

# 无尽法术更新

在本章节中，您将会找到通用无尽法术的战争卷轴和召唤学识，任何阵营的巫师都能够召唤它们。这些战争卷轴的内容将覆盖所有本书之前的出版物中的规则，或者没有明确发布日期的规则。

无尽法术是《战锤西格玛时代》中最为激动人心的部分之一，它不仅代表了魔法力量的实体化形象，也能够给您的军队带来许多有趣的辅助作用。

您可以在魔法规则模块（进阶规则）中找到使用无尽法术和其他召唤体的方式。

本章节中并没有包含游戏中可用的所有无尽法术。许多特定阵营的巫师都可以召唤独特的无尽法术，例如光域领主的石化符文和暗怨地精的摩克的伟大蘑菇。这些阵营专用的无尽法术可以在阵营套装或者对应的战斗宝典中找到。

## 召唤学识 科隆德脊柱化灵

己方英雄阶段

8

**召唤古胡尔科隆德脊柱化灵：**在科隆德脊柱山脉首次遭遇的化灵是极其可怕的存在，这些野兽能量的构造体被怪物的骸骨保护，由狂野的智慧驱动。他们和野兽界域一样，遵循着猎人与猎物的法则，狩猎捕食着在界域中游荡的其他召唤体。

**宣布：**如果己方古胡尔科隆德脊柱化灵不位于战场上，选择一个己方巫师来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**将一个古胡尔科隆德脊柱化灵部署在完全位于施法者 12" 内且对其可见，所有敌方单位 9" 外的位置。

关键词

法术、召唤



# 召唤学识 禁忌之力

## 己方英雄阶段

6

**召唤瓦拉加尔碎片：**随着这对黑石棱柱在战场上的盘旋，死灵能量从它们破裂的表面流出，将任何触碰到的灵魂和生命能量抽干。

**宣布：**如果己方瓦拉加尔碎片不位于战场上，选择一个己方巫师来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**将一个瓦拉加尔碎片无尽法术部署在完全位于施法者 18" 内且对其可见的位置。一个瓦拉加尔碎片无尽法术拥有 2 个部分，并且在部署时必须位于彼此 9" 内。

关键词 法术、召唤

## 己方英雄阶段

7

**召唤寻魂者拉克恩：**寻魂者拉克恩是一位上古冥界神灵的碎片。他被世间的强大灵魂所吸引，在死亡之潮中航行不息。施法者如果愿意付出合适的牺牲，便可以加入他那可怕的远行。

**宣布：**如果己方寻魂者拉克恩不位于战场上，选择一个己方巫师来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**将一个寻魂者拉克恩部署在完全位于施法者 12" 内且对其可见，所有敌方单位 9" 外的位置。

关键词 法术、召唤

## 己方英雄阶段

6

**召唤惊惧恶灵：**惊惧恶灵是以恐惧为食的奥术掠食者，出没于煞伊许的死亡荒野，以猎物最恐惧的形态现身，而其中最常见的是至高亡灵巫师纳加什的无情凝视。

**宣布：**如果己方惊惧恶灵不位于战场上，选择一个己方巫师来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**将一个惊惧恶灵部署在完全位于施法者 12" 内且对其可见，所有敌方单位 9" 外的位置。

关键词 法术、召唤

## 己方英雄阶段

6

**召唤魂啸之桥：**魂啸之桥是骨头与备受折磨的灵魂的可怕融合，它会瓦解、吞食逝者的灵魂，借此在现实中撕开一个临时通道。

**宣布：**如果己方魂啸之桥不位于战场上，选择一个己方巫师来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**将一个魂啸之桥部署在完全位于施法者 18" 内且对其可见的位置。一个魂啸之桥拥有 2 个部分，并且在部署时必须位于彼此 9" 内。

关键词 法术、召唤





# 召唤学识 恐怖召唤

## 己方英雄阶段

8

**召唤煞伊许紫阳:** 没有任何法术比煞伊许紫阳更令人心生恐惧。这个有着死者面容的球体漂浮在战场上,它射出的死亡能量会让所有暴露在其中的人变成冰冷的水晶雕像。

**宣布:** 如果己方煞伊许紫阳不位于战场上,选择一个己方巫师来施放此法术,随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果:** 将一个煞伊许紫阳部署在完全位于施法者 12" 内且对其可见,所有敌方单位 9" 外的位置。

关键词 法术、召唤

## 己方英雄阶段

6

**召唤歹毒漩涡:** 歹毒漩涡是一个煞伊许魔法大漩涡,漩涡产生的风暴将卷入一切魔法能量和死者的灵魂,逐渐汇聚成一颗灾变新星,然后猛然爆炸。

**宣布:** 如果己方歹毒漩涡不位于战场上,选择一个己方巫师来施放此法术,随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果:** 将一个歹毒漩涡部署在完全位于施法者 12" 内且对其可见,所有敌方单位 9" 外的位置。

