

黛妮尔

魂灵

Drayer

近战

范围

秘术

闪避

3

1"

4

-1

骗术师：当本模型诈唬成功，在结算完效果后你可以展示诈唬牌并获得+3能量。每回合一次。

变形者：本角色可以小跑穿过水景和茂林密径。

模仿 (0) - 每回合一次。

[X]：选择本模型8" 内的另一个模型，本模型获得它的一个关键词，持续至回合结束。

[X]：本模型，或4" 内一个与本模型有一个相同关键词的模型，获得+1能量。

厄运：本角色遭受2创伤。

狡黠 (3) 8"

[X]：目标恢复X+创伤，然后如果该目标与本模型有一个相同关键词，则将该目标移动X-1"。

[X]：目标遭受X魔法伤害，然后如果目标与本模型有一个相同关键词，则将该目标移动X"。

厄运：本角色遭受3创伤。

招牌动作基于**低位防御**。

♥ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

底盘：
30mm

阳奉阴违

升级低位防御

针对对方的：

造成

高位防御

○

纵劈

○

刺击

○

扫击

○

挑斩

○

低位防御

○

如果4" 内有一个未参与本轮近战的模型与本角色有一个相同的关键词，则所受伤害减为○。

结束步骤效果：与4" 内的一个未参与本轮近战且与本角色有一个相同关键词的模型交换位置。

斯楠格

树妖，魂灵

Snag

近战

范围

秘术

闪避

4

2"

3

+2

木足：本角色可以小跑穿过茂林密径。

分裂树枝：如果本角色造成了冲击或穿刺近战伤害，则将该伤害+1。

受诅咒者：当一名敌人将本角色选为一个秘术行动的目标时，你可以在任何秘术牌打出之前从你的抵抗手牌中展示一张[X]。该行动结算完毕后，该敌方模型遭受X-1创伤，X为上述展示牌的数值。

复仇：若一个友方角色被击杀或遭受创伤到剩余生命为0，则本回合中本模型首次使用的一个秘术技能不花费任何能量。

死木诅咒 (3) 8"

[X]：目标获得[被死木诅咒]：在体整步骤中，本角色和本角色3" 内的所有友方模型遭受1创伤，持续至本角色被击杀为止。

厄运：本角色遭受2创伤。3" 内的所有其他模型遭受2创伤。

招牌动作基于**挑斩**。

♥ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

底盘：
40mm

妖法

升级挑斩

伤害类型：

魔法

针对对方的：

造成

高位防御

0

纵劈

0

刺击

0

扫击

1

挑斩

1

低位防御

1

结束步骤效果：如果该敌人在本轮近战中遭受了创伤，则它获得[被死木诅咒]：在体整步骤中，本角色和本角色3" 内的所有友方模型遭受1创伤，持续至本角色被击杀为止。

榕特

树妖，魂灵

Runt

近战

范围

秘术

闪避

2

1"

4

0

树木精魂：本角色可以小跑穿过茂林密径。12" 内的友方树妖在使用秘术技能进行掩体判定时无视茂林密径和其它友方树妖。

我们是榕特：每当本角色将要被击杀时，如果它能够被放置到本场游戏中中先创建过的一个茂林密径12" 内，则它可以改为如同被击杀一般丢下所有月石且恢复一半生命（向上取整）并将它放置于上述位置。然后移除上述茂林密径。

全新生长：当本角色使用一个秘术技能时，它可以遭受3创伤以替代该技能的能量花费。如果此操作的创伤将其生命减少到0，则该秘术技能被取消。每回合一次。

青翠丛生 (2)

[X]：在3X" 内有视线的开阔地面放置一个50mm直径的茂林密径，它留存至游戏结束。本团队最多能够放置3个茂林密径，若放置了第4个，则必须在之前放置的茂林密径中自选1个移除。

