

第九纪元 中古战争



野兽人

种族规则（核心规则）

第三版, 正式版 2 2025 4 2

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

荒野恐怖



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

酒鬼

具有此规则的单位可以获得一种下列能力，取决于出现在战场上的时候是清醒还是酒醉状态。在赛前选择阶段，玩家**必须**选择酒鬼单位处于清醒或酒醉状态。酒醉人物不能加入任何包含清醒模型的单位，反之亦然（没有酒鬼规则的模型视为不在清醒状态也没有酒醉状态）。

清醒 Sober

模型获得**先锋**和**轻型部队**。一个单位如果清醒，则整场游戏失去得分规则。

酒醉 Drunk

模型获得**无畏**，**毁灭冲锋**（+1 力量, +1 AP），**任性**。酒醉单位不可以选择伏击。

狩猎呼唤：

如果军表中包含有一个具有狩猎呼唤规则的模型，则控制玩家可以重投结果 1 和 2 的伏击骰。如果控制玩家是游戏后手，则任何包含兽群战术模型的单位可以选择在玩家回合 1 掷伏击骰。：

酒壶

一次性使用。可以在任意玩家回合开始时激活。持有者单位中所有具有酒鬼规则的模型从清醒状态变为酒醉状态。

兽群战术

对敌方单位的侧面或背后冲锋时距离掷骰取大。

原始狂怒:攻击属性

在选择装备及能力阶段，每个包含此攻击属性的单位**必须**进行一次命令测试。如果测试通过，单位中所有具有原始狂怒规则的模型在此轮战斗中获得憎恨。

武器

野兽斧 **Beast Axe**: 普通攻击武器.

此武器的攻击+1 力量, +1AP, +2 防御技巧, 并且**总是**在主动性顺序 0 出手（无视使用者的敏捷）。

图腾

图腾是一种特定单位可以选择的升级。共有两种类型的图腾升级。

图腾背负者

单位从图腾充能法术列表选择一个充能法术，必须在军表中写明。施放法术时，选择单位内的一个普通模型作为施法模型。此法术仅能以单位自身为目标。

强力图腾背负者

模型获得图腾充能法术列表中全部四个，射程 18"

所有图腾施法值 3+，类型：增益，持续时间：一回合。任何单位或模型同时仅能受到一个图腾充能法术影响。仅最近被成功施放的生效

图腾列表

硬皮图腾 Gnarled Hide Totem	目标获得+1 护甲和 干扰(1) 规则。
血角图腾 Blooded Horn Totem	目标获得+1 攻击次数，和+2AP。
障眼图腾 Clouded Eye Totem	目标获得 难以瞄准(1) 和 魔法抗性(3)
黑翼图腾 Black Wing Totem	目标获得+3 敏捷和+2"冲锋速度。

种族法术

	施法值	射程	类型	持续时间	效果
H	黑暗森林回响 Echoes of the Dark Forest				目标获得 无畏 。目标可以进行一次 5"的魔法移动。此法术可以在伏击中的单位为目标，此时目标单位不执行魔法移动，改为立刻进入战场，遵守一般的伏击规则。
	6+	24"	增益	一回合	

特殊物品

武器附魔

穿刺者 Hawthorn Curse (60 分)

非伏击模型限定。

单手武器附魔。

毁灭冲锋 (+2 力量, +2 AP)。可以作为射击武器 (3+)：射程 18”，射数 1, 力量 3[6], AP 10, **范围攻击 (1X5)**，**直接命中 (力量 6, 多重伤害 (D3))**。该射击攻击绝不受命中减值的修正。

远古石雕 Ancestral Carvings (50 分)

每军队 0-3 限定。嘶叫预言萨满限定。

单手武器附魔。

获得+2 力量, +2 AP, +2 攻击次数。干扰(1)。

致命愚行 Fatal Folly (35 分)

野兽斧附魔。

对使用者模型的近战攻击，每次命中投出结果‘1’，则使用者在受到攻击的同一主动性顺序（覆盖野兽斧总是在主动性顺序 0 攻击的规则）必须进行一次标准近战攻击。这次普通攻击必须分配给投‘1’的敌方模型（或生命池）。

孪生饥渴 Twin Hungers (25 分)

成对武器附魔。

致命打击。当使用者的普通攻击造伤结果为‘6’，且该攻击造成生命值损失，则使用者在该主动性阶段结束时（除非持有者模型在该主动性阶段作为伤亡移除）**恢复 1 点**生命值。每阶段仅能通过此物品回复 1 点生命值。

