

第九纪元 中古战争



炼狱矮人

种族规则（核心规则）

第三版，正式版 2 2025 4 2

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

毁灭装置



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

可燃物 Incendiary-叠加

单位获得一个可燃物标记，持续时间：永久。

单位具有一个或多个可燃物标记则获得**弱点（火焰攻击）**。下列情况会移除一个可燃物标记：

- 当该单位因远程**火焰攻击**而受到一个或多个伤害（投保护前），则立刻移除一个；
- 当该单位因近战**火焰攻击**而受到一个或多个伤害（投保护前），则在一轮近战结束时移除一个。

人物离开受到可燃物效果影响的单位则不再受到该效果影响，除非该人物在获得可燃物时是单一模型单位，这种情况下该人物将保留可燃物标记。

炼狱甲 Infernal Armour - 护甲装备

模型获得**抵抗（火焰攻击）**。

半牛仪式 Taurukh Ritual

0-2 模型/军队。

模型获得下列修正：

- 获得**撞击（1）**，快速移动，*半人马*，高度设定为 2。
- 移动和冲锋速度设定为 7”。
- 底盘尺寸改为 25×50 mm。

攻击属性

油瓶（X） Oil Flasks- 近战，射击

一个生命池可以使用**油瓶** X 次。每用一次 X 减 1，当 X 等于 0，则不能再使用该规则。在使用**油瓶**的攻击掷命中前，你可以宣布使用该规则。

使用**油瓶**时，遵守下列规则：当所有同时进行的攻击结算完毕，被至少一次**油瓶**攻击命中的单位获得一个**可燃物**标记。

熔岩之拥（X） Volcanic Embrace (X)

模型部分获得**碾压攻击** (X 命中, AP4,火焰攻击,魔法攻击,不可修正,狂热(对**金属护甲**))。这些命中总是 4+造伤。

武器

喇叭枪 **Blunderbuss**: 射击武器.

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
喇叭枪	5+	12"	1	5	3	精准, 快速射击, 行军和射击, 坚守射击

阔刃火枪 **Flintlock Axe**: 射击武器.

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
阔刃火枪	X+	18"	1	4	2	近战时视为戟

喷火器 **Naphta Thrower**: 射击武器.



每军队 0-2 模型限定。

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
喷火器	2+	12"	1	4	1	精准, 火焰攻击, 范围攻击 (3X5), 行军和射击, 炮兵

火箭炮 **Rocket Battery**: 射击武器.



每军队 0-2 模型限定。

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
火箭炮	4+	18"	4	6	3	多重伤害 (2), 炮兵

泰坦迫击炮 **Titan Mortar**: 射击武器.



每军队 0-2 模型限定。

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
泰坦迫击炮	4+	18"	1	5	2	范围攻击 (3X3), 炮兵

炼狱武器 **Infernal Weapon**: 近战武器.

+1 力量和+1AP。

特殊物品

武器附魔

玛瑙核心 **Onyx Core** (80 分)

附魔：单手武器或炼狱武器。

此武器的攻击变为**火焰攻击**，且获得**多重伤害 (D3, 对弱点(火焰攻击))**。另外，攻击的力量总是设定为 6。

东方之焰 **Flame of the East** (50 分)

高度 1 限定。

附魔：近战武器

火焰攻击和**熔岩之拥 (D3+1)**。

公牛之眼 **Eye of the Bull** (45 分)

附魔：阔刃火枪

同时影响射击和标准近战攻击。

攻击次数总是 1，力量总是 5，AP 总是 10。自动命中，**多重伤害(2, 近战)**。

护甲附魔

守护火花 **Blaze of Protection** (65 分)

高度 1-2 无坐骑模型限定。

炼狱甲附魔。

穿戴者护甲设定为 6。

在敏捷阶段 0 结束时，每个与持有者模型底盘接触的敌方模型，若可以分配普通攻击给持有者但没有分配的，受到 1 次力量 4，AP0，**魔法攻击**，**火焰攻击**，不可修正的命中。

盾牌附魔

烈焰束缚 **Kadim Bindings** (25 分)

高度 1-4 限定。

盾牌附魔。

魔盾 (+1, 对火焰攻击, 至多 3+)，**强腕**。

魔法奇物

铜牛吐息 **Breath of the Brass Bull** (70 分)

