

# WARHAMMER

## AGE OF SIGMAR



阵营包

# 兽人战斗氏族

# 兽人战斗氏族阵营

本阵营包中包含 2 个细分阵营：铁颚兽人和残暴小子。铁颚兽人军队只能编入**铁颚兽人**单位，残暴小子军队中只能编入**残暴小子**单位，载誉军团不受此限制。

## 铁颚兽人战斗特质

铁颚兽人军队可以使用下列技能：

🚩 每回合限一次（军队），任意英雄阶段

**威武破坏者：**什么都不能阻挡铁颚兽人酣战一场。

**宣布：**选择一个不是在本回合中被部署的己方**铁颚兽人**单位作为目标。

**效果：**目标可以移动最多 3"，移动结束时可以处于近战。如果在移动开始时目标就已处于近战，则在移动结束时也必须处于近战。

⚙️ 每场战斗限一次，己方冲锋阶段

**铁颚兽人 Waaagh!：**一声怒吼让战场颤抖，铁颚兽人一同冲锋，急切地想要击碎敌人的头颅。

**宣布：**选择一个己方**铁颚兽人**英雄作为目标。

**效果：**在本回合内，下列效果适用于完全位于该单位 18" 之内的己方**铁颚兽人**单位：

- 那些单位的冲锋掷骰结果增加 1 点。
- 那些单位的近战武器的攻击属性增加 1 点。

关键词

WAAAGH!

# 铁颚兽人战斗编队

您可以为铁颚兽人军队选择以下 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。

## 铁颚乱斗团

### 被动

**自然灾害：**一大群铁颚兽人身披重甲，带着身形庞大的野兽参加了战斗。获得足够的动能之后，铁颚乱斗团能像泥石流一样冲垮敌人的阵线，留下一地的尸体和惨不忍睹的破坏现场。

**效果：**如果您为一个己方非英雄铁颚兽人单位进行的冲锋掷骰的未修正结果为 8+，则在本回合内，那个单位近战武器的攻击属性增加 1 点。

## 野猪狂潮

### 被动

**我们来了！：**野猪狂潮一旦被煽动，诸域中几乎没人能阻挡他们向前涌动的可怕态势。

**效果：**己方野猪骑兵与巨嘴野猪单位的移动属性提升，具体增加点数等于本场战斗中被摧毁的敌方单位的数量，属性提升上限为 +4。

## 铁拳

### 被动

**痛击猛打：**铁拳兽人不喜欢被别人比下去，一伙兽人痛打敌人后，其他兽人也会跃跃欲试，争着为同伴做出正确的示范。

**效果：**每回合中第一次有敌方单位被一个己方铁颚兽人单位使用的近战技能摧毁时，下一个被选中使用近战技能的己方铁颚兽人单位所作近战攻击的命中掷骰结果在本回合内增加 1 点。

## 怪拳

### 被动

**格克精神：**怪拳萨满释放了翻滚的 Waaagh! 能量，让附近的铁颚兽人身体中充满了格克的坚韧和战斗精神。

**效果：**己方铁颚兽人步兵单位在完全位于任意己方铁颚兽人巫师或祭司 12" 之内时拥有守护 (6+)。

# 铁颚兽人英雄特质

凶蛮统帅 (仅限英雄)

## 任意冲锋阶段

**巨硕蛮人:** 即使是在兽人之中, 头目的体型也可以说是十分庞大了, 而且他急切地想要冲入战斗中去。

**宣布:** 如果该单位在回合中进行了冲锋, 则选择位于其 1" 之内的一个敌方单位作为目标。

**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。如果该单位的未修正冲锋掷骰结果为 8+, 则掷一枚 D6, 而非 D3。

**反应:** 您宣布为一个完全位于该单位 12" 之内的己方铁颚兽人单位使用“重新部署”命令。

**战斗的慧眼:** 铁颚兽人是兽人之中最危险的: 他们可以凭借本能了解战场的走向, 知道哪里会发生最精彩的战斗。

**效果:** 如果您在决定那个单位可以移动的距离时掷出了 1-3, 则可以将其替换为 4。

## 被动

**超级霸王:** 这名兽人头目雷鸣般的声音在战场上响起, “鼓励”着手下变得更加狂躁起来。

**效果:** 如果该单位在回合中进行了冲锋, 则在本回合内, 完全位于该单位 18" 之内的己方铁颚兽人单位的冲锋掷骰结果增加 1 点。

# 铁颚兽人神器

头目秘藏 (仅限英雄)

## 被动

**头骨奖章:** 这个兽人身上带着各种各样的骷髅, 有野兽头骨, 也有强大战士的头颅, 他肯定有点本事。

**效果:** 该单位的控制分数增加 10 点。

## 被动

**格克之甲:** 这件炼成一体的战甲十分厚重, 且拥有自己的狂暴斗魂。

**效果:** 该单位拥有守护 (6+)。

## 部署阶段

**琥珀骨磨刀石:** 这块受到赐福的磨刀石中混有界石成分, 是在古胡尔的崖谷深处发现的。铁颚兽人十分喜欢这块石头, 它能让武器变得特别尖锐。

**效果:** 选择该单位武器中的 1 件。在本场战斗中, 那件武器的撕裂属性增加 1 点。

# 铁颚兽人法术学识

怪异学识

## 己方英雄阶段

6

**小的们揍翻他们!**：一道道 *Waaagh!* 能量从萨满身上散发出来，提升了附近铁颚兽人的战斗力。

**宣布**：选择一个己方铁颚兽人巫师来施放此法术，并选择一个完全位于其 12" 之内且对其可见的己方铁颚兽人单位作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果**：在本回合内，目标的近战武器拥有暴击（2 次命中）。

关键词

法术、无限

## 己方英雄阶段

6

**强力头槌**：萨满用头撞击空气，发出了一道绿色能量波，直冲敌军而去。这种野蛮的 *Waaagh!* 魔法对巫师来说尤为危险。

**宣布**：选择一个己方铁颚兽人巫师来施放此法术，并选择一个位于施法者 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**：对目标造成 D3 处致命伤。如果目标为巫师则对其造成 3 处致命伤，而非 D3 处。

关键词

法术

## 己方英雄阶段

7

**格克的绿色巨手**：一只虚幻的绿手抓起了一群铁颚兽人，把他们丢到了最需要他们力量的地方。

**宣布**：选择一个己方铁颚兽人巫师来施放此法术，并选择一个完全位于施法者 9" 之内、没有处于近战且对其可见的己方单位作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果**：将目标移出战场，并再次部署在完全位于施法者 24" 之内，且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

关键词

法术

# 铁颚兽人祈祷学识

战鼓节拍

## 己方英雄阶段

4

**助威节拍:** 战鼓手敲响了震耳欲聋的节拍, 激励附近的铁颚兽人给敌人带去毁灭和破坏。

**宣布:** 选择一个己方铁颚兽人祭司来吟诵此祈祷, 并选择一个完全位于吟诵者 12" 之内且对其可见的己方铁颚兽人单位作为目标, 随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。

**效果:** 在下一个己方回合开始前, 目标的冲锋掷骰结果增加 1 点。除此之外, 如果吟诵掷骰结果为 8+, 则为目标进行冲锋掷骰时骰子数量增加 1 枚, 上限为 3 枚。

关键词

祈祷, 无限

## 己方英雄阶段

4

**治疗节拍:** 战鼓手敲出令人精神焕发的节拍, 兽人小子们重新充满了力量。

**宣布:** 选择一个己方铁颚兽人祭司来吟诵此祈祷, 并选择一个完全位于吟诵者 12" 之内且对其可见的己方铁颚兽人单位作为目标, 随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。

