

战巫 (WARLOCK)	3
莱亚斯 灭世之印 (RHYAS, SIGIL OF EVERBLIGHT)	3
雪伦 灭世之先兆 (SAERYN, OMEN OF EVERBLIGHT)	5
萨格罗斯 灭世先知 (THAGROSH, PROPHET OF EVERBLIGHT)	7
萨格罗斯 救世主 (THAGROSH, THE MESSIAH)	9
莉莉丝 灭世先锋 (LYLYTH, HERALD OF EVERBLIGHT)	11
莉莉丝 灭世之影 (LYLYTH, SHADOW OF EVERBLIGHT)	13
维奥 灭世门徒 (VAYL, DISCIPLE OF EVERBLIGHT)	15
阿比希罗尼亚 灭世之恐怖 (ABSYLONIA, TERROR OF EVERBLIGHT)	17
贝丝阿尼 灭世之音 & 贝尔法高 (BETHAYNE, VOICE OF EVERBLIGHT & BELPHAGOR)	19
贝尔法高 (<i>Belphagor</i>)	21
战兽 (WARBEAST)	22
鹞兽 (HARRIER)	22
粉碎兽 (SHREDDER)	23
钉刺兽 (STINGER)	24
菲利姆弓弩兽 (NEPHLIM BOLT THROWER)	25
菲利姆保护者 (NEPHLIM PROTECTOR)	26
菲利姆战士 (NEPHLIM SOLDIER)	27
瑞克兽 (RAEK)	28
泰若菲兽 (TERAPH)	29
天使兽 (ANGELIUS)	30
卡尼文兽 (CARNIVEAN)	31
瑞瓦高 (RAVAGORE)	32
镰刀兽 (SCYTHEAN)	33
六翼天使 (SERAPH)	34
台风 (TYPHON)	35
单位 (UNIT)	36
堕落尼斯弓箭手 (BLIGHTED NYSS ARCHERS)	36
堕落尼斯弓箭手军官 & 弹药搬运工 (BLIGHTED NYSS ARCHERS OFFICER & AMMO PORTER)	37
堕落尼斯岩穴怪 (BLIGHTED NYSS GROTESQUES)	38
堕落尼斯军团士兵 (BLIGHTED NYSS LEGIONNAIRES)	39
堕落尼斯巫术猎人 (BLIGHTED NYSS HEX HUNTERS)	40
贝尔, 尼斯之猎犬 (BAYAL, HOUND OF EVERBLIGHT)	41
堕落尼斯猛禽 (BLIGHTED NYSS RAPTORS)	42
堕落尼斯弓投石机 (BLIGHTED NYSS SCATHER CREW)	43
堕落尼斯袭击者 (BLIGHTED NYSS STRIDER)	44
堕落尼斯袭击者军官 & 乐手 (BLIGHTED NYSS STRIDER OFFICER & MUSICIAN)	45
堕落尼斯剑士 (BLIGHTED NYSS SWORDSMEN)	47
堕落尼斯剑士武技长 & 冠军剑士 (BLIGHTED NYSS SWORDSMAN ABBOT & CHAMPION)	48
堕落兽人好战者 (BLIGHTED OGRUN WARMONGERS)	49
堕落兽人战矛 (BLIGHTED OGRUN WARMONGERS)	50
黑霜碎片 (BLACKFROST SHARD)	51
孵化皿 (SPAWNING VESSEL)	53
单人模型 (SOLO)	54
堕落尼斯牧羊人 (BLIGHTED NYSS SHEPHERD)	54
堕落尼女巫 & 坐骑 (BLIGHTED NYSS SORCERESS & HELLION)	55
被遗忘者 (THE FORSAKEN)	56

梦魔 (INCUBUS)	57
袭击者死亡追踪者 (STRIDER DEATHSTALKER)	58
法术英烈 (SPELL MARTYR)	59
好战者战争酋长 (WARMONGER WAR CHIEF)	60
安妮萨 · 瑞瓦, 灭世之爪 (ANNYSSA RYVAAL, TALON OF EVERBLIGHT)	61

长剑与热熔 fastkiss翻译

战巫 (Warlock)

莱亚斯 灭世之印 (Rhyas, Sigil Of Everblight)

灭世军团 堕落 尼斯 战巫

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	5	8	6	16	14	8
近战 武器	轮舞赞美诗					
	POW			P+S		
	7			12		
FURY	5					
生命值	16					
上场限制	C					
战兽点数	+6					
小型底座						

绝技:

鲜血之潮 Tide of Blood

莱亚斯与在她控制范围内开始激活的友方军团模型激活期间，获得额外一次攻击。处于莱亚斯控制区域内的友方军团模型，在第一次以近战武器对敌方模型造成伤害之后，将攻击模型与该敌方模型底盘接触，并放置于敌方模型的任何位置。鲜血之潮持续一回合 (turn)

轻盈战技 Acrobatics: 只要有足够的移动力以保证不会停留在其他模型上，莱亚斯的移动便能穿越其他模型。莱亚斯不能被作为借机攻击的目标，并且在宣布冲锋目标时无视阻碍模型。

完美平衡 Perfect Balance: 这个模型不能被联合近战攻击，联合远程攻击，或者借机攻击作为目标。没有模型可以从这个模型身上获得背击优势。当被击倒时，如果这个模型可以通过放弃移动或者行动起身的话，它可以不放弃移动或者行动就起身。

传导 [雪伦] Channeler [Saeryn]: 当该模型不处于近战中并且在雪伦的控制范围内时，雪伦可以通过该模型传导法术。

还击 Riposte : 当该模型躲闪过敌方模型的一次近战攻击后，在该攻击结算后，立即对攻击模型作出一次普通近战攻击 (normal melee attack)。

冲刺 Sprint : 如果该模型本激活期内通过近战攻击摧毁过一个或更多敌人模型，它可以进行一次全速前进。

轮舞赞美诗

魔法武器

武器大师

暴击 斩首 Critical Decapitation: 当命中暴击时，伤害超出敌方模型 ARM 的数值将以 2 倍计算，并且被致残的模型不能做坚韧测试。

饮魂者 Spirit Eater: 莱亚斯可以从被该武器杀死的战兽身上吸取其愤怒点，其他模型不能从被该武器杀死的战兽身上吸取愤怒点。

法术：

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
冲刺	2	自身	---	---	否	否
在该模型的控制区域内时，友方同族战士模型不能被作为借机攻击的目标，莱亚斯与在其控制区域内开始激活的友方军团战士模型，在激活期间获得+1SPD。突刺持续 1 回合						
隐藏	2	6	-	-	是	否
目标友方模型/单位获得潜行属性						
灵能吸血鬼	3	自身	控制范围	---	是	否
当一个敌人模型在这个模型控制范围内释放法术（Spell）或灵能（animus）时，那个敌人模型遭受 1 点伤害，这个模型回复 1 点生命值						
协作行动	2	6	---	---	是	否
该模型战斗组内的目标战兽可以使用该模型当前的 MAT 和 RAT 替代自身的。即使目标战兽不在该模型控制范围内，该模型依然可以向目标战兽传导伤害。该模型每回合可以免费向目标战兽传导一次伤害。						



雪伦 灭世之先兆 (Saeryn, Omen Of Everblight)

灭世军团 堕落 尼斯 战巫

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	5	6	7	16	14	8
远程 武器	投掷死亡之刺					
	RNG	ROF	AOE	POW		
	7	3	-	3		
近战 武器	死亡之刺					
	POW			P+S		
	3			8		
FURY	7					
生命值	16					
上场限制	C					
战兽点数	+5					
小型底座						

绝技：恶兆 Foreboding

当在该模型控制范围内时，在一轮内（Round）该模型战斗组内模型不作为近战攻击目标。

能量屏障 Force Barrier：该模型对远程攻击获得+2 Def，免疫溅射伤害。

传导 [莱亚斯] Channeler [Rhyas]：当该模型不处于近战中并且在莱亚斯的控制范围内时，莱亚斯可以通过该模型传导法术。

投掷死亡之刺

魔法武器

严重创伤 Grievous Wounds：被该武器命中的模型会失去坚韧特性、无法治疗或被治疗、不能转移伤害，该效果持续一轮（Round）

投掷 Thrown：结算远程伤害时，将该模型的 STR 与 POW 相加。

死亡之刺

魔法武器

严重创伤 Grievous Wounds：同上

法术：

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
放逐结界	2	6	---	---	是	否
目标友方模型/单位上的敌方维持法术失效。受影响的模型无法被敌人法术/灵能作为目标。						
枯萎降临	4	10	5	12	否	否
以友方同族战兽中心为目标，放置一个 5 寸 AOE。桌面上在 AOE 范围内的敌方模型受到一次 POW12 腐蚀伤害。敌人模型或友方非同族模型进入 AOE 或在 AOE 内终止激活，受到 1 点腐蚀伤害。枯萎降临持续一轮（Round）						
呼吸窃取	2	10	---	---	否	是
目标模型/单位受到-2 SPD，-2DEF。该效果持续一轮（Round）该法术没回合（Turn）只能使用一次。						
重生	3	6	---	---	是	否
当该模型战斗组内目标战兽在非行进（advancing）时被敌人攻击导致伤残（disable），将该模型放置在其当前位置 3 寸内。该模型的每一个分支回复 1 点生命，然后重生失效。						
地狱火	3	10	---	14	否	是
被地狱火命中的模型/单位立即进行一次指挥力测试否则逃跑。						



萨格罗斯 灭世先知 (Thagrosh, Prophet of Everblight)

