

第九纪元 中古战争



大地精

炼狱矮人 扩展规则

第二版, 版本 2021 beta 2- 2021 年 11 月 25 日

军队模型规则

军备库

特殊物品

速查表

人物

人物坐骑

核心

特殊

遮天蔽日



第九纪元:中古战争是一款社团组织设计的模型战争游戏。本书中的所有规则都是 T9A 核心规则的一部分, 可以用在任何游戏中。

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

军队特有规则

战士藩臣 Warrior Vassals

决斗中每位玩家获得的战果奖励（从敌方单位失去生命值和过度杀伤）减少 1，最少为 0。

军队模型规则

攻击属性

铁雨 Iron Rain-射击

当位于目标的侧面或背面角度，模型的射击攻击获得+1 命中和+1 护甲穿透。

军备库

炼狱甲 Infernal Armour - 护甲装备

板甲。穿戴者获得魔盾（5+，对火焰攻击）。

喇叭枪 Blunderbuss: 射击武器。

射程 12”，射数 1，力量 5，AP3，精准，快速射击，行军和射击。坚守射击冲锋反应时不受到-1 命中修正。

阔刃火枪 Flintlock Axe: 射击武器。

射程 18”，射数 1，力量 4，AP2。

近战时，此武器近战时视为具有双手持用的普通攻击武器，使用此武器的普通攻击获得+1 力量。可如同普通攻击武器附魔，但仅普通攻击受到附魔效果，除非特殊说明。模型可以从第三排进行射击（第一和第二排的基础上）。

~~大地精弯刀 Hobgoblin Scimitar: 普通攻击武器。~~

~~双手持用。此武器的攻击获得+1 护甲穿透。另外，此武器的攻击分配给大型野兽、大型骑兵或巨型模型时获得+2 力量。~~

种族法术

	施法值	射程	类型	持续时间	效果
H	尊严之链 Chains of Pride				
	(5+) {9+}	18”	(增益) {诅咒}	一回合	目标获得不稳定。{超自然的目标不能进行战败测试。}

特殊物品

武器附魔

恶毒锯齿 Wicked Serrations (50 分)

大型武器附魔。

使用此武器时使用者获得**闪电反应**。另外，单一模型单位因此武器的攻击受到1点或多点生命值损伤，则受到-1 坚韧和-1 攻击次数直至该近战阶段结束。

护甲附魔

元素甲 Elemental Plate (60 分)

各类护甲附魔。

穿戴者获得**魔盾 (4+, 对普通攻击)**。该魔盾保护不能用来对抗单手武器的普通攻击。另外，穿戴者获得**魔盾 (4+, 对火焰攻击)**

死亡之首 Death's Head Aura (45 分)

各类护甲附魔。

如果步行，穿戴者获得+2 护甲。如果骑乘，穿戴者改为获得+1 护甲。另外，穿戴者获得**魔盾 (3+, 对特殊攻击)**

魔法奇物

铜牛吐息 Breath of the Brass Bull (80 分)

伟岸模型不能选择。

持有者模型获得 +1 生命值，且持有者获得**吐息攻击 (剧毒攻击)**。

扎托司的锁链 Zartosht's Chains (55 分)

与持有者模型底盘接触的敌方单位受到-2 防御技巧。
与持有者模型底盘接触的敌方单位投掷逃跑距离时遵守取小掷骰。

旗帜附魔

乌泱泱的绿旗子 Green Tide (45 分)

每军队 0-3 旗帜限定。

持有者单位获得**额外排面攻击**。

铁血旗 Predator Pennant (45 分)

核心单位不能选择

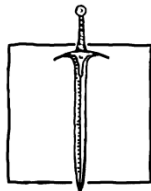
携带者单位获得**毁灭冲锋(干扰)**

军队组成



人物

至多 40%



核心

至少 25%



特殊

无限制



遮天蔽日

至多 35%

人物 (至多 40%)



总督 Satrap 105 分

单一模型

高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	8		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	5	4	0	炼狱甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
总督	4	5	4	1	4 铁雨

选项	分数	选项	分数
必须选择 (仅限一项):		箭术指挥 Archery Commander: 通用规则	
箭术指挥	免费	一个或多个 箭术指挥 模型加入线列阵型的单位, 确定曲射规则时 绝不 视为移动过。	
骑兵指挥	20	骑兵指挥 Cavalry Commander: 通用规则	
沙赫 (将军限定)	50	总督模型部分获得+1 进攻技巧和 武器大师 。总督必须选择一项坐骑。一个或多个 骑兵指挥 模型加入 骑兵单位 , 则该单位 必须 重投冲锋阶段中自然结果为'1'的冲锋距离骰。	
可成为军旗手	50	沙赫 Shah: 通用规则	
可选择 特殊物品	至多 100	总督模型部分获得+1 敏捷, +1 领导力和+1 攻击次数, 且特殊物品分数上限 设定 为 200 分。	
盾牌	5		
成对武器	5		
骑枪	10		
大型武器	10		
阔刃火枪 (3+)	15		
仅限一项:			
弓 (2+)	5		
喇叭枪 (5+)	10		
选项	分数		
可选择坐骑 (仅限一项)			
山地狼	50		
熊犬	70		
平原丧牙兽	225		
负鼓者	245		



