

毁灭预兆

自从野蛮神明克拉格诺斯的苏醒以来，毁灭势力的无数野蛮生物开始了无脑的毁灭庆祝。他们拥有着一种野蛮的疯狂，在凡世诸域四处横冲直撞，肆意破坏任何出现在他们去路上的事物。

绿皮部落一直以来都威胁着凡世诸域中的各个文明国度。当格卡摩卡的后裔在伟大 Waaagh! 的召集下组成大军时，他们就如同绿色雪崩将敌人彻底压垮。这些生物享受着纯粹的暴力，尤其是在破坏神王西格玛的人民花费大量心血建立的边境定居地时。

在野兽时代中，古胡尔的狂野灵魂正处于力量的巅峰，它的威胁愈加严重。地震神克拉格诺斯的觉醒吸引了大量盘踞洞穴的原始野兽、信仰蜘蛛的地精和粗壮的铁颚兽人，每一个都极其残暴。那些没有加入席卷诸域 Waaagh! 的人则会前去寻找自己认为有价值的战斗。

从在此处潜伏的残暴小子到对蘑菇上瘾的暗怨地精部落，瘤林和野兽界域中的其他凶险之地一样都是

绿皮部落的领地。当地饥饿的食人魔对这个地方有着一种特殊的敬畏，因为这里为他们的暴食仪式提供了无限量的兽肉。至于掠食废墟（如果从俘虏那得来的消息可靠的话），那里一定埋藏着各种各样的金银财宝，可以进行掠夺、亵渎或单纯地敲成碎片。

暗怨地精居住在凡世诸域中最为阴冷黑暗的敌方，他们享受着一切粘稠和肮脏的事物。这些生物邪恶且尖锐，十分喜欢饮用致幻性的蘑菇药剂，并在之后组成大队前去掠夺或破坏。“暗怨地精”这一词实际指的是由地精、巨怪和巨魔组成的松散联盟。这些生物会以各种原因和形式群居在一起，通过勒索、蛮力或者相互受益来保持团结。居住在瘤林中的暗怨地精通常会聚集在大臭角的阴影下，这个腐烂的蘑



菇如同高山一样巨大。这些地精的人数似乎在逐日壮大，他们的肮脏存在已经逐渐开始将土地变成恶心的烂泥。

兽人战斗氏族可以说是野兽界域中的主要势力，是任何居住在松迪亚的人都畏惧的威胁。残暴小子在近期极其活跃，沿着长牙海岸进行破坏突袭并进入遗骸密林。大片土地被沼泽的污水淹没，这些狡猾的兽人意图用这种形式来改变更多松迪亚的环境。如果塔拉西斯的塑域引擎可以被利用，那么松迪亚的受困居民将面对极大的灾难。

粗暴的铁颚兽人并不像残暴小子那样具有野心，但是瘤林提供了他们所渴望的暴力。大量身穿铁甲的暴徒冲入森林，寻找任何可以靠殴打来驯服的凶兽或痛揍的敌人。

居住在松迪亚的碎骨兽人部落向瘤林发起朝圣，他们相信这片森林中的食肉巨树与古胡尔的狂怒野兽之魂有着联系。他们意图将这个受拘束的能量释放，寻找区域中最为巨大且致命的怪物，将它们的骨头敲碎来释放其中蕴藏魔法。

古胡尔的食人魔一直以来都十分重视瘤林，这里为他们提供了大量的食物——也就是他们唯一在意的东西。食人魔屠夫认为整片森林是吞噬之神的饥饿所产生的一种现象。这些体型硕大的暴徒能够抵御这里的掠食动物和敌对部队的不断袭击，在森林中寻找着下一顿晚餐。大部分食人魔对所谓的掠食废墟和宝藏并不感兴趣，他们只会带走那些能用来与人类或其他生物换取食物的东西。不过，屠夫和他的手下们想要打开瘤林的胃口，让它不断进食。他们依靠可怕的烹饪仪式在森林的地面撕开了一张巨口，并向其中投入大量血肉和动物尸体。



在充斥着野兽的瘤林深处，铁颚兽人的蛮横战士找到了能够满足自己暴力欲望的完美地区。

毁灭凶兽

松迪亚的旷野是上千种可怕怪物的家园，他们都是极其巨大且野蛮的生物。据说有些战队成功地将这样一种毁灭的象征驯服，他们究竟是如何在不被碾成肉泥的情况下达成这种成就依旧是一个谜题。