灭世军团 堕落 兽人 战巫

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	9	7	5	14	16	10
远程 武器	枯萎之息					
	RNG	ROF	AOE		POW	
	SP8	1	-		12	
近战 武器	欢喜					
	POW			P+S		
	7			16		
近战 武器	爪子					
	POW			P+S		
	3			12		
FURY	7					
生命值	18					
上场限制	C					
战兽点数	+5					
中型底座						

绝技：黑暗复活 Dark Revival

将一只萨格罗斯战斗组内被摧毁的战兽返回游戏。将该战兽放置在萨格罗斯 3 寸内任何位置。该战兽必须放弃它该回合 (Turn) 的行动 (action)

恐惧 Terror

死亡尸衣 Death Shroud: 当在该模型命令范围内时，敌方模型受到-2 STR

龙晶 Athance: 在吸取之后，如果该模型当前的愤怒点 (fury) 少于其愤怒属性值 (FURY) 该模型可以立即获得 1 愤怒点 (fury)。

精神适应[军团]Attuned Spirit [Legion]: 每次激活，该模型可以免费将其战斗组内的军团战兽灵能作为法术使用一次。

枯萎之息

伤害类型：火焰

欢喜

魔法武器

长兵器武器

灰烬爆发 (Eruption of Ash): 如果一个模型被该武器攻击进入受困状态 (boxed)，在该模型中心放置一个 3 寸烟雾效果 AOE，然后将受困 (boxed) 模型移出游戏 (Remove From Play)。在 AOE 范围内的敌人模型受到一次 POW12 的火焰伤害。敌人模型进入 AOE 或在 AOE 内终止激活，受到一次 POW12 火焰伤害。AOE 在游戏中持续一轮 (Round)。灰烬爆发的伤害不能被增幅

法术:

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
腐坏之血	2	10	---	---	是	是
战巫从目标战兽每吸取 1 点愤怒点 (fury) 会受到 1 点伤害。受影响的战兽不能被治疗, 不能被用来传导伤害同时失去重生 (Regenerate)						
龙之祝福	2	6	---	---	是	否
目标友方同族模型/单位获得+2STR 和恐惧 (Terror)						
战争迷雾	3	自身	控制范围	---	是	否
在该模型控制范围内时, 模型获得隐蔽 (Consealment)						
突变	3	8	---	12	否	是
当目标模型被突变攻击进入受困状态, 目标模型被移出游戏。当敌方模型被突变攻击进入受困状态, 同时该模型是施法源点, 该模型可以替换受困模型, 然后受困模型被移出游戏。该模型在因突变替换其他模型后, 本次激活期间不能前进 (Advancing)。突变每回合 (Turn) 只能使用一次。						
湮灭	4	10	4	15	否	是
威力很牛 X						



萨格罗斯 救世主 (Thagrosh, The Messiah)

灭世军团 传奇 堕落 兽人 战巫

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	11	7	5	13	17	10
远程 武器	枯萎之火					
	RNG	ROF	AOE	POW		
	SP10	1	-	12		
近战 武器	欢喜					
	POW			P+S		
	7			18		
近战 武器	爪子					
	POW			P+S		
	3			14		
FURY	7					
生命值	20					
上场限制	C					
战兽点数	+3					
大型底座						

绝技：龙之风暴 Dragon Storm

在所有友方模型完成该回合激活后，萨格罗斯控制范围内每只同战斗组战兽可以做一次全速移动 (Full advance) 接着做 1 次普通近战攻击。完全结算完 1 个模型的移动和攻击后再开始移动另 1 个模型。

憎恶 Abomination

龙晶 Athance: 在吸取之后，如果该模型当前的愤怒点 (fury) 少于其愤怒属性值 (FURY) 该模型可以立即获得 1 愤怒点 (fury)。

鲜血繁殖 Blood Spawn: 每场游戏一次，当该模型因为敌方攻击而受到 5 点或者更多伤害并且没有被转移时，在该次攻击结算后，你可以将一个非角色微型战兽 (Lesser Warbeast) 完全放置在该模型 3 寸内。这个战兽属于该模型的战斗组。这个战兽本回合 (turn)

不能激活

飞行 Flight: 模型可以不受惩罚地穿越地形和小型障碍，并且在可以完全移动过的情况下穿越大型障碍和其他模型。该模型在选取冲锋目标时，无视阻碍模型。

枯萎之火

持续效果：火焰

伤害类型：火焰

伤害类型：冰冻

暴击冻结: 暴击时，被击中模型如果没有免疫：冰冻 (Immunity: Cold) 则进入静止 (stationary) 状态一轮 (round)

欢喜

魔法武器

长兵器武器

灰烬爆发 (Eruption of Ash): 如果一个模型被该武器攻击进入受困状态 (boxed)，在该模型中心放置一个 3 寸烟雾效果 AOE，然后将受困 (boxed) 模型移出游戏 (Remove From Play)。在 AOE 范围内的敌人模型受到一次 POW12 的火焰伤害。敌人模型进入 AOE 或在 AOE 内终止激活，受到一次 POW12 火焰伤害。AOE 在游戏中持续一轮 (Round)。灰烬爆发的伤害不能被增幅

法术：

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
龙之血	2	6	---	---	是	否
目标友方非战巫同族模型/单位获得 +2ARM。当一个受影响模型被近战攻击伤残 (Disable)，那么投一个 D6，如果结果是 5 或者 6，攻击者受到 1 点伤害						
肉食者	3	10	---	13	否	是
当一个敌人活体模型被该法术攻击进入受困 (Boxed) 状态，移除被攻击模型，该模型或者 1 只该模型控制范围内的同战斗组活体战兽治疗 D3 点伤害。						
命运展现	3	自身	控制范围	---	否	否
当在该模型控制范围内时，其战斗组内模型在本回合 (turn) 内获得 1 颗额外近战命中骰和近战伤害骰，然后丢弃最低的点数。						
天灾	4	8	3	13	否	是
被命中模型击倒						
邪恶侵袭	2	6	---	---	是	否
如果目标非部队 (non-trooper) 同族模型在上个对手回合中受到伤害，在你的下一个维持阶段，模型可以做一次全速移动 (Full Advance)。在该次移动中，必须朝最近的敌人模型移动。						



莉莉丝 灭世先锋 (Lylyth, Herald of Everblight)

灭世军团 堕落 尼斯 战巫

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	4	5	7	16	14	8
远程 武器	地狱歌者					
	RNG	ROF	AOE		POW	
	12	2	-		12	
近战 武器	弓刃					
	POW			P+S		
	3			7		
FURY	5					
生命值	15					
上场限制	C					
战兽点数	+6					
小型底座						

绝技：屠杀之地 Field of Slaughter

当在莉莉丝控制范围内时，友方同族模型在该回合（turn）获得一颗额外命中骰

心灵视野 Eyeless Sight

寻路者 Pathfinder

伏击 Bushwhack：在她的激活期间，该模型可以在她的正常移动前，使用其战斗行动。如果她决定这样做，她必须使用全速行进作为本次激活的正常移动。

地狱歌者

魔法武器

血之诱惑：如果敌方模型被该武器命中，那么该模型战斗组内战兽本回合内冲锋被命中模型不需要被驱使。

女巫标记：如果这件武器在该模型激活期间命中敌人模型，那么该模型的法术可以无视视野（LOS），射程（RNG）自动命中被命中的敌人模型，直到该模型激活结束。

法术：

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
腐坏之血	2	10	---	---	是	是
战巫从目标战兽每吸取 1 点愤怒点 (fury) 会受到 1 点伤害。受影响的战兽不能被治疗，不能被用来传导伤害同时失去重生 (Regenerate)						
寄生	3	8	---	---	是	是
目标模型/单位受到-3 ARM 同时该模型获得+1 ARM						
骨刺喷发	3	10	---	10	否	是
如果目标模型被命中，在其 5 寸范围内的 D6 个最近的模型受到一次 POW10 的伤害						



莉莉丝 灭世之影 (Lylyth, Shadow Of Everblight)

灭世军团 传奇 堕落 尼斯 战巫

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	4	5	8	16	14	8
远程 武器	低语					
	RNG	ROF	AOE		POW	
	12	2	-		12	
FURY	5					
生命值	15					
上场限制	C					
战兽点数	+5					
小型底座						

绝技：毁灭 Decimation

在莉莉丝控制范围内时，友方同族模型的远程武器获得狙击 (Snipe)。当在莉莉丝控制范围内，她战斗组内的模型在各自激活期间获得一次额外远程攻击。由毁灭 (Decimation) 获得的额外攻击不算入武器的 ROF。毁灭持续一回合 (turn) (具有狙击 (Snipe) 的远程武器获得+4 RNG)。

心灵视野 Eyeless Sight

寻路者 Pathfinder

闪避 Evasive: 该模型不能作为借机攻击的目标，如果在敌人远程攻击未命中该模型，该模型可以立即至多前进 2 寸。如果敌人在该模型行进中未命中，该效果不会被触发。

射程增幅 Range Amplifier: 当该模型作为施法源点时，法术获得 5+ RNG

急射 Snap Fire: 当该模型使用远程武器，在战斗行动中用 1 次远程攻击摧毁 1 个或更多敌人时，在该次攻击结算后，该模型可以立即做 1 次普通远程攻击。由急射获得的攻击不算入武器的 ROF 同时无法产生更多的攻击。

