



# 艾达灵族

## 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？

- 巨蛇族群分遣队

### 内容

分遣队 .....	2
装甲战群 .....	2
巨蛇族群 .....	4
常见问题解答与勘误 .....	6





# 装甲战群

在被大量投入战场的时候，艾达灵族的载具能够在极速下释放惊人的可怕火力。在超音速的灵族飞行器对敌人进行狂轰乱炸的压制后，流线型的战斗飞艇从天而降，穿越伤痕累累的战场并通过耀眼的齐射将目标摧毁。大批的运输载具随之而来，护盾与灵骨外壳轻松抵御敌人的攻击，并将大队的支派武士和守护者士兵送入战斗。在步兵们占领目标并肃清敌人的同时，灵敏的机甲从侧翼发起包抄，重炮向大群敌人进行纵射，确保没有任何生物能够逃过方舟灵族的怒火。

## 分遣队规则



### 熟练乘员

方舟灵族的载具成员是银河中最具天赋的驾驶员和炮手之一。在他们的控制之下，强大的机械和武器系统将发挥全部潜能。

己方军队中艾达灵族载具模型装备的远程武器拥有[突击]技能，并且您可以重掷己方艾达灵族载具飞行单位进行的突进掷骰。

## 强化



### 指引灵魂

这位先知与方舟世界的载具有着密切的联系。与寄居于载具灵魂石中的灵魂进行沟通能够加强它们和载具乘员们的战术意识。

仅限艾达灵族灵能者模型。在己方射击阶段开始时，选择一个位于持有者 9" 内的己方艾达灵族载具模型。直到阶段结束前，每当那个模型进行攻击时，攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

### 协调矩阵

在被激活后，这个水晶装置能够让使用者与艾达灵族的战争机器进行连接，在瞬间下达命令和接收战斗报告。

仅限艾达灵族模型。在己方指挥阶段中，如果持有者（或者其搭乘的任何运输工具）位于您控制的目标标记的范围内，那么掷一枚 D6：若结果为 3+，您获得 1CP。

### 蕾利斯的灵魂石

这个灵魂石中留存着吟骨者蕾利斯的精华。携带它参加战斗的灵族灵能者能够借取这位逝去工匠的技艺。

仅限艾达灵族灵能者模型。在持有者位于一个或更多己方艾达灵族载具单位的 3" 内时，持有者拥有“独行特工”技能。在己方指挥阶段中，您可以选择一个位于持有者 3" 内的己方艾达灵族载具模型。那个模型回复最多 D3 处失去的耐力。

### 奸猾战略家

这位指挥官是载具战斗的专家，时刻都领先敌人一步。

仅限艾达灵族模型。如果己方军队中包含持有者，那么在双方玩家完成各自的军队部署后，选择最多 3 个己方艾达灵族载具单位并重新部署它们。在这么做时，其中任意数量的单位可以被放入战略预备队中，无论战略预备队中已经存在多少单位。





### 守护夹层

装甲战群 - 战略计划计谋

这个载具的灵骨结构中交织了守护符文，让它的壳能够抵御猛烈的攻击。

**时机：**任意阶段，在一处致命伤被分配至一个己方艾达灵族载具单位后。

**目标：**那个己方艾达灵族载具单位。

**效果：**直到阶段开始前，那个单位中的模型针对致命伤拥有“不觉疼痛 5+”技能。

1CP

### 极速部署

装甲战群 - 战略计划计谋

在超凡的技术下，守护者成员能够驾驶载具迅速穿越战场，在俯冲之后让搭载的战士们脱离。

**时机：**己方移动阶段。

**目标：**一个己方艾达灵族运输工具单位。

**效果：**直到阶段结束前，搭乘那个运输工具的单位可以在运输工具进行了突进后脱离。这么做的单位在阶段中算作进行了常规移动，并且不能在同一个回合中宣布冲锋，但除此之外可以照常行动。

1CP

### 矢量引擎

装甲战群 - 战略计划计谋

矢量引擎是艾达灵族巧妙与智慧的工艺产物，让反重力载具能够在回避敌人的同时保持精准的射击。

**时机：**己方移动阶段，在一个可以飞行的己方艾达灵族载具单位进行后撤后。

**目标：**那个艾达灵族载具单位。

**效果：**直到回合结束前，目标单位可以在进行了后撤的回合中进行射击。

1CP

### 云层突袭

装甲战群 - 战略计划计谋

方舟灵族经常会将反重力载具部署在低空之中。在接到命令后，它们发起突袭，让敌人来不及反应。

**时机：**己方移动阶段的增援步骤开始时。

**目标：**一个位于战略预备队内且可以飞行的己方艾达灵族载具单位。

**效果：**直到阶段结束前，目标单位拥有“深入打击”技能。在目标单位通过“深入打击”技能部署至战场时，目标单位可以被部署在战场上位于所有敌方单位水平 6" 外的任意位置，但若这么做，那么直到回合结束前，目标单位不能宣布冲锋。此外，如果目标单位是一个运输工具，那么在回合中进行脱离的每个单位都必须位于所有敌方单位水平 6" 外的位置，并且直到回合结束前，那些单位不能宣布冲锋。

