

# WARHAMMER

## AGE OF SIGMAR



阵营包

# 凋魂墓穴领主

# 战斗特质

凋魂墓穴领主军队可以使用以下技能：

**U** 每回合限一次(军队)，任意回合结束

**渴血：**身负凋魂诅咒的人时刻渴望着鲜血，并会在饮下血液之后获得力量。

**宣布：**选择所有在回合中使用了**近战技能**的己方**吸血鬼**单位作为目标。

**效果：**对每个目标都进行**治疗 (D3)**。如果目标在回合中使用**近战技能**摧毁了敌方单位，则对其进行**治疗 (2D3)**而非**治疗 (D3)**。

**G** 部署阶段

**不宁亡者：**在死灵魔法的驱动下，亡灵纷纷爬出坟墓，眼中闪烁着黑暗的野火。

**宣布：**选择一个还未被部署的己方**颤骨**或**死亡行者**单位。

**效果：**将那个目标部署在位于**坟墓**中的预备队中，其现已完成部署。您在**坟墓**中部署的己方单位数量不能超过战场上已有的己方单位的数量。

关键词

部署

**A** 己方移动阶段

**死者崛起：**更多不死战士从泥土石块中爬出，加入了战斗。

**宣布：**选择一个位于**坟墓**中的己方单位。

**效果：**将那个单位部署在战场上完全位于地形模型**6"**之内，且位于所有敌方单位**9"**之外的位置。

**U** 每回合限一次(军队)，任意英雄阶段

**致命咒语：**强大的死亡魔法师能够在战斗中召唤大量的亡灵部下。

**宣布：**选择一个己方**凋魂墓穴领主英雄**来使用此技能，随后选择至多**3**个完全位于那个**英雄 12"**之内的己方**颤骨**或**死亡行者**单位作为目标。

**效果：**每个目标都应用下列相应效果：

- 如果目标受到了损伤，则对目标进行**治疗 (3)**。
- 如果目标没有受到损伤，则向其返还一定数量的被击杀模型，模型的生命属性数值总和最高为**3**。

**G** 每回合限一次(军队)，任意移动阶段

1

**无尽军团：**对于凋魂贵族来说，死者无非只是用来随意召唤和消耗的工具而已。

**宣布：**选择一个战斗开始时拥有**2**个或更多模型，且已被摧毁的己方**非唯一颤骨**或**死亡行者**单位作为目标。

**效果：**将一个模型数量为**目标单位模型数量一半**（向上取整）的替换单位部署在战场上完全位于一个己方**凋魂墓穴领主英雄 12"**之内或完全位于一个地形模型**6"**之内的位置。替换单位还需被部署在位于所有敌方单位**9"**之外的位置。

如果正处于己方移动阶段，那么您可以将替换单位部署在位于所有敌方单位**3"**而非**9"**之外的位置。如果您将其部署在任意敌方单位**9"**内，替换单位在本回合中无法使用**冲锋**技能。

# 战斗编队

您可以为凋魂墓穴领主军队选择以下 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。

## 煞伊许军团

### ⚙ 被动

**无尽恐惧:** 煞伊许军团召唤出了无穷无尽的亡灵士兵, 敌人胜利的希望就此化为泡影。

**效果:** 在使用“致命咒语”技能时, 您可以选择额外 1 个目标。

## 鲜血酒会

### ⚙ 被动

**暗夜贵族:** 这些吸血鬼战斗和法术样样精通。

**效果:** 不处于近战的己方吸血鬼单位的施法掷骰结果增加 1 点; 如果己方吸血鬼单位在回合中进行了冲锋, 则其所作近战攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。

## 腐臭尸群

### ⚔ 每回合限一次(军队), 任意回合结束

**撞倒在地, 撕扯开来:** 颤颤巍巍的死亡行者僵尸大军如一股腐烂的尸潮一般淹没了敌人, 以纯粹的数量和重量优势压倒敌人, 再将其撕碎。

**宣布:** 选择至多 3 个处于近战的己方死亡行者单位作为目标。

**效果:** 每个目标都应用下列效果:

- 进行一次跟进移动。
- 随后, 选择一个与目标处于近战的敌方单位并掷一枚 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。

## 死亡行军

### ⚔ 被动

**白骨与刀剑之潮:** 这些无情进军的骷髅可以摧毁顽强抵抗的敌人。

**效果:** 在回合中进行了冲锋的己方颤骨单位进行攻击时, 若攻击目标所拥有的模型数量少于该单位本身拥有的模型数量, 则该单位的近战武器的撕裂属性增加 1 点。

# 英雄特质

诅咒血脉 (仅限英雄)

## 每回合限一次, 己方英雄阶段

**帝王之鞭:** 这位不死霸主的主宰之力和意志十分强大, 附近的仆从会充满动力。

**宣布:** 选择一个位于该单位近战范围内的其他己方**洞魂墓穴**领主单位作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子。结果为 2+ 时, 若目标不处于近战, 则其可以移动 D6", 若目标处于近战, 则其可以进行一次跟进移动。

## 每回合限一次, 己方英雄阶段

**不屈意志:** 这位将领与他的手下是一群无与伦比的死亡征服者。

**宣布:** 选择一个拥有 2 个或更多模型, 且完全位于该单位 12" 之内的己方**颤骨**或**死亡行者**单位作为目标。

**效果:** 在本回合内, 目标的控制分数增加 D6 点。

## 被动

**狂暴暴徒:** 这位将领怀着野兽般的饥渴毫不犹豫地冲向敌人。

**效果:** 你可以在己方冲锋阶段为该单位重掷冲锋骰。

# 神器

致命传承 (仅限英雄)

## 每场战斗限一次, 任意近战阶段

**奥法球:** 在这颗不断旋转的水晶球深处, 人们可以看到十分诱人的景象和未来的幻影。

**宣布:** 选择一个处于近战的敌方**英雄**作为目标。

**效果:** 在本回合内, 目标拥有**后攻**。

**反应:** 对手宣布为位于该单位 18" 之内的巫师使用**法术技能**

**尖叫护符:** 这枚护符的持有者能够用咒怨之灵的尖叫侵蚀敌人的意志。

**效果:** 掷一枚 D3。若结果为 2+, 则对施法者造成与掷骰结果数量相等的致命伤。如果那个施法者被此技能摧毁, 则不结算那个**法术技能**的效果。

## 被动

**暗夜碎片:** 这位不死领主的盔甲由深渊追猎者的皮毛制成, 让持有者散发出这种生物可怕的暗影气息。

**效果:** 针对以该单位为目标**的射击攻击**进行豁免掷骰时, 无视一切修正 (包括正修正和负修正)。

# 法术学识

不死学识

## 己方英雄阶段

7

**恶毒传递：**施法者吸取了周围敌人的恶意，用来加强自己的死灵之力。

**宣布：**选择一个己方凋魂墓穴领主巫师来施放此法术，并选择一个位于其 18" 之内且对其可见、且在本回合中还未被此技能选作过目标的敌方单位作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**进行一次掷骰，骰子数量与目标单位中的模型数量相等。结果中每有一个 6，则对那个目标单位造成 1 处致命伤。如果有任意敌方模型被此法术击杀，则对施法者进行治疗 (D3)。

