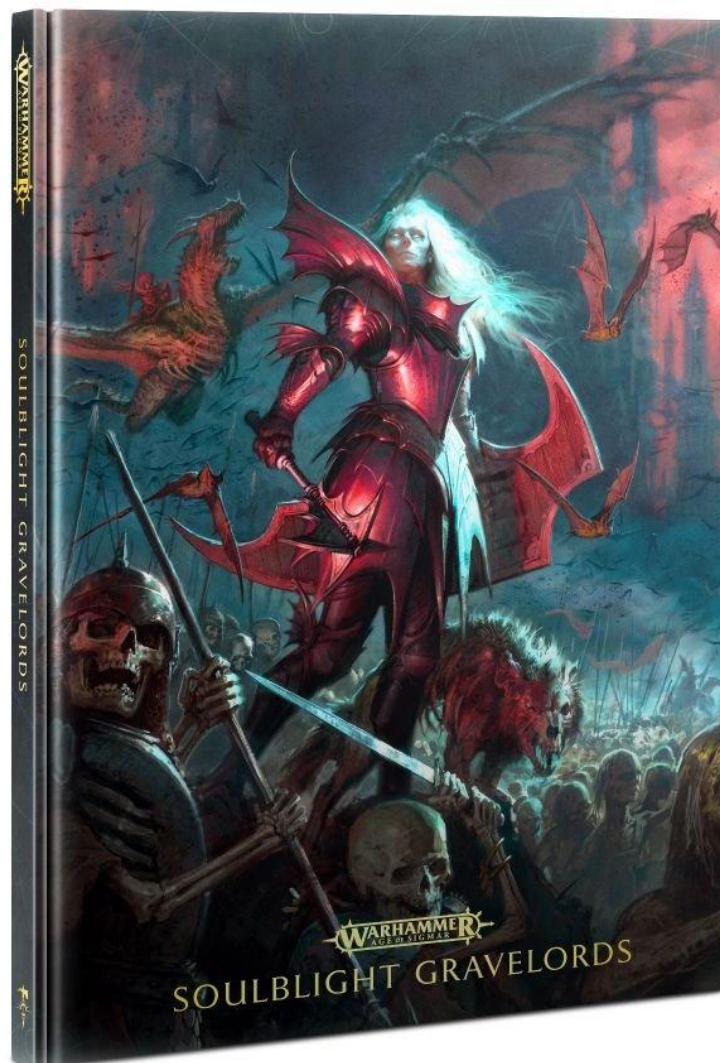


# 凋魂墓主

规则翻译



规则译者：芥川

本文件是桌面战棋游戏《战锤：西格玛时代》中凋魂墓主阵营的规则翻译，包括了使用其模型进行游戏所需的一切要素，其中有通用规则与子阵营、魔法、魔法道具、主将特性、指挥能力、所有单位的规则卡以及阵型等等。

在接下来的两页里，本文件会首先介绍阵营机制部分，这之后再开始具体到每个单位和阵型的规则与分数，在最后还有便于速查的分数总表。

本文件会随玩家反馈和规则更新不断改进，更新内容请查看后一页

1.01 修正梦魇之母特殊人物规则 增加维戈里安领主分数表

1.02 修正分数表中颤骨骷髅的名字 尸妖王的武器 (2021.5.19)

# 凋魂墓主通用规则

在构筑军表时，一支完全由具备**凋魂墓主**关键词的单位组成的军队被称作凋魂墓主军队。  
凋魂墓主属于**死亡**大阵营下的凋魂墓主阵营，进而可以选择得到下列的所有凋魂墓主阵营能力。

下文中的所有表述都以“玩家已经选择了凋魂墓主的阵营能力，而非**死亡**大阵营能力”这一假设前提来展开；  
而如果玩家选择使用**死亡**大阵营，则应该查看西格玛时代总规则文件中的对应规则。

## 死亡之主

**诅咒血系：**凋魂墓主的诸多军团和王朝都具有无边的力量。

如果你的军队是**凋魂墓主**军队，则你**必须**为全军选择以下军团或王朝的关键词，并获得对应的特殊能力。

- > **鲜血军团 (Legion of Blood)**
- > **暗夜军团 (Legion of Night)**
- > **维科斯王朝 (Vyrkos Dynasty)**
- > **卡斯特莱王朝 (Kastelai Dynasty)**
- > **阿维戈里王朝 (Avengorii Dynasty)**

每个血系的具体规则会在后文详细列出

**不死至尊：**纳伽什本人位列死灵至尊。

纳伽什可以加入**凋魂墓主**军队，即使他原本并没有**凋魂墓主**关键词。

如果你这样做了，他便会额外得到**凋魂墓主**关键词，且除了你自己选择的主将之外，他也视为主将。

此外，如果你的军队中包括了**纳伽什**，你的军表中就不能加入佣兵。

**不死兵卒：**墓主的不死随从们无视损伤，向前进军，不受任何阻挡。

完全位于任意友方**凋魂墓主英雄**或任意坟场 12 寸内的友方**凋魂墓主**单位每受到 1 点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 6，则无视那点伤害或致命伤害。

**无尽大军：**屠杀坑和庞大的坟场遍布整个凡界。墓主们能将其中的尸体作为武器，让这些亡故的死者重生后为己所用。

在你的震慑阶段结束时，投 D6，并加上本回合中被消灭的敌方单位的数量，若最终结果为 5+，你可以选择本局中被消灭的一个友方**凋魂墓主行尸走肉可召唤单位**或一个**凋魂墓主颤骨死灵可召唤单位**，将一个与那个单位完全相同，但是模型数只有原本一半（向上取整）的单位加入你的军队，并布置到任意一个坟场完全 12 寸内，任意敌方单位 9 寸外的位置。

**亡者无眠：**在它们主人的命令下，不眠的亡者爬出坟茔，双眼燃起阴森的邪火。

在决定双方领地后，部署单位前，你可以在己方领地选择最多 2 个点，再在战场任意处选择最多 2 个点，一共最多 4 个点作为坟场。

在你布置一个**凋魂墓主可召唤单位**时，你可以不将那个单位布置在桌面上，而是将其布置在桌外全部待命。你每在桌面上正常布置一个单位，才能如此将一个单位布置在桌外。

在你的任意移动阶段结束时，你可以将如此待命的任意单位布置到完全位于任一坟场 12 寸内，任意敌方单位 9 寸外的位置。

在第四个大回合开始时仍未登场的单位则被消灭。

**煞伊许节点：**死亡煞伊许的死亡魔法如同其使用者一般无情。

友方**凋魂墓主**法师施放吸血鬼法系或死亡法师法系中的法术时，若施法骰结果为未修正的 9+，且未被成功破法，则在结算完那个法术的效果之后，可以立即再结算一次那个法术的效果。

**恐怖具现：**面对凋魂墓主的军队就是面对万物的必然终焉，所有生灵都无可逃避。

敌方单位位于 1 个友方**凋魂墓主行尸走肉**单位或**颤骨死灵**单位 6 寸内时，勇气值-1；

位于 2 个或更多友方**凋魂墓主行尸走肉**单位或**颤骨死灵**单位 6 寸内时，改为-2。

此能力对**死亡**单位无效。

**死亡祈灵：**强大死亡魔力的实现可以召唤不死随从的大军加入战斗。

在你的英雄阶段开始时，每个**凋魂墓主英雄**都可以选择完全位于自己 12 寸内的数个不同的友方**凋魂墓主可召唤**单位来进行回复，每个英雄可以选择的单位数量由其具备的关键词来决定：

具有**死亡大君**关键词的**英雄**：最多 4 个单位；

具有**吸血鬼**关键词的**英雄**：最多 3 个单位；

具有**死亡法师**关键词的**英雄**：最多 2 个单位；

具有**颤骨死灵**关键词的**英雄**：最多 2 个单位；

若一个**英雄**同时具有多个上述关键词，则你可以从其具有的关键词中任取其一

在你选择了单位之后，就根据每个被选择的**可召唤**单位的情况进行回复：

>如果你选中的单位中有模型损失过生命值：为该单位中损失过生命值的模型回复生命值，至多可回复 D3 点；

>如果你选中的单位中目前没有模型损失过生命值，但有模型在之前的游戏中被杀死：复活该单位中已被杀死的模型，被复活的模型的面板总生命值不得超过 D3 点。

一个单位一个阶段只能被此能力作用一次，且不能在同一个阶段被纳伽什祈灵和此能力作用。

**特别说明：**有许多能力可以让你在某个单位中复活被杀死的模型，这些能力在使用时需要遵循如下的限制：

>被复活的模型必须被部署在位于自身所属单位其它模型 1 寸以内的位置。

（上文中的“其它模型”可以是在同一个游戏阶段中被复活的同单位模型）

>被复活的模型不能被部署在敌方单位 3 寸内；除非自身所属单位在此次复活开始之前就已经位于某敌方单位的 3 寸内，此时，被复活的模型才可以部署到上述敌方单位 3 寸内。

# 凋魂血系

如果你的军队是**凋魂墓主**军队，则你**必须**为全军选择血系关键词，并获得对应的特殊能力，而且也只能使用对应血系的主将特性和神器

可以选择的血系有：

- > **鲜血军团 (Legion of Blood)**
- > **暗夜军团 (Legion of Night)**
- > **维科斯王朝 (Vyrkos Dynasty)**
- > **卡斯特莱王朝 (Kastelai Dynasty)**
- > **阿维戈里王朝 (Avengorii Dynasty)**

选择关键词之后，你军队中的所有单位都会获得对应血系的关键词。有的单位原本就拥有某一血系的关键词，如此他们便不能再获得新的血系关键词，但不影响你将他们加入你的军队。

接下来的几页规则中将阐述各个血系的固有血系特性，以及专属的主将特性、指挥能力、神器等等

# 鲜血军团

残酷尊贵

## 血系特性：不朽君王

敌方单位在**鲜血军团**单位 3 寸内震慑测试失败时，逃跑的模型数+D3。

## 血系特性：女王宠臣

友方**鲜血军团****颤骨死灵**单位完全位于任意友方**鲜血军团****吸血鬼**单位 12 寸内或作为主将的**鲜血军团****吸血鬼英雄** 18 寸内时，无视命中和造伤骰的负面修正。

## 主将特性：女王权柄

若你是**鲜血军团**军队，则你的主将可以选择以下一个特性作为他的主将特性。

### 1-预谋暴力-Premeditated Violence

此主将的近战命中骰结果投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中

### 2-碎魂蔑视-Soul-crushing Contempt

敌方单位位于此主将 3 寸内时勇气值-1

### 3-鲜血贵胄-Aristocracy of Blood

完全位于此主将 12 寸内的友方**鲜血军团**单位可以重投冲锋骰

### 4-黑暗君王光环-Aura of Dark Majesty

对此主将的近战攻击命中骰结果-1

### 5-亡者现世-Walking Death

此主将的近战造伤骰结果投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成相当于其伤害值的致命伤害（不投掷保护骰）。

### 6-鲜血疾行-Sanguine Blur

完全位于此主将 12 寸内的友方单位跟进时可以额外移动 3 寸

## 魔法道具：鲜血王庭宝物

若你是**鲜血军团**军队，则你军队中的一个英雄可以选择装备以下的一个魔法道具。

此外，你的军队中每包含一个阵型，就有另一名**英雄**可以从中选择一件不同的魔法道具。

### 1-统御之环-Ring of Dominion

在近战阶段，当你选择装备者进行近战时，你可以选择位于其 3 寸内的一个敌方模型，投 D6，若结果为 5+，则你选择那个模型装备的一件近战武器，那个模型所在的单位受到相当于那件武器伤害值的致命伤害。

