

第九纪元 中古战争



地狱矮人

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

特殊物品

速查表

人物

人物坐骑

核心

特殊

密集火力

束缚契约



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

阿苏克子民

模型自动通过所有恐惧测试（但仍受到恐惧规则领导力-1），并将所有不具有此规则的模型视为无足轻重。另外，无驾驭规则的模型部分获得战斗专注，但无法在近战第一轮使用。不具有阿苏克子民规则的人物无法加入具有该规则普通模型组成的单位。

攻击属性

恶魔灌注: 普通攻击和射击.

模型部分获得**魔法攻击**，敌方单位因此攻击造成损伤达到 25%所进行的恐慌测试-1 领导力.

投机者: 普通攻击.

当在敌方侧面或背面攻击，且自身单位仅正面与敌方单位接触时，具有此规则的模型部分必须重投失败的命中。

特殊攻击

熔岩之拥

模型部分获得魔法攻击。具有此规则的模型部分发起的所有近战攻击（包括特殊攻击）变为火焰攻击。另外，在主动性 0 顺序，所有与一个或多个具有此规则的模型部分底盘接触的敌方模型受到一次力量 4，护甲穿透 0 的火焰攻击命中。具有熔岩之拥规则的模型所有重生保护自动失败。

护甲

炼狱甲 Infernal Armour

遵守板甲规则 (可如同板甲进行附魔).

穿戴者获得 魔盾 (5+, 对火焰攻击).

武器

恶魔武器 Infernal Weapon: 普通攻击武器.

遵守单手武器规则。另外，此武器的攻击获得 +1 力量, +1 护甲穿透, 和魔法攻击.

此武器无法选择通用特殊物品的武器附魔，除非额外说明.

阔刃火枪 Flintlock Axe: 射击武器.

射程 18", 射数 1, 力量 4, AP2.

此武器不受到以坚守射击作为冲锋反应时的命中减值。

近战时，此武器可作为普通攻击武器并具有双手持用攻击属性，**普通攻击**时+1 力量。

霰弹短枪 Blunderbuss: 射击武器.

射程 10", 射数 1, 力量 5, AP 0, 快速射击，行军和射击.

此武器不受到以坚守射击作为冲锋反应时的命中减值。

当单位中超过一半模型使用此武器射击时，且：

- 有 3 个完整排面，则每个成功的命中自然骰结果为'6'的骰子将造成 2 次命中。
- 4 个或更多完整排面，每个成功的命中将造成 2 次命中。

种族法术

施法值 射程 类型 持续时间 效果

H 镁粉烟雾 Haze of Magnesia

5+ 24" 诅咒 永久

目标获得易燃。当一个阶段结束时，如果目标在此法术生效时受到过至少一次火焰攻击命中，则再额外受到 D3+1 次力量 4，护甲穿透 0，火焰攻击的命中。法术效果结束。

特殊物品

武器附魔

玛瑙核心 Onyx Core (120 分)

单手武器附魔。

此武器的攻击获得 +2 力量, +2 护甲穿透, 魔法攻击, 和多重伤害 (D3, 对易燃)。

燃钢 Burning Steel (60 分)

单手武器附魔。

使用者获得 +1 攻击次数。此武器的攻击获得火焰攻击, 魔法攻击, 护甲穿透设定为 10, 且总是造伤骰大于等于 7-目标护甲即成功。自然'6' 总是造伤成功, 自然'1'总是造伤失败。

护甲附魔

铁皮 Steel Skin (85 分) - 具有伟岸规则模型不能选择。

各类护甲附魔。

穿戴者获得+3 护甲。对穿戴者具有致命打击和/或毒性攻击的攻击失去该攻击属性。

烈焰束缚 Kadim Bindings (70 分)

盾牌附魔。

使用此盾牌时, 持有者获得魔盾(5+), 魔盾 (2+, 对火焰攻击), 和熔岩之拥。

秘银之秘 Secrets of Mithril (65 分)

盾牌附魔。

持有者使用此盾牌时获得魔盾 (4+, 对护甲穿透大于等于 3)。

魔法奇物

脱水戒指 Ring of Desiccation (75 分) - 步行模型限定。

所有与持有者模型底盘接触的敌方单位获得易燃。

阿苏克石板 Tablet of Ashuruk (70 分) - 法师限定。

在对手的魔法阶段, 吸取魔能但在魔能印记转化为魔法骰之前, 从对手的魔能印记池中移除一个魔能印记, 增加一个魔能印记到己方魔能印记池。

卢伽骰子 Lugar's Dice (70 分)

