

WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



阵营包

暗夜游魂

战斗特质

暗夜游魂军队可以使用以下技能:

被动

虚无: 只有怀着极为坚定的意志所作出的攻击才能对暗夜游魂造成伤害。

效果: 无视所有对除纳加什外的己方暗夜游魂单位的豁免掷骰的修正 (包括正修正和负修正)。

反应: 对手宣布使用攻击技能

消隐: 如果得到命令, 暗夜游魂可以在生者和亡者的界域之间闪现。

使用者: 被那个攻击技能选作目标的一个己方暗夜游魂单位。

效果: 那个目标在本阶段拥有守护(5+)。

每回合限一次 (军队), 己方冲锋阶段

尖叫: 暗夜游魂的哭号在所有听者心中留下了深深的恐惧。

宣布: 选择一个还未在回合中使用过恐惧光环技能、且在回合中进行了冲锋的己方暗夜游魂单位来使用此技能, 并选择一个位于其 1" 之内的敌方单位作为目标。己方暗夜游魂单位中的模型数量必须大于目标单位的模型数量。

效果: 在本回合内, 目标所作攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

关键词

恐惧光环

每回合限一次 (军队), 己方冲锋阶段

恐怖浪潮: 许多敌人在面对成群暗夜游魂的冲锋时都会被吓得动弹不得。

效果: 本阶段中, 处于近战的己方暗夜游魂单位可以使用冲锋技能。然而, 如果一个处于近战的单位使用了冲锋技能且冲锋掷骰的结果为 3 点或更低, 则那个单位不被视作在本回合中进行了冲锋。

每回合限一次 (军队), 己方冲锋阶段

晕眩: 暗夜游魂蜂拥而至的景象会让内心不够坚定的敌人陷入一阵晕眩。

宣布: 选择一个还未在回合中使用过恐惧光环技能、且在回合中进行了冲锋的己方暗夜游魂战争机器或骑兵单位来使用此技能, 并选择一个位于其 1" 之内的敌方单位作为目标。

效果: 在本回合内, 目标对攻击进行的豁免掷骰结果减少 1 点。

关键词

恐惧光环

每回合限一次 (军队), 己方冲锋阶段

定身: 面对幽灵勇士时, 敌人会在恐惧中无法动弹, 只能任暗夜游魂尽情宰割。

宣布: 选择一个还未在回合中使用过恐惧光环技能、且在回合中进行了冲锋的己方暗夜游魂英雄来使用此技能, 并选择一个位于其 1" 之内的敌方单位作为目标。

效果: 目标在本回合内拥有后攻。

关键词

恐惧光环

战斗编队

您可以为暗夜游魂军队选择以下 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。

幻影幽灵

↗ 每回合限一次(军队), 己方移动阶段

灵体穿梭: 暗夜游魂突然消失, 又突然出现, 折磨着自己的猎物。

宣布: 选择一个不处于近战的己方暗夜游魂单位来使用此技能。

效果: 将那个单位移出战场, 然后再次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

魂咒猎手

✂ 每回合限一次(军队), 任意回合结束

恶意指复: 撞破暗夜游魂计谋的人将被顽固的诅咒烙印上死亡的标记。

宣布: 选择至多 3 个分别位于不同的己方暗夜游魂英雄 12" 之内的敌方英雄作为目标。

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。

死亡追猎者

↖ 被动

无处可逃: 死亡追猎者是无情追杀敌人的幽灵杀手, 它们总在行动, 在现实之中不断显现又淡出, 接近新的目标。

效果: 己方暗夜游魂单位使用过奔跑或后撤技能后, 仍能在同一回合中使用冲锋技能。除此之外, 己方暗夜游魂单位不会受到后撤技能所造成的致命伤。

死亡葬仪队

U 被动

死亡游行: 幽灵大军在一阵骨节异响声中来到战场, 忽明忽灭的黑色马车散发着电流般的死灵能量。

效果: 完全位于己方黑色马车 6" 之内的己方暗夜游魂步兵单位拥有守护(5+)。

英雄特质

死亡之影 (仅限英雄)

🚩 每场战斗限一次，己方移动阶段

1

灵魂战团指挥官: 这个幽灵致命的力量就像海妖塞壬的召唤一样，是一个看不见摸不着的讯号，吸引着墓园之外的其他鬼魂。

宣布: 选择一个在战斗开始时拥有 3 个或更多模型，且现已被摧毁的己方**暗夜游魂**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该单位 12" 之内、且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

