

第九纪元 中古战争



恶魔军团

种族规则

第二版, 测试版本 2.0 - 2018.1.2

军队模型规则

军备库

种族法术

恶魔神迹

速查表

更新日志

人物

神使坐骑

核心

特殊

圣赞使者（天使）



第九纪元:中古战争是一款社团组织设计的模型战争游戏
可在 <http://www.the-ninth-age.com/>找到所有规则及进行意见反馈
最新的规则修改访问 <http://the-ninth-age.com/archive.html>

版权共享许可: the-ninth-age.com/license.html

种族规则

神域住民 Immortal Denizens

恶魔军团部队使用一个或两个骰子进行的施法尝试时获得施法结果+1 修正。使用单个骰子进行的施法尝试，掷骰自然结果的“1”和“2”总是视为施法失败，无视任何修正。另外，每个主动玩家在魔法阶段吸取魔能时都能获得 2 个额外的魔能印记。

魔盾 Aegis

这本种族规则的单位属性栏上有一个额外的 Aeg 属性，代表这个单位拥有个人防护魔盾 (X+)，X 等于 Aeg 栏目下的属性。即使没有 Aeg 值，这个单位也可以称为 Aeg 属性修正的目标。

军队模型规则

通用规则

主宰 Dominion

在每个友方玩家回合开始时，恶魔军团玩家可以在具有主宰规则模型的鼓舞人心范围内选择一个友方单位。所选单位内的所有普通模型受到主宰规则中所描述能力的影响。效果持续至下一个玩家回合结束。

武器

黑火 Dark Fire: 射击武器

射程 18”，射数 2，力量 4，护甲穿透 0，**精准**。

黑火造成伤害的护甲保护掷骰结果的“1”“2”和“3”总是视为保护失败。

种族法术

	施法值	射程	类型	持续时间	效果
H	无限标枪 Spear of Infinity				目标受到 1 下力量 2[5]，[多重伤害(2)]，护甲穿透 2，范围攻击 (1x5) 的命中。 在施放无限标枪之前，当前魔法阶段中每有一个非特效的法术被成功施放，无限标枪的命中获得+1 力量。
Rep	4+	24”	诅咒 飞弹 伤害	瞬间	

恶魔神迹

恶魔军团拥有其独特的一套特殊物品体系，叫做恶魔神迹。恶魔神迹遵守特殊物品的规则，但所有恶魔神迹能力不是全军唯一的，并且除非特殊说明，每种恶魔神迹的效果不能叠加。

导引神迹

有些恶魔神迹具有普通版本或导引版本。普通神迹版本和导引神迹版本都可以选择。除非特殊说明，一般选择的都是普通版本。当普通版本作用时，忽略所有{斜体的，在花括号内的红色}字句。

只有人物可以选择导引神迹。军表中必须明确写明人物携带的神迹版本。若选择导引神迹，适用{斜体的，在花括号内的红色的}字句的规则并且忽略圆括号内的分数。

特别注意，导引神迹和普通神迹的两个版本都被视为是同一种恶魔神迹效果，所以同一个神迹的两个版本无法同时作用于一个模型。

原初混沌的神迹 Manifestations of Father Chaos

灵巧触手 Dexterous Tentacles (15 pts) {35分}{至尊}

模型{*以及其单位内的每个普通模型*}获得+1敏捷。

活体盾 Living Shield (25 pts) {55分}{至尊}

模型{*以及其单位内的每个普通模型*}获得格挡。

外骨鳞片 Chitinous Scales (30 pts)

模型获得+2护甲，护甲值至多为3。

蜈蚣千足 Centipede Legs (25 pts) {40分}{至尊}

模型{*以及其单位内的每个普通模型*}获得+1"移动速度。

超常魔根 Unnatural Roots (35 pts)

当一个恶魔单位进行战败测试或战斗变阵测试时，如果单位中包含有一个或多个模型具有此神迹能力，那么单位的战果差值减2，最多减少到0。（不会对在同一个近战中的其他单位产生影响）。

魔能触须 Sorcerous Antennae (45 pts)

每军队0-2限定。

在你的每个魔法阶段吸取魔能时，每个包含一个或多个具有此能力模型的单位，可以额外提供一个魔能印记。

永恒卫士烙印 Mark of the Eternal Champion (45 pts)

这个神迹能力只能被单一模型单位或单位中的队长选择。

如果单位中的队长选择，只有队长受到此神迹能力影响。

如果受影响模型不是一个法师，那么他获得**魔法学徒**，且必须选择**无限标枪**（种族法术）。如果受影响模型已经是一个法师，他将额外掌握**无限标枪**（种族法术），且在法术选择阶段不能选择种族法术。

蓄能毛发 Charged Tendrils (30 pts)

在吸取魔能阶段结束时，此能力的携带者可额外储存一个魔能印记，至多储存6个魔能印记。

焦油皮肤 Tarskin (75 pts) 至尊。

敌方单位与一个或多个拥有此神迹能力的模型底盘接触时，受到-1攻击次数（最少减到1）。

暗影毛皮 Darkhide (25 pts)

模型获得侦察兵规则，但有如下例外：必须完全部署在拥有者的部署区内。

锤手 Hammer Hand (35 pts)

拥有者获得+1攻击次数。

铁壳 Iron Husk (60 pts) -巨型模型不能选择

模型获得+1坚韧值

硫磺粘液 Brimstone Secretions (35 pts) {65分}{至尊}

对拥有此能力模型{*以及对此模型6"内友方单位普通模型*}攻击不具有神圣攻击规则（如果有）。

天眼 Third Eye (35 pts)

当一个已学法术以此模型或其所在单位为目标并被成功释放，则在下一个魔法阶段，此模型可以将此法术以充能法术施法强度（5/8）施放。

冲劈锐蹄 Cloven Hooves (40 pts)

模型获得撞击（D3）。这些撞击以力量5和护甲穿透2结算。

魔素喷吐 Withering Vapour (45 pts) (0-2)

模型获得吐息攻击（力量3，AP2）。

艳丽血肉 Kaleidoscopic Flesh (45 pts) {65分}{至尊}

模型{*以及其单位内的每个普通模型*}获得难以瞄准（1）

嫉妒（色孽）神迹

Manifestations of Envy

恶毒囊 **Venom Sacs** (25 pts) {65 pts} {至尊}

模型{及其单位内的每个普通模型}获得毒性攻击(6+)。如果这个模型的普通攻击{或其单位中的普通模型}已经通过其他途径获得了毒性攻击，则变为毒性攻击(5+)。

流火绿眼 **Greenfire Eyes** (35 pts)

