选择的城市有：

- > **圣锤堡 (Hammerhal)**
- > **活木城 (The Living City)**
- > **灰水要塞 (Greywater Fsatness)**
- > **凤凰城 (The Phoenicium)**
- > **砧卫港 (Anvilguard)**
- > **圣心城 (Hollowheart)**
- > **风暴眼 (Tempest' s Eye)**

每个城市的具体规则和特殊能力将在后文详细列出。

# 圣锤堡

**全军能力-横亘两界：**圣锤堡坐落纪伦与阿奎夏两界，城市的两部分由风暴峭壁界门相连。

圣锤堡军队必须来自火焰界或生命界。

**全军能力-战旗高扬：**圣锤堡兵团的战旗皆是传世的宝物，金缕编织，回荡着傲人的征战历史。

在你的英雄阶段开始时，为每一个拥有旗手的**圣锤堡**单位投 D6，每投出一个 6+，你获得一点指挥点数。

**全军能力-圣锤堡之傲：**圣锤堡的士兵们宁愿战死也不愿使心爱的城市蒙羞。

完全在己方领地的**圣锤堡**单位无需进行震慑测试。

**全军能力-圣锤堡总督：**阿万提斯·炎袭身负圣锤堡总督的要职，代行西格玛之权力掌管城市大小事务。

若你的主将为阿万提斯·炎袭，则在你的第一个英雄阶段开始时，你获得一点指挥点数。

**专属指挥能力：正义执行：**双尾之城的战士们都坚信自己身负扫清诸界的正义使命，而一位雄辩的指挥官能活用这种热情，激发摧枯拉朽的攻势。

**作用对象：**一个友方**圣锤堡**单位，且必须同时符合以下条件

- 1) 完全位于一个友方**圣锤堡英雄** 12 寸内
- 2) 位于敌方单位 3 寸内；

**使用时机：**近战阶段结束时

**能力效果：**此单位可以跟进并攻击一轮

一个单位一个阶段只能受此能力作用一次

## 主将特性-双尾城将军

### 1-军校奇才-Acadamae Prodigy

此主将近战武器攻击次数+1，且在第一个大回合开始时你获得 1 点指挥点数

### 2-十二家族血脉-Blood of the Twelve

完全位于此主将 12 寸内的友方**圣锤堡**单位可以重投近战攻击结果为 1 的造伤骰

### 3-攻掠将军-Aggressive General

此主将冲锋的同回合中，完全位于此主将 12 寸内的友方**圣锤堡**单位近战攻击命中骰结果+1

## 魔法道具-圣锤宝库

### 1-马鲁斯之铠-Armour of Mallus

装备者保护骰结果+1

### 2-圣人之刃-Saint's Blade

选择装备者的一件近战武器，此武器获得此效果：

破甲值提高 1，且装备者位于任务目标点 6 寸内时伤害值+1

### 3-双子魔石-The Twinstone

你可以在你的每个英雄阶段使用此道具，使用时只能选择以下一个效果发动：

阿奎夏之相：完全位于装备者 12 寸内的友方**圣锤堡**单位近战攻击命中骰结果+1，直到你的下个英雄阶段

纪伦之相：为完全位于装备者 12 寸内的每个友方**圣锤堡**单位投 D6，若结果为 4+则对应单位回复 D3 点生命值

## 法术列表-余烬法系

### 1. 烈火之翼-Wings of Fire 施法值 6

选择施法者可见的一个友方**圣锤堡**单位，那个单位冲锋骰结果+1，且可以飞行，直到你的下个英雄阶段开始。

### 2. 灰烬之云-Cindercloud 施法值 7

直到你的下个英雄阶段开始，对完全位于施法者 9 寸内的友方单位的攻击命中骰结果-1

### 3. 双尾彗星-Twin-tailed Comet 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，使其受到 D3 致命伤害，若那个敌方单位有 10+模型则改为 D6 致命伤害。

# 活木城

**全军能力-深林之城：**活木城深藏于瑟利亚荒野的永春密林。

活木城军队必须来自生命界。

**全军能力-林地之城：**神秘的树海灵木战争林地深居于城中，在急需的时刻响应士兵们的战吼。

活木城军队可以加入**树海灵木**单位，即使他们原本没有**西格玛诸城**关键词；

每有 3 个单位可以加入一个**树海灵木**单位，且他们获得**西格玛诸城**和**活木城**关键词

**全军能力-密径猎手：**活木城的战士们知悉遍布界域的密径，利用它们奇袭和埋伏威胁自身的敌人。

在布置时一个**活木城**单位时，你可以宣布将其隐藏在密径中。

在你的移动阶段结束时，你可以将任意数量如此隐藏的单位完全布置在桌面边缘 6 寸内、任意敌方单位 9 寸外的位置。

每在桌面上布置一个**活木城**单位才能如此隐藏一个**活木城**单位，在你的第四个移动阶段开始之前仍未布置到桌面的单位视为被消灭

**全军能力-自然亲和：**活木城的居民都与自然世界有着紧密联系，会带着治愈伤口的灵丹草药奔赴战场。

你的英雄阶段开始时，每个友方**活木城**单位回复 1 点生命值。

**专属指挥能力：奇袭撤退：**活木城的战士们在远处痛击敌人，又消失在视野中。

**作用对象：**一个友方**活木城**单位，且必须同时符合以下条件

- 1) 完全位于一个友方**活木城英雄** 12 寸内
- 2) 位于敌方单位 9 寸外
- 3) 本阶段进行过射击

**使用时机：**你的射击阶段结束时

**能力效果：**此单位可以进行一次普通移动（不能奔跑）

一个单位一个阶段只能受此能力作用一次

**主将特性-永恒女王祝福**

**1-铁橡木匠人-Ironoak Artisan**

此主将保护骰结果+1，且近战攻击造伤骰结果+1

**2-密林漫步者-Forest Strider**

此主将奔跑的同回合仍可以冲锋；

且完全位于此主将 12 寸内的友方**活木城**单位无视致命地形效果。

**3-永春之环德鲁伊-Druid of the Everspring Circle**

若主将为**法师**，则其掌握所有绿叶法系中的法术；

若不为**法师**，则其可以掌握一个绿叶法系中的法术并在你的英雄阶段尝试施放一次

**魔法道具-永春圣物**

**1-狩猎之矛-Spear of the Hunt**

装备者一件近战武器破甲值提高 1，且在冲锋的同回合中，在近战阶段开始时攻击

**2-深泽斗篷-Deepmire Cloak**

若装备者最大生命值小于或等于 6：装备者在掩体中时无法被射击；

若装备者最大生命值大于 6：装备者在掩体中时，对装备者的远程攻击命中骰结果-1

**3-战争号角-Wardroth Horn**

一次性道具。在你的英雄阶段使用，所有友方**活木城树海灵木**单位近战武器攻击次数+1，直到你的下个英雄阶段

**法术列表-绿叶法系**

**1. 生命激流-Lifesurge** 施法值 6

选择位于施法者 18 寸且为其可见的一个友方**活木城**模型回复 D6 点生命值。

**2. 荆棘牢笼-Cage of Thorns** 施法值 7

选择位于施法者 18 寸且为其可见的一个敌方单位，直到你的下个英雄阶段开始，那个单位移动力减半，且第一次移动时受到 D6 致命伤害。

**3. 铁橡树皮-Ironoak Skin** 施法值 6

选择完全位于施法者 18 寸且为其可见的一个友方单位，直到你的下个英雄阶段开始，对那个单位的攻击造伤骰结果-1

# 灰水要塞

**全军能力-尸鬼泽中：**这座浓烟滚滚的城市及其不间断的工业活动衰渎了周围的土地。

灰水要塞军队必须来自生命界。

**全军能力-符文学识：**灰水要塞的符文大师在战争机器上刻下强大的符文，帮助铁铸军工盟友。

在你的英雄阶段，一个友方**灰水要塞符文领主**除了施放自己掌握的祈祷，还可以尝试施放以下祈祷，投 D6，若结果为 2+则生效：选择一个此模型 3 寸内的友方**铁铸军工战争机器**，使其远程攻击命中骰结果+1，直到你的下个英雄阶段。

**全军能力-大铁铸行会本部：**最上乘的火器均出自灰水要塞的铁铸军工厂。

友方**灰水要塞铁铸军工**单位远程武器最大射程+3，且你可以超栏位拥有一个**铁铸军工**炮兵单位。

**专属指挥能力：火枪齐射：**一阵摧枯拉朽的火力齐射向敌人倾泻。

**作用对象：**一个友方**灰水要塞自由兵团火枪手**或**铁龙炮兵**单位，且必须符合以下条件

1) 完全位于一个友方**灰水要塞英雄** 12 寸内

**使用时机：**你的射击阶段

**能力效果：**此单位本阶段命中骰结果+1

一个单位一个阶段只能受此能力作用一次

**主将特性-灰水哨卫**

**1-灰水议员-Seat on the Council**

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

**2-机工将官-Drillmaster**

主将 3 寸内无敌方单位时，完全位于主将 12 寸内的友方**灰水要塞**单位可以重投远程攻击结果为 1 的命中骰。

**3-尸鬼泽游击-Ghoul Mere Ranger**

在你的射击阶段，完全位于主将 12 寸内的友方**灰水要塞**单位即使本回合奔跑过也可以射击

**魔法道具-行会宝具**

**1-蒸汽动力锁甲-Steam-piston Plate Mail**

装备者保护骰结果+1，若装备者没有坐骑，则移动力也+1

**2-符文弹药-Runic Munitions**

选择装备者的一件远程武器，这件武器伤害值+1

**3-马斯托·维文迪的万能望远镜-Mastro Vivetti' s Magnificent Macroscope**

装备者的远程攻击命中骰结果+1，且第一个大回合开始时你获得一点指挥点数

**法术列表-浓烟法系**

**1. 硝烟升起-Descending Ash Cloud 施法值 6**

选择位于施法者 18 寸且为其可见的一个敌方单位，直到你的下个英雄阶段开始，那个单位攻击命中骰结果-1

**2. 地震爆破-Eroding Blast 施法值 6**

选择完全位于施法者 18 寸内的一个地形，那个地形获得致命效果，直到你的下个英雄阶段开始。

为那个地形一寸内每个模型投 D6，若结果为 5+则那个模型所在的单位受到一点致命伤害，

**3. 呛肺毒云-Choking Fumes 施法值 6**

选择位于施法者 15 寸且为其可见的一个敌方单位，那个单位中每有一个模型位于施法者 15 寸内，投一个 D6，每投出一个 5+，那个单位受到 1 点致命伤害

# 凤凰城

**全军能力-野木山脚：**凤凰城坐落在纪伦的大野木山麓。

凤凰城军队必须来自生命界。

**全军能力-复仇亡魂：**陨落的战士化为英灵，他们的刀刃将向凤凰城的敌人倾泻烈火般的复仇。

在近战阶段中，若有友方**凤凰城**单位被消灭，则所有友方**凤凰城**单位本阶段近战攻击命中骰和造伤骰结果+1

**全军能力-始祖凤凰血脉：**这座城市的凤凰据说出自始祖凤凰之血脉，乃是同类中的典范。

**凤凰城霜心凤凰和烈焰凤凰**生命值+1。

**专属指挥能力：神兽现世：**凤凰城的战士们认为凤凰是受祝福的造物，且会为它们战斗至死，使它们免受伤害。

**作用对象：**一个友方**凤凰城烈焰凤凰英雄**或**霜心凤凰英雄**

**使用时机：**近战阶段开始

**能力效果：**本阶段中，位于此模型 12 寸内的友方**凤凰城**模型被杀死时，在将模型移出战场之前，可以在攻击一轮

## 主将特性-开悟战士

### 1-复仇者-Seeker of Vengeance

本回合中，若有友方模型被杀死，此主将近战武器攻击次数+1，若有 5+ 友方模型被杀死，则改为+3

### 2-冰与火之主-One with Fire and Ice

若主将为**法师**，则其掌握所有凤凰法系中的法术；

若不为**法师**，则其可以掌握一个凤凰法系中的法术并在你的英雄阶段尝试施放一次

### 3-宁静光环-Aura of Serenity

完全在主将 12 寸内的友方**凤凰城**单位不进行震慑测试

## 魔法道具-凤凰圣殿宝库

### 1-琥珀铠甲-Amber Armour

对装备者的攻击若破甲值为“-1”，则变为“-”

