



圣血天使

阵营包: 版本 1.1

本文件中包含了阵营圣典专用的额外规则和规则注解，这包括分遣队、数据表、常见问题解答以及勘误。

常见问题解答和勘误章节中包含了对印刷品中内容的修改。全新或者订正的文字将使用红色进行表示，先前版本中的修改将使用高亮进行标记（全新添加或者被完全替换的内容除外）。

您使用阵营的点数值将在军务部野战手册的单独文件中表示，对《战锤 40000》游戏进行的大规模平衡性修改（其中可能会包含您的阵营规则）将在平衡数据板中表示。对点数值和规则进行的修改还将会在《战锤 40000》应用程序中进行实时的更新。

更新了什么？

- 怒咒猛攻分遣队

内容

分遣队	2
天使继承者	2
怒咒猛攻.....	4
常见问题解答与勘误	6

天使继承者

圣血天使从他们的基因原体身上继承了许多特征。他们的高贵气质和灵能力量都源自于圣吉列斯，自从他死后导致的灵魂诅咒也是如此。圣血天使能够在最为黑暗的绝望时刻闪闪发光，这一点也许是基因原体所传承的最为神秘的特征之一。就像传说中高举金矛，为绝望者带来希望的圣吉列斯一样，圣血天使会在逆境之中不断提升，仿佛是在实现某种古老的预言。在那时，圣吉列斯之子心中时刻都在冲突的高尚品质和可怕野性会达到平衡。巴尔的战斗天使会在狂怒之中保持镇静，保持清晰的思绪，以骇人且不可阻挡的怒火发起进攻，在危机之中扭转乾坤。

分遣队规则



天使的传承

在看似不可能战胜的险境之中，圣血天使会变得极为坚定勇猛。圣吉列斯之子能够在自己灵魂的深处找到超凡的决心、怒火与专注。有时，他们甚至还能得到自己的基因之父曾拥有的预知能力，但这既是一种恩赐，也是一种诅咒。

在第一战斗轮次开始时，选择以下两个天使传承技能。直到战斗结束前，被选择的技能将生效，并适用于己方军队中所有的阿斯塔特修会角色单位。

血之优雅：该单位可以在进行了后撤的回合中进行射击和宣布冲锋。

猩红怒火：每当该单位中的一个模型进行一次攻击时，重掷结果为1的命中掷骰和结果为1的致死掷骰。

预言之时：您可以重掷该单位进行的突进和冲锋掷骰。

限制



您的军队中可以包含**圣血天使**单位，但是不能包含任何源自其他战团的**阿斯塔特修会**单位。

强化



短暂预知

短暂的预知和启示在这位战士的血液中流淌，指引他走向战斗。

仅限**阿斯塔特修会**模型。持有者所属单位中的模型拥有“斥候6”技能。

不祥景象

从长远来看，这些怪异且突然出现的杀戮光景会对这位圣血天使的勇士造成糟糕的影响。不过，在此时此刻，它们会让战士更加接近于基因原体的光荣姿态。

仅限**阿斯塔特修会**模型。每场战斗限一次，在己方指挥阶段中，持有者可以使用本强化。若使用，那么直到下一个己方指挥阶段开始前，所有天使传承技能（见左侧）将对持有者所属的单位生效，而不是只生效两个。

耀眼徽记

原本看似只是装饰品的血滴吊坠如今闪烁着能与任何恒星媲美的闪耀光芒。这种充斥着怒火的光明迫使敌人回避视线。

仅限**阿斯塔特修会步兵**模型。敌方单位不能使用“警戒射击”计谋对持有者所属的单位进行射击。

命定牺牲

在充分明白了这场战斗的绝望与重要性之后，这位圣吉列斯之子就和自己的基因原体一样坚持不懈，就算自己将面对死亡。

仅限**阿斯塔特修会**模型。在持有者首次被摧毁的阶段结束时掷一枚D6：若结果为2+，将持有者部署回战场上尽可能接近其原本位置，且不位于敌方单位交战范围内的位置，剩余3点耐伤。



