

泰伦虫族

军队规则

突触

一些泰伦虫族充当突触节点，部分虫巢意志流经其中，压倒虫群的自然本能，引导大量的战斗野兽在战场上作为一个单一的、完形的有机体发挥作用。

如果您的军队阵营是泰伦虫族，当您军队中的泰伦虫族单位位于您军队中一个或更多突触模型 6" 内时，该单位处于您军队的突触范围内。当您军队中的泰伦虫族单位进行战斗震慑测试时，如果该单位位于您军队的突触范围内，进行测试时掷 3D6 而不是 2D6。

亚空间阴影

泰伦虫族用虫巢舰队的灵能信号淹没战场，这是一种冰冷的外星恐惧啃噬猎物的思想，足以扼杀最坚定的勇气。当面对如此深不可测的恐怖时，许多人都会被逼疯或遭受痛苦的灾难性神经损伤。

如果您的军队阵营是泰伦虫族，每场战斗中，在任意玩家的指挥阶段中，如果您军队中一个或多个拥有该技能的单位位于战场上，您有一次机会施放亚空间阴影。这样做时，位于战场上的每个敌方单位都必须进行一次战斗震慑测试。



泰伦虫族 - 入侵舰队

分遣队规则

如果您的军队阵营是**泰伦虫族**，您可以使用该入侵舰队分遣队规则。

超强适应力

泰伦虫族的每一个战士生物体都是由虫巢意志那不可言喻的外星意志所塑造的。它们的肉体 and 几丁质会进行无休止的变化，磨练成对猎物最致命的形态。

在第一个战斗轮次开始时，选择以下一种超强适应力，在战斗结束前对您军队中的**泰伦虫族**单位生效：

虫群本能

当拥有该超强适应力的**泰伦虫族**模型对敌方步兵或**虫群**单位进行攻击时，该攻击拥有[连击 1]技能。

过度攻击性

当拥有该超强适应力的**泰伦虫族**模型对敌方**凶兽**或**载具**单位进行攻击时，该攻击拥有[致命一击]技能。

虫巢猎手

当拥有该超强适应力的**泰伦虫族**模型对敌方**角色**单位进行攻击时，如果造成暴击命中，该攻击拥有[精准]技能。



泰伦虫族 - 入侵舰队

计谋

如果您使用入侵舰队分遣队规则，您可以使用该入侵舰队计谋。

迅速再生

入侵舰队- 战斗战术计谋

被狩猎的生物看着骇人的泰伦生物的甲壳重新生长，分散的肌肉重新编织到了一起，像是从未受到过伤害一样。

时机：在您对手的射击阶段或近战阶段中，在一个敌方单位选择目标后。

目标：您军队中一个被攻击单位的一次或多次攻击选为攻击目标的泰伦虫族单位。

效果：在该阶段结束前，该单位中的模型拥有不觉疼痛 6+。如果该单位位于您军队的突触范围内，在该阶段结束前，该单位中的模型拥有不觉疼痛 5+。

死亡狂暴

入侵舰队- 战略计划计谋

泰伦虫族不在乎自身安危，它们会奋战到底。

时机：近战阶段中，在一个敌方单位选择目标后。

目标：您军队中一个被攻击单位的一次或多次攻击选为攻击目标的泰伦虫族单位。

效果：在该阶段结束前，当该单位中的目标被摧毁时，如果该模型在该阶段中没有进行过近战，掷一枚 D6；如果掷骰结果为 4+，不要将其从游戏中移除。被摧毁的模型可以在攻击模型的单位完成攻击后进行近战，然后将其从游戏中移除。

肾上腺素爆发

入侵舰队- 战斗战术计谋

这些战斗生物不断分泌肾上腺素，决心摧毁一切。

时机：近战阶段中。

目标：您军队中最多两个位于您军队突触范围内且可以进行近战的泰伦虫族单位，或您军队中一个可以进行近战的泰伦虫族单位。

效果：在该阶段结束前，当被选中的单位中的模型进行攻击时，结果为 5+ 的未修正命中掷骰如果成功命中即为暴击命中。

围剿

入侵舰队- 战略计划计谋

泰伦虫族的血肉和甲壳如雪崩般不可阻挡。

时机：近战阶段中，在您军队中的一个泰伦虫族单位进行重整前。

目标：该泰伦虫族单位。

效果：在该阶段结束前，当该单位中的模型进行重整移动时，可以最多移动 6"，而不是 3"，但必须满足您单位的单位连续性，并且必须在一个或多个敌方单位的交战范围内结束该重整行动。如果该单位位于您军队的突触范围内，且不位于任何敌方单位的交战范围内，您可以不进行重整移动，而是进行一次最多 6" 的常规移动。



泰伦虫族 - 入侵舰队

计谋

如果您使用入侵舰队分遣队规则，您可以使用该入侵舰队计谋。

突触洞察

入侵舰队- 战略计划计谋

在统帅生物的指引下，一部分虫群可以集中其狩猎本能来消灭特定的敌人。

时机： 在您的指挥阶段中。

目标： 您军队中最多两个位于您军队突触范围内的**泰伦虫族**单位，或您军队中的一个**泰伦虫族**单位。

效果： 选择一个超强适应力。在该战斗轮次结束前，该超强适应力对您选中的单位生效，取代对您的军队生效的超强适应力。

限制： 您不能选择您在第一个战斗轮次开始时选择的超强适应力。

无尽虫群

入侵舰队- 战略计划计谋

随着战斗的进行，更多的生物体会前来支援虫群。

时机： 在您的指挥阶段中。

目标： 您军队中最多两个位于您军队突触范围内的**无尽虫群**单位，或您军队中的一个**无尽虫群**单位。

效果： 将最多 D3+3 个被摧毁的模型重新加入每个被选中的单位。



泰伦虫族 - 入侵舰队

强化

如果您使用入侵舰队分遣队规则，您可以使用该入侵舰队强化。

异形奸诈

这个统帅生物拥有极其复杂的神经系统，能够识别有价值的战略资源，并在敌人察觉前夺取它们。

仅限泰伦虫族模型。在双方玩家部署完军队后，选择您军队中最多三个泰伦虫族单位，并重新部署它们。当您这样做时，您可以将这些单位放入战略预备队，无论您的战略预备队中已经有多少单位。

完美适应力

这个生物只为一个目标而生——将目标世界的防御者全部猎杀。

仅限泰伦虫族模型。每个回合中，您有一次机会重掷持有者进行的一枚命中掷骰、致伤掷骰、伤害掷骰、突进掷骰、冲锋掷骰或豁免掷骰。

突触卷须

大脑皮层随着虫群意志不可抗拒的力量而脉动，这个统帅生物充当着虫群中低等生物的突触信标，指导它们的行动并对不断变化的战斗做出反应。

仅限泰伦虫族模型。当己方泰伦虫族单位位于持有者 9" 内时，那个单位就位于您军队的突触范围内。

适应性机体

同样的武器不会对这个统帅生物生效两次，它的异形生理系统能够以飞快的速度发生改变，以应对敌人的攻击。

仅限泰伦虫族模型。持有者拥有不觉疼痛 5+ 技能。在任意回合开始时，如果持有者剩余的耐伤低于初始耐伤，那么直到战斗结束前，持有者拥有不觉疼痛 4+ 技能。





有翼虫巢暴君

| | | | | | |
|-----|---|----|----|----|----|
| M | T | SV | W | LD | OC |
| 12" | 9 | 2+ | 10 | 7+ | 3 |

| 远程武器 | 攻击范围 | A | BS | S | AP | D |
|----------------|------|------|----|---|----|---|
| 重型毒液炮 [爆炸] | 36" | D3 | 2+ | 9 | -2 | 3 |
| 绞藤炮 [爆炸] | 36" | D6+1 | 2+ | 7 | -1 | 2 |
| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
| 巨型坚骨剑和抽击鞭 [双联] | 近战 | 6 | 2+ | 9 | -2 | 3 |
| 巨型镰爪 [额外攻击] | 近战 | 4 | 2+ | 7 | -2 | 2 |
| 暴君利爪 | 近战 | 5 | 2+ | 7 | -2 | 2 |

关键词: 凶兽, 角色, 灵能者, 飞行, 大吞噬者, 突触, 有翼虫巢暴君

技能

核心: 致命破灭 D3, 深入打击

阵营: 亚空间阴影, 突触

虫巢意志: 每个回合中, 您有一次机会选择一个位于拥有该技能的模型 12" 内的己方**泰伦虫族**单位, 那个单位可以花费 OCP 使用一个计谋, 并且即使该阶段中已经对其他单位使用相同的计谋, 您也可以选择那个单位作为该计谋的目标。

癫狂 (灵能): 在近战阶段开始时, 选中一个位于该模型 12" 内且对其可见的敌方单位, 随后掷一枚 D6: 如果掷骰结果为 1, 该**灵能者**受到 D3 处致命伤; 如果掷骰结果为 2+, 在该阶段结束前, 该敌方单位中模型装备的武器的攻击属性降低 1。

无敌豁免

4+

阵营关键词:
泰伦虫族

有翼虫巢暴君

当虫巢意志部署空中虫群时，它会孵化出有翼虫巢暴君来指挥虫群作战。这些恐怖的虫群领袖装备着各种噩梦般的活体武器，展示着虫巢意志的力量，在它们巨大黑影经过的地方散布死亡与恐惧。



武器装备选项

- 该模型的巨型坚骨剑和抽击鞭可以替换为以下一种选项：
 - 1 门重型毒液炮
 - 1 门纹藤炮
 - 1 个巨型镰爪

单位构成

- 1 个有翼虫巢暴君

该模型装备有：巨型坚骨剑和抽击鞭；暴君利爪。

关键词：凶兽，角色，灵能者，飞行，大吞噬者，突触，虫巢暴君



阵营关键词：
泰伦虫族

虫巢暴君

M

8"

