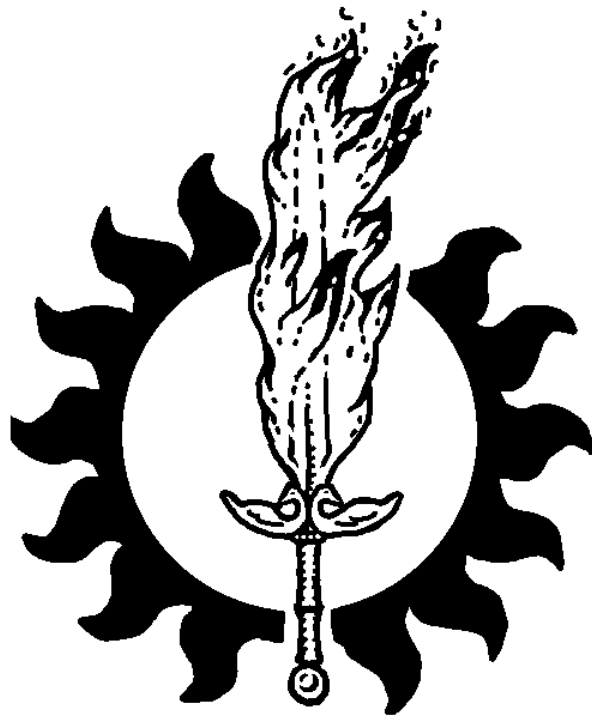


第九纪元 中古战争



帝国

种族规则

第二版, 测试版 2.2 - 2019 年 11 月 29 日

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

帝国助力

帝国军工

苏娜的狂怒



第九纪元:中古战争是一款社团组织设计的模型战争游戏
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

祝福

持有者单位内的所有模型获得憎恨，具有驾驭规则的模型部分不受影响。模型可以施放下列三个充能法术，法术强度 (4/8)，类型：施法者单位，增益，持续时间：一回合。



乌勒的祝福

目标获得**魔盾(5+, 对近战攻击)**



苏娜的祝福

目标获得**火焰攻击**，施放法术时，与一个或多个此法术目标底盘接触的所有敌方单位，受到 D6 次力量 4，护甲穿透 1，火焰攻击，魔法攻击的命中。



乌兰德的祝福

目标必须重投近战攻击失败的造伤骰。

母队单位

一个单位至少有一半模型具有此规则则视为母队单位。母队视所有支援单位为无足轻重。

当母队单位对敌方非逃跑单位成功投掷冲锋距离时，在冲锋移动前，任何母队单位 8" 内的支援单位可以进行一次支援冲锋。支援单位对同一目标宣布冲锋，这次额外冲锋遵照所有冲锋规则（例如视线，正面角度，必须投冲锋距离，最多一次转向等），但敌方只能宣布坚守作为冲锋反应。冲锋移动时，将此作为另一种多重冲锋。在紧接的近战阶段计算战果时，同时计算母队单位和至多一个冲锋成功支援单位的后排奖励（遵守所有规则限制），至多+6。

支援单位

一个单位至少有一半模型具有此规则则视为支援单位。母队单位将所有支援单位视为无足轻重。

只要支援单位在至少一个母队单位 8" 内，则获得额外排面攻击，且除了第一和第二排，第三排也可射击。如果支援单位有至少一个完整排面，则在判断坚定不移时，视为与 8" 内的一个母队拥有相同数量的完整排面。

在敌方的冲锋阶段，支援单位可以选择以下两个行动中的一项

1. 在 8" 内的母队单位主动选择冲锋反应后，支援单位可以立刻进行坚守射击，如同敌人向支援单位所在位置宣布冲锋（使用坚守射击冲锋反应的一般规则）
2. 当所有敌方单位完成冲锋移动后，被成功冲锋到的母队单位 8" 内的支援单位可以立刻进行反冲锋。选择一个成功冲锋该母队单位的敌方单位然后向其宣布冲锋，这次额外冲锋遵照所有冲锋规则（例如视线，正面角度，必须投冲锋距离，最多一次转向等），在紧接的近战阶段计算战果时，同时计算母队单位和至多一个反冲锋成功支援单位的后排奖励（遵守所有限制规则），至多+6。