酗酒巨魔

酗酒巨魔是在凡世诸域四处进行破坏的巨大粗汉。有时，他们会加入毁灭的战队，用自己的实力来换取鲜肉、烈酒和暴力。

酗酒巨魔



伤害表		
分配伤害点数	移动	伤害
0-10	6	4/8
11-20	5	4/6
21-30	4	3/6
31-40	3	3/4
41-44	2	2/4

酗酒巨魔技能	
	【双骰】醉酒跌撞： 掷相当于该技能数值数量的骰子。直到该战士激活结束前，每有一个掷骰结果为1，该战士的移动属性减少1英寸（最低降至1英寸），随后，每有一个掷骰结果为2+，该战士的移动属性增加1英寸。
	【三骰】大力脚踢： 直到该战士的激活结束前，该战士下一次在一名可见敌方战士的1英寸内结束移动时，选择一名其1英寸内的可见敌方战士。对那名战士分配相当于该技能数值数量的伤害点数。
	【四骰】恶毒头撞： 选择一名该战士1英寸内的可见敌方战士并掷相当于该技能数值数量的骰子。每有一个结果为3+，对那名战士分配相当于该技能数值数量的伤害点数。

伏网巨蛛

伏网巨蛛从丝线缠绕的巢穴中钻出，向猎物发起突袭。

伏网巨蛛



伤害表		
分配伤害点数	移动	伤害
0-10	8	4/8
11-20	7	4/6
21-30	6	3/6
31-40	5	3/4
41-54	4	2/4

伏网巨蛛技能	
	【双骰】爬墙生物： 直到该战士的激活结束前，该战士在攀爬时，不要计算垂直移动的距离。
	【三骰】瘫痪毒液： 直到该战士的激活结束前，每当该战士完成攻击行动后，掷一枚骰子。若结果为2+，那么直到战斗轮次结束前，那次攻击行动的目标不能进行移动行动或脱离行动。
	【四骰】拖拽猎物： 选择一名该战士1英寸内的敌方战士。将那名战士移除战场，随后将其部署在该战士的1英寸内。之后，该战士对那名战士进行一次额外的攻击行动。

黯湿巨怪

巨怪是从原始魔法黏液中诞生的邪恶怪物，而黯湿巨怪则是所有巨怪亚种中最为危险的存在，他们能够轻易恢复严重的伤损，并将敌人毁灭。



伤害表

分配伤害点数	移动	伤害
0-10	5	4/8
11-20	5	4/6
21-30	4	3/6
31-40	4	3/4
41-44	3	2/4

黯湿巨怪技能



【双骰】**蹦跳野兽跟班**：为该战士 3 英寸内的每一个可见敌方战士掷一枚骰子。若结果为 2+，对进行掷骰的战士分配 1 点伤害点数。



【双骰】**巨怪再生**：为该战士移除最多相当于该技能数值数量的伤害点数。



【三骰】**粉碎之握**：选择一名该战士 1 英寸内的可见敌方战士并掷相当于该技能数值数量的骰子。每有一个结果为 4+，对那名战士分配 2 点伤害点数。



酗酒巨魔发着酒疯在废墟中横冲直撞，为紧跟在后的铁颚兽人开辟去路。



毁灭奴仆

每当毁灭实力的队伍在各地横行时，他们很快就会将脾气暴躁的丑陋生物吸引而来。这些生物的力量、韧性和缺乏卫生的表现使得他们十分受欢迎。

毁灭奴仆技能	
	【反应】臭气熏天： 一名战士在成为近战攻击行动的对象时，在进行命中掷骰前可以使用此反应。那次攻击行动的攻击属性降低 1 点，最低降至 1。
	【双骰】恶臭呕吐： 掷相当于该技能数值数量的骰子。每有一个结果为 5+，选择该战士 6 英寸内的一名可见敌方战士。对那名战士分配 D3 点伤害点数。
	【双骰】巨怪再生： 为该战士移除最多相当于该技能数值数量的伤害点数。

恶水巨怪 175

							
	1	4	5	2/5			

4 4 28

石腹巨怪 185

							
	1	3	5	3/6			

4 5 28



石腹巨怪凶恶且愚笨，他们能够恢复几乎任何不过度严重的损伤。

暗怨地精

虽然暗怨地精缺乏勇气和技巧，但他们能依靠人数、狡猾和恨意去弥补。他们持有各种粗糙的尖锐武器并且拥有各种原始的蛮兽，这些绿皮痴人对任何遭遇他们的人来说都是一种威胁。

