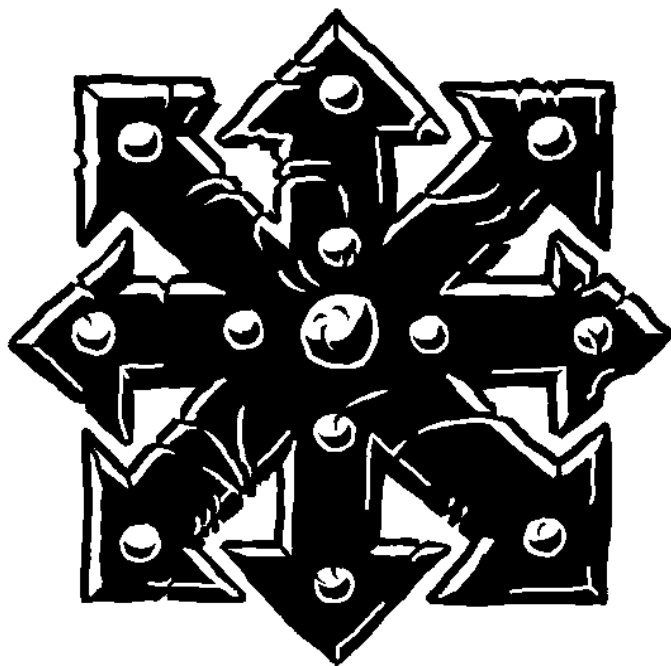


第九纪元 中古战争



邪神战士

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

邪神赐福

特殊物品

速查表

人物

人物坐骑

核心

特殊

传说巨兽



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

邪神赐福

具有邪神赐福的人物不能加入包含与其不同赐福模型的单位。



库拉马的赐福，嫉妒女神
Favour of Kuulima, Goddess of Envy -

包含此赐福的单位，冲锋距离，追击距离取大掷骰。



艾克恩的赐福，暴食之神
Favour of Akaan, God of Gluttony -

具有该赐福的模型首次近战获胜，则 *特权之道* 模型部分获得+1 力量，持续时间：永久。



苏格拉格的赐福，贪婪之神
Favour of Sugulag, God of Greed -

特权之道 模型部分获得大型武器，戟，成对武器和武器大师。

拥有此赐福的神选领主可以从魔法奇物类别或药剂和卷轴类别中购买第二件物品(但不能同时从两个类别中获得第二件物品)。



赛波瑞西的赐福，欲望之神
Favour of Cibaresh, God of Lust -

模型获得诈败和行者。



萨瓦的赐福，傲慢之神
Favour of Savar, God of Pride -

模型获得纪律严明。

包含此赐福单位的领导力测试取小掷骰。



纳库加的赐福，懒惰女神
Favour of Nukuja, Goddess of Sloth -

模型获得魔盾 (6+)。

如果模型高度为 1-4，魔盾 (+1，至多 4+，对无护甲保护)。

*仅能用于对抗模型不能护甲保护或护甲保护自动失败的攻击。



瓦纳爪的赐福，愤怒女神
Favour of Vanadra, Goddess of Wrath

模型部分获得首轮攻击 (憎恨)

通用规则

战斗狂热 Battle Fever

包含**战斗狂热**模型的单位必须重投失败的勇气测试。

地狱甲 Hell-Forged Armour

穿戴者模型获得**抵抗**（**剧毒攻击**）。

荣耀旌旗 Trophy Rack

模型可以携带一个旗帜附魔（占用其魔法物品可选择分数）。另外，每轮近战一次，与模型所在单位接战的敌方单位在近战中被摧毁，或在近战阶段被摧毁，持有者获得**坚决**（**1**）。

魔能行者 Veil Walker

施法者施放法术类型：伤害时，获得施法结果+1。

武器

刺盾 Spiked Shield-护甲

盾牌。高度 1-3 模型同时使用刺盾和单手武器时，每个对抗来自正面接战模型的敌方近战攻击并**成功**通过自然骰 4+的护甲保护，移除任何伤亡前，模型部分立刻对造成伤害的模型反击 1 次力量和 AP 等同于刺盾持有者的命中。

特殊物品

武器附魔

燃烧恶兆 Burning Portent (110 分)

单手武器附魔。

AP 设定为 10，火焰攻击，多重伤害(D3)。

屠夫象征 Symbol of Slaughter (35 分)

