



混沌星际战士

阵营包: 版本 1.3

本文件中包含了阵营圣典专用的额外规则和规则注解，这包括分遣队、数据表、常见问题解答以及勘误。

常见问题解答和勘误章节中包含了对印刷品中内容的修改。全新或者订正的文字将使用红色进行表示，先前版本中的修改将使用高亮进行标记（全新添加或者被完全替换的内容除外）。

您使用阵营的点数值将在军务部野战手册的单独文件中表示，对《战锤 40000》游戏进行的大规模平衡性修改（其中可能会包含您的阵营规则）将在平衡数据板中表示。对点数值和规则进行的修改还将会在《战锤 40000》应用程序中进行实时的更新。

更新了什么？

- 休伦的劫掠者, 变节者战队分遣队
- 休伦·黑心, 大漩涡之主, 红海盜劫掠者, 红海盜劫掠舰长数据表
- 勘误/常见问题解答更新, 删除过期条目

内容

分遣队	2
拜尔造物	2
混沌巫会	4
噩梦猎手	6
休伦的劫掠者	8
变节者战队	10
数据表	12
休伦·黑心	12
大漩涡之主	14
红海盜劫掠者	16
红海盜劫掠舰长	18
复仇之爪	20
猛禽	22
次元爪	24
常见问题解答与勘误	26



拜尔造物

拜尔造物由多支受到改造的混沌星际战士战帮构成，充分展现了改造始祖的黑暗智慧。无论是为了拜尔的研究而搜寻样本和禁忌知识，还是为了换取重要资源而交给野心家们的通货，这些战士们不断扩大着蜘蛛的可怕影响力。克隆之父所进行的每一次全新实验都是为了改良尸皇的作品，将本就超凡的星际战士变得更加致命。在战斗中，他的造物会利用加强的力量、速度、凶性和韧性来抵御敌人的致命火力，在冲入敌阵后将受害者们撕成碎片，克隆之父的基因改造在不断影响着他们扭曲的形态。

分遣队规则



试验性改造

拜尔的造物，异变体们拥有各种类型的畸形变异，暂时性提升了他们的杀伤力。

在战斗开始时，决定以下哪些改造对己方军队中的阿斯塔特叛军步兵模型生效（受诅咒者模型除外），这些效果将持续至战斗结束。在决定时，您可以选择以下列表中的一种改造，或者掷 2 枚 D6 来随机决定两种改造。如果法比乌斯·拜尔是己方统帅，那么在随机决定改造时，您可以重掷一枚或两枚骰子。重复的改造效果不会叠加。

 **胆碱催化加速：**该模型装备的近战武器的攻击属性增加 1 点。

 **肾上腺机能亢进：**该模型的移动属性增加 2"。

 **神经周反应：**该模型装备的近战武器的 WS 属性提升 1。

 **表皮几丁化：**该模型的韧性属性增加 1 点。

 **强韧肌腱：**该模型装备的近战武器的力量属性增加 1 点。

 **眼部强化：**该模型装备的远程武器的 BS 属性提升 1。

强化



手术级精准

这位混沌勇士是法比乌斯·拜尔的学徒，在挥舞武器时就像外科医生使用手术刀一样精准。

仅限阿斯塔特叛军模型（受诅咒者除外）。持有者的近战武器拥有 [精准] 技能。

活甲壳

随着一个念头，穿戴者能够让这件生物护甲变厚，进一步提升出色的防御能力。

仅限混沌领主模型。持有者的耐伤属性增加 1 点，并且持有者拥有“不觉疼痛 5+”技能。

全视头盔

这个华美的头盔上安装有许多额外的传感器，只有经过了各种丑恶器官改造的战士才能够处理它所提供的信息。

仅限阿斯塔特叛军步兵模型（受诅咒者除外）。从预备队中被部署至战场的敌方单位不能被部署在持有者的 12" 内。

上等试验体

只有最为强大的战士能够在拜尔神秘的生物炼金术所导致的高速细胞变异下存活。

仅限阿斯塔特叛军步兵模型（受诅咒者除外）。持有者近战武器的伤害属性提升 1 点。每当持有者进行一次近战攻击时，您可以重掷命中掷骰。



恐怖面目

拜尔造物 - 战略计划计谋

拜尔的试验性改造将这些战士转变成了异常的怪物。他们拥有骇人的外表，身上长满了密集的复眼，下颚中长满尖牙，或者拥有其他各种类型的丑恶姿态。



1CP

时机：对手的射击阶段或近战阶段中，在一个敌方单位选择了攻击目标后。

目标：一个被攻击单位选择成为一次或多次攻击目标的己方**阿斯塔特叛军**单位。

目标：直到阶段结束前，每当目标单位受到攻击时，那次攻击的命中掷骰结果减少1点。



主人正在监视

拜尔造物 - 战略计划计谋

在拜尔伟大造物的期待注视下，超人与凡人战士们迫切盲目地尝试证明自己。



1CP

时机：近战阶段，在一个敌方单位选择了攻击目标后。

目标：一个被攻击单位选择成为一次或多次攻击目标的己方**阿斯塔特叛军**单位。

目标：直到阶段结束前，每当目标单位中的一个模型被摧毁时，如果那个模型在阶段中还没有进行过近战，那么掷一枚D6，如果目标单位是一个**受诅咒者**单位，掷骰结果减少1点；若结果为4+，不要将其移出游戏。在攻击单位完成攻击后，被摧毁的模型可以进行近战，随后将其移出游戏。



蜘蛛的样本

拜尔造物 - 战略计划计谋

克隆之父的使徒们时刻都在寻找全新的试验品。他们会收集强大领袖和勇士的肉体，将它们拖出战场，使剩下的敌人士气崩溃。



2CP

时机：近战阶段。

目标：一个在阶段中还没有被选择进行近战的己方**阿斯塔特叛军**步兵单位。

目标：直到阶段结束前，每当目标单位中的一个模型针对一个**角色**单位进行近战攻击时，您可以重掷致伤掷骰。在那个单位完成近战后，如果有一个或更多敌方**角色**模型因为其中的近战攻击而被摧毁，那么选择位于目标单位内6"内的一个敌方单位。那个敌方单位必须进行战斗震慑测试。如果被摧毁的是敌方**统帅**，则每一个位于目标单位6"内的敌方单位都必须进行一次战斗震慑测试。



延迟变异

拜尔造物 - 战略计划计谋

法比乌斯·拜尔的试验因不稳定而恶名昭彰。在战斗当中，全新的变异可能会从体内突然爆裂而出，这对试验品和敌人来说都是十分危险的。



2CP

时机：己方指挥阶段。

目标：一个己方**阿斯塔特叛军**步兵单位（**受诅咒者**单位除外）。

目标：目标单位受到D3处致命伤。随后选择一个改造（参见“试验性改造”）。直到下一个己方指挥阶段开始前，除了任何其他已经拥有改造之外，目标单位中的模型还拥有被选择的改造效果。



