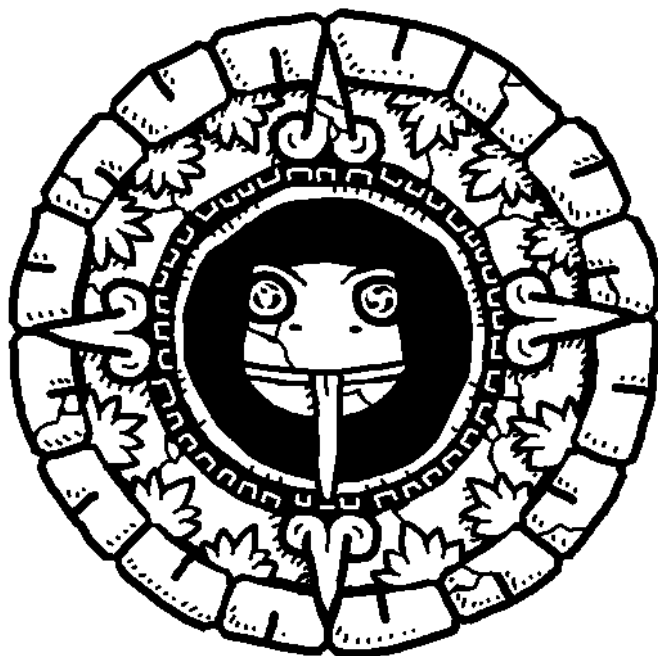


第九纪元 中古战争



上古蜥人

种族规则（核心规则）

第三版, 正式版 1 2025 3 4

军队模型规则

特殊物品

人物

核心

特殊

游猎战士

巨型蜥蜴



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，可以在任何游戏中使用。

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

变色龙 Chameleon

模型获得伏兵（桌边），难以瞄准（1）和侦察兵。

群体联结 Communal Bond

当模型所在单位的勇气测试遵守取小掷骰，且可以使用 8"内其他友方单位的勇气值，遵守下列规则：

1. 如常选择单位中的一个模型为整个单位进行测试。
2. 确定单位 8"内另一个非动摇友方单位中领导力最高的模型。
3. 将第 1 步中的模型领导力设定为第 2 步中模型的领导力。

异种法师 (X) Enclave Wizard (X)

模型是魔法学徒并从德鲁伊系、招魂系、萨满系选择法术。可以从所选派系的学徒法术和专家法术（1#-4#）中选择。覆盖魔法学徒选择法术的一般规则。



萨满系



招魂系



德鲁伊系

群猎 Pack Hunter

具有群猎规则的单位如果满足以下任一条件，则必须重投失败的冲锋距离骰，

- 此次冲锋是联合冲锋的一部分。
- 此次冲锋的目标为已经接战的敌方单位

攻击属性

毒针吹管 Blowpipe: 射击武器.

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
毒针吹管	X+	12"	2	2	0	毒性攻击，快速射击

磁短弓 Magnetic Short Bow: 射击武器.

弓。AP 设定为 1，射程设定为 18"，对金属护甲+1 命中。

剧毒标枪 Poisoned Javelin: 射击武器.

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
剧毒标枪	X+	12"	1	使用者	使用者	毒性攻击，快速射击，坚守射击

尖牙利爪 Tooth and Claw: 近战武器.

双手持用。+1 攻击次数，+1 命中。此武器不能附魔。

驼轿装备

单位内的所有模型必须选择同样的驼轿装备。

生命图腾 Monolith of Vitalism (50 分)

模型获得**坚守阵地**。

~~毒牙堡垒 Venomous Fortress (40 分)~~

~~0-1 模型/军队。强力防护甲龙群限定。~~

~~模型的底盘变为 60x100mm，获得 6 个额外的灵蜥骑手，孤傲（蜥蜴战士，蜥蜴守卫）替换为孤傲（灵蜥战士，灵蜥猎手）。另外，持有者单位内具有灵蜥的模型部分获得**毒性攻击**和**首轮攻击（憎恨）**。~~

磁力屏蔽 Lodestone Shield (45 分)

0-1/军队

8"内的友方单位获得**魔盾（5+，对远程攻击）**。

智慧刻像 Carved Wisdom (35 分)

