

在混沌恶魔入侵现实空间时，大量亚空间能量会随着它们流出。这些由生物情感产生的无拘能量能够扭曲触碰到的一切，将周边的环境塑造成古怪的模样并将凡人逼疯。要想对抗这样的敌人就意味着要面对违反常理的噩梦现象，就算是最为冷酷的战士也会望而生畏。

混沌之影

如果您的军队阵营是**逆理魔军**，战场上的一些区域将被算作为被己方军队的混沌之影笼罩，具体如下：

- 您的部署区一直被算作为被己方军队的混沌之影笼罩。
- 在任意阶段开始时，如果您控制无人区中至少一半数量的目标标记，那么直到当前阶段结束前，无人区被己方军队的混沌之影笼罩。
- 在任意阶段开始时，如果您控制对手部署区中至少一半数量的目标标记，那么直到当前阶段结束前，您对手的部署区被己方军队的混沌之影笼罩。

恶魔现身

位于己方混沌之影中的己方**逆理魔军**单位每次进行战斗震慑测试时，测试的结果增加 1 点，并且如果测试通过，那么该单位中的一个模型将回复最多 D3 点失去的耐伤（如果通过测试的单位是**战线**单位，则有最多 D3 个被摧毁模型可以返回至单位中）。

恐怖魔物

位于己方混沌之影中，并且/或者位于一个或更多己方**嗜血狂魔**、**大不净者**、**凯洛斯·织命者**、**守密者**、**诡变领主**、**烂格斯**、**夏拉希·魔灾**，或者**斯卡布兰德 6"**内的敌方单位每次进行战斗震慑测试时，测试结果减少 1 点，并且如果测试失败，那么那个敌方单位还将受到 D3 处致命伤。

恶魔契约

在黑暗诸神的凡人奴仆进行战斗时，恶魔会出现在那些最受青睐的勇士身边。

如果己方军队中的每一个单位都拥有**混沌**关键词，那么您可以将**逆理魔军**单位纳入军队中，就算这些单位的阵营关键词与您在选择军队阵营步骤中所选的关键词不同。以这种方式纳入军队中的单位的点数总和将取决于战斗的规模，具体如下。

- 入侵 最多 250 点
- 突击 最多 500 点
- 猛攻 最多 750 点

这些模型不能成为您的**统帅**，并且不能获得强化。此外：

- 如果己方军队阵营是**吞世者**，那么您只能使用这些规则将**恐虐逆理魔军**单位纳入军队中。
- 如果己方军队阵营是**千子**，那么您只能使用这些规则将**好奇逆理魔军**单位纳入军队中。
- 如果己方军队阵营是**死亡守卫**，那么您只能使用这些规则将**纳垢逆理魔军**单位纳入军队中。
- 如果您的统帅是**不灭者卢修斯**，那么您只能使用这些规则将**色孽逆理魔军**单位纳入军队中。

此外，您所通过这种方式添加至军队中的单位如果拥有以下列出的关键词，那么拥有那个关键词的**非战线**单位的数量不能大于拥有同样关键词的**战线**单位的数量：

- 恐虐
- 好奇
- 纳垢
- 色孽



分遣队规则



如果您的军队阵营是**逆理魔军**，那么您可以使用以下恶魔入侵分遣队规则。

次元裂隙

恶魔大军将现实空间撕裂，如同噩梦中的鬼影一般化为实体。更糟糕的是，受害者们不断增长的恐慌只会让他们变成更容易被杀害的猎物。

每当己方军队中的**逆理魔军**单位通过“深入打击”技能被部署在战场上时，如果单位被部署在完全位于己方混沌之影内，并且/或者位于一个或更多己方**嗜血狂魔**、**大不净者**、**凯洛斯·织命者**、**守密者**、**诡变领主**、**烂格斯**、**夏拉希·魔灾**，或者**斯卡布兰德 6°** 内的的位置，那么您可以将其部署在距离敌方模型水平 6° 外的任意位置，而不是 9°。



如果您正在使用恶魔入侵分遣队规则，那么您可以使用以下恶魔入侵计谋。

腐化现实空间

恶魔入侵 – 战略计划计谋

恶魔会本能地去破坏并腐化现实空间中的每一处，以此来维持自己的躯体。

时机：任意指挥阶段开始时。

目标：一个位于您控制的目标标记范围内的己方**逆理魔军**单位。

效果：那个目标标记被腐化，就算其范围内没有己方模型也依旧被您控制，直到对手在任意回合开始或结束时将其控制为止。此外，当您控制并腐化一个目标标记时，那个目标标记 6" 内的区域将视作被己方混沌之影笼罩。

恐惧琼浆

恶魔入侵 – 战斗战术

凡人猎物心中弥漫的恐惧对于恶魔的追随者来说无异于难以抗拒的琼浆玉液，每一滴都会使受伤的亚空间血肉愈合，或是吸引更多饥渴的实体穿越帷幕来到战场。

时机：近战阶段，或者己方射击阶段。

目标：一个在本阶段中未被选中进行射击或近战的己方**逆理魔军**单位。

效果：直到阶段结束前，该单位中模型装备的武器的护甲穿透属性提升 1 点。此外，直到阶段结束前，每当这些武器对处于战斗震慑状态的单位进行攻击时，您可以重掷伤害骰。

次元涌动

恶魔入侵 – 战略计划计谋

强大的亚空间魔风突然刮起，让周边的恶魔变得异常迅速凶猛。

时机：己方冲锋阶段。

目标：一个位于己方混沌之影内的己方**逆理魔军**单位。

效果：直到阶段结束前，该单位可以在进行了突进的回合中进行冲锋。

亚空间住民

恶魔入侵 – 战略计划计谋

在亚空间中徘徊的恶魔们等待着现实空间的保护被减弱的那一刻，将空间的屏障撕裂并从中涌出。

时机：己方移动阶段。

目标：一个通过“深入打击”技能在本阶段中到达战场的己方**逆理魔军**单位。

效果：该单位可以被部署在战场上位于所有敌方模型水平 3" 外的任意位置。

限制：成为此计谋目标的己方单位不能在同一回合中进行冲锋。

如果您正在使用恶魔入侵分遣队规则，那么您可以使用以下恶魔入侵计谋。

混沌领域

恶魔入侵 – 战斗战术

在亚空间的能量流入现实空间后，逆理魔军能够凭空打开返回亚空间的传送门，随后又瞬间出现在敌人的身边。

时机：对手回合结束时。

目标：最多两个位于己方混沌之影内的己方逆理魔军单位，或者一个己方逆理魔军单位。

效果：将目标单位移出战场并将其放入战略预备队中。这些单位将在下一个己方移动阶段的增援步骤中通过“深入打击”技能到达战场。

限制：您不能对位于敌方单位交战范围内的己方单位使用此计谋。

魔性护体

恶魔入侵 – 战斗战术

恶魔是疯狂的造物，它们的形体由亚空间之物塑造而成，很难通过常规手段摧毁。

时机：对手的射击阶段中，在一个敌方单位选择了攻击目标后。

目标：被那个敌方单位选择成为攻击目标的己方逆理魔军单位。

效果：直到阶段结束前，每当该单位中模型进行无敌豁免时，重掷结果为 1 的豁免掷骰。

1CP

1CP



如果您正在使用恶魔入侵分遣队规则，那么您可以使用以下恶魔入侵强化。

阿伽斯，万剑之王

被邪恶主人封印在武器中的恶魔极少会心甘情愿地接受这可怕的囚禁，然而阿伽斯却是这极少的个例之一。终生不绝的杀戮和狂热信仰令这名屠杀者晋升为恶魔，他对恐虐是如此虔诚，甚至没有接受以恶魔亲王的身份永生不朽的机会，而是选择成为一把致命的利刃，这样他就可以令恐虐最强大的敌人鲜血四溅。阿伽斯的灵魂指引着这件武器的使用者，令他们变得无人可挡。有无数敌对的勇士和凡人中的英雄都陨落在了他的强大力量之下。

仅限恐虐逆理魔军模型。持有者装备的近战武器的攻击和力量属性增加 1 点。当持有者位于己方混沌之影内时，持有者装备的近战武器的攻击和力量属性则增加 2 点。

永恒魔杖

这柄魔杖上跳动着明亮的亚空间之火。当这件邪恶武器的主人将它举起时，其自身也将被笼罩在同样的妖火当中。从这片滚热的火狱中，手持永恒魔杖的恶魔发射出奸奇的粉色烈焰，将甲冑燃成灰烬，原本受其保护的血肉亦会惨遭焚烧或发生不可逆转的变异。

仅限奸奇逆理魔军模型。持有者装备的远程武器的力量属性增加 1 点，攻击范围属性增加 3"。当持有者位于己方混沌之影内时，持有者装备的远程武器的力量属性则增加 2 点，攻击范围属性增加 6"。

无尽赠礼

只有功劳最大的瘟疫恶魔才会被授予无尽赠礼。这是种恶毒得不可名状的疾病，一件令人厌恶的恩赏。它无时不在发生改变，总是处于从一种瘟疫变成一种感染，继而又变成其它症状的过程中；唯一不变的是它修复患者物理形体的超绝能力，甚至极端严重的伤口也会被它治愈。这些来自地狱的细菌会像燎原野火一样在片刻间猛烈增殖，直到大片冰冷的菌团形成新的恶魔血肉，将伤口填满；有时致命的蒸汽会从恶魔大张的巨口中喷出，将它遭受重创的躯体掩盖起来，而当烟雾散去，原本的伤口已经恢复如初。

仅限纳垢逆理魔军模型。持有者拥有“不觉疼痛 5+”技能，当持有者位于己方混沌之影内时，持有者则拥有“不觉疼痛 4+”技能。

窃魂剑

这把贪婪的魔剑会吞食受害者的灵魂并以此为其使用者的物质实体增添活力。它的贪欲来自被封印在剑中的那只饥渴的守密者，这只狂傲的魔物曾妄图吞噬众多艾达民族的灵魂以挑战色孽本尊。作为对其无边傲慢的惩罚，色孽将它关进了这把窃魂剑中，并判决这个守密者必须用其疯狂贪欲滋养其它恶魔，而它自己则不得保留一分一毫。

仅限色孽逆理魔军模型。每当持有者通过近战攻击将敌方模型摧毁时，掷一枚 D6，如果持有者位于己方混沌之影内，则掷骰结果增加 1 点；若结果为 4+，那么持有者回复 1 点失去的耐伤。





斯卡布兰德

M

8"

T

11

SV

4+

W

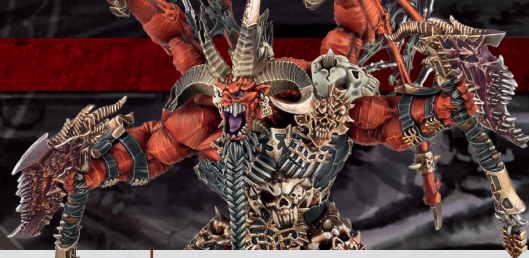
20

LD

6+

OC

5



远程武器

攻击范围	A	BS	S	AP	D	
无尽怒火 [无视掩体、洪流]	12"	2D6	N/A	5	0	1

近战武器

攻击范围	A	WS	S	AP	D	
残杀屠戮 - 重击	近战	8	2+	16	-4	6
残杀屠戮 - 横扫	近战	16	2+	8	-1	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：凶兽、角色、史诗英雄、混沌、恶魔、恐虐、斯卡布兰德

技能

核心：致命破灭 D6、深入打击

阵营：混沌之影

怒火化身 (光环)：该模型 6" 内的己方恐虐逆理魔军单位（凶兽和载具除外）中模型装备的近战武器的攻击属性增加 1 点。

杀戮渴望 (光环)：当该模型 6" 内的单位被选择进行后撤时，那个单位必须进行一个领导力测试。如果测试失败，那么那个单位必须在阶段中保持静止。

高阶恐虐恶魔 (光环)：当一个己方恐虐逆理魔军单位位于该模型的 6" 内时，那个单位位于己方混沌之影中。

受损：剩余 1-7 点耐伤

当该模型剩余 1-7 点耐伤时，该模型装备的残杀屠戮的攻击属性增加 2 点。

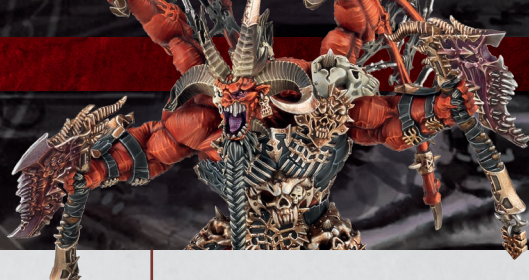
无敌豁免

4+

阵营关键词：
逆理魔军

斯卡布兰德

斯卡布兰德的屠杀永不停息，从无片刻延缓。他在现实宇宙中横行无忌，一路将不幸挡在前进道路上的敌人统统粉碎。更加可怕的是，当这只恶魔现身时，所有人的内心都会被凶残的谋杀欲望占据，一切精妙策略在他掀起的疯狂面前都注定沦为混乱而原始的暴力厮杀。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 位斯卡布兰德 - 史诗英雄
- 该模型装备有：无尽怒火；残杀屠戮。

关键词：凶兽、角色、史诗英雄、混沌、恶魔、恐虐、斯卡布兰德

阵营关键词：
逆理魔军

嗜血狂魔

M

12"

T

11

SV

4+

W

18

LD

6+

OC

5



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
鲜血连枷 [毁灭伤害]	12"	1	2+	16	-3	D6+1
狱火吐息 [无视掩体、洪流]	12"	D6	N/A	5	-1	1
恐虐长鞭	12"	6	2+	8	0	2

