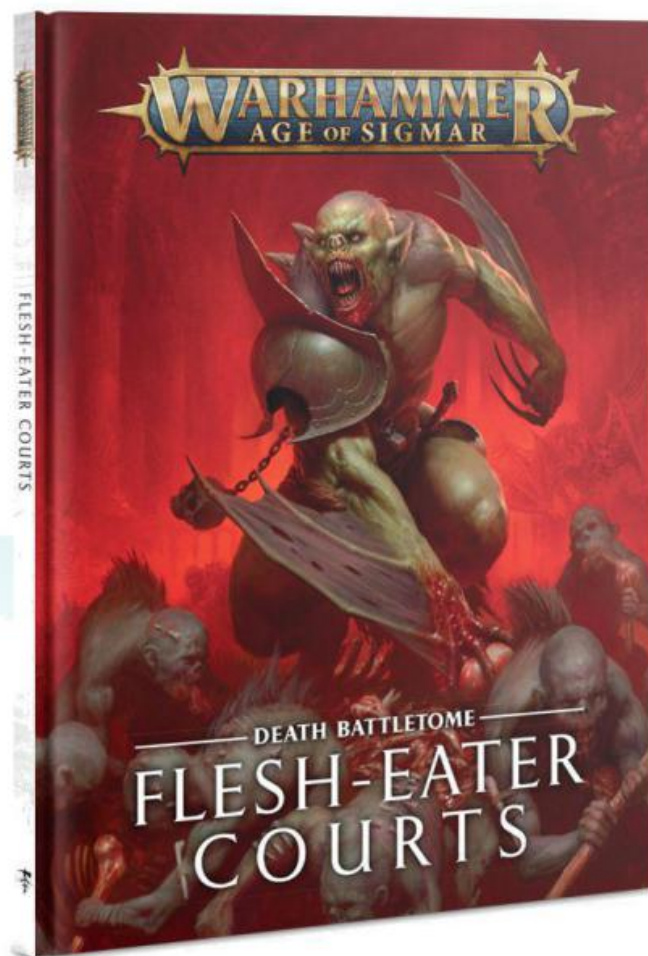


食肉王廷

规则翻译



本文件是桌面战棋游戏《战锤：西格玛时代》中食肉王廷阵营的规则翻译，包括了使用其模型进行游戏所需的一切要素，其中有通用规则与王朝规则、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，更新内容请查看最后一页

食人王国

食肉王廷背景故事简介

在除了天堂界以外的所有凡域中，食肉王廷的恐怖阴影如同跗骨之蛆一般纠缠不散。这些食人怪物扭曲又野蛮，在疯狂之中，他们竟把建立在腐尸烂肉上的废墟巢穴看作华贵辉煌的宫廷，同时将自身视作这宫廷中的光荣一员，一同为所谓的明君贤主，即“鬼主”们出生入死。实际上，这些“英武”的君主便是一切疯狂的源泉，他们都曾是强大的吸血贵族，而如今都已变成畸形的丑陋异怪。鬼主们起源于上古时代名为腐尸之王的传说人物，据传，正是他所创立的第一王廷中幸得啜饮其血者中传承下了后世的鬼主血脉。

很少有人知道腐尸之王的名讳乃是英俊者乌索然，他是不死之王纳加许曾经最钟爱的将领。彼时，乌索然率领着慕名而来的诸贵族诸骑士，在死亡界广袤的大地上以纳加许之名行侠仗义。他们的美名为无数王国歌颂，为所有人民崇拜。然而，惊变陡生，死亡之神突然间弃乌索然如敝履，将曾经加诸其身的荣耀统统剥夺，最后甚至向这位高贵的领主降下诅咒，令其俊美不再，化作了凶恶的怪物。纳加许突然如此发难的原因早已消逝在了漫长的时间中，只有残破的流言传说将线索指向鲜血死亡大君——涅菲拉塔。

即使主君化作怪物，即使那些曾经歌颂他的国度如今视其如禁忌，追随乌索然的骑士们依然忠义不变。侍奉于已被怒火夺去理智的怪物君王麾下，他们一同向纳加许和他的大君们发起了复仇，为那些忘恩负义的国度带来毁灭。但死亡之神的力量太过于强大，在大君们的联合绞杀下，乌索然最终还是被击败，束缚于不死之王面前。可一向冷酷的纳加许并没有毁灭乌索然的灵魂，而是将其囚禁于名为寿衣之笼的监牢中，用无数诡异疯癫的谎言幻象折磨曾经的骑士之王。

乌索然的骑士们没有屈服，即使君主被擒，家园破灭，这些高贵的战士们依然没有放弃希望，而是静静的等待着拯救君王的机会。他们的苦熬并没有白费，终于，当自私的纳加许在万向节点之战中背叛了盟友，使一切对抗混沌的努力都变成徒劳无功后，暴怒的神王西格玛亲自杀入死亡界以讨回公道。骑士们乘机引导西格玛的军队破坏了寿衣之笼。如此，后世被称为腐尸之王的存在破茧而出。

此时的乌索然已经彻底丧失了理智，他认为自己仍是当年那个光荣的骑士之主，而实际行为则完全不符其想象。他在迎接自己回归的骑士中散播了同样的疯狂。彼时，混沌大军正在死亡界攻城略地，人民流离失所，而最终就连纳加许自己也被艾查恩斩于剑下。在天下大乱之时，腐尸之王率领同样深陷幻觉的骑士们无差别地攻击吞吃所有挡在他们路上的活物，而随着他们的军势扩张，越来越多由于混沌入侵而落得生不如死，只能同类相食求生的难民们也被乌索然的疯狂所感染，渐渐汇聚到他的旗下。在向他们分享自己的受诅血液，把这些难民转化成为自己一样的怪物后，腐尸之王的第一王廷由此诞生。

在这些食尸鬼眼中，自己或是伟大王朝的统治者，或是守护王君的高贵骑士，再或者是之前二者庇护下心怀荣耀，傲然挺立在危险世界中的领民。他们会向危害人民的邪恶敌人发动圣战，会在战胜之后与人民一同欢庆，会乘坐着皇室的珍禽异兽乃至巨龙出行游猎——但，事实上，在食肉王廷以外的人的眼中，这不过是可怖活尸过境的自然天灾，是血腥残忍的食人盛宴，是亡灵恐魔与僵尸飞龙的骇人巡游。

随着败亡的纳加许失去对死亡界的掌控。从混沌时代流离的无数灾民中起，第一王廷开始了迅速扩张，其中不少鬼主们离开了腐尸之王，前往风雨飘摇的其他界域，在那里建立起自己的王朝。但他们都将自己视为腐尸之王的传人，通过血脉流传的疯狂依然牢牢地根植在他们的脑海里，变得愈发离奇。然而，当食肉王廷日渐壮大之时，正如同当年骤然失宠一般，腐尸之王带着部分臣民突然消失了。时至今日，第一王廷的后裔们依然忠心耿耿的守护着其“帝国”的疆域，等待着真王的归来。

为食肉王廷提供了生长沃土的混沌时代终于在神王的复仇中迎来了终结，雷铸神兵们乘着闪电为诸界域带来救赎，然而，在食肉王廷眼中，他们不过是信仰伪神的入侵者。正如食尸鬼们扭曲的脑海中将其他凡人视为怪物野人一般，雷铸神兵在这些自诩高贵战士的疯子眼里乃是由死尸缝合而成的苍白不死怪物，是无法被真正杀死，且每一次被击败后都会以更加朽烂形象归来的诅咒死者，必须被不遗余力的斩除。

