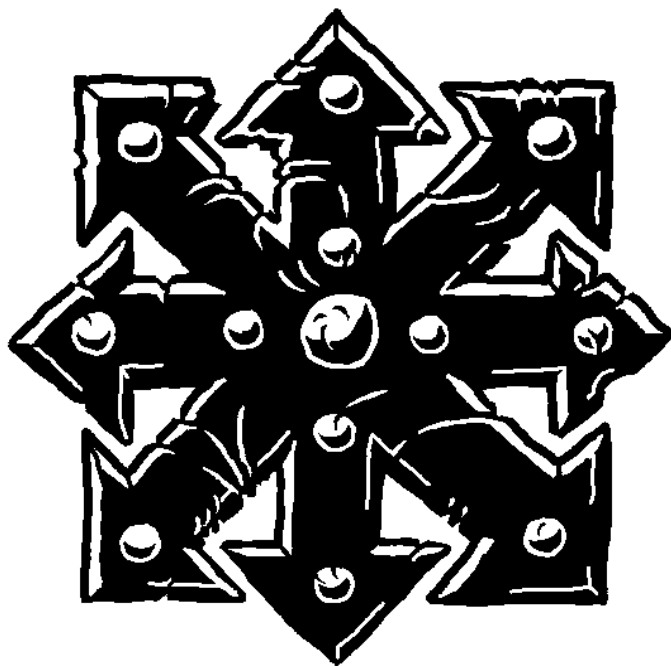


第九纪元 中古战争



邪神战士

种族规则

版本 0.204.2 - 2018 05 28

军队模型规则

军备库

邪神赐福

特殊装备

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

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

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 -
攻击属性- 近战

模型部分获得**毁灭冲锋 (+1 护甲穿透)**。超过一半模型具有此赐福的单位投冲锋距离时遵守取大掷骰规则。



艾克恩的赐福，暴食之神
Favour of Akaan, God of Gluttony -
攻击属性- 近战

当模型首次成功冲锋逃跑单位，或是近战的胜利方且未追击（或横扫），则具有此赐福的模型部分获得+1 力量（效果持续整场游戏）。



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

持有者获得大型武器，戟，成对武器和**武器大师**。具有此赐福的人物其特殊装备允许限额增加50分。



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

模型获得**诈败和行者**。超过一半模型具有此赐福的单位即使具有无畏也可以宣布逃跑作为冲锋反应。如果宣布逃跑，则接下来的重整测试遵守取小掷骰规则。



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

单位内至少一个模型具有此赐福，则单位进行领导力测试时遵守取小掷骰规则。



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

具有此赐福的模型获得+1 坚韧。如果具有此赐福的模型对 10 寸外的敌方单位宣布冲锋，或进行超过 10 寸的行军移动，则该失去效果直至下一个玩家回合近战阶段开始。



瓦纳爪的赐福，愤怒女神
Favour of Vanadra, Goddess of Wrath - 攻击属性- 近战

模型部分获得**闪电反应**和+1 敏捷。分配给此模型的近身攻击获得+1 命中。此效果仅在近战的第一轮生效。

通用规则

战斗狂热 Battle Fever

超过一半具有战斗狂热模型组成的单位必须重投所有自然结果为 1 的冲锋距离骰。

赐福冠军 Favoured Champion

模型获得+1 敏捷，+1 进攻技巧，+1 防御技巧和+1 生命值。具有驾驭规则的模型部分不受影响。

十恶不赦 Irredeemable

具有此规则的模型不能进行践踏，可以使用碾压攻击作为支援攻击，无视最大支援攻击次数限制。当具有此规则的模型在近战攻击中被杀掉，只能在主动性 0 阶段结束时被作为伤亡移除。具有此规则模型的单位永远不能使它的排数大于列数。

放逐之道 Path of the Exiled

具有此规则的模型所在单位排面数不大于列数，且它的正面在近战时，此模型在第一轮近战获得**坚毅**。具有此规则的单位不能被特权之道的单位加入，或加入具有特权之道的单位。

