

# WARHAMMER

## AGE OF SIGMAR



阵营包

# 斯卡文鼠人

# 战斗特质

斯卡文鼠人军队可以使用以下技能：

## 部署阶段

**潜伏鼠潮：**在地下鬼祟徘徊的究竟是什么？

**宣布：**选择一个没有被部署的己方斯卡文鼠人单位。

**效果：**将那个单位部署至位于地下隧道的预备队中。该单位被部署。

关键词

部署

## 己方移动阶段

**啮洞埋伏：**鼠潮从发光的绿色裂缝中出击，涌入战场。

**宣布：**选择位于地下隧道中的一个己方斯卡文鼠人单位使用此技能。

**效果：**将那个单位部署在完全位于己方啮洞 6" 内，所有敌方单位 9" 外的位置。

## 每个战斗轮次限一次 (军队)， 战斗轮次开始时

**鼠灾末日的分支：**自鼠灾末日以来，现实空间继续发生着破裂，不断产生啮洞，无数鼠人从这些缺口窜出。

**宣布：**如果战场上存在的己方啮洞数量低于 3 个，那么您可以使用此技能。

**效果：**将一个啮洞部署在战场上位于所有敌方单位 9" 外，所有己方单位 1" 外，以及所有目标和其他地形模型 3" 外的位置。

## 每回合限一次 (军队)， 敌方英雄阶段

**总是领先三步：**斯卡文的周密计划从不会出现差错 (至少他们是这么说的)。

**宣布：**选择一个不处于近战且不是在本回合中被部署的己方非凶兽斯卡文鼠人单位来使用此技能。

**效果：**那个单位可以像在己方移动阶段中一样使用“常规移动”技能。

## 被动

**抱头鼠窜：**这些手脚迅速的鼠人四处窜动，在逃离战斗时避开敌人的反击。

**效果：**己方斯卡文鼠人步兵和骑兵单位在使用后撤技能时不会受到致命伤。



# 战斗编队

您可以为斯卡文鼠人军队选择以下 1 种战斗编队。每一个战斗编队都会在战斗中提供不同的技能。

## 次元齿轮集会

🌀 每回合限一次(军队), 己方射击阶段

**史库里发明原型:** 这些鼠人所使用的可怕装置是由史库里氏族的天才武器工匠制作而成的。

**宣布:** 选择最多 3 个己方史库里单位来作为目标。

**效果:** 为每一个目标分别掷一枚骰子并适用以下对应的效果:

- 1 **咔嚓!**: 对目标造成 D3 处致命伤。
- 2-5 **更多能量!**: 在回合中, 目标进行射击攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。
- 6 **更多—更多能量!**: 除了“更多能量!”的效果以外, 目标远程武器的撕裂属性在回合中提升 1。

## 血肉缝合兽群

⚙️ 每回合限一次(军队), 己方英雄阶段

**珍贵造物:** 莫德尔的战兽身上镶嵌着次元石的碎片, 并且被注射了大量危险的药剂, 使他们陷入战斗狂暴——这偶尔也会对生物的肉体造成极大的负担。

**宣布:** 选择最多 3 个己方非英雄莫德尔单位来作为目标。

**效果:** 为每一个目标分别掷一枚骰子并适用以下对应的效果:

- 1-2 **自毁性怒火:** 对目标造成 D3 处致命伤。
- 3-4 **狂暴药物:** 直到下一个己方回合开始前, 目标近战武器的攻击属性提升 1 点。
- 5-6 **失志暴怒:** 除了“狂暴药物”的效果以外, 直到下一个己方回合开始前, 目标拥有**守护(5+)**。

## 瘟疫游行团

☠️ 每回合限一次(军队), 任意回合结束

**腐化大地:** 疫病氏族不知疲倦地向前推进, 将瘟疫和腐败之力散布至各个角落。

**宣布:** 选择最多 3 个己方疫病单位来作为目标。

**效果:** 每个目标单位:

- 进行一次跟进移动。
- 随后, 选择一个与目标处于近战的敌方单位并掷一枚 D3。若结果为 2+, 对那个单位造成相当于掷骰结果数量的致命伤。

## 尖爪战群

🦁 每回合限一次(军队), 己方近战阶段

**亲爪挑选:** 灾祸氏族尖爪战群中的风暴鼠与氏族鼠是所有斯卡文鼠人中最凶猛的战士。

**宣布:** 选择最多 3 个在当前回合中进行了冲锋的己方灾祸单位来作为目标。

**效果:** 目标近战武器的撕裂属性在回合中提升 1。



# 英雄特质

狡诈计划者 (仅限英雄)

## 任意近战阶段

**趁机逃跑:** 这位斯卡文领袖在发现情况不妙时会毫不犹豫地逃跑, 也许这就是为什么他们存活了这么久的原因。

**效果:** 如果该单位处于近战, 掷一枚骰子。若结果为 3+, 那么该单位可以像是处于己方移动阶段中一样使用一次“后撤”技能。

## 被动

**暴躁脾气:** 这位焦躁易怒的斯卡文鼠人的手下比起面对敌人, 他们更加害怕引起他的不满。

**效果:** 完全位于该单位 13" 内的己方斯卡文鼠人单位进行的奔跑和冲锋掷骰结果增加 1 点。

## U 被动

**熟练操控者:** 这位斯卡文领主极其狡诈自私, 时刻都能保证自己的手下总是很巧合地站在自己和潜在威胁之间。

**效果:** 当该单位位于一个己方非英雄斯卡文鼠人步兵单位的近战范围内时:

- 该单位拥有**守护(4+)**。
- 每当为该单位进行的守护掷骰成功时, 在该单位的伤害流程结算完毕后, 对该单位近战范围内的一个己方非英雄斯卡文鼠人步兵单位分配 1 点伤害点数 (被分配伤害点数的单位不能针对这些伤害进行守护掷骰)。



# 神器

破灭圣物 (仅限英雄)

## 任意回合结束

**恶臭皮甲:** 这件散发着臭味的皮甲由浸泡在炼金药物中的鼠巨魔外皮制成，它如同肿胀的第二层皮肤一样将穿戴者包裹，在被撕裂时能够迅速愈合。

**效果:** 对该单位进行治疗(D3)。

## 任意近战阶段

**次元石护符:** 这种邪恶的护身符散发着变异的能量，能够被引导至敌人身旁并瓦解他们的盔甲。

**宣布:** 选择一个与该单位处于近战的敌方单位来作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 3+，目标在回合中进行的豁免掷骰结果减少 1 点。

## 每场战斗限一次，任意近战阶段

**斯卡文陈酿:** 这种由血液和次元石酿制而成的药剂会被交给那些可以被牺牲的手下，在大大缩减寿命的同时使他们陷入毁灭的杀戮狂暴中。

**宣布:** 选择一个位于完全位于该单位 13" 内的己方非英雄斯卡文鼠人步兵单位来作为目标。

**效果:** 对目标造成 D3 处致命伤。随后，目标近战武器的攻击属性在回合中增加 1 点。

# 法术学识

## 破灭学识

### 己方英雄阶段

**凋零术:** 施法者将发光的绿色魔球抛向敌人。任何触碰到这道能量的敌人都会开始萎缩并凋零。

**宣布:** 选择一个己方斯卡文鼠人巫师来施放此法术，选择一个位于其 13" 内的可见敌方单位来作为目标，并进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果:** 对目标造成 D3 处致命伤。

关键词

法术、无限

6

### 己方英雄阶段

**飞跃术:** 鼠人在一团烟雾中消失不见，片刻之后又在战场的其它地方再度现身。

**宣布:** 选择一个己方斯卡文鼠人巫师来施放此法术，选择一个完全位于其 13" 内的己方斯卡文鼠人英雄来作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果:** 将目标移出战场并再次部署在战场上位于所有敌方单位 9" 外的位置。

关键词

法术

6

### 己方英雄阶段

**次元风啸:** 施法者高声嘶叫着不洁的魔咒，将现实空间的帷幕撕裂并唤来异常的能量狂风。

**宣布:** 选择一个己方斯卡文鼠人巫师来施放此法术，选择一个位于其 18" 内的可见敌方单位来作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果:** 目标在回合中拥有后攻。

关键词

法术

7

# 祈祷学识

恶臭祷言

## 己方英雄阶段

4

**污秽附魔：**大角鼠回应了祭司的祈祷，令其手下的武器沾上了难以抵御的疾病。

**宣布：**选择一个己方斯卡文鼠人祭司来吟诵此祈祷，选择一个完全位于其 13" 内的可见己方斯卡文鼠人步兵单位来作为目标，随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。

**效果：**直到下一个己方回合开始前，目标进行的近战攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。此外，如果吟诵掷骰的结果为 8+，那么直到下一个己方回合开始前，目标的近战武器拥有**暴击(致命伤)**技能。

