

萨卡布兰德

**15**

萨卡布兰德是包含 1 个模型的单位。它装备有：无尽愤怒嘶吼；杀戮之斧；屠戮之斧。
您的军队只能包含一个该单位。

萨卡布兰德	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
	8 英寸	2+	2+	2	3	7	5+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
无尽愤怒嘶吼	重型	8 英寸	1	6+	9+	地狱火
杀戮之斧	近战	近战	同使用者	4+	5+	毁灭者
屠戮之斧	近战	近战	x2	4+	5+	-

技能

愤怒化身：该单位 6 英寸范围内的**轻型**和**重型**单位进行肉搏行动时，攻击属性增加 1 点。此外，该单位 6 英寸范围内的**轻型**和**重型**单位无法进行后撤移动。

阵营关键词：混沌、恐虐、恶魔、恶魔军团

关键词：重型、凶兽、角色、嗜血者、萨卡布兰德

狂暴嗜血者

**14**

狂暴嗜血者是包含 1 个模型的单位。它装备有：恐虐巨斧。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
狂暴嗜血者	12 英寸	2+	2+	2	3	8	5+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
恐虐巨斧	近战	近战	同使用者	4+	4+	毁灭者

技能

恐虐大恶魔：该单位 6 英寸范围内的友方 **恐虐恶魔** 单位可使用该单位的领导力属性代替自身的领导力属性。

阵营关键词：混沌、恐虐、恶魔、恶魔军团

关键词：重型、凶兽、飞行、角色、嗜血者

恐虐之怒嗜血者

**15**

恐虐之怒嗜血者是包含 1 个模型的单位。它装备有：血腥链锤（远程）；地狱火；恐虐之斧；血腥链锤（近战）。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
恐虐之怒嗜血者	12 英寸	2+	2+	2	3	8	5+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
地狱火	重型	8 英寸	1	6+	9+	地狱火
血腥链锤（远程）	轻型	8 英寸	同使用者	7+	7+	-
恐虐之斧	近战	近战	同使用者	5+	6+	-
血腥链锤（近战）	近战	近战	同使用者	7+	7+	-

技能

无情猎手：该单位使用近战武器攻击**角色**单位时，可重掷命中掷骰。

恐虐大恶魔：该单位 6 英寸范围内的友方**恐虐恶魔**单位可使用该单位的领导力属性代替自身的领导力属性。

阵营关键词：混沌、恐虐、恶魔、恶魔军团

关键词：重型、凶兽、飞行、角色、嗜血者

狂怒嗜血者

**14**

狂怒嗜血者是包含 1 个模型的单位。它装备有：恐虐之鞭（远程）；恐虐之斧；恐虐之鞭（近战）。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
狂怒嗜血者	12 英寸	2+	2+	2	3	8	5+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
恐虐之鞭（远程）	轻型	8 英寸	同使用者	7+	8+	-
恐虐之鞭（近战）	近战	近战	同使用者	7+	8+	-
恐虐之斧	近战	近战	同使用者	5+	6+	-

技能

恐虐大恶魔：该单位 6 英寸范围内的友方 **恐虐恶魔** 单位可使用该单位的领导力属性代替自身的领导力属性。

阵营关键词：混沌、恐虐、恶魔、恶魔军团

关键词：重型、凶兽、飞行、角色、嗜血者

夺颅者

**5**

夺颅者是包含 1 个模型的单位。它装备有：杀人剑。您的军队只能包含一个该单位。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
夺颅者	7 英寸	2+	2+	1	1	6	5+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能	
杀人剑	近战	近战	同使用者	6+	8+	-	

技能

无情猎手：该单位使用近战武器攻击**角色**单位时，可重掷命中掷骰和致伤掷骰。

斩首之地：该单位 8 英寸范围内的友方**放血者**单位使用近战武器攻击时，命中掷骰结果增加 1 点。

阵营关键词：混沌、恐虐、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、步兵、角色、放血者、恐虐先锋、夺颅者

血腥大师

**2**

血腥大师是包含 1 个模型的单位。它装备有：血剑。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
血腥大师	6 英寸	2+	2+	1	1	6	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
血剑	近战	近战	同使用者	7+	8+	-

技能

恐虐所在：如果友方恐虐恶魔单位使用近战武器攻击时位于任何拥有此技能的单位 6 英寸范围内，则其致伤掷骰结果增加 1 点。

阵营关键词：混沌、恐虐、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、步兵、角色、放血者、恐虐先锋、血腥大师

骷髅大师



3



骷髅大师是包含 1 个模型的单位。它装备有：血剑；尖角。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
骷髅大师	8 英寸	2+	2+	1	1	6	7+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
血剑	近战	近战	同使用者	7+	8+	-
尖角	近战	近战	同使用者	9+	9+	-

技能

恐虐所在：如果友方**恐虐恶魔**单位使用近战武器攻击时位于任何拥有此技能的单位 6 英寸范围内，则其致伤掷骰结果增加 1 点。

阵营关键词：混沌、恐虐、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、骑兵、角色、放血者、恐虐先锋、骷髅大师

血腥王座战车

**5**

血腥王座战车是包含 1 个模型的单位。它装备有：血剑；地狱剑。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
血腥王座战车	6 英寸	2+	2+	2	2	6	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
血剑	近战	近战	同使用者	7+	8+	-
地狱剑	近战	近战	同使用者	5+	9+	-

技能

恐虐所在：如果友方**恐虐恶魔**单位使用近战武器攻击时位于任何拥有此技能的单位 6 英寸范围内，则其致伤掷骰结果增加 1 点。

血腥饕餮：每当该单位使用近战武器后、需要在敌方单位旁放置爆炸标记时，您可以为该单位移除一枚爆炸标记。小型爆炸标记全部移除后才可移除大型爆炸标记。

阵营关键词：混沌、恐虐、恶魔、恶魔军团

关键词：重型、战车、角色、放血者、恐虐先锋、血腥王座战车

卡拉纳克



4



卡拉纳克是包含 1 个模型的单位。它装备有：灵魂撕裂獠牙。您的军队只能包含一个该单位。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
卡拉纳克	10 英寸	2+	-	1	1	6	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
灵魂撕裂獠牙	近战	近战	同使用者	7+	8+	-

