

# WARHAMMER

## AGE OF SIGMAR



阵营包

# 殄骨骸军

# 战斗特质

殛骨骸军军队可以使用以下技能:

## 己方移动阶段

**无情进军:** 殛骨骸军以无情的速度向敌人推进。

**宣布:** 如果在本阶段中还没有己方单位使用过**无情军令**技能, 则选择一个己方**殛骨骸军英雄**来使用此技能。所有完全位于那个**英雄 12"**之内的己方**殛骨骸军**单位均为目标。

**效果:** 本回合内, 每个目标的移动属性均增加 2"。

关键词

无情军令

## 己方移动阶段

**重新列阵:** 殛骨骸军迅速脱离战斗, 重整队伍并进行反击。

**宣布:** 如果在本阶段中还没有己方单位使用过**无情军令**技能, 则选择一个己方**殛骨骸军英雄**来使用此技能。

**效果:** 本回合内, 当己方**殛骨骸军**单位完全位于那个**英雄 12"**之内时, 即使其在回合中使用过**后撤**技能, 仍可在同一回合中使用**冲锋**技能。

关键词

无情军令

## 任意冲锋阶段

**协同冲锋:** 接到信号后, 殛骨军团发起了整齐的冲锋。

**宣布:** 如果在本阶段中还没有己方单位使用过**无情军令**技能, 则选择一个己方**殛骨骸军英雄**来使用此技能。

**效果:** 本回合内, 完全位于那个**英雄 12"**之内的己方**殛骨骸军**单位的冲锋掷骰结果增加 1 点。

关键词

无情军令

## 任意冲锋阶段

**反击:** 殛骨骸军整备武器, 准备抵御敌人的进攻。

**宣布:** 如果在本阶段中还没有己方单位使用过**无情军令**技能, 则选择一个己方**殛骨骸军英雄**来使用此技能。

**效果:** 本回合内, 完全位于那个**英雄 12"**之内的己方单位的近战武器拥有**针对冲锋 (+1 撕裂)**。

关键词

无情军令

## 任意近战阶段

**猛袭:** 殛骨骸军能够进行毁灭性的进攻, 使盾牌和盔甲成为摆设。

**宣布:** 如果在本阶段中还没有己方单位使用过**无情军令**技能, 则选择一个己方**殛骨骸军英雄**来使用此技能。

**效果:** 本回合内, 当己方**殛骨骸军**单位完全位于那个**英雄 12"**之内时, 其所作近战攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。

关键词

无情军令

## 任意近战阶段

**坚不可摧的阵线:** 骸军战士们迅速进入防御状态, 从而获得更加强韧的韧性。

**宣布:** 如果在本阶段中还没有己方单位使用过**无情军令**技能, 则选择一个己方**殛骨骸军英雄**来使用此技能。

**效果:** 本回合内, 完全位于那个**英雄 12"**之内的己方**殛骨骸军**拥有**守护 (5+)**。

关键词

无情军令

# 战斗编队

您可以为殛骨骸军军队选择以下 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。

## 冥仪骨会

### 被动

**死灵交响:** 在匠人伙伴的陪伴下, 冥仪师会变得更加活跃, 他们的奥术之力汇聚在一起, 集体的加持能够使他们的个人能力更上一层楼。

**效果:** 己方殛骨骸军步兵巫师的魔法掷骰结果增加 1 点。

## 骸铸轰击营

### 己方射击阶段

**投殒火线:** 殛骨骸军的火力阵线在共同作战时能发挥最大威力, 在骸铸阵列后方的安全地带向敌人释放致命的炮火。

**宣布:** 选择至多 3 个完全位于己方领地之内且还未在回合中使用过**移动**技能的己方**骸铸投殒机**作为目标。

**效果:** 本回合内, 每个目标所作射击攻击的命中掷骰结果均增加 1 点。

## 死亡骑枪

### 每场战斗限一次(军队), 部署阶段

**迅捷如死:** 死亡骨骑阵列以迅猛的速度统治着战场, 它们寻找敌人暴露的弱点, 然后对其发起极为猛烈的攻击。

**宣布:** 选择至多 3 个己方**殛骨骸军骑兵**单位作为目标。

**效果:** 每个目标可以移动 6", 但在移动结束时不能处于近战。

## 骸铸卫军

### 每个回合限一次(军队), 己方移动阶段

**整装待发:** 骸铸卫兵的队伍排列精密, 还有战术性保留的预备队, 随时准备在己方阵线出现缺口时杀入敌阵。

**宣布:** 选择一个已被摧毁的己方**骸铸卫兵**单位作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 5+, 将一个模型数量为目标单位一半(向上取整)的替换单位部署在战场上位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

# 英雄特质

收税者的教诲 (仅限英雄)