关键词

法术、无限

## 己方英雄阶段

7

**痛苦囚徒：**这个被诅咒的受害者会再次经历生命中所有的悲剧，战斗的意志很快便会被自怜自艾的情绪取代。

**宣布：**选择一个己方凋魂墓穴领主巫师来施放此法术，并选择一个位于其 12" 之内且对其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，目标拥有后攻。

关键词

法术

## 己方英雄阶段

7

**虚弱萎靡：**巫师让敌人的肌肉萎缩，彻底失去力量。

**宣布：**选择一个己方凋魂墓穴领主巫师来施放此法术，并选择一个位于其 12" 之内且对其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：**在本回合内，目标近战武器的伤害属性减少 1 点。

关键词

法术



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 纳加什

不死至尊

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
阿拉卡纳什	4	3+	3+	2	D6	-
泽菲特-内布塔	4	3+	3+	2	3	-

## 被动

### 战损

**效果:** 当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 其力量等级减少 3。

## 被动

**力量权杖:** 阿拉卡纳什顶端嵌有最为纯净的墓沙所构成的宝石。

**效果:** 如果该单位在回合中还未施法错误, 其施法掷骰结果增加 2 点。如果该单位施法错误, 则本回合内无视使该单位无法继续施放法术的限制。

## 每回合限一次(军队), 任意回合结束

**灰烬之手:** 纳加什的触碰可以将敌人瞬间变为尘土。

**宣布:** 选择一个正与该单位处于近战且可见的敌方英雄或凶兽作为目标。

**效果:** 将一枚骰子藏在您的一只手中或盖在两个容器中的一个之下。您的对手必须选择您的双手或两个容器中的一个。若对手选中了您所藏的骰子, 则该技能没有效果; 若对手未选中骰子, 则目标直接被摧毁。

关键词

狂暴

## 每场战斗限一次, 己方英雄阶段

### 不死至尊

**宣布:** 选择一个已被摧毁的己方非英雄非唯一死亡单位作为目标。

**效果:** 将一个与目标单位相同的替换单位部署在完全位于该单位 12" 之内且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

## 己方英雄阶段

7

**纳加什咒语:** 在一阵阴暗的

巫术风暴之中, 纳加什将敌人的灵魂炸成碎片, 重新构筑自己手下士兵的身体。

**宣布:** 在同一阶段中, 该单位可以不止一次施放此法术。选择一个完全位于该单位 18" 之内且对其可见, 并且在回合中未被此法术选作过目标的单位作为目标。

**效果:** 如果目标为敌方单位, 则对其造成 D3 处致命伤。

如果目标为己方死亡单位, 选择下列效果中的 1 个:

- 向目标单位中返还一定数量的被击杀模型, 模型的生命属性总和至多为 3。
- 在下一个己方回合开始前, 目标拥有守护 (5+)。

关键词

法术

关键词

战帅、唯一、英雄、凶兽、巫师 (9)、飞行、守护 (5+)

死亡、凋魂墓穴领主



·凋魂墓穴领主战争卷轴·

# 曼弗雷德·冯·卡斯汀

暗夜死亡大君

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

幽魂剑

6 3+ 3+ 1 2

-

阿什加罗斯之爪

5 4+ 2+ 3 3

伙伴

被动

战损

效果：当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其阿什加罗斯之爪的攻击属性为 3。

被动

不洁力剑：幽魂剑吸收了受害者的灵魂，令曼弗雷德的手下实力陡增。

效果：如果该单位在回合中击杀了任意敌方模型，则在本回合内，完全位于该单位 12" 之内的己方颤骨和死亡行者单位所使用的近战武器的攻击属性增加 1 点。

反应：您宣布为完全位于该单位 12" 之内的一个凋魂墓穴领主单位使用“重新部署”命令

暗夜死亡大君：曼弗雷德的阴谋诡计在凡世诸域中恶名远扬。

效果：使用“重新部署”命令的单位可以在使用那个技能的时候移动进入近战。

己方英雄阶段

7

死亡之风：曼弗雷德召唤出一阵幽灵之风，这股刺骨的寒风能将灵魂从肉体中抽离。

宣布：选择战场上位于施法者 18" 之内的一点，并选择至多 3 个位于那个点 6" 之内且对其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：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 法术

每回合限一次（军队），任意近战阶段

阿什加罗斯的饥渴：曼弗雷德的恐惧深渊兽一直处于无尽的嗜血欲望所带来的痛苦之中，它以迅雷之势攻击敌人，却永远无法满足这种饥渴。

效果：如果该单位在回合中进行了冲锋，则掷一枚骰子。若结果为 3+，则在本回合之内该单位拥有先攻。

关键词 狂暴

关键词

战帅、唯一、英雄、凶兽、巫师 (2)、飞行、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼

· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

## 沃德莱亲王



## 远程武器

硕德麦尔瘴气

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

10" D6 3+ 3+ 2 2

技能

近战射击, 伙伴

## 近战武器

血矛

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

6 3+ 3+ 2 2

技能

冲锋 (+1 伤害)

硕德麦尔巨口

3 4+ 2+ 2 3

伙伴

硕德麦尔利爪

7 4+ 2+ 1 2

伙伴

## 被动

## 战损

效果: 当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 其硕德麦尔利爪的攻击属性为 5。

## 任意回合结束

**屠杀圣者:** 在沃德莱亲王密切的注视下, 吸血鬼们在屠杀的狂欢中展示着自己的战斗技艺。

**宣布:** 选择一个在回合中使用近战技能摧毁了一个单位、且完全位于该单位 12" 之内的己方非凶兽吸血鬼单位作为目标。

效果: 选择下列效果中的 1 个, 在本场战斗中适用:

- 目标的移动属性增加 2"。
- 目标近战武器的攻击属性增加 1 点。
- 目标近战武器的伤害属性增加 1 点。

同一单位可同时应用多于 1 个效果, 但每个效果只能在同一单位上使用一次。

## 己方英雄阶段

7

**快血:** 沃德莱召唤出了血脉中的诅咒之力, 以常人无法比拟的速度进行攻击。

**宣布:** 进行一次 2D6 的魔法掷骰。

效果: 在下一个己方回合开始前, 该单位拥有先攻。

关键词

法术

## 每回合限一次 (军队), 任意近战阶段

**猛咬大口:** 硕德麦尔的大口既可以咬下凶兽身上大块的血肉, 也可以将体型较小的敌人整个吞下。

**宣布:** 如果该单位在回合中进行了冲锋, 则选择一个与其处于近战的敌方单位作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 4+, 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

唯一、英雄、凶兽、巫师 (1)、飞行、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼





· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 涅芙拉塔

鲜血死亡大君

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
阿克梅哈	5	3+	3+	2	1	针对英雄 (+1 撕裂)
阿肯瑟斯	3	2+	3+	2	2	-
骷髅 纳加德隆利爪	5	4+	2+	3	3	伙伴

## 被动

### 战损

效果：当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其纳加德隆利爪的攻击属性为 3。

## 每回合限一次（军队），任意回合结束

**高速匕首：**阿克梅哈匕首出现在努拉米亚许多肮脏的鲜血仪式中，轻轻一划便能够杀死敌人。

宣布：选择一个在回合中被该单位的阿克梅哈分配了任意伤害点数的敌方英雄作为目标。

效果：掷一枚骰子。若结果为 5+，则目标直接被摧毁。

关键词

狂暴

## 被动

**暮光诱惑：**涅芙拉塔将部下笼罩在迷蒙的阴影之中。

效果：针对完全位于该单位 6" 之内的己方凋魂墓穴领主单位所作近战攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