暗怨地精战士技能

	【反应】成群结队： 一名战士可以在一名敌方战士在其 3 英寸内结束移动行动且对其可见时使用此反应。选择另一名己方战士。那名战士进行一次额外的移动行动。在那次移动行动结束后，选中的战士必须位于那名进行了移动行动的敌方战士的 1 英寸内。
	【反应】孢子云： 一名战士在其 3 英寸内的一名己方战士成为远程行动的目标时，在进行命中掷骰前可以使用此反应。直到战斗轮次结束前，在该战士 3 英寸内的己方战士被视为拥有掩护。
	【双骰】背刺小队： 一名战士只有在其 1 英寸内有一名可见的己方战士时才能使用此技能。直到该战士的激活结束前，该战士进行的近战攻击行动的攻击和力量属性增加 1 点。
	【双骰】投掷刺网： 选择一名该战士 3 英寸内的可见敌方战士并掷一枚骰子。若结果为 3+，那么直到战斗轮次结束前，那么战士无法进行移动行动或脱离行动。
	【三骰】疯冠毁灭： 掷一枚骰子。该战士可以进行一次最大距离为掷骰结果两倍的移动行动。如果该战士在一名敌方战士的 1 英寸内完成那次移动行动，那么选择其 1 英寸内的一名可见敌方战士。对那名战士分配相当于掷骰结果数量的伤害点数。
	【三骰】蜘蛛毒咬： 选择一名该战士 1 英寸内的可见敌方战士并掷相当于该技能数值数量的骰子。每有一个结果为 4+，对那名战士分配 3 点伤害点数。
	【三骰】朝那儿走！： 选择该战士 4 英寸内拥有野兽 (🐾) 铭文标记的己方战士，那名战士进行一次额外的移动行动。
	【四骰】鬼祟刺击： 该战士进行一次额外的移动行动。随后，该战士可以进行一次额外的近战攻击行动。此外，将该技能的数值添加至那次近战攻击行动的暴击所分配的伤害点数中。

暗怨地精英雄技能

	【双骰】蜘蛛神之速： 直到战斗轮次结束前，在该战士 6 英寸内激活并拥有毁灭者 (☠️) 铭文标记的己方战士的移动属性增加 1 英寸。
	【三骰】好好捅他们： 直到战斗轮次结束前，该战士 6 英寸的可见己方战士进行的近战攻击行动的攻击属性增加 1 点。
	【三骰】魔法孢子颚： 为该战士 3 英寸内的每一名可见敌方战士掷一枚骰子。若结果为 3-4，对进行掷骰的战士分配 1 点伤害点数。若结果为 5+，对进行掷骰的战士分配相当于该技能数值数量的伤害点数。
	【四骰】我才是老大，给我好好捅他们！： 直到战斗轮次结束前，将该技能的数值添加至该战士 6 英寸内拥有暗怨地精 (👹) 阵营铭文标记的己方战士进行的近战攻击行动的攻击属性。