1CP

### 灵魂视觉

装甲战群 - 战略计划计谋

包含卓越先知灵魂的灵魂石被镶入了这个载具的瞄准系统当中。就算已经死去，他们依旧能够提供指引。

**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艾达灵族载具单位。

**效果：**直到阶段结束前，每当目标单位被选择进行射击时，您可以重掷那个单位中一个模型进行的一次命中掷骰、一次致伤掷骰和一次伤害掷骰。如果您正在进行快速掷骰，那么您可以在进入攻击流程的下一个步骤前选择其中一枚骰子进行重掷。

1CP

### 反重力冲击

装甲战群 - 战略计划计谋

娴熟的灵族驾驶员能够调整载具反重力场的角度并击退敌人。

**时机：**对手的冲锋阶段，在一个敌方单位宣布冲锋后。

**目标：**被选择成为那次冲锋的目标之一且可以飞行的一个己方艾达灵族载具单位。

**效果：**直到阶段结束前，那个敌方单位进行的冲锋掷骰结果减少 2 点。

1CP





# 巨蛇族群

丑角的剧目在作为演出剧本的同时也是战斗计划，这个交错的组合只有艾达灵族的复杂头脑才能够真正理解。巨蛇族群源于艾达灵族神话中的宇宙巨蛇，它注重运用搭乘织星者飞艇的丑角剧团，以及提供支援的织空者摩托和织虚者飞艇。由于这些单位都使用宇宙巨蛇的后裔进行命名，它们在战场上也扮演着相应的角色：忠诚尽职的织星者负责将搭乘者送往战场，织空者来回穿梭，四处杀戮，织虚者则冷酷致命的发动攻击。

## 分遣队规则



### 蛇群恩赐

丑角完美演绎着他们的角色，充分展现了宇宙巨蛇后裔的迅速攻击与致命毒液，以速度和残暴的表演称霸战场这个舞台。

己方军队中的丑角骑乘与丑角载具模型装备的武器拥有 [连击 1] 技能。

每当一名己方丑角单位从一个运输工具中脱离时，直到回合结束前，那个单位装备的武器拥有 [连击 1] 技能。

## 漂泊剧团



- 己方军队中的剧团单位获得**战线**关键词，并且这些单位中的剧团模型的目标控制属性为 2。
- 您可以将以下模型纳入己方军队中，每种模型最多包含 3 个：  
死亡小丑，暗影先知，剧团长。

## 强化



### 幽魂钥匙

这个神秘的灵骨装置能够让使用者在揭幕之前就从网道踏上舞台，立刻开始汹涌的表演。

仅限丑角模型（独角模型除外）。持有者单位中的模型拥有“斥候 6”技能。

### 编织者哀嚎

这件残忍的武器通常都会被封锁起来。据说，这个不祥的装置回响着宇宙巨蛇在灵族陨落时的悲痛情感。

仅限剧团团长模型。持有者近战武器的力量属性提升 3，攻击属性提升 1。

### 蛇牙笑面

丑角会在演绎巨蛇族群时佩戴这个残酷的面具，它能够让佩戴这变得极为狠毒。

仅限死亡小丑模型。在持有者使用“残忍笑料”技能时，您可以为尖啸者加农炮选择两个技能，而不是一个。

### 蜕皮盛装

这件闪烁的斗篷能够投射出逐渐退去的庞大幻象，仿佛穿戴者像是蜕皮的蛇一样，显现出更为混乱的现实。

仅限暗影先知模型。在双方玩家完成军队的部署后，选择己方军队中最多三个丑角单位并重新部署它们。在这么做时，您可以将这些单位部署至战略预备队中，无论战略预备队中已经存在多少单位。