## 部署阶段

**鲜血死亡大君：**涅芙拉塔在分析解读敌人的战术方面有着上千年的经验。

宣布：选择至多 3 个己方颤骨步兵或死亡行者步兵单位作为目标。

效果：每个目标都可以如同处于己方移动阶段中一样使用“常规移动”技能。

## 己方英雄阶段

**黑雾：**涅芙拉塔召唤出数缕暗影迷雾笼罩着自己的手下，将这些行尸走肉变成了如同烟雾一样的非物质形态。

宣布：选择一个完全位于该单位 12" 之内且对其可见的己方非凶兽凋魂墓穴领主单位作为目标，并进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：在下一个己方回合开始前，无视目标豁免掷骰的所有修正（包括正修正和负修正）。

关键词

法术

关键词

战帅、唯一、英雄、凶兽、巫师 (2)、飞行、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

## 劳卡·瓦伊

噩梦之母

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
阿斯库尔加长剑	5	3+	3+	2	2	-
染血尖爪	3	3+	2+	3	3	-

## 被动

**噩梦毒气:** 温戈利安的怪异诅咒能让闪亮的刀剑和圣物生锈破碎。

**效果:** 与该单位处于近战的敌方单位使用的近战武器的撕裂属性减少 1 点。

## 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

**穿刺利爪:** 劳卡·瓦伊准确无误地将巨大的尖爪刺入猎物的身体, 留下可怕的伤痕。

**宣布:** 如果该单位在本阶段进行了冲锋, 则选择一个与其处于近战的敌方单位作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子。若掷骰结果等于或小于目标的生命属性, 则对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。

关键词

狂暴

## 己方英雄阶段

6

**女王的指示:** 劳卡召唤出一片奥术血雾, 让手下的一头凶兽陷入了可怕的疯狂状态。

**宣布:** 选择一个完全位于该单位 12" 之内且对其可见的己方凋魂墓穴领主凶兽作为目标, 随后进行一次 2D6 的魔法掷骰。

**效果:** 选择目标伙伴近战武器中的 1 个。在本回合内, 那个武器的攻击属性增加 D3 点。

关键词

法术

唯一、英雄、凶兽、巫师 (1)、飞行、守护 (6+)

关键词

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 温戈利安领主

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
噩梦尖刀	4	3+	3+	1	2	-
染血尖爪	3	3+	2+	3	3	-

## 任意回合结束

**溃烂宴席：**即便战况激烈，温戈利安吸血鬼也会让自己的兽裔沉浸在鲜血的盛宴之中。

**宣布：**选择一个完全位于该单位 12" 之内且对其可见、并在回合中摧毁了一个敌方单位的己方非英雄凋魂墓穴领主凶兽单位作为目标。

**效果：**对目标进行治疗 (6)。

## 被动

**噩梦毒气：**温戈利安的怪异诅咒能让闪亮的刀剑和圣物生锈破碎。

**效果：**与该单位处于近战的敌方单位使用的近战武器的撕裂属性减少 1 点。

## 每回合限一次 (军队)，任意近战阶段

**镰刀利爪：**温戈利安领主撞向敌人，并用巨大的利爪疯狂横扫，将成群的敌人砍倒在地。

**宣布：**如果该单位在回合中进行了冲锋，则选择一个与其处于近战的敌方单位作为目标。

**效果：**掷一枚骰子。若结果为 3+，则为目标单位中的每个模型各掷一枚骰子。结果中每有一个 5+，便对目标造成 1 处致命伤。

关键词

狂暴



英雄、凶兽、巫师 (1)、飞行、守护 (6+)

关键词

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 独狼拉杜卡尔

近战武器

维尔科斯基刃

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

5 3+ 3+ 1 2

技能

暴击 (致命伤)

## 被动

**狩猎召唤：**拉杜卡尔发出一声嚎叫，带头冲锋，他涌动的嗜血欲望让附近的不死生物充满了不洁的动力。

**效果：**如果该单位在回合中进行了冲锋，则本回合内，完全位于该单位 12" 之内的己方**颤骨**、**死亡行者**和**维尔科斯基族**单位所作的近战攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。

## 己方英雄阶段

6

**兽群之主：**独狼拉杜卡尔的声音中充满了超自然的力量，吠叫着指挥自己的不死战士向敌人冲去。

**宣布：**进行一次 2D6 的魔法掷骰。

**效果：**在下一个己方回合开始前，您可以为完全位于该单位 12" 之内的己方**凋魂墓穴领主步兵**单位重掷冲锋掷骰。

关键词

法术



关键词

唯一、英雄、巫师 (1)、步兵、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 野兽拉杜卡尔

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
血光利爪	6	3+	3+	2	3	暴击 (致命伤)
维尔科斯血族的 穿刺利刃	6	3+	3+	1	2	伙伴

## 被动

**狩猎召唤:** 拉杜卡尔发出一声嚎叫, 带头冲锋, 他涌动的嗜血欲望让附近的不死生物充满了不洁的动力。

**效果:** 如果该单位在回合中进行了冲锋, 则本回合内, 完全位于该单位 12" 之内的己方**颤骨**、**死亡行者**和**维尔科斯血族**单位所作的近战攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。

## 每回合限一次 (军队), 任意回合结束

**野兽出笼:** 野兽形态的拉杜卡尔是一个疯狂的恐怖生物, 一心只想将面前所有的东西撕成碎片。

**效果:** 如果该单位不处于近战, 则其可以移动 D6", 且可以移动进入近战。

关键词 **狂暴**

## 己方英雄阶段

6

**暗夜铠甲:** 野兽拉杜卡尔仅仅凭借意念便能召唤出纯净的黑暗之力, 在身体周围凝成黑暗的盾甲, 保护自己不受伤害。

**宣布:** 进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果:** 在本回合内, 以该单位为目标所作攻击的命中掷骰和致伤掷骰结果均减少 1 点。

关键词 **法术**

关键词

唯一、英雄、凶兽、巫师 (1)、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼



·凋魂墓穴领主战争卷轴·

## 伊芙雅·伏尔加

被流放者

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
蝙蝠群的针刺尖牙	12"	2D6	4+	4+	-	1	近战射击, 伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
家传战斧	5	3+	3+	1	2	针对凶兽 (+1 撕裂)	

## 被动

**尖啸蝠群:** 伊芙雅所到之处, 都有一群尖叫的蝙蝠随行。

**效果:** 以该单位为目标进行的攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

## 被动

**巨兽之祸:** 伊芙雅在煞伊许的丛林中游荡了数个世纪, 战胜了不少极为凶悍的野兽。

**效果:** 位于该单位近战范围之内的敌方凶兽近战武器的攻击属性减少 2 点。

## 己方英雄阶段

**完全统治:** 伊芙雅迅速打出一个准确的手势, 对附近的凶兽释放了自己强大的威压。

**宣布:** 进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果:** 在本回合内, 位于该单位 12" 之内的敌方凶兽的控制分数减少 5 点。

关键词

法术

6



唯一、英雄、巫师 (1)、步兵、守护 (6+)

关键词

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 贝拉达玛·伏尔加

血族始祖

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
老朽弯刀	4	3+	3+	1	2	-
狼牙和狼爪	6	4+	4+	-	1	伙伴

## 被动

**狼卫:** 伏尔加的狼群会毫不犹豫地牺牲自己来保护自己的主人。

**效果:** 当该单位位于己方恐狼单位的近战范围之内时:

- 该单位拥有**守护 (4+)**。
- 每当您为该单位掷出成功的守护掷骰时, 则在该单位的伤害流程结算完毕后, 对位于该单位近战范围内的一个己方恐狼单位分配 1 处致命伤 (守护掷骰不能规避该伤害)。