T

10

SV

2+

W

10

LD

7+

OC

3



远程武器

| 攻击范围 | A | BS | S | AP | D | |
|------------|-----|------|----|----|----|---|
| 重型毒液炮 [爆炸] | 36" | D3 | 2+ | 9 | -2 | 3 |
| 绞藤炮 [爆炸] | 36" | D6+1 | 2+ | 7 | -1 | 2 |

近战武器

| 攻击范围 | A | WS | S | AP | D | |
|----------------|----|----|----|----|----|---|
| 巨型坚骨剑和抽击鞭 [双联] | 近战 | 6 | 2+ | 9 | -2 | 3 |
| 巨型镰爪 [额外攻击] | 近战 | 4 | 2+ | 7 | -2 | 2 |

技能

核心：致命破灭 D3，领袖

阵营：亚空间阴影，突触

虫巢意志：每个回合中，您有一次机会选择一个位于拥有该技能的模型 12" 内的己方泰伦虫族单位，那个单位可以花费 OCP 使用一个计谋，并且即使该阶段中已经对其他单位使用相同的计谋，您也可以选择那个单位作为该计谋的目标。

猛攻（光环，灵能）：当己方泰伦虫族单位位于该模型 6" 内时，那个单位中模型装备的远程武器拥有 [突击] 技能。

无敌豁免

4+

关键词：凶兽，角色，灵能者，大吞噬者，突触，虫巢暴君



阵营关键词：
泰伦虫族

虫巢暴君

虫巢暴君代表虫巢意志指挥虫群。它们不仅自身是强大的战斗生物，还拥有高度独立的指挥和战略思维，使其成为真正危险的敌人。在虫巢暴君横行的战场上，猎物终将死亡。



武器装备选项

- 该模型的巨型坚骨剑和抽击鞭可以替换为以下一种选项：
 - 1 门重型毒液炮
 - 1 门纹藤炮
 - 1 个巨型镰爪
- 该模型的巨型镰爪可以替换为以下一种选项：
 - 1 门重型毒液炮*
 - 1 门纹藤炮*

* 该模型不能同时装备纹藤炮和重型毒液炮。该模型不能装备超过 1 个重型毒液炮，该模型也不能装备超过 1 个纹藤炮。

单位构成

- 1 个虫巢暴君

该模型装备有：巨型坚骨剑和抽击鞭；巨型镰爪。

领袖

该模型可以和以下单位组成联合单位：

- 暴君护卫

关键词：凶兽，角色，灵能者，大吞噬者，突触，虫巢暴君



阵营关键词：
泰伦虫族

虫群领主

M

8"

T

10

SV

2+

W

10

LD

7+

OC

3



| 远程武器 | 攻击范围 | A | BS | S | AP | D |
|---------------|------|------|-----|---|----|---|
| 突触冲击 [灵能, 洪流] | 18" | D6+3 | N/A | 5 | -1 | 2 |
| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
| 坚骨利刃 [双联] | 近战 | 8 | 2+ | 9 | -2 | 3 |

技能

核心: 致命破灭 D3, 领袖

阵营: 亚空间阴影, 突触

虫巢指挥官: 在您的指挥阶段开始时, 如果该模型位于战场上, 您获得 1CP。

险恶身形: 每场战斗中, 当您的对手使用一个计谋时, 如果该模型是您的**统帅**并且位于战场上, 该模型有一次机会使用该能力。如果这样做, 在战斗结束前, 您的对手再次使用该计谋时, 该计谋的花费提升 1CP。

虫巢意志统御: 当己方泰伦虫族单位位于该模型 9" 内时, 那个单位位于您军队的突触范围内。

无敌豁免

4+

关键词: 凶兽, 角色, 史诗英雄, 灵能者, 大吞噬者, 突触, 虫群领主



阵营关键词:
泰伦虫族

虫群领主

虫群领主是虫巢意志的代理人，它的年龄可能和泰伦虫族本身一样古老。在死亡后，它会被吸收到突触网络中，并且再一次得到重生。它亲手造就了无数文明的灭亡，并且在每次重生后都会变得更为强大。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个虫群领主 - 史诗英雄

该模型装备有：突触冲击；坚骨利刃。

领袖

该模型可以和以下单位组成联合单位：

- 暴君护卫

关键词：凶兽，角色，史诗英雄，灵能者，大吞噬者，突触，虫群领主



阵营关键词：
泰伦虫族

族群领主

M

8"

T

5

SV

4+

W

6

LD

7+

OC

1



近战武器

族群领主利爪

[毁灭伤害, 双联]

攻击范围

近战

A

5

WS

2+

S

6

AP

-2

D

2

技能

核心: 领袖, 斥候 8"

阵营: 突触

阴险洞察: 当该单位领导一个联合单位时, 那个单位中模型装备的武器拥有 [毁灭伤害] 技能。

催眠凝视 (灵能): 在近战阶段开始时, 选择一个位于该模型交战范围内的敌方单位。在该阶段结束前, 当该敌方单位中的模型进行攻击时, 命中掷骰结果减 1。

无敌豁免

4+

关键词: 步兵, 角色, 灵能者, 大吞噬者, 族群领主



阵营关键词:
泰伦虫族

族群领主

族群领主是基因窃取者中最为强大和最具智慧的生物。它是一个危险的掠食者。族群领主作为入侵虫群的前线指挥官，在敌人的阵线中大杀四方，并且能够增强身边下级生物的致命性。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个族群领主

该模型装备有：族群领主利爪。

领袖

该模型可以和以下单位组成联合单位：

- 基因窃取者

关键词：步兵，角色，灵能者，大吞噬者，族群领主



阵营关键词：
泰伦虫族

有翼泰伦王虫

| | | | | | |
|-----|---|----|---|----|----|
| M | T | SV | W | LD | OC |
| 12" | 5 | 4+ | 6 | 7+ | 1 |



| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
|------|------|---|----|---|----|---|
| 王虫利爪 | 近战 | 6 | 2+ | 6 | -1 | 2 |

技能

核心：深入打击，领袖

阵营：亚空间阴影，突触

头领战士：当该模型领导一个联合单位时，那个单位中模型装备的武器拥有 [连击 1] 技能。

死亡打击：如果该模型被近战攻击摧毁，而且该模型在该阶段中没有进行过近战，掷一枚 D6；如果掷骰结果为 4+，不要将其从游戏中移除。被摧毁的模型可以在攻击模型的单位完成攻击后进行近战，然后将其从游戏中移除。

关键词：步兵，角色，飞行，大吞噬者，突触，有翼泰伦王虫



阵营关键词：
泰伦虫族

有翼泰伦王虫

飞行的泰伦王虫拥有头领战士的身体和突触力量，同时还拥有巨大翅膀赋予的可怕速度和机动性。它们会俯冲到敌人中间，撕裂敌人，只留下尸体和逃跑的猎物。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个有翼泰伦王虫

该模型装备有：王虫利爪。

领袖

该模型可以和以下单位组成联合单位：

- 石像鬼
- 装备近成活体武器的泰伦武士
- 装备远程活体武器的泰伦武士

关键词：步兵，角色，飞行，大吞噬者，突触，有翼泰伦王虫



阵营关键词：
泰伦虫族

母虫

M

8"

T

11

SV

2+

W

16

LD

7+

OC

5



| 远程武器 | 攻击范围 | A | BS | S | AP | D |
|-----------|------|---|----|----|----|------|
| 毒针弹幕 | 24" | 8 | 3+ | 5 | 0 | 1 |
| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
| 大型粉碎爪 | 近战 | 4 | 4+ | 12 | -3 | D6+1 |
| 大型镰爪 - 猛击 | 近战 | 4 | 3+ | 9 | -2 | D6 |
| 大型镰爪 - 横扫 | 近战 | 8 | 3+ | 7 | -1 | 2 |

在选择本武器的攻击目标前，先选择一个进行攻击的武器资料。

关键词：凶兽，角色，灵能者，大吞噬者，突触，母虫

技能

核心：致命破灭 D6

阵营：亚空间阴影，突触

孵育枪虫：在您的指挥阶段中，选择一个位于该模型 6" 内的**枪虫**单位，并将 D3+3 个被摧毁的**枪虫**模型重新加入那个单位。一个**枪虫**单位每个阶段最多只能被该技能选中一次。

始祖母虫（光环，灵能）：当己方**枪虫**单位位于该模型 6" 内时，那个单位中模型装备的远程武器拥有**[致命一击]**技能。

受损：剩余 1-5 点耐伤

当该模型剩余 1-5 点耐伤，当该模型进行攻击时，命中掷骰结果减 1。



阵营关键词：
泰伦虫族

母虫

除了单纯巨大的体型和突触能力外，母虫还拥有从硕大的腹部孵化大量枪虫的能力。这些刚出生的生物会本能性地保护它们的母虫，并随着时间的增长用数量淹没它们的猎物。



武器装备选项

- 该模型的大型镰爪可以替换为 1 个大型粉碎爪。

单位构成

- 1 个母虫

该模型装备有：毒针弹幕；大型镰爪。

关键词：凶兽，角色，灵能者，大吞噬者，突触，母虫



阵营关键词：
泰伦虫族

老独眼

M

8"

T

9

SV

2+

W

9

LD

8+

OC

3



近战武器

- 老独眼的利爪 - 猛击
- 老独眼的利爪 - 横扫

攻击范围

| 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
|------|----|----|----|----|------|
| 近战 | 6 | 3+ | 14 | -3 | D6+1 |
| 近战 | 12 | 3+ | 6 | -1 | 1 |

