

# 战斗卷轴: 虚无石矿藏

## 2024 年 2 月

有别于前一版本的任何变动都将以紫红色高亮标出。

### 1.3.3 - 单位凝聚力

改为:

“单位在部署和结束移动时必须保持**凝聚力**。对于一个拥有 **2 至 6 个模型**的单位来说, 如果其中的每个模型都位于该单位中至少 1 个其他模型水平 1 英寸以内、垂直 6 英寸以内, 则该单位保持凝聚力。对于一个拥有 **6 个以上模型**的单位来说, 如果其中的每个模型都位于该单位中至少 2 个其他模型水平 1 英寸以内、垂直 6 英寸以内, 则该单位保持凝聚力。如果己方单位在回合结束时或部署完毕后无法保持凝聚力, 则必须将该单位中的模型逐个移出游戏, 直到该单位保持凝聚力为止。”

### 7.2 - 英雄阶段指挥技能, 集结

在“集结”规则末尾加上:

“您只能最多返还耐伤总和不大于一 0 的模型, 例如接收命令的单位的耐伤属性为 2, 则最多返还 5 个模型。”

### 10.1.2 - 长官当心!

将规则改为:

“如果目标为敌方**英雄**, 且该**英雄** 3 英寸以内存在拥有 3 个或更多模型的敌方单位, 您就必须将远程武器所做攻击的命中掷骰 (参见 13.3) 结果减少 1 点。如果那个**英雄**没有坐骑 (例外: 同伴), 则其不能在攻击模型位于 12 英寸外的情况下被选择成为远程武器的攻击目标。如果敌方**英雄**的耐伤属性不小于一 0 点, 则**长官当心!** 规则不适用。”

### 27.5.2 - 通用神器, 奥术之书

改为:

“仅限没有**巫师**, **祭司**或**恐虐**关键词的英雄。持有者成为一名仅掌握奥术飞弹和秘法护盾, 以及可以召唤军队名册中无尽法术的法术的巫师。持有者可以在己方英雄阶段尝试施法 1 次, 在敌方英雄阶段尝试破法 1 次。”

**设计者注:** 如果您正在使用**将领手册**的**对阵战 2023-24 战斗包**, 耐伤属性不高于 9 且拥有奥术之书的**英雄**获得**安德托尔控手**关键词。

### 将领手册 2023-24

**界域魔法, 原始冰雪知识, 断裂:**

修改为:

“‘断裂’法术的施法值为 10, 范围为 18 英寸。如果成功施放, 则使用下列效果之一:

- 选择 1 个对施法者可见且位于范围内的敌方**化灵**。与那个**化灵**绑定的单位受到 D3 致命伤, 之后, 那个**化灵**失去一个能量等级 (至多减少至 1), 并转变为野生形态。
- 选择 1 个对施法者可见, 位于范围内且由敌方**巫师**召唤的掠食性无尽法术。那个敌方**巫师**受到 D3 致命伤。然后那个无尽法术被驱散。”

**界域魔法, 原始冰雪知识, 无情暴雪:**

在结尾加入下列文字:

“这个法术无法被在这个阶段进行了部署或进行过移动的单位施放。”

**核心战营, 安德托尔寻巫者, 魔法猎手:**

将下一段加至此技能开头:

“每当此战营中的一个单位受到敌方单位施放的法术或敌方单位召唤的无尽法术的技能影响时, 您可以掷一枚骰子。若结果为 5+, 则无视那个法术或那个无尽法术的技能对此单位产生的效果。”

**战斗战术:**

添加下列战斗战术:

“**耗尽他们的力量:** 在己方回合结束时, 如果一个持有虚无石饰品的己方**英雄**正在争夺一个在回合开始时由您的对手控制的目标, 则您完成此项战斗战术。”

**战斗设定, 能量流动, 胜利点数:**

将第四条获取方式修改为:

“若任意敌方**巫师英雄**单位在该战斗轮次中被摧毁, 则您获得 1 点胜利点数。这样的胜利点数在每个战斗轮次结束时获取, 而非每回合结束时。”

