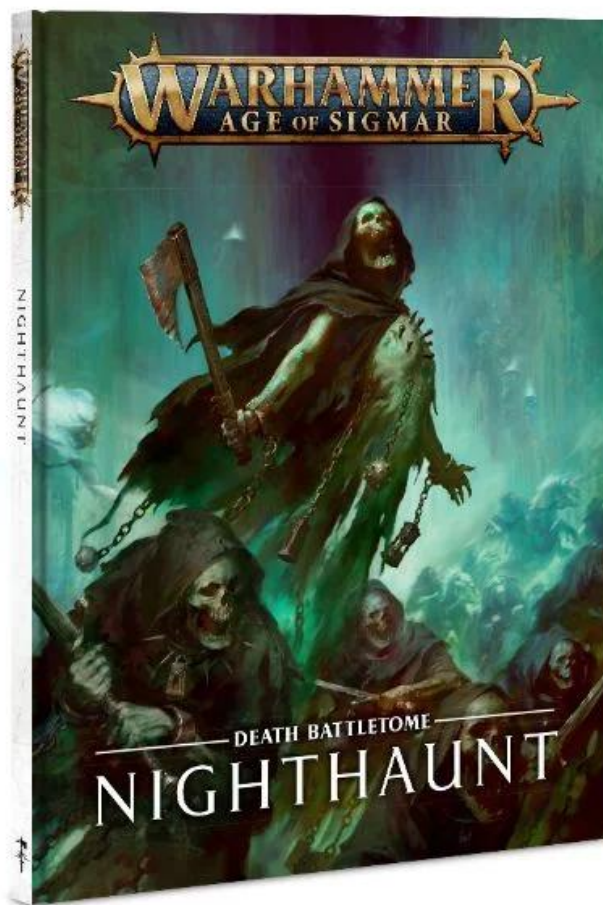


午夜凶灵

规则翻译



本文件是桌面战棋游戏《战锤：西格玛时代》中午夜凶灵阵营的规则翻译，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、魔法、魔法道具、不同的主将特性、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

午夜凶灵通用规则

在构筑军表时，一支完全由具备**午夜凶灵**关键词的单位组成的军队被称作**殒骨骸军**军队。
午夜凶灵军队属于**死亡**大阵营下的午夜凶灵阵营，进而可以选择得到下列的所有午夜凶灵阵营能力。

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

灵体大军

恐惧光环：对于那些忤逆了纳伽什的人来说，午夜凶灵的存在即是他们必将到来的悲惨命运的明证。在战场上面对它们，就是面对至暗恐怖的化身，即使是最坚忍的战士也会从心底感到动摇。
敌方单位位于友方**午夜凶灵**单位 6 寸内时，勇气值-1。

不死鬼魂：午夜凶灵的灵体在其领袖和主人身侧时变得更加稳定。
完全位于你的主将或一个友方**英雄** 12 寸内的**午夜凶灵**单位每受到 1 点伤害或致命伤害时投 D6，若结果为 6+，则无视这 1 点伤害或致命伤害

从冥界而来：纳伽什的复仇之下无处可逃，因为午夜凶灵可以响应他的召唤，从冥界凭空出现，追杀它们的猎物。
午夜凶灵单位在布置时可以宣布在冥界待命，若如此则可以不在将这个单位布置在桌面上，而是放在桌面外作为预备。

在你的任意移动阶段结束时，你可以将一个或多个如此待命的**午夜凶灵**单位布置到桌面上，距离任意敌方单位 9 寸外的位置，并算作这些单位本回合的移动。

- >你每在桌面上布置一个**午夜凶灵**单位，才能使一个**午夜凶灵**单位在冥界待命。
- >在第四个大回合开始仍未布置到桌面上的单位即被消灭。

以恐惧为食：午夜凶灵的领主们激起恐惧，并以此强化自身，它们饱尝这种不受控制的情感，抽取肉体的能量。
敌方单位震慑测试失败时，你可以选择那个单位 6 寸内的一个友方**午夜凶灵英雄**，使其回复 1 点生命值。

恐惧之潮：敌人的战线时常连武器都没能举起，就被大批的午夜灵群淹没。
友方**午夜凶灵**单位冲锋骰投出未修正的 10+时，这个单位在冲锋移动完毕后可以立即攻击一轮。
这轮攻击不影响其在接下来的这次近战阶段中的攻击。

午夜凶灵专属指挥能力-灵体召唤：午夜凶灵的指挥官随时可以将它的幽灵随从召唤到自己左右，不论它们身在何方。

作用对象：桌面上的一个友方**午夜凶灵**单位

使用时机：你的移动阶段开始时

能力效果：将这个单位移出桌面，并重新完全布置到你的主将 12 寸内，敌方单位 9 寸外的位置。
这算作这个单位本回合的移动。

复活能力：

本规则书中有许多能力可以让你在某个单位中复活被杀死的模型，这些能力在使用时需要遵循如下的限制：

- >被复活的模型必须被部署在位于自身所属单位其它模型 1 寸以内的位置。
(上文中的“其它模型”也可以是在同一个游戏阶段中被复活的同单位模型)
- >被复活的模型不能被部署在敌方单位 3 寸内；除非自身所属单位原本就已经位于敌方单位的 3 寸内,此时,本限制无效。

午夜凶灵通用主将特性

如果你的军队是午夜凶灵军队，那么你就可以从下列的特性中选择自己的主将特性。
这些主将特性的具体要求和效果都详见下方。

死亡之影

1-憎恨生者

此主将攻击没有**死亡**关键词的单位时，可以重投失败的命中骰

2-恐怖存在

在敌方移动阶段开始时，为此主将 3 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果大于或等于其勇气值，则那个单位本回合必须进行撤退