技能

核心：不觉疼痛 5+，领袖

阵营：突触

头领生物：当该模型领导一个联合单位时，那个单位中的模型进行攻击时，您可以重掷命中掷骰。

无法阻挡的凶兽：在每个玩家的指挥阶段开始时，该模型恢复 D3 点失去的耐伤。

在选择本武器的攻击目标前，先选择一个进行攻击的武器资料。

关键词：凶兽，角色，史诗英雄，大吞噬者，老独眼



阵营关键词：
泰伦虫族

老独眼

这头无人能挡的蛮兽被称为“考斯的野兽”，它在第一次泰伦战争中首次出现。虽然许多人认为它在数个世纪前就被消灭，但这头怪物却又一次复活了。它究竟是同一生物的亚种还是同一只不断复活的怪物依然是一个迷。所幸哪些与它遭遇的人们并不会有太多时间思考这一问题。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个老独眼 - 史诗英雄

该模型装备有：老独眼的利爪。

领袖

该模型可以和以下单位组成联合单位：

- 刽子手

关键词：凶兽，角色，史诗英雄，大吞噬者，老独眼



阵营关键词：
泰伦虫族

装备远程活体武器的泰伦武士

| | | | | | |
|----|---|----|---|----|----|
| M | T | SV | W | LD | OC |
| 6" | 5 | 4+ | 3 | 7+ | 2 |



| 远程武器 | 攻击范围 | A | BS | S | AP | D |
|------------------|------|------|----|---|----|---|
| 尖刺纹藤枪 [爆炸] | 36" | D6+1 | 4+ | 6 | -1 | 1 |
| 死亡呕吐枪 | 24" | 3 | 4+ | 5 | -1 | 1 |
| 吞噬枪 | 18" | 5 | 4+ | 4 | 0 | 1 |
| 刺拳枪 [突击, 手枪, 双联] | 12" | 2 | 4+ | 4 | 0 | 1 |
| 毒液炮 [爆炸] | 36" | D3 | 4+ | 9 | -2 | 2 |

| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
|------|------|---|----|---|----|---|
| 活体武器 | 近战 | 5 | 3+ | 5 | -1 | 1 |

技能

阵营：亚空间阴影，突触

适应性掠食者：该单位可以在进行后撤的回合进行射击和冲锋。

关键词：步兵，突触，装备远程活体武器的泰伦武士



阵营关键词：
泰伦虫族

装备远程活体武器的泰伦武士

泰伦武士强壮、迅捷并且拥有独立思考能力，它们是虫巢意志中适应性最强的生物之一，也是泰伦虫族入侵时的主要战力。突触链接赋予了它们高超的战斗能力，并且使它们在战斗中成为了虫群的重要突触节点。



武器装备选项

- 任意数量的模型可以将装备的吞噬枪替换为以下一种选项：
 - 1 把死亡呕吐枪
 - 1 把刺拳枪
- 该单位中每有 3 个模型，1 个模型的吞噬枪可以替换为 1 把尖刺纹藤枪。
- 该单位中每有 3 个模型，1 个模型的吞噬枪可以替换为 1 门毒液炮。

单位构成

- 1 个泰伦王虫
- 2-5 个泰伦武士

每个模型装备有：吞噬枪；活体武器。

关键词：步兵，突触，装备远程活体武器的泰伦武士



阵营关键词：
泰伦虫族

装备近战活体武器的泰伦武士



| | | | | | |
|----|---|----|---|----|----|
| M | T | SV | W | LD | OC |
| 6" | 5 | 4+ | 3 | 7+ | 2 |

| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
|-----------|------|---|----|---|----|---|
| 活体武器 [双联] | 近战 | 6 | 3+ | 5 | -2 | 1 |

技能

阵营：亚空间阴影，突触

肾上腺素猛攻：在近战阶段开始时，您可以为该单位中的模型选择以下一种技能在该阶段结束前生效：

- **执行侵略：**当该单位中的模型进行近战攻击时，重掷结果为 1 的命中掷骰。
- **执行防御：**当该单位中的模型进行豁免掷骰时，重掷结果为 1 的豁免掷骰。

关键词：步兵，突触，装备近战活体武器的泰伦武士



阵营关键词：
泰伦虫族

装备近战活体武器的泰伦武士

泰伦武士强壮、迅捷并且拥有独立思考能力，它们是虫巢意志中适应性最强的生物之一，也是泰伦虫族入侵时的主要战力。突触链接赋予了它们高超的战斗能力，并且使它们在战斗中成为了虫群的重要突触节点。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个泰伦王虫
- 2-5 个泰伦武士

每个模型装备有：活体武器。

关键词：步兵，突触，装备近战活体武器的泰伦武士



阵营关键词：
泰伦虫族

枪虫

M

6"

T

3

SV

5+

W

1

LD

8+

OC

2



| 远程武器 | 攻击范围 | A | BS | S | AP | D |
|--------------------|------|---|----|---|----|---|
| 蚀肉枪 [突击] | 18" | 1 | 4+ | 5 | 0 | 1 |
| 枪虫刺拳枪 [突击, 手枪, 双联] | 12" | 2 | 4+ | 3 | 0 | 1 |
| 枪虫吞噬枪 | 18" | 2 | 4+ | 4 | 0 | 1 |

| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
|--------|------|---|----|---|----|---|
| 异形尖牙利爪 | 近战 | 1 | 4+ | 3 | 0 | 1 |

技能

阵营: 突触

鬼祟恐怖: 每个回合一次, 当敌方单位在该单位 9" 内结束常规移动、突进或后撤时, 如果该单位不位于敌方单位交战范围内, 则其可以进行一次最多 D6" 的常规移动。

关键词: 步兵, 战线, 大吞噬者, 无尽虫群, 枪虫



阵营关键词:
泰伦虫族

枪虫

这些步伐快速的掠食者会成群结队地发起攻击，枪虫最初是为了在虫巢战舰的狭窄血管中狩猎入侵者而生的。它们能够用大量火力压制猎物，并且总是在寻找包围和包抄敌人的方法。



武器装备选项

- 该单位中的所有模型可以将装备的蚀肉枪替换为 1 把枪虫吞噬枪。
- 该单位中的所有模型可以将装备的蚀肉枪替换为 1 把枪虫刺拳枪。

单位构成

- 10-20 个枪虫

每个模型装备有：蚀肉枪；异形尖牙利爪。

关键词：步兵，战线，大吞噬者，无尽虫群，枪虫



阵营关键词：
泰伦虫族

刀虫

M

10"

T

3

SV

5+

W

1

LD

8+

OC

2



近战武器

刀虫利爪

攻击范围

近战

A

3

WS

4+

S

3

AP

-1

D

1

技能

阵营：突触

围剿跃袭： 该单位可以在进行突进的回合进行冲锋。

关键词：步兵，战线，大吞噬者，无尽虫群，刀虫

阵营关键词：
泰伦虫族

刀虫

刀虫在猎物世界上以数十亿的数量出现，它们是虫群的突击生物，十分残暴，能够不断消耗敌人防线，迫使猎物用尽弹药。许多戒备森严的堡垒都被这些恐怖的甲壳生物用数量压倒。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 10-20 个刀虫

每个模型装备有：刀虫利爪。

关键词：步兵，战线，大吞噬者，无尽虫群，刀虫



阵营关键词：
泰伦虫族

石像鬼

M

12"

T

3

SV

6+

W

1

LD

8+

OC

2



| 远程武器 | 攻击范围 | A | BS | S | AP | D |
|----------|------|---|----|---|----|---|
| 蚀肉枪 [突击] | 18" | 1 | 4+ | 5 | 0 | 1 |
| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
| 致盲毒液 | 近战 | 1 | 4+ | 3 | 0 | 1 |

技能

核心：深入打击

阵营：突触

有翼虫群： 在您的射击阶段中，在该单位完成射击后，如果该单位不位于敌方单位的交战范围内，则其可以进行一次最多 6" 的常规移动。如果这样做，在该回合结束前，该单位不能进行冲锋。

关键词：步兵，战线，飞行，大吞噬者，无尽虫群，石像鬼



阵营关键词：
泰伦虫族

石像鬼

石像鬼通常是第一种出现在猎物世界上的战斗生物。它们组成的虫群能够覆盖整片天空。它们通过在特定时机发起进攻来制造混乱和恐慌。最糟糕的是，这些生物能够穿过看似无法穿越的狭小空间，钻进火炮缝隙和通风管道中，袭击那些受惊的防御者。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 10-20 个石像鬼

每个模型装备有： 蚀肉枪； 致盲毒液。

关键词：步兵，战线，飞行，大吞噬者，无尽虫群，石像鬼



阵营关键词：
泰伦虫族

毒鞭兽

M

8"

T

11

SV

3+

W

14

LD

8+

OC

4



| 远程武器 | 攻击范围 | A | BS | S | AP | D |
|------------------|------|-----|----|---|----|---|
| 大型剧毒触须 [针对步兵 2+] | 9" | 2D6 | 3+ | 6 | -1 | 2 |
| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
| 大型剧毒触须 [针对步兵 2+] | 近战 | 12 | 3+ | 6 | -1 | 2 |

关键词: 凶兽, 大吞噬者, 毒鞭兽

技能

核心: 致命破灭 D3

阵营: 突触

抓握触须: 当位于拥有该技能的己方单位交战范围内的敌方单位 (巨型单位除外) 进行后撤时, 您可以掷一枚 D6; 如果掷骰结果为 3+, 该敌方单位必须保持静止。

剧毒瘴气 (光环): 在您的移动阶段结束时, 为每个位于该模型 6" 内的敌方单位掷一枚 D6; 如果掷骰结果为 2-3, 该敌方单位受到 1 处致命伤; 如果掷骰结果为 4-5, 该敌方单位受到 D3 处致命伤; 如果掷骰结果为 6, 该敌方单位受到 D6 处致命伤。