特权之道 Path of the Favoured

当模型宣布或在决斗中，己方获得+1 战果，直至此轮近战结束（注意如果特权之道的模型被作为伤亡移除，则失去此效果）。

魔能行者 Veil Walker

模型可以对底盘接触的敌方单位施放地狱火。当具有魔能行者的模型施放非充能法术时，在选择法术目标时可以丢弃一颗魔能印记并选择下列效果中的一项生效：

- **扭曲空间 Secret of Separation**:法术射程增加 6 寸。光环法术仅获得+3 寸射程。法术类型：施法者的法术不受影响。
- **实相裂隙 Secret of Flesh**:此法术失败的造伤骰必须重投。
- **相位转移 Secret of Substance**:对此法术造伤成功护甲保护的骰子必须重投。

护甲

地狱甲-护甲

遵守板甲规则(可如同板甲一样附魔)。

穿戴者的模型获得无畏。如果单位内一半以上的模型装备地狱甲，单位必须重投失败的行军测试

刺盾 Spiked Shield-护甲

遵守盾牌规则，但大型骑兵不能获得刺盾的+1 护甲。此护甲不能使用通用特殊装备的护甲附魔。

当模型同时使用此盾牌和单手武器，受到使用者正面敌方模型的近战攻击，并成功通过自然骰 4+的护甲保护，则进行攻击的单位立刻受到 1 下力量 4 和护甲穿透 1 的命中。此攻击视为特殊攻击。

种族法术

施法值	射程	类型	持续时间	效果
-----	----	----	------	----

地狱火 Hellfire

<8+>
{11+}

18"

诅咒
直接
伤害

瞬间

目标受到<2D3> {2D6}下力量 7，护甲穿透 0，魔法攻击的命中。

特殊装备

武器附魔

燃烧恶兆 Burning Portent (125 分)

单手武器附魔。

使用此武器的攻击设定为护甲穿透 10，获得魔法攻击、火焰攻击和多重伤害(D3)。

屠夫象征 Symbol of Slaughter (40 分)

单手武器和成对武器附魔。

持有者用此武器攻击时获得+2 攻击次数、+2 敏捷并且 -2 进攻技巧。使用此武器的攻击获得魔法攻击。

护甲附魔

三重锻造 Thrice-Forged (70 分)

标准体型模型限定

各类护甲附魔。

持有者获得+3 护甲。

斗剑士的勇气 Gladiator's Spirit (25 分)

刺盾附魔。

刺盾造成的命中获得+1 力量和+1 护甲穿透。

旗帜附魔

无穷圣记 Icon of the Infinite (85 分)

每军队 0-2 限定

持有者可将地狱火 (种族法术)作为充能法术施放，法力强度(4/8)。

虚空之旗 Banner of the Void (65 分)

神选，神选骑兵和神选领主限定。

持有者单位获得，魔盾 (5+，对远程攻击)。

荒原火炬 Wasteland Torch (30 分)

持有者所在单位获得行者(废墟)。在确定部署区之后(赛前流程步骤 6 结束时)，你可以选择 1 个树林、田地或建筑地形。被选择的树林或田地变为废墟，被选择的建筑变为峭壁。

魔法奇物

部族之魂 Ledger of Souls (100 分)

主宰

持有者获得清算 (见战争祭坛)。

罪恶领主 Lord of the Damned (60 分)

巫师限定

携带者 18 寸内的任何十恶不赦单位可以重投移动阶段的随机移动结果

占卜球 Orb of Foreboding (55 分)

在部署阶段开始，步骤 1 (选择谁先部署)之前，你可以选择一个对手的非人物单位。此单位失去先锋和侦察兵，并且对手必须立刻部署此单位(此动作不算作正常部署过程)。

不朽手套 Immortal Gauntlets (50 分)

在任何近战轮开始时，你可以从你的魔能印记池中移除 1 个魔能印记。如果这样做，选择神圣攻击、火焰攻击或魔法攻击中的一项。持有者的近身攻击获得选择的攻击属性，效果持续至当前阶段结束。

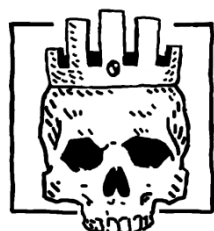
命运石 Wyrld Stone (35 分)

一次性物品。当携带者模型被至少力量 5、或者至少护甲穿透 5 的攻击命中时必须使用。携带者模型获得魔盾(4+)

