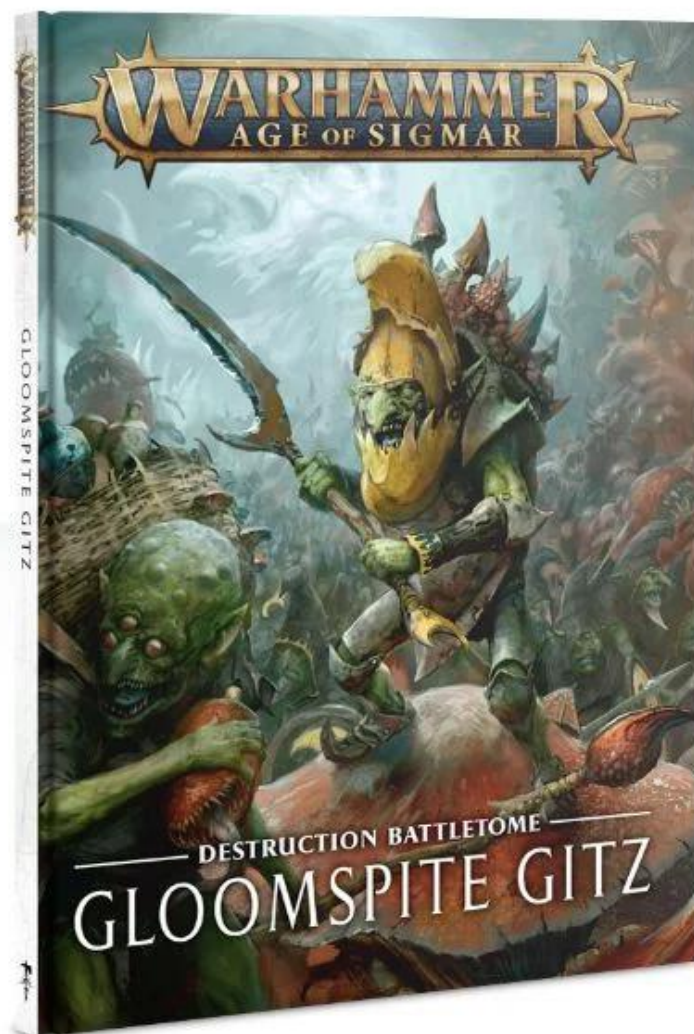


黯怨地精

规则翻译



本文件是桌面战棋游戏《战锤：西格玛时代》中黯怨地精阵营的规则翻译，包括了使用其模型进行游戏所需的一切要素，其中有通用规则与魔法、魔法道具、主将特性、指挥能力、所有单位的规则卡以及阵型等等。

在接下来的两页里，本文件会首先介绍阵营机制部分，这之后再开始具体到每个单位和阵型的规则与分数，在最后还有便于速查的分数总表。

本文件会随玩家反馈和规则更新不断改进，更新内容请查看最后一页

黯怨地精通用规则

在构筑军表时，一支完全由具备**黯怨地精**关键词的单位组成的军队被称作黯怨地精军队。
黯怨地精军队属于**毁灭**大阵营下的黯怨地精阵营，进而可以选择得到下列的所有黯怨地精阵营能力。

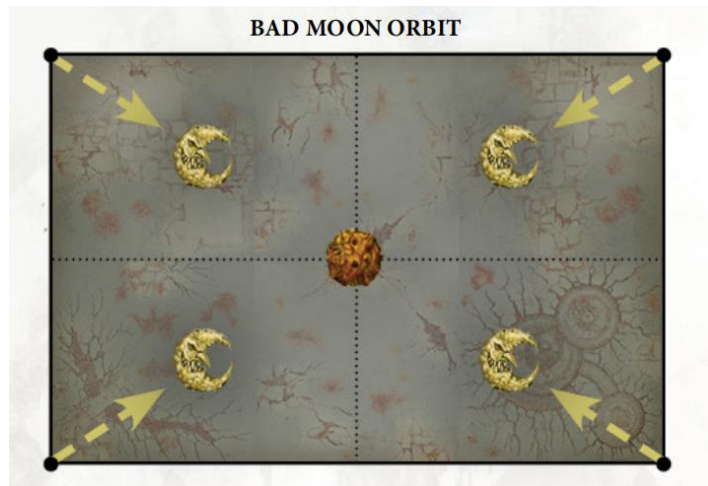
下文中的所有表述都以“玩家已经选择了黯怨地精阵营能力，而非**毁灭**大阵营能力”这一假设前提来展开；
而如果玩家选择使用**毁灭**大阵营，则应该查看西格玛时代总规则文件中的对应规则。

邪月升起

邪月高悬：邪月以恣肆的轨迹掠过凡界诸域，降下疯石的碎片。

若对战的玩家中有一方为**黯怨地精**军队，则在第一个大回合开始时，在决定先后手之前，黯怨地精玩家必须选择一个桌角作为邪月开始升起的地点。若双方玩家都是黯怨地精，则必须拼骰，由胜者决定邪月升起的地点，并操控之后游戏中邪月的行动。

邪月永远从选定的桌角开始移动，且只能沿着轨迹移动，不能逆轨迹移动，移动的轨迹和每一步的位置如下图所示：



从第二个大回合决定先后手之前开始，操控邪月的玩家投 D6：

若结果为 1，则邪月不移动；

若结果为 2-5，邪月移动一步；

若结果为 6，邪月移动两步。

>例 1：若操控邪月的玩家决定邪月从左上方桌角升起，则第二个大回合决定先后手之前，操控邪月的玩家投 D6，结果为 4，则邪月移动一步，移动到左上方的月亮位置。

>例 2：若操控邪月的玩家决定邪月从左上方桌角升起，则第二个大回合决定先后手之前，操控邪月的玩家投 D6，结果为 6，则邪月移动两步，移动到桌面中央的满月位置。

>例 3：若操控邪月的玩家决定邪月从左上方桌角升起，且在某一个大回合中，邪月已经处于右下方的月亮位置，则在下一个大回合决定先后手之前，操控邪月的玩家投 D6，结果为 6，则邪月移动两步，移出桌面。

邪月照耀的范围由其当前所在的位置决定：

邪月位于桌角时，无照耀范围；

邪月位于月亮位置时，照耀范围为月亮所在的四分之一桌面（上图中用线划分的区域）；

邪月位于桌面中央的满月位置时，照耀整个桌面；

邪月移出桌面时，无照耀范围；

若一个模型或一个单位（不分敌我）完全位于邪月照耀的范围中，则称其受到邪月照耀，受到受到邪月照耀的效果将在下一页中列出

邪月之牙：若你的军队为黯怨地精，则在你的英雄阶段开始时，选择一个敌方单位，投 D6，若结果小于或等于那个单位中受到邪月照耀的模型数，则那个单位受到 D3 致命伤害。

邪月魔力：受到邪月照耀的有黯怨地精关键词的法师施法骰结果+1，无黯怨地精关键词的法师施法骰结果-1。

疯狂激励：在你的英雄阶段开始时，若你的主将受到邪月照耀，且有黯怨地精关键词，则你额外获得 1 点指挥点数。

月下史奎格：在你的冲锋阶段开始时，若一个史奎格单位中的所有模型都受到邪月照耀，则那个单位即使本回合已经奔跑过，也可以冲锋。

邪月氏族菌酿：受到邪月照耀的邪月氏族地精模型可以重投结果为 1 的命中骰。

蛛牙毒液：受到邪月照耀的蛛牙模型的蛛牙攻击造成致命伤害的特效只需 5+就能触发。

巨魔再生：若一个巨魔单位中的所有模型都受到邪月照耀，则在其使用再生（见巨魔规则）能力时，可以重投判定是否可以回复生命值的骰子，若第一次判定骰就已经成功，则也可以将那次回复的生命值翻倍。

黯怨地精通用主将特性

如果你的军队是黯怨地精军队，那么你就可以从下列的特性中选择自己的主将特性。
这些主将特性的具体要求和效果都详见下方。

邪月祝福

(只有邪月头目可以选择)

1-狡猾计谋-Cunning Plans

第一个大回合开始时，你额外获得一点指挥点数

2-择日再战-Fight Another Day

此主将每次近战攻击结算完毕后，可以移动 2D6 寸，如此移动结束后不得位于敌方单位 3 寸内

3-卑鄙偷袭-Sneaky Stabba

此主将可以重投近战攻击的造伤骰

4-皮糙肉厚-Tough' n' Leathery

此主将生命值+2

5-尖声呼喊-Dead Shouty

一个大回合一次，此主将可以不消耗指挥点数使用一次自己规则上的指挥能力

6-粘湿之手-The Clammy Hand

在你的回合结束时，若此主将位于一个邪月神龛 12 寸内，则本阶段你可以使用两次那个邪月神龛的邪月氏族巢穴能力

黯怨天赋

(只有邪月氏族法师可以选择)

1-矮小狡猾-Low Cunning

第一个大回合开始时，你额外获得一点指挥点数

2-恶怨小子-Spiteful Git

此主将受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 4-5，则造成这点伤害或致命伤害的单位受到 1 点致命伤害，若结果为 6，则造成这点伤害或致命伤害的单位受到 D3 致命伤害

3-强大萨满-Great Shaman

此主将可以额外掌握一个邪月氏族法系中的法术

4-机警敏捷-Dodgy Character

对此主将的成功的命中骰必须重投

5-萨满头目-Boss Shaman

此主将拥有邪月头目规则上的听我的，快戳他们！能力

6-月光触摸-Loon-touched

此主将在受到邪月照耀影响时施法骰结果+2 而不是+1

蜘蛛神恩
(只有**蛛行者头目**可以选择)

1-怪兽坐骑-Monstrous Mount

此主将的坐骑的蛛牙攻击特效造成的致命伤害翻倍

2-娴熟蛛行者-Masterful Spider Rider

此主将移动力+4

3-怪嚎战吼-Ululating Battle Cry

此主将 9 寸内的敌方单位勇气值-1

4-皮糙肉厚-Tough' n' Leathery

此主将生命值+2

5-尖声呼喊-Dead Shouty

一个大回合一次，此主将可以不消耗指挥点数使用一次自己规则上的指挥能力

6-爬行偷袭-Creeping Assault

完全位于此主将 12 寸内的友方**蛛牙**单位攻击敌方单位时，无视掩体效果

巨魔特性
(只有**黯堡巨魔英雄**可以选择)

