

第九纪元 中古战争



吸血鬼秘会

种族规则（核心规则）

第三版，正式版 1 2025 3 4

<u>背景介绍</u>	<u>人物</u>
<u>军队模型规则</u>	<u>人物坐骑</u>
<u>血统之力</u>	<u>核心</u>
<u>魔法物品</u>	<u>特殊</u>
<u>通用魔法物品</u>	<u>苦难者</u>
<u>种族法术</u>	<u>疾速亡者</u>
<u>军队构成</u>	<u>速查表</u>



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

背景介绍

自从人类第一次沐浴在阳光之下，便遭受一种极为不祥的幽影侵袭。吸血鬼乃不朽的嗜血恶魔，通过伪装成凡人，潜伏在精英圈层之中。作为亡灵的渗透者和幕后操纵者，他们用魅力与诡计驱使着无知的爪牙来实现自己的秘密统治。作为夜之领主，吸血鬼们不仅是操纵者，更是阴谋家，为保守控制世界的邪恶秘密，他们订立了一份伟大的圣约。更令人恐惧的是，当圣约显出它全部荣光之时，吸血鬼们就会唤起庞大的死灵军团，向世界发动血腥的征战。

吸血鬼

正如其名，太阳的触摸让夜之领主感到痛苦。作为独特的亡灵存在，吸血鬼的灵魂与肉体深度捆绑在一起，使得他们拥有永生、快速愈合伤口的能力，几乎无法被摧毁。吸血鬼遭受着永恒的饥渴，需要血液来维持生命并加速再生过程，这赋予了他们强大的力量和魔法技能。他们往往还会发展出一些奇异的能力，从催眠到拥有动物特征乃至完全变形。

夜之领主拒绝灵魂自然地归入神明照管；他们对所有宗教而言都是亵渎，而圣职人员往往也是他们最大的敌人。宗教场所、咒符和圣器可以用来对付他们。除此之外，吸血鬼有着一些弱点，比如镜子可以揭示他们的真面目，以及他们必须遵守的偏执信条。

秘会

世界上大多数吸血鬼都是一个庞大的秘密组织——被称为“密约”的成员：这是一个古老的团契，旨在让夜之领主在不被察觉的情况下联合。这个组织在各地都有会堂分布，在外人看来它们像是正经营生或机构。密约吸引了很多渴望成为吸血鬼的奴才，这些人甚至意识不到他们主子的真实本性。

血脉

几乎所有吸血鬼都是由同类创造的，通过血脉和咬痕追溯至一个原初个体。真正罕见的例外是那些通过进行极其强大且越轨的仪式来获得血渴的人。这样的事件标志着一个新的血脉诞生：一个遵循其始祖特质和方法的吸血鬼家族产生。所有血脉都加入了**密约**，常常并肩为同一个会堂工作，但他们从未放弃各自独特的本性、行为准则以及随血脉传承而来的“血统之力”。

密约如今由四大血脉主导着：

史崔格（Strigoi），梦魇血脉。最初也是最古老的血脉，在黎明时代于 Taphria 创立。史崔格是夜晚的怪物，是人类对黑暗的恐惧。不似其它吸血鬼同侪，他们不会使用幻象来营造美好的假象，而是沉醉在兽性的力量中。

血圣杯（Sangreal），战士血脉。痴迷于武艺，这些吸血鬼是对骑士精神的扭曲，继承自 吉尔·德·劳（Gilles de Raux），埃奎坦骑士公国的创建者和黑王。

拉弥亚（Lamia），蜘蛛血脉。利用外表和魅力来诱惑，拉米亚吸血鬼是掌握催眠和操纵人心的大师。由米拉的艾薇德妮（Evadne）创立，她试图征服古老的阿维拉斯（Avrasi）帝国。

维塔拉（Vetala），王侯血脉。重视贵族身份和血脉的传承，许多维塔拉分支会寻求在凡人土地上建立统治，他们身披贵族的外衣。据说是由 Sagarikan 神秘主义者 Rishalu 的庞大后裔创立。

最后，有少数尝试仪式却未能获得血渴的人，却找到了另一种形式的不朽，其灵魂与仪式物品永远绑定，被称为巫妖（lich）。他们无法传递诅咒，也没有血脉。他们的尸体会凋零腐烂，但他们能施展强大的死灵法术，是密约的强大成员。

死灵法师

死灵魔法并非吸血鬼所独有，但他们是最擅于此道的施法者。这种技艺使他们能将灵魂绑定到尸体中，使之重获新生，意志则被死灵法师奴役。任何灵魂都可以用于此目的，即使是从动物身上提取的较低级的灵魂，也会产生野兽般的本能。吸血鬼收集甚至交易灵魂，将其储存起来以备将来需要制造亡灵生物时使用。

如此一来，他们经常能够迅速地召唤出庞大的军队：这是一种极其强大的能力，仅在关键时刻或完成重大计划时使用，因为这样做会暴露吸血鬼的存在。这种力量也有弱点：召唤出来的军队固然强大，但极度依赖驱动力量。一旦死灵法师遭到弑杀，其所控制的仆从很快就会失去束缚，大多变回无生命的尸体。

亡灵生物

不同的死灵魔法造就了许多类型的亡灵生物。这些生物大多是没有意识的：腐朽的尸体配以虚弱或简单的灵魂，它们只能进行最基本的行动和思考，往往会遵循本能，寻找生者吞食。如果使用动物的灵魂，它们可能会表现出一些动物的特征，但更强烈的本能往往会占据主导地位。在某些情况下，使用动物尸体，及其他巨型生物的尸体，比如巨魔和巨人，会造就格外强大的野兽。