## 被动

**维尔科斯始祖:** 贝拉达玛是维尔科斯血族的族母, 精准地指挥着自己的族裔征服敌人。

**效果:** 完全位于该单位 18" 之内的己方独狼拉杜卡尔、野兽拉杜卡尔、伊芙雅·伏尔加、安妮卡夫人、克里察、维尔科斯血族和蝠妖单位的控制分数增加 3 点。

## 己方英雄阶段

7

**杀戮月光:** 在血月的光芒中, 伏尔加的狼群眼中升起了残暴的怒火, 继而对敌人发起了疯狂的进攻。

**宣布:** 选择至多 3 个完全位于该单位 18" 之内且对其可见的己方恐狼单位作为目标, 随后进行一次 2D6 的魔法掷骰。

**效果:** 在本回合内:

- 目标近战武器的撕裂属性增加 1 点。
- 目标可以无视“野兽”技能的效果。

关键词

法术



关键词

唯一、英雄、巫师 (2)、骑兵、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼

· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 守墓人格斯拉夫



近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

守墓人铲子

5

4+

3+

1

2

-

## 被动

**尸庭守卫:** 在战斗中, 格斯拉夫会召唤出一批死亡行者, 让他们冲锋向前, 迎上敌人的刀尖。

**效果:** 当该单位位于己方死亡行者僵尸单位的近战范围之内时:

- 该单位拥有**守护 (4+)**。
- 每当您为该单位掷出成功的守护掷骰时, 便在该单位的伤害流程结算完毕后, 对位于该单位近战范围内的一个己方死亡行者僵尸单位分配1处致命伤(守护掷骰不能规避该伤害)。

## 每回合限一次, 己方移动阶段

**起来! 起来! :** 守墓人发出了尖声的叫喊, 驱使刚刚倒下的受害者以亡者之姿重新站起, 守护乌尔芬卡恩的城墙。

**宣布:** 选择至多3个完全位于该单位12"之内的己方死亡行者僵尸单位作为目标。

**效果:** 为每个目标各掷一枚D3。若结果为2+, 则向目标单位返还与掷骰结果数量相等的被击杀模型。



关键词

唯一、英雄、步兵、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、死亡行者



# 管家托吉里厄斯



远程武器

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

坏死弩

18" 2D6 4+ 4+ 1 D3

近战射击

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

兽群的利爪和尖牙

4 4+ 4+ - 1

伙伴

## 被动

**可靠部将:** 拉杜卡尔给予了托吉里厄斯足够的资源来继续进行研究, 作为回报, 管家会将自己的间谍收集到的各种死灵秘术献给拉杜卡尔。

**效果:** 其他己方单位在回合中使用过“致命咒语”技能后, 该单位仍可以使用“致命咒语”技能。

## 己方英雄阶段

6

**不再坚韧:** 托吉里厄斯无情地瞄准了猎物的弱点, 射出蕴含了衰败之力的箭矢, 吸取他们的能量与毅力。

**宣布:** 选择一个位于该单位 18" 之内且对其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, 目标所作攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。

关键词

法术



关键词

唯一、英雄、巫师 (1)、步兵、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主

· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

## 维尔科斯血族



近战武器

穿刺利刃

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3

3+

3+

1

2

技能

暴击 (2 次命中)

## 被动

**附于暗影：** 这些生物的速度极其迅捷，顷刻之间便能移动到很远的地方，然后藏在阴影之中准备出击。

**效果：** 当该单位中的每个模型都位于任意地形模型 1" 之内时，该单位无法被射击攻击选作目标，除非进行攻击的模型位于其 9" 之内。

## 任意回合结束

**影之速：** 维尔科斯血族能够以狂暴的速度移动。

**效果：** 掷一枚骰子。若结果为 3+，则该单位可以如同处于己方移动阶段时一样使用一个**移动**技能。



关键词

步兵、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼

# 守望连长哈尔格里姆



近战武器

诅咒长戟与军刀

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

4 4+ 3+ 2 2

技能

暴击 (致命伤)

## 反应：您宣布为该单位使用近战技能

**守望回声：**在哈尔格里姆空洞的凝视之下，阵亡已久的悲悼要塞守军镇定前行，这正是他们生前引以为傲的军事训练的成果。

**效果：**选择一个位于该单位近战范围之内，且未在回合中使用过**近战技能**的己方**颤骨骷髅**单位作为目标。在该单位使用的**近战技能**结算完毕之后，目标可立即被选中使用**近战技能**。

## 被动

**守序进军：**在哈尔格里姆的命令下，秩序井然的战士们不知疲倦地前进着，粉碎乌尔芬卡恩的所有敌人。

**效果：**每当您为一个完全位于该单位 12" 之内的己方**颤骨骷髅**单位进行奔跑掷骰时，您可以将掷骰结果更改为 4。



关键词

唯一、英雄、步兵、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、颤骨

## 蝠妖



## 近战武器

钉耙利爪

割裂尖牙

## 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

4

4+

2+

1

2

2

4+

2+

2

3

## 技能

伙伴

伙伴

## 被动

**弹性跳跃:** 蝠妖有三个成年人那么高, 拥有超自然的力量和反应, 以惊人的速度在大地上奔袭。

**效果:** 为该单位进行冲锋掷骰时, 骰子数量增加 1 枚, 最多为 3 枚。除此之外, 当该单位使用**冲锋**技能时, 可以如同拥有**飞行**关键词一样移动穿过地形模型和敌方模型。

## 被动

## 野兽

**效果:** 该单位的控制分数上限为 1 点。



## 关键词

野兽、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼

· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

## 科萨吉夜卫



近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

科萨吉月牙砍刀

2

4+

2+

2

3

-

## U 被动

**生死誓约:** 科斯的亡灵佣兵无论生死, 都对拉杜卡尔十分忠诚。

**效果:** 当己方独狼拉杜卡尔或野兽拉杜卡尔位于该单位的近战范围之内时, 该单位和那个单位都拥有守护 (5+)。



关键词

步兵, 守护 (6+)

死亡, 凋魂墓穴领主, 死亡行者



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 安妮卡夫人

饥渴之刃

近战武器

短柄小刃

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

7 3+ 4+ 1 2

技能

-

## 部署阶段

**超自然速度：**安妮卡夫人几乎永远处于饥饿之中，因此她会埋伏在战线前方，时刻准备扑向靠近的猎物。

**宣布：**如果该单位还未被部署，则选择该单位。

**效果：**将该单位部署在正悠闲等待的预备队中，其现已完成部署。

关键词

部署

## 己方移动阶段

**饥饿梦魇：**安妮卡夫人再也无法遏制自己的饥饿，从藏身之处向前冲去，迫切地喝下敌人的鲜血。

**宣布：**如果该单位正在悠闲等待，则选择该单位。

**效果：**将该单位部署在完全位于敌方领地之内且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

## 任意回合结束

**短柄小刃之吻：**这柄小巧且锈迹斑斑的短刀好像快要断了，但却仍能使用。其他锈成这样的兵器可未必如此。

**宣布：**选择一个在回合中被该单位所作近战攻击分配了任意伤害点数的敌方单位作为目标。

**效果：**掷一枚骰子，若结果为 2+，则在本场战斗中，目标的豁免掷骰结果减少 1 点。



关键词

唯一、英雄、步兵、守护 (4+)

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 克里察

恶鼠王子

近战武器

噬咬之刃

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

5

3+

3+

1

2

技能

暴击 (2 次命中)

