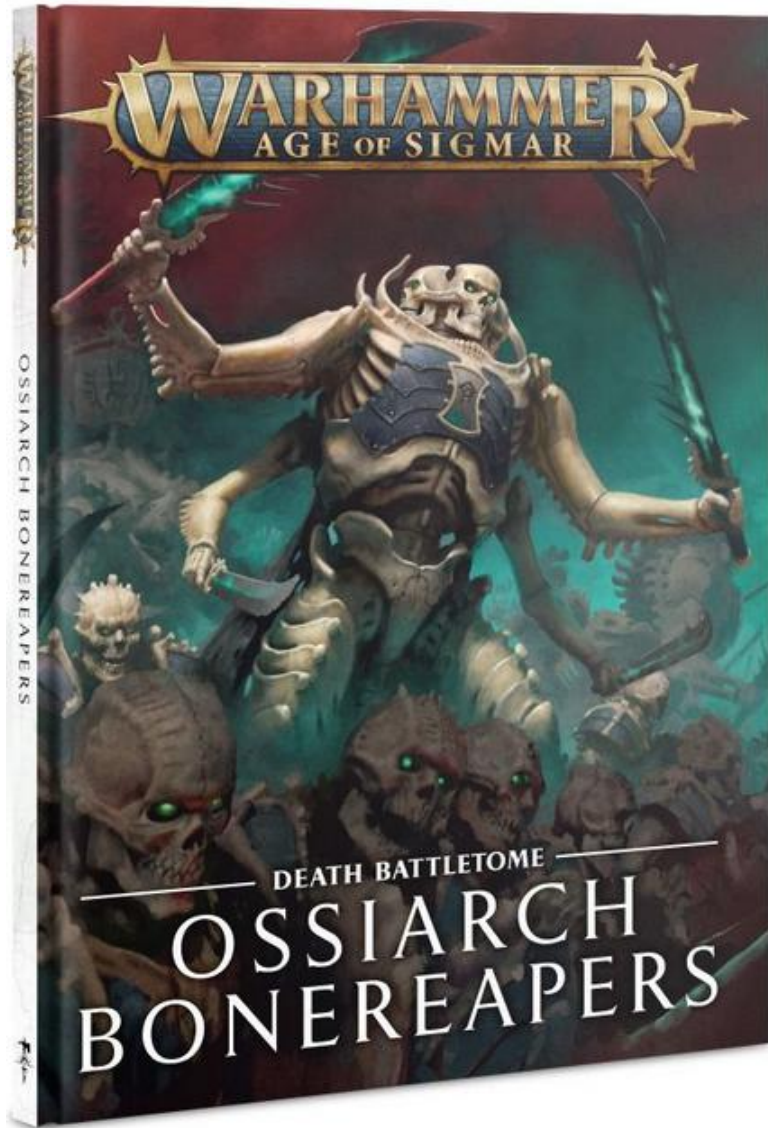


# 殄骨骸军

规则翻译与背景简述



**规则译者：芥川**

**背景译者：白牙**

**格式校对：源质下巴**

本文件是桌面战棋游戏《战锤：西格玛时代》中殄骨骸军阵营的规则翻译，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规则、魔法、魔法道具、不同的主将特性、指挥能力、所有单位的规则卡以及阵型等等。

在规则之外，本文件还包括了一些殄骨骸军的背景介绍，其中既有作为一个整体的殄骨骸军背景故事，也包括了其中细分出的子阵营。这是为了更好地让玩家认识和理解这个阵营，看懂这些规则背后的故事。进而对自己所进行的游戏能有更深的代入感。

殄骨骸军的故事和规则机制都非常丰富。在接下来的两页里，本文件会首先进行相关的背景故事讲解，随后转入阵营机制部分，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**

# 万骨合一

## 殓骨骸军背景故事简介

殓骨骸军的诞生可以追溯到凡界诸域的神话时代。当众神们团结协作时，纳伽什就已经开始了自己的图谋：当西格玛在诸界中建起最初的秩序城邦时，纳伽什对其允诺自己会用不知疲倦的亡灵仆从协助建设工作——但不死尊主的下仆们的工程并不仅限于地表。在这些伟大都市的地基深处，纳伽什下令秘密挖掘了大量广阔的墓穴和地洞，其中贮藏着许多人形的骨质“雕像”，它们便是日后殓骨骸军的雏形。

与乍看之下的形象不同，殓骨骸军的战士并非没有自我的低级骷髅，所有骸军士兵的身体都由精挑细选过的的骨头素材构装而成，其过程中涉及到大量的冥仪技法与魔力灌注。它们绝非凡界人士认识中的普通“亡灵”，而是远高于此的冥仪构造体，即使是最基层的骸铸守卫也可以轻易胜过许多低级骷髅和活人士兵。此外，多数时候，驾驭这些骨质构装体的也并非单个灵魂，而是经过冥仪师们层层筛选之后的灵魂组合——这一过程涉及到将大量优质灵魂中的必要部分拆解出来，重新组合，最终铸成不死尊主所需要的新人格。身体与灵魂皆由高级素材铸就，万骨万灵皆合为一，若想要彻底摧毁这些强大的亡灵构造体，唯有破坏其身上存放灵魂的墓沙水晶一途。虽然主人的意志不可忤逆，但几乎每一个殓骨骸军构造体都有着自己的智慧和意志，它们可以互相交流，也因此可以独自建立起庞大的帝国和军队。

殓骨骸军正是纳伽什梦想中那无情的绝对秩序之具现。无数白骨构造体日复一日地扩张着不死尊主的壮丽帝国，用白骨与石料建立都市和高耸入云的纳伽什雕像。在它们的社会中，并非所有成员都是为战争而生，但无论士兵还是学者，它们都在为唯一的共同目标而努力：将凡世诸域统一为名为「死托邦」的永恒国度。在死托邦的伟大愿景与规划中，所有人都绝对遵守纪律，绝不会产生一丝一毫的乱象。而在殓骨骸军内部，如方才所说，它们又被分为不同的阶层，其中既有工人和士兵、也有冥仪师和学者，在他们之上则是高级百骨长与统领，立于殓骨帝国顶点的人是“不败者”卡塔克罗斯，他是纳伽什钦定的墓城大君，亦是统帅万骨的白骨半神。

对于殓骨骸军个体来说，一个人的阶层越高，构成它人格的“原材料”灵魂数量就越少，因为它们的质量本身就足够优秀，无需从其它灵魂处拆解有价值的部分来补全其强度，自然，这些领袖的人格也就会更加完整。一名殓骨骸军的高级将领通常会有着勇武骑士的战斗技巧、威严总督的钢铁意志以及军事战略家的敏锐眼光；他们被设计为凡世诸域中最为伟大的将军，而这些亡者也确实具备着如此的威力。在战场上，骸军统领们能以凡人无法想象的极速分析战场局势，调整军队阵型，将自己麾下每一名战士的能力最大化地加以发挥；传说，墓城大君卡塔克罗斯本人更是能在战局之中完美的向军队中的每一名战士亲自下达命令，不放过每一个细微的破绽，轻易将敌人逼至绝境。此外，殓骨骸军的战士也不会犯下凡人的种种疏忽错误，能够以最快的速度执行统领的命令。

殓骨骸军的主要扩张手段是征收“骨税”，每当骸军进驻一个地区，便会派出大使，要求此地的生者居民按照一定额周期和数额上缴死者的骸骨，以此换取不受攻击的承诺。只要生者定时定量地上交骨税，那么殓骨骸军便会对其秋毫无犯，放任居民自流——而，一旦骨税未能达到标准，或生者胆敢反抗税务官，那么殓骨骸军们便会毫不留情的亲自“征收”自己所“应得”的骸骨，屠灭城市乃至整个国家，直到违抗不死尊主意志的生者全部化作骸军身体与灵魂的组成部件。

最初的骨税只需要生者们掘开坟墓便可满足，而随着时间的推移，骨税征收愈发频繁，终有一天，人们会被迫从生者中寻找骨税的来源——有时需要城中每个人都贡献出一条肢体，有时则是抽签来决定牺牲者。但，无论这些惨剧具体在何时发生，长远来看，所有位于骸军控制范围内的活人聚居点都会因为骨税而灭亡，最终成为纳伽什死亡帝国的一部分。

殓骨帝国已在死亡界煞以许中占据了巨大的领地，它们的骨质魔爪正大规模地向外蔓延，除去天堂界以外，几乎所有界域都出现了白骨构造体的远征大军，甚至，有传言声称，墓城死亡大君·不败者卡塔克罗斯本人已然率领麾下精兵，挺进八达节点，意欲直击三眼之王的御座。

# 殛骨军团

## 殛骨骸军子阵营简介

**亡骨禁卫：**这支军团是卡塔克罗斯的直属部队。他们既是战争老将，同时也是诸军团中最精通外交的交涉者。在卡塔克罗斯本人的意愿下，亡骨禁卫一直维持着一万人的数量。每当一名士兵在战斗中陨落，通过魔法感知得知此事的后方冥仪师们便会立刻开始制造替代品，所以，即便禁卫军征战的战场彼此之间相隔甚远，但凡世诸域中的亡骨禁卫会一直维持在一万名。此外，虽然卡塔克罗斯一直声称自己早已摆脱了凡人的情感，但他内心中的许多黑暗特质依然在亡骨禁卫之中显露无遗——每一名亡骨禁卫都有着来自卡塔克罗斯生前下属与同僚的灵魂碎片，通过冥仪法术，他会将一名过去同僚的灵魂拆成一百份，然后将这些碎片灌注进同一个作战单位中的不同士兵身上去，以此来满足自己那旁人无法想象的绝对掌控欲。

