

WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



阵营包

贝希摩特之子

战斗特质

贝希摩特之子军队可以使用下列技能:

被动

要倒啦!: 濒死的巨魔本身也是一件强大的武器, 没有任何人知道他们的身体要砸向哪里。

效果: 每当一个己方**超级巨魔**或**巨魔**模型被击杀时, 在将其移出游戏前, 玩家必须进行拼骰。获胜方选择战场上位于那个模型3"之内的一点。对位于那一点3"之内、且生命属性低于那个模型生命属性的所有单位(包括己方单位和敌方单位)都造成D3处致命伤。

任意冲锋阶段

巨魔冲锋: 正在冲锋的巨魔会踏平眼前的一切。

宣布: 选择一个在回合中进行了冲锋且还未使用过**狂暴**技能的己方**超级巨魔**或**巨魔**单位来使用此技能, 随后选择一个位于其1"之内且对其可见的敌方单位作为目标。

效果: 掷一枚D3。若结果为2+, 则对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。

关键词

狂暴

每回合限一次(军队), 任意近战阶段

震地怒吼: 这只巨魔呼出一团恶臭的热气, 发出了一声巨大的吼叫, 将附近的人震倒在地。

宣布: 选择一个在回合中还未使用过**狂暴**技能的己方**超级巨魔**或**巨魔**单位来使用此技能。随后选择一个与其处于近战的敌方单位作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若结果为3+, 则目标在本回合之内无法使用命令。

关键词

狂暴

每回合限一次(军队), 任意近战阶段

巨力猛击: 超级巨魔猛地将敌人提起, 全力砸向地面。

宣布: 选择一个在回合中还未使用过**狂暴**技能的己方**超级巨魔**来使用此技能, 随后选择一个位于其1"之内的敌方**凶兽**或**战争机器**作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若结果为3+, 将目标移出战场并再次部署在使用此技能的单位1"之内的位置。随后, 对目标造成D3处致命伤。

关键词

狂暴

每回合限一次(军队), 任意近战阶段

上蹿下跳: 巨魔庞大的踩踏之脚对于体型较小的敌人来说是毁灭性的。

宣布: 选择一个在回合中还未使用过**狂暴**技能的己方**超级巨魔**或**巨魔**单位来使用此技能, 随后选择一个与其处于近战的敌方**步兵**单位作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若结果为3+, 则为目标单位中的所有模型各掷一枚骰子。如果使用此技能的单位是**巨魔**, 则结果中每有一个6, 便对目标造成1处致命伤。如果使用此技能的单位是**超级巨魔**, 则结果中每有一个5+, 便对目标造成1处致命伤。

关键词

狂暴

战斗编队

您可以为贝希摩特之子军队选择以下 1 种战斗编队。每一个战斗编队都会在战斗中提供不同的技能。

抢夺者部落

⚙ 每场战斗限一次，部署阶段

我要收藏更多东西：这些贪婪的巨魔十分喜欢收藏各种各样的装饰品和器物，有些东西小到根本没法用。

宣布：选择一个没有持有神器的己方非唯一贝希摩特之子英雄。

效果：给予那个英雄“泰坦战利品”中的 1 件神器。

设计师注解：在部署阶段而非军队构成时将该神器给予这个单位。

首领部落

⚔ 每回合限一次（军队），反应：您宣布为一个己方超级巨魔使用近战技能

巨嘴：碾人者巨魔已经习惯被庞大的超级巨魔随意使唤，不过他们的命令往往只是简单的“打那个”或“碾这些”。

使用者：使用那个近战技能的超级巨魔。

效果：选择一个在回合中还未使用过近战技能、且完全位于该单位 12" 之内的己方巨魔单位作为目标。在该单位使用的近战技能结算完毕后，目标可以立刻被选中使用近战技能。

破坏者部落

U 被动

成群大块头：当一队超级巨魔一同来到战场时，他们可以利用同伴庞大的身躯来躲避伤害。

效果：当己方超级巨魔位于任意其他己方超级巨魔的近战范围之内时，其拥有守护 (6+)。

践踏者部落

⚔ 被动

战争狂欢：这些躁动的巨魔向敌阵冲去，享受着将小东西们踩碎的快乐。

效果：您可以选择 2 个在回合中还未使用过狂暴技能的己方超级巨魔或巨魔单位来使用“上蹿下跳”技能，而非 1 个。

英雄特质

强烈个性 (仅限英雄)

