

西格玛之城 灰烬堡哨卫

这支先锋军包含下列单位：

将领

◆ 乔万·克雷尔，海妖后裔
(灰烬豹泰克萨是一个指示物)

单位

- ◆ 1 个马卢斯铸造祭司
- ◆ 5 个自由兵团勇武兵
- ◆ 5 个自由兵团掷弹兵
- ◆ 5 个自由兵团掷弹兵



只有极度顽强坚毅的战士才能在灰烬堡战斗。许多自由兵团士兵被派往这座重要的堡垒，但只有其中最为凶狠的人才能存活下来，成为身经百战的老兵。他们往往脱离了传统的指挥秩序，聚集在人格魅力与战斗实力相当的领袖身旁。这些人被称作灰烬堡哨卫，决心守护这座尸城。

海妖后裔乔万·克雷尔就是这样一位领袖：性格洒脱，渴望荣耀，曾是已陷落的铁砧堡中的一位游骑兵。如今他与忠心耿耿的灰烬豹泰克萨一同在灰烬之城游荡，四处驱赶着鼠人。克雷尔身旁总能看到自由兵团掷弹兵精英的身影，他们的火力武器和沉重的砍刀斧十分适应城市战斗，与全副武装、追求荣耀的勇武兵也配合默契。克雷尔没有什么信仰，但十分认同信仰带来的力量。因此，他也常常同马卢斯铸造祭司一同行动，这些武士祭司呐喊的祷文能够唤起同伴心中神圣的渴望。

“我想鼠兽应该觉得我们被包围了。朋友们，不如我们就让他们看看真相究竟如何吧？”

——海妖后裔乔万·克雷尔



在鼠灾末日之后，乔万·克雷尔带领着一群头发花白的自由兵团老兵来到了灰烬堡的废墟，对抗斯卡文鼠人的入侵。时局晦暗不明，但阿奎夏的精神如烈火般燃烧。

战斗特质

每回合限一次(军队),
反应: 您宣布为己方将领或完全位于己方将领 12" 之内的己方非英雄单位使用一个近战技能

游骑教条: 克雷尔曾是荒野兵团中的一位队长, 如今领导着一支十分多元化的小队, 他灵活多变的战术和丰富的战斗经验仍能发挥巨大的作用。

使用者: 使用那个近战技能的单位。

效果: 在那个近战技能结算完毕后, 立即选择战场上位于己方将领 6" 之内的一点。将使用此技能的单位移出战场, 并再次部署在位于所选点 1" 之内且不处于近战的位置。



军团技能: 选择下列军团技能中的 1 个。

被动

近战训练: 克雷尔手下的掷弹兵训练有素, 负责近距离向敌人投掷火力。

效果: 己方单位的远程武器拥有近战射击, 但在其处于近战时, 所作射击攻击的命中掷骰结果必须减少 1 点。

被动

恶棍, 吃我一枪!: 虽然城市已成废墟, 但这些战士还是勇猛抗击着想要来分一杯羹的敌人。

效果: 己方非英雄单位在与任意拥有 6 个或更多模型的敌方单位、或生命属性为 3 点或更高的敌方单位处于近战时, 其控制分数增加 5 点。

强化: 给予己方将领下列强化中的 1 个。

任意射击阶段

飞刀: 乔万·克雷尔在先前的冒险中获得了一套致命的飞刀, 随时准备射向敌人的胸膛、腹部或头颅。

宣布: 选择一个位于己方将领 10" 之内且可见的敌方单位作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 3+, 则对目标造成 1 处致命伤。

每场战斗限一次, 己方移动阶段

训练有素的游骑兵: 克雷尔在焦风海岸的丛林中练就了一身寻路本领, 在灰烬堡城市腹地也十分有用。

宣布: 选择一个完全位于一个战场边缘 6" 之内的己方单位作为目标。

效果: 将目标移出战场, 再次将其部署在完全位于一个战场边缘 3" 之内、且位于所有敌方单位 6" 之外的位置。

被动

热血的坚持: 克雷尔一生都在荒野中奔忙, 成为了一个不知疲倦的战士。

效果: 己方将领在使用了奔跑或后撤技能后, 仍可以在同一回合中使用冲锋技能, 且不会受到后撤技能造成的致命伤。

每场战斗限一次, 任意近战阶段

海妖之剑: 在关键时刻, 克雷尔会凶猛战斗, 为灰烬堡的陷落复仇, 维持自己战士的名望……

效果: 本回合之内, 己方将领的近战武器的攻击属性翻倍。



乔万·克雷尔的一生崎岖坎坷。他曾是铁砧堡的一名游骑兵上校，在那座阴谋遍布的城市外围巡逻。克雷尔在凯恩入侵中逃过一劫，花费数年组建了一支雇佣兵舰队，企图复仇。然而鼠灾末日粉碎了他的希望，指引他来到了灰烬堡中。在忠诚的灰烬豹泰克萨的陪伴下，克雷尔成为了一位勇敢、顽强、狡黠的人类将领，只不过有时有些过于自大。没人知道他究竟是真心想保护灰烬堡，还是想将它作为自己复仇之路上的垫脚石……