有些特殊的亡灵生物更加有意识，能够思考并做出更复杂的行为，比如守卫某个地点或操作机械装置。还有那些没有肉体的亡灵生物，由于灵魂未能穿越帷幕而留在尘世。有时这些灵魂能够与物质世界互动并徘徊其间。通常是因为未了之事，从而导致各种幽灵出现和闹鬼现象发生，这些游魂都可以被死灵法师捕获和掌控。

军队模型规则

土归土 Ashes to Ashes

在你的每个玩家回合结束时，如果场上没有**冥界之门**规则的友方单位，每个包含**土归土**规则的单位失去 X 点生命值，其中 "X" 等于复活值的一半（需要时应掷骰），向上取整。这些命中只能分配给具有土归土规则的单位。

自主意识 Autonomous

具有**自主意识**的亡灵单位可以正常执行行军移动，即使在任何友方模型**鼓舞人心**范围外。

唤醒 (X)Awaken (X)

模型可以**复活**括号内 (X) 的单位生命值超过军队起始规模。但最大不能超过单位起始规模的两倍，也不能超过单位条目所列的单位未修正的最大模型数量。单位的起始规模是指军表上记载的规模，或是单位被创造时的规模。

冥界之门 Gates of the Netherworld

1-3 模型/军队。必须至少包含 1 个。

- 如果模型选择了**招魂系**作为其魔法派系：每当模型成功施放种族法术，法术的目标视为 +1 复活值。
- 如果模型选择了**招魂系**之外的魔法派系：模型在其他法术的基础上额外掌握**招魂系**的学徒法术 (#1)。

幽灵形态 Ghostly Form

模型获得**魔盾 (3+)**，受到**魔法攻击**时减少为**魔盾 (5+)**。

统御意志 Meeting of Minds

模型获得**死灵光环冥界之门**。

死灵光环 Necromantic Aura

所有位于一个或多个死灵光环模型 6" 内的友方单位，受到**土归土**和**不稳定的**伤害减少 1 点。

死者复生 The Dead Arise

全军唯一。

该模型可以施放**死者复生**作为充能法术(5+)。

死者复生：射程：12"，类型：地面，持续时间：瞬间。

召唤一个骷髅或僵尸单位，在选择法术目标时宣布要召唤哪一种。召唤单位的生命值等于此单位的复活值。所有模型必须放置在法术范围内，至少有一个模型接触法术目标点。允许除了指挥组选项的其他所有升级。

攻击属性

邪恶饥渴 Unholy Appetite—近战

在一轮战斗后，如果至少一次具有**邪恶饥渴**的攻击造成了未保护的伤害，同一单位中所有具有**邪恶饥渴**的模型必须重投失败的命中骰，直至下一个玩家回合结束。



吸血鬼特性 (X) —— 近战

在每个近战阶段结束时，检查并结算所有**吸血鬼特性**模型的效果：

- **人物**：如果**吸血鬼特性**人物的攻击对敌方单位至少造成了一次未保护的伤害，该人物可以进行一次**吸血鬼特性**投掷。如果成功，该人物模型**恢复**一点生命值。
- **普通模型**：如果**吸血鬼特性**普通模型的攻击对敌方单位至少造成了一次未保护的伤害，该单位可以进行一次**吸血鬼特性**投掷。如果成功，该单位模型**恢复**一点生命值。
-

如果 D6 结果是 X+，则**吸血鬼特性**掷骰成功。如果一个单位或人物有多个模型部分具备这一攻击属性，并且各自造成了未保护的伤害，则使用最好的数值。

血统之力

吸血鬼伯爵和吸血鬼朝臣**必须**购买称为**血统之力**的独特升级。

上古血统之力

(0-1 上古血统之力/模型)

史崔戈 Strigoi (60 分)

步行模型或骑乘惊惧蝠限定。

模型不能装备盾牌或是魔法大师。

持有者护甲值设定为 0，HP 设定为 4，失去**金属护甲**并获得**首轮攻击(憎恨)**。如果该模型为步行，则获得**重生(4+)**。

拉弥亚 Lamia (40 分)

装备盾牌的模型不能选择。

持有者护甲值设定为 1，失去**金属护甲**并获得**精灵技艺**，如果模型高度 1-2，还获得**干扰(1)**。

血圣杯 Sangreal (40 分)

魔法大师不能选择。

模型部分获得+1 护甲与**专注**。

维塔拉 Vetala (10)

该模型获得**唤醒(蝙蝠群, 恐狼, 凶暴蝙蝠, 僵尸)**，**纪律严明**，**邪恶引导**，且模型部分获得**吸血鬼特性(4+)**。

血统之力

血魔法 Blood Magic (80 分)

持有者不能掌握种族法术，或将其作为充能法术，不论何种形式获得。

每当持有者成功施放已学法术，你可以丢弃一个魔法骰，来成功施放**复活!**，只能以持有者单位为目标。

食尸鬼王 Ghoul Lord (60 分)

每军队至多 1。史崔戈吸血鬼伯爵限定。

模型及同一个单位中所有的普通模型获得**毒性攻击**。

戒律 Commandment (60 分)