狂月头目

暗怨地精鬼崇小子

骑巨型洞穴跳跳的
狂月头目

						285	
2	4	5	2/5				
					↑8	☉5	☠26

月族头目

						110	
1	4	3	2/4				
					↑4	☉4	☠12

狂月头目

						135	
7	2	4	3	2/4			
					↑4	☉4	☠16

跳跳骑兵头目

						255	
1	5	4	2/4				
					↑10	☉4	☠20

菌窟萨满

						125	
3-7	2	3	3/6				
						125	
1	3	3	2/4				
					↑4	☉3	☠16

蛮精头目

						245	
2	4	4	2/5				
					↑8	☉5	☠20

蛛行者头目

						245	
2	4	4	2/5				
					↑10	☉4	☠26

编网者萨满

						125	
3-7	2	3	3/6				
						125	
1	3	3	2/4				
					↑4	☉3	☠16

蜘蛛骑兵头目

						185	
3-12	3	3	1/3				
						185	
2	3	3	2/4				
					↑10	☉4	☠20



跳跳骑兵头目

蛮精头目



蜘蛛骑兵

3-12	2	3	1/3		
2	3	3	1/4		

10 4 15

射手

3-12	2	3	1/3		
1	3	2	1/2		

4 3 6

鬼祟嗅行者

1	3	2	1/4		

4 3 12

洞穴跳跳

1	3	4	1/4		

4 3 10

装备匕首和月盾的刺枪手

1	3	2	1/3		

4 4 6

跳跳驱役人

1	3	2	1/3		

4 3 6

装备尖矛和月盾的刺枪手

2	2	2	1/4		

4 4 6

跳跳骑兵

1	4	4	2/4		

10 4 15

装备刺网的刺枪手

1	3	2	1/2		

4 3 6

暴球屁精

2	3	4	2/5		

8 5 15

邪月狂热者

3	3	4	2/5		

5 5 6

孢菌狂热者

3	3	5	1/4		

5 4 6

屁话神棍

本页上的战士卡同时拥有暗怨地精 (☾) 和盟友 (☺) 铭文标记。这意味着以下每一名战士可以被作为普通战士添加至暗怨地精战队, 或者作为盟友添加至其他毁灭战队。

屁话神棍技能

 	<p>【反应】死前复仇: 一名战士在成为一次近战攻击行动的目标时, 在伤害总和结算后, 分配伤害点数前, 如果伤害点数足够将该战士击倒, 那么该战士可以使用此反应。掷一枚骰子, 若结果为 4+, 对进行攻击行动的战士分配 3 点伤害点数。</p>
 	<p>【双骰】催眠: 选择一名该战士一定距离内的敌方战士并掷一枚骰子, 距离的英寸数相当于该技能的数值。若结果为 3+, 那么直到战斗轮次结束前, 那名战士不能进行移动行动或脱离行动。</p>
 	<p>【双骰】私酿药剂: 选择一名该战士 3 英寸内的可见己方战士。直到战斗轮次结束前, 那名战士进行的下一次近战攻击行动的攻击属性增加 3 点。</p>
 	<p>【双骰】特效药剂: 选择一名该战士 3 英寸内的可见己方战士。直到战斗轮次结束前, 将该技能的数值添加那名战士下一次进行近战的攻击行动的力量属性。</p>
 	<p>【三骰】鬼怪舞蹈: 选择一名该战士 6 英寸内的可见己方战士。直到战斗轮次结束前, 那名战士的移动属性增加 3 英寸。</p>
 	<p>【三骰】真菌云: 选择一名该战士一定距离内的敌方战士, 距离的英寸数相当于该技能的数值。直到战斗轮次结束前, 那名战士进行的攻击行动的攻击属性减去该技能数值的一半 (向上取整), 最低降至 1。</p>

妖眼

70

  1 3 2 1/4

 

 

 

4 3 12

吓人精

90

  1 4 2 1/4

 

 

 

4 3 16

蘑菇师

85

  2 3 2 1/4

 

 

 

4 3 16

酒贩子

70

  1 4 2 1/3

 

 

 

4 3 12

毒攻手

75

  2 3 2 1/4

 

 

 

4 3 12

碎骨兽人

没有任何人能够准确预测到碎骨兽人在战斗中会怎么做，甚至连他们自身也是如此。他们身上涂有神秘的战争纹身，使用粗糙但有效的武器。这些狂热者用无拘的力量发起冲锋，在压垮敌人的同时胡言乱语。

碎骨兽人战士技能	
	【反应】活跃起来： 一名战士可以在一名敌方战士在其 3 英寸内结束移动行动时使用此反应。在该战士 3 英寸内选择另一名己方战士。那名战士进行一次额外的移动行动。在那次移动行动结束后，选中的战士必须位于那名进行了移动行动的敌方战士的 1 英寸内。
	【双骰】冲锋！： 一名战士只有在其 6 英寸内拥有一名可见敌方战士时才能使用此技能。该战士进行一次额外移动行动，并且在结束移动行动时必须比原先更接近最近的可见敌方战士。
	【双骰】尖牙小刀： 选择一名该战士 1 英寸内的可见敌方战士并掷一枚骰子。若结果为 3+，对那名战士分配 3 点伤害点数。
	【双骰】兽魂护符： 直到战斗轮次结束前，该战士 6 英寸内的己方战士的韧性属性增加 1 点。
	【三骰】战猪冲锋： 直到该战士的激活结束前，该战士下一次在一名敌方战士的 1 英寸内完成移动行动时，选择其 1 英寸内的一名可见敌方战士。对那名战士分配相当于该技能数值数量的伤害点数。
	【三骰】超多箭矢： 在本次激活中，将该技能数值的一半（向上取整）添加至该战士下一次进行的远程攻击行动的攻击属性。
	【四骰】狂暴毁灭者： 直到该战士的激活结束前，该战士进行的攻击行动的攻击属性增加 1 点。此外，直到该战士的激活结束前，在一名敌方战士被该战士进行的攻击行动击倒后，该战士可以进行一次额外的移动行动。