护甲附魔

阿古拉的苦难 Aaghor's Affliction (80 分)

穿戴者获得**重生(4+)**和+1 坚韧，模型的护甲保护自动失败。模型失去**轻甲**和**金属护甲**。

欺诈者的狡猾 Trickster's Cunning (60 分)

抵抗。

野兽形态 Wildform (30 分)

持续时间：一轮近战。在选择物品和能力时，持有者可以选择获得以下一种效果：

- +1 力量, +1AP, -1 坚韧
- -1 力量, -1AP, +1 坚韧。

盾牌附魔

朦胧雾气 Obscuring Fog (15 分)

折磨(-1 敏捷)。

旗帜附魔

兽群旗帜 Banner of the Wild Herd (60 分)

每军队 0-3 限定。

一次性使用。持续时间：一个阶段。可在选择装备及能力时激活，在此轮近战中，该单位中所有拥有**野角**关键词的普通模型设定为力量 4, AP 1。

魔法奇物

獠牙兽标记 Pillager Icon (50 分)

持有者 12” 内所有人物除外的友方剃刀兽、掠夺战车、剃刀刺兽战车单位获得**先锋**规则。

疯狂王冠 Crown of Madness(45 分)

持有者所在单位获得**任性**，持有者获得**首轮攻击 (坚毅)**。另外，持有者**鼓舞人心**（如果有）范围内的所有任性单位获得**首轮攻击 (坚毅)**。

冲锋号角 Horn of Bragh (40 分)

无**坐骑**模型限定

专注和垂死反击。

主宰之眼 Eye of Dominance (15 分)

持有者获得**干扰 (2, 对野兽和坐骑)**。

药剂和卷轴

雨兆佳酿 Rain Augur Brew (40 分)

持续时间：一回合。如果持有者在战场上，此物品在第一个游戏回合开始时自动激活（若持有者不在战场，则无效果）。

所有远程攻击-1 命中。

黑暗森林之种 Seed of the Dark Forest (40 分)

在赛前选择时，放置一块树林地形：

- 与你的部署区接触。
- 不能与其他地形接触。

此树林是 10” 长 6” 宽的矩形，不能选为主要或次要目标的对象。

完全由兽群战术组成的单位，在判断部署位置时，将此树林视为他们的部署区。

游戏开始时接触此树林的单位，在第一个游戏回合的第一个玩家回合不能宣布冲锋。

共享魔法物品

这些魔法物品的规则详见奥法宝典

武器附魔

英雄之心	50分
神速敏捷	30分

护甲附魔

死亡欺诈	100分
------	------

旗帜附魔

速度旗	40分
失真徽记	25分
军纪旗	20分

魔法奇物

弃智狂怒面具	30分
--------	-----

药剂和卷轴


治疗药水	40分
能量卷轴	35分
魔法卷轴(碎石风暴)	20分

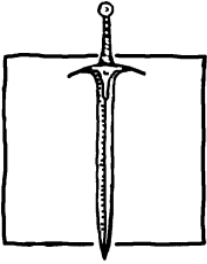
军队结构



人物


至多 40%

标记  “人物”的单位计入此分类。



核心


至少 20%

标记  “核心”的单位计入此分类。



荒野恐怖


至多 40%

标记  “荒野恐怖”的单位计入此分类。



伏击捕食者

至多 60%

所有具有伏击的单位计入此分类。他们额外标记  “伏击捕食者”。



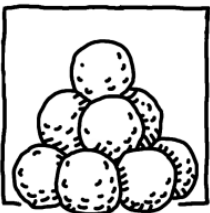
棍棒石头

每 600 分（向上取整）10 点

装备下列武器的模型部分计入此限制：

- 弓，投掷武器，比率 1:1

例如，4000 分军表限制 70 个模型部分装备上述武器。



巨石

每 1500 分（向上取整）1 点

装备下列武器的模型部分计入此限制：

- 独眼巨人，穿刺者，比率 1:1

例如，4000 分军表限制 3 个模型部分装备上述武器。

军表

人物 (至多 40%)