号令

具有号令规则的人物可对 8" 内的母队单位或支援单位下达一个指令，具有号令规则的将军可对其鼓舞人心范围内的母队单位或支援单位下达一个指令。在每个友方玩家回合开始时下达指令，立刻生效，效果持续到下一玩家回合结束。

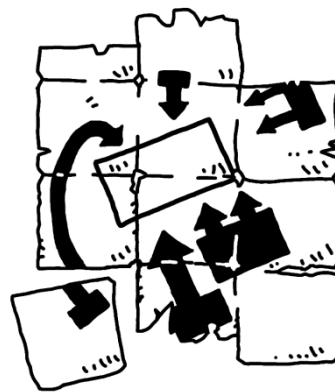
一个回合内一个单位只能接受一个相同的指令。指令只对标准高度模型生效。指令列表如下：

加速前进! 目标获得+1" 移动速度和+4" 行军速度。

稳住! 目标进行领导力测试时遵守取小掷骰规则。接收到该指令并成功通过重整测试的单位不会动摇，且重整后的变阵不会使该单位无法移动和/或射击（但射击时仍视为移动过）。

准备! 瞄准! 开火! 目标获得**精准**。

准备迎战! 目标获得**额外排面攻击**。



武器

骑兵镐 Cavalry Pick: 普通攻击武器

武器的攻击获得+2 护甲穿透。

连发火枪 Repeater Gun: 射击武器

射程 24", 射数 3, 力量 4, AP 2, 笨重。

连发手枪 Repeater Pistol: 射击武器

射程 12", 射数 3, 力量 4, AP 2, 快速射击. 如果模型还装备了一把手枪或成对手枪, 则此武器变为射数 4.

长管步枪 Long Rifle: 射击武器

射程 48", 射数 1, 力量 5, AP 3, 多重伤害 (2, 对标准), 笨重。

成对手枪 Brace of Pistols: 射击武器

射程 12", 射数 2, 力量 4, AP 2, 快速射击. 普通攻击时视为成对武器。

种族法术

自由法力

选择法术时, 如果帝国的法师选择种族法术, 或通过其他方式获得种族法术, 则必须改为选择其可选派系中的, 非主动选择的一个派系, 获得该派系的已学法术 1 号。

特殊物品

武器附魔

帝国之光 The Light of Sonnstahl (150 分)

单手武器附魔。

使用此武器攻击自动造伤，总是护甲穿透 10，魔法攻击。

死亡恩赐 Death Warrant (60 分)

单手武器附魔。

使用此武器攻击获得**战斗专注**和**魔法攻击**。如果攻击命中敌方单位，在本阶段随后的主动性顺序友方母队单位或支援单位模型对同一单位攻击时获得战斗专注。

猎巫锤 Hammer of Witches (40 分)

单手武器附魔。

使用此武器时攻击次数值**设定**为 5，使用此武器攻击时获得战斗专注（对传导），魔法攻击。

护甲附魔

帝国封印 Imperial Seal (100 分)

步行模型限定。

板甲附魔。

穿戴者获得+3 护甲和+1 领导力，穿戴者单位不能主动选择逃跑作为冲锋反应。

黑钢 Blacksteel (45 分)

板甲附魔。

穿戴者获得+1 护甲和**恐惧**。如果步行模型穿戴则额外+1 护甲。

巫火护卫 Witchfire Guard (35 分)

盾牌附魔。

持有者使用此盾牌时获得**魔盾 (4+，对魔法攻击)**。

乌兰德之盾 Shield of Volund (20 分)

巨型模型不能选择

盾牌附魔。

使用此盾牌时，对持有者模型的攻击失去致命打击和/或战斗专注攻击属性。

魔法奇物

寒冬披风 Winter Cloak (70 分)

持有者获得**干扰**，**魔盾 (5+)**，以及**魔盾 (2+，对火焰攻击)**。持有者所有的重生保护自动失败。

苏娜项链 Locket of Sunna (80 分)

