



混沌星际战士

阵营包: 版本 1.1

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？

- 噩梦猎手分遣队

内容	
分遣队	2
拜尔造物	2
混沌巫会	4
噩梦猎手	6
数据表	8
复仇之爪	8
常见问题解答与勘误	10

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

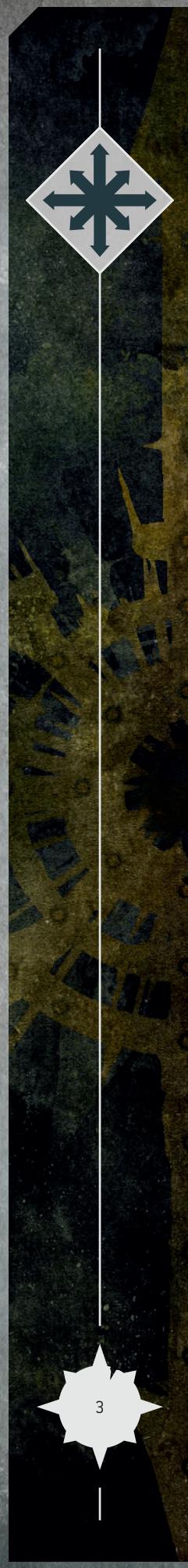
这个华美的头盔上安装有许多额外的传感器，只有经过了各种丑恶器官改造的战士才能够处理它所提供的信息。

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才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，您可以重掷命中骰。



	<h3>恐怖面目</h3> <p>拜尔造物 - 战略计划计谋</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>		<h3>延迟变异</h3> <p>拜尔造物 - 战略计划计谋</p> <p>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。</p> <p>时机: 己方指挥阶段。</p> <p>目标: 一个己方阿斯塔特叛军步兵单位（受诅咒者单位除外）。</p> <p>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。</p>
	<h3>主人正在监视</h3> <p>拜尔造物 - 战略计划计谋</p> <p>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。</p> <p>时机: 近战阶段，在一个敌方单位选择了攻击目标后。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>		<h3>不洁再生</h3> <p>拜尔造物 - 战略计划计谋</p> <p>就连死亡也无法让最为可怕的拜尔造物停息。</p> <p>时机: 己方指挥阶段。</p> <p>目标: 一个己方阿斯塔特叛军步兵单位（受诅咒者单位除外）。</p> <p>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）。</p>
	<h3>蜘蛛的样本</h3> <p>拜尔造物 - 战略计划计谋</p> <p>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。</p> <p>时机: 近战阶段。</p> <p>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。</p> <p>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1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一次战斗震慑测试。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。</p>		<h3>自动注射</h3> <p>拜尔造物 - 战略计划计谋</p> <p>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。</p> <p>时机: 己方冲锋阶段开始时。</p> <p>目标: 一个己方阿斯塔特叛军步兵单位。</p> <p>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。</p>

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，或降下扭曲血肉的恐怖诅咒。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

这名巫师被赐予了特殊的能力，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

1CP

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

1CP

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

1CP

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

1CP

这些战士被赐予了烙有邪恶符文的弹药，能追猎目标的生命精魄，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

1CP

在混沌巫法的加持下，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

1CP

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更多阿斯塔特叛军单位 12" 内时，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。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一次战斗震慑测试，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。

1CP

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。

1CP

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，您可以重掷命中掷骰。

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。

1CP

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。

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



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 (或者在战斗开始时搭乘在运输工具中)。”

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位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 – 混灭者, 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 – 混沌毁灭者型掠食者战车, 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, 随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更多单位, 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行黑暗契约?

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行黑暗契约?

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。