**战斗设定, 无风险无收益, 反击霸主:**

“当一个**巫师英雄**阵亡时, 在将该模型移出游戏前, 掷一枚骰子。若结果为 4+, 则**巫师**爆炸, 其魔法能量肆虐失控。与该**巫师**相距英寸数值小于该**巫师**耐伤属性数值的每个单位分别受到 D3 处致命伤 (为每个单位分别掷骰)。”

# 战斗卷轴: 虚无石矿藏

## 2024 年 2 月

有别于前一版本的任何变动都将以紫红色高亮标出。

### 将领手册 2023-24

#### 无尽法术, 歹毒漩涡, 死亡震爆:

将最后一段修改为:

“此无尽法术被移出游戏时, 旁边的骰子点数若为 6 点, 则此无尽法术爆炸。爆炸时, 位于此无尽法术 9 英寸之内的单位都受到 D3 处致命伤。巫师英雄受到 3 处而非 D3 处致命伤。”

#### 无尽法术, 阴影传送门, 奥术通道:

最后一句改为:

“以这种方式部署的无尽法术不算作已进行移动, 但直到下一个英雄阶段前无法进行移动。”

### 混沌大联盟

#### 恐虐之刃

将血赐奖励表的“杀戮欲”技能改为: “选择 1 个位于所有敌方单位 3 英寸外的己方恐虐之刃单位, 该单位可以进行一次 D6 英寸的移动, 并且可以在任何敌方单位 3 英寸内结束移动。在每个英雄阶段结束时您可以消耗血赐点数使用该奖励最多 3 次, 而不是 1 次, 不过同一单位在每个阶段不能从该技能中多次受益。”

**憎恨巫术:** 添加下列句子: “每当一个己方单位施放一个法术时, 您必须掷一枚骰子。若结果为 5+, 则那个法术自动被破除。”

#### 纳垢蛆裔

增加下列战斗战术:

“别吵, 孩子们: 选择一个完全位于己方领地外的目标, 如果在一个回合结束时, 您控制了那个目标并且任何己方纳垢蛆裔凡人单位和任何己方纳垢恶魔单位争夺了那个目标, 您便完成了此战斗战术。”

**雀跃乐手:** 将“我的爱就像一个憋了很久的屁”修改为: “如果己方纳垢恶魔完全位于任意演奏该曲调的己方雀跃乐手 14 英寸以内, 则针对其所作攻击的命中掷骰结果减少 1 点。”

#### 混沌野兽

**角兽:** 将砍刀与双持砍刀的攻击范围修改为 2 英寸。

**奸角兽:** 将野性之刃、一对野性之刃与野性巨剑的攻击范围修改为 2 英寸。

#### 斯卡文鼠人

添加下列战斗战术:

“鼠窜四散: 如果在回合结束时, 有 2 个或更多己方斯卡文鼠人单位在回合中进行了撤退, 您便完成了此战斗战术。”

#### 乘尖啸之钟的灰先知/乘瘟疫熔炉的瘟疫先知:

删除“鼠力推动”规则。

#### 对阵战资料, 瘟疫僧:

将单位编制修改为 20。

#### 黑暗之奴

**秘术师, 亵渎仪式:** 将第二段更改为:

“另外, 如果使用秘术师英雄进行“汲取能量”英勇行动(第 72 页), 您可以立即使用首个秘术师英雄 3 英寸内每个拥有诸神之眼关键词的其他秘术师英雄进行同样的英勇行动。”

**恶魔亲王:** 将恶魔斧与狱铸魔剑的攻击属性修改为 7, 将凶恶魔爪的攻击属性修改为 12。

#### 奸奇使徒

**奸角兽:** 将野性之刃、一对野性之刃与野性巨剑的攻击范围修改为 2 英寸。

#### 对阵战资料, 奸奇俱妖, 备注: 修改为:

如果单位不包含蓝色俱妖和硫磺俱妖, 则该单位为战线单位。如果该单位不包含粉色俱妖, 则将点数花费更改为 120。如果该单位不包含粉色俱妖和蓝色俱妖, 则将点数花费更改为 80。

