

第九纪元 中古战争



高等精灵

种族规则（核心规则）

第三版，正式版 2 2025 4 2

军队模型规则

荣耀

特殊物品

速查表

人物

人物坐骑

核心

特殊

女王之弓

海军军械

上古盟军



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

龙甲 Dragonforged Armour

高度 1-4 限定

穿戴者获得**抵抗**（火焰攻击）和**魔盾 (6+)**。

雄狮披风 Lion's Fur

如果模型不具有**坐骑**，则获得+1 护甲，对抗射击攻击时增强为+2 护甲。

魔法技艺大师 (X) Master of Spellcrafting (X)

法师施放的已学法术施法值减少 1，施法值最少减到 6。

统御意志 Meeting of Minds

模型获得**抵抗**（火焰攻击）。

稀世英豪 Valiant

包含稀世英豪的单位自动通过**惊骇**造成的恐慌测试。

攻击属性

瘴气: - 近战，射击。

仅在使用长弓和成对武器时生效。

当单位受到由**瘴气**攻击造成的一点或更多伤害时（掷任何保护前），单位所有模型受到-1 命中（射击攻击和普通攻击都受影响），持续时间：一回合。

月光箭: 射击。

仅在使用无武器附魔的长弓时生效。

攻击获得**魔法攻击**和**火焰攻击**，且力量设定为 4。

誓言之剑 Sword Sworn-近战

大型武器的近战攻击无视**干扰**和**格挡**。

荣耀

精灵王子和精灵指挥官荣耀



高塔大师 Master of Canreig Tower 150 分

稀有。不具有 *坐骑* 模型或骑乘巨鹰、精灵马模型限定。模型不能选择长弓。

模型获得 **万变之法 (3)**，**魔法技艺大师**。

模型可选以下派系：*金属系*、*位面系*、*德鲁伊系*、*萨满系*、*招魂系*和*巫术*。



女王冠军 Queen's Companion 15 分

稀有。携带长弓不具有 *坐骑* 的模型限定。

模型的长弓射数设定为 3，模型所在单位获得**精准**。

必须选择 (仅限一项):

月光箭	10
侦察兵，瘴气，孤傲（影子战士）	免费



高阶烈焰守卫 High Warden of the Flame 80 分

稀有。携带载不具有 *坐骑* 的模型限定。

模型获得**魔盾 (4+)**，**无畏**，**坚毅**。

剑术宗师 Grandmaster of the sword 20 分

稀有。携带大型武器不具有 *坐骑* 的模型限定。

模型获得**首轮攻击 (+1Def, +10ff)**，**致命打击**，**誓言之剑**。



女王骑士 Queen's Cavalier 25 分

稀有。携带骑枪并骑乘精灵马，帝王龙，或远古龙限定。

模型部分获得**首轮攻击 (+1 攻击次数, +10ff)**并且模型所在单位可以重投失败的冲锋距离。

如果模型为高度 5，则帝王龙和远古龙的上古盟友 (2) 替换成上古盟友 (1)，并把凤凰设为上古盟友 (2)。



舰队指挥 Fleet Officer 25 分

稀有。不具有 *坐骑* 模型或骑乘巨鹰、狮鹫或裂空战车限定。

模型部分获得**坚决 (+1)**，**行者 (水域)**且模型部分获得**闪电攻击**，如果使用长弓，还获得**坚守射击**。

除非模型在动摇中，所有在该模型 12" 范围内包含 *精灵* 的单位进行恐慌测试时获得**取小掷骰**。



皇家猎手 Royal Huntsman 25 分

稀有。不具有 *坐骑* 模型或骑乘白狮战车限定。

模型**必须**选择大型武器，且不能携带盾牌。获得**雄狮披风**和**稀世英豪**，且模型部分获得**多重伤害 (2, 对高度 4-5)**。

法师荣耀



魔法学者 Asfad Scholar 60 分

非凡。魔法大师限定。

模型获得**传导 (1)**。法师的已学法术射程增加 6"。光环法术射程仅增加 3"。类型为施法者的法术不受影响。



炽热之心 Order of the Fiery Heart 20 分

不具有 *坐骑* 模型，骑乘精灵马或骑乘帝王龙限定。

模型获得**火焰攻击**，**金属护甲**且模型部分的护甲值设定为 2。

模型可选派系替换为金属系和火焰系。当选择与持有者模型接战的单位作为目标时，无视已学法术的“飞弹”及“伤害”类型。

特殊物品

武器附魔

黎明之矛 Sliver of the Blazing Dawn (100 分)

