

第九纪元 中古战争



阿斯卡

邪神战士种族扩展规则
第二版，版本 2022 beta1 - 2022 4 21

军队模型规则

军备库

特殊物品

人物

核心

特殊

传说巨兽



第九纪元:中古战争是一款社团组织设计的模型战争游戏
可在 <http://www.the-ninth-age.com/>找到所有规则及进行意见
反馈
最新的规则修改访问 <http://the-ninth-age.com/archive.html>

版权共享许可: the-ninth-age.com/license.html

军队模型规则

通用规则

阿斯卡战斗狂热 **Åsklander Battle Fever**

至少 10 个步兵模型的单位获得下列效果：

- 使用双手持用普通攻击武器：**额外排面攻击**
- 使用盾牌：+1 护甲。

模型所在单位侧面或背面接战时无法获得上述效果。

军备库

狂战士熊皮 Berserker's Bear Pelt: 个人防护。

轻甲。穿戴者获得**快速移动**和**不稳定**。

另外，在任意友方玩家回合开始时，单位中所有装备狂战士熊皮的模型可以选择失去盾牌，同时获得**狂暴**、**无畏**、**战斗专注**、**闪电反应**，并且**+1 力量**。效果持续至游戏结束。

阿斯卡人是凶猛的战士；他们早已名声在外。我已经和他们战斗了数十年，关于狂战士描述早已听了无数。然而，在所有这些警示传说中，有一个方面时常被忽略。

他们很清楚如何群聚作战，而且不知他们如何做到的不妨碍战友的行动。他们每个人都跃跃欲试，用巨斧迅猛打击，一人倒下，立刻有人顶上。虽然没有精灵阵型的优雅和纪律，但仍然十分有效。

在防御方面，他们甚至更加协调一致。那些镶嵌圆盾交错在一起，形成一堵坚固的城墙，防御敌人一波接一波地冲击。我见过许多精兵低估了阿斯卡人，认为他们只是野蛮人，但最终为他们的愚蠢付出了代价。

—Shepkin Tikhonovich—Volskayan Voivoda

种族法术

施法值	射程	类型	持续时间	效果
H	刺骨寒霜			
<5+> {8+}	24"	通用	一回合	如果法术目标是 友方 单位，则目标获得+1 护甲。 如果法术目标是 敌方 单位，则目标受到-1 护甲。 {此法术可以两个单位为目标，而不是一个（施法尝试前宣布额外的目标）}。

特殊物品

武器附魔

破军蛇矛 Bjargfylli 60 分
长矛附魔。武器的攻击获得**神圣攻击**、**闪电反应**、**致命打击**和**魔法攻击**。

寒霜锤 Eyratöki 50 分
单手武器附魔。
标准或大型高度阿斯卡酋长限定
使用者获得**粉碎攻击**，且可以进行两次粉碎攻击而非一次（如常在一轮近战流程 4 结束时宣布使用粉碎攻击）。

屠夫象征 Symbol of Slaughter 30 分
单手武器和成对武器附魔。
持有者用此武器攻击时获得+2 攻击次数，+2 敏捷和魔法攻击。对持有者模型的普通攻击获得+1 命中。

旗帜附魔

劫掠之旗 Raven Banner 55 分
持有者所在单位获得**无畏**，**狂暴**和**战斗专注**。

护甲附魔

莽夫甲 Gunagr's Armour 40 分
标准高度模型限定。
各类护甲附魔。
穿戴者获得**无畏**，并且在被造伤时**永远不会**优于 4+。

魔法奇物

司命之骸 Norn's Bones 45 分
法师限定。
法师可以从所选派系中的所有已学法术和种族法术中选择法术。此规则覆盖魔法学徒、专家对应的法术选择规则。

布拉奇的竖琴 Harp of Bragi 40 分
持有者的坚守阵地或鼓舞人心的范围**总是** 18"。

军队组成



人物
至多 40%



核心
至少 25%



特殊
无限制



传说巨兽
至多 30%

军队列表

人物 (至多 40%)



