

WARHAMMER AGE OF SIGMAR



阵营包

奸奇使徒

战斗特质

好奇使徒军队可以使用以下技能:

⚙ 部署阶段

命运之主: 为万变之主服务就是要了解未来事件的潮起潮落, 然后充分发挥其中的潜力。

效果: 掷 9 枚骰子, 然后将其放置在一旁。这些将是您的**命运骰**, 您可以在战斗中使用**命运骰**来替换某些掷骰。您无法同时拥有超过 9 枚**命运骰**。

在战斗中, 您可以使用**命运骰**, 而不是为己方**好奇使徒**单位进行以下列表中 的掷骰。您本应作出的掷骰将被您所使用的**命运骰**所替换。例如, 如果您想替换一个 2D6 或 3D6 掷骰, 则必须使用与 D6 前的数字数量相等的**命运骰**。被替换的骰子将被视作未修正掷骰, 且不能被其他己方技能重掷、更改或修正(但它们可以被敌方技能修正)。您不能使用**命运骰**来替换已被重掷的骰子。

命运骰可以用来替换以下掷骰:

- 施法掷骰
- 破除掷骰
- 驱散掷骰
- 奔跑掷骰
- 己方回合的冲锋掷骰
- 命中掷骰
- 致伤掷骰
- 豁免掷骰

🔥 每回合限一次(军队), 任意射击阶段

好奇邪火: 对于许多好奇信徒来说, 他们最渴望的便是在诸域点起魔焰, 满心欢喜地看着世界燃烧。

宣布: 选择一个在回合中被**魔焰**法术技能或者带有**魔焰**武器技能的武器所进行的射击攻击分配了任何伤害点数的敌方单位为目标。

效果: 目标拥有**燃烧**关键词。

🔪 每回合限一次(军队), 任意回合结束

魔焰燃烧: 从好奇扭曲信徒的口中或指尖喷出的污秽之火并非自然之力, 它不仅能灼烧血肉, 还能造成恐怖的异变伤害, 让皮肤和骨头也一同沸腾、扭曲。

效果: 为每一个正在**燃烧**的敌方单位都掷一枚 D3。若结果为 2-3, 则对那个单位造成与掷骰结果数量相等的致命伤。若结果为 1, 则那个单位不再拥有**燃烧**关键词。

⚙ 被动

熄灭火焰: 那些被魔焰烧灼的人会绝望地扭动, 四处拍打, 想要熄灭这诱变之火。

效果: 如果一个正在**燃烧**的敌方单位使用了可以治疗或向其返还模型的技能, 那么那个单位将不再拥有**燃烧**关键词, 但不会被治疗, 也不能向其返还模型。

战斗编队

您可以为奸奇使徒军队选择以下 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。

奥术巫会

被动

邪恶破法: 奥术信徒喜欢破除那些实力不如自己的法师施放的法术。

效果: 己方奥术信徒单位的破除掷骰结果增加 1 点。除此之外, 如果一个己方奥术信徒单位破除了一个法术, 那么在本阶段中那个单位在使用“魔力干扰”命令时无需花费指挥点数。

万变大军

每场战斗限一次(军队), 己方回合结束

命运转折: 好奇的仆从无情嘲弄着自然的法则, 因此与万变大军作战将是一场扭曲理智的旅程。

宣布: 选择一个正处于近战的己方奸奇使徒恶魔单位作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 3+, 将目标移出战场, 再将其重新部署至战场。目标单位中的每个模型都必须被部署在其被移出战场前与目标单位处于近战的任意敌方单位的近战范围内。

奸角兽密会

被动

尖啸兽群: 若有机会获得新的知识或奥术配饰, 奸角兽便会陷入狂暴。

效果: 每当一个己方战群单位使用“集结”命令时, 您可以进行额外 3 次 D6 集结掷骰。

魔焰大军

被动

诱变烈火: 那些被魔焰军团点燃的人会发现自己的身体诡异地不停扭动, 握着武器的手将失去力量与控制。

效果: 正在燃烧的敌方单位所作出的攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。

英雄特质

命运勇士 (仅限英雄)

被动

幻象师: 这位战士使用误导和狡猾的计划使敌人变成无头苍蝇。

效果: 针对完全位于该单位的近战距离之内的己方单位所作攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

被动

煽动邪教: 这位阴谋家醒目的法术能比大多数人更快地吸引好奇的爪牙。

效果: 如果该单位施法掷骰中的每一个骰子的结果都相等, 且并没有出现施法错误的情况, 那么施法掷骰的结果增加 3 点。

己方英雄阶段

命运节点: 好奇宠爱的仆从会操纵凡人所谓的“命运”, 就好像“命运”只是一个傀儡。

效果: 掷一枚骰子。您必须用此次掷骰替换一枚您的命运骰。

神器

命定圣物 (仅限英雄)

被动

九眼圣典: 这本古老圣典中记载了一些万变之神掌握的最可怕的奥术密法, 它的封面上布满了不会合上的眼睛。

效果: 该单位的施法掷骰结果与驱散掷骰结果都增加 1 点。

每场战斗限一次, 任意近战阶段

野心终焉: 许多巫师对掌握魔法技艺的追求都将被这把武器所终结, 它不仅会导致鲜血四溅, 还会吸取敌人的智能。

宣布: 选择一个与该单位处于近战的敌方巫师作为目标。

效果: 对目标造成 D3 处致命伤。除此之外, 在本场战斗中, 目标的施法掷骰结果减少 1 点。

被动

魔焰之刃: 持有者的剑刃将燃烧起一股邪火, 点燃受害者的灵魂。

效果: 如果该单位的近战攻击向敌方单位分配了任意伤害点数, 那么那个敌方单位将拥有**燃烧**关键词。

法术学识

命运学识

己方英雄阶段

7

窥测未来: 通过专注于潜在命运的线索, 巫师可以知晓有关未来的蛛丝马迹, 并操纵它们为自己谋利。

宣布: 选择一个己方**好奇使徒巫师**单位来施放此法术, 随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果: 将所有点数为 6 的**命运骰**放置在一旁, 然后重新投掷剩余所有**命运骰**。如果您此时没有**命运骰**, 则掷一枚骰子并将其加入您的**命运骰**之中。