⚔ 每场战斗限一次, 任意近战阶段

爆裂性情: 没什么能阻挡一只被战斗的怒火冲昏头脑的超级巨魔。

效果: 在本回合之内:

- 该单位近战武器的攻击属性增加 2 点。
- 为该单位进行的豁免掷骰结果减少 1 点。

🛡 被动

怪物般坚韧: 这只超级巨魔的生命力极其顽强。

效果: 该单位的生命属性为 40 点, 而非 35 点。

➦ 被动

煽动者: 这只超级巨魔呼唤自己的亲族向前冲锋, 将敌人碾为齑粉。

效果: 完全位于该单位 12" 之内的己方贝希摩特之子单位的冲锋掷骰结果增加 1 点。

神器

泰坦战利品 (仅限英雄)

🚩 每场战斗限一次, 己方冲锋阶段

琥珀骨图腾: 这只巨魔捡到了一个用古胡尔界石制成的图腾, 无论他跑了多远, 心中那团渴望狩猎的火焰都不会熄灭。

效果: 本回合之内, 该单位在使用过奔跑技能之后, 仍可在同一回合使用冲锋技能。

⚙️ 每场战斗限一次, 部署阶段

闪光灯笼: 同盟不欢而散之后, 一只超级巨魔从亥尔熙的精灵那里顺走了一个以太石英罐子。一开始他只是因为好看才带在身边的, 但后来发现, 这东西还能让自己拥有控制邪恶巫术的力量。

效果: 选择 1 个己方阵营可用的召唤体学识。该单位可以如同拥有**巫师 (1)**那样使用那个召唤体学识中的**召唤技能**。

🗡️ 每场战斗限一次, 己方近战阶段

獠牙与长角斗篷: 这只巨魔肩膀上戴着从死去的巨兽身上取来的战利品, 通过其引导 Waaagh! 能量。

效果: 在本回合内, 完全位于该单位 12" 之内的己方**贝希摩特之子**单位所作近战的命中掷骰结果增加 1 点。

🦶 被动

老茧巨脚: 这只巨魔经常踩踏强悍的敌人, 自己的双脚就是绝世神兵。

效果: 该单位的**强力踩踏**或**巨力踩踏**的攻击属性、**撕裂属性**及**伤害属性**均增加 1 点。

🦶 被动

闪光护盾: 在劫掠一群老鼠模样的小家伙的巢穴时, 这只巨魔发现了一面盾牌, 上面嵌着恶心的绿色石头, 绑在身上还挺合适。有时靠近的敌人会莫名其妙地脑袋爆炸, 那场面可好笑了。

效果: 每当您为以该单位为目标**的近战攻击**掷出未修正结果为 6 的豁免掷骰时, 便在**近战技能**结算完毕后, 对进行攻击的单位造成 1 处致命伤。

🦶 被动

弑君者头巾: 戴着血迹斑斑的皮质头罩的巨魔以粉碎诸域之中崛起的君主和统帅为己任。

效果: 当该单位与敌方**英雄**处于近战时, 其**近战武器**的攻击属性增加 1 点。



· 贝希摩特之子战争卷轴 ·
克拉格诺斯
 帝国末日

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
恐怖钉锤	6	3+	2+	3	4	-
獠牙粉碎者	3	4+	2+	2	D3	暴击 (2 命中)
凌虐与毁灭之蹄	6	3+	2+	1	2	-

被动

战损

效果: 当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 其**恐怖钉锤**的攻击属性为 4, 且该单位控制分数为 10 点。

U 反应: 对手宣布使用法术技能

神圣之盾: 獠牙粉碎者能帮克拉格诺斯挡下最强力的魔法攻击。

效果: 如果该单位被那个法术选作目标, 则掷一枚骰子。若结果为 3+, 则无视那个法术对该单位产生的效果。该单位每阶段中可以多次使用此技能, 但针对同一个法术技能只能使用一次。

