

# 群鸦盛宴

维京时代模型战棋规则



A BEGINNER'S GUIDE TO MINIATURE WARGAMING

# IT'S TIME TO PLAY WITH HISTORY.



**Wargames, Soldiers & Strategy** is the unique wargaming magazine that makes history fun!

Looking for a different take on historical wargaming? *Wargames, Soldiers & Strategy* is a bi-monthly magazine with a different theme in each issue (plus lots of other content as well). It includes extensive painting instructions, loads of scenarios, product reviews, and guides to playing a wide variety of periods regardless of experience or budget. This plus plenty of beautifully painted minis, original illustrations and articles by industry insiders make *WS&S* the perfect companion to your hobby!



**Subscribe, renew or complete your collection**  
BACK ISSUES, DIGITAL EDITIONS AND MUCH MORE IS AVAILABLE FROM OUR STORE  
**WWW.WSSMAGAZINE.COM**

# 群鸦盛宴

维京时代模型战棋规则

FAST. FUN. FREE.

译者注：本手册由Little Wars TV授权MiniWarfare翻译为中文版。该中文版电子文件为免费获取，任何组织和个人在不更改内容的前提下，可以自由地进行传播。

规则设计：Al Halden

撰写：Keith Stine

排版：Dave Taylor, Greg Wagman

编辑：Veronica Whaley, Greg Wagman

摄影：Wargames, Soldiers, & Strategy

插图：Zach Hershberger, Greg Wagman

封面摄影：Guy Bowers

翻译：Frank Wang

©Little Wars TV 2020



# RAVENFEAST

VIKING AGE RULES



STRATHCLYDE

NORTHUMBRIA

North Sea

DANELAW

WALES

MERCIA

WESSEX

Bamburg

Durham

York

Chester

Thetford

Leicester

Aylesbury

London

Canterbury

Exeter

Winchester

Wareham

# 群鸦盛宴

维京时代模型战棋规则

## 目录

简介.....2	制作模型.....26
什么是历史模型战棋？	组装你的维京战士
你需要的道具	为你的维京战士涂色
历史背景	免费的纸模士兵
规则.....8	必要的地形
基础规则	制作长屋
召集你的战团	平行扩展内容.....35
可选高级规则	另一种游戏
剧情战斗.....22	链接和资源

## 纪念阿尔·霍尔登

“传奇只听一人说，只能知晓一半。”《格雷惕尔传奇》

《群鸦盛宴》最初由阿尔·霍尔登撰写于2010年，他是我们在宾州的历史战棋俱乐部的一位受人爱戴的永久成员。阿尔是一个好玩家，更是我们的好朋友，他对维京人传奇故事的热爱驱使他撰写了《群鸦盛宴》，所以我们今天才能在桌上率领自己的维京战团一展风采。阿尔坚实笃信“最好的战棋规则都应当简短”，这也确定了为什么《群鸦盛宴》基于约翰·大卫·斯洛的一套被称为“*One Page Fantasy Skirmish*”的只有一页的免费规则来撰写。

阿尔那不可思议的热情、富有感染力的笑声、以及对战棋和历史的渊博知识，都在俱乐部内被我们深深怀念。我们也仅以此战棋入门规则书来纪念阿尔·霍尔登对战棋圈所做出的贡献。感谢你，阿尔。若不是他，就不会有各位眼前的这一切。

基斯·斯泰恩

于2019年



# INTRODUCTION

“BETTER TO DIE WITH HONOR THAN LIVE IN SHAME!”  
—SAGA OF THE JOMSVIKINGS



## 欢迎！

你是否曾想与传奇的维京英雄一起扬帆出海，去倾听刀剑盾牌撞击与乌鸦哀嚎之声？现在，你可以创造一段自己的英雄传奇，让它在寒风呼啸的黑夜里，在蜜酒大厅的篝火旁永世传颂！

《群鸦盛宴》是一款通向历史模型战棋世界的入门游戏。本手册包含一套免费的维京时代遭遇战战棋规则。无论你是模型战棋的新手还是老玩家，这套仅有几页的规则能让你打个痛快。除规则以外，本书还包括了新手入门模型战棋所需要了解的一切资源。

## 什么是历史模型战棋？

对于所有新来的朋友，让我们Little Wars TV的成员率先说一句——欢迎！你眼前的这本手册正是你追逐这项有趣而又收获颇丰的爱好的开始。什么是历史模型战棋？这是我们用微缩比例模型和兵人按照一定的游戏规则，重新还原演绎大大小小历史战斗的游戏。如果你希望能取代历史上的伟大将领，自己来指挥军队，那这项爱好正适合你！

**历史：**首先，也是最重要的，历史模型战棋的关注点是历史！任何人只要喜欢历史，无论这种喜欢是来自课本、书籍、还是电影电视，你都会在历史战棋中找到乐趣。从古罗马到第二次世界大战，甚至再往后，历史模型战棋横跨了所有的时代。无论你喜欢的是陆战、海战、或是空战，你都能找到相应的模型战棋。

**模型：**你能读到这本手册很有可能是因为你曾看过一场模型战棋的游戏过程，并立即被赏心悦目的模型涂装所吸引。这些模型来自全球的各个制造商，比例和风格五花八门。比例诸如15mm或28mm标示出了兵人模型的高度，这也是两种最常用的比例。诸如1/48这种表示方法则常见于车辆等模型。《群鸦盛宴》可以使用任何比例的模型来玩，但我们还是倾向使用遭遇战级别最流行的比例——28mm。



**涂色：**在这项爱好中最有成就感之一的就是你买来一堆模型，一个个组装好，最后全部完成涂装。因为这些兵人代表历史战斗中的士兵，以还原历史的正确颜色涂装也是乐趣之一。确保模型被正确地涂装也是激发研究当时军队的服装和武器装备的一大动力。如果你从未涂过模型，也别被吓倒，在手册的后半部分我们会手把手教你。

**地形：**模型战棋通常在桌面进行，大小介于餐桌和乒乓球台之间。我们有很多方法将真实战斗中的关键地形营造到桌面上。用以代表山丘、树林、建筑、野地等的地形产品，可以购买成品，自制也没问题。在手册的最后部分，你将学习如何在家中自制一些简单的地形。对那些无意于手工的人而言，同样有大量的预制产品可供购买。



这是我们用硬纸板和洗碗布自制的黑暗时代茅屋，我们会教你如何来制作这些！

**对战：**只有涂好的模型和漂亮的游戏桌并不够，战棋的目标最终还是要重现历史战斗，所以你还<sup>需要</sup>游戏规则。一套好的战棋规则能让你体验到历史上那些伟大将领的临场感，执掌千军万马，运用战略战术和对手博弈。规则是一个框架系统，用于模拟移动、射击和裁决战斗结果。常常需要用骰子来决定战斗胜败的几率，用卷尺来测量移动距离，并用一些指示物来记录战场上部队的状态。

规则书如同模型的制造商一样多如牛毛，一些以简单快速闻名，一些则专注细节而极其复杂。如果你对某一个历史时期感兴趣，一定会有对应那个时期的规则，只要通过网络搜索就能找出不少。

## 准备好开始了吗？

我们理解你进入一个新爱好圈子是会有些畏首畏尾的，但是不用担心，我们简单易懂、全程配图的手册不仅会带你了解所有的基本知识，还提供额外补充资料。当你读完了这本薄薄的手册之后，或是正读了一半，我们都建议你上[www.ravenfeast.com](http://www.ravenfeast.com)瞧一瞧，那里有视频教程、战报、还有很多免费的其它资源。





