

战锤旧世界：一场注定打不赢的仗



为什么最壮丽的奇幻史诗，
往往是一部精确设计的完美悲剧。





核心悖论：必败之局

在任何一位英雄出生之前，这场跟黑暗打了数千年的大仗，就已经输掉了。

这不是一场能赢的战争，甚至不是为了“胜利”而战。打赢一场防守，最多只能为行省换来几十年的残喘。

无法愈合的宇宙级创口

远古者 (The Old Ones) : 创造世界的近神外星建筑师, 现已失踪。

大灾变 (Great Catastrophe) : 帝国纪元前4500年, 南北极的亚空间之门 (Warp Gates) 坍塌。

魔法之风 (Winds of Magic) : 门后涌出的能量。现实变得柔软, 死者苏生, 变异横行。

混沌荒原 (Chaos Wastes) : 越靠近极地, 区域就越扭曲。



混沌：一种活着的“天气系统”



门后直通混沌领域
(Realm of Chaos)。



混沌不是一块可以攻占的领土，它是一个纯粹由活着的魔法组成的平行维度。你无法用大炮和长矛去去“杀死”一场风暴。

情绪寄生虫：无法避开的四神



恐虐 (Khorne)

领域：暴怒与流血
燃料：战争与杀戮

悖论：你拔剑抵抗他，
你的暴怒就在喂饱他。



纳垢 (Nurgle)

领域：腐烂与瘟疫
燃料：绝望与求生

悖论：他一边让你
溃烂，一边真心爱
你。



奸奇 (Tzeentch)

领域：变化与法术
燃料：野心与阴谋

悖论：你谋划击败他的
策略，本身就是他的
食粮。



色孽 (Slaanesh)

领域：纵欲与过度
燃料：极端的感官

悖论：哪怕是追求完
美的极致抵抗，也会
落入他的掌心。

维持世界运转的两道“保险”



世界没有立即被混沌吞噬，全靠两套古老的防御系统。

但创造这套系统的神早已离去，留下凡人和垂死的种族在苦苦支撑。

操作员：高等精灵
(阿苏尔)。

高等精灵： 给整颗星球做“透析”

机器原理：大漩涡不间断运转数数千年，抽干多余的魔法之风。

代价：几代法师的精疲力竭与鲜血。一旦停机，混沌恶魔将直接漫步于现实世界。



史兰祭司： 解读过期蓝图的遗孤



大计划 (Great Plan)：远古者留下的宇宙蓝图。



在第一次极地之门崩塌时，史兰折损了一半同胞才勉强封住裂口。



如今，这些数量锐减的通灵祭司，只能靠阅读比人类语言还古老的石板，在雨林中安静、孤独地修补现实的裂缝。





秩序的傲慢：自我毁灭的历史

当世界最需要团结时，最强大的几个文明却将黄金时代消耗在了互相残杀中。



裂变 (The Sundering) : 精灵的自残

初代凤凰王之子玛雷基斯 (Malekith) 被圣火拒绝，烙下“不配为王”的印记。

拒绝接受现实的他，在色孽邪教的支持下发起内战。

致命后果：术士们为了摧毁政敌，施法让三分之一的乌瑟安沉没入海。玛雷基斯逃往纳迦罗斯成为巫王，建立黑暗精灵国度。

战略损失：负责镇守大漩涡的精灵人口永久减半。



复仇之战（胡子战争）： 终极的资源浪费

帝帝年期
-2000

1

挑衅：黑暗精灵伪装成高等精灵
劫掠矮人商队。

-1900

2

侮辱：一位矮人大使的胡子被
高等精灵剃光（对矮人而言比
死更糟的奇耻大辱）。

-1800

3

绞肉机：四个世纪的全面战争。
两个上古种族互相屠杀。

-1700

4

终局：矮人至高王戈崔克·碎星
者单挑击杀凤凰王。

帝人程度-1600

战略损失：魔法（精灵）+工业（矮人）的
最强反混沌同盟彻底瓦解，黄金时代终结。

根基里的腐烂：无视国界的威胁

斯卡文鼠人 (Skaven)

混沌的地下演化

每一座城市的地板下

次元石黑科技
(Warpstone tech)

永无休止的背叛

亡灵 (Undead)