近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
恐虐战斧 - 重击	近战	8	2+	14	-4	D6
恐虐战斧 - 横扫	近战	16	2+	8	-2	1
恐虐巨斧 - 重击	近战	7	2+	16	-4	D6+2
恐虐巨斧 - 横扫	近战	14	2+	10	-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：凶兽、角色、飞行、混沌、恶魔、恐虐、嗜血狂魔

技能

核心：致命破灭 D6、深入打击

阵营：混沌之影

恐虐魔王 (光环)：当该模型 6" 内的己方恐虐逆理魔军单位中的模型进行近战攻击时，命中掷骰的结果增加 1 点。

不息屠戮：在近战阶段结束时，您可以选择该模型交战范围内的一个敌方单位并掷 8 枚 D6：每一个结果为 4+，那个敌方单位便受到 1 处致命伤。

高阶恐虐恶魔 (光环)：当一个己方恐虐逆理魔军单位位于该模型的 6" 内时，那个单位位于己方混沌之影中。

受损：剩余 1-6 点耐伤

当该模型剩余 1-6 点耐伤时，每当该模型进行攻击时，命中掷骰的结果减少 1 点。

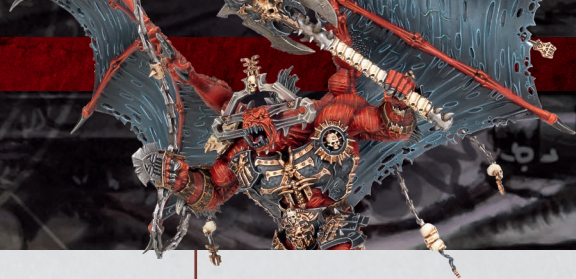
无敌豁免

4+

阵营关键词：
逆理魔军

嗜血狂魔

嗜血狂魔是至高无上的战士，血神的怒火和谋杀欲望的狂暴化身。他们是恐虐麾下恶魔军团的指挥官和领军勇士，以无双战技挥舞着拥有骇人力量的华丽武器，一切敢于阻挡他们的敌人都将成为被斩杀的目标。



武器装备选项

- 该模型的恐虐巨斧可以被替换成 1 把恐虐战斧和以下一种选项：
 - 1 把鲜血连枷
 - 1 把恐虐长鞭

单位构成

- 1 个嗜血狂魔
- 该模型装备有：狱火吐息；恐虐巨斧。

关键词：凶兽、角色、飞行、混沌、恶魔、恐虐、嗜血狂魔



阵营关键词：
逆理魔军

夺颅者

M

6"

T

4

SV

4+

W

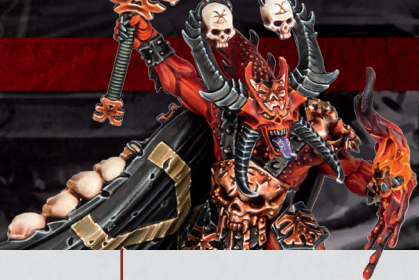
5

LD

7+

OC

1



近战武器

残杀之剑 [毁灭伤害、精准]

攻击范围

近战

A

6

WS

2+

S

6

AP

-2

D

3

技能

核心：深入打击、领袖

阵营：混沌之影

枭首统领：该模型领导的单位中的模型装备的近战武器拥有 [毁灭伤害] 技能。

颅归恐虐：每当该模型对一个角色单位进行攻击时，您可以重掷命中骰子和致伤骰子。每当该模型摧毁一个敌方角色模型时，您获得 1CP。

无敌豁免

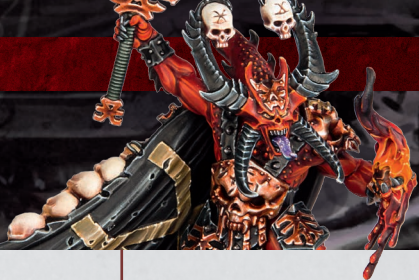
4+

关键词：步兵、角色、史诗英雄、混沌、恶魔、恐虐、夺颅者

阵营关键词：
逆理魔军

夺颅者

夺颅者是恐虐座下的刽子手。他手中的残杀之剑挥出的每一击都会斩下一个敌人的头颅。恐虐手下最强大的放血者组成的精锐部队号称鲜血大队，夺颅者总是在鲜血大队的最前方身先士卒，而他献给恐虐的强者头颅也一直在不断增长。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 位夺颅者 - 史诗英雄
- 该模型装备有：残杀之剑。

领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

- 放血者

关键词：步兵、角色、史诗英雄、混沌、恶魔、恐虐、夺颅者

阵营关键词：
逆理魔军

鲜血主宰

M

6"

T

4

SV

5+

W

4

LD

7+

OC

1



近战武器

鲜血之剑

攻击范围

近战

A

5

WS

2+

S

6

AP

-2

D

3

技能

核心：深入打击、领袖

阵营：混沌之影

鲜血主宰：每当该模型领导的单位中的模型进行攻击时，致伤掷骰的结果增加 1 点。

荣耀之路：每当该模型所属的单位进行重整时，单位可以移动最多 6"，而不是 3"。

无敌豁免

4+

关键词：步兵、角色、混沌、恶魔、恐虐、鲜血主宰

阵营关键词：
逆理魔军

鲜血主宰

鲜血主宰是从恐怖的颅骨死斗坑中走出的胜利者，是恐虐的放血者大军的领袖。这些体型巨硕的嗜杀恶魔会令自己的追随者变得更加狂暴而有力，而它们自己也会亲自领军，在不幸的敌人中杀开一条浸血之路。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 名鲜血主宰

该模型装备有：鲜血之剑。

领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

- 放血者

关键词：步兵、角色、混沌、恶魔、恐虐、鲜血主宰

阵营关键词：
逆理魔军

颅骨主宰

M

10"

T

7

SV

4+

W

6

LD

7+

OC

2



近战武器

鲜血之剑

攻击范围

近战

A

5

WS

2+

S

6

AP

-2

D

3

铁甲兽刃角 [额外攻击, 骑枪]

近战

4

4+

6

-1

1

技能

核心: 深入打击、领袖

阵营: 混沌之影

主宰之怒: 当该模型领导的单位完成冲锋移动时, 直到回合结束前, 单位中模型装备的铁甲兽刃角拥有 [毁灭伤害] 技能。

毁灭冲锋: 当该模型所属的单位完成冲锋移动时, 每个位于其交战范围内的敌方单位都必须进行一次战斗震慑测试。

无敌豁免

4+

关键词: 骑乘、角色、混沌、恶魔、恐虐、颅骨主宰

阵营关键词:
逆理魔军

颅骨主宰

被称为铁甲兽的恶魔坐骑生着一副铜皮铁骨，永远都狂怒不已。颅骨主宰骑在这些凶恶的野兽身上，统领着恐虐大军的骑兵直冲敌阵中央，一路上猛杀猛砍、横冲直撞，很少有敌人能面对如此凶猛的践踏而屹立不倒。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 名颅骨主宰
- 该模型装备有：鲜血之剑；铁甲兽刃角。

领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

- 碾血骑兵

关键词：骑乘、角色、混沌、恶魔、恐虐、颅骨主宰

阵营关键词：
逆理魔军

乘鲜血宝座的裂肉主宰

M

8"

T

9

SV

4+

W

9

LD

7+

OC

3



近战武器

随从的地狱之刃 [额外攻击]

攻击范围

近战

A

4

WS

3+

S

5

AP

-2

D

2

鲜血之剑

近战

5

2+

6

-2

3

技能

核心: 深入打击

阵营: 混沌之影

鲜血宝座: 在近战阶段开始时, 选择一个位于该模型 18" 内的可见敌方单位。直到阶段结束前, 每当一个己方恐虐逆理魔军单位对选择单位进行攻击时, 攻击的力量、护甲穿透和伤害属性提升 1 点。

冠军杀手: 每当该模型对一个角色或凶兽单位进行攻击时, 您可以重掷致伤骰。每当该模型摧毁一个敌方角色或凶兽单位时, 该模型回复最多 D6 处失去的耐伤。

无敌豁免

4+

关键词: 骑乘、角色、混沌、恶魔、恐虐、乘鲜血王座的裂肉主宰

阵营关键词:
逆理魔军

乘鲜血宝座的裂肉主宰

裂肉主宰是恐虐先锋中的最强者，他们乘着被称为“鲜血宝座”的巨大恶魔机械冲锋陷阵。有研究恶魔的学者认为，这些机械是用血神王座的碎片打造而成，当它们撞进敌群时，恐虐的军团便会迎来其主人的注视。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 名乘鲜血宝座的裂肉主宰

该模型装备有：随从的地狱之刃；鲜血之剑。

关键词：骑乘、角色、混沌、恶魔、恐虐、乘鲜血王座的裂肉主宰

阵营关键词：
逆理魔军

卡拉纳克

M

12"

T

4

SV

7+

W

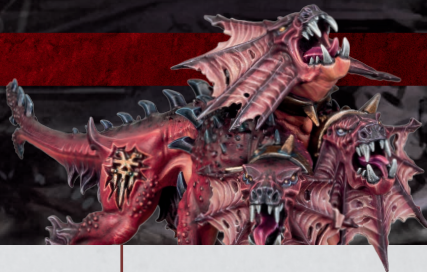
5

LD

7+

OC

1



近战武器

碎魂利齿 [精准]

攻击范围

近战

A

6

WS

2+

S

6

AP

-1

D

2

技能

核心: 深入打击、领袖

阵营: 混沌之影

猎群头领: 当该模型领导单位时, 您可以重掷那个单位进行的突进和冲锋掷骰。

血神猎物: 在第一战斗轮次开始时, 选择一个敌方单位作为该模型的猎物。该模型所属单位中的模型装备的武器在对猎物进行攻击时拥有 [致命一击] 技能。每当该模型的猎物被摧毁时, 选择一个新的敌方单位作为猎物。

武器装备技能

恐虐项圈: 持有者针对灵能攻击拥有“不觉疼痛 3+”技能。

无敌豁免

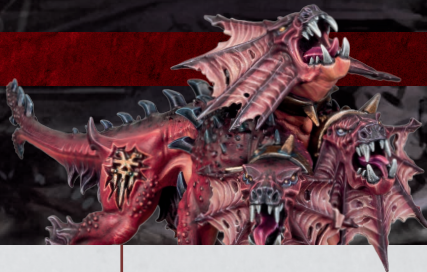
4+

关键词: 野兽、角色、史诗英雄、混沌、恶魔、恐虐、卡拉纳克

阵营关键词:
逆理魔军

卡拉纳克

那些冒犯了恐虐的狂妄之徒都会成为卡拉纳克追猎的目标。这只猛犬是无法摆脱的猎手，它能跨越时间和空间感知到猎物的踪迹。而它的嚎叫声也会穿透虚空，换来恐虐的血猎群加入追逐，灾祸和屠杀亦将随着这群凶残的恶魔四处传播。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个卡拉纳克 – 史诗英雄

该模型装备有：碎魂利齿；恐虐项圈。

领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

- 血肉猎犬

关键词：野兽、角色、史诗英雄、混沌、恶魔、恐虐、卡拉纳克

阵营关键词：
逆理魔军

放血者

M	T	SV	W	LD	OC
6"	4	7+	1	7+	2



近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
地狱之刃	近战	2	3+	5	-2	2

技能

核心: 深入打击

阵营: 混沌之影

由血生血: 每当该单位中的模型进行近战攻击时, 重掷结果为 1 的致伤掷骰。如果攻击目标低于半数兵力, 那么您可以重掷致伤掷骰。

武器装备技能

恶魔徽记: 持有者所属单位中模型的领导力属性为 6+。

混沌乐器: 持有者所属单位进行的冲锋掷骰结果增加 1 点。

无敌豁免

5+

关键词: 步兵、战线、混沌、恶魔、恐虐、放血者

阵营关键词:
逆理魔军

放血者

放血者是憎恨和暴力的化身。他们会组成小群体进行不顾一切的杀戮，或是结成浩浩荡荡的军阵大步行军，并在交战时用巨大的地狱之刃斩杀敌人。他们使用的武器和他们自身一样闪烁着炽热的怒火，即使是极细微的伤口也会令人在片刻之间血尽而亡。



武器装备选项

- 1名没有装备恶魔徽记的放血者可以装备1个混沌乐器。
- 1名没有装备混沌乐器的放血者可以装备1个恶魔徽记。

单位构成

- 1名鲜血收割者
 - 9名放血者
- 每个模型都装备有：地狱之刃。

关键词：步兵、战线、混沌、恶魔、恐虐、放血者

阵营关键词：
逆理魔军

碾血骑兵

M

10"

T

7

SV

4+

W

4

LD

7+

OC

2



近战武器

攻击范围

A WS S AP D

地狱之刃

近战

2

3+

5

-2

2

铁甲兽刃角 [额外攻击, 骑枪]

近战

4

4+

6

-1

1

技能

核心: 深入打击

阵营: 混沌之影

黄铜践踏: 每当该单位完成一次冲锋移动后, 选择一个位于其交战范围内的敌方单位, 并为该单位中每一个模型掷一枚 D6: 每有一个结果为 4+, 那个敌方单位便受到 D3 处致命伤。

武器装备技能

恶魔徽记: 持有者所属单位中模型的领导力属性为 6+。

混沌乐器: 持有者所属单位进行的冲锋掷骰结果增加 1 点。

无敌豁免

4+

关键词: 骑乘、混沌、恶魔、恐虐、碾血骑兵

阵营关键词:
逆理魔军

碾血骑兵

恐虐的铁甲兽是恶魔和机械的邪恶融合，这些不可阻挡的猛兽体内流动着的是火焰而非鲜血，它们踏出的每一步都有如雷霆震撼。当铁甲兽在放血者驾驭下作为冲击骑兵加入战场时，会像攻城锤一样将敌人撞飞，每一次正中目标的冲击都会造成令人见之色变的惨重破坏。