长矛附魔。

+1 力量, +2 AP。此武器每个成功的命中改为造成两次命中。

闪耀新星 Nova Flare (95 分)

骑枪附魔。

致命打击, 毁灭冲锋 (+1 攻击次数) 和神圣攻击。

一次性使用。可在选择装备和能力时激活, 使用者在判断毁灭冲锋是否生效时视为冲锋。

卡德隆的心木 Cadaron's Heartwood (75 分)

长弓附魔。

射数 3, 力量同使用者 +1, AP 同使用者 +1。

元素之刃 Elemental Blade (60 分)

大型武器或戟附魔

+1 攻击次数, +1 力量。在选择装备和能力时, 可以选择获得**火焰攻击**或**闪电攻击**, 效果持续至该轮近战结束。

护甲附魔

星铁合金 Starmetal Alloy (80 分)

高度 5 或骑乘狮鹫模型不能选择

+1 护甲, 对不具有**坐骑**的模型改为+2 护甲。持有者被造伤结果**绝不会**好于 3+。

闪烁长袍 Gleaming Robe (60 分)

法师模型不具有**坐骑**、骑乘精灵马、骑乘巨鹰限定

魔盾 (3+), 护甲值设定为 1 且**绝不能**再增强。如果穿戴者法术失误且掷到**巫火**, 持有者和其所单位受到的命中数量减半 (向上取整)。

德拉科的保护 Protection of Dorac (50 分)

不具有**坐骑**的**金属护甲**模型限定。

+3 护甲 和 +3 Def 和**附属**。护甲**绝不能**好于 5。

恶魔灾祸 Daemon's Bane(20 分)-

高度 1-4 限定

对抗**魔法攻击**时+2 护甲。

魔法奇物

保护王冠 Diadem of Protection (80 分)

高度 1-4 限定

魔盾 (+2, 至多 4+)。

女神之书 Book of Meladys (60 分)

每个魔法阶段, 持有者第一次使用 2 或 3 个骰子施放已学法术失败时, 可以重投全部魔法骰。

紫水晶球 Amethyst Crystal (60 分)

法师限定。

除非**动摇**: 持有者军队的破法骰结果获得+1 修正。如果敌方法术的目标在持有者 18"内, 则此修正增加到+2。

旗帜附魔

龙马战旗 War Banner of Ryma (60 分)

至多 2/军队

装备一个或多个此旗帜的单位获得+1 冲锋距离。此外, 单位中所有普通模型的**精灵**模型部分获得**毁灭冲锋 (+1 力量)**。

导航员之旗 Navigator's Banner (50 分)

持有者单位获得**首轮攻击 (魔盾 5+)**

静止旗 Banner of Becalming (40 分)

核心单位不能选择

在每个对手魔法阶段, 魔法过载后, 对手必须丢弃一颗魔法骰。

药水与卷轴

珍珠王座卷轴 Scroll of the Pearl Throne (30 分)

选择一个与持有者底盘接触敌方单位内的魔法物品, 该魔法物品被无视。

如果是武器或盾牌附魔, 则武器或盾牌的基础效果仍然可以使用。

共享魔法物品

武器附魔

诡异铭文 Eldritch Inscriptions
神速迅捷 Supernatural Dexterity

30 分
30 分

旗帜附魔

失真徽记 Distortion Emblem

50 分

护甲附魔

幽冥护卫 Ghostly Guard

30 分

魔法奇物

思维精华 Essence of a Free Mind

10 分

黑曜石 Obsidian Rock

25 分

战斗法杖 Rod of Battle

25 分

盾牌附魔

晨昏铸造 Dusk Forged

55 分

防护法印 Sigil of Protection

15 分

药水和卷轴

力量卷轴 Scroll of Power

20 分

种族法术

施法值 类型 持续时间 效果

H 女神恩赐 Favour of Meladys

10+ 施法者 一回合

获得 2 颗保护印记，当法术持续时间结束时该印记移除。

当施法者 18" 内的友方单位受到伤害时，在护甲保护后，特殊保护前，你可以丢弃 1 颗保护印记来无视一点伤害并遵守以下规则：

- 高度 1 普通模型每花费一点印记抵消同时发生的 2 点伤害。
- 人物模型及高度为 4-5 的模型，每阶段只能通过此效果抵消 1 点伤害。
- 如果攻击造成的伤害具有**多重伤害**攻击属性，则改为将减少 1 点伤害。

