



炼狱领主 (Infernal Master)



黑暗之音 阿加松

(Agathon, The Voice in the Darkness)

炼狱领主		生命值: 17		恐魔奖励: 28		FA:C	
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	ESS
6	6	6	3	14	15	12	9

特性	大底盘、心眼、寻路者
----	------------

灵魂收割: 每当有一个该模型 2 寸范围内的活体敌方模型被摧毁, 该模型获得 1 个灵魂点。当该模型下一轮在控制阶段重置精魄点之后, 将每一个灵魂点替换为精魄点。

黑暗秘密: 每回合一次, 当一个有**无魂**规则的模型被敌方攻击摧毁时, 在本次攻击结算之后, 本模型可以立刻免费释放一个魔法

武器

疼痛之触*2	魔法武器	RNG: 1	POW: *	P+S:*
--------	------	--------	--------	-------

黑暗流放: 在该模型激活期内, 当该模型以此武器对一个敌方模型造成伤害时, 在攻击结算完之后, 你可以将该敌方模型完全放置在其当前位置的 D6+3 吋内。一个模型一回合只能被黑暗流放的效果放置一次。

针刺: 取代投掷伤害骰子, 被本武器命中的活体模型自动受到一点伤害。本武器对非活体单位无效。

法术表

	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
指责	2	SELF	CTRL	---	---	否

在本模型控制范围内的敌方维持法术立刻被驱散。敌方施法者可以遭受伤害来让自己释放的维持法术免于被驱散, 每个免于被驱散的维持法术让施法者受到一次 d3 伤害。这个伤害不能被愤怒点和精魄点转移或被动能点抵消。敌方每因为本法术遭受一次伤害, 本魔法的施法者移除一点伤害。本魔法每次激活只能释放一次

黑暗火焰	2	10	---	12	---	是
------	---	----	-----	----	-----	---

当一个活体敌方模型被黑暗火焰摧毁时, (destroyed) 该模型获得一个灵魂点, 无视其他模型的临近程度。

暗影诅咒	3	8	---	---	UP	是
------	---	---	-----	-----	----	---

目标模型/单位遭受-2 的 ARM 减值, 而且不能进行借机攻击。模型可以移动穿越受该法术影响的模型, 只要能将底盘完全移动过去。

黑暗蛊惑	3	8	---	---	---	是
------	---	---	-----	-----	-----	---

控制一个敌方非机甲师非战巫战士模型, 这个模型马上做一次全速移动和一次普通近战攻击, 然后蛊惑消散. 一个激活阶段只能施法一次, 一个模型每轮只能被影响一次

炼狱巨口	4	8	*	13	---	是
------	---	---	---	----	-----	---

如果这次攻击落空, 那么任何事都不会发生。如果命中, 在投伤害骰之前, 将命中模型周围 3 吋内的所有模型按照你选择的顺序向命中模型推行 3 (即向命中中心靠拢), 然后放置一个 3 吋 AOE 盖板于命中模型。遭受命中的模型收到一个 POW12 的伤害骰, 濒死的模型直接移出游戏

栓绳	2	6	-	-	UP	否
----	---	---	---	---	----	---

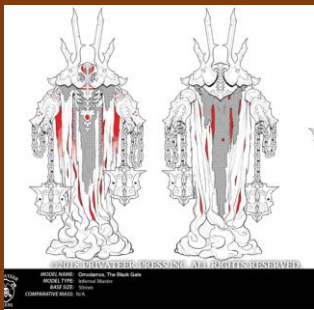
在施法者移动阶段结束之后, 在它战斗组内的目标恐魔立即朝施法者方向径直移动 3 寸。

传送	2	SELF	---	---	---	否
----	---	------	-----	-----	-----	---

将该模型完全放置在当前位置 6 吋内的任何地点, 然后该模型结束

绝技：悲伤之井

当敌人在阿加松控制范围内施法时，消耗的费用加 1。另外，在阿加松控制范围内的模型在发动魔法攻击和魔法伤害时获得额外的一颗骰子，投掷结果按玩家的选择舍弃一颗骰子。悲伤之井持续一回合。



黑暗之门 欧莫达莫斯

(Omodamos, The Black Gate)

炼狱领主		生命值: 19		恐魔奖励: 28		FA:C	
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	ESS
5	9	8	3	14	18	12	6