# 战斗卷轴: 虚无石矿藏

## 2024 年 2 月

### 秩序大联盟

#### 雷铸神兵

**神圣命令:** 将“雷霆齐射”指挥技能修改为:

“每场战斗限一次, 您可以在己方英雄阶段使用此指挥技能。此命令仅可由一名己方**骑士**发布给一个完全位于其 12 英寸内的单位, 或者一名**领主**或**蛮龙**发布给一个完全位于其 18 英寸内的单位。收到命令的单位必须是一个未被强化的己方**圣裁者**或**巡天**单位。那个单位可以在该阶段中射击。”

**风暴龙守卫:** 将“飞龙猛攻”技能修改为:

“每场战斗限一次, 在己方冲锋阶段中, 您可以宣布该单位将施放飞龙猛攻。若这么做, 您可以重掷该单位在阶段中的冲锋掷骰。”

增加下列战斗战术:

**“占据战场:** 如果在己方回合结束时有任何己方**雷铸神兵**完全位于战场上的每个大区内且距离所有敌方 6 英寸外, 您便完成了此战斗战术。

**征服者:** 将苍穹巨剑的攻击范围提升至 2 英寸。

#### 光域领主

**伟大国度海利昂:** 将“戮矢疾风”规则修改为:

“在己方射击阶段中, 当您选择一个己方**海利昂**单位进行射击时, 您可以宣称它将释放戮矢疾风。这样的话, 在该阶段中, 该单位的远程武器的命中及致伤掷骰结果都加 1, 但只能以 6 英寸以内的敌方单位为目标。”

**伟大国度伊梅崔卡:** 将“山域”规则修改为:

“当拥有“坚如磐石”技能的**伊梅崔卡高山族**单位成为攻击目标时, 则将那次攻击的撕裂属性降低 2 点而不是 1 点, 至多降低至 0 点。”

**坚如磐石:** 修改为:

“当该单位受到攻击时, 将那次攻击中的撕裂属降低 1 点, 至多降低至 0 点。”

**深思者:** 将规则中的“并且无法被修正”移除, 即改为下文:

“每场战斗限一次。在己方英雄阶段中, 当该单位在阶段中首次尝试施法时, 法术将自动施放成功, 施法掷骰的结果被视为 9 (不要掷 2D6), 但是法术可以被破除。”

#### 蜥蜴人

**星眷指挥特质, 天界之主:**

修改为: “每阶段中该将领第一次成功施放一个未被破除的**法术**、成功破除一个**法术**、或成功驱散一个**无尽法术**时, 您将获得 2 点**星界能量**点数而不是 1 点。”

**巨蜥与战争巨蜥:**

将耐伤属性由 4 修改为 5。

#### 西格玛之城

**炼金铁匠, 炽热武器:** 将最后一句话修改为:

“当一个单位拥有**炽热武器**时, 那个单位使用**近战武器**所做攻击每有一个结果为 6 的**未修正命中掷骰**, 便会在其所造成的其他伤害以外, 再向目标造成 1 处**致命伤**。”

#### 凯恩之女

将这句话从“近身交锋”战斗战术中删除:

“如果这些单位中至少有 2 个单位是**女巫精灵**或**杀戮姐妹**, 您便额外获得 1 点**胜利点数**。”

将这句话从“利刃之潮”战斗战术中删除:

“如果这些单位中至少有 2 个单位是**女巫精灵**, 您便额外获得 1 点**胜利点数**。”

#### 深渊海灵

**弗尤坦:** 将“嗜血颤栗”规则修改为:

“您可以为军队纳入**嗜血颤栗** (第 96 页)。如果**嗜血颤栗**中的单位所做攻击的**未修正命中掷骰**结果为 6, 该次攻击将自动致伤 (不进行致伤掷骰)。”

