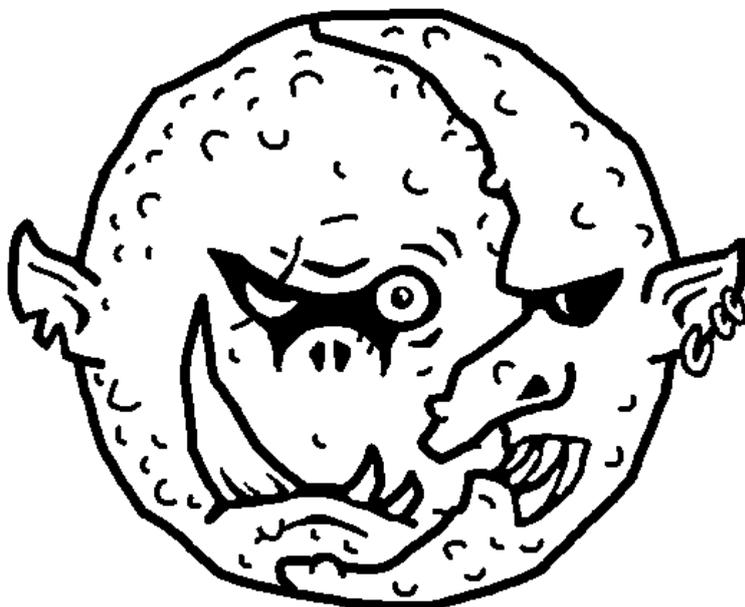


# 第九纪元 中古战争



## 兽人与地精

种族规则（核心规则）

第三版，正式版 2 2025 4 2

军队特殊规则

军备库

魔法物品

速查表

兽人人物

兽人坐骑

地精人物

地精坐骑

核心

特殊



第九纪元:中古战争是一款社团组织设计的模型战争游戏。本书中的所有规则都是 T9A 核心规则的一部分，可以在任何游戏中使用。

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>

本书创作过程中没有哥布林受到迫害

版权共享许可: [the-ninth-age.com/license.html](http://the-ninth-age.com/license.html)

# 军队特殊规则

## 战嚎! War Cry!

一次性使用，持续时间：一回合。将军在战场且未在**动摇**中，则可在任意友方玩家回合开始时激活，获得下列效果：

- 友方单位获得 +1” 冲锋速度 +1” 移动速度。
- 如果将军是地精磨头或地精巫医，友方单位中全部具有**地精**，则当不在近战中时，获得**轻型部队**。
- 如果将军是兽人战将或兽人萨满，友方单位中全部具有**兽人**，则冲锋距离骰取**大掷骰**。

# 军队模型规则

## 通用规则

### 地精大头领 Darrmu

如果将军是**地精大头领**，则创建军表时使用以下变更：

- 军表分数至多 10%可以用于**兽人**单位。
- 部分**地精**单位属性中的可重复限制如“0-X 单位/军队”、“0-X 模型/军队”、“0-X /军队”修改，使用“D 0-X”。例如，“0-1 (D 0-2) 单位/军队”，是指如果将军是**地精大头领**，则可重复限制为“0-2 单位/军队”。

### 地精俺最灵 Goblin Cunning

执行任意非自动通过的勇气测试前，完全由**地精俺最灵**模型组成的单位可以选择该勇气测试失败，不需掷骰。

### 兽人大头领 Tribe Leader

如果将军是**兽人大头领**，则创建军表时使用以下变更：

- 军表分数至多 10%可以用于**地精**单位。
- 部分**兽人**俺最强单位属性中的可重复限制如“0-X 单位/军队”、“0-X 模型/军队”、“0-X /军队”修改，使用“TL 0-X”。例如，“0-1 (TL 0-2) 单位/军队”，是指如果将军是**兽人大头领**，则可重复限制为“0-2 单位/军队”。