关键词

法术、无限

己方英雄阶段

6

地狱之门: 术士打开了一扇通向混沌界域的大门, 将敌人拽向了死亡。

宣布: 选择一个己方**好奇使徒巫师**单位来施放此法术, 并选择一个位于其 12" 之内且可见的敌方单位作为目标, 随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果: 掷数枚骰子。若您所剩余的**命运骰**数量大于 4, 则掷骰数量等于您当前拥有的**命运骰**数量, 否则, 掷 4 枚骰子。结果中每有一个 4+, 便对目标造成 1 处致命伤。

关键词

法术

己方英雄阶段

7

命运之盾: 没有什么是比命运本身更好的保护了。

宣布: 选择一个己方**好奇使徒巫师**单位来施放此法术, 并选择一个完全位于其 18" 之内且可见的己方单位作为目标, 随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果: 在下一个己方回合开始之前, 目标拥有**守护 (5+)**。除此之外, 若您所剩余的**命运骰**数量大于或等于 4, 则在下一个己方回合开始之前, 针对目标单位所作攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

关键词

法术

法术学识

诡变学识

己方英雄阶段

好奇闪光：这个法术会形成一道多彩的魔法光束，在光谱的丰富色彩中将受害者撕成碎片。

宣布：选择一个己方**好奇使徒巫师**单位来施放此法术，并选择一个位于其 18" 之内且可见的敌方单位作为目标，随后进行一次 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、魔焰

6

己方英雄阶段

折叠现实：这名巫师扭曲着宇宙的结构，好让自己的手下能够在转眼之间到达另一个地方。

宣布：选择一个己方**好奇使徒巫师**单位来施放此法术，并选择一个完全位于其 12" 之内且可见的己方**好奇使徒**单位作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：将那个目标移出战场，并重新部署在战场上位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

关键词

法术

7

己方英雄阶段

变为魔物：好奇是万变之主，追随他的人可能会变异为混沌魔物。

宣布：选择一个己方**好奇使徒巫师**单位来施放此法术，并选择一个位于其 12" 之内且可见的敌方单位作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

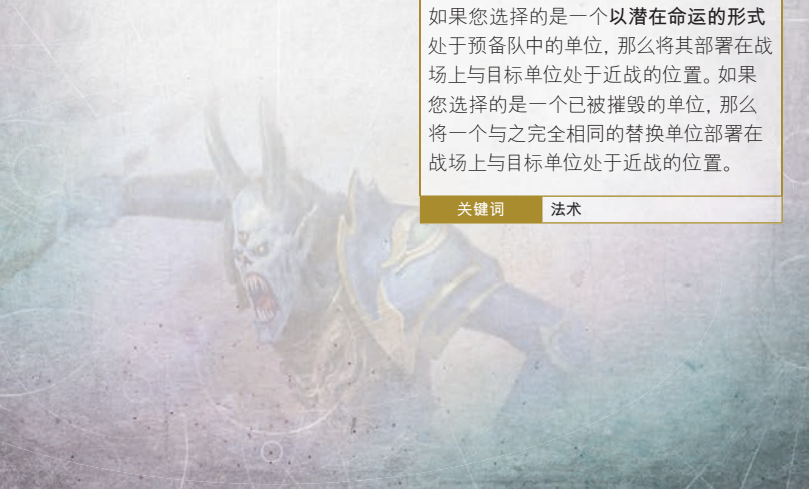
效果：对目标造成 D3 处致命伤。如果任意模型被此技能击杀，则选择一个**以潜在命运的形式**处于预备队中的己方**好奇混沌魔物**单位，或一个已被摧毁的己方**好奇混沌魔物**单位。

如果您选择的是一个**以潜在命运的形式**处于预备队中的单位，那么将其部署在战场上与目标单位处于近战的位置。如果您选择的是一个已被摧毁的单位，那么将一个与之完全相同的替换单位部署在战场上与目标单位处于近战的位置。

关键词

法术

7



召唤学识

好奇召唤体

己方英雄阶段

5

召唤众眼之书: 召唤者打一个响指, 这本圣典就会从一阵蓝色的魔焰之中现身。

宣布: 如果战场上不存在己方众眼之书, 选择一个己方**好奇使徒巫师**来施放此法术, 随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果: 将一个**众眼之书**部署在完全位于施法者 12" 之内且对其可见的位置。

关键词

法术、召唤

己方英雄阶段

7

召唤恶魔诡像: 巫师通过对于万变学识的理解创造了一个临时的通道, 让**恶魔诡像**降临战场。

宣布: 如果战场上不存在己方**恶魔诡像**, 选择一个己方**好奇使徒巫师**来施放此法术, 随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果: 将一个**恶魔诡像**部署在位于所有敌方单位 9" 之外, 并完全位于施法者 12" 之内且对施法者可见的位置。

关键词

法术、召唤

己方英雄阶段

5

召唤好奇烈焰印记: 黑舌之语的简短音节将这些燃烧的印记带到现实之中。

宣布: 如果战场上不存在己方**好奇烈焰印记**, 选择一个己方**好奇使徒巫师**来施放此法术, 随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果: 将一个**好奇烈焰印记**部署在完全位于施法者 12" 之内且对其可见的位置。

关键词

法术、召唤



· 好奇使徒战争卷轴 ·

凯洛斯·织命者

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
明日之杖	4	3+	2+	1	D3	-
👁️ 尖锐鸟喙	5	4+	3+	1	2	-

👁️ 被动

受到损伤

效果：当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其尖锐鸟喙的攻击属性为 3。

⚙️ 被动

魔法大师：掌握奥术代表好奇之大能。

效果：当您为该单位进行魔法掷骰时，可以将结果最低的 D6 变为结果最高的 D6。

⚙️ 每场战斗限一次，反应：您宣布使用“战术策略”技能

永恒先知：凯洛斯的双头可以窥视过去和未来。

效果：从下列效果中选择 1 个：

解读过去：您可以选择 1 个已经尝试过的战斗战术。

解读未来：您可以选择 2 个还未尝试过的战斗战术，但您只能完成其中 1 个（即使您符合将两者全部完成的条件）。另一个战斗战术被视作没有被尝试。如果您没有完成任何一个战斗战术，则您可以选择其中一个，将其视作没有被尝试。