### 2-凤凰之翼-Phoenix Pinion

装备者可以飞行，且奔跑的同回合仍可以冲锋

### 3-凤凰余烬-Phoenix Pyre Ashes

装备者的保护骰每投出一个未修正的 6，回复一点生命值

## 法术列表-凤凰法系

### 1. 琥珀之潮-Amber Tide 施法值 6

选择位于施法者 18 寸且为其可见的一个敌方单位，直到你的下个英雄阶段开始，那个单位移动力减半

### 2. 凤凰怒啸-Phoenix Cry 施法值 5

直到你的下个英雄阶段，施法者 18 寸内的敌方单位勇气值-1

### 3. 黄金迷雾-Golden Mist 施法值 6

施法者 12 寸内的所有友方**凤凰城**单位回复 D3 点生命值

# 砧卫港

**全军能力-灼热海岸：**这座黑暗的港口城市控制着火焰界焦风海岸的狂野土地。

砧卫港军队必须来自火焰界。

**全军能力-不法交易：**欲在砧卫港获得强权与影响力，就须结识“正确”的人物。战时，城市的指挥官就会动用这些关系，来为自己搜罗一切优势。

砧卫港军队可以选择以下三种不法交易的效果之一

·黑市奖赏：额外 1 个友方**砧卫港英雄**可以获得魔法道具。

·涉猎巫术：额外 1 个友方**砧卫港深渊海妖**或**战争多头蛇**或**龙**可以获得龙血诅咒。

·隐秘特工：你获得 D3 点指挥点数

**全军能力-龙血诅咒：**被城市的猎兽人捕来的怪兽身上进行着黑暗的实验及血祭仪式，滋生了可怕的变异。

你军队中的一个**深渊海妖**或**战争多头蛇**或**龙**可以获得一条龙血诅咒特性。

此外，你的军队中每包含一个阵型，就有另一个**深渊海妖**或**战争多头蛇**或**龙**可以获得一条不同的龙血诅咒特性。

**专属指挥能力：杀鸡儆猴：**领头的无情地斩杀退缩的士兵，清楚地传达了一个信息：绝不容忍软弱之行。

**作用对象：**选择完全位于一个友方**砧卫港英雄** 12 寸内的一个友方**砧卫港单位**

**使用时机：**震慑阶段开始时

**能力效果：**杀死那个单位中的一个模型，但完全位于那个单位 18 寸内的友方**砧卫港单位**本阶段不进行震慑测试

## 主将特性-砧卫港主事

### 1-黑牙帮主-Blackfang Crimelord

你可以从不法交易中选择两个不同的效果

### 2-怪物杀手-Slayer of Monsters

此主将对怪兽的攻击命中骰结果+1。

### 3-晦秘术士-Secretive Warlock

若主将为**法师**，则其掌握所有黑暗巫术中的法术；

若不为**法师**，则其可以掌握一个黑暗巫术中的法术并在你的英雄阶段尝试施放一次

## 魔法道具-砧卫港遗物

### 1-龙鳞披风-Drakescale Cloak

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

### 2-毒牙利刃-Venomfang Blade

选择装备者的一件近战武器获得此效果：

造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击额外造成 D3 致命伤害

### 3-窒息烟炉-Asphyxica Censer

近战阶段结束时，为装备者 3 寸内每个敌方单位投 D6，若结果为 4+则对应单位受到 D3 致命伤害

## 法术列表-黑暗巫术

### 1. 力松劲泄-Sap Strength 施法值 6

选择位于施法者 18 寸且为其可见的一个敌方单位，直到你的下个英雄阶段开始，那个单位攻击命中骰结果-1

### 2. 暗影飞刃-Shadow Daggers 施法值 7

选择位于施法者 9 寸且为其可见的一个敌方单位，使其受到 D6 致命伤害

### 3. 强酸喷剂-Vitriolic Spray 施法值 8

选择位于施法者 6 寸且为其可见的一个敌方单位，直到你的下个英雄阶段开始，那个单位的保护变为 “-”

## 龙血诅咒特性列表

### 1-酸性血液-Acidic Blood

此模型每受到一点未被无视的近战武器伤害，投 D6，若结果为 4+则对攻击者造成 1 点致命伤害

### 2-突出骨质-Jutting Bones

此模型冲锋后，选择 1 寸内一个敌方单位投 D6，若结果为 2+则那个单位受到 D3 致命伤害

### 3-邪恶凝视-Fell Gaze

敌方单位完全位于一个具有此能力的模型 12 寸时勇气值-2

# 圣心城

**全军能力-闪耀深渊中：**圣心城伫立在从闪耀深渊延迟出来的巨大石柱上，是阿奎夏最强施法者们的故乡。

圣心城军队必须来自火焰界。

**全军能力-白焰魔导庭：**自由诸城的人民皆敬畏来自圣心城的法师。

每个友方**圣心城**法师施法次数+1

**全军能力-奥法协调：**久居圣心城的人们都充满了城市的魔法能量。向圣心城军阵袭来的魔法在冲击阵列前就会如同撞到了隐形的障壁一般，瓦解消失。

友方**圣心城**单位每受到一个法术或无尽法术影响时，你可以投 D6，若结果 5+则无视那个法术或无尽法术对那个单位的影响。

**专属指挥能力：奥术传导：**法师让蕴藏的奥术能量流过身体，以血肉为祭，施法最具毁灭性的魔法。

**作用对象：**一个友方**圣心城**法师英雄

**使用时机：**你的英雄阶段开始

**能力效果：**此英雄受到 D6 致命伤害，本阶段此英雄如此受到每一点未被无视的伤害，本阶段完全位于此英雄 12 寸内的友方**圣心城**法师施法骰结果+1

## 主将特性-圣心英雄

### 1-烈焰远征老兵-Veteran of the Blazing Crusade

完全位于主将 18 寸内的友方**圣心城**单位不进行震慑测试

### 2-圣火守卫-Warden of the Flame

在你的英雄阶段开始时，投 D6，若结果为 4+则你获得一点指挥点数

### 3-天定猎法人-Famed Spell-hunter

若主将为**法师**，则驱散骰结果+3，若不为**法师**，则可以在你的英雄阶段尝试驱散一次无尽法术

## 魔法道具-圣心城遗物

### 1-阿格洛拉西之镜-Agloraxi Prism

对装备者的攻击命中骰结果-1

### 2-活焰护肩-Pauldrons of Living Flame

你的近战阶段结束时，为装备者 3 寸内每个敌方单位投 D6，若结果为 4+则对应单位受到 D3 致命伤害

### 3-白焰之书-Whitefire Tome

若装备者为**法师**，则其掌握所有白焰法系中的法术；

若不为**法师**，则其可以掌握一个白焰法系中的法术并在你的英雄阶段尝试施放一次

## 法术列表-白焰法系

每个**法师**可以掌握两个法术

### 1. 野火蔓延-Roaming Wildfire 施法值 6

选择位于施法者 18 寸且为其可见的一个敌方单位，使其受到 D3 致命伤害，并为那个单位 6 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 4+，则对应单位也受到 D3 致命伤害

### 2. 灼热愈疗-Sear Wounds 施法值 6

选择位于施法者 18 寸且为其可见的一个友方单位，使其回复 D6 点生命值

### 3. 元素风暴-Elemental Cyclone 施法值 6

选择位于施法者 12 寸且为其可见的一个敌方单位，那个单位每有一个模型位于施法者 12 寸内，投一个 D6，每投出一个 4+，那个单位受到 1 点致命伤害

### 4. 守护烙印-Warding Brand 施法值 6

选择完全位于施法者 18 寸且为其可见的一个友方单位，直到你的下个英雄阶段开始，那个单位每受到一点未被无视的近战武器伤害，投 D6，若结果为 4+，则攻击者受到 1 点致命伤害

### 5. 晶化魔盾-Crystal Aegis 施法值 5

直到你的下个英雄阶段开始，完全位于施法者 12 寸内的友方**圣心城**单位奥法协调判定骰结果+1

### 6. 引燃武器-Ignite Weapons 施法值 6

选择完全位于施法者 18 寸且为其可见的一个友方单位，直到你的下个英雄阶段开始，那个单位造伤骰结果+1



# 风暴眼

**全军能力-泰坦峰之巅：**硝石半岛的灰烬平原笼罩在泰坦峰的阴影中，在这座庞大山岳之巅，风暴眼的军队正向战斗动员。  
风暴眼军队必须来自火焰界。

**全军能力-预言警戒：**很少有敌人能惊动风暴眼的军队。大多数情况下，他们的行动早在战斗发生前几周就被天界占卜仪追踪到了。

第一个大回合中，友方**风暴眼**单位移动力+3，且保护骰结果+1

**全军能力-诸界恣游：**风暴眼的战士们能以惊人的速度横跨最险峻的地形。

**风暴眼**单位奔跑骰结果+1

**全军能力-长期合约：**风暴眼的统治者和卡拉顿霸主之间建立了牢固的合作关系，卡拉顿提供军事援助，以换取贸易特权。

风暴眼军队可以加入**卡拉顿空霸**单位，即使他们原本没有**西格玛诸城**关键词；

每有 3 个单位可以加入一个**卡拉顿空霸**单位，且他们获得**西格玛诸城**和**风暴眼**关键词

**专属指挥能力：迅速就位：**指挥官命令战士们迅速脱离，再向敌阵释放齐射火力。

**作用对象：**完全位于一个友方**风暴眼英雄** 12 寸内的一个友方**风暴眼**单位

**使用时机：**你的射击阶段

**能力效果：**这个单位本回合即使奔跑过，也可以射击

## 主将特性-风眼城之主

### 1-以太卫队长-Aetherguard Captain

完全位于主将 12 寸内的友方**暴风眼**单位冲锋骰结果+1

### 2-鹰眼视力-Hawk-eyed

完全位于主将 12 寸内的友方**暴风眼**单位远程造伤骰结果+1

### 3-迅捷如风-Swift as the Wind

此主将奔跑的同回合仍可以冲锋，且与其坐骑都在近战阶段开始时攻击

## 魔法道具-泰坦峰宝物

### 1-贵胄战盔-Patrician's Helm

完全位于装备者 12 寸内的友方**暴风眼**单位不进行震慑测试

### 2-先知石护符-Seerstone Amulet

你的英雄阶段开始时，若装备者位于桌面上，投 D6，若结果为 4+，则你获得一点指挥点数

### 3-微风战旗-Zephyrite Banner

完全位于装备者 12 寸内的友方**暴风眼**单位可以重投冲锋骰

## 法术列表-鹰之法系

### 1. 荣耀光环-Aura of Glory 施法值 6

直到你的下个英雄阶段，完全位于施法者 12 寸内的友方**风暴眼**单位近战武器攻击次数+1

### 2. 猎鹰突袭-Strike of Eagles 施法值 6

选择位于施法者 30 寸且为其可见的一个敌方单位，投 6 个 D6，每投出一个 4+，那个单位受到 1 点致命伤害

### 3. 天堂视界-Celestial Visions 施法值 6

你获得一点指挥点数

自由兵团将军-骑乘狮鹫 320 分

Freeguild General on Griffon			战场定位：领袖、巨兽						
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 320 分							
关键词		秩序、人类、西格玛诸城、自由兵团、怪兽、英雄、自由兵团将军							
<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		选择装备西格玛神铁符文剑或西格玛神铁巨锤或自由兵团骑枪，还可以选择是否装备自由兵团盾牌							
		坐骑：此模型的坐骑为狮鹫，它装备利爪与致死利喙。							
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	
西格玛神铁符文剑		1	5	3+	4+	-1	2	无	
西格玛神铁巨锤		1	3	3+	3+	-2	D3	无	
自由兵团骑枪		2	4	3+	4+	-1	2	无	
利爪		2	*	4+	3+	-1	2	无	
致死利喙		2	2	3+	3+	-2	*	无	

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

损伤表			
所受伤害数	移动力	利爪攻击次数	利喙伤害
0-3	15	6	4
4-6	13	5	3
7-9	11	4	2
10-11	9	3	1
12+	7	2	1

