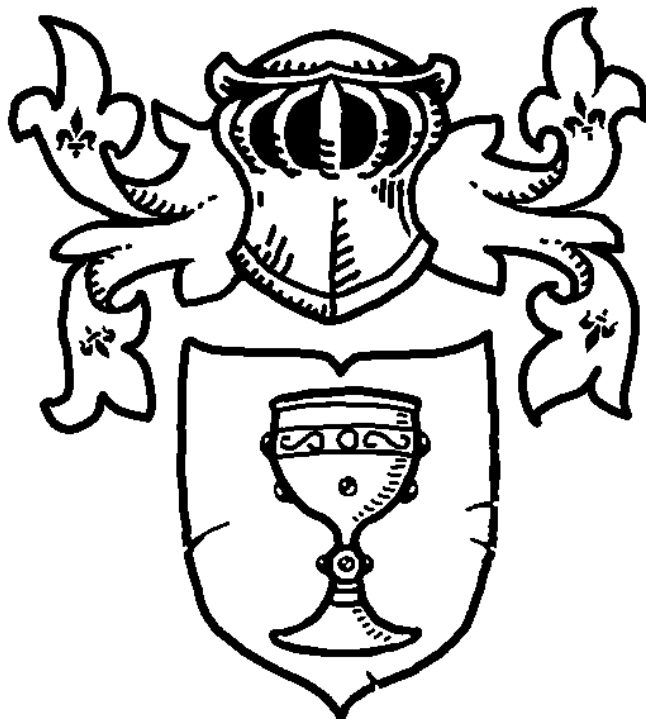


第九纪元 中古战争



埃奎坦骑士国

种族规则（核心规则）

第三版，正式版 1 2025 3 4

军队模型规则

骑士准则

特殊装备

速查表

人物

人物坐骑

核心

特殊

魔灵



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

军队特殊规则

祈祷 Orison

在赛前选择阶段，埃奎坦骑士国军队将会生成一个祈祷标记池：玩家军队中每有一个具有 *神圣誓言* 规则的单位，则在标记池中生成一枚祈祷标记，标记池中的标记 **永远** 不能超过 6 枚。在每个魔法阶段吸取魔能之后，玩家可以使用祈祷标记，使用方式如下：丢弃一枚标记，选择一个友方单位，该单位获得下列增益之一。所有效果持续时间：一回合。

- **祈祷之盾 Orison of Shield: 魔盾 (5+)**。
- **祈祷之击 Orison of Strike: 魔法攻击**，无视格挡和+2 进攻技巧，*坐骑*模型部分不受影响。
- **祈祷之律 Orison of Discipline: 勇气值**设定为 9。

任何单位或模型不能同时被两种及以上祈祷增益指定为目标，除非特殊说明。单位或模型的祈祷效果将取消目标之前的所有已生效效果。

祝福 The Blessing

本种族规则的单位属性栏上有一个额外的 Aeg 属性，代表这个单位拥有魔盾 (X+)，X 等于 Aeg 栏目下的属性。即使没有 Aeg 值不影响单位受到 Aeg 属性修正。

军队模型规则

模型规则

神职 Clergy

模型获得**魔盾 (5+，对魔法攻击)**。

民兵 Commonfolk

模型在与其他友方单位处于同一场近战时获得**魔盾 (5+)**

方旗骑士 Knight Banneret

0-3/每军队

包含方旗骑士的单位+1 战果，并且可以携带一项旗帜附魔，但仅能从本种族特有魔法物品中选择。

贵族 Nobility

模型获得**魔盾 (5+，对无法进行护甲保护)***

*该魔盾仅能用于对抗模型无法进行护甲保护或护甲保护自动失败的攻击时使用。

教团牧师 Ordo Minister

在每个友方魔法阶段开始时，每个包含教团牧师的单位可以选择以下一项：

- 单位内普通模型的生命池**复活** 1 点生命值。
- 丢弃 1 枚祈祷标记，单位内的一个人物**恢复** 1 点生命值。

预备位置 Prepared Position:

0-3/每军队

部署单位时，你可以放置一块墙壁地形，需完全在单位正面 1' 内，且与其他地形接触，这块墙壁地形的宽度不能超过 8'，该地形遵守常规矮墙地形规则，但是**遮蔽地形 (高度 1)**而不是 (高度 3)。

圣徒 **Sainted**:

全军唯一，军旗手不能选择

模型获得**无畏**，模型部分获得+1 攻击次数。模型总是视为获得全部祈祷效果增益（即**魔盾（5+）**，**魔法攻击**，+2 进攻技巧，无视格挡，勇气值 9）。这并不影响该模型所在的单位被指定为祈祷目标，但模型不会从额外的祈祷中再获得增益。

攻击属性

骑枪阵型 **Lance Formation**:

具有骑枪阵型规则的单位仅需 3 个模型宽度即可组成一个完整排面，但在判断战果奖励时视作永远不超过 1 个完整排面，**骑枪阵型**的模型的**每个模型部分**在排面宽度为 3 个模型时获得两次**额外排面攻击**。

武器库

探险巨剑 **Bastard Sword** - 近战武器:

视作单手武器，且获得以下额外规则：+1Str，**毁灭冲锋（+1AP）**。

魔法物品

武器附魔

神圣审判 Divine Judgement 65分
附魔：骑枪和轻骑枪
持有者成功完成冲锋后，武器的攻击获得+2 力量和+2AP，直至使用者不再接战。

崔斯坦的决心 Tristan's Resolve 60分
附魔：单手武器和成对武器
+1 攻击次数，+1AP。在成功投掷命中骰后，持有者可以选择丢弃一个该武器造成的命中，并选择一个该攻击分配到的敌方模型所装备的武器附魔，该附魔在游戏的剩余时间内无效。

凡人之击 Mortal Reminder 50分
附魔：戟或大型武器
惊骇，+1 力量，+1AP。

乌瑟的气概 Uther's Mettle 30分
附魔：骑枪 或轻骑枪
+X 攻击次数，X 等于与持有者接触的一个敌方单位的完整排面数量，最多+4，若与多个敌方单位接战，则选择排面最多的那个。这些额外攻击次数只能分配给普通模型。如果这些攻击无法被分配给普通模型，则这些额外攻击次数失效。

护甲附魔

祷文铭刻 Prayer Etched 90分
附魔：各类护甲
+1 护甲和魔盾（+1，至多 4+）。

波西瓦尔华服 Percival's Panoply 60分
具有坐骑模型限定
+2 护甲。

盾牌附魔

信仰壁垒 Fortress of Faith 20分
附魔：盾牌
穿戴者获得神圣誓言。穿戴者自然结果'1'的护甲保护掷骰必须重投。

旗帜附魔

圣骸裹布 Relic Shroud 55分
勇气或正直模型限定
持有者可将女神芳泽（种族法术）作为充能法术（5+）施放。

埃奎坦军旗 Oriflamme 50分
核心单位不能选择。
持有者单位获得折磨（-1 勇气）和恐惧。

罗兰之旗 Banner of Roland 40分
持有者单位获得魔盾（5+，对远程攻击），另外，敌方单位不能对持有者单位使用坚守射击规则。

堡主家徽 Castellan's Crest 40分
0-3/军队。骑兵模型限定
一次性物品。可在持有者或持有者单位冲锋阶段冲锋结果失败后激活。持有者或持有者单位失败的冲锋距离骰必须重投，直至该阶段结束。其他人物冲锋离开持有者单位不受影响。

女神青睐 Lady's Favour 40分
一次性使用。持续时间：一回合。可在持有者单位成为祈祷目标时激活，所有祈祷效果都生效（即魔盾（5+），魔法攻击，+2 进攻技巧，无视格挡，勇气值9）。

魔法奇物

圣杯 Sacred Chalice 15分
持有者获得魔法抗性（1）。当持有者单位成为敌方魔法尝试的目标时，持有者获得传导（1），直到下个魔法阶段结束。

药剂与卷轴

黑骑士灵药 Black Knight's Tonic 40分
模型首次受到未成功保护的具有多重伤害（X）的攻击时获得免疫（多重伤害），直至该阶段结束。

共享魔法奇物

武器附魔

英雄之心 Hero's Heart (50 分)