技能

血神猎物：您可以在第一个行动阶段开始时选择一个敌方 **角色** 单位。该单位攻击该敌方角色单位时，命中掷骰和致伤掷骰结果增加 1 点，效果持续至本场战斗结束。

灵能干扰：如果敌方单位操控灵能时位于您军队中任何拥有此技能的单位 12 英寸范围内，则在灵能效果结算前进行一次 D6 掷骰；若结果为 4+，该灵能效果不会结算。您不可对同一灵能同时使用此技能和“化解巫术”指挥资源。

阵营关键词：混沌、恐虐、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、野兽、角色、血肉猎犬、卡拉纳克

凯洛斯·织命者

**15**

凯洛斯·织命者是包含 1 个模型的单位。它装备有：奸奇紫焰；明日之杖。您的军队只能包含一个该单位。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
凯洛斯·织命者	12 英寸	3+	2+	2	3	8	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
奸奇紫焰	轻型	30 英寸	同使用者	7+	7+	巫火
明日之杖	近战	近战	同使用者	7+	7+	-

技能

回顾往昔：每场战斗仅限一次，您可以在伤害阶段结束时查看您的指挥资源弃置牌堆，抽取“地狱之门”指挥资源卡片并将其置入手牌。

窥探未来：每场战斗仅限一次，您可以在行动阶段开始时查看您的指挥资源牌堆，抽取“命运凝视”指挥资源卡片并将其置入手牌。随后将指挥资源牌堆洗乱并正面朝下放置。

奸奇大恶魔：该单位 6 英寸范围内的友方 **奸奇恶魔** 单位可使用该单位的领导力属性代替自身的领导力属性。

阵营关键词：混沌、奸奇、恶魔、恶魔军团

关键词：重型、凶兽、飞行、灵能者、角色、万变之主、凯洛斯·织命者

万变之主

**12**

万变之主是包含 1 个模型的单位。它装备有：奸奇橙焰；奸奇之杖。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
万变之主	12 英寸	2+	2+	2	3	8	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
奸奇橙焰	轻型	24 英寸	同使用者	8+	8+	巫火
邪恶之剑	近战	近战	同使用者	7+	8+	-
奸奇之杖	近战	近战	同使用者	8+	7+	-

武器装备选项

- 该单位还可装备 1 把邪恶之剑（能量评级 +1），或是可装备巫术之杖（能量评级 +1）。如果该单位装备巫术之杖，则将具有以下额外技能：巫术之杖。

技能

奸奇大恶魔：该单位 6 英寸范围内的友方 奸奇恶魔 单位可使用该单位的领导力属性代替自身的领导力属性。

巫术之杖：如果该单位装备巫术之杖，则该单位奸奇橙焰的射程增加 6 英寸。

阵营关键词：混沌、奸奇、恶魔、恶魔军团

关键词：重型、凶兽、飞行、灵能者、角色、万变之主

蓝色书记官



5



蓝色书记官是包含 1 个模型的单位。它装备有：飞盘利刃；斯拉特普的巫术弹幕；锋利羽毛。
您的军队只能包含一个该单位。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
蓝色书记官	12 英寸	4+	4+	1	1	6	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
斯拉特普的巫术 弹幕	轻型	24 英寸	同使用者	9+	9+	巫火
飞盘利刃	近战	近战	同使用者	10+	10+	-
锋利羽毛	近战	近战	同使用者	10+	12+	-

技能

普塔瑞克斯的巫术虹吸：如果对手选择该单位 12 英寸范围内的单位操控灵能，则在灵能结算后进行一次 D6 掷骰；若结果为 4+，如果您对手的手牌中有任何指挥资源卡片，则必须选择一张弃置。

阵营关键词：混沌、奸奇、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、骑兵、飞行、角色、惧妖、蓝色书记官

变幻施术者



4



变幻施术者是包含 1 个模型的单位。它装备有：仪式短剑。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
变幻施术者	6 英寸	4+	3+	1	1	6	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
仪式短剑	近战	近战	同使用者	10+	11+	-
变幻法杖	近战	近战	同使用者	9+	10+	-

武器装备选项

- 该单位还可装备 1 把变幻法杖。

技能

奸奇所在：如果友方**奸奇恶魔**单位攻击时位于任何拥有此技能的单位 6 英寸范围内，则其致伤掷骰结果增加 1 点。

阵营关键词：混沌、奸奇、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、步兵、灵能者、角色、惧妖、奸奇先锋、变幻施术者

命运飞掠者



6



命运飞掠者是包含 1 个模型的单位。它装备有：七鳃鳗之齿；仪式短剑。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
命运飞掠者	14 英寸	4+	3+	1	2	6	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
七鳃鳗之齿	近战	近战	同使用者	10+	6+	-
仪式短剑	近战	近战	同使用者	10+	11+	-
变幻法杖	近战	近战	同使用者	9+	10+	-

武器装备选项

- 该单位还可装备 1 把变幻法杖。

技能

奸奇所在：如果友方**奸奇恶魔**单位攻击时位于任何拥有此技能的单位 6 英寸范围内，则其致伤掷骰结果增加 1 点。

阵营关键词：混沌、奸奇、恶魔、恶魔军团

关键词：重型、战车、飞行、灵能者、角色、惧妖、奸奇先锋、命运飞掠者

变化大师



5



变化大师是包含 1 个模型的单位。它装备有：飞盘利刃；仪式短剑。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
变化大师	12 英寸	4+	3+	1	1	6	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
飞盘利刃	近战	近战	同使用者	10+	10+	-
仪式短剑	近战	近战	同使用者	10+	11+	-
变幻法杖	近战	近战	同使用者	9+	10+	-

武器装备选项

- 该单位还可装备 1 把变幻法杖。

技能

奸奇所在：如果友方**奸奇恶魔**单位攻击时位于任何拥有此技能的单位 6 英寸范围内，则其致伤掷骰结果增加 1 点。

阵营关键词：混沌、奸奇、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、骑兵、飞行、灵能者、角色、惧妖、奸奇先锋、变化大师

