

第九纪元 中古战争



恐怖精灵

种族规则（核心规则）

第三版, 正式版 2 2025 4 2

军队模型规则

特殊物品

速查表

人物

人物坐骑

核心

弩炮

劫掠者

特殊

兽栏



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, 可以用在任何游戏中。

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

恐怖军锋 Daeb Warfare

当一个包含有**恐怖军锋**的单位参与联合冲锋，冲锋距离骰获得**取大掷骰**。当多个包含**恐怖军锋**的单位在同一场联合近战中，每个单位获得**首轮攻击（坚决（1））**。

摄人心魄 Irresistible Will

当施放已学法术时，对该施法结果的破法结果受到-1修正。

海怪皮甲 Kraken Hide: 护甲装备.

穿戴者获得+1护甲和**行者（水域）**。

血之芬芳 Scent of Blood

如果冲锋目标至少有一个生命值池中生命值小于起始值，则全部具有血之芬芳单位的冲锋距离骰获得**取大掷骰**。

攻击属性

死亡造诣 Artistry of Death: 近战。

标准近战攻击获得+1造伤。

石化凝视 Petrifying Stare: 近战。

在此模型的敏捷阶段，每个与此模型接触的敌方单位受到2次5+造伤命中，且总是AP10和**魔法攻击**。

武器

连弩 Repeater Crossbow: 射击武器.

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
连弩	X+	18"	2	3	1*	*远距离射击时 AP 设定为 0

连发手弩 Repeater Handbow: 射击武器.

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
连发手弩	X+	12"	2	3	1*	精准，快速射击，坚守射击，*远距离射击时 AP 设定为 0

魔法物品

武器附魔

屠杀大师 Mastery of Slaughter (70 分)

附魔: 长矛。
+1S, +1AP。

如果持有者造成一个或多个未成功保护的伤害, 则所在单位中所有普通模型的攻击获得+1 命中, 持续时间: 一轮近战。

傲慢之姿 Height of Hubris (65 分)

附魔: 大型武器或戟
首轮攻击 (憎恨, 多重伤害 (2))。

撕裂之触 Lacerating Touch (65 分)

附魔: 成对武器。
+2AP, +2 攻击次数。

超绝 Transcendence (45 分)

附魔: 骑枪。
该武器对敌方模型造成的每个未成功保护的伤, 使用者获得+1 力量和+1AP, 至多各项+2, 持续时间: 永久。

魔城荣耀 Pride of Gar Daecos (30 分)

附魔: 戟。
+1 攻击次数, 神圣攻击。

护甲附魔

共和封鉴 Seal of the Republic (40 分)

金属护甲且无坐骑模型限定。
穿戴者标准近战攻击对敌方模型造成的每个生命值损失, 将使穿戴者获得+1 护甲, 持续时间: 永久。

旗帜附魔

突击旗 Caehren's Pennon (45 分)

0-2/军队
持有者单位进行联合冲锋时, 此单位和联合冲锋的所有其他单位必须重投失败的冲锋距离骰, 且获得毁灭冲锋 (难以瞄准 (1))。

鲜血旗 Banner of Urlain (40 分)

0-3/军队
孤傲 (队长, 静默刺客)。全部是高度 1 组成的单位, 最大规模改为 15 模型, 全部是高度 2 组成的单位, 最大规模改为 6。
持有者单位内具有精灵的普通模型部分获得毁灭冲锋 (+1 攻击次数)。

蛇发女妖之眼 Eye of the Gorgon (40 分)

核心单位不能选择。
持有者获得恐惧。当一轮近战开始选择装备和能力时, 指定持有者单位前排的一个普通模型部分, 或持有者模型的一个模型部分, 该模型获得石化凝视。

魔法奇物

赛兰的诡计 Ceinran's Scales (40 分)

持有者可将低语面纱 (招魂系) 作为充能法术 (3+) 释放。

莫希尔的魔镜 Moithir's Mirror (40 分)

高度 1-4 限定
持有者获得魔盾 (5+, 对近战攻击)。另外, 如果一个或多个近战攻击分布或分配给持有者模型*, 持有者获得碾压攻击 (3 命中, S4, AP2, 魔法攻击, 不可修正), 持续时间: 一轮近战。
该碾压攻击总是在敏捷 0 结算。
*注意敏捷 0 的攻击也可触发。