⚙️ 被动

巫术道标：凯洛斯张开双臂，这片区域立刻充满了魔法。

效果：完全位于该单位 12" 之内的己方好奇使徒巫师的魔法掷骰结果与破除掷骰结果均增加 1 点。

⚙️ 己方英雄阶段

奥术建议：被这位巫师攻击的人将变为提线木偶。

宣布：选择一个位于该单位 18" 之内且对其可见的敌方单位作为目标，随后进行一次 2D6 的魔法掷骰。

效果：从下列效果中选择 1 个，在下一个己方回合开始前适用于目标单位。

无望：目标无法使用命令。

丢掉武器：目标所作攻击的命中掷骰结果和致伤掷骰结果均减少 1 点。

跪下：目标的豁免掷骰结果减少 1 点。

关键词

法术

关键词

战帅、唯一、英雄、凶兽、巫师 (3)、飞行、守护 (5+)

混沌、好奇使徒、恶魔



· 好奇使徒战争卷轴 ·

诡变领主

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
巫术法杖	18"	2D6	3+	3+	1	1	魔焰
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
好奇之杖	4	3+	3+	-	D3	针对巫师 (+1 撕裂)	
恶毒之剑	4	4+	3+	2	3	-	
👁️ 尖锐鸟喙	4	4+	3+	1	2	-	

该单位装备有好奇之杖、尖锐鸟喙与下列选项中的一个：

- 巫术法杖
- 恶毒之剑

👁️ 被动

受到损伤

效果：当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其尖锐鸟喙的攻击属性为 3。

🚩 每回合限一次（军队），己方移动阶段

召唤好奇恶魔：挑战命运铸造师破碎的计划就等于面对从混沌巫术中诞生的怪异恶魔。

宣布：舍弃 1 枚命运骰。然后，选择一个已被摧毁的己方**英雄**非**唯一**好奇使徒**恶魔**单位作为目标。

效果：将一个拥有目标单位一半模型数量（向上取整）的替换单位部署在完全位于该单位 9" 之内且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

🛡️ 被动

异变轨迹：好奇最伟大的恶魔周围环绕着一股极不稳定的气息，可以将注意力最专注的武士也变得疯狂。

效果：针对完全位于该单位 12" 之内的己方**好奇使徒恶魔**单位所进行的近战攻击的命中掷骰减少 1 点。

🔪 己方英雄阶段

好奇火焰风暴：一场预示着厄运的熊熊魔焰从这只恶魔的手中爆发，残暴的火焰漩涡吞噬了敌人。

宣布：选择一个位于施法者 18" 之内且对其可见的敌方单位作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：掷 9 枚骰子。结果中每有一个 6，便对目标造成 D3 处致命伤。

关键词

法术、魔焰

7



· 好奇使徒战争卷轴 ·

窥命者

乘坐烈焰战车的好奇先锋

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
异彩之火	12"	3	4+	4+	1	D3	魔焰
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
万变之杖与仪式匕首	3	4+	3+	1	D3	-	
尖啸魔的鳍鱼撕咬	6	4+	3+	1	1	针对凶兽 (+1 撕裂), 伙伴	

己方移动阶段

烈火燎原: 不幸被烈焰战车碾过的敌人会被非自然的火焰吞噬。

宣布: 选择一个该单位在本阶段移动穿过的敌方单位作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 3+, 则目标拥有**燃烧**关键词。

任意回合结束

火上浇油: 窥命者的出现会让魔焰燃烧得更加明亮。

宣布: 选择至多 3 个位于该单位 12" 之内且正在**燃烧**的敌方单位作为目标。

效果: 对每个目标单位都造成 1 处致命伤。



关键词

英雄、战争机器、巫师 (1)、飞行、守护 (6+)

混沌、好奇使徒、恶魔



· 奸奇使徒战争卷轴 ·

变化使

奸奇先锋

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
奇彩之火	12"	3	4+	4+	1	D3	魔焰
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
万变之杖与仪式匕首	3	4+	3+	1	D3	-	

被动

惊惧火焰：被称为变化使的先锋会召唤奸奇的恐惧之火来吞噬敌人，这些被灼烧的尖叫火人便成为了万变之神的信徒下一个要消灭的目标。

效果：己方单位针对位于该单位 12" 之内且正在燃烧的敌方单位所作近战攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

被动

恶魔之迹：变化使能将恶魔召唤到自己周身的奥术光环之中。

效果：每当一个完全位于该单位 12" 之内的己方奸奇使徒恶魔单位使用“集结”命令时，您可以进行额外 3 次 D6 集结掷骰。



关键词

英雄、巫师 (1)、步兵、守护 (6+)

混沌、奸奇使徒、恶魔



· 奸奇使徒战争卷轴 ·

奸奇混沌魔物

近战武器

怪异畸变

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

2D6

5+

4+

-

1

技能

暴击 (2次命中), 伙伴

部署阶段

扭曲命运: 对一些人来说, 他们注定要成为声音尖细、令人恶心的怪物, 只是他们现在还不知道而已。

宣布: 该单位必须被此技能部署。

效果: 将该单位以潜在命运的形式部署在预备队中, 其现已完成部署。

设计者注: 该单位只能通过使用“变为魔物”法术被部署至战场。

关键词

部署

被动

野兽

效果: 该单位的控制分数上限为 1。

被动

畸变浪潮: 奸奇对于改变的渴望是无穷无尽的。

效果: 己方奸奇混沌魔物单位可被替换的次数没有限制。



野兽

混沌、奸奇使徒

关键词



· 好奇使徒战争卷轴 ·

诡变灵

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

欺詐者之杖

3

3+

3+

1

D3

-

部署阶段

至高欺騙者：没人能识破诡变灵的伪装。他能变身为盟友或同族的样子，只有在计划实现时，才会显露真身。

效果：将该单位移出战场，并重新部署在战场上位于所有敌方单位 3" 之外的位置。

己方英雄阶段

困惑不解：诡变灵是欺詐大师，精通诱骗之技。

宣布：进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：在下一个己方回合开始前，针对该单位所作攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