碎骨兽人英雄技能	
	【双骰】奇怪跳跳： 直到该战士的激活结束前，该战士进行的远程攻击行动的攻击属性增加 1 点。
	【三骰】Waaagh！： 直到战斗轮次结束前，将该技能数值的一半（向上取整）添加至在该战士 6 英寸内开始移动行动的己方战士的移动属性。
	【三骰】仪式舞蹈： 为该战士 6 英寸内的每一名己方战士移除最多 D3 点伤害点数（为每一名战士掷骰）。
	【三骰】野兽面具舞蹈： 直到战斗轮次结束前，该战士 6 英寸内的敌方战士进行的攻击行动的攻击属性减少 1 点（最低降至 1）。
	【四骰】强大 Waaagh！： 直到战斗轮次结束前，在该战士 9 英寸内开始移动行动的己方战士的移动属性增加 3 英寸。



巫蛊先知

碎骨兽人蛮横小子

野蛮大头目 185

	1	3	5	3/6	

4 4 25

装备斩刀和骨盾的野蛮兽人头目 155

	1	4	4	2/5	

4 4 20

巫蛊先知 155

3/7	2	3	3/6	

	2	3	4	1/4	

4 4 22

野蛮癫狂小子头目 175

	1	4	4	3/6	

4 4 20

战争巫医 155

3/7	2	3	3/6	

	1	3	3	1/3	

4 4 22

野蛮弓箭小子头目 150

3-15	3	3	1/3		

	1	3	3	2/4	

4 4 20

疯癫老大 220

3/7	2	3	3/6	

	2	4	4	1/4	

10 4 28

野蛮战猪小子头目 235

	1	4	4	2/5	

10 4 25

野蛮疯猪小子头目 270

	1	4	4	3/6	

10 4 25



野蛮疯猪小子头目



装备斩刀的
野蛮战猪小子

	1	4	3	1/3	

140

10 4 20

野蛮大刺枪手

	2	3	5	3/6	

165

4 3 25

装备野蛮刺叉的
野蛮战猪小子

	2	3	3	1/4	

140

10 4 20

野蛮兽人癫狂小子

	1	3	4	2/4	

95

4 3 15

野蛮战猪小子
骨骼图腾持有者

	3	3	5	2/4	

195

10 4 20

野蛮兽人癫狂小子
骨骼图腾持有者

	3	3	4	2/4	

115

4 3 15

野蛮疯猪小子

	1	4	4	2/4	

185

10 3 20

野蛮兽人弓箭小子

	3-15	2	3	1/3	
	1	3	3	1/2	

110

4 3 15

装备野蛮刺叉和
骨盾的野蛮兽人

	2	2	3	1/4	

80

4 4 15

装备斩刀和骨盾的
野蛮兽人

	1	3	3	1/3	

80

4 4 15



野蛮兽人
癫狂小子



装备斩刀和骨盾的
野蛮兽人

铁颚兽人

铁颚兽人的战斗方式没有任何巧妙可言。他们身穿最为沉重的生铁盔甲并挥舞着巨大的砍刀和重锤，听从头目的吼声向前推进，迫不及待地想要接近敌人并将他们粉碎成渣。

铁颚兽人战士技能		铁颚兽人英雄技能	
	【反应】活跃起来： 一名战士可以在一名敌方战士在其 3 英寸内结束移动行动时使用此反应。在该战士 3 英寸内选择另一名己方战士。那名战士进行一次额外的移动行动。在那次移动行动结束后，选中的战士必须位于那名进行了移动行动的敌方战士的 1 英寸内。		【双骰】战鼓手的节奏： 直到战斗轮次结束前，位于该战士 6 英寸内的其他己方战士进行的近战攻击行动的攻击属性增加 1 点。
	【双骰】冲锋！： 一名战士只有在其 6 英寸内拥有一名可见敌方战士时才能使用此技能。该战士进行一次额外移动行动，并且在结束移动行动时必须比原先更接近最近的可见敌方战士。		【三骰】Waaagh！： 直到战斗轮次结束前，将该技能数值的一半（向上取整）添加至在该战士 6 英寸内开始移动行动的己方战士的移动属性。
	【双骰】痛扁大家伙： 直到该战士的激活结束前，该战士对耐伤属性大于等于 15 的敌方战士进行的近战攻击行动的攻击和力量属性增加 1 点。		【三骰】格克之足： 选择一名该战士 12 英寸内的可见敌方战士并掷相当于该技能数值数量的骰子。每有一个结果为 3-5，对那名战士分配 1 点伤害点数。每有一个结果为 6，对那名战士分配 3 点伤害点数。
	【三骰】你在开玩笑： 直到在战斗回合结束时判断目标的控制权之前，耐伤属性小于等于 14 的敌方战士将在判断该战士 3 英寸内的目标的控制权时被忽视。		【三骰】抓取撞击： 选择一名该战士 1 英寸内的可见敌方战士并掷一枚骰子。若结果为 3+，那么直到战斗轮次结束前，那名战士无法进行移动行动或脱离行动。此外，如果掷骰结果为 6，该战士可以对目标进行一次额外的攻击行动。
	【三骰】野猪冲锋： 直到该战士的激活结束前，该战士下一次在一名敌方战士的 1 英寸内完成移动行动时，选择其 1 英寸内的一名可见敌方战士。对那名战士分配相当于该技能数值数量的伤害点数。		【四骰】强大 Waaagh！： 直到战斗轮次结束前，在该战士 9 英寸内开始移动行动的己方战士的移动属性增加 3 英寸。
	【四骰】狂暴毁灭者： 直到该战士的激活结束前，该战士进行的攻击行动的攻击属性增加 1 点。此外，直到该战士的激活结束前，在一名敌方战士被该战士进行的攻击行动击倒后，该战士可以进行一次额外的移动行动。		

