

# 色孽欲军

规则翻译



**规则译者：芥川**

**格式校对：源质下巴**

本文件是桌面战棋游戏《战锤：西格玛时代》中色孽阵营的规则翻译，包括了使用其模型进行游戏所需的一切要素，其中有通用规则与纵欲军团规则、魔法、魔法道具、主将特性、指挥能力、所有单位的规则卡以及阵型等等。

在接下来的两页里，本文件会首先介绍阵营机制部分，这之后再开始具体到每个单位和阵型的规则与分数，在最后还有便于速查的分数总表。

**本文件会随玩家反馈和规则更新不断改进，更新内容请查看最后一页**

# 色孽欲军通用规则

在构筑军表时，一支完全由具备**色孽**关键词的单位组成的军队被称作色孽军队。  
色孽欲军属于**混沌**大阵营下的色孽阵营，进而可以选择得到下列的所有色孽阵营能力。

下文中的所有表述都以“玩家已经选择了色孽的阵营能力，而非**混沌**大阵营能力”这一假设前提来展开；  
而如果玩家选择使用**混沌**大阵营，则应该查看西格玛时代总规则文件中的对应规则。

## 刺激强欲

**狂喜杀戮者：**色孽的随从们热衷杀戮，战斗的颤栗驱使它们不断发起攻击。  
你军队中的**混沌色孽**单位的近战攻击命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中；  
若这个单位包含 20+模型，则改为算作 3 次命中

**纵乐之源：**纵欲者的首领们能让旁人充满扭曲变态的欲望。  
每个冲锋阶段结束时，每个友方**纵欲者英雄**可以选择其 6 寸内一个敌方单位投 D6（上述**英雄为大魔**时投掷结果+2），  
若结果为 5+，则目标单位在近战阶段结束时才可以进行近战攻击。  
>同一单位同一阶段只能被选为此能力的目标一次。  
>若有能力使那个受此能力影响的单位在近战开始时攻击，则此能力与那个能力抵消。

**堕落盛宴：**现世的壁垒被狂喜和暴力削弱，招致色孽恶魔的降临。  
你可以消耗堕落点数（简称 DP）将**色孽恶魔**召唤至战场。

每当友方**色孽英雄**的攻击或法术造成一点**非致死**伤害或致命伤害，或友方**色孽英雄**受到一点**非致死**伤害或致命伤害，且未被无视时，你可以获得一点 DP。  
**FAQ：特殊能力（如分尸刀轮）以及无尽法术造成的伤害无法提供 DP。**

例 1：守密者对一个每个模型有 2 血的单位造成 5 点伤害，使 2 个模型受到 2 点伤害而死亡，一个模型受到一点伤害，  
则可以从两个死亡的模型各获得 1 点 DP，从一个受伤的模型获得 1 点 DP，总共获得 3 点 DP。  
例 2：一个满血守密者受到 14 点伤害而死亡，则获得 13 点 DP。

在你的移动阶段结束时，你可以消耗 DP 召唤下表中任意数量的单位至战场并加入你的军队。召唤对应单位消耗的 DP 如下表所示。召唤的单位布置完毕后其消耗的 DP 立即扣除。

召唤的单位必须完全部置在友方**色孽英雄** 12 寸内，敌方单位 9 寸外。

色孽恶魔单位	消耗 DP	色孽恶魔单位	消耗 DP
守密者 x1 或享魂者 x1	45	华贵战车 x1	20
女魔 x30	40	地狱奏乐者-色孽先锋 x1	17
搜查战车 x3	45	刃舞使者-乘坐搜查战车	17
扭曲魔镜 x1	23	地狱剥皮战车 x1	17
刃舞使者-乘坐华贵战车 x1	23	罪业首领-色孽先锋 x1	15
色孽兽 x3	23	搜查战车 x1	15
女魔 x20	28	搜查骑兵 x5	15
刃舞使者-乘坐地狱剥皮战车 x1	20	女魔 x10	14

## 色孽军团

如果你的军队是**色孽**军队，则你**必须**为全军选择四大军团的关键词，并获得对应的特殊能力，而且也只能使用对应军团的主将特性和神器

选择关键词之后，你军队中的所有单位都会获得对应军团的关键词。有的单位原本就拥有某一军团的关键词，如此他们便不能再获得新的军团关键词，但不影响你将他们加入你的军队。

接下来的几页规则中将阐述四大军团的固有军团特性，以及专属的主将特性、指挥能力、神器等等

# 侵略者军团

掠夺者之艺

**军团特性：黑暗王子之傀儡：**领导侵略者军团的众多军阀为了权势与荣耀相互厮杀。它们麾下的色孽随从由此也陷入混战。

一支**侵略者军团**军队可拥有最多 3 个主将。

只有一个主将能获得主将特性，但所有的主将在使用指挥能力时都视为主将。

> 当一个**侵略者军团**主将 12 寸内另一个友方**侵略者军团**主将时，其指挥特性失效，也不能使用指挥能力。

> 当你的任一主将第一次被杀死时，你获得一点指挥点数。

**军团特性：浩劫加剧：**侵略者们以色孽之名为世间带去愈加深重的浩劫。

在你的英雄阶段开始时，若有一个友方**侵略者军团**单位完全位于敌方领地，则你获得 D3 堕落点数。若有 3+ 友方**侵略者军团**单位完全位于敌方领地，则获得 D6 而不是 D3。

**阵型特殊组成：侵略纵欲军团：**侵略者军团拥有众多女魔。

**侵略者军团**军队中的一个纵欲军团阵型必须包含 2-4 个享乐狂欢队阵型和 0-2 个搜查骑兵队阵型。

**主将特性：侵略者执念**

若你是**侵略者军团**军队，则你的主将可以选择以下一个特性作为他的主将特性。

## 1-至上精英

主将 6 寸内有其他**英雄**时可以重投造伤骰。

## 2-荣耀牲畜

近战阶段结束时，若有敌方单位被消灭，且此主将位于桌面上，则你获得 1 点指挥点数。

## 3-挑衅者

近战阶段开始时，可以选择此主将 6 寸内一个敌方**英雄**，本阶段中，那个**英雄**对此主将的攻击命中骰结果+1，但保护骰结果-1

## 4-破境者

在你的英雄阶段开始，若此主将完全位于敌方领地，则**浩劫加剧**给予你的堕落点数+1

## 5-噬皮者

若此主将在近战阶段中杀死了任意敌方模型，则本次近战阶段结束时可以回复 D3 生命值

## 6-不败幻觉

此主将生命值+1

**魔法道具：神圣战利品**

若你是**侵略者军团**军队，则你军队中的一个英雄可以选择装备以下的一个魔法道具。

此外，你的军队中每包含一个阵型，就有另一名**英雄**可以从中选择一件不同的魔法道具。

## 1-亵政权杖

在你的英雄阶段开始时，投 D6，若结果为 1 则你的对手获得一点指挥点数，2-5 则你获得一点指挥点数，6 则你获得 D3 指挥点数

## 2-征服狂喜长剑

选择装备者的一件近战武器获得此效果：造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击额外造成一点致命伤害

## 3-策反魔鞭

近战阶段结束时，可以选择装备者 6 寸内一个敌方**英雄**的一件近战武器，使其 1 寸内的另一个敌方单位受到相当于其攻击次数的致命伤害

## 4-无尽纵欲圣像

一次性物品，近战阶段开始时使用，完全位于装备者 12 寸内的单位（不分敌我）在本阶段中命中骰结果+1

## 5-谬误之礼

布置完成后，第一个大回合开始时之前，选择一个敌方**英雄**的一件武器，在每个大回合结束时，若这个**英雄**在本大回合中使用此武器攻击过，则其受到 1 点致命伤害。

## 6-迷惑宝石

近战阶段开始时，选择装备者 3 寸一个敌方**英雄**，投 3D6，若结果大于其勇气值，则本阶段其所有近战武器攻击次数-1（最小到 0）

如果你的军队是**侵略者军团**军队，你也可以为你的军队选择**妖艳迷雾**关键词，

若如此，你军队中的所有单位都获得**妖艳迷雾**关键词，并获得**妖艳迷雾**军团的能力，可以使用**妖艳迷雾**军团的指挥能力，但是主将必须选择**妖艳迷雾**军团的主将特性，军队中的**英雄**选择的第一件魔法道具必须是**妖艳迷雾**军团的魔法道具。