## 被动

**牵制战术:** 这位英雄体内的灵魂极其狡猾, 他会使用各种圈套和诡计来阻碍敌人前进。

**效果:** 位于该单位 12" 之内的敌方单位的冲锋掷骰结果减少 2 点。

## 被动

**强大造物:** 构筑了这名英雄躯体的石化骨骼异常坚硬。

**效果:** 如果针对该单位所作攻击的未修正命中掷骰结果为 1-3, 则那次攻击失败且攻击流程结束。

## 被动

**绝望光环:** 这名英雄周身笼罩着死亡的魔法, 削弱了射来的箭矢和其他武器的力量。

**效果:** 针对完全位于该单位 12" 之内的己方**殒命骸军**单位进行射击攻击时, 致伤掷骰结果减少 1 点。

# 神器

帝国圣物 (仅限英雄)

## 每场战斗限一次, 任意近战阶段

**骨髓契约:** 这位勇士身上镌刻的符文会用奥术之力将眼前的敌人困住, 并从他们的骨髓中吸取能量。

**效果:** 本回合内, 如果针对该单位所作近战攻击的未修正命中掷骰结果为 1-2, 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。

## 被动

**饱和矿石:** 装备这种冥铁合金之后, 骨骼结构会变得无懈可击。

**效果:** 该单位拥有**守护 (5+)**。

## 被动

**暴君头盔:** 这顶头盔散发着佩戴者压迫性的意志, 让附近的敌人充满恐惧。

**效果:** 位于该单位 12" 之内的敌方单位的控制分数减少 2 点。

# 法术学识

殓骨奥术学识

## 己方英雄阶段

5

**强化冥铁武器:** 施法者将致命之力注入了冥铁武器之中。

**宣布:** 选择一个己方殓骨骸军巫师来施放此法术, 并选择一个位于其 12" 之内且对其可见的己方殓骨骸军单位作为目标, 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, 目标所作近战攻击的未修正命中掷骰结果为 5+ 时造成暴击命中。

关键词

法术、无限

## 己方英雄阶段

7

**汲取活力:** 这个被诅咒的法术会削弱敌人的力量, 让他们变得虚弱。

**宣布:** 选择一个己方殓骨骸军巫师来施放此法术, 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, 目标所作攻击的命中掷骰结果减少 1 点, 且其豁免掷骰结果也减少 1 点。

关键词

法术

## 己方英雄阶段

7

**碎片暴风:** 施法者召唤了一团巨大的碎骨阴云, 将其投向了敌人。

**宣布:** 选择一个己方殓骨骸军巫师来施放此法术, 并选择一个位于其 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:** 掷数枚骰子, 掷骰数量与目标单位的模型数量相等。结果中每有一个 5+, 便对目标造成 1 处致命伤。

关键词

法术



# 召唤学识

墓城鬼物

## 己方英雄阶段

6

**召唤窃魂腐鸟：**窃魂腐鸟从施法者的指尖飞出，在战场上空翱翔。

**宣布：**如果战场上不存在己方窃魂腐鸟，选择一个己方**殄骨骸军巫师**来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**将一个**窃魂腐鸟**部署在完全位于施法者 12" 之内并对其可见，且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

关键词

法术、召唤

## 己方英雄阶段

6

**召唤梦魇猎手：**梦魇猎手是一团模糊的煞伊许魔法召唤物，以令人不安的恐怖形式出现在战场上。

**宣布：**如果战场上不存在己方梦魇猎手，选择一个己方**殄骨骸军巫师**来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**将一个**梦魇猎手**部署在完全位于施法者 12" 之内并对其可见，且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

关键词

法术、召唤

## 己方英雄阶段

6

**召唤骨税尖啸碑：**施法者召唤出了一个四头怪物，来追捕那些逃避骨税的人。

**宣布：**如果战场上不存在己方骨税尖啸碑，选择一个己方**殄骨骸军巫师**来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**将一个**骨税尖啸碑**部署在完全位于施法者 12" 之内并对其可见，且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

关键词

法术、召唤



· 殄骨骸军战争卷轴 ·

# 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

战帅、唯一、英雄、凶兽、巫师 (9)、飞行、守护 (5+)

关键词

死亡、殄骨骸军



· 殁骨骸军战争卷轴 ·

# 卡塔克罗斯

墓城死亡大君

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
☠ 因达-卡	5	3+	3+	2	3	暴击 (2次命中)
不朽盾牌	3	3+	3+	2	2	-
随从利刃	10	3+	4+	1	1	暴击 (2次命中)

## ☠ 被动

### 战损

效果：当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其因达-卡的攻击属性为 3。

## ⚙ 被动

**墓城死亡大君：**卡塔克罗斯是纳加什最完美的造物，也是殁骨帝国的统治者。

效果：如果该单位使用无情军令技能，则那个技能可以影响完全位于该单位 18" 之内而不是 12" 之内的己方殁骨骸军单位。

## ⚙ 每回合限一次，反应；对手宣布为位于该单位 18" 之内的一个单位使用命令

**间谍大师：**间谍大师可以使用他们的间谍网络破坏敌人的计划。

效果：掷一枚骰子，若结果为 5+，则那个命令没有效果，但仍被视为已使用，且其消耗的指挥点数不会被返还。

## ● 被动

**首席死灵掌旗官：**死灵掌旗官高举着卡塔克罗斯的旗帜。

效果：完全位于该单位 18" 之内的其他己方殁骨骸军的控制分数增加 3 点。

## U 己方英雄阶段

1

**殁骨军团至尊：**据说由卡塔克罗斯亲自带领的殁骨骸军部队的战力相当于十支其他将领所领导的军团。

**宣布：**选择至多 3 个完全位于该单位 18" 之内的己方殁骨骸军单位作为目标。

效果：在下一个己方回合开始前，当目标完全位于该单位 18" 之内时，其豁免掷骰结果增加 1 点。





· 殛骨骸军战争卷轴 ·

# 黑色阿克汉

圣礼死亡大君

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
泽弗-卡尔与赫纳什-安	4	4+	3+	1	D3	暴击 (2 次命中)
☠ 拉扎拉克的乌木爪	6	4+	2+	2	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，其拉扎拉克的乌木爪的攻击属性为 4。