如今，纳加许的死灵震阴差阳错的在所有凡域中唤起了无数死者，与那些惊恐于这黑暗征兆的凡人们不同，食肉王廷将其视为黄金年代的到来，一个又一个“祥瑞奇迹”昭示着前所未有的繁荣昌盛。行走于地上的鬼魂与死尸被他们视为可怜淳朴的难民，呼啸着屠杀了一整个城镇的鬼灵在他们眼里则是勤劳的农民们快乐收割着丰收的作物；即使疯狂的鬼魂向他们发起攻击，食尸鬼也不过将这看作一场基于友谊的比武大会。出现在死亡界正中的深渊更是被疯癫的食尸鬼们看作了真神纳加许为自己建造的辉煌神界。

而从汹涌魔法逐渐平息的界域边缘，则传来了这样一条消息——那名伟大的骑士王者，即将带着自己无敌的骑士团回到他的臣民身边……

因为从血液中继承下的疯狂记忆，大多数王朝都依照传说中的第一王廷的编制建立，但由于起源与所处环境不同，王朝之间也出现了差分。有的王朝将恐怖冷酷的纳加许视为慈祥伟大的救世主，四处搭起崇拜唯一死神的神龛；有的恐惧纳加许的神威，认为他是万物之终末，因此四下躲藏，生怕其神罚；第一王廷的直系后裔们虽然不得不暂且臣服于纳加许，但还是时刻警惕着纳加许军团对腐尸之王的领土发起侵袭。

最出名的四个王朝在本规则中都有所展现，在此先简单介绍他们的背景故事：

亡枯王朝——诸王朝之最为古老者

亡枯王朝是死亡界的主要食肉王朝，也是最先出现的食肉王朝之一。其前身乃是那些曾遍布死亡界的骑士王国，在混沌时代降临之前，这些国度繁荣昌盛，而他们高贵勇武的骑士被无数人所歌颂，他们甚至能够与死者和平共处，对逝去的灵魂献上与对生者同样的敬意，也因此，当混沌入侵时，他们与纳加许一同作战。当一切都毁于战火之后，是腐尸之王的疯狂使得亡国的遗民们再次从废墟中崛起。如今，亡枯王朝的君臣如同过去一样团结无比，共同守护他们眼中“富饶”的国土。亡枯以其数量著称，旗下有无数鬼侍汇集，而他们的王廷也在各个界域生根发芽。亡枯王朝信仰纳加许，鄙夷一切异教徒，其中西格玛最为他们痛恨，因为亡枯王朝深信，若非当年西格玛的可耻背叛，不死之王必能在死亡界彻底击败混沌。

虚恸王朝——不屈骑士团的扭曲回响

在遥远的过去，虚恸王朝曾是一个疆域横跨诸界的王国所属的同名骑士团。该国度的君主英明神武，在诸域之间尽自己所能散播文明与和平。在此期间，他获得了许多神器宝物，其中一些非常危险，不可落入恶人之手。为了确保这些宝物不会危害自己的人民，皇帝将其封存，并秘密指派金属界的虚恸骑士团世代守护藏宝地——骑士们不知道宝库的内容，只知道自己必须不惜一切守护它们。当混沌入侵时，身着金属界最优质铠甲的骑士团以一敌百，奋勇抵抗，直至补给耗尽，侍从和战马先后成了骑士们的食粮，这些举措让他们彻底堕入了疯狂。如今，这些骑士已经变成皮肤上遍布着奇怪锈迹的壮硕怪物，但他们依然认为自己是高贵的重甲骑士。此王朝的鬼主们不断的发起远征去寻找当年他们所被派去守护的宝藏，毁灭任何胆敢拦路之徒。他们的军队攻陷堡垒，挖掘坟墓，只为了向只剩下模糊记忆的君主展示忠诚。结果而言，他们不过是将腐烂的尸体视作脑海中的宝物，以保护为名，贪婪地吞吃下去。

炙肤王朝——炎炎烈日的疯狂信徒

炙肤王朝的食肉者们身上遍布着标志性的可怕烧伤，他们的皮肤一块块地剥落，露出其下烧焦的肌肉，这就是火焰界烈日带给他们的印记。炙肤王朝来源于火焰界一个建立在多种太阳崇拜之上的古老帝国。人民会在由皇室祭司们的带领下，在金字塔上向太阳献上三分之一的收成，以祈祷下一次的丰收；而每当正午时分，人们会谦卑的躲在屋内以表示对太阳的敬畏。他们将阳光的源头光明界海希视为最神圣的界域，并积极尝试向其他国度传播自己的信仰。但当混沌大军碾碎他们的国家时，太阳并未降下拯救。在绝望地向太阳献祭了老弱后，幸存者彻底陷入了悲惨的疯狂，直到鬼主的到来，才终于在辉煌的幻象中得到拯救。被幻觉感染的太阳信徒们再也不会避开阳光，而是勇敢地行走在烈日之下。炙肤王朝的食肉者们认为，最为虔诚者能够获得太阳的祝福，长出翅膀飞向太空。如今他们依然不断的尝试接触其他的国度，并且，在鬼主们的带领下，他们会开展一场又一场的屠杀，并在之后为伟大的太阳献祭三分之一的死尸。

血骨王朝——于偏执中追求平静者

血骨王朝起源自野兽界古尔的诸多宁静王国。与野兽界的其他住民不同，这些宁静王国崇尚冥想与自省，以最高的敬意看待身边的一草一木，奇迹般地实现了与这个可怕的界域和平共处。他们只有在最必要的时刻才会进行猎捕，王国的贵族们高贵而又无私，每当战争来临时都会首当其冲，以期保全国民的平安。但即使贵族们再无私，再精通武艺与魔法，在无尽的混沌浪潮中也难以保全国民。王国的臣民一个个倒在混沌的剑刃下。直到国民都被屠戮殆尽，失去了全部目标的皇室贵族们陷入了深深的懊悔与自责之中。亦如其他王朝，是鬼主赠予的幻象在黑暗深渊中给予了这些崩溃之人新的生存意义。现在，异变的贵族们成为了野兽界最强大的掠食者，他们在自己的血肉中插入野兽界界石，身旁伴随着恐怖的不死怪兽与巨龙，以期完成与自然的同化。即使不停地进行着杀戮与吞吃，在他们的脑海中，自己依然是在为万物的和谐与美好和平而战，依然是于盛宴中保持斋戒。血骨鬼主们的每一次行动，每一次突袭都经过了精妙的计算与战略预估，而在他们敌人的眼里，只能见到畸形怪物的狂暴猛攻。

食肉王廷通用规则

在构筑军表时，一支完全由具备**食肉王廷**关键词的单位组成的军队被称作食肉王廷军队。
食肉王廷军队属于**死亡**大阵营下的食肉王廷阵营，进而可以选择得到下列的所有食肉王廷阵营能力。

下文中的所有表述都以“玩家已经选择了食肉王廷的阵营能力，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。

摄食疯癫

不死侍臣：立于国君身侧时，食肉者们所受的伤害在转瞬间愈合。
友方**食肉王廷**单位完全位于一个友方**食肉王廷英雄** 12 寸内时，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。

