

塞拉芬通用规则

在构筑军表时，若你军队中的所有单位都具备**塞拉芬**关键词，则可以成为塞拉芬军队。
塞拉芬军队属于**秩序**大阵营下的塞拉芬阵营，进而可以选择得到下列的所有塞拉芬阵营能力。

下文中的所有表述都以“玩家已经选择了塞拉芬阵营能力，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。

塞拉芬之道

长者沉思：史兰在漫长亘古之中学习了无数法术，只要稍加沉思，便能回想起其中之一。
在你的英雄阶段结束时，你可以选择一个友方**史兰**，替换其掌握的天能统御法系（见下文）中的法术。你可以自由选择新掌握的法术，或是投骰随机选择新掌握的法术（若如此随机选择的新掌握的法术与原掌握的法术相同，则可以再次投掷选择）。

神圣星群：天堂本身即是古圣大计划的重要部分，增强了他们爬虫般的仆人。
在你的英雄阶段开始时，你可以选择以下一项星群效果，持续到你的下个英雄阶段开始：

- >**巨龙星座**：在近战阶段，你可以选择一个友方**塞拉芬英雄**，使其在本阶段中所有近战武器攻击次数+1。
- >**猎户骏马**：友方**塞拉芬**单位奔跑和冲锋骰结果+1。
- >**圣者之杖**：在你的英雄阶段开始时，选择一个友方**塞拉芬法师**，使其在本阶段中施法、驱散骰结果+1，在敌方英雄阶段开始时，择一个友方**塞拉芬法师**，使其在本阶段中破法骰结果+1。

诸星与诸界之战士：塞拉芬军队要么是来自天界的星眷，要么是早已在诸界安定的野蛮荒种。
若你的军队为塞拉芬军队，则必须为你的军队选择**星眷**或**荒种**关键词，你军队中的所有**塞拉芬**单位都获得你选择的关键词，同时你的军队也获得**星眷**或**荒种**对应的额外特殊能力。

星眷和**荒种**的额外特殊能力将在下文列出。

荒种

荒种军队额外获得以下能力

冷血种：荒种塞拉芬冷酷无情、古板坚定、毫无怜悯。
荒种单位无视任何勇气值修正

掠食战士：荒种塞拉芬已经比族群中的其它同胞更接近其本性中蕴藏的原始野性。
荒种单位的下颚（有的武器表述为巨颚）武器攻击次数+1。

原始领域：荒种神殿城市周围的地域会神奇地转变为原始的荒林，对外人足以致命，对野蛮的蜥蜴却是完美的栖息地。
完全或部分位于**荒种**军队领地中的地形若具有诅咒、奥术、神秘、振奋效果，则这些效果只影响**荒种**单位；若具有致命、凶险效果，则这些效果不影响**荒种**单位。

鳞甲外皮：已经获得真实形体的荒种塞拉芬随着岁月的流逝，其鳞甲也变得越发坚硬。许多荒种战士身上长出的厚实骨板和层层旧伤宛如天然的铠甲。
荒种单位承受的每一下攻击伤害减少 1。

荒种星座：不同的荒种星座塞拉芬以独特的方式作战。
若你的军队为**荒种**军队，则你可以为你的军队选择**羽蛇之爪**或**雷霆蜥蜴**关键词，你军队中的所有**荒种**单位都获得你选择的关键词，同时你的军队也获得**羽蛇之爪**或**雷霆蜥蜴**对应的额外特殊能力。

羽蛇之爪或**雷霆蜥蜴**的额外特殊能力将在下文列出。

星眷

星眷军队额外获得以下能力

无情理性：星眷乃是艾兹尔之子，星辰之光沐浴其身，其心则能以绝对意志行使造物主之计划。
星眷单位勇气值为 10，而非原本的属性。

时空之主：史兰的神殿母舰可以在瞬间将其本身和星眷战士传送到任何地方。
在你的移动阶段结束时，你可以将桌面上的一个友方星眷单位移出桌面，并重新布置到任意敌方单位 9 寸外的位置。

天堂召唤：领袖史兰可以在眨眼间从他们的神殿飞船中召唤星眷军队。
你可以消耗天堂召唤点数（简称 CCP）将**星眷单位**召唤至桌面。

CCP 有以下获取方式：

- > 在你的英雄阶段开始时，若你的主将为**史兰**或**占星先知**且位于桌面上，则你获得 D3 点 CCP；
- > 在你的英雄阶段开始时，若有任何友方**蜥人星石旗手**位于桌面上，则你获得 D3 点 CCP；
- > 在你的英雄阶段，在每个友方**史兰**或**神谕者**施放第一个法术之前，你可以宣布其进行天堂召唤，若如此，其本回合施法次数-1，但你获得 D3 点 CCP

在你的移动阶段结束时，若你拥有的 CCP 不少于 6 点，则你可以消耗 CCP 召唤下表中的任意数量单位至桌面并加入你的军队。召唤对应单位消耗的 CCP 如下表所示。召唤的单位布置完毕后其消耗的 CCP 立即扣除。只有 CCP 足够时才可以召唤对应的单位。

召唤的单位必须完全布置到任意友方**史兰**或**神谕者**或**蜥人星石旗手** 12 寸内，任意敌方单位 9 寸外的位置。

召唤的单位获得**星眷**关键词。

星眷塞拉芬单位	消耗 CCP	星眷塞拉芬单位	消耗 CCP
恐蜥 x1	50	刺背蜥猎群 x1	10
诸神引擎 x1	30	火蜥蜴猎群 x1	10
三角龙-搭乘灵蜥首领 x1	30	翼手龙首领 x1	10
古血战士-骑乘暴龙 x1	25	喙嘴龙首领 x1	10
灵蜥神谕者-骑乘穴居龙 x1	25	喙嘴龙骑手 x3	10
三角龙 x1	25	翼手龙骑手 x3	10
甲龙 x1	20	永恒守望 x1	10
疤痕老兵-骑乘暴龙 x1	20	蜥人守卫 x5	10
蜥人战士 x20	20	蜥人骑士 x5	10
巨蜥 x3	15	古血战士 x1	10
星石旗手 x1	15	疤痕老兵-骑乘冷蜥 x1	10
阳血战士 x1	15	蜥人战士 x10	10
灵蜥星辰祭司 x1	15	灵蜥祭司 x1	10
灵蜥占星先知 x1	15	灵蜥 x10	6
变色龙 x5	10	-	-

星眷星座：不同的星眷星座塞拉芬以独特的方式作战。

若你的军队为**星眷**军队，则你可以为你的军队选择**德拉克西翁之尾**或**索泰克之牙**关键词，你军队中的所有**星眷**单位都获得你选择的关键词，同时你的军队也获得**德拉克西翁之尾**或**索泰克之牙**对应的额外特殊能力。

德拉克西翁之尾或**索泰克之牙**的额外特殊能力将在下文列出。

星座

如果你的军队是**塞拉芬**军队，你就可以为全军选择四大星座之一的关键词，并获得对应的特殊能力。

与其他军队的类似规则不同的是，**塞拉芬**军队在选择星座关键词时有如下的特殊限制：

只有具有**星眷**关键词的军队才能选择：

- >德拉克西翁之尾 (Dracothion' s Tail)
- >索泰克之牙 (Fangs of Sotek)

只有具有**荒种**关键词的军队才能选择：

- >羽蛇之爪 (Koatl' s Claw)
- >雷霆蜥蜴 (Thunder Lizard)

选择关键词之后，你军队中的所有单位都会获得对应星座的关键词。有的单位原本就拥有某一星座的关键词，如此他们便不能再获得新的星座关键词，但不影响你将他们加入你的军队

接下来的几页规则中将阐述四大星座的固有特性，专属指挥能力，四大星座主将所各自拥有的专属主将特性，以及星座专属的魔法道具。

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

- >拥有星座关键词的主将必须使用对应星座的主将特性，而不能选用后文中的通用主将特性。
- >拥有星座关键词军队中的**英雄**选择的第一件魔法道具必须是对应星座的魔法道具。

