

道格, 脓气者

哥布林, 士兵, 动物

Doug, the Flatulent

近战

范围

秘术

闪避

4

3"

0

0

长枪: 如果本角色造成了切割近战伤害, 则将该伤害减为○
如果本角色造成了穿刺近战伤害, 则将该伤害+1。

骑枪盾: 遭受的冲击伤害-1。

挖掘者: 当本模型执行一个收获行动时, 翻一张秘术牌并将目标深度值减少X, X数值为上述翻牌的点数。

厄运: 3" 脉冲范围内的所有模型遭受2魔法伤害。

污秽毒气 (2) 2" 脉冲
脉冲范围内的所有模型遭受2魔法伤害。

冲锋!! (2) 6"
将本模型径直向目标敌方模型移动4"。如果本模型在本回合中的下一个行动是针对上述同一个目标的近战攻击, 则该攻击造成的伤害+2。

招牌动作基于挑斩。

♥

●

●

●

●

●

○

●

○

底盘:
40mm

咬脚踝

升级挑斩

伤害类型:

冲击

针对对方的:

造成

高位防御

3

纵劈

3

刺击

3

扫击

3

挑斩

2

低位防御

○

本攻击对1" 以外的模型造成○伤害。

恶毒的西德

哥布林, 士兵

Vicious Syd

近战

范围

秘术

闪避

4

3"

0

0

板甲: 遭受的所有非魔法伤害-2。

恶毒: 每当本模型对一名敌人造成1或更多创伤时, 它获得1能量。每回合最多3次。

矮义戳: 若本模型造成了穿刺近战伤害, 则将该伤害+1。

肥仔爱好者: 本角色4" 内如果有巨人, 则本角色获得+2近战属性。

巨人耳语者 (1) 8"
移动目标巨人1"。

你哪儿来的! ? (2) 6"
X: 将本模型放置在与目标敌人底盘接触的任意位置。
厄运: 该抵抗玩家将本模型放置在6" 内的任意位置。

招牌动作基于挑斩。

♥

●

●

○

●

○

○

底盘:
30mm

撩阴剑

升级挑斩

伤害类型:

穿刺

针对对方的:

造成

高位防御

2

纵劈

3

刺击

2

扫击

1

挑斩

0

低位防御

○

本攻击的伤害不能被被动技能减免。

结束步骤效果: 你可以将本模型放置在与该敌方模型底盘接触的任意位置。

鸟嘴博比

哥布林, 巫师

Beaky Bobby

近战

范围

秘术

闪避

2

1"

5

-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。

魔法抗性: 遭受的魔法伤害-1。

退后! (1) 2" 脉冲 - 每回合一次。
脉冲范围内的所有其他模型径直远离移动1"。

污秽毒气 (2) 2" 脉冲
脉冲范围内的所有模型遭受2魔法伤害。

治愈 (2) 8"
X: 目标恢复X+1创伤。
厄运: 本模型遭受2创伤。

招牌动作基于刺击。

♥

●

●

○

●

○

○

底盘:
30mm

你该吃药了

升级刺击

伤害类型:

魔法

针对对方的:

造成

高位防御

3

纵劈

3

刺击

3

扫击

○

挑斩

3

低位防御

3

蚁虫兽 v.2

哥布林, 巫师 *Grib*

近战	范围	秘术	闪避
4	1"	4	-1

附魔修枝剪: 本角色造成的所有近战伤害从原类型改为魔法。

妖蛆虫洞 (2)

本模型必须与障碍物地形底座接触才能使用本技能。失去本角色携带的所有月石 (将它们与本模型原位底座接触放置且深度值为1), 然后将本模型与桌面上任意障碍物地形底座接触放置。

除虫喷雾 (2) 2"

本攻击不受闪避属性或掩体的修正。

❌: 目标遭受X魔法伤害。

厄运: 本模型遭受2创伤。

招牌动作基于挑斩。



底盘:
30mm

极度饥渴

升级挑斩

伤害类型:

魔法

针对对方的:

造成

高位防御

2

纵劈

3

刺击

3

扫击

2

挑斩

1

低位防御

○

结束步骤效果: 如果该敌人被击杀, 且本角色没有被击杀, 则本角色恢复所有创伤和所有能量。

哥布林空艇

哥布林, 机械, 动物 *Goblin Airship*

近战	范围	秘术	闪避
-	-"	3	+2

起飞, 升空与脱离: 本角色在小跑和跃步行动中可以自由穿过所有地形和其它模型, 只要在该移动结束时其底座不与其他模型或障壁地形叠放。它不能执行收获行动或近战行动, 不能被近战行动选为目标并且不会与敌方模型接战或被敌方模型接战。它不会阻挡视线、提供掩体或由于坠落而受伤。当本角色被秘术行动选为目标时, 它无法获得掩体增益。

