

# 第九纪元 中古战争



## 幻癘王庭

吸血鬼秘会扩展规则

第二版，版本 2024 Alpha 2 版– 2024 年 3 月 14 日

By 咆哮的蝮蛇

军队模型规则

军备库

恶名远扬

特殊物品

人物

人物坐骑

核心

特殊

天罚之兽



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](http://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**王朝永恒**（充能法术）复活的生命值。。

## 不屈

这本种族规则的单位属性栏上有一个额外的 **Uny** 属性，代表这个单位拥有个人防护重生（X+），X 等于 **Uny** 栏目下的属性。即使没有 **Uny** 值，这个单位也可以成为 **Uny** 属性修正的目标。

## 臆想

每个幻癔王庭玩家的臆想标记池绝不能超过 6 个臆想标记。在赛前流程步骤 7（选择法术）开始时：

- 每 3000 分军队增加 1 个臆想标记到池中，向下取整；
- 军队中存在幻癔死亡大君之影，增加 3 个臆想标记到池中；
- 军队中每有一个史崔戈吸血鬼伯爵，增加 2 个臆想标记到池中；
- 军队中每有一个史崔戈吸血鬼朝臣，增加 1 个臆想标记到池中。

在每个魔法阶段，吸取魔能后，**必须**从臆想标记池中移除**至少一个**标记。每移除一个标记，选择一个友方单位，获得下列中的一个效果持续到下一个魔法阶段开始：

- 癫狂之爪：单位内非驾驭的模型部分普通攻击必须重投自然骰结果为 1 的命中与造伤。
- 癫狂之躯：单位获得重生 (+1，至多 4+)。
- 癫狂之貌：单位获得恐惧，如果单位已具有恐惧，则获得惊骇。

每个阶段一个单位只能被一种癫狂指定为目标，除非特别说明。**当臆想标记池中没有臆想标记时，所有友方单位获得狂暴，直到臆想标记池中重新获得臆想标记。**

# 军队模型规则

## 通用规则

### 土归土

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。

### 王朝永恒

每军队 0-1 选择限定。

模型可以施放**王朝永恒**充能法术，法力强度(4/8)。**王朝永恒**：射程 12"，类型：地面，持续时间：瞬间。

召唤一个食尸鬼单位，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。

### 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）。

### 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。

# 攻击属性

## 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。

## 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。

# 血统之力

史崔戈吸血鬼伯爵和史崔戈吸血鬼朝臣必须购买独特的升级称为血统之力。

## 高等血统之力

### 食尸鬼王

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+）

### 猛兽之躯

90 分

0-1 每军队。步行史崔戈吸血鬼伯爵限定。  
模型获得+1 生命值和**战斗专注**，高度改为大型，底盘尺寸改为 40x40mm。

### 幻瘡荣光

100 分

0-1 每军队。史崔戈吸血鬼伯爵限定。  
模型获得**坚毅**，模型及同一个单位中所有的普通模型获得**快速移动**和**毁灭冲锋**（+1 力量，+1 护甲穿透）。

## 次级血统之力

### 永恒决斗者

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

40 分

模型部分获得**多重伤害**（2，对伟岸）。

### 天降恐惧

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**。

### 催眠凝视

10 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

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。

# 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
H	复活！			
rep	(4+) {8+} {{11+}}	(18") {6"}光环 {{12+}}光环	增益	瞬间
				当结算此法术时，选择一个下列的效果： <ul style="list-style-type: none"><li>● 目标的普通模型复活生命值数量等于其招魂属性值。</li><li>● 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。</li></ul> 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。

## 特殊物品

### 武器附魔

不醒之梦(120 分)

单手武器附魔。

使用此武器在决斗中击杀一个敌方模型时，获得一个**臆想**标记。

当持有者单位获得**癫狂**效果时，使用此武器的攻击设定为护甲穿透 10，**神圣攻击**，获得**多重伤害 (D3)**。直到**癫狂**效果结束。

猩红飨宴(80 分)

单手武器附魔。

使用此武器攻击时获得 +1 力量，+1 AP。

使用此武器攻击的近战阶段结束时，持有者的吸血鬼 (X) 效果修正为：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，**每造成一点伤害人物就可以进行一次吸血鬼测试，每次成功的吸血鬼测试都可以让人物回复一点生命。**

尸毒(55 分)

普通攻击武器附魔。

使用此武器时使用者获得**毒性攻击**与**碾压攻击 (2)**，这些碾压攻击以**剧毒攻击**结算。

### 旗帜附魔

恢弘王旗(40 分)

