

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR



阵营包

# 食人魔大胃部部落

# 战斗特质

食人魔大胃部落军队可以使用下列技能：

## 任意冲锋阶段

**践踏冲锋：**一旦有机可乘，食人魔就会冲入近身战斗，将自己庞大的身躯也当作一种武器。

**宣布：**选择一个在回合中进行了冲锋的己方食人魔或双角犀单位来使用此技能，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+，对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。

## 被动

**贪食蛮兽：**看到敌人后，食人魔的食欲就会被唤起，然后以极快的速度向着猎物冲去。

**效果：**若您在本场战斗中还未使用过“吞食血肉”技能，己方食人魔单位的奔跑掷骰结果增加 2 点。

## 每场战斗限一次（军队），任意回合结束

**吞食血肉：**敌人的阵线溃败，鲜血泼洒，食人魔再也遏制不住自己的饥饿，只能生吞起敌人的血肉来。

**宣布：**选择处于近战或在回合中使用过近战技能的所有己方食人魔单位作为目标。

**效果：**为每个目标各掷一枚 D3。若结果为 2+：

- 对目标进行**治疗 (X)**，X 的数值与掷骰结果相等。
- 选择一个与目标处于近战的敌方单位。您无法多次选择同一个敌方单位。对那个敌方单位造成与掷骰结果数量相等的致命伤。



# 战斗编队

您可以为食人魔大胃部落军队选择以下 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。

## 贪食神先知

 被动

**屠宰大师:** 这些食人魔萨满知道许多有关大胃魔法的可怕秘密。

**效果:** 己方食人魔大胃部落巫师的施法掷骰结果增加 1 点。

## 驭兽者

 被动

**野蛮兽群:** 据说这个部落中的野兽是同类中最顽固好斗的。

**效果:** 每当一个己方兽爪劫掠者凶兽使用“践踏冲锋”技能时,造成的致命伤(若有)增加 1 处。

## 永冬先锋

 被动

**风暴之眼:** 这个部落的成员跟随勇士来到战场时,天上会刮起冰雹,升起霜雾。

**效果:** 以完全位于任意己方兽爪劫掠者英雄 12" 之内的己方食人魔大胃部落步兵单位为目标所作射击攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

## 黑火药狂热者

 被动

**填好你的炮!** : 这些食人魔炮手二话不说就将敌人轰成了碎片。

**效果:** 当己方喷铅者与轰铁炮单位位于己方食人魔大胃部落英雄的近战范围之内时,其所使用的远程武器拥有近战射击。

# 英雄特质

无尽饥饿特质 (仅限英雄)

## 被动

**大肚王:** 整个凡世诸域中没几个人能抵抗这个食人魔凶恶的力量。

**效果:** 无视针对该单位控制分数、及其所作攻击的命中掷骰与致伤掷骰的负修正。

## 被动

**轰鸣咆哮:** 这位战士享受着战斗, 向敌人发出了挑衅的吼叫, 让脚下的大地都开始震颤。

**效果:** 与该单位处于近战的敌方步兵单位的控制分数减少 5 点。

## 被动

**永冬的触碰:** 这名战士游荡到了永冬的深处, 获得了能够与之沟通的力量。

**效果:** 如果该单位不是祭司, 则其拥有祭司 (1) 关键词。如果该单位是祭司, 则您可以为其重掷结果为 1 的吟诵掷骰。如果该单位是巫师, 则其不能在同一阶段同时使用法术技能和祈祷技能。

# 神器

大胃部落战利品 (仅限英雄)

## 被动

**惊悚战利品:** 这位战士的收藏中有头骨、内脏与兽皮, 激励着其他食人魔也去掠夺属于自己的战利品。

**效果:** 完全位于该单位 12" 之内的己方食人魔大胃部落单位以凶兽或英雄为目标所作近战攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

## 每场战斗限一次, 任意近战阶段

**古胡尔之牙:** 这把武器中的琥珀能量能够撕破奥术防护。

**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:** 在本回合内, 无法为目标进行守护掷骰。

## 每场战斗限一次, 任意射击阶段

**霜虫灵药:** 这种珍惜的药剂由巨大的冰霜蠕虫的鲜血炼化, 饮用者能够暂时掌握这些野兽吐出冰霜魔法的能力。

**宣布:** 选择一个与该单位处于近战的敌方单位。

**效果:** 掷一枚骰子。对目标造成与掷骰结果数量相等的致命伤。随后, 对该单位进行治疗 (X), X 的数值等于掷骰结果。

# 法术学识

大胃魔法学识

## 己方英雄阶段

5

**巨怪内脏:** 萨满大口吞食着巨怪湿滑的内脏, 将这只野兽强大的治愈能力传递给了自己的同伴, 让他们重新充满活力。

**宣布:** 选择一个己方食人魔大胃部落巫师来施放此法术, 并选择一个位于其 12" 之内且对其可见、并且在回合中还未被此技能选作目标的己方食人魔大胃部落单位作为目标。

**效果:** 对目标进行治疗 (D3), 且在本回合内, 目标的控制分数增加 3 点。

关键词

法术、无限

## 己方英雄阶段

6

**油污泛滥:** 施法者咬下一大口恶臭的脂肪和油脂, 然后将其吐在地上。不一会儿, 敌人就被困在了一团恶臭的油脂当中, 在挥舞武器时还会滑倒。

**宣布:** 选择一个己方食人魔大胃部落巫师来施放此法术, 并选择一个位于其 18" 之内且对其可见的敌方单位作为目标, 随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果:** 在下一个己方回合开始前, 目标所作攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