破烂装甲: 遭受的所有非魔法伤害-1。

黏糊舌头 (2) 4"

令闪避属性为-1或更低的目标遭受1冲击伤害并将其径直向本模型移动4"。

豌豆射手 (1) 8"

本攻击不受掩体修正。

❌: 目标遭受X冲击伤害。

厄运: 本模型遭受2创伤。



底盘:
40mm

喷火者

哥布林, 士兵 *Firespitter*

近战	范围	秘术	闪避
2	1"	5	+1

缓慢: 本模型的小跑行动被限制为2"。

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。

破烂装甲: 遭受的所有非魔法伤害-1。

两个哥布林走进酒馆 (2) 8"

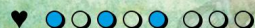
目标2个其它哥布林各获得+1能量和+2闪避属性, 持续至回合结束。你必须选择2个不同的目标。

火焰爆破 (2) 8"

❌: 目标角色遭受2X魔法伤害。

厄运: 本技能在本场游戏剩余时间内不能使用。3" 脉冲范围内的所有模型遭受4魔法伤害。本技能在本模型接战时不能使用。

招牌动作基于低位防御。



底盘:
40mm

仓皇逃窜

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: 将本模型径直远离该敌人移动3"。弃置本角色上的所有能量。

船长大人

哥布林，海盗 EL Capitano

近战	范围	秘术	闪避
4	1"	3	0

水手弯刀：如果本模型造成了切割近战伤害，则将该伤害+1。

坏血病患者们：4" 内的其它友方哥布林海盗在补给步骤中获得+1能量。

打 (1) - 每回合一次。
本角色在本回合中的下一次近战攻击造成+2伤害。

跑 (2) 8"
将接战的目标友方模型移动3"。

装填[手枪射击] (2)
可以再一次使用名称中的技能。本技能在本模型接战时不能使用。

手枪射击 (1) 8" - 每场游戏一次，除非被装填○。

✖：目标遭受X+1冲击伤害。

厄运：本模型遭受3创伤。

招牌动作基于挑斩。



底盘：
40mm

海盗旗

升级挑斩

伤害类型：

穿刺

针对对方的：造成

高位防御	1
纵劈	2
刺击	2
扫击	2
挑斩	2
低位防御	0

本攻击的伤害不能被被动技能减免。

炫目的斯维加迪

哥布林，海盗 Swiggarty Swooty

近战	范围	秘术	闪避
3	2"	3	-1

闪亮战利品：如果一个友方海盗在本模型6" 内进行一次近战攻击行动，则本模型每持有一个月石，上述友方获得+1能量。每回合一次。

装填[手枪射击] (2)
可以再一次使用名称中的技能。本技能在本模型接战时不能使用。

手枪射击 (1) 8" - 每场游戏一次，除非被装填○。

✖：目标遭受X+1冲击伤害。

厄运：本模型遭受3创伤。

劫掠 (1) 2"
2, 2 或 2：目标失去1个由你选择的被动技能且本模型获得该被动技能，持续至本回合结束。
厄运：该抵抗玩家可以本模型移动2"。

招牌动作基于挑斩。



底盘：
30mm

天大惊喜！

升级挑斩

伤害类型：

穿刺

针对对方的：造成

高位防御	2
纵劈	1
刺击	2
扫击	1
挑斩	2
低位防御	2

硬壳的巴尔博亚

哥布林，海盗，动物 Crusty Balboa

近战	范围	秘术	闪避
3	2"	4	+1

爪与钩：若本模型造成了冲击近战伤害，则将该伤害+1。

藤壶外壳：遭受的所有非魔法伤害-1。

“当心！” (1) 6"

目标友方角色闪避-1，持续至回合结束。

夹取 (2) 2"
3, 3 或 3：目标失去所携带的1个月石且本模型获得该月石。

厄运：本模型遭受3创伤。

拳击 (1) 2"
2或2：目标遭受2冲击伤害。如果本角色在本回合中已使用过夹取技能，则将该伤害+1。
厄运：本模型遭受2创伤。

招牌动作基于挑斩。



底盘：
40mm

本月第一！

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	2
扫击	2
挑斩	1
低位防御	0

结束步骤效果：如果本角色在本回合中已经使用过夹取和拳击技能，则该敌人遭受2创伤并且不能将本模型作为目标进行一次近战攻击，持续至本回合结束。

沙巴隆

哥布林, 巫师 Shabbaron v.3

近战	范围	秘术	闪避
1	1"	1	-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。

哥布林恶作剧 (2) 6" 脉冲 - 每回合一次。
为脉冲范围内的每个哥布林各抽一张秘术牌。
它们各获得以下效果: **X**: 获得+X能量。 **X**: 获得+1能量。
厄运: 遭受2创伤。1, 然后将上述抽牌洗回秘术牌堆。

