

格温德琳, 乐刹女祭司 v.2

妖精, 狂信徒 Gwendolaine, Lesharut 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"
[X]: 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"
[X]: 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。

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:	造成
高位防御	○
纵劈	○
刺击	○
扫击	○
挑斩	○
低位防御	○

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, 本角色剩余生命值首次减少到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点剩余生命值继续游戏, 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:	造成
高位防御	0
纵劈	2
刺击	2
扫击	1
挑斩	1
低位防御	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。

婕妤 Jayda

牧神，士兵

近战	范围	秘术	闪避
4	1"	4	-1

匕首：如果本角色造成了穿刺近战伤害，则将该伤害+1。

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。

稳健：本角色可以小跑穿过水景和茂林密径，并且其穿越行动花费的能量-1。

弓箭射击 (3) 10"

本技能在本模型接战时不能使用。

⚡：目标遭受X+1穿刺伤害。

厄运：本技能在本场游戏剩余时间内不能使用。

招牌动作基于纵劈。



底盘：
30mm

仁慈解脱

升级纵劈

伤害类型：

穿刺

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

本攻击对带有4点或更多的创伤的敌方造成+2伤害。

结束步骤效果：如果该敌方被击杀，本角色获得1能量。

霍夫 Hoff

牧神，士兵

近战	范围	秘术	闪避
4	2"	4	0

砍伐斧：如果本角色造成了穿刺近战伤害，则将该伤害减为⊖。如果本角色造成了冲击近战伤害，则将该伤害+2。

游击战专家：位于6"内的其它友方牧神获得+1近战属性和[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。]

狂暴冲锋 (1) 4"

将本模型径直向目标敌方模型移动3"。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+1。

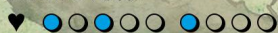
狩猎号角 (1) 8" - 每回合一次。

本技能在本模型接战时不能使用。

⚡：将一个其它友方牧神移动X+1"。

厄运：该目标由抵抗玩家移动最多3"。

招牌动作基于纵劈。



底盘：
30mm

头槌

升级纵劈

伤害类型：

冲击

针对对方的：造成

高位防御	0
纵劈	1
刺击	1
扫击	1
挑斩	1
低位防御	1

本攻击对1"以外的模型造成⊖伤害。

结束步骤效果：将该目标敌方模型径直远离本模型移动1"。

图德斯先生 v.2 Mr Toodies

牧神，教士

近战	范围	秘术	闪避
2	1"	5	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。

哥布林爵士放克独奏 (1) 2" 脉冲 - 每回合一次。位于脉冲范围内的所有其它模型径直远离移动1"。

治愈 (2) 8"

⚡：目标恢复X+1创伤。

厄运：本模型遭受2创伤。

摇滚曲 (1) 6" - 每回合一次。

2或2：目标模型必须弃置一半（向上取整）的能量，然后目标恢复2创伤。

厄运：本模型遭受2创伤。

枯萎灵药 (1) 2" - 每回合一次。

⚡：目标径直远离移动X"。

⚡：目标获得X-1能量。

⚡：目标遭受X传创伤。

厄运：本模型遭受2创伤。

招牌动作基于低位防御。



底盘：
30mm

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方移动3"。弃置本模型上的所有能量。

格鲁姆 v.2

牧神, 巫师 Gloom

近战	范围	秘术	闪避
2	2"	4	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。

缓慢: 本模型的小跑行动被限制为 2"。

多节木杖: 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 0。如果本角色造成了冲击近战伤害, 则将该伤害+1。

与荒野生物耳语 (2) 8"
移动目标物3"。

暗影行走 (2)

X: 将本模型放置于2X"内。

厄运: 抵抗玩家可以本模型放置于6"内。

窒息之暗 (3) 6"

X: 目标遭受X+1魔法伤害并且获得-1闪避属性, 持续至回合结束。

厄运: 本模型遭受1创伤, 该目标获得-2闪避属性, 持续至回合结束。

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:

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4"内。

温迪戈 v.2

牧神, 魂灵 Wendigo

近战	范围	秘术	闪避
4	1"	0	0

撕裂之爪: 如果本角色造成了近战伤害, 则将该伤害+1。本角色造成的所有近战伤害从原类型改为魔法。

稳健: 本角色可以小跑穿过水景和茂林密径, 并且其穿越行动花费的能量-1。

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。

心灵控制 (3) 6"

目标模型立刻执行任意可用的能量花费为 (1) 的行动, 该行动由你操控, 即使目标模型是敌方 (目标模型在该行动的剩余时间内视作友方模型)。

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: 如果敌方被击杀, 且本角色未被击杀, 则本角色恢复所有创伤和所有能量。

查布斯 v.2

牧神 Chubs

近战	范围	秘术	闪避
3	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。

唤醒 (3) 6"

目标牧神或动物恢复1创伤并获得+2能量。

误导 (4) 6"

将目标敌方模型移动3"。

短弓射击 (3) 8"

本技能在本模型接战时不能使用。

X: 目标遭受X穿刺伤害。

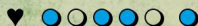
厄运: 本技能在本场游戏剩余时间内不能使用。

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**低位防御**。



底盘:
30mm

迷情药

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



遭受的近战伤害-1。

结束步骤效果: 选择你操控的一个角色。将该敌方径直向上述角色移动3"。该敌方不能将上述角色选为一次行动的目标, 持续至回合结束。