罗蒂格斯

**15**

罗蒂格斯是包含 1 个模型的单位。它装备有：污秽呕吐物；尖牙巨嘴；角树枝；纳垢灵的尖牙利爪。您的军队只能包含一个该单位。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
罗蒂格斯	7 英寸	2+	3+	2	4	8	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
污秽呕吐物	重型	7 英寸	3	5+	9+	地狱火
尖牙巨嘴	近战	近战	x2	8+	9+	-
角树枝	近战	近战	同使用者	6+	8+	-
纳垢灵的尖牙利爪	近战	近战	1	10+	10+	-

技能

无视伤害 (6+)

纳垢狂潮：如果选择该单位操控灵能，则在结算灵能后进行一次 D6 掷骰；若结果为 4+，在距离该单位最近的一个敌方单位旁放置一枚爆炸标记。如果有多个敌方单位一样近，则从中选择一个放置标记。

纳垢大恶魔：该单位 6 英寸范围内的友方纳垢恶魔单位可使用该单位的领导力属性代替自身的领导力属性。

阵营关键词：混沌、纳垢、恶魔、恶魔军团

关键词：重型、凶兽、灵能者、角色、大不净者、罗蒂格斯

大不净者



14



大不净者是包含 1 个模型的单位。它装备有：瘟疫连枷（远程）；胆汁剑；纳垢灵的尖牙利爪；瘟疫连枷（近战）。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
大不净者	7 英寸	2+	3+	2	4	8	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
瘟疫连枷（远程）	轻型	7 英寸	x2	7+	7+	-
胆汁刀	近战	近战	同使用者	8+	9+	-
胆汁剑	近战	近战	同使用者	5+	6+	-
末日钟	近战	近战	同使用者	8+	9+	-
纳垢灵的尖牙利爪	近战	近战	1	10+	10+	-
瘟疫连枷（近战）	近战	近战	x2	7+	7+	-

武器装备选项

- 该单位可将 1 把胆汁剑替换为 1 个末日钟（能量评级 +1）。
- 该单位可将 1 把瘟疫连枷替换为 1 把胆汁刀。

技能

无视伤害 (6+)

腐烂祭品：在生成指挥资源步骤开始时，如果该单位为装备着胆汁刀的**战争领主**且位于战场，则您可以额外生成一个指挥资源。

纳垢大恶魔：该单位 6 英寸范围内的友方**纳垢恶魔**单位可使用该单位的领导力属性代替自身的领导力属性。

回响召唤：您可以在行动阶段开始时，为您军队中所有装备了末日钟的单位 7 英寸范围内的每一个友方**轻型纳垢恶魔**单位进行一次 D6 掷骰；若结果为 6+，为相应单位移除一枚爆炸标记。

阵营关键词：混沌、纳垢、恶魔、恶魔军团

关键词：重型、凶兽、灵能者、角色、大不净者

瘟疫传播者



6



瘟疫传播者是包含 1 个模型的单位。它装备有：灾祸剑；纳垢灵的尖牙利爪。您的军队只能包含一个该单位。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
瘟疫传播者	5 英寸	2+	2+	1	2	6	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
灾祸剑	近战	近战	同使用者	8+	9+	-
纳垢灵的尖牙利爪	近战	近战	1	10+	10+	-

技能

无视伤害 (6+)

纳垢所在：如果友方 **纳垢恶魔** 单位使用近战武器攻击时位于任何拥有此技能的单位 6 英寸范围内，则其致伤掷骰结果增加 1 点。

瘟疫效果：瘟疫计数器在战斗中从 0 开始计数。在行动阶段开始时，如果该单位在战场上，则瘟疫标签计数增加 1，同时应用下方表格中的结果。结果可累计。

D3	恶魔之力
1	无任何效果。
2	友方 纳垢恶魔 单位使用近战武器攻击时，致伤掷骰结果增加 1 点。
3+	友方 纳垢恶魔 单位使用近战武器攻击时，致伤掷骰结果增加 1 点。

阵营关键词：混沌、纳垢、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、骑兵、角色、纳垢先锋、瘟疫使、瘟疫传播者

花园黏魔



7



花园黏魔是包含 1 个模型的单位。它装备有：长柄剪刀；蜗牛魔的酸液巨口。您的军队只能包含一个该单位。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
花园黏魔	5 英寸	2+	2+	2	2	6	7+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
长柄剪刀	近战	近战	同使用者	7+	8+	-
蜗牛魔的酸液巨口	近战	近战	同使用者	8+	7+	-

技能

无视伤害 (6+)

纳垢所在：如果友方**纳垢恶魔**单位使用近战武器攻击时位于任何拥有此技能的单位 6 英寸范围内，则其致伤掷骰结果增加 1 点。

驯兽：如果友方**纳垢猛兽**单位在开始移动行动时位于该单位 6 英寸范围内，则该次移动行动的移动属性增加 3 英寸。此外，该单位 12 英寸范围内的友方**纳垢猛兽**单位所做攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

阵营关键词：混沌、纳垢、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、骑兵、角色、纳垢先锋、瘟疫使、花园黏魔

痘疮携带者



4



痘疮携带者是包含 1 个模型的单位。它装备有：灾祸剑。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
痘疮携带者	5 英寸	2+	2+	1	1	6	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
灾祸剑	近战	近战	同使用者	8+	9+	-

技能

无视伤害 (6+)

纳垢所在：如果友方纳垢恶魔单位使用近战武器攻击时位于任何拥有此技能的单位 6 英寸范围内，则其致伤掷骰结果增加 1 点。

阵营关键词：混沌、纳垢、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、步兵、灵能者、角色、纳垢先锋、瘟疫使、痘疮携带者

胆汁喷溅者



4



胆汁喷溅者是包含 1 个模型的单位。它装备有：小丑杖。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
胆汁喷溅者	5 英寸	2+	2+	1	1	6	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
小丑杖	近战	近战	同使用者	10+	10+	-

技能

无视伤害 (6+)

欢笑之疾：该单位 6 英寸范围内的友方 **纳垢恶魔** 单位进行士气测试时，可进行一次 2D6 掷骰并弃置其中一个结果。

逗趣肠管：如果 **纳垢灵** 和 **大不净者** 单位进行肉搏行动时位于任何拥有此技能的友方单位 6 英寸范围内，则其攻击属性增加 1 点。

阵营关键词：混沌、纳垢、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、步兵、角色、瘟疫使、纳垢先锋、胆汁喷溅者