决斗时，选择决斗对手的一个不具有驾驭或不可活动规则的模型部分。

持有者必须与选择的模型部分交换力量、护甲穿透、坚韧、敏捷和攻击次数的属性。在其他修正前进行交换。

如果被选择模型部分没有自己的防御属性，则改为使用组合模型的防御属性。

典范之焰 Exemplar's Flame (50 分)

法师限定。

至尊。

法术选择(赛前流程步骤 8)后，选择一个母队单位，在任意友方近战阶段开始时，如果持有者在所选单位 18" 内，则控制玩家可以选择从魔能印记池中丢弃一颗印记，使所选单位中的所有普通模型获得**致命打击**和**魔法攻击**，效果持续至该阶段结束。

卡拉登骏马 Karadon's Courser (40 分)

骑乘马的骑士指挥官和骑乘马的元帅限定

一次性物品，可在友方玩家回合开始时激活，效果持续本玩家回合，持有者 6" 内的所有友方单位必须重投失败的冲锋距离。

乌勒斗篷 Mantle of Ullor (25 分)

持有者 6" 内的敌方单位无法获得冲锋时+1 敏捷效果。

旗帜附魔

王室旗 Household Standard (40 分)

如果将军在持有者所在单位，则其鼓舞人心范围增加 6 寸。

联合旗 Banner of Unity (40 分)

母队单位限定。

每当持有者单位接受号令，持有者 8" 内的一个支援单位可额外接受一次号令（免费）。

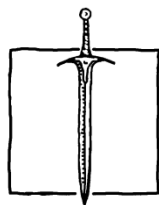
射手旗 Marksman's Pennant (10 分)

持有者所在单位不受到选择坚守射击作为冲锋反应时的 -1 命中惩罚。

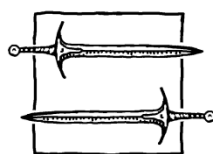
军队组成



人物
至多 40%



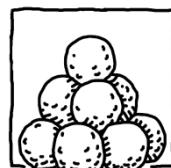
核心
至少 25%



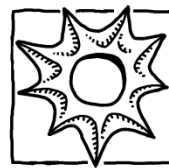
特殊
无限制



帝国助力
至多 35%



帝国军工
至多 20%



苏娜的狂怒
至多 30%

军表

人物 (至多 40%)



元帅 **Marshal** 160 分

单一模型

高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4”	8”	9	号令	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	5	4	0	板甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
元帅	3	5	4	1	5

战术大师 Great Tactician: 通用规则。

每军队 0-1 选择限定。

战术大师一回合可以下达两个指令，而不是一个。

帝国王子 Imperial Prince: 通用规则。

每军队 0-1 选择限定。将军限定。

模型部分获得+1A，装备附魔帝国之光的单手武器。帝国王子只能选择至多 50 分的特殊物品。

选项:

帝国王子可骑乘龙*

分数

440

选项:

可成为军旗手

可选择 特殊物品

如果是军旗手

可选择 盾牌

可选择 普通攻击武器 (仅限一项):

成对武器

大型武器

戟

骑枪

可选择 手枪(2+)

可成为 (仅限一项):

战术大师

帝国王子

可选择坐骑 (仅限一项):

马

飞马

大型狮鹫*

分

免费

至多 200

至多 100

10

5

5

5

5

5

65

160

55

55

140

*军旗手不能选择。

大型狮鹫，龙和骑手计入人物。另外，这些坐骑额外计入苏娜的狂怒。



骑士指挥官 Knight Commander 180 分

单一模型

高度: 标准
类型: 骑兵
底盘: 25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	9	首席骑士	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	6	4	0	板甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
骑士指挥官	4	6	4	1	6

首席骑士 First Knight: 通用规则.