不能选择含有“\*”的属性或“见下文”等描述的武器。

### 2-影琉璃之瓶-Shadeglass Decanter

在双方军队布置完毕后，第一个大回合开始前，你可以选择桌面上的一个敌方**英雄**。在你的每个英雄阶段，只要那个**英雄**还在桌面上，则你可以投 D6，若结果大于或等于当前大回合数，则那个**英雄**受到 1 点致命伤害。

### 3-魅惑法球-Orb of Enchantment

一次性道具。在任意近战阶段开始时，你可以选择一个位于装备者 3 寸内的敌方**英雄**，投 D6，若结果为 3+，则其本阶段不能攻击。

### 4-魂缚之衣-Soulbound Garments

装备者保护骰结果+1。

### 5-奥术魔棺-Oubliette Arcana

在敌方英雄阶段可以使用一次，当一个敌方法师在装备者 18 寸内成功施放一个法术，且未被成功破法时，在那个法术效果结算之前，你可以投 D6，若结果为 5+，则那个法术被破法。

### 6-尖啸护符-Amulet of Screams

一次性道具。当一个敌方法师成功施放一个法术时，且未被成功破法时，你可以使用此道具，则那个法术结算完毕后那个敌方法师受到 D3 致命伤害。

# 暗夜军团

不朽邪恶

## 血系特性：诱敌深入

在第一个大回合中，友方**暗夜军团**行尸走肉和颤骨死灵单位保护骰结果+1

## 血系特性：终年狡诈

在布置时一个**暗夜军团**单位时，你可以不将其布置在桌面上，而是放在桌外宣布待命。你每在桌面上正常布置一个单位，才能如此将一个单位布置在桌外。

在你的任意移动阶段结束时，你可以将任意如此待命的单位完全布置在桌面边缘 6 寸内，任意敌方单位 9 寸外的位置。在第四个大回合开始时仍未登场的单位则被消灭。

## 主将特性：暗夜王者

若你是**暗夜军团**军队，则你的主将可以选择以下一个特性作为他的主将特性。

### 1-瞒天过海-Above Suspicion

此主将使用终年狡诈能力布置到桌面上时，不必布置在桌面边缘 6 寸内

### 2-迅捷姿态-Swift Form

此主将的奔跑骰和冲锋骰结果+2

### 3-不屈意志-Unbending Will

完全位于此主将 12 寸内的友方**暗夜军团**单位无需进行震慑测试

### 4-无情猎手-Merciless Hunter

此主将近战造伤骰结果+1

### 5-不洁动力-Unholy Impetus

在近战阶段，此主将的近战攻击杀死敌方任意模型后，完全位于此主将 12 寸内的友方**暗夜军团**单位近战武器攻击次数+1，直到本阶段结束。

### 6-恐怖面容-Terrifying Visage

对此主将的近战造伤骰结果-1

## 魔法道具：卡施坦尼亚宝库

若你是**暗夜军团**军队，则你军队中的一个英雄可以选择装备以下的一个魔法道具。

此外，你的军队中每包含一个阵型，就有另一名**英雄**可以从中选择一件不同的魔法道具。

### 1-纯血之瓶-Vial of the Pure Blood

一次性道具。在你的英雄阶段，装备者可以宣布使用此道具，若如此则装备者的近战命中骰和造伤骰结果+1，直到你的下个英雄阶段。

### 2-暗夜碎片-Shard of Night

装备者投掷对射击的保护骰时无视破甲值。

### 3-败血宝石-Gem of Exsanguination

一次性道具。在任意近战阶段开始时，你可以选择一个位于装备者 6 寸内的敌方单位，投 D6，若结果为 1，无事发生；若结果为 2-5，则其受到 D3 致命伤害，若结果为 6，则其受到 D6 致命伤害

### 4-蝠翼披风-Chiropterick Cloak

对装备者的近战命中骰投出未修正的 1 时，这下攻击在结算完毕后会攻击的单位造成 1 点致命伤害。

### 5-莫贝格之爪-Morbeg's Claw

在你的英雄阶段，你可以宣布使用此道具，若如此，则完全位于装备者 12 寸内的友方**暗夜军团**法师施法骰结果+2，直到你的下个英雄阶段；但同时，装备者不能进行常规移动、冲锋、射击、近战，直到你的下个英雄阶段。

### 6-诅咒之刃-Curseblade

双方军队布置完毕后，第一个大回合开始前，你可以选择一个敌方**英雄**。在你的每个英雄阶段开始时，若那个**英雄**仍位于桌面上，则投 D6，若结果为 3+，则那个英雄受到 1 点致命伤害，装备者回复 1 点生命值。

# 卡斯特莱王朝

鲜血骑枪

## 血系特性：移形堡垒

在你布置一个**卡斯特莱王朝血骑士**单位时，你可以不将那个单位布置在桌面上，而是将其布置在桌外全部待命。

你每在桌面上正常布置一个单位，才能如此将一个单位布置在桌外。

在你的任意移动阶段结束时，你可以将如此待命的任意单位布置到完全位于桌面边缘 6 寸内，任意敌方单位 9 寸外的位置。

在第四个大回合开始时仍未登场的单位则被消灭。

## 血系特性：红堡之力

当一个友方**卡斯特莱王朝吸血鬼**单位消灭一个敌方单位时，你可以根据消灭的那个敌方单位的不同获得如下对应强化：

**血腥怪力**：若那个敌方单位有**怪兽**或**英雄**关键词，则这个**吸血鬼**单位的近战武器（坐骑的除外）伤害值+1；

**窃取活力**：若那个敌方单位的生命值不小于 3，且没有**怪兽**或**英雄**关键词，则这个**吸血鬼**单位的生命值+1；

**吸收迅捷**：若那个敌方单位的生命值小于等于 2，则这个**吸血鬼**单位的奔跑和冲锋骰结果+2；

强化的效果持续整场游戏，一个单位不能重复获得相同的强化。

## 主将特性：红堡城主

若你是**卡斯特莱王朝**军队，则你的主将可以选择以下一个特性作为他的主将特性。

### 1-喋血信标-Bloodshed Beacon

此主将冲锋后，选择 1 寸内的一个敌方单位，投 D6，若结果为 3+，则其受到 D3 致命伤害

### 2-还击大师-Master of Retaliation

近战阶段结束时，若此主将在本阶段受到了伤害而未死亡，则选择 1 寸内的一个敌方单位，投 D6，若结果为 2+，则其受到 D3 致命伤害

### 3-血脉之力-Power in the Blood

有敌方单位在此主将 6 寸内被消灭时，此主将也可以获得红堡之力的强化（即使那个敌方单位并不是此主将消灭的）

### 4-统帅唤能-Rousing Commander

一次性能力。近战阶段开始时，你可以宣布使用此能力，若如此，完全位于此主将 12 寸内的友方**卡斯特莱王朝吸血鬼**单位视为获得了红堡之力中的**血腥怪力**和**窃取活力**强化（若已经获得，则不能叠加），直到本阶段结束

### 5-迅猛致命-Swift and Deadly

完全位于此主将 12 寸内的友方**卡斯特莱王朝**单位可以重投冲锋骰

### 6-渴望屠杀-A Craving for Massacre

此主将奔跑的回合仍可以冲锋

## 魔法道具：猩红征途遗物

若你是**卡斯特莱王朝**军队，则你军队中的一个英雄可以选择装备以下的一个魔法道具。

此外，你的军队中每包含一个阵型，就有另一名**英雄**可以从中选择一件不同的魔法道具。

### 1-猩红总管之剑-Sword of the Red Seneschals

选择装备者的一件近战武器获得以下效果：

若此武器在近战阶段杀死任意敌方模型，则本阶段完全位于装备者 12 寸内的友方**凋魂墓主**单位近战造伤骰结果+1。

### 2-血圣人之盾-Bloodsaint's Shield

装备者 6 寸内的敌方法师施法骰结果-1。

### 3-红堡战旗-Standard of the Crimson Keep

对装备者的远程攻击命中骰结果-1。

### 4-墓沙碎片-Grave-sand Shard

一次性道具。在你的英雄阶段，你可以使用此道具，若如此，则完全位于装备者 12 寸内的友方**凋魂墓主**单位的不死兵卒能力（见前文）判定骰结果+1，直到你的下个英雄阶段。

### 5-红堡城砖-Fragment of the Keep

装备者 6 寸内的敌方单位近战造伤骰结果-1。

### 6-血红宝盒-The Red Casket

一次性道具。在你的冲锋阶段，你可以使用此道具，若如此，装备者本阶段冲锋骰结果+3。



# 维科斯王朝

野兽栖身

## 血系特性：狼群之力

完全位于任意友方**维科斯王朝吸血鬼英雄** 9 寸内的友方**维科斯王朝颤骨死灵**和**行尸走肉**单位的近战造伤骰结果+1。

## 血系特性：狼群之力

友方**维科斯王朝吸血鬼法师**可以重投施法骰

## 主将特性：顶级掠食者

若你是**维科斯王朝**军队，则你的主将可以选择以下一个特性作为他的主将特性。

### 1-狼群领袖-Pack Alpha

一回合一次，此主将可以不消耗指挥点数使用一次指挥能力

### 2-尸臭吸引-Driven by Deathstench

完全位于此主将 9 寸内的**维科斯王朝**单位可以重投冲锋骰

### 3-狼之眷族-Kin of the Wolf

一次性能力。在你的移动阶段结束时，你可以将一个有 5 个模型的**恐狼**单位加入你的军队并布置到完全位于此主将 9 寸内，任意敌方单位 9 寸外的位置

### 4-猎手围捕-Hunter's Snare

此主将在争夺目标点时，模型数量算作与自己的最大生命值相同

### 5-兽痕追迹-Spoor Tracker

在你的英雄阶段开始时，完全位于此主将 9 寸内的**维科斯王朝行尸走肉**单位可以进行一次最多 3 寸的常规移动

### 6-血脉团结-United by Blood

此主将可以如**法师**一般在敌方英雄阶段尝试破法 1 次，若此主将本就是**法师**，则其破法次数+1

## 魔法道具：狩猎战果

若你是**维科斯王朝**军队，则你军队中的一个英雄可以选择装备以下的一个魔法道具。

此外，你的军队中每包含一个阵型，就有另一名**英雄**可以从中选择一件不同的魔法道具。

### 1-乌芬卡恩命匣-Ulfenkarn Phylactery

完全位于装备者 18 寸内的友方**凋魂墓主**单位就可以享受不死兵卒的效果（而非 12 寸）。

### 2-夜行者斗篷-Cloak of Night Prowler

装备者跟进时可以额外移动 3 寸。

### 3-兽性魔剑-Sangsyron

选择装备者的一件近战武器获得此效果：装备者冲锋的回合，此武器攻击次数+D3。

### 4-双头狼之牙-Vilna's Fang

一次性道具。在你的冲锋阶段，你可以宣布使用此道具，若如此，本阶段中装备者和桌面上的所有其他友方**维科斯王朝吸血鬼英雄**冲锋骰结果+1。

### 5-抑法斗篷-Terminus Cloak

一次性道具。在敌方英雄阶段，你可以宣布使用此道具，若如此，本阶段，所有敌方法师施法骰结果-1。

### 6-乌芬卡恩旌旗-Standard of Ulfenkarn

一次性道具。在任意英雄阶段开始时，你可以宣布使用此道具，若如此，本回合中，每当你的对手消耗 1 点指挥点数，投 D6，若结果为 5+，则你获得 1 点指挥点数。

# 阿维戈里王朝

梦魇造物

## 血系特性：诅咒变异

若阿维戈里王朝的军队包含**丧尸龙**或**惧龙蝠**，则其中之一可以获得一个诅咒变异特性。

此外，你的军队中每包含一个阵型，就有另一个**丧尸龙**或**惧龙蝠**可以获得一个不同的诅咒变异特性。

## 诅咒变异特性列表：

### 1-疯狂饥饿-Maddening Hunger

一回合一次，近战阶段开始时，你可以选择位于此模型 3 寸内的一个生命值为 1 的敌方模型，那个模型被杀死，此模型回复 1 点生命值。

### 2-残暴渴望-Urge of Atrocity

一次性能力。此模型奔跑的回合仍可以冲锋。

### 3-灭魔之血-Nullblood Construct

敌方法师位于此模型 9 寸内时必须重投成功的施法骰

## 血系特性：凶兽怪力

非怪兽单位对友方**阿维戈里王朝丧尸龙**、**惧龙蝠**、**吸血鬼怪兽**的近战造伤骰结果-1。

## 血系能力：无阻梦魇

近战阶段中，你可以选择一个友方**阿维戈里王朝丧尸龙**、**惧龙蝠**、**吸血鬼怪兽**，使其在本阶段中，损伤表视为最优的一档。一个模型整场游戏只能使用一次能力。