德拉克西翁之尾

星座特殊能力：令行兵至

在布置时一个**德拉克西翁之尾**单位时，你可以不将其布置在桌面上，而是放在桌外宣布待命。

每在桌面上布置一个**德拉克西翁之尾**单位才能如此待命一个**德拉克西翁之尾**单位。

在你的移动阶段结束时，你可以将任意数量如此待命的单位完全布置在任意友方**德拉克西翁之尾史兰** 18 寸内、任意敌方单位 9 寸外的位置。

在第四个大回合开始时仍未布置到桌面的单位即死亡

主将特性：远古学识-Ancient Knowledge

主将为**史兰**时才必须选用此特性

此主将可以额外掌握一个天能统御法系中的法术。

此外，主将每个阶段可以重投一次施法或驱散或破法骰。

魔法道具：神兽坠饰-Godbeast Pendant

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。

索泰克之牙

星座特性：战斗先锋

在第一个大回合，**索泰克之牙**灵蜥单位移动力+3

主将特性：灰鳞老兵-Old and Grizzled

主将为**蜥人**时才必须选用此特性

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 3+，则你获得一点指挥点数。

指挥能力：脱离速射

作用对象：完全位于一个友方**索泰克之牙英雄** 18 寸内一个友方**索泰克之牙**灵蜥（非关键词，即只能是灵蜥单位）或**变色龙**单位

使用时机：敌方单位冲锋到上述单位 3 寸内时

能力效果：此单位可以射击一轮，且射击结算完毕后，投 D6，若结果为 4+，则这个单位可以立即撤退（但不能奔跑）。
一个单位一个阶段只能受此能力影响一次。

魔法道具：蛇神匕首-Serpent God Dagger

选择装备者的一件近战武器获得以下效果：

在任意阶段结束时，若本阶段中有任何敌方模型受到了此武器的伤害而未死亡，则投 D6，若结果为 5+，则对应模型死亡。

羽蛇之爪

星座特性：野蛮化身

友方羽蛇之爪蜥人单位冲锋的回合中命中骰结果+1

主将特性：统御猎手-Dominant Predator

主将为蜥人时才必须选用此特性

每当此主将对一个友方羽蛇之爪蜥人单位使用一次指挥能力时，投 D6，若结果为 4+，则你获得一点指挥点数。

指挥能力：

作用对象：完全位于一个友方羽蛇之爪蜥人英雄 24 寸内一个友方羽蛇之爪蜥人单位

使用时机：近战阶段开始时

能力效果：此单位在本阶段中使用野蛮化身特性（见上文）时，视为本回合进行过冲锋。

魔法道具：碎裂战刃-Eviscerating Blade

选择装备者的一件近战武器获得以下效果：

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

雷霆蜥蜴

星座特性：威武战兽

雷霆蜥蜴怪兽生命值+2

主将特性：战兽首领-Prime Warbeast

主将有怪兽坐骑时才必须选用此特性

此主将的坐骑的武器攻击次数+1。

指挥能力：古圣遗技

作用对象：完全位于一个友方雷霆蜥蜴英雄 18 寸内一个友方雷霆蜥蜴甲龙或诸神引擎

使用时机：你的射击阶段结束时

能力效果：若你选择的是甲龙，且装备太阳引擎，则其可以使用太阳引擎再射击一轮；
若你选择的是诸神引擎，则其可以再进行一次宇宙引擎投掷。

魔法道具：爆炎铳-Fusil of Conflagration

在你的射击阶段，你可以选择位于装备者 12 寸内且为其可见的一个敌方单位，投 D6：

>若结果为 1，则此道具永久失效；

>若结果为 2-5，则那个单位受到 D3 致命伤害；

>若结果为 6，则那个单位受到 D6 致命伤害。

塞拉芬主将特性

如果你的军队没有选择星座之一，或你的主将不满足星座专属主将特性的条件，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。

史兰特性

(只有**史兰**可以选择)

1-奥术伟力-Arcane Might

主将每个阶段可以重投一次施法或驱散或破法骰

2-学识渊博-Vast Intellect

此主将可以额外掌握一个天能统御法系中的法术

3-大纪念者-Great Rememberer

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

灵蜥特性

(只有**灵蜥英雄**可以选择)

1-星祭宗师-Master of Star Rituals

若此主将为**法师**，则此主将施法骰结果+1；

若此主将不是**法师**，则此主将可以不消耗指挥点数使用一次灵蜥祭司规则上的古圣先锋指挥能力

2-灵巧-Nimble

此主将移动力+1，保护骰结果+1

3-狡猾-Cunning

近战阶段开始时，你可以选择此主将 3 寸内的一个敌方**英雄**，若结果为 4+，那个**英雄**受到 1 点致命伤害

蜥人特性

(只有**蜥人英雄**可以选择)

1-约束狂怒-Disciplined Fury

此主将可以重投近战攻击结果为 1 的命中骰

2-硬甲厚鳞-Thickly Scaled Hide

此主将可以重投结果为 1 的保护骰

3-强大领袖-Mighty Warleader

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

塞拉芬魔法道具

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。

古圣遗物 (只有**史兰**可以选择)

1-生息星象盘-Zoetic Dial

双方军队布置完毕后，在一个大回合开始前，你秘密指定一个大回合，在那个回合开始时，向你的对手揭示，装备者回复所有生命值，且在本大回合中装备者可以重投保护骰。

2-德拉克西翁之光-Light of Dracothion

一次性道具，你可以选择自动破除敌方**法师**在装备者 15 寸内成功施放的一个法术，或自动驱散装备者 15 寸内的一个无尽法术。

3-阿曼托克棱镜-Prism of Amyntok

一次性道具。在任意阶段开始时，你可以选择装备者 12 寸内的一个敌方单位，投 D6，若结果为 1，其受到 1 点致命伤害，若结果为 2-5，则改为 D3 点，6 则改为 D6 点

4-伊西虫-Itxi Grubs:

在你的英雄阶段开始时，装备者可以回复 1 点生命值；

此外，装备者可以在你的英雄阶段重投一次施法骰或驱散骰，在敌方英雄阶段重投一次破法骰

5-统御石板-Plaque of Dominion

在你的英雄阶段，你可以选择位于装备者 12 寸内且为其可见的一个敌方**英雄**，使其只能在近战阶段结束时进行近战攻击，且若其是**法师**，则施法、破法、驱散骰结果都-1，直到你的下个英雄阶段

6-旧神遗座-Throne of the Lost Gods

装备者移动力+4，生命值+1

天界战士圣物 (只有**蜥人英雄**可以选用)

1-现实之刃-Blade of Realities

选择装备者的一件近战武器，此武器获得以下效果：

此武器破甲值提高 1，且攻击**英雄**时，每下攻击造成的伤害+1

2-首席猎手信标-Sigils of the Prime Hunter

装备者每次近战攻击结算完毕后，你可以选择 1 寸内的一个敌方单位，投 D6，若结果为 2-5，其受到 1 点致命伤害，6 则改为 D3 点

3-血怒坠饰-Spiteful Shield

装备者损伤的生命值超过最大生命值的一半时，装备者的近战武器攻击次数+1

祭司礼装 (只有**灵蜥英雄**可以选用)

1-灼热饰羽-Incandescent Rectrices

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。

2-彩羽斗篷-Cloak of Feathers

对装备者的攻击命中骰结果-1；

此外，装备者移动力+4 且可以飞行

3-圣角龙盔-Sacred Stegadon Helm

装备者保护骰结果+1，且装备者的冲锋的回合，近战武器伤害值+1

塞拉芬法术表

塞拉芬军队中的**法师**在总规则中的奥术飞弹和神秘护盾之外还掌握下表中的法术。

在游戏开始前，玩家可以为每个**塞拉芬法师**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。

「天能统御」法系

史兰可以从下表掌握一个魔法

1. 天堂降神-Celestial Apotheosis 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单位，使其回复 1 点生命值，且敌方单位位于那个单位 3 寸内时勇气值-1。

>若施法骰结果为 10+，则改为回复 D3 点生命值。

2. 跨界行走-Walk Between Realms 施法值 6

选择完全位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个友方单位，使其可以飞行

3. 神秘解构-Mystical Unforging 施法值 7

选择位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个携带魔法道具的敌方**英雄**，使其受到 D3 致命伤害，然后投 D6，若结果为 5+，则其永久失去其携带的魔法道具。

4. 天能平衡-Celestial Equilibrium 施法值 7

除了施法者以外的友方法师施法、驱散、破法骰结果+1

5. 星辰风暴-Stellar Tempest 施法值 8

选择位于施法者 24 寸内的且为其可见的一个敌方单位，那个单位中每有一个模型，就投一个 D6，每投出一个 5+，那个单位受到 1 点致命伤害。

6. 魔力枯竭-Drain Magic 施法值 9

驱散施法者 24 寸内的所有无**咒缚**关键词的无尽法术

「天能操纵」法系

灵蜥法师可以从下表掌握一个魔法

1. 天能和谐-Celestial Harmony 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单位，使其不进行震慑测试。

>若施法骰结果为 10+，则完全位于施法者 18 寸内的且为其可见的所有友方单位都可以受益。

2. 荣耀之手-Hand of Glory 施法值 6

选择完全位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个友方单位，使其可以重投结果为 1 的命中骰。

3. 星络延伸-Extend Astromatrix 施法值 6

选择完全位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个地形，若具有诅咒、奥术、神秘、振奋效果，则这些效果只影响塞拉芬单位；若具有致命、凶险效果，则这些效果不影响塞拉芬单位。

4. 烈火炎团-Fiery Convocation 施法值 7

选择位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个敌方单位，那个单位受到 D3 致命伤害，且若此法术杀死任何模型，则投 D6，若结果为 3+，则那个单位再受到 D3 致命伤害，然后此法术结束。

5. 束缚无尽法术-Bind Endless Spell 施法值 7

选择位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个无尽法术，使其获得咒缚关键词

6. 毒蛇之潮-Tide of Serpents 施法值 8

选择位于施法者 12 寸内的且为其可见的一个敌方单位，那个单位中每有一个模型，就投一个 D6，每投出一个 5+，那个单位受到 1 点致命伤害。

此外，塞拉芬军队还可以携带咒缚无尽法术（后文列出），咒缚无尽法术与一般的无尽法术规则基本相同，不同的是，掠食性的咒缚无尽法术只能由塞拉芬玩家移动，且只能在

咒缚无尽法术


塞拉芬军队还可以携带咒缚无尽法术。

咒缚无尽法术的限制与一般的无尽法术基本相同，不同的是，掠食性咒缚无尽法术只能由塞拉芬玩家移动，且在每个大回合开始时移动无尽法术时，先由塞拉芬玩家移动完所有的掠食性咒缚无尽法术，再轮到双方玩家依次移动其他掠食性无尽法术。

若双方玩家都是塞拉芬，则双方玩家如常依次移动掠食性无尽法术（即此时视作不再有咒缚无尽法术和非咒缚无尽法术之分）。

每个咒缚无尽法术的规则将在文后列出。

塑界引擎 0分

Realmslayer Engines		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、塑界引擎	
<div></div>		
部署规则	<p>你必须在摆放其它任何战场地形之前将此地形部署于桌面上的任意地点；</p> <p>此模型必须被部署在距离任何桌面边缘 6 寸外，且距离任何任务目标点 3 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“在摆放其它任何战场地形之前……”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>地形：此模型是一个地形、此模型是一个障碍物。</p> <p>驻守：此模型可供驻守。驻守在此模型中的模型最大生命值总和不得超过 20。</p> <p>一个单位驻守进此模型中时，所有模型都必须驻守进此模型，若如此导致驻守在此模型中的模型最大生命值总和超过 20，则此单位无法驻守。</p> <p>威能尽现：在你的英雄阶段，若此模型中有任何友方塞拉芬法师或祭司驻守，则你可以选择桌面上的任意一个地形，并为那个地形 3 寸内的所有敌方单位分别投 D6，若结果为 4+，对应单位受到 D3 致命伤害。若选择的地形位于此模型 18 寸内，则上述 D6 投掷结果+2；若位于此模型 36 寸外，则上述 D6 投掷结果-2。</p>	