**效果:** 对目标进行治疗 (D6)。如果吟诵掷骰结果为 8+, 则对目标进行治疗 (D3+3), 而非治疗 (D6)。

关键词

祈祷

## 己方英雄阶段

4

**杀戮节拍:** 战鼓手击打着暴力的节拍, 节奏很快, 兽人的武器因此充满了野蛮的 Waaagh! 能量。

**宣布:** 选择一个己方铁颚兽人祭司来吟诵此祈祷, 并选择一个完全位于吟诵者 12" 之内且对其可见的己方铁颚兽人单位作为目标, 随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。

**效果:** 在本回合内, 目标近战武器的伤害属性增加 1 点。如果吟诵掷骰结果为 8+, 您可以选择至多 2 个符合条件的单位作为目标, 而非 1 个。

关键词

祈祷

# 残暴小子战斗特质

残暴小子军队可以使用下列技能:

## 被动

**卑鄙伎俩:** 为了战胜敌人, 残暴小子不惜使用各种卑鄙阴险的手段。

**效果:** 您的军队每阶段可以选择使用 1 个**卑鄙伎俩**。只有在您掷出成功的卑鄙伎俩掷骰时, **卑鄙伎俩**技能效果才会生效。卑鄙伎俩掷骰的成功点数取决于您的军队在当前战斗轮次中已经使用的**卑鄙伎俩**技能的数量:

卑鄙伎俩	卑鄙伎俩掷骰
第一个	2+
第二个	3+
第三个	4+
第四个及后续	5+

## 每回合限一次(军队), 任意冲锋阶段

**致命惊喜:** 敌军向残暴小子的阵线冲锋, 却不知道自己已经踏入了他们狡诈的陷阱之中。

**宣布:** 选择一个在回合中进行了冲锋且与任意己方**残暴小子**单位处于近战的敌方单位作为目标, 随后进行一次卑鄙伎俩掷骰。

**效果:** 对目标造成 D3 处致命伤。除此之外, 在本回合内, 目标的武器无法被**冲锋 (+1 伤害)**武器技能影响。

关键词

卑鄙伎俩

## 每回合限一次(军队), 己方英雄阶段

**淬毒武器:** 这些武器上涂抹着毒物, 其中有从毒泥、剧毒沼泽生物和兽人唾液中提取出的毒素。

**宣布:** 选择一个己方**残暴小子**步兵单位作为目标, 随后进行一次卑鄙伎俩掷骰。

**效果:** 在下一个己方回合开始前, 目标所作攻击的未修正命中掷骰结果为 5+ 时便能造成暴击命中。

关键词

卑鄙伎俩

## 每回合限一次(军队), 任意移动阶段

**鬼祟偷袭:** 黏腻的沼泽迷雾掩盖了残暴小子的一举一动。

**宣布:** 选择一个拥有 10 个或更少模型、且不处于近战的己方**残暴小子**步兵单位作为目标, 随后进行一次卑鄙伎俩掷骰。

**效果:** 将目标移出战场并再次部署在战场上完全位于一个地形模型 3" 之内, 且位于所有敌方单位 9" 之外的位置。

关键词

卑鄙伎俩

## 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

**喧嚣吵闹:** 残暴小子一连串的轰击声和武器与护盾的撞击声分散了敌人的注意。

**宣布:** 选择一个与任意己方**残暴小子**单位处于近战的敌方单位作为目标, 随后进行一次卑鄙伎俩掷骰。

**效果:** 在本回合内目标拥有后攻。

关键词

卑鄙伎俩

# 残暴小子战斗编队

您可以为残暴小子军队选择以下 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。

## 残暴小子利爪

### 被动

**沼泽尸雾：**残暴小子利爪的战士出击前，萨满会举行盛大的仪式，将战场笼罩在厚重刺鼻的浓雾之中，掩盖己方士兵的行踪。

**效果：**完全位于一个地形模型 3" 之内的己方残暴小子单位对位于其 12" 之外的敌方单位不可见。

## 中指

### 己方射击阶段

**远射箭矢：**中指死亡攻手的一些弓箭装有沼泽雀的羽毛，能够飞得更远。

**宣布：**选择至多 3 个己方串叉弩箭小子或兽叉杀戮弩单位作为目标。

**效果：**在本回合内，目标远程武器的攻击范围属性增加 3"。

## 小指

### 被动

**致命狡猾：**小指战营的捣乱地精和新兵通常负责一些“秘密工作”，擅长偷袭敌人。

**效果：**每回合中您可以使用“鬼祟偷袭”卑鄙伎俩技能两次，而非一次。

## 无名指

### 被动

**凶狠野兽：**无名指战营中的兽人所骑的战兽是野兽中最为好斗的品种。

**效果：**己方残暴小子单位使用的伙伴武器拥有暴击（2 次命中）。



# 残暴小子英雄特质

狡诈统帅 (仅限英雄)

## 被动

**自大狂:** 这个自私自利的头目为了自保可以牺牲任何人。

**效果:** 当该单位处于一个己方非英雄残暴小子步兵单位的近战范围之内时:

- 该单位拥有**守护 (4+)**。
- 每当您为该单位进行一次成功的守护掷骰时, 便在该单位的伤害流程结算完毕后, 向一个位于该单位近战范围内的己方非英雄残暴小子步兵单位分配 1 点伤害点数 (无法针对这些伤害点数进行守护掷骰)。

## 任意回合结束

**反手一刺:** 当敌人背对这名头目时, 他会毫不犹豫地将其匕首刺进对方的身体。

**宣布:** 选择一个与该单位和另一个己方残暴小子单位同时处于近战的敌方英雄作为目标。

**效果:** 对目标造成 D3 处致命伤。除最初的两个残暴小子单位外, 每有一个己方残暴小子单位与目标处于近战, 对目标造成的致命伤便增加 1 处。

## 任意近战阶段

**油滑小人:** 这个狡诈的头目很擅长假动作, 会在处于下风时撤离, 在时机有利时再重新加入战斗。

**效果:** 如果该单位处于近战, 则掷一枚骰子。若结果为 3+, 则其可以如同处于己方移动阶段时一样立即使用“后撤”技能, 且不会受到后撤技能造成的致命伤。

# 残暴小子神器

残暴利器 (仅限英雄)

**U** 每场战斗限一次, 任意近战阶段

**迷眼灰:** 这种储存在隔热小包中的奇怪粉末一直保持着燃烧的状态。持有者可以将它洒向敌人, 制造一片灼热的灰烟, 遮蔽目标的视线并造成强烈的痛苦。

**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, 目标所作攻击的命中掷骰和致伤掷骰结果均减少 1 点。

**U** 每场战斗限一次, 反应: 对手宣布使用攻击技能

**摩克之眼卵石:** 摩擦这块暗灰色的石头时, 它会释放出一阵纷乱的浓雾, 保护持有者和同伴不受伤害。

**效果:** 在本回合内, 完全位于该单位 12" 之内的己方残暴小子单位拥有守护 (5+)。

**⚙** 被动

**沼泽法杖:** 这根弯曲的法杖是由古老的沼泽木的树根制成的, 持有者可以用其操纵沼泽, 抵御敌人的魔法。

**效果:** 如果该单位不是**巫师**, 则其可以如同拥有**巫师 (1)** 关键词一样使用“破除”技能。否则, 将该单位的力量等级提升 1。

# 残暴小子法术学识

沼泽学识

## 己方英雄阶段

5

**黑暗深坑:** 萨满用法杖敲击地面, 以那里为起点, 土地变成了恶臭的泥淖, 向周围的敌人扩散, 将他们吸入毁灭的深渊。

**宣布:** 选择一个己方残暴小子巫师来施放此法术, 并选择一个位于施法者 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:** 为目标单位中的每个模型各掷一枚骰子。结果中每有一个 6, 便对目标造成 1 处致命伤。

