

第九纪元 中古战争



恶魔军团

种族规则（核心规则）

第三版, 正式版 - 2025 年 4 月 2 日

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。本书中的所有规则都是 T9A 核心规则的一部分，可以在任何游戏中使用。

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**

恶魔模型使用两个或三个骰子进行的施法尝试时获得施法结果+1修正。

另外，如果对战包含恶魔军团军队，则每个主动玩家在友方魔法阶段吸取魔能时，都能获得1个额外的魔法骰（即双方玩家在各自的玩家回合额外获得一颗魔法骰）。

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，也不会影响单位受到 Aeg 属性修正。

军队模型规则

攻击属性

窒息打击 (X) **Smother-近战**

分配给高度 X 模型的攻击获得+1 命中和+1 造伤。

武器

黑火 **Dark Fire**: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
黑火	X+	18"	2	4	0	黑火造成伤害的护甲保护结果的‘1’‘2’‘3’和‘4’总是视为保护失败。魔法攻击。

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	6+	24"	诅咒 飞弹 伤害 可重复	瞬间	目标受到 1 次 S2，AP2，范围攻击（1x5），魔法攻击，直接命中（S4，AP3，多重伤害（2））的命中。在施放无限标枪之前，当前魔法阶段中当前法术前每有一个法术被成功施放（包括其他已施放的无限标枪），无限标枪的命中获得+1 力量。

恶魔神迹

恶魔神迹遵守魔法物品的规则但有以下例外：

- 恶魔神迹不属于任何魔法物品分类。
- 恶魔神迹不是全军唯一。
- 相同的恶魔神迹仅能影响模型一次。
- 每个恶魔神迹下的规则，包括属性修正和攻击属性，对整个模型都生效，包括**坐骑**，除非特别说明。
- 每个模型只能选择一个至尊恶魔神迹。

导引神迹

有些恶魔神迹有两个分数，这是具有导引神迹选项，使用{红色}括号内的规则。

导引神迹必须在军表上写明。

导引神迹影响持有者和单位内的所有普通模型，如同模型自身具有该神迹。

注意导引神迹和非引导神迹的两个版本都被视为是同一种恶魔神迹效果，所以无法叠加。

原初混沌的神迹 Manifestations of Father Chaos

艳丽血肉 Kaleidoscopic Flesh (50分) {60分}{至尊}
难以瞄准(1)。

地狱喉 Hellish Larynx (40分)

每军队 0-2 限定

持有者获得吐息攻击 (S3, AP2, 魔法攻击, 坚守射击)。

永恒卫士烙印 Mobk of the Eternal Champion (40分)

单位或模型额外掌握 (或获得) 无限标枪 (种族法术)。

如果单位或持有者不是法师，则改为获得秘会法师 (1) 并掌握无限标枪 (种族法术)。

镜面鳞甲 Mirrored Scales (40分) {60分}{至尊}

分配给持有者模型的每个结果为'1'的近战攻击命中，改为自动命中攻击模型的生命池。

恐惧面容 Horrifying Visage (25分) {30分}{至尊}

一次性使用，持续时间：一个阶段。

可在友方冲锋阶段开始时激活，模型获得**恐惧**，且他的冲锋距离结果获得**取大掷骰**。

冲劈锐蹄 Cloven Hooves (55分)

不具有**坐骑**或**构装体**的模型部分获得**碾压攻击 (D3, S5 AP2, 魔法攻击, 不可修正)**。

蜈蚣千足 Centipede Legs (40分)

+2” 移动速度。

锤手 Hammer Hand (40分)

+1 攻击次数。

超常魔根 Unnatural Roots (40分)

包含一个或多个此神迹的单位获得**坚决 (+1)**。

硫磺粘液 Brimstone Secretions (30分) {30分}{至尊}

免疫 (神圣攻击)。

外骨鳞片 Chitinous Scales (30分)

+2 护甲，至多为 3。

暗影毛皮 Darkhide (30分)

每军队 0-3 限定

在战斗设置步骤 3.5 “防御方优势”开始时，你可以将具有此神迹的单位从战场移除，并在别的地方部署，遵守一般部署限制。

择日赴死 Hell Can Wait (30分)

一次性使用，持续时间：一个阶段。

可在模型所在单位掷战败测试前激活。

该战败测试自动失败，且因超自然损失的 HP 减半，向上取整。

嫉妒神迹

Manifestations of Envy

充能卷须 **Charged Tendrils** (30分) {70分}{至尊}
闪电攻击。

穿甲尖刺 **Piercing Spike** (25分) {60分}{至尊}
+1AP。

恶毒囊 **Venom Sacs** (25分) {75分}{至尊}
毒性攻击（近战和射击）。

暴食神迹

Manifestations of Gluttony

喷涌消化液 **Digestive Vomit** (40分) {50分}{至尊}
如果模型具有此神迹时，之前曾是近战获胜方，模型获得+1力量和+1AP，持续时间：永久。