🛡 被动

阴影遮蔽: 这个幽灵的灵体诡异地没有形状，像一团超自然的迷雾般若隐若现。

效果: 若针对该单位所作攻击的未修正命中掷骰结果为 1-3，则这次攻击失败，攻击流程结束。

⚙ 被动

可怕实体: 有些强大的幽灵能显现出骇人的外表或空前恐怖的压迫感。

效果: 该单位即使在回合中已经使用过一次**恐怖光环**技能，它仍能再使用一次，但每回合不能大于 2 次。

神器

冥界圣物 (仅限英雄)

⚔ 每场战斗限一次，任意近战阶段

获月光片: 光片中的邪光一旦释放，怪诞的光芒就会照亮整个战场，令敌人引颈受戮。

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**暗夜游魂**单位所使用的近战武器的攻击属性增加 1 点。

⚔ 反应: 对手宣布为与该单位处于近战的一个单位使用近战技能

贪婪侍仆: 这只恶毒喧闹的小鬼围绕着主人的灵体打转，其他靠得太近的靈魂都会遭到猛烈的袭击。

效果: 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。

🛡 任意回合结束

魂火指环: 这枚指环在吞噬被佩戴者所杀之人的灵魂时会释放出猛烈的绿色火焰。

效果: 若有任意敌方模型在回合中被该单位的近战技能所击杀，则对该单位进行治疗 (D6)。

法术学识

冥界学识

己方英雄阶段

6

暗影迷雾：一层超自然的迷雾笼罩着施法者的同伴，让它们若隐若现的身影散发出微光。

宣布：选择一个己方**暗夜游魂巫师**来施放此法术，并选择一个拥有3个或更多模型、完全位于施法者12"之内且对其可见的己方**暗夜游魂**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，针对那个目标单位所作攻击的致伤掷骰结果减少1点。

关键词

法术、无限

己方英雄阶段

7

灵魂抽取：施法者只要说出一串邪恶的咒语，就能削弱凡人的生命之力，将他们的灵魂从肉体中剥离出来。

宣布：选择一个己方**暗夜游魂巫师**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：进行一次掷骰，掷骰数量与目标单位中的模型数量相等。结果中每有一个5+，便对目标造成1处致命伤。

关键词

法术

己方英雄阶段

6

幽灵之饵：巫师拥抱了冰冷的死亡，召唤出了死者的灵魂。

宣布：选择一个己方**暗夜游魂巫师**来施放此法术，并选择一个完全位于其12"之内的己方**暗夜游魂**单位作为目标，随后进行一次2D6的施法掷骰。

效果：向目标单位中返还一定数量的被击杀模型，模型的生命属性数值总和至多为D6。

关键词

法术

召唤学识

鬼神巫术

己方英雄阶段

6

召唤死亡沙漏：一只幽灵般的沙漏凭空出现，其中的墓沙形态莫测，向生者与亡者一同降下永恒的福泽与毁灭。

宣布：如果战场上不存在己方**死亡沙漏**，选择一个己方**暗夜游魂巫师**来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：将一个**死亡沙漏**部署在战场上完全位于施法者 12" 之内且对其可见的位置。

关键词

法术、召唤

己方英雄阶段

6

召唤聚魂箱：这个受召而出的箱子能够吸收灵魂，在体内装满凡人丰富的灵质。

宣布：如果战场上不存在己方**聚魂箱**，选择一个己方**暗夜游魂巫师**来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：将一个**聚魂箱**部署在战场上完全位于施法者 12" 之内且对其可见的位置。

关键词

法术、召唤

己方英雄阶段

6

召唤煞伊许收割者：巫师的双臂猛地一挥，念出了这个法术的最后一句咒语，一把可怖的镰刀从最纯净的紫晶魔法中现形，势不可挡地向敌人砍去。

宣布：如果战场上不存在己方**煞伊许收割者**，选择一个己方**暗夜游魂巫师**来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：将一个**煞伊许收割者**部署在战场上完全位于施法者 9" 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



·暗夜游魂战争卷轴·

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只盒子中的一个。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、暗夜游魂



·暗夜游魂战争卷轴·

奥林德夫人

悲恸死亡大君

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
惊骇面孔	12"	1	2+	2+	3	D6	暴击 (自动致伤)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
午夜权杖	4	4+	3+	1	D3	暴击 (自动致伤)	
女妖侍女的幽魂利爪	6	4+	4+	-	1	暴击 (自动致伤), 伙伴	