3-长存幽魂

此主将生命值+1

4-恶怨幽魂

此主将每受到 1 点近战伤害时，投 D6，若结果为 5+，则那个攻击的单位在此次攻击结算完毕后受到 1 点致命伤害

5-暗影阴蔽

对此主将的远程攻击命中骰结果-1

6-灵魂军团之主

在你的英雄阶段开始时，你可以选择一个此主将 9 寸内的友方**午夜凶灵**单位，复活那个单位中的最多 D3 个模型，复活的模型必须布置在此主将 9 寸内

午夜凶灵通用魔法道具

午夜凶灵军队中的一个**英雄**可从下列表中选择一件魔法道具使用，你可以手动为其选择，也可以投掷 D6 来随机决定。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。玩家应在决定自己军队中的主将之后，再宣布己方英雄持有魔法道具的细节。

每一件魔法道具只能被选择一次，而每个英雄也只能选择一件魔法道具。

诅咒武器

1-暗影之锋

选择装备者的一件近战武器获得此效果：命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 D3 致命伤害

2-哀伤镰刀

选择装备者的一件近战武器获得此效果：此武器攻击前，投 2D6，若结果大于目标的勇气值，则对目标攻击时破甲值变为“-3”

3-鬼火之刃

选择装备者的一件近战武器，使其伤害值+1

4-断魂匕首

装备者进行攻击时，在跟进之前，你可以选择 1 寸内的一个敌方模型，投 D6，若结果大于其最大生命值，则那个模型立即死亡

5-处刑人之裁决

选择装备者的一件近战武器，使其命中骰和造伤骰结果都+1

6-尖啸之刃

对装备者的近战攻击命中骰结果-1

冥域神器

1-盈月斗篷

装备者的**不死鬼魂**能力（见通用规则）只需 5+就能生效

2-邪风护符

完全位于装备者 12 寸内的友方**午夜凶灵**单位开始普通移动时，此次普通移动距离+3

3-邪火指环

装备的近战攻击造成伤害、此次攻击结算完毕后，你可以选择装备者 3 寸内的一个敌方单位受到 D3 致命伤害

4-尖叫魂镜

在你的射击阶段开始时，为装备者 8 寸内的每个敌方单位分别投 2D6，若结果高于其勇气值，则对应敌方单位受到 1 点致命伤害。

5-午夜之书

装备者成为**法师**，掌握**奥术飞弹**、**神秘护盾**法术，还掌握**冥域法系**中的一个法术，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。若装备者原本就是**法师**，则其施法破法次数+1

6-守护游魂

近战阶段开始时，为装备者 3 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 2+，则对应敌方单位受到 1 点致命伤害

冥界灯火

(只有**灵魂守卫**可以选择)

1-收割之月灯火

一次性道具。你可以在近战阶段开始时使用此道具，若如此，本阶段中，友方午夜凶灵单位完全位于装备者 12 寸内时，可以重投失败的命中骰

2-巫火之灯

装备者施法骰结果+1

3-纳伽什萨信标

装备者的招魂术中的 D6 改为 D6+3

午夜凶灵法术表

午夜凶灵联军中的**法师**在总规则中的奥术飞弹和神秘护盾之外还掌握冥域法系中的法术。

在游戏开始前，玩家可以为每个**午夜凶灵法师**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。

「冥域」法系

每个**午夜凶灵法师**可以从中选择一个魔法

1. 灵魂牢笼 施法值 6

选择位于施法者 12 寸内的且为其可见的一个敌方单位，那个单位不能撤退，且只能在近战阶段结束时进行近战攻击。

2. 摄取魂魄 施法值 4

选择位于施法者 18 寸内的且为其可见的一个敌方模型，那个模型最大生命值为几，就投几个 D6：。

每投出一个 6+，那个模型受到 1 点致命伤害。

3. 生命窃取 施法值 7

选择一个位于施法者 12 寸内的且为其可见的敌方单位，那个单位受到 D3 致命伤害，然后施法者回复与造成的、未被无视的伤害等量的生命值。

4. 收割之镰 施法值 4

选择施法者的一件近战武器，使其可以重投失败的命中骰和造伤骰。

5. 暗影迷雾 施法值 6

选择完全位于施法者 12 寸内且为其可见的一个友方**午夜凶灵**单位，使对其的攻击造伤骰结果-1。

6. 幽冥链接 施法值 6

选择位于施法者 12 寸内的一个友方**午夜凶灵英雄**，使其恢复 D3 生命值。

奥琳德女士 200 分

Lady Olynder, Mortarch of Grief			战场定位：领袖						
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 200 分,这个是一个在军表中不可重复的特殊人物							
关键词		死亡、恶灵、午夜凶灵、英雄、法师、死亡大君、奥琳德女士							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		6		4+		7		10	
英雄装备		此模型装备午夜之杖 随从：奥琳德女士由两位幽灵侍女陪同，她们会用灵体鬼爪进行攻击，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		
午夜之杖	2	3	3+	3+	-2	D3	无		
幽魂鬼爪	1	6	4+	4+	-	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 1 点致命伤害		

能力	飞行：此模型可以飞行。
	灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。
	时之墓沙：一次性能力。在你的英雄阶段可以使用，你可以选择：
	> 为此模型回复 D6 点生命值； > 使此模型 6 寸的一个敌方英雄受到 D6 致命伤害。

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

<div>能力</div>	<p>揭开面纱：在你的英雄阶段开始时，选择位于此模型 12 寸内且为其可见的一个敌方单位，投 D6：</p> <p> 若结果为 1，无事发生；</p> <p> 若结果为 2+，那个敌方单位受到相当于此 D6 结果的致命伤害。</p> <p>若此能力杀死任意敌方模型，则伤害结算后此模型回复 D3 生命值。</p> <p>悲恸死亡大君：此模型 12 寸内的敌方单位震慑测试失败时，逃跑的模型数+1。</p> <p>诅咒哀号：在你的射击阶段开始时，为此模型 10 寸内的每个敌方单位分别投 2D6，若结果高于其勇气值，则对应敌方单位受到 D3 致命伤害。</p> <p>魔法能力：</p> <p>本模型是法师，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。</p> <p>本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、悲恸侵袭法术，还掌握冥域法系中的一个法术。</p> <p>> 悲恸侵袭 – 施法值 7</p> <p>选择位于施法者 18 寸内，且为其可见的 1 个敌方单位，使其所有攻击的命中骰结果-1，对其的近战攻击命中骰结果+1，直到你的下个英雄阶段。</p> <p>指挥能力：邪灵无眠</p> <ul style="list-style-type: none">•作用对象：此模型•使用时机：你的英雄阶段中，且此模型为你的主将时才能使用本能力。•能力效果：位于此模型 12 寸内的每个友方可召唤午夜凶灵单位可以复活一个模型。
---------------	---