## 主将特性：扭曲鬼雄

若你是**阿维戈里王朝**军队，则你的主将可以选择以下一个特性作为他的主将特性。

### 1-以眼还眼-An Eye for An Eye

若此主将在近战阶段受到了伤害，则在本阶段中此主将的近战武器（包括坐骑）的伤害值+1

### 2-折磨剧痛-Torment-driven Throes

在近战阶段开始时，为此主将 3 寸内的每个敌方单位投 D6，结果为 5+的敌方单位受到 1 点致命伤害，且本阶段此主将进行攻击之前不能攻击此主将

### 3-错乱狂暴-Unhinged Rampager

此主将可以重投冲锋骰

## 魔法道具：怪兽脏物

若你是**阿维戈里王朝**军队，则你军队中的一个英雄可以选择装备以下的一个魔法道具。

此外，你的军队中每包含一个阵型，就有另一名**英雄**可以从中选择一件不同的魔法道具。

### 1-虚空喉吐息-Breath of the Void Maw

一次性道具。在你的英雄阶段，你可以选择装备者 6 寸内且为其可见的一个敌方单位投 D6，若结果为 3+，则其受到 D6 致命伤害。

### 2-贡瓦尔项圈-Ghorvar's Collar

一次性道具。在近战阶段开始时，你可以使用此道具，使装备者本阶段可以重投结果为 1 的造伤骰。

### 3-狂怒宝冠-The Furious Crown

一次性道具。在你的冲锋阶段开始时，你可以使用此道具，若如此，装备者在本阶段冲锋后，你可以选择 1 寸内的一个敌方单位，投掷相当于此次冲锋骰结果数量的 D6，每投出一个 5+，那个敌方单位受到 1 点致命伤害。

## 凋魂墓主法术列表

凋魂墓主军队中的**法师**在总规则中的奥术飞弹和神秘护盾之外还掌握亡者法系中的法术。

在游戏开始前，玩家可以为每个**凋魂墓主法师**投 D6 来从下表中随机决定一个其可以使用的法术，也可以从中直接进行选择。每个**法师**本身掌握和在每个英雄阶段中可以使用的法术总数都写在他们自己的规则里。

此外，你军队中每个**法师**都额外掌握唤灵光环法术（见下文），且你军队中每个**法师**都可以在你的英雄阶段尝试施放一次唤灵光环法术（仍需消耗施法次数）。

**下文中的法术描述都是假设“已经施放成功”的情况  
如无特殊描述，则所有持续性效果都持续到你的下一个英雄阶段。  
下文中的“施法者”指的都是成功进行了这一次施法的友方法师。  
在每一个具体的法术中，这些共性就不再加以赘述。**

总规则通用法术：**奥术飞弹**（施法值 5）

选择一个位于施法者 18 寸内，且为其可见的敌方单位，该单位遭受 1 点致命伤害；

此外，如果这次施法的结果大于等于 10，则该单位改为遭受 D3 点致命伤害。

总规则通用法术：**神秘护盾**（施法值 6）

选择一个位于施法者 18 寸内的友方单位，该单位可以重投结果为 1 的保护骰。

凋魂墓主法师通用法术：**唤灵光环**（施法值 8）

在施放此法术时，桌面上每有一个友方**凋魂墓主英雄**，施法骰结果就+1。一个单位一个阶段只能受此法术作用一次。

选择一个完全位于施法者 18 寸内的一个友方**凋魂墓主可召唤单位**，根据这个**可召唤单位**的情况进行回复：

>如果这个单位中有模型损失过生命值：为该单位中损失过生命值的模型回复生命值，至多可回复 3 点；

>如果这个单位中目前没有模型损失过生命值，但有模型在之前的游戏中被杀死：复活该单位中已被杀死的模型，被复活的模型的面板总生命值不得超过 3 点。

如果**纳伽什**在你的军队中，则他掌握死亡法师法系和吸血鬼法系中的所有法术

### 「死亡法师」法系

只有**死亡法师**和**死亡大君**可以选择

#### 1. 惊人恐怖-Overwhelming Dread 施法值 5

选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，使其命中骰结果-1。

#### 2. 力松劲泄-Fading Vigour 施法值 6

选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，使其近战武器攻击次数-1（最小减到 1）。

#### 3. 幽冥鬼爪-Spectral Grasp 施法值 6

选择完全位于施法者 18 寸内且为其可见的一个地形，使那个地形获得此效果：

开始移动时位于任意具有此效果的地形 3 寸内的敌方单位移动力减半（向下取整）。

#### 4. 悲恸牢笼-Prison of Grief 施法值 6

选择位于施法者 12 寸内且为其可见的一个敌方单位，使其每次要进行移动之前，先投 D6，若结果为 5+，则其在那个阶段不能移动。一个单位一个回合只能被此法术作用一次。

#### 5. 腐朽萎缩-Decrepify 施法值 6

选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方**英雄**，使其造伤骰结果-1，且近战武器伤害值-1（最小减到 1）。

#### 6. 灵魂收割-Soul Harvest 施法值 7

位于施法者 3 寸内的每个敌方单位受到 D3 致命伤害，然后每造成一点未被无视的致命伤害，投一个 D6，每投出一个 5+，施法者回复 1 点生命值。

## 「吸血鬼」法系

只有吸血鬼法师可以选择

### 1. 煞伊许之刃-Blades of Shyish 施法值 5

为每个位于施法者 12 寸内的敌方单位分别投 D6，结果为 3+的敌方单位受到 1 点致命伤害。

### 2. 灵魂暴风-Spirit Gale 施法值 5

选择位于施法者 12 寸内且为其可见的一个敌方单位，投 2D6，每高出那个单位的勇气值 1 点，那个单位就受到 1 点致命伤害。

### 3. 灵魂棘刺-Soulpike 施法值 6

选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，使其每次冲锋移动后，投掷相当于此次冲锋骰结果数量的 D6，每投出一个 4+，那个单位受到 1 点致命伤害。一个单位一个回合只能被此法术作用一次。

### 4. 紫晶幻翼-Amethystine Pinions 施法值 5

施法者移动力+6。一个单位一个回合只能被此法术作用一次。

### 5. 邪恶吸生-Vile Transference 施法值 4

选择位于施法者 6 寸内且为其可见的一个敌方单位，投掷相当于那个单位中的模型生命值总和数量一半的 D6，每投出一个 6，施法者回复 1 点生命值。

### 6. 深紫法球-Amaranthine Orb 施法值 6

选择位于施法者 9 寸内且为其可见的一个点，在施法者和这个点之间画一条细线，为线经过的每个单位（施法者除外，不分敌我）分别投 D6，结果为 2+的单位受到 D3 致命伤害。

纳伽什 975 分

Nagash		战场定位：领袖、巨兽					
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 975 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物						
关键词	死亡、死亡领主、怪兽、英雄、祭司、法师、纳伽什						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		9	3+	16	10		
英雄装备	此模型装备了泽弗内塔，力量之杖·阿拉克纳什以及纳伽什凝视。 随从：纳伽什由一群幽灵陪同，他们会用幽魂鬼爪进行攻击，规则上视为坐骑。						
射击武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
纳伽什凝视	12	1	3+	2+	-1	D6	无
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
阿拉克纳什	3	1	3+	2+	-3	D6	本装备让纳伽什得到一定的施法修正，见损伤表
泽弗内塔	2	*	3+	3+	-2	3	无
幽魂鬼爪	1	6	5+	4+	-	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 1 点致命伤害
损伤表							
所受伤害数		纳伽什九卷		泽弗内塔攻击次数		力量之杖加成	
0-3		额外尝试 5 次施法与破法		6		施法骰结果+3 破法和驱散骰结果+3	
4-6		额外尝试 4 次施法与破法		5		施法骰结果+3 破法和驱散骰结果+2	
7-10		额外尝试 3 次施法与破法		4		施法骰结果+2 破法和驱散骰结果+2	
11-13		额外尝试 2 次施法与破法		3		施法骰结果+2 破法和驱散骰结果+1	
14+		额外尝试 1 次施法与破法		2		施法骰结果+1 破法和驱散骰结果+1	

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

<p><b>能力</b></p>	<p><b>飞行：</b>此模型可以飞行。</p> <p><b>力量之杖·阿拉克纳什：</b>此模型可以获得如损伤表中所示的加成。此外，在你的英雄阶段中，即便你军队中的其他<b>法师</b>已经施放过<b>奥术飞弹</b>和<b>神秘护盾</b>法术，此模型依然可以任意施放这两个法术，不会受到限制。</p> <p><b>莫里坎之铠：</b>每当此模型遭受 1 点致命伤害时，投 D6，并将结果对照下表：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>·结果为 1-3：无事发生；</li><li>·结果为 4-5，这 1 点致命伤害被无视；</li><li>·结果为 6，这 1 点致命伤害被无视，此外，造成这 1 点致命伤害的单位自身遭受 1 点致命伤害。</li></ul> <p><b>纳伽什九卷：</b>此模型可以尝试施放和破除远超一般法师的法术次数，详见其损伤表。</p> <p><b>纳伽什祈灵：</b>在你的英雄阶段开始时，若此模型位于桌面上，你就可以选择桌面上至多 5 个具备<b>可召唤</b>或<b>殒骨骸军</b>关键词的友方单位，并根据其目前的状况来进行回复：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>·如果你选中的单位中有模型损失过生命值：为该单位中损失过生命值的模型回复生命值，至多可回复 3 点；</li><li>·如果你选中的单位中目前没有模型损失过生命值，但有模型在之前的游戏中被杀死：复活该单位中已被杀死的模型，被复活的模型的面板总生命值不得超过 3 点。</li></ul> <p><b>魔法能力：</b>(本数据不包括纳伽什九卷的加成——你应当在下列数字上增加对应当前损伤表的额外施法/破法数) 此模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试 3 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 3 次破法。 此模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>、<b>归尘之手</b>、<b>窃魂术</b>法术</p> <p><b>&gt;归尘之手 – 施法值 8</b> 选择位于施法者 3 寸内的一个敌方模型，随后秘密将一颗骰子握在手中，让对手猜测你的哪只手中握有骰子。若对手选中握有骰子的手，便无事发生；若对手选中了没有骰子的手，则目标敌方模型立即死亡。</p> <p><b>&gt;窃魂术 – 施法值 6</b> 选择位于施法者 24 寸内，且为其可见的一个敌方单位，投 2D6 并以其结果来对比该敌方单位的勇气值：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>·结果大于其勇气值，则该敌方单位受到 D3 致命伤害；</li><li>·结果为其勇气值的两倍，则该敌方单位改为受到 D6 点致命伤害；</li></ul> <p>在完成致命伤害的结算后，施法者回复等同于本法术目标所遭受的未被无视的致命伤害的生命值。</p> <p><b>指挥能力：不死至尊领主</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>所有友方<b>死亡</b>单位</li><li>•<b>使用时机：</b>你的英雄阶段中，你只有在此模型位于桌面上时才能使用本能力。</li><li>•<b>能力效果：</b>所有的友方<b>死亡</b>单位都可以重投结果为 1 的命中骰与保护骰，且无需进行震慑测试；本效果持续到你的下一个英雄阶段。</li></ul>
------------------	--

