

第九纪元 中古战争



灾祸鼠群

种族规则（核心规则）

第三版，正式版 2025 4 2

军队模型规则

特殊物品

速查表

人物

核心

特殊

坑道枪手

享乐游戏



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>

版权共享许可: the-ninth-age.com/license.html

军队特有规则

坑道挖掘 Tunnel Digger

每支灾祸鼠群军队都获得两个坑道标记，且军表中每包含一个坑道挖掘单位获得一个额外的标记。在赛前选择时，军队每有一个坑道标记，则使用坑道标记标记一个地形。只有不接触对方部署区的地形可以被标记。注意：可以选择不可通过地形。

军队模型规则

通用规则

冷酷无情 Callous

模型可以对近战中的敌方单位使用射击攻击，遵守以下规则和限制：

- 该近战中的友方单位都不算作遮蔽（但仍会阻挡视线）。
- 对攻击目标照常投掷命中，投掷前，为每个命中投 D6，4+则分布到与原目标接战的一个随机友方单位上，1-3 命中原本目标。然后正常结算。

钻下去！Drill Down!： 一次性使用。如果下列条件都满足，则可在任意友方移动阶段结束时激活：

- 除了此模型自身，模型所在单位完全由 1 高度步兵模型组成。
- 模型所在单位在当前阶段曾允许移动（未动摇、冲锋失败、未接战等）。

获得下列效果：

1. 将模型所在单位从战场移除。
2. 模型所在单位获得**伏击（友方坑道标记地形）**，后续自动通过伏击骰。

鼠命贱 Life is Cheap

计算战果时，无视每场战斗具有鼠命贱生命池的前 2 点生命值损失。*注意无视的生命值损失不会受到生命池数量影响。*

如果包含鼠命贱的单位是**沉稳且坚定**，则在执行战败测试时勇气值+2。

攻击属性

步兵协同 Cohort Coordination

当单位包含**旗手**，且将军仍在战场时：

- 获得**额外排面攻击**。
- 可以重投失败的命令测试。如果重投，但仍然失败，则单位失去**旗手**，且必须从单位中作为伤亡移除一个普通模型（不允许保护）。

染疫 Diseased

当分配给染疫模型的敌方标准近战攻击命中结果为‘1’的，移除任何伤亡前，该模型部分在同一主动性阶段对进攻模型的单位造成 1 次剧毒攻击命中。

疯狂热忱 (X) Maniacal Enthusiasm (X)-射击

当单位内模型执行括号内 (X) 描述的掷骰时，在见到所有同时发生 X 的结果，且完成可能的重投后，可以选择对所有同时发生 X 的结果+2。

如果使用此修正，则立刻投 D6，并参照下表执行：

- **1-2 Oops:** 将所有同时发起的疯狂热忱攻击或法术目标改为射程内的一个友方单位（控制玩家选择）。注意模型自己的单位总是可选目标。
- **3-4 改进空间:** 结算完毕所有同时发起的疯狂热忱攻击或法术后，模型的单位受到 3 次 S4 AP10，不可修正的命中。
- **5-6 巨大成功! :** 无额外效果。

军备库

血瘟之刃：近战武器
成对武器。**毒性攻击**。

毒罐发射器- 射击武器

0-6 模型/军队

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
毒罐发射器	X+	18"	1	3	10	范围攻击（3X3），炮兵，疯狂热忱（命中骰），快速射击，剧毒攻击

毒罐发射器

在任一射击阶段，每个单位中只有一个模型可以使用毒罐发射器。单位内每有一个其他毒罐发射器模型，则毒罐发射器命中值增加 1。

暗火投掷器- 射击武器

0-6 模型/军队

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
暗火投掷器	X+	18"	1	4	1	精准，范围攻击（3X5），炮兵， 暗火投掷器 ，火焰攻击，疯狂热忱（命中骰），快速射击

暗火投掷器

模型获得**弱点（火焰攻击）**。

在任一射击阶段，每个单位中只有一个模型可以使用暗火投掷器。单位内每有一个其他暗火投掷器模型，则暗火投掷器命中值增加 1。

滑膛枪-射击武器.

