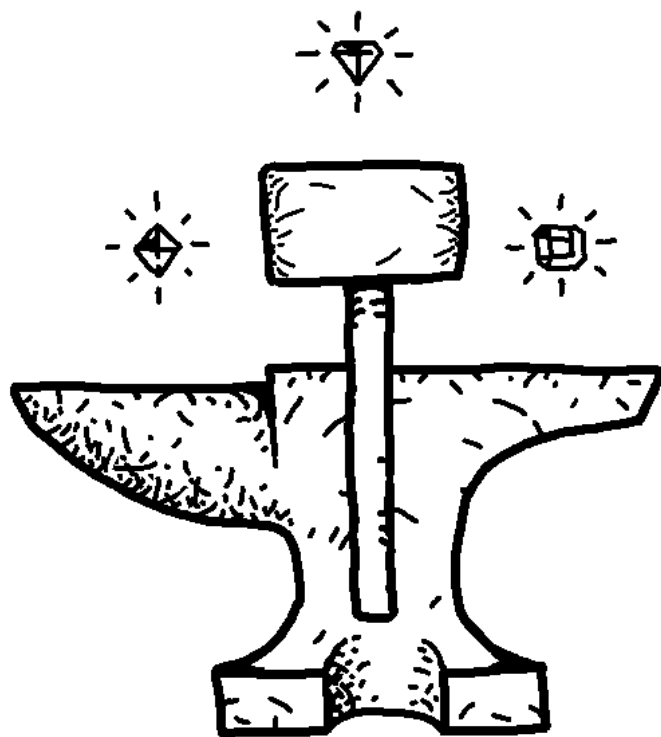


# 第九纪元 中古战争



## 要塞矮人

种族规则（核心规则）

第三版, 正式版 1 2025 3 4

军队模型规则

军备库

矮人符文

速查表

人物

核心

特殊

氏族雷霆

战争引擎



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](http://the-ninth-age.com/license.html)

# 军队特有规则

## 亘古仇恨

在赛前选择阶段，要塞矮人军队在对手的军表中标记仇恨标记单位（注意人物也可被标记）。放置的仇恨标记数量等于你的军表中单位**亘古仇恨**的数量。

军队中所有矮人模型获得**首轮攻击（憎恨（对包含亘古仇恨标记模型的单位））**。

## 劈山筑路

当至少一个具有**传导（x）**规则的友方要塞矮人模型在场时，此军队玩家获得破法结果+1修正。

# 军队模型规则

## 个人防护

### 盾墙

当高度为 1-3 的模型同时使用单手武器和盾牌时，**对模型正面接战的近战攻击**获得**魔盾（6+，对近战攻击）**，攻击方冲锋时提高至**魔盾（5+，对冲锋模型近战攻击）**。

## 武器

**铸造连弩**：射击武器。

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
铸造连弩	4+	18"	4	5	2	火焰攻击，快速射击

**工匠火枪**：射击武器。

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
工匠火枪	X+	24"	1	4	2	精准，笨重（1），坚守射击

# 符文特殊物品

矮人军队除了通用旗帜附魔，不能选择其他通用或共享魔法物品。但他们可以使用独有的魔法物品“符文物品”（或简称为符文），他们是具有符文附魔的物品。遵守魔法物品的规则，但在每个类型下列明了例外情况。

## 符文武器附魔

符文武器附魔遵守武器附魔的规则，但有下列不同：

- 所有符文武器附魔是对单手武器和成对武器的附魔。
- 一件武器最多有 3 个符文武器附魔。
- 每个符文武器附魔组合是传奇。
- 除非另有说明，否则同一符文的效果叠加。
- 在军表中标注符文时，请使用以下格式：武器（符文A、符文B、符文C）。

