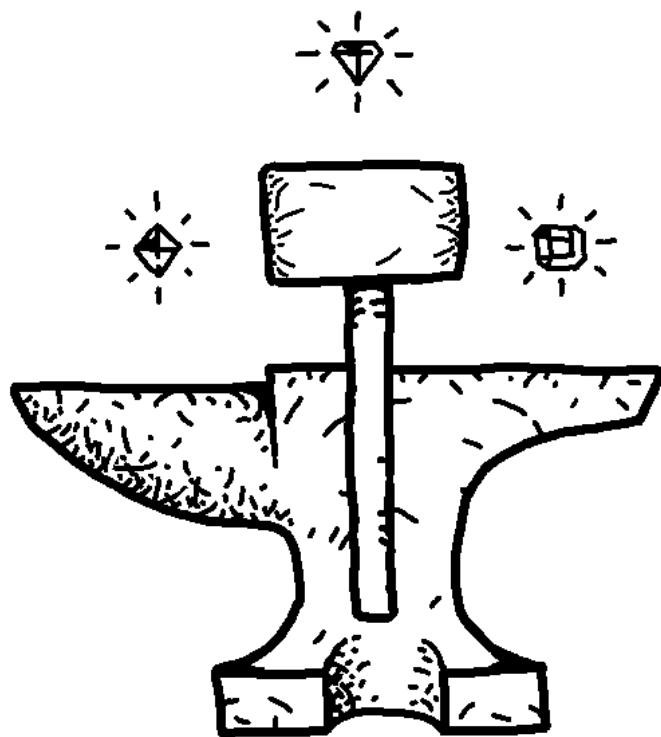


第九纪元 中古战争



矮人

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

矮人符文

速查表

人物

核心

特殊

氏族雷霆

战争引擎



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

全军规则

劈山筑路

只要至少有一个矮人种族规则中的模型仍在战场上，所有敌方模型施放的法术施法值+1。

亘古仇恨

矮人记录着许多亘古仇恨，当他们攻击特定敌人时可以获得加成。仇恨数量计算方式如下：

- 将军拥有远古记忆 **仇恨+1**
- 军队中每有一个国王 **仇恨+1**
- 军队中每有一个战争王座 **仇恨+2**

在游戏开始前（在部署阶段流程步骤 7），每有一个仇恨，则必须从敌方军表中选择一个单位（可以选择人物），此单位视为“被标记”。所有矮人军队模型对被标记模型获得憎恨，且加入超过一半模型被标记单位的模型也被视为仇恨目标。

军队模型规则

通用规则

誓约之石

一次性物品，可在任何一轮近战开始时激活，效果持续至此单位不再接战，效果如下

- 敌方单位无法通过在侧面或背面攻击获得战果加成。
- 此单位无法被打乱排面
- 对任何面向都能使用盾墙、钢铁之墙及格挡
- 计算支援攻击时，所有面向皆视为正面（例如：一个模型可以向侧面和背面提供支援攻击）
- 此单位不能追击，也不能横扫。

共鸣符文

充能法术，法力强度（5/8）。类型：增益。射程 12”，持续时间：永久。

每个魔法阶段一次，至少一个模型受到共鸣符文影响的单位，可以被一个友方模型在战场上任意位置施放的作战符文选为额外的一个目标（在施法尝试的步骤 1），有如下限制：

- 已经是作战符文目标的单位不能被选择。
- 当作战符文成功施放到单位时，该单位上的所有共鸣符文效果立刻结束。
- 离开联合单位的人物不再获得共鸣符文效果。

远古记忆

拥有远古记忆的将军影响矮人军队亘古仇恨数量（见亘古仇恨）。

越大越好...