单手武器和成对武器附魔。

+2 攻击次数，+2 敏捷。

护甲附魔

三重锻造 Thrice-Forged (60 分)

高度 1-3 限定

护甲值设定为 6。

斗士的勇气 Gladiator's Spirit (40 分)

高度 1-4 限定

+1 护甲，格挡。

旗帜附魔

狂热者战旗 Zealots' banner (60 分)

每军队 0-3 限定。

持有者单位模型获得**额外支援(3)**。

无穷圣印 Icon of the Infinite (40 分)

核心单位不能选择。

持有者可将**地狱火**(种族法术)作为充能法术(6+)施放。

荒原火炬 Wasteland Torch (40 分)

持有者单位获得**首轮攻击(火焰攻击)**和**行者(废墟)**。

另外，在赛前选择阶段，你可以选择一片树林或田地地形：所选地形变为废墟，尺寸不变。

魔法奇物

占卜球 Veilgate Orb (100 分)

高度 1-4 限定。

在赛前选择时，在己方部署区 24"内，对手部署区外标记一个传送门标记点。

一次性使用，在友方魔法阶段开始时（抽取魔能卡之前），如果持有者单位在之前的移动阶段允许移动（未动摇，非伏击，未接战等），可以将单位从战场移除，立刻使用**伏击(友方传送门标记，非当前玩家回合放置)**放回战场。

黑暗魔宠 Dark Familiar (60 分)

模型施放的己学法术获得+6"射程，光环法术改为获得+3"射程。

不朽手套 Immortal Gauntlets (50 分)

选择装备和能力时，为持有者的近战攻击选择下列攻击属性中的一项，持续时间：一轮近战，**神圣攻击**、**火焰攻击**或**魔法攻击**。

罪恶领主 Lord of the Damned (35 分)

巫师，末日领主限定

持有者模型 18" 内的任何**十恶不赦**单位在移动阶段**掷随机移动**前，可以选择本次结果接受**取小掷骰**或**取大掷骰**。

药水和卷轴

命运石 Wyrd Stone (40 分)

持有者模型获得**难以瞄准(2)**。

共享特殊物品

武器附魔

英雄之心 **Hero's Heart** (50 分)

破盾者 **Shield Breaker** (35 分)

神速敏捷 **Supernatural Dexterity**(30 分)

护甲附魔

死亡欺诈 **Death Cheater** (100 分)

盾牌附魔

晨昏铸造 **Dusk Forged** (75 分)

防护法印 **Sigil of Protection** (30 分)

旗帜附魔

急速旗 **Banner of Speed** (40 分)

魔法奇物

狂暴面具 **Mask of Mindless Violence** (30 分)

战争短杖 **Rod of Battle** (30 分)

药水和卷轴

魔法卷轴(墓穴呼唤(神秘系)) (30 分)

种族法术

施法值	射程	类型	持续时间	效果
10+	18"	诅咒 伤害*	瞬间	目标受到 2D6 次力量 6, AP0, 魔法攻击的命中。

*此法术可以对已经接战且与施法者正面底盘接触的敌方单位施放

军队组成

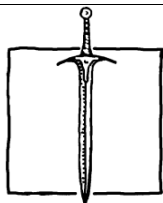


人物

至多 40%



标记 “人物” 的单位计入此分类。



核心

至少 20%



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。



传说巨兽

每 700 分 (向上取整) 1 点

下列模型计入此限制:

- 奇美拉 (坐骑和单位), 掠夺巨人, 荒原巨兽, 荒原龙, 比率 1:1
- 上古龙魔, 龙魔长老, 遗弃者, 比率 1:2 (1 个模型视为 2 点)
- 恶魔王子, 比率 1:3 (1 个模型视为 3 点)

例如, 4000 分军表限制传说巨兽 (6)。

注意上古龙魔将军增加传说巨兽上限 1。

人物 (至多 40%)



恶魔王子 Exalted Herald 700 分

单一模型

至多 800 分 高度: 4
稀有度: 常见 底盘: 50x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	7"	9	独狼, 轻型部队, 无畏, 超自然, 魔法专家, 神力显现		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	8	5	3	魔盾 (4+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
恶魔王子	6	9	5	2	8	魔法攻击, 践踏攻击(1), 恶魔
选项:				分数		
将军				免费		

