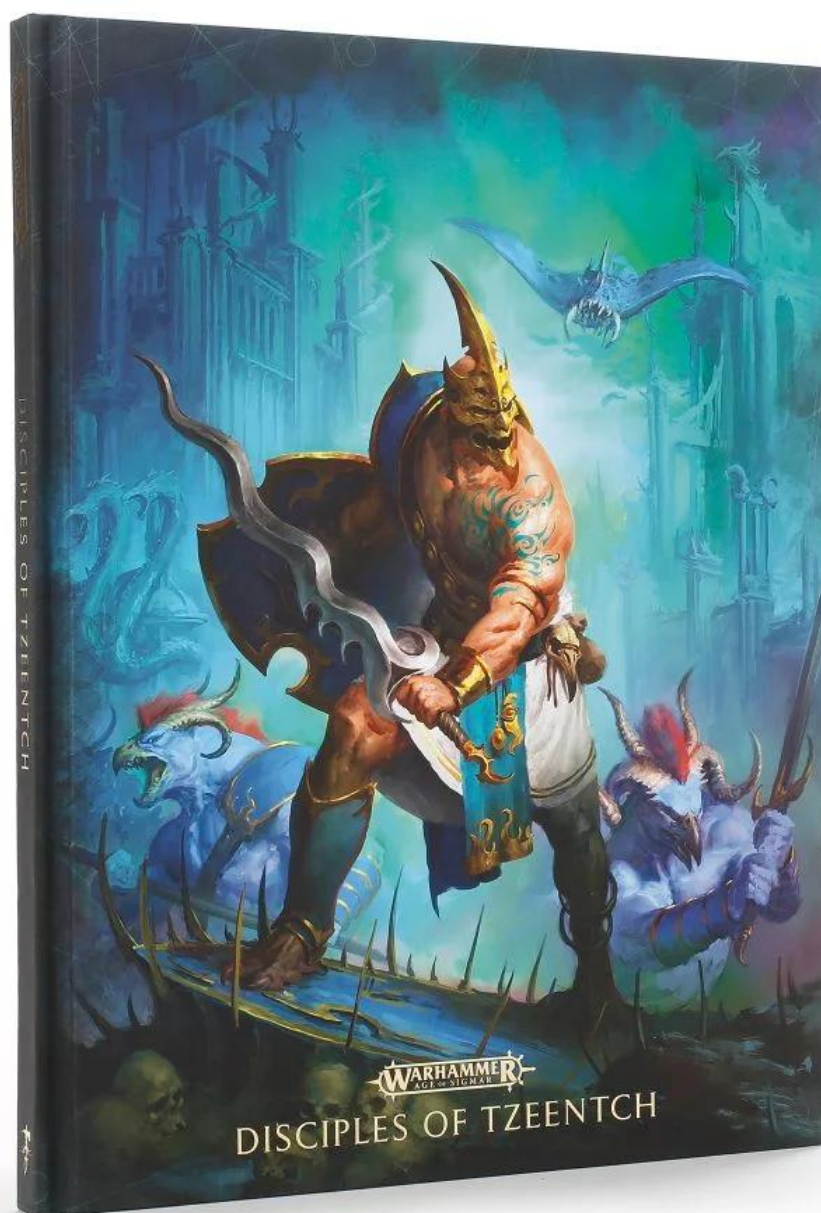


好奇门徒

规则翻译



本文件是桌面战棋游戏《战锤：西格玛时代》中好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、魔法道具、主将特性、指挥能力、所有单位的规则卡以及阵型等等。

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和阵型的规则与分数，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，更新内容请查看最后一页

好奇门徒通用规则

在构筑军表时，一支完全由具备**好奇**关键词的单位组成的军队被称作好奇军队。
好奇军队属于**混沌**大阵营下的好奇阵营，进而可以选择得到下列的所有好奇阵营能力。

下文中的所有表述都以“玩家已经选择了好奇的阵营能力，而非**混沌**大阵营能力”这一假设前提来展开；
而如果玩家选择使用**混沌**大阵营，则应该查看西格玛时代总规则文件中的对应规则。

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艺皆归于乌有。

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

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**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**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**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**单位单位需要投掷 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，**除了保护骰和震慑测试骰之外**，均视为未修正的结果，且不能被重投，也不能被修正。

若你用命运骰来代表了一颗保护骰的结果，这颗保护骰结果会如常减去破甲值；

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会如常减去本回合中这个单位中被杀死的模型数。

偷窃法术能力 FAQ：

一些单位拥有可以掌握其他法师的法术的能力，然而有些法术有特定要求（如需要特定关键词的法师才能施放，如法术效果需要参考损伤表等），此时，若掌握此法术的单位没有满足这些特定要求，则那个单位也不能尝试施放那个法术。

此外，这些掌握其他法师的法术的能力也不能让你施放你没有花费分数加入军表的无尽法术

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。

召唤的单位必须全部置在友方**好奇恶魔英雄** 12 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
至尊好奇大魔 x1	45	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

混乱使命：若好奇的信徒恪守圣数之 9，则不论是经由仪式或是激战中的神迹，命运之神都会赐福于他的子嗣，使得他们获得更强大的力量。

在你的英雄阶段开始时，你可以选择进行如下一项混乱使命，此使命持续到你的下个英雄阶段开始。你必须向对手宣布你要完成的使命。

完成使命的友方**好奇**单位可以获得对应奖励，奖励的效果均持续整场游戏

一项使命一局游戏只能完成一次，一个单位可以重复完成多项使命，但只能保留一项使命的奖励，即选择了新奖励之后，旧奖励即会失去。

疯狂施法：好奇知晓了他信徒的奉献，并许诺以更强大的魔法学识。

使命：选择一个友方**好奇法师**，若那个**法师**在本阶段成功施法两次法术或无尽法术，且这两次的施法骰结果均为未修正的 9+，且这两次施法均未被成功破法，则使命完成。

奖励：完成此使命的**法师**施法骰结果+1。

九重分尸：道途扭曲者从不吝于接纳供奉，但以圣数屠戮敌人作为供品，则会得到大大嘉奖。

使命：选择桌面上一个有 9+模型的敌方单位，若那个单位在本回合结束前被消灭，则使命完成。

奖励：消灭那个单位的友方**好奇**单位近战攻击命中骰结果+1。

推翻领袖：好奇信徒斩获敌军将领或是强大怪兽的首级，获赐越战越勇的韧性。

使命：选择一个最大生命值为 9+的敌方**英雄或怪兽**，若那个**英雄或怪兽**在本回合结束前被消灭，则使命完成。

奖励：消灭那个**英雄或怪兽**的友方**好奇**单位保护骰结果+1。

鲁莽弃子：秘会急于向神明展现忠心，获得了全新的力量以倾泻给敌人。

使命：在你的冲锋阶段，选择一个位于任意敌方单位 9 寸外的友方**好奇**单位，若此单位本阶段冲锋到了任意敌方模型 0.5 寸内，则使命完成。

奖励：完成此使命的友方**好奇**单位冲锋的同回合中，近战武器攻击次数+1。

混乱之潮：为主人开疆扩土对于好奇门徒来说乃头等要务，铲除敌人，即可获得增强以固守新夺疆域。

使命：若一个有 9+模型的**友方好奇**单位控制了一个在你的此次英雄阶段开始时仍属于敌方的任务目标点，则使命完成。

奖励：完成此使命的友方**好奇**单位在争夺任务目标点时，每有 1 个**好奇**模型算作 2 个模型。

巫会 (Coven)