部落萨满 Seidhkennar

115 分

单一模型

高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 25x25mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	8	阿斯卡战斗狂热, 魔法学徒	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	4	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
	1	3	3	0	3

魔法选项 (仅限一项)

魔法专家
魔法大师



巫术系



萨满系



神术

分数

95
265

选项

特殊物品
轻甲
成对武器
可骑乘黑暗战车

分数

至多 150
5
5
50

部落萨满是众神的代言人，是头人的顾问，是狂战士的向导。他们是传奇故事的讲述者，魔法大师，是北方所有生物的代言人。没有他们的祝福，没有军队敢于突袭，也没有国王敢于出征：阿斯卡的先知们才真正了解这片土地的灵魂。



阿斯卡酋长 Åsklander Chief

110 分

单一模型

高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 25x25mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	4"	8"	9	阿斯卡战斗狂热		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	5	4	0		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
	3	5	5	1	5	沉默独行

模型规则

沉默独行 Deeds not Words: 攻击属性.

当加入的单位中一个或多个普通模型具有阿斯卡战斗狂热时, 此模型部分获得**战斗专注**和**憎恨**。

选项

军旗手 50

特殊物品 至多 100

如果是将军 至多 150

盾牌 10

投掷武器 (4+) 10

必须选择 (仅限一项):

重甲 免费

盾牌和狂战士熊皮 (步兵限定) 25

仅限一项:

轻骑枪 5

成对武器 5

大型武器 10

长矛 5

额外选项

头人 (仅限将军) 30

长船掠夺 (0-2 模型/军队) 50

坐骑选项

战争高台 65

逐影兽 70

黑马良驹 80

黑暗战车 110

奇美拉 (LB) 155

荒原巨兽 (LB) 355



标记 (LB) 的坐骑计入传说巨兽。另外, 坐骑和骑手再计入人物

头人 Jarl: 通用规则

阿斯卡酋长获得+2 攻击次数, 并且可选择额外 50 分的特殊物品

长船掠夺 Longship Raid: 通用规则

该模型获得**伏兵**。在赛前流程的步骤 8, 指定一个阿斯卡人、近卫军或狂战士单位, 阿斯卡人单位不得多于 30 模型, 近卫军单位、狂战士单位不得多于 20 模型, 该单位获得**伏兵**规则, 但有如下例外:

- 具有长船掠夺规则的模型**必须**部署在此单位内或在此单位内一起伏兵入场。
- 长船掠夺伏兵的单位, 不需要投伏兵骰, 而是在控制玩家的第二个玩家回合自动进场。
- 所有使用长船掠夺的单位都**必须**从同一桌边进入战场。

人物坐骑



奇美拉 Chimera 每军队 0-2 坐骑限定

此坐骑和骑手计入人物。另外，此坐骑
额外计入传说巨兽

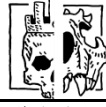
全局	Adv	Mar	Dis	模型规则
	8"	20"	C	大型, 骑兵 50x100mm 模型规则 恐惧, 伟岸

防御	HP	Def	Res	Arm
	4	C	5	C

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
奇美拉	5	4	5	2	4

选项
可选择翅膀 分数
40

翅膀 Wings - 通用规则。
模型的行军速度设定为 16"，且获得飞行(8", 16")
和轻型部队。



荒原巨兽 Wasteland Behemoth 每军队 0-2 坐骑限定

此坐骑和骑手计入人物。另外，此坐骑
额外计入传说巨兽

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则
	7"	14"	C	巨型, 野兽 100x150mm 模型规则

