

写在前面的话

本史孔恩中文规则书包含史孔恩主题表,战巫,战兽,单位,单人模型及战争引擎中文规则(更新至 MK3 史孔恩指挥书),规则部分由种族规则书及 warroom2 翻译校对,规则描述部分主要参照 MK3 总规则中文书。

本书由由橘爷翻译校对润色,不存在排版制作。

在此

感谢钢铁国度玩家同好的帮助与支持。本书仅用于玩家交流,请支持官方正版。

如发现错漏请联系橘爷(qq: 625616794)。

另附:

涂装视频: http://v.youku.com/v_show/id_XMjUwMTE5OTU2.html?from=s1.8-1-1.2

PP 官方网站: http://privateerpress.com/hordes/gallery/circle-orboros
铁幕+: http://ironcurtainplus.com/horde-factions/circle-orboros/

PP 交流群: 69089467

钢铁国度群: 107790794

史孔恩主题表

帝国战争兽群

在一个史孔恩军团的心脏是它的战争兽群——由被施虐者的倒刺鞭抽打至暴怒的排山倒海的战兽之墙。作为一个牢不可破的核心在军队其他部分的簇拥下行动着,这个阵型由军团中最为老练的史孔恩战巫们指挥,有时还会由经验不那么丰富的支援。高大的猛兽们在疯狂的猪突中用犄角、利爪撕碎敌人或者把他们践踏在脚下。每个战争兽群都会在其无情的前进中冲击防御者战线上最坚强的支点并把他们碾做肉泥。

部队构成 Army Composition

使用此主题表的部队中只可包含下列史孔恩模型:

- 史孔恩战巫
- 莫里克卡恩
- 施虐者驯兽师单位
- · 拥有战斗组控制者规则的 solo

- 非角色战兽
- 御灵师马凯斯
- · 鬼道破志者 solo
- 史孔恩战斗引擎

特殊规则 Special Rules

- ·此军队还可以包含一个可以为史孔恩工作的蛮兵 solo 和一个蛮兵单位,即使这些模型包含效忠[史孔恩]规则,蛮兵单位可以加入附属物。
- ·军队中每有30分的史孔恩战兽和战斗引擎,你可以免费加入一个安乐兽或者雌蜥蜴怪战兽或史孔恩Solo,免费的模型不被计算在此增益的总分中。
- ·军队中的史孔恩战兽获得高侵略性。(拥有高侵略性规则的模型在除了正在行进以外的时候遭受敌人攻击受伤,攻击结算完毕后它可以立即向着攻击模型进行一次全速前进。)
- · 你的部署群向前延伸 2 寸。

战争大师

投身战斗应是享受,因为战斗是一个人献身豁信教条的唯一真正机会。尽管甲士和侍卫队的军事修会对于 谁才是史孔恩军事教条的最佳代表存在分歧,他们都拥护对方证明自己对于教条的忠诚。遵从他们暴君的 命令行动,训练有素的战士们扼住敌军的咽喉绝不松懈直至敌人被征服或者他们自己归于虚界。

部队构成 Army Composition

使用此主题表的部队中只可包含下列史孔恩模型:

- 史孔恩战巫
- 提比隆
- 甲士模型 / 单位
- 施虐者驯兽师单位
- 颂灵师 Solo
- 先祖守卫 solo

- 没有远程武器的非角色战兽
- 雌蜥蜴怪战兽
- 侍卫队模型/单位
- 暴君指挥官和旗手单位
- 鬼道破志者 solo
- 至尊守卫

特殊规则 Special Rules

- ·此军队还可以包含一个可以为史孔恩工作的蛮兵 solo 和一个蛮兵单位,即使这些模型包含效忠[史孔恩]规则,蛮兵单位可以加入附属物。
- ·军队中每有20分的史孔恩单位,史孔恩龙骑 solo和史孔恩战斗引擎,你可以免费加入一个史孔恩指挥附属或一个暴君指挥官和旗手单位或一个中小底盘史孔恩 solo,免费的模型不被计算在此增益的总分中。
- ·被此军队中的史孔恩战士模型肉搏攻击致残的模型不能进行坚韧投掷,被此军队中的史孔恩战士模型肉搏攻击受困的模型你可以选择将其移除游戏。
- ·你的先手骰+1。

死亡之风

尽管豁信教条强调肉搏战高于战争的其他一切形式, 史孔恩的军队也被迫改变以适应他们与西方对手的远程能力交战。几乎全部由猎兵组成的新式军队第一次组建起来以与敌人对等的交战, 给予这些低阶武士们过去从未期望过的尊重。猎兵们手中的远程武器射出的锋利针弹遮云蔽日而化学弹药和重武器组的炮兵火力则对敌人降下死亡之雨。

部队构成 Army Composition

使用此主题表的部队中只可包含下列史孔恩模型:

- 史孔恩战巫
- 猎兵模型 / 单位
- · 颂灵师 solo
- 史孔恩战斗引擎

- 非角色战兽
- 施虐者驯兽师单位
- · 鬼道破志者 solo

特殊规则 Special Rules

- ·此军队还可以包含一个可以为史孔恩工作的蛮兵 solo 和一个蛮兵单位,即使这些模型包含效忠[史孔恩]规则,蛮兵单位可以加入附属物。
- ·军队中每有20分的战斗引擎和猎兵模型/单位,你可以免费加入一个猎兵武器组或史孔恩 solo,免费的模型不被计算在此增益的总分中。
- ·军队中的史孔恩战兽获得迅捷猎手。(拥有迅捷猎手规则的模型用一次基础远程攻击摧毁至少一个模型后,攻击结算完毕后它可以立即行进2寸。)
- ·在游戏开始部署模型前,你可以在你选择的部署区域后方桌边 20 寸内任意位置完全放置一个墙型盖板。 这个盖板不能被放置在一个高地、小型障碍或大型障碍的 3 寸内,这个盖板是一个提供掩护的小型障碍。

灵升者

如同永远不会拥抱他们的死亡一般寂静,获得灵升的史孔恩先祖们把恐惧带到帝国的敌人内心深处。不是由暴君的想法而是被他们自己不可知的意志驱使着,灵升者们在他们的不朽者冠军们的阵列伴随下步向战场。它们投入战斗的理由仅有它们自己和极少数有幸被他们选中与他们的颂灵师代言人沟通者才知道。

部队构成 Army Composition

使用此主题表的部队中只可包含下列史孔恩模型:

- 史孔恩战巫
- 17 医快元
- 剥夺者

• 灵升者模型 / 单位

• 非角色战兽

• 颂灵师模型/单位

• 施虐者驯兽师单位

· 虚界魂魄 solo

特殊规则 Special Rules

- ·此军队还可以包含一个可以为史孔恩工作的蛮兵 solo 和一个蛮兵单位,即使这些模型包含效忠[史孔恩]规则,蛮兵单位可以加入附属物。
- ·军队中每有20分的灵升者模型/单位,你可以免费加入一个史孔恩指挥附属或者史孔恩solo,免费的模型不被计算在此增益的总分中。
- ·军队中的构造体模型获得不可移动之物规则。(拥有不可移动之物规则的模型不可被击倒,不可被放置,不可被推挤、冲撞和投掷移动。)
- 拥有集魂者规则的每个模型在游戏开始时拥有一个灵魂指示物。

痛苦门徒

因对从痛苦中榨取力量的渴望而联结在一起的古代史孔恩大师摩卡什的弟子们向帝国的敌人们展示他们精 妙的艺术。强大的鬼道士们,不屈的虚无者信徒们,技艺高超的施虐者们协调一致的工作,使所有反对他 们的肉体屈膝降卑。俘虏的敌人中有用的留作被征服的战士,其他活着的则将经由捕获他们者手中的倒刺 和刀刃见识更深层次的痛苦。

部队构成 Army Composition

使用此主题表的部队中只可包含下列史孔恩模型:

- 史孔恩施虐者战巫
- 非角色战兽
- 鬼道模型/单位
- 施虐者模型/单位

- 苦行大师纳力什
- 喀戎
- 虚无者模型 / 单位

特殊规则 Special Rules

- ·此军队还可以包含任意数量为史孔恩工作的蛮兵 solo 和蛮兵单位,并且可以包含任意数量非角色蛮兵战 兽,即使这些模型包含效忠[史孔恩]规则,蛮兵单位可以加入附属物。
- ·此军队中的史孔恩战巫可以控制非角色蛮兵战兽。此军队中由史孔恩战巫控制的蛮兵战兽被视为史孔恩 战兽而非蛮兵战兽。
- ·军队中每有 20 分的单位, 你可以免费加入一个史孔恩指挥附属或者小底盘史孔恩 solo, 免费的模型不被 计算在此增益的总分中。
- ・军队中施虐者模型获得丢车保帅[蛮兵战士模型]。(当一个拥有丢车保帅[蛮兵战士模型]规则的模型被敌 方远程攻击正中时, 你可以选择3寸内一个友军非虚体蛮兵战士模型被命中替代之。那个蛮兵模型被自动 命中并且遭受所有的伤害和效果。)
- ·军队中的一个施虐者血戏子单位获得伏击。(在游戏开始时你可以选择不部署拥有伏击规则的单位。如 果没有被常规部署,你可以选择在你第一回合之后的任何一个回合的控制阶段结束时将它放置进场。当你 这样做时,选择除你对手部属区后方桌边以外的其余一条桌边,将伏击单位内所有模型完全放置在桌边3 寸以内。)

史孔恩战巫



鲜血淬炼-此模型激活期肉搏攻击每摧毁一个敌方活体模型获得可叠加的+1STR 和 ARM 增益。该增益持续一轮。

战场统帅【盾卫】-此模型战斗组内战兽获得盾卫能力。(在你对手的回合,当一个友军模型在拥有盾卫能力模型的3寸内被一次非喷吐远程攻击正中时,你可以选择盾卫模型代为被正中。它被自动命中并且遭受全部的伤害和效果。一个模型每轮只能使用一次盾卫能力,并且当它处于虚体,击倒或静止状态时无法使用盾卫。)

侧步横移-当这个模型用一次初始或特殊肉搏攻击命中后,攻击结算完成后它可以前进2寸。

		武器	特性			
巴拉什之剑*2	6		RNG: 1	POW	7: 5	P+S: 12
		法フ	表			
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
大屠杀	2	SELF	CTRL	- I- II	TURN	NO
友军同族模型对此模型控制范围内的敌方模型获得+2近战命中。大屠杀持续一回合。						
风镐	1	6	- T		RND	NO
目标此模型战斗组内模型	立即进行一次	基础近战攻击	0	Marine L		
鞭笞	3	10	-	13		YES
鞭笞命中一个敌方模型时,攻击结算完成后此模型或其周围3寸内的一个友军同族模型可以立即行进至多2						
寸。一个模型每回合只能	因鞭笞行进一次	欠。				
加速	3	6			UP	NO
目标友军同族模型/单位获得+2SPD 并对远程和魔法攻击+2DEF。						

绝技: 抗拒虚空

在玛姬妲控制范围内时,友军活体模型获得报复打击能力。并且当一个友军活体战士模型在此模型控制范围内伤残(Disable)时,此模型可以承受 1 点伤害来从伤残模型上移除 1 点伤害,此伤害无法被转移。抗拒虚空持续一轮。(在你对手的回合内,当一个拥有报复打击能力的模型被一次敌方近战攻击命中时,攻击结算完毕后,它可以立即对攻击模型进行一次基础近战攻击。拥有报复打击能力的模型每回合只能进行一次报复打击。)



至尊主母玛姬妲

史孔恩战巫

生命值: 16				战兽奖》	肋: +27		
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	FURY
6 7 7 4 15 16 10 6							

精锐骨干【侍卫队剑士】-友军侍卫队剑士模型获得复仇(在你的维持阶段,如果拥有复仇能力的单位有一个或更多模型在上一轮被敌人的攻击伤害,这个单位内的每个模型可以前进3寸并进行一次基础近战攻击。) 抑制死亡-当一个友军活体非战巫同族战士模型在此模型指挥范围内伤残(Disable)时,此模型可以消耗1点愤怒值从伤残模型上移除1点伤害。

武器特性

组合击(特殊攻击)-进行一次近战攻击,取代一般的伤害掷骰,该次攻击的伤害掷骰中 POW 按照此模型力量加上两倍此武器 POW 来算。

法术表						
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
猛冲	2	SELF	CTRL	_	TURN	NO

施法者和在其控制范围内激活的友军同族战士模型获得+1SPD,在此模型控制范围内友军同族战士模型获得招架。猛冲持续一回合。

偏斜	3	SELF	CTRL		RND	NO
在施法者控制范围内友军同族模型获得对远程和魔法攻击+2DEF。偏斜持续一轮。						
跪伏	2	8		12	H 1, +	YES
被命中模型被击倒。				9-7 m		
风暴狂怒	3	6	-		UP	NO

目标友军同族战士模型获得+2STR, MAT 和 ARM 并且不能被联合近战联合射击作为目标。

绝技:战争工具

在玛姬妲控制范围内,友军同族模型获得近战命中增幅并且不能被击倒。战争工具持续一轮。



玛姬妲和灵升者廷臣

史孔恩战巫单位

生命值: 16			战兽奖励: +25				
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	FURY
6	6 7 8 4 15 16 10 6						
	8 30						

越挫越勇-当本单位内的一个模型被敌方攻击伤害时,本单位内的模型获得+2STR+2ARM 和寻路者♥特性
一轮。

追击-当用一次基础近战攻击在其战斗行动摧毁了至少一个敌方模型时,此模型可以结算完攻击后马上前进至多1寸。

战巫单位-本单位由玛姬妲和两个灵升者护卫构成。

武器特性

鲜血能量-每个激活期一次,当结算完一次以此武器摧毁敌方模型的攻击后,此模型可以立即免费释放一个 COST 在 3 以下的法术。

No.	ightharpoonup
・法フ	「表

名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
歼灭者	3	8	3	13		YES
该攻击结算完后,每被该攻击摧毁一个敌方模型施法者可以立即前进2寸。						
利刃暴风 3 SP8 - 13 - YES						
被利刃暴风命中的模型丧失飞行一轮。						

 送终者
 2
 SELF
 CTRL
 TURN
 NO

 在施法者控制范围内的施法者战斗组内模型武器获得重伤,送终者持续一回合。(被拥有重伤特性的武器

命中的模型一轮内丧失坚韧 等性并且不能移除伤害)

煽动	4	Self	T		Turn	NO
友军同族模型对施法者指抗	军范围(CMD)内的敌方模	型获得+2 命中	和伤害投掷。		
堡垒	2	Self	712-1	- 11	UP	NO

在施法者控制范围内且与其战斗组内其他模型 B2B 的战斗组内模型获得+2DEF 且不可被击倒。

绝技: 死亡之舞

玛姬妲立即免费施放煽动法术。在玛姬妲控制范围内,玛姬妲战斗组内一个模型以一次攻击摧毁至少一个 敌方模型时,可以选择使玛姬妲立即获得一点 Fury 或者从一个在她控制范围内的战斗组内模型上移除一点 Fury。死亡之舞持续一回合。



灵升者廷臣

史孔恩战巫单位

	生命值:	5			FA: C	
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	7	8	3	12	18	10
			② 30			