军队结构

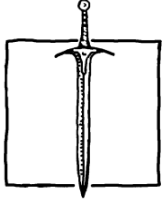


人物

至多 40%



标记 “人物”的单位计入此分类。

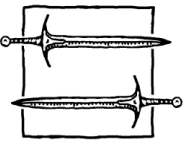


核心

至少 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。



女王之弓

每 750 分（向上取整）10 点

装备下列武器的模型部分计入此限制：

- 弓，长弓，比率 1:1
- 卡德隆的心木，女王冠军，比率 1:5（一个模型部分视为 5 点）

例如，4000 分军表限制 60 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。如一个模型选择长弓和女王冠军荣耀，视为比率 1:5。



海军军械

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：

- 精灵弩炮，收割者，比率 1:1

例如，4000 分军表限制 3 个模型部分装备上述武器。



上古盟军 (X)

每 1500 分（向上取整）1 点



标记 “上古盟军”的单位计入此分类。

军队中所有模型上古盟军括号内数值的总和，受限于每 1500 分（向上取整）1 点。

例如，4000 分军表限制上古盟军 (3)。

人物 (至多 40%)



精灵王子 High Prince 210 分

单一模型

至多 600 分*

稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 20x20mm

当选择 † 的选项时分数上限改为 700 分/单位

当选择 ‡ 的选项时分数上限改为 800 分/单位

当选择 人 的选项时分数上限改为 900 分/单位

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	10	纪律严明		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	8	3	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
精灵王子	4	8	4	1	8 精灵, 金属护甲	
<i>选项:</i>				<i>分数</i>	<i>选项:</i>	<i>分数</i>
可选择特殊物品				至多 200	将军	免费
可选择一项荣耀				无分数限制	必须选择(仅限一项):	
可选择以下任意:					轻型部队	免费
盾牌				5	精灵马	35
龙甲				20	巡狩战车	35
可选择长弓 (0+)				5	巨鹰	150
仅限一项:					白狮战车 (皇家猎手限定) †	130
成对武器				5	裂空战车 (舰队指挥限定) †	210
轻骑枪				5	狮鹫 †	270
戟				10	帝王龙 ‡	400
大型武器和精灵技艺				15	远古龙 人	520
骑枪				15		
长矛				15		



精灵指挥官 Commander 80 分

单一模型

高度: 1
稀有度: 常见 底盘: 20x20mm

当选择 ‡ 的选项时分数上限改为 800 分/单位

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	9	纪律严明		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	7	3	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
精灵指挥官	3	7	4	1	7 精灵, 金属护甲	
<i>选项:</i>	<i>分数</i>			<i>选项:</i>		<i>分数</i>
可选择特殊物品	至多 100			必须 选择一项:		
可选择一项荣耀	无分数限制			独狼		20
可选择以下任意:				军旗手		70
盾牌	5			将军		20
龙甲	20			队长和附属		免费
可选择长弓 (1+)	5			可选择坐骑(仅限一项):		
仅限一项:				轻型部队*		免费
戟	5			精灵马*		25
成对武器	5			巡狩战车		60
长矛	5			巨鹰		140
轻骑枪	5			白狮战车 (皇家猎手限定) †		150
大型武器和精灵技艺	10			狮鹫 †		240
骑枪	10			裂空战车 (舰队指挥限定) †		240
				帝王龙 (女王骑士限定) †‡		400

*独狼模型不能选择

†队长不能选择



法师 Mage 290 分

单一模型

至多 700 分
稀有度：常见

高度: 1
底盘: 20x20mm

当选择带*的选项时分数上限设定为 900 分

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则
	5"	5"	9	纪律严明，魔法技艺大师

防御	HP	Def	Res	Arm
	3	5	3	0

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
法师	1	5	3	0	5 精灵

魔法选项:

必须选择一项

魔法专家

魔法大师

从下列派系选择法术 (选择一项):



火焰系



预言系



位面系

选项:

可选择特殊物品

如果是魔法大师

可选择一项荣耀

炽焰之心限定:

成对武器

盾牌

龙甲

分数

至多 100

至多 200

无分数限制

5

5

10

选项:

将军

可选择坐骑(仅限一项):

轻型部队 (步行限定)

精灵马

巡狩战车

巨鹰

狮鹫(魔法大师限定)