🚩 每场战斗限一次, 己方英雄阶段

恶灵不得安息: 如果手下的幽灵女侍被驱散, 奥林德夫人会再次将她们的灵魂从冥土世界拉回来。

宣布: 选择战场上任意数量的己方暗夜游魂单位作为目标。

效果: 您可以向每个目标单位返还一定数量的被击杀模型, 向同一目标单位返还的模型的生命属性数值总和至多为 D3+3 点。

● 被动

悲恸死亡大君: 纳加什让奥林德夫人作为自己的悲恸死亡大君, 她的存在本身就是一种强大的心理武器。

效果: 位于该单位 12" 之内的敌方单位的控制分数减少 3 点。

✂️ 己方英雄阶段

悲痛袭身: 奥林德夫人的咒语能将敌人笼罩在痛苦和荒凉之中。

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

效果: 在本回合内, 无视对目标命中掷骰、致伤掷骰和豁免掷骰进行的所有修正。

关键词

法术

6

关键词

战帅、唯一、英雄、巫师 (2)、步兵、飞行、守护 (4+)

死亡、暗夜游魂



·暗夜游魂战争卷轴·

库多斯·瓦伦蒂安

懦弱王

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
阴森节杖	4	3+	3+	2	3	暴击 (自动致伤)
幽灵先锋的幽魂利爪	6	4+	4+	-	1	暴击 (自动致伤), 伙伴

⚙ 每回合限一次，反应：对手宣布为位于该单位 12" 之内的一个单位使用命令

唯我独尊!：在库多斯·瓦伦蒂安吞噬的一切痛苦及其先锋残忍的恶意面前，敌方将领的命令尚未说出口就已消散。

效果：掷一枚骰子。若结果为 3+，除非您的对手花费 1 点额外指挥点数来使用那个命令，不然那个命令就没有效果，但它仍被视为已被使用，且已花费的指挥点数不会返还。



关键词

唯一、英雄、步兵、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



· 暗夜游魂战争卷轴 ·

溺亡者奥拉奇

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

死木之桨

4

4+

3+

2

D3

暴击 (自动致伤)

↗ 每回合限一次 (军队), 己方移动阶段

穿越冥土: 作为经验老道的船夫, 奥拉奇可以随意穿越飘渺的平原, 到达脑海中的目的地。当地人发现他的到来时, 一切都为时已晚, 什么也无法阻挡正在前行的那艘幽灵船。

宣布: 如果该单位不处于近战, 则选择一个不处于近战且完全位于该单位 12" 之内的己方非英雄暗夜游魂单位作为目标。

效果: 将该单位和目标移出战场, 随后将它们重新部署在战场上完全位于彼此 6" 之内且位于所有敌方单位 7" 之外的位置。

关键词

核心



关键词

唯一、英雄、战争机器、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



·暗夜游魂战争卷轴·

阴灵莱克诺尔

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
邪恶死神	5	3+	3+	2	2	冲锋 (+1 伤害), 暴击 (自动致伤)
基拉隆的影蹄利齿	3	5+	3+	-	1	暴击 (自动致伤), 伙伴

任意英雄阶段

尸烛: 莱克诺尔熄灭尸烛的火焰, 榨取受害者的灵魂精华来为施展的巫术提供能量。

宣布: 选择该单位或一个位于该单位 12" 之内且对其可见的敌方单位作为目标。

效果: 向目标分配 1 点伤害点数。如果您选择了敌方单位作为目标, 则在本回合内该单位的施法掷骰结果增加 1 点。

如果您选择了该单位, 则在本回合内:

- 该单位的施法掷骰结果增加 1 点。
- 该单位的力量等级增加 1。

己方英雄阶段

幽灵风暴: 莱克诺尔将受害者的灵魂撕碎, 指挥它们攻击自己生前的同伴。

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 的施法掷骰。

效果: 对目标造成 D3 处致命伤。如果任意模型被该技能击杀, 则对目标造成额外 D3 处致命伤。

关键词

法术

被动

冷酷正义: 莱克诺尔可以利用自己的奥术之力感知到扰乱纳加什的计谋或做出其他亵渎举动的人。

效果: 如果攻击目标为祭司或巫师, 则该单位使用邪恶死神所作攻击的命中掷骰和致伤掷骰结果增加 1 点。

关键词

唯一、英雄、巫师 (1)、骑兵、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



· 暗夜游魂战争卷轴 ·

亡骸书写员

近战武器

恶毒鹅毛笔

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3

4+

4+

-

D3

技能

暴击 (自动致伤)

⚙ 每回合限一次 (军队), 己方英雄阶段

判受永世折磨: 一旦被审判的敌人的真名被记录在案, 他们便逃不开永无止境的惩罚。

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。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 3+, 则在本场战斗中, 目标拥有**受审**关键词。

✂ 每回合限一次 (军队), 己方回合结束时

法官、陪审团与刽子手: 鹅毛笔轻轻一挥, 被审判的灵魂就被拽入了冥土世界。

效果: 为战场上每个**受审**的敌方单位各掷一枚骰子。若结果为 4+, 则对那个**受审**单位造成与当前战斗轮次数相等的致命伤。



关键词

英雄、步兵、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



·暗夜游魂战争卷轴·

墓穴女妖

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
刺耳尖叫	12"	D3	4+	3+	2	D3	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
古老寒冷匕首	3	4+	3+	2	D3	暴击 (自动致伤)	

