

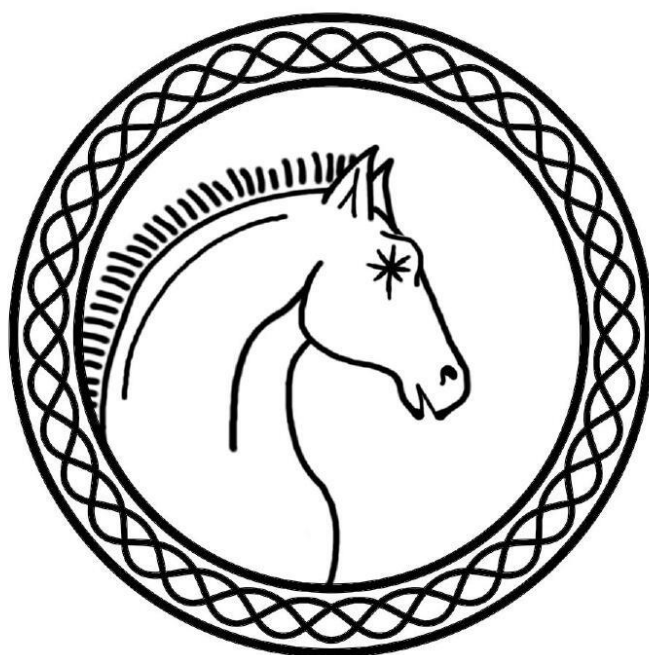
# THE IX AGE

## FANTASY BATTLES



MAKHAR

# THE IX AGE FANTASY BATTLES



## 匈奴

邪神战士附属种族规则

2<sup>nd</sup> 版本, 测试版 2022 beta1 2022 年 4 月 21

军队模型规则	3	人物	5
种族法术	3	核心	6
特殊物品	4	特殊	7
		死亡之雨	7



Fantasy Battles: The 9th Age is a community-made miniatures wargame.  
All rules and feedback can be found and given at: [the-ninth-age.com](https://the-ninth-age.com)  
Recent changes in [blue](#) or [green](#) and listed at the end of this document or at:  
[the-ninth-age.com/archive.html](https://the-ninth-age.com/archive.html)

Copyright Creative Commons license: [the-ninth-age.com/license.html](https://the-ninth-age.com/license.html)

匈奴草原孕育了坚韧的人民。只有坚守我们的信念，匈奴人才能在这荒凉无尽的草原上生存下来，才能在这肆虐的凶兽中生存下来。忠诚是我们唯一所期望和要求的，软弱不能容忍。我们的盟友是草原上的野兽：马、狗、强大的图鲁尔和猛犸象。在强大的草原深处，我们的战士们使用元素的力量进行攻击。我们拥有传奇般的速度和凶猛。对我们来说，西部定居者的轻松的生活并不适合我们。对我们来说。我们是草、天空和风的孩子，死亡长伴。

我忠诚的血亲蒙卡会向你展示我们军队的力量：听他的话，注意你的言语，你还不是我们的朋友。虽然我将遵守谈判的条款，避免让你血洒当场，但我的人民不一定会展示这样的礼遇。欣赏一下我们的力量，然后向你的主人报告。告诉他们如果拒绝我们的要求，他们的死期就到了。

-Gyula Gesimus 向帝国的外交官们致意。  
在伏斯卡格勒以东行军三天的营地

## 通用规则

### 匈奴战斗狂热 **Makhar Battle Fever**

单位内超过一半模型具有匈奴战斗狂热，则**必须**重投自然结果为‘1’的冲锋距离掷骰。另外，模型获得 **毁灭冲锋**（无畏，难以瞄准（1））。

### 回身箭 **Parting Shot**

一种特殊的冲锋反应，一个单位包含至少一个具有此规则的模型，则可以宣布回身箭作为冲锋反应。单位内所有回身箭模型进行一次射击冲锋反应，之后该单位立刻进行逃跑冲锋反应。回身箭冲锋反应的逃跑距离掷骰遵守取小掷骰规则。

