

第九纪元 中古战争



野兽人

种族规则

第二版, 版本 2.0- 2018 年 12 月 21 日

军队模型规则

军备库

特殊物品

速查表

人物

人物坐骑

核心

特殊

荒野恐怖



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

兽群战术

完全由具有兽群战术规则模型组成的单位，在进行侧面或背后冲锋时获得**快速移动**。此规则不适用于追击和横扫。

酒鬼

具有此规则的单位可以获得一种下列能力，取决于出现在战场上时是清醒还是酒醉状态。在赛前流程的步骤 8 (选择法术之后)，玩家必须选择酒鬼单位处于清醒或酒醉状态。酒醉人物不能加入任何包含清醒模型的单位，反之亦然（没有酒鬼规则的模型视为不在清醒状态也没有酒醉状态）。

清醒 Sober

模型获得**先锋**和**轻型部队**。一个单位如果清醒，则整场游戏失去得分规则。如果在进行斩将夺旗任务，则不会失去得分规则。

酒醉 Drunk

模型获得**无畏**和**毁灭冲锋**（+1 力量，+1 AP）。酒醉单位不可以伏击。

狩猎呼唤：

如果军队中包含有一个具有狩猎呼唤规则的模型，则控制玩家可以：

- 选择在控制玩家的玩家回合 1（仍然在移动阶段流程的步骤 2 结束）时为包含至少一个兽群战术模型的单位投掷伏击进场。除非控制玩家拥有第一个玩家回合
- 包含一个或多个兽群战术模型的单位伏兵骰结果 1-2 可以重投。

即使持有者因伏兵技能未到达战场，狩猎呼唤仍然有效。

酒壶

一次性物品。可以在任意玩家回合开始时激活。持有者单位中所有具有酒鬼规则的模型从清醒状态变为酒醉状态。

攻击属性

原始狂怒:攻击属性- 普通攻击

在每轮近战开始时，每个包含一个或多个具有此攻击属性的模型部分的单位，必须进行领导力测试。如果测试通过，单位中所有具有原始狂怒规则的模型必须重投此轮近战中失败的命中骰。

武器

野兽斧 Beast Axe: 普通攻击武器.

此武器的攻击+1 力量，+1 护甲穿透，并且**总是**在主动性顺序 0 出手（无视使用者的敏捷）。使用者获得+2 防御技巧，除非使用其他武器。

此武器不能从通用特殊物品中选择武器附魔。

图腾

图腾是一种特定野兽人人物和队长可以选择的升级。每个图腾包含一个或多个图腾充能法术，法力强度 (4/8)，持续时间：一回合。

图腾列表

| | |
|-----------------------------------|--|
| 硬皮图腾 Gnarled Hide Totem | 目标获得+1 护甲穿透和 干扰 规则。 |
| 血角图腾 Blooded Horn Totem | 目标获得+1 攻击次数，它的普通攻击获得+2 护甲穿透。 |
| 障眼图腾 Clouded Eye Totem | 受此法术影响的单位中所有模型获得 难以瞄准(1) 和 魔法抗性(3) |
| 黑翼图腾 Black Wing Totem | 受此法术影响的单位中所有模型获得+3 敏捷和增加 D3+1"冲锋距离。 |

一支军队不能在一个魔法阶段中尝试施放同一个图腾充能法术超过 2 次，无论哪个模型尝试施放它。一个单位同时只能被一个图腾充能法术影响（最近被成功施放的生效）。

队长与人物持有不同种类的图腾：

图腾背负者

队长升级的图腾只能从图腾充能法术列表中选择一个，必须在军表中写明，法术类型：施法者单位。

强力图腾背负者

人物可以升级强力图腾，包括图腾充能法术列表中全部四个，法术类型：增益，射程 18"

种族法术

| | 施法值 | 射程 | 类型 | 持续时间 | 效果 |
|----------|--|------------------------------|----|------|---|
| H | 黑暗森林回响 Echoes of the Dark Forest | | | | |
| | {5+} {9+} | {18"} {36"} | 增益 | 一回合 | 目标获得 恐惧 、 惊骇 和 无畏 ，与目标底盘接触的敌方单位受到-1 领导力。 |