关键词

祈祷, 无限

## 己方英雄阶段

4

**胆汁洪流：**祭司眼冒绿光，声嘶力竭，秽恶风暴在其指引下横扫敌军。

**宣布：**选择一个己方斯卡文鼠人祭司来吟诵此祈祷，选择一个位于其 13" 内的可见敌方单位来作为目标，随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。

**效果：**掷相当于目标单位中模型数量的骰子。每有一个结果为 5+，便对目标造成 1 处致命伤，如果吟诵掷骰的结果为 8+，那么在掷骰结果为 4+ 时对目标造成 1 处致命伤，而不是 5+。

关键词

祈祷

## 己方英雄阶段

5

**狂怒韧性：**祭司嘶叫着唤来一团致密毒云，令其手下心中充满疯狂。

**宣布：**选择一个己方斯卡文鼠人祭司来吟诵此祈祷，选择一个完全位于其 13" 内的可见己方斯卡文鼠人步兵单位来作为目标，随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。

**效果：**直到下一个己方回合开始前，针对目标进行的攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。此外，如果吟诵掷骰的结果为 8+，那么直到下一个己方回合开始前，目标进行的豁免掷骰结果增加 1 点。

关键词

祈祷



# 召唤学识

毁灭化身

## 己方英雄阶段

7

**召唤次元闪电漩涡：**次元石的碎片被抛向空中，变得异常巨大并释放出一道又一道次元闪电。

**宣布：**如果战场上不存在己方次元闪电漩涡，那么选择一个己方斯卡文鼠人巫师来施放此法术，进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**将次元闪电漩涡的第一部分部署在位于施法者 18" 内且可见的位置，随后将第二和第三部分部署在距离第一部分正好 7"，且彼此之间距离正好 7" 的位置，以此组成一个三角形。

关键词 法术, 召唤

## 己方英雄阶段

7

**召唤万鼠狂潮：**斯卡文施法者能够召唤出由魔法老鼠构成的涌动狂潮，将途经的一切全部吞噬。

**宣布：**如果战场上不存在己方万鼠狂潮，那么选择一个己方斯卡文鼠人巫师来施放此法术，进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**将一个万鼠狂潮部署在完全位于施法者 13" 内，且位于所有敌方单位 9" 外的可见位置。

关键词 法术, 召唤

## 己方英雄阶段

7

**召唤末日之钟：**通过唤起古老的创造神话，施法者能够将一个巨大的末日之钟召唤到战场上。

**宣布：**如果战场上不存在己方末日之钟，那么选择一个己方斯卡文鼠人巫师来施放此法术，进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**将一个末日之钟部署在完全位于施法者 13" 内，且位于所有敌方单位 9" 外的可见位置。

关键词 法术, 召唤



• 斯卡文鼠人战争卷轴 •  
 骑裂骨兽的  
**川奎罗**

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
特制次元烈焰发射器	10"	6	2+	3+	2	1	伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
大角鼠之杖	4	4+	4+	1	D3	-	
骷髅次元火盆	6	4+	2+	2	3	伙伴	

### 被动

#### 受到创伤

效果：当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其次元火盆的攻击属性为 4。

### ✦ 每回合限一次(军队)，任意近战阶段

**裂骨兽狂暴：**川奎罗所骑乘的巨大鼠巨魔，裂骨兽，会将任何过于接近的敌人打得粉碎。

**宣布：**选择一个与该单位处于近战的敌方单位来作为目标。

效果：掷一枚骰子，若结果为 3-5，对目标造成 D3 处致命伤。若结果为 6，则对目标造成 2D3 处致命伤。

关键词

狂暴

### ⚙ 被动

**大角鼠之杖：**据说这把法杖是由从大角鼠巢穴中偷来的废料制作而成的，它散发着可怕的邪恶力量。

效果：该单位进行的魔法掷骰结果增加 1 点。

### U 任意回合结束

**次元护符：**川奎罗随身佩戴着一枚嗡嗡作响的绿色次元石护身符，其中放射的扭曲魔力能迅速愈合并治疗他或裂骨兽所受到的创伤。

效果：对该单位进行治疗(D3)。

### ⚙ 己方英雄阶段

**狂癫术：**川奎罗能够让周边的敌人陷入疯狂之中，使他们对身边的盟友发起攻击。

**宣布：**选择一个位于该单位 13" 内且可见的敌方单位来作为目标，随后进行一次 2D6 的魔法掷骰。

效果：直到下一个己方回合开始前，目标不能使用命令。此外，掷相当于目标单位中模型数量的骰子。每有一个结果为 6，便对目标造成 1 处致命伤。

关键词

法术

7

关键词

战帅、唯一、英雄、凶兽、巫师(2)、守护(5+)

混沌、斯卡文鼠人、宗主氏族



·斯卡文鼠人战争卷轴·

# 灾祸鼠王 斯奎奇领主

近战武器

鼠王长刀

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

7

3+

2+

2

3

技能

暴击(2次命中)

## 己方英雄阶段

7

**恐怖的第十三法术：大角鼠的扭曲**  
能量能让人变异成鼠型的怪物，迅速加入邪恶的鼠群。

**宣布：**选择一个位于该单位 13" 内且可见的敌方单位来作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**掷 13 枚骰子，每有一个结果为 5+：

- 对目标造成 1 处致命伤。
- 您可以将一个被击杀的模型返还至完全位于该单位 13" 内的一个氏族鼠单位中。

关键词

法术

## 每回合限一次(军队)，任意近战阶段

**恐怖怪物：斯奎奇领主邪恶又恐怖的外表能够粉碎敌人的士气。**

**宣布：**选择一个与该单位处于近战的敌方步兵单位来作为目标。

**效果：**掷一枚骰子，若结果为 3+：

- 目标在回合中不能使用命令。
- 直到下一个己方回合开始前，目标的控制分数减去相当于掷骰结果的数值。

关键词

狂暴

## 己方英雄阶段

**十三头魔鼠：**灾祸鼠王能够使用斯卡文鼠人各大氏族的知识。

**效果：**选择适用以下 1 个效果，持续至下一个己方回合开始为止。每个选项在每场战斗中不能被您选择超过一次。

**邪术大师：**完全位于该单位 13" 内的己方宗主氏族巫师单位所进行的施法掷骰结果增加 1 点。

**鼠群指挥官：**完全位于该单位 13" 内的己方灾祸单位进行的冲锋掷骰结果增加 1 点。

**次元科技知识：**完全位于该单位 13" 内的己方史库里单位进行的射击攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

**悲泣之刃使者：**完全位于该单位 13" 内的己方埃辛单位近战武器的撕裂属性提升 1。

**瘟疫使徒：**完全位于该单位 13" 内的己方疫病祭司单位进行的吟诵掷骰结果增加 1 点。

**血肉雕塑者：**完全位于该单位 13" 内的己方莫德尔单位进行治疗(D3)。

战帅，唯一、英雄、凶兽、巫师(1)、守护(5+)

关键词

混沌、斯卡文鼠人、恶魔、宗主氏族、灾祸、疫病、埃辛、史库里、莫德尔





·斯卡文鼠人战争卷轴·

# 灾祸领主欺诈者

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
末日之星	13"	6	3+	3+	1	2	暴击(自动致伤)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
次元短剑	8	3+	2+	3	2	暴击(致命伤)	

➤ **反应:** 您为完全位于该单位 13" 内的一个己方埃辛单位宣布使用“重新部署”命令

**刺客之王:** 埃辛氏族的鬼崇战士们在欺诈者的号令下以极快的速度进行移动。

**效果:** 在掷骰决定那个单位可以移动多少距离时, 如果结果为 1-3, 那么您可以将骰子的数值视作为 4。

➤ **每回合限一次(军队), 任意近战阶段**

**暗影跃表:** 灾祸领主欺诈者被黑暗和恐惧笼罩, 他们可以在瞬间凭空出现并发起突袭。

**效果:** 如果该单位处于近战, 掷一枚骰子。若结果为 4+, 您可以选择位于该单位 13" 内且位于任何敌方单位 1" 内的一点。将该单位移出战场并再次部署在那一点 1" 内的位置。

**设计师注:** 这个技能让您能够将该单位部署在其他敌方单位的近战范围内。

关键词

狂暴

关键词

英雄、凶兽、巫师(1)、守护(5+)

混沌、斯卡文鼠人、埃辛



· 斯卡文鼠人战争卷轴 ·

# 灾祸领主腐蚀者

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

瘟疫收割者

8

3+

2+

2

2

暴击(自动致伤)

