

# 第九纪元 中古战争



## 林木精灵

种族规则（核心规则）

第三版，正式版 2 2025 4 2

军队模型规则

家族

自然之貌

特殊物品

速查表

人物

精灵坐骑

核心

特殊

暗箭难防



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)

# 军队模型规则

## 通用规则

### 精灵斗篷-护甲装备

分配给具有**精灵斗篷**生命池的射击攻击，命中骰结果**绝不会**好于 4+。

### 森林住民

当模型所在单位在树林地形 3"内时，模型获得**坚毅**。如果模型所在单位已经具有**坚毅**，则进行战败测试时视为**沉稳**。

### 树林伴随

在赛前选择阶段，你可以在战场上放置一片树林地形，不在双方部署区内且不和任意其他地形接触。此树林为 10"x6"的矩形，遵守一般的树林规则，除了将危险地形改为**危险地形 (6+)**。此地型不能被选为主要或次要目标。

### 树林吟唱

在你的每个魔法阶段一次，魔法过载之后，一个具有**树林吟唱**规则的模型在可以按照以下步骤移动一片树林。控制玩家可以选择丢弃一颗魔法骰来使用[X]"里面标注的数字增加移动距离。

1. 选择友方**树林吟唱**模型 8"[24]"内的一片没有与任何单位接触的树林地形。
2. 将此树林直线移动至多 4"[12]"，或直至移动到接触其他单位或地形之前。

## 攻击属性

### 树林荆棘-射击

攻击的 AP 设定为至少 3。仅能在使用森林弓时生效。

## 射击武器

**尖锐根须 Impaling Roots:** 射击武器。

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
尖锐根须	3+	12"	D6+1	4	1	<b>扭曲缠绕</b> ，快速射击，行军和射击，无视遮蔽导致的命中修正