高度 1-4 无飞行限定。

持有者模型获得 +1 生命值，以及**首轮攻击 (碾压攻击 (X 命中, 魔法攻击, 剧毒攻击))**，X 等于与持有者单位正面接触的敌方模型数量。

脱水戒指 **Ring of Desiccation** (50 分)

每轮近战开始选择物品和能力时，与持有者模型底盘接触的每个敌方单位获得一个**可燃物**标记。

三棱镜 **Tablet of Vezodinezh** (50 分)

法师限定。

当持有者使用四颗或更多魔法骰施放已学法术时，将一颗'1'或'2'骰子视为'3'。

岁月面具 **Mask of Ages** (40 分)

高度 1 模型限定。

持有者获得**魔盾 (5+, 对撞击、碾压攻击、践踏攻击、魔法攻击)**，**憎恨**，**惊骇**。

沙姆特金像 **Golden Idol of Shamut** (35 分)

持有者可以将**火焰剑 (火焰系)**作为充能法术 (3+) 施放。

如果模型高度 1，则获得**幽影跨步**。冲锋速度设定为 4"，移动速度设定为 6"。

洛伽骰子 **Lugar's Dice** (30 分)

持有者模型的一个模型部分，每个玩家回合可以从失败的命中、造伤或护甲保护掷骰中选择一颗重投。粉碎攻击不受影响。

旗帜附魔

沙姆特之旗 **Banner of Shamut** (50 分)

核心单位不能携带

持有者单位获得+1 攻击技巧。

另外，包含沙姆特之旗的单位己方战果+1。

双重烙印 **Banner of the Twice-Branded** (30 分)

至多 3/军队

持有者单位的模型获得**额外排面射击**。

奴役旗 **Their Master's Banner** (20 分)

藩国模型限定

当持有者单位在友方模型**鼓舞人心**效果范围内时，获得下列效果：

- 持有者单位内具有**藩国**的模型部分获得**专注**，
- 持有者单位**必须**重投冲锋阶段失败的冲锋距离骰。

军队组成

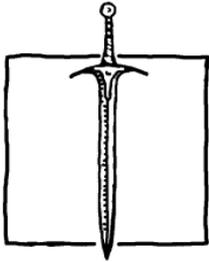


人物

至多 40%



标记 “人物” 的单位计入此分类。

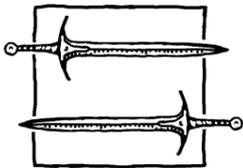


核心

至少 25%

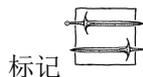


标记 “核心” 的单位计入此分类。

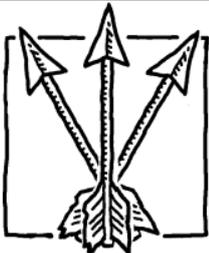


特殊

无限制



标记 “特殊” 的单位计入此分类。



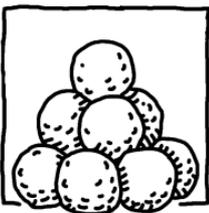
工业之火

每 800 分 (向上取整) 1 点

装备下列武器的模型部分计入此限制:

- 喷火器, 泰坦迫击炮, 火箭炮, 藩国弹射器, 比率 1:1
- 火炮平台的泰坦迫击炮或火箭炮改为比率 1:2 (一个装备此武器的模型部分视作 2 点)

例如, 4000 分军表限制 5 个模型部分装备上述武器。



黑火药

每 750 分 (向上取整) 10 点

装备下列武器的模型部分计入此限制:

- 弓, 比率 2:1 (2 个装备此武器的模型部分视作 1 点), 向上取整。
- 阔刃火枪, 喇叭枪, 手枪, 比率 1:1

例如, 4000 分军表限制 60 个模型部分装备上述武器。如果一个模型计入多个比率, 使用最高的。



毁灭装置

至多 25%



标记 “毁灭装置” 的单位计入此分类。



天空传说

至多 2 模型/军队

所有飞行模型共享至多 2 模型/军队限制

人物 (至多 40%)