持有者必须重投其普通攻击自然结果为'1' 的命中和造伤骰。除非持有者骑乘巨型坐骑, 否则对持有者模型普通攻击自然结果为'6' 的命中和造伤骰必须重投。

熔炉面具 Mask of the Furnace (65 分) - 具有伟岸规则模型不能选择。

持有者 获得 +1 护甲和吐息攻击 (剧毒攻击)。

纳兹科什的扩音器 Bullhorn of Nezibkesh (65 分)

持有者的工程师通用规则 (如果有) 范围增加至 12"。当一个战争机器被工程师通用规则选中, 此阶段其射击武器获得+1 护甲穿透。

热霾 Heat Haze (40 分)

持有者获得魔盾 (4+, 对射击攻击), 且其所在单位获得难以瞄准。当持有者单位受到第一次生命值损伤, 在该玩家回合结束时上述效果终止。

烈焰装置 Besheluk's Mechanism (50 分) - 法师限定。

至尊。

持有者可施放充能法术, 法力强度(4/8), 射程 24", 类型: 增益, 持续时间: 瞬间。

目标按下表规则复活一定生命值(未列出的单位不受此法术影响):

- 卢伽信徒: 4 生命值。
- 烈焰化身: 2 生命值。
- 烈焰泰坦: 1 生命值。

马德扎手套 Gauntlets of Madzhab (25 分)

持有者 获得 +1 力量和+1 护甲穿透。持有者的每个自然结果为 '1' 的普通攻击命中其自身单位 (攻击者分布这些命中)。这些命中绝不会命中持有者自己, 除非持有者骑乘且不是联合单位的一部分。

旗帜附魔

地狱火印记 Icon of the Inferno (100 分) - 核心单位不能携带

当持有者 12" 内的友方法师成功施放非特效、非充能法术时 (且在相应的派系特效法术结算完毕后), 持有者可自动施放火焰系的火光四溅, 无法被破法。

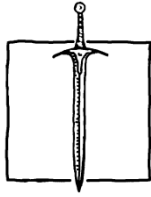
沙姆特之旗 Banner of Shamut (50 分) - 每军队 0-3 限定。

包含一面或多面沙姆特之旗的单位获得+1 进攻技巧和 +1 己方战果。

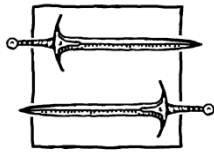
军队组成



人物
至多 40%



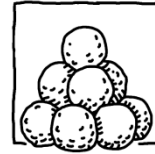
核心
至少 25%



特殊
无限制



众神呼啸
至多 30%



密集火力
至多 20%



束缚契约
至多 35%

人物 (至多 40%)



霸主 Overlord 270 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 | 阿苏克子民, 扇风点火 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 3 | 7 | 5 | 0 | 炼狱甲 |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 霸主 | 4 | 7 | 4 | 1 | 4 |

扇风点火 Fan the Flames: 通用规则.

霸主和所有同一单位的模型部分, 除了具有驾驭规则的模型部分, 获得 憎恨.

选项:

可选择 特殊物品

可选择 盾牌

可选择 霰弹短枪 (3+)

可选择 武器 (仅限一项):

阔刃火枪 (3+)

大型武器

恶魔武器

可选择 坐骑 (仅限一项):

沙姆特公牛 *

沙姆特巨牛*

分数

至多 250

5

15

20

20

35

230

410

*沙姆特公牛, 沙姆特巨牛, 和他们的骑手计入人物.

另外, 这些坐骑额外计入束缚契约.



重臣 Vizier 125 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 | 阿苏克子民 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 3 | 6 | 5 | 0 | 炼狱甲 |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 重臣 | 3 | 6 | 4 | 1 | 3 |

| 选项: | 分数 |
|---------------|--------|
| 可成为军旗手 | 50 |
| 可选择 特殊物品 | 至多 150 |
| 可选择盾牌 | 5 |
| 可选择霰弹短枪 (3+) | 15 |
| 可选择武器 (仅限一项): | |
| 阔刃火枪 (3+) | 15 |
| 大型武器 | 10 |
| 恶魔武器 | 25 |
| 可选择骑乘沙姆特公牛* | 240 |

*沙姆特公牛和他们的骑手计入人物。
另外, 这些坐骑额外计入束缚契约



卢伽神选 Chosen of Lugar 220 分 每军队 0-1 限定

单一模型

高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 20x20mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|------|-----|-----|-----|--------------------------|------------------------|
| | 4" | 12" | 9 | 阿苏克子民, 狂暴, 不战败, 无畏, 卢伽律法 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 3 | 5 | 5 | 0 | 魔盾(4+), 魔盾 (2+, 对火焰攻击) |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 卢伽神选 | 3 | 6 | 4 | 1 | 4 成对武器, 战斗专注, 熔岩之拥 |

卢伽律法 Lugar's Court: 通用规则.