野角兽王 Wildhorn Lord 195 分

单一模型

稀有度: 罕见

高度: 1

底盘: 25x25mm



单位选择标记[AP]升级, 则额外计入伏击捕食者

选择标记+的选项时单位分数上限改为 700 分/单位

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	5"	9	纪律严明, 行者 (树林), 兽群战术			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	6	5	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击属性和特性
野角兽王	4	6	5	2	5	原始狂怒, 金属护甲, 野角

选项:

可选择 特殊物品

狩猎呼唤 (将军限定)

盾牌

投掷武器 (4+)

仅限一项:

成对武器

骑枪

大型武器

戟

野兽斧

分数

至多 200

20

5

5

10

5

10

10

35

领导选项:

将军

坐骑选项 (必须选择一项):

轻型部队

轻型部队和伏击 (桌边) [AP] (将军限定)

掠夺战车

剃刀刺兽战车†

分数

免费

分数

免费

5

105

180



野角首领 Wildhorn Chieftain 60 分

单一模型

稀有度: 常见 高度: 1
底盘: 25x25mm



单位选择标记[AP]升级, 则额外计入伏击捕食者

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	5"	8	行者 (树林), 兽群战术			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	5	5	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
野角首领	3	5	4	1	4	原始狂怒, 金属护甲, 野角
选项:	分数			选项:	分数	
必须选择 (仅限一项):				仅限一项:		
队长和附属	免费			成对武器	5	
独狼	25			骑枪	5	
将军	25			大型武器	5	
军旗手	75			戟	5	
魔法物品	至多 100			野兽斧	20	
狩猎呼唤 (将军限定)	15			坐骑选项 (必须选择一项):	分数	
强力图腾背负者	75			轻型部队*	免费	
盾牌	5			轻型部队和伏击 (桌边) [AP] *	5	
投掷武器 (4+)	5			掠夺战车	115	
				*独狼不能选择		



末日巨牛 Minotaur Warlord 450 分

单一模型

至多 700 分 高度: 3
稀有度: 稀有 底盘: 40x40mm

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	6"	9	行者 (树林), 狂暴, 无畏, 轻型部队			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	5	5	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
末日公牛	5	6	6	3	5	原始狂怒, 撞击 (D3), 专注, 金属护甲, 牛头怪
选项:	分数			选项:	分数	
魔法物品	至多 200			将军	免费	
盾牌	10					
仅限一项:						
成对武器	45					
大型武器	10					
野兽斧	25					



嘶叫预言萨满 Soothsayer 270 分

单一模型

稀有度: 罕见 高度: 1
底盘: 25x25mm



单位选择标记[AP]升级, 则额外计入伏击捕食者

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则		
	5"	8	行者 (树林), 兽群战术, 血祭		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	4	5	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
嘶叫预言萨满	1	4	3	0	3 原始狂怒, 野角
魔法选项: 必须从以下系别选择法术 (选择一项):			选项: 将军 分数 免费		
德鲁伊系	萨满系	招魂系	必须选择 (仅限一项):		
			魔法专家	魔法大师	魔法物品
					如果是魔法大师
					成对武器
					坐骑选项 (必须选择一项):
					轻型部队
					轻型部队和伏击 (桌边) [AP]
					掠夺战车
					分数
					免费
					150
					至多 100
					至多 200
					5
					分数
					免费
					5
					30

血祭 Blood Offering: 通用规则.

如果单位里有至少一个人物具有此规则, 则可以重骰失败的恐慌测试, 代价是单位内一个有此规则的人物受到一点不允许任何保护的伤。



巨角公牛 Minotaur Chieftain 160 分

单一模型

稀有度: 稀有 高度: 3
底盘: 40x40mm

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则		
	6"	8	行者 (树林), 狂暴, 无畏, 轻型部队, 任性		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	4	5	2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
巨角公牛	4	5	5	2	4 原始狂怒, 撞击 (D3), 专注, 金属护甲, 牛头怪
选项:			分数	选项:	分数
魔法物品			至多 100	必须选择 (仅限一项):	
强力图腾背负者			75	队长和附属	免费
盾牌			10	独狼	30
仅限一项:				将军	30
成对武器			10	军旗手	80
大型武器			20		
野兽斧			20		



