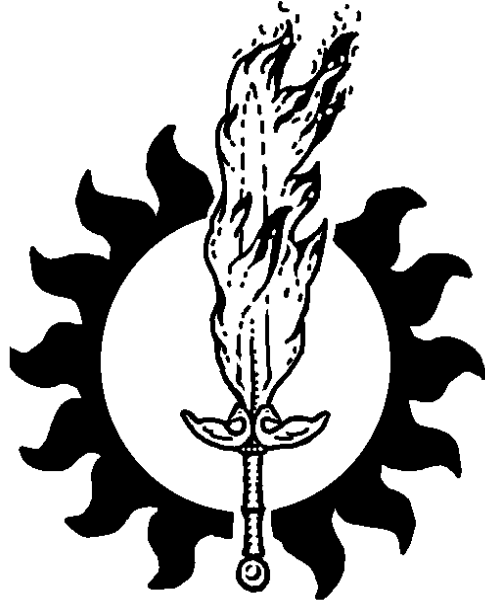


第九纪元 中古战争



铁炎帝国

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

人物

人物坐骑

核心

特殊

帝国助力

帝国军工

苏娜的狂怒

核心骑士



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

祝福

包含祝福的单位获得**首轮攻击（憎恨）**，具有**坐骑**规则的模型部分不受影响。模型可以施放下列三个充能法术，法力强度(3+)，类型：施法者，增益，持续时间：一回合。



乌勒的祝福

目标的单位获得**魔盾(5+，对近战攻击)**



苏娜的祝福

目标的单位获得**火焰攻击**，施放法术时，与此法术目标底盘接触的每个敌方单位，受到 D6 次力量 4，AP0，**火焰攻击，魔法攻击**的命中。



乌兰德的祝福

目标的单位获得**狂热**。

号令 Imperial Authority

在每个友方玩家回合开始时，每个具有**号令**规则的模型可选择下列一个号令效果，对一个单位生效。持续时间：一回合。目标单位必须：

- 是母队单位或支援单位。
- 模型自己的单位，或在号令模型**鼓舞人心**或**坚守阵地**（如果有）范围内。
- 所选目标不能已经受到一个号令效果影响。

效果：

加速前进! 目标获得+1" Cha 和+2" Mob。

士兵们，稳住! 目标获得取小掷骰（勇气测试）和纪律严明。

准备！瞄准！开火! 目标获得**精准**。

准备迎战! 目标获得**额外排面攻击**。



母队单位

单位包含一个具有此规则模型的单位称为“母队单位”。母队单位将所有支援单位视为**无足轻重**。

支援单位

单位包含一个具有此规则模型的单位称为“支援单位”。若支援单位至少有一个完整排面，则当同一场战斗中的母队单位是**沉稳**，则也视为**沉稳**，母队是**坚定**，则也视为**坚定**。

在对手的冲锋阶段，支援单位可以选择以下两个行动中的一项

1. **支援火力**：敌方单位执行冲锋移动接触一个 8” 内的友方母队单位后，支援单位可以对该单位执行一次流程外的射击攻击，使用射击攻击的一般规则，判断遮蔽和视线时无视母队单位。
2. **反冲锋**：当敌方单位完成冲锋移动后，被成功冲锋到的母队单位 8” 内的支援单位可以立刻进行反冲锋。选择一个成功冲锋该母队单位的敌方单位然后向其宣布冲锋，这次额外冲锋遵照所有冲锋规则（例如视线，正面角度，必须冲锋距离等）。判断被包围时，执行反冲锋的支援单位判断**被包围**时视为 0 完整排面，直至不再接战。

攻击属性

驭战狂怒 Trained Ferocity-近战

当与其他友方单位联合接战时，模型部分获得+1 攻击次数和**首轮攻击（憎恨）**。

武器

成对手枪 Brace of Pistols: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
成对手枪	X+	12”	2	4	2	接战时视为成对武器，，快速射击，坚守射击

长管步枪 Long Rifle: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
长管步枪	2+	36”	1	5	3	多重伤害 (2, 对高度 1-2), 笨重 (2)

连发火枪 Repeater Gun: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
连发火枪	4+	24”	3	4	2	笨重 (1)

连发手枪 Repeater Pistol: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
连发手枪	3+	12”	3	4	2	快速射击，坚守射击.