特性

越挫越勇–当本单位内的一个模型被敌方攻击伤害时,本单位内的模型获得+2STR+2ARM 和寻路者♥特性一轮。

追击-当用一次基础近战攻击在其战斗行动摧毁了至少一个敌方模型时,此模型可以结算完攻击后马上前进至多1寸。

盾卫-每轮一次,在对手的回合,当一个友军模型在此模型 3 村内被一次非喷吐远程攻击正中时,你可以选择此模型代为被正中。此模型被自动命中并且遭受所有的伤害和效果。此模型不能在虚体,击倒或静止状态下使用盾卫。

灵魂容器-该模型可以如同活体模型一般产生灵魂指示物。

武器特性					
剑*2		RNG: 1	POW: 5	P+S: 12	



战术卓越

暴君薛西斯

史孔恩战巫

生命值: 19			战兽奖励: +28				
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	FURY
5	8	8	4	13	18	10	5
	D D						

战斗计划-在此模型激活期内,他可以使用一下计划中的一种。一个友军同族模型/单位每回合只能被一个战斗计划影响。

- •**行军**–RNG5 目标友军同族战士模型/单位。如果目标模型/单位在射程内,它获得寻路者❤️特性一回合。 •**全力推进**–RNG5 目标友军同族战士模型/单位。如果目标模型/单位在射程内,当全速前进时,它获得+2SPD一回合。
- ·激发血性-RNG5 目标友军同族战士模型/单位。如果目标模型/单位在射程内,本回合内受作用模型的第一次近战伤害投掷+2。

战术家【同族战士】-友军同族战士模型在此模型指挥范围内可以在测量视线时无视其他友军同族战士模型, 当其移动力足够时可以穿越友军同族战士模型。

追击-当用一次基础近战攻击在其战斗行动摧毁了至少一个敌方模型时,此模型可以结算完攻击后马上前进至多1寸。

二十	سلالم
武器特	汪

组合重击(特殊攻击)-命中模型被冲撞径直远离此模型 D6 寸,如果命中一个底盘更大的模型,移动距离减半。结算该次攻击的伤害时,被命中模型受到的伤害掷骰的 POW 按照此模型力量加上两倍此武器 POW 来算,间接伤害的伤害骰 POW 等于此模型的 STR。

法术表								
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF		
守护结界	3	6	-		UP	NO		
目标友军同族模型/单位获得+2DEF 和 ARM, 脱离阵型的模型不受该法术影响。								
蹒跚 * 6 NO								
施法者可以花费最多3点愤怒来施放蹒跚。目标施法者战斗组内的战兽可以立即前进等于施法者消耗愤怒								
点数的寸数。每个激活期。	只能对一个战	兽施放一次蹒	跚。					

目标友军同族模型/单位获得重整[3]。(在一个没有冲锋失败或奔跑的激活期结束时,拥有重整[3]的模型可以前进至多3寸,然后激活结束。)

UP

绝技: 彻底歼灭

在薛西斯控制范围内的友军同族模型获得一颗额外肉搏伤害骰。在薛西斯控制范围内并与其他友军同族模型底盘接触(B2B)的友军同族模型+2AMR。彻底歼灭持续一轮



薛西斯,哈拉卡之怒

史孔恩战争引擎战巫

生命值: 19				战兽奖励: +28				
SPD	STR	MAT	RAT	DEF ARM CMD FUR				
7	8	8	4	13	19	10	5	
(4) (5) (2)								

特性

战场统帅【+2SPD】-此模型战斗组内战兽获得+2SPD。

疾跑-如果此模型本激活期内通过肉搏攻击摧毁过一个或更多敌人模型,在激活期结束时它可以进行一次全速前进。

践踏强力攻击-此模型可以发动践踏强力攻击。

武器特性									
哀悼者		RNG: 2	POW	: 7	P+S: 15				
野蛮冲锋此模型使用此武器进行冲锋攻击时+2伤害									
战争旌旗		RNG: 2	POW: 4		P+S: 12				
坐骑	(RNG: 0.5			POW: 14				

击退-在这个模型战斗行动进行一次基础近战攻击后,目标敌人可以被立即被从攻击模型径直推离攻击模型 1寸,敌人被推开后,攻击模型可以立即前进 1寸。

法术表									
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF			
战意燃烧	2	6	-		UP	NO			
目标友军同族模型/单位获得+2 近战伤害。受影响模型的近战攻击获得暴击:火焰特性 🗣 。									
合一	2	6	-		UP	NO			
目标施法者战斗组内战兽使用施法者当前 MAT 和 RAT 代替其自身的。在确定受作用战兽是否在控制者控制 范围内时,双倍计算控制范围。									
古埔	2	10		11	*	VES			

被束缚伤害的模型下个激活期必须放弃移动或行动,由其控制者选择。

绝技: 先祖之手

所有的模型都算作在薛西斯的控制范围内。友军同族模型/单位获得一颗额外的命中和伤害骰,然后每次投 骰任意弃掉一个。先祖之手持续一回合。



暴君统领海瑟斯

史孔恩战巫

生命值: 17				战兽奖励: +29						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF ARM CMD FUE						
6	8	7	4	15	16	8	7			
	30									

巨大能量-在你的控制阶段,此模型可以免费维持一个持续法术。

吸血鬼剥夺--此模型可以自其控制范围内被摧毁的敌方战兽上剥夺愤怒点,只要他比其他可以剥夺该战兽的模型距离更近。

武器特性

击退-在这个模型战斗行动进行一次基础近战攻击后,目标敌人可以被立即被从攻击模型径直推离攻击模型 1寸,敌人被推开后,攻击模型可以立即前进 1寸。

法不表

名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
死亡行军	3	6			UP	NO

目标友军同族单位获得+2MAT 和复仇特性。(在你的维持阶段,如果拥有复仇特性的单位有一个或更多模型在对手上一轮被敌人的攻击伤害,这个单位内的每个模型可以前进 3 寸并进行一次基础肉搏攻击)。

型任对于上一轮被敌人的攻击伤害,这个单位内的每个模型可以削进3寸升进行一次基础沟搏攻击)。									
湮灭	4	10	5	15	-	YES			
这次攻击的力量足以撕裂大地本身。(没有实际意义)									
寄生	3	8			UP	YES			
目标模型/单位遭受-3ARM,施法者获得+1ARM									
灵魂奴隶	2	6	1		UP	NO			
目标施法者战斗组内战兽自动通过极限测试。施法者可以通过该战兽传导法术。									
割裂灵魂	2	10	_	12	*	YES			

被割裂灵魂伤害的敌方战兽丧失灵能一轮。

绝技:黑暗统治

当一个敌方活体或不死战士模型在海瑟斯控制范围内被一次攻击进入受困状态(boxed),你可以取得它的控制权。这个模型变成一个独立模型并且获得不死 特性。此模型可以立即行进3寸并进行一次基础肉搏攻击,然后将此模型移出游戏。此模型在本次移动中不能被借机攻击。黑暗统治效果持续一回合。



大仲裁者海瑟斯

史孔恩战巫

生命值: 17			战兽奖励: +29							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	FURY			
6	8	7	4	15	16	8	7			

战场统帅【传导】-此模型战斗组内战兽获得传导。(拥有传导能力的模型在其战巫控制范围内且未被卷入 近战时,战巫可以通过其传导法术。)

吸血鬼收割–当一个敌方活体模型在此模型控制范围内被摧毁时,此模型控制范围内其战斗组内一个模型可以移除1点伤害。

武器特性

横扫(特殊攻击)-此模型立即用此武器对该近战范围距离内有视线的所有模型进行一次基础近战攻击。所有这些近战攻击是同时发生的。

法术表

名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
尘归尘	3	8	*	10	<u>-</u>	YES

当目标被命中时,它和4寸内距离它最近的D3个模型遭受POW10火焰伤害。额外的伤害不视为由攻击造成的,尘归尘造成的伤害是同时发生的。

放逐结界 2 6 - UP NO

目标友军模型/单位上的敌方维持法术和灵能立即驱散。受影响模型不能被敌方法术和灵能作为目标。

黑斑 3 8 - -

UP YES

目标敌方战士模型/单位遭受-2DEF。当一个友军同族模型在其激活期内用一次基础近战或远程攻击摧毁至少一个受影响模型时,攻击结算后它可以立即进行一次额外的近战或远程攻击。从黑斑获得的攻击不能通过黑斑获得更多攻击。

灰烬斗篷

.

-

NO

目标友军同族模型/单位获得灰烬遮蔽。(拥有灰烬遮蔽的模型获得隐蔽,没有免疫:火焰♥特性的敌方活体模型在拥有灰烬遮蔽模型2寸内遭受-2命中。)

地狱之火

3

10

1/1

YES

被地狱之火伤残的模型不可进行坚韧投掷。被地狱之火受困的模型移除游戏。

绝技: 奥术掠夺者

立即移除海瑟斯控制范围内非机甲师、非战巫模型上任意数量灵魂指示物、愤怒点数、动能点数。每移除一点灵魂指示物、愤怒点数或动能点数,海瑟斯得到一点愤怒点数,海瑟斯不能通过奥术掠夺者获得超过他 FURY 上限的愤怒点数。



尊主拉舍斯

史孔恩战巫

生命值: 20			战兽奖励: +28							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	FURY			
4	4	3	1	10	14	8	8			

黑暗仪式-此模型可以通过他控制范围内友军同族战士模型传导法术。当一个法术通过这种方式被传导,用来传导这个法术的模型遭受 D3 点伤害。

不可撼动之肉-当此模型遭受伤害时,减少一颗伤害骰。

稳定-此模型不能被击倒。

他人工民主工品次出口。								
		法フ	ド表					
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF		
血之印记	3	8			UP	YES		
目标敌人模型-2ARM。施	法者可以将一	次敌人攻击造	成的伤害转移	至目标模型上	,然后血之印	记消除。		
腐烂吐息	3	8	3	12	RND	YES		
被命中模型遭受 POW12 腐蚀属性伤害。该法术的 AOE 是一个烟雾和危险效果,存在一轮。模型进入或在								
此 AOE 中结束激活遭受 1 点腐蚀属性伤害。								
肉食动物	2	6	9//-	-	UP	NO		
目标友方同族模型/单位对活体模型获得+2 肉搏命中。当一个受影响的模型用近战使一个活体模型进入受困								
(boxed)状态,受困状态模	莫型被移出游戏	战施法者可以移	多除 D3 点伤害	0				
苛责	2	一轮	CTRL	1	RND	NO		
一轮内,在此模型控制范	围内敌方模型	不能被用来传	导法术并且不	能被驱使施放	灵能。			
魅惑	2	10	-	1	-	YES		
控制目标敌人非机甲师非品	控制目标敌人非机甲师非战巫战士模型。模型立即进行一次基础攻击,然后魅惑消失。一个模型每回合只							
能被魅惑影响一次。						176		
割裂灵魂	2	10	-	12	*	YES		
11001=0 - 0 10 0 - 0 - 10 - 0	V. 1. 1 A1.							

被割裂灵魂伤害的敌方战兽丧失灵能一轮。

绝技: 瘟疫之风

在拉舍斯控制范围内,敌方模型-2STR, DEF和ARM。当一个活体模型在他控制范围内被摧毁时,拉舍斯可以移除1点伤害。瘟疫之风持续一轮。



苦行大师纳力什

史孔恩战巫

生命值: 17			战兽奖励: +32							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF ARM CMD FUI						
6	7	7	4	15	15	9	6			
	(★) ③)									

以血相易-此模型可以遭受1点伤害来维持一个持续性法术而不用消耗愤怒维持法术。

战场统帅【疼痛反应】-此模型战斗组内战兽获得疼痛反应能力。(拥有疼痛反应的模型在受伤的情况下可以无需驱使免费冲锋或冲撞。)

苦行者-此模型被友军肉搏攻击自动命中。

高速再生-每次此模型开始激活时从其上移除 D3 点伤害。

疼痛交易-此模型每次被攻击受到伤害则获得1鲜血指示物。每点持有的鲜血指示物使他+1STR和ARM。 此模型同时最多拥有5个鲜血指示物。在你的控制阶段开始时移除所有鲜血指示物。

武器特性

组合击(特殊攻击)-进行一次近战攻击,取代一般的伤害掷骰,该次攻击的伤害掷骰中 POW 按照此模型力量加上两倍此武器 POW 来算。

生命吸取者: 当使用这件武器摧毁一个敌人活体模型时,这个模型可以在攻击结算后立即移除 D3 点伤害。

法术表									
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF			
流血	2	8		10	-	YES			
当流血摧毁一个活体敌人	莫型时,此模	型回复 D3 点生	上 命值。						
模糊	2	6	-	- 1	UP	NO			
目标友军同族模型/单位获	得对远程和魔	法攻击+3DEF	。脱离阵型的	模型不受影响	0				
飓风强袭	2	SELF	<u>-</u>	(- L		NO			
施法者立即进行一次全速移动。在该移动阶段此模型不能被借机打击。在这个移动结束时,此模型可以对									
所有近战范围内有视线的机	所有近战范围内有视线的模型进行一次基础肉搏攻击。飓风强袭每回合只能使用一次。								
京収基文	3	SELE	CTRL		ПБ	NO			

在施法者控制范围内敌方模型要消耗双倍动能或愤怒来维持和施放法术。

绝技: 不灭肉体

立即为正在纳力什控制范围内的他战斗组内活体战兽的每一条生命螺旋分配 1 点伤害。每点分配的伤害纳力殊都可以移除 1 点伤害。一轮内,在纳力什控制范围内,他的战斗组的活体战兽每条被伤害的生命螺旋都可以使他们+1STR 和 ARM。(你可以选择伤害分配的位置)



虚界先知莫迪凯尔

史孔恩战巫

	生命值	直: 15			战兽奖》	劢: +29		
SPD	STR	MAT	RAT	DEF ARM CMD FURY				
6	5	5	6	15	15	8	7	
			(3	0				

精锐骨干【虚界魂魄】-友军虚界魂魄模型获得大杀特杀。(拥有大杀特杀特性的模型在其战斗行动用一次 近战攻击摧毁至少一个敌方模型时,攻击结算后可以立即前进1寸并进行一次额外近战攻击。)

非正规军【虚界魂魄】-虚界魂魄可以加入任何包含虚界先知莫迪凯尔的军队。

收割灵魂—每当有一个此模型 2 寸范围内的活体敌方模型被摧毁,此模型获得一个灵魂指示物。当此模型下一轮在控制阶段吸取愤怒后,将每一个灵魂指示物替换为愤怒点。(此模型可以通过收割灵魂获得超过其 FURY 的愤怒点数。)