铁颚兽人粉碎团

兽人超霸头目

							225
	1	3	6	4/8			
							3 5 35

装备生铁砍刀的野猪骑手头目

							300
	1	5	5	2/4			
							8 4 40

兽人战鼓手

						180	
	1	4	4	2/4			
							3 5 32

装备头目爪和野蛮锤的狂暴人头目

						195	
	1	4	5	2/5			
							3 5 30

兽人疯萨满

						170	
	3/7	2	3	3/6			
							3 4 32

装备头目砍刀的狂暴人头目

							190
	1	3	6	3/6			
							3 5 30

装备锯齿血斧的野猪骑手头目

							275
	2	4	6	2/4			
							8 4 40

装备硬皮小子砍刀的硬皮小子头目

							135
	1	4	5	2/5			
							3 4 20



兽人超霸头目



装备硬皮小子砍刀的硬皮小子头目

装备锯齿血斧的
兽人野猪骑手

							245
2	4	5	2/4				
8		4	35				

装备血砍刀的
狂兽人

							175
2	3	5	3/6				
3		5	25				

装备生铁砍刀的
兽人野猪骑手

							250
1	5	4	2/4				
8		4	35				

装备硬皮小子砍刀的
兽人硬皮小子

							80
1	4	4	1/4				
3		4	15				

装备成对野蛮砍刀的
狂兽人

							140
1	4	4	2/4				
3		5	25				

装备硬皮小子砍刀和
兽人盾牌的兽人硬皮小子

							80
1	3	4	1/4				
3		5	15				

装备锯齿血斧的
狂兽人

							150
2	3	5	2/4				
3		5	25				

装备硬皮小子大砍刀的
兽人硬皮小子

							80
1	3	4	2/4				
3		4	15				

残暴小子

残暴小子是居住在沼泽中体型修长的兽人，他们比起蛮力更偏好于使用狡诈的手段。这些绿皮四处游荡，搜寻着进行杀戮与破坏的机会，尽可能地对遭遇到的敌人造成严重的伤害。他们一边哈哈大笑，一边用带有尖刺的长矛将血肉和骨骼刺穿。

残暴小子战士技能		残暴小子英雄技能	
	<p>【反应】狡猾陷阱: 一名战士可以在一名敌方战士在其 3 英寸内结束移动行动时使用此反应。选择该战士 3 英寸内的另一名己方战士。那么战士进行一次额外的攻击行动，目标必须为那名进行了移动行动的敌方战士。</p>		<p>【双骰】碎骨撕咬: 选择一名该战士 1 英寸内的可见敌方战士并掷相当于该技能数值一半（向上取整）数量的骰子。每有一个结果为 3+，对那名战士分配 3 点伤害点数。</p>
	<p>【双骰】涂毒武器: 直到该战士的激活结束前，该战士进行的攻击行动的命中和暴击对敌方战士分配的伤害点数增加 1 点。</p>		<p>【双骰】你来殿后: 选择一名该战士 3 英寸内同时拥有残暴小子 (👹) 和屏障 (🛡️) 铭文标记的己方战士。那名战士进行一次额外的移动行动或额外的攻击行动。</p>
	<p>【双骰】瞄准射击: 一名战士只有在本次激活中还未进行过移动行动时才能使用此技能。如果该战士下一次的行动为射击攻击行动，那么那次攻击行动中结果为 4+ 的命中掷骰将造成暴击。</p>		<p>【三骰】召唤沼泽迷雾: 直到战斗轮次结束前，位于该战士 6 英寸内的敌方战士进行的攻击行动的攻击属性减少 1 点（最低降至 1）。</p>
	<p>【三骰】狠狠捅他们: 直到战斗轮次结束前，位于该战士 6 英寸内拥有仆从 (👤) 铭文标记的战士使用带有匕首 (🔪) 铭文标记的武器进行的攻击行动的攻击属性增加 1 点。</p>		<p>【三骰】沼龙之息: 为该战士 3 英寸内的每一名可见敌方战士掷一枚骰子。若结果为 3-4，对进行掷骰的战士分配 1 点伤害点数。若结果为 5+，对进行掷骰的战士分配相当于该技能数值数量的伤害点数。</p>
	<p>【三骰】精酿药剂: 选择一名该战士 1 英寸内的己方战士并掷相当于该技能数值数量的骰子。每有一个结果为 4+，便为那名战士移除最多 3 点伤害点数。</p>		<p>【四骰】狡猾攻击: 一名战士只有在在其 6 英寸内拥有战士 (👤) 铭文标记的己方战士的数量大于敌方战士的数量时才能使用此技能。那些己方战士可以各进行一次额外的移动行动或额外的近战攻击行动。（一些可以进行额外的移动行动，另一些可以进行额外的近战攻击行动）。</p>