### 头铁小子 Headbashers

全军唯一

包含头铁小子的单位获得**保镖 (将军)**，且单位内的**兽人**普通模型部分获得**致命打击**。

另外，全部具有**头铁小子**的核心单位由“核心”改为计入“特殊”。

### 缺乏职业素养 Unprofessional Courtesy

每个玩家回合，部署**隐藏**或**惊喜**模型时，每个单位至多被选择 3 次。

### 吓人爬爬 Creepy-Crawlies

模型获得**幽影跨步**，且具有**坐骑**的模型部分获得**毒性攻击**。

# 攻击属性

## **兽人俺最强 Brood Rivalry**

当另一个友方单位在战场上任意位置接战中，则模型部分获得+1 攻击次数。仅普通单位可获益于此规则。

*注意：当接战时，对于其他单位来说，非普通模型单位仍然视为一个接战单位。*

## **粗制武器 Crude Weapons**

模型不能获益于格挡。首轮近战后，模型所有武器判断规则时视为单手武器，直至模型不再接战。

## **抽风乱砸[X] Force of Destruction[X]**

不可对**抽风乱砸**单位宣布冲锋。

模型和其他单位在判断单位空间时互相无视，可以互相接触和移动穿过（除了**伏兵**）。

当模型接触其他单位，模型立刻作为伤亡移除，另一个单位立刻受到 X 次命中，使用该模型的力量和 AP。

如果多个单位同时接触，则**抽风乱砸**模型的控制玩家选择哪个单位受到命中。

如果模型因为其他单位的移动接触而作为伤亡移除，则该单位额外受到 D6 次命中。

冲锋阶段由**抽风乱砸**引起的生命值损失不会引起恐慌测试。

# 武器

**不能舔的棍儿 Poisoned Spear**-近战武器

长矛。**毒性攻击**。

# 魔法物品

## 武器附魔

都玩儿完的预兆 **Omen of the Apocalypse** (110 分)

附魔：单手武器。

+X 攻击次数，+X Str，+X AP。

X 等于战场上友方在近战中的包含 *兽人* 的单位数量，至多+3。

凶狠咬咬 **Attack Gnasher** (50 分)

附魔：近战武器

使用者获得 3 次额外的标准近战攻击，总是以力量 5、AP2 结算。

## 护甲附魔

邦邦硬的护手 **Tuktek's Guard** (75 分)

高度 1-3 限定

+1 生命值，坚韧值设定为 6。

## 旗帜附魔

嘎嘎干锅 **Goga Cauldron** (25 分)

0-3/军队。地精模型限定。

一次性物品。可在任意阶段开始时，或选择装备和能力时激活。

持有者单位获得垂死反击，无畏和不稳定，持续时间：回合结束。

## 魔法奇物

骷髅小玩意儿 **Skull Fetish** (75 分)

法师限定。

在魔法阶段吸取魔能时，持有者可以获得**传导 (D3)**，持续时间：一个阶段。

如果掷骰结果为 3，则持有者 6" 内的所有单位，受到法术失误巫火效果，X 等 5。

怪物下巴 **Monster Munch** (60 分)

持有者将 *召唤图腾* (萨满系) 作为充能法术 (6+) 释放。

平奇的平底锅 **Pan of Protection Pinchin'** (35 分)

高度 1-4 限定

当成功受到伤害，持有者可以选择使用攻击者的护甲值和/或特殊保护：

- 使用攻击模型的护甲值来抵抗伤害（包括各种生效条件、修正等）。此时持有者不能使用自己的护甲（包括任何修正）。
- 使用攻击模型的特殊保护来抵抗伤害（包括各种生效条件、修正等）。此时持有者不能使用自己的特殊保护（包括任何修正）。

巨魔皮甲 **Troll Hide** (20 分)

无坐骑模型限定

移动速度设定为 6"。

模型的底盘改为 40x40mm，高度设定为 3。

模型改变底盘的效果不能被其他效果无视。

## 药剂和卷轴

月亮菇 **Moon Shrooms** (50 分)

不能在激活**战嚎!**的同回合使用。持有者单位如同将军在本回合使用了**战嚎!**一样行动。

跳跳哨 **Gnasher Whistle** (30 分)

18" 内的友方跳跳、蹦蹦跳跳单位获得冲锋距离**取大掷骰**，专注，狂暴。

# 共享魔法物品

这些魔法物品的规则详见奥法宝典

## 武器附魔

破盾者	40 分
诡异铭文	25 分

## 护甲附魔

死亡欺诈	100 分
------	-------

## 旗帜附魔

速度旗	45 分
失真徽记	25 分
勇气旗	20 分

## 魔法奇物

弃智狂怒面具	25 分
--------	------

## 药剂和卷轴

治疗药水	40 分
吸收卷轴	20 分
魔法卷轴(唤醒野兽)	30 分

# 种族法术

兽人和地精种族法术分为两个版本，每个版本仅能被特定法师施放，详见法术描述。

类型	持续时间	施法值	射程
<b>H 又坏又狠</b> <b>Guile and Fury</b>	一回合	<b>8+</b>	<b>24"</b>
增益	<i>地精</i> 不能施放，目标获得+1 命中，且冲锋距离、逃跑距离、追击距离 <b>增加 1</b> ”。		
诅咒	<i>兽人</i> 不能施放，目标受到-1 命中，且冲锋距离、逃跑距离、追击距离 <b>减少 1</b> ”。		