## 妖艳迷雾 The Lurid Haze

### 军团特性：迷雾涌现

在双方军队布置完毕后，第一个大回合开始前，你可以选择最多 D3 个不同的友方**妖艳迷雾侵略者军团**单位，将这些单位移出桌面，并在布置在桌边待命。

在你的一个移动阶段结束时，你必须将这些单位完全布置于桌面边缘 6 寸内，任意敌方单位 9 寸外的位置

### 主将特性：焦躁期盼-Feverish Anticipation

完全位于此主将 12 寸内的友方**妖艳迷雾侵略者军团**单位可以重投奔跑骰

### 指挥能力：迷醉浓烟

**作用对象：**完全位于一个友方**妖艳迷雾侵略者军团英雄** 12 寸内的一个友方**妖艳迷雾侵略者军团**单位

**使用时机：**任意近战阶段开始时

**能力效果：**本阶段中，此单位保护骰结果+1。

此能力一个回合只能使用一次。一个单位一个回合也只能被此能力作用一次。

### 魔法道具：极乐圣油-Oil of Exaltation

装备者生命值+1

# 觊觎者军团

精制肉体

**军团特性：王座继乘者：**数量庞大的色孽战士组成的觊觎者军团由强大、富有魅力的领袖领导。它们大多数为守密者，也可能是尤其自负、虚荣、野心勃勃的凡人战士。

一支觊觎者军团军队的主将可拥有 2 个不同的主将特性。  
有 10+ 模型的觊觎者军团单位可以重投结果为 1 的命中骰。

**军团特性：至尊军阀：**觊觎者的军阀必须常常展现实力来阻止竞争者的上位。

在你的英雄阶段开始时，若你的主将 3 寸内有敌方单位，则你获得 D3 堕落点数。若你的主将 3 寸内有 3+ 敌方单位，则获得 D6 而不是 D3。

**阵型特殊组成：觊觎纵欲军团：**一个觊觎者几乎不可能容忍竞争者。

觊觎者军团军队中的一个至尊纵乐团阵型只能包含一个混沌色孽英雄而不是 3-6 个。

**主将特性：完美君王容貌**

若你是觊觎者军团军队，则你的主将可以选择以下一个特性作为他的主将特性。

## 1-神明之力

此能力一个近战阶段只能使用一次，此主将的一下成功的攻击伤害值+D3

## 2-谎言君王

近战阶段开始时，选择此主将 3 寸内一个敌方英雄，本阶段其攻击命中-1

## 3-色孽真子

第一个大回合开始时，决定先后手之前，投 6D6，每投出一个 5+，你获得一点堕落点数

## 4-无双强者

此主将 6 寸内无友方模型时可以重投命中骰

## 5-神兽猎手

此主将对怪兽的攻击伤害值+1

## 6-激励者

完全位于此主将 9 寸内的觊觎者军团单位无需进行震慑测试

**魔法道具：顺位继承者至宝**

若你是觊觎者军团军队，则你军队中的一个英雄可以选择装备以下的一个魔法道具。

此外，你的军队中每包含一个阵型，就有另一名英雄可以从中选择一件不同的魔法道具。

## 1-黑暗奥秘王冠

第一个大回合开始时，选择一个敌方英雄，装备者可以重投对其攻击的命中骰，以及对其施法的破法骰

## 2-色孽坠饰

在你的英雄阶段开始时，装备者可以回复最多 D3 点生命值

## 3-色孽银鞭

选择装备者的一件近战武器，使其攻击次数+2

## 4-统御权杖

每个英雄阶段开始时，若装备者 12 寸内有敌方英雄，则投 D6：

若结果为 4+ 则敌方失去一点指挥点数，你获得一点指挥点数

## 5-夺息者

装备者 3 寸内的敌方英雄受纵乐之源（见上）影响时，你可以重投其纵乐之源的判定骰

## 6-恶毒美貌假面

你的英雄阶段开始时，选择装备者 6 寸内的一个敌方单位，使其勇气值-2，直到你的下个英雄阶段开始

如果你的军队是**觊觎者军团**军队，你也可以为你的军队选择**无瑕利刃**关键词，

若如此，你军队中的所有单位都获得**无瑕利刃**关键词，并获得**无瑕利刃**军团的能力，可以使用**无瑕利刃**军团的指挥能力，但是主将必须选择**无瑕利刃**军团的主将特性，军队中的**英雄**选择的第一件魔法道具必须是**无瑕利刃**军团的魔法道具。

## 无瑕利刃 The Faultless Blade

### 军团特性：全力对决

友方**无瑕利刃觊觎者军团**单位在冲锋的同回合中，对**英雄**的近战攻击命中骰结果+1

### 主将特性：残忍竞争-Contest of Cruelty

完全位于此主将 12 寸内的友方**无瑕利刃觊觎者军团**单位在跟进时可以额外移动 3 寸

### 指挥能力：傲慢为甲

**作用对象**：完全位于一个友方**无瑕利刃觊觎者军团英雄** 12 寸内的一个友方**无瑕利刃觊觎者军团**单位

**使用时机**：任意近战阶段

**能力效果**：本阶段中，无视此单位受到的前 2 点伤害  
此能力一个回合只能使用一次。

### 魔法道具：蔑视烙印-Contemptuous Brand

选择装备者的一件近战武器，使获得此效果：对**英雄**的攻击造伤骰结果+1

# 寻神者军团

欢乐追求之祝福

**军团特性：雷鸣奔腾：**色孽寻神者军团是雷鸣般的骑兵，骑着蹄兽、驾着战车驰骋的残忍纵欲者。

寻神者军团单位冲锋骰结果+1

**军团特性：狂野猎手：**寻神者们颤鸣着、尖叫着、大笑着、呻吟着成群结队地扫荡它们的猎物。

你的冲锋阶段结束时，若任何**寻神者军团**单位在本阶段冲锋过，则你获得 D3 堕落点数。若有 3+**寻神者军团**单位在本阶段冲锋过，则你获得 D6 而不是 D3 堕落点数。

**阵型特殊组成：寻神纵欲军团：**寻神者军团包含着大量搜查骑兵先锋。

寻神者军团军队中的一个纵欲军团阵型必须包含 0-2 个享乐狂欢队阵型和 2-4 个搜查骑兵队阵型。

**主将特性：寻神至尊特质**

若你是**寻神者军团**军队，则你的主将可以选择以下一个特性作为他的主将特性。

## 1-至尊猎手

此主将冲锋的回合可以重投结果为 1 的近战造伤骰

## 2-刺激探求者

此主将奔跑的同回合仍可以冲锋。若其已经拥有这种能力，则其奔跑骰结果+3

## 3-身先士卒

此主将在整场战斗中的第一下攻击命中自动为 6（无需投骰）

## 4-嗅痕者

在你的英雄阶段开始时，若此主将完全位于敌方领地，则投 D6：

若结果为 3+，则其近战武器攻击次数+1，直到你的下个英雄阶段开始

## 5-同调谐振

近战阶段开始时，为此主将 3 寸内每个敌方单位投 D6，若结果为 2+则对应单位受到 1 点致命伤害

## 6-急速追寻者

此主将撤退的同回合仍可以冲锋

**魔法道具：巡猎财宝**

若你是**寻神者军团**军队，则你军队中的一个英雄可以选择装备以下的一个魔法道具。

此外，你的军队中每包含一个阵型，就有另一名**英雄**可以从中选择一件不同的魔法道具。

## 1-黑暗王子浮雕

一次性道具，在你的英雄阶段开始使用，你获得一点指挥点数；

且直到你的下个英雄阶段，友方**混沌色孽**单位完全位于装备者 18 寸时无需进行震慑测试，

## 2-界域奔行腰带

装备者血量值-1，但可以飞行

## 3-哀歌音盒

近战阶段开始时，选择装备者 3 寸一个敌方**英雄**，本阶段其所有近战武器攻击次数-1（最小到 0）

## 4-绝望之鞭

在你的射击阶段开始时，为装备者 6 寸内每个敌方单位投 D6，若结果为 4+则对应单位受到 1 点致命伤害

## 5-纵乐头环

装备者 3 寸内的敌方单位不能撤退；

此外，你的英雄阶段开始时，为装备者 3 寸内每个敌方单位投 D6，若结果为 2+则对应单位受到 1 点致命伤害

## 6-色孽套索

近战阶段开始时，选择携带 3 寸内一个敌方**英雄**投 2D6：

若结果大于其移动值，则本阶段其攻击命中-1；

若大于其血量值，则其受到 D3 致命伤害。



如果你的军队是**寻神者军团**军队，你也可以为你的军队选择**绯红骑团**关键词，

若如此，你军队中的所有单位都获得**绯红骑团**关键词，并获得**绯红骑团**军团的能力，可以使用**绯红骑团**军团的指挥能力，但是主将必须选择**绯红骑团**军团的主将特性，军队中的**英雄**选择的第一件魔法道具必须是**绯红骑团**军团的魔法道具。