**扭曲缠绕:** 如果目标在树林 3"内，使用括号[ ]内的 S 和 AP 值。

**森林弓 Sylvan bow:** 射击武器。

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
森林弓	X+	30"	1	4	1	快速射击

### 森林双刀-近战武器

成对武器。+1AP

# 家族

## 林地守卫 Forest Guardian (80 分)

常见。不具有 *坐骑* 模型限定。

模型获得 **先锋**。

模型及单位内普通模型获得 **首轮攻击 (憎恨)**。

## 剑舞者 Blade Dancer (60 分)

常见。不具有 *坐骑* 模型限定，无法携带森林弓或盾牌

模型获得 **魔盾 (6+)**，**孤傲 (剑舞者家族, 剑舞者)**，**无畏**，**席娜瑞之舞 (见剑舞者单位)**和**魔法抗性 (1)**。

另外，模型的单位获得 **毁灭冲锋 (飞行)**和**快速移动**。

## 狂野猎手 Wild Hunter (60 分)

常见。骑乘精灵马或巨牡鹿模型限定。

携带骑枪或森林双刀模型限定。

模型获得 **狂暴**，**无畏**，**轻型部队**和**任性**。并且模型部分获得 **专注**，**毁灭冲锋 (+1 攻击次数)**和**致命打击**。

## 寻路者 Pathfinder (50 分)

0-2 模型/军队限定。携带森林弓的不具有 *坐骑* 模型限定。军旗手不可选择。

模型获得 **树林荆棘**，**侦察兵**，**坚守射击**和**先锋**。

模型使用森林弓时射数 **设定为 3**。如果是 **队长林地首领**，则射数 **设定为 5**。

## 变形者 Shapeshifter (40 分)

常见。不具有 *坐骑* 模型且不具有附属限定。

模型获得 +2Cha 和 +2Mob，以及 **毁灭冲锋 (高度设定为 3)**，**多重伤害 (2, 对高度 4-5)**，**独狼**和**先锋**。

# 自然之貌

每个自然之貌是传奇。

## 藤蔓纠缠 Entangling Vines (50 分)

如果原本没有，则模型获得 **尖锐根须**。

另外，模型获得下列模型规则：

**持续时间**：近战结束。在选择武器和装备时，选择一个持有者底盘接触的敌方人物。所选模型对持有者成功的近战攻击命中骰必须重投。

## 憎世之颜 Scarred Bark (50 分)

模型所在单位获得 **首轮攻击 (憎恨)**。

## 剧毒孢子 Toxic Spores (50 分)

模型所在单位的标准近战攻击获得 **致命打击**。

## 橡木王冠 Oaken Crown (40 分)

携带者获得 **纪律严明**和**魔法抗性 (2)**。

## 青绿复生 Verdant Rebirth (25 分)

树人先祖限定

每个魔法阶段模型第一次对一个友方单位成功释放一个已学法术时，模型自身 **恢复 1 点**生命值。

模型每魔法阶段不能从此法术或 **青春之泉 (德鲁伊系)** 恢复超过 1 点生命值。

# 特殊物品

## 武器附魔

**洛伦弓 Bough of Wyscan** (90 分)

森林弓附魔。

射数总是为 1，力量 3，AP2，**范围攻击（1x5）**，**直接命中（S6，AP4，多重伤害（2））**。

**猎人的荣耀 Hunter's Honour** (75 分)

长矛附魔。

+1 力量，+1 AP。如果使用者造成了至少 1 点未成功保护的伤，使用者及所在单位的所有普通模型获得**干扰（1）**。持续时间：一轮近战。

**橡木之力 Oaken Might** (50 分)

近战武器附魔

+3 力量。

**旋风之灵 Spirit of the Whirlwind** (45 分)

森林双刀附魔

+1 攻击次数，+1 力量和+1AP

**灵箭 Spirit Arrows** (35 分)

森林弓附魔。

当使用此武器攻击时，掷命中前，选择一个目标单位中具有**传导**的模型。被选模型将**传导（X）**替换为**传导（X-1）**，持续时间：一回合。

## 护甲附魔

**木肤屏障 Shielding Bark** (80 分)

无飞行模型限定。

+1 生命值，**魔盾(5+)**，**无畏**，**树林吟唱**，**弱点（火焰攻击）**。护甲**设定**为 4 且不能再增强。

## 旗帜附魔

**欺骗旗 Banner of Deception** (50 分)

在步骤“3.5 防御方优势”开始时，控制玩家可以**将持有者单位从战场移除**，然后以新的阵型遵守一般规则再次部署。可附属模型仍然附属。

**铁血旗 Predator Pennant** (45 分)

携带者单位获得**毁灭冲锋（干扰（1））**。

**寂静雾之旗 Banner of Silent Mist** (35 分)

核心单位不能选择

携带者单位获得**魔法抗性（1）**且总是**视为在轻度遮蔽**中。

## 魔法奇物

**冰雹袭击 Hail Shot** (50 分)

林地王子和林地首领携带森林弓限定

一次性物品；持续时间：一个阶段。可在冲锋阶段或射击阶段激活，这是具有下列属性的射击武器：

- 瞄准值 2+，射程 30"，射数 3D6，力量 4，AP 1，**魔法攻击**，**快速射击**。

冰雹袭击不能获益于**树林荆棘**。

**薄雾行者之镜 Mist Walker's Mirror** (50 分)

高度 1 模型限定。

一次性物品。如果携带者所在的单位完全由高度 1 模型组成，单位不在近战中，且单位完全在不与任何敌方模型接触的树林内，则可以在任意友方移动阶段结束时激活，遵守下列规则：