神力显现 Manifestation - 通用规则

在选择法术时, 每个恶魔王子**必须**从下表中选择两个不同神力显现, 效果持续整场游戏。模型**必须**从所选神迹的法术、众神之怒(神术)和地狱火(种族法术)中选择 2 个法术。此规则替代普通的魔法专家的选择魔法规则。

	恶魔王子获得	恶魔王子可选
混沌使者 Emissary of Chaos	践踏攻击 (D6), 战斗狂热	痛苦五芒星 (神秘系)
巨龙印记 Brand of the Dragon	飞行, 快速移动, 吐息攻击 (力量 4, AP1, 火焰攻击)。	吞噬黑暗 (神秘系)
邪恶化身 Unholy Avatar	+1 力量, +1AP 和神圣攻击。	鲜血诅咒 (神秘系)
永恒魂灵 Abiding Spirit	难以瞄准 (1)。	荣耀之手 (神秘系)。
不朽巫师 Sorcerer Immortal	魔能行者	阴影之威 (神秘系), 墓穴呼唤 (神秘系)



神选领主 Chosen Lord 280 分

单一模型

至多 700 分* 高度: 1

稀有度: 常见 底盘: 25x25mm

*最大分数上限调整为: 选择+时最多 800 分/单位

选择++时最多 900 分/单位

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	9	无畏, 特权之道。孤傲 (特权之道, 人类)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	7	5	3	地狱甲, 盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
神选领主	5	8	5	2	7	金属护甲, 特权之道

选项(分数):

必须选择一项邪神赐福:

嫉妒	暴食	贪婪	欲望	傲慢	懒惰	愤怒
20	免费	20	免费	20	20	20

选项:	分数	选项:	分数
将军	免费	可选择坐骑 (仅限一项):	
荣耀旗帜	10	轻型部队	免费
可选择特殊物品	至多 150	收割飞盘	50
如果是将军	至多 200	邪角犀	90
可选择一项邪神赠礼	无限制	战争高台	100
刺盾	10	黑骏马	130
可选择一项普通攻击武器 (仅限一项):		黑暗战车+	130
成对武器	10	奇美拉+	160
骑枪*	10	荒原龙(仅限将军)++	360
戟	20		
大型武器	20		
*骑乘战争高台则不能选择			

邪神赠礼: 每个邪神赠礼是全军唯一
邪神赠礼遵守魔法物品的一般规则

恶毒神像 Idol of Spite (70 分)

一次性使用。可以在选择装备和能力时激活: 携带者获得+1 攻击次数, +1 力量和+1AP, 持续时间: 一轮近战

恶魔之翼 Daemonic Wings (65 分)

无坐骑模型限定。
移动速度+3", 冲锋速度+3", 飞行, 快速移动。

邪神保佑 Luck of the Dark Gods (60 分)

高度 1-4 限定
持有者模型获得魔盾 (+1, 至多 4+)。

暗黑主教 Dark Prelate (50 分)

持有者可以将痛苦五芒星 (神秘系) 和鲜血诅咒 (神秘系) 作为充能法术 (5+) 施放。

弱能光环 Entropic Aura (50 分)

高度 1-4 限定
持有者和持有者所在单位中的模型, 以及与持有者底盘接触的单位中, 所有模型的武器附魔和护甲附魔不能使用。



末日领主 Doom Lord 340 分

单一模型

至多 700 分* 高度: 3
稀有度: 常见 底盘: 40x40mm

*最大分数上限调整为:

选择 + 时最多 800 分/单位

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	6"	6"	9	无畏, 放逐之道, 垂死反击, 孤傲 (放逐之道, 人类)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	6	5	4	地狱甲, 盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
末日领主	5	7	5	2	5	强腕, 金属护甲, 放逐之道
选项:				分数	选项:	分数
将军				免费	仅限一项:	
荣耀旌旗				10	成对武器	10
可选择特殊物品				至多 150	戟	20
如果是将军				至多 200	大型武器	40
刺盾				40	必须选择一项:	
					轻型部队	免费
					荒原巨兽+	180



巫师 Sorcerer 290 分

单一模型




至多 700 分* 高度: 1
稀有度: 常见 底盘: 25x25mm

最大分数上限调整为:

选择 + 时最多 800 分/单位

选择 ++ 时最多 900 分/单位

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	8	战斗狂热, 魔能行者		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	4	4	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
巫师	2	4	3	0	3	人类, 金属护甲