0-3/军队

从下面选择一个法术作为充能法术施放，记录在军表上：

- *命运审判*（预言系）（3+）
- *炽热青铜*（炼金系）（4+）
- *虫群攻击*（萨满系）（5+）
- *死亡之触*（招魂系）（3+）

磁巨弓（3+） Magnetic Great Bow (45 分)

0-3/军队

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
磁巨弓	4+	18"	3	6	3	精准，行军和射击，快速射击，对 金属护甲+1 命中

太阳水晶 Suncatcher Crystal (20 分)

0-3/军队

模型获得额外模型部分

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
太阳水晶	2	3	6	3	2	火焰攻击， <i>构装体</i>

特殊物品

武器附魔

黎明时代的荣耀 Glory of the Dawn Age (45 分)

轻骑枪或长矛附魔。

+1 力量和致命打击。自然结果为'6'的造伤骰获得**多重伤害 (2)**。

炼金箭 Alchemical Arrows (40 分)

磁短弓附魔

射数设定为 4。持有者单位内的所有次段工力量设定为 4。

蛇巢咒 Serpent's Nest Charm (25 分)

魔蟾蜍不能选择

单手武器或成对武器附魔

攻击次数设定为 6，**毒性攻击**。

护甲附魔

活力精华 Vital Essence (95 分)

高度 4-5 模型不能选择

重生 (4+) 和 +1 生命值。

充盈之玉 Imbued Jade (60 分)

高度 4-5 模型不能选择，魔蟾蜍不能选择。

持有者模型获得**塑能 (御体&投射)** 以及**传导**

(+1)。(即当丢弃一颗魔法骰时，塑能的两个效果都生效，见蜥蜴密客)

旗帜附魔

克鲁纹刻石 Koru Stone (50 分)

核心单位不能选择。

持有者单位获得**坚守阵地**。

协作方尖碑 Obelisk of Collaboration (25 分)

0-3/军队

持有者单位获得**群猎**。

魔法奇物

远古雕版 Ancient Plaque (70 分)

魔网专精或者永恒专精的模型不能选择

每个魔法阶段持有者第一次已学法术施法失败时，如果其它友方模型还未尝试过施法，则可以重投全部施法骰。

充盈之玉 Imbued Jade (70 分)

魔蟾蜍不能选择。高度 4-5 模型不能选择。

传导 (+1)，**重生 (5+)**。

星落磁石 Starfall Lodestone (50 分)

持有者模型获得**难以瞄准 (1)** 和**免疫 (火焰攻击)**。

石板刻像 Carved Tablet (45 分)

智慧刻像 (见驼轿装备)。

药水和卷轴

共振调节水晶 Stampede Resonator Crystal (50 分)

可在任一冲锋阶段开始时激活。选择一个持有者模型 18" 内包含高度为 4-5 模型的单位，所选单位失去践踏攻击获得**撞击 (X)**，X 等于其践踏数量。如果模型已经具有撞击，则改为增加其撞击数量 X。

阴影烟晶 Te Aupouri Smokestone (10 分)

可在一个友方单位战败测试失败 (任何重投后) 时激活。直至当前阶段结束，持有者模型 18" 内的敌方单位获得冲锋距离，追击距离，横扫距离遵守取小掷骰。

共享魔法物品

武器附魔

破盾者 Shield Breaker

35 分

诡异铭文 Eldritch Inscriptions

30 分

护甲附魔

死亡欺诈 Death Cheater

100 分

幽冥守卫 Ghostly Guard

30 分

旗帜附魔

穿甲旗 Rending Banner

35 分

魔法奇物

弃智狂怒面具

50 分

思维精华 Essence of a Free Mind

10 分

黑曜石 Obsidian Rock

20 分

盾牌附魔

晨昏铸造 Dusk Forged

75 分

药水和卷轴

力量卷轴 Scroll of Power

20 分

种族法术

施法值

射程

类型

持续时间

效果

H 天界联合 Astral Union

8+

18"

