

奸奇门徒

规则翻译



本文件是桌面战棋游戏《战锤：西格玛时代》中奸奇门徒阵营的规则翻译，包括了使用其模型进行游戏所需的一切要素，其中有通用规则与巫会规则、魔法、神器、主将特性、指挥能力、所有单位的规则卡等等。

在接下来的两页里，本文件会首先介绍阵营机制部分，这之后再开始具体到每个单位的规则与分数，在最后还有便于速查的分数总表。

本文件会随玩家反馈和规则更新不断改进，更新内容请查看后一页

1.0 更新到三版军书

1.01 修正部分错别字

1.02 修正魔术师能力

1.1 更新官方 FAQ 内容

1.11 更新官方 FAQ 内容 (11.9)

1.2 增加战吼单位

1.21 修正玉碑神教规则

1.3 更新官方 FAQ 内容

1.31 修正牛头魔关键词

1.32 修正教派宗主主将特性

1.4 更新官方 FAQ 内容

1.41 增加冥土单位

1.5 更新分数

1.51 修正恶魔示像分数

1.52 修正凯洛斯能力

1.6 更新 FAQ

好奇门徒阵营能力

在构筑军表时，如果你的所有单位都来自**好奇门徒**阵营，则你的军队被称作好奇门徒军队。
好奇门徒军队属于**混沌**大阵营下的好奇门徒阵营，进而可以选择得到下列的所有好奇门徒阵营能力。

阵营能力包括两个部分：

战斗特性：影响你全军的能力，以及可以选择的子阵营

追加强化：主将特性、神器、法术列表等追加给特定单位的能力，特殊人物无法获得这些强化，除非特别说明

下文将首先写出战斗特性，随后列出可以使用的追加强化

变幻之流

变幻之源：虚幻的魔瘴与大诡计者的随从们如影随形，能使最专注的战士神经错乱，欺瞒双眼以致所有的武技皆归于乌有。

友方**好奇门徒恶魔**单位完全位于一个友方**好奇门徒恶魔英雄** 12 寸内时，对这个单位的近战攻击命中骰结果-1。

奥法之军：好奇大军出征常伴无尽法术，由魔法光环束缚在好奇仆人的周围。

在第一个大回合中，双方玩家获得了本大回合的指挥点数之后，但在第一个回合开始之前，你可以选择桌面上的一个友方**好奇门徒法师**，那个**法师**可以自动召唤一个好奇的无尽法术（即好奇烈焰印记、恶魔示像、众眼之书中的一个），那次召唤自动成功，不能被破法，且第一个大回合中不能被驱散。

译者注：需要将对应无尽法术加入军表才能召唤。

命运之主：侍奉万变之主即是要本能地了解未来的风起云涌，并将其利用到极致。

双方军队布置完毕后，第一个大回合开始前，你投掷 9 个 D6，并将其放在一旁作为命运骰池。命运骰池中的命运骰数量不得超过 9 颗。

在为任何友方**好奇门徒**单位掷特定骰子前，你可以从命运骰池中取出任意骰子来代表其掷骰结果。

>例如，在一个友方**好奇门徒**单位投掷奔跑骰之前，你可以从命运骰池中取出一颗结果为 5 的命运骰，则此单位奔跑骰结果为 5，无需再投掷。

你可以用命运骰决定的掷骰有：

施法骰、破法骰、驱散骰、冲锋骰、奔跑骰、命中骰、造伤骰、保护骰、决定武器随机伤害值的骰子、震慑测试骰

一颗命运骰只能代表一个骰子的结果，若你需要改变一次 2D6 的投掷，则必须使用两颗命运骰

>例如，一个友方**好奇门徒**单位冲锋需要投掷 2D6，则一颗命运骰只能代表一个 D6 的结果，即你必须用两颗命运骰来代表这次冲锋投掷的结果。

如果你只需要命运骰来决定一部分结果，则其余骰则需要另外投掷。

>例如，一个友方**好奇门徒**单位需要投掷 5 颗命中骰，则你可以先用 2 颗命运骰决定 2 个命中骰的结果，再投掷剩下 3 颗命中骰。

命运骰使用后则立即被消耗，且使用命运骰代表的结果，均视为未修正的结果，且不能被重投，不能被改变，除了以下两种情况之外也不能再被修正：

若你用命运骰来代表了一颗保护骰的结果，这颗保护骰结果虽然视为未修正的结果，但仍要如常减去破甲值；

若你用命运骰来代表了一颗震慑测试骰的结果，这颗震慑测试骰结果虽然视为未修正的结果，但仍要如常加上本回合中这个单位损失的模型数。

召唤好奇恶魔：好奇诡计之复杂超乎想象。挑战命运构建者的多端设计即是要面对盘曲交错的现实，以及诞生自混沌巫术的神秘恶魔。

你可以消耗命运点数（简称 FP）将**好奇恶魔**召唤至战场。

每当一个法术（不分敌我）成功施放且未被成功破法，则你获得一点命运点数。

一回合一次，在你的移动阶段结束时，你可以消耗 FP 召唤下表中的 1 个单位至战场并加入你的军队。召唤对应单位消耗的 FP 如下表所示。召唤的单位布置完毕后其消耗的 FP 立即扣除。

召唤的单位必须完全布置在友方**好奇门徒英雄** 9 寸内，敌方单位 9 寸外。

好奇恶魔单位	消耗 FP	好奇恶魔单位	消耗 FP
-	-	变幻术师，好奇先锋 x1	12
万变魔君 x1	30	高阶火妖 x1	12
窥运者-乘燃烧战 x1	24	瞬变之主-乘好奇飞盘 x1	12
粉色惧妖 x10	20	蓝色惧妖 x10	10
燃烧战车 x1	18	硫磺惧妖 x10	10
好奇火妖 x3	18	尖啸飞鲨 x3	10

变为混沌卵：好奇又名变途者，在面对他的仆人时有可能会变成混沌卵。

此规则书中有许多将敌我双方模型变为混沌卵的能力。

当你将一个模型变为混沌卵时，将一个**好奇混沌卵**加入你的军队，布置到那个被变为混沌卵的模型 1 寸内，然后将那个模型移出游戏。

设计者注：被变为混沌卵的模型不算作被杀死，因此不能被复活，也不计入震慑测试。若你的主将被变为混沌卵，那么这个混沌卵仍是主将，但不能发布命令。

混沌军团：侍奉某一混沌邪神的军队大举出征时，往往伴随着持有同一信仰的黑暗之奴、成群嘶吼的恶种野兽，以及其他扭曲变异的生物。

好奇门徒军队可以加入以下单位作为同盟单位：

军表中，每有 4 个单位，可以有 2 个是黑暗之奴同盟单位，这些单位必须具有<混沌之印>关键词，且必须采用**好奇**作为自己的关键词；

军表中，每有 4 个单位，可以有 1 个是不具备**好奇**关键词的混沌野兽同盟单位，这些单位获得**好奇**关键词；

具有**纳垢**或**恐虐**关键词的单位无法作为好奇门徒军队的同盟单位；

同盟单位：同盟单位是通过特殊方式加入你军队的、并非本阵营、也非联军单位的特殊单位。在判断你的军队中的所有单位是否来自同一阵营时，同盟单位忽略不计，所以不会影响你军队使用阵营能力。

同盟单位即使具有战线战场定位也不计入战线单位数量，但具有领袖、炮兵、巨兽战场定位的同盟单位仍会计入对应战场定位单位的数量上限。

同盟单位不能作为做主将。

同盟单位不是联军单位，不会受到对联军单位的限制，因此可获得强化（如神器、坐骑特性、学习法术等），应注意区分。

巫会 (Coven)

如果你的军队是奸奇门徒军队，你就可以为全军选择特定军团的关键词，并获得对应的特殊能力。

可选的军团有：

- >永恒烈焰 (Eternal Conflagration)
- >奸诈军团 (Hosts Duplicitous)
- >奥法军团 (Hosts Arcanum)
- >暂态教派 (Cult of the Transient Form)
- >焰寺教派 (Pyropane Cult)
- >唤魔法会 (Guild of Summoners)

选择关键词之后，你军队中的所有单位都会获得对应军团的关键词。有的单位原本就拥有某一军团的关键词，如此他们便不能再获得新的军团关键词，但不影响你将他们加入你的军队

永恒烈焰 Eternal Conflagration

军团能力：实体扭曲

永恒烈焰军队中的魔火、次元火焰、次元烈焰的远程攻击破甲值提高 1。

奸诈军团 Hosts Duplicitous

军团能力：乱象军阵

模型数为 10+ 的奸诈军团单位 3 寸内的敌方单位不能撤退。

此外，正常游戏一次，当一个你初始军队中的友方奸诈军团奸奇惧妖单位被消灭时，你可以投 D6，若结果为 4+，则将一个有 5 个模型的友方奸诈军团奸奇惧妖单位加入你的军队，并完全布置一个友方奸诈军团英雄 12 寸内，任意敌方单位 9 寸外的位置。