# 军队结构

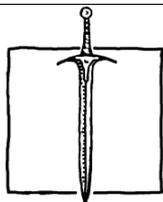


## 人物

至多 40%



标记 “人物” 的单位计入此分类。

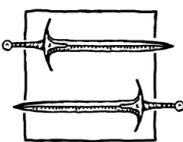


## 核心

至少 25%



标记 “核心” 的单位计入此分类。



## 特殊

无限制



标记 “特殊” 的单位计入此分类。



## 又大又狠

每 1500 分（向上取整）1 点



高度 5 以上的单位或标记 “又大又狠” 的单位计入此分类。  
例如，4000 分军表限制 3 个又大又狠。



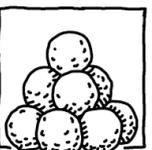
## 生来放箭

每 500 分（向上取整）10 点（D 每 300 分 10 点）

装备下列武器的模型部分计入此限制：

- 猎手，比率 1:2（一个装备此武器的模型部分视作 2 点）
- 弓，弩，投掷武器，比率 1:1

例如，4000 分军表限制 80 个模型部分装备上述武器（D140）。



## 死从天降

每 1500 分（向上取整）1 点（D 每 750 分 1 点）

下列武器计入此限制：

- 弩炮，投石机，人间大炮，比率 1:1

例如，4000 分军表限制 3 个模型部分（D6）。

# 人物 (至多 40%)

## 兽人人物



**兽人战将 Orc Warlord**  
210 分

单一模型

稀有度: 传奇

高度: 1

底盘: 25x25mm

最大分数上限调整为: 选择 + 时最多 700 分/单位,

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	4"	4"	9	军纪严明, 孤傲 (兽人), 任性	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	6	5	3	

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
兽人战将	4	6	5	2	4	兽人俺最强, 专注, 金属护甲, 兽人

选项:	分数	坐骑选项 (必须选择一项):	分数
兽人大头领 和 绿潮霸主	免费	轻型部队	免费
魔法物品	至多 200	大跑儿	65
盾牌	5	大跑儿战车	90
成对武器	10	双足飞龙+	150
骑枪	15		
大型武器	20	领导选项	分数
		必须成为将军	免费

可选模型规则:

**绿潮霸主 Orc Horde:**模型获得无畏。



# 铁战将幸存者

## Iron Orc Loner

### 170 分

单一模型

稀有度：非凡  
(TL 稀有)

高度: 1  
底盘: 25x25mm

最大分数上限调整为：选择 + 时最多 700 分/单位，

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	9	独狼，无畏，坚毅，任性		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	6	5	3	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
铁战将幸存者	4	6	5	2	4	大型武器，骑枪，成对武器，武器大师， <i>金属护甲</i> ， <i>兽人</i>
选项： 魔法物品	分数		坐骑选项（必须选择一项）：		分数	
	至多 200		轻型部队和强腕		免费	
			大跑儿		175	
			大跑儿战车		200	
			双足飞龙 +		260	



# 窝里大哥

## Brood Alpha

### 50 分

单一模型

稀有度：常见  
(TL 普通)

高度: 1  
底盘: 25x25mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	8	孤傲（ <i>兽人</i> ），任性		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	5	4	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
窝里大哥	2	5	4	2	3	<i>兽人</i> 俺最强，专注， <i>金属护甲</i> ， <i>兽人</i>
选项： 魔法物品	分数		选项：		分数	
	至多 50		<b>必须</b> 选择一项：			
如果是军旗手	至多 100		队长和附属		免费	
盾牌	5		军旗手		70	
成对武器	5					
骑枪	5		坐骑选项：（必须选择一项）		分数	
大型武器	10		轻型部队		免费	
			大跑儿		25	
			大跑儿战车		90	



# 兽人萨满 Orc Shaman

270 分

单一模型

稀有度：稀有  
(TL 常见)

高度: 1  
底盘: 25x25mm

最大分数上限调整为：选择 \* 时最多 700 分/单位，

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则
	4"	4"	8	孤傲 (兽人, 巨魔), 任性

防御	HP	Def	Res	Arm
	3	3	5	1

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
兽人萨满	2	3	4	1	2	兽人俺最强, 轻甲, 兽人

魔法选项:

必须选择一项:

魔法专家

魔法大师

必须从以下派系选择法术 (选择一项):



