

第九纪元 中古战争



吸血鬼秘会

种族规则（核心规则）

第二版, 版本 2023beta1 版 补丁 1-2023 年 11 月 20 日

<u>军队规则</u>	<u>人物</u>
<u>吸血鬼血统</u>	<u>人物坐骑</u>
<u>血统之力</u>	<u>核心</u>
<u>特殊物品</u>	<u>特殊</u>
<u>速查表</u>	<u>苦难者</u>
	<u>疾速亡者</u>



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

军队规则

招魂

一些单位属性中包括额外的属性招魂，缩写为 **Rea**，决定了从 **复生!**（种族法术）和 **死者复生**（充能法术）复活的生命值。

军队模型规则

通用规则

土归土 **Ashes to Ashes**

在将军作为伤亡移除后的每个友方玩家回合开始时，每个包含具有一个或多个土归土规则模型的单位失去 1 点生命值，不允许任何保护。这些生命值损失遵守不稳定规则分配，除了不能分配给不具有土归土规则的模型。

灵界之门

当具有灵界之门的模型成功施放 **复生!**，结算法术效果之后，选择一个 12 寸内友方具有“招魂”值的单位。该单位或者在这个单位中的一个人物可复活 1 点生命值。一个单位在每个魔法阶段受此规则影响不能超过两次。

唤醒(X)

具有该规则的模型，可以复活括号内的单位超过军队起始规模，但最大不能超过单位起始规模的 2 倍或不能超过单位属性所列的单位最大模型数量。单位的起始规模是指军表中记载的规模（或是单位被创造时的规模）。

统御意志

模型获得巫术光环。

巫术光环

所有友方单位在具有该特殊规则的一个或多个模型 6“ 内，则不稳定和土归土的伤害减少 1 点。

死者复生

每军队 0-1 选择限定。

模型可以施放 **死者复生** 充能法术，法力强度 (4/8)。

死者复生：射程 12"，类型：地面，持续时间：瞬间。

召唤一个骷髅兵或僵尸单位（在施法前宣布），召唤的生命值数等于此单位的招魂属性。所有模型必须放置在法术范围内，至少有一个模型在法术所选地面点位上。除指挥组外，可以选择其他所有升级。召唤出的单位失去得分。



幽灵形态

模型获得**魔法攻击**和**幽影跨步**。具有此规则的普通模型仅可被同样具有幽灵形态的人物加入。

自主意识

完全由此规则组成的亡灵单位不需要在友方模型鼓舞人心范围内也可以行军。但是如果 8 寸内有敌方非逃跑单位，仍需要通过领导力测试才可行军。

特殊攻击

收割者

一个完全由步行收割者模型组成的单位，在普通移动和行军移动可无视所有其他单位，但移动结束时仍必须遵守单位空间规则。

此单位可以进行一次飞掠打击。每个具有收割者规则的模型对敌方造成 1 次力量 5，护甲穿透 10 的魔法攻击命中。

攻击属性

吸血鬼(X)-普通攻击.

每个近战阶段结束时，所有具有此规则的模型确认并结算下列效果:

- **人物:** 如果人物的吸血鬼攻击对敌方单位造成至少一点未成功保护的伤害，人物可进行一次吸血鬼测试，如果成功则**回复**一点生命.
- **普通模型:** 如果单位中普通模型的吸血鬼攻击对敌方单位造成至少一点未成功保护的伤害，单位可进行一次吸血鬼测试，如果成功则**复活**一点生命.

一次吸血鬼测试为投 D6，如果大于等于 X（X 为括号内数值），则测试成功。如果一个单位或人物具有多个此攻击属性，并且都造成了未能保护的伤，则只能使用最好的数值。结果为'1' 必定失败，结果为 '6' 则必定成功。如果模型具有伟岸规则，则吸血鬼测试-2 修正.

邪恶饥渴-普通攻击.

在一轮近战中具有邪恶饥渴的攻击使敌方模型损失了一点或多点生命值，直到下一个玩家回合结束时，同一个单位中的模型所有邪恶饥渴攻击必须重投失败的命中。

种族法术

此法术有第二个增幅版本， **{{用双括号内的绿色粗体表示}}**.