鬼灵加护-当一个敌人模型攻击此模型失误,在攻击结算后你可以选择立即将攻击模型径直推离此模型 D3 寸。

		武器	特性					
死亡爆炸	6	&	RNG: 10	ROF	F: 1	AOE: 3	POW	7: 13
生命吸取者 当使用这件	武器摧毁一个西	汝人活体模型印	寸,这个模型可	J以在 ^J	文击结 算	\$后立即回	复 D3 点	生命值。
鬼怪		%		5	POV	W: 6	P+S	: 11
生命吸取者- 当使用这件	武器摧毁一个西	放人活体模型印	寸,这个模型可	J以在 _J	攻击结 算	草后立即回	复 D3 点	生命值。
		法	术表					
名称	COST	RNG	AOE	P	OW	DUR		OFF
本髓冲击	3	CTRL	*		-11	-		YES
选择施法者控制范围内一	一友军活体或不	死非战巫/机甲	师模型。以初	齿 选择	莫型作う	为攻击原点	进行一次	欠射程为
				HJIZ	· * * * * * * * * * * * * * * * * * * *	0 11 /3 3 1 1	大心,干大	土生叫
SP6 的魔法攻击,这次以STR 的伤害。在该攻击约								
						UP		NO
STR 的伤害。在该攻击约 尸人化	古算后,将选择 2	模型移出游戏	· –		- 模型被			
STR 的伤害。在该攻击约 尸人化 目标友军同族战士模型/	±算后,将选择 2 单位获得不死 €	模型移出游戏 6 和灵魂容器**	。 - 导性。当一个 ³	 受作用		上 摧毁时,施		
STR 的伤害。在该攻击约 尸人化	±算后,将选择 2 单位获得不死 €	模型移出游戏 6 和灵魂容器**	。 - 导性。当一个 ³	 受作用		上 摧毁时,施		
STR 的伤害。在该攻击约 尸人化 目标友军同族战士模型/ 系获得它的灵魂指示物。 暗影兽群	由算后,将选择 2 单位获得不死 (拥有灵魂容 2	模型移出游戏 6 和灵魂容器* 器特性的模型 SELF	。 - 	 受作用 般产生 	三灵魂指 -	摧毁时,施 活示物。) TURN		观邻近关 NO
STR 的伤害。在该攻击约 尸人化 目标友军同族战士模型/ 系获得它的灵魂指示物。	由	模型移出游戏 6 和灵魂容器特器特性的模型 SELF 型获得鬼魅特	。 - - +性。当一个的如同活体模型 CTRL 性。暗影大军	受作用 般产生	三灵魂指 - -回合。	摧毁时,施 活示物。) TURN (拥有鬼	 	观邻近关 NO J模型可
STR 的伤害。在该攻击约 尸人化 目标友军同族战士模型/ 系获得它的灵魂指示物。 暗影兽群 在施法者控制范围内时,	由	模型移出游戏 6 和灵魂容器特器特性的模型 SELF 型获得鬼魅特	。 - - +性。当一个的如同活体模型 CTRL 性。暗影大军	受作用 般产生	三灵魂指 - -回合。	摧毁时,施 活示物。) TURN (拥有鬼	 	观邻近关 NO J模型可
STR 的伤害。在该攻击约 尸人化 目标友军同族战士模型/ 系获得它的灵魂指示物。 暗影兽群 在施法者控制范围内时, 以不受惩罚地穿越地形积	由算后,将选择	模型移出游戏 6 和灵魂容器特 器特性的模型 SELF 型获得鬼魅特 且在可以完全	。	受作用。般产生	= 灵魂指 - 一回合。 或大型障 -	摧毁时,施 示物。) TURN (拥有鬼 碌。并且 RND	魅特性的 不能被借	NO J模型可 机攻击 NO
FTR 的伤害。在该攻击约 尸人化 目标友军同族战士模型/ 系获得它的灵魂指示物。 暗影兽群 在施法者控制范围内时, 以不受惩罚地穿越地形积 显现虚空	由算后,将选择	模型移出游戏 6 和灵魂容器特 器特性的模型 SELF 型获得鬼魅特 且在可以完全	。	受作用。般产生	= 灵魂指 - 一回合。 或大型障 -	摧毁时,施 示物。) TURN (拥有鬼 碌。并且 RND	魅特性的 不能被借	NO J模型可 机攻击 NO
FTR 的伤害。在该攻击约	古算后,将选择 2 单位获得不死 (拥有灵魂容 2 其战斗组内模 中小型障碍,并 2 方模型时法师消 3	模型移出游戏 6 和灵魂容器特器特性的模型 SELF 型获得鬼魅特 且在可以完全 SELF 耗+1.在施法者	。	受作用。	一灵魂指一回合。述大型障连活体植一	摧毁时,施 活示物。) TURN (拥有鬼 译碍。并且 RND 模型获得无	魅特性的 不能被借 魂 ூ 特	NO J模型可 机攻击 NO 性。

在莫迪凯尔控制范围内, 友军同族模型获得+3DEF 和鬼灵加护。虚界之风持续一轮。



暴君统领 扎迪斯

史孔恩侍卫队战巫

生命值: 16				战兽奖励: +28				
SPD	STR	MAT	RAT	DEF ARM CMD FURY				
6	6	7	4	15	16	9	6	
			6	<u></u>				

侧击【此模型战斗组内战兽】-此模型对处于一个此模型战斗组内战兽近战范围内的敌方模型进行近战攻击时获得+2 命中和一颗额外伤害骰。

丢车保帅【此模型战斗组内战兽】-当此模型被一次敌方远程攻击正中时,你可以选择此模型 3 寸内一个此模型战斗组内友军非虚体战兽正中代替之,那个模型被自动命中并承受所有伤害和效果。

模型以升组內及半非壓体	以音正 中八首	之,那一 侯望	恢日初叩宁开	承 文別有切古	和双木。					
		武器	特性							
死亡之歌			RNG: 2	POW	7: 6	P+S: 12				
法术表										
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF				
战斗冲锋	2	SELF	控制范围		UP	NO				
在此模型控制范围内时,	此模型战斗组	内模型获得反	冲锋能力。							
燃烧之尘	2	CTRL	3	- SA	RND	NO				
在此模型控制范围内任意	位置完全放置	一个3寸烟雾	效果 AOE。在	该 AOE 内, 刮	方活体无	火焰免疫能力的				
模型遭受-2 命中。该 AO	E在游戏内存在	主一轮 。								
利刃一闪	1	SELF	184	- 17	L. L-5	NO				
施法者立即对用其一件近	战武器对在此	武器近战范围	内且在此模型	视线范围内的	所有敌方物	莫型各进行一次				
基础近战攻击, 所有这些	攻击是同时的	0								
神圣决心	2	6	_	- L	UP	NO				
目标友军同族模型/单位获	得+2ARM 并且	1不会被推挤。	龙冲 撞移动, [总离阵型的模 理	則不受该法	术影响。				

+2ARM 升且不会做准价以件埋移动,脱呙件型的快型不定该位

绝技:毒蝎之刺

在扎迪斯控制范围内时,友军同族模型获得+2STR+2MAT 和防御打击能力,毒蝎之刺持续一轮。(每回合一次,当一个敌方模型行进进入并且停止在一个拥有防御打击能力的模型的近战范围内时,拥有防御打击能力的模型可以立即对其进行一次基础近战攻击。)



兽王西卡

史孔恩施虐者战巫

	生命值	直: 16		战兽奖励: +31				
SPD	STR	MAT	RAT	DEF ARM CMD FUR				
7	6	6	4	15 14 8 6				
	30							

激怒(特殊动作)-RNG3 目标友军同族战兽。如果目标战兽在射程内,则其获得+2STR。激怒持续一回合。 **粗暴对待**-每回合其激活期内一次,此模型可以从控制范围内其战斗组内一战兽身上移除 1 点愤怒并且加到 自己现有愤怒点数中。目标战兽承受 D3 伤害。(此模型可以通过粗暴对待获得超过其最大 FURY 的愤怒点 数。)

武器特性

巫术印记–此模型在激活期内用该攻击命中敌方模型后,该激活期内此模型可以对被命中的敌方模型无视 RNG 和 LOS 施法并且自动命中。

法术表

名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
死亡重压	2	8	-	12	*	YES

死亡重压摧毁一个敌方活体或不死模型时,选择其2寸内一个敌方模型。被选择的模型在其下一个激活期必须选择放弃移动或行动阶段,由其控制者选择。

必死命运 3 10 − RND YES 目标模型/单位遭受-2DEF 和 ARM,丧失坚韧击[®]特性,并且不可从其上移除伤害。必死命运持续一轮。

精神手术 2 SELF CTRL - NO

当前在施法者控制范围内的其战斗组内模型各自立即移除 D3+1 点伤害。该法术每个激活期内只能施放一次。

追击 2 8 - UP YES

目标敌方模型/单位在其激活期内行进时,当前在施法者控制范围内其战斗组内一个模型可以立即进行一次全速前进。

绝技:痛苦耳语

在西卡控制范围内时,敌方模型遭受-3STR, MAT, RAT 和 THR。痛苦耳语持续一轮。



施虐大师莫古尔

史孔恩施虐者战巫

	生命值	直: 15			战兽奖》	勋: +30		
SPD	STR	MAT	RAT	DEF ARM CMD FURY				
7	6	8	4	16 14 8 5				
	N N 3 0							

精准解剖-当此模型对活体模型的伤害骰没有超过其 ARM 的时候,被命中目标受 1 伤害。被此模型近战攻击进入伤残状态的模型不能进行坚韧投掷。

闪避--在敌人对它的一次攻击失误后可以立即前进2寸,除非他正在前进中。这次移动中此模型不能被借机攻击作为目标。

粗暴对待-每回合其激活期内一次,此模型可以从控制范围内其战斗组内一战兽身上移除 1 点愤怒并且加到自己现有愤怒点数中。目标战兽承受 D3 伤害。(此模型可以通过粗暴对待获得超过其最大 FURY 的愤怒点数。)

侧步横移-当这个模型用一次初始或特殊肉搏攻击命中后,攻击结算完成后它可以前进2寸。

稳定-此模型不能被击倒。

武器特性

二重击-此模型消耗每点愤怒点数可以用此武器进行两次额外攻击。

致痛:用此武器命中一个战兽时,此模型可以对目标战兽给予或移除1点愤怒。

- No.	\sim
VE 7	==
4/\	~~×

名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
滥用	2	6	-	-	TURN	NO

目标友军战兽获得+2SPD+2STR 一回合,但是遭受 D3 伤害。

警告 2 6 - UP NO

当一个敌方模型前进并结束其移动在目标此模型战斗组内模型的 6 寸内时,受作用模型可以立前进 3 寸,然后警告终止。受作用模型该移动中不能被借机攻击。

折磨 2 10 - 12 * YES

被折磨伤害的模型丧失坚韧(**),不能移除伤害,不能转移伤害。

绝技: 痛与苦

在莫古尔控制范围内, 敌方非机甲师非战巫模型不能使用动能点或愤怒点, 不能被驱使, 也不能被转移伤害。痛与苦持续一轮。



稳定-此模型不能被击倒。

武器特性									
慈悲									
重伤 -被此武器命中的模型一轮内丧失坚韧 [*] 特性并且不能移除伤害。									
阴影之扇	阴影之扇								

战兽奖励: +29

CMD

8

FURY

6

ARM

14

DEF

16

(30)

4

致盲-被此武器命中的攻击命中的模型遭受致盲(Blind)效果一轮。(遭受致盲效果的模型不能进行远程或 魔法攻击,遭受-4MAT和DEF,并且不能进行奔跑、冲锋、冲撞或践踏强力攻击。在其下一个激活期内必 须放弃移动或行动。致盲可以被挣脱)

法术表								
COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF			
1	SELF			- 2	NO			
战武器对在此	武器近战范围	内且在此模型	视线范围内的	所有敌方模型	各进行一次			
基础近战攻击,所有这些攻击是同时的。								
2	10	-	12	RND	YES			
型一轮内不能	中锋或进行冲	撞和践踏强力.	攻击。					
3	10	11 - 17 1		RND	YES			
目标模型/单位遭受-2DEF 和 ARM,丧失坚韧击 等性,并且不可从其上移除伤害。必死命运持续一轮。								
	1 战武器对在此边 攻击是同时的。 2 型一轮内不能。	COST RNG 1 SELF 战武器对在此武器近战范围 攻击是同时的。 2 10 型一轮内不能冲锋或进行冲 3 10	COST RNG AOE 1 SELF - 战武器对在此武器近战范围内且在此模型。 攻击是同时的。 2 10 - 型一轮内不能冲锋或进行冲撞和践踏强力。 3 10 -	COST RNG AOE POW 1 SELF - - 战武器对在此武器近战范围内且在此模型视线范围内的 攻击是同时的。 2 10 - 12 型一轮内不能冲锋或进行冲撞和践踏强力攻击。 3 10 - -	COST RNG AOE POW DUR 1 SELF - - - 战武器对在此武器近战范围内且在此模型视线范围内的所有敌方模型 攻击是同时的。 2 10 - 12 RND 型一轮内不能冲锋或进行冲撞和践踏强力攻击。 3 10 - RND			

目标友军同族模型本回合内获得虚体等性,在你的控制阶段受作用模型获得虚体等性一回合。

绝技: 暂时致盲

2 6 - UP NO

当前在莫古尔控制范围内并且在他视线内的敌方模型遭受致盲(Blind)效果一轮。



尊主莫古尔和护卫

史孔恩施虐者战巫单位

生命值: 15					战兽奖》	勋: +25	FURY		
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	FURY		
7	6	8	4	16	14	8	6		

特性

身轻如燕--只要移动力足够,此模型可以穿越其它模型的底盘。宣布冲锋目标时忽略阻挡模型。

获得:重整【3】-此模型在阵型中时,本单位内模型获得重整【3】(在一个没有进行奔跑或冲锋失败的激活期结束时,拥有重整[3]的模型可以前进至多3寸,然后激活结束。)

暗剑伤人-此模型对遭受致盲效果的模型获得一颗额外伤害骰。

稳定-此模型不能被击倒。

战巫单位-本单位由莫古尔和2个护卫构成。

武器特性

慈悲

隐匿

6 (1)

RNG: 1

POW: 7

UP

P+S: 13

NO

暴击斩首-暴击时,将超过被命中目标 ARM 造成的伤害翻倍。被此攻击进入伤残状态的模型不能进行坚韧投掷。

法术表								
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF		
利刃一闪	1	SELF	7 4 - 1	-	-	NO		

施法者立即对用其一件近战武器对在此武器近战范围内且在此模型视线范围内的所有敌方模型各进行一次基础近战攻击,所有这些攻击是同时的。

 海市蜃楼
 2
 6
 UP
 NO

目标友军同族模型/单位获得幻影。(在你的控制阶段,将拥有幻影规则的模型完全放置在其当前位置的 2 寸内。)

 夜之映像
 3
 8
 RND
 YES

目标模型/单位遭受致盲一轮。(遭受致盲效果的模型不能进行远程或魔法攻击,遭受-4MAT 和 DEF,并且不能进行奔跑、冲锋、冲撞或践踏强力攻击。在其下一个激活期内必须放弃移动或行动。致盲可以被挣脱。)

目标友军同族模型/单位获得潜行 。阵型外模型不受影响。

绝技: 死亡之风

尊主莫古尔&护卫和在莫古尔控制范围内激活的友军同族战士模型获得身轻如燕,追击以及招架 **③**。死亡之风持续一回合。(在其战斗行动拥有追击特性的模型使用一次基础近战攻击摧毁至少一个敌方模型后,攻击结算完成后它可以立即前进1寸。)



护卫

史孔恩战巫单位

生命值:5				F	FA: C			
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD		
7	6	7	4 16 12 6					