投冲锋距离时，如果被冲锋单位包含至少一个大型或巨型高度模型，则具有此攻击属性的模型在此次冲锋距离掷骰获得快速移动（追击和横扫时无效）。

个人防护

盾墙

当使用盾牌时，模型获得魔盾(6+，对普通攻击)，攻击方冲锋时魔盾提高至(5+，对普通攻击)。此规则仅对模型单位正面接战敌人发动的攻击有效。

攻击属性

坚韧不拔: 普通攻击。

模型获得**毁灭冲锋 (+1 力量,+1 护甲穿透)**，且不受受到坚守射击作为冲锋反应时的命中减值。

带你上路!: 普通攻击。

模型通过该攻击属性造成的普通攻击造成伤害不能差过 4+。另外，具有此攻击属性的模型在近战阶段因为近战攻击被作为伤亡移除时，在移除前必须立即进行一次普通攻击，此次攻击**总是**力量 5，护甲穿透 2，必须分配给造成伤亡的模型或其所在单位（此时命中分布给单位）。此规则不能用于因撞击造成的伤亡。要使用此攻击属性，单位在一轮近战开始时单位宽度至少与长度一致。

武器

工匠火枪: 射击武器。

射程 24 寸, 射数 1, 力量 4, 护甲穿透 2, 笨重, 精准。

屠龙火箭: 射击武器。

射程 24 寸, 射数 1, 力量 6, 护甲穿透 3, 多重伤害 (D3), 火焰攻击, 装弹!

铸造连弩: 射击武器。

射程 18 寸, 射数 4, 力量 5, 护甲穿透 2, 火焰攻击, 快速射击

作战符文

作战符文是法力强度（5/8）的充能法术。如果符文铁匠携带则法术射程 12”，如果末日铁砧携带此符文则法术射程 36”。



终止符文

类型: 通用

持续时间: 一回合

作用在目标上的所有其他持续时间: 一回合的法术立刻结束。另外, 对该目标单位的下一次成功释放的敌方法术自动被破法, 包括光环法术和特效法术 (这是特效法术不能被破法的例外情况)。



清算符文

类型: 增益

持续时间: 一回合

目标必须重投失败的普通攻击命中。



誓约符文

类型: 增益

持续时间: 一回合

目标必须重投失败的近战攻击造伤。



决心符文

类型: 增益

持续时间: 瞬间

目标可以进行一次 6” 的魔法移动。



闪烁符文

类型: 增益

持续时间: 一回合

目标获得难以瞄准 (1) 和干扰。



坚韧符文

类型: 增益

持续时间: 一回合

目标受到的所有造伤骰结果-1。

矮人符文

矮人军队除了通用旗帜附魔，不能选择其他通用特殊物品。但他们可以使用独有的矮人符文物品，遵守对应类型的特殊物品使用规则。符文武器是附魔武器，符文护甲是附魔护甲，符文护符是魔法奇物。不同的符文组合组成一件独特的特殊装备，军队中不能出现两个相同的符文组合。

武器符文

单手武器或成对武器可以至多铭刻 3 个武器符文。所有铭刻武器符文的武器获得魔法攻击。

毁灭符文 **Rune of Destruction** (80 分)

每军队 0-1 限定。

铭刻此符文的武器攻击获得多重伤害(D3)。

粉碎符文 **Rune of Smashing** (55 分)

步行模型限定。

每军队 0-1 限定。

铭刻此符文的武器分配攻击给坚韧大于等于 5 的目标时，设定为力量 10 及 AP10。

穿透符文 **Rune of Penetrating** (45 分)

铭刻一个或多个此符文的武器攻击时获得 AP+3。

力量符文 **Rune of Might** (40 分)

武器每铭刻一个力量符文，则使用该武器攻击时+1 力量及+1AP。

精准符文 **Rune of Precision** (40 分)

铭刻此符文的武器使持有者获得闪电反应。

技艺符文 **Rune of Craftsmanship** (40 分)

每军队 0-1 限定。

铭刻此符文的武器成为大型武器。（这不会阻碍此武器铭刻其他符文）。

快速符文 **Rune of Quickening** (35 分)

武器每铭刻一个快速符文，武器持有者+3 敏捷。

狂怒符文 **Rune of Fury** (30 分)