0-18 模型/军队

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
滑膛枪	X+	36"	1	5	3	精准，疯狂热忱（命中骰），笨重（1）

轮转枪-射击武器

0-12 模型/军队

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
轮转枪	X+	18"	D6	4	2	疯狂热忱（命中骰），快速射击

魔法物品

武器附魔

末日之刃 Secrets of the Doom Blade (140 分)

高度 1-3 限定。

附魔：单手武器。

+1 攻击次数，+2AP。**疯狂热忱**（造伤骰），**多重伤害**（D3）。此模型的疯狂热忱表获得+2 修正。

暴风火箭 Storm Rocket (70 分)

附魔：手枪。

命中值（3+），射程 24”，S5，AP2。**火焰攻击**，**疯狂热忱**（命中骰）。如果武器命中，造成 D6 次命中。

啮齿弹头 Rodentium Bullets (20 分)

0-2/军队

附魔：手枪

射程 18”。射数 3，AP3，**精准**。

鼠群之主 Swarm Master (20 分)

高度 1 模型限定

附魔：近战武器。

使用此武器时使用者获得**碾压攻击**（X，S3，AP1，不可修正），X 等于使用者所在单位的完整排面数，至多到 10。

护甲附魔

瘟疫隐士赐福 Plague-Hermit's Blessing (50 分)

无坐骑模型限定。

生命值设定为 6，模型获得**瘟神教徒**。模型所有护甲保护自动失败。

旗帜附魔

神圣天鹰 Sacred Aquila (60 分)

持有者和持有者单位内的普通模型获得**专注**。

另外，持有者或单位内普通模型的近战攻击自然结果为'1'的命中，在同一敏捷阶段对持有者单位造成 1 次力量 3，AP0，不可修正的命中。

深渊钟声 Bell of the Deep Roads (25 分)

0-2/军队

持有者单位获得**伏击**（友方坑道标记地形）。

魔法奇物

傲慢王冠 Crown of Hubris (70 分)

友方魔法阶段开始时，持有者可以选择对其所在单位造成 3HP 损失，然后模型获得**传导**（2）。持续时间：一个阶段。

黑石雷管 Darkstone Detonator (30 分)

在第一回合之后的任意友方移动阶段结束时，持有者模型可以将 24” 内的一个地形上放置的所有友方坑道标记移除。

一个接触该地形的未接战单位受到 2D6 次 S4 AP1，不可修正的命中。

篡夺王冠 Crown of Usurper (30 分)

军旗手不能选择

持有者单位获得**无畏**。如果将军作为伤亡移除，持有者成为将军。

大鼠之书 Tome of the Ratking (30 分)

持有者单位获得**不稳定**。

兽神七弦琴 Tarina's Lyre (10 分)

8”内敌方单位的践踏攻击受到-2 造伤修正。

药水和卷轴

法瓦那粉末 Favanite Powder (10 分)

施放诅咒法术时，见到掷骰结果后，持有者可以选择获得**疯狂热忱**（施法结果）。

老鼠形态药剂 Potion of Rat Form (10 分)

高度 1 模型限定。

在任意友方魔法阶段，持有者可以选择失去附属（如果有），且进行“6”的**魔法移动**。移动结束时必须加入另一个友方单位（遵守加入单位的一般规则）。

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

诡异铭文 20 分

护甲附魔

死亡欺诈 80 分

旗帜附魔

速度旗 45 分

失真徽记 25 分

军纪旗 20 分

魔法奇物

黑曜石 20 分

战争短杖 30 分

药剂和卷轴

治疗药水 40 分

能量卷轴 35 分

魔法卷轴(火雨) 35 分

种族法术

施法值 射程 类型 持续时间 效果

H 埃欧瓦尼斯的响雷 Iovanis' Thunder

目标受到 2D3 次 S4 AP1 闪电攻击，魔法攻击，疯狂热忱（造伤骰）的命中。

7+ 24" 诅咒 瞬间

军队组成

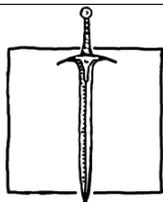


人物

至多 40%



标记 “人物”的单位计入此分类。

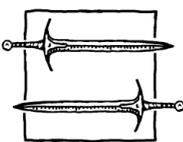


核心

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。



享乐游戏

至多 25%



标记 “享乐游戏”的单位计入此分类。



轻火力

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：

- 投石索，比率 2:1（两个装备此武器的模型部分视作 1 点），向上取整
- 手枪，投掷武器，暗火发射器，比率 1:1

例如，4000 分军表限制 40 个模型部分装备上述武器。



坑道枪手

每 250 分（向上取整）1 点

装备下列武器的模型部分计入此限制：

- 滑膛枪，轮转枪，毒罐发射器，比率 1:1
- 暗火手榴弹，毛斯步枪，爆烧投石机，比率 1:3（一个装备此武器的模型部分视作 3 点）

例如，4000 分军表限制 16 个模型部分装备上述武器。



猛兽部队

至多 25%



标记 “猛兽部队”的单位计入此分类。

人物 (至多 40%)