☉ 每回合限一次(军队), 己方英雄阶段

**大瘟疫之王:** 如果瘟疫祭司们的狂乱祈祷在战场四处升温至巅峰, 灾祸领主腐蚀者就能够暂时性地召唤出传奇的大瘟疫之一。

**效果:** 如果该阶段中一个己方**疫病祭司**进行的未修正吟诵掷骰结果为6, 那么选择适用以下1个效果:

**红痕诅咒:** 选择一个位于该单位13"内的敌方单位来作为目标。在接下来的战斗中, 每当该单位使用一次**移动**技能时, 在那次**移动**技能被结算后对目标造成D3处致命伤。

**绝世恶疾:** 在接下来的战斗中, 您可以重掷己方**疫病祭司**进行的吟诵掷骰。

**波状鞭痕:** 选择一个位于该单位13"内的可见敌方单位来作为目标。对目标造成2D3处致命伤。

✖ 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

**疫病之主:** 凶恶的寄生虫与实体化的疾病会从灾祸领主腐蚀者的身上掉落, 向周边散播灾难。

**宣布:** 选择最多3个与该单位处于近战的敌方单位来作为目标。

**效果:** 为每一个目标掷一枚D3, 若结果为2+:

- 对目标造成相当于掷骰结果数量的致命伤。
- 该单位获得1点仪式点数。

关键词

狂暴

英雄、凶兽、祭司(1)、守护(5+)

混沌、斯卡文鼠人、恶魔、疫病

关键词



·斯卡文鼠人战争卷轴·

# 灾祸领主讨战者

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

末日长刀和刺刃拳套

7

3+

2+

2

3

暴击(致命伤)

⚙️ 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

**征战暴君:** 这些高大的怪物是灾祸氏族大军的指挥官。

**宣布:** 选择最多 2 个完全位于该单位 13" 内的己方灾祸步兵单位来作为目标。

**效果:** 目标可以在当前阶段中使用“全面攻击”或者“全面防御”技能, 就算己方单位在回合中已经使用过这些技能。

⚔️ 每回合限一次(军队), 任意回合结束

**致死打击:** 讨战者将刺刃拳套刺入已经受伤的敌人, 利用敌人防御上最细微的漏洞来进行处决。

**宣布:** 选择一个与该单位处于近战且受到损伤的敌方单位来作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子。若掷骰结果小于目标拥有的伤害点数, 那么对目标造成相当于掷骰结果数量的致命伤。

关键词

狂暴

关键词

英雄、凶兽、巫师(1)、守护(5+)

混沌、斯卡文鼠人、恶魔、灾祸





· 斯卡文鼠人战争卷轴 ·

# 灾祸领主次元先知

近战武器

末日长刀

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

6 4+ 2+ 2 3

技能

-

## 被动

**预知未来:** 次元先知的占卜晶球能够让其看见片刻的未来。

**效果:** 当该单位位于战场时, 己方单位使用“总是领先三步”技能可移动的距离增加 2"。

## ⚔️ 每场战斗限一次, 任意近战阶段

**投掷晶球:** 次元先知将占卜晶球投入敌阵之中, 将其粉碎并制造出疯狂与毁灭的爆炸。

**宣布:** 选择一个与该单位处于近战的敌方单位来作为目标。

**效果:** 该单位在随后的战斗中不能使用“预知未来”技能。掷一枚骰子。若结果为 2+, 对目标造成相当于掷骰结果数量的致命伤。

## 🛡️ 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

**大操控者:** 那些胆敢与次元先知对抗的敌人将被完全看破和超越。

**宣布:** 选择一个与该单位处于近战的敌方单位来作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 4+, 目标在回合中拥有后攻。

关键词

狂暴

## ➡️ 己方英雄阶段

**大地开裂:** 灾祸领主低声念诵着湮灭与崩坏的咒语, 使大地发生开裂并吹出充满敌意的次元狂风, 让敌人无法站稳脚步。

**宣布:** 选择一个位于该单位 18" 内的可见敌方单位来作为目标, 随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果:** 直到下一个己方回合开始前, 目标在进行冲锋掷骰时, 掷骰的数量减少 1 枚, 最低降至 1 枚。

关键词

法术

关键词

英雄、凶兽、巫师(2)、守护(5+)

混沌、斯卡文鼠人、恶魔、宗主氏族



· 斯卡文鼠人战争卷轴 ·

# 灰先知

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

次元石法杖

3

4+

4+

1

D3

-

## 己方英雄阶段

**次元石碎片：**灰先知会吃下致命的次元石碎片来增强自己的施法能力。

**效果：**在本阶段中，在该单位下一次进行施法掷骰时，掷 3D6 而不是 2D6。这次掷骰不能被重掷或者修正。

如果施法掷骰的结果为 13，那么施法成功，并且不能被破除。在那一次法术的效果结算完成后，对该单位造成 D3 处致命伤。

如果施法掷骰的结果不是 13，您将选择并移除施法掷骰中的一枚骰子，使用剩下的 2D6 来结算施法掷骰。



关键词

英雄、巫师(1)、步兵

混沌、斯卡文鼠人、宗主氏族



·斯卡文鼠人战争卷轴·

# 大术士

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
次元烈焰拳套	10"	6	2+	4+	2	1	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
缚雷战戟	3	3+	4+	1	2	-	

## 被动

**工匠大会的监管者：**史库里氏族的大术士以致命的效率和明显的虐待行为控制着自己的工匠大会。

**效果：**每当一个完全位于该单位 13" 内的己方史库里单位使用“掩护射击”命令时，在进行那次技能的攻击时，命中掷骰结果不会减少 1 点。



关键词

英雄、巫师(1)、步兵

混沌、斯卡文鼠人、史库里





• 斯卡文鼠人战争卷轴 •

# 工程术士

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
次元燧发枪	24"	2	3+	3+	2	D3	暴击(自动致伤)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
次元石匕首	3	4+	4+	-	2	-	

**反应:** 您为该单位宣布使用射击技能, 并且该单位没有在当前回合中被部署或使用移动技能。

**更多-更多次元能量!:** 工程术士使用不稳定的能量来过载手中的武器。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 2+, 那么在本阶段中, 该单位次元燧发枪的伤害属性变为 3。若结果为 1, 对该单位造成 D3 处致命伤。

**每回合限一次(军队),**  
己方射击阶段

**狙击大师:** 没有人能够逃过工程术士及其手下所发射的次元石子弹。

**宣布:** 选择一个可见敌方英雄来作为目标。

**效果:** 在回合中, 该单位以及完全位于该单位 13" 内的己方次元抬枪小组单位在选择射击攻击的目标时可以忽略“受护英雄”技能(核心规则 25.0)的效果。



关键词

英雄、步兵

混沌、斯卡文鼠人、史库里



• 斯卡文鼠人战争卷轴 •

# 爆破术士

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
末日火箭	18"	2	4+	3+	1	D6	针对步兵(+1 撕裂)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
点火棒	3	4+	4+	-	1	-	

## 被动

**爆破弹头:** 对于爆破术士来说,没有什么能比看着末日火箭在大群敌人中爆炸更大快人心了。

**效果:** 该单位在对模型数量大于等于 10 的敌方单位进行射击攻击时,命中掷骰的结果增加 1 点。

**反应:** 您为该单位宣布使用射击技能,并且该单位没有在当前回合中被部署或使用移动技能。

**更多-更多爆炸!** 大胆的使用者可以额外装载一枚末日火箭弹头进行发射。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 2+, 那么该单位末日火箭的伤害属性在回合中变为 D3+3。若结果为 1, 对该单位造成 D3 处致命伤。



关键词

英雄、步兵

混沌、斯卡文鼠人、史库里



· 斯卡文鼠人战争卷轴 ·

# 风暴鼠魔

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
鼠特林机关炮	15"	3D6	4+	3+	1	1	-
毒风发射器	15"	3	4+	3+	2	D3	-
次元烈焰发射器	10"	2D6	2+	4+	2	1	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
末日剥皮者拳套	5	4+	2+	2	D3	冲锋(+1 伤害)	
碎地拳套	4	4+	2+	2	2	-	
电击拳套	4	4+	2+	1	2	-	
沉重殴击	3	4+	2+	-	2	-	