关键词

法术、无限

## 己方英雄阶段

7

**窒息浓雾:** 萨满召唤了一团腐蚀性浓雾, 深陷其中的人会感到肺部一阵灼烧, 痛苦得难以呼吸。

**宣布:** 选择一个己方残暴小子巫师来施放此法术, 并选择一个完全位于施法者 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, 目标武器的攻击属性降低 1 点。

关键词

法术

## 己方英雄阶段

6

**摩克的狡诈:** 萨满将摩克狡诈的野蛮之力输送到同伴的身体中去, 让他们拥有了极其狡猾的敏捷, 能够躲避敌人的箭矢和子弹。

**宣布:** 选择一个己方残暴小子巫师来施放此法术, 并选择一个完全位于施法者 12" 之内且对其可见的己方残暴小子单位作为目标, 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, 以那个己方单位为目标所作攻击的豁免掷骰结果增加 1 点。

关键词

法术

·铁颚兽人和残暴小子战争卷轴·

## 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次命中)
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, 且该单位的控制分数为 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、铁颚兽人、残暴小子



·残暴小子战争卷轴·

# 话篓子

摩克之口

近战武器	攻击命中		致伤	撕裂	伤害	技能
恶魔手指法杖	3	4+	3+	-	D3	针对巫师(+1 撕裂), 暴击(致命伤)
骷髅 杀戮利喙的利爪尖喙	7	4+	2+	1	2	针对巫师(+1 撕裂), 伙伴
杀戮利喙的毒刺	1	3+	2+	1	D6	暴击(致命伤), 伙伴

## 被动

### 战损

**效果:** 当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 其杀戮利喙的利爪尖喙的攻击属性为 5。

⚙️ 每场战斗限一次, 反应: 对手宣布使用法术技能

**嘶叫曼德拉根:** 这种植物可怕的声音能严重干扰敌方巫师的集中力。

**效果:** 该单位使用“破除”技能时, 进行 3D6 的破除掷骰, 而非 2D6 掷骰。

⚔️ 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

**碾压致死:** 话篓子的坐骑杀戮利喙喜欢用爪子碾碎体型较小的敌人。

**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。若掷骰结果超过了目标单位的生命属性, 则目标单位中的 1 个模型被击杀。

关键词

狂暴

## 被动

**摩克说不!:** 话篓子召唤绞虫钻进了企图使用魔法的愚蠢敌方巫师体内, 还将巨量的 Waaagh! 能量注入了他们的脑子里, 有时他们的头甚至会直接爆掉。

**效果:** 每当该单位破除一个法术时, 便向施法者造成 D3 处致命伤。如果破除掷骰结果为 10+, 则对施法者造成 D6 处致命伤, 而非 D3 处。

## 己方英雄阶段

**窒息魔法:** 话篓子伸出的手中爆发出蜷曲的魔法能量, 扼住了目标的喉咙。

**宣布:** 选择一个位于该单位 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:** 进行一次掷骰, 骰子数量与目标的生命属性数值相等, 上限为 10 枚。结果中每有一个 4+, 便对目标造成 1 处致命伤。

关键词

法术

6

关键词

战帅、唯一、英雄、凶兽、巫师(2)、飞行、守护(6+)

毁灭、残暴小子



·残暴小子战争卷轴·

骑裂尸秃鹫的

## 杀戮头目

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
头目刺叉或头目巨斧	5	4+	3+	1	2	暴击(致命伤)
裂尸秃鹫的利爪尖喙	7	4+	2+	1	2	伙伴
裂尸秃鹫的毒刺	1	3+	2+	1	D6	暴击(致命伤), 伙伴

## 被动

## 战损

**效果:** 当该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 其裂尸秃鹫的利爪尖喙的攻击属性为 5。

**反应:** 您宣布为一个完全位于该单位 12" 之内的己方开膛手单位使用“重新部署”命令

**指挥视野:** 杀戮头目骑着裂尸秃鹫飞在战场上空, 可以仔细观察战局变化, 指挥小子们进行移动。

**效果:** 如果您在决定那个单位可以移动的距离时掷出了 1-3 点, 则可以将其替换为 4 点。

**冲锋** 每回合限一次(军队), 任意冲锋阶段

**秃鹫俯冲:** 裂尸秃鹫从高空向敌人俯冲而去, 享受着撞击敌人的残忍快感。

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

**效果:** 进行一次掷骰, 骰子数量与未修正的冲锋掷骰结果相等。结果中每有一个 4+, 便对目标造成 1 处致命伤。

关键词

狂暴

英雄, 凶兽, 飞行

毁灭, 残暴小子

关键词





·残暴小子战争卷轴·  
骑巨型牙咬兽的  
**杀戮头目**

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
头目刺叉	4	3+	3+	1	2	暴击 (致命伤)
巨型牙咬兽大口	5	4+	3+	1	2	伙伴

### 被动

**你小子, 那是我们的!** : 残暴小子是天生的劫掠者, 而杀戮头目则很擅长激励小子们去掠夺自己想要染指的领土和战利品。

**效果:** 当该单位争夺一个不受您控制的目标时, 完全位于该单位 12" 之内的己方残暴小子步兵单位所作近战攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

### 己方英雄阶段

**都是计划的一部分:** 残暴小子十分崇拜杀戮头目的狡猾, 他们会不顾一切地执行头目制定好的计划。

**宣布:** 选择完全位于该单位 9" 之内的另一个己方残暴小子单位作为目标。

**效果:** 在下一个己方回合开始前, 目标的控制分数增加 3 点。

关键词

英雄, 骑兵

毁灭, 残暴小子



·残暴小子战争卷轴·

携戳刺地精的

# 杀戮头目

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
头目巨斧	5	4+	3+	1	2	暴击(致命伤)
戳刺地精小刀	2	4+	5+	-	1	暴击(致命伤), 伙伴

## 被动

### 戳刺地精

效果: 该单位的戳刺地精为一枚指示物。如果该单位的戳刺地精已被移除, 则其无法再使用戳刺地精小刀进行攻击, 且无法使用“放出戳刺地精!”技能。

## 每场战斗限一次, 任意近战阶段

**放出戳刺地精!**: 戳刺地精不仅擅长戳刺, 情况有变时, 它们还能灵活地组成活体护盾。

效果: 选择下列效果中的 1 个:

- 选择一个与该单位处于近战的敌方单位作为目标。对目标造成 D3 处致命伤。
  - 在本回合内, 该单位拥有守护 (5+)。
- 在效果结算完毕后, 将该单位的戳刺地精移出战场。

**反应**: 您宣布为一个己方残暴小子步兵单位使用“全面攻击”命令。

**排成一列!**: 杀戮头目向小子们投去了威胁的眼神, 咆哮出了一个命令, 小子们马上组成了阵型。

效果: 如果该单位完全位于使用“全面攻击”命令的单位的 12" 之内, 则在本阶段内, 那个单位所作近战攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。



关键词

英雄, 步兵

毁灭, 残暴小子





·残暴小子战争卷轴·

持喷毒旗帜的

# 阴郁强蛮人

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

阴郁强蛮人斩刀

4

4+

3+

1

2

暴击 (致命伤)