· 先锋军战争卷轴 ·
乔万·克雷尔
 海妖后裔

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
游骑之刀	6	3+	4+	1	2	-

己方英雄阶段
游击老手: 克雷尔手下形形色色的战士训练有素，相比头脑发热的冲锋，他们更注重速度。
宣布: 选择一个完全位于该单位 12" 之内的己方单位作为目标。
效果: 掷一枚骰子。若结果为 3+，则本回合之内，目标的移动属性提升 2"，但其无法使用**奔跑**技能。

任意回合结束
潜行的灰烬豹: 泰克萨在暗影中潜行，等待着出击的时机。
效果: 如果该单位拥有**泰克萨**指示物，则将那个指示物给予一个位于该单位 6" 之内的敌方单位。
 如果一个敌方单位拥有**泰克萨**指示物，则对其造成 D3 处致命伤。随后，给予该单位**泰克萨**指示物。



泰克萨指示物

关键词 **英雄、步兵**



昂博罗根教派的疯子有很多，但最想要冲入战场的非马卢斯铸造祭司莫属。这些武士祭司将西格玛奉为一柄砸碎一切文明之敌的大锤，膜拜坠落的艾兹尔彗星带来的陨铁，认为这样神圣的物质必须要做成受到祝福的武器。铸造祭司既是勇猛的战斗者，又是净化祝圣的使者。他们大步向前，咆哮出西格玛赞美诗，各种腐化都会随之消褪，附近的战士也能重振旗鼓。

· 先锋军战争卷轴 ·
马卢斯铸造祭司

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
西格玛金属战锤	4	4+	3+	1	D3	-

己方英雄阶段
净化大地: 祭司咆哮着西格玛的颂歌，清除了大地上混沌的污渍，以神王之名将其净化。
宣布: 选择一个位于该单位 12" 之内的目标，随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。
效果: 若结果为 3+，则本回合之内，己方单位在争夺那个目标时拥有**守护** (5+)。



关键词 **英雄、祭司、步兵**



勇武兵自认为是享有殊荣的战士，每位勇武兵都已身经百战。有人不适应退役后的平静生活，也有人的家园被西格玛的敌人摧毁。无论如何，他们都回到了前线，同其他志趣相投的战士组成了军事小队，且常常要求去往战火最为激烈的战场。勇武兵游离在自由兵团的组织架构之外，他们身上的图章不仅是对从前据点城镇的纪念缅怀，更是复仇的誓言。

· 先锋军战争卷轴 ·

自由兵团勇武兵

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
勇武武器	2	3+	4+	1	1	-

任意近战阶段

不碎的意志：自由兵团勇武兵经历了坎坷风雨，绝不会在任何敌人面前崩溃。

宣布：如果该单位在本回合中还未进行过冲锋，则选择一个与其处于近战的敌方单位作为目标。

效果：本回合之内，目标针对该单位所作攻击使用的武器的撕裂属性降低 1 点。



关键词

步兵



自由兵团掷弹兵是近距离战斗专家。他们是城市士兵中最狂野、顽强、勇猛无畏的战士，责无旁贷地肩负起了最为血腥肮脏的任务：扫荡陷落的据点、清洗地下的邪恶巢穴。掷弹兵以此为傲，甚至隐隐有种期待，这也很好地体现出了他们稍显疯狂的性格。或许这种热情部分来自于他们身上的屠杀武器，比如能轰烂血肉的机关炮和手榴弹，还有能点燃一切的火焰喷射器。

· 先锋军战争卷轴 ·

自由兵团掷弹兵



远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
毁灭臼射武器	10"	1	4+	2+	2	1	-
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
掷弹兵砍刀斧		2	4+	4+	1	2	-