1-坚如磐石-Tough as Rocks

此主将血量值+2

2-巨魔首领-Alpha Trogg

此主将的镇定军心能力变为勇气值+2

3-月光皮肤-Loonskin

若坏月在桌面上，则此主将总视为受到坏月照耀

4-碾成齑粉-Pulverising Grip

此主将可以重投决定其粉碎抓握能力是否生效的骰子

5-强力打击-Mighty Blow

此主将可以重投决定岩石棍棒的伤害值的骰子

7-界石硬皮-Realmstone-studded Hide

此主将可以重投决定其魔法抗性能力是否生效的骰子

黯怨地精通用魔法道具

你军队中的一个**英雄**可从下列表中选择一件魔法道具使用，你可以手动为其选择，也可以投掷 D6 来随机决定。此外，你的军队中每包含一个阵型，就有另一名**英雄**可以从中选择一件不同的魔法道具。玩家应在决定自己军队中的主将之后，再宣布己方**英雄**持有魔法道具的细节。

每一件魔法道具只能被选择一次，而每个**英雄**也只能选择一件魔法道具。

地穴秘宝 (只有邪月头目可以选择)

1-恶怨尖刃-Spiteful Prodder

在你的射击阶段开始时，选择位于装备者 18 寸内且为其可见的一个敌方单位，每有一个有 5+模型的友方**地精**单位完全位于装备者 12 寸内，投一个 D6，每投出一个 5+，那个敌方单位受到 D3 致命伤害

2-背刺之刃-Backstabber's Blade

选择装备者的一件近战武器，此武器获得以下效果：

此武器的命中骰投出未修正的 6 时，对这下攻击的保护必定失败（不投保护骰）

3-月光石护符-Loonstone Talisman

装备者每受到一点致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则无视那点致命伤害

4-毁灭魔笛-The Pipes of Doom

位于装备者 12 寸内的敌方单位勇气值-1

5-粘湿兜帽-The Clammy Cowl

对装备者的攻击命中骰结果-1

6-坏笑屁精盾-Leering Gitshield

装备者对近战攻击的保护骰投出未修正的 6 时，这下保护在攻击结算完毕后会攻击的单位造成 1 点致命伤害

恶臭圣物 (只有疯帽萨满可以选择)

1-恶蘑随从-Spiteshroom Familiar

位于装备者 3 寸内的敌方单位命中骰结果-1

2-月脸玩偶-Moonface Mommet

近战阶段开始时，选择位于装备者 12 寸内的一个敌方单位，使其在本阶段命中骰结果-1

3-狡猾窃魔之杖-Staff of Sneaky Stealin

装备者 12 寸内每有一个敌方法师、每有一个装备魔法道具的敌方**英雄**，施法和破法骰结果+1

巨魔的闪亮小宝贝 (只有黯堡巨魔英雄可以选择)

1-闪亮玩意-Shiny Wotnot

装备者每受到一点由法术造成的致命伤害，投 D6，若结果为 6，则施法者代为受到这点致命伤害；若这点致命伤害由无尽法术造成，则改为将那个无尽法术驱散

2-奇怪小物-Glowy Howzit

装备者每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 1，则无视那点伤害或致命伤害；若上述 D6 投出 1，则此道具永久失效

3-宠物虱-Pet Gribbly

在近战阶段，若敌方单位攻击装备者时，装备者本阶段还没攻击过，则那个敌方单位在其攻击结算完毕后受到 D3 致命伤害

蛛毒宝物 (只有**蛛牙英雄**可以选择)

1-蛛神图腾-Totem of the Spider God

完全位于装备者 12 寸内的友方蛛牙单位坐骑的武器造成致命伤害的特效只需 5+ 就能触发

2-蛛眼头巾-Headdress of Many Eyes

对装备者的攻击命中骰结果-1

3-黑蛛牙-The Black Fang

选择装备者的一件近战武器，此武器获得以下效果：

此武器的命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 D3 致命伤害（不投造伤骰和保护骰）

若此武器原本就有命中骰投出未修正的 6 时直接造成致命伤害的特效，则这两个特效可以同时生效

4-怪头魔戒-Nibbla' s ' Itty Ring

一次性道具。近战阶段开始时，你可以选择位于装备者 3 寸内的一个敌方法师，投 D6，若结果为 2+，则其受到 D3 致命伤害，且在接下来的整场游戏中，那个**法师**施法、破法骰结果-1

5-爬耳蛛-Earskuttla

对装备者的攻击命中骰结果-1

6-蛛网斗篷-Web-strung Cloak

位于装备者 3 寸内的敌方单位不能撤退

黯怨地精法术表

你军队中的**法师英雄**在总规则中的奥术飞弹和神秘护盾之外还掌握邪月氏族法系或蛛牙法系中的法术。
在游戏开始前，玩家可以为每个**法师英雄**投 D6 来从下表中随机决定一个其可以使用的法术，也可以从中直接进行选择。
每个**法师英雄**可以掌握和在每个英雄阶段中可以使用的法术总数都写在他们自己的规则里。

下文中的法术描述都是假设“已经施放成功”的情况
如无特殊描述，则所有持续性效果都持续到你的下一个英雄阶段。
下文中的“施法者”指的都是成功进行了这 1 次施法的友方法师。
在每一个具体的法术中，这些共性就不再加以赘述。

总规则通用法术：**奥术飞弹**（施法值 5）

选择一个位于施法者 18 寸内，且为其可见的敌方单位，该单位遭受 1 点致命伤害；
此外，如果这次施法的结果大于等于 10，则该单位改为遭受 D3 点致命伤害。

总规则通用法术：**神秘护盾**（施法值 6）

选择一个位于施法者 18 寸内的友方单位，该单位可以重投结果为 1 的保护骰。

「邪月氏族」法系

只有邪月氏族法师可以选择

1. 复仇凝视-Vindictive Glare 施法值 5

选择一个位于施法者 12 寸内的且为其可见的敌方单位，使其受到 D3 致命伤害

2. 瘙痒恶心-Itchy Nuisance 施法值 6

选择一个位于施法者 18 寸内的且为其可见的敌方单位，使其在下个近战阶段中，只能在阶段结束时才能进行近战攻击

3. 大绿恨意-The Great Green Spite 施法值 7

选择一个完全位于施法者 18 寸内的友方**黯怨地精**单位，并选择位于那个单位 24 寸内且为其可见的一个敌方单位：
若上述**黯怨地精**单位中的模型数少于 10，则那个敌方单位受到 1 点致命伤害；
若模型数为 10-20，则改为 D3；
若模型数大于 20，则改为 D6。

4. 搞哥之手-The Hand of Gork 施法值 7

选择一个友方**黯怨地精**单位，这个单位要同时符合以下条件：

- 1) 完全位于施法者 24 寸内；
- 2) 3 寸内无敌方单位；
- 3) 为施法者可见；

将那个单位移出桌面并重新布置到桌面上任意敌方单位 9 寸外的位置，且不能在接下来的这次移动阶段中移动。

5. 史奎格诱饵-Squig Lure 施法值 5

选择最多 D3 个完全位于施法者 18 寸内的友方**史奎格**单位，使其可以在同一回合中奔跑和冲锋

6. 呼唤邪月-Call da Moon 施法值 8

选择一个施法者可见的敌方单位，使其受到 D3 致命伤害，若那个单位还在邪月照耀下，则你可以重投此 D3

「蛛牙」法系

只有蛛牙法师可以选择

1. 致命蛛网-Deadly Webbing 施法值 5

选择一个位于施法者 24 寸内的且为其可见的地形，使其获得致命和凶险地形效果，蛛牙单位无视此法术的效果

2. 剧毒幼蛛-Venomous Spiderlings 施法值 6

选择一个位于施法者 12 寸内的且为其可见的敌方单位，那个单位中每有一个模型，就投一个 D6，每投出一个 6+，那个单位受到 1 点致命伤害

3. 爬行恐惧-Scuttling Terrors 施法值 7

选择一个完全位于施法者 24 寸内的友方蛛牙单位，使其可以在同一回合中奔跑、射击、冲锋

4. 狡诈分神-Sneaky Distraction 施法值 7

完全位于施法者 12 寸内的敌方单位命中骰结果-1


5. 蛛神诅咒-Curse of da Spider God 施法值 7

选择一个位于施法者 24 寸内的且为其可见的敌方单位，使那个单位的结果为未修正的 1 和 2（而不是只有未修正的 1）的命中骰和保护骰都视为失败

6. 蛛神之礼-Gift of da Spider God 施法值 8

选择一个位于施法者 12 寸内的友方蛛牙单位，使其回复 D6 生命值

邪月神龛 0分

Bad Moon Loonshire		战场定位：地形
分数与规模	此地形包含一个模型，此模型 0 分，军表中至多只能有 1 个此模型	
关键词	地形、黯怨地精、邪月神龛	
<div></div>		
部署规则	<p>双方选择领地后开始部署单位前，你必须将此模型放置于敌方领地 12 寸外，其他地形和任务点 1 寸外的位置</p> <p>总规则中所有关于地形的其它限制都对其生效。</p> <p>如果双方玩家都拥有“双方选择领地后，开始部署单位前.....”时部署地形的能力，则双方玩家进行拼骰，由拼骰胜者决定谁先部署地形。</p>	
能力	<p>地形：此模型是一个地形、此模型是一个障碍物。</p> <p>疯月鼓舞：完全位于此地形 12 寸内的黯怨地精单位不进行震慑测试。</p> <p>邪月氏族巢穴：在你的每个回合结束时，你可以选择一个被消灭的友方持弓地精或持刀地精单位，投 D6：若结果为 4+，则将一个与那个单位完全相同，但是模型数只有原本一半（向上取整）的单位加入你的军队。例如：你选择一个原本有 15 个模型的、被消灭的友方持刀地精单位，此能力生效后，将一个有 8 个模型的持刀地精单位加入你的军队。</p> <p>将如此加入你军队的单位完全布置到友方邪月神龛 12 寸内，任意敌方单位 3 寸外的位置。</p> <p>一个单位只能被此能力作用一次，受此能力作用而加入你军队的单位不能再受此能力作用。</p>	

邪月之王 斯嘎格罗特 220 分

Skragrott the Loonking					战场定位：领袖				
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 220 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物							
关键词		毁灭、地精、黯怨地精、邪月氏族、英雄、法师、邪月头目、斯嘎格罗特							
									