不洁再生

拜尔造物 - 战略计划计谋

就连死亡也无法让最为可怕的拜尔造物停息。



1CP

时机：己方指挥阶段。

目标：一个己方**阿斯塔特叛军**步兵单位（**受诅咒者**单位除外）。

目标：将一个被摧毁的模型返还至目标单位中（**角色**模型除外）。如果目标单位是一个**战线**单位，则将D3个被摧毁模型返还至单位中（**角色**模型除外）。



自动注射

拜尔造物 - 战略计划计谋

各种激素与生物催化剂被注射进战士们的肌肉中，促使他们做出惊人的壮举。



1CP

时机：己方冲锋阶段开始时。

目标：一个己方**阿斯塔特叛军**步兵单位。

目标：直到回合结束前，目标单位可以在进行了突进的回合中宣布冲锋。



混沌巫会

孤身一人的混沌星际战士巫师已是不可小觑的强大战力，作为黑暗诸神的冠军勇士，他们可肆意操控亚空间能量，将之化为地狱烈焰喷涌而出，或降下扭曲肉肉的恐怖诅咒。而当多名巫师强强联手，其威能更将成倍增长——现实结构在他们的意志下震颤崩解，敌军被灵能风暴撕成碎片，整片战场在异常突变中扭曲蠕动。虽然独行的混沌星际战士巫师通常会成为混沌领主的顾问，但混沌巫会所汇聚的禁忌学识与伟力足以统率整支军团乃至主宰整个世界。在精心挑选的副官与仆从军团的庇护和拱卫下，这些巫师们驱使大军，突袭毫无戒备的星球，劫掠远古的知识宝库，无穷无尽地扩张他们邪恶的权柄。

分遣队规则



灵能泉涌

巫会操弄的诡谲秘法赢得了黑暗诸神的垂青。超自然洪流席卷战场，混沌星际战士们扭曲的亚空间强化亦随之暴涨。

每当己方军队中一个单位订立黑暗契约时，从下列技能中选择一项。该单位获得那项技能，直到该阶段结束。

跃动邪焰

当该单位位于一个或更多己方**阿斯塔特叛军灵能者模型** 9" 范围内时，那个单位中模型装备的远程武器的力量属性提高 1 点。

恶魔降世

当该单位位于一个或更多己方**阿斯塔特叛军恶魔亲王**或有翼**阿斯塔特叛军恶魔亲王模型** 9" 范围内时，那个单位中模型装备的近战武器的护甲穿透属性提高 1 点。

强化



亚空间之触

并非所有巫师都是与生俱来的灵能者。有些人的异能乃是亚空间诸神赏赐。

仅限**阿斯塔特叛军模型**（**恐虐模型**除外）。持有者获得**灵能者**关键词。

泽达什之眼

这块碎裂的水晶可映现万千未来，使持有者先于众生而动。

仅限**阿斯塔特叛军模型**。持有者所属单位中的模型获得“斥候 6"”技能。

心灵之刃

这名巫师被赋予了特殊的能力，可以将自身全部的憎恨与残忍灌注至麾下战士的武器之中。

仅限**灵能者模型**。持有者所属单位中的模型装备的近战武器获得**[骑枪]**技能。

炼狱化身

此等可怖存在不仅是一名**恶魔亲王**，更是一位拥有无上威能的**黑暗巫师**，能以更强的亚空间之力增幅其肉体力量。

仅限**阿斯塔特叛军恶魔亲王**或有翼**阿斯塔特叛军恶魔亲王模型**。持有者装备的近战武器的力量属性提高 2 点，且那些武器的护甲穿透属性提升 1 点。



灾厄赐福

混沌巫会 - 史诗伟业计谋

巫会的秘法让这些战士短暂化为半虚体，敌人的致命攻击只能如穿透烟雾般从中掠过。

时机：任意阶段，在一个己方阿斯塔特叛军单位被分配到致命伤后。

目标：那个阿斯塔特叛军单位。

效果：直到该阶段结束前，该单位中的模型获得针对致命伤的“不觉疼痛 5+”技能。



永寂无眠

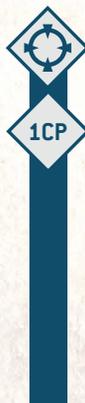
混沌巫会 - 战略计划计谋

军中一名巫师以威严之姿抬手施法，将伤者与亡者尽数唤起，只为一己之乐而驱使其继续厮杀。

时机：己方移动阶段。

目标：一个位于己方阿斯塔特叛军灵能者、阿斯塔特叛军恶魔亲王或有翼阿斯塔特叛军恶魔亲王 9" 范围内的己方阿斯塔特叛军单位。

效果：该单位中的一个模型恢复至多 D3+1 点失去的耐伤。如果该单位拥有战线关键词，则您可以改为将至多 D3 个已被摧毁的模型（角色模型除外）返还至该单位，被返还的模型拥有全部剩余耐伤。



变异诅咒

混沌巫会 - 战略计划计谋

催动翻涌的亚空间能量缠绕敌人，在顷刻间诱发剧烈突变，使其血肉之躯崩溃瓦解。

时机：己方射击阶段。

目标：一个己方阿斯塔特叛军灵能者单位。

效果：选择一个位于该己方单位 12" 范围内且对其可见的敌方单位。掷一枚 D6：如结果为 1，那个敌方单位受到 1 处致命伤；如结果为 2-4，那个敌方单位受到 D3 处致命伤；如结果为 5-6，那个敌方单位受到 2D3 处致命伤。



猎魂者

混沌巫会 - 战略计划计谋

这些战士被赋予了烙有邪恶符文的弹药，能追猎目标的生命精魂，令其无处可藏。

时机：己方射击阶段。

目标：一个还未在本阶段被选择进行射击的己方阿斯塔特叛军单位。

效果：直到本阶段结束前，该单位中模型装备的远程武器获得 [无视掩体] 技能。



亵渎急速

混沌巫会 - 史诗伟业计谋

在混沌法术的加持下，这些战士从时间交织的缝隙中骤然跃出，袭杀敌军。

时机：己方冲锋阶段。

目标：一个还未在本阶段被选择进行冲锋的阿斯塔特叛军步兵单位。

效果：直到本阶段结束前，该单位可以在进行过突进移动的回合中宣布冲锋。



混沌帷幕

混沌巫会 - 战斗战术计谋

翻腾暗影与诡雾交织成的召唤帷幕笼罩了黑暗诸神的仆从。

时机：敌方射击阶段开始时。

目标：一个己方阿斯塔特叛军灵能者、阿斯塔特叛军恶魔亲王或有翼阿斯塔特叛军恶魔亲王单位。

效果：直到本阶段结束前，该单位获得以下技能：

混沌帷幕（光环）：位于该单位 6" 范围内的己方阿斯塔特叛军单位中的模型获得“隐秘”技能。



噩梦猎手

许多叛变军团战帮热衷于发动残酷恐怖的袭击。噩梦猎手战术能够收割受害者的恐惧，并为邪恶的仪式供能，向敌军散播混乱，或者向虎视眈眈的对手展示战帮的优越性。然而，对于某些阿斯塔特叛军来说，杀戮和制造痛苦能够提供一种病态的快感。这些战士潜入战场，黑暗是他们的盟友，他们悄悄靠近猎物，化身为从黑暗天空中俯冲而下的恐怖怪物；或是撕裂现实帷幕冲入战场，将敌人撕成碎片，上演血腥的惨剧。猎物在惊慌下犯下的每个错误，都会为噩梦猎手提供更多可乘之机，他们乐于将利爪深深刺入猎物暴露出的弱点。

分遣队规则



恐惧化身

这些噩梦般的掠夺者或是发出经过音效增强的尖叫，或是身披血腥的战利品，令人不寒而栗。即便是最冷酷的敌人，也会被他们的变态残忍所震慑。一旦敌人被恐惧侵蚀，他们就更容易成为猎物。