迅捷猎手 Swift Hunter : 当该模型用 1 次普通远程攻击摧毁一个敌人模型时，在该次攻击结算后，该模型可以立即移动至多 2 寸。

低语

魔法武器

法术：

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
针垫	2	10	---	---	是	是
友方同族模型对敌人目标模型/单位获得 1 颗额外远程命中和远程伤害骰，丢弃最低的骰子。						
追捕	2	8	---	---	是	是
如果敌人目标模型/单位在其激活期间移动，在其结束移动之后，在该模型控制范围内的战斗组内的 1 个模型可以立即做 1 次全速移动 (Full Advance)						
阴影群落	3	自身	控制范围	---	是	否
在该模型控制范围内时，战斗组模型获得潜行						



维奥 灭世门徒 (Vayl, Disciple Of Everblight)

灭世军团 堕落 尼斯 战巫

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	3	6	15	13	9
远程 武器	神谕					
	RNG	ROF	AOE		POW	
	8	1	-		8	
FURY	8					
生命值	14					
上场限制	C					
战兽点数	+6					
小型底座						

绝技：猫和老鼠 Cat & Mouse

在该回合结束前，在所有友方模型结束激活后。在维奥的控制范围内，每有一个敌方模型；其控制范围内的 1 个友方同族模型可以做一次全速前进 (Full Advance)。在移动期间，受猫与老鼠影响的模型不能作为借机打击的目标。1 个模型只能因为猫与老鼠行进一次。

免疫：冰冻 Immunity: Cold

黑暗守卫 Dark Sentinel: 每回合 1 次，当 1 个敌人模型在该模型 5 寸范围内结束移动，1 个在该模型 5 寸内的友方同族模型可以立刻对敌人模型做 1 次全速移动 (Full Advance) 接着 1 次普通近战攻击或远程攻击。该战兽此次攻击获得命中增幅，伤害增幅。

Snow Wreathed: 该模型总是获得隐蔽 (concealment)

Talion: 每回合一次，当该模型受到敌人伤害，她可以花费 1 个愤怒点 (fury point) 来转移一半的伤害到 1 只在该模型控制范围内的敌人战兽。但是该模型必须承受剩下的伤害。

神谕

引导: 使用该武器攻击自动命中

法术绑定: 该模型可以通过被该武器命中的模型传导法术。法术绑定持续 1 回合 (turn)。

法术：

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
冰冻	2	6	---	---	是	否
当敌人模型处在目标友方同族模型/单位 2 寸时，敌人模型受到 -2 DEF，除非敌人模型拥有免疫：冰冻 (Immunity: Cold)						
霜冻	3	8	3	14	否	是
霜冻造成冰冻伤害 (Cold Damage)，如果暴击，AOE 下模型进入静止状态 (Stationary) 1 轮 (Round)，除非敌人模型拥有免疫：冰冻 (Immunity: Cold)。						
牵引	2	6	---	---	是	否
在该模型结束正常移动后，目标同战斗组战兽可以立即朝该模型移动最多 3 寸。						
恶意	2	10	---	10	否	是
目标模型上每有 1 点愤怒点则伤害骰+1						
狂暴	3	10	---	---	否	是
控制目标敌方非角色战兽。你可以做 1 次全速移动接着 1 次普通攻击，然后狂暴失效。当战兽受到狂暴影响时，它无法被驱使，你不能使用它的灵能。狂暴每回合 (turn) 只能使用 1 次。						



阿比希罗尼亚 灭世之恐怖 (Absylonia, Terror Of Everblight)

灭世军团 堕落 尼斯 战巫

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	7	7	6	16	14	8
近战	枯萎之爪					
武器	POW			P+S		
X2	6			13		
FURY	6					
生命值	16					
上场限制	C					
战兽点数	+5					
小型底座						

绝技：灵药 Panacea

移除阿比希罗尼亚受过的全部伤害，之后她可以承受 1 点或更多的伤害。每受 1 点伤害，移除 1 只她控制范围内同战斗组战兽受到的全部伤害。

憎恶 Abomination

资源丰富 Resourceful: 该模型可以免费维持在其战斗组模型上的法术。

强制突变 Spontaneous Mutation: 该模型在其激活期间可以花费愤怒点 (fury point) 来引发强制突变。每花费 1 个愤怒点可以获得 1 个下列能力。

- * **倒钩 Barbed Hooks:** 该模型近战武器获得长兵器 (reach)
- * **飞行 Flight:** 模型可以不受惩罚地穿越地形和小型障碍，并且在可以完全移动过的情况下穿越大型障碍和其他模型。该模型在选取冲锋目标时，无视阻碍模型。
- * **次元之力 Warp Strength:** 该模型获得 +2 STR

枯萎之爪

魔法武器

暴击严重创伤 Grievous Wounds: 当出现暴击时，被该武器命中的模型会失去坚韧特性、无法治疗或被治疗、不能转移伤害，该效果持续一轮 (Round)

饮魂者 Spirit Eater: 该模型可以从被该武器杀死的战兽身上吸取其愤怒点，其他模型不能从被该武器杀死的战兽身上吸取愤怒点。

法术：

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
枯萎领域	2	控制范围	4	---	否	否
在该模型控制范围内完全放置一个 4 寸 AOE。当在 AOE 范围内时，敌人模型无法传导法术，被驱使或被分配动能点。AOE 在游戏中持续 1 轮 (round)。该法术每回合 (turn) 只能使用 1 次。						
肉食动物	2	6	---	---	是	否
目标友方模型/单位对活体模型获得+2 命中骰。当一个受影响的模型在近战中使一个活体模型进入受困 (boxed) 状态。受困状态模型被移出游戏，该模型治疗 D3 点。						
强制进化	2	6	---	---	是	否
目标友方活体同族战兽获得+2 STR, +2 DEF						
扮演神角	2	6	---	---	是	否
目标同战斗组战兽可以免费使用强力攻击 (power attacks)，获得惊骇 (Terror)，它的近战武器获得空拳 (Open Fist) 和长兵器 (Reach)						



贝丝阿尼 灭世之音 & 贝尔法高 (Bethayne, Voice Of Everblight & Belphagor)

灭世军团 堕落 尼斯 战巫 & 角色 轻型战兽

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	6	4	16	12	9
近战 武器 X2	灭世之爪					
	POW			P+S		
	5			10		
FURY	7					
生命值	14					
上场限制	C					
战兽点数	+3					
小型底座						

绝技：灭世祷文 Litany of Everblight

在该模型控制范围时，友方同族模型获得魔法命中增幅，魔法伤害增幅。友方同族战兽可以不被驱使使用灵能。灭世祷文持续 1 回合 (turn)

合体 Flesh Meld: 该模型其激活期间任何时间与贝尔法高底盘接触 (B2B) 时使用合体。将该模型移出桌面，贝尔法高成为战巫 (warlock) 战士 (warrior) 模型同时失去血之造物 (Blood Creation) 和无魂 (Soulless)。贝尔法高无法在该模型使用合体后激活。合体后，贝尔法高控制该模型的战斗组，它的基础 CMD 变为 9，基础 FURY 变成 7。该模型上的任何特殊效果作用到贝尔法高上。移除当前贝尔法高上的愤怒点 (fury point)，如果合体时，该模型身上有任何愤怒点 (fury point) 则转移到贝尔法高身上。合体后，贝尔法高可以使用该模型的法术和绝技，它不再被当作一只战兽并失去其灵能。在合体时，贝尔法高可以不被驱使的使用冲撞，单手投掷，双手投掷，头部/武器锁死和推挤强力攻击。当在合体时，贝尔法高如果其他战兽一样记录伤害，但是任何分支受损后不会受到任何影响。对战兽的攻击修正对贝尔法高同样有效。该模型可以在自己维持阶段同贝尔法高分离，分离后将该模型放置在与贝尔法高底盘接触位置。如果在合体时贝尔法高被摧毁或移出游戏，该模型同时被摧毁。

灭世之爪:

魔法武器

持续效果：腐蚀

法术：

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
灰烬面纱	2	6	---	---	是	否
目标友方模型/单位获得隐蔽 (concealment)。当敌方活体模型在受影响模型 2 寸内时，受到-2 命中骰。						
血刺	2	6	---	---	是	否
目标友方模型/单位远程和近战武器获得腐蚀持续 (Corrosion continuous) 效果						
骨刺喷发	3	10	---	10	否	是
如果目标模型被命中，在其 5 寸范围内的 D6 个最近的模型受到一次 POW10 的伤害						
绞架	2	6	---	---	是	否
当敌方模型被该攻击命中时，会被推挤 D6 寸、方向为径直接近绞刑架的源点。						



贝尔法高 (Belphegor)

角色 轻型战兽

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	9	6	4	12	19	6
近战 武器 L	爪子					
	POW			P+S		
	4			13		
近战 武器 R	爪子					
	POW			P+S		
	4			13		
FURY						3
极限						9
上场限制						C
中型底座						



免疫：冰冻 Immunity: Cold

免疫：腐蚀 Immunity: Corrosion

免疫：雷电 Immunity: Electricity

免疫：火焰 Immunity: Fire

心灵视野 Eyeless Sight

同伴[贝丝阿尼] Companion [Bethayne]：该模型会包含在任何包含贝丝阿尼的军队中。如果贝丝阿尼被摧毁或者移出游戏，该模型同样移出游戏。该模型是贝丝阿尼战斗组的一部分。

血之造物 Blood Creation: 该模型不会攻击同战巫也不能选择同族战巫作为狂暴的目标。

传导[贝丝阿尼] Channeler [Bethayne]: 当该模型不处于近战中并且在贝丝阿尼的控制范围内时，贝丝阿尼可以通过该模型传导法术。

无魂 Soulless: 该模型被摧毁时不会产生灵魂指示物。

爪子

空拳 (OpenFist)