关键词

法术

## 己方英雄阶段

7

**鲜血盛宴:** 强大野兽的肝脏被萨满高举过头顶, 鲜血滴落在了他的脸上, 然后他向这块内脏大口咬下, 附近的食人魔便沉浸在了嗜血的狂潮之中。

**宣布:** 选择一个己方食人魔大胃部落巫师来施放此法术, 并选择一个完全位于其 12" 之内且对其可见的己方食人魔步兵单位作为目标, 随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果:** 在下一个己方回合开始前, 目标的近战武器的攻击属性增加 1 点。

关键词

法术

# 祈祷学识

永冬祷言

## 己方英雄阶段

4

**召唤暴雪：**一股难以穿透的暴风雪将施法者环绕，也遮蔽了附近的兽爪战士。

**宣布：**选择一个己方**食人魔大胃部部落祭司**来吟诵此祈祷，并选择一个位于其 18" 之内的地形模型作为目标，随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。

**效果：**将一枚**暴雪指示物**放置在目标旁边。拥有**暴雪指示物**的地形模型获得“遮挡”地形技能。除此之外，如果吟诵掷骰结果为 10+，则在下一个己方回合开始前，位于任意拥有**暴雪指示物**的地形模型 3" 之内的己方**兽爪劫掠者**单位拥有**守护 (5+)**。

关键词

祈祷, 无限

## 己方英雄阶段

5

**粉碎冰雹：**拳头般大小的冰雹从天而降，粉碎了大地上的一切。

**宣布：**选择一个己方**食人魔大胃部部落祭司**来吟诵此祈祷，并选择位于其 12" 之内的战场上的一点，然后选择位于那个点 3" 之内的所有可见敌方单位作为目标。随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。

**效果：**为每个目标各掷一枚 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。如果吟诵掷骰结果为 10+，则所造成的致命伤数量翻倍。

关键词

祈祷

## 己方英雄阶段

4

**恸哭疾风：**刺骨的寒风萦绕着战场，让冬日之兽的速度大幅增加，驱使着永冬的怪物前进。

**宣布：**选择一个己方**食人魔大胃部部落祭司**来吟诵此祈祷，并选择一个完全位于其 12" 之内且对其可见的己方**食人魔大胃部部落凶兽**或**丧牙兽群**作为目标，随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。

**效果：**本回合内，目标使用过**奔跑**技能之后，在同回合中仍能使用**冲锋**技能。除此之外，如果吟诵掷骰结果为 8+，您可以在本回合内为该单位重掷**奔跑**掷骰与**冲锋**掷骰。

关键词

祈祷



# 克拉格诺斯

· 食人魔大胃部落战争卷轴 ·  
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。

## 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。

## 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、食人魔大胃部落



· 食人魔大胃部部落战争卷轴 ·

# 暴君

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
食人魔手枪	10"	2	4+	3+	1	D3	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
雷槌	3	4+	2+	2	3	暴击 (致命伤)	
刺兽长刀	2	4+	2+	1	2	针对凶兽 (+1 撕裂)	

## 己方英雄阶段

**一等一的恶棍:** 暴君的铁律依靠暴力维持, 他们的手下永远也不会忘记这一点。

**宣布:** 选择完全位于该单位 12" 之内的另一个己方食人魔大胃部部落单位作为目标。

**效果:** 在下一个己方回合开始前, 目标的控制分数增加 3 点。

## 被动

**斗士气魄:** 这只食人魔拥有野蛮的力量和凶悍的体格, 在近战时就像一场雪崩。

**效果:** 该单位在使用“践踏冲锋”技能时, D3 掷骰结果增加 1 点。



英雄·步兵

关键词

毁灭、食人魔大胃部部落、食人魔、涨肚者





· 食人魔大胃部部落战争卷轴 ·

# 屠宰大师

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
义肢刀	2D6	4+	2+	1	1	-
耍不拉的装备	3	5+	5+	-	1	伙伴

## 被动

**装满大锅：**食人魔斩杀了众多敌人，屠宰大师把尸体都装进了自己的大锅里。

**效果：**每当完全位于该单位 18" 之内的己方食人魔大胃部部落单位所使用的近战攻击摧毁了一个敌方单位时，该单位便获得一点恐怖尸骸点数，上限为 3 点。

## 任意英雄阶段

**大锅子：**屠宰大师拖着一口装满敌人尸体的大锅，狼吞虎咽的食人魔得以释放大胃之力。

**效果：**您可以花费 1 点或更多该单位的恐怖尸骸点数。每花费一点，便选择一个完全位于该单位 12" 之内的己方涨肚者单位作为目标，随后选择下列效果中的 1 个：

**血粥：**目标在本回合内拥有守护 (5+)。

**脊髓：**本回合内，目标的近战武器的攻击属性增加 1 点。



关键词

英雄、巫师 (1)、步兵

毁灭、食人魔大胃部部落、食人魔、涨肚者



· 食人魔大胃部落战争卷轴 ·

# 屠夫

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

屠夫工具

3

4+

2+

1

3

-

## 被动

**极度饥饿:** 屠夫激起了附近食人魔的食欲，他们肚子的咕咕声现在已经变成了一种无法控制的进食欲望。

**效果:** 完全位于该单位 12" 之内的己方涨肚子者单位在使用了**奔跑**技能之后，仍能在同一回合使用**冲锋**技能。



关键词

英雄、巫师 (1)、步兵

毁灭、食人魔大胃部落、食人魔、涨肚子者

# 血皮猎手



远程武器

范围 攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

碎颅弩

18" 2 4+ 3+ 1 D3

-

穿刺长矛

12" 1 4+ 2+ 1 D6

针对凶兽 (+1 撕裂)

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

劈斧和肉刀

5 4+ 2+ 1 2

针对凶兽 (+1 撕裂)