特性

大底盘、寻路者

灵魂收割：每当有一个该模型 2 寸范围内的活体敌方模型被摧毁，该模型获得 1 个灵魂点。当该模型下一轮在控制阶段重置精魄点之后，将每一个灵魂点替换为精魄点。

地狱猎犬：本模型战斗组内的恐魔用近战攻击或者远程攻击摧毁一个位于本模型控制范围内的敌方活体模型时，本模型获得被摧毁模型的魂点，无视其他模型的临近程度

武器

链枷	魔法武器	RNG: 2	POW: 6	P+S:15
----	------	--------	--------	--------

链式武器

法术表

	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
腐蚀吐息	3	8	3	12	RND	是

被命中的模型遭受一个POW12的腐蚀伤害。魔法AOE作为烟雾和危险地形存在游戏中一轮。每当一个非腐蚀免疫模型进入或者结束行动时仍然位于该AOE内的话则遭受持续腐蚀效果。

锁角	3	SELF	CTRL	---	RND	否
----	---	------	------	-----	-----	---

在施法者控制范围内的友方同战斗组模型获得**不屈**规则。锁角持续一轮时间（拥有不屈规则的模型在对抗近战时+2ARM）

协同	2	SELF	CTRL	-	UP	否
----	---	------	------	---	----	---

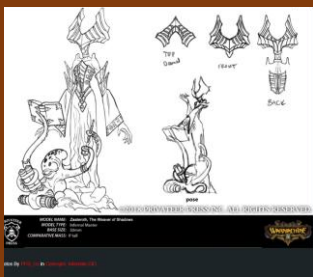
当处于施法者的控制范围内时，此回合中每当此模型战斗组内其他模型使用近战攻击命中1 个敌方模型时，此模型的控制范围内的此模型战斗组内模型获得可叠加的+1 近战命中掷骰和近战伤害掷骰奖励。此叠加奖励不可超过+3。

利刃一闪	1	SELF	---	---	---	否
------	---	------	-----	-----	-----	---

施法者立即对每个在他视线中及近战范围内的敌方模型进行一次基础近战攻击。这些攻击是同时发生的。

绝技：湮灭之影

欧莫达莫斯立刻免费释放一次**锁角**。另外，欧莫达莫斯和在他控制范围内激活的友方同族模型获得+2SPD和**鬼魅**规则。湮灭之影持续一回合。



暗影编织者 扎特罗

(Zaateroth, The Weaver of Shadows)

炼狱领主		生命值: 16		恐魔奖励: 28		FA:C	
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	ESS
6	7	6	7	15	16	12	7

特性

大底盘、寻路者

灵魂收割: 每当有一个该模型 2 寸范围内的活体敌方模型被摧毁, 该模型获得 1 个灵魂点。当该模型下一轮在控制阶段重置精魄点之后, 将每一个灵魂点替换为精魄点。

反噬: 当敌方模型用魔法或者特殊规则一个以上我方模型身上的由本模型释放的维持魔法被驱散时, 每驱散一个本模型释放的维持法术, 该敌方模型遭受 d3 点伤害。

长影: 以本模型 5 寸内的友方同族模型为目标的远程攻击-3RNG。

武器

溶解共鸣	ROF: 1	RNG: 12	POW: 14	AOE: 3
------	--------	---------	---------	--------

魔法武器

黑色标记: 当本模型使用本武器发动攻击并摧毁一个敌方模型时, 本模型获得被摧毁模型的魂点。

装填 [1] - 在本模型的行动阶段, 本模型可以花费一个精魄点, 然后使用本武器发动一次额外的远程攻击。

炼狱之触	魔法武器	RNG: 1	POW: 3	P+S:10
------	------	--------	--------	--------

法术表

	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
绝境	3	8	---	---	UP	是

目标敌方战士模型/单位, 受到-2 DEF 效果。当一个友方同势力模型在其行动阶段用一次近战或者远程攻击摧毁了一个或者多个受该法术影响的敌方模型, 在攻击结算之后其可马上再额外进行一次同样的近战或者远程攻击, 不计入 ROF。由该法术引出的攻击不能再额外引出攻击。

幽灵漫步	2	6	---	---	TURN	否
------	---	---	-----	-----	------	---

目标友方模型/单位得到鬼魅能力, 持续 1 回合 (turn) (获得鬼魅的模型可以在移动时不受惩罚地穿越地形和障碍, 并且在可以完全移动过的情况下穿越障碍。受此增益的模型不能被借机攻击)

痛苦仪式	3	SELF	CTRL	---	UP	否
------	---	------	------	-----	----	---

每当一个在施法者控制范围内的一个友方本族模型在其激活期内, 通过一次近战或远程攻击摧毁一个或以上敌方模型时, 在这次攻击结算完后可以选择施法者控制范围内的一台同战斗组恐魔移动至多3 寸。每头恐魔每回合只能通过战争之路移动一次。