模型仅能加入卢伽信徒单位, 当加入卢伽信徒时模型获得得分。如果次要目标为斩将夺旗, 则此模型获得得分 (无论是否加入卢伽信徒单位)。

| 选项: | 分数 |
|-------------------|--------|
| 可成为军旗手 | 50 |
| 可选择 特殊物品 | 至多 150 |
| 可选择普通攻击武器 (仅限一项): | |
| 大型武器 | 10 |
| 恶魔武器 | 25 |



先知 Prophet

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 | 阿苏克子民 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 3 | 4 | 5 | 0 | 炼狱甲 |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 先知 | 2 | 4 | 4 | 1 | 2 |

必须 下列一项:

法师 Wizard (160 分)

选项:

必须成为 (仅限一项):

| | |
|------|-----|
| 魔法学徒 | 40 |
| 魔法专家 | 115 |
| 魔法大师 | 265 |

工程师 Engineer (180 分)*

模型规则:

工程师 (3+)

选项:

可成为(仅限一项):

| | |
|------|-----|
| 魔法学徒 | 40 |
| 魔法专家 | 115 |
| 魔法大师 | 265 |

*先知如常计入人物.

另外, 工程师升级 (即 180 分) 计入密集火力.

魔法选项:

如果升级为法师, 必须从以下派系选择法术 (选择一项):



金属系



火焰系



神秘系

选项:

可选择 特殊物品

如果是魔法大师

可选择盾牌

可选择霰弹短枪 (3+)

可选择武器 (仅限一项):

阔刃火枪 (3+)

恶魔武器

可选择坐骑 (仅限一项):

沙姆特公牛 (魔法大师限定)**

拉玛苏神牛**

分数

至多 100

至多 200

10

15

10

15

200

300

**沙姆特公牛, 拉玛苏神牛, 和他们的骑手计入人物.

另外, 这些坐骑额外计入束缚契约.



半人牛征服者 Taurukh Subjugator 305 分

单一模型

高度: 大型
类型: 骑兵
底盘: 50x75mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | | |
|--------------------|-----|-----|-----|----------------|--------|--------------|
| | 7" | 14" | 9 | 阿苏克子民, 行者 (废墟) | | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | | |
| | 4 | 5 | 5 | 1 | 炼狱甲 | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi | |
| 半人牛征服者 | 4 | 5 | 5 | 2 | 4 | 毁灭冲锋 (+1 护甲) |
| 选项: | | | | | | |
| 可成为军旗手 | | | | | 分数 | |
| | | | | | 50 | |
| 可选择 特殊物品 | | | | | 至多 150 | |
| 可选择 盾牌 | | | | | 10 | |
| 可选择 普通攻击武器 (仅限一项): | | | | | | |
| 成对武器 | | | | | 5 | |
| 大型武器 | | | | | 15 | |
| 恶魔武器 | | | | | 35 | |



大地精首领 Hobgoblin Chieftain 70 分

单一模型

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 | | |
|-------|-----|-----|-----|------|-----|-----|
| | 4" | 8" | 7 | 不当头儿 | | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | | |
| | 2 | 4 | 4 | 0 | | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi | |
| 大地精首领 | 3 | 4 | 4 | 1 | 4 | 投机者 |

背刺者老大 Backstabber Boss: 通用规则。
模型获得 **背刺者** (见大地精)。只要将军仍在战场上且未在逃跑中, 则具有背刺者老大规则的模型可以将其领导力 **设定** 为将军的领导力。