### 毁灭符文 Rune of Destruction (80 分)

每军队 0-1 限定。

多重伤害(D3)。

### 粉碎符文 Rune of Smashing (55 分)

步行模型限定。

每军队 0-1 限定。

分配攻击给坚韧大于等于 5 的目标时，设定为力量 10 及 AP10。

### 快速符文 Rune of Quickenning (40 分)

+3 敏捷。

### 力量符文 Rune of Might (35 分)

+1 力量，+1AP。

### 穿透符文 Rune of Penetrating (35 分)

+3AP。

### 狂怒符文 Rune of Anger(30 分)

+1 攻击次数。

### 精准符文 Rune of Precision (25 分)

+1 命中

### 技艺符文 Rune of Craftsmanship (20 分)

每军队 0-3 限定。

铭刻此符文的武器改为遵守大型武器规则。这不会阻碍此武器铭刻其他符文。

### 闪电符文 Rune of Lightning (20 分)

每军队 0-2 限定

碾压攻击（D3，Str4，AP1，闪电攻击，不可修正）

模型使用铭刻了 2 个或更多此符文的武器时，命中增加到 2D3 下。注意这些命中不会受到其他该武器上的符文武器附魔影响。

### 火焰符文 Rune of Fire (15 分)

在选择物品和能力时，可获得火焰攻击持续至该阶段结算。

### 回归符文 Rune of Returning (10 分)

铭刻此符文的武器可以作为射击武器，属性如下：

命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
2+	8"	1	使用者	使用者	精准，快速射击

此射击攻击受到其他武器上铭刻符文武器附魔的效果影响（即使效果一般仅对近战攻击有效，包括特殊攻击）。

## 符文护甲附魔

符文护甲附魔遵守护甲附魔的规则，但有下列不同：

- 一个模型最多有 3 个符文护甲附魔。
- 每个符文护甲附魔组合是传奇。
- 除非另有说明，否则多个相同符文盔甲的符文效果叠加。
- 在军表中标注符文时，请使用以下格式：盔甲（符文A、符文B、符文C）。

### 寒钢符文 Rune of Steel (55 分)

必须重投失败的护甲保护。

### 抵抗符文 Rune of Resistance (40 分)

每军队 0-1 限定。

抵抗。

### 报复符文 Rune of Retribution (10 分)

每当使用者成功使用**盾墙魔盾保护**后，移除任何伤亡前，持有者立刻向造成伤害的模型反射一次力量和护甲穿透等于被保护的攻击的命中，分布到该模型的生命池。这些命中无法获得武器和符文附魔增益。

### 冷铁符文 Rune of Iron (25 分)

每模型 0-2 限定

+1 护甲

### 铸造符文 Rune of the Forge (10 分)

魔盾（3+，对火焰攻击）。

## 符文旗帜附魔

矮人军队可以使用通用旗帜附魔以及下列的符文旗帜附魔

### 快速符文旗帜

#### Runic Standard of Swiftness (45 分)

每军队 0-1 限定。

持有者的单位获得**先锋**。

### 仇恨符文旗帜 Runic Standard of (40 分)

非核心单位限定

每军队 0-1 限定。

亘古仇恨（1）。

### 坚定符文旗帜 Runic Standard of the Hold (50 分)

每军队 0-3 限定。

持有者单位获得**坚决**（1）。

### 智慧符文旗帜 Runic Standard of Wisdom (30 分)

每军队 0-3 限定。

选择一个作战符文并写在在军表上，持有者可将该作战符文作为充能法术施放。仅能以持有者单位为目标。

### 惊吓符文旗帜 Runic Standard of Dismay (25 分)

每军队 0-1 限定。

冲锋持有者单位的冲锋距离遵守**取小掷骰**。

### 稳定符文旗帜 Rune of Steadiness (10 分)

每军队 0-3 限定

一次性物品，可在任意移动阶段开始时激活，持有者所在单位失去**笨重**规则直到该玩家回合结束。

### 铁砧符文旗帜 Runic Standard of the Anvil (10 分)

每军队 0-3 限定。

持有者单位与敌方单位近战时，友方单位**必须**重投对该敌方单位失败的冲锋距离。

## 符文魔法奇物

符文护符附魔遵守魔法奇物的规则，但有下列不同：

- 一个模型最多有 3 个符文魔法奇物。
- 每个符文魔法奇物组合是传奇。
- 除非另有特别说明，否则同一符文神器的效果会叠加。
- 在军团列表中记录符文时，请使用以下格式：符文神器（符文 A、符文 B、符文 C）。