能力	<p><b>飞行：</b>此模型可以飞行。</p> <p><b>骑枪冲锋：</b>此模型冲锋的同回合中，自由兵团骑枪的破甲值变为“-2”。</p> <p><b>自由兵团盾牌：</b>装备自由兵团盾牌的模型保护骰结果+1。</p> <p><b>娴熟骑手：</b>未装备自由兵团盾牌的模型奔跑骰和冲锋骰结果+1。</p> <p><b>钻心咆哮：</b>敌方单位位于具有此能力的模型 8 寸内时勇气值-1。</p> <p><b>指挥能力：激励战吼</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>此模型</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，完全位于此模型 12 寸内的友方<b>自由兵团</b>单位冲锋骰结果+1；且在接下来的这次近战阶段中，完全位于此模型 12 寸内的友方<b>自由兵团</b>单位近战攻击命中骰结果+1。</li></ul>
----	---

自由兵团将军 100 分

Freeguild General			战场定位：领袖						
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 100 分							
关键词		秩序、人类、西格玛诸城、自由兵团、英雄、自由兵团将军							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		5		4+		5		7	
英雄装备		双手大剑							
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	
双手大剑		1	3	3+	3+	-1	D3	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	
能力		振奋领袖：完全位于此模型 18 寸内的友方 <b>自由兵团</b> 单位勇气值+1。  指挥能力：坚守阵线！ •作用对象：完全位于此模型 18 寸内的最多 3 个不同的友方 <b>自由兵团</b> 单位 •使用时机：你的英雄阶段 •能力效果：直到你的下个英雄阶段，上述单位未移动且未冲锋的同回合中，那个单位的命中骰和造伤骰结果+1。 一个单位一个回合只能受此能力作用一次。							

半狮鹫骑士 180 分


Demigryph Knights				战场定位：无					
分数与规模		此单位包含 3-12 个模型，每 3 个模型 180 分							
关键词		秩序、人类、西格玛诸城、自由兵团、半狮鹫骑士							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		10		3+		4		6	
全队装备		全队统一选择装备：骑士战戟或骑士骑枪 坐骑：此单位的坐骑装备利喙和爪							
装备替换与额外装备		单位中每有 3 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。  单位中每有 3 个模型，其中 1 个模型就能成为鼓手：拥有鼓手的单位奔跑和冲锋骰结果+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	
骑士战戟		2	3	3+	3+	-1	1	无	
骑士骑枪		2	3	3+	4+	-	1	此单位冲锋的回合，此武器破甲值提高 2，伤害变为 2	
利喙和爪		1	3	3+	3+	-1	1	造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击会额外造成 1 点致命伤害	
队长特效		此单位中的一个模型可以成为领队，他的近战武器（除坐骑外）攻击次数+1。							
能力		无							

## 自由兵团巨剑士 160 分

Freeguild Greatswords		战场定位：无					
分数与规模	此单位包含 10-30 个模型，每 10 个模型 160 分，在 30 人满编时降为 420 分						
关键词	秩序、人类、西格玛诸城、自由兵团、自由兵团巨剑士						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		5	4+	1	6		
全队装备	全队统一选择装备：双手大剑						
装备替换与额外装备	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。						
	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为鼓手：拥有鼓手的单位奔跑和冲锋骰结果+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
双手大剑	1	2	3+	3+	-1	1	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
队长特效	此单位中的一个模型可以成为兵团冠军，他的近战武器攻击次数+1。						
能力	荣誉誓言守卫：此单位完全位于一个友方自由兵团英雄 18 寸内时近战武器命中骰结果+1。						



自由兵团卫兵     80 分

Freeguild Guard				战场定位：战线			
分数与规模	此单位包含 10-40 个模型，每 10 个模型 80 分，在 40 人满编时降为 280 分						
关键词	秩序、人类、西格玛诸城、自由兵团、自由兵团卫兵						
<div></div>							
单位面板属性		移动力		保护	生命值	勇气值	
数值		5		5+	1	5	
全队装备	全队统一选择装备：战戟或长矛或剑+盾						
装备替换与额外装备	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。						
	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为鼓手：拥有鼓手的单位奔跑和冲锋骰结果+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
战戟	1	1	4+	3+	-1	1	无
长矛	2	1	4+	4+	-	1	攻击本回合冲锋过的敌方单位时命中骰结果+1
剑	1	1	4+	4+	-	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为士官，他的近战武器攻击次数+1。						
能力	庞大队伍：此单位有 10+模型时，近战攻击命中骰结果+1，有 20+模型时则+2。						
	格挡闪避：装备盾的单位保护骰结果+1。						

自由兵团先驱骑兵 100 分


Freeguild Outriders				战场定位：无					
分数与规模		此单位包含 5-20 个模型，每 5 个模型 100 分							
关键词		秩序、人类、西格玛诸城、自由兵团、自由兵团先驱骑兵							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		12		5+		2		6	
全队装备		全队统一选择装备：连发火枪+骑兵短刀 坐骑：此单位的坐骑装备马蹄							
装备替换与额外装备		单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型就能成为号手：拥有号手的单位奔跑和冲锋骰结果+1。							
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	
双持手枪		9	2	4+	3+	-1	1	无	
连发火枪		16	D3	5+	3+	-1	1	此单位 3 寸内无敌方单位时，此武器攻击次数+1	
榴弹喇叭枪		12	1	4+	3+	-1	D3	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	
骑兵短刀		1	1	4+	4+	-	1	无	
马蹄		1	2	4+	5+	-	1	无	
队长特效		此单位中的一个模型可以成为神枪手，他的近战武器（坐骑除外）攻击次数+1，还可以将自己的连发火枪替换为双持手枪或榴弹喇叭枪。							
能力		老练骑手：此单位奔跑或撤退的同回合仍可以射击。							




## 自由兵团手枪骑兵 100 分

Freeguild Pistoliers			战场定位：无						
分数与规模	此单位包含 5-20 个模型，每 5 个模型 100 分								
关键词	秩序、人类、西格玛诸城、自由兵团、自由兵团手枪骑兵								
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		12		5+		2		6	
全队装备		全队统一选择装备：连发火枪+短刀和枪托 坐骑：此单位的坐骑装备马蹄							
装备替换与额外装备		单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型就能成为号手：拥有号手的单位奔跑和冲锋骰结果+1。							
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	
双持手枪		9	2	4+	3+	-1	1	无	
连发火枪		16	D3	4+	3+	-1	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	
短刀和枪托		1	2	4+	4+	-	1	无	
马蹄		1	2	4+	5+	-	1	无	
队长特效		此单位中的一个模型可以成为领队，他的近战武器（坐骑除外）攻击次数+1，还可以将自己的双持手枪替换为连发火枪。							
		枪林弹雨：此单位冲锋后可以用双持手枪射击一轮。							
能力		鲁莽骑手：此单位可以重投奔跑骰和冲锋骰。							


**自由兵团火枪手 100 分**

Freeguild Handgunners				战场定位：战线					
分数与规模		此单位包含 10-30 个模型，每 10 个模型 100 分							
关键词		秩序、人类、西格玛诸城、自由兵团、自由兵团火枪手							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		5		6+		1		5	
全队装备		全队统一选择装备：火枪+小刀							
装备替换与额外装备		单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。							
		单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为笛手：拥有笛手的单位奔跑和冲锋骰结果+1。							
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	
长程步枪		30	1	4+	3+	-1	2	攻击英雄时无视长官小心！规则	
连发火枪		16	D3	4+	3+	-1	1	无	
火枪		16	1	4+	3+	-1	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	
小刀		1	1	5+	5+	-	1	无	
队长特效		此单位中的一个模型可以成为神枪手，他的火枪攻击次数+2，或可以将自己的火枪替换长程步枪或连发火枪。							
能力		坚守射击：一回合一次。有敌方单位冲锋到此单位 3 寸内，且此单位 3 寸内无其他敌方单位时，此单位可以射击一轮。							
		稳定瞄准：此单位有 10+模型、3 寸内无敌方单位、且未曾移动的同回合中，所有命中骰结果+1。							

自由兵团弩手 100 分

Freeguild Crossbowmen				战场定位：战线			
分数与规模	此单位包含 10-30 个模型，每 10 个模型 100 分						
关键词	秩序、人类、西格玛诸城、自由兵团、自由兵团弩手						
<div></div>							
单位面板属性		移动力		保护	生命值	勇气值	
数值		5		6+	1	5	
全队装备	全队统一选择装备：自由兵团连弩+小刀						
装备替换与额外装备	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。						
	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为笛手：拥有笛手的单位奔跑和冲锋骰结果+1。						
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
自由兵团连弩	24	1	4+	3+	-	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
小刀	1	1	5+	5+	-	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为神射手，他的远程攻击命中骰结果+1						
能力	装填，射击！：此单位有 10+模型、3 寸内无敌方单位、且未曾移动的同回合中，自由兵团连弩的攻击次数+1。						

鞭答者 80 分

Flagellants			战场定位：无				
分数与规模	此单位包含 10-40 个模型，每 10 个模型 80 分，在 40 人满编时降为 280 分						
关键词	秩序、人类、西格玛诸城、西格玛献身者、鞭答者						
<div></div>							
单位面板属性		移动力		保护			
数值		3		-			
生命值		勇气值					
1		8					
全队装备	全队统一选择装备：棍棒和连枷						
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
棍棒和连枷	1	2	5+	4+	-	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为先知，他的武器攻击次数+1						
能力	光荣献身：此单位有模型被杀死的回合近战武器攻击次数+1，若有 5+模型被杀死，则+2。						
	狂热暴怒：此单位冲锋的回合命中骰和造伤骰结果都+1。						
	凶残逃窜：此单位每有一个模型逃跑，你可以选择位于此单位 6 寸内一个敌方单位投 D6，若结果为 4+则那个单位受到 1 点致命伤害。						

战斗法师 90 分

Battlemage		战场定位：领袖					
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 90 分					
关键词		秩序、人类、西格玛诸城、奥法学院、英雄、法师、战斗法师					
<div></div>							
单位面板属性		移动力		保护			
数值		5		6+			
英雄装备		此模型装备法杖					
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
法杖	2	1	4+	3+	-1	D3	无

能力	诸界法术：你必须选择此模型来自阿兹尔、纪伦、海希、乌尔枯、辜尔、煞伊许、阿奎夏、查蒙中的一界，且游戏界域为对应界域时，此模型施法骰结果+1。
	魔法能力： 本模型是 <b>法师</b> ，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 <b>奥术飞弹</b> 、 <b>神秘护盾</b> 法术。 此外，此模型还知晓对应界域的法术，例如：来自阿兹尔的法师知晓 <b>连锁闪电</b> 。
	> <b>连锁闪电（阿兹尔）</b> – 施法值 6 选择位于施法者 18 寸内，且为其可见的 1 个敌方单位，使其受到 D3 致命伤害，再为那个单位 6 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 4+，则对应敌方单位受到 D3 致命伤害。

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

能力	<p>&gt;<b>火球术（阿奎夏）</b> – 施法值 5 选择位于施法者 18 寸内，且为其可见的 1 个敌方单位：     若那个单位中只有 1 个模型，那个单位受到 1 点致命伤害；     若那个单位中有 2-9 个模型，那个单位受到 D3 点致命伤害；     若那个单位中有 10+ 个模型，那个单位受到 D6 点致命伤害。</p> <p>&gt;<b>神秘瘴云（乌尔枯）</b> – 施法值 4 选择位于施法者 18 寸内，且为其可见的 1 个敌方单位，直到你的下个英雄阶段，那个单位无法奔跑，且冲锋骰结果-2。</p> <p>&gt;<b>终焉迷雾（煞伊许）</b> – 施法值 6 选择位于施法者 18 寸内，且为其可见的 1 个敌方单位，直到你的下个英雄阶段，那个单位勇气值-2。</p> <p>&gt;<b>光之护佑（海希）</b> – 施法值 5 选择位于施法者 18 寸内，且为其可见的 1 个友方单位，直到你的下个英雄阶段，对那个单位的攻击命中骰结果-1。</p> <p>&gt;<b>荆棘之盾（纪伦）</b> – 施法值 5 选择位于施法者 18 寸内，且为其可见的 1 个友方单位，直到你的下个英雄阶段，冲锋到那个单位 3 寸内的敌方单位受到 D3 致命伤害。</p> <p>&gt;<b>铅化术（查蒙）</b> – 施法值 7 选择位于施法者 18 寸内，且为其可见的 1 个敌方单位，直到你的下个英雄阶段，那个单位移动力减半（向上取整），且若那个单位的保护为 2+、3+ 或 4+，则你可以重投对那个单位的攻击中结果为 1 的命中骰。</p> <p>&gt;<b>狂野形态（辜尔）</b> – 施法值 5 选择位于施法者 12 寸内，且为其可见的 1 个友方单位，那个单位奔跑骰和冲锋骰结果+2，直到你的下个英雄阶段。</p>
----	--