**岩骸精锐：**这支军团以骨坚如铁闻名，它们的身体素材都源于深埋地层中的上古化石，因此也会显出与众不同的深褐色。岩骸精锐不像其它军团那样进行骨税征收，取而代之的是，它们的远征大军辗转各界，在古老岩层中发掘最为坚固的材料。殛骨骸军原本便厚重的骨质盔甲与之相加，更是变得坚不可摧。统领本军团的并非是常见的军事长官，而是一群被称为死仪秘会的古老冥仪技师，早在神话时代，这些老者们便被纳加许亲自下达了命令，并在之后的岁月中用自己那无可比拟的天工技艺和艺术天赋塑造了一整个军团的构造体。死仪秘会的技师们蔑视个人思想，他们认为独立的身份与意志只不过是资源的浪费与滥用，因此彼此只以头衔相称。尽管如此，岩骸精锐的军队中那些出自死仪秘会之手的大批可怖巨型构造体与骨质恐兽依然将它们制造者的头衔随着它们无可阻挡的进军传播到了无数地区。

**骨驹君王：**这支军团以数量惊人的死亡骨骑为核心，它们是整个殛骨帝国中最为精锐的骑兵，也自认为是最有荣誉感的战士。在所有殛骨骸军之中，骨驹君王是最为充满活力的，与之相配的是，在塑造自己的躯体时它们也更偏爱新鲜的材料。每当一场战斗结束，骨驹君王的骸军们并不会回到冥仪工坊中进行补给与修补，而是直接在尸痕遍野的战场上就地取材，使用血淋淋的尸骨作为原材料。也是由于这个缘故，这些骑士们虽然外表看似高贵，但是身旁总会伴随着腐烂的血肉臭味，身上也常常遍布着血污。在收缴骨税上，骨驹君王经常会故意给予自己遇到的生者聚居点两个选项：要么完成数额巨大到不可能的骨税——比如一天之内每人交纳 6 吨骸骨——要么派出一名代表，在与军团的一名统领决斗中取胜。只要居民能完成其中一项，它们便会信守诺言，再也不踏入此城一步，但若是无法完成，军团便会判定这里的人不值得苟活，屠灭全城，进行收割。

**象牙典范：**这支军团被公认为是纳伽什骨托邦愿景的楷模典范和至尊体现——他们的造物可怖而又美丽，他们会不知疲倦的打磨自己的骨骼身躯以使其洁白无瑕，更有甚者可能会花上数天用精细的符文雕刻装点自己的身躯。可实际上，在内里，象牙典范的身体材料却源于野兽之骨。象牙典范驻扎在野兽界辜胡尔，辜胡尔不仅是无数蛮荒凶兽的家园，它本身也可称得上是一头狂野怪物，无人能真正将其驯服——而纳伽什狂妄地想要实现此目的。由兽骨所造的象牙典范在古尔建立要塞，与当地无数凶兽相抗。当这支楷模军团深陷血战时，蕴藏在兽骨中的野性便会脱笼而出，让这些前一刻还组成齐整城墙推进的战士们狂野地咆哮着扑向敌人。待到再次恢复理智之后，这些自视甚高的战士们又会极力掩盖发生过的一切，继续维持自己的典范形象。军团的总指挥，獠牙女王声称唯有通过这种方式，骸军才能在这个蛮荒世界上获得胜利，但在心底，每名象牙典范都知道，它们并没有征服辜胡尔，而是辜胡尔征服了它们。

**灭法骨众：**这支军团直属于死亡大君黑之阿克汉，若是没有阿克汉首肯，就连卡塔克罗斯本人也无权指挥与干预本军团的行动。灭法骨众的所有战士都以漆黑骨色示人。最初的灭法骨众源自那些被纳伽什隐藏在界域边缘，历经无数年奇诡魔法冲刷的殛骨构造体。而在黑色金字塔的建造完成之后，那些负责从死亡界边缘搬运墓沙的无数骷髅也被拆解制成了灭法骨众的身体。因为经年累月暴露在界域边缘强烈魔法下的缘故，灭法骨众军团的所有构造体都有着无可比拟的魔法抗性，再强大的魔法都可能在触碰它们漆黑骨骼的瞬间烟消云散。作为对阿克汉永恒忠心与督造黑色金字塔大功的褒奖，纳伽什将这支军团赠给了他。如今，阿克汉已与卡塔克罗斯达成协议，灭法骨众们在二位首脑的联合指挥下暗中占领了诸界域那凡物无法靠近的危险边界，此举不仅让他们夺得了大片崭新的领土，还进一步控制了每个界域的魔法源泉。

**葬火军团：**这支军团的设计目的和职能与其它所有殛骨军团从根本上完全不同。当其它军团同时需要负责战斗、扩张、建设与征收骨税时，葬火军团则是极为纯粹的毁灭化身，亦是纳伽什怒火的具现。葬火军团的军力远远超过其它任何骸军，这也与它们的独特战斗方式有关——葬火军团是消耗品，从一开始便不是骨托邦愿景的一部分，也不像其它冥仪构造体那样生来就为了持久维系，葬火军团士兵的焦黑骸骨下燃烧着烈火，它们的行军可以将一切挡路之敌化作灰烬，而在每个构造体被摧毁时，它们又更是会发生剧烈爆炸，确保与敌人同归于尽，彻底展示纳伽什的意志。这种令人不安的作战方式同时也动摇了军团内部的一些领袖，他们中的很多人都定下约定，若有一方不幸爆炸，另一方便应当尽力将其修复。战地指挥官科萨拉诺斯更是在纳加许与卡塔克罗斯不知情的情况下暗中禁止了对图书馆等地的焚烧，希望能找到改变自己军团悲惨现状的知识——毕竟，死灵震的失败已然证明纳加许的计划并非完美无缺。

# 殛骨骸军通用规则

在构筑军表时，一支完全由具备**殛骨骸军**关键词的单位组成的军队被称作殛骨骸军军队。  
殛骨骸军军队属于**死亡**大阵营下的殛骨骸军阵营，进而可以选择得到下列的所有殛骨骸军阵营能力。

下文中的所有表述都以“玩家已经选择了殛骨骸军阵营能力，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。

**奥西亚克帝国之君**：纳伽什是骨托邦伟大愿景的绝对至尊，阿克汉与卡塔克罗斯则时刻伫立在死亡之神的左右。  
**纳伽什**和**阿克汉**都可以加入殛骨骸军军队，即使他们原本并没有**殛骨骸军**关键词。  
如果你这样做了，他们便会额外得到**殛骨骸军**关键词。  
此外，如果你的军队中包括了**阿克汉**或**纳伽什**，你的军表中就不能加入佣兵。

**百骨长与亡骸百骨长**：在殛骨骸军的规则中，有大量章节涉及到“**百骨长**”与**亡骸百骨长**这两个规则概念；  
前者是“大型构造体”单位具备的关键词，而后者则是“小型构造体”单位中队长模型的名称，需要注意区分。  
在本文件最后的分数总表与单位注释章节中，有对这两个规则概念的直观定位，可以很方便地进行查看。

**不死兵卒**：殛骨骸军战士在立于其领袖和主人身侧时变得更加坚韧。  
符合下列三种条件之一的**殛骨骸军**单位可以在每次遭受 1 点伤害或致命伤害时投掷 D6，若结果为 6+，这 1 点伤害或致命伤害便被无视。

- 1) 自身拥有**百骨长**关键词；
- 2) 完全位于一个友方骸铸百骨长 6 寸内；
- 3) 完全位于一个友方**殛骨骸军英雄** 12 寸内。

**军纪如铁**：魂铸工序赋予了殛骨骸军的战士们铁一般的军纪，容不得半点怯懦或迟疑。  
所有友方**殛骨骸军**单位都无需进行震慑测试。

## 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。

殛骨骸军阵营不使用总规则中的指挥点数（CP），而是使用独特的军令点数（RD）机制，其产生和使用机制都与其它西格玛时代阵营有所不同，详细解释见下一页。

**无情军令 (Relentless Discipline):** 殄骨骸军与凡世诸域의 其它军队有着巨大差异, 拥有自己独特的指挥体系。殄骨骸军军队不使用指挥点数, 而是使用独特的“军令点数”(在下文中简称为 **RD**) 来实现类似效果。

虽然殄骨骸军军队不使用指挥点数, 但是仍会按照总规则, 在每个己方英雄阶段获得指挥点数。

殄骨骸军玩家在每个游戏大回合开始时, 但双方玩家还未决定本游戏大回合中的先后手顺序之前生成本游戏大回合中自己可用的 RD——你在每个游戏大回合中生成的 RD 会在该游戏大回合结束时清零, 不能保留到下一个游戏大回合中。

在每个游戏大回合开始时, 你可以通过如下的方式来生成 RD (仅在当回合有效):

- > 战场上每有一个友方殄骨骸军**英雄**, 就获得 1 点 RD;
- > 战场上每有一个友方殄骨骸军**统领**, 就获得 1 点 RD;
- > 你的军表中每有一个阵型, 就获得 1 点 RD;
- > 如果你的军表中包括**卡塔克罗斯**且为主将, 就获得 3 点 RD;
- > 为每个友方殄骨骸军单位分别投掷 D6, 每有一个为 6 的结果, 就获得 1 点 RD。

每次使用殄骨骸军的指挥能力都会消耗 1 点 RD, RD 也只能用于**殄骨骸军**单位的指挥能力 (此限制仅在殄骨骸军军队中生效, 若为死亡大联盟军队, 使用**殄骨骸军**单位的指挥能力时仍可以且必须消耗指挥点数)。

需要强调的是, 与其它阵营的指挥能力不同, 许多殄骨骸军的指挥能力并不需要**英雄**在场来生效, 应当加以注意。

除去不同单位和子阵营自身所带有的指挥能力之外, 殄骨骸军军队还额外拥有如下的通用能力:

**指挥能力: 势不可挡**

**作用对象:** 一个友方**殄骨骸军**单位, 该单位必须符合下列三种条件之一:

- 1) 自身拥有**百骨长**关键词;
- 2) 完全位于一个友方骸铸百骨长 6 寸内;
- 3) 完全位于一个友方**殄骨骸军英雄** 12 寸内。

**使用时机:** 你的移动阶段中

**能力效果:** 本阶段中, 此单位的移动力+3。一个单位在同一个阶段中只能被本能力作用一次。

# 六大军团

如果你的军队是**殒骨骸军**军队，你就可以为全军选择六大军团的关键词，并获得对应的特殊能力。

选择关键词之后，你军队中的所有单位都会获得对应军团的关键词。有的单位原本就拥有某一军团的关键词，如此他们便不能再获得新的军团关键词，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六大军团的固有战斗特性（战斗特性是影响你全军的所有单位的额外规则），需要消耗 RD 来使用的指挥能力，六大军团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，如果你选择六大军团中的任何一个作为自己的关键词，就会受到如下的限制：

- > 拥有六大军团关键词的主将必须使用对应军团的主将特性，而不能选用后文中的通用主将特性。
- > 拥有六大军团关键词军队中的**英雄**选择的第一件魔法道具必须是对应军团的魔法道具。

## 亡骨禁卫

墓城守卫，万骨兵团，卡塔亲兵

### 军团特性：骇人军团

位于友方**亡骨禁卫**单位 12 寸内的敌方单位的勇气值-1。

### 主将特性：卡塔克罗斯亲选

一次性能力。在你的任意英雄阶段开始时，如果主将仍然存活，你就获得 D3 点 RD。

### 指挥能力：御敌反击

**作用对象：**一个友方**亡骨禁卫**单位，该单位必须符合下列三种条件之一：

- 1) 自身拥有**百骨长**关键词；
- 2) 完全位于一个友方骸铸百骨长 6 寸内；
- 3) 完全位于一个友方**亡骨禁卫英雄** 12 寸内。

**使用时机：**敌方冲锋阶段结束时。

**能力效果：**本玩家回合中，该单位在攻击本玩家回合中进行冲锋过的敌方单位时，可以重投命中骰。

### 魔法道具：精工利刃

选择装备者的一件近战武器，其破甲值变为“-3”。

## 岩骸精锐

阴冷掘者，坚岩巨像，史前之骨

### 军团特性：巨骨无阻

友方**岩骸精锐**单位的保护+1。

### 主将特性：化石铸就

主将的生命值+2。

### 指挥能力：石骨重击

**作用对象：**一个友方**岩骸精锐**单位，该单位必须符合下列三种条件之一：

- 1) 自身拥有**百骨长**关键词；
- 2) 完全位于一个友方骸铸百骨长 6 寸内；
- 3) 完全位于一个友方**岩骸精锐英雄** 12 寸内。

**使用时机：**近战阶段开始时。

**能力效果：**本阶段中，此单位的武器破甲值+1。一个单位在同一个阶段中只能被本能力作用一次。

### 魔法道具：神骨铠甲

装备者无视每个阶段受到的第一点伤害（不能无视致命伤害）。

# 骨驹君王

苍白荣耀，无情骑手，铁骑亡灵

## 军团特性：死亡良驹

**骨驹君王**单位在奔跑过的回合仍可以冲锋。

## 主将特性：阵前决斗

在双方玩家的军队部署完毕之后，但第一个游戏大回合还未开始之前，选择一个敌方军队中的**英雄**；主将在攻击该**英雄**时可以重投命中骰，但在攻击其他单位时命中骰结果-1。

## 指挥能力：重整结阵！

**作用对象**：一个友方**骨驹君王**单位，该单位必须符合下列三种条件之一：

- 1) 完全位于一个友方骸铸百骨长 6 寸内；
- 2) 完全位于一个友方**骨驹君王英雄** 12 寸内。

**使用时机**：你的移动阶段中。

**能力效果**：此单位即使在本阶段中撤退，也可以在接下来的同玩家回合冲锋阶段中冲锋。

## 魔法道具：深渊坐骑（只有有坐骑的**统领英雄**才能选用）

装备者在使用势如破竹能力时可以多投 D3 个 D6。

# 象牙典范

野兽驯者，洁白军团，畸变之骨

## 军团特性：怒火中烧

当任意近战阶段开始时，若一个象牙典范单位 6 寸内有受伤的友方象牙典范模型，这个单位就会进入激怒状态；激怒阶段持续整个近战阶段，激怒状态下的单位的命中骰结果+1，但保护-1。

## 主将特性：兽骨蛮勇

在你的每个英雄阶段，为此主将投 D6，若结果为 5+，则此主将的近战武器攻击次数永久+1。此效果可以累积。

## 指挥能力：怒意中和

**作用对象**：一个激怒状态下的友方**象牙典范**单位，该单位必须符合下列三种条件之一：

- 1) 自身拥有**百骨长**关键词；
- 2) 单位中包含骸铸百骨长；
- 3) 完全位于一个友方**象牙典范英雄** 12 寸内。

**使用时机**：任意近战阶段开始时。

**能力效果**：本阶段中，此单位的保护无需-1。

## 魔法道具：兽骨之刃

选择装备者的一件近战武器，这件武器的攻击次数+1。

# 灭法骨众

边际军团，诸法噬者，寂亡光环

## 军团特性：诡异驱法

每当一个友方**灭法骨众**单位受到一个法术或无尽法术影响时，你可以投 D6，若结果为 5+，该法术或无尽法术便对此单位无效。

## 主将特性：阴险莫测

对主将进行的攻击命中骰结果-1；  
此外，位于主将 3 寸内的敌方单位的勇气值-1。

## 指挥能力：魔力加持

**作用对象：**一个友方**灭法骨众**单位，该单位必须符合下列三种条件之一：

- 1) 自身拥有**百骨长**关键词；
- 2) 完全位于一个友方骸铸百骨长 6 寸内；
- 3) 完全位于一个友方**灭法骨众英雄** 12 寸内。

**使用时机：**该单位使用**诡异驱法**能力前。

**能力效果：**这一次**诡异驱法**能力的测试只需 2+就能生效。

## 魔法道具：恶毒之刃

选择装备者的一件近战武器，这件武器获得如下效果：

- >被这把武器攻击时，不能投掷保护，
- >这把武器造成的伤害不能被无视。

# 葬火军团

万城焚者，尊主之怒，燃烧军团

## 军团特性：葬炎爆裂

每当一个友方**葬火军团**模型被近战武器杀死，就在该模型移除之前投掷 D6；  
若结果为 5+，就由你选择一个位于该模型 3 寸内的敌方单位遭受 1 点致命伤害。  
若被杀死的这个友方模型具备**英雄**或**怪兽**关键词，那么前述 D6 的结果+1。

## 主将特性：炽燃复仇者

此主将使用**葬炎爆裂**能力时，D6 结果+2，且会造成 D3 点致命伤害。

## 指挥能力：夷平城池

**作用对象：**一个友方**葬火军团**单位，该单位必须符合下列三种条件之一：

- 1) 自身拥有**百骨长**关键词；
- 2) 完全位于一个友方骸铸百骨长 6 寸内；
- 3) 完全位于一个友方**葬火军团英雄** 12 寸内。

**使用时机：**任意近战阶段中。

**能力效果：**本阶段中，该单位进行的近战攻击忽略目标敌军单位所拥有的的掩体加成。

## 魔法道具：灼光刀锋

选择装备者的一件近战武器，这件武器的伤害值+1。



## 殛骨骸军通用主将特性

如果你的军队没有选择六大军团之一，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。

### 骨骑指挥特性（只有骨骑统领可以选择）

编号	主将特性名	效果
1	远古学识	在每一个英雄阶段开始时，如果主将存活，你就额外得到 1RD。
2	不朽统治者	完全位于此主将 12 寸内的友军单位在进行不死兵卒（见通用规则部分）测试时只需 5+即可成功。
3	黑暗侍从	主将成为 <b>法师</b> ，可以从冥仪法系中学习一个法术； 主将可以在己方英雄阶段尝试一次施法，可以在敌方英雄阶段尝试一次施法
4	无双战士	主将投出的每一颗结果为 6 的近战未修正命中骰都会对目标额外造成 1 点致命伤害。
5	憎恨生灵	主将与主将的坐骑在攻击不具备 <b>死亡</b> 关键词的单位时，命中骰结果+1。
6	生命盗窃	如果主将在任意近战阶段中杀死了敌方模型，主将就在该阶段结束时回复 D3 点之前失去的生命值。

### 冥仪之格（只有冥仪师可以选择）

编号	主将特性名	效果
1	远古学识	在每一个英雄阶段开始时，如果主将存活，你就额外得到 1RD。
2	不朽统治者	完全位于此主将 12 寸内的友军单位在进行不死兵卒（见通用规则部分）测试时只需 5+即可成功。
3	死令通牒	位于主将 12 寸内的敌方单位的勇气值-2。
4	墓沙之骨	主将额外掌握一个冥仪法系中的法术
5	毁约者诅咒	只要主将存活，你就在对手每次获得 1 点指挥点数时投 D6，若结果为 6，对手不会得到这点指挥点数
6	灵魂能量	主将可以重投施法测试、破法测试与驱散无尽法术测试时的任意骰子； 但在每一颗重投尝试之后，主将就会遭受 1 点致命伤害。

## 殄骨骸军通用魔法道具

殄骨骸军军队中的一个**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**殄骨骸军**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。