特性

精准解剖-当此模型对活体模型的伤害骰没有超过其 ARM 的时候,被命中目标受 1 伤害。被此模型近战攻击进入伤残状态的模型不能进行坚韧投掷。

武器特性

致盲-被此武器命中的攻击命中的模型遭受致盲(Blind)效果一轮。(遭受致盲效果的模型不能进行远程或魔法攻击,遭受-4MAT和DEF,并且不能进行奔跑、冲锋、冲撞或践踏强力攻击。在其下一个激活期内必须放弃移动或行动。致盲可以被挣脱)



特性

至上尊师扎尔和寇伐士

史孔恩颂灵师战巫单位

生命值: 15					战兽奖》	勋: +26	
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	FURY
6	5	6	6	15 14 8 7			
3							

导引灵魂—当一个友军活体模型在此模型控制范围内被摧毁并产生一个灵魂指示物,你可以选择有资格的模型获得这个灵魂,无视其他距离更近的有资格模型。敌军模型永远无法从在此模型控制范围内被摧毁的友军活体模型上获得灵魂指示物。

鬼魂视野--此模型以友军为目标施放魔法不需要视线,进行远程和魔法攻击无视视线。进行远程攻击无视隐蔽和掩护。

非正规军【先祖守卫】-先祖守卫 solo 可以加入任何包含至上尊师扎尔的军队。

灵魂转化-每回合一次,在此模型激活期内,他可以消耗 1 点愤怒,给予当前正在他控制范围内的每个先祖 守卫一个灵魂抬示物。

		武器	特性			
魂魄之眼			RNG: 8	ROF: 1	AOE: 7	POW: 6
毁灭凝视— 一个活体或不死	模型被这件武	、器命中时, 料	将其当前 STR 力	巾在伤害骰中。)	. 100
阿拉克斯之杖			RNG: 2	POW	7: 4	P+S: 9
		法	术表			
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
觉醒之魂	2	6		- T	UP	NO
目标施法者战斗组战兽可以	以在其激活期	内不经驱使使	用其灵能一次。	。战兽通过觉	醒之魂使用灵	能当前回合
不能再被驱使使用灵能。						
破邪爆破	3	10	3	13		YES
被直接命中模型/单位上的:	地方维持性法	术和灵能立即	消除。。			- 17
神圣决心	2	6	11 = 111	Y-11-3-1	UP	NO
目标友军同族模型/单位获	得+2ARM 并且	1不会被推挤。	或冲撞移动,脸	说离阵型的模型	型不受该法术	影响。
破釜沉舟	2	6	- M-2 - M-	4 - 7	UP	NO
目标友军同族模型/单位获	得一颗额外肉	搏命中与肉搏	伤害骰。如果	作用模型进行	了一次肉搏马	攻击,则在4
回合结束时它被摧毁。						
割裂灵魂	2	10		12	*	YES
H1467676						

绝技: 先烈之怒

扎尔获得等同于自游戏开始后被摧毁并且未被返回游戏的友军同族战士模型数量的先烈之怒指示物。在扎尔的控制范围内, 友军同族模型可以使用扎尔上的先烈之怒指示物来增幅命中和伤害, 每次一点。在本回合结束时, 移除扎尔身上未使用的先烈之怒指示物。



寇伐士

史孔恩

生命值:5]	FA: C			
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD		
6	0	8	3 13 14 0					

抽干(特殊动作)-将一个4寸烟雾效果 AOE 放置在此模型正中。活体或不死模型进入或在该 AOE 内结束激活遭受1点魔法伤害[⊗]。该 AOE 存在一轮。

于毁灭中诞生-此模型并不开始就存在于游戏中。当一个友军拥有集魂者:阴曹守望者能力的灵升者单人模型在至上尊师扎尔控制范围内被摧毁时,将那灵升者单人模型替换为寇伐士,除非已经有一个寇伐士存在于游戏之中。如果灵升者单人模型被摧毁时有灵魂指示物,则将灵魂指示物转移至寇伐士上,祖先守卫上的效果消除。寇伐士被放置进场回合不能被激活。

集魂者: 灵魂囚笼--此模型可以获得灵魂指示物。每当有一个此模型 2 寸范围内的活体敌方模型被摧毁,此模型获得被摧毁模型的灵魂指示物,并且同时最多持有三个灵魂指示物。在其激活期内,此模型可以消耗灵魂指示物进行如下:

灵魂动力-在其战斗行动时,此模型可以花费灵魂指示物进行额外近战攻击,每个指示物一次攻击。 **死亡力量**-在其战斗行动时,此模型可以花费灵魂指示物增幅命中或伤害,每个指示物一次增幅。

武器特性							
废弃之触		RNG: 2	POW: 14	P+S: 14			

横扫(特殊攻击)-此模型立即用此武器对此武器近战范围内有视线的所有模型进行一次基础近战攻击。所有这些近战攻击是同时发生的。



扎尔, 先祖颂师

史孔恩灵升者战巫单位

生命值: 18					战兽奖励	劢: +29		
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	FURY	
5	8	6	3	10 18 8 7				
	2 4 0							

导引灵魂-当一个友军活体模型在此模型控制范围内被摧毁并产生一个灵魂指示物,你可以选择有资格的模型获得这个灵魂,无视其他距离更近的有资格模型。敌军模型永远无法从在此模型控制范围内被摧毁的友军活体模型上获得灵魂指示物。

正义复仇-上一轮中,此模型 5 寸内有至少一个友军同族战士模型被敌方攻击摧毁或移除游戏时,在你的维持阶段此模型可以前进至多 3 寸并且进行一次基础近战攻击。

集魂者-此模型可以获得灵魂。当一个友军同族活体模型在此模型控制范围内被持续效果,敌方攻击或敌方攻击引起的间接伤害摧毁时,此模型可以获得被摧毁模型的灵魂指示物。在你的下一个控制阶段吸取愤怒后,将每个灵魂指示物替换成一点愤怒。

武器特性

击退-在这个模型行动阶段进行一次普通肉搏攻击后,目标敌人可以被立即被从攻击模型径直推离攻击模型 1寸,敌人被推开后,攻击模型可以立即前进 1寸。

法术表

名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
灭绝	4	10	3	10	-	YES

命中的模型都将遭受 Pow10 的伤害。被灭绝摧毁的模型将被移出游戏并且不产生尸体指示物,施法者无视 邻近关系获得被摧毁模型的灵魂指示物。

能量光环 2 SELF CTRL - UP NO 在施法者控制范围内是,友军同族战士非战巫模型在其激活期内可以使用施法者身上的愤怒点数来增幅近

 战命中和伤害。
 魔法视野
 2
 CTRL
 5
 UP
 NO

在施法者控制范围内完全放置一个 5 寸 AOE。施法者战斗组内模型对处于此 AOE 内的模型决定视线时无视树林和烟无效果,在攻击时无视潜行。

 洞察先机
 2
 6
 UP
 NO

 当目标同族模型被正中时,你可以选择使其不遭受这次攻击的伤害,洞察先机消失。
 *
 YES

被割裂灵魂伤害的敌方战兽丧失灵能一轮。

绝技: 永恒力量

从扎尔控制范围内每个同族构造体模型上移除 D6+3 点伤害。在扎尔控制范围内友军同族构造体模型获得+5ARM。永恒力量持续一轮。



总长加莱姆

史孔恩战巫

生命值: 16					战兽	奖励: +2	8	
SPD	STR	MAT	RAT	DE	F	ARM	CMD	FURY
6	6	7	7	15		15		6

猎手-此模型进行远程攻击时无视隐蔽和掩护

猎物–在部署完成后第一个玩家的回合开始前,选择一个敌方模型/单位作为该模型/单位的猎物。此模型获得对目标+2 命中和伤害。当猎物被摧毁或移除游戏时,选择另一个模型/单位作为猎物。

足智多谋-此模型可以免费维持其战斗组内模型上的维持性法术。

武器特性							
劫掠者气枪	RNG	ROF	AOE	POW			
⊘ ⊗	12	2	- 1	10			

爆发火力-用此武器攻击时对中底盘+1伤害对大底盘和巨型底盘+2伤害。

重伤-被此武器命中的模型一轮内丧失坚韧***特性并且不能移除伤害。

刀	RNG	POW	P+S				
	1	6	12				
重伤 -被此武器命中的模型一轮内丧失坚韧 [®] 特性并且不能移除伤害。							

法术表 COST RNG AOE POW DUR OFF 假象诡计 2 CTRL 5 - UP NO

在施法者控制范围内任意位置完全放置一个 5 寸 AOE。完全在 AOE 中时友军同族模型获得掩护。敌方模型 视此 AOE 为困难地形。

神枪手	2 6 – –					NO				
目标友军同族模型/单位在每个模型的第一次非喷吐远程攻击时获得一颗额外的命中骰。										
食腐动物的祝福	2	6	7 - 1		UP	NO				

目标友军模型/单位获得寻路 和徘徊,脱离阵型的模型不受该法术影响。(拥有徘徊特性的模型在获得隐蔽时获得潜行 。)

消失 1 SELF – NO

将施法者完全放置在其当前位置的3寸内任意位置。消失每回合只能施放一次。

绝技: 凭空消失

史孔恩战兽



甲壳-该模型对远程和借机攻击伤害骰获得+4ARM。

狩猎群-每有一个硕蝽战兽或该单位内其他模型与该模型的目标卷入近战,该模型获得可叠加的+1 近战命中和伤害奖励。

稳定-该模型不能被击倒。

武器特性										
颚	×		RNG: 0.5	POW	7: 2	P+S: 8				
灵能										
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF				
潜地者	1	6			TURN	NO				

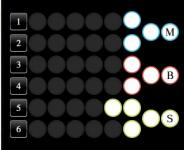
目标友军战兽群内模型立即获得掘壕固守。受到掘壕固守影响时,模型获得掩护,不受爆炸伤害,不会阻挡视线。模型保持掘壕固守直到其移动、被放置或被卷入近战。



安乐兽

史孔恩泰坦次级战兽

FA: U					PC: 6				
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	FURY	THR	
5	6	3	1	12	13	2	2	8	
		特性				30			



痛苦折磨-每个激活期内一次,该模型可以在任意时候被驱使使用以下一项效果

- ・蚀骨之痛-在该模型 8 寸内, 敌方模型遭受-2STR。持续一轮。
- ·疯狂不已-当前在6寸内的敌方战兽获得1点愤怒。
- ·精神折磨-在该模型 8 寸内时, 敌方活体模型不能施法。持续一轮

	武器特性										
利爪	8	8	RNG: 0.5	POV	V: 2	P+S: 8					
灵能											
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF					
排斥	2	SELF	-			NO					
当前在施法者 2 寸内敌方	模型被立即径	直推离其3寸	,顺序由你选	 择。		111111111111111111111111111111111111111					



爬行猎犬

史孔恩次级战兽

FA: U					PC: 4				
SPD	STR	MAT	RAT	DE	F	ARM	CMD	FURY	THR
7	6	5	1	13	3	13	3	2	7
		特性					30		

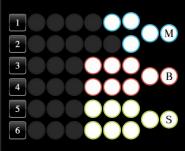


侧击【其他爬行猎犬】-该模型对处于另一个爬行猎犬模型近战范围内的 敌方模型进行近战攻击时获得+2 命中和一颗额外伤害骰。

	<mark>武器特性</mark>										
啃咬	8		RNG: 0.5	POV	V: 2	P+S: 8					
灵能											
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF					
高速代谢	1	6			TURN	NO					

目标友军同族战兽获得快速进食。高速代谢持续一回合。(一个有快速进食特性的模型以一次近战攻击使一个活体模型受困,该模型可以将受困模型移出游戏,如果受困模型被移除游戏则快速进食的模型移除 D3 点伤害。)





剃刀虫

史孔恩轻战兽

FA: U							PC:	7	
SPD	STR	MAT	RAT	DE	CF .	ARM	CMD	FURY	THR
6	8	6	0	13	3	15	3	3	8
特性						•		9 40	

掘壕固守(特殊动作)-该模型获得掩护,不受爆炸伤害,不会阻挡视线。 该模型保持掘壕固守状态直到其移动,被放置,被卷入近战。该模型可以 在游戏开始时保持掘壕固守。

拖入地下-在该模型激活期内,当其结算一次攻击使敌方战士模型受困时,它可以使用拖入地下。受困模型被移出游戏而该模型可以立即进行一次全速移动并进行掘壕固守,然后结束激活。此模型在这次移动时不能被借机攻击。

增程控制-在确定该模型是否在其控制者控制范围内时,两倍计算控制范围。

蛇形-此模型不能发动冲撞和践踏攻击,不能被击倒。

武器特性										
啃咬	8		RNG: 1	POW	7: 4	P+S: 12				
灵能										
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF				
尖刺生长	2	SELF			RND	NO				

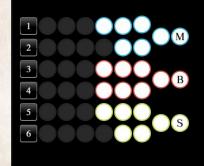
施法者获得+2ARM。一个非战士模型用近战攻击命中施法者时,攻击模型在攻击结算后立即遭受 D3 点伤害,除非施法者被这次攻击摧毁或移除游戏。尖刺生长持续一轮。



FA: U					PC: 8				
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	FURY	THR	
6	8	5	5	13	14	3	3	9	
特性						40			

公蜥蜴怪

史孔恩轻战兽



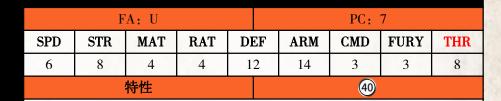
武器特性										
凋零凝视	6		RNG: SP8	ROF:1	AOE: -	POW: 14				
啃咬	8	3	RNG: 0.5	POW	V: 4	P+S: 12				
		灵	.能							
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF				
港	1	SELE			THRN	NO				

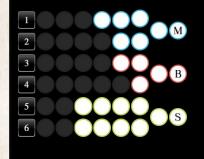
施施法者获得寻路者 和奇袭特性。潜伏者持续—回合。(在其激活期内,拥有奇袭特性的模型可以在其普通移动前进行战斗行动。如果它这样做,本激活期内它必须在其普通移动阶段进行全速前进。)



母蜥蜴怪

史孔恩轻战兽

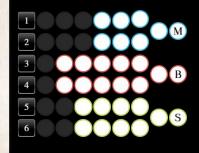




侧击【公蜥蜴怪】-该模型对处于一个友军公蜥蜴怪近战范围内的敌方模型进行近战攻击时获得+2命中和一颗额外伤害骰。

	武器特性										
L X	神经麻痹	8		RNG: 8	ROF: 1	AOE:	- POW: -				
麻痹-	一轮内被该武器命中	的活体模型基	基础 DEF 变为	5,不能奔跑马	艾冲锋,不能 适	进行冲撞或	成践踏强力攻击。				
	啃咬	8	RNG: 0.5 POW: 4 P+S								
			灵	能							
	名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF				
	力场光环	2	SELF	- 11		RND	NO				
在施法	者 3 寸内时, 友军	司族模型获得	对远程+2DEF	和ARM。力场	光环持续一致	À.					