奥法军团 Hosts Arcanum

军团能力：诸法窃盗

一回合一次。在第一、第三、第五的大回合中，一个奥法军团法师的一次破法可以直接成功（无需投骰）。

暂态教派 Cult of the Transient Form

军团能力：变化之礼

在近战阶段中，每当一个友方**暂态教派凯利克侍僧**模型被杀死时，投 D6：

若结果为 2-5，则那个模型在移出桌面之前可以近战一轮；

若结果为 6，则那个模型在移出桌面之前，你可以将一个奸角兽模型加入一个已有的友方**奸角兽群**单位。

>如此获得新模型的**奸角兽群**单位必须位于这个被杀死的模型 9 寸内

>如此加入**奸角兽群**单位的模型不能被部署在敌方单位 3 寸内；除非那个**奸角兽群**单位原本就已经位于任意敌方单位 3 寸内,此时,如此加入此**奸角兽群**单位的模型才可以被部署在那个敌方单位 3 寸内。

焰寺教派 Pyrofan Cult

军团能力：好奇弓矢

友方**焰寺教派凯利克侍僧**的巫术飞弹命中骰结果+1。

此外，在你的射击阶段结束时，为每个在本阶段中受到过友方**焰寺教派凯利克侍僧**的巫术飞弹伤害的敌方单位投 D6，若结果为 5+，则那个单位受到 D3 致命伤害。

唤魔法会 Guild of Summoners

军团能力：放逐之子

若你的军队是**唤魔法会**军队，则你的 FP 只能用于召唤**万变魔君**。

你召唤的第一个**唤魔法会万变魔君**只需 9 点 FP，然后本局游戏中召唤的每一个都只需 18 点 FP

如此召唤的**万变魔君**必须完全布置到友方**唤魔法会奥术教徒英雄** 9 寸内，敌方单位 9 寸外的位置。

好奇主将特性

在决定了你军队中包含的核心阵型之后，你的主将选择获得一个主将特性，**好奇门徒**军队主将的可选特性列表有：

>通用主将特性

>好奇主将特性

不同主将特性会有不同的限制，只有符合条件的主将才可以从对应的列表中选择。特殊人物不能获得主将特性。

好奇奥术教徒

(只有**好奇门徒奥术教徒英雄**可以选择)

1-大巫术师-Arch-sorcerer

只有**法师**可以选择。此主将额外掌握 2 个命运法系中的法术

2-命运枢纽-Nexus of Fate

你的英雄阶段开始时，若此主将位于桌面上，则投 D6，若如此，你可以用此 D6 替换一颗命运骰

3-教派宗主-Cult Demagogue

只有**法师**可以选择。此主将在每个英雄阶段的第一次施法骰投出双骰，且不是双 1 时，此次施法直接成功，不能被破法，且你获得 2 点而不是 1 点 FP

4-奥术献祭-Arcane Sacrifice

只有**法师**可以选择。你的英雄阶段开始时，可以使此主将 3 寸内的一个友方**好奇**单位受到 1 点致命伤害，若如此，则本阶段中，此主将成功施放的所有法术距离+9

5-灵魂燃烧-Soul Burn

此主将的近战攻击命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击额外造成 1 点致命伤害

6-幻术大师-Illusionist

对此主将的攻击命中骰结果-1

好奇恶魔

(只有**好奇门徒恶魔英雄**可以选择)

1-大巫术师-Arch-sorcerer

只有**法师**可以选择。此主将额外掌握 2 个变幻法系中的法术

2-命运枢纽-Nexus of Fate

你的英雄阶段开始时，若此主将位于桌面上，则投 D6，若如此，你可以用此 D6 替换一颗命运骰

3-恶魔火种-Daemonspark

一次性能力。在你的英雄阶段，你获得 3 点 FP

4-虚空形态-Incorporeal Form

此主将每受到一个法术或无尽法术的影响，投 D6，若结果为 5+，则无视那个法术或无尽法术对此主将的影响

好奇神器

在决定了你军队中包含的核心阵型之后，你军队中的一个**英雄**选择获得一件神器，**好奇**军队中的**英雄**的可选神器列表有：

- >通用神器
- >好奇神器

不同神器会有不同的限制，只有符合条件的**英雄**才可以从对应的列表中选择。特殊人物不能获得神器。你每选择一次神器追加强化，你军队中的另一个**英雄**就可以获得一件不同的神器。

天定神器

(只有**好奇门徒**或**奥术教徒英雄**可以选择)

1-变化之刃-Changeblade

选择装备者的一件近战武器，此武器获得以下效果：
此武器杀死的敌方**英雄**会变为混沌卵（见阵营能力）

2-时空挂饰-Timeslip Pendant

一次性道具。装备者在任意近战阶段第一轮近战完毕后，你可以宣布装备者本阶段未近战过，但具有后攻

3-恶魔之心-Daemonheart

一次性道具。任意近战阶段开始时，选择装备者 1 寸内的一个敌方单位受到相当于当前大回合数的致命伤害

4-野心之末-Ambition's End

一次性道具。你的英雄阶段开始时，你可以选择装备者 1 寸内的一个敌方法师，使其受到相当于当前大回合数的致命伤害，且直到你的下个英雄阶段开始时，那个**法师**无法进行破法

5-噬密者-Secret-eater

选择装备者的一件近战武器，此武器获得以下效果：
此武器命中骰投出未修正的 6，且你的命运骰数少于 9，则投 D6 并将其加入命运骰池

6-恶怨之盾-Spiteful Shield

装备者的对近战攻击的保护骰投出未修正的 6 时，这下保护在此次攻击结算完毕后会攻击的单位造成 2 点致命伤害

恶魔武器

(只有**好奇门徒**或**恶魔英雄**可以选择)

1-次元火之刃-Warpfire Blade

选择装备者的一件近战武器，此武器获得以下效果：
命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击额外造成 2 点致命伤害

2-命运之刃-Blade of Fate

选择装备者的一件近战武器，此武器获得以下效果：
整场游戏一次，命中骰投出未修正的 6 时，你可以用此命中骰替换一颗命运骰

3-烈火法杖-Pyrofyre Stave

选择装备者的一件近战武器，此武器获得以下效果：
受到此武器伤害而未死亡的敌方法师在接下来的整场游戏中都不能进行破法

4-窜变光环-Aura of Mutability

完全位于装备者 9 寸内的友方**好奇门徒**或**恶魔**单位近战造伤骰结果+1

5-九眼魔典-Nine-Eyed Tome

装备者可以重投施法骰和破法骰和驱散骰

6-永恒法衣-The Eternal Shroud

装备者位于桌面上时，你每消耗一颗命运骰，投 D6，若结果为 5+，你可以投 D6 并将其加入命运骰池

好奇法术表

在决定了你军队中包含的核心阵型之后，你军队中的每个**法师**可以学习掌握一个可选列表中的法术，好奇门徒军队中的**法师**的可选法术列表有：

- > 通用法术列表（特殊人物不能选择）
- > 「命运」法系
- > 「变幻」法系

不同法术列表会有不同的限制，只有符合条件的**法师**才可以从对应的列表中学习掌握法术。

你每选择一次法术学识追加强化，你军队中的每一个**法师**都可以额外掌握一个可选列表中的法术。

下文中的法术描述都是假设“已经施放成功”的情况
如无特殊描述，则所有持续性效果都持续到你的下一个英雄阶段。
下文中的“施法者”指的都是成功进行了这一次施法的友方法师。
在每一个具体的法术中，这些共性就不再加以赘述。

总规则通用法术：奥术飞弹-施法值 5

• **法术射程：**12 寸

• **法术效果：**此法术施放成功后不立即结算。此法术施放成功后，在你的下个英雄阶段前的任意阶段开始时，你可以选择位于射程内且为施法者可见的一个敌方单位，使那个敌方单位受到 1 点致命伤害，若那个单位位于施法者 3 寸内，则改为 D3 点致命伤害。

总规则通用法术：神秘护盾-施法值 5

• **法术射程：**12 寸

• **法术效果：**选择完全位于射程内且为施法者可见的一个友方单位，使其保护骰结果+1。

「变幻」法系

好奇门徒恶魔英雄法师可以选择

1. 好奇策反-Treason of Tzeentch 施法值 7

• **法术射程：**18 寸

• **法术效果：**选择完全位于射程内的且可见的一个模型数不少于 2 的敌方单位，那个单位中每有一个模型，就投一个 D6，每投出一个 6，那个单位受到 1 点致命伤害，且若此法术杀死任何模型，则那个单位命中骰结果-1