## 绯红骑团 The Scarlet Cavalcade

### 军团特性：极致迅捷

在你的冲锋阶段开始时，若两个有 10+ 模型的友方**绯红骑团寻神者军团**单位相互位于 6 寸内，则本阶段你可以只投一次冲锋骰来决定这个两个单位的冲锋距离，即，一次冲锋骰可以同时决定这个两个单位的冲锋距离

### 主将特性：急速化身-Embodiment of Haste

完全位于此主将 12 寸内的友方**绯红骑团寻神者军团**单位不进行震慑测试

### 指挥能力：凶恶马刺

**作用对象：**完全位于一个友方**绯红骑团寻神者军团英雄** 12 寸内的一个友方**绯红骑团寻神者军团**单位

**使用时机：**任意近战阶段开始时

**能力效果：**本阶段中，此单位的保护骰投出未修正的 6 时，这下保护在此次攻击结算完毕后，会对攻击的单位造成 1 点致命伤害

### 魔法道具：终焉旅程之盔-Helm of the Last Ride

完全位于装备者 12 寸内的友方**绯红骑团寻神者军团**单位勇气值+1

# 希尔伊斯科军团

复仇爆发

**军团特性：同仇敌忾：**如同它们的领袖，追随希尔伊斯科的恶魔与凡人数量大抵相近，完美地同步协作。

第一个大回合开始时，若你的军队中**恶魔**单位的数量与**凡人**单位的数量相等，则你获得 D3 点指挥点数；

若单位总数超过 12，且**恶魔**单位的数量与**凡人**单位的数量相等，则获得 D6 而不是 D3 点指挥点数。

希尔’伊斯科在做此计算时算作一个**恶魔**单位和一个**凡人**单位。

**军团特性：致命同步：**希尔’伊斯科的追随者们团结在一起，渴望邪恶的复仇，以复仇忠侣之名，从同伴的暴行与恣睢中获得颤抖的快感。

当一个友方**色孽英雄**因造成或受到伤害或致命伤害而获得堕落点数时，若那个**色孽英雄**还位于**希尔’伊斯科** 12 寸内，则获得的堕落点数翻倍。

**军团特性：希尔伊斯科军团：**希尔’伊斯科军团包含的凡人战士比别的军团更多。

此军团没有主将特性和魔法道具可供选择。

此军团只能选用以下阵型：复仇联盟，享乐狂欢队，搜查骑兵团，虔信苦求团，复仇群骑，魔钢分队。

虔信苦求团，复仇群骑，魔钢分队，复仇联盟只能在此军团中使用。

## 虔信苦求团 160 分

Devout Supplicants		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个 <b>凡人色孽英雄</b> ，2-6 个混沌神选，混沌战士，混沌掠夺者单位任意组合，0-2 个混沌卵单位，1-2 个混沌战争祭坛 此阵型中的所有单位必须包含 <b>色孽</b> 关键词	
能力	<b>色孽祝福：</b> 此阵型中的战争祭坛使用 <b>灭世神恩</b> 能力进行祈祷时，只需 2+就可以成功。。	

## 复仇群骑 140 分

Vengeful Throng		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个 <b>凡人色孽英雄</b> （必须有坐骑或可以飞行），2-6 个混沌骑士，混沌掠夺骑手任意组合，0-4 个混沌战车，戈尔兽战车任意组合 此阵型中的所有单位必须包含 <b>色孽</b> 关键词	
能力	<b>急速冲锋：</b> 一次性能力。在你的冲锋阶段开始时，你可以宣布此阵型中的单位进行急速冲锋：若如此，则在本阶段中，此阵型的单位 18 寸内有敌人就可以宣布冲锋，且冲锋时投 3D6 而不是 2D6；如此冲锋的单位冲锋移动结束后，选择一个 1 寸内的敌方单位投 D6，若结果为 5+则那个敌方单位在本阶段结束时受到 D3 致命伤害。	

## 魔钢分队 110 分

Daemonsteel Contingent		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1-3 个碾魂者 此阵型中的所有单位必须包含 <b>色孽</b> 关键词	
能力	<b>魂债：</b> 此阵型中的碾魂者命中骰和保护骰结果都+1。	

## 复仇联盟 100 分

The Vengeful Alliance		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 希尔’伊斯科-复仇忠侣，0-5 个混沌 <b>色孽英雄</b> ，1-2 个复仇群骑，虔信苦求团阵型任意组合，1-2 个搜查骑兵团阵型，0-2 个享乐狂欢队阵型，0-2 个魔钢分队阵型	
能力	<b>凶残暴政：</b> 希尔’伊斯科存活时，此阵型中所有 <b>凡人</b> 单位勇气值为 10，且在你的英雄阶段开始时，你额外获得一点指挥点数。	

## 色孽法术表

色孽联军中的**法师**在总规则中的奥术飞弹和神秘护盾之外还掌握咒诅法系中的法术。

在游戏开始前，玩家可以为每个色孽**法师**投 D6 来从下表中随机决定一个其可以使用的法术，也可以从中直接进行选择。每个**法师**可以掌握和在每个英雄阶段中可以使用的法术总数都写在他们自己的规则里。

**下文中的法术描述都是假设“已经施放成功”的情况  
如无特殊描述，则所有持续性效果都持续到你的下一个英雄阶段。  
下文中的“施法者”指的都是成功进行了这一次施法的友方法师。  
在每一个具体的法术中，这些共性就不再加以赘述。**

总规则通用法术：**奥术飞弹**（施法值 5）

选择一个位于施法者 18 寸内，且为其可见的敌方单位，该单位遭受 1 点致命伤害；

此外，如果这次施法的结果大于等于 10，则该单位改为遭受 D3 点致命伤害。

总规则通用法术：**神秘护盾**（施法值 6）

选择一个位于施法者 18 寸内的友方单位，该单位可以重投结果为 1 的保护骰。

### 「色孽」法系

只有**色孽恶魔法师**可以从中选择一个魔法

#### 1. 色孽之鞭 施法值 5

选择施法者视野 12 寸内的一个点，在施法者底盘与点之间画一条 1mm 宽的直线，为直线经过的每个敌方模型投 D6，若结果为 4+则那个模型所在的单位受到 1 点致命伤害。

#### 2. 色孽舞曲 施法值 7

选择位于施法者 6 寸内的且为其可见的一个敌方**英雄**，其移动力是几，就投几个 D6，每投出一个 5+，其受到 1 点致命伤害。

#### 3. 歇斯底里 施法值 7

选择完全位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个敌方单位，那个单位中每有一个模型，投一个 D6：每投出一个 6+，那个单位受到 D3 致命伤害。

#### 4. 断魂碎片 施法值 5

选择位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个敌方单位，投 2D6，若结果大于其勇气值，则其受到此 2D6 与其勇气值差值的致命伤害。

#### 5. 幻象术 施法值 7

选择位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个敌方单位，投 6D6，每投出一个 5+，那个单位勇气值-1（最小减到 1）。

#### 6. 诅咒回生 施法值 5

选择位于施法者 6 寸内的且为其可见的一个友方**纵欲者英雄**，使其恢复 1 点生命值。  
若施法骰结果为 10+，则可以回复 D3 点。

## 色孽禁术

只有**色孽大魔**可以从中选择一个魔法

### 1. 秘密之歌 施法值 7

选择完全位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个敌方单位，那个单位中每有一个模型，投一个 D6：每投出一个 6+，你获得一点堕落点数。

### 2. 诅咒后裔 施法值 7

选择位于施法者 6 寸内的且为其可见的一个友方**恶魔纵欲者英雄**，使其恢复 D3 点生命值。若施法骰结果为 10+，则可以回复 D6 点。

### 3. 慵懒昏迷 施法值 8

选择位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个敌方**英雄**，使其不能奔跑、冲锋、使用指挥能力。

## 「苦痛欢愉」法系

只有**色孽凡人法师**可以从中选择一个魔法

### 1. 战斗狂喜 施法值 5

选择完全位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个友方**色孽凡人**单位，使其无需进行震慑测试。若施法骰结果为 10+，则你可以选择最多 D3 个单位作为目标。