每军队至多 1。拉弥亚吸血鬼伯爵限定。

持有者所在单位中所有普通模型的 Def 值和 Off 值设定为 6。

永恒决斗者 Eternal Duellist (60 分)

持有者的近战攻击无视**格挡**，并且**必须**重投命中和造成伤害自然结果为‘1’的骰子。

怪物猎人 Monster Hunter (50 分)

模型部分获得**多重伤害(2, 对 4-5 高度)**。

奥术知识 Arcane Knowledge (50 分)

每军队至多 1。法师限定。

持有者选择第二个魔法派系，**在持有者掌握的其他法术基础上**，掌握该派系的 1 个法术，从学徒法术或专家法术(1-4#)中选择，且不能再从该派系选择法术。

猩红愤怒 Crimson Rage (40 分)

每军队至多 1。血圣杯吸血鬼伯爵限定。

模型部分获得**憎恨**，且**吸血鬼特性**投掷遵守取大掷骰。

风暴呼唤者 Storm Caller (40 分)

每军队至多 1。维塔拉吸血鬼伯爵限定。

持有者 12" 以内的所有单位获得**难以瞄准(1)**。

天降恐惧 Flying Horror (35 分)

步行模型限定。

模型获得**飞行和快速移动**，+2" Cha，+2" Mob。

不屈意志 Unbreakable Will (30 分)

在选择物品和能力时，选择一个与持有者同处一场近战中的友方单位(可以是该模型所在的单位)。该单位获得**坚毅**直到该玩家回合结束。

催眠凝视 Mesmerising Gaze (30 分)

模型获得**折磨(-1 攻击次数, -10ff)**。只有人物模型受到此折磨影响。

夜之神秘 Mysteries of the Night (10 分)

魔法学徒和专家限定。

该模型的魔法派系替换为萨满系和巫术。

野兽之躯 Bestial Bulk (免费)

仅限步行模型。

该模型的高度设定为 3，底盘尺寸改为 40x40mm。模型获得**附属(墓穴恶鬼, 嗜血天鬼)**和**践踏攻击(1 命中)**。

魔法物品

武器附魔

收割盛宴 Reaper's Harvest (90 分)

单手武器附魔。

力量设定为 10，AP 设定为 10，**神圣攻击**和**精神攻击**
~~当此武器投掷伤敌时，使用敌方的勇气而不是坚韧。~~

极度饥渴 True Thirst (45 分)

吸血鬼伯爵和吸血鬼朝臣限定。

单手武器附魔。

+1 Str、+1 AP，获得**邪恶饥渴**和**吸血鬼特性(3+)**。持有者模型的高度大于等于 4，攻击改为获得**吸血鬼特性(5+)**。

护甲附魔

黑王传奇 Legend of the Black King (110 分)

高度 5 模型不能选择。

+1 护甲和**魔盾(4+)**。

旗帜附魔

荒坟黑旗 Black Standard of Zagvozd (55 分)

荒坟守卫和荒坟骑士限定。

持有者单位中不具有**坐骑**的普通模型部分的近战攻击获得+1 命中。

异灵之力旗 Banner of Eldritch Might (55 分)

核心单位限定。

在友方魔法阶段：所有只以持有者单位为目标法术获得施法结果+1。

另外，如果在友方魔法阶段成功施放法术目标是此单位（法术可以包含其他目标），则获得**额外排面攻击**，持续时间：一回合。

每个魔法阶段仅能获益一次。

魔法奇物

死灵法杖 Necromantic Staff (85 分)

法师限定。

持有者获得**传导(1)**并可以将**复生!**(种族法术)作为充能法术（5+）释放，但有以下改变：射程设定为 6"，且类型变为：光环。

催眠坠饰 Hypnotic Pendant (50 分)

高度 5 模型不能选择。

持有者获得**格挡**。持有者所在单位所有高度小于等于 2 的普通模型获得**格挡**。

午夜王冠 Night's Crown (55 分)

高度 1—2 模型限定。

对持有者的攻击造伤-1。

永恒宝石 Eternity Gem (35 分)

骑乘深渊惊骇的吸血鬼伯爵/朝臣，或高度小于等于 3 限定。

持有者模型获得**免疫(致命打击)**。当模型收到多重伤害（X）的伤害时，伤害减 1，最小至 1。

诅咒勋章 Cursed Medallion (25 分)

在赛前选择阶段，选择对手军表中的一个单一模型单位（记住所有人物都是单一模型单位）。持有者获得**憎恨(所选模型)**和**狂热(所选模型)**。

药剂和卷轴

通用魔法物品

武器附魔

神速敏捷 Supernatural Dexterity (45 分)

诡异铭文 Eldritch Inscriptions (30 分)

护甲附魔

死亡欺诈 Death Cheater (100 分)

幽灵守卫 Ghostly Guard (30 分)

护盾附魔

晨昏铸造 Dusk Forged (75 分)

旗帜附魔

速度旗 Banner of Speed (45 分)

魔法奇物

弃智狂怒面具 Mask of Mindless Violence (60 分)

战争短杖 Rod of Battle (30 分)

思维精华 Essence of a Free Mind (10 分)

黑曜石 Obsidian Rock (20 分)

种族法术

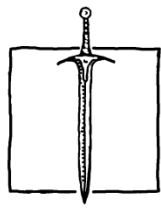
血渴的礼物之一就是死亡魔法有着非凡的亲合力，使得吸血鬼从被始祖创造的那一刻起就成了天生的死灵法师。借助储存的灵魂之力，夜之领主可以将附近的任何尸体转化为可操控的容器，不断地将其复活为亡灵生物，并让新的受害者加入到它们的行列中。

