

曾经存在过的世界： 战锤旧世界的生与死

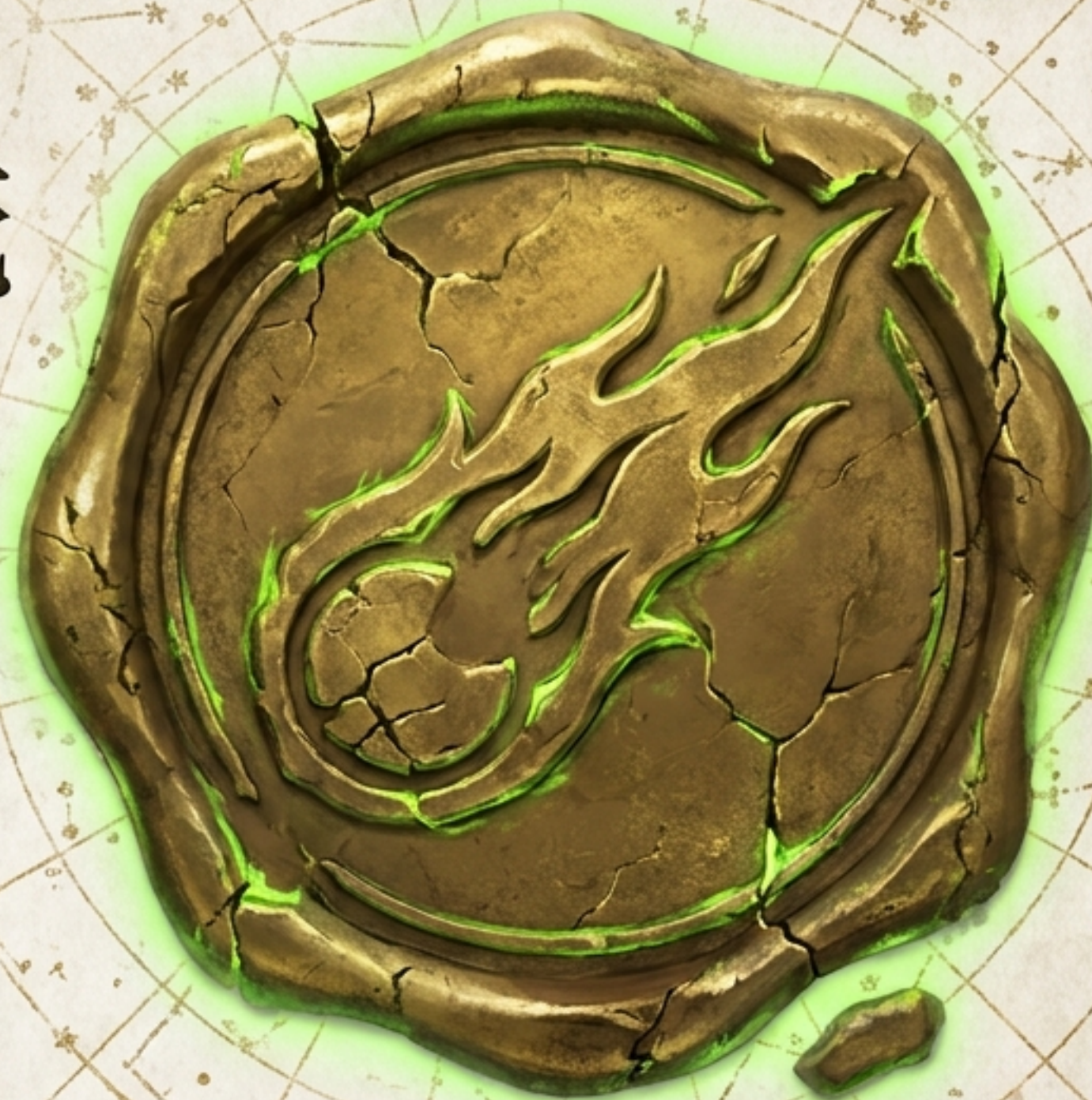
一场持续32年的奇幻造梦，
与一次冷酷的商业裁决

档案编号：The World-That-Was

绝密级别：Games Workshop 2015 封存档案

核心议题：一个拥有数百万信徒的虚构宇宙，
为何被其创造者亲手抹杀？

CLASSIFIED



32年世界观构建

翻译数十种语言

庞大且忠诚的粉丝群

投入巨额资金的顶级IP

一款商业产品对其
自身的物理性消灭

DOOMSDAY CARTOGRAPHER'S LEDGER - REPORT NO. GW-2015-ET

2015年，Games Workshop
没有选择封存，
也没有选择好莱坞式的温柔重启。

亲手将其彻底写死

世界被撕裂，所有人灭绝，
只剩半颗破碎星球在虚空翻滚。

TERMINATION
CONFIRMED

APOCALYPSE
PROTOCOL

TERMINATION
CONFIRMED

APOCALYPSE
PROTOCOL

ARCHIVAL
DESTRUCTION

黑暗残酷（Grimdark）：生存即通关的底层逻辑

“主设计师瑞克·普里斯特利（Rick Priestley）在1986年奠定的基调。中世纪的恐惧不仅是迷信，而是物理现实。”