王廷癔症：食肉王廷的战士们坚信自己是侍奉光荣的国王的高贵士兵。
若你没有选择四大王朝（见下文）之一作为自己军队的关键词，则在选择你的主将特性之前，你可以选择以下一个王廷癔症来作为自己全军的通用规则。
癔症效果在整场游戏中影响所有友方**食肉王廷**单位，即使主将被消灭，癔症也依然有效。

- 1 – 远征大军** 恶徒与不敬之人，虽远必诛。
友方**食肉王廷**单位的冲锋骰和奔跑骰结果+1。
- 2 – 皇室出猎** 为即将召开的筵席狩猎最大的猎物，此正乃无上殊荣。
友方**食肉王廷**单位在攻击**怪兽**时可重投结果为 1 的命中骰和造伤骰。
- 3 – 欢宴之日** 王廷的所有成员都可以在这一天的庆祝中大饱口福。
一回合一次，你可以不消耗指挥点数使用一次进食狂热能力，详见下文。
- 4 – 事关荣誉** 只有在他们那卑鄙的领袖受到制裁之后，敌人才会为自己的罪行忏悔。
友方**食肉王廷**单位在攻击**英雄**时可以重投结果为 1 的命中骰；
此外，如果上文中的这个**英雄**同时还是主将，则还可额外重投结果为 1 的造伤骰。
- 5 – 比武大会** 为了赢取国君的青睐，高贵的战士们奋勇比试。
除主将之外的友方**食肉王廷英雄**可以重投结果为 1 的命中骰。
- 6 – 国境卫士** 王国领土上的邪秽之物必须被净化殆尽。
至少有一半模型位于己方领地的友方**食肉王廷**单位可以重投结果为 1 的保护骰。

你军队中的每个**英雄**都可以使用以下指挥能力：
通用指挥能力：进食狂热：当王廷向敌军挺近时，贵族们高声宣告筵席开始。
作用对象：一个友方**食肉王廷**单位，该单位必须符合下列两种条件之一：
1) 完全位于一个友方**食肉王廷英雄** 12 寸内；
2) 完全位于你的主将 18 寸内；
使用时机：在近战阶段中，上述单位第一次攻击完毕后
能力效果：那个单位可以立即跟进并攻击一轮。
一个单位一个回合只能受此能力作用一次

复活能力：
本规则书中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”也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；除非自身所属单位原本就已经位于敌方单位的 3 寸内,此时,本限制无效。

四大王朝

如果你的军队是**食肉王廷**军队，你就可以为全军选择四大王朝的关键词，并获得对应的特殊能力。

四大王朝分别是：

- > **亡枯王朝 (Morgaunt)**
- > **虚恸王朝 (Hollowmourne)**
- > **炙肤王朝 (Blisterskin)**
- > **血骨王朝 (Gristlegore)**

选择关键词之后，你军队中的所有单位都会获得对应王朝的关键词。有的单位原本就拥有某一王朝的关键词，如此他们便不能再获得新的王朝关键词，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四大王朝的固有战斗特性（战斗特性是影响你全军的所有单位的额外规则），专属指挥能力，四大王朝主将所各自拥有的专属主将特性，以及军团专属的魔法道具。

但需要注意的是，如果你选择四大王朝中的任何一个作为自己的关键词，就会受到如下的限制：

- > 拥有四大王朝关键词的主将必须使用对应王朝的主将特性，而不能选用后文中的通用主将特性。
- > 拥有四大王朝关键词军队中的**英雄**选择的第一件魔法道具必须是对应王朝的魔法道具。

亡枯王朝

王朝特性：血腥忠诚 亡枯王朝的侍臣与仆役们之间有着极强的荣誉感，会为了彼此并肩奋战。

完全位于友方**亡枯仆役单位** 12 寸内的友方**亡枯侍臣单位**可以重投结果为 1 的命中骰；

完全位于友方**亡枯侍臣单位** 12 寸内的友方**亡枯仆役单位**的人多势众能力只需单位中有 10+ 模型便可以生效，而非原本所需的 20+，人多势众能力的具体效果详见单位规则部分。

主将特性：蛮勇骑士道 亡枯王朝的统治者们为了保护弱小与不幸者勇猛奋战。

主将在位于友方**仆役单位** 12 寸内时可以重投结果为 1 的命中骰。

指挥能力：尸潮伟阵 亡枯王廷们用一波接一波的苍白战士碾碎敌人。

作用对象：一个被完全消灭的友方**亡枯仆役单位**

使用时机：上述单位被消灭时

能力效果：投掷一颗 D6，若结果为 4+，则你将一个与被消灭的单位完全一样的新单位部署到桌面上；

这个新单位必须完全布置于桌面边缘的 6 寸之内，同时距离任何敌军模型 9 寸之外。

此能力一个阶段只能使用一次。

魔法道具：尘封冠冕 用古老的骨骼结合肌腱加工而成，这面残酷的皇冠是亡枯君权的终极象征。

完全位于装备者 12 寸内的友方**亡枯单位**不进行对战震慑测试；

如果装备者同时还是主将，则影响范围改为 18 寸。

虚恸王朝

王朝特性：破阵冲锋 虚恸王朝最强壮的战士们狂暴地发起猛攻。

友方**虚恸侍臣**和**虚恸骑士**单位在冲锋的同回合中，可以重投近战攻击结果为 1 的造伤骰

主将特性：盗墓者 虚恸王朝的摄政王们立下神圣誓言，必要寻回无数世代前皇帝所遗失的神器。

当主将位于持有魔法道具的敌方**英雄** 3 吋内时，其装备的近战武器的攻击次数和伤害值都+1。

指挥能力：饥渴十字军 虚恸王朝的统治者们敦促着自己的战士们永远向前。

作用对象：一个友方**虚恸单位**，该单位必须符合下列两种条件之一：

1) 完全位于一个友方**虚恸英雄** 9 寸内；

2) 完全位于一个作为主将的友方**虚恸英雄** 18 寸内；

使用时机：你的英雄阶段开始时

能力效果：该单位的奔跑骰和冲锋骰结果+1，并且可以在同一个回合中奔跑和冲锋，直到你的下一个英雄阶段开始时为止。

魔法道具：尸庙拳铠 当持有者战斗时，这副用朽烂血肉制成的拳套不停渗出黑血。

装备者冲锋之后，选择一个位于其 1 吋内的一个敌方单位投 D6，若结果为 2+，则这个敌方单位受到 D3 点致命伤害。

炙肤王朝

王朝特性：闪火疾速 炙肤王朝的军队以可怖的高速进行急行军。
友方炙肤单位的移动力+2。

主将特性：炼狱演说家 炙肤王朝的仆从战士们盲目的服从统治者的神圣指令。
在你的英雄阶段开始时，如果你的主将位于桌面上，便为其投掷 D6，如结果为 4+，你得到 1 点指挥点数。

