

WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



阵营包

黑暗之奴

战斗特质

⚙️ 每回合限一次，任意回合结束

诸神之眼：黑暗之奴通过战斗中的神勇表现来吸引诸神的注意。得到这些神灵的关注是一件十分危险的事，但那些证明了自己价值的人确实获得了强大的力量。

宣布：每个在本回合摧毁了敌方单位的己方黑暗之奴单位均为目标。己方野兽与非英雄凶兽单位无法被该技能选作目标。

效果：为每个目标各进行一次 D6 的奖励掷骰，并应用下列相应的效果。您可以为目标重掷奖励掷骰，但如果这样做后重掷的结果为 1，那么对目标造成 D3 处致命伤。

- 1 **诸神的冷落：**没有效果。
- 2 **突变再生：**对目标进行治疗 (3)。
- 3 **非自然赐礼：**本场战斗中，目标所作近战攻击的命中掷骰结果增加 1 点。
- 4 **恐怖之息：**本场战斗中，目标拥有守护 (6+)。如果目标单位原本就拥有守护 (6+)，那么现在将拥有守护 (5+)。
- 5 **屠夫之力：**本场战斗中，目标单位近战武器的撕裂属性增加 1 点。
- 6 **混沌勇士：**选择其他任意一个效果。

同一效果可以多次适用于同一单位，且一个单位可同时拥有多于 1 个效果。

⚙️ 被动

混沌印记：为了换取力量，凡人将放弃自己的灵魂，将其献给一位或所有的黑暗之神。

效果：根据所拥有的关键词，己方黑暗之奴单位拥有下列效果中的 1 个。

- **无分：**该单位针对英雄或凶兽所作的近战攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。
- **恐虐：**如果该单位在回合中进行了冲锋，那么在本回合中，该单位近战武器的攻击属性增加 1 点。
- **奸奇：**对于法术技能或召唤体使用的技能所造成的致命伤，该单位拥有守护 (4+)。
- **纳垢：**针对该单位所作的近战攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。
- **色孽：**该单位的奔跑掷骰与冲锋掷骰结果增加 1 点。

一个拥有混沌印记关键词的单位被替换时，替换单位也将拥有同样的混沌印记关键词。

战斗编队

您可以为黑暗之奴军队选择以下 1 种战斗编队。每一个战斗编队都会在战斗中提供不同的技能。

混沌军团

● 被动

团结于黑暗之中：无数混沌势力怀着同样的目标来到了战场，在战争领主的领导下，他们放下了彼此之间的恩怨情仇，只为摧毁敌人的土地而战。

效果：如果战场上有至少 1 个己方混沌武士英雄与 1 个其他己方恶魔英雄或其他己方暗誓英雄，那么己方黑暗之奴单位在争夺完全位于己方领地之外的目标时，其控制分数增加 2 点。

神怒战队

⚙ 每回合限一次（军队），己方回合结束

铁甲猛攻：当一队混沌战士行军时，诸域都会颤抖。数百名身着重甲的武士向黑暗神殿咆哮着宣誓，亵渎所经之处的一切。

宣布：选择一个正在被任意己方单位争夺的目标。

效果：在那个目标旁边放置一枚亵渎指示物。随后，为每个正在争夺携带亵渎指示物的目标的敌方单位掷一枚 D3。若结果为 2+，则对那个敌方单位造成与掷骰结果数量相等的致命伤。

掠夺者

⚔ 每回合限一次（军队），反应：您宣布为一个己方恶魔亲王单位使用近战技能

野性毁灭：恶魔亲王的邪恶光芒吸引着最野蛮的混沌生物与非自然的憎恶体，它们无比渴望泼洒鲜血。

使用者：使用了那个近战技能的恶魔亲王单位。

效果：选择一个在回合中没有使用过近战技能、且完全位于该单位 12" 之内的己方非英雄黑暗之奴凶兽或野兽单位作为目标。在该单位的近战技能结算完毕后，目标可以立即使用近战技能。

暗誓部族

🚩 每回合限一次（军队），己方移动阶段

集结部落：部落的一名将领发出了恐怖的战吼，将更多战士召唤到了身旁。

宣布：如果战场上有一个己方暗誓英雄，那么选择一个已被摧毁的非英雄非唯一暗誓单位作为目标。

效果：掷一枚骰子。若结果为 3+，将一个模型数量为目标单位模型数量一半（向上取整）的替换单位部署至战场，将其部署在完全位于战场边缘 6" 之内，且位于所有敌方单位 3" 之外的位置。

英雄特质

破灭霸主 (仅限英雄)

部署阶段

诸神的青睐: 诸神密切关注着这名统帅的所作所为。

效果: 该单位可以如同在回合结束且在回合中摧毁了敌方单位一样, 使用“诸神之眼”技能。

每场战斗限一次, 任意近战阶段

死亡制造者: 这位英雄威震诸域, 所过之处只留下了被太阳晒得发白的骨头。

效果: 该单位可在本阶段中使用 2 个近战技能。然而在使用了第一个近战技能之后, 该单位在本回合中拥有后攻。

任意英雄阶段

黑暗荣耀之光: 这名勇士在场时, 混沌的异变能量甚至可以止住最严重的伤势。

宣布: 选择完全位于该单位 12" 之内且受到损伤的所有己方单位作为目标。

效果: 为每个目标各掷一枚骰子。若结果为 3+, 对目标进行治疗 (1), 若目标为凶兽, 则对目标进行治疗 (3)。

神器

炼狱宝藏 (仅限英雄)

✂ 每场战斗限一次, 任意回合开始

地狱傀儡: 在以太之风中舞动时, 这个诡异的木偶会强烈地干扰敌方法师施法的过程。

宣布: 选择一个位于该单位 24" 之内且可见的敌方**巫师**作为目标。

效果: 在本回合内, 每当目标被选中使用**法术技能**时, 作为反应, 对其造成 D3 处致命伤。如果目标被此技能摧毁, 那么不结算那个**法术技能**的效果。

● 被动

征服者之冠: 这个不洁的王冠会赋予佩戴者主宰低等凡人的权力。

效果: 与该单位处于近战的敌方**步兵单位**的控制分数减少 5 点。

⚙ 每场战斗限一次, 己方英雄阶段

界域扭曲者的变形符文: 肌体上带有这种符文的人可以按照自己的意志使大地变形。巨大的裂缝在其召唤下出现, 浓厚的黑暗能量之幕遮蔽了那些受到神宠的人及其仆从。

宣布: 选择一个位于该单位 12" 之内的地形模型作为目标。

效果: 如果目标没有“遮挡”地形技能, 则其在下一个己方回合开始前获得“遮挡”技能。随后, 为位于目标 1" 之内的所有模型 (包括己方模型与敌方模型) 各掷一枚骰子。结果中每有一个 5+, 便对那个模型所属的单位造成 1 处致命伤。

法术学识

诅咒学识

己方英雄阶段

5

恶言诅咒：施法者口中念出黑舌之语的邪恶音节，直到鲜血从嘴里涌出，他们祈求着混沌诸神摧毁敌人，尽管这样的契约需要付出残酷的代价……

宣布：选择一个己方黑暗之奴巫师来施放此法术，选择一个位于其 12" 之内且可见的敌方单位作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。如果施法没有成功，或是该法术被破除，则对施法者造成 D3 处致命伤。

效果：对目标造成 3 处致命伤。

关键词

法术、无限

己方英雄阶段

7

捆绑责罚：在施法者的驱使下，原始混沌的藤蔓从地面迸出，缠绕敌人的四肢，使其变为待宰的羔羊。

宣布：选择一个己方黑暗之奴巫师来施放此法术，选择一个位于其 12" 之内且可见的敌方单位作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：在下一个己方回合开始之前，目标拥有后攻。

关键词

法术

己方英雄阶段

7

恶魔速度：这些战士的背后刮起了地狱之风，让他们更迅速地来到战场面对诸神的敌人。

宣布：选择一个己方黑暗之奴巫师来施放此法术，选择一个完全位于其 12" 之内且可见的己方黑暗之奴单位作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：本回合内，为目标进行冲锋掷骰时，掷骰数量增加 1 枚，上限为 3 枚。

关键词

法术

召唤学识

恶毒召唤体

己方英雄阶段

7

召唤暗焰魔隙：暗焰魔隙是被黑暗咒语撕开的邪恶传送门，大门一旦打开，从混沌之域渗出的原始魔力就会形成一个裂口，让诸域之外的恐怖存在发泄它们的怨恨，并通过汲取混沌的法术精华来不断增强自己的力量。