霸主 Overlord 180 分

单一模型

至多 600*分/单位

稀有度: 非凡

高度: 1

底盘: 20x20mm

当选择带 † 的选项时分数上限改为 700 分/单位

当选择带 ‡ 的选项时分数上限改为 800 分/单位



标记 (IoD) 的坐骑计入毁灭装置。坐骑和它的骑手还需计入人物。

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	3"	4"	10	鼓舞人心 (6", 无足轻重), 纪律严明, 宝库秘匙		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	7	5	3	炼狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
霸主	4	7	4	1	4	首轮攻击 (憎恨), 武器大师, 阔刃火枪 (2+), 大型武器, 炼狱武器, 成对武器, 长矛, 矮人, 金属护甲

宝库秘匙 Keys to the Citadel: 通用规则.

模型**必须**为其两件基础武器购买武器附魔。其中分数更低的武器附魔分数减半, 向上取整。

选项:

将军

可选择 特殊物品

可选择 盾牌

可选择 喇叭枪 (5+)

必须选择 (仅限一项):

轻型部队

半牛仪式

沙姆特公牛 (IoD) †

沙姆特巨牛 (IoD) ‡

分数

免费

至多 250

5

5

免费

30

180

400



先知 Prophet 290 分

单一模型

最多 700*分/单位 高度: 1

稀有度: 常见 底盘: 20x20mm

当选择带 † 的选项时分数上限改为 900 分/单位



标记 (IoD) 的坐骑计入毁灭装置。坐骑和它的骑手还需计入人物。

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	3"	4"	9	鼓舞人心 (6", 无足轻重)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	4	5	3	炼狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
先知	2	4	4	1	2	矮人, 金属护甲
魔法选项:		分数		选项:		分数
必须选择 (仅限一项)				将军		免费
魔法专家		免费		必须选择 (仅限一项)		
魔法大师		150		洛伽先知		30
必须从以下派系选择法术 (选择一项):				纳兹科先知		30
	金属系		火焰系		神秘系	免费
				阿苏克先知		30
				可选择特殊物品		至多 100
				如果是魔法大师		至多 200
				可选择盾牌		15

洛伽先知: 通用规则

模型获得**魔盾 (4+)**, **魔盾 (3+, 对火焰攻击)**, 护甲-3, 失去**金属护甲**与**炼狱甲**。模型部分获得**火焰攻击**和**魔法攻击**。模型获得下列选项。

坐骑选项:	分数	额外选项:	分数
轻型部队, 幽影跨步, Cha4" 和 Mob6"	免费	仅限一项: 大型武器	5
烈焰战车	75	成对武器	免费

纳兹科先知: 通用规则

模型获得**工程师 (射击小队、炼狱火炮或炼狱引擎)**。模型获得下列选项。

坐骑选项:	分数	额外选项:	分数
轻型部队 (仅限步行)	免费	仅限一项: 喇叭枪 (5+)	5
炼狱堡垒	300	阔刃火枪 (2+)	5

沙姆特先知: 通用规则

模型获得下列选项。

坐骑选项:	分数	额外选项:	分数
必须选择 (仅限一项)		仅限一项: 大型武器	5
半牛仪式	免费	成对武器	5
沙姆特公牛 (IoD)	150	炼狱武器	5
沙姆特巨牛 (魔法大师限定) (IoD) †	380		

阿苏克先知: 通用规则

在赛前选择时, 无论其选择的魔法派系是什么, 模型都可以将其中一个法术换成炼金系、神秘系或火焰系的学徒法术。

模型获得下列选项。

坐骑选项:	分数
轻型部队 (仅限步行)	免费
权力宝座	40



宰相 Vizier 70 分

单一模型

稀有度：常见

高度: 1

底盘: 20x20mm



标记 (IoD) 的坐骑计入毁灭装置。坐骑和它的骑手还需计入人物。

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	3"	4"	9	鼓舞人心 (6", 无足轻重)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	6	5	3	炼狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
宰相	3	6	4	1	3	矮人, 金属护甲