### 2. 黑暗瘴症 施法值 5

选择位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个敌方单位，投 2D6，若结果大于其勇气值，则友方单位对这个单位的攻击命中骰结果+1。

### 3. 地狱尖啸 施法值 5

为施法者 6 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 5+则对应敌方单位受到 1 点致命伤害。

色孽神坛 0 分

Fane of Slaanesh		战场定位：地形
分数与规模	此地形包含一个模型，此模型 0 分，军表中至多只能有 1 个此模型	
关键词	地形、色孽、色孽神坛	
		
部署规则	双方选择领地后，开始部署单位前，你必须将此模型完全放置于己方领地内，其他地形和任务点 3 寸外的位置总规则中所有关于地形的其它限制都对其生效。 如果双方玩家都拥有“双方选择领地后，开始部署单位前.....”时部署地形的能力，则双方玩家进行拼骰，由拼骰胜者决定谁先部署地形。	
能力	<b>地形：</b> 此模型是一个地形、此模型是一个障碍物。  <b>色孽神力：</b> 若你将消耗堕落点数召唤的单位完全布置于此地形 12 寸内，则那个单位布置完成后你获得 D3 堕落点数。  <b>诅咒通道：</b> 在你的英雄阶段开始时，你可以选择一个此地形 6 寸内的混沌色孽英雄进行献祭： >此英雄受到 1 点致命伤害并投 D6，若结果为 2+则其可以重投命中骰，直到你的下个英雄阶段。 >若此英雄拥有魔法道具，则你也可以将魔法道具作为祭品而不受到伤害。若如此，这个道具永久失效并投 D6，若结果为 2+则这个英雄在接下来的整场游戏中都可以重投命中骰。	

守密者 360 分

Keeper of Secrets		战场定位：领袖、巨兽				
分数与规模		此单位包含一个模型，这个模型 360 分				
关键词		混沌、恶魔、大魔、色孽、纵欲者、怪兽、法师、英雄、守密者				
<div></div>						
单位面板属性		移动力		保护		生命值
数值		*		4+		14
英雄装备		优雅巨剑、穿刺巨爪，还可以选择：活体长鞭、恶毒魔爪、仪式之刃、闪光魔盾中的一件装备				
射击武器列表						
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
活体长鞭	6	1	3+	3+	-1	1
近战阶段开始时，你可以选择一个此模型 6 寸内的敌方怪兽投 D6，若结果为 3+则你可以选择那个怪兽的一件近战武器在本阶段命中骰结果-1						
近战武器列表						
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害
仪式之刃	1	1	2+	3+	-1	1
恶毒魔爪	1	1	2+	3+	-1	1
近战阶段结束时，你可以选择一个此模型 1 寸内的受伤的敌方模型投 D6，若结果为 2+则其受到 1 点致命伤害，若结果为 6 则改为 D3 点致命伤害						
优雅巨剑	2	*	3+	3+	-1	2
穿刺巨爪	3	2	3+	3+	-2	*
近战阶段结束时，若此模型在本阶段中杀死了任意敌方模型，则回复 D3 点生命值，若杀死了任意英雄，则改为回复 D6 点生命值						
无						
无						

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

损伤表			
所受伤害数	移动力	优雅巨剑攻击次数	穿刺巨爪伤害
0-3	14	4	5
4-6	12	3	4
7-9	10	3	3
10-12	8	2	3
13+	6	2	2

能力	<b>闪光魔盾：</b> 装备闪光魔盾的模型获得此效果：此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 6+则无视那点伤害或致命伤害。
	<b>微妙精准：</b> 此模型的近战攻击造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成相当于其伤害值的致命伤害（不投掷保护骰）。
	<b>黑暗诱惑：</b> 近战阶段开始时，你可以选择一个此模型 3 寸内的敌方 <b>英雄</b> ，询问其是否接受诱惑： <div>           &gt;<b>接受诱惑：</b>那个<b>英雄</b>的所有攻击命中骰结果+1；            在下个近战阶段开始时，为其投 D6：           <div>             ·若结果为 4+，那个<b>英雄</b>死亡；              ·若结果不为 4+，则那个<b>英雄</b>失去此命中加成效果。           </div>           &gt;<b>拒绝诱惑：</b>那个<b>英雄</b>受到 D3 致命伤害。         </div>
	<b>魔法能力：</b> 本模型是 <b>法师</b> ，可以在你的英雄阶段中尝试两次施法，并在敌军英雄阶段中尝试两次破法。 本模型掌握 <b>奥术飞弹</b> 、 <b>神秘护盾</b> 、 <b>噪声重唱</b> 法术
	> <b>噪声重唱</b> – 施法值 6 投 2D6，施法者 6 寸内的每个勇气值小于此 2D6 的敌方单位受到 D3 致命伤害。

**指挥能力：极致暴力**

- 作用对象：**完全位于具备本能力的一个友军模型 12 寸内的、本阶段已经进行过攻击的一个友方**纵欲者**单位
- 使用时机：**在任意近战阶段中，轮到你选择单位进行攻击时。
- 能力效果：**那个单位可以再次跟进并攻击一轮。一个单位在同一个阶段中只能被本能力作用一次。

享魂者 360 分

Soulfeaster		战场定位：领袖、巨兽
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 360 分	
关键词	混沌、恶魔、大魔、色孽、纵欲者、怪兽、法师、英雄、守密者、享魂者	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			*			4+		14		10	
英雄装备		优雅巨剑、穿刺巨爪，恶毒魔爪									
近战武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
恶毒魔爪		1	1	2+	3+	-1	1	近战阶段结束时，若此模型在本阶段中杀死了任意敌方模型，则回复 D3 点生命值，若杀死了任意英雄，则改为回复 D6 点生命值			
优雅巨剑		2	*	3+	3+	-1	2	无			
穿刺巨爪		3	2	3+	3+	-2	*	无			

损伤表			
所受伤害数	移动力	优雅巨剑攻击次数	穿刺巨爪伤害
0-3	14	4	5
4-6	12	3	4
7-9	10	3	3
10-12	8	2	3
13+	6	2	2

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页



	<p><b>微妙精准：</b>此模型的近战攻击造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成相当于其伤害值的致命伤害（不投掷保护骰）。</p>
<b>能力</b>	<p><b>黑暗诱惑：</b>近战阶段开始时，你可以选择一个此模型 3 寸内的敌方<b>英雄</b>，询问其是否接受诱惑：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>&gt;<b>接受诱惑：</b>那个<b>英雄</b>的所有攻击命中骰结果+1； 在下个近战阶段开始时，为其投 D6：<ul style="list-style-type: none"><li>·若结果为 4+，那个<b>英雄</b>死亡；</li><li>·若结果不为 4+，则那个<b>英雄</b>失去此命中加成果。</li></ul></li><li>&gt;<b>拒绝诱惑：</b>那个<b>英雄</b>受到 D3 致命伤害。</li></ul> <p><b>享魂触须：</b>近战阶段开始时，你可以选择一个此模型 3 寸内的敌方<b>英雄</b>，投 3D6，若结果大于那个<b>英雄</b>的勇气值，则你获得 D3 点 DP，且那个<b>英雄</b>本阶段命中骰结果-1。</p> <p><b>魔法能力：</b> 本模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试两次施法，并在敌军英雄阶段中尝试两次破法。 本模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>、<b>噪声重唱</b>法术</p> <p>&gt;<b>噪声重唱</b> – 施法值 6 投 2D6，施法者 6 寸内的每个勇气值小于此 2D6 的敌方单位受到 D3 致命伤害。</p>

至尊色孽大魔 460 分

Exalted Greater Daemon		战场定位：领袖、巨兽
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 460 分	
关键词	混沌、恶魔、色孽、怪兽、法师、英雄、守密者、至尊色孽大魔	



单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值	
数值			*		4+		15		10	
英雄装备		优雅巨剑、锋利巨爪								
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
锋利巨爪	2	*	3+	3+	-1	2	无			
优雅巨剑	2	4	3+	*	-2	3	无			