每回合限一次（军队），任意回合结束

烬火尘灰：自由兵团掷弹兵携带着特殊的装备，能将躲在掩体后的敌人变成尖叫的火球，只剩熔化的血肉和烧焦的毛发。

宣布：选择至多 1 个被该单位争夺的地形模型与至多 1 个被该单位争夺的目标，随后选择正在争夺同样地形模型或目标的任意敌方单位作为此技能目标。

效果：为每个目标各掷一枚骰子。若结果为 3+，则对目标造成 1 处致命伤。



关键词

步兵、增援

斯卡文鼠人 克利希特的杀戮鼠群

这支先锋军包含下列单位：


将领

- ◆ 死亡大师克利希特

单位

- ◆ 1 个死亡大师
- ◆ 5 个阴沟鼠
- ◆ 5 个阴沟鼠
- ◆ 10 个夜奔鼠

每个阴沟鼠单位都拥有 1 个炸弹鼠指示物。



比起正大光明地战斗，埃辛氏族更喜欢暗地里捅刀子。但有时黑暗中的一刀无法解决问题。若是对方的防御天衣无缝，或是一次要刺杀一批目标，那么氏族的暗夜领主便会放出杀戮鼠群——一整个危险特工组成的军团。

杀戮鼠群囊括了各个阶层的埃辛鼠人，各自担任着独特的角色。夜奔鼠的任务就是分散敌人的注意力，充当炮灰，不过他们自己可能并不知道这一点。尽管如此，他们也接受了非常丰富的训练，拥有一套完整装备，能够对敌人造成致命打击。阴沟鼠则是经验丰富的鼠人老兵，负责按照主人的计划大杀四方。不过鼠群中最危险的还是死亡大师：他们几乎是无所不能的刺客，暗影技巧高超、战斗风格十分凶猛。面对颇具挑战的任务，传说中的死亡大师克利希特便会亲自带领鼠群。克利希特身披有知觉的暗影披风，手持淬有液体次元石毒药的利刃，是埃辛刺客中为数不多声名远扬的一位。一方面，他颇为享受自己昭彰的臭名，鼠群也因此接到了众多合约；另一方面，有了如此威名，他的到来也能唤起敌人的恐惧。

“这个目标还有点挑战。人类玩意儿知道自己正被狩猎，所以懦弱、藏着。但克利希特会找到他们的。不过……报酬在哪领？”

——死亡大师克利希特



在鬼祟的阴影之中，克利希特的杀戮鼠群正追踪着毫无察觉的猎物——最后在一阵奇怪的鼠鸣声中，他们抽出发黑的刀刃扑向前去。

战斗特质

每回合限一次(军队), 任意近战阶段

暗影笼罩: 等到敌人发现鼠人刺客团时, 鼠人早已做好了进攻的准备。

宣布: 选择一个己方英雄来使用此技能。随后, 选择一个拥有 2 个或更多模型的不同的己方单位作为目标。

效果: 进行一次 D6 的暗影行步掷骰。如果结果为 3+, 则将使用此技能的英雄移出战场, 并部署在完全位于目标 6" 之内的位置。那个单位可以被部署在与任意已处于近战的敌方单位处于近战的位置。



军团技能: 选择下列军团技能中的 1 个。

每场战斗限一次(军队), 己方移动阶段

鼠鸣暗影之道: 据说被死亡标记之人距离埃辛特工不过几步之遥。

宣布: 选择一个完全位于一个战场边缘 6" 之内的己方单位作为目标。

效果: 将目标移出战场, 并再次部署在完全位于一个战场边缘 3" 之内、且位于所有敌方单位 6" 之外的位置。

每场战斗限一次(军队), 任意近战阶段

疯魔利爪之道: 经验丰富的死亡大师精通众多邪恶的武艺, 很好地利用了自己机敏的天性。

宣布: 选择一个己方英雄作为目标。

效果: 本回合之内, 目标拥有先攻。

强化: 给予己方将领下列强化中的 1 个。

被动

谋杀技巧: 克利希特亮晶晶的眼睛锁定了目标, 熟练地穿行而过, 跃过了面前的阻碍。

效果: 当己方将领使用“冲锋”技能时, 可以移动穿过敌方模型。

被动

暗影大师: 克利希特隐没在黑暗之中, 能够轻易钻出阴影, 只留下受害者冰冷的尸体。

效果: 当己方将领使用“暗影笼罩”技能时, 其暗影行步掷骰结果增加 1 点。

被动

不过是另一片阴影: 克利希特精通隐身追踪术, 等待攻击的时刻到来。

效果: 当己方将领完全位于一个拥有 3 个或更多模型的己方单位近战范围之内时, 己方将领拥有守护 (4+)。

任意近战阶段

死亡尖啸: 若是需要, 克利希特会释放震耳欲聋的尖叫, 震慑敌人。

宣布: 选择一个位于己方将领 6" 之内的敌方单位作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 3+, 则本回合之内, 目标所作攻击的命中掷骰结果减少 1 点。