宣布：如果战场上不存在己方的暗焰魔隙，选择一个己方**黑暗之奴巫师**来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：将一个**暗焰魔隙**部署在完全位于施法者 12" 之内且对其可见，并位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

关键词

法术、召唤

己方英雄阶段

7

召唤祸域灾裂：祸域灾裂并不是什么精巧的武器。当必要的魔法力量被部落萨满引导和释放时，土地本身便会在混沌的魔爪下蠕动，锐利的尖刺像被诅咒的潮水一样喷涌而出，淹没面前的一切。

宣布：如果战场上不存在己方的祸域灾裂，选择一个己方**黑暗之奴巫师**来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：将一个**祸域灾裂**部署在完全位于施法者 12" 之内且对其可见，并位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

关键词

法术、召唤

己方英雄阶段

7

召唤八重末日魔印：燃烧的八重末日魔印象征着混沌的所有光辉与纯粹的毁灭。在这样的巫术造物之前倒下就会被诅咒，这些挥之不去的咒语会饥渴地将灵魂吸入混沌之域，以供诸神享用。

宣布：如果战场上不存在己方的八重末日魔印，选择一个己方**黑暗之奴巫师**来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：将一个**八重末日魔印**部署在完全位于施法者 12" 之内且对其可见的位置。

关键词

法术、召唤



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

艾查恩

永世神选者

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
国王屠戮者	4	2+	3+	2	3	-
多格哈尔的利爪与鞭尾	6	4+	2+	2	3	伙伴
多格哈尔的三头	3	3+	2+	1	5	伙伴

被动

受到战伤

效果：当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其**多格哈尔的利爪与鞭尾**的攻击属性为 4。

每场战斗限一次，己方英雄阶段

谢里安之眼：这个圣物取自一头巨龙的尸体，可为艾查恩预示未来。

效果：掷一枚骰子。这枚骰子将取代下一个战斗轮次中的先手掷骰。若掷骰结果为 1-3，则您的对手必须进行下一个战斗轮次的第一回合。若结果为 4-6，则您必须进行下一个战斗轮次的第一回合。若战场上有敌方**艾查恩**，则不能使用此技能。

被动

国王屠戮者：这把古老的魔刀渴望着勇士与统帅的灵魂。

效果：每当该单位使用**近战**技能时，如果使用**国王屠戮者**对同一英雄进行的 2 次或更多攻击的未修正致伤掷骰结果为 6，则那个英雄直接被摧毁。

部署阶段

受青睐的统帅：艾查恩毫不手软地利用着诸神对他的争夺。

效果：选择下列关键词中的 1 个：**恐虐**、**奸奇**、**纳垢**或**色孽**。该单位可以在拥有无分的同时额外拥有所选关键词。

每回合限一次（军队），任意近战阶段

三头巨兽

效果：选择下列效果中的 1 个：

污秽呕吐者：选择一个位于该单位 6" 之内的敌方单位并进行掷骰，掷骰数量等于那个单位中的模型数量，上限为 7。结果中每有一个 3+，则对那个单位造成 1 处致命伤。

骷髅贪吃魔：选择一个与该单位处于近战的敌方单位并掷一枚骰子。如果掷骰结果超过了那个单位的生命属性，则那个敌方单位中的 1 个模型被击杀，且您可以对该单位进行**治疗**(X)，X 为那个敌方单位的生命属性。

噬法者：选择一个位于该单位 12" 之内的召唤体并掷一枚骰子。若结果为 2+，那个召唤体被驱散，且对召唤那个召唤体的单位造成 D3 处致命伤。

关键词

狂暴

关键词

战帅、唯一、英雄、凶兽、巫师 (2)、飞行、守护 (5+)

混沌、黑暗之奴、恶魔、无分、混沌武士



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

恶魔亲王

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

狱铸武器

6

3+

3+

1

3

暴击 (致命伤)

混沌印记

在构成军队时, 为该单位选择下列关键词中的 1 个:

- 不分
- 恐虐
- 好奇
- 纳垢
- 色孽

该单位装备有狱铸武器与下列选项中的 1 个:

- 翅膀
- 战利品架

被动

空中恶魔: 这位受到了混沌诸神青睐的勇士挥舞着残破的皮质双翅在空中翱翔, 其所到之处, 破灭便如影随形。

效果: 如果该单位装备有**翅膀**, 那么其移动属性为 10" 且拥有**飞行**关键词。

被动

亡敌颅堆: 一些恶魔亲王每亲手杀死一个人便会将其视为荣耀。

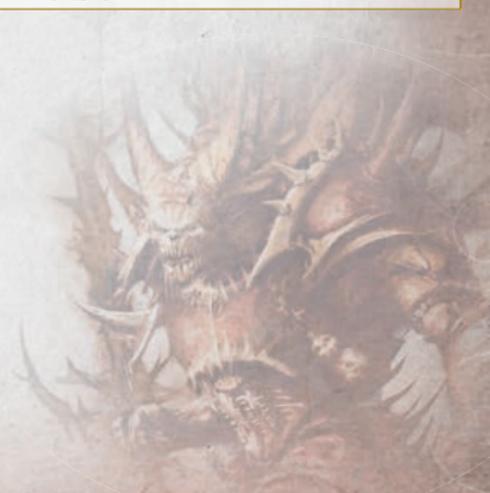
效果: 如果该单位装备有**战利品架**, 那么其**狱铸武器**还将拥有**针对英雄 (+1 撕裂)**。

己方英雄阶段

破灭神宠: 恶魔亲王是一个不洁的媒介, 传播着混沌之神的力量与影响力。在他们怪物般的影子中作战的人可能会被众神标记。

宣布: 选择一个完全位于该单位 12" 之内且与该单位拥有同样的混沌印记关键词的己方**非唯一**单位作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 3+, 则目标可以如同在回合结束时且在回合中摧毁了敌方单位一样, 立即使用“诸神之眼”技能。



关键词

英雄、步兵、守护 (6+)

混沌、黑暗之奴、恶魔



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

瓦兰禁卫

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
魔铸利刃	3	3+	3+	2	2	冲锋 (+1 伤害), 暴击 (致命伤)
战马的撕裂尖牙	3	4+	3+	1	1	伙伴

混沌印记

在构成军队时, 为该单位选择下列关键词中的 1 个:

- 无分
- 恐虐
- 好奇
- 纳垢
- 色孽



✂ 每场战斗限一次, 任意近战阶段

无情杀手: 瓦兰禁卫屠杀的敌人不计其数, 他们毫不留情地在凡世诸域驰骋并杀戮着。

效果: 该单位可在本阶段中使用 2 个近战技能。然而在使用了第一个近战技能之后, 该单位在本回合中拥有后攻。

关键词

骑兵

混沌、黑暗之奴、混沌武士



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

比拉克尔

黑暗之主

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
👁️ 影刃	8	3+	3+	2	2	暴击 (自动致伤)
邪爪与戳刺之尾	2	2+	2+	2	2	冲锋 (+1 伤害)

👁️ 被动

受到战伤

效果：当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其影刃的攻击属性为 6。

👁️ 被动

暗影形态：比拉克尔可以改变自身的形态，变得像噩尔古的迷雾一样飘渺，敌人难以对他进行有效的攻击。

效果：无视对该单位豁免掷骰的所有修正（包括正修正和负修正）。

⚔️ 每回合限一次（军队），敌方近战阶段

致命陷阱：黑暗之主因命运与希望的致命转折而兴奋。

宣布：选择该单位与至多 2 个位于该单位近战范围内的己方黑暗之奴单位作为目标。

效果：为每个目标各掷一枚骰子。若结果为 4+，则在本回合内目标拥有先攻。

关键词

狂暴

🎲 每场战斗限一次，敌方英雄阶段

黑暗之主：比拉克尔的地狱之弦上拴着许多跳舞的傀儡，然而在不可避免的命运到来之前，很少有人能认识到这一点。

宣布：选择一个可见敌方单位作为目标。

效果：直到下一个己方回合开始之前，每当目标被选中使用技能时，作为反应，掷一枚骰子。若结果为 3+，则那个技能没有效果。

👁️ 己方英雄阶段

6

弱化敌人：比拉克尔念出一串嘶嘶作响的咒语，在敌人的脑海中注入了失败与绝望的幻想，让他们就此丧失斗志。

宣布：选择一个位于该单位 18" 之内且可见的敌方单位作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：在下一个己方回合开始前：

- 目标所作近战攻击的命中掷骰结果减少 1 点。
- 目标所作近战攻击无法造成暴击命中（将其视为普通命中）。

关键词

法术

关键词

战帅、唯一、英雄、凶兽、巫师 (2)、飞行、守护 (6+)