厄运：本模型遭受2创伤。

招牌动作基于**挑斩**。

♥ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

底盘：
30mm

树根渗透

升级挑斩

伤害类型：

冲击或穿刺

针对对方的：

造成

高位防御

2

纵劈

1

刺击

1

扫击

2

挑斩

1

低位防御

○

结束步骤效果：如果该敌人在本轮近战中遭受了1或更多创伤，则它不能执行小跑行动，持续至本回合结束。

野兽 The Beast

人类，贵族，动物

近战	范围	秘术	闪避
5	2"	0	+1

刀锋爪：若本角色造成了切割近战伤害，则将该伤害+2。如果本角色造成了冲击或穿刺近战伤害，则将该伤害+1。

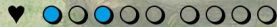
野兽觉醒：每回合中首次当一名敌人将本角色选为一次近战攻击行动或一次秘术行动的目标时，本角色恢复1创伤并获得+2能量。

极为恐怖：每回合中首次当一个非巨人、非巨魔的敌方模型在移动结束时与本模型接战时，该敌方模型必须弃置1能量，如果可能的话。

恐吓 (1) 4"

目标人类或哥布林遭受秘术属性-2并获得[可预判斗士：在近战轮中，双方玩家选择各自的近战牌之前，你必须向你的对手展示你的手牌。]直到回合结束。

招牌动作基于**高位防御**。



底盘：
30mm

咆哮

升级高位防御

针对对方的：

造成

高位防御



纵劈



刺击



扫击



挑斩



低位防御



结束步骤效果：将该敌方径直远离移动2"。

安雅·巴托尔 v.2 Anya Bartol

人类，贵族

近战	范围	秘术	闪避
2	1"	4	-1

孱弱：本角色造成的所有近战伤害-1。本模型的收获行动花费能量+1。

看似无辜：当一名敌人将本角色选为一个行动的目标时，该激活的敌方模型必须弃置1能量，否则取消该行动。

迅捷：在被敌方接战执行反应步骤时，本模型可以改为移动2"而非通常规则的1"。每回合一次。

摘掉项链 (4)

本角色获得+4能量。然后将其从游戏中移除并替换为吸血妖安雅。吸血妖安雅获得本角色拥有的能量和已遭受的创伤，携带本角色的所有月石，具有本角色所有已获得的属性修正和技能。使用吸血妖安雅继续进行安雅巴托尔的激活；如果安雅巴托尔在本回合已进行过小跑，则它不能再次小跑。

治愈 (2) 8"

X：目标恢复X+1创伤。

厄运：本模型遭受2创伤。

招牌动作基于**高位防御**。



底盘：
30mm

失去控制

升级高位防御

针对对方的：

造成

高位防御



纵劈



刺击



扫击



挑斩



低位防御



结束步骤效果：如果本角色没有被击杀，则将其从游戏中移除并替换为吸血妖安雅。吸血妖安雅获得本角色拥有的能量和已遭受的创伤，携带本角色的所有月石，具有本角色所有已获得的属性修正和技能。使用吸血妖安雅继续进行安雅巴托尔的激活；如果安雅巴托尔在本回合已进行过小跑，则它不能再次小跑。

吸血妖安雅 v.2 Striga Anya

魂灵

近战	范围	秘术	闪避
5	1"	0	+1

召唤物：你在组建团队的时候不能选择本角色。

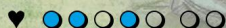
超自然力量：本角色造成的所有近战伤害+2。本角色造成的所有近战伤害从原类型改为魔法。

饮血者：如果一名敌人在一轮近战中被本角色击杀，则本角色获得+2能量。

戴上项链 (4)

本角色获得+1能量。然后将其从游戏中移除并替换为安雅巴托尔。安雅巴托尔获得本角色拥有的能量和已遭受的创伤，携带本角色的所有月石，具有本角色所有已获得的属性修正和技能。使用安雅巴托尔继续进行吸血妖安雅的激活；如果吸血妖安雅在本回合已进行过小跑，则她不能再次小跑。

招牌动作基于**低位防御**。



底盘：
30mm

获得控制

升级低位防御

针对对方的：

造成

高位防御



纵劈



刺击



扫击



挑斩



低位防御



结束步骤效果：如果本角色没有被击杀，则将其从游戏中移除并替换为安雅巴托尔。安雅巴托尔获得本角色拥有的能量和已遭受的创伤，携带本角色的所有月石，具有本角色所有已获得的属性修正和技能。使用安雅巴托尔继续进行吸血妖安雅的激活；如果吸血妖安雅在本回合已进行过小跑，则她不能再次小跑。