### 蛇群之牙

巨蛇族群 - 计谋

蛇群拥有不可胜数的首级与獠牙。在舞动穿过敌人的时候，丑角们的武器就像是神话中的蛇巢一般向敌人发起暴风般的攻击。

**时机：**近战阶段开始时。

**目标：**己方军队中一个**剧团**单位。

**效果：**直到阶段结束前，在使用目标单位的“死亡之舞”技能时，您可以选择让单位获得三个技能，而不是一个。

1CP

### 剧毒怒火

巨蛇族群 - 计谋

这艘反重力飞艇如同飞速出击的神蛇一般瞬间接近敌人并全力宣泄怒火。

**时机：**己方射击阶段。

**目标：**己方军队中一个还没有在本阶段中被选择进行射击的**丑角载具**单位。

**效果：**在目标单位进行了射击后，如果单位不位于任何敌方单位的交战范围内，那么目标单位可以进行一次最多 6" 的常规移动。直到回合结束前，目标单位不能宣布冲锋。

1CP

### 突击步伐

巨蛇族群 - 计谋

丑角们在石柱与废墟之间跳动，如同踏云一般腾空穿梭，灵活地冲向战斗。

**时机：**己方冲锋阶段。

**目标：**己方军队中一个**丑角**单位。

**效果：**直到阶段结束前，目标单位可以在进行了突进的回合中宣布冲锋。

1CP

### 织空之形

巨蛇族群 - 计谋

无法闪躲却又难以捕捉，这个单位仿佛就像是神话中不断扭动但无形的织空者。

**时机：**己方近战阶段结束时。

**目标：**己方军队中一个在阶段中可以进行近战的**丑角骑乘**单位。

**效果：**如果目标单位不位于敌方单位的交战范围内，那么该单位可以进行一次常规移动。若是其他情况，那么目标单位可以进行一次最多 6" 的后撤移动。

1CP

### 扭动舞步

巨蛇族群 - 计谋

这些战士保持急速的移动，对剧目中敌人的步伐进行反应，做出反重力的动作。

**时机：**对手的移动阶段中，在一个敌方单位结束一次常规、突进或后撤移动后。

**目标：**己方军队中一个位于上述敌方单位 9" 内的**丑角步兵**单位。

**效果：**目标单位可以进行一次最多 6" 的常规移动。

1CP

### 登云腾跃

巨蛇族群 - 计谋

如同缩身准备再次攻击猎物的盘蛇一般，丑剧们翻腾至空中，看似消失，却已经准备好了在下一刻出击。

**时机：**对手的近战阶段结束时。

**目标：**己方军队中一个**丑角载具**或者**丑角骑乘**单位。

**效果：**如果目标单位不位于敌方单位的交战范围内，那么您可以将其移出战场并放入战略预备队中。

1CP



# 艾达灵族

## 更新与勘误

第 103 页 – 战争军团, 空中掩护计谋, 效果

改为:

“效果: 如果该己方方舟灵族单位不位于一个或更多敌方单位的交战范围内, 且完全位于该运输工具 6" 内, 该单位可以搭乘该运输工具。”

第 105 页 – 驭风者军团, 飞跃敌群计谋

改为:

“时机: 您的射击阶段或近战阶段结束时。”

目标: 您军队中一个在该阶段摧毁过一个或更多敌方单位的方舟灵族骑乘单位。

效果: 该己方单位可以进行一次最多 7" 的常规移动。”

第 108 页 – 守护者军团, 瓦尔之息

改为:

“仅限方舟灵族模型。当持有者领导一个风暴守护者单位时, 每当您掷骰决定该单位中模型装备的火焰喷射器的攻击次数时, 您可以重掷该掷骰; 并且每当您为该单位中模型装备的熔融枪进行伤害掷骰时, 您可以重掷该掷骰。”

第 115 页 – 先知议会, 揭开真相计谋

改为:

“目标: 您军队中一个尚未在该阶段中进行移动, 并非在该阶段被部署进入战场, 且位于一个或更多方舟灵族灵能者模型 9" 内的方舟灵族步兵 (幽冥构造体单位除外)。”

第 117 页 – 支派军团, 空中掩护计谋, 效果

改为:

“效果: 如果该己方方舟灵族单位不位于一个或更多敌方单位的交战范围内, 且完全位于该运输工具 6" 内, 该单位可以搭乘该运输工具。”

第 123 页 – 大先知, 领袖

第一段改为:

“该模型可以与以下单位组成联合单位: 卫戍守护者, 风暴守护者, 战巫密会”

删除第二段。

第 127 页 – 巴哈罗斯, 技能, 踏云者

改为:

“当该模型领导一个联合单位时, 在您的对手回合结束时, 如果那个单位不位于一个或更多敌方单位交战范围内时, 您可以将那个单位从战场上移除, 并放入战略预备队中。此外, 当该模型领导一个联合单位时, 当那个单位使用“深入打击”技能部署在战场上时, 在己方移动阶段, 该模型可以使用该技能。如果这样

做, 那个单位可以部署在战场上位于所有敌方模型水平 6" 外的任意位置, 但是在该回合结束前, 那个单位不能进行冲锋。”

第 139 页 – 战巫密会

删除“角色”关键词。

领袖部分改为:

“在宣布战斗编队步骤开始时, 如果该单位未组成联合单位, 则该单位可以加入己方军队中的一个卫戍守护者或风暴守护者单位 (多个战巫密会单位不能加入同一单位)。如果该单位这样做, 则直到战斗结束前, 该单位中的每一个模型都被视为那个护卫单位的一部分, 并相应地增加该护卫单位的起始兵力。”

第 139 页 – 天行者战巫

删除“角色”关键词。

领袖部分改为:

“在宣布战斗编队步骤开始时, 如果该单位未组成联合单位, 则该单位可以加入己方军队中的一个驭风者摩托单位 (多个天行者战巫单位不能加入同一单位) 如果该单位这样做, 则直到战斗结束前, 该单位中的每一个模型都被视为那个护卫单位的一部分, 并相应地增加该护卫单位的起始兵力。”

“战斗符文”技能改为:

“战斗符文 (灵能): 该单位中模型装备的武器拥有 [无视掩体] 技能。”

第 152 页 – 猎鹰坦克, 运输工具部分

改为:

“该模型可以搭载最多 6 个艾达灵族步兵模型。每一个幽冥构造体模型将占用 2 个模型的空间。该模型不能搭载跳跃背包模型或者死神军模型 (方舟灵族、伊芙蕾妮和因卡恩模型除外)。”

第 153 页 – 波蛇飞艇, 运输工具部分

改为:

“该模型可以搭载最多 12 个艾达灵族步兵模型。每一个幽冥构造体模型将占用 2 个模型的空间。该模型不能搭载跳跃背包模型或者死神军模型 (方舟灵族、伊芙蕾妮和因卡恩模型除外)。”

第 156 页 – 虚空掠夺者海盗, 武器装备选项, 第三要点

改为:

“该单位中任意数量的虚空掠夺者海盗可以将装备的星镖手枪和动力剑替换为 1 把星镖步枪。”

第 156 页 – 虚空掠夺者海盗, 技能

添加“阵营: 战斗专注”。

第 157 页 – 虚空创痕海盗, 技能

添加“阵营: 战斗专注”。

#### 第 158 页 – 暗影先知, 武器装备选项

改为:

“该模型的星镖手枪可以替换为 1 把**神经干扰枪**。”

#### 第 168 页 – 死神军梦魇剑客, 斩首对剑 (巨剑)

将 AP 属性修改为“-2”。

#### 第 171 页 – 死神军毒液飞艇, 运输工具, 第二段

改为:

“在战斗开始前, 在宣布战斗编队步骤中, 您可以选择己方军队中一个**未进行过拆分的死神军阴谋团战士**或**死神军巫灵单位**。如果这样做, 那个单位分为模型数量尽可能相同的两个单位 (当使用该规则分离单位时, 记下这两个单位中包含的模型)。其中一个单位在战斗开始时必须搭乘该**运输工具**; 另一个单位可以在战斗开始时搭乘其他**运输工具**, 或者作为独立的单位部署。”

## 常见问题解答

问: 使用“莫拉-海格项链”强化后, 如果我的对手拥有足够的 CP 点数, 他是否必须以提高后的花费, 继续使用其选择的计谋?

答: 是。

问: 使用“莫拉-海格项链”强化后, 如果我的对手没有足够的 CP 点数, 无法满足使用所选计谋的 CP 花费。那会发生什么?

答: 您的对手不会被扣除 CP 点数, 且那个计谋的效果不会被结算 (但仍算作在该阶段使用过那个计谋)。

问: 如果一个**支派武士**单位在被摧毁时拥有未使用的支派神龛标识, 那与其组成联合单位的**角色**能否继承持有那些支派神龛标识?

答: 否。

问: 当使用因卡恩的“以太身躯”技能时, 我能否选择为他恢复少于 D3 掷骰结果的耐伤点数?

答: 否。

问: 阶段外常规移动是否需要遵循核心规则更新中, “突然”移动条目的相关规则?

答: 否。