蔑视战甲

天使继承者 - 战斗战术计谋

阿斯塔特修士的好战心性与其超人体格相结合，成就了在任何敌人面前都凛然不惧的威武之师。



1CP

时机：对手的射击阶段或近战阶段中，在一个敌方单位选择了目标后。

目标：一个被攻击单位选择成为一次或多次攻击目标的己方阿斯塔特修会单位。

效果：直到阶段结束前，每当目标单位受到攻击时，那次攻击的护甲穿透属性弱化 1。



集中怒火

天使继承者 - 战斗战术计谋

虽然对内心的野性保持着严密的拘束，但圣血天使能够利用这种隐藏的狂暴并将它转变成精准的打击。



1CP

时机：近战阶段。

目标：一个在阶段中还没有被选择进行近战的己方阿斯塔特修会单位。

效果：直到阶段结束前，目标单位中模型装备的近战武器拥有 **[致命一击]** 技能。如果目标单位是一个角色单位，那么直到阶段结束前，目标单位中模型装备的近战武器还拥有 **[骑枪]** 技能。



光辉时刻

天使继承者 - 史诗伟业计谋

在最为绝望的危机时刻中，一位战斗修士能够迎难而上，成为真正的天使继承者。



1CP

时机：己方指挥阶段。

目标：一个己方阿斯塔特修会步兵单位。

效果：选择目标单位中的一个非角色模型。直到下一个己方指挥阶段开始前，那个模型拥有角色关键词。

设计师注：在这个计谋生效期间，被选择模型所属的单位成为角色单位，意味着能够得到“天使的传承”分遣队规则的效果，以及任何对角色单位生效的效果。



为荣誉出击

天使继承者 - 战略计划计谋

这些战斗修士们直觉性的明白关键时刻已经到来，他们举起武器并向敌人进行毫不停息的齐射。



1CP

时机：己方射击阶段。

目标：一个在阶段中还没有被选择进行射击的己方阿斯塔特修会单位。

效果：直到阶段结束前，目标单位中模型装备的远程武器拥有 **[连击 1]** 技能。



在巨大双翼的阴影下

天使继承者 - 战斗战术计谋

敌人被一种灵魂深处的阴影压迫，仿佛一对巨大的翅膀在上方展开并将他们笼罩在黑暗之中。



1CP

时机：对手的射击阶段，在一个敌方单位选择了目标后。

目标：一个被攻击单位选择成为一次或多次攻击目标的己方阿斯塔特修会角色单位。

效果：直到阶段结束前，目标单位只有在攻击模型位于其 18" 内时才能被选择成为远程攻击的目标。



飞向燃烧的天空

天使继承者 - 战略计划计谋

在末日来临之时，整个世界似乎都被点燃，这些圣吉列斯之子向沧桑的天空飞去，准备向身下聚集的敌人发起复仇的惩戒。



1CP

时机：对手的近战阶段结束时。

目标：一个己方阿斯塔特修会跳跃背包单位。您不能选择一个位于敌方单位交战范围内的单位，除非那个单位是圣血者。

效果：将目标单位移出战场并放入战略预备队中。

怒咒猛攻

血色饥渴与黑色狂怒是圣血天使无法摆脱的诅咒，他们必须向盟友隐藏这个秘密来避免造成恐慌。不过，这些所谓的诅咒也是十分强大的武器，是对付顽固敌人的最后手段。没有任何一位圣血天使会轻易做出这样的决定：对于圣吉列斯之子而言，通过释放血色饥渴所获得的胜利是遭受玷污的，而迷失于黑色狂怒就如同成为行尸走肉。不过，对于面对这些圣血天使的敌人而言，这没有什么区别。

分遣队规则



狂乱凶性

随着每一刻战斗，每一次残暴的杀戮和粉碎性的打击，血色饥渴便会越来越强烈。在自控能力的逐渐松懈下，接近于野兽般的狂怒将取而代之。那些激怒圣吉列斯之子心中野兽的敌人不会存活太久。

