

SCOURGE OF GHYRAN

阵营规则： 哈苏特地狱铁匠

战斗编队

在哈苏特地狱铁匠的阵营规则中加入下列战斗编队。

主宰之力

◆ 被动

主宰咒语: 这些地狱铁匠的武器被恶魔铁匠注入了臣服咒语，能够削弱面前敌人的决心。

效果: 己方非捣乱地精哈苏特地狱铁匠单位在“蛮横突破”命令中生命属性翻倍。

设计师注解: 此技能的效果在您使用“蛮横突破”和对手使用“蛮横突破”时均生效。

工业污染源

◆ 被动

重雾浓烟: 地狱铁匠的战争机器吐出了浓重的废气，将战士们包裹在模糊一片、充满污染物的烟雾之中。

效果: 己方哈苏特地狱铁匠步兵或骑兵单位在完全位于一个己方哈苏特地狱铁匠战争机器 9" 之内时，针对其所作射击攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

诅咒机械

诅咒机械是一种针对**战争机器**的特殊强化。在军队构成阶段添加强化时，您可以选择 1 个诅咒机械给予您军队名册中的一个**战争机器**。

◆ 被动

贪婪的活塞: 恶魔铁匠花费大力气给这台机器装上了升级版活塞装置，大幅提升了它的速度变化幅度。

效果: 在为该单位进行冲锋掷骰时，骰子数量增加 1 枚，最多增加至 3 枚，随后移除其中 1 枚，将剩下的骰子作为冲锋掷骰结果。

◆ 任意回合结束

蔑视的吐息: 这台战争机器配备有专门的舱室，在高压下储存多余的蒸汽，以释放滚烫的气团攻击附近的敌人。

宣布: 选择至多 3 个与该单位处于近战的敌方单位作为目标。

效果: 为每个目标各进行一次 D3 掷骰。若结果为 2+，则对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。

◆ 每回合限一次（军队），反应: 您为该单位宣布使用一个攻击技能

超速开关: 让这台机器突破平日的限制就能在敌阵实施大范围的破坏，但其中的恶魔之火可能会造成不堪设想的后果。

效果: 本阶段之内：

- 该单位针对位于其 9" 之内的敌方单位所作攻击的命中掷骰结果增加 1 点，包括使用伙伴武器所作的攻击。
- 每当该单位所作攻击的未修正命中掷骰结果为 1 时，便在**攻击技能**结算完毕之后，向该单位分配 1 点伤害点数（无法对这些伤害点数进行守护掷骰）。



SCOURGE OF GHYRAN

• 盖伊岚浩劫战争卷轴 •
装备哈苏特利刃的
炼狱步兵



就连扎尔顿战团一线的战士也挥舞着满是恶魔之力的武器。这些矮灵纪律严明冷酷无情，但长伴于黑暗之火周围依然扭曲了他们，强化了他们内心中最为恶毒的情绪，使他们以冷酷的蔑视面对所有敌人——在锣声和自己的残暴笑声中，将敌人踏为焦土。

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害
哈苏特利刃 (针对步兵 +1 撕裂)	2	3+	4+	-	1

◆ **被动**

神圣锣声：这一单位携带的锣经由哈苏特憎恨的表亲们的鲜血完成了圣化，敲出的诅咒之声让地狱铁匠充满了恶毒的活力，但时不时会让背锣的捣乱地精爆体而亡。

效果：这个单位的圣锣携带者是一枚指示物。这个单位每有一名乐师，便有一个圣锣携带者。如果这个单位使用“集结”命令，则该单位每有一个圣锣携带者，便进行2次额外的D6集结掷骰，但每一个未修正集结掷骰结果为1，便要在命令结算完毕之后移除该单位的一个圣锣携带者。

◆ **每回合限一次（军队），任意回合结束**

拿起他们的武器：地狱铁匠步兵训练有素，熟练掌握了许多武器的使用方法。如果需要，他们可以拿起附近某个损失惨重的单位的武器继续战斗。

宣布：选择另一个位于该单位12”之内的可见己方非捣乱地精哈苏特地狱铁匠步兵单位、死亡啸叫者火箭炮或折磨者轰击炮作为目标。

效果：移除该单位的至多3个模型。随后，如果目标为步兵单位，则向其返还与您从该单位移除的模型数量相等的被击杀模型。如果目标为战争机器，则治疗一定数量分配给目标的伤害点数，具体点数等于您从该单位移除的模型数量。

通过此技能从该单位移除的模型无法再被返还至该单位中。

◆ **被动**

恶魔坚韧：这些坚忍的矮灵呲牙大骂，绝不表现出丝毫软弱。

效果：这个单位在拥有不同**恶魔之力点数**(DPP)数值时会拥有不同效果，如下所示：

DPP 效果

- 1 这个单位获得守护(6+).
- 2 这个单位获得守护(5+).
- 3 这个单位在受到法术、祈祷以及召唤体技能伤害时获得守护(4+)，其他情况下获得守护(5+).

关键词

步兵、勇士、乐师(1/10)、旗手(1/10)

混沌、哈苏特地狱铁匠、矮灵

• 盖伊岚浩劫战争卷轴 •

战事暴君



金字塔皇家部族的领主同样也会作为战时指挥官。因黑暗力量而膨胀的他们身着威严铠甲，将自己的仆从视为征服野心的延伸。在他们的无情驱使下，部下要么取得胜利，要么遭受灭亡。而暴君的对手终将倒在刀锋之下——这些武器以可怕的代价铸就，并由最危险的恶魔精华强化。

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害
恶魔烈火阔剑 暴击(致命伤)	5	3+	3+	1	2

◆ **每回合限一次（军队），己方移动阶段**

恶魔之火手枪：战事暴君的手枪既可以抗击敌人，也能恐吓手下奋力战斗。

宣布：选择一个位于该单位12”之内的可见敌方单位作为目标。随后，您可以选择一个与敌方目标处于近战的己方哈苏特地狱铁匠步兵单位作为己方目标。

效果：进行一次D3掷骰。若结果为2+，则对敌方目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。

如果有己方目标，则本回合之内：

- 己方目标在使用了**后撤**技能后，仍可在同一回合中使用**射击**和/或**冲锋**技能。
- 己方目标在使用**后撤**技能时可以移动的距离增加2”。
- 己方目标不会受到**后撤**技能造成的致命伤。

◆ **被动**

不胜利就去死，你这臭虫！：战事暴君会无情地镇压手下，榨取他们的最后一丝价值。

效果：当该单位拥有任意**恶魔之力点数**时，己方除战事暴君之外的非捣乱地精哈苏特地狱铁匠单位在完全位于该单位9”之内且对其可见时，拥有0**恶魔之力点数**也算作拥有1**恶魔之力点数**。

该单位拥有2点**恶魔之力点数**时，此技能的范围扩大3”。该单位拥有3点**恶魔之力点数**时，此技能的范围扩大6”。

设计师注解：如果一个拥有0点**恶魔之力点数**的己方单位被此技能影响，后续获得了1点或更多**恶魔之力点数**，那么此技能将不再影响那个单位。乌拉克·塔厄的“精于恶魔之力”技能对被此技能影响的单位没有效果。

关键词

英雄、步兵

混沌、哈苏特地狱铁匠、矮灵