武器每铭刻一个狂怒符文，武器持有者+1 攻击次数。

闪电符文 **Rune of Lightning** (30 分)

每军队 0-3 限定

使用者使用铭刻一个或多个闪电符文的武器造成至少一次命中时（视为同时分开攻击），每铭刻一个该符文，被攻击单位就受到一次额外 D3 命中。这些命中视为特殊攻击且结算为力量 4，AP1，魔法攻击。

回归符文 **Rune of Returning** (15 分)

铭刻此符文的武器可以作为射击武器，瞄准值 2+，属性如下：

射程 8”，射数 1，力量同使用者，AP 同使用者，快速射击，精准，装弹！

此射击攻击受到所有武器上铭刻符文的效果影响（即使效果一般仅对普通攻击有效）。

火焰符文 **Rune of Fire** (15 分)

在任何阶段或任一轮近战开始时，可激活此符文，直到此阶段结束，铭刻此符文的武器获得火焰攻击。

护甲符文

任何各类护甲至多铭刻 3 个护甲符文

抵抗符文 **Rune of Resistance** (55 分)

每军队 0-1 限定。

对穿戴者成功的造伤骰必须重掷。

寒钢符文 **Rune of Steel** (55 分)

铭刻此符文护甲的穿戴者必须重投失败的护甲保护

报复符文 **Rune of Retribution** (35 分)

每当使用者成功使用盾墙魔盾保护后（包括护盾符文叠加的盾墙），进攻模型受到一次力量和护甲穿透等于被保护的攻击的命中。此攻击视为特殊攻击。

护符符文

至多选择 3 个符文组成一个护符，一个模型只能拥有一个至尊符文。

否决符文 **Rune of Denial** (90 分)

至尊。

每军队 0-1 限定。

一次性物品。可以使用此物品代替破法尝试，法术被自动破解。

吸收符文 **Rune of Devouring** (70 分)

符文铁匠限定。

至尊。

每军队 0-1 限定。

一次性物品。此物品可以代替破法尝试。法术正常施放，但之后该法术被遗忘，本场游戏施法者不能再施放该法术。特效法术不受影响。

驾驭符文 **Rune of Harnessing** (55 分)

符文铁匠限定。

符文铁匠 24" 内的敌方模型传导值（括号内数值）减 1。

勇气符文 **Rune of Courage** (55 分)

一次性物品。可在任何一轮近战开始时激活，该阶段内持有者获得坚毅。

龙息符文 **Rune of Dragon's Breath** (55 分)

每军队 0-3 限定

持有者获得吐息攻击（力量 4，AP1，火焰攻击，魔法攻击）。每轮近战仅可使用一个友方龙息符文。

接地符文 **Rune of Grounding** (50 分) -符文铁匠限定。

每军队 0-1 限定。

一次性物品。可在任意近战阶段开始时激活，所有影响下列单位持续时间：一回合的法术，立刻终止效果：

- 持有者单位
- 与持有者底盘接触的敌方单位

冷铁符文 **Rune of Iron** (每个 25 分)

铭刻一个符文使持有者护甲+1，铭刻两个或更多符文使持有者护甲+2

铸造符文 **Rune of the Forge** (10 分)

铭刻此符文的护甲，使持有者获得魔盾（2+，对火焰攻击）。

预备符文 **Rune of Readiness** (40 分)

一次性物品。可在冲锋阶段结束时，所有冲锋移动完成后激活。如果持有者所在单位在此阶段成功冲锋，则可以进行一次战斗变阵（遵守普通的战斗变阵规则）。

风暴符文 **Rune of Storms** (35 分)

每军队 0-2 限定。

一次性物品。效果持续一个玩家回合。可在敌方玩家回合开始时激活，选择持有者 24" 内的一个敌方单位，该单位内所有飞行模型移动速度和行军速度（包括地面及飞行）减半，向上取整。

护盾符文 **Rune of Shielding** (30 分)

持有者获得魔盾(+1，至多 4+)，此符文提供的魔盾只与符文自身和/或盾墙叠加。

精通符文 **Rune of Mastery** (25 分)