## 你需要的道具

**兵人模型：**没有模型那还能叫模型战棋吗？《群鸦盛宴》是一款关于维京战士的游戏，双方玩家均需要12~20个模型来进行游戏。兵人模型可以安置在圆形或方形的底盘均可，比例也不作限制。在手册最后的“平行拓展内容”中，我们提供的链接和资源中就有不少出色的模型制造商。

我们建议你的维京战团核心部分应当由以下模型组成：

- 1名 维京将领或王侯
- 2~4名 近卫兵或重装副官
- 6~10名 持矛和盾的贵族或自由民战士
- 2~4名 自由民弓箭手
- 1名 能把任何物件都当作武器的狂战士



**游戏工具：**要进行《群鸦盛宴》，你还需要一些游戏工具，这些工具常见到几乎所有的模型战棋都会用到它们。除了基本道具以外，在高级规则中还可能需要用到一些假的金币、一些指示物，和符文卡牌。符文卡牌可以从我们的网站上免费下载后打印使用。

必要的游戏工具：

- 1把 以英寸为单位的卷尺
- 10枚 六面骰子（简称为D6）
- 20个 彩色指示物（红黄蓝三色）



**地形：**布置桌面战场时可以一切从简，也可以极尽奢华，随你所愿。你可以随着时间的推移来慢慢增加地形储备，但对于第一场游戏来说，我们建议以下的地形是必不可少的。在“地形”章节，我们会教你如何用最少的预算，快速获得必需的地形。

必要的地形：

- 1张 4x4英寸或4x6英寸的地形毯（布毯亦可）
- 些许 灌木丛模型（可使用风干的地衣）
- 些许 石子、鹅卵石、小树枝
- 1座 长屋或其它黑暗时代风格的建筑模型
- 些许 模型树





## 历史背景



公元793年夏天，第一批有记载的斯堪的纳维亚入侵者洗劫了英格兰东北部的一座修道院，随即开始的一段持续三百多年历史时期，便是我们今天所称的“维京时代”。当时的文献记载中并没有出现“维京人”一词。支离破碎、不堪一击的不列颠人民将维京人称为“如入羊群的狼”，或简称他们为“丹麦人”。

擅于航海的丹麦人对不列颠诸岛进行了探索和掠夺。他们来自斯堪的纳维亚上多个独立的小王国，通常都讲着一种共同的日耳曼语——古挪威语。他们的探险和掠夺小队从黑海出发，一路穿越大西洋到达这里。他们对英格兰地区撒克逊王国控制权的争夺战是一场不朽的传奇——阿尔弗雷德大帝、古瑟姆、哈拉尔德·哈得尔达、拉格纳尔·罗斯布洛克和哈罗德·戈德温森都是那个时代著名的领袖。

在《群鸦盛宴》中，我们使用了更现代的词汇“维京人”。当时的武器和战术在游戏规则中有充分体现，玩家甚至需要预判命令士兵结成盾墙的时机。

维京时代的混乱政治下，维京人之间的内战几乎与他们和撒克逊人或其它王国的战斗一样多，所以你可能将使用你的模型迎战任何对手！

### 史实中的武器和盔甲

这个时代的战士通常装备大圆盾、长矛、斧子和布甲。即便是对那些有钱人来说，锁甲和剑也极为贵重。骑兵在战场上非常罕见，尤其是在丹麦人当中。

当时的主流阵型战术是盾墙。士兵肩并肩站立，将盾牌交叉重叠在一起，形成一条牢不可破的战线。盾墙战术需要在平地上施展，所以当时的军队总是不断伺机将敌人驱赶到崎岖的地形上来阻止对手获得优势。



# RULES

“WHEN MEN MEETS FOES IN FIGHT, BETTER IS STOUT HEART THAN SHARP SWORD.” -VOLSUNGA SAGA



## 学习如何进行游戏

《群鸦盛宴》是一套用于模拟维京时代遭遇战的免费游戏规则。本手册中的规则部分还不到6页，你很快就开始开始在英格兰海岸线上大展拳脚！

对于喜欢视频教程的朋友，我们在Little Wars TV也有完整的在线视频。其实我们只需10分钟就能教你学会如何进行一轮游戏。本手册最后一页的QRS表，包含所有重要规则的提要。

在掌握所有基础内容后，我们建议你加入一些可选高级规则，让游戏更加多变！



## 基础规则

《群鸦盛宴》可供2名或更多的玩家，在任何大小的桌面、以任何比例模型进行游戏。你需要的只是一把卷尺、一些D6骰子，每人十几个兵人模型，若干三色的指示物和一些地形就可以开始游戏。配上一些蜜酒也可以（未成年人请勿饮酒）！

**底盘：**我们建议所有的兵人都使用1英寸或25mm的正方形底盘，圆形底盘也未尝不可。  
**游戏时长：**你可以打到对方全军覆没，或者自己设计一个剧本，或从规则最后的预设剧本中选择一个。打完一场典型的遭遇战通常需要1小时。

**游戏轮顺序：**一轮包含六个阶段。每个阶段中，双方玩家都要按照优先顺序完成自己的行动。每个阶段必须完全结束才能进入下一阶段。在射击和近战阶段出现的伤亡用指示物来记录，不必立即移除模型，因为他们直到本轮的结束阶段依然可以行动。

1.开始阶段

4.射击阶段

2.集结阶段

5.近战阶段

3.移动阶段

6.结束阶段

### 阶段1：开始阶段

每个玩家掷1D6，然后减去自己军队中领袖和英雄的数量。

结果最低的玩家可以先行动，或指明让另一名玩家先行动。之后按照顺时针顺序，每名玩家依次行动。如果结果相同则重掷直到分出高下。

### 阶段2：集结阶段

一名战士若因士气测试失败而被标记了**怯懦**指示物，必须在此阶段尝试进行集结。掷1D6，如果点数等于或小于该战士的士气值，则测试通过，该战士可以立即照常行动。反之则为失败，需要立即移除该模型并算作他阵亡了。





### 阶段3：移动阶段

赢得优先行动权的玩家移动他所有的战士。其余玩家同理依次进行。每个战士模型可以移动至多等于其移动值的英寸数，可以移动穿过友军，但不能穿过敌人。移动结束时该模型的底盘不能于其它任何模型的底盘重叠。如果两个敌人的模型底盘之间的距离小于该模型的底盘宽度，你亦无法从它们之间穿过。当敌我双方模型因移动而底盘相互接触时，双方将被锁入近战，不能再进行移动。

**地形：**移动通过**崎岖地形**时将消耗双倍的移动距离。移动通过矮石墙等障碍物，或通过门进入建筑时，固定消耗2英寸的移动距离。某些地形是**不可通行地形**，诸如悬崖和高墙。在游戏开始前，玩家应当约定并相互明示战场上的地形将会如何影响移动。

