

第九纪元 中古战争



古墓王朝

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

亡灵君主

速查表

人物

人物坐骑

核心

特殊

古代城械

被埋葬者

构装生物



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

军队模型规则

自主意识

完全具有自主意识的单位，即使是**亡灵**单位也可执行行军移动，即使在友方鼓舞人心范围外。

尘归尘

在你的每个玩家回合结束时，如果战场上没有友方**圣祭司**模型，每个具有尘归尘规则的单位失去 x 生命值， x 等于复活值减半，向上取整。这些命中仅能分配给尘归尘模型。

活化构装体

完全具有活化构装体的单位因**尘归尘**和**不稳定**受到的伤害减少 1 点。

圣祭司

古墓王朝的部队**必须**至少包含一名**圣祭司**。

吾愿必达

包含吾愿必达单位内的普通模型**骷髅**模型部分获得+2Def，+2Off，**致命打击**，**魔法攻击**，且将射击武器的命中值替换为（4+）。具有**坐骑**的模型部分不受到吾愿必达影响。

罗马军团

除非模型高度 5，或只有**野兽**和/或**雕像**模型部分，则获得**金属护甲**，+1 护甲，失去**轻甲**（如果有）。

具有**坐骑**的模型仅能从此规则获得一次+1 护甲。

如果军队包含任何**罗马军团**模型，则军表上的所有模型必须都具有**罗马军团**。

秦俑大军

不具有**雕像**的模型复活值设定为 1，获得+1 坚韧，**雕像**，**活化构装体**，且失去**尘归尘**。

如果军队包含任何**秦俑大军**模型，则军表上的所有模型必须都具有**秦俑大军**。

军备库

毒蛇箭 Aspen Arrows: 射击。

模型的射击武器**总是**大于等于其瞄准值即命中。

大型毒蛇弓 Great Aspen Bow: 射击武器。

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
大型毒蛇弓	X+	36"	1	5	2	毒蛇箭，额外排面射击

魔法物品

武器附魔

弑神者 Godslayer (80 分)

大型武器附魔。

+1 攻击次数，**神圣攻击**，和**多重伤害 (2, 对魔盾 (X+))** (注意对有条件的魔盾保护同样有效)。

王者之鞭 Scourge of Kings (30 分)

单手武器和成对武器附魔。

攻击次数设定为 6。**狂热 (对人物)**。

护甲附魔

贾卡尔的祝福 Jackal's Blessing (80 分)

高度 1-4 限定

+2 生命值和**重生 (5+)**。

沙暴斗篷 Sandstorm Cloak (25 分)

无**坐骑**限定。

持有者移动速度设定为 8，获得**自主意识**，**飞行**，**飞掠打击 (2d6 命中, S2, AP1)**。

盾牌附魔

高度 1-4 限定

太阳之拥 Sun's Embrace (25 分)

干扰 (1)。

旗帜附魔

反射徽记 Icon of Reflection (55 分)

核心单位不能选择

一次性使用。当一个法术成功施放给此单位，你可以使用该旗帜附魔。立刻将法术效果复制结算至持有者单位 6"内的另一个友方单位，遵守法术的一般目标限制，除了射程。**注意这不会触发对第二个单位的死亡仅是开始。**

闭门之锁 Sigil of the Closed Gates (50 分)

持有者单位获得+1 移动速度和**幽影跨步**。

埋葬之旗 Banner of the Entombed (45 分)

每军队 0-2 限定。高度 1-4 核心和军旗手限定。



持有者计入“被埋葬者”。

如果由人物携带，携带者获得**伏击 (开放地形)**。

如果由普通模型携带，携带者的单位获得**伏击 (开放地形)**，但在军表中不可以选择增加模型数量。

魔法奇物

神圣沙漏 Sacred Hourglass (80 分)

每个魔法阶段，持有者首次以友方单位为目标已学法术施法失败时，持有者可以重投该次所有的魔法骰。

法老王冠 Crown of the Pharaohs (70 分)

吾愿必达模型限定。

持续时间：一回合。每个友方玩家回合开始时，持有者可以选择失去吾愿必达，并选择一个 12"内的友方单位，该单位获得**吾愿必达**效果。

泰普特的死亡面具 Death Mask of Teput (55 分)

高度 1-4 限定

魔盾 (5+)，**恐惧**。

死者之书 Book of the Dead (40 分)