灵能:

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
掠夺者	2	自身	---	---	否	否
以该模型中心放置一个 5 寸烟雾效果 AOE。敌方模型进入或者在 AOE 范围内结束激活，受到 1 点伤害。掠夺者持续 1 轮 (round)						



战兽 (Warbeast)

鹞兽 (Harrier)

灭世军团 微型战兽

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	5	3	14	12	7
近战	爪子					
武器	POW			P+S		
-	4			10		
FURY	2					
极限	7					
上场限制	U					
分值	2					
小型底座						



心灵视野 Eyeless Sight

血之造物 Blood Creation: 该模型不会攻击同战巫也不能选择同族战巫作为狂暴的目标。

飞行 Flight: 模型可以不受惩罚地穿越地形和小型障碍，并且在可以完全移动过的情况下穿越大型障碍和其他模型。该模型在选取冲锋目标时，无视阻碍模型。

微型战兽 Lesser Warbeast: 该模型无法使用强力攻击。

无魂 Soulless: 该模型被摧毁时不会产生灵魂指示物。

冲刺 Sprint : 如果该模型本激活期内通过近战攻击摧毁过一个或更多敌人模型，它可以进行一次全速前进。

灵能:

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
精准打击	1	自身	---	---	否	否

该模型本次激活的下次近战攻击自动命中，然后精准打击失效。1个模型每回合只能被精准打击作用一次。



粉碎兽 (Shredder)

灭世军团 微型战兽

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	5	3	13	12	7
近战	撕咬					
武器	POW			P+S		
H	4			10		
FURY				2		
极限				7		
上场限制				U		
分值				2		
小型底座						



心灵视野 Eyeless Sight

血之造物 Blood Creation: 该模型不会攻击同战巫也不能选择同族战巫作为狂暴的目标。

微型战兽 Lesser Warbeast: 该模型无法使用强力攻击。

无魂 Soulless: 该模型被摧毁时不会产生灵魂指示物。

迅速 Rapid : 该模型在其激活期间可以被驱使，获得+2 SPD，寻路 (Pathfinder)，命中和伤害骰增幅一回合 (turn)。

零食 Sncking: 当该模型使用近战攻击让一个活体模型进入受困 (Boxed) 状态，该模型可以治疗 D3 点伤害。如果该模型治疗，那么受困模型被移出游戏。

灵能:

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
坚固	1	6	---	---	否	否
目标友方模型获得+1 DEF 和 ARM。坚固持续 1 轮 (round)						



钉刺兽 (Stinger)

灭世军团 微型战兽

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	5	4	13	12	7
远程 武器 H	火焰喷吐					
	RNG	ROF		AOE		POW
	SP6	1		-		10
近战 武器 -	毒刺					
	POW			P+S		
	6			12		
FURY	2					
极限	7					
上场限制	U					
分值	2					
小型底座						



心灵视野 Eyeless Sight

血之造物 Blood Creation: 该模型不会攻击同战巫也不能选择同族战巫作为狂暴的目标。

微型战兽 Lesser Warbeast: 该模型无法使用强力攻击。

无魂 Soulless: 该模型被摧毁时不会产生灵魂指示物。

挖掘 (特殊行动) Dig In (★Action): 该模型获得掩护 (cover), 免疫溅射伤害 (blast damage) 同时不阻挡 LOS。。模型保持挖掘状态直到它移动 (move), 被放置 (placed) 或被卷入战斗 (engaged)。该模型不能在固体岩石或者人造建筑物上挖洞。该模型可以在游戏开始时就处于挖掘状态。

火焰喷吐

伤害类型: 火焰 Damage Type: Fire

毒刺

长兵器 Reach

毒武器 Poison: 该武器对活体模型获得额外的伤害骰。

自杀攻击 Suicidal Attack: 如果该武器伤害到一个模型, 在攻击结算后, 立刻划掉该模型身体分支上所有的生命点。

灵能:

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
潜伏	1	6	---	---	否	否

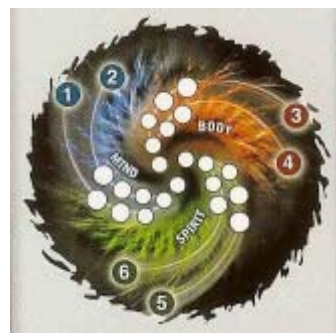
目标友方模型获得伏击。潜伏持续 1 回合 (turn)

(伏击: 在她的激活期间, 该模型可以在她的正常移动前, 使用其战斗行动。如果她决定这样做, 它必须使用全速行进作为本次激活的正常移动。)

菲利姆弓弩兽 (Nephlim Bolt Thrower)

灭世军团 轻型战兽

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	9	5	5	13	16	8
远程 武器	弩弓					
	RNG	ROF		AOE		POW
-	12	1		-		14
近战 武器	弓刃					
	POW			P+S		
-	3			12		
近战 武器	爪子					
	POW			P+S		
R	4			13		
FURY	3					
极限	10					
上场限制	U					
分值	6					
中型底座						



心灵视野 Eyeless Sight

弩弓

雷霆矢 Thunderbolt: 被该武器击中的敌方模型被推挤径直远离 (directaway) 该模型 D3 寸。当出现暴击时，敌方模型在被推挤后击倒。

灵能:

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
滑翔	1	自身	----	----	否	否

该模型获得飞行 (Flight)，持续 1 轮 (round)

(**飞行 Flight:** 模型可以不受惩罚地穿越地形和小型障碍，并且在可以完全移动过的情况下穿越大型障碍和其他模型。该模型在选取冲锋目标时，无视阻碍模型。)

菲利姆保护者 (Nephlim Protector)

灭世军团 轻型战兽

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	8	5	3	13	18	8
近战武器	POW		P+S			
-	4		12			
FURY				3		
极限				10		
上场限制				U		
分值				5		
中型底座						



心灵视野 Eyeless Sight

共鸣转移 empathic transference: 友方战巫即使在该模型携带的愤怒点 (fury point) 等于其当前 FURY 时也可以向其传导伤害。

盾牌守护 Shield Guard: 每轮 (round) 一次, 在对手回合, 当一个友方模型被 1 次远程攻击直接命中同时在该模型 2 寸之内时, 该模型可以成为本次攻击的目标, 被自动命中。该模型无法使用盾牌守护如果它是虚体 (incorporeal), 被击倒 (knock down) 或静止状态 (stationary)。

战戟

长兵器 Reach

固守 SetDefense: 在该模型正面的模型如果对它发动冲锋、冲撞、撞击, 那么这些攻击的命中掷骰受到-2 惩罚。

灵能:

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
保卫	2	6	---	---	否	否
目标友方模型无法被击倒。当它被冲撞 (slamed), 被冲撞距离-3。保卫持续 1 轮 (round)。						

菲利姆战士 (Nephlim Soldier)

灭世军团 轻型战兽

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	9	6	3	13	16	8
近战 武器 -	大剑					
	POW			P+S		
	5			14		
FURY						3
极限						10
上场限制						U
分值						5
中型底座						



心灵视野 Eyeless Sight

飞行 Flight: 模型可以不受惩罚地穿越地形和小型障碍，并且在可以完全移动过的情况下穿越大型障碍和其他模型。
该模型在选取冲锋目标时，无视阻碍模型

大剑

长兵器 Reach

灵能:

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
大屠杀	2	6	---	---	否	否
目标友方模型可以冲锋但不需要被驱使。当受影响模型用冲锋攻击摧毁 1 个敌方模型，在攻击结算后，它可以前进 1 寸做 1 次额外近战攻击。大屠杀持续 1 回合 (turn)						

瑞克兽 (Raek)

灭世军团 轻型战兽

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	8	6	3	15	14	6
远程 武器 -	弩弓					
	RNG	ROF	AOE	POW		
	12	1	-	14		
近战 武器 H	撕咬					
	POW	P+S				
	3	11				
近战 武器 -	尾部打击					
	POW	P+S				
	4	12				
FURY				3		
极限				9		
上场限制				U		
分值				4		
中型底座						



心灵视野 Eyeless Sight

寻路者 Pathfinder

潜行 Stealth

血之造物 Blood Creation: 该模型不会攻击同战巫也不能选择同族战巫作为狂暴的目标。

极限跳跃 Bounding Leap: 每次激活，在做出全速移动之后，但是在进行任何动作之前，该模型可以被驱使完全放置在当前位置的 5 寸之内，任何阻止该模型冲锋的效果同样会阻止该模型使用极限跳跃。

尾部打击

长兵器 Reach

灵能:

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
阴影转换	2	自身	---	---	否	否
该模型获得招架 (Parry)。阴影转换持续 1 回合 (turn)。 (招架 Parry: 拥有招架属性的模型不能被作为借机攻击的目标。)						

泰若菲兽 (Teraph)

灭世军团 轻型战兽

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	8	5	6	13	16	7
远程 武器 H	腐蚀溅射					
	RNG	ROF	AOE	POW		
	10	1	3	13		
近战 武器 -	尾部打击					
	POW	P+S				
	4	12				
FURY	3					
极限	9					
上场限制	U					
分值	5					
中型底座						