损伤表			
所受伤害数	移动力		优雅巨剑造伤
0-3	14		2+
4-7	12		2+
8-10	10		3+
11-13	8		3+
14+	6		4+

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

	<p><b>低语诱惑：</b>近战阶段开始时，你可以选择一个此模型 3 寸内的敌方<b>英雄</b>，使其本阶段可以重投结果为 1 的命中骰，但在本阶段结束时，为其投 D6，若结果为 6，则那个英雄立即死亡。</p>
<b>能力</b>	<p><b>魔法能力：</b> 本模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试两次施法，并在敌军英雄阶段中尝试两次破法。 本模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>、<b>噪声重唱</b>法术</p> <p>&gt;<b>噪声重唱</b> – 施法值 6 投 2D6，施法者 6 寸内的每个勇气值小于此 2D6 的敌方单位受到 D3 致命伤害。</p> <p><b>指挥能力：终极暴力</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>完全位于一个具备本能力的友军模型 18 寸内的一个友方<b>色孽恶魔</b>单位</li><li>•<b>使用时机：</b>在任意近战阶段开始时。</li><li>•<b>能力效果：</b>那个单位本阶段第一次攻击完毕后，若三寸内仍有敌方单位，则可以跟进并攻击第二轮。</li></ul>

夏拉希·魔灾    340 分

Shalaxi Helbane		战场定位：领袖、巨兽					
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 340 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物						
关键词	混沌、恶魔、大魔、色孽、纵欲者、怪兽、法师、英雄、守密者、夏拉希·魔灾						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		*	4+	14	10		
英雄装备	穿魂者长枪、穿刺巨爪，还可以选择：活体长鞭、闪光魔盾中的一件装备						
射击武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
活体长鞭	6	1	3+	3+	-1	1	近战阶段开始时，你可以选择一个此模型 6 寸内的敌方怪兽投 D6，若结果为 3+则你可以选择那个怪兽的一件近战武器在本阶段命中骰结果-1
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
穿魂者长枪	3	1	2+	*	-3	D6	无
穿刺巨爪	3	2	3+	3+	-2	*	无

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

损伤表			
所受伤害数	移动力	穿魂者长枪造伤	穿刺巨爪伤害
0-3	14	2+	5
4-6	12	2+	4
7-9	10	3+	3
10-12	8	3+	3
13+	6	4+	2

能力	<b>闪光魔盾：</b> 装备闪光魔盾的模型获得此效果：此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 6+则无视那点伤害或致命伤害。
	<b>微妙精准：</b> 此模型的近战攻击造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成相当于其伤害值的致命伤害（不投掷保护骰）。
	<b>必杀一击：</b> 近战阶段开始时，你可以选择一个此模型 3 寸内的敌方 <b>英雄</b> ，若如此，本阶段中穿魂者长枪的伤害值变为 6，但是本阶段中此模型只能攻击那个 <b>英雄</b> 。
	<b>紧缚斗篷：</b> 此模型对敌方 <b>英雄</b> 近战攻击的保护骰结果+1。
	<b>不可抗拒的挑战：</b> 敌方冲锋阶段开始时，你可以选择一个此模型 12 寸内、任意友方模型 3 寸外的敌方 <b>英雄</b> ，询问其是否接受挑战：  > <b>接受挑战：</b> 那个 <b>英雄</b> 必须冲锋，且如果可以，则必须冲锋到夏拉希 0.5 寸内；那个 <b>英雄</b> 本阶段中只能攻击夏拉希（若不能攻击到夏拉希，则这个 <b>英雄</b> 本阶段就不能进行任何攻击）。  > <b>拒绝挑战：</b> 那个 <b>英雄</b> 受到 D3 致命伤害。
	<b>魔法能力：</b> 本模型是 <b>法师</b> ，可以在你的英雄阶段中尝试两次施法，并在敌军英雄阶段中尝试两次破法。 本模型掌握 <b>奥术飞弹</b> 、 <b>神秘护盾</b> 、 <b>敏锐感官</b> 法术  > <b>敏锐感官</b> – 施法值 4 施法者攻击 <b>英雄</b> 时可以重投命中骰，被 <b>英雄</b> 攻击时可以重投保护骰，直到你的下个英雄阶段。

复仇忠侣-希尔’ 伊斯科 200 分

Syll’ Esske the Vengeful Allegiance				战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 200 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物							
关键词		混沌、恶魔、女魔、色孽、纵欲者、英雄、法师、色孽先锋、希尔’ 伊斯科、复仇忠侣							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		8		4+		9		10	
英雄装备		本模型装备了灾祸之鞭 随从：伊斯科会用统御之斧进行攻击，规则上视为坐骑。							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
灾祸之鞭	2	8	3+	4+	-1	1	无		
统御之斧	2	4	4+	3+	-2	D3	无		

能力	柔韧迅捷：此模型奔跑的回合仍可以冲锋。
	致命同步：此模型在近战阶段每次进行攻击时，只能选择一件武器进行攻击。然后在近战阶段结束时，可以跟进并用一把武器攻击一轮。
	若有能力或法术让此模型在近战阶段中额外攻击一轮，则也只能让此模型在近战阶段结束额外攻击一轮。
	此模型在同一阶段中的每次进行攻击时都必须切换武器，且除了第一次攻击之外，可以重投命中骰。

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

能力	<p><b>魔法能力：</b> 本模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试一次施法，并在敌军英雄阶段中尝试一次破法。 本模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>、<b>变节</b>法术</p> <p>&gt; <b>变节</b> – 施法值 7 施法者攻击<b>英雄</b>时可以重投命中骰，被<b>英雄</b>攻击时可以重投保护骰，直到你的下个英雄阶段。</p> <p><b>指挥能力：尊主权威</b> 此能力有两种使用时机，有不同的效果：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>此模型</li><li>•<b>使用时机：</b>近战阶段开始时</li><li>•<b>能力效果：</b>本阶段中，完全位于此模型 18 寸内的友方<b>混沌色孽</b>单位可以重投结果为 1 的命中骰</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>此模型</li><li>•<b>使用时机：</b>震慑阶段开始时</li><li>•<b>能力效果：</b>本阶段中，完全位于此模型 18 寸内的友方<b>混沌色孽</b>单位无需进行震慑测试</li></ul>
----	---

扭曲魔镜     200 分

The Contorted Epitome					战场定位：领袖				
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 200 分							
关键词		混沌、恶魔、女魔、色孽、纵欲者、英雄、法师、色孽先锋、扭曲魔镜							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		12		5+		7		10	
英雄装备		本模型装备了蹂躏魔爪、盘曲触手							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
蹂躏魔爪	1	9	3+	4+	-1	1	无		
盘曲触手	3	2	3+	4+	-2	2	无		

能力	力量赠礼：此模型可以重投施法、破法、驱散骰。
	吞噬能量：此模型每受到一点致命伤害，投 D6，若结果为 2+则无视那点致命伤害。
	恐怖魅惑：近战阶段开始时，为此模型 6 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 4+，则对应敌方单位只能在此战结束时进行近战攻击。
	若有能力使那个受影响的单位在近战开始时攻击，则此能力与那个能力抵消。
	魔法能力： 本模型是 <b>法师</b> ，可以在你的英雄阶段中尝试两次施法，并在敌军英雄阶段中尝试两次破法。 本模型掌握 <b>奥术飞弹</b> 、 <b>神秘护盾</b> 、 <b>压倒诱获</b> 法术  >压倒诱获 – 施法值 7 选择施法者 24 寸内且为其可见的最多 D3 个敌方单位，所有单位攻击那些单位时可以重投结果为 1 的命中骰。 此效果持续到你的下个英雄阶段。



**地狱奏乐者-色孽先锋 140 分**

Infernal Enrapturess Herald of Slaanesh				战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 140 分							
关键词		混沌、恶魔、女魔、色孽、纵欲者、英雄、色孽先锋、地狱奏乐者							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		6		5+		5		10	
英雄装备		本模型装备了蹂躏魔爪、心弦竖琴							
射击武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
不和谐音	18	6	3+	4+	-1	1	无		
悦耳轰击	24	1	2+	3+	-3	D3	无		
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
蹂躏魔爪	1	3	3+	4+	-1	1	无		

能力	<p><b>不和谐干扰：</b>此模型 24 寸内的敌方<b>法师</b>必须重投成功的施法骰，且若重投后的结果为双骰，则法术效果结算后（若施法成功）施法者受到 D3 致命伤害。</p>
	<p>此外，此模型可以在己方英雄阶段如<b>法师</b>一样驱散一个无尽法术，且驱散骰结果+1。</p>
	<p><b>和谐同调：</b>在你的英雄阶段开始时，桌面上的每个友方此模型使你获得 1 点 DP。</p>
	<p><b>多种乐音：</b>此模型进行射击时，必须选择用<b>不和谐音</b>或<b>悦耳轰击</b>进行射击。</p>