冥河深渊	3	10	---	12	RND	是
------	---	----	-----	----	-----	---

在暴击时, 该模型受到 1 轮 (round) 眼盲效果。眼盲的模型不能进行远程或魔法攻击, 遭受-4MAT 和 DEF, 不能奔跑、冲锋、冲撞和践踏。在下一次激活必须放弃移动或行动。眼盲可以被摆脱。

收割之触	2	6	---	---	UP	否
------	---	---	-----	-----	----	---

目标友方同族模型获得黑暗尸衣规则。(当位于该模型的近战范围内时, 敌方模型-2ARM。)

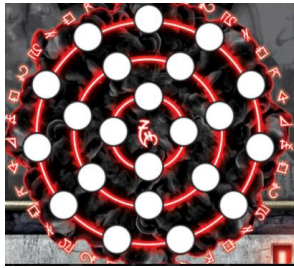
指责	2	10	---	---	UP	是
----	---	----	-----	-----	----	---

目标战士模型/单位不能发布命令、接受命令、进行强力攻击和特殊攻击

绝技: 虚空低语

在扎特罗控制范围内的友方同族模型+3DEF。当敌方模型攻击一个在扎特罗控制范围内的友方同族模型时，如果本次攻击失误，则在本次攻击结算完毕之后，你可以立即将被攻击的模型完全放置在它现处位置的3寸内。本规则不会被移动过程中遭受的攻击触发。虚空低语持续一轮。

恐魔 (Horror)



灵魂追猎者 (Soul Stalker)

炼狱重恐魔		FA: U			PC: 13		
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	ESS
7	10	6	1	13	15	5	4
特性:		大底盘、潜行、心眼、寻路者、无魂					

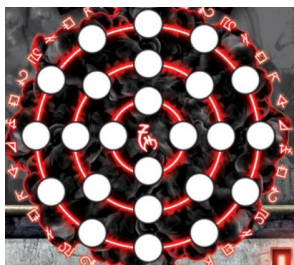
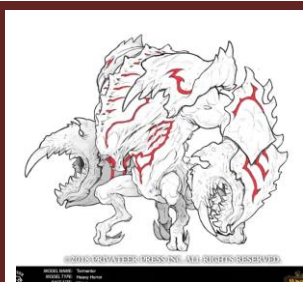
羽蛇种: 该模型不能发动冲撞和践踏这两种强力攻击。同时本模型不会被击倒

灵魂掠夺: 当本模型在控制者的控制范围内时, 如果有敌方模型在本模型4寸内被摧毁, 则它的控制者获得被摧毁模型的魂点, 无视其他模型的临近程度。

武器

牙齿	魔法武器	RNG: 1	POW: 5	P+S: 15
挤压	魔法武器	RNG: 1	POW: 3	P+S: 13

缠绕: 当本模型用本武器直接命中敌方模型时, 本模型在本回合用近战攻击该敌方模型时自动命中。



折磨者 (Tormentor)

炼狱重恐魔		FA: U			PC: 12		
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	ESS
5	11	7	5	11	19	5	4
特性:		大底盘、无魂、心眼					

吃点心: 当此模型使用近战攻击将1个活体模型击至受困状态时, 它可以选择将该受困模型从游戏中移除, 如果这么做了, 此模型可以移除D3点伤害点

稳定: 本模型不会被击倒。

反冲锋

武器

碾压之爪*2	魔法武器	RNG: 1	POW: 6	P+S: 17
--------	------	--------	--------	---------

空拳

连锁攻击: 如果此模型使用此武器的全部初始近战攻击都命中同一目标, 在攻击结算完之后它可以立即对目标进行一次头槌或投掷强力攻击。



荒芜者

(Desolator)

炼狱重恐魔		FA: U			PC: 14		
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	ESS
5	11	6	6	11	19	5	4
特性：		大底盘、无魂、腐蚀免疫、突袭、心眼					
稳定：本模型不会被击倒。							
可憎事务：当本模型被召唤出来的时候，以它为中心放置一个4寸AOE烟圈。进入或者在圈内激活结束的模型受到一点腐蚀伤害。本AOE持续一轮。							

武器

爪*2	魔法武器	RNG: 1	POW: 3	P+S: 14
胆汁喷涂*2	RNG: SP8	ROF: 1	AOE: ---	POW: 10

魔法攻击
腐蚀攻击
持续腐蚀
枯萎而死：本本武器命中的非腐蚀免疫模型-2ARM 一回合



哀叹者

(Lamentor)

