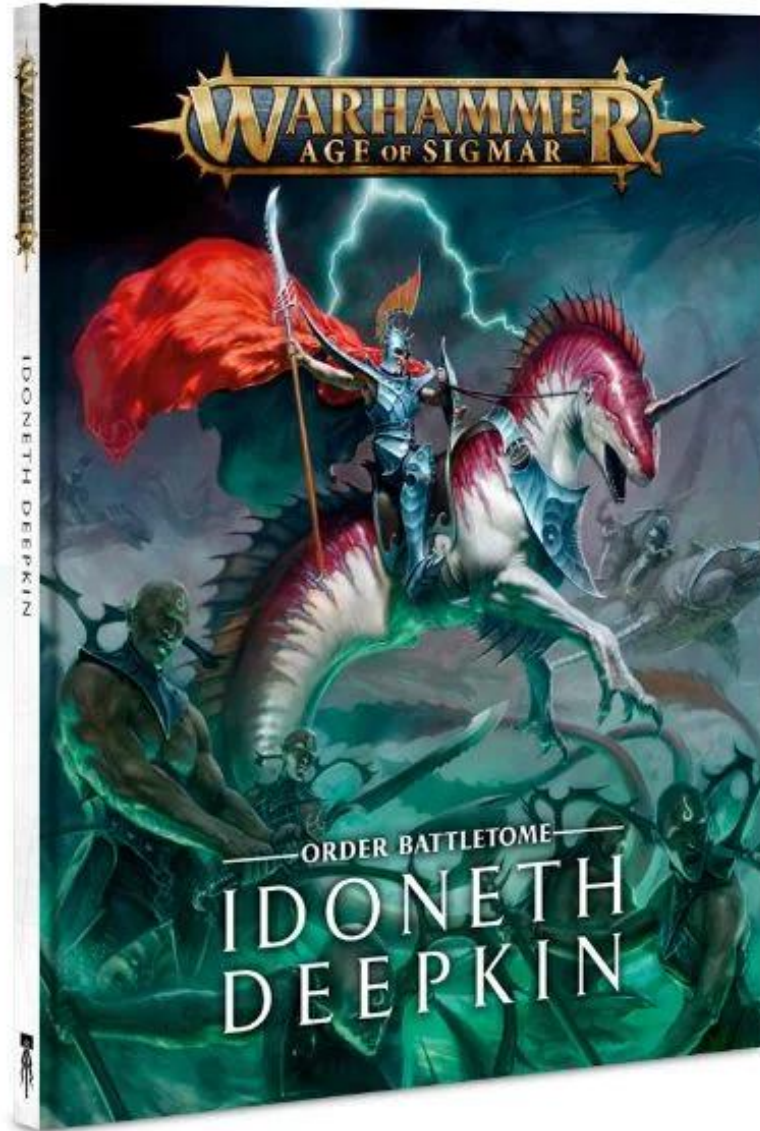


- 1.01 修正部分错别字
- 1.02 修正渊国的相关表述
- 1.03 整合 2019 冬季 FAQ 内容（改动红字标出）



**深渊海灵**

**战锤：西格玛时代（AOS）规则翻译**

**译者：芥川**

**鸣谢：GAMESWORKSHOP,**

**西格玛时代翻译组**

# 深渊海灵战斗特性：

如果你的军队是【深渊海灵】联军（即，选择【深渊海灵】为全军的统一关键词，下同）；  
则你得到本段规则中描述的能力和选项，同时也会受到本页中的一些限制。

- 战斗特性是影响你军队中除**联军单位**以外的每一个单位的能力。

**遗忘之梦魇：**当你拥有此战斗特性时，敌方远程武器只能攻击其视野中最近的【深渊海灵】单位。

**死亡潮汐：**当你拥有此战斗特性时，每一个战斗轮次会有不同的效果：

轮次	潮汐	效果
1	低潮	本轮次你的所有单位视为在掩体中。
2	涨潮	本轮次你的所有单位在奔跑后仍可以射击或冲锋（但不能既射击又冲锋）。
3	高潮	本轮次你的所有单位都在近战阶段开始时攻击。
4	退潮	本轮次你的所有单位在撤退后仍可以射击或冲锋（但不能既射击又冲锋）。
5+	-	从 <b>低潮</b> 开始重复死亡潮汐。