单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值
数值		4			5+		6		6
英雄装备		本模型装备了邪月神杖							
远程武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
坏月神杖	28	6	3+	3+	-1	1	受到此武器伤害的模型在每个大回合结束受到 1 点致命伤害		
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
坏月神杖	2	4	3+	3+	-1	1	受到此武器伤害的模型在每个大回合结束受到 1 点致命伤害		

能力	疯语魔杖：在你的英雄阶段开始，若此模型为你的主将且位于桌面上，则投 D6，若结果为 4+，则你获得 D3 点指挥点数。
	邪月王冠：此模型施法、破法骰结果+1； 此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 4+，则无视那点伤害或致命伤害。
	魔法能力： 本模型是 法师 ，可以在你的英雄阶段中尝试 2 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 2 次破法。 本模型掌握 奥术飞弹 、 神秘护盾 和 妙手空空 法术。
	> 妙手空空 – 施法值 8 选择位于施法者 18 寸内且为其可见的一个敌方模型，使那个模型所在的单位受到 D3 致命伤害； > 若施法骰结果为 10+，且那个模型持有魔法道具，则那个模型持有的魔法道具永久失效。
	指挥能力：邪月王祈唤（一次性能力） •作用对象：邪月 •使用时机：在你投骰决定本大回合邪月如何移动之前，此模型位于桌面上且为你的主将，才可以使用此能力 •能力效果：你可以使本大回合中邪月不移动、移动一步或是移动两步，无需投骰。

吓人精 (碎嘴神棍 5 人组一共 200 分)

	Scaremonger	战场定位：无
分数与规模	单位中包含 1 个模型，必须和其他 4 个不同的 碎嘴神棍 一起加入军表，一共 200 分	
关键词	毁灭、地精、黯怨地精、邪月氏族、碎嘴神棍、吓人精	



单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值	
数值		5			5+		4		5	
英雄装备		本模型装备了尖牙利齿								
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
尖牙利齿	1	4	4+	3+	-1	D3	无			

能力	<p>迷幻菌酿：在第一个大回合中，此模型保护骰结果+2；在第二个大回合中，此模型保护骰结果+1。</p>
	<p>装神弄鬼：在你的英雄阶段，你可以投 D6，称为神棍骰，若结果为 3+，则你可以选择完全位于此模型 18 寸内且为其可见的一个友方邪月氏族地精单位，使其在你的下个英雄阶段前可以重投冲锋骰和奔跑骰。</p>
	<p>滑头小鬼：此模型 3 寸内有任意模型数为 3+的友方邪月氏族单位时，对此模型的远程攻击命中骰结果-1。</p>

酒贩子（碎嘴神棍 5 人组一共 200 分）

Brewgit		战场定位：无
分数与规模	单位中包含 1 个模型，必须和其他 4 个不同的碎嘴神棍一起加入军表，一共 200 分	
关键词	毁灭、地精、黯怨地精、邪月氏族、碎嘴神棍、酒贩子	



单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		5		6+		3		5	
英雄装备		本模型装备了隐蔽小刀							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
隐蔽小刀	1	2	4+	4+	-1	1	无		

能力	迷幻菌酿：在第一个大回合中，此模型保护骰结果+2；在第二个大回合中，此模型保护骰结果+1。
	私酿药剂：在你的英雄阶段，你可以投 D6，若结果为 3+，称为神棍骰，则你可以选择完全位于此模型 18 寸内且为其可见的一个友方邪月氏族地精英雄，使其在你的下个英雄阶段前可以重投命中骰。
	滑头小鬼：此模型 3 寸内有任意模型数为 3+的友方邪月氏族单位时，对此模型的远程攻击命中骰结果-1。

淬毒师
 (碎嘴神棍 5 人组一共 200 分)

	Spiker	战场定位：无
分数与规模	单位中包含 1 个模型，必须和其他 4 个不同的碎嘴神棍一起加入军表，一共 200 分	
关键词	毁灭、地精、黯怨地精、邪月氏族、碎嘴神棍、淬毒师	



单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值		
数值		5			6+		3		5		
英雄装备		本模型装备了淬毒尖刺									
近战武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
淬毒尖刺		2	1	4+	4+	-	D3	无			

能力	迷幻菌酿：在第一个大回合中，此模型保护骰结果+2；在第二个大回合中，此模型保护骰结果+1。
	配毒师：在你的英雄阶段，你可以投 D6，若结果为 3+，称为神棍骰，则你可以选择完全位于此模型 18 寸内且为其可见的一个友方邪月氏族地精单位，使其在你的下个英雄阶段前可以重投结果为 1 的造伤骰。
	滑头小鬼：此模型 3 寸内有任意模型数为 3+的友方邪月氏族单位时，对此模型的远程攻击命中骰结果-1。

眩妖眼（碎嘴神棍 5 人组一共 200 分）

Boggleye				战场定位：无					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，必须和其他 4 个不同的碎嘴神棍一起加入军表，一共 200 分							
关键词		毁灭、地精、黯怨地精、邪月氏族、碎嘴神棍、眩妖眼							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		5		6+		3		5	
英雄装备		本模型装备了催眠法杖							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
催眠法杖		1	1	4+	3+	-1	D3	无	

能力	迷幻菌酿：在第一个大回合中，此模型保护骰结果+2；在第二个大回合中，此模型保护骰结果+1。
	滑头小鬼：此模型 3 寸内有任意模型数为 3+的友方邪月氏族单位时，对此模型的远程攻击命中骰结果-1。
	魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握催眠术法术，
	>催眠术 – 施法值 6 选择完全位于施法者 12 寸内且为其可见的一个单位：
	>若你选择的是友方单位，则其在你的下个英雄阶段之前不进行震慑测试； >若你选择的是敌方单位，则其在你的下个英雄阶段之前，在每个近战阶段中，都只能在阶段结束时进行近战攻击。

蘑菇法师
 （碎嘴神棍 5 人组一共 200 分）

Shroomancer		战场定位：无					
分数与规模	单位中包含 1 个模型，必须和其他 4 个不同的碎嘴神棍一起加入军表，一共 200 分						
关键词	毁灭、地精、黯怨地精、邪月氏族、碎嘴神棍、蘑菇法师						
<div></div>							
单位面板属性		移动力		保护	生命值	勇气值	
数值		5		6+	4	5	
英雄装备		本模型装备了月亮法杖和小刀					
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
月亮法杖和小刀	2	2	4+	3+	-1	D3	无

能力	迷幻菌酿：在第一个大回合中，此模型保护骰结果+2；在第二个大回合中，此模型保护骰结果+1。
	滑头小鬼：此模型 3 寸内有任意模型数为 3+的友方邪月氏族单位时，对此模型的远程攻击命中骰结果-1。
	魔法能力：
	本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。
	本模型掌握菌菇云法术，
	>菌菇云 – 施法值 6
	选择位于施法者 8 寸内且为其可见的一个敌方单位，使其在你的下个英雄阶段之前，命中骰和保护骰结果都-1。

菌菇洞萨满 90 分

Fungoid Cave-Shaman				战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 90 分							
关键词		毁灭、地精、黯怨地精、邪月氏族、英雄、法师、菌菇洞萨满							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		5		6+		4		4	
英雄装备		本模型装备了弯月镰刀 随从：此模型的随从装备史奎格尖牙							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
弯月镰刀	1	3	4+	4+	-1	1	无		
史奎格尖牙	1	2	4+	4+	-	1	无		

能力	毛哥传声者：在你的英雄阶段开始，若此模型位于桌面上，则投 D6，若结果为 4+，则你获得 1 点指挥点数。
	死帽蘑菇：一次性能力。在你的英雄阶段，此模型施法次数+1。
	史奎格孢子：此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 4+，则无视那点伤害或致命伤害。
	魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾和孢子吞噬法术。
	>孢子吞噬 – 施法值 7 位于施法者 D6 寸内每个敌方单位分别受到 D3 致命伤害。

邪月头目-骑乘大碾子史奎格 280 分

Loonboss on Mangler Squigs					战场定位：领袖、巨兽				
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 280 分							
关键词		毁灭、史奎格、黯怨地精、邪月氏族、怪兽、英雄、邪月头目、大碾子史奎格							
									
单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值
数值			*		4+		12		10
英雄装备		此模型装备月亮砍刀 坐骑：此模型的坐骑装备尖牙大嘴、铁球和锁链 组员：此模型的地精组员装备棍棒，规则上视为坐骑。							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
月亮砍刀	1	5	3+	4+	-	1			
尖牙大嘴	2	4	*	3	-1	D6			
铁球和锁链	2	*	3+	3+	-2	D3	此模型冲锋的同回合，此武器的命中骰结果+1。		
棍棒	1	4	4+	4+	-	1			
损伤表									
所受伤害数			移动力			尖牙大嘴命中		铁球和锁链攻击次数	
0-2			3D6			3+		7	
3-4			2D6			4+		6	
5-7			D6			5+		5	
8-9			2D6			4+		6	
10+			3D6			3+		7	

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

能力	<p>飞行：此模型可以飞行。</p> <p>红帽菇：一次性能力。在你的英雄阶段，你可以使用此能力，若如此，此模型可以重投月亮砍刀的命中骰和造伤骰，直到你的下个英雄阶段。</p> <p>当心！：此模型被杀死时，在移出桌面之前，为此模型 6 寸内的每个单位投 D6，若结果为 4+，则对应单位受到 D3 致命伤害。</p> <p>指挥能力：咬下那月亮！</p> <ul style="list-style-type: none">•作用对象：一个具有此能力的友方模型•使用时机：近战阶段开始时•能力效果：本阶段中，完全位于此模型 18 寸内的友方史奎格单位造伤骰结果+1。
-----------	--

邪月头目 70 分

Loonboss		战场定位：领袖
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 70 分	
关键词	毁灭、地精、黯怨地精、邪月氏族、英雄、邪月头目	



单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值	
数值			5		5+		5		5	
英雄装备		此模型装备月亮长刀								
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
月亮长刀	1	3	3+	3+	-1	D3				

能力	谨慎狡猾：对此模型的攻击命中骰结果-1。
	指挥能力：听我的，快戳他们！
	•作用对象：完全位于此模型 12 寸（若此模型为主将则改为 24 寸）内的友方邪月氏族地精单位 •使用时机：近战阶段开始时 •能力效果：本阶段中，上述单位的造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击会对其攻击目标额外造成一点致命伤害。 一个单位一个阶段只能受此能力作用一次。