如果你的军队是**好奇**军队，你就可以为全军选择巫会的关键词，并获得对应的特殊能力。

选择关键词之后，你军队中的所有单位都会获得对应巫会的关键词。有的单位原本就带有某一巫会关键词，则此单位不能再获得新的巫会关键词，但是不影响你将其加入军队。

接下来的几页规则中将阐述巫会的固有能力，巫会主将所各自拥有的专属主将特性，以及巫会专属的魔法道具等等。

但需要注意的是，如果你选择巫会中的任何一个作为自己的关键词，就会受到如下的限制：

- > 拥有巫会关键词的主将必须使用对应巫会的主将特性，而不能选用后文中的通用主将特性。
- > 拥有巫会关键词军队中的**英雄**选择的第一件魔法道具必须是对应巫会的魔法道具。

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。

主将特性：闪烁烈焰-Coruscating Flames

对完全位于此主将 12 寸内的友方永恒烈焰恶魔单位的远程攻击命中骰结果-1。

指挥能力：突变火海

作用对象：完全位于一个友方永恒烈焰恶魔英雄 12 寸内的一个友方永恒烈焰恶魔单位

使用时机：任意射击阶段。

能力效果：此单位的魔火、次元火焰、次元烈焰的远程攻击命中骰投出未修正的 6 时，目标单位勇气值-2，直到本大回合结束。

魔法道具：底体次元火-Shroud of Warpflame

装备者每受到一点由近战武器造成的伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 3+，则造成这点伤害或致命伤害的单位受到 1 点致命伤害。

奸诈军团 Hosts Duplicitous

军团能力：乱象军阵

奸诈军团单位 3 寸内的敌方单位不能撤退。

主将特性：幻影之主意志-Will of the Phantom Lord

完全位于此主将 9 寸内的友方奸诈军团恶魔法师可以重投施法骰和破法骰。

指挥能力：无可预知（一次性能力）

作用对象：一个友方奸诈军团好奇惧妖单位

使用时机：此单位被消灭时

能力效果：投 D6，若结果为 5+，则将一个与此单位完全相同的单位加入你的军队，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。

FAQ：完全相同指与这个单位最初的组成完全相同，例如：若这个单位最初包含 10 个粉色惧妖，但是被消灭时只包含 10 个硫磺惧妖，则此能力生效时会将一个包含 10 个粉色惧妖的单位加入你的军队

魔法道具：分裂恶魔之印-Brand of the Split Daemon

装备者保护骰结果+1。

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**可以直接破除一个法术（无需投骰）。

主将特性：法术猎手-Spell Hunter

双方军队布置完毕后，第一个大回合开始前，D3 个不同的**奥法军团**可飞行单位可以移动最多 6 寸。

指挥能力：飞鲨随从

作用对象：完全位于一个友方**奥法军团英雄** 12 寸内的一个友方**奥法军团好奇尖啸飞鲨**单位

使用时机：你的英雄阶段

能力效果：直到你的下个英雄阶段，此单位的保护骰结果+1，飞鲨撕咬破甲值提高 1。

一个单位一个回合只能受此能力作用一次。

魔法道具：利齿头环-The Fanged Circlet

一次性道具。在你的英雄阶段开始时，你可以将一个有 6 个模型的**好奇尖啸飞鲨**单位加入你的军队，并完全布置于装备者 9 寸内，任意敌方单位 9 寸外的位置。

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**暂态教派凯利克侍僧**模型被消灭时，投 D6：

若结果为 2-5，则那个模型在移出桌面之前可以攻击一轮；

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**单位。

>如此加入**奸角兽**单位的模型必须完全布置在这个被杀死的模型 9 寸内，所加入的那个**奸角兽**单位 1 寸内。

>如此加入**奸角兽**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**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**单位的模型才可以被部署在那个敌方单位 3 寸内。

主将特性：目中无惧-Defiant in their Pursuit

完全位于此主将 12 寸内的友方**暂态教派**单位勇气值+2。

指挥能力：畸变命运

作用对象：完全位于一个友方**暂态教派英雄** 12 寸内的一个友方**暂态教派凯利克侍僧**单位

使用时机：你的英雄阶段

能力效果：直到你的下个英雄阶段，此单位中的**凯利克侍僧**模型的变化之礼能力的判定骰结果+1。

魔法道具：混乱护符-Chaotica Amulet

装备者生命值+1。

焰寺教派 Pyrofane 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。

主将特性：超然烈火护体-Shrouded in Unnatural Flame

对此主将的远程攻击命中骰结果-1。

指挥能力：引燃巫火

作用对象：完全位于一个友方**焰寺教派英雄** 12 寸内的一个友方**焰寺教派凯利克侍僧**单位

使用时机：你的射击阶段

能力效果：本阶段中，此单位可以重投造伤骰。

魔法道具：缚火护符-Chainfire Amulet

装备者的远程攻击命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 D3 致命伤害（不再投造伤和保护）。

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**万变魔君**只需 9 点 FP，第二个**万变魔君**只需 18 点 FP，第三个**万变魔君**才是正常的 30 点 FP。

主将特性：伪神先知-Prophet of the Ostensible

在你的英雄阶段开始时，若此主将位于桌面上，则投 D6，若结果为 4+，则你获得一点额外的指挥点数。

指挥能力：奥法之主宏愿

作用对象：完全位于一个友方**唤魔法会英雄** 9 寸内（若上述**英雄**为主将则改为 18 寸）的一个友方**唤魔法会法师**单位

使用时机：你的英雄阶段

能力效果：本阶段中，此**法师**的施法骰结果+1。

一个单位一个回合只能受此能力作用一次。

魔法道具：硫磺魔宠-Brimstone Familiar

友方**唤魔法会**单位完全位于装备者 12 寸内时不进行震慑测试。

无羁瞬变

The Unbound Flux

军团能力：致幻魔力

友方**无羁瞬变恶魔法师**的法术造成致命伤害时，为每个受到致命伤害的单位投 D6，若结果为 4+，则对应单位再额外受到 1 点致命伤害

主将特性：疯狂魔盾-Aegis of Insanity

完全位于此主将 9 寸内的友方**无羁瞬变恶魔**单位不进行震慑测试。

指挥能力：混乱动力

作用对象：完全位于一个友方**无羁瞬变恶魔英雄** 12 寸（若此**英雄**为主将则为 18 寸）内的一个友方**无羁瞬变恶魔法师**

使用时机：你的英雄阶段

能力效果：本阶段中，此**法师**施法骰结果+1。

一个单位一个回合只能受此能力作用一次。

魔法道具：启迪者-The Enlightener

选择装备者的一件近战武器获得此效果：命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 D3 致命伤害（不再投造伤和保护）。