黑曜王座之戒 Ring of Obsidian Thrones (40 分)

除非持有者动摇, 否则 6" 内的友方单位获得取小骰 (战败测试, 恐慌测试)

药剂和卷轴

驯兽师魔药 Beastmaster's Vial (30 分)

可在任何一轮近战开始时激活。持有者 12" 内的友方野兽模型获得垂死反击, 直至不再接战。

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

英雄之心	60分
破盾者	40分
神速敏捷	30分

护甲附魔

死亡欺诈	90分
------	-----

旗帜附魔

速度旗	40分
军纪旗	25分

魔法奇物

弃智狂怒面具	30分
--------	-----

药剂和卷轴

治疗药水	40分
能量卷轴	40分
魔法卷轴(虚幻路径)	25分

种族法术

施法值 射程 类型 持续时间 效果

H 虚灵女王的诅咒 Curse of the Phantom Queen

目标的攻击受到-1AP，对目标的攻击获得+1AP。不影响法术攻击。

9+ 24" 诅咒 一回合

军队组成

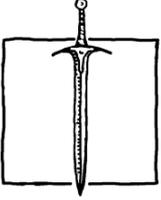


人物

至多 40%



标记 “人物” 的单位计入此分类。

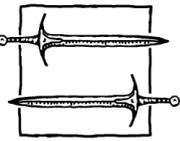


核心

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。



掠夺者

每 1000 分（向上取整）10 点

装备下列武器的模型部分计入此限制：

- 连弩，连发手弩，比率 1:1

例如，4000 分军表限制 40 个模型部分装备上述武器。



弩炮

每 1500 分（向上取整）1 点

装备下列武器的模型部分计入此限制：

- 狩猎战车，收割者弩炮，比率 1:1

例如，4000 分军表限制 3 个模型部分装备上述武器。



兽栏

至多 30%



标记 “兽栏” 的单位计入此分类。

人物 (至多 40%)



恐惧王子 Dread Prince 210 分

单一模型

稀有度: 常见
高度: 1
底盘: 20x20mm

标记 (TM) 的坐骑计入“兽栏”。坐骑和骑手还需计入“人物”

单位分数上限改为:

当选择*标记则 700 分/单位

当选择**标记则 800 分/单位

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则			
	5"	5"	10	纪律严明		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	8	3	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
恐惧王子	4	8	4	1	8	死亡造诣, 精灵, 金属护甲
<i>选项:</i>			<i>分数</i>	<i>选项:</i>		<i>分数</i>
可选择 特殊物品			至多 200	必须选择 (仅限一项):		
可选择 盾牌			10	轻型部队		免费
海怪皮甲 (步行限定)			20	精灵马		40
仅限一项 (将军限定):				黑鬃飞马		70
学院指挥官			20	暗精迅猛龙		70
驯兽大师			40	迅猛龙战车*		120
可选择 普通攻击武器 (仅限一项):				蝎尾狮[TM]*		200
成对武器			5	御驾黑龙[TM]**		400
长矛			5			
戟			10			
大型武器和精灵技艺			15			
骑枪			15			

模型规则选项:

学院指挥官 Academy Commander: 模型部分获得学院。模型单位内的学院模型获得死亡造诣。

驯兽大师 Beastmaster: 模型获得奴隶主。模型鼓舞人心范围内的单位获得以下效果 (敌我):

- 友方包含野兽的单位: 勇气测试获得取小掷骰。
- 友方单位: 践踏攻击次数掷骰获得取大掷骰。
- 敌方单位: 践踏攻击次数掷骰获得取小掷骰。

领导选项:

可成为将军

分数

免费



黑暗都城指挥官 Silexian Officer 80 分

单一模型

稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 20x20mm

标记 (TM) 的坐骑计入“兽栏”。坐骑和骑手还需计入“人物”