## 被动

**克拉格诺斯之力:** 当空气中充满了 Waaagh! 能量时, 喷毒旗帜能引导克拉格诺斯本人的威力, 让周围的残暴小子变得更加大胆, 还能抵御有害的巫术。

**效果:** 完全位于该单位 12" 之内的己方残暴小子单位拥有守护 (6+)。

## 任意近战阶段

**沼龙之息:** 喷毒旗帜是用沼龙的断舌制成的, 这些生物极其邪恶, 死后的残骸都会散发出让灵魂枯萎的气息。

**宣布:** 选择与该单位处于近战的所有敌方单位作为目标。

**效果:** 为每个目标各掷一枚骰子。若结果为 1, 则该技能没有效果。若结果为 2-5, 则对目标造成 1 处致命伤。若结果为 6, 则对目标造成 D3 处致命伤。



关键词

英雄、步兵

毁灭、残暴小子



· 残暴小子战争卷轴 ·

# 唤沼萨满

和搅罐地精

近战武器

沼泽树皮法杖

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3

4+

3+

-

D3

技能

暴击 (致命伤)

## 被动

**搅罐地精:** 这只小地精肩负着“搅动药罐”的重要任务。

**效果:** 该单位的搅罐地精为一个指示物。当该单位的搅罐地精位于战场上时, 该单位的施法掷骰结果增加 1 点。如果您为该单位掷出了未修正结果为 4 点或更低的施法掷骰, 则将其搅罐地精移出战场。

## U 每回合限一次 (军队), 己方英雄阶段

**污浊灵药:** 唤沼萨满酿出了令人恶心但能救命的灵丹妙药, 他们将这些药分给了残暴小子, 帮助他们进行战斗。

**宣布:** 选择一个完全位于该单位 12" 之内的己方残暴小子步兵单位作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 3+, 则在本回合内目标的豁免掷骰结果增加 1 点。若结果为 1-2, 则向目标分配 D3 点伤害点数 (无法对这些伤害点数进行守护掷骰)。



关键词

英雄、巫师 (1)、步兵

毁灭、残暴小子



· 残暴小子战争卷轴 ·

# 开膛手

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
刺叉或砍刀	2	4+	3+	-	1	暴击 (致命伤)

## 任意近战阶段

**惊骇战术:** 开膛手在发起攻击之前会用各种手段恐吓敌人, 比如使用可怕的“惊骇盾牌”, 让迷雾中回荡着骇人的战吼。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 3+, 则本回合内, 非英雄单位以该单位为目标所作攻击的命中掷骰结果减少 1 点。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/10)、旗手 (1/10)

毁灭、残暴小子



· 残暴小子战争卷轴 ·

# 残暴小子怪物杀手

近战武器	攻击命中		致伤	撕裂	伤害	技能
屠兽武器	3	4+	3+	1	1	针对凶兽 (+1 撕裂), 暴击 (致命伤)

## 被动

### 抓攫地精

**效果:** 该单位的抓攫地精为一个指示物。如果抓攫地精被移出战场, 该单位不能使用“咽不下的硬骨头”技能。

## 任意近战阶段

**诱饵与陷阱:** 怪物杀手擅长将最可怕的野兽诱惑到陷阱之中, 削弱它们的力量。

**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。如果目标受到了损伤则掷骰结果增加 1 点。若结果为 3+, 则在本回合内目标拥有**后攻**。

**U** 每回合限一次, 反应: 对手宣布为位于该单位 6" 之内的一个敌方凶兽使用狂暴技能

**咽不下的硬骨头:** 抓攫地精身上带有尖刺, 怪物杀手的猎物在吞下他们之后常常会被噎住, 只能再把地精吐出来。当然也有时候这些地精会被直接吃进肚里, 不过兽人觉得这同样很有趣。

**效果:** 掷一枚骰子。若结果为 2+, 则那个狂暴技能没有效果。若结果为 1, 则将该单位的抓攫地精移出战场。



关键词

步兵、勇士 (1/7)、乐师 (1/7)

毁灭、残暴小子



·残暴小子战争卷轴·

# 沼泽头目渣德

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
掠夺棍	5	4+	3+	1	2	暴击(致命伤)
☠️ 污爪的尖爪	6	4+	2+	1	2	伙伴
污爪之咬	1	4+	2+	1	D3+3	伙伴

## ☠️ 被动

### 战损

效果：该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其污爪的尖爪的攻击属性为 4。

## ⚔️ 部署阶段

**狡诈帮：**沼泽头目渣德会将一群名为狡诈帮的捣乱地精带在身边。这些地精是最先接触到裹在耙淤兽腹部的有毒淤泥的。

**宣布：**选择一个位于该单位近战范围内的己方捣乱地精剖切者作为目标。

**效果：**在本场战斗中，目标在完全位于该单位 12" 之内时，其切刀拥有暴击(致命伤)。

## ⚔️ 部署阶段

**打赌大师：**战斗开始时，渣德和捣乱地精狡诈帮便会打赌，看看哪个敌人会最先殒命。

**宣布：**选择一个位于战场上的敌方单位作为赌约。

**效果：**该单位和己方捣乱地精剖切者单位针对赌约所作攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。

## ⚔️ 每回合限一次(军队)，任意回合结束

**伤上加伤：**脾气暴躁而视力又欠佳的污爪拥有灵敏的嗅觉，可以闻到弱者的气息，然后在一阵野蛮的狂暴中扑向已经伤痕累累的猎物。

**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：**进行一次掷骰，骰子数量等于目标拥有的伤害点数。结果中每有一个 5+，便对目标造成 1 处致命伤。

关键词

狂暴

关键词

唯一、英雄、凶兽

毁灭、残暴小子



·残暴小子战争卷轴·

骑耙淤兽的

## 掠夺头目

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
抓钩	3	3+	3+	1	3	暴击(致命伤)
☠ 耙淤兽尖爪	6	4+	2+	1	2	伙伴
耙淤兽之咬	1	3+	2+	1	D3+3	伙伴

## ☠ 被动

## 战损

效果：该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其耙淤兽尖爪的攻击属性为 4。

## ✂ 己方英雄阶段

**耙淤剧毒：**耙淤兽腹部裹着一层烂泥，混有腐烂的碎屑、干掉的沼泽粘液还有它自己的排泄物，周围的残暴小子就用这种剧毒的混合物来涂抹武器。

**宣布：**选择一个完全位于该单位 12" 之内的己方非英雄残暴小子单位作为目标。

**效果：**掷一枚骰子。若结果为 2+，则在本回合内，目标拥有**暴击(致命伤)**的武器的伤害属性增加 1 点。若结果为 1，则对目标造成 D3 处致命伤。

## ⚙ 每回合限一次(军队)，任意回合结束

**伤口感染：**耙淤兽的尖牙利爪上都裹有厚厚的毒素和污垢，因此造成的伤口会很快恶化流脓。

**宣布：**选择一个在回合中被该单位的近战攻击分配了任意伤害点数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。
- 在下一个己方回合开始前，目标所作攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。

关键词

狂暴

关键词

英雄、凶兽

毁灭、残暴小子



·残暴小子战争卷轴·

## 沼泽爬行者

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
网兜和掠夺棍	4	4+	5+	-	1	-
爬行者利爪	6	4+	2+	1	2	伙伴