巨狼 Wolf 标准, 骑兵
25x50mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | | |
|----|-----|-----|-----|--------------|-----|----|
| | 9" | 18" | C | 诈败, 轻型部队, 先锋 | | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | | |
| | C | C | C | C+1 | | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi | |
| 巨狼 | 1 | 3 | 3 | 0 | 3 | 驾驭 |

| 选项: | 分数 |
|--------------------|-------|
| 可选择 特殊物品 | 至多 50 |
| 可选择 以下任意: | |
| 盾牌 | 5 |
| 轻甲 | 5 |
| 可选择 射击武器 (仅限一项): | |
| 投掷武器 (4+) | 5 |
| 弓 (3+) | 5 |
| 可选择 普通攻击武器 (仅限一项): | |
| 成对武器 | 5 |
| 轻骑枪 | 5 |
| 大型武器 | 5 |
| 可选择 (仅限一项): | |
| 巨狼 | 50 |
| 背刺者老大 | 25 |

人物坐骑



沙姆特公牛 Bull of Shamut

每军队 0-2 坐骑限定

此坐骑和骑手计入人物。另外，坐骑额外计入束缚契约。 大型, 骑兵 50x50mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | | |
|-------|-----|-----|-----|----------------------------|----------------|------------------|
| 地面 | 6" | 12" | C | 恐惧, 飞行 (8", 16"), 轻型部队, 伟岸 | | |
| 飞行 | 8" | 16" | | | | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | | |
| | 4 | C | 5 | C | 魔盾 (2+, 对火焰攻击) | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi | |
| 沙姆特公牛 | 4 | 5 | 5 | 2 | 3 | 驾驭, 熔岩之拥, 撞击 (1) |



沙姆特巨牛 Great Bull of Shamut

每军队 0-1 坐骑限定

此坐骑和骑手计入人物。另外，坐骑额外计入束缚契约。 巨型, 野兽 60x100mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | | |
|-------|-----|-----|-----|--------------------|-------------------------|---|
| 地面 | 6" | 12" | C | 飞行 (7", 14"), 轻型部队 | | |
| 飞行 | 7" | 14" | | | | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | | |
| | 6 | 5 | 6 | 2 | 魔盾 (5+), 魔盾 (2+, 对火焰攻击) | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi | |
| 沙姆特巨牛 | 4 | 5 | 6 | 3 | 3 | 驾驭, 熔岩之拥, 撞击 (1), 吐息攻击 (力量 4, AP 1, 火焰攻击) |



拉玛苏神牛 Temple Lamassu

每军队 0-1 坐骑限定

此坐骑和骑手计入人物。另外，坐骑额外计入束缚契约。 大型, 骑兵 50x50mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | | |
|-------|-----|-----|-----|--|---------|-----------------------------------|
| 地面 | 6" | 12" | C | 恐惧, 飞行 (8", 16"), 轻型部队, 伟岸, 魔法抗性 (2), 魔法学徒, 解离光环 | | |
| 飞行 | 8" | 16" | | | | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | | |
| | 4 | C | 5 | C | 魔盾 (5+) | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi | |
| 拉玛苏神牛 | 2 | 3 | 5 | 2 | 2 | 驾驭, 魔法攻击, 吐息攻击 (力量 4, AP 1, 魔法攻击) |

选项: 分数
可成为魔法专家* 75

魔法选项:
必须从以下派系选择法术:



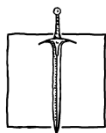
巫术系

解离光环 Aura of Unbinding: 通用规则.

与拉玛苏神牛底盘接触的模型携带的武器附魔 (无论敌我) 无法使用。骑乘拉玛苏神牛的人物不受影响。

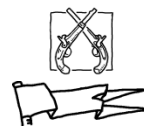
*坐骑和骑手在受到影响法师的相应规则和效果时, 视为两个单独的模型 (例如魔法选择、施法修正、魔法奇物)。

核心 (至少 25%)



地狱战士 **Infernal Warriors** 185 分

15 模型, 可额外增加至多 25 模型 12 分/模型



高度: 标准

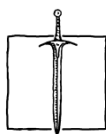
类型: 步兵

底盘: 20x20mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|------|-----|-----|-----|-----------|-----|
| | 3" | 9" | 9 | 阿苏克子民, 得分 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 1 | 4 | 4 | 0 | 重甲 |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 地狱战士 | 1 | 4 | 3 | 0 | 2 |

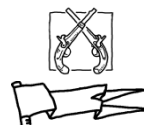
| 选项 | 分数 |
|------------------|--------|
| 可选择盾牌 | 1 / 模型 |
| 可选择大型武器 | 4 / 模型 |
| 可选择霰弹短枪 (3+)* | 8 / 模型 |
| 可为下列每一项升级各选一个模型: | |
| 队长 | 20 |
| 乐手 | 20 |
| 旗手 | 20 |
| - 可选择一面旗帜附魔 | |

*每单位至多 30 模型; 且不能选择旗帜附魔
装备霰弹短枪的单位额外计入众神呼啸.