CONFIDENTIAL



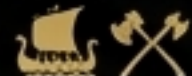
这不是一个让你赢的世界，神明因你腐烂而爱你，女巫真的能召唤怪物。

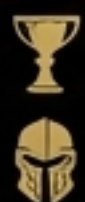
ARCHIVAL WARNING:
DO NOT ENTER

撕掉商标的16世纪欧洲

帝国 (The Empire) 
= 神圣罗马帝国 (选举制皇帝，
火药与诸侯林立的中心)

基斯里夫 (Kislev) 
= 俄罗斯 (东北冰天雪地的防线)

诺斯卡 (Norsca) 
= 北欧 (峡湾里的劫掠者)

布列塔尼亚 (Bretonnia) 
= 亚瑟王时代的法国
(圣杯之地与铠甲骑士)

震旦 (Cathay) 
= 中国 (遥远的东方极地)

提利亚 / 埃斯塔利亚 
= 意大利 / 西班牙
(决斗与佣兵之乡)

Insight Panel

刻意的熟悉感。带着“中世纪欧洲”的预期走入，却迎头撞上极致的生存恐怖。

ARCHIVAL WARNING:
DO NOT ENTER

TERRAIN
ANOMALY

CLASSIFIED

CRITICAL
THREAT

现实维度的永久伤口

ARCHIVAL WARNING: DO NOT ENTER

造物主遗迹：远古守护者 (The Old Ones) 留下的亚空间之门 (Warp Gates) 崩塌。

大灾变 (The Great Catastrophe)：发生在当下前5600年，原始魔法与恶念涌入，凝结成两极的“混沌荒原”。

物理规律失效区：腐化从荒原向南不断渗透，没有停止的选项。

魔伊斯里布 (Morrslieb)：天上的第二颗月亮，实为一块巨大的扭曲石(Warpstone)，散发绿色光芒，引发地表变异（如兽人诞生）。

混沌没有“被打败”的选项。旧世界的最高通关条件，仅仅是勉强守住一条不断退后的战线。

[CONFIDENTIAL]

魔法即天气：混沌的八面折射

人类无法直视原始混沌，帝国魔法学院只能驾驭被分离的单股“魔法之风”。



在这里，魔法没有通用法力条，它们是拥有各自脾气与危险的天气系统。

勉力维系的系统维护员

CONFIDENTIAL

高等精灵 (High Elves)

-> 维持“大漩涡 (The Great Vortex)”。
功能：像巨型抽风机一样抽走多余的混沌能量，阻挡第二次大灾变。

Chaos (混沌)

蜥蜴人 (Lizardmen)

-> 执行“伟大计划 (The Great Plan)”。
功能：用冷血爬虫的绝对耐心，执行造物主5000年前留下的蓝图。



Insight Tag

世界的存续并非因为和平，而是因为这两个古老种族在日复一日地做着无偿的“系统维护”工作。一旦停工，混沌瞬间漫炉。

ARCHIVAL WARNING: DO NOT ENTER

REDACTION:

帝国锚点与第一位皇帝



3000年前：出生于人类部落，
伴随双尾彗星降生。

CLASSIFIED



黑火隘口第一战：统合十二
部落，碾碎绿皮入侵。

CLASSIFIED



联盟缔结：从兽人手中救下矮
人至高王，获赠符文战锤
戈尔·玛拉兹（Ghal Maraz -
碎颅者）。

CLASSIFIED



帝国历元年：加冕为第一位皇帝。
随后独自走入群山，化为传说。

CLASSIFIED



顶在混沌、鼠人与绿皮面前的防线，最初只源于一个人的意志。

凡人信仰：直面深渊的驱动力

CONFIDENTIAL

乌瑞克 (Ulric)：战争与寒冬之神（比帝国更古老）。
塔尔 (Taal)：荒野之主。

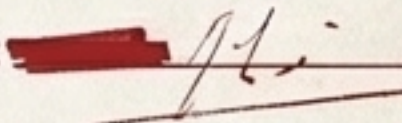
塔尔 (Taal)：荒野之主。

西格玛 (Sigmar)：
从凡人到核心信仰。

“帝国人拜他，
拜的其实是那股劲。”

在这个世界，信仰西格玛并非为了
寻求庇护，而是为了汲取明知这仗
大概率打不赢，也还是照打的绝望勇
气。帝国靠这股劲撑了3000年。

ARCHIVAL WARNING: DO NOT ENTER

REDACTION: 

混沌四神：寄生于人性的永动机

CLASSIFIED

恐虐 (Khorne)