敌方单位射击**超过一半**模型具有回身箭规则的非巨型单位时，**总是**视为进行远距射击。

## 军械库

### 反曲弓 **Recurve Bow** – 射击武器

弓。另外，反曲弓进行的射击攻击获得**快速射击**，且近距射击时获得+1命中和+1护甲穿透。

### 马槊 **Makhar Lance** – 普通攻击武器

骑枪。另外，马槊进行的攻击获得**额外排面攻击**和**双手持用**。

### 鳞片马甲 **Lamellar Barding** – 个人防护

穿戴者模型获得+1护甲，至多护甲4，且-2”行军速度。

# 种族法术

施法值 射程 类型 持续时间 效果

## H 草原呼吸 Breath of the Steppe

<6+> 36"

{8+} 18"

地面

一回合

在战场上放置一个直径3"的圆形龙卷风标记，中心在目标点位上。该标记**必须**在任意单位1"外。该标记对在其内和/或其后的单位是遮蔽地形，提供<轻度> {重度} 遮蔽。

龙卷风标记是危险地形 (<2> {3})，即使是行者模型。

## 特殊物品

### 武器附魔

#### 野火迸发 Wildfire Burst

60分

弓附魔

此武器射数4，力量4，护甲穿透1并且**总是**3+命中。此武器的攻击变为**火焰攻击**和**魔法攻击**。被命中的单位失去轻度遮蔽至当前玩家回合结束（如果有）。如果被命中敌方单位拥有重度遮蔽，则改为拥有轻度遮蔽至当前玩家回合结束。

#### 穿刺者 Hawthorn Curse

70分

~~非伏兵模型限定。~~

单手武器附魔。

武器造成的攻击获得**魔法攻击**和**毁灭冲锋 (+2力量, +2AP)**。可以作为射击武器 (3+)：射程18"，射数1，力量3[6]，护甲穿透10，范围攻击 (1X5)，**装弹!**，[多重伤害 (D3)]。该射击攻击**绝不**受到命中减值的修正。

### 旗帜附魔

#### 荒原火炬 Wasteland Torch

30分

每军队0-2限定

持有者所在单位获得行者(废墟)。在确定部署区之后(赛前流程步骤6结束时)，你可以选择1个树林、田地地形变为废墟。持有者单位在第一轮近战获得火焰攻击。

### 护甲附魔

#### 猛犸皮斗篷 Mammoth-Hide Cloak

50分

步行模型限定。

各类护甲附魔。

穿戴者获得+1护甲。对穿戴者的攻击力量绝不超过5。

### 魔法奇物

#### 无尽平原 Endless Plain

20分

确定部署区后(赛前流程步骤6结束时)，放置一块不大于10"长，6"宽的田地地形，该地形必须完全在敌方部署区外。

#### 兽群之魂 Spirit of the Herd

70分

持有者单位内无驾驭规则的模型部分获得**毁灭冲锋 (闪电反应)**。

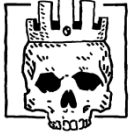
#### 图鲁尔辐状头饰 Turul Radiant Headdress

50分

标准高度限定。

持有者获得**干扰**和**惊骇**。

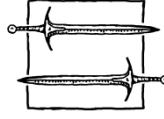
# 军队组成



人物  
(至多. 35%)



核心  
(至少. 35%)



特殊  
(无限制)



死亡之雨\*  
(至多. 40%)

\*所有装备弓，反曲弓，或巨型反曲弓的非人物单位计入死亡之雨。

一个黝黑的战士走了过来。他几乎没有试图掩饰的讥笑中显露出对我们的蔑视。他在离我近到不适的距离停下脚步，十分无礼。畏缩在他身后的是一个俘虏，他好像穿着埃奎坦的衣服，显然他是这个蒙卡奇的俘虏。即使在这么远的距离，他身上的臭味也十分明显。但他眼中还有一丝光芒，仍然保留了一点孤傲。

"问候蒙卡奇，伟大怯薛长的战士。"我展示了些训练过的魅力，但效果不大。

"跟着我，定居地的弱者。屎人，看管好他的物品。"蒙卡奇把头转向那个可怜虫，然后又示意我的行李。

"是的，主人，我会的。马上去....."