炼狱卫队 **Citadel Guard** 180 分

10 模型, 可额外增加至多 20 模型 21 分/模型



高度: 标准

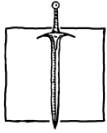
类型: 步兵

底盘: 20x20mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|------|-----|-----|-----|-----------|-----|
| | 3" | 9" | 9 | 阿苏克子民, 得分 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 1 | 4 | 4 | 0 | 炼狱甲 |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 炼狱卫队 | 1 | 4 | 4 | 1 | 2 |

| 选项 | 分数 |
|------------------|--------|
| 必须选择以下至少一项: | |
| 盾牌 | 1 / 模型 |
| 阔刃火枪 (3+)* | 9 / 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 | |

*每单位至多 20 模型. 装备阔刃火枪的单位额外计入众神呼啸.



大地精 Hobgoblins 120 分

20 模型，可额外增加至多 30 模型 7 分/模型



高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|-----|-----|-----|-----|------|-------|
| | 4" | 8" | 6 | 得分 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 1 | 3 | 3 | 0 | 轻甲 |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 大地精 | 1 | 3 | 3 | 0 | 3 投机者 |

背刺者 Backstabbers: 通用规则.

模型获得成对武器和毒性攻击。失去护甲和除成对武器之外的所有武器，且不能装备除成对武器之外的任何护甲或武器。

另外，当模型冲锋敌方单位的侧面时获得+2 移动速度，冲锋敌方单位的背面时获得+4 移动速度。

选项:

必须至少选择下列一项:

弓 (4+) (每军队 0-3 选择限定)*

盾牌

长矛 & 盾牌

背刺者

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

乐手

旗手

分数

2 / 模型

1 / 模型

1 / 模型

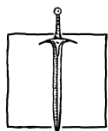
3 / 模型

20

20

20

*每军队 0-60 模型限定。装备弓的单位额外计入 众神呼啸.



兽人奴隶 Orc Slaves 115 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: 25x25mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|------|-----|-----|-----|----------|--------|
| | 4" | 8" | 5 | 无足轻重, 奴隶 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 1 | 3 | 4 | 0 | 轻甲 |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 兽人奴隶 | 1 | 3 | 3 | 0 | 2 生而为干 |

选项:

可选择 (仅限一项):

成对武器

盾牌

可将一个模型升级为乐手

分数

2 / 模型

2 / 模型

20

奴隶 Slaves: 通用规则.

在一个阶段结束时, 如果战场上没有友方模型具有阿苏克子民或投机者规则, 立刻将己方所有兽人奴隶作为伤亡移除。

在一个友方玩家回合开始时, 如果一个未近战未逃跑的兽人奴隶单位 6"内没有友方阿苏克子民或投机者单位, 则投 D6:

1-2: 兽人奴隶单位立刻向最近的桌边逃跑

3-4: 兽人奴隶单位动摇直至该玩家回合结束

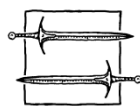
5-6: 无效果。兽人奴隶正常行动。

生而为干 Born to Fight: 攻击属性 - 普调攻击.

模型部分在一轮近战中的普通攻击获得+1 力量和+1 护甲穿透:

- 如果这是第一轮近战.
- 或者该模型部分的单位在该轮近战开始时坚定不移。

特殊 (无限制)



不朽者 Immortals 290 分

15 模型, 可额外增加至多 15 模型 28 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 | 阿苏克子民, 保镖, 得分 | | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | | |
| | 1 | 5 | 4 | 0 | 炼狱甲, 纳兹科什的祝福 | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi | |
| 不朽者 | 1 | 5 | 4 | 1 | 2 | 大型武器 |

纳兹科什的祝福

Blessing of Nezibkesh: 个人防护.