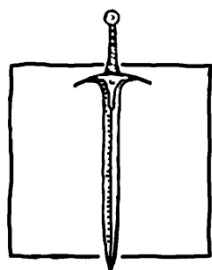
如果携带者模型是标准或大型，此效果在该玩家回合结束时失去。

如果携带者模型是巨型，此效果在掷魔盾保护骰后即失去 (如果携带者同时被多次攻击命中，携带者选择哪次攻击使用该魔盾保护)。

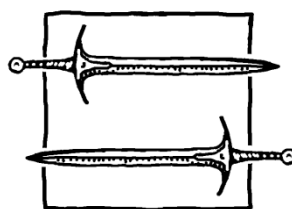
军队组成



人物
至多 45%



核心
至少 20%



特殊
无限制



传说巨兽
至多 35%

军队列表

人物 (至多 45%)



840 分
单一模型

体型 大型

类型 步兵

底盘 50x50mm

恶魔王子 Exalted Herald

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	8"	16"	8	恐惧, 坚毅, 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
恶魔王子	6	9	5	2	8

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神力显现，效果持续整场游戏，并模型掌握所选神力显现的对应法术。此规则替代普通的魔法专家或魔法大师的选择魔法规则。

	恶魔王子获得	恶魔王子掌握
混沌使者 Emissary of Chaos	+1 领导力，伟岸和惊骇	白银标枪(炼金系)
巨龙印记 Brand of the Dragon	飞行 (8", 16").	净化火焰(神术).
邪恶化身 Unholy Avatar	+1 力量，+1 护甲穿透和神圣攻击	召唤野兽(萨满系)
永恒魂灵 Abiding Spirit	难以瞄准。 在每个你的近战阶段结束时，如果尊贵神使是本阶段战斗胜利的一方，它恢复 1 点生命值。	灵魂破碎(萨满系).
不朽巫师 Sorcerer Immortal	魔能行者	黄金荣耀(炼金系)和众神之怒(神术系)，选择法术时可以将一个已学法术替换成地狱火(种族法术)。



神选领主 Chosen Lord

350 分
单一模型

体型 标准

类型 步兵

底盘 25x25mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	5"	10"	8	特权之道		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	7	5	0	地狱甲, 盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
神选领主	5	8	5	2	7	

* 标记(LB)的坐骑计入传说巨兽。另外, 坐骑和骑手再计入

联盟选项(分数):

必须选择一项邪神赐福:

人物.



嫉妒	暴食	贪婪	欲望	傲慢	懒惰	愤怒
25	35	45	免费	25	65	10

选项	分数	选项	分数
可成为军旗手	50	可选择坐骑 (仅限一项):	
可选择特殊装备	至多 150	黑骏马	135
如果是将军	至多 200	战争高台	85
可选择一项邪神赠礼	无限制	收割飞盘	145
可将盾牌替换为刺盾	10	黑暗战车	130
可选择一项近战武器 (仅限一项):		钢牛	105
成对武器	10	奇美拉(LB)	205
骑枪	20	荒原龙(LB) (仅限将军)	
戟	20	懒惰赐福, 需花费	580
大型武器	20	非懒惰赐福, 需花费	460

邪神赠礼: 每个邪神赠礼是全军唯一.

恶魔之翼 Daemonic Wings (115 分) - 步行模型限定. 携带者获得飞行(8", 16").

邪神保佑 Luck of the Dark Gods (65 分) 携带者模型获得魔盾 (+1, 至多 4+).

毁灭宗师 Master of Destruction (50 分) 携带者可以在使用盾牌 (包括刺盾) 的同时使用大型武器或戟 (但无法获得刺盾的特殊攻击)

弱能光环 Entropic Aura (65 分) - 标准和大型 模型限定.

携带者所在单位中的模型和与携带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。

恶毒神像 Idol of Spite (65 分)

一次性物品。可以在任意一轮近战开始时使用。此近战轮中, 携带者获得+1 攻击次数, +1 力量和+1 护甲穿透



末日领主 Doomlord

350 分
单一模型

体型 大型

类型 步兵

底盘 40x40mm

标记(LB)的坐骑计入传说巨兽。另外，坐骑和骑手再计入人物。



全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	5"	10"	8	放逐之道	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	6	5	1	地狱甲, 盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
末日领主	5	7	5	2	4
选项:					分数
可成为军旗手					50
可选择特殊装备					至多 150
如果是将军					至多 200
可将盾牌替换为刺盾					20
可选择一项近战武器 (仅限一项):					
成对武器					10
戟					15
大型武器					25
可骑乘荒原巨兽 (LB)					350