克罗卡领主
 320 分

Lord Kroak			战场定位：领袖						
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 320 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物							
关键词		秩序、塞拉芬、史兰、英雄、法师、星辰大师、克罗卡领主							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		5		4+		7		9	
英雄装备		此模型装备天能障壁							
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	
天能障壁		3	见后文	3+	3+	-1	1	此武器的攻击次数等于此模型 3 寸内的敌方模型数	
能力	飞行：此模型可以飞行。								
	奥术导体：每当此模型施放一个法术时，在投掷施法骰之前，你可以选择位于此模型 12 寸内一个友方灵蛇法师或位于桌面上任意位置的一个友方神谕者作为导体，若此次施法成功且未被成功破法，则此法术的视野和范围都从导体开始测量。								
	死而不朽：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。								
	完美预见：在你的英雄阶段开始时，为此模型投 3D6，每投出一个 4+，你获得一点指挥点数。								
	秩序主宰：此模型的施法骰、破法骰、驱散骰结果+1。此模型的破法和驱散距离没有限制。								

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>魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 4 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 4 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、彗星召唤和天界救赎法术。</p> <p>> 彗星召唤 – 施法值 7 选择桌面上最多 D3 个不同的敌方单位，分别受到 D3 致命伤害。 > 若施法骰结果为 10+，则改为 D6 个不同的敌方单位。</p> <p>> 天界救赎 – 施法者在同一阶段最多可以施放 3 次此法术，第一次施法值 7，第二次为 8，第三次为 9 选择位于施法者 10 寸内的最多 3 个不同的敌方单位，为每个单位分别投 D6，若结果为 2+，则对应单位受到 D3 致命伤害。 > 若目标为混沌恶魔单位，则改为 “若结果为 2+，则对应单位受到 3 点致命伤害。”</p> <p>指挥能力：天堂赠礼 •作用对象：完全位于一个具有此能力的友方模型 18 寸内的一个友方塞拉芬单位 •使用时机：你的英雄阶段 •能力效果：直到你的下个英雄阶段，那个单位对远程攻击的保护骰结果+1，且可以飞行。 此能力一个英雄阶段只能使用一次。</p>
----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

史兰星辰大师 260 分

Slann Starmaster			战场定位：领袖						
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 260 分								
关键词	秩序、塞拉芬、史兰、英雄、法师、星辰大师								
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		5		4+		7		9	
英雄装备		此模型装备碧蓝闪电							
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	
碧蓝闪电		3	6	4+	3+	-1	1	无	


能力	飞行：此模型可以飞行。
	奥术导体： 每当此模型施放一个法术时，在投掷施法骰之前，你可以选择位于此模型 12 寸内一个友方 灵蜥法师 或位于桌面上任意位置的一个友方 神谕者 作为导体，若此次施法成功且未被成功破法，则此法术的视野和范围都从导体开始测量。
	预见： 在你的英雄阶段开始时，为此模型投 2D6，每投出一个 4+，你获得一点指挥点数。
	秩序主宰： 此模型的施法骰、破法骰、驱散骰结果+1。此模型的破法和驱散距离没有限制。
	魔法能力： 本模型是 法师 ，可以在你的英雄阶段中尝试 3 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 3 次破法。 本模型掌握 奥术飞弹 、 神秘护盾 和 彗星召唤 法术。 > 彗星召唤 – 施法值 7 选择桌面上最多 D3 个不同的敌方单位，分别受到 D3 致命伤害。 > 若施法骰结果为 10+，则改为 D6 个不同的敌方单位。 指挥能力：天堂赠礼 • 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 塞拉芬 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，那个单位对远程攻击的保护骰结果+1，且可以飞行。 此能力一个英雄阶段只能使用一次。

灵蜥占星先知 140 分

Skink Starseer			战场定位：领袖						
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 140 分								
关键词	秩序、塞拉芬、灵蜥、英雄、法师、占星先知								
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		5		5+		5		6	
英雄装备		此模型装备星辰飞弹和占星法杖							
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	
星辰飞弹		18	2	3+	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	
占星法杖		2	2	4+	3+	-1	D3	无	

能力	飞行：此模型可以飞行。
	占星法杖：在你的冲锋阶段开始时，你可以选择完全位于此模型 12 寸内的一个友方塞拉芬单位，使其在本阶段中冲锋的条件改为 18 寸内有敌方单位，而非平常的 12 寸，且冲锋骰从 2D6 变为 3D6。
	宇宙先导：在你的英雄阶段开始时，为此模型投 D6，若结果为 4+，你获得一点指挥点数。
	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 操纵命运 法术。
	> 操纵命运 – 施法值 7 选择位于此模型 18 寸内且为其可见的一个单位， 若为敌方单位：那个单位保护骰结果-1； 若为友方塞拉芬单位：那个单位保护骰结果+1； 此法术的效果持续到你的下个英雄阶段。

灵蜥星辰祭司 120 分

Skink Starpriest				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、塞拉芬、灵蜥、英雄、法师、星辰祭司							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		8		5+		5		6	
英雄装备		此模型装备毒液飞弹和毒蛇法杖							
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		
毒液飞弹	18	2	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		
毒蛇法杖	1	2	4+	3+	-1	1	无		

能力	毒蛇法杖： 在你的英雄阶段，你可以选择完全位于此模型 12 寸内的一个友方 塞拉芬 单位，直到你的下个英雄阶段，那个单位的造伤骰投出未修正的 6 时，那下攻击额外造成 1 点致命伤害。 一个单位一个阶段只能从能力受益一次。
	星辰先导： 在你的英雄阶段开始时，为此模型投 D6，若结果为 5+，你获得一点指挥点数。
	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 灼眼星光 法术。
	>灼眼星光 – 施法值 6 选择位于此模型 18 寸内且为其可见的一个单位，使其命中骰结果-1，直到你的下个英雄阶段。

灵蜥祭司 70 分

Skink Priest		战场定位：领袖
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 70 分	
关键词	秩序、塞拉芬、灵蜥、英雄、法师、祭司	



单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		8		5+		4		6	
英雄装备		此模型装备星之飞弹和星石法杖							
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		
星之飞弹	18	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		
星石法杖	1	1	4+	4+	-1	1	无		

能力	<p>星石法杖：在你的英雄阶段，你可以选择完全位于此模型 12 寸内的一个友方灵蜥单位，投 D6：若结果为 3+，则那个单位可以在同一回合中奔跑、射击和冲锋，且保护骰结果+1，直到你的下个英雄阶段。</p> <p>一个单位一个阶段只能从能力受益一次。</p>
	<p>指挥能力：古圣先锋</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 寸内的一个友方灵蜥单位•使用时机：你的英雄阶段•能力效果：直到你的下个英雄阶段，那个单位命中骰结果+1。 <p>一个单位一个阶段只能受此能力作用一次。</p>

星石旗手 140 分


Saurus Astrolith Bearer		战场定位：领袖
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 140 分	
关键词	秩序、塞拉芬、蜥人、英雄、图腾、星石旗手	



单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值
数值		5		4+		6		8
英雄装备		此模型装备天石兵器 坐骑：此模型的坐骑装备骇人下颚						
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	
天石兵器	1	3	3+	3+	-1	1	无	
骇人下颚	1	1	4+	3+	-	1	无	


能力	天能导引：位于任意具有此能力的模型 12 寸内的友方塞拉芬法师施法骰结果+1，法术距离增加 6 寸。
	能量焕发：完全位于任意具有此能力的模型 12 寸内的友方塞拉芬单位获得以下效果： 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。

喙嘴龙首领 80 分

Ripperdacytl Chief		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、塞拉芬、灵蜥、喙嘴龙、英雄、喙嘴龙首领						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		12	5+	5	6		
英雄装备	此模型装备天空战刃 坐骑：此模型的坐骑装备下颚撕咬						
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
天空战刃	1	4	3+	4+	-1	1	无
下颚撕咬	1	4	4+	3+	-	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中

	<p>飞行：此模型可以飞行。</p>
能力	<p>指挥能力：喙嘴龙突击</p> <ul style="list-style-type: none"> •作用对象：一个具有此能力的友方模型 •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 18 寸内的喙嘴龙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。</p>

翼手龙首领 70 分

Terradon Chief			战场定位：领袖						
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 70 分								
关键词	秩序、塞拉芬、灵蜥、翼手龙、英雄、翼手龙首领								
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		16		6+		5		6	
英雄装备		此模型装备天空战刃 坐骑：此模型的坐骑装备锋利下颚							
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		
天空战刃	1	3	3+	4+	-1	1	无		
锋利下颚	1	4	4+	4+	-	1	无		

能力	飞行：此模型可以飞行。
	高空领导：对此模型的近战攻击命中骰结果-1。
	指挥能力：协同攻击
	•作用对象：完全位于一个具有此能力的友方模型 12 寸内的一个友方翼手龙骑手单位
	•使用时机：上述单位使用其致命载弹能力时
	•能力效果：上述单位的致命载弹能力只需 2+就能生效而非 4+