当模型加入骑士团单位时, 单位获得**无畏**,
如果该模型是将军, 单位内的普通模型还获得母队单位。

选项:

可选择 特殊物品

可选择 盾牌

可选择 普通攻击武器 (仅限一项):

骑枪

骑兵镐

戟

大型武器

必须选择坐骑 (仅限一项)

马

幼狮鹫

分数

至多 200

5

10

30

5

5

免费

40



战斗牧师 Prelate 160 分

单一模型

高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	8	祝福, 传导 (1)	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	5	4	0	重甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
战斗牧师	2	5	4	1	4

选项:

可选择 特殊物品

可选择 板甲

可选择 盾牌

可选择 普通攻击武器 (仅限一项):

成对武器

大型武器

可选择坐骑 (仅限一项):

马

战争祭坛

分

至多 200

25

15

5

15

35

350



法师 Wizard 125 分

单一模型

高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	7	魔法学徒	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	3	3	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
法师	1	3	3	0	3

魔法选项:

必须从以下派系选择法术 (选择一项):



金属系



位面系



预言系



火焰系

选项:

可成为 (仅限一项):

魔法专家

分数

75

魔法大师

225

可选择 特殊物品

至多 100

如果是魔法大师

至多 200

可选择 轻甲

5

可选择坐骑 (仅限一项):

马

10

飞马

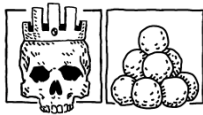
30

大型狮鹫

85

奥术引擎

185



工匠 Artificer 120 分

单一模型

高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 20x20mm

此单位同时计入人物和帝国军工。

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	7	工程师 (3+), 工匠大师	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	2	3	3	0	轻甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
工匠	1	3	3	0	3

工匠大师 Master Artificer: 通用规则.

工匠大师可对加入的母队单位或加入的支援单位下达指令: **准备! 瞄准! 开火!**

选项:

可选择 特殊物品

分数

至多 50

可选择 射击武器 (仅限一项):

火枪 (3+)

5

连发手枪 (4+)

10

连发火枪 (4+)

10

长管步枪 (3+)

10

可选择 马

15



审判官 Inquisitor 115 分

单一模型



高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	8	无畏, 不当头儿,	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	5	4	0	板甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
审判官	2	5	4	1	4 致命打击, 多重伤害 (D3)

赐福之刃 Blessed Steel: 攻击属性-普通攻击。
模型获得+2 敏捷。该模型部分的普通攻击获得+1 力量和+1 护甲穿透。

选项:

可选择 特殊物品

可选择 盾牌

可选择 普通攻击武器:

成对武器

大型武器

戟

可选择 射击武器 (仅限一项):

十字弓 (2+)

成对手枪 (3+)

连发手枪 (3+)

可选择 (仅限一项):

赐福之刃

银弹 (每军队 0-1 限定) *

可选择 马且获得轻型部队

分数

至多 100

5

5

10

10

10

15

25

60

65

75

*装备银弹的模型额外计入帝国助力。

人物坐骑

马 Horse

标准, 骑兵
25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	7"	14"	C			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	C	C	C	C+2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
马	1	3	3	0	3	驾驭

飞马 Pegasus

大型, 骑兵
40x40mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
地面 飞行	7" 8"	14" 16"	C	飞行 {8", 16"}, 轻型 部队		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	C	C	4	C+1		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
飞马	2	4	4	1	4	驾驭

幼狮鹫 Young Griffon

大型, 骑兵
50x75mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	7"	14"	C	恐惧	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	C	C	C	C+1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
幼狮鹫	3	4	5	3	4 驾驭



大型狮鹫 Great Griffon

该坐骑和骑手计入人物。另外，坐骑同时计入苏娜的狂怒

大型, 骑兵
50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
地面 飞行	7" 8"	14" 16"	C	恐惧, 飞行 (8", 16"), 轻型部队, 伟岸	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	C	5	C	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
大型狮鹫	4	5	6	3	5
					驾驭



龙 Dragon

每军队 0-1 骑乘限定

该坐骑和骑手计入人物。另外，坐骑同时计入苏娜的狂怒

巨型, 野兽
50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
地面 飞行	6" 7"	12" 14"	C	飞行 (7", 14") , 轻型部队	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	6	5	6	4	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
龙	5	5	6	3	3
驾驭, 吐息攻击 (力量 4, AP1, 火焰攻击)					