施法值	射程	类型	持续时间	效果
<hr/>				
H	复生！ Arise!			当结算此法术时，选择一个下列的效果:
				<ul style="list-style-type: none">• 目标的普通模型复活生命值数量等于其招魂属性值• 在目标中的至多一个人物可以回复一定数量的生命值，等于其招魂属性值
<i>rep</i>	<4+> {8+} {{11+}}	<18"> {6" Aura} {{12" Aura}}	增益	瞬间
				伟岸的模型在一个魔法阶段中只能通过此法术回复至多 2 点生命值。
<hr/>				

血统之力

吸血鬼伯爵和吸血鬼朝臣**必须**购买独特的升级称为血统之力。一个模型只能选择一个上古血统之力。

上古血统之力

拉弥亚 Lamia

60 分

装备重甲和/或盾牌的模型不能选择
模型部分获得**干扰**和**闪电反应**。

史崔戈 Strigoi

60 分

步行模型或骑乘惊惧蝠限定
装备任何护甲和/或魔法大师的模型不能选择
模型部分生命值设定为 4，且获得**重生**（4+）和**憎恨**。

血龙兄弟会 Sangreal

30 分

魔法大师不能选择
模型部分获得板甲，**武器大师**，且可以选择任意数量的普通攻击武器。

诺斯费拉图 Lich

35 分

法师限定。装备重甲和/或盾牌的模型不能选择
模型获得**唤醒**（**僵尸**、**骷髅**）和**灵界之门**，且在其他法术基础上额外掌握种族法术。

冯·卡斯坦因 Vetala

免费

模型获得**唤醒**（**蝙蝠群**、**恐狼**，**凶暴蝙蝠**，**僵尸**），**鼓舞人心**（+6"）和**坚守阵地**（+6"）。另外，模型所在单位获得**自主意识**。

高等血统之力

食尸鬼王 Ghoul Lord

70 分

0-1 每军队。史崔戈吸血鬼伯爵限定。
模型及同一个单位中所有的普通模型获得毒性攻击。
如果普通模型已经具有毒性攻击，所有单位中的普通模型毒性攻击+1 结果。（即 6+变 5+）。

戒律 Commandment

60 分

0-1 每军队。拉弥亚吸血鬼伯爵限定。
模型所在单位内普通模型防御技巧和进攻技巧设定为 6。

猩红愤怒 Crimson Rage

60 分

0-1 每军队。血龙兄弟会吸血鬼伯爵限定。
模型部分获得**战斗专注**且**必须**重投失败的命中骰。

风暴召唤者 Storm Caller

40 分

0-1 每军队。冯·卡斯坦因吸血鬼伯爵限定。
模型 12" 内的所有单位获得**难以瞄准**(1)。

奥术知识 Arcane Knowledge

40 分

0-1 每军队。诺斯费拉图吸血鬼伯爵限定。
模型施放的法术射程+6"，光环法术射程+3"。充能法术和无范围法术不受影响。

次级血统之力

至高巫妖 Supreme Lich 290 分

诺斯费拉图吸血鬼朝臣限定。

模型成为魔法大师。

永恒决斗者 Eternal Duellist 60 分

模型部分**必须**重投普通攻击所有自然结果为‘1’的命中

和伤害骰。

怪物猎人 Monster Hunter 45 分

模型部分获得**多重伤害**（2，对伟岸）。

天降恐惧 Flying Horror 35 分

步行模型限定。

模型获得**飞行**（7”，14”），**轻型部队**和**快速移动**。

不屈意志 Unbreakable Will 30 分

在每轮近战开始时，选择一个与该模型同一场近战中的友方单位（可以是该模型所在单位）。该单位在这个近战阶段获得**坚毅**。

野兽之躯 Bestial Bulk 25 分

步行模型限定。

模型高度改为大型，底盘尺寸改为 40x40mm。当加入墓穴恶鬼单位，模型获得得分。如果游戏任务为斩将夺旗，模型获得得分（无论是否加入大食尸鬼单位）

催眠凝视 Mesmerising Gaze 15 分

除非其他模型先宣布，否则该模型只要允许则**必须**接受或发起决斗。该模型发起的决斗，敌方人物**必须**（如果可能）接受，除非队长先接受。敌方不具有驾驭规则的模型部分与该模型决斗时受到-1 攻击次数。

夜之神秘 Mysteries of the Night 10 分

魔法学徒和专家限定。

模型的可选派系替换为位面系，萨满系和巫术。

特殊物品

武器附魔

收割盛宴 Reaper's Harvest (105 分)

单手武器附魔。

使用此武器攻击**总是**力量 10，护甲穿透 10，神圣攻击。当此武器掷造伤骰时，使用敌方的领导力而不是坚韧。

极度饥渴 True Thirst (55 分)