破盾者 Shield Breaker (40 分)

护甲附魔

幽灵守护 Ghostly Guard (35 分)

盾牌附魔

晨昏铸造 Dusk Forged (65 分)

防护法印 Sigil of Protection (30 分)

旗帜附魔

急速旗 Rending Banner (45 分)

失真徽记 Distortion Emblem (35 分)

勇气旗 Banner of Discipline (20 分)

药水和卷轴

治疗药剂 (30 分)

吸收卷轴 Scroll of Draining (30 分)

种族法术

施法值 射程 类型 持续时间 效果

H 女神芳泽 Breath of the Lady

9+

施法者

瞬间

增加 2 个祈祷标记至祈祷标记池中。

军队组成

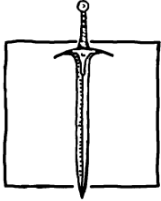


人物

至多 40%



标记 “人物” 的单位计入此分类。

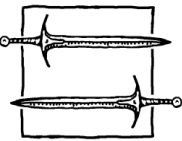


核心

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。



侠义 (X)

每 650 分 (向上取整) 1 点



标记 “侠义” 的单位计入此分类。

同一模型的多个侠义 (X) 累加, 但同一单位的多个侠义 (X) 不累加。军队中所有模型括号内的侠义值不能超过军队分值每 650 分 1 点, 向上取整。



魔灵

至多 20%



标记 “魔灵” 的单位计入此分类。



轻火力

每 1000 分 (向上取整) 30 点

装备下列武器的模型部分计入此限制:

- 弓或投掷武器, 比率 1:1
- 弩或长弓, 比率 1:2 (1 个装备此武器的模型部分视作 2 点)

例如, 4000 分军表限制 120 个模型部分装备上述武器。



攻城装备

每 2000 分 (向上取整) 1 点

装备下列武器的模型部分计入此限制:

- 弩或投石机, 比率 1:1

人物 (至多 40%)



圣女 Damsel 270 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		
	4"	4"	7	神职, 后排		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	3	3	3	0	6+	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击属性与属性
圣女	1	3	3	0	3	神圣誓言, 人类

魔法选项:

必须成为 (仅限一项):

魔法专家

免费

魔法大师

150

必须选择一个派系:



德鲁伊系



萨满系



预言系

选项:

圣徒

分数

30

可选择特殊装备

至多 100

如果是魔法大师或圣徒

至多 200

领导选项

分数

可成为将军

免费

坐骑选项 (仅限一项):

分数

轻型部队

免费

纹章坐骑

20

冲锋飞马

20

战马

50

魔灵坐骑

30

圣独角兽

80



公爵 Duke 140 分

单一模型

稀有度: 罕见 高度:1 底盘: 20x20mm

单位分数受到以下限制:

当选择具有†标识的选项时, 单位分数限制为700分/单位。

当选择具有#标识的选项时, 单位分数限制为 700 分/单位 (若为圣徒则为 800 分/单位)。

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	9	纪律严明		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	3	6	4	2	6+	贵族, 盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击属性与属性
伯爵	4	6	4	1	6	人类 金属护甲
选项:			分数	领导选项:		分数
一项骑士准则			无限制	仅限一项:		
圣徒和侠义 (1) †*			80	军旗手		50
*军旗手不能选择				将军		免费
可选择特殊装备			至多 150	选项:		分数
如果是军旗手			至多 100	可选择坐骑 (仅限一项):		
如果是将军或圣徒			至多 200	轻型部队		免费
仅限一项:				战马		70
戟			免费	圣独角兽 (圣徒限定)		60
成对武器			免费	冲锋飞马		140
骑枪			20	魔灵坐骑 # (圣徒限定)		140
大型武器			25	角鹰兽 #		260
探险巨剑			25			