武器装备选项

- 1名没有装备恶魔徽记的碾血骑兵可以装备1个混沌乐器。
- 1名没有装备混沌乐器的碾血骑兵可以装备1个恶魔徽记。

单位构成

- 1名猎血者
- 2-5名碾血骑兵

每一个模型都装备有：地狱之刃；铁甲兽刃角。

关键词：骑乘、混沌、恶魔、恐虐、碾血骑兵

阵营关键词：
逆理魔军

血肉猎犬

M	T	SV	W	LD	OC
12"	4	7+	2	7+	1



远程武器

攻击范围	A	BS	S	AP	D	
烈焰吼哮 [无视掩体、洪流]	12"	D6	N/A	4	0	1

近战武器

攻击范围	A	WS	S	AP	D	
滴血獠牙	近战	3	3+	5	-1	1

技能

核心: 深入打击

阵营: 混沌之影

跃袭猎犬: 您可以消耗 0CP 对该单位使用“英勇介入”计谋, 就算您在同一阶段中对不同的单位使用了这个计谋也是如此。

武器装备技能

恐虐项圈: 持有者针对灵能攻击拥有“不觉疼痛 3+”技能。

无敌豁免

5+

关键词: 野兽、混沌、恶魔、恐虐、血肉猎犬

阵营关键词:
逆理魔军

血肉猎犬

这些恐虐的猎犬跟着猎物的恐惧气息穿越群星间的虚空，它们脖颈上的黄铜项圈能抵挡绝望猎物释放的强大灵能，随后流着唾液的血肉猎犬便会一拥而上，用尖锐的爪子和足有一尺长的恶臭獠牙凶恶地大肆撕咬。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 头血契
- 4-9 头血肉猎犬

血契装备有：烈焰吼哮；滴血獠牙；恐虐项圈。

每一头血肉猎犬装备有：滴血獠牙；恐虐项圈。

关键词：野兽、混沌、恶魔、恐虐、血肉猎犬

阵营关键词：
逆理魔军

颅骨大炮

M

8"

T

9

SV

4+

W

9

LD

7+

OC

3



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
颅骨大炮 [爆炸]	48"	D6+2	3+	9	-1	2
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
随从的地狱之刃 [额外攻击]	近战	4	3+	5	-2	2
撕咬巨口	近战	2	4+	6	0	2

技能

核心：深入打击

阵营：混沌之影

亡者的颅骨：在己方射击阶段中，在该模型完成射击后，选择一个被攻击命中的敌方单位。那个单位必须进行一次战斗震慑测试。

无敌豁免

4+

关键词：骑乘、混沌、恶魔、恐虐、颅骨大炮

阵营关键词：
逆理魔军

颅骨大炮

这件奇形怪状的黄铜战争机器伴随着轰鸣声急不可耐地进入战场，它的恐怖炉膛乃是以阵亡者的尸体作为燃料。当这些可怕的大炮开火时，射出的是一个燃烧着的骷髅，它们像流星一样划过天空，随后将在落地时引发势如雷霆的剧烈爆炸。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个颅骨大炮

该模型装备有：颅骨大炮；随从的地狱之刃；撕咬巨口。

关键词：骑乘、混沌、恶魔、恐虐、颅骨大炮

阵营关键词：
逆理魔军

颅骨祭坛

M	T	SV	W	LD	OC
-	12	3+	10	7+	0

技能

核心：渗透者

阵营：混沌之影

恐虐之影(光环)：该防御工事 6" 内的区域将被视作为被己方混沌之影笼罩。此外，当一个位于该防御工事 6" 内的己方恐虐逆理魔军单位进行战斗震慑测试时，您可以重掷测试结果。

掩体：每当有远程攻击被分配至模型时，如果被攻击的模型由于该防御工事导致其不对攻击单位中的所有模型完全可见，那么该模型针对那次攻击拥有掩体增益。

防御工事：当一个敌方单位仅位于己方军队中防御工事的交战范围内时：

- 那个单位依旧可以被选择成为远程攻击的目标，但是每次进行攻击时，除非使用手枪型武器进行攻击，否则命中掷骰结果减少 1 点。
- 那个单位中的模型不需要因为在处于战斗震慑状态的情况下进行后撤而进行溃逃测试，除非模型在移动时需要越过敌方模型。



阵营关键词：
逆理魔军

关键词：防御工事、混沌、恶魔、恐虐、颅骨祭坛

颅骨祭坛

凡是恐虐恶魔所到之处，必定会有骇人的祭坛在饱经折磨的大地上、于血泊和尸骨中隆隆升起。这是奉上牺牲的场所，溅在上面的鲜血将会使怒火冲天的虚无之物化作毁灭万物的怒涛，令仇恨和破坏席卷整个战场。

单位构成

- 1 座颅骨祭坛

该模型装备有：无。

武器装备选项

- 无

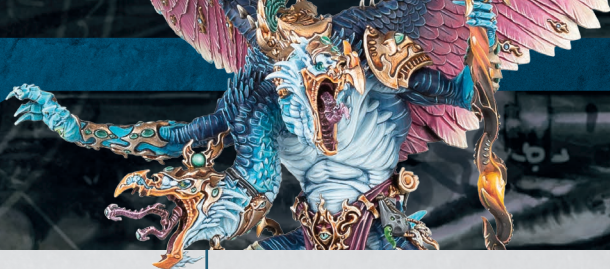


关键词：防御工事、混沌、恶魔、恐虐、颅骨祭坛

阵营关键词：
逆理魔军

凯洛斯·织命者

M	T	SV	W	LD	OC
12"	10	6+	20	6+	5



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
火狱之门 — 巫火 【爆炸、曲射、灵能】	24"	D6+3	2+	9	-2	D3
火狱之门 — 专注巫火 【爆炸、曲射、危险、灵能】	24"	D3+6	2+	9	-3	D3
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
明日法杖 [灵能]	近战	5	3+	8	-2	2D3

技能

核心: 致命破灭 D6、深入打击

阵营: 混沌之影

一头洞察未来 (光环): 每当您对该模型 6" 内的己方**好奇逆理魔**军单位使用计谋时, 掷一枚 D6: 若结果大于当前的战斗轮次数, 您获得 1CP。

一头看向过往: 每场战斗限一次, 在您的对手使用了一个计谋后, 该模型可以使用此技能。若使用, 那么直到战斗结束前, 每当对手使用那个计谋时, 计谋的消耗增加 1CP。

高阶好奇恶魔 (光环): 当一个己方**好奇逆理魔**军单位位于该模型的 6" 内时, 那个单位位于己方混沌之影中。

受损: 剩余 1-7 点耐伤

在该模型剩余 1-7 点耐伤时, 模型进行攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

无敌豁免

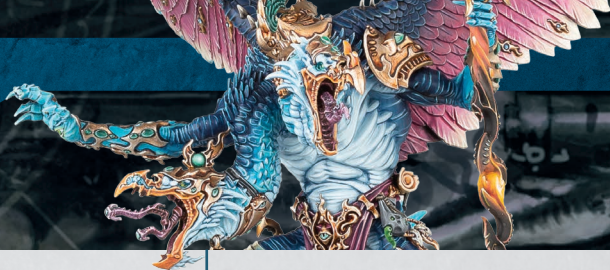
4+

关键词: 凶兽、角色、史诗英雄、飞行、灵能者、混沌、恶魔、好奇、凯洛斯·织命者

阵营关键词:
逆理魔军

凯洛斯·织命者

凯洛斯·织命者手持用亚空间之力铸造的明日法杖，同时具有预测一切将要发生之未来，以及通晓所有已成之过往的能力。拥有如此力量的恶魔毫无疑问是整个银河中最为狡诈的战略家之一，虽然缺乏身体力量和战斗技巧，但其心智却有如好奇本尊一般诡计多端。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 位凯洛斯·织命者 - 史诗英雄
- 该模型装备有：火狱之门；明日法杖。

关键词：凶兽、角色、史诗英雄、飞行、灵能者、混沌、恶魔、好奇、凯洛斯·织命者

阵营关键词：
逆理魔军

诡变领主

M

12"

T

10

SV

6+

W

18

LD

6+

OC

5



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
巫术法杖 [灵能]	12"	6	2+	8	-1	D3
▶ 篡变之矢 — 巫火 [灵能]	18"	9	2+	9	-1	1
▶ 篡变之矢 — 专注巫火 [危险, 灵能]	18"	9	2+	9	-2	D3

近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
恶怨之剑 [额外攻击]	近战	3	3+	7	-2	3
好奇法杖 [灵能]	近战	5	3+	6	-1	3

▶ 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: 凶兽、角色、飞行、灵能者、混沌、恶魔、好奇、诡变领主

技能

核心: 致命破灭 D6、深入打击

阵营: 混沌之影

好奇魔王 (光环): 当该模型 6" 内的己方好奇逆理魔军单位中的模型进行远程攻击时, 攻击的力量属性增加 1 点。

魔法之主: 在己方射击阶段中, 选择以下一个技能: [无视掩体]; [致命一击]; [连击 D3]。直到阶段结束前, 该模型装备的篡变之矢获得选择的技能。

高阶好奇恶魔 (光环): 当一个己方好奇逆理魔军单位位于该模型的 6" 内时, 那个单位位于己方混沌之影中。

受损: 剩余 1-6 点耐伤

当该模型剩余 1-6 点耐伤时, 每当该模型进行攻击时, 命中掷骰的结果减少 1 点。

无敌豁免

4+

阵营关键词:
逆理魔军

诡变领主

这些奸奇手下的大魔是无比狡猾的巫师和操控者。他们拥有灌注了魔力的武器，所使用的邪恶魔法可以将现实本身陷入永无休止的变异，甚至仅仅只需将恶毒目光停留在受害者身上，就能摧毁其理智，即便是最为坚毅的凡人也难以抵挡其威力。



武器装备选项

- 该模型可以装备以下一种选项：
 - 1 根巫术法杖
 - 1 把恶怨之剑

单位构成

- 1 名诡变领主

该模型装备有：篡变之矢；奸奇法杖。

关键词：凶兽、角色、飞行、灵能者、混沌、恶魔、奸奇、诡变领主



阵营关键词：
逆理魔军

诡变灵

M

6"

T

3

SV

7+

W

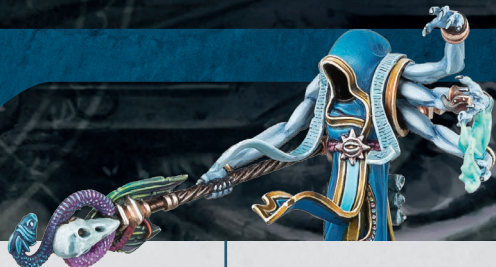
5

LD

7+

OC

1



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
炼狱之火 — 巫火 [无视掩体、灵能、洪流]	12"	D6	N/A	6	-1	1
炼狱之火 — 专注巫火 [无视掩体、危险、灵能、洪流]	12"	D6+3	N/A	6	-1	D3

近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
欺诈者之杖 [灵能]	近战	3	4+	4	-1	D3

技能

核心：深入打击、独行特工、隐秘

阵营：混沌之影

无形妖物：每当一个敌方单位要将该模型作为攻击目标时，那个单位必须进行战斗震慑测试。如果测试失败，那么除了处于战斗震慑状态外，那个敌方单位在当前阶段中不能将该模型作为攻击目标。

诡计与蛊惑：在对手的射击阶段开始时，选择一个位于该模型 12" 内的可见敌方单位并掷一枚 D6：若结果为 2-5，那么直到阶段结束前，那个敌方单位中模型进行的攻击的命中掷骰结果减少 1 点；若结果为 6，那么那个敌方单位不能在当前阶段中进行射击。

无敌豁免

4+

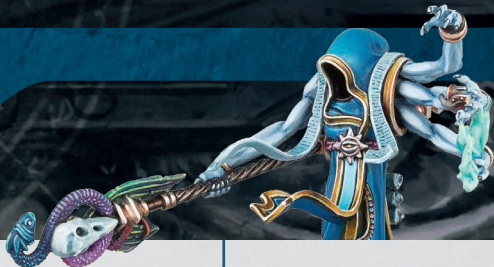
在选择本武器的攻击目标前，先选择一个用于攻击的武器数据。

关键词：步兵、角色、史诗英雄、灵能者、混沌、恶魔、好奇、诡变灵

阵营关键词：
逆理魔军

诡变灵

诡变灵也被称为好奇的骗子，这个恶魔能将自己的外形任意转变为一切凡世之物的样子，下至最细小的昆虫，上至最为巨大的怪兽。它最喜爱的游戏就是伪装成凡人中最为重要的领袖或英雄，并用他们的权力和职位造成难以言喻的破坏。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 位诡变灵 – 史诗英雄
- 该模型装备有：炼狱之火；欺诈者之杖。

关键词：步兵、角色、史诗英雄、灵能者、混沌、恶魔、好奇、诡变灵



阵营关键词：
逆理魔军

窥命者

M

12"

T

7

SV

6+

W

9

LD

7+

OC

3



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
秘法火球 — 巫火 [灵能]	18"	3	3+	5	-1	D3
秘法火球 — 专注巫火 [毁灭伤害、危险、灵能]	18"	3	3+	6	-2	D3
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
先锋格斗武器 [灵能]	近战	3	4+	4	-1	1
尖啸魔撕咬 [额外攻击]	近战	6	4+	6	-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：骑乘、角色、飞行、灵能者、混沌、恶魔、好奇、窥命者

