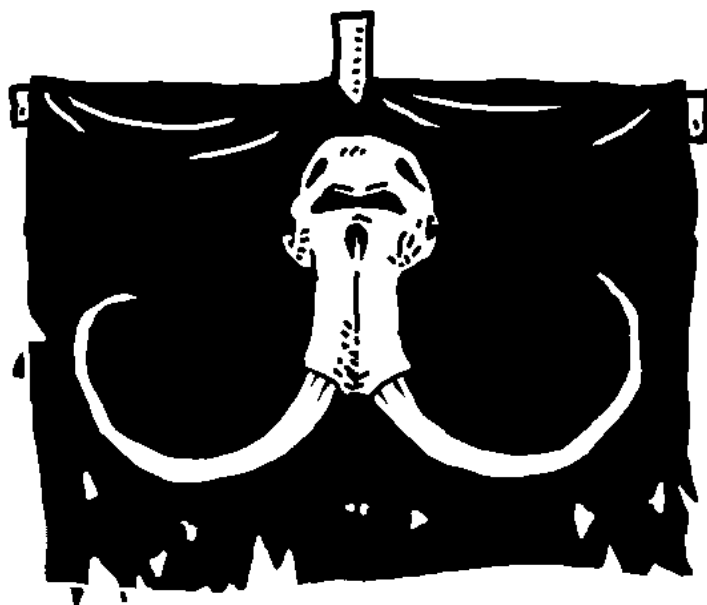


第九纪元 中古战争



食人魔可汗

种族规则（核心规则）

第三版, 正式版 1 2025 4 2

军队模型规则

鼎鼎大名

特殊物品

共享特殊物品

种族法术

军队组成

人物

人物坐骑

核心

特殊

火药桶

驯化野兽



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

岩肤 Mountain Hide

对模型的多重伤害 (X) 攻击, X 数值减半, 向上取整。

寒冰之触 Touch of Frost

敌方单位每与一个包含此规则的单位底盘接触, -1 敏捷, 最低到 1。

武器

铁拳套 Iron Fist: 近战武器

对抗近战攻击时+1 护甲, +1 攻击次数和格挡。

食人魔双枪 Brace of Ogre Pistols: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
食人魔双枪	X+	24"	2	4	2	快速射击, 坚守射击, 近战时视为成对武器

猎矛 Hunting Spear: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
猎矛	X+	12"	1	使用者+1	使用者+1	行军和射击, 多重伤害 (D3, 对高度 5), 快速射击

食人魔弩 Ogre Crossbow: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
食人魔弩	X+	30"	1	3	1	范围攻击 (1x5), 直接命中 (S6, AP2)

鼎鼎大名

每个食人魔人物只能有一个鼎鼎大名。鼎鼎大名遵守魔法物品的一般规则，包括都是全军唯一。

神谕者 Godspeaker (50 分)

将军不能选择

附属和无畏。模型所在单位获得**不稳定**。尽管是不稳定，持有者仍可在部署阶段加入没有不稳定规则的单位。

肠鸣者 Gut Roarer (40 分)

萨满限定

恐惧和传导(1)。

武库之主 Hoardmaster (40 分)

大可汗和可汗限定

+1 护甲和**武器大师**，不能使用武器附魔。

另外，持有者获得下列武器：大型武器、戟、铁拳套和成对武器。

食人巨魔 Trolleater (40 分)

不具有**坐骑**模型限定

重生 (5+) 和**多重伤害 (2, 对高度 3)。**

裂脊者 Spinesplitter (35 分)

持有者获得**毁灭冲锋 (+1 攻击次数, +1 力量, +1 AP)。**

纵火者 Firebrand (30 分)

掌握 1 个或多个火焰系法术的萨满限定

吐息攻击 (力量 4, AP0, 火焰攻击)，火焰攻击，抵抗 (火焰攻击)，且可以将**火球术 (火焰系)**作为充能法术 (3+) 施放。持有者所有的重生保护自动失败。

猎头者 Headhunter (30 分)

任何一轮近战结束时，如果该阶段持有者未近战崩溃，且对任意敌方模型造成 1 点或更多生命值损失，则投 D6，结果 3+ 则此模型恢复 1 点生命值

恶臭巨颌 Rottenjaw (25 分)