就这样，这个轻蔑的战士迅速转身，大步向营地深处走去。

我跟在他后面。

-帝国外交官马泽尔-冯-斯特林根，  
据探报蒙卡奇的军队在烽火台外集结进

# 人物 (至多. 35%)



**怯薛长 Makhar Gyula**

**110 分**

单一模型

高度: 标准

类型: 步兵

底盘: 25x25mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>9</b>	匈奴战斗狂热	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	重甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>5</b>

**沉默独行 Deeds not Words** - 攻击属性。

当加入的单位中普通模型具有匈奴战斗狂热时，此模型部分获得**战斗专注**和**憎恨**。

选项	分数
军旗手	50
可选择特殊物品	至多 100
如果是将军	至多 150
盾牌	5
投掷武器 (4+)	5
反曲弓 (2+) 和回身箭	10
诈败，轻型部队和先锋 (标准骑兵限定，0-2 模型/军队)	25
仅限一项:	
成对武器	5
轻骑枪	5
马槊	5
长矛	5
大型武器	10
仅限一项:	
<b>公马的暴烈</b> (仅限将军)	<b>40</b>
<b>母马的庇佑</b> (仅限将军)	<b>20</b>

可选模型规则

**公马的暴烈 Stallion's Tempest:** 通用规则

怯薛长获得+1 攻击次数，可选择特殊物品增加 50 分。单位内具有匈奴战斗狂热的非驾驭模型部分获得**战斗专注**。

**母马的庇佑 Mare's Shelter:** 通用规则

怯薛长获得+1 攻击次数，可选择特殊物品增加 50 分。模型的鼓舞人心范围增加 6”。

可选择坐骑 (仅限一项):

战争高台	50
逐影兽	65
黑马良驹	<b>80</b>
巨牡鹿	95
黑暗战车	120
奇美拉 (LB)	160
荒原巨兽(LB)	365

“我们的怯薛长身先士卒，是天生的领导者，他们凝聚领导人民的能力和在战场上杀敌的技巧一样出色。这不是一件容易的事，许多人倒在篡位者的刺刀或敌人的长矛下。那些掌握这种神秘技艺的人几乎被捧上了神坛。当他们不能在草原驰骋时，我们会竖起巨大的土冢，用来存放他们在现世和后世的财宝。而弱者则被遗弃在草地上，供狼群享用。”



# 萨满巫师 Táltos

110 分

单一模型

高度: 标准  
类型: 步兵  
底盘: 25x25mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>	匈奴战斗狂热, 魔法学徒	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	轻甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>

魔法选项:	pts	Options:	pts
魔法专家	<b>95</b>	特殊物品	至多 <b>100</b>
魔法大师	<b>265</b>	如果是魔法大师	至多 <b>200</b>
		先锋 (标准高度限定, 0-2 模型/军队)	<b>20</b>



火焰系



萨满系



神术

坐骑选项:	Pts
黑暗战车	<b>60</b>
黑马良驹	<b>50</b>
巨牡鹿	<b>60</b>
荒原巨兽	<b>340</b>

“我们中有些人能看到大多数匈奴人看不到的东西。他们感知到草原上充满活力跳动的的心脏，感受到风的脉动节奏，并与我们土地的精神相通。他们的道路并不平坦，这些埃纳里人和马匹或弓箭一样，都是我们战争部落的一部分。我们期待他们与我们并肩作战，在战斗的熔炉中与我们同生共死。他们让敌人见识草原的力量，让我们战无不胜。”