防御	HP	Def	Res	Arm
	7	3	6	4

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
荒原巨兽	6	3	6	3	3

选项
可选择额外肢体 分数
35

额外肢体 Additional Limbs - 通用规则。
此模型护甲设定为 3 且行军速度设定为 20"。

黑马良驹 Black Stallion

标准, 骑兵
25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则
	8"	16"	C	

防御	HP	Def	Res	Arm
	C	C	C	C+2

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
黑马良驹	1	3	4	0	3

驾驭

战争高台 War Dais

标准, 步兵
50x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则
	C	C	C	高大

防御	HP	Def	Res	Arm
	4	C	C	C+2

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
战争高台	4	5	4	1	4

不能被践踏

驾驭

黑暗战车 Dark Chariot

每军队 0-3 坐骑限定

大型, 构装体
50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则
	8"	8"	C	快速移动

防御	HP	Def	Res	Arm
	4	C	5	C+2

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
黑骏马 (2)	1	3	4	0	3

驾驭

战车 撞击 (D6+1), 不可活动

逐影兽 Shadow Chaser

标准, 骑兵
25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则
	10"	20"	C	轻型部队, 行者, 先锋 (6")

防御	HP	Def	Res	Arm
	C	C	C	C+1

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
逐影兽	1	3	3	0	4

驾驭

核心 (至少 25%)



阿斯卡人

130 分 + 6 分/额外模型

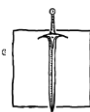
15-50 模型



高度 标准
类型 步兵
底盘 25x25 mm

全局	<i>Adv</i>	<i>Mar</i>	<i>Dis</i>	模型规则	
	4"	8"	7	阿斯卡战斗狂热, 得分	
防御	<i>HP</i>	<i>Def</i>	<i>Res</i>	<i>Arm</i>	
	1	4	3	0	轻甲
进攻	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Str</i>	<i>AP</i>	<i>Agi</i>
	1	4	4	0	3

— 选项	分数	— 指挥组选项	分数
盾牌	1/模型	队长	10
投掷武器(5+)(每军队 0-40 模型)	2/模型	乐手	10
可选择 (仅限一项):		旗手	10
成对武器	1/模型	- 可选择一面旗帜附魔	
弓(4+) (每军队 0-60 模型限定)	2/模型		
长矛和盾牌	4/模型		
大型武器	3/模型		



战犬

100 分 + 8 分/额外模型

5-15 模型

0-4 单位/军队

高度 标准
类型 野兽
底盘 25x50 mm

全局	<i>Adv</i>	<i>Mar</i>	<i>Dis</i>	模型规则	
	8"	16"	5	无足轻重, 释放猎犬	
防御	<i>HP</i>	<i>Def</i>	<i>Res</i>	<i>Arm</i>	
	1	3	3	0	
进攻	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Str</i>	<i>AP</i>	<i>Agi</i>
	1	3	3	0	4

— 可选模型规则

释放猎犬 Release the Hounds: 通用规则。

一次性使用, 在任意友方玩家回合开始时 (一个单位中所有具有此规则的模型必须同时激活), 此模型在该玩家回合中获得+6" 行军速度和毁灭冲锋(+1 攻击次数, +1 力量)。

特殊 (无限制)



阿斯卡骑手

130 分 + 18 分/额外模型

5-15 模型



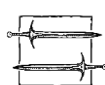
0-4 单位/军队

高度 标准
类型 骑兵
底盘 25x50 mm



至多 2 个包含 8 个或更多模型组成的单位改为计入核心。

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	8"	16"	8	阿斯卡战斗狂热, 得分	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	4	3	1	重甲, 盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
阿斯卡骑手	1	4	4	0	3
黑马良驹	1	3	4	0	3
					驾驭
— 选项 —			分数 -	— 指挥组选项 —	分数
仅限一项:				队长	10
成对武器			免费	乐手	10
轻骑枪			2/模型	旗手	10
大型武器			免费	- 可选择一面旗帜附魔	