吸血鬼伯爵和吸血鬼朝臣限定。

单手武器附魔。

武器的攻击获得+1 力量，+1 护甲穿透。当使用此武器时，使用者获得吸血鬼(3+)。在近战阶段由此武器造成的每个未成功保护的伤，近战阶段结束时复活持有者所在单位普通模型 1 点生命值。每个阶段复活的生命值不能超过单位内普通模型修正后的招魂值，即无视 D3 或 D6 部分（例如一个阶段可以复活 4 个僵尸）。

护甲附魔

黑王传奇 Legend of the Black King (110 分)

板甲和重甲附魔。

持有者获得+1 护甲和魔盾(4+)

魔法奇物

催眠坠饰 Hypnotic Pendant (100 分)

持有者获得干扰。持有者单位的所有标准高度普通模型获得格挡。

永恒宝石 Eternity Gem (95 分)

骑乘深渊惊骇的吸血鬼伯爵和朝臣或无伟岸限定。

持有者模型获得**免疫（致命打击，多重伤害（X））**。

一次性使用：持有者模型游戏中受到的第一个伤害时必须激活（在护甲保护后）。持有者模型对这点伤获得魔盾(2+)保护，

巫术法杖 Necromantic Staff (85 分)

法师限定

至尊。

持有者获得传导(1)。持有者可以将**复生！**的第一个增幅版(6" 光环)作为充能法术施放，法力强度(4/8)。

午夜王冠 Night's Crown (55 分)

标准高度模型限定。

分配给持有者的普通攻击不能获得普通攻击武器+X 类型的力量修正。对持有者模型的普通攻击造伤骰自然结果为'1','2','3'的**总是**视为失败。

不洁之书 Unholy Tome (60 分)

法师限定。

至尊

持有者可将招魂系的**死亡之舞**作为充能法术施放，法力强度(4/8)

诅咒勋章 Cursed Medallion (35 分)

游戏开始前（在部署阶段流程步骤 7），选择一个人物，队长或对手军表中的一个单一模型单位。持有者必须重投对所选模型失败的命中和造伤。

旗帜附魔

荒坟黑旗 Black Standard of Zagvozd (55 分)

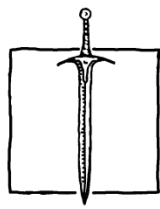
荒坟守卫和黑骑士限定

持有者单位中普通模型不具有驾驭规则的模型部分普通攻击获得+1 命中。

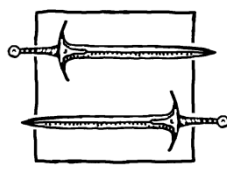
军队结构



人物
至多 40%



核心
至少 25%



特殊
无限制



苦难者
至多 20%



疾速亡者
至多 30%

军表

人物 (至多 40%)



吸血鬼伯爵 Vampire Count 315 分

单一模型

高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	6"	12"	9	1	亡灵, 恐惧, 唤醒 (僵尸), 自主意识, 无畏
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	7	5	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
吸血鬼伯爵	5	7	5	2	7 吸血鬼 (6+)

魔法选项:

必须从下列派系中选择法术(选择一项):



招魂系



神秘系

选项:

如果是将军, **必须**选择死者复生

可成为 (仅限一项):

魔法学徒

魔法专家

魔法大师

可选择特殊物品

必须选择 1 或 2 项血统之力

可选择以下任意:

盾牌

轻甲

重甲

可选择普通攻击武器 (仅限一项):

成对武器

戟

骑枪

大型武器

可选择坐骑 (仅限一项):

骸骨战马

幽魂战马

深渊惊骇**

女巫王座

惊惧兽 (史崔戈限定)**

僵尸龙**

巨型僵尸龙**

分数

25

免费

95

265

至多 200

无分数限制

5

5

15

10

15

20

20

75

105

115

315

320

350

395

** 深渊惊骇, 惊惧兽, 僵尸龙, 巨型僵尸龙和它们的骑手计入人物。另外, 这些坐骑额外计入疾速亡者。



吸血鬼朝臣 Vampire Courtier 135 分

单一模型

高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	6"	12"	8	1	亡灵, 无畏, 恐惧, 唤醒 (僵尸), 自主意识
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	6	4	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
吸血鬼朝臣	4	6	5	2	6 吸血鬼 (6+)

魔法选项:

必须从下列派系中选择法术(选择一项):



招魂系



神秘系

选项:

分数

可成为军旗手

50

如果是将军, 必须选择死者复生

25

可成为 (仅限一项):

魔法学徒

25

魔法专家

120

可选择特殊物品

至多 100

必须选择 1 或 2 项血统之力

无分数限制

可选择以下任意:

盾牌

5

轻甲

5

重甲

10

可选择普通攻击武器 (仅限一项):