选项	分数	选项	分数
必须 选择一项:		将军	免费
魔法专家	免费	可选择成对武器	5
魔法大师	150	必须选择, 仅限一项:	
可选择特殊物品	至多 150	轻型部队	免费
如果是将军	至多 200	战争高台	45
魔法选项:		黑骏马	50
必须 从以下派系选择法术 (选择一项):		收割飞盘 +	50
 炼金		黑暗战车 +	70
 招魂		战争祭坛 +	190
 神秘		荒原巨兽 +	300
		荒原龙 (将军限定) ++	320



野蛮人首领 Barbarian Chief 60分

单一模型

高度: 1
稀有度: 常见
底盘: 25x25mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	8	战斗狂热		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	5	4	1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
野蛮人首领	3	5	4	1	5	沉默独行, 人类, 轻甲

模型规则:

沉默独行 Deeds not Words - 攻击属性.

当加入的单位中普通模型具有人类时, 此模型部分获得**专注**和**憎恨**。

选项:

必须选择 (仅限一项):

选项:

荣耀旗帜

可选择特殊物品

如果是将军

可选择 盾牌

可选择 投掷武器 (4+)

可选择一项普通攻击武器 (仅限一项):

成对武器

轻骑枪*

长矛

大型武器

*骑乘战争高台则不能选择

独狼

将军

队长和附属

必须选择, 仅限一项:

轻型部队

战争高台

黑骏马

逐影兽

黑暗战车*

奇美拉*

荒原巨兽*

*失去附属 (如果有)

分数

30

30

免费

分数

10

至多 100

至多 150

5

5

10

5

5

10

免费

50

60

70

100

220

300



上古龙魔 Feldrak Ancestor 560 分

单一模型

稀有度: 稀有 高度: 5
最多 800 分/单位 底盘: 75x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	8"	9	战斗狂热, 独狼, 快速移动, 惊骇, 史前传说		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	8	6	6	4	抵抗 (火焰攻击),	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
上古龙魔	6	6	7	4	3	憎恨 (对飞行), 吐息攻击 (S4, AP 1, 火焰攻击), 践踏攻击 (D6), 余烬 , 野兽 , 龙魔 , 半人马

史前传说 Primal Legend - 通用规则.

如果模型是将军, 则军队中传说巨兽的上限增加 1。

当此模型在战场上时, 友方模型不能使用飞行规则进行移动动作或冲锋。

余烬 Dying Embers - 攻击属性- 攻击 & 武器.

使用吐息攻击后, 此模型失去 1 点生命值(不允许任何保护)。

选项

将军

可选择一项武器附魔, 支付双倍分数

可选择一项普通攻击武器 (仅限一项):

大型武器

戟

成对武器

分数

免费

无限制

10

35

70

人物坐骑



黑骏马 Black Steed

稀有度：常见

高度 2
底盘 25×50 mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	8"	C	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
黑骏马	1	3	3	0	3	坐骑



逐影兽 Shadow Chaser

稀有度：常见

高度 2
底盘 25×50 mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	10"	10"	C	轻型部队, 行者, 快速移动, 先锋 (3")		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	C	C	C	C+1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
逐影兽	1	3	3	0	3	坐骑



收割飞盘 Scythed Skywheel

稀有度：罕见

高度 2
底盘 50×50 mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	6"	9"	C	飞行, 轻型部队, 快速移动, 独狼		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	C	C	C	C	难以瞄准 (1), 魔法抗性 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
收割飞盘			4	0	3	碾压攻击 (2D3+1), 飞掠打击 (2D3+1), 坐骑



战争高台 War Dais

稀有度：稀有

高度 1
底盘 50×50 mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	C	C	C			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	C+1	C	C	C+2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
战争高台	4	5	4	1	4	人类, 坐骑



黑暗战车 Dark Chariot

稀有度：罕见

高度 4
底盘 50×100 mm

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



战争祭坛 Battleshrine

稀有度：稀有

高度 4
底盘 50×100 mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	C	邪神灯塔, 独狼, 轻型部队		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	C	5	C+1	魔盾 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
卑劣野兽 (2)			4	0	1	碾压攻击 (D6+1), 十恶不赦, 坐骑
选项						分数
旗手						15

邪神灯塔 Beacon of the Dark Gods: 通用规则

法师额外掌握下列法术中的一个:

- 炽热青铜 (炼金系)
- 低语面纱 (招魂系)
- 死亡之舞 (招魂系)
- 众神之怒 (神术) (仅限魔法大师)



邪角犀 Karkadan

稀有度：常见

高度 4
底盘 50×75 mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	7"	7"	C	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
邪角犀	2	3	5	2	2 撞击 (1), 践踏攻击 (1), 坐骑



奇美拉 Chimera

稀有度：罕见*

高度 4
底盘 50×100 mm

*军队中每有一个奇美拉单位，上限数量减 1.