## 被动

**野兽猎杀者:** 血皮猎手会和战场上最大的生物战斗，杀死它们后吞噬温热的血肉。

**效果:** 如果目标为凶兽，则该单位的碎颅弩的伤害属性为 3，且其穿刺长矛的伤害属性为 6。

## 每回合限一次(军队)，敌方移动阶段

**坚韧猎手:** 野蛮而狡猾的血皮猎手无情地追踪着自己的猎物，始终先人一步。

**效果:** 如果该单位位于所有敌方单位 9" 之外，则其可以如同处于己方移动阶段时一样使用“常规移动”技能。



关键词

英雄、步兵

毁灭、食人魔大胃部部落、食人魔、涨肚者



· 食人魔大胃部落战争卷轴 ·  
**食人魔暴食者**

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
暴食者武器	4	4+	2+	1	2	-

● 被动

**暴食无底洞:** 暴食者一旦开始进食, 几乎没什么能分散他们的注意力。

**效果:** 如果您在本场战斗中使用了“吞食血肉”技能, 那么该单位中每有一个模型, 其控制分数便增加 1 点。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/6)、旗手 (1/6)

毁灭、食人魔大胃部落、食人魔、涨肚者



· 食人魔大胃部部落战争卷轴 ·

# 铁胃

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

铁胃武器

3

4+

2+

2

3

-

## 被动

**保护暴君：**铁胃在部落的等级不断提升，不仅是因为他们积攒了大量的声望和装备，还因为他们赢得了暴君的青睞。

**效果：**当该单位处于任意己方暴君的近战范围之内时，该单位和那些暴君都拥有守护 (6+)。

## ⚔️ 每场战斗限一次，任意近战阶段

**放出铁胃：**食人魔的战线很少崩溃，但若是真的发生了这种情况，暴君便会派出铁胃扭转战局。

**效果：**该单位在本阶段可以使用 2 次近战技能。但在使用了第一次近战技能之后，该单位在本回合内拥有后攻。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/4)、旗手 (1/4)

毁灭、食人魔大胃部部落、食人魔、涨肚者



· 食人魔大胃部落战争卷轴 ·

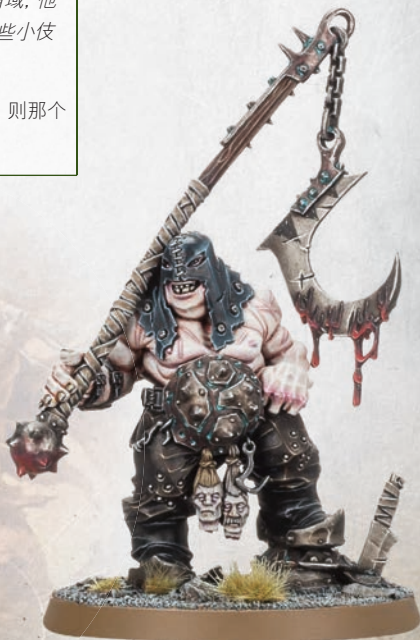
# 食人者

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
手枪或投掷武器	10"	1	3+	3+	1	D3	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
食人者武器	4	4+	2+	1	2	-	

**U** 每回合限一次(军队), 反应: 该单位被非核心技能选作目标

去过, 干过: 食人者的足迹遍布诸域, 他们吞吃过各种各样的敌人, 对那些小伎俩和法术嗤之以鼻。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 4+, 则那个技能对该单位没有效果。



关键词

步兵

毁灭、食人魔大胃部落、食人魔



· 食人魔大胃部落战争卷轴 ·

# 贪吃魔大胃群

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
大棒、利爪和巨嘴	5	4+	2+	1	2	针对步兵(+1 撕裂)

## 部署阶段

**穴居潜伏者：**贪吃魔是一种喜欢伏击的恐怖生物，大胃部落发起战争时，他们通常都躲在战场边缘，埋伏敌人。

**宣布：**如果该单位还未被部署，则选择该单位。

**效果：**将该单位部署在潜伏在战场边缘的预备队中，该单位现已完成部署。

关键词

部署

## 己方移动阶段

**疯狂猎手：**贪吃魔大胃群被嗜血的欲望冲昏了头脑，像疯了一样从藏身之处冲出，想要填饱自己永无止境的饥饿感。

**宣布：**如果该单位正潜伏在战场边缘，则选择该单位。

**效果：**将该单位部署在完全位于一条战场边缘 9" 之内且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。



关键词

步兵、勇士 (1/5)、乐师 (1/5)

毁灭、食人魔大胃部落、食人魔



· 食人魔大胃部落战争卷轴 ·

# 喷铅者

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
喷铅炮	15"	D3	4+	3+	1	1	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
钝器打击	2	4+	2+	-	2	-	

## 己方射击阶段

**从肚皮开火：**食人魔坚硬的皮肤可以轻松抵挡加农炮那么大的武器产生的后坐力。

**效果：**如果该单位在回合中还未使用过**移动**技能，且不是在当前回合中被部署的，则在本回合内，该单位所作射击攻击的命中掷骰结果增加1点。

## 被动

**火药霁不拉：**在霁不拉小兵的协助下，喷铅者可以造成更具毁灭性的屠杀。

**效果：**该单位拥有至多2个火药霁不拉指示物。每当该单位使用**射击**技能时，战场上每有一个该单位的火药霁不拉，您便可以为该单位的攻击属性重掷1个随机属性掷骰。如果通过这种方式重掷的随机属性掷骰结果为1，则将该单位的1个火药霁不拉移出战场。



关键词

步兵、勇士

毁灭、食人魔大胃部落、食人魔、涨肚子





· 食人魔大胃部落战争卷轴 ·

# 轰铁炮

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
轰铁加农炮: 单发炮弹	18"	2	4+	2+	2	D3+3	-
轰铁加农炮: 霰弹	12"	8	4+	3+	1	2	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
大棒	2	4+	2+	-	2	-	
双角犀的尖锐犀角	2	4+	2+	1	D3	伙伴	