在您对手的指挥阶段的战斗震慑步骤中，如果一个敌方单位低于起始兵力，且位于您军队中的一个或多个阿斯塔特叛军单位 12" 内时，该敌方单位必须进行战斗震慑测试，并且测试结果减 1。受到该分遣队规则影响的敌方单位无需在同一阶段进行其他任何战斗震慑测试。

每当您军队中的阿斯塔特叛军模型对低于半数兵力的敌方单位进行攻击时，命中掷骰结果加 1。

每当您军队中的一个阿斯塔特叛军单位被选为攻击目标时，如果进行攻击的模型处于战斗震慑状态，命中掷骰结果减 1。

每当您军队中的阿斯塔特叛军模型对处于战斗震慑状态的单位进行攻击时，致伤掷骰结果加 1。

强化



灰纱诅咒

这位战士的战甲上刻着一段符文诅咒，使他的身形变得模糊不清，他的猎物只能看到一团利爪和阴影。

仅限混沌领主模型。持有者所在单位中的模型拥有隐秘技能。

当持有者所在单位位于一个或更多您控制的目标标记范围内时，只有位于该单位 18" 内的敌方模型才能将该单位选为远程攻击的目标。

亚空间推进器

这位领主的跳跃背包沐浴在亚空间能量之中，使其能够撕裂现实，在关键时刻瞬间撤离。

仅限跳跃背包混沌领主模型。在您对手的近战阶段结束时，如果持有者所在单位不位于一个或更多敌方单位的交战范围内，您可以将持有者所在单位从战场上移除并放入战略预备队中。

恐怖寄生虫

在恐惧与惊恐中缔结的恶魔契约让这一恶魔实体得以进入现实位面。它紧紧盘绕在一名战士的灵魂周围，一点点侵蚀着敌人的心智，吸食着他们的恐惧。

仅限阿斯塔特叛军模型。在近战阶段开始时，每个位于持有者交战范围内的敌方单位必须进行战斗震慑测试，并且测试结果减 1。

哀伤猎手

这位勇士渴望冲锋陷阵，急于给敌人带来痛苦，他会大胆地向敌军阵线发起猛攻。

仅限跳跃背包混沌领主模型。持有者所在单位中的模型拥有斥候 6" 技能。

在宣布战斗阵型步骤中，持有者可以加入次元爪单位。



穿心利爪

噩梦猎手 - 计谋

当敌人陷入犹豫和恐惧之中时，他们的弱点就会暴露无遗，并会遭受最残酷的攻击。

时机：在您的射击阶段中或在近战阶段中。

目标：您军队中一个尚未在该阶段中被选中进行射击或近战的阿斯塔特叛军步兵单位。

效果：在该阶段结束前，每当该己方单位中的模型对一个处于战斗震慑状态和/或低于半数兵力的单位进行攻击时，攻击的护甲穿透属性提升 1。



狩猎弱者

噩梦猎手 - 计谋

敌人要么身负重伤，要么周围都是战友的尸体，早已消散凝聚力表明他们注定要失败。

时机：在您的射击阶段中或在近战阶段中。

目标：您军队中一个尚未在该阶段中被选中进行射击或近战的阿斯塔特叛军步兵单位。

效果：在该阶段结束前，每当该己方单位中的模型对一个处于战斗震慑状态和/或低于半数兵力的单位进行攻击时，您可以重掷命中骰。



施虐表演

噩梦猎手 - 计谋

单纯的杀戮是不够的。敌人的盟友必须清楚地了解等待他们的究竟是怎样的恐怖。

时机：在近战阶段中，在您军队中的一个阿斯塔特叛军单位摧毁一个敌方单位后。

目标：该阿斯塔特叛军单位。

效果：每个位于该己方单位 6" 内并对其可见的敌方单位（凶兽和载具单位除外）必须进行一次战斗震慑测试。



邪恶涌动

噩梦猎手 - 计谋

他们将邪恶的力量与惊人的速度相结合，向敌人展现出令人胆寒的力量。

时机：在您的冲锋阶段中。

目标：您军队中的一个阿斯塔特叛军步兵单位。

效果：在该阶段结束前，该己方单位可以在进行突进的回合进行冲锋。



无尽恐惧

噩梦猎手 - 计谋

这些战士发出震耳欲聋的咆哮，发起一波又一波的攻击，每一次冲锋都和上一次一样残酷。

时机：在您的移动阶段中，在您军队中的一个阿斯塔特叛军步兵单位进行后撤后。

目标：该阿斯塔特叛军单位。

效果：在该回合结束前，该己方单位可以在进行后撤的回合进行射击和进行冲锋。



恐怖入侵

噩梦猎手 - 计谋

伴随着感官上的剧烈折磨，突如其来的现身可以摧毁猎物的意志。

时机：在您的移动阶段中。

目标：您军队中一个在该回合中从预备队中抵达的阿斯塔特叛军单位。

效果：选择一个位于该己方单位 12" 内并且对其可见的敌方单位（凶兽和载具单位除外），该敌方单位必须进行一次战斗震慑测试，并且测试结果减 1。





休伦的劫掠者

当红海盗进行战斗时，他们深知休伦·黑心时刻在注视着他们，无论是亲自出马还是通过他手下的特工。对失败以及暴君怒火的恐惧成为了他们强大的动力。身披深红战袍的掠夺者们竭尽全力赢得暴君指挥官的认可，以野蛮的气势冲向敌人，攫取无数宝藏，充实宝库。一旦暴君的目光落在他们身上，红海盗的战士们就会加倍努力，因为那些辜负休伦·黑心的人注定会遭遇痛苦的结局。凡人士兵和海盗船员们怀着狂热的忠诚与敌人交战。超人叛徒一边冲入战场，一边高声发出战吼，向他们的指挥官宣誓效忠，将一排排敌军步兵砍倒。所有人都竭尽全力，为残酷的主人屠戮敌人、掠夺财物。休伦·黑心的怒火让人恐惧，与其失败，不如在战斗中拼死一搏。

分遣队规则



暴虐激励

红海盗都是屠夫和叛徒，他们努力完成主人的要求，当黑心王的目光注视着他们时，他们会拼尽全力战斗。

在您的指挥阶段中，选择一个以下技能。在您的下一个指挥阶段开始时，您军队中的每个阿斯塔特叛军步兵单位拥有该技能。在每个阶段开始时，如果一个己方单位对己方休伦·黑心模型可见，在该阶段结束前，该己方单位同时拥有全部两个技能。

休伦的精锐

这些战士由休伦·黑心亲自挑选，他们凭借英勇的战斗维护收获的恩宠。

每当该单位中的模型进行攻击时，攻击的命中掷骰结果加1。

高速劫掠者

红海盗采用高度机动的战争方式，在休伦的监视下，他们的侵略行为毫不留情。

该单位可以在进行后撤的回合进行射击和进行冲锋。

设计师注解：如果一个单位因对休伦·黑心可见而在进行后撤的回合中能够进行射击和进行冲锋，但在进行后撤后它不再对休伦·黑心可见，则该单位将不能在您的射击阶段中进行射击，也不能在您的冲锋阶段进行冲锋，除非该单位在相应阶段开始时再次对其可见。