除此之外，在下一个己方回合开始前，每当该单位被一个非**攻击**技能选作目标时，便掷一枚骰子。若结果为 4+，那个技能必须将另一个符合条件的单位选作目标，而非该单位。如果无法将另一个单位选作目标，则那个技能无法发挥效果。

关键词

法术

敌方英雄阶段

玩笑误导：诡变灵可以通过伪装成深受信赖的顾问或战友的模样来操纵最坚定的战士。

宣布：选择一个位于该单位 9" 之内的敌方单位作为目标。

效果：掷一枚骰子。结果为 3+ 时，在本回合中将目标的移动属性减半。



唯一、英雄、巫师 (2)、步兵、守护 (6+)

关键词

混沌、好奇使徒、恶魔



· 好奇使徒战争卷轴 ·

粉色惧妖

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
奥术火焰	12"	2	4+	4+	-	1	魔焰
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
魔爪	1	4+	4+	-	1	-	

被动

疯癫之死: 若一个粉色惧妖被击杀, 则会分裂成两个小恶魔, 或燃烧成一片爆炸性的魔焰。

效果: 每当该单位中的一个模型被击杀时, 在将其移出游戏之前, 选择下列效果中的 1 个:

裂变: 选择一个位于该单位 12" 之内的己方蓝色惧妖与硫磺惧妖单位。向那个单位返还至多 2 个被击杀的蓝色惧妖。

卑鄙复仇: 选择一个与该单位处于近战的敌方单位作为目标并掷一枚骰子。若结果为 4+, 则对目标造成 1 处致命伤。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/10)、旗手 (1/10)、守护 (6+)

混沌、好奇使徒、恶魔



· 好奇使徒战争卷轴 ·

蓝色惧妖与硫磺惧妖

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
奥术火焰	12"	2	4+	4+	-	1	魔焰
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
恶爪	2	4+	4+	-	1	-	
劣爪	2	4+	5+	-	1	-	

该单位在开始战斗时拥有 10 个蓝色惧妖模型，如果该单位为加强单位，则拥有 20 个蓝色惧妖模型。每个蓝色惧妖都装备有恶爪和奥术火焰。

可以通过使用“再次分裂”技能向该单位中加入硫磺惧妖模型。每个硫磺惧妖模型都装备有劣爪和奥术火焰。

被动

再次分裂：如果一只蓝色惧妖死在了敌人手中，它将继续裂变成两个更小的恶魔。

效果：每当该单位中的一个蓝色惧妖模型被击杀，在将其移出游戏之前，掷一枚骰子。若结果为 3+，您可以向该单位加入 1 个硫磺惧妖模型。

设计者注：在非加强单位中，您不能拥有多于 10 个蓝色惧妖模型和 10 个硫磺惧妖模型。在加强单位中，您不能拥有多于 20 个蓝色惧妖模型和 20 个硫磺惧妖模型。



关键词

步兵、守护 (6+)

混沌、好奇使徒、恶魔



· 好奇使徒战争卷轴 ·

好奇烈焰战车

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
魔焰冲击	16"	4	3+	4+	-	D3	针对步兵 (+1 撕裂), 魔焰
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
烈焰巨口与蓝色惧妖之爪	6	4+	3+	-	1	-	
尖啸魔的鳍鱼之咬	6	4+	3+	1	1	针对凶兽 (+1 撕裂), 伙伴	

己方移动阶段

烈火燎原: 不幸被烈焰战车碾过的敌人会被非自然的火焰吞噬。

宣布: 选择一个该单位在本阶段移动穿过的敌方单位作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 3+, 则目标拥有**燃烧**关键词。



关键词

战争机器、飞行、守护 (6+)

混沌、好奇使徒、恶魔



· 奸奇使徒战争卷轴 ·

奸奇尖啸魔

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

鳍鱼撕咬

3

4+

3+

1

1

针对凶兽 (+1 撕裂),
伙伴

己方移动阶段

切割巨鳍：尖啸魔从天而降飞向敌人，极为灵活地向敌人发起俯冲攻击。

宣布：选择一个该单位在本阶段中移动穿过的敌方单位作为目标。

效果：为该单位中每一个移动穿过了目标单位的模型掷一枚骰子。结果中每一个 4+，便对目标造成 1 处致命伤。

被动

野兽

效果：该单位的控制分数上限为 1。



关键词

野兽、飞行、守护 (6+)

混沌、奸奇使徒、恶魔



· 好奇使徒战争卷轴 ·

好奇至尊火妖

远程武器

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

魔焰冲击

16"

4

3+

4+

-

D3

针对步兵 (+1 撕裂),
魔焰

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

烈焰巨口

3

3+

4+

-

1

-

被动

无常魔焰: 火妖所释放的异变火焰常常缠绕着那些正被火焰灼烧、又有可能发生变异的人。

效果: 该单位针对正在燃烧的敌方单位所作的射击攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。

每回合限一次 (军队), 己方射击阶段

巨变灯塔: 魔焰在至尊火妖周围闪烁着, 为附近的恶魔提供着力量源泉。

宣布: 选择位于该单位近战范围之内内的另一个好奇至尊火妖或好奇火妖单位作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 3+, 则本回合中目标单位的远程武器拥有暴击 (2 次命中)。



关键词

步兵、飞行、守护 (6+)

混沌、好奇使徒、恶魔



· 奸奇使徒战争卷轴 ·

奸奇火妖

远程武器

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

次元火焰

12"

3

3+

4+

-

D3

针对步兵 (+1 撕裂),
魔焰

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

烈焰巨口

3

3+

4+

-

1

-

被动

无常魔焰: 火妖所释放的异变火焰常常缠绕着那些正被火焰灼烧、又有可能发生变异的人。

效果: 该单位针对正在**燃烧**的敌方单位所作的射击攻击的致伤掷骰结果增加1点。



关键词

步兵、勇士、飞行、守护 (6+)

混沌、奸奇使徒、恶魔



· 好奇使徒战争卷轴 ·
乘好奇魔碟的

苍白召唤师

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
变化杖	12"	3	4+	3+	1	D3	暴击 (致命伤)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
次元舌刃	3	3+	3+	1	2	-	
魔碟的獠牙尖角	2	4+	3+	1	D3	伙伴	