受损: 剩余 1-5 点耐伤

当该模型剩余 1-5 点耐伤, 当该模型进行攻击时, 命中掷骰结果减 1。

阵营关键词:
泰伦虫族



毒鞭兽

毒鞭兽散布的孢子能够穿透密封的护甲，并会不断在受害者体内繁衍，直到受害者的肉体被溶化为止。从这种灾难中存活的猎物则会面对体型巨大、挥舞着巨大触手的毒鞭兽。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个毒鞭兽

该模型装备有：大型剧毒触须。

关键词：凶兽，大吞噬者，毒鞭兽



阵营关键词：
泰伦虫族

暴君护卫

M

6"

T

8

SV

3+

W

4

LD

8+

OC

1



近战武器

坚骨砍刀，抽击鞭和撕裂爪

[双联]

粉碎爪和撕裂爪

镰爪和撕裂爪

攻击范围

近战

近战

近战

A

3

3

5

WS

3+

4+

3+

S

5

8

5

AP

-1

-2

-1

D

2

2

1

技能

阵营：突触

护卫生物体：当一个角色模型领导该单位时，该角色拥有不觉疼痛 5+。

关键词：步兵，大吞噬者，暴君护卫



阵营关键词：
泰伦虫族

暴君护卫

暴君护卫拥有良好的护甲和韧性，它们能够成为任何指定突触生物的移动护墙。它们的生物适应性到了近乎极端的程度，以至于失去了双眼，单纯依靠指挥者的突触思维而行动。



武器装备选项

- 任意数量的模型可以将装备的镰爪和撕裂爪替换为以下一种选项：
 - 1 个坚骨砍刀，抽击鞭和撕裂爪
 - 1 个粉碎爪和撕裂爪

单位构成

- 3-6 个暴君护卫
- 每个模型装备有：镰爪和撕裂爪。

关键词：步兵，大吞噬者，暴君护卫



阵营关键词：
泰伦虫族

脑虫暴君

M

6"

T

8

SV

4+

W

9

LD

7+

OC

3



远程武器

灵能尖啸 [无视掩体, 灵能, 洪流]

攻击范围

18"

A

BS

S

AP

D

2D6

N/A

5

-1

2

近战武器

脑虫暴君利爪与触须

攻击范围

近战

A

WS

S

AP

D

6

3+

5

0

1

技能

核心: 领袖

阵营: 突触, 亚空间阴影

节点冲击 (灵能): 当该模型领导一个联合单位时, 当那个单位中的模型进行攻击时, 命中掷骰结果加 1。如果攻击目标处于战斗震慑状态, 致伤掷骰结果也加 1。

灵能恐惧 (灵能): 如果您军队中的一个或更多脑虫暴君在您释放亚空间阴影时位于战场上, 每个敌方单位在进行战斗震慑测试时, 测试结果减 1。

突触中继: 在您的指挥阶段中, 您可以选择最多两个位于该模型所在单位 12" 内的己方泰伦虫族单位。在您的下一个指挥阶段开始前, 被选中的单位总是被视为位于您军队的突触范围内。

设计者注: 将突触中继标识放在一旁作为提醒。

无敌豁免

4+

关键词: 凶兽, 角色, 飞行, 灵能者, 大吞噬者, 突触, 脑虫暴君

阵营关键词:
泰伦虫族

脑虫暴君

亚空间阴影从这个极其强大的灵能者身上向四面八方辐射，驱使非灵能猎物疯狂尖叫。当它的敌人在痛苦中挣扎时，脑虫暴君会引导它周围的虫群以残酷的效率进行屠杀。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个脑虫暴君

该模型装备有：灵能尖啸；脑虫暴君利爪与触须。

领袖

该模型可以和以下单位组成联合单位：

- 神经虫
- 暴君护卫

关键词：凶兽，角色，飞行，灵能者，大吞噬者，突触，脑虫暴君



阵营关键词：
泰伦虫族

刀斧虫

M

8"

T

6

SV

4+

W

6

LD

7+

OC

1



近战武器

刀斧虫利爪 [精准]

攻击范围

近战

A

6

WS

2+

S

7

AP

-2

D

2

技能

核心：先攻，渗透者，独行特工，隐秘

阵营：突触

吸食触须：当该模型摧毁一个敌方角色模型时，您获得 1CP。

信息素踪迹：每个战斗轮次中，您有一次机会花费 0CP 对一个拥有该技能的模型使用迅速入场计谋。

无敌豁免

5+

关键词：步兵，大吞噬者，刀斧虫



阵营关键词：
泰伦虫族

刀斧虫

刀斧虫是一种特殊的泰伦战斗生物，它们精于渗透、侦查以及暗杀。在变色肌肤的迷彩下，它们能够看准时机将猎物杀死，并且总是寻找打碎猎物脑壳的机会，好让它们吸取死者隐藏的秘密。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个刀斧虫

该模型装备有：刀斧虫利爪。

猎手生物体

该模型不能成为您的**统帅**，并且不能获得强化。

关键词：步兵，大吞噬者，刀斧虫



阵营关键词：
泰伦虫族

死亡跃袭者

M

8"

T

6

SV

4+

W

7

LD

7+

OC

1



近战武器

刀斧虫利爪 [精准]

攻击范围

近战

A

6

WS

2+

S

7

AP

-2

D

2

技能

核心：先攻，渗透者，独行特工，隐秘

阵营：突触

吸食触须：当该模型摧毁一个敌方角色模型时，您获得 1CP。

无形恐惧（光环）：当敌方单位位于该模型 6" 内时，该敌方单位中模型的领导力属性降低 1。此外，在您对手指挥阶段的战斗震慑步骤中，如果上述敌方单位低于初始兵力，则其必须进行战斗震慑测试。

无敌豁免

4+

关键词：步兵，角色，史诗英雄，大吞噬者，死亡跃袭者



阵营关键词：
泰伦虫族

死亡跃袭者

死亡跃袭者是刀斧虫的一种进化形态，被作为恐怖武器使用。它有着能够理解猎物恐惧的天性，在虫巢舰队抵达之前，它都会进行巧妙的隐藏、渗透和刺杀来散布恐惧和怀疑。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个死亡跃袭者 - 史诗英雄

该模型装备有：刀斧虫利爪。

猎手生物体

该模型不能成为您的统帅，并且不能获得强化。

关键词：步兵，角色，史诗英雄，大吞噬者，死亡跃袭者



阵营关键词：
泰伦虫族

灵脑兽

M

8"

T

11

SV

3+

W

14

LD

7+

OC

4



| 远程武器 | 攻击范围 | A | BS | S | AP | D |
|---------------|------|------|----|----|----|------|
| 灵能过载 [爆炸, 灵能] | 18" | D6+3 | 3+ | 10 | -2 | 3 |
| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
| 大型镰爪 - 猛击 | 近战 | 3 | 3+ | 9 | -2 | D6+1 |
| 大型镰爪 - 横扫 | 近战 | 6 | 3+ | 7 | -1 | 2 |

在选择本武器的攻击目标前，先选择一个进行攻击的武器资料。

关键词：凶兽，灵能者，大吞噬者，突触，灵脑兽

技能

核心：致命破灭 D3

阵营：亚空间阴影，突触

脑能漫射（光环，灵能）：当敌方单位位于该模型 6" 内时，当该敌方单位中的模型进行攻击时，命中掷骰结果减 1；并且如果该敌方单位低于半数兵力，致伤掷骰结果也减 1。

受损：剩余 1-5 点耐伤

当该模型剩余 1-5 点耐伤，当该模型进行攻击时，命中掷骰结果减 1。

无敌豁免

4+



阵营关键词：
泰伦虫族

灵脑兽

灵脑兽是泰伦虫族中最强大的灵能生物，它掌握着大量突触能量。灵能触手在它们全身四处拍打，只要被其轻轻触碰就会大脑炸裂。而生长在它们甲壳上的脑球体可以聚集亚空间阴影的可怕力量。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个灵脑兽

该模型装备有：灵能过载；大型镰爪。

关键词：凶兽，灵能者，大吞噬者，突触，灵脑兽



阵营关键词：
泰伦虫族

喷焰虫

M

5"

T

6

SV

3+

W

4

LD

8+

OC

1



远程武器

吐焰炮 [无视掩体, 洪流, 双联]

攻击范围

12"

A

BS

S

AP

D

D6+1

N/A

6

-1

1

近战武器

甲壳肢体

攻击范围

近战

A

WS

S

AP

D

2

4+

5

0

1

技能

核心: 致命破灭 1

阵营: 突触

烈焰喷射: 在您的射击阶段中, 在该单位进行射击后, 选择一个被其一次或多次攻击命中的敌方单位。在该阶段结束前, 那个敌方单位无法获得掩体增益。

关键词: 步兵, 大吞噬者, 喷焰虫

阵营关键词:
泰伦虫族

喷焰虫

喷焰虫存在的意义就是提前消化生物质。它们口中的酸液能够将精金溶化，而它们背部寄生的喷火生物能够用化学火焰将步兵吞噬。就算是要杀死这些生物也是十分危险的，因为它们不稳定的器官会在死后发生自爆。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1-3 个喷焰虫

每个模型装备有：吐焰炮；甲壳肢体。

关键词：步兵，大吞噬者，喷焰虫



阵营关键词：
泰伦虫族

巨噬兽

M

8"