增益
可重复

一回合

目标获得**重生 (6+)** 和 **重生 (+1, 至多 3+)**。

军队组成

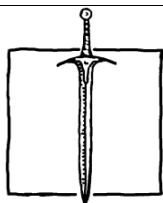


人物

至多 40%



标记 “人物” 的单位计入此分类。

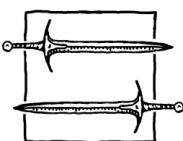


核心

至少 25%



标记 “核心” 的单位计入此分类。



特殊

无限制



标记 “特殊” 的单位计入此分类。



蜥人射术

每 400 分（向上取整）10 点

装备下列武器的模型部分计入此限制：

- 腐蚀喷射，剧毒标枪，磁短弓，比率 1:1
- 飞掠打击，吹管，比率 1:2（1 个装备此武器的模型部分视作 2 点）
- 火蜥蜴，刺背蜥，磁巨弓，比率 1:5（1 个装备此武器的模型部分视作 5 点）

例如，4000 分军表限制 100 个模型部分装备上述武器。如果一个模型计入多个比率，使用最高的。



巨型蜥蜴

至多 35%



标记 “巨型蜥蜴” 的单位计入此分类。

人物 (至多 35%)



魔蟾蜍大法师

Anurarch Archmage 460 分

高度: 1
底盘: 50x50mm

单一模型 分数上限: 800 分 稀有度: 非凡

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则
	6"	6"	5	群体联结, 魔法大师

防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	1	4	0	重生 (5+)

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
魔蟾蜍大法师	1	1	1	0	1	魔蟾蜍

谨小慎微 Closely Guarded: 通用规则

模型获得**附属, 孤傲 (蜥蜴战士, 蜥蜴守卫, 巨蜥长老)**, 后排, 行者, **战争平台**。

选项:

可选择特殊物品

可以选择一项**奥术专精**

可以选择一项**感应专精**

可选择坐骑:

轻型部队和谨小慎微

魔蟾蜍护轿

分数

至多 200

无限制

无限制

免费

55

魔法选项:

必须从以下派系选择法术 (选择一项):



金属系



预言系



招魂系



德鲁伊系

可选模型规则: 奥术专精

魔网专精 Veil Mastery (100 分)

全军唯一

模型获得**传导 (2)**。

永恒专精 Eternal Mastery (70 分)

全军唯一

模型已学法术施法结果获得+1 施法修正。

禁忌专精 Forbidden Mastery (85 分)

全军唯一

选择火焰系或神秘系, 模型额外掌握所选派系两个学徒或专家法术 (1#-4#), 这两个法术的施法结果受到-1 修正。

远见专精 Farseeing Mastery (40 分)

全军唯一

模型已学法术获得+6"施法距离, 光环法术获得+3"范围

可选模型规则: 感应专精

迷惑专精 Mystifying Mastery (50 分)

全军唯一

在敌方魔法阶段的首次失败的破法尝试**必须**重投。

侵入专精 Invasive Mastery (25 分)

全军唯一

每个友方魔法阶段一次, 模型可以尝试施放一个敌方法师在前一个魔法阶段成功施放过的已学法术。种族法术不能选择。模型掌握所选法术直至该阶段结束。

恼怒专精 Maddening Mastery (35 分)

全军唯一

模型获得**恐惧**和**乐手震耳欲聋**。

引导专精 Guiding Mastery (20 分)

全军唯一

在每个友方玩家回合开始时, 模型可以选择 12"内的一个完全由野兽和/或骑兵组成的友方**恐龙**单位, 单位**必须**重投失败的冲锋测试, 持续时间: 一回。



巨蜥导师 Caiman Mentor 90 分

单一模型

稀有度: 常见 高度: 3

底盘: 50x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	6"	6"	8	群体联结, 后排, 轻型部队, 纪律严明, 导师 , 行者 (水域)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	5	5	4		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
巨蜥宗师	3	5	5	2	2	额外排面攻击, <i>巨蜥</i> , <i>轻甲</i>

选项

导师: 单个单位内具有**导师**规则的模型不能大于 2 个。

必须选择一项:

战斗专家

战斗大师

战斗传奇 (0-2 每军队)

可选择特殊物品

异种法师

分数

免费

60

210

至多 100

60

战斗专家: 模型获得尖牙利爪, **附属**和**孤傲** (灵蜥勇士), 底盘变为 40x40mm。

战斗大师: 模型获得大型武器, 戟和尖牙利爪, 并且获得**附属**及**孤傲** (蜥人战士) 和**武器大师**。

战斗传奇 Combat Legendr: 模型获得大型武器, 戟和尖牙利爪, 并且获得**附属**及**孤傲** (巨蜥长老) 和**武器大师**。

当使用无附魔的默认武器时, 根据使用的武器类型增加下列规则:

- **大型武器:** +2 攻击次数, 大型武器的攻击获得+1 造伤。
- **戟:** +2 攻击次数, **干扰 (1)**
- **尖牙利爪:** +3 攻击次数。



蜥人老兵 Tegu Veteran 160 分

单一模型

高度: 1

稀有度: 常见

底盘: 25x25mm

选择 † 标记的选项，则单位分数上限设定为 800 分。

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	4"	4"	8	群体联结, 行者 (水域)	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	5	5	3	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
老兵	5	5	5	2	3 轻甲, 蜥人

选项:

异种法师

可选择特殊物品

可选择盾牌

可选择普通攻击武器 (仅限一项):

长矛

成对武器

戟

轻骑枪

大型武器

分数

60

至多 200

5

5

10

10

10

15

可选择坐骑 (仅限一项):

轻型部队和行者 (水域)

蜥人迅猛龙

原始暴龙†

免费

85

480



灵蜥老兵 Skink Veteran 60 分

单一模型

稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	6"	6"	7	群体联结, 行者(水域) , 附属	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	2	4	3	1	重生 (6+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
灵蜥老兵	3	4	4	1	5 轻甲, 灵蜥

选项:	分数	选项:	分数
异种法师	60	可选择(仅限一项):	
可选择特殊物品	至多 100	变色龙和难以瞄准 (1)	
可选择盾牌	5	(0-2 单位/军队)	5
必须选择 (仅限一项):		战法宗师 (0-1 单位/军队)	30
剧毒标枪 (2+)	免费	可选择坐骑 (仅限一项):	
毒针吹管 (3+)	5	轻型部队和行者 (水域)	免费
磁短弓 (2+)	5	山岭翼龙*[GW]	80
可选择普通攻击武器 (仅限一项):		天空猎龙暴君*[GW] (MS)	190
成对武器	5	三角龙*† (MS)	380
轻骑枪	5	* 模型失去附属 (如果有)	
戟	5	† 模型失去重生 (6+)	

战法宗师 Master Strategist: 通用规则
 当加入完全由高度 1 灵蜥组成的单位时, 该单位获得**先锋**和**诈败**。

人物坐骑



魔蟾蜍护轿 Anurarch Wardens

稀有度: 非凡 高度: 1
底盘: 50x75mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	6"	12"	8		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	4	C	3	魔盾 (5+, 对魔法攻击), 盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
护卫 (2)	2	4	4	1	2 护卫棒, 坐骑, 蜥人, 轻甲

护卫棒 Guardian Patu: 单手武器

视为单手武器, 遵守以下额外规则: +1 力量+1AP, 且敏捷设定为 0*。

*总是在敏捷阶段 0 攻击, 无视使用者敏捷。



蜥人迅猛龙 Saurian Raptor

稀有度: 常见 高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	7"	7"	C	群猎, 快速移动, 行者 (树林)	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	C	C	C	C+2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
迅猛龙	2	3	4	2	4 恐龙, 坐骑



山岭翼龙 Mountain Pteradon

稀有度: 稀有 高度: 3
底盘: 40x40mm

如果军队包含一个或更多天空猎龙暴君则 0-1 坐骑/军队。

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	8"	C	飞行, 轻型部队, 先锋, 快速移动, 诈败	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	C	3	C+1	难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
山岭翼龙	3	3	4	1	4 飞掠打击 (2), 坐骑, 恐龙



天空猎龙暴君 Pouakai Sky Tyrant

稀有度: 非凡 高度:4
底盘: 50x75mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	8"	C	飞行, 无畏, 轻型部队, 独狼, 特殊伏兵 (开放地形), 先锋, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	C	5	4		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
天空猎龙暴君	4	4	5	2	4	先攻 (憎恨), 践踏攻击 (1), 坐骑, 恐龙



三角龙 Taurosaur

稀有度: 非凡 高度:5
底盘: 50x100mm

坐骑计入巨型蜥蜴。坐骑和骑手再计入人物。

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	6"	5"	C	独狼, 快速移动, 惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	7	3	6	4		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
灵蜥骑手 (4)	1	2	3	0	3	剧毒标枪 (4+), 灵蜥
三角龙	4	3	6	3	2	撞击 (3D3), 践踏攻击 (D6), 野兽, 恐龙, 坐骑
选项:				分数		
三角龙模型部分可选择一项:						
驼轿装备				无限制		