萨满系



神术



火焰系

选项:

兽人大统领 (仅限将军):

魔法物品

如果是魔法大师

成对武器

领导选项:

将军

坐骑选项 (必须选择一项):

轻型部队

大跑儿

大跑儿战车

双足飞龙+

分数

免费

至多 100

至多 200

5

分数

免费

分数

免费

30

50

150

# 地精人物



## 地精磨头 Goblin Demagogue 50 分

单一模型

稀有度：罕见  
(D 普通)

高度: 1  
底盘: 20x20mm

最大分数上限调整为：选择 + 时最多 700 分/单位，

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则				
	4"	4"	8	孤傲 (地精, 巨魔), 地精俺最灵, 诈败, 纪律严明				
防御	HP	Def	Res	Arm				
	3	4	4	2				
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi			
地精磨头	3	4	4	2	5	地精, 金属护甲		
<i>选项:</i>						分数	坐骑选项 (必须选择一项)	分数
地精大头领和地精花园 (仅限将军)						免费	轻型部队*	免费
魔法物品						至多 100	小跑儿*	30
如果是将军						至多 200	小跑儿战车	80
盾牌						5	怪物宝贝儿	85
弓 (4+)						5	巨无霸+* (将军限定)	360
仅限一项								
成对武器						5	*独狼不能选择	
大型武器						10		
骑枪						10	<i>可选模型规则:</i>	
不能舔的棍儿						10	<b>地精花园 Goblin Gardens:</b> 在赛前选择时, 你可以从田地、树林、废墟或水域地形选择一种类型 (X)。	
<i>领导选项:</i>						分数	所有被选择地形 X 是 <b>危险地形 (6+)</b> , 替换其他危险地形规则。	
<b>必须选择一项:</b>							另外, 友方地精模型获得行者 (X)。	
队长和附属						免费		
独狼						10		
军旗手						60		
将军						10		



# 地精巫医 Goblin Witch

## 270 分

单一模型

稀有度：罕见  
(D 常见)

高度: 1  
底盘: 20x20mm

最大分数上限调整为：选择 \* 时最多 800 分/单位，

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则
	4"	4"	8	孤傲 (地精, 巨魔), 诈败, 地精俺最灵

防御	HP	Def	Res	Arm
	3	2	3	1

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
地精巫医	1	2	2	0	3	地精, 轻甲

魔法选项:	选项:	分数
必须选择一项:	地精大统领 (仅限将军):	30
魔法专家	魔法物品	至多 100
魔法大师	如果是魔法大师	至多 200

必须从以下派系选择法术(选择一项):



巫术系



神术系



火焰系

领导选项:

将军

分数

免费

坐骑选项:	分数
轻型部队 (步行限定)	免费
小跑儿	25
小跑儿战车	40
怪物宝贝儿	40
巨无霸+	290



## 特战地精 Gogtuk Initiate 45 分

单一模型

稀有度：常见  
(D 普通)

高度:1  
底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	7	附属, 俺的小跑儿, 孤傲 (地精), 诈败, 地精俺最灵, 隐藏, 轻型部队, 缺乏职业素养		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	2	4	3	1	干扰 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
特战地精	2	4	4	2	4	成对武器, 地精, 轻甲

模型规则:

**俺的小跑儿 Beastie Whisperer:** 通用规则

使用隐藏规则确定加入哪个单位前, 模型可以免费获得无升级的小跑儿坐骑。如果模型加入至少包含一个普通模型具有吓人爬爬的单位, 则模型的坐骑获得**吓人爬爬**。

选项:

**必须**选择 (仅限一项):

狠手(0-3 (D 0-6) 每军队)

5

猎手(0-3 (D 0-6) 每军队)

5

网手(0-3 (D 0-6) 每军队)

免费

可选模型规则:

**狠手 Mauler:** 地精模型部分获得**专注**, **首轮攻击 (憎恨)**, 大型武器。

**猎手 Headhunter:** 地精模型部分获得**行军和射击**, **毒性攻击 (近战和射击)**, 射数 3 的投掷武器 (4+)。

**网手 Netter:** 折磨 (-30ff)。



## 彪子 Mad Git 55 分

单一模型

稀有度：罕见  
(D 普通)

高度:1  
底盘: 25x25mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	2D6"	2D6"	7	独狼, 无畏, 地精俺最灵, 诈败, 无足轻重, 随机移动 (2D6"), <b>惊喜</b> , 缺乏职业素养		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	2	4	3	1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
彪子		4	4	2	4	抽风乱砸 (2D6), 地精, 轻甲