关键词 法术、召唤

## 己方英雄阶段

7

**召唤窒息墓潮:** 亡者的灵魂从地底复活,向着窒息墓潮蜂拥而去,它们会扼杀一切生者,将受害者埋葬在墓穴中,并将他们的灵魂拉入黑暗的死灭之域。

**宣布:** 如果己方窒息墓潮不位于战场上,选择一个己方巫师来施放此法术,随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果:** 将一个窒息墓潮部署在完全位于施法者 12" 内且对其可见,所有敌方单位 9" 外的位置。

关键词 法术、召唤

## 己方英雄阶段

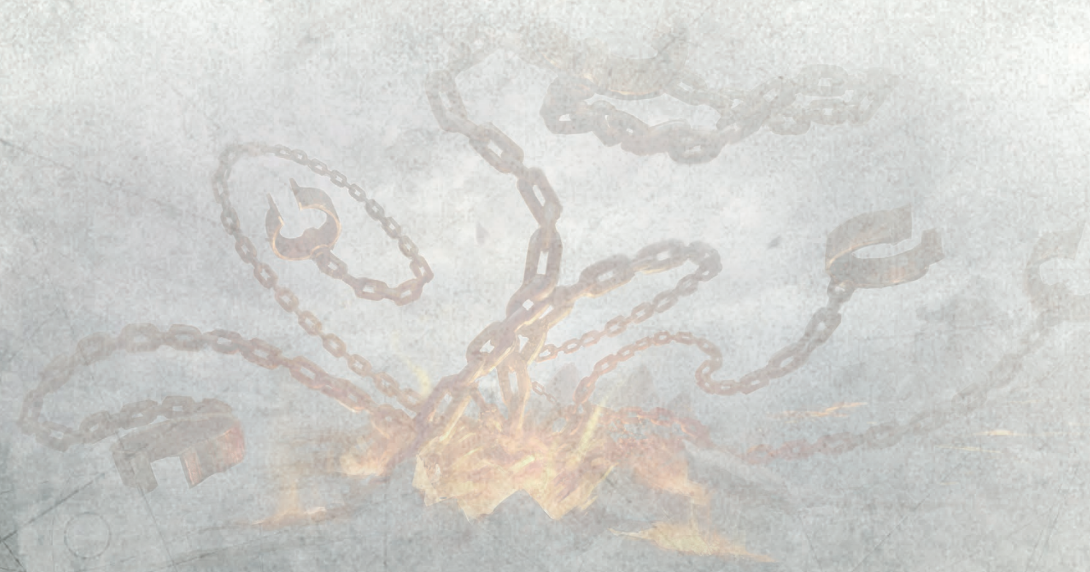
6

**召唤锁魂镣铐:** 锁魂镣铐扑向猎物,衰败破旧的锁链和锈迹斑斑的镣铐发出阴森声响,将受害者困住,并把他们的灵魂拖入煞伊许的大密牢。

**宣布:** 如果己方锁魂镣铐无尽法术不位于战场上,选择一个己方巫师来施放此法术,随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果:** 将一个锁魂镣铐无尽法术部署在完全位于施法者 18" 内且对其可见的位置。一个锁魂镣铐无尽法术拥有 3 个部分,每个在部署时必须位于至少 1 个其他部分的 3" 内。

关键词 法术、召唤





# 召唤学识

## 以太 机械装置

### 己方英雄阶段

6

**召唤時計齿轮：**時計齿轮的转动如同天堂圣灵奏出的赞歌。它们控制着时间的流逝，赋予了法师操控身边事物运动快慢的能力。

**宣布：**如果己方時計齿轮无尽法术不位于战场上，选择一个己方巫师来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**将一个時計齿轮无尽法术部署在完全位于施法者 12" 内且对其可见的位置。

关键词 法术、召唤

### 己方英雄阶段

6

**召唤以太钟摆：**以太钟摆像死神的镰刀一样横空出世，能够轻松地切开盔甲、血肉甚至界域本身。

**宣布：**如果己方以太钟摆不位于战场上，选择一个己方巫师来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**将一个以太钟摆无尽法术部署在完全位于施法者 12" 内且对其可见，所有敌方单位 9" 外的位置。

关键词 法术、召唤

### 己方英雄阶段

6

**召唤银影圣剑：**银影圣剑在卡哈孟能量气流中汇聚而成，以密集的队形在战场上穿梭，在进攻的一瞬间，它们四处散开，将挡在路上的敌人大卸八块，令其身首异处。

**宣布：**如果己方银影圣剑无尽法术不位于战场上，选择一个己方巫师来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**将一个银影圣剑无尽法术部署在完全位于施法者 12" 内且对其可见，所有敌方单位 9" 外的位置。