千眼邪教

The Cult of A Thousand Eyes

军团能力：死亡印记

双方军队布置完毕后，第一个大回合开始前，你可以选择最多 D3 个不同的敌方单位作为此能力的目标。

在整场游戏中，友方**千眼邪教凡人**单位近战攻击上述目标时可以重投命中骰

主将特性：好奇欢欣-Tzeentch is Pleased

此主将位于桌面上时，你每使用一点指挥点数，投 D6，若结果为 5+，则此主将回复 D3 生命值

指挥能力：千眼无处不在

作用对象：完全位于一个友方**千眼邪教凡人英雄** 12 寸内的一个友方**千眼邪教凡人**单位

使用时机：你的英雄阶段

能力效果：直到你的下个英雄阶段，此单位攻击敌方单位时，无视敌方单位的掩体效果。

魔法道具：低语之冠-Crown of Whispers

装备者保护骰结果+1

好奇通用主将特性

如果你的军队没有选择巫会之一，那么你就可以从下列的表格中选择自己的主将特性。
这些主将特性的具体要求和效果都详见下方的列表。

好奇奥术教徒

(只有**好奇奥术教徒英雄**可以选择)

1-大巫术师-Arch-sorcerer

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-魔力至尊-Magical Supremacy

此主将的破法和驱散距离增加 12 寸

4-无羁变异-Boundless Mutation

你的英雄阶段开始时，若此主将位于桌面上，则投 D6，若结果为 2+，则此主将可以回复 D3 生命值

5-教派宗主-Cult Demagogue

此主将的施法骰投出双骰时，此次施法直接成功，且若未被成功破法，则你获得 2 点而不是 1 点 FP

6-奥术献祭-Arcane Sacrifice

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

好奇凡人信徒

(只有**好奇凡人英雄**可以选择)

1-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

2-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

3-幻术大师-Illusionist

对此主将的攻击命中骰结果-1

好奇恶魔

(只有**好奇恶魔英雄**可以选择)

1-大巫术师-Arch-sorcerer

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-魔力至尊-Magical Supremacy

此主将的破法和驱散距离增加 12 寸

4-恶魔火种-Daemonspark

一次性能力。在你的英雄阶段，你获得 3 点 FP

5-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

6-以太之缚-Aether Tether

此主将保护骰结果+1

奸奇通用魔法道具

你军队中的一个**英雄**可从下列表中选择一件魔法道具使用，你可以手动为其选择，也可以投掷 D6 来随机决定。此外，你的军队中每包含一个阵型，就有另一名**英雄**可以从中选择一件不同的魔法道具。玩家应在决定自己军队中的主将之后，再宣布己方**英雄**持有魔法道具的细节。

每一件魔法道具只能被选择一次，而每个**英雄**也只能选择一件魔法道具。

天定神器 (只有**奸奇凡人英雄**可以选择)

1-邪恶碎片-Wicked Shard

选择装备者的一件近战武器，你可以重投此武器的造伤骰

2-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：

此武器每杀死一个敌方**英雄**，在装备者此轮攻击结算完毕后，移除模型之前，将一个**奸奇混沌卵**加入你的军队，并将其布置在那个被杀死的**英雄** 1 寸内

3-枢纽法杖-Nexus Staff

一次性道具。在你的英雄阶段，你可以自动驱散装备者 9 寸内的一个无尽法术

4-时空挂饰-Timeslip Pendant

一次性道具。任意近战阶段结束时，装备者可以再次攻击

5-恶魔之心-Daemonheart

一次性道具。任意近战阶段开始时，任意一方玩家选择单位攻击之前，选择装备者 1 寸内的一个敌方单位受到 3 点致命伤害

6-佯谬之盾-Paradoxical Shield

装备者的保护骰结果+2，但是必须重投所有成功的保护骰（注意：任何重投都在修正之前）

例如：若装备者的保护值为 4+，在对破甲值为“-1”的攻击投掷保护骰时，必须重投结果为未修正的 4、5、6 的保护骰，最后骰面结果为 3、4、5、6 的保护骰都成功

教派秘宝 (只有**奸奇奥术教徒英雄**可以选用)

1-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 D3 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

2-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 时，投 D6 并将其加入命运骰池

3-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**好奇恶魔英雄**可以选择)

1-次元火之刃-Warfire 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-活体武器-Sentient Weapons

装备者对装备魔法道具的敌方单位的近战攻击命中骰投出未修正的 6 时，目标单位装备的魔法道具永久失效

3-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

4-噬魂者-Souleater

选择装备者的一件近战武器，此武器获得以下效果：
若此武器杀死了任意敌方英雄，则在装备者此轮攻击结算完毕后，此武器攻击次数永久+1

5-幻影武器-Phantasmal Weapons

选择装备者的一件近战武器，使其破甲值提高 1

6-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

恶魔之力 (只有**好奇恶魔英雄**可以选用)

1-窜变光环-Aura of Mutability

完全位于装备者 9 寸内的友方**好奇恶魔**单位造伤骰结果+1

2-法力源泉-Wellspring of Arcane Might

装备者可以重投施法骰和破法骰

3-好奇之相-Aspect of Tzeentch

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

好奇军队中的**法师英雄**在总规则中的奥术飞弹和神秘护盾之外还掌握下表中的法术。

在游戏开始前，玩家可以为每个**好奇法师英雄**投 D6 来从下表中随机决定一个其可以使用的法术，也可以从中直接进行选择。每个**法师英雄**可以掌握和在每个英雄阶段中可以使用的法术总数都写在他们自己的规则里。

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）

选择一个位于施法者 18 寸内，且为其可见的敌方单位，该单位遭受 1 点致命伤害；

此外，如果这次施法的结果大于等于 10，则该单位改为遭受 D3 点致命伤害。

总规则通用法术：**神秘护盾**（施法值 6）

选择一个位于施法者 18 寸内的友方单位，该单位可以重投结果为 1 的保护骰。

「命运」法系

好奇奥术教徒英雄法师和好奇凡人英雄法师可以从下表掌握一个魔法

1. 好奇飞弹-Bolt of Tzeentch 施法值 7

选择位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个敌方单位，使其受到 D6 致命伤害。

2. 奥术暗示-Arcane Suggestion 施法值 8

选择位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个敌方单位，选择以下一项效果发动：

- 希望渺茫：使其受到 D3 致命伤害；
- 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。

3. 窥视未来-Glimpse the Future 施法值 7

投 D6 并将其加入命运骰池。

4. 命运之盾-Shield of Fate 施法值 6

选择完全位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个友方**好奇**单位，使其根据剩余的命运骰数获得不同的效果：

- 剩余 1-3 颗时：使其可以重投结果为 1 的保护骰；
- 剩余 4-6 颗时：使其可以重投保护骰；
- 剩余 7-9 颗时：使其可以重投保护骰，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。

此效果参考剩余的命运骰数是即时的，例如，当你有 4 颗命运骰时，此单位可以获得第二档效果，但是当你消耗了一颗命运骰，使命运骰数变为 3 颗时，此单位只能获得第一档效果。

5. 奥能灌注-Infusion Arcanum 施法值 5

施法者命中骰和造伤骰结果+1。

6. 奸诈链接-Treacherous Bond 施法值 5

选择完全位于施法者 9 寸内的且为其可见的一个友方**好奇凡人**单位，施法者每受到一点伤害或致命伤害，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。

「变幻」法系

好奇恶魔英雄法师可以从下表掌握一个魔法

1. 好奇飞弹-Bolt of Tzeentch 施法值 7

选择位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个敌方单位，使其受到 D6 致命伤害。

2. 好奇策反-Treason of Tzeentch 施法值 5

选择位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个敌方单位，那个单位中每有一个模型，就投一个 D6，每投出一个 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。