技能

核心：深入打击、领袖

阵营：混沌之影

窥命者：该模型领导的单位中模型装备的近战武器拥有 [致命一击] 技能。

驾驭亚空间之风：每场战斗限一次，在对手回合结束时，如果该模型所属的单位不位于敌方单位的交战范围内，那么您可以将该单位移出战场并放入战略预备队中。

无敌豁免

4+

阵营关键词：
逆理魔军

窥命者

这些恶魔乘坐着用恐怖恶兆和预言制造的烈焰战车，沿着违背了一切物理法则、毫无逻辑可言的怪异路线到处奔驰。经常会有大量掠食性恶魔实体聚集在这好奇先锋周围，并在其影响下变得更加强大和凶猛。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 名窥命者

该模型装备有：秘法火球；先锋格斗武器；尖啸魔撕咬。

领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

- 尖啸魔

关键词：骑乘、角色、飞行、灵能者、混沌、恶魔、好奇、窥命者

阵营关键词：
逆理魔军

瞬变之主

M

12"

T

4

SV

6+

W

4

LD

7+

OC

1



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
秘法火球 — 巫火 [灵能]	18"	3	3+	5	-1	D3
秘法火球 — 专注巫火 [毁灭伤害、危险、灵能]	18"	3	3+	6	-2	D3
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
先锋格斗武器 [灵能]	近战	3	4+	4	-1	1

技能

核心：深入打击、领袖

阵营：混沌之影

瞬变之主：每当该模型领导的单位中受到攻击时，攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

扭曲现实(灵能)：每个战斗轮次限一次，在该模型进行了一次命中掷骰、致伤掷骰或豁免掷骰后，您可以将掷骰结果变为 6。

无敌豁免

4+

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：骑乘、角色、飞行、灵能者、混沌、恶魔、好奇、瞬变之主

阵营关键词：
逆理魔军

瞬变之主

瞬变之主是被赋予了碟形恶魔充当坐骑的好奇先锋。它们就像忽明忽暗的流星一样从空中穿过，一路上对现实大加篡改，将其引向对好奇的仆人们有利的命运，令它们的一切尝试都变得极度成功且有利可图。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 名瞬变之主

该模型装备有：秘法火球；先锋格斗武器。

领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

- 粉色惧妖
- 蓝色惧妖

关键词：骑乘、角色、飞行、灵能者、混沌、恶魔、好奇、瞬变之主



阵营关键词：
逆理魔军

蓝书记

M

12"

T

4

SV

6+

W

6

LD

8+

OC

2



近战武器

锋利羽笔 [针对灵能者 2+]

攻击范围

近战

A

4

WS

5+

S

2

AP

0

D

1

技能

核心：深入打击、独行特工

阵营：混沌之影

普特拉西的巫术虹吸(光环)：位于该模型 12" 内的敌方单位中的模型进行灵能攻击时，致伤掷骰的结果减少 1 点。

西拉特普的魔术弹幕(灵能)：在己方移动阶段结束时，为该模型 6" 内的每一个敌方单位掷一枚 D6：若结果为 2-3，那个单位受到 1 处致命伤；若结果为 4-5，那个单位受到 D3 处致命伤，若结果为 6，那么那个单位受到 D6 处致命伤。

无敌豁免

4+

关键词：骑乘、角色、史诗英雄、飞行、混沌、恶魔、好奇、蓝书记

阵营关键词：
逆理魔军

蓝书记

这对一直争吵不休的恶魔乘着魔碟穿梭时空，在各处搜寻着好奇巫术智慧的碎片。普特拉西会将敌方巫师的秘密和力量吸走，而西拉特普则会从它们积攒的秘法中抽取能量，并释放出威力巨大的巫术风暴。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 位蓝书记 – 史诗英雄
- 该模型装备有：锋利羽笔。

关键词：骑乘、角色、史诗英雄、飞行、混沌、恶魔、奸奇、蓝书记

阵营关键词：
逆理魔军

变化使

M

6"

T

3

SV

6+

W

3

LD

7+

OC

1



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
秘法火球 — 巫火 [灵能]	18"	3	3+	5	-1	D3
秘法火球 — 专注巫火 [毁灭伤害、危险、灵能]	18"	3	3+	6	-2	D3
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
先锋格斗武器 [灵能]	近战	3	4+	4	-1	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、角色、灵能者、混沌、恶魔、奸奇、变化使

技能

核心：深入打击、领袖

阵营：混沌之影

变化使：该模型领导的单位中模型装备的远程武器拥有 [连击 1] 技能。

变异巫术风暴(灵能)：在己方射击阶段中，在该模型完成射击后，选择一个被其攻击命中的敌方步兵单位。那个单位必须进行一次战斗震慑测试。

无敌豁免

4+

阵营关键词：
逆理魔军

变化使

这些混迹在大群嬉闹的惧妖中间的先锋是法力强大的巫师，它们的存在本身就能让其它同类投出的火球变得更加炽烈。而变化使自身也能向敌人释放畸变能量的风暴，并会在对敌方阵线造成惨烈破坏时大笑不止。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 名变化使

该模型装备有：秘法火球；先锋格斗武器。

领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

- 蓝色惧妖
- 粉色惧妖

关键词：步兵、角色、灵能者、混沌、恶魔、奸奇、变化使



阵营关键词：
逆理魔军

蓝色惧妖

M

6"

T

3

SV

8+

W

1

LD

8+

OC

1



远程武器

攻击范围	A	BS	S	AP	D	
闪耀蓝火 [异能]	18"	2	4+	3	-1	1
闪耀黄火 [异能]	18"	2	5+	2	-1	1

近战武器

攻击范围	A	WS	S	AP	D	
蓝色尖爪	近战	1	5+	3	0	1
黄色尖爪	近战	2	5+	2	0	1

技能

核心：深入打击、渗透者

阵营：混沌之影

分裂：每当该单位中的一个蓝色惧妖模型被摧毁时，在攻击单位完成所有攻击后，如果该单位没有被摧毁，为那个模型掷一枚 D6。若结果为 4+，那么将一个硫磺惧妖模型添加至该单位。

胡闹妖灵 (光环)：如果该单位中包含一个或更多蓝色惧妖模型，那么该单位 6" 内的敌方单位中模型的领导力属性降低 1 点。

自爆妖灵：每次选择该单位进行近战时，您可以选择一个位于其交战范围内的敌方单位，并选择该单位中的一个或更多硫磺惧妖模型。为每一个选择的硫磺惧妖模型掷一枚 D6：若结果为 4+，将选择的模型摧毁，并且那个敌方单位受到 1 处致命伤。

无敌豁免

4+

关键词 — 所有模型：步兵、战线、混沌、恶魔、好奇、惧妖 | 蓝色惧妖：蓝色 | 硫磺惧妖：硫磺

阵营关键词：
逆理魔军

蓝色惧妖

蓝色惧妖是充满恶意、性情阴沉的恶魔实体，用橡胶般的手指令受害者窒息以及用变换不止的妖火将人熔化都是它们在宣泄极端恨意时会作出的恶行。当这种邪恶的生物被杀死时，会爆成一团滚动的毒烟并从中诞生一对嬉笑不止的硫磺惧妖。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 10 个蓝色惧妖

每个蓝色惧妖都装备有：闪耀蓝火；蓝色尖爪。

每个通过“分裂”技能被添加至单位中的硫磺惧妖都装备有：闪耀黄火；黄色尖爪。

关键词 — 所有模型：步兵、战线、混沌、恶魔、奸奇、惧妖 | 蓝色惧妖：蓝色 | 硫磺惧妖：硫磺



阵营关键词：
逆理魔军

粉色惧妖

M	T	SV	W	LD	OC
6"	3	7+	1	7+	2
6"	3	7+	1	8+	1

粉色惧妖

蓝色惧妖/ 硫磺惧妖



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
闪耀粉火 [异能]	18"	2	3+	4	-1	1
闪耀蓝火 [异能]	18"	2	4+	3	-1	1
闪耀黄火 [异能]	18"	2	5+	2	-1	1

近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
粉色尖爪	近战	1	4+	3	0	1
蓝色尖爪	近战	1	5+	3	0	1
黄色尖爪	近战	2	5+	2	0	1

技能

核心: 深入打击

阵营: 混沌之影

分裂: 每当该单位中的一个粉色惧妖或蓝色惧妖模型被摧毁时, 在攻击单位完成所有攻击后, 如果该单位没有被摧毁, 为那个模型掷一枚 D6。若结果为 4+, 那么如果模型是粉色惧妖, 将两个蓝色惧妖添加至该单位中, 如果模型是蓝色惧妖, 将一个硫磺惧妖添加至单位中。

武器装备技能

恶魔徽记: 持有者所属单位中模型的领导力属性为 6+。

混沌乐器: 持有者所属单位进行的冲锋掷骰结果增加 1 点。

无敌豁免

4+

关键词 — 所有模型: 步兵、战线、混沌、恶魔、好奇、惧妖 | 粉色惧妖: 粉色 | 蓝色惧妖: 蓝色 | 硫磺惧妖: 硫磺

阵营关键词:
逆理魔军

粉色惧妖

这些欢闹不止的恐怖小妖乃是从魔法中诞生，它们会向敌人投掷亚空间能量形成的火球，令受害者发生变异或是被焚烧致死。粉色惧妖无时无刻不在发笑、说谜语以及到处嬉闹。这些令人心绪不宁的闹剧只有在它们的物理形体被摧毁、被迫以乱七八糟的方式分裂成两个蓝色惧妖时才会消停下来。



武器装备选项

- 1名没有装备恶魔徽记的粉色惧妖可以装备1个混沌乐器。
- 1名没有装备混沌乐器的粉色惧妖可以装备1个恶魔徽记。

单位构成

- 10个粉色惧妖

每个粉色惧妖都装备有：闪耀粉火；粉色尖爪。

每个通过“分裂”技能被添加至单位中的蓝色惧妖都装备有：闪耀蓝火；蓝色尖爪。

每个通过“分裂”技能被添加至单位中的硫磺惧妖都装备有：闪耀黄火；黄色尖爪。

惧妖是粉。惧妖是蓝。原本唯一，如今成双。

如果在某个时间点，该单位不再包含任何粉色惧妖模型，那么该单位将使用蓝色惧妖单位的数据表。

设计师注解：在该单位包含一个或更多粉色惧妖模型时，蓝色惧妖单位数据表中的“胡闹妖灵”和“自爆妖灵”技能不会生效。

关键词 — 所有模型：步兵、战线、混沌、恶魔、好奇、惧妖 | 粉色惧妖：粉色 | 蓝色惧妖：蓝色 | 硫磺惧妖：硫磺



阵营关键词：
逆理魔军

火妖

M

9"

T

4

SV

7+

W

3

LD

7+

OC

1



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
飘忽烈焰 [无视掩体、灵能、洪流]	12"	D6	N/A	4	-1	1
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
火妖巨口	近战	3	4+	4	0	1

技能

核心：深入打击

阵营：混沌之影

腾跃袭击：该单位可以在进行了后撤的回合中进行射击。

无敌豁免

4+

关键词：步兵、飞行、混沌、恶魔、好奇、火妖

阵营关键词：
逆理魔军

火妖

这些在空中抽搐着到处飞跃的怪异恶魔长着许多张血盆大口，里面充满了纯粹的变异能量。亚空间火焰从这些大口中喷射而出，令受害者深受变异之苦，他们的形体将会经历无数次畸变，然后才会面目全非地倒地死去。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个操焰师
- 2-5 个火妖

每个模型都装备有：飘忽烈焰；火妖巨口。

关键词：步兵、飞行、混沌、恶魔、奸奇、火妖



阵营关键词：
逆理魔军

至尊火妖

M

9"

T

4

SV

7+

W

6

LD

7+

OC

1



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
奸奇之火 — 蓝色火焰 [无视掩体、灵能]	18"	3	3+	9	-3	3
奸奇之火 — 粉色火焰 [无视掩体、灵能、洪流]	12"	2D6	N/A	5	-1	1
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
火妖巨口	近战	4	4+	5	0	1

技能

核心：深入打击、领袖

阵营：混沌之影

耀眼妖火(灵能)：该模型领导的单位中模型装备的远程武器拥有 [突击] 技能。

诡变之火(灵能)：在己方射击阶段中，在该模型完成射击后，选择一个被其攻击命中的敌方单位(凶兽和载具除外)，并掷一枚 D6。若结果为 4+，那么直到对手的下个回合结束前，那个敌方单位被点燃，其移动属性减少 2"，并且进行的突进和冲锋掷骰结果减少 2 点。

无敌豁免

4+

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、飞行、混沌、恶魔、奸奇、至尊火妖

阵营关键词：
逆理魔军

至尊火妖

至尊火妖是同类中的强者，会在战斗中负责领导其它较为弱小的火妖。它们中的一部分会乘坐烈焰战车，在冲击中释放极具破坏力的集束蓝焰，或是降下粉色的火雨。至尊火妖释放的粉色火焰会像活物一样到处粘附、蔓延，直到一切都不复存在，只剩下带着火光的余烬。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个至尊火妖

该模型装备有：好奇之火；火妖巨口。

领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

- 火妖

毁灭化身

该模型不能成为您的统帅，也不能获得强化。

关键词：步兵、角色、飞行、混沌、恶魔、好奇、至尊火妖

阵营关键词：
逆理魔军

尖啸魔

M

14"

T

4

SV

6+

W

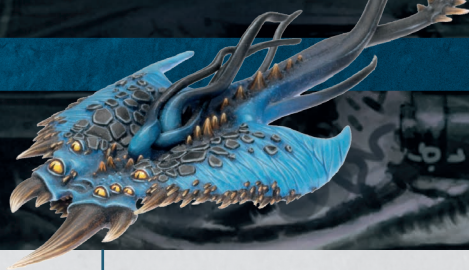
3

LD

7+

OC

1

**近战武器**

圆口利齿

攻击范围

近战

A

3

WS

4+

S

6

AP

-2

D

2

技能

核心：深入打击

阵营：混沌之影

俯冲割裂：在己方移动阶段中，在该单位完成一次常规移动后，您可以选择一个其在移动期间越过的敌方单位并为该单位中的每个模型掷一枚 D6：每有一个结果为 4+，那个敌方单位便受到 1 处致命伤。