邪月头目-骑乘巨型洞穴史奎格 110 分

Loonboss on Giant Cave Squig		战场定位：领袖
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 110 分	
关键词	毁灭、史奎格、黯怨地精、邪月氏族、英雄、邪月头目	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			2D6			4+		6		6	
英雄装备			此模型装备月亮砍刀或月亮长矛 坐骑：此模型的坐骑装备利齿大嘴								
近战武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
月亮长矛		2	5	4+	3+	-	1	无			
月亮砍刀		1	5	3+	4+	-	1	无			
利齿大嘴		1	4	4+	3+	-1	D3	无			

能力	飞行：此模型可以飞行。
	红帽菇：一次性能力。在你的英雄阶段，你可以使用此能力，若如此，此模型可以重投月亮砍刀或月亮长矛的命中骰和造伤骰，直到你的下个英雄阶段。
	指挥能力：蹦起来！
	•作用对象：一个具有此能力的友方模型 •使用时机：你的移动阶段开始时 •能力效果：本阶段开始时完全位于此模型 12 寸内的友方史奎格单位在本阶段中可以额外移动 3 寸。 一个单位一个阶段只能受此能力作用一次。

邪月头目-带着巨型洞穴史奎格 100 分

Loonboss with Giant Cave Squig		战场定位：领袖
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 100 分	
关键词	毁灭、地精、黯怨地精、邪月氏族、英雄、邪月头目	



单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值	
数值			5		5+		6		5	
英雄装备			此模型装备月亮刺矛 随从：此模型的随从装备利齿大嘴，规则上视为坐骑							
远程武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
月亮刺矛	14	D6	4+	3+	-1	1	无			
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
月亮刺矛	2	4	4+	3+	-1	1	无			
利齿大嘴	1	4	4+	3+	-1	D3	无			

能力	谨慎狡猾：对此模型的攻击命中骰结果-1。
	指挥能力：听我的，快戳他们！
	•作用对象：完全位于此模型 12 寸（若此模型为主将则改为 24 寸）内的友方邪月氏族地精单位
	•使用时机：近战阶段开始时 •能力效果：本阶段中，上述单位的造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击会对其攻击目标额外造成一点致命伤害。 一个单位一个阶段只能受此能力作用一次。

扎巴格 160 分

	Zarbag	战场定位：领袖
分数与规模	此单位包含 1 个模型，必须和扎巴格的跟班一起加入军表，这是一个在军表中不可重复的特殊单位	
关键词	毁灭、地精、黯怨地精、邪月氏族、英雄、法师、疯帽萨满、扎巴格	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			5			6+		5		4	
英雄装备		此模型装备诅咒弯刀									
近战武器列表											
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效				
诅咒弯刀	2	3	3+	3+	-1	1	无				

能力	嗅探恶意：一次性能力。在此模型施放一个法术前，你可以投 D6，若结果为 2+，则此次施法骰结果+2。
	魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾和邪月鬼脸法术。
	>邪月鬼脸 – 施法值 5 选择位于施法者 3 寸内且为其可见的一个敌方单位，使其必须进行一次撤退移动，若无法移动，则其受到 D6 致命伤害。

扎巴格的跟班

Zarbag' s Gitz		战场定位：无					
分数与规模	此单位包含 7 个模型，必须和扎巴格一起加入军表，， 一共 160 分						
关键词	毁灭、地精、黯怨地精、邪月氏族、扎巴格的跟班						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		5	6+	1	4		
装备	此单位有 1 个史奎格牧者，生命值为 2，装备史奎格刺矛； 2 个洞穴史奎格，生命值为 2，装备利齿大嘴； 1 个撒网地精，装备倒刺网和小刀； 3 个持弓地精，装备邪月小弓 单位中还隐藏着一个只有一个模型的邪月狂热者单位						
远程武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
邪月小弓	16	1	5+	5+	-	1	无
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
利齿大嘴	1	2	4+	3+	-1	1	无
史奎格刺矛	2	1	5+	4+	-	1	无
小刀	1	1	5+	5+	-	1	无
能力							
发狂史奎格：每当此单位中的一个史奎格逃跑时，在移除模型之前，投 D6，若结果为 4+，则离那个逃跑的模型最近的一个敌方单位受到 1 点致命伤害。							
撒网地精：位于任意撒网地精模型 2 寸内的敌方模型攻击命中骰结果-1。							

疯帽萨满 80 分


Madcap Shamans		战场定位：领袖
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 80 分	
关键词	毁灭、地精、黯怨地精、邪月氏族、英雄、法师、疯帽萨满	



单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值	
数值		5			6+		4		4	
英雄装备		本模型装备了邪月法杖								
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
邪月法杖	2	1	4+	4+	-1	D3	无			

能力	疯帽蘑菇： 一次性能力。在你的英雄阶段，此模型施法次数+1，但若额外的这次施法骰的 2 个 D6 结果相同，则此模型在法术结算后受到 D3 致命伤害。
	魔法能力： 本模型是 法师 ，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握 奥术飞弹 、 神秘护盾 和 夜幕笼罩 法术。
	>夜幕笼罩 – 施法值 5 选择完全位于施法者 12 寸内且为其可见的一个友方单位，直到你的下个英雄阶段前，对那个单位的远程攻击命中骰结果-1。

史奎格兽群 70 分

Squig Herd		战场定位：无					
分数与规模	此单位包含 6-24 个模型，每 6 个模型 70 分						
关键词	毁灭、史奎格、黯怨地精、邪月氏族、史奎格兽群						
							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		5	6+	2	3		
全队装备	全队统一装备利齿大嘴						
装备替换与额外装备	单位中每 6 个模型中必须有一个是史奎格牧者，装备史奎格刺矛而不是利齿大嘴						
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
利齿大嘴	1	2	4+	3+	-1	1	无
史奎格刺矛	1	2	5+	5+	-	1	无
队长特效	无						
能力	发狂史奎格：每当此单位中的一个史奎格逃跑时，在移除模型之前，投 D6，若结果为 4+，则离那个逃跑的模型最近的一个敌方单位受到 1 点致命伤害。						
	上那去！：此单位包含史奎格牧者时可以重投奔跑骰和冲锋骰。						

鬼崇嗅行者 70 分

Sneaky Snufflers		战场定位：无					
分数与规模	此单位包含 6-18 个模型，每 6 个模型 70 分						
关键词	毁灭、地精、黯怨地精、邪月氏族、鬼祟嗅行者						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		5	6+	2	4		
全队装备	全队统一装备月菇镰刀 随从：此单位中的每个模型都有一只嗅嗅史奎格，装备撕咬，规则上视为坐骑						
装备替换与额外装备		无					
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
月菇镰刀	1	1	4+	4+	-	1	无
撕咬	1	1	4+	4+	-	1	无

队长特效	无
能力	<p>月帽蘑菇：在你的移动阶段开始时，你可以使用此能力。若如此，此单位在本阶段不能移动，但你可以投 D6，若结果小于或等于此单位中的模型数，则选择完全位于此单位 12 寸内的一个友方邪月氏族单位，使其近战武器攻击次数+1，直到你的下个移动阶段。</p> <p>一个单位同一阶段可以多次受此能力作用（但是一个单位一个阶段只能使用一次此能力），但除了第一次之外，每额外受一次此能力作用，则会受到 2D6 致命伤害。</p>

邪月狂热者 140 分

Loonsmasha Fanatics			战场定位：无						
分数与规模		此单位包含 5-15 个模型，每 5 个模型 140 分							
关键词		毁灭、黯怨地精、邪月氏族、邪月碾压、狂热者							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		2D6		6+		1		10	
全队装备		全队统一装备铁球和锁链							
装备替换与额外装备		无							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
铁球和锁链		1	D6	4+	3+	-2	D3	无	

队长特效	无
能力	<p>放出狂热者！：此单位不能正常布置到桌面上。</p> <p>在构筑军表时，你必须指定一个模型数不少于 5 的友方邪月氏族地精单位，将此单位隐藏在那个单位中。一个单位只能如此隐藏一个此单位。</p> <p>在任意冲锋阶段开始时，你可以宣布放出狂热者，若如此，则可以将任意数量隐藏着的此单位完全布置到其隐藏的单位 3 寸内，任意敌方单位 3 寸外的位置。</p> <p>若此单位在你的冲锋阶段放出，则本阶段只有在先前隐藏的单位可以冲锋时，此单位才可以冲锋；若此单位在敌方冲锋阶段放出，则本阶段不能冲锋。</p> <p>若在放出此单位前，其隐藏的单位被消灭，则此单位也被消灭。</p> <p>啪！：此单位的冲锋骰的 2 个 D6 若投出两个相同的结果，则冲锋完毕后（或冲锋失败后），此单位受到 1 点致命伤害，然后此单位 1 寸内的每个单位分别受到 D3 致命伤害。</p> <p>死亡旋转：此单位在近战阶段开始时进行近战攻击，但不能在近战阶段中再次攻击，除非有效果可以使此单位再次攻击。</p>

菌孢狂热者 120 分


Sporesplatta Fanatics		战场定位：无
分数与规模	此单位包含 5-15 个模型，每 5 个模型 120 分	
关键词	毁灭、黯怨地精、邪月氏族、菌孢、狂热者	




单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			2D6			6+		1		10	
全队装备			全队统一装备孢子球和锁链								
装备替换与额外装备			无								
近战武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
孢子球和锁链		1	D3	2+	4+	-1	D3	无			

队长特效	无
能力	<p>喷菇狂热：在你的英雄阶段开始时完全位于此单位 12 寸内的友方邪月氏族地精单位近战武器攻击次数+1，直到你的下个英雄阶段。</p> <p>孢子云：若两模型底盘之间最近点的连线经过此单位，或经过此单位 1 寸内，则那两个模型互相不可见。此能力对飞行单位和怪兽单位无效。</p> <p>啪！：此单位的冲锋骰的 2 个 D6 若投出两个相同的结果，则冲锋完毕后（或冲锋失败后），此单位受到 1 点致命伤害，然后此单位 1 寸内的每个单位分别受到 D3 致命伤害。</p> <p>死亡旋转：此单位在近战阶段开始时进行近战攻击，但不能在近战阶段中再次攻击，除非有效果可以使此单位再次攻击。</p>


持刀地精 130 分

Stabbas			战场定位：战线				
分数与规模	此单位包含 20-60 个模型，每 20 个模型 130 分，在 60 人满编时降为 360 分						
关键词	毁灭、地精、黯怨地精、邪月氏族、持刀地精						
							