奥术引擎 Arcane Engine <div>大型, 构装体 50x100mm</div>						
全局	Adv	Mar	Dis	模型规则 伟岸, 快速移动, 传导 (1)		
	8"	8"	C			
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	C	5	C+2		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
乘员 (2)	1	3	3	0	3	
马 (2)	1	3	3	0	3	驾驭
奥术引擎			5	2		不可活动, 撞击 (D6)

必须选择下列中的一项升级:

奥术护盾 (15 分) Arcane Shield: 通用规则. 模型 6" 内的友方单位获得 干扰 . 奥术引擎 可将位面系的意念之力作为充能法术施放 法力强度(4/8).	预知 (免费) Foresight: 通用规则. 模型 6" 内的友方单位获得 闪电反应 . 奥术引擎 可将位面系的冰与火作为充能法术施放 法力强度(4/8).
---	--



战争祭坛 Altar of Battle
 每军队 0-1 骑乘限定

该坐骑和骑手计入人物。另外, 坐骑同时计入苏娜的狂怒 <div>大型, 构装体 50x100mm</div>						
全局	Adv	Mar	Dis	模型规则 坚毅, 伟岸, 快速移动, 圣物		
	8"	8"	C			
防御	HP	Def	Res	Arm	魔盾 (4+)	
	5	C	5	C		
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
马 (2)	1	3	3	0	3	驾驭
祭坛			5	2		不可活动, 撞击 (D6)

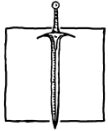
圣物 Holy Relic: 通用规则.

模型 6" 内的友方单位获得憎恨, 具有驾驭规则的模型部分不受影响

 骑乘者施放祝福充能法术时法术类型变为: 范围 6" 光环 (替换类型: 施法者单位)

 模型可将预言系的**精确打击**作为充能法术施放, 法力强度(4/8).

核心 (至少 25%)



重步兵 Heavy Infantry 145 分

20 模型，可额外增加至多 30 模型 9 分/模型



高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	7	母队单位*, 支援单位**, 得分	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	0	轻甲, 盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
重步兵	1	3	3	0	3

*如果单位起始规模大于等于 21 个模型

**如果单位起始规模为 20 个模型

选项:

可选择 普通攻击武器 (仅限一项):

长矛

戟

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

乐手

旗手

- 可选择一项旗帜附魔

分数

1 / 模型

1 / 模型

20

20

20



轻步兵 Light Infantry 135 分

10 模型，可额外增加至多 10 模型 13 分/模型



高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 20x20mm

此单位同时计入核心和帝国助力。

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	7	得分, 支援单位	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
轻步兵	1	3	3	0	3 十字弓 (4+)

选项:

可将十字弓替换为火枪 (4+)

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

- 可将 十字弓/火枪替换为一项:

长管步枪 (3+)

连发火枪 (4+)

乐手

旗手

- 可选择一项旗帜附魔

分数

免费

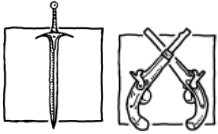
20

20

15

20

20



行省民兵 State Militia 135 分

10 模型，可额外增加至多 15 模型 8 分/模型

高度: 标准
每军队 0-4 单位限定 类型: 步兵
底盘: 20x20mm

此单位同时计入核心和帝国助力

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	6	后备，轻型部队	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
行省民兵	1	3	3	0	3

成对武器，弓（4+），手枪（4+）

后备 Reserves:通用规则

母队单位和支援单位将此单位视为无足轻重。

选项:

可选择**预备役**

可为下列每一项升级各选一个模型:

分数

1 / 模型

预备役: 通用规则

每单位 0-15 模型限定。

模型获得**散兵**，**轻型部队**和**难以瞄准**（1）。

队长

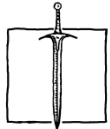
20

乐手

20

旗手

20



选帝骑兵 Electoral Cavalry 155 分

5 模型，可额外增加至多 10 模型 25 分/模型

高度: 标准
每军队 0-4 单位限定 类型: 骑兵
定 底盘: 25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	7"	14"	8	得分	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	2	板甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
骑士	1	3	3	0	3
马	1	3	3	0	3