深入部署 Advance Deployment

心灵视野 Eyeless Sight

寻路者 Pathfinder

血之造物 Blood Creation: 该模型不会攻击同战巫也不能选择同族战巫作为狂暴的目标。

无魂 Soulless: 该模型被摧毁时不会产生灵魂指示物。

挖掘 (特殊行动) Dig In (★Action): 该模型获得掩护 (cover), 免疫溅射伤害 (blast damage) 同时不阻挡 LOS。。模型保持挖掘状态直到它移动 (move), 被放置 (placed) 或被卷入战斗 (engaged)。该模型不能在固体岩石或者人造建筑物上挖洞。该模型可以在游戏开始时就处于挖掘状态。

尾部打击

长兵器 Reach

灵能:

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
反击	2	自身	---	---	否	否
当 1 个敌方模型前进并在该模型命令范围 (command range) 内结束移动时, 该模型可以对那个敌方模型做一次近战或远程攻击, 然后反击失效。反击持续 1 回合 (turn)。						

天使兽 (Angelus)

灭世军团 重型型战兽

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	10	6	5	14	17	7
远程 武器 H	火焰喷射					
	RNG	ROF		AOE		POW
	12	1		-		13
近战 武器 -	尾部打击					
	POW			P+S		
	4			14		
FURY	4					
极限	9					
上场限制	U					
分值	9					
大型底座						



心灵视野 Eyeless Sight

血之造物 Blood Creation: 该模型不会攻击同战巫也不能选择同族战巫作为狂暴的目标。

无魂 Soulless: 该模型被摧毁时不会产生灵魂指示物。

飞行 Flight: 模型可以不受惩罚地穿越地形和小型障碍，并且在可以完全移动过的情况下穿越大型障碍和其他模型。该模型在选取冲锋目标时，无视阻碍模型

追击 Overtake: 当该模型用 1 次普通近战攻击摧毁 1 个或更多敌方战士模型时，在本次攻击结算后，该模型可以立即前进至多 1 寸。

蛇形兽 Serpentine: 该模型无法使用冲撞，践踏特殊攻击同时不能被击倒。

火焰喷射

暴击火焰 Critical Fire

伤害类型: 火焰 Damage Type: Fire

尾部打击

长兵器 Reach

灵能:

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
排斥	2	自身	---	---	否	否
在该模型 2 寸内的敌方模型立即被朝径直远离 (direct away) 方向推挤 3 寸						

卡尼文兽 (Carnivean)

灭世军团 重型型战兽

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	12	6	4	11	18	7
远程 武器 H	龙息					
	RNG	ROF		AOE		POW
	SP10	1		-		14
近战 武器 H	撕咬					
	POW			P+S		
	6			18		
近战 武器 L	爪子					
	POW			P+S		
	4			16		
近战 武器 R	爪子					
	POW			P+S		
	4			16		
FURY	4					
极限	9					
上场限制	U					
分值	11					
大型底座						



心灵视野 Eyeless Sight

血之造物 Blood Creation: 该模型不会攻击同战巫也不能选择同族战巫作为狂暴的目标。

无魂 Soulless: 该模型被摧毁时不会产生灵魂指示物。

突袭 Assault: 作为冲锋的一部分，在移动结束后，但是在冲锋攻击开始前，该模型可以做对被冲锋模型出一次远程攻击。如果在在该模型激活时，双方已经在近战，则无法做出远程攻击。当结算突袭的远程攻击时，攻击方不受到目标在近战中惩罚。如果在移动后，目标模型没有进入近战范围，该模型依然可以在激活结束前做出突袭远程攻击。

龙息

伤害类型: 火焰 Damage Type: Fire

爪子

空拳 Open Fist

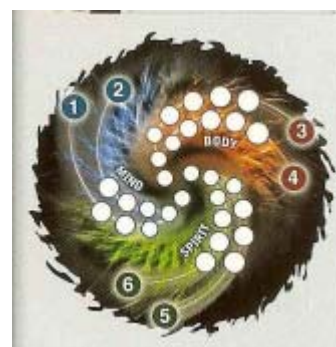
灵能:

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
骨刺生长	2	6	---	---	否	否
目标友方同族模型获得 +2 ARM。如果 1 台机甲或战兽近战攻击命中被影响的模型，攻击结算后，攻击模型受到 D3 点伤害。如果被影响的模型被该次攻击摧毁或移出游戏，则攻击模型不会受到伤害。骨刺生长持续 1 轮 (round)						

瑞瓦高 (Ravagore)

灭世军团 重型型战兽

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	12	5	5	11	18	7
远程 武器 H	腐蚀溅射					
	RNG	ROF		AOE		POW
	14	1		3		15
近战 武器 L	爪子					
	POW			P+S		
	4			16		
近战 武器 R	爪子					
	POW			P+S		
	4			16		
FURY	4					
极限	9					
上场限制	U					
分值	10					
大型底座						



心灵视野 Eyeless Sight

寻路者 Pathfinder

血之造物 Blood Creation: 该模型不会攻击同战巫也不能选择同族战巫作为狂暴的目标。

无魂 Soulless: 该模型被摧毁时不会产生灵魂指示物。

腐蚀溅射

伤害类型: 火焰 Damage Type: Fire

伤害类型: 腐蚀 Damage Type: Corrosion

散射 Scather: 该武器的 AOE 保留在游戏中 1 轮 (round)。敌方模型和非同族友方模型进入 AOE 或在 AOE 内结束激活受到 1 点腐蚀伤害 (corrosion damage)。

爪子

空拳 Open Fist

灵能:

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
龙火	1	6	---	---	否	否
目标友方同族战兽的远程武器获得 持续效果: 火焰 Continuous Effect: Fire。龙火持续 1 回合 (turn)						

镰刀兽 (Scythean)

灭世军团 重型型战兽

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	12	6	4	11	18	7
近战 武器 L	爪子					
	POW			P+S		
	4			16		
近战 武器 R	爪子					
	POW			P+S		
	4			16		
FURY	4					
极限	9					
上场限制	U					
分值	9					
大型底座						



心灵视野 Eyeless Sight

寻路者 Pathfinder

血之造物 Blood Creation: 该模型不会攻击同战巫也不能选择同族战巫作为狂暴的目标。

无魂 Soulless: 该模型被摧毁时不会产生灵魂指示物。

爪子

长兵器 Reach

连锁攻击: 浴血 Chain Attack: Bloodbath- 如果该模型使用该武器做出的全部初始攻击命中同一个目标模型, 在攻击结算后, 它可以立即使用该武器对其视野内, 攻击范围内每个模型做 1 次近战攻击。

灵能:

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
屠宰场	1	自身	---	---	否	否
该模型获得拆卸 (Take Down)。屠宰场持续 1 回合 (turn) (拆卸 Take Down: 被用拆卸属性的模型近战攻击而进入受困状态的模型不能进行坚韧 (Tough) 测试。受困模型被移出游戏。)						

六翼天使 (Seraph)

灭世军团 重型型战兽

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	10	6	5	14	16	7
远程 武器 H	腐蚀之击					
	RNG	ROF		AOE		POW
	10	1		-		12
近战 武器 -	钉刺					
	POW			P+S		
	4			14		
近战 武器 R	爪子					
	POW			P+S		
	4			16		
FURY	4					
极限	9					
上场限制	U					
分值	8					
大型底座						



心灵视野 Eyeless Sight

血之造物 Blood Creation: 该模型不会攻击同战巫也不能选择同族战巫作为狂暴的目标。

无魂 Soulless: 该模型被摧毁时不会产生灵魂指示物。

飞行 Flight: 模型可以不受惩罚地穿越地形和小型障碍，并且在可以完全移动过的情况下穿越大型障碍和其他模型。该模型在选取冲锋目标时，无视阻碍模型

蛇形兽 Serpentine: 该模型无法使用冲锋，践踏特殊攻击同时不能被击倒。

腐蚀之击

伤害类型: 火焰 Damage Type: Fire

扫射 [D3+1] (特殊攻击) Strafe [D3+1] (★ATTACK): 以主要目标和在第一目标 2 寸内任意数量的次要射击目标为目标进行 D3+1 次远程攻击。在选择次要目标时，无视阻碍模型。对次要目标射击次数不能超过主要目标。扫射被算作 1 ROF。

钉刺

暴击中毒 Critical Poison: 当出现暴击时，该武器对活体模型获得额外的伤害骰。

灵能:

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
气流	1	自身	---	---	否	否

当该模型结束其普通移动，1 个该模型 2 寸内的友方同族模型可以被完全放置在那个友方同族模型当前位置的 2 寸内然后气流失效。1 个模型每回合 (turn) 只能被气流放置 1 次。

台风 (Typhon)

灭世军团 角色 重型型战兽

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	11	7	5	13	17	7
远程 武器	腐蚀喷吐					
	RNG	ROF		AOE		POW
	SP8	1		-		14
近战 武器	撕咬					
	POW			P+S		
	6			17		
FURY	4					
极限	9					
上场限制	C					
分值	12					
大型底座						



心灵视野 Eyeless Sight

枪战能手 Gunfighter

共鸣[萨格罗斯] Affinity [Thagrosh]:当台风在萨格罗斯控制范围内被驱使使用重生，台风与萨格罗斯都可以最多回复 3 点伤害，而不需要投骰决定回复多少伤害。

多头 Multiple Heads:该模型每次战斗动作中可以任意使用腐蚀喷吐和撕咬作为初始攻击，共计能做出 3 次初始攻击。该模型每失去一个分支会减少 1 次初始攻击。该模型不能被驱使做出额外腐蚀喷吐攻击。