饕餮巨颚 **Unhinging Jaw** (40分) {50分}{至尊}
狂热（对高度 3-5）。

邪恶饥渴 **Unholy Appetite-攻击属性** (30分) {60分}{至尊}

在一轮战斗后，如果至少一次具有**邪恶饥渴**的攻击造成了未保护的伤害，同一单位中所有具有**邪恶饥渴**的模型必须重投失败的命中骰，直至下一个玩家回合结束。

贪婪神迹

Manifestations of Greed

窒息缠丝 **Smothering Coils** (35分) {70分}{至尊}
狂热（对得分）。

缠绕尖喙 **Grasping Proboscis** (25分) {至尊}
与持有者底盘接触的单位失去“毁灭冲锋”。

杂乱构架之壳 **Segmented Shell** (20分) {30分}{至尊}
当模型受到**多重伤害**（X）的攻击，X结果减1，最少减至1。

性欲神迹

Manifestations of Lust

无形利刃 **Hidden Knives** (35分) {35分}{至尊}
分配给敌方单位的侧面或者背面的近战攻击，模型获得+1S和+1AP。

诱惑体羽 **Mesmerising Plumage** (30分) {至尊}
折磨（-1防御技巧，-1进攻技巧）

爱欲春血 **Hot Blood** (10分) {15分}{至尊}
毁灭冲锋（+2敏捷）。

傲慢神迹

Manifestations of Pride

光华夺目的头盔 **Golden Helm** (35分)
单位的勇气测试遵守**取小掷骰**。

刚强毅力的脊梁 **Bronze Backbone** (30分) {70分}{至尊}
首轮攻击（憎恨）。

骄傲自大的犄角 **Horns of Hubris** (25分) {40分}{至尊}
先锋(3")。

倦怠神迹

Manifestations of Sloth

多孔卷须 **Torporous Tendrils** (55分) {至尊}
折磨（-2敏捷）。

魔能触须 **Sorcerous Antennae** (40分)
每军队 0-2 限定。

在你的魔法阶段吸取魔能开始时，每有一个携带此神迹的单位就向池中增加一颗魔法骰。

全视之眼 **All-Seeing Eye** (10分) {25分}{至尊}
精准。

狂怒神迹

Manifestations of Wrath

弯曲獠牙 **Curved Tusks** (40分) {70分}{至尊}
模型部分的近战攻击获得+1 S 和+1AP，但每个结果为'1'的近战攻击造伤害，弯曲獠牙模型受到1次自动造伤的命中，AP10。

厉声鞭尾 **Whipcrack Tail** (40分) {70分}{至尊}
近战攻击获得+1命中。

熔岩血浆 **Incendiary Ichor** (10分) {25分}{至尊}
魔盾（3+，对火焰攻击）和火焰攻击（近战和射击），模型所有的重生保护自动失败。

军队结构

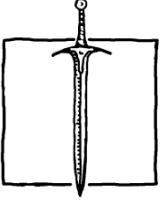


人物

至多 40%



标记 “人物” 的单位计入此分类。



核心

至少 25%



标记 “核心” 的单位计入此分类。



魔法射击

每 1500 分 (向上取整) 15 点

装备下列武器的模型部分计入此限制：

- 能量弹，比率 1:1
- 黑火，比率 1:3 (1 个装备此武器的模型部分视作 3 点)
- 以太炮台，比率 1:5 (1 个装备此武器的模型部分视作 5 点)

例如，4000 分军表限制 45 个模型部分装备上述武器。



圣赞使者

至多 35%



标记 “圣赞使者” 的单位计入此分类。

人物 (至多 40%)



原初混沌使徒 (任意先锋英雄模型)

Harbinger of Father Chaos 120 分

单一模型

稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 25x25mm



标记[Av]的坐骑和它的骑手计入人物和圣赞使者

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则			
	5"	5"	8	超自然, 无畏, 快速移动			
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 魔法攻击, 恶魔		
可成为 (仅限一项)					选项:	分数	
魔法学徒	50				必须选择一项:		
魔法专家	150				队长和附属	免费	
如果升级为法师,					独狼	30	
必须从以下派系选择法术 (仅限一项):					将军	30	
 巫术系	 神术	 招魂系	 预言系			军旗手	80
可选择信奉神迹原初混沌和将军	至多 150				可选择 (仅限一项):		
可选择黑火 (3+)	15				轻型部队†	免费	
					地狱灵马	40	
					预言魔兽	70	
					烈焰魔碟* [Av]	85	
					黑暗讲坛	90	
					†独狼不能选择		
					*队长不能选择		