3. 奥术变形-Arcane Transformation 施法值 6

选择完全位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个友方**好奇英雄**，使其勇气值和移动力+1，一件近战武器攻击次数+1

5. 未察异变-Unchecked Mutation 施法值 6

选择位于施法者 18 寸内的且为其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。

5. 折叠现实-Fold Reality 施法值 7

选择完全位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个友方**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。
 - >被复活的模型必须逐个部署在位于自身所属单位其它模型 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)
 - >被复活的模型不能部署在敌方单位 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,被复活的模型才可以部署在那个敌方单位 3 寸内

6. 好奇烈焰风暴-Tzeentch' s Firestorm 施法值 9

选择位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个敌方单位，投 9D6，每投出一个 6，那个单位受到 D3 致命伤害

万变魔君 380 分

Lord of Change		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 380 分	
关键词	混沌、恶魔、奸奇、法师、怪兽、英雄、万变魔君	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			*			4+		14		10	
英雄装备		奸奇法杖，选择装备：灾厄魔剑或巫术之杖或利喙和恶爪									
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				
巫术之杖	18	2D6	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				
奸奇法杖	3	4	3+	*	-	2	无				
灾厄魔剑	1	2	4+	2+	-2	3	无				
利喙和恶爪	1	4	4+	3+	-1	2	无				

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

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

<div>能力</div>	<div><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。 >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（再加上修正）。</p><p>窃法者：若此模型成功破除一个敌方法术，且此次破法骰结果为未修正的 9+，则此模型掌握那个法术。</p><p>吞法者：一回合一次，在你的英雄阶段，你可以驱散此模型 18 寸内的一个无尽法术。</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，并在敌军英雄阶段中尝试 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>>地狱之门 – 施法值 7 选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，投 9 个 D6，每投出一个符合损伤表中判定的结果，那个单位受到 1 点致命伤害。</p><p>指挥能力：巫术道标</p><ul style="list-style-type: none">•作用对象：此模型•使用时机：在你的英雄阶段开始时•能力效果：直到你的下个英雄阶段开始，友方奸奇恶魔法师完全位于此模型 18 寸内时施法、破法骰结果+1。 一个单位一个回合只能受此能力影响一次。</div>
---------------	---

至尊好奇大魔 480 分

Exalted Greater Daemon of Tzeentch		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 480 分	
关键词	混沌、恶魔、好奇、法师、怪兽、英雄、万变魔君、至尊好奇大魔	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			*			4+		20		10	
英雄装备		好奇法杖、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			
好奇法杖		3	3	3+	*	-	2	无			
利喙和恶爪		1	4	3+	3+	-1	2	无			

损伤表			
所受伤害数	移动力	好奇法杖造伤	地狱之门判定
0-3	10	2+	2+
4-6	9	2+	3+
7-9	8	3+	3+
10-12	7	3+	4+
13+	6	4+	4+

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

<div>能力</div>	<div><p>飞行：此模型可以飞行。</p><p>法术专精：此模型施法、破法时，将 2D6 中结果较小的那一颗改为与较大的那一颗相同。 >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（再加上修正）。</p><p>窃法者：若此模型成功破除一个敌方法术，且此次破法骰结果为 9+，则此模型掌握那个法术。</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，并在敌军英雄阶段中尝试 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>>地狱之门 – 施法值 7 选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，投 9 个 D6，每投出一个符合损伤表中判定的结果，那个单位受到 1 点致命伤害。</p><p>指挥能力：巫术道标</p><ul style="list-style-type: none">•作用对象：此模型•使用时机：在你的英雄阶段开始时•能力效果：直到你的下个英雄阶段开始，友方好奇恶魔法师完全位于此模型 24 寸内时施法、破法骰结果+1。</div>
---------------	---

凯洛斯·织运者 400 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 400 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物	
关键词	混沌、恶魔、奸奇、法师、怪兽、英雄、万变魔君、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+	14	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	变幻赠礼伤害
0-3	12	1+	6
4-6	10	2+	D6
7-9	9	3+	3
10-12	8	4+	D3
13+	7	5+	1

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

<div>能力</div>	<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。 >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（再加上修正）。</p> <p>永恒先知：一次性能力。若此模型位于桌面上，则你可以将任意一颗符合下文规定的骰子改为你想要的结果。</p> <p>你可以用此能力改变的掷骰有：</p> <p>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</p> <p>此能力只能改变一颗骰子的结果。 >例如，单位冲锋需要投掷 2D6，则此能力只能改变一颗 D6 的结果。</p> <p>如此改变的骰子结果均视为未修正的结果，且不能被重投，也不能被修正。</p> <p>吞法者：一回合一次，在你的英雄阶段，你可以驱散此模型 18 寸内的一个无尽法术。</p> <p>魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 3 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 3 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、变幻赠礼法术</p> <p>此外，此模型还掌握完全位于此模型 18 寸内友方法师规则上的法术</p> <p>>变幻赠礼 – 施法值 8 选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，那个单位受到损伤表中所示的致命伤害； 若杀死了那个单位中的任意模型，则在移除第一个被杀死的模型之前，将一个好奇混沌卵加入你的军队并布置到那个被杀死的模型 3 寸内。</p>
---------------	--

变幻术师 110 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 110 分							
关键词		混沌、恶魔、惧妖、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		

<div data-bbox="122 1554 180 1579">能力</div>	<div data-bbox="207 1442 1150 1471"> 时来运转：此模型施法骰投出未修正的 9+时，本阶段可以再额外尝试 1 次施法。 </div> <div data-bbox="207 1512 1482 1583"> 奥术秘籍：一次性能力。在此模型一次施法或破法前，你可以宣布使用此能力，如此则此次施法或破法骰投 3 个 D6 而不是 2D6，然后移除一颗骰子，保留剩下的两颗骰子作为结果。 </div> <div data-bbox="207 1624 1270 1731"> 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，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、好奇粉火法术 </div> <div data-bbox="207 1774 1115 1834"> >好奇粉火 – 施法值 9 选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，使其受到 D6 致命伤害。 </div>
---	---

瞬变之主-乘好奇飞盘 130 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 130 分							
关键词		混沌、恶魔、惧妖、好奇、英雄、法师、瞬变之主							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		16		5+		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。在此模型一次施法或破法前，你可以宣布使用此能力，如此则此次施法或破法骰投 3 个 D6 而不是 2D6，然后移除一颗骰子，保留剩下的两颗骰子作为结果。
	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，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握 奥术飞弹 、 神秘护盾 、 好奇蓝火 法术
	> 好奇蓝火 – 施法值 5 选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，投 9 个 D6，每投出一个 6，那个单位受到 1 点致命伤害。

窥运者-乘燃烧战车 140 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 140 分							
关键词		混沌、恶魔、惧妖、好奇、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		16		5+		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	攻击怪兽时伤害值变为 D3		

<div>能力</div>	<p>飞行：此模型可以飞行。</p> <p>奥术秘籍：一次性能力。在此模型一次施法或破法前，你可以宣布使用此能力，如此则此次施法或破法骰投 3 个 D6 而不是 2D6，然后移除一颗骰子，保留剩下的两颗骰子作为结果。</p> <p>烈火燎原：此模型进行普通移动后，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> <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，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、奸奇烈焰风暴法术</p> <p>>奸奇烈焰风暴 – 施法值 8 为施法者 9 寸内的每一个敌方单位投 D6，若结果为 3+，则对应单位受到 D3 致命伤害。</p>
---------------	---