强化



暴君之声

这位勇士是一位受人尊敬的指挥官，就像休伦本人一样极具权威。

仅限阿斯塔特叛军模型（被诅咒者模型除外）。持有者所在单位拥有暴虐激励分遣队规则的全部两个技能。

劫掠领袖

快速机械化攻击是红海盗的首选战术，而这位勇士在这方面表现极为出色。

仅限阿斯塔特叛军模型（被诅咒者模型除外）。每当持有者所在单位脱离在该阶段中进行过常规移动的运输工具，并部署在战场上时，持有者所在单位仍然可以进行冲锋。

恐惧恶名

这位战士恶名昭彰，他仅仅出现在战场上就能以其暴虐的声望恐吓敌人。

仅限阿斯塔特叛军模型（被诅咒者模型除外）。每当持有者所在单位部署在战场上时，每个位于持有者所在单位6"内（如果持有者所在单位使用深入打击技能部署在战场上，则为位于其12"内）的敌方单位必须进行战斗震慑测试。

渴望浴血

这位战士不顾一切地与敌人决一死战，始终冲锋在前，作为休伦·黑心的先锋部队作战。

仅限阿斯塔特叛军模型。持有者拥有渗透者技能。



冷酷杀手

休伦的劫掠者 - 战斗战术计谋

休伦麾下的凡人通过在无数战场上的血腥胜利赢得了自己的地位。

1CP

时机: 在您的指挥阶段中。

目标: 您军队中的一个被诅咒者单位。

效果: 选择以下一个效果:

- 该单位中模型装备的远程武器的射击技巧属性提升 1。
- 该单位中模型装备的速射武器的攻击属性提升 1。
- 该单位中模型的豁免属性提升 1。

在您的下一个回合开始前，该己方单位获得该增益效果。



遵循暴君的命令

休伦的劫掠者 - 战略计划计谋

在休伦的命令下，凡人和超人叛徒都冲入了战斗的中心。

1CP

时机: 在您的移动阶段中。

目标: 您军队中的一个阿斯塔特叛军单位（凶兽和载具单位除外）。

效果: 在该回合结束之前，该己方单位可以在进行突进的回合中进行射击并进行冲锋。



夺取战利品

休伦的劫掠者 - 战斗战术计谋

在找到机会目标后，红海盗以惊人的速度和不懈的决心追击它们。

1CP

时机: 在您的移动阶段中，在您军队中的一个阿斯塔特叛军单位（凶兽和载具单位除外）被选中进行突进时。

目标: 那个阿斯塔特叛军单位。

效果: 不要为那个己方单位进行突进掷骰。而是在该阶段结束前，那个己方单位的移动属性提升 6'。



劫掠者狂风

休伦的劫掠者 - 战斗战术

红海盗擅长激烈的近战，用致命的钢铁之刃屠杀实力悬殊的敌人。

1CP

时机: 在您的近战阶段中。

目标: 您军队中一个在该回合中进行过冲锋的阿斯塔特叛军单位。

效果: 在该阶段结束前，该己方单位中模型装备的近战武器的攻击属性提升 1。



受宠者方得战利品

休伦劫掠者 - 战略计划计谋

休伦和他的间谍时刻都在观察和评判。那些竭尽全力接近并消灭暴君之敌的人，或许能分得更多战利品。

1CP

时机: 在您对手的射击阶段中，当一个敌方单位进行射击后。

目标: 您军队中一个因为该敌方单位进行的这些攻击失去一处或更多耐伤的阿斯塔特叛军单位。

效果: 该己方单位可以进行一次迸发移动。当您这样做时，掷一枚 D6；该己方单位中的模型可以移动同等于掷骰结果的英寸数，但是该己方单位在进行移动时必须尽可能靠近最近的敌方单位（飞行器除外）。当这样做时，那些模型可以在该敌方单位的交战范围内进行移动。



涌动包围

休伦的劫掠者 - 战略计划计谋

随着战斗的继续，这些战士悄悄溜走，转向包抄陷入困境的敌人。

1CP

时机: 在您对手的近战阶段结束时。

目标: 您军队中一个位于一个或更多战场边缘 6" 内，且不位于一个或更多敌方单位交战范围内的阿斯塔特叛军单位（凶兽和载具单位除外）。

效果: 将该己方单位从战场上移除，并放入战略预备队中。



变节者战队

超人叛徒组成的战队会无情地利用他们过去效忠者灌输给他们的战略战术，并乐于将这些技能用于反击敌人。这些充满怨恨和复仇心切的杀手拥有致命的杀伤力，他们利用数十年甚至数百年的战斗经验进行劫掠、掠夺和屠杀。在军阀和疯狂杀手的带领下，这些凶残的侵略者会袭击不幸的受害者，扭曲阿斯塔特圣典中的复杂知识，以达到残酷的目的。无论是出于对冤枉他们之人的仇恨，还是仅仅出于对权力的渴望，这些被杀意所驱使的劫掠者会伏击补给车队，袭击边境世界，像铁拳一样出击，夺取并保卫他们所需的一切。这些叛徒拥有非凡的智慧和凶猛的体魄，但却

分遣队规则



不为任何人所奴役

许多叛徒拒绝了黑暗诸神的恩赐，只依靠自己的武力来横扫并摧毁敌人。

您军队中的**阿斯塔特叛军**模型失去黑暗契约技能。

您军队中**阿斯塔特叛军**模型装备的远程武器拥有[突击]技能。

血仇

心怀怨恨的人永远无法释怀。

在您的指挥阶段开始时，选择您对手军队中的一个单位。在您的下一个指挥阶段开始前，该敌方单位是您的血仇目标。每当您军队中的**阿斯塔特叛军**模型（**被诅咒者**模型除外）对您的血仇目标进行攻击时，您可以重掷命中骰骰。

扭曲条令

这些叛徒将他们对阿斯塔特圣典的了解与自己无节制的野蛮行为结合起来，造成了可怕的后果。

在您的移动阶段中，每当您部署一个或选择一个您军队中的**阿斯塔特叛军**单位（处于战斗震慑状态的单位除外）进行移动时，该单位可以遵循条令。如果这样做，该单位必须进行一次战斗震慑测试。随后，选择以下一种选项。

- 在该回合结束前，该单位可以在进行后撤的回合进行射击和进行冲锋。
- 在该回合结束前，该单位可以在进行突进的回合进行冲锋。

强化



仇恨即利刃

这位勇士苦涩的仇恨如同刀刃般被岁月磨砺，并带有与之相匹配的残酷力量。

仅限**阿斯塔特叛军**模型。在您的指挥阶段开始时，在您选择血仇目标后，再选择第二个敌方单位。在您的下一个指挥阶段开始前，如果您的血仇目标被摧毁，第二个被选中的敌方单位成为您的血仇目标，直到您选择一个新的血仇目标。