战斗法师-骑乘狮鹫 300 分

Battlemage on Griffon					战场定位：领袖、巨兽				
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 300 分							
关键词		秩序、人类、西格玛诸城、奥法学院、怪兽、英雄、法师、战斗法师							
<div></div>									
单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值
数值		*			5+		13		6
英雄装备		装备野兽法杖 坐骑：此模型的坐骑为双头狮鹫，它装备剃刀利爪与双头利喙。							
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		
野兽法杖	2	1	4+	3+	-1	D3	无		
双头利喙	2	4	3+	3+	-1	*	命中骰投出未修正的 6 时, 这下攻击算作 2 次命中		
剃刀利爪	2	*	4+	3+	-1	2	无		
损伤表									
所受伤害数		移动力			双头利喙伤害			剃刀利爪攻击次数	
0-3		15			3			6	
4-6		13			2			5	
7-9		11			2			4	
10-11		9			1			3	
12+		7			1			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

<b>能力</b>	<p><b>飞行：</b>此模型可以飞行。</p> <p><b>琥珀战斗法师：</b>游戏界域为野兽界时，此模型施法骰结果+1。</p> <p><b>魔法能力：</b> 本模型是<b>法师</b>，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<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>和<b>狂野形态</b>和<b>琥珀之矛</b>法术。</p> <p><b>&gt;狂野形态 – 施法值 6</b> 选择位于施法者 12 寸内，且为其可见的 1 个友方单位，那个单位奔跑骰和冲锋骰结果+2，直到你的下个英雄阶段。</p> <p><b>&gt;琥珀之矛 – 施法值 7</b> 在施法者 18 寸内，且为其可见的地方任取一点，并在施法者和那个点间画一条宽 1mm 的线，为线经过每一个单位投 D6，若结果为 2+则对应单位受到 D3 致命伤害。</p>
-----------	---



光明魔乘 210 分

Luminark of Hysh			战场定位：巨兽							
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 210 分，包含法师则为 270 分								
关键词		秩序、人类、西格玛诸城、奥法学院、光明魔乘								
										
单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值	
数值			*		4+		11		6	
装备			装备灼热光束 组员：此模型的侍僧装备奥术法器，规则上视为坐骑。 坐骑：此模型的战马装备马蹄。							
英雄选项			此模型可以搭乘一个白色战斗法师，搭乘时分数变为 270 分。 若如此，则此模型获得 <b>英雄、法师</b> 关键词，战场定位变为“巨兽、领袖”，且获得白色战斗法师和魔法能力，但无法受益于 <b>长官小心！</b> ，且拥有的主将特性和魔法道具等也只影响白色战斗法师的攻击。 战斗法师装备法杖。							
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		
灼热光束		20	1	此武器不进行正常攻击流程。此武器攻击时，选择射程范围内可见的一个点，并在点与此模型之间画一条线，为线经过的每一个单位投 D6，若结果符合损伤表中的判定，则对应单位受到 D3 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		
法杖		2	1	4+	3+	-1	D3	无		
奥术法器		1	4	5+	5+	-	1	无		
马蹄		1	4	4+	4+	-	1	无		

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

损伤表			
所受伤害数	移动力	庇护光环范围	灼热光束判定
0-2	10	10	2+
3-4	9	8	3+
5-6	8	6	4+
7-8	7	4	5+
9+	6	2	6+

能力	<b>海希节点：</b> 友方 <b>奥法学院法师</b> 完全位于具有此能力的模型 12 寸内时破法骰结果+1。
	<b>庇护光环：</b> 友方 <b>西格玛诸城</b> 单位位于任意模型的庇护光环范围（见损伤表）内时，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。
	<b>白色战斗法师：</b> 游戏界域为光明界时，此模型施法骰结果+1。
	<b>魔法能力：</b> 本模型搭乘白色战斗法师时是 <b>法师</b> ，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 <b>奥术飞弹</b> 、 <b>神秘护盾</b> 和 <b>光之护佑</b> 和 <b>燃烧怒视</b> 法术。
	<b>&gt;光之护佑 – 施法值 5</b> 选择位于施法者 18 寸内，且为其可见的 1 个友方单位，直到你的下个英雄阶段，对那个单位的攻击命中骰结果-1。  <b>&gt;燃烧怒视 – 施法值 6</b> 选择位于施法者 18 寸内，且为其可见的 1 个敌方单位，使其受到 D3 致命伤害，若那个单位有 10+模型，则此伤害翻倍，若有 20+模型。则翻三倍。

天界飓风仪 220 分

Celestial Hurricanum			战场定位：巨兽						
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 220 分，包含法师则为 280 分							
关键词		秩序、人类、西格玛诸城、奥法学院、天界飓风仪							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		4+		11		6	
装备		装备天界风暴 组员：此模型的侍僧装备奥术法器，规则上视为坐骑。 坐骑：此模型的战马装备马蹄。							
英雄选项		此模型可以搭乘一个天界战斗法师，搭乘时分数变为 280 分。 若如此，则此模型获得 <b>英雄</b> 、 <b>法师</b> 关键词，战场定位变为“巨兽、领袖”，且获得天界战斗法师和魔法能力，但无法受益于 <b>长官小心！</b> ，且拥有的主将特性和魔法道具等也只影响天界战斗法师的攻击。 战斗法师装备法杖。							
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	
天界风暴		18	1	此武器不进行正常攻击流程。选择攻击目标后，投损伤表中所示数量的骰子，每投出一个 2+，目标受到 D3 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	
法杖		2	1	4+	3+	-1	D3	无	
奥术法器		1	4	5+	5+	-	1	无	
马蹄		1	4	4+	4+	-	1	无	

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

损伤表			
所受伤害数	移动力	战斗预见范围	天界风暴骰子数
0-2	10	10	3
3-4	9	8	2
5-6	8	6	2
7-8	7	4	1
9+	6	2	1

能力	<p><b>阿兹尔节点：</b>友方<b>奥法学院法师</b>完全位于具有此能力的模型 12 寸内时施法骰结果+1。</p> <p><b>战斗预见：</b>友方<b>西格玛诸城</b>单位位于任意模型的战斗预见范围（见损伤表）内时，命中骰结果+1。</p> <p><b>天界战斗法师：</b>游戏界域为天堂界时，此模型施法骰结果+1。</p> <p><b>魔法能力：</b> 本模型搭乘天界战斗法师时是<b>法师</b>，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<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>和<b>连锁闪电</b>和<b>彗星冲击</b>法术。</p> <p>&gt;<b>连锁闪电</b> – 施法值 6 选择位于施法者 18 寸内，且为其可见的 1 个敌方单位，使其受到 D3 致命伤害，再为那个单位 6 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 4+，则对应敌方单位受到 D3 致命伤害。</p> <p>&gt;<b>彗星冲击</b> – 施法值 6 选择位于施法者 18 寸内，且为其可见的 1 个敌方单位，投 2D6：     若结果小于或等于其移动力，则其受到 D3 致命伤害；     若结果大于其移动力，则其受到 D6 致命伤害。</p>
----	---

女术士-骑乘黑龙 300 分

Sorceress on Black Dragon				战场定位：领袖、巨兽					
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 300 分							
关键词		秩序、精灵、西格玛诸城、暗灵巫会、龙、怪兽、英雄、法师、女术士							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		5+		14		7	
英雄装备		装备女巫之杖或暗灵之剑，还可以额外装备女巫之鞭 坐骑：此模型的坐骑装备恐惧之颌，剃刀利爪，剧毒吐息。							
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		
剧毒吐息	6	1	剧毒之息不进行正常攻击。选择攻击目标后，目标单位中每有一个模型处于攻击范围内，投一个 D6，每投出一个 6，目标单位受到 1 点致命伤害						
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		
女巫之杖	1	1	4+	3+	-1	D3	无		
暗灵之剑	1	3	4+	4+	-	1	无		
女巫之鞭	2	1	3+	4+	-	1	无		
恐惧之颌	3	3	4+	*	-2	D6	无		
剃刀利爪	2	*	4+	3+	-1	2	无		

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

损伤表			
所受伤害数	移动力	恐惧之颌造伤	剃刀利爪攻击次数
0-3	14	1+	6
4-6	12	2+	5
7-9	10	3+	4
10-12	8	4+	3
13+	6	5+	2

能力	<p><b>飞行：</b>此模型可以飞行。</p> <p><b>鲜血献祭：</b>在你的英雄阶段开始时，你可以选择杀死 3 寸内的一个友方<b>暗灵巫会</b>模型，若如此，则本阶段中，此模型的施法骰结果+2。</p> <p><b>魔法能力：</b> 本模型是<b>法师</b>，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<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>和<b>剑刃风暴</b>法术。</p> <p>&gt;<b>剑刃风暴</b> – 施法值 6 选择位于施法者 18 寸内，且为其可见的 1 个敌方单位，投 9D6，每投出一个小于目标单位保护值的结果，那个单位受到 1 点致命伤害。</p> <p><b>指挥能力：统御麾下</b> •<b>作用对象：</b>完全位于一个具有此能力的友方<b>暗灵巫会英雄</b> 12 寸内的一个友方<b>暗灵巫会</b>单位 •<b>使用时机：</b>你的英雄阶段 •<b>能力效果：</b>直到你的下个英雄阶段，那个单位在奔跑的同回合中也可以正常射击和冲锋。</p> <p><b>指挥能力：激发仇恨</b> •<b>作用对象：</b>完全位于一个具有此能力的友方<b>暗灵巫会英雄</b> 12 寸内的一个友方<b>暗灵巫会</b>单位 •<b>使用时机：</b>近战阶段开始时 •<b>能力效果：</b>本阶段中，那个单位可以重投结果为 1 的造伤骰。</p>
----	--


女术士 90 分

Sorceress			战场定位：领袖						
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 90 分								
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、暗灵巫会、英雄、法师、女术士								
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		5		6+		5		7	
英雄装备		此模型装备女巫法杖							
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	
女巫法杖		2	1	4+	3+	-1	D3	无	

能力	<b>鲜血献祭：</b> 在你的英雄阶段开始时，你可以选择杀死 3 寸内的一个友方 <b>暗灵巫会</b> 模型，若如此，则本阶段中，此模型的施法骰结果+2。
	<b>魔法能力：</b> 本模型是 <b>法师</b> ，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 <b>奥术飞弹</b> 、 <b>神秘护盾</b> 和 <b>痛苦之言</b> 法术。
	<b>&gt;痛苦之言 – 施法值 7</b> 选择位于施法者 18 寸内，且为其可见的 1 个敌方单位，使其受到 D3 致命伤害，且直到你的下个英雄阶段，那个单位命中骰结果-1。
	<b>指挥能力：统御麾下</b> • <b>作用对象：</b> 完全位于一个具有此能力的友方 <b>暗灵巫会英雄</b> 12 寸内的一个友方 <b>暗灵巫会</b> 单位 • <b>使用时机：</b> 你的英雄阶段 • <b>能力效果：</b> 直到你的下个英雄阶段，那个单位在奔跑的同回合中也可以正常射击和冲锋。



黑色守卫 140 分

Black Guard		战场定位：无					
分数与规模	此单位包含 10-30 个模型，每 10 个模型 140 分						
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、暗灵巫会、黑色守卫						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		6	4+	1	8		
全队装备	全队统一选择装备：黑檀战戟						
装备替换与额外装备	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。						
	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为鼓手：拥有鼓手的单位奔跑和冲锋骰结果+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
黑檀战戟	2	2	3+	3+	-1	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为队长，他的近战武器攻击次数+1。						
	精英侍卫：此单位完全位于一个友方暗灵巫会英雄 12 寸内时，此单位的命中骰结果+1。						
能力							



处刑者 130 分

Executioners				战场定位：无			
分数与规模	此单位包含 10-30 个模型，每 10 个模型 130 分，在 30 人满编时降为 330 分						
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、暗灵巫会、处刑者						
							
单位面板属性		移动力		保护	生命值	勇气值	
数值		6		4+	1	7	
全队装备	全队统一选择装备：处刑巨剑						
装备替换与额外装备	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。						
	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为鼓手：拥有鼓手的单位奔跑和冲锋骰结果+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
处刑巨剑	1	2	3+	3+	-	1	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
队长特效	此单位中的一个模型可以成为处刑大师，他的近战武器攻击次数+1。						
能力	无						