变化灵 120 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 120 分，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、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	

能力	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。	
	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。	
	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，并在敌军英雄阶段中尝试 2 次破法。 本模型掌握 奥术飞弹 、 神秘护盾 法术，还掌握此模型 9 寸内的 法师 自身规则上掌握的法术。	

蓝书记 120 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 120 分，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、英雄、法师、蓝书记								
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		16		5+		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 18 寸内的任意 法师 成功施放一个法术时（不管是否被破法），投 D6，若结果 4+则此模型掌握那个法术。
	巫术卷轴： 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，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握 奥术飞弹 、 神秘护盾 、 奸奇增益 法术
	>奸奇增益 – 施法值 4 本阶段中，完全位于此模型 18 寸内的友方 奸奇法师 可以重投施法骰。

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 10-20 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 200 分， .只包含蓝色惧妖和硫磺惧妖时，每 10 个模型分数为 100 分， .只包含硫磺惧妖时，每 10 个模型分数为 60 分							
关键词		混沌、恶魔、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							
装备替换与额外装备		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： 震慑测试骰投出未修正的 1 时，你可以复活 D6 个此单位中之前被杀死的 好奇惧妖 模型，且此次震慑测试没有模型会逃跑。 >被复活的模型必须逐个部署在位于自身所属单位其它模型 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） >被复活的模型不能部署在敌方单位 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,被复活的模型才可以部署在那个敌方单位 3 寸内 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： 敌方单位位于此单位 6 寸内进行震慑测试时，若震慑骰结果投出未修正的 1，则必须重投							
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	*	5+	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		
粉色惧妖			3				1		
蓝色惧妖			2				1		
硫磺惧妖			1				2		

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妖，它的近战武器攻击次数+1。
能力	<p>弹性外皮：此单位中的粉色惧妖每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 6+则无视那点伤害或致命伤害。</p> <p>魔火闪烁：此单位包含 20+模型时，魔火的命中骰结果+1。</p> <p>施法节点：此单位完全位于一个友方奸奇恶魔英雄 12 寸内时施法骰结果+1。</p> <p>分裂，再分裂：此单位受到伤害时，若此时包含粉色惧妖，则必须先由粉色惧妖受到伤害。</p> <p>·此单位中的每个粉色惧妖或闪妖被杀死时，在移除那个模型后，你可以将 2 个蓝色惧妖加入此单位。</p> <p>·此单位中的每个蓝色惧妖被杀死时，在移除那个模型后，你可以将 1 个硫磺惧妖加入此单位。</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>卑鄙报复：此单位中的每个粉色惧妖被杀死时，若你选择不使用分裂，再分裂（见上文）能力，则可以选择此单位 1 寸内的一个敌方单位，投 D6，若结果为 5+，则那个敌方单位受到 1 点致命伤害。</p> <p>魔法能力：</p> <p>此单位中包含 9+粉色惧妖模型时是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。</p> <p>此单位掌握引导粉色魔火法术，且只能施放此法术，但每个包含 9+粉色惧妖模型的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>>引导粉色魔火 – 施法值 6</p> <p>选择完全位于施法者 6 寸内且为其可见的一个友方奸奇惧妖单位，那个单位的所有命中骰结果+1，直到你的下个英雄阶段。</p> <p>一个单位一个阶段只能受此法术作用一次。</p>

奸奇火妖 120 分

Flamers of Tzeentch		战场定位：无					
分数与规模	此单位中包含 3-12 个模型，每 3 个模型 120 分						
关键词	混沌、恶魔、火妖、奸奇、奸奇火妖						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		9	5+	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	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
烈焰巨口	1	2	5+	3+	-	1	无
队长特效	无						
能力	飞行：此单位可以飞行。						
	无常烈焰：此单位攻击有 10+模型的单位时命中骰结果+1，攻击有 20+模型的单位时命中骰结果+2。						
	烈焰灼伤：此单位每受到一点由近战武器造成的伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则造成这点伤害或致命伤害的单位受到 1 点致命伤害。						
	烈焰引导：此单位完全位于一个友方高阶火妖 9 寸内时，次元火焰命中骰结果+1。						

好奇高阶火妖 100 分

Exalted Flamers of Tzeentch		战场定位：无					
分数与规模	此单位中包含 1-6 个模型，每个模型 100 分						
关键词	混沌、恶魔、火妖、好奇、高阶火妖						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		9	5+	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	6	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	5+	3+	-	1	无
队长特效	无						
能力	飞行：此单位可以飞行。						
	无常烈焰：此单位攻击有 10+ 模型的单位时命中骰结果+1，攻击有 20+ 模型的单位时命中骰结果+2。						
	烈焰灼伤：此单位每受到一点由近战武器造成的伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则造成这点伤害或致命伤害的单位受到 1 点致命伤害。						

好奇尖啸飞鲨 80 分

Screamer of Tzeentch		战场定位：无					
分数与规模	此单位中包含 3-12 个模型，每 3 个模型 80 分						
关键词	混沌、恶魔、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	4+	3+	-	1	攻击怪兽时伤害值变为 D3
队长特效	无						
	飞行：此单位可以飞行。						
能力	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（若目标单位为法师，则改为 D3 点）致命伤害。						

好奇燃烧战车 150 分

分数与规模		此单位中包含 1-3 个模型，每个模型 150 分	
关键词		混沌、恶魔、惧妖、火妖、高阶火妖、好奇、燃烧战车	



单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		14		5+		6		10	
全队装备		次元烈焰，烈焰巨口，蓝妖尖爪，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	6	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	5+	3+	-	1	无		
蓝妖尖爪	1	3	5+	5+	-	1	无		
飞鲨撕咬	1	6	4+	.3+	-	1	攻击怪兽时伤害值变为 D3		

队长特效	无
能力	<p>飞行：此单位可以飞行。</p> <p>无常烈焰：此单位攻击有 10+模型的单位时命中骰结果+1，攻击有 20+模型的单位时命中骰结果+2。</p> <p>烈火燎原：此模型进行普通移动后，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> <p>烈焰灼伤：此单位每受到一点由近战武器造成的伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则造成这点伤害或致命伤害的单位受到 1 点致命伤害。</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							
关键词		混沌，凡人，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		5+		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	4+	3+	-	1	无	


能力	狂战暴怒：此模型在任意阶段受伤后，在同阶段可以重投近战的命中骰和造伤骰。
	蛮力狂暴：此模型冲锋移动后，选择一个 1 寸内的敌方单位，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，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握 奥术飞弹 、 神秘护盾 、 窒息缠绕 法术
	> 窒息缠绕 – 施法值 7 选择位于施法者 18 寸内且为其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，好奇之眼 160 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 160 分							
关键词		混沌、凡人、好奇、奥术教徒、英雄、法师、诅咒灵							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		5		4+		5		7	
英雄装备		烈焰之剑，连枷，好奇法杖							
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		
烈焰之剑	1	3	3+	4+	-1	1	无		
连枷	1	3	4+	3+	-	1	无		
好奇法杖	2	1	5+	4+	-	D3	无		