特殊物品

武器附魔

穿刺者 Hawthorn Curse (70 分)

非伏兵模型限定。

单手武器附魔。

武器造成的攻击获得魔法攻击和**毁灭冲锋 (+2 力量, +2 AP)**。可以作为射击武器 (3+)：射程 18”，射数 1, 力量 3[6], 护甲穿透 10, **范围攻击 (1X5)**, **装弹!**, [多重伤害 (D3)]。该射击攻击绝不受到命中减值的修正。

远古石雕 Ancestral Carvings (50 分)

每军队 0-3 限定。嘶叫预言萨满限定。

单手武器附魔。

武器的攻击获得+2 力量, +2 AP, 变为魔法攻击。使用者获得+2 攻击次数和**干扰**。

孪生饥渴 Twin Hungers (40 分)

成对武器附魔。

武器的攻击获得**致命打击**和魔法攻击。当使用者的普通攻击投出自然结果‘6’的造伤时, 且该攻击造成未成功保护的伤, 则使用者在该主动性阶段结束时回复 1 点生命值。每阶段仅能通过此方式回复 1 点生命值。

致命愚行 Fatal Folly (35 分)

野兽斧附魔。

武器的攻击获得**魔法攻击**。对使用者的敌方普通攻击, 每次命中投出自然结果‘1’, 则使用者在受到攻击的同一主动性顺序 (覆盖野兽斧总是在主动性顺序 0 攻击的规则) 必须进行一次普通攻击。这次普通攻击必须分配给投‘1’的敌方模型 (或生命池)。

护甲附魔

阿古拉的苦难 Aaghor's Affliction (100 分)

轻甲附魔。

穿戴者获得**重生(4+)**和+1 坚韧, 但所有的护甲保护自动失败。

欺诈者的狡猾 Trickster's Cunning (60 分)

轻甲附魔。

对穿戴者成功的造伤必须重骰。

野兽形态 Wildform (35 分)

各类护甲附魔。

在近战阶段开始时, 使用者可以选择获得以下一种效果:

- +1 力量, +1 护甲穿透, -1 坚韧
- -1 力量, -1 护甲穿透, +1 坚韧。

效果持续到该近战阶段结束。

朦胧雾气 Obscuring Fog (20 分)

盾牌附魔。

当使用盾牌时, 与持有者底盘接触的敌方单位-1 敏捷。持有者的单位不享受冲锋+1 敏捷的奖励。

魔法奇物

黑雨 Dark Rain (80 分)

一次性物品。该物品在第一个游戏回合开始时自动激活 (如果使用者不在战场上, 则不能使用该物品)。效果持续至第一个游戏回合结束。如果使用者玩家是获得第二个玩家回合 (即为后手), 则敌方射击阶段的所有射击攻击-2 命中。如果使用者玩家获得第一个玩家回合 (即为先手), 则改为敌方射击阶段的所有射击攻击-1 命中。

黑暗森林之种 Seed of the Dark Forest (60 分)

一次性物品。在游戏开始前 (在部署阶段流程步骤 7), 持有者必须放置一块树林地形 (必须不大于 10” 长 6” 宽) 在战场上, 不接触任何其他地形, 距离所有敌方单位 1” 以上, 且森林中心点距离使用者 12” 以内。所有在黑暗森林中的友方模型, 施放增益、诅咒和通用法术获得+1 施法结果修正, 并且图腾充能法术的法力强度增加(+1/+1)。

獠牙兽标记 Pillager Icon (55 分)

使用者 12” 内完全由剃刀兽、或单一模型的战车 (不包括人物) 组成的友方单位获得**先锋**规则。

野兽刻刀 Inscribing Burin (30 分)

当持有者的底盘中心在树林地形中, 所有友方单位只要单位中超过一半以上模型的底盘中心在战场上的任意森林地形中, 则获得**魔法抗性 (2)**

主宰之眼 Eye of Dominance (30 分)

野兽、骑兵、构造体模型的普通攻击**总是** 6+才能命中持有者。如果攻击者是多部分模型, 只有具有驾驭规则的模型部分受到影响。

兽角王冠 Crown of Horns (25 分)