## 被动

**致命炮弹:** 轰铁炮的炮管既可以装填单发的巨大炮弹, 也可以装上好几个较小的炮弹, 扩大攻击范围。

**效果:** 每当该单位使用射击技能时, 为其轰铁加农炮所作的所有攻击选择单发炮弹或霰弹武器特性中的一个。



战争机器

关键词

毁灭、食人魔大胃部落、食人魔、双角犀、涨肚者



· 食人魔大胃部落战争卷轴 ·

# 孛不拉废铁发射器

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
废料堆	24"	3D6	4+	4+	-	1	针对步兵 (+1 撕裂), 暴击 (自动致伤)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
打手长矛	7	5+	5+	-	1	-	
双角犀的尖锐犀角	2	4+	2+	1	D3	伙伴	

## 己方射击阶段

**装载!** 废铁发射器旁边的孛不拉会勤奋地将附近所有的废品都堆在发射器上。毕竟看上去很忙的话不太容易被愤怒的食人魔踩扁。

**效果:** 如果该单位位于一个己方孛不拉单位的近战范围之内, 则在下一个己方回合开始前, 该单位射击攻击的未修正命中掷骰为 5+ 时便能造成暴击命中。

## 己方射击阶段

**致命废铁雨:** 孛不拉捡来的武器和金属碎片如雨点般砸在敌人头上, 他们不得不寻找掩体, 四散逃离。

**宣布:** 选择一个在回合中有任意模型被该单位的射击攻击所击杀的敌方单位作为目标。

**效果:** 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

战争机器

毁灭、食人魔大胃部落、双角犀



· 食人魔大胃部部落战争卷轴 ·

# 孛不拉

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
尖锐的玩意儿	8"	1	4+	5+	-	1	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
拼凑武器	1	5+	5+	-	1	-	

## 任意冲锋阶段

**下流诡计和陷阱：**这些狡诈的生物喜欢玩脏的，会布置各种各样狡猾致命的陷阱。

**宣布：**选择一个位于该单位 6" 之内、且在回合中使用了**移动**技能的敌方单位作为目标。同一回合中，您无法多次选择同一个单位作为此技能的目标。

**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

步兵、勇士

毁灭、食人魔大胃部部落



· 食人魔大胃部落战争卷轴 ·  
骑石角兽的

## 寒霜领主

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
寒霜之矛	4	4+	2+	2	2	冲锋 (+1 伤害)
👤 石角兽的坚硬石角	6	4+	2+	2	3	冲锋 (+1 伤害), 伙伴
石角兽之蹄	D6	4+	2+	1	D3	伙伴

### 👤 被动

#### 战损

效果: 当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 其石角兽的坚硬石角的攻击属性为 4。

### 🗡️ 每回合限一次(军队), 任意冲锋阶段

**撼地冲锋:** 寒霜领主骑着石角兽向前冲去, 敌人被这不可阻挡的冲锋之势踩踏、碾碎。

**宣布:** 如果该单位在本阶段进行了冲锋, 则选择一个位于其 1" 之内的敌方单位作为目标。

**效果:** 对目标造成 D3 处致命伤。随后, 进行一次 2D6 掷骰。该单位可以移动一段距离, 不超过掷骰结果。在那次移动中, 该单位可以穿过目标单位的模型, 但在移动结束时必须处于近战。

关键词

狂暴

### 🛡️ 被动

**寒霜之矛:** 在永冬的赐福之下, 食人魔的寒霜之矛会向敌人体内注入刺骨的寒冷。

**效果:** 如果该单位的寒霜之矛所作的攻击向敌方英雄或凶兽分配了任意伤害点数, 则在下一个己方回合开始前, 那个敌方单位的近战武器的攻击属性减少 1 点。

### 🛡️ 被动

**石质骨骼:** 这些野兽坚硬的石质骨骼能承受巨大的冲击力。

**效果:** 无视每阶段将要分配给该单位的第一点伤害点数。

关键词

英雄, 凶兽

毁灭, 食人魔大胃部落, 食人魔, 兽爪劫掠者



· 食人魔大胃部落战争卷轴 ·  
骑雷牙兽的

# 寒霜领主

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
冰爆	12"	1	4+	2+	1	D3+2	伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
寒霜之矛	4	4+	2+	2	2	冲锋 (+1 伤害)	
雷牙兽巨獠	3	4+	2+	1	5	针对步兵 (+1 撕裂), 伙伴	

## 被动

### 战损

效果: 当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 其雷牙兽巨獠的攻击属性为 2。

## 每回合限一次 (军队), 任意移动阶段

**扫荡獠牙:** 伴随着一声震耳欲聋的吼叫, 雷牙兽巨大的霜冻獠牙扫荡了敌阵, 将敌人一个个用飞了出去。

**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。若结果为 3+, 则为目标单位中的每个模型各掷一枚骰子。结果中每有一个 5+, 便对目标造成 1 处致命伤。

关键词

狂暴

## 每场战斗限一次 (军队), 己方冲锋阶段

**吼声:** 寒霜领主用雄浑的声音发出了狩猎开始的信号。

**宣布:** 选择任意数量完全位于该单位 12" 之内的己方兽爪劫掠者单位作为目标。

**效果:** 每个目标在本回合中使用“践踏冲锋”技能时, D3 掷骰的结果增加 1 点。



英雄, 凶兽

关键词

毁灭, 食人魔大胃部落, 食人魔, 兽爪劫掠者



· 食人魔大胃部落战争卷轴 ·  
骑石角兽的

## 狩群侍卫

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
链爪	12"	1	4+	3+	1	3	针对凶兽 (+1 撕裂)
刺叉发射器	18"	1	4+	3+	1	D3	-
嗜血秃鹫	24"	1	2+	3+	-	1	-
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
拳打脚踢		3	4+	2+	-	1	-
👤 石角兽的坚硬石角		6	4+	2+	2	3	冲锋 (+1 伤害), 伙伴
石角兽之蹄		D6	4+	2+	1	D3	伙伴