重生[D3] Regeneration[D3]:该模型可每次激活以被驱使治疗 D3 点伤害。如果在激活期间奔跑，则无法使用重生。

腐蚀喷吐

伤害类型: 火焰 Damage Type: Fire

撕咬

暴击投掷 Critical Pitch: 当出现暴击时，你可以选择投掷被命中的模型，取代一般的伤害骰。将投掷攻击视作该模型已经过了力量对抗检定。被投掷的模型受到该模型 STR 加上该武器 POW 的伤害掷骰。间接伤害的 POW 等于该模型的力量。

灵能:

名称	COST	RNG	AOE	POW	UP	OFF
过度治疗	2	自身	---	---	否	否
当该模型被敌人攻击伤害，在该攻击结算后，该模型可以立即治疗 D3 点伤害。过度治疗持续 1 轮 (round)。						

单位 (Unit)

堕落尼斯弓箭手 (Blighted Nyss Archers)

灭世军团 单位

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	5	5	13	11	8
远程 武器	尼斯长弓					
	RNG	ROF		AOE		POW
	12	1		-		10
近战 武器	剑					
	POW			P+S		
	3			7		
上场限制						2
队长加 5 士兵						5
队长加 9 士兵						8
小型底座						

联合射击 Combined Ranged Attack

火力压制 (命令) Suppressing Fire (Order) : 如果这个单位有两个或多个模型在阵型内并能够放弃他们的行动, 则这个命令可以被接受。这个单位每个在阵型内的模型必须放弃他们的行动。除了旗手, 其他模型都是参与者。在完全处在所有参与者的 14 寸内放置一个范围, 它的中心必须在所有参与者的视线内, 无视干扰模型。这个范围的大小以参与制数量为基础。如参与者 2—4, 范围为 3 寸。如参与者 5—7, 范围为 4 寸。如参与者 8 或更多, 范围为 5 寸。模型走进或是结束他们的行动在范围内, 受到一个威力 10 的伤害。火力掩护持续一轮或直到所有的参与者已经被消灭或是移除游戏。

堕落尼斯弓箭手军官 & 弹药搬运工 (Blighted Nyss Archers Officer & Ammo Porter)

灭世军团 单位附属

军官						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	6	6	13	11	9
远程武器	尼斯长弓					
	RNG		ROF		AOE	POW
	12		1		-	10
近战武器	剑					
	POW			P+S		
	3			7		
弹药搬运工						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	6	6	13	11	8
军官生命值		5				
上场限制		1				
分值		2				
小型底座						

附属 [堕落尼斯弓箭手]: 该附属可以加入堕落尼斯弓箭手单位。

军官

联合射击 Combined Ranged Attack

军官 Officer

赋予: 联合瞄准 Granted: Combined Arms: 只要该模型还在游戏中, 其所在单位中的所有模型就会获得联合瞄准能力。如果具有联合瞄准能力的模型在发动联合射击时出现失误, 那么它可以重掷命中。每次命中骰只能因联合瞄准而重掷一次。

战术: 寻路者 Tactics: Pathfinder: 该单位模型获得寻路 (Pathfinder)

弹药搬运工

弹药准备 Ready Ammo: 当该模型在阵型中, 该单位模型获得双重射击 (Dual Shot) 同时他们的远程武器变成 ROF2 (双重射击 Dual Shot: 当该模型放弃移动以换取瞄准奖励时, 它还可以在这个激活期内再发动一次额外射击。)

替换 Take Up: 当该模型被摧毁或移出游戏后, 你可以选择它周围 1 寸内的一个同单位士兵来替换它。并用该模型替换这个士兵。该模型身上的效果终止。该模型身上的效果和血量, 与被替换的士兵相同。

堕落尼斯岩穴怪 (Blighted Nyss Grotesques)

灭世军团 单位

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	7	5	4	13	13	6
近战 武器	爪子					
	POW			P+S		
	3			10		
上场限制	2					
队长加 5 士兵	4					
队长加 9 士兵	6					
小型底座						

无畏 Fearless

飞行 Flight: 模型可以不受惩罚地穿越地形和小型障碍，并且在可以完全移动过的情况下穿越大型障碍和其他模型。该模型在选取冲锋目标时，无视阻碍模型。

团伙 Gang: 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。

堕落尼斯军团士兵 (Blighted Nyss Legionnaires)

灭世军团 单位

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	6	6	4	12	14	9
近战 武器	巨剑					
	POW			P+S		
	4			10		
上场限制	2					
队长加 5 士兵	4					
队长加 9 士兵	6					
小型底座						

联合近战 Combined Melee Attack

无畏 Fearless

防线 Defensive Line: 如果该模型与同单位的另一个（或更多）模型底座相连，则它获得+2ARM。

复仇 Vengeance: 如果在对手的上个回合中，某个单位里有一个（或更多）具有复仇能力的模型被敌方攻击摧毁或移出游戏，那么在你的维持阶段里，该单位中的每个模型都可以行进3寸并发动一次普通近战攻击。

巨剑

长兵器 Reach

堕落尼斯巫术猎人 (Blighted Nyss Hex Hunters)

灭世军团 单位

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	7	4	14	12	8
近战 武器	巫术剃刀					
	POW			P+S		
	4			10		
上场限制	2					
队长加 5 士兵	5					
小型底座						

寻路者 Path Finder

潜行 Stealth

战斗法师：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。

魔法能力 [6]

-**巫术矢 (特殊攻击) Hex Bolt (★ATTACK)：**巫术矢是一次 RNG 6，POW 13魔法攻击。被命中的模型1轮 (Round) 内无法做出特殊动作 (Special Action) 或特殊攻击 (SpecialAttack)。

巫术剃刀

魔法武器

贝尔，尼斯之猎犬 (Bayal, Hound of Everblight)

灭世军团 角色 单位附属

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	7	4	14	12	8
近战 武器 X2	巫术剃刀					
	POW			P+S		
	4			10		
军官生命值						5
上场限制						C
分值						3
小型底座						

寻路者 Path Finder

潜行 Stealth

战斗法师： 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。

赋予：猎人 Granted: Hunter： 只要该模型还在游戏中，其所在单位中的所有模型就会获得猎人。如果具有猎人能力的模型在决定LOS或射击时，无视森林，隐蔽，掩护。

魔法能力 [7]

- **冻伤 (特殊攻击) Frostbite (★ATTACK)：** 巫术矢是一次 RNG SP8 魔法攻击。被命中的模型受到一次POW12冰冻伤害。

- **巫术矢 (特殊攻击) Hex Bolt (★ATTACK)：** 巫术矢是一次 RNG 6, POW 13魔法攻击。被命中的模型1轮 (Round) 内无法做出特殊动作 (Special Action) 或特殊攻击 (SpecialAttack)。

战术：深入部署 Tactics: Advance Deployment： 该单位模型获得深入部署。

巫术剃刀

魔法武器

武器大师

暗影束缚 Shadow Bind： 被它击中的模型遭受-3 DEF 而且不能做转向以外的移动，其效果一回合之后消解

堕落尼斯猛禽 (Blighted Nyss Raptors)

灭世军团 轻骑兵 单位

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
9	6	6	7	14	15	8
远程 武器	尼斯长弓					
	RNG	ROF	AOE		POW	
	12	1	-		10	
近战 武器	尼斯大剑					
	POW			P+S		
	4			10		
坐骑	尼斯大剑					
	POW					
	12					
生命值						5
上场限制						2
队长加 2 士兵						6
队长加 4 士兵						10
小型底座						

寻路者 Pathfinder

尼斯长弓

毒武器 Poison: 该武器对活体模型获得额外的伤害骰。

尼斯大剑

武器大师

堕落尼斯弓投石机 (Blighted Nyss Scather Crew)

灭世军团 武器组员单位

队长						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
4	4	5	5	13	11	8
远程 武器	投石机					
	RNG		ROF		AOE	POW
	15		1		3	14
近战 武器	剑					
	POW			P+S		
	3			7		
组员						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	6	6	13	11	8
近战 武器	剑					
	POW			P+S		
	3			7		
上场限制		2				
队长加 2 士兵		3				
队长, 大型底座; 组员, 小型底座						

投石机

伤害类型: 腐蚀 Damage Type Corrosion

轻炮兵 Light Artillery: 该武器不能在自己移动过的行动轮攻击或进行特殊动作。该模型使用该武器攻击时不获得瞄准加成, 也不能冲锋。如果该模型在行动轮使用该武器进行了攻击, 则不能在同一行动轮使用其他武器攻击。

最小射程[6] Minimum Ranger [6]: 该武器无法瞄准自己 6 寸内的模型

观瞄手 Range Finder: 当与该单位内的一个或多个组员底盘接触时, 领导使用该武器攻击时获得+2 命中掷骰

散射 Scather: 该武器的 AOE 保留在游戏中 1 轮 (round)。敌方模型和非同族友方模型进入 AOE 或在 AOE 内结束激活受到 1 点腐蚀伤害 (corrosion damage)。

堕落尼斯袭击者 (Blighted Nyss Strider)

灭世军团 单位

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	5	6	15	11	8
远程 武器	尼斯长弓					
	RNG	ROF	AOE		POW	
	12	1	-		10	
近战 武器	剑					
	POW			P+S		
	3			9		
上场限制						2
队长加 5 士兵						6
小型底座						

深入部署 Advance Deployment

联合射击 Combined Ranged Attack

寻路者 Pathfinder

潜行 Stealth

堕落尼斯袭击者军官 & 乐手 (Blighted Nyss Strider Officer & Musician)