曼弗雷德 380 分

Mannfred, the Mortarch of Night				战场定位：领袖、巨兽					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 380 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物							
关键词		死亡、吸血鬼、凋魂墓主、死亡领主、暗夜军团、怪兽、英雄、法师、死亡大君、曼弗雷德							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		3+		12		10	
英雄装备		此模型装备了恶灵之剑和镰刀战戟。 <b>坐骑：</b> 曼弗雷德的坐骑惧渊兽阿什伽罗斯会用黑檀骨爪进行攻击。 <b>随从：</b> 曼弗雷德由一群幽灵陪同，他们会用幽魂鬼爪进行攻击，在规则上也被视为坐骑。 若此模型在 <b>暗夜军团</b> 军队中，除了你自己选择的主将之外，此模型也视为主将（特殊人物仍不能获得主将特性）（特殊人物仍不能获得主将特性）。							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
恶灵之剑	1	4	3+	3+	-1	D3	无		
镰刀战戟	2	2	3+	3+	-1	2	无		
黑檀骨爪	1	*	4+	3+	-2	2	无		
幽魂鬼爪	1	6	5+	4+	-	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 1 点致命伤害		
损伤表									
所受伤害数			移动力			黑檀骨爪攻击次数			
0-2			16			6			
3-4			13			5			
5-6			10			4			
7-8			7			3			
9+			4			2			

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

<div>能力</div>	<p><b>飞行：</b>此模型可以飞行。</p> <p><b>邓布霍夫之铠：</b>无视此模型每阶段受到的第一点伤害或致命伤害。</p> <p><b>血之饥饿：</b>近战阶段结束时，如果此单位在本阶段中杀死了敌方模型，则此单位回复 D3 点生命值。</p> <p><b>不洁鬼剑：</b>恶灵之剑杀死任意敌方模型时，直到本阶段结束，友方<b>凋魂墓主可召唤</b>单位完全位于此模型 12 寸内时近战武器攻击次数+1。</p> <p><b>暗夜之死亡大君：</b>近战阶段开始时，若此模型 3 寸内有敌方单位，你可以将此模型移出桌面，并重新布置到任意敌方单位 9 寸外的位置。</p> <p><b>魔法能力：</b> 此模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试 2 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 2 次破法。 此模型掌握<b>奥术飞弹、神秘护盾、死亡旋风</b>法术</p> <p>&gt;<b>死亡旋风</b> – 施法值 7 选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，为那个敌方单位和其 6 寸内的每一个其他敌方单位分别投 D6，结果为 3+的单位受到 D3 致命伤害。</p> <p><b>指挥能力：不死活力</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>完全位于此模型 12 寸内的所有友方<b>凋魂墓主</b>单位</li><li>•<b>使用时机：</b>你的英雄阶段。</li><li>•<b>能力效果：</b>上述单位命中和造伤骰结果+1，直到你的下个英雄阶段。</li></ul>
---------------	--



涅芙拉塔 365 分

Neferata, the Mortarch of Blood				战场定位：领袖、巨兽					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 365 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物							
关键词		死亡、吸血鬼、凋魂墓主、死亡领主、鲜血军团、怪兽、英雄、死亡大君、法师、涅芙拉塔							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		3+		12		10	
英雄装备		此模型装备了黑玉匕首阿克迈哈和痛苦之杖阿肯塞斯。 <b>坐骑：</b> 涅芙拉塔的坐骑惧渊兽娜迦德隆会用黑檀骨爪进行攻击。 <b>随从：</b> 涅芙拉塔由一群幽灵陪同，他们会用幽魂鬼爪进行攻击，在规则上也被视为坐骑。 若此模型在 <b>鲜血军团</b> 军队中，除了你自己选择的主将之外，此模型也视为主将（特殊人物仍不能获得主将特性）。							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
黑玉匕首		1	5	2+	3+	-1	1	近战阶段结束时，若本阶段有敌方 <b>英雄</b> 受到了此武器的伤害而未死亡，则投 D6，若结果为 5+，则那个 <b>英雄</b> 死亡	
痛苦之杖		1	2	2+	3+	-2	2	无	
黑檀骨爪		1	*	4+	3+	-2	2	无	
幽魂鬼爪		1	6	5+	4+	-	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 1 点致命伤害	
损伤表									
所受伤害数				移动力				黑檀骨爪攻击次数	
0-2				16				6	
3-4				13				5	
5-6				10				4	
7-8				7				3	
9+				4				2	

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

<b>能力</b>	<p><b>飞行：</b>此模型可以飞行。</p> <p><b>鲜血之死亡大君：</b>近战阶段结束时，如果此单位在本阶段中杀死了敌方模型，则此单位回复 D6 点生命值。</p> <p><b>魔法能力：</b> 此模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试 2 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 2 次破法。 此模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>、<b>黑暗迷雾</b>法术</p> <p>&gt;<b>黑暗迷雾</b> – 施法值 6 选择完全位于施法者 12 寸内且为其可见的一个友方<b>凋魂墓主</b>单位，使那个单位投掷保护时无视负面修正，直到你的下个英雄阶段。</p> <p><b>指挥能力：暮色光环</b> •<b>作用对象：</b>此模型 •<b>使用时机：</b>你的英雄阶段中 •<b>能力效果：</b>直到你的下个英雄阶段，对位于此模型 12 寸内的友方<b>凋魂墓主</b>单位的近战命中骰结果-1。此能力一个回合只能使用一次。</p>
-----------	---

沃德莱亲王 455 分

Prince Vhordrai			战场定位：领袖、巨兽							
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 455 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物								
关键词		死亡、吸血鬼、凋魂墓主、卡斯特莱王朝、丧尸龙、怪兽、英雄、法师、沃德莱亲王								
										
单位面板属性		移动力		保护			生命值		勇气值	
数值		*		3+			14		10	
英雄装备		此模型装备了鲜血骑枪 坐骑：沃德莱的坐骑装备了巨颚和利爪 若此模型在卡斯特莱王朝军队中，除了你自己选择的主将之外，此模型也视为主将（特殊人物仍不能获得主将特性）。								
近战武器列表										
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
鲜血骑枪		2	4	3+	3+	-2	2	此模型冲锋的回合，伤害值+2，破甲值提高 1		
巨颚		3	3	4+	3+	-2	D6	无		
利爪		2	*	4+	3+	-1	2	无		

损伤表			
所受伤害数	移动力	煞伊许之息伤害值	利爪攻击次数
0-3	14	D6	7
4-6	12	D6	6
7-9	10	3	5
10-12	8	D3	4
13+	6	1	3

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

<b>能力</b>	<p><b>飞行：</b>此模型可以飞行。</p> <p><b>血之饥饿：</b>近战阶段结束时，如果此单位在本阶段中杀死了敌方模型，则此单位回复 D3 点生命值。</p> <p><b>血之圣杯：</b>一次性能力，在你的英雄阶段，此模型可以回复 D6 点生命值。</p> <p><b>煞伊许吐息：</b>在你的射击阶段开始时，选择位于此模型 9 寸内且为其可见的一个敌方单位，投 D6，若结果为 3+，则上述敌方单位受到损伤表中所示的致命伤害。</p> <p><b>魔法能力：</b> 此模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 此模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>、<b>迅捷之血</b>法术</p> <p>&gt; <b>迅捷之血</b> – 施法值 7 施法者的近战命中骰和造伤骰结果+1，直到你的下个英雄阶段。</p> <p><b>指挥能力：纳伽什之拳</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>完全位于此模型 12 寸内的一个友方<b>凋魂墓主英雄</b>（不能选择自己）</li><li>•<b>使用时机：</b>你的英雄阶段中</li><li>•<b>能力效果：</b>上述<b>英雄</b>可以立即近战一轮。</li></ul> <p>此能力一个回合只能使用一次。</p>
-----------	---

拉克·瓦尔 梦魇之母 285 分

Lauka Vai Mother of Nightmares				战场定位：领袖					
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 285 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物							
关键词		死亡、吸血鬼、凋魂墓主、阿维戈里王朝、怪兽、英雄、法师、拉克·瓦尔							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		12		3+		11		10	
英雄装备		此模型装备阿斯库加刺剑，染血利爪，穿刺之尾 若此模型在阿维戈里王朝军队中，除了你自己选择的主将之外，此模型也视为主将（特殊人物仍不能获得主将特性）。							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
阿斯库加刺剑		1	4	3+	3+	-1	2	无	
染血利爪		3	3	4+	3+	-1	D6	无	
穿刺之尾		1	D6	4+	4+	-	1	无	
能力	飞行：此模型可以飞行。								
	血之饥饿：近战阶段结束时，如果此单位在本阶段中杀死了敌方模型，则此单位回复 D3 点生命值。								
	阿维戈里冠军：此模型冲锋后，你可以选择 1 寸内的一个敌方单位，投掷相当于此次冲锋骰结果数量的 D6，每投出一个 5+，那个敌方单位受到 1 点致命伤害。								
	梦魇迷瘴：敌方单位位于任意具有此能力的友方模型 3 寸内时，近战武器破甲值减少 1（最少减到 “-” ）。								
	冲动难耐：在你的英雄阶段开始时，为此模型投 D6，若结果小于或等于当前大回合数，则直到你的下个英雄阶段前，此模型奔跑后仍可以冲锋，但是不能使用任何指挥能力。								

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

能力	<p><b>魔法能力：</b> 此模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 此模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>、<b>死亡骤雨</b>法术</p> <p>&gt;<b>死亡骤雨</b> – 施法值 8 敌方单位位于施法者 12 寸内时冲锋骰结果减半，直到你的下个英雄阶段。</p> <p><b>指挥能力：怪兽女王</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>桌面上一个敌方单位</li><li>•<b>使用时机：</b>你的英雄阶段中</li><li>•<b>能力效果：</b>友方<b>凋魂墓主怪兽</b>攻击上述单位时命中骰结果+1。此能力一个阶段只能使用一次。</li></ul>
----	---