施法值	射程	类型	持续时间	效果
H				当结算此法术时，为每个目标选择下列的一个效果： <ul style="list-style-type: none">目标的普通模型部分复活等于其招魂值的 HP。目标内的一个可附属模型恢复等于其招魂值的 HP。
<i>rep</i>	6+	18"	增益 可重复	下列模型在每个魔法阶段只能通过此法术 恢复 不超过 2 点生命值： <ul style="list-style-type: none">高度为 4-5 的独狼模型可附属模型

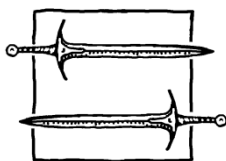
军队结构



人物
至多 40%



核心
至少 25%



特殊
无限制



苦难者
至多 20%



疾速亡者
至多 30%

军表

人物（至多 40%）



吸血鬼伯爵 Vampire Count

280 分

单一模型

稀有度：常见
至多 700*分

高度：1
底盘：20x20mm

*当选择+标记的选项时，单位分数上限改为 900 分/单位。

具有 (SD) 标记的坐骑单位额外计入“疾速亡者”，同时，该坐骑及其骑手也计入“人物”分值。

全局	Cha/Mob	Cou	Rsr	模型规则								
	6"	9	1	自主意识，唤醒（僵尸），无畏，亡灵，不稳定								
防御	HP	Def	Res	Arm								
	3	7	5	2								
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器，攻击类别和属性						
吸血鬼伯爵	5	7	5	2	7	吸血鬼特性（6+），金属护甲，吸血鬼						
魔法选项	必须选择（仅限一项）：		魔法学徒	魔法专家	魔法大师	招魂	神秘					
选项	必须选择 1 或 2 项血统之力		冥界之门	魔法物品	盾牌	仅限一项：	戟	成对武器	大型武器	骑枪		
分数	领导选项	将军，纪律严明，死者复生	35	坐骑选项（仅限一项）：	轻型部队（仅限步行）	骸骨战马	幽魂战马	深渊惊骇†	诅咒王座†	惊惧兽（SD、史崔戈限定）†	僵尸龙（SD）†	巨型僵尸龙（SD）†
分数	免费	100	220	75	110	140	300	300	300	440		
分数	无限制	20	至多 200	5	10	10	20	20	20			



吸血鬼朝臣 Vampire Courtier

140分 单一模型

稀有度：常见

高度：1

底盘：20x20mm

当选择*标记的选项时，单位分数上限改为700分/单位。

具有(SD)标记的坐骑计入“疾速亡者”，坐骑及其骑手额外计入“人物”。

全局	Cha/Mob	Cou	Rsr	模型规则		
	6"	8	1	自主意识，唤醒(僵尸)，无畏，亡灵，不稳定		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	6	4	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器，攻击类别和属性
吸血鬼朝臣	4	6	5	2	6	吸血鬼特性(6+)，金属护甲，吸血鬼

魔法选项

仅限一项：

魔法学徒

魔法专家

分数

50

150

领导选项

仅限一项：

将军和死者复生

军旗手

分数

20

50



招魂



神秘

选项

必须选择1或2项血统之力

冥界之门

魔法物品

盾牌

仅限一项：

戟

成对武器

大型武器

骑枪

分数

无限制

20

至多100

5

10

10

10

10

坐骑选项(仅限一项)：

轻型部队(仅限步行)

骸骨战马

幽魂战马

深渊惊骇*(SD)

诅咒王座*

分数

免费

75

95

200

280



死灵法师 Necromancer

270分 单一模型

稀有度：常见

高度：1

底盘：20x20mm

当选择*标记的选项时，单位分数上限改为 700 分/单位。

当选择+标记的选项时，单位分数上限改为 900 分/单位。

具有 (SD) 标记的坐骑计入“疾速亡者”，坐骑及其骑手额外计入“人物”。

全局	Cha/Mob	Cou	Rsr	模型规则		
	4"	7	1	唤醒 (骷髅兵、僵尸)，无畏，冥界之门，亡灵，不稳定		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	3	3	0		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器，攻击类别和属性
死灵法师	1	3	3	0	3	人类

魔法选项

必须选择，仅限一项：

魔法专家

魔法大师

分数

免费

150

坐骑选项 (仅限一项)

轻型部队 (仅限步行)

骸骨战马

深渊惊骇 (SD) (魔法大师限定) *

运尸车*

僵尸龙 (SD) (巫妖限定) †

分数

免费

20

90

210

280



招魂



炼金



位面

(巫妖限定)

至多 100

至多 200

25

额外模型选项

巫妖：除非高度 5，否则模型获得**重生 (5+)**。

当该模型释放**复活!** (种族法术) 时，可以选择将施法范围设定为 6"，类型：光环。在选定目标时宣布。

模型可选派系增加**位面**系。

魔法物品

如果是魔法大师

巫妖 (魔法大师限定) *

领导选项

将军和死者复活

分数

20



尸妖王 Barrow King

稀有度: 常见

高度: 1

60 分 单一模型

底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Cou	Rsr	模型规则		
	4"	8"	1	附属, 纪律严明, 垂死反击, 无畏, 亡灵, 不稳定		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	5	5	2	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
尸妖王	3	5	4	1	4	致命打击, 魔法攻击, 多重伤害 (2, 对 1-2 高度), 金属护甲, 骷髅
选项			分数	领导选项	分数	
魔法物品			至多 150	必须选择一项:		
仅限一项:				队长		免费
大型武器			5	将军		10
戟			5	军旗手		60
骑枪			5			
成对武器			5	坐骑选项 (仅限一项)		分数
				轻型部队 (仅限步行)		免费
				骸骨战马		20