部署阶段

银塔侍从: 苍白召唤师扭曲的堡垒中塞满了他们的仆从。

宣布: 选择一个还未被部署的己方单位作为目标。

效果: 目标被部署在处于银塔之中的预备队中, 其现已完成部署。

关键词

部署

己方英雄阶段

奥术监牢: 苍白召唤师以将敌人囚禁在银塔中为乐。

宣布: 选择一个与该单位处于近战的敌方英雄单位作为目标, 随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果: 如果未修正的施法掷骰结果超过了目标的生命属性, 则目标单位被直接摧毁。本场战斗中, 可部署替换单位的技能无法将那个单位选作目标。

关键词

法术

己方移动阶段

衰读密典: 苍白召唤师通过这本密典召集银塔中的部下。

宣布: 选择一个处于银塔之中的己方单位作为目标。

效果: 将目标部署在战场上完全位于该单位 12" 之内且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。



关键词

英雄、巫师 (2)、骑兵、飞行、守护 (6+)

混沌、好奇使徒、恶魔、好奇魔碟



· 奸奇使徒战争卷轴 ·

苍白召唤师

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
变化杖	12"	3	4+	3+	1	D3	暴击 (致命伤)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
次元舌刃	3	3+	3+	1	2	-	

部署阶段

银塔侍从: 苍白召唤师扭曲的堡垒中塞满了他们的仆从。

宣布: 选择一个还未被部署的己方单位作为目标。

效果: 目标被部署在处于**银塔**之中的预备队中, 其现已完成部署。

关键词

部署

己方移动阶段

亵渎密典: 苍白召唤师通过这本密典召集银塔中的部下。

宣布: 选择一个处于**银塔**之中的己方单位作为目标。

效果: 将目标部署在战场上完全位于该单位 12" 之内且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

己方英雄阶段

多变界门: 苍白召唤师吐出恶毒的咒文, 可以暂时改变界门的方向, 让邪恶的混沌之物席卷战场。

宣布: 进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果: 在本回合中通过该单位的“亵渎密典”所部署的单位可以被部署在完全位于该单位 18" 之内且位于所有敌方单位 7" 之外的位置, 而非“亵渎密典”技能所描述的部署范围。

关键词

法术

7

关键词

英雄、巫师 (2)、步兵、守护 (6+)

混沌、奸奇使徒、恶魔



· 好奇使徒战争卷轴 ·

乘好奇魔碟的

魔导师

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
好奇符文法杖	18"	1	3+	4+	-	D3	魔焰
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
次元钢剑	3	3+	4+	-	D3	-	
魔碟的獠牙尖角	2	4+	3+	1	D3	伙伴	

己方英雄阶段

魔力之触：魔导师与魔法能量相性极佳，能够驾驭混沌的原始本质。然而有些人对这种力量来源的研究过于深入了。

效果：如果该单位在本阶段成功施放了一个法术，则在本回合内：

- 该单位的力量等级增加 1 点。
- 如果该单位施法掷骰中的 2 个或更多骰子的结果相同，那么法术失败，其效果将不会被结算，且对该单位造成 D6 处致命伤。

被动

天火大师：魔导师出现在空中，周围环绕着乘着恶魔之碟的术士和部下。

效果：当己方好奇魔碟单位位于该单位的近战范围之内时，即使其在同回合中已经使用过奔跑技能，仍可使用冲锋技能。



关键词

英雄、巫师 (1)、骑兵、飞行

混沌、好奇使徒、奥术信徒、好奇魔碟



· 奸奇使徒战争卷轴 ·

诅咒灵

奸奇之眼

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
奥术能量波	18"	D6	3+	3+	1	1	魔焰
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
奸奇法杖与烈焰剑	5	4+	4+	1	2	-	

被动

奥术干扰: 诅咒灵可以融入一个法术之中并消除维持法术的魔法力量。

效果: 每当该单位破除了一个法术时，掷一枚骰子。若结果为 4+，则在下一个己方回合开始之前，使用那个法术技能的敌方巫师的力量等级减少 1 点，下限为 0。

己方英雄阶段

5

奥术灌注: 这名术士的身体中充满了死亡能量，足以将最脆弱的部队变成真正可怕的对手。

宣布: 进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果: 在下一个己方回合开始前，该单位奸奇法杖与烈焰剑的撕裂属性与伤害属性均增加 1 点。

关键词

法术



关键词

英雄、巫师 (2)、步兵

混沌、奸奇使徒、奥术信徒



· 好奇使徒战争卷轴 ·

魔导师

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
奸奇符文法杖	18"	1	3+	4+	-	D3	魔焰
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
次元钢剑	3	3+	4+	-	D3	-	

己方英雄阶段

魔力之触：魔导师与魔法能量相性极佳，能够驾驭混沌的原始本质。然而有些人对这种力量来源的研究过于深入了。

效果：如果该单位在本阶段成功施展了一个法术，则在本回合内：

- 该单位的力量等级增加 1 点。
- 如果该单位施法掷骰中的 2 个或更多骰子的结果相同，那么法术失败，其效果将不会被结算，且对该单位造成 D6 处致命伤。

己方英雄阶段

阴谋之网：魔导师擅长先发制人，粉碎敌人的残忍计谋，指挥手下的邪恶爪牙反过来攻击敌人。

宣布：选择一个位于该单位 12" 之内的敌方单位作为目标。

效果：在下一个己方回合开始之前，每当您的对手宣布为目标单位使用**移动**技能时，在进行移动之前，您可以选择一个位于目标单位 12" 之内且不处于近战的己方**奥术信徒**单位，这个己方**奥术信徒**单位可以移动 3"，但在整个移动过程中都不能处于近战。



关键词

英雄、巫师 (1)、步兵

混沌、好奇使徒、奥术信徒



· 好奇使徒战争卷轴 ·

牛头魔秘术师

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
秘术师法杖	12"	3	3+	4+	-	D3	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
巨角与践踏巨蹄	3	4+	2+	1	2	冲锋 (+1 伤害)	
秘术师法杖	2	4+	3+	-	D3	-	