骑兵镞 Cavalry Pick: 普通攻击武器

+2AP。

魔法物品

武器附魔

帝国之光 The Light of Sonnstahl (140 分)

附魔：单手武器。

自动造伤，AP 总是 10。

猎巫锤 Hammer of Witches (65 分)

附魔：单手武器，成对武器。

折磨 (-1 传导)。确定命中数后，攻击方选择一次命中，该命中 S 和 AP 乘 2，且获得**多重伤害 (2)**。

死亡恩赐 Death Warrant (50 分)

附魔：单手武器，成对武器

+X Att, +X Str, 和+X AP, X 是和持有者在同一场近战的友方高度 1 (包括持有者单位)母队单位和支援单位数量。

护甲附魔

帝国封印 Imperial Seal (90 分)

无坐骑模型限定。

护甲设定为 6, +1 领导力, 无畏。

黑钢 Blacksteel (35 分)

高度 1-4 限定。

+1 护甲, **免疫(火焰攻击)**。如果穿戴者无坐骑, 则额外 +1 护甲。

盾牌附魔

巫火护卫 Witchfire Guard (35 分)

高度 1-4 限定。

魔盾 (4+, 对魔法攻击)。

乌兰德之盾 Shield of Volund (10 分)

免疫 (专注, 致命打击)。

魔法奇物

苏娜项链 Locket of Sunna (100 分)

无坐骑模型限定。

选择武器和装备时, 选择一个与穿戴者所在单位底盘接触的敌方人物, 从该人物中选择一个模型部分, 他受到-2 攻击次数, -2S, -2Off, -2AP。持续时间: 一轮近战。

寒冬披风 Winter Cloak (70 分)

高度 1-4 限定。

持有者获得**干扰 (1)**, **魔盾(5+)**, 以及**魔盾 (3+, 对火焰攻击)**。持有者所有的重生保护自动失败。

典范之焰 Exemplar's Flame (30 分)

法师和主教限定

持有者可以将**金属腐朽 (炼金系)**作为充能法术 (5+) 施放。

乌勒号角 Ullor's Horn (20 分)

持有者 8" 内的敌方单位无法获得冲锋时+1 敏捷和+1 战果效果。

旗帜附魔

战争学院旗 War College Banner (45 分)

母队或支援单位限定

持有者获得**号令**。

联合旗 Banner of Unity (40 分)

母队单位限定。

每当持有者单位成为号令目标, 他可以立刻对自身 8" 内的最多两个支援单位给予一次相同的号令 (免费)。

射手旗 Marksman's Pennant (10 分)

持有者所在单位获得**坚守射击**

药水和卷轴

征服卷轴 Scroll of Conquest(20 分)