大地精咒术师 Hobgoblin Conjurer 130 分

单一模型

高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	7	魔法学徒	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	3	0	

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
藩国咒术师	1	3	3	0	3

选项:

炼狱仆从 (魔法大师限定)
 可选择 特殊物品
 魔法大师
 轻甲

魔法选项: 分数

魔法专家 75

魔法大师 225

必须从以下派系选择法术 (选择一项):

 火焰系	 巫术	 萨满系
--	---	--

炼狱仆从 Infernal Lackey:通用规则
 模型获得炼狱甲和阔刃火枪 (3+)。领导力**设定**为 8，且必须从火焰系选择法术。

如果是魔法专家或大师 可骑乘

山地狼 45

平原丧牙兽 180

人物坐骑



山地狼 Mountain Wolf

高度: 标准
类型: 骑兵
底盘: 25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	8"	16"	<i>C</i>	诈败, 轻型部队, 先锋 (6")		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	<i>C</i>	<i>C</i>	<i>C</i>	<i>C+1</i>		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
山地狼	2	3	3	1	3	驾驭



熊犬 Bear-Dog

高度: 标准
类型: 骑兵
底盘: 25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	7"	14"	<i>C</i>			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	<i>C</i>	<i>C</i>	<i>C</i>	<i>C+2</i>		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
熊犬	2	3	4	1	2	驾驭, 践踏攻击 (1)



平原丧牙兽 Plains Tusker

0-2 坐骑/军队

高度: 大型
类型: 骑兵
底盘: 50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	8"	14"	<i>C</i>	恐惧		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	<i>C</i>	<i>C</i>	5	<i>C+2</i>		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
平原丧牙兽	4	3	5	2	2	撞击 (D3), 驾驭



负鼓者 Drum Gogyag

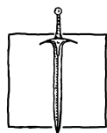
高度:巨型
 类型:野兽
 0-1 坐骑/军队
 底盘: 60x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	6"	10"	C	巨鼓, 乐手, 战争平台	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	3	6	3	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
鼓手 (4)	1	3	3	0	3 戟
大个子	4	3	5	3	2 驾驭

巨鼓 Giant Drum: 攻击属性

模型必须部署在, 且仅能加入爆裂平原密使, 大地精步兵, 或暴君信徒单位, 模型不能主动离开该单位。另外, 模型的行军节奏规则, 和敌方单位因为负鼓者单位而需要进行行军测试的范围都增加到 **18"**。

核心 (至少 25%)



大地精步兵 Hob Levies 120 分
20 模型，可额外增加至多 20 模型 5 分/模型

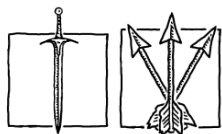


高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 20x20mm



标记[BS]的升级会使单位额外再计入遮天蔽日。

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	7	得分	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	0	轻甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
大地精步兵	1	3	3	0	3 铁雨
选项	分数		可为下列每一项升级各选一个模型:		
弓 (4+) [BS]	2 / 模型		队长	10	
必须选择 (至少一项)			乐手	10	
成对武器	免费		旗手	10	
盾牌	免费		- 可选择一面旗帜附魔		
长矛和盾牌	1 / 模型				
戟和重甲	2 / 模型				



大地精辅助军 Hob Auxiliaries 125 分
10 模型，可额外增加至多 10 模型 6 分/模型

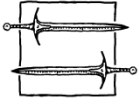
0-2 单位/军队

高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 20x20mm

此单位同时计入核心和遮天蔽日。

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	7	轻型部队, 先锋 (6")	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
大地精辅助军	1	3	3	0	3 沸油, 铁雨, 成对武器
选项	分数		选项	分数	
沸油 Boiling Oil: 攻击属性-射击			必须选择 (至少一项)		
如果一个或多个沸油攻击同时命中, 结算这些攻击后, 目标单位获得一个沸油标记。如果具有一个或多个沸油标记的单位成为铁雨射击攻击目标, 该射击模型判断铁雨规则时 (其他规则不受影响, 如范围攻击等) 视为位于目标的背面角度。当从铁雨攻击造成一个或多个命中, 或到了该射击阶段结束, 则移除所有沸油标记。			投石手	免费	
			信徒	1 / 模型	
投石索: 射击武器。			信徒 Disciples: 通用规则		
射程 18", 射数 1, 力量 3, 护甲穿透 0。近距离射击时攻击获得+1 力量。			冲锋阶段当位于被冲锋单位的侧面或背面角度时, 完全由信徒模型组成的单位投掷冲锋距离时获得 快速移动 。另外, 当模型单位与敌方单位的侧面或背面接战, 则模型的普通攻击获得+1 命中和+1 护甲穿透。		
			投石手 Slingers: 通用规则		
			模型获得 难以瞄准 (1) , 无足轻重, 散阵和投石索 (4+)。		