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则			
	5"	9	纪律严明			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	7	3	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
黑暗都城指挥官	3	7	4	1	7	首轮攻击 (死亡造诣), 学院, 精灵, 金属护甲
选项:			分数	选项:	分数	
可选择 特殊物品			至多 100	可选择 普通攻击武器 (仅限一项):		
若是将军			至多 150	成对武器	5	
可选择盾牌			5	戟	5	
可选择海妖皮甲 (无坐骑限定)			15	长矛	5	
鼓舞人心 (学院)			20	骑枪	10	
领导选项:			分数	大型武器和精灵技艺	10	
必须选择 (仅限一项):				必须选择坐骑 (仅限一项):		
队长 和 附属			免费	轻型部队†	免费	
独狼			30	精灵马†	35	
将军			30	暗精迅猛龙†	40	
军旗手			80	黑鬃飞马*	90	
				迅猛龙战车*	115	
				蝎狮[TM]*	220	
				*队长不能选择		
				†独狼不能选择		



神殿祭司 Temple Exarch 200 分

单一模型

稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则			
	5"	9	摄人心魄, 轻型部队			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	7	3	2	魔盾 (5+, 对近战攻击)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
神殿祭司	3	7	4	1	7	首轮攻击 (死亡造诣), 精灵, 金属护甲, 神殿
魔法选项:			分数	领导选项:	分数	
必须选择 (仅限一项):				仅限一项:		
魔法学徒			免费	将军	免费	
魔法专家*			100	军旗手	50	
*军旗手不能选择				可选择 魔法物品	至多 100	
魔法选项:				可选择 普通攻击武器 (仅限一项):		
				戟	5	
炼金系				大型武器和精灵技艺	10	
				成对武器	10	
				长矛	免费	
						
				预言系		



流亡术士 Sanctioned Warlock 290 分

单一模型

至多 700 分

稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 20x20mm

标记 (TM) 的坐骑计入“兽栏”。坐骑和骑手还需计入“人物”。

单位分数上限改为: 当选择*标记则 900 分/单位

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则		
	5"	9	摄人心魄		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	5	3	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
流亡术士	1	5	3	0	5
首轮攻击 (死亡造诣), 精灵, 术士					
魔法选项:			领导选项:		分数
必须选择			将军		免费
魔法专家			免费		
魔法大师			至多 150		
必须从以下选择法术: (选择一项):			坐骑选项:		分数
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  召魂系 </div> <div style="text-align: center;">  巫术系 </div> <div style="text-align: center;">  位面系 </div> </div>			可选择坐骑 (仅限一项):		
选项:			轻型部队 (步行限定)		免费
魔法物品			精灵马		20
如果是魔法大师			暗精迅猛龙		25
成对武器			黑鬃飞马		35
			蝎狮 [TM] (魔法大师限定)		100
			御驾黑龙* [TM] (魔法大师限定)		380
			分数		
			至多 100		
			至多 200		
			5		



静默刺客 Silent Assassin 130 分

单一模型

稀有度: 稀有

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则		
	5"	9	附属, 孤傲 (不包含静默刺客单位), 隐藏, 轻型部队,		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	8	3	0	干扰 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
静默刺客	4	8	4	3	9
首轮攻击 (死亡造诣), 狂热 (人物), 毒性攻击, 连发手弩(2+), 成对武器, 精灵					

人物坐骑



精灵马 Elven Horse

稀有度: 常见

高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则		
	9"	<i>C</i>	快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	<i>C</i>	<i>C</i>	<i>C</i>	<i>C+2</i>	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
精灵马	1	3	3	0	4 坐骑



暗精迅猛龙 Raptor

稀有度: 常见

高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha//Mob	Dis	模型规则		
	7"	<i>C</i>	血之芬芳, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	<i>C</i>	<i>C</i>	4	<i>C+2</i>	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
暗精迅猛龙	2	3	4	2	4 坐骑



黑鬃飞马 Blackmane Pegasus

稀有度: 稀有

高度: 3
底盘: 40x40mm

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则		
	8"	<i>C</i>	飞行, 轻型部队, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	<i>C</i>	<i>C</i>	4	<i>C+1</i>	难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
黑鬃飞马	2	4	4	1	4 毁灭冲锋 (+1 力量, +1 AP), 坐骑, 野兽



迅猛龙战车 Raptor Chariot

稀有度：稀有

高度: 4
底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	7"	4"	C	独狼, 轻型部队, 血之芬芳, 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	C	5	C+2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
暗精迅猛龙 (2)	2	3	4	2	4 坐骑
车体			5	2	撞击 (D6+1), 构装体



蝎狮 Manticore

稀有度：稀有

高度: 4
底盘: 50x50mm

此坐骑及骑手计入人物分数, 另外坐骑再额外计入兽栏分数.