T

11

SV

3+

W

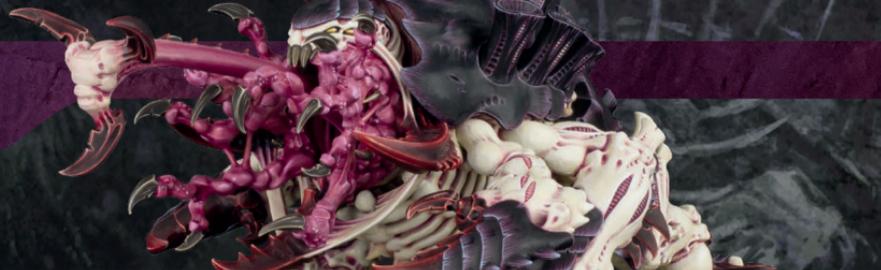
14

LD

8+

OC

4



| 远程武器 | 攻击范围 | A | BS | S | AP | D |
|-------------|------|----|----|----|----|------|
| 束缚长舌 [精准] | 12" | 1 | 3+ | 6 | -2 | D6+1 |
| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
| 吞噬巨口 | 近战 | 14 | 3+ | 7 | -1 | 2 |
| 铲型利爪 [额外攻击] | 近战 | 4 | 3+ | 14 | -2 | D6+1 |

技能

核心: 致命破灭 D3

阵营: 突触

骇人光景: 当该模型被选择进行近战时, 在结算攻击后, 如果一个或多个敌方单位被该模型的攻击摧毁, 每个位于该模型 6" 内的敌方单位必须进行一场战斗震慑测试。

受损: 剩余 1-5 点耐伤

当该模型剩余 1-5 点耐伤, 当该模型进行攻击时, 命中掷骰结果减 1。

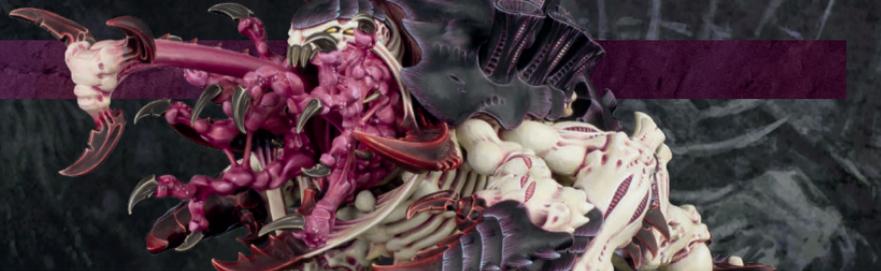
关键词: 凶兽, 大吞噬者, 巨噬兽



阵营关键词:
泰伦虫族

巨噬兽

巨噬兽的无尽饥饿使它能够在这段时间内吞下一个战斗排。没什么东西能够逃脱它的血盆大口和长舌的束缚；它的猎物会遭遇可怕的死亡——被巨噬兽活吞，然后在这个怪物的体内被缓慢地溶解成生物质。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个巨噬兽

该模型装备有：束缚长舌；吞噬巨口；铲型利爪。

关键词：凶兽，大吞噬者，巨噬兽



阵营关键词：
泰伦虫族

毒烟虫

M

6"

T

5

SV

4+

W

3

LD

8+

OC

1



近战武器

剧毒触须 [针对步兵 2+]

攻击范围

近战

A

5

WS

3+

S

3

AP

0

D

1

技能

核心：隐秘

阵营：突触

肮脏孢子（光环）：当敌方单位对位于该单位 6" 内己方泰伦虫族单位进行远程攻击时，该己方单位中的模型获得针对该攻击的掩体增益。此外，当己方泰伦虫族单位（凶兽单位除外）位于该单位 6" 内时，该己方单位中的模型拥有隐秘技能。

关键词：步兵，飞行，大吞噬者，毒烟虫



阵营关键词：
泰伦虫族

毒烟虫

毒烟虫与它们身上排出的孢子云一同向前漂浮。它们的触须拥有极强的毒性，只要稍微接触到这些有毒的孢子云就会让人口吐白沫，而身体也从内部开始融化。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 3-6 个毒烟虫
- 每个模型装备有：剧毒触须。

关键词：步兵，飞行，大吞噬者，毒烟虫



阵营关键词：
泰伦虫族

冯·瑞恩跃袭者

| | | | | | |
|-----|---|----|---|----|----|
| M | T | SV | W | LD | OC |
| 10" | 5 | 4+ | 3 | 8+ | 1 |



| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
|-------|------|---|----|---|----|---|
| 跃袭者利爪 | 近战 | 6 | 3+ | 5 | -1 | 1 |

技能

核心：先攻，渗透者，隐秘

阵营：突触

猛扑：您可以花费 OCP 对该单位使用英勇介入计谋，并且即使该阶段中已经有其他单位作为该计谋的目标，您也可以这么做。

无敌豁免

6+

关键词：步兵，大吞噬者，冯·瑞恩跃袭者



阵营关键词：
泰伦虫族

冯·瑞恩跃袭者

冯·瑞恩跃袭者行动敏捷，它们是隐秘的猎人和伏击的专家，在密集的地形中战斗时尤其致命。它们就像活的地雷一样，在最佳位置进行埋伏。当它们找到发动袭击的最佳时机时，会在一片杀戮狂潮中四处屠杀。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 3-6 个冯·瑞恩跃袭者

每个模型装备有：跃袭者利爪。

关键词：步兵，大吞噬者，冯·瑞恩跃袭者



阵营关键词：
泰伦虫族

神经虫

M

6"

T

3

SV

6+

W

1

LD

8+

OC

1



近战武器

异形尖牙利爪

攻击范围

近战

A

1

WS

4+

S

3

AP

0

D

1

技能

阵营：突触

神经细胞：当该单位位于您军队的突触范围内时，该单位获得**突触**关键词。

关键词：步兵，大吞噬者，无尽虫群，神经虫



阵营关键词：
泰伦虫族

神经虫

神经虫疾驰而过，被紧贴在它们背上的寄生神经细胞所驱动。它们的主要目的是保护突触节点生物，并协调入侵虫群。这是需要一心一意完成的任务，它们毫不犹豫地砍、咬、甚至献出自己的生命。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1-2 个神经虫节点兽*
- 10-20 个神经虫

每个模型装备有：异形尖牙利爪。

* 该单位只有在包含 20 个神经虫时才能包含 2 个神经虫节点兽。

关键词：步兵，大吞噬者，无尽虫群，神经虫



阵营关键词：
泰伦虫族

脑虫

M

5"

T

5

SV

5+

W

3

LD

7+

OC

1



| 远程武器 | | 攻击范围 | A | BS | S | AP | D |
|------|-------------------------|------|----|----|----|----|------|
| ▶ | 亚空间冲击 - 巫火 [爆炸, 灵能] | 24" | D3 | 3+ | 7 | -2 | D3 |
| ▶ | 亚空间冲击 - 聚焦巫火 [致命一击, 灵能] | 24" | 1 | 3+ | 12 | -3 | D6+1 |
| 近战武器 | | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
| | 异形尖牙利爪 | 近战 | 2 | 5+ | 3 | 0 | 1 |

技能

阵营：亚空间阴影，突触

灵魂吸取（光环，灵能）：若该单位包含灵吸虫，当敌方单位位于该单位 6" 内时，且该敌方单位战斗震慑测试失败，则其受到 D3 处致命伤，并且该单位中的一个模型恢复 D3 点失去的耐伤。

亚空间护盾（光环，灵能）：当己方泰伦虫族单位位于该单位 6" 内时，那个己方单位中的模型拥有 6+ 无敌豁免。

无敌豁免

4+

▶ 在选择本武器的攻击目标前，先选择一个进行攻击的武器资料。

关键词：步兵，灵能者，飞行，大吞噬者，突触，脑虫



阵营关键词：
泰伦虫族

脑虫

脑虫的身体构造专门用于聚集虫巢意志的强大力量。它们不仅是突触节点，同时还能凝聚虫巢意志的力量释放出毁灭性的灵能冲击，或产生强大的防御力场来抵挡炮弹的攻击。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个灵吸虫
- 2-5 个脑虫

每个模型装备有：亚空间冲击；异形尖牙利爪。

关键词：步兵，灵能者，飞行，大吞噬者，突触，脑虫



阵营关键词：
泰伦虫族

基因窃取者

M

8"

T

4

SV

5+

W

2

LD

7+

OC

1



近战武器

基因窃取者利爪

攻击范围

近战

A

4

WS

2+

S

4

AP

-2

D

1

技能

核心：斥候 8"

阵营：突触

先锋掠食者：当该单位中的模型进行攻击时，重掷结果为 1 的致伤掷骰。如果攻击目标位于目标标记范围内，您可以重掷致伤掷骰。

无敌豁免

5+

关键词：步兵，大吞噬者，基因窃取者



阵营关键词：
泰伦虫族

基因窃取者

基因窃取者是卓越的掠食者，这些被甲壳包裹的生物拥有可怕的力量和敏捷。这些虫群行走于虫巢舰队的前方，帮助寻找新的进食地点。在那之后，当入侵虫群到来时，基因窃取者便会破地而出并开始杀戮。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 5-10 个基因窃取者

每个模型装备有：基因窃取者利爪。

关键词：步兵，大吞噬者，基因窃取者



阵营关键词：
泰伦虫族

蛇虫

| | | | | | |
|-----|---|----|---|----|----|
| M | T | SV | W | LD | OC |
| 10" | 5 | 4+ | 3 | 8+ | 1 |



| 远程武器 | 攻击范围 | A | BS | S | AP | D |
|-----------|------|---|----|---|----|---|
| 胸椎活体武器 | 12" | 3 | 4+ | 4 | 0 | 1 |
| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
| 蛇虫利爪 (双联) | 近战 | 7 | 3+ | 5 | -1 | 1 |