单位面板属性		移动力		保护			
数值		5		6+			
生命值		1		勇气值			
4							
全队装备	全队统一装备邪月盾，选择装备：戳刺矛或砍刀						
装备替换与额外装备	此单位中每 20 个模型中可以有最多 3 个成为撒网地精，将其武器替换为倒刺网						
此单位中每有 20 个模型，可有一个成为敲锣者，包含敲锣者的单位奔跑骰结果+2；							
此单位中每有 20 个模型，可有一个成为旗手，每个旗手可以选择装备：							
邪月氏族旗：包含此战旗的单位勇气值+1；							
邪月圣像：包含此战旗的单位对远程攻击的保护骰结果+1							
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
砍刀	1	1	4+	4+	-	1	无
戳刺矛	2	1	5+	4+	-	1	无
倒刺网	2	3	4+	5+	-	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为邪月首领，他的近战攻击命中骰结果+1						
能力	背刺帮：此单位有 15+模型时，近战攻击造伤骰结果+1，有 30+模型时则+2。						
	邪月盾：此单位有 10+模型装备邪月盾时，保护骰结果+1。						
	撒网地精：位于任意撒网地精模型 2 寸内的敌方模型攻击命中骰结果-1。						

持弓地精 120 分

Shootas		战场定位：战线					
分数与规模	此单位包含 20-60 个模型，每 20 个模型 120 分						
关键词	毁灭、地精、黯怨地精、邪月氏族、持弓地精						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		5	6+	1	4		
全队装备	全队统一装备邪月小弓和小刀						
装备替换与额外装备	此单位中每 20 个模型中可以有最多 3 个成为撒网地精，将其武器替换为倒刺网 此单位中每有 20 个模型，可有一个成为敲锣者，包含敲锣者的单位奔跑骰结果+2； 此单位中每有 20 个模型，可有一个成为旗手，每个旗手可以选择装备： 邪月氏族旗： 包含此战旗的单位勇气值+1； 邪月圣像： 包含此战旗的单位对远程攻击的保护骰结果+1						
远程武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
邪月小弓	16	1	5+	5+	-	1	无
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
小刀	1	1	4+	4+	-	1	无
倒刺网	2	3	4+	5+	-	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为邪月首领，他的近战攻击命中骰结果+1						
	背刺帮：此单位有 15+模型时，近战攻击造伤骰结果+1，有 30+模型时则+2。						
能力	邪月小弓：此单位有 15+模型时，远程攻击命中骰结果+1。						
	撒网地精：位于任意撒网地精模型 2 寸内的敌方模型攻击命中骰结果-1。						

史奎格骑兵 90 分

Squig Hoppers			战场定位：无				
分数与规模	此单位包含 5-20 个模型，每 5 个模型 90 分						
关键词	毁灭、史奎格、黯怨地精、邪月氏族、史奎格骑兵						
<div></div>							
单位面板属性		移动力		保护	生命值	勇气值	
数值		3D6		6+	2	4	
全队装备		全队统一装备小刀 坐骑：此单位的坐骑装备利齿大嘴					
装备替换与额外装备		无					
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
小刀	1	1	5+	5+	-	1	无
利齿大嘴	1	2	4+	3+	-1	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为史奎格骑兵首领，他的小刀命中骰结果+1						
	飞行：此单位可以飞行。						
能力	蹦蹦蹦！：此单位进行普通移动之后，选择一个经过的敌方单位，此单位中每有一个模型经过那个单位，投一个 D6，每投出一个 4+，那个单位受到 1 点致命伤害。						

史奎格蹦蹦骑士 100 分

Boingrot bouncerz			战场定位：无				
分数与规模		此单位包含 5-15 个模型，每 5 个模型 100 分					
关键词		毁灭、史奎格、黯怨地精、邪月氏族、史奎格蹦蹦骑士					
<div></div>							
单位面板属性		移动力		保护		生命值	勇气值
数值		2D6		4+		2	5
全队装备		全队统一装备戳刺矛 坐骑：此单位的坐骑装备利齿大嘴					
装备替换与额外装备		无					
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
戳刺矛	2	2	4+	4+	-1	1	此单位冲锋的同回合，此武器造伤骰结果+1
利齿大嘴	1	2	4+	3+	-1	1	无
队长特效							
此单位中的一个模型可以成为蹦蹦骑士首领，他的戳刺矛命中骰结果+1							
飞行：此单位可以飞行。							
能力							
蹦蹦呀！砸呀！：此单位进行冲锋移动之后，选择一个一寸内的敌方单位，此单位中每有一个模型，投一个 D6，每投出一个 4+，那个敌方单位受到 1 点致命伤害。							

大碾子史奎格 240 分

Mangler Squigs		战场定位：领袖、巨兽
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 280 分	
关键词	毁灭、史奎格、黯怨地精、邪月氏族、怪兽、英雄、大碾子史奎格	



单位面板属性	移动力	保护	生命值	勇气值
数值	*	4+	12	10

英雄装备	此模型装备尖牙大嘴、铁球和锁链 组员：此模型的地精组员装备棍棒，规则上视为坐骑。
------	---

近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
尖牙大嘴	2	4	*	3	-1	D6	
铁球和锁链	2	*	3+	3+	-2	D3	此模型冲锋的同回合，此武器的攻击命中骰结果+1。
棍棒	1	4	4+	4+	-	1	

损伤表			
所受伤害数	移动力	尖牙大嘴命中	铁球和锁链攻击次数
0-2	3D6	3+	7
3-4	2D6	4+	6
5-7	D6	5+	5
8-9	2D6	4+	6
10+	3D6	3+	7


能力	飞行：此模型可以飞行。
	当心！：此模型被杀死时，在移出桌面之前，为此模型 6 寸内的每个单位投 D6，若结果为 4+，则对应单位受到 D3 致命伤害。

黯堡巨魔头目 270 分

Dankhold Troggboss			战场定位：领袖				
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 270 分						
关键词	毁灭、巨魔、黯怨地精、黯堡、英雄、巨魔头目						
<div></div>							
单位面板属性		移动力		保护			
数值		6		4+			
英雄装备		此模型装备岩石棍棒和粉碎抓握					
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
岩石棍棒	2	4	3+	3	-2	D6	
粉碎抓握	1	1	此武器不进行正常的攻击流程。 此武器攻击时，选择一个射程内的敌方模型，投 D6： 若结果大于或等于那个模型的最大生命值，则那个模型死亡				

能力	魔法抗性： 此模型每受到一个法术或无尽法术的影响，你可以投 D6，若结果为 4+，则无视那个法术或无尽法术对此模型的影响。				
	镇定军心： 友方黯怨地精单位完全位于任意具有此能力的模型 18 寸内时勇气值+1。				
	再生： 在你的英雄阶段，你可以为此单位投 D6，若结果为 4+，则此单位回复 D3 点生命值。				
	走兽随从： 近战阶段开始时，若敌方单位 3 寸内有任意具有此能力的单位，则为那个敌方单位投 D6，若结果大于或等于那个敌方单位中的模型数，则那个敌方单位受到 1 点致命伤害。				
	指挥能力：天生领袖 •作用对象：一个具有此能力的友方模型 •使用时机：近战阶段开始时 •能力效果：本阶段中，友方巨魔单位完全位于此模型 18 寸内时可以重投结果为 1 的命中骰。				

黯堡巨魔 200 分

Dankhold Troggoths				战场定位：无					
分数与规模		此单位包含 1-3 个模型，每个模型 200 分							
关键词		毁灭、巨魔、黯怨地精、黯堡							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		6		4+		10		6	
英雄装备		此模型装备岩石棍棒和粉碎抓握							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
岩石棍棒	2	3	3+	3	-2	D6			
粉碎抓握	1	1	此武器不进行正常的攻击流程。 此武器攻击时，选择一个射程内的敌方模型，投 D6： 若结果大于或等于那个模型的最大生命值，则那个模型死亡						

能力	魔法抗性：此模型每受到一个法术或无尽法术的影响，你可以投 D6，若结果为 4+，则无视那个法术或无尽法术对此模型的影响。
	镇定军心：友方黯怨地精单位完全位于任意具有此能力的模型 18 寸内时勇气值+1。
	再生：在你的英雄阶段，你可以为此单位投 D6，若结果为 4+，则此单位回复 D3 点生命值。
	走兽随从：近战阶段开始时，若敌方单位 3 寸内有任意具有此能力的单位，则为那个敌方单位投 D6，若结果大于或等于那个敌方单位中的模型数，则那个敌方单位受到 1 点致命伤害。

莫洛格 170 分

Mollog			战场定位：领袖						
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 170 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物							
关键词		毁灭、巨魔、黯怨地精、黯堡、英雄、莫洛格							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		6		4+		8		7	
英雄装备 以及 特殊规则		此模型装备疯语蟾蜍和菌菇大棒 此外，莫洛格的许多能力都源于自己的随从，他们分别是： 蝙蝠史奎格；恶怨菇；坚石史奎格； 随从与莫洛格视为同一模型，且与莫洛格的距离必须保持一寸以内							
远程武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
疯语蟾蜍		12	1	4+	4	-	1	受到此武器伤害的敌方模型在接下来的整场战斗中命中骰结果-1	
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
菌菇大棒		1	2	此武器不进行正常的攻击流程。 此武器攻击时，选择目标后，投 D6： 若结果为 2-3，目标受到 1 点致命伤害；若结果为 4+，目标受到 D3 致命伤害					

能力	魔法抗性：此模型每受到一个法术或无尽法术的影响，你可以投 D6，若结果为 4+，则无视那个法术或无尽法术对此模型的影响。
	镇定军心：友方黯怨地精单位完全位于任意具有此能力的模型 18 寸内时勇气值+1。
	再生：在你的英雄阶段，你可以为此单位投 D6，若结果为 4+，则此单位回复 D3 点生命值。
	随从能力：当下列随从存活时，你就会得到对应的能力，此模型每受到一点伤害或致命伤害，你可以选择移除一个随从，然后失去那个随从给予的能力。
	蝙蝠史奎格：在你的射击阶段开始时，你可以选择此模型 18 寸内的一个敌方单位，投 D6，若结果为 5+，则其受到 1 点致命伤害。
	恶怨菇：近战阶段开始时，你可以选择此模型 3 寸内的一个敌方单位，投 D6，若结果为 5+，则其在本阶段命中骰结果-1
	坚石史奎格：在你将要移除此随从来无视伤害或致命伤害时，投 D6，若结果为 5+，则此随从不被移除，也可以无视那点伤害或致命伤害。