### 否决符文 **Rune of Denial** (90 分)

每军队 0-1 限定。

一次性物品。可以使用此物品代替破法尝试，法术被自动破解。

### 吸收符文 **Rune of Devouring** (65 分)

符文铁匠限定。

每军队 0-1 限定。

一次性物品。此物品可以代替破法尝试。法术正常施放，但之后该法术被遗忘，本场游戏施法者不能再施放该法术。

### 龙息符文 **Rune of Dragon's Breath** (30 分)

每军队 0-2 限定

吐息攻击（力量 4，AP1，火焰攻击，魔法攻击）。

### 接地符文 **Rune of Grounding** (40 分)

每军队 0-1 限定。符文铁匠限定。

一次性物品。可在选择物品和能力时激活，所有影响下列单位的持续时间：一回合的法术，立刻终止效果：

- 持有者单位
- 与持有者底盘接触的敌方单位

### 驾驭符文 **Rune of Harnessing** (40 分)

每军队 0-1 限定。符文铁匠限定。

在对方玩家的魔法阶段，魔法过载后，对手必须丢弃一颗魔法骰。

### 勇气符文 **Rune of Courage** (20 分)

一次性物品。可在选择物品和能力时激活，该阶段内持有者获得**坚毅**。

### 预备符文 **Rune of Readiness** (30 分)

一次性物品。可在冲锋阶段结束时，所有冲锋移动完成后激活。如果持有者所在单位在此阶段成功冲锋，则可以进行一次战斗变阵（遵守普通的战斗变阵规则）。

### 护盾符文 **Rune of Shielding** (30 分)

持有者获得**魔盾(+1，至多 4+)**，此符文提供的魔盾只与符文自身和/或盾墙叠加。

### 传导符文 **Rune of Mastery Channelling**(35 分)

传导（1）。此符文奇物仅当模型所在军队的传导总值小于等于 3 时使用（不包括此符文奇物）。

### 风暴符文 **Rune of Storms** (15 分)

每军队 0-2 限定。

一次性物品。可在敌方玩家回合开始时激活，选择持有者 24" 内的一个敌方单位，直至该玩家回合结束时，该单位内所有具有**飞行**规则的模型移动速度和冲锋速度**减半**，向上取整。

### 挖掘符文 **Rune of Mining** (10 分)

确定赛前选择阶段，选择战场上的一块地形。只要持有者仍在场上，所有友方模型在进行移动动作时，将该地形视为开放地形，但移动结束后仍必须遵守单位空间规则。

### 亲缘符文 **Rune of Kinship** (10 分)







战争王座上的模型不能选择。

持有者获得**侦察兵**和**伏兵（桌边）**和**先锋**。

# 作战符文

作战符文是充能法术，从下列列表中挑选，需要在军表上标注选择的法术。

除非特别说明，否则这些符文法术的施法距离为 18”，任何模型或单位都不能同时受到一个以上相同的作战符文的影响。

	类型	施法值	持续时间	效果
	终止符文			
通用	3+	一回合	无视目标身上所有其他持续时间为 1 回合的法术。 目标单位获得 <b>魔法抗性 (2)</b> ，同时对友方法术生效。	
	清算符文			
通用	3+	一回合	目标单位的友方模型获得 <b>憎恨 (近战)</b> 。 友方模型对目标单位的近战攻击获得 <b>憎恨</b> 。	
	誓约符文			
通用	3+	一回合	目标单位的友方模型获得 <b>狂热 (近战)</b> 。 友方模型对目标单位的近战攻击获得 <b>狂热</b> 。	
	决心符文			
增益	3+	瞬间 一回合	目标可以进行一次 4”魔法移动并获得 <b>轻型部队</b> 直到玩家回合结束。 另外，还获得 <b>快速移动</b> 。	
	闪烁符文			
增益	4+	一回合	目标获得 <b>难以瞄准 (1)</b> 和 <b>干扰 (1)</b>	
	坚韧符文			
增益	4+	一回合	目标受到的所有造伤骰结果-1。	