库拉玛的欺诈妖（性欲先锋，万变者）

Kuulima's Deceiver 360 分

稀有度：罕见 高度: 1
底盘: 25x25mm

单一模型



若选择[AV]则此单位额外计入圣赞使者

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	5"	5"	9	魔法专家，万变之法（2），轻型部队，超自然，无畏，快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	4	7	5	0	4+
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
库拉玛的欺诈妖	1	7	5	2	5

知彼如彼 Know Thyself: 在持有者标准近战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，将它的攻击次数属性（不包括任何修正），加到库拉玛的欺诈妖攻击次数上。在每轮近战结束时，持有者的攻击次数设定为 1。

选项：
将军 分数 免费
可选择神迹信奉 原初混沌和嫉妒 至多 150
如果是将军 至多 175
黑火（3+） 15
翅膀[AV] 35
万变之法（4） 60

翅膀 Wings: 模型的 Cha 和 Mob 都设定为 7"，获得飞行。 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



艾克恩的胃蕾（大不净者）

Maw of Akaan 650 分

至多 900 分 高度: 5
稀有度：非凡 底盘: 150x100mm

单一模型

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	7"	7"	9	独狼，魔法学徒，超自然，无畏，惊骇，快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	10	5	6	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	7	2	3

吞噬 Devour: 为此模型近战攻击对敌方单位造成的每个生命值损失投 D6，每投出一个 4+，此模型获得+1 生命值。
当此模型具有 20 点或更多生命值，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：
将军 分数 免费
可选择神迹信奉 原初混沌和暴食 至多 150
如果是将军 至多 175
可成为 (仅限一项):

毁灭之道 Path of Destruction: 此模型部分可以将践踏攻击分配给高度 4 或更低（而不是 0-1）的生命池。如果模型部分的践踏攻击分配给高度（3-4）的生命池，则命中数减半，向上取整。

魔法专家 100
魔法大师 250
必须从以下派系选择法术 (仅限一项):



巫术系



招魂系



苏格拉格的敛财魔（纳垢恶魔王子/大魔）

Miser of Sugulag 650 分

单一模型

至多 900 分 高度: 5
稀有度: 非凡 底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	7"	7"	9	深渊铠甲, 独狼, 魔法专家, 超自然, 无畏, 惊骇, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	7	7	6	3	5+	抵抗 (对来自正面攻击)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
苏格拉格的敛财魔	5	5	5	2	2	魔法攻击, 践踏攻击 (D6), 恶魔

深渊铠甲 Abyssal Armour: 在近战轮步骤 2.c 静态战果; 选择一个模型接触的敌方单位。被选单位中每有一个魔法物品, 持有者单位获得+1 战果, 至多+3。

选项:

将军

可选择神迹信奉

原初混沌和/或贪婪

如果是将军

可成为魔法大师

必须从以下派系选择法术 (仅限一项):



巫术



招魂系



预言系

分数

免费

至多 150

至多 175

150



赛波瑞希的情妇（色孽大魔）

Courtesan of Cibaresh 600 分

单一模型

至多 900 分 高度: 5
稀有度: 非凡 底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	9"	9"	9	乐手, 独狼, 轻型部队, 快速移动, 魔法学徒, 超自然, 无畏, 惊骇, 行者		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	7	7	6	0	5+	难以瞄准 (1), 干扰 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
赛波瑞希的情妇	5	7	5	4	7	剃刀触手, 魔法攻击, 践踏攻击 (D6), 恶魔

剃刀触手 Razor Tentacles: 如果模型与一个或多个敌方单位的侧面或背面接战时, 获得+5 攻击次数。

选项:

将军

可选择神迹信奉

原初混沌和/或色欲

如果是将军

可成为 (仅限一项):

魔法专家

魔法大师

分数

免费

至多 150

至多 175

100

250

必须从以下派系选择法术 (仅限一项):



巫术系



预言系



萨瓦的炫耀者（夺颅者，恶魔王子）

Omen of Savar 350 分 单一模型

稀有度：非凡

高度: 1

底盘: 50x50mm

单位最大分数：选择†标记的选项时改为 800 分/单位。另外，坐骑计入人物和圣赞使者

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	5"	5"	10	纪律严明，魔法学徒，神授特权，超自然，无畏，轻型部队，快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	4	7	5	0	5+
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
萨瓦的炫耀者	D3+3	D6+4	6	3	6

神授特权 Divine Right: 当模型所在单位与敌方人物接触时，模型获得干扰（1）。

选项:

分数

可成为 (仅限一项):

魔法专家

100

将军

免费

可选择神迹信奉

原初混沌和傲慢

至多 150

如果是将军

至多 175

坐骑选项 (必须选择一项):

必须从以下派系选择法术 (仅限一项):