炼狱轻恐魔		FA: U			PC: 7		
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	ESS
6	7	6	3	13	14	5	3
特性：		中底盘、无魂、飞行、心眼					
闪避：当模型不在移动中时，如果敌方攻击本模型未命中，本模型可以马上移动2寸。本次移动中，本模型不能成为借机攻击的目标。							
灵魂寄生：任何活体非无魂模型和有灵魂容器规则的敌方模型在本模型4寸内时攻击命中结果-2。							

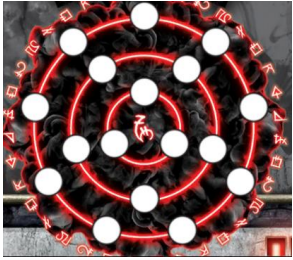
武器

钻孔器*2	魔法武器	RNG: 1	POW: 6	P+S: 13
-------	------	--------	--------	---------

魔法武器
暴击麻痹：暴击时，本命中的活体模型基础DEF减5，并且不能奔跑、冲锋、冲撞、践踏一轮。



©2015 GWENTHER, GOSLING, AND BOUTTS (RESERVED).



尖啸者

(Shrieker)

炼狱轻恐魔		FA: U			PC:9		
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	ESS
6	7	3	6	13	14	5	3
特性：		中底盘、无魂、枪斗术					
真实视野： 本模型不会被烟雾阻挡视野。本模型忽略潜行规则							
哀嚎： 位于本模型 5 寸内的敌方模型不能发布命令、接收命令、施法魔法。							

武器

鬼火	RNG:10	ROF:1	AOE:---	POW:13
----	--------	-------	---------	--------

魔法武器

告诫：当本武器直接命中敌方目标时，在被命中模型 4 寸内离它最近的 d3 个敌方模型遭受不可增幅的 POW10 伤害。本次伤害并非由攻击造成。告诫造成的伤害同时结算。



©2015 GWENTHER, GOSLING, AND BOUTTS (RESERVED).



先行者

(Foreboder)

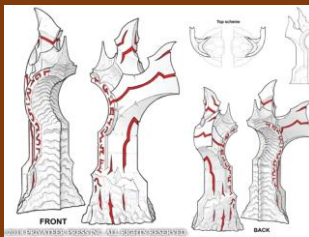
炼狱次级恐魔		FA: U			PC:4		
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	ESS
6	5	5	1	13	10	5	1
特性：		小底盘、无魂、飞行、心眼					
传导【控制者】： 当本模型在它控制的者控制范围内时，控制者可以通过本模型传导法术。							
阶段转移： 召唤本模型时，可以将本模型完全放在要移除的标记之魂的模型的3寸内,而非该模型现在的位置，然后将标记之魂模型移除游戏。							
精神停滞： 本模型被召唤的回合不能传导魔法。							

武器

触须	魔法武器	RNG: 1	POW:4	P+S:9
----	------	--------	-------	-------

链式武器

炼狱建筑 (Infernal Structure)



炼狱之门

(Infernal Gate)

炼狱建筑		生命值: 25		FA:2		PC:12	
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
0	0	0	6	5	19	12	

特性

巨像底盘、构造体、心眼

前线部署：此模型可以部署在部署区域向前至多 8 寸的任意位置。

炼狱入口：当一个在本模型 8 寸内的模型召唤恐魔时，召唤恐魔所花费的精魄点减 1。

灵魂容器：本模型可以获得魂点。每当有一个活体敌方模型在本模型命令范围内被摧毁时，本模型获得被摧毁模型的灵魂点。如果本模型在控制阶段时并没有魂点，则本模型可以获得 D3 个魂点。本模型最多同时拥有 3 个魂点。本模型可以在以下规则上花费魂点：

世界之门：每次激活一次，在本模型激活的任意时间点，本模型可以将一个位于本命 5 寸内的模型完全放置在该模型现在位置的 2 寸内。每个模型每回合只能被本规则放置一次。

使用一个灵魂点令其重掷。每次掷骰只能因为受诅睿智进行一次重掷。

死亡之力：本模型的行动阶段，本模型可以花费魂点来增幅命中或者伤害，每次增幅花费一个魂点。

忠诚之墓：己方维持阶段，本模型可以移除自身的魂点，每移除一个魂点，你可以复活一个已被摧毁的拥有**无魂**规则的己方同族中底盘或小底盘队员，每次最多可以移除 3 个魂点。每个被复活的模型有一点血。复活的模型必须位于本模型命令范围内、小队阵型内以及完全放至于本队某个模型的 3 寸内，被复活的模型本回合必须放弃行动阶段。