# 军队组成

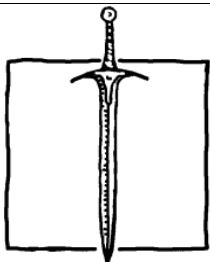


## 人物

至多 40%



标记 “人物” 的单位计入此分类。

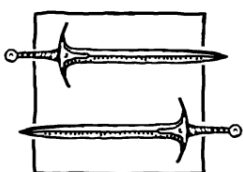


## 核心

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。



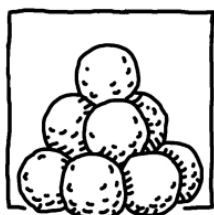
## 氏族雷霆

每 700 分（向上取整）10 点

装备下列武器的模型部分计入此限制：

- 投掷武器，比率 2:1（2 个模型部分视为 1 点），向上取整
- 弩、手枪、~~投掷武器~~—工匠火枪、铸造枪，比率 1:1
- 铸造连弩，比率 1:5（一个装备此武器的模型部分视作 5 点）

例如，4000 分军表限制 60 个模型部分装备上述武器。



## 战争引擎

每 500 分（向上取整）1 点

装备下列武器的模型部分计入此限制：

- 屠龙火箭、矮人弩炮，比率 1:1
- 火焰炮，比率 1:2（一个装备此武器的模型部分视作 2 点）
- 矮人大炮、连环炮、矮人投石机，比率 1:3（一个装备此武器的模型部分视作 3 点）

例如，4000 分军表限制 8 个模型部分装备上述武器。

# 人物(至多 40%)



## 国王 King 200 分

单一模型

高度: 1

稀有度: 常见

底盘: 20x20mm

最大单位分数设定为: 当选择\*标记选项时, 700 分/单位

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	<b>3"</b>	<b>4"</b>	<b>10</b>	亘古仇恨 (1), 纪律严明	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
国王	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b> 毁灭冲锋 (+1S, +1AP), 矮人, 金属护甲

魔法选项:	分数	选项:	分数
至多 1 作战符文	40	可选择射击武器 (仅限一项):	
		手枪 (3+)	5
选项:	分数	工匠火枪(3+)	5
可选择符文特殊物品	至多 250	弩 (3+)	5
可选择盾墙	20	可选择大型武器	10
领袖选项:	分数	可选择坐骑 (仅限一项):	
将军	免费	轻型部队 (步行限定)	免费
亘古仇恨 (1) (仅限将军)	40	持盾护卫	90
		战争王座*	170



## 族长 Thane 70 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		
	3"	4"	9	纪律严明		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	6	5	3	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
族长	3	6	4	1	3	毁灭冲锋 (+1S, +1AP), 矮人, 金属护甲
领袖选项:		分数		选项:		分数
<b>必须选择</b> (仅限一项):				可选择符文特殊物品		至多 150
队长和附属		免费		可选择射击武器 (仅限一项):		
将军		20		手枪 (3+)		5
独狼		20		工匠火枪 (3+)		5
军旗手		70		弩 (3+)		5
亘古仇恨 (1) (将军限定)		40		可选择大型武器		5
				可选择至多 1 作战符文		40
坐骑选项 (仅限一项):		分数		可选择盾墙		20
轻型部队 (步行限定) *		免费				
持盾护卫		80				
*独狼不能选择						