**玛斯兰幻灵, 汪洋之相, 恐怖海啸:** 将规则修改为: “‘恐怖海啸’

法术的**施法值**为 7, 范围为 18 英寸。如果施放, 在法术范围内选择至多 3 个对施法者可见的敌方单位。下一个己方英雄阶段开始前, 以所选单位为目标使用**近战武器**进行的攻击的豁免掷骰结果减少 1 点。”

#### 炽焰屠夫

**装备带刃掷盾的爆燃狂战士:** 将**火铁手斧**与**火铁战镐**的攻击范围提升至 2 英寸。

**装备火铁手斧的爆燃狂战士:** 将**火铁手斧**的攻击范围提升至 2 英寸。

# 战斗卷轴: 虚无石矿藏

## 2024 年 2 月

### 死亡大联盟

#### 暗夜游魂

**战或逃:** 修改为:

“**战或逃:** 在战斗结束时, 如果有 1 个或更多目标被己方**暗夜游魂**单位争夺, 且任何争夺目标的己方**暗夜游魂**单位 6 英寸以内都没有敌方单位, 您便完成了这个全局战略。”

**刃鬼亡魂:** 将墓穴巨剑的攻击范围提升至 2 英寸。

**恐镰妖鬼:** 将镰刀肢体的攻击范围提升至 2 英寸。

**追魂刀鬼:** 将追猎者之刀的攻击范围提升至 2 英寸。

#### 殛骨骸军

**墓城死亡大君, 圣礼死亡大君和塑骨师技能:** 将最后一段改为:

“如果该单位是**不朽卫兵**或**墓城追猎者**单位, 你可以治疗最多 3 点分配给该单位的创伤; 或者, 如果没有为该单位分配创伤, 掷一枚骰子。掷骰结果为 3+ 时, 您可以将 1 个被杀死的模型在受到 4 点伤害后重新加入该单位。”

**灭法骨众:** 将“诡异灭法”规则修改为:

“每当一个己方**灭法骨众**单位被敌方单位施放的法术或敌方单位召唤的**无尽法术**所影响, 您便可以掷一枚骰子。若结果为 4+, 则无视那个法术或那个**无尽法术**的技能对那个己方单位造成的效果。”

#### 凋魂墓穴领主

**无尽军团:** 将最后两段改为:

“若您选择的**可召唤**单位不是**英雄**, 且掷骰结果为 4+, 则向您的军队中加入一个带有被摧毁单位一半模型数量 (向上取整) 的替换单位。该单位的部署位置必须完全位于一个己方**凋魂墓穴领主英雄**或**墓地** 12 英寸范围内, 且位于所有敌方单位 3 英寸范围外 (在己方回合) 或 9 英寸范围外 (在敌方回合), 且该单位不能在同一回合中尝试冲锋或进行切入移动。每个被摧毁的单位只能替换一次——替换单位自身不能被替换。”

若您选择了一个**可召唤英雄**, 且掷骰结果为 4+, 您可以将该**英雄**部署在完全位于一个己方**凋魂墓穴领主英雄**或**墓地** 12 英寸范围内, 且位于所有敌方单位 3 英寸范围外 (在己方回合) 或 9 英寸范围外 (在敌方回合), 并向其分配 3 处耐伤。该英雄不能在同一回合中尝试冲锋或进行切入移动。您在每场战斗中不能选择同一个**英雄**多次使用此技能。”

**拖倒撕碎:** 改为:

每当此单位中的一个模型被近战武器所做攻击击杀, 如果那个模型位于攻击单位 3 英寸内, 便掷一枚骰子。若结果为 5+, 则发动攻击的单位受到 1 处致命伤。

**吸血鬼知识:** 将“灵魂狂风”规则修改为:

“‘灵魂狂风’法术的施法值为 7。如果成功施放, 选择战场上 3 个不同的敌方单位受到 1 处致命伤。”

若该法术的未修正施法掷骰结果为 9+, 且该法术没有被破除, 则选择战场上 6 个不同的敌方单位受到 1 处致命伤作为替代。”

**战斗战术, 贪婪亡者:** 修改为:

“选择位于任意敌方单位 3 英寸范围内的 1 个己方**可召唤**单位。若本回合内有任意敌方单位被那个己方单位所击杀, 且那个己方单位在本回合结束时位于任意敌方单位 3 英寸范围内, 则您完成此战术。”