## 任意近战阶段

**鼠群撤离:** 就在敌人将克里察团团围住时, 他化成了一群老鼠成功逃脱, 又在别处再次聚集, 将刀刃插入敌人的背后。

**效果:** 如果该单位处于近战, 则掷一枚骰子。若结果为 2+, 则其可以如同处于己方移动阶段一样, 立即使用**后撤**技能, 且不会受到**后撤**技能造成的致命伤。

## 任意近战阶段

**害鼠王廷:** 克里察认为自己是亡灵生物中比较有品味的, 他的鼠类仆从也非常善于偷走各种宝物来丰富克里察的收藏。

**宣布:** 选择一个与该单位处于近战的敌方单位为目标, 随后选择一个目标拥有的神器。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 3+, 则目标不再拥有那个神器。



关键词

唯一、英雄、步兵、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

骑僵尸龙的

# 吸血鬼领主

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
瘟疫之息	10"	D6	2+	4+	1	2	近战射击, 伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
王朝武器	4	3+	3+	2	2	冲锋 (+1 伤害)	
龙之巨口	3	4+	2+	2	3	伙伴	
🦴 龙之利爪	7	4+	2+	1	2	伙伴	

## 🦴 被动

### 战损

**效果:** 当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 其龙之利爪的攻击属性为 5。

## ● 被动

**不应如此:** 看到如此庞大雄伟的巨龙竟被不死生物控制着, 人们会生出深深的惊讶与恐惧。

**效果:** 如果该单位在本回合进行了冲锋, 则在本回合中, 与该单位处于近战的敌方单位控制分数减少 1 点。

## 🗡️ 每回合限一次 (军队), 任意回合结束

**嗜血主宰:** 吸血鬼领主和他怪物般的坐骑挑选出了合适的对手, 宣泄着无情的怒火。

**宣布:** 如果该单位在回合中进行了冲锋, 则选择一个与其处于近战的敌方单位作为目标。

**效果:** 进行一次掷骰, 骰子数量与目标的生命属性相等。结果中每有一个 6, 则对目标造成 1 处致命伤。

关键词

狂暴

关键词

英雄、凶兽、巫师 (1)、飞行、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

## 吸血鬼领主



近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

王朝战争圣器

5

3+

3+

1

2

针对英雄 (+1 撕裂),  
暴击 (2 次命中)

↗ 每回合限一次 (军队), 己方移动阶段

**猩红血影:** 吸血鬼的猎物发现一道猩红的血影来袭时, 一切都已经太晚了。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 3+, 则将该单位移出战场, 并再次部署在战场上位于所有敌方非英雄单位 9" 之外, 且位于所有敌方英雄 3" 之外的位置。

关键词

核心



英雄、巫师 (1)、步兵、守护 (6+)

关键词

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 卡度·伊泽查尔

空洞之王

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

伊泽查尔巨剑

5

3+

3+

2

2

暴击 (自动致伤)

己方英雄阶段

7

**复仇或赎罪：**卡度既要复仇，又要保持强大的自控力，因此他的巫术有两种形式：一种是致命的审判之箭，另一种则是召唤周围亡者的君主威权。

**宣布：**选择一个位于该单位 12" 之内且对其可见的单位作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**如果目标为敌方单位，则对其造成 D3 处致命伤。

如果目标为己方**颤骨**或**死亡行者**单位，则在本回合内，针对那个目标所作的近战攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。

关键词

法术

己方英雄阶段

**迷失王廷：**卡度的钢戒中储存有敌人的灵魂，在必要时，他便会召唤这些灵质来帮助自己。

**效果：**掷一枚骰子。若结果为 2+，则选择下列效果中的 1 个，在下一个己方回合开始之前应用。

- 该单位的移动属性为 12"。
- 该单位的施法掷骰、破除掷骰与驱散掷骰结果均增加 1 点。
- 该单位的近战武器拥有**暴击**(致命伤)。



唯一、英雄、巫师 (1)、步兵、守护 (6+)

关键词

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼

# 阿斯库尔加真实之刃



## 近战武器

## 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

## 技能

阿斯库尔加武器

2 3+ 3+ 1 1

针对凶兽 (+1 撕裂)  
暴击 (2 次命中)

长爪和流涎巨口

5 4+ 3+ 2 1

该单位中的每个模型都装备有阿斯库尔加武器。

- 1/8 的模型为咒血兽，需将其所装备的阿斯库尔加武器替换为长爪和流涎大口。
- 勇士为阿斯库尔加楷模，他无法替换其所装备的武器。

## 被动

**阿斯库尔加兽血信条：**真实之刃信仰着逝去已久的古老大师的教诲，以最强大的对手测试自己的实力，并且只吸食兽血，以此提升自己的速度和力量。

**效果：**敌方凶兽以该单位为目标所作近战攻击的命中掷骰结果减少 1 点。该单位以敌方凶兽为目标所作近战攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

## 任意近战阶段

**撕心怒吼：**咒血兽的嚎叫和长期压抑的嗜血欲望终于得到了释放，这场面能够震颤最勇敢的灵魂。

**宣布：**选择一个与该单位的咒血兽处于近战的敌方单位作为目标。

**效果：**掷一枚骰子。若结果为 4+，则目标在本回合内拥有后攻。



## 关键词

步兵、勇士 (1/8)、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼

## 血骑士



## 近战武器

## 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

## 技能

圣堂武器

3 3+ 3+ 1 1

针对步兵 (+1 撕裂),  
冲锋 (+1 伤害)

噩梦战马的铁蹄尖牙

3 5+ 3+ - 1

伙伴

## 被动

**毁灭骑士：**血骑士践踏弱小的敌人，直奔值得挑战的强大对手。

**效果：**该单位移动时，可以穿过敌方步兵单位中的模型，也可以穿过敌方步兵单位的近战范围，但不能在移动结束时处于近战，除非使用的技能有明确规定。

## 任意冲锋阶段

**碾作尘土：**血骑士面前的步兵统统会被噩梦战马的铁蹄碾碎。

**宣布：**选择一个该单位在回合中移动穿过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

骑兵、勇士、旗手 (1/5)、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 蝠鬼

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

杀戮爪牙

3

4+

3+

1

2

暴击 (2次命中)

➤ 每回合限一次(军队), 己方移动阶段

**死亡降临:** 蝠鬼从高空俯冲, 在一阵狂暴的爪牙攻击中将敌人击溃。

**效果:** 如果该单位不处于近战, 则将其移出战场并重新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



关键词

步兵、勇士、飞行、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼

# 觅血魔轿



## 近战武器

嗜血教徒匕首

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

5 3+ 3+ 1 2

技能

暴击 (2次命中)

幽灵群之刃

10 4+ 4+ - 1

伙伴

## ● 被动

**亡灵哀嚎:** 这架阴森的载具周围总环绕着令人毛骨悚然的嚎叫声。

**效果:** 位于该单位 12" 之内的敌方单位的控制分数减少 3 点。

## ✂ 每场战斗限一次 (军队), 己方近战阶段

**强力血剂:** 嗜血教徒沉迷于研制最好的猩红血液试剂, 不断精进炼制技术, 提升自己 and 手下仆从的力量。

**宣布:** 选择至多 3 个完全位于该单位 12" 之内的己方吸血鬼单位作为目标。

**效果:** 在本回合内, 目标近战武器的攻击属性增加 1 点。



英雄、战争机器、巫师 (1)、飞行、守护 (6+)