三角龙 240 分

Stegadon		战场定位：巨兽					
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 240 分						
关键词	秩序、塞拉芬、灵蜥、怪兽、三角龙						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		*	4+	10	5		
装备	装备巨大利角、下颚撕咬、粉碎践踏 组员：此模型的灵蜥组员装备流星标枪，选择装备：天驰巨弓或阳炎喷射器						
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
流星标枪	8	4	5+	4+	-	1	无
天驰巨弓	24	3	3+	3+	-1	3	无
阳炎喷射器	8	1	此武器不进行正常的攻击流程。 此武器攻击时，目标单位中每有一个模型位于此武器射程内，就投一个 D6， 每投出一个 5+，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
巨大利角	2	2	3+	3+	-1	*	无
下颚撕咬	1	2	3+	3+	-1	2	无
粉碎践踏	1	*	3+	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	巨大利角伤害	粉碎践踏攻击次数
0-2	8	4	5
3-4	7	3	4
5-6	6	2	3
7-8	5	2	2
9+	4	1	1

能力	硬甲头盾： 近战阶段开始时，你可以选择位于此模型 3 寸内的一个模型数不超过 5 的敌方单位，本阶段中，此模型对那个单位的攻击的保护骰结果+1。
	坚毅威严： 完全位于此模型 18 寸内的友方 灵蜥 单位可以重投震慑骰。
	势不可挡： 此模型冲锋后，为 1 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 3+则对应单位受到 D3 致命伤害。

三角龙-搭乘灵蜥首领 270 分

Stegadon with Skink Chief		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 270 分	
关键词	秩序、塞拉芬、灵蜥、怪兽、英雄、三角龙	



单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		4+		10		5	
装备		组员：此模型的灵蜥组员装备流星标枪，选择装备：天驰巨弓或阳炎喷射器 灵蜥首领：灵蜥首领装备流星战矛，主将特性和魔法道具只影响灵蜥首领的攻击。 坐骑：此模型的坐骑三角龙装备巨大利角、下颚撕咬、粉碎践踏							
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		
流星标枪	8	4	5+	4+	-	1	无		
天驰巨弓	24	3	3+	3+	-1	3	无		
阳炎喷射器	8	1	此武器不进行正常的攻击流程。 此武器攻击时，目标单位中每有一个模型位于此武器射程内，就投一个 D6， 每投出一个 5+，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		
巨大利角	2	2	3+	3+	-1	*	无		
下颚撕咬	1	2	3+	3+	-1	2	无		
粉碎践踏	1	*	3+	3+	-1	2	无		
流星战矛	1	3	3+	3+	-	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	巨大利角伤害	粉碎践踏攻击次数
0-2	8	4	5
3-4	7	3	4
5-6	6	2	3
7-8	5	2	2
9+	4	1	1

能力	硬甲头盾： 近战阶段开始时，你可以选择位于此模型 3 寸内的一个模型数不超过 5 的敌方单位，本阶段中，此模型对那个单位的攻击的保护骰结果+1。
	坚毅威严： 完全位于此模型 18 寸内的友方 灵蜥 单位可以重投震慑骰。
	势不可挡： 此模型冲锋后，为 1 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 3+则对应单位受到 D3 致命伤害。
	指挥能力：协同突击
	• 作用对象： 完全位于一个具有此能力的友方模型 24 寸内的一个友方 灵蜥 单位 • 使用时机： 近战阶段开始时 • 能力效果： 本阶段中，上述 灵蜥 单位近战武器攻击次数+1。 一个单位一个阶段只能受此能力作用一次。

诸神引擎 260 分

Engine of the Gods		战场定位：领袖、巨兽、炮兵
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 260 分	
关键词	秩序、塞拉芬、灵蜥、怪兽、三角龙、英雄、诸神引擎	



单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值	
数值			*		4+		12		6	
装备			灵蜥祭司：此模型由一个灵蜥祭司指挥 坐骑：此模型的坐骑三角龙装备巨大利角、下颚撕咬、粉碎践踏 组员：此模型的灵蜥组员装备流星标枪，规则上视为坐骑							
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		
流星标枪		8	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		
巨大利角		2	2	3+	3+	-1	*	无		
下颚撕咬		1	2	3+	3+	-1	2	无		
粉碎践踏		1	*	3+	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	巨大利角伤害	粉碎践踏攻击次数
0-3	8	4	5

4-5	7	3	4
6-8	6	2	3
9-10	5	2	2
11+	4	1	1

能力	硬甲头盾： 近战阶段开始时，你可以选择位于此模型 3 寸内的一个模型数不超过 5 的敌方单位，本阶段中，此模型对那个单位的攻击的保护骰结果+1。
	坚毅威严： 完全位于此模型 18 寸内的友方 灵蜥 单位可以重投震慑骰。
	势不可挡： 此模型冲锋后，为 1 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 3+则对应单位受到 D3 致命伤害。
	宇宙引擎： 你的射击阶段开始时，1 个具有此能力模型可以进行 1 次宇宙引擎投掷，投 2D6，若 12 寸内有任意友方史兰，则投 3D6，根据结果决定效果： >2-3：此模型受到 D3 致命伤害； >4-8：完全位于此模型 12 寸内的每个友方 塞拉芬 单位分别回复 D3 点生命值； >9-12：选择位于此模型视野 24 寸内一个敌方单位，或位于此模型视野 12 寸内的每个敌方单位，为这些单位分别投 D6，若结果为 2+，对应单位受到 D3 致命伤害； >13-17：将一个有 10 个模型的蜥人战士单位完全布置到此模型 12 寸内，敌方单位 9 寸外的位置并加入你的军队。 >18：本回合中，完全位于此模型 24 寸内的友方 塞拉芬 单位可以重投冲锋骰，且武器攻击次数翻倍。

灵蜥神谕者-骑乘穴居龙 270 分


Skink Oracle on Troglodon				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 260 分							
关键词		秩序、塞拉芬、灵蜥、穴居龙、怪兽、英雄、法师、神谕者							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		4+		12		6	
装备		装备神灵之杖 坐骑：此模型的坐骑装备毒液喷射，剧毒下颚，锋利前爪							
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		
毒液喷射	*	D3	3+	3+	-	2	> 若此武器的攻击对任意敌方模型造成了伤害且未被无视，则在同一回合中，此模型可以重投冲锋骰 > 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		
剧毒下颚	2	3	4+	*	-	2	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		
锋利前爪	2	2	4+	3+	-	2	无		
神灵之杖	1	2	4+	4+	-1	D3	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	毒液喷射射程	剧毒下顎造伤
0-2	10	18	2+
3-4	9	15	3+
5-7	8	12	3+
8-9	7	9	4+
10+	6	6	5+

能力	<p>史兰神谕者：此模型的施法骰、破法骰、驱散骰结果+1。此模型的破法和驱散距离没有限制。</p> <p>再生：在你的英雄阶段，你可以为此模型投 D6，若结果为 2+，则此模型回复 D3 点生命值。</p> <p>惊骇：敌方单位位于任意数量的具有此能力的友方模型 3 寸内时勇气值-1。</p> <p>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、神秘护盾和彗星召唤法术。</p> <p>> 彗星召唤 – 施法值 7 选择桌面上最多 D3 个不同的敌方单位，分别受到 D3 致命伤害。 > 若施法骰结果为 10+，则改为 D6 个不同的敌方单位。</p>
----	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

灵蜥 60 分

Skinks		战场定位：无					
分数与规模	此单位中包含 10-40 个模型，每 10 个模型 60 分						
关键词	秩序、塞拉芬、灵蜥						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		8	6+	1	5		
全队装备	每个模型都装备：流星标枪+天石匕首+星辰臂盾 或 吹箭筒+月石棍棒 或 吹箭筒+天石匕首+星辰臂盾 或 月石棍棒+星辰臂盾						
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
流星标枪	8	1	5+	4+	-	1	无
吹箭筒	16	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
天石匕首	1	1	5+	5+	-	1	无
月石棍棒	1	1	4+	4+	-	1	无
队长特效	此单位中可有一个模型成为灵蜥头领，他的近战武器攻击次数+1						
	潮涌阵列：此单位有 15+模型时所有武器攻击次数+1。						
能力	星辰臂盾：装备星辰臂盾的单位保护骰结果+1。						

变色龙 90 分

Chameleon Skinks		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 90 分						
关键词	秩序、塞拉芬、灵蜥、变色龙						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		8	6+	1	5		
全队装备	每个模型都装备：吹箭筒+天石匕首						
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
吹箭筒	16	2	3+	4+	-	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
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
天石匕首	1	1	5+	5+	-	1	无
队长特效	无						
能力	变色龙伏击：在布置此单位时，你可以不将此单位布置在桌面上，而是放在桌边宣布待命。						
	在你的任意移动阶段结束时，若此单位在桌边待命，则你可以将待命的此单位布置到桌面上距离任意敌方单位 9 寸外的位置。						
	在你的任意移动阶段结束时，若此单位在桌面上，则你可以将此单位移出桌面，放在桌边宣布待命。						
	在第四个大回合开始时，仍处于待命的单位死亡。						
	完美伪装：此单位获得掩体效果时，保护骰结果+3 而不是+1。						

火蜥蜴猎群 80 分

Salamander Hunting Pack				战场定位：无					
分数与规模		此单位中包含 4-12 个模型，每 4 个模型 80 分，每 4 个模型中有 3 个驯兽师，1 个火蜥蜴							
关键词		秩序、塞拉芬、灵蜥、火蜥蜴、猎群							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		8		4+		1		5	
全队装备		驯兽师装备天石牧杖 火蜥蜴：火蜥蜴生命值为 3，装备喷射炎流和烈焰下颚							
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	
喷射炎流		12	4	3+	3+	-2	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	
天石牧杖		1	1	4+	5+	-	1	无	
烈焰下颚		1	3	3+	3+	-2	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	
队长特效		无							
能力		无							