# 人物坐骑



## 奇美拉 Chimera

每军队 0-2 坐骑限定

此坐骑和骑手计入人物。另外，此坐骑  
额外计入传说巨兽

全局	Adv	Ma r	Dis	模型规则
	8"	20"	C	大型, 骑兵 50x100mm

防御	HP	Def	Res	Arm
	4	C	5	C

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
奇美拉	5	4	5	2	4

选项  
可选择翅膀 分数  
40

**翅膀 Wings** - 通用规则。  
模型的行军速度设定为 16"，且获得飞行(8", 16")  
和轻型部队。



## 黑马良驹 Black Stallion

标准, 骑兵  
25x50mm

全局	Adv	Ma r	Dis	模型规则
	8"	16"	C	

防御	HP	Def	Res	Arm
	C	C	C	C+2

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
黑马良驹	1	3	4	0	3

驾驭



## 黑暗战车 Dark Chariot

每军队 0-3 坐骑限定

大型, 构装体  
50x100mm

全局	Adv	Ma r	Dis	模型规则
	8"	8"	C	快速移动

防御	HP	Def	Res	Arm
	4	C	5	C+2

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
黑骏马 (2)	1	3	4	0	3

战车 5 2 撞击 (D6+1), 不可活动



## 逐影兽 Shadow Chaser

标准, 骑兵  
25x50mm

全局	Adv	Ma r	Dis	模型规则
	10"	20"	C	轻型部队, 行者, 先锋 (6")

防御	HP	Def	Res	Arm
	C	C	C	C+1

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
逐影兽	1	3	3	0	4

驾驭



## 荒原巨兽 Wasteland Behemoth

每军队 0-2 坐骑限定

此坐骑和骑手计入人物。另外，此坐骑  
额外计入传说巨兽

全局	Adv	Ma r	Dis	模型规则
	7"	14"	C	巨型, 野兽 100x150mm

防御	HP	Def	Res	Arm
	7	3	6	4

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
荒原巨兽	6	3	6	3	3

选项  
可选择额外肢体 分数  
35

**额外肢体 Additional Limbs** - 通用规则。  
此模型护甲设定为 3 且行军速度设定为 20"。



## 战争高台 War Dais

标准, 步兵  
50x50mm

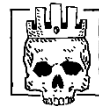
全局	Adv	Ma r	Dis	模型规则
	C	C	C	高大

防御	HP	Def	Res	Arm
	4	C	C	C+2

不能被践踏

进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
战争高台	4	5	4	1	4

驾驭



## 巨牡鹿 Great Elk

标准, 骑兵  
50x50mm

全局	Adv	Ma r	Dis	模型规则
	8"	16"	C	行者 (树林)

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

驾驭

## 核心 (至少. 35%)



### 草原猎犬

100 分+8 分/额外模型

5-15 模型

0-4 单位/军队

高度: 标准  
类型: 野兽  
底盘: 25x25mm

全局

Adv Mar Dis

模型规则

8" 16" 5

无足轻重, 先锋

防御

HP Def Res Arm

1 3 3 0

进攻

Att Off Str AP Agi

草原猎犬

1 3 3 0 4

草原上生存着许多可怕的野兽。从孩提时代, 火堆旁的故事就让我们适度了解了这种恐惧。年轻人要看守牧群, 为了协助放牧则驯养猎犬。这些狗不是定居者所熟悉膝上宠物, 而是经过几个世纪培育出来最凶猛、最快速的种类。



### 匈奴骑兵

184 分+18 分/额外模型

8-25 模型

0-4 单位/军队

高度: 标准  
类型: 骑兵  
底盘: 25x50mm



选择[RD]升级的单位额外计入死亡之雨

全局

Adv Mar Dis

模型规则

8" 16" 8

匈奴战斗狂热, 得分

防御

HP Def Res Arm

1 4 3 1

重甲

进攻

Att Off Str AP Agi

匈奴骑兵

1 4 4 0 3

黑骏马

1 3 4 0 3 驾驭

选项:

先锋 (0-35 模型/军队)

分数

2/模型

盾牌

2/模型

鳞片马甲

4/模型

反曲弓 (4+) [RD] (0-15 模型/军队) 2/模型

仅限一项:

大型武器

免费

成对武器

免费

轻骑枪

2/模型

马槊

2/模型

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

- 可选择一项旗帜附魔

我们是怯薛长的冲击骑兵。我们骑着更高大的马, 是卡德佐利的温血马, 在与维提亚接壤的土地上专门驯养的。挥舞着可怕的双手长枪, 我们以无可匹敌的速度接近敌人。劈开他们的骨头。不是被长枪刺穿, 就是被飞奔的马蹄踩死。骑枪兵负责把那些被射成筛子的敌人彻底消灭。