关键词 法术、召唤

无尽法术





# 召唤学识 原始能量

## 己方英雄阶段

5

**召唤燃烧之颅：**燃烧之颅骨由阿奎夏的熊熊烈焰构成。这颗炽热的头颅穿过战场时将烧毁路上的一切。被触碰到的大队士兵将被焚烧，战争机器也将被点燃。

**宣布：**如果己方**燃烧之颅**不位于战场上，选择一个己方**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**燃烧之颅**部署在完全位于施法者 12" 内且对其可见，所有敌方单位 9" 外的位置。

**关键词** 法术、召唤

## 己方英雄阶段

7

**召唤拉文纳克巨颚：**残暴、无情、无休止的进食欲望正是拉文纳克巨颚的代名词。它在整个步兵群中肆意横行、吞噬，将那些面目全非的猎物送进古胡尔嗜血猛兽的腹中。

**宣布：**如果己方**拉文纳克巨颚**无尽法术不位于战场上，选择一个己方**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**拉文纳克巨颚**无尽法术部署在完全位于施法者 12" 内且对其可见，所有敌方单位 9" 外的位置。

**关键词** 法术、召唤

## 己方英雄阶段

6

**召唤翡翠虫群：**翡翠虫群充满了盖伊岚的治愈能量，它们喧闹地冲过战场，为将死之人赋予活力，亦可令逝者起死回生。

**宣布：**如果己方**翡翠虫群**不位于战场上，选择一个己方**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**翡翠虫群**部署在完全位于施法者 12" 内且对其可见，所有敌方单位 9" 外的位置。

**关键词** 法术、召唤



# 召唤学识 朦胧巫术

## 己方英雄阶段

7

**召唤暗影传送门：**暗影传送门由两面阴影之镜组成，能够连通战场上的两个地点，让法师在极其遥远的距离也能用具有毁灭力量的魔法攻击敌人，并让美妙的魔法恩赐降临友军。

**宣布：**如果己方暗影传送门不位于战场上，选择一个己方巫师来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**将一个暗影传送门无尽法术部署在完全位于施法者 18" 内且对其可见的位置。一个暗影传送门无尽法术拥有 2 个部分，并且在部署时必须位于彼此 9" 内。

关键词 法术、召唤

## 己方英雄阶段

7

**召唤棱镜障壁：**棱镜障壁上的透明圆柱由纯洁的圣光硬化而成，它们聚集成一道屏障，发出亥尔熙的炫目光芒，射向战场上的敌人。

**宣布：**如果己方棱镜障壁不位于战场上，选择一个己方巫师来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**将一个棱镜障壁部署在完全位于施法者 18" 内且对其可见的位置。

关键词 法术、召唤

## 己方英雄阶段

7

**召唤光暗双星：**光暗双星诞生于亥尔熙和噩尔古之间的暮光领域，它能操纵光明与黑暗两种原始魔法，令敌人灰飞烟灭，或是让令人毛骨悚然的谎言和真相充斥敌人的内心。

**宣布：**如果己方光暗双星无尽法术不位于战场上，选择一个己方巫师来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**将一个光暗双星无尽法术部署在完全位于施法者 12" 内且对其可见，所有敌方单位 9" 外的位置。

关键词 法术、召唤

无尽法术





移动  
10"  
生命  
12  
豁免  
4+  
8+  
驱散

战鼓的响声令人热血沸腾，狩猎的冲动将科隆德脊柱召唤而来。这些化灵是觉醒的古胡尔心智的碎片，充斥着原始界石的力量。他们的名字源于最初遭遇他们的地方。一个科隆德脊柱化灵由死去野兽的骸骨和尖爪构成，同时提供了保护与攻击能力。就和古胡尔的一切事物一样，它们是掠食性的存在，将魔力作为猎物——任何敌对的法术和魔法构造体都将被它们撕成碎片。

• 通用战争卷轴 •

## 古胡尔科隆德脊柱化灵

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
琥珀骨尖牙利爪	6	4+	2+	2	3	针对召唤体(+1 撕裂)