U 被动

毁灭象征: 克拉格诺斯是古胡尔无情野性的象征, 几乎没人能将他击倒。

效果: 如果该单位即将被自动摧毁, 则它不会被自动摧毁, 而是向该单位分配 6 点伤害点数 (无法为这些伤害点数进行守护掷骰)。

⚔ 每回合限一次 (军队), 任意冲锋阶段

肆虐毁灭: 克拉格诺斯在敌军中肆意冲撞, 铁蹄踏平了面前的一切。

效果: 如果该单位在本阶段进行了冲锋, 则从下列效果中选择 1 个:

- 为位于该单位 1" 之内的每个敌方单位各掷一枚骰子。若结果为 2+。则对那个单位造成与掷骰结果数量相等的致命伤。
- 选择一个与该单位处于近战的敌方凶兽并进行一次 2D6 掷骰。若结果为 7, 则技能没有效果。否则, 对那个单位造成一定数量的致命伤, 具体数量等于那次 2D6 掷骰的两个骰子的结果相乘的数值。例如, 一次结果为 2 和 6 的 2D6 掷骰将造成 12 处致命伤 (2 × 6)。

关键词

狂暴

➤ 被动

帝国末日: 克拉格诺斯所到之处, 毁灭大军就会随之而来。

效果: 当您为完全位于该单位 12" 之内的己方毁灭单位进行冲锋掷骰时, 骰子数量增加 1 枚, 上限为 3 枚。

关键词

战帅、唯一、英雄、凶兽、守护 (5+)

毁灭、贝希摩特之子



· 贝希摩特之子战争卷轴 ·

布罗德大王

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
骷髅 托尔-卡拉尼亚之柱	6	4+	2+	2	5	-
强力践踏	2	4+	2+	2	D3	针对步兵 (+1 撕裂)
死亡之握	1	4+	2+	2	D6	针对英雄 (+1 撕裂)

被动

战损

效果: 当该单位拥有 15 点或更多伤害点数时, 其托尔-卡拉尼亚之柱的攻击属性为 4, 且该单位的控制属性为 10 点。

己方英雄阶段

5

贝希摩特之力: 贝希摩特的原始力量牢牢依附在他最受宠的儿子布罗德大王身上。

宣布: 进行一次 D6 的吟诵掷骰。

效果: 选择下列效果中的 1 个。如果吟诵掷骰结果为 10+, 则选择 2 个:

震碎山峦: 在本回合之内, 己方贝希摩特之子单位的移动属性增加 2"。

大地之力: 对每个己方贝希摩特之子单位进行治疗 (D3)。

皆为尘土: 在本回合中, 己方贝希摩特之子单位所使用的托尔·卡拉尼亚之柱、巨型石柱、破堡连枷、碎船战棍、泰坦巨石棍和巨大棍棒的撕裂属性均增加 1 点。

关键词

祈祷

被动

伏行者: 这些生物骑在布罗德大王背上, 在布罗德发出致命一击时, 它们会扑向敌方掠食者, 分散他们的注意力。

效果: 该单位无法被敌方狂暴技能选作目标。

被动

贝希摩特之子: 贝希摩特之子几乎和他们的先祖一样难以被杀死。

效果: 如果该单位即将被自动摧毁, 则其不被自动摧毁, 而是向其分配 6 点伤害点数 (无法对这些伤害点数进行守护掷骰)。

被动

长腿: 超级巨魔在战场上犹如一座巨塔, 他们的长腿可以迈过绝大多数障碍。

效果: 该单位可以移动穿过非凶兽单位中的模型以及高度小于 4" 的地形模型部件。

关键词

战帅、唯一、英雄、凶兽、祭司 (1)

毁灭、贝希摩特之子、超级巨魔



· 贝希摩特之子战争卷轴 ·

捶兽者

超级巨魔

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
巨型石柱	4	4+	2+	2	5	针对凶兽 (+1 撕裂)
强力践踏	2	4+	2+	2	D3	针对步兵 (+1 撕裂)
死亡之握	1	4+	2+	2	D6	针对英雄 (+1 撕裂)