黯然剑士 90 分

Bleakswords		战场定位：战线					
分数与规模	此单位包含 10-40 个模型，每 10 个模型 90 分，在 40 人满编时降为 320 分						
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、暗灵巫会、黯然剑士						
<div></div>							
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	全队统一选择装备：暗灵之剑						
装备替换与额外装备	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。						
	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为号手：拥有号手的单位奔跑和冲锋骰结果+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
暗灵之剑	1	1	4+	4+	-	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中
队长特效	此单位中的一个模型可以成为队长，他的近战武器攻击次数+1。						
	寒铁阵列：此单位有 10+模型时，命中骰结果+1。						
能力							

黑锐弩手 100 分

Darkshards		战场定位：战线					
分数与规模	此单位包含 10-40 个模型，每 10 个模型 100 分						
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、暗灵巫会、黑锐弩手						
							
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	全队统一选择装备：连弩+残酷匕首						
装备替换与额外装备	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。						
	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为号手：拥有号手的单位奔跑和冲锋骰结果+1。						
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
连弩	16	2	4+	4+	-	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
残酷匕首	1	1	5+	5+	-	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为卫队长，他的远程武器命中骰结果+1。						
	钢铁箭雨：此单位有 10+模型时，连弩命中骰结果+1。						
能力							

恐惧矛手 90 分

Dreadspears		战场定位：战线					
分数与规模	此单位包含 10-40 个模型，每 10 个模型 90 分，在 40 人满编时降为 320 分						
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、暗灵巫会、恐惧矛手						
							
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	全队统一选择装备：暗灵长矛						
装备替换与额外装备	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。						
	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为号手：拥有号手的单位奔跑和冲锋骰结果+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
暗灵长矛	1	2	4+	4+	-	1	命中骰投出 6 时，这下攻击破甲值提高 1
队长特效	此单位中的一个模型可以成为队长，他的近战武器攻击次数+1。						
	寒铁阵列：此单位有 10+模型时，命中骰结果+1。						
能力							



守望之王 110 分


Warden King		战场定位：领袖					
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 110 分						
关键词	秩序、矮人、西格玛诸城、流亡者、英雄、守望之王						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		4	3+	5	8		
英雄装备	此模型装备符文武器						
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
符文武器	1	4	3+	3+	-1	D3	无
能力	誓言坚如磐石：在你的英雄阶段，你可以宣布使用此能力，若如此，则直到你的下个回合开始前，完全位于此模型 18 寸内友方 <b>流亡者</b> 单位不进行震慑测试，但此模型不得进行任何移动。						
	指挥能力：先祖仇怨						
	•作用对象：位于一个具有此能力的 <b>英雄</b> 18 寸内的一个敌方单位						
	•使用时机：近战阶段开始						
	•能力效果：本阶段中，友方 <b>流亡者</b> 单位攻击那个单位时攻击次数+1。						
	一个单位一回合只能从此能力受益一次						

**符文领主 90 分**


Runelord		战场定位：领袖							
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 90 分							
关键词		秩序、矮人、西格玛诸城、流亡者、英雄、祭司、符文领主							
									
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		此模型装备符文杖和熔炉战锤							
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		
符文杖	1	1	4+	3+	-	D3	无		
熔炉战锤	1	2	4+	4+	-	1			

	<p><b>破法符文：</b>此模型可以在己方英雄阶段尝试驱散一次无尽法术，在敌方英雄阶段尝试破法一次，且驱散骰和破法骰结果+2。</p>
<b>能力</b>	<p><b>符文学识：</b>在你的英雄阶段，此模型可以尝试施放以下一个祈祷，先选择要施放的祈祷，再投 D6，若结果为 2+则祈祷生效：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt;<b>先祖之盾：</b>选择完全位于此模型 12 寸内的一个友方<b>流亡者</b>单位，直到你的下个英雄阶段，那个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。</li> <li>&gt;<b>熔炉之火：</b>选择完全位于此模型 12 寸内的一个友方<b>流亡者</b>单位，直到你的下个英雄阶段，那个单位的武器破甲值提高 1。</li> </ul>

长须战士 110 分

Longbeards			战场定位：战线						
分数与规模		此单位包含 10-30 个模型，每 10 个模型 110 分，在 30 人满编时降为 270 分							
关键词		秩序、矮人、西格玛诸城、流亡者、长须战士							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		4		4+		1		7	
全队装备		全队统一选择装备：先祖巨斧或先祖武器+陨铁盾							
装备替换与额外装备		单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。							
		单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为乐手：拥有乐手的单位奔跑和冲锋骰结果+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	
先祖巨斧		1	1	3+	3+	-1	1	无	
先祖武器		1	1	3+	4+	-	1	无	
队长特效		此单位中的一个模型可以成为长者守卫，他的近战武器攻击次数+1。							
		陨铁盾：装备陨铁盾的单位对近战攻击的保护骰结果+1。							
能力		长者牢骚：在你的英雄阶段，你可以宣布此单位发出一阵牢骚，选择以下一个效果，持续到你的下个英雄阶段： > “我还以为矮人是硬茬子呢！”：完全位于此单位 12 寸内的友方流亡者单位勇气值+1。 > “使使劲，胡子没长齐的！”：完全位于此单位 12 寸内的友方流亡者单位可以重投结果为 1 的造伤骰。 > “这年头狗屁魔法太多了！”：此单位可以尝试驱散一次无尽法术。							

铁龙炮兵 150 分

Irondrakes			战场定位：无				
分数与规模	此单位包含 10-30 个模型，每 10 个模型 150 分						
关键词	秩序、矮人、西格玛诸城、流亡者、铁龙炮手						
							
单位面板属性		移动力		保护	生命值	勇气值	
数值		4		4+	1	7	
全队装备	全队统一选择装备：铁龙炮+披甲铁拳						
装备替换与额外装备	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。						
	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为号手：拥有号手的单位奔跑和冲锋骰结果+1。						
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
怨锤飞弹	20	1	3+	3+	-2	D3	攻击怪兽时伤害值变为 D6
铁龙炮	16	1	3+	3+	-1	1	无
龙火手枪	8	1	3+	3+	-1	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
披甲铁拳	1	1	4+	4+	-	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为铁卫，他的近战武器攻击次数+1，且可以将自己的铁龙炮替换为煤灰炸弹+龙火手枪或一对龙火手枪或怨锤飞弹。						
能力	煤灰炸弹：整场游戏一次。在你的射击阶段，选择位于持有煤灰炸弹的模型 6 寸内的一个敌方单位投 D6，若结果为 2+则那个单位受到 D3 致命伤害。						
	一对龙火手枪：装备一对龙火手枪时，龙火手枪攻击次数+1。						
	轰击殆尽：此单位 3 寸内无敌方单位、且未移动的同回合，远程武器的攻击次数+1。						
	精锻陨铁甲：此单位对抗远程攻击保护骰结果+1。						



## 碎铁勇士 130 分

Ironbreakers		战场定位：战线					
分数与规模	此单位包含 10-30 个模型，每 10 个模型 130 分，在 30 人满编时降为 330 分						
关键词	秩序、矮人、西格玛诸城、流亡者、碎铁勇士						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		4	3+	1	7		
全队装备	全队统一选择装备：碎铁武器						
装备替换与额外装备	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。						
	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为鼓手：拥有鼓手的单位奔跑和冲锋骰结果+1。						
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
龙火手枪	8	2	4+	3+	-1	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
披甲铁拳	1	1	4+	4+	-	1	无
碎铁武器	1	2	3+	4+	-	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为铁须，他的近战武器攻击次数+1，且可以将自己的碎铁武器替换为披甲铁拳和以下装备：煤灰炸弹+龙火手枪或一对龙火手枪						
能力	煤灰炸弹：整场游戏一次。在你的射击阶段，选择位于持有煤灰炸弹的模型 6 寸内的一个敌方单位投 D6，若结果为 2+则那个单位受到 D3 致命伤害。						
	一对龙火手枪：装备一对龙火手枪时，龙火手枪攻击次数+1。						

铁锤勇士 130 分

Hammerers				战场定位：无			
分数与规模	此单位包含 10-30 个模型，每 10 个模型 140 分，在 30 人满编时降为 360 分						
关键词	秩序、矮人、西格玛诸城、流亡者、铁锤勇士						
<div></div>							
单位面板属性		移动力		保护	生命值	勇气值	
数值		4		4+	1	7	
全队装备	全队统一选择装备：陨铁大锤						
装备替换与额外装备	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。						
	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为鼓手：拥有鼓手的单位奔跑和冲锋骰结果+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
陨铁大锤	1	2	3+	3+	-1	1	造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击额外造成 1 点致命伤害
队长特效	此单位中的一个模型可以成为护门卫士，他的近战武器攻击次数+1						
	国王近卫：此单位完全位于一个友方流亡者英雄 12 寸内时不进行震慑测试。						
能力							

## 齿轮铁匠 60 分

Cogsmith		战场定位：领袖
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 60 分	
关键词	秩序、矮人、西格玛诸城、铁铸军工、英雄、工程师、齿轮铁匠	



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		此模型装备矮人手枪，还可以要选择装备消怨步枪或齿轮战斧，或两者同时装备							
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		
消怨步枪	16	D3	4+	3+	-1	1	无		
矮人手枪	8	2	4+	3+	-1	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		
齿轮战斧	1	4	3+	4+	-	1	无		
枪托	1	1	4+	4+	-	1	无		

能力	<p><b>空出手来：</b>此模型没装备消怨步枪时，近战攻击命中骰结果+1；没装备齿轮斧时，远程攻击命中骰结果+1。</p>
	<p><b>机工大师：</b>在你的英雄阶段，选择此模型 3 寸内一个友方<b>铁铸军工战争机器</b>回复最多 D3 点血量。</p>

## 矮人直升机 70 分

Gyrocopters		战场定位：无					
分数与规模	此单位包含 1-3 个模型，每个模型 70 分，3 个模型满编时降为 180 分						
关键词	秩序、矮人、西格玛诸城、铁铸军工、战争机器、矮人直升机						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		16	4+	4	6		
全队装备	全队统一选择装备蒸汽炮或硫磺炮，每个模型都装备旋转桨叶						
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
硫磺炮	16	3	3+	3+	-1	1	无
蒸汽炮	8	见特效	3+	4+	-1	1	此武器一次只能攻击一个目标，攻击次数等同于目标单位中处于射程内的模型数
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
旋转桨叶	1	D3	5+	4+	-	1	无
能力	工会炸弹：一局一次。此单位进行一次普通移动后，选择一个经过的敌方单位，此单位中每有一个模型经过那个敌方单位，投一个 D6，每投出一个 2+，那个敌方单位受到 D3 致命伤害。						

矮人轰炸机      80 分

Gyrobombers			战场定位：无						
分数与规模		此单位包含 1-3 个模型，每个模型 80 分，3 个模型满编时降为 210 分							
关键词		秩序、矮人、西格玛诸城、铁铸军工、战争机器、矮人轰炸机							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		12		4+		5		6	
全队装备		全队统一装备咋哒枪和旋转桨叶							
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	
咋哒枪		20	4	4+	3+	-1	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	
旋转桨叶		1	D3	5+	4+	-	1	无	
能力		消怨炸弹：此单位进行普通移动后，选择一个经过的敌方单位，此单位中每有一个模型经过那个敌方单位，投一个 D6，每投出一个 2+，那个敌方单位受到 D3 致命伤害。							



蒸汽坦克 200 分

Steam Tank			战场定位：巨兽				
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 200 分，包含指挥官则为 250 分						
关键词	秩序、人类、西格玛诸城、铁铸军工、战争机器、蒸汽坦克						
<div></div>							
单位面板属性		移动力		保护	生命值	勇气值	
数值		*		3+	12	8	
装备	装备蒸汽大炮，蒸汽机枪，车轮碾压						
英雄选项	此模型可以搭乘一个指挥官，搭乘时分数变为 250 分。 若如此，则此模型获得 <b>英雄</b> 关键词，战场定位变为“巨兽、领袖”，且获得我能修好！能力和发现目标指挥能力，但无法受益于 <b>长官小心！</b> ，且拥有的主将特性和魔法道具等也只影响指挥官的攻击。 指挥官装备指挥官剑或杖，长程步枪，连发火枪。						
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
蒸汽大炮	*	1	4+	2+	-2	D6	攻击有 10+模型的目标时命中骰结果+1
蒸汽机枪	8	2D6	4+	*	-	1	无
长程火枪	30	1	3+	3+	-1	2	无
连发火枪	16	D3	4+	3+	-1	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
车轮碾压	1	D6	4+	3+	-1	2	无
指挥官剑或杖	1	2	5+	4+	-	1	无