雷帕的牙狼骑兵80分

Rippa's Snarlfangs		战场定位：无					
分数与规模	此单位包含 3 个模型，一共模型 80 分，这是一个在军表中不可重复的特殊单位						
关键词	毁灭、地精、黯怨地精、雷帕的牙狼骑兵						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		12	5+	2	4		
全队装备	一个模型装备首领砍刀，一个装备穿刺矛，一个装备地精弓 坐骑：此单位的坐骑装备牙狼撕咬						
装备替换与额外装备	无						
远程武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
地精弓	18	1	4+	4+	-	1	无
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
首领砍刀	1	2	3+	4+	-1	1	无
穿刺矛	2	1	4+	4+	-	1	无
地精弓	1	1	5+	5+	-	1	无
牙狼撕咬	1	2	3+	3+	-	2	此武器攻击有受伤模型的单位时命中骰结果+1
队长特效	无						
	凶狠跃击：此单位近战时，6 寸内有敌方单位就可以进行近战攻击，且跟进时可以额外移动 6 寸。						
能力							

悪水巨魔 150 分

Fellwater Troggoths		战场定位：无
分数与规模	此单位包含 3-12 个模型，每 3 个模型 150 分	
关键词	毁灭、巨魔、黯怨地精、恶水巨魔	



单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值	
数值		6			5+		4		5	
全队装备		全队统一选择装备：剧毒呕吐和尖刺大棒								
装备替换与额外装备		无								
远程武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
剧毒呕吐	6	1	2+	3+	-2	D3	无			
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
尖刺大棒	2	4	3+	3+	-1	2	无			

队长特效	无
能力	<p>再生：在你的英雄阶段，你可以为此单位投 D6，若结果为 4+，则此单位回复 D3 点生命值。</p> <p>恶臭难闻：对此单位的近战攻击命中骰结果-1。</p>

石腹巨魔 140 分

Rockgut Troggoths			战场定位：无
分数与规模	此单位包含 3-12 个模型，每 3 个模型 140 分		
关键词	毁灭、巨魔、黯怨地精、石腹巨魔		



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			6			5+		4		5	
全队装备		全队统一选择装备石头大锤									
装备替换与额外装备		无									
近战武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
石头大锤		2	2	3+	3+	-2	3	无			

队长特效	无
能力	再生： 在你的英雄阶段，你可以为此单位投 D6，若结果为 4+，则此单位回复 D3 点生命值。
	岩石肌肤： 此单位每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则无视那点伤害或致命伤害。
	投掷岩石： 在你的射击阶段，选择位于此单位 12 寸内且为其可见的一个敌方单位，投 D6，若结果小于或等于此单位中的模型数，则那个敌方单位受到 D3 致命伤害。

织网者萨满-骑乘球腹巨蛛 280 分

Webspinner Shaman on Arachnarok Spider				战场定位：领袖、巨兽					
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 280 分							
关键词		毁灭、球腹巨蛛、黯怨地精、蛛牙、怪兽、英雄、法师、织网者萨满							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		4+		14		6	
英雄装备		此模型装备蛛神法杖 坐骑：此模型的坐骑装备硬甲蛛足和巨蛛毒牙 组员：此模型的地精组员装备弯矛和蜘蛛小弓，规则上视为坐骑。							
远程武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
蜘蛛小弓	16	8	5+	5+	-	1			
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
弯矛	1	8	5+	4+	-	1			
硬甲蛛足	3	*	4+	3+	-1	1			
巨蛛毒牙	1	4	*	3+	-1	D3	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 D3 致命伤害		
蛛神法杖	1	1	4+	3+	-1	D3			
损伤表									
所受伤害数		移动力			巨兽蛛牙命中		硬甲蛛足攻击次数		
0-3		8			2+		8		
4-6		7			3+		7		
7-9		6			3+		6		
10-12		5			4+		5		
13+		4			4+		4		

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

能力	<p>攀岩走壁：此模型可以如同飞行一般跨越地形。</p> <p>结网蛛圣坛：位于任意具有此能力的模型 12 寸内的友方蛛牙法师施法骰和破法骰结果+1。</p> <p>蜘蛛神先知：此模型作为主将时，完全位于此模型 24 寸内的友方蛛牙单位勇气值+2。</p> <p>魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 2 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 2 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾和蛛神之毒法术。</p> <p>> 蛛神之毒 – 施法值 6 选择完全位于施法者 16 寸内的且为其可见的一个友方蛛牙单位，使其蛛牙攻击造成的致命伤害数翻倍，直到你的下个英雄阶段。 >若施法骰结果为 10+，则你可以选择最多 D3 个不同的友方蛛牙单位作为目标。</p>
----	---

蛛行者头目-骑乘巨蛛 100 分

Scuttleboss on Gigantic Spider				战场定位：领袖					
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 100 分							
关键词		毁灭、地精、黯怨地精、蛛牙、英雄、蛛行者头目							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		8		4+		6		6	
英雄装备		此模型装备淬毒战矛 坐骑：此模型的坐骑装备巨大蛛牙							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
淬毒战矛		2	4	4+	4+	-1	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 1 点致命伤害（算作蛛牙攻击）	
巨大蛛牙		1	4	4+	3+	-1	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 1 点致命伤害	
攀岩走壁：此模型可以如同飞行一般跨越地形。									
指挥能力：冲垮他们！									
能力		•作用对象：完全位于一个具有此能力的友方模型 18 寸内的友方蛛牙地精单位 •使用时机：你的冲锋阶段开始时 •能力效果：本阶段中，上述单位可以重投冲锋骰，且在接下来的近战阶段中可以重投弯矛的命中骰。							

织网者萨满 80 分

Webspinner Shaman				战场定位：领袖			
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 80 分					
关键词		毁灭、地精、黯怨地精、蛛牙、英雄、法师、织网者萨满					
</							

能力	蜘蛛神赐：此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则无视那点伤害或致命伤害。
	魔法能力：
	本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。
	本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾和蛛神之速法术。
> 蛛神之速 – 施法值 4	
选择完全位于施法者 24 寸内的且为其可见的一个友方蛛牙单位，使其可以在同一回合中奔跑和冲锋，直到你的下个英雄阶段。	
> 若施法骰结果为 8+，则你可以选择最多 D3 个不同的友方蛛牙单位作为目标。	

球腹巨蛛-搭载捕网器 220 分

Arachnarok Spider with Flinger						战场定位：巨兽			
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 220 分							
关键词		毁灭、球腹巨蛛、黯怨地精、蛛牙、怪兽							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		4+		14		6	
装备		此模型装备硬甲蛛足和巨蛛毒牙 组员：此模型的地精组员装备弯矛和蜘蛛小弓，规则上视为坐骑。							
远程武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
蜘蛛小弓	16	8	5+	5+	-	1	无		
捕网器	36	1	此武器不进行正常的攻击流程。 此武器攻击时，选择目标后，投 D6，若目标有 5+模型，则结果+1，若有 10+模型，则结果+2； 若上述结果为 6+，则目标受到 D3 致命伤害，且在接下来的游戏中，只能在近战阶段结束时进行近战攻击						
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
弯矛	1	8	5+	4+	-	1	无		
硬甲蛛足	3	*	4+	3+	-1	1	无		
巨蛛毒牙	1	4	*	3+	-1	D3	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 D3 致命伤害		

损伤表			
所受伤害数	移动力	巨兽蛛牙命中	硬甲蛛足攻击次数
0-3	8	2+	8
4-6	7	3+	7
7-9	6	3+	6
10-12	5	4+	5
13+	4	4+	4

能力	攀岩走壁：此模型可以如同飞行一般跨越地形。
----	-----------------------

球腹巨蛛-搭载蛛牙战帮 220 分

Arachnarok Spider with Spiderfang Waparty		战场定位：巨兽
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 220 分	
关键词	毁灭、球腹巨蛛、黯怨地精、蛛牙、怪兽	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			*			4+		14		6	
装备		此模型装备硬甲蛛足和巨蛛毒牙 组员：此模型的地精组员装备弯矛和蜘蛛小弓，规则上视为坐骑。									
远程武器列表											
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效				
蜘蛛小弓	16	10	5+	5+	-	1	无				
近战武器列表											
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效				
弯矛	1	10	5+	4+	-	1	无				
硬甲蛛足	3	*	4+	3+	-1	1	无				
巨蛛毒牙	1	4	*	3+	-1	D3	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 D3 致命伤害				

损伤表			
所受伤害数	移动力	巨兽蛛牙命中	硬甲蛛足攻击次数
0-3	8	2+	8
4-6	7	3+	7
7-9	6	3+	6
10-12	5	4+	5
13+	4	4+	4

能力	攀岩走壁：此模型可以如同飞行一般跨越地形。 凶恶掠食：此模型可以重投奔跑骰和冲锋骰。此模型冲锋完毕后，为 1 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 2+ 则对应单位受到 D3 致命伤害。
----	--

伏行球腹巨蛛 200 分

Skitterstrand Arachnarok				战场定位：巨兽					
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 200 分							
关键词		毁灭、球腹巨蛛、黯怨地精、蛛牙、伏行蛛、怪兽							
<div></div>									
单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值
数值			*		4+		14		6
装备		此模型装备硬甲蛛足和巨蛛毒牙							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
硬甲蛛足	3	*	4+	3+	-1	1	无		
巨蛛毒牙	1	4	*	3+	-1	D3	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 D3 致命伤害		

损伤表			
所受伤害数	移动力	巨兽蛛牙命中	硬甲蛛足攻击次数
0-3	8	2+	8
4-6	7	3+	7
7-9	6	3+	6
10-12	5	4+	5
13+	4	4+	4

能力	<p>攀岩走壁：此模型可以如同飞行一般跨越地形。</p> <p>界外潜伏：在布置此模型时，你可以不将此模型布置在桌面上，而是放在桌边宣布待命。在你的任意阶段阶段结束时，你可以将任意数量如此布置的此模型布置到任意敌方单位 9 寸外的位置。在第四个大回合开始时还未布置到桌面的单位视为死亡。</p>
----	---