疫病债主



4



疫病债主是包含 1 个模型的单位。它装备有：厌恶喷嚏；膨胀巨口；瘟疫剑。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
疫病债主	5 英寸	2+	2+	1	1	6	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
厌恶喷嚏	轻型	6 英寸	同使用者	10+	11+	-
膨胀巨口	近战	近战	同使用者	9+	11+	-
瘟疫剑	近战	近战	同使用者	9+	10+	-

技能

无视伤害 (6+)

严厉监管者：如果某个瘟疫使步兵单位在开始移动行动时位于任何拥有此技能的友方单位 6 英寸范围内，则该次移动行动的移动属性增加 2 英寸。

继续数！完成你的限额！：如果某个瘟疫使单位攻击时位于任何拥有此技能的友方单位 6 英寸范围内，则其命中掷骰结果增加 1 点。

阵营关键词：混沌、纳垢、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、步兵、角色、瘟疫使、纳垢先锋、疫病债主

比拉克尔

**12**

比拉克尔是包含 1 个模型的单位。它装备有：阴影之刃；邪恶利爪。您的军队只能包含一个该单位。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
比拉克尔	14 英寸	2+	2+	2	2	7	7+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
阴影之刃	近战	近战	同使用者	5+	6+	-
邪恶利爪	近战	近战	同使用者	7+	9+	-

技能

恐惧部队、潜行

纯粹的混沌亲王：该单位 6 英寸范围内的友方**恶魔**单位所做攻击的命中掷骰结果为 1 点时，可以重新掷骰。

阵营关键词：混沌、恶魔、恶魔军团

关键词：重型、凶兽、飞行、灵能者、角色、恶魔亲王、比拉克尔

混沌恶魔亲王



6



混沌恶魔亲王是包含 1 个模型的单位。它装备有：恶魔武器。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
混沌恶魔亲王	8 英寸	2+	2+	2	2	7	5+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
恶魔武器	近战	近战	同使用者	6+	6+	-

武器装备选项

- 该单位可装备翅膀（**能量评级 +1**）。如果该单位装备翅膀，则：
 - 移动属性变为 12 英寸。
 - 具有以下额外关键词：飞行。
- 如果您将该单位纳入您的军队，则必须选择以下数据表中的一个关键词替代其原本的<忠诚>关键词：**恐虐、奸奇、纳垢或色孽**。
 - 如果您选择**恐虐**关键词，该单位将具有以下额外技能：**力量高于魔法**。
 - 如果您选择**奸奇、纳垢或色孽**关键词，该单位将拥有以下额外关键词：**灵能者**。

技能

混沌亲王：该单位 6 英寸范围内的友方<忠诚>恶魔单位所做攻击的命中掷骰结果为 1 点时，可以重新掷骰。

力量高于魔法：如果该单位具有**恐虐**关键词，则它使用近战武器攻击时，致伤掷骰结果增加 1 点。

阵营关键词：混沌、<忠诚>、恶魔、恶魔军团

关键词：重型、凶兽、角色、混沌恶魔亲王

放血者



4



放血者是包含 10 个模型的单位。该单位也可包含 20 个模型（能量评级 8）或 30 个模型（能量评级 13）。它装备有：地狱剑。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
放血者（10 个模型）	6 英寸	3+	3+	2	2	5	9+
放血者（20 个模型）	6 英寸	3+	3+	4	4	5	9+
放血者（30 个模型）	6 英寸	3+	3+	8	6	5	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
地狱剑	近战	近战	x2	5+	9+	-

阵营关键词：混沌、恐虐、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、步兵、放血者

惧妖



4



惧妖是包含 10 个模型的单位。该单位也可包含 20 个模型（能量评级 8）或 30 个模型（能量评级 13）。它装备有：闪光火焰；雀跃肢体。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
惧妖（10 个模型）	6 英寸	4+	4+	2	2	5	8+
惧妖（20 个模型）	6 英寸	4+	4+	4	4	5	8+
惧妖（30 个模型）	6 英寸	4+	4+	7	6	5	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能	
闪光火焰	轻型	18 英寸	同使用者	7+	9+	-	
雀跃肢体	近战	近战	同使用者	9+	10+	-	

阵营关键词：混沌、奸奇、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、步兵、灵能者、惧妖

守密者



14



守密者是包含 1 个模型的单位。它装备有：仪式小刀；撕咬之爪；窃智之剑。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
守密者	15 英寸	2+	2+	2	3	8	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
仪式小刀	近战	近战	同使用者	9+	10+	-
撕咬之爪	近战	近战	同使用者	6+	6+	-
窃智之剑	近战	近战	同使用者	7+	7+	-
活体长鞭（远程）	轻型	6 英寸	2	7+	8+	-
活体长鞭（近战）	近战	近战	同使用者	7+	8+	-

武器装备选项

- 该单位可将 1 把仪式小刀替换为 1 根活体长鞭（远程）和 1 根活体长鞭（近战）（能量评级 +2），或者可装备一种下列装备：闪光护盾；邪恶之手。
 - 如果该单位装备闪光护盾，则将具有以下额外技能：无视伤害 (6+)。
 - 如果该单位装备邪恶之手，则将具有以下额外技能：邪恶之手。

技能

色孽大恶魔：该单位 6 英寸范围内的友方**色孽恶魔**单位可使用该单位的领导力属性代替自身的领导力属性。

催眠光环：敌方单位使用近战武器攻击该单位时，命中掷骰结果减少 1 点。

邪恶之手：每当该单位使用近战武器攻击后、需要在敌方单位旁放置爆炸标记时，您可以为该单位移除一枚爆炸标记。小型爆炸标记全部移除后才可移除大型爆炸标记。

阵营关键词：混沌、色孽、恶魔、恶魔军团

关键词：重型、凶兽、灵能者、角色、守密者

色孽假面



4



色孽假面是包含 1 个模型的单位。它装备有：锯齿利爪。您的军队只能包含一个该单位。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
色孽假面	10 英寸	2+	2+	1	1	6	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
锯齿利爪	近战	近战	同使用者	8+	8+	-