巫师 Sorcerer

145 分
单一模型

体型 标准

类型 步兵

底盘 25x25mm

标记(LB)的坐骑计入传说巨兽。另外，坐骑和骑手再计入人物。



全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	8	无畏, 魔法学徒	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	4	4	0	轻甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
巫师	2	4	3	0	3
魔法选项:					分数
必须从以下派系选择法术 (选择一项):					
 炼金	 招魂	 神秘			
	可成为 (仅限一项):				
	魔法专家				75
	魔法大师				225
	可成为魔能行者				145
	可选择特殊装备				至多 150
	如果是将军				至多 200
	可选择板甲				15
	可选择成对武器				5
	可选择坐骑 (仅限一项):				
	战争高台				90
	黑骏马				50
	收割飞盘				80
	黑暗战车				75
	荒原龙(LB) (仅限将军)				460
	荒原巨兽				435



野蛮人首领 Barbarian Chief

140 分
单一模型

体型 标准

类型 步兵

底盘 25x25mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	8	战斗狂热	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	5	4	0	重甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
野蛮人首领	3	5	5	1	5 沉默独行

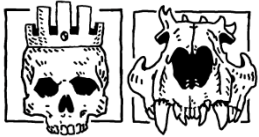
沉默独行 Deeds not Words - 攻击属性 - 近战.

当加入的单位中普通模型具有战斗狂热时，此模型部分获得战斗专注。

选项	分数
可成为军旗手	50
可选择特殊装备	至多 100
如果是将军	至多 150
可选择 盾牌	5
可选择 投掷武器 (4+)	5
可选择一项近战武器 (仅限一项):	
成对武器	5
轻骑枪	5
长矛	5
大型武器	10
可选择坐骑 (仅限一项):	
黑骏马	100
战争高台	80
逐影兽	80
黑暗战车	150
奇美拉 (LB)	200
荒原巨兽(LB)	425

标记(LB)的坐骑计入传说巨兽。另外，坐骑和骑手再计入人物





上古龙魔 Feldrak Ancestor

此单位同时记入人物和传说巨兽

760 分

单一模型

体型 Gigantic

类型 Beast

底盘 75x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则
	8"	16"	9	史前传说

防御	HP	Def	Res	Arm	
	8	6	6	3	轻甲

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
上古龙魔	6	6	7	4	3	憎恨(对飞行), 吐息攻击(力量4, 护甲穿透1, 火焰攻击, 余烬)

史前传说 Primal Legend - 通用规则.

如果模型作为将军, 它将所有标准体型的单位视作无足轻重, 传说巨兽上限增加至45%。军表中不能有飞行模型且任何友方模型不能选择巨龙印记。史前传说模型的鼓舞人心规则不能影响装备地狱甲的模型

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:

可选择一项武器附魔, 支付双倍分数

可选择一项近战武器 (仅限一项):

成对武器

戟

大型武器

分数

无限制

60

45

30

人物坐骑



奇美拉 Chimera

每军队 0-2 坐骑限定

此坐骑和骑手计入人物。另外, 此坐骑额外计入传说巨兽

大型, 骑兵
50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则
	8"	20"	C	恐惧, 伟岸

防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	C	5	C	

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
奇美拉	5	4	5	2	4	驾驭

选项

可选择翅膀

分数

50

翅膀 Wings - 通用规则.

模型的行军速度设定为 16", 且获得飞行(8", 16").



荒原巨兽 Wasteland Behemoth

每军队 0-2 坐骑限定

此坐骑和骑手计入人物。另外, 此坐骑额外计入传说巨兽

巨型, 野兽
100x150mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则
	7"	14"	C	

防御	HP	Def	Res	Arm	
	7	3	6	4	

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
荒原巨兽	6	3	6	3	3	驾驭

选项

可选择额外肢体

分数

70

额外肢体 Additional Limbs - 通用规则.

此模型受到护甲-1 且行军速度设定为 20".