驾驭

选项:

骑士团 *

*全军唯一，除非军队包含骑兵指挥官

分数

8 / 模型

选项:

可选择盾牌

可选择普通攻击武器（仅限一项）

分数

4 / 模型

骑士团 Knightly Orders: 模型获得+1 防御技巧，骑士获得+1 进攻技巧，+1 力量和+1 护甲穿透。不能选择大型武器。

骑枪

4 / 模型

大型武器

2 / 模型

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

20

乐手

20

旗手

20

- 可选择一项旗帜附魔

选项:

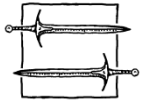
如果未装备骑枪

可携带骑兵镐

分数

免费

特殊 (无限制)



帝国守卫 Imperial Guard 170 分

15 模型，可额外增加至多 25 模型 19 分/模型



高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	8	得分, 保镖, 母队单位	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	4	3	0	板甲, 盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
帝国守卫	1	4	4	1	3

选项:

可将盾牌替换为大型武器

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

乐手

旗手

- 可选择一项旗帜附魔

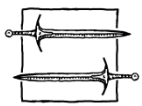
分数

4 / 模型

20

20

20



阳炎狮鹫骑士

Knights of the Sun Griffon 290 分

3 模型，可额外增加至多 3 模型 83 分/模型



高度: 大型
每军队 0-3 单位限定
类型: 骑兵
底盘: 50x75 mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	7"	14"	8	得分, 恐惧	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	4	4	1	板甲, 盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
骑士	1	4	4	1	4 戟
幼狮鹫	3	4	5	3	4 驾驭

选项:

可将戟替换为骑枪

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

乐手

旗手

- 可选择一项旗帜附魔

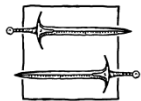
分数

10 / 模型

20

20

20



奥术引擎 Arcane Engine 290 分

单一模型

每军队 0-2 单位
限定
高度: 大型
类型: 构装体
底盘: 50x100 mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	8"	8"	7	传导 (1), 快速移动, 伟岸	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	3	5	2	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
乘员 (2)	1	3	3	0	3
马 (2)	1	3	3	0	3 驾驭
车体			5	2	不可活动, 撞击 (D6)

必须选择下列中的一项升级:

奥术护盾 (15 分): 通用规则.

模型 6" 内的友方单位获得**干扰**。

奥术引擎 可将位面系的意念之力作为充能法术施放。法力强度(4/8)。

预知(免费): 通用规则.

模型 6" 内的友方单位获得**闪电反应**。

奥术引擎 可将位面系的冰与火作为充能法术施放。法力强度(4/8)。

帝国助力 (至多 35%)



帝国游侠 Imperial Rangers 90 分

5 模型，可额外增加至多 5 模型 11 分/模型

每军队 0-4 单位限定
高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	7	侦察兵, 散兵, 轻型部队, 边民	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	0	难以瞄准 (1)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
帝国游侠	1	3	3	0	3 弓 (4+), 野兽猎人

边民 Frontiersmen: 通用规则. 选项: 分数
模型自动通过惊骇造成的恐慌测试 可将一个模型升级为队长 20

野兽猎人 Beast Hunters: 攻击属性-射击
当使用弓时，射击攻击获得致命打击（对野兽）
和射数 2。



黑衣骑士 Reiters 150 分

5 模型，可额外增加至多 5 模型 23 分/模型

每军队 0-3 单位限定
高度: 标准
类型: 骑兵
底盘: 25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	8"	16"	7	诈败, 先锋, 轻型部队	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	3	3	1	轻甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
黑衣骑士	1	3	3	0	3 手枪 (3+), 冲锋开火!
马	1	3	3	0	3 驾驭