—Elac-匈奴骑兵



## 新附军

135分+6分/额外模型

15-40 模型



0-80 模型/军队

高度: 标准  
类型: 步兵  
底盘: 25x25mm



选择[RD]升级的单位额外计入死亡之雨

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	4"	8"	7	匈奴战斗狂热, 得分	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	4	3	0	轻甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
新附军	1	4	4	0	3

选项	分数	选项	分数
盾牌	1/模型	可为下列每一项升级各选一个模型:	
弓 (4+) [RD]	2/模型	队长	10
投掷武器 (5+) (0-40 模型/军队)	1/模型	乐手	10
仅限一项:		旗手	10
成对武器	免费	- 可选择一项旗帜附魔	无限制
大型武器	3/模型		
长矛和盾牌	3/模型		

我们知道他们会来, 为应付骑兵做好了准备。我们花了一整天的时间挖沟, 并在上面铺草想摔断他们的马腿。好吧, 其实是农民们做的, 显然我只是监督。但骑兵没来, 只是成群结队新附军步行而来。我们瞬间就被淹没了。

一路易斯-德-沙特雷男爵, 前任埃奎坦探险骑士, 后被俘虏为铲屎兵。



## 弓骑兵 Horse Archers

225分+15分/额外模型

8-20 模型

0-3 单位/军队

高度: 标准  
类型: 骑兵  
底盘: 25x50mm

单位同时计入核心和死亡之雨

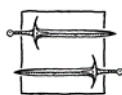
全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	8"	16"	8	匈奴战斗狂热, 轻型部队, 先锋, 诈败, 回身箭	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	4	3	1	轻甲
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
骑手	1	4	4	0	3
马	1	3	4	0	3

Command Group Options	pts	Command Group Options	pts
队长	10	旗手	10
乐手	10	旗帜附魔	无限制

'我们的战士准则是一种生活方式, 还涵盖了我们的马, 他们是最亲密和最古老的盟友。它们完全忠诚, 我们的家庭和它们的血脉交织在一起, 远远超出了语言的描述。我们融为一体, 生死与共。所有的匈奴人都会骑马, 都是弓箭大师, 我们的生存需要它, 没有人能够匹敌。我们先骑后走, 先射后说。带弓的匈奴弓箭手令人胆寒, 他们毫无征兆地出现, 又迅速消失。许多人最后听到的声音箭矢飞过的呼啸。'

# 特殊 (无限制)



## 赤马探军

180 分+15 分/额外模型

5-10 模型

0-4 单位/军队

高度: 标准

类型: 骑兵

底盘: 25x50mm



选择[RD]升级的单位额外计入死亡之雨

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	10"	20"	8	诈败, 轻型部队, 匈奴战斗狂热, 行者, 先锋		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	1	4	3	1	轻甲	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
赤马探军	1	4	4	0	4	追猎者
逐影兽	1	3	3	0	4	驾驭

### 模型规则:

**追猎者 Beast Taker:** 通用规则

骑手的普通攻击和近程射击攻击获得**致命打击**(对野兽, 骑兵)。

### 选项:

盾牌

轻骑枪

仅限一项:

弓 (4+) [RD]

投掷武器 (5+)

**皮鞭** (0-15 模型/军队)

反曲弓 (3+) 和回身箭 [RD]

### 分数

2/模型

2/模型

1/模型

2/模型

4/模型

7/模型

### 选项:

可为下列每一项升级各选一个模型:

队长

乐手

### 分数

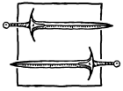
10

10

### 皮鞭 Skinning Lash - 特殊攻击

单位内至少有一个模型具有皮鞭规则, 此单位可以对一个未在近战中的, 且从 1"内经过的(它不需要也不能够移动穿过或接触)敌方单位发动一次飞掠打击。单位内每个装备皮鞭的模型对这个敌方单位造成 1 次力量 4 护甲穿透 0 的命中。如果这个单位因为皮鞭的飞掠打击失去至少 1 点生命值, 这个单位-1 领导力直到它的下一个玩家回合结束。