## ☀ 被动

灵魂法杖：灵魂法杖赫纳什-安赋予了阿克汉吸取敌人灵魂的力量。

效果：该单位的施法掷骰结果增加 1 点。每当该单位成功施放一个法术时，便对其进行治疗 (1)。

## ⚔ 每回合限一次 (军队)，任意近战阶段

叛节者末日：可怕的深渊兽拉扎拉克带着阿克汉冲进战场，寻找那些激起了至高亡灵巫师怒火的身影。

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 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。如果目标为英雄，则造成的致命伤数量加倍。

关键词

狂暴

## 🛡 反应：对手宣布使用法术技能

圣礼死亡大君：阿克汉忠诚可嘉，因此他得以洞悉除诸神外无人知晓的煞伊许魔法的秘密。

效果：如果一个完全位于该单位 18" 之内的己方殛骨骸军单位被选作那个法术的目标，则掷一枚骰子。若结果为 4+，则无视那个法术对那个单位造成的影响。该单位在同一阶段中可多次使用此技能，但针对同一法术技能仅可使用一次。

## ⚔ 己方英雄阶段

岁月诅咒：阿克汉在空中比出一道充满恶意的姿势，受到诅咒的敌人便会飞速衰老。

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：掷 10 枚骰子。结果中每有一个 6：  
 • 对目标造成 1 处致命伤。  
 • 再额外多掷一枚骰子。

额外掷骰的结果中每有一个 5+，便重复以上两条效果。随后为额外掷骰中的每一个 4+ 重复此步骤，再相继为 3+ 与之后 2+ 的结果重复相同的步骤。

关键词

法术

战帅、唯一、英雄、凶兽、巫师 (3)、飞行、守护 (6+)

关键词

死亡、殛骨骸军

## 骨骑统领赞托斯



近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

黑暗骑枪

5 3+ 3+ 2 2

冲锋 (+1 伤害),  
暴击 (2 次命中)骨骑战驹的铁蹄、  
尖牙与刃尾

4 5+ 3+ - 1

伙伴

## 任意冲锋阶段

**势不可挡的冲锋:** 当骨骑战驹冲向敌人时, 可以利用自己的体型和重量将敌人撞翻在地, 然后踩踏致死。

**宣布:** 如果该单位在本阶段中进行了冲锋, 则选择一个其移动穿过的敌方步兵单位作为目标。

**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。

## 被动

**骨骑之矛:** 骨骑统领发起的冲锋将直接刺破敌人的阵线。

**效果:** 当该单位使用冲锋技能时, 可以如同拥有飞行关键词一般移动穿过敌方步兵单位中的模型。

## 每场战斗限一次, 任意近战阶段

**他们还活着!** 赞托斯对闯入煞伊许的人充满了蔑视, 而与他并肩作战的人也会感受到这一点。

**效果:** 如果该单位处于近战, 则在本回合内, 完全位于该单位 12" 之内的己方非英雄殛骨骸军单位使用的近战武器的攻击属性增加 1 点。

唯一、英雄、骑兵、守护 (6+)

关键词

死亡、殛骨骸军



· 殄骨骸军战争卷轴 ·

# 沃克莫提恩

骨税之主

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
死亡凝视	12"	1	3+	2+	1	2	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
惩戒法杖	3	4+	3+	1	2	暴击 (2次命中)	

⚙️ 每场战斗限一次，任意英雄阶段

**纳加什之声：**沃克莫提恩强力的话语会让最大胆的将领也心生疑虑。

**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。

**效果：**本回合内，目标使用非近战的核心理技能均需花费 1 点指挥点数。

✂️ 己方英雄阶段

**死亡合约：**沃克莫提恩会将敌人卷入致命的神秘合约之中。

**宣布：**选择一个位于该单位 18" 之内且对其可见的敌方单位签订合约，再选择一位完全位于该单位 18" 之内且对其可见的己方殄骨骸军单位签订合约，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，每当签约的己方单位被签约的敌方单位所使用的技能选作目标时，便掷一枚 D3。若结果为 2+，则作为反应，对签约的敌方单位造成与掷骰结果数量相等的致命伤。如果签约的敌方单位被此技能摧毁，则不结算其使用的那个技能的效果。

关键词

法术



关键词

唯一、英雄、巫师 (2)、步兵、守护 (6+)

死亡、殄骨骸军



· 殛骨骸军战争卷轴 ·

# 冥仪塑骨师

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

殛骨利爪

3

4+

4+

-

2

暴击 (2 次命中)