2. 未察异变-Unchecked Mutation 施法值 6

• **法术射程：**18 寸

• **法术效果：**选择射程内且为施法者可见的一个敌方单位，那个单位受到 D3 致命伤害，且若此法术杀死任何模型，则投 D6，若结果为 3+，则那个单位再受到 D3 致命伤害，然后此法术结束。

3. 折叠现实-Fold Reality 施法值 7

• **法术射程：**18 寸

• **法术效果：**选择完全位于射程内的且可见的一个友方**好奇恶魔**单位，投 D6：

· 若结果为 1，则那个单位被消灭；

· 若结果为 2+，则你可以复活那个单位中相当于此 D6 数量的、在之前的游戏中被杀死的模型。

4. 好奇烈焰风暴-Tzeentch' s Firestorm 施法值 5

• **法术射程：**18 寸

• **法术效果：**选择位于射程内且为施法者可见的 1 个敌方单位，投 9D6，每投出一个 6，那个单位受到 D3 致命伤害

5. 好奇飞弹-Bolt of Tzeentch 施法值 7

• **法术射程：**18 寸

• **法术效果：**选择位于射程内且为施法者可见的 1 个敌方单位，使其受到 D6 致命伤害。

「命运」法系

好奇门徒奥术教徒英雄法师和好奇门徒凡人英雄法师可以选择

1. 奥术暗示-Arcane Suggestion 施法值 8

•法术射程：18 寸

•法术效果：选择位于射程内的且可见的一个敌方单位，选择以下一项效果发动：

- 希望渺茫：使其不能发布和接受任何命令；
- 放下武器：使其命中骰和造伤骰结果-1；
- 屈膝臣服：使其保护骰结果-1。

2. 命运之盾-Shield of Fate 施法值 6

•法术射程：18 寸

•法术效果：选择完全位于射程内且为施法者可见的一个友方**好奇**单位，使其根据当前剩余的命运骰数获得不同的效果：

- 剩余 1-3 颗时：使其具有 6+守护；
- 剩余 4-6 颗时：使其具有 5+守护；
- 剩余 7-9 颗时：使其具有 5+守护，且每受到一个法术或无尽法术的影响时，投 D6，若结果为 4+，则无视那个法术或无尽法术对此单位的影响。

3. 窥视未来-Glimpse the Future 施法值 7

•法术射程：无

•法术效果：如果你的命运骰数小于 9，则投 D6 并将其加入命运骰池。

5. 奥能灌注-Infusion Arcanum 施法值 5

•法术射程：无

•法术效果：施法者的命中和造伤骰结果+1

5. 奸诈链接-Treacherous Bond 施法值 5

•法术射程：9 寸

•法术效果：选择完全位于射程内且为施法者可见的 1 个友方**好奇凡人**单位，当这个单位完全位于施法者 9 寸内时，施法者每受到一点伤害或致命伤害，你可以选择不投守护骰而是投 D6，若结果为 3+，则必须将这点伤害或致命伤害转移到那个**好奇凡人**单位上。

6. 好奇飞弹-Bolt of Tzeentch 施法值 7

•法术射程：18 寸

•法术效果：选择位于射程内且为施法者可见的 1 个敌方单位，使其受到 D6 致命伤害。

好奇门徒战略战术

在构筑军队时，你除了可以使用核心规则和将军书中的通用全局战略之外，还可以选择如下的专属战略作为自己军队的全局战略。

好奇门徒全局战略 混乱使命

支配魔枢 - 全局战略

•**完成条件**：本局游戏结束时，若桌面的每个象限都有至少一个友方**好奇门徒法师**或**好奇惧妖**或**凯利克侍僧**单位，则你完成了这个全局战略

命运主宰 - 全局战略

•**完成条件**：本局游戏结束时，将所有未使用的命运骰点数相加，若结果为 9+，则你完成了这个全局战略

天命在我 - 全局战略

•**完成条件**：本局游戏结束时，若你有至少 27 点 FP 未使用，则你完成了这个全局战略

魔法之域 - 全局战略

•**完成条件**：本局游戏结束时，若桌面有 2+ 你控制的无尽法术，则你完成了这个全局战略

在你的英雄阶段开始时，你除了可以选择核心规则和将军书中的通用回合战术之外，还可以选择如下的专属战术作为自己本回合的回合战术。

好奇门徒回合战术 崇拜神恩

变幻招引 - 回合战术

•**完成条件**：若本回合中你召唤了一个万变魔君，则你完成了这个战术

疯狂施法 - 回合战术

•**完成条件**：选择桌面上的一个友方**好奇门徒法师**，若这个**法师**在本回合中成功施放了 3+ 个法术，且都未被破法，则你完成了这个战术。

九重分尸 - 回合战术

•**完成条件**：选择桌面上的一个有 9+ 模型的敌方单位，或是生命值属性为 9+ 的敌方**英雄**或**怪兽**，若你选择的这个单位在本回合中被消灭，则你完成了这个战术。

鲁莽弃子 - 回合战术

•**完成条件**：选择一个 18 寸内无敌方单位的友方**好奇门徒凡人**单位，若这个单位在本回合中完成了冲锋移动，则你完成了这个战术。

混沌之潮 - 回合战术

•**完成条件**：若你在本回合中夺取了一个敌方控制的目标点，且夺取那个目标点时 6 寸内有 9+ 友方模型，则你完成了这个战术。

好奇门徒专属阵型

在构筑军队时，你除了可以使用核心规则和将军书中的核心阵型之外，还可以使用如下的专属核心阵型。

全视先知

Omniscient Oracles		核心阵型
阵型结构	1 个凯洛斯；3 个万变魔君	
奖励	>一次性能力。在你的英雄阶段开始，你获得指挥点数之后，你可以额外获得 1 点指挥点数	

#

能力	<p>飞行：此模型可以飞行。</p> <p>法术专精：此模型施法、破法和驱散时，将 2D6 中结果较小的那一颗改为与较大的那一颗相同。如此修改不算作修正。 >例如，2D6 结果为一个 3 和一个 6，则将结果为 3 的改为 6，则此次施法骰结果为 12（再加上其他修正）。</p> <p>窃法者：若此模型成功驱散一个无尽法术，你可以选择不将其驱散，而是将那个无尽法术的控制者变为此模型，直到那个无尽法术再次被驱散为止。</p> <p>巫术道标：完全位于此单位 18 寸内的友方奸奇法师的施法、破法、驱散骰结果+1。此外，若此模型在奸奇军队中，则此模型掌握变幻法系中的所有法术。</p> <p>魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 2 次施法，并在敌方英雄阶段中尝试 2 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、地狱之门法术</p> <p>法术：地狱之门-施法值 7 •法术射程：18 •法术效果：选择射程内可见的一个敌方单位，投 9D6，每投出一个符合损伤表中判定的结果，那个敌方单位受到 1 点致命伤害。</p>
-----------	--

凯洛斯·织运者 440 分

Kairos Fateweaver		战场定位：领袖、巨兽
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 440 分，不可扩编，这是一个在军表中不可重复的特殊人物	
关键词	混沌、恶魔、好奇门徒、好奇、法师、怪兽、英雄、凯洛斯·织运者	



单位面板属性	移动力	保护	生命值	勇气值
数值	*	4+	16	10

英雄装备	明日之杖，利喙和恶爪
------	------------

近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
明日之杖	3	3	3+	*	-1	2	无
利喙和恶爪	1	5	4+	3+	-1	2	无

损伤表			
所受伤害数	移动力	明日之杖造伤	地狱之门判定
0-6	12	1+	3+
7-9	10	2+	4+
10-12	9	3+	5+
13+	8	4+	6+

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

能力	<p>飞行：此模型可以飞行。</p> <p>巫术道标：完全位于此单位 18 寸内的友方好奇法师的施法、破法、驱散骰结果+1。此外，若此模型在好奇军队中，则此模型掌握变幻法系中的所有法术。</p> <p>窃法者：若此模型成功驱散一个无尽法术，你可以选择不将其驱散，而是将那个无尽法术的控制者变为此模型，直到那个无尽法术再次被驱散为止。</p> <p>法术专精：此模型施法、破法和驱散时，将 2D6 中结果较小的那一颗改为与较大的那一颗相同。如此修改不算作修正。 >例如，2D6 结果为一个 3 和一个 6，则将结果为 3 的改为 6，则此次施法骰结果为 12（再加上其他修正）。</p> <p>永恒先知：在你的英雄阶段开始时，若此模型位于桌面上且你的命运骰数小于 9，则投 D6 并将其加入命运骰池。</p> <p>魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 3 次施法，并在敌方英雄阶段中尝试 3 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、地狱之门法术</p> <p>法术：地狱之门-施法值 7 •法术射程：18 •法术效果：选择射程内可见的一个敌方单位，投 9D6，每投出一个符合损伤表中判定的结果，那个敌方单位受到 1 点致命伤害。</p>
-----------	--