崎岖地形例如：

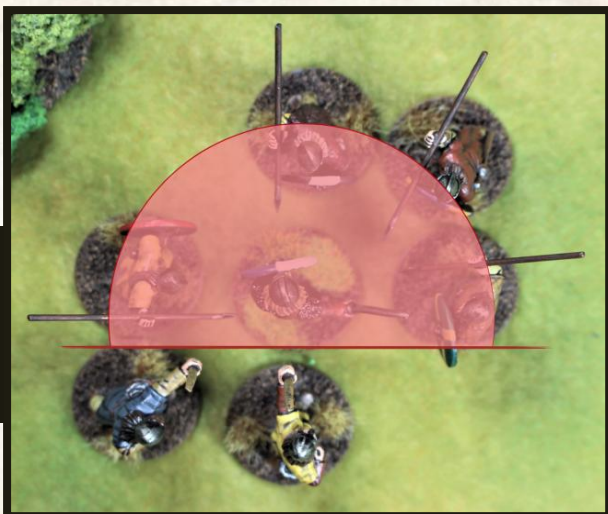
密林  
砾石地  
溪流  
陡峭山丘

障碍物例如：

矮墙  
栅栏  
密灌木丛  
建筑的门和窗

**朝向：**一名战士可以攻击（无论射击或近战）处于其底盘背缘以前的敌人。反之，处于其后的敌人在其背面，你无法攻击背面的敌人。

图例：中央的战士可以攻击处于其正面和侧面的四名敌人。但不能攻击处于其底盘背缘之后的两名敌人。



## 阶段4：射击阶段



所有射击都视为同时发生的，玩家可以自由决定裁决顺序。弓和标枪的射程分别是18英寸和8英寸。测量自射手底盘到目标底盘的距离，且二者需要有清晰的瞄准线。

一名战士若移动超过其移动值一半的距离后，或正处于近战，则不能射击。你也无法射击一名正与友军进行近战的敌人。同时你也无法直接射击敌人的将领或英雄，除非它们是距离你最近的目标。敌人若深入密林超过2英寸，或处于建筑内且不在门窗边，你也无法向它们射击。

想要用远程武器命中敌人，你需要掷1D6且点数要小于等于该射手的射击值。如果可能被射中，每一样拦在在箭矢飞行路线上的障碍（矮墙、栅栏等等）都有可能挡下这一箭。为每一样障碍掷1D6，出现4+点数则箭矢被挡。

如果射手成功命中，且避开了所有的障碍物，最后敌人就只能祈求身上的盔甲能保护它了。你的对手掷1D6，如果点数小于等于其护甲值，则这一箭的命中直接忽视。如果点数高于护甲值，目标会受到1点伤害。在目标的旁边放置一个**流血**指示物，以便在结束阶段提醒进行裁决。



## 阶段5：近战阶段

如同射击一样，所有的近战也视为同时发生的，玩家可以自由决定裁决顺序。当一名战士与敌人发生底盘接触时，则陷入近战。如果你的战士被敌人接触进入近战，它将立即转向面对这个敌人，并在本轮之后的时间无法移动。如果一名战士同时被多个敌人攻击，你可以决定它将面对哪个敌人。

你的战士可以尝试直接移动至多移动值一半的距离来脱离近战，但此时所有与其近战的敌人都将获得一次借机攻击。如果你的战士正面和背面同时收到近战攻击，则它无法脱离近战。



### 近战修正

隔着障碍物攻击或攻击处于上坡位置的敌人，-1

盔甲值用于保护来自背后的攻击时，-1

如果同时受到超过1名敌人的近战攻击时，-1（展开盾墙时除外）

在近战中的战士至少要消耗1次攻击来与其最靠近正对面的敌人战斗，剩下的攻击次数可以分配给其余近战中的敌人。为每次攻击掷1D6，每个小于等于其近战值的点数将计为1点命中。敌人要为每点命中进行护甲保护测试。对手掷1D6，如果点数小于等于其护甲值，则这次命中直接忽视，如果高于护甲值，则放置一个**流血**指示物。

**完美处决：**在近战中，如果你掷出1点而命中，敌人却在护甲保护中掷出6点，你可以立即对同一目标进行一次借机攻击。如果再次命中，敌人会因你的华丽而又骇人的一击而受到重创。在该名敌人一旁放置一个**渡鸦**指示物，所有该模型周围6英寸的敌人都将在结束阶段进行士气测试。

**借机攻击：**游戏中会存在出现借机攻击的情况，如完美处决、从近战中脱离等。在借机攻击时，攻击者照常掷投裁决命中，但目标不能进行盔甲保护。如果借机攻击命中，则直接导致目标受伤。





**盾墙**：3名或以上的装备了盾牌且没有处于近战的战士可以组成盾墙。在移动阶段中将它们移动直至底盘相接触并面向同一方向，放弃它们本轮剩余的移动，宣告组成盾墙。一旦组成了盾墙，这些战士只能以1/2速度前进，或以1/4速度后退，不得旋转或转弯，也不得翻越障碍物。一个盾墙阵型可以180°向后转，但这将消耗它们所有的移动距离。盾墙阵型可以拥有第二排战士，只需要将模型移动并入后排与前排对齐。

所有组成盾墙阵型的战士可以获得护甲值+2的修正（最高为5且背后受到攻击时不受盾墙修正的影响）。如果盾墙由超过一排的战士组成，前排的战士阵亡时，后排的战士将立即自动向前移动填补空位。此时的移动不会计入移动距离，仅为了维持阵型的完整。盾墙阵型后排的战士如果装备了矛，可以越过前排的战士攻击其最靠近正对面的敌人。

当阵型中底盘并排的战士少于3个，盾墙就会散开。在移动阶段开始时，已处于盾墙阵型中的战士可以全体自动解除盾墙，所有的模型都可以照常进行移动，但刚解除盾墙的战士不能在同一轮中立即加入另一个盾墙阵型。



图例：这五个模型正结成盾墙。后排的两名战士可以使用它们的矛，越过前排战士直接攻击敌人。

**受伤的战士**：所有的战士都假定只能承受1点伤害，除非是那些标明了具有坚韧能力的战士，在下一章节“召集你的战团”中我们会详细说明这些特殊能力。游戏中任何战士受到来自射击或近战的伤害，都将在模型旁放置一个流血或渡鸦指示物。

受伤的战士将继续在各个阶段进行行动，包括进行攻击，直到本轮结束。伤害将在本轮结束阶段被移除。

## 阶段6：结束阶段

在最后的阶段中，所有带有流血指示物的战士将作为阵亡被移除，除非它们带有坚韧能力，可以承受数点伤害。同样的，带有渡鸦指示物的战士也将因阵亡而被移除，但此前他遭受了“完美处决”，附近目睹这可怕一切的友军必须要进行士气测试。如果发生了其它情况需要进行士气测试，同一名战士可能要进行多次士气测试。

### 以下情况需要进行士气测试：

本轮将领阵亡：战团中所有战士进行士气测试

战团中阵亡战士超过50%：所有剩余战士进行士气测试

英雄阵亡：战团中所有士气值低于英雄的战士进行士气测试

完美处决：被处决敌人附近6英寸内所有的敌人

**士气测试：**在士气测试时，为每个进行测试的战士掷1D6，点数小于等于该模型的士气值才能通过。盾墙阵型中的战士可以额外获得士气值+1修正。当你掷出点数6时，无论修正后的结果如何，士气测试必然失败。

将领和英雄具有激励身边己方战士的能力。将领或英雄附近等同于其士气值英寸内的友军可以选择以将领或英雄的士气值进行士气测试。如果友军超出了这个范围，则它们只能使用自己的士气值进行测试。



图例：右侧王侯的士气值是5，所以在它附近5英寸内所有的战士都可以受其领导影响，以它的士气值5来进行自己的士气测试。

**快跑！**：士气测试失败的战士将获得一个怯懦指示物，并立即向着远离最近敌人的方向移动最大距离。所有与逃跑战士底盘接触的敌人都可以立即进行一次借机攻击。逃出桌面的战士将被移除。逃跑的模型如果发现自己已腹背受敌（被从正面和背面同时攻击），意味着它们将立即被俘或被杀（无论何种都将移除模型）。