喀戎

史孔恩公蜥蜴怪重战兽

FA: C					PC: 19				
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	FURY	THR	
6	11	6	6	12	18	8	4	9	
特性						7	0		

绑定【西卡】-如果游戏开始时此模型在游戏开始时在西卡的战斗组内,它与西卡绑定。当它被你的对手控制时它不视为与西卡绑定。当此模型与西卡绑定并且处于他的控制范围内时,此模型的远程攻击命中获得全部增幅。

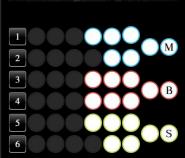
掘壕固守(特殊动作)-该模型获得掩护,不受爆炸伤害,不会阻挡视线。 该模型保持掘壕固守状态直到其移动,被放置,被卷入近战。该模型可以 在游戏开始时保持掘壕固守。

领导【蜥蜴怪】-当另一个友军蜥蜴怪模型在此模型指挥范围内结束激活时,你可以立即从那个模型上移除 1 点愤怒

武器特性									
歼灭凝视			RNG: SP10	ROF: 1	AOE: -		POW: 15		
致痛-用此武器命中一个战兽时,此模型可以对目标战兽给予或移除 1 点愤怒。									
啃咬	8		RNG: 1	POV	POW: 5		P+S: 16		
利爪*2	@ (*)		RNG: 1	POW: 3	P+S: 14		14		
灵能									
名称	COST RNG		AOE	POW	DUR	-	OFF		
猛烈反击	2 SELF		_	- 1	RND		NO		

当一个敌方模型前进并停止在施法者 CMD 范围内时,该模型可以立即对其进行一次基础近战或远程攻击,然后猛烈反击消失。猛烈反击持续一轮





独眼巨人残暴者

史孔恩轻战兽

FA: U					PC: 8				
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	FURY	THR	
6	8	6	3	13	16	4	3	9	
特性					40				

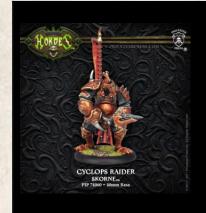
直觉-当一个敌军以该模型为目标并且命中骰投出命中时,你可以立即驱使该模型,令敌军模型重投命中骰。

列阵设防-一模型自该模型前方对其进行冲锋、冲撞或者骑兵撞击攻击时-2 命中。

盾卫-每轮一次,在你对手的回合,当一个友军模型在此模型的 3 寸内被一次非喷吐远程攻击正中时,你可以选择此模型代为被正中。它被自动命中并且遭受全部的伤害和效果。当它处于虚体,击倒或静止状态时无法使用盾卫。

武器特性								
盾		②	RNG: 0.5	5 POV	V: 2	P+S: 10		
戟			RNG: 2 POW		V: 4	P+S: 12		
灵能								
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF		
护卫	1	SELF	-	-	RND	NO		
施法者不能被击倒或静止且不受间接伤害。当它被冲撞时,将冲撞距离-3。护卫持续一轮。								

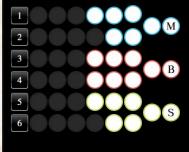




独眼巨人劫掠者

史孔恩轻战兽

FA: U					PC: 9				
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	FURY	THR	
6	8	5	5	13	16	3	3	8	
特性					40				



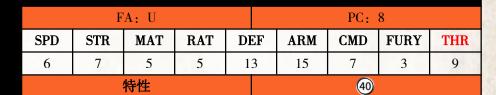
奥术精准—如果该模型在放弃移动获得瞄准加成,该激活期内它无视潜行

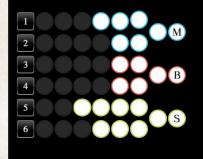
武器特性									
重型掠夺者气枪	8		RNG: 10	ROF: 1	AOE:	- POW: 12			
爆发火力-该武器对中地盘+1 伤害对大底盘和巨型底盘+2 伤害。									
拳刺		(4)	RNG: 0.5	POW: 3		P+S: 11			
灵能									
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF			
远击	1	SELF	-		TURN	NO			
施法者远程武器获得狙击。远击持续一回合。(使用具有狙击的武器进行的攻击+4RNG。)									



独眼巨人萨满

史孔恩轻战兽





精工法宝(特殊动作)-RNG3,目标友军同族战巫。如果战巫在射程内, 当它以自己为原点释放一个法术时,该法术 RNG+2,射程为自身,喷吐和 控制范围的法术不受影响。精工法宝持续一回合。

原始魔法-该模型可以被驱使将它指挥范围内的任何友军同族非角色战兽的灵能视为它自己的来使用。

	武器特性											
新眼												
鬼魂射击 -此模型用此武器进行攻击时无视视野,隐蔽和掩护。												
战斗长矛 RNG: 2 POW: 4 P+S: 11												
		灵	能									
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF						
灵魂之刃 2 6 - - NO												
目标友军同族模型/单位上	的敌军持续性	法术和灵能立	即消失。									



莫里克・卡恩

史孔恩独眼巨人重战兽

FA: C						PC: 19				
SPD	STR	MAT	RAT	DI	EF	ARM	CMD	FURY	THR	
6	9	7	3	1	3	18	7	4	10	
		特性				50				

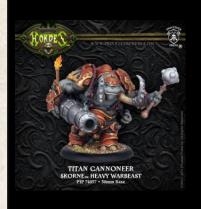
绑定【玛姬姐】-如果游戏开始时此模型在游戏开始时在玛姬姐的战斗组内,它与玛姬姐绑定。当它被你的对手控制时它不视为与玛姬姐绑定。当此模型与玛姬姐绑定并且处于他的控制范围内时,此模型获得侧步横移。(当一个拥有侧步横移特性的模型以一次初始或特殊近战攻击命中敌方模型时,攻击结算后它可以立即前进2寸。)

未来视域-该模型可以在投掷命中与伤害骰之后再进行增幅。

直觉-当一个敌军以该模型为目标并且命中骰投出命中时,你可以立即驱使该模型,令敌军模型重投命中骰。

<mark>武器特性</mark>											
金丝大环刀											
灵能											
名称 COST RNG AOE POW DUR OFF											
命运行者	TURN	NO									

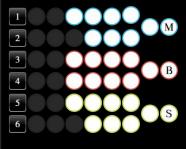
施法者获得重整[5]。命运行者持续一回合。(在一个没有冲锋失败或奔跑的激活期结束时,拥有重整[5]的模型可以前进至多 5 寸,然后激活结束。)



泰坦加农炮手

史孔恩重战兽

FA: U						PC: 16				
SPD	STR	MAT	RAT	DF	EF	ARM	CMD	FURY	THR	
4	12	6	5	10		19	4	4	9	
特性							50			



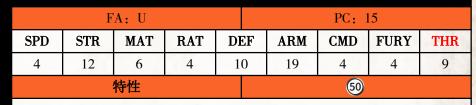
莽撞-当该模狂暴时,如果它将冲锋一个模型,则用冲撞代替之。如果它 不能冲锋,则如常狂暴。

武器特性												
工程大炮												
獠牙			RNG: :1 POW: 3			7: 3	P+S: 15					
铁头功-该模型可以将该武器的 POW 添加到其头槌和冲撞伤害骰中。												
战争棒槌			RNG: 1 POW			7: 4		P+S: 16				
		灵	能									
名称	COST	RNG	AOE	POW		DUR	113	OFF				
远击	1	SELF				TURN	Ī	NO				
施法者远程武器获得狙击。	。远击持续一	回合。(使用	具有狙击的武	器进行的.	攻击	+4RNG _o)	- 1				



泰坦角斗士

史孔恩重战兽





莽撞-当该模狂暴时,如果它将冲锋一个模型,则用冲撞代替之。如果它不能冲锋,则如常狂暴。

跟进-当该模型冲撞一个敌人模型时,当冲撞攻击结算后该模型可以朝着被冲撞模型径直接近其被冲撞而移动的距离。

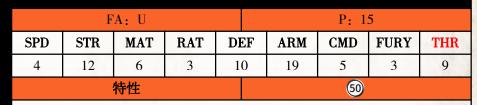
超级冲撞-该模型可以无需驱使便进行冲撞攻击。被其冲撞的模型移动额外2寸。

武器特性											
療牙											
铁头功-该模型可以将该武器的 POW 添加到其头槌和冲撞伤害骰中。											
战争拳套*2											
		灵	能								
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF					
突袭 2 6 - - TURN NO											
目标友军同族战兽在正常	移动阶段前进	时获得+2 移动	力,并且获得	寻路者争特性	生。突击持	续一轮。					



泰坦哨兵

史孔恩重战兽





撞击支撑-该模型被冲撞时不会被移动。

盾卫-每轮一次,在你对手的回合,当一个友军模型在此模型的 3 寸内被一次非喷吐远程攻击正中时,你可以选择此模型代为被正中。它被自动命中并且遭受全部的伤害和效果。当它处于虚体,击倒或静止状态时无法使用盾卫。

稳定-该模型不能被击倒。

武器特性

盾	Ø 0	RNG: 1	POW: 2	P+S: 14
戟		RNG: 2	POW: 3	P+S: 16

暴击重击–暴击时,被命中模型可以被冲撞径直离开 D6 寸,如果被命中模型底盘比攻击模型更大则移动距离减半。间接伤害的 POW 等同于该模型的 STR。

際牙 RNG: 1 POW: 3 P+S: 15

铁头功-该模型可以将该武器的 POW 添加到其头槌和冲撞伤害骰中。

思能

名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
暴躁	1	SELF		J -	RND	NO

施法者获得报复打击。暴躁持续一轮并且会在施法者进行过报复打击攻击后消失。(在你对手的回合内,当一个拥有报复打击能力的模型被一次敌方近战攻击命中时,攻击结算完毕后,它可以立即对攻击模型进行一次基础近战攻击。)

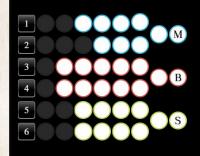


铜背泰坦

史孔恩重战兽



F	A: U			PC: 17				
STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	FURY	THR	
13	7	3	10	19	7	5	7	
į	特性			50				
	STR 13	STR MAT	STR MAT RAT 13 7 3	STR MAT RAT DEF 13 7 3 10	STR MAT RAT DEF ARM 13 7 3 10 19	STR MAT RAT DEF ARM CMD 13 7 3 10 19 7	STR MAT RAT DEF ARM CMD FURY 13 7 3 10 19 7 5	



反冲锋-当一个敌方模型行进并且在该模型6寸内具有视野的位置结束其 移动时,该模型可以立即对其冲锋。该模型每轮只能使用一次反冲锋,并 且不可在被卷入近战时使用。

领导【泰坦】-当一个友军非铜背泰坦在该模型指挥范围内结束激活时, 你可以立即从那个泰坦上移除1点愤怒。

高侵略性-该模型模型在除了正在行进以外的时候遭受敌人攻击受伤,攻 击结算完毕后它可以立即向着攻击模型进行一次全速前进。

武器特性											
源牙											
铁头功-该模型可以将该武器的 POW 添加到其头槌和冲撞伤害骰中。											
战争拳套*2											

击退-在这个模型战斗行动进行一次基础近战攻击后,目标敌人可以被立即被从攻击模型径直推离攻击模型 1寸,敌人被推开后,攻击模型可以立即前进1寸。

连锁攻击: 擒拿和碾压-如果该模型用这件武器进行的两次初始攻击命中同一目标, 攻击结算后此模型可以 立即对目标进行一次头槌或投掷强力攻击。

灵能										
名称 COST RNG AOE POW DUR OFF										
威权	1	SELF		Y-12-L	RND	NO				
施法者获得不屈。威权持续	卖一轮。(拥 [*]	有不屈规则的	模型对近战伤	害投掷+2ARM)					





提比隆

史孔恩泰坦重战兽

FA: C						PC: 19					
SPD	STR	MAT	RAT	DI	ΞF	ARM	CMD	FURY	THR		
4	12	7	3	1	0	19	6	4	10		
		 特性				(50)					

绑定【薛西斯】-如果游戏开始时此模型在游戏开始时在薛西斯的战斗组内,它与薛西斯绑定。当它被你的对手控制时它不视为与薛西斯绑定。当此模型与薛西斯绑定并且处于他的控制范围内时,它获得追击。(拥有追击特性的模型在其战斗行动用一次基础近战攻击摧毁至少一个敌方模型时,攻击结算后它可以立即前进至多1寸。)

不可撼动之物-该模型不能被击倒或放置并且不会被推挤冲撞或投掷移动。

盾卫-每轮一次,在你对手的回合,当一个友军模型在此模型的 3 寸内被一次非喷吐远程攻击正中时,你可以选择此模型代为被正中。它被自动命中并且遭受全部的伤害和效果。当它处于虚体,击倒或静止状态时无法使用盾卫。

武器特性

盾	Ø 0	RNG: 1	POW: 2	P+S: 14
泰苏伯	2	RNG: 2	POW: 6	P+S: 18

暴击重击–暴击时,被命中模型可以被冲撞径直离开 D6 寸,如果被命中模型底盘比攻击模型更大则移动距离减半。间接伤害的 POW 等同于该模型的 STR。

源牙 RNG: 1 POW: 3 P+S: 15

铁头功-该模型可以将该武器的 POW 添加到其头槌和冲撞伤害骰中。

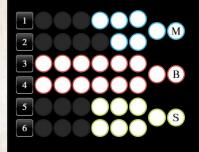
灵能

名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
不可抵御之力	1	SELF	_	-	TURN	NO

施法者获得推铲。不可抵御之力持续一回合。(拥有推铲特性的模型在其正常移动阶段与一个敌方模型底盘接触(B2B)时,它可以将那个模型径直推离自己至多2寸。没个激活期内只能推挤每个模型一次。在进行践踏强力攻击时推铲不起作用。)







硕蝽哨兵

史孔恩重战兽

FA: U							PC: 1	14	
SPD	STR	MAT	RAT	DEI	F	ARM	CMD	FURY	THR
3	11	6	5	11		19	3	3	9
特性								50	

甲壳-该模型对远程和借机攻击伤害骰获得+4ARM。

快速进食-该模型以一次近战攻击使一个活体模型受困,该模型可以将受 困模型移出游戏,如果受困模型被移除游戏则快速进食的模型移除 D3 点 伤害。

稳定-该模型不能被击倒。

坚定-该模型不能被推挤。

武器特性									
剧毒爆击			RNG: 10	ROF: 1		POW: 14			
毒伤-用该武器对活体模型	毒伤-用该武器对活体模型攻击时获得一颗额外伤害骰。								
利爪*2	1	(4)	RNG: 1	POW	7: 3	P+S: 14			
		灵	能						
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF			
畏缩	1	SELF			TURN	NO			

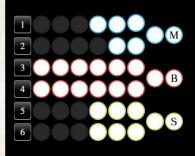
施法者获得迅捷猎手。畏缩持续一回合。(拥有迅捷猎手规则的模型用一次基础远程攻击摧毁至少一个模 型后,攻击结算完毕后它可以立即行进2寸。)





史孔恩重战兽





甲壳-该模型对远程和借机攻击伤害骰获得+4ARM。

快速进食-该模型以一次近战攻击使一个活体模型受困,该模型可以将受困模型移出游戏,如果受困模型被移除游戏则快速进食的模型移除 D3 点伤害。

稳定-该模型不能被击倒。

坚定-该模型不能被推挤。

武器特性

颗	RNG: 1	POW: 7	P+S: 18
倒钩爪*2	RNG: 2	POW: 4	P+S: 15

拉-如果该武器命中一个相同或比较小底盘的敌方模型,该攻击结算完成后被命中模型可以被径直推近该模型,直到接触到一个模型,小型障碍或大型障碍。

名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
虫群环绕	2	SELF	_		RND	NO

施法者获得隐蔽。敌方活体模型在施法者2寸内遭受-2命中。虫群环绕持续一轮。



飞龙兽

史孔恩重战兽

FA: U							PC: 1	10	
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	F	ARM	CMD	FURY	THR
7	10	6	1	14		16	3	3	9
		特性					⊗ ⊗	50	