阿斯卡阔步者

145 分 + 12 分/额外模型

5-10 模型

0-4 单位/军队

高度 标准
类型 骑兵
底盘 25x50 mm

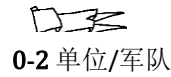
全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	10"	20"	8	伏兵, 轻型部队, 行者, 诺斯卡战斗狂热, 诈败, 先锋 (6")	
防御	HP	Def	Res	AS	
	1	4	3	1	轻甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
劫掠者	1	4	4	0	4
逐影兽	1	3	3	0	4
					驾驭
— 选项 —			分数 -	— 可选模型规则 —	
盾牌			2/模型	皮鞭 Skinning Lash - 特殊攻击	
轻骑枪			2/模型	单位内至少有一个模型具有皮鞭规则, 此单位可以对一个未在近战中的, 且从 1"内经过的(它不需要也不能够移动穿过或接触)敌方单位发动一次飞掠打击。单位内每个装备皮鞭的模型对这个敌方单位造成 1 次力量 4 护甲穿透 0 的命中。如果这个单位因为皮鞭的飞掠打击失去至少 1 点生命值, 这个单位-1 领导力直到它的下一个玩家回合结束。	
仅限一项:					
弓 (4+)			1/模型		
投掷武器 (5+)			2/模型		
皮鞭 (每军队 0-15 模型)			4/模型		
— 指挥组选项 —			分数 -		
队长				10	
乐手				10	



战士

220 pts + 20 分/额外模型

10-12 模型



0-2 单位/军队

高度 标准

类型 步兵

底盘 25x25 mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	8	特权之道, 得分, 无畏	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	5	4	0	地狱甲, 刺盾
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
	2	5	4	1	4

选项	分数	指挥组选项	分数
仅限一项:		队长	10
成对武器	免费	乐手	10
大型武器	3/模型	旗手	10
戟	4/模型	- 可选择一面旗帜附魔	

地狱甲 Hell-Forged Armour-护甲

遵守板甲规则(可如同板甲一样附魔)。穿戴者的模型获得**魔盾**(5+, 对剧毒攻击)。

特权之道 Path of the Favoured

单位中超过一半模型具有特权之道则必须重投失败的战败测试。另外, 具有特权之道的模型部分, 升级成队长后额外获得+1 生命值(上限为 3), 且领导力设定为 9。

刺盾 Spiked Shield-护甲

步行模型限定

遵守盾牌规则(可如同盾牌一样附魔)。每个对抗近战攻击并**成功**通过自然骰 4+的护甲保护, 移除任何伤亡前, 进行攻击的模型立刻受到 1 次力量和护甲穿透等同于刺盾穿戴者的命中, 分布到该模型的生命池。此攻击视为特殊攻击。



冰原巨狼

170 分 + 65 分/模型

2-6 模型

0-2 单位/军队

高度: 大型

类型: 野兽

底盘: 50x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	9"	18"	6	恐惧, 行者(树林), 先锋	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	4	4	1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
	4	4	5	2	4



近卫军 Huskarls

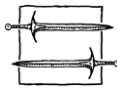
185 分 + 13 分/模型

15-40 模型
0-5 单位/军队



高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 25x25mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	8	阿斯卡战斗狂热, 保镖(阿斯卡酋长), 得分	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	5	3	0	重甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
	1	4	4	1	4
选项					分数
投掷武器 (4+)					6/模型
必须选择 (仅限一项)					
盾牌					免费
长矛和盾牌					4/模型
大型武器					1/模型
指挥组选项					分数
队长					10
乐手					10
旗手					10
- 可选择一面旗帜附魔					



狂战士 Berserkers

160 分 + 15 分/模型

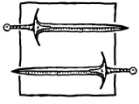
8-25 模型



0-3 单位/军队

高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 25x25mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	8	阿斯卡战斗狂热, 轻型部队	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	4	0	狂战士熊皮, 盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
	1	4	4	1	4
选项					分数
仅限一项:					
成对武器					3/模型
大型武器					3/模型
长矛					1/模型
指挥组选项					分数
队长					10
乐手					10



巨魔 Trolls 170 分

3 模型，可额外增加至多 7 模型 65 分/模型

高度: 大型
0-3 单位/军队 类型: 步兵
底盘: 40x40mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	6"	12"	4	恐惧, 无畏, 愚笨	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	4	0	重生 (4+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
巨魔	3	3	5	2	1 巨魔呕吐

选项 冰巨魔

分数 模型规则
12/模型 冰巨魔: 通用规则
模型护甲设定为 2。火焰攻击必须重投对该模型成功的造伤。

愚笨 Stupid: 通用规则.