变幻术师 140 分


Changecaster, Herald of Tzeentch				战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 140 分，不可扩编							
关键词		混沌、恶魔、惧妖、奸奇门徒、奸奇、英雄、法师、变幻术师							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		5		5+		5		10	
英雄装备		魔火，变幻之杖或仪式匕首							
射击武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
魔火	18	3	4+	4+	-1	1	无		
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
变幻之杖	2	1	4+	3+	-1	D3	无		
仪式匕首	1	2	4+	4+	-	1	无		
能力	奥术秘籍：一次性能力。你可以重投此模型的一次施法骰，且这次施法骰结果+3。								
	魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌方英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、奸奇粉火法术								
	法术：奸奇粉火-施法值 7								
	•法术射程：18 寸 •法术效果：选择射程内可见的一个敌方单位，使其保护骰结果-1，直到你的下个英雄阶段。								

瞬变之主-乘好奇飞盘 180 分

Fluxmaster, Herald of Tzeentch on Disc				战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 180 分，不可扩编							
关键词		混沌、恶魔、惧妖、好奇门徒、好奇、英雄、法师、瞬变之主							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		16		4+		6		10	
英雄装备		魔火，变幻之杖或仪式匕首 坐骑：此模型的坐骑装备獠牙尖角							
射击武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
魔火	18	3	4+	4+	-1	1	无		
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
变幻之杖	2	1	4+	3+	-1	D3	无		
仪式匕首	1	2	4+	4+	-	1	无		
獠牙尖角	1	D3	4+	3+	-1	D3	无		

能力	飞行：此模型可以飞行。
	奥术秘籍：一次性能力。你可以重投此模型的一次施法骰，且这次施法骰结果+3。
	魔法能力：
	本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌方英雄阶段中尝试 1 次破法。
	本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、好奇蓝火法术
法术：好奇蓝火-施法值 8	
•法术射程：18 寸	
•法术效果：选择射程内可见的一个敌方单位，投 9D6，每投出一个 5+，那个单位受到 1 点致命伤害，且你获得 1 点命运点数。	

窥运者-乘燃烧战车 150 分

Fateskimmer, Herald of Tzeentch on Burning Chariot					战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 150 分，不可扩编								
关键词		混沌、恶魔、惧妖、奸奇门徒、奸奇、英雄、法师、窥运者								
<div></div>										
单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值	
数值		14			4+		8		10	
英雄装备		魔火，变幻之杖，变幻之杖或仪式匕首 坐骑：此模型的坐骑装备飞鲨撕咬								
射击武器列表										
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
魔火		18	3	4+	4+	-1	1	无		
近战武器列表										
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
变幻之杖		2	1	4+	3+	-1	D3	无		
仪式匕首		1	2	4+	4+	-	1	无		
飞鲨撕咬		1	6	4+	3+	-	1	无		

能力	飞行： 此模型可以飞行。
	奥术秘籍： 一次性能力。你可以重投此模型的一次施法骰，且这次施法骰结果+3。
	烈火燎原： 此模型进行常规移动、奔跑、撤退后，你可以选择其经过的一个敌方单位投 D6，若结果为 2+则那个单位受到 D3 致命伤害。
	魔法能力： 本模型是 法师 ，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌方英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握 奥术飞弹 、 神秘护盾 、 好奇赤火 法术
	法术：好奇赤火-施法值 8 • 法术射程： 9 寸 • 法术效果： 为射程内的每个敌方单位分布投 D6，结果为 2+的单位受到 D3 致命伤害

变化灵 150 分

The Changeling					战场定位：领袖				
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 150 分，不可扩编，这是一个在军表中不可重复的特殊人物							
关键词		混沌、恶魔、惧妖、好奇门徒、好奇、英雄、法师、变化灵							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		5		5+		5		10	
英雄装备		诡诈者法杖							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
诡诈者法杖	2	3	3+	3+	-1	D3	无		

	<p>至高欺诈者：双方布置完毕后，第一个大回合开始前，你可以将此模型移出桌面，并在你的第一个移动阶段结束时，将此模型重新布置于敌方领地内距离任意敌方单位 3 寸外的位置。</p>
能力	<p>诡吊误导：在敌方英雄阶段，你可以选择此模型 9 寸内的一个敌方单位，使其所有命中骰结果-1，且移动值减半，直到你的下个英雄阶段。</p> <p>魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 2 次施法，并在敌方英雄阶段中尝试 2 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾法术</p>

蓝书记 160 分

The Blue Scribes			战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 160 分，不可扩编，这是一个在军表中不可重复的特殊人物						
关键词		混沌、恶魔、惧妖、好奇门徒、好奇、英雄、法师、蓝书记						
<div></div>								
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值
数值		16		4+		5		10
英雄装备		锋利笔尖 坐骑：此模型的坐骑装备獠牙尖角						
近战武器列表								
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
锋利笔尖	1	2	5+	5+	-	1	无	
獠牙尖角	1	D3	4+	3+	-1	D3	无	

能力	飞行：此模型可以飞行。
	疯狂抄写：此模型 9 寸内的敌方法师成功施放一个法术且未被破法时，投 D6，若结果 3+则你获得一点 FP。
	巫术卷轴：若此模型在好奇军队中，则此模型掌握变幻法系和命运法系中的所有法术。一回合一次，此模型要施放一个法术时，可以选择不进行正常施法投掷，而是投 D6，若结果为 2+则此次施法直接成功，且不能被破法。
	魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌方英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾法术


好奇惧妖

Horrors of Tzeentch						战场定位：此单位只包含粉色惧妖时为战线					
分数与规模		此单位中包含 10 个模型，可以是粉色惧妖、蓝色惧妖、硫磺惧妖任意组合， 此单位包含粉色惧妖时，每 10 个模型分数为 260 分， .只包含蓝色惧妖和硫磺惧妖时，每 10 个模型分数为 120 分， .只包含硫磺惧妖时，每 10 个模型分数为 80 分									
关键词		混沌、恶魔、好奇门徒、好奇、惧妖、好奇惧妖									
<div></div>											
单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值		
数值		5			6+		1		10		
全队装备		魔火和魔爪									
特殊规则		此单位中每 10 个粉色惧妖可有一个成为旗手，包含粉色惧妖旗手的单位获得以下能力： 若你是好奇门徒军队，在你的英雄阶段开始时，投 D6，若结果为 3+，则你获得 1 点 FP									
与											
额外装备		此单位中每 10 个粉色惧妖可有一个成为号手，包含粉色惧妖号手的单位获得以下能力： 拥有旗手的单位保护骰结果+1									
此单位包含粉色惧妖或闪烁惧妖时，蓝色惧妖不能承受伤害，此单位包含蓝色惧妖时，硫磺惧妖不能承受伤害											
射击武器列表											
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效				
魔火	12	*	5+	4+	-	1	不同惧妖模型攻击次数不同，参见下表				
近战武器列表											
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效				
魔爪	1	*	4+	4+	-	1	不同惧妖模型攻击次数不同，参见下表				
惧妖表											
惧妖模型		魔火攻击次数			魔爪攻击次数			卑鄙报复判定			
闪烁惧妖		6			2			3+			
粉色惧妖		3			1			4+			
蓝色惧妖		2			1			5+			
硫磺惧妖		1			2			6+			

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

队长特效	此单位中的一个粉色惧妖可以成为闪烁惧妖。
特别说明	将此单位加入军队时必须从 分裂 ， 再分裂 和 卑鄙报复 两个能力中选择一个作为此单位的能力
选择能力	<p>多次分裂：此单位中的每个粉色惧妖或闪妖被一点伤害或致命伤害杀死时，那个模型不算被杀死，而是将那个模型移除，用 2 个蓝色惧妖作为代替加入此单位。</p> <p>此单位中的每个蓝色惧妖被一点伤害或致命伤害杀死时，那个模型不算被杀死，而是将那个模型移除，用 1 个硫磺惧妖作为代替加入此单位。</p> <p>>如此加入此单位的模型必须逐个部署在那个被杀死的模型 1 寸以内的位置。 （上文中的“其它模型”也可以是在同一个游戏阶段中被复活的同单位模型）</p> <p>>如此加入此单位的模型不能被部署在敌方单位 3 寸内；除非此单位原本就已经位于任意敌方单位 3 寸内，此时，如此加入此单位的模型才可以被部署在那个敌方单位 3 寸内</p> <p>>若无法满足上述两限制，则无法将模型加入此单位。</p> <p>逃跑的模型不能使用此能力，使用此能力的模型不算被杀死，因此震慑测试时不算作被杀死的模型，也不能被复活。此能力允许单位中的模型数量超过编制上限。</p> <p>卑鄙报复：此单位中的每个模型被杀死时，选择此单位 1 寸内的一个敌方单位，投 D6，若结果符合上表中的判定，则那个敌方单位受到 1 点致命伤害。</p>