能力	奥术干扰：此模型可以重投破法骰和驱散骰。
	混沌载体：此模型成功破除一个法术时，可以立即尝试施放那个法术（即使在敌方英雄阶段），且若此次施法成功，也不能被破法。
	魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 2 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 2 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、魔法窃盗法术
	>魔法窃盗 – 施法值 3 选择位于施法者 24 寸内，且为其可见的 1 个敌方法师，选择其规则上的一个法术，投 D6，若结果为 3+，则施法者立即掌握那个法术。

命运之主 120 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 120 分						
关键词	混沌、凡人、奸奇、奥术教徒、英雄、命运之主						
<div></div>							
单位面板属性	移动力	保护	生命值	勇气值			
数值	16	4+	6	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+	4+	-	D3	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>好奇浮盘：此模型对近战攻击的保护骰结果+2。此能力对怪兽或飞行单位的近战攻击无效。</p> <p>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</p> <p>指挥能力：命运统领</p> <ul style="list-style-type: none"> •作用对象：此模型 •使用时机：在你的英雄阶段开始时 •能力效果：直到你的下个英雄阶段开始，友方好奇单位完全位于此模型 9 寸内时可以重投命中骰。
----	--

魔术师 100 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 100 分						
关键词	混沌，凡人，奸奇，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

<div data-bbox="122 1677 180 1704">能力</div>	<div data-bbox="207 1568 1485 1630"> <p>魔力之触：若此模型施法骰结果投出双骰（即两个 D6 结果相同），且此次施法成功，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再次投出双骰，则此模型死亡。</p> </div> <div data-bbox="207 1677 1485 1740"> <p>此模型如此死亡时，在移出桌面之前，将一个奸奇混沌卵模型加入你军队并布置到此模型 1 寸内，任意敌方单位 3 寸外的位置。</p> </div> <div data-bbox="207 1787 1485 1888"> <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，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、变幻飞弹法术</p> </div> <div data-bbox="207 1935 1485 2067"> <p>>变幻飞弹 – 施法值 7 选择位于施法者 18 寸内，且为其可见的 1 个敌方单位，使其受到 D3 致命伤害； 若杀死了那个单位中的任意模型，则在移除任意模型之前，将一个奸奇混沌卵加入你的军队并布置到任意被杀死的模型 3 寸内。</p> </div>
---	--

魔术师-骑乘好奇飞盘
 140 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 140 分							
关键词		混沌、凡人，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		5+		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	<p>飞行：此模型可以飞行。</p> <p>魔力之触：若此模型施法骰结果投出双骰（即两个 D6 结果相同），且此次施法成功，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再次投出双骰，则此模型死亡。</p> <p>此模型如此死亡时，在移出桌面之前，将一个好奇混沌卵模型加入你军队并布置到此模型 1 寸内，任意敌方单位 3 寸外的位置。</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，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、变幻飞弹法术</p> <p>> 变幻飞弹 – 施法值 7 选择位于施法者 18 寸内，且为其可见的 1 个敌方单位，使其受到 D3 致命伤害； 若杀死了那个单位中的任意模型，则在移除任意模型之前，将一个好奇混沌卵加入你的军队并布置到任意被杀死的模型 3 寸内。</p>
----	--

好奇苍白召唤者
 240 分

Gaunt Summoner 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 240 分							
关键词		混沌、恶魔、凡人、奸奇、奥术教徒、黑暗之奴、永世神选、英雄、法师、苍白召唤者							
<div></div>									
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	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	
次元毒舌匕首		1	1	3+	4+	-	1	造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 D6 致命伤害	

能力	<p>奥秘邪典：一次性能力。在你的英雄阶段开始时，此模型可以消耗一次本回合的施法次数将以下一个单位召唤至战场并加入你的军队：</p> <p><粉惧妖 x10>或<瘟疫携带者 x10>或<放血鬼 x10>或<女魔 x10>或<怒妖 x6></p> <p>召唤至战场的单位必须完全布置于此模型 9 寸内，任意敌方单位 9 寸外。</p> <p>魔法能力：</p> <p>本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 2 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 2 次破法。</p> <p>本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、地狱烈焰法术</p> <p>>地狱烈焰 – 施法值 7</p> <p>选择位于施法者 12 寸内，且为其可见的 1 个敌方单位，那个单位中每有一个模型投一个 D6（若目标单位是怪兽或战争机器，则每有一个模型投 3D6）：</p> <p>每投出一个 5+，那个单位受到 1 点致命伤害。</p>
----	--

凯利克侍僧 100 分

Kairic Acolytes				战场定位：战线					
分数与规模		此单位中包含 10-30 个模型，每 10 个模型 100 分							
关键词		混沌、凡人、奸奇、奥术教徒、凯利克侍僧							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		6		5+		1		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	1	4+	3+	-	1	可以重投命中骰		

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：此单位有任何模型装备奥术盾牌时获得以下效果：</p> <p>·此单位每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 6 则无视那点伤害或致命伤害。</p> <p>若此单位中有任何模型装备奥术盾牌，则在承受伤害时，必须先由装备奥术盾牌的模型承受伤害。</p> <p>魔法能力：</p> <p>此单位中包含 9+模型时是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。</p> <p>此单位掌握巫术法阵法术，且只能施放此法术，但每个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>>巫术法阵 – 施法值 6</p> <p>选择完全位于施法者 9 寸内且为其可见的一个友方凯利克侍僧单位，那个单位的巫术飞弹破甲值提高 1，直到你的下个英雄阶段。</p> <p>一个单位一个阶段只能受此法术作用一次。</p>

全视者沃特弥斯 140 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，必须和 九圣之眼 一起加入军表，一共 140 分							
关键词		混沌、凡人、好奇、奥术教徒、暂态教派、英雄、法师、魔术师、全视者沃特弥斯							
<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		好奇符文杖							
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		
好奇符文杖	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		
好奇符文杖	1	1	4+	4+	-	1	无		

能力	<p>魔力之触：若此模型施法骰结果投出双骰（即两个 D6 结果相同），且此次施法成功，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再次投出双骰，则此模型死亡。</p>
	<p>此模型如此死亡时，在移出桌面之前，将一个奸奇混沌卵模型加入你军队并布置到此模型 1 寸内，任意敌方单位 3 寸外的位置。</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，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、巫术预见法术，还掌握命运法系中的一个法术。</p> <p>> 巫术预见 – 施法值 5</p> <p>你获得一点指挥点数，但这点指挥点数只能由此模型使用，且只能用于加速行军、冲向胜利、振奋军心三个能力之一。</p>

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，必须和全视者沃特弥斯一起加入军表，一共 140 分						
关键词	混沌、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+	1	6		
全队装备	柯查里克装备着野蛮巨刃和凶狠利喙， 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	1	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
野蛮巨刃	1	1	4+	4+	-1	2	无
诅咒战刃	1	1	4+	4+	-	1	无
凶狠利喙	1	1	4+	5+	-	1	无
魔爪	1	1	5+	4+	-	1	无

队长特效	柯查里克：此模型生命值+1。
能力	<p>奥术盾牌：此单位有任何模型装备奥术盾牌时获得以下效果：</p> <p>·此单位每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 6 则无视那点伤害或致命伤害。</p> <p>若此单位中有任何模型装备奥术盾牌，则在承受伤害时，必须先由装备奥术盾牌的模型承受伤害。</p> <p>分裂：此单位中的蓝色惧妖被杀死时，在移除那个模型后，你可以将 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。</p>