## 被动

**前进：**与掠夺队一同前进的鼓手打出了充满力量的节奏，激励周围的残暴小子向着敌人进军。

**效果：**完全位于该单位 12" 之内的己方残暴小子步兵单位在使用了奔跑技能后，仍可在同回合使用冲锋技能。

## 任意回合开始

**再生：**巨怪受伤后肉体能以极快的速度进行再生。

**效果：**对该单位进行治疗 (D3)。



关键词

战争机器

毁灭、残暴小子



· 残暴小子战争卷轴 ·  
骑蛮沼巨怪的  
**破坏头目**

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
双尖棒	5	4+	3+	1	2	暴击 (致命伤)
蛮沼巨怪的铁棍	4	4+	2+	2	3	伙伴

### 任意近战阶段

**破坏挽具：**破坏头目战斗时会猛拽蛮沼巨怪  
的挽具，充分激怒这头野兽。

**效果：**向该单位分配 D3 点伤害点数（无法对这些伤害点数进行守护掷骰）。该技能每向该单位分配一点伤害点数，便在本回合内，将该单位的蛮沼巨怪的铁棒的攻击属性增加 2 点。

### 每回合限一次（军队），任意回合结束

**撕扯四肢：**蛮沼巨怪喜欢将敌人从阵中拖出，一个一个扯掉他们的四肢。

**宣布：**选择一个位于该单位 1" 之内的敌方步兵单位作为目标。

**效果：**掷一枚骰子。如果掷骰结果超过了目标的生命属性，则目标单位中的 1 个模型被击杀。

关键词

狂暴

### 任意回合开始

**再生：**巨怪受伤后肉体能以极快的速度进行再生。

**效果：**对该单位进行治疗 (D3)。



英雄、凶兽

关键词

毁灭、残暴小子





· 残暴小子战争卷轴 ·

# 捣乱地精剖切者

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
碎片手雷	8"	1	4+	3+	1	1	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
切刀	2	4+	5+	-	1	-	

## 任意回合结束

**碎片爆破：**捣乱地精剖切者将碎片手雷扔到了敌人脚下，然后赶忙撤到了安全地带。

**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+：

- 对目标造成 1 处致命伤。
- 该单位可以如同处于己方移动阶段时一样，立即使用“后撤”技能，且不会受到后撤技能造成的致命伤。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/10)、旗手 (1/10)

毁灭、残暴小子



·残暴小子战争卷轴·

# 串叉弩箭小子

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
串叉弩: 急速射击	12"	2	4+	3+	1	2	暴击 (自动致伤)
串叉弩: 瞄准射击	18"	1	3+	3+	2	2	暴击 (自动致伤)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
锯齿刀	1	4+	3+	-	1	暴击 (致命伤)	

## 被动

**串叉弩:** 弩箭小子可以快速对附近的敌人进行射击, 也能精心瞄准远处的敌人。

**效果:** 每当该单位使用射击技能时, 其使用串叉弩进行的所有攻击只能选择使用急速射击或瞄准射击武器特性中的一个。

## 己方射击阶段

**射死他们:** 弩箭小子保持静止, 瞄准敌人进行精准的射击。

**效果:** 如果该单位在回合中还未使用移动技能, 且不是在本回合中被部署的, 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。



关键词

步兵、勇士

毁灭、残暴小子



· 残暴小子战争卷轴 ·

# 兽叉杀戮弩

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
兽叉弩箭	24"	2	4+	2+	2	D6	针对凶兽 (+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	
锯齿刀	2	4+	3+	-	1	暴击 (致命伤)	

**每回合限一次 (军队), 己方射击阶段**

**穿刺弩箭:** 当发现庞大的目标时, 弩箭射手会装载强力的穿刺弩箭, 可以击穿最为强大的野兽。

**效果:** 本回合内, 若目标为凶兽, 则该单位的兽叉弩箭的伤害属性为 6。

**己方射击阶段**

**射死他们:** 部署到位后, 兽叉杀戮弩需要一定时间来协调适应, 使每一箭都具有致命杀伤力。

**效果:** 如果该单位在回合中还未使用移动技能, 且不是在本回合中被部署的, 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。



关键词

战争机器

毁灭、残暴小子



· 铁颚兽人战争卷轴 ·

# 哥德拉克

格克之拳

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
大牙的咆哮	8"	6	2+	3+	-	1	近战射击, 伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
粉碎者与狡诈者	8	3+	2+	1	2	针对英雄 (+1 撕裂)	
骷髅 大牙的巨拳与龙尾	8	4+	2+	1	3	针对凶兽 (+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, 其大牙的巨拳与龙尾的攻击属性为 6。

## 每回合限一次(军队), 任意近战阶段

**怪物对决:** 哥德拉克的蛮颚龙大牙强壮且凶恶, 能够将十分庞大的对手碾为齑粉。

**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+, 则选择目标武器中的 1 个。若其拥有**伙伴武器**则必须选择**伙伴武器**。在本回合内, 将该武器的攻击属性减半(向上取整)。

关键词

狂暴

每场战斗限一次, 反应: 您宣布使用一个 Waaagh! 技能

**格克之声:** 哥德拉克的吼叫带有格克之力, 能够激励铁颚兽人冲向敌人, 不顾一切地劈砍、击打、踩踏。

效果: 在下一个己方回合开始前, 完全位于该单位 18" 之内的己方**铁颚兽人**单位所作近战攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

## 任意回合结束

**凯旋之力:** 超霸头目赢得的胜利越多, 就会变得越强壮。

效果: 如果本回合中该单位所作近战攻击向一个敌方单位分配了任意伤害点数, 且那个敌方单位被摧毁, 则给予该单位一个 **Waaagh!** 指示物, 该指示物上限为 3 枚。

在下一个回合结束前, 该单位每拥有 1 个 **Waaagh!** 指示物, 其武器的攻击属性便增加 1 点。

关键词

战帅、唯一、英雄、凶兽、飞行

毁灭、铁颚兽人、蛮颚龙



·铁颚兽人战争卷轴·

骑蛮颚龙的

## 超霸头目

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
蛮颚龙的咆哮	8"	6	2+	3+	-	1	近战射击, 伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
头目砍刀或头目巨斧	8	4+	2+	1	2	针对步兵 (+1 撕裂)	
👤 蛮颚龙的巨拳与龙尾	8	4+	2+	1	3	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, 其蛮颚龙的巨拳与龙尾的攻击属性为 5。