### 任意回合结束时

**魔力吞噬者:** 科隆德脊柱化灵吞噬着魔法的能量，就像撕咬血肉的暴龙一般将魔力撕碎。

**效果:** 如果该召唤体在当前回合中将任何敌方召唤体摧毁，那么对该召唤体进行治疗(6)。

### 被动

**奥法掠食者:** 科隆德脊柱化灵是不知疲倦的掠食者，无论是狩猎活物还是魔法实体都十分凶猛。

**效果:** 在该召唤体进行冲锋掷骰时，如果其位于任意敌方召唤体的 18" 内，掷骰数量增加 1 个，最多增加至 3 个，但在这么做时，该召唤体必须在一个敌方召唤体的 ½" 内结束那次冲锋移动。

### 被动

**狂野形态:** 这个召唤体拥有臭名昭著的顽固意念，反抗着任何巫师的操控和驱散。

**效果:** 每当该召唤体成为“驱散召唤体”技能的目标时，如果该召唤体将要被驱散，那么不要将其驱散，而是对其分配 6 点伤害点数（不能对这些伤害点数进行守护掷骰）。



关键词 召唤体、无尽法术、化灵、飞行、守护 (6+)





瓦拉加尔碎片是由传奇大法师秘桑·瓦拉加尔创造出的棱晶，被用来吸收死亡的魔力并构成致命的恶灵风暴。不过，瓦拉加尔最终被自己的黑暗造物吞噬。虽然西格玛亲自将他消灭，但瓦拉加尔已经将他的黑暗知识传授给了他人，包括如何将这些碎片转变成魔法的拘束工具。这样的无尽法术被召唤时，任何在附近的生物都将被压倒并束缚在地上。

• 通用战争卷轴 •

## 瓦拉加尔碎片

### 被动

**多部件模型**  
**效果:** 在该召唤体被分配了相当于其生命属性数量的伤害点数时，该召唤体被摧毁，将它的两个部件一同移出游戏。

### 己方移动阶段

**幻影瞬移:** 碎片突然消失不见，在片刻之后又出现在了其他棱晶的一旁。  
**效果:** 选择该召唤体的一个部件，将那个部件移出战场，并将其再次部署在战场上完全位于另一个部件 9" 内的位置。

### 被动

**诱捕性灵魂抽吸:** 瓦拉加尔碎片的邪恶能量让两块棱晶互生联系，将附近生物笼罩在抽取活力的魔网下。  
**效果:** 每当一个敌方单位在该召唤体任意部分的 6" 内使用移动技能时，“飞行”技能的效果对那个单位无效。敌方单位不能被部署至该召唤体任何部分 6" 内的位置。



关键词 召唤体、无尽法术、守护 (6+)



惊惧恶灵是通过死灵法术的仪式或大规模献祭召唤而出的。他们本身没有任何形态，而是成为对猎物来说最为可怕的模样，通过恐慌获得能量，并喷发出凋零的瘴气。这些无尽法术经常会在煞伊许的凄凉荒野中游荡，然而战场才是它们最喜爱的捕食之地。虽然惊惧恶灵被记载拥有各种不同的模样，但没有什么凡人害怕死亡，因此许多惊惧恶灵都会化作至高亡灵巫师的扭曲形象。

• 通用战争卷轴 •

## 惊惧恶灵

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
恐惧尖啸	10"	6	2+	3+	2	1	近战射击、针对步兵 (+1撕裂)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
致死之触	4	4+	4+	-	1	-	

### 任意射击阶段

**恐惧使者:** 惊惧恶灵吞食受害者的恐惧，并会在恐惧与慌乱蔓延时变得更加强大。  
**宣布:** 选择一个在本阶段中成为该召唤体射击攻击目标的敌方单位。  
**效果:** 掷一枚骰子。如果掷骰结果小于目标单位在本阶段中被击杀的模型数量，那么目标单位在回合中不能使用命令。



关键词 召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)





魂啸之桥被许多巫师认为是一种方便但病态的传送方式。然而实际上法术的本质比外表更加可怕。这些法术通过将捕捉到的受折磨灵魂拘束在一起形成实体，使用它们的痛苦将现实击穿并开辟一条通道。那些通过魂啸之桥移动的人将被冤魂的哀嚎缠绕数年，被诅咒者的可怕和声在夜晚会变得更加强烈……

• 通用战争卷轴 •

## 魂啸之桥

被动

多部件模型

效果：在该召唤体被分配了相当于其生命属性数量的伤害点数时，该召唤体被摧毁，将它的两个部件一同移出游戏。

己方移动阶段

死亡通道：行走在魂啸之桥的人将穿越死亡魔法的浪潮，并以此避开具有实体的障碍。

宣布：选择一个完全位于该召唤体一个部件 6" 内的己方单位来作为目标。

效果：将目标移出战场并再次部署在战场上完全位于该召唤体另一个部件的 6" 内，所有敌方单位 9" 外的位置。



关键词

召唤体、无尽法术、守护 (6+)