指挥能力：炽炎苍穹之主 炙肤王朝的飞翼骑士们飞向空中，从上至下包围敌人。

作用对象：一个可以飞行的友方炙肤单位，该单位必须符合下列两种条件之一：

- 1) 完全位于一个友方炙肤英雄 12 寸内；
- 2) 完全位于一个作为主将的友方炙肤英雄 18 寸内；

使用时机：你的移动阶段开始时

能力效果：将这个单位移出桌面，并重新布置于任意敌方单位 9 寸外的位置，且本阶段不能再移动。

魔法道具：海希之眼 这颗从水晶龙眼眶中凿出的宝珠，放射着刺眼光芒，让敌人眼中填满恐怖景象。
对完全位于装备者 6 吋内的友方炙肤单位的远程攻击的命中骰结果-1。

血骨王朝

王朝特性：无双凶猛 血骨王朝的冠军与不死巨兽们带着狂暴怒火投身战斗。

友方血骨英雄或血骨怪兽的攻击命中骰投出未修正的 6 时，这一下攻击算作 2 次命中，而非原本的 1 次。

译者注：除非说明，否则相同触发条件的特效不会叠加生效，如：有的单位命中骰投出未修正的 6 时会直接造成 6 点致命伤害，与此能力同时存在时，则会造成 6 点致命伤害，以及一次普通命中（需要再投掷造伤骰和保护骰），而不是直接造成 12 点致命伤害。

主将特性：狂野冲击 血骨鬼主能够在敌人有机会反击前就将其彻底击溃。
此主将冲锋的同回合，在近战阶段开始时攻击，但不能在此阶段中再次攻击，除非有效果使得他可以再次攻击。

指挥能力：战争召唤 血骨王朝的统治者可以强迫濒死状态的仆从们爆发出恐怖的力量。

作用对象：一个在近战阶段中还未攻击就被杀死的血骨英雄或血骨怪兽，该单位必须符合下列两种条件之一：

- 1) 完全位于一个友方血骨英雄 12 寸内；
- 2) 完全位于一个作为主将的友方血骨英雄 18 寸内；

使用时机：在近战阶段中，上述单位被杀死时

能力效果：在移除上述单位之前，上述单位可以跟进并攻击一轮，再移除桌面。

一个单位一个回合只能受此能力作用一次

魔法道具：古尔巨嘴碎片 这片界石碎片可以使携带者的下巴剧烈伸展，可以活生生的吞下敌人。
一次性道具。在近战阶段开始时，你可以选择一个位于持有者 1 吋内的敌方模型并为其投掷一颗 D6，如这颗骰子的结果大于目标模型的最大生命值，那个模型便被杀死。

食肉王廷通用主将特性

如果你的军队没有选择四大王朝之一，那么你就可以从下列的两张表格中选择自己的主将特性。这些主将特性的具体要求和效果都详见下方的列表。
如无特殊说明，主将特性只影响作为主将的英雄的攻击，而不影响坐骑的攻击。

皇族

(只有**鬼主英雄**可以选择)

1-死亡使者-Bringer of Death

此主将可以重投造伤骰

2-暴虐噬肉者-Frenzied Flesh-eater

此主将 3 寸内受伤的敌方模型时，可以重投命中骰和造伤骰

3-疯癫野蛮-Savage Beyond Reason

此主将的攻击命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中

4-至尊恐魔-Majestic Horror

此主将使用指挥能力召唤**食肉王廷**单位时，无需消耗指挥点数

5-黑暗巫术-Dark Wizardry

此主将的施法、破法、驱散骰结果都+1

6-臆想统御-Completely Delusional

一次性能力，如果你的主将仍然存活，你可以在你的英雄阶段中替换一次你军队的王廷癡症。

贵胄

(只有**侍臣英雄**可以选择)

1-死亡使者-Bringer of Death

此主将可以重投造伤骰

2-暴虐噬肉者-Frenzied Flesh-eater

此主将 3 寸内受伤的敌方模型时，可以重投命中骰和造伤骰

3-疯癫野蛮-Savage Beyond Reason

此主将的攻击命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中

4-壮硕蛮怪-Hulking Brute

此主将生命值+1

5-残忍监工-Cruel Taskmaster

此主将可以重投自己的召集能力中决定有多少个模型可以复活的骰子，但每次重投都必须重投所有的骰子。

6-黑暗侍僧-Dark Acolyte

此主将获得**法师**关键词，并且可以像**鬼主食尸鬼王**一样施法和破法。

食肉王廷通用魔法道具

食肉王廷军队中的一个**英雄**可从下列表中选择一件魔法道具使用，你可以手动为其选择，也可以投掷 D6 来随机决定。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。玩家应在决定自己军队中的主将之后，再宣布己方**英雄**持有魔法道具的细节。

每一件魔法道具只能被选择一次，而每个**英雄**也只能选择一件魔法道具。如无特殊说明，魔法道具只影响装备者的攻击，而不影响装备者坐骑的攻击。

皇室珍宝

(只有**鬼主英雄**可以选择)

1-第一王廷玺戒-Signet of the First Court

装备者的近战攻击造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击伤害+1

2-碎叶胸针-Splintervane Brooch

敌方法师位于装备者 18 寸内时施法骰结果-1

3-血河圣杯-Blood-river Chalice

一次性道具。在你的英雄阶段开始时，装备者可以回复 D6 点生命值

4-冷酷骨冠-The Grim Garland

敌方单位位于装备者 6 寸内时勇气值-2

5-人皮法袍-The Dermal Robe

装备者的施法、破法、驱散骰结果+1

6-巨人之心-Heart of the Gargant

一次性道具。在任意近战阶段开始时使用，本阶段中，装备者以及其坐骑可以重投造伤骰

贵族遗产

(只有**侍臣英雄**可以选用)

1-恸哭骨棒-Keening Bone

选择装备者的一件近战武器，使其射程变为 3 寸

2-疯狂勋章-Medal of Madness

一个大回合一次，装备者可以不消耗指挥点数使用一次**加速行进**或**振奋军心**或**冲向胜利**指挥能力，且如此使用指挥能力时视为主将

3-剥皮锦旗-The Flayed Pennant

完全位于装备者 12 寸内的友方**食肉王廷**单位可以重投冲锋骰

4-腐尸魔杖-Carrion Wand

在你的英雄阶段，装备者可以如**法师**一般尝试施放一次奥术飞弹，且施放时施法骰结果+1

5-塑肉斗篷-The Fleshform Raiment

敌方单位位于装备者 3 寸内时勇气值-1

6-胆汁陈酿-The Bilious Decanter

一次性道具。在任意近战阶段开始，你可以宣布使用此道具，若如此，本阶段中装备者的近战武器攻击次数+2

食肉王廷法术表

食肉王廷联军中的**法师**在总规则中的奥术飞弹和神秘护盾之外还掌握癫狂法系中的法术。

在游戏开始前，玩家可以为每个**食肉王廷**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**可以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。

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。

「癫狂」法系

每个符合前文条件的**法师**可以从中选择一个魔法

1. **白骨风暴-Bonestorm** 施法值 5 法师召唤出一阵碎骨旋风，切碎他的敌人

为位于施法者 12 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 2+，则对应单位受到 1 点致命伤害