被动

战损

效果：当该单位拥有 15 点或更多伤害点数时，其巨型石柱的攻击属性为 3，且该单位的控制属性为 10 点。

被动

巨兽斗士：捶兽者依靠自己的杀戮本能与巨兽搏斗，在格卡摩卡斗魂和贝希摩特凶悍战意的加持下，他们会一直战斗下去，直到猎物遍体鳞伤地倒在眼前。

效果：与该单位处于近战的敌方凶兽的攻击属性减少 1 点。

被动

长腿：超级巨魔在战场上犹如一座巨塔，他们的长腿可以迈过绝大多数障碍。

效果：该单位可以移动穿过非凶兽单位中的模型以及高度小于 4" 的地形模型部件。

任意近战阶段

破兽猛击：在杀戮本能的指引下，即便是凶悍强大的对手也可能被捶兽者一拳打碎肋骨或头颅。

宣布：选择一个与该单位处于近战的敌方凶兽单位作为目标。

效果：该单位可以进行一次跟进移动。随后，掷一枚骰子。若结果为 4+，则对目标造成 5D6 处致命伤。

关键词 核心、攻击、近战

被动

贝希摩特之子：贝希摩特之子几乎和他们的先祖一样难以被杀死。

效果：如果该单位即将被自动摧毁，则其不被自动摧毁，而是向其分配 6 点伤害点数（无法对这些伤害点数进行守护掷骰）。



· 贝希摩特之子战争卷轴 ·

破门者

超级巨魔

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
投掷巨石	18"	1	3+	2+	3	4	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
破堡连枷	6	4+	2+	2	4	针对阵营地形 (+1 撕裂)	
强力践踏	2	4+	2+	2	D3	针对步兵 (+1 撕裂)	
死亡之握	1	4+	2+	2	D6	针对英雄 (+1 撕裂)	

被动

战损

效果：当该单位拥有 15 点或更多伤害点数时，其破堡连枷的攻击属性为 4，且该单位的控制属性为 10 点。

被动

贝希摩特之子：贝希摩特之子几乎和他们的先祖一样难以被杀死。

效果：如果该单位即将被自动摧毁，则其不被自动摧毁，而是向其分配 6 点伤害点数（无法对这些伤害点数进行守护掷骰）。

被动

长腿：超级巨魔在战场上犹如一座巨塔，他们的长腿可以迈过绝大多数障碍。

效果：该单位可以移动穿过非凶兽单位中的模型以及高度小于 4" 的地形模型部件。

任意近战阶段

粉碎打击：破门者凶狠地挥舞着破堡连枷，猛地砸下，打出粉碎一击。

宣布：选择一个与该单位处于近战的敌方单位作为目标。

效果：该单位可以进行一次跟进移动。随后，掷一枚骰子。若结果为 4+，则对目标造成 4D6 处致命伤。

关键词 核心、攻击、近战

每回合限一次（军队），任意近战阶段

重砸：破门者十分讨厌人类的居所，认为这是杀死了贝希摩特的凶手的标志。

宣布：选择一个位于该单位 3" 之内的地形模型作为目标。

效果：如果目标为阵营地形，则对其造成 D3+3 处致命伤。随后，为位于目标 3" 之内的所有非凶兽单位（包括己方单位和敌方单位）各掷一枚 D3。若结果为 2+，则对那个单位造成与掷骰结果数量相等的致命伤。

关键词

英雄、凶兽

毁灭、贝希摩特之子、超级巨魔



· 贝希摩特之子战争卷轴 ·

海妖吞食者

超级巨魔

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
投掷船骸	24"	3	4+	3+	1	D3	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
碎船战棍	4	4+	2+	2	4	-	
强力践踏	2	4+	2+	2	D3	针对步兵 (+1 撕裂)	
死亡之握	1	4+	2+	2	D6	针对英雄 (+1 撕裂)	

被动

战损

效果: 当该单位拥有 15 点或更多伤害点数时, 其**碎船战棍**的攻击属性为 3, 且该单位的控制属性为 10 点。

被动

贝希摩特之子: 贝希摩特之子几乎和他们的先祖一样难以被杀死。

效果: 如果该单位即将被自动摧毁, 则其不被自动摧毁, 而是向其分配 6 点伤害点数 (无法对这些伤害点数进行守护掷骰)。

被动

长腿: 超级巨魔在战场上犹如一座巨塔, 他们的长腿可以迈过绝大多数障碍。

效果: 该单位可以移动穿过非**凶兽**单位中的模型以及高度小于 4" 的地形模型部件。

每回合限一次 (军队), 己方英雄阶段

滚出我的地盘! 海妖吞食者十分憎恶入侵者和擅闯者, 他们绝不会轻易放在在自己的领地上战斗的人。

宣布: 选择一个位于该单位 1" 之内的目标。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 2+, 将那个目标移动 2D6", 移至战场上位于所有模型、地形模型和其他目标 1" 之外的新位置。