无敌豁免

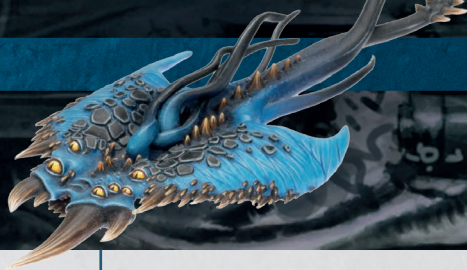
4+

关键词：野兽、飞行、混沌、恶魔、好奇、尖啸魔

阵营关键词：
逆理魔军

尖啸魔

这些掠食性恶魔的攻击就像突如其来的剧变一样毫无征兆，难以逃脱。它们会乘着闪烁的巫术之潮，发出极其诡异的尖啸声并俯冲扑向猎物，随后用剃刀般锋利的鱼鳍和染满腐蚀性至高天能量的利齿将受害者撕成碎片。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 3-6 个尖啸魔

每个模型都装备有：圆口利齿。

关键词：野兽、飞行、混沌、恶魔、好奇、尖啸魔



阵营关键词：
逆理魔军

烈焰战车

M

12"

T

8

SV

7+

W

9

LD

7+

OC

3



远程武器

攻击范围

A

BS

S

AP

D

好奇之火 — 蓝色火焰

[无视掩体、灵能]

18"

3

3+

9

-3

3

好奇之火 — 粉色火焰

[无视掩体、灵能、洪流]

12"

2D6

N/A

5

-1

1



近战武器

攻击范围

A

WS

S

AP

D

火妖巨口

近战

6

4+

5

0

1

尖啸魔撕咬 [额外攻击]

近战

6

4+

6

-2

2

技能

核心：深入打击

阵营：混沌之影

魔能烈焰(灵能)：在己方射击阶段中，在该模型完成射击后，选择一个被其攻击命中的敌方单位。直到阶段结束前，那个单位无法获得掩体增益。

无敌豁免

4+

关键词：骑乘、飞行、混沌、恶魔、好奇、烈焰战车

阵营关键词：
逆理魔军

烈焰战车

奸奇的烈焰战车经常会以火光熊熊的大凶之兆的形象出现在凡人的幻视和噩梦中。而在战场上，这些警告将会直观地得到应验，预兆中所示的毁灭和灾难正是经由这些邪恶的战争机器而成为现实。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 辆烈焰战车

该模型装备有：奸奇之火；火妖巨口；尖啸魔撕咬。

关键词：骑乘、飞行、混沌、恶魔、奸奇、烈焰战车

阵营关键词：
逆理魔军

烂格斯

M

7"

T

12

SV

5+

W

22

LD

6+

OC

5



远程武器

攻击范围	A	BS	S	AP	D	
秽物喷射 [毁灭伤害、无视掩体、洪流]	12"	2D6	N/A	7	-2	1

近战武器

攻击范围	A	WS	S	AP	D	
瘤枝权杖 一重击 [致命一击、灵能]	近战	7	2+	8	-3	3
瘤枝权杖 一横扫 [致命一击、灵能]	近战	14	2+	7	-1	1

技能

核心: 致命破灭 D6、深入打击

阵营: 混沌之影

疫病祝福 (灵能): 在近战阶段开始时, 您可以选择一个位于该模型 18" 内的可见敌方单位。直到阶段结束前, 每当一个己方纳垢逆理魔军模型对选择单位中的模型进行攻击时, 攻击的伤害属性增加 1 点。

纳垢之雨 (光环): 位于该模型 6" 内的敌方单位中模型的移动属性和目标控制属性减半。

高阶纳垢恶魔 (光环): 当一个己方纳垢逆理魔军单位位于该模型的 6" 内时, 那个单位位于己方混沌之影中。

受损: 剩余 1-7 点耐伤

在该模型剩余 1-7 点耐伤时, 模型进行攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

无敌豁免

4+

关键词: 凶兽、角色、史诗英雄、灵能者、混沌、恶魔、纳垢、烂格斯

烂格斯

“雨父”烂格斯迟缓地行走在战场之上，口中喷射的腐蚀性液体在地面形成了一条条小河，一切阻挡其前进道路的敌人都会沾满充斥着各种病原体的秽物。这只恶魔肿胀的手中握着一根瘤枝权杖，身边永远下着瓢泼大雨，这充满疫病的雨水将汇聚成没顶洪流，令被波及的一切事物发生腐蚀和变异。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 位烂格斯 - 史诗英雄

该模型装备有：秽物喷射；瘤枝权杖。

关键词：凶兽、角色、史诗英雄、灵能者、混沌、恶魔、纳垢、烂格斯

阵营关键词：
逆理魔军

大不净者

M

7"

T

12

SV

5+

W

20

LD

6+

OC

5



远程武器

攻击范围	A	BS	S	AP	D	
瘟疫连枷	6"	D6+1	3+	7	-2	2
恶臭喷吐 [无视掩体, 洪流]	12"	D6+3	N/A	15	-2	1

近战武器

攻击范围	A	WS	S	AP	D	
胆汁巨剑 – 猛击 [致命一击]	近战	6	2+	8	-2	D6
胆汁巨剑 – 横扫 [致命一击]	近战	12	2+	6	-1	1
胆汁毒刃 [额外攻击, 致命一击]	近战	3	2+	6	-2	2
末日手铃 [致命一击, 回响召唤]	近战	6	2+	7	-1	2

回响召唤: 每当一个模型被该武器摧毁时, 您可以选择一个位于持有者 12" 内的己方负瘟者单位并让一个被摧毁的负瘟者模型返回至那个单位中。

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: 凶兽、角色、灵能者、混沌、恶魔、纳垢、大不净者

技能

核心: 致命破灭 D6、深入打击

阵营: 混沌之影

纳垢魔王(光环): 位于该模型 6" 内的己方纳垢逆理魔军单位中的模型拥有“不觉疼痛 6+”技能。

纳垢腐疫(灵能): 在己方移动阶段结束时, 您可以选择一个位于该模型 12" 内的敌方模型。直到下一个己方移动阶段开始前, 那个单位中模型的韧性属性减少 1 点。

高阶纳垢恶魔(光环): 当一个己方纳垢逆理魔军单位位于该模型的 6" 内时, 那个单位位于己方混沌之影中。

受损: 剩余 1-7 点耐伤

在该模型剩余 1-7 点耐伤时, 模型进行攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

无敌豁免

4+

阵营关键词:
逆理魔军

大不净者

这些大魔不但有着广施疾病、腐蚀万物的热诚，更拥有实现这些目标的力量。它们低沉的声音在战场上轰鸣不止，下属的成就为它们带来的残忍喜乐和无比骄傲在笑声中尽显无遗，而它们制造的种种灾难与疾病则与这欢声笑语形成了恐怖的强烈反差。



武器装备选项

- 该模型装备的瘟疫连枷可以被替换成 1 把胆汁毒刃。
- 该模型装备的胆汁巨剑可以被替换成 1 个末日手铃。

单位构成

- 1 名大不净者

该模型装备有：瘟疫连枷；恶臭喷吐；胆汁巨剑。

关键词：凶兽、角色、灵能者、混沌、恶魔、纳垢、大不净者

阵营关键词：
逆理魔军

疱疹使者

M

5"

T

5

SV

7+

W

5

LD

7+

OC

1



近战武器

污秽之剑 [致命一击]

攻击范围

近战

A

4

WS

3+

S

5

AP

-2

D

2

技能

核心：深入打击、不觉疼痛 5+、领袖

阵营：混沌之影

疱疹使者：每当该模型领导单位中的模型进行攻击时，未修正结果为 5+ 的成功命中掷骰将造成暴击命中。

污腐绝望 (光环, 灵能)：每当位于该模型 6" 内的敌方单位进行战斗震慑测试时，测试的结果减少 1 点。

无敌豁免

5+

关键词：步兵、角色、灵能者、混沌、恶魔、纳垢、疱疹使者

阵营关键词：
逆理魔军

疱疹使者

疱疹使者是所有负瘟者中最庞大也是最肮脏的。它们的物理形体充满了污秽的生命力，并且不断散发着浑浊的绝望气息。一股挥之不去的瘴气围绕在它们身边，其手下恶魔的瘟疫之剑受此毒雾沾染之后，传播疾病的能力大为提升。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 名疱疹使者

该模型装备有：污秽之剑。

领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

- 负瘟者

关键词：步兵、角色、灵能者、混沌、恶魔、纳垢、疱疹使者

阵营关键词：
逆理魔军

坏疹书记员

M

5"

T

5

SV

7+

W

5

LD

6+

OC

1



远程武器

恶心飞沫 [手枪, 洪流]

攻击范围

6"

A

BS

S

AP

D

近战武器

瘟疫之剑与肿胀巨口 [致命一击]

攻击范围

近战

A

WS

S

AP

D

技能

核心: 深入打击、领袖

阵营: 混沌之影

接着数!: 该模型领导单位中的模型装备的近战武器拥有 [连击 1] 技能。

完成定额!: 该模型领导单位中模型的目标控制属性增加 1 点。

无敌豁免

5+

关键词: 步兵、角色、混沌、恶魔、纳垢、坏疹书记员

阵营关键词:
逆理魔军

坏疹书记员

这些负责对众多负瘟者那无穷无尽的瘟疫计数进行核算的恶魔总是充满怨气，始终摆着一副吹毛求疵的嘴脸。一旦坏疹书记员出现，它的手下就会被迫充满干劲，而它们自己也颇具战力，能用大嘴将敌人一口咬成两半，或是喷出恶心的粘液将对手活活溺死。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 名坏疹书记员

该模型装备有：恶心飞沫；瘟疫之剑与肿胀巨口。

领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

- 负瘟者

关键词：步兵、角色、混沌、恶魔、纳垢、坏疹书记员

阵营关键词：
逆理魔军

传疫魔

M

5"

T

5

SV

6+

W

8

LD

7+

OC

2



近战武器

攻击范围

A

WS

S

AP

D

污秽之剑和纳垢灵仆从 [致命一击]

近战

D6+3

3+

5

-2

2

技能

核心：深入打击、领袖

阵营：混沌之影

瘟疫之神的祝福：该模型领导的单位中的模型拥有 4+ 无敌豁免。

疫病账册：记录在本场战斗中被己方军队纳垢逆理魔军模型所摧毁的敌方模型数量。在己方指挥阶段开始时，如果这个计数大于等于 7，那么您便获得 1CP，并且计数被重置为 0。

无敌豁免

5+

关键词：步兵、角色、史诗英雄、混沌、恶魔、纳垢、传疫魔

阵营关键词：
逆理魔军

传疫魔

传疫魔坐在由无数闹哄哄的纳垢灵抬着的宝座上，无休止地对纳垢追随者释放在实体宇宙中的瘟疫和灾祸进行记录。传疫魔在战场上记下的数字越大，瘟疫之神对在场的仆从就越满意。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 位传疫魔 – 史诗英雄

该模型装备有：污秽之剑和纳垢灵仆从。

领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

- 负瘟者

关键词：步兵、角色、史诗英雄、混沌、恶魔、纳垢、传疫魔

阵营关键词：
逆理魔军

雀跃乐手

M

5"

T

5

SV

7+

W

5

LD

7+

OC

1



近战武器

攻击范围

A

WS

S

AP

D

烂肚风笛 [致命一击]

近战

4

3+

5

0

1

技能

核心：深入打击、领袖

阵营：混沌之影

欢快笛声：该模型领导单位中模型的移动属性增加 1，并且您可以重掷该单位进行的突进掷骰。

狂笑臆症(光环)：在近战阶段开始时，位于该模型 6" 内的每一个敌方单位（凶兽和载具除外）必须进行一次战斗震慑测试。

无敌豁免

5+

关键词：步兵、角色、混沌、恶魔、纳垢、雀跃乐手

阵营关键词：
逆理魔军

雀跃乐手

这些感染了狂笑臆症的恶魔总是在疯狂地欢腾雀跃，不停说着各种俏皮话，同时用手中的烂肚风笛进行着演奏。它们的乐曲会让一些恶魔陶醉其中，让另一些气急败坏，并让它们全都在强烈刺激之下更加踊跃地投身战场，而那些感染了臆症的凡人则会字面意义上地在狂笑中死去。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 名雀跃乐手

该模型装备有：烂肚风笛。

领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

- 负瘟者

关键词：步兵、角色、混沌、恶魔、纳垢、雀跃乐手

阵营关键词：
逆理魔军

园艺师史莱姆克斯

M

6"

T

10

SV

3+

W

10

LD

7+

OC

2



近战武器

蜗牛酸颚 [毁灭伤害、额外攻击]

园艺剪 [致命一击]

攻击范围

近战

近战

A

2

4

WS

4+

3+

S

7

6

AP

-4

-2

D

3

3

技能

核心：深入打击、领袖

阵营：混沌之影

驭兽者：该模型领导的单位可以重掷冲锋掷骰。此外，每场战斗限一次，您可以消耗 0CP 对该单位使用“英勇介入”计谋，就算您在同一阶段中对不同的单位使用了这个计谋也是如此。