猎手之眼

亚空间的诱变能量浸润了这位战士的眼睛。细长的瞳孔和亚空间视觉使他们能够精准无误地识别目标。

仅限**阿斯塔特叛军**模型。持有者所在单位中模型装备的远程武器拥有[无视掩体]技能。

手足相残的战利品

在这位战士的终结者装甲的战利品架上，悬挂着那些被他亲手斩杀的昔日战友的头骨。与他并肩作战的战士们竭尽全力，避免重蹈昔日战友的覆辙。

仅限**阿斯塔特叛军终结者**模型。每当持有者所在单位在一个回合中选择遵循条令，在该回合结束前，每当该单位中的模型进行攻击时，您可以重掷命中骰骰。

亚空间共生体

这位毁灭的勇士与一个源自亚空间的共生体结下了不解之缘。邪恶同伴的掠食感官能够感知到通往敌人的最快路径。

仅限**阿斯塔特叛军**模型。持有者所在单位进行的突进掷骰和冲锋掷骰结果加 1。



充足火力

变节者战队 - 史诗伟业计谋

数百年的战斗经验使这些叛徒杀手能够消灭任何目标，无论是瞄准弱点击倒顽强的敌人，还是通过迅速齐射将大批敌方步兵化为血雾。

1CP

时机：在您的射击阶段中或在近战阶段中。

目标：您军队中一个在该阶段中被选中进行射击或近战的**阿斯塔特叛军**单位。

效果：选择[致命一击]或[连击 1]技能。在该阶段结束前，该己方单位中模型装备的武器拥有您选择的技能。



复仇毁灭

变节者战队 - 战斗战术计谋

仇恨是强大的动力。那些与变节星际战士作对的人，很少能活着后悔自己的行为。

1CP

时机：在您的射击阶段中或在近战阶段中。

目标：您军队中的一个尚未在该阶段中被选中进行射击或近战的**阿斯塔特叛军步兵**单位（**被诅咒者**单位除外）或**阿斯塔特叛军**骑乘单位。

效果：在该阶段结束前，每当该己方单位对您的血仇目标进行攻击时，攻击的致伤掷骰结果加 1。



不灭仇恨

变节者战队 - 战略计划计谋

摆脱了帝皇的束缚后，这些战士唯一的动力就是强烈的仇恨，将他们的愤怒倾注到每一次残酷的打击中，直至身殒。

1CP

时机：在近战阶段中，在一个敌方单位选择攻击目标后。

目标：您军队中一个被进行攻击的敌方单位的一次或多次攻击选为目标的**阿斯塔特叛军**单位。

效果：在该阶段结束前，每当该己方单位中的模型被摧毁时，如果该模型没有在该阶段中进行过近战，掷一枚 D6；如果掷骰结果为 4+。不要将其从游戏中移除；该模型可以在进行攻击的敌方单位完成所有攻击后进行近战，随后将该模型从游戏中移除。



变节宣称

变节者战队 - 战略计划计谋

叛徒不会轻易放弃他们的战利品。

1CP

时机：在您的移动阶段中。

目标：您军队中一个位于您控制的目标标记范围内的**阿斯塔特叛军**单位。

效果：该目标标记将保持被您控制的状态，直到在阶段结束时，您对手对该目标标记的控制等级大于您。



腐化弹药

变节者战队 - 战斗战术计谋

由于缺乏传统的补给和重新武装手段，叛徒们必须进行掠夺或通过以物易物的交易来获取弹药。无论是从俘获的船只中缴获，还是从恶魔军火商或异形商人手中获得，这些弹药都极其有效。

1CP

时机：在您的射击阶段中。

目标：您军队中一个尚未在该阶段中被选中进行射击的**阿斯塔特叛军**单位。

效果：在该阶段结束前，每当该己方单位中的模型进行远程攻击时，攻击的护甲穿透属性提升 1。



劫掠反应

变节者战队 - 战略计划计谋

面对来袭的火力，叛变步兵调整了作战计划，他们没有停下脚步，而是迅速寻找掩护，或是带着复仇的决心接近攻击者。

1CP

时机：在您对手的射击阶段中，当一个敌方单位进行射击后。

目标：您军队的一个被进行攻击的敌方单位的一次或多次攻击命中的**阿斯塔特叛军**单位（**凶兽**和**载具**单位除外）。

效果：该己方单位可以进行一次最多 D6" 的常规移动。

休伦·黑心

M

6"

T

5

SV

3+

W

5

LD

6+

OC

1

4+

无敌豁免



远程武器

暴君之爪重型火焰喷射器
[无视掩体, 手枪, 洪流]

攻击范围

A

BS

S

AP

D

12"

D6+2

N/A

6

-1

1

近战武器

暴君之爪与神尊动力武器

攻击范围

A

WS

S

AP

D

近战

6

2+

8

-3

3

技能

核心: 深入打击, 不觉疼痛 5+, 领袖

阵营: 黑暗契约

巴达布的暴君 (光环): 当一个己方阿斯塔特叛军步兵单位 (处于战斗震慑状态的单位和受诅咒者单位除外) 位于该模型 6" 范围内时, 那个单位中模型的目标控制属性增加 1 点。

魔猿狡智 (灵能): 每场战斗限一次, 当一个敌方单位在该模型所在单位 9" 范围内结束常规、突进或后撤移动时, 若该模型所在单位不位于一个或多个敌方单位的交战范围内, 其可以进行一次至多为 D3+3" 的常规移动。

关键词: 步兵; 角色; 史诗英雄; 混沌; 混沌无分; 休伦·黑心



阵营关键词:
阿斯塔特叛军

休伦·黑心

作为臭名昭著的巴达布暴君，休伦在神秘的魔猿陪伴下，以海盗之王的冷酷指挥着麾下的红海盗。他的暴君之爪是一件生物机械圣物，它嘎啾作响的利爪可撕碎护甲，内置的焚化单元能喷出硫磺烈火。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 休伦·黑心 - 史诗英雄

该模型装备有：暴君之爪重型火焰喷射器；暴君之爪与神尊动力武器

领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

神选者，军团战士，混沌终结者小队，大漩涡之主，红海盗劫掠者

关键词：步兵；角色；史诗英雄；混沌；混沌无分；休伦·黑心



阵营关键词：
阿斯塔特叛军

大漩涡之主

M	T	SV	W	LD	OC
6"	5	3+	5	6+	1
6"	3	4+	3	6+	1

噬魂者加隆、群尸之主加里昂、
卡特·盖瑞克斯

舰长萨戈塔、执行者



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
赦免者爆矢手枪 [手枪]	18"	1	3+	5	-1	2
爆矢手枪 [手枪]	12"	1	3+	4	-1	1
激光手枪 [手枪]	12"	1	3+	4	-1	1
隆达西致残枪 [突击]	18"	3	3+	4	-1	1
精神扭曲 [精准, 灵能]	12"	1	2+	6	-2	D6+1

近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
终结之斧 [针对角色 2+, 精准]	近战	6	2+	6	-2	2
机械拳套	近战	1	2+	6	-2	2
灵能权杖 [灵能]	近战	4	2+	6	-2	2
动力佩剑	近战	4	3+	4	-2	1
还原者阵列	近战	6	3+	4	-2	1

技能

核心: 无

阵营: 黑暗契约

精选样本: 当该单位的群尸之主加里昂位于战场上时, 在己方指挥阶段, 从以下效果中选择一项: 您可以将 1 个被摧毁的模型 (角色模型除外) 返还至该单位, 或, 如果有一个或多个己方阿斯塔特叛军步兵单位低于起始兵力, 且位于该单位 3" 范围内, 您获得 1 CP。

舰队指令: 在双方玩家都部署完军队后, 如果该单位位于战场上 (或其搭乘的任何载具位于战场上), 选择至多三个己方阿斯塔特叛军单位, 并重新部署他们。当如此做时, 您可以将它们置入战略预备队中, 无论战略预备队中已经有多少个单位。