每回合限一次, 任意近战阶段

把他们塞我网里: 海妖吞食者会把各种东西塞进自己随身携带的网兜中“留着以后用”, 其中包括不幸的敌人和其他看起来好吃的东西。

宣布: 选择一个与该单位处于近战的敌方单位作为目标。

效果: 掷 3 枚骰子。结果中每有一个数值为目标生命属性的两倍或以上, 目标单位中的 1 个模型便被击杀。



· 贝希摩特之子战争卷轴 ·

战争践踏者

超级巨魔

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
👹 泰坦巨石棍	4	4+	2+	2	2	针对步兵 (+1 撕裂)
巨力践踏	4	4+	2+	2	D3	针对步兵 (+1 撕裂)
死亡之握	1	4+	2+	2	D6	针对英雄 (+1 撕裂)

👹 被动

战损

效果：当该单位拥有 15 点或更多伤害点数时，其**泰坦巨石棍**的攻击属性为 3，且该单位的控制属性为 10 点。

👹 被动

贝希摩特之子：贝希摩特之子几乎和他们的先祖一样难以被杀死。

效果：如果该单位即将被自动摧毁，则其不被自动摧毁，而是向其分配 6 点伤害点数（无法对这些伤害点数进行守护掷骰）。

➡ 被动

长腿：超级巨魔在战场上犹如一座巨塔，他们的长腿可以迈过绝大多数障碍。

效果：该单位可以移动穿过非**凶兽**单位中的模型以及高度小于 4" 的地形模型部件。

👹 被动

泰坦巨石棍：战争践踏者会直接冲入敌阵之中，挥舞着**泰坦巨石棍**痛击身边的所有敌人。

效果：如果该单位的**泰坦巨石棍**所作的的所有攻击均以同一个敌方单位为目标，则目标单位中每有 5 个模型，**泰坦巨石棍**的攻击属性便在本阶段内增加 2 点。

👹 任意近战阶段

投掷敌人：战争践踏者冲入激烈的战斗之中，将体型较小的敌人当作武器砸向其他敌人。

宣布：选择一个与该单位处于近战的敌方单位作为目标。

效果：掷一枚骰子。如果掷骰结果为目标生命属性的两倍或以上，则目标单位中的 1 个模型被击杀，且您可以选择一个位于该单位 12" 之内且对其可见的敌方单位。对那个单位造成与目标单位生命属性数值相等的致命伤。



· 贝希摩特之子战争卷轴 ·

碾人者巨魔

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
投掷石块	12"	1	5+	2+	2	D3	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
巨大棍棒	4	4+	2+	1	2	-	
头槌	1	4+	2+	2	4	-	
大力重踢	1	4+	2+	2	D3	-	

被动

跟上!：当身形庞大的同类冲锋时，碾人者巨魔会尽可能跑得快一点，以免落在后面。

效果：当该单位完全位于己方超级巨魔 12" 之内时，该单位在使用过奔跑技能后，仍能在同一回合中使用冲锋技能。

每回合限一次，任意近战阶段

把他们塞我包里：巨魔经常会把尖叫的无助战士塞进自己包里，“留着——会儿用”……

宣布：选择一个与该单位处于近战的敌方单位作为目标。

效果：掷一枚骰子。如果掷骰结果为目标生命属性的两倍或以上，则目标单位中的 1 个模型被击杀。



凶兽

关键词

毁灭、贝希摩特之子、巨魔



· 贝希摩特之子战争卷轴 ·

碾人者团伙

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
投掷石块	12"	1	5+	2+	2	D3	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
巨大棍棒	4	4+	2+	1	2	-	
头槌	1	4+	2+	2	4	-	
大力重踢	1	4+	2+	2	D3	-	

