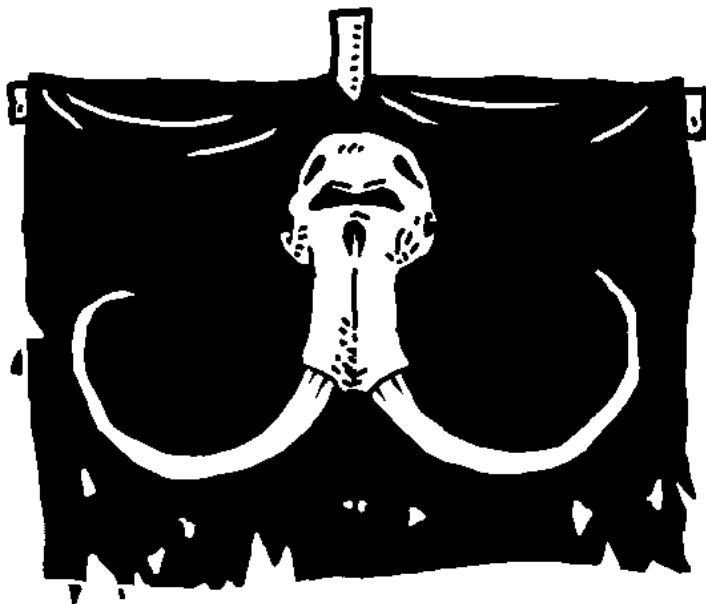


第九纪元 中古战争



食人魔可汗

种族规则

第二版, 测试版 0.204.2 - 2018 年 5 月 28 日

军队模型规则

军备库

鼎鼎大名

特殊装备

速查表

人物

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

可在 <http://www.the-ninth-age.com/>找到所有规则及进行意见反馈

最新的规则修改使用蓝色或绿色字体并在文档结尾列明 或访问 <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

瞭望爵不拉

如果单位中有旗手或军旗手拥有瞭望爵不拉特殊规则，只有当单位内的普通模型少于3个时，命中才分布在与单位同类型和同体型的人物上。

个人防护

岩肤

有此规则的模型在受到多重伤害时，多重伤害造成的多点伤害量减半，向上取整

特殊攻击

雪崩之子

有此规则的模型部分获得撞击(1)。如果此模型所在单位有2个或更多完整排面，则此模型获得撞击(2)。有此规则的人物获得撞击(D3)，如果此人物所在单位有2个或更多完整排面，则此人物获得撞击(D3+1)。有此规则的模型免疫敌方模型造成的恐惧效果。

武器

铁拳套 Iron Fist: 近身武器.

持有者获得+1护甲保护和+1攻击次数，除非使用其它武器。步行模型携带铁拳套可获得格挡。此武器不能使用通用特殊装备中的武器附魔。

食人魔双枪 Brace of Ogre Pistols: 射击武器.

射程 24", 射数 2, 力量 4, AP 2, 快速射击.

近身中算作成对武器.

食人魔十字弓 Ogre Crossbow: 射击武器.

射程 30", 射数 1, 力量 2[5], AP 1[3], 穿透.

猎矛 Hunting 长矛: 射击武器.

射程 12", 射数 1, 力量同使用者+1, AP 为使用者+1, 快速射击, 多重伤害 (D3, 对巨型).

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

(7+)
{10+}

18"

增益

持续一回合

对目标的所有近战攻击-1 造伤。{另外，目标内的所有萨满获得+1 坚韧}

鼎鼎大名

每个食人魔人物只能有一个鼎鼎大名。每个鼎鼎大名全军仅限 0-1 个选择，除非特别说明。

食人巨魔 Trolleater (85 分) - 步行模型限定。

持有者获得重生 (4+) 和多重伤害 (2, 对大型步兵)。

武库之主 Hoardmaster (60 分) - 大可汗和可汗限定。

持有者获得武器大师, 装备板甲、铁拳套、大型武器, 成对武器和戟。持有者不能使用武器附魔。

猎头者 Headhunter (50 分)