维戈里安领主 280 分

Vengorian Lord			战场定位：领袖						
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 280 分							
关键词		死亡、吸血鬼、凋魂墓主、怪兽、英雄、法师、维戈里安领主							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		12		3+		10		10	
英雄装备		此模型装备梦魇短剑，染血利爪，穿刺之尾							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
梦魇短剑		1	4	3+	3+	-1	2	无	
染血利爪		3	3	4+	3+	-1	D6	无	
穿刺之尾		1	D6	4+	4+	-	1	无	

能力	飞行：此模型可以飞行。
	血之饥饿：近战阶段结束时，如果此单位在本阶段中杀死了敌方模型，则此单位回复 D3 点生命值。
	梦魇迷瘴：敌方单位位于任意具有此能力的友方模型 3 寸内时，近战武器破甲值减少 1（最少减到 “-” ）。
	冲动难耐：在你的英雄阶段开始时，为此模型投 D6，若结果小于或等于当前大回合数，则直到你的下个英雄阶段前，此模型奔跑后仍可以冲锋，但是不能使用任何指挥能力。

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

能力	<p><b>魔法能力：</b> 此模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 此模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>、<b>结痂洪流</b>法术</p> <p>&gt; <b>结痂洪流</b> – 施法值 6 选择位于施法者 12 寸内且为其可见的一个敌方单位，对那个单位的近战造伤骰结果+1。</p> <p><b>指挥能力：腐烂盛宴</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>一个友方<b>凋魂墓主</b>单位</li><li>•<b>使用时机：</b>上述单位消灭任意敌方单位的近战阶段结束时</li><li>•<b>能力效果：</b>上述单位回复 D6 生命值。一个单位一个阶段只能受此能力作用一次。</li></ul>
----	---




## 死灵法师 125 分

Necromancer		战场定位：领袖					
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 125 分						
关键词	死亡、凋魂墓主、死亡法师、死灵法师、英雄、法师						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		5	6+	5	10		
英雄装备	此模型装备死灵法杖						
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
死灵法杖	2	2	3+	3+	-1	D3	无

能力	<b>不死奴仆：</b> 此模型受到一点伤害或致命伤害前，若此模型 3 寸内有任意友方 <b>凋魂墓主可召唤</b> 单位，投 D6，若结果为 3+，则将那点伤害或致命伤害转移给任一上述单位。
	<b>魔法能力：</b> 此模型是 <b>法师</b> ，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 此模型掌握 <b>奥术飞弹、神秘护盾、范海的死亡之舞</b> 法术  <b>&gt; 范海的死亡之舞</b> – 施法值 6 选择完全位于施法者 18 寸内的 1 个友方 <b>凋魂墓主可召唤</b> 单位，直到你的下个英雄阶段，此单位第一次近战攻击结束后，再次轮到你选择单位进行攻击时，若此单位 3 寸内还有敌方单位，则你可以选择此单位再进行一次近战攻击。

## 亡灵引擎 200 分

		Mortis Engine			战场定位：巨兽			
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 200 分						
关键词		死亡、恶灵、死亡法师、亡灵引擎						
								
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值
数值		*		4+		12		10
装备		亡灵之杖 坐骑：此模型的坐骑装备诅咒悲鸣，灵体武器						
射击武器列表								
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
诅咒悲鸣	*	此武器不进行正常的攻击流程。此武器攻击时，为攻击范围（见损伤表）内的所有敌方单位分别投 D6，结果为 4+ 的单位受到 D3 致命伤害						
近战武器列表								
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
亡灵之杖	1	2	4+	3+	-1	D3	无	
灵体武器	1	*	5+	4+	-	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 1 点致命伤害	

损伤表			
所受伤害数	移动力	诅咒悲鸣范围	灵体武器攻击次数
0-2	14	12	12
3-4	12	10	10
5-7	10	8	8
8-9	8	6	6
10+	4	4	4

能力	<b>飞行</b> ：此模型可以飞行。
	<b>圣遗物枢</b> ：一次性能力。在你的英雄阶段，为位于此模型 12 寸内的所有单位分别投 D6，结果为 2+ 的单位受到 D3 致命伤害。 <b>死亡</b> 单位不受此能力影响。
	<b>死灵缚法</b> ：完全位于任意具有此能力的模型 12 寸内的具有 <b>凋魂墓主</b> 法师施法骰结果+1。

运尸车 80 分

Corpse Cart		战场定位：无
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 80 分	
关键词	死亡、僵尸、行尸走肉、运尸车	



单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		4		6+		6		10	
装备		运尸杖，运尸鞭，选择装备不洁磁石或邪焰火盆 坐骑：此模型的坐骑装备锈蚀刀剑							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
运尸杖	2	2	4+	4+	-	1	无		
运尸鞭	1	3	4+	4+	-	1	无		
锈蚀刀剑	1	2D6	5+	5+	-	1	无		

能力	装备不洁磁石的模型拥有以下两个能力： 不洁磁石：完全位于任意具有此能力的模型 12 寸内的友方 <b>凋魂墓主</b> 法师施法骰结果+1。  不死节点：完全位于任意具有此能力的模型 12 寸内的友方 <b>死亡行尸</b> 单位保护骰结果+1。  装备邪焰火盆的模型拥有以下两个能力： 邪焰火盆：位于任意具有此能力的模型 18 寸内的敌方法师施法骰结果-1。  邪恶浓烟：位于任意具有此能力的模型 9 寸内的敌方单位近战造伤骰结果-1。
----	---

## 死亡行尸 115 分

Deadwalker Zombies			战场定位：无				
分数与规模	单位中包含 20-40 个模型，每 20 个模型 115 分						
关键词	死亡、凋魂墓主、行尸走肉、可召唤、死亡行尸						
							
单位面板属性		移动力		保护			
数值		4		-			
生命值		1		勇气值			
10							
全队装备		所有模型都装备了撕咬或朽烂武器					
装备替换与额外装备		无					
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
撕咬或朽烂武器	1	1	5+	5+	-	1	无
队长特效		无					
能力		拖垮撕咬：此单位 6 寸内有敌方单位时就可以跟进并攻击，且跟进时可以额外移动 3 寸。					
		新鲜尸体：此单位的命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 1 点致命伤害。					
		每个近战阶段结束时，此单位在本阶段每杀死一个敌方模型，就投一个 D6，每投出一个 2+，此单位就增加一个模型。。					



恐狼 135 分

Dire Wolves		战场定位：战线					
分数与规模	单位中包含 10-30 个模型，每 10 个模型 135 分						
关键词	死亡、凋魂墓主、行尸走肉、可召唤、恐狼						
<div>WARHAMMER COMMUNITY</div> 							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		10	5+	2	10		
全队装备	所有模型都装备了利爪尖牙						
装备替换与额外装备	单位中每 10 个模型可有 1 个成为末日恐狼，其近战武器攻击次数+1						
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
利爪尖牙	1	2	4+	4+	-	1	无
队长特效 无							
饥饿冲锋：此单位冲锋的同回合近战攻击命中和造伤骰结果+1							
能力							

**尸妖王 115 分**

Wight King		战场定位：领袖
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 115 分	
关键词	死亡、凋魂墓主、颤骨死灵、英雄、尸妖王	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			4			3+		5		10	
英雄装备		此模型装备邪恶古墓剑									
近战武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
邪恶古墓剑		1	4	3+	3+	-1	D3	造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击额外造成 1 点致命伤害			

能力	<p><b>指挥能力：枯骨之主</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•<b>作用对象：</b>完全位于一个具有此能力的友方模型 12 寸内的一个友方<b>颤骨死灵</b>单位</li> <li>•<b>使用时机：</b>近战阶段</li> <li>•<b>能力效果：</b>本阶段中上述单位可以重投结果为 1 的命中骰。</li> </ul>	
----	--	--

**尸妖王-骑乘骷髅马 130 分**

Wight King on Skeletal Steed		战场定位：领袖
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 130 分	
关键词	死亡、凋魂墓主、颤骨死灵、英雄、尸妖王-骑乘骷髏马	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			12			3+		7		10	
英雄装备			此模型装备古墓骑枪 坐骑：此模型的坐骑装备利齿和马蹄								
近战武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
古墓骑枪		2	3	3+	3+	-1	D3	无			
利齿和马蹄		1	2	4+	4+	-	1	无			

	<p><b>死亡冲锋：</b>此模型冲锋后，选择 1 寸内的一个敌方单位，投 D6，若结果为 2+则使其受到 D3 致命伤害。</p>
<b>能力</b>	<p><b>指挥能力：枯骨之主</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•<b>作用对象：</b>完全位于一个具有此能力的友方模型 12 寸内的一个友方<b>颤骨死灵</b>单位</li> <li>•<b>使用时机：</b>近战阶段</li> <li>•<b>能力效果：</b>本阶段中上述单位可以重投结果为 1 的命中骰。</li> </ul>

颤骨骷髅 85 分

Skeleton Warriors			战场定位：战线				
分数与规模	单位中包含 10-30 个模型，每 10 个模型 85 分						
关键词	死亡、凋魂墓主、颤骨死灵、可召唤、颤骨骷髅						
							
单位面板属性		移动力		保护			
数值		4		5+			
生命值		勇气值					
1		10					
全队装备	所有模型装备古老武器						
装备替换与额外装备	此单位中每 10 个模型可有 1 个成为旗手，拥有旗手的单位可以重投不死兵卒能力结果为 1 的判定骰						
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
古老武器	1	1	3+	4+	-	1	无
冠军武器	1	2	3+	3+	-	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为骷髅冠军，它的装备是冠军武器						
能力	骷髅军团：此单位每次进行近战时，为每个在本阶段中被杀死的此单位中的模型投 D6，结果为 4+，则将那个模型复活。						



荒坟守卫 140 分

Grave Guard		战场定位：无					
分数与规模	单位中包含 10-30 个模型，每 10 个模型 140 分						
关键词	死亡、凋魂墓主、颤骨死灵、可召唤、荒坟守卫						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		4	5+	1	10		
全队装备	所有模型选择装备骷髅鬼剑+坟茔之盾或骷髅巨斧						
装备替换与额外装备	此单位中每 10 个模型可有 1 个成为旗手, 拥有旗手的单位可以重投不死兵卒能力结果为 1 的判定骰						
	此单位中每 10 个模型可有 1 个成为号手, 包含号手的单位冲锋时可以至少移动 6 寸, 除非冲锋骰结果大于 6						
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
骷髅鬼剑	1	2	3+	3+	-1	1	造伤骰投出未修正的 6 时, 这下攻击额外造成 1 点致命伤害
骷髅巨斧	1	2	3+	4+	-1	2	造伤骰投出未修正的 6 时, 这下攻击额外造成 1 点致命伤害
队长特效	此单位中的一个模型可以成为骷髅统领, 其近战武器攻击次数+1						
	坟茔之盾: 装备坟茔之盾的单位保护骰结果+1。						
能力							

## 黑骑士 120 分

Black Knights		战场定位：无					
分数与规模	单位中包含 5-20 个模型，每 5 个模型 120 分						
关键词	死亡、凋魂墓主、颤骨死灵、可召唤、黑骑士						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		12	5+	2	10		
全队装备	所有模型都装备了坟墓骑枪 坐骑：此单位的坐骑装备马蹄和牙齿						
装备替换与额外装备	此单位中每 5 个模型可有 1 个成为旗手，拥有旗手的单位可以重投不死兵卒能力结果为 1 的判定骰  此单位中每 5 个模型可有 1 个成为号手，包含号手的单位冲锋时可以至少移动 6 寸，除非冲锋骰结果大于 6						
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
坟墓骑枪	2	2	4+	3+	-	1	无
马蹄和牙齿	1	2	4+	4+	-	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为地狱骑士，其坟墓骑枪攻击次数+1						
能力	死亡冲锋：此单位冲锋后，选择 1 寸内的一个敌方单位，投 D6，若结果为 2+则使其受到 D3 致命伤害。						