轻型部队

免费

流光溢彩宝座†

100



神术



预言系



那库加的眼线（好奇大恶魔/烈焰战车）

Sentinel of Nukuja 650 分 单一模型

至多 800*分

高度: 3

稀有度：非凡

底盘: 50x100mm



若选择选择标记[Av]的升级则此单位额外计入圣赞使者

当选择†的选项时分数上限改为 850 分

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	0"	0"	9	传导（1），超自然，无畏，魔法大师，全知者，快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	5	5	6	0	5+
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
那库加的眼线	0	3	5	2	0

全知者 Omniscience: 通用规则

当一个或多个具有全知者的模型在该玩家回合没有执行过行军或冲锋，则魔法过载的上限增加 2。

选项:

分数

将军

免费

可选择神迹信奉

原初混沌和倦怠

至多 150

如果是将军

至多 175

必须选择下列中一项:

蝠鸟化身（好奇大恶魔） Strixian Spirit:

模型高度改为 5，生命值设定为 7，移动和冲锋速度都设定为 7"，获得独狼，飞行，轻型部队，践踏攻击（D6）和惊骇。

蝠鸟化身† [AV]

50

黑暗讲坛

免费

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



瓦纳爪的鞭刑官（恐虐大魔）

Vanadra's Scourge 650 分

单一模型

至多 900 分 高度: 5
稀有度: 非凡 底盘: 50x100mm

此单位同时记入人物和圣赞使者.

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	7"	7"	9	独狼, 飞行, 超自然, 无畏, 快速移动, 惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	7	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	专注, 魔法攻击, 愤怒, 践踏攻击 (D6), 恶魔

愤怒 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:

将军

可选择神迹信奉

原初混沌和/或狂怒

如果是将军

分数

免费

至多 150

至多 175

可成为 (仅限一项):

魔法学徒 50
魔法专家 150

必须从以下派系选择法术 (仅限一项):



神术




招魂系

人物坐骑 CHARACTER MOUNTS



预言魔兽 Great Beast of Prophecy

稀有度: 罕见 高度: 4
底盘: 50x75mm

 *如果选择飞行, 则此坐骑和骑手额外计入圣赞使者.

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	7"	7"	C			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	C	4	0		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
预言魔兽	2	3	4	1	3	魔法攻击, 践踏攻击 (1), 坐骑

选项: 分数
必须选择一项
飞行[AV] 10
撞击 (2) 和毁灭冲锋 (+1S +1AP) 免费



地狱灵马 Hellsteed

稀有度: 罕见 高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	10"	10"	C	行者, 轻型部队, 诈败, 先锋		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	C	C	C	C		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
地狱灵马	1	3	3	0	3	魔法攻击, 坐骑



烈焰魔碟 Burning Wheel

稀有度: 罕见 高度: 2
底盘: 50x50mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	10"	5"	C	飞行, 独狼, 轻型部队, 先锋		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	C	C	1	难以瞄准 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
烈焰魔碟	2	3	5	2	3	魔法攻击, 构装体, 坐骑



黑暗讲坛 Dark Pulpit

稀有度: 稀有 高度: 3
底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	0"	4"	C	孤傲 (核心单位), 战争平台	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	C	C	1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
黑暗讲坛	4	3	3	0	3 魔法攻击, 坐骑



流光溢彩宝座 Throne of Overwhelming Splendour

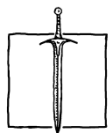
稀有度: 非凡 高度: 4
底盘: 50x100mm



此坐骑额外计入圣赞使者

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	10"	5"	C	飞行, 独狼, 轻型部队	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	6	C	C	C	4+
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
地狱灵马 (2)	1	3	3	0	3 魔法攻击, 坐骑
车体			4	3	撞击(2D3), 魔法攻击, 构装体

核心 (至少 25%)



小魔怪 Imps

200 分+11 分/模型

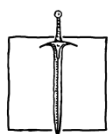
10-25 模型

稀有度: 普通

高度: 1

底盘: 25x25mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	5"	5"	6	超自然, 无畏, 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	1	2	3	0	5+
	魔盾 (3+, 对远程攻击)				
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
小魔怪	1	2	2	0	2
	能量弹 (4+), 魔法攻击, 恶魔				
能量弹 (4+)Energy Bolts:	射击武器.		选项:	分数	
射程 24", 射数 1, 力量 5, AP 0, 魔法攻击			可升级:		
			乐手	10	
薪火起源 (X) Firestarter (X):			旗手以及 (仅限一项):		
单位可将括号内法术作为充能法术 (4+) 施放。			薪火起源 (信仰之击)	45	
施法时选择一个普通模型作为施法者。			薪火起源 (无限标枪)	45	
			可选择一项神迹 (仅限一项):		
			全视之眼 (精准)	1/模型	
			熔岩血浆 (火焰攻击, 对火 3++)	1/模型	
			暗影毛皮 (重部署)	2/模型	
			永恒卫士烙印 (H 法术)	30	
			魔能触须 (魔法骰+1)	50	