蛛骑兵 100 分

Spider rider		战场定位：无					
分数与规模	此单位包含 5-30 个模型，每 5 个模型 100 分，在 30 人满编时降为 540 分						
关键词	毁灭、地精、黯怨地精、蛛牙、蛛骑兵						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		10	5+	2	4		
全队装备	全队统一装备弯矛和蜘蛛小弓 坐骑：此单位的坐骑装备毒牙						
装备替换与额外装备	此单位中每有 10 个模型，可有一个成为鼓手，包含鼓手的单位奔跑骰结果+2； 此单位中每有 10 个模型，可有一个携带蛛神像，包含蛛神像的单位勇气值+2。						
远程武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
蜘蛛小弓	16	2	5+	5+	-	1	无
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
弯矛	2	1	5+	4+	-	1	无
毒牙	1	2	4+	4+	-	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 1 点致命伤害
队长特效	此单位中的一个模型可以成为蛛骑兵首领，他的近战攻击命中骰结果+1						
能力	攀岩走壁：此单位可以如同飞行一般跨越地形。						

醉酒巨人 160 分

Aleguzzler Gargants		战场定位：巨兽
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 160 分	
关键词	毁灭、巨人、黯怨地精、醉酒巨人、怪兽	



单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		5+		12		6	
装备		此模型装备大棒、头槌和强力踢							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
大棒	3	*	3+	3+	-1	1	无		
头槌	1	1	4+	3+	-3	*	无		
强力踢	2	1	3+	3+	-2	D3	无		

损伤表			
所受伤害数	移动力	大棒攻击次数	头槌伤害
0-2	8	3D6	D6
3-4	6	2D6	D6
5-7	5	2D6	D3
8-9	4	D6	D3
10+	3	D6	1

能力	<p>巨人倒啦！：此模型被杀死，移出桌面之前，双方玩家拼骰，胜者选择此模型 3 寸内的一个点，那个点 2 寸内的每一个单位都受到 D3 致命伤害，然后此模型移出桌面。</p> <p>把你塞进俺包里！：此模型跟进后，你可以选择一个 3 寸内的敌方模型，投 D6，若结果大于或等于那个模型的最大生命值，则那个模型立即被杀死。</p> <p>摇晃醉汉：若此模型的冲锋骰结果为双骰（即两个 D6 结果相同），则此模型本阶段不能冲锋，且双方玩家拼骰，胜者选择此模型 3 寸内的一个点，那个点 2 寸内的每一个单位都受到 D3 致命伤害。</p>
----	--

巨型史奎格 300 分

Colossal Squig				战场定位：巨兽					
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 300 分							
关键词		毁灭、史奎格、黯怨地精、邪月氏族、怪兽、巨型史奎格							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		5+		16		10	
装备		此模型装备孢子喷射、大嘴和巨足践踏							
远程武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
孢子喷射		8	1	5+	5+	-	D3	无	
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
大嘴		3	8	*	3+	-2	D3	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 D3 致命伤害	
巨足践踏		1	*	5+	3+	-1	1	无	

损伤表			
所受伤害数	移动力	大嘴命中	巨足践踏攻击次数
0-3	4D6	2+	10
4-7	3D6	3+	8
8-10	2D6	4+	6
11-13	2D6	5+	4
14+	D6	6+	2

<div>能力</div>	<p>疯狂冲锋：此模型冲锋后，为 1 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 6 则对应单位受到 1 点致命伤害。</p> <p>菌菇斯奎格爆炸：此模型被杀死，在移出现场之前，为 3 寸内每个敌方单位投 D6，2+则那个单位受到 D3 致命伤害，伤害结算完毕之后，你可以将一个最多有 5 个模型的斯奎格兽群单位加入你的军队。将这个单位完全布置于此模型 9 寸内，且任意敌方单位 3 寸外，然后移除此模型。</p> <p>孢子喷射：对此模型的近战攻击命中骰结果-1。</p>
---------------	--

喷射史奎格 160 分

Squig Gobba				战场定位：炮兵					
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 160 分							
关键词		毁灭、史奎格、黯怨地精、邪月氏族、怪兽、喷吐史奎格							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		4		5+		8		4	
装备		此模型装备喷射史奎格、大嘴 组员：此模型的组员装备棍棒，规则上视为坐骑							
远程武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
喷射史奎格		30	6	4+	3+	-	D3	> 此武器可以攻击视野外的目标。 > 此武器攻击有 10+模型的单位时命中骰结果+1	
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
大嘴		2	3	3+	3+	-2	D3	无	
棍棒		1	3	5+	5+	-	1	无	
能力		无							

碾骨巨人 400 分

Bonegrinder Gargant		战场定位：巨兽
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 400 分	
关键词	毁灭、巨人、黯怨地精、醉酒巨人、怪兽、碾骨巨人	



单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值	
数值			*		4+		20		7	
装备		此模型装备投掷巨石、巨人铁拳、雷动践踏								
远程武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
投掷巨石	*	1	4+	2+	-2	D6	无			
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
巨人铁拳	3	*	3+	3+	-1	2	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 D3 致命伤害			
雷动践踏	1	4	3+	3+	-5	D6	无			

损伤表			
所受伤害数	移动力	投掷巨石射程	巨人铁拳攻击次数
0-4	12	18	3D6
5-8	10	16	2D6
9-12	8	14	2D6
13-16	7	12	D6
17+	6	10	D3

能力	<p>咬掉你的脑袋！：近战阶段开始时，你可以选此模型 3 寸内一个最大生命值不多于 4 的敌方模型，投 D6，若结果为 6 则那个模型立即死亡。</p> <p>上蹦下跳：近战阶段开始时，你可以选此模型 1 寸内一个敌方单位，投 D6，若结果小于或等于其中的模型数，则那个单位受到 D6 致命伤害。</p> <p>身高腿长：此模型近战时 6 寸内有敌方单位时就可以跟进攻击，且跟进时可以额外移动 3 寸。</p> <p>巨人倒啦！：此模型被杀死，在移出战场之前，双方拼点，胜者选择此模型 4 寸内一个点，那个点 2 寸内所有单位受到 D3 致命伤害，然后才移除此模型。</p>
----	---

巨魔女巫 380 分

Troggoth Hag			战场定位：领袖、巨兽						
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 380 分							
关键词		毁灭、巨魔、黯怨地精、恶水、怪兽、英雄、法师、巨魔女巫							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		4+		16		7	
装备		此模型装备巨量呕吐、朽木法杖、身躯冲撞							
远程武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
巨量呕吐		10	*	3+	3+	-2	D3	无	
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
朽木法杖		2	4	4+	*	-1	3	无	
身躯冲撞		1	D3	4+	3+	-	D6	无	


损伤表			
所受伤害数	移动力	巨量呕吐攻击次数	朽木法杖造伤
0-4	8	6	2+
5-8	7	5	3+
9-11	6	4	3+
12-13	5	3	4+
14+	4	2	5+

能力	<p>女巫再生：在你的英雄阶段，此模式可以回复 D6 生命值。</p> <p>法术怨恨：每当此模型成功破除一个法术，投 D6，若结果为 4+，则那个法术的施法者受到 D3 致命伤害。</p> <p>恶臭难闻：对此模型的近战攻击命中骰结果-1。</p> <p>魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾和女巫诅咒法术。</p> <p>>女巫诅咒 – 施法值 7 选择位于施法者 12 寸内且为其可见的一个敌方单位，使其命中骰和保护骰结果-1，直到你的下个英雄阶段。</p>
----	---

恶行之月 40 分

Malevolent Moon		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含一个模型，这个模型 40 分，这是一个在军表中不可重复的无尽法术	
关键词	无尽法术、恶行之月	
<div></div>		
召唤条件	> 召唤恶行之月- 施法值 6，只有黯怨地精法师可以尝试释放本法术。 将此法术完全部署在施法者视野的 12 寸以内	
能力	<p>掠食性：此法术是一个掠食性无尽法术，具有 12 寸移动力，并且可以飞行。</p> <p>旋动毁灭：布置此模型的玩家 can 立即移动一次此模型。</p> <p>恶意：此模型移动后，为经过的每个敌方单位投 D6，若结果为 2+，则对应的单位受到 D3 致命伤害。</p> <p>噩兆之月：此模型 9 寸内的施法者施法骰结果-1，3 寸内则-2。黯怨地精法师不受此能力影响。</p>	


毛哥巨菇 90 分

Mork's Mighty Mushroom		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含一个模型，这个模型 90 分，这是一个在军表中不可重复的无尽法术	
关键词	无尽法术、毛哥巨菇	
		
召唤条件	> 召唤毛哥巨菇– 施法值 6，只有黯怨地精法师可以尝试释放本法术。 将此法术完全部署在施法者的 6D6 寸以内	
能力	变异菌孢：此模型布置完毕后，以及每个大回合开始时，位于此模型 8 寸内的所有单位都受到此能力的影响：受到影响的单位中每有一个模型，就投一个 D6，每投出一个 5+，那个单位受到 1 点致命伤害。	

蛛形坩埚 40 分

Scrapskuttle's Arachnacauldon		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含一个模型，这个模型 40 分，这是一个在军表中不可重复的无尽法术	
关键词	无尽法术、蛛形坩埚	
<div></div>		
召唤条件	<p>> 召唤蛛形坩埚— 施法值 5，只有黯怨地精法师可以尝试释放本法术。</p> <p>将此法术完全部署在施法者的 1 寸以内。此模型在桌面上时，与施法者算作同一模型，必须时刻保持在施法者 1 寸内。施法者被杀死时，此法术立即驱散。</p>	
能力	<p>大锅祝福：此模型未被驱散时，施法者施法、破法骰结果+1，且施法者掌握所有邪月氏族法系中的法术。</p> <p>滴血契约：此模型布置完毕后，以及施法者的每个英雄阶段开始时，你必须选择施法者 3 寸内一个单位（若 3 寸内无其他单位，则必须选择施法者）受到 D3 致命伤害。</p>	

伏行蛛群 30 分

Scuttletide		战场定位：无尽法术
分数与规模	本法术包含一个模型，这个模型 30 分，这是一个在军表中不可重复的无尽法术	
关键词	无尽法术、伏行蛛群	
<div></div>		
召唤条件	> 召唤伏行蛛群– 施法值 7，只有黯怨地精法师可以尝试释放本法术，蛛牙法师施放时施法骰结果+1。将此法术完全部署在任意地形的 6 寸以内。	
能力	<p>掠食性：此法术是一个掠食性无尽法术，具有 6 寸移动力，并且可以飞行。</p> <p>伏行大群：此模型布置完毕后、移动之后，你可以选择此模型 1 寸内的一个单位，投 6D6，每投出一个 5+，那个单位受到 1 点致命伤害；此外，为每个普通移动或冲锋到此模型 6 寸内的单位投 6D6，每投出一个 5+，那个单位受到 1 点致命伤害。</p> <p>蜘蛛种群：蛛牙单位不受伏行大群能力的影响，且可以如同飞行一般跨越此模型。</p>	