骑马骑士指挥官和骑马元帅限定。

持有者 6" 内的友方单位必须重投失败的冲锋距离骰。

共享魔法物品

武器附魔

英雄之心

45 分

旗帜附魔

穿甲旗

60 分

失真徽记

25 分

护甲附魔

幽灵守卫

30 分

药水和卷轴

能量卷轴

30 分

吸收卷轴

30 分

魔法卷轴（火焰剑）

20 分

盾牌附魔

晨昏铸造

60 分

防护法印

30 分

魔法奇物

思维精华

10 分

种族法术

自由法力

选择法术时，如果帝国的法师选择种族法术，或通过其他方式获得种族法术，则必须改为选择其可选派系中的，非主动选择的一个派系，获得该派系的魔法学徒 1#法术。

军队组成

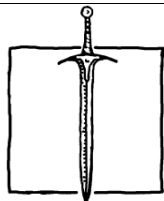


人物

至多 40%



标记 “人物” 的单位计入此分类。

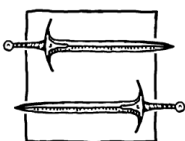


核心

至少 25%



标记 “核心” 的单位计入此分类。

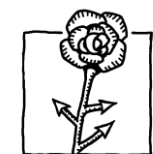


特殊

无限制



标记 “特殊” 的单位计入此分类。



核心骑士

0-4/军队



标记 “核心骑士” 的单位计入此分类。



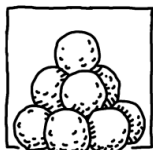
帝国助力

每 1000 分 (向上取整) 20 点

装备下列武器的模型部分计入此限制:

- 弓, 成对手枪, 弩, 火枪, 手枪, 连发手枪, 比率 1:1
- 长管步枪, 连发火枪, 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 80 个模型部分装备上述武器。



帝国军工

每 1000 分 (向上取整) 1 点

装备下列武器的模型部分计入此限制:

- 大炮, 帝国火箭, 迫击炮, 多管枪, 比率 1:1
- 蒸汽坦克, 比率 1:2 (一个装备此武器的模型部分视作 3 点)

例如, 4000 分军表限制 4 个模型部分装备上述武器。



苏娜的狂怒

至多 30%



标记 “苏娜的狂怒” 的单位计入此分类。

军表

人物 (至多 40%)



元帅 Marshal 50 分

单一模型

稀有度: 常见
高度: 1
底盘: 20x20mm

单位分数上限改为: 当选择†标记则 700 分/单位



标记 (SF) 的坐骑计入“苏娜的狂怒”。坐骑和骑手还计入“人物”。

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	4"	8	纪律严明			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	5	4	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和特性
元帅	3	5	4	1	5	人类, 金属护甲
领导选项		分数	选项:		分数	
必须选择 (仅限一项):			可选择 特殊物品		至多 100	
独狼		30	如果是将军		至多 200	
队长和附属		免费	可选择 盾牌		10	
将军, 号令和+1 领导力		45	可选择 普通攻击武器 (仅限一项):			
军旗手和号令		60	成对武器		5	
战术大师(号令模型限定)		50	大型武器		5	
帝国王子(将军限定)		65	戟		5	
			骑枪		5	
人物升级规则:			可选择 射击武器 (仅限一项):			
战术大师 Great Tactician: 通用规则.			成对手枪 (3+)		10	
该模型能每回合可以额外下达一个号令。			连发手枪(3+)		10	
			必须选择 (仅限一项):			
帝国王子 Imperial Prince: 通用规则.			轻型部队*		免费	
该模型装备着帝国之光单手武器附魔, 仅可以选择 50 分的魔法物品升级。			马*		50	
			飞马†		80	
			大型狮鹫† (SF)		140	
			指挥之龙† (SF) (帝国王子限定)		360	
			*独狼不能选择			
			†队长不能选择			



骑士指挥官 Knight Commander 180 分

单一模型

稀有度: 罕见 高度:见坐骑
底盘:见坐骑

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	见坐骑	9	首席骑士, 纪律严明			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	6	4	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和特性
骑士指挥官	4	6	4	1	6	人类, 金属护甲

首席骑士 First Knight: 通用规则.