吸血鬼领主 140 分

Vampire Lord			战场定位：领袖								
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 140 分									
关键词		死亡、吸血鬼、凋魂墓主、英雄、法师、吸血鬼领主									
<div></div>											
单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值		
数值			6		3+		5		10		
英雄装备		此模型装备魂缚武器									
近战武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
魂缚武器		1	4	3+	3+	-1	D3	无			

能力	飞行：此模型可以飞行。
	血之饥饿：近战阶段结束时，如果此单位在本阶段中杀死了敌方模型，则此单位回复 D3 点生命值。
	魔法能力： 此模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 此模型掌握奥术飞弹、神秘护盾法术
	指挥能力：鲜血盛宴
	•作用对象：完全位于此模型 12 寸内的一个友方凋魂墓主可召唤单位 •使用时机：近战阶段 •能力效果：上述单位所有近战武器攻击次数+1。 一个单位一个阶段只能受此能力影响一次。

杜瓦尔王子 200 分

Prince Duvalle		战场定位：领袖
分数与规模	此单位包含 1 个模型，只能与猩红王庭一起加入军表，共 200 分，这是一个不可在军表中重复的特殊人物	
关键词	死亡、吸血鬼、凋魂墓主、英雄、法师、杜瓦尔王子	




单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			6			3+		5		10	
英雄装备		此模型装备附灵之刃									
近战武器列表											
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效				
附灵之刃	1	4	3+	3+	-1	2	无				

能力	血之饥饿：近战阶段结束时，如果此单位在本阶段中杀死了敌方模型，则此单位回复 D3 点生命值。
	魔法能力： 此模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 此模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、血魔诱饵法术
	>血魔诱饵 – 施法值 5 选择位于施法者 6 寸内且为其可见的一个敌方单位，对那个单位的命中骰结果+1，直到你的下个英雄阶段。



## 猩红王庭

The Crimson Court				战场定位：无							
分数与规模	此单位包含 3 个模型，只能与杜瓦尔王子一起加入军表，共 200 分，这是一个不可在军表中重复的特殊单位										
关键词	死亡、吸血鬼、凋魂墓主、猩红王庭										
											
单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			6			4+		1		10	
装备		执行者戈莱斯装备魂缚巨锤，他的生命值为 3 薇拉斯·冯·费恩装备对剑 咒裔恩尼亚斯装备带齿重锤									
近战武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
魂缚巨锤		2	2	3+	2+	-	D3	无			
对剑		1	3	4+	3+	-1	1	无			
带齿重锤		1	2	4+	3+	-	1	无			
能力	吸血鬼灵巧：此单位可以如飞行一般跨越地形。										
	血之饥饿：近战阶段结束时，如果此单位在本阶段中杀死了敌方模型，则此单位回复 D3 点生命值。										

吸血鬼领主-骑乘丧尸龙 435 分

Vampire Lord on Zombie Dragon				战场定位：领袖、巨兽					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 435 分							
关键词		死亡、吸血鬼、凋魂墓主、丧尸龙、怪兽、英雄、法师、吸血鬼领主							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		3+		14		10	
英雄装备		此模型装备了死亡骑枪或吸血鬼之剑 坐骑：坐骑装备了巨颚和利爪和腐臭吐息							
射击武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
腐臭吐息		9	1	3+	*	-3	D6	在投掷命中骰之前，先投一个 D6，若结果小于或等于目标单位中的模型数，则此次攻击自动命中	
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
死亡骑枪		1	3	3+	3+	-1	2	此模型冲锋的回合，此武器伤害值+2，破甲值提高 1	
吸血鬼之剑		1	4	3+	3+	-1	D3	无	
巨颚嘶咬		3	3	4+	3+	-2	D6	无	
利爪		2	*	4+	3+	-1	2	无	

损伤表			
所受伤害数	移动力	腐臭吐息造伤	利爪攻击次数
0-3	14	2+	7
4-6	12	3+	6
7-9	10	4+	5
10-12	8	5+	4
13+	6	6+	3

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页


<b>能力</b>	<p><b>飞行：</b>此模型可以飞行。</p> <p><b>血之饥饿：</b>近战阶段结束时，如果此单位在本阶段中杀死了敌方模型，则此单位回复 D3 点生命值。</p> <p><b>魔法能力：</b> 此模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 此模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>、<b>败血诅咒</b>法术</p> <p><b>&gt;败血诅咒</b> – 施法值 6 选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，使其受到 1 点致命伤害，若任意模型受到此伤害而未死亡，则投 D6，若结果为 4+，则其再受到 1 点致命伤害，如此重复投掷 D6，直到那个模型被杀死或 D6 结果不为 4+为止。</p>
-----------	---

蝠鬼 155 分

Vargheists		战场定位：无					
分数与规模	单位中包含 3-9 个模型，每 3 个模型 155 分						
关键词	死亡、吸血鬼、凋魂墓主、蝠鬼						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		12	5+	4	10		
全队装备	所有模型装备杀人爪牙						
装备替换与额外装备	无						
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
杀人爪牙	1	3	3+	3+	-1	2	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中
队长特效	此单位中的一个模型可以成为蝠妖，其近战武器攻击次数+1						
	飞行：此单位可以飞行。						
能力	死亡天降：在布置军队时，你可以不将此单位布置在桌面上，而是放在桌边宣布待命。在你的任意移动阶段结束时，你可以将待命的此单位布置到任意敌方单位 9 寸外的位置。第四个大回合开始时仍未登场的单位则被消灭。						




恶蝠 75 分

Fell Bats			战场定位：无						
分数与规模		单位中包含 3-9 个模型，每 3 个模型 75 分							
关键词		死亡、凋魂墓主、可召唤、恶蝠							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		14		6+		3		10	
全队装备		所有模型装备长牙							
装备替换与额外装备		无							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
长牙		1	3	4+	4+	-	1	无	
队长特效		无							
能力		飞行：此单位可以飞行。							
		单纯凶狠：此单位撤退的回合仍可以冲锋。							

**血騎士 195 分**

Blood Knights		战场定位：无					
分数与规模	单位中包含 5-15 个模型，每 5 个模型 195 分						
关键词	死亡、吸血鬼、凋魂墓主、血骑士						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		10	3+	3	10		
全队装备	所有模型装备圣殿骑枪或圣殿之刃 坐骑：此单位的坐骑装备马蹄和牙齿						
装备替换与额外装备	此单位中每 5 个模型模型可有 1 个模型成为旗手，拥有旗手的单位可以重投不死兵卒能力结果为 1 的判定骰						
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
圣殿骑枪或圣殿之刃	1	3	3+	3+	-1	1	此单位冲锋的回合，此武器伤害值+1
马蹄和牙齿	1	3	4+	4+	-	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为堡主，他的近战武器（坐骑除外）攻击次数+1						
能力	血之饥饿：近战阶段结束时，如果此单位在本阶段中杀死了敌方模型，则此单位回复 D3 点生命值。						
	破灭骑士：在你的移动阶段，若此单位 3 寸内有敌方单位，则此单位可以进行常规移动。此单位如此进行常规移动时，可以如飞行一般跨越生命值不大于 3 的敌方模型。						
	此单位每次进行常规移动之后，为经过的所有敌方单位分别投 D6，若结果为 2+，则对应敌方单位受到 D3 致命伤害。						

觅血魔轿 290 分

Bloodseeker Palaquin				战场定位：领袖、巨兽					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 290 分							
关键词		死亡、吸血鬼、恶灵、凋魂墓主、英雄、法师、觅血魔轿							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		4+		12		10	
装备		诅咒悲鸣，亡灵之杖， 坐骑：此模型的坐骑装备灵体武器							
射击武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
诅咒悲鸣	*	此武器不进行正常的攻击流程。此武器攻击时，为攻击范围（见损伤表）内的所有敌方单位分 别投 D6，结果为 4+的单位受到 D3 致命伤害							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
放血之刃	1	4	3+	3+	-1	D3	无		
灵体武器	1	*	5+	4+	-	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 1 点致命伤害		

损伤表			
所受伤害数	移动力	诅咒悲鸣射程	灵体武器攻击次数
0-2	14	12	12
3-4	12	10	10
5-7	10	8	8
8-9	8	6	6
10+	4	4	4

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

能力	<p><b>飞行：</b>此模型可以飞行。</p> <p><b>鲜血琼浆：</b>若一个敌方<b>英雄</b>在此模型 9 寸内被杀死，则完全位于此模型 12 寸内的友方<b>凋魂墓主</b>单位近战武器攻击次数+1，直到你的下个英雄阶段。</p> <p><b>魔法能力：</b> 此模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 此模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>、<b>鲜血虹吸</b>法术</p> <p>&gt; <b>鲜血虹吸</b> – 施法值 6 选择位于施法者 12 寸内且为其可见的一个敌方<b>英雄</b>，投 D6，若结果为 1-3，那个英雄受到 1 点致命伤害；若结果为 4-5，则改为 D3 点；若结果为 6，则改为 D6 点。</p>
----	--

女巫王座 310 分

Coven Throne			战场定位：领袖、巨兽						
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 310 分								
关键词	死亡、吸血鬼、恶灵、凋魂墓主、英雄、法师、女巫王座								
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		4+		12		10	
装备		鲜血之吻，女王短刀 同伴：此模型的吸血鬼侍女装备锋利刺刀，规则上视为坐骑 坐骑：此模型的坐骑装备灵体武器							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
鲜血之吻	1	1	3+	3+	-	D3	无		
女王短刀	1	4	3+	3+	-1	1	无		
锋利刺刀	1	*	3+	3+	-	1	无		
灵体武器	1	*	5+	4+	-	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 1 点致命伤害		

损伤表			
所受伤害数	移动力	锋利刺刀攻击次数	灵体武器攻击次数
0-2	14	8	12
3-4	12	7	10
5-7	10	6	8
8-9	8	5	6
10+	4	4	4

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

<div>能力</div>	<p><b>飞行：</b>此模型可以飞行。</p> <p><b>血之饥饿：</b>近战阶段结束时，如果此单位在本阶段中杀死了敌方模型，则此单位回复 D3 点生命值。</p> <p><b>占卜血池：</b>一回合一次，你可以重投此模型的一颗命中骰或造伤骰或保护骰。</p> <p><b>魔法能力：</b> 此模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 此模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>、<b>魅惑</b>法术</p> <p>&gt; <b>魅惑</b> – 施法值 6 选择位于施法者 12 寸内且为其可见的一个敌方单位，投 3D6，若结果大于其勇气值，则直到你的下个英雄阶段，施法者无法成为那个敌方单位的攻击、法术和能力的目标。</p> <p><b>指挥能力：战术洞察</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>完全位于一个具有此能力的友方模型 12 寸内的一个友方<b>调魂墓主</b>单位</li><li>•<b>使用时机：</b>你的英雄阶段</li><li>•<b>能力效果：</b>这个单位的命中、造伤、保护骰结果都+1，直到你的下个英雄阶段。 一个单位一个阶段只能受此能力作用一次。</li></ul>
---------------	--