使用者所在单位的所有模型, 以及在它鼓舞人心 (如果有) 范围内的所有单位自动通过原始狂怒的领导测试

旗帜附魔

兽群旗帜 Banner of the Wild Herd (50 分)

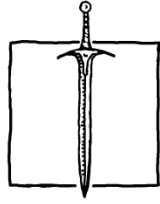
每军队 0-3 限定。

一次性物品。单位拥有的每面兽群旗帜可以在一轮近战开始时激活, 在此轮近战中, 该单位中所有角兽和劣角兽获得+1 力量和+1 护甲穿透。

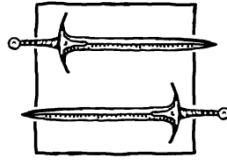
军队结构



人物
至多 40%



核心
至少 20%



特殊
无限制



荒野恐怖
至多 40%



伏击捕食者*
至多 60%

*具有伏兵模型规则的单位

军表

人物 (至多 40%)



兽王 **Beast Lord** 215 分

单一模型

高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 25x25mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|----|-----|-----|-----|---------------|--------|
| | 5" | 10" | 9 | 行者 (树林), 兽群战术 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 3 | 6 | 5 | 0 | 轻甲 |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 兽王 | 4 | 6 | 5 | 2 | 5 原始狂怒 |

选项:

| | |
|---------------------|--------|
| 可选择 特殊物品 | 分数 |
| 可选择 以下任意: | 至多 200 |
| 盾牌 | 5 |
| 重甲 | 15 |
| 可选择 投掷武器 (4+) | 5 |
| 可选择 一普通攻击武器 (仅限一项): | |
| 成对武器 | 10 |
| 骑枪 | 20 |
| 大型武器 | 20 |
| 野兽斧 | 25 |
| 可选择坐骑 (仅限一项): | |
| 獠牙兽掠夺战车 | 90 |
| 剃刀刺兽战车 | 125 |
| 如果是将军, 可选择 狩猎呼唤 | 25 |



战角首领 **Beast Chieftain** 120 分

单一模型



高度: 标准

类型: 步兵

若选择伏兵, 则额外计入伏击捕食者

底盘: 25x25mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|------|---------------------|-----|-----|---------------|--------|
| | 5" | 10" | 8 | 行者 (树林), 兽群战术 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 3 | 5 | 5 | 0 | 轻甲 |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 战角首领 | 3 | 5 | 4 | 1 | 4 原始狂怒 |
| | <i>选项:</i> | | | | 分数 |
| | 可升级为军旗手 | | | | 50 |
| | 可选择 特殊物品 | | | | 至多 100 |
| | 可升级强力图腾背负者 | | | | 85 |
| | 可选择 以下任意: | | | | |
| | 盾牌 | | | | 5 |
| | 重甲 | | | | 10 |
| | 可选择 投掷武器 (4+) | | | | 5 |
| | 可选择 一普通攻击武器 (仅限一项): | | | | |
| | 成对武器 | | | | 5 |
| | 骑枪 | | | | 10 |
| | 大型武器 | | | | 10 |
| | 野兽斧 | | | | 15 |
| | 可选择 (仅限一项): | | | | |
| | 伏兵 | | | | 10 |
| | 獠牙兽掠夺战车 | | | | 90 |
| | 如果是将军, 可选择 狩猎呼唤 | | | | 25 |