持有者可以施放独特的充能法术：

未尽职责：施法值 (4+)，射程 12"，光环，增益。持续时间：瞬间。

为每个目标选择下列效果中的一项：

- 目标的普通模型**复活**等于复活值的生命值。
- 目标内的一个可附属模型**恢复**等于复活值的生命值。

赛汉姆权杖 Sekhem Sceptre (40 分)

持有者获得**圣祭祀**。

另外，持有者可将**死亡之舞 (招魂系)**作为充能法术 (5+)施放。

天赐寿衣 Blessed Wrappings (30 分)

高度 1-4 限定

持有者获得+1 生命值，失去一层弱点 (火焰攻击)。

药水和卷轴

干燥卷轴 Scroll of Desiccation (20 分)

在赛前选择时，选择一个不是在赛前选择时放置的树林，水域，或者田地地形，该地形不再是原有地形并失去所有规则，此地形对所有敌方单位为**危险地形 (6+)**。

共享魔法物品

武器附魔

英雄之心 Hero's Heart 50 分

护甲附魔

幽冥守卫 Ghostly Guard 20 分

旗帜附魔

速度旗 Banner of Speed 50 分

失真徽记 Distortion Emblem 25 分

魔法奇物

黑曜石 Obsidian Rock 30 分

思维精华 Essence of a Free Mind 10 分

药水和卷轴

能量卷轴 Scroll of Power 35 分

吸收卷轴 Scroll of Draining 20 分

魔法卷轴（幽灵之刃）(SpectralBlades) 50 分

种族法术

种族法术		
永恒服侍		
施法值	类型	持续时间
9+	增益 射程 12"	一回合
效果		
目标获得+1 坚韧值。		

军队组成

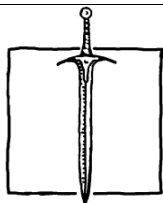


人物

至多 40%



标记 “人物” 的单位计入此分类。

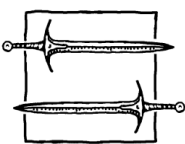


核心

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。



毒蛇箭

每 400 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 1:1
- 长弓, 比率 1:2 (1 个装备此武器的模型部分视作 2 点)
- 大型毒蛇弓, 石化凝视, 比率 1:5 (1 个装备此武器的模型部分视作 5 点)

例如, 4000 分军表限制 100 个模型部分装备上述武器。

死从远至

每 2000 分 (向上取整) 1 点

装备下列武器的模型部分计入此限制:

- 尖啸颅骨投石机, 巨型毒蛇弓, 比率 1:1

例如, 4000 分军表限制 2 个模型部分装备上述武器。



被埋葬者

至多 30%



标记 “被埋葬者” 的单位计入此分类。



构装生物

至多 35%



标记 “构装生物” 的单位计入此分类。

人物 (至多 40%)



法老 Pharaoh 220 分

单一模型

稀有度：常见

高度: 1

底盘: 20x20mm

标记 (MM) 的坐骑计入“构装生物”。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 800 分/单位

全局	Cha	Mar	Cou	Rsr	模型规则
	4"	4"	9	1	纪律严明, 亡灵, 无畏, 吾愿必达, 不稳定

防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	6	5	2	弱点 (火焰攻击)

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
法老	4	6	5	2	3	轻甲, 骷髅

选项	分数	选项	分数
可选择 特殊物品	至多 200	必须选择一项:	
盾牌	5	轻型部队 (步行限定)	免费
可选择大型毒蛇弓 (4+)	5	骷髅战马	20
仅限一项:		骷髅战车	95
成对武器	5	皇家守护像*† (MM)	320
戟	5	†模型失去一层弱点 (火焰攻击)	
骑枪	5		
大型武器	25	军队结构选项:	分数
		仅限一项	
领袖选项:	分数	秦俑大军指挥官 (将军限定)	25
将军	免费	罗马军团执政官 (将军限定)	15

秦俑大军指挥官 Commander of the Terracotta Army: 模型获得**秦俑大军**。军表中的其他单位必须升级**秦俑大军**。法老必须成为军队将军。

罗马军团执政官 Lord of the Barrow Legion: 模型获得**罗马军团**。军表中的其他单位必须升级**罗马军团**。法老必须成为军队将军。



诺姆长 Nomarch 50 分

单一模型

稀有度：普通

高度: 1

底盘: 20x20mm

标记 (MM) 的坐骑计入“构装生物”。坐骑和骑手还需计入“人物”