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	10"	C	独狼, 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
奇美拉	5	4	5	2	4 践踏攻击 (D3), 野兽, 坐骑
选项:				分数	可选模型规则
翅膀				30	翅膀 Wings -模型的移动速度设定为 8", 且获得飞行.



荒原巨兽 Wasteland Behemoth

稀有度：稀有

高度 5
底盘 100×150 mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	7"	7"	C	独狼, 快速移动, 惊骇	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	8	3	6	4	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi 武器, 攻击类别和属性
荒原巨兽	6	3	6	3	3 践踏攻击 (D6), 野兽, 坐骑
选项:				分数	可选模型规则
额外肢体				10	额外肢体 Additional Limbs: 此模型护甲设定为 3 且移动速度设定为 10".



荒原龙

Wasteland Dragon

稀有度：非凡

高度 5

底盘 50×100 mm

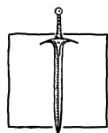
全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	7"	C	飞行，独狼，快速移动，轻型部队， 统御意志		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	7	5	6	4		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器，攻击类别和属性
荒原龙	6	5	6	3	3	吐息攻击 (力量 4, AP 1, 火焰攻击)，践踏攻击 (D6)， <i>野兽</i> ， <i>坐骑</i>

模型规则

统御意志 Meeting of Minds - 通用规则.

在移动阶段任意时刻，玩家可以选择移动速度+2"但失去飞行，持续时间：一个阶段。

核心 (至少 20%)



战士 Warriors

200 分 + 20 分/额外模型

10-25 模型

稀有度: 普通 高度: 1
底盘: 25x25mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	8	无畏, 战斗狂热		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	5	4	3	地狱甲, 盾牌,	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
战士	2	5	4	1	4	特权之道, 金属护甲

选项(分/模型):

单位可以选择一项邪神赐福*:

嫉妒	暴食	贪婪	欲望	傲慢	懒惰	愤怒
2	2	8	2	2	6	6

选项:

可选择一项普通攻击武器 (仅限一项):

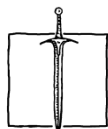
成对武器
刺盾
大型武器
戟

分数

免费
2 / 模型
4 / 模型
4 / 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 无限制



堕落者 Fallen

150 分 + 15 分/额外模型

5-15* 模型

稀有度: 稀有* 高度: 1
底盘: 25x25mm

如果将军是末日领主, 稀有度: 普通

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	6"	6"	8	无畏, 轻型部队, 战斗狂热, 垂死反击		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	2	4	3	地狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
堕落者	2	4	4	1	4	成对武器, 放逐之道, 金属护甲



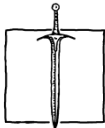
野蛮人 Barbarians

150 分 + 10 分/额外模型

15-40 模型

稀有度: 普通 高度: 1
底盘: 25x25mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	8	战斗狂热		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	3	1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
野蛮人	1	4	4	1	3	人类, 轻甲
选项:				分数	可为下列每一项升级各选一个模型:	
盾牌				1/ 模型	乐手	10
投掷武器 (5+) (0-30 模型/军队)				1/ 模型	旗手	10
可选择(仅限一项):					- 可选择一面旗帜附魔	无限制
长矛和盾牌				3/ 模型		
成对武器				免费		
大型武器				3/ 模型		



野蛮人骑兵 Barbarian Horsemen

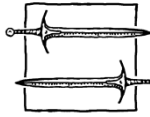
170 分 + 15 分/额外模型

5-15 模型

稀有度: 常见 高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	8"	8	快速移动, 战斗狂热		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	3	3	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
野蛮人骑兵	1	4	4	1	3	人类, 轻甲
黑骏马	1	3	3	0	3	坐骑
选项:				分数	可为下列每一项升级各选一个模型:	
可选择一项普通攻击武器 (仅限一项):					乐手	10
成对武器				免费	旗手	10
大型武器				免费	- 可选择一面旗帜附魔	无限制
轻骑枪				免费		

特殊 (无限制)



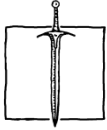
战犬 Warhounds

100 分 + 10 分/额外模型

5-7 模型

稀有度: 常见 高度: 1
底盘: 25x50mm

此单位可选择其他形式。



战犬 Warhounds 【核心】

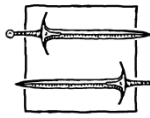
130 分 + 10 分/额外模型

8-15 模型

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	8"	5	独狼, 快速移动, 无足轻重, 任性, 释放猎犬		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	3	3	0		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
战犬	2	3	3	1	3	野兽

释放猎犬 Release the Hounds - 通用规则.