一次性使用。可以在模型所在单位冲锋失败时激活。如果单位中的所有模型激活这个能力，则可以重投这次冲锋距离。

穿甲尖刺 **Piercing Spike** (25 pts) {45 pts} {至尊}

模型{及其单位内的每个普通模型}对护甲值大于等于3敌方模型进行普通攻击时获得+1力量。

暴食（纳垢）神迹

Manifestations of Gluttony

饕餮巨颚 **Unhinging Jaw** (40 pts) {55 pts} {至尊}

模型{及其单位内的每个普通模型}必须重投普通攻击对大型或巨型模型失败的造伤掷骰。

喷涌消化液 **Digestive Vomit** (45 pts) {60 pts} {至尊}

一次性使用。必须在携带者第一次进行战后变阵或战后旋转时使用。模型{及其单位内的每个普通模型}获得+1力量和+1护甲穿透，持续至游戏结束。

育母子宫 **Broodmother** (40 pts) {70 pts} -巨型模型不能选择。至尊。

此模型所在单位接战后的每轮近战结束时，投D6，加上具有育母子宫规则模型{及其单位内的每个普通模型}的普通攻击造成未成功保护的伤害，若最终结果大于等于7，此单位复活D3点生命值。

傲慢（恐虐）神迹

Manifestations of Pride

骄傲自大的犄角 **Horns of Hubris** (30 pts) {40 pts} {至尊}

模型{及其单位内的每个普通模型}获得先锋(6")。

死不承认的口唇 **Stiff Upper Lip** (35 pts)

单位中有至少一个模型具有此神迹，则进行领导力测试时遵守取小掷骰。

刚强毅力的脊梁 **Bronze Backbone** (50 pts) {75 pts} {至尊}

模型{及其单位内的每个普通模型}获得憎恨。如果模型的单位在一轮近战中战败，则模型{及其单位内的每个普通模型}在下一轮近战必须重投失败的命中。

贪婪（纳垢）神迹

Manifestations of Greed

贪吮口器 **Grasping Proboscis** (15 pts) {30 pts} {至尊}

模型所在单位接战后的每轮近战结束时，投D6，加上具有贪吮口器规则模型{及其单位内的每个普通模型}普通攻击造成的未成功保护的伤害，若最终结果大于等于6，则获得一颗魔能印记加入印记池中。

探求触角 **Divining Snout** (35 pts) {55 pts} {至尊}

模型{及其单位内的每个普通模型}冲锋一个包含一件特殊物品的单位时，必须重投失败的冲锋距离。另外，如果被冲锋单位包含多于一件特殊物品，则投掷冲锋距离时获得+2"移动速度。只有当单位内所有模型都受到探求触角影响时此效果才有效。

窒息缠丝 **Smothering Coils** (20 pts) {45 pts}

模型{及其单位内的每个普通模型}分配给具有得分规则模型的普通攻击获得+1造伤。

色欲（色孽）神迹

Manifestations of Lust

爱欲春血 **Hot Blood** (15 pts) {35 pts} {至尊}

模型{及其单位内的每个普通模型}获得毁灭冲锋(+2敏捷)。

诱惑体羽 **Mesmerising Plumage** (40 pts) 至尊。

当一个或多个具有此神迹模型与其他友方单位在同一场近战中进行战斗，则友方单位（包括持有者所在单位）在此近战中获得+1进攻技巧和+1防御技巧。

爱抚玉手 **Roaming Hands** (40 pts) {40 pts} {至尊}

当所在单位在敌方单位的侧面或者背面接战时，该模型{及其单位内的每个普通模型}获得+1力量和+1护甲穿透。

倦怠（奸奇）神迹

Manifestations of Sloth

杂乱构架之壳 **Segmented Shell** (35 pts) {50 pts} {至尊}

当持有者{或其单位内的一个普通模型}受到多重伤害的攻击时，多重伤（因多重伤害）结果减一，最少减至1。

绝望光晕 **Aura of Despair** (50 pts) 至尊。

敌方单位冲锋至少一个模型具有此神迹的单位时，投掷冲锋距离时受到-2"移动速度（最少减至1）。

寒心叹息声 **Chilling Yawn** (75 pts) 至尊。

敌方单位与一个或多个具有此神迹的模型底盘接触时受到-3敏捷。

狂怒（恐虐）神迹

Manifestations of Wrath

熔岩血浆 **Incendiary Ichor** (15 pts)

模型获得魔盾（2+，对火焰攻击），此模型的所有近战攻击（包括特殊攻击）和射击攻击变为火焰攻击。

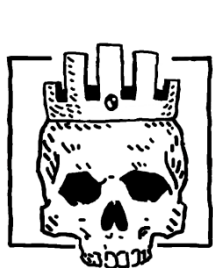
厉声鞭尾 **Whipcrack Tail** (50 pts) *{80 pts} {至尊}*

模型*{及其单位内的每个普通模型}*获得闪电反应。

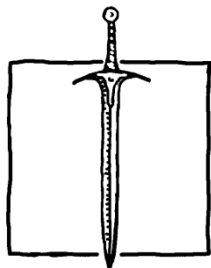
红色思绪 **Red Haze** (35 pts) *{70 pts} {至尊}*

此神迹可在任意一轮近战开始时激活。只要一个模型激活，则同一单位内的所有模型必须也激活。激活后模型*{及其单位内的普通模型}*的普通攻击获得+1 力量和+1 护甲穿透，但其攻击命中的自然结果“1”分布到持有者所在单位。此效果持续至此轮近战结束。

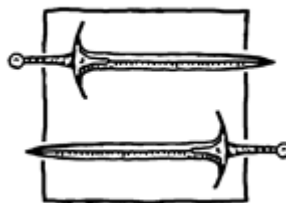
军队结构



人物
至多 40%



核心
至少 25%



特殊
无限制



圣赞使者
至多 35%

人物 (至多 40%)



萨瓦的炫耀者 (夺颅者, 恶魔王子)

Omen of Savar 395 pts

单一模型

每军队 0-3 单位
限定

高度: 标准
类型: 野兽
底盘: 50x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	6"	18"	9	魔法学徒, 神授特权, 恐惧, 超自然, 无畏		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	4	8	5	0	6+	魔盾 (4+, 对魔法攻击)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
萨瓦的炫耀者	D6+2	5+D6	6	3	6	

神授特权 Divine Right: 通用规则.

持有者必须尽可能宣布决斗。此模型宣布的决斗必须 (如果可以) 被人物接受, 除非队长先接受。另外, 进行决斗时, 模型获得**致命打击**和**多重伤害(2)**。

傲慢主宰 Dominion of Pride: 通用规则.