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则		
	8"	C	独狼, 飞行, 轻型部队, 血之芬芳, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	C	5	4	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
蝎狮	4	5	5	2	5 致命打击, 践踏攻击 (1命中) 坐骑, 野兽
选项: 可获得 卓越品种			分数 10	卓越品种 Extraordinary Specimen: 通用规则 蝎狮获得 践踏攻击 (D3) , 底盘尺寸变为 50x100mm。	



御驾黑龙 Imperious Dragon

稀有度：非凡

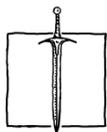
高度: 5
底盘: 50x100mm

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则		
	7"	C	独狼, 飞行, 统御意志 , 快速移动, 惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	7	5	6	4	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
御驾黑龙	6	5	6	3	3 吐息攻击 (力量 4, AP 1, 火焰攻击), 践踏攻击 (D6), 野兽, 坐骑

统御意志 Meeting of Minds: 通用规则

模型获得**血之芬芳**, 且将所有友方**野兽**模型视为**无足轻重**。

核心 (至少 25%)



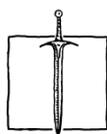
黑暗都城矛兵 Silexian Spears

195 分+14 分/模型

15-35 模型

稀有度: 普通 高度: 1
底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则			
	5"	8	恐怖军锋			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	5	3	1	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
黑暗都城矛兵	1	5	3	0	5	首轮攻击 (死亡造诣), 长矛, 学院, 精灵, 轻甲
选项: 分数						
可为下列每一项升级各选一个模型:						
乐手					10	
旗手					10	
- 可选择一项旗帜附魔						



神殿亲兵 Temple Militants

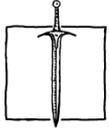
150 分+14 分/模型

10-25 模型

稀有度: 普通 高度: 1
底盘: 20x20mm

选择 [SP] 升级的单位改为计入特殊, 不在计入核心

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则			
	5"	8	恐怖军锋, 折磨 (-2Def)			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	5	3	1	魔盾 (6+, 对近战攻击)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
神殿亲兵	1	5	3	0	5	首轮攻击 (死亡造诣), 成对武器, 精灵, 轻甲, 神殿
选项: 分数						
杀戮舞者 [SP] 8/模型 可为下列每一项升级各选一个模型:						
乐手					10	
旗手					10	
- 可选择一项旗帜附魔						
杀戮舞者 Dancers of Yema:						
单位的限制从普通改为常见。模型获得魔盾 (5+, 对近战攻击), 精灵技艺, 首轮攻击 (+1 攻击次数), 武器大师。还会获得大型武器、戟、盾牌。						



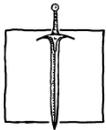
黑暗都城连弩手 **Silexian Auxiliaries**

210 分+14 分/模型

10-25 模型

稀有度: 普通 高度: 1
底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则		
	5"	8	恐怖军锋		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	5	3	1	盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
黑暗都城连弩手	1	5	3	0	5
首轮攻击 (死亡造诣), 连弩 (3+), 行军和射击, 学院, 精灵, 轻甲					
选项:					
可为下列每一项升级各选一个模型:					分数
乐手					10
旗手					10
- 可选择一项旗帜附魔					



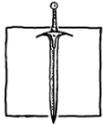
海盗 Corsairs 155 分

155 分+12 分/模型

10-30 模型

稀有度: 普通 高度: 1
底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则		
	5"	8	折磨 (-1 领导力), 恐怖军锋, 轻型部队		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	5	3	1	海妖皮甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
海盗	1	5	3	0	5
首轮攻击 (死亡造诣), 成对武器, 学院, 精灵, 轻甲, 奴隶主					
选项:					
连发手弩 (4+)					分数
3 / 模型					可为下列每一项升级各选一个模型:
乐手					10
旗手					10
- 可选择一项旗帜附魔					