增程控制-在确定该模型是否在其控制者控制范围内时,两倍计算控制范围

蛇形-此模型不能发动冲撞和践踏攻击,不能被击倒。

武器特性

暴击投掷-暴击命中一个底盘小于等于自己的模型后,被命中模型可以被投掷径直远离此模型 D6 寸,不会偏移。间接伤害的 POW 等于该该模型的 STR。

_	\wedge	٠.
큔	台	۲

名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
闪电突袭	1	SELF	-	Ξ.	TURN	NO

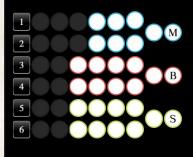
施法者获得疾跑。闪电突袭持续一回合。(如果拥有疾跑能力的模型本激活期内通过肉搏攻击摧毁过一个或更多敌人模型,在激活期结束时它可以进行一次全速前进。)





史孔恩重战兽





武器特性							
利爪*2		RNG: 1	POW: 3	P+S: 14			
尾巴		RNG; 2	POW: 4	P+S: 15			

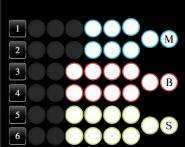
暴击击倒-暴击时,被命中模型被击倒。

横扫(特殊攻击)-该模型立即用该武器对该近战范围距离内有视线的所有模型进行一次基础肉搏攻击。所有这些近战攻击是同时发生的。

灵能							
名称 COST RNG AOE POW DUR OFF							
尖刺生长	2	SELF	_		RND	NO	

施法者获得+2ARM。一个非战士模型用近战攻击命中施法者时,攻击模型在攻击结算后立即遭受 D3 点伤害,除非施法者被这次攻击摧毁或移除游戏。尖刺生长持续一轮。





剥夺者

史孔恩重战兽

FA: C					PC: 17				
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	1	ARM	CMD	FURY	THR
5	10	6	3	11		18	4	4	10
特性					6 9				

黑暗奥义-此模型在一个友军同族战巫控制范围内时,此战巫可以免费维持一个法术。

绑定【莫迪凯尔】-如果游戏开始时此模型在游戏开始时在莫迪凯尔的战斗组内,它与莫迪凯尔绑定。当它被你的对手控制时它不视为与莫迪凯尔绑定。当此模型与莫迪凯尔绑定并且处于他的控制范围内时,每轮一次,当一个敌方活体模型在此模型 5 寸内进入受困,将受困模型移除游戏并替换上一个虚界魂魄模型。

黑暗笼罩-在该模型近战范围内的敌方模型-2ARM。

武器特性

利爪*2	2	RNG: 1	POW: 3	P+S: 13
尾巴		RNG: 2	POW: 5	P+S: 15

暴击残忍伤害-暴击时,对该武器正中的模型获得一颗额外的伤害骰。

灵能

名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
奥术压制	2	SELF	-		RND	NO

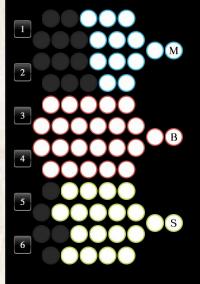
在施法者 10 寸内时, 敌方模型施法消耗+1, 维持法术消耗翻倍。奥术压制持续一轮。



猛犸

史孔恩巨兽





推铲-该模型在其正常移动阶段与一个敌方模型底盘接触(B2B)时,它可以将那个模型径直推离自己至多2寸。没个激活期内只能推挤每个模型一次。在进行践踏强力攻击时推铲不起作用。

疼痛狂躁-此模型被敌方攻击伤害时,获得+2SPD 一轮。

武器特性

攻城炮组 RNG: 14 ROF: D3+1 AOE: 3 POW: 15

全炮齐射(特殊攻击)-此武器变为 POW20,被正中的模型被投掷径直远离攻击者 D6 寸,为所有模型投掷 1 次距离。被投掷模型不偏移。首先移动距离攻击者最远的被命中模型。非直接命中的模型遭受到此攻击一半 POW 的非溅射伤害。间接伤害的 POW 是此攻击 POW 的一半。

暴击投掷-暴击命中一个底盘小于等于自己的模型后,被命中模型可以被投掷径直远离此模型 D6 寸,不会偏移。间接伤害的 POW 等于该该模型的 STR。

L: 战争拳套	RNG: 2	POW: 4	P+S: 19
R: 战争拳套	RNG: 2	POW: 4	P+S: 19

灵能

名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
猛烈反击	2	SELF	- 1	-	RND	NO

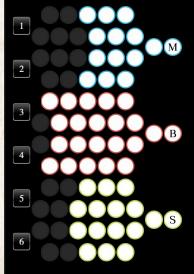
当一个敌方模型前进并停止在施法者 CMD 范围内时,该模型可以立即对其进行一次基础近战或远程攻击,然后猛烈反击消失。猛烈反击持续一轮



沙漠多头蛇

史孔恩巨兽





环形视野-模型永远无法对此模型获得背击优势。

多头【5】 -此模型每个战斗行动可以进行 5 次初始攻击,使用任意毒性 喷吐和啃咬攻击次数组合。当前每有一条生命螺旋瘫痪,该模型损失一次 初始攻击。该模型不能被驱使进行额外的毒性喷吐攻击。

再生【D3+3】-每个未奔跑的激活期激活期内一次,该模型可以被驱使以移除 D3+3 点伤害。

快速进食--该模型用一次近战攻击使一个活体模型受困时,该模型可以选择将受困模型移除游戏,如果它这样做,可以移除 D3 点伤害。

毒性喷吐	Ø 😂 🥝	RNG: sp8	ROF: 1	AOE: -	POW: 14
*					

啃咬 RNG: 2 POW: 4 P+S: 18

暴击重伤-暴击时,被此武器命中的模型一轮内丧失坚韧并且不能移除伤害。

灵能

名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
沙暴	2	SELF	*		RND	NO

当一个敌方模型以施法者指挥范围内的一个模型为目标进行远程攻击时,攻击遭受-3RNG。沙暴持续一轮。

史孔恩单位



侍卫队枪盾兵

史孔恩单位

生命值:1					FA:: U			
PC				队长&5 队员: 7 队长&9 队员: 11				
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD		
6	6	5	4	4 12 15 8				

包围-此模型和与它 B2B 的友军模型免疫爆炸伤害。

列阵设防-从此模型正面对其发起冲锋、冲撞强力攻击或骑兵冲撞攻击时攻击模型遭受-2命中。

盾墙(命令)-直到他们下一个激活期开始,受影响模型与该单位内其他受影响模型 B2B 时获得+4ARM。此增益对攻击源点在模型后方的攻击无效。此单位内模型可以在游戏开始时受盾墙命令影响。

武器特性

长枪 RNG: 2 POW: :4 P+S: 10



侍卫队枪盾兵军官&旗手

史孔恩单位附属

生命值:军官5旗手1				FA: U				
	PC			军官&旗手: 4				
7								
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD		
6 6 6 4 12 15 8						8		
Ø ⊗ 30								

(30)

包围-此模型和与它 B2B 的友军模型免疫爆炸伤害。

钢铁狂热-每场游戏一次,该模型可以在其激活期内任何时候使用钢铁狂热。在阵型内的本单位内模型获得+3ARM 并且不能被静止或击倒,钢铁狂热持续一轮。

列阵设防-从此模型正面对其发起冲锋、冲撞强力攻击或骑兵冲撞攻击时攻击模型遭受-2命中。

盾墙(命令)-直到他们下一个激活期开始,受影响模型与该单位内其他受影响模型 B2B 时获得+4ARM。 此增益对攻击源点在模型后方的攻击无效。此单位内模型可以在游戏开始时受盾墙命令影响。

战术: 熟练调动-本单位内模型获得熟练调动。(本单位内的模型在决定 LOS 时忽略本单位的其他模型并且只要移动力足够可以穿越他们。)

	武器特性								
长枪	ì		RI	NG: 2	POW: :4	P+S: 10			
	旗手								
SPD	SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD								
6	6	5	4	12	15	8			

包围-如上

列阵设防-如上

特性

旗手-当此模型在其单位指挥官 5 寸内时,单位指挥官+2CMD。

拾取-如果此模型被摧毁,你可以选择本单位内距离它 1 寸内的一个士兵模型代为被摧毁。此模型上的效果消失,它获得被选择模型上的效果。将被选择的士兵代替此模型移除桌面。此模型获得与被选择士兵同样多的剩余生命值。



侍卫队剑士

史孔恩单位

 生命值: 1
 FA:: U

 PC
 队长&5 队员: 8

 队长&9 队员: 13

 SPD
 STR
 MAT
 RAT
 DEF
 ARM
 CMD

 6
 6
 7
 4
 13
 14
 8

穿刺打击--此模型用一次近战攻击命中机甲或战兽后,你可以选择目标模型直接遭受1点伤害来代替正常伤害投掷。

武器特性

剑*2 RNG: 1 POW: :3 P+S: 9

组合击(特殊攻击)-进行一次近战攻击,取代一般的伤害掷骰,该次攻击的伤害掷骰中 POW 按照该模型力量加上两倍该武器 POW 来算。



侍卫队剑士军官&旗手

史孔恩单位指挥附属

生命值:军官5旗手1 FA: 2 PC 军官&旗手: 4 军官 **SPD RAT STR** MAT **DEF** ARM **CMD** 6 8 4 13 14 8 6 **(30)**

获得:侧步横移-当此模型在阵型中是,本单位内模型获得侧步横移。(拥有侧步横移规则的模型用一次初始或特殊肉搏攻击命中后,攻击结算完成后它可以前进2寸。)

穿刺打击-此模型用一次近战攻击命中机甲或战兽后,你可以选择目标模型直接遭受1点伤害来代替正常伤害投掷。

威力增强-每场游戏一次次模型可以在其激活期内任何时候使用威力增强。此激活期内,本单位内模型获得一颗额外的近战伤害骰。

战术:无情冲锋-本单位内模型获得无情冲锋。(在冲锋的行进中,拥有无情冲锋规则的模型获得寻路者特性。)

武器特性

剑*2 RNG: 1 POW: :3 P+S: 9

组合击(特殊攻击)-进行一次近战攻击,取代一般的伤害掷骰,该次攻击的伤害掷骰中 POW 按照该模型力量加上两倍该武器 POW 来算。

旗手

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	7	4	13	14	8
特	<u></u>			30		

旗手-当此模型在其单位指挥官5寸内时,单位指挥官+2CMD。

拾取-如果此模型被摧毁,你可以选择本单位内距离它 1 寸内的一个士兵模型代为被摧毁。此模型上的效果消失,它获得被选择模型上的效果。将被选择的士兵代替此模型移除桌面。此模型获得与被选择士兵同样多的剩余生命值。

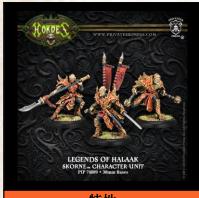




跳跃-在此模型用其正常移动阶段进行一次全速前进后进行战斗行动前,你可以选择将此模型完全放置在其当前位置的5寸内任意位置。任何阻止冲锋的效果也阻止此模型使用跳跃能力。

重整[3]-在一个没有进行奔跑或冲锋失败的激活期结束时,此模型可以前进至多 3 寸,然后激活结束。 **稳定-**此模型不能被击倒。

武器特性										
骑兵长矛		RNG: 2	POW:	:5	P+S: 12					
野蛮冲锋-该模型使用该武器进行冲锋攻击时+2伤害										
坐骑	(2)	RNG: 0.5	5		POW: 12					
猛扑 -在此模型被跳跃能力放置的激活期内,它的坐骑伤害投掷自动增幅。										



哈拉卡传奇三人组

史孔恩禁卫军单位

生命值:5 FA: C 8 PC

瓦加什

SPD MAT RAT DEF STR ARM **CMD** 4 14 15 8 6 8

特性

(30) 防线-当此模型与其单位内另一个模型 B2B 时,它获得对近战攻击+2DEF 并且不能被击倒。

无情冲锋-在冲锋的行进中,此模型获得寻路者特性。

侧步横移-当这个模型用一次初始或特殊肉搏攻击命中后,攻击结算完成后它可以前进2寸。

武器特性

剑*2 RNG: 1 POW: 3 P+S: 9

组合击(特殊攻击)-进行一次近战攻击,取代一般的伤害掷骰,该次攻击的伤害掷骰中 POW 按照该模型 力量加上两倍该武器 POW 来算。

希达尔					吉达斯								
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	8	4	14	15	8	7	6	8	4	14	15	8
特性 30					特性 30								

防线-当此模型与其单位内另一个模型 B2B 时,它获 得对近战攻击+2DEF 并且不能被击倒。

防御打击-每回合一次,当一个敌方模型前进并且在 此模型近战范围内结束其移动时, 此模型可以立即对 其进行一次基础近战攻击。

无情冲锋-在冲锋的行进中,此模型获得寻路者特性。 侧步横移-当这个模型用一次初始或特殊肉搏攻击命 中后, 攻击结算完成后它可以前进2寸。

防线-当此模型与其单位内另一个模型 B2B 时,它获 得对近战攻击+2DEF 并且不能被击倒。

无情冲锋-在冲锋的行进中,此模型获得寻路者特性。 侧步横移-当这个模型用一次初始或特殊肉搏攻击命 中后,攻击结算完成后它可以前进2寸。

武器特性

薙刀 钉锤*2 | 💋 (P) | RNG: 0.5 | POW: 4 | RNG: 2 POW: 5 P+S: 11 P+S: 10 组合重击(特殊攻击)-命中模型被冲撞径直远离该模 型 D6 寸, 如果命中一个底盘更大的模型, 移动距离减 半。结算该次攻击的伤害时,被命中模型受到的伤害 掷骰的 POW 按照该模型力量加上两倍该武器 POW来 算,间接伤害的伤害骰 POW 等于该模型的 STR。







列阵设防-从此模型正面对其发起冲锋、冲撞强力攻击或骑兵冲撞攻击时攻击模型遭受-2命中。 **盾墙(命令)**-直到他们下一个激活期开始,受影响模型与该单位内其他受影响模型 B2B 时获得+4ARM。 此增益对攻击源点在模型后方的攻击无效。此单位内模型可以在游戏开始时受盾墙命令影响。

武器特性 战矛 RNG: 2 POW: :4 P+S: 11

特性

暴君沃克什

史孔恩擎盾甲士指挥附属

生命值:8				FA:: C				
PC				6				
SPD STR MAT RA				T	DEF	ARM	CMD	
5 7 8 5 11 16 9								
					40			

附属【擎盾甲士】-此附属物可以被添加进一个擎盾甲士者单位。

顺劈-当此模型在其战斗行动阶段用一次基础近战攻击摧毁至少一个敌方模型时,攻击结算完毕后此模型可以进行一次额外近战攻击。此模型每个激活器只能通过顺劈获得一次额外攻击。

获得:神圣结界-当此模型在阵型中时,它单位内模型不能被敌方法术作为目标。

战术:稳定-此单位内模型获得稳定。(拥有稳定规则的模型不可被击倒。)