选项:	分数	选项:	分数
可选择 特殊物品	至多 150	必须选择 (仅限一项)	
可选择盾牌	5	军旗手	70
仅限一项:		孤傲	20
喇叭枪 (5+)	5	队长和附属	免费
手枪 (2+)	10	将军	20
可选择武器 (仅限一项):		必须选择 (仅限一项)	
成对武器	免费	轻型部队†	免费
阔刃火枪 (2+)	10	半牛仪式†	15
大型武器	20	权力宝座	80
长矛	免费	沙姆特公牛 (IoD) *	190
炼狱武器	15	炼狱堡垒 †	320
		*队长不能选择	
		†独狼不能选择	



半人牛督察 220 分

Taurukh Commissioner

单一模型

稀有度：常见

高度: 4

底盘: 50x75mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	6"	9	鼓舞人心 (6", 无足轻重), 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	6	5	3	炼狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
半人牛督察	4	6	5	2	4	单手武器, 撞击(1), 践踏攻击(1), 矮人, 金属护甲, 半人马

选项:	分数	选项:	分数
可以选择 (仅限一项)		仅限一项:	
军旗手	50	成对武器	免费
将军	免费	大型武器	15
可选择 特殊物品	至多 150	炼狱武器	20
可选择盾牌	25		



藩国咒术师 Vassal Conjurer 250 分

单一模型

稀有度：罕见

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	7	孤傲（无足轻重），无足轻重，魔法专家，无印		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	3	3	0		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器，攻击类别和属性
藩国咒术师	1	3	3	0	3	藩国

无印 Unbranded: 通用规则

模型不能选择本种族规则特有的特殊物品，且不能学习或替换为纳兹科的诅咒（种族法术）。

魔法选项:

必须从以下派系选择法术 (选择一项):

分数



火焰系



巫术

选项:

可选择 特殊物品

分数

可骑乘

至多 75

轻型部队（仅限步行）

免费

藩国坐骑

15



学者拉玛苏 Lamassu Scholar 300 分

单一模型

稀有度：非凡

高度: 4

底盘: 50x50mm



属于天空传说

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	6"	6"	9	飞行，鼓舞人心（6”，无足轻重），拉玛苏谜语，独狼，轻型部队，秘会法师（3）		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	4	5	3	重生（5+），炼狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器，攻击类别和属性
学徒	2	4	4	1	2	炼狱武器，矮人，金属护甲
拉玛苏	2	4	5	2	4	魔法攻击，践踏攻击(1)，坐骑
选项:						分数
一件魔法奇物						无限制

魔法选项:

可从活体金属（炼金系），荣耀之手（神秘系），龙之咆哮（火焰系），隐形迷雾（巫术）和纳兹科的诅咒（种族法术）中选择法术。

拉玛苏谜语：游戏前选择阶段，对手**必须**选择力量或智慧。

- **力量：**模型获得传导（1）。
- **智慧：**立即从对手的军表中选择最多两个单位。游戏开始时被选中的单位获得一个**可燃物**标记。

人物坐骑



权力宝座 Seat of Authority

稀有度：稀有

高度: 1
底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	C	鼓舞人心（12"，无足轻重），藩国统领，纪律严明		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	C	C	C+1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器，攻击类别和属性
藩国侍从（4）	1	3	3	0	3	藩国，坐骑

藩国统领 Vassal Governor: 通用规则
12"内的友方模型具有藩国的单位，则获得+1"移动速度。



藩国坐骑 Vassal Steed

稀有度：罕见

高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	8"	C	诈败，轻型部队，先锋，快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	C	C	C	C+1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器，攻击类别和属性
藩国坐骑	2	3	3	1	3	坐骑



烈焰战车 Kadim Chariot

稀有度：非凡

高度: 4
底盘: 50x100mm

此模型同时计入特殊位烈焰战车最大数量限制。

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	4"	C	独狼，轻型部队，快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	C	5	C+2	魔盾（3+，对火焰攻击）	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器，攻击类别和属性
烈焰兽	3	3	5	2	4	火焰攻击（近战和射击），魔法攻击，烈焰，坐骑
车体			5	2		火焰攻击，魔法攻击，撞击（D6+1），构装体



沙姆特公牛 Bull of Shamut

稀有度: 稀有

高度: 4
底盘: 50x50mm

此坐骑和骑手计入人物。另外，坐骑额外计入毁灭装置。
属于天空传说。

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	6"	6"	C	无畏, 超自然, 飞行, 轻型部队, 独狼, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	C	5	4	魔盾 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
沙姆特公牛	4	4	5	2	3	神圣攻击, 火焰攻击, 魔法攻击, 撞击(D3), 践踏攻击(1), 野兽, 坐骑