嘶叫预言萨满 **Soothsayer** 155 分

单一模型




高度: 标准

类型: 步兵

若选择伏兵, 则额外计入伏击捕食者

底盘: 25x25mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|--------|---|---|---|-------------------------|--------|
| | 5" | 10" | 8 | 行者 (树林), 兽群战术, 魔法学徒, 血祭 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 3 | 4 | 5 | 0 | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 嘶叫预言萨满 | 1 | 4 | 3 | 0 | 3 原始狂怒 |
| | <i>魔法选项:</i> | | | | 分数 |
| | 必须从以下系别选择法术 (选择一项): | | | | |
| |  |  |  | | |
| | 德鲁伊系 | 萨满系 | 招魂系 | | |
| | <i>选项:</i> | | | | |
| | 可成为 (仅限一项): | | | | |
| | 魔法专家 | | | | 75 |
| | 魔法大师 | | | | 225 |
| | 可选择 特殊物品 | | | | 至多 100 |
| | 如果是魔法大师 | | | | 至多 200 |
| | 可选择 轻甲 | | | | 5 |
| | 可选择 成对武器 | | | | 5 |
| | 可选择 (仅限一项): | | | | |
| | 伏兵 | | | | 10 |
| | 獠牙兽掠夺战车 | | | | 20 |
| | 血祭 Blood Offering: 通用规则. | | | | |
| | 如果单位里有至少一个人物具有此规则, 则可以重骰失败的恐慌测试, 代价是单位内一个有此规则的人物受到一点不允许任何保护的伤。 | | | | |



末日巨牛 Minotaur Warlord 490 分

单一模型

高度: 大型
类型: 步兵
底盘: 40x40mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|---------------------|-----|-----|-----|-----------------|-----------------------|
| | 6" | 12" | 9 | 行者 (树林), 狂暴, 无畏 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 5 | 5 | 5 | 0 | 轻甲 |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 末日公牛 | 5 | 6 | 6 | 3 | 5 原始狂怒, 撞击 (D3), 战斗专注 |
| 选项: | | | | | 分数 |
| 可选择 特殊物品 | | | | | 至多 200 |
| 可选择 以下任意: | | | | | |
| 盾牌 | | | | | 10 |
| 重甲 | | | | | 10 |
| 可选择 一普通攻击武器 (仅限一项): | | | | | |
| 成对武器 | | | | | 15 |
| 大型武器 | | | | | 15 |
| 野兽斧 | | | | | 30 |



巨角公牛 Minotaur Chieftain 220 分

单一模型

高度: 大型
类型: 步兵
底盘: 40x40mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|---------------------|-----|-----|-----|-----------------|-----------------------|
| | 6" | 12" | 8 | 行者 (树林), 狂暴, 无畏 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 4 | 4 | 5 | 0 | 轻甲 |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 巨角公牛 | 4 | 5 | 5 | 2 | 4 原始狂怒, 撞击 (D3), 战斗专注 |
| 选项: | | | | | 分数 |
| 可升级为军旗手 | | | | | 50 |
| 可选择 特殊物品 | | | | | 至多 100 |
| 可升级强力图腾背负者 | | | | | 85 |
| 可选择 以下任意: | | | | | |
| 盾牌 | | | | | 10 |
| 重甲 | | | | | 10 |
| 可选择 一普通攻击武器 (仅限一项): | | | | | |
| 成对武器 | | | | | 10 |
| 大型武器 | | | | | 20 |
| 野兽斧 | | | | | 20 |



人马兽首领 Centaur Chieftain 220 分

单一模型



高度: 标准

类型: 骑兵

若选择伏兵, 则额外计入伏击捕食者 底盘: 25x50mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|-------|-----------|------------|----------|-----------------|---------------|
| | 8" | 16" | 8 | 行者 (树林), 酒鬼, 酒壶 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 3 | 5 | 5 | 0 | 轻甲 |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 人马兽首领 | 4 | 5 | 5 | 2 | 4 原始狂怒 |

| 选项: | 分数 |
|---------------------|--------|
| 可升级为军旗手 | 50 |
| 可选择 特殊物品 | 至多 100 |
| 可升级强力图腾背负者 | 85 |
| 可选择 伏兵 | 10 |
| 可选择 以下任意: | |
| 盾牌 | 5 |
| 重甲 | 10 |
| 可选择 投掷武器 (4+) | 5 |
| 可选择 一普通攻击武器 (仅限一项): | |
| 成对武器 | 10 |
| 骑枪 | 20 |
| 大型武器 | 20 |
| 野兽斧 | 25 |