发源：

位置：

手段：

致命缺陷：

一名人类祭司王的恐生病态

每一片土地的坟墓里

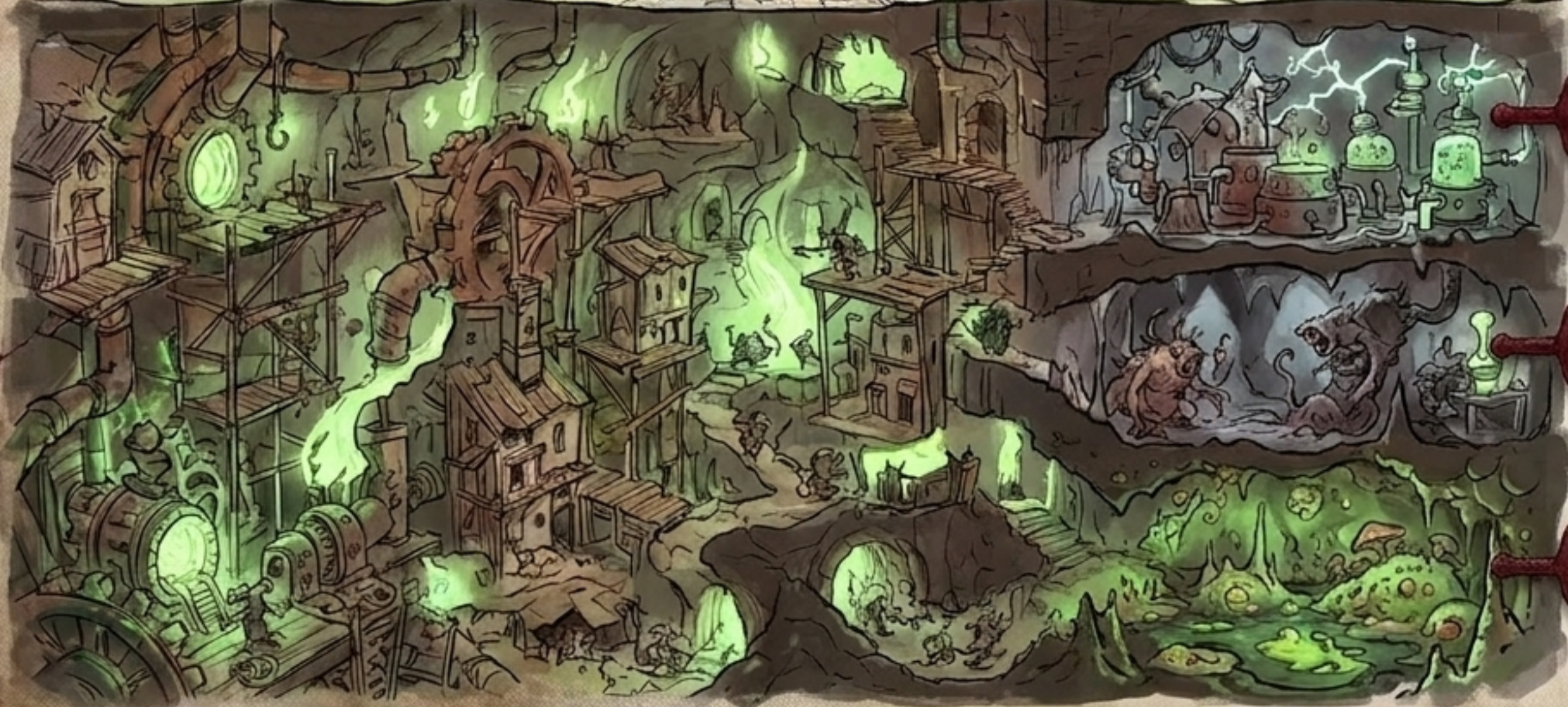
死灵术 (Necromancy)