暗影骑手 Shadow Raiders 185 分

185 分+17 分/模型

5-10 模型

稀有度: 普通

高度: 2

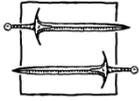
底盘: 25x50mm



标记[SP]的单位升级改为计入特殊, 不计入核心。

全局	Cha/Mob	Dis				模型规则
	9"	8				恐怖军锋, 诈败, 轻型部队, 先锋, 快速移动
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	5	3	2	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
黑暗骑手	1	5	3	0	5	首轮攻击 (死亡造诣), 学院, 精灵, 轻甲
精灵战马	1	3	3	0	4	坐骑
选项:			分数	选项:	分数	
必须选择 (仅限一项):			可为下列每一项升级各选一个模型:			
轻骑枪 和连弩 (3+) [SP]			免费	乐手	10	
轻骑枪			1/ 模型	旗手	10	

特殊 (无限制)



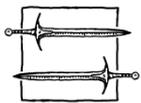
黑曜石守卫 Obsidian Guard

220 分+20 分/模型

10-25 模型

稀有度: 常见 高度: 1
底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则		
	5"	8	恐怖军锋, 纪律严明, 坚守阵地 (6")		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	6	3	2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
黑曜石守卫	2	6	3	1	6
	戟, 首轮攻击 (死亡造诣), 学院, 精灵, 金属护甲				
	选项				分数
	可为下列每一项升级各选一个模型:				
	乐手				10
	旗手				10
	- 可选择一项旗帜附魔*				



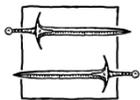
刽子手 Judicators

210 分+21 分/模型

10-25 模型

稀有度: 常见 高度: 1
底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则		
	5"	8	恐怖军锋		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	6	3	2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
刽子手	2	6	3	1	6
	首轮攻击 (死亡造诣), 大型武器, 致命打击, 精灵技艺, 学院, 精灵, 金属护甲				
	选项				分数
	可为下列每一项升级各选一个模型:				
	乐手				10
	旗手				10
	- 可选择一项旗帜附魔				



恐惧骑兵 Dread Knights

240 分+34 分/模型

5-10 模型

稀有度: 常见 高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则		
	7"	9	恐怖军锋, 血之芬芳, 纪律严明, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	6	4	4	盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
骑兵	1	6	4	1	6 首轮攻击 (死亡造诣), 精灵, 金属护甲
暗精迅猛龙	2	3	4	2	4 坐骑

选项:

可选下列中一项:

骑枪

大型武器和精灵技艺

分数

5 / 模型

4 / 模型

选项:

可为下列每一项升级各选一个模型:

乐手

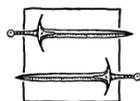
旗手

- 可选择一项旗帜附魔

分数

10

10



迅猛龙战车 Raptor Chariot 190 分

单一模型

稀有度: 罕见 高度: 4
底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	7"	4"	9	恐怖军锋, 独狼, 轻型部队, 快速移动, 血之芬芳	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	6	5	4	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
乘员 (2)	1	6	4	1	6 首轮攻击 (死亡造诣), 精灵, 金属护甲
暗精迅猛龙 (2)	2	3	4	2	4 坐骑
战车			5	2	撞击 (D6+1), 构装体

选项:

乘员**必须**选择 (仅限一项):

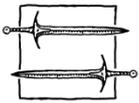
骑枪

戟

分数

免费

免费



鹰身女妖

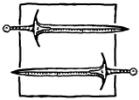
140 分+10 分/模型

5-12 模型

稀有度：罕见

高度: 1
底盘: 20x20mm

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则			
	8"	6	独狼，飞行，无足轻重，散兵，轻型部队，血之芬芳，任性			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	3	3	0	难以瞄准 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
鹰身女妖	1	3	4	0	4	毁灭冲锋 (+1 攻击次数)，飞掠打击 (1 命中)， <i>野兽</i>