惧龙蝠 305 分

Terrorgheist			战场定位：巨兽				
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 305 分						
关键词	死亡、凋魂墓主、怪兽、惧龙蝠						
<div></div>							
单位面板属性		移动力		保护			
数值		*		4+			
英雄装备		此模型装备死亡尖啸、骨质巨爪和尖牙巨嘴		生命值			
				14			
				勇气值			
				10			
射击武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
死亡尖啸	10	1	此武器不进行正常的攻击流程。此武器攻击时，选择目标后，投 D6，并与损伤表中所示的数值相加，结果每高出目标勇气值一点，目标受到 1 点致命伤害				
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
骨质巨爪	2	*	4+	3+	-1	D3	无
尖牙巨嘴	3	3	4+	3+	-2	D6	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 6 点致命伤害

损伤表			
所受伤害数	移动力	死亡尖啸数值	骨质巨爪攻击次数
0-3	14	6	4
4-6	12	5	4
7-9	10	4	3
10-12	8	3	3
13+	6	2	2

能力	飞行：此模型可以飞行。
	寄生蝠群：此模型被消灭时，在移出桌面之前，此模型 3 寸内的每个单位都受到 D3 致命伤害。



丧尸龙 295 分

Zombie Dragon		战场定位：巨兽
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 295 分	
关键词	死亡、凋魂墓主、怪兽、丧尸龙	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			*			4+		14		10	
英雄装备		此模型装备腐臭吐息、巨颚撕咬和利爪									
射击武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
腐臭吐息		9	1	3+	*	-3	D6	在投掷命中骰之前，先投一个 D6，若结果小于或等于目标单位中的模型数，则此次攻击自动命中			
近战武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
巨颚撕咬		3	3	4+	3+	-2	D6	无			
利爪		2	*	4+	3+	-1	2	无			

损伤表			
所受伤害数	移动力	腐臭吐息造伤	利爪攻击次数
0-3	14	2+	7
4-6	12	3+	6
7-9	10	4+	5
10-12	8	5+	4
13+	6	6+	3

能力	飞行：此模型可以飞行。
----	-------------

**狂暴拉都卡 315 分**

Radukar the Beast				战场定位：领袖					
分数与规模		此单位包含一个模型，这个模型 315 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物，不能和饿狼拉都卡一起加入军表							
关键词		死亡、吸血鬼、凋魂墓主、维科斯王朝、英雄、吸血鬼领主、狂兽拉都卡							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		8		4+		12		10	
英雄装备		此模型装备了浸血兽爪 同伴：此模型有两个维科斯血裔同伴，他们装备刺剑 若此模型在维科斯王朝军队中，除了你自己选择的主将之外，此模型也视为主将（特殊人物仍不能获得主将特性）。							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
浸血兽爪		2	6	3+	3+	-1	2	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 2 点致命伤害	
刺剑		1	6	3+	3+	-1	D3	无	
能力		飞跃冲锋：此模型可以在同一回合奔跑和冲锋。  血之饥饿：近战阶段结束时，如果此单位在本阶段中杀死了敌方模型，则此单位回复 D3 点生命值。  超然反应：对此模型的攻击命中骰结果-1。  指挥能力：狩猎呼唤 •作用对象：此模型 •使用时机：近战阶段开始时，此模型本回合冲锋过才可以使用 •能力效果：本阶段中，完全位于此模型 18 寸内的友方凋魂墓主单位近战武器攻击次数+1。 一个单位一个阶段只能受此能力影响一次。  指挥能力：呼唤狼群（一次性能力） •作用对象：无 •使用时机：你的移动阶段结束时 •能力效果：将一个有 10 个模型的恐狼单位加入你的军队并布置到完全位于此模型 12 寸，任意敌方单位 9 寸外的位置。							

贝亚丹玛·沃尔加 维科斯始祖 200 分

Belladamma Volga, First of the Vyrkos				战场定位：领袖					
分数与规模		此单位包含一个模型，这个模型 200 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物							
关键词		死亡、吸血鬼、凋魂墓主、维科斯王朝、英雄、法师、吸血鬼领主、贝亚丹玛·沃尔加							
<div> </div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		10		4+		9		10	
英雄装备		此模型装备了古旧弯刀 坐骑：此模型的坐骑狼装备狼牙利爪 若此模型在 <b>维科斯王朝</b> 军队中，除了你自己选择的主将之外，此模型也视为主将（特殊人物仍不能获得主将特性）。							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
古旧弯刀		1	3	3+	3+	-1	D3	无	
狼牙利爪		1	6	4+	4+	-	1	无	
能力		血之饥饿：近战阶段结束时，如果此单位在本阶段中杀死了敌方模型，则此单位回复 D3 点生命值。							
		维科斯始祖：此模型的施法、破法、驱散骰结果+1。 此外，此模型受到每一点伤害或致命伤害之前，若此模型位于任意友方 <b>恐狼</b> 单位 3 寸内，则投 D6，若结果为 3+，则将那点伤害或致命伤害转移给上述 <b>恐狼</b> 单位之一。							

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

能力	<p><b>魔法能力：</b> 此模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试 2 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 2 次破法。 此模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>、<b>狼人诅咒</b>、<b>杀戮之月</b>法术</p> <p>&gt;<b>狼人诅咒</b> – 施法值 7 选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，使其受到 D3 致命伤害； 若以此杀死了上述敌方单位中的模型，则将一个<b>恐狼</b>单位（单位中的模型数量与此次杀死的敌方模型数量相等）加入你的军队并布置到上述敌方单位 3 寸内，然后再将被杀死的敌方模型移除。</p> <p>&gt;<b>杀戮之月</b> – 施法值 6 直到你的下个英雄阶段，完全位于施法者 12 寸内的友方<b>凋魂墓主</b>单位近战命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中。</p> <p><b>指挥能力：狼群头领</b> •<b>作用对象：</b>完全位于此模型 12 寸内的一个友方<b>恐狼</b>单位 •<b>使用时机：</b>你的英雄阶段开始时 •<b>能力效果：</b>在近战阶段，上述单位 6 寸内有敌方单位时就可以跟进并攻击，且跟进时可以额外移动 3 寸。</p>
----	---

## 安妮卡女士 渴血之刃 110 分

Lady Annika, The Thirsting Blade		战场定位：领袖
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 110 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物	
关键词	死亡、吸血鬼、凋魂墓主、维科斯王朝、英雄、吸血鬼领主、安妮卡女士	



单位面板属性	移动力			保护			生命值	勇气值
数值	6			4+			6	10
英雄装备		此模型装备了吸血刺剑 若此模型在 <b>维科斯王朝</b> 军队中，除了你自己选择的主将之外，此模型也视为主将（特殊人物仍不能获得主将特性）。						
近战武器列表								
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
吸血刺剑	1	4	3+	3+	-1	D3	无	

能力	<b>超能速度：</b> 此模型每受到 1 点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 4+，则无视那点伤害或致命伤害。
	<b>吸血利剑之吻：</b> 任意阶段结束时，若有模型在本阶段中被此模型的攻击杀死，则此模型回复所有生命值。

**鼠王克里扎 95 分**

Kritza, the Rat Prince				战场定位：领袖					
分数与规模		此单位包含一个模型，这个模型 95 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物							
关键词		死亡、吸血鬼、凋魂墓主、维科斯王朝、英雄、吸血鬼领主、克里扎							
<div><p>WARHAMMER COMMUNITY</p></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		6		4+		6		10	
英雄装备		此模型装备了鼠咬之剑 若此模型在维科斯王朝军队中，除了你自己选择的主将之外，此模型也视为主将（特殊人物仍不能获得主将特性）。							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
鼠咬之剑		1	4	3+	3+	-1	D3	无	
能力		分身溜走：在你的移动阶段结束时，若此模型已被杀死，则投 D6，若结果为 4+，则将一个此模型布置到任意敌方单位 9 寸外的位置。							
		恶臭鼠味：对此模型的近战命中骰结果-1。							



**饿狼拉都卡 (诅咒之城单位) 755 分**

Radukar the Wolf				战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，但必须和其他诅咒之城单位一起加入军表，一共 755 分，且在军表中不可重复。 这是一个特殊人物。							
关键词		死亡、吸血鬼、凋魂墓主、维科斯王朝、英雄、法师、吸血鬼领主、饿狼拉都卡							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		5		4+		7		10	
英雄装备		此模型装备了维科斯残刃							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
维科斯残刃		1	4	3+	3+	-1	D3	无	

能力	<p><b>血之饥饿：</b>近战阶段结束时，如果此单位在本阶段中杀死了敌方模型，则此单位回复 D3 点生命值。</p> <p><b>超然力量：</b>此模型的近战造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击额外造成 1 点致命伤害。</p> <p><b>死后忠侍：</b>此模型受到每一点伤害或致命伤害之前，若此模型位于任意友方<b>哥萨吉夜卫</b>单位 3 寸内，则投 D6，若结果为 2+，则将那点伤害或致命伤害转移给上述<b>哥萨吉夜卫</b>单位之一。</p> <p><b>魔法能力：</b> 此模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌方英雄阶段中尝试 1 次破法。 此模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>法术</p> <p><b>指挥能力：狩猎呼唤</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•<b>作用对象：</b>此模型</li> <li>•<b>使用时机：</b>近战阶段开始时，此模型本回合冲锋过才可以使用</li> <li>•<b>能力效果：</b>本阶段中，完全位于此模型 18 寸内的友方<b>调魂墓主</b>单位近战武器攻击次数+1。 一个单位一个阶段只能受此能力影响一次。</li> </ul>
----	---



**托基留斯总管 (诅咒之城单位) 755 分**

	<b>Torgillius the Chamberlain</b>	<b>战场定位：领袖</b>
<b>分数与规模</b>	单位中包含 1 个模型，但必须和其他诅咒之城单位一起加入军表，一共 755 分，且在军表中不可重复。 这是一个特殊人物。	
<b>关键词</b>	<b>死亡、凋魂墓主、维科斯王朝、死亡法师、英雄、法师、死灵法师、托基留斯总管</b>	



单位面板属性		移动力		保护			生命值		勇气值	
数值		5		6+			6		10	
英雄装备		此模型没有装备武器 伙伴：此模型的老鼠伙伴装备尖牙和利爪，规则上视为坐骑。								
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
尖牙和利爪	1	4	5+	4+	-	1	无			

	<p><b>信賴副官：</b>在你的英雄阶段开始时，若此模型位于友方<b>饿狼拉都卡</b> 3 寸内，则投 D6，若结果为 4+，则你获得 1 点指挥点数。</p>
<p><b>能力</b></p>	<p><b>墓沙命匣：</b>此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 4+，则无视那点伤害或致命伤害。</p> <p><b>魔法能力：</b>          此模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌方英雄阶段中尝试 1 次破法。          此模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>和<b>坏死飞弹</b>法术</p> <p>&gt; <b>坏死飞弹</b> – 施法值 6          选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，使其命中骰结果-1，直到你的下个英雄阶段。</p>

**狼卫队长哈格里姆（诅咒之城单位） 755 分**

Watch Captian Halgrim				战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，但必须和其他诅咒之城单位一起加入军表，一共 755 分，且在军表中不可重复。这是一个特殊人物。							
关键词		死亡、凋魂墓主、颤骨死灵、维科斯王朝、英雄、狼卫队长哈格里姆							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		4		4+		5		10	
英雄装备		此模型装备了诅咒斧戟							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
诅咒斧戟		2	3	4+	3+	-1	D3	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击额外造成 1 点致命伤害。	