人马兽首领 Centaur Chieftain 160 分

单一模型

稀有度: 常见 高度: 2
底盘: 25x50mm



单位选择标记[AP]升级, 则额外计入伏击捕食者

全局	Cha/Mob		Cou	模型规则		
	8"		8	行者 (树林), 酒鬼, 酒壶, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	5	5	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
人马兽首领	4	5	5	2	4	原始狂怒, 半人马, 金属护甲
选项:	分数			选项:	分数	
魔法物品	至多 100			仅限一项:		
伏击(桌边) (无坐骑限定) [AP]	10			队长和附属	免费	
强力图腾背负者	75			独狼	25	
盾牌	5			将军	25	
投掷武器 (4+)	5			军旗手	75	
仅限一项:						
成对武器	15					
骑枪	15					
大型武器	15					
野兽斧	15					

人物坐骑



掠夺战车 Raiding Chariot

稀有度：常见

高度 4

底盘 50×100 mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	7"	4"	C	战车, 孤傲 (掠夺战车), 轻型部队, 行者 (树林), 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	C	C	C+2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
獠牙兽 (2)	1	3	4	1	2	毁灭冲锋 (+1Str, +1Ap), 坐骑
车体			5	2		撞击 (D6), 构装体



剃刀兽战车 Razortusk Chariot

稀有度：常见

高度 4

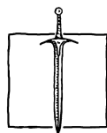
底盘 50×100 mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	7"	4"	C	战车, 独狼, 猎角, 轻型部队, 行者 (树林), 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	C	5	C+1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
剃刀兽	4	3	5	2	2	毁灭冲锋 (+1Str, +1Ap), 坐骑
车体			5	2		撞击 (D6+1), 构装体

猎角 Hunting Horn: 通用规则.

在一个或多个具有猎角规则模型 6" 内的所有友方单位获得+1"冲锋距离。

核心 (至少 20%)



野角兽群 Wildhorn Herd

150 分+9 分/模型

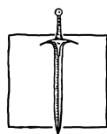
15-50 模型

稀有度: 普通 高度: 1
底盘: 25x25mm



单位选择标记[AP]升级, 则额外计入伏击捕食者

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	5"	7	行者 (树林), 兽群战术			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	4	0		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
野角兽	1	4	3	0	3	原始狂怒, 野角
选项:			分数	指挥组选项:	分数	
伏击(桌边) (至多 30 模型/单位, 至多 2 单位/军队) [AP]*			30	乐手	10	
必须选择 (仅限一项):				图腾背负者	25	
成对武器			免费	旗手	10	
盾牌			免费	- 可选择一面旗帜附魔		
投掷武器(5+)			1 / 模型			
成对武器和投掷武器 (5+)			2 / 模型			



劣角兽群 Mongrel Herd

185 分+7 分/模型

25-50*模型

稀有度: 普通 高度: 1
底盘: 20x20mm



单位选择标记[AP]升级, 则额外计入伏击捕食者

*标记[AP]升级的单位规模改为 20-40 模型

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	5"	6	行者 (树林), 兽群战术			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	3	3	0	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
劣角兽	1	3	3	0	3	原始狂怒, 野角
选项:			分数	指挥组选项:	分数	
伏击(桌边) (至多 2 单位/军队) [AP]*			免费	乐手	10	
长矛			1/模型	旗手	10	
				- 可选择一面旗帜附魔		



劣角兽突袭者 Mongrel Raiders

120 分+5 分/模型

10-20 模型

稀有度: 常见 高度: 1
底盘: 20x20mm



单位选择标记[AP]升级, 则额外计入伏击捕食者

全局	Cha/Mon	Cou	模型规则		
	5"	6	行者 (树林), 兽群战术, 散阵, 轻型部队, 难以瞄准 (1), 侦察兵		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
劣角兽突袭者	1	3	3	0	3 原始狂怒, 弓 (4+), 成对武器, 野角

选项:

可选择伏击(8", 桌边)[AP]

可为下列升级选一个模型:

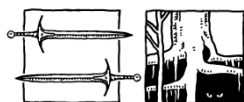
乐手

分数

免费

10

特殊 (无限制)



战葵 Feral Hounds

100 分+8 分/模型

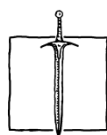
5-7*模型

稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 25x50mm

单位可以选择额外类型（除非特别说明，单位栏目中的所有部分保持不变）。



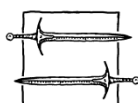
战葵 Feral Hounds

130 分+10 分/模型

8-15 模型

单位还额外计入伏击捕食者

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则		
	8"	5	无足轻重, 伏击(桌边), 先锋, 行者(树林), 兽群战术, 任性, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
战葵	2	3	3	1	3 野兽