1/3 个模型必须装备有以下 1 种选项：

- 次元烈焰发射器和沉重殴击
- 毒风发射器和沉重殴击

1/3 个模型必须装备有以下 1 种选项：

- 鼠特林机关炮和沉重殴击
- 碎地拳套

1/3 个模型必须装备有以下 1 种选项：

- 末日剥皮者拳套
- 电击拳套

## 任意移动阶段

**碎地挖掘：**碎地拳套可以被用于挖掘地下隧道。

**宣布：**如果该单位位于地下隧道中且包含了任何装备有碎地拳套的模型，那么选择该单位使用此技能。

**效果：**将该单位部署在战场上位于所有敌方单位 9" 外的任意位置。

## 被动

**电击拳套：**电击拳套所释放出的电流能够触发一系列连锁爆炸。

**效果：**每当该单位使用电击拳套进行的一次攻击造成暴击命中时，那次攻击将对敌人造成 D6 次命中，而不是 1 次。为每一次命中分别进行一次致伤掷骰。

步兵

关键词

混沌、斯卡文鼠人、史库里、莫德尔





· 斯卡文鼠人战争卷轴 ·

# 次元闪电炮

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
次元闪电轰击	20"	2D6	4+	— 见下方 —			-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
炮兵的尖牙和短刀	D6	4+	5+	-	1		-

## 被动

**次元闪电轰击：**次元闪电炮能够发射出巨大的闪电，将击中的任何物体完全消灭。

**效果：**在一个阶段中使用本武器进行的所有攻击都必须以同一个敌方单位为目标。每一次命中都将对目标造成 1 处致命伤，随后攻击流程结束。

## 每回合限一次(军队), 己方射击阶段

**更多-更多次元闪电！：**一名工程师能够增加次元闪电炮的威力，但这也很可能会危及到炮兵们的生命。

**效果：**如果该单位位于己方史库里英雄的近战范围内，那么其次元闪电轰击的攻击属性在回合中增加 6 点。

但是，在该单位使用次元闪电轰击进行攻击时，每有一个未修正命中掷骰的结果为 1，那么在那次射击技能被结算后，对该单位造成 D3 处致命伤。

关键词

战争机器

混沌、斯卡文鼠人、史库里





·斯卡文鼠人战争卷轴·

# 学徒掷弹兵

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
毒风球	10"	1	3+	3+	1	D3	针对步兵 (+1 撕裂)、近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
生锈小刀	1	4+	5+	-	1	-	

## 被动

**隐藏武器小组:** 史库里武器小组经常会潜伏在大队士兵之中。

**效果:** 在该单位处于一个拥有 5 个或更多模型的己方氏族鼠单位的近战范围内, 并且那个单位的近战范围内没有其他己方武器小组单位时, 该单位对其 13" 外的敌方单位不可见。

## 被动

**毒气云:** 毒风球是充满了次元石气体的水晶球体, 被投出后能够将敌军包裹在致命的变异毒气中。

**效果:** 该单位在对一个包含 10 个或更多模型的敌方单位进行攻击时, 其毒风球的伤害属性增加 1 点。



关键词

步兵、武器小组

混沌、斯卡文鼠人、史库里



·斯卡文鼠人战争卷轴·

# 毁灭巨轮

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
次元闪电	13"	D6	3+	3+	1	D3	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
巨轮碾压	6	4+	3+	-	1	冲锋(+1 伤害)	

## 己方移动阶段

**滚动凶器:** 毁灭巨轮将会无情地碾碎前进道路上的一切事物。

**效果:** 该单位可以移动最多相当于其移动属性的距离。该单位可以移动和穿过其他模型和敌方单位的近战范围,但是不能在结束移动时处于近战。

随后,选择最多3个该单位在移动期间穿过的敌方单位来作为目标。为每一个目标掷一枚D3。若结果为2+,对目标造成相当于掷骰结果数量的致命伤。

**设计师注:** 该单位就算在处于近战时也能使用此技能。

关键词

核心、移动

战争机器

关键词

混沌、斯卡文鼠人、史库里



·斯卡文鼠人战争卷轴·

# 次元抬枪小组

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
次元抬枪	24"	2	4+	3+	2	2	暴击(自动致伤)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
生锈小刀	2	4+	5+	-	1	-	

## 己方射击阶段

**次元石狙击枪:** 在部署到理想位置后,枪手将等待进行射击的完美时机。

**效果:** 如果该单位没有在回合中被部署或者使用**移动**技能,那么该单位在回合中进行的射击攻击的命中掷骰结果增加1点。



关键词

步兵

混沌、斯卡文鼠人、史库里





· 斯卡文鼠人战争卷轴 ·

# 次元喷火器小组

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
次元喷火器	10"	2D6	2+	4+	2	1	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
生锈小刀	2	4+	5+	-	1	-	

## U 被动

**隐藏武器小组：**史库里武器小组经常会潜伏在大队士兵之中。

**效果：**在该单位处于一个拥有 5 个或更多模型的己方氏族鼠单位的近战范围内，并且那个单位的近战范围内没有其他己方武器小组单位时，该单位对其 13" 外的敌方单位不可见。



关键词

步兵、武器小组

混沌、斯卡文鼠人、史库里





·斯卡文鼠人战争卷轴·

# 鼠特林机枪小组

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
鼠特林机枪	15"	3D6	4+	4+	1	1	暴击(2次命中)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
生锈小刀	2	4+	5+	-	1	-	

## U 被动

**隐藏武器小组：**史库里武器小组经常会潜伏在大队士兵之中。

**效果：**在该单位处于一个拥有 5 个或更多模型的己方氏族鼠单位的近战范围内，并且那个单位的近战范围内没有其他己方武器小组单位时，该单位对其 13" 外的敌方单位不可见。



步兵，武器小组

关键词

混沌、斯卡文鼠人、史库里



• 斯卡文鼠人战争卷轴 •

# 末日剥皮机

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

旋转刀片

2D6

3+

3+

1

1

针对步兵(+1 撕裂)、  
冲锋(+1 伤害)

## 任意冲锋阶段

**旋刃夺命:** 毁灭剥皮机在冲进敌群后会引发恐怖的后果, 其所过之处必是血肉横飞。

**宣布:** 如果该单位在当前阶段中进行了冲锋, 选择一个位于其 1" 内的敌方单位来作为目标。

**效果:** 掷一枚 D3。若结果为 2+, 对目标造成相当于掷骰结果数量的致命伤。



关键词

战争机器

混沌、斯卡文鼠人、史库里



• 斯卡文鼠人战争卷轴 •

# 瘟疫之爪

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
瘟疫之爪投射器	24"	2	3+	2+	1	D6	针对步兵(+1 撕裂)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
炮兵的尖牙和短刀	6	4+	5+	-	1	暴击(自动致伤)	

## U 被动

**病毒轰炸:** 瘟疫之爪向目标抛射的巨大球体中装满了致病的秽物, 让敌人的大军陷入混乱。

**效果:** 每当该单位使用**射击**技能时, 如果所有攻击的目标都是同一个敌方单位, 那么在那次技能结算完成后, 掷一枚骰子。如果掷骰结果小于等于在本阶段中通过本单位的**瘟疫之爪投射器**击杀的模型数量, 那么那个敌方单位在回合中拥有**后攻**。



关键词

战争机器

混沌、斯卡文鼠人、疫病





·斯卡文鼠人战争卷轴·  
乘瘟疫熔炉的  
**瘟疫祭司**

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
巨型瘟疫香炉	4	4+	2+	1	3	暴击(自动致伤)
次元石尖法杖	3	4+	4+	1	D3	暴击(自动致伤)
恶臭小刀	6	4+	5+	-	1	暴击(自动致伤)
碾压重击	6	4+	2+	1	2	伙伴

**被动**

**受到战伤**

效果: 当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 其巨型瘟疫香炉的攻击属性为 2。

**被动**

**腐蚀影响:** 这个巨型熔炉能够将周边的一切都笼罩在浓厚的毒雾中。

效果: 位于该单位 6" 内的敌方单位所进行的守护掷骰的结果减少 1 点。

**被动**

**大腐蚀者的祭坛:** 这个巨大的熔炉受到无数浑身疾病的老鼠的敬仰, 它们在其周边聚集成群。

效果: 完全位于该单位 6" 内的己方疫病单位拥有**守护(6+)**。

英雄、祭司(1)、战争机器、守护(5+)

关键词

混沌、斯卡文鼠人、疫病





· 斯卡文鼠人战争卷轴 ·

# 瘟疫僧

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

恶臭武器

2

4+

5+

-

1

暴击(自动致伤)

## 被动

**疾病与污秽的散布者：**瘟疫僧是极度狂热的信徒，在死亡的时候会用尽一切手段对敌人造成伤害，留下的伤口会快速腐烂。

**效果：**每当该单位中的模型被近战攻击击杀时，如果被击杀的模型处于攻击单位的近战范围内，掷一枚骰子。若结果为6+，在那次**近战**技能被结算完成后对攻击单位造成1处致命伤。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/20)、旗手 (1/20)