在纳加什征服了煞伊许的时候，他将所有违抗他的神明全部吞噬。在这些消失的诸神之中只有少数留有些许的碎片。凄凉摆渡人，寻魂者拉克恩就是这样一个存在。据说，他知道每一个灵魂的位置。一名想要从危险中脱身的巫师可以寻求拉克恩的帮助，而他也一定能够到来。不过，寻魂者的要价永远是相同的：召唤者必须交出自己的一部分灵魂，然后逐渐被吞噬。

• 通用战争卷轴 •

## 寻魂者拉克恩

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
划桨横扫	3	4+	3+	1	D3	暴击 (2 次命中)

己方移动阶段

穿梭死亡之潮：寻魂者知道诸域中每一个灵魂的所在地，并且可以将施法者带至他们寻求的地方。然而这场旅途并不是免费的……

宣布：选择一个位于该召唤体 3" 内的己方步兵巫师英雄来作为目标。

效果：该召唤体可以移动相当于其移动属性的距离，并且在这次移动期间可以穿过其他模型。随后，将目标移出战场并再次部署在战场上位于该召唤体 3" 内的位置，且不处于近战。在那之后，对目标造成 1 处致命伤。

关键词

核心、移动



关键词

召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)





锁魂镣铐从纳加什的大密牢中升起，以一种不自然的智能抽动着。哪怕是罪名再小，任何负罪者都会成为它们的目标。锁魂镣铐不仅能够拘束肉体，也能够束缚灵魂，就连幽灵也无法逃过它们的捕捉。被束缚者越是挣扎，被抽取的活力就越多。恐惧与哀伤将压垮他们的心智，最终迫使受害者放弃抵抗并被拖回大密牢中，他们将被永恒囚禁。

• 通用战争卷轴 •

## 锁魂镣铐

### 被动

**多部件模型**  
**效果：**在该召唤体被分配了相当于其生命属性数量的伤害点数时，该召唤体被摧毁，将它的所有部件一同移出游戏。

### 任意英雄阶段

**旧往大密牢：**锁魂镣铐的锁链不仅会锁住战士的身体，还会扼住他们的灵魂、吸走他们的生命和活力，直到把猎物拖入大密牢中。

**宣布：**您可以为该召唤体的每一个部件选择一个位于其 3" 内的敌方单位来作为目标。您在每个回合中不能多次选择同一个单位来作为本技能的目标。

**效果：**为每一个目标掷一枚 D3。若结果为 2+：  
 • 对目标造成相当于掷骰结果数量的致命伤。  
 • 在回合中，目标的移动属性减少相当于掷骰结果的英寸数。



**关键词** 召唤体、无尽法术、守护 (6+)



被称为歹毒漩涡的呼啸漩涡是死亡魔力的浓缩体。被困在其中的灵魂哀求着释放，并在同时吞噬着魔力和死者的灵魂。最终，漩涡会不可避免地过度膨胀并爆裂，使用强大的死灵能量将周边的一切毁灭。一些学者注意到歹毒漩涡和震撼诸域的死灵震爆有着许多相似之处，认为这些法术很可能是死灵震爆所残留下来的余震。

• 通用战争卷轴 •

## 歹毒漩涡

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
能量卷须	2D6	2+	3+	-	1	暴击 (2 次命中)

### 被动

**死灵漩涡：**歹毒漩涡在穿越战场时会吸收法术能量和死者的灵魂。  
**效果：**在以下情况中给予本召唤体 1 点漩涡点数：  
 • 每当该召唤体被部署时。  
 • 每当一个位于该召唤体 12" 内的单位成功施放一个法术时。  
 • 每当一个位于该召唤体 12" 内的模型被击杀时。  
 该召唤体可以同时拥有最多 6 点漩涡点数。

### 任意回合结束时

**骇人爆裂：**在大量吞噬魔力和亡魂之后，歹毒漩涡会产生毁灭性的爆炸。  
**宣布：**如果该召唤体拥有 6 点漩涡点数，选择其 9" 内的每一个单位 (己方和敌方) 来作为目标。  
**效果：**为每一个目标掷一枚骰子。若结果为 2+，对目标造成相当于掷骰结果数量的致命伤。随后，该召唤体被摧毁。

**关键词** 召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)



移动 12"  
 8  
 6+ 豁免  
 7+ 驱散

凡世诸域的大地中充斥着血的回忆。一名足够强大的巫师能够激发这些能量，让它们形成窒息墓潮。这些魔法构造物散发着腐尸的恶臭，它们的冲击甚至能够将骑兵压倒，将他们淹没在窒息的潮流之中，或者被其中的灵魂撕碎。据说，有一些墓潮会一直不停地在古老的战场上翻腾，或者变得极度强烈，甚至能够将远古森林的高大树木淹没。