魅魔 Succubi

220 分+18 分/模型

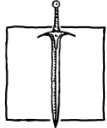
10-25 模型

稀有度: 普通

高度: 1

底盘: 25x25mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	5"	5"	7	超自然, 无畏, 快速移动	
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
	窒息打击 (1), 魔法攻击, 恶魔				
			选项:	分数	
			可升级:		
			乐手	10	
			旗手	10	
			可选择一项神迹 (仅限一项):		
			暗影毛皮 (重部署)	1/模型	
			恐惧面容 (恐惧, 冲锋取大)	1/模型	
			诱惑体羽 (折磨 (-10S, DS))	2/模型	
			多孔卷须 (折磨 (-2 敏捷))	3/模型	
			刚强毅力的脊梁 ((首轮 (憎恨))	4/模型	



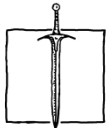
幽鬼 Lemures

200 分+18 分/模型

10-25 模型

稀有度: 普通 高度: 1
底盘: 25x25mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	4"	4"	7	超自然, 无畏, 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	1	5	5	0	5+
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
幽鬼	1	3	3	0	2 魔法攻击, 恶魔
选项:					
可升级:					
乐手 10					
旗手 10					
可选择一项神迹 (仅限一项):					
光华夺目的头盔 (LD测试取小) 1/模型					
硫磺粘液 (免疫 (神圣攻击)) 1/模型					
蜈蚣千足 (+2" 移动速度) 2/模型					
多孔卷须 (折磨 (-2敏捷)) 2/模型					
超常魔根 (坚决 1) 50					



使徒 Myrmidons 200 分

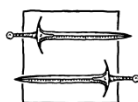
200 分+18 分/模型

10-25 模型

稀有度: 普通 高度: 1
底盘: 25x25mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	5"	5"	8	超自然, 无畏, 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	1	3	3	0	5+
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
使徒	1	5	5	1	4 专注, 额外排面攻击, 魔法攻击, 恶魔
选项:					
可升级:					
乐手 10					
旗手 10					
可选择一项神迹 (仅限一项):					
爱欲春血 (毁灭冲锋+2 敏捷) 1/模型					
饕餮巨颚 (狂热 (对高度 3-5)) 2/模型					
刚强毅力的脊梁 (首轮攻击 (憎恨)) 3/模型					
穿刺尖甲 (+1AP) 3/模型					
厉声鞭尾 (近战+1 命中) 4/模型					

特殊 (无限制)



幻象精灵 Eidolons

180 分+30 分/模型

5-10 模型

稀有度: 稀有 高度: 1
底盘: 25x25mm

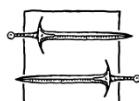
全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	5"	5"	7	散阵, 轻型部队, 超自然, 无畏, 坚守射击, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	1	2	4	0	5+	难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
幻象精灵	1	2	2	0	2	黑火 (3+), 魔法攻击, 恶魔

秘会法师

以下选择 2 个法术:

- 信仰之击- 神术
- 死亡之舞- 招魂系
- 无限标枪- 种族法术
- 命运审判- 预言系

选项:	分数
侦察兵	5/模型
秘会法师 (2)	120
可选择一项神迹 (仅限一项):	
熔岩血浆 (火焰攻击, 对火 3++)	2/模型
艳丽血肉 (难以瞄准 1)	6/模型
全视之眼 (精准)	8/模型
魔能触须 (魔法骰+1)	35



地狱犬 Hellhounds

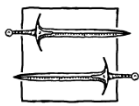
160 分+20 分/模型

5-15 模型

稀有度: 常见 高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	9"	9"	7	超自然, 无畏, 恐惧, 快速移动		
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, 魔法攻击, 恶魔

选项:	分数
可升级乐手	10
可选择一项神迹 (仅限一项):	
骄傲自大的犄角 (先锋 3")	1/模型
爱欲春血 (毁灭冲锋+2 敏捷)	1/模型
熔岩血浆 (火焰攻击, 对火 3++)	1/模型
暗影毛皮 (重部署)	2/模型
喷涌消化液 (之前战斗胜+1S+1AP)	2/模型



拨皮机

Threshing Engine

150 分+140 分/模型

1-3 模型

稀有度: 常见 高度: 4
至多 6*模型/军队 底盘: 50x100mm



若选择[AV]则此单位额外计入圣赞使者

*军队中每有一个联合或聚合拨皮机则减 1

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	10"	5"	7	快速移动, 超自然, 无畏, 轻型部队, 独狼		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	4	4	4	0	5+	难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
剥皮鬼 (2)	3	4	3	1	5	魔法攻击, 窒息打击 (1), 恶魔
地狱灵马 (2)	1	3	3	0	3	魔法攻击, 恶魔, 坐骑
车体			4	3		撞击 (2D3), 魔法攻击, 构装体