毁灭独裁官 Ruinous Dictator 440 分

单一模型

稀有度: 非凡

高度: 5

底盘: 75x75mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	7"	7"	8	冷酷无情, 纪律严明, 独狼, 无畏, 绝对统治 , 轻型部队, 超自然, 惊骇, 魔法学徒		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	8	6	5	2	魔盾 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
毁灭独裁官	4	6	5	3	8	魔法攻击, 践踏攻击 (D6), <i>鼠神信徒</i> , <i>超自然</i>
绝对统治 Imperator: 通用规则					选项:	分数
当位于此模型鼓舞人心范围内时, 其他友方单位获得 无畏 和 不稳定 , 且失去鼠命贱和疯狂热忱。	必须 选择一个凡世起源 (仅限一项):					
	大权独揽					50
	军团之主					90
	至高祭司					免费
	必须 选择一个庇护神力(仅限一项)::					
	乌迪厄斯的强化					20
	阿拉托斯的缠绕					免费
	法瓦那的启迪					40
	仅限一项:					
	大型武器					20
	戟					30
	成对武器					30
	必须 成为将军					免费

凡世起源

大权独揽 I Am The Senate: 计算战果时, 有一个或多个友方单位位于毁灭独裁官 12"内, 己方获得+1战果。

军团之主 Lord of the Legions: 模型的标准近战攻击获得**多重伤害 (D3)**。

至高祭司 Pontifex Maximus: 模型可以选择 (并支付费用) 一般灾祸鼠群人物可选的一件魔法奇物或药剂和卷轴, 至多 50 分。

庇护神力

乌迪厄斯的强化 Fortified by Udius: 模型获得**重生 (4+)**, **难以瞄准 (1)**。

阿拉托斯的缠绕 Girded by Acratos: 模型的护甲值设定为 4, 获得**魔法抗性 (2)** 和**金属护甲**。

法瓦那的启迪 Enlightened by Favana: 模型将**魔法学徒**替换为**魔法专家**, 可从神术或巫术而不是神秘系选择法术。模型不能选择大型武器、戟或成对武器。



灾祸元老 Vermin Senator 90 分

单一模型

稀有度: 罕见

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	5"	5"	8	冷酷无情, 鼓舞人心 (6"), 后排	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	3	1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
灾祸元老	2	3	3	0	4 手枪 (4+), 轻甲, 鼠害
选项:	分数		选项:		分数
必须选择 (仅限一项):	至多 200		可选择 魔法物品		
队长和附属	免费		必须选择 (仅限一项):		
将军	30		轻型部队 (仅限步行)		免费
			元老官轿		30



血毛特使 Bloodfur Legate 150 分

单一模型

稀有度: 罕见

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	5"	5"	8	冷酷无情, 纪律严明	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	5	4	2	盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
血毛特使	4	5	4	1	6 金属护甲, 鼠害
选项:	分数		选项:		分数
可选择 魔法物品	至多 200		仅限一项:		
手枪 (3+)	5		军旗手		50
短剑格斗 (见黑毛老兵)			将军		免费
和武器大师	20		必须选择 (仅限一项):		
可选择 一种武器 (仅限一项):			轻型部队 (仅限步行)		免费
长矛	5		禁卫狂兽		55
戟	10		凯旋布道台		260
成对武器	10				