2. **鬼魂军团-Spectral Host** 施法值 6 法师向先人祈祷，召唤出一群幽魂盟友来快速转移友军

选择完全位于施法者 12 寸以内，且为其可见的一个友方单位，使这个单位可以飞行，若这个单位原本就可以飞行，则使这个单位可以在同一回合中奔跑和冲锋。

若施法骰结果为 10+，则可以选择最多 3 个友方单位作为此法术的目标。

3. **怪兽蛮勇-Monstrous Vigour** 施法值 5 法师召唤出一道持续的能量，使重伤的不死怪物迅速重返战斗

选择完全位于施法者 24 寸内的一个友方**食肉王廷**怪兽，使其在参考损伤表时，视为没有受到伤害。

4. **毒瘴笼罩-Miasmatic Shroud** 施法值 5 法师召出一道苍白的剧毒雾气，让敌人双目失明，无法呼吸

选择位于施法者 18 寸以内，且为其可见的一个敌方单位，投 3 个 D6：

每投出一个 5+，那个单位受到 1 点致命伤害；

若 3 个 D6 中有 2 个 D6 结果相同，则那个单位命中骰结果-1；

若 3 个 D6 结果都相同，则那个单位命中骰和造伤骰结果都-1。

5. **疯狂变异** 施法值 6 法师让附近的一群盟友的肢体急速膨胀生长，它们从而冲刺得更远

选择完全位于施法者 24 寸内的一个单个模型最大生命值不超过 6 的友方**食肉王廷**单位，使其移动力增加相当于其单个模型最大生命值的数值。

例如：若目标单位单个模型最大生命值为 6，则目标单位移动力+6。

若施法骰结果为 10+，则可以选择最多 3 个友方单位作为此法术的目标。

6. **鲜血盛宴** 施法值 7 法师吸出敌人的生命精华，用于治疗王廷的受伤战士

选择一个位于施法者 12 寸以内，且为其可见的敌方单位，以及那个敌方单位 6 寸内一个友方**食肉王廷**单位：

那个敌方单位受到 D3 致命伤害，每对那个敌方单位造成一点致命伤害，那个友方**食肉王廷**单位回复 1 点生命值；

若那个友方**食肉王廷**单位中单个模型最大生命值为 1，则改为复活那个友方**食肉王廷**单位中的 1 个模型；

若施法骰结果为 10+，则 D3 致命伤害改为 D6 致命伤害。

食肉王廷坐骑特性

食肉王廷军队中的一个骑乘皇家惧龙蝠或皇家丧尸龙的**英雄**可从下列表中选择一个特性作为自己坐骑的坐骑特性，你可以手动为其选择，也可以投掷 D6 来随机决定。

此外，你的军队中每包含一个阵型，就有另一个骑乘皇家惧龙蝠或皇家丧尸龙的**英雄**可以从中选择一条不同的特性。

每一个特性只能被选择一次，而每个**英雄**也只能选择一个特性。

惧龙蝠特性

(只有骑乘皇家惧龙蝠的**英雄**可以选择)

1-致命之速-Deathly Fast

此模型可以在同一回合中奔跑和射击

2-锋利爪牙-Razor-clawed

此坐骑的武器破甲值提高 1

3-恐怖寄生-Horribly Infested

此模型的寄生蝠群（见下文）能力直接造成 3 点致命伤害而不是 D3 点致命伤害

4-骇人坚韧-Horribly Resilient

此模型的王室血统（见下文）能力直接回复 3 点生命值而不是 D3 点生命值

5-残忍撕咬-Gruesome Bite

此模型可以重投尖牙巨嘴的命中骰

6-毁灭尖啸-Devastating Scream

此模型的损伤表中每一层死亡尖啸的数值都+1

丧尸龙特性

(只有骑乘皇家丧尸龙的**英雄**可以选择)

1-致命之速-Deathly Fast

此模型可以在同一回合中奔跑和射击

2-锋利爪牙-Razor-clawed

此坐骑的武器破甲值提高 1

3-剧毒吐息-Baneful Breath

此模型可以重投腐臭吐息的造伤骰

4-骇人坚韧-Horribly Resilient

此模型的王室血统（见下文）能力直接回复 3 点生命值而不是 D3 点生命值

5-朽腐之牙-Necrotic Fangs

此模型可以重投巨颚撕咬的伤害骰

7-死从天降-Death From The Skies

在布置此模型时，可以不将此模型布置在桌面上，而是放在桌边宣布待命；

在你的任意移动阶段结束时，你可以将此模型布置到桌面上距离任意敌方单位 9 寸外的位置。

恐怖王座 0 分

Charnel Throne		战场定位：地形
分数与规模	此地形包含一个模型，此模型 0 分，军表中至多只能有 1 个此模型	
关键词	地形、食肉王廷、恐怖王座	
<div></div>		
部署规则	<p>双方选择领地后，开始部署单位前，你必须将此模型完全放置于己方领地内，完全位于桌面边缘 12 寸，以及任务目标点和其他地形 1 寸外的位置</p> <p>总规则中所有关于地形的其它限制都对其生效。</p> <p>如果双方玩家都拥有“双方选择领地后，开始部署单位前.....”时部署地形的能力，则双方玩家进行拼骰，由拼骰胜者决定谁先部署地形。</p>	
能力	<p>地形：此模型是一个地形、此模型是一个障碍物。</p> <p>食尸鬼地标：食肉王廷的单位视此地形拥有振奋地形效果，其他单位视此地形有险恶地形效果。</p> <p>总规则振奋地形效果：位于此地形 1 寸内的单位勇气值+1。</p> <p>总规则险恶地形效果：位于此地形 1 寸内的单位勇气值-1。</p> <p>统治者之望：位于此地形一寸内的鬼主大摄政和鬼主食尸鬼王可以不消耗指挥点数使用其规则上的指挥能力。</p>	

鬼主食尸鬼王-骑乘皇家惧龙蝠 420 分

Abhorrant Ghoul King on Royal Terrorgheist				战场定位：领袖、巨兽					
分数与规模		此单位包含一个模型，这个模型 420 分							
关键词		死亡、吸血鬼、食肉王廷、鬼主、怪兽、英雄、法师、鬼主食尸鬼王							
<div></div>									
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		血腥利爪 坐骑：此模型的坐骑装备死亡尖啸、骨质巨爪和尖牙巨嘴							
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		
血腥利爪	1	5	3+	3+	-1	1	无		
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		

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

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	<p>飞行：此模型可以飞行。</p> <p>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。</p> <p>王室血统：在你的英雄阶段，此模型可以回复 D3 点生命值。</p> <p>魔法能力： 本模型是法师，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。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、不洁精魂法术</p> <p>>不洁精魂 – 施法值 6 选择完全位于施法者 24 寸内，且为其可见的一个友方食肉王廷单位，直到你的下个英雄阶段，那个单位每受到 1 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。</p> <p>指挥能力：召唤近卫 •作用对象：无 •使用时机：在你的移动阶段结束时，且此模型位于桌面上才可以使用此能力 •能力效果：将一个有 3 个模型的有骑士关键词的单位加入你的军队并布置到桌面上，距离任意敌方单位 9 寸以外，完全位于桌面边缘 6 以寸内的位置。 一个模型一场游戏只能使用一次此能力。</p>
----	--

鬼主食尸鬼王-骑乘皇家丧尸龙 440 分

Abhorrant Ghoul King on Royal Zombie Dragon				战场定位：领袖、巨兽			
分数与规模		此单位包含一个模型，这个模型 440 分					
关键词		死亡、吸血鬼、食肉王廷、鬼主、怪兽、英雄、法师、鬼主食尸鬼王					
<div></div>							
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		血腥利爪 坐骑：此模型的坐骑装备腐臭吐息、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
血腥利爪	1	5	3+	3+	-1	1	无
巨颚撕咬	3	3	4+	3+	-2	D6	无
利爪	2	*	4+	3+	-1	2	无

