

色孽欲魔: 恶魔

色孽恶魔疾如闪电,战斗中各种感觉所带来的快感使他们疯狂。每一个恶魔都是黑暗王子的一块碎片,他们致力于将他的信条散布至各个界域。血肉被利爪撕碎的感受让这些生物感到无比快乐,他们所到之处充斥着邪恶的笑声,战场上洒下的鲜血使这些恶魔变得更加兴奋。

色孽恶魔战士技能



【反应】分享痛苦: 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。在那次攻击行动中, 每有一次命中, 对攻击的战士分配 1 点伤害点数。每有一次暴击, 则对攻击的战士分配 2 点伤害点数。



【双骰】柔韧迅捷: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】施虐杀手: 直到该战士的激活结束前, 该战士进行的近战攻击行动所造成的命中和暴击将对敌方战士分配额外 1 点伤害点数。



【双骰】粉碎之握: 选择一名该战士 1 英寸内的可见敌方战士并掷一枚骰子。若结果为 2+, 直到战斗轮次结束前, 那名战士无法执行移动行动或脱离行动。



【三骰】穿刺攻击: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】致命毒素: 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近战攻击行动的命中和暴击所分配的伤害点数中。

色孽恶魔英雄技能



【双骰】不和谐干扰: 直到战斗轮次结束前, 该战士 6 英寸内的敌方战士所进行的攻击行动的攻击属性减少 1 点 (最低降至 1)。



【三骰】痛苦中心: 直到战斗轮次结束前, 该战士 6 英寸内的可见己方战士所进行的 近战攻击行动的力量属性增加 1 点。



【四骰】吸收明镜:选择一名该战士9英寸内的可见敌方战士。在本次战斗轮次中,那名战士不能被激活或使用反应。



炼狱琴魔

色孽恶魔噬魂者



























❷ 色孽欲魔: 享乐者

信仰色孽的凡人是黑暗诸神信徒中信念最坚定的。为了寻求极端的感受,这些信徒会十分享受的去执行最为可怕的恶行。然而这种快乐虽然很快就会到来,但也会立刻逝去,因此享乐者必须在四处寻找能够利用自己可怕能力的机会。

色孽享乐者 战士技能



【反应】分享痛苦: 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。在那次攻击行动中, 每有一次命中, 对攻击的战士分配 1 点伤害点数。每有一次暴击, 则对攻击的战士分配 2 点伤害点数。



【双骰】无双极速: 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】哀嚎剑刃之舞: 直到该战士的激活结束前, 该战士进行的近战攻击行动所造成的命中和暴击将对敌方战士分配额外1点伤害点数。



【双骰】冲动之奴: 一名战士只有在一名可见敌方战士位于其6英寸内时才能使用此技能。该战士进行一次额外的移动行动,并且必须在那次移动行动结束时比原先更接近距离最近的可见敌方战士。



【三骰】穿刺攻击: 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】撕裂利刃弹幕:在本次激活中,该战士下一次进行的远程攻击行动的攻击属性增加 2 点。此外,如果该战士位于一名拥有色孽欲魔:享乐者(令)和祭司(令)铭文标记的己方战士的 3 英寸内,那么那次攻击行动的力量属性增加 1 点。



【四骰】过度自我:该战士可以进行一次额外的移动行动或者额外的攻击行动。此外,在本次激活中,每当该战士进行的攻击行动击倒一名敌方战士后,该战士可以再执行一次额外的移动行动或额外的攻击行动。

色孽享乐者 英雄技能



【双骰】暴力与纵欲: 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。



【三骰】异常烟幕触须: 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】堕落楷模: 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 的可见己方战士进行的近战攻击行动的力 量属性。



衰角孽兽

色孽欲魔黑暗享乐者





















痛苦领主















色孽的地狱骑手在瘤林边界的破碎废墟中穿梭, 意图包抄钢铁傀儡的坚韧战士。













忠卫痛苦使徒



极乐倒钩弓箭手



装备行刑者长鞭的 共栖双魂



▼ 斯卡文鼠人

斯卡文鼠人的邪恶计划是凡世诸域的灾难。这个阴险的种族坚信自己的地位高过一切智慧生物。通过利用致命的病 毒、神秘的科技、可怕的怪物和数量上的优势,他们很可能就要达成征服一切的伟大目的。

斯卡文鼠人战士技能



【反应】恐惧气味: 一名战士可以在一名可 见的敌方战士在其3英寸内结束一次移动 行动时使用此反应。选择该战士 3 英寸内 另一名拥有**斯卡文鼠人(★)**阵营铭文标 记的己方战士。那名战士进行一次额外的 移动行动或额外的脱离行动, 并且必须在 结束移动行动时位于进行了移动的敌方战 十的3英寸外。