沙姆特巨牛 Great Bull of Shamut

稀有度: 非凡

高度: 5
底盘: 60x100mm

此坐骑和骑手计入人物。另外，坐骑额外计入毁灭装置。
属于天空传说。

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	7"	C	鼓舞人心 (12", 无足轻重), 无畏, 超自然, 飞行, 独狼, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	7	5	6	2	魔盾 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
沙姆特巨牛	5	5	6	3	3	神圣攻击, 火焰攻击, 魔法攻击, 吐息攻击 (力量 4, AP 1, 神圣攻击, 火焰攻击, 魔法攻击), 撞击 (D3), 践踏攻击 (D6), 野兽, 坐骑



炼狱堡垒 Infernal Bastion

稀有度：非凡 高度: 5
底盘: 60x100mm

此坐骑和骑手计入人物。另外，坐骑额外计入特殊中炼狱堡垒的最大数量限制。

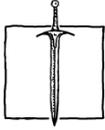
全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	5"	C	附属，孤傲（炼狱战士，炼狱卫队），鼓舞人心（12”，无足轻重）， 射击平台 ，行者（墙壁），战争平台		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	8	1	6	4	炼狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器，攻击类别和属性
乘员(6)	1	4	3	0	2	矮人，金属护甲
攻城锤		4	5	2	2	粉碎攻击，撞击 (D3+1)， <i>坐骑，构装体</i>

射击平台 Firing Platform: 通用规则

对模型所在单位的射击攻击全部炼狱堡垒为目标结算。另外，施法或射击时，炼狱堡垒单位内模型可以选择如同高度 5 且从炼狱堡垒正面任意一点测量视线。若按如上规则，则只要该单位有至少一个完整排面：

- 至多 20 个模型可以射击，无论他们在第几排。
- 从炼狱堡垒测量射击距离。

核心 (至少 25%)



炼狱战士 **Infernal Warriors**

280 分+11 分/模型

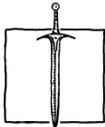
20-40 模型

稀有度: 普通

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	3"	4"	9	鼓舞人心 (6", 无足轻重), 首轮攻击 (坚毅)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	4	3	炼狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
炼狱战士	1	4	3	0	2	矮人, 金属护甲
选项:	分数		可为下列每一项升级各选一个模型:			
可选择盾牌	1 / 模型		乐手	10		
可选择大型武器	1 / 模型		旗手	10		
可选择喇叭枪 (5+) (0-25 模型/单位)	6 / 模型		- 可选择一面旗帜附魔			



炼狱卫队 **Citadel Guard**

280 分+15 分/模型

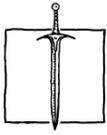
15-25 模型

稀有度: 普通

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	3"	4"	9	鼓舞人心 (6", 无足轻重), 首轮攻击 (坚毅)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	4	3	炼狱甲, 盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
炼狱卫队	1	4	4	1	2	矮人, 金属护甲
选项:	分数		选项: 可为下列每一项升级各选一个模型:			
必须 选择以下至少一项:			乐手	10		
手枪 (4+)	免费		旗手	10		
手枪 (4+) 和长矛	4 / 模型		- 可选择一面旗帜附魔			
阔刃火枪 (3+) (0-20 模型/单位)	3 / 模型					



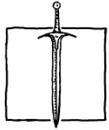
藩国步兵 Vassal Levies

170 分+6 分/模型

20-40 模型

高度: 1
稀有度: 普通 底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	4"	7	孤傲 (无足轻重, 藩国统领), 无足轻重, 弱点 (火焰攻击)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	3	3	1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
藩国步兵	1	3	3	0	3	油瓶 (2), 藩国, 轻甲
选项:	分数			选项:		分数
弓 (4+)	3/ 模型			可为下列每一项升级各选一个模型:		
必须至少选择下列一项:				乐手		10
成对武器	免费			旗手		10
盾牌	1/ 模型			- 可选择一面旗帜附魔		
长矛 & 盾牌	1/ 模型					