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

损伤表			
所受伤害数	移动力	蒸汽大炮射程	蒸汽机枪造伤
0-2	2D6	30	2+
3-4	2D6	24	3+
5-7	D6	18	4+
8-9	D6	12	5+
10+	D3	6	6+

能力	<p><b>锅炉加压！</b>：在你的英雄阶段开始时，你可以宣布给此模型的锅炉加压。若如此，投 2D6： 若结果小于此模型当前所受的伤害，则此模型受到 D3 点致命伤害； 若结果大于或等于此模型当前所受的伤害，则此模型移动力+2，蒸汽机枪攻击次数+2，直到你的下个英雄阶段开始。</p> <p><b>钢铁巨兽</b>：此模型冲锋后，选择一个 1 寸内的敌方单位投 D6，若结果为 2+则那个单位受到 D3 致命伤害。</p> <p><b>我能修好！</b>：在你的英雄阶段，若此模型本阶段未使用锅炉加压！能力，则可以回复最多 D3 点生命值。</p> <p><b>指挥能力：发现目标！</b> •<b>作用对象</b>：一个具有此能力的友方<b>铁铸军工英雄</b>和一个敌方单位 •<b>使用时机</b>：你的射击阶段开始时 •<b>能力效果</b>：本阶段中，这个<b>英雄</b> 6 寸内的友方<b>蒸汽坦克</b>攻击上述敌方单位时命中骰结果+1。 一个单位一个回合只能从此能力受益一次</p>
----	--



地狱轰击连环炮 120 分

Hellblaster Volley Gun			战场定位：炮兵					
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 120 分							
关键词	秩序、人类、西格玛诸城、铁铸军工、战争机器、地狱轰击连环炮							
<div></div>								
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值			
数值		3	4+	7	5			
装备	此单位包含一座主炮和三个操作员。 主炮装备连发炮，组员装备工具。他们视为一个模型，操作员必须保持在主炮 1 寸内。							
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	
连发炮	一排	24	D6	4+	3+	-1	1	无
	二排	24	2D6	4+	3+	-1	1	无
	三排	24	3D6	4+	3+	-1	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	
组员工具	1	3	5+	5+	-	1	无	
能力	直射：此模型射击完全位于自己 12 寸内的敌方单位时命中骰结果+1。							
	地狱齐射：此模型射击前必须选择使用三种射击模式之一，但若决定攻击次数时投出双骰（如双 2、双 4），则本阶段不能射击，且受到 1 点致命伤害。							
	稳如钟表：此模型位于友方铁铸军工工程师 3 寸内时可以重投任意颗决定齐射攻击次数的骰子。							

地狱风暴火箭炮 130 分

Helstorm Rocket Battery				战场定位：炮兵					
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 130 分							
关键词		秩序、人类、西格玛诸城、铁铸军工、战争机器、地狱风暴火箭炮							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		3		4+		7		5	
装备		此单位包含一座主炮和三个操作员。 主炮装备火箭齐射，组员装备工具。他们视为一个模型，操作员必须保持在主炮 1 寸内。							
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	
火箭齐射		10-36	3	5+	3+	-2	D3	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	
组员工具		1	3	5+	5+	-	1	无	
火箭发射：火箭齐射只射击一个目标时命中骰结果+1。									
能力		精算制导：此模型位于友方铁铸军工工程师 3 寸内时可以重投火箭齐射攻击结果为 1 的命中骰。							

受选者 100 分

Anointed		战场定位：领袖			
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 100 分				
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、凤凰神殿、英雄、受选者				
<div></div>					
单位面板属性		移动力		保护	
数值		6		4+	
英雄装备		此模型装备凤凰巨戟			
近战武器列表					
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲
凤凰巨戟	2	4	3+	3+	-1
				伤害	特效
				1	无

能力	始祖凤凰祝福：此模型可以在己方英雄阶段尝试驱散一次无尽法术，在敌方英雄阶段尝试破法一次。
	预见命运：此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 4+则无视那点伤害或致命伤害。
	指挥能力：凤凰卫队长
	•作用对象：一个具有此能力的友方凤凰神殿英雄
	•使用时机：近战阶段开始时
•能力效果：本阶段中，完全位于这个英雄 12 寸内的友方凤凰神殿单位可以重投造伤骰。	

凤凰守卫
160 分

Phoenix Guard			战场定位：无				
分数与规模	此单位包含 10-30 个模型，每 10 个模型 160 分						
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、凤凰神殿、凤凰守卫						
<div></div>							
单位面板属性		移动力		保护	生命值	勇气值	
数值		6		4+	1	7	
全队装备	全队统一选择装备：凤凰战戟						
装备替换与额外装备	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。						
	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为鼓手：拥有鼓手的单位冲锋骰结果+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
凤凰战戟	2	2	3+	3+	-1	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为护火使，他的近战武器攻击次数+1						
	士气高涨：此单位完全位于一个友方凤凰神殿英雄 12 寸内时不进行震慑测试。						
能力	预见命运：此单位每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 4+则无视那点伤害或致命伤害。						

霜心凤凰 220 分

Frostheart Phoenix		战场定位：巨兽
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 220 分，包含受选者则为 320 分	
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、凤凰神殿、怪兽、霜心凤凰	



单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		4+		12		9	
装备		装备冰冷之爪							
英雄选项		此模型可以搭乘一个受选者，搭乘时分数变为 320 分。 若如此，则此模型获得 <b>英雄</b> 关键词，战场定位变为“巨兽、领袖”，且获得预见命运能力和凤凰卫队长指挥能力，但无法受益于 <b>长官小心!</b> ，且拥有的主将特性和魔法道具等也只影响受选者的攻击。 受选者装备凤凰巨戟。							
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		
冰冷之爪	2	*	3+	3+	-1	2	无		
凤凰巨戟	2	4	3+	3+	-1	1	无		

损伤表			
所受伤害数	移动力	暴雪光环范围	冰冷之爪攻击次数
0-2	16	9	8
3-4	14	6	6
5-7	12	3	5
8-9	10	2	4
10+	8	1	3

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

<b>能力</b>	<p><b>飞行：</b>此模型可以飞行。</p> <p><b>魔力亲和：</b>在你的英雄阶段，若此模型 12 寸内有友方法师施法成功且未被破法，则直到你的下个英雄阶段开始，此模型保护骰结果+1。</p> <p><b>暴雪光环：</b>敌方单位位于任意模型的暴雪光环范围（见损伤表）内时，近战攻击造伤骰结果-1。</p> <p><b>预见命运：</b>此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 4+则无视那点伤害或致命伤害。</p> <p><b>指挥能力：凤凰卫队长</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>一个具有此能力的友方<b>凤凰神殿英雄</b></li><li>•<b>使用时机：</b>近战阶段开始时</li><li>•<b>能力效果：</b>本阶段中，完全位于这个<b>英雄</b> 12 寸内的友方<b>凤凰神殿</b>单位可以重投造伤骰。</li></ul>
-----------	---

烈焰凤凰 200 分

Flamespyre Phoenix		战场定位：巨兽
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 200 分，包含受选者则为 300 分	
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、凤凰神殿、怪兽、烈焰凤凰	



单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值		
数值			*		4+		12		8		
装备			装备烈焰之爪								
英雄选项			此模型可以搭乘一个受选者，搭乘时分数变为 300 分。								
			若如此，则此模型获得 <b>英雄</b> 关键词，战场定位变为“巨兽、领袖”，且获得预见命运能力和凤凰卫队长指挥能力，但无法受益于 <b>长官小心!</b> ，且拥有的主将特性和魔法道具等也只影响受选者的攻击。								
			受选者装备凤凰巨戟。								
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			
烈焰之爪		2	*	4+	3+	-1	2	无			
凤凰巨戟		2	4	3+	3+	-1	1	无			

损伤表			
所受伤害数	移动力	烈火燎原伤害	烈焰之爪攻击次数
0-2	16	5	6
3-4	14	4	5
5-7	12	3	4
8-9	10	2	3
10+	8	1	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



<b>能力</b>	<p><b>飞行：</b>此模型可以飞行。</p> <p><b>魔力亲和：</b>在你的英雄阶段，若此模型 12 寸内有友方法师施法成功且未被破法，则直到你的下个英雄阶段开始，此模型保护骰结果+1。</p> <p><b>烈火燎原：</b>此模型进行一次普通移动后，选择经过的一个敌方单位，投 D6，若结果为 2+，则那个单位受到损伤中所示的伤害。</p> <p><b>凤凰涅槃：</b>此模型第一次被杀死时，在移出战场之前，投 D6，若结果为 4+，则此模型此次不被杀死，回复所有生命值，且无视所有未分配的伤害。</p> <p><b>预见命运：</b>此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 4+则无视那点伤害或致命伤害。</p> <p><b>指挥能力：凤凰卫队长</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>一个具有此能力的友方<b>凤凰神殿英雄</b></li><li>•<b>使用时机：</b>近战阶段开始时</li><li>•<b>能力效果：</b>本阶段中，完全位于这个<b>英雄</b> 12 寸内的友方<b>凤凰神殿</b>单位可以重投造伤骰。</li></ul>
-----------	--

恐惧领主-骑乘黑龙
 300 分

Dreadlord on Black Dragon				战场定位：领袖、巨兽					
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 300 分							
关键词		秩序、精灵、西格玛诸城、巨蜥骑士团、龙、怪兽、英雄、恐惧领主							
									
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		装备选项有：放逐之刃+暴君之盾；放逐之刃+连弩；怨恨长枪+暴君之盾；怨恨长枪+连弩；一对放逐之刃。 坐骑：此模型的坐骑装备恐惧之颌，剃刀利爪，剧毒吐息。							
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	
连弩		16	4	4+	4+	-	1	无	
剧毒吐息		6	1	剧毒之息不进行正常攻击。选择攻击目标后，目标单位中每有一个模型处于攻击范围内，投一个 D6，每投出一个 6，目标单位受到 1 点致命伤害					
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	
放逐之刃		1	6	3+	4+	-	1	装备一对放逐之刃时可以重投命中骰	
怨恨长枪		2	3	3+	3+	-1	1	此模型冲锋的回合破甲值提高 1，伤害+1	
恐惧之颌		3	3	4+	*	-2	D6	无	
剃刀利爪		2	*	4+	3+	-1	2	无	

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

损伤表			
所受伤害数	移动力	恐惧之颌造伤	剃刀利爪攻击次数
0-3	14	1+	6
4-6	12	2+	5
7-9	10	3+	4
10-12	8	4+	3
13+	6	5+	2

能力	<p><b>飞行：</b>此模型可以飞行。</p> <p><b>暴君之盾：</b>装备暴君之盾的模型保护骰结果+1。</p> <p><b>指挥能力：毋违吾愿</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>一个具有此能力的友方<b>巨蜥骑士团英雄</b></li><li>•<b>使用时机：</b>近战阶段开始时</li><li>•<b>能力效果：</b>本阶段中，完全位于此<b>英雄</b> 18 寸内的友方<b>巨蜥骑士团</b>单位造伤骰结果+1。</li></ul>
----	---

战争多头蛇 170 分

War Hydra				战场定位：巨兽					
分数与规模		此单位中包含 1 个模型，这个模型 170 分							
关键词		秩序、精灵、西格玛诸城、巨蜥骑士团、怪兽、战争多头蛇							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		4+		12		6	
模型装备		此模型装备火焰吐息，锋利尖牙和利爪肢体 驯兽师组：此模型伴有一组驯兽师，装备尖头棒和鞭子。在规则上驯兽师视为与坐骑。							
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		
火焰吐息	9	*	3+	3+	-1	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		
锋利尖牙	2	*	4+	3+	-1	D3	无		
利爪肢体	1	2	3+	3+	-1	1	无		
尖头棒和鞭子	2	2	4+	4+	-	1	无		
损伤表									
所受伤害数		移动力		锋利尖牙攻击次数		火焰吐息攻击次数			
0-2		8		6		6			
3-5		7		5		5			
6-7		6		4		4			
8-9		5		3		3			
10+		4		2		2			
能力	快蛇加鞭：在此模型进行冲锋移动时，你可以宣布驯兽师挥动鞭子。若如此，投 3D6，移除 1 个骰子，用剩下的 2D6 作为此次的冲锋骰。但是，如果 3 个 D6 的结果都相同，此模型受到 1 点致命伤，且本阶段不能冲锋。								
	多头备用：在你的英雄阶段开始时，你可以为此模型恢复最多 D3 点生命值。								