帝王龙(魔法大师或炽焰之心限定)*

分数

免费

免费

10

10

50

100

380

人物坐骑



精灵马 Elven Horse

稀有度: 普通 高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	9"	9"	C	快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	C	C	C	C+2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
精灵马	1	3	3	0	4 坐骑



巨鹰 Giant Eagle

稀有度: 稀有 高度: 3
底盘: 50x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	9"	9"	C	飞行, 轻型部队, 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	C	4	C+1 难以瞄准 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
巨鹰	3	5	5	1	4 坐骑, 野兽



狮鹫 Griffon

稀有度: 稀有 高度: 4
底盘: 50x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	8"	C	上古盟军 (1), 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
狮鹫	4	5	5	3	5 首轮攻击 (+1 攻击次数, 憎恨), 践踏 (1), 坐骑, 野兽



巡狩战车 Reaver Chariot

稀有度：罕见

高度：4
底盘：50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	9"	7"	C	孤傲（巡狩战车），诈败，快速移动，轻型部队	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	C	4	C+2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
精灵马 (2)	1	3	3	0	4 坐骑
战车			5	2	撞击（D6），构装体



白狮战车 Lion Chariot

稀有度：罕见

高度：4
底盘：50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	4"	C	独狼，轻型部队，快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	C	4	C+2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
白狮 (2)	2	5	5	2	4 坐骑，野兽
战车			5	2	撞击（D6+1），构装体



裂空战车 Sky Sloop

稀有度：稀有

高度：4
底盘：50x100mm

此模型同时计入特殊位中裂空战车的数量上限。

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	9"	5"	C	独狼，飞行，轻型部队，快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	C	4	C+1	难以瞄准（1）
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
巨鹰	3	4	5	1	4 坐骑，野兽
战车			5	2	撞击（D6），构装体

骑乘裂空战车的人物模型获得：

收割者 Sky Reaper: 射击武器。

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
收割者	1+	24"	4	5	3	快速射击



帝王龙 Regal Dragon

稀有度: 稀有 高度: 5
底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	7"	C	上古盟军 (2), 独狼, 飞行, 快速移动, 统御意志, 惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	7	5	6	4		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
龙	6	5	6	3	3	吐息攻击 (力量 4, AP1, 火焰攻击), 践踏 (D6), 坐骑, 野兽

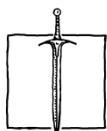


远古龙 Ancient Dragon

稀有度: 非凡 高度: 5
底盘: 100x150mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	7"	C	上古盟军 (2), 独狼, 飞行, 快速移动, 统御意志, 惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	8	6	6	4		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
远古龙	6	6	7	4	3	吐息攻击 (力量 4, AP1, 火焰攻击), 践踏 (D6), 坐骑, 野兽

核心 (至少 25%)



长矛兵 Citizen Spears

250 分+12 分/模型

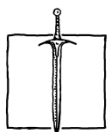
20-40 模型

稀有度: 普通

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	8	纪律严明		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	5	3	1	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
长矛兵	1	5	3	0	5	额外排面攻击, 长矛, 精灵, 轻甲
	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					



银塔骑兵 Highborn Lancers

210 分+26 分/模型

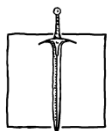
5-15 模型

稀有度: 常见

高度: 2

底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	9"	9"	8	纪律严明, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	5	3	4	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
银塔骑兵	1	5	3	0	5	骑枪, 精灵, 金属护甲
精灵马	1	3	3	0	4	坐骑
	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					



弓箭手 Citizen Archers

200 分+12 分/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		
	5"	5"	8	纪律严明		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	5	3	1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
弓箭手	1	5	3	0	5	长弓 (3+), 精灵, 轻甲
				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		



海护卫 Sea Guard

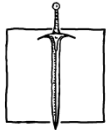
270 分+18 分/模型

15-30 模型

稀有度: 普通 高度: 1
底盘: 20x20mm

此单位同时计入核心和女王之弓。

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	8	纪律严明, 行者 (水域)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	5	3	1	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
海护卫	1	5	3	0	5	长矛, 弓 (3+), 坚守射击, 坚决 (1) 精灵, 轻甲
				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		



艾里昂掠夺者 Elein Reavers

180 分+14 分/模型

5-10 模型

稀有度: 常见 高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	9"	9"	8	纪律严明, 诈败, 轻型部队, 先锋, 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	5	3	2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
艾里昂掠夺者	1	5	3	0	5 轻骑枪, 精灵, 轻甲
精灵马	1	3	3	0	4 坐骑

选项:

可选择弓 (3+)