仅限一项:

拨皮机限定: 飞行 [AV]

变为 1 模型/单位 20/模型

联合拨皮机 110/模型

聚合拨皮机 190/模型

选项:

可将一个模型升级为旗手

分数

10

可选择一项神迹 (仅限一项):

骄傲自大的犄角 (先锋 3") 10[20]/模型*

恐惧面容 (恐惧, 冲锋取大) 10[25]/模型*

厉声鞭尾 (近战+1 命中) 10[25]/模型*

无形利刃 (背/侧攻击+1S+1AP) 15[50]/模型*

永恒卫士烙印 (H 法术) 40

*联合或聚合拨皮机单位使用[]内的分数

联合拨皮机 Horde Thresher:

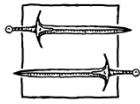
模型属性改变:

- 模型底盘尺寸改为 **100x100mm**.
- 生命值设定为 **6**.
- 剥皮鬼和地狱灵马数量设定为 (3)
- 剥皮鬼失去窒息打击 (1) 获得窒息打击 (2)。
- 车体获得 **撞击 (3D3)**.
- 至多 3 模型/军队
- 单一模型

聚合拨皮机 Legion Thresher:

模型属性改变:

- 模型底盘尺寸改为 **100x150mm**.
- 生命值设定为 **8**.
- 剥皮鬼和地狱灵马数量设定为 (4)
- 剥皮鬼失去窒息打击 (1) 获得窒息打击 (2)。
- 车体获得 **撞击 (4D3)**.
- 至多 2 模型/军队
- 单一模型



泰坦屠戮者战车

Titanslayer Chariot 220 分

单一模型

稀有度: 稀有 高度: 4
底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	7"	4"	8	快速移动, 超自然, 无畏, 崩山者, 轻型部队, 独狼		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	5	3	5	0	5+	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
使徒(2)	1	5	5	1	4	毁灭冲锋 (+2 攻击次数, +1AP), 专注, 魔法攻击, 恶魔
野兽	2	3	4	1	3	毁灭冲锋 (+1S, +1AP), 魔法攻击, 恶魔, 坐骑
车体			7	2		撞击 (D3+1), 魔法攻击, 构装体

崩山者 Mountain Breaker: 通用规则.

对包含高度 5 模型的单位冲锋时获得取大掷骰。

撞击获得**多重伤害 (D3, 对高度 5)**。

选项:

可升级旗手

可选择一项神迹 (仅限一项):

选项	分数
可升级旗手	10
可选择一项神迹 (仅限一项):	
光华夺目的头盔 (LD 测试取小)	5
杂乱构架之壳 (多重伤害-1)	5
喷涌消化液 (之前战斗胜+1S+1AP)	10
蜈蚣千足 (+2" 移动速度)	15
外骨鳞片 (+2 护甲)	20



利爪魔鬼 Clawed Fiends

230 分+85 分/模型

3-8 模型

稀有度: 罕见 高度: 3
底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	9"	9"	7	超自然, 无畏, 快速移动		
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	6	窒息打击 (3,4), 魔法攻击, 恶魔

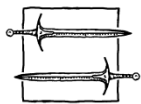
选项:

可升级:

选项	分数
可升级:	
乐手	10
旗手	10

可选择一项神迹 (仅限一项):

熔岩血浆 (火焰攻击, 对火 3++)	3/模型
诱惑体羽 (敌方接触-1OS, DS)	6/模型
育子宫 (造伤其他模型憎恨)	7/模型
穿甲尖刺 (+1AP)	10/模型
饕餮巨颚 (狂热 (对高度 3-5))	12/模型



术法捣蛋鬼

Mageblight Gremlins

200 分+40 分/模型

3-6 模型

稀有度: 常见

高度: 0

底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	6"	6"	4	伏击 (桌边, 或包含法师单位), 超自然, 无畏, 散阵, 轻型部队, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	5	2	2	0	5+	魔能追踪, 难以瞄准 (1), 干扰 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
术法捣蛋鬼	6	2	2	1	2	毒性攻击 (对包含法师单位), 恶魔, 集群

魔能追踪 Veil Stalker: 对手前一个魔法阶段每成功施放一个法术, 此单位的伏击骰获得一次取大掷骰。

选项:
嫉妒之道

可选择一项神迹 (仅限一项):

充能卷须 (闪电攻击)

恶毒囊 (毒性攻击)

穿甲尖刺 (+1AP)

择日赴死 (格挡)

分数
免费

10/模型

10/模型

10/模型

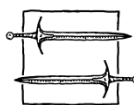
12/模型

嫉妒之道 Favored of Envy:

传奇

仅能当库拉玛的欺诈妖是将军时选择。

单位获得独狼, 可以选择至多 2 个神迹, 而不是 1 个。



贪婪魔 Hoarders

240 分+90 分/模型

3-6 模型

稀有度: 罕见

高度: 3

底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	5"	5"	8	超自然, 无畏, 得分, 恐惧, 行者		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	4	5	5	0	5+	格挡
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
贪婪魔	3	3	4	0	2	贪婪紧拥, 魔法攻击, 恶魔

贪婪之道 Favored of Greed:

传奇

仅能当苏格拉格的敛财魔是将军时选择。

单位获得独狼, 可以选择至多 2 个神迹, 而不是 1 个。

选项:
贪婪之道
可升级:

乐手

旗手

分数

免费

10

10

贪婪紧拥 Tightening Grasp: 特殊攻击。

模型部分获得碾压攻击(X), 第二排未与任何敌方模型接触的, 可以跨过第一排对正面的敌方模型使用碾压攻击。

当模型未在近战时, X 设定为 1. 在每轮近战结束时, X 增加 1 (即碾压攻击(1)变为碾压攻击(2)).

可选择两个神迹:

缠绕尖喙 (失去毁灭冲锋)

杂乱构架之壳 (多重伤害-1)

外骨鳞片 (+2 护甲)

窒息缠丝 (狂热 (对得分))

镜面鳞甲 (反伤命中 1)

超常魔根 (坚决 1)

3/模型

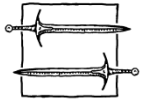
3/模型

4/模型

14/模型

15/模型

50



魅魔引诱者 Succubi Tempters

220 分+22 分/模型

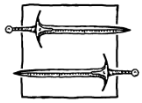
5-10 模型

稀有度: 罕见

高度: 2

底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	10"	10"	9	行者, 诈败, 超自然, 无畏, 先锋, 轻型部队, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	1	4	3	0	5+	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
塞壬	3	4	3	1	5	窒息打击 (2), 魔法攻击, 恶魔
地狱灵马	1	3	3	0	3	魔法攻击, 恶魔, 坐骑
选项:			分数	选项:		分数
色欲之道			免费	可升级:		
				乐手		10
				旗手		10
色欲之道 Favored of Lust:				可选择一项神迹 (仅限一项):		
传奇				爱欲春血 (毁灭冲锋+2 敏捷)		1/模型
仅能当赛波瑞希的情妇是将军时选择。				艳丽血肉 (难以瞄准 1)		3/模型
单位获得独狼, 可以选择至多 2 个神迹, 而不是 1 个。				诱惑体羽 (折磨-10S, DS)		3/模型
				无形利刃 (背/侧攻击+1S+1AP)		4/模型
				锤手 (+1A)		5/模型



光耀圣灵

Blazing Glories 320 分

单一模型

稀有度: 稀有

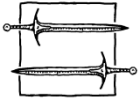
高度: 4

底盘: 50x50mm



具有飞行的模型额外计入 圣赞使者。

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	8"	8"	10	独狼, 超自然, 无畏, 轻型部队, 陨星, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	5	*	5	0	5+	魔盾 (4+, 对魔法攻击), 难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
光耀圣灵	5	*	5	5	*	魔法攻击, 践踏攻击 (1), 恶魔
陨星 Falling Star: 通用规则。				选项:		分数
每个敏捷阶段开始时, 模型的 Off 和 Def, Agi 设定为模型当前生命值的两倍。				傲慢之道		免费
				可选择飞行[AV]		40
				可选择一项神迹 (仅限一项):		
傲慢之道 Favored of Pride:				硫磺粘液 (免疫神圣攻击)		10
传奇				骄傲自大的犄角 (先锋 3")		15
仅能当萨瓦的炫耀者是将军时选择。				死不承认的口唇 (LD 测试取小)		20
单位获得独狼, 可以选择至多 2 个神迹, 而不是 1 个。				刚强毅力的脊梁 (首轮攻击 (憎恨))		25
				冲劈锐蹄 (碾压攻击 D3 S5 AP2)		50



希望收割兽 Hope Harvester 260 分

单一模型

稀有度: 稀有

高度: 3

底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	0"	7"	7	附属, 战争平台, 超自然, 无畏, 快速移动, 孤傲 (核心单位)		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	5	5	5	3	5+	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
希望收割兽	4	3	6	3	2	以太炮台(3+), 魔法攻击, 恶魔

以太炮台 (3+) Aether Battery:

射程 18", 射数 3D6, 力量 4, AP 1.

