

战争卷轴
克拉格诺斯
帝国末日



克拉格诺斯是咆哮肆虐的地震与肆意毁灭的神灵，也被称为帝国末日。他虬结的手中握着恐怖钉锤，能够砸碎城墙，而獠牙粉碎者可保护他不受任何伤害。

近战武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害
恐怖钉锤	3"	6	3+	2+	-3	4
獠牙粉碎者	1"	3	3+	2+	-2	D3
凌虐与毁灭之蹄	1"	✱	3+	2+	-1	2

伤害表				
已损耐伤	移动	凌虐与毁灭之蹄	狂怒咆哮	至强至盛
0-9	10"	6	5+	30
10-12	9"	5	4+	25
13-15	8"	4	3+	20
16+	7"	3	2+	18

帝国末日克拉格诺斯装备有恐怖钉锤、獠牙粉碎者和凌虐与毁灭之蹄。

战帅: 该单位可以加入兽人战斗氏族、暗怨地精、食人魔大胃部落或贝希摩特之子军队。加入后，即使它未被选为军队将领，也仍然被视为将领，并且该单位即使与军队阵营不同也可以使用军队的忠诚技能；然而，该单位不能这些享受忠诚技能的增益效果。

狂怒咆哮: 受伤时，克拉格诺斯发出巨大的咆哮声，将周围之人的耳膜震破，令建筑物的地基动摇。

在任意阶段结束时，如果这个单位在该阶段被分配了创伤，便为该单位 6 英寸以内的每个其他单位和每个防御地形模型掷一枚骰子。若掷骰结果等于或大于该单位伤害表上狂怒咆哮的数值，被掷骰单位便受到 D3 处致命伤，或是防御地形模型便被破坏。

帝国末日: 有克拉格诺斯肆虐的地方，就毁灭势力紧随其后，皆因他的存在而饱受鼓舞，都急切地想要分享他所散发出的暴力气息。

如果一个己方毁灭单位完全位于此单位 12 英寸以内，并且位于一个敌方单位 18 英寸而非 12 英寸以内，您便可以用该单位尝试冲锋。此外，如果一个己方毁灭单位完全位于此单位 12 英寸以内，在进行冲锋掷骰的时候，进行 3D6 掷骰，而非 2D6 掷骰。

毁灭化身: 克拉格诺斯是古胡尔凶猛天性的化身，绝不会一击即倒。

如果一个法术或技能的效果可以在没有对此单位造成任何创伤或致命伤的情况下便将此单位击杀，那么这个模型不会死亡，而是受到 D6 的致命伤。

至强至盛: 克拉格诺斯又称帝国末日，活体地震、凌虐与毁灭领主，他的好战灵魂无与伦比。

在争夺目标时，此单位计为多个模型，模型数量与伤害表中至强至盛的数值相同。

肆虐毁灭: 这位奔腾的神灵在拥挤的敌人中横冲直撞，他的蹄子会将身穿盔甲的战士统统踏平。

在这个单位进行了冲锋行动后，您可以为位于该单位 1 英寸以内的每个敌方单位掷一枚骰子，或是挑选位于该单位 1 英寸以内的 1 个敌方凶兽并进行 2D6 掷骰。

如果您为位于该单位 1 英寸以内的每个敌方单位掷一枚骰子，那么结果为 2+ 的敌方单位受到 D6 处致命伤。

如果您挑选位于该单位 1 英寸以内的 1 个敌方凶兽进行 2D6 掷骰，那么结果为 7 时则无事发生。若掷出任何其他结果，该敌方凶兽便受到致命伤，致命伤数量等于 2 枚 D6 骰子的数字相乘。比方说，一次 2D6 掷骰掷出了 2 点和 6 点，就会造成 12 处致命伤 (2 x 6 = 12)。