成对武器

10

戟

10

骑枪

10

大型武器

10

可选择坐骑 (仅限一项):

骸骨战马

65

幽魂战马

90

深渊惊骇**

140

女巫王座

315

** 深渊惊骇和它们的骑手计入人物。另外, 这些坐骑额外计入疾速亡者.



死灵法师 Necromancer 110 分

单一模型

高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	4"	8"	7	1	亡灵, 无畏 灵界之门, 唤醒 (僵尸, 骷髅兵), 魔法学徒
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	3	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
死灵法师	1	3	3	0	3

魔法选项:

必须从下列派系中选择法术(选择一项):



招魂系



金属系

选项:

如果是将军, **必须**选择死者复生

可成为 (仅限一项):

魔法专家

魔法大师

可选择轻甲

可选择特殊物品

如果是魔法大师

可选择坐骑 (仅限一项):

骸骨战马

运尸车

深渊惊骇 (魔法大师)*

分数

20

95

265

5

至多 100

至多 200

15

230

65

*深渊惊骇和它们的骑手计入人物。另外, 这些坐骑额外计入疾速亡者。



尸妖王 Barrow King 125 分

单一模型

高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	4"	8"	8	1	亡灵, 无畏, 土归土, 不当头儿, 死者之盾
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	5	5	0	重甲, 盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
尸妖王	3	5	4	1	4 魔法攻击, 致命打击, 多重伤害 (2, 对标准)

死者之盾 Unliving Shield: 通用规则.

敌方模型的普通攻击只要可以分配给装备死者之盾的尸妖王, 就不能分配给与其同单位的死灵法师。如果死灵法师同一单位内还有其他吸血鬼规则模型, 则此规则无效。

选项:

可成为军旗手

可选择特殊物品

可选择普通攻击武器 (仅限一项):

成对武器

戟

骑枪

大型武器

可选择骸骨战马

分数

50

至多 150

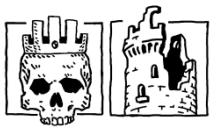
5

5

5

5

75



女妖 Banshee 160 分

单一模型

每军队 0-3 限定

高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

此单位同时计入人物和苦难者

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	6"	12"	5	1	亡灵, 无畏, 土归土, 惊骇, 恐惧, 不当头儿, 轻型部队, 幽灵形态
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	3	0	魔盾 (5+), 魔盾 (3+, 对非魔法攻击)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
女妖	1	3	3	0	3 收割者, 悲亡哀嚎

悲亡哀嚎 Wail of Woe: 特殊攻击.

具有此特殊攻击的模型可以将其作为射击攻击, 近战攻击时为特殊攻击。

- 作为射击攻击, 具有行军和射击: 选择一个目标, 使用通用的射击攻击规则。该射击射程 8", 造成 D6+2 次力量 4, 护甲穿透 1, 魔法攻击的命中。
- 作为特殊攻击的近战攻击: 在该模型部分的主动性顺序进行攻击, 在分配攻击时宣布使用悲亡哀嚎。如果使用, 则模型部分无法进行普通攻击。选择一个底盘接触的单位作为目标, 该目标单位受到 D3+1 下力量 4, 护甲穿透 1, 魔法攻击的命中。

人物坐骑



骸骨战马 Skeletal Steed

高度: 标准
类型: 骑兵
底盘: 25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	8"	16"	C	幽影跨步	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	C	C	C	C+2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
骸骨战马	1	2	3	0	2 驾驭, 魔法攻击



幽魂战马 Spectral Steed

高度: 标准
类型: 骑兵
底盘: 25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
地面	8"	16"	C	幽影跨步, 飞行 (8", 16"), 轻型部队	
飞行	8"	16"			
防御	HP	Def	Res	Arm	
	C	C	C	C+1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
幽魂战马	1	2	3	0	2 驾驭, 魔法攻击



运尸车 Cadaver Wagon

高度: 大型
类型: 构装体
底盘: 60x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4	8"	C	战争平台, 巫术光环, 邪恶永续	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	C	4	C+2	重生 (4+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
蹒跚尸潮	8	1	3	0	1 驾驭
尸车			4	1	不可活动, 撞击 (1)

邪恶永续 No Rest for the Wicked: 通用规则.