**六大渊国：**若你的军队为【深渊海灵】军队，则你可以宣布你的军队为六大渊国之一。  
>你只能选择一个渊国。

当你选择一个渊国时，你可以获得其独有战斗特性、指挥能力等，但会受到相应限制。



**艾恩拉赫**

**全军能力**

**魔法强国：**艾恩拉赫的【法师】施法破法结果+1。

**指挥特性**

艾恩拉赫的主将必须使用此特性。

特性	效果
<b>深渊使者</b>	艾恩拉赫的联军单位也会受到 <b>死亡潮汐</b> 的影响。

**战斗阵型**

艾恩拉赫的皇家议会阵型可以包含至多 2 个伊莎冉唤潮者和至多两个伊莎冉卜魂师。

**多姆海因**

**全军能力**

**野蛮斗士：**在你的近战阶段，本回合冲锋过的多姆海因【阿铠兰】和【纳玛蒂】单位可以重投命中的 1。

**深渊征讨者：**多姆海因【阿铠兰】单位攻击【怪兽】时可以重投失败的造伤。

**战斗阵型**

多姆海因的阿铠兰兵团阵型可以包含至多 6 个【阿铠兰卫队】单位。

**伏厄坦**

**全军能力**

**杀戮寻欢：**当受到**死亡潮汐**的**涨潮**效果影响时，伏厄坦单位可以重投命中的 1。同时，当受到**死亡潮汐**的**退潮**效果影响时，伏厄坦单位视为也受到**涨潮**效果影响。

**极恶战兽：**近战阶段时，伏厄坦单位的坐骑可以重投造伤的 1。

**战斗阵型**

伏厄坦的战斗大方阵阵型可以包含至多 6 个阿铠兰兵团阵型。

**莫尔法安**

**全军能力**

**灵魂魔法专精：**莫尔法安的伊莎冉割魂者在使用其招魂灯火能力时，复活的模型数+3。

**特有法术**

莫尔法安的伊莎冉唤潮者必须学习此法术。

法术	效果
<b>冰冻之雾</b>	施法值 6。选择施法者视野 12 寸内的一个敌方单位，使其在切入时只能切入 1 寸，且无视任何增加切入距离的能力，直到你的下个英雄阶段。

**战斗阵型**

莫尔法安的纳玛蒂兵团阵型可以包含至多 6 个纳玛蒂掠夺者单位。

**诺提拉尔**

**全军能力**

**完美防反：**在近战阶段，本回合没有冲锋过的诺提拉尔单位可以重投失败的命中。

**特有法术**

诺提拉尔的伊莎冉唤潮者必须学习此法术。

法术	效果
<b>防护障壁</b>	施法值 4。选择施法者视野 12 寸内的一个敌方单位，使其破甲值 -1（最小为“-”），直到你的下个英雄阶段。

**战斗阵型**

诺提拉尔的阿铠兰兵团阵型可以包含至多 2 个阿铠兰巨甲龟。

**布里奥达**

**全军能力**

**高阶卜魂师：**当布里奥达卜魂师使用其寻路者能力时，可以携带最多 3 个而不是 2 个布里奥达单位。且在布置时，可以完全布置在卜魂师 18 寸而不是 12 寸内。

**掠夺无阻：**不会飞行的布里奥达单位也可以如同飞行一般无视地形，但仍不能在移动时跨越敌方模型。

**战斗阵型**

布里奥达纳玛蒂兵团阵型可以包含至多 6 个纳玛蒂掠夺者单位。



# 主将特性：

如果的你军队为【深渊海灵】军队，则你可以为你的主将从下列适合的表中选择一个主将特性。一般来说，一个军队只能有一个主将，主将只能有一个特性。

编号	特性	效果
1	无情劫掠者	可以可以重投奔跑和冲锋。
2	灵魂猎人	可以重投造伤的 1。
3	狂怒无阻	受到死亡潮汐的高潮影响时，所有武器攻击次数+2。
4	生于苦痛	血量值+2。
5	噩梦传说	12 寸内的敌人勇气值-1。
6	风暴与海洋之主	完全位于此主将 12 寸内的友方【深渊海灵】单位勇气值+2。



魔法道具：

如果你的军队为【深渊海灵】军队，则你可以为军队中的一个【英雄】携带以下的一个合适的魔法道具。一般来说，你只能为一个【英雄】选择魔法道具，但若你的军队包含任何阵型，则每个阵型能给予你一个额外的魔法道具，给另一个【英雄】携带。

阿铠兰神器

只有【阿铠兰】【英雄】可以选用

编号	道具	效果
1	血色珍珠	装备者每受到 1 点伤害或致命伤害，可以投 D6，5+则无视那点伤害或致命伤害。
2	狂暴药剂	一次性道具。装备者可在己方英雄阶段宣布喝下药剂。如此则命中和造伤都+1，直到你的下个英雄阶段，且在你的下个英雄阶段开始时受到 1 点致命伤害。
3	脊背马刺	装备者移动+3，且装备者的坐骑可以重投命中的 1。
4	赛埃铠甲	近战武器对装备者的攻击命中-1。
5	生物电流甲壳	一次性道具，在近战阶段开始时可以使用。若使用则装备者 3 寸内所有敌方单位受到 D3 致命伤害。
6	深渊之刃	选择装备者的一件武器获得此效果：此武器破甲值+1，且攻击【色孽】单位时伤害值+1。