混沌、黑暗之奴、恶魔、无分



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

伊特努斯

第一亲王之刃

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
死亡刃枪与颅骨链枷	6	3+	3+	1	2	冲锋 (+1 伤害)
龙首兽尖牙	3	4+	3+	-	1	伙伴

任意移动阶段

黑色闪电之脉: 伊特努斯的灵魂在诸域上方被诅咒的天空中重生, 通过主人的黑暗魔法降临在凡世诸域: 无论何时被击倒, 他都会在一道黑色的闪电中再次傲然站起。

宣布: 若该单位被摧毁, 则其可以使用此技能。

效果: 进行一次 2D6 掷骰。如果己方拉克尔位于战场上, 则掷骰结果增加 1 点。若结果为 8+, 则将一个替换单位部署在战场上位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

关键词

核心

☀ 反应: 对手宣布为位于该单位 12" 之内的一个单位使用命令

间谍网络: 伊特努斯指挥着一个特工军团, 确保他总是领先敌人一步。

效果: 掷一枚骰子。如果敌方单位与一个己方混沌军团单位或混沌怒妖单位处于近战, 则掷骰结果增加 1 点。若结果为 5+, 则那个命令没有效果, 但命令仍被视为已使用, 且发布该命令所花费的指挥点数不会返还。



关键词

唯一、英雄、骑兵

混沌、黑暗之奴、无分



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

骑恶魔坐骑的

混沌领主

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
负咒武器	5	3+	3+	2	2	冲锋 (+1 伤害)
恶魔坐骑的强力凶蹄	3	5+	3+	-	1	伙伴

混沌印记

在构成军队时, 为该单位选择下列关键词中的 1 个:

- 无分
- 恐虐
- 好奇
- 纳垢
- 色孽

⚔ 反应: 您宣布为该单位使用近战技能

混沌骑士: 这位混沌领主率军冲锋, 带领麾下的骑兵粉碎所有阻挡在他们面前的敌人。

效果: 选择一个位于该单位的近战范围之内且在回合中还未使用过**近战技能**的己方**非英雄混沌武士骑兵**单位作为目标。该单位的**近战技能**结算完毕后, 目标可立即被选中使用**近战技能**。若目标被选中这么做, 则在本回合中, 目标所作攻击的**致伤掷骰结果**增加 1 点。



英雄, 骑兵

关键词

混沌、黑暗之奴、混沌武士



• 黑暗之奴战争卷轴 •

乘奸奇魔碟的

苍白召唤师

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
变化杖	12"	3	4+	3+	1	D3	暴击 (致命伤)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
次元舌刃	3	3+	3+	1	2	-	
魔碟的獠牙尖角	2	4+	3+	1	D3	伙伴	

部署阶段

银塔侍从: 苍白召唤师扭曲的堡垒中塞满了他们的仆从。

宣布: 选择一个还未被部署的己方单位作为目标。

效果: 目标被部署在处于银塔之中的预备队中, 其现已完成部署。

关键词

部署

己方移动阶段

亵渎密典: 苍白召唤师通过这本密典召集银塔中的部下。

宣布: 选择一个处于银塔之中的己方单位作为目标。

效果: 将目标部署在战场上完全位于该单位 12" 之内且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

己方英雄阶段

奥术监牢: 苍白召唤师以将敌人囚禁在银塔中为乐。

宣布: 选择一个与该单位处于近战的敌方英雄单位作为目标, 随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果: 如果未修正的施法掷骰结果超过了目标的生命属性, 则目标单位被直接摧毁。本场战斗中, 可部署替换单位的技能无法将那个单位选作目标。

关键词

法术

7

英雄、巫师 (2)、骑兵、飞行、守护 (6+)

关键词

混沌、黑暗之奴、恶魔、奸奇



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

苍白召唤师

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
变化杖	12"	3	4+	3+	1	D3	暴击 (致命伤)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
次元舌刃	3	3+	3+	1	2	-	

部署阶段

银塔侍从: 苍白召唤师扭曲的堡垒中塞满了他们的仆从。

宣布: 选择一个还未被部署的己方单位作为目标。

效果: 目标被部署在处于银塔之中的预备队中, 其现已完成部署。

关键词

部署

己方移动阶段

亵渎密典: 苍白召唤师通过这本密典召集银塔中的部下。

宣布: 选择一个处于银塔之中的己方单位作为目标。

效果: 将目标部署在战场上完全位于该单位 12" 之内且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

己方英雄阶段

多变界门: 苍白召唤师吐出恶毒的咒文, 可以暂时改变界门的方向, 让邪恶的混沌之物席卷战场。

宣布: 进行一次 2D6 的魔法掷骰。

效果: 在本回合中通过该单位的“亵渎密典”所部署的单位可以被部署在完全位于该单位 18" 之内且位于所有敌方单位 7" 之外的位置, 而非“亵渎密典”技能所描述的部署范围。

关键词

法术



关键词

英雄、巫师 (2)、步兵、守护 (6+)

混沌、黑暗之奴、恶魔、奸奇



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

牛头魔精兵

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

格罗亚武器

4

4+

2+

1

2

针对步兵 (+1 撕裂)

混沌印记

在构成军队时，为该单位选择下列关键词中的1个：

- 无分
- 恐虐
- 奸奇
- 纳垢
- 色孽

⚔ 每场战斗限一次，任意近战阶段

蛮兽出击：这些凶猛的战士不再压抑自己的野蛮，以狂暴的兽性向敌人砍去。

效果：本回合内，该单位近战武器的伤害属性增加1点。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/3)、旗手 (1/3)

混沌、黑暗之奴



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

骑蝎尾狮的

混沌巫师领主

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
巫师镰杖	3	3+	3+	1	D3	-
蝎尾狮的尖牙利爪	6	4+	2+	1	2	针对凶兽 (+1 撕裂), 伙伴

混沌印记

在构成军队时, 为该单位选择下列关键词中的 1 个:

- 无分
- 恐虐
- 好奇
- 纳垢
- 色孽

U 每回合限一次 (军队), 己方英雄阶段

神谕幻象: 巫师可以暂时赋予盟友预知之力, 帮助他们抵御敌人的攻击。

宣布: 选择一个完全位于该单位 12" 之内的己方混沌武士单位作为目标并掷骰。

效果: 若结果为 3+, 则在下一个己方回合开始之前, 目标拥有**守护 (5+)**。

U 每回合限一次 (军队), 任意近战阶段

毒尾之击: 蝎尾狮的野蛮尖尾中藏有致人麻痹的毒素, 这种毒素药效持久, 足够蝎尾狮慢条斯理地将其开膛破肚。

宣布: 选择一个与该单位处于近战的敌方凶兽作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 3+, 则在本回合内, 目标拥有**后攻**。

关键词

狂暴

关键词

英雄、凶兽、巫师 (1)、飞行

混沌、黑暗之奴、混沌武士



· 黑暗之奴战争卷轴 ·
骑蝎尾狮的

混沌领主

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
缚魔武器	5	3+	3+	1	2	暴击 (致命伤)
蝎尾狮的尖牙利爪	6	4+	2+	1	2	针对凶兽 (+1 撕裂), 伙伴

混沌印记

在构成军队时, 为该单位选择下列关键词中的 1 个:

- 无分
- 恐虐
- 好奇
- 纳垢
- 色孽

● 被动

钢铁意志霸主: 蝎尾狮是狂暴的杀手, 任何骑着蝎尾狮作战的混沌领主都会展现出绝对的霸权, 没人敢违背他们的命令。

效果: 完全位于该单位 12" 之内的己方混沌武士单位的控制分数增加 2 点。

✂ 每回合限一次 (军队), 任意近战阶段

顶级掠食者: 对于蝎尾狮背上的骑手来说, 成为战场上的顶级掠食者是一件十分荣耀的事。他们会选择最强大的敌人, 在用凶狠的杀戮证明自己的实力之前绝不休息。

宣布: 选择一个与该单位处于近战的敌方凶兽作为目标。

效果: 在本回合内, 该单位以那个凶兽为目标所作的近战攻击的命中掷骰结果增加 1 点。此技能同样会影响伙伴武器。

关键词

狂暴

关键词

英雄、凶兽、飞行

混沌、黑暗之奴、混沌武士



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

混沌领主

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

死神之刃

5

3+

3+

1

2

暴击 (致命伤)

混沌印记

在构成军队时, 为该单位选择下列关键词中的 1 个:

- 无分
- 恐虐
- 奸奇
- 纳垢
- 色孽

反应: 您宣布为该单位使用近战技能

战斗荣耀: 在统帅的指挥下, 宣誓效忠的战士们迫不及待地将敌人歼灭。

效果: 选择一个位于该单位近战范围之内, 且在回合中还未使用过**近战技能**的己方非**英雄混沌武士步兵**单位作为目标。在该单位使用的**近战技能**结算完毕后, 目标可立刻被选中使用**近战技能**。若目标被选中这么做, 则在本回合内目标所作攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。



关键词

英雄、步兵

混沌、黑暗之奴、混沌武士



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

骑喀克龙兽的

混沌领主

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
魔力战斧	5	3+	3+	1	2	冲锋 (+1 伤害), 暴击 (致命伤)
喀克龙兽的利爪与尖角	4	4+	3+	1	2	伙伴

混沌印记

在构成军队时, 为该单位选择下列关键词中的 1 个:

- 无分
- 恐虐
- 奸奇
- 纳垢
- 色孽



任意冲锋阶段

野蛮冲撞: 冲锋的喀克龙兽几乎无人能敌, 甚至能够直接击穿最坚硬的城墙。

宣布: 如果该单位在本阶段进行了冲锋, 则选择至多 3 个位于其 1" 之内的敌方单位作为目标。

效果: 为每个目标各进行一次 D3 掷骰。若结果为 2+, 则对目标单位造成与掷骰结果数量相等的致命伤。

每场战斗限一次 (军队), 任意冲锋阶段

向前冲锋: 混沌领主在庞大的喀克龙兽背上发出了冲锋的信号。

宣布: 选择该单位与至多 2 个完全位于该单位 12" 之内的己方非英雄混沌武士单位作为目标。

效果: 在本回合内, 目标的冲锋掷骰结果增加 2 点。

关键词

英雄, 骑兵

混沌、黑暗之奴、混沌武士



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

混沌巫师领主

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
巫师法杖与符文剑	3	4+	3+	1	D3	-

混沌印记

在构成军队时，为该单位选择下列关键词中的 1 个：

- 无分
- 好奇
- 纳垢
- 色孽

U 每回合限一次（军队），己方英雄阶段

神谕幻象：巫师可以暂时赋予盟友预知之力量，帮助他们抵御敌人的攻击。

宣布：选择一个完全位于该单位 12" 之内的己方混沌武士单位作为目标并掷骰。

效果：若结果为 3+，则在下一个己方回合开始之前，目标拥有**守护 (5+)**。



关键词

英雄、巫师 (1)、步兵

混沌、黑暗之奴、混沌武士



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

高阶混沌英雄

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
黑暗勇士之剑	5	3+	3+	1	2	针对英雄 (+1 撕裂), 针对凶兽 (+1 撕裂)

混沌印记

在构成军队时，为该单位选择下列关键词中的 1 个：

- 无分
- 恐虐
- 好奇
- 纳垢
- 色孽

被动

光荣探索者：为了赢得神灵的青睐，这些强大的战士无情地猎杀敌人的凶兽和勇士。

效果：该单位针对敌方英雄和凶兽进行攻击时，其近战武器的伤害属性增加 1 点。



关键词

英雄、步兵

混沌、黑暗之奴、混沌武士



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

牛头魔战将

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
角斗士之矛	10"	1	3+	3+	1	D3	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
角斗士之矛	6	3+	2+	1	3	针对凶兽 (+1 撕裂)	

混沌印记

在构成军队时, 为该单位选择下列关键词中的 1 个:

- 无分
- 恐虐
- 好奇
- 纳垢
- 色孽

⚔ 反应: 您宣布为该单位使用近战技能

角斗大师: 牛头魔战将掌管着瓦兰尖塔的格斗场, 所有在那里战斗过的人都会心甘情愿地追随战将们来到战场。

效果: 选择一个位于该单位近战范围之内且在回合中还未使用过**近战**技能的己方牛头魔精兵单位作为目标。该单位使用的**近战**技能结算完毕后, 目标单位可立刻被选中使用**近战**技能。若目标被选中这么做, 则在本回合内目标所作攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

⚔ 被动

战将狂怒: 对战将造成的每处伤害都会进一步激起其狂怒。

效果: 当该单位受到战伤时, 其近战武器的攻击属性增加 2 点。



关键词

英雄、步兵

混沌、黑暗之奴



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

混沌战争神龛

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
献祭短刀	4	3+	3+	1	2	-
👁️ 猛击之拳	6	4+	3+	-	2	伙伴

混沌印记

在构成军队时，为该单位选择下列关键词中的1个：

- 无分
- 恐虐
- 奸奇
- 纳垢
- 色孽

👁️ 被动

受到战伤

效果：当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其**猛击之拳**的攻击属性为 4。

U 被动

黑暗诸神的庇佑：破灭之力的崇拜者聚集在神龛周围，希望得到神圣的庇佑。

效果：己方混沌武士单位完全位于该单位 12" 之内时，拥有**守护 (6+)**。

⚙️ 己方英雄阶段

4

混沌恩宠：神龛大师召唤黑暗诸神，将恩惠施于附近的追随者。

宣布：选择一个完全位于该单位 12" 之内且可见、并与该单位拥有同样的混沌印记关键词的己方**黑暗之奴**单位作为目标。随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。

效果：在本回合中，根据该单位拥有的混沌印记关键词，选择下列效果中的 1 个适用于目标单位：

- **无分**：当目标使用“集结”命令时，您可以进行额外 3 次集结掷骰。
- **恐虐**：目标所作攻击的命中掷骰结果增加 1 点。
- **奸奇**：目标拥有**守护 (5+)**。
- **纳垢**：目标所作攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。
- **色孽**：为目标进行冲锋掷骰时，掷骰数量增加 1 枚，上限为 3 枚。

如果吟诵掷骰结果为 8+，您可以选择至多 2 个符合要求的单位作为目标，而不是仅选择 1 个。

关键词

祈祷

关键词

英雄、祭司 (1)、战争机器

混沌、黑暗之奴、混沌武士



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

碾魂者

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
收割者大炮	12"	6	4+	3+	1	1	伙伴
粘痰轰	12"	1	4+	3+	1	3	伙伴
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
骷髅 活塞腿与恶魔爪刃		8	4+	2+	1	D3	伙伴
狱铸之爪		1	4+	2+	2	D6	暴击 (致命伤), 伙伴

混沌印记

在构成军队时, 为该单位选择下列关键词中的 1 个:

- 无分
- 恐虐
- 好奇
- 纳垢
- 色孽

骷髅 被动

受到战伤

效果: 当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 其活塞腿与恶魔爪刃的攻击属性为 6。

被动

坚定突进: 这个恶魔机器每时每刻都渴望能偿还主人的魂税。

效果: 该单位在回合中使用了**奔跑**技能后, 仍可以在同回合中使用**冲锋**技能。

每回合限一次 (军队), 任意近战阶段

活塞驱动杀戮机器: 碾魂者的机械肢体无情地冲击、踩踏、穿刺着敌人。

宣布: 选择一个与该单位处于近战的敌方步兵单位作为目标。

效果: 掷一枚 D3。若结果为 2+, 对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。随后, 该单位可以移动 6"。在移动过程中, 该单位可以穿过目标单位中的模型, 但移动结束时该单位必须处于近战。

关键词

狂暴

关键词

凶兽、守护 (6+)

混沌、黑暗之奴、恶魔



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

混沌战车

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
混沌战争链枷	6	3+	3+	-	1	-
混沌巨剑	3	4+	3+	1	2	-
抽答之鞭	2	4+	4+	-	1	-
混沌战马践踏之蹄	4	5+	3+	-	1	伙伴

混沌印记

在构成军队时，为该单位选择下列关键词中的 1 个：

- 无分
- 恐虐
- 好奇
- 纳垢
- 色孽

该单位装备有抽答之鞭、混沌战马践踏之蹄以及下列选项中的 1 个：

- 混沌战争链枷
- 混沌巨剑

任意冲锋阶段

迅疾死亡：混沌战车在冲锋时最为致命，带有刀刃的车轮和沉重的车身能够对敌人造成毁灭性的伤害。

宣布：如果该单位在本阶段进行了冲锋，选择一个位于其 1" 之内的敌方单位作为目标。

效果：掷一枚 D3。若结果为 2+，则对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。



关键词

战争机器

混沌、黑暗之奴、混沌武士



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

血兽战车

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
混沌战争链枷	6	3+	3+	-	1	-
混沌巨剑	3	4+	3+	1	2	-
抽笞之鞭	2	4+	4+	-	1	-
血兽碾压之拳	4	4+	4+	-	2	伙伴