不具有**坐骑**模型限定

免疫 (毒性攻击) 和毒性攻击。只要持有者在战场上，所有友方食亲者单位可以重投失败的伏兵骰。

孛不拉之主 Scaplord (30 分)

猛犸猎人不能选择

鼓舞人心 (12"，孛不拉)。当持有者加入孛不拉单位，持有者模型在受到远程攻击命中分配时视为与单位高度相同。

特殊物品

武器附魔

古代汗的遗产 **Khagadai's Legacy** (90 分)

附魔：大型武器

多重伤害 (D3)。

毒蛇的诅咒 **Viper's Curse** (45 分)

附魔：食人魔双枪或食人魔弩

毒性攻击（近战和射击）

射数 4，力量 4，AP 2。此武器的射击攻击总是 4+命中，不能获益于范围攻击和直接命中（如果有）。

仪式放血者 **Ritual Bloodletter** (40 分)

萨满限定

附魔：铁拳套或成对武器

+1 攻击次数。当使用者单位接战，使用者必须重骰自然结果为'1'的魔法骰。

剖心者 **Heart-Ripper** (30 分)

附魔：铁拳套或成对武器

致命打击，+1AP，命中绝不低于 3+。

护甲附魔

摔跤手腰带 **Wrestler's Belt** (50 分)

不具有坐骑模型限定

+1 护甲，+1 力量和毁灭冲锋（+1 护甲）。

猛犸皮斗篷 **Mammoth-Hide Cloak** (45 分)

不具有坐骑模型限定。

+1 护甲。对穿戴者的攻击力量绝不超过 5。

岩牛的强韧 **Aurochs Resilience** (35 分)

高度 1-4 限定

岩肤和+1 坚韧，穿戴者所有的特殊保护自动失败。

旗帜附魔

盖因盖特的旗帜 **Banner of the Gyengget** (55 分)

核心单位不能选择

持有者所在单位获得首轮攻击（重投结果为 1 的命中和造伤骰）。

伟大草原的天空旗 **Pennant of the Great Grass Sky** (45 分)

单位获得冲锋距离取大掷骰和逃跑距离取小掷骰。

坎骸颅骨 **Skull of Qenghet** (25 分)

持有者所在单位获得惊骇。

魔法奇物

拉古尔的舌头 **Lygur's Tongue** (40 分)

折磨（-2 进攻技巧）。

雪人毛皮 **Yeti Furs** (30 分)

行者和寒冰之触

暴怒者的锁链 **Rampager's Chain** (25 分)

持有者获得践踏攻击(D3+1)，持有者所在单位所有模型必须重投践踏攻击失败的造伤骰。

共享特殊物品

武器附魔

破盾者 **Shield Breaker** (40 分)

诡异铭文 **Eldritch Inscriptions** (35 分)

英雄之心 **Hero's Heart** (35 分)

护甲附魔

死亡欺诈 **Death Cheater** (90 分)

旗帜附魔

速度旗 **Banner of Speed** (45 分)

勇气旗 **Banner of Courage** (20 分)

魔法奇物

战争短杖 **Rod of Battle** (30 分)

药水与卷轴

治疗药剂 **Healing Potion** (30 分)

能量卷轴 **Scroll of Power** (30 分)

吸收卷轴 **Scroll of Draining** (20 分)

种族法术

施法值 射程 类型 持续时间 效果

H 大胃之子 **Children of Umi**

6+ 18" 增益 一回合 分配给目标的所有近战攻击受到-1 造伤。

军队组成

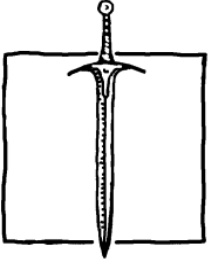


人物

至多 40%



标记 “人物” 的单位计入此分类。

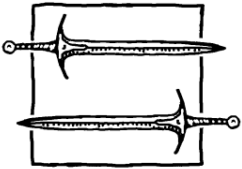


核心

至少 25%

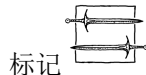


标记 “核心” 的单位计入此分类。



特殊

无限制



标记 “特殊” 的单位计入此分类。



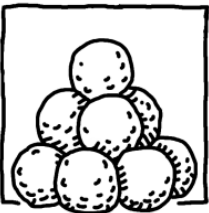
雇佣火枪

每 500 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
- 手炮，食人魔双枪，猎矛，食人魔弩，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 80 个模型部分装备上述武器。