库多斯·瓦伦蒂安 180 分

Kurdoos Valentian, the Craven King		战场定位：领袖
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 180 分,这个是一个在军表中不可重复的特殊人物	
关键词	死亡、恶灵、午夜凶灵、英雄、库多斯·瓦伦蒂安	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			6			4+		7		10	
英雄装备		此模型装备阴森权杖 随从：懦夫王由两位恶灵仪仗陪同，他们会用灵体鬼爪进行攻击，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			
阴森权杖		1	5	3+	3+	-2	D3	>造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击伤害值变为 D6 >此武器攻击敌方主将时可以重投失败的命中骰			
幽魂鬼爪		1	6	4+	4+	-	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 1 点致命伤害			

能力	飞行：此模型可以飞行。
	灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。
	舍我其谁！：在敌方英雄阶段开始，你的对手获得了这个他回合的指挥点数后，投 D6，若结果为 5+，则对手失去一点指挥点数，然后你获得一点指挥点数。

告死者莱克诺尔 170 分

Reikenor The Grimhailer				战场定位：领袖			
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 170 分,这个是一个在军表中不可重复的特殊人物					
关键词		死亡、恶灵、午夜凶灵、英雄、法师、告死者莱克诺尔					
<div></div>							
单位面板属性		移动力		保护	生命值	勇气值	
数值		14		4+	7	10	
英雄装备		此模型装备堕落镰刀 坐骑：莱克诺尔的坐骑装备幽灵马蹄和牙齿。					
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
堕落镰刀	2	4	4+	3+	-1	2	>命中骰投出未修正的 6 时,这下攻击直接造成 2 点致命伤害 >此武器攻击有 5+模型的单位时可以重投失败的命中骰
幽灵马蹄和牙齿	1	3	4+	4+	-	1	无

能力	飞行：此模型可以飞行。
	灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。
	腐尸之烛：在你的英雄阶段，此模型尝试施法一个法术之前，你可以选择： 1) 让此模型受到 1 点致命伤害，然后此次施法骰结果+3； 2) 让此模型 12 寸内的一个敌方模型受到 1 点致命伤害，然后此次施法骰结果+1。 若这点伤害被无视，则此能力不会产生任何效果。
	魔法能力： 本模型是 法师 ，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 奥术飞弹 、 神秘护盾 、 鬼灵风暴 法术，还掌握 冥域法系 中的一个法术。
	> 鬼灵风暴 – 施法值 7 选择位于施法者 12 寸内，且为其可见的 1 个敌方单位，使其受到 D3 致命伤害，若此伤害杀死了那个单位中的模型，则那个单位再受到 D3 致命伤害。

寿衣骑士

100 分

Knight of Shrouds		战场定位：领袖
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 100 分	
关键词	死亡、恶灵、午夜凶灵、英雄、寿衣骑士	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			6			4+		5		10	
英雄装备		此模型装备夺寿之剑									
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			
夺寿之剑		1	4	3+	3+	-1	2	每当此武器的攻击杀死敌方英雄，此模型回复 1 点生命值			

能力	飞行：此模型可以飞行。
	灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。
	指挥能力：鬼魂监军
	•作用对象：一个具有此能力的友方模型
	•使用时机：任意近战阶段开始时
	•能力效果：本阶段中，友方午夜幽灵单位完全位于此模型 12 寸内时命中骰结果+1。

寿衣骑士-骑乘幽冥坐骑

120 分

Knight of Shrouds on Ethereal Steed		战场定位：领袖
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 120 分	
关键词	死亡、恶灵、午夜凶灵、英雄、寿衣骑士	



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			此模型装备夺寿之剑 坐骑：此模型的坐骑装备幽灵马蹄和牙齿。								
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			
夺寿之剑		1	4	3+	3+	-1	2	> 此模型攻击时，必须先结算此武器的攻击 > 每当此武器的攻击杀死敌方英雄，此模型回复 1 点生命值			
幽灵马蹄和牙齿		1	3	4+	4+	-	1	无			

能力	飞行：此模型可以飞行。
	灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。
	指挥能力：鬼灵之主
	•作用对象：完全位于一个具有此能力的友方模型 18 寸内的一个友方午夜凶灵单位 •使用时机：任意近战阶段开始时 •能力效果：这个单位本阶段所有近战武器攻击次数+1。

处刑统领 80 分

Lord Excutioner		战场定位：领袖
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 120 分	
关键词	死亡、恶灵、午夜凶灵、英雄、处刑统领	




单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			6			4+		5		10	
英雄装备		此模型装备斩首巨斧									
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			
斩首巨斧		1	3	3+	3+	-2	1	造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击伤害值+2			

能力	飞行：此模型可以飞行。
	灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。
	直面死亡：近战阶段开始时，你可以选择此模型 3 寸内的一个敌方英雄，使其本阶段命中骰结果-1。
	鬼颅护体：此模型每受到一点致命伤害，投 D6，若结果为 5+则无视那点致命伤害。

折磨锁灵

120 分

Spirits Torment				战场定位：领袖					
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 120 分							
关键词		死亡、恶灵、午夜凶灵、英雄、折磨锁灵							
									
单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值
数值			6		4+		5		10
英雄装备		此模型装备链之魂锁							
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	
链之魂锁		2	3	4+	3+	-2	D3	无	