遵守主宰规则。单位内超过一半模型受到影响时可以重投失败的领导力测试。

选项

如果是将军, 必须选择 **傲慢主宰**

可选择神迹信奉

原初混沌和/或傲慢

可选择流光溢彩宝座

可成为 (仅限一项):

魔法专家

魔法大师

分数

40

至多 150

330

75

225

必须从以下派系选择法术 (仅限一项):



神术



预言系



流光溢彩宝座 (恐虐祭坛, 王子混沌祭坛)

Throne of Overwhelming Splendour

坐骑

每军队 0-1 单位
限定

高度: 大型
类型: 构装体
底盘: 50x100mm

此坐骑和骑手计入人物, 另外, 此坐骑计入圣赞使者

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	地面 9"	9"	C	飞行 (9", 9"), 轻型部队, 高大, 新星, 伟岸, 快速移动		
	飞行 9"	9"				
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	5	C	C	C	4+	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
壮观哀嚎灵	4	4	4	1	4	驾驭
车体			5	2		撞击(D6), 不可活动

新星 Rising Star: 通用规则.

每当模型在决斗中杀死一个敌方模型, 该模型在剩余游戏时间获得+1 战果



库拉玛的欺诈妖（性欲先锋，万变者）

Kuulima's Deceiver 335 pts

单一模型

每军队 0-3 单位
限定

高度: 标准
类型: 野兽
底盘: 25x25mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	5"	10"	9	魔法学徒, 万变之法, 恐惧, 超自然, 无畏		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	4	6	5	0	5+	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
库拉玛的欺诈妖	1	6	5	2	5	知彼如彼

知彼如彼 Know Thyself: 通用规则.

在持有者普通攻击的主动性顺序开始时, 从每个底盘接触的敌方模型中选择一个模型部分, 将该部分的攻击次数属性 (不包括任何修正), 加到库拉玛的欺诈妖攻击次数上。

选项

如果是将军, 必须选择**嫉妒主宰**

可选择神迹信奉

原初混沌和/或嫉妒

可成为 (仅限一项):

魔法专家

魔法大师

可选择飞行 (7", 14") 和轻型部队*

必须从以下派系选择法术 (仅限一项):

分数

40

至多 150

70

200

60

嫉妒主宰 Dominion of Envy: 通用规则.

遵守主宰规则。受影响模型的普通攻击分配给装备除单手武器之外的普通攻击武器 (无论他们是否使用) 模型时, 获得+2 进攻技巧。



巫术系



神术



招魂系



预言系

*飞行模型额外计入圣赞使者。



苏格拉格的敛财魔（纳垢恶魔王子/大魔）

Miser of Sugulag 695 pts

单一模型

每军队 0-1 单位
限定

高度: 巨型
类型: 野兽
底盘: 50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	7"	14"	9	魔法学徒, 超自然, 无畏		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	6	8	7	0	5+	半衰, 深渊铠甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
苏格拉格的敛财魔	5	5	5	2	2	

半衰 Half Off: 个人防护.

如果模型受到具有多重伤害的攻击, 则多重伤害 (由多重伤害导致) 结果减半, 向上取整。

深渊铠甲 Abyssal Armour: 护甲.

遵守板甲规则。控制玩家魔能印记池中每有一个魔能个印记, 对持有者的攻击受到-1 护甲穿透。

贪婪主宰 Dominion of Greed: 通用规则.

遵守主宰规则。受影响模型与敌方得分单位底盘接触时获得+2 防御技巧。

选项

如果是将军, 必须选择**贪婪主宰**

可选择神迹信奉

原初混沌和/或贪婪

可成为 (仅限一项):

魔法专家

魔法大师

必须从以下派系选择法术 (仅限一项):

pts

35

至多 175

75

225



神术



招魂系



预言系



艾克恩的胃蕾 (大不净者)

Maw of Akaan 610 pts

单一模型

每军队 0-1 单位
限定

高度: 巨型
类型: 野兽
底盘: 150x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	7"	14"	9	魔法学徒, 超自然, 无畏	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	9	5	5	0	魔盾 (5+, 对魔法攻击), 重生 (5+), 吞噬
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
艾克恩的胃蕾	6	5	6	1	3

吞噬 Devour: 个人防护.

主动阶段结束时为此模型普通攻击造成的每个未成功保护的伤害投 D6, 每投出一个 4+, 此模型获得+1 生命值。

当此模型具有 18 点生命值, 9" 内的所有单位立刻受到 2D6 次剧毒攻击, 然后此模型作为伤亡移除。

选项:

如果是将军, 必须选择**暴食主宰**

可选择神迹信奉

原初混沌和/或暴食

可成为 (仅限一项):

魔法专家

魔法大师

分数

60

至多 150

75

225

暴食主宰 Dominion of Gluttony: 通用规则.

遵守主宰规则。受影响模型的近战攻击必须重投结果为'1'的失败的造伤骰。

必须从以下派系选择法术 (仅限一项):



巫术系



招魂系



赛波瑞希的情妇 (色孽大魔)

Courtesan of Cibaresh 580 pts

单一模型

每军队 0-1 单位
限定

高度: 巨型
类型: 野兽
底盘: 50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	9"	18"	9	魔法学徒, 超自然, 无畏, 美艳夺目	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	6	7	5	0	5+ 难以瞄准 (1), 干扰
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
赛波瑞希的情妇	6	7	5	4	7 剃刀触手

美艳夺目 Avert Your Gaze: 通用规则.

敌方单位在一个或多个具有此规则模型 6 寸内时, 进行战斗变阵测试时时受到-2 领导力。

剃刀触手 Razor Tentacles: 攻击属性 - 普通攻击. 如果攻击分配给敌方单位的侧面或背面, 则获得**范围攻击 (1x5)**, 力量 使用者/2[同使用者], 护甲穿透 使用者/2[同使用者], 向上取整。

选项:

如果是将军, 必须选择**色欲主宰**

可选择神迹信奉

原初混沌和/或色欲

可成为 (仅限一项):

魔法专家

魔法大师

pts

45

至多 150

75

225

欲望主宰 Dominion of Lust: 通用规则.

遵守主宰规则。受影响模型获得+2" 行军速度, 且冲锋敌方单位的侧面或背面时必须重投失败的冲锋距离。

必须从以下派系选择法术 (仅限一项):



巫术系



预言系



那库加的眼线（好奇大恶魔/烈焰战车）

Sentinel of Nukuja 675 分

单一模型

每军队 0-3 单位
限定

高度: 标准
类型: 野兽
底盘: 50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	2"	4"	9	超自然, 无畏, 魔法大师, 全知者, 恐惧	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	5	5	5	0	4+
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
那库加的眼线	1	5	5	2	1 粉碎攻击

全知者 Omniscience: 通用规则
在魔法阶段, 如果该模型在此玩家回合没有进行过行军移动或宣布冲锋, 则该玩家回合转化魔能印记为魔法骰的比率降低为 2:1.

倦怠主宰 Dominion of Sloth: 通用规则.
遵守主宰规则。受影响模型获得魔盾(4+, 对特殊攻击).