任何近战阶段结束时, 持有者杀掉 1 个以上模型且没有在逃跑中, 投 D6。掷骰结果 3+ 则此模型回复 1 点生命值

邪教头目 Cult Leader (45 分) - 将军或军旗手限定。

持有者的鼓舞人心或坚守阵地范围**总是 18"**。

纵火者 Firebrand (60 pts) - 火焰系萨满限定。

持有者获得火焰攻击, 魔盾 (2+, 对火焰攻击), 吐息攻击 (力量 4, 护甲穿透 0, 火焰攻击), 总是额外掌握火球术 (火焰系), 且不能获益于重生。

肠鸣者 Gut Roarer (45 分) - 萨满限定。

持有者获得恐惧和传导(1)。

蛮荒之心 Wildheart (45 分) - 猛犸猎人限定。

全军唯一

持有者失去不当头儿且必须为将军。它可以装备至多 150 分的特殊装备。另一名猛犸猎人可以花费 50 分升级为军旗手, 且当加入雪人单位时获得瞭望不拉。核心位下限变为至少 20%。军队不可以有任何大可汗、可汗、卫兵、食人魔雇佣兵、投弹手或雷霆炮。

裂脊者 Spinesplitter (35 分) - 步行模型限定。

持有者获得毁灭冲锋 (+1 Att, +1 Str, +1 AP)。此毁灭冲锋的效果对撞击和践踏攻击有效。

恶臭巨颌 Rottenjaw (35 分)

持有者获得毒性攻击, 且只要持有者在战场上, 所有友方食亲者单位可以重投结果为 1 和 2 的伏兵骰。除非持有者是巨型, 否则所有攻击持有者的毒性攻击失去该攻击属性。

特殊装备

武器附魔

古代汗的遗产 **Khagadai's Legacy** (100 分)

大型武器附魔。

此武器的攻击获得多重伤害 (D3)和 魔法攻击。

毒蛇的诅咒 **Viper's Curse** (55 分)

食人魔双枪或食人魔十字弓附魔。

此武器射数 4, Str 4, AP 2 (射程和所附魔武器一样), 毒性攻击和魔法攻击 (食人魔双枪的近战攻击也获得这些攻击属性)。附魔的食人魔十字弓失去穿透。此武器的远程攻击总是 4+命中

剖心者 **Heart-Ripper** (50 分)

铁拳套或成对武器附魔。

此武器的攻击获得致命打击, 魔法攻击, +1 护甲穿透, 命中绝不低于 3+。

仪式放血者 **Ritual Bloodletter** (30 分)

萨满限定。

单手武器, 成对武器, 或铁拳套附魔。

持有者使用该武器时获得+1 进攻技巧和+1 攻击次数。

此武器的的攻击获得魔法攻击。每一点此武器造成的保护失败的伤, 控制玩家获得一个魔能印记。

旗帜附魔

盖因盖特的旗帜 **Banner of the Gyengget** (75 分)

核心单位无法携带

持有者所在单位的所有模型部分必须在第一轮近战重投自然结果为'1'的命中、造伤和护甲保护(包括特殊攻击)。

伟大草原的天空旗 **Pennant of the Great Grass Sky**

(50 分)

持有者单位获得快速移动。

坎骸颅骨 **Skull of Qenghet** (20 分)

持有者所在单位获得恐惧, 并自动通过惊骇造成恐惧测试。

护甲附魔

摔跤手腰带 **Wrestler's Belt** (70 分)

步行模型限定。

轻甲附魔。

穿戴者获得+2 护甲和+1 力量。

猛犸皮斗篷 **Mammoth-Hide Cloak** (50 分)

步行模型限定。

各类护甲附魔。

穿戴者获得+1 护甲。对穿戴者的攻击力量永远不能超过 5。

卡尔卡丹的强韧 **Karkadan's Resilience** (45 分)

各类护甲附魔。

穿戴者获得 +1 坚韧但所有的特殊保护自动失败。

雪人毛皮 **Yeti Furs** (40 分)

各类护甲附魔

穿戴者获得+1 护甲。和穿戴者底盘接触的所有敌方单位模型部分-1 敏捷。

魔法奇物

拉古尔的舌头 **Lygur's Tongue** (60 分)

与持有者底盘接触的敌方单位中所有模型部分受到-1 攻击次数。

原牛符咒 **Aurochs Charm** (40 分)

持有者 获得岩肤。

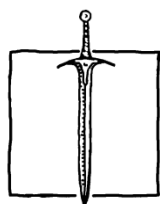
暴怒者的锁链 **Rampager's Chain** (35 分)