刺背蜥猎群 80 分

Razordon Hunting Pack		战场定位：无					
分数与规模	此单位中包含 4-12 个模型，每 4 个模型 80 分，每 4 个模型中有 3 个驯兽师，1 个刺背蜥						
关键词	秩序、塞拉芬、灵蜥、刺背蜥、猎群						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		8	4+	1	5		
全队装备	驯兽师装备天石牧杖 刺背蜥：刺背蜥生命值为 3，装备尖刺齐射和尖刺尾巴						
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
尖刺齐射	18	2D6	3+	4+	-	1	攻击位于 6 寸内的目标时，破甲值提高 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
天石牧杖	1	1	4+	5+	-	1	无
尖刺尾巴	1	3	3+	3+	-2	2	无
队长特效	无						
能力	本能反应：冲锋阶段结束时，若此单位 3 寸内有敌方单位，且本阶段开始时，此单位 3 寸内无敌方单位，则此单位中的所有刺背蜥可以用尖刺齐射射击一轮，但是攻击次数变为 D6 而不是 2D6。						

翼手龙骑手 90 分

Terradon Riders		战场定位：无					
分数与规模	此单位中包含 3-12 个模型，每 3 个模型 90 分						
关键词	秩序、塞拉芬、灵蜥、翼手龙、翼手龙骑手						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		16	6+	3	5		
全队装备	骑手装备星袭标枪或日炎套索 坐骑：此单位的坐骑装备锋利下颚						
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
星袭标枪	12	2	4+	3+	-	1	无
日炎套索	6	D6	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
锋利下颚	1	4	4+	4+	-	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为翼手龙队长，他的远程武器攻击次数+1						
	飞行：此单位可以飞行。						
能力	致命载弹：一次性能力。此单位进行任意移动之后，选择一个经过的敌方单位，此次移动每有一个此单位中的模型经过那个单位，就投一个 D6，每投出一个 4+，那个敌方单位受到 D3 致命伤害。						

喙嘴龙骑手 80 分

Ripperdactyl Riders							战场定位：无	
分数与规模		此单位中包含 3-12 个模型，每 3 个模型 80 分						
关键词		秩序、塞拉芬、灵蜥、喙嘴龙、喙嘴龙骑手						
								
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值
数值		12		5+		3		5
全队装备		骑手装备月石战矛 坐骑：此单位的坐骑装备撕咬下颚						
装备替换与额外装备		你的军队中每有一个喙嘴龙骑手单位，你就获得一个魔蟾指示物						
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	
月石战矛	1	1	4+	4+	-	1	无	
撕咬下颚	1	3	4+	3+	-	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喙嘴龙队长，他的月石战矛攻击次数+1						
能力		飞行：此单位可以飞行。 魔蟾之怒：近战阶段开始时，你可以将一个魔蟾指示物放置在一个敌方单位旁。本阶段中，完全位于那个敌方单位 6 寸内的友方喙嘴龙单位可以重投撕咬下颚的命中骰，然后阶段结束时，将那个魔蟾指示物移出游戏。 一个魔蟾指示物整场游戏只能使用一次。						

甲龙 220 分

Bastiladon		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						
关键词	秩序、塞拉芬、灵蜥、怪兽、甲龙						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		5	*	10	6		
装备	装备硬尾重击、流星标枪，选择装备：蛇神圣柜或太阳引擎						
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
太阳引擎	24	*	4+	3+	-1	2	攻击混沌恶魔单位时伤害值+1
流星标枪	8	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
硬尾重击	2	4	3+	3+	-1	D3	无
蛇神圣柜	3	*	4+	6+	-	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
损伤表							
所受伤害数		保护		太阳引擎攻击次数		蛇神圣柜攻击次数	
0-2		1+		9		18	
3-4		2+		8		15	
5-6		3+		7		12	
7-8		4+		6		9	
9+		4+		5		6	
能力	无						

古血战士-骑乘暴龙 250 分

Saurus Oldblood on Carnosaur					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 250 分							
关键词		秩序、塞拉芬、蜥人、暴龙、怪兽、英雄、古血战士							
									
单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值
数值			*		4+		12		8
装备		装备阳炎拳套和阳岩战矛 坐骑：此模型的坐骑装备锋利前爪和暴龙巨颚							
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		
阳炎拳套	18	D6	3+	4+	-1	1	攻击混沌恶魔单位时造伤骰结果+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		
阳岩战矛 (天石武器)	2	3	3+	3+	-1	D3	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中		
锋利前爪	2	2	*	3+	-	2	无		
暴龙巨颚	2	3	4+	3+	-1	*	攻击最大生命值不大于 7 的目标时，命中骰结果+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

损伤表			
所受伤害数	移动力	锋利前爪命中	暴龙巨颚攻击伤害
0-2	10	3+	5

3-4	9	4+	4
5-7	8	4+	3
8-9	7	5+	2
10+	6	5+	1

能力	<p>鲜血狂暴：此模型杀死任意敌方模型后，在接下来的游戏中，可以在同一回合奔跑和冲锋。</p> <p>惊骇：敌方单位位于任意数量的具有此能力的友方模型 3 寸内时勇气值-1。</p> <p>指挥能力：塞拉芬之怒</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 寸内的一个友方蜥人单位•使用时机：近战阶段中•能力效果：本阶段中，上述蜥人单位命中骰结果+1。 <p>一个单位一个阶段只能从此能力受益一次。</p>
----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

疤痕老兵-骑乘暴龙 210 分

Saurus Scar-veteran on Carnosaur		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 250 分	
关键词	秩序、塞拉芬、蜥人、暴龙、怪兽、英雄、疤痕老兵	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			*			4+		12		8	
装备			装备天石战刃或天石战矛或天石巨刃 坐骑：此模型的坐骑装备锋利前爪和暴龙巨颚								
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			
天石战刃		1	6	3+	3+	-	1	>命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中			
天石战矛		2	6	3+	3+	-	1	>命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中 >此模型冲锋的同回合，此武器伤害值+1			
天石巨刃		1	3	4+	3+	-1	2	>命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中			
锋利前爪		2	2	*	3+	-	2	无			
暴龙巨颚		2	3	4+	3+	-1	*	攻击最大生命值不大于 7 的目标时，命中骰结果+1			

损伤表			
所受伤害数	移动力	锋利前爪命中	暴龙巨颚攻击伤害
0-2	10	3+	5
3-4	9	4+	4
5-7	8	4+	3
8-9	7	5+	2
10+	6	5+	1

能力	鲜血狂暴：此模型杀死任意敌方模型后，在接下来的游戏中，可以在同一回合奔跑和冲锋。
	惊骇：敌方单位位于任意数量的具有此能力的友方模型 3 寸内时勇气值-1。
	指挥能力：蜥人野性
	•作用对象：完全位于一个具有此能力的友方模型 18 寸内的一个友方蜥人单位 •使用时机：近战阶段中 •能力效果：本阶段中，上述蜥人单位近战攻击命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中。 一个单位一个阶段只能从此能力受益一次。

疤痕老兵-骑乘冷蜥 110 分

Saurus Scar-veteran on Cold One		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、塞拉芬、蜥人、冷蜥、英雄、疤痕老兵	

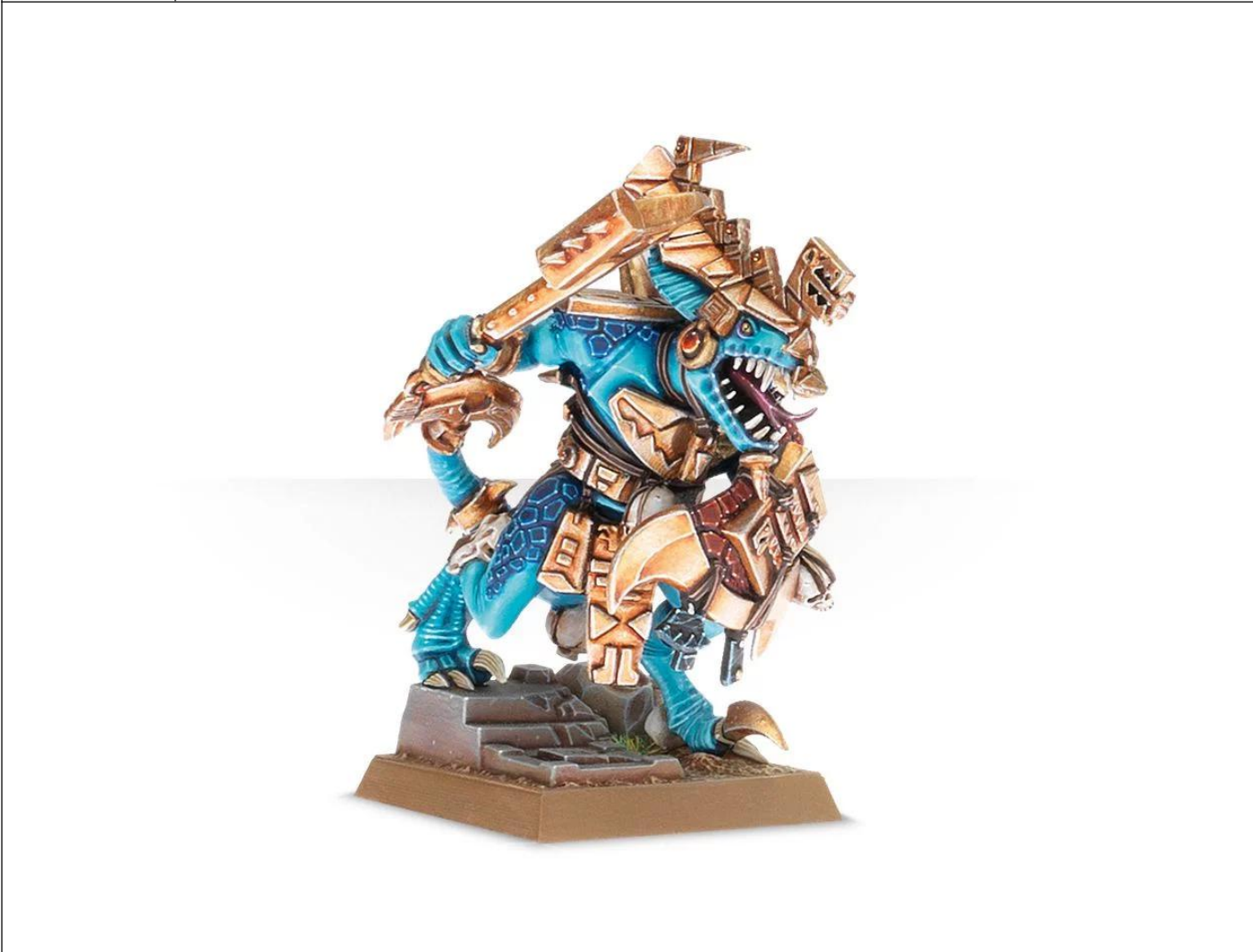


单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			8			4+		7		8	
装备		装备天石兵器和骇人下颚 坐骑：此模型的坐骑装备撕裂下颚									
近战武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
天石兵器		1	3	3+	3+	-1	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中			
骇人下颚		1	1	4+	3+	-	1	无			
撕裂下颚		1	2	3+	4+	-	1	无			