当模型加入骑士团单位时, 单位获得下列规则:

- 无畏
- 如果该模型是将军, 单位内的普通模型还获得**母队单位**。

选项:

可选择 特殊物品

可选择 盾牌

可选择 普通攻击武器 (仅限一项):

骑枪

骑兵鎗

戟

大型武器

领导选项

可选择 成为将军

必须选择坐骑 (仅限一项)

马

幼狮鹫

分数

至多 200

免费

10

20

5

5

分数

免费

免费

25



主教 Prelate 140 分

单一模型

稀有度: 常见 高度: 1 底盘: 20x20mm



标记 (SF) 的坐骑计入“苏娜的狂怒”。坐骑和骑手还计入“人物”。

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则		
	4"	8	祝福		

防御	HP	Def	Res	Arm
	3	4	4	3

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和特性
主教	2	4	4	1	4	神圣攻击, 人类, 金属护甲

狂热者: 模型获得垂死反击, 孤傲 (疯僧), 无畏和不稳定

指挥选项:
可成为将军

选项:
可选择特殊物品
可选择盾牌
可选择普通攻击武器 (仅限一项):
成对武器
大型武器
狂热者 (无坐骑限定)
必须选择 (仅限一项):
轻型部队
马
战争祭坛 (SF)

分数
至多 200
10
5
10
免费
免费
50
240



战场法师 Battlefield Wizard 250 分

单一模型

稀有度: 常见 高度: 1 底盘: 20x20mm

单位最大分数限制: 当选择带有 † 的升级时 700 分/单位



标记 (SF) 的坐骑计入“苏娜的狂怒”。坐骑和骑手还计入“人物”。

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	4"	7				
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	3	3	0		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和特性
战场法师	1	3	3	0	3	人类
魔法选项			选项			分数
必须选择 (仅限一项):			必须选择 (仅限一项):			
魔法专家			免费	魔法专家		免费
魔法大师			150	魔法大师		150
				可选择 特殊物品		至多 100
金属系	位面系	预言系	火焰系	如果是魔法大师		至多 200
必须选择 (仅限一项):			必须选择 (仅限一项):			
轻型部队 (无坐骑限定)			马		免费	10
马			飞马			40
大型狮鹫 (SF)			奥术引擎 †			125
奥术引擎 †						150
指挥选项			分数			
可选择 成为将军			免费			



工匠 Artificer 80 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"	7	附属, 工程师 (黑火药炮兵), 工匠大师			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	3	3	1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和特性
工匠	1	3	3	0	3	人类, 轻甲

工匠大师 Master Artificer:

模型获得号令, 但仅限: **准备! 瞄准! 开火!**

另外, 判断号令规则时, 模型加入的黑衣骑士视为母队单位。

选项:

可选择 成为将军

选项:

可选择 特殊物品

可选择 射击武器 (仅限一项):

火枪 (3+)

连发手枪 (3+)

连发火枪 (4+)

长管步枪 (2+)

必须选择(仅限一项):

轻型部队

马

分数

至多 50

5

5

10

15

免费

20

分数
免费



审判官 Inquisitor 65 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"	8	无畏, 附属, 孤傲 (无审判官单位)			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	5	4	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和特性
审判官	3	5	4	1	5	致命打击, 行军和射击, 狂热, 银弹 , 人类, 金属护甲

银弹 : 模型部分使用成对手枪、弩、连发手枪进行的射击攻击获得 致命打击 和 狂热 。	<i>选项</i>	分数
	可选择 特殊物品	至多 100
	可选择 盾牌	5
	可选择 普通攻击武器:	
	成对武器	5
	大型武器	10
	戟	10
	可选择 射击武器 (仅限一项):	
	弩(2+)	5
	成对手枪 (3+)	10
	连发手枪(3+)	15
	隐藏 (无坐骑限定)	20
	必须选择 (仅限一项):	
	轻型部队	免费
	马	70

人物坐骑



马

稀有度：常见

高度:2

底盘:25x50mm

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	8"	<i>C</i>	快速移动			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	C	C	C	C+2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
马	1	3	3	0	3	坐骑



飞马

稀有度：常见

高度:3

底盘:40x40mm

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	8"	<i>C</i>	飞行, 轻型部队, 快速移动			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	C	C	4	C+1	难以瞄准 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
飞马	2	4	4	1	4	野兽, 坐骑