黑骏马 Black Steed

标准, 骑兵
25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	8"	14"	C			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	C	C	C	C+2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
黑骏马	1	3	4	0	3	驾驭

选项

野蛮人酋长**必须**选择珍稀品种

分数
免费

珍稀品种 Prized Stallion - 通用规则。
模型的行军速度**设定**为 16"。

黑暗战车 Dark Chariot

大型, 构装体
50x100mm

每军队 0-3 坐骑限定

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	8"	8"	C	快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	C	5	C+1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
黑骏马 (2)	1	3	4	0	3	驾驭
战车			5	2		撞击 (D6+1), 不可活动

钢牛 Karkadan

大型, 骑兵
50x75mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	7"	14"	C	恐惧		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	C	C	C	C+2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
钢牛	2	3	5	2	2	驾驭

逐影兽 Shadow Chaser

标准, 骑兵
25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	10"	20"	C	轻型部队		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	C	C	C	C+1	难以瞄准	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
逐影兽	1	3	3	0	4	驾驭

收割飞盘

Scythed Skywheel

标准, 构装体
50x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
				飞行 (6", 18"), 高大		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	C	C	C	C	难以瞄准, 不能被践踏	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
收割飞盘			3	0	3	碾压攻击 (D3+1), 驾驭

战争高台 War Dais

标准, 步兵
50x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	C	C	C	高大		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	C	C	C+2	不能被践踏	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
战争高台	4	5	4	1	4	驾驭



荒原龙 Wasteland Dragon

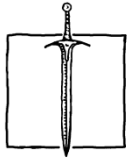
每军队 0-1 坐骑限定

此坐骑和骑手计入人物。另外, 此坐骑
额外计入传说巨兽

巨型, 野兽
50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
				飞行 (6", 12")		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	6	5	6	4		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
龙	5	5	6	3	3	驾驭, 吐息攻击 (Str 4, AP 1, 火焰攻击)

核心 (至少 20%)



战士 Warriors

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	4"	8"	8	特权之道, 得分		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	5	4	0	地狱甲, 刺盾	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
战士	2	5	4	1	4	

联盟选项(分/模型):
具有赐福冠军的单位, 战士**必须**选择一项邪神赐福:

嫉妒	暴食	贪婪	欲望	傲慢	懒惰	愤怒
6	4	8	4	2	10	8

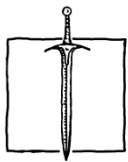
260 分
10 模型
可额外增加至多 20 模型
23 分/模型

体型 标准
类型 步兵
底盘 25x25mm



得分

选项:	分数
可选择一项近战武器 (仅限一项):	
成对武器	免费
大型武器	3 / 模型
戟	6 / 模型
可为下列每一项升级各选一个模型:	
队长	20
- 可升级 赐福冠军 (一个单位至多 20 模型)	30
乐手	20
旗手	20
- 可选择一面旗帜附魔	



堕落者 Fallen

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	6"	12"	8	轻型部队, 放逐之道		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	2	4	0	地狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
堕落者	2	4	4	1	4	成对武器

160 分
5 模型
可额外增加至多 5 模型
28 分/模型
每军队 0-2 单位
如果军队将军是末日领主
每军队 0-6 单位

体型 标准
类型 步兵
底盘 25x25mm



掠夺者 Barbarians

150 分
15 模型
 可额外增加至多 **25 模型**
 12 分/模型

体型 标准

类型 步兵

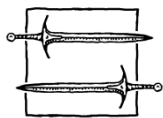
底盘 25x25mm

得分



全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	8	战斗狂热, 得分	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	4	3	0	轻甲, 盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
掠夺者	1	4	4	0	3
<i>选项:</i>					<i>分数</i>
可将盾牌替换为(仅限一项):					
长矛和盾牌					2 / 模型
成对武器					1 / 模型
大型武器					3 / 模型
投掷武器 (5+) (每军队 0-40 模型)					3 / 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					

特殊 (无限制)



混沌骑兵 Warrior Knights

285 分
5 模型
可额外增加至多 5 模型
50 分/模型

体型 标准
类型 骑兵
底盘 25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	8"	14"	8	特权之道, 得分	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	5	4	2	地狱甲, 刺盾
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
骑手	2	5	4	1	4
黑骏马	1	3	4	0	3 驾驭



得分

联盟选项(分/模型):

具有赐福冠军的单位, 骑手**必须**选择一项邪神赐福:

嫉妒	暴食	贪婪	欲望	傲慢	懒惰	愤怒
10	9	8	12	4	13	8

选项

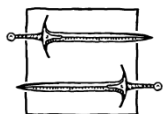
分数

可选择一项近战武器 (仅限一项):