狂妄自大的傲慢

斯卡文：地基里的倒计时



人类官方的掩耳盗铃：
帝国官方长期否认鼠人的存在，
将其视作“农民的迷信”。



斯克莱尔氏族：
制造反物理常识的
超前热兵器。

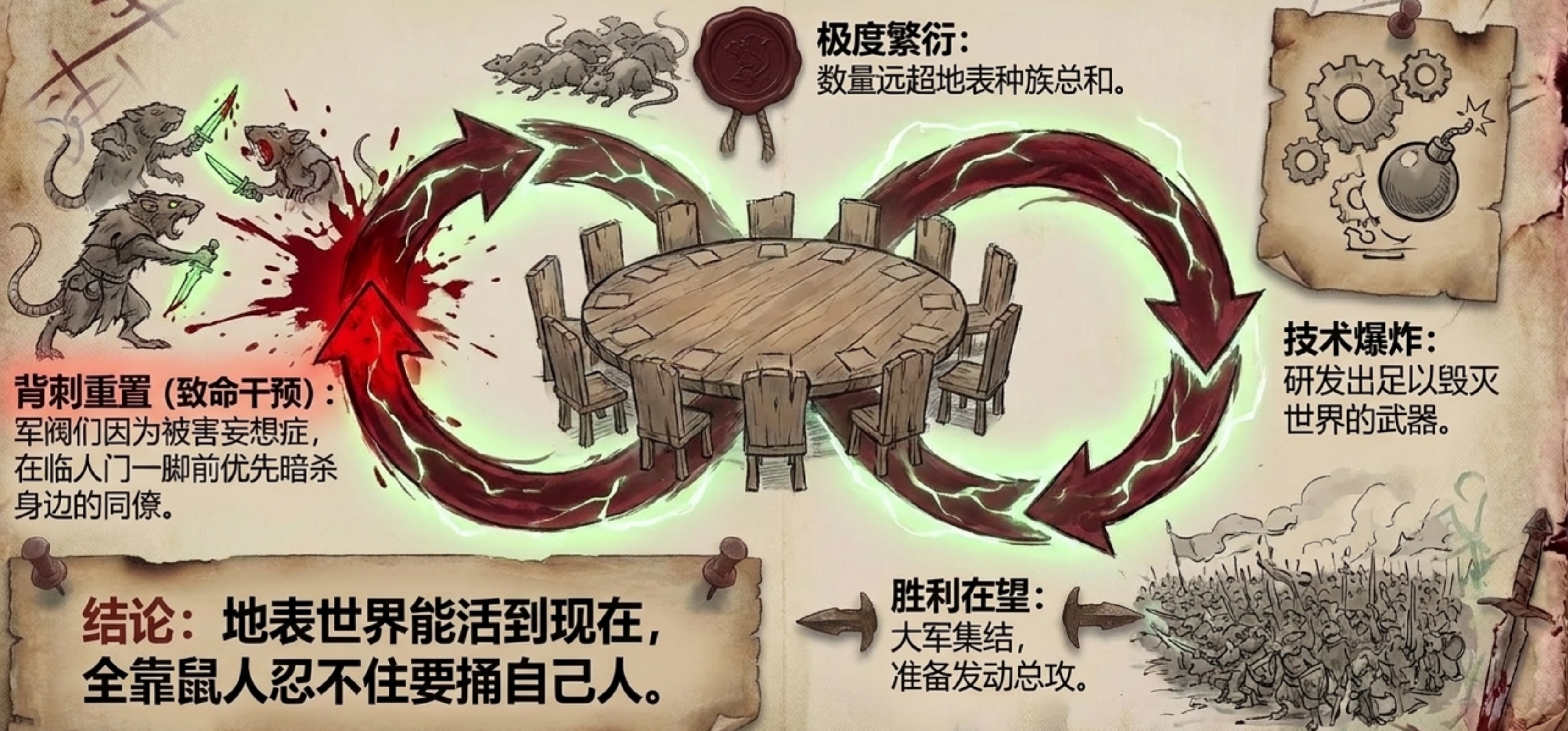


穆尔德氏族：用血肉
缝合创造扭曲巨兽。



佩斯提兰斯氏族：
研制生化瘟疫武器。

斯卡文悖论：唯一的救星是敌人的背叛



亡灵遗产：无法安息防线

源头：奈赫卡拉祭司王纳迦什
(Nagash) 发明死灵术。



陵墓之王：纳迦什临死诅咒走火，
唤醒了完整的死者帝国。
领导者塞特拉：“塞特拉不
臣服。塞特拉只统治。”