残暴小子杀手队

骑巨型牙咬兽的
杀戮头目

							330
1	5	4	3/5				
							

装备钉头槌和剑的
开膛手头目

							140
1	4	4	2/4				
							

装备头目巨斧和
惊骇盾牌的杀戮头目

							180
1	4	4	2/4				
							

弩箭小子头目

							170
6-15	3	4	1/4				
							

装备头目巨斧和
生锈链枷的杀戮头目

							190
1	5	4	2/5				
							

持喷毒旗帜的
阴郁强蛮人

							145
1	3	4	2/4				
							

唤沼萨满

							165
3-7	2	3	3/6				
							

装备邪恶刺叉的
开膛手头目

							145
2	3	4	2/4				
							



装备头目巨斧和
生锈链枷的杀戮头目

装备邪恶刺叉的
开膛手头目

							75											
	2	2	3	1/4														
<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>15</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>												4	4	4	15			
4	4	4	15															

串叉弩箭小子

							120											
	6-15	2	4	1/4														
<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>15</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>												4	4	4	15			
4	4	4	15															

装备邪恶斧的
开膛手头目

							75											
	1	3	3	1/3														
<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>15</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>												4	4	4	15			
4	4	4	15															

捣乱地精头目

							70											
	3-5	2	4	2/4														
<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>3</td> <td>8</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>												4	3	8				
4	3	8																



兽人残暴小子向混沌军团士兵发起进攻，在废弃军营的废墟中展开毫无拘束的杀戮。

捣乱地精创切者 70

	3-5	2	4	2/4	
	1	3	3	1/3	

4 3 8

戳刺地精 45

	1	3	2	1/3	

4 4 6

搅罐地精 45

	1	2	2	1/3	

4 3 6



食人魔大胃部落

一支食人魔战队由贪食的暴徒组成，他们十分喜欢用自己的蛮力来压迫那些弱小的存在。每一名战士都是非常难对付的暴食怪物，他们只需一拳就能将头骨粉碎，或将重甲打烂。

食人魔大胃部落 战士技能		食人魔大胃部落 英雄技能	
	【反应】零食：一名战士在成为一次近战攻击行动的对象时，在进行命中掷骰前可以使用此反应。如果那次攻击行动的命中掷骰没有造成暴击，那么对攻击的战士分配 3 点伤害点数，并且为该战士移除最多 3 点伤害点数。		【双骰】力量即正义：一名战士只有在本次激活中进行攻击行动并击倒一名敌方战士后才能使用此技能。该战士进行一次额外的移动行动或额外的攻击行动。
	【双骰】踏上大胃之路：在本次激活中该战士下一次进行的移动行动的移动属性增加 3 英寸。		【双骰】带领兽群：选择一名该战士 4 英寸内拥有野兽 (🐾) 铭文标记的可见己方战士。那名己方战士进行一次额外的攻击行动。
	【双骰】飞扑：一名战士只有在其 6 英寸内有一名可见敌方战士时才能使用此技能。该战士进行一次额外的移动行动，并且必须在结束那次移动行动时比原先更接近最近的可见敌方战士。		【双骰】血粥：为该战士移除最多相当于该技能数值数量的伤害点数。
	【双骰】铁拳：选择一名该战士 1 英寸内的可见敌方战士并掷 2 枚骰子。每一个结果为 3-5，对那名战士分配 1 点伤害点数。每一个结果为 6，对那名战士分配相当于该技能数值数量的伤害点数。		【三骰】头号恶霸：选择一名该战士 2 英寸内的可见己方战士。对那名己方战士分配相当于该技能数值一半数量（向上取整）的伤害点数。随后，那名己方战士进行一次额外的移动行动或额外的攻击行动。
	【双骰】秘密陷阱：直到战斗轮次结束前，每当一名敌方战士在该战士的 3 英寸内结束移动行动时，那名战士受到撞击伤害。		【四骰】火焰吐息：对该战士 3 英寸内的所有可见敌方战士分配相当于该技能数值数量的伤害点数。
	【三骰】蛮牛冲锋：直到该战士的激活结束前，该战士下一次在敌方战士的 1 英寸内结束一次移动行动时，选择一名该战士 1 英寸内的可见敌方战士。对那名战士分配相当于该技能数值的伤害点数。		
	【四骰】整耳欲聋的炮声：在本次激活中该战士下一次进行的远程攻击行动的攻击和力量属性增加 3 点。		