火药桶

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：

- 雷霆炮，垃圾投石器，比率 1:1

例如，4000 分军表限制 3 个模型部分装备上述武器。



驯化野兽

至多 30%



标记 “驯化野兽” 的单位计入此分类。

人物 (至多 40%)



大可汗 Great Khan 260 分

单一模型

稀有度: 稀有

底盘: 40x40mm

高度: 3

整体	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	6"	9	纪律严明, 轻型部队			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	6	5	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武装, 攻击特性及其他特质
大可汗	5	6	5	2	4	撞击 (D3), 践踏攻击 (1), 金属护甲, 食人魔

选项	分数	领导选项	分数
可选择 一个鼎鼎大名	无限制	将军	免费
可选择 特殊物品	至多 200		
仅限一项:			
食人魔双枪 (4+)	10		
食人魔弩 (3+)	5		
仅限一项:			
成对武器	10		
铁拳套	10		
大型武器	20		



可汗 Khan 130 分

单一模型

稀有度: 常见

底盘: 40x40mm

高度: 3

整体	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	6"	8	轻型部队			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	5	5	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武装, 攻击特性及其他特质
可汗	4	5	5	2	3	撞击 (D3), 践踏攻击 (1), 金属护甲, 食人魔
选项	分数			选项	分数	
一个鼎鼎大名	无限制			必须选择 (仅限一项)		
特殊物品	至多 100			队长和附属	免费	
仅限一项:				独狼	30	
食人魔双枪 (4+)	10			将军	35	
食人魔十字弓 (3+)	5			军旗手	85	
仅限一项:						
成对武器	10					
铁拳套	10					
大型武器	20					



萨满 Shaman 280 分

单一模型

至多 700 分

稀有度: 常见

底盘: 40x40mm

高度: 3

整体	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	6"	8	轻型部队			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	4	5	1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武装, 攻击特性及其他特质
萨满	3	4	4	1	2	撞击 (D3), 践踏攻击 (1), 轻甲, 食人魔
魔法选项:	分数			选项:	分数	
必须选择一项:				一个鼎鼎大名	无限制	
魔法专家	免费			特殊物品	至多 100	
魔法大师	150			如果是魔法大师	至多 200	
				仅限一项:		
				成对武器	5	
				铁拳套	10	
				大型武器	10	
				领袖选项:	分数	
				将军	免费	



萨满系



神术



火焰系



猛犸猎人 Mammoth Hunter 200 分

单一模型

稀有度：稀有

底盘：40x40mm

高度：3

标注 (CB) 的坐骑计入驯化野兽。坐骑和骑手还要计入人物分数限制。

如果选择*的选项，则单位最大分数变更为700分/单位。

整体	Cha/Mob	Cou	模型规则		
	7"	9	动物之主，孤傲（雪人），快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	5	5	2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi 武备，攻击特性及其他特质
猛犸猎人	4	5	5	2	4 撞击 (D3)，践踏攻击 (1)，轻甲，食人魔

选项:	分数	选项:	分数
一个鼎鼎大名	无分数限制	可以选择(仅限一项):	
魔法物品	至多 100	将军，纪律严明和 蛮荒之心	30
必须选择 (仅限一项)		军旗手 (如果军表中有 蛮荒之心)	50
猎矛 (2+)	免费	坐骑选项 (必须选择 一项):	
食人魔十字弓 (2+)	免费	轻型部队	免费
仅限一项:		丧牙兽	25
成对武器	15	岩牛* (CB)	300
铁拳套 (不具有 坐骑 限定)	10		
骑枪	10		
大型武器	15		
如果不具有 坐骑 (仅限一项):			
兽群领袖	10		
侦察兵和先锋	20		

模型规则

动物之主：模型获得**鼓舞人心** (12"，剑齿虎)

可选模型规则

兽群领袖：猛犸猎人的底盘变为 50x50mm。

模型失去**孤傲** (雪人)，获得**孤傲** (剑齿虎)。当此模型加入剑齿虎单位时，单位获得**先锋**，失去**任性**。猛犸猎人在受到远程攻击命中分配时视为高度与单位相同。