能力	飞行：此模型可以飞行。
	灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。
	纳伽什之愿：完全位于此模型 12 寸内的友方午夜凶灵单位可以重投结果为 1 的命中骰。
	魂灵捕获：震慑阶段开始时，若本回合中有 3+ 敌方模型被杀死，则你可以选择此模型 6 寸内的一个友方午夜凶灵单位，并选择如下操作之一： · 为该单位中损失过生命值的模型回复生命值，至多可回复 D3 点； · 如果你选中的单位中有模型在之前的游戏中被杀死，则复活该单位中已被杀死的模型，被复活的模型的面板总生命值不得超过 D3 点。 > 若本回合中有 3+ 雷铸神兵模型被杀死，则上述 D3 皆视为 3。 > 若你的军队中包含多个折磨锁灵，则每有 3 个敌方模型被杀死，才能使一个折磨锁灵使用此能力，且一个折磨锁灵在同一阶段只能使用一次此能力。

石冢恶灵 60 分

Spirits Torment		战场定位：领袖
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 60 分	
关键词	死亡、恶灵、午夜凶灵、英雄、石冢恶灵	




单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			6			4+		4		10	
英雄装备		此模型装备收割镰刀									
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			
收割镰刀		2	3	4+	3+	-1	2	>命中骰投出未修正的 6 时, 这下攻击直接造成 2 点致命伤害 >此武器攻击有 5+模型的单位时可以重投失败的命中骰			

能力	飞行：此模型可以飞行。
	灵体：此单位投保骰时无视任何修正。

恐惧剑灵 90 分

Dreadblade Harrow				战场定位：领袖					
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 90 分							
关键词		死亡、恶灵、午夜凶灵、英雄、恐惧剑灵							
<div></div>									
单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值
数值		12			4+		5		10
英雄装备		此模型装备恐惧之剑 坐骑：此模型的坐骑装备幽灵马蹄和牙齿。							
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		
恐惧之剑	1	3	3+	3+	-1	1	此模型冲锋的回合，此武器伤害值+1， 此模型未冲锋的回合，攻击次数+1		
幽灵马蹄和牙齿	1	2	4+	5+	-	1	无		
能力	飞行：此模型可以飞行。								
	灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。								
	移形换影：在你的移动阶段开始时，若此模型位于敌方单位 3 寸外，则你可以进行如下操作，取代此模型本回合的正常移动：将此模型移出桌面，并重新布置于任意敌方单位 9 寸外的位置。								
	忠诚诅咒：此模型位于友方寿衣骑士 9 寸内时可以重投恐惧之剑结果为 1 的造伤。								

灵魂守卫 140 分

Guardian of Souls			战场定位：领袖						
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 140 分							
关键词		死亡、恶灵、午夜凶灵、英雄、法师、灵魂守卫							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		6		4+		5		10	
英雄装备		此模型装备颤栗之剑或裁决之锤							
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		
颤栗之剑	1	3	3+	3+	-1	1	无		
裁决之锤	1	2	3+	3+	-	2	无		

能力	飞行：此模型可以飞行。
	灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。
	梦魇灯火：友方午夜凶灵单位完全位于此模型 12 寸内时，近战造伤骰结果+1。
	魔法能力： 本模型是 法师 ，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 奥术飞弹 、 神秘护盾 、 鬼灵风暴 法术，还掌握 冥域法系 中的一个法术。
	>招魂术 – 施法值 6 选择完全位于施法者 24 寸内的 1 个友方 可召唤午夜凶灵 单位，并根据其目前的状况来进行回复： ·如果你选中的单位中有模型损失过生命值：为该单位中损失过生命值的模型回复生命值，至多可回复 D6 点； ·如果你选中的单位中目前没有模型损失过生命值，但有模型在之前的游戏中被杀死：复活该单位中已被杀死的模型，被复活的模型的面板总生命值不得超过 D6 点。

古墓女妖 80 分

Tomb Banshee				战场定位：领袖					
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 80 分							
关键词		死亡、恶灵、午夜凶灵、英雄、古墓女妖							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		6		4+		4		10	
英雄装备		此模型装备颤栗匕首							
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	
颤栗匕首		1	1	4+	3+	-2	D3	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 D3 点致命伤害	
能力		飞行：此模型可以飞行。						灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。	
		幽灵啸叫：在你的射击阶段开始时，选择此模型 10 寸内的一个敌方单位投 2D6，若结果高于其勇气值，则其受到此 2D6 与其勇气值差值的致命伤害。							

薔薇女王 150 分

The Briar Queen			战场定位：领袖						
分数与规模	单位中包含 1 个模型，但该模型只能与女王之棘一起加入军表，共 150 分，这是一个不可在军表中重复的特殊人物								
关键词	死亡、恶灵、午夜凶灵、英雄、镜魂女妖、蔷薇女王								
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		6		4+		5		10	
英雄装备		本模型装备了邪恶战戟							
远程武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
穿透尖啸		10	3	3+	3+	-3	1	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	
荆棘之鞭		3	1	3+	3+	-2	D3	无	

能力	飞行 ：此模型可以飞行。
	灵体 ：此单位投保护骰时无视任何修正。
	魔法能力 ： 本模型是 法师 ，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 奥术飞弹 、 神秘护盾 、 哀号旋风 法术，还掌握 冥域法系 中的一个法术。
	> 哀号旋风 – 施法值 7 选择位于施法者 18 寸内，且为其可见的一个点，为这个点 6 寸内的每个敌方单位分别投 2D6： 若结果大于其移动力，或是 2D6 结果为相同，则对应敌方单位受到 1 点致命伤害，且移动力减半，直到你的下个英雄阶段，。

女王之棘

Thorns of the Briar Queen		战场定位：无					
分数与规模	单位中包含 6 个模型，只能与蔷薇女王一起加入军表，共 150 分，这是一个不可在军表中重复的特殊单位						
关键词	死亡、恶灵、午夜凶灵、锁缚灵群、女王之棘						
							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		6	5+	1	6		
全队装备	恶灵武器						
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
恶灵武器	1	2	4+	4+	-	1	无
队长特效	残忍的瓦克拉夫：此单位的队长为残忍的瓦克拉夫，他的恶灵武器攻击次数+2，且他存活时，此单位勇气值为 10。						
能力	飞行：此单位可以飞行。						
	灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。						
	锁缚：若一个敌方单位 3 寸内有 2+来自此单位的模型，则此单位攻击那个敌方单位时可以重投结果为 1 的造伤骰。						