被动

跟上!: 当身形庞大的同类冲锋时, 碾人者巨魔会尽可能跑地快一点, 以免被落在后面。

效果: 当该单位完全位于己方**超级巨魔** 12" 之内时, 该单位在使用过**奔跑**技能后, 仍能在同一回合中使用**冲锋**技能。

被动

谁才是老大!: 巨魔团伙一起向敌阵冲去, 掀起了一场大乱。

效果: 每当该单位使用“巨魔冲锋”技能时, 该单位中每有一个模型, 造成的致命伤(若有)就增加1处。

每回合限一次, 任意近战阶段

把他们塞我包里: 巨魔经常会把尖叫的无助战士塞进自己包里, “留着一会儿用”……

宣布: 选择一个与该单位处于近战的敌方单位作为目标。

效果: 掷一枚骰子。如果掷骰结果为目标生命属性的两倍或以上, 则目标单位中的1个模型被击杀。

凶兽

关键词

毁灭、贝希摩特之子、巨魔

载誉军团 奥多·神噬

该载誉军团可以编入下列阵营之中：

- 铁颚兽人
- 残暴小子
- 暗怨地精
- 食人魔大胃部落

构成

- 1 个捶兽者超级巨魔

技能

该载誉军团中的单位可以使用下列技能：

⚔ 每回合限一次（军队），任意近战阶段

威猛重击：神噬三角洲的巨兽已经到了濒临灭绝的地步，癫狂的奥多几乎将清醒的每一秒钟都用在了无休止的追猎上。他会碾碎猎物的骨头，残暴地扯下它们的头颅。

宣布：选择一个与该单位处于近战的敌方凶兽作为目标。

效果：掷一枚骰子。若结果为 3+，则对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。

关键词

狂暴

⚔ 被动

要倒啦！：濒死的巨魔本身也是一件强大的武器，没有任何人知道他们的身体要砸向哪里。

效果：当该载誉军团中的**超级巨魔**被击杀时，在将其移出游戏前，玩家必须进行拼骰。获胜方选择战场上位于那个模型 3" 之内的一点。对位于那一点 3" 之内、且生命属性低于那个模型生命属性的所有单位（包括己方单位和敌方单位）都造成 D3 处致命伤。



载誉军团 踹城者“大个”德罗格

该载誉军团可以编入下列阵营之中：

- 铁颚兽人
- 残暴小子
- 暗怨地精
- 食人魔大胃部落
- 殄骨骸军
- 凋魂墓穴领主
- 暗夜游魂
- 食肉王廷

构成

- 1 个破门者超级巨魔

技能

该载誉军团中的单位可以使用下列技能：

✖ 每回合限一次（军队），任意近战阶段

严重口臭：德罗格经历了战争的洗礼，粉碎过许多坚固的城墙，也吞下了很多城市之中的物资，但他从未把牙刷干净过。哪怕是十步之外的公牛闻到他恶臭的呼吸也会瘫倒在地。

宣布：选择一个与该单位处于近战的敌方单位作为目标。

效果：为目标单位中的所有模型各掷一枚骰子。结果中每有一个 6，便对目标造成 1 处致命伤。

关键词

狂暴

✖ 被动

要倒啦！：濒死的巨魔本身也是一件强大的武器，没有任何人知道他们的身体要砸向哪里。

效果：当该载誉军团中的**超级巨魔**被击杀时，在将其移出游戏前，玩家必须进行拼骰。获胜方选择战场上位于那个模型 3" 之内的一点。对位于那一点 3" 之内、且生命属性低于那个模型生命属性的所有单位（包括己方单位和敌方单位）都造成 D3 处致命伤。



邦多·咬鲸者

该载誉军团可以编入下列阵营之中：

- 铁颚兽人
- 残暴小子
- 暗怨地精
- 食人魔大胃部落
- 雷铸神兵
- 西格玛之城
- 蜥蜴人
- 光域领主
- 凯恩之女
- 深渊海灵
- 树海灵木
- 卡拉顿空霸
- 炽焰屠夫