被动

秘术师狂暴：牛头魔受伤时，会从愤怒中获得新的力量。

效果：该单位受到损伤时，其近战攻击的命中掷骰和致伤掷骰结果均增加 1 点。

每回合限一次（军队），任意回合结束

燃烧怒火：牛头魔秘术师狂怒咆哮，奇幻多彩的火焰从它们的图腾法杖中涌出，蹂躏着敌人。

宣布：选择一个在本回合中被该单位的近战攻击分配了任意伤害点数的敌方单位作为目标。

效果：目标拥有**燃烧**关键词。



关键词

英雄、巫师 (1)、步兵、守护 (6+)

混沌、好奇使徒、奥术信徒



· 奸奇使徒战争卷轴 ·

奸角兽萨满

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
变化杖与仪式匕首	3	4+	3+	1	D3	-
魔碟的獠牙尖角	2	4+	3+	1	D3	伙伴

己方英雄阶段

提速仪式: 奸角兽萨满通过邪恶的仪式指挥自己的战群, 让他们突破自己的力量极限。

宣布: 选择一个不带有飞行关键词且完全位于该单位 12" 之内的己方战群单位作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 3+, 则在本回合内, 目标在使用奔跑技能后, 仍可在同回合中使用射击和/或冲锋技能。

任意回合结束

异变巫术: 奸角兽周围倒下的战士中, 一部分会变异成那些将其击倒的邪恶生物。

宣布: 选择一个位于该单位 12" 之内的敌方单位作为敌方目标。然后选择一个与那个敌方单位处于近战的己方奸角兽单位作为己方目标。

效果: 掷一枚 D3。若结果为 2+:

- 对敌方目标单位造成与掷骰结果数量相等的致命伤。
- 向己方目标单位返还与掷骰结果数量相等的被击杀模型。



关键词

英雄、巫师 (1)、骑兵、飞行

混沌、奸奇使徒、奥术信徒、战群、奸奇魔碟



· 好奇使徒战争卷轴 ·

奸角兽天火弓手

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
命运之箭	18"	2	4+	3+	1	D3	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
长弓杖与恶毒利喙	1	4+	3+	-	1	-	
魔碟的獠牙尖角	2	4+	3+	1	D3	伙伴	

被动

未来的引导：对未来的匆匆一瞥引导着这些战士的攻击。

效果：无视针对该单位射击攻击的命中掷骰与致伤掷骰的负面修正。

己方射击阶段

来自远方的审判：被命运之箭射中就意味着受到命运的审判。

宣布：选择一个在本阶段中被该单位所作攻击分配了任意伤害点数的敌方单位作为目标。

效果：本回合内，己方战群单位针对目标敌方单位所作的近战攻击的命中掷骰结果增加1点。



关键词

骑兵、勇士、飞行

混沌、好奇使徒、奥术信徒、战群、好奇魔碟



· 好奇使徒战争卷轴 ·

奸角兽

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
野性之刃与恶毒利喙	2	4+	3+	1	1	-
野性巨刃	2	4+	3+	1	2	-

该单位中的每个模型都装备有野性之刃与恶毒利喙。

- 2/5 的模型可将其野兽之刃与恶毒利喙替换为野性巨刃。
- 勇士所装备的武器无法被替换。

被动

尖啸劫掠者：在洗劫敌方领地，寻找奥术秘宝时，奸角兽群十分凶残。

效果：当该单位完全位于敌方领地之内时，其武器拥有**暴击**（2次命中）。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/10)、旗手 (1/10)

混沌、好奇使徒、奥术信徒、战群



· 奸奇使徒战争卷轴 ·

奸角兽开悟者

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
奸奇之矛与恶毒利喙	2	4+	3+	1	2	-

任意冲锋阶段

疯狂密语：奸角兽开悟者揭示的黑暗真相让敌人不安。

宣布：如果该单位在本阶段进行了冲锋，则选择一个与其处于近战的敌方单位作为目标。

效果：掷一枚骰子。若结果为 3+，则在本回合内目标无法使用命令。



关键词

步兵、勇士

混沌、奸奇使徒、奥术信徒、战群



· 好奇使徒战争卷轴 ·
乘好奇魔碟的

奸角兽开悟者

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
奸奇之矛与恶毒利喙	2	4+	3+	1	2	-
魔碟的獠牙尖角	2	4+	3+	1	D3	伙伴

被动

往昔的引导： 这些战士可以一眼望尽过去的每一个瞬间，并惩罚那些造成了事件因果循环的人。

效果： 如果在当前战斗轮次中您是弱势方，或您进行的是当前战斗轮次中的第二回合，那么该单位的**奸奇之矛与恶毒利喙**拥有**冲锋 (+1 伤害)**。



关键词

骑兵、勇士、飞行

混沌、好奇使徒、奥术信徒、战群、好奇魔碟



· 好奇使徒战争卷轴 ·

凯利克教徒

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
巫术箭	18"	1	4+	3+	-	1	魔焰
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
诅咒利刃	2	4+	4+	-	1	-	
诅咒阔剑	1	4+	3+	1	2	-	

该单位中的每个模型都装备有诅咒利刃和巫术箭。

- 3/10 的模型可将其装备的诅咒利刃替换为诅咒阔剑。
- 1/10 装备有诅咒利刃的模型身边可伴有一只沃凯克。
- 1/10 装备有诅咒利刃的模型可以携带一个黑魔法卷轴。
- 勇士身边不可伴有沃凯克、也不能携带黑魔法卷轴。



⚙ 被动

沃凯克: 极具天赋的凯利克教徒身边常会有一只以魔法为食的沃凯克。

效果: 当该单位中有任意模型身边伴有沃凯克时, 位于该单位 12" 之内的敌方巫师的施法掷骰结果减少 1 点。

🎯 己方射击阶段

大成巫术: 一群信徒共同进行供奉时, 他们的奥术之力会变得更加凶残。

效果: 如果该单位中有任意模型携带着黑魔法卷轴, 则掷一枚骰子。每有一个其他己方凯利克教徒单位位于该单位的近战范围之内, 掷骰结果便增加 1 点。若结果为 5+, 在本回合内, 该单位巫术箭的撕裂属性增加 1 点。