锁缚灵群 80 分

Chainrasp Horde				战场定位：战线			
分数与规模		单位中包含 10-40 个模型，每 10 个模型 80 分，在 40 人满编时降为 280 分					
关键词		死亡、恶灵、午夜凶灵、可召唤、锁缚灵群					
<div></div>							
单位面板属性		移动力		保护	生命值	勇气值	
数值		6		5+	1	6	
全队装备		所有模型都装备了恶灵武器					
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
恶灵武器	1	2	4+	4+	-	1	无
队长特效		此单位中有一个模型为恐惧守卫，其近战武器攻击次数+1，且当其存活时，此单位勇气值为 10					
能力		飞行：此单位可以飞行。					
		灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。					
		颤栗灵群：此模型有 10+模型时可以重投结果为 1 的造伤骰。					

收割恶灵 160 分

Grimghast Reapers			战场定位：无						
分数与规模	单位中包含 10-30 个模型，每 10 个模型 160 分，在 30 人满编时降为 420 分								
关键词	死亡、恶灵、午夜凶灵、可召唤、收割恶灵								
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		8		4+		1		10	
全队装备		所有模型都装备了斩首镰刀							
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		
斩首镰刀	2	2	4+	3+	-1	1	攻击有 5+ 模型的单位时可以重投失败的命中骰		
死亡丧钟	2	1	3+	3+	-1	2	此单位攻击时，必须先结算斩首镰刀的攻击，此武器每杀死一个敌方模型，可以选择装备此武器的模型 3 寸内的一个敌方单位，对其造成 1 点致命伤害		
队长特效	此单位中有一个模型为煞以许乐手，它将自己的武器替换为死亡丧钟								
	飞行：此单位可以飞行。								
能力	灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。								


幽灵群 120 分

Spirits Hosts		战场定位：无					
分数与规模	单位中包含 3-12 个模型，每 3 个模型 120 分						
关键词	死亡、恶灵、午夜凶灵、可召唤、幽灵群						
							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		6	4+	3	10		
全队装备	所有模型都装备了幽魂鬼爪						
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
幽魂鬼爪	1	6	5+	4+	-	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 1 点致命伤害
队长特效	无						
	飞行：此单位可以飞行。						
能力	灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。						

恶魂骑士 140 分


Hexwraiths		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 140 分						
关键词	死亡、恶灵、午夜凶灵、可召唤、恶魂骑士						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		12	4+	2	10		
全队装备	所有模型都装备了幽魂镰刀 坐骑：此单位的坐骑装备了幽灵马蹄和牙齿						
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
幽魂镰刀	1	2	4+	3+	-1	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 1 点致命伤害
幽灵马蹄和牙齿	1	2	4+	5+	-	1	无
队长特效	此单位中有一个模型为地狱恶灵，它的幽魂镰刀攻击次数+1						
	飞行：此单位可以飞行。						
能力	灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。						
	鬼灵游猎：在你的移动阶段，此单位移动后，你可以立即选择一个此单位本阶段经过的敌方单位，本阶段此单位中每有一个模型经过那个单位，投一个 D6，每投出一个 5+，那个单位受到 1 点致命伤害。						

剑灵怨魂 90 分

Bladegheist Revenants				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 90 分，在 20 人满编时降为 320 分					
关键词		死亡、恶灵、午夜凶灵、可召唤、剑灵怨魂					
							
单位面板属性		移动力		保护	生命值	勇气值	
数值		8		4+	1	10	
全队装备		所有模型都装备了坟墓大剑					
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
坟墓大剑	1	2	3+	3+	-1	1	此单位冲锋的同回合，此武器攻击次数+1

队长特效	无
能力	<p>飞行：此单位可以飞行。</p> <p>灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。</p> <p>恐怖狂乱：此单位完全位于友方折磨锁灵或铁索鬼魂单位 12 寸内时，可以重投失败的命中骰。</p> <p>死亡旋风：此单位撤退的同回合仍可以冲锋。</p>

铁索鬼魂 70 分

Chainghasts		战场定位：无					
分数与规模	单位中包含 2-4 个模型，每 2 个模型 70 分						
关键词	死亡、恶灵、午夜凶灵、可召唤、铁索鬼魂						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		6	4+	2	10		
全队装备	所有模型都装备了鬼魂连枷						
装备替换与额外装备		无					
远程武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
鬼魂连枷	15	D3	4+	3+	-2	1	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
鬼魂连枷	2	见特效	4+	3+	-1	1	此武器的攻击次数等于攻击的模型射程范围内的敌方模型数
队长特效		无					
能力	飞行：此单位可以飞行。						
	灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。						
	铁索连环：此单位完全位于友方折磨锁灵 12 寸内时获得此能力： 完全位于此单位 12 寸内的友方午夜凶灵单位可以重投结果为 1 的命中骰。						

恐镰妖鬼 80 分

Dreadscythe Harridan				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 80 分，在 20 人满编时降为 280 分						
关键词	死亡、恶灵、午夜凶灵、可召唤、恐镰妖鬼						
							
单位面板属性		移动力		保护	生命值	勇气值	
数值		8		4+	1	10	
全队装备	所有模型都装备了前肢镰刀						
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
前肢镰刀	1	3	4+	3+	-1	1	造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击伤害值变为 2
队长特效	此单位中有一个模型为残杀鬼婆，它的前肢镰刀攻击次数+1						
能力	飞行：此单位可以飞行。						
	灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。						
	折磨尖叫：此单位 3 寸内的，勇气值小于 6 的敌方单位的所有命中骰结果-1。						