奸奇火妖 170 分

Flamers of Tzeentch		战场定位：无					
分数与规模	此单位中包含 3 个模型，每 3 个模型 170 分						
关键词	混沌、恶魔、火妖、好奇门徒、好奇、好奇火妖						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		9	4+	2	10		
全队装备	次元火焰，烈焰巨口						
装备替换与额外装备	无						
射击武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
次元火焰	18	3	3+	4+	-	D3	无
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
烈焰巨口	1	3	3	4+	-	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为纵火妖，它的远程武器攻击次数+1。						
能力	飞行：此单位可以飞行。						
	无常烈焰：此单位攻击有 5+ 模型的单位时命中骰结果+1。						
	烈火指引：此单位完全位于任意友方好奇高阶火妖或燃烧战车 9 寸内时，次元火焰攻击次数+1。						

好奇高阶火妖 110 分

Exalted Flamers of Tzeentch			战场定位：无
分数与规模	此单位中包含 1 个模型，每个模型 110 分		
关键词	混沌、恶魔、火妖、好奇门徒、好奇、高阶火妖		



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			9			4+		4		10	
全队装备			次元烈焰，烈焰巨口								
装备替换与额外装备			无								
射击武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
次元烈焰		18	4	4+	3+	-1	D3	无			
近战武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
烈焰巨口		2	4	4+	3+	-1	1	无			

队长特效	精英：此单位中的模型可以对本单位发布命令
	飞行：此单位可以飞行。
能力	无常烈焰：此单位攻击有 5+ 模型的单位时命中骰结果+1。

好奇尖啸飞鲨 110 分

Screamer of Tzeentch						战场定位：无			
分数与规模		此单位中包含 3 个模型，每 3 个模型 110 分							
关键词		混沌、恶魔、好奇门徒、好奇、尖啸飞鲨							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		16		5+		3		10	
全队装备		飞鲨撕咬							
装备替换与额外装备		无							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
飞鲨撕咬		1	3	3+	3+	-1	1	无	
队长特效		无							
能力		飞行：此单位可以飞行。							
		锋利刀鳍：此单位进行普通移动后，选择一个此单位经过的敌方单位，此次移动此单位中每有一个模型经过那个单位，投一个 D6，每个投出一个 5+，目标单位受到 1 点致命伤害。							

好奇燃烧战车 160 分

Burning Chariot of Tzeentch		战场定位：无
分数与规模	此单位中包含 1 个模型，每个模型 160 分	
关键词	混沌、恶魔、惧妖、火妖、高阶火妖、奸奇门徒、奸奇、燃烧战车	



单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		14		4+		6		10	
全队装备		次元烈焰，烈焰巨口，蓝妖尖爪 坐骑：此单位的坐骑飞鲨装备飞鲨撕咬							
装备替换与额外装备		无							
射击武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
次元烈焰	18	4	4+	3+	-1	D3	无		
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
烈焰巨口	1	4	4+	3+	-1	1	无		
蓝妖尖爪	1	3	5+	5+	-	1	无		
飞鲨撕咬	1	6	3+	3+	-1	1	无		

队长特效	精英： 此单位中的模型都可以对本单位发布命令
	飞行： 此单位可以飞行。
能力	<p>无常烈焰：此单位的次元烈焰和烈焰巨口攻击有 5+模型的单位时命中骰结果+1。</p> <p>烈火燎原：此模型进行常规移动、奔跑、冲锋后，你可以选择其经过的一个敌方单位投 D6，若结果为 2+则那个单位受到 D3 致命伤害。</p>

牛头魔秘术师 160 分

Ogroid Thaumaturge		战场定位：领袖
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 160 分，不可扩编	
关键词	混沌、牛头魔、好奇门徒、好奇、奥术教徒、英雄、法师、牛头魔秘术师	



单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值		
数值		6			4+		8		8		
英雄装备		巨角，秘术师法杖，践踏之蹄									
近战武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
巨角		1	2	3+	3+	-2	3	无			
秘术师法杖		2	3	3+	3+	-1	D3	无			
践踏之蹄		1	4	3+	3+	-	1	无			

能力	狂战暴怒：此模型在任意阶段受伤后，在同阶段命中和造伤骰结果+1。
	魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌方英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、窒息缠绕法术
	法术：窒息缠绕-施法值 7
	•法术射程：18 寸 •法术效果：选择完全位于射程内且可见的一个敌方单位，使其受到 D6 致命伤害，每杀死一个模型，施法者回复 1 点生命值。

诅咒灵， 奸奇之眼 200 分

Curseling, Eye of Tzeentch				战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 200 分，不可扩编							
关键词		混沌、凡人、奸奇门徒、奸奇、奥术教徒、英雄、法师、诅咒灵							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		5		3+		5		7	
英雄装备		奥能投射，炽焰之剑，奸奇法杖							
远程武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
奥能投射	18	D6	3+	3+	-1	1	无		
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
炽焰之剑	1	4	3+	3+	-1	2	无		
奸奇法杖	1	D6	4+	4+	-	1	无		

能力	<p>奥术干扰：此模型可以重投破法骰和驱散骰。</p>
	<p>混沌载体：此模型成功破法时，可以立即尝试施放一次魔法窃盗，且不能被破法。</p>
	<p>魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 2 次施法，并在敌方英雄阶段中尝试 2 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、魔法窃盗法术</p>

命运之主 160 分

Fatemaster		战场定位：领袖
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 160 分，不可扩编	
关键词	混沌、凡人、奸奇门徒、奸奇、奥术教徒、英雄、命运之主	



单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值	
数值		16			3+		6		8	
英雄装备		奸奇长刀 坐骑：此模型的坐骑装备獠牙尖角								
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
奸奇长刀	2	3	3+	3+	-1	D3	无			
獠牙尖角	1	D3	4+	3+	-1	D3	无			

能力	飞行：此模型可以飞行。
	魂缚魔盾：此模型每受到一个法术或无尽法术的影响，你可以投 D6，若结果为 4+，则无视那个法术或无尽法术对此模型的影响
	命运统领：完全位于此模型 9 寸内的友方奸奇门徒单位造伤骰结果+1。

魔术师 140 分

Magsiter		战场定位：领袖
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 140 分，不可扩编	
关键词	混沌、凡人、好奇门徒、好奇、奥术教徒、英雄、法师、魔术师	
<div></div>		

单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值	
数值		6			5+		5		7	
英雄装备		奸奇符文杖，次元钢剑								
射击武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
奸奇符文杖	18	1	3+	4+	-	D3	无			
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
次元钢剑	1	1	4+	4+	-	1	无			

能力	魔力之触：若此模型在你的英雄阶段施法成功，且未被成功破法，则此模型本阶段可以额外尝试一次施法，但若此次额外的施法骰结果投出双骰，此模型死亡。此模型如此死亡时你可以将其变为混沌卵（见阵营能力）。
	魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌方英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、变幻飞弹法术 法术：变化飞弹-施法值 7 •法术射程：18 寸 •法术效果：选择完全位于射程内且可见的一个敌方单位，使其受到 D3 致命伤害，你可以将此法术每次杀死的第一个敌方模型变为混沌卵（见阵营能力）。

魔术师-骑乘好奇飞盘 150 分

Magister on Disc of Tzeentch					战场定位：领袖				
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 150 分，不可扩编							
关键词		混沌、凡人、好奇门徒、好奇、奥术教徒、英雄、法师、魔术师							
<div></div>									
单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值
数值		16			4+		6		7
英雄装备		奸奇符文杖，次元钢剑 坐骑：此模型的坐骑装备獠牙尖角							
射击武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
奸奇符文杖	18	1	3+	4+	-	D3	无		
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
次元钢剑	1	1	4+	4+	-	1	无		
獠牙尖角	1	D3	4+	3+	-1	D3	无		

能力	飞行： 此模型可以飞行。
	魔力之触： 若此模型在你的英雄阶段施法成功，且未被成功破法，则此模型本阶段可以额外尝试一次施法，但若此次额外的施法骰结果投出双骰，此模型死亡。此模型如此死亡时你可以将其变为混沌卵（见阵营能力）。
	魔法能力： 本模型是 法师 ，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌方英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握 奥术飞弹 、 神秘护盾 、 变幻飞弹 法术
	法术：变化飞弹-施法值 7 • 法术射程： 18 寸 • 法术效果： 选择完全位于射程内且可见的一个敌方单位，使其受到 D3 致命伤害，你可以将此法术每次杀死 的第一个敌方模型变为混沌卵（见阵营能力）。