冲锋开火! Fire on Impact!: 普通攻击 选项: 分数
具有冲锋开火! 的模型部分冲锋时，使用手枪、成对手 可选择 重甲 3 / 模型
枪或连发手枪的，总是在主动性阶段 10 进行攻击。这些 可将手枪替换为 (仅限一项):
普通攻击力量设定为 4，护甲穿透设定为 2（无视使用者的 轻骑枪和盾牌 免费
敏捷、力量和护甲穿透）。 成对手枪(4+) 5 / 模型
连发火枪 (4+) 7 / 模型
可为下列每一项升级各选一个模型:
队长 20
- 可选择 连发手枪 (4+) 5
乐手 20

帝国军工 (至多 20%)



炮兵 Artillery

单一模型

每军队 0-4 单位限
定

高度: 标准
类型: 构装体
底盘: 60mm 圆

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	4"	7	战争机器	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	5	1	4	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
乘员	3	3	3	0	3 移动或开火

必须选择下列中的一项炮兵武器。

迫击炮 Mortar (4+) (190 分)
每军队 0-2 选择限定

投石机 (6x6) 炮兵武器:
射程 12-48", 射数 1, 力量 3[6], AP 1[4], [多重伤害 (D3)].

多管枪 Volley Gun (4+) (190 分)
每军队 0-2 选择限定

多管枪 炮兵武器:
射程 24", 射数 3D6*2, 力量 5, AP3.

帝国火箭 Imperial Rocketeer (4+)
(160 分)
每军队 0-2 选择限定

投石机 (1x1) 炮兵武器:
射程 15-48", 射数 3, 力量 5, AP 3, 多重伤害 (D3)。此武器将发射事故表中的所有结果视为故障（每发射击都能导致发射事故）。

大炮 Cannon (4+) (245 分)
每军队 0-2 选择限定

两种开火方式:

-作为**大炮** 炮兵武器:
射程 72", 射数 1, 力量 4[10], AP 0[10], 范围攻击 (1x5), [多重伤害 (D3+1, 折翼)].

-作为**多管枪** 炮兵武器:
射程 12", 射数 2D6, 力量 4, AP 4.

苏娜的狂怒 (至多 30%)



疯僧 Flagellants 190 分

15 模型，可额外增加至多 15 模型 17 分/模型

每军队 0-3 单位限
定

高度: 标准
类型: 步兵
底盘: 20x20mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	6	不战败, 狂暴, 无畏, 狂信者, 狂热者	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	1	4	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
疯僧	1	3	3	0	3 大型武器, 战斗专注

狂信者 Fanatical: 通用规则.

具有狂信者的模型在一轮近战阶段步骤 6 被近战攻击杀死时, 只在主动性阶段 0 结束时作为伤亡移除。

选项:

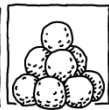
可将一个模型升级为队长

分数

20

狂热者 Zealots: 通用规则.

战斗牧师可以加入此单位, 在单位内时获得不战败和无畏。



蒸汽坦克 Steam Tank 475 分

单一模型

每军队 0-1 限定

高度: 大型
类型: 构装体
底盘: 50x100 mm

此单位同时计入苏娜的狂怒和帝国军工。

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4D3	-	7	不战败, 无畏, 伟岸, 恐惧, 随机移动(4D3), 蒸汽动力	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	7	3	6	6	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
坦克			5	2	3 碾压攻击 (3D3), 吐息攻击 (力量 2, AP 3), 蒸汽炮 (3+)
钢铁撞锤			7	4	不可活动, 撞击 (2D3)

蒸汽动力 Steam Powered: 通用规则.

模型即使具有随机移动规则, 也可以选择不移动, 且追击或横扫距离总是为 0"。

在移动阶段开始移动前, 模型可以选择将随机移动 (4D3) 替换为随机移动 (5D3), 直至该移动阶段结束。如果替换, 则蒸汽炮次玩家回合无法使用。

蒸汽炮 Steam Cannon: 大炮 炮兵武器.

射程: 36", 射数 1, 力量 3[7], 护甲穿透 0[6], 范围攻击 (1x5), [多重伤害 (D3, 折翼)].