# 战斗卷轴: 虚无石矿藏

## 2024 年 2 月

### 毁灭大联盟

#### 兽人战斗氏族

添加以下战斗战术:

**“鬼祟前进:** 如果在回合结束时, 每个己方**残暴小子**单位都位于任意地形模型 3 英寸内, 且位于所有敌方单位 3 英寸外, 则您完成了这个战斗战术。**只有在被选作您将领的模型拥有残暴小子关键词时您才能选择此战斗战术。**”

**“那是我们的地盘!** 如果在回合结束时, 2 个或更多己方**铁颚兽人**单位位于战场中心 3 英寸内, 则您完成了这个战斗战术。**只有在被选作您将领的模型拥有残暴小子关键词时您才能选择此战斗战术。**”

**残暴小子:** 将“卑鄙伎俩”战斗特质的规则第一句修改为:

“在玩家获得初始指挥点数后, 但在第一个回合开始前, 您可以选择 2 项不同的卑鄙伎俩在战斗中生效。”

**笑刃:** 将“浓雾之中”技能修改为:

“位于敌方模型 12 英寸外的己方**笑刃**单位对那个模型不可见。”

**碎骨兽人:** 将“格卡摩卡之魂”战斗特质修改为:

“如果己方**碎骨兽人**单位使用近战武器进行攻击的未修正命中掷骰结果为 6, 那么那次攻击将对目标造成 2 次命中, 而不是 1 次 (为每一次命中进行致伤掷骰与豁免掷骰)。”

**携搅罐地精的唤沼萨满:** 在毒药和灵药技能中去除下列文字:

“不必用它尝试驱散一个无尽法术或施放任何法术。”

**开膛手:** 将“惊骇战术”技能修改为:

“如果不是**英雄**或**凶兽**的敌方单位使用近战武器攻击该单位, 命中掷骰结果减 1。”

**携乱砍小队的巨嘴野猪、巨嘴野猪暴徒、长牙头目:**

将“势不可挡的冲劲”最后一句话修改为: “在战斗轮次结束时, 将该单位的动量计数减去 1 点 (最少减少至 1 点)。”

#### 暗怨地精

**跳跳兽群:** 将“跳跳发狂”规则改为:

“每当该单位中有一个跳跳因为失败的战斗震慑测试而逃离, 在该模型被移出游戏之前, 掷骰一次。若结果为 3+, 您可以选择位于该模型 9 英寸范围内距其最近的 1 个敌方单位。那个单位受到 1 处致命伤。如果距其最近的有多个单位, 则您可以选择哪个单位受到致命伤。”

#### 贝希摩特之子

**踏踏首领战营:** 将战营技能由统一或杰出改为统一和杰出。

**小兵团伙战营:** 将战营技能由统一或迅捷改为统一和迅捷。

**超级巨魔凶兽狂暴, 震地怒吼:** 将第一句话替换为:

“选择 1 个位于该模型 3 英寸之内的敌方单位并掷一枚骰子。若结果为 3+, 则那个单位在下一个近战阶段中无法发布或接收命令。除此之外, 如果第一个掷骰成功, 且那个敌方单位的耐伤属性为 1 或 2, 掷 2D6。若结果高于那个敌方单位的英勇属性, 则结果每高出 1 点, 那个单位中便有 1 个模型逃离。由指挥那个单位的玩家制定逃离的模型。该凶兽狂暴的效果不被视为震慑测试。”

# 战斗卷轴: 虚无石矿藏

## 2024 年 2 月

补充对阵战资料	
战争卷轴	点数
以太钟摆	50 (+10)
翡翠虫群	50 (-10)
光暗双星	60 (+10)
棱镜屏障	30 (-10)
银影圣剑	50 (-10)
锁魂镣铐	30 (-10)
燃烧之颅	20 (-10)

混沌野兽	
战争卷轴	点数
大角兽	180 (-20)