所有特殊攻击中的近战攻击对具有**纳兹科什的祝福**的模型力量减半(向上取整), 护甲穿透减 2。

选项:

可选择盾牌

可将大型武器替换为恶魔武器

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

乐手

旗手

- 可选择一面旗帜附魔

分数

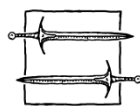
2 / 模型

2 / 模型

20

20

20



半人牛 Taurukh 150 分

5 模型, 可额外增加至多 10 模型 24 分/模型



每军队 0-5 单位

限定

高度: 标准

类型: 骑兵

底盘: 25x50mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | | |
|-----|-----|-----|-----|--------------------|-----|--------------|
| | 7" | 14" | 9 | 阿苏克子民, 得分, 行者 (废墟) | | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | | |
| | 1 | 4 | 4 | 0 | 炼狱甲 | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi | |
| 半人牛 | 2 | 4 | 4 | 1 | 2 | 毁灭冲锋 (+1 护甲) |

选项:

可选择盾牌

可选择普通攻击武器 (仅限一项):

成对武器

大型武器

恶魔武器

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

乐手

旗手

- 可选择一面旗帜附魔

分数

2 / 模型

2 / 模型

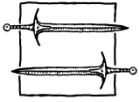
3 / 模型

5 / 模型

20

20

20



神圣半人牛 Taurukh Anointed 335 分

3 模型, 可额外增加至多 4 模型 105 分/模型



每军队 0-5 单位

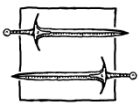
限定

高度: 大型

类型: 骑兵

底盘: 50x75mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | | |
|-------------------|-----|-----|-----|--------------------|---------|--------------|
| | 7" | 14" | 9 | 阿苏克子民, 得分, 行者 (废墟) | | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | | |
| | 3 | 4 | 5 | 0 | 炼狱甲 | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi | |
| 神圣半人牛 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 | 毁灭冲锋 (+1 护甲) |
| 选项: | | | | | 分数 | |
| 可选择盾牌 | | | | | 10 / 模型 | |
| 可选择普通攻击武器 (仅限一项): | | | | | | |
| 成对武器 | | | | | 5 / 模型 | |
| 大型武器 | | | | | 10 / 模型 | |
| 恶魔武器 | | | | | 18 / 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 | | | | | | |



大地精狼骑兵

Hobgoblin Wolf Riders 130 分

5 模型, 可额外增加至多 10 模型 14 分/模型

每军队 0-2 单位

限定

高度: 标准

类型: 骑兵

底盘: 25x50mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | | |
|------------------|-----|-----|-----|--------------|--------|-----|
| | 9" | 18" | 6 | 诈败, 先锋, 轻型部队 | | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | | |
| | 1 | 3 | 3 | 1 | 轻甲 | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi | |
| 大地精狼骑兵 | 1 | 3 | 3 | 0 | 3 | 投机者 |
| 巨狼 | 1 | 3 | 3 | 0 | 3 | 驾驭 |
| 选项: | | | | | 分数 | |
| 可选择以下任意: | | | | | | |
| 盾牌 | | | | | 1 / 模型 | |
| 弓 (4+) | | | | | 2 / 模型 | |
| 轻骑枪 | | | | | 1 / 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 | |

密集火力(至多 20%)



炼狱火炮 Infernal Artillery

单一模型



高度: 标准
类型: 构装体
底盘: 75mm 圆

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|-----|-----|-----|-----|-------------|---------|
| | 3" | 3" | 9 | 阿苏克子民, 战争机器 | |
| 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 移动或开火 |

操作员**必须**下列一项炮兵武器:

火箭炮 Rocket Battery (4+) (285 分)

每军队 0-2 选择限定

多管枪 炮兵武器:

射程 48", 射数 2D6, 力量 7, AP 2.

选项:

可选择 **束缚恶魔**

分数

130

熔岩炮 Volcano Cannon (150 分)

每军队 0-2 选择限定

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.

如果束缚恶魔, 则无视投发故障表时的-1 修正。

选项:

可选择 **束缚恶魔**

分数

200



束缚恶魔 Bound Daemon

此单位同时计入密集火力和束缚契约。

高度: 巨型
类型: 步兵
底盘: 100x150mm

这是炼狱火炮和泰坦地震炮的升级选项。使用束缚恶魔的高度, 类型, 底盘。模型失去操作员和食人魔奴隶操作员。将除了炮兵武器之外的所有属性和模型规则替换如下:

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|------|-----|-----|-----|----------------------|---------------|
| | 4" | 8" | 9 | 不战败, 无畏, 恶魔狂怒 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 5 | 4 | 6 | 3 | 魔盾(5+) |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 束缚恶魔 | 5 | 4 | 5 | 2 | 2 移动或开火, 恶魔灌注 |

恶魔狂怒 Daemonic Fury: 通用规则.