一次性物品。可在持有者施放充能法术前激活，施放充能法术的法力强度增加（+2/+2）

挖掘符文 **Rune of Mining** (20 分)

确定部署区后（赛前流程步骤 6 结束时），选择战场上的一块地形。只要持有者仍在场上，所有友方模型在进行普通移动或行军移动时，将该地形视为开放地形，但移动结束后仍必须遵守单位空间规则。

亲缘符文 **Rune of Kinship** (20 分)

战争王座上的模型不能选择。

持有者获得侦察兵和伏兵。

符文旗帜

矮人军队可以使用通用旗帜附魔以及下列的符文旗帜（任何可以携带符文旗帜的旗手也可以携带旗帜附魔）。军旗手可以选择至多 2 面旗帜附魔或符文旗帜，或者 1 面旗帜附魔和 1 面符文旗帜的组合。

保护符文旗帜 Runic Standard of Shielding (80 分)

军旗手，碎铁战士，铁锤勇士限定

每军队 0-1 限定。

持有者 6 寸内的友方单位获得魔盾(5+,对射击攻击)

铁砧符文旗帜 Runic Standard of the Anvil (35 分)

每军队 0-3 限定。

持有者单位与敌方单位近战时，友方单位必须重投对该敌方单位失败的冲锋距离。

快速符文旗帜 Runic Standard of Swiftnes (60 分)

每军队 0-1 限定。

持有者的单位获得先锋。

智慧符文旗帜 Runic Standard of Wisdom (35 分)

每军队 0-1 限定。

持有者在法术选择阶段可以选择一个作战符文，持有者可施放该作战符文，施法距离：施法者单位。

惊吓符文旗帜 Runic Standard of Dismay (45 分)

每军队 0-1 限定。

冲锋持有者单位的敌方单位冲锋距离掷骰移动速度 -2”。

坚定符文旗帜 Runic Standard of the Hold (35 分)

每军队 0-3 限定。

携带一个或多个坚定符文旗帜的单位在计算坚定不移和打乱排面时视为额外多一个完整排面。

稳定符文旗帜 Rune of Steadiness (40 分)

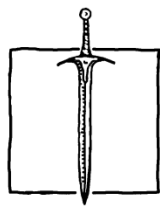
每军队 0-3 限定

一次性物品。可在任意移动阶段开始时激活，持有者所在单位获得快速射击直到该玩家回合结束。

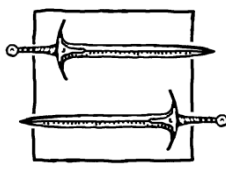
军队组成



人物
至多 40%



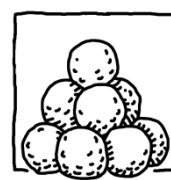
核心
至少 25%



特殊
无限制



氏族雷霆
至多 35%



战争引擎
至多 20%

军表

人物(至多 40%)



国王 King 225 分

单一模型

高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	3"	9"	10		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	7	5	0	板甲, 盾墙
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
国王	4	7	4	1	4 坚韧不拔

选项:

	分数
可选择符文物品	至多 250
可选择誓约之石	35
可选择共鸣符文	50
如果是将军, 可选择远古记忆	60
可选择盾牌	15
可选择射击武器 (仅限一项):	
手枪 (3+)	5
工匠火枪(3+)	10
十字弓 (3+)	10
可选择大型武器	20
可选择坐骑 (仅限一项):	
持盾护卫	115
战争王座	245



族长 Thane 120 分

单一模型

高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	3"	9"	9			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	6	5	0	板甲, 盾墙	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
族长	3	6	4	1	3	坚韧不拔

选项:	分数
可成为军旗手	50
可选择符文物品	至多 150
可选择誓约之石	30
可选择共鸣符文	50
如果是将军, 可选择远古记忆	40
可选择盾牌	10
可选择射击武器 (仅限一项):	
手枪 (3+)	5
工匠火枪 (3+)	10
十字弓 (3+)	10
可选择大型武器	10
可选择持盾护卫	95



巨龙屠夫 Dragon Seeker 210 分

单一模型

高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	3"	9"	10	不当头儿, 不战败, 无畏, 先锋, 魔法抗性 (1), 越大越好...		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	7	5	0	魔盾 (6+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
巨龙屠夫	5	7	5	2	5	大型武器, 坚韧不拔, 武器大师, 致命打击, 成对武器, 带你上路!