**游戏胜利**：当结束阶段进行完毕后，下一轮开始，以同样的六个阶段进行。那你要如何赢得游戏的胜利呢？这场战斗可以以多种方式结束——双方可以打到“至死方休”，或约定一个轮数限制。

《群鸦盛宴》最饶有兴趣的部分是进行一场有特定目标的剧情战斗，如劫掠一个村落。如果你需要现成的剧情或一些设计剧情的启发，不如试试阅读一些关于维京时代的书籍或看看影视剧。如果你还是摸不着头脑，没关系，这里有三个现成的非常有趣的剧情战斗，直接拿去，它们就在手册后面的部分。我们的网站[www.ravenfeast.com](http://www.ravenfeast.com)上还有更多的预设剧情战斗等你发掘！



## 召集你的战团

每次开始游戏前，依照下表来组建你的维京战团。每名战士的分数都是你组建战团的成本，玩家可以花费额外的分数升级这些战士，让它们拥有特殊能力。王侯和近卫兵的分数已经包含了一些特殊能力的花费，不过你依然可以继续增加分数让它们获得额外的特殊能力，因为一名战士可以拥有多项特殊能力。它们持有有什么样的武器完全取决于你的选择，但我们在下一页也给出了建议，如何让这名战士的装备符合史实。双方玩家可以按照喜好，自由约定使用任意最大分数的战团进行游戏，但300~400分是一个比较合理的入门建议。



兵种	移动	射击	近战	护甲	士气	分数	特殊能力
王侯	6英寸	0	5	5	5	75	将领, 坚韧(3)
近卫兵	6英寸	0	4	4	4	36	坚韧(2)
狂战士	6英寸	0	4(x2)	3	4	30	
贵族战士	6英寸	0	3	3	3	18	
自由民弓箭手	6英寸	2(18英寸)	2	2	2	18	
自由民战士	6英寸	0	2	2	2	12	
奴役标枪手	8英寸	1(8英寸)	1	1	1	9	

## 特殊能力

**将领(+15分)**：它是领袖。每个战团必须有，且仅只能有一名将领。将领可以允许附近的战士以它的士气值进行士气测试，但将领自己必须先通过士气测试才行。

**英雄(+10分)**：该模型士气值+1。身为英雄的战士士气值依然不能超过最大值5，且你 cannot 通过不断升级多个英雄能力进行士气值叠加。同样，英雄可以允许附近的战士以它的士气值进行士气测试，但英雄自己必须先通过士气测试才行。

**强力(+5分)**：这是一名力大过人的战士。被强力战士近战攻击时，敌人的护甲值在裁决中需要-1。

**坚韧(视数值)**：所有普通的战士都只能承受1点伤害，此外，承受每1点额外伤害的能力都要花费该战士基本分数的50%来升级。例如一名战士具有坚韧(2)，意味着它可以承受2点伤害，坚韧(3)则可以承受3点伤害。

# 兵种史实装备



王侯  
锁甲、盾牌  
剑或斧



近卫兵  
锁甲、盾牌  
剑，或斧，或矛



狂战士  
皮毛外套，具有自杀式的勇气  
剑或斧



贵族战士  
布甲或锁甲、盾牌  
剑，或斧，或矛



自由民弓箭手  
布甲、弓



自由民战士  
布甲、盾、矛



奴役标枪手  
布甲、标枪



## 自创战士分数计算

《群鸦盛宴》中提供了部分已经计算好分数的预设战士，以便你直接使用。对于那些想自己动手的玩家，也欢迎你直接使用下表的数值来创建属于自己的战士。射击值根据选择射程（弓为18英寸，标枪或其它投掷武器为8英寸）的不同而分数不同。注意，多次近战或射击的功能也是可以花费分数获得的，例如狂战士就具有2次近战攻击。

移动		射击		近战		护甲		士气	
数值	分数	数值	分数 (18或8英寸)	数值	分数	数值	分数	数值	分数
14英寸	8	4	12/4	5	10	5	10	5	10
12英寸	6	3	9/3	4	8	4	8	4	8
10英寸	4	2	6/2	3	6	3	6	3	6
8英寸	2	1	3/1	2	4	2	4	2	4
6英寸	0	0	0	1	2	1	2	1	2

例如：我们现在来创建一名新的战士，他是一名狂战士，装备了剑和标枪。我们要将它的移动值升级到8英寸，需要2分。假定它非常擅长投标枪，所以射击值是3，根据标枪的射程8英寸，这需要3分。如果它使用的是弓箭，则需要9分。狂战士通常有2次近战攻击，所以我们选择近战值4，需要8分的2倍，共计16分。最后，它的护甲和士气均为4，每样都需要8分。

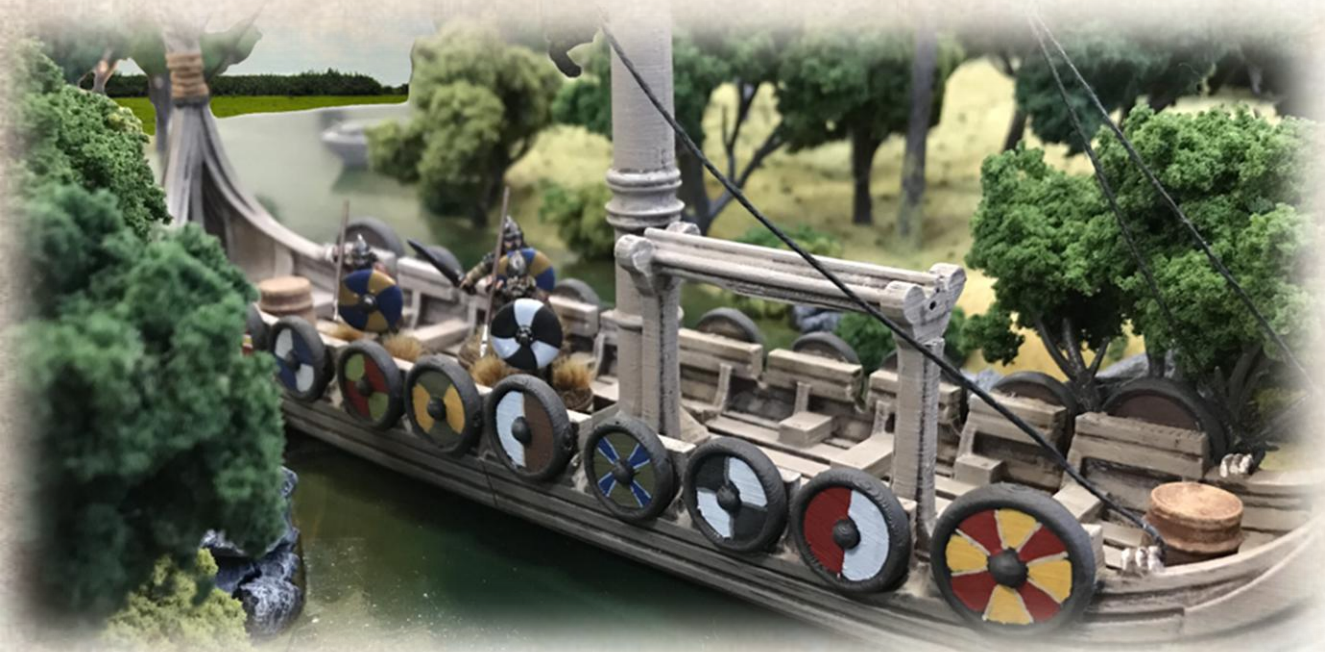
我们创建的这个狂战士一共需要：  
 $2+3+8\times 2+8+8=37$ 分。