暴怒与流血。
王座立于头骨山。



纳垢 (Nurgle)

腐烂与绝望。用可怕的温柔溺爱信徒，像祖父发糖般恩赐瘟疫。



好奇 (Tzeentch)

变化与野心。掌管一切
算计与对“更多”的渴望。



色孽 (Slaanesh)

过度与纵欲。掌管从来学不会
“够了”的人性。



The Ultimate Truth: 他们是饿不死的：四神的食物是人之为人的处境本身。只要人性尚存，混沌就在长膘。
大游戏 (The Great Game)：凡人唯一的慈悲，是四神彼此仇恨并在亚空间内斗。若他们齐心，世界早已终结。

敌意环伺：一张永远无法清空的待办列表

地下：数百万拿着扭曲石武器的斯卡文鼠人 (Skaven) (大多数人类拒绝相信其存在)。

山脉与森林：无穷无尽的绿皮兽人与哥布林 (Orcs and Goblins)，以及因混沌变异的兽人 (Beastmen)。

地下：数百万拿着扭曲石武器的斯卡文鼠人 (Skaven) (大多数人类拒绝相信其存在)。



正北：混沌诸神与恶魔的无尽腐化。

山脉与森林：无穷无尽的绿皮兽人与哥布林 (Orcs and Goblins)，以及因混沌变异的兽人 (Beastmen)。

南方沙漠：陵墓之王 (Tomb Kings) ——早就死透了的帝国与复活的神王。

混沌只是头条威胁。在这个沙盘里，谁都赢不了，因为每个人都在朝周围所有人挥拳头。

ARCHIVAL WARNING: DO NOT ENTER

REDACTION:

2014《终焉之时》：不守了的平衡

CLASSIFIED

承诺兑现

Games Workshop 推出五本战役书，真刀真枪地执行了“让混沌赢”的结局。

CLASSIFIED

CLASSIFIED

末日降临

大死灵法师 纳迦什 (Nagash) 复活；永恒征选者 阿卡奥 (Archaon) 统领世界史上最大军队。

CONFIDENTIAL

物理消亡

旧世界一寸寸沦陷，人口灭绝，星球撕裂。

CLASSIFIED

CLASSIFIED

最后一幕

西格玛本人攥着星球破碎的内核，坠入绝对的黑暗。

CONFIDENTIAL

世界之死：虚构末世与现实商业的合谋

CLASSIFIED



虚构层面 (Lore)

设定死局：大灾变留下的伤口永远无法愈合，人类的韧性终有极限，混沌赢下大游戏只是时间问题。

结局：《终焉之时》
剧情线彻底引爆。

2014

这个三十年的精妙世界并非死于混沌恶魔之手，而是死于过于臃肿的物理模型和不可持续的财报。创造者选择了最冷酷的商业止损：物理抹除整个产品线。

现实层面 (Business)

规则臃肿：第八版规则（2010年）要求玩家购买、拼装、涂色上百个长得一模一样的步兵模型。

商业反噬：钱包与耐心的双重灾难导致销量暴跌，现有模型体系无法支撑公司增长。



CLASSIFIED

剪断连续性：向死而生的商业重构

CONFIDENTIAL

CLASSIFIED

Games Workshop 亲手剪断了时间线。这不是末日后的废土，而是重启宇宙。

旧世界（中世纪星球，已被彻底抹除）。

西格玛时代（Age of Sigmar）。

○ 设定重构：横跨八个无限大的“凡人界（Mortal Realms）”。

○ 商业逻辑：完全为卖货而生的新设定，摆脱了中世纪的物理束缚，释放了模型设计的想象力。飞升的神王西格玛与破碎内核是仅存的跨界碎片。

CONFIDENTIAL

2024年的招魂仪式：重返昨日

ARCHIVE ANOMALY

粉丝的执念：旧世界被抹杀后，长达九年的悼念与同人创作从未停止。

前传策略：没有吃书写续集，而是将时间线固定在末日降临前约三个世纪。

官方的妥协与变现：2024年1月，GW 推出独立游戏《战锤：旧世界》(Warhammer: The Old World)。

TOP SECRET

亲手杀死它的是 GW，隔了九年把它挖出来卖的也是 GW。
这是一种极其罕见且冷酷的商业念旧。

结语：一个从未存在过的中世纪的终极魅力

设定的巅峰：将真实历史的压抑感与高魔奇幻完美融合，创造了难以复刻的“黑暗残酷 (Grimdark)”标杆。

商业的壮士断腕：用毁灭旧世界换取西格玛时代的新生，证明了在顶级IP运营中，彻底的破坏有时是打破增长瓶颈的唯一解。

永恒的共鸣：信徒们悼念的，不仅仅是一颗虚构的星球，而是那股“明知会输也要死战到底”的人类赞歌。

故事结束了。但大游戏，永远在继续。

CONFIDENTIAL