幼狮鹫

稀有度：罕见

高度:4

底盘:50x75mm

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	7"	<i>C</i>	快速移动			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	C	C	4	C+1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
幼狮鹫	2	4	4	2	4	驭战狂怒, 践踏攻击 (1), 野兽, 坐骑



大型狮鹫

稀有度：稀有

高度:4
底盘:50x100mm

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	8"	C	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	武器，攻击类别和属性
大型狮鹫	4	5	5	3	5	驭战狂怒，践踏攻击（D3）， <i>野兽，坐骑</i>



指挥之龙

稀有度：非凡

高度:5
底盘:50x100mm

坐骑和骑手计入人物，坐骑额外计入苏娜的狂怒

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	7"	C	独狼，飞行， 统御意志 ，快速移动，惊骇			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	7	5	6	4		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器，攻击类别和属性
指挥之龙	6	5	6	3	3	吐息攻击（S4，AP1，火焰攻击），践踏攻击（D6）， <i>野兽，坐骑</i>

统御意志 Meeting of Minds: 该模型能每回合可以额外下达一个号令。



战争祭坛

稀有度：非凡

高度:4
底盘:50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	4"	C	独狼， 圣物 ，轻型部队，坚毅，快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	C	5	4	魔盾（4+）	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器，攻击类别和属性
马(2)	1	3	3	0	3	<i>坐骑</i>
车体			5	2	撞击（D6）， <i>构装体</i>	

圣物 Holy Relic: 模型 8" 内的友方单位获得**首轮攻击 (憎恨)**，具有*坐骑*规则的模型部分不受影响
骑乘者施放**祝福**充能法术时法术射程设定为 8"，获得类型：光环。

模型可将**命运审判**（预言系）作为充能法术（3+）施放。



奥术引擎

高度: 4
底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	4"	C	能量光环 , 传导 (1), 快速移动, 轻型部队, 独狼		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	3	5	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
马(2)	1	3	3	0	3	坐骑
车体			5	2		撞击 (D6), 构装体

能量光环:在一个或多个**能量光环**模型 8" 内的友方单位获得+2Off 和+2Def, 拥有**坐骑**的模型部分不受影响。该模型可以将它选择的法术作为**充能法术(5+)**释放。

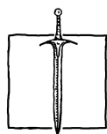
选项:

必须选择一个法术

冰与火 (位面系)

群星其列 (预言系)

核心 (至少 25%)



行省步兵 State Infantry

180 分+9 分/模型

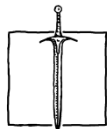
20-50 模型

稀有度: 普通

高度: 1

底盘: 20x20mm

单位可以选择额外类型（除非特别说明，所有单位栏目保持不变）。



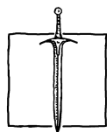
行省分遣 State Detachment *

135 分+9 分/模型

15-20 模型

*单位将母队单位和金属护甲替换为支援单位和轻甲，Arm 设定为 1.

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	4"	7	母队单位			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	3	3	2	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和特性
重步兵	1	3	3	0	3	人类, 金属护甲
选项:	分数			选项:	分数	
可选择 普通攻击选择 (仅限一项):				可升级:		
长矛	1/模型			乐手	10	
戟	1/模型			旗手	10	
				- 可选择一项旗帜附魔	无限制	



行省射手 State Marksmen

130 分+8 分/模型

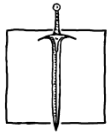
15-20 模型

稀有度: 普通

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	4"	7	支援单位			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	3	3	0		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和特性
轻步兵	1	3	3	0	3	人类
选项:	分数			选项:	分数	
必须选择 (仅限一项)				可升级:		
火枪 (4+)	4/模型			乐手	10	
弩 (4+)	6/模型			旗手	10	
				- 可选择一项旗帜附魔	无限制	