技能

核心: 深入打击

阵营: 突触

来自地底的死亡: 在你对手的回合结束时, 如果该单位不位于一个或更多敌方单位的交战范围内, 您可以将该单位从战场上移除, 并放入战略预备队中。

关键词: 步兵, 大吞噬者, 蛇虫



阵营关键词:
泰伦虫族

蛇虫

这些蛇形生物能够以可怕的速度移动，蛇虫快速地挖掘地下隧道，甚至连坚硬的基岩层也无法阻挡它们。蛇虫通常都会从地下对猎物发起突袭，是十分凶残的掠食性战斗生物，它们被虫巢意志作为突击部队进行部署。



武器装备选项

- 任意数量的模型可以装备 1 个胸椎活体武器。

单位构成

- 3-6 个蛇虫

每个模型装备有：蛇虫利爪。

关键词：步兵，大吞噬者，蛇虫



阵营关键词：
泰伦虫族

撕裂虫群

M

6"

T

2

SV

6+

W

4

LD

8+

OC

0



远程武器

尖刺利齿 [手枪]

攻击范围

6"

A

BS

S

AP

D

4

5+

3

0

1

近战武器

异形尖牙利爪 [连击 1]

攻击范围

近战

A

WS

S

AP

D

6

5+

2

0

1

技能

核心：深入打击

阵营：突触

恐怖甲壳生物（光环）：当敌方单位位于该单位交战范围内时，该敌方单位中模型的目标控制属性减半。

关键词：虫群，大吞噬者，撕裂虫群

阵营关键词：
泰伦虫族

撕裂虫群

在泰伦虫群出现的敌方都能见到满地扭动的撕裂虫群。这些可怕的生物是原始的吞噬机器，它们会包围伤者和死者，并且只要数量足够，就算是训练有素的战士也会被它们淹没。一旦撕裂虫的獠牙找到了目标，它们就不会松口……



武器装备选项

- 该单位中所有模型可以装备 1 个尖刺利齿。

单位构成

- 3-6 个撕裂虫群
- 每个模型装备有：异形尖牙利爪。

关键词：虫群，大吞噬者，撕裂虫群



阵营关键词：
泰伦虫族

摩崔克斯寄生虫

| | | | | | |
|-----|---|----|---|----|----|
| M | T | SV | W | LD | OC |
| 12" | 5 | 4+ | 5 | 8+ | 1 |



| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
|----------------------|------|---|----|---|----|---|
| 产卵针刺 [针对步兵 3+, 额外攻击] | 近战 | 1 | 2+ | 3 | -2 | 3 |
| 利爪肢体 | 近战 | 6 | 2+ | 5 | -1 | 1 |

技能

核心：深入打击，独行特工，隐秘

阵营：突触

寄生感染：每当敌方步兵模型被该模型的产卵针刺摧毁时，在该模型完成攻击后，您可以将一个拥有 D3 个模型的**撕裂虫群**单位加入您的军队，并且部署在该模型 3" 内。如果您这样做，该**撕裂虫群**可以部署在被摧毁模型所在单位的交战范围内（但不能在其他敌方单位的交战范围内）。

瘙痒！：在近战阶段开始时，选择一个位于该模型交战范围内的敌方单位。该敌方单位必须进行一次战斗震慑测试。

关键词：步兵，角色，飞行，大吞噬者，摩崔克斯寄生虫



阵营关键词：
泰伦虫族

摩崔克斯寄生虫

摩崔克斯寄生虫从天而降，它们会将产卵针刺入目标，并将撕裂虫卵埋在猎物的体内，这些生长快速的虫群很快就会破膛而出。最初受到它们侵害的正是摩崔克斯星，星球上的防御者都是像这样被消灭的。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个摩崔克斯寄生虫

该模型装备有：产卵针刺；利爪肢体。

关键词：步兵，角色，飞行，大吞噬者，摩崔克斯寄生虫



阵营关键词：
泰伦虫族

沙蟒

M

10"

T

10

SV

3+

W

14

LD

8+

OC

4



近战武器

可怖巨口

[针对步兵 4+, 毁灭伤害, 额外攻击]

沙蟒镰爪

攻击范围

近战

近战

A

1

16

WS

3+

3+

S

5

8

AP

0

-2

D

3

1

技能

核心: 深入打击

阵营: 突触

来自地底的恐惧: 当该模型使用深入打击技能部署在战场上时, 为位于该模型 12" 内的每个敌方单位掷一枚 D6, 如果掷骰结果为 2-4, 该敌方单位受到 D3 处致命伤; 如果掷骰结果为 5+, 该敌方单位受到 3 处致命伤, 并且必须进行一次战斗震慑测试。

受损: 剩余 1-5 点耐伤

当该模型剩余 1-5 点耐伤, 当该模型进行攻击时, 命中掷骰结果减 1。

关键词: 凶兽, 大吞噬者, 沙蟒



阵营关键词:
泰伦虫族

沙蟒

这种巨大的钻地生物能够感知到地面上的轻微震动。一旦定位到了猎物，沙蟒便会向上掘进，随着飞扬的尘土和基岩一同现身，它的血盆大口能够吞下一切位于上方的生物，随后再次潜回地下。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个沙蟒

该模型装备有：可怖巨口；沙蟒镰爪。

关键词：凶兽，大吞噬者，沙蟒



阵营关键词：
泰伦虫族

掘蟒

掘蟒就是主战坦克大小的活体挖掘机。在猎物世界的地下爬行时，它们能够挖掘出巨大的隧道来供其他泰伦虫族生物利用。在同时，它们不断摩擦的甲壳能够产生强大的生物电压，能够在需要时变成攻击的手段。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个掘蟒

该模型装备有：生物电脉冲；掘蟒镰爪。

关键词：凶兽，大吞噬者，掘蟒



阵营关键词：
泰伦虫族

粘液孢子

M

4"

T

4

SV

7+

W

3

LD

8+

OC

0



技能

核心：深入打击

阵营：突触

生物雷：敌方单位不能在该单位 6" 内进行或结束突进移动。

漂浮的死亡：每当该单位中的模型在一个敌方单位的 3" 内结束移动，或者当一个敌方单位在该单位中一个模型的 3" 内结束移动时，掷一枚 D6；如果掷骰结果为 2-5 时，该敌方单位受到 D3 处致命伤；如果掷骰结果为 6，该敌方单位受到 D6 处致命伤。该单位中引发该掷骰的模型随后被摧毁。

关键词：野兽，飞行，大吞噬者，粘液孢子



阵营关键词：
泰伦虫族

粘液孢子

这些基础的生物体内充斥着高压的有毒气体。受本能驱使它们飘向猎物的阵地或敌方飞行器的航线上，随后进行自爆，释放出大量有毒物质和几丁质破片。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1-2 个粘液孢子
- 每个模型装备有：无。

关键词：野兽，飞行，大吞噬者，粘液孢子



阵营关键词：
泰伦虫族

孢子雷

M

4"

T

1

SV

7+

W

1

LD

8+

OC

0



技能

核心：深入打击

阵营：突触

生物雷：敌方单位不能在该单位 6" 内进行或结束突进移动。

漂浮的死亡：每当该单位中的模型在一个敌方单位的 3" 内结束移动，或者当一个敌方单位在该单位中一个模型的 3" 内结束移动时，掷一枚 D6；如果掷骰结果为 2-5 时，该敌方单位受到 1 处致命伤；如果掷骰结果为 6，该敌方单位受到 D3 处致命伤。该单位中引发该掷骰的模型随后被摧毁。

关键词：野兽，飞行，大吞噬者，孢子雷



阵营关键词：
泰伦虫族

孢子雷

孢子雷是一种活体炸弹，它们成群地在战场上漂浮，并在侦测到附近的猎物时进行自爆。那些被卷入爆炸中的生物会像被破片手榴弹击中一样撕成碎片。虫巢意志通常会使用这些孢子雷来封锁战场上的区域。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 3-6 个孢子雷

每个模型装备有：无。

关键词：野兽，飞行，大吞噬者，孢子雷



阵营关键词：
泰伦虫族

离子炮兽

M

8"

T

10

SV

3+

W

14

LD

8+

OC

4



 远程武器

| 攻击范围 | A | BS | S | AP | D | |
|-----------------|-----|------|----|----|----|---|
| 活体等离子炮 [爆炸, 重型] | 36" | D6+3 | 3+ | 8 | -3 | 3 |

 近战武器

| 攻击范围 | A | WS | S | AP | D | |
|------|----|----|----|----|---|---|
| 健壮肢体 | 近战 | 3 | 3+ | 7 | 0 | 2 |

技能

核心: 致命破灭 D3

阵营: 突触

共生体锁定: 在您的射击阶段中, 在该模型进行射击后, 选择一个被其一次或多次攻击命中的敌方单位。在该阶段结束前, 当己方泰伦虫族模型对该敌方单位进行攻击时, 重掷结果为 1 的命中掷骰。

受损: 剩余 1-5 点耐伤

当该模型剩余 1-5 点耐伤, 当该模型进行攻击时, 命中掷骰结果减 1。

关键词: 凶兽, 大吞噬者, 离子炮兽



阵营关键词:
泰伦虫族

离子炮兽

巨大、坚韧并且十分愚蠢，离子炮兽的唯一任务就是将其背上的火炮生物转移到最佳的开火位置。一旦定位，这个可怕的活体等离子炮就会伴随着高音叫声释放出灼热的生物等离子，这种炮火能够将坦克和防御堡垒变成发光的弹坑。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个离子炮兽

该模型装备有：活体等离子炮；健壮肢体。

关键词：凶兽，大吞噬者，离子炮兽



阵营关键词：
泰伦虫族

吐菌虫

M

5"

T

6

SV

4+

W

4

LD

8+

OC

1



远程武器

孢子雷发射器

[爆炸, 毁灭伤害, 重型, 曲射]