混沌、斯卡文鼠人、疫病



·斯卡文鼠人战争卷轴·

# 尖爪领主

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

次元石战戟

6

3+

4+

1

2

-

## 被动

**鼠急跳墙：**受到生命威胁的尖爪领主会狂乱地进行战斗。

**效果：**在该单位受到损伤时，该单位的次元石战戟的攻击属性增加3点。

## 反应：您为该单位宣布使用一次近战技能

**啃-咬他们的骨头！：**在尖爪领主的命令下，手下们纷纷冲向敌人。

**效果：**选择一个在回合中还没有使用近战技能，且位于该单位近战范围内的非英雄灾祸步兵单位来作为目标。目标可以在该单位使用的近战技能结算完成后立刻被选择使用一次近战技能。



关键词

英雄、步兵

混沌、斯卡文鼠人、灾祸



· 斯卡文鼠人战争卷轴 ·

# 氏族鼠

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

生锈武器

2

4+

5+

-

1

暴击(自动致伤)

## 任意回合结束

**愤怒鼠群:** 氏族群成群结队地向前冲去, 以似乎无尽的数量将敌人压垮, 踏过友军的尸体不停撕咬、突刺和尖叫。

**效果:** 您可以将 D3 个被击杀模型返还至该单位中。



关键词

步兵, 勇士, 乐师 (1/20)、旗手 (1/20)

混沌、斯卡文鼠人、灾祸





• 斯卡文鼠人战争卷轴 •

# 风暴鼠

近战武器

生锈长戟

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3

3+

4+

1

1

技能

针对冲锋(+1 撕裂)

## 被动

**精英护卫：**所有阶层的鼠人都明白风暴鼠的价值与荣誉——他们几乎忠诚……

**效果：**位于该单位近战范围内的己方斯卡文鼠人步兵英雄单位拥有守护(5+)。



关键词

步兵, 勇士, 乐师 (1/10)、旗手 (1/10)

混沌、斯卡文鼠人、灾祸





• 斯卡文鼠人战争卷轴 •

# 鼠巨魔

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
次元喷火枪	10"	2D6	2+	4+	2	1	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
尖爪、利刃和獠牙	5	4+	3+	1	2	-	

该单位中的每个模型装备有尖爪、利刃和獠牙。

- 除了其他武器之外该单位中 1/3 的模型还装备有次元喷火枪。

## 任意近战阶段

**释放次元怒火：**这些生物血肉中镶嵌有的次元石不断释放着不稳定的能量，使他们陷入狂暴。

**效果：**对该单位造成 D3 处致命伤。随后，其近战武器的攻击属性在本回合中增加 1 点。



步兵

关键词

混沌、斯卡文鼠人、莫德尔



· 斯卡文鼠人战争卷轴 ·

# 莫德尔大师

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

变异武器

4

3+

4+

1

1

暴击(2 次命中)

## 任意回合结束

**血肉雕塑之主：** 这些身形庞大的指挥官是莫德尔氏族的孵化者、变异者和医师。

**宣布：** 选择完全位于该单位 13" 内另一个的己方莫德尔单位来作为目标。

**效果：** 对目标进行治疗(3)。

## 己方冲锋阶段

**暴君头领：** 莫德尔大师会使用痛苦和恐惧来刺激手下的战兽进入狂暴状态。

**宣布：** 选择位于该单位近战范围内的另一个己方莫德尔单位来作为目标。

**效果：** 目标在回合中进行的冲锋掷骰结果增加 2 点。



关键词

英雄、步兵

混沌、斯卡文鼠人、莫德尔



· 斯卡文鼠人战争卷轴 ·

# 地狱深坑憎恶

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

尖牙和重拳

13

4+

2+

2

2

针对步兵(+1 撕裂)、伙伴

## 被动

受到战伤

效果：当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其尖牙和重拳的攻击属性为 8。

## 每回合限一次(军队)，任意近战阶段

**肉山压顶：**地狱深坑憎恶可以让自己完全直立起来，随后重重地砸在地上，用令人震惊的庞大体型将敌人拍碎。

**宣布：**选择一个与该单位处于近战的敌方步兵单位来作为目标。

效果：掷一枚骰子。若结果为 3+，为目标单位中每一个模型掷一枚骰子。每有一个结果为 5+，便对目标造成 1 处致命伤。

关键词

狂暴

## 任意回合结束

**再生巨兽：**地狱深坑憎恶以其极度顽强的生命力而臭名昭著，它们甚至能重新长出被砍断的肢体。

效果：对该单位进行治疗(D6)。

## 被动

**难以灭却：**即使当这只畸形的怪物已经开始垂死挣扎时，它的代谢机制仍有可能令其中一个心脏重新运行起来，或者至少让原先寄生在它体内以啃食内脏为生的鼠群爆体而出。

效果：在该单位首次将被摧毁时，在将其移出战场前，掷一枚骰子并适用以下一个效果：

- 死亡：**该单位被摧毁。
- 鼠群爆发：**为与该单位处于近战的每一个敌方单位各掷一枚 D3。如果结果为 2+，对进行掷骰的单位造成相当于掷骰结果数量的致命伤。随后，该单位被摧毁。
- 它还活着！：**该单位没有被摧毁，任何分配至该单位的剩余伤害点数没有效果。随后对该单位进行治疗(D6)。

凶兽

关键词

混沌、斯卡文鼠人、莫德尔





· 斯卡文鼠人战争卷轴 ·

# 死亡大师

远程武器

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

埃辛手里剑

10"

5

3+

4+

-

D3

暴击(自动致伤)、  
近战射击

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

悲泣之刃

5

3+

4+

1

D3

针对英雄(+1 撕裂)、  
暴击(致命伤)

## U 被动

**暗影杀手:** 噩尔古的幻术和其他隐藏工具让死亡大师们时刻都隐藏于黑暗之中, 保护他们不受伤害。

**效果:** 如果以该单位为目标进行攻击的未修正命中掷骰结果为 1-4, 那次攻击失败, 攻击流程结束。

## G 被动

**夺命奔行:** 死亡大师指挥带领最迅速的埃辛特工参加战斗。

**效果:** 完全位于该单位 13" 内的己方埃辛单位可以在进行了奔跑的回合中使用射击和/或冲锋技能。



关键词

英雄、步兵

混沌、斯卡文鼠人、埃辛



· 斯卡文鼠人战争卷轴 ·  
骑啃噬鼠兽的  
**尖爪领主**

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
鼠特林手枪	10"	D6	3+	3+	1	1	暴击(自动致伤)、近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
次元石战戟	5	3+	4+	1	2	-	
啃噬鼠兽的锯齿	4	4+	3+	1	D3	伙伴	

### 被动

**鼠急跳墙:** 受到生命威胁的尖爪领主会狂乱地进行战斗。

效果: 在该单位受到损伤时, 该单位的次元石战戟的攻击属性增加 3 点。

### 己方英雄阶段

**残忍指挥官:** 尖爪领主通过杀死一名自己的手下来展现自己残忍的力量, 随后通过尖锐的叫声与威胁, 他命令剩余的手下前去包围敌人。

**宣布:** 选择一个完全位于该单位 13" 内的非英雄灾祸步兵单位来作为目标。

效果: 对目标造成 1 处致命伤。随后, 直到下一个己方回合开始前, 目标的控制分数增加 5 点。

关键词

英雄, 骑兵

混沌, 斯卡文鼠人, 灾祸



• 斯卡文鼠人战争卷轴 •  
乘尖啸之钟的  
**灰先知**

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
次元石法杖	3	4+	4+	1	D3	-
鼠巨魔的利爪	5	4+	3+	1	2	伙伴
☠ 碾压重击	6	4+	2+	1	2	伙伴

### 被动

#### 受到战伤

效果：当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其**碾压重击**的攻击属性为 4。

### 己方英雄阶段

**末日钟声**：尖啸之钟发出的不祥钟声在喧闹的战场之上回响不绝，大声叫嚷着“毁灭！毁灭！毁灭！”

效果：掷一枚骰子并适用以下对应的效果：

- 1 魔力反噬**：对该单位造成 D3 处致命伤。
- 2-4 邪音之壁**：直到下一个己方回合开始前，位于该单位 13" 内的敌方单位所进行的近战攻击的命中掷骰结果减少 1 点。
- 5-6 天启末日**：为该单位 13" 内的每一个敌方单位掷一枚 D3。若结果为 2+，对那个单位造成相当于掷骰结果数量的致命伤。

