

战争卷轴 贪吃魔群

近战武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害
碎骨重击	2"	3	3+	3+	-1	2

贪吃魔群单位中的每一个模型都装备有碎骨重击。

爪脊饿鬼：该单位中每存在 5 个模型，就有 1 个模型必须成为爪脊饿鬼。该模型碎骨重击的攻击属性增加 1 点。该模型可以对其所属的单位发布命令。

穴嚎怪：该单位中每存在 5 个模型，就有 1 个模型必须成为穴嚎怪。

伏击猎手：贪吃魔的脑海中只有无尽的嗜血欲望，他们为了能够优先享用敌人的血肉而奔跑在部落的最前方。

在部署时，您可以不将该单位部署在战场上，而是作为预备役单位放在一边，让他们进行埋伏。若这么做，那么在己方任意移动阶段结束时，您可以将该单位部署在战场上位于敌方单位 9 英寸外的任意位置。

痛苦嘶吼：穴嚎怪的咆哮声能够激起任何生物的饿意，让任何听到吼声的敌人感到虚弱。

每当一个位于己方穴嚎怪 12 英寸内的敌方单位收到命令时，掷一枚骰子。若结果为 5+，那么那个命令将不会被接收（那个指挥技能依旧视为被使用）并且被消耗的指挥点数将丢失。



贪吃魔群是一群由受到空腹诅咒的食人魔组成的怪异群体。这些饥饿怪物的眼中充斥着狂乱，用巨大的棍棒或钝器殴打猎物，将他们变成下一顿晚餐来满足自己的无尽饥饿。

关键词

毁灭、食人魔大胃部落、食人魔、涨肚者、贪吃魔、贪吃魔群

阵营地形战争卷轴 巨口深坑

阵营地形模型：只有食人魔大胃部落军队能够纳入此阵营地形模型。包含了巨口深坑的食人魔大胃部落军队不能包含大胃部落地形模型。

部署：在决定了领地之后，您可以将本地形模型部署在完全位于敌方领地外以及所有目标和地形模型 3 英寸外的位置。如果双方玩家可以同时部署阵营地形模型，那么玩家需要进行拼骰，获胜者将决定哪一位玩家先部署地形模型。

可防御：该地形模型是一个可防御地形模型，并且可以由 1 个屠夫驻守。驻守的单位在本战争卷轴中将被称为地形模型的“首席屠夫”。

古胡尔之咽：野兽界域猛烈地袭向其其他界域，尝试将它们转变成自己理想的样子。

在冲锋阶段结束时，进行当前回合的玩家必须为位于该地形模型以及任何敌方单位 12 英寸内，但同时位于敌方单位 3 英寸外的每一个己方单位掷一枚骰子。若结果为 3+，那么单位受到 D3 处致命伤。

如果该地形模型拥有一位首席屠夫，那么该技能的效果范围将提升至 18 英寸，而不是 12 英寸。该技能的效果不会影响到涨肚者单位。

首席屠夫：屠宰祭司将大块鲜肉丢入饥饿的巨口深坑之中，以此来祭拜贪食之神。

如果该地形模型拥有一位首席屠夫，那么在己方英雄阶段中，您可以宣布将为巨口深坑献上贡品。若这么做，那么选择一个位于该地形模型 18 英寸内的敌方单位并掷一枚 D6。如果掷骰结果大于敌方单位耐伤属性的两倍，那么那个单位中的 1 个模型被击杀。如果掷骰结果大于敌方单位耐伤属性的三倍，那么那个单位中的 3 个模型被击杀。

反击：那些过于接近巨口深坑的人将被活吞。

如果该地形模型被选择成为“碾为齑粉”凶兽狂暴的目标，并且这次凶兽狂暴没有成功，那么进行这次凶兽狂暴的凶兽将受到 3D6 处致命伤。

设计师注解：“碾为齑粉”凶兽狂暴的掷骰结果小于 3+ 时为不成功。



贪食神的魔力在战场上聚集时，大地会饥饿地开裂。这些巨口深坑能够将附近的敌人拖入其中，用一排又一排的尖牙将他们粉碎并吞下。

食人魔大胃部落 (2023 年 11 月)

战争卷轴	单位编制	点数	战场角色	备注	底座尺寸
贪吃魔群	5	220			50mm [5]
巨口深坑	-	0	阵营地形模型		