地方民兵 Local Militia

180 分+7 分/模型

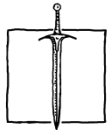
15-25 模型

稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则		
	4"	6	轻型部队, 任性, 无足轻重		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	2	3	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi 武器, 攻击类别和特性
地方民兵	1	2	3	0	3 成对武器, 弓 (4+), 手枪 (4+), 人类
预备役: 通用规则					选项:
模型获得 散阵 , 难以瞄准 (1) .					可选择 预备役 (至多 0-15 模型/单位) 。
					可升级:
					乐手
					分数
					免费
					10



选帝骑兵 Electoral Cavalry

200 分+18 分/模型

8-20 模型

稀有度: 普通

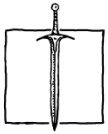
高度: 2

底盘: 25x50mm



该单位计入“核心骑士”

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则		
	8"	7	快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	5	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi 武器, 攻击类别和特性
骑士	1	3	3	0	3 人类, 金属护甲
马	1	3	3	0	3 坐骑
选项:					分数
可选择盾牌					3/ 模型
可选择普通攻击武器 (仅限一项)					可升级:
骑枪					乐手
大型武器					旗手
					- 可选择一项旗帜附魔
					分数
					10
					10
					无限制



骑士团 Knightly Orders

175 分+30 分/模型

5-15 模型

传奇*

高度: 2

底盘: 25x50mm

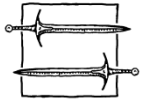
*如果军队包含骑兵指挥官则改为常见



该单位计入“核心骑士”

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	8"	8	快速移动			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	3	5		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和特性
骑士	1	4	4	1	3	人类, 金属护甲
马	1	3	3	0	3	坐骑
选项:			分数	选项:		分数
可选择盾牌			4/ 模型	可升级:		
可选择普通攻击武器 (仅限一项)				乐手		10
骑枪			2/ 模型	旗手		10
骑兵镐			免费	- 可选择一项旗帜附魔		无限制

特殊 (无限制)



帝国守卫 Imperial Guard

170 分+15 分/模型

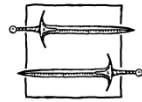
15-30 模型

稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 20x20mm

单位可以选择额外类型（除非特别说明，所有单位栏目保持不变）。



帝国分遣 Imperial Detachment*

170 分

15 模型

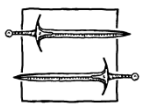
稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 20x20mm

*将母队单位替换为支援单位

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	4"	8	保镖（将军，元帅），母队单位，纪律严明			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	3	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和特性
帝国守卫	1	4	4	1	3	人类, 金属护甲
选项:	分数		选项:		分数	
必须选择(仅限一项):			可升级:			
盾牌	免费		乐手		10	
大型武器	2/ 模型		旗手		10	
			- 可选择一项旗帜附魔		无限制	



阳炎狮鹫骑士

Knights of the Sun Griffon

200 分+70 分/模型

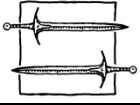
3-5 模型

稀有度: 罕见

高度: 4

底盘: 50x75 mm

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	7"	8	纪律严明，快速移动			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	4	4	4	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和特性
骑士	1	4	4	1	3	人类, 金属护甲
幼狮鹫	2	4	4	2	4	驭战狂怒, 践踏攻击 (1), 坐骑
选项:	分数		选项:		分数	
必须选择(仅限一项):			可升级:			
戟	免费		乐手		15	
骑枪	10/模型		旗手		15	
			- 可选择一项旗帜附魔		无限制	



奥术引擎 Arcane Engine 250 分

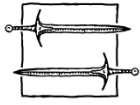
单一模型

稀有度: 稀有 高度: 4
底盘: 50x100 mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	4"	7	能量光环, 传导 (1), 快速移动, 轻型部队, 独狼		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	3	5	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和特性
乘员 (2)	1	3	3	0	3	人类
马 (2)	1	3	3	0	3	坐骑
车体			5	2		撞击 (D6), 构装体