1. 将持有者单位从战场移除。
2. 然后立刻按照**伏兵（树林地形中心）**放回战场。

如果单位无法放回，则视为在移除的位置被摧毁。

**狂野猎手号角 Horn of the Wild Hunt** (35 分)

一次性物品。在携带者 8" 内的友方冲锋失败时可以激活，失败的冲锋骰可以**重投**。

**阿姆罗浮雕 Glyph of Amryl** (15 分)

高度 1 模型限定。

携带者获得+3 防御技巧。

## 药水和卷轴

**神圣种子 Sacred Seeds** (50 分)

高度 1 模型限定。

如果持有者未接战，可以在任意友方移动阶段结束时使用。放置一块与持有者接触的树林直至游戏结束，即使持有者被作为伤亡移除，且**必须**在敌方单位和其它地形 1" 外。此树林为 10x6" 的矩形，遵守一般的树林规则，除了将危险地形改为**危险地形（6+）**。

**席娜瑞之歌 Song of Cenyrn** (10 分)

高度 1 模型限定。

此物品可以在携带者单位宣布冲锋时使用。除非冲锋目标动摇，否则只能以**坚守！**作为冲锋反应。敌方单位仍可以对其它单位的冲锋正常选择冲锋反应。

# 共享魔法物品

## 武器附魔

诡异铭文 Eldritch Inscriptions  
神速迅捷 Supernatural Dexterity

30 分  
30 分

## 魔法奇物

思维精华 Essence of a Free Mind 10 分  
黑曜石 Obsidian Rock 25 分  
战争短杖 Rod of Battle 25 分

## 护甲附魔

幽冥守卫 Ghostly Guard

30 分

## 药水和卷轴

## 旗帜附魔

穿甲旗 Rending Banner

50 分

治疗药水 Healing Potion 40 分  
吸收卷轴 Scroll of Draining 20 分  
魔法卷轴（唤醒野兽） Spell Scroll (Awaken the Beast) 30 分

# 种族法术

施法值 射程 类型 持续时间 效果

## H 森林之拥 Forest Embrace

6+ 24" 增益 一回合

在目标下放置一片树林（可以用标记物放置在单位旁代替）。树林的大小永远和单位边界相同（即使单位移动或改变阵型）。

# 军队组成

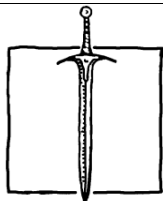


## 人物

至多 40%



标记“人物”的单位计入此分类。

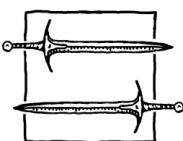


## 核心

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。



## 暗箭难防

至多 30%



标记“暗箭难防”的单位计入此分类。



## 森林射击

每 800 分（向上取整）10 点

装备下列武器的模型部分计入此限制：

- 毒刺，比率 2:1（2 个模型部分视为 1 点），向上取整
- 森林弓，比率 1:1
- 猎杀巨兽，树林荆棘，比率 1:2（1 个模型部分视为 2 点）
- 洛伦弓，寻路者血统，比率 1:5（1 个模型部分视为 5 点）

如果一个模型计入多个比率，使用最高的。如一个模型选择森林弓和树林荆棘，视为比率 1:2。例如，4000 分军表限制 50 个模型部分装备上述武器。



## 森林巨兽 (X)

每 1500 分（向上取整）1 点



标记“森林巨兽”的单位计入此分类。

例如，4000 分军表限制森林巨兽 (3)。

# 人物 (至多 40%)



## 林地王子 Forest Prince 200 分

单一模型

稀有度: 常见      高度: 1  
 底盘: 20x20mm

选择标记†的选项时单位分数上限改为 800 分/单位

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	<b>5"</b>	<b>5"</b>	<b>10</b>	行者 (树林), 纪律严明	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
林地王子	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>8</b> 精灵, 轻甲
选项:			分数	选项:	分数
可成为将军			免费	可选择 特殊物品	至多 200
必须选择一项:				可加入一个家族	无分数限制
轻型部队			免费	可选择以下任意:	
精灵马			35	盾牌	5
巨牡鹿			100	精灵斗篷	5
鹰王			110	可选择森林弓(0+)	10
森林龙†			400	仅限一项:	
				长矛	5
				森林双刀	15
				骑枪	15
				大型武器和精灵技艺	15