### 骨骑圣物（只有骨骑统领可以选用）

编号	道具名	效果
1	心灵之刃	选择装备者的一件近战武器，这件武器获得如下能力： 每当本武器的攻击对敌方 <b>英雄</b> 投出一颗结果为 6 的未修正命中骰时，对手就失去 1 点指挥点数；此外，上述敌方 <b>英雄</b> 在之后的整场游戏中不能再使用指挥能力。
2	华贵魂匣	一次性道具。你可以在任意阶段开始时使用此魔法道具，并立刻获得 D3 点 RD。
3	统御之卷	位于装备者 6 寸内的敌方单位的勇气值-2。
4	墓沙骨甲	在每个近战阶段结束时，为位于装备者 3 寸内的每一个敌方单位分别投 D6； 若结果为 4+，对应的这个敌方单位便遭受 1 点致命伤害。
5	骨髓契约	一次性道具。你可以在你的英雄阶段中使用此魔法道具； 选择一个位于装备者 6 寸内，且为其可见的敌方单位投 D6，若结果为 2+，目标敌方单位便遭受 D3 致命伤害，装备者在伤害结算完成后回复等同于目标敌方单位所损失的生命值的生命值。
6	圣授战盔	完全位于装备者 12 寸内的友方 <b>殄骨骸军</b> 单位及这些单位的坐骑的命中骰结果+1。

### 塑骨巧具（只有塑骨师可以选用）

编号	道具名	效果
1	骨匠之钥	在装备者使用其 <b>塑骨师</b> 能力之前，首先投 D6； 若结果为 4+，则这一次使用的 <b>塑骨师</b> 能力可以选择两个单位（可重复）受益。
2	饱和骨质	在你的英雄阶段中，选择一个位于装备者 1 寸内的友方 <b>殄骨骸军</b> 单位； 直到你的下一个英雄阶段，这个单位的不死兵卒能力只需投出 5+就能生效。
3	巧匠宝石	在你的英雄阶段中，装备者可以回复最多 3 点生命值； 此道具一共可为装备者回复 3 点生命值，在回复完 3 点生命值之后失效。

### 注灵匠宝库（只有注灵匠可以选用）

编号	道具名	效果
1	哥许萨楔文	完全位于装备者 9 寸内的友方 <b>死亡</b> 单位对不具备 <b>死亡</b> 关键词的单位的近战攻击造伤骰结果+1
2	贮魂瓶	装备者的施法结果+2，本能力在装备者投出一次结果为未修正的 10+的施法测试后失效。
3	泽特宝座	装备者的生命值+2，坐骑骨爪的攻击造伤骰结果+1

### 掠魂武库（只有掠魂者可以选用）

编号	道具名	效果
1	邪辉之镰	对装备者的攻击命中骰结果-1，装备者施放冥仪法系中的法术时施法结果+1
2	缚魂之瓶	一次性道具。你可以在你的英雄阶段中使用此魔法道具； 选择一个位于装备者 12 寸内，且为其可见的敌方模型，投 D6，若结果大于或等于其当前生命值，目标模型立刻死亡。
3	守护游魂	装备者的不死兵卒能力只需投出 5+就能生效； 此外，你还可以使用此魔法道具来直接无视 1 点伤害或致命伤害，但此道具会在此之后失效。

## 殛骨骸军法术表

殛骨骸军联军中的法师在总规则中的奥术飞弹和奥秘护盾之外还掌握冥仪法系中的法术。

在游戏开始前，玩家可以为每个殛骨骸军法师投 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：**神秘之盾**（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。

### 「冥仪」法系

符合前文条件的法师以及沃克莫先可以从中选择一个魔法  
纳伽什和阿克汉掌握此表中的所有魔法

1. **奥术指挥** 施法值 5 一个奥法幻象被召唤而出，向下仆一一下达指令  
你获得 D3 点 RD

2. **深渊冥铁武器强化** 施法值 5 法师为冥铁武器附上了更为可怕的死亡能量  
选择一个完全位于施法者 24 寸以内，且为其可见的友方殛骨骸军单位；  
该单位的深渊冥铁武器特效的触发条件从 6+ 变为 5+，若原本 5+ 就可以触发，则变为 4+。

3. **纳伽什护佑** 施法值 6 一股寂灭之力在法师周身筑起护盾，若是遭到突破，则会转而将法师转移至安全之地  
施法者每受到 1 点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则无视这 1 点伤害或致命伤害；  
此外，若有任意伤害没有被无视，则在结算完这一轮攻击之后，你可以将施法者从桌面移除，并重新部署到桌面上距离敌方单位 9 寸外的任意位置

4. **战盾强化** 施法值 6 骸军战士们的战盾为法师换来的保护之力所强化  
选择一个完全位于施法者 24 寸以内，且为其可见的装备了深渊冥铁盾/战盾（卡塔罗斯除外）的友方殛骨骸军单位，  
该单位获得此效果：  
每受到 1 点致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则无视这 1 点致命伤害。

5. **活力汲取** 施法值 6 法师从敌人中吸取力量，令其虚弱难支  
选择一个位于施法者 18 寸以内，且为其可见的敌方单位；  
每当该敌方单位投出结果为 6 的未修正命中骰或未修正造伤骰时，这一颗骰子必须被重投。

6. **永世契约** 施法值 7 一张神秘的致命契约将敌人所束缚  
选择一个位于施法者 18 寸以内，且为其可见的敌方单位；  
在之后的整场游戏中，若该敌方单位在任意阶段中使友方殛骨骸军单位损失了生命值，就必须在这个阶段结束时投 D6，  
若结果为 3+，该敌方单位便遭受 D3 致命伤害。  
此法术在整场游戏中不能多次选择同个目标。

骨税枢纽 0 分

Bone-tithe Nexus		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、殛骨骸军、骨税枢纽	
		
部署规则	<p>你必须在摆放其它任何战场地形之前将此地形部署于桌面上的任意地点；此模型必须被部署在距离任何桌面边缘 6 寸外，且距离任何任务目标点 3 寸外的位置。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“在摆放其它任何战场地形之前.....”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><b>地形：</b>此模型是一个地形、此模型是一个障碍物。</p> <p><b>致命凝视：</b>在你的英雄阶段中，你可以选择下列四种能力之一发动。</p> <p><b>苦痛惩戒：</b>选择一个完全位于此地形 18 寸内，且为其可见的敌方单位，投 D6，若结果为 4+，该敌方单位的命中骰结果就-1，直到你的下个英雄阶段。</p> <p><b>死亡惩戒：</b>选择一个位于此地形 36 寸内，且为其可见的敌方单位，投 D6，若结果为 2+，该敌方单位便受到一点致命伤害。</p> <p><b>痴愚惩戒：</b>选择一个位于此地形 36 寸内，且为其可见的敌方法师，投 D6，若结果为 2+，该敌方法师的施法测试、破法测试、对无尽法术的驱散测试的结果都-1，直到你的下个英雄阶段。</p> <p><b>慵钝惩戒：</b>选择一个完全位于此地形 18 寸内且为其可见的敌方单位，投 D6，若结果为 4+，该敌方单位便不能奔跑，且在进行冲锋时只能投一个 D6，直到你的下个英雄阶段。</p>	

纳伽什 880 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 880 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	本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	投出结果为 6 的未修正命中骰时，这一下攻击直接造成 1 点致命伤害，无需进行正常攻击结算
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		施法结果+3、破法结果+3	
4-6		额外尝试 4 次施法与破法		5		施法结果+3、破法结果+2	
7-10		额外尝试 3 次施法与破法		4		施法结果+2、破法结果+2	
11-13		额外尝试 2 次施法与破法		3		施法结果+2、破法结果+1	
14+		额外尝试 1 次施法与破法		2		施法结果+1、破法结果+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施法破法加成。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>每当本模型遭受 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) 本模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试三次施法，并在敌军英雄阶段中尝试三次破法。 本模型掌握<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，还掌握<b>冥仪法系</b>中的所有法术。</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，你只有在本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>
------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



黑之阿克汉 360 分


Arkhan the Black		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 360 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物						
关键词	死亡、骷髅、死亡领主、怪兽、英雄、死亡大君、法师、阿克汉						
<div></div>							
单位面板属性	移动力	保护	生命值	勇气值			
数值	*	4+	11	10			
英雄装备	本模型装备了泽弗卡尔和灵魂之杖赫纳什安。 坐骑：阿克汉的坐骑惧渊兽拉扎拉克会用黑檀骨爪进行攻击。 随从：阿克汉由一群幽灵陪同，他们会用幽魂鬼爪进行攻击，在规则上也被视为坐骑。						
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
赫纳什安	2	1	4+	3+	-1	D3	本装备让阿克汉得到一定的施法修正，见损伤表
泽弗卡尔	1	1	3+	3+	-1	D3	无
黑檀骨爪	1	*	4+	3+	-2	2	无
幽魂鬼爪	1	6	5+	4+	-	1	投出结果为 6 的未修正命中骰时，这一下攻击直接造成 1 点致命伤害，无需进行正常攻击结算
损伤表							
所受伤害数	移动力	黑檀骨爪攻击次数		灵魂之杖加成			
0-2	16	6		施法结果+2 破法结果+2			
3-4	13	5		施法结果+2 破法结果+1			
5-6	10	4		施法结果+1 破法结果+1			
7-8	7	3		施法结果+1 破法无加成			
9+	4	2		无加成			

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>灵魂之杖：</b>此模型可以获得如损伤表中所示的施法破法加成。此外，在你的英雄阶段中，即便你军队中的其他法师已经施放过<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>灵魂宴食：</b>如果此模型在任意近战阶段中杀死过敌方模型，那么此模型就在该阶段结束时回复至多 2 点生命值。</p> <p><b>圣礼之死亡大君：</b>在你的英雄阶段开始时，若此模型位于桌面上，你就可以选择完全位于本模型 24 寸内的至多 4 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></p> <p>本模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试三次施法，并在敌军英雄阶段中尝试三次破法。</p> <p>本模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>、<b>岁月诅咒</b>法术，还掌握<b>冥仪法系</b>中的所有法术。</p> <p><b>&gt;岁月诅咒 – 施法值 6</b></p> <p>选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，为其投掷 10D6：</p> <p>每投出一个 6，该敌方单位便遭受 1 点致命伤害。</p> <p>在这之后，再投掷等同于上个步骤中<b>造成的未被无视的致命伤害</b>数量的 D6：</p> <p>每投出一个 5+，该敌方单位便遭受 1 点致命伤害。</p> <p>在这之后，再投掷等同于上个步骤中<b>造成的未被无视的致命伤害</b>数量的 D6：</p> <p>每投出一个 4+，该敌方单位便单位遭受 1 点致命伤害，</p> <p>只要符合条件，你就可以继续重复进行测试，造成致命伤害要求在之后的不同轮数中分别变为 3+和 2+，但结果为 1 的骰子无法造成伤害。一直到目标单位被消灭，或是本法术无法再造成伤害为止。</p> <p><b>指挥能力：首席死亡大君</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>你的英雄阶段中，你只有在本模型位于桌面上时才能使用本能力。</li><li>•<b>能力效果：</b>本阶段中，位于此模型 18 寸内的友方<b>死亡法师</b>的法术射程增加 6 寸；</li></ul> <p>这个指挥能力在同一个阶段只能使用一次。</p>
---------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