劫掠: 每场战斗限一次, 在该单位结束一次常规移动后, 您可以选择一个对该单位可见, 且位于该单位 12" 范围内的敌方单位, 并掷一枚 D6: 如结果为 2+, 那个敌方单位受到 D3+1 处致命伤。

关键词: 步兵; 史诗英雄; 手雷; 混沌; 混沌无分; 大漩涡之主 | 噬魂者加隆; 灵能者



阵营关键词:
阿斯塔特叛军

大漩涡之主

这些休伦·黑心的副官们身处主人最信任的核心圈层，一个既享受特权，又充满危险的位置。当汇聚在主君身影下并肩战斗时，他们便是残暴、狡诈与海盗战术的极致化身，是红海盗在大漩涡内外打下威名赫赫的根本。



大漩涡之主

在宣布战斗编队步骤开始时，该单位可以加入以下单位之一。该单位将在余下的战斗中被视为那个单位的一部分，且那个单位的起始兵力将相应提高。

■ 神选者，军团战士，红海盗劫掠者

该单位无法加入一个联合单位，且只有休伦·黑心能够加入该单位加入的那个单位。

单位构成

- 1 群尸之主加里昂 - 史诗英雄
- 1 噬魂者加隆 - 史诗英雄
- 1 卡塔·盖瑞克斯 - 史诗英雄
- 1 舰长萨戈塔 - 史诗英雄
- 1 执行者 - 史诗英雄

群尸之主加里昂装备有：赦免者爆矢手枪；还原者阵列。

噬魂者加隆装备有：精神扭曲；灵能之杖。

卡塔·盖瑞克斯装备有：爆矢手枪；终结之斧。

舰长萨戈塔装备有：激光手枪；动力佩剑。

执行者装备有：隆达西致残枪；机械拳套。

关键词：步兵；史诗英雄；手雷；混沌；混沌无分；大漩涡之主 | 噬魂者加隆；灵能者



阵营关键词：
阿斯塔特叛军

红海盜劫掠者

M

6"

T

4

SV

3+

W

3

LD

6+

OC

2



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
爆矢手枪 [手枪]	12"	1	3+	4	0	1
爆矢枪	24"	2	3+	4	0	1
喷火手枪 [无视掩体, 手枪, 洪流]	12"	D6	N/A	3	0	1
热熔枪 [热熔 2]	12"	1	3+	9	-4	D6

近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
动力拳	近战	3	3+	8	-2	2
劫掠者之刃	近战	4	3+	5	-1	1

技能

核心: 渗透者

阵营: 黑暗契约

战利品掠夺者: 该单位首次摧毁一个敌方单位后, 在战斗结束前, 当该单位不处于战斗震慑状态时, 该单位中模型的目标控制属性增加1点。

关键词: 步兵; 手雷; 混沌; 红海盜劫掠者



阵营关键词:
阿斯塔特叛军

红海盜劫掠者

即便以叛變星際戰士的標準衡量，紅海盜劫掠者也堪稱冷酷而殘忍。他們擅長且戰且退的襲擾戰術，在作戰中充滿狡詐與野蠻，會致殘受害者以便俘虜他們，甚至在垂死敵人的傷口尚在噴涌鮮血時，便已開始洗劫。



武器裝備選項

- 紅海盜劫掠者勇士裝備的爆矢手槍可替換為 1 把噴火手槍。
- 該單位中每有 5 個模型：
 - 1 個紅海盜劫掠者裝備的爆矢槍可替換為 1 把热熔槍。
 - 1 個紅海盜劫掠者裝備的劫掠者之刃可替換為 1 個動力拳。

單位構成

- 1 紅海盜劫掠者勇士
- 4-9 紅海盜劫掠者

每個模型均裝備有：爆矢槍；爆矢手槍；劫掠者之刃。

聯合單位

如果一個擁有領袖技能的己方角色單位可以與一個軍團戰士單位組成聯合單位，則該角色單位也可以與本單位組成聯合單位。

关键词：步兵；手雷；混沌；紅海盜劫掠者



阵营关键词：
阿斯塔特叛军

红海盗劫掠舰长

M

6"

T

4

SV

3+

W

5

LD

6+

OC

1

4+

无敌豁免



远程武器

攻击范围

A

BS

S

AP

D

爆矢手枪 [手枪]

12"

1

2+

4

0

1

等离子手枪 - 标准 [手枪]

12"

1

2+

7

-2

1

等离子手枪 - 超载 [危险, 手枪]

12"

1

2+

8

-3

2

近战武器

攻击范围

A

WS

S

AP

D

动力槌

近战

5

2+

5

-2

2

动力剑 [连击 1]

近战

7

2+

5

-2

1

技能

核心：渗透者, 领袖

阵营：黑暗契约

残暴劫掠者：每当该模型所在单位结束一次冲锋移动时，在该回合结束前，该模型装备的近战武器的力量属性增加 1 点，且那些武器的护甲穿透属性提高 1 点。

劫掠者的报偿：每当该单位以位于一个或更多目标标记范围内的单位为目标宣布冲锋时，您可以重掷该冲锋掷骰。

在选择本武器的攻击目标前，先选择一个用于攻击的武器数据。

关键词：步兵；角色 混沌；红海盗劫掠舰长



阵营关键词：
阿斯塔特叛军

红海盜劫掠艦長

作为叛变军阀与副官，红海盜劫掠艦長是不择手段的战争大师。他们融合了忠诚星际战士指挥官的战略头脑与叛变星际战士的狠毒。这些无情的战争领袖会利用敌人的每一个弱点，绝不仁慈，不留活口。



武器装备选项

- 该模型的动力剑可替换为 1 把动力槌。
- 该模型可装备 1 把等离子手枪。

单位构成

- 1 红海盜劫掠者勇士
- 该模型装备有：爆矢手枪；动力剑。

领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

神选者，军团战士，红海盜劫掠者

关键词：步兵；角色 混沌；红海盜劫掠艦長



阵营关键词：
阿斯塔特叛军

复仇之爪

M

T

SV

W

LD

OC

6"

4

3+

2

6+

1



远程武器

攻击范围

	A	BS	S	AP	D
爆矢手枪 [手枪]	12"	1	3+	4	0 1
爆矢枪	24"	2	3+	4	0 1
火焰喷射器 [无视掩体、洪流]	12"	D6	N/A	4	0 1
重型爆矢枪 [重型、连击1]	36"	3	4+	5	-1 2
热熔枪 [热熔 2]	12"	1	3+	9	-4 D6
▶ 导弹发射器 - 破片 [爆炸、重型]	48"	D6	4+	4	0 1
▶ 导弹发射器 - 穿甲 [重型]	48"	1	4+	9	-2 D6
▶ 等离子枪 - 标准 [速射 1]	24"	1	3+	7	-2 1
▶ 等离子枪 - 过载 [危险、速射 1]	24"	1	3+	8	-3 2
▶ 等离子手枪 - 标准 [手枪]	12"	1	3+	7	-2 1
▶ 等离子手枪 - 过载 [危险、手枪]	12"	1	3+	8	-3 2