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

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	<p>飞行：此模型可以飞行。</p> <p>王室血统：在你的英雄阶段，此模型可以回复 D3 点生命值。</p> <p>魔法能力： 本模型是法师，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。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、凶狠饥饿法术</p> <p>>凶狠饥饿 – 施法值 6 直到你的下个英雄阶段，完全位于此模型 16 寸内的友方食肉王廷单位可以重投近战攻击的造伤骰</p> <p>指挥能力：召唤庭臣 •作用对象：无 •使用时机：在你的移动阶段结束时，且此模型位于桌面上才可以使用此能力 •能力效果：将一个有侍臣关键词的单位加入你的军队并布置到桌面上，距离任意敌方单位 9 寸以外，完全位于桌面边缘 6 以寸内的位置。 一个模型一场游戏只能使用一次此能力。</p>
----	--

鬼主大摄政 240 分

Abhorrant Archregent			战场定位：领袖						
分数与规模		此单位包含一个模型，这个模型 240 分							
关键词		死亡、吸血鬼、食肉王廷、鬼主、英雄、法师、鬼主大摄政							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		6		4+		7		10	
英雄装备		血腥利爪							
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	
血腥利爪		1	7	3+	3+	-1	1	无	

能力	帝胄血统：在你的英雄阶段，此模型可以回复 3 点生命值。
	魔法能力： 本模型是 法师 ，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。 本模型掌握 奥术飞弹 、 神秘护盾 、 凶残饥饿 法术
	> 凶残饥饿 – 施法值 6 选择完全位于此模型 24 寸内，且为其可见的一个友方 食肉王廷 单位，直到你的下个英雄阶段，那个单位近战武器攻击次数+D3。 指挥能力：召唤帝国卫队 • 作用对象 ：无 • 使用时机 ：在你的移动阶段结束时，且此模型位于桌面上，才可以使用此能力 • 能力效果 ：选择以下一个单位加入你的军队并布置到桌面上： 1) 一个有 侍臣 关键词的单位 2) 一个最多包含 3 个模型的有 骑士 关键词的单位 3) 一个最多包含 20 个模型的有 仆役 关键词的单位 将这个单位布置到距离任意敌方单位 9 寸以外，完全位于桌面边缘 6 以寸内的位置。 一个模型一场游戏只能使用一次此能力。

鬼主食尸鬼王 160 分

Abhorrant Ghoul King			战场定位：领袖						
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 160 分								
关键词	死亡、吸血鬼、食肉王廷、鬼主、英雄、法师、鬼主食尸鬼王								
<div></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		血腥利爪							
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		
血腥利爪	1	6	3+	3+	-1	1	无		

能力	王室血统： 在你的英雄阶段，此模型可以回复 D3 点生命值。
	魔法能力： 本模型是 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。 本模型掌握 奥术飞弹 、 神秘护盾 、 黑暗饥饿 法术
	>黑暗饥饿 – 施法值 5 选择完全位于此模型 24 寸内，且为其可见的一个友方 食肉王廷 单位，直到你的下个英雄阶段，那个单位近战武器攻击次数+1。
	指挥能力：召唤士兵 • 作用对象： 无 • 使用时机： 在你的移动阶段结束时，且此模型位于桌面上，才可以使用此能力 • 能力效果： 将一个最多包含 10 个模型的有 仆役 关键词的单位加入你的军队并布置到桌面上，距离任意敌方单位 9 寸以外，完全位于桌面边缘 6 以寸内的位置。 一个模型一场游戏只能使用一次此能力。

嗜血狂蝠侍臣 160 分

Varghulf Courtier			战场定位：领袖						
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 160 分								
关键词	死亡、鬼侍、食肉王廷、侍臣、英雄、嗜血狂蝠侍臣								
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		10		5+		8		10	
英雄装备		巨大利爪、刀锋尖牙							
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	
巨大利爪		2	4	3+	3+	-1	2	此模型 3 寸内有 10+敌方模型时，此武器攻击次数+2	
刀锋尖牙		1	1	3+	2+	-2	D3	无	

能力	飞行：此模型可以飞行。
	召集王臣：在你的英雄阶段，为此模型投 6 个 D6： >每投出一个 2+，你可以复活此模型 10 寸内的一个友方仆役单位中的一个模型； >每投出一个 5+，你可以复活此模型 10 寸内的一个友方骑士单位中的一个模型； 此能力一次可以给不同的单位复活模型，但一颗骰子不能既复活骑士又复活仆役。 例：投出 3 个 5+时，可以给 3 个不同的骑士单位各复活一个模型
	吸食法术：若此模型 18 寸内有友方鬼主成功施放了一个法术且未被破法，则此模型可以重投命中骰，直到你的下个英雄阶段。
	胜利欢宴：近战阶段结束时，若此模型本阶段消灭了任意敌方模型，则可以回复 D3 点生命值。

墓穴妖鬼侍臣 60 分

Crypt Ghast Courtier				战场定位：领袖					
分数与规模		此单位包含一个模型，这个模型 60 分							
关键词		死亡、鬼侍、食肉王廷、侍臣、英雄、墓穴妖鬼侍臣							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		6		5+		4		10	
英雄装备		骨棒、脏爪							
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		
骨棒	1	3	3+	3+	-	1	无		
脏爪	1	2	4+	3+	-	1	无		

能力	<p>召集仆役：在你的英雄阶段，为此模型投 6 个 D6： 每投出一个 2+，你可以复活此模型 10 寸内的一个友方仆役单位中的一个模型； 此能力一次可以给不同的单位复活模型。</p> <p>例：投出 3 个 2+ 时，可以给 3 个不同的仆役单位各复活一个模型</p> <p>争夺军功：若此模型在近战阶段中杀死了任意敌方模型，则本阶段中，完全位于此模型 16 寸内的友方仆役单位近战武器攻击次数+1。</p>
----	---

墓穴食尸鬼 100 分

Crypt Ghouls		战场定位：战线					
分数与规模	单位中包含 10-40 个模型，每 10 个模型 100 分，在 40 人满编时降为 360 分						
关键词	死亡、鬼侍、食肉王廷、仆役、墓穴食尸鬼						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		6	6+	1	10		
全队装备	肮脏爪牙						
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
肮脏爪牙	1	2	4+	4+	-	1	无
队长特效	此单位中有一个模型为墓穴妖鬼，他的近战武器攻击次数+1						
	人多势众：此单位有 20+模型时，肮脏爪牙攻击次数+1。						
能力	王室认可：此单位完全位于一个友方鬼主 18 寸内时可以重投结果为 1 的命中骰						

墓穴狱鬼侍臣 120 分

Crypt Infernal Courtier		战场定位：领袖
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 120 分	
关键词	死亡、鬼侍、食肉王廷、侍臣、英雄、墓穴狱鬼侍臣	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			12			4+		6		10	
英雄装备		恶臭吐息、穿刺利爪									
远程武器列表											
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效				
恶臭吐息	9	1	4+	3+	-1	D3	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				
穿刺利爪	1	5	4+	3+	-1	2	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	飞行：此模型可以飞行。
	召集卫队：在你的英雄阶段，为此模型投 6 个 D6：
	每投出一个 5+，你可以复活此模型 10 寸内的一个友方墓穴剥皮鬼单位中的一个模型；此能力一次可以给不同的单位复活模型。 例：投出 3 个 5+时，可以给 3 个不同的墓穴剥皮鬼单位各复活一个模型。