镣铐奴隶 Shackled Slaves

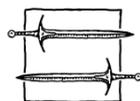
160 分+6 分/模型

20-40 模型

高度: 1
稀有度: 常见 底盘: 25x25mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	6"	4	锁链捆绑, 独狼, 无足轻重, 不稳定, 任性		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	2	4	0		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
镣铐奴隶	1	2	3	0	1	奴隶
锁链捆绑 Chained Together: 通用规则	模型单位不能主动改变列数。进行行军移动后, 单位失去 D6 生命值。			选项: 必须选择 (仅限一项):		分数
				成对武器		免费
				盾牌		1 / 模型
				可将一个模型升级为乐手		10

特殊 (无限制)



烈焰化身 Kadim Incarnates

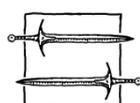
280 分+90 分/模型

3-6 模型

稀有度: 罕见 高度: 3

0-12 模型/军队 底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	6"	6"	6	孤傲 (超自然), 无足轻重, 快速移动, 超自然, 幽影跨步, 无畏		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	2	4	2	魔盾 (3+, 对火焰攻击), 魔盾 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
烈焰化身	3	3	5	2	4	火焰攻击, 魔法攻击, 熔岩之拥 (1), 金属护甲, 烈焰
选项:	可将一个模型升级为乐手					分数 10



烈焰战车 Kadim Chariot

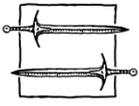
220 分

单一模型

稀有度: 罕见 高度: 4

底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	4"	9	独狼, 轻型部队, 快速移动, 鼓舞人心 (6", 无足轻重)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	4	5	2	魔盾 (3+, 对火焰攻击), 魔盾 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
洛伽冠军 (2)	2	4	4	1	3	火焰攻击, 魔法攻击, 矮人
烈焰兽	3	3	5	2	4	火焰攻击 (近战和射击), 魔法攻击, 烈焰, 金属护甲, 坐骑
车体			5	2		火焰攻击, 魔法攻击, 撞击 (D6+1), 构装体
	选项:					分数
	洛伽冠军 必须 选择 (仅限一项)					
	成对武器					免费
	大型武器					20



不朽者 Immortals

300 分+22 分/模型

15-25 模型

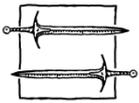
稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	3"	4"	9	鼓舞人心 (6", 无足轻重), 保镖 (将军, 霸主, 宰相), 首轮攻击 (坚毅), 纪律严明		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	5	4	3	誓死守卫, 炼狱甲, 盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
不朽者	1	5	4	1	2	专注, 矮人, 金属护甲
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:		
大型武器	1/ 模型			乐手	10	
长矛	1/ 模型			旗手	10	
炼狱武器	1/ 模型			- 可选择一面旗帜附魔		

誓死守卫 Defy Death: 对此模型的近战攻击造伤骰绝不能好于 4+。



洛伽信徒 Couciples of Lugar

320 分+18 分/模型

15-25 模型

稀有度: 稀有

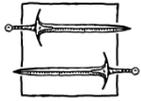
高度: 标准

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	6"	9	幽影跨步, 鼓舞人心 (6", 无足轻重), 首轮攻击 (坚毅), 神权代行		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	4	0	魔盾 (5+), 魔盾 (3+, 对火焰攻击)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
洛伽信徒	2	4	4	1	3	火焰攻击, 魔法攻击, 矮人
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:		
成对武器	免费			乐手	10	
大型武器	2/ 模型			旗手	10	
- 可选择一面旗帜附魔						

神权代行 Theocratic Litigators:通用规则

模型单位和与其底盘接触的敌方单位获得**魔法抗性 (2)**, 该魔法抗性对友方法术同样生效。该魔法抗性无法再增加。



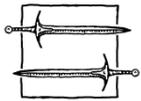
半人牛执行者 Taurukh Enforcers

195 分+24 分/模型

5-12 模型

稀有度: 常见 高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	7"	9	鼓舞人心 (6", 无足轻重), 纪律严明, 首轮攻击 (坚毅), 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	5	3	炼狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
半人牛执行者	2	4	4	1	2	撞击 (1), 矮人, 金属护甲, 半人马
选项:	分数			选项:	分数	
可选择盾牌	3 / 模型			可为下列每一项升级各选一个模型:		
可选择喇叭枪 (5+) (0-1 单位/军队)	3 / 模型			乐手	10	
必须选择(仅限一项):				旗手	10	
成对武器	免费			- 可选择一面旗帜附魔		
大型武器	2 / 模型					
炼狱武器	3 / 模型					