卡塔罗斯 500 分

Katakros, Mortarch of the Necropolis				战场定位：领袖			
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 500 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、殄骨骸军、亡骨禁卫、统领、英雄、卡塔罗斯					
<div>WARHAMMER COMMUNITY</div> 							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		4	3+	20	10		
英雄装备 以及 特殊规则	本模型装备了长刀因达·卡和不朽者巨盾						
	此外，卡塔罗斯的许多能力和武器都源于自己的侍从，这让他的损伤表规则与大多数模型不同。这些侍从在模型上有清晰的表现，而在规则中，他们分别是：						
	(1) 灵知负卷使，装备深渊冥铁匕首；						
	(2) 首席掌旗官，装备斩魂巨剑；						
	(3) 谍鸟大师，装备灵魂匕首；						
	(4) 不朽统领，装备深渊对剑。						
	当卡塔罗斯损失生命值时，他的损伤表也会对应地发生变化，表现为他的某位或某些侍从被消灭。随着侍从死亡，卡塔罗斯本人会亲自投入战斗，因此，他自己的武器会随着生命值降低而提升攻击次数。卡塔罗斯只有在某位侍从存活时才能使用它的对应武器（见上表）和对应规则（见下文）。						
	此外，这些侍从在规则上都视作坐骑。						
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
因达·卡	1	*	3+	3+	-3	3	无
不朽者巨盾	1	*	3+	3+	-2	2	本武器投出结果为 6 的未修正命中骰时； 这一下攻击额外造成 2 点致命伤害
深渊冥铁匕首	1	1	3+	3+	-1	1	本武器投出结果为 6 的未修正命中骰时； 这一下攻击造成 2 个命中
深渊冥铁决斗对剑	1	6	3+	3+	-1	1	本武器投出结果为 6 的未修正命中骰时； 这一下攻击造成 2 个命中
斩魂巨剑	1	3	3+	3+	-1	1	无
灵魂匕首	1	3	3+	3+	-1	1	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	存活的侍从	因达·卡攻击次数	不朽者巨盾攻击次数
0-1	所有随从	1	不可使用
2-3	首席掌旗官、谍鸟大师、不朽统领	1	不可使用
4-7	谍鸟大师、不朽统领	2	不可使用
8-12	不朽统领	2	不可使用
13+	无随从	4	4

能力	<p><b>墓城死亡大君：</b>在你的英雄阶段开始时，若此模型位于桌面上，你就可以选择完全位于本模型 24 寸内的至多 3 个友方<b>殛骨骸军</b>单位，并根据其目前的状况来进行回复：</p> <p>·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；</p> <p>·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</p> <p><b>随从能力：</b>当下列随从存活时，你就会得到对应的能力，这些能力在对应的随从死亡(见损伤表)后立刻失去。</p> <p><b>谍鸟大师：</b>当你的对手获得 1 点指挥点数时，你可以投 D6，若结果为 4+，对手便会失去这 1 点指挥点数，本能力在每一个玩家回合中最多生效一次。</p> <p><b>灵知负卷使：</b>在你的英雄阶段开始时，你可以选择桌面上的一个敌方单位，该单位对友方<b>殛骨骸军</b>单位的攻击命中骰结果-1，直到你的下一个英雄阶段。</p> <p><b>首席掌旗官：</b>此模型的<b>殛骨军团至尊</b>能力的影响范围从 18 寸变为 36 寸。</p> <p><b>指挥能力：永恒职责</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>一个完全位于具备本能力的友军模型 12 寸内的友军<b>殛骨骸军</b>单位</li><li>•<b>使用时机：</b>你的射击阶段或任意近战阶段中</li><li>•<b>能力效果：</b>本阶段中，该单位的攻击次数+1。一个单位在同一个阶段中只能被本能力作用一次。</li></ul> <p><b>指挥能力：殛骨军团至尊</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>一个具备本能力的友军模型</li><li>•<b>使用时机：</b>你的英雄阶段，且卡塔克罗斯为你的主将</li><li>•<b>能力效果：</b>直到你的下个英雄阶段，完全位于此模型 18 寸内的友方<b>殛骨骸军</b>单位攻击命中+1，完全位于此模型 18 寸内的友方<b>亡骨禁卫</b>单位保护+1。此能力一个阶段只能使用一次。</li></ul>
----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

骨骑统帅赞德托斯 220 分

Arch-Kavalos Zandtoss				战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 220 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物							
关键词		死亡、殄骨骸军、亡骨禁卫、统领、英雄、骨骑统帅赞德托斯							
									
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		本模型装备了黑暗骑枪和深渊冥铁战盾 坐骑：此模型的坐骑会用铁蹄和带刃的尾进行攻击。							
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	
黑暗骑枪		2	3	3+	3+	-1	2	装备者成功冲锋的同玩家回合中，伤害值改为 3	
深渊冥铁盾		1	1	3+	4+	-	1	无	
铁蹄和带刃的尾		1	6	3+	3+	-1	1	无	

能力	憎恨生者：本模型攻击 <b>秩序</b> 和 <b>毁灭</b> 单位时可以重投结果为 1 的造伤骰，攻击 <b>混沌</b> 单位时可以重投所有造伤骰。	
	势如破竹：在此模型完成冲锋移动之后，选择一个此时位于此模型 1 寸内的敌方单位，投掷等同于方才投掷的冲锋骰数量的 D6，每有一个为 6 的结果，该敌方单位便遭受 1 点致命伤害；此外，在本模型进行冲锋的玩家回合中，此模型的跟进距离从 3 寸改为 6 寸。	
	指挥能力：永恒职责	
	•作用对象：一个完全位于具备本能力的友军模型 12 寸内的友军 <b>殄骨骸军</b> 单位	
	•使用时机：你的射击阶段或任意近战阶段中	
	•能力效果：本阶段中，该单位的攻击次数+1。一个单位在同一个阶段中只能被本能力作用一次。	
	指挥能力：活物断命！	
	•作用对象：一个完全位于具备本能力的友军模型 24 寸内的友军 <b>亡骨禁卫</b> 单位	
	•使用时机：你的射击阶段或任意近战阶段中。	
	•能力效果：本阶段中，该单位在攻击 <b>秩序</b> 和 <b>毁灭</b> 单位时可重投结果为 1 的造伤骰；而在攻击 <b>混沌</b> 单位时可以重投所有造伤骰。	

## 沃克莫先 180 分

Vokmortian		战场定位：领袖					
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 180 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物						
关键词	死亡、殄骨骸军、亡骨禁卫、英雄、法师、沃克莫先						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		5	5+	6	10		
英雄装备	本模型装备了惩戒之杖和死之凝视						
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
死之凝视	12	1	3+	2+	-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
惩戒之杖	2	2	3+	3+	-1	D3	无

	<p><b>纳伽什之契：</b>在任意近战阶段开始时，投一个 D6，若结果为 5+，你就可以选择一个位于本模型 3 寸内的敌方模型，该敌方模型在这个阶段中不能攻击本模型。</p>
<p><b>能力</b></p>	<p><b>残酷警告：</b>此模型 12 寸内的敌方单位勇气值-1，且尝试破除此模型施放的法术的破法结果-1。当敌方主将在此模型 3 寸内杀死时，上述效果改为：此模型 12 寸内的敌方单位勇气值-2，且尝试破除此模型施放的法术的破法结果-2。</p> <p><b>魔法能力：</b> 本模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试两次施法，并在敌军英雄阶段中尝试两次破法。 本模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>、<b>致死之触</b>法术，<b>还可从冥仪法系中选择一个法术</b>。</p> <p><b>&gt;致死之触</b> – 施法值 8 选择位于施法者 1 寸内，且为其可见的一个敌方模型，随后为该模型投 D6； 若结果为 5+，该模型立即死亡。 本法术的射程不能被修正。</p>

骨骑统领 200 分

Liege-Kavalos			战场定位：领袖						
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、殄骨骸军、统领、英雄、骨骑统领								
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		10		3+		7		10	
英雄装备		本模型装备了指挥官之剑和深渊冥铁战盾 坐骑：此模型的坐骑会用铁蹄和带刃的尾进行攻击。							
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	
指挥官之剑		1	3	3+	3+	-1	2	无	
深渊冥铁盾		1	1	3+	4+	-	1	无	
铁蹄和带刃的尾		1	6	3+	3+	-1	1	无	

能力	<b>势如破竹：</b> 在此模型完成冲锋移动之后，选择一个此时位于此模型 1 寸内的敌方单位，投掷等同于方才投掷的冲锋骰数量的 D6，每有一个为 6 的结果，该敌方单位便遭受 1 点致命伤害；此外，在本模型进行冲锋的玩家回合中，此模型的跟进距离从 3 寸改为 6 寸。	
	<b>指挥能力：永恒职责</b>	
	• <b>作用对象：</b> 一个完全位于具备本能力的友军模型 12 寸内的友军 <b>殄骨骸军</b> 单位	
	• <b>使用时机：</b> 你的射击阶段或任意近战阶段中。	
	• <b>能力效果：</b> 本阶段中，该单位的攻击次数+1。一个单位在同一个阶段中只能被本能力作用一次。	