家族顾问 House Prefect 60 分

单一模型

稀有度: 罕见 高度: 1
底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	5"	5"	7	冷酷无情, 轻型部队	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	4	4	2	盾牌,
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
家族顾问	3	4	4	1	5 手枪 (3+), 金属护甲, 鼠害
选项:	分数		可选模型规则:		
可选择 魔法物品	至多 100		血肉大师 Fetthis Fleshmaster: 具有 变异的单位在至少一个血肉大师 12"内时冲锋距离遵守取		
必须选择 (仅限一项):	免费		大掷骰。		
血肉大师*	60		炼金术士 Skorchit Alchemist: 持有者单位内高度 1 的普通模型获得 首轮攻击 (狂热, 火焰攻击) 。		
炼金术士*	30				
工程术士*	20				
幽暗监工*					
*每个选项 0-2/军队					
仅限一项:					
滑膛枪 (3+) ¹	10		工程术士 Rakachit Technocrat: 模型获得 工程师 (实验性武器小队, 灾祸炮兵) 。		
毒罐发射器 (5+) ²	35				
轮转枪 (3+) ¹	10				
暗火投掷器 (5+) ²	50		幽暗监工 Stygian Overseer:		
¹ 工程术士限定	伏击 (友方坑道标记地形), 和坑道挖掘。				
² 炼金术士限定	另外, 军表中每个幽暗监工, 可增加 1 军团钻探队限制数量上限。				
必须选择(仅限一项):					
队长和附属	免费				
将军	25				
可选择坐骑					
禁卫狂兽 (血肉大师限定)	55				



鼠群祭司 Swarm Priest 200 分

单一模型

高度: 1

稀有度: 罕见 底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	5"	5"	5	冷酷无情, 投机取巧	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	2	3	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
鼠群祭司	1	2	3	0	4 鼠害

投机取巧: 模型选择的法术比通常少一个。

选项:

分数

必须选择 (仅限一项)

选项:

分数

必须选择 (选择一项):

鼠神信徒

免费

魔法专家

免费

瘟神教徒 *

5

魔法大师

150

*模型还获得**快速移动**和**血瘟之刃**

瘟神教徒模型可选派系:

可选择 魔法物品

至多 100



神秘系



神术

必须选择坐骑

轻型部队

免费

神圣布道台

240

鼠神信徒模型可选派系:



巫术



神术



暮刃刺客 Duskblade Assassin 120 分

单一模型

稀有度: 罕见

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	6"	6"	6	附属, 冷酷无情, 隐藏, 轻型部队	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	2	4	3	0	干扰 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
暮刃刺客	3	5	4	3	8 神圣攻击, 憎恨 (对人物), 多重伤害 (2, 对人物), 成对武器, 投掷武器 (2+), 鼠害

人物坐骑



元老官轿 Senatorial Litter

稀有度: 罕见 高度: 1
底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	5"	5"	C		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	C	4	C+2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
黑毛老兵 (4)	1	4	4	1	5 坐骑



禁卫狂兽 Praetorian Brute

单一模型

稀有度: 罕见 高度: 3
底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	6"	6"	C		
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	C	5	C+1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
禁卫狂兽	4	3	5	2	4 坐骑, 变异



凯旋布道台 Triumphal Platform

单一模型

稀有度: 罕见 高度: 5
底盘: 80x80mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	0"	3"	C	附属, 孤傲 (黑毛老兵, 血毛近卫军, 鼠人重步兵, 血肉狂兽), 战争平台, 惊骇	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	8	1	5	4	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
禁卫狂兽 (3)	4	3	5	2	4 坐骑, 鼠害
车体			5	2	撞击 (D6+1), 构装体



神圣布道台 Sacred Platform

坐骑

稀有度: 稀有 高度: 5
底盘: 60x100mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	0"	3"	C	附属, 战争平台, 无畏, 传导 (1), 惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	7	1	5	2	魔盾 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
信徒 (8)	1	3	3	0	4	大型武器, 鼠害
车体			5	2		坐骑
选项:	分数					
必须选择 (仅限一项):						
低语巨钟 (鼠神信徒模型限定) 免费						
瘟疫讲坛 (瘟神教徒模型限定) 35						

低语巨钟 Whispering Bell: 通用规则.

获得**孤傲** (黑毛老兵, 血毛禁卫军, 鼠人重步兵), **震耳欲聋**, **撞击 (D3+1)**。

低语巨钟 12"内的友方鼠命贱单位, 他们及同场战斗的友方单位, 因鼠命贱而无视的生命值损失增加 2 点。

注意单位边界在战败测试前是冻结的。

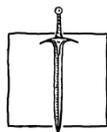
瘟疫讲坛 Pestilent Pulpit: 通用规则.