神圣之盾: 在獠牙粉碎者的保护下，即使是最强大的魔法攻击和飞弹也伤害不了克拉格诺斯。

这个单位拥有 6+ 的守护。此外，该单位每次受到法术或无尽法术技能的影响时，您都可进行一次 3D6 掷骰。若掷骰结果大于这个法术或用于召唤无尽法术之法术的施法值，便无视该法术或无尽法术技能对该单位的影响。

关键词

毁灭、卓格鲁克、凶兽、英雄、图腾、克拉格诺斯

战争卷轴

纳加什

不死至尊



远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害
纳加什凝视	12"	1	3+	2+	-1	D6
近战武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害
阿拉卡纳什	3"	4	3+	3+	-3	D6
泽菲特内布塔	2"	✱	3+	4+	-2	3
幽魂利爪与匕首	1"	6	3+	4+	-	1

伤害表			
已损耐伤	纳加什九书	泽菲特内布塔	力量权杖
0-6	施放并破除 5 个额外法术	6	+3 施法/+3 破法或驱散
7-9	施放并破除 3 个额外法术	4	+3 施法/+2 破法或驱散
10-12	施放并破除 2 个额外法术	3	+2 施法/+1 破法或驱散
13+	施放并破除 1 个额外法术	2	+1 施法/+1 破法或驱散

纳加什装备有阿拉卡纳什、泽菲特内布塔和纳加什凝视。

巫师: 该单位可在己方英雄阶段尝试施法 3 次，并在敌方英雄阶段尝试破法 3 次。

战帅: 该单位可以加入暗夜游魂、食肉王廷、验骨骸军或凋魂墓穴领主军队。加入后，即使该单位未被选为军队将领，也仍然被视为将领。此外，即使该单位与军队阵营不同，您仍可使用军队的忠诚技能，不过该单位不能从中受益。

飞行: 该单位可以飞行。

同伴: 该单位身边伴有一群装备幽魂利爪与匕首的幽灵。

阿拉卡纳什, 力量权杖: 这把权杖上面镶有最纯净的煞伊许界石。

将该单位施法、驱散和破法掷骰的结果增加点数，具体点数等于该单位伤害表上的力量权杖数值。此外，该单位可以尝试在英雄阶段施放任意次数的奥术飞弹，即便其他巫师已经在同一阶段尝试过释放该法术也不例外。

纳加什九书: 虽然纳加什将自己庞大藏书的大部分都铭记于心，但他始终随身携带着九本最强效的书籍。

纳加什九书允许该单位在己方英雄阶段施放额外的法术，并在敌方英雄阶段破除额外的法术。该单位可尝试施放或破除的额外法术的数量如其伤害表所示。

纳加什之咒: 只要一动念头，纳加什就能召唤出爪牙攻击敌人。

在己方英雄阶段开始时，如果该单位身处战场，您可以挑选至多 5 个任意组合的不同己方可召唤单位或己方**验骨骸军**单位。您可以为每个所选单位治疗最多 3 处创伤，如果所选单位没有受到创伤，也可为其召回耐伤属性总和不大 3 的数个阵亡模型。

莫里克海恩: 这件附魔护甲可以保护纳加什免受奥术和物理攻击的伤害，甚至能够对攻击者造成强大的魔法反击。

该单位针对致命伤造成的伤害具有 4+ 的守护。此外，如果该单位的未修正守护掷骰结果为 6，攻击单位将受到 1 处致命伤。

不死至尊: 纳加什无疑是所有亡灵生物之主。

在使用为己方**死亡**单位召回阵亡模型的技能时，如果该单位身处战场，您便可重掷确定复活模型数量的骰子，或是将该单位被召回阵亡模型的数量加 1。

亡灵魔法化身: 纳加什是亡灵法术领域的顶尖人物。

在近战阶段开始时，如果该单位身处战场，您便可使用这个指挥技能。接受这个命令的单位必须是一个不同的己方**死亡**单位。在该阶段结束前，将这个单位的守护掷骰结果加 1。