6"内的所有友方单位获得**重生 (6+)**。6"内的墓穴恶鬼获得**重生 (4+)**。

此外, 所有核心位友方单位的普通模型在一个或更多的运尸车 6"内时, 第一轮的近战获得**重生 (+1, 最多 5+)**



女巫王座 Court of the Damned

高度:大型
类型: 构装体
底盘: 60x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	4	8"	C	幽影跨步, 恐惧, 自主意识, 伟岸, 战争平台, 墓穴寒气		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	5	5	2	魔盾 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
情妇 (2)	2	5	5	2	6	吸血鬼 (6+)
幽灵战马	8	2	3	0	2	驾驭, 魔法攻击
王座			5	2		不可活动, 撞击 (D6)

墓穴寒气 Chill of the Grave: 通用规则.

在一个或多个具有墓穴寒气规则模型 6" 内的所有敌方单位受到-2 敏捷和-2 防御技巧.



惊惧兽 Shrieking Horror

高度: 巨型
类型: 野兽
底盘: 100x150mm
0-1 坐骑/军队

坐骑和它的骑手计入人物。另外，此坐骑额外计入疾速亡者。

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
地面	6"	12"	C	飞行 (8", 16")，轻型部队		
飞行	8"	16"				
防御	HP	Def	Res	Arm		
	6	4	6	0	重生 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
惊惧兽	4	4	5	2	2	驾驭, 颤栗尖嚎

颤栗尖嚎 Chilling Shriek: 特殊攻击.

具有此特殊攻击的模型部分可以将其作为射击攻击和作为近战攻击时的特殊攻击。

- 射击攻击，具有行军和射击：选择一个目标，使用通用的射击攻击规则。射程 8"。
- 近战攻击时的特殊攻击：在该模型部分的主动性顺序进行攻击，分配攻击时宣布使用颤栗尖嚎。如果使用，则模型部分无法进行普通攻击。选择一个底盘接触的单位作为目标。

无论作为射击或近战攻击，模型当前每有 1 点生命值，则颤栗尖嚎对目标造成 1 次命中。这些命中总是力量 10，护甲穿透 10，魔法攻击。当为此攻击掷造伤骰时，使用敌方的领导力值而不是坚韧值。



深渊惊骇 Monstrous Revenant

高度: 大型
类型: 骑兵
0-3 坐骑/军队
底盘: 50x50mm

坐骑和它的骑手计入人物。另外，此坐骑额外计入疾速亡者。

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
地面	6"	12"	C	飞行 (8", 16"), 伟岸	
飞行	8"	16"			
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	C	5	C	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
深渊惊骇	4	4	5	2	2 驾驭, 毒性攻击, 致命打击
选项:	分数				
可成为 巨型深渊惊骇	10				

巨型深渊惊骇: 通用规则。
深渊惊骇获得毁灭冲锋(+1 力量, +1 AP)，并将底盘尺寸改为 60x100mm.



僵尸龙 Zombie Dragon

高度: 巨型
类型: 野兽
0-1 坐骑/军队
底盘: 50x100mm

坐骑和它的骑手计入人物。另外，此坐骑额外计入疾速亡者。僵尸龙和巨型僵尸龙 0-1 坐骑/军队限制。

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
地面	7"	14"	C	飞行 (7", 14"), 轻型部队, 统御意志	
飞行	7"	14"			
防御	HP	Def	Res	Arm	
	6	4	6	3	重生 (6+), 干扰
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
僵尸龙	5	4	6	3	2 驾驭, 吐息攻击 (剧毒攻击)



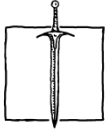
巨型僵尸龙 Colossal Zombie Dragon

高度: 巨型
类型: 野兽
0-1 坐骑/军队
底盘: 100x150mm

坐骑和它的骑手计入人物。另外，此坐骑额外计入疾速亡者。僵尸龙和巨型僵尸龙 0-1 坐骑/军队限制。

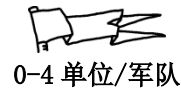
全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
地面	7"	14"	C	飞行 (7", 14")，轻型部队，统御意志	
飞行	7"	14"			
防御	HP	Def	Res	Arm	
	6	5	6	4	重生 (6+)，干扰
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
巨型僵尸龙	5	5	6	3	2 驾驭，吐息攻击（剧毒攻击）

核心 (至少 25%)



僵尸 Zombies 120 分

20 模型，可额外增加至多 60 模型 4 分/模型



0-4 单位/军队

高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	4"	8"	2	2D6+4	亡灵, 无畏, 土归土, 得分
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	1	3	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
僵尸	1	1	3	0	1

选项

可为下列每一项升级各选一个模型:

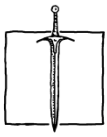
乐手

分数

10

旗手

10



骷髅兵 Skeletons 145 分

20 模型，可额外增加至多 40 模型 7 分/模型



高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	4"	8"	4	D6+4	亡灵, 无畏, 土归土, 得分
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	2	3	0	轻甲, 盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
骷髅兵	1	2	3	0	2