哀号女妖 70 分

Myrmourn Banshees							战场定位：无		
分数与规模		单位中包含 4-12 个模型，每 4 个模型 70 分							
关键词		死亡、恶灵、午夜凶灵、可召唤、哀号女妖							
									
单位面板属性			移动力			保护		生命值	勇气值
数值			8			4+		1	10
全队装备		所有模型都装备了战栗匕首							
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		
战栗匕首	1	1	4+	3+	-2	D3	无		

队长特效	无
能力	<p>飞行：此单位可以飞行。</p> <p>灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。</p> <p>吞噬法术：此单位可以在敌方英雄阶段尝试破除一次法术，但是破法距离只有 18 寸；此单位中每有 4 个模型，破法骰结果+1；此单位成功破法后，战栗匕首攻击次数+1，直到敌方的下个英雄阶段。</p> <p>此单位可以在你的英雄阶段尝试驱散一个无尽法术，但是只能尝试驱散此单位 6 寸内的无尽法术，此单位成功驱散一个无尽法术后，受到 D3 致命伤害，然后战栗匕首攻击次数+1，直到你的下个英雄阶段。</p>

追魂刀鬼 60 分

Glaviewraith Stalkers				战场定位：无					
分数与规模		单位中包含 4-16 个模型，每 4 个模型 60 分							
关键词		死亡、恶灵、午夜凶灵、可召唤、追魂刀鬼							
									
单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值
数值			6		4+		1		10
全队装备		所有模型都装备了追猎大刀							
装备替换与额外装备		此单位中可以包含任意死亡鼓手，包含鼓手的单位撤退的同回合仍可以冲锋							
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		
追猎大刀	2	2	4+	3+	-	1	无		
队长特效	无								
能力	飞行：此单位可以飞行。								
	灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。								
	死亡刀尖：此单位冲锋的同回合，或是攻击本回合冲锋过的单位时，可以重投追猎大刀失败的命中骰。								

军团黑马车 120 分

Legion Black Coach				战场定位：无			
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 120 分					
关键词		死亡、恶灵、午夜凶灵、英雄、军团黑马车					
							
单位面板属性		移动力		保护		生命值	
数值		10		4+		7	
装备		收割镰刀 坐骑：此模型的坐骑装备幽灵马蹄和牙齿。					
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
收割镰刀	1	3	4+	3+	-1	2	>命中骰投出 6+时，这下攻击直接造成 2 点致命伤害 >此武器攻击有 5+ 模型的单位时可以重投失败的命中骰
幽灵马蹄和牙齿	1	4	4+	4+	-	1	无

能力	死亡聚魂： 在你的英雄阶段，此模型 12 寸内每有一个友方死亡法师，投一个 D6，每投出一个 6，此黑马车的死灵力量便提升一级，使此黑马车获得不同的能力，死灵力量等级可以叠加，且永久保留，第一个大回合开始前，死灵力量等级为 0：
	等级 1-鬼火镰刀： 此模型冲锋后，选择 1 寸内的一个敌方单位受到 D3 致命伤害
	等级 2-不洁活力： 此模型移动力变为 14
	等级 3-巫火： 此模型命中骰结果+1
	等级 4-阴风尖啸： 此模型可以飞行
	等级 5-黑暗灵力： 此模型可以在敌方英雄阶段尝试破法一次

黑马车 220 分

Black Coach			战场定位：巨兽							
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 220 分								
关键词		死亡、恶灵、午夜凶灵、黑马车								
<div></div>										
单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值	
数值			*		4+		12		10	
装备		招魂之手或收割镰刀 坐骑和组员：此模型的坐骑装备幽灵马蹄和牙齿，遗物鬼装备幽魂鬼爪，规则上都视为坐骑。								
远程武器列表										
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
招魂之手		10	1	3+	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		
收割镰刀		1	3	4+	3+	-1	2	>命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 2 点致命伤害 >此武器攻击有 5+ 模型的单位时可以重投失败的命中骰		
招魂之手		3	1	3+	3+	-3	D3	无		
幽魂鬼爪		1	*	4+	4+	-1	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 1 点致命伤害		
幽灵马蹄和牙齿		1	8	4+	4+	-	1	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	幽魂鬼爪攻击次数
0-2	14	9
3-4	12	8
5-7	10	7
8-9	8	6
10+	6	5

能力	<p>飞行：此模型可以飞行。</p> <p>灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。</p> <p>死亡聚魂：在每个大回合开始时，为此模型投 3D6，每投出一个 4+，此黑马车的死灵力量便提升一级，使此黑马车获得不同的能力，死灵力量等级可以叠加，且永久保留，第一个大回合开始前，死灵力量等级为 0：</p> <p>等级 1-灵力光环： 在你的英雄阶段，此模型回复 D3 生命值。 此外，在你的英雄阶段开始时，你可以选择完全位于此模型 12 寸内的一个友方可召唤午夜凶灵单位，那个单位可以复活最多 D3 个模型，复活的模型必须布置于此模型 12 寸内</p> <p>等级 2-不洁活力： 此模型可以重投近战攻击结果为 1 的命中骰，且在奔跑的同回合也可以冲锋</p> <p>等级 3-灵体收割： 此模型冲锋移动后，选择 1 寸内的一个敌方单位投 D6，若结果为 2+则那个单位受到 D3 致命伤害</p> <p>等级 4-幽冥形态： 此模型在撤退的同回合也可以冲锋</p> <p>等级 5-巫火： 在你的英雄阶段，为此模型 3 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 4+则对应敌方单位受到 D3 致命伤害</p>
----	--

丧哀妖魂
 280 分

Mourngul		战场定位：巨兽						
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 280 分							
关键词	死亡、恶灵、午夜凶灵、怪兽、丧哀妖魂							
<div></div>								
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值
数值		*		4+		10		10
装备		梦魔巨爪和利齿						
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	
巨爪和利齿	2	*	3+	3+	-1	2	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 2 点致命伤害	