播种纳垢花园：在己方移动阶段结束时，如果该单位位于一个区域地形模型中，那么直到战斗结束前，那个区域地形模型被视作为被己方混沌之影笼罩。

无敌豁免

4+

关键词：骑乘、角色、史诗英雄、混沌、恶魔、纳垢、园艺师史莱姆克斯

阵营关键词：
逆理魔军

园艺师史莱姆克斯

园艺师史莱姆克斯是纳垢手下的园艺总管，总是奔走于实体宇宙各处，在所有未被开垦的土地上播下腐化之种。它的坐骑是一只巨大的蜗牛状恶魔“护根”，此外它还会在参战时赶着一群横冲直撞的纳垢兽前往战场，而它自己则会用厚实而锐利的园艺剪收割凡人的头颅。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 位园艺师史莱姆克斯 - 史诗英雄
- 该模型装备有：蜗牛酸颚；园艺剪。

领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

- 纳垢野兽

关键词：骑乘、角色、史诗英雄、混沌、恶魔、纳垢、园艺师史莱姆克斯

阵营关键词：
逆理魔军

负瘟者

M

5"

T

5

SV

7+

W

2

LD

7+

OC

2



近战武器

攻击范围

A

WS

S

AP

D

瘟疫之剑 [致命一击]

近战

2

3+

4

-1

1

技能

核心: 深入打击

阵营: 混沌之影

感染爆发: 如果您在己方指挥阶段结束时控制一个目标标记, 并且该单位位于这个目标标记的范围内, 那么就计算该目标标记的范围内没有模型, 您也依旧控制它, 直到对手在任意回合开始或结束时将其控制为止。

武器装备技能

恶魔徽记: 持有者所属单位中模型的领导力属性为 6+。

混沌乐器: 持有者所属单位进行的冲锋掷骰结果增加 1 点。

无敌豁免

5+

关键词: 步兵、战线、混沌、恶魔、纳垢、负瘟者

阵营关键词:
逆理魔军

负瘟者

负瘟者由死于纳垢腐疫的灵魂转生而来，它们手中握着滴落感染性粘液的瘟疫之剑，为纳垢充当步卒。这些恶魔总是在喃喃自语地进行着计数，它们必须记录被瘟疫之神降下的众多疾病所感染的人数，这无疑是一项永恒而绝望的工作。



武器装备选项

- 1名没有装备恶魔徽记的负瘟者可以装备1个混沌乐器。
- 1名没有装备混沌乐器的负瘟者可以装备1个恶魔徽记。

单位构成

- 1名承疫者
- 9名负瘟者

每个模型都装备有：瘟疫之剑。

关键词：步兵、战线、混沌、恶魔、纳垢、负瘟者

阵营关键词：
逆理魔军

纳垢灵

M

5"

T

3

SV

7+

W

4

LD

8+

OC

0



近战武器

疫病爪牙 [致命一击]

攻击范围

近战

A

4

WS

5+

S

2

AP

0

D

1

技能

核心: 深入打击、渗透者

阵营: 混沌之影

生性淘气(光环): 位于该单位 6" 内的敌方单位 (凶兽和载具除外) 中的模型进行近战攻击时, 命中掷骰的结果减少 1 点。

无敌豁免

6+

关键词: 集群、战线、混沌、恶魔、纳垢、纳垢灵

阵营关键词:
逆理魔军

纳垢灵

纳垢灵常会成群结队地在战场上嬉闹着到处乱窜，是一种携带着瘟疫的恶毒小鬼。这些肮脏的小恶魔远远看去甚至还称得上有几分滑稽，但当它们冲上前来，这种幻觉就会被彻底打破。纳垢灵会像一阵腐臭的山崩一样扑来，将惨叫的受害者吞没在无数针一样的牙齿、肮脏的爪子和浮肿的身体当中。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 3-9 个纳垢灵集群
- 每个模型都装备有：疫病爪牙。

关键词：集群、战线、混沌、恶魔、纳垢、纳垢灵

阵营关键词：
逆理魔军

纳垢野兽

M

6"

T

9

SV

6+

W

7

LD

7+

OC

2



近战武器

恶臭肢体 [毁灭伤害]

攻击范围

近战

A

6

WS

4+

S

6

AP

-1

D

2

技能

核心: 致命破灭 1、深入打击

阵营: 混沌之影

骇人再生: 在每个阶段结束时, 如果该单位中的纳垢野兽模型失去了任何耐伤但是没有被摧毁, 那么那个模型将回复所有失去的耐伤。

无敌豁免

5+

关键词: 野兽、混沌、恶魔、纳垢、纳垢野兽

阵营关键词:
逆理魔军

纳垢野兽

纳垢兽就像急切的猎犬一样在战场上笨重地到处扑腾，心里充满了没头没脑的热情，却全然不知自己的丑怪身体满是瘟疫。它们会本能地被凡人玩物吸引，并将绝望的叫声和疯狂的逃跑错认为是在与它一同嬉戏，这至少会持续到它们不幸的新朋友抽搐着死去的时候。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1-2 个纳垢野兽
- 每个模型都装备有：恶臭肢体。

关键词：野兽、混沌、恶魔、纳垢、纳垢野兽

阵营关键词：
逆理魔军

瘟疫蜂兵

M

10"

T

8

SV

6+

W

5

LD

7+

OC

2



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
亡者之颅 [爆炸, 致命一击]	12"	D3	4+	4	0	1
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
秽恶口器 [额外攻击, 致命一击]	近战	2	4+	5	-1	2
瘟疫之剑 [致命一击]	近战	2	3+	4	-1	1

技能

核心: 深入打击

阵营: 混沌之影

亡者之颅: 在己方射击阶段中, 在该单位完成射击后, 选择一个被其攻击命中的敌方单位。直到回合结束前, 每当一个己方**纳垢逆理魔军**单位对那个单位进行攻击时, 您可以重掷致伤掷骰。

武器装备技能

恶魔徽记: 持有者所属单位中模型的领导力属性为 6+。

混沌乐器: 持有者所属单位进行的冲锋掷骰结果增加 1 点。

无敌豁免

5+

关键词: 骑乘、飞行、混沌、恶魔、纳垢、瘟疫蜂兵

阵营关键词:
逆理魔军

瘟疫蜂兵

瘟疫蜂兵骑着巨大的腐环毒蝇飞行在战场之上。这些肮脏的坐骑会抓挠并撕咬猎物，并用滴落液体的长鼻将受害者刺穿或是一口将他们的头咬下吞掉。这些猎取来的头颅中最优质的会被回收并制成装满秽物的投掷武器——亡者之颅，再由坐在它们背上的恶魔骑手扔向敌人。



武器装备选项

- 1名没有装备恶魔徽记的瘟疫蜂兵可以装备1个混沌乐器。
- 1名没有装备混沌乐器的瘟疫蜂兵可以装备1个恶魔徽记。

单位构成

- 1名瘟疫使者
- 2-5名瘟疫蜂兵

每个模型都装备有：亡者之颅；秽恶口器；瘟疫之剑。

关键词：骑乘、飞行、混沌、恶魔、纳垢、瘟疫蜂兵

阵营关键词：
逆理魔军

肮脏瘤口树

M

T

SV

W

LD

OC

-

9

4+

9

7+

0

技能

核心：渗透者

阵营：混沌之影

蝇群笼罩(光环)：位于该防御工事 6" 内的己方纳垢逆理魔军单位中的模型拥有“隐秘”技能。

瘟疫掩体：每当有远程攻击被分配至模型时，如果被攻击的模型由于该防御工事导致不对攻击单位中的所有模型完全可见，那么该模型针对那次攻击拥有掩体增益。

防御工事：当一个单位仅位于己方军队中防御工事的交战范围内时：

- 那个单位依旧可以被选择成为远程攻击的目标，但是每次进行攻击时，除非使用手枪型武器进行攻击，否则命中掷骰结果减少 1 点。
- 那个单位中的模型不需要因为在处于战斗震慑状态的情况下进行后撤而进行溃逃测试，除非模型在移动时需要越过敌方模型。



关键词：防御工事、混沌、恶魔、纳垢、肮脏瘤口树

阵营关键词：
逆理魔军

肮脏瘤口树

哪里被最深重的邪秽污染，哪里就会长出肮脏瘤口树。这些来自亚空间的恶魔植物就像溃疡一样依附在现实世界，散发着超自然的疫病气息。肥胖的瘟疫蝇群在它们周围上下翻腾，而悬挂在树梢上的瘟疫之钟发出的沉闷钟声则源源不断地吸引着纳垢恶魔加入战场。

单位构成

- 1 个肮脏瘤口树

该模型装备有：无。

武器装备选项

- 无



关键词：防御工事、混沌、恶魔、纳垢、肮脏瘤口树

阵营关键词：
逆理魔军

夏拉希·魔灾

M	T	SV	W	LD	OC
14"	10	5+	20	6+	5



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
色孽长鞭 [突击]	12"	6	2+	6	-1	2
色孽之舞 — 巫火 [毁灭伤害、灵能]	18"	D6	2+	9	-1	D3
色孽之舞 — 专注巫火 [危险、毁灭伤害、灵能、连击 3]	18"	D6	2+	9	-2	D3
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
魔爪钳击 [毁灭伤害、额外攻击]	近战	4	2+	6	-2	3
穿魂之矛 [精准]	近战	6	2+	14	-3	D6+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：凶兽、角色、史诗英雄、灵能者、混沌、恶魔、色孽、夏拉希·魔灾

技能

核心：致命破灭 D6、深入打击、不觉疼痛 5+

阵营：混沌之影

束身轻纱：在近战阶段开始时，选择一个位于该模型交战范围内的敌方单位。直到阶段结束前，那个单位中模型装备的近战武器的攻击属性减少 1 点。

狩猎之王：每当该模型对一个凶兽、载具或角色单位进行冲锋时，您可以重掷冲锋掷骰。每当该模型对一个凶兽、载具或角色单位进行近战攻击时，您可以重掷命中、致伤和伤害掷骰。

高阶色孽恶魔（光环）：当一个己方色孽逆理魔军单位位于该模型的 6" 内时，那个单位位于己方混沌之影中。

受损：剩余 1-7 点耐伤

在该模型剩余 1-7 点耐伤时，模型进行攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

无敌豁免

4+

阵营关键词：
逆理魔军

夏拉希·魔灾

伴随着踏碎破碎大地的蹄声，又一个在劫难逃的猎物倒在夏拉希·魔灾的长矛之下。没有人能躲避狩猎之王的追捕，这只恶魔对猎物的执念无比专一、无比强大，用尘世间的手段断不可能从它手中逃脱。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 位夏拉希·魔灾 - 史诗英雄

该模型装备有：色孽长鞭；色孽之舞；魔爪钳击；穿魂之矛。

关键词：凶兽、角色、史诗英雄、灵能者、混沌、恶魔、色孽、夏拉希·魔灾

阵营关键词：
逆理魔军

守密者

M

14"

T

10

SV

5+

W

18

LD

6+

OC

5



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
活体长鞭 [突击]	12"	6	2+	6	-1	2
失心幻境 — 巫火 [毁灭伤害、灵能]	18"	6	2+	6	-2	1
失心幻境 — 专注巫火 [毁灭伤害、危险、灵能]	18"	9	2+	6	-2	1
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
仪式匕首 [额外攻击]	近战	3	2+	6	-2	2
魔爪钳击 [毁灭伤害、额外攻击]	近战	4	2+	6	-2	3
丧心之剑	近战	6	2+	8	-2	3

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：凶兽、角色、灵能者、混沌、恶魔、色孽、守密者

技能

核心：致命破灭 D6、深入打击

阵营：混沌之影

色孽魔王(光环)：位于该模型6"内的己方色孽逆理魔军单位中模型装备的近战武器的护甲穿透属性提升1点。

曼妙身形：每次对该模型进行攻击时，攻击的命中掷骰结果减少1点。

高阶色孽恶魔(光环)：当一个己方色孽逆理魔军单位位于该模型的6"内时，那个单位位于己方混沌之影中。

武器装备技能

闪耀神盾：持有者拥有“不觉疼痛 5+”技能。

受损：剩余 1-6 点耐伤

在该模型剩余 1-6 点耐伤时，模型进行攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

无敌豁免

4+

阵营关键词：
逆理魔军

守密者

守密者充满了邪恶的智慧、恐怖的诱惑，巨大的杀伤力，是色孽恶魔军团中最强大的冠军，手中挥舞着污秽与美丽并存的武器，并能操弄执念与痛苦的力量释放各种巫术。这些恶魔在战场上会以令人惊悚的优雅挥砍穿刺，如入无人之境。



武器装备选项

- 该模型可以装备以下一种选项：
 - 活体长鞭
 - 仪式匕首
 - 闪耀神盾

单位构成

- 1 名守密者

该模型装备有：失心幻境；魔爪钳击；丧心之剑。

关键词：凶兽、角色、灵能者、混沌、恶魔、色孽、守密者

阵营关键词：
逆理魔军

炼狱琴魔

M

9"

T

3

SV

7+

W

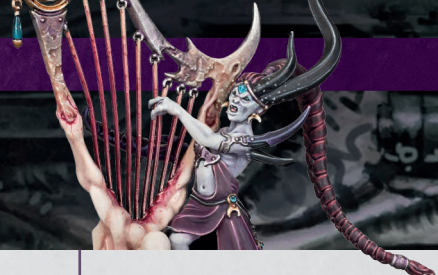
3

LD

7+

OC

1



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
心弦竖琴—嘈杂旋律 [突击]	18"	6	3+	6	0	1
心弦竖琴—锐耳震爆 [突击]	24"	1	3+	12	-3	D6+1
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
凶狠利爪 [毁灭伤害]	近战	5	2+	4	-1	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、角色、混沌、恶魔、色孽、炼狱琴魔