如果你要为其增加其它特殊能力，就需要继续增加分数。



## 可选高级规则

在你掌握了基础规则并玩过几次之后，我们建议你加入一些高级规则来试一试。你可以自由加入任意数量的高级规则，包括使用**符文卡牌**来为游戏增加不可预知的情况，或引入一个全新的势力——**撒克逊人**，作为你的对手。如果你希望和怪物、巨人等奇幻角色过过手，我们也有一个**北欧神话**的奇幻变体规则来满足你。同时，**大战场**变体规则可以让你打破遭遇战的规模限制，来重现黑暗时代一些著名的会战，比如“**斯坦福桥之战**”。



### 符文卡牌

你可以到我们的网站[www.ravenfeast.com](http://www.ravenfeast.com)下载符文卡牌，打印后在游戏中使用。这组卡牌中没有任何重复的牌，并且大多数牌都具有两种效果。一些效果作用于战士，一些作用于地形，少量效果将作用于你的对手玩家。符文卡牌的效果是立即起效的，效果可能会持续一个阶段、一轮、或直到游戏结束。卡牌上的文字会描述出它的效果，并且大多数效果会打破常规的游戏规则，这让你的游戏因怎加了不可预知因素而变得更加有趣！

游戏开始前，双方玩家应当约定好每人可以使用的卡牌数量（我们建议1~2张），并从牌库中随机抽取等量的卡牌。得到卡牌后，玩家可以自己查看卡牌的效果，但不能告诉其他玩家，即使在多人游戏中，你的盟友也不能得知相互的卡牌内容。如果你的卡牌和剧情任务相冲突，你可以展示这张卡牌并再抽取一张。

## 夺金模式

为你的游戏引入金钱概念将使游戏的策略性更具有层次感！当你使用夺金规则时，玩家需要准备一些代表货币的小道具，诸如玩具宝石、塑料金银币等，或是其它任何你想使用的替代物道具。游戏开始前，玩家需要约定每人持有金币的数量（3~6枚通常是最好的），确保游戏开始时每名玩家都拥有等量的金币。如果完成了剧情中的一些任务目标，你还可以获得额外的金币。

假定这些金币都由你的将领携带着，如果它在战斗中阵亡，你的对手玩家可以命令他的一个战士消耗一整轮的行动，对尸体进行搜刮来夺取你的金币。被搜刮走的金币即为对方所有！如果游戏最终出现平局，那么由持有最多金币的玩家获胜。金币可以用于购买重新掷骰的机会或其它有趣的功能。游戏开始后，你可以在任意时刻花费金币来购买你需要的一切。



1金币：让你自己或强制对手重掷一枚骰子

2金币：额外抽取一张符文卡

3金币：为你的战团增加一名狂战士

（立即部署在己方一名将领或英雄3英寸范围内）

## 撒克逊人及其它势力

《群鸦盛宴》中的单位均以维京术语来描述，因为假定玩家们所使用的都是维京势力的战团。但这些丹麦人并不总是相互内战！丹麦人所入侵的如今英格兰地区，曾经是许多独立的撒克逊王国，而撒克逊人则是他们当时最常交手的敌人。

撒克逊步兵会持矛作战，而这个势力将为游戏带来一个全新的兵种——骑兵。撒克逊人和丹麦人的战斗偶尔会部署少量的骑兵，但大规模的骑兵作战在1066年诺曼人入侵英格兰之前几乎没有历史记载。游戏中骑兵当然也无法结成盾墙。

兵种	移动	射击	近战	护甲	士气	分数	特殊能力
领主	6英寸	0	5	5	5	75	将领，坚韧(3)
骑兵	14英寸	0	3	4	4	50	神力，坚韧(2)
贵族战士	6英寸	0	4	4	4	36	坚韧(2)
老练民兵	6英寸	0	3	3	3	18	
弓箭手	6英寸	2(18英寸)	2	2	2	18	
民兵	6英寸	0	2	2	2	12	



## 大战场变体规则

《群鸦盛宴》是一款遭遇战级别的战棋，每个兵人模型代表实际1名战士，玩家所指挥的战团通常由12~20人组成。但如果你希望指挥12000~20000人的战斗呢？用相同的规则做到这一点其实也不难——你只需要改变每个模型代表的人数规模即可。我们通常是将1个28mm兵人模型粘在1英寸的底盘上，现在在一个1英寸底盘上粘上4个15mm兵人模型试试！这个新的底盘将代表一个100~200人的方阵。你在一个底盘上粘多少兵人并不会影响游戏，因为底盘本身即代表“一群”士兵。

进行“大战场”模式规则几乎与遭遇战模式相同。为了引入指挥难度的概念，只有处于将领或英雄士气值距离范围内的战士才可以结成或解散盾墙阵型。这意味着，例如，一名将领/王侯的士气值为5，你只能命令它5英寸范围内的战士结成盾墙。除此以外，所有的规则与基础规则一样。



图例：这是3个用于“大战场”模式的底盘，上面粘有若干个15mm兵人模型。

## 神话时代变体规则

生活在维京时代的人们普遍相信北欧神话存在。玩家可以使用《群鸦盛宴》的规则在北欧神话，这个富有奇幻色彩的世界中历险，追杀怪物、击败巨人！利用本手册之前部分的自创战士系统来设计你的神话生物吧！

访问我们的网站[www.ravenfeast.com](http://www.ravenfeast.com)，下载免费的神话时代的生物军表，开始你的神话历险吧！斩尽巨人、龙、恐狼、尸鬼，杀出一条通往英灵殿的大路！



# SCENARIOS

“HEATHEN MEN DESTROYED GOD’S CHURCH IN LINDISFARNE BY FIERCE ROBBERY AND SLAUGHTER.” —SAXON CHRONICLES, 793



## 示例剧情战斗

即便没有剧情，你也可以照样进行《群鸦盛宴》的游戏。只要你和对手约定好分数上限，便可立即在餐桌上摆上战士杀个至死方休。但当你进行过几次这样的游戏后，你或许期望让游戏变得更具策略性和挑战性体验，那么你就需要一段由故事剧情推进的战斗。

本章节中的三个预设剧情战斗从另一个角度描绘出了维京时代战争的样貌。我们建议使用4x4英尺大小的桌面来进行这三场游戏。每个预设剧情战斗包含地图、双方起始兵力、任务目标、以及胜利条件。玩家甚至可以将三场战斗组成连续的故事，记录并继承上一场战斗的剩余金币和战士！