当持有者单位获得**癫狂**效果时，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 护甲穿透。直到**癫狂**效果结束。

剥皮仪式旗(20 分)

0-2/军队。

一次性物品。可在任意玩家回合开始时激活。获得一个**臆想**标记。

### 魔法奇物

冷酷骨冠(90 分)

至尊。

持有者 12"内不具有**无畏**的敌方单位获得**取小掷骰 (领导力测试)**。

血河圣杯(50 分)

一次性物品。可在任意玩家回合开始时激活，持有者立刻进行 D6 次吸血鬼测试。（遵守模型吸血鬼测试的修正规则）

巨人之心(20 分)

一次性物品。可在任何一轮近战开始时激活，直至此玩家回合结束，持有者获得+D3 力量，+1 护甲穿透。

疯狂勋章(30 分)

当持有者单位获得**癫狂**效果时，立刻增加 1 颗魔能印记到你的魔能印记池中。

血污法衣(40 分)

持有者每个魔法阶段首次施法尝试施法结果+1。

赐福圣饌(25 分)

持有者可以将**复活！**的第一个版本(18")作为充能法术施放，法力强度(4/8)。

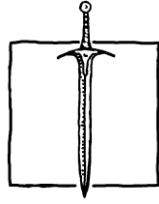
死尸路障(40 分)

一次性物品。可在任意玩家回合开始时激活，放置一个墙壁地形于战场上，其中心必须位于持有者 3"内，并且距离其他地形之间至少要间隔 6"。

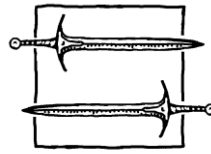
# 军队结构



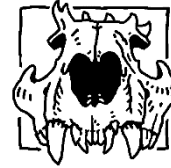
人物  
至多 40%



核心  
至少 25%



特殊  
无限制



天罚之兽  
至多 25%

## 军队列表

### 人物(至多 40%)



幻癔死亡大君之影 800 分

单一模型

0 - 1 单位/军队

高度：巨型

类型：步兵

底盘：100x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	5"	10"	9	1	亡灵，唤醒（食尸鬼），自主意识，无畏， <b>统御意志</b>
防御	HP	Def	Res	Arm	Uny
	6	7	6	0	5+
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
幻癔死亡大君之影	5	7	6	3	8 吸血鬼（6+）

模型规则：

**统御意志** – 通用规则。

必须成为将军，且获得**王朝永恒与愤怒**。

**王不死于徒手** – 通用规则。

模型获得+1 攻击次数、+1 进攻技巧、+1 防御技巧、格挡，并且攻击无视格挡。

**跨越无垠之海** – 通用规则。

模型**鼓舞人心**范围内的友方单位获得**免疫**（火焰攻击）与**行者**（水域）。

**天堂坠落之日** – 通用规则。

模型获得**重生**（+1，对魔法攻击，至多 3+）。

模型可以将**众神之怒**（神术）作为充能法术施放，法力强度(5/9)，但**必须**以本模型中心点作为目标点。此外，本法术效果中的**每一次掷骰均获得取大掷骰**。

选项：

**必须选择**（仅限一项）：

**王不死于徒手**

**跨越无垠之海**

**天堂坠落之日**

分数

20

免费

70



# 摄政王/史崔戈吸血鬼伯爵 375 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
	5"	10"	9	1	亡灵，恐惧，唤醒（食尸鬼），自主意识，无畏
防御	HP	Def	Res	Arm	Uny
	4	7	5	0	4+
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
史崔戈吸血鬼伯爵	5	7	5	2	7 吸血鬼（6+），憎恨

## 魔法选项：

必须从以下派系选择法术 (选择一项)：



招魂系



神秘系

## 选项：

如果是将军，**必须**选择**王朝永恒**

可成为（仅限一项）：

魔法学徒

魔法专家

**必须**选择 1 或 2 项血统之力

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

可选择坐骑：

统御王座

藏尸御座

惊惧兽 \*

分数

25

免费

95

无分数限制

至多 200

10

15

20

20

50

280

320

\*惊惧兽和骑手计入人物。另外，惊惧兽额外计入天罚之兽。



## 皇家侍臣/史崔戈吸血鬼朝臣 195 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
	5"	10"	9	1	亡灵，恐惧，唤醒（食尸鬼），自主意识，无畏
防御	HP	Def	Res	Arm	Uny
	4	6	4	0	4+
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
史崔戈吸血鬼朝臣	4	6	5	2	6 吸血鬼（6+），憎恨