## 符文铁匠 Runic Smith 130 分

单一模型

至多 3 模型/军队

稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	3"	4	9	传导 (1), 魔法抗性 (1), 轻型部队, 精通符文工艺		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	4	5	3	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
符文铁匠	2	4	4	1	2	毁灭冲锋 (+1S, +1AP), 矮人, 金属护甲
<b>精通符文工艺 Rune Craft Mastery:</b> 通用规则.		分数		选项:		分数
单位包含一个或多个具有 <b>精通符文工艺</b> 的模型,				可选择符文特殊物品		至多 200
则单位内模型的近战攻击获得+1AP。				可选择盾墙		20
				可选择大型武器		5
魔法选项:		分数		领袖选项:		分数
至多 3 个不同的作战符文		30/符文		将军		免费
				亘古仇恨 (1) (仅限将军)		40



# 工程师 Engineer 110 分

单一模型

稀有度：稀有

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	<b>3"</b>	<b>4"</b>	<b>9</b>	工程师 (阵地火炮), 轻型部队		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
工程师	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	毁灭冲锋 (+1S, +1AP), 矮人, 金属护甲
魔法选项:				分数	领袖选项:	分数
至多 1 个不同的作战符文				40	将军	免费
					亘古仇恨 (1) (仅限将军)	40
选项:				分数		
可选择符文特殊物品				至多 100		
可选择盾墙				15		
可选择射击武器 (仅限一项):						
手枪 (3+)				5		
弩 (3+)				5		
工匠火枪 (3+)				5		
铸造连弩 (4+)				20		
屠龙火箭 (3+)				30		
可选择大型武器				5		

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
屠龙火箭	<b>3+</b>	<b>24"</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	火焰攻击, 多重伤害 (D3)



# 巨龙屠夫 Dragon Seeker 180 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		
	3"	4"	10	垂死反击, 无畏, 轻型部队, 坚毅, 不稳定, 先锋		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	7	5	0	魔盾 (6+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
巨龙屠夫	4	7	5	2	5	毁灭冲锋 (+1S, +1AP), 武器大师, 狂热 (近战), 大型武器, 成对武器, 矮人

### 巨兽杀手 Monster Seeker:

模型获得 **多重伤害 (2, 对高度 3 及以上)**。

另外, 当包含此规则的单位冲锋包含高度 3-5 模型的单位时, 冲锋距离掷骰获得**取大掷骰**。

### 坚定信念 Grim Resolve:

每与一个敌方模型底盘接触, 此模型+1 攻击次数。

另外, 当包含此规则的单位冲锋包含高度 0-2 模型的单位时, 冲锋距离掷骰获得**取大掷骰**。

### 选项:

可选择符文武器附魔

可选择(仅限一项):

**巨兽杀手**

**坚定信念**

### 分数

至多 150

90

70

# 人物坐骑



## 持盾护卫 Shield Bearers

稀有度: 稀有

高度: 1  
底盘: 40x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	3"	4"	C			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	C	C	C+2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
持盾护卫 (2)	1	5	4	1	2	毁灭冲锋 (+1S, +1AP), 矮人, 坐骑



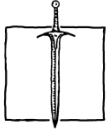
## 战争王座 War Throne

稀有度: 稀有

高度: 3  
底盘: 40x60mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	3"	4"	C	亘古仇恨 (1), 附属, 孤傲 (高度 1), 战争平台		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	6	C	C	C+2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
王座护卫 (4)	1	5	4	1	2	毁灭冲锋 (+1S, +1AP), 矮人, 坐骑

# 核心(至少 25%)



## 氏族战士 Clan Warriors

200 分+12 分/模型

15-40 模型

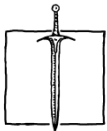
稀有度: 普通

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	<b>3"</b>	<b>4"</b>	<b>9</b>		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
氏族战士	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b> 毁灭冲锋 (+1S, +1AP), 矮人, 金属护甲
选项:	分数		选项:		分数
可升级先锋 (0- 25 模型/军队, 至多 1 单位/军队*)	2 / 模型		可为下列每一项升级各选一个模型:		10
可选择盾墙	2 / 模型		乐手		10
可选择投掷武器 (5+)	1 / 模型		旗手		无限制
仅限一项:			- 可选择一个符文旗帜附魔		
成对武器	免费				
长矛	1 / 模型				
大型武器	1 / 模型				