## 冥仪塑骨师 130 分

Mortisan Boneshaper			战场定位：领袖				
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 130 分						
关键词	死亡、殓骨骸军、冥仪师、英雄、法师、冥仪塑骨师						
							
单位面板属性		移动力		保护			
数值		5		4+			
生命值		5		勇气值			
10							
英雄装备		本模型装备了骨爪					
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
骨爪	1	2	3+	4+	-	1	无

**塑骨师：**在你的英雄阶段中，你可以选择 1 个位于此模型 6 寸内的友方**殒骨骸军**单位：  
 ·如果你选中的单位中有模型损失过生命值，就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，就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。

**魔法能力：**  
 本模型是**法师**，可以在你的英雄阶段中尝试一次施法，并在敌军英雄阶段中尝试一次破法。  
 本模型掌握**奥术飞弹**、**神秘护盾**、**骨片风暴**法术，还可从**冥仪法系**中选择一个法术。

**>骨片风暴** – 施法值 5  
 选择一个敌方单位，那个单位中每有一个模型位于施法者 18 寸内且为其可见，投一个 D6，每有一个 6，该单位便遭受 1 点致命伤害。

冥仪掠魂者 120 分

Mortisan Soulreaper				战场定位：领袖						
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 120 分								
关键词		死亡、殓骨骸军、冥仪师、英雄、法师、冥仪掠魂者								
										
单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值	
数值			5		4+		5		10	
英雄装备			本模型装备了掠魂镰刀							
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		
掠魂镰刀		2	3	3+	3+	-1	2	> 攻击模型数量为 5+ 的单位时，可重投命中骰。 > 投出结果为 6 的未修正命中骰时，这一下攻击直接造成 2 点致命伤害，无需进行正常攻击结算。		

能力	<p><b>魔法能力：</b> 本模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试一次施法，并在敌军英雄阶段中尝试一次破法。 本模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>、<b>魂能爆破</b>法术，还可从<b>冥仪法系</b>中选择一个法术。</p> <p><b>&gt; 魂能爆破 – 施法值 7</b> 在成功施法之后此法术必须首先从下列两种目标选择模式中选择一个： 1) 攻击位于施法者 3 寸内的所有敌方单位，无需视线可见。 2) 攻击位于施法者 18 寸内的一个敌方单位，这些敌方单位必须为施法者可见。</p> <p>在决定攻击目标后，再为此法术影响的每一个敌方单位分别投掷 D6，参考下表： &gt; 结果为 1：无事故发生； &gt; 结果为 2-3：对应的这个敌方单位遭受 1 点致命伤害； &gt; 结果为 4+：对应的这个敌方单位遭受 D3 点致命伤害。</p>
----	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

冥仪注灵匠 140 分

Mortisan Soulmason			战场定位：领袖						
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 140 分								
关键词	死亡、殄骨骸军、冥仪师、英雄、法师、冥仪注灵匠								
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		5		5+		6		10	
英雄装备		本模型装备了注灵匠之杖 坐骑：此模型的骸铸宝座会用骨爪攻击。							
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		
注灵匠之杖	2	2	4+	3+	-1	D3	无		
骨爪	1	2	4+	3+	-1	1	无		

能力	<p><b>骸铸宝座：</b>在你的每个英雄阶段结束时，为此模型投 D6，并对照下表：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>&gt; 若结果为 1，无事发生；</li><li>&gt; 若结果为 2-5，此模型便可以再尝试施放 1 次下文中的<b>灵魂导引</b>法术；</li><li>&gt; 若结果为 6，此模型便可以再尝试施放 D3 次下文中的<b>灵魂导引</b>法术。</li></ul> <p><b>魔法能力：</b></p> <p>本模型是<b>法师</b>，可以在你的英雄阶段中尝试两次施法，并在敌军英雄阶段中尝试两次破法。</p> <p>本模型掌握<b>奥术飞弹</b>、<b>神秘护盾</b>、<b>灵魂导引</b>法术，还可从<b>冥仪法系</b>中选择一个法术。</p> <p>&gt; <b>灵魂导引</b> – 施法值 6</p> <p>选择完全位于施法者 24 寸内，且为其可见的一个友方<b>殄骨骸军</b>单位，直到你的下个英雄阶段，那个单位可以重投结果为 1 的命中骰。</p>
----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------




骸铸卫兵 130 分

Mortek Guard			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 130 分，在 40 人满编时降为 440 分						
关键词	死亡、殄骨骸军、骸铸卫兵						
							
单位面板属性		移动力		保护			
数值		4		4+			
生命值		1		勇气值			
10							
全队装备	所有模型都装备了 深渊冥铁之刃+深渊冥铁盾牌 或 深渊冥铁长矛+深渊冥铁盾牌 这两种组合之一						
装备替换与额外装备	单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能成为掌旗官：包含了掌旗官的单位奔跑和冲锋结果+1。 单位中每有 10 个模型，其中 1 个模型就能将其武器替换为斩魂巨剑。						
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
深渊冥铁刃	1	2	3+	4+	-1	1	投出结果为 6 的未修正命中骰时，这一下攻击造成 2 个命中
深渊冥铁长矛	2	2	3+	4+	-	1	投出结果为 6 的未修正命中骰时，这一下攻击造成 2 个命中
斩魂巨剑	1	2	3+	3+	-1	1	无
队长特效	此单位中有一个模型为骸铸百骨长，骸铸百骨长的近战武器攻击次数+1						
能力	指挥能力：架起盾墙 •作用对象：一个包含骸铸百骨长的友方骸铸卫兵单位。 •使用时机：任意近战阶段开始时。 •能力效果：本阶段中，该单位可以重投保护骰。						

死亡骨骑 180 分


Kavalos Deathriders			战场定位：战线				
分数与规模	单位中包含 5-15 个模型，每 5 个模型 180 分，在 15 人满编时降为 480 分						
关键词	死亡、殍骨骸军、死亡骨骑						
							
单位面板属性		移动力		保护	生命值	勇气值	
数值		12		4+	3	10	
全队装备	所有模型都装备了 深渊冥铁之刃+深渊冥铁盾牌 或 深渊冥铁长矛+深渊冥铁盾牌 这两种组合之						
	坐骑：此单位的坐骑会用铁蹄和利齿攻击						
装备替换	单位中每有 5 个模型，其中 1 个模型就能成为掌旗官：包含了掌旗官的单位奔跑和冲锋结果+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
深渊冥铁刃	1	3	3+	4+	-1	1	投出结果为 6 的未修正命中骰时，这一下攻击造成 2 个命中
深渊冥铁长矛	2	3	3+	4+	-	1	投出结果为 6 的未修正命中骰时，这一下攻击造成 2 个命中 若本单位进行了冲锋，本特效在同一个玩家回合内改为 5+即可触发
铁蹄和利齿	1	2	4+	3+	-	1	无
队长特效	此单位中有一个模型为骸铸百骨长，骸铸百骨长（坐骑除外）的近战武器攻击次数+1						
能力	指挥能力：死骑突击 •作用对象：一个包含骸铸百骨长的友方死亡骨骑单位。 •使用时机：此单位完成冲锋移动之后。 •能力效果：选择一个位于此单位 1 寸内的敌方单位，投掷等同于此死亡骨骑单位中现有模型总数的 D6，每投出一个 5+，该敌方单位就遭受 1 点致命伤害；此外，此死亡骨骑单位在接下来的同玩家回合近战阶段中的跟进距离从 3 寸改为 6 寸。 一个单位同回合中只能被此能力作用一次。						

墓城追猎者 200 分

Necropolis Stalkers				战场定位：无					
分数与规模		单位中包含 3-6 个模型，每 3 个模型 200 分							
关键词		死亡、殄骨骸军、百骨长、墓城追猎者							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		6		4+		4		10	
全队装备		所有模型都装备了灵魂短剑							
装备替换		单位中每有 3 个模型，其中 1 个模型就能将其武器替换为恐怖巨刃。							
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		
灵魂短剑	1	5	3+	3+	-1	1	无		
恐怖巨刃	1	3	4+	3+	-2	2	无		

能力	<b>夺命四相：</b> 在每个近战阶段开始时，你必须让本单位采用下列四相之一，本效果持续整个阶段：				
	> 刃击之相：本单位可以重投命中骰；				
	> 格挡之相：本单位可以重投保护骰；				
能力	> 毁灭之相：本单位可以重投造伤骰；				
	> 穿刺之相：本单位所装备的武器的破甲和伤害值都+1。				
	<b>指挥能力：追猎残杀</b>				
能力	•作用对象：一个墓城追猎者单位				
	•使用时机：你的英雄阶段开始时				
	•能力效果：本玩家回合中，该单位可以重投奔跑和冲锋骰，且可以如同具备 <b>飞行能力</b> 一般地跨越地形。此效果持续到你的下一个英雄阶段。				

**不朽卫队 200 分**

Immortis Guard		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 200 分						
关键词	死亡、殍骨骸军、百骨长、不朽卫队						
							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		5	3+	4	10		
全队装备	所有模型都装备了恐怖战戟+深渊冥铁战盾						
装备替换	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
恐怖战戟	2	2	3+	3+	-2	2	无
深渊冥铁盾	1	2	4+	3+	-	1	投出结果为 6 的未修正命中骰时，这一下攻击额外造成 1 点致命伤害

	<p><b>魂缚保卫者：</b>每当一个位于拥有本能力的单位 3 寸内的友方<b>殄骨骸军英雄</b>遭受 1 点伤害或 1 点致命伤害时，必须投 D6，若结果为 2+，这 1 点伤害或致命伤害就被转移给拥有本能力的单位。</p> <p><b>能力</b></p> <p><b>指挥能力：毁灭盾击</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•<b>作用对象：</b>一个友方<b>不朽卫队</b>单位</li> <li>•<b>使用时机：</b>任意近战阶段中，该单位第一次完成跟进移动和近战攻击的整个流程之后。</li> <li>•<b>能力效果：</b>该单位可以立即进行第二次跟进，并再进行一轮近战攻击，但这一轮攻击只能使用<b>深渊冥铁战盾</b>。</li> </ul>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