恐虐之刃	
战争卷轴	点数
卡拉纳克之爪	120 (+20)

西格玛之城	
战争卷轴	点数
铁铸军工巨型加农炮	140 (-10)
蒸汽坦克	250 (+20)
炼金铁匠	100 (-10)
骑食人魔战争巨兽的射击总管	130 (-20)
蒸汽坦克指挥官	290 (+20)
塔莉亚·维德拉, 荒火之地的雌狮	300 (-40)
自由兵团指挥组	200 (+30)
荒野组猎手	130 (-10)

凯恩之女	
战争卷轴	点数
血骸神祠	160 (-20)
乘血釜的魔巫女王	270 (-10)
莫拉斯·凯恩	680 (-20)
暗影女王	
乘血釜的杀戮女王	290 (-10)
斯莱瑟尔·暗影追猎者	200 (-10)
影族	

奸奇使徒	
战争卷轴	点数
变化使, 奸奇先锋	140 (-10)
乘坐奸奇魔碟的魔导师	150 (-10)
牛头魔秘术师	160 (-10)
翠玉尖碑	120 (-10)

食肉王廷	
战争卷轴	点数
纳加什, 不死至尊	860 (-105)
皇室恐惧幽蝠	260 (-55)
皇室僵尸龙	240 (-70)
墓穴妖鬼侍臣	80 (-20)
墓穴妖鬼侍臣	140 (-5)
嗜血狂蝠侍臣	160 (-5)
皇家野兽剥皮者	110 (-5)

烈焰屠夫	
战争卷轴	点数
赤金符文之父	110 (-10)
骑熔岩巨兽的赤金符文之父	340 (-20)
赤金符文惩戒者	110 (-20)
骑熔岩巨兽的赤金符文惩戒者	310 (-20)
骑熔岩巨兽的赤金符文之子	310 (-10)
战斗铁匠	140 (-10)
末日追寻者	70 (-10)
喷焰巨坑	40 (-10)
赤金炉卫	110 (-10)
炉卫狂战士	150 (-10)

暗怨地精	
战争卷轴	点数
带蛛牙战团的赤眼巨蛛	200 (-10)
骑绞肉机跳跳的狂月头目	330 (-10)
伏网巨蛛	170 (-10)
织网者萨满	70 (+5)
骑赤眼巨蛛的织网者萨满	240 (-10)
暴尸屁精	160 (+10)
屁话神棍	180 (+10)
鬼祟嗅行者	150 (+10)
伏行蛛群	70 (-10)

色孽欲魔	
战争卷轴	点数
德克希萨, 色孽之爪	230 (-10)
守密者	380 (-20)
夏拉希·魔灾	370 (-20)
辛尼萨, 色孽之音	230 (-10)
假面	140 (-10)
装备爪矛的地狱挺进者	140 (-10)
魅魔	110 (-10)

深渊海灵	
战争卷轴	点数
阿铠兰伊许莱恩守卫	160 (-10)
阿铠兰摩萨守卫	160 (-10)

卡拉顿空霸	
战争卷轴	点数
以太化学家	110 (+10)
以太领航员	110 (+10)
空舰提督	150 (+10)
航空护卫舰	310 (+10)
铁甲空舰	480 (-20)
锤击炮艇	180 (+10)
引擎技工	130 (+10)
天空守卫	140 (+10)
锤击雷鸣枪手	170 (+10)

光域领主	
战争卷轴	点数
大法师泰格里斯	720 (-20)
与亥尔熙之灵瑟丽娜	
劲风族疾风法师	110 (-10)
骁勇族光环哨兵	150 (-10)
阿曼托克结界	20 (-10)

纳垢蛆裔	
战争卷轴	点数
烂肚·腐沫	140 (-20)
腐败先驱	170 (-20)
瘟疫领主	120 (-20)
莫比德克斯·双生	300 (+10)
腐坏使徒巫师 (腐烂巫会)	330 (-10)
腐沼教派	140 (-10)