## 林地首领 Chieftain 80 分

单一模型

稀有度: 常见 高度: 1  
底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	5"	5"	9	行者 (树林), 纪律严明	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	7	3	1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
林地首领	3	7	4	1	7 精灵, 轻甲
选项:	分数		选项:	分数	
必须选择 (仅限一项):			仅限一项:		
独狼	30		长矛	5	
军旗手	80		森林双刀	10	
将军	30		骑枪	15	
队长和附属	免费		大型武器和精灵技艺	15	
可选择特殊物品	至多 100		必须选择一项:		
可加入一个家族	无分数限制		轻型部队†	免费	
可选择以下任意:			精灵马†	40	
盾牌	5		巨牡鹿	100	
精灵斗篷	5		鹰王*	120	
森林弓(1+)	10		*队长不能选择		
			†独狼不能选择, 除非是变形者		



## 德鲁伊 Druid 270 分

单一模型

分数上限: 700

稀有度: 常见 高度: 1  
底盘: 20x20mm

选择标记†的选项时单位分数上限改为 900 分/单位

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	5"	5"	9	行者 (树林), 魔法专家, 树林吟唱	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	5	3	0	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
德鲁伊	1	5	3	0	5 精灵
魔法选项:	分数		选项:	分数	
必须从以下派系选择法术 (选择一项):			可选择森林弓(3+)	5	
 德鲁伊系	 萨满系	 位面系	可选择森林双刀	5	
			可成为将军	免费	
			必须选择一项:		
			轻型部队	免费	
选项:	分数		精灵马	30	
可成为魔法大师	150		鹰王	50	
可选择特殊物品	至多 100		森林独角兽	50	
如果是魔法大师	至多 200		森林龙 (魔法大师限定)†	380	





## 树人先祖 **Treefather Ancient** 560 分

单一模型

分数上限: 800 高度: 5

稀有度: 非凡 底盘: 75x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	9	独狼, 无畏, 森林住民, 坚毅, 树林吟唱, 行者 (树林), 森林巨兽 (1), 惊骇, 魔法专家		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	6	4	7	4	弱点 (火焰攻击), 魔盾 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
树人先祖	3	4	5	2	2	尖锐根须, 粉碎攻击, 魔法攻击, 践踏攻击 (D6), 森林精魂
魔法选项: 从以下派系选择法术:	选项:				分数	
		可选择一项自然之貌			无分数限制	
德鲁伊系	预言系	可成为魔法大师			150	
		可成为将军			免费	



## 自然化身 **Avatar of Nature** 560 分

单一模型

分数上限: 700 高度: 5

稀有度: 非凡 底盘: 75x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	9	独狼, 无畏, 森林住民, 坚毅, 树林吟唱, 行者 (树林), 森林巨兽 (2), 惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	6	6	7	4	弱点 (火焰攻击), 魔盾 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
自然化身	6	6	7	4	3	尖锐根须, 粉碎攻击, 魔法攻击, 践踏攻击 (D6), 森林精魂
选项: 可成为将军	选项:				分数	
	可成为将军				免费	
	可选择一项自然之貌				无分数限制	



## 神木幽灵 Dryad Ancient 80 分

单一模型

稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 25x25mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	9	孤傲 (森林精魂), 无畏, 森林住民, 树林吟唱, 行者 (树林), 轻型部队		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	6	4	1	弱点 (火焰攻击), 魔盾(5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
神木幽灵	3	6	4	1	7	憎恨, 魔法攻击, 森林精魂

### 魔法选项:

如果升级为法师, 必须从以下派系选择法术:



德鲁伊系



预言系

### 选项:

可选择一项自然之貌

可成为(仅限一项):

魔法学徒

### 分数

无分数限制

50

魔法专家

150

必须选择一项:

队长和附属

免费

将军

20



## 森林守护者 Thicket Shepherd 200 分

单一模型

稀有度: 稀有

高度: 3

底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	9	孤傲 (森林精魂), 无畏, 森林住民, 树林吟唱, 行者 (树林), 轻型部队		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	5	5	3	弱点 (火焰攻击), 魔盾(5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
森林守护者	4	5	5	2	4	魔法攻击, 森林精魂