假面舞者 120 分

The Masque		战场定位：领袖					
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 120 分，这是一个在军表中不能重复的特殊人物						
关键词	混沌、恶魔、女魔、色孽、纵欲者、英雄、色孽先锋、地狱奏乐者						
<div></div>							
单位面板属性		移动力		保护	生命值	勇气值	
数值		10		5+	5	10	
英雄装备		本模型装备了蹂躏魔爪					
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
蹂躏魔爪	1	6	3+	4+	-1	1	无

能力	<p><b>假面之杖：</b>在你的每个英雄阶段开始时，你必须选择。</p> <p>&gt;为此模型回复 D3 点生命值。</p> <p>&gt;增加 D3 次近战武器攻击次数，直到你的下个英雄阶段开始。</p> <p><b>无尽之舞：</b>在近战阶段中，此模型在 6 寸内敌方单位时就可以跟进并攻击，且跟进时可以额外移动 3 寸。</p> <p>此外，此模型攻击移动力小于等于 10 的目标时可以重投命中骰；攻击移动力小于等于 5 的目标时还可以重投造伤骰。</p> <p><b>柔韧迅捷：</b>此模型奔跑的回合仍可以冲锋。</p> <p><b>异人反应：</b>此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 4+则无视那点伤害或致命伤害。</p>
----	--

罪业首领-色孽先锋 120 分

Viceleader Herald of Slaanesh			战场定位：领袖						
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 120 分								
关键词	混沌、恶魔、女魔、色孽、纵欲者、英雄、法师、色孽先锋、罪业首领								
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		6		5+		5		10	
英雄装备		本模型装备了蹂躏魔爪							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
蹂躏魔爪	1	6	3+	4+	-1	1	无		


能力	柔韧迅捷：此模型奔跑的回合仍可以冲锋。
	迅捷反应：此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+则无视那点伤害或致命伤害。
	魔法能力： 本模型是 <b>法师</b> ，可以在你的英雄阶段中尝试一次施法，并在敌军英雄阶段中尝试一次破法。 本模型掌握 <b>奥术飞弹</b> 、 <b>神秘护盾</b> 、 <b>诱获</b> 法术
	在你的英雄阶段，每个掌握 <b>诱获</b> 的 <b>法师</b> 都可以各自尝试施放一次此法术，不论本阶段是否有其他 <b>法师</b> 已经施放过此法术
	> <b>诱获</b> – 施法值 5 选择施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，所有单位攻击那些单位时可以重投结果为 1 的命中骰。 此效果持续到你的下个英雄阶段。

## 刃舞使者-乘坐地狱剥皮战车 180 分

Bladebringer Herald on Hellflayer				战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 180 分							
关键词		混沌、恶魔、女魔、色孽、纵欲者、英雄、法师、色孽先锋、地狱剥皮战车、刃舞使者							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		12		4+		9		10	
英雄装备		本模型装备了蹂躏魔爪 蹄兽和组员：女魔组员装备利爪和长鞭，色孽蹄兽装备剧毒长舌。它们在规则上视为坐骑。							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
蹂躏魔爪		1	6	3+	4+	-1	1	无	
利爪和长鞭		2	6	3+	4+	-1	1	无	
剧毒长舌		1	4	3+	4+	-	1	无	

能力	<p><b>灵魂芬芳：</b>近战阶段开始时，为此模型 1 寸内每个敌方单位投 D6，若结果为 4+则对应敌方单位受到 D3 致命伤害。</p> <p>&gt;以上每投出一个 4+，本阶段中此模型所有近战武器攻击次数+1。</p> <p><b>魔法能力：</b></p> <p>本模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试一次施法，并在敌军英雄阶段中尝试一次破法。</p> <p>本模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>、<b>诱获</b>法术</p> <p>在你的英雄阶段，每个掌握<b>诱获</b>的<b>法师</b>都可以各自尝试施放一次此法术，不论本阶段是否有其他<b>法师</b>已经施放过此法术</p> <p>&gt;<b>诱获</b> – 施法值 5</p> <p>选择施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，所有单位攻击那些单位时可以重投结果为 1 的命中骰。</p> <p>此效果持续到你的下个英雄阶段。</p>
----	---

## 地狱剥皮战车 140 分

Hellflayer		战场定位：无							
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 140 分							
关键词		混沌、恶魔、女魔、色孽、纵欲者、地狱剥皮战车							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		12		4+		7		10	
英雄装备		本模型装备了穿刺利爪 蹄兽和组员：女魔组员装备利爪和长鞭，色孽蹄兽装备剧毒长舌。它们在规则上视为坐骑。							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
穿刺利爪		1	4	3+	4+	-1	1	无	
利爪和长鞭		2	6	3+	4+	-1	1	无	
剧毒长舌		1	4	3+	4+	-	1	无	
能力		灵魂芬芳：近战阶段开始时，为此模型 1 寸内每个敌方单位投 D6，若结果为 4+则对应敌方单位受到 D3 致命伤害。 >以上每投出一个 4+，本阶段中此模型所有近战武器攻击次数+1。							

刃舞使者-乘坐搜查战车 160 分

Bladebringer Herald on Seeker Chariot				战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 160 分							
关键词		混沌、恶魔、女魔、色孽、纵欲者、英雄、法师、色孽先锋、搜查战车、刃舞使者							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		12		4+		8		10	
英雄装备		本模型装备了剥皮长鞭 蹄兽和组员：女魔组员装备穿刺利爪，色孽蹄兽装备剧毒长舌。它们在规则上视为坐骑。							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
剥皮长鞭		2	6	3+	4+	-1	1	无	
穿刺利爪		1	3	3+	4+	-1	1	无	
剧毒长舌		1	4	3+	4+	-	1	无	

能力	出奇迅捷：此模型撤退的回合仍可以冲锋。
	凌迟刃轮：此模型冲锋后，为其 1 寸内每个敌方单位投 D6，若结果为 2+则对应敌方单位受到 D3 致命伤害。
	魔法能力： 本模型是 <b>法师</b> ，可以在你的英雄阶段中尝试一次施法，并在敌军英雄阶段中尝试一次破法。 本模型掌握 <b>奥术飞弹</b> 、 <b>神秘护盾</b> 、 <b>诱获法术</b>
	在你的英雄阶段，每个掌握 <b>诱获</b> 的 <b>法师</b> 都可以各自尝试施放一次此法术，不论本阶段是否有其他 <b>法师</b> 已经施放过此法术 > <b>诱获</b> – 施法值 5 选择施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，所有单位攻击那些单位时可以重投结果为 1 的命中骰。 此效果持续到你的下个英雄阶段。



## 搜查战车 120 分

分数与规模		单位中包含 1-3 个模型，每个模型 120 分					战场定位：无	
关键词		混沌、恶魔、女魔、色孽、纵欲者、搜查战车						
								
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值
数值		12		4+		6		10
英雄装备		本模型装备了剥皮长鞭 <b>蹄兽和组员：</b> 女魔组员装备穿刺利爪，色孽蹄兽装备剧毒长舌。它们在规则上视为坐骑。						
近战武器列表								
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
剥皮长鞭	2	4	3+	4+	-1	1	无	
穿刺利爪	1	3	3+	4+	-1	1	无	
剧毒长舌	1	4	3+	4+	-	1	无	

	<b>出奇迅捷：</b> 此模型撤退的回合仍可以冲锋。
<b>能力</b>	<b>凌迟刃轮：</b> 此模型冲锋后，为其 1 寸内每个敌方单位投 D6，若结果为 2+则对应敌方单位受到 D3 致命伤害。


刃舞使者-乘坐华贵战车 220 分

Bladebringer Herald on Exalted Chariot				战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 160 分							
关键词		混沌、恶魔、女魔、色孽、纵欲者、英雄、法师、色孽先锋、华贵战车、刃舞使者							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		10		4+		10		10	
英雄装备		本模型装备了剥皮长鞭 蹄兽和组员：女魔组员装备穿刺利爪，色孽蹄兽装备剧毒长舌。它们在规则上视为坐骑。							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
剥皮长鞭	2	6	3+	4+	-1	1	无		
穿刺利爪	1	9	3+	4+	-1	1	无		
剧毒长舌	1	8	3+	4+	-	1	无		