## 🗡️ 每回合限一次(军队), 任意冲锋阶段

**毁灭巨躯:** 壮硕的蛮颚龙就像一股不可阻挡的邪恶雪崩, 将行进路上的一切都碾成碎肉。

**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。如果目标为步兵, 则造成的致命伤数量翻倍。

关键词

狂暴

## ➡️ 被动

**砸穿:** 在蛮颚龙的冲击之下, 敌人的防线瞬间化作尘土。

**效果:** 如果该单位在回合中进行了冲锋, 则其在同一回合中进行跟进移动时, 可以移动 2D6" 而非 3"。

## 🗡️ 任意回合结束

**凯旋之力:** 超霸头目赢得的胜利越多, 就会变得越强壮。

**效果:** 如果本回合中该单位所作近战攻击向一个敌方单位分配了任意伤害点数, 且那个敌方单位被摧毁, 则给予该单位一个 Waaagh! 指示物, 该指示物上限为 3 枚。

在下一个回合结束前, 该单位每拥有 1 个 Waaagh! 指示物, 其武器的攻击属性便增加 1 点。

关键词

英雄、凶兽、飞行

毁灭、铁颚兽人、蛮颚龙



·铁顎兽人战争卷轴·

## 超霸头目

近战武器

头目砍刀

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

8 4+ 2+ 1 2

技能

-

## 己方英雄阶段

**加把劲儿小子们!**：超霸头目吼出的指令激励着手下的狂兽人更勇猛地作战。

**宣布**：选择一个完全位于该单位 12" 之内的己方狂兽人单位作为目标。

**效果**：掷一枚骰子。若结果为 2+，则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。

## 反应：您宣布为该单位使用近战技能

**狂兽人头子**：超霸头目冲入战场时，两侧还跟随着最为强壮凶狠的狂兽人。

**效果**：掷一枚骰子。若掷骰为 3+，则在本回合内，位于该单位近战范围之内己方狂兽人单位所使用的近战武器的攻击属性增加 1 点。

## 任意回合结束

**凯旋之力**：超霸头目赢得的胜利越多，就会变得越强壮。

**效果**：如果本回合中该单位所作近战攻击向一个敌方单位分配了任意伤害点数，且那个敌方单位被摧毁，则给予该单位一个 **Waaagh! 指示物**，该指示物上限为 3 枚。

在下一个回合结束前，该单位每拥有 1 个 **Waaagh! 指示物**，其武器的攻击属性便增加 1 点。

关键词

英雄、步兵

毁灭、铁顎兽人



·铁颚兽人战争卷轴·

# 战鼓手

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
格克棒和摩克棒	6	4+	3+	-	D3	-

## 任意回合结束

**毁灭节拍:** 战鼓手的格克棒和摩克棒敲碎了越来越多敌人的头颅, 狂热的 *Waaagh!* 能量开始汇聚。

**效果:** 如果有任意敌方模型在回合中被该单位的近战攻击所击杀, 则给予该单位 D3 点仪式点数。



关键词

英雄、祭司 (1)、步兵

毁灭、铁颚兽人



· 铁颚兽人战争卷轴 ·

# 疯萨满

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
绿色呕吐物	10"	4	2+	4+	-	D3	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
Waaagh! 法杖	3	4+	3+	1	D3	-	

## 被动

**残暴力量:** 疯萨满能够引导附近的兽人散发出的 *Waaagh!* 能量。

**效果:** 如果有任意拥有 10 个或更多模型的己方铁颚兽人单位完全位于该单位 12" 之内, 则该单位的力量等级增加 1。



关键词

英雄、巫师 (1)、步兵

毁灭、铁颚兽人





·铁颚兽人战争卷轴·

# 狂兽人

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
野蛮武器	3	4+	3+	1	2	针对步兵 (+1 撕裂)
血砍刀	3	4+	3+	2	3	-

该单位中的每个模型都装备有野蛮武器。

- 1/5 的模型可将其装备的野蛮武器替换为血砍刀。
- 勇士无法替换其装备的武器。

## ● 被动

**想打架? :** 绝大多数生物只要被标记了领地的狂兽人狠狠瞪一眼便会立刻偃旗息鼓。

**效果:** 生命属性为 1 或 2 的敌方模型与该单位处于近战时无法争夺目标。



步兵、勇士

关键词

毁灭、铁颚兽人、狂兽人



·铁颚兽人战争卷轴·  
硬皮小子

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
砍刀或大棒	2	4+	3+	1	1	针对冲锋 (+1 撕裂)

### 任意近战阶段

**盾击：**硬皮小子的盾牌是一块很厚的铁板，上面装有尖刺和铁牙，因此也是致命的武器。

**宣布：**选择一个与该单位处于近战、且在回合中进行了冲锋的敌方单位作为目标。

**效果：**为该单位中的每个模型都进行一次 D6 的盾击掷骰。结果中每有一个 6+，便对目标造成 1 处致命伤。



关键词

步兵、勇士、旗手 (1/10)

毁灭、铁颚兽人



·铁顎兽人战争卷轴·  
**野猪骑兵**

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
砍刀或铁斧	3	4+	3+	1	1	针对骑兵 (+1 撕裂)
野猪獠牙	4	4+	2+	-	1	冲锋 (+1 伤害), 伙伴

### 任意冲锋阶段

**野猪骑兵冲锋:** 即使在喜好毁灭的铁顎兽人看来, 野猪骑兵在冲锋时的屠杀场面也惨不忍睹。

**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:** 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。如果目标为**骑兵**, 则造成的致命伤(若有)增加 1 处。



关键词

骑兵、勇士

毁灭、铁顎兽人



· 铁颚兽人战争卷轴 ·

# 砸砧者佐格洛克

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
碎颅锤	5	4+	2+	1	2	-
破御砍刀	2	4+	2+	2	3	-
野猪巨钳	4	4+	3+	-	1	-

该单位装备有一个碎颅锤与下列选项中的 1 个：

- 破御砍刀
- 野猪巨钳

## ⚙ 被动

**科隆克：** 这只石肩跳跳的头痛只有被砸时才能得到缓解，是一块完美的砧板。

**效果：** 科隆克为一枚指示物。当科隆克处于战场上时，您可以为该单位重掷铸造掷骰。

如果您为该单位掷出了未修正结果为 1 的豁免掷骰，则在**攻击技能**结算完毕之后（仍分配伤害点数）将其**科隆克**移出战场。

## ⚙ 被动

**破御砍刀：** 这把砍刀不仅能劈开骨头，还能粉碎奥术防御和其他魔法保护。

**效果：** 如果该单位的破御砍刀所作攻击成功命中，则被攻击的目标在本场战斗中拥有破御关键词。无法为破御单位进行守护掷骰。

## ⚔ 己方英雄阶段

**大绿神之力：** 佐格洛克用自己的“敲打工具”引导着原始的 Waaagh! 能量，为周围兽人的武器赋予力量。

**宣布：** 选择一个完全位于该单位 12" 之内且对其可见的己方铁颚兽人步兵单位作为目标。

**效果：** 进行一次 D6 的铸造掷骰。如果该单位装备有野猪巨钳，则掷骰结果增加 1 点。若结果为 4+，则在下一个己方回合开始前，目标的近战武器拥有**暴击**（致命伤）。

关键词

唯一、英雄、步兵

毁灭、铁颚兽人



·铁颚兽人战争卷轴·

# 硬皮小子大头目

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
头目铁斧与砍刀	7	4+	3+	1	2	-

## 被动

**铁腕领袖：**只要在头目周围，没有硬皮小子敢当逃兵。

**效果：**如果一个完全位于该单位 12" 之内的己方硬皮小子单位使用了“集结”命令，则您可以进行额外 3 次 D6 集结掷骰。

## 被动

**砸起来！：**在大头目眼中，盾牌就是用来撞击的，他们会确保手下的小子们正确使用盾牌。

**效果：**完全位于该单位 12" 之内的己方硬皮小子单位的盾击掷骰结果增加 1 点。



关键词

英雄、步兵

毁灭、铁颚兽人



·铁顎兽人战争卷轴·

# 疯癫狂兽人

近战武器

锁链锤

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

6

4+

3+

1

1

技能

针对步兵 (+1 撕裂)

## 被动

**狂战士：**这些狂兽人完全放弃了沉重的盔甲，只为尽快冲入战斗。

**效果：**该单位在使用过**奔跑**技能后，仍可在同回合中使用**冲锋**技能。



关键词

步兵、守护 (5+)

毁灭、铁顎兽人、狂兽人



· 铁颚兽人战争卷轴 ·  
骑巨嘴野猪的  
**长牙头目**

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
野猪砍刀	7	4+	2+	1	2	-
杀戮铁斧	4	4+	3+	1	1	-
骷髅 巨嘴野猪獠牙	5	4+	2+	2	2	伙伴
巨嘴野猪前蹄	4	5+	2+	-	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，其巨嘴野猪獠牙的攻击属性为 3。

