



帝皇之子

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？

- 凤凰王廷分遣队

内容

分遣队	2
凤凰王廷	2
常见问题解答与勘误	4

凤凰王庭

众多的帝皇之子渴望追随他们的恶魔原体，投身于他那极度奢华的艺术盛宴之中。这样的战帮常常自称为福格瑞姆的王庭，这是对这位恶魔原体曾经青睐的受宠勇士的嘲弄模仿。这些时刻都被感官所刺激的战士们沉溺于享乐式的战斗，力求展现出精湛的武艺，以求获得这位恶魔原体转瞬即逝的认可，并享受他们自认为理所应当的赞美。

分遣队规则



精彩绝伦的表演

对新鲜体验的渴望以及不断追求更极端破坏的执念驱使这些战士做出突如其来且令人震惊的暴力之举。

您军队中的**帝皇之子**单位拥有以下技能：

精彩绝伦的表演：每当该单位进行近战时，如果该单位在该回合中进行过冲锋，该单位可以使用该技能。如果这样做，在该阶段结束前：

- 该单位不能攻击该回合开始时位于其交战范围内的单位。
- 该单位不能攻击已经在该阶段中被其他单位选为冲锋或攻击目标的单位。
- 该单位中模型装备的近战武器的力量属性和护甲穿透属性提升 1。

盛宴之主

福格瑞姆将战争视为一场戏剧表演，他的战士和敌人一样，不过是为他那自恋的曲折表演充当陪衬的合唱团。

每个战斗轮次中您有一次机会，当您将军队中的**福格瑞姆**单位作为蜿蜒行进或傲慢优越感计谋的目标时，您可以将该计谋的 CP 花费降低 1CP。

强化



凤凰之泪

据说这些液滴中的致瘾物质会使饮用者的意识和理智崩溃，但饮用者却能因此感知到每一次攻击，并能绕过对手的招架。

仅限**帝皇之子**模型。每当持有者所在单位中的模型进行近战攻击时，您可以无视任意或所有针对攻击械斗技巧属性以及任意或所有针对命中掷骰和致伤掷骰的修正。

尊贵赞助者

这位勇士是一位专横的战士，渴望得到最自负的剑客们的吹捧和关注。

仅限**极乐领主**模型。持有者的移动属性提升 1"。

在宣布战斗阵型步骤中，持有者可以加入**无暇剑魔**单位。

灵魂污点

这名战士的灵魂已彻底腐朽，浑身弥漫着邪恶的气息，在周遭形成一片令人作呕的诡异气氛，令敌人望而却步。

仅限**帝皇之子**模型。在近战阶段开始时，您可以选择一个位于持有者交战范围内的敌方单位，该敌方单位必须进行一次战斗震慑测试，并且测试结果减 1。

灵魂碎片

这柄纤细的地狱之刃似乎时隐时现。其恶魔持有者能够以超自然的速度挥舞着它，动作仿佛闪烁的银光，受害者的灵魂在被卷入混沌之域前就会被其虚幻的刀刃撕碎。

仅限**帝皇之子****恶魔亲王**模型。持有者装备的近战武器的力量属性和攻击属性提升 1。



轻蔑漠视

凤凰王庭 - 计谋

凭借增强韧性的兴奋剂或镶嵌着禁忌符文的盔甲，即使是面对强大的攻击，帝皇之子也毫不在意。

时机：在您对手的射击阶段中或在近战阶段中。

目标：您军队中的一个帝皇之子单位。

效果：在该阶段结束前，每当对己方单位进行攻击时，如果攻击的力量属性大于该己方单位的韧性属性，攻击的致伤掷骰结果减 1。



近距离处决

凤凰王庭 - 计谋

在近距离作战时，帝皇之子集中会攻击敌人的弱点，并对敌人发出的每一声痛苦呻吟感到欣喜。

时机：在您对手的射击阶段中

目标：您军队中一个尚未在该阶段中被选中进行射击的帝皇之子单位。

效果：在该阶段结束前，每当该己方单位中的帝皇之子模型对位于其 12" 内的一个可攻击目标进行攻击时，攻击的力量属性和护甲穿透属性提升 1。



傲慢优越感

凤凰王庭 - 计谋

公开羞辱敌方的勇士，证明他们是毫无价值的对手，这对于大多数帝皇之子而言都是难以抗拒的诱惑。

时机：在近战阶段中。

目标：您军队中一个尚未在该阶段中被选中进行射击的帝皇之子单位。

效果：在该阶段结束前，每当该己方单位中的模型对角色单位进行攻击时，您可以重掷命中掷骰，并且您可以重掷致伤掷骰。



极乐灵感

凤凰王庭 - 计谋

得到黑暗王子祝福之人会激起帝皇之子狂热的战斗欲望，他们带着对于杀戮的狂喜尖叫着冲向敌人。

时机：在您对手的冲锋阶段中。

目标：您军队中的一个帝皇之子恶魔单位。

效果：在该阶段结束前，您可以重掷位于该己方单位 6" 内的己方帝皇之子单位进行的冲锋掷骰。



蜿蜒行进

凤凰王庭 - 计谋

色孽的力量如同波浪般翻涌扭动，他的恶魔仆从可以改变形态，穿过任何障碍物。

时机：在您移动阶段中或在您的冲锋阶段中。

目标：您军队中一个尚未在该阶段中被选中进行移动或冲锋的帝皇之子恶魔单位。

效果：在该阶段结束前，每当该己方单位进行常规移动，突进或冲锋时，该己方单位可以水平穿过地形模型。



催化刺激

凤凰王庭 - 计谋

痛苦激发了帝皇之子的求胜欲，他们将敌人的攻击视为复仇的催化剂。

时机：在您对手的射击阶段中，在一个敌方单位进行射击后。

目标：您军队中一个因为这些攻击失去一处或更多耐伤的帝皇之子单位。

效果：该己方单位可以进行一次刺激移动。当这样做时，掷一枚 D6；该己方单位中的模型可以移动同等于掷骰掷骰的英寸数，但是该己方单位在结束移动时，必须尽可能靠近最近的敌方单位（飞行器除外）。当这样做时，这些模型可以在敌方单位的交战范围内进行移动。





帝皇之子

更新与勘误

第 73 页 - 极速开膛军, 下一个计谋

修改为:

“时机: **近战阶段结束时。**”

目标: **己方军队中一个在该阶段摧毁过一个或更多敌方单位的帝皇之子单位, 以及该单位可以搭乘的一个己方运输工具。**

效果: 如果那个己方帝皇之子单位完全位于那个运输工具的 6" 内, 那么那个单位可以搭乘那个运输工具。”

第 88 页 - 施虐者, 近战武器, 动力剑

力量属性修改为: “5”。

第 89 页 - 破戒者, 近战武器, 动力剑

力量属性修改为: “5”。

第 92 页 - 地狱魔龙, 数据

豁免属性修改为: “3+”。

常见问题解答

问: 使用豪恣狂欢队分遣队时, “魔能强化” 规则下, 如果该己方单位已有一个拥有 [连击] 技能的武器 (例如: 夏拉希·魔灾的色孽之舞拥有 [连击 3] 技能), 使用该武器攻击时, 未修正结果为 5+ 的命中掷骰是否造成暴击命中?

答: 是。

问: 使用傲慢者集团分遣队时, 如果我的**统帅**不在战场上, 我是否可以使用“傲然睥睨”计谋?

答: 可以, 您对色孽宣誓的数值提升 1 点。

问: 噪音战士的“恐怖强音”技能能否多次影响同一敌方单位, 从而叠加减少该敌方单位战斗震慑测试或领导力测试结果的效果?

答: 可以。