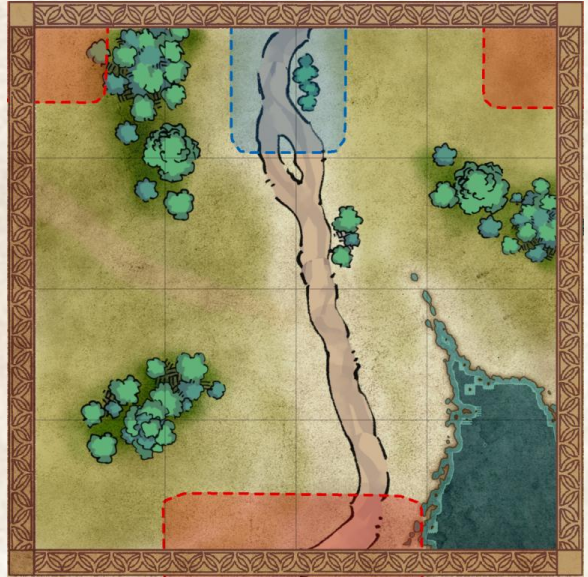
# “ 赶紧上船！ ”

你们刚刚完成了对一座村庄的劫掠，正准备满载而归  
但另一支战团却出现在你向长船撤离的路上  
准备来个黑吃黑……

## 游戏设置

适合玩家数量：2

试图撤离的战团是防守方（蓝色）。试图阻止撤离的战团是伏击方（红色）。防守方将部署在道路上，伏击方一半的兵力将部署在撤离点，另一半分开部署在对边的两角。如果你没有长船的模型，只需要以桌面的一边作为停有长船的海岸线安全地带。



**兵力：**防守方战团至多300分；伏击方战团至多500分。双方战团均必须由王侯率领。

**夺金：**双方玩家开始时均具有3枚金币

**目标：**防守方需要突破封锁并到达长船；伏击方若能阻止对方撤离即可获胜。

**胜利：**如防守方至少一名王侯或英雄及半数的战士能到达长船，为大胜。如只有一名王侯或英雄到达长船，则为险胜。其余结果都为伏击方胜利。

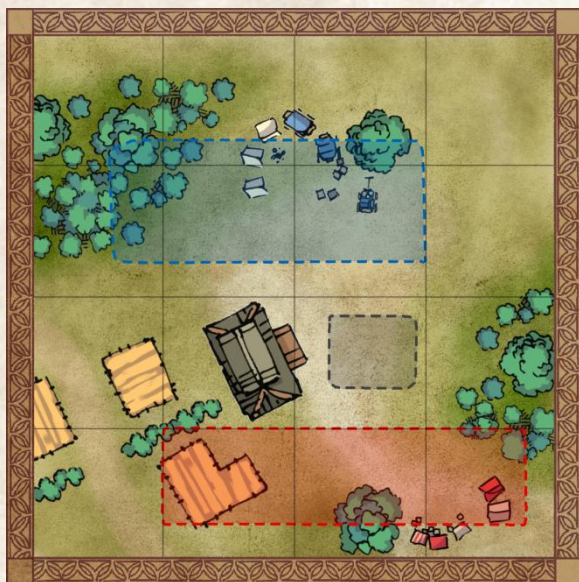
# “为荣誉而战！”

你们喝了一整夜，在蜜酒的作用下，所有人都神志不清  
此时，另一位王侯在席间突然开始污蔑你的声誉，然后和你打了起来  
招呼你的部下，让他们见识见识什么是真正的打架！

## 游戏设置

适合玩家数量：2+

双方的王侯处于两支战团之间，相距6英寸以内（灰框中）。其余的战团战士正在各自的营地中，相距12英寸（红蓝框中）。



**兵力：**双方玩家的战团实力应当相同，我们建议最好由12名战士或300分。双方的战团由一名王侯带领，至少配有2名贵族战士作为护卫。

**夺金：**双方玩家开始时均具有3枚金币

**目标：**在本场剧情战斗中，双方的王侯护甲值为3，因为在篝火晚宴中，它们不可能穿着全套盔甲，或者已经喝昏了头，不能进行有效的防御。双方的王侯一开始就必须全力冲向对方并进入近战，直到打出至少1点伤害。当其中一名王侯受伤时，该王侯的战团必须在当前阶段结束时进行一次士气测试。如果通过，则该名战士会继续为它的老大加油打气。王侯的单挑近战继续，每当一名王侯受到1点伤害，就进行一次士气测试。如果一名战士士气测试失败，它不会逃跑，取而代之的是，整个战团会向对方的战团发起攻击。当一名王侯阵亡时，并且它的战团中所有的战斗都通过了士气测试，这场关于荣誉的打斗就此结束，或许此时它们暂时放下了仇恨……

**胜利：**这场战斗，或是说这场单挑将以一位王侯的殒命而告终。这场打斗所埋下的积怨，将在未来两支战团的对决埋下隐线……

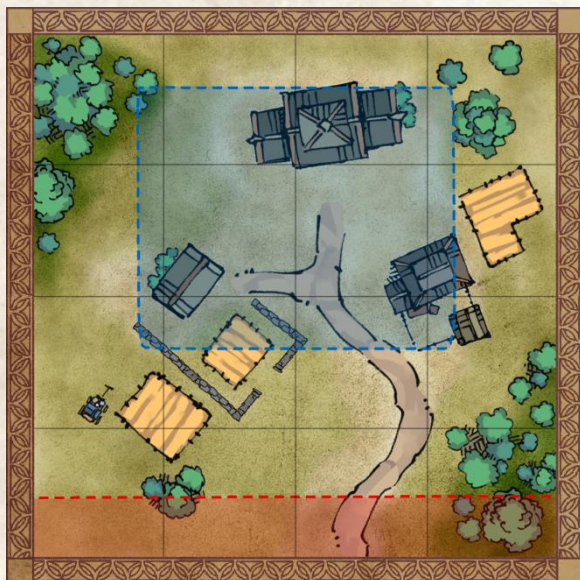
# “夷为平地！”

上一个季度的劫掠成果不尽如人意  
但当你沿着海岸航行返程时，你意外发现了一个看起来很富饶的村落  
拿起武器，准备战斗！

## 游戏设置

适合玩家数量：2+

玩家分为进攻方和防守方。如果双方玩家数量不对等，进攻方人数永远必须多于防守方。双方各掷1D6，点数大的一方决定先部署或后部署。本场剧情战斗至少需要三幢建筑（见地图）。



**兵力：**防守方的战团不得高于300分且至少包含3名奴役战士。进攻方可以投入最多500分的兵力。如果玩家数量超过2名，分数可以增加但必须保持3:5的分数比例。

**夺金：**游戏开始时双方没有金币，根据任务目标可以获得金币

**目标：**进攻方必须试图劫掠村庄并虏获奴役战士。首先必须让至少1名战士占领长屋，才能劫掠然后烧毁它。每一轮中，每有一座建筑被进攻方战士进入占据且没有防守方的战士与其争夺，进攻方就可以获得1枚金币。如果占据了主屋，可以得到1D3枚金币（掷1D6点数的一半，向上取整）。想要虏获奴役战士，你必须在近战中击败它，奴役战士将自动被俘并随着俘虏它的单位一起移动（被俘时除了移动什么也不能做）。如果防守方击败了一个押送着俘虏的敌人，俘虏将被解放，之后可以照常行动。

**胜利：**进攻方要尽可能多的带着金币和俘虏撤出战场，只有活着离开的战士所携带的金币和俘虏才计入数量。进攻方每有一名王侯、英雄或近卫兵无法撤出战场，防守方就获得3枚金币。最终持有金币最多的一方胜利。

# MODELING

“I DESIRED TO LIVE WORTHILY AS LONG AS I LIVED.”  
—KING ALFRED THE GREAT



## 模型制作

微缩模型战棋是一项包含了多方面乐趣的爱好，制作兵人、涂色、制作地形只是其中的几个方面而已。有些玩家对模型制作乐此不疲，而有些玩家则对手工制作完全不在行。本章节将为毫无模型制作经验的你，提供最必要的上手帮助。