损伤表		
所受伤害数	移动力	巨爪和利齿攻击次数
0-2	12	8
3-4	10	7
5-6	9	6
7-8	8	5
9+	7	4

能力	飞行：此模型可以飞行。
	灵体：此单位投保护骰时无视任何修正。
	吞魂噬肉：近战阶段结束时，若此模型本阶段杀死了任意敌方模型，则可以回复最多 D3 点生命值。
	骇人亡灵：敌方单位位于具有此能力的我方模型 6 寸内时，所有攻击命中骰结果-1。

聚魂棺 20 分

Vault of Souls		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含一个模型，这个模型 20 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、煞以许、聚魂棺	
		
召唤条件	<p>> 召唤聚魂棺- 施法值 6，只有午夜凶灵法师和纳加什可以尝试释放本法术。</p> <p>将此法术完全部署在施法者 18 寸内</p>	
能力	<p>掠食性：此法术是一个掠食性无尽法术，具有 8 寸移动力，并且可以飞行</p> <p>灵魂虹吸：此模型布置和移动后，为 6 寸内的每个模型投 D6，若结果为 6，则对应模型受到 1 点致命伤害。</p> <p>灵魂爆发：记录此模型造成的致命伤害数。任意阶段结束时，此模型造成的伤害一共达到了 20 点或更多，则此模型 6 寸内的所有单位都受到 D6 致命伤害，然后此法术立即驱散。</p> <p>煞以许强化：若战斗发生在死亡界煞以许，则灵魂虹吸的范围变为 9 寸。</p>	

煞以许之镰 20 分

Shyish Reaper		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含一个模型，这个模型 20 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、煞以许、煞以许之镰	
<div></div>		
召唤条件	<p>> 召唤煞以许之镰- 施法值 7，只有午夜亡灵法师和纳加什可以尝试释放本法术。</p> <p>将此法术完全部署在施法者 6 寸内</p>	
能力	<p>掠食性：此法术是一个掠食性无尽法术，具有 8 寸移动力，并且可以飞行</p> <p>死亡横扫：布置此模型的玩家 can 立即移动一次此模型。</p> <p>灵魂收割：此模型移动时只能沿着镰刀刀刃的方向直线移动，移动前，可以绕底盘中心旋转，调整前进方向。此模型移动后，为每个经过的模型（包括旋转时经过的模型）投 D6：如结果大于或等于那个模型的保护值（保护为 4+ 的模型保护值为 4），则那个模型受到 1 点致命伤害。</p> <p>煞以许强化：若战斗发生在死亡界煞以许，则此模型的移动力变为 12 寸。</p>	

死亡沙漏 60 分

Mortalis Terminexus		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含一个模型，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、煞以许、死亡沙漏	
		
召唤条件	> 召唤死亡沙漏— 施法值 6，只有午夜凶灵法师和纳加什可以尝试释放本法术。 将此法术完全部署在施法者 18 寸内	
能力	掠食性： 此法术是一个掠食性无尽法术，具有 8 寸移动力，并且可以飞行 掌控生死： 此模型布置和移动后，进行此次移动的玩家必须选择发动以下一个效果： 1) 加速时间：6 寸内的每个单位受到 D3 致命伤害； 2) 回溯时间：6 寸内的每个单位回复 D3 点生命值。 煞以许强化： 若战斗发生在死亡界煞以许，则掌控生死的范围变为 12 寸。	

午夜凶灵阵型

本页中收录了午夜凶灵阵营的所有阵型。

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。

百鬼夜行 80 分

Nighthaunt Procession		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个寿衣守卫阵型，6 个下文阵型（悲伤守卫、忘却之子、幽玉军团除外）任意组合	
能力	压倒猛攻 ：一回合一次，此阵型中的一个 英雄 可以不消耗指挥点数使用一次其规则上的指挥能力。此外，在第一个大回合，此阵型中的所有单位移动力+2。	

寿衣守卫 110 分

Shroudguard		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个寿衣骑士或莱克诺尔，2 个剑灵怨魂单位	
能力	狂暴斗志 ：此阵型中的剑灵怨魂单位完全位于同阵型的 告死者莱克诺尔 或 寿衣骑士 12 寸内时获得以下能力：。每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+则无视这点伤害或致命伤害。此能力不能和 不死鬼魂 能力（见通用规则）同时使用。	

死亡骑行 130 分

Deathriders		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1-2 个恐惧剑灵，2 恶魂骑士单位，1 个黑马车	
能力	灵魂锋芒 ：此阵型中的单位冲锋骰结果+1。此外，此阵型中的单位冲锋骰投出未修正的 9+时，这个单位在冲锋移动完毕后可以立即攻击一轮。这轮攻击不影响其在接下来的这次近战阶段中的攻击。若你是午夜凶灵军队，则 恐惧之潮 能力（见通用规则）对阵型中的单位不生效	

咒怨灵群 150 分

The Condemned		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个折磨锁灵，1 个铁索鬼魂单位，2 个锁缚灵群单位（每个单位至少包含 20+模型）	
能力	残忍监军 ：此阵型中的 锁缚灵群 单位完全位于同阵型 折磨锁灵 或 铁索鬼魂 15 寸内时可以重投失败的命中骰。	

锁缚守卫 120 分

Chainguard		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个灵魂守卫，2 个锁缚灵群单位（每个单位至少包含 20+模型）	
能力	鬼群之心 ：此阵型中的 锁缚灵群 单位受到同阵型的 灵魂守卫 的招魂术作用时可以额外复活 D6 个模型。	

处刑灵群 100 分

Execution Horde		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个处刑统领，3 个幽灵群单位	
能力	处刑人随从 ：此阵型中的 幽灵群 单位位于敌方单位 6 寸内时：那个单位对同阵型的 处刑统领 的攻击命中骰结果-1；同阵型的 处刑统领 对那个单位的攻击命中骰结果+1。	

死亡追魂 120 分

Death Stalkers		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个石冢恶灵，2 个收割恶灵单位，2 个追魂刀鬼单位	
能力	魂印追杀 ：双方军队布置完毕后，第一个大回合开始前，选择一个敌方单位作为目标。此阵型中的单位攻击目标时命中骰和造伤骰结果都+1。	