关键词

步兵、勇士

混沌、好奇使徒、奥术信徒



· 好奇使徒战争卷轴 ·

翠玉尖碑

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
反曲弓	18"	1	4+	4+	-	1	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
石匠工具	2	4+	3+	1	1	针对阵营地形 (+1 撕裂)	
翠玉匕首	1	4+	4+	-	1	-	
石喙	1	3+	3+	1	D3	伙伴	

该单位中的每个模型都装备有石匠工具。

- 4/10 的模型可将其装备的石匠工具替换为反曲弓和翠玉匕首。
- 1/10 的模型为石蛇鸟，且装备有石喙，而非其他武器。
- 该单位的勇士为软玉女祭司，勇士所装备的武器不能被替换。

被动

石咒决意： 这些石肤武士的意志几乎完全不会动摇。

效果： 无视该单位豁免掷骰的全部修正（包括正向修正和负向修正）。

被动

摧毁雕像： 翠玉尖碑用昔日的建造工具拆除亵渎神明的雕像，将其化作破败的石堆。

效果： 该单位对阵营地形进行攻击时，其近战武器的伤害属性增加 1 点。



关键词

步兵、勇士 (1/10)

混沌、好奇使徒、奥术信徒



· 奸奇使徒战争卷轴 ·

奸奇烈焰印记

任意移动阶段

光辉幻化：奸奇烈焰印记引导着无尽要塞的能量，每一次涌动都会带来祝福和诅咒，就像要塞的主人一样善变。

宣布：该召唤体在每个移动阶段都必须使用该技能。选择位于该召唤体 9" 之内的所有单位（包括己方单位和敌方单位）作为目标。

效果：掷 2 枚骰子，选择其中一个结果，随后，在本回合内，下列相应的效果将适用于所有目标单位。

- 1-2 没有效果。
- 3 目标的移动属性减少 2"。
- 4 目标所作攻击的命中掷骰结果减少 1 点。
- 5 目标所作攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。
- 6 对目标造成 D3 处致命伤，随后目标单位近战武器的攻击属性增加 1 点。



关键词

召唤体、无尽法术、守护 (6+)

混沌、奸奇使徒



· 好奇使徒战争卷轴 ·

恶魔诡像

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

撕咬巨口

4

4+

3+

1

D3

针对巫师 (+1 撕裂)

被动

巨口显现：诡像以其所到之处的所有意志与思想为食，奥术之源对其有着特别的吸引力。

效果：当该召唤体以巫师为攻击目标时，该单位撕咬巨口的伤害属性提升，增加的具体点数等于那个巫师的力量等级。



关键词

召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)

混沌、好奇使徒



· 好奇使徒战争卷轴 ·
众眼之书

⚙️ 反应：您宣布为位于该召唤体近战范围之内的一名巫师使用一个法术技能

无尽变化之眼：这本典籍在翻阅其中无尽的书页时，凝视着召唤者的意志，向忠诚者传授知识，并在它认为恰当的时机惩罚贪得无厌之人。

效果：您可以将那个法术的施法掷骰结果增加1点或2点。进行一次掷骰，掷骰数量与施法掷骰结果所增加的点数相等。结果中每有一个1-2，便对施法者分配1点伤害点数。如果施法者被该技能摧毁，则那个法术没有效果。



关键词

召唤体、无尽法术、守护 (6+)

混沌、好奇使徒

SPEARHEAD

奸奇使徒 变刃密会

本先锋军队中包含以下单位：

将领

◆ 乘奸奇魔碟的魔导师

单位

◆ 3 个奸奇火妖

◆ 3 个奸奇尖啸魔

◆ 5 个奸角兽

◆ 5 个奸角兽

◆ 10 个凯利克教徒



变刃密会是散布混乱与背叛的武器，是一把刺向那些享受着安乐停歇，畏惧变化之徒的匕首。这些秘密组织会在一位奸奇魔导师的领导下潜伏数年，或者数百年的时间，在时机成熟时突然崛起，并将敌人淹没在次元的火焰之中。

在时机到来之时，魔导师会全面释放自己的巫术。他们站在奸奇魔碟之上穿梭于天空，以变化之神的名义向敌人投掷魔法飞箭并利用预知能力来确保自己的胜利。魔导师的恶魔追随者们则进一步制造混乱：奸奇火妖能够对敌人喷射变化肉体的烈焰，而尖啸魔则从天而降，用锋利的尖牙将敌人撕碎。

在战场被火焰覆盖之后，奸角兽以及凯利克教徒便会开始大肆破坏，试图通过仪式性地击杀敌人来换取奸诈神明的眷顾。

“命运就像烈火一样吞噬着凡人的灵魂。”

- 奸奇魔导师扎维斯提列克斯·银杖

战斗特质

◊ 每场战斗限一次，第一战斗轮次开始

掌控命运：效忠于变化之主就意味着能够直觉性地理解未来事件的动向，并可以随心所欲地对其进行操作。

效果：掷 9 枚骰子并将它们放在一边。这些骰子是您的**命运骰**。在战斗期间，您在进行一次右侧列有的掷骰时，可以选择一枚**命运骰**来作为那次掷骰的结果。在使用了一枚**命运骰**之后，将其舍弃。

如果您需要使用**命运骰**来替换使用多枚 D6 进行的掷骰时，您必须使用相同数量的**命运骰**来进行这次替换（例如，如果您想替换 2D6 的施法掷骰，那么就必须使用 2 枚**命运骰**）。被**命运骰**替换的掷骰结