我们将会教授你一些最基本的涂色和地形制作的方法，不过我们还是建议你看看我们的网站以及我们的YouTube频道，那里有更细致的关于制作模型的视频内容，以及无论新手老手都适用的技巧心得。

## 组装你的维京战士

工具：

1. 笔刀和细锉
2. 强力胶
3. 白乳胶
4. 废弃的面相笔或牙签
5. 1英寸的底盘（塑料、木板、金属均可）
6. 沙子或火车模型用的细枕石
7. 底色喷罐（黑色或其它颜色）



1. 将兵人模型从包装中取出后，首先检查是否有零件丢失。如果矛、剑等部件出现弯曲，可以轻轻将其掰回正确的位置。注意要缓慢地掰，防止断裂。
2. 清理金属模型时，要刮去模型上的合模线和飞边，注意不要误刮掉模型上的细节部位。如果是塑料模型，请按照说明书用模型胶水粘合。
3. 在底盘的中心点上一滴强力胶，将兵人模型粘合固定在地盘上。一定要等待胶水完全干燥再碰模型。底盘可以用金属垫片，当然你也可以购买现成的塑料、木质或MDF底盘来使用。
4. 将模型正握，保持水平，用废面相笔或牙签蘸上白乳胶涂抹底盘。注意不要涂抹到兵人的脚上。确保白乳胶覆盖底盘的所有空白处。之后，将模型竖直沉入细沙盒（或火车模型枕石）中，取出，将多余的沙子抖落，等待白乳胶完全干燥。
5. 用黑色喷罐为整个模型打底色。喷喷罐时短按压、缓扫过，并且不要距离模型太近以防止涂料过厚。多次薄喷的效果好于一次喷涂太厚。如果你对自己的喷涂技术没什么把握，可以用笔蘸着黑色的丙烯颜料进行手涂。这会比较慢，但更容易控制最终效果。

## 为你的维京战士涂色

工具：

1. 优质面相笔（建议1号、0号、00号）
2. 丙烯颜料（肉色、金属银色、各种泥土色）
3. 黑色或棕色渍洗液（各模型店有售）
4. 清水
5. 模型草针或火车模型用的草簇
6. 一个干净整洁、照明充足的工作台（有自然光也不错）



1. 为你的战士打上黑底之后，用金属银色手涂盔甲、剑、以及其它金属部位。锁甲可以使用干扫的方法来涂。干扫是一种简单又快速的技法，可以快速为你的战士涂好大量身体部位。我们的频道里有关于干扫的视频教程。
2. 用中性颜色，比如棕色或灰色，来涂裤子和鞋。用更亮一点的颜色来涂罩衫。
3. 用至少两种对比色来涂盾牌。
4. 用欧洲皮肤色来涂人物的皮肤。
5. 本步骤不是必要的，但我们还是很建议你做：用黑色渍洗液渍洗金属和盾牌的部分。干燥之后，再用棕色渍洗液渍洗裤子、罩衫和皮肤。同样，去我们的频道里看看有关渍洗的教程。
6. 用深棕色涂底盘，然后用泥土色进行干扫。
7. 在底盘上分开滴上一点白乳胶，但不要弄到兵人的脚上。
8. 撒上草针，抖落掉多余的草针。
9. 如果你愿意，你可以用哑光清漆喷罐为模型全身喷一遍，然后放置在密封的环境里等待干燥。注意清漆不能在室外，尤其是寒冷、潮湿的地方喷！



# GRIPPING BEAST

& studio Tomahawk

# SAGA



**SAGA! The historical skirmish game!**

Featuring simple and innovative rules, SAGA is immersive and addictive. Lead your Warband of 30 or so figures, smite your foes, write your own saga!

For a HUGE range of figures, books, dice and accessories, visit our website:

**[www.GRIPPINGBEAST.com](http://www.GRIPPINGBEAST.com)**

## 免费的纸模士兵

我们出版《群鸦盛宴》的目的在于能让你和朋友快速地体会到历史模型战棋的乐趣。或许你手上并没有合适的黑暗时代兵人模型，又或许你只是想在确定跳入模型战棋大坑、购买模型之前先尝试一下游戏。无论是以上哪种情况，我们都有一种经济的、快捷的方案来满足你——纸模型！

我们的全手绘双面免费维京战士纸模可以用于在游戏中表示不同的兵种，下图就是一个装备了矛的自由民战士！对于新手游戏，我们建议双方各持12个战士为宜。

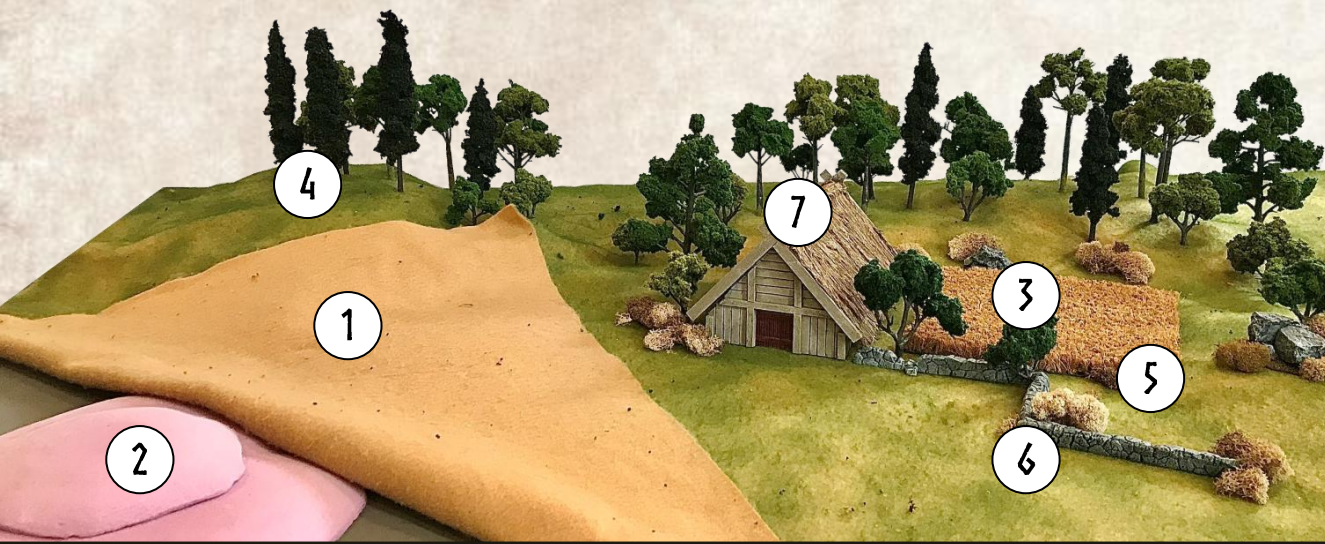
### 制作

1. 从[www.ravenfeast.com](http://www.ravenfeast.com)下载免费的PDF文件，你可以印制任何数量来供自己使用。
2. 这些免费的纸模士兵绘制精美、风格统一，并且有全彩和黑白两种，以便那些希望自己进行涂色的玩家使用。你可以自行选择适合你的那种。
3. 用剪刀剪下纸模并按照指示折叠。用胶棒将模型的正反面粘合。
4. 你的维京战团已经可以大展拳脚了！如果你想让这些纸模战士更好看，同样可以为它们的底盘粘上草针。