骑枪	10 / 模型
大型武器	3 / 模型

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长	20
- 可升级 赐福冠军	50
乐手	20
旗手	20
- 可选择一面旗帜附魔	

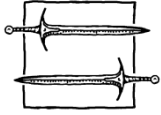


混沌战车 Warrior Chariot

220 分
单一模型
每军队 0-4 单位

体型 大型
类型 构装体
底盘 50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	8"	8"	8	特权之道, 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	5	5	1	地狱甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
战士乘员 (2)	2	5	4	1	4 载
黑骏马(2)	1	3	4	0	3 驾驭
战车			5	2	不可活动, 撞击 (D6+1)



神选 Chosen

270 分
5 模型
可额外增加至多 5 模型
65 分/模型

体型 标准

类型 步兵

底盘 25x25mm

得分



全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	5"	10"	8	特权之道, 得分		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	2	6	4	0	地狱甲, 刺盾	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
神选	3	6	4	1	5	作战大师

联盟选项(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
7	6	9	1	免费	12	14
						分数

选项

可选择一项近战武器 (仅限一项):

成对武器	2 / 模型
大型武器	4 / 模型
戟	7 / 模型

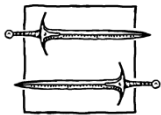
可为下列每一项升级各选一个模型:

队长	20
乐手	20
旗手	20

- 可选择一面旗帜附魔

作战大师 **Master of Battle** - 攻击属性

模型可进行至多 3 次支援攻击。



神选骑兵 Chosen Knights

420 分
3 模型
可额外增加至多 2 模型
120 分/模型
每军队 0-12 模型

体型 大型

类型 骑兵

底盘 50x75mm

得分



全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	7"	14"	8	特权之道, 得分, 恐惧		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	6	4	2	地狱甲, 刺盾	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
神选骑手	3	6	4	1	5	
钢牛	2	3	5	2	2	驾驭

联盟选项(分/模型):

神选骑手必须选择一项邪神赐福:

嫉妒	暴食	贪婪	欲望	傲慢	懒惰	愤怒
10	4	12	8	免费	23	2

选项

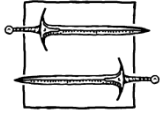
可将刺盾替换为戟

分数

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



神选战车 Chosen Chariot

390 分
单一模型
每军队 0-2 单位

体型 大型

类型 构装体

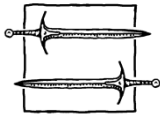
底盘 50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	7"	7"	8	特权之道, 快速移动, 恐惧		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	6	5	2	地狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
神选乘员 (2)	3	6	4	1	5	戟
钢牛	2	3	5	2	2	驾驭
战车			5	2		不可活动, 撞击 (D6+1)

联盟选项(分数):

神选乘员**必须**选择一项邪神赐福:

嫉妒	暴食	贪婪	欲望	傲慢	懒惰	愤怒
15	30	10	15	10	65	免费



弃誓者 Forsworn

200 分
3 模型
可额外增加至多 7 模型
70 分/模型

体型 大型

类型 步兵

底盘 40x40mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	5"	10"	8	放逐之道, 得分		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	2	3	5	1	地狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
弃誓者	3	4	4	1	3	

选项:

可选择 刺盾

可选择一项近战武器 (仅限一项):

成对武器

大型武器

戟

分数

11 / 模型

2 / 模型

8 / 模型

5 / 模型

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

乐手

旗手

20

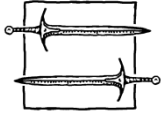
20

20

- 可选择一面旗帜附魔

得分



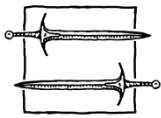


混沌卵 Wretched Ones

130 分
1 模型
可额外增加至多 5 模型
97 分/模型
每军队 0-2 单位

体型 大型
类型 步兵
底盘 40x40mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	3D6		5	随机移动(3D6), 不战败, 十恶不赦		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	2	4	0	重生 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
混沌卵	0	2	4	0	1	碾压攻击 (D6+1)



战争祭坛 Battleshrine

430 分
单一模型
每军队 0-2 单位

体型 大型
类型 构装体
底盘 50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	4"	8"	8	无畏, 清算, 魔法学徒		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	4	5	4	魔盾 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
牧师	1	4	3	0	3	尖刺帷幕
卑劣邪兽	0	1	4	0	1	驾驭, 碾压攻击 (D6+1)