混沌印记

在构成军队时，为该单位选择下列关键词中的 1 个：

- 无分
- 恐虐
- 奸奇
- 纳垢
- 色孽

该单位装备有抽笞之鞭、血兽碾压之拳以及下列选项中的 1 个：

- 混沌战争链枷
- 混沌巨剑

⚙ 被动

势如破竹：血兽凶猛可怖，拉着战车在敌阵之中开辟出一条血腥的毁灭之路。

效果：当该单位使用“蛮狠突破”命令时，对目标造成额外 D3 处致命伤，并且该单位在那次技能中可以移动的距离增加 3"。



关键词

战争机器

混沌、黑暗之奴、混沌武士



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

暗誓酋长

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

负咒之剑

5

4+

3+

1

2

暴击 (致命伤)

⚔ 反应：您宣布为该单位使用近战技能

部落领袖：力量强大、目标明确的暗誓部落领袖带领那些在旗帜下宣誓的战士们踏入战场，履行自己的诺言。

效果：选择一个位于该单位的近战范围之内，且在回合中还未使用过近战技能的己方非英雄暗誓步兵单位作为目标。在该单位使用的近战技能结算完毕后，目标单位可立刻被选中使用近战技能。若目标被选中这么做，则在本回合内，目标的近战武器的攻击属性增加 1 点。

⚔ 每场战斗限一次，任意回合结束

杀戮之誓：暗誓酋长献上敌方统帅与勇士的灵魂，换取神圣的力量。

效果：如果该单位在回合中摧毁了一个敌方英雄或凶兽，则在本场战斗中，该单位拥有先攻。



关键词

英雄、步兵

混沌、黑暗之奴、无分、暗誓



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

暗誓战争女王

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

符文斧

5

4+

3+

1

2

暴击 (致命伤)

U 每回合限一次 (军队), 己方英雄阶段

破灭护佑的侵略者: 战争女王聆听着诸神的低语, 以神之名洗劫大地, 将神灵的目光吸引到自己的战帮身上。

宣布: 选择一个该单位正在争夺的目标。

效果: 掷一枚骰子, 若结果为 3+, 则在本回合内, 其他己方**暗誓**单位在争夺那个目标时拥有**守护 (5+)**。

X 每场战斗限一次, 任意冲锋阶段

霸权之誓: 在神意的指引下, 这位战士带着手下野蛮的军队冲入了敌方的领土, 眼里容不得任何反抗。

效果: 如果该单位在本阶段进行了冲锋, 且完全位于敌方领地之内, 则在本场战斗中, 完全位于该单位 12" 之内的己方**暗誓**单位所作近战攻击的命中掷骰结果增加 1 点。



英雄、步兵、守护 (5+)

关键词

混沌、黑暗之奴、无分、暗誓



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

混沌神选者

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

碎魂者

3

3+

3+

1

2

暴击 (致命伤)

混沌印记

在构成军队时, 为该单位选择下列关键词中的 1 个:

- 无分
- 恐虐
- 奸奇
- 纳垢
- 色孽

⚔ 每场战斗限一次, 任意近战阶段

破灭使者: 混沌神选者是黑暗诸神手下的典范, 他们在敌人的防线上撕开一道口子, 在身后留下鲜血和废墟。

效果: 该单位可在本阶段中使用 2 个近战技能。然而在使用了第一个近战技能之后, 该单位在本回合中拥有后攻。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/5)、旗手 (1/5)

混沌、黑暗之奴、混沌武士



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

混沌战士

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

符文武器

2

3+

3+

1

1

暴击 (自动致伤)

混沌印记

在构成军队时，为该单位选择下列关键词中的 1 个：

- 无分
- 恐虐
- 好奇
- 纳垢
- 色孽



被动

荒芜使者：混沌战士在黑暗诸神的圣地上无情地凶猛作战。

效果：若该单位正在争夺一个被您控制的目标，那么其符文武器的攻击属性增加 1 点。

步兵、勇士、乐师 (1/10)、旗手 (1/10)

关键词

混沌、黑暗之奴、混沌武士



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

混沌魔物

近战武器

怪异畸变

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

2D6 5+ 4+ - 1

技能

暴击 (2次命中), 伙伴

混沌印记

在构成军队时, 为该单位选择下列关键词中的 1 个:

- 无分
- 恐虐
- 好奇
- 纳垢
- 色孽

● 被动

野兽

效果: 该单位的控制分数上限为 1。

⚙ 被动

权力的诱惑: 即使受到诅咒, 成为了丑陋扭曲的生物, 混沌魔物仍觊觎着黑暗的恩惠, 并被最受神明青睐的人吸引着。

效果: 当该单位完全位于与其拥有同样混沌印记的己方**恶魔亲王 12"**之内时, 您可以为该单位的移动与攻击属性重掷随机属性骰。



野兽

关键词

混沌、黑暗之奴



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

混沌骑士

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
诅咒长枪	3	3+	3+	1	1	冲锋 (+1 伤害)
战马践踏	2	5+	3+	-	1	伙伴

混沌印记

在构成军队时，为该单位选择下列关键词中的1个：

- 无分
- 恐虐
- 好奇
- 纳垢
- 色孽

被动

穿刺冲锋：挥舞着附魔长枪冲锋的混沌骑士可以一枪穿透好几个敌人。

效果：如果该单位在回合中进行了冲锋，则在本回合内，其**诅咒长枪**的撕裂属性增加1点。



关键词

骑兵、勇士、乐师 (1/5)、旗手 (1/5)

混沌、黑暗之奴、混沌武士



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

变异漩涡兽

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
粉碎爪	4	4+	2+	1	D3	伙伴
骷髅 触须巨口	12	4+	4+	-	1	暴击 (自动致伤), 伙伴

被动

受到战伤

效果: 当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 其触须巨口的攻击属性为 8。

任意英雄阶段

突变再生: 这种非自然的憎恶体被混沌的原始力量所强化。

效果: 对该单位进行治疗 (D3)。

每回合限一次 (军队), 任意近战阶段

异变光环: 站在变异石周围会带来可怕的后果。

宣布: 选择一个位于该单位 12" 之内且可见的敌方单位作为目标。

效果: 掷一枚骰子, 并应用下列相应的效果。如果该单位完全位于己方奸奇巫师 12" 之内, 则您可以掷 2 枚骰子, 从中挑选一个结果, 并应用下列相应的效果。

- 1 未被触碰: 没有效果。
- 2 恐怖毁坏: 在下一个己方回合开始之前, 目标的控制分数减少 3 点。
- 3 呆头呆脑: 在本回合内, 目标无法使用命令。
- 4 突变馈赠: 在本场战斗中, 目标的移动属性减少 1"。
- 5 可怕融合: 对目标造成 D6 处致命伤。随后对该单位进行治疗 (D6)。
- 6 转化: 选择任意一个效果。

关键词

狂暴

关键词

凶兽

混沌、黑暗之奴、恶魔、奸奇



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

残杀蛮兽

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
👁️ 剃刀利爪	8	4+	2+	1	2	针对步兵 (+1 撕裂), 伙伴
强力巨颚	2	4+	2+	1	3	伙伴

👁️ 被动

受到战伤

效果: 当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 其剃刀利爪的攻击属性为 5。

🗡️ 每回合限一次(军队), 任意冲锋阶段

狂暴冲锋: 残杀蛮兽冲入敌军之中, 开始了疯狂的毁灭。

宣布: 如果该单位在本阶段进行了冲锋, 选择一个位于其 1" 之内的敌方单位作为目标。

效果: 掷一枚 D3。若结果为 2+, 则对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。如果目标单位为步兵单位, 则造成的致命伤数量加倍。

关键词

狂暴

⚙️ 部署阶段

奴役印记: 混沌勇士在残杀蛮兽的背上刺下统治的符文, 并将受到诅咒的束缚之刃插入其肉体, 将这头野兽的意志束缚在自己身上。

宣布: 选择一个位于该单位近战范围内的己方黑暗之奴英雄作为该单位的主人。

效果: 在本场战斗中, 如果该单位位于其主人的近战范围之内, 那么为该单位进行冲锋掷骰时, 骰子数量增加 1 枚, 上限为 3 枚。

凶兽

关键词

混沌、黑暗之奴、恶魔、恐虐

· 黑暗之奴战争卷轴 ·

半人马百夫长元帅



近战武器

猛击长矛、颅骨棍
与瓦兰尖塔短剑

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

6 3+ 3+ 1 2

技能

冲锋 (+1 伤害)

反应：您宣布为该单位使用近战技能

军团元帅：半人马百夫长元帅不仅仅是可怕的角斗士，还能以铁腕手段带领第一亲王的军队冲入战场。

效果：选择一个位于该单位近战范围之内，且在回合中还未使用过**近战技能**的己方**非英雄无分**单位作为目标。在该单位使用的**近战技能**结算完毕后，目标可立刻被选中使用**近战技能**。若目标被选中这么做，则在本回合中目标所作攻击的命中掷骰结果增加1点。