能量光环:在一个或多个**能量光环**模型 8" 内的友方单位获得+2*Off*和+2*Def*, 拥有**坐骑**的模型部分不受影响。该模型可以将它选择的法术作为**充能法术(5+)**释放。

必须选择以下法术之一;
冰与火 (位面系)
群星其列 (预言系)



帝国游侠 Imperial Rangers

110 分+10 分/模型

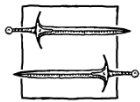
8-15 模型

稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	4"	7	纪律严明, 侦察兵, 散兵, 轻型部队, 独狼, 荒野向导 , 支援单位			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	3	3	0	难以瞄准 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和特性
帝国游侠	1	3	3	0	3	弓 (3+), 人类
荒野向导 Wilderness Guides: 在“移动先锋”选项开始时, 选择一个包含此规则单位 8"内一个友方母队或支援单位, 所选单位获得 先锋 (3") 。					分数	10



黑衣骑士 Reiters

180 分+26 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			
	8"	7	诈败, 先锋, 轻型部队, 快速移动			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	3	3	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和特性
黑衣骑士	1	3	3	0	3	人类, 轻甲
马	1	3	3	0	3	坐骑
冲锋开火! Fire on Impact!: 普通攻击模型部分获得 毁灭冲锋 (总是 Str4, AP2, 总是 Agi10)					选项	分数
					必须选择 (仅限一项):	
					成手枪(4+)和 冲锋开火!	免费
					连发火枪(4+)	免费
					可升级:	
					乐手	10



黑火药炮兵 Artillery 150 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"	7	固定, 独狼		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	1	4	0		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和特性
乘员	3	3	3	0	3	人类
选项:						分数

必须选择 (仅限一项)

帝国火箭(5+) (0-2 单位/军队)	免费
迫击炮(4+) (0-2 单位/军队)	45
多管炮(4+) (0-2 单位/军队)	25
大炮(4+) (0-2 单位/军队)	90

帝国火箭: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
帝国火箭	5+	48"	3	6	3	炮兵, 多重伤害 (2).

迫击炮: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
迫击炮	4+	48"	1	4	1	炮兵, 范围攻击 (3x3)

大炮: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
大炮	4+	48"	1	5	2	炮兵, 范围攻击 (1x3), 直接命中 (S10, AP4, 多重伤害 (D3+1))

多管枪: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
多管炮	4+	24"	4D6	5	3	

苏娜的狂怒 (至多 30%)



疯僧 Flagellants

160 分+13 分/模型

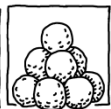
15-30 模型

稀有度: 罕见

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	4"	6	垂死反击, 不稳定, 狂暴, 无畏, 坚毅, 任性, 孤傲(狂热者), 抵抗(对力量 1-5)			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	2	3	0		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和特性
疯僧	1	2	3	0	3	大型武器, 专注, 人类
					选项:	分数
					可升级	10



蒸汽坦克 Steam Tank 420 分

单一模型

稀有度: 非凡

高度: 5

底盘: 50x100 mm

此单位同时计入苏娜的狂怒和帝国军工。

全局	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	2D6	7	不稳定, 无畏, 坚守阵地 (6"), 独狼, 随机移动(2D6"), 惊骇, 坚毅, 蒸汽动力			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	8	1	8	4		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和特性
车体			5	2	2	碾压攻击 (3D3), 吐息攻击 (力量 2, AP 3, 坚守射击), 蒸汽炮 (3+), 毁灭冲锋 (+1 Str, +1 AP, +10 Agi), 构装体, 金属护甲

蒸汽动力 Steam Powered: 模型的随机移动距离骰遵守**取大掷骰**。即使具有随机移动规则, 模型也可以选择不移。模型不能追击——除非模型冲锋, 这时必须追击 (包括横扫)。

蒸汽炮

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
蒸汽炮	3+	36"	1	5	2	炮兵, 范围攻击 (1x3), 直接命中 (S10, AP4, 多重伤害 (D3+1)), 笨重(1)