人物坐骑

獠牙兽掠夺战车 Raiding Chariot

大型, 构装体
50x100mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|---------|-----------|-----------|----------|---------------------|--------------------|
| | 7" | 7" | C | 轻型部队, 行者 (树林), 快速移动 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 4 | C | C | C+2 | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 乘员 | 1 | 4 | 3 | 0 | 3 轻骑枪, 原始狂怒 |
| 獠牙兽 (2) | 1 | 3 | 4 | 1 | 2 驾驭 |
| 车体 | | | 5 | 2 | 不可活动, 撞击 (D6) |

剃刀刺兽战车 Razortusk Chariot

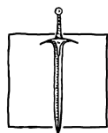
大型, 构装体
50x100mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|-----|-----------|-----------|----------|-------------------------|----------------------------------|
| | 7" | 7" | C | 轻型部队, 行者 (树林), 快速移动, 猎角 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 5 | C | C | C+1 | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 乘员 | 1 | 4 | 3 | 0 | 3 轻骑枪, 原始狂怒 |
| 剃刀兽 | 4 | 3 | 5 | 2 | 2 驾驭, 毁灭冲锋 (+1 力量, +1 AP) |
| 车体 | | | 5 | 2 | 不可活动, 撞击 (D6+1) |

猎角 Hunting Horn: 通用规则.

在一个或多个具有猎角规则模型 6" 内的所有友方单位冲锋时+1"冲锋距离。

核心 (至少 20%)



角兽群 Wildhorn Herd 150 分

15 模型, 可额外增加至多 35 模型 10 分/模型



高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 25x25mm

若选择伏兵, 则额外计入伏击捕食者

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|----|-----|-----|-----|-------------------|--------|
| | 5" | 10" | 7 | 行者 (树林), 兽群战术, 得分 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 1 | 4 | 4 | 0 | 盾牌 |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 角兽 | 1 | 4 | 3 | 0 | 3 原始狂怒 |

选项: 分数

可选择 伏兵* 20

可将盾牌替换为:

成对武器 2 / 模型

投掷武器(5+) 2 / 模型

成对武器和投掷武器 (5+) 4 / 模型

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长 20

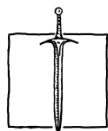
- 可升级为图腾背负者 15

乐手 20

旗手 20

- 可选择一面旗帜附魔

*每单位至多 25 模型, 每军队 0-2 单位限定.



劣角兽群 Mongrel Herd 140 分

20 模型, 可额外增加至多 30 模型 8 分/模型



高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

若选择伏兵, 则额外计入伏击捕食者

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|-----|-----|-----|-----|-------------------|--------|
| | 5" | 10" | 6 | 行者 (树林), 兽群战术, 得分 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 1 | 3 | 3 | 0 | 盾牌 |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 劣角兽 | 1 | 3 | 3 | 0 | 3 原始狂怒 |

选项: 分数

可选择 伏兵* 20

可选择长矛 免费

可为下列每一项升级各选一个模型:

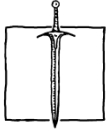
队长 20

乐手 20

旗手 20

- 可选择一面旗帜附魔

*每单位至多 30 模型, 每军队 0-2 单位限定.



劣角兽突袭者 **Mongrel Raiders** 95 分

10 模型，可额外增加至多 10 模型 7 分/模型



每军队 0-4 单位
限定

高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

若选择伏兵，则额外计入伏击捕食者

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|--------|-----|-----|-----|-------------------------|----------------|
| | 5" | 10" | 6 | 行者 (树林), 兽群战术, 散兵, 轻型部队 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 1 | 3 | 3 | 0 | 难以瞄准 (1) |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 劣角兽突袭者 | 1 | 3 | 3 | 0 | 3 原始狂怒, 弓 (4+) |

选项:

可选择 侦察兵和 伏兵

分数

20

可为下列每一项升级各选一个模型:

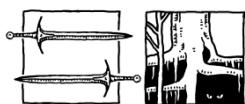
队长

20

乐手

20

特殊 (无限制)



战葵 Feral Hounds 80 分

5 模型, 可额外增加至多 15 模型 8 分/模型



高度: 标准
类型: Beast

每军队 0-5 单位限定 底盘: 25x50mm

一个战葵单位模型超过 8 个则改为计入核心。

此单位额外计入伏击捕食者。

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|----|-----------|------------|----------|-----------------------|----------|
| | 8" | 16" | 5 | 无足轻重, 伏兵, 先锋, 行者 (树林) | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 1 | 4 | 3 | 0 | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 战葵 | 1 | 4 | 3 | 0 | 3 |