每个友方玩家回合开始时, 束缚恶魔必须进行领导力测试。如果测试失败则束缚恶魔获得随机移动 (3D6) 直至该玩家回合结束。它不能自由选择旋转前进方向, 而是在移动阶段必须径直向最近的敌方单位移动 (如果初始旋转被阻挡, 则模型向最近的敌方单位尽量旋转, 然后不再移动)



泰坦地震炮 Titan Mortar 300 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: 75mm 圆

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | | |
|----------|-----|-----|-----|--------------------|-----|-----------------|
| | 3" | 3" | 9 | 阿苏克子民, 战争机器, 食人魔奴隶 | | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | | |
| | 6 | 1 | 4 | 0 | 重甲 | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi | |
| 操作员 | 3 | 4 | 3 | 0 | 2 | 地震炮 (4+), 移动或开火 |
| 食人魔奴隶操作员 | 3 | 3 | 4 | 1 | 2 | |

食人魔奴隶 Ogre Slave: 通用规则.

模型将发射事故表的卡膛 (3-4) 视为故障 (5+).

选项:

可失去操作员和食人魔奴隶操作员

获得 **束缚恶魔**

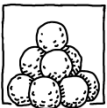
分数

90

地震炮 Titan Mortar (4+): 投石机 (4x4) 炮兵武器:

射程 6-48", 射数 1, 力量 4 [7], AP 1 [4], [多重伤害 (D3, 折翼)].

因该武器攻击而失去任意生命值的单位, 将所有地形 (包括开放地形) 视为危险地形 (1), 且必须重投所有自然结果为 '6' 的命中。被该武器命中单位 8" 内的战争机器射击前必须投 D6, 4+ 则不能射击。此效果持续至下一个玩家回合结束。



大地精弩炮 Hobgoblin Bolt Thrower 95 分

单一模型

每军队 0-2 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 | | |
|-----|-----|-----|-----|------|-----|-------------------|
| | 4" | 4" | 6 | 战争机器 | | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | | |
| | 4 | 1 | 4 | 0 | | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi | |
| 操作员 | 2 | 3 | 3 | 0 | 3 | 大地精弩炮 (4+), 移动或开火 |

大地精弩炮 (4+): 炮兵武器.

射程 48", 射数 1, 力量 3[6], AP 10, 范围攻击 (1x5), [多重伤害 (D3)].



射击小队 Gunnery Team

单一模型

每军队 0-2 单位
限定
高度: 标准
类型: 构装体
底盘: 40x40mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|-----|-----|-----|-----|---------------|-----------|
| | 3" | 6" | 9 | 阿苏克子民, 蒸汽动力底盘 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 4 | 1 | 4 | 0 | 炼狱甲, 难以瞄准 |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 操作员 | 2 | 4 | 3 | 0 | 2 快速射击 |

蒸汽动力底盘 Steam Powered Chassis: 通用规则.

模型获得行军和射击, 且不能主动选择逃跑作为冲锋反应。

必须选择下列一项炮兵武器 s:

射击 多管枪 (4+) (150 分)

多管枪 炮兵武器.

射程 24", 射数 D6, 2D6 或 3D6,
力量 4, AP 2.

榴弹 发射器 (4+) (150 分)

多管枪 炮兵武器.

射程 18", 射数 D6+1, 力量 6, AP2.

火焰喷射器 (130 分)

此武器有两种开火方式:

- **火焰喷射器 炮兵武器.** 射程 12", 射数 1, 力量 4{5}, AP1{2}, {多重伤害 (D3)}, 火焰攻击.

- **火焰喷射器 炮兵武器.** 射程 18", 射数 1, 力量 0, AP 0。命中单位中的所有模型获得易燃直至下一个玩家回合结束, 或被火焰攻击造伤 (包括重投的造伤), 以先遇到为准。

束缚契约 (至多 35%)



卢伽信徒 Disciples of Lugar 140 分

5 模型, 可额外增加至多 20 模型 25 分/模型

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

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | | |
|------|-----|-----|-----|--------------------|-------------------------|-------------------|
| | 4" | 12" | 9 | 阿苏克子民, 狂暴, 不战败, 无畏 | | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | | |
| | 1 | 3 | 4 | 0 | 魔盾 (5+), 魔盾 (2+, 对火焰攻击) | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi | |
| 卢伽信徒 | 1 | 4 | 4 | 1 | 3 | 成对武器, 熔岩之拥, 战斗专注, |

选项

可将成对武器替换为大型武器

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 | |

分数

4 / 模型



烈焰泰坦 Kadim Titan 575 分

单一模型

每军队 0-1 单位
限定
高度: 巨型
类型: 步兵
底盘: 100x150mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | | |
|------|-----|-----|-----|-------------|-------------------------|------------------|
| | 8" | 16" | 8 | 超自然, 狂暴, 无畏 | | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | | |
| | 6 | 4 | 6 | 2 | 魔盾 (2+, 对火焰攻击), 魔盾 (5+) | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi | |
| 烈焰泰坦 | 6 | 6 | 7 | 4 | 5 | 熔岩之拥, 战斗专注, 灼热之怒 |

灼热之怒 Searing Rage: 攻击属性 - 近战.