一次性使用, 持续时间: 至回合结束。在任意友方玩家回合开始时, 此模型获得+2" 移动速度和**毁灭冲锋(+1 攻击次数, +1 力量)**。



混沌骑兵 Warrior Knights

250 分 + 50 分/额外模型

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"	8"	8	无畏, 战斗狂热, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	5	4	5	地狱甲, 盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
战士骑手	2	5	4	1	4	特权之道, 金属护甲
黑骏马	1	3	3	0	3	坐骑

选项(分/模型):

单位可以选择一项邪神赐福*:

嫉妒	暴食	贪婪	欲望	傲慢	懒惰	愤怒
3	3	7	7	3	3	7

选项:

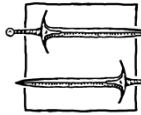
仅限一项:

大型武器	3/ 模型
骑枪	5/ 模型
刺盾	2/ 模型

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	无限制



混沌战车 Warrior Chariot

200 分

单一 模型

高度: 4
稀有度: 常见 底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	4"	8	无畏, 战斗狂热, 快速移动, 轻型部队		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	5	5	4	地狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
战士乘员 (2)	2	5	4	1	4	戟, 特权之道, 金属护甲
黑骏马 (2)	1	3	3	0	3	坐骑
战车			5	2		撞击 (D6+1), 构装体

选项(分/模型):

单位可以选择一项邪神赐福*:

嫉妒	暴食	贪婪	欲望	傲慢	懒惰	愤怒
20	10	20	20	10	10	10



神选 Chosen

250 分 +50 分/额外模型

5-10 模型

稀有度: 常见 高度: 1
底盘: 25x25mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	9	无畏, 战斗狂热		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	2	6	4	3	地狱甲, 盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
神选	3	6	4	1	5	额外支援 (3), 特权之道, 金属护甲

选项(分/模型):

必须选择一项邪神赐福*:

嫉妒	暴食	贪婪	欲望	傲慢	懒惰	愤怒
免费	免费	8	免费	免费	5	5

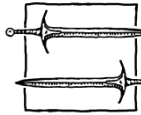
选项:

可选择一项普通攻击武器 (仅限一项):

成对武器	免费
刺盾	2/ 模型
大型武器	6/ 模型
戟	6/ 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	无限制



神选骑兵 Chosen Knights

380 分 + 120 分/额外模型

3-4 模型

稀有度: 稀有 高度: 4

0-12 模型/军队 底盘: 50x75mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	7"	9	无畏, 快速移动, 战斗狂热		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	6	4	5	地狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
神选骑手	3	6	4	1	5	戟, 特权之道, 金属护甲
邪角犀	2	3	5	2	2	撞击 (1), 践踏攻击 (1), 坐骑

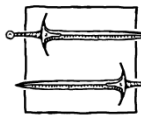
选项(分/模型):

必须选择一项邪神赐福:

嫉妒 免费	暴食 免费	贪婪 5	欲望 5	傲慢 免费	懒惰 5	愤怒 5
----------	----------	---------	---------	----------	---------	---------

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	无限制



神选战车 Chosen Chariot

310 分

单一模型

高度: 4

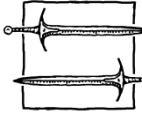
稀有度: 稀有 底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	4"	9	无畏, 战斗狂热, 快速移动, 独狼, 轻型部队		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	6	5	5	地狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
神选乘员 (2)	3	6	4	1	5	戟, 特权之道, 金属护甲
邪角犀	2	3	5	2	2	坐骑
战车			5	2		撞击 (D6+1), 构装体

选项(分/模型):

必须选择一项邪神赐福::

嫉妒 免费	暴食 免费	贪婪 30	欲望 免费	傲慢 免费	懒惰 30	愤怒 免费
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------



奇美拉 Chimera

260 分

单一模型

高度: 4

稀有度: 罕见* 底盘: 50x100mm

*军队中每有一个奇美拉坐骑, 上限数量减 1.