尖啸鬼群 140 分

Shrieker Host		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个古墓女妖，2 个恐镰妖鬼单位，2 个哀号女妖单位	
能力	悲痛哀号：敌方单位位于此阵型单位 6 寸内时必须重投结果为 1 的震慑骰，且不能被振奋军心指挥能力作用。	

悲伤守卫 120 分

The Dolorous Guard		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	2-4 个恶魂骑士单位	
能力	悔过骑士：此阵型单位冲锋的同回合近战武器攻击次数+1。 此外，若你的主将在此阵型中单位 3 寸内时，每当主将受到 1 点伤害，投 D6，若结果为 2+，则将那点伤害或致命伤害转移到此阵型中的位于主将 3 寸内的任意单位上。	

忘却之子 140 分

The Forgotten Scions		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个寿衣骑士-骑乘幽冥坐骑，2 个恐惧剑灵	
能力	叛徒骑士：此阵型中的寿衣骑士的夺寿之剑攻击次数+1，且每个大回合可以不消耗指挥点数使用一次其规则上的指挥能力。	

幽玉军团 140 分

The Emerald Host		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个忘却之子阵型，1+悲伤守卫阵型，咒怨灵群、锁缚守卫、死亡追魂阵型任意数量任意组合	
能力	幽玉诅咒：双方军队布置完毕后，第一个大回合开始前，选择一个敌方英雄，其保护骰结果永久-1。	

午夜幽灵分数总表

下列表格为午夜凶灵所有单位、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，剑灵怨魂的最小规模是 5，最大规模是 20，而分值是 90。
这就意味着，这个单位中最少必须有 5 个模型，最少人数时分值为 90；
这个单位每次增加人数都必须添加 5 个模型，每有 5 个模型就增加 90 分，在满编时共计 320 分。

午夜凶灵特殊人物与特殊单位

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
奥林德女士	200	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一， 法师
库多斯·瓦伦蒂安	180	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一
告死者莱克诺尔	170	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一， 法师
蔷薇女王	150	1	1	领袖	《冥土世界:夜牢》的特殊单位，全军唯一， 法师
女王之棘		6	6	无	

午夜凶灵英雄单位

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
寿衣骑士- 骑乘幽冥坐骑	120	1	1	领袖	
寿衣骑士	100	1	1	领袖	
灵魂守卫	140	1	1	领袖	法师
处刑统领	80	1	1	领袖	
折磨锁灵	120	1	1	领袖	
古墓女妖	80	1	1	领袖	
恐惧剑灵	90	1	1	领袖	
石冢恶灵	60	1	1	领袖	

午夜凶灵特殊战线单位

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
锁缚灵群	80/ 280	10	40	战线	可召唤
收割恶灵	160/ 420	10	30	无	可召唤 ，在午夜凶灵军队中，战场定位改为战线
幽灵群	120	3	12	无	可召唤 ，在午夜凶灵军队中，战场定位改为战线
恶魂骑士	140	5	20	无	可召唤 ，在午夜凶灵军队中，战场定位改为战线

午夜凶灵其他单位

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
剑灵怨魂	90/ 320	5	20	无	可召唤
恐镰妖鬼	80/ 280	5	20	无	可召唤
哀号女妖	70	4	12	无	可召唤
追魂刀鬼	60	4	16	无	可召唤
铁索鬼魂	70	2	4	无	可召唤
军团黑马车	120	1	1	无	是 英雄 ，但是战场单位不是领袖

午夜凶灵巨兽单位

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
黑马车	220	1	1	巨兽	
丧哀妖魂	280	1	1	巨兽	

午夜凶灵阵型

阵型名称	分值	阵型内容
百鬼夜行	80	1 个寿衣守卫阵型，6 个下文阵型（悲伤守卫、忘却之子、幽玉军团除外）任意组合
寿衣守卫	110	1 个寿衣骑士或莱克诺尔，2 个剑灵怨魂单位
死亡骑行	130	1-2 个恐惧剑灵，2 恶魂骑士单位，1 个黑马车
咒怨灵群	150	1 个折磨锁灵，1 个铁索鬼魂单位，2 个锁缚灵群单位（每个单位至少包含 20+模型）
锁缚守卫	120	1 个灵魂守卫，2 个锁缚灵群单位（每个单位至少包含 20+模型）
处刑灵群	100	1 个处刑统领，3 个幽灵群单位
死亡追魂	120	1 个石冢恶灵，2 个收割恶灵单位，2 个追魂刀鬼单位
尖啸鬼群	140	1 个古墓女妖，2 个恐镰妖鬼单位，2 个哀号女妖单位
悲伤守卫	120	2-4 个恶魂骑士单位
忘却之子	140	1 个寿衣骑士-骑乘幽冥坐骑，2 个恐惧剑灵
幽玉军团	140	1 个忘却之子阵型，1+悲伤守卫阵型， 咒怨灵群、锁缚守卫、死亡追魂阵型任意数量任意组合

午夜凶灵无尽法术

单位名称	分值	战场定位	备注
聚魂棺	20	无尽法术	掠食性无尽法术，移动距离 8，飞行，伤害
煞以许之镰	20	无尽法术	掠食性无尽法术，移动距离 8，飞行，伤害
死亡沙漏	60	无尽法术	掠食性无尽法术，移动距离 8，飞行，伤害，回复

午夜凶灵可联军阵营

死亡领主、凋敝灵魂

1.0 初版

1.1 修正镰刀攻击伤害

1.2 修正黑马车分数

1.3 修正黑马车武器选项

1.4 修正收割恶灵满编数量

1.5 2019 将军书分数修改

1.6 修正错别字

1.7 新格式初版 增加白矮子阵型

1.71 修正部分错别字

1.72 整合 2019 冬季 FAQ 内容

1.73 修正部分错别字

1.74 修正镰刀满编数量

1.75 修正灵魂守卫分数

1.76 修正铁索鬼魂远程武器射程