艾多尼斯神器

只有【深渊海灵】【英雄】可以选用

编号	道具	效果
1	潮涌符文	一次性道具。可以在你的英雄阶段开始时宣布使用，选择制造涌潮还是激流： 涌潮：友方【深渊海灵】单位移动值+1。 激流：敌方单位移动值-1。 效果持续到你的下个英雄阶段。
2	黑色珍珠	装备者每受到 1 点伤害或致命伤害，可以投 D6，6+则无视那点伤害或致命伤害。
3	拉利安德拉遗言	一次性道具。可以在震慑阶段开始时宣布使用，若使用则完全位于使用者 18 寸内的友方【深渊海灵】单位本阶段无需进行震慑测试。
4	惧夜毒素	选择装备者的一件武器获得此效果：可以重投这把武器造伤的 1，且受到过这把武器伤害的单位勇气值-1。
5	午夜之云	一次性道具。可以在任何阶段开始时宣布使用，若使用使用者本阶段不能成为攻击、法术或任何能力的目标，但自己也不能攻击、施法或使用任何能力。
6	旋涡甲壳	一次性道具。可以在你的英雄阶段开始时宣布使用，若使用，则选择使用者 9 寸内的一个敌方【英雄】，投 2D6 若结果大于其勇气值，则那个【英雄】接下来的所有攻击命中都-1。

## 伊莎冉神器

只有【伊莎冉】【英雄】可以选用

编号	道具	效果
1	铁贝珍珠	装备者每受到 1 点由远程武器造成的伤害或致命伤害，可以投 D6，5+则无视那点伤害或致命伤害。
2	精神火花	一次性道具。在近战阶段开始时使用，选择使用者 3 寸内一个敌方单位，本阶段那个单位攻击命中-1。
3	吞法海蛭	装备者 18 寸内的【法师】施法结果-1，【深渊海灵】【法师】不受影响。
4	奥金提灯	在你的射击阶段开始时，选择装备者 18 寸内一个位于掩体中的敌方单位，本阶段中那个单位视为不在掩体中。
5	不谐之石	一次性道具。在你的英雄阶段开始时使用，若使用，选择使用者 12 寸内最多 2 个敌方【英雄】，由对方选择以下效果之一发动： A) 为每个被选择的【英雄】投 D6，3+则受到 1 点致命伤害。 B) 为每个被选择的【英雄】投 D6，5+则受到 D3 点致命伤害。 C) 每个被选择的英雄受到 D3 致命伤害，之后投 D6，4+则使用者受到 D3 致命伤害。
6	噬脑藤壶	一次性道具。可以在你的英雄阶段开始时宣布使用，若使用，则选择使用者 12 寸内的一个敌方【英雄】，投 2D6，若结果大于或等于使用者和其之间的距离，则那个【英雄】接下来的所有攻击命中和施法结果都-1。

## 奥术神器

只有【深渊海灵】【英雄】【法师】可以选用

编号	道具	效果
1	奥术珍珠	装备者每受到 1 点致命伤害，可以投 D6，5+则无视那点致命伤害。
2	无尽之沙	一次性道具。可以在宣布施放一个效果持续到你的下个英雄阶段的法术前使用，若使用，且这个法术成功施放且未被破法，而这个法术效果可以持续到你的下下个英雄阶段。
3	珊瑚戒指	装备者整局游戏可以重投施法和破法各一次。
4	浮空法球	装备者可以飞行，且奔跑结果翻倍。
5	海怪之牙	一次性道具。可以在你的射击阶段使用，若使用，选择使用者视野 12 寸内一个敌方单位，投 D6 决定效果： 1 海妖失控：使用者受到 D3 致命伤害。 2-5 海妖出击：目标敌方单位受到 D3 致命伤害。 6 饱餐一顿：选择目标敌方单位中的一个模型。若其血量值为 10+则那个单位受到 2D6 致命伤害，否则那个模型立即死亡。
6	占卜贝壳	一次性道具。在你的英雄阶段开始时使用，投 2D6，在本阶段，你可以将此 2D6 作为使用者的一次施法结果，或是敌方【法师】的一次破法结果。 >此 2D6 必须在那次施法或破法投骰前宣布使用。