墓穴剥皮鬼 170 分

Crypt Flyers			战场定位：无					
分数与规模		单位中包含 3-12 个模型，每 3 个模型 170 分						
关键词		死亡、鬼侍、食肉王廷、骑士、墓穴剥皮鬼						
<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		死亡尖叫、穿刺之爪						
装备替换与额外装备		无						
远程武器列表								
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
死亡尖叫	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 2D6，结果每高出目标勇气一点，目标单位受到 1 点致命伤害。目标单位位于攻击的模型 3 寸外时，上述 2D6 结果-2。					
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	
穿刺之爪	1	4	4+	3+	-1	1	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	
队长特效	此单位中有一个模型为墓穴狱鬼，他的近战武器攻击次数+1							
能力	飞行：此单位可以飞行。							

墓穴骇鬼侍臣 120 分


Crypt Haunter Courtier		战场定位：领袖
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 120 分	
关键词	死亡、鬼侍、食肉王廷、侍臣、英雄、墓穴骇鬼侍臣	



单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值	
数值			7		4+		6		10	
英雄装备		巨大骨棒，污秽利爪								
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			
污秽利爪	1	2	4+	3+	-	1	无			
巨大骨棒	1	3	4+	3+	-	3	无			

能力	贵族血统：在你的英雄阶段，此模型可以回复 1 点生命值。
	国王亲选：此模型位于友方 鬼主 18 寸内时可以重投命中骰。
	召集精锐：在你的英雄阶段，为此模型投 6 个 D6： 每投出一个 5+，你可以复活此模型 10 寸内的一个友方 墓穴恐鬼 单位中的一个模型； 此能力一次可以给不同的单位复活模型。
	例：投出 3 个 5+时，可以给 3 个不同的墓穴恐鬼单位各复活一个模型。

墓穴恐鬼 130 分

Crypt Horrors				战场定位：无					
分数与规模		单位中包含 3-12 个模型，每 3 个模型 130 分							
关键词		死亡、鬼侍、食肉王廷、骑士、墓穴恐鬼							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		7		5+		4		10	
全队装备		骨棒利爪							
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		
骨棒利爪	1	3	4+	3+	-	2	造伤骰投出未修正的 6 时, 这下攻击伤害变为 3		
队长特效	此单位中有一个模型为墓穴骇鬼，他的近战武器攻击次数+1								
	贵族血统：在你的英雄阶段，此单位可以回复 1 点生命值。								
能力	国王亲选：此单位完全位于友方鬼主 18 寸内时可以重投命中骰。								

凿髓公爵
 120 分

	Duke Crakmarrow	战场定位：领袖
分数与规模	此单位包含一个模型，只能和阴冷守望一起加入军表，一共 120 分，且在军表中不能重复	
关键词	死亡、鬼侍、食肉王廷、虚恸、侍臣、英雄、xx 公爵	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			6			5+		4		10	
英雄装备		战斧									
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				
战斧	2	3	3+	3+	-1	2	无				

能力	英勇冠军：此模型对怪兽的攻击伤害+1。
	召集守望：在你的英雄阶段，选择此模型 3 寸内的一个友方阴暗守望单位，投 6D6：每投出一个 2+，可以复活那个单位中的一个模型。

阴冷守望

The Grymwatch				战场定位：无					
分数与规模		此单位包含 6 个模型，只能和凿髓公爵一起加入军表，一共 120 分，且在军表中不能重复							
关键词		死亡、鬼侍、食肉王廷、虚恻、阴冷守望							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		6		6+		1		10	
全队装备		食尸鬼装备骨棒和脏爪，蝙蝠装备尖牙							
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		
骨棒和脏爪	1	2	4+	4+	-	1	无		
尖牙	1	D6	4+	4+	-	1	无		
队长特效		无							
		猎兽任务：此单位对怪兽的攻击伤害+1。							
能力		王家亲卫：友方凿髓公爵位于此单位 3 寸内时，每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 4+，则将那点伤害或致命伤害转移给此单位。							

皇家惧龙蝠 300 分

Royal 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 300 分						
关键词	死亡、食肉王廷、御龙、怪兽、皇家惧龙蝠						
<div></div>							
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	此模型装备死亡尖啸、骨质巨爪和尖牙巨嘴						
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。						
	王家御龙：在你的英雄阶段，若此模型位于友方鬼主 6 寸内，则此模型可以回复 D3 点生命值。						

皇家丧尸龙 300 分

Royal 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 300 分	
关键词	死亡、食肉王廷、御龙、怪兽、皇家丧尸龙	



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、巨顎撕咬和利爪									
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			
巨顎撕咬		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。
----	-------------

乌索然圣杯 50 分

Chalice of Ushoran		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含一个模型，这个模型 50 分，这是一个在军表中不可重复的无尽法术	
关键词	无尽法术、乌索然圣杯	
<div></div>		
召唤条件	> 召唤乌索然圣杯- 施法值 6，只有 鬼主 和 纳加什 可以尝试释放本法术。 将此法术完全部署在施法者 24 寸以内	
能力	灵魂窃取 ：每个回合结束时，本回合中每有一个模型在此法术 12 寸内被杀死，投一个 D6，每投出一个 4+，你选择： 1) 回复此法术 12 寸内的一个 食肉王廷 模型的 1 点生命值， 2) 复活完全位于此法术 12 寸内的一个单个模型最大生命值为 1 的 食肉王廷 单位中的一个模型。	

死尸路障 40 分

Cadaverous Barricade		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含一个模型，这个模型 40 分，这是一个在军表中不可重复的无尽法术	
关键词	无尽法术、死尸路障	
		
召唤条件	> 召唤死尸路障- 施法值 5，只有 鬼主 和 纳加什 可以尝试释放本法术。 将此法术完全部署在施法者 24 寸以内，敌方单位 1 寸外	
能力	鬼手阻挠 ：从此法术 3 寸内开始移动的模型的所有移动距离减半。 死亡 单位不受此效果影响。 恶心屏障 ：在一个单位受到远程攻击时，若那个单位中的所有模型都位于此法术 1 寸内，且攻击者与此法术之间的距离小于攻击者与那个单位之间的距离，则那个单位视为在掩体中。	

尸马奔腾 70 分

Corpsemare Stampede		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含一个模型，这个模型 70 分，这是一个在军表中不可重复的无尽法术	
关键词	无尽法术、尸马奔腾	
		
召唤条件	> 召唤尸马奔腾— 施法值 7，只有鬼主和纳加什可以尝试释放本法术。 将此法术完全部署在施法者 3D6 寸以内	
能力	<p>掠食性：此模型是一个掠食性无尽法术，具有 14 寸移动力，并且可以飞行。</p> <p>疯狂疾驰：布置此法术的玩家可以立即移动一次此法术。</p> <p>无情践踏：此模型移动后，为经过的每个单位投 5D6，每有一个结果大于那个单位中的单个模型最大生命值，那个单位受到 1 点致命伤害，而每投出一个 6，则改为 D3 致命伤害。</p>	