食人魔大胃部部落流浪贪吃鬼

暴君 315

🔪	🐉 8	⚡ 2	👤 4	👤 2/4	☀️		👤 4	👤 5	👤 42
🔪	🐉 2	⚡ 4	👤 6	👤 4/8	☀️		👤 4	👤 5	👤 42

骑手头领 355

🔪	🐉 8	⚡ 2	👤 4	👤 2/4	☀️		👤 8	👤 4	👤 40
🔪	🐉 2	⚡ 3	👤 5	👤 4/8	☀️		👤 8	👤 4	👤 40

屠夫 225

🔪	🐉 3/7	⚡ 3	👤 3	👤 3/6	☀️		👤 4	👤 4	👤 38
🔪	🐉 1	⚡ 3	👤 5	👤 3/6	☀️		👤 4	👤 4	👤 38

碾压者 245

🔪	🐉 1	⚡ 4	👤 5	👤 4/8	☀️		👤 4	👤 4	👤 32
🔪	🐉 1	⚡ 4	👤 5	👤 4/8	☀️		👤 4	👤 4	👤 32

火腹 230

🔪	🐉 3/7	⚡ 3	👤 3	👤 3/6	☀️		👤 4	👤 4	👤 38
🔪	🐉 2	⚡ 2	👤 5	👤 4/8	☀️		👤 4	👤 4	👤 38

肚王 280

🔪	🐉 2	⚡ 3	👤 6	👤 5/10	☀️		👤 4	👤 5	👤 32
🔪	🐉 2	⚡ 3	👤 6	👤 5/10	☀️		👤 4	👤 5	👤 32

冰肩猎手 280

🔪	🐉 8	⚡ 2	👤 5	👤 2/4	☀️		👤 4	👤 4	👤 40
🔪	🐉 2	⚡ 3	👤 5	👤 4/8	☀️		👤 4	👤 4	👤 40

雷拳 215

🔪	🐉 3-10	⚡ 3	👤 4	👤 2/4	☀️		👤 4	👤 4	👤 32
🔪	🐉 1	⚡ 4	👤 4	👤 2/4	☀️		👤 4	👤 4	👤 32



碾压者



屠夫



雷拳

装备筛棍和铁拳的
丧牙兽骑手

	1	4	5	3/6

295

8	4	4	35	

装备棍棒的
食人魔暴食者

	1	4	5	3/6

200

4	4	4	28	

装备巨魔砍刀的
丧牙兽骑手

	2	3	5	4/8

300

8	4	4	35	

装备铁拳的
食人魔暴食者

	1	3	5	3/6

190

4	5	5	28	

食人者

	8	2	4	2/4

205

	1	4	5	3/6

4 | 4 | 4 | 30

铁胃

	2	3	6	4/8

235

4	5	5	28	

霜齿虎

	1	4	4	2/5

175

8	4	4	16	

喷铅者

	3-10	3	4	2/4

185

	1	3	4	2/4

4 | 4 | 4 | 28

霜落雪人

	1	4	4	2/5

205

8	4	4	25	

忝不拉

	1	3	2	1/3

45

4	3	3	6	

贪吃魔

	1	4	4	3/6

195

5	3	3	30	

《战锤西格玛时代：战吼汇编》© Copyright Games Workshop Limited 2022 版权所有。《战锤西格玛时代：战吼汇编》、战吼、GW、Games Workshop、战锤、雷铸神兵及所有相关徽标、插图、图片、名称、生物、种族、载具、地点、武器、角色及具有辨识性的相似品均为 © Games Workshop Limited 在各地的注册商标或商标。保留所有权利。

未经出版商许可，本出版物的任何部分均严禁翻印、储存于检索系统之中或以任何形式或方法进行转载，包括但不限于电子、机械、影印、录制或其他形式。