## 法术列表：

如果你的军队为【深渊海灵】军队，则你可以为军队中的每一个【法师】都可以从下表中学习一个法术。

### 深海法系

编号	法术	效果
1	潮汐海骏	施法值 5。选择施法者视野 6 寸内一个友方【英雄】（不能是【怪兽】），将其移出战场，并重新布置于其原位置 24 寸内，距离任意敌方单位 9 寸外的位置。这算作那个【英雄】本回合的移动。
2	深渊黑暗	施法值 5。完全位于施法者 9 寸内的友方单位视为在掩体中，直到你的下个英雄阶段。
3	斩首风暴	施法值 6。选择施法者视野 18 寸内的一个点，为那个点 3 寸内的敌方单位分别 D6，若结果小于或等于那个单位的模型数，那个单位受到 D3 致命伤害。
4	深海高压	施法值 7。选择施法者视野 12 寸内的一个敌方模型，投 D6，若大于其血量值，则那个模型立即死亡。
5	恐惧之潮	施法值 6。选择施法者视野 12 寸内的一个敌方单位，使其命中和勇气值都-1，直到你的下个英雄阶段。
6	奥术怒涛	施法值 6。选择施法者视野 48 寸内的一个敌方单位，根据施法者与其之间的距离决定目标单位受到的伤害： 12 寸内：1 点致命伤害。 12-24 寸：2 点致命伤害。 24-36 寸：3 点致命伤害。 36-48 寸：4 点致命伤害。

## 伊莎冉仪式：

你军队中的【伊莎冉】【英雄】可以在你的英雄阶段引导以下一种伊莎冉仪式。一个回合只能引导一种伊莎冉仪式。

在你的英雄阶段开始时，宣布要引导的仪式，然后选择一个位于敌方单位 9 寸外的友方【伊莎冉】【英雄】进行引导，投 2D6：

>若引导仪式的【英雄】位于暗潮船骸 1 寸内，则结果+1。

>若引导仪式的【英雄】为【祭司】，则结果+1。

>引导仪式的【英雄】3 寸内每有一个友方【伊莎冉】【英雄】，结果+1（每有一个【伊莎冉】【祭司】则+2）。

最终的结果为 10+时，仪式成功。

编号	仪式	效果
1	侵蚀之仪式	所有敌方单位都视为无掩体，直到你的下个英雄阶段。
2	唤醒之仪式	每个友方【幻灵】回复一点血量，而所有友方【幻灵】可以重投命中和施法，直到你的下个英雄阶段。
3	风暴之仪式	所有敌方单位都不能飞行，直到你的下个英雄阶段。



## 以太之海：

你的军队可以拥有一个暗潮船骸。

双方军队布置完毕后，战斗开始前，你可以将其放置在任意地形 1 寸外。

若双方玩家都能在此时放置地形，则必须分别投 D6 来决定双方放置地形的顺序。

## 暗潮船骸

### GLOOMTIDE SHIPWRECK



## 描述

暗潮船骸模型有两个部分。你可以将这两个部分分开放置在战场上，也可以合并成为一个大地形布置。

## 地形规则

**深海守卫：**完全位于此地形 6 寸内的【深渊海灵】单位每受到 1 点伤害或致命伤害，可以投 D6，6+则无视那点伤害或致命伤害。

**以太之海掠食者：**在你的英雄阶段开始时，为此地形 3 寸内的每个单位分别投 D6。若结果为 4+则那个单位受到 1 点致命伤害，若为 6+则是 D3 点而不是 1 点。对【深渊海灵】单位无效。

**关键词：**地形、暗潮船骸

单位卷轴：

玛瑟兰幻灵-风暴之相

EIDOLON OF MATHLANN ASPECT OF STORM

360 分



移动 12 血量 12 保护 3+ 勇气 10

近战武器	攻击范围	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
弗亚瑟塔-抑怒之矛	2	4	3+	2+	-2	2
残酷之钩	1	4	2+	3+	-1	1
风暴鱼群	3	2D6	4+	4+	-	1

## 描述

玛瑟兰幻灵-风暴之相是单个模型，装备弗亚瑟塔-抑怒之矛、残酷之钩和风暴鱼群。

**飞行：**此模型可以飞行。

## 能力

**惊涛拍岸：**此模型冲锋的回合，弗亚瑟塔伤害值+1 且可以重投命中的 1。此模型撤退的回合仍可以冲锋。此模型冲锋后回复 D3 血量。

**憎恨之潮：**此模型 9 寸内的友方【深渊海灵】单位可以重投造伤的 1。

**拖入深渊：**近战阶段开始时，你可以选择此模型 3 寸内一个血量值小于 8 的敌方【英雄】，使其本阶段命中-1。

**关键词：**秩序、精灵、深渊海灵、幻灵、英雄、风暴之相

玛瑟兰幻灵-汪洋之相

EIDOLON OF MATHLANN ASPECT OF SEA

380 分



移动 10 血量 12 保护 3+ 勇气 10

远程武器	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
深渊爆破	15	D3	3+	3+	-2	2
近战武器	攻击范围	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
海之三叉戟	2	3	3+	3+	-2	2
深海权杖	1	3	3+	3+	-1	1
风暴鱼群	3	2D6	4+	4+	-	1