骸魔神使 210 分

Morghast Archai				战场定位：无					
分数与规模		单位中包含 2-6 个模型，每 2 个模型 210 分							
关键词		死亡、骸魔、死亡领主、殄骨骸军、百骨长、骸魔神使							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		9		4+		6		10	
全队装备		所有模型都装备了 灵魂战戟 或 灵魂双剑							
装备替换		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	
灵魂战戟		2	3	3+	3+	-2	3	无	
灵魂双剑		1	5	3+	3	-1	2	无	

能力	飞行：此单位可以飞行
	诅咒先驱：位于友方骸魔单位 6 寸内的敌方单位的勇气值-1。此效果不可叠加。
	黑檀铠甲：每当此单位遭受 1 点致命伤害时，投 D6，若结果为 5+，这 1 点致命伤害便被无视。

## 骸魔先锋 210 分

Morghast Harbinger			战场定位：无						
分数与规模	单位中包含 2-6 个模型，每 2 个模型 210 分								
关键词	死亡、骸魔、死亡领主、殄骨骸军、百骨长、骸魔先锋								
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		9		4+		6		10	
全队装备		所有模型都装备了 灵魂战戟 或 灵魂双剑							
装备替换		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		
灵魂战戟	2	3	3+	3+	-2	3	无		
灵魂双剑	1	5	3+	3	-1	2	无		

	<p><b>飞行：</b>此单位可以飞行</p>
<b>能力</b>	<p><b>诅咒先驱：</b>位于友方骸魔单位 6 寸内的敌方单位的勇气值-1。此效果不可叠加。</p> <p><b>死亡先锋：</b>此单位的冲锋距离从 12 寸改为 18 寸，且本单位的冲锋骰从 2D6 变为 3D6。</p>

哥许萨收骨者 200 分

Gothizzar Harvester							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、殛骨骸军、怪兽、哥许萨收骨者							
									
单位面板属性			移动力			保护		生命值	勇气值
数值			6			4+		10	10
装备		碎魂巨拳或斩魂镰，骨蹄骨尾，死颅呼啸							
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		
死颅呼啸	*	4	3+	3+	-1	1	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		
碎魂巨拳	1	*	3+	3+	-2	2	投出结果为 6 的未修正命中骰时，这一下攻击直接造成 2 点致命伤害，无需进行正常攻击结算		
斩魂镰	1	*	3+	3+	-2	2	攻击模型数量为 5+ 的单位时，命中骰结果+1		
骨蹄骨尾	2	4	3+	*	-1	2	无		
损伤表									
所受伤害数			死颅呼啸射程			骨蹄骨尾造伤		巨拳或斩魂镰的攻击次数	
0-2			16			2+		6	
3-4			14			3+		5	
5-6			12			4+		4	
7-8			8			5+		3	
9+			4			6+		2	
能力	收获骨骸：								
	每当一个模型（不分敌我）在任意数量拥有此能力的模型 3 寸内被杀死时，投 D6，（即一个死亡的模型最多只能投一个 D6）若结果为 4+，你就可以选择一个位于此模型 6 寸内的友方殛骨骸军单位，随后对照前述被杀死的模型的面板生命值来查看下表：								
	> 小于等于 4：该友方单位得到 1 点生命值；								
	> 5-9：该友方单位得到 D3 点生命值；								
	> 10+：该友方单位得到 D6 点生命值。								
	随后，根据该友方单位的当前状况，这些得到的生命值将以两种方式之一增加到它的单位中去：								
	1) 如果该友军单位中有任何模型受过伤害，则它回复等同于上述数字的生命值。								
2) 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，那么就复活该单位中一定数量的已被杀死的模型，但被复活的模型的面板总生命值不得超过上述数字。									

## 骸铸投颇车 200 分

Mortek Crawler			战场定位：炮兵、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、殍骨骸军、战争机器、骸铸投颅车								
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		4		4+		12		10	
装备		恐怖投石器							
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		
朽颅轰炸	6-36	3	2+	3+	-	*	无		
苦痛毒锅	6-36	1	苦痛毒锅不进行正常的射击攻击流程，不投掷命中骰和造伤骰。 这是一种射击武器，在整场游戏中只能进行一下攻击（不能增加攻击次数）。 当你使用本弹药时，首先选择一个射程内的敌方单位， 然后投掷等同于其中模型总数的 D6 并对照损伤表中的修正数字； 每有一个大于或等于目标单位未修正的勇气值的结果，目标单位中便有一个模型死亡。						
诅咒碑石	6-36	1	诅咒碑石不进行正常的射击攻击流程，不投掷命中骰和造伤骰。 这是一种射击武器，在整场游戏中只能进行一下攻击（不能增加攻击次数）。 当你使用本弹药时，首先选择一个射程内的敌方模型，然后投掷 2D6 并对照损伤表中的修正数字。若最终结果大于等于目标模型的最大生命值，目标直接死亡。						
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		
组员工具	1	6	3+	4+	-	1	无		

损伤表			
所受到伤害数	朽颅轰炸伤害	苦痛毒锅	诅咒石碑
0-2	5	无修正	-3
3-4	4	无修正	-1
5-7	3	-1	无修正
8-9	2	-1	+1
10+	1	-2	+3


能力	恐怖投石器：此模型在进行射击之前，必须首先选择一种弹药，其中的两种（见上文）在整场游戏中只能进行一次攻击。
----	-------------------------------------------------------




骨税尖啸碑 30 分

Bone-tithe Shrieker		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 30 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、骨税尖啸碑	
		
召唤条件	<p>&gt;召唤骨税尖啸碑– 施法值 5，只有<b>殄骨骸军法师</b>可以尝试释放本法术。</p> <p>将此法术完全部署在施法者视野的 12 寸以内</p>	
能力	<p><b>掠食性：</b>骨税尖啸碑是一个掠食性无尽法术，具有 8 寸移动力，并且可以<b>飞行</b>。</p> <p><b>末日预示：</b>位于此模型 12 寸内的单位勇气值-1，本能力对<b>殄骨骸军</b>单位无效。</p> <p><b>无处可逃：</b>位于此模型 12 寸内的单位被<b>殄骨骸军</b>单位攻击时，<b>殄骨骸军</b>的攻击命中骰结果+1。</p> <p><b>灵魂绑定：</b>与大多数无尽法术不同，此法术是与成功施放它的<b>法师</b>灵魂绑定的，它具有如下的额外效果：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>·一个<b>法师</b>不能同时灵魂绑定多个无尽法术。</li><li>·当施放灵魂绑定无尽法术的<b>法师</b>被杀死时，与之灵魂绑定的无尽法术也自动被驱散。</li><li>·灵魂绑定的法术只能由施放它的<b>法师</b>的所属军队的拥有者移动。</li><li>·在每个游戏大回合开始时，灵魂绑定的掠食性无尽法术会先于其它无尽法术进行移动。</li><li>·如果双方玩家都在桌面上拥有灵魂绑定无尽法术，那么，在完成决定谁先移动无尽法术的拼骰之后，胜者玩家都必须在轮到自己进行移动时首先移动自己的所有灵魂绑定无尽法术，随后由败者移动自己的所有灵魂绑定无尽法术，在这之后，双方玩家再如常轮流移动非灵魂绑定的其它无尽法术。</li></ul>	

梦魇猎手 40 分

Nightmare Predator		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、梦魇猎手	
		
召唤条件	<p>&gt;召唤梦魇猎手– 施法值 7，只有<b>殍骨骸军法师</b>可以尝试释放本法术。</p> <p>将此法术完全部署在施法者视野的 6 寸以内</p>	
能力	<p><b>掠食性：</b>此法术是一个掠食性无尽法术，具有 2D6 寸移动力，并且可以<b>飞行</b>。</p> <p><b>永恒猎杀：</b>你必须在部署该模型时指定一个敌方<b>英雄</b>作为其猎杀目标，随后此法术模型可以立刻进行一次移动（这次移动不需要朝向猎杀目标）。在猎杀目标模型被消灭时，此法术也被驱散。</p> <p><b>死亡化身：</b>在每一次此模型完成移动后，为此时位于此模型 3 寸内的每个不具备<b>殍骨骸军</b>关键词的单位分别投 D6，结果为 2+ 时，对应的这个单位便遭受 D3 致命伤害；而如果这个单位是此法术的猎杀目标，则致命伤害改为 D6 点。</p> <p><b>灵魂绑定：</b>与大多数无尽法术不同，此法术是与成功施放它的<b>法师</b>绑定的，具有如下的额外效果：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>·在灵魂绑定无尽法术依然维持时，施放它的<b>法师</b>的其它施法测试结果-1。</li><li>·一个<b>法师</b>不能同时灵魂绑定多个无尽法术。</li><li>·当施放灵魂绑定无尽法术的<b>法师</b>被杀死时，与之灵魂绑定的无尽法术也自动被驱散。</li><li>·灵魂绑定的法术只能由施放它的<b>法师</b>的所属军队的拥有者移动。</li><li>·在每个游戏大回合开始时，灵魂绑定的掠食性无尽法术会先于其它无尽法术进行移动。</li><li>·如果双方玩家都在桌面上拥有灵魂绑定无尽法术，那么，在完成决定谁先移动无尽法术的拼骰之后，胜者玩家都必须在轮到自己进行移动时首先移动自己的所有灵魂绑定无尽法术，随后由败者移动自己的所有灵魂绑定无尽法术，在这之后，双方玩家再如常轮流移动非灵魂绑定的其它无尽法术。</li></ul>	