技能

永恒之舞：该单位 6 英寸范围内的友方色孽单位使用近战武器攻击所做攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

欺诈之地：敌方单位使用近战武器攻击该单位 6 英寸范围内的恶魔魅妖单位时，命中掷骰结果减少 1 点。

阵营关键词：混沌、色孽、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、步兵、角色、恶魔魅妖、色孽先锋、色孽假面

色孽先锋



3



色孽先锋是包含 1 个模型的单位。它装备有：破坏之爪。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
色孽先锋	8 英寸	2+	2+	1	1	6	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
破坏之爪	近战	近战	同使用者	8+	9+	-

技能

色孽所在：如果友方**色孽恶魔**单位使用近战武器攻击时位于任何拥有此技能的单位 6 英寸范围内，则其致伤掷骰结果增加 1 点。

阵营关键词：混沌、色孽、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、步兵、灵能者、角色、恶魔魅妖、色孽先锋

瘟疫使



瘟疫使是包含 10 个模型的单位。该单位也可包含 20 个模型（能量评级 7）或 30 个模型（能量评级 11）。它装备有：瘟疫剑。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
瘟疫使（10 个模型）	5 英寸	4+	4+	2	3	5	9+
瘟疫使（20 个模型）	5 英寸	4+	4+	4	6	5	9+
瘟疫使（30 个模型）	5 英寸	4+	4+	6	9	5	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
瘟疫剑	近战	近战	同使用者	7+	9+	-

技能

无视伤害 (6+)

瘟疫蝇群：如果该单位包含 30 个模型，则将始终处于被遮挡状态。

阵营关键词：混沌、纳垢、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、步兵、瘟疫使

纳垢灵

**3**

纳垢灵是包含 3 个模型的单位。该单位也可包含 6 个模型（能量评级 5）或 9 个模型（能量评级 7）。它装备有：染疾的尖牙利爪。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
纳垢灵（3 个模型）	5 英寸	4+	4+	2	2	5	9+
纳垢灵（6 个模型）	5 英寸	4+	4+	4	4	5	9+
纳垢灵（9 个模型）	5 英寸	4+	4+	6	6	5	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
染疾的尖牙利爪	近战	近战	同使用者	9+	11+	-

技能

无视伤害 (6+)、渗透者

阵营关键词：混沌、纳垢、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、虫群、纳垢灵

色孽魔怪



3



色孽魔怪是包含 1 个模型的单位。该单位也可包含 3 个模型（能量评级 5）、6 个模型（能量评级 7）或 9 个模型（能量评级 9）。它装备有：解剖之爪；恶毒尾钩

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
色孽魔怪（1 个模型）	15 英寸	3+	-	1	1	5	9+
色孽魔怪（3 个模型）	15 英寸	3+	-	2	2	5	9+
色孽魔怪（6 个模型）	15 英寸	3+	-	3	3	5	9+
色孽魔怪（9 个模型）	15 英寸	3+	-	4	4	5	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能	
解剖之爪	近战	近战	同使用者	6+	10+	-	
恶毒尾钩	近战	近战	同使用者	8+	11+	-	

技能

灵能反冲：如果敌方单位操控灵能时位于您军队中任何拥有此技能的单位 12 英寸范围内，则在灵能效果结算前进行一次 D12 掷骰；若结果等于或大于操控灵能单位的领导力属性，则在它旁边放置一枚爆炸标记。您不可对同一灵能同时使用此技能和“亚空间反噬”指挥资源。

催眠麝香：如果位于任何拥有此技能的敌方单位 1 英寸范围内的步兵单位想要后撤，玩家必须掷骰拼点。只有当控制该敌方单位的玩家拼点获胜时才可后撤。

阵营关键词：混沌、色孽、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、野兽、色孽魔怪

血肉猎犬

**3**

血肉猎犬是包含 5 个模型的单位。该单位也可包含 10 个模型（能量评级 5）、15 个模型（能量评级 8）或 20 个模型（能量评级 11）。它装备有：血污尖牙。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
血肉猎犬（5 个模型）	10 英寸	3+	-	1	1	5	9+
血肉猎犬（10 个模型）	10 英寸	3+	-	2	2	5	9+
血肉猎犬（15 个模型）	10 英寸	3+	-	3	3	5	9+
血肉猎犬（20 个模型）	10 英寸	3+	-	4	4	5	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能	
血污尖牙	近战	近战	同使用者	5+	9+	-	

技能

灵能干扰：如果敌方单位操控灵能时位于您军队中任何拥有此技能的单位 12 英寸范围内，则在灵能效果结算前进行一次 D6 掷骰；若结果为 4+，该灵能效果不会结算。您不可对同一灵能同时使用此技能和“化解巫术”指挥资源。

阵营关键词：混沌、恐虐、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、野兽、血肉猎犬

尖啸者

**4**

尖啸者是包含 3 个模型的单位。该单位也可包含 6 个模型（能量评级 7）或 9 个模型（能量评级 11）。它装备有：七鳃鳗之齿。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
尖啸者（3 个模型）	16 英寸	4+	3+	2	2	5	8+
尖啸者（6 个模型）	16 英寸	4+	3+	4	4	5	8+
尖啸者（9 个模型）	16 英寸	4+	3+	6	6	5	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
七鳃鳗之齿	近战	近战	同使用者	10+	6+	-

技能

斩击：该单位完成移动行动后，选择它在该次移动行动中经过的一个敌方单位。进行 D6 掷骰，所掷骰子数等于该单位的攻击属性，如果所选敌方单位是一名**角色**，则每个掷骰结果减少 1 点；每掷出一个 5+，在该敌方单位旁放置一枚爆炸标记。