蛮荒之心：军队核心单位分数限制改为“至少 20%”，猛犸猎人数量限制改为常见。

军队中不能包含大可汗、可汗、大汉、喷铅者、雇佣老兵、食人魔双枪雇佣枪手和雷霆炮。

人物坐骑



丧牙兽 Tusker

稀有度：稀有

底盘: 50x100mm

高度: 4

整体	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	7"	C	独狼，快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	C	C	C	C+2		
进攻	Att	Off	Str	A	Agi	武备，攻击特性及其他特质
丧牙兽	4	3	5	2	2	撞击（D3），践踏攻击（1），野兽，坐骑



岩牛 Rock Aurochs

稀有度：非凡

底盘: 100x150mm

高度: 5

此坐骑和骑手计入“人物”，坐骑同时计入“驯化野兽”

整体	Cha / Mob	Cou	模型规则			
	7"	C	独狼，无畏，狂暴，快速移动，惊骇，任性			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	7	3	6	3	岩肤	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武备，攻击特性及其他特质
岩牛	5	3	6	3	2	毁灭冲锋（+1 力量，+1AP），专注，撞击（3D3），践踏攻击（D6），野兽，坐骑

核心 (至少 25%)



族人 Tribesmen

160 分 + 36 分/额外模型

4-15 模型

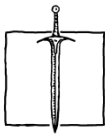
稀有度: 常见

底盘: 40x40mm

高度: 3

整体	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	6"	8				
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	3	4	1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武备, 攻击特性及其他特质
族人	3	3	4	1	2	撞击 (1), 践踏攻击 (1), 轻甲, 食人魔

选项	分数	指挥组选项	分数
必须选择一项:		乐手	10
成对武器	免费	旗手	10
铁拳套	6/模型	旗帜附魔	无限制



大汉 Bruisers

160 分 + 60 分/额外模型

3-10 模型

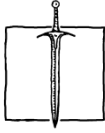
稀有度: 常见

底盘: 40x40mm

高度: 3

整体	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	6"	8	首轮攻击 (坚决 (1))			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	3	4	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武备, 攻击特性及其他特质
大汉	3	3	4	1	2	撞击 (1), 践踏攻击 (1), 大型武器, 金属护甲, 食人魔

指挥组选项	分数
乐手	10
旗手	10
旗帜附魔	无限制



舜不拉 Scraplings

130分 + 6分/额外模型

20-60 模型

稀有度：常见

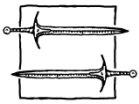
底盘: 20x20mm

高度: 1

整体	Cha/Mob	Cou	模型规则		
	4"	6	孤傲（舜不拉之主），诈败，无足轻重，坚守阵地（0"），任性		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	2	3	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi 武备, 攻击特性及其他特质
舜不拉	1	2	2	0	3 舜不拉

选项	分数	指挥组选项	分数
必须选择一项:		乐手	10
投掷武器 (5+)	免费	旗手	10
弓 (4+)	1/模型	旗帜附魔	无限制
盾牌	1/模型		
长矛	1/模型		

特殊 (无限制)



剑齿虎 Sabretooth Tigers

110 分 + 30 分/额外模型

3-15 模型

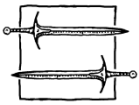
稀有度: 罕见

底盘: 25x50mm
高度: 2



包含 5 个或更多模型的剑齿虎单位改为计入核心

整体	Cha/Mob	Cou	模型规则		
	8"	5	孤傲 (猛犸猎人), 无足轻重, 快速移动, 任性		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	2	4	4	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi 武备, 攻击特性及其他特质
剑齿虎	3	4	4	1	4 野兽



罟不拉布陷者 Scapling Trappers

135 分 + 5 分/额外模型

8-15 模型

稀有度: 罕见

底盘: 20x20mm
高度: 1

整体	Cha/Mob	Cou	模型规则		
	4"	6	独狼, 无足轻重, 那是个陷阱! , 轻型部队, 侦察兵, 散阵, 任性, 先锋		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	2	3	0	难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi 武备, 攻击特性及其他特质
罟不拉布陷者	1	2	2	0	3 致命打击 (射击), 投掷武器 (4+), 罟不拉

指挥组选项

分数

乐手

10

模型规则

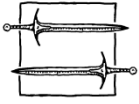
那是个陷阱! It's A Trap!: 通用规则

当一个敌方单位进行以下任意一种行动时, 受到 2D6 下 S4, AP1 的命中:

-敌方单位成功冲锋到一个与任意地形接触且包含**那是个陷阱!** 规则的单位

-敌方单位接触到 (不再接触后) 一个与包含**那是个陷阱!** 规则单位接触的任意地形

在移动或行动结束后结算上述命中。每个玩家回合, 没有单位会被**那是个陷阱!** 影响超过一次 (即使该能力来自不同的“那是个陷阱!”单位)



雪人 Yetis

160分 + 40分/额外模型

2-5 模型

稀有度：罕见

底盘：40x40mm

高度：3

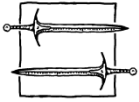
整体	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	7"	8	孤傲（猛犸猎人），轻型部队，行者，快速移动，寒冰之触，先锋			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	3	4	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武装，攻击特性及其他特质
雪人	3	3	5	2	3	成对武器，雪人

指挥组选项

分数

乐手

10



食亲者 Kin-Eater 150分

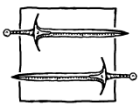
单一模型

稀有度：罕见

底盘：40x40mm

高度：3

整体	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	6"	7	伏击（战场边缘），无畏，轻型部队，坚毅，任性，不稳定			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	3	5	0	重生（5+）	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武装，攻击特性及其他特质
食亲者	4	3	5	2	3	憎恨，践踏攻击（D3），食人魔



丧牙骑兵 Tusker Cavalry

320分 + 85分/额外模型

3-5 模型

稀有度：罕见

底盘：50x100mm

高度：4

整体	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	7"	8	快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	3	5	4		
进攻	Att	Off	Str	A	Agi	武装，攻击特性及其他特质
骑手	3	3	4	1	2	金属护甲，食人魔
丧牙兽	4	3	5	2	2	撞击（D3），践踏攻击（1），野兽，坐骑

选项

分数 指挥组选项

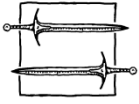
仅限一项：

成对武器
大型武器

5/模型
15/模型

乐手
旗手
旗帜附魔

10
10
无限制



雇佣老兵 Mercenary Veterans

180 分 + 65 分/额外模型

3-9 模型

稀有度：罕见

底盘: 40x40mm

高度: 3

与雇佣枪手共享稀有度：罕见

整体	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	6"	8	纪律严明			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	4	4	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武备, 攻击特性及其他特质
雇佣老兵	3	4	5	2	2	撞击 (1), 践踏攻击 (1), 金属护甲, 食人魔

选项	分数	指挥组选项	分数
仅限一项:		乐手	10
大型武器	免费	旗手	10
成对武器	免费	旗帜附魔	无限制
戟	免费		
铁拳套	6/模型		

必须选择一项:

首轮攻击 (专注)	免费
致命打击	免费
毁灭冲锋 (+1 力量, +1AP)	5/模型

*每种选项全军唯一

可以选择一项:

魔法抗性 (2)	3/模型
先锋	5/模型
快速移动	10/模型

*每种选择全军唯一, 且与雇佣枪手共享限制



喷铅者 Bombardiers

170 分 + 60 分/额外模型

3-8 模型,

至多 500 分/单位 底盘: 40x40mm

稀有度: 常见 高度: 3

整体	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	6"	8				
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	4	4	1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武备, 攻击特性及其他特质
喷铅者	3	3	4	1	2	撞击 (1), 践踏攻击 (1), 手炮 (5+), 轻甲, 食人魔
指挥组选项						分数
乐手						10
旗手						10
旗帜附魔						无限制

射击武器

手炮 Hand Cannon: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
手炮	5+	12"	3	5	3	精准, 行军和射击, 坚守射击, 快速射击



雇佣枪手 Mercenary Gunners

200 分 + 70 分/额外模型

3-6 模型

至多 500 分/单位 底盘: 40x40mm

稀有度: 罕见 高度: 3

与雇佣老兵共享稀有度: 罕见

整体	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	6"	8	纪律严明			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	4	4	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武备, 攻击特性及其他特质
雇佣枪手	3	4	5	2	2	撞击 (1), 践踏攻击 (1), 金属护甲, 食人魔

选项

必须选择一项:

猎矛 (4+), 铁拳套和
毒性攻击 (射击)

食人魔双枪 (4+) 和致命打击 (射击)
食人魔弩 (4+) 和精准

*每种选项全军唯一

分数 指挥组选项

乐手

旗手

旗帜附魔

分数

10

10

无限制

可以选择一项:

魔法抗性 (2)

先锋

快速移动

3/模型

5/模型

10/模型

*每种选择全军唯一, 且与雇佣老兵共享限制



雷霆炮 Thunder Cannon 300 分

单一模型

稀有度：稀有

底盘：50x100mm

高度：4

整体	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	4"	8	独狼，轻型部队，快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	3	5	3		
进攻	Att	Off	Str	A	Agi	武备，攻击特性及其他特质
喷铅者	3	3	4	1	2	轻甲，食人魔
丧牙兽	4	3	5	2	2	野兽，坐骑
车体			5	2	撞击（D6），雷霆炮（4+），构装体	

射击武器

雷霆炮 Thunder Cannon: 射击武器

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



垃圾发射器 Scratapult 260 分

单一模型

稀有度：常见

底盘：50x100mm

高度：4

整体	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	4"	6	独狼，轻型部队，快速移动，任性		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	3	5	3		
进攻	Att	Off	Str	A	Agi	武备，攻击特性及其他特质
耍不拉（7）	1	2	2	0	3	耍不拉
丧牙兽	4	3	5	2	2	野兽，坐骑
车体			5	2	撞击（D6），垃圾发射器（4+），构装体	

射击武器

垃圾发射器 Scratapult: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
垃圾发射器	4+	48"	1	4	1	范围攻击（3x3），炮兵，致命打击

驯化野兽(至多 30%)



岩牛 Rock Aurochs 460 分

单一模型

稀有度：稀有

底盘: 100x150mm

高度: 5

如果有人物骑乘岩牛则每军队 0-1 单位限定

整体	Cha / Mob	Cou	模型规则			
	7"	8	独狼, 无畏, 狂暴, 快速移动, 惊骇, 任性			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	7	3	6	3	岩肤	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武备, 攻击特性及其他特质
雇佣骑手	3	4	5	2	2	食人魔
岩牛	5	3	6	3	2	毁灭冲锋 (+1 力量, +1AP), 专注, 撞击 (3D3), 践踏攻击 (D6), 野兽, 坐骑

选项	分数
必须选择一项:	
猎矛 (3+)	免费
食人魔弩 (3+)	免费
骑枪	5



寒冰猛犸 Frost Mammoth 380 分

单一模型

稀有度：罕见

底盘: 100x150mm

高度: 5

整体	Cha / Mob	Cou	模型规则			
	6"	8	独狼, 折磨 (逃跑掷骰取小), 严寒光环, 寒冰风暴, 快速移动, 惊骇			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	7	3	6	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武备, 攻击特性及其他特质
雇佣骑手 (2)	3	4	5	2	2	食人魔
寒冰猛犸	4	3	6	3	2	撞击 (D3), 践踏攻击 (D6), 野兽, 坐骑

选项	分数
两个骑手必须选择一项:	
猎矛 (3+)	免费
食人魔弩 (3+)	20

模型规则

寒冰风暴 Dengrai's Ice Storm: 模型可将**阴霾障目** (巫术) 作为充能法术 (6+) 释放。

严寒光环 Freezing Aura: 在一个或多个寒冰猛犸 12" 内的敌方单位 -3 敏捷。最小至 1。



雇佣巨人 Mercenary Giant 270 分

单一模型

稀有度：罕见

底盘: 50x75mm

高度: 5

整体	Cha/Mob	Cou	模型规则			
	7"	8	独狼, 巨人知道了-巨人这就干, 轻型部队, 惊骇			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	8	3	5	1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武装, 攻击特性及其他特质
雇佣巨人	5	3	5	2	3	撞击 (D3), 愤怒, 践踏攻击 (D6), 巨人, 轻甲

模型规则

巨人知道了-巨人这就干:

在组建军队时, 选择下列模型规则中的一项, 标记在军表上:

- 首轮攻击 (专注)
- 致命打击
- 毁灭冲锋 (+1S, +1AP)

选项

大表哥

必须选择一项

铁拳套

巨人大棒

大型武器

分数

25

免费

25

40

可选模型规则

大表哥: 通用规则。

模型 HP 设定为 9, 底盘尺寸改为 75x100mm, 践踏攻击次数获得**取大掷骰**

巨人大棒: 近战武器, +1 力量, +1AP