魔法选项：

必须从以下派系选择法术（选择一项）：



招魂系



神秘系

选项：

可成为军旗手

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

**必须**选择 1 或 2 项血统之力

可以选择 1 个官职（非将军限定）

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

分数

50

25

25

120

无分数限制

无分数限制

至多 100

10

10

10

10

## 官职

史崔戈吸血鬼朝臣可以购买独特的升级称为官职。所有的官职在军队中都是 0-1 每军队限定。

主教

50 分

模型在选择法术时可以额外选择一个可选法术。

刽子手

40 分

模型部分获得**多重伤害（2，对人物）**。

法官

30 分

在游戏开始前（在部署阶段流程步骤 7），从敌方军表中选择一个单位（可以选择人物），此单位视为“被判决”。所有友方模型对被判决模型获得**憎恨**与**致命打击**，且加入超过一半模型被标记单位的模型也被视为判决目标。如果法官从战场中被移除，则判决失效。

信差

20 分

模型部分获得**先锋，得分**。

猎人大师

25 分

模型部分获得**投掷武器（2+）**，**轻型部队**和**毒性攻击**。

# 人物坐骑



## 统御王座

0 - 1 坐骑/军队

高度：标准

类型：步兵

底盘：40x40mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	5"	10"	C	悚然演说	

防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	C	C	2	

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
统御王座	-	-	-	-	驾驭

**悚然演说** – 通用规则。

当持有者单位获得**癫狂**效果时，改为获得全部的三个**疯癫**效果。



## 藏尸御座

0 - 1 坐骑/军队

高度：巨型

类型：构装体

底盘：150x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	5"	10"	C	宏伟幻觉，坚毅	

防御	HP	Def	Res	Arm	Uny
	6	C	C	2	6+

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
藏尸御座卫士（6）	2	4	3	0	4 毒性攻击，邪恶饥渴，戟

**藏尸御座** - - **5** **2** - 不可活动，撞击（D6），驾驭

**宏伟幻觉** – 通用规则。

骑乘藏尸御座的史崔戈吸血鬼伯爵可以从所选派系中选择 5 和 6 号已学法术，模型获得特效法术**宏伟幻觉**（特有特效法术）。并且，**宏伟幻觉**成为此模型施放的所有非充能法术的特效法术，替换法术原本可用的特效法术。

**宏伟幻觉**：12"光环，类型：诅咒，持续时间：一回合。目标受到-2 进攻技巧，-2 防御技巧。





仲裁龙/惊惧兽 510 分

单一模型

0 - 1 坐骑/军队

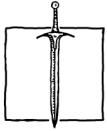
高度：巨型  
类型：野兽  
底盘：100x150mm

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	Uny
	6	4	6	0	5+

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
惊惧兽	4	4	5	2	2
<b>颤栗尖嚎</b> – 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。 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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"。</li> <li>- 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<b>颤栗尖嚎</b>。如果使用，则惊惧兽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。</li> </ul> 无论作为射击或近战攻击，模型当前每有 1 点生命值，则 <b>颤栗尖嚎</b> 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。					

## 核心 (至少 25%)



### 荣光勇士/食尸鬼 120 分

10 模型，可额外增加至多 30 模型 14 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"	6	D4+6	亡灵，无畏，土归土，得分
防御	HP	Def	Res	Arm	Uny
	1	3	4	0	6+
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)

可为下列每一项升级各选一个模型：

队长

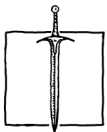
乐手

分数

2 / 模型

10

10



### 宫廷卫兵/食尸鬼守卫 170 分

10 模型，可额外增加至多 20 模型 20 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
	4"	8"	6	D4+3	亡灵，无畏，土归土，得分
防御	HP	Def	Res	Arm	Uny
	1	4	4	0	6+ 轻甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
食尸鬼守卫	2	4	3	0	4 毒性攻击，邪恶饥渴，戟

选项：

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

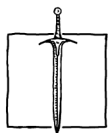
分数

10

10

10

无限制



## 独角兽群/尸马大群 140 分

单一模型

0-1 单位/军队

高度：标准

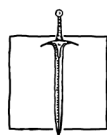
类型：野兽

底盘：100x150mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	<b>3D6</b>	<b>-</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	随机移动（3D6），亡灵，无畏， <b>横冲直撞</b>
防御	HP	Def	Res	Arm	Uny
	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>6+</b>
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
尸马大群	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b> 撞击（4D3）

**横冲直撞：**通用规则。

模型在本场游戏中第一次选择随机移动的方向后，便不能主动改变移动方向，除非进行战后旋转或/和战后变阵。此外，当本单位移动时正面朝向覆盖了友方单位或不可通过地形边界，则遵守单位空间规则（通常来说停在障碍 1"外）停止移动，然后原地进行 180° 的旋转。