阵营关键词：混沌、奸奇、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、野兽、飞行、尖啸者

瘟疫蜂兵



6



瘟疫蜂兵是包含 3 个模型的单位。该单位也可包含 6 个模型（能量评级 11）或 9 个模型（能量评级 16）。它装备有：死亡之颅；瘟疫剑；卷曲口器。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
瘟疫蜂兵（3 个模型）	10 英寸	4+	4+	2	3	5	9+
瘟疫蜂兵（6 个模型）	10 英寸	4+	4+	4	6	5	9+
瘟疫蜂兵（9 个模型）	10 英寸	4+	4+	6	9	5	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能	
死亡之颅	轻型	12 英寸	同使用者	7+	9+	-	
瘟疫剑	近战	近战	同使用者	7+	9+	-	
卷曲口器	近战	近战	同使用者	6+	10+	-	

技能

无视伤害 (6+)

阵营关键词：混沌、纳垢、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、骑兵、飞行、瘟疫蜂兵

探寻者

**6**

探寻者是包含 5 个模型的单位。该单位也可包含 10 个模型（能量评级 12）、15 个模型（能量评级 18）或 20 个模型（能量评级 24）。它装备有：鞭笞长舌；穿刺爪。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
探寻者（5 个模型）	15 英寸	3+	3+	1	2	5	9+
探寻者（10 个模型）	15 英寸	3+	3+	2	4	5	9+
探寻者（15 个模型）	15 英寸	3+	3+	3	6	5	9+
探寻者（20 个模型）	15 英寸	3+	3+	4	8	5	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能	
鞭笞长舌	近战	近战	同使用者	6+	10+	-	
穿刺爪	近战	近战	x3	7+	9+	-	

阵营关键词：混沌、色孽、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、骑兵、探寻者

恶魔魅妖



4



恶魔魅妖是包含 10 个模型的单位。该单位也可包含 20 个模型（能量评级 8）或 30 个模型（能量评级 13）。它装备有：穿刺爪。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
恶魔魅妖（10 个模型）	8 英寸	3+	3+	2	2	5	9+
恶魔魅妖（20 个模型）	8 英寸	3+	3+	4	4	5	9+
恶魔魅妖（30 个模型）	8 英寸	3+	3+	7	6	5	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
穿刺爪	近战	近战	x3	7+	9+	-

阵营关键词：混沌、色孽、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、步兵、恶魔魅妖

血碾骑兵

**6**

血碾骑兵是包含 3 个模型的单位。该单位也可包含 6 个模型（能量评级 12）、9 个模型（能量评级 18）或 12 个模型（能量评级 24）。它装备有：尖角；地狱剑。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
血碾骑兵（3 个模型）	8 英寸	3+	3+	2	2	5	7+
血碾骑兵（6 个模型）	8 英寸	3+	3+	4	4	5	7+
血碾骑兵（9 个模型）	8 英寸	3+	3+	6	6	5	7+
血碾骑兵（12 个模型）	8 英寸	3+	3+	8	8	5	7+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能	
尖角	近战	近战	x3	7+	9+	-	
地狱剑	近战	近战	x2	5+	9+	-	

阵营关键词：混沌、恐虐、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、骑兵、血碾骑兵

火妖

**4**

火妖是包含 3 个模型的单位。该单位也可包含 6 个模型（能量评级 8）或 9 个模型（能量评级 12）。它装备有：闪烁火焰（远程）；闪烁火焰（近战）。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
火妖 (3 个模型)	12 英寸	5+	3+	1	1	5	8+
火妖 (6 个模型)	12 英寸	5+	3+	2	2	5	8+
火妖 (9 个模型)	12 英寸	5+	3+	3	3	5	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能	
闪烁火焰（远程）	轻型	12 英寸	同使用者	6+	9+	地狱火	
闪烁火焰（近战）	近战	近战	同使用者	8+	10+	-	

阵营关键词：混沌、奸奇、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、步兵、飞行、火妖

高阶火妖

**6**

高阶火妖是包含 1 个模型的单位。它装备有：奸奇之焰（远程）；奸奇之焰（近战）。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
高阶火妖	10 英寸	3+	3+	1	1	6	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
奸奇之焰（远程）	轻型	18 英寸	x2	6+	7+	地狱火
奸奇之焰（近战）	近战	近战	同使用者	10+	10+	-

阵营关键词：混沌、奸奇、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、步兵、飞行、高阶火妖

纳垢猛兽

**1**

纳垢猛兽是包含 1 个模型的单位。该单位也可包含 3 个模型（能量评级 3）、6 个模型（能量评级 9）或 9 个模型（能量评级 12）。它装备有：腐烂附肢。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
纳垢猛兽（1 个模型）	6 英寸	4+	-	1	1	5	9+
纳垢猛兽（3 个模型）	6 英寸	4+	-	3	3	5	9+
纳垢猛兽（6 个模型）	6 英寸	4+	-	6	6	5	9+
纳垢猛兽（9 个模型）	6 英寸	4+	-	9	9	5	9+
武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能	
腐烂附肢	近战	近战	同使用者	8+	10+	-	

技能

无视伤害 (6+)

阵营关键词：混沌、纳垢、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、野兽、纳垢猛兽

地狱撕裂者

**6**

地狱撕裂者是包含 1 个模型的单位。它装备有：折磨之鞭（远程）；刃轴；折磨之鞭（近战）；鞭笞长舌；穿刺爪。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
地狱撕裂者	13 英寸	3+	3+	1	1	6	7+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
折磨之鞭（远程）	轻型	6 英寸	同使用者	7+	10+	-
刃轴	近战	近战	x2	5+	10+	-
折磨之鞭（近战）	近战	近战	同使用者	7+	10+	-
鞭笞长舌	近战	近战	同使用者	6+	10+	-
穿刺爪	近战	近战	同使用者	7+	9+	-

阵营关键词：混沌、色孽、恶魔、恶魔军团
关键词：轻型、战车、恶魔魅妖、地狱撕裂者

混沌之怒

**2**

混沌之怒是包含 5 个模型的单位。该单位也可包含 10 个模型（能量评级 4）、15 个模型（能量评级 6）或 20 个模型（能量评级 8）。它装备有：恶魔爪。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
混沌之怒（5 个模型）	12 英寸	4+	-	1	1	4	9+
混沌之怒（10 个模型）	12 英寸	4+	-	2	2	4	9+
混沌之怒（15 个模型）	12 英寸	4+	-	3	3	4	9+
混沌之怒（20 个模型）	12 英寸	4+	-	4	4	4	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
恶魔爪	近战	近战	x2	8+	9+	-