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	10"	8	独狼, 轻型部队, 快速移动, 任性		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	3	5	4		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
奇美拉	5	4	5	2	4	践踏攻击 (D3), 野兽
选项:				分数	翅膀 Wings -模型的移动速度设定为 8", 且获得飞行。	
可选择 翅膀 (每军队 0-2 单位)				30		



卑劣邪兽 Wretched Ones

100 分 + 70 分/额外模型

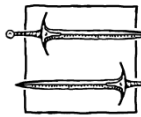
1-6 模型

稀有度: 稀有 高度: 3
底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	3D6	5	随机移动(3D6), 垂死反击, 不稳定, 无心智, 坚毅, 无畏, 翻滚碾压			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	2	4	0	重生 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
卑劣邪兽			4	0	1	碾压攻击 (D6+1), 十恶不赦

翻滚碾压 Writhing Mass:

当模型在第二排且未与敌方模型底盘接触时, 可以越过其正前方的第一排模型进行**碾压攻击**。



弃誓者 Forsworn

195 分 + 65 分/额外模型

3-9 模型

稀有度: 罕见

高度: 3

底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	6"	6"	8	无畏, 保镖 (末日领主), 垂死反击, 战斗狂热		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	4	4	4	地狱甲, 盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
弃誓者	2	5	4	1	4	强腕, 金属护甲, 放逐之道
选项:				分数	可为下列每一项升级各选一个模型:	
神罚*				10/ 模型		
*每单位 0-6 模型限定, 每军队 0-2 单位限定					乐手	10
仅限一项:					旗手	10
成对武器				5/ 模型	- 可选择一面旗帜附魔	无限制
大型武器				5/ 模型		
戟				5/ 模型		
刺盾				5/ 模型		

神罚: 单位获得**独狼**。当单位战败测试失败时, 将单位中每一个模型都替换为一个卑劣邪兽模型

- 具有神罚的单位视为被消灭且模型视为被作为伤亡移除。
- 所有卑劣邪兽模型放置在被替换模型的位置, 朝向不变, 即使被替换模型与敌方单位底盘接触。此时卑劣邪兽模型同样也与该敌方单位底盘接触。
- 卑劣邪兽模型组成一个新的单位。
- 卑劣邪兽单位遵守召唤单位规则, 除了在放置进场时无视单位空间规则, 但仍不可覆盖其他单位或不可通过地形。
- 卑劣邪兽单位该轮近战不能进行任何战斗变阵, 但敌方单位可以正常执行。
- 注意接下来的一轮近战对卑劣邪兽单位和接战的敌方单位都不是第一轮近战。



龙魔 Feldraks

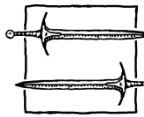
300 分 + 100 分/额外模型

3-5 模型

稀有度: 稀有 高度: 4

0-12 模型/军队 底盘: 50x75mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	8"	9	战斗狂热, 独狼, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	4	5	3	抵抗 (火焰攻击),	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
龙魔	3	4	5	2	3	憎恨 (对飞行), 践踏攻击 (1), 野兽, 龙魔, 半人马
选项:				分数	可为下列每一项升级各选一个模型:	
可选择一项普通攻击武器 (仅限一项):						
成对武器				5 / 模型	乐手	10
戟				免费	旗手	10
大型武器				免费	- 可选择一面旗帜附魔	无限制



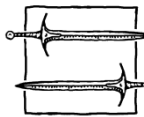
战争祭坛 Battleshrine

320 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		
	5"	5"	8	战斗狂热, 秘会法师 (2), 独狼, 无畏, 轻型部队, 魔能行者		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	4	5	4	魔盾 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
牧师	1	4	3	0	3	人类, 轻甲
卑劣邪兽 (2)			4	0	1	碾压攻击 (D6+1), 十恶不赦, 坐骑
选项: 旗手				分数 10	法术选择: <ul style="list-style-type: none"> · 炽热青铜 (炼金系) · 低语面纱 (招魂系) · 死亡之舞 (招魂系) · 地狱火 (种族法术) 	