巨兽杀手 Monster Seeker: 攻击属性 - 普通攻击.
模型获得 **多重伤害** (2, 对大型, 巨型).

坚定信念 Grim Resolve: 攻击属性 - 普通攻击.
每与一个敌方模型底盘接触, 此模型+1 攻击次数 (包括正在与其决斗的模型)

选项:	分数
可选择武器符文	至多 150
可选择(仅限一项):	
巨兽杀手	60
坚定信念	80



符文铁匠 Runic Smith 170 分

单一模型

高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	3"	9"	9	传导 (1), 魔法抗性 (1), 精通符文工艺		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	5	4	0	板甲, 盾墙	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
符文铁匠	2	5	4	1	3	坚韧不拔

精通符文工艺 Rune Craft Mastery: 通用规则.

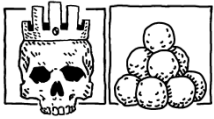
与一个或多个具有精通符文工艺的模型在同单位的所有模型部分普通攻击获得+1 护甲穿透。
每个符文铁匠可选择至多 3 个不同的作战符文，在法术选择阶段确定。需要分数购买。

选项:

可选择符文物品
如果是将军, 可选择远古记忆
可选择共鸣符文
可选择盾牌
可选择大型武器
可选择至多 3 个不同的作战符文

分数

至多 200
45
50
5
10
20/符文



工程师 Engineer 125 分

单一模型

每军队 0-2 单位
限定

高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 20x20mm

此单位同时计入人物和战争引擎。

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	3"	9"	9	工程师 (3+), 挖沟筑壕		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	2	5	4	0	板甲, 盾墙	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
工程师	2	5	4	1	3	坚韧不拔

挖沟筑壕 Entrench: 通用规则.

游戏前 (部署阶段流程步骤 7 时), 此模型可以为一台战争机器加固防御。战争机器获得重度遮蔽, 一旦战争机器进行普通移动或行军移动, 则永久失去此规则。

选项:

可选择符文物品
如果是将军, 可选择远古记忆
可选择共鸣符文
可选择盾牌
可选择大型武器
可选择射击武器 (仅限一项):
手枪 (3+)
十字弓 (3+)
工匠火枪 (3+)
铸造连弩 (4+)
屠龙火箭 (3+)

分数

至多 100
55
50
5
5
5
20
30



力量铁砧 Anvil of Power 185 分

单一模型

每军队 0-1 单位
限定
高度: 标准
类型: 构装体
底盘: 60mm 圆

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	3"	3"	9	传导 (2), 不战败, 无畏, 战争机器, 魔法抗性 (2), 不当头儿, 符文铁砧	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	1	4	0	板甲, 魔盾 (5+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
铁砧护卫	3	5	4	1	2

符文铁砧: 通用规则.

在法术选择阶段, 每个力量铁砧在可选择至多 3 个不同的作战符文

人物坐骑

持盾护卫 Shield Bearers

标准, 步兵
40x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	3"	9"	C	高大		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	C	C	C+2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
持盾护卫	2	5	4	1	2	驾驭, 坚韧不拔

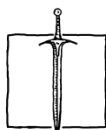
战争王座 War Throne

标准, 步兵
40x60mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	3"	9"	C	高大, 至高王权		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	6	C	C	C+2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
战争王座	4	5	4	1	2	驾驭, 坚韧不拔, 憎恨

至高王权 Majesty of High Kings: 通用规则。
骑乘战争王座的将军鼓舞人心范围设定为 18 寸。

核心(至少 25%)