大角兽群 Longhorn Herd

150 分+16 分/模型

10-30 模型

稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 25mm

 单位选择标记[AP]升级, 则额外计入伏击捕食者

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则		
	5"	8	行者(树林), 兽群战术, 保镖(野角兽王, 野角首领)		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	4	4	2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
大角兽	1	4	4	1	3 原始狂怒, 金属护甲, 野角

选项:

伏击(桌边)(至多 25 模型/单位,

至多 2 单位/军队) [AP]

必须选择(仅限一项):

戟

大型武器

分数

1 / 模型

免费

1 / 模型

选项:

可为下列每一项升级各选一个模型:

乐手

- 可升级为图腾背负者

旗手

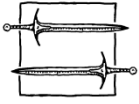
- 可选择一面旗帜附魔

分数

10

25

10



牛头怪 Minotaurs

200 分+55 分/模型

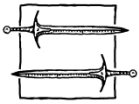
3-10 模型

稀有度: 常见

高度: 3

底盘: 40x40mm

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则		
	6"	7	狂暴, 行者 (树林), 无畏, 任性		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	4	1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
牛头怪	3	4	5	2	3 撞击 (1), 原始狂怒, 专注, 轻甲, 牛头人
选项:	可选择 (仅限一项):		分数	选项:	分数
	盾牌		5 / 模型	乐手	10
	大型武器		8 / 模型	- 可升级为图腾背负者	25
	成对武器		4 / 模型	旗手	10
				- 可选择一面旗帜附魔	



人马兽 Centaurs


160 分+20 分/模型

5-15 模型

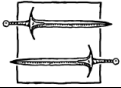
稀有度: 常见

高度: 2

底盘: 25x50mm

 单位选择标记[AP]升级, 则额外计入伏击捕食者

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则		
	8"	7	行者 (树林), 酒鬼, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	4	4	1	盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
人马兽	2	4	4	1	3 原始狂怒, 半人马, 轻甲
选项:	可选择 伏击(桌边) (至多 12 模型/单位) [AP]		分数	选项:	分数
	投掷武器 (5+)		2 / 模型	乐手	10
	仅限一项:		4 / 模型	- 可升级为图腾背负者	25
	成对武器		4 / 模型	旗手	10
	轻骑枪		2 / 模型	- 可选择一面旗帜附魔	
	大型武器		2 / 模型		



掠夺战车 Raiding Chariot

120 分+100 分/模型

1-3 模型

稀有度: 常见

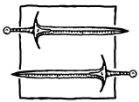
高度: 4

底盘: 50x100mm



一个单位包含 3 辆掠夺战车则改为计入核心

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	4"	8	孤傲 (掠夺战车), 快速移动, 轻型部队, 行者 (树林)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	4	4	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
大角兽乘员(2)	1	4	4	1	3	轻骑枪, 大型武器, 原始狂怒, 金属护甲, 野角
獠牙兽 (2)	1	3	4	1	2	毁灭冲锋 (+1Str, +1AP), 坐骑
车体			5	2		撞击 (D6), 构装体



剃刀兽群 Razortusk Herd

175 分+50 分/模型

3-10 模型

稀有度: 常见

高度: 3

底盘: 50x50mm

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	7"	7	行者 (树林), 快速移动, 任性			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	3	5	0		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
剃刀兽群	4	3	5	2	2	毁灭冲锋 (+1 力量, +1 AP), 野兽



剃刀刺兽战车 Razortusk Chariot 230 分

单一模型

稀有度: 常见

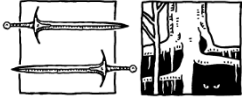
高度: 4

底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	4"	8	独狼, 快速移动, 轻型部队, 行者 (树林), 猎角		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	4	5	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
大角兽乘员(2)	1	4	4	1	3	轻骑枪, 大型武器, 原始狂怒, 金属护甲, 野角
剃刀兽	4	3	5	2	2	毁灭冲锋 (+1 力量, +1 AP), 坐骑
车体			5	2		撞击 (D6+1), 构装体

猎角 Hunting Horn: 通用规则.