大角兽群 Longhorn Herd 155 分

10 模型, 可额外增加至多 30 模型 23 分/模型



高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 25mm

若选择伏兵, 则额外计入伏击捕食者

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|-----|-----------|------------|----------|------------------------------|------------------|
| | 5" | 10" | 8 | 行者 (树林), 兽群战术, 保镖 (兽王, 战角首领) | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 1 | 4 | 4 | 0 重甲 | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 大角兽 | 1 | 4 | 4 | 1 | 3 戟, 原始狂怒 |

选项:

可选择 伏兵*

分数

1 / 模型

可将戟替换为大型武器

免费

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

20

- 可升级为图腾背负者

15

乐手

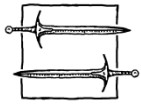
20

旗手

20

- 可选择一面旗帜附魔

*每单位至多 20 模型, 每军队 0-2 单位限定.



牛头怪 Minotaurs 235 分

3 模型, 可额外增加至多 7 模型 78 分/模型



每军队 0-5 单位

限定

高度: 大型

类型: 步兵

底盘: 40x40mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|------------------|-----|-----|-----|---------------------|----------------------|
| | 6" | 12" | 7 | 狂暴, 得分, 行者 (树林), 无畏 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 3 | 3 | 4 | 0 | 轻甲 |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 牛头怪 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 撞击 (1), 原始狂怒, 战斗专注 |
| <i>选项:</i> | | | | | |
| 可选择 (仅限一项): | | | | | |
| 盾牌 | | | | | 6 / 模型 |
| 大型武器 | | | | | 10 / 模型 |
| 成对武器 | | | | | 10 / 模型 |
| 可为下列每一项升级各选一个模型: | | | | | |
| 队长 | | | | | 20 |
| - 可升级为图腾背负者 | | | | | 15 |
| 乐手 | | | | | 20 |
| 旗手 | | | | | 20 |
| - 可选择一面旗帜附魔 | | | | | |



人马兽 Centaurs 165 分

5 模型, 可额外增加至多 10 模型 25 分/模型



每军队 0-4 单位限定

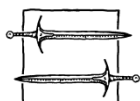
高度: 标准

类型: 骑兵

底盘: 25x50mm

若选择伏兵, 则额外计入伏击捕食者

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|---------------------|-----|-----|-----|-----------------|--------|
| | 8" | 16" | 7 | 行者 (树林), 酒鬼, 得分 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 1 | 4 | 4 | 0 | 轻甲, 盾牌 |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 人马兽 | 2 | 4 | 4 | 1 | 3 原始狂怒 |
| <i>选项:</i> | | | | | |
| 可选择 伏兵 (每单位至多 8 模型) | | | | | 3 / 模型 |
| 可选择 投掷武器 (5+) | | | | | 4 / 模型 |
| 可选择 一普通攻击武器 (仅限一项): | | | | | |
| 成对武器 | | | | | 4 / 模型 |
| 大型武器 | | | | | 3 / 模型 |
| 骑枪 | | | | | 8 / 模型 |
| 可为下列每一项升级各选一个模型: | | | | | |
| 队长 | | | | | 20 |
| - 可升级为图腾背负者 | | | | | 15 |
| 乐手 | | | | | 20 |
| 旗手 | | | | | 20 |
| - 可选择一面旗帜附魔 | | | | | |



獠牙兽掠夺战车 Raiding Chariot 110 分

1 模型, 可额外增加至多 2 模型 110 分/模型

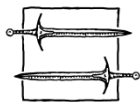


每军队 0-4 单位限定

高度: 大型
类型: 构装体
底盘: 50x100mm

一个单位包含 3 辆獠牙兽掠夺战车则改为计入核心

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|---------|-----|-----|-----|---------------------|---------------|
| | 7" | 7" | 8 | 快速移动, 轻型部队, 行者 (树林) | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 4 | 4 | 4 | 2 | 轻甲 |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 角兽乘员 | 1 | 4 | 3 | 0 | 3 轻骑枪, 原始狂怒 |
| 大角兽乘员 | 1 | 4 | 4 | 1 | 3 大型武器, 原始狂怒 |
| 獠牙兽 (2) | 1 | 3 | 4 | 1 | 2 驾驭 |
| 车体 | | | 5 | 2 | 撞击 (D6), 不可活动 |