苍白召唤者-乘坐好奇飞盘 280 分

Gaunt Summoner on Disc of Tzeentch							战场定位：领袖		
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 280 分，不可扩编							
关键词		混沌、恶魔、好奇门徒、好奇、英雄、法师、苍白召唤者-乘坐好奇飞盘							
									
单位面板属性			移动力			保护		生命值	勇气值
数值			16			4+		6	8
英雄装备		此模型装备变幻法杖和次元毒舌匕首 坐骑：此模型的坐骑装备利刃和尖刺							
射击武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
变幻法杖	18	3	3+	3+	-1	1	无		
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
次元毒舌匕首	1	2	3+	3+	-2	D3	无		
利刃和尖刺	1	D3	4+	3+	-1	1	无		

能力	飞行：此模型可以飞行。
	奥秘邪典：此模型的施法、破法、驱散骰结果+1。若此模型在好奇军队中，则此模型掌握命运法系中的所有法术。
	银塔之主：一次性能力。在任意阶段结束时，你可以选择位于此模型 9 寸内的一个在本阶段中曾以此模型为目标发动过攻击、使用过能力或施放过法术对此模型造成过伤害（即使伤害被无视）的敌方英雄，投 2D6，若结果大于其生命值属性，则将那个英雄移除。
	银光之门：当你布置此模型后，在你布置另一个友方好奇单位（不能是怪兽）时，你可以宣布让那个单位成为预备单位，不布置在桌面上。最多有 2 个单位可以如此预备。
	在你的任意移动阶段结束时，你可以将如此预备的任意单位布置到完全位于此模型 9 寸内，敌方单位 9 寸外的位置。
魔法能力：	
本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 2 次施法，并在敌方英雄阶段中尝试 2 次破法。	
本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、地狱烈焰法术。	
法术：地狱烈焰-施法值 7	
•法术射程：12 寸	
•法术效果：选择位于射程内且为施法者可见一个敌方单位，那个单位中每有一个模型，就投一个 D6，每投出一个 5+，那个单位受到 1 点致命伤害。若那个单位是怪兽或战争机器，则每有一个模型，就投 5 个 D6。	

苍白召唤者 230 分

Gaunt Summoner of Tzeentch				战场定位：领袖					
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 230 分，不可扩编							
关键词		混沌、恶魔、奸奇门徒、奸奇、英雄、法师、苍白召唤者							
									
单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值
数值			5		6+		5		8
英雄装备		此模型装备变幻法杖和次元毒舌匕首							
射击武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
变幻法杖	18	3	3+	3+	-1	1	无		
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
次元毒舌匕首	1	2	3+	3+	-2	D3	无		

能力	奥秘邪典：此模型的施法、破法、驱散骰结果+1。若此模型在奸奇军队中，则此模型掌握命运法系中的所有法术。
	银塔之主：一次性能力。在任意阶段结束时，你可以选择位于此模型 9 寸内的一个在本阶段中曾以此模型为目标发动过攻击、使用过能力或施放过法术对此模型造成过伤害（即使伤害被无视）的敌方英雄，投 2D6，若结果大于其生命值属性，则将那个英雄移除。
	银光之门：当你布置此模型后，在你布置另一个友方奸奇单位（不能是怪兽）时，你可以宣布让那个单位成为预备单位，不布置在桌面上。最多有 2 个单位可以如此预备。
	在你的任意移动阶段结束时，你可以将如此预备的任意单位布置到完全位于此模型 9 寸内，敌方单位 9 寸外的位置。
	魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 2 次施法，并在敌方英雄阶段中尝试 2 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、地狱烈焰法术。 法术：地狱烈焰-施法值 7 •法术射程：12 寸 •法术效果：选择位于射程内且为施法者可见一个敌方单位，那个单位中每有一个模型，就投一个 D6，每投出一个 5+，那个单位受到 1 点致命伤害。若那个单位是怪兽或战争机器，则每有一个模型，就投 5 个 D6。

凯利克侍僧 120 分

Kairic Acolytes				战场定位：战线			
分数与规模	此单位中包含 10 个模型，每 10 个模型 120 分						
关键词	混沌、凡人、好奇门徒、好奇、奥术教徒、凯利克侍僧						
							
单位面板属性		移动力		保护			
数值		6		5+			
生命值		1		勇气值			
5							
全队装备	所有模型装备巫术飞弹，所有模型选择装备诅咒战刃+奥术盾牌或一对诅咒战刃						
装备替换与额外装备	单位中每有 10 个模型，其中 3 个模型可以将自己的可选近战武器替换为奥术盾牌+诅咒长斧。						
单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型可以装备禁术卷轴，有任何模型装备禁术卷轴的单位施法和破法骰结果+1。							
单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型可以携带猎巫秃鹫，有任何模型携带猎巫秃鹫的单位获得以下效果： 敌方法师在此单位 18 寸内施法成功时，投 D6，若结果为 4+，则在那个法术效果结算后（若被破法则无需等到效果结算后），那个法师受到 1 点致命伤害。							
射击武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
巫术飞弹	18	1	4+	3+	-	1	无
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
诅咒长斧	1	1	4+	3+	-1	2	无
诅咒战刃	1	1	4+	3+	-	1	无
一对诅咒战刃	1	2	4+	3+	-	1	无

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

队长特效	此单位中可有一个模型成为凯利克教长，他的近战武器攻击次数+1
能力	<p>奥术盾牌：装备奥术盾牌的模型拥有 6+ 守护。</p> <p>魔法能力： 此单位中包含 9+ 模型时，此单位变为法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌方英雄阶段中尝试 1 次破法。 此单位掌握巫术共联法术，且只能施放此法术。每个掌握此法术的凯利克侍僧单位都可以在你的英雄阶段尝试施放一次此法术，不管同阶段中是否有法师已经尝试施放过此法术。</p> <p>法术：巫术共联-施法值 6 •法术射程：9 寸 •法术效果：选择完全位于射程内且为施法者可见一个友方凯利克侍僧单位，使其巫术飞弹破甲值提高 1，直到你的下个英雄阶段。</p>

玉碑神教 120 分

Jade Obelisk		战场定位：战线					
分数与规模	此单位中包含 10 个模型，每 10 个模型 120 分						
关键词	混沌、凡人、奸奇门徒、邪教徒、奸奇、玉碑神教						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		5	4+	1	6		
全队装备	所有模型装备石匠工具						
装备替换与额外装备	单位中每有 10 个模型，其中 4 个模型可以将自己的武器替换为渎神弓和玉匕首						
	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型必须是玉巫，她可以对本单位发布命令。						
	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型必须是负碑者，拥有负碑者的单位在每个近战阶段结束时可以复活一个模型						
	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型必须是灵鸟，灵鸟的装备改为石喙蛇尾						
远程武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
渎神弓	18	1	4+	4+	-	1	无
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
石匠工具	1	2	4+	3+	-1	1	无
玉匕首	1	1	4+	3+	-	1	无
石喙蛇尾	1	1	3+	3+	-1	1	无
队长特效	无						
	石咒决心：此单位投掷保护骰时无视任何修正。						
能力	推倒神像：冲锋阶段结束时，此单位可以如怪兽一般进行“摧毁建筑”怪兽狂暴。						

全视者沃特弥斯 160 分

Vortemis the All-seeing		战场定位：领袖
分数与规模	单位中包含 1 个模型，不可扩编，必须和 九圣之眼 一起加入军表，一共 160 分	
关键词	混沌、凡人、奸奇门徒、奸奇、奥术教徒、暂态教派、英雄、法师、魔术师、全视者沃特弥斯	



单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值	
数值		6			5+		5		7	
英雄装备		奸奇符文杖								
射击武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
奸奇符文杖	18	1	3+	4+	-	D3	无			
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
奸奇符文杖	1	1	4+	4+	-	1	无			

能力	魔力之触：若此模型在你的英雄阶段施法成功，且未被成功破法，则此模型本阶段可以额外尝试一次施法，但若此次额外的施法骰结果投出双骰，则此模型死亡。此模型如此死亡时会变为混沌卵（见阵营能力）。
	魔法能力： 本模型是 法师 ，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌方英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握 奥术飞弹 、 神秘护盾 、 巫术预见法术
	法术：巫术预见-施法值 5 •法术射程：无 •法术效果：你获得一点指挥点数，但这点指挥点数只能由此模型使用来发布命令。