⚙ 每回合限一次(军队), 任意射击阶段

鬼魂嚎叫: 女妖的哀号简直无法用语言来形容, 这种声音极其可怕, 可以穿透听者的灵魂。

宣布: 选择一个在回合中被该单位的刺耳尖叫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+, 则在下一个己方回合开始前目标无法使用命令。

● 被动

悲鸣: 墓穴女妖刺耳的尖叫放大了悲鸣女妖尖锐的哀号, 冲垮了最勇敢的士兵的防线。

效果: 当有任意己方悲鸣女妖完全位于该单位 12" 之内时, 无视所有针对位于该单位 12" 之内的敌方单位的控制分数的正修正。



关键词

英雄、步兵、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



·暗夜游魂战争卷轴·

尸布骑士

近战武器

窃时之剑

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

5

4+

3+

1

2

技能

暴击 (自动致伤)

U 被动

窃时: 窃时之剑的持有者可以从敌人身上窃取生命之力来增强自己的力量。

效果: 每当该单位使用**近战**技能时, 在那个**近战**技能结算完毕后, 对该单位进行**治疗 (X)**, X 的数值与那个**近战**技能中的**近战攻击**向敌人分配的**伤害点数**的数量相等。

⚔ 反应: 您宣布为该单位使用近战技能

步兵监工: 每名尸布骑士生前都是强大的将领, 现在仍有指挥大批士兵军团的能力。

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**英雄暗夜游魂步兵**单位作为目标。当该单位使用的**近战**技能结算完毕后, 目标可以立即被选中使用**近战**技能。如果它被选中这样做的话, 则在本回合内目标所作攻击的**命中掷骰结果**增加 1 点。



关键词

英雄、步兵、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



·暗夜游魂战争卷轴·
骑幽冥战马的
尸布骑士

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
窃时之剑	5	4+	3+	1	2	暴击 (自动致伤)
幽冥战马的影蹄利齿	3	5+	3+	-	1	暴击 (自动致伤), 伙伴

被动

窃时: 窃时之剑的持有者可以从敌人身上窃取生命之力来增强自己的力量。

效果: 每当该单位使用近战技能时, 在那个近战技能结算完毕后, 对该单位进行治疗 (X), X 的数值与那个近战技能中的近战攻击向敌人分配的伤害点数的数量相等。

反应: 您宣布为该单位使用近战技能

骑兵监工: 尸布骑士生前指挥着忠诚的士兵军团, 死后转而用自己的军事才能来指挥尖叫的幽灵和复仇的幻影。

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非英雄暗夜游魂骑兵或战争机器单位作为目标。当该单位使用的近战技能结算完毕后, 目标可以立即被选中使用近战技能。如果它被选中这样做的话, 则在本回合内目标所作攻击的命中掷骰结果增加 1 点。



关键词

英雄、骑兵、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



·暗夜游魂战争卷轴·

石冢恶灵

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

石冢镰刀

6

4+

3+

1

2

暴击 (自动致伤)

被动

热切的死亡制造者: 这只无脸的怪物挥舞石冢镰刀的热情会让附近的恶灵收割者也陷入不洁的杀戮旋风之中。

效果: 当该单位处于近战时, 完全位于该单位 12" 之内的己方恶灵收割者所使用的近战武器的攻击属性增加 1 点。



关键词

英雄、步兵、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



· 暗夜游魂战争卷轴 ·

酷刑恶魂

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
幽灵之刑	12"	4	3+	3+	2	1	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
利爪与剥皮刀	4	4+	3+	1	2	暴击 (自动致伤)	

U 被动

拷打赋能: 酷刑恶魂从周围生物的痛苦之中汲取力量，成为闪耀着死亡魔法的灯塔，让周围的暗夜游魂难以被驱散。

效果: 无视每阶段中即将分配给完全位于该单位 12" 之内的每个己方暗夜游魂单位的第一点伤害点数。



关键词

英雄、步兵、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



· 暗夜游魂战争卷轴 ·

处刑统领

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

斩首巨斧

5

3+

3+

2

2

针对英雄 (+1 撕裂)
暴击 (自动致伤)

⚙ 每回合限一次，任意近战阶段

凝视死亡：处刑统领森然的凝视仿佛能看透受害者的灵魂。

宣布：选择一个与该单位处于近战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 2+，则在本回合内，目标的近战武器的攻击属性减少 1 点。除此之外，如果目标为英雄，则在本回合内，目标的控制分数减少 5 点。



关键词

英雄、步兵、飞行、守护 (5+)