该单位装备有拳打脚踢、石角兽的坚硬石角、石角兽之蹄以及下列选项中的 1 个：

- 链爪
- 刺叉发射器
- 嗜血秃鹫

### 👤 被动

#### 战损

效果：当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其石角兽的坚硬石角的攻击属性为 4。

### 🛡️ 被动

**石质骨骼：**这些野兽坚硬的石质骨骼能承受巨大的冲击力。

效果：无视每阶段将要分配给该单位的第一点伤害点数。

### ⚙️ 每回合限一次(军队)，任意近战阶段

**永冬的鞭笞：**食人魔的石角兽发出了愤怒的吼叫，附近的凶兽都陷入了狂乱之中。

**宣布：**选择与该单位处于近战的所有己方和敌方凶兽作为目标。

**效果：**为每个目标各掷一枚骰子。若结果为 3+：

- 如果目标为己方食人魔大胃部落单位，则在本回合内，其伙伴武器拥有**暴击**（2次命中）。
- 如果目标为敌方单位，则在本回合内，其伙伴武器所作攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

关键词

狂暴

关键词

英雄、凶兽、祭司 (1)

毁灭、食人魔大胃部落、食人魔、兽爪劫掠者



· 食人魔大胃部落战争卷轴 ·  
骑雷牙兽的

# 狩群侍卫

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
冰爆	12"	1	4+	2+	1	D3+2	伙伴
链爪	12"	1	4+	3+	1	3	针对凶兽 (+1 撕裂)
刺叉发射器	18"	1	4+	3+	1	D3	-
嗜血秃鹫	24"	1	2+	3+	-	1	-
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
拳打脚踢		3	4+	2+	-	1	-
雷牙兽巨獠		3	4+	2+	1	5	针对步兵 (+1 撕裂), 伙伴

该单位装备有冰爆、拳打脚踢、雷牙兽巨獠以及下列选项中的 1 个：

- 链爪
- 刺叉发射器
- 嗜血秃鹫

## 被动

### 战损

效果：当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其雷牙兽巨獠的攻击属性为 2。

**U** 每回合限一次(军队)，任意近战阶段

**彻骨寒意：**这只雷牙兽身边凝结起了一场寒冬风暴，将徒步接近它的蠢货们都冻僵了。

**宣布：**选择一个与该单位处于近战的敌方步兵单位作为目标。

**效果：**掷一枚骰子。如果前一回合中目标因该技能的效果拥有了**后攻**，则掷骰结果增加 1 点。若结果为 4+，则目标在本回合内拥有**后攻**。

关键词

狂暴

关键词

英雄、凶兽、祭司 (1)

毁灭、食人魔大胃部落、食人魔、兽爪劫掠者



· 食人魔大胃部落战争卷轴 ·

# 石角兽骑手

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
链爪	12"	1	4+	3+	1	3	针对凶兽 (+1 撕裂)
刺叉发射器	18"	1	4+	3+	1	D3	-
嗜血秃鹫	24"	1	2+	3+	-	1	-
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
拳打脚踢		6	4+	2+	-	1	-
👤 石角兽的坚硬石角		6	4+	2+	2	3	冲锋 (+1 伤害), 伙伴
石角兽之蹄		D6	4+	2+	1	D3	伙伴

该单位装备有刺叉发射器、拳打脚踢、石角兽的坚硬石角、石角兽之蹄以及下列选项中的 1 个：

- 链爪
- 嗜血秃鹫

## 👤 被动

### 战损

效果：当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其石角兽的坚硬石角的攻击属性为 4。

## 🛡️ 被动

**石质骨骼：**这些野兽坚硬的石质骨骼能承受巨大的冲击力。

效果：无视每阶段第一点将要分配给该单位的伤害点数。

## ➤ 每回合限一次(军队)，任意近战阶段

**石角兽山崩：**石角兽骑手选好了目标，吼了一声，石角兽如同夹杂着雪层与石块的山崩一般向前冲去。

效果：如果该单位在回合中进行了冲锋，则掷一枚骰子。若结果为 3+，则当该单位在本阶段进行跟进移动时，其可移动的距离增加 D6"。

关键词

狂暴



凶兽

关键词

毁灭、食人魔大胃部落、食人魔、兽爪劫掠者





· 食人魔大胃部部落战争卷轴 ·

## 雷牙兽骑手

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
冰爆	12"	1	4+	2+	1	D3+2	伙伴
链爪	12"	1	4+	3+	1	3	针对凶兽 (+1 撕裂)
刺叉发射器	18"	1	4+	3+	1	D3	-
嗜血秃鹫	24"	1	2+	3+	-	1	-
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
拳打脚踢		6	4+	2+	-	1	-
雷牙兽巨獠		3	4+	2+	1	5	针对步兵 (+1 撕裂), 伙伴

该单位装备有冰爆、刺叉发射器、拳打脚踢、雷牙兽巨獠以及下列选项中的 1 个：

- 链爪
- 嗜血秃鹫

### 被动

#### 战损

效果：当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其雷牙兽巨獠的攻击属性为 2。

### ● 每回合限一次(军队)，任意回合结束

**永冬的袭击：**面对雷牙兽的冲锋和骑手猛烈的炮火，敌人已经溃不成军，只能在恢复冷静前撤离。

**宣布：**如果该单位在回合中进行了冲锋，则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+，则在本回合内：

- 如果目标是凶兽单位，则其控制分数减少 3 点。
- 如果目标不是凶兽单位，则其控制分数减少 5 点。

关键词

狂暴

凶兽

关键词

毁灭、食人魔大胃部部落、食人魔、兽爪劫掠者



· 食人魔大胃部部落战争卷轴 ·

# 冰眉猎人

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
巨型投矛	10"	1	4+	3+	1	D3	针对凶兽 (+1 撕裂)
猎手之弩	12"	1	4+	3+	-	D3	针对凶兽 (+1 撕裂)
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
狩猎棒槌		4	4+	2+	-	2	针对凶兽 (+1 撕裂)