关键词

英雄、骑兵

混沌、黑暗之奴、无分



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

混沌军团

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

暗铁武器

2

3+

4+

1

1

-

⚙ 每回合限一次(军队), 己方移动阶段

播撒混乱: 对比拉克尔的手下来说, 诡计和谎言与刀剑一样锋利。

宣布: 选择一个位于该单位 6" 之内的敌方单位作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 4+, 在本回合内目标无法使用命令。



关键词

步兵、勇士 (1/8)

混沌、黑暗之奴、无分



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

禽蜥

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
锋利尖喙与利爪	3	4+	4+	-	1	伙伴

被动

疯狂兽群：一群尖叫的禽蜥一旦发现毫无警觉的猎物，就能迅速将其击倒。

效果：如果该单位在回合中进行了冲锋，则在本回合内，其近战武器的攻击属性增加 1 点。

被动

野兽

效果：该单位的控制分数上限为 1。



关键词

野兽

混沌、黑暗之奴、无分



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

混沌怒妖

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
锋利匕首与利爪	3	4+	4+	1	1	-

任意近战阶段

鬼祟小恶魔：混沌怒妖是一种恶毒的生物，它们唾弃公平的战斗，更喜欢在敌人背后捅刀子。

效果：如果该单位处于近战，掷一枚骰子。若结果为 3+，该单位可以如同处于己方移动阶段一样立即使用“后撤”技能，且不会因此受到致命伤。



关键词

步兵、飞行、守护 (6+)

混沌、黑暗之奴、恶魔、无分



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

窃神者斯芬冉克斯

近战武器

粉碎利爪

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

6 4+ 4+ 1 2

技能

-

U 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

支配意识: 斯芬冉克斯只需一瞥就能支配敌人的行动。

宣布: 选择一个位于该单位 6" 之内的敌方单位作为目标。

效果: 掷一枚骰子。如果掷骰结果超过了目标的控制属性, 那么在本回合内目标拥有后攻。

关键词

狂暴



关键词

凶兽

混沌、黑暗之奴、无分



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

独眼魔粉碎者

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
投掷地形	12"	D3	4+	2+	1	2	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
碾压巨拳与摇摆石砖	6	4+	2+	1	D3	暴击 (2次命中)	

✂ 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

受咒毁灭者: 这些生物曾是技艺高超的石匠, 被永世神选者诅咒后生命中只剩下毫不留情的破坏。

宣布: 选择一个位于该单位 1" 之内的地形模型, 随后选择位于那个地形模型 3" 之内的所有其他单位作为目标 (包括己方单位与敌方单位)。

效果: 为每个目标各掷一枚 D3。若结果为 2+, 则对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。

关键词 **狂暴**



关键词

凶兽

混沌、黑暗之奴、无分



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

祸域灾裂

近战武器

破地尖刺

攻击命中 致伤 撕裂 伤害

2D3

4+

3+

1

1

技能

暴击 (2 次命中)

任意冲锋阶段

削弱冲击波：汹涌而至的祸域灾裂会射出恶毒的尖刺，不仅会穿透所有不幸被刺中的人，与之而来的震颤还会波及附近的一切。

宣布：如果该召唤体在本阶段进行了冲锋，则选择一个位于其 1" 之内的敌方单位作为目标。

效果：为目标单位中的每个模型各掷一枚骰子。结果中每有一个 6，则对目标造成 1 处致命伤。如果目标单位中有任何模型被该技能击杀，则在本回合内目标单位所作攻击的命中掷骰结果减少 1 点。



关键词

召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)

混沌、黑暗之奴



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

八重末日魔印

被动

残暴赋能：在八重末日魔印面前死去之人的灵魂都将被这个魔法召唤体所吸收，以填补黑暗诸神永无止境的饥饿，并激励他们的仆从继续战斗，即使这些人的生命早已被献祭。

效果：如果本回合中有 2 个或更多单位被摧毁（包括己方单位与敌方单位），则在本回合内，完全位于该召唤体 12" 之内的己方黑暗之奴单位所使用的近战武器的攻击属性增加 1 点。



关键词

召唤体、无尽法术、守护 (6+)

混沌、黑暗之奴



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

暗焰魔隙

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
暗焰流火	8"	D6	2+	3+	1	1	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	技能
魔隙之口	3	4+	2+	-	D3	-	-

被动

巫术之力: 暗焰魔隙会吸收魔法之力。在贪婪吞噬奥术能量的同时, 它会不断扩张, 吐出更加强大的破灭巫术。

效果: 每当位于该召唤体 12" 之内的一个单位成功施放了一个法术时, 便给予该召唤体 1 点破灭能量点数, 上限为 6 点。

每当该召唤体使用射击技能时, 其每拥有一点破灭能量点数, 其暗焰流火的攻击属性便增加 1 点。

如果该召唤体被移出游戏, 则将失去所有破灭能量点数。



召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)

关键词

混沌、黑暗之奴



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

混沌能量节点

该地形模型拥有以下通用地形技能（地形，1.2）：

掩体，不可穿越

己方英雄阶段

引导能量：混沌能量节点建立在魔法灵脉的交汇之处，可以将从诸域之中吸取的能量汇聚到一口漂浮的巨大坩埚之中。

效果：掷一枚骰子。给予该地形模型与掷骰结果数量相等的**能量点数**。该地形模型可同时拥有最多 12 点**能量点数**。

己方英雄阶段

地狱巫术：混沌巫师可以驱策混沌能量节点之中的**恶魔**，来为自己的**魔法**供能。

宣布：如果该地形模型拥有 3 点或更多**能量点数**，则选择一个位于该地形模型 3" 之内的己方**黑暗之奴巫师**作为目标。

效果：从该地形模型拥有的**能量点数**中移除 3 点，随后在本回合内，目标巫师的**魔法**掷骰结果增加 1 点。

己方英雄阶段

腐化诸域：这些恶毒的建筑将用**恶魔**之力腐化凡世诸域之中的**地脉**能量。

宣布：如果该地形模型拥有 9 点或更多**能量点数**，则选择一个位于该地形模型 24" 之内的目标或地形模型作为**能量源**。随后，选择位于**能量源** 3" 之内的任意数量的敌方单位作为目标。

效果：从该地形模型拥有的**能量点数**中移除 9 点，然后为每个目标各掷一枚 D3。若结果为 2+，则对目标造成与掷骰结果数量相等的**致命伤**。



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

暗誓荒野魔

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
撕肉巨口	3	3+	3+	2	D3	伙伴
刀锋利爪	6	4+	3+	1	2	伙伴

被动

茹毛饮血: 在饱饮祭品的鲜血之后, 这个生物或许会向自己的族人降下黑暗的赐福。

效果: 每当位于该单位 12" 之内的一个模型 (包括己方模型与敌方模型) 被击杀时, 给予该单位一点**献祭点数**, 上限为 6 点。如果有多于 1 个己方**暗誓荒野魔**单位位于被击杀的模型 12" 之内, 则它们之中只有 1 个能够获得那个被击杀模型所带来的**献祭点数**。

被动

野兽

效果: 该单位的控制分数上限为 1。

己方英雄阶段

原始巫术: *暗誓荒野魔*虽然是残暴的野兽, 但体内仍含有巫术之力。

效果: 选择下列效果中的 1 个:

束缚心智: 选择一个位于该单位 12" 之内的敌方单位作为目标并进行掷骰, 掷骰数量等于该单位拥有的**献祭点数**。如果有任意掷骰结果为 5+, 则目标在本回合内无法使用命令。

跃动荒火: 选择一个位于该单位 12" 之内的敌方单位作为目标并进行掷骰, 掷骰数量等于该单位拥有的**献祭点数**。结果中每有一个 3+, 则对目标造成 1 处致命伤。

黑暗伟力: 对该单位进行治疗 (X), X 的数值等于该单位拥有的**献祭点数**。

在所选效果应用完毕之后, 将该单位的**献祭点数**归 0。

关键词

野兽, 守护 (5+)

混沌、黑暗之奴、无分、暗誓



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

骑战马的

暗誓酋长

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
暗誓负咒武器	5	4+	3+	1	2	暴击 (致命伤)
战马铁蹄	2	5+	3+	-	1	伙伴