武器

鬼火	RNG: 12	ROF: 1	AOE: 4	POW: 14
----	---------	--------	--------	---------


魔法攻击

装填 [1] - 在本模型的行动阶段，本模型可以花费一个动能点，然后使用本武器发动一次额外的远程攻击。

幽灵射击：使用此武器攻击时，无视隐蔽、LOS 和掩体。

全向射击：在宣布攻击时，本模型可以选取位于自己后方的模型为目标

单位 (Unit)

	<div>炼狱狂信徒</div> <div>(Cultist Band)</div> <table><tr><td colspan="2">炼狱单位</td><td colspan="2">生命值:1</td><td colspan="3">FA: 3</td></tr><tr><td>PC:</td><td colspan="2">1+3: 5</td><td colspan="2">1+5: 7</td><td colspan="2"></td></tr><tr><td>SPD</td><td>STR</td><td>MAT</td><td>RAT</td><td>DEF</td><td>ARM</td><td>CMD</td></tr><tr><td>6</td><td>5</td><td>5</td><td>3</td><td>12</td><td>12</td><td>6</td></tr><tr><td>特性</td><td colspan="6">小底盘、</td></tr></table> <p>团伙：当选择一个位于另外一个该单位模型近战范围内的敌人进行近战攻击时，该模型获得+2 的近战命中掷骰和近战伤害掷骰。</p> <p>魔法能力：</p> <p>暗影仪式：（★特殊行动）：RNG 3。目标为友方恐魔。在范围内的目标恐魔获得 1 点精魄点。</p> <p>黑暗之触：（★特殊行动）：RNG B2B。目标为友方同族无魂模型。如果目标模型在范围内，则从目标模型身上移除 d3 点伤害。</p>							炼狱单位		生命值:1		FA: 3			PC:	1+3: 5		1+5: 7				SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	6	5	5	3	12	12	6	特性	小底盘、					
炼狱单位		生命值:1		FA: 3																																						
PC:	1+3: 5		1+5: 7																																							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD																																				
6	5	5	3	12	12	6																																				
特性	小底盘、																																									
<div>武器</div> <table><tr><td colspan="2">单手武器</td><td colspan="2">RNG: 1</td><td colspan="2">POW: 4</td><td colspan="2">P+S: 9</td></tr></table> 								单手武器		RNG: 1		POW: 4		P+S: 9																												
单手武器		RNG: 1		POW: 4		P+S: 9																																				
<div>黑暗守卫</div> <div>(Dark Sentinel)</div> <table><tr><td colspan="2">炼狱 武器附属</td><td colspan="2">生命值:1</td><td colspan="2">FA: U</td><td colspan="2">PC: 2</td></tr><tr><td>SPD</td><td>STR</td><td>MAT</td><td>RAT</td><td>DEF</td><td>ARM</td><td colspan="2">CMD</td></tr><tr><td>6</td><td>5</td><td>6</td><td>3</td><td>12</td><td>12</td><td colspan="2">6</td></tr><tr><td>特性</td><td colspan="7">小底盘、</td></tr></table> <p>附属【炼狱狂信徒】：该附属模型可被加入一支炼狱狂信徒单位。</p> <p>团伙：当选择一个位于另外一个该单位模型近战范围内的敌人进行近战攻击时，该模型获得+2 的近战命中掷骰和近战伤害掷骰。</p> <p>战斗法师：每轮一次，当该模型在其行动轮用一次近战攻击摧毁了（destroy）一个或多个敌方模型时，在攻击结算之后，该模型可以立即使用一次魔法能力特殊攻击或魔法能力特殊动作。</p> <p>魔法能力：【6】</p> <p>暗影仪式：（★特殊行动）：RNG 3。目标为友方恐魔。在范围内的目标恐魔获得 1 点精魄点。</p> <p>黑暗之触：（★特殊行动）：RNG B2B。目标为友方同族无魂模型。如果目标模型在范围内，则从目标模型身上移除 d3 点伤害。</p> <p>奥术爆弹：（★特殊攻击）：奥术爆弹是一个 RNG 6, POW13 的攻击魔法。被本魔法命中的模型不能发动特殊行动、特殊攻击或者强力攻击一轮。</p>								炼狱 武器附属		生命值:1		FA: U		PC: 2		SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD		6	5	6	3	12	12	6		特性	小底盘、									
炼狱 武器附属		生命值:1		FA: U		PC: 2																																				
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD																																				
6	5	6	3	12	12	6																																				
特性	小底盘、																																									
<div>武器</div> <table><tr><td colspan="2">巨剑</td><td colspan="2">魔法武器</td><td colspan="2">RNG: 2</td><td colspan="2">POW: 7</td><td colspan="2">P+S: 12</td></tr></table>								巨剑		魔法武器		RNG: 2		POW: 7		P+S: 12																										
巨剑		魔法武器		RNG: 2		POW: 7		P+S: 12																																		