⚙ 每回合限一次, 己方英雄阶段

**塑骨师:** 塑骨师用奥术之力将破碎的白骨重铸成一名殛骨骸军士兵。

**宣布:** 选择一个完全位于该单位 12" 之内的己方殛骨骸军单位作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 3+:

- 如果目标受到了损伤, 则对目标单位进行治疗(3)。
- 如果目标未受到损伤, 则向目标单位返还一定数量的被击杀模型, 模型的生命属性数值总和最多为 3。



关键词

英雄、巫师 (1)、步兵、守护 (6+)

死亡、殛骨骸军、冥仪师



· 殛骨骸军战争卷轴 ·

# 冥仪骨匠

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

殛骨利爪

3

4+

4+

-

2

暴击 (2 次命中)

✂ 每回合限一次 (军队), 己方英雄阶段

**精妙创作:** 骨匠一直在寻找改进制造工艺的方法, 他们会在战斗中使用死灵巫术来增强自己的造物。

**宣布:** 选择一个完全位于该单位 12" 之内的己方野蛮收骨者、骸魔神使或骸魔先锋单位作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 3+, 则在下一个己方回合开始前, 目标所使用的近战武器的撕裂属性增加 1。



关键词

英雄、巫师 (1)、步兵、守护 (6+)

死亡、殛骨骸军、冥仪师



· 殛骨骸军战争卷轴 ·

# 冥仪掠魂者

近战武器

掠魂镰刀

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3

4+

3+

2

2

技能

暴击 (2 次命中)

## 被动

**掠魂者：**掠魂者的出现会抽走敌人全身的力量，使其变得虚弱。

**效果：**与该单位处于近战的敌方单位所作近战攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。

## 反应：您宣布为该单位使用近战技能

**精神刺激：**掠魂者向附近的殛骨步兵输送了一波死亡能量，让他们的进攻更加勇猛。

**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**英雄殛骨骸军步兵**单位作为目标。该单位所使用的**近战技能**结算完毕之后，目标可立即被选中使用**近战技能**。如果这样做，则在本回合内，目标单位所作攻击的命中掷骰结果都增加 1 点。



关键词

英雄、巫师 (1)、步兵、守护 (6+)

死亡、殛骨骸军、冥仪师



· 殄骨骸军战争卷轴 ·

# 冥仪魂骨匠

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
魂骨匠法杖	3	4+	4+	1	D3	暴击 (2次命中)
骸铸王座的骨爪	2	5+	4+	1	1	伙伴

## 己方英雄阶段

7

**灵魂指引:** 魂骨匠集中灵魂之力, 使附近的殄骨军团充满活力。

**宣布:** 选择一个完全位于施法者 12" 之内且对其可见的己方殄骨骸军单位作为目标, 随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果:** 目标在本回合内拥有先攻。

关键词

法术



关键词

英雄、巫师 (2)、步兵、守护 (6+)

死亡、殄骨骸军、冥仪师



· 殄骨骸军战争卷轴 ·

# 畸变骸群

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
畸形武器	2	3+	4+	1	1	暴击 (2次命中)
尖螫利爪	2	4+	3+	-	1	伙伴

该单位中的每个模型都装备有尖螫利爪。

- 该单位的勇士为一个骨骑人马，须将其装备的尖螫利爪替换为畸形武器。
- 该单位 2/8 的模型为骸铸冥眼巨兵，须将其装备的尖螫利爪替换为畸形武器。

## 部署阶段

**掠食者的狡猾：**畸变骸群的骨兽体内有着掠食野兽的灵魂物质，因此精通伏击技巧。

**宣布：**如果该单位还未被部署，则选择该单位。

**效果：**将该单位部署在正从侧翼包抄敌人的预备队中，其现在已完成部署。

关键词

部署

## 己方移动阶段

**脱缰猎手：**这些狂野的造物再也无法克制自己，向着猎物冲去。

**宣布：**如果该单位正从侧翼包抄敌人，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。



步兵、勇士 (1/8)、守护 (6+)

关键词

死亡、殄骨骸军





· 殛骨骸军战争卷轴 ·

# 骸铸卫兵

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

冥铁武器

2

3+

4+

-

1

针对冲锋 (+1 撕裂),  
暴击 (2 次命中)

## 被动

**盾墙:** 在领袖的命令下, 军团战士举起了他们的盾牌, 组成了一道坚不可摧的屏障。

**效果:** 如果该单位在回合中没有使用移动技能, 则本回合内, 无视该单位豁免掷骰的所有修正 (包括正修正和负修正)。



步兵、勇士、旗手 (1/10)、守护 (6+)

关键词

死亡、殛骨骸军



· 殄骨骸军战争卷轴 ·

# 不朽卫兵

近战武器

恐惧长戟

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3

3+

3+

1

2

技能

暴击 (2次命中)

## U 被动

**灵魂卫士：**不朽卫兵会以自己的身体帮主人抵挡敌人的攻击。

**效果：**位于该单位近战范围内的己方殄骨骸军英雄的守护掷骰结果增加1点。

但每当您为位于该单位近战范围内的己方殄骨骸军英雄进行的守护掷骰掷出1时，便在那个英雄的伤害流程结算完毕后，向该单位分配1点伤害点数（守护掷骰无法规避该伤害点数）。