在每个友方玩家回合开始时，每个包含愚笨模型的未近战且非逃跑单位，必须进行领导力测试。如果测试失败，单位内所有模型变为动摇直至该玩家回合结束，且在移动阶段，重整逃跑单位后，该单位必须执行 D6"的普通移动，并停在不可通过地形或其他单位 1"外。

巨魔呕吐 Troll Belch: 特殊攻击.

在模型的主动性阶段，选择一个该模型部分可以被普通攻击的敌方单位，该单位受到 1 次命中，结算为力量 5，护甲穿透 10。如果进行呕吐攻击，则该模型部分不能再进行任何普通攻击。

传说巨兽 (至多 30%)



冰巨人 Jötunn

460 分

单一模型

0-1 单位/军队

高度: 巨型
类型: 步兵
底盘: 75x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	5"	10"	9	坚毅, 霜雾	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	7	3	7	3	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
	3	3	7	3	1

模型规则

霜雾 Freezing Mist: 通用规则.

火焰攻击必须重投对该模型成功的造伤骰。

与一个或多个冰巨人底盘接触的所有敌方单位都受到:

- -3 敏捷
- -1 护甲保护
- -1 护甲穿透



深渊海怪 Kraken 385 分

单一模型

高度: 巨型
类型: 野兽
底盘: 50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	6"	12"	8	海岸猎食者, 行者 (水域)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	5	5	3	干扰, 难以瞄准 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
深渊海怪	4	5	7	4	3	多重伤害 (D3), 毒性攻击
驯兽师 (2)	1	4	4	0	5	

海岸猎食者 Coastal Predator: 通用规则

当该模型的中心在水域地形内, 模型获得**难以瞄准 (1)**, **毁灭冲锋 (+2"移动速度)**。



掠夺巨人

290 pts

单一模型

0-3 单位/军队

体型 巨型
类型 步兵
底盘 50x75 mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	7"	14"	8	巨人知道了, 巨人这就干		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	7	3	5	1	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
	5	3	5	2	3	发脾气

模型规则	选项	分数
巨人知道了, 巨人这就干 Giant See, Giant do: 通用规则.	可成为大表哥	25
模型获得阿斯卡战斗狂热.	仅限一项:	
发脾气: 攻击属性 - 普通攻击	巨人大棒	免费
每当模型失去一点生命值, 则获得+1 攻击次数。每当模型获得一点生命值, 则受到-1 攻击次数。	怪物魔宠	10
	部落战矛	20

大表哥: 通用规则

模型获得+1 生命值, 底盘变为 75X100mm。投践踏攻击数量时遵守取大掷骰规则。

巨人大棒 - 普通攻击武器

此武器的攻击获得+1 力量和+1 护甲穿透。

怪物魔宠 Monstrous Familiar - 通用规则

模型获得魔法学徒。不使用普通选择法术规则, 它必须从以下法术中选择一个法术 (在选择法术时): 净化火焰 (神术), 渡鸦之翼 (巫术), 或刺骨寒霜 (种族法术)。

部落战矛 Tribal Warspear - 普通攻击武器

此武器攻击获得+1 力量 and 多重伤害(D3, 对伟岸)。冲锋的敌方单位与携带者底盘接触时受到-1 敏捷。持有者获得不当头儿和战争平台, 除了它只可以加入至少有一个普通模型是诺斯卡人或近卫军模型的单位。