• 通用战争卷轴 •

## 窒息墓潮

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
鬼魂激流	8	2+	3+	1	1	冲锋 (+1 伤害)

### 己方移动阶段

**拖入坟墓:** 泥土剧烈翻动，猛烈攻击被窒息墓潮困住的战士，永不安宁的亡魂不断地拖拽着受害者的身体。

**效果:** 该召唤体可以移动最多相当于其移动属性的距离，并且可以在这次移动期间穿过其他模型。随后，您可以选择该召唤体在那次移动期间穿过的一个敌方单位来作为目标。为目标单位中的每一个模型掷一枚骰子。每有一个结果为 5+，对目标造成 1 处致命伤。

关键词 核心、移动



关键词 召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)

移动 8"  
 10  
 5+ 豁免  
 7+ 驱散

紫阳是破灭的使者。邪恶的魔法结成一颗闪耀的光球，平静地悬浮在空中，它所散发出的紫色光芒能够将一切转变成毫无生命的水晶。无论实力多强大，一切都将暴露出骷髅面孔的紫阳消灭。博学的亡灵巫师们认为紫阳所展现出的面孔属于疯狂的神明泽瑞厄斯，据说，这位神明因为古老的罪名而被囚禁在了紫阳之中。

• 通用战争卷轴 •

## 煞伊许紫阳

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
晶化光线	2D6	3+	3+	1	1	暴击 (致命伤)

### 己方移动阶段

**终焉具象化:** 凡是被煞伊许紫阳的可怕光线照射到的人都将走向灭亡。他们的身体将变成水晶，而灵魂也会被剥夺并拖入死亡界域。

**效果:** 该召唤体可以移动最多相当于其移动属性的距离，并且可以在这次移动期间穿过其他模型。随后，选择最多 3 个其移动穿过的敌方单位来作为目标。为每一个目标掷一枚 D3。若结果为 2+，对目标造成相当骰结果数量的致命伤。

关键词 核心、移动

### 被动

**狂野形态:** 这个召唤体拥有臭名昭著的顽固意念，反抗着任何巫师的操控和驱散。

**效果:** 每当该召唤体成为“驱散召唤体”技能的目标时，如果该召唤体将要被驱散，那么不要将其驱散，而是对其分配 6 点伤害点数（不能对这些伤害点数进行守护掷骰）。

### 被动

**拖入深渊:** 光是看着煞伊许紫阳就会使自身凋零并消亡。

**效果:** 位于该召唤体 3" 内的敌方单位进行的豁免掷骰结果减少 1 点。

关键词 召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)





时计齿轮是由艾兹尔魔力构成的一系列魔法齿轮。它们永不停息地转动着，组成一个于天界规律同步的复杂装置。那些注视着齿轮的人能够瞥见宇宙转动的迅速，或者意识到岁月的匆匆流逝。一名拥有特殊技能的巫师能够对齿轮的机械装置进行控制，使友军以超越时光的速度移动，或者将敌人减缓至动弹不得的状态。

• 通用战争卷轴 •

## 时计齿轮

⚙️ 每个回合限一次，己方英雄阶段

**时光装置：**时计齿轮精准无暇地记录了时间的流逝，短如分秒，长至永恒，尽是如此。施法者能操纵齿轮加速身边的时间，让战士们能更加迅速地靠近敌人。同时也可以减缓时间的流逝，从而躲避敌人的攻击。

**效果：**如果任何己方巫师位于该召唤体的3"内，选择以下一种效果：

**加快时间：**直到下一个己方回合开始前，您可以为完全位于该召唤体12"内的己方单位重掷冲锋掷骰。

**放慢时间：**直到下一个己方回合开始前，以完全位于该召唤体12"内的己方巫师为目标进行的攻击的命中掷骰结果减少1点。



关键词

召唤体、无尽法术、守护 (6+)



以太钟摆是从界域之间的无色虚空中召唤而来的。它们以一种完美的诡异旋律摆动着，在战场上发出嘶嘶的声音。它们的摆动能够将盾墙轻松劈开，导致血肉横飞，或者一刀切断巨兽的四肢。可怕的谣言围绕着这些钟摆，有些理论认为它们在被召唤时，每一个界域中都会出现一个相同的复制法术，也有一些传说认为这些法术是噩尔古的幻影之刃，在迷雾的遮挡下挥砍着大地。

• 通用战争卷轴 •

## 以太钟摆

⚙️ 被动

**舞动的钟摆：**以太钟摆在战场上直线移动。

**效果：**该召唤体不能使用冲锋或近战技能。此外，该召唤体在进行移动时必须沿着钟摆尖端指向的方向或相反的方向进行直线移动。

➡️ 任意移动阶段

**收割镰刀：**以太钟摆的镰刀在每次挥动时都能斩杀大片敌人，令他们血流成河，残肢横飞，身首异处。

**效果：**该召唤体可以最多移动相当于其移动属性的距离，并且可以在这次移动期间穿过其他模型。随后，选择最多3个其移动穿过的敌方单位来作为目标。为每一个目标掷一枚D6。若结果为2+，对目标造成相当于掷骰结果数量的致命伤。

关键词

核心、移动

关键词

召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)