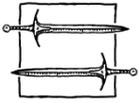
半人牛受祝者 Taurukh Anointed

300 分+85 分/模型

3-5 模型

稀有度: 罕见 高度: 4
0-12 模型/军队 底盘: 50x75mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	6"	9	保镖 (半人牛督察), 鼓舞人心 (6", 无足轻重), 首轮攻击 (坚毅), 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	5	5	3	炼狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
半人牛受祝者	3	5	5	2	3	撞击 (1), 践踏攻击 (1), 矮人, 金属护甲, 半人马
选项:	分数			选项:	分数	
可选择盾牌	10 / 模型			可为下列每一项升级各选一个模型:		
必须选择(仅限一项):				乐手	10	
成对武器	5 / 模型			旗手	10	
大型武器	免费			- 可选择一面旗帜附魔		
炼狱武器	5 / 模型					



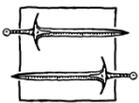
藩国骑兵 Vassal Cavalry

180 分+14 分/模型

5-15 模型

稀有度: 稀有 高度: 2
底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	8"	8	诈败, 先锋, 轻型部队, 无足轻重, 快速移动, 弱点 (火焰攻击)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	3	2	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
藩国骑手	1	4	4	1	3	油瓶 (2), 弓 (4+), 轻骑枪, 轻甲, 藩国
藩国坐骑	2	3	3	1	3	坐骑
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
- 可选择一面旗帜附魔						



藩国弹射器 Vassal Slingshot

80 分

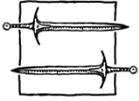
单一模型

稀有度: 稀有 高度: 2
底盘: 60x60mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	0"	4"	7	独狼, 固定, 无足轻重		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	1	4	1	弱点 (火焰攻击)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
操作员	3	3	3	0	3	藩国弹射器 (4+), 轻甲, 藩国

藩国弹射器 (4+): 射击武器。

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
藩国弹射器	4+	48"	1	3	10	范围攻击 (1X5), 直接命中 (S6, 多重伤害 (D3)), 油瓶 (4)



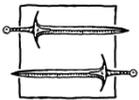
射击小队 Gunnery Team

170 分

单一模型

稀有度: 罕见 高度: 3
底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	0"	4"	9	鼓舞人心 (6", 无足轻重), 附属, 孤傲 (炼狱战士, 炼狱卫队, 不朽者), 战争平台		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	4	4	4	炼狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
操作员			4	1	2	碾压攻击(3), 行军和射击, 快速射击, 矮人, 金属护甲
						选项 分数
						必须选择 (仅限一项)
						喷火器 (2+) 免费
						泰坦迫击炮 (4+) 30
						火箭炮 (4+) 30



炼狱火炮 Infernal Artillery

170 分

单一模型

稀有度: 常见 高度: 3
底盘: 75x75mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	0"	4"	9	独狼, 鼓舞人心 (6", 无足轻重), 固定		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	1	4	3	炼狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
操作员	3	4	3	0	2	精准, 更大口径, 矮人, 金属护甲
						选项 分数
						必须选择 (仅限一项)
						喷火器 (2+) 免费
						泰坦迫击炮 (4+) 115
						火箭炮 (4+) 115

更大口径 Higher Calibre:

模型的射击武器射程翻倍。被该武器命中的敌方单位受到-1" 移动速度最小到 3", -2"行军速度最小到 6"效果, 持续时间: 一回合。

选项

必须选择 (仅限一项)

喷火器 (2+) 免费

泰坦迫击炮 (4+) 115

火箭炮 (4+) 115



炼狱堡垒 **Infernal Bastion**

380 分

单一模型

稀有度: 稀有

高度: 5

底盘: 60x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	5"	9	射击平台 , 鼓舞人心 (12", 无足轻重), 行者 (墙壁), 附属, 孤傲 (炼狱战士, 炼狱卫队), 战争平台		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	8	1	6	4	炼狱甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
乘员 (6)	1	4	3	0	2	矮人, 金属护甲
攻城锤		4	5	2	2	粉碎攻击, 撞击 (D3+1), 坐骑, 构装体