蝠鸟化身（好奇大恶魔） Strixian Spirit:
通用规则.
模型的高度改为巨型, 获得飞行(6", 18"), 轻型部队和+1 生命值。

选项
如果是将军, 必须选择**倦怠主宰**
可选择神迹信奉
原初混沌和/或倦怠
必须选择下列中一项:
蝠鸟化身* (每军队 0-1 单位限定) 25
神谕祭坛 (烈焰战车) 0

必须从以下派系选择法术 (仅限一项):



巫术系



神术



招魂系



预言系

*蝠鸟化身模型额外计入圣赞使者。

神谕祭坛（烈焰战车）

Throne of the Oracle

坐骑

高度: 标准
类型: 野兽
底盘: 50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	5"	10"	C	高大	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	C	C	C	C	C
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
祭坛	4	3	3	0	2 驾驭



瓦纳爪的鞭刑官 (恐虐大魔)

Vanadra's Scourge 790 pts

单一模型

每军队 0-1 单位
限定
高度: 巨型
类型: 野兽
底盘: 50x100mm

此单位同时记入人物和圣赞使者。

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	地面 8"	16"	9	飞行 (6", 16"), 轻型部队, 超自然, 无畏, 魔神马苟斯的教诲	
	飞行 6"	16"			
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	6	4	6	0	5+ 魔盾 (4+, 对近战攻击)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
瓦纳爪的鞭刑官	5	8	7	4	0 毁灭冲锋 (干扰), 战斗专注, 暴怒

暴怒 Rage: 通用规则.

每当模型失去一点生命值, 则获得+1 攻击次数。
每当模型获得一点生命值, 则受到-1 攻击次数。

选项:

如果是将军, 必须选择**狂怒主宰**
可选择神迹信奉

分数

45

原初混沌和/或狂怒

至多 150

魔神马苟斯的教诲 The Path of Dal-Magoth: 通用规则.

在选择法术时, 模型**必须**选择下列已学法术, 代替普通的法术选择:

如果是**魔法学徒**:

- 信仰之击 (神术)

如果是**魔法专家**:

- 信仰之击 (神术)
- 知己知彼 (预言系)

如果是**魔法大师**:

- 信仰之击 (神术)
- 知己知彼 (预言系)
- 幽灵之刃 (招魂系)

这代替魔法学徒、专家和大师普通的法术选择规则

可成为 (仅限一项):

魔法学徒
魔法专家
魔法大师

30

105

180

狂怒主宰 Dominion of Wrath: 通用规则.

遵守主宰规则。受影响的模型不能获益于格挡, 且他们的攻击无视格挡。



原初混沌使徒 (任意先锋英雄模型)
Harbinger of Father Chaos 150 pts
 单一模型

每军队 0-4 单位
 限定
 高度: 标准
 类型: 野兽
 底盘: 25x25mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	5"	10"	8	超自然, 无畏	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	3	5	4	0	4+
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
神使	3	5	5	2	5

如果升级为法师,

必须从以下派系选择法术 (仅限一项):



巫术系



神术



招魂系



预言系

选项:

可成为军旗手

分数

50

可选择神迹信奉 原初混沌以及
 将军可选择的神迹

至多 150

可成为 (仅限一项)

魔法学徒

40

魔法专家

115

可选择 (仅限一项):

预言魔兽

105

暗淡灵马

85

烈焰魔碟

120

黑暗讲坛

85

黑火 (3+)

10

神使坐骑 HARBINGER MOUNTS



预言魔兽 (钢牛) **Great Beast of Prophecy**
 坐骑

高度: 大型
 类型: Cavalry
 底盘: 50x75mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	7"	14"	C	恐惧	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	C	C	5	C	C
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
钢牛	3	5	5	2	2

选项:

可选择飞行 (7", 14") 和轻型部队*

分数

105

*此坐骑和骑手额外计入圣赞使者.



暗淡灵马（色孽逐影兽）Pale Horse

坐骑

高度: 标准

类型: 骑兵

底盘: 25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	9"	18"	<i>C</i>	行者, Elusive, 诈败, 先锋, 轻型部队	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	<i>C</i>	<i>C</i>	<i>C</i>	<i>C</i>	<i>C</i> 难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
逐影兽	1	3	3	0	3 驾驭



烈焰魔碟（尖啸魔鳐）Burning Wheel

坐骑

高度: 大型

类型: 野兽

底盘: 50x50mm

此坐骑和骑手额外计入 圣赞使者。

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	地面 2"	4"	<i>C</i>	飞行 (9", 18"), 轻型部队, 高大	
	飞行 9"	18"			
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	4	<i>C</i>	<i>C</i>	<i>C</i>	<i>C</i> 难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
尖啸魔鳐	2	4	4	1	4 驾驭



黑暗讲坛（色孽竖琴，纳垢神轿）

Dark Pulpit

坐骑

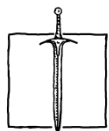
高度: 标准

类型: 野兽

底盘: 50x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	5"	10"	<i>C</i>	高大	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	4	<i>C</i>	<i>C</i>	1	<i>C</i>
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
黑暗讲坛	4	3	3	0	2 驾驭

核心 (至少 25%)



小魔怪 (粉妖) Imps 235 pts

10 模型, 可额外增加至多 15 模型 20 分/模型



每军队 0-40 模型

限定

高度: 标准

类型: 野兽

底盘: 25x25mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	5"	10"	6	超自然, 无畏, 得分, 薪火起源		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	1	2	2	0	5+	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
小魔怪	1	2	2	0	3	能量弹 (4+)

能量弹 Energy Bolts: 射击武器.

射程 24", 射数 1, 力量 5, AP 0, 装弹!

薪火起源 Firestarter: 通用规则

具有此规则的旗手可将其所选法术*作为充能法术施放, 法力强度(5/8).

*天堂之手 (神术) 或无限标枪, 记录在军表.

选项

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长 20

乐手 20

旗手以及 (仅限一项):

天堂之手(神术) 55

无限标枪(种族法术) 55

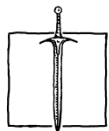
可选择一项神迹 (仅限一项):

熔岩血浆 2/模型

暗影毛皮 4/模型

魔能触须 45

永恒卫士烙印 30



魅魔 (女妖) Succubi 215 pts

10 模型, 可额外增加至多 15 模型 19 分/模型



高度: 标准

类型: 野兽

底盘: 25x25mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	5"	10"	7	得分, 超自然, 无畏		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	1	4	3	0	5+	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
魅魔	3	4	3	1	5	镰刀手爪

镰刀手爪 Talon Scythes: 普通攻击武器.