能力	指挥能力：蜥人野性
	•作用对象：完全位于一个具有此能力的友方模型 18 寸内的一个友方蜥人单位 •使用时机：近战阶段中 •能力效果：本阶段中，上述蜥人单位近战攻击命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中。 一个单位一个阶段只能从此能力受益一次。

古血战士 110 分

Saurus Oldblood		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、塞拉芬、蜥人、英雄、古血战士	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			5			3+		7		8	
装备		装备骇人下颚，选择装备：天石重槌或天石战刃或天石战矛									
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			
天石重槌		1	3	4+	3+	-1	D3	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中			
天石战刃		1	5	3+	3+	-	1				
天石战矛		2	4	3+	3+	-	1				
天石巨刃		1	3	4+	3+	-1	2				
骇人下颚		1	1	4+	3+	-	1	无			

能力	指挥能力：塞拉芬之怒 •作用对象：完全位于一个具有此能力的友方模型 18 寸内的一个友方蜥人单位 •使用时机：近战阶段中 •能力效果：本阶段中，上述蜥人单位命中骰结果+1。 一个单位一个阶段只能从此能力受益一次。
----	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

阳血战士 130 分

Saurus Sunblood		战场定位：领袖
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、塞拉芬、蜥人、英雄、阳血战士	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			5			3+		7		8	
装备		装备骇人下颚，天石战槌									
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			
天石战槌		1	6	3+	3+	-1	1	无			
骇人下颚		1	1	4+	3+	-	1	无			

能力	原始暴怒：此模型的命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中；此模型的造伤骰每投出一个未修正的 6，对目标额外造成 1 点致命伤害。
	指挥能力：弱点嗅探 •作用对象：位于一个具有此能力的友方模型 12 寸内的一个敌方单位 •使用时机：近战阶段中 •能力效果：本阶段中，友方蜥人单位攻击上述敌方单位时，造伤骰结果+1。 一个单位一个阶段只能从此能力受益一次。

永恒守望 110 分

Saurus Eternity Warden		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、塞拉芬、蜥人、英雄、永恒守望	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			5			3+		7		8	
装备		装备骇人下颚，星石巨槌									
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				
星石巨槌	1	3	3+	3+	-1	D3	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中				
骇人下颚	1	1	4+	3+	-	1	无				

能力	无私护卫：友方史兰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 2+，则将那点伤害或致命伤害转移给上述的具有此能力的友方单位。				
	指挥能力：卫队首领 •作用对象：完全位于一个具有此能力的友方模型 18 寸内的一个友方蜥人守卫单位 •使用时机：近战阶段中 •能力效果：本阶段中，上述友方蜥人守卫单位攻击命中骰结果+1。 一个单位一个阶段只能从此能力受益一次。				

蜥人战士
 90 分

Saurus Warriors			战场定位：战线		
分数与规模	此单位中包含 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、塞拉芬、蜥人、蜥人战士				
<div></div>					
单位面板属性		移动力		保护	
数值		5		4+	
生命值		勇气值			
1		8			
全队装备		每个模型都装备：天石棍棒+强力下颚 或 天石长矛+强力下颚			
装备替换与额外装备		单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型可以成为星龙旗手，敌方单位位于任意星龙旗手 6 寸内时勇气值-1			
		单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型可以成为战鼓手，拥有战鼓手的单位可以重投冲锋骰。			
近战武器列表					
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲
天石棍棒	1	1	4+	3+	-1
天石长矛	2	1	4+	3+	-
强力下颚	1	1	5+	4+	-
伤害					
特效					
无					
无					
无					
队长特效	此单位中可有一个模型成为战士头领，他的近战武器攻击次数+1				
能力	有序阵列：此单位有 15+模型时所有武器（下颚除外）攻击次数+1。				

蜥人骑士
 100 分

Saurus Knight			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 100 分						
关键词	秩序、塞拉芬、蜥人、蜥人骑士						
							
单位面板属性		移动力		保护	生命值	勇气值	
数值		8		4+	2	8	
全队装备	每个模型都装备：天石之刃+强力下颚 或 天石骑枪+强力下颚 坐骑：此单位的坐骑装备撕裂下颚						
装备替换与额外装备	单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型可以成为星龙旗手，敌方单位位于任意星龙旗手 6 寸内时勇气值-1 单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型可以成为战鼓手，拥有战鼓手的单位可以重投冲锋骰。						
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
天石之刃	1	2	3+	3+	-	1	无
天石骑枪	1	2	4+	3+	-	1	此单位冲锋的回合，此武器伤害+1
撕裂下颚	1	2	3+	4+	-	1	无
强力下颚	1	1	5+	4+	-	1	无
队长特效	此单位中可有一个模型成为骑士头领，他的天石之刃或天石骑枪攻击次数+1						
能力	无						

蜥人守卫 100 分

Saurus Knight		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 100 分						
关键词	秩序、塞拉芬、蜥人、蜥人守卫						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		8	4+	2	8		
全队装备		每个模型都装备：天石长斧+强力下颚					
装备替换与额外装备		单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型可以成为星龙旗手，敌方单位位于任意星龙旗手 6 寸内时勇气值-1					
		单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型可以成为战鼓手，拥有战鼓手的单位可以重投冲锋骰。					
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
天石长斧	1	2	3+	3+	-1	1	无
强力下颚	1	1	5+	4+	-	1	无
队长特效	此单位中可有一个模型成为守卫头领，他的天石长斧攻击次数+1						
能力	无私护卫：友方史兰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 2+，则将那点伤害或致命伤害转移给上述的具有此能力的友方单位。						

巨蜥 140 分

Kroxigor		战场定位：无					
分数与规模	此单位中包含 3-12 个模型，每 3 个模型 140 分						
关键词	秩序、塞拉芬、巨蜥						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		8	4+	4	7		
全队装备	每个模型都装备：龙齿巨锤+虎钳之顎						
装备替换与额外装备	单位中每有 3 个模型，其中 1 个模型可以将自己的龙齿巨锤替换为月星之锤						
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
龙齿巨锤	1	4	4+	3+	-1	2	无
月星之锤	2	见后文	4+	3+	-1	2	此武器的攻击次数等于此武器的模型 2 寸内的敌方模型数
虎钳之顎	1	1	4+	3+	-1	1	命中骰每投出一个未修正的 6，对目标单位额外造成 1 点致命伤害
队长特效	无						
能力	战斗同步：此单位完全位于一个友方灵蜥单位 6 寸内时命中骰结果+1。						

恐蜥 510 分

Dread Saurian				战场定位：巨兽					
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 510 分							
关键词		秩序、塞拉芬、怪兽、图腾、恐蜥							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		4+		35		8	
装备		巨型下颚，披甲长尾，掠杀利爪							
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		
巨型下颚	2	3	4+	3+	-2	*	无		
掠杀利爪	2	6	*	3+	-1	2	无		
披甲长尾	2	1	4+	3+	-1	D6	无		
损伤表									
所受伤害数		移动力		巨型下颚伤害		掠杀利爪命中			
0-12		10		6		2+			
13-18		9		5		3+			
19-24		8		4		3+			
25-30		7		3		4+			
31+		6		2		5+			
能力	奥术石刻：每当此模型受到一个法术或无尽法术的影响，你可以投 D6（若有友方 史兰 位于此模型 12 寸内则结果+2），若结果为 6+，则无视那个法术或无尽法术对此模型的影响。								
	破灭冲锋：此模型冲锋后，为 1 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 2+，则对应单位受到 D6 致命伤害（若为 怪兽 则改为 D3）。								
	死亡剧痛：此模型被杀死时，在移出桌面之前，为 3 寸内的每个敌方非 怪兽 单位投 D6，若结果为 4+，则对应单位受到 D3 致命伤害								
	惊骇：敌方单位位于任意数量的具有此能力的友方模型 3 寸内时勇气值-1。								
	毁灭咆哮：一次性能力。震慑阶段开始时，此模型可以使用此能力，若如此，本阶段中位于此模型 12 寸内的敌方单位勇气值减半（向上取整）。与 惊骇 能力叠加时，先减半，再-1。								

咒缚煞伊许紫阳 60 分

Bound Purple Sun of Shyish		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 60 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、咒缚、煞伊许紫阳	
		
召唤条件	> 召唤咒缚煞伊许紫阳- 施法值 8，只有塞拉芬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 9 寸移动力，并且可以飞行</p> <p>死亡盘旋：布置此模型的玩家 can 立即移动一次此模型。</p> <p>终焉化身：此模型移动后，其经过的所有单位，以及 1 寸内的所有单位都会受到此模型的影响。</p> <p>每个被影响的单位分别进行如下操作： 单位中每有一个模型，就投一个 D6，每投出一个 6+，那个单位中一个模型死亡。 >若是血量值为 6+ 的单位，则改为每投出一个 6+，受到 2D6 致命伤害。</p> <p>邪紫形体：此模型 6 寸内的单位勇气值-1。</p>	