近战武器

攻击范围

	A	WS	S	AP	D
诅咒武器	近战	4	3+	5	-2 1
阿斯塔特链锯剑	近战	4	3+	4	-1 1
格斗武器	近战	3	3+	4	0 1
诺斯特拉莫链锯刃 [连击1]	近战	5	3+	4	-1 1
诺斯特拉莫链锯长刀 [连击1]	近战	4	3+	8	-2 1
成对诅咒武器 [双联]	近战	4	3+	5	-2 1
动力拳	近战	3	3+	8	-2 2

在选择本武器的攻击目标前，先选择一个用于攻击的武器数据。

关键词：步兵、灵能者、混沌、手雷、复仇之爪

技能

核心：隐匿

阵营：黑暗契约

苦难预兆 (灵能)：每当该单位中的一个模型对一个低于起始兵力的敌方单位进行攻击时，那次攻击的命中掷骰结果增加 1 点。如果那个敌方单位还低于半数兵力，那么致伤掷骰结果也增加 1 点。

武器装备技能

噬声器：位于持有者单位交战范围内的敌方单位(凶兽和载具除外)不能成为计谋的目标。

战役关键词：
阿斯塔特叛军



复仇之爪



武器装备选项

- 卓见者的爆矢手枪可以被替换成 1 把等离子手枪。
- 卓见者的诺斯特拉莫链锯刃可以被替换成以下一种选项：
 - 1 个诅咒武器
 - 1 个动力拳
- 任意数量的军团战士可以将其装备的爆矢枪各替换成 1 把阿斯塔特链锯剑。
- 如果该单位中包含 10 个模型，那么一个军团战士的爆矢枪可以被替换成以下一种选项：
 - 1 个重型爆矢枪
 - 1 个导弹发射器
- 一个军团战士的爆矢枪可以被替换成以下一种选项：
 - 1 个火焰喷射器
 - 1 个热熔枪
 - 1 个等离子枪
- 最多 4 名军团战士可以将其装备的爆矢枪各替换成以下一种选项（不可重复）：
 - 1 个诅咒武器
 - 1 个诺斯特拉莫链锯长刀
 - 1 个成对诅咒武器
 - 1 个噬声器和 1 把阿斯塔特链锯剑

单位构成

- 1 个卓见者
- 4-9 个军团战士

卓见者装备有：爆矢手枪；诺斯特拉莫链锯刃。

每个军团战士装备有：爆矢手枪；爆矢枪；格斗武器。

联合单位

如果一个拥有“领袖”技能的己方角色单位（史诗英雄除外）能够与军团战士单位组成联合单位，那么作为替代，那个角色单位可以与该单位组成联合单位。

关键词：步兵、灵能者、混沌、手雷、复仇之爪



战役关键词：
阿斯塔特叛军

猛禽

M	T	SV	W	LD	OC
12"	4	3+	2	6+	1



远程武器

攻击范围	A	BS	S	AP	D	
爆矢手枪 [手枪]	12"	1	3+	4	0	1
火焰喷射器 [无视掩体、洪流]	12"	D6	N/A	4	0	1
热熔枪 [热熔 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
等离子手枪 - 标准 [手枪]	12"	1	3+	7	-2	1
等离子手枪 - 过载 [危险、手枪]	12"	1	3+	8	-3	2
等离子枪 - 标准 [速射 1]	24"	1	3+	7	-2	1
等离子枪 - 过载 [危险、速射 1]	24"	1	3+	8	-3	2

近战武器

攻击范围	A	WS	S	AP	D	
诅咒武器	近战	4	3+	5	-2	1
阿斯塔特链锯剑	近战	4	3+	4	-1	1
格斗武器	近战	3	3+	4	0	1
重型近战武器	近战	3	3+	8	-2	2
变异肢体	近战	4	3+	5	-2	1

在选择本武器的攻击目标前,先选择一个用于攻击的武器数据。

关键词: 步兵、飞行、跳跃背包、手雷、混沌、猛禽,

技能

核心: 深入打击

阵营: 黑暗契约

恐惧(光环): 位于该单位 6" 内的敌方单位在进行领导力测试或战斗震慑测试时减少 1 点掷骰结果。

恐怖突袭: 在近战阶段开始时,每个位于拥有此技能的单位的交战范围内的敌方单位必须进行一次战斗震慑测试。



阵营关键词:
阿斯塔特叛军

猛禽

空中战士在军团中是一种亚文化，与主流观念颇有冲突。猛禽会像那些掠食性的鸟类一样进行猎杀，并在追猎冲动的驱使下协同行动。他们流星陨落般的急速降落总是伴随着被放大数倍的凄厉战吼，利刃的狂乱挥砍，以及密集的近距火力。



武器装备选项

- 猛禽勇士的爆矢手枪可以被替换成 1 把等离子手枪。
- 猛禽勇士的阿斯塔特链锯剑可以被替换成以下 1 种选项：
 - 1 把诅咒武器
 - 1 把重型近战武器
- 该单位中每包含 5 个模型，便有最多两个猛禽可以将其装备的爆矢手枪各替换成 1 把等离子手枪（这些模型的阿斯塔特链锯剑不能被替换）。
- 该单位中每包含 5 个模型，便有最多两个猛禽可以将其装备的阿斯塔特链锯剑各替换成 1 把重型近战武器。
- 该单位中每包含 5 个模型，便有 1 个猛禽可以将其装备的阿斯塔特链锯剑替换成 1 组变异肢体。
- 最多 2 个猛禽可以将其装备的阿斯塔特链锯剑各替换成以下一个选项（您不能多次选择同样的选项）：
 - 1 把火焰喷射器和 1 把格斗武器
 - 1 把热熔枪和 1 把格斗武器
 - 1 把等离子枪和 1 把格斗武器
- 如果该单位中包含 10 个模型，最多额外 2 个猛禽可以将其装备的阿斯塔特链锯剑各替换成以下一种选项（您不能多次选择同样的选项）：
 - 1 把火焰喷射器和 1 把格斗武器
 - 1 把热熔枪和 1 把格斗武器
 - 1 把等离子枪和 1 把格斗武器

单位构成

- 1 个猛禽勇士
- 4-9 个猛禽

每一个模型装备有：爆矢手枪；阿斯塔特链锯剑。

关键词：步兵、飞行、跳跃背包、手雷、混沌、猛禽，



阵营关键词：
阿斯塔特叛军

次元爪

M

12"

T

4

SV

3+

W

2

LD

6+

OC

1

5+

无敌豁免



近战武器

次元利爪 [双联]

攻击范围

近战

A

4

WS

3+

S

5

AP

-2

D

1

技能

核心：深入打击

阵营：黑暗契约

次元突击：在近战阶段结束时，若该单位曾在本阶段中满足进行近战的条件，且目前不处于敌方单位的交战范围内，那么您便可以将该单位移出战场并放入战略预备队。

关键词：步兵、飞行、跳跃背包、手雷、混沌、恶魔、猛禽

阵营关键词：
阿斯塔特叛军

次元爪

次元爪总是身披邪火,从亚空间骤然出现。这些战士身上的盔甲已然形同恶魔,他们堕落的程度令大多数人都望尘莫及。当这群空中刺客出击时,其燃烧利爪不仅能洞穿盔甲,甚至能直接撕裂通往实体宇宙的帷幕。



武器装备选项

- 无。

单位构成

- 1个次元爪勇士
- 4-9个次元爪

每一个模型装备有：次元爪。

关键词：步兵、飞行、跳跃背包、手雷、混沌、恶魔、猛禽



阵营关键词：
阿斯塔特叛军



混沌星际战士

更新与勘误

第 86 页 – 急欲复仇强化

修改为:

“仅限阿斯塔特叛军模型(除被诅咒者模型外)。持有者所在单位可在进行过后撤的回合中进行射击和宣布冲锋。每当持有者单位中的一个模型对仇恨目标进行的攻击时,如果持有者单位在回合中进行了后撤,那么命中掷骰结果增加 1 点;此外当您选择仇恨目标作为该单位的冲锋目标时,本次冲锋掷骰结果增加 1 点。”

第 88 页 – 隐匿行踪强化, 第三句

修改为:

“若您这样做,那么在己方移动阶段的增援步骤,您可以从一个位于战场剩余两个或更多模型的己方军团战士或神选者单位(除联合单位外)中选择一个模型。”

第 96 页 – 混沌印记分遣队, 限制

添加额外一点规则:

- 一个单位只有在有一个运输工具拥有上方列有的相同的关键词时才能够搭乘那个运输工具(或者在战斗开始是搭乘在运输工具中)。”

第 98 页 – 混沌教派分遣队, 限制

修改为:

“己方军队中的叛军卫士小队单位获得战线关键词。”

第 98 页 – 扭曲预视强化

修改为:

“仅限黑暗使徒或被诅咒者模型。在持有者领导一个拥有斥候 6" 技能的单位时,持有者单位中的每一个模型都拥有斥候 6" 技能。”

第 101 页 – 狂奔乱撞计谋, 目标

修改为:

“目标: 一个一个还未在本阶段被选中进行移动或冲锋的己方阿斯塔特叛军载具或者造物者瓦什托尔单位。”

第 101 页 – 凶兽追猎计谋, 目标

修改为:

“目标: 一个位于上述敌方单位 9" 内,且不在敌方单位交战范围内的己方阿斯塔特叛军载具或者造物者瓦什托尔单位。”

第 101 页 – 饥渴狂暴计谋, 目标

修改为:

“目标: 一个位于该敌方单位交战范围内的己方阿斯塔特叛军恶魔载具或者造物者瓦什托尔单位。”

第 106 页 – 掠夺者阿巴顿, 黑暗天命

修改为:

“黑暗天命: 当该模型所属的单位订立黑暗契约且成功通过本次领导力测试,若测试结果为 7+,您便获得 1 CP。”

第 108 页 – 塞弗, 动荡之兆技能

修改为:

“动荡之兆(光环): 当您的对手对自己军队中的单位使用计谋时,若上述单位位于该模型 12" 内,则使用本次计谋消耗的 CP 增加 1 点(这个效果不会与任何其他提升那个计谋 CP 消耗的规则叠加)。”

第 109 页 – 法比乌斯·拜尔, 手术工具技能

修改为:

“手术工具: 当该单位中的法比乌斯·拜尔模型首次被摧毁时,在阶段结束时掷一枚 D6: 若结果为 2+,则将它放回战场上尽量靠近它刚才被摧毁,且不在于敌方模型交战范围内的位置。该模型在返回战场时剩余全部耐伤。”

第 111 页 – 终结者装甲混沌领主, 关键词

添加“混沌领主”。

第 132 页 – 湮灭者, 次元裂隙火力网技能

修改为:

“次元裂隙火力网: 每场战斗限一次,在射击阶段中,该单位可以使用此技能。若它这样做,则其中的模型装备的远程武器将拥有[曲射]技能,直到本阶段结束。”

第 135 页 – 混沌犀牛战车, 武器装备选项

将第二点修改为:

- 该模型可以装备 1 个浩劫发射器,或者可以将 1 个复合爆矢枪替换成 1 个浩劫发射器。”

第 138 页 – 混沌毁灭者型掠夺者战车, 近战武器, 装甲履带

将 WS 属性修改为“4+”。

常见问题解答

问: 如果我使用黑暗众神教派规则, 将瘟疫战士加入我的混沌星际战士军队, 那瘟疫战士的“受纳垢赐福”技能能否生效?

答: 不能。

问: 在使用诡道之徒分遣队规则时, 如果使用了扰乱协同计谋, 那么对手是否可以在那次计谋效果结束后使用一次或更多“在己方移动阶段结束”时的技能(例如“大跳术”)?

答: 可以。

问: 在使用灵魂链接强化时, 持有者是否可以因此使用其获得的数据卡技能, 就算那个技能已经被其他角色模型使用, 只要符合条件限制(例如“每场战斗限一次”, “每个阶段限一次”)?

答: 可以。

问: 在使用灵魂链接强化时, 是否可以选择一个不位于战场上的角色模型(搭乘运输工具的角色模型除外)?

答: 可以。

问: 拥有灵魂链接的单位是否可以在位于预备队/战略预备队时使用强化的效果?

答: 可以。

问: 在拥有灵魂链接强化的模型将数据卡的技能替换成选择的角色模型的技能时, 它们是否包括核心和阵营技能?

答: 可以。

问: 在拥有灵魂链接强化的模型将数据卡的技能替换成选择的角色模型的技能时, 这是否包括了可以与持有者组成联合单位的单位选项?

答: 不包括。

问: 在使用万古长战老兵分遣队时, 如果选择了一个联合单位来作为仇恨目标, 那么在那个单位因为任何原因被拆分时, 拆分后的每一个单位是否都会成为仇恨目标, 持续至下一个己方指挥阶段开始?

答: 是的。

问: 在使用万古长战老兵分遣队时, 是否可以选择一个搭乘运输工具的单位来作为仇恨目标?

答: 不能。

问: 在投机劫匪计谋中, 一个在阶段中没有进行过近战, 但是在阶段期间可以进行近战的单位是否可以被选择成为计谋的目标?

答: 可以。

问: 在使用平衡数据板时, 是否可以使用投机劫匪计谋让一个次元利爪单位后撤, 然后再使用那个单位的“次元突袭”技能来将其放回战略预备队中?

答: 如果那个次元利爪单位在阶段中摧毁了一个或多个单位, 那么可以, 若是其他情况则不行。

问: 在使用平衡数据版时, 一个在阶段中没有进行过近战的次元利爪单位是否可以使用“次元突袭”技能, 假设这个单位在阶

段中的某个时间段中可以进行近战?

答: 不能。

问: 被叛变监军的“凶残榜样”技能摧毁的模型在什么时候被移除?

答: 在那个单位的警戒射击计谋被结算完成后。

问: 法比乌斯·拜尔的手术工具技能在什么时候进行结算?

答: 在将法比乌斯·拜尔模型摧毁的攻击(或其他效果)被结算之后。在他回到战场时, 如果还剩余任何针对他所属的单位进行的攻击没有被结算, 那么那些攻击依旧能够被结算。

问: 在对一个单位使用警戒射击计谋时, 那个单位是否可以进入黑暗契约?

答: 可以, 因为那个单位被选择进行射击。

问: 在一个模型触发“死亡近战”的效果时, 那个模型所属的单位是否可以进入黑暗契约?

答: 不能, 因为那个单位没有被选择进行近战。

问: 是否可以在没有有效目标的情况下来选择一个单位进行射击, 通过这种方式来进行黑暗契约?

答: 不能。

问: 如果法比乌斯·拜尔在战斗开始时作为联合单位的一部分位于运输工具中, 它的“强化战士”技能生效吗?

答: 是的。