在匈奴人中, 有些信奉更黑暗的道路。那就是赤马探军。牧民满足于放牧马和羊, 赤马探军则寻求更多的异种, 有时甚至是危险的牧兽。奇美拉、图鲁尔、邪角犀, 以及在极少数情况下的人类。越是危险的畜群, 在赤马探军眼中就越受欢迎。为了控制这些不可危险畜群, 赤马探军骑着最有活力的生物: 逐影兽。



## 匈奴战车 Makhar Chariot

140分 + 110分/额外模型

1-3 模型

0-4 单位/军队

高度: 大型  
类型: 构装体  
底盘: 50x100mm



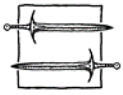
选择[RD]升级的单位额外计入死亡之雨

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则		
	<b>8"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>	匈奴战斗狂热, 回身箭, 快速移动		
防御	HP	Def	Res	Arm		
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	轻甲, 盾牌	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi	
乘员和骑手 (4)	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
马(2)	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	驾驭
战车			<b>4</b>	<b>1</b>		撞击 (D6), 不可活动
Options				pts	Command Group Options	pts
先锋 (6")				<b>25/单位</b>	乐手	<b>10</b>
乘员和骑手 <b>必须</b> 都选择以下一项						
重甲和马槊				免费		
反曲弓 (3+) 和轻骑枪[RD]				免费		

你想知道困扰着我的恶梦吗? 我成为黑衣骑士三十年了, 见过、战过、杀过很多东西。走的, 飞的, 或爬的。我对抗过许多骑兵和步兵, 对连发枪来说很容易杀死, 但那辆战车是我面对过最糟的。但那辆战车是我面对的最糟糕的.....我永远不会忘记它。四个战士要对付, 其中两个人骑着马.....给我们带来了很多麻烦。不是弓箭太多, 就是那些该死的重骑枪太多。那天失去了很多战友, 乌勒保佑他们。

现在, 把那瓶酒递给我

-JG Holtz 军士, 前黑衣骑士, 现在是匈奴的向导。



## 混沌骑兵

255分+36分/额外模型

5-7 模型



0-2 单位/军队

高度: 标准  
类型: 骑兵  
底盘: 25x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	8"	14"	8	无畏, 特权之道, 得分	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	1	5	4	2	地狱甲, 盾牌
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
混沌骑兵	2	5	4	1	4
黑骏马	1	3	4	0	3
					驾驭

选项:	分数	选项:	分数
仅限一项:		可为下列每一项升级各选一个模型:	
大型武器	1/模型	队长	35
骑枪	7/模型	乐手	10
		旗手	10
		- 可选择一项旗帜附魔	

### 地狱甲 Hell-Forged Armour-护甲

遵守板甲规则(可如同板甲一样附魔)。穿戴者的模型获得**魔盾 (5+, 对剧毒攻击)**。

### 特权之道 Path of the Favoured

单位中超过一半模型具有特权之道则必须重投失败的战败测试。另外, 具有特权之道的模型部分, 升级成队长后额外获得+1 生命值(上限为3), 和领导力**设定**为9。

向黑暗之神宣誓的匈奴人经常回到他们在草原上的家, 完成他们的使命, 其原因甚至连萨满巫师都不清楚。尽管如此, 我们还是欢迎他们, 因为他们在战斗中的能力是毋庸置疑的。



## 神鸟图鲁尔

220分

单一模型

0-3 单位/军队

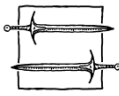
高度: 大型  
类型: 野兽  
底盘: 50x100mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
地面	8"	16"	8	恐惧, 飞行 (8",16"), 轻型部队, 伟岸	
飞行	8"	16"			
防御	HP	Def	Res	Arm	
	4	3	5	3	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
图鲁尔	5	4	5	2	4

选项	分数	Optional Model Rules
领地猎手	20	<b>领地猎手 Territorial Hunter:</b> 模型获得 <b>伏兵</b> , 当宣布模型是否使用伏兵时(赛前流程步骤 8), 可以宣布模型从一个不可通过地形伏兵出场, 而不是从桌边。如果从不可通过地形, 则将伏兵规则中的“桌面边界”替换为“不可通过地形边缘”。