选项

可选择普通攻击武器 (仅限一项):

戟

分数

免费

长矛

免费

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

10

乐手

10

旗手

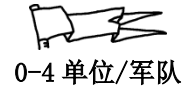
10

- 可选择一面旗帜附魔



食尸鬼 Ghouls 115 分

10 模型，可额外增加至多 30 模型 14 分/模型



0-4 单位/军队

高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	4"	8"	6	D6+4	亡灵，无畏，土归土, 得分
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	4	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
食尸鬼	2	3	3	0	4 毒性攻击, 邪恶饥渴

选项:

可选择先锋 (0-35 模型/单位) *

*如果将军是史崔戈

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

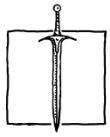
乐手

分数

2 / 模型

10

10



蝙蝠群 Bat Swarm 110 分

2 模型，可额外增加至多 8 模型 23 分/模型

0-4 单位/军队

高度: 标准

类型: 野兽

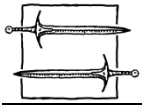
底盘: 40x40mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
地面 飞行	1" 6"	2" 12"	3	D6+4	亡灵，无畏，土归土, 飞行 (6", 12"), 轻型部队，散兵, 风暴之翼
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	3	2	0	干扰，难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
蝙蝠群	4	3	2	0	3 额外支援 (3)

风暴之翼 Storm of Wings: 通用规则.

与一个或多个具有风暴之翼模型底盘接触的敌方单位受到-1 进攻技巧和-1 防御技巧.

特殊 (无限制)



恐狼 Dire Wolves 80 分

5 模型，可额外增加至多 10 模型 18 分/模型

高度: 标准
0-5 单位/军队 类型: 野兽
底盘: 25x50mm

8 个或更多模型的恐狼单位改为计入核心。

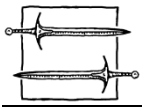
全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	9"	18"	3	D3+4	亡灵，无畏，土归土，先锋
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
恐狼	1	3	3	0	3 毁灭冲锋 (+1 力量, +1 AP)

选项:

可将一个模型升级为队长

分数

10



荒坟守卫 Barrow Guard 155 分

15 模型，可额外增加至多 25 模型 17 分/模型



高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	4"	8"	7	D3+4	亡灵，无畏，土归土，得分，保镖 (将军, 尸妖王)
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	4	0	重甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
荒坟守卫	1	3	4	1	3 魔法攻击, 致命打击, 多重伤害 (2, 对标准)

选项:

可选择(仅限一项):

戟

大型武器

盾牌

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

乐手

旗手

- 可选择一面旗帜附魔

分数

2 / 模型

3 / 模型

免费

10

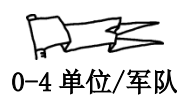
10

10



黑骑士 Barrow Knights 160 分

5 模型，可额外增加至多 10 模型 32 分/模型



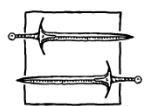
0-4 单位/军队

高度: 标准

类型: 骑兵

底盘: 25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则	
	8"	16"	7	D3+2	亡灵, 无畏, 土归土, 得分, 幽影跨步	
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	3	4	2	重甲, 盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
黑骑士	1	3	4	1	3	骑枪, 魔法攻击, 致命打击, 多重伤害 (2, 对标准)
骸骨战马	1	2	3	0	2	驾驭, 魔法攻击
选项:						分数
可为下列每一项升级各选一个模型:						
队长						10
乐手						10
旗手						10
- 可选择一面旗帜附魔						



墓穴恶鬼 Ghasts 170 分

3 模型，可额外增加至多 7 模型 87 分/模型

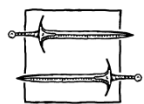
0-5 单位/军队

高度: 大型

类型: 步兵

底盘: 40x40mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	6"	12"	5	D3+1	亡灵，无畏，土归土, 恐惧
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	5	0	重生 (5+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
墓穴恶鬼	3	3	4	1	2 毒性攻击, 邪恶饥渴
选项:					分数
可将一个模型升级为 队长					10



凶暴蝙蝠 Great Bats 95 分

2 模型，可额外增加至多 7 模型 10 分/模型

0-4 单位/军队

高度: 标准

类型: 野兽

底盘: 40x40mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
地面 飞行	1" 9"	2" 18"	3	D3+1	亡灵, 无畏, 土归土, 飞行 (9", 18"), 轻型部队, 散兵
防御	HP	Def	Res	Arm	
	2	3	3	0	难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
凶暴蝙蝠	2	3	3	0	3



运尸车 Cadaver Wagon 250 分

单一模型

高度: 大型
0-2 单位/军队 类型: 构装体
底盘: 60x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	4"	8"	5	2	亡灵, 无畏, 巫术光环, 战争平台, 不当头儿, 邪恶永续
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	3	4	2	重生 (4+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
尸体大师	1	3	3	0	3
蹒跚尸潮	8	1	3	0	1 驾驭
尸车			4	1	不可活动, 撞击 (1)

邪恶永续 No Rest for the Wicked: 通用规则.