关键词

步兵、守护 (6+)

死亡、殄骨骸军



· 殛骨骸军战争卷轴 ·

# 墓城追猎者

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

追猎者利刃

4

3+

3+

2

1

暴击 (2 次命中)

## 任意近战阶段

**死亡四相:** 追猎者四个头骨中的任何一个在面对敌人时都拥有强大的技能。

**效果:** 选择下列效果中的 1 个, 在本回合内生效:

**主宰之相:** 与该单位处于近战的敌方单位的控制分数减少 3 点。

**格挡之相:** 针对该单位所作近战攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

**毁灭之相:** 无法对该单位进行的近战攻击所分配的伤害点数进行守护掷骰。

**精准之相:** 当该单位与一名敌方英雄处于近战时, 该单位的近战武器拥有**针对英雄 (+1 撕裂)**。



关键词

步兵、守护 (6+)

死亡、殛骨骸军



· 殛骨骸军战争卷轴 ·

# 骨骑统领

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
指挥之剑	5	3+	3+	1	2	冲锋 (+1 伤害), 暴击 (2 次命中)
骨骑战驹的铁蹄、 尖牙与刃尾	4	5+	3+	-	1	伙伴

## 被动

**骨骑之矛:** 骨骑统领发起的冲锋将直接刺破敌人的阵线。

**效果:** 当该单位使用冲锋技能时, 可以如同拥有飞行关键词一般移动穿过敌方步兵单位中的模型。

## 任意冲锋阶段

**势不可挡的冲锋:** 当骨骑战驹冲向敌人时, 可以利用自己的体型和重量将敌方步兵撞翻在地, 然后用冥铁蹄将其踩踏致死。

**宣布:** 如果该单位在本阶段中进行了冲锋, 则选择一个其移动穿过的敌方步兵单位作为目标。

**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。

## 反应: 您宣布为该单位使用近战技能

**骑术大师:** 骨骑统领冲在骑兵先锋的最前端, 深入敌阵核心, 为身后的死亡骨骑砸开一条血路。

**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内的己方死亡骨骑单位作为目标。在该单位使用的近战技能结算完毕后, 目标可立即被选中使用近战技能。



关键词

英雄、骑兵、守护 (6+)

死亡、殛骨骸军



· 殄骨骸军战争卷轴 ·

# 骸铸投颅机

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
恐惧投射器	24"	4	4+	2+	1	D3+2	针对步兵(+1 撕裂), 暴击(2次命中)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
操作员的投颅工具	6	4+	4+	-	1	伙伴	

## 任意射击阶段

**死亡轰炸:** 骸铸投颅机中搭载的可怕弹药甚至可以震慑最坚韧的灵魂。

**宣布:** 选择一个被该单位在该阶段所有射击攻击选作目标的敌方单位作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子。如果该单位完全位于己方冥仪骨匠 12" 之内, 则掷骰结果增加 1 点; 且若有任意其他己方骸铸投颅机在本回合中也将那个目标敌方单位选为了此技能的攻击目标, 则掷骰结果也增加 1 点。若结果为 4+, 则目标在本回合内拥有**后攻**。



关键词

战争机器、守护 (6+)

死亡、殄骨骸军



· 殛骨骸军战争卷轴 ·

# 死亡骨骑

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
骨骑利刃	3	3+	4+	1	1	冲锋 (+1 伤害), 暴击 (2 次命中)
骨骑战驹的重蹄与利齿	2	5+	3+	-	1	伙伴

## 被动

**死亡骨骑楔形阵:** 死亡骨骑以状似箭头的阵型向前冲锋, 直接撞向敌人的战线。

**效果:** 该单位使用**冲锋**技能时, 该单位中的模型可以移动穿过敌方**步兵**单位中的模型, 如同该单位拥有**飞行**关键词一般。

## 任意冲锋阶段

**势不可挡的冲锋:** 当骨骑战驹冲向敌人时, 可以利用自己的体型和重量将敌方步兵撞翻在地, 然后用冥铁蹄将其踩踏致死。

**宣布:** 如果该单位在本阶段中进行了**冲锋**, 则选择一个其移动穿过的敌方步兵单位作为目标。

**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、殛骨骸军



· 殄骨骸军战争卷轴 ·

# 野蛮收骨者

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
死颅呼啸	12"	4	4+	4+	1	1	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
碎魂武器	6	4+	2+	2	2	暴击 (2次命中)	
硬骨重蹄和长尾	4	4+	3+	1	2	-	

## ⚙️ 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

**恐怖手术:** 野蛮收骨者可以迅速将敌人拆解, 附近的骸铸卫兵便能用这些沾染着鲜血的骨头重新构筑自己的身体。

**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+, 则对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。每有一个模型被该技能击杀时, 您便可向一个完全位于该单位 12" 之内的己方骸铸卫兵单位返还 1 个被击杀模型。