## 部署阶段

**伏击大师:** 冰眉猎人总是在移动, 游走在食人魔的大部队之前, 身旁还跟着一群训练有素的霜齿虎。

**宣布:** 如果该单位还未被部署, 选择该单位以及至多 2 个还未被部署的己方霜齿虎单位。

**效果:** 将那些单位部署在正从侧翼包抄猎物的预备队中, 其现已完成部署。

关键词

部署

## 己方移动阶段

**狩猎开始:** 时机来临时, 冰眉猎人和他们的霜齿虎同伴便会发起袭击。

**宣布:** 如果该单位正从侧翼包抄猎物, 则选择该单位。

**效果:** 将该单位部署在完全位于一条战场边缘 9" 之内, 且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。随后, 将同该单位一起被部署在正从侧翼包抄猎物的预备队中的所有霜齿虎单位部署在完全位于该单位 12" 之内, 且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。



关键词

英雄, 步兵

毁灭, 食人魔大胃部部落, 食人魔, 兽爪劫掠者



· 食人魔大胃部落战争卷轴 ·

# 霜齿虎

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

獠牙利爪

3

4+

3+

1

1

-

## 被动

**冰原猎兽：**霜齿虎厚重的皮毛在荒野中构成了天然的迷彩。

**效果：**当该单位处于地形模型 3" 之内，且位于所有敌方单位 9" 之外的位置时，其对敌方单位不可见。

## 被动

**野兽**

**效果：**该单位的控制分数上限为 1 点。



野兽

关键词

毁灭、食人魔大胃部落、兽爪劫掠者



· 食人魔大胃部落战争卷轴 ·

# 丧牙兽群

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
铁栓手枪	10"	1	4+	3+	1	D3	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
丧牙兽骑手武器	3	4+	2+	1	2	针对骑兵 (+1 撕裂)	
丧牙兽獠牙	4	4+	2+	1	2	伙伴	

该单位中的每个模型均装备有丧牙兽骑手武器和丧牙兽獠牙。

• 除其他武器外，勇士还装备有铁栓手枪。

## U 被动

**无耻兽墙：**丧牙兽和骑手们为其他食人魔提供了一道活体盾墙，用厚重的皮毛抵御敌人的武器和炮火。

**效果：**当己方兽爪劫掠者单位位于该单位的近战范围之内时，以那些单位为目标所作的射击攻击的致伤掷骰结果减少1点。

## ⚙ 被动

**顶级骑兵：**丧牙兽不断向和自己一样大的对手冲去，在一次又一次的角斗中成为了精锐。

**效果：**以该单位为目标进行攻击时，冲锋 (+1 伤害) 武器技能没有效果。

骑兵、勇士、乐师 (1/4)、旗手 (1/4)

关键词

毁灭、食人魔大胃部落、食人魔、兽爪劫掠者



· 食人魔大胃部部落战争卷轴 ·

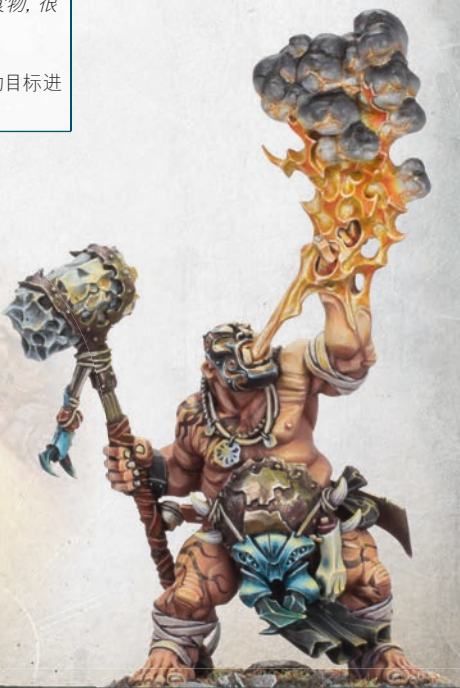
# 火腹

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
火焰吐息	8"	6	2+	3+	-	1	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
玄武岩锤	3	4+	2+	1	D3	-	

## 被动

**火流:** 食人魔吃下了一些火辣的食物, 很快便向敌人喷出了一股火焰。

**效果:** 该单位的火焰吐息以步兵为目标进行攻击时, 伤害属性增加 1 点。



关键词

英雄、巫师 (1)、步兵

毁灭、食人魔大胃部部落、食人魔



· 食人魔大胃部落战争卷轴 ·

# 霜落雪怪

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
利爪与冰霜武器	3	4+	3+	1	2	-

## 敌方近战阶段

**跳跃突击:** 为了适应深坑遍布的环境, 霜落雪怪长出了肌肉修长的四肢, 大力一跳就能缩短自己和猎物的距离。

**效果:** 该单位可以移动至多 3", 且可以移动进入近战。



关键词

步兵、守护 (6+)