移动 8"  
 倍出 6  
 5+ 豁免  
 7+ 驱散

据说，秘银圣剑是由埃里克西亚的白银女妖，席勒妮斯创造出来的。就算是被融化的秘银活活烧死也无法阻止她的创作；在化身为可怕的女妖之后，她将自身的不死精华和怨念注入到了这些魔法剑刃中。这些圣剑的刀刃极其锋利，就连魔法防御都能够穿透，并且能够像是被剑术大师控制了一样进行战斗，每一次挥砍和突刺都会伴随着不详的哀嚎声。

• 通用战争卷轴 •

## 银影圣剑

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
银影圣剑	12	3+	3+	1	1	暴击 (致命伤)

**被动**  
**剑刃飞舞：**魔咒和其他怪异屏障无法抵挡圣剑的利刃。  
**效果：**无法针对该召唤体的攻击所造成的伤害点数进行守护掷骰。



关键词 召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)

移动 8"  
 倍出 6  
 6+ 豁免  
 6+ 驱散

要想召唤燃烧之颅，一位巫师就必须唤出自己最为激烈的情感。这些意念将形成跳动的尘埃和余烬，最终组成一个咧嘴邪笑的骷髅头。只有最为鲁莽的施法者才有胆召唤燃烧之颅，因为它们会朝着任何自己所想的方向移动，毫不在意地消耗着自己的精华并散发出火焰。它所经过的地方只会留下烧焦的尸体和战争机器的残骸；就连整座城市都可以被燃烧之颅的疯狂火焰吞噬。

• 通用战争卷轴 •

## 燃烧之颅

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
燃烧之息	10"	D6	2+	3+	2	1	近战射击、针对战争机器 (+1 撕裂)

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
烈焰巨口	2D6	2+	3+	2	1	针对战争机器 (+1 撕裂)

**被动**  
**烧尽：**燃烧之颅可以对敌人释放出烈焰的洪流，但同时也会消耗自身的精华。  
**效果：**每当该召唤体使用射击技能时，在那个技能被结算完成后，对该召唤体分配 1 点伤害点数 (不能对这点伤害点数进行守护掷骰)。



关键词 召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)



移动  
3D6"  
倍出 10  
5+ 豁免  
7+ 驱散

拉文纳克巨颚是饥饿的化身，这个无法被满足的吞噬者会将任何活物咬碎。无论将多少血肉咬成碎块，巨颚都不会感到疲惫。这些法术所经过的地方会留下一路的碎尸和残骸——但更为骇人的则是那些被吞噬者的未知命运。拉文纳克巨颚的明确本质依旧存在着许多争议，有一些认为它是某个曾经被西格玛封印的神兽，也有一些认为它是格克摩克本尊的一种狂野姿态。

• 通用战争卷轴 •

## 拉文纳克巨颚

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
巨颚撕咬	10	4+	2+	1	1	冲锋 (+1 伤害)

### 任意冲锋阶段

**掠食饥渴:** 拉文纳克巨颚在战场上凶残横行，有如刀刃般锋利的牙齿能撕碎附近的一切生灵。

**宣布:** 如果该召唤体在本回合中进行了冲锋，选择一个位于其 1" 内的敌方单位来作为目标。

**效果:** 掷 10 枚骰子。每有一个结果为 5+，对目标造成 1 处致命伤。

### 被动

**狂野形态:** 这个召唤体拥有臭名昭著的顽固意念，反抗着任何巫师的操控和驱散。

**效果:** 每当该召唤体成为“驱散召唤体”技能的目标时，如果该召唤体将要被驱散，那么不要将其驱散，而是对其分配 6 点伤害点数（不能对这些伤害点数进行守护掷骰）。

关键词

召唤体、无尽法术、守护 (6+)

移动  
8"  
倍出 5  
6+ 豁免  
7+ 驱散

翡翠虫群是盖伊岚治疗力量的化身，它们从生命的残骸中被召唤出来，无论是枯萎的树木还是腐烂的尸体。这个虫群会主动寻找那些濒死状态的伤员，对伤痕累累的血肉和骨骼进行治疗。然而一切的生命都处于生与死的循环之中。翡翠虫群也会同样积极地去接近敌人，但是不同的是，它们的啃咬会释放出无数种毒素，钻入盔甲之中向敌人要害发起攻击。