### 选项:

仅限一项:

将军

军旗手

### 分数

免费

50

### 选项:

可选择一项自然之貌

### 分数

无分数限制

# 人物坐骑



## 精灵马 Elven Horse

稀有度：常见

高度: 2  
底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	9"	9"	C	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
精灵马	1	3	3	0	4 坐骑



## 巨牡鹿 Great Elk

稀有度：常见

高度: 2  
底盘: 50x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	8"	8"	C	轻型部队，快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	C	C	5	C+1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
巨牡鹿	2	4	4	1	4 撞击（1），坐骑



## 森林独角兽 Sylvan Unicorn

稀有度：常见

高度: 2  
底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	10"	10"	C	苏拉的使者，魔法抗性（1），轻型部队，后排，行者，快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	C	C	4	C+1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
森林独角兽	2	5	4	1	5 魔法攻击，坐骑

苏拉的使者 Herald of Sura: 模型所在单位获得魔法攻击和行者。



## 鹰王 Eagle King

稀有度: 常见

高度: 3

底盘: 50x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	9"	9"	C	飞行, 轻型部队, 难以瞄准 (1), 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	C	4	C+1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
鹰王	3	5	5	1	4 坐骑, 野兽



## 森林龙 Forest Dragon

稀有度: 稀有

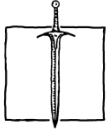
高度: 5

底盘: 50x100mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	7"	7"	C	独狼, 飞行, 统御意志, 行者 (树林), 森林巨兽 (2), 惊骇, 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	7	5	6	4	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
龙	6	5	6	3	3 吐息攻击 (力量 4, AP1, 火焰攻击), 践踏攻击 (D6), 坐骑, 野兽

**统御意志:** 模型获得**树林吟唱**, 对模型的射击攻击命中骰**绝不能**好于 4+。

## 核心 (至少 25%)



### 林地守卫 Forest Guard

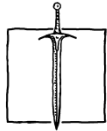
155 分+12 分/模型

15-35 模型

稀有度: 普通 高度: 1  
底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	8	行者 (树林)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	5	3	1	精灵斗篷	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
林地守卫	1	5	3	0	5	长矛, 森林双刀, 武器大师, 精灵, 轻甲

选项	分数	选项	分数
盾牌	1/模型	可升级:	
		乐手	10
		旗手	10
		- 可选择一面旗帜附魔	



### 森林射手 Sylvan Archers

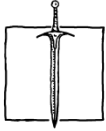
240 分+17 分/模型

10-25 模型

稀有度: 普通 高度: 1  
底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	8	行者 (树林)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	5	3	0	精灵斗篷	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
森林射手	1	5	3	0	5	森林弓(3+), 精灵

选项	分数
可升级:	
乐手	10
旗手	10
- 可选择一面旗帜附魔	



## 林地骑兵 Heath Riders

185 分+28 分/模型

5-15 模型

稀有度: 罕见

高度: 2

底盘: 25x50mm



选择[UA]升级的单位还要计入“暗箭难防”

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	9"	9"	8	行者(树林), 快速移动	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	5	3	2	精灵斗篷
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
林地骑兵	1	5	3	0	5 毁灭冲锋(专注) 精灵, 轻甲
精灵马	1	3	3	0	4 坐骑

**林地骑士 Heath Lancers:** 模型获得骑枪和盾牌

**林地猎手 Heath Hunters:** 模型获得森林弓(3+), 轻骑枪, 诈败, 轻型部队和先锋。

选项

**必须**选择一项

林地骑士

林地猎手[UA] (每军队 20 模型限定)

可选择伏兵(桌面边缘) (林地猎手限定)

可升级:

乐手

旗手

- 可选择一面旗帜附魔

分数

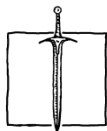
免费

1/模型

2/模型

10

10



## 树妖 Dryads

170 分+15 分/模型

10-25 模型

稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 25x25mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	5"	5"	8	孤傲(森林精魂), 行者(树林), 森林住民, 无畏	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	4	4	1	魔盾(5+), 弱点(火焰攻击)
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
树妖	2	4	4	1	5 魔法攻击, 森林精魂

**清灵 Clearing Spirits:** 模型获得散阵, 轻型部队和难以瞄准(1)。

选项

可获得清灵(0-15 模型/单位)

可升级:

乐手

旗手(不具有清灵单位限定)

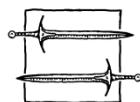
分数

免费

10

10

# 特殊 (无限制)



## 荒林游侠 Forest Rangers

180 分+20 分/模型

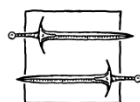
10-25 模型

稀有度: 常见

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	8	行者 (树林), 纪律严明		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	6	3	1	精灵斗篷	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
荒林游侠	2	6	3	1	6	大型武器, 精灵技艺, 精灵, 轻甲
选项:	分数				选项	分数
可选择 先锋	2/ 模型				可升级:	
					乐手	10
					旗手	10
					- 可选择一面旗帜附魔	



## 树精 Thicket Beasts

300 分+100 分/模型

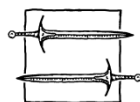
4-6 模型

稀有度: 罕见

高度: 3

底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	8	保镖 (森林守护者), 无畏, 行者 (树林), 森林住民, 孤傲 (森林精魂)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	3	4	5	3	弱点 (火焰攻击), 魔盾(5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
树精	3	4	5	2	3	魔法攻击, 森林精魂
选项:	分数				选项	分数
					可升级:	
					乐手	10
					旗手	10



## 森林巨鹰 Forest Eagle

150 分+65 分/模型

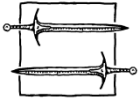
1-5 模型

稀有度: 稀有

高度: 3

底盘: 50x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	9"	9"	8	飞行, 轻型部队, 行者 (树林), 快速移动, 任性		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	4	5	4	2	难以瞄准 (1)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
森林巨鹰	3	5	5	1	4	野兽



## 剑舞者 Blade Dancers

180 分+20 分/模型

7-15 模型

稀有度: 罕见

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	9	孤傲 (剑舞者家族), 无畏, 行者 (树林), 轻型部队, 魔法抗性 (1)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	6	3	0	魔盾 (6+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
剑舞者	1	6	4	1	6	森林双刀, 席娜瑞之舞, 精灵
						选项: 分数
						可升级:
						乐手 10
						旗手 10
						- 可选择一面旗帜附魔

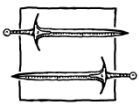
### 席娜瑞之舞 Dances of Cenyrn: 通用规则.

选择装备和能力时, 具有此规则的单位**必须**选择获得下列效果之一, 持续至此轮近战结束。

旋叶之舞	+1 攻击次数.
迷雾之舞	魔盾(3+), -1 力量, -1 AP。
凛风之舞	+1 AP 和致命打击
扰乱之舞	折磨 (-1 领导力), 与此模型底盘接触的敌方单位不能获得排面奖励战果。

单位不能连续选择同一种舞蹈, 除非下列情况之一或两项都发生后:

- 单位不再接战,
- 单位选择一种不同的舞蹈。



## 树人 Treefather 420 分

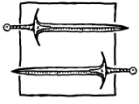
单一模型

稀有度: 稀有

高度: 5

底盘: 75x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	5"	5"	8	独狼, 无畏, 森林住民, 坚毅, 树林吟唱, 行者 (树林), 森林巨兽 (1), 惊骇		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	5	5	7	4	弱点 (火焰攻击), 魔盾 (5+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
树人	5	5	6	3	2	尖锐根须, 粉碎攻击, 魔法攻击, 践踏攻击 (D6), 森林精魂