6"内的所有友方单位获得重生 (6+)。6"内的墓穴恶鬼获得重生 (4+)。

此外, 所有核心位友方单位的普通模型在一个或更多的运尸车 6"内时, 第一轮的近战获得重生 (+1, 最多 5+)



黑马车 Dark Coach 425 分

单一模型

高度: 大型
0-2 单位/军队 类型: 构装体
底盘: 50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	8"	8"	7	1	亡灵, 无畏, 快速移动, 恐惧, 幽影跨步, 邪恶引导
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	3	5	4	魔盾 (4+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
车夫	2	3	3	10	2 大型武器, 魔法攻击
吸血鬼	4	6	5	2	6 吸血鬼 (3+)
亡灵坐骑 (2)	1	3	4	1	2 驾驭
黑马车			5	2	不可活动, 撞击 (D6+1)

邪恶引导 Unholy Conduit: 通用规则.

模型 6"内的友方单位获得自主意识.

选项:

可选择**加长车体**

分数

5

加长车体 Extended Chassis: 通用规则.

黑马车将底盘尺寸改 50x150mm 且亡灵坐骑的攻击次数设定为 2.



女巫王座 Court of the Damned 320 分

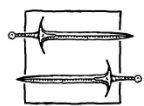
单一模型

高度: 大型
0-2 单位/军队 类型: 构装体
底盘: 60x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	4"	8"	7	1	亡灵, 无畏, 伟岸, 恐惧, 幽影跨步, 战争平台, 不当头儿, 墓穴寒气
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	5	5	2	魔盾 (5+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
情妇 (3)	2	5	5	2	6 吸血鬼 (6+)
幽灵战马	8	2	3	0	2 驾驭, 魔法攻击
王座			5	2	不可活动, 撞击 (D6)

墓穴寒气 Chill of the Grave: 通用规则.

在一个或多个具有墓穴寒气规则模型 6" 内的所有敌方单位受到-2 敏捷和-2 防御技巧.



幽冥引擎 Altar of Undeath 340 分

单一模型

高度: 大型
0-2 单位/军队 类型: 构装体
底盘: 50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	8"	8"	5	1	亡灵, 无畏, 土归土, 伟岸, 惊骇, 恐惧, 快速移动, 幽影跨步, 灵魂之鞭
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	3	5	2	重生 (4+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
黑暗引路人	1	3	3	0	3 亡灵光环
幽灵战马	8	2	3	0	2 驾驭, 魔法攻击
引擎			5	2	不可活动, 撞击 (D6)

灵魂之鞭: 通用规则

模型可以将痛苦五芒星 (神秘系) 作为充能法术施放, 法力强度 (4/8)

亡灵光环 Aura of Undeath: 特殊攻击.

在己方射击阶段, 模型部分使用射击攻击, 模型 12" 内的所有敌方单位都是射击攻击目标 (包括进入近战的和不在正面视角和/或不在视线内的)。即使引擎进入近战也可进行射击。目标受到 D6 下力量等于当前游戏回合数, 护甲穿透 2 的命中。

苦难者 (至多 20%)



幽灵群 Phantom Host 160 分

4 模型，可额外增加至多 5 模型 40 分/模型

0-2 单位/军队 高度: 标准
0-10 模型/军队 类型: 步兵
底盘: 40x40mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	6"	12"	4	1	亡灵，无畏，土归土，恐惧，幽灵形态
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	3	3	0	魔盾（5+，对魔法攻击），魔盾（3+，对非魔法攻击）
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
幽灵群	4	3	3	1	1 额外支援（3）



缚灵 Wraiths 190 分

5 模型，可额外增加至多 5 模型 45 分/模型

0-2 单位/军队 高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	6"	12"	5	1	亡灵，无畏，土归土，轻型部队，惊骇，恐惧，秘会法师，幽灵形态
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	0	魔盾（5+），魔盾（3+，对非魔法攻击）
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
缚灵	2	3	3	10	2 大型武器，收割者