使用镰刀手爪进行的攻击无视格挡, 且如果分配到标准或大型步兵, 获得+1 命中修正。

选项

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长 20

乐手 20

旗手 20

可选择一项神迹 (仅限一项):

暗影毛皮 2/模型

诱惑体羽 2/模型

窒息缠丝 5/模型

寒心叹息声 5/模型

刚强毅力的脊梁 5/模型



幽鬼（瘟疫携带者） Lemures 200 pts

10 模型，可额外增加至多 15 模型 26 分/模型



高度: 标准

类型: 野兽

底盘: 25x25mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	7	得分, 超自然, 无畏	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	1	3	5	0	5+ 格挡
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
幽鬼	1	3	3	0	2

选项

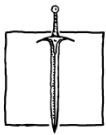
分数

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长	20
乐手	20
旗手	20

可选择一项神迹（仅限一项）:

寒心叹息声	3/模型
超常魔根	3/模型
恶毒囊	3/模型
死不承认的口唇	2/模型
硫磺粘液	2/模型



使徒（放血鬼） Myrmidons 215 pts

10 模型，可额外增加至多 15 模型 21 分/模型



高度: 标准

类型: 野兽

底盘: 25x25mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	5"	10"	8	得分, 超自然, 无畏	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	1	3	3	0	5+
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
使徒	1	5	4	1	3 毁灭冲锋 (+2 力量, 战斗专注)

选项

分数

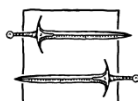
可为下列每一项升级各选一个模型:

队长	20
乐手	20
旗手	20

可选择一项神迹（仅限一项）:

饕餮巨顎	3/模型
爱欲春血	2/模型
厉声鞭尾	3/模型
刚强毅力的脊梁	4/模型
流火绿眼	3/模型

特殊 (无限制)



幻象精灵 (放火魔) Eidolons 225 pts

5 模型, 可额外增加至多 5 模型 45 分/模型

每军队 0-18 模型
限定

高度: 标准
类型: 野兽
底盘: 25x25mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	5"	10"	7	散阵, 轻型部队, 超自然, 无畏, 秘会法师	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	1	2	4	0	6+
魔盾 (4+, 对魔法攻击), 难以瞄准 (1)					
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
幻象精灵	1	2	2	0	3
黑火 (4+)					

秘会法师

必须从以下选择 2 个法术:

- 天堂之手 - 神术
- 时间加速 - 招魂系
- 无限标枪 - 种族法术
- 命运审判 - 预言系

选项:

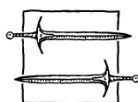
可将一个模型升级为队长

可选择一项神迹 (仅限一项):

魔能触须	45
绝望光晕	6/模型
熔岩血浆	2/模型
艳丽血肉	5/模型

分数

120



地狱犬 Hellhounds 155 pts

5 模型, 可额外增加至多 10 模型 21 分/模型

高度: 标准
类型: 野兽
底盘: 25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	9"	18"	7	炼狱哭号, 超自然, 无畏	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	1	3	4	0	5+
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
地狱犬	3	5	3	0	4
致命打击					

炼狱哭号 Hellish Growl: 通用规则.

每轮近战开始时, 敌方单位与一个或多个具有此规则模型底盘接触, 必须进行-1 领导力修正的领导力测试。

此测试失败的单位受到-1 力量, 且具有 Hellish Growl 规则的模型对此单位进行攻击时必须重投失败的造伤骰。效果持续至该轮近战结束。

选项:

可将一个模型升级为队长

可选择一项神迹 (仅限一项):

爱欲春血	2/模型
熔岩血浆	2/模型
蜈蚣千足	3/模型
贪吮口器	1/模型
喷涌消化液	2/模型
骄傲自大的犄角	2/模型

分数

20



拨皮机 (色孽战车)
Threshing Engine 180 pts
 单一模型

高度: 大型
 类型: 构装体
 底盘: 50x100mm
 [联合: 100x100mm]
 [聚合: 100x150mm]

每军队 0-5 单位限定

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	10"	10"	7	快速移动, 超自然, 无畏		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	4	4	4	0	5+	难以瞄准 (1)
[联合:]	6					
[聚合:]	8					
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
剥皮鬼 (2)	2	4	3	3	3	
[联合: (3)]						
[聚合: (4)]						
拖拉兽 (2)	1	3	3	0	3	驾驭
[联合: (3)]						
[聚合: (4)]						
车体			4	3		撞击 (2D3), 不可活动
[联合:]						撞击 (3D3)
[聚合:]						撞击 (4D3)

联合拨皮机 Horde Thresher: 通用规则.
 每军队 0-3 限定.

- 模型底盘尺寸改为 **100x100mm**.
- 生命值设定为 **6**.
- 获得额外 1 个剥皮鬼.
- 获得额外 1 个拖拉兽.
- 车体获得 **撞击 (3D3)**.

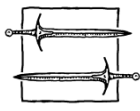
聚合拨皮机 Legion Thresher: 通用规则.
 每军队 0-2 限定.

- 模型底盘尺寸改为 **100x150mm**.
- 生命值设定为 **8**.
- 获得额外 2 个剥皮鬼.
- 获得额外 2 个拖拉兽.
- 车体获得 **撞击 (4D3)**.

选项 分数

可将一个模型升级为旗手	20
可选择一项神迹 (仅限一项):	
探求触角	35
永恒卫士烙印	
(每军队 0-3 模型限定)	40
骄傲自大的犄角	25
爱抚玉手	50
厉声鞭尾	35
可升级为 (仅限一项):	
联合拨皮机	75
聚合拨皮机	140
飞行 (9", 9") 和 轻型部队*	45

* 每军队 0-2 限定. 模型额外计入 圣赞使者.



泰坦屠戮者战车（任何战车模型）

Titanslayer Chariot 250 pts

单一模型

每军队 0-2 单位
限定

高度: 大型
类型: 构装体
底盘: 50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	6"	6"	8	快速移动, 恐惧, 超自然, 无畏, 崩山者		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	4	4	5	0	5+	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
使徒(2)	1	5	4	1	3	毁灭冲锋 (+2 Str, 战斗专注)
冥府御灵	3	3	6	3	3	驾驭
车体			7	2		撞击 (D3+1)

崩山者 Mountain Breaker: 通用规则.

冲锋完全由伟岸模型组成的单位时, 此模型投掷
冲锋距离获得+D3"移动速度。另外, 模型的撞击
获得多重伤害 (D3, 对伟岸)。

选项

可升级旗手

可选择一项神迹 (仅限一项):

喷涌消化液

死不承认的口唇

杂乱构架之壳

蜈蚣千足

探求触角

分数

20

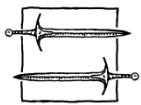
30

15

25

25

30



利爪魔鬼（色孽兽）Clawed Fiends 285 pts

3 模型, 可额外增加至多 3 模型 93 分/模型

每军队 0-3 单位
限定

高度: 大型
类型: 野兽
底盘: 40x40mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	9"	18"	7	得分, 超自然, 无畏		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	3	4	4	0	5+	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
利爪魔鬼	3	4	4	2	4	窒息打击

窒息打击 Smother: 攻击属性 - 普通攻击.