构成

- 1 个海妖吞食者超级巨魔

技能

该载誉军团中的单位可以使用下列技能：

✂ 每回合限一次（军队），任意近战阶段

对巨魔来说出奇的狡猾：邦多耳朵上挂着的精灵神器大大提升了他的智力，让他的头脑变得和拳头一样好使。他有时会非常有耐心，清楚地知道怎样攻击才能造成最大的破坏。有人说他的宝库里甚至还有名叫“书”的奇怪纸制品……

效果：在本回合内，该单位武器的攻击属性增加 1 点。随后，掷一枚骰子。若结果为 4+，则该单位在本回合内拥有**后攻**。

关键词

狂暴

✂ 被动

要倒啦！：濒死的巨魔本身也是一件强大的武器，没有任何人知道他们的身体要砸向哪里。

效果：当该载誉军团中的**超级巨魔**被击杀时，在将其移出游戏前，玩家必须进行拼骰。获胜方选择战场上位于那个模型 3" 之内的一点。对位于那一点 3" 之内、且生命属性低于那个模型生命属性的所有单位（包括己方单位和敌方单位）都造成 D3 处致命伤。



独眼龙格伦诺克

该载誉军团可以编入下列阵营之中：

- 铁颚兽人
- 残暴小子
- 暗怨地精
- 食人魔大胃部落
- 斯卡文鼠人
- 黑暗之奴
- 恐虐之刃
- 好奇使徒
- 纳垢蛆裔
- 色孽欲魔

构成

- 1 个战争践踏者超级巨魔

技能

该载誉军团中的单位可以使用下列技能：

✖ 每回合限一次（军队），任意近战阶段

震撼大地：格伦诺克发现击溃敌军的最好方法就是把敌人都抛到天上去。他的经典招数是先高高跳起，然后重重落下，引发一场小型地震，敌人对他如此害怕是有道理的。

宣布：选择一个与该单位处于近战的敌方单位作为目标。

效果：掷一枚 D3。若结果为 2+：

- 对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。如果目标为步兵，则造成的致命伤数量翻倍。
- 在本回合内，目标所作攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

关键词

狂暴

✖ 被动

要倒啦！：濒死的巨魔本身也是一件强大的武器，没有任何人知道他们的身体要砸向哪里。

效果：当该载誉军团中的**超级巨魔**被击杀时，在将其移出游戏前，玩家必须进行拼骰。获胜方选择战场上位于那个模型 3" 之内的一点。对位于那一点 3" 之内、且生命属性低于那个模型生命属性的所有单位（包括己方单位和敌方单位）都造成 D3 处致命伤。



SPEARHEAD



贝希摩特之子

碎墙者踏踏

本先锋军队中包含以下单位：

将领

◆ 碾人者巨魔

单位

◆ 1 个碾人者巨魔

◆ 1 个碾人者巨魔



神兽贝希摩特的高大后裔们很少会大量聚集在一起游荡。巨魔越多，食物也就越少，这对这群懒惰但极具破坏力的自大狂们来说是不可接受的。那些组成团体的巨魔会建立一种被称为“踏踏”的秩序，其中最高最强的超级巨魔会负责担任领袖。

有时，一些碾人者巨魔会厌倦被自己的头目所欺压，因此离开原本的群体去寻找自己的领地。这些巨魔会一同前去山岭中寻找食物，或者找到人类的定居点并将它敲打成碎渣。巨魔在进行战斗时并没有任何巧妙和战略可言，他们的庞大身型能够轻易压制任何敌人，只需挥舞手中的大棒或者用脚踩踏就能将高墙击垮，或者消灭一整列拿着刺枪的“小家伙”。如果他们的渺小敌人选择逃向远处，那么巨魔只需要找一块够大的石头并丢向他们就能解决问题。大部分巨魔都会揣着一个装着投掷物的袋子，以及各种用来凸显出自己实力的战利品。由于碾人者巨魔的身型通常都差不多，他们通常会相互比试谁能够碾压最多的敌人。一些小规模的踏踏经常会根据这种混乱的竞争来决定领袖。

“我爱把小家伙踩扁。有时我的脚趾之间还能留下一点零食。”