女妖 Banshee

稀有度: 罕见

高度: 1

150 分

单一模型

至多 3 模型/军队

底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Cou	Rsr	模型规则		
	6"	5	1	无畏, 飞行, 幽影跨步, 恐惧, 轻型部队, 亡灵, 不稳定		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	3	3	0	幽灵形态	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
女妖	1	3	4	4	3	碾压攻击 (D3+1 命中, Str 4, AP 1, 魔法攻击, 不可修正) 悲亡哀嚎, 幽灵

悲亡哀嚎 Wail of Woe: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
悲亡哀嚎	-	8"	D6+2	4	1	自动命中, 魔法攻击, 行军和射击
选项			分数			
飞掠打击			10			

人物坐骑



骸骨战马 Skeletal Steed

稀有度：常见

高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则		
	8"	C	幽影跨步，快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	C	C	C	C+2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
骸骨战马	1	2	3	0	2 魔法攻击， <i>坐骑</i> ， <i>骷髅</i>



幽魂战马 Spectral Steed

稀有度：常见

高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则		
	8"	C	飞行，幽影跨步，轻型部队，快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	C	C	C	C+1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
幽魂战马	1	2	3	0	2 魔法攻击， <i>坐骑</i> ， <i>幽灵</i>



运尸车 Cadaver Wagon

稀有度：常见

高度: 4
底盘: 60x100mm

全局	Adv	Mar	Cou	模型规则		
	0"	4"	C	唤醒（僵尸，骷髅兵），孤傲（僵尸，骷髅兵），巫术光环， <i>邪恶永续</i> ， <i>灵魂锁链</i> ，战争平台		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	C	4	C+2	重生（4+）	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
蹒跚尸潮（8）	1	1	3	0	1 <i>坐骑</i> ， <i>僵尸</i>	
尸车			4	1	撞击（1命中）， <i>构装体</i>	

模型规则

邪恶永续 No Rest for the Wicked: 6"内的友方普通模型获得**重生 (6+)**，且在下列情况效果提升：

- 墓穴恶鬼获得重生 (4+)。
- 核心位模型在第一轮近战获得**重生 (+1, 最多 5+)**。

灵魂锁链 Soul Tether: 模型可以将**复生!**（种族法术）作为充能法术 (5+)释放，但有如下改变：施法范围**设定为 6"**，类型：光环。



诅咒王座 Court of the Damned

稀有度：稀有

高度：4
底盘：60x100mm

全局	Adv	Mar	Cou	模型规则		
	4"	4"	C	附属，恐惧，孤傲（僵尸，骷髅兵，荒坟守卫，食尸鬼），幽影跨步， 幽冥之能 ，战争平台		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	5	5	2	魔盾(5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器，攻击类别和属性
情妇 (2)	2	5	5	2	5	吸血鬼特性(6+)，吸血鬼
幻影军团	6	2	2	1	2	魔法攻击， 幽灵
王座			5	2		撞击 (D6)， 构装体

幽冥之能 Unnatural Activity: 在一个或多个具有幽冥之能规则模型 6" 范围内的友方单位获得+2 Off 和+2 Agi。



惊惧兽 Shrieking Horror

稀有度：非凡

高度：5
底盘：100x150mm

坐骑和骑手计入“人物”。坐骑额外计入“疾速亡者”。

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	8"	C	独狼，飞行，轻型部队，快速移动，惊骇			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	7	4	6	0	重生 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器，攻击类别和属性
惊惧兽	4	4	5	2	2	颤栗尖嚎 ，践踏攻击 (D6)， 野兽 ， 坐骑 ， 僵尸

颤栗尖嚎 Chilling Shriek: 攻击属性。

颤栗尖嚎既可以作为远程攻击又可以作为近战攻击。

- **远程攻击:** 选择一个目标，使用通用的射击攻击规则。该攻击射程为 8"，**行军后射击**。
- **近战攻击:** 在该模型部分的敏捷阶段进行攻击，分配攻击时宣布使用**颤栗尖嚎**。如果使用，则模型部分无法进行标准近战攻击。选择一个底盘接触的单位作为目标。

无论作为远程或近战攻击，**颤栗尖嚎**总是自动命中，并且根据使用**颤栗尖嚎**模型当前的生命值来造成相应数量的命中（每个生命值造成 1 次命中）。这些命中**总是**力量 9，护甲穿透 10，**魔法攻击**。为此攻击掷造伤骰时，使用敌方的勇气值而不是坚韧值。



深渊惊骇

Monstrous Revenant

稀有度：罕见

高度：4

底盘：50x50mm

坐骑和骑手计入“人物”。坐骑额外计入”疾速亡者”。

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	8"	<i>C</i>	独狼，飞行，轻型部队，快速移动			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	C	5	4		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
深渊惊骇	4	4	5	2	2	致命打击，毒性攻击，践踏攻击（1命中）， <i>坐骑，野兽，僵尸</i>
选项：	分数					
可成为巨型深渊惊骇	10					