窃魂腐鸟 20 分

Soulstealer Carrion		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 20 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、窃魂腐鸟	
<div></div>		
召唤条件	<p>&gt; 召唤窃魂腐鸟— 施法值 6，只有<b>殍骨骸军法师</b>可以尝试释放本法术。</p> <p>将此法术完全部署在施法者视野内的任意位置</p>	
能力	<p><b>掠食性：</b>此法术是一个掠食性无尽法术，具有 16 寸移动力，并且可以飞行</p> <p><b>灵魂窃盗：</b>只要此模型 6 寸内有<b>混沌</b>、<b>毁灭</b>或<b>秩序</b>模型被消灭，就在该游戏阶段结束时投掷 D6：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>·如结果为 1-2，与此法术灵魂绑定的<b>法师</b>回复 1 点之前失去的生命值。</li><li>·如结果为 3-4，位于此模型 6 寸内的每一个<b>混沌</b>、<b>毁灭</b>或<b>秩序</b>单位都遭受 1 点致命伤害。</li><li>·如结果为 5-6，则上方两个效果同时生效。</li></ul> <p><b>第二视野：</b>此模型和与之灵魂绑定的<b>法师</b>共享视野。</p> <p><b>灵魂绑定：</b>与大多数无尽法术不同，此法术是与成功施放它的<b>法师</b>绑定的，具有如下的额外效果：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>·在灵魂绑定无尽法术依然维持时，施放它的<b>法师</b>的其它施法测试结果-1。</li><li>·一个<b>法师</b>不能同时灵魂绑定多个无尽法术。</li><li>·当施放灵魂绑定无尽法术的<b>法师</b>被杀死时，与之灵魂绑定的无尽法术也自动被驱散。</li><li>·灵魂绑定的法术只能由施放它的<b>法师</b>的所属军队的拥有者移动。</li><li>·在每个游戏大回合开始时，灵魂绑定的掠食性无尽法术会先于其它无尽法术进行移动。</li><li>·如果双方玩家都在桌面上拥有灵魂绑定无尽法术，那么，在完成决定谁先移动无尽法术的拼骰之后，胜者玩家都必须在轮到自己进行移动时首先移动自己的所有灵魂绑定无尽法术，随后由败者移动自己的所有灵魂绑定无尽法术，在这之后，双方玩家再如常轮流移动非灵魂绑定的其它无尽法术。</li></ul>	

## 殛骨骸军阵型

本页中收录了殛骨骸军阵营的所有阵型。

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。

### 奥西亚克大军 100 分

Ossiarch Cohort		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个卡塔克罗斯或 1 个骨骑统领，1 个骸铸盾兵团阵型，1 个冥仪法阵阵型，1 个亡者之矛阵型，1 个不朽庇护阵型，1 个骨骑之枪阵型，1 个骸铸炮阵阵型	
能力	在你的英雄阶段开始时，若你的主将位于桌面上，你就得到 D3 点 RD。	

### 骸铸盾兵团 120 分

Mortek Shield Corps		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个沃克莫先或 1 个冥仪塑骨师或 1 个冥仪掠魂者或 1 个冥仪注灵匠，3 个骸铸卫兵单位	
能力	每个玩家回合一次，此阵型中的一个单位可以不消耗军令点数来使用架起盾墙能力。	

### 冥仪法阵 110 分

Mortisan Trident		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个冥仪塑骨师，1 个冥仪掠魂者，1 个冥仪注灵匠，1 个哥许萨收骨者	
能力	在你的英雄阶段中，如果此阵型中的 <b>冥仪师</b> 位于同阵型 <b>哥许萨收骨者</b> 18 寸内，同时该 <b>哥许萨收骨者</b> 又位于敌方单位 3 寸外，这些 <b>冥仪师</b> 就可以额外尝试施放一次法术。	

### 卡塔克罗斯之锋 80 分

Katakrosian Deathglavie		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	2 个墓城追猎者单位，1 个骸魔先锋单位	
能力	在双方军队部署完毕之后，但第一个游戏大回合开始之前，若此阵型中的所有单位都完全位于同阵型 <b>骸魔先锋</b> 单位的 12 寸以内，则此阵型中的任意单位可以额外移动至多 6 寸。	

### 不朽庇护 80 分

Aegis Immortal		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个骸魔神使单位，2 个不朽卫队单位	
能力	此阵型中的 <b>骸魔神使</b> 单位获得魂缚保卫者（见不朽卫队规则）能力。此外，每当此阵型的单位使用魂缚保卫者能力将 1 点伤害或致命伤害转移到自身时，投 D6，若结果为 5+，这 1 点伤害或致命伤害便被无视。	

### 骨骑之枪 120 分

Kavalos Lance		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个骨骑统帅·赞德托斯或 1 个骨骑统领，2 个死亡骨骑单位	
能力	完全位于本阵型的赞德托斯或骨骑统领单位 12 寸内的同阵型的单位即便在同一个玩家回合中进行过撤退，也可以发动冲锋；此外，每个玩家回合一次，此阵型中的一个单位可以不消耗军令点数使用死骑突击能力。	

### 骸铸炮阵 100 分

Mortek Ballistari		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个冥仪塑骨师，1 个骸铸卫兵单位，2 个骸铸投烦车	
能力	每当位于同阵型 <b>骸铸卫兵</b> 的 3 寸内的本阵型 <b>骸铸投烦车</b> 每受到 1 点伤害致命伤害时，投 D6；若结果为 4+，就把这 1 点伤害或致命伤害转移到上述 <b>骸铸卫兵</b> 单位上；若上述 <b>骸铸卫兵</b> 单位同时还位于同阵型的冥仪塑骨师 3 寸内，则该测试 2+即可生效。	

# 殓骨骸军分数总表

下列表格为殓骨骸军所有单位、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。

例如说，墓城追猎者的最小规模是 3，最大规模是 6，而分值是 200。  
这就意味着，这个单位中最少必须有 3 个模型，最少人数时分值为 200；  
这个单位每次增加人数都必须添加 3 个模型，每有 3 个模型就增加 200 分，在满编时共计 400 分。

一些单位拥有两种不同的分值，斜线后分数是它的满编总分，这代表该单位在满编时分值有所降低。

骸铸百骨长（单位队长）与**百骨长**（关键词）也在此处特别注明，便于进行查看。

## 殓骨骸军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	880	1	1	领袖、巨兽	特殊人物，全军唯一，飞行， <b>法师</b>
黑之阿克汉	360	1	1	领袖、巨兽	特殊人物，全军唯一， <b>法师</b> ， <b>死亡大君</b>
墓城大君卡塔克罗斯	500	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一， <b>亡骨禁卫</b> ， <b>统领</b>
骨骑统帅赞德托斯	220	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一， <b>亡骨禁卫</b> ， <b>统领</b>
骨税总管沃克莫先	180	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一， <b>亡骨禁卫</b> ， <b>法师</b>

## 殓骨骸军英雄

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
骨骑统领	200	1	1	领袖	<b>统领</b>
冥仪塑骨师	130	1	1	领袖	<b>冥仪师</b>
冥仪掠魂者	120	1	1	领袖	<b>冥仪师</b>
冥仪注灵匠	140	1	1	领袖	<b>冥仪师</b>

## 殓骨骸军战线单位

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
骸铸卫兵	130/440	10	40	战线	单位中包括骸铸百骨长（队长模型）
死亡骨骑	180/480	5	15	战线	单位中包括骸铸百骨长（队长模型）

## 殓骨骸军无定位单位

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
墓城追猎者	200	3	6	无	<b>百骨长</b> （关键词）
不朽卫队	200	3	12	无	<b>百骨长</b> （关键词）
骸魔神使	210	2	6	无	<b>百骨长</b> （关键词），飞行， <b>骸魔</b>
骸魔先锋	210	2	6	无	<b>百骨长</b> （关键词），飞行， <b>骸魔</b>

## 殓骨骸军巨兽单位

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
哥许萨收骨者	200	1	1	巨兽	<b>怪兽</b>

## 殓骨骸军炮兵单位（同时也具备巨兽战场定位）

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
骸铸投殒车	200	1	1	炮兵、巨兽	<b>战争机器</b> ，同时也具备巨兽战场定位

殛骨骸军阵型

阵型名称	分值	阵型内容
奥西亚克大军	100	1 个卡塔克罗斯或 1 个骨骑统领， 以及下列阵型各一
骸铸盾兵团	120	1 个沃克莫先或 1 个冥仪塑骨师或 1 个冥仪掠魂者或 1 个冥仪注灵匠, 3 个骸铸卫兵单位
冥仪法阵	110	1 个冥仪塑骨师， 1 个冥仪掠魂者， 1 个冥仪注灵匠， 1 个哥许萨收骨者
卡塔克罗斯之锋	80	2 个墓城追猎者单位， 1 个骸魔先锋单位
永恒坚盾	80	1 个骸魔神使单位， 2 个不朽卫队单位
骨骑之枪	120	1 个骨骑统帅赞德托斯或 1 个骨骑统领， 2 个死亡骨骑单位
骸铸炮阵	100	1 个冥仪塑骨师， 1 个骸铸卫兵单位， 2 个骸铸投颅车

殛骨骸军无尽法术

单位名称	分值	战场定位	备注
骨税尖啸碑	30	无尽法术	掠食性无尽法术， 移动距离 8， 飞行， 灵魂绑定
梦魇猎手	40	无尽法术	掠食性无尽法术， 移动距离 2D6， 飞行， 灵魂绑定
窃魂腐鸟	20	无尽法术	掠食性无尽法术， 移动距离 16， 飞行， 灵魂绑定

## 1.0 初版

1.01 修改了一些规则问题，补充了一些描述和背景

1.02 修正骨骑统领分数

1.03 修正不朽卫队移动力、死亡骨骑攻击次数、墓城追猎者最大规模和沃克莫先规则

1.1 更新背景描述

1.2 更新官方 FAQ 内容，用红字注明