立器特性 拉哈尔神兵 ② ⑩ ⑩ ⑩ P+S: 13

暴君指挥官&旗手 史孔恩单位 生命值:暴君8旗手5 FA: 2 PC 军官&旗手: 6 军官 **SPD** STR MAT RAT **DEF ARM CMD** 5 4 12 10 7 8 16 **(2)** 特性

战斗计划-在该模型激活期内,他可以使用一下计划中的一种。一个友军同族模型/单位每回合只能被一个战斗计划影响。

- ·**行军**–RNG5 目标友军同族战士模型/单位。如果目标模型/单位在射程内,它获得寻路者 → 特性一回合。 •**全力推进**–RNG5 目标友军同族战士模型/单位。如果目标模型/单位在射程内,当全速前进时,它获得+2SPD 一回合。
- ·起床号-此模型指挥范围内的被击倒友军同族模型立即起身。本回合被击倒的模型不受起床号影响。 列阵设防-从此模型正面对其发起冲锋、冲撞强力攻击或骑兵冲撞攻击时攻击模型遭受-2 命中。

			武器特性							
载										
旗手										
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD				
5	5	3	5	13	14	8				
特				30						
旗手-当此模型在其单位指挥官 5 寸内时,单位指挥官+2CMD。										
剑			RNG: 0.5 POW: :3							



MAT

STR

5

军官

RAT

6

军官&旗手: 4

ARM

13

CMD

DEF

13

获得:联合作战-此模型在阵型中时,本单位内的模型获得联合作战。(拥有联合作战规则的模型进行联合射击攻击失误时,它可以重投这次攻击投掷。每个攻击骰只能因为联合作战重投一次。)

战术: 重整【3】-本单位内模型获得重整[3](在一个没有进行奔跑或冲锋失败的激活期结束时,拥有重整[3]的模型可以前进至多3寸,然后激活结束。)

	武器特性										
助掠者气枪											
爆发火力-用」	爆发火力-用此武器攻击时对中底盘+1伤害对大底盘和巨型底盘+2伤害。										
剑	到 RNG: 0.5 POW: :3 P+S: 8										
			旗手								
SPD	STR	MAT	RAT		DEF	A	RM	CMD			
6 5 5 13 13 8						8					
华	特性 30										

旗手-当此模型在其单位指挥官5寸内时,单位指挥官+2CMD。

SPD

拾取-如果此模型被摧毁,你可以选择本单位内距离它1寸内的一个士兵模型代为被摧毁。此模型上的效果消失,它获得被选择模型上的效果。将被选择的士兵代替此模型移除桌面。此模型获得与被选择士兵同样多的剩余生命值。



猎兵投石机炮组 史孔恩武器组单位 生命值:1 FA: 2 5 PC 军官 **SPD** STR MAT RAT **DEF ARM CMD** 2 5 5 13 13 5 5 **(S)** (50) 特性

常人身高-此模型被视为一个小底盘模型,并且它的高度是 1.75 英寸。

机动炮兵—当该模型在其正常移动阶段前进时,开始行进时 2 寸内每有一个本单位士兵模型它+1 寸移动力。 **拾取**—如果此模型被摧毁,你可以选择本单位内距离它 1 寸内的一个士兵模型代为被摧毁。此模型上的效果 消失,它获得被选择模型上的效果。将被选择的士兵代替此模型移除桌面。此模型获得与被选择士兵同样 多的剩余生命值。

武器特性								
剑		RNG: 0.5	5	POW	7: :3		P+S: 8	
投石机		RNG: 18	R	OF: 1	AOE:	4	POW: 16	

曲射火力-用此武器攻击时此模型无视目标1寸外的阻挡模型。

爆发火力-用此武器攻击时对中底盘+1伤害对大底盘和巨型底盘+2伤害。

不精准-此模型用此武器攻击时遭受-4命中。

最小射程【8】-用此武器攻击不能以8寸内模型作为目标。

			旗手	1					
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD			
4	5	5	5	13	13	5			
特	性		30						
剑				RNG: 0.5	POW: :3	P+S: 9			

猎兵剥皮者加农炮组 史孔恩武器组单位 生命值:1 FA: 2 5 PC 军官 **SPD** STR MAT RAT **DEF** ARM **CMD** 2 5 5 5 13 13 5 **(S)** (50) 特性

常人身高-此模型被视为一个小底盘模型,并且它的高度是1.75英寸。

机动炮兵-当该模型在其正常移动阶段前进时,开始行进时 2 寸内每有一个本单位士兵模型它+1 寸移动力。 **拾取**-如果此模型被摧毁,你可以选择本单位内距离它 1 寸内的一个士兵模型代为被摧毁。此模型上的效果 消失,它获得被选择模型上的效果。将被选择的士兵代替此模型移除桌面。此模型获得与被选择士兵同样 多的剩余生命值。

	武器特性									
剑		RNG: 0.5	5	POW	: :3		P+S: 8			
剥皮者加农炮	8	RNG: 12	RO	DF: D3	AOE:	_	POW: 13			

爆发火力-用此武器攻击时对中底盘+1伤害对大底盘和巨型底盘+2伤害。

快速装-与本单位内士兵 B2B 时, 此武器的 ROF 变成 D3+1

	旗手										
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD					
4	5	5	5	13	13	5					
特	性		30								
剑			RN	NG: 0.5	POW: :3	P+S: 8					



施虐者驯兽师

史孔恩单位

生命值:1 FA:: 2 队长&3 队员:5 PC 队长&5 队员:7 **SPD STR** MAT **RAT** DEF ARM **CMD** 5 4 13 11 6

特性 30

精准解剖-当该模型对活体模型的伤害骰没有超过其 ARM 的时候,被命中目标受 1 伤害。被此模型近战攻击进入伤残状态的模型不能进行坚韧投掷。

调教(特殊动作)-RNG3,目标友军同族战兽,如果战兽在射程内,你可以在其上放置或移除1点愤怒。

激怒(特殊动作)-RNG3,目标友军同族战兽,如果战兽在射程内,它获得+2STR一回合。

医疗(特殊动作)-RNG B2B,目标友军同族战兽,如果战兽在射程内,从其上移除 D3 点伤害。

刺激-当与此模型 B2B 时, 友军同族战兽可以无需驱使冲锋。此模型在阵型外时丧失刺激能力。

武器特性

致痛-用此武器命中一个战兽时,该模型可以在目标战兽上放置或移除1点愤怒。

施虐者血戏子

史孔恩单位

生命值:1 FA:: 2 PC 队长&5 队员:9 SPD STR MAT RAT DEF ARM **CMD** 6 5 7 4 14 11 7

精准解剖-当该模型对活体模型的伤害骰没有超过其 ARM 的时候,被命中目标受 1 伤害。被此模型近战攻击进入伤残状态的模型不能进行坚韧投掷。

幻影-在你的控制阶段,将该模型完全放置在其当前位置的2寸内。

成群结伙-对处于本单位内另一个模型近战范围内的敌方模型进行近战攻击时,此模型获得+2近战命中和伤害。

重整[3]-在一个没有进行奔跑或冲锋失败的激活期结束时,此模型可以前进至多3寸,然后激活结束。

武器特性



灵魂容器-该模型可以如同活体模型一般产生灵魂指示物。

不朽者

史孔恩灵升者单位

 生命值: 1
 FA:: 3

 PC
 以长&5 队员: 9 队长&9 队员: 13

 SPD
 STR
 MAT
 RAT
 DEF
 ARM
 CMD

 4
 7
 6
 3
 11
 17
 8

特性 ② 30

复仇-在你的维持阶段,如果至少一个本单位内模型在上一轮内被敌方攻击伤害,本单位内每个模型都可以 前进3寸并进行一次基础近战攻击。

武器特性

巨剑 RNG: 2 POW: :6 P+S: 13



颂灵师颂者

史孔恩指挥附属

生命值:5]	FA:: 3					
PC				3						
SPD STR MAT RA				DEF	ARM	CMD				
6	5	5	5	14	13	9				
	S S 30									

附属【不朽者】-此附属物可以被添加进一个不朽者单位。

丢车保帅【不朽者】-当该模型被敌方远程攻击正中时,你可以选择该模型 3 寸内一个友军非虚体不朽者模型被正中代替之,那个模型被自动命中并承受所有伤害和效果。

集魂者: 牧者-此模型可以获得灵魂。当在阵型内的本单位内的一个模型被摧毁时,此模型可以获得被摧毁模型的灵魂指示物。此模型最多可同时拥有五个灵魂指示物。此模型可以花费灵魂指示物使用如下能力

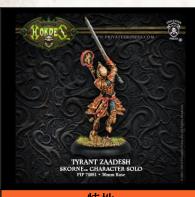
- ·死亡恩赐--此单位内一个模型在激活期内进行命中或伤害投掷时,此模型可以花费一个灵魂指示物令那个模型重投。每个投掷只能因死亡恩赐重投一次。
- · 墓地迷雾-在其激活期内此模型可以花费一点灵魂指示物来给予其单位内所有模型+2DEF 一轮。
- ·**幽灵行者**-在其激活期内此模型可以花费一点灵魂指示物来给予其单位内当前在阵型中的所有模型虚体特性一回合。

复仇--在你的维持阶段,如果至少一个本单位内模型在上一轮内被敌方攻击伤害,本单位内每个模型都可以 前进3寸并进行一次基础近战攻击。

I	武器特性										
I	灵魂之眼		RNG: 8	ROF: 1	AOE: -	POW: 6					
I	毁灭凝视- 一个活体或不死模型被这件武器命中时,将其当前 STR 加在伤害骰中。										
9	鬼魂射击-此模型用该武器进行攻击时无视视线、隐蔽和掩护。										
Ì	先人之杖										



史孔恩单人模型



暴君扎迪斯

史孔恩侍卫队单人模型

生命	命值:5		FA: C		PC	: 4
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	6	4	13	15	7
			200			

特性 3

次级战巫-该模型不是一个战巫但是遵循如下战巫特殊规则:战斗组指挥官,控制范围,伤害转移,驱使,愤怒生成,医疗,施法者。在游戏开始时该模型战斗组内至少要有一头战兽。

丢车保帅【该模型战斗组内战兽】-当该模型被一次敌方远程攻击正中时,你可以选择该模型 3 寸内一个该模型战斗组内友军非虚体战兽正中代替之,那个模型被自动命中并承受所有伤害和效果。

武器特性							
死亡之歌		&	RNG: 2	POV	V: 6	P+S: 12	
法术表							
名称	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF	
第一滴血	2	10	-	10	_	YES	

当一个模型被第一滴血伤害时,这次攻击结算完成后施法者战斗组内当前正在其控制范围内的一个战兽可以立即对着最近的敌方模型进行一次全速前进。每个模型每回合只能因破灭前进一次。

双打 3 SELF CTRL – UP NO

在施法者控制范围内的其战斗组内模型对处于施法者战斗组内另一个模型近战范围内的目标获得+2 近战命中和伤害。



特性

暴君拉迭摩

史孔恩侍卫队蛮齿兽龙骑兵单人模型

生命	值: 10/5		FA: C			PC:	9
SPD	STR	MAT	RAT	DEF		ARM	CMD
8/6	7	8	8 4 13 17/15 10				
A (5)							

躲闪-除非它正在前进中,此模型在敌人对它的一次攻击失误后可以立即前进2寸,此行进中。

龙骑兵--骑乘状态下,该模型基础 SPD8 和 ARM17。下马状态下该模型基础 SPD6 和 ARM15 并且丧失跳跃、寻路者特性、重整【3】和稳定。

跳跃-在此模型用其正常移动阶段进行一次全速前进后进行战斗行动前,你可以选择将此模型完全放置在其当前位置的5寸内任意位置。任何阻止冲锋的效果也阻止此模型使用跳跃能力。

领导【侍卫队蛮齿兽骑兵】-在该模型指挥范围内,友军禁卫军蛮齿兽骑兵获得躲闪。

重整[3]-在一个没有进行奔跑或冲锋失败的激活期结束时,此模型可以前进至多3寸,然后激活结束。 **稳定**-此模型不能被击倒。

武器特性							
巴塞克之枪							
穿刺护甲(特殊攻击) -结算此武器的伤害时,将被命中模型的基础护甲减半计算。							
坐骑							
猛扑-在此模型被跳跃能力放置的激活期内,它的坐骑伤害投掷自动增幅。							



猎兵兵长

史孔恩单人模型

生色	命值:5		FA: 2		PC:	4	
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
6	5	5	7	13	13	9	
	30						

战斗协调【猎兵】(特殊行动)-RNG CMD。目标友军猎兵模型。如果目标模型在射程内,在其激活期内它可以重投一次命中或伤害投掷,然后战斗协调消失。

竭力前进【同族武器组】(特殊行动)-RNG CMD。目标友军同族武器组单位。如果单位在射程内,单位内的同族武器组模型在本回合其正常移动阶段获得+2 寸移动力。

老兵领导【猎兵】-在此模型指挥范围内,其他友军猎兵模型获得+1命中。

武器特性								
劫掠者气枪								
爆发火力-用此武器攻击时	爆发火力-用此武器攻击时对中底盘+1 伤害对大底盘和巨型底盘+2 伤害。							
劉 RNG: 0.5 POW: 3 P+S: 8								



鬼道破志者

史孔恩单人模型

生命	命值:5		FA: 2		PC:	4
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	5	5 4 13		13	9
			30			

鲁王-此模型可以如其战斗组指挥官一般驱使其指挥范围内友军同族战兽。

魔法能力[7]

- · **肉体硬化(特殊行动)**-RNG CMD。目标友军同族活体战士模型/单位。如果模型/单位在射程内,其上**持** 续效果立即消失并且获得坚韧一轮。
- ·**蛊惑(特殊攻击)**-蛊惑是 RNG10 魔法攻击。控制被命中的敌方非机甲师非战巫战士模型立即进行一次普通 近战攻击,然后蛊惑消失。一个模型每回合只能被蛊惑影响一次。
- ·**傀儡大师(特殊行动或特殊攻击)**-傀儡大师是一个 RNG10 的魔法。如果它目标是敌方模型/单位,则它是一次魔法攻击。你可以选择一个受作用模型重投你选择的一次指挥力测试、攻击或伤害投掷的任意数量骰子,然后傀儡大师消失。傀儡大师持续一轮。

特性

倒刺鞭

施虐者血戏子施虐大师

史孔恩单人模型

生命	命值:5		FA: 2		PC:	4	
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
6	5	8	4	14	13	9	

精准解剖-当该模型对活体模型的伤害骰没有超过其 ARM 的时候,被命中目标受 1 伤害。被此模型近战攻击进入伤残状态的模型不能进行坚韧投掷。

幻影-在你的控制阶段,将该模型完全放置在其当前位置的2寸内。

疾跑-如果拥有此模型本激活期内通过肉搏攻击摧毁过一个或更多敌人模型,在激活期结束时它可以进行一次全速前进。

老兵领导【施虐者血戏子】-在此模型指挥范围内,其他友军施虐者血戏子模型获得+1命中。

武器	特性		
(2) (2)	RNG: 2	POW: 3	P+S: 8

横扫(特殊攻击)--该模型立即用该武器对该武器近战范围内有视线的所有模型进行一次基础近战攻击。所有这些近战攻击是同时发生的。

特性

施虐者监工

史孔恩单人模型

生命	命值:5		FA: 2			PC:	3
SPD	STR	MAT	RAT	DEF		ARM	CMD
6	6	6	4	13		13	7
			30				

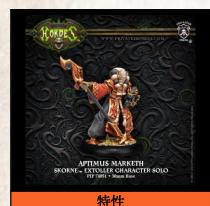
"起来干活!不许睡觉!"【仆从】-此模型和它指挥范围内的友军仆从模型不会被击倒。