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则
	4"	4"	8	1	亡灵, 无畏, 不稳定
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	4	5	2	弱点 (火焰攻击)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
诺姆长	3	4	4	1	3 毒蛇箭, 轻甲, 骷髅

选项:	分数	坐骑选项:	分数
可选择 特殊物品	至多 100	必须 选择一项:	
盾牌	5	轻型部队	免费
长弓 (4+)	5	骷髅战马^	20
仅限一项:		骷髅战车	70
成对武器	5	僵尸蛇 (0-2 坐骑/军队)*	
戟	5	(罗马军团执政官不能选择)	90
骑枪	5	皇家守护像 (MM)*†	
大型武器	5	(罗马军团执政官不能选择)	280
必须 选择 (仅限一项):		*队长不能选择	
古墓先锋 (常见)	免费	^独狼不能选择	
不死贵族 (常见)	40	†不死贵族限定, 且模型失去一层弱点 (火焰攻击)。	
古墓技师 (稀有)	90		

领袖选项:	分数	模型规则:
必须 选择 (仅限一项):		不死贵族: 模型获得 纪律严明 和 吾愿必达 。
队长和附属	免费	古墓技师: 在战斗设置 3.5 (防御方优势) 开始时, 以及在每个友方玩家回合开始时, 选择 18" 内的一个包含 雕像 的友方单位: 所有具有 雕像 的模型获得 重生 (5+), 持续时间: 一回合。
独狼	20	
将军	20	
军旗手*	70	

*不死贵族和古墓先锋限定

古墓先锋: 模型部分获得**专注**, **致命打击**。吾愿必达生效时模型视为普通模型。

军队组成选项	分数
注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项, 且法老必须是军队将军:	
秦俑大军	20
罗马军团	15



巫妖祭司 Death Cult Hierarch 270 分

单一模型

稀有度：常见

高度: 1

底盘: 20x20mm

单位分数上限改为：当选择†标记则 700 分/单位

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则
	4"	4"	7	1	亡灵，无畏，不稳定，死亡仅是开始
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	3	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
巫妖祭司	1	3	3	0	2 骷髅

死亡仅是开始：此模型每次成功施放一个类型是增益或通用的已学法术，为一个法术目标友方单位选择下列效果中的一项：

- 目标的普通模型**复活**等于复活值的生命值。
- 目标内的一个可附属模型**恢复**等于复活值的生命值。

每个魔法阶段，一个生命池不能被选择超过 2 次。

魔法选项：

必须选择 (仅限一项)：

魔法专家
魔法大师

必须从以下派系选择法术 (选择一项)：



预言系



招魂系



位面系

领袖选项：

将军

选项：

灵魂通道 (罕见)

如果是魔法大师

可选择特殊物品

如果是魔法大师

必须选择坐骑 (仅限一项)：

轻型部队 (步行限定)

骷髅战马

岁月方舟†

分数

10

25

至多 100

至多 200

免费

20

100

免费
150

灵魂通道：模型获得**圣祭祀**。另外，如果模型选择的魔法派系是：

- **招魂：**每当模型对友方单位施放类型为增益或通用法术，你可以对模型 18" 内的任一友方单位激活死亡仅是开始，而不需要是法术原本的目标。
- **其他任意魔法派系：**模型在其他法术基础上额外掌握**低语面纱** (招魂系)。

分数
免费

军队组成选项

分数

注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项，且法老必须是军队将军：

秦俑大军

10

罗马军团

5

人物坐骑



骷髅战马 Skeletal Horse

稀有度：常见

高度 2
底盘 25×50 mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	8"	C	快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	C	C	C	C+1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
骷髅战马	1	2	3	0	2	坐骑, 骷髅



骷髅战车 Skeleton Chariot

稀有度：罕见

高度 4
底盘 50×100 mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	8"	5"	C	自主意识, 孤傲 (骷髅战车), 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	
骷髅战马 (2)	1	2	3	0	2	坐骑, 骷髅
战车			5	2		撞击 (D3+3), 构装体

奈菲特-拉的座驾 Steeds of Nephth-Ra (10 分)