秘会法师：必须从以下选择 2 个法术

- 渡鸦之翼- 巫术系，
- 时间加速- 招魂系
- 魅惑- 巫术系

选项:

将一个模型升级为 队长

分数

120



缚灵骑士 Spectral Hunters 175 分

5 模型，可额外增加至多 5 模型 33 分/模型

0-2 单位/军队 高度: 标准
类型: 骑兵
底盘: 25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	8"	16"	5	1	亡灵，无畏，土归土，轻型部队，惊骇，恐惧，秘会法师，幽灵形态
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	1	魔盾（5+），魔盾（3+，对非魔法攻击）
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
缚灵骑士	2	3	3	10	2 大型武器，火焰攻击，魔法攻击
幽灵战马	1	2	3	0	2 火焰攻击，驾驭

秘会法师：必须从以下选择 2 个法术

- 渡鸦之翼- 巫术系
- 低语面纱- 招魂系
- 意念之力- 位面系

选项:

将一个模型升级为 队长

分数

110

疾速亡者 (至多 30%)



惊惧兽

Shrieking Horror 510 分

单一模型

0-2 单位/军队

军队每包含一个巨型人物，
则数量上限减 1

高度: 巨型

类型: 野兽

底盘: 100x150mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
地面	6"	12"	4	1	亡灵, 无畏, 飞行 (8", 16"), 轻型部队, 土归土
飞行	8"	16"			
防御	HP	Def	Res	Arm	
	6	4	6	0	重生 (6+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
惊惧兽	4	4	5	2	2 颤栗尖嚎

颤栗尖嚎 Chilling Shriek: 特殊攻击.

具有此特殊攻击的模型部分可以将其作为射击攻击和作为近战攻击时的特殊攻击。

- 射击攻击, 具有行军和射击: 选择一个目标, 使用通用的射击攻击规则。射程 8"。
- 近战攻击时的特殊攻击: 在该模型部分的主动性顺序进行攻击, 分配攻击时宣布使用颤栗尖嚎。如果使用, 则模型部分无法进行普通攻击。选择一个底盘接触的单位作为目标。

无论作为射击或近战攻击, 模型当前每有 1 点生命值, 则颤栗尖嚎对目标造成 1 次命中。这些命中总是力量 10, 护甲穿透 10, 魔法攻击。当为此攻击掷造伤骰时, 使用敌方的领导力值而不是坚韧值。



血骑士 Vampire Knights 275 分

3 模型, 可额外增加至多 3 模型 80 分/模型



0-2 单位/军队

高度: 标准

类型: 骑兵

底盘: 25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	7"	14"	7	1	亡灵, 无畏, 自主意识, 得分, 恐惧
防御	HP	Def	Res	Arm	
	2	5	4	2	重甲, 盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
血骑士	2	5	5	2	5 骑枪, 吸血鬼 (6+), 毁灭冲锋 (+1 攻击次数)
亡灵坐骑	1	2	3	0	2 驾驭, 魔法攻击

选项:

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长	10
乐手	10
旗手	10
- 可选择一面旗帜附魔	



飞翼收割者 Winged Reapers 260 分

2 模型，可额外增加至多 2 模型 165 分/模型

每军队 0-2 单位
限定
高度: 大型
类型: 步兵
底盘: 50x75mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
地面	6"	12"	10	D3	亡灵, 无畏, 恐惧, 飞行 (6", 12"), 轻型部队, 快速移动, 巫术光环
飞行	6"	12"			
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	5	5	2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
飞翼收割者	4	5	5	2	4 致命打击
选项:					
可选择普通攻击武器 (仅限一项):					
成对武器					15 / 模型
戟					15 / 模型



嗜血蝠狼 Varkolak 315 分

单一模型

每军队 0-3 单位
限定
高度: 大型
类型: 野兽
底盘: 50x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	8"	16"	7	1	亡灵, 无畏, 自主意识, 恐惧, 先锋
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	5	5	0	重生 (4+)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
嗜血蝠狼	5	5	6	3	4 憎恨, 吸血鬼 (3+)



嗜血天鬼 Vampire Spawn 230 分

3 模型，可额外增加至多 5 模型 80 分/模型

每军队 0-3 单位
限定
高度: 大型
类型: 步兵
底盘: 40x40mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
地面	6"	12"	8	D3	亡灵, 无畏, 自主意识, 恐惧, 飞行 (9", 18"), 轻型部队, 快速移动, 狂暴
飞行	9"	18"			
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	4	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
嗜血天鬼	3	4	5	2	4 吸血鬼 (6+), 战斗专注
选项:					
可将一个模型升级为队长					分数
					10