我正在努力获取您想要的图鲁尔蛋, 主人。这些生物比老鹰更聪明。当我看到母鸟的翅膀消失在地平线上, 我就开始行动。每当我距离她的巢穴数米之内我的观测员就大喊, 我必须放弃攀登。仿佛这只该死图鲁尔在几英里外就能看到我! 这些野兽非常可怕, 真的。它们有山狮的躯干, 巨鹰的爪子、头和翅膀。当她在视线范围内时, 我不敢靠近巢穴。我会被撕成碎片。必须另找一个方法。

—在怯薛长帐篷中发现的一封信



## 邪角犀兽群 Karkadan Herd

110 分 + 60 分/模型

3-12 模型

0-3 单位/军队

高度: 大型  
类型: 野兽  
底盘: 50x50mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	7"	14"	6	狂暴, 无畏, <b>盲从兽群</b> , 无足轻重, 惊骇	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	3	2	4	1	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
	2	3	5	2	2

### 模型规则:

#### 盲从兽群 Follow The Herd: 通用规则.

此单位不能获益于鼓舞人心和坚守阵地。每有一个完整排面则单位获得+1 领导力。

#### 踩踏 Stampede: 攻击属性.

如果模型的单位至少有一个完整排面, 而且在模型同一列后每有一个模型, 则撞击造成额外 D3 命中 (通常是 2D3/3D3, 而不是 D3)

### 选项:

#### 铁皮钢牛 (0-9 模型/单位)

#### 铁皮钢牛 Karkadan Bulls: 通用规则

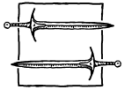
模型的底盘改为 50x75mm, 领导力设定为 7.

### 分数

免费

我们的导游继续觉得我们的无知很可笑。在我们离开伏斯卡格勒的许多个月后, 我们在一个岩石河流域露营, 旁边有一个由小溪流提供水源的水坑。当我被清晨的阳光唤醒时, 我去伸伸腿, 松松膀子。令我吃惊的是, 我在水坑对面遇到了一只毛茸茸的野兽, 头上长着巨大的鼻角, 正在贪婪地啜饮。我为自己是第一个体验独角兽威严的兹拉斯人而兴奋不已。我兴奋的尖叫声惊醒了营地的人, 我们的向导一清醒过来就立即否定了我的发现, 并告诉我这只野兽的本性。仿佛是为了表示同意, 邪角犀转过身来, 踢着它的后腿, 把热气腾腾的粪便散开。随着一声咕啾, 它迅速冲进苔原, 加入它的兽群。

-节选自科伦坡-维纳罗尼的旅行日记。兹拉斯大使馆致大可汗--在怯薛长帐篷中发现



## 游牧巨人 Nomadic Giant

290 分

单一模型

0-3 单位/军队

高度: 巨型  
类型: 步兵  
底盘: 50x75mm



选择[RD]升级的单位额外计入死亡之雨

全局

Adv Mar Dis

模型规则

7" 14" 8

巨人知道了，巨人这就干

防御

HP Def Res Arm

7 3 5 1

进攻

Att Off Str AP Agi

游牧巨人

5 3 5 2 3

发脾气

Options

可成为大表哥

必须选择，仅限一项:

巨人大棒

巨型反曲弓 (4+)

(0-2 模型/军队) [RD]

部落战矛

pts

25

免费

5

10

模型规则

巨人知道了，巨人这就干 **Giant See, Giant Do** - 通用规则.  
模型获得**匈奴战斗狂热**.

**发脾气 Rage** - 攻击属性 - 普通攻击.

每当模型失去一点生命值，则获得+1 攻击次数。每当模型  
获得一点生命值，则受到-1 攻击次数。

### 大表哥：通用规则

模型获得+1 生命值，底盘变为 75X100mm。投践踏攻击数量时遵守取大掷骰规则。

### 巨人大棒 **Giant Club** -普通攻击武器.

此武器的攻击获得+1 力量和+1 护甲穿透..