	奥林 米德温特 大师						
	(Master Preceptor Orin Midwinter)						
	炼狱单位附属		生命值:5		FA: C		PC: 4
	SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
	6	4	6	4	13	12	8
特性	小底盘、						
<p>附属【炼狱狂信徒】：该附属模型可被加入一支炼狱狂信徒单位。</p> <p>标记之魂：本模型有标记之魂规则。</p> <p>战斗法师：每轮一次，当该模型在其行动轮用一次近战攻击摧毁了（destroy）一个或多个敌方模型时，在攻击结算之后，该模型可以立即使用一次魔法能力特殊攻击或魔法能力特殊动作。</p> <p>团伙：当选择一个位于另外一个该单位模型近战范围内的敌人进行近战攻击时，该模型获得+2的近战中掷骰和近战伤害掷骰。</p> <p>获得：自我牺牲：当本能模型在阵型中时，本单位内的模型获得自我牺牲规则（如果一个有自我牺牲的模型陷入伤残状态，你可以选择这个模型3寸内同单位的另外一个模型被摧毁。如果另外一个模型因为自我牺牲而被摧毁，这个模型被治疗1点伤害。）</p> <p>魔法能力【7】：</p> <p>灭绝：（★特殊攻击）被命中的模型遭受一个 POW10 的伤害掷骰。被该法术攻击的模型被摧毁后移出游戏且不产生尸体。每摧毁一个活体模型，施法者可获得一个灵魂点，无视其他模型的临近程度。</p> <p>标记之魂：本模型拥有标记之魂关键字。</p> <p>灵魂收集者：牧羊人：本模型可以获得魂点。当一个阵型内的模型被摧毁时，本模型获得被摧毁模型的魂点。本模型最多同时拥有5个魂点。本模型可以在以下规则上使用魂点：</p> <p>神秘旋涡：本模型可以花费一点魂点，否定以本模型3寸内模型为目标任何法术。被否定的魔法不产生效果，但是依然要支付费用。</p> <p>死亡之力：本模型的行动阶段，本模型可以花费魂点来增幅命中或者伤害，每次增幅花费一个魂点。</p> <p>受诅睿智：当命令范围内的一个模型进行命中或伤害掷骰时，该模型可以使用一个灵魂点令其重掷。每次掷骰只能因为受诅睿智进行一次重掷。</p>							
武器							
扭曲之杖		魔法武器		RNG: 2	POW: 7	P+S: 11	



(Griever Swarm)

COC 単位		生命值:5			FA: 2	
PC:		1+5: 8		PC:		1+9: 14
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	2	5	13	12	8

小底盘、枪斗术、心眼、无魂、联合射击、飞行

武器

虚空之火	RNG: 10	ROF: 1	AOE: -	POW: 12
------	---------	--------	--------	---------

魔法武器



(Howler)

炼狱单位		生命值:8			FA: 2	
PC:		1+2: 9		PC:		1+9: 15
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	8	7	3	12	17	8

中底盘、无魂、坚毅、心眼

狂战士

复仇：在你的维持阶段，如果该单位中的一个或多个模型在对方的上一轮中被对方伤害，每一个该单位中的模型均可以前进 3 寸并进行一次普通近战攻击。

武器

刺伤者	魔法武器	RNG: 2	POW: 5	P+S: 13
-----	------	--------	--------	---------

重伤

独立单位 (Solo)



罗格特 德 维亚洛斯勋爵

(Lord Roget d' Vyros)

 ©2013 PRIMAVER PRESS INC. ALL RIGHTS RESERVED	炼狱角色独立单位			生命值:5		FA: C		PC: 4	
	SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD		
	6	5	5	4	13	12	10		
	特性			小底盘					

•**炼狱领主附属：**该模型在剩余回合附着到控制它的炼狱领主身上，每个炼狱领主只能有一个附着模型。

标记之魂：本模型有**标记之魂**规则。

自愿的容器：当炼狱领主召唤恐魔并将本模型移除游戏时，本次召唤不需要炼狱领主支付任何精魄点。

魔法能力【7】

协同提升：（★特殊动作）：RNG CMD，目标为本模型附属的炼狱领主。如果炼狱领主在范围内。本回合内炼狱领主释放的一个魔法可以-1费用。

法术奴隶（★特殊动作 或★特殊动作）：该模型必须位于炼狱领主控制范围内才能使用该特殊动作。当使用时，该模型施展炼狱领主所会的一个花费3个或更少动能点的非UP法术。当释放进攻法术时，法术奴隶属于魔法攻击，用该模型使用魔法能力投掷法术命中掷骰。该模型不能施展RNG为自己或者控制范围的法术