特殊 (无限制)



山地狼骑兵 Mountain Wolf Cavalry 170 分

5 模型，可额外增加至多 10 模型 12 分/模型

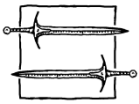
0-2 单位/军队

高度: 标准

类型: 骑兵

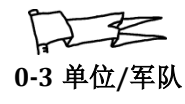
底盘: 25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	8"	16"	7	诈败, 先锋 (6"), 轻型部队		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	3	1	轻甲, 盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
大地精骑手	1	4	3	0	3	铁雨, 弓 (4+), 骑枪
山地狼	2	3	3	1	3	驾驭
选项:	分数					
可为下列每一项升级各选一个模型:						
队长	10					
乐手	10					
旗手	10					
- 可选择一面旗帜附魔						



大地精铁骑 Hob Cataphracts 280 分

10 模型，可额外增加至多 10 模型 22 分/模型

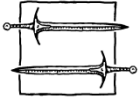


高度: 标准

类型: 骑兵

底盘: 25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	7"	14"	8	得分		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	3	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
老兵	1	4	3	0	3	铁雨, 弓 (4+)
熊犬	2	3	4	1	2	驾驭, 践踏攻击 (1)
选项:	分数					
必须选择 (仅限一项)						
终结者	免费					
永恒者	1/模型					
可为下列每一项升级各选一个模型:						
队长	10					
乐手	10					
旗手	10					
- 可选择一面旗帜附魔						
终结者 Cataphractii: 通用规则						
模型获得骑枪, 成对武器, 重甲, 盾牌和 武器大师 。						
永恒者 Eternals: 通用规则						
模型获得大型武器, 炼狱甲和 憎恨 (对野兽, 骑兵) 。						



丧牙兽群 Tusker Mahouts 400 分

3 模型，可额外增加至多 2 模型 110 分/模型



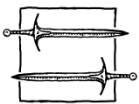
0-3 单位/军队

高度: 大型

类型: 骑兵

底盘: 50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	8"	14"	8	恐惧, 得分	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	4	5	2	重甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
大地精驯手 (3)	1	4	3	0	3 戟
平原丧牙兽	4	3	5	2	2 驾驭, 撞击 (D3)
选项:					分数
可为下列每一项升级各选一个模型:					
队长					10
乐手					10
旗手					10
- 可选择一面旗帜附魔					



负鼓者 Drum Gogyag 200 分

单一模型

0-3 单位/军队

高度: 巨型

类型: 野兽

底盘: 60x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	6"	12"	7	巨鼓, 乐手, 不当头儿, 战争平台	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	3	6	3	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
鼓手 (4)	1	3	3	0	3 戟
大个子	4	3	5	2	2 驾驭
选项:					分数
可升级为:					
旗手					20
巨鼓 Giant Drum: 通用规则					
模型必须部署在, 且仅能加入爆裂平原密使, 大地精步兵, 或暴君信徒单位, 模型不能主动离开该单位。另外, 模型的行军节奏规则, 和敌方单位因为负鼓者单位而需要进行行军测试的范围都增加到 18"。					

遮天蔽日 (至多 35%)



爆裂平原密使

Blasted Plains Emissaries 230 分

20 模型，可额外增加至多 10 模型 14 分/模型



高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	4"	8"	8	得分		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	3	3	0	炼狱甲, 盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
爆裂平原密使	1	3	3	0	3	铁雨
选项:	分数		可为下列每一项升级各选一个模型:			
仅限一项:			队长	10		
弓 (3+)	免费		乐手	10		
阔刃火枪 (4+)	4 分/模型		旗手	10		
喇叭枪 (5+)	4 分/模型		- 可选择一面旗帜附魔			



天山密使 Sky Mountain Emissaries 260 分

3 模型，可额外增加至多 5 模型 75 分/模型



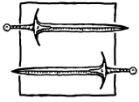
高度: 大型

类型: 骑兵

底盘: 40x60mm

0-3 单位/军队

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	6"	12"	7	得分		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	2	3	4	1	炼狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
密使	1	3	3	0	3	鞍炮 (4+)
巨骆驼	2	3	4	1	2	驾驭
鞍炮 Saddle Cannon: 射击武器	选项:		分数			
射程 24", 射数 D6, 力量 4, AP2, 快速射击。			可为下列每一项升级各选一个模型:			
		队长		10		
		乐手		10		
		旗手		10		
		- 可选择一面旗帜附魔				



大地精弩炮 Hob Ballista 100 分

单一模型

高度: 标准
0-2 单位/军队 类型: 构装体
底盘: 60mm 圆

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	4"	7	战争机器	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	1	4	0	轻甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
操作员	3	3	3	0	3

铁雨, **弩炮 (4+)**, 移动或开火

弩炮(4+): 炮兵武器.

射程 48", 射数 1, 力量 3[6], AP 10, 范围攻击 (1x5), [多重伤害 (D3)].