吸血鬼：冯·卡斯坦因战争。
帝国本该北上抗击混沌，却被
弗拉德和曼弗雷德等吸血鬼伯
爵逼得一次次掉头回防，陷
入内耗的泥潭。

人类帝国：千疮百孔的最终护盾

由**西格玛** (Sigmar) 在黑火隘口之战后建立的松散联邦。

内部隐患：行省之间互不信任，常年内斗。国教内部还在为信仰西格玛还是战神乌瑞克 (Ulric) 而争吵。

人类没有精灵的寿命与魔法，没有矮人的工艺，只靠血肉之躯填补防线的缺口。



战术梦魇：六线同时开战

北方：混沌恶魔、
混沌战士与兽化人。

核心：人类自身的
政治与宗教内战。

全向（魔法）：
两极泄露的魔法
之风与腐化。

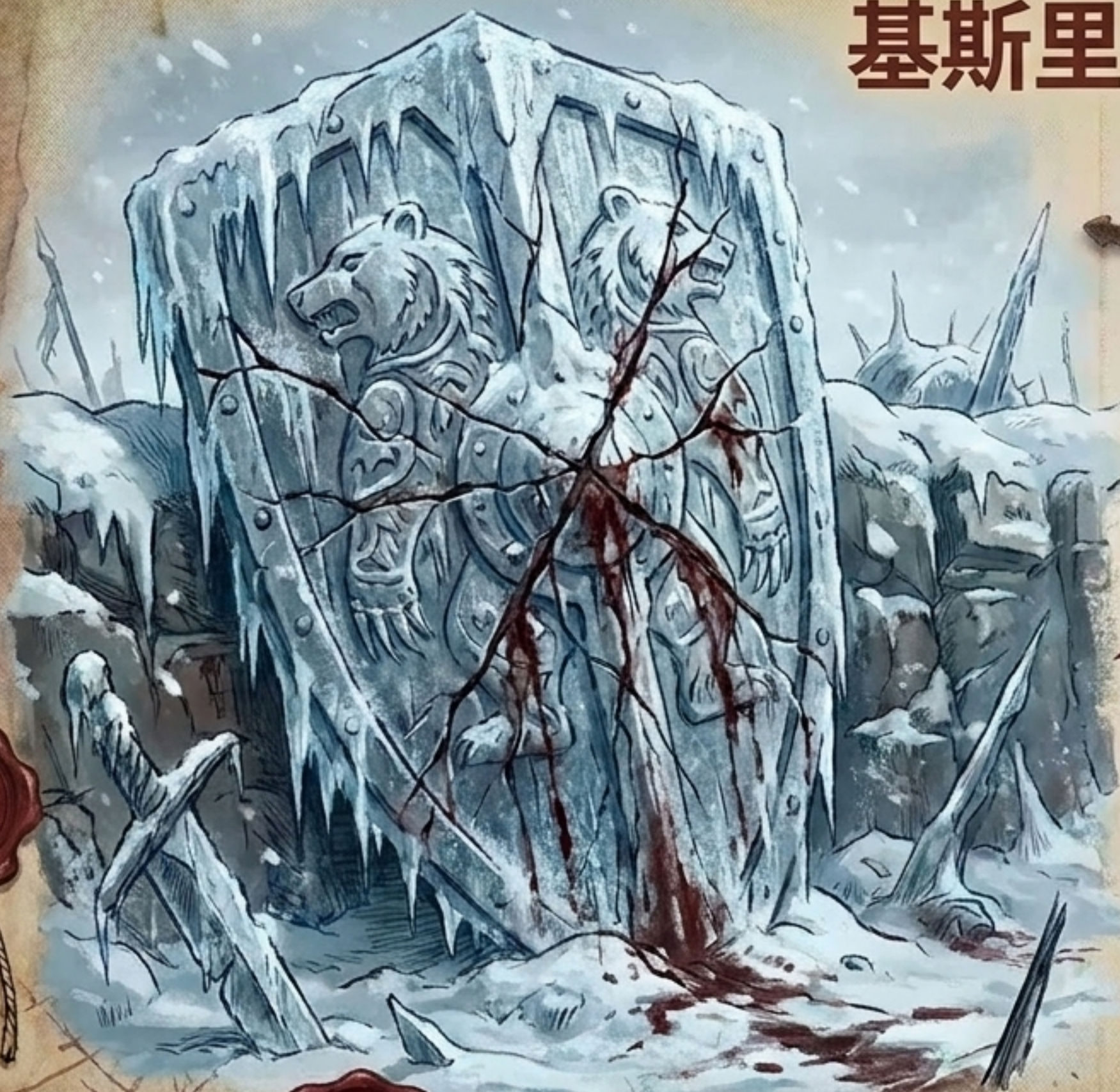
内部（坟墓）：
不断苏醒的亡灵
与吸血鬼。

东/南方：绿皮
(兽人与哥布林) 的
Waaagh! 狂潮。

脚下：斯卡文鼠人的
地下帝国。

人类帝国

基斯里夫之盾：硬扛每一次末日



基斯里夫 (Kislev) 是抵挡在帝国最北端的酷寒壁垒。

每一次混沌浪潮南下，这面盾牌都必须承受毁灭性的第一击。

他们用整个王国的尸山血海，为南方帝国的集结争取几周的宝贵时间。

命运死结：底层的恶性循环

A 生存引发情绪：
凡人的挣扎产生恐惧、愤怒与野心。

B 情绪喂养混沌：
情绪在亚空间转化为四神的食粮与力量。

游戏从一开始就被设计成了死局。
只要你还在呼吸，
你就是在为毁灭你的敌人供能。

C 混沌发动入侵：
吃饱的混沌神降下恶魔大军。

D 必须发动战争：
为了不被毁灭，旧世界必须血战到底。

E 战争制造情绪：
血战再次产生海量的暴怒与绝望（回到原点）。

明知必败，为何拔剑？



童话里好人默认会赢，但旧世界没有这个默认选项。打赢一场防卫战，仅仅是把毁灭的结局往后推迟一天。

矮人屠夫为了洗刷耻辱只求最壮烈烈的战死；帝国将军明知援军不会来，依然死守桥头堡。

Grimdark的浪漫：他们战斗不是因为相信能赢，而是拒绝让黑暗轻易踏过自己的家园。

终焉之时的倒计时

大漩涡一年比一年微弱，地下鼠人的繁衍逼近临界点，纳迦什在黑暗中谋划回归。

在北方的废土深处，最后一位混沌冠军正在收集圣物，准备发起最后的冲锋。

围攻终将结束，防线终将崩溃。旧世界的故事，正强性坚定地走向它的尽头。