武器装备选项

- 如果您将该单位纳入您的军队，则必须选择以下数据表中的一个关键词替代其原本的<忠诚>关键词：**恐虐**、**奸奇**、**纳垢**或**色孽**。
 - 如果您选择**恐虐**关键词，该单位将具有以下额外技能：**势不可挡的残暴**。
 - 如果您选择**奸奇**关键词，该单位的豁免属性将提升 1 点。
 - 如果您选择**纳垢**关键词，该单位将具有以下额外技能：**无视伤害 (6+)**。
 - 如果您选择**色孽**关键词，该单位的移动属性将提升 1 点。

技能

势不可挡的残暴：如果该单位具有**恐虐**关键词，则它使用近战武器攻击时，致伤掷骰结果增加 1 点。

阵营关键词：混沌、<忠诚>、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、步兵、飞行、混沌之怒

骷髅炮



6



骷髅炮是包含 1 个模型的单位。它装备有：骷髅炮；地狱剑和吞噬巨口。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
骷髅炮	6 英寸	3+	3+	2	2	5	5+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
骷髅炮	重型	48 英寸	1	9+	5+	-
地狱剑和吞噬巨口	近战	近战	同使用者	5+	9+	-

技能

血腥饕餮：每当该单位使用近战武器后、需要在敌方单位旁放置爆炸标记时，您可以为该单位移除一枚爆炸标记。小型爆炸标记全部移除后才可移除大型爆炸标记。

阵营关键词：混沌、恐虐、恶魔、恶魔军团

关键词：重型、战车、放血者、骷髅炮

烈火战车



7



烈火战车是包含 1 个模型的单位。它装备有：奸奇之焰（远程）；奸奇之焰（近战）；七鳃鳗之齿。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
烈火战车	14 英寸	4+	3+	1	2	6	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
奸奇之焰（远程）	轻型	18 英寸	x2	6+	7+	地狱火
奸奇之焰（近战）	近战	近战	同使用者	10+	10+	-
七鳃鳗之齿	近战	近战	同使用者	10+	6+	-

阵营关键词：混沌、奸奇、恶魔、恶魔军团

关键词：重型、战车、飞行、高阶火妖、火妖、烈火战车

探寻者战车



5



探寻者战车是包含 1 个模型的单位。它装备有：折磨之鞭（远程）；折磨之鞭（近战）；鞭笞长舌；穿刺爪。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
探寻者战车	13 英寸	3+	3+	1	1	6	7+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
折磨之鞭（远程）	轻型	6 英寸	同使用者	7+	10+	-
折磨之鞭（近战）	近战	近战	同使用者	7+	10+	-
鞭笞长舌	近战	近战	同使用者	6+	10+	-
穿刺爪	近战	近战	同使用者	7+	9+	-

阵营关键词：混沌、色孽、恶魔、恶魔军团
关键词：轻型、战车、恶魔魅妖、探寻者战车

高阶探寻者战车



9



高阶探寻者战车是包含 1 个模型的单位。它装备有：折磨之鞭（远程）；折磨之鞭（近战）；鞭笞长舌；穿刺爪。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
高阶探寻者战车	13 英寸	2+	3+	2	2	6	7+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能	
折磨之鞭（远程）	轻型	6 英寸	同使用者	7+	10+	-	
折磨之鞭（近战）	近战	近战	同使用者	7+	10+	-	
鞭笞长舌	近战	近战	同使用者	6+	10+	-	
穿刺爪	近战	近战	同使用者	7+	9+	-	

阵营关键词：混沌、色孽、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、战车、恶魔魅妖、高阶探寻者战车

灵魂研磨者



12



灵魂研磨者是包含 1 个模型的单位。它装备有：收割者加农炮；粘痰轰；铁爪；亚空间剑。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
灵魂研磨者	8 英寸	4+	4+	2	3	5	5+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
收割者加农炮	重型	48 英寸	2	7+	8+	-
粘痰轰	重型	36 英寸	2	5+	6+	-
铁爪	近战	近战	同使用者	10+	4+	-
亚空间爪	近战	近战	同使用者	7+	7+	-
亚空间剑	近战	近战	同使用者	4+	10+	-

武器装备选项

- 该单位可将 1 把亚空间剑替换为 1 把亚空间爪。
- 如果您将该单位纳入您的军队，则必须选择以下数据表中的一个关键词替代其原本的<忠诚>关键词：**恐虐**、**奸奇**、**纳垢**或**色孽**。
 - 如果您选择**恐虐**关键词，该单位将具有以下额外技能：**势不可挡的残暴**。
 - 如果您选择**奸奇**关键词，该单位的豁免属性将提升 1 点。
 - 如果您选择**纳垢**关键词，该单位将具有以下额外技能：**无视伤害 (6+)**。
 - 如果您选择**色孽**关键词，该单位的移动属性将提升 1 点。

技能

势不可挡的残暴：如果该单位具有**恐虐**关键词，则它使用近战武器攻击时，致伤掷骰结果增加 1 点。

阵营关键词：混沌、<忠诚>、恶魔、恶魔军团

关键词：重型、载具、灵魂研磨者

肮脏木瘤巨口

**3**

肮脏木瘤巨口是包含 1 个模型的单位。该单位部署后将被视作障碍物，且在任何规则下都将不再被视为一个单位。

疾病频发

在行动阶段结束时，如果该地形模型 7 英寸范围内存在不带 **纳垢** 关键词的单位，则由部署该地形模型的玩家进行一次 D12 掷骰。若结果为 8+，则在上述单位中距离该地形模型最近的一个单位旁放置一枚爆炸标记；如果有一个以上的单位一样近，则部署该地形模型的玩家可从中选择一个单位放置。

蝇群笼罩

完全位于肮脏木瘤巨口地形模型 7 英寸范围内的**轻型纳垢恶魔**单位将始终处于被遮挡状态。

阵营关键词：混沌、纳垢、恶魔、恶魔军团

关键词：肮脏木瘤巨口

骷髅祭坛



3



骷髅祭坛是包含 1 个模型的单位。该单位不可部署在目标标记上，且部署时必须距离其他所有地形模型 1 英寸以上。该单位部署后将被视作防御地形，且在任何规则下都将不再被视为一个单位。