\*仅一个矮人战士或灰胡子单位可选择**先锋**。



## 灰胡子 Greybeards

180 分+16 分/模型

10-25 模型

稀有度: 普通

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	<b>3"</b>	<b>4"</b>	<b>9</b>	无畏, 坚守阵地(6")	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
长须战士	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b> 毁灭冲锋 (+1S, +1AP), 矮人, 金属护甲
选项:	分数		选项:		分数
可升级先锋 (至多 15 模型/单位, 至多 1 单位/军队*)	2 / 模型		可为下列每一项升级各选一个模型:		10
可选择盾墙	2 / 模型		乐手		10
可选择投掷武器 (5+)	3 / 模型		旗手		无限制
可选择大型武器	1 / 模型		- 可选择一个符文旗帜附魔		

\*仅一个矮人战士或灰胡子单位可选择**先锋**。



# 氏族射手 Clan Marksmen

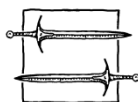
190 分+14 分/模型

10-20 模型

稀有度: 常见 高度: 1  
底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	<b>3"</b>	<b>4"</b>	<b>9</b>		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
氏族射手	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b> 毁灭冲锋 (+1S, +1AP), 矮人, 金属护甲
选项:			分数	选项:	分数
可选择 (仅限一项):				可为下列每一项升级各选一个模型:	
弩 (4+)			免费	乐手	10
弩(4+)和大型武器			1/模型	旗手	10
工匠火枪 (4+)			4/模型	- 可选择一个符文旗帜附魔*	无限制
可选择盾墙			2 / 模型		

## 特殊(无限制)



### 碎铁战士 Deep Watch

260 分+18 分/模型

15-25 模型

稀有度: 常见

高度: 1

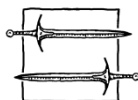
底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	3"	4	9	保镖 (将军, 国王, 族长), 纪律严明, 坚决 (1)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	5	4	3	魔盾 (5+, 对近战), 盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
碎铁战士	1	5	4	1	2	毁灭冲锋 (+1S, +1AP), 矮人, 金属护甲

#### 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
- 可选择一个符文旗帜符文旗帜附魔	无限制



### 国王护卫 King's Guard

300 分+17 分/模型

15-25 模型

稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 20x20mm

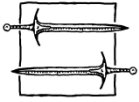
全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	3"	4"	9	保镖 (将军, 国王), 纪律严明		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	5	4	3	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
国王护卫	1	5	4	1	2	毁灭冲锋 (+1S, +1AP), 憎恨, 国王誓言, 大型武器, 矮人, 金属护甲

**国王誓言:** 模型部分获得+1 攻击次数。[这些额外的近战攻击只能分配给](#)包含亘古仇恨标记单位内的目标。

#### 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
- 可选择一个符文旗帜附魔	无限制



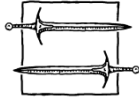
## 屠夫 Seekers

160 分+20 分/模型

8-25 模型

高度: 1  
稀有度: 罕见 底盘: 20x20mm

此单位可选择额外形式



## 复仇兄弟 Brothers of Vengeance \*

170 分+22 分/模型

8-15 模型

单位获得复仇兄弟

\*至多 1 单位/军队

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	3"	4"	9	垂死反击, 无畏, 不稳定, 坚毅		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	4	0	魔盾(6+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
屠夫	1	4	4	1	2	毁灭冲锋 (+1S, +1AP), 武器大师, 大型武器, 成对武器, 狂热 (近战), 矮人

复仇兄弟: 模型获得难以瞄准 (1), 轻型部队和散阵

选项:

可选择先锋

可为下列每一项升级各选一个模型模型:

乐手

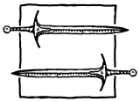
旗手

分数

3 / 模型

10

10



## 复仇屠夫 Vengeance Seeker 120 分

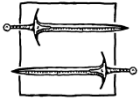
单一模型

稀有度: 稀有 高度: 1  
底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	3"	4"	9	垂死反击, 无畏, 孤傲, 轻型部队, 抵抗 (近战), 不稳定, 坚毅		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	5	4	0	魔盾 (6+), 干扰 (1), 难以瞄准 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
复仇屠夫	3D3	5	4	1	2	毁灭回旋锁链, 狂热 (近战), 矮人

毁灭回旋锁链 Whirling Chains of Doom: 近战武器.