奸角兽萨满 150 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 150 分							
关键词		混沌、角兽、混沌野兽、嘶叫兽群、好奇、奥术教徒、英雄、法师、奸角兽萨满							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		16		5+		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，且可以重投那次施法骰。</p>
	<p>未来视界：友方奸角兽天火弓手单位完全位于任意友方奸角兽萨满 12 寸内时，命运之箭命中骰结果+1。</p>
	<p>往昔视界：友方奸角兽开悟者单位完全位于任意友方奸角兽萨满 12 寸内时，奸奇战矛和凶狠利喙命中骰结果+1。</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，并在敌军英雄阶段中尝试 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>>异变增益 – 施法值 7</p>
	<p>选择位于施法者 18 寸内，且为其可见的 1 个敌方单位，使其受到 D3 致命伤害； 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单位。</p>
	<p>>如此加入奸角兽单位的模型必须完全布置在施法者 12 寸内，所加入的那个奸角兽单位 1 寸内。 >如此加入奸角兽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,如此加入此奸角兽单位的模型才可以被部署在那个敌方单位 3 寸内</p>

奸角兽 180 分

Tzaangors			战场定位：战线				
分数与规模		此单位中包含 10-30 个模型，每 10 个模型 180 分					
关键词		混沌、角兽、混沌野兽、嘶叫兽群、奸奇、奥术教徒、奸角兽					
<div></div>							
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巨刃。					
		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，且利喙攻击次数+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
野蛮巨刃	1	1	4+	4+	-1	2	无
野蛮之刃	1	2	4+	4+	-	1	无
一对野蛮之刃	1	2	4+	4+	-	1	命中骰结果+1
凶狠利喙	1	1	4+	5+	-	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曲角兽，他的近战攻击命中骰结果+1
能力	<p>奥术盾牌：此单位有任何模型装备奥术盾牌时获得以下效果： ·此单位每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 6 则无视那点伤害或致命伤害。 若此单位中有任何模型装备奥术盾牌，则在承受伤害时，必须先由装备奥术盾牌的模型承受伤害。</p> <p>天定祸乱：此单位完全位于一个友方奥术教徒英雄 12 寸内时，近战攻击造伤骰结果+1。</p> <p>野性释放：此单位有 9+模型时，近战武器攻击次数+1。</p> <p>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，且为其可见的一个敌方单位，此单位 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。</p>

奸角兽开悟者 100 分

Tzaangor Enlightened				战场定位：无							
分数与规模		此单位中包含 3-9 个模型，每 3 个模型 100 分									
关键词		混沌、角兽、混沌野兽、嘶叫兽群、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			5+		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	1	4+	5+	-	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：敌方单位位于具有此能力的单位 9 寸时，若震慑测试失败，则逃跑模型数+1。									
能力		往昔指引：在近战阶段中，若此单位 3 寸内有已经进行过攻击的敌方单位，则此单位可以重投命中骰和造伤骰。									

奸角兽开悟者-骑乘奸奇飞盘 180 分

Tzaangor Enlightened on Discs of Tzeentch				战场定位：无					
分数与规模		此单位中包含 3-9 个模型，每 3 个模型 180 分							
关键词		混沌、角兽、混沌野兽、嘶叫兽群、奸奇、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		16		5+		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	1	4+	5+	-	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		疯狂密语：敌方单位位于具有此能力的单位 9 寸时，若震慑测试失败，则逃跑模型数+1。 往昔指引：在近战阶段中，若此单位 3 寸内有已经进行过攻击的敌方单位，则此单位可以重投命中骰和造伤骰。							

奸角兽天火弓手 200 分

Tzaangor Enlightened on Discs of Tzeentch				战场定位：无							
分数与规模		此单位中包含 3-9 个模型，每 3 个模型 200 分									
关键词		混沌、角兽、混沌野兽、嘶叫兽群、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			5+		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+	5+	-	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，它的命运之箭命中骰结果+1									
		飞行：此单位可以飞行。									
能力		未来指引：在近战阶段中，若此单位 3 寸内没有进行过攻击的敌方单位，则此单位可以重投命中骰和造伤骰。									

恶魔示像 50 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 50 分，这是一个在军表中不可重复的无尽法术	
关键词	无尽法术、恶魔示像	
		
召唤条件	> 召唤恶魔示像— 施法值 7，只有 好奇法师 可以尝试释放本法术。 将此法术完全部署在施法者视野的 12 寸以内	
能力	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 。 扭曲幻象 ：布置此模型的玩家 can 立即移动一次此模型。 魔口吞噬 ：此模型移动后，为 6 寸内距离此模型最近的单位投 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	

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	
关键词	无尽法术、众眼之书	
		
召唤条件	<p>> 召唤众眼之书— 施法值 5，只有好奇法师可以尝试释放本法术。</p> <p>将此法术部署在施法者 1 寸以内。</p> <p>只要此法术位于桌面上，则与施法者视为同一模型。</p> <p>此法术必须保持在施法者 1 寸以内。</p> <p>施法者被消灭时，此法术也随之驱散。</p>	
能力	<p>专属魔法：诅咒书卷 施法值 8 只有众眼之书的施法者可以尝试施放这个法术</p> <p>选择位于施法者 18 寸内的且为其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。</p> <p>众眼洞察：只要此法术位于桌面上，施法者就可以重投施法骰。</p> <p>此外，施法者的施法骰投出未修正的 2 或 12 时，那次施法都直接成功且不能被破法，但是法术效果结算后施法者受到 D3 致命伤害。</p>	

好奇烈焰印记 40 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 40 分，这是一个在军表中不可重复的无尽法术	
关键词	无尽法术、奸奇烈焰印记	
		
召唤条件	<p>> 召唤奸奇烈焰印记– 施法值 5，只有奸奇法师可以尝试释放本法术。</p> <p>将此法术完全部署在施法者 18 寸以内。</p>	
能力	<p>辐射变形：在你的移动阶段结束时，若此模型位于桌面上，则必须投 D6 决定效果：</p> <ul style="list-style-type: none">> 结果为 1-变幻肢解：选择此模型 12 寸内且为其可见的一个单位，使其受到 D3 致命伤害；若此效果杀死那个单位中的任意模型，则在移除第一个被杀死的模型前，将一个奸奇混沌卵加入你的军队并布置在那个单位 3 寸内。> 结果为 2-拖缓负重：选择此模型 12 寸内且为其可见的一个单位，使其移动力减半，直到你的下个英雄阶段开始。> 结果为 3-4 异变之速：选择此模型 12 寸内且为其可见的一个单位，使其可以移动 D6 寸。> 结果为 5-异肢滋生：选择此模型 12 寸内且为其可见的一个单位，使其近战武器攻击次数+1，直到你的下个英雄阶段开始。> 结果为 6-瞬变光环：选择此模型 12 寸内且为其可见的一个单位，使其命中骰结果-1，直到你的下个英雄阶段开始。	