在一个或多个具有猎角规则模型 6" 内的所有友方单位获得+1"冲锋速度。



荆棘兽 Briar Beast 120 分

单一模型

稀有度: 常见 高度: 3
底盘: 40x40mm

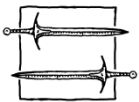
全局	Cha/Mob	Cou	模型规则		
	3D6	7	伏击 (田地, 森林, 水域), 行者 (树林), 随机移动 (3D6), 坚毅, 无畏, 沉睡者 , 不稳定, 任性		

防御	HP	Def	Res	Arm
	5	3	5	0

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
荆棘兽	D6+1	3	5	2	2 野兽

沉睡者 Sleeper: 通用规则.

在游戏回合 1, 控制玩家可以决定荆棘兽是伏击成功或失败, 不需掷骰。



石像鬼 Gargoyles

155 分+11 分/模型

5-10 模型

稀有度: 罕见 高度: 1
底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则		
	9"	7	行者 (树林), 飞行, 轻型部队, 侦察兵, 快速移动, 散兵, 难以瞄准 (1)		

防御	HP	Def	Res	Arm
	1	3	4	0

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
石像鬼	2	3	4	1	4 毁灭冲锋 (干扰), 原始狂怒, 野兽

荒野恐怖(至多 40%)



独眼巨人 Cyclops 340 分

单一模型

稀有度: 罕见

高度: 5

底盘: 50x100mm

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	7"	8	行者 (树林), 无畏, 惊骇, 独狼			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	6	2	5	0	魔盾 (5+), 魔法抗性 (3)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
独眼巨人	5	2	6	3	3	神圣攻击, 投掷攻击 , 快速射击, 践踏攻击 (D6), <i>独眼巨人</i>

投掷攻击 Hurl Attack: 射击武器.

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
投掷攻击	4+	24"	1	7	3	范围攻击 (2X2), 炮兵武器, 神圣攻击, 直接伤害 (多重伤害 (2))



古尔兽 Gortach 420 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"	9	行者 (树林), 狂暴, 无畏, 独狼, 惊骇, 任性			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	6	3	7	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
古尔兽	6	4	6	3	3	原始狂怒, 撞击 (D3), 致命打击, 专注, 吞噬血肉 , 践踏攻击 (D6), <i>牛头怪</i>

吞噬血肉 Strength from Flesh: 攻击属性.

标准近战攻击造伤骰结果为 '6' 获得**多重伤害 (D3)**。如果至少一次这样的攻击造成了生命值损伤, 在主动性阶段结束时**恢复**一点生命值 (除非模型已经被作为伤亡移除)。



疯语兽 Jabberwock 270 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		
	8"	8	行者 (树林), 飞行 (8", 16"), 无畏, 轻型部队, 梦境低语 , 独狼, 惊骇, 快速移动, 任性		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	4	5	3	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
疯语兽	4	4	5	2	2 毒性攻击, 吐息攻击 (力量 3, AP 2), 践踏攻击 (D6), <i>野兽</i>

梦境低语 Aura of Madness: 通用规则.

在一个或多个具有梦境低语的模型 6" 内的敌方单位受到 -1 领导力。



野兽巨人 Beast Giant 270 分

单一模型

稀有度: 罕见 高度: 5
底盘: 50x75mm

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则		
	7"	8	巨人知道了, 巨人这就干, 独狼, 轻型部队, 惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	8	3	5	1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
野兽巨人	5	3	5	2	3 愤怒, 践踏攻击 (D6), <i>巨人</i> , <i>轻型护甲</i>

巨人知道了, 巨人这就干: 通用规则.

模型获得**酒鬼**和**行者 (树林)**规则.

在友方行动阶段结束时, 如果模型在任意阶段开始时底盘接触树林, 则可以丢弃它当前武器 (如果有), 获得**拔起大树**。

选项:

可成为**大表哥**

可选择武器 (仅限一项):

巨人大棒

拔起大树

大酒桶

分数

25

25

免费

25

巨人大棒 Giant Club: 普通攻击武器.

武器的攻击获得+1 力量+1AP.

大表哥: 通用规则

模型获得+1 生命值, 底盘变为 75X100mm。模型获得**取大掷骰 (践踏攻击次数)**。

拔起大树 Uprooted Tree: 普通攻击武器.

该武器攻击获得自动命中, **总是**力量 5, AP0.

大酒桶 Beer Barrel: 射击武器.

持有者获得**酒壶**。

每场游戏可以使用一次, 这个武器可以作为射击武器使用, 属性如下:

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
大酒桶	2+	8"	1	4	0	精准, 范围攻击 (3X3), 行军和射击, 快速射击

当作为射击武器使用后, 模型失去酒壶规则。