死亡、暗夜游魂



·暗夜游魂战争卷轴·

恐刃剑灵

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
恐刃	4	4+	3+	1	2	暴击 (自动致伤)
幽冥战马的影蹄利齿	3	5+	3+	-	1	暴击 (自动致伤), 伙伴

● 被动

忠诚诅咒: 恐刃剑灵是受到诅咒的幽灵骑士, 只能无条件遵从主人的命令。

效果: 如果该单位在回合中进行了冲锋, 则完全位于该单位 12" 之内的己方暗夜游魂单位的控制分数增加 3 点。

➤ 任意移动阶段

幽灵消散: 恐刃剑灵能够在一团幽灵般的迷雾中消失。

效果: 将该单位移出战场, 并将其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

骑兵、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



· 暗夜游魂战争卷轴 ·

守魂官

近战武器

阴寒之刃

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3

4+

3+

1

2

技能

暴击 (自动致伤)

被动

噩梦提灯: 噩梦提灯里燃烧的纳加什萨诅咒之光激励着暗夜游魂的黑暗灵魂。

效果: 当该单位处于近战时, 完全位于该单位 12" 之内的己方暗夜游魂单位所作近战攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。



关键词

英雄、巫师 (1)、步兵、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂

烬火幽魂



远程武器

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

蚀骨恶火

10"

2

4+

4+

1

1

暴击(自动致伤),
近战射击

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

烈焰武器

2

4+

4+

-

1

暴击(自动致伤)

任意回合结束

点燃火堆: 烬火幽魂点燃了一场奥术之火, 极其高效地使用着这种致命的巫术火焰。

宣布: 如果该单位正在争夺一个目标, 则选择一个位于该单位 6" 之内且对其可见的敌方单位作为目标。

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。
- 在本回合内, 该单位的控制分数提升, 具体增加点数与掷骰结果数量相等。



关键词

步兵、勇士 (1/8)、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



·暗夜游魂战争卷轴·

折磨锁灵

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

缚灵锁链

5

4+

3+

1

2

暴击 (自动致伤)

被动

捕获灵魂能量: 折磨锁灵携带的链条和挂锁可以捕获逃跑的灵魂, 将其重塑为原始的紫晶能量, 为手下的爪牙供能。

效果: 每当完全位于该单位 12" 之内的己方暗夜游魂单位使用“集结”命令时, 您都可以进行额外 3 次 D6 的集结掷骰。



英雄、步兵、飞行、守护 (6+)

关键词

死亡、暗夜游魂

恶魂收割者



近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

砍杀镰刀

2

4+

3+

1

1

针对步兵 (+1 撕裂),
暴击 (自动致伤)

被动

如割草芥: 这些幽灵战士大肆挥舞镰刀，横扫一整个敌军方阵。

效果: 当目标单位拥有 5 个或更多模型时，该单位的近战攻击的未修正命中掷骰结果为 5+ 时便能造成暴击命中。



关键词

步兵、勇士、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



· 暗夜游魂战争卷轴 ·

铁索鬼魂

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
恶魂链枷	12"	2	4+	3+	2	1	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
恶魂链枷	2	4+	3+	2	1	暴击 (自动致伤)	

己方近战阶段

长链又添一环：铁索鬼魂宛如折磨锁灵手中延长的锁链一般，让附近所有暗夜游魂全部充满了死亡能量。

效果：掷一枚骰子。若有任意己方折磨锁灵单位完全位于该单位 12" 之内，则掷骰结果增加 1 点。若结果为 3+，在本回合中，完全位于该单位 12" 之内的己方暗夜游魂单位所作近战攻击的命中掷骰结果增加 1 点。



关键词

步兵、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



·暗夜游魂战争卷轴·

锁缚游魂

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

邪恶武器

2

4+

5+

-

1

暴击 (自动致伤)

被动

阴寒大军: 当敌人在恐惧中动弹不得时, 锁缚游魂便可毫不费力地将抵抗者拖入冥土世界。

效果: 如果该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。



关键词

步兵、勇士、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



·暗夜游魂战争卷轴·

黑色马车

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
灵魂之握	10"	2	4+	3+	2	2	暴击(自动致伤), 近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
恶灵武器	5	3+	3+	2	2	暴击(自动致伤)	
圣物持有者的幽魂利爪	6	4+	4+	-	1	暴击(自动致伤), 伙伴	
幽冥战马的影蹄利齿	8	5+	3+	-	1	暴击(自动致伤), 伙伴	

任意冲锋阶段

狂飙马车: 噩梦般的马车在战场上呼啸而过, 碾碎一切试图阻挡它前行的人。

宣布: 如果该单位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: 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。