魔法选项:	分数
可选择无穷圣记(见特殊装备)	85
可成为魔能行者	75

必须从以下派系选择法术(选择一项):



炼金



招魂



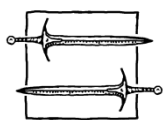
神秘

清算 The Reckoning

当装备地狱甲或具有十恶不赦的友方模型作为伤亡被移除, 如果它所在单位 12"内有清算规则的友方模型, 该模型(作为伤亡移除的模型)在游戏开始时的每一点生命值可以使你获得 1 个魔能印记。你魔能印记池内的印记数量不能超过 6 个。此限制同样适用在吸取魔能后的限制(取代通常的 3 个限制)。

尖刺帷幕 Pierce the Veil - 特殊攻击.

在你的移动阶段结束时, 你可以选择 12 寸内一个未近战的敌方单位, 或一个与模型接战的敌方单位, 从印记池丢弃至多 3 个魔能印记, 每丢弃一个印记, 被选择单位受到 D3 下力量 4 护甲穿透 0 和魔法攻击的命中。



掠夺者骑兵 Barbarian Horsemen

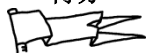
130 分
5 模型
可额外增加至多 10 模型
25 分/模型
每军队 0-4 单位

体型 标准

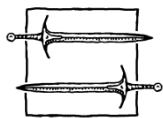
类型 骑兵

底盘 25x50mm

得分



8 个或更多模型组成的单位计入核心。



160 分
5 模型
可额外增加至多 5 模型
25 分/模型
每军队 0-4 单位

体型 标准

类型 骑兵

底盘 25x50mm

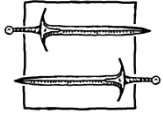
全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	8"	16"	8	得分, 战斗狂热		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	3	1	重甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
掠夺者骑兵	1	4	4	0	3	
黑骏马	1	3	4	0	3	驾驭
选项:						pts
可选择盾牌						2 / 模型
可选择一项近战武器 (仅限一项):						
成对武器						免费
轻骑枪						1 / 模型
大型武器						3 / 模型
可为下列每一项升级各选一个模型:						
队长						20
乐手						20
旗手						20
- 可选择一面旗帜附魔						至多 50

地狱阔步者 Flayers

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	10"	20"	8	轻型部队, 行者, 战斗狂热, 诈败		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	3	1	难以瞄准	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
地狱阔步者	1	4	4	0	4	
逐影兽	1	3	3	0	4	驾驭
选项:						分数
可选择盾牌						2 / 模型
可选择-(仅限一项):						
弓 (4+)						1 / 模型
投掷武器 (5+)						4 / 模型
皮鞭 (每军队 0-15 模型)						10 / 模型
可为下列每一项升级各选一个模型:						
队长						20
乐手						20

皮鞭 Skinning Lash – 特殊攻击

单位内至少有一个模型具有皮鞭规则, 此单位可以对一个未在近战中的, 且从 1" 内经过的(它不需要也不能够移动穿过或接触)敌方单位发动一次飞掠打击。单位内每个装备皮鞭的模型对这个敌方单位造成 1 下力量 4 护甲穿透 0 的命中。如果这个单位因为皮鞭的飞掠打击失去至少 1 点生命值, 这个单位-1 领导力直到它的下一个玩家回合。



战犬 Warhounds

100 分
5 模型
可额外增加至多 10 模型
10 分/模型
每军队 0-4 单位

体型 标准

类型 野兽

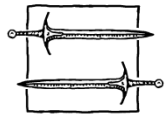
底盘 25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	8"	16"	5	无足轻重, 释放猎犬	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
战犬	1	3	3	0	4

释放猎犬 Release the Hounds - 通用规则.

在控制玩家的第一个玩家回合, 此模型获得+8" 行军速度和毁灭冲锋(+1 攻击次数, +1 进攻技巧, +1 力量, +1 护甲穿透)

Warhound units of 8 or more 模型 count towards Core.



奇美拉 Chimera

265 分
单一模型
每军队 0-3 单位

体型 大型

类型 野兽

底盘 50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	8"	20"	8	恐惧, 伟岸	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	3	5	3	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
奇美拉	5	4	5	2	4

选项:

可选择**翅膀**(0-2 每军队单位)

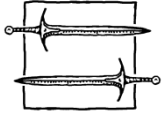
分数

55

翅膀 Wings - 通用规则.