## 描述

玛瑟兰幻灵-汪洋之相是单个模型，装备海之三叉戟、深海权杖和风暴鱼群。还会用深渊爆破进行射击。

**飞行：**此模型可以飞行。

## 能力

**海洋潜能：**此模型可以在每个英雄阶段重投一次施法。在你的英雄阶段结束时，若此模型没有重投施法，则回复 D3 点血量。

**深渊宁静：**此模型 9 寸内的友方【深渊海灵】单位勇气值+3。

## 魔法

此模型是【法师】。可以在己方英雄阶段施放 2 个法术，在敌方英雄阶段破除 2 个法术。知晓**奥术飞弹**、**秘法护盾**、**海雾弥漫**、**恐怖海啸** 4 个法术。

**海雾弥漫：**施法值 6。选择施法者视野 12 寸内的一个单位，若为友方【深渊海灵】单位，则目标单位回复 D3 血量，否则目标单位受到 D3 致命伤害。

**恐怖海啸：**施法值 7。选择施法者视野 12 寸内的 D6 个敌方单位，使其命中和勇气值都-1，直到你的下个英雄阶段。

**关键词：**秩序、精灵、深渊海灵、幻灵、英雄、汪洋之相



伏尔图诺斯-深海至高王

VULTURNOS HIGH KING OF THE DEEP

280 分



移动 14 血量 8 保护 3+ 勇气 8

近战武器	攻击范围	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
阿斯特拉·索鲁斯	1	5	3+	3+	-1	D3
瓦沙尔爪牙	2	3	3+	3+	-1	1
瓦沙尔长尾	2	3	3+	3+	-	2

描述

伏尔图诺斯是单个模型，且为特殊人物。装备光之剑-阿斯特拉·索鲁斯和西里斯-至高王之盾。

**坐骑：**至高王的坐骑瓦沙尔会用长尾和爪牙进行攻击。

**飞行：**此模型可以飞行。

## 能力

**阿斯特拉·索鲁斯-光之盾**：此武器的命中为 6+的攻击破甲变为-5。

**至高王之冠**：完全位于此模型 18 寸内的友方【深渊海灵】单位勇气值+1。

**西里斯-至高王之盾**：此模型受到法术影响时可以投 D6，3+则无视那个法术的影响。

**阿铠兰之首**：完全位于此模型 18 寸内的友方【阿铠兰】单位可以重投命中的 1。

**深海骑之角**：此模型冲锋到任意敌方单位 1 寸内时投 D6，2+则最近的敌方单位受到 D3 致命伤害。

## 指挥能力

**海潮尊主**：此模型为主将且**死亡潮汐**为**高潮**的时候，你可以在你的英雄阶段使用此能力：

>选择至多 3 个完全位于此模型 18 寸内的友方【深渊海灵】单位，他们的近战武器攻击次数+1，直到你的下个英雄阶段。

**关键词**：秩序、精灵、深渊海灵、阿铠兰、英雄、阿铠兰国王、伏尔图诺斯

阿铠兰国王

AKHELIAN KING

240 分



移动 14 血量 7 保护 3+ 勇气 8

近战武器	攻击范围	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
长刃战戟	2	3	3+	3+	-2	D3
巨剑	1	4	3+	3+	-1	D3
短刀	1	3	3+	4+	-	1
深渊骑爪牙	2	3	3+	3+	-1	1
深渊骑长尾	2	3	3+	3+	-	2

描述

阿铠兰国王是单个模型。装备长刃战戟或巨剑，还装备着王者之盾和短刀。

**坐骑：**阿铠兰国王的坐骑会用长尾和爪牙进行攻击。

**飞行：**此模型可以飞行。

## 能力

**挥击风暴**：近战阶段开始时，必须宣布此模型使用王者之盾还是短刀。若使用短刀，则此模型本阶段保护结果-1，但可以用短刀进行攻击。若使用王者之盾，则此模型本阶段保护仍为3+，但不得使用短刀进行攻击。

**波涛骑手**：此模型冲锋的回合长刀战戟伤害值变为3。

**阿铠兰典范**：完全位于此模型12寸内的友方【阿铠兰】单位可以重投命中的1。

**深海骑之角**：此模型冲锋到任意敌方单位1寸内时投D6，2+则最近的敌方单位受到D3致命伤害。

## 指挥能力

**海潮之主**：此模型为主将且**死亡潮汐**为**高潮**的时候，你可以在你的英雄阶段使用此能力：  
>选择1个完全位于此模型18寸内的友方【深渊海灵】单位，他们的近战武器攻击次数+1，直到你的下个英雄阶段。

**关键词**：秩序、精灵、深渊海灵、阿铠兰、英雄、阿铠兰国王

伊莎冉唤潮者

ISHARANN TIDECASTER

100 分



移动 6 血量 5 保护 6+ 勇气 7

近战武器	攻击范围	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
远海法杖	1	2	3+	3+	—	D3