哥布林运气 (2) 8"
3, **3** 或 **3**: 目标敌人或哥布林立刻遭受自己单位卡上的一个厄运。如果该厄运有目标需求, 则你可以为其选择符合技能要求的任意目标。
厄运: 本角色遭受3创伤。

幻感 (3) 8"
3 或 **3**: 目标哥布林恢复所有创伤, 然后将其放置于本模型8"内。
厄运: 本角色遭受4创伤。

招牌动作基于高位防御。



底盘:
30mm

浑浑噩噩

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: 如果本模型是防守方且没有被击杀, 则恢复其所有创伤和能量, 并将其放置于当前位置8"内。

晕船的斯图

哥布林, 海盗 Seasick Stu v.4

近战	范围	秘术	闪避
2	3"	4	-1

鱼叉: 如果本角色造成了冲击或切割近战伤害, 则将该伤害-1。如果本角色造成了穿刺近战伤害, 则将该伤害+1。

荤笑话 (2) 4" 脉冲 - 每回合一次。
脉冲范围内的所有哥布林径直向本模型移动1"。然后, 所有1"内的其它哥布林获得+1能量。

汹涌潮汐 (2) 6"
X: 将一个其它模型径直远离移动X"。
厄运: 本角色遭受1创伤并失去所有能量。

晕船 (2) 6"
X: 目标失去X能量。
厄运: 本角色遭受2创伤并失去所有能量。

招牌动作基于刺击。



底盘:
30mm

这是个麻烦!

升级刺击

伤害类型:

穿刺

针对对方的:	造成
高位防御	0
纵劈	3
刺击	3
扫击	○
挑斩	2
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1或更多创伤, 则它不能执行小跑行动, 持续至回合结束。

轰轰卡朋

哥布林 Boom Boom MC Boom

近战	范围	秘术	闪避
3	1"	4	-2

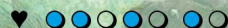
装填[雷筒] (2)
可以再一次使用名称中的技能。本技能在本模型接战时不能使用。

突施冷拳 (2) 8"
目标哥布林本回合中的下一次近战攻击造成+2伤害。

雷筒 (1) 4" - 每场游戏一次, 除非被装填。
X或**X**: 目标遭受X冲击伤害。
厄运: 本模型遭受2创伤。

不不不! 你永远拿不到这个! (2) 10"
X: 将目标敌方模型径直向本模型移动2X"。
厄运: 本模型由你的对手移动4"。

招牌动作基于低位防御。



底盘:
30mm

现在你看得见我...

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: 将本模型放置于6"内的任意位置。

哥布林王

哥布林, 贵族 The Goblin King

近战 范围 / 秘术 闪避
3 2" / 0 0

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。

全能权杖: 如果本角色造成了切割近战伤害, 则将该伤害减为⊖。若本角色造成了冲击近战伤害, 则将该伤害+2。

皇家特权: 每当本角色将要遭受伤害时, 你可以令其视线中4"内的一个友方哥布林替代其遭受上述所有伤害。每回合一次。

称王称霸 (2) 8" - 每回合一次。
目标哥布林遭受2创伤, 获得2能量并且在本角色激活结束后立刻激活。如果该目标已经激活过, 则上述激活为额外的激活, 否则视作该目标在本回合中的正常激活。

给老子!!! (1) 2"
获得目标友方哥布林所携带的1个月石。

招牌动作基于纵劈。

♥ ● ● ● ● ● ● ●

底盘:
30mm

佃农, 跪拜!

升级纵劈

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

2

挑斩

2

低位防御

4

本攻击对哥布林造成+1伤害。

遭受来自哥布林的所有伤害减为⊖。

殡仪师

哥布林, 巫师 The Mortician

近战 范围 / 秘术 闪避
2 1" / 4 -1

缓慢: 本模型的小跑行动限制为2"。

灵魂链接: 在补给步骤中, 每个友方被击杀的角色令本角色获得+1能量。

治愈 (2) 8"

X: 目标恢复X+1创伤。

厄运: 本模型遭受2创伤。

尸僵 (3) 6"

2, 2 或 2: 目标弃置所有能量并遭受1创伤。

厄运: 本模型遭受4创伤。

复苏 (3)

2, 2 或 2: 将一个友方被击杀的模型与本模型底盘接触放置, 恢复它一半的生命 (向上取整); 它没有能量但本回合可以激活。

厄运: 本模型遭受4创伤。

招牌动作基于低位防御。

♥ ● ● ● ● ● ● ●

底盘:
30mm

装死

升级低位防御

伤害类型:

冲击

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: 敌方角色不能将本模型选为行动的目标, 直到本模型下次执行行动为止, 持续至本回合结束。

成虫赫伯特

哥布林, 妖精, 巫师 Herbert Growbottom

近战 范围 / 秘术 闪避
2 1" / 4 -1

进化[蛞蝓]: 本角色不能被选入包含有本技能中名称的角色团队, 反之亦然。

附魔修剪: 本角色造成的所有近战伤害从原类型改为魔法。

四季流逝 (2) 10" - 每回合一次。

将本模型放置于目标茂林密径内。本技能只有在在本模型位于一个茂林密径内时才能使用。

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。

枯萎术 (3) 6"

X: 目标遭受X+1魔法伤害。

厄运: 本模型遭受3创伤。

招牌动作基于高位防御。

♥ ● ● ● ● ● ● ●

底盘:
30mm

打不到我!

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

⊖

本轮中, 你的对手的攻击对你造成伤害为⊖。

苏比 Jobie

哥布林，无赖

近战	范围	秘术	闪避
2	1"	3	-1

死亡的光明面：在模型部署完毕后，第1回合开始前，具备复苏的友方角色立刻获得[复苏苏比 (0)：将一个被击杀的友方苏比与本模型底盘接触放置。恢复它的全部生命。它获得+2能量，可以在本回合激活。一个友方苏比每回合只能通过本技能进入游戏一次。]，持续至游戏结束。

一条妙计 (1)

本模型可以将其携带的1个月石放置于自身2"内，深度值为‘1’。然后它立刻被击杀。

那是我的，这是我的… (3)

本模型获得与其底盘接触的1个月石，无视该月石的深度值以及与敌方的接战。

二手手枪 (2) 6"

⚠️:目标其它模型和本模型遭受X冲击伤害。

厄运：本角色被击杀，然后该目标失去携带着的1个月石，将该月石与该目标底盘接触放置，深度为‘1’。

招牌动作基于低位防御。



底盘：
30mm

装死

升级高位防御

伤害类型：

穿刺

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：敌方角色不能将本模型选为行动的目标，直到本模型下次执行行动为止，持续至本回合结束。

税吏 The Tax Collector

哥布林

The Tax Collector

近战	范围	秘术	闪避
3	1"	0	-1

遗产税：当视线中4"内的一个友方哥布林角色被击杀时，你可以将其携带的1个月石与本模型底盘接触放置，深度为‘1’。每场游戏一次。

搜查计划：当本角色参与一轮近战时，它获得+X近战属性并将遭受的所有伤害-X，X为该近战轮中的敌方所携带的月石数量。

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。

回扣 (3) 8"

目标其它角色恢复X+2创伤或径直向本角色移动X+2"，X为该目标所携带的月石数量（没有携带月石时为0）。

所得税 (0) 8" - 每回合一次。

目标持有至少1个月石的敌方角色不能执行小跑、跃步行动或反应步骤，持续至回合结束。该敌方角色可以立刻花费X能量取消本效果，X为其携带的月石数量。若目标如此做，本角色获得X能量。

招牌动作基于高位防御。



底盘：
30mm

付钱！

升级高位防御

伤害类型：

穿刺

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，它可以获得该敌人携带的最多1个月石。该敌方角色可以花费1能量取消此效果。若该敌方如此做，本模型获得1能量。

发福的皮特 Portly Pete

哥布林，士兵

Portly Pete

近战	范围	秘术	闪避
3	2"	0	0

上班打盹：本模型不可被本玩家首先激活，除非该玩家可以本模型可以激活。当本角色激活时，它获得+1近战属性和-1闪避属性，持续至回合结束。

长戟：如果本角色造成了穿刺或冲击近战伤害，则将该伤害+1。

破烂装甲：遭受的所有非魔法伤害-1。

小金库：除非本角色被击杀，否则不会由于敌方模型的原因失去月石。

哥布林城市守卫：如果视线中4"内的一个携带月石的哥布林遭受伤害，你可以令本角色代替其遭受所有上述伤害。每回合一次。

立正！ (2) 4" - 每回合一次。

目标其它友方哥布林获得+1能量。如果该目标是士兵则还可以移动2"。

招牌动作基于高位刺击。



底盘：
30mm

维持秩序

升级刺击

伤害类型：

穿刺

针对对方的：

造成

高位防御



纵劈

1

刺击

0

扫击

0

挑斩

1

低位防御



本攻击对1"外的模型造成⊖伤害。

结束步骤效果：如果该敌人位于1"内，则将其径直远离本模型移动1"。