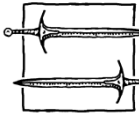
劫掠阔步者 Flayers

170 分 + 15 分/额外模型

5-10 模型

稀有度: 常见 高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	10"	10"	8	轻型部队, 行者, 战斗狂热, 诈败, 先锋 (3"), 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	3	2	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
劫掠阔步者	1	4	4	1	3	人类, 轻甲
逐影兽	1	3	3	0	3	坐骑
选项: 可选择轻骑枪 可选择(仅限一项): 弓 (4+) 投掷武器 (5+) (0-15 模型/军队) 皮鞭 (0-15 模型/军队) 可为下列每一项升级各选一个模型: 乐手				分数 免费	皮鞭 Skinning Lash : 飞掠打击 (1)。 2 / 模型 4 / 模型 4 / 模型 10	



地狱巨口 Hell Maw

340 分

单一模型

稀有度: 稀有 高度: 5
底盘: 100x150mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	6"	6"	7	超自然, 无畏, 传送门, 独狼, 惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	6	3	6	2	魔盾 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
地狱巨口	5	3	5	2	1	魔法攻击, 恶魔

传送门 Gateway - 通用规则.

在赛前选择阶段, 在战场上己方部署区 24"内, 对手部署区外标记一个传送门标记点。

战场上永远不能超过 4 个友方传送门标记点。

如果一个传送门标记被移除, 则标记 3" 内的所有单位受到 3D3 次剧毒攻击命中。

如果场上没有友方地狱巨口, 则移除所有友方传送门标记。

在每个友方魔法阶段开始时 (抽取魔能卡之前), 如果此模型在之前的移动阶段允许移动 (非动摇, 未接战等), 你可以应用下列中的一项效果:

- 在战场上地狱巨口 24"内标记一个传送门标记点。标记前, 你可以移除战场上任意非本玩家回合放置的友方传送门标记点。
- 指定一个地狱巨口 9"内的友方单位, 该单位内不包含任何高度 5 模型, 且在之前的移动阶段允许移动 (非动摇, 未伏击, 未接战等)。将该单位从战场移除, 立刻使用伏击 (友方传送门标记, 非当前玩家回合放置) 放回战场, 保持阵型不变。



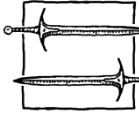
遗弃者 Forsaken One

340 分

单一模型

稀有度: 稀有 高度: 巨型
类型: 野兽 底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	3D6	3D6	5	随机移动(3D6), 无畏, 无心智, 坚毅, 不稳定, 垂死打击, 独狼		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	8	2	6	0	重生 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
遗弃者			6	2	1	碾压攻击 (D6+3), 十恶不赦



掠夺巨人 Mobauding Giant

300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"	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	武器, 攻击类别和属性
掠夺巨人	5	3	5	2	3	愤怒, 践踏攻击 (D6), 巨人, 轻甲

巨人知道了, 巨人这就干 Giant See, Giant Do - 通用规则.	选项	分数
模型获得 战斗狂热 .	可成为大表哥 可选择一项普通攻击武器 (仅限一项):	30
	巨人大棒	免费
	怪物魔宠	15
	部落战矛	20

大表哥: 通用规则

模型生命值设定为 9, 底盘变为 75X100mm。模型获得**取大掷骰 (践踏攻击次数)**。

巨人大棒 Giant Club - 普通攻击武器.

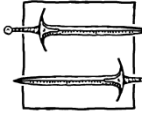
此武器的攻击获得+1 力量和+1AP..

怪物魔宠 Monstrous Familiar - 通用规则

模型获得**秘会法师 (1)**。不使用普通选择法术规则, 它必须从以下法术中选择一个法术 (在选择法术时): **金属腐朽** (炼金系), **活体金属** (炼金系), 或**地狱火** (种族法术)。

部落战矛 Tribal WarSpear - 普通攻击武器.

+1 力量和**多重伤害 (D3, 对高度 4-5)**。持有者是可附属模型, 获得**孤傲 (野蛮人)**规则, 一个野蛮人单位只能加入一个携带部落战矛的模型。



龙魔长老 Feldrak Elder

440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		
	8"	8"	9	战斗狂热, 独狼, 快速移动, 惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	7	5	6	4	抵抗 (火焰攻击)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
龙魔长老	6	5	6	3	3	憎恨 (对飞行), 践踏攻击 (D6), 野兽, 龙魔, 半人马

选项: 分数

可选择一项普通攻击武器 (仅限一项):

成对武器	60
戟	40
大型武器	20