亡魂

人类, 贵族, 魂灵 v.2

The Reverant

近战 范围 秘术 闪避
2 1" / 4 0

不死者: 每当本角色将被击杀时, 改为恢复所有创伤。然后, 如果本角色携带有任何月石, 则将其1个按照被击杀的规则丢下。

遗目了然: 如果本角色在近战轮中是进攻方或防守方, 在双方玩家选择各自的近战牌前, 你的对手必须展示他的手牌。

未来视界 (2) 8" 每回合一次。

目标友方角色立刻遭受其单位卡上的1个厄运。如果该厄运需求目标, 你可以选择符合该技能要求的任何目标。

永恒寒意 (2) 6"

❖: 目标遭受X魔法伤害并获得缓慢, 持续至回合结束。

厄运: 本角色恢复1创伤, 该目标恢复2创伤。

招牌动作基于刺击。

♥ ○ ○ ● ○ ○ ● ○ ○ ●

底盘:
30mm

命满运足

升级刺击

伤害类型:

穿刺

针对对方的: 造成

高位防御	1
纵劈	3
刺击	4
扫击	⊗
挑斩	3
低位防御	2

结束步骤效果: 如果该敌人被击杀, 将本角色从游戏中移除。

艾里克, 开明者

人类, 动物, 狂信徒 Eric, the Enlightened

近战 范围 秘术 闪避
4 2" / 3 +1

附魔标枪: 如果本角色造成了穿刺伤害, 则将该伤害+2。本角色造成的任何穿刺伤害改为造成相同数量的魔法伤害。

林地动物: 本角色可以小跑穿过茂林密径。在补给步骤中, 如果本角色与茂林密径底盘接触, 则获得+1能量。

乐刺之盾: 如果本角色将要遭受伤害, 你可以将该伤害减为○。每场游戏一次○。

魔刃风暴 (2) 6"

本攻击不受闪避属性或掩体的修正, 并且只有在在本模型拥有附魔标枪技能时才能使用。

❖: 目标遭受X+1穿刺伤害。结算完本行动后, 本模型失去附魔标枪, 持续至本回合结束。

❖: 本角色可以弃置2能量。若如此做, 4"内所有其他模型遭受X+1穿刺伤害然后径直远离移动X"。结算完本行动后, 本模型失去附魔标枪, 持续至本场游戏结束○。

厄运: 如果本角色拥有附魔标枪技能, 该目标获得此技能且本模型失去此技能, 两者皆持续至回合结束。

招牌动作基于扫击。

♥ ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ● ○ ○

底盘:
40mm

鹿角扫荡

升级扫击

伤害类型:

冲击

针对对方的: 造成

高位防御	0
纵劈	3
刺击	0
扫击	1
挑斩	2
低位防御	1

结束步骤效果: 将该敌方模型移动1"。

格温德琳, 乐刺女祭司

妖精, 狂信徒 Gwendoline, Leshawet Priestess

近战 范围 秘术 闪避
2 1" / 5 -2

柔弱: 本角色造成的所有近战伤害-2。本模型的收获行动花费能量+1。

占卜 (4)

抽取秘术牌堆的顶牌, 查看后将它正面朝下放在本角色卡旁。你可以在任意时间点将该牌加入你的秘术手牌或秘术抵抗手牌。若如此做, 则在此次行动结束时, 将该牌洗回秘术牌堆。若本角色被击杀, 将该牌洗回秘术牌堆。

回春术 (3) 8"

❖: 目标友方模型恢复X+1创伤, 然后将该目标移动X"。

厄运: 该目标遭受2创伤。

空灵诱惑 (3) 8"