骑士准则

英勇 Valour

65 分

攻击属性。全军唯一。

模型获得**无畏**, 模型部分的标准攻击获得**多重伤害 (2, 对坚韧 5 或更高)**。

公正 Justice

50 分

攻击属性。全军唯一。

在敏捷阶段 0, 模型执行 X 次额外标准近战攻击, X 等于在此轮近战持有者单位内普通模型失去的生命值。X 不能超过 3。

注意在敏捷阶段 0 失去的生命值也计算在内。如果模型不能执行公正产生的外攻击, 则失去这些攻击。

荣耀 Honour

65 分

攻击属性。全军唯一。

模型所在单位获得**取大掷骰 (冲锋距离)**。

模型获得**毁灭冲锋 (+2 攻击次数)**。

卓越 Excellence

60 分

攻击属性。全军唯一。

模型部分获得**狂热**, 且他分配给人物的近战攻击获得+2AP。

信仰 Faith

30 分

全军唯一。

持有者获得**无畏**和**神圣誓言**。另外, 如果模型所在单位处于接战状态并成为祈祷的目标, 则增加一个祈祷标记至你的祈祷池中。

忍耐 Forbearance

35 分

非骑乘角鹰兽模型限定。全军唯一。

当使用盾牌时, 模型获得**干扰 (1)**。

慷慨 Generosity

25 分

通用规则。全军唯一。

模型获得**附属**和**孤傲 (普通模型)**。模型部署到的单位内具有**贵族**规则的普通模型获得**探险巨剑**和**武器大师**直至游戏结束。



圣骑士 Paladin 140 分

单一模型

稀有度：稀有

高度: 1

底盘: 20x20mm

单位分数受到以下限制：

当选择具有†标识的选项时，单位分数限制为700分/单位。

当选择具有#标识的选项时，单位分数限制为 700 分/单位（若为圣徒则为 800 分/单位）。

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	9			
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	3	7	4	2	6+	魔盾（+1，对魔法攻击，至多 4+），神职，盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器，攻击属性与属性
圣骑士	4	7	4	1	6	神圣攻击，魔法攻击，人类，金属护甲
选项:				分数	领导选项	分数
圣徒和侠义 (1) †				100	将军 (圣徒限定)	免费
可选择特殊装备				至多 150	选项:	分数
如果是圣徒				至多 200	可选择坐骑 (仅限一项):	
仅限一项:					轻型部队	免费
戟				免费	战马	60
成对武器				免费	圣独角兽	60
骑枪				20	冲锋飞马	140
大型武器				25	魔灵坐骑 †	140
探险巨剑				25	角鹰兽 †	300



民间英豪 Folk Hero 60分

单一模型

稀有度：罕见

高度：1

底盘：20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	8	英雄特质		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	3	4	4	2	6+ 民兵	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器，攻击属性与属性
民间英豪	2	4	4	1	4	人类，金属护甲
英雄特质 Traits of a Hero: 通用规则						
民间英豪模型部分 必须 选择至少 1 项至多 2 项不同的英雄特质。			选项:		分数	
选项:			可成为将军		30	
必须选择，仅限一项:			可选择坐骑 (仅限一项):			
附属			轻型部队		免费	
圣徒 (军旗手不能选择)			冲锋飞马 (圣徒限定)		30	
特殊物品			纹章坐骑		50	
如果是圣徒			战马		60	
盾牌			圣独角兽 (圣徒限定)		60	
仅限一项:			魔灵坐骑 (圣徒限定)		70	
轻骑枪			免费			
戟			免费			
长矛			免费			
长弓 (3+) 和射数 3 (0-1 模型/军队)			5			
仅限一项(堡主限定):			大型武器		5	
			成对武器		5	
			探险巨剑		5	
			骑枪		5	

英雄特质

戏团术士 Quin

200分

视为两个英雄特质

模型成为**魔法专家**并选择巫术系作为魔法派系。如果不具有**坐骑**，模型获得**侦察兵**。

吟游诗人 Minstrel

35分

模型获得**乐手**和**魔法学徒**，并且选择预言系作为魔法派系。

牧师 Cleric

55分

模型获得**神职**，**教团牧师**，**神圣誓言**，并失去**民兵**。

堡主 Castellan

免费

视为两个英雄特质。将军不能旋转
模型部分获得**队长**，**鼓舞人心 (6"，民兵)**。

掌旗官 Bannerman

60分

模型成为**军旗手**。

人物坐骑



战马 Destrier

稀有度：常见

高度：2

底盘：25×50 mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	8"	C	快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	C	C	C	C+2	C
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
战马	1	3	4	0	3 骑枪阵, 坐骑