能力	<p><b>分尸刃轮：</b>此模型冲锋后，为其 1 寸内每个敌方单位投 D6： -结果为 2-4 的敌方单位受到 D3 致命伤害； -结果为 5+的敌方单位受到 D6 致命伤害。</p> <p><b>灵魂浓香：</b>近战阶段开始时，为此模型 1 寸内每个敌方单位投 D6，若结果为 2+则对应敌方单位受到 D3 致命伤害。 &gt;以上每投出一个 2+，本阶段中此模型所有近战武器攻击次数+1。</p> <p><b>魔法能力：</b> 本模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试一次施法，并在敌军英雄阶段中尝试一次破法。 本模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>、<b>诱获</b>法术</p> <p>在你的英雄阶段，每个掌握<b>诱获</b>的<b>法师</b>都可以各自尝试施放一次此法术，不论本阶段是否有其他<b>法师</b>已经施放过此法术 &gt;<b>诱获</b> – 施法值 5 选择施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，所有单位攻击那些单位时可以重投结果为 1 的命中骰。 此效果持续到你的下个英雄阶段。</p>
----	--



华贵战车
 220 分

Exalted Chariot			战场定位：无						
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 180 分							
关键词		混沌、恶魔、女魔、色孽、纵欲者、华贵战车							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		10		4+		9		10	
英雄装备		本模型装备了剥皮长鞭 <b>蹄兽和组员</b> ：女魔组员装备穿刺利爪，色孽蹄兽装备剧毒长舌。它们在规则上视为坐骑。							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
剥皮长鞭	2	4	3+	4+	-1	1	无		
穿刺利爪	1	9	3+	4+	-1	1	无		
剧毒长舌	1	8	3+	4+	-	1	无		

能力	分尸刃轮：此模型冲锋后，为其 1 寸内每个敌方单位投 D6： 结果为 2-4 的敌方单位受到 D3 致命伤害； 结果为 5+的敌方单位受到 D6 致命伤害。
	灵魂浓香：近战阶段开始时，为此模型 1 寸内每个敌方单位投 D6，若结果为 2+则对应敌方单位受到 D3 致命伤害。
	>以上每投出一个 2+，本阶段中此模型所有近战武器攻击次数+1。

女魔 110 分

Daemonettes			战场定位：战线				
分数与规模	单位中包含 10-30 个模型，每 10 个模型 110 分，在 30 人满编时降为 300 分						
关键词	混沌、恶魔、色孽、纵欲者、女魔						
							
单位面板属性	移动力	保护		生命值	勇气值		
数值	6	5+		1	10		
全队装备	所有模型都装备了穿刺利爪						
装备替换与额外装备	<p>&gt; 旗手：本单位中每有 10 个模型可有 1 个成为旗手，每个旗手可各自选择装备：</p> <p>·女魔战旗：拥有此战旗的单位可以重投冲锋骰；</p> <p>·女魔圣像：拥有此战旗的单位的震慑骰投出未修正的 1 时，可以添加最多 D6 个模型到此单位中，且没有模型会逃跑</p> <p>&gt; 号手：本单位中每有 10 个模型可有 1 个成为号手：位于拥有号手的单位 8 寸内的敌方单位震慑骰投出未修正的 1 时，必须重投那颗震慑骰</p>						
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
穿刺利爪	1	2	4+	4+	-1	1	无
队长特效	此单位中有一个模型为魅魔，它的穿刺利爪攻击次数+1						
能力	柔韧迅捷：此单位奔跑过的回合仍可以冲锋。						

搜查骑兵
 120 分

Seekers		战场定位：无					
分数与规模	单位中包含 5-20 个模型，每 5 个模型 120 分						
关键词	混沌、恶魔、色孽、纵欲者、搜查骑兵						
<div></div>							
单位面板属性	移动力	保护	生命值	勇气值			
数值	14	5+	2	10			
全队装备	所有模型都装备了穿刺利爪 坐骑：色孽蹄兽装备了剧毒长舌						
装备替换与额外装备	> 旗手：本单位中每有 5 个模型可有 1 个成为旗手，每个旗手可各自选择装备： - 搜查战旗：拥有此战旗的单位可以重投冲锋骰； - 搜查圣像：拥有此战旗的单位的震慑骰投出未修正的 1 时，可以添加最多 D3 个模型到此单位中，且没有模型会逃跑  > 号手：本单位中每有 5 个模型可有 1 个成为号手：位于拥有号手的单位 8 寸内的敌方单位震慑骰投出未修正的 1 时，必须重投那颗震慑骰						
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
穿刺利爪	1	2	3+	4+	-1	1	无
剧毒长舌	1	2	3+	4+	-	1	无
队长特效	此单位中有一个模型为探心魔，它的穿刺利爪攻击次数+1						
能力	迅银之速：此单位投掷奔跑骰时投 2D6 而不是 D6，且此单位奔跑过的回合仍可以冲锋。						
	灵魂猎手：若此单位在近战阶段杀死任意敌方模型，则下个近战阶段中此单位所有近战武器攻击次数+1。						

地狱骑手-持魔爪枪
 100 分

Hellstrider with Claw-spears				战场定位：无					
分数与规模		单位中包含 5-20 个模型，每 5 个模型 100 分							
关键词		混沌、凡人、色孽、纵欲者、地狱骑手							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		14		4+		2		6	
全队装备		所有模型都装备了魔爪枪 坐骑：色孽蹄兽装备了剧毒长舌							
装备替换与额外装备		> 旗手：本单位中每有 5 个模型可有 1 个成为旗手，每个旗手可各自选择装备： ·战旗：拥有此战旗的单位可以重投冲锋骰； ·圣像：拥有此战旗的单位勇气值+2  > 号手：本单位中每有 5 个模型可有 1 个成为号手：位于拥有号手的单位 8 寸内的敌方单位震慑骰投出未修正的 1 时，必须重投那颗震慑骰							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
魔爪枪		1	1	3+	4+	-1	1	无	
剧毒长舌		1	2	3+	4+	-	1	无	
队长特效		此单位中有一个模型为地狱劫掠者，他的魔爪枪攻击次数+1							
能力		灵魂猎手：若此单位在近战阶段杀死任意敌方模型，则下个近战阶段中此单位所有近战武器攻击次数+1。							

地狱骑手-持地狱鞭100分

Hellstrider with Hellscurges				战场定位：无					
分数与规模		单位中包含 5-20 个模型，每 5 个模型 100 分							
关键词		混沌、凡人、色孽、纵欲者、地狱骑手							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		14		4+		2		6	
全队装备		所有模型都装备了地狱鞭 坐骑：色孽蹄兽装备了剧毒长舌							
装备替换与额外装备		> 旗手：本单位中每有 5 个模型可有 1 个成为旗手，每个旗手可各自选择装备： ·战旗：拥有此战旗的单位可以重投冲锋骰； ·圣像：拥有此战旗的单位勇气值+2  > 号手：本单位中每有 5 个模型可有 1 个成为号手：位于拥有号手的单位 8 寸内的敌方单位震慑骰投出未修正的 1 时，必须重投那颗震慑骰							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
地狱鞭		3	1	3+	4+	-	1	无	
剧毒长舌		1	2	3+	4+	-	1	无	
队长特效		此单位中有一个模型为地狱劫掠者，他的地狱鞭攻击次数+1							
能力		灵魂猎手：若此单位在近战阶段杀死任意敌方模型，则下个近战阶段中此单位所有近战武器攻击次数+1。							



色孽兽 210 分

Fiends				战场定位：无					
分数与规模		单位中包含 3-9 个模型，每 3 个模型 210 分							
关键词		混沌、恶魔、色孽、纵欲者、色孽兽							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		12		5+		4		10	
全队装备		所有模型都装备了致命螯爪和倒刺毒针							
装备替换与额外装备		无							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
致命螯爪		1	4	3+	3+	-1	1	造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击的伤害值变为 D3	
倒刺毒针		2	1	3+	3+	-1	见特效	此武器攻击最大生命值不同的模型时伤害值也不同： 生命值为 1：伤害值为 1； 生命值为 2-3：伤害值为 D3； 生命值为 4+：伤害值为 D6。	
队长特效		此单位中有一个模型为极乐魔，它的致命螯爪攻击次数+1							
能力		扰乱之歌：敌方法师的 12 寸内有此单位时，施法骰结果减-1。							
		催眠魔香：对此单位的近战攻击命中骰结果-1。此单位包含 4+ 模型时，对此单位的近战攻击造伤骰结果也-1。							