射击平台 **Firing Platform**: 通用规则

对模型所在单位的射击攻击全部炼狱堡垒为目标结算。另外, 施法或射击时, 炼狱堡垒单位内模型可以选择如同高度 5 且从炼狱堡垒正面任意一点测量视线。若按如上规则, 则只要该单位有至少一个完整排面:

- 至多 20 个模型可以射击, 无论他们在第几排。
- 从炼狱堡垒测量射击距离。

毁灭装置 (至多 25%)



炼狱引擎 Infernal Engine

440 分

单一模型

稀有度: 非凡 高度: 5
底盘: 60x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	4"	5"	9	鼓舞人心 (12", 无足轻重), 独狼, 无畏, 全速前进! , 坚毅, 不稳定, 惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	8	1	8	4		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
车体			5	2	2	毁灭冲锋 (+1 力量, +1AP, +10 敏捷), 碾压攻击 (3D3), 构装体, 金属护甲

全速前进 Full Steam Ahead: 通用规则.

模型不能追击。除非是第一轮近战且模型冲锋, 这时模型必须追击 (包括横扫)。

选项:

必须选择 (仅限一项)

	分数
喷火器 (2+)	免费
泰坦迫击炮 (4+)	10
火箭炮 (4+)	30
碎石者	35

可选模型规则

碎石者:

车体的力量设定为 6, AP 设定为 3。



烈焰泰坦 Kadim Titan

500 分

单一模型

稀有度: 稀有 高度: 5
底盘: 100x150mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	4"	7	超自然, 无畏, 无足轻重, 惊骇, 独狼		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	7	3	6	2	魔盾 (3+, 对火焰攻击), 魔盾 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
烈焰泰坦	6	4	6	3	3	火焰攻击 (近战和射击), 魔法攻击 (近战和射击), 践踏攻击 (D6), 烈焰, 金属护甲
选项:	分数					
必须选择 (仅限一项)						
地动 (0-1 单位/军队)	免费					
山摇 (0-2 单位/军队)	免费					

地动 Walking Earthquake: 通用规则

模型获得**熔岩之拥 (D3+1)**, **快速移动**。移动速度**设定为 7"**。

山摇 Walking Volcano: 通用规则

模型获得**熔岩之拥 (2)**, 以及下列选项。

选项:	分数
必须选择 (仅限一项)	
喷火器和 (2+) (0-1 模型/军队)	免费
泰坦迫击炮 (4+) (0-1 模型/军队)	20
火箭炮 (4+) (0-1 模型/军队)	35



巨人领民 Citizen Giant

300 分

单一模型

稀有度: 罕见

高度: 5

底盘: 50x75mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	7"	8	巨人知道了, 巨人这就干, 独狼, 轻型部队, 惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	8	3	5	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	武器, 攻击类别和属性
巨人领民	5	3	5	2	3	愤怒, 践踏攻击 (D6), 矮人, 巨人, 金属护甲

巨人知道了, 巨人这就干: 模型获得 炼狱甲 , 首轮攻击 (坚毅) 和 鼓舞人心 (12", 无足轻重)。	<i>选项:</i> 可成为 大表哥 可选择普通攻击武器 (仅限一项):	<i>分数</i> 25
	巨人大棒	15
	塔盾	25
	炼狱长鞭	免费

大表哥: 模型生命值设定为 9, 底盘变为 75X100mm。模型获得**取大掷骰** (践踏攻击次数)。

巨人大棒 Giant Club: 近战武器。

+1 S 和 +1 AP.

塔盾: 个人防护

模型获得 +1 护甲, **难以瞄准** (1) 和 **格挡**。

炼狱长鞭 Infernal Lash: 近战武器。

+2 敏捷。在每个近战阶段选择装备及能力时, 可以选择一个使用者 6" 内的友方单位 (包括使用者自己)。被选择单位的普通攻击变为**火焰攻击**和**魔法攻击**, 直至该近战阶段结束。