技能

核心：深入打击、领袖

阵营：混沌之影

和音汇集：如果该模型领导一个单位，那么在己方指挥阶段中，您可以让 D3 个被摧毁的护卫模型返回至那个单位中。

魔音入脑 (光环)：位于该模型的 12" 内的敌方灵能者单位中模型装备的灵能武器拥有 [危险] 技能。

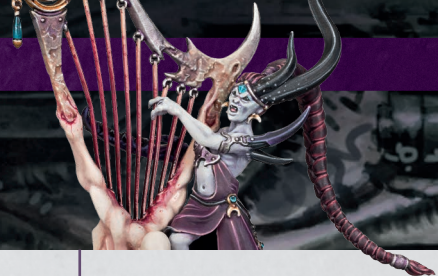
无敌豁免

5+

阵营关键词：
逆理魔军

炼狱琴魔

这些恶魔的乐曲中充斥着令人痛苦不已的交响和闻之身登极乐的刺耳噪音，足以使敌人神形俱灭。然而它们最强大的能力却是将其它色孽恶魔的无形能量吸引到战场上，从而让饥渴魔物源源不断地前来增援自己的友军。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 名炼狱琴魔

该模型装备有：心弦竖琴；凶狠利爪。

领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

- 魅魔

关键词：步兵、角色、混沌、恶魔、色孽、炼狱琴魔

阵营关键词：
逆理魔军

假面舞者

M

9"

T

3

SV

7+

W

4

LD

7+

OC

1



近战武器

锯齿利爪 [毁灭伤害]

攻击范围

近战

A

6

WS

2+

S

4

AP

-1

D

2

技能

核心：深入打击、先攻、独行特工

阵营：混沌之影

无尽舞蹈：在近战阶段开始时，选择一个位于该模型 6" 内的敌方单位。直到阶段结束前：

- 每当一个己方**色孽逆理魔军**模型对选择的敌方单位进行近战攻击时，致伤掷骰的结果增加 1 点。
- 每当那个敌方单位中的模型进行近战攻击时，致伤掷骰的结果减少 1 点。

炫目腾跃：该模型可以在进行了突进或后撤的回合中进行冲锋。

无敌豁免

4+

关键词：步兵、角色、史诗英雄、飞行、混沌、恶魔、色孽、假面舞者

阵营关键词：
逆理魔军

假面舞者

这只恶魔曾深受黑暗王子的宠爱，却因为无心之失触怒了这位任性的神明，从此被诅咒必须在现实和彼世间永远舞蹈不止。它的无尽舞步有着蛊惑人心的魔力，凡是看到它起舞的人都会受到吸引并加入这场狂欢，甚至不顾自己会因此失去性命。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 位假面舞者 - 史诗英雄
- 该模型装备有：锯齿利爪。

关键词：步兵、角色、史诗英雄、飞行、混沌、恶魔、色孽、假面舞者

阵营关键词：
逆理魔军

希尔艾斯克

M

9"

T

6

SV

6+

W

9

LD

6+

OC

2



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
刺耳合唱 — 巫火 [毁灭伤害、无视掩体、灵能、洪流]	12"	D6	N/A	6	-1	1
刺耳合唱 — 专注巫火 [灵能、危险、无视掩体、毁灭伤害、洪流]	12"	2D6	N/A	6	-1	1
灾祸之鞭 [突击]	9"	6	3+	4	-1	1

近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
统御之斧	近战	6	3+	7	-2	3
灾祸之鞭 [额外攻击]	近战	6	2+	4	-1	1

技能

核心：深入打击、领袖

阵营：混沌之影

色孽亲王：每当该模型领导的单位中的模型进行近战攻击时，未修正结果为 5+ 的成功致伤掷骰将导致暴击致伤。

宜人痛苦：在该模型首次被摧毁时，在阶段结束时掷一枚 D6。若结果为 2+，将该模型放回战场上尽可能靠近其被摧毁处且并不位于敌方单位交战范围内的位置，并剩余所有耐伤。

无敌豁免

4+

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：凶兽、角色、史诗英雄、灵能者、混沌、恶魔、色孽、希尔艾斯克

阵营关键词：
逆理魔军

希尔艾斯克

恶魔先锋希尔和体型巨大的恶魔亲王艾斯克曾在无数个战场上一同血战，并由此结成了奇异的盟友关系。这对恶魔不仅会亲自斩杀敌人，当它们现身之时，其它色孽恶魔的残忍和暴力行为也会随之变得更加狂乱。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 位希尔艾斯克 - 史诗英雄
- 该模型装备有：刺耳合唱；灾祸之鞭；统御之斧。

领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

- 魅魔

关键词：凶兽、角色、史诗英雄、灵能者、混沌、恶魔、色孽、希尔艾斯克

阵营关键词：
逆理魔军

曲相魔镜

M

9"

T

6

SV

5+

W

8

LD

7+

OC

2



近战武器

卷曲触手 [额外攻击]

攻击范围

近战

A

D6

WS

4+

S

5

AP

-1

D

2

凶狠利爪 [毁灭伤害]

近战

8

2+

4

-1

1

技能

核心：深入打击、领袖

阵营：混沌之影

吞噬能量(灵能)：该模型领导的单位中的模型针对致命伤和灵能攻击拥有“不觉疼痛 4+”技能。

恐怖诱惑(灵能)：在对手的射击阶段开始时，己方军队中一个拥有此技能的灵能者模型可以使用此技能。若使用，选择一个位于那个灵能者 12" 内的可见敌方单位并掷一枚 D6：若结果为 1，选择的灵能者模型受到 D3 处致命伤；若结果为 2-5，那么直到阶段结束前，每当那个敌方单位中的模型进行攻击时，命中掷骰的结果减少 1 点；若结果为 6，那么那个敌方单位在当前阶段中不能进行射击。

无敌豁免

4+

关键词：步兵、角色、灵能者、混沌、色孽、曲相魔镜

阵营关键词：
逆理魔军

曲相魔镜

这些妖异的魔性形体盘踞在一团团金属触手之上蠕行于战场，旁边跟随着搭乘这扭曲座驾的邪恶随从。这面镜子会映照出观镜者心中最黑暗的欲望，并能吞噬强大的能量，继而是用毁灭性的亚空间能量进行猛烈反击。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个曲相魔镜

该模型装备有：卷曲触手；凶狠利爪。

领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

- 魅魔

关键词：步兵、角色、灵能者、混沌、色孽、曲相魔镜

阵营关键词：
逆理魔军

乘至尊寻觅者战车的痛苦使者

M	T	SV	W	LD	OC
14"	6	5+	12	7+	3



远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
折磨之鞭 [针对步兵 3+, 突击, 手枪]	6"	6	3+	4	0	1
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
至尊寻觅者之舌 [额外攻击, 致命一击]	近战	8	4+	4	0	1
凶狠利爪 [毁灭伤害]	近战	15	3+	4	-1	1

技能

核心: 深入打击

阵营: 混沌之影

痛苦使者(光环): 位于该模型 6" 内的己方色孽逆理魔军单位中模型装备的近战武器拥有 [连击 1] 技能。

疯癫狂乱(灵能): 每个近战阶段限一次, 在一个敌方单位选择了己方色孽逆理魔军单位为攻击目标后, 一个位于被选择色孽单位 6" 内且拥有此技能的灵能者单位可以使用此技能。若使用, 那么直到阶段结束前, 每当那个色孽单位中的模型被摧毁时, 掷一枚 D6: 若结果为 4+, 不要将其移出游戏。那个模型可以在攻击模型的单位完成攻击后进行近战, 并在之后将其移出游戏。

无敌豁免

4+

关键词: 骑乘、角色、灵能者、混沌、恶魔、色孽、乘至尊寻觅者战车的痛苦使者

阵营关键词:
逆理魔军

乘至尊寻觅者战车的痛苦使者

至尊寻觅者战车的刀轮咔嚓作响，载着反复无常的邪恶妖魔在战场上疾驰。它们欢快地冲入惊叫的人群，将不幸者碾成令人作呕的烂泥。它们极力想要冲得更快，撞得更猛，纵使友军的战车手已是风驰电掣，但在和它们相遇时仍会嫉妒不已。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个乘至尊寻觅者战车的痛苦使者
- 该模型装备有：折磨之鞭；至尊寻觅者之舌；凶狠利爪。

关键词：骑乘、角色、灵能者、混沌、恶魔、色孽、乘至尊寻觅者战车的痛苦使者

阵营关键词：
逆理魔军

织幻者

M

9"

T

3

SV

7+

W

3

LD

7+

OC

1



近战武器

攻击范围

A

WS

S

AP

D

凶狠利爪 [毁灭伤害]

近战

6

2+

4

-1

1

技能

核心：深入打击、领袖

阵营：混沌之影

织幻者：该模型领导的单位中的模型拥有“先攻”技能。

痛苦交响(灵能)：在己方移动阶段结束时，您可以选择一个位于该模型 12" 内且处于战斗震慑状态的敌方单位。直到回合结束前，每当一个己方**孽逆理魔军**模型对该敌方单位进行攻击时，您可以重掷命中和致伤掷骰。

无敌豁免

5+

关键词：步兵、角色、灵能者、混沌、恶魔、色孽、织幻者

阵营关键词：
逆理魔军

织幻者

这些备受色孽恩宠的恶魔是放纵声色和残忍心灵的具现。它们是黑暗王子的先锋，以非人的优雅纵横于战场，用亢奋的尖厉战嚎敦促其他同类送出更加暴虐的欢愉，用尖锐利爪的拥抱击倒更多敌人。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 名织幻者

该模型装备有：凶狠利爪。

领袖

该模型可以与以下单位组成联合单位：

- 魅魔

关键词：步兵、角色、灵能者、混沌、恶魔、色孽、织幻者

阵营关键词：
逆理魔军

魅魔

M

9"

T

3

SV

7+

W

1

LD

7+

OC

2



近战武器

撕裂利爪 [毁灭伤害]

攻击范围

近战

A

3

WS

3+

S

4

AP

-1

D

1

技能

核心：深入打击

阵营：混沌之影

迅爪杀戮：每当该单位中的模型进行攻击时，重掷结果为1的命中掷骰。如果攻击的目标位于目标标记的范围内，那么您则可以重掷命中掷骰。

武器装备技能

恶魔徽记：持有者所属单位中模型的领导力属性为6+。

混沌乐器：持有者所属单位进行的冲锋掷骰结果增加1点。

无敌豁免

5+

关键词：步兵、战线、混沌、恶魔、色孽、魅魔

阵营关键词：
逆理魔军

魅魔

这些恶魔被凡人视为色孽的侍女，它们的美丽与其恐怖融于一体，此二者的剧烈冲突呈现出了一副令人不忍直视的形象。魅魔醉心于血腥的战场，喜欢在敌人的笨拙攻势间穿梭闪避，同时在刺耳的尖啸与叹息中享受用迅捷利爪造成的杀戮。



武器装备选项

- 1名没有装备恶魔徽记的魅魔可以装备1个混沌乐器。
- 1名没有装备混沌乐器的魅魔可以装备1个恶魔徽记。

单位构成

- 1名迷诱魔
- 9名魅魔

每个模型都装备有：撕裂利爪。

关键词：步兵、战线、混沌、恶魔、色孽、魅魔

阵营关键词：
逆理魔军

欢愉魔

M

12"

T

5

SV

7+

W

4

LD

7+

OC

2



近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
带刺长尾和碎身利爪 【毁灭伤害】	近战	5	3+	5	-2	2

技能

核心：深入打击

阵营：混沌之影

安魂香气(光环)：位于该单位 6" 内的敌方单位（载具和巨型单位除外）中的模型进行近战攻击时，命中掷骰的结果减少 1 点，并且每当那个单位中的模型进行溃逃测试时，测试的结果减少 1 点。

无敌豁免

5+

关键词：野兽、混沌、恶魔、色孽、欢愉魔

阵营关键词：
逆理魔军

欢愉魔

很少有恶魔像色孽手下的欢愉魔一样令人如此惶恐不安。这些诡异的怪物是恶毒的猎兽，它们欢快地低声歌唱着在战场上穿行，身上散发出的体香会令猎物心神安逸，变得萎靡不振，在尖锐利爪和带刺的尾巴袭来时完全丧失抵抗能力。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个极乐魔
- 2-5 个欢愉魔

每个模型都装备有：带刺长尾和碎身利爪。

关键词：野兽、混沌、恶魔、色孽、欢愉魔

阵营关键词：
逆理魔军

寻觅者

M

14"

T

4

SV

7+

W

2

LD

7+

OC

1



近战武器

鞭击长舌 [额外攻击、致命一击]

攻击范围

近战

A

2

WS

4+

S

4

AP

0

D

1

撕裂利爪 [毁灭伤害]

近战

3

3+

4

-1

1

技能

核心：深入打击、斥候 9"

阵营：混沌之影

不洁之速：您可以重掷该单位进行的突进和冲锋掷骰。

武器装备技能

恶魔徽记：持有者所属单位中模型的领导力属性为 6+。

混沌乐器：持有者所属单位进行的冲锋掷骰结果增加 1 点。

无敌豁免

5+

关键词：骑乘、混沌、恶魔、色孽、寻觅者

阵营关键词：
逆理魔军

寻觅者

寻觅者们驾着迅捷如风的色孽魔驹，满怀偏执的欢愉追赶着凡人猎物。凡世间最快的载具也无法与这些凶恶魔物的速度抗衡，而那些就地反击的敌人则会发现自己的阵型片刻之间就被这些来自噩梦深处的骑手撞得支离破碎。



武器装备选项

- 1名没有装备恶魔徽记的寻觅者可以装备 1 个混沌乐器。
- 1名没有装备混沌乐器的寻觅者可以装备 1 个恶魔徽记。

单位构成

- 1 名觅心者
- 4-9 名寻觅者

每个模型都装备有：鞭击长舌；撕裂利爪。

关键词：骑乘、混沌、恶魔、色孽、寻觅者

阵营关键词：
逆理魔军

地狱剥皮机

M

14"