❖: 将目标径直向本模型移动X+2"。

厄运: 本模型遭受2创伤。

招牌动作基于高位防御。

♥ ● ● ● ○ ● ● ●

底盘:
30mm

梦寐幻林

升级高位防御

针对对方的: 造成

高位防御	⊗
纵劈	⊗
刺击	⊗
扫击	⊗
挑斩	⊗
低位防御	⊗

结束步骤效果: 直到回合结束, 该敌方不能针对本角色执行近战攻击行动。

莱甘, 乐刹女祭司 v.2

牧神, 狂信徒, 教士 Raegan, Lesharut Priestess

近战	范围	秘术	闪避
2	1"	5	0

放逐: 每当任何角色遭受厄运时, 在结算完行动后, 为每个上述厄运抽取一张秘术牌。查看上述秘术牌之后将它们正面朝下放在本角色卡旁。你可以在任意时间点将上述牌加入你的秘术手牌或秘术抵抗手牌。若如此做, 则在此次行动结束时, 将上述牌洗回秘术牌堆。若本角色被击杀, 将上述牌洗回秘术牌堆。本角色能够如此持有的秘术牌的最大数量等于当前回合数; 若如此抽取了一张超过数量上限的秘术牌, 则选择一张秘术牌洗回秘术牌堆。

青翠从生 (2)

X: 在3X" 内有视线的开阔地面放置一个50mm直径的茂林密径, 它留存至游戏结束。本团队最多能够放置3个茂林密径, 若放置了第4个, 则必须在之前放置的茂林密径中自选1个移除。
厄运: 本模型遭受2创伤。

孔雀石祭仪 (3) 8"

结算时, 无视其它角色的被动技能:

X: 位于树木或茂林密径2" 内的目标获得X能量。

X: 非魂灵目标治愈X+1创伤。

X: 目标遭受1创伤。魂灵额外遭受1创伤。

厄运: 本模型和6" 内的魂灵遭受2创伤。

招牌动作基于**低位防御**。



底盘:
30mm

薄雾形态

升级低位防御

针对对方的:

高位防御

纵劈

刺击

扫击

挑斩

低位防御

造成



遭受的伤害-2。

克劳斯 v.2

牧神, 狂信徒 Klaus

近战	范围	秘术	闪避
3	2"	0	0

链枷: 如果本角色造成了切割或穿刺近战伤害, 则将该伤害减少为○。如果本角色造成了冲击近战伤害, 则将该伤害+2。如果本角色在近战中打出一张高位防御或低位防御, 则它在结束步骤中遭受2创伤。

煽动: 本角色6" 内每一个其它友方狂信徒, 本角色获得+1近战属性。

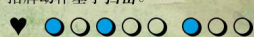
血缘[莱甘, 乐刹女祭司]: 在补给步骤中, 如果技能名称中的友方角色位于本角色6" 内, 则本角色获得[保护: 本角色在每回合中首次遭受伤害时, 将该伤害减少为○], 持续至回合结束。

激昂: 本场游戏中, 本角色剩余生命槽首次减少到0时, 翻一张秘术牌。若其结果是厄运, 则本角色被击杀, 若是其它结果则本角色以X点剩余生命槽继续游戏, X为上述翻牌的数值。

放着我来 (4) 4" 脉冲

位于脉冲范围内的所有角色遭受各自单位卡上的1个厄运。有多个厄运时, 有目标需求和结算顺序需求时, 由本角色玩家选择。

招牌动作基于**扫击**。



底盘:
30mm

链枷乱舞

升级扫击

伤害类型:

冲击

针对对方的:

高位防御

纵劈

刺击

扫击

挑斩

低位防御

造成

0

2

2

1

1

1

结束步骤效果: 本角色遭受1冲击伤害。此伤害不视作近战伤害。

卡莉斯塔, 乐刹女祭司 v.3

人类, 狂信徒, 教士 Karista, Lesharut Priestess

近战	范围	秘术	闪避
3	1"	5	0

匕首: 如果本角色造成了穿刺近战伤害, 则将该伤害+1。

嬉之愉悦: 每当另一个角色在4" 内被击杀时, 本角色获得+1能量。

传导: 4" 内的其它友方狂信徒和魂灵获得+1秘术属性。

爆发 (3) 3" 脉冲 - 每场游戏一次○。

位于3" 内的所有其它模型遭受4魔法伤害, 然后径直远离移动3"。

乐刹爱抚 (3) 8"

