

诺尔

巨魔, 巫师

Knoll

近战 范围 / 秘术 闪避
2 3" / 4 +2

老而弥坚: 在补给步骤开始时, 本模型恢复2创伤。

隐士: 在补给步骤开始时, 本模型3" 内若没有其它模型, 则获得+1能量。

老木杖: 如果本角色造成了穿刺或冲击伤害, 则将该伤害+1。

治愈 (2) 8"

[X]: 目标恢复X+1创伤。

厄运: 本模型遭受2创伤。

巨魔恢复术 (3) 8" - 每回合一次。

[X]: 目标恢复3X-1创伤。

[X]: 目标巨魔获得老而弥坚: 在补给步骤开始时, 本模型恢复2创伤。1, 持续至游戏结束。

[X]: 目标遭受X创伤, 然后获得+1能量。

厄运: 本模型遭受2创伤并失去1能量。

招牌动作基于刺击。

底盘: 40mm

走开!

升级刺击

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: 将该敌方模型径直远离本模型移动1"。

洛巴德

巨人, 狂信徒

Loubarde

近战 范围 / 秘术 闪避
3 3" / 3 +2

自信: 本角色在4" 内没有友方模型时, 无法执行收获或小跑行动。

锁链香炉: 如果本角色造成了冲击近战伤害, 则将该伤害+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。

正义之怒 (3) - 每回合一次。

本角色获得+3能量, +1近战属性, +1秘术属性和+1近战伤害, 持续至回合结束。

拖拽 (1) 3"

[2], [2] 或 [2]: 将目标径直向本模型移动2"。

厄运: 本角色遭受3创伤。然后如果本角色没有被击杀, 则将其3" 内的所有其它模型径直向其移动2"。

招牌动作基于扫击。

底盘: 40mm

缠绕

升级扫击

伤害类型:

冲击

针对对方的: 造成

高位防御	○
纵劈	2
刺击	0
扫击	0
挑斩	2
低位防御	○

如果该敌人位于1" 内, 则它不能使用结束步骤效果。

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。

迪姆和迪莫尔

巨人

Dim & Dimer

近战 范围 / 秘术 闪避
2 2" / 0 +2

争吵不休: 当本角色激活时, 翻一张秘术牌。本角色获得该牌数值X能量。厄运: 本角色遭受3创伤。

屠刀与棍棒: 如果本角色造成了冲击或切割近战伤害, 则将该伤害+2。

天然肉垫: 遭受的冲击伤害-2。

俩脑袋总比一个强: 在近战轮中抽取近战牌后, 展示出牌之前, 你可以弃置1能量以打出2张不同的牌。若如此做, 则在出牌都展示完以后, 你可以选择其中一张使用并弃置另一张。

招牌动作基于挑斩。

底盘: 40mm

打包午餐

升级挑斩

伤害类型:

冲击

针对对方的: 造成

高位防御	○
纵劈	1
刺击	1
扫击	1
挑斩	1
低位防御	○

结束步骤效果: 如果该敌人的闪避属性为-1或更低且在本轮近战中遭受了1或更多创伤, 则将它从游戏中移除。

瑞波尔

哥布林, 巨魔 Ribald

近战	范围	秘术	闪避
2	2"	3	+2

缓慢: 本模型的小跑行动被限制为2"。

铁甲指套: 如果本角色造成了穿刺或切割近战伤害, 则将该伤害减为○。如果本角色造成了穿冲击近战伤害, 则将该伤害+2。

破烂装甲: 遭受的所有非魔法伤害-1。

开炮! (2) 8"

X: 目标角色遭受3X-1冲击伤害然后径直远离移动X"。

厄运: 本模型遭受3创伤。2"内的所有其它模型遭受3魔法伤害然后径直远离移动1"。

招牌动作基于高位防御。

底盘: 40mm

短引线

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: 本模型遭受3创伤。2"内的所有其它模型遭受3魔法伤害然后径直远离移动1"。

布伦希尔德

巨人, 佣兵, 诺斯 Brunhilde

近战	范围	秘术	闪避
4	2"	0	+2

巨型锻刃: 如果本角色造成了穿刺或切割近战伤害, 则将该伤害+2。

保镖: 如果本角色视线中4"内的一个友方贵族遭受伤害, 你可以令本角色替代其遭受上述所有伤害。每回合一次。

忠诚: 本角色执行反应步骤时可以改为向最近的友方贵族径直移动3", 而非通常规则的1"移动。

巨人英雄史诗颂歌! (1) 6"脉冲 - 每回合一次。脉冲范围内的其它巨人获得+1能量。

招牌动作基于纵劈。

底盘: 40mm

破碎誓言石

升级纵劈

伤害类型:

切割

针对对方的:	造成
高位防御	○
纵劈	0
刺击	0
扫击	3
挑斩	3
低位防御	2

结束步骤效果: 如果本角色被击杀, 则8"内的其它友方巨人和友方贵族恢复所有创伤。8"内除上述模型外的所有其它模型遭受1创伤。

刚鬃

巨魔

近战	范围	秘术	闪避
3	2"	3	+2

水陆两栖: 本模型可以自由地穿过水景地形。在补给步骤中, 如果它有任意部分与水景地形底盘接触, 则获得+2能量。

刀锋爪: 若本角色造成了切割近战伤害, 则将该伤害+3。如果本角色造成了冲击或穿刺近战伤害, 则将该伤害+1。

鳞状外皮: 遭受的非冲击伤害-1。

呕吐 (2) 4"

X: 目标角色遭受X+1魔法。

厄运: 本模型遭受3创伤。

招牌动作基于挑斩。

底盘: 40mm

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。

博尔德

巨魔

Boulder

近战	范围	秘术	闪避
2	2"	3	+2

硬皮：遭受的所有伤害-1。

花岗岩拳：如果本角色造成了冲击近战伤害，则将该伤害+2。

钙化：在补给步骤中，与本模型接战的模型生成能量-1。

石之歌 (1) 6"

本技能不受掩体修正。

X：目标月石的深度值减少X，最小减到1。

厄运：抵抗玩家自选设定目标月石的深度值。

招牌动作基于刺击。

底盘：40mm

粉碎之拥

升级刺击

伤害类型：

冲击

针对对方的：造成

高位防御	2
纵劈	2
刺击	2
扫击	2
挑斩	2
低位防御	2

本攻击对1"外的模型造成⊖伤害。

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，则它必须弃置自身一半的能量，向上取整。

哥奇伽特

巨人

Got'chgut

近战	范围	秘术	闪避
3	2"	0	+2

破烂装甲：遭受的所有非魔法伤害-1。

残暴之力：造成的所有近战伤害+2。

保鏢：如果本角色视线中4"内的一个友方贵族遭受伤害，你可以令本角色替代其遭受上述所有伤害。每回合一次。

哦嘎-吓嘎！(1) 4"

将目标敌方哥布林径直远离移动2"。

招牌动作基于挑斩。

底盘：40mm

沉重打击

升级挑斩

伤害类型：

冲击

针对对方的：造成

高位防御	0
纵劈	1
刺击	⊖
扫击	1
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，则它失去1能量并被径直向本模型移动1"。