被动

不可阻挡的惯性：一旦巨嘴野猪开始冲锋，便只有在撞上什么之后才能停下来。巨嘴野猪不断加速，冲击力也会愈发致命。

效果：每当该单位使用冲锋技能时，便获得 1 点惯性点数。

每当该单位使用奔跑技能时，便获得 2 点惯性点数。

该单位可同时拥有最多 3 点惯性点数。

该单位巨嘴野猪獠牙的伤害属性提升，具体增加点数与其拥有的惯性点数相等。在每个战斗回合结束时，将该单位的惯性点数减少 1 点，最少减少为 0 点。

每回合限一次（军队），任意冲锋阶段

兽群首领：长牙头目带领着整支野猪狂潮军队，争先恐后地朝着敌人冲去。

宣布：如果该单位在本阶段进行了冲锋，则选择至多 3 个完全位于该单位 12" 之内且在本回合进行了冲锋的己方巨嘴野猪单位作为目标。

效果：每个目标拥有的惯性点数都增加 1 点。

关键词

狂暴



关键词

英雄、凶兽

毁灭、铁颚兽人、巨嘴野猪



·铁顎兽人战争卷轴·

# 裸衣蛮兵

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

狂怒武器

3

4+

2+

1

2

针对凶兽 (+1 撕裂)

## 被动

**狂战士：**这些狂兽人完全放弃了沉重的盔甲，只为尽快冲入战斗。

**效果：**该单位在使用过**奔跑**技能后，仍可在同回合中使用**冲锋**技能。

## 被动

**无边狂怒：**裸衣蛮兵只要一接近敌人便会毫不犹豫地释放自己的怒火。

**效果：**如果该单位在回合中进行了冲锋，则其在本回合内拥有**先攻**。



关键词

步兵

毁灭、铁顎兽人、狂兽人





·铁颚兽人战争卷轴·

携乱砍小队的

## 巨嘴野猪

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
铁斧	4	4+	3+	1	2	-
杀戮铁斧	4	4+	3+	1	1	-
巨嘴野猪獠牙	5	4+	2+	2	2	伙伴
巨嘴野猪前蹄	4	5+	2+	-	D3	伙伴

## 被动

**不可阻挡的惯性：**一旦巨嘴野猪开始冲锋，便只有在撞上什么之后才能停下来。巨嘴野猪不断加速，冲击力也会愈发致命。

**效果：**每当该单位使用**冲锋**技能时，便获得1点**惯性**点数。

每当该单位使用**奔跑**技能时，便获得2点**惯性**点数。

该单位可同时拥有最多3点**惯性**点数。

该单位**巨嘴野猪獠牙**的伤害属性提升，具体增加点数与其拥有的**惯性**点数相等。在每个战斗回合结束时，将该单位的**惯性**点数减少1点，最少减少为0点。

## ➤ 每回合限一次（军队），己方移动阶段

**开辟道路：**乱砍小队的工作就是在拥挤的敌阵中开辟出一条道路，确保巨嘴野猪能够保持冲锋的势头。

**效果：**如果该单位处于近战，则其可以移动一段距离，不超过其移动属性。该单位在移动时可以穿过模型与敌方单位的近战范围，但在移动结束时不能处于近战。

随后，选择该单位在这次移动中穿过的所有敌方单位作为目标，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。然后，该单位获得2点**惯性**点数。

关键词

核心、移动、狂暴

关键词

凶兽

毁灭、铁颚兽人、巨嘴野猪



·铁顎兽人战争卷轴·

# 巨嘴野猪暴徒

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
铁斧	4	4+	3+	1	2	-
巨嘴野猪獠牙	5	4+	2+	2	2	伙伴
巨嘴野猪前蹄	4	5+	2+	-	D3	伙伴

## 被动

**不可阻挡的惯性：**一旦巨嘴野猪开始冲锋，便只有在撞上什么之后才能停下来。巨嘴野猪不断加速，冲击力也会愈发致命。

**效果：**每当该单位使用冲锋技能时，便获得1点惯性点数。

每当该单位使用奔跑技能时，便获得2点惯性点数。

该单位可同时拥有最多3点惯性点数。

该单位巨嘴野猪獠牙的伤害属性提升，具体增加点数与其拥有的惯性点数相等。在每个战斗回合结束时，将该单位的惯性点数减少1点，最少减少为0点。

## 每回合限一次（军队），任意近战阶段

**践踏入土：**就算敌人奇迹般地躲过了巨嘴野猪的冲锋，也需要一些时间来恢复理智。

**宣布：**如果该单位在回合中进行了冲锋，则选择位于其1"之内的一个敌方单位作为目标。

**效果：**掷一枚骰子，将掷骰结果与该单位拥有的惯性点数相加。若最终结果为5+，则在本回合内目标拥有后攻。

关键词

狂暴

凶兽

关键词

毁灭、铁顎兽人、巨嘴野猪



# SPEARHEAD

## 兽人战斗氏族

### 沼泽潜伏帮

本先锋军队中包含以下单位：

#### 将领

- ◆ 骑巨型牙咬兽的杀戮头目

#### 单位

- ◆ 1 个手持喷毒旗帜的阴郁强蛮人
- ◆ 3 个串叉弩箭小子
- ◆ 5 个开膛手
- ◆ 5 个开膛手
- ◆ 1 个兽叉杀戮弩



对残暴小子来说，公平战斗是一种愚蠢的想法。沼泽潜伏帮充分代表了这些兽人残忍狡诈的战斗思维，他们唯一的任务就是让敌人陷入痛苦无助的伤残状态。在杀戮头目的狡猾指引下，这群兽人会在界域的旷野中追踪猎物数日，等待完美的时机来发起致命的伏击。

在残暴小子们看上的猎物发现自己在被追踪时，从迷雾中飞出的数十发倒刺箭矢就已经刺入了他们的身躯，欢呼的弩箭小子们因猎物的惊慌反应而感到喜悦。任何足以对兽人造成威胁的庞然大物将被兽叉杀戮弩发射的巨大鱼叉消灭。在敌人因这些致命的箭雨而不知所措时，杀戮头目便会骑着巨型牙咬兽发起冲锋，用血淋淋的战利品来证明自己的狡诈智慧。紧跟在头目后方的是一群身型修长的兽人战士，由手持喷毒旗帜的阴郁强蛮人带领。开膛手们向受伤的敌人发起进攻，使用涂抹了剧毒的武器将敌人开膛破肚，或者戳瞎双眼——当然，也会有一些人被活捉，在之后用来进行折磨娱乐。