X: 目标恢复X+1创伤并获得[保护: 本角色在每回合中首次遭受伤害时, 将该伤害减少为○], 持续至回合结束。

厄运: 本角色遭受2创伤。6" 内所有其它模型遭受1创伤。

招牌动作基于**低位防御**。



底盘:
30mm

滑入阴影

升级低位防御

针对对方的:

高位防御

纵劈

刺击

扫击

挑斩

低位防御

造成



结束步骤效果: 将本模型放置于4" 内。

卡瓦纳, 杂耍者

v.3

侏儒, 狂信徒, 无赖

Kavanagh, the Jester

近战

范围

秘术

闪避

3

1"

4

0

矮又胖 (3)

移动2", 然后本角色的闪避属性-2, 持续至回合结束。

黑色喜剧 (0) 6"

- 每回合一次。

目标另一个友方角色遭受2创伤并获得+1能量。

戏耍命运 (4)

获得+2能量。抽取秘术牌堆顶部的3张牌, 查看后将它们正面朝下放置: 一张放在牌堆顶部, 一张放在牌堆底部, 最后一张放在本角色卡旁边, 你可以在任意时间点将该牌加入你的秘术手牌或秘术抵抗手牌。若如此做, 则在此次行动结束时, 将该牌洗回秘术牌堆。若本角色被击杀, 将该牌洗回秘术牌堆。

滑不溜手 (2) 6"

3, 3或6: 目标失去其携带的1个月石。将该月石与该目标底座接触放置且深度值为“1”。

招牌动作基于挑斩。

底盘: 30mm

消失球戏法

升级挑斩

伤害类型:

冲击

针对对方的: 造成

高位防御	2
纵劈	1
刺击	1
扫击	2
挑斩	1
低位防御	0

结束步骤效果: 该敌方弃置1能量, 如果可能的话。“6”内的一个目标友方模型获得+1能量。

丹尼尔教友

v.3

人类, 狂信徒, 教士

Brother Daniel

近战

范围

秘术

闪避

2

2"

4

0

略显疯癫: 在决定谁先激活时, 你可以让一名对手重投其骰子。

每场游戏一次0。

看看闪闪: 在补给步骤中, 如果本角色持有一个或多个月石, 则你可以令其视线中4"内的另一个友方角色获得+1能量。

立下标语牌 (2) 6" 脉冲

- 每回合一次。

将位于该脉冲范围内的所有其它友方角色移动至多1"。本角色不能执行小跑、跃步行动或反应步骤, 持续至回合结束。

摇铃者 (2) 4" 脉冲

X: 位于该脉冲范围内的所有友方角色恢复X创伤。

厄运: 位于该脉冲范围内的所有角色遭受1创伤。

末日将至 (4)

X: 选择本角色视线中3"内的一个模型。然后选择本角色视线中3X"内的另一个模型。将上述第一个模型放置在第二个模型3"内。

厄运: 本角色的操控者必须选择让本角色遭受4创伤, 或将其从游戏中移除。

招牌动作基于扫击。

底盘: 30mm

眶啜!

升级扫击

伤害类型:

冲击

针对对方的: 造成

高位防御	0
纵劈	2
刺击	2
扫击	1
挑斩	2
低位防御	0

结束步骤效果: 该对手遭受-1近战属性, 持续至回合结束。

佐莉亚, 黎明女巫

v.2

魂灵

Zorya, Dawn Witch

近战

范围

秘术

闪避

4

1"

2

-1

连结现在: 如果游戏中有一个友方安东尼雅正午女巫, 则本角色在补给步骤中获得+1能量。

迷人: 与本模型接战的敌方模型在宣布小跑、跃步或反应步骤前必须弃置1能量。

迅捷: 在被敌方接战执行反应步骤时, 本模型可以改为移动2"而非通常规则的1"。每回合一次。

未来视界 (2) 8"

- 每回合一次。

目标友方角色立刻遭受其单位卡上的1个厄运。如果该厄运需求目标, 你可以选择符合该技能要求的任何目标。

暴力冲动 (1)