咒缚邪风旋涡 50 分

Bound Balewind Vortex		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 50 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、咒缚、邪风旋涡	
		
召唤条件	<p>> 召唤咒缚邪风旋涡— 施法值 6，只有最大生命值不超过 9 且没有位于邪风旋涡上的塞拉芬法师可以尝试释放本法术。</p> <p>将此法术部署在施法者 1 寸内，任意敌方单位 3 寸外的位置，再将施法者放置其上。</p> <p>> 施法者和邪风旋涡视为同个模型，且都不能移动。</p> <p>> 若施法者尝试驱散乘坐的旋涡，则无需投骰，旋涡立即驱散。</p> <p>> 旋涡被驱散时，将乘坐旋涡的法师放置于其原处 6 寸内，敌人 3 寸外的位置，若不能满足此限制，则那个法师死亡。</p> <p>> 若乘坐旋涡的施法者被杀死，则旋涡立即驱散。</p>	
能力	<p>以太风护体：乘坐此法术的法师保护骰结果+1。</p> <p>奥能激活：乘坐此法术的法师施法次数+1，且法术距离增加 6 寸。</p>	

咒缚拉文纳克巨顎 40 分

Bound Ravenak 's Gnashing Jaws		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 40 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、咒缚、拉文纳克巨顎	
<div></div>		
召唤条件	<p>> 召唤咒缚拉文纳克巨顎- 施法值 8，只有塞拉芬法师可以尝试释放本法术。</p> <p>将此法术完全部署在施法者 6 寸内</p>	
能力	<p>掠食性：此法术是一个掠食性无尽法术，具有 12 寸移动力，并且可以飞行</p> <p>无底胃口：布置此模型的玩家 can 立即移动一次此模型。</p> <p>掠食饥饿：此模型移动后，经过的所有单位，以及 1 寸内的单位都受到 D3 致命伤害，此外，被此模型经过的单位在本大回合中勇气值-1。</p>	

咒缚棱镜障壁 40 分

Bound Prismatic Palisade		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 40 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、咒缚、棱镜障壁	
		
召唤条件	> 召唤咒缚棱镜障壁– 施法值 5，只有塞拉芬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	障目光辉：每个玩家的回合开始时，为此模型 6 寸内的每个单位投 D6，若结果为 5+则那个单位在本回合攻击命中骰结果-1。 炫目璀璨：若两模型底盘中点的连线经过此模型，则那两模型互相不可见。	

咒缚窒息墓潮 30 分

Bound Suffocating Gravetide		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、咒缚、窒息墓潮	
<div></div>		
召唤条件	> 召唤咒缚窒息墓潮– 施法值 6，只有塞拉芬法师可以尝试释放本法术。 将此法术完全部署在施法者 4 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>死灵之潮：布置此模型的玩家 can 立即移动一次此模型。</p> <p>拉向坟墓：此模型移动后，经过的所有单位都受到 D3 致命伤害，且本大回合中勇气值-1。</p> <p>杂乱壁垒：在射击时，若攻击的单位距离此模型比目标单位更近，且目标单位的所有模型都在此模型 1 寸内，则目标单位获得掩体效果。</p>	

咒缚魔影通路 80 分

Bound Umbral Spellportal		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含两个模型，一共 80 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、咒缚、魔影通路	
<div></div>		
召唤条件	<p>> 召唤咒缚魔影通路— 施法值 5，只有塞拉芬法师可以尝试释放本法术。</p> <p>先将第一个模型完全置于施法者 12 寸内，再将第二个模型完全置于第一个模型 18 寸内</p>	
能力	<p>奥术通道：此能力每个阶段只能使用一次，且只能使用一种效果：</p> <p>若一个法师在一个法术之门 1 寸内成功施放一个法术且未被成功破法，则这个法术的距离可以从另一个法术之门（而不是从施法者）开始测量。</p> <p>若一个掠食性无尽法术移动到一个法术之门 6 寸内，则移动这个无尽法术的玩家可以将那个无尽法术重新布置于另一个法术之门 6 寸内，但那个无尽法术本回合不能再移动。</p>	

咒缚恶灵风暴 20 分

Bound Malevolent Maelstorm		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 20 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、咒缚、恶灵风暴	
		
召唤条件	> 召唤咒缚恶灵风暴— 施法值 7，只有塞拉芬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	<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>吞噬法术魂灵：此模型初始能级为 0，此模型 12 寸内有法术施放成功、且未被成功破法时，此模型可以尝试吸收那个法术的能量：额外投掷一次破法骰，若成功，则那个法术被破除且此模型能级+1。</p> <p>此外，每有一个模型在此模型 6 寸内被杀死，此模型能级+1。</p> <p>恐怖爆炸：在每个大回合结束时，为此模型投 D6，再加上此模型累积的能级，若结果为 7+，则此模型 3D6 寸内的每个单位都受到 D3 致命伤害，然后此模型立即驱散。</p>	

咒缚迅银利刃 40 分

Bound Quicksilver Blades		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 40 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、咒缚、迅银利刃	
<div></div>		
召唤条件	> 召唤咒缚迅银利刃– 施法值 6，只有塞拉芬法师可以尝试释放本法术。 将此法术完全部署在施法者 10 寸内	
能力	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 剑刃齐射： 布置此模型的玩家 can 立即移动一次此模型。 刃舞： 此模型移动后，移动此模型的玩家可以选择 6 寸内一个单位，投 12D6，每投出一个 6+（若是混沌单位则为 5+），那个单位受到 1 点致命伤害。	

咒缚燃烧之颅 40 分

Bound Burning Head		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 40 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、咒缚、燃烧之颅	
		
召唤条件	> 召唤咒缚燃烧之颅- 施法值 7，只有塞拉芬法师可以尝试释放本法术。 将此法术完全部署在施法者 3 寸内	
能力	掠食性： 此法术是一个掠食性无尽法术，具有 9 寸移动力，并且可以飞行 飞行烈火： 布置此模型的玩家 can 立即移动一次此模型。 烈焰之颅： 此模型移动后，经过的所有单位，以及 1 寸内的所有单位都受到 D3 致命伤害。 燃怒光环： 完全位于此模型 9 寸内的单位可以重投结果为 1 的命中骰。	

咒缚光暗双星 70 分

Bound Geminids of Ul-Gysh		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含两个模型，一共 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、咒缚、光暗双星	
<div></div>		
召唤条件	<p>> 召唤咒缚光暗双星– 施法值 7，只有塞拉芬法师可以尝试释放本法术。</p> <p>将两个模型完全部署在施法者 18 寸内，且两个模型之间的距离不得超过 6 寸。你必须指明光、暗星各为哪个模型。</p>	
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，但移动结束时必须位于彼此 6 寸内，若无法满足则立即驱散（且不结算效果）。</p> <p>释放法术：此法术布置后，布置的玩家可以立即移动一次此法术。</p> <p>光暗纠缠：光之星移动之后，其经过的每一个单位受到 D3 致命伤害，且本大回合中攻击命中骰结果-1；暗之星移动之后，其经过的每一个单位受到 D3 致命伤害，且本大回合中近战攻击次数-1（最小减到 1）。> 一个单位一个大回合中只能被光暗双星中的一个影响。</p>	

咒缚时运齿轮 90 分

Bound Chronomantic Cogs		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 90 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、咒缚、时运齿轮	
		
召唤条件	<p>> 召唤咒缚时运齿轮– 施法值 7，只有塞拉芬法师可以尝试释放本法术。</p> <p>将这个模型完全部署在施法者 12 寸内</p>	
能力	<p>时光机巧：在施法者的英雄阶段结束时，若施法者位于此法术 9 寸内，则施法者操作此无尽法术来加速或减缓时间的流动。加速或减缓的效果都持续到施法者的下个英雄阶段。</p> <p>> 加速：全场单位移动力+2。全场单位冲锋骰结果+2。</p> <p>> 减缓：施法者施法次数+1，且可以重投失败的保护骰。</p>	

咒缚锁魂镣铐 50 分

Bound Soulsnare Shackles		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含 3 个模型，一共 50 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、咒缚、锁魂镣铐	
<div></div>		
召唤条件	<p>> 召唤咒缚锁魂镣铐– 施法值 5，只有塞拉芬法师可以尝试释放本法术。</p> <p>先将第一个模型完全部署在施法者 12 寸内，再将第二个和第三个模型完全置于第一个模型 6 寸内。</p>	
能力	<p>狱牢囚禁：移动阶段开始时，为每个位于此法术的模型 6 寸内的单位投 D6，若结果为 3+则对应单位本阶段移动力减半，若若结果为 6+则还会受到 D3 致命伤害。</p>	

咒缚翡翠虫群 60 分

Bound Emerald Lifeswarm		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 60 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、咒缚、翡翠虫群	
		
召唤条件	> 召唤咒缚翡翠虫群– 施法值 6，只有塞拉芬法师可以尝试释放本法术。 将此模型完全部署在施法者 15 寸内	
能力	慷慨愈疗：此模型布置和移动之后，布置或移动的玩家选择 1 寸内一个单位回复 D3 点生命值，若那个单位没受伤，则可以复活那个单位中的数个模型，但最大生命值总和不得超过 D3。	

塞拉芬阵型

本页中收录了塞拉芬阵营的所有阵型。

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。

还需要注意的是，星阵阵型只能在**星脊**军队中使用，殿卫阵型只能在**荒种**军队中使用。

永恒星阵 200 分（只能在星脊军队中使用）

Eternal Starhost		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个 史兰 或 灵蜥 占星先知或 灵蜥 神谕者-骑乘穴居龙；1 个永恒守望；3 个蜥人守卫单位；至少 2 个阳爪星阵阵型；至少 1 个炎枪星阵阵型；至少 2 个影袭星阵阵型；至少 1 个震雷星阵阵型	
能力	天界援军 ：在你的英雄阶段开始时，若此阵型中的 史兰 或 占星先知 或 神谕者 位于桌面上，则你获得 D3 点 CCP。	