模型底盘尺寸改为 100x100mm, 且额外增加两匹骷髅战马模型部分。模型获得**独狼**和**飞行**。



僵尸蛇 Amuut

稀有度：稀有

高度 4
底盘 50×100 mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	7"	7"	C	活化构装体, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	C	C	C	C+1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
僵尸蛇	3	3	5	2	3	毒性攻击, 践踏攻击 (1), 坐骑, 雕像



岁月方舟 Ark of Ages

高度 4

底盘 60×100 mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	0"	4"	C	孤傲（高度 1），轻型部队， 神圣之舟 ，战争平台		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	C	5	C+2	魔盾（5+）	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
守卫（2）	1	3	4	1	3	毒蛇箭，致命打击，弓（4+）， <i>骷髅</i>
束缚灵魂	2	2	2	0	2	魔法攻击， <i>坐骑</i> ， <i>幽灵</i>
车体			5	2		撞击（D6）， <i>构装体</i>

神圣之舟 Sacred Ark: 通用规则.

友方法师在一个或多个**神圣之舟** 12"内，施放已学法术时射程增加 6"，光环类型法术射程只增加 3"。



皇家守护像 Sha Guardian

稀有度：稀有

高度 5

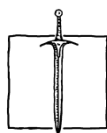
底盘 50×100 mm

此坐骑和骑手计入人物。另外，此坐骑额外计入构装生物。

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	6"	6"	C	活化构装体，独狼，快速移动，惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	6	4	8	4	永恒守护者	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
皇家守护像	5	4	5	2	1	致命打击，毒性攻击，践踏攻击（D6）， <i>坐骑</i> ， <i>雕像</i>

永恒守护者 Eternal Guardian: 当此模型受到**多重伤害（X）**攻击时，造成的伤害减半（向上取整）。

核心 (至少 25%)



骷髅勇士 Skeletons Warriors

170 分 + 8 分/额外模型

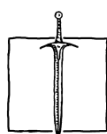
20-60 模型

稀有度: 普通

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则
	4"	4"	4	6	亡灵, 无畏, 尘归尘, 不稳定
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
骷髅勇士	1	3	3	0	2 轻甲, 骷髅
选项:		分数		军队组成选项	
必须选择, 仅限一项:				注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项, 且法老必须是军队将军:	
盾牌		免费		秦俑大军	
戟		1/模型		2/模型	
长矛和盾牌		1/模型		1/模型	
指挥组选项:		分数			
乐手		10			
旗手		10			
- 可选择一面旗帜附魔					



骷髅弓手 Skeleton Archers

145 分 + 8 分/额外模型

15-30 模型

稀有度: 普通

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则
	4"	4"	4	6	亡灵, 无畏, 尘归尘, 不稳定
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	2	3	1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
骷髅弓手	1	2	3	0	2 毒蛇箭, 轻甲, 骷髅
选项:		分数		军队组成选项	
必须选择, 仅限一项:				注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项, 且法老必须是军队将军:	
弓 (5+)		免费		秦俑大军	
长弓 (5+) (至多 1 单位/法老)		2/模型		1/模型	
				罗马军团	
				1/模型	
指挥组选项:		分数			
乐手		10			
旗手		10			
- 可选择一面旗帜附魔					



骷髅骑手 Skeleton Cavalry

160 分 + 12 分/额外模型

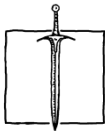
10-24 模型

稀有度: 罕见

高度: 2

底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则	
	8"	8"	4	4	亡灵, 无畏, 尘归尘, 先锋, 快速移动, 不稳定	
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	3	3	2	盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
骑手	1	3	3	0	2	骑枪, 轻甲, 骷髅
骷髅战马	1	2	3	0	2	坐骑, 骷髅
指挥组选项:		分数		军队组成选项		分数
乐手		10		注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项, 且法老必		
旗手		10		须是军队将军:		
- 可选择一面旗帜附魔				秦俑大军		2/模型
				罗马军团		2/模型