可为下列每一项升级各选一个模型:

乐手

旗手

- 可选择一面旗帜附魔

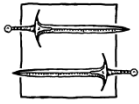
分数

1 / 模型

10

10

特殊 (无限制)



剑圣 Sword Masters

200 分+22 分/模型

10-25 模型

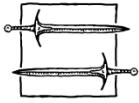
高度: 1
稀有度: 常见 底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	8	纪律严明		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	6	3	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
剑圣	2	6	3	1	6	大型武器, 首轮攻击 (+1Def, +1Off), 誓言之剑, 精灵技艺, 精灵, 金属护甲,

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	



白狮警卫 Lion Guard

200 分+20 分/模型

10-25 模型

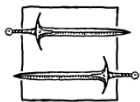
高度: 1
稀有度: 常见 底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	9	纪律严明, 保镖 (将军), 行者 (树林), 稀世英豪,		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	6	3	2	雄狮披风	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
白狮警卫	1	6	4	1	6	大型武器, 精灵技艺, 多重伤害 (2, 对高度 4-5), 精灵, 金属护甲,

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	



烈焰守卫 Flame Wardens

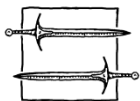
240 分+22 分/模型

10-25 模型

高度: 1
稀有度: 常见 底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	9	纪律严明, 无畏		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	6	3	2	魔盾 (4+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
烈焰守卫	1	6	4	1	6	戟, 精灵, 金属护甲

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	



龙马骑兵 Knights of Ryma

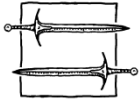
300 分+40 分/模型

5-10 模型

高度: 2
稀有度: 常见 底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	9"	9"	9	纪律严明, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	6	3	4	龙甲, 盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
龙马骑兵	1	6	4	1	6	毁灭冲锋 (+1 攻击次数, +10ff), 骑枪, 精灵, 金属护甲
精灵马	1	3	3	0	4	坐骑

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	



巡狩战车 Reaver Chariot

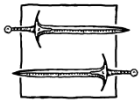
170 分+80 分/模型

2-3 模型

稀有度: 罕见

高度: 4
底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	9"	7"	8	轻型部队, 纪律严明, 快速移动, 诈败		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	5	4	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
乘员 (2)	1	5	3	0	5	轻骑枪, 长弓 (3+), 精灵, 金属护甲
精灵马 (2)	1	3	3	0	4	坐骑
战车			5	2		撞击 (D6), 构装体
选项						
可为下列每一项升级各选一个模型:						
乐手					10	
旗手					10	

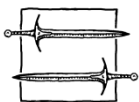


白狮战车 Lion Chariot 200 分

单一模型

稀有度: 罕见 高度: 4
底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	4"	9	纪律严明, 快速移动, 稀世英豪, 轻型部队		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	6	4	4		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
乘员 (2)	1	6	4	1	6	精灵技艺, 大型武器, 多重伤害 (2, 对高度 4-5), 金属护甲, 精灵
白狮 (2)	2	5	5	2	4	坐骑, 野兽
战车			5	2		撞击 (D6+1), 构装体



巨鹰 Giant Eagle

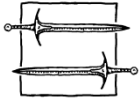
150 分+70 分/模型

1-5 模型

稀有度: 稀有

高度: 3
底盘: 50x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	9"	9"	8	飞行, 轻型部队, 快速移动, 任性		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	5	4	2	难以瞄准 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
巨鹰	3	5	5	1	4	野兽



凤凰 Phoenix 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	
	8"	8"	8	上古盟军 (1), 独狼, 飞行, 轻型部队, 涅槃 , 快速移动, 惊骇	

防御	HP	Def	Res	Arm	模型规则	
	5	5	5	0	魔盾 (4+), 抵抗 (火焰攻击)	

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	模型规则	
凤凰	4	5	5	2	4	践踏 (D6), <i>野兽</i>	

选项	分数
必须成为 (仅限一项):	
炽焰凤凰	60
霜心凤凰	免费
可选择 契约守卫	40

涅槃 Rebirth: 当模型失去最后一点生命值时, 除非是被召唤的模型, 否则控制玩家**必须**投 D6, 5+ (如果有**契约守卫**则 3+) 视为成功:

- 模型正常作为伤亡移除前, 在模型最后所在位置的**中心**放置一个标记。
- 在下一个友方玩家回合移动阶段开始时, **召唤**一只新的凤凰, 距离标记 3"以内。被召唤的模型具有与原本凤凰相同的升级, 放置后, 立刻失去 4 点生命值, 不能以任何方式防止或恢复。

如果该掷骰失败, 模型作为伤亡移除。

炽焰凤凰 Fire Phoenix: 通用规则.