攻击范围

48" D3 4+ 6 -1 2

近战武器

甲壳肢体

攻击范围

近战 2 4+ 5 0 1

技能

核心: 致命破灭 1

阵营: 突触

散布孢子雷: 在您的射击阶段中, 当该单位被选中进行射击时, 该单位可以使用该技能, 而不是使用远程武器进行攻击。如果这样做, 您可以将一个**新的孢子雷**单位加入您的军队, 并且部署在战场上位于该单位 48" 内, 且位于所有敌方单位水平 9" 外的任意位置。该单位中每包含一个模型, 该**孢子雷**单位就包含 1 个模型。

关键词: 步兵, 大吞噬者, 吐菌虫

阵营关键词:
泰伦虫族

吐菌虫

这些活体重炮的体内孕育着成群的孢子地雷。在利用身上的尖刺将自己完全固定在地面上后，这些生物会在长距离发射活体弹药，让孢子地雷缓缓地降落到敌方的阵地中并进行引爆。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1-3 个吐菌虫

每个模型装备有：孢子雷发射器；甲壳肢体。

关键词：步兵，大吞噬者，吐菌虫



阵营关键词：
泰伦虫族

刽子手

M

8"

T

9

SV

2+

W

8

LD

8+

OC

3



| 远程武器 | 攻击范围 | A | BS | S | AP | D |
|----------------|------|------|----|---|----|---|
| 活体等离子 [突击, 爆炸] | 12" | D3 | 4+ | 7 | -2 | 1 |
| 黏蛆死亡呕吐枪 | 24" | 6 | 4+ | 7 | -2 | 1 |
| 脑蛭吞噬枪 | 18" | 12 | 4+ | 6 | 0 | 1 |
| 重型毒液炮 [爆炸] | 36" | D3 | 4+ | 9 | -2 | 3 |
| 脊刺背囊 [突击] | 6" | 5 | 4+ | 5 | 0 | 1 |
| 绞藤炮 [爆炸] | 36" | D6+1 | 4+ | 7 | -1 | 2 |

| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
|----------------|------|---|----|----|----|------|
| 刽子手粉碎爪 | 近战 | 4 | 4+ | 12 | -3 | D6+1 |
| 刽子手增生镰爪 [额外攻击] | 近战 | 2 | 4+ | 9 | -2 | 3 |
| 刽子手镰爪 | 近战 | 6 | 4+ | 9 | -2 | 3 |
| 异形尖牙利爪 | 近战 | 4 | 4+ | 6 | 0 | 1 |

技能

核心: 致命破灭 1

阵营: 突触

猛烈突袭: 在敌方单位结束射击后, 如果该单位中的模型因为这些攻击损失了一点或多点耐伤, 该单位可以进行一次猛烈突袭移动。这样做时, 掷一枚 D6, 掷骰结果加 2; 该单位中的模型可以移动等于掷骰结果的英寸数, 但该单位结束移动时必须尽可能地靠近最近的敌方单位。这样做时, 该单位可以在敌方单位的交战范围内进行移动。每个单位在每个阶段中只能进行一次猛烈突袭移动。

关键词: 凶兽, 大吞噬者, 刽子手



阵营关键词:
泰伦虫族

刽子手

刽子手在数世纪以来成为了虫巢舰队的主要战力。这些生物十分坚韧且适应性良好，它们能够装备多样化的共生生物和武器，同时还具有着纯粹的力量、耐性和被装甲包裹的凶性，让它们能像活体攻城锤一样突破无数猎物的防线。



武器装备选项

- 任意数量的模型可以将装备的刽子手增生镰爪替换为以下一种选项：
 - 1 把黏蛆死亡喷吐枪
 - 1 把脑蛭吞噬枪
 - 1 门重型毒液炮
 - 1 门绞藤炮
 - 1 个刽子手粉碎爪
- 任意数量的模型可以将装备的刽子手镰爪替换为以下一种选项：
 - 1 把黏蛆死亡喷吐枪
 - 1 把脑蛭吞噬枪
 - 1 个刽子手粉碎爪
- 任意数量的模型可以装备 1 个活体等离子。
- 任意数量的模型可以装备 1 个脊刺背囊。

单位构成

- 1-2 个刽子手

每个模型装备有：刽子手镰爪；刽子手增生镰爪；异形尖牙利爪。

关键词：凶兽，大吞噬者，刽子手



阵营关键词：
泰伦虫族

尖啸杀手

M

8"

T

9

SV

2+

W

10

LD

8+

OC

3



远程武器

活体等离子尖啸 [突击, 爆炸]

攻击范围

18"

A

BS

S

AP

D

D6+3

4+

8

-2

1

近战武器

尖啸杀手利爪

攻击范围

近战

A

WS

S

AP

D

10

3+

10

-2

3

技能

核心: 致命破灭 1

阵营: 突触

死亡尖啸: 在您的射击阶段中, 在该模型完成射击后, 选择一个被其一次或多次攻击命中的敌方单位。该敌方单位必须进行战斗震慑测试, 且测试的结果减 1。

关键词: 凶兽, 大吞噬者, 尖啸杀手

阵营关键词:
泰伦虫族

尖啸杀手

作为刽子手的亚种，尖啸杀手因其独特的嚎叫而被惊恐的帝国军队以此命名。尖啸杀手最常出现在泰伦虫族突击的最前沿，那是它们可以造成最大破坏的地方。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个尖啸杀手

该模型装备有：活体等离子尖啸；尖啸杀手利爪。

关键词：凶兽，大吞噬者，尖啸杀手



阵营关键词：
泰伦虫族

虫巢护卫

M

6"

T

7

SV

3+

W

4

LD

8+

OC

1



| 远程武器 | 攻击范围 | A | BS | S | AP | D |
|---------------|------|---|----|---|----|---|
| 穿刺炮 [重型, 曲射] | 36" | 4 | 4+ | 5 | -1 | 1 |
| 冲击炮 [针对载具 2+] | 24" | 2 | 3+ | 7 | -1 | 3 |

| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
|--------|------|---|----|---|----|---|
| 异形尖牙利爪 | 近战 | 3 | 4+ | 5 | 0 | 1 |

技能

阵营: 突触

防御姿态: 当该单位作为警戒射击计谋的目标时, 在结算该计谋时, 结果为 5+ 的未修正命中掷骰即为成功命中; 或当该单位位于目标标记范围内时, 结果为 4+ 的未修正命中掷骰即为成功命中。

关键词: 步兵, 大吞噬者, 虫巢护卫



阵营关键词:
泰伦虫族

虫巢护卫

虫巢护卫为保护泰伦虫族的生物建筑和重要的孢子散布区域而生。它们携带着巨大的共生活体武器依靠本能而行动（有时也会被突触命令指示），用重火力压制那些猎物，按照虫巢意志的想法消灭目标。



武器装备选项

- 任意数量的模型可以将装备的冲击炮替换为 1 个穿刺炮。

单位构成

- 3-6 个虫巢护卫

每个模型装备有：冲击炮；异形尖牙利爪。

关键词：步兵，大吞噬者，虫巢护卫



阵营关键词：
泰伦虫族

暴虐兽

M

9"

T

12

SV

2+

W

16

LD

8+

OC

5



| 远程武器 | 攻击范围 | A | BS | S | AP | D |
|--------------------|------|------|-----|----|----|-----|
| 酸液洪流 [洪流] | 18" | D6+6 | N/A | 6 | -2 | 2 |
| 蚀肉巢 [重型, 连击 1, 双联] | 24" | 20 | 3+ | 5 | 0 | 1 |
| 碎裂炮 [重型] | 48" | 2 | 3+ | 18 | -4 | 2D6 |
| 毒针弹幕 | 24" | 8 | 3+ | 5 | 0 | 1 |

| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
|------|------|---|----|---|----|---|
| 健壮肢体 | 近战 | 4 | 3+ | 8 | 0 | 2 |

技能

核心: 致命破灭 D6

阵营: 突触

坚韧有机体: 当攻击被分配至该模型时, 该攻击的伤害属性降低 1。

受损: 剩余 1-5 点耐伤

当该模型剩余 1-5 点耐伤, 当该模型进行攻击时, 命中掷骰结果减 1。

关键词: 凶兽, 大吞噬者, 暴虐兽



阵营关键词:
泰伦虫族

暴虐兽

暴虐兽是一台巨大的活体战斗坦克和重型武器平台，拥有极强的韧性。这些战斗生物拥有十分精良的装甲，并且可以与猎物的重型坦克进行对等的交火战。没有什么人能与此种野兽正面交锋。



武器装备选项

- 该模型的蚀肉巢可以替换为以下一种选项：
 - 1 个酸液洪流
 - 1 门碎裂炮

单位构成

- 1 个暴虐兽

该模型装备有：蚀肉巢；毒针弹幕；健壮肢体。

关键词：凶兽，大吞噬者，暴虐兽



阵营关键词：
泰伦虫族

孢子舱

M

8"

T

9

SV

3+

W

10

LD

8+

OC

2



| 远程武器 | 攻击范围 | A | BS | S | AP | D |
|---------|------|---|----|---|----|---|
| 孢子舱活体武器 | 24" | 5 | 4+ | 5 | -1 | 2 |
| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
| 剥皮鞭 | 近战 | 6 | 4+ | 7 | -1 | 2 |

技能

核心：致命破灭 D3，深入打击

阵营：突触

高空播种：该模型在战斗开始时必须位于预备队中，但它和搭载它的单位都不会被计入战斗开始时的预备队单位数量限额。该模型可以在第一、第二或第三个己方移动阶段的增援步骤抵达战场，无论任务规则有何种规定。搭载该模型的单位必须在该模型被放置于战场后立即脱离，而它们也必须被放置在所有敌方模型 9' 外。该模型被放置于战场后便不能再搭载任何单位。