模型获得**染疫**, **孤傲** (瘟疫信徒, 瘟疫侍僧)。

车体模型部分敏捷设定为 4, 且获得**碾压攻击 (D3+1)**和**毁灭冲锋 (+10 敏捷)**。

模型所在单位获得**毒性攻击**。

核心 (至少 25%)



鼠人投石手 Vermin Slingers

160 分+7 分/模型

20-30 模型

稀有度: 普通

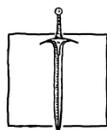
高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	5"	5"	5	冷酷无情, 鼠命贱		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	2	2	1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
鼠人投石手	1	3	3	0	4	步兵协同, 成对武器, 投石索 (4+), 军团士兵, 鼠害, 轻甲
						选项: 分数
						指挥组选项:
						乐手 10
						旗手 10

投石索 Sling: 射击武器.

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
投石索	4+	18"	1	4	0	远距离射击时力量设定为 3, 快速射击



鼠人重步兵 Vermin Legionaries

190 分+7 分/模型

25-60 模型

稀有度: 普通

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	5"	5"	5	鼠命贱		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	2	2	1	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
鼠人重步兵	1	3	3	0	4	步兵协同, 军团士兵, 鼠害, 轻甲
						选项: 分数
						长矛 免费
						指挥组选项:
						乐手 10
						旗手 10
						- 可选择一面旗帜附魔



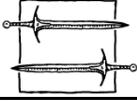
黑毛老兵 Blackfur Veterans

220 分+11 分/模型

20-40 模型

稀有度: 常见 高度: 1
0-120 模型/军队 底盘: 20x20mm

单位可以选择额外类型。



血毛禁卫军 Bloodfur Praetorians*

240 分+11 分/模型

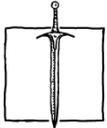
20-40 模型

单位获得血毛禁卫军

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	5"	5"	6	鼠命贱	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	2	2	盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
黑毛老兵	1	4	3	0	5
步兵协同, 戟, 短剑格斗, 武器大师, 军团士兵, 鼠害, 金属护甲					
选项:					
指挥组选项:					
乐手 10					
旗手 10					
- 可选择一面旗帜附魔					

短剑格斗 Gladius: 攻击属性
使用单手武器时模型获得+1 力量。

血毛禁卫军 Bloodfur Praetorians: 模型获得**保镖 (将军)**, 大型武器, 失去戟。模型不计入军队最多 120 黑毛老兵数量限制。



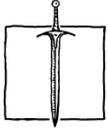
奴隶鼠 Vermin Slaves

170 分+3 分/模型

30-60 模型

稀有度: 普通 高度: 1
底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	5"	5"	4	炮灰, 鼠命贱, 孤傲 (瘟神教徒), 无足轻重, 任性	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	2	2	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
奴隶鼠	1	2	3	0	4
鼠害					
选项:					
坑道挖掘 10					
指挥组升级 10					
乐手 10					
炮灰 Cannon Fodder: : 对与一个或多个炮灰模型底盘接触的敌方单位进行的射击攻击获得 +1 命中。					



瘟疫信徒 Plague Disciples

220 分+11 分/模型

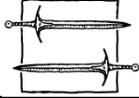
20-40 模型

稀有度: 普通

高度: 1

底盘: 20x20mm

单位可以选择额外类型。



瘟疫侍僧*【特殊】Plague Disciples

180 分+11 分/模型

15-40 模型

*单位将血瘟之刃替换为瘟疫链枷

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	5"	5"	4	垂死反击, 鼠命贱, 快速移动, 任性, 狂热		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	2	2	0		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
瘟疫信徒	1	2	3	0	4	染疫, 血瘟之刃, 瘟神教徒, 鼠害

瘟疫链枷 Plague Flail: 近战武器

戟。持有者获得**折磨** (-1 防御技巧) 和**毁灭冲锋** (致命打击)。

选项:

指挥组选项:

乐手

旗手

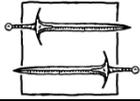
- 可选择一面旗帜附魔

分数

10

10

特殊 (无限制)



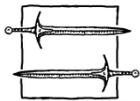
鼠群 RatSwarm

150 分+20 分/模型

3-6 模型

稀有度: 罕见 高度: 0
底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	6"	6"	4	折磨 (-1 防御技巧, -1 进攻技巧), 独狼, 无畏, 无足轻重, 轻型部队, 散阵, 快速移动, 任性, 不稳定	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	2	2	0	干扰 (1), 难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
鼠群	6	2	2	1	2 野兽