【双骰】匆忙逃跑: 一名战士只有在位于 一名敌方战士的 3 英寸内时才能使用此技 能。掷一枚骰子, 若结果为 2+, 该战士进 行一次额外的脱离行动。



【双骰】鞭策: 选择一名该战士 4 英寸内 拥有野兽(量)铭文标记的可见己方战士。 那名战士进行一次额外的近战攻击行动。



【双骰】雇佣保镖: 直到战斗轮次结束前, 位于该战士1英寸内拥有英雄(焱)铭文 标记的战士无法成为目标。



【三骰】碾压冲锋: 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 当干该技能数值数量的伤害点数。



【三骰】剧毒气体: 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+, 对进行掷骰的战士分配相当于该技能 数值一半(向上取整)数量的伤害点数。



【四骰】消耗次元石火花罐:该战士进行 一次额外的攻击行动。此外,将该技能数值 的一半(向上取整)添加至那次攻击行动 的命中和暴击所分配的伤害点数中。

斯卡文鼠人英雄技能





【双骰】吞下次元石印记: 掷相当于该技 能数值数量的骰子。每有一个结果为 1. 对 该战士分配 1 点伤害点数。每有一个结果 为 4+, 在本次激活中, 该战士进行的下一 次远程攻击行动所造成的命中和暴击将对 敌方战士分配额外 1 点伤害点数。



【双骰】次元闪电:选择最多相当于该技 能数值数量的敌方战士。第一个被选择的 战士必须位于该战士的 6 英寸内且可见, 之后选择的战士必须位于被选择了的一名 战士的 3 英寸内且可见。同一个战士不能 被多次选择。对每一个选择的战士分配 1 点伤害点数。



【双骰】血肉修复: 选择一名该战士 4 英 寸内拥有野兽(分)铭文标记的可见己方 战士。为那名战士移除最多相当于该技能 数值一半数量(向上取整)的伤害点数。



【三骰】奔跑死亡: 该战士进行一次额外 的移动行动或脱离行动。此外, 直到该战 士的激活结束前该战士进行的攻击行动所 造成的暴击将对敌方战士分配额外 1 点 伤害点数。



【三骰】 在后领导: 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 该战士6英寸内的可见己方战士进行的近 战攻击行动的攻击属性。



【三骰】朗诵痛苦之书: 直到战斗轮次结 束前,该战士3英寸内的敌方战士无法使 用技能。

斯卡文跑鼠群











































































黨 黑暗之奴

黑暗之奴的侵略部族可以在凡世诸域四处可见,他们将腐败和毁灭带至敌人的领地。这些无情的凡人都行走着荣耀之路,在这个充斥着尸体的道路上,他们将升华为恶魔,或是面对可怕痛苦的死亡。

黑暗之奴战士技能



【反应】体魄之礼: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。为那名战士移除3点伤害点数。



【双骰】黑暗能量附魔: 直到该战士的激活结束前, 将该技能的数值添加至该战士进行的近战攻击行动的力量属性。



【双骰】投掷标枪:选择一名该战士 6 英寸内的可见敌方战士并掷一枚骰子。若结果为 3-4,对那名战士分配 1 点伤害点数。若结果为 5+,对那名战士分配相当于该技能数值数量的伤害。



【双骰】盾击: 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并掷一枚骰子。若结果为2-5,对那名战士分配 2 点伤害点数。若结果为6,对那名战士分配相当于该技能数值数量的伤害。



【三骰】重蹄践踏: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】率领杀戮: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。直到战斗轮次结束前.该战士6英寸内的可见己方战士进行的近战攻击行动的攻击属性增加3点。

黑暗之奴英雄技能



【双骰】恶魔之力: 选择一名该战士 8 英寸内的可见己方战士。直到战斗轮次结束前, 那名战士下一次进行的近战攻击行动的力量和攻击属性增加 1 点。



【双骰】无息杀手: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 近战攻击行动的攻击属性。



【三骰】受神刺激: 直到战斗轮次结束前, 该战士 3 英寸内的己方战士进行的近战攻 击行动的攻击属性增加 1 点。



【三骰】混沌骑士: 直到战斗轮次结束前, 拥有坐骑(数) 铭文标记且韧性属性为5 或更多的己方战士的移动属性增加2 英寸。



【三骰】黑暗勇士: 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。随后,该战士可以进行一次额外的攻击行动。



【四骰】致死打击: 在本次激活中, 将该技能的数值添加至该战士下一次进行的近战攻击行动的命中和暴击所分配的伤害点数中。

黑暗之奴刀剑战帮

















骑喀克龙兽的混沌领主









