如果此攻击分配给大型模型, 则获得+1 命中和
+1 造伤修正。

选项

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

乐手

旗手

可选择一项神迹 (仅限一项):

育母子宫

饕餮巨顎

暗影毛皮

穿甲尖刺

诱惑体羽

分数

20

20

20

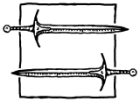
10/模型

13/模型

7/模型

9/模型

10/模型



术法捣蛋鬼（纳垢灵）

Mageblight Gremlins 170 pts

2 模型，可额外增加至多 2 模型 57 分/模型

每军队 0-3 单位
限定

高度: 标准
类型: 野兽
底盘: 40x40mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	5"	10"	6	虚空潜行者, 超自然, 无畏, 散阵, 轻型部队		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	5	3	3	0	5+	难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
术法捣蛋鬼	5	3	2	0	2	咒语饥渴, 毒性攻击

咒语饥渴 Spell Craving: 攻击属性 - 普通攻击.

此模型支援攻击上限设定为 3。计算战果时，近战中至少一个模型具有此规则的一方+X 战果，X 等于底盘接触的敌方单位中法师掌握的非充能非派系法术数量。

选项

可选择一项神迹（仅限一项）：

流火绿眼

恶毒囊

穿甲尖刺

活体盾

超常魔根

分数

6/模型

13/模型

11/模型

9/模型

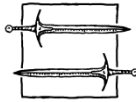
7/模型

虚空潜行者 Veil Stalker: 通用规则.

模型遵守伏兵规则，但有以下例外：

当单位到达战场，可以选择放置在一个具有传导规则的敌方模型 6"内（而不是背面接触桌边）。

如果这样防止，则此移动阶段不能进行任何普通移动（注意单位仍可进行变阵）。



贪婪魔 (纳垢兽) Hoarders 295 pts

3 模型, 可额外增加至多 3 模型 103 分/模型



每军队 0-3 单位

限定

高度: 大型

类型: 野兽

底盘: 40x40mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	5"	10"	8	超自然, 无畏, 得分, 恐惧, 行者		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	4	6	5	0	5+	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
贪婪魔	3	3	4	1	2	贪婪紧拥

贪婪紧拥 Tightening Grasp: 特殊攻击.

模型获得碾压攻击(X), 且可将碾压攻击作为支援攻击。当模型未在近战时, X 设定为 0。
在每轮近战结束时, X 增加 1 (即碾压攻击(0)变为碾压攻击(1))

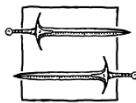
选项

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长	20
乐手	20
旗手	20

可选择两个神迹:

贪吮口器	9/模型
探求触角	10/模型
窒息缠丝	12/模型
焦油皮肤	13/模型
超常魔根	9/模型
艳丽血肉	5/模型



塞壬 (色孽骑兵) Sirens 195 pts

5 模型, 可额外增加至多 10 模型 32 分/模型

每军队 0-3 单位

限定

高度: 标准

类型: 骑兵

底盘: 25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	9"	18"	9	行者, 难以捉摸, 诈败, 超自然, 无畏, 先锋, 轻型部队		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	1	5	3	0	5+	难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
塞壬	2	5	4	1	4	
暗淡灵马	1	3	3	0	3	驾驭

难以捉摸 Elusive: 通用规则.

完全由具有善变规则模型组成的单位, 即使具有无畏规则, 依然可以选择逃跑作为冲锋反应。

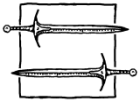
选项

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长	20
乐手	20
旗手	20

可选择一项神迹 (仅限一项):

诱惑体羽	5/模型
爱抚玉手	7/模型
爱欲春血	3/模型
蜈蚣千足	3/模型
锤手	6/模型



光耀圣灵 (恶魔王子)
Blazing Glories 315 pts
单一模型

每军队 0-2 单位
限定

高度: 大型
类型: 野兽
底盘: 50x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	7"	14"	8	恐惧, 超自然, 无畏, 伟岸, 陨星		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	5	*	5	0	5+	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
光耀圣灵	5	*	5	5	5	

陨星 Falling Star: 通用规则.

模型的进攻技巧和防御技巧设定为模型当前生命值的两倍。

选项

可选择飞行 (7", 14") 和轻型部队*

可选择一项神迹 (仅限一项):

刚强毅力的脊梁

骄傲自大的犄角

死不承认的口唇

硫磺粘液

冲劈锐蹄

分数

60

35

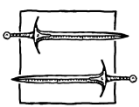
20

25

15

15

*具有飞行的模型额外计入 圣赞使者.



希望收割兽 (鲜血战车的车身, 菊花兽)
Hope Harvester 260 pts
单一模型

每军队 0-2 单位
限定

高度: 大型
类型: 野兽
底盘: 50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	5"	10"	7	恐惧, 战争平台, 超自然, 无畏, 不当头儿		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	5	4	5	3	5+	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
希望收割兽	4	4	6	3	1 以太炮台(3+)	

以太炮台 Aether Battery: 多管枪炮兵武器.

射程 18", 射数 2D6*2, 力量 4, AP 1.

投掷射数前, 控制玩家可以选择从魔能印记池中丢弃 1-3 个魔能印记. 每丢弃一个魔能印记, 射数+3.

选项

可选择**天谴引擎(灵魂研磨者)***

可选择一项神迹 (仅限一项):

绝望光晕

寒心叹息声

杂乱构架之壳

魔能触须

永恒卫士烙印

分数

200

40

75

35

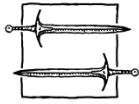
45

50

天谴引擎 Engine of Damnation: 通用规则.

模型的底盘尺寸改为 150x100mm 且高度改为巨型. 生命值设定为 7, 坚韧设定为 6, 行军速度设定为 15", 且失去战争平台规则.

* 如果除了选择蝠鸟化身的那库加的眼线, 还有其他巨型人物, 则每军队 0-1 单位限定



铜体兽（钢牛）Brazen Beasts 345 pts

3 模型，可额外增加至多 3 模型 103 分/模型



每军队 0-3 单位

限定

高度: 大型

类型: 骑兵

底盘: 50x75mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	7"	14"	8	得分, 超自然, 无畏, 恐惧	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	4	3	4	0	5+
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
冒失鬼	1	5	3	0	4 毁灭冲锋 (+2 攻击次数, +2 力量, +2 AP), 战斗专注
钢牛	2	4	5	2	2 驾驭, 撞击 (2), 战斗专注

选项:	分	数
可为下列每一项升级各选一个模型:		
队长	20	
乐手	20	
旗手	20	
可选择一项神迹 (仅限一项):		
熔岩血浆	5/模型	
红色思绪	15/模型	
厉声鞭尾	12/模型	
蜈蚣千足	9/模型	
外骨鳞片	11/模型	

圣赞使者(至多 35%)



鸢妖 Furies 150 pts

5 模型, 可额外增加至多 10 模型 21 分/模型

每军队 0-3 单位
限定

高度: 标准
类型: 野兽
底盘: 25x25mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
地面	4"	8"	5	飞行 (10", 20"), 散阵, 轻型部队, 超自然, 无畏	
飞行	10"	20"			
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	1	3	3	0	6+
难以瞄准 (1)					
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
鸢妖	1	3	4	1	4
毁灭冲锋 (+1 力量)					
选项					
可选择一项神迹 (仅限一项):					
					分数
恶毒囊					2/模型
红色思绪					2/模型
暗影毛皮					3/模型
诱惑体羽					3/模型
艳丽血肉					2/模型



虚空蛇 (尖啸魔鳐) Veil Serpents 280 pts

3 模型, 可额外增加至多 3 模型 80 分/模型

每军队 0-3 单位
限定

高度: 大型
类型: 野兽
底盘: 40x40mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
地面	2"	4"	7	飞行 (9", 12"), 轻型部队, 超自然, 无畏, 秘会法师, 变体幻灵	
飞行	9"	12"			
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	3	4	4	0	5+
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
虚空蛇	3	4	4	1	4

变体幻灵 Morphlings: 通用规则.