</

秘法教派 80 分

Arcanite Cult		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个秘法教团阵型，8 个以下阵型任意组合：变化眷族巫会阵型，巡天巫会阵型，奸角兽巫会阵型，巫火秘会阵型	
能力	天命注定：你可以自己决定 6 颗命运骰的结果，再随机投掷剩下 3 颗。	

秘法教团 140 分

Arcanite Cabal		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	3-9 个以下单位任意组合：魔术师，命运之主，奸角兽萨满	
能力	教派之主：双方军队布置完毕后，第一个大回合开始前，你选择一个此阵型中的模型，使其获得以下能力：此模型每使用一颗命运骰，投 D6，若结果为 2+，则你可以用此 D6 替换一颗剩余命运骰。	

变化眷族巫会 140 分

Alter-kin Coven		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个凯利克侍僧单位，1 个奸角兽单位，1 个奸角兽天火弓手单位	
能力	异变增益：每个冲锋阶段结束时，若任意敌方单位位于此阵型中的单位 3 寸内，则为其投 D6，若结果为 6，则其受到 D3 致命伤害；若此效果杀死了那个单位中的任意模型，则在移除第一个被杀死的模型之前，你可以将一个奸角兽模型加入一个已有的友方奸角兽单位。 >如此加入奸角兽单位的模型必须布置在那个被杀死的模型 12 寸内，所加入的那个奸角兽单位 1 寸内。 >如此加入奸角兽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,如此加入此奸角兽单位的模型才可以被部署在那个敌方单位 3 寸内	

巡天巫会 140 分

Skyhoal Coven		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	2 个奸角兽开悟者-乘好奇飞盘单位，2 个奸角兽天火弓手单位	
能力	天降突袭：此阵型中的单位进行一次普通移动之后，为其经过的一个敌方单位投 D6，若结果为 2+，则那个敌方单位受到 D3 致命伤害。	

奸角兽巫会 180 分

Tzaangor Coven		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	2 个奸角兽单位，2 个奸角兽开悟者单位，2 个奸角兽天火弓手单位	
能力	角兽之耀：你的英雄阶段开始时，你可以选择此阵型中的一个位于敌方单位 3 寸内的单位，那个单位可以攻击或射击一轮。	

巫火秘会 160 分

Witchfyre Coven		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个奸角兽开悟者单位，3 个凯利克侍僧单位	
能力	巫火精通：一回合一次，在你的英雄阶段，此阵型中的一个凯利克侍僧单位可以射击一轮。	

好奇分数总表

下列表格为好奇所有单位、阵型与无尽法术的分数总表，用于快速查验。
 单位的分值代表“每一个最小规模”所需的分数，而每次添加模型也都需要按照这个最小编制来添加。

好奇特殊人物与特殊单位

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
凯洛斯·织运者	400	1	1	领袖、巨兽	特殊人物，全军唯一，飞行，恶魔，法师
变化灵	120	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一，恶魔，法师
蓝书记	120	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一，恶魔，法师，飞行
全视者沃特弥斯	140	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一，法师，凡人
九圣之眼		4	4	无	

好奇英雄

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
万变魔君	380	1	1	领袖、巨兽	恶魔，法师
变幻术师，好奇先锋	110	1	1	领袖	恶魔，法师
瞬变之主- 乘好奇飞盘	130	1	1	领袖	恶魔，法师
窥运者- 乘燃烧战车	140	1	1	领袖	恶魔，法师
诅咒灵，好奇之眼	160	1	1	领袖	凡人，法师，奥术教徒
好奇苍白召唤者	240	1	1	领袖	恶魔，凡人，法师，奥术教徒
魔术师	100	1	1	领袖	凡人，法师，奥术教徒
魔术师- 乘好奇飞盘	140	1	1	领袖	凡人，法师，奥术教徒
牛头魔秘术师	160	1	1	领袖	凡人，法师，奥术教徒
命运之主	120	1	1	领袖	凡人，奥术教徒
奸角兽萨满	150	1	1	领袖	混沌野兽，角兽，法师，奥术教徒
至尊好奇大魔	480	1	1	领袖、巨兽	恶魔，法师

好奇战线单位

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
好奇惧妖	200	10	20	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 200 分， .只包含蓝色惧妖和硫磺惧妖时，每 10 个模型分数为 100 分， .只包含硫磺惧妖时，每 10 个模型分数为 60 分
凯利克侍僧	100	10	30	战线	凡人，奥术教徒
好奇尖啸飞鲨	80	3	12	无	在奥法军团中，战场单位改为战线
好奇火妖	120	3	12	无	在永恒烈焰中，战场单位改为战线
奸角兽	180	10	30	战线	角兽，奥术教徒
好奇燃烧战车	150	1	3	无	若主将为窥运者，战场单位改为战线

好奇无定位单位

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
奸角兽开悟者	100	3	9	无	角兽，奥术教徒
奸角兽开悟者- 乘好奇飞盘	180	3	9	无	角兽，奥术教徒，飞行
好奇高阶火妖	100	1	6	无	
奸角兽天火弓手	200	3	9	无	角兽，奥术教徒，飞行

好奇阵型

阵型名称	分值	阵型内容
命运大军	80	1 个戏命监军阵型，8 个以下阵型任意组合：次元烈焰军团阵型，倾巢军团阵型，以太吞噬军团阵型，变幻军团阵型
次元烈焰军团	140	1 个好奇高阶火妖单位，3-8 个以下单位任意组合：好奇火妖、好奇高阶火妖，好奇燃烧战车
以太吞噬军团	140	1 个窥运者，3-8 个以下单位任意组合：蓝书记，窥运者，瞬变之主，好奇尖啸飞鲨
变幻军团	180	1 个万变魔君，8 个以下单位任意组合：惧妖英雄，好奇高阶火妖，好奇火妖，好奇惧妖，好奇燃烧战车，好奇尖啸飞鲨
倾巢军团	160	1 个变幻术师，8 个好奇惧妖单位
全视先知	160	1 个凯洛斯·织运者，3 个万变魔君
戏命监军	160	1 个万变魔君，8 个以下单位任意组合：惧妖英雄，好奇高阶火妖，好奇燃烧战车
秘法教派	80	1 个秘法教团阵型，8 个以下阵型任意组合：变化眷族巫会阵型，巡天巫会阵型，奸角兽巫会阵型，巫火秘会阵型
秘法教团	140	3-9 个以下单位任意组合：魔术师，命运之主，奸角兽萨满
变化眷族巫会	140	1 个凯利克侍僧单位，1 个奸角兽单位，1 个奸角兽天火弓手单位
巡天巫会	140	2 个奸角兽开悟者-乘好奇飞盘单位，2 个奸角兽天火弓手单位
奸角兽巫会	180	2 个奸角兽单位，2 个奸角兽开悟者单位，2 个奸角兽天火弓手单位
巫火秘会	160	1 个奸角兽开悟者单位，3 个凯利克侍僧单位

好奇无尽法术

单位名称	分值	战场定位	备注
恶魔示像	50	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	40	无尽法术	不可以移动，随机效果

好奇可联军阵营

混沌野兽、黑暗之奴、混沌怪兽、色孽、

具有纳垢关键词的单位无法作为好奇的联军

1.01 修正部分名称和错误，增加部分英文原文以参考

1.02 修正关于法师的相关表述

1.1 增加 FW 单位

1.2 增加永世神选之怒内容

1.3 更新 FAQ 内容