巨型深渊惊骇

深渊惊骇获得**践踏 (3)**，并将底盘尺寸改为 60x100mm。



僵尸龙

Zombie Dragon

稀有度：非凡

高度：5

底盘：50x100mm

坐骑和骑手计入“人物”。坐骑额外计入”疾速亡者”。僵尸龙和巨型僵尸龙共用 0-1 坐骑/军队的限制。

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	7"	<i>C</i>	独狼，飞行，统御意志，快速移动，惊骇			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	7	4	6	3	干扰(1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器，攻击类别和属性
僵尸龙	6	4	6	3	2	吐息攻击(S3, AP2)，践踏 (D6)， <i>野兽，坐骑，僵尸</i>



巨型僵尸龙

Colossal Zombie Dragon

稀有度：非凡

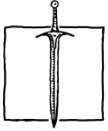
高度：5

底盘：100x150mm

坐骑和骑手计入“人物”。坐骑额外计入”疾速亡者”。僵尸龙和巨型僵尸龙共用 0-1 坐骑/军队的限制。

全局	Adv	Mar	Cou	模型规则		
	7"	7"	<i>C</i>	独狼，飞行，统御意志，快速移动，惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	8	5	6	3	干扰 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
巨型僵尸龙	6	5	7	4	2	吐息攻击(S3, AP2)，践踏攻击 (D6)， <i>野兽，坐骑，僵尸</i>

核心 (至少 25%)



僵尸 Zombies

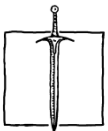
150 分+5 分/模型

20-80 模型

稀有度: 常见

高度: 1
底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Cou	Rea	模型规则	
	4"	2	2D6+4	土归土, 亡灵, 无畏, 无意识, 不稳定	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	1	3	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
僵尸	1	1	3	0	1 僵尸
				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



骷髅兵 Skeletons

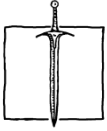
170 分+8 分/模型

20-60 模型

稀有度: 普通

高度: 1
底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Cou	Rea	模型规则	
	4"	4	D6+4	土归土, 亡灵, 无畏, 不稳定, 任性	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	2	3	1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
骷髅兵	1	2	3	0	2 轻甲, 骷髅兵
				选项	分数
				仅限一项:	可为下列每一项升级各选一个模型:
				戟	免费 乐手 10
				盾牌	免费 旗手 10
				长矛和盾牌	免费 - 可选择一面旗帜附魔



食尸鬼 Ghouls

180 分+15 分/模型

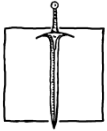
15-40 模型

稀有度: 普通

高度: 标准

底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Cou	Rea	模型规则	
	4"	6	D6+4	土归土, 亡灵, 无畏, 不稳定, 任性	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	4	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
食尸鬼	2	3	3	0	4 额外支援 (2), 毒性攻击, 邪恶饥渴, 僵尸
选项:		分数	选项:	分数	
可选择先锋 (0-35 模型/单位) *	2 / 模型		可为下列每一项升级各选一个模型:		
*如果将军是史崔戈			乐手	10	
			旗手	10	



蝙蝠群 Bat Swarm

180 分+30 分/模型

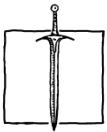
3-6 模型

稀有度: 常见

高度: 0

底盘: 40x40mm

全局	Cha/Mob	Cou	Rea	模型规则	
	6"	4	D6+4	折磨 (-2 Off), 土归土, 独狼, 无畏, 飞行, 轻型部队, 散阵, 快速移动, 亡灵, 不稳定, 任性	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	2	2	0 干扰 (1), 难以瞄准 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
蝙蝠群	6	2	2	1	2 野兽, 僵尸



恐狼 Dire Wolves

180 分+20 分/模型

8-15 模型

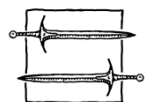
稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 25x50mm

全局	Cha/Mob	Cou	Rea	模型规则	
	9"	3	D3+4	土归土, 独狼, 无畏, 无意识, 快速移动, 亡灵, 不稳定, 先锋, 任性	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
恐狼	2	3	3	1	3 毁灭冲锋 (+1 力量, +1 AP), 额外支援 (2), 野兽, 僵尸

特殊 (无限制)



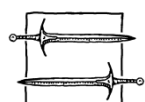
荒坟守卫 Barrow Guard

150 分+16 分/模型

15-40 模型

稀有度: 常见 高度: 1
底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Cou	Rea	模型规则		
	4"	7	D3+4	土归土, 保镖(将军, 尸妖王), 垂死反击, 无畏, 亡灵, 不稳定		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	3	4	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
荒坟守卫	1	3	4	1	3	魔法攻击, 致命打击, 多重伤害 (2, 对高度 1-2), 金属护甲, 骷髅
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:			
戟		3 / 模型	乐手		10	
大型武器		4 / 模型	旗手		10	
盾牌		1 / 模型	- 可选择一面旗帜附魔			



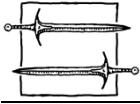
荒坟骑士 Barrow Knights

160 分+30 分/模型

5-15 模型

稀有度: 常见 高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha/Mob	Cou	Rea	模型规则		
	8"	7	D3+2	土归土, 保镖(将军, 尸妖王), 垂死反击, 无畏, 亡灵, 不稳定, 幽影跨步, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	3	4	4	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
荒坟骑士	1	3	4	1	3	骑枪, 魔法攻击, 致命打击, 多重伤害 (2, 对高度 1-2), 金属护甲, 骷髅
骸骨战马	1	2	3	0	2	魔法攻击, 坐骑, 骷髅
选项:		分数	选项:		分数	
可为下列每一项升级各选一个模型:			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			