关键词

狂暴

## 🚩 任意回合结束

**构造体维修:** 收骨者使用收集到的尸骨来修复友军的构造体。

**宣布:** 选择一个完全位于该单位 12" 之内的己方殄骨骸军单位作为目标。

**效果:** 向目标返还一定数量的被击杀模型, 模型的生命属性数值总和等于该单位拥有的骨税点数。随后, 将该单位拥有的骨税点数重置为 0。

## ⚙️ 被动

**收割骸骨:** 在战斗时, 野蛮收骨者也会收集大量骸骨。

**效果:** 每当一个与该单位处于近战的敌方模型被击杀时, 该单位便获得 1 点骨税点数。该单位可以同时拥有最多 6 点骨税点数。

凶兽、守护 (6+)

死亡、殄骨骸军

关键词



· 殄骨骸军战争卷轴 ·

# 骸魔神使

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

灵魂武器

3

3+

2+

2

3

 针对凶兽 (+1 撕裂),  
 暴击 (2 次命中)

## 被动

**黑魔法铠甲:** 骸魔神使的铠甲上附有法术, 以保护其不受奥术攻击的干扰。

**效果:** 该单位针对法术技能、祈祷技能以及召唤体所使用的技能造成的伤害拥有守护 (3+)。

如果您为该单位进行了一次成功的守护掷骰, 或如果该单位摧毁了一个敌方召唤体, 则该单位获得一枚奥术充能指示物。该单位不能同时拥有多于 1 枚奥术充能指示物。

## 任意英雄阶段

**铠甲释能:** 骸魔神使将自己盔甲中的奥术能量释放出来, 以增强周围法师的魔力。

**宣布:** 如果该单位拥有一枚奥术充能指示物, 则选择一个完全位于该单位 12" 之内的己方殄骨骸军巫师单位作为目标。

**效果:** 将该单位的奥术充能指示物移除, 然后在本回合内, 目标的施法掷骰结果增加 1 点。



步兵、飞行、守护 (6+)

关键词

死亡、殄骨骸军





· 殛骨骸军战争卷轴 ·

# 骸魔先锋

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

灵魂武器

3

3+

2+

2

3

 针对凶兽 (+1 撕裂),  
 暴击 (2 次命中)

⚙ 每回合限一次 (军队), 反应: 您宣布使用一个无情军令技能

**纳加什的传令官:** 骸魔先锋是纳加什意志的直接化身, 因此无需指挥官便能极其高效地进行工作。

**效果:** 该单位将受到那个无情军令技能的影响, 如同其完全位于使用那个无情军令技能的**英雄**的规定范围之内一样。

➤ 被动

**死亡先锋:** 骸魔先锋在不受约束的狂暴状态之下冲向了敌人。

**效果:** 为该单位进行冲锋掷骰时, 掷骰数量增加 1 枚, 最多为 3 枚。



关键词

步兵、飞行、守护 (6+)

死亡、殛骨骸军



· 殛骨骸军战争卷轴 ·

# 梦魇猎手

近战武器

撕扯利爪

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

6 4+ 2+ 2 2

技能

-



## 任意回合结束

**死亡化身：**即便在被摧毁后，梦魇猎手也会再次出现，继续折磨它的敌人。

**效果：**如果该召唤体在回合中被摧毁或驱散，且将其召唤出来的单位仍在战场上，则掷一枚骰子。若结果为 4+，则将该召唤体重新部署至战场上完全位于将其召唤出来的单位 12" 之内，且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

关键词

召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)

死亡、殛骨骸军



· 殛骨骸军战争卷轴 ·

# 窃魂腐鸟

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

幽灵利爪与尖喙

6

4+

2+

1

D3

-

## ● 被动

**腐鸟哨兵：**这种怪物灵体在向敌人俯冲时会引发恐惧，动摇敌人的决心。

**效果：**位于该召唤体 6" 之内的敌方步兵单位的控制分数减少 5 点。



关键词

召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)

死亡、殛骨骸军



· 殛骨骸军战争卷轴 ·

# 骨税尖啸碑

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
裂魂尖啸	12"	4	3+	4+	1	D3	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
裂魂尖啸	4	3+	4+	1	D3	-	

## 被动

**无处可逃:** 骨税尖啸碑出现时, 附近的敌人将陷入绝望。

**效果:** 位于该召唤体 12" 之内的敌方单位的守护掷骰结果减少 1 点。



关键词

召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)

死亡、殛骨骸军

# 骨税枢纽



下列通用地形技能适用于此地形模型 (地形 1.2):