纹章坐骑 Heraldic Steed

稀有度：稀有

高度：2

底盘：40×40 mm

侠义 (1)

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	10"	C	飞行, 轻型部队, 先锋, 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	C	C	C	C+2	C 难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
纹章坐骑	1	4	4	1	3 毁灭冲锋 (+1 攻击次数), 坐骑



冲锋飞马 Pegasus Charger

稀有度：稀有

高度：3

底盘：50×50 mm

侠义 (1)

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	8"	C	侠义 (1), 飞行, 轻型部队, 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	C	C	4	C+2	C 难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
冲锋飞马	2	4	4	1	4 骑枪阵型, 坐骑



角鹰兽 Hippogriff

稀有度：稀有

高度：4

底盘：50×75 mm

侠义（2）

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	8"	C	独狼，飞行，坚毅，轻型部队，快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	5	C	5	4	C
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
角鹰兽	4	4	5	3	4 践踏攻击（1）， <i>坐骑</i>



圣独角兽 Revered Unicorn

稀有度：稀有

高度：2

底盘：25×50 mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	10"	10"	C	森林向导，行者，快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	C	C	4	C+1	C 魔法抗性（1），
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
圣独角兽	2	5	4	1	5 骑枪阵， <i>坐骑</i>

森林向导 Forest Guide: 模型所在单位获得魔法攻击和行者（树林）。



魔灵坐骑 Fey Steed

稀有度：稀有*

高度：4

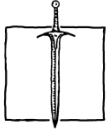
底盘：50×75 mm

*军队中每包含魔灵骑士，则改为非凡。

侠义（1）

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	8"	C	独狼，幽影跨步，无畏，超自然，快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	4	C	4	C+1	C 魔盾（+1，至多4+）
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
魔灵坐骑	3	4	4	1	4 魔法攻击，践踏攻击（1）， <i>魔灵</i> ， <i>坐骑</i>

核心(至少 25%)



王国骑士 Knights of the Realm

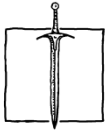
250 分 + 35 分/额外模型

6-12 模型

稀有度: 普通 高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	8"	8	快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	1	4	3	4	6+ 盾牌, 贵族
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
王国骑士	1	4	4	1	3 骑枪阵, 骑枪, 人类, 金属护甲
战马	1	3	4	0	3 坐骑
选项:	郑重誓言		分数	郑重誓言 Solemn Oath: 通用规则	
			10/模型	持有者单位骑枪阵判断战果奖励时的完整排面数最大限制增加到 4。	
指挥组选项:	方旗骑士*		分数		
			30		
	旗帜附魔		无限制		
	乐手		10		
	旗手		10		
	旗帜附魔		无限制		

*只有单位包含至少 8 个模型时才可升级。



雇佣骑士 Hedge Knights

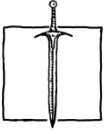
250 分 + 25 分/额外模型

6-9 模型

稀有度: 稀有 高度: 2
0-15 模型/军队 底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	8"	8	轻型部队, 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	1	4	3	3	6+ 贵族, 盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
雇佣骑士	1	4	4	1	3 骑枪阵, 毁灭冲锋 (专注, 狂暴, 无畏), 骑枪, 成对武器, 人类, 金属护甲
骑乘马	1	3	4	0	3 坐骑
指挥组选项:	方旗骑士*		分数	郑重誓言 Solemn Oath: 通用规则	
			15	持有者单位骑枪阵判断战果奖励时的完整排面数最大限制增加到 4。	
	旗帜附魔		无限制		
	乐手		10		
	旗手		10		
	旗帜附魔		无限制		

*只有单位包含至少 8 个模型时才可升级。



骑马军士 Mounted Serjeants

250分 + 20分/额外模型

8-15 模型

稀有度: 罕见 高度: 2

0-30 模型/军队 底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	8"	7	教团牧师, 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	1	3	3	4	6+ 神职, 盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
骑马军士	1	3	3	0	3 首轮攻击 (憎恨), 神圣誓言, 人类, 金属护甲
骑乘马	1	3	3	0	3 坐骑