能力	<p><b>指挥能力：严整进军</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>完全位于此模型 18 寸内的最多 3 个不同的友方<b>颤骨死灵</b>单位</li><li>•<b>使用时机：</b>你的移动阶段开始时</li><li>•<b>能力效果：</b>本阶段中，上述单位要进行奔跑时，不投奔跑骰，而是移动力直接+4（即奔跑骰结果为 4）。</li></ul>
----	---

守墓人高斯拉夫（诅咒之城单位）755 分

Gorslav the Gravekeepr		战场定位：领袖
分数与规模	单位中包含 1 个模型，但必须和其他诅咒之城单位一起加入军表，一共 755 分，且在军表中不可重复。 这是一个特殊人物。	
关键词	死亡、凋魂墓主、维科斯王朝、行尸走肉、英雄、守墓人高斯拉夫	




单位面板属性	移动力		保护			生命值	勇气值
数值	4		4+			7	10
英雄装备		此模型装备了守墓人铁锹					
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
守墓人铁锹	2	3	4+	3+	-1	D3	无

能力	尸园守墓人：此模型受到每一点伤害或致命伤害之前，若此模型位于任意友方行尸走肉单位 3 寸内，则投 D6，若结果为 4+，则将那点伤害或致命伤害转移给上述行尸走肉单位之一。
	指挥能力：苏醒吧！起来吧！ •作用对象：一个被消灭的友方行尸走肉可召唤单位 •使用时机：你的移动阶段结束时 •能力效果：将一个与那个行尸走肉可召唤单位完全相同，但是模型数只有原本一半（向上取整）的单位加入你的军队，并将其完全此模型 9 寸内，任意敌方单位 9 寸外的位置。 一个单位只能如此复活一次，如此复活的单位也不能再如此复活。

**哥萨吉夜卫 (诅咒之城单位) 755 分**

Korsagi Nightguard				战场定位：无					
分数与规模		单位中包含 2 个模型，但必须和其他诅咒之城单位一起加入军表，一共 755 分，且在军表中不可重复							
关键词		死亡、食人魔、凋魂墓主、维科斯王朝、行尸走肉、哥萨吉夜卫							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		5		5+		4		10	
单位装备		此单位装备了大砍刀							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
大砍刀		2	2	3+	3+	-1	2	此单位完全位于友方 <b>饿狼拉都卡</b> 12 寸内时，此武器攻击次数+1。	
能力		亡者活力：此单位受到每一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则无视那点伤害或致命伤害。							

**维科斯血裔 (诅咒之城单位) 755 分**

Vyrkos Blood-born				战场定位：无					
分数与规模		单位中包含 3 个模型，但必须和其他诅咒之城单位一起加入军表，一共 755 分，且在军表中不可重复							
关键词		死亡、吸血鬼、凋魂墓主、维科斯王朝、维科斯血裔							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		10		6+		3		10	
单位装备		此单位装备了刺剑							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
刺剑		1	3	3+	3+	-1	D3	无	
能力		暗影迅捷：此单位受到每一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则无视那点伤害或致命伤害。							

嗜血狼兽（诅咒之城单位）755 分

Vargskyr		战场定位：无
分数与规模	单位中包含 1 个模型，但必须和其他诅咒之城单位一起加入军表，一共 755 分，且在军表中不可重复	
关键词	死亡、吸血鬼、凋魂墓主、维科斯王朝、嗜血狼兽	



单位面板属性	移动力			保护			生命值	勇气值
数值	8			5+			8	10
单位装备		此单位装备了长爪和大嘴啃咬						
近战武器列表								
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
长爪	2	4	3+	3+	-1	2	无	
大嘴啃咬	1	1	3+	2+	-2	D3	无	

能力	跳跃突击：此单位冲锋的条件改为 18 寸内有敌方单位，而非平常的 12 寸，且本单位的冲锋骰从 2D6 变为 3D6。
	粗糙硬皮：此单位受到每一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则无视那点伤害或致命伤害。



## 幽坟守卫 80 分

The Sepulchral Guard				战场定位：无					
分数与规模		单位中包含 7 个模型，一共 80 分，且在军表中不可重复							
关键词		死亡、凋魂墓主、颤骨死灵、颤骨骷髅							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		4		6+		1		10	
单位装备		幽坟守卫装备古老长矛；沙尘王子装备古老重锤；冠军装备古老大剑；收割者装备古老镰刀；3 个复活者装备古老武器							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
古老长矛		2	3	4+	4+	-	1	无	
古老重锤		1	2	4+	3+	-	1	无	
古老大剑		1	2	4+	4+	-1	1	无	
古老镰刀		1	1	4+	3+	-	2	无	
古老武器		1	1	4+	4+	-	1	无	
队长特效		此单位的幽坟守卫生命值为 3，且他存活时，在你的英雄阶段，复活此单位中的 D3 个模型							
		惊人速度：此单位可以重投冲锋骰。							
能力		死者尽忠：此单位的命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中。							



## 凋魂墓主阵型

本页中收录了凋魂墓主的所有阵型。

除去加粗的关键词之外，其它的阵型结构和能力中的所有名称都是单位和技能的名字，而非关键词，写表时应当注意。

### 煞伊许大军 60 分

Legion of Shyish		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个血色宴会阵型；1 个恶翼蝠群阵型；1 个腐臭尸群阵型；1 个死亡行军阵型	
能力	<b>不屈集群</b> ：此阵型中的 <b>凋魂墓主</b> 可召唤单位受到死亡祈灵能力（见前文）影响时，回复的量不投掷 D3，直接视为 3。	

### 血色宴会 100 分

Red Banqueters		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	2+个吸血鬼领主；1 个觅血魔轿或女巫王座；2+血骑士单位	
能力	<b>鲜血即是生命</b> ：在你的英雄阶段，此阵型中的每个单位回复 D3 生命值。	

### 恶翼蝠群 80 分

Fellwing Flock		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	2-3 个蝠鬼单位；2-3 个恶蝠单位	
能力	<b>俯冲掠食者</b> ：此阵型中的单位冲锋的回合，近战命中骰结果+1。	

### 腐臭尸群 100 分

Deathstench Drove		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1-2 个运尸车；2 个恐狼单位；2 个死亡行尸单位	
能力	<b>凶灵核心</b> ：完全位于此阵型中的 <b>运尸车</b> 12 寸内的同阵型中的单位近战武器攻击次数+1。	

### 死亡行军 120 分

Deathmarch		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个 <b>尸妖王</b> ；1-3 个黑骑士单位；1-3 和荒坟守卫单位；2+颤骨骷髅单位	
能力	<b>亡者进军</b> ：在你的移动阶段开始时，你可以选择完全位于此阵型的 <b>尸妖王</b> 12 寸内的最多 3 个不同的此阵型中的单位，使他们本阶段移动力+3。	

# 凋魂墓主分数总表

下列表格为凋魂墓主所有单位、阵型分数总表，用于快速查验。  
单位的分值代表“每一个最小规模”所需的分数，而每次添加模型也都需要按照这个最小编制来添加。

## 凋魂墓主特殊人物与特殊单位

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
不死至尊纳伽什	975	1	1	领袖、巨兽	特殊人物，全军唯一，飞行，法师
曼弗雷德	380	1	1	领袖、巨兽	特殊人物，全军唯一，吸血鬼，法师，死亡大君，暗夜军团
涅芙拉塔	365	1	1	领袖、巨兽	特殊人物，全军唯一，吸血鬼，法师，死亡大君，鲜血军团
沃德莱亲王	455	1	1	领袖、巨兽	特殊人物，全军唯一，吸血鬼，卡斯特莱王朝
拉克·瓦尔 梦魇之母	285	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一，吸血鬼，阿维戈里王朝
狂兽拉都卡	315	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一，吸血鬼，维科斯王朝，不能和饿狼拉都卡一起加入军表
贝亚丹玛·沃尔加	200	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一，吸血鬼，维科斯王朝
安妮卡女士	110	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一，吸血鬼，维科斯王朝
鼠王克里扎	95	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一，吸血鬼，维科斯王朝
杜瓦尔王子	200	1	1	领袖	特殊单位，全军唯一，吸血鬼，必须一起加入军表
猩红王庭		3	3	无	
幽坟守卫	80	7	7	无	特殊单位，全军唯一，颤骨死灵

## 凋魂墓主英雄

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
死灵法师	125	1	1	领袖	死亡法师
吸血鬼领主	140	1	1	领袖	吸血鬼领主，法师
吸血鬼领主- 骑乘丧尸龙	435	1	1	领袖、巨兽	吸血鬼领主，丧尸龙，怪兽，法师
维戈里安领主	280	1	1	领袖	吸血鬼，怪兽，英雄
觅血魔轿	290	1	1	领袖、巨兽	吸血鬼，法师
女巫王座	310	1	1	领袖、巨兽	吸血鬼，法师
尸妖王	115	1	1	领袖	颤骨死灵
尸妖王- 骑乘骷髅马	130	1	1	领袖	颤骨死灵

## 凋魂墓主战线单位

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
恐狼	135	10	30	战线	行尸走肉，可召唤
颤骨骷髅	85	10	30	战线	颤骨死灵，可召唤
僵尸	115	20	40	无	行尸走肉，可召唤，在凋魂墓主军队中，战场定位改为战线
荒坟守卫	140	10	30	无	颤骨死灵，可召唤，若你的主将为尸妖王，战场定位改为战线
丧尸龙	295	1	1	巨兽	怪兽，在阿维戈里王朝军队中，战场定位改为战线
惧龙蝠	305	1	1	巨兽	怪兽，在阿维戈里王朝军队中，战场定位改为战线

血骑士	195	5	15	无	吸血鬼，在卡斯特莱王朝军队中，战场定位改为战线
黑骑士	120	5	15	无	颤骨死灵，可召唤，在鲜血军团军队中，战场定位改为战线
蝠鬼	155	3	9	无	吸血鬼，在暗夜军团军队中，战场定位改为战线

凋魂墓主普通单位

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
恶蝠	75	3	9	无	可召唤
运尸车	80	1	1	无	行尸走肉
亡灵引擎	200	1	1	巨兽	恶灵，死亡法师

诅咒之城单位

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
饿狼拉都卡	755	1	1	领袖	特殊单位，必须一起加入军表
托基留斯总管		1	1	领袖	
守墓人高斯拉夫		1	1	领袖	
狼卫队长哈格里姆		1	1	领袖	
哥萨吉夜卫		2	2	无	
维科斯血裔		3	3	无	
嗜血狼兽		1	1	无	

凋魂墓主阵型

阵型名称	分值	阵型内容
煞伊许大军	60	1 个血色宴会阵型；1 个恶翼蝠群阵型；1 个腐臭尸群阵型；1 个死亡行军阵型
腐臭尸群	100	1-2 个运尸车；2 个恐狼单位；2 个死亡行尸单位
血色宴会	100	2+ 个吸血鬼领主；1 个觅血魔轿或女巫王座；2+ 血骑士单位
死亡行军	120	1 个尸妖王；1-3 个黑骑士单位；1-3 和荒坟守卫单位；2+ 颤骨骷髅单位
恶翼蝠群	80	2-3 个蝠鬼单位；2-3 个恶蝠单位

凋魂墓主可联军阵营

食肉王廷、午夜凶灵