食肉王廷阵型

本页中收录了食肉王廷阵营的所有阵型。

除去加粗的关键词外，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。

食肉王廷 60 分

Cannibal Court		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个王室家族阵型，1 个王家常侍阵型，1 个死亡守望阵型，1 个王家屠场阵型，1 个尸鬼哨兵阵型，1 个王家精兵阵型，1 个王家鬼侍阵型，1 个王家御龙阵型	
能力	黑暗之主 ：若你的主将为 鬼主大摄政 或 鬼主食尸鬼王 ，则其可以使用此阵型中其他单位规则上的指挥能力。	

王室家族 120 分

Royal Family		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个鬼主大摄政 或 鬼主食尸鬼王-骑乘皇家惧龙蝠 或 鬼主食尸鬼王-骑乘皇家丧尸龙，2-6 个鬼主食尸鬼王	
能力	王府权贵 ：此阵型中的单位 10 寸内的友方侍臣使用其召集能力时，投 7 个 D6 而不是 6 个 D6。	

王家常侍 110 分

Attendants at Court		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个墓穴骇鬼侍臣，2 个墓穴恐鬼单位	
能力	忠实臣子 ：若你的主将为 鬼主大摄政 或 鬼主食尸鬼王 ，且未曾被杀死，则此阵型中的单位可以重投命中骰。	

死亡守望 110 分

Deadwatch		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个墓穴狱鬼侍臣，3 个墓穴剥皮鬼单位	
能力	王之亲军 ：在你的英雄阶段，此阵型中的一个位于敌方单位 3 寸内的单位可以进行一轮近战攻击。	

王家屠场 120 分

Abattoir		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个墓穴骇鬼侍臣，2 个墓穴恐鬼单位，1 个墓穴食尸鬼单位	
能力	积攒肢体 ：近战阶段结束时，为每个位于此阵型中的模型 3 寸内的敌方模型投 D6，若结果为 6，则那个敌方模型所在的单位受到 1 点致命伤害。	

尸鬼哨兵 180 分

Ghoul Patrol		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个墓穴妖鬼侍臣，3 个墓穴食尸鬼单位	
能力	哨兵出巡 ：在布置此阵型中的一个单位时，你可以不将那个单位布置于桌面上，而是放在桌边宣布待命。在你的第一个移动阶段结束时，将那个单位完全布置到桌面上距离任意敌方单位 9 寸外，桌面边缘 6 寸内的位置。	

王家精兵 120 分

King's Ghouls		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个墓穴妖鬼侍臣，1 个墓穴恐鬼单位，2 个墓穴食尸鬼单位	
能力	王廷近卫：此阵型中的单位完全位于同阵型的墓穴妖鬼侍臣 18 寸内时不进行震慑测试。	

王家鬼侍 120 分

Royal Mordants		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个嗜血狂蝠侍臣，1 个墓穴恐鬼单位，1 个墓穴剥皮鬼单位，1 个墓穴食尸鬼单位	
能力	臆想军令：在你的英雄阶段，此阵型中的一个完全位于同阵型的嗜血狂蝠侍臣 16 寸内的单位可以进行一次普通移动。	

王家御龙 120 分

Royal Menagerie		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	3+皇家丧尸龙 或 皇家惧龙蝠	
能力	巨兽成众：在你的英雄阶段，若此阵型中的模型 5 寸内有其他同阵型模型，则那个模型可以回复 D3 点生命值。	

食肉王廷分数总表

下列表格为食肉王廷所有单位、阵型与无尽法术的分数总表，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。

食肉王廷英雄

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
鬼主大摄政	240	1	1	领袖	鬼主
鬼主食尸鬼王	160	1	1	领袖	鬼主
鬼主食尸鬼王- 骑乘皇家惧龙蝠	420	1	1	领袖、巨兽	鬼主
鬼主食尸鬼王- 骑乘皇家丧尸龙	440	1	1	领袖、巨兽	鬼主
嗜血狂蝠侍臣	160	1	1	领袖	侍臣
墓穴妖鬼侍臣	60	1	1	领袖	侍臣
墓穴狱鬼侍臣	120	1	1	领袖	侍臣
墓穴骇鬼侍臣	120	1	1	领袖	侍臣
凿髓公爵	120	1	1	领袖	侍臣，特殊单位，全军唯一
阴冷守望		6	6	无	特殊单位，全军唯一

食肉王廷战线单位

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
墓穴食尸鬼	100/ 360	10	40	战线	仆役
墓穴恐鬼	130	3	12	无	骑士，在食肉王廷军队中且主将为墓穴骇鬼侍臣时，战场定位改为战线
墓穴剥皮鬼	170	3	12	无	骑士，在食肉王廷军队中且主将为墓穴狱鬼侍臣时，战场定位改为战线
皇家惧龙蝠	300	1	1	巨兽	在食肉王廷军队中且你的军队为血骨王朝时，战场定位改为战线
皇家丧尸龙	300	1	1	巨兽	在食肉王廷军队中且你的军队为血骨王朝时，战场定位改为战线

食肉王廷阵型

阵型名称	分值	阵型内容
食肉王廷	60	1个王室家族阵型，1个王家常侍阵型，1个死亡守望阵型，1个王家屠场阵型，1个尸鬼哨兵阵型，1个王家精兵阵型，1个王家鬼侍阵型，1个王家御龙阵型
王室家族	120	1个鬼主大摄政 或 鬼主食尸鬼王-骑乘皇家惧龙蝠 或 鬼主食尸鬼王-骑乘皇家丧尸龙，2-6个鬼主食尸鬼王
王家常侍	110	1个墓穴骇鬼侍臣，2个墓穴恐鬼单位
死亡守望	110	1个墓穴狱鬼侍臣，3个墓穴剥皮鬼单位
王家屠场	120	1个墓穴骇鬼侍臣，2个墓穴恐鬼单位，1个墓穴食尸鬼单位
尸鬼哨兵	180	1个墓穴妖鬼侍臣，3个墓穴食尸鬼单位
王家精兵	120	1个墓穴妖鬼侍臣，1个墓穴恐鬼单位，2个墓穴食尸鬼单位
王家鬼侍	120	1个嗜血狂蝠侍臣，1个墓穴恐鬼单位，1个墓穴剥皮鬼单位，1个墓穴食尸鬼单位
王家御龙	120	3+皇家丧尸龙 或 皇家惧龙蝠

食肉王廷无尽法术

单位名称	分值	战场定位	备注
尸马奔腾	70	无尽法术	掠食性无尽法术，移动距离 14，飞行
死尸路障	40	无尽法术	不可以移动，减速
乌索然圣杯	50	无尽法术	不可以移动，续航

食肉王廷可联军阵营

行尸走肉、死亡领主、死亡法师

- 1.1 修正了侍臣的复活能力 增加皇家丧尸龙和惧龙蝠阵线条件
- 1.2 添加【白骨】特殊能力说明，增加地穴恐鬼和地穴剥皮者的阵线条件
- 1.3 修正部分单位、阵型、特性、神器效果，增加联军范围，增加背景介绍
- 1.37 修正王室常侍阵型效果
- 1.38 更新 GHB2019FAQ 内容
- 1.39 整合 2019 冬季 FAQ 内容
- 1.4 全新版本
- 1.41 修正食尸鬼分数
- 1.42 修正妖鬼侍臣分数
- 1.43 修正食尸鬼武器和恐鬼移动力