蛇发女妖 Gorgons

210 分+100 分/模型

2-4 模型

0-4 模型/军队

高度: 3
稀有度：稀有 底盘: 40x40mm

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则			
	7"	8	无畏，独狼，行者，超自然，快速移动			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	6	4	0	魔盾 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
蛇发女妖	4	6	4	1	5	石化凝视，魔法攻击，首轮攻击 (死亡造诣)， <i>精灵</i> ， <i>神殿</i>

选项:

可选择 普通攻击武器 (仅限一项):

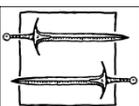
戟

成对武器

分数

10/模型

免费



雷兽群 Thunder Pack

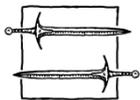
250 分+80 分/模型

3-6 模型

稀有度：罕见

高度: 3
底盘: 40x60 mm

全局	Cha/ob	Dis	模型规则			
	7"	8	血之芬芳，快速移动			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	3	5	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
雷兽	4	3	5	1	3	首轮攻击 (憎恨)， <i>野兽</i>
驯兽师 (2)	1	5	3	0	5	首轮攻击 (死亡造诣)， <i>精灵</i> ， <i>奴隶主</i>



恐惧侍从 Dread Acolytes

180 分+32 分/模型

5-12 模型

稀有度: 稀有 高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha/Mob	Dis				模型规则
	9"	8				轻型部队, 快速移动
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	6	3	2	魔盾(5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
恐惧侍从	2	6	3	1	6	首轮攻击(死亡造诣), 精灵, 轻甲
精灵马	1	3	3	0	4	坐骑

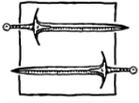
选项	分数	选项	分数
必须 选择(仅限一项):		可为下列每一项升级各选一个模型:	
神殿侍从	5/模型	乐手	10
烈焰术士	100	旗手	10

- 可选择一项旗帜附魔

神殿侍从: 恐惧侍从模型部分获得死亡造诣, 成对武器和**神殿**。

烈焰术士: 单位获得**摄人心魄**和**秘会法师(2)**, 且恐惧侍从模型部分获得**术士**。单位从以下选择法术

- 冰与火-位面系
- 低语面纱-招魂系
- 虚幻路径-巫术
- 虚灵女王的诅咒-种族法术



圣血祭坛 Divine Altar 230 分

单一模型

稀有度: 非凡 高度: 5
底盘: 60x100mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	0"	5"	8	惊骇	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	6	5	2	魔盾 (5+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
侍从 (3)	2	6	3	1	6 死亡造诣, 成对武器, 精灵, 神殿
车体			5	2	构装体, 坐骑

选项:

必须选择 (仅限一项):

纳布祭坛

分数

10

提拉祭坛

免费

叶玛祭坛

30

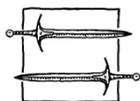
模型规则:

纳布祭坛: 模型获得附属, **孤傲 (高度 1)**, **狂暴**, **专注**, **任性和战争平台**, 12"内的友方单位**精灵**模型部分获得**专注**。

提拉祭坛: 模型的冲锋和移动速度总是为 0。获得**传导 (2)**, **固定**, **独狼**, **无畏**, **坚毅**和**不稳定**。

当 18"内的其他友方单位因敌方单位攻击而受到一个或多个未保护的伤, 提拉祭坛可对造成伤害的敌方单位造成 3 次 S4 AP2, **不可修正**的命中。此效果每个阶段只能使用一次。

叶玛祭坛: 模型获得附属, **孤傲 (高度 1)**, **战争平台**, 一个侍从模型部分获得**石化凝视**。每当 12"内的友方单位开始移动, 单位获得+1 移动速度和**毁灭冲锋 (行者)**, 持续时间: 回合结束。



狩猎战车 Hunting Chariot 210 分

单一模型

稀有度: 稀有

高度: 4

底盘: 50x100mm

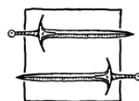
全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	9"	5"	8	快速移动, 独狼, 轻型部队		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	5	4	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
乘员 (2)	1	5	3	0	5	轻骑枪, 首轮攻击 (死亡造诣), 精灵, 轻甲, 奴隶主
精灵马 (2)	1	3	3	0	4	坐骑
战车			5	2		刺网发射器(3+), 撞击 (D6), 构装体

刺网发射器 Harpoon Launcher: 射击武器.