描述

伊莎冉唤潮者是单个模型。装备远海法杖。

能力

**灵魂护卫**：此模型每回合受到的第一点伤害无效。

**以太汪洋**：此模型为主将时，你可以在第一个战斗轮次开始时宣布返潮。如此则**死亡潮汐**变为倒序进行，即第一个战斗轮次从**退潮**开始，之后若要重复流程，也是从**退潮**开始。

魔法

此模型是【法师】。可以在己方英雄阶段施放 1 个法术，在敌方英雄阶段破除 1 个法术。知晓**奥术飞弹**、**秘法护盾**、**召唤激流** 3 个法术。

**召唤激流**：施法值 7。选择施法者视野 18 寸内的一个单位，使其命中-1，直到你的下个英雄阶段。且你的下个英雄阶段开始时，其受到 D3 致命伤害。

**关键词**：秩序、精灵、深渊海灵、伊莎冉、英雄、法师、唤潮者



伊莎冉卜魂师

ISHARANN SOULSCRYER

130 分



移动 6 血量 5 保护 6+ 勇气 7

远程武器	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
占卜鱼群	18	8	5+	5+	-	1
近战武器	攻击范围	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
尖指爪	1	3	3+	4+	-	1

描述

伊莎冉卜魂师是单个模型。用占卜鱼群和尖指爪进行攻击。

能力

**寻路者：**在布置时，你可以宣布此模型在深海中待命。若如此，在布置至多其他 2 个【深渊海灵】单位时，你可以宣布他们同此模型一同待命。

>在你的任意移动阶段结束时，你可以将此模型完全布置在战场边缘 6 寸内、任意敌方单位 9 寸外的位置。

>>然后将与此模型一同待命的单位完全布置在战场边缘 6 寸内、任意敌方单位 9 寸外，且要完全位于此模型 12 寸内。

**索魂者：**在你的冲锋阶段开始时使用此能力：选择一个此模型视野 24 寸内的敌方单位为目标，此模型 12 寸内的友方【深渊海灵】单位本阶段冲锋+3。但是受到此增益的每个友方单位的第一个模型必须冲锋到目标 0.5 寸内，否则冲锋失败。

**关键词：**秩序、精灵、深渊海灵、伊莎冉、英雄、祭司、卜魂师

伊莎冉割魂者

ISHARANN SOULRENDER

80 分



移动 6 血量 5 保护 4+ 勇气 8

近战武器	攻击范围	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
割魂战钩	2	2	3+	3+	-1	2
旗鱼利喙	3	D3	3+	3+	-1	1

描述

伊莎冉割魂者是单个模型。用占卜鱼群和尖指爪进行攻击。

能力

**招魂灯火：**在你的震慑阶段结束时，选择一个完全位于此模型 12 寸内的友方【纳玛蒂】单位，投 D3，那个单位复活等量的模型。

>同回合中，此模型的割魂战钩每杀死一个敌方模型，D3 结果便+1。

**绞刑套索：**近战阶段开始时，选择一个此模型 3 寸内的敌方【英雄】投 D6，4+则本阶段此模型的割魂战钩攻击那个【英雄】时可以重投命中。

>若目标【英雄】为【怪兽】，则上述 D6 结果-2。

**关键词：**秩序、精灵、深渊海灵、伊莎冉、英雄、割魂者

# 灵魂司账-洛坦

## LOTANN WARDEN OF THE SOUL LEDGERS

80 分



移动 6 血量 5 保护 6+ 勇气 7

近战武器	攻击范围	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
骨质笔尖	1	1	3+	5+	-	1
八爪鱼棍棒	3	1	4+	3+	-1	2
八爪鱼小刀	3	1	3+	4+	-1	1
八爪鱼触手	3	6	4+	4+	-	1

### 描述

洛坦是单个模型，且为特殊人物。用骨质笔尖攻击。他的八爪鱼伙伴会用各种武器进行攻击。

### 能力

**灵魂账目：**完全位于此模型 12 寸内的友方【深渊海灵】勇气值+1。完全位于此模型 12 寸内的友方【纳玛蒂】单位可以重投命中的 1。

**纠缠触手：**此模型每受到 1 点伤害或致命伤害，可以投 D6，5+则无视那点伤害或致命伤害。

**关键词：**秩序、精灵、深渊海灵、伊莎冉、司魂官、英雄、洛坦

纳玛蒂奴隶

NAMARTI THRALLS

130/360 分



移动 6 血量 1 保护 5+ 勇气 6

近战武器	攻击范围	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
兰马里利刃	1	2	3+	3+	-1	1

描述

一个纳玛蒂奴隶单位可以包含 10-30 个模型，装备着兰马里利刃。

**旗手：**此单位中每 10 个模型可以有一个为旗手。包含旗手的单位可以重投震慑测试。旗手的兰马里利刃攻击次数+1。

能力

**横扫斩击：**兰马里利刃只攻击一个目标时，若目标血量值为 1，攻击次数+1；若目标血量值为 4+，伤害值+1。

**关键词：**秩序、精灵、深渊海灵、纳玛蒂、奴隶

# 纳玛蒂掠夺者

## NAMARTI REAVERS

130 分



移动 6 血量 1 保护 5+ 勇气 6

远程武器	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
低语弓：速射	9	3	4+	4+	—	1
低语弓：远射	18	1	4+	4+	—	1
近战武器	攻击范围	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
恸哭短剑	1	2	3+	4+	—	1