骷髅弓骑手 Skeleton Scouts

150 分 + 9 分/额外模型

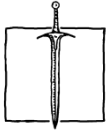
5-10 模型

稀有度: 罕见

高度: 2

底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则	
	8"	8"	4	4	亡灵, 无畏, 尘归尘, 先锋, 快速移动, 不稳定, 侦察兵, 轻型部队	
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	2	3	1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
骑手	1	2	3	0	2	毒蛇箭, 弓 (4+), 骷髅
骷髅战马	1	2	3	0	2	坐骑, 骷髅
指挥组选项:		分数		军队组成选项		分数
乐手		10		注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项, 且法老必		
旗手		10		须是军队将军:		
- 可选择一面旗帜附魔				罗马军团		1/模型



骷髅战车 Skeleton Chariots 250 分

250 分 + 70 分/额外模型

3-7 模型

稀有度: 常见

高度: 4

底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则
	8"	5"	7	3	自主意识, 亡灵, 无畏, 尘归尘, 轻型部队, 快速移动, 不稳定

防御	HP	Def	Res	Arm
	3	3	4	3

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
驾驶员 (2)	1	3	4	1	3	骷髅, 轻甲
骷髅战马 (2)	1	2	3	0	2	坐骑, 骷髅
战车			5	2		撞击 (D3+1), 构装体

选项:

可获得**战车军团**

毒蛇箭和弓 (5+)

仅限一项:

骑枪

戟

指挥组选项:

乐手

旗手 (战车军团限定)

- 可选择一面旗帜附魔

分数

5/模型

免费

3/模型

免费

分数

10

10

模型规则:

战车军团: 模型失去轻型部队。

军队组成选项

注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项, 且法老必须是军队将军:

秦俑大军

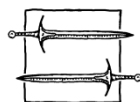
罗马军团

分数

15/模型

10/模型

特殊 (无限制)



古墓守卫 Necropolis Guard

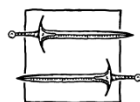
195 分 + 16 分/额外模型

15-40 模型

稀有度: 常见

高度: 1
底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则
	4"	4"	7	4	亡灵, 无畏, 尘归尘, 不稳定, 垂死反击, 保镖 (诺姆长, 法老)
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	4	1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
古墓守卫	1	3	4	1	3 致命打击, 轻甲, 骷髅
选项:	分数	军队组成选项	分数		
可选择盾牌	1 / 模型	注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项, 且法老必须是军队将军:			
仅限一项:					
戟	3/模型	秦俑大军	5/模型		
成对武器	3/模型	罗马军团	1/模型		
指挥组选项:	分数				
乐手	10				
旗手	10				
- 可选择一面旗帜附魔					



墓地骑士 Tomb Cataphracts

260 分 + 120 分/额外模型

3-5 模型

稀有度: 罕见

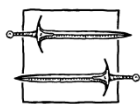
高度: 4
底盘: 50x100mm



选择[En]升级的单位还要计入“被埋葬者”

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则
	7"	7"	7	2	活化构装体, 无畏, 快速移动, 亡灵, 不稳定
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	4	4	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
骑手	1	3	4	1	3 致命打击, 戟, 轻甲, 骷髅
僵尸蛇	3	3	5	2	3 毒性攻击, 践踏攻击 (1), 坐骑, 雕像
选项:	分数	军队组成选项	分数		
伏击 (开放地形) [EN]	10 / 模型	注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项, 且法老必须是军队将军:			
指挥组选项:	分数				
乐手	10	秦俑大军且失去伏击	免费		
旗手	10				
- 可选择一面旗帜附魔					

*选择伏击（开放地形）的单位额外计入被埋葬者。



乌沙比特 Shabtis

190 分 + 75 分/额外模型

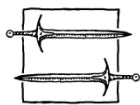
3-8 模型

稀有度：常见

高度: 3

底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则
	6"	6"	8	2	活化构装体，无畏，亡灵，不稳定
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	4	4	3	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
乌沙比特	3	4	5	2	2 雕像
选项:	分数		军队组成选项		分数
必须选择，仅限一项:			注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项，且法老必须是军队将军:		
成对武器	免费		秦俑大军		免费
戟	2/模型		罗马军团		免费
指挥组选项:	分数				
乐手	10				
旗手	10				
- 可选择一面旗帜附魔					



乌沙比特弓手 Shabti Archers

180 分 + 85 分/额外模型

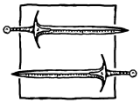
3-6 模型

稀有度：稀有

高度: 3

底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则
	6"	6"	8	2	活化构装体，无畏，亡灵，不稳定
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	4	4	3	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
乌沙比特弓手	3	4	5	2	2 大型毒蛇弓 (4+)，雕像
指挥组选项:	分数		军队组成选项		分数
乐手	10		注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项，且法老必须是军队将军:		
旗手	10		秦俑大军		免费
			罗马军团		免费