武器				
黑铁刀	魔法武器	RNG:0.5	POW:5	P+S:10

(Eilish Garrity, The Dark Seeker)

炼狱角色独立单位			生命值:5		FA: C		PG: 5	
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD		
6	4	5	5	13	14	5		

小底盘

星光爆破 (★特殊攻击)：星光爆破是一个 RNG10, AOE 3, POW 13 的攻击魔法。当被该法术直接命中后，被命中的模型/单位身上的敌方维持法术和灵能直接被驱散（先驱散再做伤害掷骰）。





(The Fallen Knight)

特性	大底盘、骑兵、坚毅
----	-----------

重整【3】

战术【友方同族】：在本模型的命令范围内，友方同族模型在决定 LOS 时可以无视其他友方同族模型。友方同族模型在移动时可以穿越其他灾祸系模型，只要有足够空间放置。

巨剑	魔法攻击	RNG:2	POW:6	P+S:14
----	------	-------	-------	--------

马蹄	魔法攻击	RNG: 0.5	POW:12
----	------	----------	--------



(The Wretch)

特性	小底盘、潜行
----	--------

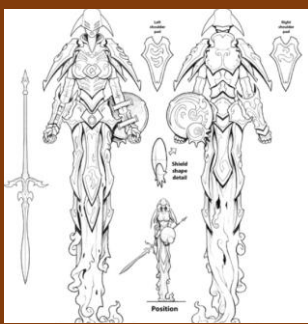
熵立场：在本模型 5 寸内的敌方模型失去**坚毅**规则并且不能移除自身受到的伤害。

飞吻 (★特殊攻击)：飞吻是一个RNG8、POW12的魔法攻击。如果本攻击让敌方活体或者亡灵模型陷入受困状态，放置一个AOE4在受困模型上，然后将该模型移出游戏。AOE下的模型被命中并且受到一个不能增幅的POW10腐蚀伤害。这个伤害并非由攻击造成

补充攻击（★特殊行动）：RNG 3。以友方恐魔为目标。如果目标恐魔在范围内，则它可以马上进行一次基础近战攻击或者基础远程攻击。一头恐魔一回合只能被**补充攻击**指定为目标一次。

武器

持续腐蚀



影卫

(Umbral Guardian)

炼狱独立单位		生命值:8		FA:3		PC:6
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	7	7	3	13	16	5

特性

中底盘、无魂

盾卫：每轮 1 次，当一个友方模型在你的对方回合，被 1 次非喷射攻击直接击中，并在这个模型的 3 寸内，这个模型可以变为这次攻击的目标并自动被击中。当这个模型处于灵体、被击倒或静态时不能使用盾卫。

鬼魅：获得鬼魅特性的模型可以不受任何减值地穿越地形，当能在之后完全安置自己的底盘时，也可以不受影响地穿越障碍物。获得该特性的单位不能被借机攻击作为目标。

防御攻击：每回合一次，当敌方模型移动至你的近战范围并结束移动时，你可以立即对其发动一次基础近战攻击。

幻影守卫：游戏开始时，你可以选择不将本模型在战场上。取而代之的是，当友方同族**非影卫**模型被敌方远程攻击直接命中时，你可以将本模型放入战场中。将本模型完全放置在被命中模型的 3 寸内。本模型替代原先的模型被该远程攻击自动命中，并且承受远程攻击的伤害和效果。

武器

巨剑	魔法攻击	RNG: 2	POW: 4	P+S: 11
武器大师				
小圆盾	魔法攻击	RNG: 0.5	POW: 3	P+S: 10
小圆盾				

	灰烬领主 艾伦 如尼伍德									
	(Alain Runewood, Lord of Ash)									
	炼狱角色独立单位			生命值:5		FA:C		PC:5		
	SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD			
	6	6	7	6	13	14	10			
特性		小底盘								
<p>智谋：你的先手骰子结果加1。</p> <p>标记之魂：本模型有标记之魂规则。</p> <p>隐秘计划：本模型可以在激活的任意时刻从下列计划中选取一个使用：</p> <p> 诅咒【恐魔】：选择一个在本模型命令范围内的敌方模型/单位。友方同族恐魔在对被选中的模型/单位投命中骰时结果加2。诅咒持续一轮。</p> <p> 阴影：选择一个在本模型命令范围内并且有视野的敌方模型/单位。如果这个敌方模型/单位在它激活期间移动过，一个在你命令范围内的友方同族战士模型可以直接进行一次全速移动。阴影持续一轮。</p> <p> 挑拨离间：选择一个位于本模型命令范围内并且有视野的敌方模型。这个敌方单位在一轮之内无法发布和接收命令。</p>										
武器										
地狱之刃			魔法武器		RNG： 2		POW： 6		P+S： 12	
重伤										
手炮			RNG： 12		ROF： 1		AOE： -		POW： 12	