### 巨型反曲弓 **Giant Recurve Bow** - 炮兵武器

射程 48"，射数 1，力量 3[6]，AP10，**范围攻击 (1X5)**，**[多重伤害(D3)]**，快速射击。

### 部落战矛 **Tribal WarSpear** -普通攻击武器.

此武器攻击获得+1 力量和**多重伤害(D3, 对伟岸)**。冲锋的敌方单位与携带者底盘接触时受到-1 敏捷。持有者获得**战争平台**规则，除了它只可以加入至少有一个模型是新附军的单位。

一些草原人与流浪巨人建立了关系。虽然他们笨重的步态与我们高度机动的战士不同，但他们在战斗中十分凶残，而且为了简单地模仿我们的弓箭手，有些人还会使用强大的弓箭，发射巨大的死亡之箭来击溃我们的敌人，非常壮观。

-节选自科伦坡-维纳罗尼的旅行日记。兹拉斯大使馆致大可汗--在怯薛长帐篷中发现

# 死亡之雨(至多 40%)



## 草原猛犸 Steppe Mammoth

400 分

单一模型

0-1 单位/军队

高度: 巨型  
类型: 野兽  
底盘: 100x150mm

全局	Adv	Mar	Dis	模型规则	
	7"	14"	8	匈奴战斗狂热, 回身箭	
防御	HP	Def	Res	Arm	
	6	3	6	3	
进攻	Att	Off	Str	AP	Agi
乘员 (6)	1	4	4	0	3
猛犸	4	3	6	3	2

Options:

猛犸必须选择 (仅限一项):

匈奴之拳 (4+)

坚守阵地

pts

免费

85

匈奴之拳 **Fist of the Makhar**: 炮兵武器.

投石机(4x4), 射程 12-48", 射数 1, 力量 3 [7], AP 0 [4], [多重伤害(D3)], 快速射击。

‘从高处进入山谷，绿色的草海在我们面前铺开，就像青翠的丝绸不经意地丢在地上一样，清晨天空的深蓝色与大草原的无边绿色相接。唯一打破这田园风光的，是似乎胡乱堆积在一起的大石块。仔细观察，这些巨石好像有一层厚厚的毛皮。当我向导游说起这一点时，他几乎笑得从马背上摔下来。他告诉我们，这些巨石实际上是巨大的野兽，当它们吃草时可以很容易接近。然而，如果被激怒了，这些"马穆特"，他透露说，是不可阻挡的愤怒巨兽。它们被当作马来放养和骑乘，它们的奶被发酵成为匈奴部落非常珍贵的美味佳肴--库米斯，是一种烈酒。

我现在可能是尿人，但并非一直如此。我曾经是一名战士，也是一名探险骑士。三十年来我为女神战斗。我曾与他们作战，并为此远涉重洋，用长枪击穿他们的防线，没有人能与我们匹敌。但这些匈奴人，是我唯一的战败。我们在塔夫里亚北部遇到了草原骑兵，我们的侦察兵带来关于他们战斗技巧的情报，所以我们采取了适当的应对措施。但他们的骑兵没有来，只有成群结队的新附军步兵。很明显匈奴人的侦察兵比我们想象的要接近，我们的诡计被识破了。他们尖啸着的步兵吓坏了武装民兵，不管我怎么打他们都止不住溃逃。我们的防线一下子就被攻破了。公爵集结了骑兵并发起冲锋，但他们的战士在我们的长矛面前撤退，而当我们的坐骑疲惫不堪的时候，我们又被各种形式的匈奴怪兽袭击。挥舞着可怕双手长枪的重骑兵，战车蜂拥而至，手持弩炮的巨人，以及不断从天而降的箭矢，如同死亡一样。然后猛犸象也加入了战斗，我被，呃，打晕了。我来到这里，成为一名俘虏，也是唯一的生还者。铲粪的生活不怎么好，但也是一种生活啊？

我说，你没有酒吧？

-马泽尔-冯-斯特林根讲述了他与路易斯-德-沙特莱男爵的会面。