灭世军团 单位附属

军官						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	6	7	15	11	9
远程 武器	尼斯长弓					
	RNG	ROF		AOE		POW
	12	1		-		10
近战 武器	剑					
	POW			P+S		
	3			9		
乐手						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	6	6	13	11	8
远程 武器	尼斯长弓					
	RNG	ROF		AOE		POW
	12	1		-		10
近战 武器	剑					
	POW			P+S		
	3			9		
军官生命值	5					
上场限制	1					
分值	3					
小型底座						

附属 [堕落尼斯袭击者]: 该附属可以加入堕落尼斯袭击者单位。

军官

深入部署 Advance Deployment

联合射击 Combined Ranged Attack

寻路者 Pathfinder

潜行 Stealth

军官 Officer

赋予: 重组 Granted: Reform: 只要该模型还在游戏中, 在该单位所有模型完成动作 (action) 后, 每个模型可以移动最多3寸。

战术: 猎人 Tactics: Hunter: 只要该模型还在游戏中, 其所在单位中的所有模型就会获得猎人。如果具有猎人能力的模型在决定LOS或射击时, 无视森林, 隐蔽, 掩护。

乐手

深入部署 Advance Deployment

联合射击 Combined Ranged Attack

寻路者 Pathfinder

潜行 Stealth

步调一致 In Step: 当该模型在单位指挥官 3 寸之内时，指挥官命令范围 (command range) +3

替换 Take Up: 当该模型被摧毁或移出游戏后，你可以选择它周围 1 寸内的一个同单位士兵来替换它。并用该模型替换这个士兵。该模型身上的效果终止。该模型身上的效果和血量，与被替换的士兵相同。

堕落尼斯剑士 (Blighted Nyss Swordsmen)

灭世军团 单位

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	7	7	4	14	13	8
近战 武器	尼斯大剑					
	POW			P+S		
	4			11		
上场限制						2
队长加 5 士兵						5
队长加 9 士兵						8
小型底座						

无畏 Fearless

尼斯大剑

武器大师

堕落尼斯剑士武技长 & 冠军剑士 (Blighted Nyss Swordsman Abbot & Champion)

灭世军团 单位附属

武技长						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	7	8	4	14	13	9
近战 武器	尼斯大剑					
	POW			P+S		
	4			11		
冠军剑士						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	7	8	4	14	13	8
近战 武器 X2	尼斯大剑					
	POW			P+S		
	4			11		
军官生命值		5				
上场限制		1				
分值		3				
小型底座						

附属 [堕落尼斯剑士]: 该附属可以加入堕落尼斯剑士单位。

军官

无畏 Fearless

军官 Officer

赋予: 顺劈 Granted: Cleave: 只要该模型还在游戏中, 其所在单位中的所有模型就会获得顺劈能力。如果具有顺劈能力的模型在其激活期间, 使用近战攻击摧毁了1个或更多的模型, 那么当攻击结算后, 这个模型可以做一次额外攻击。1个模型每次激活只能从顺劈获得1次额外攻击。

战术: 追击 Tactics: Overtake: 该单位模型获得赶超能力, 当拥有赶超能力的模型用1次普通近战攻击摧毁1个或更多敌方战士模型时, 在本次攻击结算后, 该模型可以立即前进至多1寸。

冠军剑士

无畏 Fearless

防御打击 Defensive Strkie: 每回合一次, 当敌人模型进入该模型近战范围, 并结束移动, 该模型可以立刻对它做一次普通近战攻击。

尼斯大剑

武器大师

组合拳 (特殊攻击): 进行一次近战攻击, 取代一般的伤害掷骰, 该次攻击的伤害掷骰中 POW 按照该模型力量加上两倍该武器 POW 来算。(只有冠军剑士有此能力)

堕落兽人好战者 (Blighted Ogrun Warmongers)

灭世军团 单位

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	9	7	3	12	16	8
近战 武器	战刀					
	POW			P+S		
	5			14		
生命值	8/每个					
上场限制	3					
队长加 5 士兵	5					
队长加 9 士兵	8					
中型底座						

无畏 Fearless

恐惧 Terror

狂暴 Berserk: 当该模型在其战斗动作中，使用近战攻击摧毁 1 个或多个模型，在攻击结算后，该模型必须对其近战范围内的其他模型做 1 次额外近战攻击。

战刀

长兵器 Reach

堕落兽人战矛 (Blighted Ogrun Warmongers)

灭世军团 单位

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	9	7	3	12	16	8
远程 武器	投矛					
	RNG	ROF	AOE		POW	
	8	1	-		4	
近战 武器	战矛					
	POW			P+S		
	4			13		
生命值	8/每个					
上场限制	3					
队长加 5 士兵	5					
队长加 9 士兵	8					
中型底座						

无畏 Fearless

恐惧 Terror

突袭 (命令) Assault (Order): 受影响的模型必须冲锋或跑，作为冲锋的一部分，在移动结束后，但是在冲锋攻击开始前，该模型可以做对被冲锋模型出一次远程攻击。如果在在该模型激活时，双方已经在近战，则无法做出远程攻击。当结算突袭的远程攻击时，攻击方不受到目标在近战中惩罚。如果在移动后，目标模型没有进入近战范围，该模型依然可以在激活结束前做出突袭远程攻击。

投矛

投掷 Thrown: 结算远程伤害时，将该模型的 STR 与 POW 相加。

战矛

长兵器 Reach

固守 Set Defense: 在该模型正面的模型如果对它发动冲锋、冲撞、撞击，那么这些攻击的命中掷骰受到-2 惩罚。

黑霜碎片 (Blackfrost Shard)

灭世军团 角色 单位附属

赛弗瑞						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	7	4	14	12	9
近战 武器	尼斯大剑					
	POW			P+S		
	4			9		
瑞力斯						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	7	4	14	12	9
近战 武器	尼斯大剑					
	POW			P+S		
	4			9		
维萨						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	7	4	14	12	9
近战 武器	尼斯大剑					
	POW			P+S		
	4			9		
生命值	5					
上场限制	C					
分值	5					
小型底座						

赛弗瑞

寻路者 Pathfinder

免疫: 冰冻

军官 Officer

魔法能力 [7] Magic Ability [7]

- 驱散 (特殊动作): 作用在该模型/单位身上的敌方维持性法术全部解除。
 - 寒冰矢 (特殊攻击): 寒冰矢是一次 RNG 10魔法攻击, 被击中模型受到1次 POW12冰冻伤害。当出现暴击时, 被击中模型除非有免疫: 冰冻, 否则进入静止状态 (stationary) 1轮 (round)。
 - 冰牢 (特殊攻击): 冰牢是一个RNG 10魔法攻击, 被击中模型除非有免疫: 冰冻, 否则受到 -2 DEF一回合 (turn)。
- 如果一个没有免疫: 冰冻的模型在同回合 (turn) 被冰牢命中3次或3次以上, 那么它会进入静止状态 (stationary)。

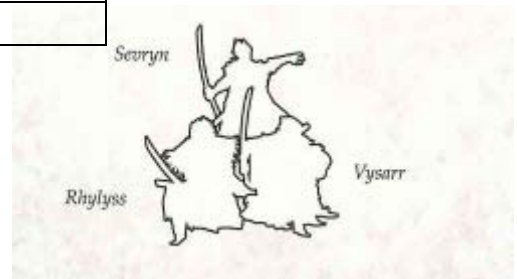
瑞力斯

寻路者 Pathfinder

免疫: 冰冻

魔法能力 [7] Magic Ability [7]

- 寒冰矢 (特殊攻击) 同上
- 冰牢 (特殊攻击) 同上
- 莉莉丝之吻 (特殊攻击): 莉莉丝之吻是一个 RNG 10 魔法攻击, 在 1 轮 (round) 内被命中模型/单位受到的伤害掷骰+2。



维萨

寻路者 Pathfinder

免疫：冰冻

魔法能力 [7] Magic Ability [7]

- 寒冰矢（特殊攻击）同上
- 冰牢（特殊攻击）同上
- 迷雾斗篷（特殊动作）：在保持队形情况下，该单位获得潜行（Stealth）。效果持续 1 轮（round）

尼斯大剑

魔法武器

武器大师



孵化皿 (Spawning Vessel)

灭世军团 堕落 尼斯 单位

孵化皿						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
0	0	0	0	5	18	-
尼斯士兵						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	5	4	13	11	8
近战 武器	叉子					
	POW			P+S		
	3			9		
蛋锅生命值	10					
上场限制	1					
队长加 4 士兵	2					
队长加 6 士兵	3					
孵化皿, 中型底座; 尼斯士兵, 小型底座						

孵化皿

构造体 Construct

搬运 Carried: 该模型不是战士模型。它只能在其单位激活期间，其正常移动阶段移动。当它前进时，在该单位开始激活时，该模型2寸内每有1个士兵模型，该模型可以前进至多1寸。该模型在近战中被自动命中。它无法被击倒，无法进入静止状态 (stationary)。

焦点 Focal Point: 该模型的单位没有单位指挥官。在该模型 8 寸范围内属于该单位的队形。如果有模型在开始激活时在队形之外，那么该模型要么朝该模型移动，然后放弃动作或者直接向该模型奔跑。如果该模型被摧毁或移出游戏，那么其他的将该单位的剩余模型也一起移出游戏。

最终使命 Last Call: 如果该模型被敌人攻击而伤残 (disabled)。它可以立即使用一次特殊动作 (special action)。

回收 Recycle: 当一个活体模型在该模型 4 寸内被摧毁。单位中每有一个在队形内的士兵，该范围+1 寸。该模型获得 1 个尸体指示物 (corpse token)。该模型最多可以拥有 3 个尸体指示物 (corpse token)。