指挥组选项:

乐手

旗手

旗帜附魔

分数

10

10

无限制

选项:

必须选择 (仅限一项):

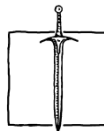
轻骑枪

大型武器

分数

免费

1/模型



武装民兵 Lowborn Levies

220分 + 8分/额外模型

30-50 模型

稀有度: 普通

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	4"	4"	6	无足轻重	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	1	2	3	1	6+ 民兵
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
武装民兵	1	2	3	0	3 人类, 轻甲

指挥组选项:

乐手

旗手

分数

10

10

选项:

必须选择 (仅限一项):

成对武器

戟和盾牌

长矛和盾牌

盾牌

分数

免费

免费

1/模型

2/模型



民兵弓箭手 Lowborn Archers

160 分 +9 分/额外模型

15-30 模型

稀有度：普通

高度：1

底盘：20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	5	火盆，无足轻重		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	1	2	3	0	6+	民兵
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
民兵弓箭手	1	2	3	0	3	人类

选项：

必须选择（仅限一项）：

长弓（4+）

十字弓（4+）

预备位置

分数

火盆 Braziers：每个射击阶段，选择目标前，单位可以选择获得**火焰攻击**，持续至射击阶段结束。

免费

1/模型

15

指挥组选项：

分数

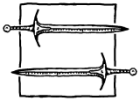
乐手

10

旗手

10

特殊 (无限制)



重装步兵 Men-at-Arms

160 分 + 15 分/额外模型

15-30 模型

稀有度: 稀有

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	4"	4"	8		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	1	4	3	2	6+ 坚定防御, 盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
重装步兵	1	4	4	1	3 人类, 金属护甲

坚定防御 Stalwart Defense: 敌方单位与包含坚定防御模型单位底盘接触时, 判断毁灭冲锋时不视为进行了冲锋。

选项:

必须选择, 仅限一项:

流浪骑士

教团监护

城堡守卫

指挥组选项:

方旗骑士*

旗帜附魔

乐手

旗手

旗帜附魔

*只有单位包含至少 20 个模型时才可升级。

分数

2/模型

免费

2/模型

分数

30

无限制

10

10

无限制

选项:

流浪骑士 Forlon Knights: 模型获得**贵族**, 探险巨剑。

教团监护 Ordo Wardens: 模型获得**神职**, 大型武器。

城堡守卫 Castle Guard: 模型获得**民兵**和**长矛**。



圣骨遗骸 Sacred Reliquary

180 分

单一模型

稀有度: 稀有

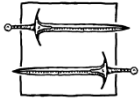
高度: 3

底盘: 40x60mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	4"	0"	8	附属, 孤傲 (武装民兵, 重装步兵), 圣物 , 战争平台, 无畏	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	5	4	4	4	6+ 神职
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
圣骨遗骸	4	4	4	1	3 神圣誓言, 人类, 金属护甲

圣物 Holy Relic: 通用规则。

包含圣物的单位获得**额外排面攻击**, 且当该单位接战时成为祈祷目标, 增加一颗祈祷印记至祈祷印记池内。如果选择信仰准则的人物是模型所在单位的一部分, 则无视上述效果。圣骨遗骸模型部分获得所加入单位中普通模型的所有武器。



教廷骑士 Knights of the Court

320 分 + 45 分/额外模型

6-12 模型

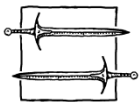
稀有度：罕见

高度：2

底盘：25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	8"	8	快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	1	4	3	4	6+	盾牌，贵族
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
教廷骑士	1	4	4	1	3	骑枪，骑枪阵，毁灭冲锋 (+1 攻击次数，+10ff，+1 敏捷)，人类，金属护甲
战马	1	3	4	0	3	坐骑
指挥组选项：				分数		
方旗骑士*						30
旗帜附魔						无限制
乐手						10
旗手						10
旗帜附魔						无限制