传闻称克利希特能游走于一切阴影，闯入所有洞室，找到每一个瑟瑟发抖的目标。不过大多数传言都出自克利希特本人之口，因为一旦目标心生恐惧，就会变得脆弱不堪。在为比拉克尔效力时，克利希特曾捣毁过一座银塔，他在尖塔的大堂正中引爆了次元石炸弹，摧毁了好奇传说中的漂浮堡垒之一。此后人们对他的传闻更加深信不疑，他也因此获得了一件有意识的影血斗篷。如今克利希特正潜行在灰烬堡之中，将刀尖指向了那些团结残存守卫的领袖。

· 先锋军战争卷轴 ·

死亡大师克利希特

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
十三切之刃	13	2+	4+	1	1	暴击(致命伤)

己方英雄阶段

走-走, 猎杀他们: 克利希特驱使手下的阴沟鼠扑向了毫无警惕的猎物。

宣布: 选择一个完全位于该单位 12" 之内且可见的己方阴沟鼠单位作为目标。随后, 掷一枚骰子。

效果: 若结果为 3+, 则本回合之内, 目标的冲锋掷骰结果增加 1 点。



关键词

英雄、步兵、守护 (5+)



死亡大师是极度灵活的杀手，也是埃辛氏族的骄傲。他们的训练很大一部分都围绕着压抑斯卡文鼠人天生的自私个性、把个人野心放在一旁，将注意力集中在当前的任务上——至少达到了鼠人的极限。死亡大师在暗影中潜行，等待目标露出破绽的那一刻才会发起猛烈灵活的突袭。他们使用各种秘传的特殊武器，例如次元石手里剑和悲泣之刃，只需轻轻的擦伤便能将目标置于死地。而想要命中死亡大师就如同想要抓住暗影。完成杀戮之后，他们便会像幽灵一样消失在黑暗之中。

· 先锋军战争卷轴 ·

死亡大师

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
悲泣之刃	5	3+	4+	1	D3	针对英雄(+1 撕裂) 暴击(致命伤)

被动

暗影杀手: 露尔古的幻术以及其他隐匿工具让死亡大师无时无刻都能藏匿于黑暗中免受伤害。

效果: 若以该单位为目标所作攻击的未修正命中掷骰结果为 1-4, 则攻击失败且攻击流程结束。



关键词

英雄、步兵、守护 (6+)

移动 7" 6+ 眩晕
倍州 1 控制

阴沟鼠是埃辛氏族中的暗影死亡小队。埃辛鼠人认为步步高升要靠货真价实的本领，而非灵机一动的运气，因此这些鼠人都是优中选优，拥有高超的潜行伏击技巧。当然，如果一只鼠人能够成功暗杀棘手的敌人，或完美完成手中任务，也会受到主人的赏识。阴沟鼠经过了独特的近战训练，在面对面战斗中十分危险，他们装备的致命毒药和随x身搭载的炸药也能分散对手的注意力，毁灭敌人。

· 先锋军战争卷轴 ·

阴沟鼠



近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
埃辛专业利刃	3	3+	4+	1	1	暴击(致命伤)

✖ 每回合限一次(军队), 己方冲锋阶段

炸弹鼠: 许多阴沟鼠都是炸弹专家, 他们会让炸弹鼠飞速冲入敌阵, 在次元石的狂怒中进行引爆。

宣布: 只有在该单位拥有**炸弹鼠**指示物时您才能使用此技能。选择一个位于该单位 9" 之内的敌方单位作为目标。随后, 掷一枚骰子。

效果: 若结果为 3+, 则对目标造成 1 处致命伤。若结果为 1-2, 则将该单位的**炸弹鼠**指示物移出战场。



炸弹鼠

关键词

步兵、增援、守护 (6+)

移动 7" 6+ 眩晕
倍州 1 控制

夜奔鼠是埃辛氏族中最低阶的学徒, 被视作为完全可以被舍弃的资源。他们最常见的命运就是被赶至敌人面前, 通过自己的死亡分散对方的注意力, 让鼠人精英刺客趁乱完成秘密任务。不过尽管他们身为炮灰, 夜奔鼠所经受的训练和携带的装备也远远胜于其他氏族中的同阶层战士。他们能用投石索、手里剑还有淬毒的利刃了结落单的猎物, 还可以利用随身携带的烟雾弹在对方反击之前逃之夭夭。

· 先锋军战争卷轴 ·

夜奔鼠



远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
投石索和淬毒手里剑	10"	2	4+	4+	-	1	暴击(自动致伤) 近战射击

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
淬毒利刃	2	4+	5+	-	1	暴击(致命伤)

↗ 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

烟雾弹: 埃辛氏族利用烟雾弹来制造混乱, 干扰敌人。

宣布: 该单位只有在处于近战时才能使用此技能。掷一枚骰子。

效果: 若结果为 4+, 则该单位可以如同处于己方移动阶段时一样, 立即使用“后撤”技能。



关键词

步兵、增援、守护 (6+)