+1S, +1AP, 总是在主动性阶段 10 攻击 (无视使用者的敏捷)。



## 领地护卫 Hold Guardians

250 分+90 分/模型

3-6 模型

稀有度: 稀有

高度: 3

底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	5"	5"	10	无畏, 符文铭刻	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	4	5	4	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
领地护卫	3	4	5	2	1 魔法攻击, 矮人, 金属护甲

**符文铭刻 Runic Engravings:** 通用规则.

在赛前选择流程, 每个领地护卫单位必须选择下列效果中的一项, 效果持续整场游戏:

- +1 力量和 +1AP.
- +3 敏捷和先锋

选项:

可为下列每一项升级各选一个模型:

乐手

旗手

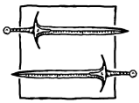
- 可选择一个符文旗帜附魔

分数

10

10

无限制



## 宿敌歼灭者 Grudge Buster 280 分

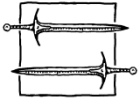
单一模型

稀有度: 稀有

高度: 4

底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	4"	9	孤傲, 飞行, 轻型单位, 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	4	5	4	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
乘员 (2)	1	4	4	1	2 成对武器, 金属护甲, 矮人
机体			5	2	2 毁灭冲锋 (+10Agi), 碾压攻击 (3D3 命中), 铸造连弩 (4+), 构装体



## 力量铁砧 Anvil of Power 200 分

单一模型

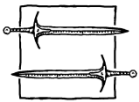
稀有度：非凡

高度: 1

底盘: 60X60mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	0"	4"	9	传导 (2), 固定, 无畏, 魔法抗性 (2), 符文铁砧, 坚毅, 不稳定		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	1	4	3	魔盾 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
铁砧护卫 (3)	1	5	4	1	2	大型武器, 构装体, 矮人, 金属护甲

**符文铁砧:** 模型必须选择 3 个作战符文, 并标注在军表上。这些法术的施法距离设定为 36"。模型执行了移动动作的玩家回合不能施放充能法术。



## 矿工 Miners

180 分+11 分/模型

10-20 模型

稀有度：稀有

高度: 1

底盘: 20x20mm



选择投[CT]升级的单位额外计入氏族雷霆

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	3"	4"	9	伏兵 (桌边)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	4	2	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
矿工	1	4	4	1	2	毁灭冲锋 (+1S, +1AP), 矮人, 金属护甲

选项:

**必须**选择以下至少一项:

投掷武器 (5+)\*

手枪 (4+)\*

大型武器

成对武器

盾墙

可为下列每一项升级各选一个模型:

乐手

旗手

分数

4 / 模型

3 / 模型

免费

1 / 模型

1 / 模型

10

10



## 铸造守卫 Forge Wardens

200 分+18 分/模型

10-16 模型

稀有度: 罕见 高度: 1  
0-30 模型/军队 底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	3"	4"	9	纪律严明		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	4	3	抵抗 (火焰攻击)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
铸造守卫	1	4	4	1	2	毁灭冲锋 (+1S, +1AP), 铸造枪 (3+), 矮人, 金属护甲

选项: 分数

可为下列每一项升级各选一个模型模型:

乐手 10

旗手 10

铸造枪 Forge Gun: 射击武器.