果被视为未修正的掷骰结果，并且不能被重掷或者修正，除非有其他明确规定。

以下掷骰可以被**命运骰**替换：

- 施法掷骰
- 奔跑掷骰
- 冲锋掷骰
- 命中掷骰
- 致伤掷骰
- 豁免掷骰——您依旧必须使用攻击武器的撕裂属性来修正掷骰结果。

军团技能：选择以下 1 个军团技能。

被动

百变形态：一些凯利克教徒主动寻找着变化成奸角兽的方法，认为这些神圣的存在更接近于他们所信仰的无常神明。

效果：每当一个己方凯利克教徒模型在近战阶段中被击杀时，掷一枚骰子。若结果为 4+，那么该模型 9" 内的一个奸角兽单位可以将 1 个被击杀模型返还至单位中。

被动

永恒焚烧：一些好奇教派试图用无尽的变化之火将宇宙本身点燃。

效果：己方奸奇火妖单位使用远程武器的撕裂属性提升 1 点。

强化：给予您的将领以下 1 个强化。

U 己方英雄阶段

命运护盾：没什么防御能比命运指引要更加坚固。

宣布：选择一个完全位于己方将领 18" 内的可见己方单位，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：若结果为 6+，直到下一个己方回合开始前，那个单位拥有**守护(6+)**。如果选择的单位已经拥有守护豁免，那么直到下个己方回合开始前，那个单位进行的**守护掷骰**结果增加 1 点。

o 己方英雄阶段

预知未来：在将注意力集中在潜在命运的丝线后，巫师能够看见未来事件的片刻并即时进行操控。

宣布：如果您拥有的**命运骰**数量低于 6 个，那么进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：若结果为 7+，您可以掷一枚骰子并将其添加至您的**命运骰**。

X 每场战斗限一次，任意近战阶段

恶魔之心：将领通过一个黑暗仪式获得了一颗恶魔的心脏，能够释放出可怕的能量并强化宿主的力量。

宣布：选择一个位于己方将领 1" 内的敌方单位。

效果：对那个单位造成相当于当前战斗轮次数量的致命伤。

U 每场战斗限一次，任意近战阶段

时转吊坠：对持有者来说，时间是一种多变的现象。

宣布：选择一个位于己方将领 9" 内的敌方单位。

效果：那个单位在该阶段中拥有**后攻**。

移动

14"

信仰

6

4+

魔导

2

控制

魔导师是好奇最为强大的凡人使徒之一，他们的肉体与灵魂都因为目睹了可怕秘密而发生异变。他们是奥术教派的领袖，以变化之神的命运编织着阴谋的网络。他们搭乘着好奇魔碟，用奇妙的火焰灼烧着敌人，或者将凡人变成混沌而战的奸角兽。

• 先锋军战争卷轴 •
乘好奇魔碟的
魔导师

远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
好奇符魔法杖	18"	1	3+	4+	-	D3	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
次元钢剑	3	3+	4+	-	D3	-	
魔碟的獠牙与尖角	2	4+	3+	1	D3	伙伴	

◊ 己方英雄阶段

变化魔箭：魔导师投出一道闪耀的魔法能量，使敌人的肉体像蜡一样融化并转变成令好奇满意的模样。

宣布：选择一个位于该单位 18" 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。如果任何模型被该技能击杀，那么您可以选择一个完全位于该单位 18" 内的己方奸角兽单位，并将 1 个被击杀模型返还至那个奸角兽单位中。



关键词

英雄、巫师、骑兵、飞行

移动

5"

信仰

1

5+

忠诚

1

控制

凯利克教徒是好奇的人类信徒。他们佩戴着由幻象编织而成的面具来掩盖自己的真实身份，潜伏于凡世诸域的城邦与军营中，等待着变化之神的召唤，以在时机成熟时发起突然袭击。这些信徒能够将魔法力量聚集在一起，释放出能够轻松烧穿护甲的魔法箭。没有被这种奥术轰击所击败的敌人将面对他们的扭曲利刃。这些战士的力量并不是来源于劳作和经验，而是将灵魂出卖给了命运的编织者。

• 先锋军战争卷轴 •

凯利克教徒

武器	远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
巫术箭		18"	1	4+	3+	-	1	-
武器	近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
诅咒利刃			2	4+	4+	-	1	-

己方射击阶段

集群巫术：通过共同的信仰，教徒们可以将自己的奥术力量提升至更高的境界。

宣布：进行一次 2D6 的魔法掷骰。

效果：若结果为 6+，那么在本阶段中，该单位巫术箭的撕裂属性提升 1 点。



关键词

步兵

移动

14"

倍速

3

5+

豁免

1

控制

尖啸魔啸叫着从天空中划过，留下闪烁变化的魔法轨迹。他们会用锋利的角和鳍撕裂途径的任何敌人，最后俯冲下来对他们的猎物进行野蛮的攻击。

• 先锋军战争卷轴 •

好奇尖啸魔

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
鳍鱼撕咬	3	4+	3+	1	1	-

✂ 己方移动阶段

切割巨鳍：尖啸魔从天而降飞向敌人，极为灵活地向敌人发起俯冲攻击。

宣布：选择一个该单位中任意模型在该阶段中移动穿过的敌方单位为目标，随后为该单位中每一个满足条件的模型掷一枚骰子。

效果：每有一个结果为 4+，便对目标造成 1 处致命伤。



关键词

野兽、飞行、守护(6+)

移动

6"

生命

2

5+

豁免

1

控制

奸角兽是献身于好奇的鸟类野兽人，他们被赋予了好奇的黑暗祝福。奸角兽渴望得到好奇的注视，他们会用疯狂的能量进行战斗，希望以此获得更多的赐福。

• 先锋军战争卷轴 •

奸角兽

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
野性之刃与恶毒利喙	2	4+	3+	-	1	-

被动

计划许久的突袭：奸角兽在攻击时是令人畏惧的变化使者，他们以惊人的技巧和力量向敌人的领地发起计划许久的突袭。

效果：在该单位完全位于敌方领地内时，该单位的近战武器拥有暴击（2次命中）。



关键词

步兵

移动

9"

重生

2

5+

豁免

1

控制

奸奇火妖是变化之神所创造的怪异存在，唯一的目的是将神明的火焰散布至现实之中。

它们通过无色的以太热风进行移动，四肢和身上的多处裂口喷出诡异的烈焰。敌人的阵型越是紧凑，它们攻击所造成的伤害就越大。

• 先锋军战争卷轴 •

奸奇火妖

武器	远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
次元火焰		12"	3	3+	4+	-	D3	-
武器	近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
烈火巨口			3	3+	4+	-	1	-

被动

多变烈焰：耀眼的变化之火像是拥有某种邪恶的智慧一样四处扩散。

效果：如果该单位攻击的目标单位中包含 5 个或更多模型，那么攻击的命中掷骰结果增加 1 点。



关键词

步兵、飞行、守护(6+)