### 描述

一个纳玛蒂掠夺者单位可以包含 10-30 个模型，装备着低语弓和恸哭短剑。

**旗手：**此单位中每 10 个模型可以有一个为旗手。包含旗手的单位可以重投震慑测试。旗手的近战武器攻击次数+1。

### 能力

**迅捷海潮：**此单位可以重投奔跑。

**流畅射击：**在用低语弓射击前必须宣布本阶段采用哪种射击模式。

**关键词：**秩序、精灵、深渊海灵、纳玛蒂、掠夺者



# 阿铠兰伊施兰卫队

## AKHELIAN ISHLAEN GUARD

140 分



移动 14 血量 4 保护 4+ 勇气 6

近战武器	攻击范围	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
地狱战刃	1	3	3+	3+	—	1
范莫拉鳗利齿	1	1	3+	3+	—	D3
范莫拉鳗长尾	2	D3	3+	3+	—	1

### 描述

一个阿铠兰伊施兰卫队单位可以包含 3-12 个模型，装备着地狱战刃。

**坐骑：**此单位的坐骑范莫拉鳗会用利齿和长尾攻击。

**指挥组：**此单位的队长为洛西安亲王。他的地狱战刃攻击次数+1。此单位中还可以包含任意数量旗手和乐手：有旗手的单位可以重投震慑测试，有乐手的单位可以重投冲锋。

**飞行：**此单位可以飞行。

### 能力

**生物电屏障：**此单位投保护时无视敌方武器的破甲值。且此单位冲锋的回合，保护为 3+而不是 4+。

**关键词：**秩序、精灵、深渊海灵、阿铠兰、阿铠兰卫队、伊施兰卫队

阿铠兰莫尔萨卫队

AKHELIAN MORRSARR GUARD

170 分



移动 14 血量 4 保护 4+ 勇气 6

近战武器	攻击范围	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
电流战矛	2	2	3+	3+	—	1
范莫拉鳗利齿	1	1	3+	3+	—	D3
范莫拉鳗长尾	2	D3	3+	3+	—	1

描述

一个阿铠兰莫尔萨卫队单位可以包含 3-12 个模型，装备着电流战矛。

**坐骑：**此单位的坐骑范莫拉鳗会用利齿和长尾攻击。

**指挥组：**此单位的队长为洛西安亲王。他的电流战矛攻击次数+1。此单位中还可以包含任意数量旗手和乐手：有旗手的单位可以重投震慑测试，有乐手的单位可以重投冲锋。

**飞行：**此单位可以飞行。

能力

**生物电袭击：**一次性技能。近战阶段开始时，你可以宣布此单位释放强大的生物电流。若如此，选择一个此单位 3 寸内的敌方单位，为此单位中的每个模型投 D6，每个 3+会对目标造成 1 点致命伤害，每个 6+则是 D3 而不是 1 点。

**海潮骑士：**此单位冲锋的回合，电流战矛的破甲值变为 “-2” 且伤害值变为 2。

**关键词：**秩序、精灵、深渊海灵、阿铠兰、阿铠兰卫队、莫尔萨卫队

# 阿铠兰奥洛佩鲨

## AKHELIAN ALLOPEXES

100 分



移动 12 血量 8 保护 4+ 勇气 6

远程武器	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
尖刺鱼叉	24	3	3+	3+	-	1
锋利刀网	18	1	3+	3+	-	3
近战武器	攻击范围	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
钩子和战刃	1	5	3+	4+	-	1
鲨鱼撕咬	1	1	3+	3+	-2	3
鲨鱼利鳍	1	4	3+	3+	-1	1

### 描述

一个阿铠兰奥洛佩鲨单位可以包含 1-4 个模型，装备着尖刺鱼叉或锋利刀网发射器。

飞行：此单位可以飞行。

### 能力

**渴血掠食者**：冲锋阶段开始时，若此单位 12 寸内有受伤的敌方单位，则可以重投冲锋。

关键词：秩序、精灵、深渊海灵、阿铠兰、怪兽、奥洛佩鲨鱼

## 阿铠兰巨甲龟

### AKHELIAN LEVIADON

310 分



移动\* 血量 16 保护 3+ 勇气 7

远程武器	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
鱼叉发射器	24	6	3+	3+	—	1
近战武器	攻击范围	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
巨甲龟撕咬	1	1	*	2+	-2	D6
巨甲龟刀鳍	2	4	3+	3+	-1	*
双头矛	1	2	3+	3+	—	2
尖刺鱼叉	1	4	3+	3+	—	1