### 被动

**大角鼠祭坛**：大量鼠人奴仆蜂拥聚集在尖啸之钟的周围，愿意用自己的性命去保护它不受到伤害。

效果：完全位于该单位 6" 内的己方斯卡文鼠人步兵单位拥有**守护(6+)**。

### 己方英雄阶段

**裂地钟声**：灰先知操纵着尖啸之钟

雷鸣般的钟声，将充满巫术能量的回响导向敌人脚下的地面。猛烈的爆炸撕裂大地，激起呛人烟尘，令受害者尖叫着坠入深渊。

**宣布**：选择一个位于该单位 13" 内且没有**飞行**关键词的敌方单位来作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：如果施法掷骰的结果高于目标的移动属性，对目标造成相当于掷骰结果与移动属性差值数量的致命伤。

关键词

法术

关键词

英雄、战争机器、巫师(2)、守护(5+)

混沌、斯卡文鼠人、宗主氏族





·斯卡文鼠人战争卷轴·

# 鼠特林次元爆裂炮

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
次元石弹雨	20"	3D6+3	4+	3+	1	1	暴击(自动致伤)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
奴仆鼠的尖爪	4	4+	5+	-	1	-	

## 被动

**压倒性火力:** 鼠特林次元爆裂炮所宣泄的枪林弹雨足以将敌军大队完全消灭。

**效果:** 该单位在对一个包含 10 个或更多模型的敌方单位进行射击攻击时, 攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

## 每回合限一次(军队), 己方射击阶段

**更多-更多次元子弹!** : 在史库里术士的可疑注视下, 炮手将鼠特林次元爆裂炮的转速提升至最大。

**效果:** 如果该单位位于一名己方史库里英雄的近战范围内, 那么该单位的次元石弹雨的攻击属性在回合中为 6D6+3, 而不是 3D6+3。但是, 该单位在使用次元石弹雨进行攻击时, 每有一次未修正命中掷骰结果为 1, 那么在那次射击技能结算完成后对该单位造成 1 处致命伤。



关键词

战争机器

混沌、斯卡文鼠人、史库里

· 斯卡文鼠人战争卷轴 ·

## 夜奔鼠



远程武器

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

投石索和有毒手里剑

10"

2

4+

4+

-

1

暴击(自动致伤)、  
近战射击

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

有毒利刃

2

4+

5+

-

1

暴击(致命伤)

## 部署阶段

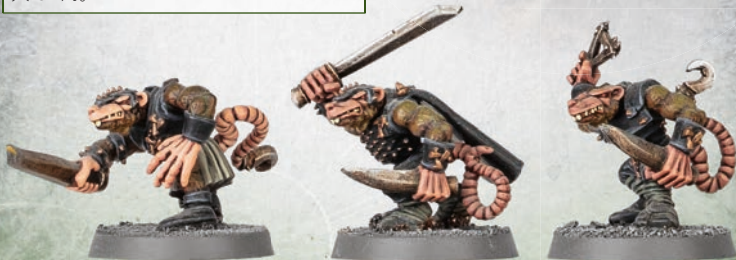
**悄悄前进:** 夜奔鼠在斯卡文鼠人主力部队的前方行动, 对敌人进行干扰和阻拦。

**效果:** 该单位可以像是在己方移动阶段一样使用“常规移动”技能。

## 被动

**隐匿渗透者:** 夜奔鼠是秘密行动的大师, 可以潜入几乎任何地方。

**效果:** 当该单位中的每个模型都位于任意地形模型的 1" 内时, 该单位不能成为射击攻击的目标, 除非攻击模型位于其 9" 内。



关键词

步兵, 勇士

混沌、斯卡文鼠人、埃辛



·斯卡文鼠人战争卷轴·

# 末日之钟

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

不稳定次元能量

2D6

4+

4+

1

1

-

## 被动

**末日钟声:** 末日之钟的恐怖钟声能够让斯卡文鼠人的敌人感受到深刻的恐惧。

**效果:** 针对完全位于该召唤体 13" 内的己方斯卡文鼠人步兵单位进行的攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。



关键词

召唤体, 无尽法术, 飞行, 守护(6+)

混沌, 斯卡文鼠人





• 斯卡文鼠人战争卷轴 •

# 啮洞

该地形模型拥有以下通用地形技能

(地形 1.2):

掩体

## 被动

**危险大地:** 在这个现实裂缝周边的碎石地上跳动着次元闪电。

**效果:** 模型可以移动穿过这个地形模型, 但是不能在这个地形模型的任意部分上结束移动或者被部署。

每当一个敌方单位在移动穿过这个地形模型后结束移动时, 掷一枚 D3。若结果为 2+, 对那个单位造成相当于掷骰结果数量的致命伤。

## 每回合限一次(军队), 己方回合结束

1

**无尽鼠群:** 大群鼠人从啮洞中涌出, 将敌人的阵线压垮。

**宣布:** 选择一个被摧毁的己方非英雄斯卡文鼠人步兵单位来作为目标。

**效果:** 将一个目标单位的替换单位部署在完全位于己方啮洞 6" 内, 所有敌方单位 3" 外的位置。这个替换单位中包含的模型数量是目标单位的一半 (向上取整)。

## 己方移动阶段

**凿穿现实:** 斯卡文鼠人可以通过啮洞入侵凡世诸域的每一个角落。

**宣布:** 选择一个不处于近战且完全位于该地形模型 6" 内的己方斯卡文鼠人单位来作为目标。

**效果:** 将目标移出战场, 随后将其再次部署在完全位于另一个己方啮洞 6" 内, 所有敌方单位 9" 外的位置。

关键词

阵营地形

混沌、斯卡文鼠人



· 斯卡文鼠人战争卷轴 ·

# 万鼠狂潮

近战武器

啮齿啃咬

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

13

5+

5+

-

1

技能

暴击(自动致伤)

## 任意回合结束

**更多-更多老鼠：** 无穷无尽的不洁鼠群从现实的裂缝中钻出，它们两眼发光，牙齿异常尖锐。

**效果：** 对该召唤体进行治疗(D6)。



关键词

召唤体、无尽法术、守护(6+)

混沌、斯卡文鼠人



· 斯卡文鼠人战争卷轴 ·

# 次元闪电漩涡

## 被动

多个部件

**效果：**在该召唤体被分配的伤害点数等于其生命属性时，该召唤体被摧毁，将其所有的部分都移出游戏。

## 任意英雄阶段

**次元闪电束：**耀眼的次元闪电从漩涡中迸射而出，将附近的人和事物焚烧殆尽。

**宣布：**如果该召唤体不是在本回合中被部署的，那么选择位于其 6" 内的每一个敌方单位来作为目标。

**效果：**为每一个目标各掷一枚骰子。若结果为 4+，对目标造成 D3 处致命伤。

## 被动

**次元漩涡：**耀眼漩涡周围万物崩坏的混乱景象令位于其附近的战士步履维艰。

**效果：**位于该召唤体 6" 内的敌方单位进行的奔跑与冲锋掷骰结果减少 2 点。此外，如果敌方单位移动穿过该召唤体，那么在那次移动技能被结算完成后对那个敌方单位造成 D3 处致命伤。



关键词

召唤体、无尽法术、守护(6+)

混沌、斯卡文鼠人



# SPEARHEAD



## 斯卡文鼠人

### 吞噬爪群

本先锋军队中包含以下单位：

将领

◆ 骑啃噬鼠兽的尖爪领主

单位

◆ 1 个灰先知

◆ 1 个工程术士

◆ 10 个氏族鼠

◆ 10 个氏族鼠

◆ 3 个鼠巨魔



斯卡文鼠人大军横扫界域时的景象就如同末日降临一般。他们是饥荒与贪食的化身，迅捷的鼠潮能够将路径上的一切事物压倒。就算是相对之下小规模斯卡文军队也能够依靠纯粹的数量来战胜敌人。吞噬爪群便是这种鼠海战术的象征，一波又一波的鼠人为了吞噬、亵渎或者破坏而向敌人发起进攻。

吞噬爪群通过数量优势来获得优势。氏族鼠是一群完全可以被牺牲的前线士兵，与鼠巨魔一同将敌人包围。他们的领袖则是个粗暴的家伙。掌管氏族鼠群的尖爪领主是揣奸把猾的战略家，知道如何准确地牺牲手下的战士来消耗敌人。他们会在机会到来时骑着坐骑冲入战斗，在转变局势后将一切功劳归功于自己。一位尖爪领主的身边通常会伴随着两位顾问，灰先知和史库里氏族的工程术士。他们都能够操控魔力，为部队提供不稳定但极其致命的火力支援。当然，斯卡文鼠人的领导者都会相互迫害，但也确保了只有最机智敏锐的鼠人才能晋升。