己方移动阶段

力量幻云: 凭借黑暗魔法的力量, 这个载具如闪电般穿梭, 能够突然消失, 又突然出现在更有利的位置。

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

任意回合结束

死亡召唤: 马车中的乘员通过吸食的死亡能量将幽灵勇士从冥土世界再次带到这片大地。

宣布: 如果该单位在回合中摧毁了任意敌方单位, 则选择一个已被摧毁的己方非唯一暗夜游魂英雄为目标。

效果: 将目标单位的替换单位部署在战场上完全位于该单位 12" 之内的位置。替换单位只能被部署在与该单位处于近战的敌方单位的近战范围之内。

战争机器、飞行、守护 (6+)

关键词

死亡、暗夜游魂



·暗夜游魂战争卷轴·

懦弱王座守卫

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
猎魂者十字弩	16"	2	4+	3+	1	1	暴击 (自动致伤)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
邪恶匕首	2	4+	4+	-	1	暴击 (自动致伤)	

被动

幽灵箭矢: 这些箭矢能在生死之间不断穿梭, 轻而易举地穿过岩石和钢铁, 命中目标。

效果: 即便敌方单位对该单位不可见, 该单位仍可将其选作射击攻击的目标。除此之外, 无视针对该单位射击攻击的命中掷骰的所有负修正。



关键词

步兵、勇士、旗手 (1/5)、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



·暗夜游魂战争卷轴·

刃鬼亡魂

近战武器

墓穴巨剑

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

2

3+

3+

1

1

技能

暴击 (自动致伤)

被动

绝望痛击：刃鬼亡魂用利剑挥出扭曲旋转的致命之舞，化身为一阵暴力的死亡旋风冲向瑟瑟发抖的敌人。

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



关键词

步兵、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



·暗夜游魂战争卷轴·

追魂刀鬼

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

追猎者之刀

2

4+

3+

1

1

冲锋 (+1 伤害),
暴击 (自动致伤)

⚙ 每场战斗限一次(军队), 部署阶段

死亡之指: 这些亡灵战士挥舞的猎刀如同指南针一样指向了猎物。

宣布: 选择一个敌方单位作为目标。

效果: 在本场战斗中, 目标拥有受猎关键词。

➤ **反应:** 您宣布为该单位使用冲锋技能且有一个受猎的敌方单位位于其 12" 之内

万无一失的猎手: 在猎物生命的最后一刻之前, 这些幽灵猎手不会停下追逐的脚步。

效果: 作为那个冲锋技能的一部分, 该单位的冲锋掷骰结果增加 2 点; 但该单位在移动结束时必须与受猎的敌方单位处于近战。



关键词

步兵、乐师 (1/4)、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



·暗夜游魂战争卷轴·

悲鸣女妖

近战武器

寒冷匕首

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

2

4+

3+

2

D3

技能

暴击 (自动致伤)

⚙️ 反应: 对手宣布使用法术技能

噬法者: 这些亡灵生前曾是巫师, 但没有对纳加什展现出足够的尊敬, 如今受到诅咒, 要痛苦地承受他人施加的魔法。

效果: 如果一个完全位于该单位 12" 之内的己方暗夜游魂单位被选作那个法术的目标, 则该单位可以如同拥有巫师 (1) 一样使用“破除”技能。那个技能的破除掷骰结果增加 1 点。如果法术被破除, 则对施法者造成 D3 处致命伤。



关键词

步兵、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



· 暗夜游魂战争卷轴 ·

幽灵群

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
幽魂利爪与匕首	6	4+	4+	-	1	暴击 (自动致伤)

被动

引向战场: 当暗夜游魂的勇士集结起来准备战斗时, 幽灵群会涌入队伍, 充当炮灰。

效果: 己方暗夜游魂步兵英雄完全位于该单位的近战范围之内时拥有**守护 (4+)**。



关键词

步兵、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



·暗夜游魂战争卷轴·

恐镰妖鬼

近战武器

镰刀肢体

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3

4+

4+

1

1

技能

暴击 (自动致伤)

被动

凶残嗜血：随着越来越多的鲜血流淌，恐镰妖鬼的攻击性也会愈发强烈，开始疯狂地乱砍乱刺。

效果：当该单位与任意受到损伤的敌方单位、或任意有模型在回合中被击杀的敌方单位处于近战时，该单位所作近战攻击的命中掷骰和致伤掷骰结果增加1点。

被动

痛苦尖叫：即使是最勇敢的人也会害怕听到恐镰妖鬼嗜血的尖叫。

效果：如果该单位在回合中进行了冲锋，则与该单位处于近战的敌方单位所作攻击的致伤掷骰结果减少1点。



关键词

步兵、勇士、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



·暗夜游魂战争卷轴·

晦巫恶灵

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
幽灵镰刀	2	4+	4+	1	1	冲锋 (+1 伤害), 暴击 (自动致伤)
幽冥战马的影蹄利齿	3	5+	3+	-	1	暴击 (自动致伤), 伙伴