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。

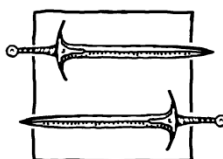
军队组成



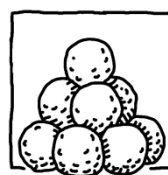
人物
至多 40%



核心
至少 25%



特殊
无限制



火药桶
至多 35%



驯化野兽
至多 30%

军队列表

人物 (至多 40%)



大可汗 Great Khan 340 分

单一模型

体型: 大型

类型: 步兵

底盘: 40x40mm

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	6"	12"	9		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	6	5	0	轻甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
大可汗	5	6	5	2	4 雪崩之子

选项	分数
可选择 一个鼎鼎大名	无限制
可选择 特殊装备	至多 200
可选择 重甲	15
可选择射击武器 (仅限一项):	
食人魔双枪 (4+)	10
食人魔十字弓 (3+)	10
可选择近战武器 (仅限一项):	
成对武器	10
铁拳套	10
大型武器	30



可汗 Khan 195 分

单一模型

体型: 大型
类型: 步兵
底盘: 40x40mm




整体	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	6"	12"	8	瞭望 耍不拉	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	5	5	0	轻甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
可汗	4	5	5	2	3 雪崩之子
	<i>选项:</i>				<i>分数</i>
	可成为军旗手				50
	可选择 一个鼎鼎大名				无限制
	可选择 特殊装备				至多 100
	可选择 重甲				10
	可选择 射击武器 (仅限一项):				
	食人魔双枪 (4+)				10
	食人魔十字弓 (3+)				10
	可选择 近战武器 (仅限一项):				
	成对武器				5
	铁拳套				10
	大型武器				25



萨满 Shaman 205 分

单一模型

体型: 大型
类型: 步兵
底盘: 40x40mm

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	6"	12"	8	魔法学徒	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	4	5	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
萨满	3	4	4	1	2 雪崩之子
<i>魔法选项:</i>	<i>选项:</i>				<i>分数</i>
必须 从下列派系中选择法术(选择一项):	可成为 (仅限一项):				
 萨满系	 神术	 火焰系	魔法专家		75
			魔法大师		225
			可选择 轻甲		5
			可选择 特殊装备		至多 100
			如果是魔法大师		至多 200
			可选择 一个鼎鼎大名		无限制
			可选择 近战武器 (仅限一项):		
			成对武器		5
			铁拳套		10
			大型武器		15



猛犸猎人 Mammoth Hunter 210 分

单一模型

体型: 大型

类型: 步兵

底盘: 40x40mm

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	7"	14"	9	轻型部队, 不当头儿, 快速移动, 孤独, 动物之主		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	5	5	1	轻甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
猛犸猎人	4	5	5	2	4	雪崩之子, 猎矛 (2+)

孤独 Loner: 通用规则.

具有孤独规则的步行模型只能加入雪人单位和剑齿虎单位 (加入单位时无视无足轻重规则)。如果骑乘, 则不能加入任何单位。具有孤独规则的模型不能加入包含其他人物的单位, 其它人物也不能加入包含孤独规则模型的单位。

动物之主 Animal Master: 通用规则.

模型获得鼓舞人心, 仅对剑齿虎单位有效。

兽群领袖 Leader of the Pack: 通用规则.

猛犸猎人的底盘变为 50x50mm。当此模型加入剑齿虎单位时, 此单位可如同具有乐手进行快速变阵, 并获得先锋, 在分布命中时猛犸猎人算作标准体型野兽。

选项:

可选择 一个鼎鼎大名

可选择 特殊装备

可选择 兽群领袖

可将猎矛替换为

食人魔十字弓 (2+)

可选择 近战武器 (仅限一项):

成对武器

铁拳套 (步行限定)

骑枪

大型武器

可选择 (仅限一项):

先锋

侦察兵

丧牙兽, 且失去轻型部队

岩牛, 且失去轻型部队

分数

无分数限制

至多 100

免费

免费

10

15

15

25

20

20

100

380

猛犸猎人坐骑



岩牛 Rock Aurochs

每军队 0-1 坐骑限定

丧牙兽 Tusker

每军队 0-2 坐骑限定

大型, 骑兵
50x100mm

坐骑和人物算作人物类别。
此外坐骑额外算作驯化野兽

巨型, 野兽
100x150mm

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	7"	14"	C	狂暴		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	6	2	6	3	岩肤	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
岩牛	5	3	6	3	2	驾驭, 撞击 (3D3), 战斗专注, 毁灭冲锋 (+1 Str, +1 AP), 活体雪崩 *