## 王室猎犬/恐狼 90 分

5 模型，可额外增加至多 10 模型 19 分/模型

0-5 单位/军队

高度：标准

类型：野兽

底盘：25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	<b>9"</b>	<b>18"</b>	<b>3</b>	<b>D3+4</b>	亡灵，无畏，土归土，先锋
防御	HP	Def	Res	Arm	Uny
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>6+</b>
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
恐狼	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b> 毁灭冲锋（+1 力量, +1 AP）

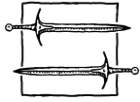
选项：

可将一个模型升级为队长：

分数

10

## 特殊（无限制）



### 光耀骑士/墓穴恶鬼 180 分

3 模型，可额外增加至多 7 模型 90 分/模型



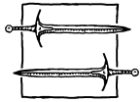
0 - 5 单位/军队

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，得分
防御	HP	Def	Res	Arm	Uny
	3	3	5	0	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



### 圣哭骑士/嗜血天鬼 240 分

3 模型，可额外增加至多 5 模型 85 分/模型

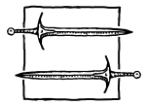
0 - 3 单位/军队

高度：大型

类型：步兵

底盘：40x40mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
地面	6"	12"	8	D3	亡灵，无畏，自主意识，恐惧，飞行 (9", 18"), 轻型部队，
飞行	9"	18"			快速移动，狂暴
防御	HP	Def	Res	Arm	Uny
	3	3	4	0	6+
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：					分数
可将一个模型升级为 队长：					10



## 裂风空卫/食尸鬼惊惧蝠骑士 310 分

3 模型，可额外增加至多 1 模型 90 分/模型

0-3 单位/军队

高度：大型

类型：骑兵

底盘：50x75mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
地面	6"	12"	4	D3	亡灵，无畏，恐惧，飞行 (7", 14")，轻型部队，土归土
飞行	7"	14"			
防御	HP	Def	Res	Arm	Uny
	3	3	4	0	6+ 轻甲，盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
食尸鬼守卫	2	4	3	0	4 骑枪，毒性攻击，邪恶饥渴
惊惧蝠	2	3	4	1	2 驾驭， <b>惊骇尖啸</b>

### 惊骇尖啸 – 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**惊骇尖啸**。如果使用，则尖啸骇兽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，**惊骇尖啸**对目标造成 1 次命中。这些命中总是力量 8，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。

### 选项：

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

10

10

10

无限制

## 天罚之兽 (至多 25%)



仲裁龙/惊惧兽 510 分

单一模型

0 - 2 单位/军队

高度: 巨型

军队每包含一个巨型人物, 类型: 野兽

则数量上限减 1

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	Uny
	6	4	6	0	6+
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
惊惧兽	4	4	5	2	2 颤栗尖嚎

**颤栗尖嚎** – 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, 则惊惧兽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。



圣地守卫/嗜血蝠狼 325 分

单一模型

0 - 2 单位/军队

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	Uny
	4	5	5	0	4+
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
嗜血蝠狼	5	5	6	3	4 憎恨, 吸血鬼 (3+)



## 汨泉圣杯/怨灵圣杯 150 分

单一模型

0 - 1 单位/军队

高度：大型

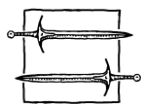
类型：构装体

底盘：40x40mm

全局	Adv	Mar	Dis	Rea	模型规则
	-"	-"	8	2	亡灵，无畏，战争平台，土归土，后排，附属， <b>无尽灵魂奔流</b>
防御	HP	Def	Res	Arm	Uny
	4	0	4	0	5+
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
怨灵圣杯	-	-	-	-	-

**无尽灵魂奔流** – 通用规则。

模型获得**鼓舞人心（12"）**，加入单位获得**憎恨**，本模型的移动速度和行军速度**总是**与加入单位中的普通模型一致。6"内的所有友方单位获得**重生（+1，最多 4+）**。



## 天界圣使/飞翼收割者 270 分

2 模型，可额外增加至多 2 模型 170 分/模型

0 - 2 单位/军队

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，
飞行	6"	12"			<b>巫术光环</b>
防御	HP	Def	Res	Arm	Uny
	4	5	5	2	6+
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
飞翼收割者	4	5	5	2	4 致命打击

**巫术光环** – 通用规则。

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。

选项：

可选择普通攻击武器（仅限一项）：

成对武器

戟

分数

15 / 模型

15 / 模型