## 狂野骑兵 Wild Huntsmen

220 分+44 分/模型

5-10 模型

稀有度: 罕见

高度: 2

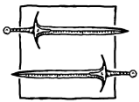
底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则
	9"	9"	8	无畏, 狂暴, 轻型部队, 行者 (树林), 快速移动, 任性

防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	6	3	2	精灵斗篷, 魔盾 (6+)

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
狂野骑兵	2	6	3	1	6	毁灭冲锋 (+1 攻击次数), 专注, 致命打击, 精灵, 轻甲
精灵鹿	1	3	3	0	4	撞击 (1), 坐骑

选项	分数	选项	分数
可选择盾牌	2/ 模型	可升级:	
<b>必须</b> 选择一项		乐手	10
森林双刀	免费	旗手	10
骑枪	4/模型	- 可选择一面旗帜附魔	



## 战鹰骑兵 Kestrel Knights

240 分+50 分/模型

3-4 模型

稀有度: 稀有

高度: 3

底盘: 40x40mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则
	9"	9"	9	飞行, 行者 (树林), 快速移动, 诈败, 先锋, 轻型部队, 纪律严明

防御	HP	Def	Res	Arm	
	2	6	4	2	精灵斗篷, 难以瞄准 (1)

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
战鹰骑兵	1	6	4	1	6	毁灭冲锋 (+1 攻击次数), 精灵, 轻甲
战鹰	2	4	4	2	4	坐骑, 野兽

选项	分数
<b>必须</b> 选择以下一项:	
骑枪, 盾牌	10 分/模型
散阵, 轻骑枪和森林弓(3+)	免费
可升级:	
乐手	10
旗手	10
- 可选择一面旗帜附魔	

# 暗箭难防(至多 30%)



## 荆棘姐妹 Briar Maidens

180 分+26 分/模型

5-10 模型

稀有度: 稀有

高度: 2

底盘: 25x50mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	<b>9"</b>	<b>9"</b>	<b>8</b>	行者 (树林), 快速移动, 轻型部队, 独狼		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	魔盾 (4+)	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
荆棘姐妹	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	毒刺, 毒性攻击, 精灵, 轻甲
精灵鹿	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	撞击 (1), 坐骑
模型从以下选择 2 个法术			选项			分数
• 根须缠绕- 德鲁伊系			秘会法师 (2)			120
• 虫群攻击- 萨满系			可升级:			
• 福祸相依- 位面系			乐手			10
• 森林之拥- 种族法术			旗手			5

**毒刺 Poisoned Thorn:** 射击武器.

名称	命中	射程	射数	力量	AP	攻击属性
毒刺	<b>3+</b>	<b>12"</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	毒性攻击, 快速射击, 坚守射击



## 深林斥候 Sylvan Sentinels

160 分+34 分/模型

5-10 模型

稀有度: 稀有\*

高度: 1

底盘: 20x20mm

\*如果军队包含 2 个及以上的寻路者单位则改为非凡

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则		
	<b>5"</b>	<b>5"</b>	<b>8</b>	散阵, 轻型部队, 行者 (树林)		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	难以瞄准 (1), 精灵斗篷	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
深林斥候	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	猎杀巨兽, 森林弓(3+), 精灵
猎杀巨兽 (射击): 对高度 5 生命池掷造伤骰时, 攻击总是至少 4+造伤。			选项			分数
			可选择 森林双刀			1/ 模型
			可选择 侦察兵 (每军队 0-1 单位限定)			3 / 模型



# 寻路者 Pathfinders

200 分+40 分/模型

5-10 模型

稀有度: 稀有

高度: 1

底盘: 20x20mm

全局	Cha	Mob	Cou	模型规则	
	<b>5"</b>	<b>5"</b>	<b>8</b>	侦察兵, 散阵, 轻型部队, 行者 (树林), 先锋	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	难以瞄准 (1), 精灵斗篷
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
寻路者	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b> 森林弓(2+), 森林双刀, 树林荆棘, 坚守射击, 精灵