---

**“人玩意儿死。矮玩意儿死。精灵玩意儿死。我们的时代来了，是的是的。地面世界将被末日吞噬。”**

- 尖牙氏族的尖爪领主马斯克里特

---

## 战斗特质

### ⚙️ 每场战斗限一次，部署阶段

**潜伏的鼠潮：**有什么东西在地下跑窜？

**宣布：**选择一个没有被部署的己方单位为目标。

**效果：**目标单位被部署在地下通道的预备队中。在第三战斗轮次结束时，没有使用“啞洞埋伏”技能的位于地下通道的单位将被摧毁。

关键词

部署

### ➤ 己方移动阶段

**啞洞埋伏：**一群斯卡文鼠人从发着绿光的裂隙中冲入战场。

**宣布：**选择一个位于地下通道的己方单位来使用此技能。

**效果：**将单位部署在完全位于战场角落 6" 内，所有敌方单位 9" 外的位置。

关键词

核心



工程师

军团技能：选择以下 1 个军团技能。

**71 被动**

**次元石子弹：**这些弹药中充斥着毁灭的能量，杀伤力极强。

**宣布：**选择一个己方单位装备的远程武器。

**效果：**选择的武器在本阶段中拥有 **暴击** (致命伤)。

**71 被动**

**迅速闪躲：**这些灵敏的鼠人四处逃窜，在脱离战斗时避开敌人的追击。

**效果：**己方单位在使用**后撤**技能时不会受到致命伤。

强化：给予您的将领以下 1 个强化。

**X 反应：您宣布使用“呼叫增援”技能**

**率领狂怒大军：**随着一身尖锐的战吼，尖爪领主指挥手下的战士将敌人包围。

**效果：**不要使用“呼叫增援”技能的部署指引来部署单位。作为替代，替换单位可以被部署在完全位于该单位 13" 内且不处于近战的位置。

**71 被动**

**史库里关系：**这位尖爪领主让随行的史库里工程师将鼠特林手枪过载。

**效果：**己方将领的鼠特林手枪的攻击属性为 2D6，而不是 D6。

**X 被动**

**次元石护符：**这个邪恶的护符散发着变异的能量。

**效果：**与己方将领处于近战的敌方单位进行的豁免掷骰的结果减少 1 点。

**U 被动**

**胜利缝合披风：**这个由叛徒的毛皮缝合而成的披风会使穿戴者陷入一种疯狂的多疑状态，让他们难以被攻击命中。

**效果：**己方将领拥有**守护**(5+)。



移动

9"

信仰

7

4+

忠诚

2

控制

尖爪领主是灾祸氏族的暴君领主，时刻都能够命令上千手下前去牺牲自己的性命。要想保持这个高高在上的地位，利爪领主必须变得狡诈凶险，而要想获得成功，他们就必须不择手段，并且像无处可逃的动物一样拼尽全力地战斗。与其他氏族的成员结交并换取好处是维持自己地位的良好方式，那些最为强大的尖爪领主还能够骑乘莫德尔氏族所培育的嗜噬鼠兽——这个身型修长的怪物甚至比背上的斯卡文鼠人领主还要贪食。

• 先锋军战争卷轴 •  
骑嗜噬鼠兽的  
尖爪领主

远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
鼠特林手枪	10"	D6	3+	3+	1	1	暴击 (自动致伤)、近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
次元石战戟	5	3+	4+	1	2	-	
嗜噬鼠兽的锯齿	4	4+	3+	1	D3	伙伴	

被动

**鼠急跳墙：**受到生命威胁的尖爪领主会狂乱地进行战斗。

**效果：**在该单位受到损伤时，该单位的次元石战戟的攻击属性增加 3 点。



关键词

英雄、骑兵、守护(6+)

• 先锋军战争卷轴 •

# 灰先知



灰先知拥有苍白的毛色和弯曲的犄角，在鼠人之中脱颖而出，并且能够使用大角鼠的凋零法术。他们在氏族中是可怕神明意志的执行人，但这也不会妨碍他们完成自己的野心计划。灰先知比其他鼠人更加容易接受次元石的影响，因此可以使用各种强大器物来尝试获得优势，并依靠自身在巫术方面的狡诈智慧来消灭敌人和竞争对手。

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
次元石法杖	3	4+	4+	1	D3	-

## ● 己方英雄阶段

**大角鼠的意志：**斯卡文氏族中的任何鼠人都不能违背灰先知的命令——至少，不能公开违背……

**宣布：**选择一个完全位于该单位 13" 内的己方单位为目标，随后掷一枚骰子。

**效果：**若结果为 3+，那么直到下一个己方回合开始前，将掷骰结果添加至目标的控制分数。

## ✂ 己方英雄阶段

**凋零术：**灰先知将一颗绿色的魔法光球投向敌人，任何触碰到它的敌人都会萎缩凋零。

**宣布：**选择一个位于该单位 13" 内的可见敌方单位为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**若结果为 6+，对目标造成 D3 处致命伤。



关键词

英雄、巫师、步兵

移动

6"

射击

5

5+

豁免

2

控制

工程术士是史库里氏族的工匠，掌握着各种斯卡文工程技术。这些鼠人十分擅长创造奇妙且疯狂的武器，寻找着任何可以尝试新发明的机会，就算这意味着将它们过载到极易爆炸的状态。

• 先锋军战争卷轴 •

## 工程术士

	远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
	次元隧发枪	24"	2	3+	3+	2	D3	暴击 (自动致伤)
	近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
	次元石匕首		3	4+	4+	-	2	-

 反应：您为该单位宣布使用射击技能，并且该单位在当前回合中没有使用移动技能。

更多-更多次元能量!：工程术士使用不稳定的能量来过载手中的武器。

效果：掷一枚骰子。若结果为 2+，那么在本阶段中，该单位次元隧发枪的伤害属性变为 3。若结果为 1，对该单位造成 D3 处致命伤。

关键词

英雄、步兵







• 先锋军战争卷轴 •

# 氏族鼠

移动 6" 豁免 5+

生命 1 控制 1

氏族鼠是斯卡文帝国的主要兵力，这些天性懦弱的战士拥有险恶的恨意以及压倒性的数量。

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
生锈刀剑	2	4+	5+	-	1	-

**任意回合结束**

**愤怒鼠群：**氏族鼠成群结队地向前冲去，以似乎无尽的数量将敌人压垮，踏过友军的尸体并不停地撕咬、突刺和尖叫。

**效果：**您可以将 D3 个被击杀模型返还至该单位中。



关键词

步兵、增援



• 先锋军战争卷轴 •

## 鼠巨魔

	远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
	次元喷火枪	10"	2D6	2+	4+	2	1	近战射击
	近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
	尖爪、利刃和獠牙		5	4+	3+	1	2	-

该单位包含 2 个装备了尖爪、利刃和獠牙的鼠巨魔，以及 1 个装备了次元喷火枪与尖爪、利刃和獠牙的鼠巨魔。

 任意近战阶段，每场战斗限一次

**释放次元怒火：**这些生物血肉中镶有的次元石不断释放着不稳定的能量，使他们陷入狂暴。

**效果：**对该单位造成 D3 处致命伤。随后，其近战武器的攻击属性在本阶段中增加 1 点。

关键词

步兵

移动

6"

生命

4

5+

豁免

1

控制

鼠巨魔可能是莫德尔氏族最著名的创造物，这些缝合而成的突击部队在闻到空气中的死亡气息时会陷入狂暴。



# SPEARHEAD



## 斯卡文鼠人 次元电光爪群

本先锋军队中包含以下单位：

将领

◆ 灰先知

单位

◆ 3 个风暴鼠魔

◆ 1 个次元闪电炮

◆ 10 个氏族鼠

◆ 10 个氏族鼠



斯卡文鼠人的帝国由多个相互竞争的氏族构成，各自都相信自己拥有摧毁地面住民的最佳手段，以及其他氏族都想要迫害自己。就后者而言，他们是完全正确的。只有身为大角鼠祭司的灰先知才有足够的能力将分裂的氏族联合成为勉强统一的部队。当然，灰先知们自身也计划着邪恶的阴谋，不过他们所率领的爪群也十分危险。

次元电光爪群由灾祸氏族的各路战士以及史库里氏族的战争机器构成。氏族鼠将从隐秘的洞穴和啮洞中出现，以暴力的愤怒来弥补自身的懦弱。不过，这些战士最终的用途也只是被灰先知指挥前去送命，为史库里的毁灭性科技提供射击的机会。风暴鼠魔是手臂上安装有强大武器的庞大怪物，在近距离能够重击敌人，或者在远距离进行轰击。不过，他们的蛮力无法与次元闪电炮的纯粹力量披靡。在史库里氏族的可怕武器中，它们是极不可靠的攻击——不过只要能够全力发射出霹雳闪电，目标就必将被毁灭。