任意冲锋阶段

幽魂猎手: 晦巫恶灵冲向猎物时, 受害者的生命能量会被这些幽灵骑兵吸取。

宣布: 如果该单位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: 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、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



· 暗夜游魂战争卷轴 ·

死亡沙漏

己方英雄阶段

死亡看守：死亡沙漏中蕴含着为周围暗夜游魂提供能量的致命魔法。

宣布：选择一个位于该召唤体 3" 之内且可见的己方暗夜游魂单位作为目标。

效果：掷一枚骰子。若结果为 2+，则选择下列效果中的 1 个：

- 在本回合内，目标的奔跑掷骰和冲锋掷骰结果增加 1 点。
- 对目标进行治疗 (3)。



关键词

召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



· 暗夜游魂战争卷轴 ·

聚魂箱

被动

吸取灵魂: 这个受召而出的箱子能吸收灵魂，让凡人的灵魂满溢其中。

效果: 每当一个模型（包括己方模型和敌方模型）在位于该召唤体 12" 之内的位置被击杀时，便给予该召唤体一点灵魂点数，上限为 6 点。

任意回合结束

灵魂爆发: 如果聚魂箱过于贪婪地吞噬灵魂，那么其中俘获的灵魂就会挣脱束缚，使附近的暗夜游魂获得新的活力。

宣布: 如果该召唤体拥有 6 点灵魂点数，则选择位于其 6" 之内任意数量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+，则对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。随后，将该召唤体的灵魂点数重置为 0 点。



关键词

召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂



·暗夜游魂战争卷轴·

煞伊许收割者

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

神圣收割

1

3+

2+

2

4

-

被动

灵魂收割者：煞伊许收割者一直在狩猎灵魂的路上，它横扫过猎物的肉体，掳走其中的灵魂，将其送往充满尖叫的冥土世界。

效果：如果该召唤体在回合中进行了冲锋，则该召唤体的神圣收割的攻击属性增加2点。



关键词

召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)

死亡、暗夜游魂

SPEARHEAD



暗夜游魂 斩杀鬼群

本先锋军队中包含以下单位：

将领

◆ 尸布骑士

单位

◆ 3 个幽灵群

◆ 5 个恶灵收割者

◆ 5 个恶灵收割者

◆ 10 个锁缚游魂

◆ 10 个锁缚游魂



斩杀鬼群的幽灵战士们渴望着使用利刃和尖爪狠狠捅向凡人，穿过他们的血肉直刺灵魂本身。他们独特的乐趣便是制造恐惧与痛苦，因为他们的存在本身即是至高亡灵巫师纳加什所赋予的惩罚。

斩杀鬼群是由怨恨所驱动的幽魂团体，他们需要一位尸布骑士的领导才能够将自身的恨意指向纳加什的敌人。这位曾是叛徒的将领将锈剑指向天空，命令大群的锁缚游魂和恶灵收割者向前冲去。这些游魂会聚集在一起袭向敌人，让猎物惊慌的射击和挥砍穿过他们无形的身躯，在那之后进行割喉与穿心。

这种凄惨的杀戮会让战场被死亡魔力覆盖，唤醒可怕的幽灵群——这些由数十个迷失灵魂所构成的群体使用利爪将猎物穿刺，把死者的最后喘息作为食粮。

“过来吧，凡人。永恒的折磨正等待着你们。”

- 尸布骑士盖莱姆布雷彻

战斗特质

任意冲锋阶段

恐怖浪潮：许多敌人在面对成群暗夜游魂的冲锋时都会被吓得动弹不得。

宣布：如果一个己方单位在阶段中进行了冲锋并且冲锋掷骰结果为 10+，那么您可以选择该单位使用此技能。随后，选择一个位于该单位 1" 内的敌方单位来作为目标。

效果：目标单位在本回合中拥有后攻。

被动

虚无：只有通过最坚定的意念所进行的攻击才能够对暗夜游魂造成伤害。

效果：无视所有对己方单位豁免掷骰的修正（正面修正和负面修正都被无视）。



锁缚游魂

军团技能: 选择以下 1 个军团技能。

✖ 第一战斗轮次开始

死亡追猎者: 这些游魂杀手不知疲倦地狩猎着那些在黑暗仪式中被提及姓名的猎物。

宣布: 选择一个位于战场上的敌方单位。

效果: 己方单位针对目标单位进行攻击时, 近战武器的撕裂属性提升 1 点。

U 被动

恐惧和声: 暗夜游魂所释放出的恐惧尖啸席卷敌阵, 战士们被吓得动弹不得。

效果: 若己方单位在回合中进行了冲锋, 则针对那些单位的近战攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