X: 本角色的近战攻击造成+X伤害, 持续至回合结束。

厄运: 4"内的所有角色造成的近战伤害+1, 持续至回合结束。

招牌动作基于高位防御。

底盘: 30mm

背叛

升级高位防御

伤害类型:

冲击, 切割或穿刺

针对对方的: 造成

高位防御	2
纵劈	1
刺击	1
扫击	2
挑斩	1
低位防御	0

结束步骤效果: 本模型径直向该敌方移动1"。

安东尼雅, 正午女巫

魂灵

近战

范围

秘术

闪避

3

1"

4

0

连结过去: 如果游戏中有一个友方丹妮卡黄昏女巫, 则本角色获得+1秘术属性。

治愈 (2) 8"
[X]: 目标恢复X+1创伤。
厄运: 本模型遭受2创伤。

冰糖苹果 (3) 8"
[X]: 将目标径直向本模型移动2X"。然后, 该目标如果位于本模型2"内则遭受4创伤。
厄运: 位于4"内的所有模型遭受2魔法伤害。

现在视界 (3) 6"
[3]或[6]: 目标遭受当前已遭受的创伤数量的创伤。
厄运: 本角色遭受当前已遭受的创伤数量的创伤。

招牌动作基于纵劈。

底盘: 30mm

欺骗

升级纵劈

针对对方的:

高位防御
纵劈
刺击
扫击
挑斩
低位防御

造成

○
●
○
○
●
○

遭受的伤害-2。

丹妮卡, 黄昏女巫

魂灵

近战

范围

秘术

闪避

2

1"

5

0

连结未来: 如果游戏中有一个友方依莉亚黎明女巫, 则本角色在补给步骤开始时恢复2创伤。

干涉命运 (3) - 每场游戏一次○。
游戏中每有一个魂灵, 从命运牌堆抽3张牌。你可以从中选择最多3张牌移除并正面朝下放在本角色卡旁边。每如此选择移除1张牌, 本角色遭受2创伤, 然后将剩余抽牌洗回牌堆。如果本角色被击杀, 将所有上述移除的牌洗回牌堆。

傀儡师 (2) 8"
[2]或[2]: 目标获得[傀儡: 当丹妮卡黄昏女巫在视线中8"内激活时, 她可以花费自己的能量令本角色执行自身能够使用的行动, 包括小跑。在该行动中本角色视作她的友方], 持续至回合结束。
厄运: 本角色遭受4创伤。该目标获得+2能量。

过去视界 (2) 6"
[3]或[3]: 目标恢复所有创伤和所有能量。
厄运: 4"内的所有模型遭受2创伤并获得+1能量。

招牌动作基于刺击。

底盘: 30mm

幻象

升级刺击

针对对方的:

高位防御
纵劈
刺击
扫击
挑斩
低位防御

造成

○
○
○
○
○
○

遭受的伤害减为○。

结束步骤效果: 与8"内的一个友方魂灵交换位置。

冈朴

树妖, 魂灵

近战

范围

秘术

闪避

3

2"

4

+2

木足: 本角色可以小跑穿过茂林密径。

迟钝: 本角色不能执行反应步骤。

缠结树枝: 如果本角色造成了冲击近战伤害, 则将该伤害+2。

树皮: 如果本角色遭受了穿刺或切割伤害, 则将该伤害-1。

从林: 本角色遭受伤害后, 4"内每有一个茂林密径, 它便可以恢复1创伤。每回合一次。

林木呼唤 (2) 8"
[X]: 将目标敌人向任意友方树妖径直移动X+2"。然后该目标4"内每有一个茂林密径, 它便会遭受1创伤。
厄运: 本模型不能移动或被移动并且其近战范围提升为3", 持续至回合结束。

招牌动作基于低位防御。

底盘: 40mm

扎根

升级低位防御

针对对方的:

高位防御
纵劈
刺击
扫击
挑斩
低位防御

造成

○
○
○
○
●
○

本模型不能移动或被移动并且其近战范围提升为3", 持续至本次激活结束。

结束步骤效果: 如果本角色没有被击杀, 则它恢复1创伤。

结束步骤效果：如果该敌人位于1”内，则它遭受1创伤，失去1能量并遭受-2近战属性，持续至回合结束。