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	8"	14"	C	恐惧		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	C	C	C	C+2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
丧牙兽	4	3	5	2	2	驾驭, 撞击 (D3)

*详见岩牛单位

核心 (至少 25%)



族人 Tribesmen 160 分

3 模型，可额外增加至多 10 模型 55 分/模型



每军队 0-4 单位
限定

体型: 大型

类型: 步兵

底盘: 40x40mm

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	6"	12"	7	瞭望不拉, 得分	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	4	0	轻甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
族人	3	3	4	1	2 雪崩之子, 成对武器

选项:

可选择铁拳套

分数

10 / 模型

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

20

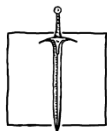
乐手

20

旗手

20

- 可选择一面旗帜附魔



大汉 Bruisers 190 分

3 模型，可额外增加至多 9 模型 80 分/模型



每军队 0-4 单位
限定

体型: 大型

类型: 步兵

底盘: 40x40mm

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	6"	12"	8	瞭望不拉, 得分	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	4	0	重甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
大汉	3	3	4	1	2 雪崩之子, 大型武器

选项:

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

20

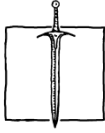
乐手

20

旗手

20

- 可选择一面旗帜附魔



舜不拉 Scraplings 115 分

20 模型, 可额外增加至多 40 模型 5 分/模型



每军队 0-4 单位
限定

体型: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	6	无足轻重, 得分	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	2	3	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
舜不拉	1	2	3	0	3 投掷武器 (5+)

舜不拉工头 Scrapling Foreman

标准, 步兵
20x20mm

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	7	无足轻重, 回去干活	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	0	轻甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
工头	3	3	3	0	4 投掷武器 (4+)

回去干活 Back to Work!: 通用规则.
舜不拉工头是队长, 但没有杰出代表规则。它获得坚守阵地规则, 但只对舜不拉、垃圾发射器和舜不拉布陷者有效

选项: 分数

可选择近战武器 (仅限一项):

戟	4
大型武器	4

选项:

可将投掷武器替换为(仅限一项):

弓(4+) (每军队 0-100 模型限定)

盾牌

长矛

可为下列每一项升级各选一个模型:

舜不拉工头

乐手

旗手

分数

2 / 模型

2 / 模型

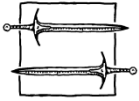
1 / 模型

30

20

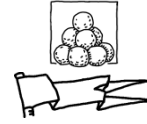
20

特殊 (无限制)



雇佣老兵 Mercenary Veterans 260 分

3 模型, 可额外增加至多 5 模型 105 分/模型



体型: 大型
类型: 步兵
底盘: 40x40mm

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	6"	12"	8	瞭望杵不拉, 得分, 战痕累累	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	4	4	0	重甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
雇佣老兵	4	4	5	2	3 雪崩之子

战痕累累 Battle-Scarred: 通用规则.

每个雇佣老兵单位必须选择下列升级中的两项 (在军表上写明), 模型获得:

- 毒性攻击
- 魔法抗性 (2)
- 致命打击
- 快速移动
- 先锋
- 毁灭冲锋 (+1 力量, +1 护甲穿透)
- 板甲
- 精准

每个升级在你的军队中只能被一个雇佣老兵单位选择.

选项:

可选择武器(仅限一项):

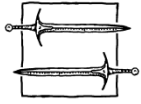
- | | |
|-------------|---------|
| 成对武器 | 8 / 模型 |
| 食人魔双枪 (4+)* | 25 / 模型 |
| 戟 | 12 / 模型 |
| 大型武器 | 8 / 模型 |
| 铁拳套 | 12 / 模型 |

可为下列每一项升级各选一个模型:

- | | |
|----|----|
| 队长 | 20 |
| 乐手 | 20 |
| 旗手 | 20 |

- 可选择一面旗帜附魔

*如果装备食人魔双枪, 雇佣老兵额外计入火药桶类别, 且至多额外增加 3 个模型。



丧牙骑兵 Tusker Cavalry 435 分

3 模型, 可额外增加至多 2 模型 140 分/模型



每军队 0-3 单位
限定

体型: 大型

类型: 骑兵

底盘: 50x100mm

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	8"	14"	8	恐惧, 得分	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	5	2	重甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
骑手	3	3	4	1	2
丧牙兽	4	3	5	2	2 撞击 (D3), 驾驭

选项:

可选择近身武器 (仅限一项)

成对武器

5 / 模型

大型武器

15 / 模型

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

20

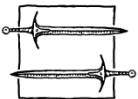
乐手

20

旗手

20

- 可选择一面旗帜附魔



雪人 Yetis 175 分

2 模型, 可额外增加至多 4 模型 70 分/模型

每军队 0-3 单位
限定

体型: 大型

类型: 步兵

底盘: 40x40mm

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	7"	14"	8	快速移动, 恐惧, 先锋, 轻型部队, 寒冰之触	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	4	2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
雪人	3	3	5	2	3 成对武器

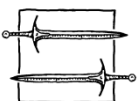
寒冰之触 Touch of Frost: 通用规则.

选项:

敌方单位每与一个雪人单位底盘接触, 则-1 敏捷. 可将一个模型升级为队长

分数

20



孬不拉布陷者 Scrapling Trappers 80 分

5 模型, 可额外增加至多 5 模型 10 分/模型

每军队 0-3 单位
限定

体型: 标准

类型: 步兵

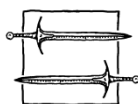
整体	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	4"	8"	6	无足轻重, 侦察兵, 散兵, 先锋, 那是个陷阱!		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	2	3	0		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
舜不拉布陷者	1	2	3	0	3	投掷武器 (5+)
						选项: 可将一个模型升级为队长
						分数 20

那是个陷阱 It's A Trap!: 通用规则.

每个舜不拉布陷者可以放置一个陷阱指示物:

- 在战斗前(部署阶段步骤 7), 在单位所部署在的一个非开放地形内或它在先锋移动过程中底盘接触到的某一个地形内, 以及
- 在每个友方移动阶段, 它移动、行军或变阵时底盘接触到的某一个非开放地形内

如果敌方单位在移动、行军、变阵、旋转、冲锋移动、失败冲锋移动、追击移动或逃跑过程中进入或底盘接触到有陷阱指示物的地形, 移除此地形内的所有陷阱指示物。此单位内的每个模型进行危险地形(1)测试(此测试不算作地形特征引起, 由该地形特征本身造成的危险地形测试仍需进行)



剑齿虎 Sabretooth Tigers 80 分

1 模型, 可额外增加至多 19 模型 27 分/模型

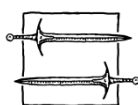


体型: 标准
类型: 野兽

每军队 0-3 单位限定 底盘: 25x50mm

包含 8 个或更多模型的剑齿虎单位计入核心.

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	8"	16"	5	无足轻重	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	2	4	4	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
剑齿虎	3	4	4	1	4



食亲者 Kin-Eater 175 分

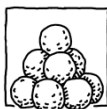
单一模型

每军队 0-3 单位
限定

体型: 大型
类型: 步兵
底盘: 40x40mm

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	6"	12"	7	恐惧, 伏兵, 不战败		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	3	5	0	重生 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
食亲者	4	3	5	2	3	憎恨

火药桶(至多 35%)



雷霆炮 Thunder Cannon 320 分

单一模型

每军队 0-2 单位
限定
体型: 大型
类型: 构装体
底盘: 50x100mm

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	6"	6"	7			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	3	5	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
喷铅者	3	3	4	1	2	雪崩之子
孬不拉	1	2	3	0	3	
披毛犀	3	3	5	2	2	驾驭
车体			5	2		撞击 (D6), 不可活动, 雷霆炮(4+)

雷霆炮 Thunder Cannon: 炮兵武器.

此武器有两种开火方式:

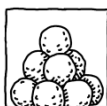
- 作为大炮 炮兵武器:

射程 48", 射数 1, 力量 5[10], AP 2[10],
[多重伤害 (D3+1, 折翼)].

- 作为多管枪 炮兵武器:

射程 12", 射数 2D6, 力量 5, AP 4.