强化: 给予您的将领以下 1 个强化。

U 任意回合结束

魂火戒指: 一道又一道绿色火焰从这枚戒指中喷发而出, 将死者的灵魂吞噬。

效果: 如果己方将领在回合中击杀了任何模型, 对己方将领进行**治疗(D6)**。

U 被动

暗影笼罩: 这个恶魂异常无形, 透明的身躯忽隐忽现, 如同云雾一般难以捕捉。

效果: 在每个阶段中, 以己方将领为目标进行攻击(射击和近战)的敌方单位不能超过一个。

U 每场战斗限一次, 己方英雄阶段

纳加什萨道标: 邪恶的光芒将召唤逝去的灵魂。

效果: 战场上每一个己方单位可以将 1 个被击杀模型返还至单位中。

✖ 被动

黑影利刃: 没有人能确认这究竟是一把漆黑的长剑还是纯粹的黑影, 不过它能够轻易切断血肉和骨骼。

效果: 己方将领的窃时之剑拥有**暴击(致命伤)**。

移动

8"

倍州

5

4+

表冲

2

控制

• 先锋军战争卷轴 •

尸布骑士

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
窃时之剑	5	4+	3+	1	2	暴击 (自动致伤)

己方英雄阶段

虚化: 这位幽魂领袖命令手下的战士们在生与死的世界之间穿梭。

宣布: 选择一个完全位于该单位 9" 内的己方单位来作为目标。

效果: 直到下一个己方回合开始前, 目标拥有**守护(5+)**。

每一位尸布骑士都曾是一位可憎的叛徒, 比起与纳加什的军团展开不可能获胜的战争, 他们违背了自己的誓言并将同伴抛弃。作为回报, 至高亡灵巫师将他们永远奴役, 将他们残忍的战争技巧用在征服生者上。这些亡灵手中的窃时之剑是身份的象征, 用于杀死那些自己曾宣誓保护的人们, 每一次击杀都会让他们感受到全新的自我憎恨。如果敌人决定发起反攻, 那么他们便会命令手下让实体完全消失, 敌人的攻击最终无法伤到他们。



关键词

英雄、步兵、守护(6+)、飞行



• 先锋军战争卷轴 •

幽灵群

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
游魂利爪和匕首	6	4+	4+	-	1	暴击 (自动致伤)

被动

被战争吸引: 在暗夜游魂的勇士们为了战斗而集结时, 幽灵群会加入他们的行列, 成为有用的护盾。

效果: 己方将领在位于该单位 1" 内时拥有守护(4+)。

幽灵群由大量的低阶鬼魂融合而成, 为了吞噬死亡的能量而聚集在一起。这些鬼魂享用战场上的亡魂能量, 并不存在个体或者可以被识别的形体。不过, 他们在战场上是极为致命的存在, 大群鬼魂挥舞着利爪和锈刀, 能够轻松穿过猎物的护甲直接对其魂魄造成伤害。



关键词

步兵、守护(6+)、飞行



在还是活人的时候，这些被称为恶魂收割者的存在曾自认为是巧妙的阴谋家和刺客，依靠暗中的匕首改变了整个王国的命运。现在，化作恶魂的他们在至高亡灵巫师的命令下展开无差别的杀戮，他们被蒙上双眼，无法见证自己挥舞镰刀时所造成的可怕屠杀。

• 先锋军战争卷轴 •

恶魂收割者

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
砍杀镰刀	2	4+	3+	1	1	暴击 (自动致伤)

被动

如割草芥：这些幽灵战士的镰刀能够进行大范围的切割，将整列敌人砍倒。

效果：在该单位以包含 5 个或更多模型的敌方单位为目标进行近战攻击时，未修正结果为 5+ 的命中掷骰将造成暴击命中。



关键词

步兵、守护(6+)、飞行



• 先锋军战争卷轴 •

锁缚游魂

武器	近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
邪恶武器		2	4+	5+	-	1	暴击 (自动致伤)

被动

严寒大军: 当敌人在恐惧中战栗不已时, 锁缚游魂可以毫不费力地将抵抗者拖入冥土世界。

效果: 该单位在进行了冲锋的回合中所进行的近战攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。



关键词

步兵、增援、守护(6+)、飞行

移动
8"
1
5+
1
控制

锁缚游魂是深受折磨的扭曲存在, 这些原本是罪犯的灵魂被纳加什转变成了幽魂大军的步兵。这群哀嚎的鬼魂冲在前方, 依靠数量优势将生者包围, 并将他们拖拽至冥土世界来面对与自己一样的命运。