杀戮纪念碑

该地形模型仅可由一个恶魔军团恐虐轻型步兵角色单位驻防。任何有友方单位驻防的骷髅祭坛 6 英寸范围内的恶魔军团恐虐单位在进行肉搏行动时，攻击属性增加 1 点。

阵营关键词：混沌、恐虐、恶魔、恶魔军团

关键词：骷髅祭坛

夏拉希·地狱之灾

**15**

夏拉希·地狱之灾是包含 1 个模型的单位。它装备有：活体长鞭（远程）；活体长鞭（近战）；撕咬之爪；灵魂撕裂者。您的军队只能包含一个该单位。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
夏拉希·地狱之灾	15 英寸	2+	2+	2	3	8	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
活体长鞭（远程）	轻型	6 英寸	2	7+	8+	-
活体长鞭（近战）	近战	近战	同使用者	7+	8+	-
撕咬之爪	近战	近战	同使用者	6+	6+	-
灵魂撕裂者	近战	近战	同使用者	7+	5+	-

武器装备选项

- 该单位可将 1 把活体长鞭（远程）和 1 把活体长鞭（近战）替换为闪光护盾。如果该单位装备闪光护盾，则将具有以下额外技能：无视伤害 (6+)。

技能

色孽大恶魔：该单位 6 英寸范围内的友方色孽恶魔单位可使用该单位的领导力属性代替自身的领导力属性。

催眠光环：敌方单位使用近战武器攻击该单位时，命中掷骰结果减少 1 点。

狩猎王者：该单位使用近战武器攻击角色单位时，可重掷致伤掷骰。

阵营关键词：混沌、色孽、恶魔、恶魔军团

关键词：重型、凶兽、灵能者、角色、守密者、夏拉希·地狱之灾

诡变灵



4



诡变灵是包含 1 个模型的单位。它装备有：幻术师之杖。您的军队只能包含一个该单位。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
诡变灵	6 英寸	4+	3+	1	1	6	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
幻术师之杖	近战	近战	同使用者	10+	10+	-

技能

无形恐惧：该单位进行肉搏行动时，您可以选择一个与其底座相接触的敌方步兵单位。该单位的械斗技巧属性将与所选敌方单位相同，效果持续至该次行动结束。

变幻之地：该单位 9 英寸范围内的友方奸奇恶魔单位具有“无视伤害 (6+)" 技能。

阵营关键词：混沌、奸奇、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、步兵、角色、灵能者、奸奇先锋、惧妖、诡变灵

复仇之忠西尔埃斯克

**14**

复仇之忠西尔埃斯克是包含 1 个模型的单位。它装备有：鞭挞之鞭（远程）；主宰之斧；鞭挞之鞭（近战）。您的军队只能包含一个该单位。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
复仇之忠西尔埃斯克	10 英寸	2+	2+	2	2	1	7+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能	
鞭挞之鞭（远程）	轻型	6 英寸	同使用者	10+	10+	-	
鞭挞之鞭（近战）	近战	近战	同使用者	9+	9+	-	
主宰之斧	近战	近战	同使用者	6+	6+	-	

技能

王者之威：该单位 6 英寸范围内的友方**色孽恶魔**单位进行士气测试时，可以重新掷骰。

色孽所在：如果友方**色孽恶魔**单位使用近战武器攻击时位于任何拥有此技能的单位 6 英寸范围内，则其致伤掷骰结果增加 1 点。

色孽亲王：该单位 6 英寸范围内的友方**色孽恶魔**单位所做攻击的命中掷骰结果为 1 点时，可以重新掷骰。

阵营关键词：混沌、色孽、恶魔、恶魔军团

关键词：重型、凶兽、灵能者、角色、恶魔魅妖、色孽先锋、恶魔亲王、西尔埃斯克

扭曲化身



7



扭曲化身是包含 1 个模型的单位。它装备有：盘绕触须；先锋破坏之爪。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
扭曲化身	13 英寸	2+	2+	1	2	6	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能	
盘绕触须	近战	近战	同使用者	8+	7+	-	
先锋破坏之爪	近战	近战	x2	8+	9+	-	

技能

色孽所在：如果友方**色孽恶魔**单位使用近战武器攻击时位于任何拥有此技能的单位 6 英寸范围内，则其致伤掷骰结果增加 1 点。

恐惧魅力：如果某个**步兵**单位想要后撤时位于任何拥有此技能的敌方模型 1 英寸范围内，则玩家必须掷骰拼点。只有当控制该敌方单位的玩家拼点获胜时才可后撤。

阵营关键词：混沌、色孽、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、骑兵、角色、恶魔魅妖、色孽先锋、扭曲化身

地狱琴魔



5



地狱琴魔是包含 1 个模型的单位。它装备有：心弦竖琴；破坏之爪。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
地狱琴魔	8 英寸	2+	2+	1	1	6	9+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
心弦竖琴	重型	24 英寸	2	7+	8+	-
破坏之爪	近战	近战	同使用者	8+	9+	-

技能

灵能反冲：如果敌方单位操控灵能时位于您军队中任何拥有此技能的单位 12 英寸范围内，则在灵能效果结算前进行一次 D12 掷骰；若结果等于或大于操控灵能单位的领导力属性，则在它旁边放置一枚爆炸标记。您不可对同一灵能同时使用此技能和“亚空间反噬”指挥资源。

和声校准：每场战斗仅限一次，您可以在命令阶段结束时查看您的指挥资源牌堆并抽取“亚空间住民”卡片。将抽取的卡片纳入您的手牌，随后洗乱指挥资源牌堆，并将其正面朝下放置。使用该卡片时，仅可以被摧毁了的友方**恶魔军团色孽**单位为目标。

极乐失谐：在伤害阶段结束时，对该单位 6 英寸范围内的每个**轻型色孽**单位进行一次 D6 掷骰。若结果为 6 点，为相应单位移除一枚伤害标记。

阵营关键词：混沌、色孽、恶魔、恶魔军团

关键词：轻型、步兵、角色、恶魔魅妖、色孽先锋、地狱琴魔