关键词：凶兽，飞行，运输工具，专用运输工具，大吞噬者，孢子舱



阵营关键词：
泰伦虫族

孢子舱

孢子舱是一种能够反复进出大气层的巨型耐热孢子，它的潮湿内部可以容下大量的生物并携带它们降落到地面。一旦仓内的生物全部离开前往战斗，孢子舱便会再度飘向天空并寻找自己的猎物。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个孢子舱

该模型装备有：孢子舱活体武器：剥皮鞭。

运输工具

该模型可以搭载 20 个泰伦虫族步兵模型，或 1 个耐伤属性不大于 12 的泰伦虫族凶兽模型。每个耐伤属性大于 1 的步兵模型占据 3 个模型的空间。

关键词：凶兽，飞行，运输工具，专用运输工具，大吞噬者，孢子舱



阵营关键词：
泰伦虫族

虫巢天姬

M

T

SV

W

LD

OC

20+"

9

3+

12

8+

0



| 远程武器 | 攻击范围 | A | BS | S | AP | D |
|----------------------|------|-----|-----|---|----|---|
| 酸涎炮 [洪流] | 12" | 2D6 | N/A | 6 | -1 | 1 |
| 毒针弹幕 | 24" | 8 | 3+ | 5 | 0 | 1 |
| 触须电虫 [针对载具 4+, 毁灭伤害] | 36" | 4 | 3+ | 7 | 0 | 2 |

| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
|---------------------|------|---|----|----|----|----|
| 镰刀翼 | 近战 | 4 | 4+ | 7 | -1 | 2 |
| 胸骨刺 [针对飞行 2+, 额外攻击] | 近战 | 1 | 3+ | 10 | -3 | D6 |

技能

核心: 致命破灭 D3, 悬停

阵营: 突触

空中掠食者: 当该模型对可以飞行的单位进行远程攻击时, 命中掷骰结果加 1。

受损: 剩余 1-4 点耐伤

当该模型剩余 1-4 点耐伤, 当该模型进行攻击时, 命中掷骰结果减 1。

关键词: 凶兽, 飞行, 飞行器, 大吞噬者, 虫巢天姬



阵营关键词:
泰伦虫族

虫巢天姬

虫巢天姬在高空中搜寻猎物的战斗飞行器。它们身上的触须电虫能够追踪敌人的飞行器并释放出生物电脉冲，停止机械的动力并将其击落。随后，虫巢天姬便会俯冲到地面寻找新的猎物。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个虫巢天姬

该模型装备有：酸涎炮；毒针弹幕；触须电虫；镰刀翼；胸骨刺。

关键词：凶兽，飞行，飞行器，大吞噬者，虫巢天姬



阵营关键词：
泰伦虫族

天妖

M

20+"

T

9

SV

3+

W

12

LD

8+

OC

0



| 远程武器 | 攻击范围 | A | BS | S | AP | D |
|------------------|------|------|----|---|----|---|
| 毒针弹幕 | 24" | 8 | 3+ | 5 | 0 | 1 |
| 双联重型毒液炮 [爆炸, 双联] | 36" | D3 | 3+ | 9 | -2 | 3 |
| 双联绞藤炮 [爆炸, 双联] | 36" | D6+1 | 2+ | 7 | -1 | 2 |

| 近战武器 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
|------|------|---|----|---|----|---|
| 镰刀翼 | 近战 | 4 | 4+ | 7 | -1 | 2 |

关键词: 凶兽, 飞行, 飞行器, 大吞噬者, 天妖

技能

核心: 致命破灭 D3, 悬停

阵营: 突触

孢子雷囊: 当该模型结束常规移动时, 您可以选择以下一种选项:

- 选择该模型移动越过的一个敌方单位掷六枚 D6: 每一个结果为 3+ 的掷骰, 该敌方单位受到 1 处致命伤。
- 将一个包含 D3 个模型的**孢子雷**单位加入您的军队, 并且部署在战场上位于该模型 6" 内, 且位于所有敌方单位水平 9" 外的任意位置。

受损: 剩余 1-4 点耐伤

当该模型剩余 1-4 点耐伤, 当该模型进行攻击时, 命中掷骰结果减 1。

阵营关键词:
泰伦虫族



天妖

天妖是天生就能够迅速绕过敌方战斗机的迅捷飞行生物种。它们通常会与第一波入侵部队一同出击，向惊慌失措的防御者投掷活体炸弹并进行俯冲突袭。



武器装备选项

- 该模型的双联纹藤炮可以替换为 1 门双联重型毒液炮。

单位构成

- 1 个天妖

该模型装备有：毒针弹幕；双联纹藤炮；镰刀翼。

关键词：凶兽，飞行，飞行器，大吞噬者，天妖



阵营关键词：
泰伦虫族

孢囊要塞

| | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|
| M | T | SV | W | LD | OC |
| - | 10 | 3+ | 10 | 8+ | 0 |



远程武器

| | | | | | | |
|-----------------|------|---|----|---|----|---|
| 孢囊要塞活体武器 [虫巢防御] | 攻击范围 | A | BS | S | AP | D |
| | 24" | 5 | 4+ | 5 | -1 | 2 |

虫巢防御：每次敌方单位在该武器攻击范围内完成部署或结束常规移动、突进或后撤时，如果该敌方单位是可以攻击的目标，则持有者可以用该武器对该敌方单位进行攻击，如同在您的射击阶段中一样（持有者每个阶段最多可以进行四次这样的攻击）。

近战武器

| | | | | | | |
|-----|------|---|----|---|----|---|
| 剥皮鞭 | 攻击范围 | A | WS | S | AP | D |
| | 近战 | 6 | 4+ | 7 | -1 | 1 |

技能

核心：致命破灭 D3

阵营：突触

播种粘液：在您的射击阶段中，每次选择该模型进行射击时，它都可以使用该技能，而不是使用其远程武器进行攻击。如果这样做，您可以将一个拥有1个模型的**粘液孢子**单位加入您的军队，并且部署在战场上位于该模型18"内，且位于所有敌方单位水平9"外的任意位置。

关键词：凶兽，大吞噬者，孢囊要塞



阵营关键词：
泰伦虫族

孢囊要塞

孢囊要塞从星球轨道上被投落，像蜚虫一样嵌入猎物世界的表面并开始排放有毒孢子。它们能够释放出大量的粘液孢子，并且在猎物过于接近时会使用身上的共生武器发射活体弹药的弹雨。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个孢囊要塞

该模型装备有：孢囊要塞活体武器：剥皮鞭。

关键词：凶兽，大吞噬者，孢囊要塞



阵营关键词：
泰伦虫族

噬灵虫

M

8"

T

9

SV

3+

W

10

LD

8+

OC

3



远程武器

噬灵洪流 [无视掩体, 洪流]

攻击范围

12"

A

BS

S

AP

D

D6

N/A

6

-1

1

近战武器

利爪与触手

攻击范围

近战

A

WS

S

AP

D

D6+1

3+

6

-1

2

[针对灵能者 2+, 毁灭伤害]

技能

核心: 致命破灭 1, 不觉疼痛 5+

阵营: 突触

生物刺激 (光环): 当己方泰伦虫族单位位于该模型 6" 内时, 那个单位中的模型拥有不觉疼痛 6+。

疯狂进食: 当该模型进行近战攻击时, 如果攻击的目标低于初始兵力, 命中掷骰结果加 1。如果攻击的目标低于半数兵力, 致伤掷骰结果也加 1。

关键词: 凶兽, 大吞噬者, 噬灵虫

阵营关键词:
泰伦虫族

噬灵虫

这些凶兽以惊人的速度冲入战场。它们会吞噬沿途遇见的任何生物，但特别青睐那些具有灵能能力的受害者。它们如何代谢这种深奥的力量尚不清楚，但这样做可以让它们投射出大量的精神腐蚀洪流，点燃受害者的思想和灵魂。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 1 个噬灵虫

该模型装备有：噬灵洪流；利爪与触手。

关键词：凶兽，大吞噬者，噬灵虫



阵营关键词：
泰伦虫族

掷弹虫

M

6"

T

4

SV

4+

W

2

LD

8+

OC

1



远程武器

| 攻击范围 | A | BS | S | AP | D | |
|----------------|-----|----|----|----|---|---|
| 活体生物炮 [爆炸, 重型] | 24" | D6 | 4+ | 5 | 0 | 1 |

近战武器

| 攻击范围 | A | WS | S | AP | D | |
|--------|----|----|----|----|---|---|
| 异形尖牙利爪 | 近战 | 1 | 4+ | 4 | 0 | 1 |

技能

阵营: 突触

干扰轰炸: 在您的射击阶段中, 在该单位进行射击后, 如果一个敌方**步兵**单位被该单位活体生物炮的一次或多次攻击命中, 在您对手的下一个回合结束前, 该敌方单位受到干扰。当一个单位受到干扰时, 它的移动属性降低 2", 并且突进掷骰和冲锋掷骰结果减 2。

关键词: 步兵, 大吞噬者, 掷弹虫



阵营关键词:
泰伦虫族

掷弹虫

掷弹虫是活体武器，它们的身体和活体生物炮都服从于神经寄生虫的意志，这种寄生虫将它们带入战斗之中。在那里，它们会释放出一连串的几丁质倒钩，这些倒钩随着肌肉的狂暴运动而爆炸，而锯齿状的弹丸会刺穿附近的受害者。



武器装备选项

- 无

单位构成

- 5-10 个掷弹虫

每个模型装备有：活体生物炮；异形尖牙利爪。

关键词：步兵，大吞噬者，掷弹虫



阵营关键词：
泰伦虫族