被动

骑兵领袖: 暗誓酋长带领着骑兵迅速冲入敌阵。

效果: 您可以为完全位于该单位 12" 之内的己方暗誓骑兵单位重掷冲锋骰。

每场战斗限一次, 任意回合结束

杀戮之誓: 暗誓酋长献上敌方统帅与勇士的灵魂, 换取神圣的力量。

效果: 如果该单位在回合中摧毁了一个敌方英雄或凶兽, 则在本场战斗中, 该单位拥有先攻。



关键词

英雄, 骑兵

混沌, 黑暗之奴, 无分, 暗誓



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

暗誓劫掠者

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

劫掠者武器

2

4+

3+

-

1

-

⚔ 每场战斗限一次，任意冲锋阶段

劫掠者之誓：这些渴望着鲜血的部落战士们会在追击敌人时大声宣告暴力与屠杀的誓约。

效果：如果该单位在本阶段进行了冲锋，且未修正冲锋掷骰结果为 8+，则在本场战斗中，该单位所使用的武器的撕裂属性增加 1 点。

⚔ 被动

光荣赴死：为了得到部落的青睐，每当最强战士的目光落在这些勇士身上时，他们即使倒下也会拼死战斗。

效果：当该单位完全位于任意己方**暗誓英雄 12"**之内时，每当该单位中有一个模型被近战攻击所击杀，且那个模型与进行攻击的单位处于近战，便掷一枚骰子。若结果为 5+，则在**近战**技能结算完毕之后，对那个进行攻击的单位造成 1 处致命伤。



步兵、勇士、乐师 (1/10)、旗手 (1/10)

关键词

混沌、黑暗之奴、无分、暗誓



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

暗誓蛮人

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

暗誓武器

2

4+

3+

-

1

暴击 (致命伤)

U 每场战斗限一次, 任意英雄阶段

征服之誓: 听从了神语者的宣讲, 这些战士试图通过赶杀敌人来获得荣耀。

效果: 如果该单位正在争夺一个完全位于敌方领地且被您控制的目标, 则本场战斗中该单位拥有**守护 (5+)**。



关键词

步兵、勇士 (1/10)

混沌、黑暗之奴、无分、暗誓



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

暗誓恐惧骑兵

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
劫掠者标枪	10"	1	4+	3+	-	D3	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
阔剑	2	4+	3+	-	1	冲锋 (+1 伤害)	
劫掠者标枪	2	4+	4+	1	1	-	
战马铁蹄	2	5+	3+	-	1	伙伴	

该单位中的每个模型都装备有战马铁蹄与下列选项中的 1 个：

- 劫掠者标枪
- 阔剑

⚔ 每场战斗限一次，任意冲锋阶段

突袭者之誓： 战斗之前，恐惧骑士会立下誓约，无情地追击敌人，对于落在斧下的对手绝不手软。

效果： 如果该单位在本阶段进行了冲锋，且只与 1 个敌方单位处于近战，且那个敌方单位也只与该单位处于近战，那么本场战斗中，该单位武器的撕裂属性增加 1 点。

U 被动

迅捷袭击者： 这些饱经历练的骑手以惊人的速度逼近敌军，几乎无法被远程武器命中。

效果： 以该单位为目标的射击攻击的命中掷骰结果减少 1 点。



关键词

骑兵、勇士、乐师 (1/5)、旗手 (1/5)

混沌、黑暗之奴、无分、暗誓



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

阿布拉西亚

永世神选者之矛

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
戈尔布加	5	3+	3+	2	2	针对英雄 (+1 撕裂), 冲锋 (+1 伤害)
灭亡兽的尖牙利爪	6	4+	3+	1	2	伙伴

被动

受到战伤

效果: 当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 其戈尔布加的攻击属性为 3。

被动

第一环统领: 阿布拉西亚以无情且残暴的手段统领着混沌之剑。

效果: 如果一个完全位于该单位 12" 之内的己方瓦兰禁卫单位使用了“无情杀手”技能, 则那个单位不会拥有那个技能所带来的后攻效果。

每回合限一次(军队), 任意近战阶段

统治怒吼: 灭亡兽会迅速扑倒想要袭击阿布拉西亚的人。

宣布: 选择一个与该单位处于近战的敌方英雄作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 3+, 则在本回合内, 目标所使用的近战武器的攻击属性减少 1 点。

关键词

狂暴

被动

瓦兰石之血: 任何划伤了灭亡兽的人都面临着被它的变异之血溅射的危险。

效果: 每当该单位被近战攻击分配了一点伤害点数时, 便掷一枚骰子。若结果为 4+, 则在近战技能结算完毕后, 对进行那下次近战攻击的单位造成 1 处致命伤。

任意近战阶段

受咒戈尔布加: 戈尔布加是永世神选者的“赐礼”, 这把长矛由瓦兰石铸成, 携带着强力的变异诅咒——但如果主人的意志松懈, 同样也会尝到它的怒火。

效果: 如果该单位处于近战, 掷一枚骰子并根据结果应用下列相应的效果:

- 失控之力:** 向该单位分配 1 点伤害点数。
- 沉睡之矛:** 没有效果。
- 3-5 白热瓦兰石:** 在本回合内, 该单位的戈尔布加的伤害属性增加 1 点。
- 6 狂暴异变:** 应用“白热瓦兰石”的效果, 且在本回合内, 该单位的戈尔布加拥有暴击(致命伤)。

唯一、英雄、凶兽、守护 (5+)

关键词

混沌、黑暗之奴、无分、混沌武士



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

古纳尔·布兰德

近战武器

双头斧

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

10

4+

3+

1

1

技能

暴击 (致命伤)

任意近战阶段

荣耀的轨迹: 古纳尔·布兰德在战场上无情杀戮，他来到敌人的勇士面前，每次挥斧都会砍下不计其数的头颅并赢得荣耀。

宣布: 该单位只有在与一个敌方英雄处于近战时才能使用此技能。

效果: 该单位可在本阶段中使用 2 个近战技能。然而在使用了第一个近战技能之后，该单位在本回合中拥有后攻。该单位只能在与敌方英雄处于近战时使用第二个近战技能，如果这样做的话，该单位必须选择一个敌方英雄作为其所有攻击的目标。

每场战斗限一次，任意回合结束

泼洒鲜血之誓: 虽然古纳尔不满诸神的统治，但他仍是暗誓的一员；作为屠杀的回报，他不会蠢到拒绝诸神赐予的力量。

宣布: 只有当任意敌方英雄在回合中被该单位的近战攻击所击杀时，该单位才能使用此技能。

效果: 在本场战斗中，己方古纳尔战誓团单位拥有守护 (4+)。



关键词

唯一、英雄、步兵

混沌、黑暗之奴、无分、暗誓、古纳尔战誓团



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

辛格丽·布兰德

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
辛格丽的战弓	18"	2	3+	3+	1	D3	暴击 (自动致伤)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
布兰德先祖匕首	3	4+	3+	1	1	-	
战马铁蹄	2	5+	3+	-	1	伙伴	

U 被动

迅疾如风: 在骑术上，暗誓部族所有人都不是辛格丽的对手。她像一阵狂风卷过战场，躲避着敌人的炮火，并射出致命精确的弩箭。

效果: 针对该单位进行射击攻击时，只有暴击命中才被视为成功命中。

7 被动

精准一箭: 古纳尔·布兰德不止一次被辛格丽精确的箭法所救。

效果: 以位于己方古纳尔·布兰德 6" 之内的敌方单位为目标进行射击攻击时，该单位的辛格丽的战弓的撕裂属性增加 1 点。



关键词

唯一、英雄、骑兵

混沌、黑暗之奴、无分、暗誓、古纳尔战誓团



· 黑暗之奴战争卷轴 ·

战誓团成员

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
重型暗誓武器	4	4+	3+	-	2	暴击 (致命伤)
瘤木法杖	3	4+	4+	-	D3	-

- 战争女王塔纳莉和丹德瑞尔·戴尔布兰德都装备有重型暗誓武器。
- 破碎者纳迪亚装备有瘤木法杖。

己方英雄阶段

5

枯萎衰败: 纳迪亚用黑舌之语降下邪恶的诅咒，非自然的黑影围绕在敌方勇士周围，吸取着他们的生命之力。

宣布: 选择一个位于该单位 18" 之内且可见的敌方英雄作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果: 对目标造成 1 处致命伤，且在下一个己方回合开始前，目标所使用的近战武器的攻击属性减少 1 点。