暗夜游魂	
战争卷轴	点数
溺亡者奥拉齐	140 (-10)
纳加什, 不死至尊	860 (-40)
阴灵莱克诺尔	160 (-10)
亡骸书写员	100 (-10)

食人魔大胃部落	
战争卷轴	点数
血皮猎手	130 (-10)
屠夫	130 (-10)
骑雷牙兽的寒霜领主	360 (-20)
丧牙兽群	150 (-20)
喷铅者	150 (-10)

兽人战斗氏族	
战争卷轴	点数
硬皮小子大头目	90 (-10)
哥德拉克, 格克之拳	440 (-20)
巨嘴野猪暴徒	160 (-20)
携乱砍小队的巨嘴野猪	240 (-30)
骑巨嘴野猪的长牙头目	350 (-30)
砸砧者佐格洛克	150 (-10)
疯癫狂兽人	120 (-5)
兽人硬皮小子	200 (-20)
骑巨型牙咬兽的杀戮头目	110 (-10)
残暴小子怪物杀手	130 (-5)
携戳刺地精的杀戮头目	80 (-10)

殛骨骸军	
战争卷轴	点数
骨骑统帅赞托斯	180 (-10)
骸铸投颅机	170 (-10)
纳加什, 不死至尊	860 (-40)
沃克莫提恩, 骨税之主	120 (-20)
骸魔神使	230 (+10)
不朽卫兵	230 (+10)

# 战斗卷轴: 虚无石矿藏

## 2024 年 2 月

蜥蜴人	
战争卷轴	点数
克罗克领主	440 (+30)
喙嘴龙首领	100 (-10)
蜥人星石旗手	160 (+20)
骑暴龙的蜥人古血战士	240 (-20)
骑暴龙的蜥人疤痕老兵	240 (-20)
灵蜥占星先知	160 (+10)
魔蟾星辰大师	310 (+20)
角龙	240 (-20)
角龙首领	280 (-20)
翼手龙首领	90 (-10)
喙嘴龙骑手	100 (-10)
翼手龙骑手	100 (-10)

洞魂墓穴领主	
战争卷轴	点数
运尸车	100 (+10)
伊芙雅·伏尔加, 被流放者	130 (-5)
国王摩拉克·维尔莫恩 维尔莫恩之子	230 (+10)
纳加什, 不死至尊	860 (-40)
沃德莱亲王	440 (-30)
恐惧幽蝠	230 (-10)
尸妖王	140 (-10)
僵尸龙	250 (-10)
恶蝠	100 (+10)
蝠鬼	130 (-10)
血骑士	210 (-20)

斯卡文鼠人	
战争卷轴	点数
灰先知	110 (-10)
乘尖啸之钟的灰先知	240 (+20)
莫德尔驯鼠大师	80 (-10)
瘟疫利爪	90 (-10)
骑裂骨兽的川奎罗	400 (-30)
灾祸领主腐蚀者	320 (-10)
灾祸领主欺骗者	380 (-20)
灾祸领主讨战者	360 (-20)
灾祸领主次元先知	320 (-10)
工程术士	90 (-10)
次元闪电炮	130 (-10)
鼠巨魔	130 (-10)
瘟疫香炉僧	100 (+10)
瘟疫僧	180 (+90)

雷铸神兵	
战争卷轴	点数
龙誓圣堂卫	380 (-20)
“疮疤”卡拉宰	510 (-20)
科隆迪斯, 德拉克西翁之子	500 (-20)
圣骸领主	120 (-10)
樊度斯·圣锤之手	180 (-10)
魂誓巡游者	210 (-20)

树海灵木	
战争卷轴	点数
永恒女王艾拉瑞丽	800 (-20)
戴查·哈玛吉斯	300 (-20)
战歌幽魂	270 (-30)
林地巨蛟	30 (-10)

黑暗之奴	
战争卷轴	点数
艾查恩, 永世神选者	820 (-40)
占骨师塞德拉	180 (+20)

贝希摩特之子	
战争卷轴	点数
碾人者巨魔	130 (-10)
战争践踏者超级巨魔	440 (-10)
碾人者团伙	390 (-30)