关键词

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 亡灵引擎

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
尸体大师法杖	3	4+	3+	1	D3	-
幽灵群之刃	10	4+	4+	-	1	伙伴

## 被动

**死亡能量枢纽：**亡灵引擎以亡灵巫师的遗体为构筑基础，将其作为传导冥界魔法能量的节点。

**效果：**当一个完全位于该单位 12" 之内的己方**颤骨**或**死亡行者**单位被选作“致命咒语”技能的目标时，致命咒语技能可治疗的伤害点数增加 D3 点，或将其可返还的被击杀模型的生命属性数值总和增加 D3 点。

## 被动

**不洁骨匣：**亡灵引擎中的紫晶魔法能量达到巅峰时，尸体大师可以释放致命的能量波攻击敌人。

**效果：**在该单位首次被部署时，将一个点数 1 向上的**能量储存骰**放置在该单位旁边。每当一个位于该单位 12" 之内的己方**凋魂墓穴领主巫师**成功施放法术时，其**能量储存骰**的点数便增加 1 点（上限为 6 点）。

## 每回合限一次（军队），己方射击阶段

**能量冲击波：**尸体大师抬起双手，将亡灵引擎中储存的能量释放出来，灼烧附近敌人的生命之力。

**宣布：**选择至多 3 个位于该单位 10" 之内的敌方单位作为目标。

**效果：**为每个目标各掷一枚骰子。若结果为 3+，则对目标造成致命伤，致命伤数量与该单位的**能量储存骰**点数相等。随后，将**能量储存骰**的点数重置为 1。

关键词

英雄、战争机器、巫师 (1)、飞行、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 女巫王座

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
女君匕首	5	3+	3+	1	2	暴击 (2 次命中)
侍从短剑	6	3+	3+	1	1	-
幽灵群之刃	10	4+	4+	-	1	伙伴

## U 被动

**战术洞察:** 吸血鬼和部下会利用占卜能力来控制并协助手下的不死仆从。

**效果:** 完全位于该单位 6" 之内的己方颤骨和死亡行者单位拥有守护 (5+)。

## ⚙ 被动

**占卜血池:** 在这片闪亮的血池中, 吸血鬼能够预见战斗的走向。

**效果:** 如果一个完全位于该单位 12" 之内的己方凋魂墓穴领主使用了“重新部署”命令, 则您可以选择另一个完全位于该单位 12" 之内、且在本阶段中还未使用过命令的己方凋魂墓穴领主单位, 在第一个“重新部署”命令结算完毕之后, 所选单位可以立即使用第二个“重新部署”命令 (此规则是命令 1.2 的例外)。第二次使用那个命令时无需花费指挥点数。



关键词

英雄、战争机器、巫师 (1)、飞行、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼





· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 僵尸龙

远程武器

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

瘟疫之息

10"

D6

2+

4+

1

2

近战射击, 伙伴

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

龙之巨口

3

4+

2+

2

3

伙伴

龙之利爪

7

4+

2+

1

2

伙伴

## 被动

战损

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

## 部署阶段

破败的死亡双翼: 僵尸龙盘旋在军队上空, 眼窝中燃烧着不洁的能量。

宣布: 如果该单位还未被部署, 则选择该单位。

效果: 将该单位部署在战场上空的预备队中, 其现已完成部署。

关键词

部署

## 己方移动阶段

憎恶俯冲: 一声震耳欲聋的吼叫之后, 僵尸龙像一颗邪恶的彗星一样坠入战场。

宣布: 如果该单位处于战场上空, 则选择该单位。

效果: 将该单位部署在战场上位于所有敌方单位 9" 之外的任意位置。

## 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

碎甲: 僵尸龙狠狠扑向身披重甲或兽皮的敌人, 嚼碎了他们身上的防护, 咬向其下的骨头。

宣布: 如果该单位在回合中进行了冲锋, 则选择一个与其处于近战的敌方骑兵或凶兽单位作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若掷骰结果等于或大于目标的豁免属性, 则对目标造成 3 处致命伤。

关键词

狂暴

关键词

凶兽、飞行、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 恐惧幽蝠

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
死亡尖啸	10"	1	4+	2+	2	D6	近战射击, 伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
利齿巨口	3	4+	2+	2	D6	伙伴	
骷髅利爪	6	4+	2+	1	2	伙伴	

## 被动

### 战损

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

## 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

**声波攻击:** 随着一声刺耳的尖啸, **恐惧幽蝠**从天而降, 向无法动弹的猎物冲去。

**宣布:** 如果该单位在回合中进行了冲锋, 则选择一个与其处于近战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。

如果 3 枚或更多骰子的结果相同, 则在本回合内, 该单位拥有**先攻**。

如果 6 枚或更多骰子的结果相同, 则在本回合内, 该单位拥有**先攻**, 且目标无法使用命令。

关键词

狂暴

## 被动

**血盆大口:** 这个可怕的生物大口咬向猎物, 有时甚至会将其整个吞下。

**效果:** 每当该单位的**利齿巨口**造成一次暴击命中时, 那次攻击便对目标单位造成 6 处致命伤, 然后攻击流程结束。

凶兽、飞行、守护 (6+)

关键词

死亡、凋魂墓穴领主



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 尸妖王

近战武器

邪恶墓刃

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

5 4+ 3+ 1 2

技能

暴击 (致命伤)

✂ 反应: 您宣布为该单位使用近战技能

**古老计策:** 死亡并没有带走尸妖王的谋略之才, 他们以强大的技巧指挥着手下的不死奴仆。

**效果:** 选择一个在回合中还未使用过近战技能、且位于该单位近战范围之内的己方非英雄颤骨步兵单位作为目标。在该单位使用的近战技能结算完毕后, 目标可以立刻被选中使用近战技能。这样的话, 在回合中目标单位攻击的命中掷骰结果提升 1 点。



关键词

英雄、步兵、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、颤骨



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

骑骷髅战马的

# 尸妖王

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
墓穴长矛	4	4+	3+	1	2	冲锋 (+1 伤害), 暴击 (致命伤)
骷髅战马的铁蹄尖牙	2	5+	3+	-	1	伙伴

## 被动

**践踏骷髅之主:** 尸妖王身边的骑士是最值得信赖, 也最强大的侍卫。

效果: 完全位于该单位 12" 之内的己方颤骨骑兵单位的冲锋掷骰结果增加 1 点。

## 反应: 您宣布为该单位使用近战技能

**皇家勇士:** 骑着战马的尸妖王同技巧高超的骑兵一同作战, 将敌人的战线撕开了一道口子。

效果: 选择一个在回合中还未使用过近战技能、且位于该单位的近战范围之内己方非英雄颤骨骑兵单位作为目标。在该单位使用的近战技能结算完毕之后, 目标可立刻被选中使用近战技能。



关键词

英雄、骑兵、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、颤骨

## 黑骑士



## 近战武器

## 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

## 技能

古冢长矛

2 4+ 3+ 1 1

冲锋 (+1 伤害)

骷髅战马的铁蹄尖牙

2 5+ 3+ - 1

伙伴

## 被动

**死亡冲锋：**这些可怕的骑士所到之处，死亡定会如期到来。

**效果：**如果该单位在回合中进行了冲锋，则在本回合内，其古冢长矛拥有暴击(致命伤)。



## 关键词

骑兵、勇士、乐师 (1/5)、旗手 (1/5)、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、颤骨



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 墓地守卫

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

尸妖剑和大尸妖剑

2

3+

3+

1

1

暴击 (致命伤)