黯怨地精阵型

本页中收录了黯怨地精阵营的所有阵型。

除去加粗的关键词之外，其它的阵型结构和能力中的所有名称都是单位和技能的名字，而非关键词，写表时应当注意。

邪月氏族战帮 120 分

Moonclan Skarp		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1-3 个邪月头目；0-1 个邪月氏族法师英雄；1-3 个鬼祟嗅行者单位；0-2 个史奎格兽群单位；0-1 个碎嘴神棍阵型；0-1 个鬼祟者部落阵型；0-3 个史奎格骑兵队阵型	
能力	滋生病魔：此阵型中的单位受坏月照耀时不进行震慑测试。	

碎嘴神棍 110 分

Gobbapalooza		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	吓人精、酒贩子、蘑菇法师、眩妖眼、淬毒师各一个	
能力	醉酒癫狂：此阵型中的模型 8 寸内有其他同阵型的模型时，神棍骰和施法骰结果+1。	

鬼祟者部落 160 分

Skulkmob Horde		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	3+以下单位任意组合：持弓地精、持刀地精；3 个以下单位任意组合：邪月狂热者、菌孢狂热者	
能力	无穷部落：一次性能力。阵型中的单位受邪月氏族巢穴能力影响时，可以将一个与被消灭单位模型数相同（而不是只有一半）的单位加入你的军队。	

史奎格骑兵队 140 分

Squig Rider Stampede		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	2-3 个以下单位任意组合：史奎格骑兵、史奎格蹦跳骑士；0-1 个大碾子史奎格	
能力	草率狂奔：此阵型中的单位可以重投决定移动力的骰子。	

蛛牙潜行部落 110 分

Spiderfang Stalktribe		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	0-1 个织网者萨满；0-2 个织网者萨满；1-2 个球腹巨蛛群阵型；1+ 蛛骑兵猎群阵型；0-1 伏行蛛巢穴阵型	
能力	蛛神之力：此阵型中的单位完全位于同阵型的蛛牙法师 24 寸内时可以重投结果为 1 的保护骰。	

球腹巨蛛群 100 分

Arachnarok Spider Cluster		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	2-4 个以下模型任意组合：球腹巨蛛-搭载捕网器、球腹巨蛛-搭载蛛牙战帮；0-1 个伏行球腹巨蛛	
能力	猎食蛛群：此阵型中的模型 6 寸内有其他同阵型的模型时，可以重投结果为 1 的命中骰	

蛛骑兵猎群 120 分

Spider rider skitterswarm		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	0-1 个蛛行者头目-骑乘巨蛛；3+ 蛛骑兵单位	
能力	蛛神先锋：此阵型中的单位移动力+2。	

伏行蛛巢穴 110 分

Skitterstrand Nest		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	2-3 个伏行球腹巨蛛	
能力	界外突显：此阵型中的单位布置到桌面上的回合冲锋骰结果+1。	

巨怪集群 180 分

Troggherd		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个黯堡巨魔头目；3-9 个以下单位任意组合：石腹巨魔、恶水巨魔、黯堡巨魔；0-2 个醉酒巨人	
能力	无脑摄食：此阵型中的单位近战攻击造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击伤害值+1。	

史奎格大奔袭 90 分

Squigalanche		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个邪月头目-骑乘大碾子史奎格或邪月头目-骑乘巨型洞穴史奎格； 0-3 个邪月头目-骑乘巨型洞穴史奎格；1+史奎格骑兵队阵型；1-3 个大碾子史奎格； 0-2 个史奎格兽群单位	
能力	跳跳逐月：在近战阶段开始时受坏月照耀的此阵型中的单位本阶段在 6 寸内有敌方单位时就可以进行近战攻击，且跟进时可以额外移动 3 寸。	

黯怨地精分数总表

下列表格为黯怨地精所有单位、阵型与无尽法术的分数总表，用于快速查验。
单位的分值代表“每一个最小规模”所需的分数，而每次添加模型也都需要按照这个最小编制来添加。

黯怨地精英雄单位

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
邪月之王斯嘎格罗特	220	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一，地精，邪月氏族，邪月头目，法师
邪月头目	70	1	1	领袖	地精，邪月氏族，邪月头目
邪月头目- 携带巨型洞穴史奎格	100	1	1	领袖	地精，邪月氏族，邪月头目
邪月头目- 骑乘巨型洞穴史奎格	110	1	1	领袖	史奎格，邪月氏族，邪月头目
邪月头目- 骑乘大碾子史奎格	280	1	1	领袖、巨兽	史奎格，邪月氏族，邪月头目，怪兽
菌菇洞萨满	90	1	1	领袖	地精，邪月氏族，法师
疯帽萨满	80	1	1	领袖	地精，邪月氏族，法师
蛛行者头目- 骑乘巨蛛	100	1	1	领袖	地精，蛛牙
织网者萨满	80	1	1	领袖	地精，蛛牙，法师
织网者萨满- 骑乘球腹巨蛛	280	1	1	领袖、巨兽	蛛牙，法师，怪兽
巨魔女巫	380	1	1	领袖、巨兽	巨魔，黯堡，恶水，法师，怪兽
黯堡巨魔头目	270	1	1	领袖	巨魔，黯堡
莫洛格	170	1	1	领袖	冥土世界特殊单位，全军唯一，巨魔，黯堡
扎巴格	160	1	1	领袖	冥土世界特殊单位，全军唯一，地精，邪月氏族，法师
扎巴格的跟班		7	7	无	冥土世界特殊单位，全军唯一，地精，邪月氏族

黯怨地精战线单位

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
持弓地精	120	20	60	战线	地精，邪月氏族
持刀地精	130/ 360	20	60	战线	地精，邪月氏族
恶水巨魔	150	3	12	无	巨魔，在黯怨地精军队且主将为黯堡巨魔头目时，战场定位改为战线
石腹巨魔	140	3	12	无	巨魔，在黯怨地精军队且主将为黯堡巨魔头目时，战场定位改为战线
蛛骑兵	100/ 540	5	30	无	地精，蛛牙，在黯怨地精军队且主将有蛛牙关键词时，战场定位改为战线
史奎格兽群	70	6	24	无	史奎格，邪月氏族，在黯怨地精军队且主将为有邪月氏族关键词时，战场定位改为战线
史奎格骑兵	90	5	20	无	史奎格，邪月氏族，在黯怨地精军队且主将为有巨型洞穴史奎格或大碾子史奎格作为坐骑时，战场定位改为战线

黯怨地精巨兽单位

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
醉酒巨人	160	1	1	巨兽	巨人，醉酒巨人，怪兽
球腹巨蛛- 搭载捕网器	220	1	1	巨兽	蛛牙，怪兽

球腹巨蛛- 搭载蛛牙战帮	220	1	1	巨兽	蛛牙，怪兽
伏行球腹巨蛛	200	1	1	巨兽	蛛牙，怪兽
大碾子史奎格	240	1	1	巨兽	史奎格，邪月氏族，英雄，怪兽
巨型史奎格	300	1	1	巨兽	史奎格，邪月氏族，怪兽
碾骨巨人	400	1	1	巨兽	巨人，醉酒巨人，怪兽

黯怨地精其他单位

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
鬼崇嗅行者	70	6	18	无	史奎格，邪月氏族
史奎格蹦蹦跳骑士	100	5	15	无	史奎格，邪月氏族
黯堡巨魔	200	1	3	无	巨魔，黯堡
暗月狂热者	140	5	15	无	狂热者，邪月氏族
菌孢狂热者	120	5	15	无	狂热者，邪月氏族
喷吐史奎格	160	1	1	炮兵	史奎格，邪月氏族，怪兽
吓人精	200	1	1	无	特殊单位，五个模型必须一起加入军表
眩妖眼		1	1	无	
酒贩子		1	1	无	
磨法师		1	1	无	
淬毒师		1	1	无	
雷帕的牙狼骑兵	80	3	3	无	冥土世界特殊单位，全军唯一

黯怨地精无尽法术

单位名称	分值	战场定位	备注
恶行之月	40	无尽法术	掠食性，移动力 12
毛哥巨菇	90	无尽法术	
伏行蛛群	40	无尽法术	
蛛形坍塌	30	无尽法术	

黯怨地精阵型

阵型名称	分值	阵型内容
邪月氏族战帮	120	1-3 个邪月头目；0-1 个邪月氏族法师英雄；1-3 个鬼崇嗅行者单位；0-2 个史奎格兽群单位；0-1 个碎嘴神棍阵型；0-1 个鬼崇者部落阵型；0-3 个史奎格骑兵队阵型
碎嘴神棍	110	吓人精、酒贩子、磨法师、眩妖眼、淬毒师各一个
鬼崇者部落	160	3+以下单位任意组合：持弓地精、持刀地精； 3 个以下单位任意组合：邪月狂热者、菌孢狂热者
史奎格骑兵队	140	2-3 个以下单位任意组合：史奎格骑兵、史奎格蹦蹦跳骑士；0-1 个大碾子史奎格
蛛牙潜行部落	110	-1 个织网者萨满；0-2 个织网者萨满；1-2 个球腹巨蛛群阵型；1+蛛骑兵猎群阵型；0-1 伏行蛛巢穴阵型
球腹巨蛛群	100	2-4 个以下模型任意组合：球腹巨蛛-搭载捕网器、球腹巨蛛-搭载蛛牙战帮；0-1 个伏行球腹巨蛛
蛛骑兵猎群	120	0-1 个蛛行者头目-骑乘巨蛛；3+蛛骑兵单位
伏行种巢穴	110	2-3 个伏行球腹巨蛛
巨怪部落	180	1 个黯堡巨魔头目；3-9 个以下单位任意组合： 石腹巨魔、恶水巨魔、黯堡巨魔； 0-2 个醉酒巨人
史奎格大奔袭	90	1 个邪月头目-骑乘大碾子史奎格或邪月头目-骑乘巨型洞穴史奎格； 0-3 个邪月头目-骑乘巨型洞穴史奎格；1+史奎格骑兵队阵型；1-3 个大碾子史奎格； 0-2 个史奎格兽群单位

黯怨地精可联军阵营

碎骨、绿皮

1.01 修正伏行蛛群效果，增加雷帕的牙狼骑兵