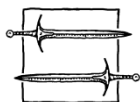
剃刀兽群 Razortusk Herd 100 分

1 模型, 可额外增加至多 9 模型 62 分/模型

每军队 0-3 单位
限定

高度: 大型
类型: 野兽
底盘: 50x50mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|------|-----|-----|-----|---------|-----------------------|
| | 7" | 14" | 6 | 行者 (树林) | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 3 | 3 | 5 | 0 | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 剃刀兽群 | 4 | 3 | 5 | 2 | 2 毁灭冲锋 (+1 力量, +1 AP) |



剃刀刺兽战车 Razortusk Chariot 230 分

单一模型

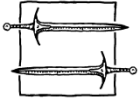
每军队 0-4 单位
限定

高度: 大型
类型: 构装体
底盘: 50x100mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|-------|-----|-----|-----|-------------------------|---------------------------|
| | 7" | 7" | 8 | 快速移动, 轻型部队, 行者 (树林), 猎角 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 5 | 4 | 5 | 1 | 重甲 |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 角兽乘员 | 1 | 4 | 3 | 0 | 3 轻骑枪, 原始狂怒 |
| 大角兽乘员 | 1 | 4 | 4 | 1 | 3 大型武器, 原始狂怒 |
| 剃刀兽 | 4 | 3 | 5 | 2 | 2 毁灭冲锋 (+1 力量, +1 AP), 驾驭 |
| 车体 | | | 5 | 2 | 撞击 (D6+1), 不可活动 |

猎角 Hunting Horn: 通用规则.

在一个或多个具有猎角规则模型 6" 内的所有友方单位冲锋时+1"冲锋距离。



荆棘兽 Briar Beast 120 分

单一模型

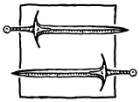
每军队 0-3 单位
限定
高度: 大型
类型: 野兽
底盘: 40x40mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | | |
|-----|-------------|----------|-----------|--|----------|--|
| | 3D6 | - | 10 | 行者 (树林), 随机移动 (3D6), 恐惧, 不战败, 无畏, 沉睡者 | | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | | |
| | 3 | 3 | 5 | 0 | | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi | |
| 荆棘兽 | D6+1 | 3 | 4 | 1 | 2 | |

沉睡者 Sleeper: 通用规则.

模型具有伏兵规则, 但有以下例外:

- 在移动阶段流程步骤 2 结束时, 即便为玩家的第一个回合, 使用者决定每个荆棘兽模型是否进场 (无需投掷进场骰)。
- 当模型进场, 它必须完全被放置在战场上的任一森林地形中 (而非背面接触桌边)。如果无法放置, 则该回合模型不能进入战场。



石像鬼 Gargoyles 135 分

5 模型, 可额外增加至多 5 模型 17 分/模型

每军队 0-3 单位
限定
高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 20x20mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | | |
|-----|---------------------|------------|----------|---------------------------------------|------------|--------------------------|
| | <i>地面</i> 5" | 10" | 7 | 行者 (树林), 飞行 (9", 18"), 轻型部队, 快速移动, 散兵 | | |
| | <i>飞行</i> 9" | 18" | | | | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | | |
| | 1 | 4 | 4 | 0 | 难以瞄准 (1) | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi | |
| 石像鬼 | 2 | 4 | 3 | 0 | 3 | 毁灭冲锋 (+1 力量, +1AP), 原始狂怒 |
| | | | | | <i>选项:</i> | <i>分数</i> |
| | | | | | 可选择侦察兵 | 15 |

荒野恐怖(至多 40%)



独眼巨人 Cyclops 355 分

单一模型

每军队 0-3 单位
限定

高度: 巨型
类型: 步兵
底盘: 50x100mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|------|-----|-----|-----|-----------------------|-------------------|
| | 7" | 14" | 8 | 行者 (树林), 魔法抗性 (3), 无畏 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 6 | 2 | 5 | 0 | 魔盾 (5+) |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 独眼巨人 | 5 | 2 | 6 | 2 | 3 神圣攻击, 投掷攻击 (4+) |

投掷攻击 Hurl Attack: 射击武器.