模型的普通攻击分配给具有魔盾 (2+, 对火焰攻击) 的模型时, 获得神圣攻击。每次模型狂暴测试失败则剩余游戏时间获得 +1 攻击次数。



烈焰化身 Kadim Incarnates 335 分

3 模型, 可额外增加至多 3 模型 120 分/模型

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

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|-------------|-----|-----|-----|---|-------------------------|
| 地面 | 4" | 8" | 8 | 超自然, 恐惧, 飞行 (6", 12"), 轻型部队, 快速移动, 狂暴, 无畏 | |
| 飞行 | 6" | 12" | | | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 3 | 3 | 4 | 2 | 魔盾 (2+, 对火焰攻击), 魔盾 (5+) |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 烈焰化身 | 3 | 5 | 5 | 2 | 4 熔岩之拥, 战斗专注 |
| 选项: | | | | | 分数 |
| 可将一个模型升级为队长 | | | | | 20 |



钢铁恶魔 Infernal Engine 145 分

单一模型

每军队 0-1 单位
限定
高度: 大型
类型: 构装体
底盘: 60x100mm

| 全局 | Adv | Mar | Dis | 模型规则 | |
|-----|-----|-----|-----|------------------------|--|
| | 6" | 6" | 9 | 不战败, 无畏, 伟岸, 全速前进!, 笨重 | |
| 防御 | HP | Def | Res | Arm | |
| | 7 | 4 | 7 | 4 | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi |
| 操作员 | 3 | 4 | 3 | 0 | 2 |
| 车体 | | | 6 | 3 | 2 驾驭, 不可活动, 恶魔灌注, 撞击 (D6+1), 碾压攻击 (D3) |

全速前进 Full Steam Ahead: 通用规则.

在移动阶段流程步骤 2 (紧接重整逃跑单位后) 结束时, 钢铁恶魔可以给锅炉加压。如果加压, 直至该玩家回合结束, 单位不能射击且获得随机移动(3D6), 但有如下例外: 不能与初始旋转前未在钢铁恶魔正面角度的敌方单位移动至底盘接触。

笨重 Ponderous: 通用规则.

钢铁恶魔不能宣布冲锋, 且追击或横扫距离总是 0"。

必须选择以下其中一项:

破片炮 Shrapnel Guns* (305 分)

操作员获得获得 **破片炮 (4+)**。

破片炮 Shrapnel Guns: 多管枪 炮兵武器。

射程 18", 射数 D6+2, 力量 6, AP 3, 快速射击, 多重伤害 (D3), 恶魔灌注。

*破片炮的升级 (即 305 分) 额外计入密集火力

蒸汽锤 Steam Hammers (305 分)

车体获得 碾压攻击 (3D3)。



装甲巨人 Armoured 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 | 重甲 | |
| 进攻 | Att | Off | Str | AP | Agi | |
| 装甲巨人 | 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 **阿苏克子民**.

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, 受到-1 攻击次数。

选项:

可成为大表哥

可选择普通攻击武器 (仅限一项):

巨人大棒

奴隶主之鞭

矿镐

分数

35

30

25

15

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。

巨人大棒 Giant Club: 普通攻击武器.

此武器的攻击获得 +1 力量 和+1 护甲穿透.

奴隶主之鞭 Slavemaster's Whip: 普通攻击武器.

使用者获得 +2 敏捷 和鼓舞人心 且范围总是 12"。但是, 只有大地精、大地精狼骑兵、兽人奴隶和大地精首领可获得此鼓舞人心的效果。使用者 12" 内的友方大地精、兽人奴隶和步行大地精首领获得 +2" 行军速度。

矿镐 Mining Pick: 普通攻击武器.

使用者获得 粉碎攻击. 如果使用者在其主动性阶段开始时攻击次数大于等于 8, 则可进行两次粉碎攻击而不是一次。

巨人无视依墙坚守的敌方单位得到的干扰效果。