---

*“真不幸，长耳朵。你肯定是希望和伙计们一样直接死掉，是不是？”*

— 阴郁强蛮人“削切者”格里克斯塔布

---

## 战斗特质

**X** 每场战斗限一次，任意近战阶段

**残暴小子 WAAAGH!:** 残暴小子按照典型的摩克方式将敌人包围起来，再发动 *Waaagh!* ——这时候，敌人通常就已经难逃一死了。

**宣布:** 选择己方将领来使用此技能，随后选择另一个完全位于其 12" 内的己方单位来作为目标。

**效果:** 己方将领和目标在阶段中拥有先攻。



**军团技能:** 选择以下 1 个军团技能。

**U** 被动

**喧哗吵闹:** 在战斗的前夜，残暴小子们会彻夜不眠地奏响战鼓和骨铃，确保敌人无法安宁休整。

**效果:** 在第一战斗轮次中，敌方单位进行攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。

**U** 第一战斗轮次开始

**全身是泥:** 在经过了一阵“大思考”之后，一群兽人决定用泥覆盖自己全身，让他们能够悄悄接近不知情的敌人。

**宣布:** 选择一个己方单位来使用此技能。

**效果:** 在本场战斗中，该单位对其 12" 外的敌方模型不可见。

**强化:** 给予您的将领以下 1 个强化。

**U 被动**

**自大狂人:** 这位极度自私的头目会利用一切资源来保护自己。

**效果:** 如果任何其他己方单位位于己方将领的近战范围内, 那么在您对该将领分配任何伤害点数前, 掷一枚骰子。若结果为 4+, 您必须将那点伤害点数分配至其中一个其他己方单位。

**7 每场战斗限一次, 敌方移动阶段**

**摩克眼石:** 摩擦这块暗灰色石头时, 它会制造一片纷乱的浓雾, 保护持有者和盟友不受伤害。

**效果:** 在下一个射击阶段中, 完全位于己方将领 12" 内的己方单位拥有**守护(5+)**。

**7 每回合限一次, 己方英雄阶段**

**狡诈计划:** 这位狡猾的杀戮头目喜欢假装进行撤退来将猎物吸引至致命的陷阱中。

**宣布:** 选择一个完全位于己方将领 12" 内的己方单位。

**效果:** 如果选择的单位在回合中使用**后撤**技能, 不要对其造成致命伤, 并且选择的单位可以在回合中依旧使用**射击**和/或者**冲锋**技能。

**U 每场战斗限一次, 任意近战阶段**

**迷眼灰:** 这种储存在隔热小包里的怪异灰烬一直保持着阴燃状态。持有者可以将它撒向敌人, 制造一片灼热灰烬, 遮蔽目标的视线并造成强烈的痛苦。

**宣布:** 选择一个与己方将领处于近战的敌方单位并掷一枚骰子。

**效果:** 若结果为 1-4, 那个单位在当前阶段中进行攻击的命中掷骰结果减少 1 点。若结果为 5+, 那个单位在本场战斗中进行攻击的命中掷骰结果减少 1 点。

移动

信念

10

10"

3+

忠诚

2

控制

杀戮头目是狡诈的统帅，擅长使用自己的“思考肌肉”来指引手下的兽人们设下埋伏和陷阱。在赢得了多场胜利后，他们得到了手下们的些许信任，就算是在不利的情况下也会遵循计划进行战斗。他们将最凶恶的野兽驯服成为坐骑，并引以为豪。巨型牙咬兽是极为致命的猛兽，它们行动敏捷，并且容易被激怒，能够轻松穿梭于残暴小子的沼泽领地。在发现猎物后，它们会扑向目标，并发出像是从两处同时传来的响亮吼声。

• 先锋军战争卷轴 •  
骑巨型牙咬兽的  
杀戮头目

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
锯齿头目刺叉	4	3+	3+	1	2	暴击 (致命伤)
牙咬兽的碎骨尖牙	5	4+	3+	1	2	伙伴

● 己方英雄阶段

一切都在计划之内：残暴小子通常都会对杀戮头目的狡诈成就感到崇敬，只要老大拥有计划，他们就愿意在不利的情况下继续战斗。

**宣布：** 选择一个完全位于该单位 9" 内的己方单位为目标。您不能选择该单位。

**效果：** 在下一个己方回合开始前，目标单位的控制分数增加 3 点。



关键词

英雄、骑兵

移动

5"

倍射

5

5+

强效

2

控制

兽人并不是以精准的射击技巧而闻名，但被称为“大射手”的残暴小子明白在远处致残目标所带来的好处。兽叉杀戮弩被用于击杀凡世诸域中最为强大的怪物，它们所发射的巨型弩矢能够轻松击穿厚重的硬壳和骨甲。这些强力的武器也能够一次穿刺多个人形目标。

• 先锋军战争卷轴 •

## 兽叉杀戮弩

武器图标	武器名称	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
	远程武器 兽叉弩箭	24"	2	4+	2+	2	D6	暴击 (自动致伤)
	近战武器 锯齿刀		2	4+	3+	-	1	暴击 (致命伤)

### 被动

**穿刺:** 兽叉杀戮弩的设计能对巨型敌人造成极大的伤害。

**效果:** 该单位在以凶兽为目标进行攻击时，兽叉弩箭的伤害属性变为6，而不是D6。



关键词

战争机器

移动

5"

信  
生

6

4+

豁免

5

控制

阴郁强蛮人是残暴小子中的勇士，斩下敌人的首级是他们最大的乐趣。只有他们拥有将喷毒旗帜带上战场的殊荣，每个喷毒旗帜都是拥有各种奇异力量的邪恶圣物。在敌人接近时，这面异常的旗帜能够吐出恶臭的毒雾，再强大的敌人也会被熏倒在地。

• 先锋军战争卷轴 •  
手持喷毒旗帜的

## 阴郁强蛮人



近战武器

攻击

命中

致伤

撕裂

伤害

技能

阴郁强蛮人砍刀

4

4+

3+

1

2

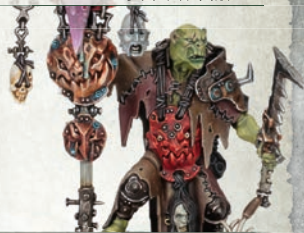
暴击 (致命伤)

### 任意近战阶段

**沼龙之息:** 喷毒旗帜通常在沼龙的断舌旁制作而成，这种生物极其邪恶，以至于死后残骸都会散发出让灵魂枯萎的气体。

**宣布:** 为与该单位处于近战的每一个敌方单位各掷一枚骰子。

**效果:** 若结果为 1, 无视发生。若结果 2-5, 对那个敌方单位造成 1 处致命伤。若结果为 6, 对那个敌方单位造成 D3 处致命伤。



关键词

英雄、步兵





移动

5"

重生

2

5+

豁免

1

控制

开膛手是残暴小子肮脏的核心部队，举着龇牙咧嘴的惊悚护盾缓缓接近敌人。这些残暴的绿皮以凶恶狡猾著称，用邪恶的带毒武器干掉敌人是他们的乐趣和消遣。他们的外表也会使敌人感到恐惧或者迷惑。

• 先锋军战争卷轴 •

## 开膛手

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
邪恶斧	2	4+	3+	-	1	暴击（致命伤）

### 任意近战阶段

**恐吓战术：**开膛手会用尽一切手段来惊吓敌人。

**效果：**掷一枚骰子。若结果为 3+，那么在当前阶段中，以该单位为目标进行的攻击的命中掷骰结果减少 1 点。本技能效果对英雄进行的攻击无效。



关键词

步兵

移动

5"

倍生

2

5+

豁免

1

控制

串叉弩箭小子持有的强大弩弓只需一箭就能将冲锋的战马击倒。每一支弩箭上都涂有剧毒，因此就算只是被它们擦伤也会造成严重的伤害。

• 先锋军战争卷轴 •

## 串叉弩箭小子

远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
串叉弩	18"	2	4+	3+	1	2	暴击 (自动致伤)
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
锯齿刀		1	4+	3+	-	1	暴击 (致命伤)

## 被动

**射死他们：**弩箭小子们喜欢停留在原地，小心翼翼地瞄准射击。

**效果：**如果该单位在回合中没有使用移动技能，那么其射击攻击的命中掷骰结果增加 1 点。



关键词

步兵