墓穴恶鬼 Ghasts

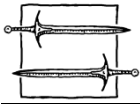
170 分+80 分/模型

3-8 模型

稀有度: 常见

高度: 3
底盘: 40x40mm

全局	Cha/Mob	Cou	Rea	模型规则	
	6"	6	D3+1	土归土, 无畏, 亡灵, 不稳定	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	5	0 重生 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
墓穴恶鬼	3	3	4	1	2 毒性攻击, 邪恶饥渴, 僵尸
				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



凶暴蝙蝠 Great Bats

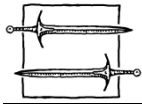
95 分+10 分/模型

2-9 模型

稀有度: 常见

高度: 1
底盘: 40x40mm

全局	Cha/Mob	Cou	Rea	模型规则	
	9"	5	D6+4	土归土, 独狼, 无畏, 飞行, 轻型部队, 无意识, 散阵, 快速移动, 亡灵, 不稳定	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	2	3	3	0 难以瞄准 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
凶暴蝙蝠	2	3	3	0	3 野兽, 僵尸



运尸车 Cadaver Wagon 260 分

单一模型

稀有度: 稀有

高度: 4

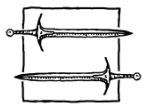
底盘: 60x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	Rea	模型规则
	0"	4"	7	D3	唤醒 (僵尸, 骷髅兵), 孤傲 (僵尸, 骷髅兵), 无畏, 死灵光环, 邪恶永续, 灵魂锁链, 亡灵, 不稳定, 战争平台
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	3	4	2	重生 (4+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
尸体大师	1	3	3	0	3 人类
蹒跚尸潮 (8)	1	1	3	0	1 坐骑, 僵尸
尸车			4	1	撞击 (1), 构装体

邪恶永续 No Rest for the Wicked: 6"内的友方普通模型获得**重生 (6+)**, 且在下列情况效果提升:

- 墓穴恶鬼获得重生 (4+)。
- 核心位模型在第一轮近战获得**重生 (+1, 最多 5+)**。

灵魂锁链 Soul Tether: 模型可以将**复生!** (种族法术) 作为充能法术 (5+) 释放, 但有如下改变: 施法范围**设定为 6"**, 类型: 光环。



黑马车 Dark Coach 380 分

单一模型

稀有度: 稀有

高度: 4

底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	Rea	模型规则
	8"	4"	7	1	无畏, 幽影跨步, 轻型部队, 快速移动, 亡灵, 邪恶引导, 不稳定, 自主意识, 恐惧
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	5	5	4	魔盾 (4+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
吸血鬼骑手 (2)	2	5	5	2	5 吸血鬼特性(3+), 金属护甲, 吸血鬼
幽灵群	6	2	2	1	2 魔法攻击, 幽灵
黑马车			5	2	撞击 (D6+1), 构装体

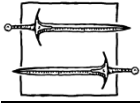
邪恶引导 Unholy Conduit: 模型 6"内的友方单位 选项:
获得自主意识.

可选择**加长车体**

分数

20

加长车体 Extended Chassis: 黑马车将底盘尺寸改 50x150mm, 以及幽灵群 (2)



诅咒王座 Court of the Damned 300 分

单一模型

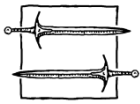
稀有度: 稀有

高度: 4

底盘: 60x100mm

全局	Cha/Mob	Cou	Rea	模型规则	
	4"	7	1	附属, 孤傲(僵尸, 骷髅兵, 荒坟守卫, 食尸鬼), 无畏, 幽影跨步, 亡灵, 幽冥之能 , 不稳定, 战争平台, 自主意识, 恐惧	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	5	5	2 魔盾 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
情妇 (3)	2	5	5	2	6 吸血鬼特性(6+), 吸血鬼
幽灵群	6	2	2	1	2 魔法攻击, 幽灵
王座		5	2		撞击 (D6), 构装体

幽冥之能 Unnatural Activity: 在一个或多个具有幽冥之能规则模型 6" 范围内的友方单位获得+2 Off 和+2 Agi。



亡灵祭坛 Altar of Undeath 300 分

单一模型

稀有度: 稀有

高度: 4

底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	Rea	模型规则
	8"	4"	7	1	土归土, 无畏, 幽影跨步, 灵魂之鞭 , 轻型部队, 快速移动, 惊骇, 亡灵, 不稳定, 自主意识, 恐惧
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	3	5	2 重生 (4+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
黑暗引路人	2	3	4	4	2 亡灵光环, 首轮攻击 (+1S, +1AP), 人类
幽灵群 (1)	6	2	2	1	2 魔法攻击, 幽灵
引擎			5	2	撞击 (D6), 构装体

灵魂之鞭: 模型可以将痛苦五芒星(神秘系)作为充能法术(3+)施放。

亡灵光环 Aura of Undeath: 在己方射击阶段, 模型部分可对 12" 内的所有敌方单位进行射击攻击(包括接战的和不在正面视角和/或不在视线内的)。即使祭坛接战也可进行射击。目标受到 D6 次力量等于当前游戏回合数, AP2 的命中。

苦难者 (至多 20%)