疼痛驱动(特殊行动)-RNG3.目标友军非战巫仆从战士模型/单位。如果模型/单位在射程内,一回合内它获得+2STR。在阵型外的模型不受影响。

疾走(特殊行动)-RNG3目标友军非战巫仆从战士模型/单位。如果模型/单位在射程内,一回合内它获得重整【3】(在一个没有冲锋失败或奔跑的激活期结束时,拥有重整【3】的模型可以前进至多3寸,然后激活结束。)

锻打肉体(特殊行动)-RNG3.目标友军非战巫仆从战士模型/单位。如果模型/单位在射程内,一轮内它获得坚韧。在阵型外的模型不受影响。

	武器特性							
捉人器		RNG: 2	POW: 4	P+S: 10				
捉人-被此武器攻击命中的	J战士模型-2DEF 并且一轮P	内在该模型近战范围	围内时不能前进。					



御灵师马凯斯

史孔恩颂灵师单人模型

生命	命值:5		FA: C		PC:	5
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	6	5	13	13	8
			30			

附属-在游戏开始前,将此模型在之后的游戏中附属给一个友军同族战巫。每个同族战巫只能有一个模型/ 单位附属于它。

幽魂护盾-此模型上每有一个灵魂指示物+1ARM。

魔法能力【7】

- ·和谐喜悦(特殊行动)RNG CMD,目标该模型的战巫,此战巫本回合一次释放法术时,可以将消耗-1。
- ·法术奴隶(特殊行动或特殊攻击)-此模型在进行法术奴隶特殊行动时必须在其战巫的控制范围内。它可以施放其战巫卡片上一个费用不高于3的法术。此模型不能释放维持性法术或者RNG为SELF或CTRL的法术。当此模型施放攻击性法术时,法术奴隶是一个魔法攻击,用此模型的魔法能力结算法术命中。

集魂者: 阴曹守望者--此模型可以获得灵魂指示物。当一个友军活体同族模型在此模型指挥范围内被摧毁时,此模型获得它的灵魂指示物。此模型同时可拥有最多三个灵魂指示物。此模型可以花费灵魂指示物使用如下能力

- · 灵魂动力-在其战斗行动时,该模型可以花费灵魂指示物进行额外近战攻击,每个指示物一次攻击。
- ·死亡力量-在其战斗行动时,该模型可以花费灵魂指示物增幅命中或伤害,每个指示物一次增幅。

灵魂叩击–在你的控制阶段若此模型在其战巫控制范围内,战巫可以用此模型上的灵魂指示物维持法术,每个指示物一个法术。

	<mark></mark>							
魂魄之眼 								
毁灭凝视:一个流	毁灭凝视:一个活体或不死模型被这件武器命中时,将其当前 STR 加在伤害骰中。							
庄严 RNG: 2 POW: 6 P+S: 11								



颂灵师灵魂守护者

史孔恩单人模型

生命	命值:5		FA: 2		PC:	3
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	5	5	14	12	8
			30			

幽魂护盾-此模型上每有一个灵魂指示物+1ARM。

魔法能力[7]

- ·引导(特殊行动)-RNG CMD。目标友军同族模型。如果模型在射程内,一回合内它获得心眼,它的武器获得魔法武器。
- · **灵魂指引**(特殊行动)-RNG CMD。目标友军拥有集魂者:阴曹守望者能力的同族模型。如果模型在射程内,将此模型上任意数量灵魂指示物转移到目标模型上。

集魂者: 阴曹守望者--此模型可以获得灵魂指示物。当一个友军活体同族模型在此模型指挥范围内被摧毁时,此模型获得它的灵魂指示物。此模型同时可拥有最多三个灵魂指示物。此模型可以花费灵魂指示物使用如下能力

·死亡力量-在其战斗行动时,该模型可以花费灵魂指示物增幅命中或伤害,每个指示物一次增幅。

武器特性								
魂魄之眼	⊘ ⊗	RNG: 8	ROF: 1	AOE: -	POW: 6			
毁灭凝视,一个活体武不及	· 模型被这件武器命中时 / >	将其当前 STR	加在伤害骰中		19110114			

	先祖守卫 史孔恩灵升者单人模型						
1	生命	首:10		FA: 3		PC:	5
	SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
And Angeles (Salatina Company)	4	8	8	3	10	18	10
特性				2 40			

防御打击-每回合一次,当一个敌方模型行进进入并且停止在此模型的近战范围内时,此模型可以立即对其进行一次基础近战攻击。

共鸣【不朽者】-在一个先祖守卫 5 寸内激活的不朽者模型/单位在本激活期内正常移动阶段前进时获得+2 寸移动力。

集魂者: 阴曹守望者-此模型可以获得灵魂指示物。当一个友军活体同族模型在此模型指挥范围内被摧毁时, 此模型获得它的灵魂指示物。此模型同时可拥有最多三个灵魂指示物。此模型可以花费灵魂指示物使用如 下能力

- 灵魂动力-在其战斗行动时,该模型可以花费灵魂指示物进行额外近战攻击,每个指示物一次攻击。
- · **灵魂驱动**-在此模型激活期开的时候,此模型可以使用一点灵魂指示物来获得在本激活期内正常移动阶段前进时+2 寸移动力。
- ·死亡力量-在其战斗行动时,该模型可以花费灵魂指示物增幅命中或伤害,每个指示物一次增幅。 灵魂容器-该模型可以如同活体模型一般产生灵魂指示物。

稳定-此模型不能被击倒。

武器特性					
戟		RNG: 2	POW: 6	P+S: 14	



特性

毁灭者哈卡

史孔恩灵升者单人模型

生命	6值: 10		FA: C		PC:	6	
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
4	8	9	9 3 10 18 10				

幽魂护盾-此模型上每有一个灵魂指示物+1ARM。

正义复仇—如果上一轮内在此模型 5 寸内有至少一个友军同族战士模型被敌方攻击摧毁或移除游戏,在你的维持阶段此模型可以前进至多 3 寸并进行一次基础近战攻击。

集魂者: 阴曹守望者-此模型可以获得灵魂指示物。当一个友军活体同族模型在此模型指挥范围内被摧毁时,此模型获得它的灵魂指示物。此模型同时可拥有最多三个灵魂指示物。此模型可以花费灵魂指示物使用如下能力

- · 灵魂动力-在其战斗行动时,该模型可以花费灵魂指示物进行额外近战攻击,每个指示物一次攻击。
- ·死亡力量-在其战斗行动时,该模型可以花费灵魂指示物增幅命中或伤害,每个指示物一次增幅。 灵魂容器-该模型可以如同活体模型一般产生灵魂指示物。

老兵领导【灵升者模型】-在此模型指挥范围内,其他友军灵升者模型获得+1命中。

稳定-此模型不能被击倒。

	武器特性 and a second a second and						
巨剑*2		RNG: 2	POW: 5	P+S: 13			

组合击(特殊攻击)-进行一次近战攻击,取代一般的伤害掷骰,该次攻击的伤害掷骰中 POW 按照该模型力量加上两倍该武器 POW 来算。

守护者阿比丹

史孔恩灵升者不朽者单人模型

生命值:5			FA: C		PC: 5		
SPD	SPD STR M		MAT RAT		ARM	CMD	
5	7	7	3	11	17	10	
			(2) (30)				

侧击【先祖守卫】-此模型对处于一个先祖守卫近战范围内的敌方模型进行近战攻击时获得+2 命中和一颗额外伤害骰。

不朽者冠军-当该模型被摧毁且并未被返回游戏时,在你的控制阶段一个友军先祖守卫可以花费1灵魂指示物将此模型返回游戏,将此模型完全放置在该先祖守卫的2寸以内。

盾卫-每轮一次,在你对手的回合,当一个友军模型在此模型的 3 寸内被一次非喷吐远程攻击正中时,你可以选择此模型代为被正中。它被自动命中并且遭受全部的伤害和效果。当它处于虚体,击倒或静止状态时无法使用盾卫。

灵魂容器-该模型可以如同活体模型一般产生灵魂指示物。

武器特性						
巨剑	*************************************	RNG: 2	POW: 6	P+S: 13		

		不朽容器 史孔恩灵升者颂灵师单人模型						
			史	开 有似	火灭州	早 人快型		
		生命值:	5			I	FA:: 3	
		PC					3	
	SPD	STR	MAT	R.A	T	DEF	ARM	CMD
	5 7 5 5 11 17 8							
特性				②	30			

灵魂容器-该模型可以如同活体模型一般产生灵魂指示物

传导者【友军同族战巫】当该模型在友军同族战巫控制范围内时友军同族战巫可以通过该模型传导法术。 测远术-其他友军同族模型对此模型指挥范围内的敌方模型获得+2 法术命中。)

列阵设防-一模型自该模型前方对其进行冲锋、冲撞或者骑兵撞击攻击时-2命中。

武器特性								
灵魂之眼 Ø RNG: 8 ROF: 1 AOE: - POW: 5								
毁灭凝视-一个活体或不死	毁灭凝视- 一个活体或不死模型被这件武器命中时,将其当前 STR 加在伤害骰中。							
鬼魂射击-此模型用该武器	鬼魂射击-此模型用该武器进行攻击时无视视线、隐蔽和掩护。							
长兵器								

颂灵师见习士

史孔恩颂灵师单人模型

生命	命值:5		FA: 3		PC: 2		
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
6	5	5	4	13	12	6	
			(30)				

领导【灵升者】在该模型指挥范围内友军灵升者战士模型获得坚韧**②**。

魔法能力

特性

- ·修理(D3+1)-RNG B2B,目标友军同族构造体模型。如果目标模型在射程内,从其上移除 D3+1 点伤害。
- ·石之怒(特殊行动)-RNG CMD 目标友军同族构造体模型。如果目标在射程内则获得+2STR 一轮。

武器特性						
木槌		RNG: 0.5	POW: 3	P+S: 8		



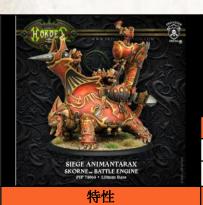
歼灭者-此模型对活体模型获得一颗额外近战命中和伤害骰。在此模型 3 寸内活体模型被摧毁不能产生灵魂指示物。

鬼灵加护-当一个敌人模型攻击该模型失误,在攻击结算后你可以选择立即将攻击模型径直推离此模型 D3 寸。

行走虚界-每个激活期一次,当此模型在其战斗行动阶段用一次攻击摧毁一个活体或不死模型时,攻击结算 完毕后你可以立即把此模型完全放置在其当前位置8寸内任意位置。

武器特性						
撕裂		RNG: 0.5	POW: 6	P+S: 12		

史孔恩战争引擎



攻城玄武

史孔恩战争引擎

生命值: 35		FA: 2		PC: 17		
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
8	15	6	5	10	20	10
(A) (120)						

野兽-此模型可以像一个战兽一样作为医疗特殊行动的目标。

刚烈-当此模型被一次攻击伤害时,它获得一个狂怒指示物。此模型最多可以同时拥有三个狂怒指示物。在 其激活期内,此模型可以花费狂怒指示物进行额外的近战攻击或者增幅近战命中或伤害投掷,每个狂怒指 示物进行一次攻击或增幅。

复合攻击--此模型可在同一个激活期内同时进行近战和远程攻击。当此模型进行其初始近战攻击或强力攻击时,它可以同时进行初始远程攻击。即使在近战中此模型也可以进行远程攻击。

重整【3】-在一个没有进行奔跑或冲锋失败的激活期结束时,此模型可以前进至多3寸,然后激活结束。 **践踏强力攻击**-此模型可以进行践踏强力攻击。

武器特性								
双联劫掠者气弩炮		RNG: 12	ROF: D3+1	AOE:	- POW: 13			
集中火力-用此武器攻击时对中底盘+1命中和伤害对大底盘和巨型底盘+2命中和伤害。								
尾锤		RNG: 1	POW	7: 3	P+S: 18			
击倒-被此武器攻击命中的模型被击倒。								
L: 长矛		RNG: 2	POW	7: *	P+S: *			
独立攻击-该攻击是基础 STR6, POW5, P+S11。在其激活期内,该模型可以在移动前使用此武器的初始近								
战攻击。								
R: 长矛		RNG: 2	POW	7: *	P+S: *			
独立攻击-该攻击是基础 STR6, POW5, P+S11。在其激活期内,该模型可以在移动前使用此武器的初始近								
战攻击。								
坐骑	@	RNO	: 1		POW: 15			



至尊守卫

史孔恩灵升者先祖守卫战争引擎

生命值: 33		FA: 2		PC: 16		
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	12	7	6	8	19	10

特性

(D) (120)

防御打击-每回合一次,当一个敌方模型行进进入并且停止在此模型的近战范围内时,此模型可以立即对其进行一次基础近战攻击。

神圣鼓舞-此模型获得一颗额外的近战命中和伤害骰,舍弃最小的骰子。

导引灵魂-当一个友军活体模型在此模型控制范围内被摧毁并产生一个灵魂指示物,你可以选择有资格的模型获得这个灵魂,无视其他距离更近的有资格模型。敌军模型永远无法从在此模型控制范围内被摧毁的友军活体模型上获得灵魂指示物。

集魂者: 阴曹守望者-此模型可以获得灵魂指示物。当一个友军活体同族模型在此模型指挥范围内被摧毁时,此模型获得它的灵魂指示物。此模型同时可拥有最多三个灵魂指示物。此模型可以花费灵魂指示物使用如下能力

- · **灵魂动力-**在其战斗行动时,该模型可以花费灵魂指示物进行额外近战攻击,每个指示物一次攻击。
- · 奥术漩涡- 该模型可以花费一点灵魂指示物立即否定一个以它或它 3 寸内的模型为目标的法术。被否定的法术不起作用但是照常支付费用。
- · 愤怒之井-在该模型激活期内任何时候,你可以移除至多3个此模型上的灵魂指示物,每移除一个灵魂指示物可以将一个小或中底盘友军同族战士士兵(grunt)模型返回游戏。返回模型拥有1点剩余生命值。被返回的模型必须被完全放置在此模型的指挥范围内并且处于同单位另一模型3寸内。被返回的模型在本回合必须放弃战斗行动阶段。

灵魂容器--该模型可以如同活体模型一般产生灵魂指示物。

灵魂守护-敌方模型不能获得在此模型指挥范围内被摧毁模型的灵魂指示物。

武器特性							
愤怒之火		RNG: 10	ROF: 1		AOE: 4		POW: 14
黑曜石巨刃		RNG: 3		POW: 6			P+S: 18

攻城武器-此武器对巨型底盘模型获得一颗额外的伤害骰。

横扫(特殊攻击)-此模型立即用此武器对该近战范围距离内有视线的所有模型进行一次基础近战攻击。所有这些近战攻击是同时发生的。