• 通用战争卷轴 •

## 翡翠虫群

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
虫群啃咬	2D6	4+	4+	-	1	针对步兵 (+1 撕裂)

### 任意回合结束时

**恢复生命:** 翡翠虫群可以使用盖伊岚的恢复能量来治疗自身和友军的伤势。

**效果:** 对该召唤体进行治疗(3)。

### 己方移动阶段

**慷慨疗愈:** 翠绿的虫群扭动身躯钻入血肉的裂缝中，释放出复苏魔力让生者的伤口愈合。

**宣布:** 选择一个位于该召唤体 3" 内的己方单位来作为目标。

**效果:** 对目标进行治疗(3)。



关键词

召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)





在亥尔熙与噩尔古之间存在着隐秘黄昏的矛盾空间，暗影与光明在那里秘密交融。通过引导隐秘黄昏对立但共生的能量，一名巫师可以召唤出光暗双星：一对在战场上相互环绕竞争的能量球体。暗影之星能够留下充斥着假象的烟雾，带来绝望的黑暗。而光明之星则会纯粹将理性烙入脑海之中，赐予受害者不想知道但无法否定的真相，将那些心智脆弱的生物压垮。

• 通用战争卷轴 •

## 光暗双星

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
光暗卷须	4	3+	3+	1	D3	-

### 被动

#### 多部件模型

**效果：**在该召唤体被分配了相当于其生命属性数量的伤害点数时，该召唤体被摧毁，将它的两个部件一同移出游戏。

每当该召唤体进行移动时，两个部件在结束移动时必须位于彼此 9" 内。

该召唤体的每个部分都装备有光暗卷须。



### 被动

**暗影与光明的卷须：**至暗之球会在所经之处留下充斥着幻象的有毒黑雾，而光明之球则会射出焚烧一切的圣光，带来摧垮心神的真相。

**效果：**位于该召唤体任意部分 3" 内的敌方单位不能使用命令。

关键词

召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)



暗影传送门是一对被阴影笼罩的浮空镜子。那些注视其中的人只能够看见零星的秘密或者扭曲的记忆，但是巫师们能够将它们作为通道使用，穿过要塞的高墙制造破坏，或者援助被孤立的战士。不过，这些传送门散发着不详的气息。许多巫师都听说“次级的”格兰德索普曾尝试理解这些构造体的本质，她的心智在这个过程中逐渐衰败，并坚信来自异常空间的生物时刻都在跟踪她的行动。

• 通用战争卷轴 •

## 暗影传送门

### 被动

#### 多部件模型

**效果：**在该召唤体被分配了相当于其生命属性数量的伤害点数时，该召唤体被摧毁，将它的两个部件一同移出游戏。



关键词

召唤体、无尽法术、守护 (6+)

### 己方英雄阶段

**奥术通道：**精通魔法的法师望向一面暗影传送门，另一面镜中的世界在暗影中隐隐浮现。虽然肉体无法在两扇门之间穿梭，但以太能量却能畅通无阻。

**宣布：**选择一个位于该召唤体 3" 内的己方巫师来作为目标。

**效果：**当目标在本阶段中下一次使用非召唤法术技能时，那次法术的施法掷骰结果增加 1 点。在选择那次法术的目标时，您可以不使用施法者，而是从本召唤体的任意部分测量范围和可见性。您的对手在使用“驱散”技能时也可以从本召唤体的任意部分测量范围和可见性，而不是通过施法者测量。



移动  
-  
生命 8  
4+ 豁免  
7+ 驱散

• 通用战争卷轴 •

## 棱镜障壁

### 被动

**致盲之光:** 这道屏障发出的耀眼光芒会迷惑人们的视线, 而且会变得越发明亮。

**效果:** 该召唤体不能被选择成为射击攻击的目标。如果从攻击单位中的模型画出的虚拟直线无法在不穿过本召唤体的情况下到达目标单位中的模型, 那么目标单位不能成为射击攻击的目标。

随着耀眼的闪光和水晶共鸣的清脆声音, 棱镜障壁破土而出。从这些精美晶体中散发出的纯粹光明能够致盲周边的战士, 任何箭矢和子弹在接近它们时都会被烧毁。虽然棱镜障壁看上去十分脆弱, 但它们实际要比最坚硬的钢铁还要坚固; 毕竟, 这些屏障是由完全对称的物质和难以言喻的光明构成, 被充满了希望与潜力的心智召唤而出。



关键词 召唤体、无尽法术、守护 (6+)



在凡世诸域的各处, 最为强大的巫术存在着某种邪恶的智慧, 它们并不会和法术一样渐渐消散, 而是像掠食动物一样永恒地搜寻着下一个猎物。