模型规则:

**惊喜 Surprise:** 模型不能正常部署。

在任意玩家回合开始时, 控制玩家可以选择一个友方非动摇、未接战吵吵地精或磨教狂徒单位: 将彪子模型部署在所选单位 3"内且距离不可通过地形和其他单位 1"外。

如果模型在游戏回合 4 结束时仍未部署, 则作为伤亡移除。

# 人物坐骑

## 兽人坐骑



### 大跑儿 Grunter

稀有度：常见

高度: 2

底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	7"	7"	C	快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	C	C	C	C+2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
大跑儿	1	3	4	1	2 毁灭冲锋 (+1 力量, +1AP), 坐骑



### 大跑儿战车 Grunter Chariot

稀有度：罕见

高度: 4

底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	7"	4"	C	孤傲 (大跑儿战车, 铁兽人战车), 轻型部队, 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	C	5	C+2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
大跑儿 (2)	1	3	4	1	2 毁灭冲锋 (+1 力量, +1AP), 坐骑
车体			5	2	撞击 (D6), 构装体



### 双足飞龙 Wyvern

稀有度：非凡  
(TL 稀有)

高度: 4

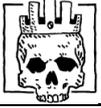
底盘: 50x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	8"	C	独狼, 飞行, 轻型部队, 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	C	5	4	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
双足飞龙	4	5	6	3	4 毒性攻击, 践踏攻击 (1), 野兽, 坐骑
选项:					分数
大膀子					免费

**大膀子 Big Wing:** 通用规则

双足飞龙获得**践踏攻击 (D3+1)**, 且底盘改为 75x100mm。

## 地精坐骑



### 小跑儿 Beastie

稀有度：常见

高度: 2  
底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	8"	C	轻型部队，快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	C	C	C	C+1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
小跑儿	2	3	3	1	3 坐骑
选项:	分数				
吓人爬爬	10				



### 小跑儿战车 Beastie Chariot

稀有度：罕见

高度: 4  
底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	4"	C	孤傲（小跑儿战车，地精战车），快速移动，轻型部队	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	C	4	C+1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
小跑儿（2）	2	3	3	1	3 坐骑
车体			5	2	撞击（D6+1），构装体



### 怪物宝贝儿 Pet Monster

稀有度：罕见

高度: 3  
底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	7"	7"	C	快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	C	C	4	C+1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
怪物宝贝儿	4	4	5	2	4 坐骑
选项:	分数				
狡诈猎手	10 分				

狡诈猎手：模型获得吓人爬爬，且底盘改为 50x50mm。



# 巨无霸 Gargantula

稀有度：非凡

高度: 5

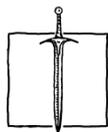
底盘: 100x150mm



又大又狠

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	7"	C	吓人爬爬，独狼，无畏，快速移动，惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	8	3	6	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
地精 (8)	1	2	2	0	3	弓 (4+)，骑枪，地精
巨无霸	6	3	6	3	4	践踏攻击 (D6)，坐骑，野兽

## 核心 (至少 25%)



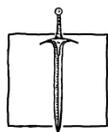
### 吵吵地精 Goblins Rabble

170 分+5 分/模型

25-60 模型

稀有度: 普通 高度: 1  
底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	4"	4"	6	地精俺最灵, 诈败	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	2	3	1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
地精	1	2	2	0	3 地精, 轻甲
选项:	分数		指挥组选项:		分数
弓 (4+)	1/ 模型		乐手		10
必须选择 (仅限一项):			旗手		10
长矛 & 盾牌	免费		- 可选择一面旗帜附魔		
盾牌	免费				
不能舔的棍儿和盾牌					
(至多 1 (D 至多 2) 单位/军队) 2/ 模型					



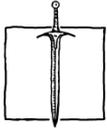
### 地精掠夺者 Goblins Reavers

160 分+8 分/模型

8-25 模型

稀有度: 罕见 高度: 2  
(D 常见) 底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	8"	6	地精俺最灵, 快速移动, 诈败	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	2	3	2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
地精	1	2	2	0	3 地精, 轻甲
小跑儿	2	3	3	1	3 坐骑
选项:	分数		指挥组选项:		分数
必须选择 (仅限一项):			乐手		10
弓 (4+) 和 密探			旗手		10
(0-2 (D 0-3) /军队)	2/ 模型		- 可选择一面旗帜附魔		
骑枪 & 盾牌	免费		*密探单位不能选择。		
吓人爬爬	3/ 模型		可选模型规则		
			密探 Spies: 模型获得轻型部队, 先锋。		