**U** 被动

**国王守卫:** 墓地守卫会跟随君王领主一同踏上战场。

**效果:** 当有任意己方凋魂墓穴领主步兵英雄位于该单位的近战范围之内时, 该单位和那些己方单位都拥有守护 (5+)。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/5)、旗手 (1/5)、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、颤骨

## 亡灵巫师



近战武器

亡灵法杖

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3

4+

4+

1

2

技能

-

## 被动

**不死仆从:** 亡灵巫师痴迷于延缓死亡的到来, 为了保护自己的安全, 他们不惜牺牲手下复活的仆从。

**效果:** 当该单位位于己方**颤骨**或**死亡行者**单位的近战范围之内时:

- 该单位拥有**守护 (4+)**。
- 每当您为该单位进行了一次成功的守护掷骰时, 便在该单位的伤害流程结算完毕后, 对一个位于该单位近战范围内的己方**颤骨**或**死亡行者**单位分配 1 处致命伤 (守护掷骰不能规避该伤害)。

## 每回合限一次 (军队), 己方近战阶段

**地狱死亡之舞:** 亡灵战士身体中充满了魔法能量, 他们猛地向前冲去, 不知疲倦地进行攻击, 速度极快。

**宣布:** 选择一个完全位于该单位 12" 之内的己方**颤骨**或**死亡行者**单位作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 3+, 则目标可在本阶段中使用 2 个**近战**技能。但在使用了第一个**近战**技能之后, 目标在本回合内拥有**后攻**。



关键词

英雄、巫师 (1)、步兵、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主

# 运尸车



## 近战武器

尸体大师武器

僵尸锈剑

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3 4+ 4+ - 1

2D6 4+ 4+ - 1

技能

伙伴

## 被动

**亡灵枢纽：**运尸车是亡灵魔法力量的源泉，能赋予刚刚复生的新鲜尸体强大的活力。

**效果：**完全位于该单位 12" 之内的其他己方死亡行者单位所使用的近战武器拥有暴击（自动致伤）。



关键词

战争机器、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、死亡行者



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 恐狼



近战武器

腐烂爪牙

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

2 4+ 3+ - 1

技能

伙伴

## 被动

**狩猎途中：**和其他亡灵不同，恐狼保持着生前的机动力和灵敏性，且永远渴望着温热的血肉。

**效果：**该单位使用过**奔跑**技能后，仍能在同一回合中使用**冲锋**技能。

## 被动

**野兽**

**效果：**该单位的控制分数上限为 1 点。



关键词

野兽、勇士 (1/10)、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、死亡行者

## 死亡行者僵尸



## 近战武器

粗制武器或感染之咬

## 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

1 5+ 4+ - 1

## 技能

-

## 被动

**无理的凶残：**死亡行者僵尸感受不到恐惧和疼痛，无情地劈砍抓咬，倒下的那一刻也不会停止杀戮。

**效果：**每当该单位中的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时，便掷一枚骰子。若结果为6+，则在**近战**技能结算完毕后，对进行攻击的单位造成1处致命伤。



关键词

步兵、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、死亡行者

## 恶蝠



近战武器

翼手尖牙

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3

4+

4+

-

2

技能

伙伴

## 被动

**迅捷瞬影：**恶蝠的翅膀巨大而残破，速度极快，能够俯冲而下，肆无忌惮地撕扯猎物；它们疯狂地拍打着翅膀，很难被敌人命中。

**效果：**该单位在使用了**后撤**技能后，仍能在同一回合中使用**冲锋**技能。除此之外，该单位不会受到**后撤**技能所造成的致命伤。

## 被动

野兽

**效果：**该单位的控制分数上限为 1 点。



关键词

野兽、飞行、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、死亡行者



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 颤骨骷髅

近战武器

古老兵器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

2 4+ 4+ - 1

技能

-

## 任意回合结束

**骷髅大军:** 亡灵能量在战场上蔓延, 死去多时的战士重新站起, 眼窝中闪烁着杀戮的光芒。

**效果:** 您可以向该单位返还 D3 个被击杀模型。



关键词

步兵、勇士、旗手 (1/10)、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、颤骨



· 凋魂墓穴领主战争卷轴 ·

# 塞克哈

努拉米亚利齿

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
努拉米亚战刃	5	3+	3+	1	2	暴击 (2次命中)
欧伯罗斯的蛇神尖牙	3	4+	3+	2	D3	伙伴

## ⚔ 每场战斗限一次，任意近战阶段

**时间吞噬巨口：**塞克哈不愿让欧伯罗斯享用灵魂大餐，但有时这是没有办法的事。

**宣布：**选择与该单位处于近战的所有敌方单位作为目标。

**效果：**在本场战斗中，该单位无法使用“迅捷蛇影”技能。为每个目标各进行一次 2D6 掷骰。若掷骰结果超过了目标的移动属性，则对目标造成一定数量的致命伤，致命伤数量相当于掷骰结果和目标移动属性的差值。

## 🛡 被动

**迅捷蛇影：**塞克哈宛如一团幻影，她有着超乎寻常的速度，连最敏锐的目光也无法捕捉到她的身影。

**效果：**如果以该单位为目标所作攻击的未修正命中掷骰结果为 1-4，则那次攻击失败且攻击流程结束。

## ⚙ 己方英雄阶段

**死亡构筑：**塞克哈通过精妙的魔术将自己的意念植入到敌人脆弱的灵魂之中，让努拉米亚不朽的意志取代其原本的想法。

**宣布：**选择一个位于该单位 12" 之内且对其可见的敌方单位作为目标，随后进行一次 2D6 的魔法掷骰。

**效果：**在下一个己方回合开始前，目标单位在使用除近战技能外的其他技能时，无法将该单位以及完全位于该单位 6" 之内的任意己方凋魂墓穴领主单位选作技能目标。

关键词

法术

关键词

唯一、英雄、巫师 (2)、步兵、守护 (6+)

死亡、凋魂墓穴领主、吸血鬼

# SPEARHEAD



## 凋魂墓穴领主

### 血欲猎队

本先锋军队中包含以下单位：

将领

◆ 吸血鬼领主

单位

◆ 10 个颤骨骷髅

◆ 10 个颤骨骷髅

◆ 5 个血骑士

◆ 3 个蝠鬼



虽然不同的吸血鬼王朝之间存在着极为不同的战争传统，但他们之间存在着一个共同点：对狩猎的热爱。就算是那些将自己装扮成高尚贵族的吸血鬼也无法抑制自己心中的嗜血野兽。凋魂诅咒有时会对吸血鬼贵族造成极大的影响，促使他们组建血欲猎队外出狩猎敌人，以此来补充自己的食物或者单纯享受释放自己野性欲望的喜悦。

每一支列队都由一位吸血鬼领主进行指挥，引导王廷中的成员和骷髅仆从前去履行自己的计划。他们并非身处后方的领袖，而是偏好于在前线享受战斗和杀戮，使用华丽的武器将敌人大卸八块，或者大口饮下他们的鲜血，这种暴力的战斗方式也能让他们得到恢复和治疗。一队血骑士负责担任领主的护卫，使用长剑和骑枪来穿刺敌阵中的士兵。许多领主也会带上蝠鬼一同参与狩猎，这些怪物曾经也是王廷的成员之一，在诅咒导致的冲动下堕落，如今擅长的只有追捕和杀戮。如果领主们没能将敌人完全解决，那么颤骨骷髅便会被唤醒并前去消灭剩余的敌军步兵，使用纯粹的数量进行压制。只要领主处于这些亡灵的附近，它们被摧毁后也能无限次地被复活并继续战斗。