毁灭、食人魔大胃部落、兽爪劫掠者



· 食人魔大胃部战争卷轴 ·

# 大胃锅

下列通用地形技能适用于该地形模型（地形 1.2）：

掩体、不可穿越

## 被动

**大胃锅：**所有的调料都被扔进了这口金属大锅之中，煮成了浓厚的魔法高汤，为食人魔注入了新鲜的活力。

**效果：**大胃锅会处于满溢或空荡的状态。在战斗开始时处于满溢状态。

## 被动

**扔进去：**死去敌人的遗骸被敲碎，扔进了锅中浓厚的汤汁里。

**效果：**如果任意敌方模型在空荡的大胃锅 6" 之内的位置被击杀，则大胃锅变为满溢状态。

## 己方英雄阶段

**贪食神的容器：**锅中的汤汁涨到边缘时，滚滚的大胃魔法便散发出来。

**宣布：**如果大胃锅处于满溢状态，则选择一个位于其 3" 之内的己方食人魔巫师作为目标。

**效果：**在本回合之内，目标的力量等级提升 1。

## 己方英雄阶段

**战士高汤：**大胃锅中的汤汁充满了奇异的魔法，只要喝上一小口，食人魔便会恢复力气，伤口也会很快愈合。

**效果：**如果大胃锅处于满溢的状态，则对完全位于其 18" 之内的每个己方单位进行治疗（D3）。在这么做之后，大胃锅变为空荡状态。



关键词

地形模型

毁灭、食人魔大胃部落



· 食人魔大胃部部落战争卷轴 ·

# 巨口深坑

下列通用地形技能适用于该地形模型（地形 1.2）：

掩体、不可穿越、不稳定

## 被动

**贪食神殿：**巨口深坑周围排列着一圈牙齿，内部很深，将古胡尔的攻击性体现得淋漓尽致。食人魔把这里当成了一个供奉神灵的地方，常将血淋淋的祭品扔向咀嚼的巨口之中。

**效果：**当该地形模型拥有一个首席屠夫时：

- 首席屠夫无法使用**移动**技能。
- 在测量范围和视野时，以该地形模型为端点，而不以首席屠夫为端点。
- 所有针对首席屠夫进行的攻击，其攻击目标都将被替换为该地形模型。
- 如果该地形模型被摧毁，在将其移出战场前，对首席屠夫造成 D3 处致命伤。随后将首席屠夫部署在战场上完全位于该地形模型 3" 之内且不处于近战的位置。那个单位将不再是首席屠夫。如果无法对首席屠夫进行部署，则其被击杀。

## 己方英雄阶段

**喂饱巨口：**新的首席屠夫登上了巨口深坑上方的平台。

**宣布：**如果该地形模型没有首席屠夫，则选择一个位于其 3" 之内的己方屠夫或屠宰大师作为目标。

**效果：**将目标放置在该地形模型之上。目标现在为首席屠夫（见“贪食神殿”）。

## 己方移动阶段

**离开巨口：**首席屠夫从平台上走下。

**效果：**如果该地形模型拥有一个首席屠夫，则将首席屠夫部署在战场上完全位于该地形模型 3" 之内且不处于近战的位置。那个单位不再是首席屠夫。

## 任意英雄阶段

**古胡尔之咽：**随着一声巨响，一个小型的巨口深坑突然出现在了远处的敌人脚下。

**宣布：**选择至多 3 个位于该地形模型 12" 之内的敌方单位作为目标，若该地形模型拥有一个首席屠夫，则位于其 18" 之内即可。

**效果：**为每个目标各掷一枚 D3。如果目标位于所有其他敌方单位 3" 之外，则掷骰结果增加一点。结果为 2+ 时，对那个目标单位造成与掷骰结果数量相等的致命伤。

关键词

地形模型

毁灭、食人魔大胃部部落



## SPEARHEAD

# 食人魔大胃部落

## 暴君之吼

本先锋军队中包含以下单位：

将领

◆ 暴君

单位

◆ 2 个丧牙兽群

◆ 3 个食人魔暴食者

◆ 3 个食人魔暴食者

◆ 4 个喷铅者

◆ 1 个轰铁炮



在食人魔暴君希望自己被人听见时，他会使用部落最为强大的武器：一门被称为轰铁炮的古老巨炮。食人魔对黑火药巨炮有着一种独特的热爱，他们享受这些武器开火时发出的响亮怒吼，它们还能将敌人打成冒烟的肉块——是可以享用的半熟美食。光是拥有一门轰铁炮就代表了部落拥有的极大荣誉，而在战场上，暴君会任命自己最强大的战士们来保护这些武器，这样的部队被称为暴君之吼。

在发现猎物之后，丧牙兽骑兵便会冲向敌人前去迎战。他们使用手枪和砍刀驱赶敌人，将他们逼至空旷的位置。随后，暴君之吼的火炮便会进行齐射——除了庞大的轰铁炮之外，喷铅者们的手持大炮也会一同响起。这个由炮弹和烈火组成的风暴能够将射程中的一切化为乌有，让暴君感到喜悦。这位肥胖领袖的肚子咕咕作响，他将带上最青睐的暴食者们一同冲向剩下的敌军，将他们砍杀，并将最可口的肉块留给自己。

---

“听到那声怒吼了吗？那就是俺的轰铁炮，它在喊我们开宴呢。”