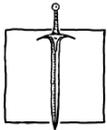
## 蛮荒小子 Feral Orcs

220 分+10 分/模型

25-50 模型

稀有度：普通 高度: 1  
底盘: 25x25mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	7	狂暴，任性		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	2	4	0	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
蛮荒小子	1	3	4	0	2	兽人俺最强，专注，粗制武器，成对武器，长矛， <i>兽人</i>
选项:	分数		指挥组选项:		分数	
头铁小子	1/模型		乐手		10	
弓 (4+)	1/模型		旗手		10	
- 可选择一面旗帜附魔						



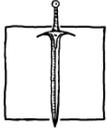
## 蛮荒劫掠小子 Feral Orcs Marauders

230 分+20 分/模型

10-25 模型

稀有度：稀有 高度: 2  
(TL 常见) 底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	7"	7	狂暴，快速移动，任性		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	2	4	2	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
蛮荒小子	1	3	4	0	2	兽人俺最强，专注，粗制武器，成对武器，轻骑枪， <i>兽人</i>
大跑儿	1	3	4	1	2	毁灭冲锋 (+1 力量, +1AP)， <i>坐骑</i>
选项:	分数		指挥组选项:		分数	
头铁小子	2/模型		乐手		10	
			旗手		10	
- 可选择一面旗帜附魔						



## 老练小子 Veteran Orcs

210 分+12 分/模型

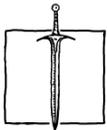
20-40 模型

稀有度：普通

高度: 1

底盘: 25x25mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	8	任性		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	4	1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
老练小子	1	4	4	1	2	兽人俺最强, 轻甲, 兽人
选项:				分数	指挥组选项:	分数
头铁小子				1/模型	乐手	10
盾牌				1/模型	旗手	10
弓 (4+)				1/模型	- 可选择一面旗帜附魔	
仅限一项:						
成对武器				2/模型		
长矛				3/模型		



## 老练劫掠小子 Veteran Orcs Marauders

190 分+28 分/模型

5-15 模型

稀有度：非凡

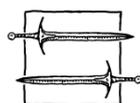
高度: 2

(TL 罕见)

底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	7"	8	快速移动, 任性		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	4	3	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
老练小子	1	4	4	1	2	兽人俺最强, 骑枪, 轻甲, 兽人
大跑儿	1	3	4	1	2	毁灭冲锋 (+1 力量, +1AP), 坐骑
选项:				分数	指挥组选项:	分数
头铁小子				2/模型	乐手	10
					旗手	10
					- 可选择一面旗帜附魔	

## 特殊 (无限制)



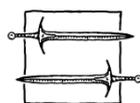
### 铁兽人 Iron Orcs

270 分+19 分/模型

15-30 模型

稀有度：非凡 高度：1  
(TL 罕见) 底盘：25x25mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	8	无畏，任性		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	5	4	2	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
铁兽人	1	5	4	2	2	兽人俺最强，武器大师，强腕，成对武器,大型武器，戟，金属护甲，兽人
选项	分数		指挥组选项		分数	
头铁小子	2/模型		乐手		10	
弩 (4+) (至多 2 单位/军队)	2/模型		旗手		10	
- 可选择 一面旗帜附魔						



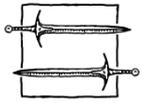
### 铁兽人战车 Iron Orcs Chariots

200 分+160 分/模型

1-2 模型

稀有度：稀有  
(TL 罕见) 高度：4  
0-2 (TL 0-4) 底盘：50x100mm  
模型/军队

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	4"	8	孤傲 (大跑儿战车)，快速移动，无畏，轻型部队，任性		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	5	5	4		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
铁兽人 (2)	1	5	4	2	2	兽人俺最强，武器大师，成对武器,大型武器，金属护甲，兽人
大跑儿 (2)	1	3	4	1	2	毁灭冲锋(+1 力量, +1 AP)，坐骑
战车			5	2		撞击 (D6), 构装体
选项	分数		选项		分数	
2 个模型单位限定：			头铁小子		40	
可以选择乐手	10					
可以选择旗手	10					
- 可选择 一面旗帜附魔						