生蛋 (特殊动作) Spawn Horror (★Action): 从该模型上移除 3 个尸体指示物 (corpse token)，放置一个非角色同族微型战兽进入游戏。将战兽放置在该模型 3 寸之内，然后选择一个友方同族战巫，该战兽成为战巫战斗组一部分。

尼斯士兵

铁石心肠 Stone Heart: 该模型从不逃跑，自动通过命令测试

叉子

长兵器 Reach

单人模型 (SOLO)

堕落尼斯牧羊人 (Blighted Nyss Shepherd)

灭世军团 单人模型

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	5	4	14	12	8
近战 武器	扭曲法杖					
	POW			P+S		
	4			9		
上场限制	2					
分值	1					
小型底座						

战兽控制 Best Manipulation: 1 只战兽每回合只能受 1 种战兽控制特殊动作影响。

- **制约 (特殊动作) Condition (★Action):** RNG 3 目标友方同族战兽。如果战兽在范围内，可以对它放置或移除任意数量的愤怒点 (fury point)。
- **治愈 (特殊动作) Medicate (★Action):** RNG 3 目标友方同族战兽。如果战兽在范围内，它会被治疗 D3 点伤害。1 只战兽每回 (turn) 只能被治愈影响 1 次。

战兽大师 Beast Master: 该模型可以驱使其命令范围 (command range) 内的友方同族战兽。如同它们被战巫控制一般。

扭曲法杖

长兵器 Reach

堕落尼女巫 & 坐骑 (Blighted Nyss Sorceress & Hellion)

灭世军团 骑兵 单人模型

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
8	5	6	4	14	16	8
近战 武器	长矛					
	POW			P+S		
	4			9		
坐骑	坐骑					
	POW					
	10					
生命值						10
上场限制						2
分值						4
大型底座						

空中协调 Aerial Coordination: 具有飞行 (Flight) 的友方同族战兽在该模型命令范围内激活时, 冲锋不需要被驱使。

飞行 Flight: 模型可以不受惩罚地穿越地形和小型障碍, 并且在可以完全移动过的情况下穿越大型障碍和其他模型。该模型在选取冲锋目标时, 无视阻碍模型。

魔法能力 [7] Magic Ability [7]

- **枯萎风暴 (特殊动作):** 在该模型控制范围内完全放置一个 5 寸 AOE。当在 AOE 范围内, 敌人模型被直接命中同时伤害骰没有超过其 ARM 时, 那个敌方模型自动受到 1 点伤害。枯萎风暴持续 1 轮 (Round)。
- **冻伤 (特殊攻击):** 巫术矢是一次 RNG SP8 魔法攻击。被命中的模型受到一次 POW12 冰冻伤害。
- **风之破坏者 (特殊动作):** 在该模型命令范围内, 敌方模型 1 轮 (round) 内无法使用远程攻击

长矛

长兵器 Reach

魔法武器

被遗忘者 (The Forsaken)

灭世军团 堕落 尼斯 单人模型

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	7	5	4	14	14	8
近战 武器	爪子					
	POW			P+S		
	5			12		
生命值						5
上场限制						2
分值						2
小型底座						

憎恶 Abomination

无畏 Fearless

枯萎尸衣 (特殊攻击): 移除该模型的全部愤怒点 (fury point)。每移除 1 个愤怒点 (fury point)，该模型 1 寸内的所有敌方模型受到 1 次 POW8 的伤害。敌方模型身上每有 1 个动能点 (focus point) 或 1 个愤怒点 (fury point)，该次伤害投骰获得 1 颗额外的伤害骰。

消耗愤怒 (特殊动作): RNG CMD。目标友方同族战兽。如果战兽在范围内，可以最多从它身上移除 5 愤怒点 (fury point)，然后放置到该模型身上。该模型最多可以拥有 5 点愤怒点 (fury point)

凶暴: 在该模型激活阶段，该模型可以使用愤怒点 (fury point) 来获得额外攻击或增幅命中，增幅伤害。每次增幅或额外攻击消耗 1 愤怒点 (fury)

梦魇 (Incubus)

灭世军团 单人模型

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	8	7	3	12	15	6
近战 武器 X2	爪子					
	POW			P+S		
	3			11		
上场限制	2					
5 只梦魇	5					
小型底座						

无畏 Fearless

宿主 Host: 游戏开始时，梦魇模型不被部署在桌子上。当 1 个友方活体非梦魇，非战巫，小底盘，同族，战士模型被摧毁，你可以标记它的中心点，然后将其移出游戏。每有 1 只未上场有梦魇，可以标记 1 个点。在你的维持阶段，你可以在每个标记点 2 寸内放置 1 个梦魇模型。如果没有足够的空间放置梦魇模型，那么将标记点移出游戏，同时将一只梦魇移出游戏。

无魂 Soulless: 该模型被摧毁时不会产生灵魂指示物。

爪子

组合拳 (特殊攻击): 进行一次近战攻击，取代一般的伤害掷骰，该次攻击的伤害掷骰中 POW 按照该模型力量加上两倍该武器 POW 来算。(只有冠军剑士有此能力)

袭击者死亡追踪者 (Strider Deathstalker)

灭世军团 堕落 尼斯 单人模型

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	7	8	15	11	9
远程 武器	尼斯长弓					
	RNG	ROF	AOE		POW	
	12	1	-		10	
近战 武器	剑					
	POW			P+S		
	3			9		
生命值						5
上场限制						2
分值						2
小型底座						

深入部署 Advance Deployment

寻路者 Pathfinder

潜行 Stealth

领导力 [袭击者] Leadership [Strider]: 当在该模型命令范围内时，友方袭击者模型获得迅捷猎手（见下）。

急射 Snap Fire: 当该模型使用远程武器，在战斗行动中用 1 次远程攻击摧毁 1 个或更多敌人时，在该次攻击结算后，该模型可以立即做 1 次普通远程攻击。由急射获得的攻击不算入武器的 ROF 同时无法产生更多的攻击。

狙击手 Sniper: 当用一次远程攻击伤害到一个机甲或者战兽时，选择哪一栏或分支来承受这个伤害。取代为一次远程攻击投掷伤害，这个模型可以造成 1 点伤害。这个模型参与一次集中远程攻击会失去狙击手能力直到这次攻击被结算。

迅捷猎手 Swift Hunter: 当该模型用 1 次普通远程攻击摧毁一个敌人模型时，在该次攻击结算后，该模型可以立即移动至多 2 寸。

法术英烈 (Spell Martyr)

灭世军团 单人模型

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	4	1	13	12	6
近战 武器	爪子					
	POW			P+S		
	3			8		
上场限制	1					
最多 3 个	1 分/个					
小型底座						

无畏 Fearless

无魂 Soulless: 该模型被摧毁时不会产生灵魂指示物。

精神之火 Spiritual Conflagration: 当该模型不处于近战中并且在友方同族战巫的控制范围内时，战巫可以通过该模型传导 1 次法术。施法结束后，将该模型移出游戏。

好战者战争酋长 (Warmonger War Chief)

灭世军团 堕落 兽人 单人模型

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	9	8	3	12	17	9
近战 武器	战刀					
	POW			P+S		
	5			14		
生命值						8
上场限制						2
分值						3
中型底座						

无畏 Fearless

恐惧 Terror

狂暴 Berserk: 当该模型在其战斗动作中，使用近战攻击摧毁 1 个或更多模型，在攻击结算后，该模型必须对其近战范围内的其他模型做 1 次额外近战攻击。

饮血者 Blood Drinker: 在近战攻击中，如果该模型摧毁了 1 个或更多活体模型，在该次攻击结算后，该模型可以立即结束激活并治疗 D3 点伤害。

领导力 [堕落兽人] Leadership [Blighted Ogrun]: 当在该模型命令范围内时，友方堕落兽人模型获得饮血者（见上）。

老兵领袖 [堕落兽人] Veteran Leader [Blighted Ogrun]: 当在该模型 LOS 内时，友方堕落兽人模型获得+2 命中掷骰

战刀

长兵器 Reach

安妮萨 · 瑞瓦, 灭世之爪 (Annyssa Ryvaal, Talon of Everblight)

堕落 尼斯 轻骑兵 单人模型

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
9	6	6	7	15	15	9
远程 武器	尼斯长弓					
	RNG	ROF	AOE		POW	
	12	1	-		10	
坐骑	POW					
	12					
生命值	8					
上场限制	C					
分值	4					
小型底座						

寻路者 Pathfinder

潜行 Stealth

招架 Parry: 该模型不能被作为借机攻击的目标。

猎物 Prey: 在军队部署结束, 但是首位玩家的轮开始之前, 选择一支敌方的单位, 或者单个模型, 作为该模型的猎物。该模型对猎物模型/单位获得+2 的攻击命中和伤害掷骰。当该模型从猎物 10 寸之内开始行动轮时, 该行动轮其移动距离+2 寸。当猎物被摧毁或者移出游戏, 选择另外一支单位或者一个模型作为猎物。

急射 Snap Fire: 当该模型使用远程武器, 在战斗行动中用 1 次远程攻击摧毁 1 个或更多敌人时, 在该次攻击结算后, 该模型可以立即做 1 次普通远程攻击。由急射获得的攻击不算入武器的 ROF 同时无法产生更多的攻击。

老兵领袖[猛禽骑兵] Veteran Leader [Blighted Ogrun]: 当在该模型 LOS 内时, 友方猛禽骑兵模型获得+2 命中掷骰

尼斯长弓

毒武器 Poison: 该武器对活体模型获得额外的伤害骰。