凤凰模型部分获得**火焰攻击**, **魔盾 (3+, 对火焰攻击)**, 和**碾压攻击 (D6, 力量 4, AP1, 火焰攻击, 不可修正)**, 和**飞掠打击 (XD3*+1, 力量 4, AP1, 火焰攻击)**。

*"X"为飞掠打击目标单位的排数。

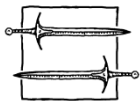
霜心凤凰 Frost Phoenix: 通用规则.

模型获得**折磨 (-2 防御技巧, -2 进攻技巧和-2 敏捷)**, **无畏**, **魔法攻击**和**超自然**。

契约守卫 Warden's Bond:

模型获得+1 领导力, **纪律严明**且**涅槃**骰 3+成功而不是 5+。凤凰模型部分获得**坐骑**。模型获得额外模型部分:

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	模型规则
契约守卫	1	6	4	1	6	戟, <i>精灵</i>



炽焰新血 Initiate of the Fiery Heart 400 分

单一模型

稀有度: 稀有

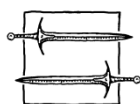
高度:4

底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	7"	9	上古盟军 (1), 独狼, 飞行, 轻型部队, 纪律严明, 魔法技艺大师, 快速移动, 秘会法师 (2)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	5	5	4		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
龙法师	1	5	3	0	5	火焰攻击, 精灵
幼龙	4	5	5	2	3	吐息攻击 (力量 4, AP1, 火焰攻击), 火焰攻击, 践踏 (D3), 坐骑, 野兽

从下列法术中选择 2 个

- 火焰剑 (火焰系)
- 炽热青铜 (炼金系)
- 熔岩流 (火焰系)
- 活体金属 (炼金系)



海卫弩炮 Sea Guard Reaper 220 分

单一模型

稀有度: 罕见

高度: 2

底盘: 60x60mm

*军队中每有一个人物坐骑或特殊位的裂空战车, 则最大数量上限减 1。

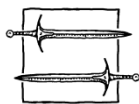
全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	0"	5"	8	纪律严明, 固定, 独狼, 行者 (水域)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	1	4	1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
操作员	2	5	3	0	5	精灵弩炮 (3+), 精灵, 轻甲

精灵弩炮 Elven Bolt Thrower: 射击武器.

此射击武器有两种发射方式:

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
精灵弩炮	3+	48"	1	3	10	范围攻击 (1x5), 直接命中 (力量 6, 多重伤害 (D3))

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
精灵弩炮	3+	48"	6	4	2	



裂空战车 Sky Sloop 230 分

单一模型

稀有度: 稀有

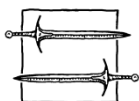
高度: 4

底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	9"	5"	8	飞行, 轻型部队, 快速移动, 纪律严明, 独狼, 行者 (水域)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	5	4	2	难以瞄准 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
乘员 (2)	1	5	3	0	5	轻骑枪, 精灵, 轻甲
战鹰	3	5	5	1	4	坐骑, 野兽
战车			5	2		收割者 (3+), 撞击 (D6), 构装体

收割者 Sky Reaper: 射击武器.

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
收割者	3+	24"	4	5	3	快速射击



女王护卫 Queen's Guard

240 分+20 分/模型

10-20 模型

稀有度: 稀有

高度: 1

0-20 模型/军队

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	9	纪律严明		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	6	3	1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
女王护卫	1	6	4	1	6	长弓 (2+), 月光箭, 长矛, 精灵, 轻甲

选项:
盾牌

分数
1 / 模型

选项:

可为下列每一项升级各选一个模型:

乐手

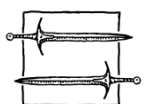
分数

10

旗手

10

- 可选择一面旗帜附魔



灰影战士 Grey Watchers

150 分+16 分/模型

5-10 模型

稀有度: 稀有 高度: 1
底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	8	纪律严明, 散阵, 轻型部队, 侦察兵, 行者 (废墟, 墙壁)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	6	3	1	难以瞄准 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
灰影战士	2	6	3	1	6	长弓 (2+), 瘴气, 成对武器, 精灵, 轻甲

选项	分数
可选择盾牌	1 / 模型
可将一个模型升级为乐手	10