尼西亚 深渊猎犬

(Nicia, Hound of The Abyss)

炼狱角色独立单位			生命值:5	FA:C		PC:4
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	5	7	7	16	12	7

特性

小底盘、格挡、寻路者、潜行、先遣部署

杂技：本模型在宣布冲锋是，忽视阻挡模型。另外，本模型在移动时可以穿越其他模型，只要有足够空间放置。

标记之魂：本模型有**标记之魂**规则。

游击战: 在它的激活结束时, 如果本模型在本次激活中用远程攻击摧毁至少一个敌方模型, 它可以进行一次全速移动。

快枪手：当该模型在战斗中以近战击毁一个或更多敌方模型时，该模型可以立刻发动一次基础远程攻击。

武器

刀刃		RNG: 2	POW: 6	P+S: 12
死亡之歌	RNG: 12	ROF: 1	AOE: -	POW: 12

魔法武器

幸运：模型使用该武器重投失败的命中，每次攻击只能因本规则重投1次。

吞噬灵魂：当使用本武器催毁敌人并产生魂点时，你可以选择将这个魂点配给自己命令范围内任意一个有**灵魂狩猎者**规则的，无视其他模型的临近程度。敌方模型无法获得被本武器催毁模型的魂点。

主题表 (Theme List)

主题表：黑暗遗产

本主题表只能包括以下炼狱模型：

炼狱领主

炼狱恐魔

炼狱单位

炼狱独立单位

炼狱建筑

科尔刺杀队

奥林 米德温特，无赖审判官

艾力什 加里蒂，神秘学者

萨克森 奥里克

恒阁隐士 (Hermit of Henge Hold)

本军表可以包括一个佣兵独立单位和一队佣兵单位。这些佣兵模型包含**归属【炼狱】**特殊规则的模型。佣兵单位可以携带 **ua** 和 **wa**，但不可以携带外交官。

本主题表免费选项：

一组炼狱指挥组 (**ua**)

添加三个黑暗守卫 (**wa**) 到一队狂信徒单位中

一个中底盘或者小底盘炼狱独立模型

本主题表增益：

本军表中的炼狱独立模型获得**重整【3】**规则。

军表中的炼狱恐魔在己方第一回合不需要支付**什一税**。

最多一队炼狱狂信徒获得伏击规则。

主题表：黑暗之心

本主题表只能包括以下炼狱模型：

菲欧娜 1/2/3

莫丹贝拉 1/2

炼金使者 卢卡斯 迪 莫瑞

卡拉斯隆队长

指挥官马拉科夫

克罗斯中士，反抗斗士

和本军表所选用机甲师同族的非角色机甲

雷格娜 格拉诺伊 公主战斗组内的轻型恐魔和次级恐魔

最多两队和本军表所选用机甲师同族的非**归属**单位

最多三个和本军表所选用机甲师同族的非**归属**、非执政官独立单位

科尔刺杀队

炼狱狂信徒单位

鬼火兽群单位

吼叫者单位

奥林 米德温特，无赖审判官

艾力什 加里蒂 1/2

堕落骑士 瓦林 霍克

恶棍独立单位

影卫独立单位

恒阁隐士 (Hermit of Henge Hold)

灰烬领主 艾伦 如尼伍德

尼西亚 深渊猎犬

雷格娜 格拉诺伊 公主

炼狱建筑

本主题表免费选项：

一组指挥组 (ua)

一个影卫独立单位

一个中底盘或者小底盘带有**标记之魂**规则的独立模型

本主题表增益：

本军表中的所有模型都被认为是炼狱模型

本军表中不能包括**莫柔**模型。

本军表中的机甲获得**累积器【无魂】**规则（当该模型开始激活时，周围 3 吋内有 1 个或多个友方带有**无魂**规则的模型，则本模型获得 1 点动能）

恶棍获得魔法能力**你不会被杀（★特殊行动）（你不会被杀（★特殊行动）**：当一次攻击摧毁一个以上在你命令范围内的敌方模型时，你可以从一个在你命令范围内的友方模型身上移除 d3 点伤害。**你不会被杀**持续一回合）

友方模型/单位可以在游戏开始时被部队内的持续法术影响。这些法术所指定的目标必须在双方玩家部署之前决定。第一回合部队中的维持法术免费维持。