关键词

法术

被动

破碎者纳迪亚: 破碎者纳迪亚通过黑暗的吟诵召唤出破灭力量为自己所用。

效果: 当该单位的破碎者纳迪亚在战场上时，该单位拥有巫师 (1)。



唯一、步兵

关键词

混沌、黑暗之奴、无分、暗誓、古纳尔战誓团

SPEARHEAD



黑暗之奴 血风军团



本先锋军队中包含以下单位：

将领

◆ 混沌领主

单位

◆ 1 个混沌战车

◆ 5 个混沌战士

◆ 5 个混沌战士

◆ 5 个混沌骑士



当一位黑暗诸神的信徒踏上荣耀之路时，他们将征服大片土地并杀死无数敌人，最终在升格成为恶魔之前面对最后的试炼。要想获得这样的邪恶祝福，信徒就必须展现出比原本还要坚定十倍的决心，极端的暴力才能有机会受到神明的关注。因此，新加冕的混沌领主们会为了搜寻最血腥的战斗和建立自己的大军而向外进发。

这些领主会率领着受诅咒者的军队在凡世诸域四处劫掠破坏。破灭之力关注着领主的一举一动，他们将在前线大杀四方，以此来换取神明的祝福。与这位冠军勇士同行的战士们不仅是他们手下的士兵，也是竞争对手，试图将获得的荣誉据为己有。在混沌战士的身边还会伴随着一群混沌骑士，这些高大的战士们骑着满身鲜血的坐骑向敌人发起强大的冲锋，将阵线击溃。如果敌人想要依靠人数优势来包围这群精英骑士，那么混沌战车便会前来支援。这种飞驰的重型战车能够将整排步兵队碾压，上方的骑士们也会使用长鞭和连枷进行攻击。

“他们会看到我的。就算需要夺走百万性命，我也会换来他们的关注。”

— 混沌领主厄瑞斯·血怒

战斗特质

每回合限一次，任意回合结束

诸神之眼

黑暗之奴试图在战斗中通过伟大的成就来吸引诸神的注意力。

宣布：选择以下一个己方单位来使用此技能：

- 正在争夺一个不被对手控制的目标且不处于近战的己方单位。
- 在该回合中摧毁了一个敌方单位的己方单位。

效果：使用诸神之眼表格为选择的单位掷一枚骰子。那个单位将获得掷骰结果对应的诸神之眼被动技能（单位将保留所有在之前的回合中获得的诸神之眼技能）。如果同一个单位在战斗中多次获得了同样的技能，那么这些效果不会叠加。

D6 技能

- 被神忽视**：没有效果。
- U 好奇的守护**：该单位拥有守护(6+)。
- 色孽的恩惠**：该单位进行的奔跑掷骰结果增加 1 点。
- U 纳垢的祝福**：以该单位为目标进行的攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。
- 恐虐的怒火**：该单位的近战武器的撕裂属性提升 1 点。
- 混沌勇士**：从列表中选择任意一个技能。

军团技能: 选择以下 1 个军团技能。

⦿ 每场战斗限一次, 第一战斗轮次开始

恐怖旗帜: 这面旗帜上刻有每一位黑暗之神的徽记, 无论身份, 持有它的人能够获得毁灭的祝福。

宣布: 选择一个己方混沌战士或混沌骑士单位。

效果: 您可以立刻为那个单位使用诸神之眼表格进行掷骰。

● 被动

勇猛征服者: 这些战士执意想要亵渎并破坏敌人的领地和据点。

效果: 己方混沌战士单位的控制分数增加 3 点。

强化: 给予您的将领以下 1 个强化。

✕ 被动

恐虐印记: 这位将领效命于鲜血之神, 并承诺以战场上的无尽杀戮来回报获得的黑暗祝福。

效果: 如果己方将领在同一回合中进行了冲锋, 那么其近战武器的撕裂属性提升 1 点。

↗ 每场战斗限一次, 己方移动阶段

奸奇印记: 变化之主塑造了这位将领的命运, 并赐予了他扭曲周边环境的能力。

宣布: 选择一个位于战场上的己方单位, 您不能选择己方将领。

效果: 将选择的单位移出战场, 并将其部署在完全位于己方将领 6" 内, 所有敌方单位 6" 外的位置。那个单位在该阶段中不能使用移动技能。

U 被动

纳垢印记: 瘟疫之父赋予了这位将领超凡的韧性。

效果: 以己方将领为目标进行的近战攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。

✕ 被动

色孽印记: 这位将领被黑暗亲王束缚, 以付出灵魂为代价换取了超凡的优雅与武艺。

效果: 己方将领拥有先攻。

• 先锋军战争卷轴 •

混沌领主

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
死神之刃	5	3+	3+	1	2	暴击 (致命伤)

己方英雄阶段

诸神的青睐：神明们密切注视着这位领主的所作所为。

效果：掷一枚骰子。若结果为 4+，您可以使用诸神之眼表格为该单位进行一次掷骰。

任意近战阶段

钢铁意志：这位混沌勇士要求手下的战士们绝不仁慈。

宣布：选择一个完全位于该单位 12" 内的己方单位来作为目标并掷一枚骰子。您不能选择本单位。

效果：若结果为 2+，目标单位在本阶段中进行攻击的命中掷骰结果增加 1 点。



关键词

英雄、步兵

移动

5"

信仰

6

3+

豁免

2

控制

混沌领主是行走于荣耀之路的邪恶勇士，距离飞升或诅咒只有一步之遥。他们是战队或者大军的领袖，手下的追随者们宁愿赴死也不敢面对领主的愤怒。每一位混沌领主都是传奇战士，拥有纯粹的力量和神明的祝福。他们以恐惧支配一切，知道自己只要有片刻的失误便会令神明失望。他们的暴力成就得到了嗜血爪牙的追随，由此逐渐组成满是残忍杀手的无敌军团。

移动

10"

信仰

7

4+

忠诚

2

控制

迅速的混沌战车穿梭于平原，狩猎着强大的敌人。拉动这些战车的腐化战马能够将速度本身化为武器，上方的乘员们享受着用尖刺车轮碾压敌人的每一时刻。在敌人的队形中撞出一个开口后，战车便会毫不留情地对后方的部队进行攻击，上方的战士们会攻击任何落单或者尝试逃跑的敌人。

• 先锋军战争卷轴 •

混沌战车

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
混沌战争连枷	6	3+	3+	-	1	-
御者的长鞭	2	4+	4+	-	1	-
战马践踏	4	5+	3+	-	1	伙伴

己方冲锋阶段

致命极速：混沌战车在冲锋时极为致命，带有刀刃的车轮和沉重的车身能够对敌人造成毁灭性的伤害。

宣布：如果该单位在当前阶段中进行了冲锋，选择一个位于其 1" 内的敌方单位为目标并掷一枚骰子。

效果：若结果为 2+，对目标造成 D3 处致命伤。



关键词

战争机器

移动

5"

信仰

2

3+

忠诚

1

控制

混沌战士身穿狱铸盔甲，周身被黑暗祝福笼罩，是文明的祸根。整个军团的盔甲杀手都在为了寻求神明的眷顾而投入战斗，每个战士的力量都相当于多个凡人。虽然他们毫不犹豫地遵循着领主的命令，但每一名战士都行走于荣耀之路上——他们一旦获得了足以与领袖对抗的力量，便会立刻发起挑战。在穿着诅咒铠甲进行了长久的战斗后，许多混沌战士最终都会与身穿的盔甲融合在一起。

• 先锋军战争卷轴 •

混沌战士

近战武器
附魔之戟

攻击

2

命中

3+

致伤

3+

撕裂

1

伤害

1

技能

-

被动

湮灭使者：混沌战士是黑暗诸神的典范，他们在敌人的防线上撕开一道道口子，留下的只是鲜血和废墟。

效果：在该单位对敌方单位进行近战攻击时，若那个敌方单位正在争夺一个不由您控制的目标，则攻击的致伤掷骰结果增加1点。



关键词

步兵

移动

10"

信仰

4

3+

忠诚

1

控制

混沌骑士团的到来预示着帝国的覆灭。这些可怕的勇士无所畏惧地冲进最激烈的战斗中，用附魔武器击倒周围的敌人，进行毁灭性的打击。他们的庞大坐骑也并非普通的马匹：每一匹战马都会吐出硫磺的烟云，马蹄之下冒出火焰。这些生物极为狂野，是无法被驯服的野兽，因此混沌骑士被这种魔化坐骑选上本身就是黑暗诸神的祝福。

• 先锋军战争卷轴 •

混沌骑士

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
诅咒长枪	3	3+	3+	1	1	冲锋 (+1 伤害)
战马践踏	2	5+	3+	-	1	伙伴

被动

穿刺冲锋：挥舞着长枪的混沌骑士能够用枪尖同时穿透数个敌人。

效果：如果该单位在当前回合中进行了冲锋，那么其**诅咒长枪**的撕裂属性提升 1 点。



关键词

骑兵