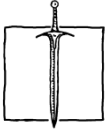
原始暴龙 Alpha Carnosaur

稀有度: 非凡 高度:5
底盘: 50x100mm

坐骑计入巨型蜥蜴。坐骑和骑手再计入人物。

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	7"	C	无畏, 狂暴, 独狼, 快速移动, 惊骇	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	7	3	6	4	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
原始暴龙	5	4	7	4	3 首轮攻击 (憎恨), 专注, 多重伤害 (2), 践踏攻击 (D6)
选项	分数 霸王 Rex: 通用规则				
霸王	15 模型底盘尺寸改为 100x150mm, 且生命值设定为 8。				

核心 (至少 25%)



蜥人战士 Tegu Warriors

220 分+15 分/模型

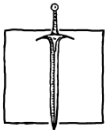
15-30 模型

稀有度: 普通

高度: 1

底盘: 25x25mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	7	群体联结, 行者 (水域)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	3	4	2	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
蜥人战士	2	3	4	1	2	蜥人
选项:				分数	秘会法师:	
可选择长矛				2 / 模型	必须从下方选择 1 个法术:	
秘会法师 (1)				40	• 唤醒野兽 (萨满系)	
				选项:	可为下列每一项升级各选一个模型:	分数
					乐手	10
					旗手	10
					- 可选择一面旗帜附魔	



灵蜥猎手 Skink Hunters

170 分+7 分/模型

12-20 模型

稀有度: 稀有

高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

单位同时计入核心和游猎战士

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	6"	6"	5	群体联结, 轻型部队, 行者 (水域)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	2	2	0	重生 (6+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
灵蜥猎手	1	2	3	0	3	灵蜥
选项:				分数	选项:	分数
秘会法师 (1)				40	可升级一个模型为乐手	10
必须选择 (仅限一项)				免费	秘会法师:	
剧毒标枪 (4+)				1 / 模型	必须从下方选择 1 个法术:	
磁短弓 (4+)					• 根须缠绕 (德鲁伊系)	



灵蜥战士 Skink Warriors

180 分+6 分/模型

20-40 模型

稀有度：普通

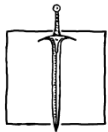
高度: 1

底盘: 20x20mm



标记[GW]的升级额外再计入游猎战士。

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	6"	6"	5	群体联结, 得分, 行者 (水域)	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	2	2	0	重生 (6+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
灵蜥战士	1	2	3	0	3 灵蜥
选项:	秘会法师 (1)		分数	秘会法师:	
	必须选择 (仅限一项)		40	必须从下方选择 1 个法术:	
盾牌	免费		• 根须缠绕 (德鲁伊系)		
长矛和盾牌	1/ 模型		可为下列每一项升级各选一个模型:		
磁短弓 (4+) (0-20 模型/单位) [GW]	2/ 模型		乐手	10	
			旗手	10	
			- 可选择一面旗帜附魔		



巨蜥战士 Caimans Warriors

200 分+60 分/模型

4-8 模型

0-9 模型/军队

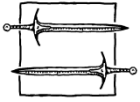
高度: 3

稀有度：稀有

底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	6"	6"	7	群体联结, 得分, 行者 (水域)	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	4	3	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
巨蜥战士	3	3	4	1	1 巨蜥
选项:	秘会法师 (1)		分数	秘会法师:	
	必须选择 (仅限一项)		40	必须从下方选择 1 个法术:	
戟	4/ 模型		• 唤醒野兽 (萨满系)		
尖牙利爪	免费		可为下列每一项升级各选一个模型:		
			乐手	10	
			旗手	10	
			- 可选择一面旗帜附魔		

特殊 (无限制)



蜥蜴守卫 Tegú Guard

300 分+21 分/模型

15-25 模型

稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 25x25mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则
	4"	4"	8	保镖 (魔蟾蜍大法师), 群体联结, 无畏, 魔法抗性 (1), 行者 (水域)

防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	4	4	3	盾牌

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
神殿守卫	2	4	4	1	2	护卫棒, 轻甲, 蜥人

护卫棒 Guardian Patu: 单手武器

视为单手武器, 遵守以下额外规则: +1 力量 +1AP, 且敏捷设定为 0*。

*总是在敏捷阶段 0 攻击, 无视使用者敏捷。

选项:

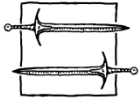
可为下列每一项升级各选一个模型:

乐手 10

旗手 10

- 可选择一面旗帜附魔

分数



蜥蜴秘客 Tegu Mystics

220 分+18 分/模型

10-20 模型

稀有度：常见

高度: 1

底盘: 25x25mm

全局

Cha Mob Cou

模型规则

4" 4" 8

群体联结，轻型部队，行者（水域）

防御

HP Def Res Arm

1 4 4 2

干扰（1），重生（5+）

进攻

Att Off Str AP Agi

蜥蜴秘客

2 4 4 1 2 魔法攻击，尖牙利爪，*蜥人*

选项:

秘会法师（2）

分数

100

秘会法师:

必须从下方选择 2 个法术:

- 唤醒野兽（萨满系）
- 低语面纱（招魂系）
- 天界联合（种族法术）
- 青春之泉（德鲁伊系）
- 预知未来（预言系）
- 炽热青铜（炼金系）

选项:

可为下列每一项升级各选一个模型:

乐手

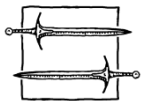
分数

10

旗手

10

- 可选择一面旗帜附魔



迅猛龙群 Raptor Pack

160 分+12 分/模型

6-15 模型

稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 25x50mm



不具有伏兵和/或腐蚀喷射的单位改为计入核心。

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	7"	7"	6	群体联结, 群猎, 行者 (树林), 快速移动, 任性	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	4	2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
迅猛龙群	2	3	4	2	4 野兽, 恐龙

选项:

分数

仅限一项:

伏兵

免费

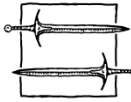
腐蚀喷射

免费

腐蚀喷射 Corrosive Spitter: 一次性使用。选择下列效果中的一项, 直至该玩家回合结束。单位内模型必须同时选择相同的效果:

- 模型在选择武器和能力时可以激活, 模型获得**碾压攻击 (1 命中, S2, ap3)**。当模型在第二排且没有与敌方模型接触时, 模型可以越过第一排正前方的模型使用**碾压攻击**。
- 模型在射击阶段可以激活此能力, 模型获得射击武器:

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
腐蚀喷射	1+	6"	2	2	3	精准, 行军和射击



迅猛龙骑手 Raptor Riders

330 分+40 分/模型

8-15 模型

稀有度: 稀有

高度: 2

底盘: 25x50mm

全局

Cha Mob Cou

模型规则

7" 7" 8

群体联结, 群猎, 快速移动, 行者 (树林)

防御

HP Def Res Arm

1 4 4 5

进攻

Att Off Str AP Agi

蜥蜴骑手

2 4 4 1 2 戟, 轻甲, 蜥人

迅猛龙

2 3 4 2 4 坐骑, 恐龙

选项

分数

可为下列每一项升级各选一个模型:

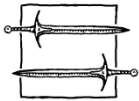
乐手

10

旗手

10

- 可选择一面旗帜附魔



巨蜥长老 Caimans Elders

260 分+75 分/模型

3-6 模型

稀有度: 稀有

高度: 3

底盘: 50x50mm

全局

Cha Mob Cou

模型规则

6" 6" 8

群体联结, 行者 (水域), 纪律严明

防御

HP Def Res Arm

4 4 4 3

进攻

Att Off Str AP Agi

巨蜥长老

3 4 5 2 1 尖牙利爪, 武器大师, 大型武器, 巨蜥

选项

分数

选项

分数

秘会法师 (2)

100

可为下列升级选一个模型:

乐手

10

旗手

10

- 可选择一面旗帜附魔

秘会法师:

必须从下方选择法术:

- 掠食本能 (萨满系)
- 天界联合 (种族法术)
- 治愈之水 (德鲁伊系)
- 青春之泉 (德鲁伊系)