掩体, 不稳定

## 己方英雄阶段

**死亡凝视:** 骨税枢纽之上竖立的雕像可以向违反殛骨条约的人释放出惩戒的能量光束。雕像四个面相的每一面都能施加不同的惩罚。

**宣布:** 选择一个位于该地形模型 18" 之内且对其可见的敌方单位作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 4+, 则选择下列效果中的 1 个:

**痛苦惩戒:** 在下一个己方回合开始前, 目标的命中掷骰结果减少 1 点。

**愚钝惩戒:** 在下一个己方回合开始前, 目标的施法掷骰和/或吟诵掷骰结果减少 1 点。

**昏睡惩戒:** 在下一个己方回合开始前, 目标的移动属性减半。

**死亡惩戒:** 对目标造成 D3 处致命伤。



关键词

阵营地形

死亡、殛骨骸军

# SPEARHEAD

## 殁骨骸军 拦税梯队

本先锋军队中包含以下单位：

将领

◆ 冥仪掠魂者

单位

◆ 10 个骸铸卫兵

◆ 10 个骸铸卫兵

◆ 5 个死亡骨骑

◆ 1 个野蛮收骨者



骸骨和灵魂是殁骨帝国的两大基石，因此保证这些资源的储备充分是十分重要的。殁骨骸军通过征收骨税来收获骸骨，但这并不能解决灵魂资源的问题，因为它们需要从活物的身上强行收割。殁骨帝国试图以极高的效率同时解决这些问题，因此会组建专门用于惩罚叛逆子民的拦税梯队，将骸骨与灵魂一同收割。

拦税梯队会让敌人先将精力花费在消灭第一批骸铸卫兵上，随后再部署第二队卫兵将他们解决。死亡骨骑会趁机包抄敌军，在敌人无法预料的位置发起冲锋践踏。相比之下，可怕的野蛮收骨者则拥有更加直接的任务：这个构造体野兽会挥舞手中的重锤和镰刀冲入敌阵，另一对肢体则负责将血淋淋的骸骨收集起来进行处理。拦税梯队由一位冥仪掠魂者领导。在敌人被逼至崩溃的时候，这些巫师会加入到战斗之中，使用凶险的镰刀收割灵魂。

---

*“让我们快点解决这件事。佐纳斯领主需要七支全新的军团来进行这场战役。就从这些忘恩负义的叛徒开始吧。”*

— 冥仪掠魂者瑟卡洛斯

---

## 战斗特质

### 预备分队

殛骨指挥官们会在战斗激烈的地方部署增援部队。

一个己方的**骸铸卫兵**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

**分队到来：**一队**骸铸卫兵**以完美的同步性行军前来支援。

**效果：**将该单位部署在战场上完全位于战场边缘 3" 内，所有敌方单位 6" 外的任意位置。

关键词

核心

### 殛骨命令

殛骨骸军出色地掌握了战争的艺术，在战斗时极为精准。

**殛骨命令**是只有通过花费**殛骨命令点数**才能使用的技能。

在战斗轮次开始时，您获得 2 点殛骨命令点数。每一个**殛骨命令**都需要消耗 1 点殛骨命令点数来使用。

在一个阶段中，同一单位使用**殛骨命令**的次数不能超过一次。在每个战斗轮次结束时，所有剩余的殛骨命令点数都将丢失。

军团技能：选择以下 1 个军团技能。

**U** 每场战斗限一次，任意近战阶段

**不破阵线：**一声令下，**殛骨骸军**的战士们举起盾牌，组成无法被击穿的防线。

**宣布：**选择一个己方单位来使用此技能。

**效果：**直到阶段结束前，该单位的**守护掷骰**结果增加 1 点。

**关键词**    **殛骨命令**

**↑** 每场战斗限一次，己方移动阶段

**重组阵型：**骸铸卫兵能够精准极速地撤离战斗。

**宣布：**选择一个处于近战的己方**骸铸卫兵**单位来使用此技能。

**效果：**该单位可以在阶段中使用一次**后撤**技能并且不会受到致命伤。

**关键词**    **殛骨命令**

强化：给予您的将领以下 1 个强化。

**X** 己方英雄阶段

**强化冥铁武器：**冥仪掠魂者可以使用偷窃的生命精华来增加冥铁武器。

**宣布：**选择完全位于己方将领 12° 内的一个可见己方**骸铸卫兵**单位，随后进行一次 2D6 的**魔法掷骰**。

**效果：**若结果为 5+，那么直到下一个己方回合开始前，那个单位近战武器的**撕裂**属性提升 1 点。

**↑** 己方移动阶段

**无双指挥官：**这位掠魂者的意识中存在着一位**英明指挥官**的记忆，能够激励部队走向胜利。

**宣布：**选择完全位于己方将领 12° 内的一个己方**骸铸卫兵**单位并掷一枚骰子。

**效果：**若结果为 2+，那个单位在该阶段中的**移动**属性增加 3°。

**X** 被动

**杀戮意念：**这位掠魂者被一个极为凶险且好战的灵魂所驱动。

**效果：**己方将领的**掠魂镰刀**拥有**暴击**(2 次命中)。

**U** 被动

**骨髓契约：**这位将领所佩戴的符文能够将任何看到它的人束缚于奥术的契约之中。

**效果：**每当己方将领使用**近战**技能时，在结算完所有的攻击后，对您的将领进行**治疗**(X)，X 的数值相当于那些攻击所分配的**伤害**点数。



移动

5"

倍州

5

4+ 魂魂

2

控制

冥仪掠魂者是殛骨法师中最为好战且危险的成员。虽然他们拥有修复其他构造体的能力，但他们是冥仪密会中唯独不会用灵魂来进行创造的存在——他们唯一的任务便是使用镰刀将灵魂从活物的身上割下并保存，在之后用于建立新的军团。就算在殛骨骸军中，掠魂者也被认为是极其阴森且邪恶的存在；为了避免窃走的灵魂通过他们发出哀嚎，这些巫师没有嘴巴，在战斗中保持着骇人的沉默，身边环绕着闪烁的幽魂能量。