---

**“把限制器拆掉！炸-杀死他们，赶快-赶快！”**

- 灰先知斯尼克斯克里奇

---



## 战斗特质

### 每阶段限一次, 敌方移动阶段

**领先三步:** 斯卡文鼠人最周密的计划从来都不会偏离 (至少据他们声称)。

**宣布:** 选择一个不处于近战的己方单位。

**效果:** 那个单位可以像在己方移动阶段一样使用“常规移动”技能。



装备有电击拳套的风暴鼠魔

### 军团技能: 选择以下 1 个军团技能。

**U** 每场战斗限一次, 反应: 对手以己方风暴鼠魔为目标宣布使用攻击技能。

**次元石装甲:** 耀眼的绿色闪电在风暴鼠魔的护甲上跳动, 在短暂的时间内弹开了敌人的攻击。

**使用者:** 己方风暴鼠魔单位。

**效果:** 己方风暴鼠魔单位在阶段中拥有守护(4+)。

### 被动

**无尽鼠群:** 越来越多的鼠人从围绕战场的啮洞中出现。

**效果:** 在己方氏族鼠单位使用“愤怒鼠群”技能时, 您可以将 D6 个被击杀模型返还至单位中, 而不是 D3 个。

强化: 给予您的将领以下 1 个强化。

#### 被动

**熟练操控者:** 这位灰先知极为狡诈自私, 随时都能确保自己的手下凑巧阻挡在自己和潜在威胁之间。

**效果:** 位于任意己方氏族鼠单位 1" 内的己方将领拥有**守护(4+)**。

#### 己方英雄阶段

**飞跃术:** 灰先知在一团恶臭的烟雾中消失不见, 片刻之后又在战场的其它地方再度现身。

**宣布:** 进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果:** 若结果为 6+, 将己方将领移出战场, 随后将其部署在战场上位于所有敌方单位 6" 外的任意位置。将领在下一个移动阶段中不能使用移动技能。

#### 每场战斗限一次, 任意近战阶段

**次元闪电笼:** 史库里氏族给予灰先知的“礼物”, 如果这个不稳定设备被正确使用, 它将暂时性地将目标困在一个由抽动闪电构成的牢笼中。

**宣布:** 选择一个己方将领 6" 内的可见敌方单位并掷一枚骰子。

**效果:** 若结果为 2+, 选择的敌方单位在本阶段中拥有**后攻**。若结果为 1, 对己方将领造成 1 处致命伤。

#### 任意近战阶段

**逃跑:** 这位灰先知坚信着精明的胆小是一种美德的斯卡文哲学, 在发现情况不妙时会毫不犹豫地逃跑到安全的地方。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 3+, 该单位可以像在己方移动阶段一样立即使用“后撤”技能。若这么做, 该单位不会受到致命伤。

• 先锋军战争卷轴 •

# 灰先知



灰先知拥有苍白的毛色和弯曲的犄角，在鼠人之中脱颖而出，并且能够使用大角鼠的凋零法术。他们在氏族中是可怕神明意志的执行人，但这也不会妨碍他们完成自己的野心计划。灰先知比其他鼠人要更加容易接受次元石的影响，因此可以使用各种强大器物来尝试获得优势，并依靠自身在巫术方面的狡诈智慧来消灭敌人和竞争对手。

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
次元石法杖	3	4+	4+	1	D3	-

## ● 己方英雄阶段

**大角鼠的意志：**斯卡文氏族中的任何鼠人都不能违背灰先知的命令——至少，不能公开违背……

**宣布：**选择一个完全位于该单位 13" 内的己方单位为目标，随后掷一枚骰子。

**效果：**若结果为 3+，那么直到下一个己方回合开始前，将掷骰结果添加至目标的控制分数。

## ✦ 己方英雄阶段

**凋零术：**灰先知将一颗绿色的魔法光球投向敌人，任何触碰到它的敌人都会萎缩凋零。

**宣布：**选择一个位于该单位 13" 内的可见敌方单位为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**若结果为 6+，对目标造成 D3 处致命伤。



关键词

英雄、巫师、步兵



• 先锋军战争卷轴 •

## 风暴鼠魔



风暴鼠魔代表了莫德尔氏族的血肉工艺和史库里氏族扭曲武器的恐怖结合体。从鼠特林机关炮和投掷毒气的毒风发射器到重型铁拳和电击拳套，这些庞然大物被植入了各种危险的武器。光靠鼠巨魔的头脑无法使用这些武器，因此每一个风暴鼠魔的身上还缝合有一只憔悴的“头脑鼠”来弥补这一缺点。不过，风暴鼠魔的使命十分简单——为斯卡文鼠人的敌人带来毁灭。

武器	远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
鼠特林机关炮		15"	3D6	4+	3+	1	1	-
毒风发射器		15"	3	4+	3+	2	D3	-
武器	近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
电击拳套		4	4+	2+	1	2	-	
重拳攻击		4	4+	2+	-	2	-	

该单位包含 1 个装备了电击拳套的风暴鼠魔，1 个装备了毒风发射器和重拳攻击的风暴鼠魔，以及 1 个装备了鼠特林机关炮和重拳攻击的风暴鼠魔。

### 被动

**电击拳套：**有时，这对拳套所释放出的电流能够导致一系列连锁爆炸。

每当该单位使用**电击拳套**所进行的攻击造成暴击命中时，那次攻击将造成 D6 次命中而不是 1 次（为每一次命中进行一次致伤掷骰）。



关键词

步兵

• 先锋军战争卷轴 •

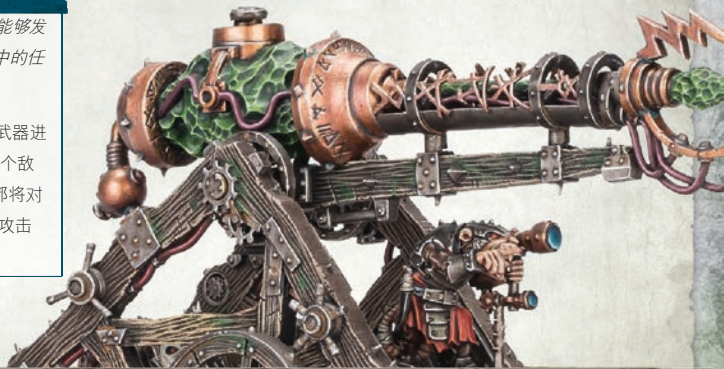
## 次元闪电炮

	远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
	次元闪电轰击	20"	2D6	4+		见下方		-
	近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
	炮兵的尖牙和短刀	D6	4+	5+	-	1	-	

### 被动

**次元闪电轰击:** 次元闪电炮能够发射出巨大的闪电冲击, 将击中的任何物体完全消灭。

**效果:** 在一个阶段中使用本武器进行的所有攻击都必须以同一个敌方单位为目标。每一次命中都将对目标造成 1 处致命伤, 随后攻击流程结束。



关键词

战争机器

移动

3"

信仰

8

4+

毁灭

2

控制

次元闪电炮可能是史库里氏族最恶名昭彰的奇妙武器。这些武器能够利用一块次元石中的危险能量释放出毁灭冲击波, 将目标化为灰烬。次元闪电炮是极其不稳定的武器, 经常会在糟糕的时刻发生短路或者过载故障。不过, 如果能完全发挥, 那么就算是巨魔也会被它们一炮击倒。



• 先锋军战争卷轴 •

## 氏族鼠

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
生锈刀剑	2	4+	5+	-	1	-

### 任意回合结束

**愤怒鼠群:** 氏族鼠成群结队地向前冲去，以似乎无尽的数量将敌人压垮，踏过友军的尸体并不停地撕咬、突刺和尖叫。

**效果:** 您可以将 D3 个被击杀模型返还至该单位中。



关键词

步兵、增援

移动

6"

信仰

1

5+

忠诚

1

控制

氏族鼠是斯卡文帝国的主要兵力，他们是由獠牙、锈剑和恶意构成的人海。这些战士是怨恨的化身，试图在提升自己地位的同时让所有竞争对手（也就是所有人）都遭遇不幸。氏族鼠对领主来说是完全可以牺牲的兵力，以血肉来阻挡敌人的攻势。不过，天性胆小懦弱的氏族鼠在战斗中会陷入狂怒，而要是有人倒下，总有更多的鼠人会前来替补空缺的位置……