投石机 (4) 炮兵武器.

射程 6-36", 射数 1, 力量 3[7], AP 0[4], [多重伤害 (D3, 折翼)], 魔法攻击, 神圣攻击.

独眼巨人如果在移动阶段只是中心点不变原地旋转, 则后续的射击阶段不受到移动后射击的命中惩罚。



古尔兽 Gortach 475 分

单一模型

每军队 0-2 单位
限定

高度: 巨型
类型: 步兵
底盘: 50x100mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|-----|-----|-----|-----|---------------------|-----------------------------------|
| | 7" | 14" | 9 | 行者 (树林), 坚毅, 狂暴, 无畏 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 6 | 3 | 6 | 0 | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 古尔兽 | 6 | 4 | 6 | 3 | 3 原始狂怒, 撞击 (D3), 致命打击, 战斗专注, 吞噬血肉 |

吞噬血肉 Strength from Flesh: 攻击属性 - 普通攻击.

当古尔兽造成一次未成功保护的致命打击 (具有致命打击规则, 在普通攻击中造伤骰自然结果为 '6'), 这次攻击获得**多重伤害 (D3)**, 且古尔兽在主动性阶段结束时回复一点生命值。每阶段古尔兽只能通过此方式回复最多一点生命值。



疯语兽 Jabberwock 340 分

单一模型

每军队 0-2 单位
限定
高度: 巨型
类型: 野兽
底盘: 50x100mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 |
|----|-----|-----|-----|--|
| 地面 | 8" | 16" | 8 | 行者 (树林), 飞行 (8", 16"), 无畏, 轻型部队, 梦境低语 |
| 飞行 | 8" | 16" | | |

| 防御 | HP | Def | Res | Arm |
|----|----|-----|-----|-----|
| | 5 | 4 | 5 | 3 |

| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi | |
|-----|-----|-----|-----|----|-----|-------------------------|
| 疯语兽 | 4 | 4 | 5 | 2 | 3 | 毒性攻击, 吐息攻击 (力量 3, AP 2) |

梦境低语 Aura of Madness: 通用规则.

在一个或多个具有梦境低语的模型 6" 内的敌方单位受到 -1 领导力。



野兽巨人 Beast Giant 300 分

单一模型

每军队 0-3 单位
限定
高度: 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 | |
|------|-----|-----|-----|----|-----|-----------|
| 野兽巨人 | 5 | 3 | 5 | 2 | 3 | 愤怒 |

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**酒鬼**和行者 (树林) 规则. 可成为大表哥 35
在友方行动阶段结束时, 如果模型在任意阶段开始时底盘接触树林, 则可以丢弃它当前武器 (如果有), 获得**拔起大树**. 可选择武器 (仅限一项):

巨人大棒 30
拔起大树 10
大酒桶 20

愤怒 Rage: 攻击属性 - 普通攻击.
模型每失去一点生命值, 即获得+1 攻击次数。模型每获得一点生命值, 则受到-1 攻击次数。

巨人大棒 Giant Club: 普通攻击武器。
武器的攻击获得+1 力量+1AP。

大表哥: 通用规则
模型获得+1 生命值, 底盘变为 75X100mm。投践踏攻击数量时遵守取大掷骰规则。

拔起大树 Uprooted Tree: 普通攻击武器。
该武器攻击自动命中, 力量**设定**为 5, 护甲穿透**设定**为 0。

大酒桶 Beer Barrel: 射击武器。
持有者获得**酒壶**。
每场游戏可以使用一次, 这个武器可以作为射击武器使用, 属性如下:
射程 8", 射数 1, 力量 4, AP0, **范围攻击 (3x3)**, **装弹1**, 自动命中。
当作为射击武器使用后, 模型失去酒壶规则。