• 先锋军战争卷轴 •

## 冥仪掠魂者

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
掠魂镰刀	3	4+	3+	2	2	-

### 己方英雄阶段

**抽取活力：**这个受诅咒的魔法能够抽走敌人的力量，让他们变得无比脆弱。

**宣布：**选择一个位于该单位 18" 内的可见敌方单位来作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**若结果为 6+，那么直到下一个己方回合开始前，目标单位进行攻击的命中掷骰减少 1 点。

### 己方移动阶段

**修复构造体：**这位冥仪法师拥有修复被摧毁同伴的能力。

**宣布：**选择一个完全位于该单位 12" 内且不处于近战的己方单位来作为目标。

**效果：**对目标进行治疗(D3)。如果目标单位没有受到损伤，那么作为替代，您可以将一定数量的被击杀模型返还至目标单位中，返还模型的生命属性总和必须小于等于 D3。

关键词

殛骨命令



关键词

英雄、巫师、步兵、守护(6+)

移动

4"

倍州

1

4+

豁免

1

控制

骸铸卫兵是殄骨军团的支柱，以高度的韧性和顺从力被创造出来。他们并不像是被复活的骷髅一样毫无智慧；他们身上的囚魂宝珠包含着忠诚士兵和仆从的魂魄精华，能够以极高的精准和技巧执行复杂的战术。这些战士们手中的武器由冥铁锻造而成，这种能够吸取灵魂的材料据说是在煞伊许深渊生产的。有了这样可靠的战争兵器，骸铸卫兵能够遵循领袖的命令将一切被标记的事物摧毁。

• 先锋军战争卷轴 •

## 骸铸卫兵

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
冥铁长矛	2	3+	4+	-	1	针对冲锋 (+1 撕裂)

## 任意近战阶段

**冥铁突击：**殄骨军团所使用的武器能够抽取灵魂，夺走敌人的生命之力。

**效果：**直到该阶段结束前，该单位的近战武器拥有暴击(2次命中)。

关键词

殄骨命令



关键词

步兵、守护(6+)

移动

10"

倍州

3

4+

躁动

1

控制

死亡骨骑是殛骨军团的可怕骑士。这些战士恶名昭彰，任何曾与殛骨骸军战斗过的人都会对他们所发起的毁灭性冲锋印象深刻，箭头状的阵线可以将任何战线击垮。这些骑兵的坐骑并非纯粹的马匹尸骨，而是拥有自我意识的构造体，通常都源自于失败指挥官的遗体 and 囚魂宝珠。被制作成为骨骑战骑是极大的侮辱，因此这些生物也和他们的骑士一样迫切地想要将自身的怒火宣泄在可怜的凡人身上。

• 先锋军战争卷轴 •

## 死亡骨骑

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
冥铁长矛	3	3+	4+	1	1	冲锋 (+1 伤害)
骨骑战骑的重蹄和利齿	2	5+	3+	-	1	伙伴

### 己方冲锋阶段

**死亡骨骑楔形阵：**死亡骨骑可以以致命的楔形阵进行冲锋，冲破敌人的防御。

**效果：**在该阶段中适用以下效果：

- 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。
- 在该单位进行了冲锋后，您可以选择一个其移动穿过的敌方单位并掷一枚骰子。若结果为 2+，对选择的敌方单位造成 D3 处致命伤。

关键词

殛骨命令



关键词

骑兵, 守护(6+)



野蛮收骨者可能是所有殁骨构造体中最恐怖的存在。它们能够张开血口吐出致命的邪火，手上的冥铁武器能够展开极为血腥的杀戮。然而，收骨者对于殁骨骸军来说的真正价值在于他们背后巨大的空栏和其中存放的尸骨；在这些构造体穿梭于战场期间，它们会收集死者的遗体，将能够使用的部分存放起来并在之后送往墓城。在极端情况下，野蛮收骨者还能够为其他同伴提供紧急的修复，在军团的战线上扎下稳固的支柱。

• 先锋军战争卷轴 •

# 野蛮收骨者

武器	远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
死颅呼啸		12"	4	4+	4+	1	1	-
武器	近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
碎魂重拳			6	4+	2+	2	2	-
硬骨重蹄和长尾			4	4+	3+	1	2	-

## 被动

**收割骸骨：**野蛮收骨者在战斗时也会收集骸骨。  
**效果：**每当一个与该单位处于近战的敌方模型被击杀时，该单位获得 1 点骨税点数。该单位拥有的骨税点数数量不能超过 6 点。

## 任意回合结束

**构造体维修：**野蛮收骨者能够使用收集到的尸骨来修复友军的构造体。  
**宣布：**选择一个位于该单位 6" 内的己方骸铸卫兵单位来作为目标。随后，为该单位拥有的每一点骨税点数掷一枚骰子。  
**效果：**每有一个结果为 4+，您便可以将 1 个被击杀模型返还至目标单位中。随后，将该单位的骨税点数归零。



关键词

凶兽、守护(6+)