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
刺网发射器	3+	18"	3	6	3	精准, 刺网发射器, 快速射击

刺网发射器

单位被该武器一次或多次命中, 则失去快速移动 (且不能获取), 效果持续至主动玩家下一个回合开始。



收割者弩炮 Repeater Battery 210 分

单一模型

稀有度: 罕见

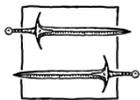
高度: 1

底盘: 60x60mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	0"	5"	8	固定, 独狼		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	1	4	1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
操作员	2	5	3	0	5	暗精灵弩炮 (3+), 首轮攻击 (死亡造诣) 学院, 精灵, 轻甲

暗精灵弩炮: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
暗精灵弩炮	3+	24"	8	5	2	可在普通移动或变阵移动后射击



黯影 Black Cloaks

180 分+24 分/模型

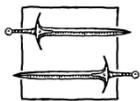
8-10 模型

稀有度: 稀有

高度: 1

底盘: 20x20mm

单位可以选择额外类型（除非特别说明，单位栏目中的所有部分保持不变）。



密探

150 分+30 分/模型

5-10 模型

单位获得密探

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则			
	5"	9	恐怖军锋, 侦察兵, 轻型部队, 先锋			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	6	3	0		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
黯影	1	6	4	1	6	毁灭冲锋（干扰），首轮攻击（死亡造诣），成对武器，毒性攻击（近战），学院，精灵，轻甲

选项:

必须选择（仅限一项，密探限定）

连弩（3+）

连发手弩（4+）

和毒性攻击（射击） 3 / 模型

分数

免费

选项:

可将一个模型升级为乐手

密探: 单位获得难以瞄准（1）和散阵。

分数

10

兽栏 (至多 30%)



深渊海怪 Kraken 380 分

单一模型

稀有度: 罕见

高度: 5

底盘: 50x100mm

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则		
	6"	8	独狼, 血之芬芳, 行者 (水域), 快速移动, 惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	6	5	5	3	海岸掠食者, 干扰 (1), 难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
深渊海怪	4	5	7	3	3 憎恨 (对高度 3-5), 多重伤害 (D3, 对高度 3-5), 践踏攻击 (D6), 野兽
驯兽师 (2)	1	5	3	0	5 首轮攻击 (死亡造诣), 精灵, 奴隶主
海岸掠食者 Coastal Predator:			选项:		分数
接触水域时模型获得 难以瞄准 (1) 。			可成为 巨型海怪 (0-1 单位/军队)		免费

巨型海怪 Colossal Kraken:

模型 HP 设定为 8, 2 个额外驯兽师, 且底盘尺寸变为 100x150mm。



多头龙 Hydra 400 分

单一模型

稀有度: 罕见

高度: 5

底盘: 50x100mm

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则		
	6"	8	独狼, 血之芬芳, 快速移动, 惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	6	4	6	3	重生 (4+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
多头龙	5	4	5	2	2 吐息攻击 (力量 3, AP 1), 毒性攻击 (近战), 愤怒, 践踏攻击 (D6), 野兽
驯兽师 (2)	1	5	3	0	5 首轮攻击 (死亡造诣), 精灵, 奴隶主



迷雾利维坦 Mist Leviathan 230 分

单一模型

稀有度: 稀有 高度: 5
底盘: 100×100 mm

全局	Cha/Mob	Dis	模型规则		
	7"	8	独狼, 飞行, 轻型部队, 血之芬芳, 快速移动, 惊骇, 迷雾之下		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	9	3	5	0	干扰 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
迷雾利维坦	4	3	4	3	3 践踏攻击 (D6), <i>野兽</i>
操作员 (4)	1	5	3	0	5 首轮攻击 (死亡造诣), <i>精灵, 奴隶主</i>

迷雾之下 Under the Cover of Mists: 通用规则

在一个或多个迷雾利维坦 8" 内的敌方单位射击攻击受到-1 命中。另外, 在游戏第一回合, 在一个或多个迷雾利维坦 8" 内的所有包含高度 1 模型的友方单位内的所有模型获得**难以瞄准 (1)**。