## 龙裔战车 80 分


Drakespawn Chariot				战场定位：无					
分数与规模		此单位包含 1-3 个模型，每个模型 80 分，3 个模型满编时降为 210 分							
关键词		秩序、精灵、西格玛诸城、巨蜥骑士团、龙裔战车							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		10		4+		6		7	
全队装备		全队统一装备倒钩长枪和连弩 坐骑：此单位的坐骑装备恶毒之颌							
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		
连弩	16	4	5+	4+	-	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		
倒钩长枪	2	2	3+	4+	-1	1	无		
恶毒之颌	1	4	3+	4+	-	1	无		
队长特效		无							
能力		战车镰刀：每当此单位的一个模型冲锋后，你可以选择那个模型 1 寸内的一个敌方单位投 D6。2+则该敌方单位受到 D3 点致命伤。如果此单位拥有不止 1 个模型，则每个模型冲锋后都先投 D6 判定是否造成致命伤害，而直到此单位所有模型都冲锋完毕后才开始分配伤害。							

**龙裔骑士 150 分**

Drakespwan Knights						战场定位：无			
分数与规模		此单位包含 5-20 个模型，每 5 个模型 150 分							
关键词		秩序、精灵、西格玛诸城、巨蜥骑士团、龙裔骑士							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		10		3+		2		7	
全队装备		全队统一装备倒钩长枪 坐骑：此模型的坐骑装备凶猛之颌							
装备替换与额外装备		单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。 单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型就能成为号手：拥有号手的单位冲锋骰结果+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		
倒刺长枪	2	1	3+	4+	-1	1	此单位冲锋的回合，此武器破甲值提高 1，伤害变为 2		
凶猛之颌	1	2	3+	4+	-	1	无		
队长特效		此单位中的一个模型可以成为恐惧骑士，他的近战武器（除坐骑外）攻击次数+1。							
能力		无							



刺客 80 分

Assassin		战场定位：领袖					
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 80 分						
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、影刃、英雄、刺客						
							
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		此模型装备淬毒利刃					
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
淬毒利刃	1	6	3+	3+	-1	1	造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 D3 致命伤害
能力	<p><b>潜藏杀手：</b>布置此模型时，你可以不将此模型布置到桌面上，将此模型放在桌边，宣布隐藏起来。若如此，在任意近战阶段开始时，你可以将此模型部署在一个模型数量至少为 5，且单个模型生命值为 1 的友方西格玛诸城单位的 1 寸内。</p> <p>如果此模型在第四轮战斗开始时仍未被部署在战场上，则视为被消灭。</p>						



暗影战士 110 分

Shadow Warriors				战场定位：无					
分数与规模		此单位包含 10-30 个模型，每 10 个模型 110 分							
关键词		秩序、精灵、西格玛诸城、影刃、暗影战士							
									
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		全队统一选择装备：游侠弓+寒铁剑							
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		
游侠弓	16	1	3+	4+	-1	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		
寒铁剑	1	2	3+	4+	-	1	无		
队长特效	此单位中的一个模型可以成为影行者，他的远程攻击命中骰结果+1。								
能力	<b>藏身暗影：</b> 布置此单位时，你可以不将此单位布置到桌面上，将此单位放在桌边，宣布隐藏起来。若如此，在你的任意移动阶段结束时，你可以将此单位部署在任意敌方单位 9 寸外的位置。								
	如果此单位在第四轮战斗开始时仍未被部署在战场上，则视为被消灭。								
	<b>无形突击：</b> 此单位处于掩体中时，远程攻击命中骰和造伤骰结果都+1。								

黑暗骑手 110 分

Dark Riders			战场定位：无						
分数与规模		此单位包含 5-20 个模型，每 5 个模型 110 分，在 20 人满编时降为 360 分							
关键词		秩序、精灵、西格玛诸城、影刃、黑暗骑手							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		14		4+		2		6	
全队装备		全队统一选择装备：连弩+倒钩长矛 坐骑：此单位的坐骑装备恶毒撕咬							
装备替换与额外装备		单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。  单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型就能成为号手：拥有号手的单位冲锋骰结果+1。							
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		
连弩	16	3	5+	4+	-	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		
倒钩长矛	1	2	3+	4+	-	1	此单位冲锋的回合，此武器伤害值变为 2		
恶毒撕咬	1	2	4+	5+	-	1	无		
队长特效		此单位中的一个模型可以成为队长，他的远程攻击命中骰结果+1。 散播恐惧：敌方单位位于任意具有此能力的单位 12 寸内时勇气值-1。							
能力									

深渊海妖 170 分

Kharibdyss		战场定位：巨兽
分数与规模	此单位中包含 1 个模型，这个模型 170 分	
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、灾祸海盗、怪兽、深渊海妖	



单位面板属性	移动力	保护	生命值	勇气值
数值	*	4+	12	6
模型装备	此模型装备利齿触须，尖刺长尾和利爪肢体 驯兽师组：此模型伴有一组驯兽师，装备尖头棒和鞭子。在规则上驯兽师视为与坐骑。			

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
利齿触须	3	*	4+	3+	-1	2	无
尖刺长尾	2	D6	4+	*	-	1	无
利爪肢体	1	2	3+	3+	-1	1	无
尖头棒和鞭子	2	2	4+	4+	-	1	无

损伤表			
所受伤害数	移动力	利齿触须攻击次数	尖刺长尾造伤
0-1	7	6	2+
2-3	6	5	3+
4-5	5	4	4+
6-7	5	3	5+
8+	4	2	6+

能力	<p><b>快蛇加鞭：</b>在此模型进行冲锋移动时，你可以宣布驯兽师挥动鞭子。若如此，投 3D6，移除 1 个骰子，用剩下的 2D6 作为此次的冲锋骰。但是，如果 3 个 D6 的结果都相同，此模型受到 1 点致命伤，且本阶段不能冲锋。</p> <p><b>深渊之嚎：</b>敌方单位位于具有此能力的模型 12 寸内时勇气值-1。</p> <p><b>吞吃骨骸：</b>在近战阶段结束时，若此模型在本阶段杀死了任何敌方模型，则可以回复 D3 点生命值。</p>
----	---

## 黑方舟舰队司令 60 分

Black ark Fleetmaster				战场定位：领袖					
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 60 分							
关键词		秩序、精灵、西格玛诸城、灾祸海盗、英雄、黑方舟舰队司令							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		6		4+		5		7	
英雄装备		此模型装备黑方舟弯刀和谋杀之钩							
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	
黑方舟弯刀		1	3	3+	4+	-	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作两次命中	
谋杀之钩		1	2	4+	3+	-1	1	无	


能力	<b>海龙披风：</b> 此模型对远程攻击的保护骰结果+1。
	<b>指挥能力：杂种们，给我上！</b> • <b>作用对象：</b> 完全位于一个具有此能力的友方 <b>英雄</b> 12 寸内的一个友方 <b>灾祸海盗</b> 单位 • <b>使用时机：</b> 近战阶段开始时 • <b>能力效果：</b> 本阶段中，那个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作用一次

**黑方舟海盜 80 分**

Black Ark Sorsairs		战场定位：无					
分数与规模	此单位包含 10-40 个模型，每 10 个模型 80 分，在 40 人满编时降为 280 分						
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、灾祸海盗、黑方舟海盗						
							
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	全队统一选择装备：残酷之刃+连发手弩或残酷之刃+邪恶弯刀						
装备替换与额外装备	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。						
	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为号手：拥有号手的单位奔跑和冲锋骰结果+1。						
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
连发手弩	9	2	5+	4+	-	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
邪恶弯刀	1	1	4+	4+	-	1	无
残酷之刃	1	1	4+	5+	-	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为劫掠者，他的命中骰结果+1。						
	刀光剑影：此单位有 15+模型时命中骰结果+1。						
能力	海龙披风：此单位对远程攻击的保护骰结果+1。						



## 灾行者战车 60 分

Scourgerunner Chariot			战场定位：无						
分数与规模	此单位包含 1-3 个模型，每个模型 60 分，3 个模型满编时降为 150 分								
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、灾祸海盗、灾行者战车								
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		12		5+		6		6	
全队装备		全队统一装备钩矛、掠夺者鱼叉、连弩 坐骑：此单位的坐骑装备恶毒撕咬							
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		
连弩	16	4	5+	4+	-	1	无		
掠夺者鱼叉	18	2	3+	3+	-1	D3	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 D3 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		
钩矛	2	2	4+	4+	-	1	无		
恶毒撕咬	1	4	4+	5+	-	1	无		
队长特效	此单位有 3 个模型时，其中一个模型可以成为驯兽大师，他的远程武器命中骰结果+1								
能力	无								



游牧王子 120 分

Nomad Prince			战场定位：领袖						
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 120 分								
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、漫游者、英雄、游牧王子								
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		6		3+		5		8	
英雄装备		此模型装备星光战矛							
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	
星光战矛		2	4	3+	3+	-1	2	无	

能力	猎鹰侵扰：在你的英雄阶段，选择此模型 16 寸内的一个敌方英雄，使其施法骰、破法骰、驱散骰、命中骰结果都-1，直到你的下个英雄阶段。
	指挥能力：深林军团之主 <ul style="list-style-type: none"><li>•作用对象：一个具有此能力的友方英雄</li><li>•使用时机：任意近战阶段或你的射击阶段开始时</li><li>•能力效果：本阶段中，完全位于此英雄 12 寸内的友方漫游者单位命中骰结果+1</li></ul> 一个单位一个回合只能受此能力作用一次

## 永恒守卫 130 分

Eternal Guards		战场定位：战线
分数与规模	此单位包含 10-30 个模型，每 10 个模型 130 分，在 30 人满编时降为 330 分	
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、漫游者、永恒守卫	



单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值	
数值			6		4+		1		7	
全队装备		全队统一选择装备：战矛								
装备替换与额外装备		单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。								
		单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为号手：拥有号手的单位奔跑和冲锋骰结果+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			
战矛	2	2	3+	4+	-	1	无			

<b>队长特效</b>	此单位中的一个模型可以成为永恒护卫，他的近战武器攻击次数+1。
<b>能力</b>	<p><b>枝蔓壁垒：</b>此单位未进行过任何移动的同回合中，保护骰结果+1。</p> <p><b>构筑枝蔓壁垒：</b>此单位未进行过任何移动的同回合中，命中骰和造伤骰结果都+1。</p>


**荒林游侠 130 分**

Wildwood Rangers		战场定位：无					
分数与规模	此单位包含 10-30 个模型，每 10 个模型 130 分						
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、漫游者、荒林游侠						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		6	5+	1	7		
全队装备	全队统一选择装备：游侠大剑						
装备替换与额外装备	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。						
	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为号手：拥有号手的单位奔跑和冲锋骰结果+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
游侠大剑	2	2	3+	3+	-1	1	攻击怪兽时伤害变为 2
队长特效	此单位中的一个模型可以成为荒林守卫，他的近战武器攻击次数+1。						
能力	无						

**狂野骑兵 130 分**

Wild Riders		战场定位：无					
分数与规模	此单位包含 5-20 个模型，每 5 个模型 130 分						
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、漫游者、狂野骑兵						
							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		12	5+	2	8		
全队装备	全队统一选择装备：猎矛，全队还可以选择是否装备狂野盾牌 坐骑：此单位的坐骑装备鹿角						
装备替换与额外装备	单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。 单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型就能成为号手：拥有号手的单位奔跑和冲锋骰结果+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
猎矛	2	2	3+	4+	-1	1	此单位冲锋的同回合中，此武器破甲值提高 1，伤害变为 2
鹿角	1	2	4+	4+	-	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为狂猎者，他的猎矛攻击次数+1。						
能力	狂野盾牌：装备狂野盾牌的单位可以重投结果为 1 的保护骰，但是移动力-2。						

## 守望姐妹 160 分

Sisters of the Watch		战场定位：无					
分数与规模	此单位包含 10-30 个模型，每 10 个模型 160 分						
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、漫游者、守望姐妹						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		6	5+	1	7		
全队装备	全队统一选择装备：守望之弓+伊泽玛之剑						
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
守望之弓	18	1	3+	3+	-	1	造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击额外造成 1 点致命伤害
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
伊泽玛之剑	2	2	3+	3+	-1	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为高阶姐妹，她的远程武器攻击次数+1。						
	迅速射击：此单位 3 寸内无敌方单位、且未曾移动的同回合中，守望之弓攻击次数+1。						
能力	拼死射击：一回合一次。有敌方单位冲锋到此单位 3 寸内，且此单位 3 寸内无其他敌方单位时，此单位可以射击一轮。						