幽灵群 Phantom Host

220 分+55 分/模型

3-6 模型

稀有度: 稀有

高度: 1

底盘: 40x40mm

全局	Cha/Mob	Cou	Rea	模型规则		
	6"	4	1	折磨(-2Cou, -1Arm), 土归土, 孤傲(幽灵形态), 无畏, 幽影跨步, 轻型部队, 亡灵, 任性 , 不稳定, 恐惧		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	2	2	0	干扰(1), 幽灵形态	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
幽灵群	6	2	2	1	2	魔法攻击, 幽灵



缚灵 Wraiths

150 分+25 分/模型

5-10 模型

稀有度: 稀有

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Cou	Rea	模型规则		
	6"	5	1	土归土, 孤傲(幽灵形态), 无畏, 飞行, 恐惧, 轻型部队, 幽影跨步, 亡灵, 不稳定		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	3	3	0	幽灵形态	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
缚灵	2	3	4	4	2	首轮攻击(+1S, +1AP), 幽灵

秘会法师: 必须从以下选择 2 个法术

- 死亡之舞-招魂系,
- 炽热青铜-炼金系
- 死亡之触-招魂系
- 吞噬黑暗-神秘系

选项:

秘会法师(2)

飞掠打击(1)

分数

120

10/模型



缚灵骑士 Spectral Hunters

165 分+35 分/模型

5-10 模型

稀有度: 稀有 高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha/Mob	Cou	Rea	模型规则	
	8"	5	1	土归土, 孤傲(幽灵形态), 无畏, 幽影跨步, 恐惧, 轻型部队, 快速移动, 亡灵, 不稳定	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	0 幽灵形态	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
缚灵骑士	2	3	4	4	2 首轮攻击 (+1S, +1AP), 火焰攻击, 魔法攻击 幽灵
幽灵战马	1	2	3	0	2 魔法攻击, 坐骑, 骷髅

秘会法师: 必须从以下选择 2 个法术

- 祸福相依 位面系
- 死亡之舞 招魂系
- 虚幻路径 巫术
- 鲜血诅咒 神秘系

选项:

- 秘会法师 (2)
- 飞掠打击 (1)

分数

- 100
- 15/模型

疾速亡者 (至多 30%)



血骑士 Vampire Knights

280 分+70 分/模型

3-6 模型

稀有度: 稀有

高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha/Mob	Cou	Rea	模型规则	
	8"	7	1	亡灵, 无畏, 自主意识, 快速移动, 不稳定	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	2	5	4	4 盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
血骑士	2	5	5	2	5 毁灭冲锋(+1 Att), 吸血鬼特性 (6+), 骑枪, 金属护甲, 吸血鬼
亡灵坐骑	1	3	3	0	2 坐骑, 僵尸
				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	



嗜血天鬼 Vampire Spawn

230 分+80 分/模型

3-6 模型

稀有度: 稀有

高度: 3
底盘: 40x40mm

全局	Cha/Mob	Cou	Rea	模型规则	
	9"	8	D3	自主意识, 无畏, 飞行, 狂暴, 轻型部队, 快速移动, 亡灵, 任性, 不稳定	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	4	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
嗜血天鬼	3	4	5	2	5 专注, 吸血鬼特性(6+), 吸血鬼



嗜血蝠狼 Varkolak 340 分

单一模型

稀有度: 罕见 高度: 4
底盘: 50x50mm

全局	Cha/Mob	Cou	Rea	模型规则	
	8"	7	1	自主意识, 无畏, 轻型部队, 快速移动, 亡灵, 不稳定, 先锋, 任性	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	5	5	0 重生 (4+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
嗜血蝠狼	5	5	6	3	5 首轮攻击(憎恨), 践踏攻击 (1 hit), 吸血鬼特性(3+), 野兽



飞翼收割者 Winged Reapers

280 分+160 分/模型

2-4 模型

稀有度: 稀有 高度: 4
底盘: 50x75mm

全局	Cha/Mob	Cou	Rea	模型规则	
	6"	8	D3	无畏, 飞行, 快速移动, 亡灵, 不稳定	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	5	5	4	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
飞翼收割者	4	5	5	2	4 致命打击, 践踏攻击 (1 Hit), 雕像
选项:			分数	指挥组选项:	分数
可选择普通攻击武器 (仅限一项):					
	成对武器		免费		
	戟		免费		



惊惧兽

Shrieking Horror 420 分

单一模型

稀有度：稀有*

高度: 5

底盘: 100x150mm

*军队每包含一个高度为 5 的人物，则数量上限减 1

全局	Cha/Mob	Cou	Rea	模型规则		
	8"	7	1	土归土，独狼，无畏，飞行，轻型部队，快速移动，惊骇，亡灵，任性，不稳定		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	7	4	6	0	重生 (6+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
惊惧兽	4	4	5	2	2	颤栗尖嚎，颤栗哀嚎，践踏攻击 (D6)，野兽，僵尸

颤栗哀嚎 Chilling Howl: *射数等于模型当前生命值，且掷造伤骰时，使用目标的勇气值而不是坚韧值。

颤栗尖嚎 Chilling Shriek: 当模型部分分配攻击，可以选择将所有标准近战攻击换为**碾压攻击**（*命中，S9，AP10，魔法攻击，不可修正）。

*命中次数等于模型当前生命值，且掷造伤骰时，使用目标的勇气值而不是坚韧值。

颤栗哀嚎： 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
颤栗哀嚎	-	8"	*	9	10	颤栗哀嚎，自动命中，魔法攻击，行军和射击