模型的行军速度**设定**为 16", 且获得飞行 (8", 16").

此模型额外计入**传说巨兽**。



龙魔 Feldraks

365 分
3 模型
可额外增加至多 3 模型
120 分/模型

体型 大型

类型 野兽

底盘 50x75mm

得分



全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	8"	16"	8	恐惧, 得分		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	4	5	2	轻甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
龙魔	3	4	5	2	3	憎恨 (对飞行)
选项:						分数
可选择一项近战武器 (仅限一项):						
成对武器						9 / 模型
戟						12 / 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

传说巨兽 (至多 35%)



遗弃者 Forsaken One

410 分
单一模型
每军队 0-2 单位
体型 巨型
类型 野兽
底盘 50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	3D6	-	5	随机移动(3D6),不战败,十恶不赦	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	6	2	6	0	重生 (5+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
遗弃者	0	2	6	2	1 碾压攻击 (D6+3)



龙魔长老 Feldrak Elder

520 分
单一模型
每军队 0-2 单位
体型 巨型
类型 野兽
底盘 50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	8"	16"	9		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	6	5	6	3	轻甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
龙魔长老	5	5	6	3	3 憎恨 (对飞行)
选项	可选择一项近战武器 (仅限一项):				分数
	成对武器				20
	戟				35
	大型武器				20



掠夺巨人 Marauding Giant

270 分
单一模型
每军队 0-3 单位

体型 巨型

类型 步兵

底盘 50x75mm

全局	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	
掠夺巨人	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。
模型获得战斗狂热。

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。

选项	分数
可选择一项近战武器 (仅限一项):	
巨人大棒	30
怪物魔宠	60
部落战矛	80

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。

怪物魔宠 **Monstrous Familiar** - 通用规则

模型获得魔法学徒。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）：**腐败之息**（神秘系），**痛苦五芒星**（神秘系），或**地狱火**（种族法术）。

部落战矛 **Tribal WarSpear** - 近战武器。

此武器攻击获得+1 力量和多重伤害(D3, 对伟岸)。冲锋的敌方单位与携带者底盘接触时-1 敏捷。携带者获得战争平台规则，除了它只可以加入至少有一个普通模型是野蛮人步兵模型的步兵单位。



地狱巨口 Hell Maw

340 分
单一模型
每军队 0-2 单位

体型 巨型

类型 构装体

底盘 100x150mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	5"	10"	5	超自然, 传送门	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	3	5	2	魔盾 (5+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
地狱巨口	5	3	5	2	1
选项:	分数				
可选择					
一个厄运传送门	50 分				
两个厄运传送门	125 分				

传送门 Gateway - 通用规则.

在每个友方魔法阶段结束时, 每个地狱巨口可进行下列中的一项动作:

- **打开传送门:**在战场上标记一个传送门标记点, 该点必须在地狱巨口 24 寸内和视线内, 且距离敌方单位 6 寸。战场上永远不能超过 4 个传送门 (包括厄运传送门)。
- **关闭传送门:**选择一个中心点在地狱巨口 24 寸内和视线内的友方传送门标记。所有 2D6 寸内的单位受到 D6 下力量 4, 护甲穿透 0 和魔法攻击的命中。然后移除标记。如果所有友方地狱巨口作为伤亡移除, 立刻如上所述方式关闭所有传送门。

完全由非巨型模型装备地狱甲、或具有超自然、和/或魔能行者的模型组成的单位, 在结束移动或行军时接触一个友方传送门标记中心, 可以选择进入传送门: 将该单位从战场移除, 该单位

- 然后放置在战场上任意其他友方传送门标记中心点 3 寸内, 模型最终位置距离所选标记的中心不能超过其行军速度。
- 保持阵型不变但朝向随意
- 必须遵守单位空间规则
- 失去得分直至其下一个玩家回合。

每个玩家回合同一个传送门标记仅可离开一个单位。

厄运传送门 Ominous Gateway: 通用规则

每军队 0-2 选择限定

在赛前流程步骤 7(选择法术时), 军队中每有一个厄运传送门, 可在战场上标记一个传送门标记点。该点必须在对方部署区外。如果双方玩家都有厄运传送门, 则挑选部署区的玩家先标记厄运传送门。

更新日志

0.204.2

蓝色字体移除