T

6

SV

5+

W

7

LD

7+

OC

3

远程武器

折磨之鞭 [针对步兵 3+、突击、手枪]

攻击范围

6"

A

BS

S

AP

D

近战武器

利刃轮轴 [额外攻击]

近战

6

3+

6

-1

2

寻觅者之舌 [额外攻击、致命一击]

近战

4

4+

4

0

1

撕裂利爪 [毁灭伤害]

近战

9

3+

4

0

1

技能

核心：深入打击

阵营：混沌之影

横扫敌阵：每当该单位被选择进行近战时，您可以选择一个位于其交战范围内的敌方单位并掷一枚 D6，如果选择的敌方单位是**步兵**，那么掷骰结果增加 2 点；若结果为 2-3，那个敌方单位受到 D3 处致命伤；若结果为 4-5，那个敌方单位受到 3 处致命伤；若结果为 6+，那个敌方单位则受到 D3+3 处致命伤。

无敌豁免

4+

关键词：骑乘、混沌、恶魔、色孽、地狱剥皮机

阵营关键词：
逆理魔军

地狱剥皮机

凡人的神话将色孽的地狱剥皮机描述为在黑暗王子的国度中修剪那恐怖的欢愉花园的机械。然而驾驶它们的狂野魅魔们就在实体宇宙的诸多战场上证明了这些装满利刃的杀戮机器在战争中也有着惊人的效率。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1-2 个地狱剥皮机

每个模型都装备有：折磨之鞭；利刃轮轴；寻觅者之舌；撕裂利爪。

关键词：骑乘、混沌、恶魔、色孽、地狱剥皮机

阵营关键词：
逆理魔军

寻觅者战车

M

14"

T

6

SV

5+

W

7

LD

7+

OC

3

远程武器

攻击范围	A	BS	S	AP	D	
折磨之鞭 [针对步兵 3+、突击、手枪]	6"	6	3+	4	0	1

近战武器

攻击范围	A	WS	S	AP	D	
寻觅者之舌 [额外攻击、致命一击]	近战	4	4+	4	0	1
撕裂利爪 [毁灭伤害]	近战	9	3+	4	-1	1

技能

核心：深入打击

阵营：混沌之影

镰刃冲击：每当该单位进行了冲锋移动后，直到阶段结束前，该单位中模型装备的近战武器获得 [针对步兵 4+] 技能。

无敌豁免

4+

关键词：骑乘、混沌、恶魔、色孽、寻觅者战车

阵营关键词：
逆理魔军

寻觅者战车

寻觅者战车轻盈、迅捷，同时极为致命。这些战车组成的庞大队伍时常会冲破实体宇宙的帷幕，屠戮色孽之敌。它们的驭手总是狂野地驾车飞奔，争先恐后地冲进战场，而当轰鸣的战车撞上敌人的那一刻，对速度的追求就会瞬间变成对鲜血的疯狂渴望。

武器装备选项

- 无

单位构成

- 1-2 个寻觅者战车

每个模型都装备有：折磨之鞭；寻觅者之舌；撕裂利爪。

关键词：骑乘、混沌、恶魔、色孽、寻觅者战车

阵营关键词：
逆理魔军

至尊寻觅者战车

M	T	SV	W	LD	OC
14"	6	5+	12	7+	5

远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
折磨之鞭 [针对步兵 3+、突击、手枪]	6"	6	3+	4	0	1
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
至尊寻觅者之舌 [额外攻击、致命一击]	近战	8	4+	4	0	1
撕裂利爪 [毁灭伤害]	近战	14	3+	4	-1	1

技能

核心：深入打击

阵营：混沌之影

炼狱折磨机械：在近战阶段中，在该模型完成攻击后，如果有一个或多个敌方单位被该模型的攻击摧毁，那么所有位于其 6" 内的敌方单位都必须进行一次战斗震慑测试。

无敌豁免

4+

关键词：骑乘、混沌、恶魔、色孽、至尊寻觅者战车

阵营关键词：
逆理魔军

至尊寻觅者战车

这些邪恶的机械比普通的寻觅者战车更加庞大，也更凶恶。它们是色孽的军团中相对重型的武器，常被用来冲阵。色彩斑斓的车轮散发着眩目的模糊光线，车轴尖啸如同受诅咒的灵魂发出的呼号，伴随着这些战车一次又一次在敌军中来回碾过。

武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个至尊寻觅者战车

该模型都装备有：折磨之鞭；至尊寻觅者之舌；撕裂利爪。

关键词：骑乘、混沌、恶魔、色孽、至尊寻觅者战车

阵营关键词：
逆理魔军

比拉克尔

M	T	SV	W	LD	OC
12"	10	4+	18	6+	5

远程武器	攻击范围	A	BS	S	AP	D
弑主之影 — 巫火 [毁灭伤害、无视掩体、灵能]	18"	9	2+	5	-2	1
弑主之影 — 专注巫火 [毁灭伤害、危险、无视掩体、灵能]	18"	12	2+	6	-3	1

近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
幽影魔剑 — 重击 [致命一击]	近战	6	2+	14	-4	D6+1
幽影魔剑 — 横扫	近战	14	2+	8	-3	1

暗影形态技能

幽影护身(光环、灵能): 位于该模型 6" 内的己方**逆理魔军**单位只有在位于攻击模型的 18" 内时才能被选择成为远程攻击的目标。

绝望迷雾(光环、灵能): 在对手指挥阶段的战斗震慑步骤中，如果位于该模型 6" 内的敌方单位低于起始兵力，那么那个单位必须进行战斗震慑测试。在结算此技能时，如果一个单位的起始兵力为 1，那么该单位在失去一点或更多耐伤后便被视为低于起始兵力。

暗影领主(光环、灵能): 位于该模型 6" 内的己方**逆理魔军**单位可以重掷其进行的战斗震慑和领导力测试。

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：凶兽、角色、史诗英雄、飞行、灵能者、混沌、恶魔、比拉克尔

技能

核心：致命破灭 D6、深入打击、隐秘

阵营：混沌之影

黑暗主宰(光环): 战场上位于该模型 6" 内的区域被视为作为被己方混沌之影笼罩。

黑暗形态: 在每个战斗轮次开始时，选择一个暗影形态技能（见左侧）。直到当前战斗轮次结束前，该模型拥有选择的技能。

受损：剩余 1-6 点耐伤

在该模型剩余 1-6 点耐伤时，模型进行攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

无敌豁免

4+

阵营关键词：
逆理魔军

比拉克尔

在亚空间中很少有其他实体像比拉克尔一样强大而狡诈。黑暗主宰总是笼罩在暗影当中，身边闪动着邪异的妖火，任何注视他的人心中都会充满恐惧和痛苦。比拉克尔手中的暗影魔剑挥落之处，死去敌人的空洞躯壳纷纷倒地，又一批受害者就此失落于黑暗之境。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 位比拉克尔 - 史诗英雄

该模型装备有：弑主之影；幽影魔剑。

最高指挥官

如果己方军队中包含该模型，那么该模型必须是您的统帅。

关键词：凶兽、角色、史诗英雄、飞行、灵能者、混沌、恶魔、比拉克尔



阵营关键词：
逆理魔军

磨魂者

M

8"

T

11

SV

3+

W

14

LD

7+

OC

5



远程武器

攻击范围

	A	BS	S	AP	D
收割者加农炮	36"	3	3+	10	-1 3
热血洪流 [无视掩体、洪流]	12"	2D6	N/A	5	-1 1
喷吐轰炸 [爆炸、曲射、致命一击]	36"	D6+1	3+	7	-1 2
绝望尖啸 [毁灭伤害、连击 1]	24"	6	3+	9	-2 2
次元凝视 [爆炸]	48"	D3	3+	12	-2 D6+2



近战武器

攻击范围

	A	WS	S	AP	D
恶魔铁爪	近战	5	3+	16	-3 D6+2
次元魔爪 [额外攻击]	近战	6	3+	8	-1 2
次元巨剑 [额外攻击]	近战	3	3+	8	-2 D6

技能

核心: 致命破灭 D3、深入打击

阵营: 混沌之影

迅捷机械: 每当该模型进行一次常规或突进移动时, 该模型可以移动超过己方凶兽和载具模型以及高度小于等于 4" 的地形模型, 将它们无视。

受损: 剩余 1-5 点耐伤

在该模型剩余 1-5 点耐伤时, 模型进行攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

无敌豁免

4+

关键词: 载具、机甲、混沌、恶魔、磨魂者

阵营关键词:
逆理魔军

磨魂者

那些为得到更多力量和权势而不择手段的恶魔有时会与灵魂熔炉的主人达成愚蠢的交易。它们会被重塑并与被称为磨魂者的巨型战争机器融为一体，从而得到轰散及碾碎眼前之敌的巨力，但它们也将因此付出永无止境的高昂代价……



武器装备选项

- 该模型装备的次元巨剑可以被替换成 1 个次元魔爪。

混沌神仆

在您将该模型纳入军队时，选择以下一个关键词。直到战斗结束前，该模型拥有选择的关键词以及对应的额外武器装备。

恐虐 该模型还装备有：热血洪流

奸奇 该模型还装备有：次元凝视

纳垢 该模型还装备有：喷吐轰炸

色孽 该模型还装备有：绝望尖啸

单位构成

- 1 个磨魂者

该模型装备有：收割者加农炮；恶魔铁爪；次元巨剑。

关键词：载具、机甲、混沌、恶魔、磨魂者



阵营关键词：
逆理魔军

混沌恶魔亲王

M	T	SV	W	LD	OC
8"	10	2+	10	6+	3



远程武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
炼狱炮	24"	3	2+	5	-1	2
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
▶ 狱铸武器 — 重击	近战	6	2+	8	-2	3
▶ 狱铸武器 — 横扫	近战	14	2+	6	0	1

混沌神仆

恐虐恶魔亲王：如果该单位拥有**恐虐**关键词，那么该模型的狱铸武器的力量属性增加2点。

好奇恶魔亲王：如果该单位拥有**好奇**关键词，那么该模型的炼狱炮的攻击属性增加3点。

纳垢恶魔亲王：如果该单位拥有**纳垢**关键词，那么该模型的韧性属性增加1点。

色孽恶魔亲王：如果该单位拥有**色孽**关键词，那么该模型的移动属性增加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：凶兽、角色、混沌、恶魔、混沌恶魔亲王

技能

核心：致命破灭 D3、深入打击

阵营：混沌之影

黑暗亲王(光环)：位于该模型6"内的己方**逆理魔军**单位拥有“隐秘”技能。

不洁体魄：每场战斗限一次，在任意阶段开始时，该模型可以使用此技能。若使用，那么直到该阶段结束前，该模型拥有3+ 无敌豁免。

无敌豁免

4+

阵营关键词：
逆理魔军

混沌恶魔亲王

身为由受福凡人飞升成魔的表率，身型巨大的恶魔亲王们经常会在战场上统领来自亚空间的残暴军团。他们蒙受的超凡祝福多种多样，从神秘的巫术力量、疫病带来的强大韧性、用亚空间之力铸造的武器、邪恶的迅捷直到在体内熊熊燃烧的无尽狂怒，可谓无所不包。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 名混沌恶魔亲王
- 该模型装备有：炼狱炮；狱铸武器。

混沌神仆

在您将该模型纳入军队时，您必须选择以下一个关键词：

- 恐虐
- 奸奇
- 纳垢
- 色孽

您选择的关键词还会影响该模型的属性，具体请参见卡片的一面。

关键词：凶兽、角色、混沌、恶魔、混沌恶魔亲王



阵营关键词：
逆理魔军

有翼混沌恶魔亲王

M	T	SV	W	LD	OC
12"	9	2+	10	6+	3

远程武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
炼狱炮	24"	3	2+	5	-1	2
近战武器	攻击范围	A	WS	S	AP	D
狱铸武器 — 重击	近战	6	2+	8	-2	3
狱铸武器 — 横扫	近战	14	2+	6	0	1

混沌神仆

恐虐恶魔亲王：如果该单位拥有**恐虐**关键词，那么该模型的狱铸武器的力量属性增加2点。

好奇恶魔亲王：如果该单位拥有**好奇**关键词，那么该模型的炼狱炮的攻击属性增加3点。

纳垢恶魔亲王：如果该单位拥有**纳垢**关键词，那么该模型的韧性属性增加1点。

色孽恶魔亲王：如果该单位拥有**色孽**关键词，那么该模型的移动属性增加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：凶兽、角色、飞行、混沌、恶魔、有翼混沌恶魔亲王

技能

核心：致命破灭 D3、深入打击

阵营：混沌之影

大肆破坏：每场战斗限一次，在近战阶段开始时，该模型可以使用此技能。若使用，那么直到阶段结束前，该模型狱铸武器的攻击属性提升3点。

死亡使者：每当该模型被选择进行近战时，选择一个技能，直到阶段结束前，该模型的狱铸武器拥有选择的技能：

- [致命一击]
- [精准]
- [连击 1]

无敌豁免

4+

阵营关键词：
逆理魔军

有翼混沌恶魔亲王

恶魔亲王对造成更多毁灭、杀戮和痛苦的欲望会化为丑恶的翅膀，让他们能够在战场之间迅速穿梭。这样的恶魔亲王受到了黑暗诸神的极大祝福，成为了疯狂噩梦中的死亡使者。

武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 名有翼混沌恶魔亲王
- 该模型装备有：炼狱炮；狱铸武器。

混沌神仆

在您将该模型纳入军队时，您必须选择以下一个关键词：

- 恐虐
- 好奇
- 纳垢
- 色孽

您选择的关键词还会影响该模型的属性，具体请参见卡片的另一面。

关键词：凶兽、角色、飞行、混沌、恶魔、有翼混沌恶魔亲王



阵营关键词：
逆理魔军