尘埃之手: 据说纳加什的触碰可以让任何凡人枯萎并衰老，在瞬间将他们变成一堆枯骨。

“尘埃之手”法术的施法值为 8，范围为 3 英寸。如果成功施放，在法术范围内挑选 1 个对施法者可见的敌方模型。然后，拿一枚骰子，将其藏在您的一只手里或两个容器的其中一个里。您的对手必须挑选您的一只手或一个容器。如果对手挑选了藏有骰子的那个手或容器，该法术就无法生效。如果对手挑选了空的手或容器，该敌方模型将被击杀。

灵魂窃取者: 纳加什可以从活人身上吸取灵魂，治愈自己的创伤。

“灵魂窃取者”法术的施法值为 6，范围为 24 英寸。如果成功施放，在法术范围内挑选 1 个对施法者可见的敌方单位，进行 2D6 掷骰。若掷骰结果大于该单位的英勇属性，该单位将受到 D3 处致命伤。若掷骰结果至少是该单位英勇属性的两倍，该单位将受到 D6 处致命伤。该法术每造成一处未被无视的致命伤，您就能治疗最多一处分配给施法者的创伤。

纳加什是至高亡灵巫师、不死至尊，是超脱于凡世轮回之外的宗师。他是一个邪神，触怒他的人很快就会变成风中的尘埃。

关键词

死亡、死亡领主、英雄、凶兽、巫师、纳加什

战争卷轴
艾查恩
永世神选者



艾查恩是永世神选者，是黑暗诸神最青睐的统帅。他坐在末日天启的巨型坐骑多格哈尔上，用铁腕政策领导他的军团，而艾查恩的致命能力和不洁力量决定着整个军队的命运。

近战武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害
国王屠戮者	1"	4	2+	3+	-2	3
凶爪	1"	2	2+	3+	-2	D6
鞭打之尾	3"	2D6	4+	3+	-	1
三头攻击	3"	✱	3+	3+	-1	2

已损耐伤	伤害表	
	移动	三头攻击
0-8	14"	6
9-11	12"	5
12-14	10"	4
16+	8"	3

纳加什装备有国王屠戮者。

巫师：该单位可在己方英雄阶段尝试施法 2 次，并在敌方英雄阶段尝试破法 2 次。

战帅：该单位可以加入恐虐之刃、奸奇使徒、纳垢蛆裔或色孽欲魔军队。加入后，即使该单位未被选为军队将领，也仍然被视为将领。此外，即使该单位与军队阵营不同，您仍可使用军队的忠诚技能，不过该单位不能从中受益。

飞行：该单位可以飞行。

坐骑：该单位的坐骑多格哈尔装备有凶爪、鞭打之尾和三头攻击。

莫卡之铠：艾查恩的护甲上刻有庞大的防护符。

这个单位具有 4+ 的守护。此外，每当未修正守护掷骰结果为 6 时，您可以在 3 英寸以内挑选 1 个敌方单位，令其受到 1 处无法被无视的致命伤。

遵我意志：所有的需暗之奴都承认艾查恩的最高权威，如果忤逆了他们会比任何敌人都害怕他的可怕怒火。

该单位可以在近战阶段开始时使用该指挥技能。另一个己方混沌单位必须接收该命令（该单位不可对自己发布该命令）。在该阶段结束前，每次有接收单位中的模型阵亡时，该单位都可以肉搏。

主宰之冠：这顶令人生畏的王冠散发出明显的威胁气息。

完全位于该单位 12 英寸内的己方混沌单位的英勇属性增加 2 点。另外，位于该单位 12 英寸内的敌方单位的英勇属性减少 2 点。

谢里安之眼：这个古老的宝物取自混沌巨龙火牙的尸体，可为艾查恩预警未来之事。

每场战斗限一次，在您的英雄阶段开始时，您可以宣称艾查恩将使用谢里安之眼。若这么做，直到下一个己方英雄阶段前，针对该目标的攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