甲龙群 Thyroscutus Herd

180 分+140 分/模型

1-3 模型

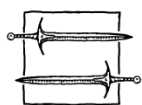
0-4 模型/军队

稀有度: 罕见

高度: 4

底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	6	群体联结, 快速移动, 无畏, 坚毅		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	4	5	5		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
灵蜥乘员 (4)	1	2	3	0	3	剧毒标枪 (4+), 灵蜥
甲龙	3	2	4	1	0	粉碎攻击, 践踏攻击 (1), 坐骑, 恐龙
选项:	分数		强力防护 Great Protector: 通用规则			
强力防护 (0-1 模型/单位)	25/模型		模型变成可附属模型, 获得孤傲 (蜥蜴战士), 且失去坚毅。另外, 模型所在单位的普通模型获得格挡。同单位内的强力防护模型不能超过一个。			
甲龙模型部分可选择一项:	无限制		毒牙堡垒 Venomous Fortress			
驼轿装备	40		模型的底盘变为 60x100mm, 获得 6 个额外的灵蜥骑手, 孤傲 (蜥蜴战士, 蜥蜴守卫) 替换为孤傲 (灵蜥战士, 灵蜥猎手)。另外, 持有者单位内具有灵蜥的模型部分获得毒性攻击和首轮攻击 (憎恨)。			
毒牙堡垒 (非凡)						



翼齿龙骑手 Rhamphodon Riders

220 分+55 分/模型

3-6 模型

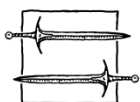
稀有度: 常见*

高度: 3

底盘: 40x40mm

*如果单位内包含 2 个或更多翼龙骑手单位, 则改为 0-1 单位/军队

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	8"	6	群体联结, 飞行, 轻型部队, 狂暴, 无畏, 快速移动, 任性		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	2	2	3	2	重生 (6+), 盾牌, 难以瞄准 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
灵蜥骑手	1	2	3	0	3	轻骑枪, 灵蜥
翼齿龙	3	3	4	1	4	致命打击, 专注, 憎恨, 坐骑, 恐龙
选项:	分数					
可将一个模型升级为乐手	10					



蜥群 Saurian Swarms

170 分+40 分/模型

3-6 模型

稀有度: 罕见

高度: 0

底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	6"	6"	4	折磨 (-20ff), 群体联结, 无畏, 轻型部队, 不稳定, 散阵, 行者 (水域), 快速移动, 任性	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	2	2	0	重生 (6+), 难以瞄准 (1), 干扰 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
蜥群	6	2	2	1	3 毒性攻击, 蜥蜴人



灵蜥游猎者 Skink Guerrillas

160 分+12 分/模型

8-15 模型

稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	6"	6"	6	群体联结, 散阵, 轻型部队, 行者 (水域)	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	2	2	0	重生 (6+), 难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
灵蜥游猎者	1	2	3	0	3 灵蜥

选项

必须选择 (仅限一项)

变色龙 (0-2 单位/军队) 1/ 模型
先锋 免费

分数

选项

必须选择 (仅限一项)

毒针吹管 (4+)
磁短弓 (3+)
可将一个模型升级为乐手

分数

2 / 模型
免费
10



野兽武器 Weapon Beasts

210 分+100 分/模型

2-4 模型

稀有度: 常见

高度: 3

底盘: 40x40mm

全局

Cha Mob Cou

模型规则

6" 6" 6

群体联结, 轻型部队, 快速移动, 任性

防御

HP Def Res Arm

3 3 4 3

进攻

Att Off Str AP Agi

野兽武器

3 3 5 2 3 野兽, 恐龙

选项:

必须选择 (仅限一项):

刺背蜥 (0-4 模型/军队)

火蜥蜴 (0-2 模型/军队)

15/模型

分数

免费

选项:

火蜥蜴-喷火:

模型获得吐息攻击 (力量 4, AP0, 火焰攻击), 抵抗 (火焰攻击)。此吐息攻击不受每场游戏仅能使用一次的限制。

刺背蜥:

模型获得首轮攻击 (憎恨) 和下列射击武器。

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
尖刺射击	3+	12"	4	5	2	快速射击, 坚守射击



翼龙骑手 Pteradon Riders

200 分+40 分/模型

3-6 模型

稀有度: 稀有*

高度: 3

底盘: 40x40mm

*如果单位内包含 2 个或更多翼齿龙骑手单位, 则改为 0-1 单位/军队

全局

Cha Mob Cou

模型规则

8" 8" 6

群体联结, 飞行, 诈败, 散阵, 轻型部队, 先锋, 快速移动

防御

HP Def Res Arm

2 2 3 2

重生 (6+), 难以瞄准 (1), 盾牌

进攻

Att Off Str AP Agi

灵蜥骑手

1 2 3 0 3 轻骑枪, 灵蜥

翼龙

2 2 4 1 4 飞掠打击 (2 命中), 坐骑, 恐龙

选项:

秘会法师 (2)

必须选择 (仅限一项)

剧毒标枪 (4+)

磁短弓 (3+)

分数

100

免费

免费

秘会法师:

必须从下方选择 2 个法术:

- 虫群攻击 (萨满系)
- 掠食本能 (萨满系)
- 天界联合 (种族法术)
- 治愈之水 (德鲁伊系)

选项:

升级乐手

分数

10

特殊伏兵 (友方泰坦长颈龙 8"内) (0-1 单位/军队)

免费

巨型蜥蜴 (至多 35%)



穴居龙群 Stygiosaur Pack

300 分+135 分/模型

2-4 模型

稀有度: 稀有

高度: 4

底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	7"	7"	6	群体联结, 群猎, 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	4	5	3	盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
灵蜥骑手	1	2	3	0	3 轻骑枪, 灵蜥
穴居龙	4	4	5	2	3 毒性攻击, 首轮攻击 (憎恨), 践踏攻击 (D3), 坐骑, 恐龙
选项:	分数	选项:	分数		
秘会法师 (2)	100	可为下列每一项升级各选一个模型:			
必须从下方选择 1 个法术:		乐手	10		
• 虫群攻击 (萨满系)		旗手	10		
• 野性狂怒 (萨满系)		- 可选择一面旗帜附魔			
• 唤醒野兽 (萨满系)					
• 天界联合 (种族法术)					



暴龙 Carnosaur 340 分

单一模型

稀有度: 稀有

高度: 5

底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	7"	7"	8	群体联结, 独狼, 无畏, 狂暴, 轻型部队, 快速移动, 惊骇, 任性	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	6	2	5	4	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
蜥蜴骑手	2	4	4	1	2 蜥蜴人
暴龙	5	3	6	3	3 首轮攻击 (憎恨), 专注, 多重伤害 (2, 对高度 0-4), 践踏攻击 (D6), 坐骑, 恐龙
选项:	分数	选项:	分数		
必须选择 (仅限一项):		狩猎领袖 Hunt Leader: 通用规则			
轻骑枪	免费	模型变成可附属模型和孤傲 (迅猛龙群, 迅猛龙骑手)。单位内的恐龙模型部分获得专注。当模型加入迅猛龙群或迅猛龙旗手单位, 模型获得群猎。同单位内的狩猎领袖模型不能超过一个。			
戟	5				
狩猎领袖	30				



三角龙 Taurosaur 440 分

单一模型

稀有度：稀有

高度: 5

底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	6"	5"	6	群体联结，独狼，快速移动，惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	7	3	6	4		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
灵蜥乘员 (5)	1	2	3	0	3	剧毒标枪 (4+)， <i>灵蜥</i>
三角龙	4	3	6	3	2	坐骑，撞击(3D3)，践踏攻击 (D6)， <i>恐龙</i> ， <i>坐骑</i>
选项:			分数			
三角龙模型部分可选择一项:			无限制			
驼轿装备						



长颈泰坦龙 Titanopod 520 分

单一模型

稀有度：非凡

高度: 5

底盘: 100x200mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	7"	6	群体联结，行者， <i>山丘在移动</i> ，取小掷骰 (领导力测试)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	10	3	6	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
落石者 (6)	1	3	4	0	3	剧毒标枪 (4+)， <i>灵蜥</i>
长颈泰坦龙	2	3	6	3	0	<i>毁灭将来临</i> ，践踏攻击 (5D3)， <i>坐骑</i> ， <i>长颈泰坦龙</i>
毁灭将来临 Path of Destruction: 特殊攻击			选项			
进行践踏攻击时，模型可以将践踏攻击分布给高度 4 及以上的模型，如果模型的践踏攻击分布到高度 3-4 的模型，则践踏数量减半，向上取整。			长颈泰坦龙模型部分可选择一项:			
			驼轿装备			
			无限制			

山丘在移动 Walking Mountain: 通用规则

敌方单位与本单位侧面或背面接战时不会获得侧面或背面奖励也不会被包围。模型不能获益于遮蔽。