九圣之眼

Eyes of the Nine			战场定位：无				
分数与规模	单位中包含 4 个模型，不可扩编，必须和全视者沃特弥斯一起加入军表，一共 160 分						
关键词	混沌、好奇门徒、好奇、暂态教派、九圣之眼						
<div></div>							
单位面板属性		移动力		保护	生命值	勇气值	
数值		6		6+	2	6	
全队装备		柯查里克装备着野蛮大刀和凶狠利喙， 蓝色惧妖装备着魔火和魔爪， 两个凯利克侍僧装备着诅咒战刃和奥术盾牌					
射击武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
魔火	12	2	5+	4+	-	1	无
巫术飞弹	12	2	5+	4+	-	1	无
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
野蛮大刀	1	2	4+	4+	-1	2	无
诅咒战刃	1	2	4+	4+	-	1	无
凶狠利喙	1	2	4+	5+	-	1	无
魔爪	1	1	4+	4+	-	1	无
队长特效						柯查里克：此模型生命值+1。	
						奥术盾牌：两个凯利克侍僧拥有 6+ 守护	
能力						分裂：此单位中的蓝色惧妖被伤害或致命伤害杀死时，你可以选择让其不被杀死，而是将其移除，将 1 个硫磺惧妖加入此单位，硫磺惧妖魔火攻击次数-1，魔爪攻击次数+1。	

超验者伊菲丽姆 190 分

Ephelim the Unknowable		战场定位：领袖
分数与规模	单位中包含 1 个模型，不可扩编，必须和伊菲丽姆万魔园一起加入军表，一共 190 分	
关键词	混沌、恶魔、奸奇门徒、奸奇、暂态教派、英雄、法师、超验者伊菲丽姆	



单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值		
数值		5			6+		5		7		
英雄装备		变化焰弹、扭曲法杖									
射击武器列表											
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效				
变化焰弹	18	2	4+	3+	-	D3	无				
近战武器列表											
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效				
扭曲法杖	2	1	4+	4+	-	D3	无				

<p>能力</p>	<p>万魔园看守：一回合一次，你可以让此模型在本阶段不施法，让完全位于此模型 6 寸内的一个伊菲丽姆万魔园单位复活 D3 个模型。</p> <p>吸收魔力：在你的英雄阶段开始时，你可以杀死此模型 3 寸内的一个伊菲丽姆万魔园单位中的 D3 个模型，让此模型在本阶段施法骰结果+2。</p> <p>魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌方英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、扭曲乍现法术</p> <p>法术：扭曲乍现-施法值 8 •法术射程：18 寸 •法术效果：选择完全位于射程内且可见的一个友方好奇门徒单位（这个单位要位于任意目标点 6 寸内，所有敌方单位 3 寸外），将这个单位移出桌面并重新布置到任意目标点 6 寸内，所有敌方单位 9 寸外的位置。这个单位在本回合的移动阶段不能移动。</p>
------------------	--

伊菲丽姆万魔园

Ephilim' s Pandaemonium		战场定位：无					
分数与规模	单位中包含 4 个模型，不可扩编，必须和超验者伊菲丽姆一起加入军表，一共 190 分						
关键词	混沌、奸奇门徒、奸奇、恶魔、暂态教派、伊菲丽姆万魔园						
<div>WARHAMMER COMMUNITY</div> 							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		5	6+	1	10		
全队装备	命运火焰、烈焰爪牙						
射击武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
命运火焰	18	2	4+	4+	-	1	无
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
烈焰爪牙	1	1	4+	4+	-	D3	无
队长特效	无						
能力	虚空链接：此单位完全位于友方超验者伊菲丽姆 6 寸内时，对此单位的命中骰结果-1。						

奸角兽萨满 130 分

Tzaangor Shaman			战场定位：领袖						
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 130 分，不可扩编							
关键词		混沌、奸角兽、混沌野兽、嘶叫兽群、奸奇门徒、奸奇、奥术教徒、英雄、法师、奸角兽萨满							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		16		4+		6		6	
英雄装备		变幻之杖，仪式匕首 坐骑：此模型的坐骑装备獠牙尖角							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
变幻之杖		2	1	4+	3+	-1	D3	无	
仪式匕首		1	2	4+	4+	-	1	无	
獠牙尖角		1	D3	4+	3+	-1	D3	无	

能力	<p>飞行：此模型可以飞行。</p> <p>巫术佳酿：一次性能力。在你的英雄阶段，此模型可以额外尝试 1 次施法，且可以那次施法骰结果+3。</p> <p>魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌方英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、异变增益法术</p> <p>法术：异变增益-施法值 7 •法术射程：18 寸 •法术效果：选择位于射程内且可见的一个敌方单位，使其受到 D3 致命伤害。 如此每杀死一个模型，你可以将一个奸角兽模型加入一个已有的友方奸角兽群单位。</p> <p>特别说明： >新加入的模型不能是奸角兽队长和异变角兽 >这个奸角兽群单位必须位于施法者 12 寸内，加入这个单位的模型必须依次布置在这个单位 1 寸内 >如此加入这个奸角兽群单位的模型不能被部署在敌方单位 3 寸内；除非这个奸角兽群单位原本就已经位于任意敌方单位 3 寸内,此时,如此加入这个奸角兽群单位的模型才可以被部署在那个敌方单位 3 寸内 >如此获得新模型的单位可以超过原本的数量上限</p>
----	---

奸角兽群 180 分

Tzaangors		战场定位：战线					
分数与规模	此单位中包含 10 个模型，每 10 个模型 180 分						
关键词	混沌、奸角兽、混沌野兽、嘶叫兽群、奸奇门徒、奸奇、奥术教徒、奸角兽群						
							
单位面板属性	移动力	保护	生命值	勇气值			
数值	6	5+	2	5			
全队装备	所有模型装备凶狠利喙，所有模型选择装备野蛮之刃+奥术盾牌或一对野蛮之刃						
装备替换与额外装备	单位中每有 5 个模型，其中 2 个模型可以将自己的可选近战武器替换为野蛮大刀。						
	单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型可以成为异变角兽，它装备一对野蛮之刃，且这把武器攻击次数+1。						
	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型可以成为旗手，拥有旗手的单位获得下文的华丽图腾能力。						
	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型可以成为号手，拥有号手的单位奔跑的同回合仍可以冲锋。						
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
野蛮大刀	2	1	4+	3+	-1	2	无
野蛮之刃	2	2	4+	3+	-	1	无
一对野蛮之刃	2	3	3+	3+	-	1	无
凶狠利喙	1	1	4+	3+	-	1	无
队长特效	此单位中可有一个模型成为曲角兽，他的近战武器攻击次数+1						
	奥术盾牌：装备奥术盾牌的模型拥有 6+守护						
能力	野性释放：此单位冲锋的回合，凶狠利喙攻击次数+1。						
	华丽图腾：若此单位中包含任意数量旗手，则获得此能力： 在你的英雄阶段开始时，选择位于此单位 18 寸内且可见的一个敌方单位，本单位 9 寸内每有一个法师，投一个 D6，每投出一个 4+，那个敌方单位受到 1 点致命伤害。						

奸角兽开悟者 90 分

Tzaangor Enlightened				战场定位：无					
分数与规模		此单位中包含 3 个模型，每 3 个模型 90 分							
关键词		混沌、奸角兽、混沌野兽、嘶叫兽群、好奇门徒、好奇、奥术教徒、奸角兽开悟者							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		6		4+		3		6	
全队装备		凶狠利喙，好奇战矛							
装备替换与额外装备		无							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
好奇战矛	2	3	4+	3+	-1	2	无		
凶狠利喙	1	2	4+	3+	-	1	无		
队长特效 此单位中的一个模型可以成为长禽，它的好奇战矛攻击次数+1									
疯狂密语：位于具有此能力的单位 3 寸内的敌方单位不能在近战阶段接受命令。									
能力 往昔指引：若在本大回合中你是后手，则此单位的造伤骰结果+1。									

奸角兽开悟者-骑乘好奇飞盘 180 分

Tzaangor Enlightened on Discs of Tzeentch		战场定位：无
分数与规模	此单位中包含 3 个模型，每 3 个模型 180 分	
关键词	混沌、奸角兽、混沌野兽、嘶叫兽群、奸奇门徒、奸奇、奥术教徒、奸角兽开悟者、奸角兽开悟者-骑乘奸奇飞盘	




单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			16			4+		4		6	
全队装备			凶狠利喙， 奸奇战矛 坐骑：此单位的坐骑装备獠牙尖角								
装备替换与额外装备			无								
近战武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
奸奇战矛		2	3	4+	3+	-1	2	无			
凶狠利喙		1	2	4+	3+	-	1	无			
獠牙尖角		1	D3	4+	3+	-1	D3	无			

队长特效	此单位中的一个模型可以成为长禽，它的奸奇战矛攻击次数+1
能力	<p>飞行：此单位可以飞行。</p> <p>疯狂密语：位于具有此能力的单位 3 寸内的敌方单位不能在近战阶段接受命令。</p> <p>往昔指引：若在本大回合中你是后手，则此单位的造伤骰结果+1（坐骑除外）。</p>