法术选择阶段, 每个虚空圣蛇单位**必须**选择下列中的一个神迹, 效果持续整场游戏。

- 诱惑体羽
- 寒心叹息声
- 焦油皮肤

选项:

可将一个模型升级为队长

120

秘会法师

必须从以下选择 2 个法术:

- 信仰之击 - 神术
- 魅惑 - 巫术系
- 扭曲幻想 - 巫术系
- 无限标枪 - 种族法术



臃肿巨蝇 Bloat Flies 195 pts

2 模型，可额外增加至多 4 模型 92 分/模型

每军队 0-3 单位
限定
高度: 大型
类型: 野兽
底盘: 50x75mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
地面	2"	4"	8	恐惧, 飞行 (8", 12"), 轻型部队, 超自然, 无畏		
飞行	8"	12"				
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	5	2	4	0	6+	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
臃肿巨蝇	2	3	5	1	1	强酸体液

强酸体液 Acid Blood: 特殊攻击.

此模型受到近战攻击失去每点生命值，则造成伤害的模型受到 1 下剧毒攻击。

选项:

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长	20
旗手	20

可选择一项神迹 (仅限一项):

育母子宫	13/模型
喷涌消化液	10/模型
饕餮巨颚	5/模型
超常魔根	10/模型
艳丽血肉	12/模型

速查表

人物

库拉玛的欺诈妖	Adv 5"	Mar 10"	Dis 9				魔法学徒, 万变之法, 恐惧, 超自然, 无畏
标准, 野兽	HP 4	Def 6	Res 5	Arm 0	Aeg 5+		
	Att 1	Off 6	Str 5	AP 2	Agi 5		知彼如彼
艾克恩的胃蕾	Adv 7"	Mar 14"	Dis 9				魔法学徒, 超自然, 无畏
巨型, 野兽	HP 9	Def 5	Res 5	Arm 0	Aeg		魔盾 (5+, 对魔法攻击), 重生 (5+), 吞噬
	Att 6	Off 5	Str 6	AP 1	Agi 3		
苏格拉格的敛财魔	Adv 7"	Mar 14"	Dis 9				魔法学徒, 超自然, 无畏
巨型, 野兽	HP 6	Def 8	Res 7	Arm 0	Aeg 5+		半衰, 深渊铠甲
	Att 5	Off 5	Str 5	AP 2	Agi 2		
赛波瑞希的情妇	Adv 9"	Mar 18"	Dis 9				魔法学徒, 超自然, 无畏, 美艳夺目
巨型, 野兽	HP 6	Def 7	Res 5	Arm 0	Aeg 5+		难以瞄准 (1), 干扰
	Att 6	Off 7	Str 5	AP 4	Agi 7		剃刀触手
萨瓦的炫耀者	Adv 6"	Mar 18"	Dis 9				魔法学徒, Divine Right , 恐惧, 超自然, 无畏
标准, 野兽	HP 4	Def 8	Res 5	Arm 0	Aeg 6+		魔盾 (4+, 对魔法攻击)
	Att D6+2	Off D6+5	Str 6	AP 3	Agi 6		
那库加的眼线	Adv 2"	Mar 4"	Dis 9				超自然, 无畏, 魔法大师, 全知者 , 恐惧
标准, 野兽	HP 5	Def 5	Res 5	Arm 0	Aeg 4+		
	Att 1	Off 5	Str 5	AP 2	Agi 1		粉碎攻击
瓦纳爪的鞭刑官	Adv 8"	Mar 16"	Dis 9				飞行 (6", 16"), 轻型部队, 超自然, 无畏, 魔神马苟斯的教诲
巨型, 野兽	HP 6	Def 4	Res 6	Arm 0	Aeg 5+		魔盾 (4+, 对近战攻击)
	Att 5	Off 8	Str 7	AP 4	Agi 0		毁灭冲锋 (干扰), 战斗专注, 暴怒
原初混沌使徒	Adv 5"	Mar 10"	Dis 8				超自然, 无畏
标准, 野兽	HP 3	Def 5	Res 4	Arm 0	Aeg 4+		
	Att 3	Off 5	Str 5	AP 2	Agi 5		

人物坐骑

流光溢彩宝座	Adv 9"	Mar 9"	Dis C				飞行 (9", 9"), 轻型部队, 高大, 新星 , 伟岸, 快速移动
大型, 构装体	HP 5	Def C	Res C	Arm C	Aeg 4+		
壮观哀嚎灵	Att 4	Off 4	Str 4	AP 1	Agi 4		
车体	Att	Off	Str 5	AP 2	Agi		撞击 (D6), 不可活动, 驾驭
神谕祭坛	Adv 5"	Mar 10"	Dis C				高大
标准, 野兽	HP C	Def C	Res C	Arm C	Aeg C		
	Att 4	Off 3	Str 3	AP 0	Agi 2		驾驭
Great Beast of Prophecy	Adv 7"	Mar 14"	Dis C				高大, 恐惧
大型, 骑兵	HP C	Def C	Res 5	Arm C	Aeg C		
	Att 3	Off 5	Str 5	AP 2	Agi 2		驾驭
Pale Horse	Adv 9"	Mar 18"	Dis C				行者, Elusive , 诈败, 先锋, 轻型部队
大型, 骑兵	HP C	Def C	Res C	Arm C	Aeg C		难以瞄准 (1)
	Att 1	Off 3	Str 3	AP 0	Agi 3		驾驭
Burning Wheel	Adv 2"	Mar 4"	Dis				飞行 (9", 18"), 轻型部队, 高大
大型, 野兽	HP 4	Def C	Res C	Arm C	Aeg C		难以瞄准 (1)
	Att 2	Off 4	Str 4	AP 1	Agi 4		驾驭
Dark Pulpit	Adv 5"	Mar 10"	Dis C				高大
标准, 野兽	HP 4	Def C	Res C	Arm 1	Aeg C		
	Att 4	Off 3	Str 3	AP 0	Agi 2		驾驭