每当己方军队中的一个**阿斯塔特修会**模型进行近战时，重掷结果为 1 的致伤掷骰。

每当己方军队中的**阿斯塔特修会**单位被选择进行近战时，如果那个单位在回合中进行了冲锋移动，那么单位中模型装备的近战武器的攻击属性提升 1 点。如果那个单位处于战斗震慑状态，则单位中模型装备的近战武器的攻击属性提升 2 点。

限制



您的军队中可以包含**圣血天使**单位，但是不能包含任何来自其他战团的**阿斯塔特修会**单位。

强化



深红圣物

这个装甲圣物盒中拥有丧失于黑色狂怒的圣血天使连长的颅骨。是无息怒火的强大护符。

仅限**牧师**模型。持有者单位中的模型拥有“斥候 6”技能。每当您对位于持有者 6" 内的**阿斯塔特修会**单位进行战斗震慑测试时，您可以重掷测试结果。

血色饥渴大师

长期的练习让这位勇士能够些许的控制自身的血色饥渴，也让他们可以在战斗中传授这个智慧。

仅限**阿斯塔特修会**模型。每场战斗限一次，在近战阶段开始时，持有者可以使用本强化。若使用，那么直到阶段结束前，持有者所属单位中的模型拥有“先攻”技能。

圣血泪滴（光环）

据说，被镶在这个圣物上的血红色宝石中含有基因原体本尊的眼泪。那些丧失于黑色狂怒的战士在它的附近会更加勇猛的战斗。

仅限**阿斯塔特修会**模型。位于持有者 6" 内的己方**死亡连队**单位中模型装备的近战武器的力量属性增加 1 点。

天使獠牙

这件精工级武器在战团中拥有着黑暗的名声。然而它的威力无人能够否认，武器中的机魂渴望着饮取强大敌人的鲜血。

仅限**阿斯塔特修会**模型。每当持有者对一个**角色**、**凶兽**或**载具**单位进行近战攻击时，那次攻击拥有 [连击 2] 技能。



1CP

不祥征兆

怒咒猛攻 - 计谋

圣血天使的残忍屠杀所留下的尸骸惨不忍睹，光是看见它们就会使敌人犹豫。

时机：任意阶段。

目标：位于上一个阶段结束时由您控制的目标标识范围内，且刚被摧毁的己方**圣血天使**单位。就算那个单位被摧毁，您也可以对其使用本计谋。

效果：选择上述的其中一个目标标识。那个标识将保持被您控制，这个效果持续至在一个阶段结束时对手对那个目标的控制等级大于您为止。



1CP

蔑视战甲

怒咒猛攻 - 计谋

阿斯塔特修士的好战心性与其超人体格相结合，成就了在任何强敌面前都凛然不惧的威武之师。

时机：敌方射击阶段或近战阶段，当一个敌方单位选择攻击目标后。

目标：一个被上述敌方单位的一次或多次攻击选为目标的己方**阿斯塔特修会**单位。

效果：在本阶段结束前，该己方单位所受攻击的护甲穿透属性降低 1 点。



1CP

麻木狂怒

怒咒猛攻 - 计谋

对于死亡连队的战士们来说，再严重的伤势也无法也不值一提，疼痛已经无法影响他们狂乱的心智。

时机：对手的射击阶段或近战阶段中，在敌方单位选择了攻击目标后。

目标：一个被攻击单位选择成为一次或多次攻击目标的**死亡连队**单位。

效果：直到阶段结束前，目标单位中的模型拥有“不觉疼痛 5+”技能。



1CP

大卸八块

怒咒猛攻 - 计谋

尽管圣血天使在近距离战斗中展现了出色的技巧与控制，但它依旧附着嗜血与残暴，而这在他们的狂怒之下只会变得更加显著。

时机：近战阶段。

目标：一个在本回合中进行了冲锋移动的己方**阿斯塔特修会**单位。

效果：选择目标单位中模型装备的近战武器的力量属性或者护甲穿透属性。直到阶段结束前，被选择的属性提升 1。作为替代，您可以选择让这个单位获得血色饥渴；若这么做，那么目标单位进入战斗震慑状态（但本计谋的效果依旧生效），并且直到阶段结束前，目标单位中模型装备的近战武器的力量属性和护甲穿透属性各提升 1。