阳爪星阵 160 分（只能在星脊军队中使用）

Sunclaw Starhost		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个古血战士或阳血战士；3 个蜥人战士单位	
能力	星能天石 ：此阵型中的单位的天石武器破甲值提高 1	

炎枪星阵 160 分（只能在星脊军队中使用）

Firelance Starhost		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个 疤痕老兵 ；3 个蜥人骑士单位	
能力	灼燃阵列 ：此阵型中的单位的天石武器造伤骰每投出一个未修正的 6，会对目标额外造成 1 点致命伤害	

影袭星阵 170 分（只能在星脊军队中使用）

Shadowstrike Starhost		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个 灵蜥 星辰祭司或 灵蜥 祭司；2 个 灵蜥 或 变色龙 单位任意组合； 1 个 翼手龙 骑手或 喙嘴龙 骑手单位	
能力	星辰突击 ：在布置此阵型中的单位时，你可以不将那个单位布置在桌面上，而是放在桌外宣布待命。在你的移动阶段结束时，你可以将任意数量如此待命的单位布置到桌面上任意敌方单位 9 寸外的位置。在第四个大回合开始时仍未布置到桌面的单位即死亡。	

震雷星阵 130 分（只能在星脊军队中使用）

Thunderquake Starhost		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个 诸神引擎 或 三角龙 -搭乘 灵蜥 首领；2 个 甲龙 或 三角龙 任意组合； 1 个 巨蜥 或 猎群 单位	
能力	天能涌现 ：在你的英雄阶段开始时，此阵型中的每个单位回复 1 点生命值； 对完全位于一个友方 史兰 18 寸内的单位，则改为回复 D3 点生命值。	

永恒殿卫 180 分（只能在荒种军队中使用）

Eternal Temple-hosts		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个 史兰 或 灵蜥占星先知 或 灵蜥神谕者 -骑乘 穴居龙 ；1 个 永恒守望 ；3 个 蜥人守卫 单位；至少 2 个 阳爪殿卫 阵型；至少 1 个 炎枪殿卫 阵型；至少 2 个 影袭殿卫 阵型；至少 1 个 震雷殿卫 阵型	
能力	原始地貌 ：只要此阵型中的 史兰 或 占星先知 或 神谕者 位于桌面上，则桌面上的所有地形都会受到荒种的 原始领域 效果影响。	

阳爪殿卫 140 分（只能在荒种军队中使用）

Sunclaw Temple-hosts		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个 古血战士 或 阳血战士 ；3 个 蜥人战士 单位	
能力	无霸凶恶 ：此阵型中的单位的下颚武器破甲值提高 1	

炎枪殿卫 160 分（只能在荒种军队中使用）

Firelance Temple-hosts		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个 疤痕老兵 ；3 个 蜥人骑士 单位	
能力	野蛮猎手 ：此阵型中的单位完全位于同阵型的 疤痕老兵 18 寸内时，奔跑骰和冲锋骰结果+3	

影袭殿卫 150 分（只能在荒种军队中使用）

Shadowstrike Temple-hosts		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个 灵蜥星辰祭司 或 灵蜥祭司 ；2 个 灵蜥 或 变色龙 单位任意组合；1 个 翼手龙骑手 或 喙嘴龙骑手 单位	
能力	布下陷阱 ：在你的英雄阶段，你可以选择位于此阵型的 星辰祭司 或 占星先知 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，直到你的下个英雄阶段，此阵型中的单位攻击那个敌方单位的命中骰结果+1。	

震雷殿卫 150 分（只能在荒种军队中使用）

Thunderquake Temple-hosts		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个 诸神引擎 或 三角龙 -搭乘 灵蜥首领 ；2 个 甲龙 或 三角龙 任意组合；1 个 巨蜥 或 猎群 单位	
能力	巨兽主宰 ：在你的英雄阶段，你必须选择此阵型进入野蛮状态或是迅捷状态： >野蛮状态：此阵型中的所有单位的近战武器攻击次数+1； >迅捷状态：此阵型中的所有单位可以在同一回合中奔跑、射击和冲锋； 状态的效果持续到你的下个英雄阶段。	

塞拉芬蜥蜴人分数总表

下列表格为塞拉芬所有单位、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，灵蜥的最小规模是 10，最大规模是 40，而分值是 60。
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 60；
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 60 分，在满编时共计 240 分。

塞拉芬英雄

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
克罗卡领主	320	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一、星辰大师、法师
史兰星辰大师	260	1	1	领袖	星辰大师、法师
灵蜥占星先知	140	1	1	领袖	灵蜥、法师
灵犀星辰祭司	120	1	1	领袖	灵蜥、法师
灵蜥祭司	70	1	1	领袖	灵蜥
灵蜥神谕者- 骑乘穴居龙	260	1	1	领袖、巨兽	灵蜥、神谕者、怪兽、法师
三角龙- 搭乘灵蜥首领	270	1	1	领袖、巨兽	灵蜥、怪兽
诸神引擎	260	1	1	领袖、巨 兽、炮兵	灵蜥、怪兽
喙嘴龙首领	80	1	1	领袖	灵蜥
翼手龙首领	70	1	1	领袖	灵蜥
古血战士	110	1	1	领袖	蜥人
古血战士- 骑乘暴龙	250	1	1	领袖、巨兽	蜥人、怪兽
疤痕老兵- 骑乘冷蜥	110	1	1	领袖	蜥人
疤痕老兵- 骑乘暴龙	210	1	1	领袖、巨兽	蜥人、怪兽
永恒守望	110	1	1	领袖	蜥人
阳血战士	130	1	1	领袖	蜥人
星石旗手	140	1	1	领袖	蜥人

塞拉芬战线单位

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
灵蜥	60	10	40	无	灵蜥、在塞拉芬军队中，战场定位变为战线
蜥人战士	90/ 320	10	40	战线	蜥人
蜥人骑士	100	5	20	无	蜥人、在塞拉芬军队中，战场定位变为战线
三角龙	240	1	1	巨兽	灵蜥、在雷霆蜥蜴军队中，战场定位变为战 线
蜥人守卫	100	5	20	无	蜥人、在塞拉芬军队中，战场定位变为战线

塞拉芬其他单位

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
翼手龙骑手	90	3	12	无	灵蜥
喙嘴龙骑手	80	3	12	无	灵蜥
变色龙	90	5	20	无	灵蜥
巨蜥	140	3	12	无	
甲龙	220	1	1	巨兽	灵蜥、怪兽
恐蜥	510	1	1	巨兽	

塞拉芬阵型

阵型名称	分值	阵型内容
永恒星阵	200	1 个 史兰 或灵蜥占星先知或灵蜥神谕者-骑乘穴居龙；1 个永恒守望；3 个蜥人守卫单位； 至少 2 个阳爪星阵阵型；至少 1 个炎枪星阵阵型；至少 2 个影袭星阵阵型；至少 1 个震雷星阵阵型
炎枪星阵	160	1 个 疤痕老兵 ；3 个蜥人骑士单位
阳爪星阵	160	1 个古血战士或阳血战士；3 个蜥人战士单位
震雷星阵	130	1 个诸神引擎或三角龙-搭乘灵蜥首领；2 个甲龙或三角龙任意组合； 1 个巨蜥或 猎群 单位
影袭星阵	170	1 个灵蜥星辰祭司或灵蜥祭司；2 个灵蜥或变色龙单位任意组合； 1 个翼手龙骑手或喙嘴龙骑手单位
永恒殿卫	180	1 个 史兰 或灵蜥占星先知或灵蜥神谕者-骑乘穴居龙；1 个永恒守望；3 个蜥人守卫单位； 至少 2 个阳爪殿卫阵型；至少 1 个炎枪殿卫阵型；至少 2 个影袭殿卫阵型；至少 1 个震雷殿卫阵型
炎枪殿卫	180	1 个 疤痕老兵 ；3 个蜥人骑士单位
阳爪殿卫	140	1 个古血战士或阳血战士；3 个蜥人战士单位
震雷殿卫	150	1 个诸神引擎或三角龙-搭乘灵蜥首领；2 个甲龙或三角龙任意组合； 1 个巨蜥或 猎群 单位
影袭殿卫	150	1 个灵蜥星辰祭司或灵蜥祭司；2 个灵蜥或变色龙单位任意组合； 1 个翼手龙骑手或喙嘴龙骑手单位

塞拉芬无尽法术

单位名称	分值	战场定位	备注
咒缚以太钟摆	60	无尽法术	咒缚 、掠食性，移动距离 8
咒缚邪风旋涡	50	无尽法术	咒缚
咒缚燃烧之颅	40	无尽法术	咒缚 、掠食性，移动距离 9
咒缚時計齿轮	90	无尽法术	咒缚
咒缚翡翠虫群	60	无尽法术	咒缚 、掠食性，移动距离 10
咒缚黄昏双星	80	无尽法术	咒缚 、掠食性，移动距离 8
咒缚恶灵风暴	20	无尽法术	咒缚 、掠食性，移动距离 8
咒缚棱镜障壁	40	无尽法术	咒缚
咒缚煞以许紫阳	60	无尽法术	咒缚 、掠食性，移动距离 9
咒缚迅银利刃	40	无尽法术	咒缚 、掠食性，移动距离 8
咒缚拉文纳克巨顎	40	无尽法术	咒缚 、掠食性，移动距离 12
咒缚锁魂镣铐	50	无尽法术	咒缚 、减速
咒缚窒息墓潮	30	无尽法术	咒缚 、掠食性，移动距离 8
咒缚魔影通路	80	无尽法术	咒缚

塞拉芬可联军阵营

雷铸神兵、树海灵木