核心

Imps	Adv 5"	Mar 10"	Dis 6				超自然, 无畏, 得分, Firestarter
标准, 野兽	HP 1	Def 2	Res 2	Arm 0	Aeg 5+		
	Att 1	Off 2	Str 2	AP 0	Agi 3	Energy Bolts (4+)	
Succubi	Adv 5"	Mar 10"	Dis 7				超自然, 无畏, 得分
标准, 野兽	HP 1	Def 4	Res 3	Arm 0	Aeg 5+		
	Att 3	Off 4	Str 3	AP 1	Agi 5	Talon Scythes	
Lemures	Adv 4"	Mar 8"	Dis 7				超自然, 无畏, 得分
标准, 野兽	HP 1	Def 3	Res 5	Arm 0	Aeg 5+		Parry
	Att 1	Off 3	Str 3	AP 0	Agi 2		
Myrmidons	Adv 5"	Mar 10"	Dis 8				超自然, 无畏, 得分
标准, 野兽	HP 1	Def 3	Res 3	Arm 0	Aeg 5+		
	Att 1	Off 5	Str 4	AP 1	Agi 3	毁灭冲锋 (+2 Str, 战斗专注)	

特殊

Eidolons	Adv 5"	Mar 10"	Dis 7				散阵, 轻型部队, 超自然, 无畏, Wizard Conclave
标准, 野兽	HP 1	Def 2	Res 4	Arm 0	Aeg 6+		Aegis (4+, against Magical Attacks), 难以瞄准 (1)
	Att 1	Off 2	Str 2	AP 0	Agi 3	Dark Fire (4+)	
Hellhounds	Adv 9"	Mar 18"	Dis 7				Hellish Growl , 超自然, 无畏
标准, 野兽	HP 1	Def 3	Res 4	Arm 0	Aeg 5+		
	Att 3	Off 5	Str 3	AP 0	Agi 4	Lethal Strike	
Threshing Engine	Adv 10"	Mar 10"	Dis 7				快速移动, 超自然, 无畏
大型, 构装体	HP 4	Def 4	Res 4	Arm 0	Aeg 5+		难以瞄准 (1)
[Horde:]	6						
[Legion:]	8						
Tillers (2)	Att 2	Off 4	Str 3	AP 3	Agi 3		
[Horde: (3)]							
[Legion: (4)]							
Draft Beasts (2)	Att 1	Off 3	Str 3	AP 0	Agi 3		驾驭
[Horde: (3)]							
[Legion: (4)]							
Chassis	Att	Off	Str 4	AP 3	Agi		撞击 (2D3), 不可活动
[Horde:]							撞击 (3D3), 不可活动
[Legion:]							撞击 (4D3), 不可活动
Titanslayer Chariot	Adv 6"	Mar 6"	Dis 8				快速移动, 恐惧, 超自然, 无畏, Mountain Breaker
大型, 构装体	HP 4	Def 4	Res 5	Arm 0	Aeg 5+		
Myrmidon (2)	Att 1	Off 5	Str 4	AP 1	Agi 3		毁灭冲锋 (+2 Str, 战斗专注)
Chthonic Machinator	Att 3	Off 3	Str 6	AP 3	Agi 3		驾驭
Chassis	Att	Off	Str 7	AP 2	Agi		撞击 (D3+1)
Clawed Fiends	Adv 9"	Mar 18"	Dis 7				得分, 超自然, 无畏
	HP 3	Def 4	Res 4	Arm 0	Aeg 5+		
	Att 3	Off 4	Str 4	AP 2	Agi 4	Smother	
Mageblight Gremlins	Adv 5"	Mar 10"	Dis 6				Veil Stalker , 超自然, 无畏, 散阵, 轻型部队
标准, 野兽	HP 5	Def 3	Res 3	Arm 0	Aeg 5+		难以瞄准 (1)
	Att 5	Off 3	Str 2	AP 0	Agi 2	Spell Craving , Poison Attacks	
Hoarders	Adv 5"	Mar 10"	Dis 8				超自然, 无畏, 得分, 恐惧, 行者
大型, 野兽	HP 4	Def 6	Res 5	Arm 0	Aeg 5+		
	Att 3	Off 3	Str 4	AP 1	Agi 2	Tightening Grasp	
Sirens	Adv 9"	Mar 18"	Dis 9				行者, Elusive , 诈败, 超自然, 无畏, 先锋, 轻型部队
标准, 骑兵	HP 1	Def 5	Res 3	Arm 0	Aeg 5+		难以瞄准 (1)
Siren	Att 2	Off 5	Str 4	AP 1	Agi 4		
Pale Steed	Att 1	Off 3	Str 3	AP 0	Agi 3		驾驭

Blazing Glories	Adv 7"	Mar 15"	Dis 8				恐惧, 超自然, 无畏, Towering Presence, Falling Star
大型, 野兽	HP 5	Def *	Res 5	Arm 0	Aeg 5+		
	Att 5	Off *	Str 5	AP 5	Agi 5		
Hope Harvester	Adv 5"	Mar 10"	Dis 7				恐惧, War Platform, 超自然, 无畏, Not a Leader
大型, 野兽	HP 5	Def 4	Res 5	Arm 3	Aeg 5+		
	Att 4	Off 4	Str 6	AP 3	Agi 1		Aether Battery (3+)
Brazen Beasts	Adv 7"	Mar 14"	Dis 8				得分, 超自然, 无畏, 恐惧
大型, 骑兵	HP 4	Def 3	Res 4	Arm 0	Aeg 5+		
Daredevils	Att 1	Off 5	Str 3	AP 0	Agi 4		毁灭冲锋 (+2 Att, +2 Str, +2 AP), 战斗专注
Beast	Att 2	Off 4	Str 5	AP 2	Agi 2		驾驭, 撞击 (2), 战斗专注

圣赞使者

Furies	Adv 4"	Mar 8"	Dis 5				飞行 (10", 20"), 散阵, 轻型部队, 超自然, 无畏
标准, 野兽	HP 1	Def 3	Res 3	Arm 0	Aeg 6+		难以瞄准 (1)
	Att 1	Off 3	Str 4	AP 1	Agi 4		毁灭冲锋 (+1 Str)
Veil Serpents	Adv 2"	Mar 4"	Dis 7				飞行 (9", 12"), 轻型部队, 超自然, 无畏, Wizard Conclave, Morphlings
大型, 野兽	HP 3	Def 4	Res 4	Arm 0	Aeg 5+		
	Att 3	Off 4	Str 4	AP 1	Agi 4		
Bloat Flies	Adv 2"	Mar 4"	Dis 8				恐惧, 飞行 (8", 12"), 轻型部队, 超自然, 无畏
大型, 野兽	HP 5	Def 2	Res 4	Arm 0	Aeg 6+		
	Att 2	Off 3	Str 5	AP 1	Agi 1		Acid Blood

Change log

V2.0 External Beta (updated X/X-18)