2CP

不朽使命

怒咒猛攻 - 计谋

就算死亡终于熄灭了吞噬心智的怒火，迷失的战士们依旧会继续战斗，直到残存的光辉完全消失为止。

时机：近战阶段，在一个敌方单位选择了目标后。

目标：一个被攻击单位选择成为一次或多次攻击目标的**死亡连队**单位。

效果：直到阶段结束前，每当目标单位中的一个模型被摧毁时，如果那个模型在阶段中没有进行过近战，那么不要将其移出游戏。被摧毁的模型可以在攻击单位完成所有攻击后进行近战，随后再将其移出游戏。



1CP

血色怒火

怒咒猛攻 - 计谋

在星际战士当中，圣血天使已经属于十分迅速激进的战团，而血色饥渴的影响只会进一步增强这些能力，但代价是高层面的战略思维。

时机：己方移动阶段中，在一个己方**阿斯塔特修会**单位进行了突进后。

目标：上述的**阿斯塔特修会**单位。

效果：直到回合结束前，目标单位可以在进行了突进的回合中进行射击或者宣布冲锋。作为替代，您可以让这个单位获得血色饥渴；若这么做，那么目标单位进入战斗震慑状态（但本计谋的效果依旧生效），并且直到回合结束前，目标单位可以在进行了突进的回合中进行射击和宣布冲锋。



圣血天使

更新与勘误

第 70, 72, 74 页 – 分遣队限制

为每一个分遣队添加以下限制：

“您的军队可以包含**圣血天使**单位，但是不能包含任何来自其他战团的阿斯塔特修会单位。”

第 75 页 – 死从天降计谋

改为：

“**时机：**己方移动阶段中，在一个**阿斯塔特修会跳跃背包单位**进行了突进或后撤后。

时机：那个**阿斯塔特修会跳跃背包单位**。

时机：直到回合结束前，那个己方单位可以在进行了突进或后撤的回合中进行射击或宣布冲锋。”

第 84 页 – 圣血守卫，武器装备选项，第一和第二点

改为：

- **任意数量的模型**可以将其装备的赤红之刃替换成 1 把赤红长矛。
- **该单位中每包含 3 个模型，就有一个模型**将其装备的鸣钟爆矢枪替换成 1 把地狱火手枪。

第 88 页 – 死亡连队无畏机甲，狂怒驱动技能

改为：

“**狂怒驱动：**在对手的射击阶段中，每次在一个敌方单位进行射击后，如果该模型被射击中的一次或多次攻击命中，那么该模型可以进行一次狂怒驱动移动。掷一枚 D6 并让掷骰结果 +2：这个数值是该模型可以最多移动的英寸数，但是模型必须在尽可能靠近最近的敌方单位（**飞行器**除外）的位置结束移动。**在这么做时，该模型可以被移动进入敌方单位的交战范围内。**一个模型不能在处于战斗震慑状态的情况下，或者在一个或更多敌方单位的交战范围内时进行狂怒驱动移动，并且在每个阶段中只能进行一次狂怒驱动移动。”

常见问题解答

问：是否可以使用圣血者的“奇迹拯救者”技能将他部署在两个或更多敌人的交战范围内，如果其中至少有一个单位在阶段中进行了冲锋移动？

答：可以。

问：圣血者是否可以通过“奇迹拯救者”技能在第一战斗轮次中从预备队到达战场？

答：可以，除非您使用的任务规则有其他明确规定。例如，如果您正在使用利维坦或者驱灵死域任务包，那么则不可以。