## 战斗特质

### 死亡降临

蝠鬼会从高空俯冲向他们的猎物，在突然之间用利爪和獠牙发起压倒性的攻击。

您的蝠鬼单位将不在部署阶段中进行部署。作为替代，从第三战斗轮次开始，该单位可以使用以下技能：

#### 己方移动阶段

**从天而降：**俯冲的蝠鬼将天空遮盖。

**效果：**将该单位部署在战场上位于所有敌方单位 6" 外的任意位置。

关键词

核心

#### 被动

**渴血：**受到凋魂诅咒的人时刻都渴望着鲜血，并在饮下它们后获得力量。

**效果：**每当一个己方吸血鬼单位使用近战技能时，在完成所有攻击的结算后，对那个吸血鬼单位进行治疗(X)，X相当于攻击所分配的伤害点数的数量。



军团技能: 选择以下 1 个军团技能。

▶ 每场战斗限一次, 己方移动阶段

**无尽军团:** 对凋魂贵族来说, 死者只不过是一群可以随便牺牲的道具罢了。

**宣布:** 选择一个被摧毁的己方**颤骨骷髅**单位。

**效果:** 您可以将一个拥有 D6+4 个模型的**替代单位**部署在战场上位于所有敌方单位 6" 外的任意位置。

关键词    核心

✖ 任意冲锋阶段

**毁灭突破:** 这支军队的血骑士们会将任何阻挡在猎物前的障碍踩踏成渣, 路径上留下的只有毁灭。

**宣布:** 如果己方**血骑士**单位在本回合中进行了冲锋, 那么选择该单位来使用此技能。

**效果:** 对该单位在使用**冲锋**技能期间移动穿过的每一个敌方单位造成 D3 处致命伤。

强化: 给予您的将领以下 1 个强化。

◇ 每场战斗限一次, 反应: 您为一个位于己方将领 9" 内的单位使用了“骷髅军团”技能。

**墓沙碎片:** 在捏碎这块墓沙构成的玻璃宝珠后, 吸血鬼领主能够释放出强烈的死亡法术来复活手下的战士。

**效果:** 那个单位进行的每一次**军团掷骰**结果增加 1 点。

▶ 每场战斗限一次, 己方移动阶段

**蝙蝠云:** 吸血鬼领主化身成为一群蝙蝠并出现在别的敌方。

**效果:** 将己方将领移出战场, 随后将其部署在战场上位于所有敌方单位 6" 外的任意位置。

关键词    核心

U 被动

**午夜光环:** 这件黑色的皮质护甲是由深渊潜伏者的毛皮制成的, 穿戴者会被这种生物的黑影光环包围。

**效果:** 在为以己方将领为目标进行的射击攻击进行豁免掷骰时, 忽略全部负面修正效果。

✖ 己方英雄阶段

**灵魂飓风:** 您的将领召唤出灵魂之风, 将敌人的魂魄吹出肉体。

**宣布:** 进行一次 2D6 的**魔法掷骰**。

**效果:** 若结果为 7+, 对战场上的每一个敌方单位造成 1 处致命伤。





• 先锋军战争卷轴 •

## 吸血鬼领主

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
王朝圣物	5	3+	3+	1	2	-

### 己方英雄阶段

**邪恶转换:** 吸血鬼领主能够抽取周边敌人的生命力用来维持自己长生不老的姿态。

**宣布:** 选择一个位于该单位 6" 内的可见敌方单位为目标, 随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果:** 若掷骰结果为 6+, 掷相当于目标生命属性数量的骰子。每有一个结果为 5+, 对目标造成 1 处致命伤, 并为该单位进行治疗(1)。



吸血鬼领主是极为古老的亡灵, 他们的黑暗力量在数世纪的存在中变得更加强大。每一位战士都是令人畏惧的存在, 每一个都拥有操控死亡魔力的天赋。在战斗中, 他们会展现出自信和冷酷的傲慢, 知道自己只需挥动几下手指便能够召唤大量骷髅仆从来包围敌人, 或者抽取猎物的灵魂能量来恢复活力。每一位领主都携带着源自血脉的传家宝进行战斗, 每一件这样的利器都是工艺精良的圣物和令人恐惧的徽记。

关键词

英雄、巫师、步兵、吸血鬼、守护(6+)

移动

10"

倍州

3

3+

豁免

1

控制

血骑士是痴迷于战斗的吸血鬼，他们崇尚着一种扭曲的骑士精神。这些骑士骑乘在梦魇战马之上，无论身处何方都在寻找着战斗，他们直接撞过弱小的敌人来搜寻挑战。这些吸血鬼极其擅长马上战斗，能够使用利刃或骑枪精准地刺穿敌人的心脏。他们的骷髅战马被铁甲包裹，野蛮的撕咬和重踢在冲锋时带来了额外的杀伤力。

• 先锋军战争卷轴 •

## 血骑士

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
圣堂骑枪或圣堂剑	3	3+	3+	1	1	冲锋 (+1 伤害)
噩梦战马的铁蹄和尖牙	3	5+	3+	-	1	伙伴

### 被动

**毁灭**：血骑士践踏弱小的敌人，直奔值得挑战的强大对手。

**效果**：该单位中的模型可以像单位拥有飞行关键词一样移动穿过敌方步兵模型。



关键词

骑兵、吸血鬼、守护(6+)

移动

12"

倍州

4

5+

攻击

1

控制

这些长有巨大翅膀的恐怖怪物被称为蝠鬼，是在嗜血欲望中堕落的吸血鬼。他们如今退化成为了几乎无法被控制的野蛮动物，会对周边的一切猎物发起猛烈的攻击。虽然这些怪物通常会因为超凡的速度和力量而被选择加入猎队，但同族的贵族吸血鬼们对他们嗤之以鼻。实际上，所有吸血鬼都十分明白自己距离转变成嗜血的疯狂蝠鬼也只有几步之遥。

• 先锋军战争卷轴 •

## 蝠鬼



近战武器

杀戮獠牙和利爪

攻击

3

命中

4+

致伤

3+

撕裂

1

伤害

2

技能

暴击 (2次命中)

### 被动

**血腥气息：**鲜血的味道会让这些怪物陷入嗜血狂暴之中。

**效果：**该单位在以受到损伤的单位为目标进行攻击时，攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。



关键词

步兵、吸血鬼、飞行、守护(6+)

移动

4"

倍州

1

5+

骰沙

1

控制

颤骨骷髅是亡灵步兵，他们的颅骨上永远展现着邪恶的笑容。面对这些蹒跚前进的士兵需要鼓起万分的勇气，因为所有的凡人在死后都可能被转变成亡灵骷髅，他们手中的生锈武器依旧留存着杀伤力。虽然这些亡灵士兵动作缓慢，身体脆弱，但是在正确的条件下能够一次又一次地被复活。他们通过这种方式将敌人包围，迫使敌军被锁定在对抗骷髅大军的无休战斗中，最终剩下的只有亡灵。

• 先锋军战争卷轴 •

## 颤骨骷髅

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
古老兵器	2	4+	4+	-	1	-

### 任意近战阶段

**骷髅军团：**在亡灵法术的能量将战场覆盖后，死去的战士们缓缓起身，再度展开厮杀，骸骨的眼中充斥着杀戮的光芒。

**效果：**为该单位每一个被击杀的模型进行一次 D6 的军团掷骰。每有一个结果为 5+，便将 1 个被击杀模型返还至该单位中。



关键词

步兵、守护(6+)