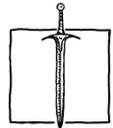
巨鼠 Giant Rats

90 分+4 分/模型

10-19 模型

稀有度: 罕见 高度: 1
底盘: 20x20mm

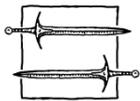
单位可以选择 2 个额外类型。



巨鼠【核心】Giant Rats

150 分+4 分/模型

20-30 模型



火鼠 Fire Rats

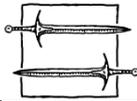
90 分+5 分/模型

10-20 模型

单位获得火鼠

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	7"	7"	5	独狼, 无足轻重, 快速移动, 任性, 不稳定	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	2	2	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
巨鼠	1	2	3	1	5 毁灭冲锋 (+1 攻击次数), 野兽, 变异

火鼠 Fire Rats: 模型获得火焰攻击和弱点 (火焰攻击), 底盘改为 25x50mm。当模型因敌方近战攻击而作为伤亡移除前, 对攻击模型的生命池造成 1 次力量 3, AP0, 火焰攻击的命中。



血肉狂兽 Fetthis Brutes

240 分+60 分/模型

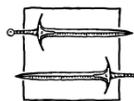
6-12 模型

稀有度: 罕见 高度: 3
底盘: 40x40mm



“狂兽部队”

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	6"	6"	5	任性		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	3	5	0		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
血肉狂兽	3	2	4	2	4	额外排面攻击, 成对武器, 变异, 鼠害



狂兽角斗士 Gladiator Brutes

220 分+60 分/模型

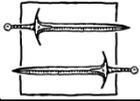
3-6 模型

稀有度: 罕见 高度: 3
底盘: 50x50mm



“狂兽部队”

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	6"	6"	6			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	4	5	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
狂兽角斗士	3	3	5	2	4	步兵协同, 武器大师, 戟, 成对武器, 盾牌, 金属护甲, 变异, 鼠害
选项:						分数
指挥组选项:						
乐手						10
旗手						10
- 可选择一面旗帜附魔						

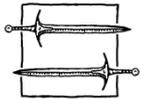


军团钻探队 Legionary Drill Team 80 分

单一模型

稀有度: 稀有 高度: 3
底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	5"	5"	5	附属, 钻下去!, 孤傲 (军团士兵), 鼠命贱, 战争平台		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	2	3	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
军团钻探队			6	3	4	碾压攻击 (3), 构装体, 金属护甲



影毛潜行者 Shadowfur Stalkers

140 分+7 分/模型

10-15 模型

稀有度: 罕见 高度: 1
0-30 模型/军队 底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	5"	5"	5	伏击 (友方坑道标记地形), 冷酷无情, 鼠命贱, 散阵, 轻型部队, 侦察兵		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	3	2	0	难以瞄准 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
影毛潜行者	1	3	3	1	5	成对武器, 鼠害

选项:

必须选择 (仅限一项):

投掷武器 (4+)

手枪 (4+) (0-2 单位/军队)

指挥组选项:

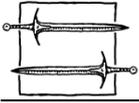
乐手

分数

免费

免费

10



末日火花机 Doomspark Devices 240 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		
	6"	6"	6	冷酷无情, 快速移动, 轻型部队		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	2	5	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
工程师 (3)	1	2	3	0	4	
末日火花机			5	2	4	碾压攻击 (D6+1, 力量 D6+1, AP3, 闪电攻击, 不可修正), 黑石电容, 构装体, 金属护甲

黑石电容 Darkstone Generator: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
黑石电容	自动命中	12"	D3+1	D6+1	3	自动命中, 闪电攻击, 疯狂热忱 (造伤骰), 行军和射击, 不可修正



雷电狂兽 Thunder Brutes

240 分+55 分/模型

3-6 模型

高度: 3

稀有度: 罕见

底盘: 50x50mm



"狂兽部队"

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	6"	6"	6	冷酷无情		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	4	5	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
雷电狂兽	3	3	5	2	4	步兵协同, 金属护甲, 变异, 鼠害

选项:

必须选择 (仅限一项):

- 滑膛枪 (4+) 和盾牌
- 毒罐发射器 (6+)
- 暗火投掷器 (6+)
- 轮转枪 (4+)

分数

- 免费
- 10/模型
- 10/模型
- 25/模型

选项:

指挥组选项:

- 乐手
- 旗手

分数

- 10
- 10

- 可选择一面旗帜附魔



燃烧掷弹兵 Grenadiers

130 分+10 分/模型

5-10 模型

稀有度: 罕见

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	5"	5"	6	冷酷无情, 鼠命贱, 散阵, 轻型部队		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	3	2	2	难以瞄准 (1), 弱点 (火焰攻击)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
燃烧掷弹兵	1	4	3	0	5	暗火手榴弹 (5+), 金属护甲, 鼠害

暗火手榴弹 Deepfire Grenades: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
暗火手榴弹	5+	8	2	6	2	精准, 暗火手榴弹, 火焰攻击, 快速射击

暗火手榴弹: 当对接战中的敌人射击时 (冷酷无情规则), 5+ 分布到与原目标接战的一个随机友方单位, 而不是 4+。



实验性武器小队

Experimental Weapon Teams

120 分+34 分/模型

3-6 模型

稀有度: 罕见

高度: 1

底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	5"	4"	5	冷酷无情, 轻型部队, 炮兵单位		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	2	2	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
武器小队	2	2	3	0	4	金属护甲, 鼠害

炮兵单位: 如果单位内一个模型受到工程师影响, 则单位内所有模型都受到工程师影响。

选项:

必须选择一项武器:

滑膛枪 (4+) 和盾牌

毒罐发射器 (6+)

暗火投掷器 (6+)

轮转枪 (4+)

分数

免费

5/模型

15/模型

25/模型



灾祸炮兵 Vermin Artillery 180 分

单一模型

稀有度: 罕见 高度: 3
底盘: 75x75mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则	
	0"	5"	6	冷酷无情, 固定, 独狼, 歪曲潜镜	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	1	4	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
操作员	3	3	3	0	4 疯狂热忱 (命中骰), 鼠害
选项:					分数
必须选择 (仅限一项):					追踪透镜 Tracking Telescope: 模型对远距且具有难以瞄准的目标获得+1 命中。
爆烧投石机(5+) (0-2 模型/军队)					免费
毛斯步枪(5+) (0-3 模型/军队)					15

爆烧投石机 Skorcht Ordnance: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
爆烧投石机	5+	48"	1	4	1	范围攻击 (3x3), 炮兵, 火焰攻击

毛斯步枪 Rakachit Mauss Rifle: 射击武器

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
毛斯步枪	5+	48"	1	5	2	范围攻击 (1x3), 炮兵, 直接命中 (S10, AP4, 多重伤害 (D3+1)), 闪电攻击

享乐游戏 (至多 25%)



冥河掘进机 Stygian Earthbreaker 260 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		
	6"	3"	6	伏击 (友方坑道标记地形), 行者, 坚毅, 惊骇, 钻下去!		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	1	5	5		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
冥河掘进机			6	4	2	毁灭冲锋 (+10 敏捷), 碾压攻击 (3D3), 构装体, 金属护甲



鼠轮战车 Dreadmill Chariots 100 分+80 分/模型

1-3 模型

稀有度: 稀有 高度: 4
底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则		
	7"+ D6	5"	6	冷酷无情, 无畏, 轻型部队, 无足轻重, 快速移动, 不稳定引擎		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	2	4	3	弱点 (火焰攻击)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
鼠轮驾驶员	1	3	3	0	4	手枪 (4+), 鼠害
车体			5	2	4	撞击 (D6), 构装体, 轻甲

不稳定引擎 Unstable Engines: 此单位中的模型作为伤亡移除前, 对该模型所在单位 6"内所有其他单位造成 D6 次力量 4, AP0, 火焰攻击命中。



斗兽场野兽 Arena Beast 280 分

单一模型

稀有度: 罕见* 高度: 5
底盘: 50x100mm

如果军队包含毁灭独裁官, 则 0-2 单位/军队

全局	Cha	Mob	Dis	模型规则
	6"	6"	6	冷酷无情, 独狼, 无畏, 快速移动, 惊骇

防御	HP	Def	Res	Arm	模型规则
	7	3	5	2	重生 (5+)

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	模型规则
斗兽场野兽	2D3+1	3	7	3	3	践踏攻击 (D6), 野兽, 变异
深坑大师	3	4	4	1	5	戟, 鼠害

选项:

地下野兽 Underworld Beast

分数

20

地下野兽 Underworld Beast: 模型获得**随机移动 (3D6")**和攻击次数**设定**为 4D3。失去深坑大师模型部分, 且底盘变为 60x100mm.