如果雷霆炮在移动阶段仅旋转（没有再移动），接下来的射击阶段不受移动后射击的命中修正。



垃圾发射器 Scratapult 245 分

单一模型

每军队 0-2 单位
限定
体型: 大型
类型: 构装体
底盘: 50x100mm

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	6"	6"	6	快速移动, 无足轻重		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	3	5	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
孬不拉 (7)	1	2	3	0	3	
披毛犀	3	3	5	2	2	驾驭
车体			5	2		撞击 (D6), 不可活动, 垃圾发射器 (4+)

垃圾发射器: 投石机 (5) 炮兵武器.

射程 12-48", 射数 1, Str 3, AP 1, 致命打击.

如果垃圾发射器在移动阶段仅旋转（没有再移动），接下来的射击阶段不受移动后射击的命中修正



喷铅者 Bombardiers 210 分

3 模型, 可额外增加至多 5 模型 78 分/模型



每军队 0-3 单位

限定

体型: 大型

类型: 步兵

底盘: 40x40mm

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	6"	12"	7	瞭望不拉, 得分	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	4	0	轻甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
喷铅者	3	3	4	1	2 雪崩之子, 手炮(4+)

手炮 Hand Cannon: 射击武器.
 射程 24", 射数 D6, Str 4, AP 2, 快速射击.

选项:

可为下列每一项升级各选一个模型:

	分数
队长	20
乐手	20
旗手	20
- 可选择一面旗帜附魔	

驯化野兽(至多 30%)



岩牛 Rock Aurochs 475 分

单一模型

每军队 0-2 单位限定
如果人物骑乘岩牛则每军队
0-1 单位限定

体型: 巨型
类型: 野兽
底盘: 100x150mm

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	7"	14"	8	狂暴	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	6	2	6	3	,岩肤
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
骑手	3	4	4	1	3 食人魔十字弓 (3+)
岩牛	5	3	6	3	2 战斗专注, 驾驭, 撞击 (3D3), 毁灭冲锋 (+1 Str, +1 AP), 活体雪崩

活体雪崩 Living Avalanche: 攻击属性 - 攻击&武器. 选项: 分数
此模型的撞击获得 +1 力量和+1 护甲穿透. 骑手可将食人魔十字弓替换为(仅限一项):
猎矛 (3+) 免费
骑枪 10



寒冰猛犸 Frost Mammoth 430 分

单一模型

每军队 0-3 单位
限定

体型: 巨型
类型: 野兽
底盘: 100x150mm

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	6"	12"	8	严寒光环	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	6	3	6	3	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
骑手(2)	3	4	4	1	3 食人魔十字弓 (3+)
寒冰猛犸	4	3	6	3	2 驾驭, 撞击 (D3)

选项: 分数
任意骑手可将食人魔十字弓替换为
猎矛 (3+) 免费

严寒光环 Freezing Aura: 通用规则.

模型可将萨满系的摧心之嚎(Chilling Howl)作为充能法术释放, 法力强度(4/8)。

在一个或多个寒冰猛犸 9" 内的敌方单位-3 敏捷。当敌方单位在近战中与寒冰猛犸底盘接触并战败, 逃跑距离骰遵守取小掷骰规则。



奴隶巨人 Slave Giant 270 分

单一模型

每军队 0-3 单位
限定
体型: 巨型
类型: 步兵
底盘: 50x75mm

整体	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	7"	14"	8	巨人知道了, 巨人这就干	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	7	3	5	1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
巨人奴隶	5	3	5	2	3 发脾气

巨人知道了, 巨人这就干

Giant See, Giant Do: 通用规则.

此模型获得雪崩之子规则, 且享受人物的雪崩之子效果.

此模型是乐手。巨人的行军节奏范围, 和敌方单位因为奴隶巨人要求进行行军测试的范围都是 18"

选项:

可选择武器 (仅限一项):

巨人大棒

铁拳套

大型武器

分数

30

20

30

发脾气 Rage: 攻击属性-近战

每当模型失去一点生命值, 则获得+1 攻击次数。每当模型获得一点生命值, 则受到-1 攻击次数。

巨人大棒 Giant Club: 近战武器.

此武器的攻击获得+1 力量和+1 护甲穿透.

更新日志

0.204.2

删除线文字移除

彩色文字移除