永世神选者：毁灭之力会庇护麾下的勇士，为其减免敌方魔法的伤害。

该单位每次受到法术或无尽法术效果的影响时，您可以掷一枚骰子。若结果为 4+，那么该单位将无视那个法术或无尽法术的效果。

国王屠戮者：这把古老的魔刀渴望着勇士和统帅们的灵魂。

每当该单位进行肉搏时，如果使用国王屠戮者对同一个敌方英雄进行攻击的未修正致伤掷骰结果有至少 2 次为 6，那么目标英雄将被击杀。

三头巨物：被多格哈尔所吞噬的恶魔让它获得了无限的力量。

在己方英雄阶段开始时，您可以宣称多格哈尔将使用自己的恶魔力量。若这么做，选择以下一种效果：

污秽呕吐者：多格哈尔的纳垢头颅将吐出由战士遗体 and 胆汁构成的洪流。

选择位于该单位 12 英寸内的 1 个敌方单位并掷一枚骰子。若结果为 3+，那么那个单位将受到 D3 处致命伤。

骷髅贪食者：多格哈尔的恐虐头颅将吃下猎物的颅骨并增强它的主人。

您可以为该单位治疗最多 D3 处分配到的创伤。

噬法者：多格哈尔的奸奇头颅将从周边的法术中吸取怪异能量。

选择 1 个位于该单位 18 英寸内的无尽法术；那个无尽法术将被驱散。

无敌战帅：艾查恩的战争技艺无人能比，在他的指挥下，黑暗之奴将成为一支势不可挡的军队。

在己方英雄阶段开始时，如果该单位位于战场，那么您将获得额外 1 点指挥点数

关键词

混沌、黑暗之奴、永世神选者大军、无分、恐虐、奸奇、纳垢、色孽、恶魔、凡人、英雄、凶兽、巫师、艾查恩

高崔克·冈尼森

近战武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害
赞格罗姆-塔兹	1"	6	3+	3+	-2	3

高崔克·冈尼森装备有**赞格罗姆-塔兹**。

葛里姆尼尔的化身：高崔克从多年来的无数战斗和试炼中存活了下来，成为了矮人战神葛里姆尼尔几乎无人能挡的化身。

如果以该模型为目标的攻击、法术或技能所造成的伤害大于1，那么将它变为1。此外，如果一个法术或技能会杀死该模型，该模型将受到1处致命伤作为替代。当该模型被纳入己方军队时，该模型无法被部署在预备役中（必须被部署在战场上），并且您不能对该模型使用让其能够在战斗开始后再次进行部署的法术和技能。

卡拉格·黑锤的大师符文：这个乌尔金符文将高崔克本以超凡的天生能力强化了数倍，让他能够快速击杀几乎任何强大的敌人。

您可以重掷该模型的命中掷骰和致伤掷骰。此外，如果该单位进行的攻击的未修正命中掷骰结果为6，那么那次攻击将对目标造成额外D6处致命伤。

不可阻挡的战狂：一旦高崔克开始了战斗，他就会用无尽的怒火持续到底，直到所有敌人都被杀死为止。

在近战阶段结束时，如果该模型位于敌方单位的3英寸内，那么该模型可以再次进行肉搏。

埃达萨的肩甲：高崔克的左肩上佩戴着一个以雄师为形象所打造的铠甲的一部分——他的左边也曾经受菲利克斯·耶格尔保护。通过某种灵魂上的保护，或单纯只是幸运，这个华丽的器物似乎能够保护佩戴者不受到伤害。

当该单位被分配一次创伤或致命伤时掷一枚骰子。若结果为3+，那么那次创伤或致命伤将被忽视。

在旧世界毁灭之前，高崔克就已经是当时最为杰出的怪物杀手。现在，他持有着传说中的战斧赞格罗姆-塔兹和卡拉格·黑锤的大师符文，在战斗中成为了半神一般的存在。

关键词

秩序、矮灵、英雄、高崔克·冈尼森