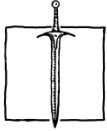
氏族战士 Clan Warriors 120 分
10 模型, 可额外增加至多 30 模型 13 分/模型



高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	3"	9"	9	得分		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	4	0	重甲, 盾墙	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
氏族战士	1	4	3	0	2	坚韧不拔

选项:	分数
仅一个矮人战士或灰胡子单位	
可升级先锋 (每单位至多 30 模型)	2 / 模型
可选择盾牌	2 / 模型
可选择投掷武器 (5+)	2 / 模型
可选择(仅限一项):	
成对武器	免费
长矛和盾牌	3 / 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
- 可选择一个符文旗帜	



灰胡子 Greybeards 175 分

10 模型, 可额外增加至多 20 模型 20 分/模型



高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	3"	9"	9	无畏, 得分, 老兵经验		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	5	4	0	重甲, 盾墙	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
长须战士	1	5	4	1	2	坚韧不拔

老兵经验 Seen It All: 通用规则.

非逃跑的长须战士 6" 内的己方单位可重投失败的恐慌:

选项:

仅一个矮人战士或灰胡子单位

可升级先锋 (每单位至多 20 模型)

可选择盾牌

可选择投掷武器 (5+)

可选择大型武器

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

乐手

旗手

- 可选择一个符文旗帜

分数

2 / 模型

2 / 模型

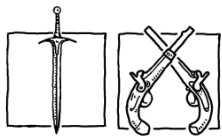
4 / 模型

4 / 模型

20

20

20



氏族射手 Clan Marksmen 200 分

10 模型, 可额外增加至多 15 模型 19 分/模型



高度: 标准

每军队 0-4 单位

类型: 步兵

限定

底盘: 20x20mm

此单位同时计入核心和氏族雷霆

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	3"	9"	9	得分		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	4	0	重甲, 盾墙	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
氏族射手	1	4	3	0	2	坚韧不拔, 十字弓 (4+)

选项:

可选择 (仅限一项):

大型武器

将十字弓(4+)替换为

工匠火枪 (4+)

可选择盾牌

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

乐手

旗手

- 可选择一个符文旗帜*

*仅限未选择工匠火枪的单位。

分数

4 / 模型

4 / 模型

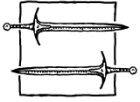
2 / 模型

20

20

20

特殊(无限制)



碎铁战士 Deep Watch 310 分

15 模型, 可额外增加至多 15 模型 27 分/模型



高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	3"	9"	9	保镖, 得分	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	5	4	0	板甲, 盾牌, 钢铁之墙
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
碎铁战士	1	5	4	1	2 坚韧不拔

钢铁之墙 Wall of Iron: 个人防护.

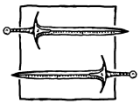
模型获得魔盾 (5+, 对普通攻击)。此规则仅可用于对抗在模型单位正面敌人发起的攻击。

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
- 可选择一个符文旗帜	

分数



铁锤勇士 King's Guard 310 分

15 模型, 可额外增加至多 15 模型 27 分/模型



每军队 0-5 单位
限定

高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 20x20mm

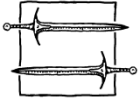
全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	3"	9"	9	保镖 (将军, 国王), 得分	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	5	4	0	板甲, 盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
铁锤勇士	2	5	4	1	2 大型武器, 坚韧不拔

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
- 可选择一个符文旗帜	

分数



矿工 Miners 185 分

10 模型, 可额外增加至多 10 模型 16 分/模型



高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	3"	9"	9	伏兵, 得分	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	4	4	0	重甲, 盾墙
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
矿工	1	4	4	1	2 坚韧不拔

选项:

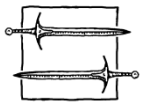
必须选择以下至少一项:

投掷武器 (5+)*	4 / 模型
手枪 (4+)*	4 / 模型
大型武器	3 / 模型
成对武器	2 / 模型
盾牌	2 / 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