*只有单位包含至少 8 个模型时才可升级。



忏悔骑士 Knights Penitant

240 分 + 70 分/额外模型

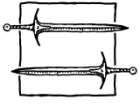
3-9 模型

稀有度：稀有

高度：2

底盘：25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	7"	8	无畏，首轮攻击（坚毅），不稳定，快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	2	4	4	4	6+	神职，盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
忏悔骑士	1	4	4	1	3	强腕，骑枪阵，大型武器，人类，金属护甲
驮马	1	3	5	0	3	坐骑
指挥组选项：				分数		
乐手						10
旗手						10
旗帜附魔						无限制



探险骑士 Knights of the Quest

350 分 + 65 分/额外模型

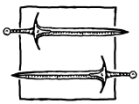
6-8 模型

稀有度：稀有

高度：2

底盘：25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	8"	8	无畏，快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	1	5	4	4	6+ 盾牌，贵族
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
探险骑士	2	5	4	1	4 探险之旅，骑枪阵，探险巨剑，人类，金属护甲
战马	1	3	4	0	3 坐骑
指挥组选项：	分数		模型规则：		
方旗骑士	30		探险之旅 The Quest: 通用规则。		
旗帜附魔	无限制		战前选择时，从敌方种族规则中选择 1 个单位条目，可以选择人物，但不能选择人物坐骑。。对手军表上所有		
乐手	10		所选单位都被探险标记。		
旗手	10		探险之旅模型部分获得致命打击（对包含探险标记模型的		
旗帜附魔	无限制		单位），和狂热（对包含探险标记模型的单位）。		



骑马侍从 Yeoman Outriders

150 分 + 8 分/额外模型

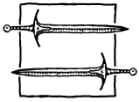
5-15 模型

稀有度：常见

高度：2

底盘：25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	8"	7	诈败，先锋，轻型部队，快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	1	3	3	2	6+ 民兵
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
骑马侍从	1	3	3	0	3 轻骑枪，人类，轻甲
骑乘马	1	3	3	0	3 坐骑
指挥组选项：	分数		选项：		分数
乐手	10		盾牌		1/模型
旗手	10		必须选择（仅限一项）：		
			弓（4+）		免费
			投掷武器（5+）		免费



亡命之徒 Enlisted Outlaw

150分 + 6分/额外模型

10-15 模型

稀有度: 稀有

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	7	侦察兵, 轻型部队, 无足轻重, 任性		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	1	3	3	0	6+	民兵
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
亡命之徒	1	3	3	0	3	成对武器, 快速射击, 坚守射击, 人类, 攻城
选项:				分数	绿林侠盗 Hooded Men: 模型获得难以瞄准(1)和散阵。	
必须选择(仅限一项):						
绿林侠盗				免费		
投掷武器(5+)				免费		
预备位置				20		
如果升级绿林侠盗, 必须选择(仅限一项)						
长弓(3+)				免费		
十字弓(4+)				2/模型		



攻城武器 Siege War Machine

110分

单一模型

稀有度: 稀有

高度: 1

底盘: 75x75mm

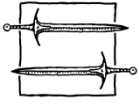
全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	0"	0"	7	固定		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	5	1	4	0	6+	神职
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
操作员	4	2	3	0	3	人类, 构装体, 攻城
选项:				分数		
必须选择(仅限一项):						
蝎弩				免费		
投石机且高度改为3				70		

蝎弩 Scorpion: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
蝎弩	4+	48"	1	3	10	范围攻击(1X5), 直接命中(S6, 多重伤害(D3))

投石机: 射击武器:

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
投石机	4+	48"	1	7	3	范围攻击(2X2), 炮兵, 直接命中(多重伤害(2))



飞马骑士 Pegasus Knights

300 分 + 75 分/额外模型

3-5 模型

稀有度: 罕见 高度: 3

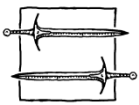
0-12 模型/军队 底盘: 50x50mm

侠义 (2)

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	8"	8	飞行, 轻型部队, 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	2	4	4	4	6+ 盾牌, 贵族
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
飞马骑士	1	4	4	1	3 骑枪, 毁灭冲锋 (+1 攻击次数), 骑枪阵, 人类, 金属护甲
冲锋飞马	2	4	4	1	4 坐骑