- 肉拳部落的暴君巴德古洛普·啃熊者

---

## 战斗特质

### 巨口之路

食人魔部落总是会在远离大胃堡垒的野外四处游荡，所到之处只有毁灭。

己方**轰铁炮**和**丧牙兽群**单位将不在部署阶段中进行部署。作为替代，从第三战斗轮次开始，这些单位可以使用以下技能：

#### 己方移动阶段

**怒吼登场：**随着一身响彻战场的吼声，更多饥饿的食人魔加入到了战斗中。

**效果：**将该单位部署在战场上位于战场边缘 1" 内，所有敌方单位 6" 外的任意位置。

关键词

核心



丧牙兽群勇士

军团技能：选择以下 1 个军团技能。

**✖ 每阶段限一次，任意冲锋阶段**

**重锤冲撞：**在凡世诸域中，几乎没有军队能够抵御饥饿食人魔的毁灭性冲锋。

**宣布：**选择在阶段中进行了冲锋的任意数量的己方单位。

**效果：**为每一个这样的单位选择一个位于其近战范围内的敌方单位并掷一枚骰子。若结果为 4+，对那个敌方单位造成 1 处致命伤。

**U 被动**

**天生坚韧：**食人魔只会选择最强健坚韧的野兽来作为坐骑。

**效果：**己方轰铁炮和丧牙兽群单位的生命属性增加 1 点。

强化：给予您的将领以下 1 个强化。

**➤ 被动**

**远行者：**据说这位战士能够追赶上奔跑中的双角犀。

**效果：**己方将领的移动属性为 8" 而不是 6"。

**U 每场战斗限一次，反应：对手以己方将领为目标宣布使用攻击技能**

**石角兽鲜血瓶：**这瓶冰蓝色的液体能够让喝下的人获得石角兽的韧性。

**效果：**己方将领在当前阶段中拥有守护(3+)。

**U 任意近战阶段**

**震撼吼声：**这位将领享受着战斗的乐趣，向敌人发起震撼大地的挑战吼声。

**效果：**掷一枚骰子。若结果为 4+，那么在本阶段中，位于己方将领 9" 内的敌方单位所进行攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

**U 每场战斗限一次，任意移动阶段**

**兽脂蠕虫：**这些肮脏丑恶的蠕虫是大胃部落饲养的野兽所喜好的食物之一。

**宣布：**选择位于己方将领近战范围内的轰铁炮或者丧牙兽群单位。

**效果：**对那个单位进行治疗(D6)。



暴君是涨肚者战群的凶猛领袖，他们是肥肉和钢铁组成的活山。每一位暴君都通过吃掉自己的竞争对手或者欺压逼迫部落中的成员晋升至了现在的位置，而他们无尽的食欲只有通过时刻不停的掠夺和战斗才能够得到满足。尽管身型肥硕，他们有着惊人的速度，会将猎物切碎而便于吞咽。这些领袖依靠重型的胃甲和自身的多层厚实脂肪来抵御伤害。

• 先锋军战争卷轴 •

# 暴君

武器	远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
✂️	食人魔手枪	10"	2	4+	3+	1	D3	近战射击
武器	近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
	雷槌	3	4+	2+	2	3	-	
	刺兽长刀	2	4+	2+	1	2	针对凶兽 (+1 撕裂)	

## ● 己方英雄阶段

**一等一的恶棍：**暴君在战群中会使用突如其来的暴力以维持它的铁腕统治。

**宣布：**选择一个完全位于该单位 12" 内的己方单位来作为目标。您不能选择该单位。

**效果：**直到下一个己方回合开始前，目标单位控制分数增加 3 点。



关键词

英雄、步兵



作为涨肚者族群中最为强大的黑火药武器，巨大的轰铁炮能够向敌军队列的中心发射大型炮弹，将敌人炸成烧焦的碎肉。据说这些兵器曾是远古天空泰坦所遗留下的古物，在大胃部部落中被视为是一种身份的象征。每一门轰铁炮都被安装在了一个原始的拖车上，由双角犀拖拉。这些脾气暴躁的极地野兽和食人魔一样凶暴，并且能够进行强力冲撞。

• 先锋军战争卷轴 •

## 轰铁炮

远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
轰铁加农炮	18"	2	4+	2+	2	D3+3	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
大棒	2	4+	2+	-	2	-	
锋利犀角	2	4+	2+	1	D3	伙伴	

### 被动

**双角犀冲锋：**有着双角头骨的双角犀在冲向敌人时会产生巨大伤害。

**效果：**如果该单位在回合中进行了冲锋，那么其**锋利犀角**的伤害属性在本回合中为 3，而不是 D3。



关键词

战争机器



喷铅者是沉迷于黑火药的炮手，他们用巨大的火炮轰击敌人，也会将其用作临时大棒敲打那些蠢到与它们进行肉搏的敌人。

• 先锋军战争卷轴 •

## 喷铅者

武器	远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
喷铅炮		15"	D3	4+	3+	1	1	-
武器	近战武器	钝器打击	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
			2	4+	2+	-	2	-

### 被动

**顶肚射击：**食人魔的硕大身躯能够轻易吸收火炮兵器开火时的反冲力。

**效果：**若果该单位在当前回合中没有使用移动技能，那么其进行射击攻击的命中掷骰结果增加 1 点。



关键词

步兵



食人魔暴食者是庞大而强壮的暴徒，完全被对食物无穷无尽的渴望所驱使。它们臭气熏天的身体如同雪崩般冲入战场，在用棍棒和砍刀攻击敌人的同时也会咬下敌人的血肉。

• 先锋军战争卷轴 •

## 食人魔暴食者

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
食人魔武器	4	4+	2+	1	2	-

### 被动

**被饥饿驱动：**暴食者迫不及待地想要接近并吃下敌人。

**效果：**该单位进行的冲锋掷骰结果增加 1 点。



关键词

步兵



• 先锋军战争卷轴 •

## 丧牙兽群

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
狩猎棍棒与砍刀	3	4+	2+	1	2	-
丧牙兽獠牙	4	4+	2+	1	2	伙伴

### 被动

**破阵者:** 丧牙兽厚重的毛皮能够在它们冲向敌阵时抵御敌人的远程射击。

**效果:** 以该单位为目标进行射击攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。



关键词

骑兵

要想抵挡丧牙兽的冲锋就和阻止从山上滚下的巨石一样几乎不可能。这些野兽是完美的阵线突破者——它们极度凶猛，感受不到太多疼痛，并且就和背上的骑手一样有着饕餮般的食欲。