## 荆棘姐妹 130 分

Sisters of the Thorn		战场定位：无					
分数与规模	此单位包含 5-20 个模型，每 5 个模型 130 分						
关键词	秩序、精灵、西格玛诸城、漫游者、荆棘姐妹						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		12	5+	2	7		
全队装备	全队统一选择装备：黑棘投枪和深林法杖 坐骑：此单位的坐骑装备鹿角						
装备替换与额外装备	单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型就能成为旗手：拥有旗手的单位勇气值+1。  单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型就能成为号手：拥有号手的单位奔跑和冲锋骰结果+1。						
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
黑棘投枪	9	2	4+	4+	-1	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
深林法杖	2	1	4+	4+	-	1	无
鹿角	1	2	4+	4+	-	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为荆棘侍女，她的深林法杖攻击次数+1。						
能力	魔法能力： 此单位有 2+模型时是 <b>法师</b> ，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 <b>奥术飞弹</b> 、 <b>神秘护盾</b> 和 <b>荆棘护甲</b> 法术。  > <b>荆棘护甲</b> – 施法值 7 选择完全位于施法者 18 寸内，且为其可见的 1 个友方 <b>漫游者</b> 单位，直到那个单位移动前，那个单位视为在掩体中，且保护骰投出未修正的 6 时，这下保护在此次攻击结算完毕后会攻击的单位造成 1 点致命伤害。						



圣锤堡枪骑队 140 分

Hammerhalian Lancers		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个圣锤堡自由兵团将军-骑乘狮鹫，3-6 个圣锤堡半狮鹫骑士单位	
能力	光荣骑兵冲锋：此阵型中的单位冲锋的回合，且完全位于同阵型的自由兵团将军 12 寸内时，近战攻击命中骰和造伤骰结果+1。	

青翠寻路者 140 分

Viridian Pathfinder		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个活木城游牧王子，3 个活木城荒林游侠单位，0-1 个活木城狂野骑兵单位	
能力	伏击大师：此阵型中的单位在使用密径猎手能力登场的回合冲锋骰结果+1。	

灰水重炮连 120 分

Greywater Artillery Company		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个灰水要塞齿轮工匠，2-4 个灰水要塞地狱轰击齐射炮 或 狱火风暴火箭炮任意组合	
能力	灰水欢迎你！：在第一个大回合中，在你的射击阶段，若此阵型中的战争机器位于同阵型英雄 3 寸内，且 3 寸内无敌方单位，则可以射击两次。	

白焰侍从 140 分

Whitefire Retinue		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	3-6 个圣心城法师英雄	
能力	元老圣约：此阵型中的法师位于同阵型模型 6 寸内时施法骰、破法骰结果+1	

以太守卫御风者 120 分

Aetherguard Windrunners		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个风暴眼自由行会将军-骑乘狮鹫，3-6 个风暴眼自由行会手枪骑兵或先驱骑兵任意组合，0-2 风暴眼锤击炮艇	
能力	来去如风：此阵型中的单位撤退的同回合中仍可以射击和冲锋。	

焦风猎兽团 120 分

Charrwind Beasthunters		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个砧卫港黑方舟舰队司令，3 个砧卫港黑方舟海盗单位，1-3 个砧卫港灾行者战车单位，0-1 个砧卫港深渊海妖	
能力	野兽猎手：此阵型中的单位攻击怪兽时造伤骰结果+1。	

凤凰羽阵 130 分

Phoenix Flight		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1-2 个凤凰城霜心凤凰，1-2 个凤凰城烈焰凤凰	
能力	凤凰城金光：在你的英雄阶段开始时，完全位于此阵型单位 12 寸内的每个友方凤凰城单位回复 1 点生命值。	

# 西格玛诸城分数总表

下列表格为西格玛诸城所有单位、阵型的分数总表，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，鞭答者的最小规模是 10，最大规模是 40，而分值是 80。  
这就意味着，这个单位中最少必须有 10 个模型，最少人数时分值为 80；  
这个单位每次增加人数都必须添加 10 个模型，每有 10 个模型就增加 80 分，在满编时共计 280 分。

一些单位拥有两种不同的分值，斜线后分数是它的满编总分，这代表该单位在满编时分值有所降低。

## 自由兵团

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
自由兵团将军	100	1	1	领袖	
自由兵团将军-骑乘狮鹫	320	1	1	领袖、巨兽	
自由兵团弩手	100	10	30	战线	
自由兵团火枪手	100	10	30	战线	
自由兵团卫兵	80/280	10	40	战线	
自由兵团巨剑士	160/420	10	30	无	在西格玛诸城军队中且主将有自由兵团关键词时战场定位改为战线
自由兵团手枪骑兵	100	5	20	无	在西格玛诸城军队中且主将有风暴眼关键词时战场定位改为战线
自由兵团先驱骑兵	100	5	20	无	在西格玛诸城军队中且主将有风暴眼关键词时战场定位改为战线
半狮鹫骑士	180	3	12	无	在西格玛诸城军队中且主将为自由兵团关键词时战场定位改为战线

## 铁铸军工

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
齿轮铁匠	60	1	1	领袖	
地狱轰击连环炮	120	1	1	炮兵	
地狱风暴火箭炮	130	1	1	炮兵	
矮人直升机	70/180	1	3		
矮人轰炸机	80/210	1	3		
蒸汽坦克	200	1	1	巨兽	在西格玛诸城军队中且主将为蒸汽坦克英雄时战场定位改为战线
蒸汽坦克指挥官	250	1	1	领袖、巨兽	

## 西格玛献身者

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
鞭答者	80/280	10	40	无	在西格玛诸城军队中且主将为人类时战场定位改为战线

## 奥法学院

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
战斗法师	90	1	1	领袖	
战斗法师-骑乘狮鹫	300	1	1	领袖、巨兽	
天界飓风仪-搭乘天界战斗法师	280	1	1	领袖、巨兽	
光明魔乘-搭乘白色战斗法师	270	1	1	领袖、巨兽	
天界飓风仪	220	1	1	领袖	
光明魔乘	210	1	1	领袖	

## 凤凰神殿

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
受选者-骑乘霜心凤凰	320	1	1	领袖、巨兽	
受选者-骑乘烈焰凤凰	300	1	1	领袖、巨兽	
受选者	100	1	1	领袖	
霜心凤凰	220	1	1	巨兽	
烈焰凤凰	200	1	1	巨兽	
凤凰守卫	160	10	30	无	在 <b>西格玛诸城</b> 军队中且主将有 <b>凤凰神殿</b> 关键词时战场定位改为战线

## 漫游者

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
游牧王子	120	1	1	领袖	
永恒守卫	130/330	10	30	战线	
守望姐妹	160	10	30	无	在 <b>西格玛诸城</b> 军队中且主将有 <b>漫游者</b> 关键词时战场定位改为战线
荒林游侠	160	10	30	无	在 <b>西格玛诸城</b> 军队中且主将有 <b>漫游者</b> 关键词时战场定位改为战线
狂野骑兵	130	5	20	无	在 <b>西格玛诸城</b> 军队中且主将有 <b>漫游者</b> 关键词时战场定位改为战线
荆棘姐妹	130	5	20	无	在 <b>西格玛诸城</b> 军队中且主将有 <b>漫游者</b> 关键词时战场定位改为战线

## 暗灵巫会

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
女术士	90	1	1	领袖	
女术士-骑乘黑龙	300	1	1	领袖、巨兽	
黯然剑士	90/320	10	40	战线	
恐惧矛手	90/320	10	40	战线	
黑锐弩手	100	10	40	战线	

黑色守卫	140	10	30	无	在 <b>西格玛诸城</b> 军队中且主将有 <b>暗灵巫会</b> 关键词时战场定位改为战线
处刑者	130/ 330	10	30	无	在 <b>西格玛诸城</b> 军队中且主将有 <b>暗灵巫会</b> 关键词时战场定位改为战线

巨蜥骑士团

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
恐惧领主-骑乘黑龙	300	1	1	领袖、巨兽	
龙裔骑士	150	5	20	无	在 <b>西格玛诸城</b> 军队中且主将有 <b>巨蜥骑士团</b> 关键词时战场定位改为战线
龙裔战车	80/ 210	1	3	无	在 <b>西格玛诸城</b> 军队中且主将有 <b>巨蜥骑士团</b> 关键词时战场定位改为战线
战争多头蛇	170	1	1	巨兽	在 <b>砧卫港</b> 军队中战场定位改为战线

灾祸海盗

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
黑方舟舰队司令	60	1	1	领袖	
黑方舟海盗	80/ 280	10	40		在 <b>西格玛诸城</b> 军队中且主将有 <b>灾祸海盗</b> 关键词时战场定位改为战线
灾行者战车	60/ 150	1	3		在 <b>西格玛诸城</b> 军队中且主将有 <b>灾祸海盗</b> 关键词时战场定位改为战线
深渊海妖	170	1	1	巨兽	在 <b>砧卫港</b> 军队中战场定位改为战线

影刃

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
刺客	60	1	1	领袖	
暗影战士	110	10	30	无	在 <b>西格玛诸城</b> 军队中且主将有 <b>影刃</b> 关键词时战场定位改为战线
黑暗骑手	110/ 360	5	20	无	在 <b>西格玛诸城</b> 军队中且主将有 <b>影刃</b> 关键词时战场定位改为战线

流亡者

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
守望之王	110	1	1	领袖	
符文领主	90	1	1	领袖	
长须战士	110/ 270	10	30	战线	
碎铁勇士	130/ 330	10	30	战线	
铁龙炮兵	150	10	30	无	在 <b>西格玛诸城</b> 军队中且主将有 <b>矮人</b> 关键词时战场定位改为战线
铁锤勇士	140/ 360	10	30	无	在 <b>西格玛诸城</b> 军队中且主将有 <b>流亡者</b> 关键词时战场定位改为战线

西格玛诸城阵型

阵型名称	分值	阵型内容
圣锤堡枪骑队	140	1 个 <b>圣锤堡</b> 自由兵团将军-骑乘狮鹫，3-6 个 <b>圣锤堡</b> 半狮鹫骑士单位
青翠寻路者	140	1 个 <b>活木城</b> 游牧王子，3 个 <b>活木城</b> 荒林游侠单位，0-1 个 <b>活木城</b> 狂野骑兵单位
以太守卫御风者	120	1 个 <b>风暴眼</b> 自由行会将军-骑乘狮鹫，3-6 个 <b>风暴眼</b> 自由行会手枪骑兵或先驱骑兵任意组合，0-2 <b>风暴眼</b> 锤击炮艇
焦风猎兽团	120	1 个 <b>砧卫港</b> 黑方舟舰队司令，3 个 <b>砧卫港</b> 黑方舟海盗单位，1-3 个 <b>砧卫港</b> 灾行者战车单位，0-1 个 <b>砧卫港</b> 深渊海妖
灰水重炮连	120	1 个 <b>灰水要塞</b> 齿轮工匠，2-4 个 <b>灰水要塞</b> 地狱轰击齐射炮 或 狱火风暴火箭炮任意组合
凤凰羽阵	130	1-2 个 <b>凤凰城</b> 霜心凤凰，1-2 个 <b>凤凰城</b> 烈焰凤凰
白焰侍从	140	3-6 个 <b>圣心城</b> 法师英雄

西格玛诸城可联军阵营

凯恩之女、炽焰屠夫、深渊海灵、卡拉顿空霸（风暴眼除外）、树海灵木（活木城和灰水要塞除外）

1.01 修正火枪勇气值 修正圣心城指挥能力 修改了灰水要塞的用语 修正战斗法师规则 1.02 完善了部分名词和描述

1.03 修正披甲铁拳伤害

1.04 加入最新 FAQ 内容

1.05 修正暗精海盗战车移动值和灰水要塞特性

1.06 整合 2019 冬季 FAQ 内容

1.1 新格式大更新

1.11 修正铁龙战线条件

1.12 修正圣心城法术列表

1.13 修正矮人轰炸机效果

1.14 修正活木城圣物

1.15 修正蒸汽坦克损伤表