指挥组选项:	分数
方旗骑士	30
旗帜附魔	无限制
乐手	10
旗手	10
旗帜附魔	无限制

*只有单位包含至少 4 个模型时才可升级。



驭风信使 Sky Herald

210 分 + 35 分/额外模型

3-6 模型

稀有度: 罕见 高度: 2

0-10 模型/军队 底盘: 40x40mm

侠义 (2)

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	10"	8"	飞行, 轻型部队, 散阵, 先锋, 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg
	2	4	3	2	6+ 盾牌, 难以瞄准 (1), 民兵
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
信使	1	4	4	1	3 毁灭冲锋 (+1 攻击次数, 额外支援 (3)), 人类, 轻甲
纹章坐骑	1	4	4	1	3 毁灭冲锋 (+1 攻击次数), 坐骑

指挥组选项:	分数	选项:	分数
乐手	10	必须 选择 (仅限一项):	
旗手	10	成对武器	免费
		轻骑枪	免费

魔灵 (至多 20%)

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
水泽仙女 Naiads 150 分 + 20 分/额外模型	6"	6"	8	轻型部队, 无畏, 侦察兵, 行者 (水域), 伏击 (水域), 超自然		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	2	4	3	0	5+	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
水泽仙女 指挥组选项: 秘会法师 (2)			3	3	5	碾压攻击 (2), 魔法攻击, 魔灵 分数 100 分
						秘会法师 必须从以下选择 2 个法术: • 孤注一掷(预言系) • 青春之泉 (德鲁伊系) • 虫群攻击(萨满系) • 虚幻路径(巫术)

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
诱惑辉光 Friar's Lantern 190 分 + 45 分/额外模型	6"	6"	4	折磨 (追击掷骰总是 0"), 无畏, 诈败, 幽影跨步, 无足轻重, 轻型部队, 无心智, 侦察兵, 超自然, 散阵, 任性		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	5	2	2	0	5+	干扰 (1), 难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
诱惑辉光 模型规则	6	2	2	1	2	魔法攻击, 魔灵



女神侍臣 The Lady's Courtier

400 分

单一模型

稀有度：非凡

高度：4

底盘：50×50 mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	7"	9	独狼，无畏，轻型部队，超自然，快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	5	5	5	3	4+	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
女神侍臣	5	5	5	2	5	魔法攻击，践踏攻击（1）， <i>野兽</i> ， <i>魔灵</i>

选项：

必须选择（仅限一项）：

黎明侍臣

黄昏侍臣

分数

免费

25

黎明侍臣 Courtier Of Dawn: 侠义（2）

模型获得*飞行*和*魔法学徒*，使用萨满系，且不能选择种族法术。

黄昏侍臣 Courtier Of Dusk: 侠义（1）

模型获得*秘会法师*（2），

从下列法术中选择 2 个：

- *青春之泉* (德鲁伊系)
- *石化皮肤* (德鲁伊系)
- *邪眼* (巫术)
- *厄运缠身* (巫术)



魔灵骑士 Fey Knight

360 分

单一模型

稀有度：稀有

高度：4

底盘：50×75 mm

侠义（1）

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	8"	8	独狼，无畏，伏击（水域或树林），幽影跨步，超自然，快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	Aeg	
	4	6	4	4	4+	盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
魔灵骑手	4	6	5	3	6	魔法攻击， <i>魔灵</i> ， <i>金属护甲</i>
魔灵坐骑	3	4	4	1	4	魔法攻击，践踏攻击（1）， <i>魔灵</i> ， <i>坐骑</i>

选项：

必须选择（仅限一项）：

绿骑士冠军（全军唯一）

凛冬御选（全军唯一）

狂猎守望（全军唯一）

分数

免费

20

免费

模型规则：

绿骑士冠军 Champion of the Green Knight: 魔灵骑手获得*探险巨剑*。模型的单位边界总是视为在树林地形内。

凛冬御选 Chosen of the Snow Child: 攻击属性

执行标准近战攻击时，每与一个敌方模型底盘接触，则魔灵骑手获得+1 攻击次数，且魔灵骑手的攻击无视格挡。

狂猎守望 Warden of the Hooded Man: 模型获得*惊骇*。魔灵骑手获得骑枪，且他的标准近战攻击获得*多重伤害*（2，对高度 4-5）。