极刑之轮 40 分

Wheel of Excruciation		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含 1 个模型，这个模型 40 分，这是一个在军表中不可重复的无尽法术	
关键词	无尽法术、极刑之轮	
<div></div>		
召唤条件	<p>&gt; 召唤极刑之轮— 施法值 5，只有混沌色孽法师可以尝试释放本法术。</p> <p>将此模型完全部署在施法者 6 寸以内。</p>	
能力	<p><b>掠食性：</b>此模型是一个掠食性无尽法术，具有 12 寸移动力，并且可以飞行。</p> <p><b>旋转死亡：</b>部署此模型的玩家 can 立即移动一次此模型。</p> <p><b>痛苦至极：</b>此模型移动后，为此模型经过的每个单位投 6D6。每个小于其未修正的保护值的结果，对应单位受到一点致命伤害。</p> <p>&gt;如：此模型经过一个未修正的保护值为 4+的单位，则每个小于 4 的结果（不包括 4）会对其造成一点致命伤害。</p>	

催眠魔镜 60 分

Mesmerising Mirror		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含 1 个模型，这个模型 60 分，这是一个在军表中不可重复的无尽法术	
关键词	无尽法术、催眠魔镜	
		
召唤条件	<p>&gt; 召唤催眠魔镜– 施法值 6，只有混沌色孽法师可以尝试释放本法术。</p> <p>将此模型完全部署在施法者 18 寸以内。</p>	
能力	<p><b>掠食性：</b>此模型是一个掠食性无尽法术，具有 6 寸移动力，并且可以飞行。</p> <p><b>不可抗诱惑：</b>从此模型 12 寸内开始移动的单位受到 D3 致命伤害，除非那个单位中有模型比移动前更靠近此模型。</p> <p>&gt; 此能力对混沌色孽单位无效。</p> <p><b>勿视其深：</b>此模型放置和移动后，为此模型 6 寸内每个英雄投 6D6，投出 n 个 6，则对应英雄受到 n*n 点致命伤害。</p> <p>例：6D6 结果中有 2 个 6，则对应英雄受到 2*2=4 点致命伤害。3 个 6 则为 3*3=9 点致命伤害，以此类推。</p> <p>&gt; 此能力对混沌色孽英雄无效。</p>	



恐怖假面 40 分

Dreadful Visage		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含 1 个模型，这个模型 40 分，这是一个在军表中不可重复的无尽法术	
关键词	无尽法术、恐怖假面	
<div></div>		
召唤条件	> 召唤恐怖假面- 施法值 7，只有混沌色孽法师可以尝试释放本法术。 将此模型完全部署在施法者 12 寸以内。	
能力	<p><b>掠食性：</b>此模型是一个掠食性无尽法术，具有 6 寸移动力，并且可以飞行。</p> <p><b>恐怖乍现：</b>部署此模型的玩家 can 立即移动一次此模型。</p> <p><b>凌迟之舌：</b>此模型放置和移动后，为此模型 6 寸内最近的单位投 6D6（若有多个单位同时离此模型最近，则你可以从中选择），每投出一个 4+，那个单位受到一点致命伤害。</p> <p><b>恐怖实体：</b>此模型 12 寸内的非混沌色孽单位勇气值-1，混沌色孽单位勇气值+1。</p>	

# 色孽阵型

本页中收录了色孽欲军阵营的所有阵型。

除去加粗的关键词之外，其它的阵型结构和能力中的所有名称都是单位和技能的名字，而非关键词，写表时应当注意。

## 纵欲军团 120 分

Hedonite Host		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个至尊纵乐团阵型，1-3 个享乐狂欢队阵型，1-3 个搜查骑兵队阵型	
能力	<b>超然战士</b> ：此阵型中所有单位勇气值+1。且若你的军队为色孽军队，则在你的每个英雄阶段开始时，你获得 D3 堕落点数。	

## 至尊纵乐团 120 分

Supreme Sybarites		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	3-6 个混沌色孽英雄	
能力	<b>统御密会</b> ：在你的英雄阶段开始时，投 D6，若小于或等于此阵型中仍在桌面上的英雄数量，则你获得一点指挥点数。	

## 享乐狂欢队 180 分

Epicurean Revellers		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	2-6 个女魔单位，0-4 个地狱剥皮战车、搜查战车、华贵战车、色孽兽单位任意组合	
能力	<b>完美毁灭者</b> ：此阵型中的、带有女魔关键词的单位近战攻击造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击造成直接 1 点致命伤害（不投保护）。	

## 搜查骑兵队 140 分

Seeker Cavalcade		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	2-6 个搜查骑兵单位、地狱骑手单位任意组合，0-4 个搜查战车	
能力	<b>战斗吸引</b> ：在近战阶段，此阵型中的单位在 6 寸内敌方单位时就可以跟进并攻击，且跟进时可以额外移动 3 寸。	

# 色孽欲军分数总表

下列表格为色孽欲军所有单位、阵型与无尽法术的分数总表，用于快速查验。  
单位的分值代表“每一个最小规模”所需的分数，而每次添加模型也都需要按照这个最小编制来添加。

例如说，瓦蓝禁卫的最小规模是 3，最大规模是 12，而分值是 300。  
这就意味着，这个单位中最少必须有 3 个模型，最少人数时分值为 300；  
这个单位每次增加人数都必须添加 3 个模型，每有 3 个模型就增加 300 分，在满编时共计 1200 分。

## 色孽英雄单位

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
守密者	360	1	1	领袖、巨兽	大魔，法师
夏拉希·魔灾	340	1	1	领袖、巨兽	特殊人物，全军唯一，大魔，法师
希尔’伊斯科- 复仇忠侣	200	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一，凡人，恶魔，法师
扭曲魔镜	200	1	1	领袖	法师
地狱奏乐者- 色孽先锋	140	1	1	领袖	恶魔，远程
假面舞者	120	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一，恶魔
罪业首领-色孽先锋	120	1	1	领袖	恶魔，法师
刃舞者- 乘坐搜查战车	160	1	1	领袖	恶魔，法师
刃舞者- 乘坐华贵战车	200	1	1	领袖	恶魔，法师
刃舞者- 乘坐地狱剥皮战车	180	1	1	领袖	恶魔，法师

## 色孽战线单位

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
女魔	110/ 300	10	30	战线	恶魔
地狱骑手	100	5	20	无	在色孽军队中，战场定位改为战线，凡人，非纵欲者
地狱骑手	100	5	20	无	在色孽军队中，战场定位改为战线，凡人，非纵欲者
搜查战车	120	1	3	无	在寻神者军团中，战场定位改为战线

## 色孽无定位单位

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
色孽兽	210	3	9	无	恶魔
华贵战车	180	1	1	无	恶魔
地狱剥皮战车	140	1	1	无	恶魔
搜查骑兵	120	5	20	无	恶魔

## 色孽无尽法术

单位名称	分值	战场定位	备注
极刑之轮	40	无尽法术	掠食性无尽法术，移动距离 12，飞行
恐怖假面	40	无尽法术	掠食性无尽法术，移动距离 6，飞行
催眠魔镜	60	无尽法术	掠食性无尽法术，移动距离 6，飞行

## 色孽阵型

阵型名称	分值	阵型内容
纵欲军团	120	1 个至尊纵乐团阵型，1-3 个享乐狂欢队阵型，1-3 个搜查骑兵队阵型
至尊纵乐团	120	3-6 个混沌色孽英雄
搜查骑兵队	140	2-6 个搜查骑兵单位、地狱骑手单位任意组合，0-4 个搜查战车
享乐狂欢队	180	2-6 个女魔单位，0-4 个地狱剥皮战车、搜查战车、华贵战车、色孽兽单位任意组合
复仇联盟	100	1 希尔'伊斯科-复仇忠侣，0-5 个混沌色孽英雄， 1-2 个复仇群骑，虔信苦求团阵型任意组合，1-2 个搜查骑兵队阵型， 0-2 个享乐狂欢队阵型，0-2 个魔钢分队阵型
虔信苦求团	160	1 个凡人色孽英雄，2-6 个混沌神选，混沌战士，混沌掠夺者单位任意组合， 0-2 个混沌卵单位，1-2 个混沌战争祭坛 此阵型中的所有单位必须包含色孽关键词
复仇群骑	140	1 个凡人色孽英雄（必须有坐骑或可以飞行），2-6 个混沌骑士，混沌掠夺骑手任意组合， 0-4 个混沌战车，戈尔兽战车任意组合 此阵型中的所有单位必须包含色孽关键词
魔钢分队	110	1-3 个碾魂者 此阵型中的所有单位必须包含色孽关键词

## 色孽可联军阵营

混沌野兽、永世神选、黑暗之奴、混沌怪兽、纳垢、奸奇、

具有恐虐关键词的单位无法作为色孽的联军

## 1.5 新格式初版

1.51 整合 2019 冬季 FAQ 内容 用红字标出

1.52 增加 FW 单位，修正关于法师的相关表述

1.6 增加永世神选之怒内容