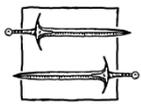
## 蘑教狂徒 Gogtuk Neophytes

150 分+10 分/模型

10-20 模型

稀有度：非凡 高度: 1  
(D 稀有) 底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	7	伏兵 (桌边), 地精俺最灵, 诈败		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	3	3	1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
蘑教狂徒	2	3	3	1	3	投掷武器 (5+), 不能舔的棍儿, 地精, 轻甲
选项:	分数		指挥组选项:		分数	
匍匐者 (0-15 模型/单位)	1/ 模型		乐手		10	
			旗手		10	
<b>匍匐者 Creepers:</b> 通用规则						
模型获得难以瞄准 (1), 轻型部队, 侦察兵, 散阵, 行者。						



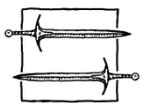
## 地精战车 Goblin Chariots

210 分+90 分/模型

2-3 模型

稀有度：稀有 高度: 4  
(D 罕见) 底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	4"	6	地精俺最灵, 孤傲 (小跑儿战车), 轻型部队, 诈败, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	2	4	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
地精 (3)	1	2	2	0	3	弓 (4+), 骑枪, 地精, 轻甲
小跑儿 (2)	2	3	3	1	3	坐骑
战车			5	2		撞击 (D6+1), 构装体



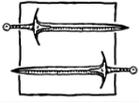
## 鼻涕精 Grotlings

140 分+15 分/模型

3-6 模型

稀有度：罕见 高度: 0  
底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	6"	6"	4	折磨 (-2Def), 无足轻重, 侦察兵, 散阵, 轻型部队, 不稳定, 无畏, 任性		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	2	2	0	难以瞄准 (1), 干扰 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
鼻涕精	6	2	2	0	3	鼻涕精

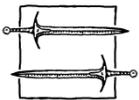


## 鼻涕精泵车 Scrap Wagon 110 分

单一模型

稀有度：罕见 高度：4  
底盘：50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	<b>3D6</b>		<b>4</b>	折磨 (-2Def)，独狼，无足轻重，随机移动 (3D6)，无畏，不稳定	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
鼻涕精乘员	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b> 鼻涕精
泵车			<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b> 毁灭冲锋 (+10 敏捷)，碾压攻击 (2D6)，构装体



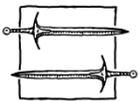
## 跳跳 Gnasher

180 分+12 分/模型

15-40 模型

稀有度：常见 高度：1  
底盘：20x20mm

单位可以选择额外版本



## 蹦蹦跳跳 Gnasher Dashers\*

150 分+15 分/模型

10-15 模型

单位获得跳跳起飞

\*稀有度：稀有

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	<b>5"</b>	<b>5"</b>	<b>5</b>	独狼，无畏，无足轻重，快速移动，任性	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
跳跳	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b> 野兽

跳跳起飞 Gnasher Dashers: 模型获得飞行，难以瞄准 (1)，轻型部队，散阵，额外支援 (2)。



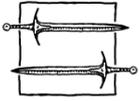
## 破坏团伙 Wrecking Team

100 分

单一模型

稀有度：稀有 高度：3  
底盘：60x60mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	<b>3D6</b>		<b>5</b>	独狼，无畏，无足轻重，随机移动 (3D6")	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
破坏团伙	-	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b> 抽风乱砸 (2D6)，野兽



# 巨魔 Trolls

170 分+55 分/模型

3-9 模型

稀有度：罕见

高度: 3

底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	4"	6"	6	无畏	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	5	0	重生 (4+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
巨魔	2	3	5	2	1 过桥费, 巨魔

### 过桥费 Troll Toll: 攻击属性-普通攻击

模型每次对敌方近战攻击进行的重生保护失败, 移除任何伤亡前, 可以立刻对造成伤害的单位执行一次标准近战攻击。

这次攻击分配给攻击模型的生命池, 且不计入过桥费模型受限攻击的攻击次数。

选项:

必须选择 (仅限一项):

森林巨魔

洞穴巨魔

桥梁巨魔

分数

免费

5/模型

5/模型

可选一个模型升级为队长

10

### 森林巨魔 Forest Troll: 通用规则

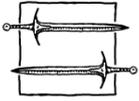
模型获得魔法抗性 (3) 和行者 (树林)。

### 洞穴巨魔 Cave Troll: 通用规则

模型护甲设定为 3, 获得行者 (废墟)。

### 桥梁巨魔 Bridge Troll: 通用规则

模型获得干扰 (1) 和行者 (水域)。



# 地精炮兵 Goblin Artillery

90 分

单一模型

稀有度：罕见 高度: 2

(D 普通) 底盘: 75x75mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	0"	4"	6	固定, 独狼	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	1	4	1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
地精操作员	3	2	2	0	3 构装体, 地精, 轻甲

选项: 分数

仅限一项:

弩炮(4+) (0-2 (D 0-4) 单位/军队) 免费

投石机(4+) (0-2 (D 0-3) 单位/军队) \* 90

人间大炮(4+) (0-1 (D 0-2) 单位/军队) 80

\*单位内每有一台人间大炮, 则上限数量减少 1。

## 弩炮 Skewerer :射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
弩炮	4+	48"	1	3	10	范围攻击 (1x5), 直接命中 (S6, 多重伤害 (D3))

模型底盘改为 60x60mm.