奸角兽天火弓手 190 分

Tzaangor Skyfires			战场定位：无						
分数与规模	此单位中包含 3 个模型，每 3 个模型 190 分								
关键词	混沌、奸角兽、混沌野兽、嘶叫兽群、奸奇门徒、奸奇、奥术教徒、奸角兽天火弓手								
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		16		4+		4		6	
全队装备		命运之箭，凶狠利喙，巨弓 坐骑：此单位的坐骑装备獠牙尖角							
装备替换与额外装备		无							
射击武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
命运之箭	24	1	4+	3+	-1	D3	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 D3 致命伤害		
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
巨弓	1	2	5+	5+	-	1	无		
凶狠利喙	1	1	4+	3+	-	1	无		
獠牙尖角	1	D3	4+	3+	-1	D3	无		
队长特效	此单位中的一个模型可以成为长禽，它的命运之箭攻击次数+1								
	飞行：此单位可以飞行。								
能力	未来指引：此单位的远程攻击无视任何负面的命中骰和造伤骰结果修正，无视目标的所有正面保护骰结果修正。								

奸奇混沌卵 80 分

Tzeentch Chaos Spawn							战场定位：无			
分数与规模		此单位中包含 1 个模型，每个模型 80 分								
关键词		混沌、凡人、奸奇门徒、奸奇、混沌卵								
<div></div>										
单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值	
数值		2D6			5+		5		10	
全队装备		每个模型都装备变异触手								
装备替换与额外装备		无								
近战武器列表										
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
变异触手		1	2D6	4+	4+	-	1	命中骰投出未修正的 6 时这下攻击直接造成 1 点致命伤害		
队长特效		无								
能力		巫术之卵：此单位 9 寸内有任意法师施法成功且未被破法时，此单位回复所有生命值。								

恶魔示像 70 分

Daemonic Simulacrum		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含一个模型，这个模型 70 分，这是一个在军表中不可重复的无尽法术	
		
召唤条件	<p>法术：召唤恶魔示像-施法值 7 只有奸奇门徒法师可以施放本法术</p> <ul style="list-style-type: none">•法术射程：12 寸•法术效果：将此法术布置到完全位于射程内，施法者可见，且位于任意其他模型、无尽法术、祈灵 1 寸外的位置。	
能力	<p>掠食性：此法术是一个掠食性无尽法术，具有 9 寸移动力，并且可以飞行。</p> <p>魔口吞噬：此模型移动后，为 6 寸内距离此模型最近的单位（若有多个单位距离相同则由控制者选择哪个单位受到影响）投 9 个 D6，每投出一个 5+（若那个单位为法师则为 4+），那个单位受到 1 点致命伤害</p>	

众眼之书 40 分

Tome of Eyes		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含一个模型，这个模型 40 分，这是一个在军表中不可重复的无尽法术	
		
召唤条件	<p>法术：召唤众眼之书-施法值 5 只有好奇门徒法师可以施放本法术</p> <ul style="list-style-type: none">•法术射程：1 寸•法术效果：将此法术布置到完全位于射程内，施法者可见，且位于任意其他模型、无尽法术、祈灵 1 寸外的位置。 <p>驻守中的法师不能施放此法术，施放了此法术的法师在此法术移出桌面之前不能驻守</p>	
能力	<p>专属法术：诅咒书卷-施法值 8 只有召唤此法术的施法者可以施放本法术</p> <ul style="list-style-type: none">•法术射程：18 寸•法术效果：选择位于射程内施法者可见的一个敌方单位，投 D6，若结果为 3+，则其受到 D3 致命伤害；此法术每杀死那个敌方单位中的一个模型，那个敌方单位的勇气值永久-1（最小减到 1）。。 <p>众眼洞察：只要此法术位于桌面上，召唤此法术的施法者就可以重投施法骰。</p> <p>绑定：召唤此法术的施法者移动后，将此法术移出桌面，并重新布置到召唤此法术的施法者 1 寸内，位于任意其他模型、无尽法术、祈灵 1 寸外的位置。召唤此法术的施法者被杀死移出桌面后，此法术也移出桌面。</p>	

奸奇烈焰印记 70 分

Burning Sigil of Tzeentch		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含一个模型，这个模型 70 分，这是一个在军表中不可重复的无尽法术	
		
召唤条件	<p>法术：召唤奸奇烈焰印记-施法值 5 只有奸奇门徒法师可以施放本法术</p> <ul style="list-style-type: none">•法术射程：18 寸•法术效果：将此模型布置到完全位于射程内，施法者可见，且位于任意其他模型、无尽法术、祈灵 1 寸外的位置。	
能力	<p>绚烂变形：在移动阶段结束时，为此法术 9 寸内的每个单位分布投 D6，结果为 4+的单位受到 D3 致命伤害。</p> <p>若此法术以此杀死了任何模型，则在移除第一个被杀死的模型之前，控制此法术的玩家可以将一个奸奇混沌卵加入他的军队，布置到那个被杀死的模型 3 寸内，然后再将那个被杀死的模型移除。</p> <p>FAQ：就算一次杀死了多个单位中的模型，也只能变出一个混沌卵</p>	

好奇分数总表

下列表格为好奇所有单位、无尽法术的分数总表，用于快速查验。
单位的分值代表每个单位编制的分数，你每扩编一次单位，都必须按单位编制及分值来扩编。
所有可扩编单位都只能扩编一次，只有战场定位是战线的单位才可以扩编两次。单位编制里注明有“单独”的单位不能扩编。

好奇特殊人物与特殊单位

单位名称	分值	单位编制	战场定位	备注与重点关键词
凯洛斯·织运者	440	1，单独	领袖、巨兽	特殊人物，全军唯一，飞行， 恶魔，法师
变化灵	150	1，单独	领袖	特殊人物，全军唯一，恶魔，法师
蓝书记	170	1，单独	领袖	特殊人物，全军唯一， 恶魔，法师，飞行
全视者沃特弥斯	160	1，单独	领袖	特殊人物，全军唯一，法师，凡人
九圣之眼		4，单独	无	
超验者伊菲丽姆	190	1，单独	领袖	特殊人物，全军唯一，恶魔，凡人
伊菲丽姆万魔园		4，单独	无	

好奇英雄

单位名称	分值	单位编制	战场定位	备注与重点关键词
万变魔君	380	1，单独	领袖、巨兽	恶魔，法师
变幻术师， 好奇先锋	140	1，单独	领袖	恶魔，法师
瞬变之主- 乘好奇飞盘	180	1，单独	领袖	恶魔，法师
窥运者- 乘燃烧战车	150	1，单独	领袖	恶魔，法师
诅咒灵，好奇之眼	200	1，单独	领袖	凡人，法师，奥术教徒
苍白召唤者	230	1，单独	领袖	恶魔，法师，奥术教徒
苍白召唤者- 乘坐好奇飞盘	280	1，单独	领袖	恶魔，法师，奥术教徒
魔术师	140	1，单独	领袖	凡人，法师，奥术教徒
魔术师- 乘好奇飞盘	150	1，单独	领袖	凡人，法师，奥术教徒
牛头魔秘术师	160	1，单独	领袖	凡人，法师，奥术教徒
命运之主	160	1，单独	领袖	凡人，奥术教徒
奸角兽萨满	130	1，单独	领袖	混沌野兽，角兽，法师，奥术教徒

好奇战线单位

单位名称	分值	单位编制	战场定位	备注与重点关键词
好奇惧妖	260	10	此单位只包含粉色惧妖时，战场定位为战线	此单位包含粉色惧妖时，每 10 个模型分数为 260 分， 不包含粉色惧妖时，每 10 个模型分数为 120 分， 只包含硫磺惧妖时，每 10 个模型分数为 80 分
凯利克侍僧	120	10	战线	凡人，奥术教徒
好奇尖啸飞鲨	110	3	无	在 奥法军团 中，战场定位改为战线
好奇火妖	170	3	无	在 永恒烈焰 中，战场定位改为战线
奸角兽群	180	10	战线	奸角兽，奥术教徒
好奇燃烧战车	160	1	无	若主将为窥运者-乘燃烧战车，战场定位改为战线
玉碑神教	120	10	战线	凡人，邪教徒

好奇无定位单位

单位名称	分值	单位编制	战场定位	备注与重点关键词
奸角兽开悟者	90	3	无	角兽，奥术教徒
奸角兽开悟者-乘好奇飞盘	180	3	无	角兽，奥术教徒，飞行
好奇高阶火妖	110	1	无	
奸角兽天火弓手	190	3	无	角兽，奥术教徒，飞行
好奇门徒混沌卵	80	1	无	

好奇无尽法术

单位名称	分值	战场定位	备注
恶魔示像	70	无尽法术	掠食性无尽法术，移动距离 9，飞行
众眼之书	40	无尽法术	重投施法，专属法术
好奇烈焰印记	70	无尽法术	不可以移动，随机效果

好奇门徒可联军阵营

黑暗之奴（可以获得混沌印记的单位除外）、**色孽欲军**