腐尸秃鹰 Great Vultures

130 分 + 15 分/额外模型

3-9 模型

稀有度: 罕见

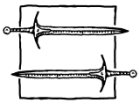
高度: 1
底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则
	9"	9"	4	3	独狼, 尘归尘, 无畏, 亡灵, 不稳定, 飞行, 轻型部队, 散阵, 快速移动, 任性
防御	HP	Def	Res	Arm	
	2	3	4	0	难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
腐尸秃鹰	3	3	4	1	3 野兽
军队组成选项					分数

注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项, 且法老必须是军队将军:

罗马军团

免费



古墓虫群 Scarab Swarms

180 分 + 35 分/额外模型

3-6 模型

稀有度: 罕见

高度: 0
底盘: 40x40mm



选择 [En] 升级的单位还要计入 “被埋葬者”

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则
	6"	6"	4	4	折磨 (-1Agi), 独狼, 亡灵, 无畏, 尘归尘, 散阵, 轻型部队, 快速移动, 不稳定, 任性
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
古墓虫群	6	2	2	1	2 毒性攻击, 野兽

选项:

伏击 (开放地形) [EN]

分数

15/模型

军队组成选项

注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项, 且法老必须是军队将军:

罗马军团和凶恶虫群*

30/模型

可选模型规则:

凶恶虫群 Ghastly Swarm: 模型的 Rsr 值设定为 1, 且获得 **幽灵**, **魔盾 (3+, 对抗非魔法攻击)**, **魔盾 (5+)**。

模型还获得 **幽影跨步**和 **魔法攻击**, 且失去难以瞄准 (1) 和散阵。

*不能与伏击同时选择。至多 4 模型/单位, 且稀有度: 稀有。



魂棺 Casket of Phatep 230 分

单一模型

稀有度: 稀有 高度: 2
底盘: 75x75mm

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则
	0"	0"	7	1	固定, 亡灵, 无畏, 尘归尘, 不稳定, 祭司的诅咒, 秘会法师 (2), 独狼
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	1	4	2	魔盾 (5+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
古墓守卫 (3)	1	3	4	1	3 致命打击, 戟, 构装体, 骷髅

秘会法师:

必须从下方选择 2 个法术:

- 闪电雷霆 (位面系)
- 绝境预言 (预言系)
- 灵魂枯萎 (招魂系)

祭司的诅咒 Phatep's Curse: 此模型施放的法术射程增加 12”。

军队组成选项

分数

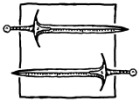
注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项, 且法老必须是军队将军:

秦俑大军

10

罗马军团

5



幽冥行者 Sand Stalkers

260 分 + 70 分/额外模型

3-4 模型

稀有度: 罕见 高度: 3
0-10 模型/军队 底盘: 50x100mm

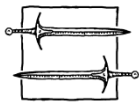


选择[En]升级的单位还要计入“被埋葬者”

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则
	7"	7"	8	2	自主意识, 活化构装体, 轻型部队, 无畏, 亡灵, 不稳定
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	4	2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
幽冥行者	3	3	5	2	3 石化凝视, 野兽, 雕像

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
石化凝视	自动	12"	2	*	10	坚守射击, 不可修正 *此攻击自动命中, 造成伤害设定为 5+

选项	分数
伏击 (开放地形) [EN]	15 / 模型
指挥组选项	分数
乐手	10
军队组成选项	分数
注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项, 且法老必须是军队将军:	
秦俑大军且失去伏击	免费
罗马军团且失去伏击	免费



尖啸颅骨投石机 Charnel Catapult 210 分

单一模型

稀有度: 稀有 高度: 3
底盘: 75 x 75mm

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则
	0"	4"	4	2	亡灵, 无畏, 尘归尘, 固定, 不稳定, 独狼
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	1	4	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
操作员	3	2	3	0	2 尖啸颅骨投石机 (4+), 构装体, 骷髅

军队组成选项 分数
注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项, 且法老必须是军队将军:

秦俑大军	10
罗马军团	5

尖啸颅骨投石机 Charnel Catapult:

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
尖啸颅骨投石机	4+	48"	1	7	3	范围攻击 (2x2), 炮兵, 直接命中 (多重伤害 (2)), 如果此武器造成了生命值损失, 则目标必须立刻进行恐慌测试。

被埋葬者 (至多 30%)



古墓巨蝎 Sand Scorpion 140 分

单一模型

稀有度: 罕见 高度: 3
底盘: 50x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则	
	7"	7	8	2	伏击 (开放地形), 活化构装体, 无畏, 轻型部队, 亡灵, 不稳定, 独狼, 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	4	5	2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
古墓巨蝎	4	4	5	2	3	践踏攻击 (1), 毒性攻击, 致命打击, 野兽, 雕像
军队组成选项					分数	

注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项, 且法老必须是军队将军:

- 秦俑大军且失去伏击 免费
- 罗马军团且失去伏击 免费

构装生物 (至多 35%)



征战斯芬克斯 **Battle Sphinx** 460 分

单一模型

稀有度: 罕见

高度: 5

底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则	
	6	6	8	1	活化构装体, 独狼, 无畏, 坚毅, 快速移动, 惊骇, 亡灵, 不稳定	
防御	HP	Def	Res	Arm		
	6	4	8	4		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
骑手(5)	1	3	4	1	3	致命打击, 戟, 骷髅
征战斯芬克斯	5	4	5	2	1	毒性攻击, 践踏攻击 (D6, 取大掷骰), 野兽, 坐骑, 雕像
军队组成选项						分数

注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项, 且法老必须是军队将军:

秦俑大军

免费



死灵斯芬克斯 **Dread Sphinx** 400 分

单一模型

稀有度: 稀有

高度: 5

底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则	
	6"	6"	8	1	自主意识, 活化构装体, 独狼, 飞行, 快速移动, 无畏, 惊骇, 亡灵, 不稳定	
防御	HP	Def	Res	Arm		
	6	4	8	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
死灵斯芬克斯	5	4	5	2	1	多重伤害 (D3, 对具有 5 或更多起始生命值的高度 4-5), 毒性攻击, 践踏攻击 (D6), 大型武器, 野兽, 雕像
军队组成选项						分数

注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项, 且法老必须是军队将军:

秦俑大军

免费



墓穴收割者 Tomb Reapers

300 分 + 160 分/额外模型

2-4 模型

稀有度: 罕见

高度: 4

底盘: 50x75mm

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则	
	6"	6"	8	2	自主意识, 活化构装体, 无畏, 飞行, 快速移动, 亡灵, 先锋 (3"), 不稳定	
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	5	5	3		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
墓穴收割者	4	5	5	2	4	致命打击, 践踏攻击 (1), 雕像
选项:	分数		军队组成选项		分数	
必须选择普通攻击武器 (仅限一项):			注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项, 且法老必须是军队将军:			
成对武器	5 / 模型		罗马军团		免费	
戟	免费					



神圣泰坦 Colossus 400 分

单一模型

稀有度: 稀有

高度: 5

底盘: 50x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	Rsr	模型规则	
	7"	7"	8	1	活化构装体, 无畏, 独狼, 轻型部队, 惊骇, 亡灵, 不稳定	
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	4	6	4		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
神圣泰坦	6	4	6	3	2	碾压攻击 (D3), 践踏攻击 (D6), 雕像
选项:	分数		军队组成选项		分数	
命运天平 Scales of Destiny: 模型获得 圣祭司和魔法学徒, 可从位面系、预言系、招魂系选择法术。			注意这些选项需要军队所有模型升级相同选项, 且法老必须是军队将军:			
可选择武器 (仅限一项):	命运天平		秦俑大军		50	
	成对武器		罗马军团		30	
	大型武器				5	
	巨型毒蛇弓 (4+)				15	

巨型毒蛇弓 Giant Aspen Bow

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

复活值

1	法老，诺姆长，巫妖祭司，魂棺，征战斯芬克斯，死灵斯芬克斯，神圣泰坦
2	尖啸颅骨投石机，乌沙比特，乌沙比特弓手，幽冥行者，墓地骑士，墓穴收割者，古墓巨蝎
3	骷髅战车，腐尸秃鹫
4	骷髅骑手，骷髅弓骑手，古墓虫群，古墓守卫
6	骷髅勇士，骷髅弓手