*选择投掷武器或手枪的单位额外计入氏族雷霆。



游侠 Rangers 140 分

8 模型, 可额外增加至多 12 模型 16 分/模型



高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	3"	9"	9	得分, 侦察, 行者 (树林)	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	4	4	0	重甲, 盾墙
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
游侠	1	4	3	0	2 坚韧不拔

峭壁守卫: 通用规则

每单位 0-15 模型限定

模型失去得分, 获得散兵、轻型部队和难以瞄准 (1)。

选项:

可获得峭壁守卫

可选择盾牌

可选择以下任意射击武器:

投掷武器 (4+)* 1 / 模型

十字弓 (3+)* 4 / 模型

可选择普通攻击武器 (仅限一项):

成对武器 2 / 模型

大型武器 3 / 模型

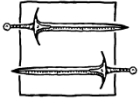
可为下列每一项升级各选一个模型:

队长 20

乐手 20

旗手 20

*选择投掷武器或十字弓的单位额外计入氏族雷霆。

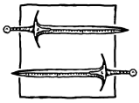


屠夫 Seekers 110 分

5 模型, 可额外增加至多 20 模型 21 分/模型

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

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	3"	9"	10	不战败, 无畏, 越大越好...		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	4	0	魔盾 (6+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
屠夫	1	4	4	1	2	大型武器, 成对武器, 坚韧不拔, 武器大师, 带你上路!
复仇兄弟: 通用规则。					选项	分数
每军队 0-1 单位限定, 每单位 0-15 模型限定					可选择先锋	3 / 模型
模型失去得分, 获得散兵、轻型部队和难以瞄准 (1)。					可获得 复仇兄弟	2 / 模型
					可为下列每一项升级各选一个模型模型:	
					队长	20
					乐手	20
					旗手	20



复仇屠夫 Vengeance Seeker 130 分

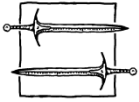
单一模型

高度: 标准
每军队 0-2 单位 类型: 步兵
限定 底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	3"	9"	10	不战败, 无畏, 越大越好...		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	5	4	0	魔盾 (6+), 干扰, 难以瞄准 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
复仇屠夫	3D3	5	4	1	2	带你上路!, 毁灭回旋锁链

毁灭回旋锁链 Whirling Chains of Doom: 普通攻击武器。

使用此武器攻击时+1力量, +1AP, 且**总是**在主动性阶段10攻击(无视使用者的敏捷)。持有此武器的模型不能被人物加入。



领地护卫 Hold Guardians 280 分

3 模型, 可额外增加至多 5 模型 102 分/模型



每军队 0-2 单位
限定

高度: 大型

类型: 步兵

底盘: 40x40mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	5"	10"	10	得分, 无畏, 符文铭刻	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	4	5	1	板甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
领地护卫	3	4	5	2	2 魔法攻击,

符文铭刻 Runic Engravings: 通用规则.

在赛前流程步骤 8 (法术选择后), 每个领地护卫单位必须选择下列效果中的一项, 效果持续整场游戏:

- +1 力量和 +1AP.
- 先锋.
- +2 敏捷.

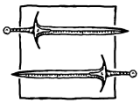
选项:

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长	20
乐手	20
旗手	20

- 可选择一个符文旗帜

分数



宿敌歼灭者 Grudge Buster 350 分

单一模型

每军队 0-2 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	
	地面 1"	1"	9	飞行 (8", 8"), 快速移动	
	飞行 8"	8"			
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	4	5	4	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
乘员 (2)	2	4	4	1	2
机体			5	2	2 驾驭, 不可活动, 撞击 (D6+1), 碾压攻击 (3D3), 铸造连弩 (4+)

氏族雷霆(至多 35%)



铸造守卫 Forge Wardens 220 分

10 模型, 可额外增加至多 10 模型 22 分/模型

高度: 标准
每军队 0-30 模型限 类型: 步兵
定 底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	3"	9"	9	得分		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	5	4	0	魔盾 (2+, 对火焰攻击), 板甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
铸造守卫	1	4	4	1	2	坚韧不拔, 铸造烈焰

铸造烈焰 Forge Flamer: 射击武器.