损伤表			
所受伤害	移动	撕咬命中	刃鳍伤害
0-3	12	2+	3
4-6	10	3+	3
7-9	9	3+	2
10-13	8	4+	2
14+	7	4+	1

### 描述

阿铠兰巨甲龟是单个模型，组员装备着鱼叉发射器、尖刺鱼叉和双头矛。巨甲龟还会用刃鳍和巨口进行攻击。

**飞行：**此模型可以飞行。

### 能力

**死亡撕咬：**巨甲龟的撕咬命中为 6+时，那次攻击直接造成 6 点致命伤害。

**虚空战鼓：**完全位于此模型 12 寸内的友方【深渊海灵】单位视为在掩体中。

**关键词：**秩序、精灵、深渊海灵、怪兽、阿铠兰、巨甲龟





## 阵型：

### 战斗大方阵

#### PHALANX

120 分

#### 组成

- 1 皇家议会
- 2-4 阿铠兰兵团
- 2-4 纳玛蒂兵团

#### 能力

**风暴盛怒：**一次性技能。若你的军队为深渊海灵军队，且包含此阵型，在任一战斗轮次开始时，你可以将本轮的**死亡潮汐**效果改为**高潮**。

## 皇家议会

#### ROYAL COUNCIL

140 分

#### 组成

- 1 阿铠兰国王
- 1 伊莎冉唤潮者
- 1 伊莎冉卜魂师

#### 指挥能力

**毫不留情：**在你的英雄阶段，若此阵型中的阿铠兰国王是你的主将，且同阵型的伊莎冉唤潮者和卜魂师都在他三寸内，你可以使用此技能：

>选择完全位于此主将 12 寸内的至多 3 个友方【深渊海灵】单位，移动值+3，直到你的下个英雄阶段。

## 阿铠兰兵团

### AKHELIAN CORPS

100 分

#### 组成

1 阿铠兰巨甲龟

2-4 阿铠兰卫队

1-2 阿铠兰奥洛佩鲨

#### 能力

**鼓点激昂：**每阶段限用一次。你可以重投一颗此阵型单位（必须要完全位于同阵型的巨甲龟 12 寸内）的命中、造伤、奔跑、冲锋或者是保护骰子。

## 纳玛蒂兵团

### NAMARTI CORPS

100 分

#### 组成

1 伊莎冉割魂者

2-6 纳玛蒂奴隶

2-4 纳玛蒂掠夺者

#### 能力

**灵魂束缚：**本阵型的伊莎冉割魂者在使用招魂灯火复活同阵型的【纳玛蒂】单位的模型时，D3 结果视为 3（无需投掷）。

## 树海同盟

### ALLIANCE OF WOOD AND SEA

140 分

#### 组成

- 1 伊莎冉唤潮者
- 2 阿铠兰卫队
- 1 纳玛蒂奴隶
- 1 纳玛蒂掠夺者
- 1 阿铠兰奥洛佩鲨
- 1 垂枝树灵
- 2 树妖
- 1 远古树人领主

#### 能力

**以太海之力：**本阵型的【树海灵木】单位也可以享受**死亡潮汐**的效果。



单位	分值	最小规模	最大规模	单位类型	备注
纳玛蒂奴隶	130/ 360	10	30	战线	
阿铠兰巨甲龟	310	1	1	巨兽	
伏尔图诺斯- 深海至高王	280	1	1	领袖	唯一
玛瑟兰幻灵- 风暴之相	360	1	1	领袖	
玛瑟兰幻灵- 汪洋之相	380	1	1	领袖	
阿铠兰国王	240	1	1	领袖	
伊莎冉唤潮者	100	1	1	领袖	
伊莎冉割魂者	80	1	1	领袖	
伊莎冉卜魂师	130	1	1	领袖	
灵魂司账-洛坦	80	1	1	领袖	唯一
阿铠兰奥洛佩鲨	100	1	4		
阿铠兰伊施兰卫队	140	3	12		在深渊海灵军队中，且主将为【阿铠兰】【英雄】时为战线
阿铠兰莫尔萨卫队	170	3	12		在深渊海灵军队中，且主将为【阿铠兰】【英雄】时为战线
纳玛蒂掠夺者	130	10	30		在深渊海灵军队中，且主将为【伊莎冉】【英雄】时为战线
树海同盟	140			战斗阵型	
阿铠兰兵团	100			战斗阵型	
纳玛蒂兵团	100			战斗阵型	
战斗大方阵	120			战斗阵型	
皇家议会	140			战斗阵型	
暗潮船骸	0	1	1	地形	

【深渊海灵】联军范围：

【暗灵巫会】、【凯恩之女】、【秘法议会】、【巨蜥骑士团】、【灾厄海盗】、  
【影刃刺客】、【雷铸神兵】、【树海灵木】、【漫游者】