- 可选择一个符文旗帜附魔 无限制

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
铸造枪	3+	18"	1	4	0	总是 3+命中, 火焰攻击, 行军和射击, 坚守射击



## 矮人游侠 Rangers

150 分+11 分/模型

10-20 模型

稀有度: 稀有 高度: 1  
底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	3"	4"	9	纪律严明, 侦察兵, 行者 (森林), 先锋		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	4	2	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
矮人游侠	1	4	3	0	2	毁灭冲锋 (+1S, +1AP), 快速射击, 矮人, 金属护甲

峭壁守卫: 通用规则

模型获得难以瞄准 (1), 轻型部队和散阵

选项: 分数

可获得峭壁守卫 (至多 15 模型/单位) 1 / 模型

可选择盾墙 2 / 模型

必须选择 (至少一项):

投掷武器 (4+) 免费

弩 (3+) 6 / 模型

可选择普通攻击武器 (仅限一项):

成对武器 免费

大型武器 1 / 模型

可为下列每一项升级各选一个模型:

乐手 10

旗手 10



## 蒸汽直升机 Steam Copters

190 分+130 分/模型

1-2 模型

0-5 模型/军队 高度: 2

稀有度: 罕见 底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	8"	9	孤傲, 飞行, 轻型部队, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	4	5	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
蒸汽直升机	1	4	4	1	2	铸造连弩 (4+), 成对武器, 构装体, 矮人, 金属护甲

选项:

必须选择 (仅限一项):

破片手雷

破片炸弹 (至多 2 模型/军队)

分数

免费

35

**破片手雷 Shrapnel Grenades:** 一次性使用, 可以在移动阶段激活, 获得飞掠打击 (D3 命中, S3, AP1), 直到阶段结束。

**破片炸弹 Shrapnel Bombs:** 特殊攻击.  
模型获得飞掠打击 (2D6 命中, S3, AP1)



# 阵地火炮 Field Artillery 100 分

单一模型

稀有度：常见

高度: 2

底盘: 60X60mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	0"	4"	9	固定, 孤傲, 坚毅		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	1	4	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
操作员	3	4	3	0	2	构装体, 矮人, 金属护甲
选项:						分数
可选择火焰弹						火焰弹 <b>Flaming Shot</b> : 攻击属性-射击.
可选择符文工艺						阵地火炮所有射击攻击获得 <b>火焰攻击</b> 和 <b>魔法攻击</b> .
						<b>符文工艺(X)Rune Crafted (X)</b> :攻击属性-射击模型的远程攻击获得 <b>魔法攻击</b> 和 X.
						X 取决于所选炮兵武器.

选项: 分数

**必须选择** (仅限一项)

矮人弩炮(4+) (0-4 单位/军队)	免费
火焰炮 (2+) (0-2 单位/军队)	50
矮人投石机(4+) (0-2 单位/军队)	110
连环炮(4+) (0-2 单位/军队)	150
矮人大炮(4+) (0-2 单位/军队)	145

属性

可选攻击属性 - 射击

### 矮人弩炮:

射程 48", 射数 1, 力量 3, AP 10, 范围攻击 (1x5), 直接命中 (S6, 多重伤害 (D3)) .

符文工艺 (15 分)  
对飞行, +1 命中

### 火焰炮:

精准, 射程 24", 炮兵, 射数 1, 力量 4, AP 1, 范围攻击(3X 5), 火焰攻击.

符文工艺 (70 分)  
+1AP

### 矮人投石机 Catapult :

模型改为高度 3

范围攻击 (2X2), 炮兵, 射程 48", 射数 1, 力量 6, AP 3, 直接命中 (多重伤害 (2)) ,

符文工艺 (50 分)  
+1Str, +2AP

### 连环炮 Organ Gun:

多管枪, 射程 30", 射数 3D6, 力量 5, AP 3.

符文工艺 (80 分)  
造伤+1.

### 矮人大炮 Cannon:

射程 48", 射数 1, 炮兵, 力量 5, AP2, 直接命中 (S10, AP4, 多重伤害 (D3+1)) , 范围攻击 (1x3)

符文工艺 (40 分)  
直接命中 (S10, AP4, 多重伤害 (D3+2))  
对高度 5