射程 18", 射数 1, 力量 3, AP 0, 火焰攻击, 总是 2+命中.

选项:

可为下列每一项升级各选一个模型模型:

队长	20
乐手	20
旗手	20

- 可选择一个符文旗帜



蒸汽直升机 Steam Copters

每军队 0-3 单位 高度: 标准
限定 类型: 构装体
底盘: 40x40mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
地面 飞行	1" 8"	2" 16"	9	飞行 (8", 16"), 高大, 轻型部队, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	4	5	3	不能被践踏	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
蒸汽直升机	2	4	4	1	2	铸造连弩 (4+)

组成下列单位中的一项:

攻击直升机 Attack Copter (175 分)

1 模型, 可增加 1 模型, 130 分
每军队 0-2 攻击直升机单位限定

蒸汽投弹者 Steam Bomber (210 分)

单一模型
每军队 0-2 蒸汽投弹者限定

破片手雷 Shrapnel Grenades: 特殊攻击.

飞掠打击, 仅可使用一次. 单位内每个蒸汽直升机模型对敌方单位进行 D3 次, 力量 3, AP0 的命中.

破片炸弹 Shrapnel Bombs: 特殊攻击.

飞掠打击. 敌方单位受到 D6*2 次力量 3, AP1 的命中. 如果命中数量投到自然结果'6', 此次攻击后破片炸弹无法再继续使用.

战争引擎 (至多 20%)



阵地火炮 Field Artillery -

单一模型

高度: 标准
类型: 构装体
底盘: 60mm 圆

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	3"	3"	9	坚毅, 战争机器, 工程师符文	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	1	4	0	重甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
操作员	3	4	3	0	2 移动或射击

工程师符文 Engineering Rune: 通用规则.
阵地火炮在投发事故表时结果+4。

选项:
可选择**火焰弹**

分数
10

火焰弹 Flaming Shot: 攻击属性-射击.
阵地火炮所有射击攻击获得火焰攻击和魔法攻击。

必须选择下列炮兵武器中的一项:

名称	属性	可选攻击属性 - 射击
矮人弩炮(4+) Dwarf Ballista (105分) 每军队 0-4 限定	炮兵武器: 射程 48", 射数 1, 力量 3[6], AP 10, [多重伤害 (D3)], 范围攻击 (1x5)。	符文工艺 (40分) 矮人弩炮的所有射击获得魔法攻击和精准。 模型获得侦察兵, 但有以下例外: 必须部署在控制玩家部署区内。
火焰炮 Flame Cannon (150分) 每军队 0-2 限定	火焰喷射器 炮兵武器: 射程 24", 射数 1, 力量 4{5}, AP 1{2}, {多重伤害 (D3)}, 火焰攻击。	符文工艺 (20分) 模型的高度变为大型。
投石机(4+) Catapult (210分) 每军队 0-2 限定 阵地火炮高度变为大型。	投石机 (4x4) 炮兵武器: 射程 12-60", 射数 1, 力量 3[7], AP 0[4], [多重伤害 (D3, 折翼)]。	符文工艺 (90分) 投石机造成的所有命中获得+1 力量, +2 AP 和魔法攻击。
大炮(4+) Cannon (255分) 每军队 0-2 限定	两种开火方式: - 作为 大炮 炮兵武器: 射程 60", 射数 1, 力量 4[10], AP 0[10], 范围攻击 (1x5), [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 4, AP 4.	符文工艺 (30分) 大炮的所有命中获得+1 力量, +1 AP 和魔法攻击。
连环炮(4+) Organ Gun (270分) 每军队 0-2 限定	多管枪 炮兵武器: 射程 30", 射数 2D6*2, 力量 5, AP 3.	符文工艺 (50分) 连环炮造成的所有命中获得造伤+1 修正和魔法攻击。