- “重拳”沃尔什

战斗特质

踏牛者

碾入者团伙中最为强大的巨魔被称为踏牛者。

己方将领除了**凶兽**关键词之外还拥有**英雄**关键词,但是失去**增援**关键词。

任意近战阶段

震耳怒吼:碾入者所释放出的吼声能够使敌人的阵线陷入恐慌。

宣布:选择一个己方单位来使用此技能,选择一个与其处于近战的敌方单位为目标,随后掷一枚骰子。

效果:若结果为 2+, 目标单位在阶段中进行攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

己方英雄阶段

“拿那些石头砸他们!”:您的将领命令其他的巨魔们朝着敌人投掷尽可能多的岩石。

宣布:选择己方将领来使用此技能,随后选择完全位于其 12" 内的另一个己方单位。

效果:在本回合中,那个单位投掷石块的攻击属性增加 1 点。

军团技能：选择以下 1 个军团技能。

U 被动

食敌者：碾入者巨魔在战斗中将无助的敌人抛向天空，让他们落入自己的口中并打出满足的响喙。

效果：每当一个敌方模型被己方单位的“装入囊中”技能所击杀时，对那个己方单位进行治疗(D3)。

U 每个阶段限一次(军队)，任意冲锋阶段

撼地冲锋：大地因巨魔发起的冲锋而颤抖。

宣布：选择一个在本阶段中进行了冲锋的己方单位来使用此技能，随后为与其处于近战的每一个敌方单位各掷一枚骰子。

效果：若结果为 3+，进行掷骰的敌方单位在当前回合中拥有后攻。

强化：给予您的将领以下 1 个强化。

U 被动

极度坚韧：这个贪婪的巨魔总是会得到最佳的战利品，因此也拥有庞大的肚囊。

效果：己方将领的生命属性为 15 而不是 12。

X 被动

超大腰包：这个由敌军旗帜所缝合而成的大包能够装下更多发出惨叫的战士。

效果：在己方将领使用“装入囊中”技能时，您可以选择 2 个敌方单位而不是 1 个（为每个单位分别进行掷骰）。

A 被动

修长身躯：这个巨魔拥有修长的双腿，能够以可怕的速度冲入战场。

效果：在您为己方将领进行冲锋掷骰时，掷 3D6 而不是 2D6。

X 被动

超强领地意识：对巨魔来说，没有什么比小家伙胡乱抢夺领地要更气人了。

效果：己方将领在对一个正在争夺目标的敌方单位进行攻击时，如果那个目标不由己方控制，那么攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

移动

8"

信任

12

5+

豁免

10

控制

当大地因巨魔的脚步而震动时，碾人者将聚在一起进行战斗。这时他们不再是漫无目的游民和放纵的醉鬼，而是肆意发泄暴力的好战怪物。为了占据自己的领地并梦想有一日能够长大成为超级巨魔一样的存在，他们以极度残暴的手段进行战斗。虽然这些巨魔主要通过投掷岩石和挥舞树干大小的棍棒进行战斗，但他们有时也会用巨大的双手将敌人一把抓起，放在袋子中作为之后的食物。就算在死亡的时候，巨魔也十分危险——许多英雄都曾经在击杀了巨魔之后被他们倒塌的尸体压死。

• 先锋军战争卷轴 •

碾人者巨魔



武器	远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
✂	投掷石块	12"	1	5+	2+	2	D3	-
武器	近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
	巨大棍棒	4	4+	2+	1	2	-	
	头槌	1	4+	2+	2	4	-	
	大力脚踢	1	4+	2+	2	D3	-	

✂ 任意近战阶段

装入囊中：巨魔经常会将各种东西和不幸的战士塞进自己的包里“留待后用”……

宣布：选择一个与该单位处于近战的敌方单位为目标，随后掷一枚骰子。

效果：如果掷骰结果至少是目标单位生命属性的两倍，那么目标单位中的1个模型被击杀。

✂ 被动

倒啦！：垂死的巨魔本身就是一件毁灭性武器，虽然没有任何人知道他们会倒在哪里（以及砸中谁），但他们一定会倒下。

效果：如果该模型被击杀，那么在将其移出战场前，玩家必须进行拼骰。胜者将选择战场上位于该模型最多3"内的一点。对位于那一点2"内的每一个敌方单位各分配D3处致命伤。随后，将该模型移出战场。



关键词

凶兽、增援