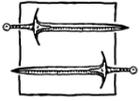
## 投石机 Splatterer: 射击武器.

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
投石机	4+	48"	1	7	3	范围攻击 (2x2), 炮兵, 直接命中 (多重伤害 (2))

## 人间大炮 Git Launcher: 射击武器.

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
人间大炮	4+	48"	1	-	-	炮兵, 人间大炮

**人间大炮:** 被人间大炮命中的单位受到 2D6 次 S4 AP2 的命中, 如果命中骰自然结果为 '6', 则可以改为在目标 3"内放置一个彪子, 遵守**召唤单位**的规则。



# 巨人 Giant

280 分

单一模型

稀有度: 稀有 高度: 5

TL 罕见 底盘: 50x75mm



又大又狠

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	7"	8	独狼, 巨人知道了, 巨人这就干, 轻型部队, 惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	8	3	5	1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
巨人	5	3	5	2	3	愤怒, 践踏攻击 (D6), 巨人

**巨人知道了, 巨人这就干:** 通用规则.  
模型获得**兽人俺最强, 任性**, 兽人。

**选项**  
可成为**大表哥**  
必须选择(仅限一项):

分数:  
20

巨人大棒  
小宝贝儿  
包到牙

免费  
免费  
25

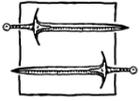
**大表哥:** 模型获得生命值**设定**为 9, 底盘变为 75X100mm。模型践踏攻击数量遵守取大掷骰。

**巨人大棒 Giant Club:** 近战武器。  
+1 力量 +1AP.

**小宝贝儿 Beloved Mascots:** 折磨 (-2Def)

**包到牙 Armed to the Teeth:** 近战武器。  
模型获得**武器大师**, 护甲值**设定**为 2。

模型接战后每轮近战开始时, 如果模型在一个或多个其他装备了大型武器、成对武器和/或盾牌的友方模型 12"内, 则模型获得对应的装备直至该轮近战结束。



## 窝中巨兽 Guardian Behemoth

280 分

单一模型

稀有度: 非凡 高度: 5  
(D 稀有) 底盘: 50x100mm



又大又狠

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	7"	6	独狼, 无畏, 地精俺最灵, 诈败, 快速移动, 惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	6	3	6	1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
骑手 (4)	1	2	2	0	3	弓 (4+), 骑枪, 地精
大个子	6	3	6	3	4	践踏攻击 (D6), 野兽, 坐骑
选项:	分数					
贼大	30					
至多两项, 不可重复:	<b>贼滑溜 Slithering Frame:</b> 模型获得 <b>重生 (5+)</b> 和 <b>随机移动 (3D6")</b> 。  <b>贼恶心的角 Wicked Horns:</b> 模型获得 <b>狂暴, 撞击 (D6)</b> , 任性。  <b>壳儿贼硬 Scarred Carapace:</b> 模型获得+2 护甲。  <b>贼大 Immense Bulk:</b> 模型的底盘改为 100x150mm, 生命值设定为 8, 骑手模型部分数量设定为 8。					
	15	<b>贼滑溜</b>				
	50	<b>贼恶心的角</b>				
	20	吓人爬爬				
	40	<b>壳儿贼硬</b>				



## 无敌绿巨像 Great Green Idol

380 分

单一模型

稀有度: 稀有 高度: 5  
(D/TL 非凡) 底盘: 100x100mm



又大又狠

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	6"	6"	8	独狼, 无畏, 绿潮, 无意识, 坚毅, 天生战狂标记, 惊骇, 不稳定		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	8	2	8	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
绿巨像	1	2	6	3	2	粉碎攻击, 碾压攻击 (D3), 践踏攻击 (D6), 构装体
<b>绿潮 Green Tide:</b> 8"内友方单位近战攻击结果为'1'的造伤骰 <b>必须</b> 重投。	<b>天生战狂标记 Symbol of the Warborn Alliance:</b> 通用规则模型可将又大又狠 (种族法术) 作为充能法术 (5+) 施放。当尝试施法时, 控制玩家可以选择施放哪个版本。					