如果模型本回合未移动, 则射数遵守**取大掷骰**。

倦怠之道 Favored of Pride:

传奇

仅能当那库加的眼线是将军时选择。

单位获得独狼, 可以选择至多 2 个神迹, 而不是 1 个。

选项:

倦怠之道

可选择**天谴引擎(灵魂研磨者)***

可选择一项神迹 (仅限一项):

全视之眼 (精准)

魔能触须 (魔法骰+1)

择日赴死 (格挡)

永恒卫士烙印 (H 法术)

多孔卷须 (折磨-2 敏捷)

分数

免费

90

30

35

40

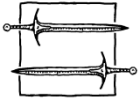
50

55

天谴引擎 Engine of Damnation:

非凡.

模型的底盘尺寸改为 150x100mm 且高度改为 5. 生命值设定为 9, Cha 设定为 5, 且失去战争平台和附属规则, 并获得**践踏攻击 (D6)**和**惊骇, 独狼**。



铜体兽 Brazen Beasts

360分+100分/模型

3-5 模型

稀有度：罕见

高度：4

底盘：50x75mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	7"	7"	8	超自然，无畏，快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	4	3	4	0	5+	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
使徒	1	5	5	1	4	毁灭冲锋 (+2 攻击次数, +1AP), 专注, 魔法攻击, 恶魔
钢牛	2	3	4	1	3	毁灭冲锋 (+1S, +1AP), 撞击 (2), 魔法攻击, 践踏 (1), 恶魔, 坐骑

狂怒之道 Favored of Pride:

传奇

仅能当瓦纳爪的鞭刑官是将军时选择。

单位获得**独狼**，可以选择至多 2 个神迹，而不是 1 个。

选项:

狂怒之道

可升级:

乐手

旗手

可选择一项神迹 (仅限一项):

熔岩血浆 (火焰攻击, 对火 3++)

恐惧面容 (恐惧, 冲锋取大)

外骨鳞片 (+2 护甲)

厉声鞭尾 (近战+1 命中)

弯曲獠牙 (+1S+1AP, 命中 1 打自己)

分数

免费

10

10

4/模型

5/模型

6/模型

10/模型

16/模型

圣赞使者(至多 35%)



鸢妖 Furies

180 分+9 分/模型

5-15 模型

稀有度: 罕见

高度: 1

底盘: 25x25mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	10"	10"	5	飞行, 散阵, 轻型部队, 超自然, 无畏, 快速移动, 任性		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	1	3	3	0	5+	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), 魔法攻击, 恶魔

选项:

分数

可选择一项神迹 (仅限一项):

恶毒囊 (毒性攻击, 可叠到 5+)	1/模型
弯曲獠牙 (+1S+1AP, 命中 1 打自己)	1/模型
暗影毛皮 (重部署)	1/模型
诱惑体羽 (折磨-10S、DS)	3/模型
艳丽血肉 (难以瞄准 1)	2/模型



虚空蛇 Veil Serpents

240 分+40 分/模型

3-6 模型

稀有度: 罕见

高度: 3

底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	9"	6"	7	飞行, 轻型部队, 超自然, 无畏, 变体幻灵, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	3	4	4	0	5+	难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
虚空蛇	3	4	4	0	4	魔法攻击, 恶魔

变体幻灵 Morphlings:

选项:

分数

赛前选择阶段, 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 (折磨-10S、DS)
- 多孔卷须 (折磨-2 敏捷)
- 恶毒囊 (毒性攻击)

秘会法师

必须从以下选择 2 个法术:

- 信仰之光 - 神术
- 厄运缠身 - 巫术
- 虚幻路径 - 巫术
- 无限标枪 - 种族法术



臃肿巨蝇 Bloat Flies

300 分+90 分/模型

3-5 模型

稀有度: 罕见

高度: 4

底盘: 50x75mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	7"	7"	8	飞行, 超自然, 无畏, 强酸体液 , 快速移动,		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	4	3	4	0		魔盾 (5+, 对魔法攻击), 重生 (5+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
臃肿巨蝇	2	5	6	3	4	魔法攻击, 践踏 (1), 恶魔

强酸体液 Acid Blood: 特殊攻击.

此模型受到敌方近战攻击因重生保护失败而失去每点生命值, 在伤亡移除前, 则造成伤害的模型立刻受到 1 次**剧毒攻击**, 分布到模型的生命池。

选项:

暴食之道

可升级:

旗手

乐手

分数

免费

10

10

暴食之道 Favored of Pride:

传奇

仅能当艾克恩的胃蕾是将军时选择。

单位获得独狼, 可以选择至多 2 个神迹, 而不是 1 个。

可选择一项神迹 (仅限一项):

艳丽血肉 (难以瞄准 1)

育母子宫 (造伤其他模型憎恨)

喷涌消化液 (之前战斗胜+1S+1AP)

饕餮巨颚 (狂热 (对高度 3-5))

6/模型

8/模型

8/模型

12/模型