纸模绘制：Zach Hershberger

## 必要的地形



- 1 一张游戏毯是你模型战棋的战场基础。你可以从当地的手工店买一块长毛绒的布料来自己制作地形毯。同样，你也可以直接购买一张专业的战棋地形毯。
- 2 在地形毯下放上填充物来表示山丘。你可以用泡沫板切出山丘的形状。上图展示的山丘是用1英寸厚的泡沫板制作的，边角按照一定角度斜切并被打磨光滑。你可以通过堆叠多块泡沫板来营造生动的山脊线。
- 3 用来表示田野的方法多种多样，上图展示的成熟的麦田是用门口的地垫做的。来我们的频道看看，我们有很多经济的方法来制作田野。
- 4 树林是大多数战场都要用到的重要地形。虽然有很多种方法来制作模型树，但是我们还是建议直接购买成品。链接请见下一章节。
- 5 树丛和灌木模型可以用地衣来做，大多数模型店都有卖。火车模型的供应商也有不同样式、不同颜色的灌木销售。从你家后院里捡一些小石子，可以用来表示崎岖的地面。
- 6 这些简单的石墙都是自制的，我们通过刻划泡沫板做出石头的效果，用的不过是一支圆珠笔！我们的频道里可以找到如何自制石墙的视频，能为你剩下一大笔钱。
- 7 每个村子都有一座长屋！现在你准备好自己来做一个了吗？

## 制作长屋

工具：

黑色或深棕色的喷罐

丙烯涂料（灰色、棕色、泥土色）各种大小的椴木或轻木条

几把不同大小的硬毛刷

薄硬纸板（比如麦片盒子）

白乳胶或热熔胶

泡沫板或松木板

泰迪熊的毛（人造纤维）

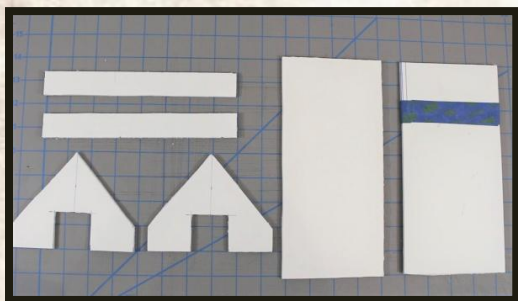
削尖的铅笔或圆珠笔

美工刀

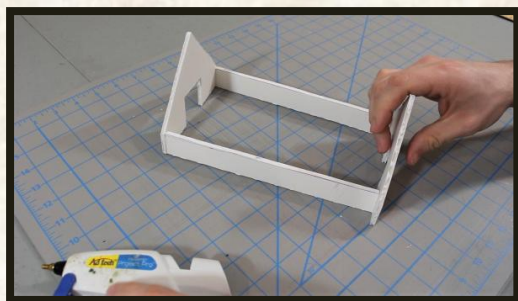
直尺



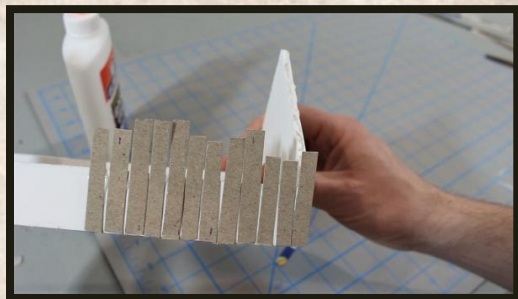
## 制作步骤



步骤1：决定好长屋的大小和形状，用笔在泡沫板上刻划出四面墙壁和两片房顶的轮廓。访问我们的频道，那里有完整的视频教程。



步骤2：用美工刀裁下墙壁的部分，多次切割而不要一次切很深，如果刀片变钝立即换掉。将墙壁和屋顶粘合起来，构成最初的结构。我们建议这一步使用热熔胶。



步骤3：将薄硬纸板剪成条粘在墙上。在胶水凝固后，用剪刀修剪一下纸条底部边缘。



步骤4：在长屋承重墙和屋顶上粘上轻木条来表示长屋承重结构框架。



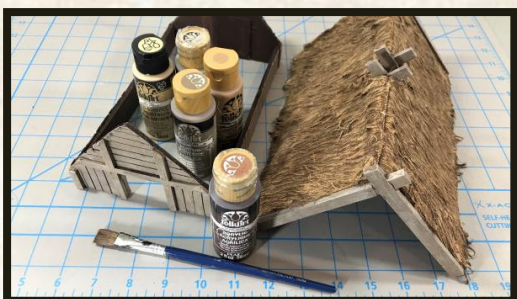
步骤5：裁下一片泰迪熊的毛（或类似的纤维），用白乳胶粘在屋顶上。



步骤6：确保两片屋顶的纤维是方向是从屋脊到底端的。



步骤7：用清水稀释白乳胶，然后刷在纤维上。等待干燥。再用颜料为其涂上黑色或深棕色。



步骤8：用灰色或灰棕色干扫整座建筑。用浅灰色大力干扫来表示老旧的木头，用褐色干扫屋顶来表示茅草。

**VICTRIX** LTD



[www.VICTRIXLIMITED.COM](http://www.VICTRIXLIMITED.COM)

# EXPANDING YOUR HORIZONS

“...THE DANES GAINED VICTORY AND SLEW THE KING, WHEREUPON THEY OVERRAN ALL THE LAND...” —SAXON CHRONICLES, 870 AD



## 另一种游戏

《群鸦盛宴》只是历史模型战棋广袤世界中的一隅。在同一个时代中，你还可以从规则的种类上拓宽或深挖不同的历史内容。我们希望这本免费的规则手册能够开启你通往历史模型战棋漫长旅途的大路。如果你想在游戏展会上接触来自世界各地的千万玩家，欢迎访问[www.hmgs.org](http://www.hmgs.org)来查看Historical Miniatures Gaming Society在未来的节事活动行程表。

在你掌握《群鸦盛宴》后，你可能会期待一个更复杂、更高级的规则。巧了！这样的规则还不少！在你通往英灵殿的探险大道上，你可以看看以下这些黑暗时代的游戏：

SAGA或Strandhogg：维京主题游戏（遭遇战级）

Lion Rampant 或 Tribal：中世纪早期泛用规则（遭遇战级）

Hail Caesar：古典时代大规模战斗规则，具有维京时期的扩展内容

Dux Britanniarum：前维京时代亚瑟王主题游戏（遭遇战级）

当然，你也许会有有一天蠢蠢欲动，想要跳出黑暗时代，探索其它的历史时期。欢迎你关注我们在YouTube的频道或访问我们的网站[www.littlewarstv.com](http://www.littlewarstv.com)，我们也有一些其它历史时期很具代表性的游戏介绍，以及使用这些规则开展的极为壮观的大型战斗的视频，如盖茨堡战役、阿金库特会战、特拉法尔加海战等等！

## 链接和资源

除去我们列在下方的这些，还有很多其它的模型公司。但我们自己对于以下供应商有很好的购买和使用体验。Little Wars TV不会从以下公司的销售中获得回扣，我们只是简单地想要，以任何可能的形式，支持那些独立模型商——因为今天的模型战棋行业基本上还是以家庭式作坊为主。如果有新公司出现，我们也会在《群鸦盛宴》的官方网站上更新包含新公司的完整的供应商列表。

### 在线资源

《群鸦盛宴》官方网站

[www.Ravenfeast.com](http://www.Ravenfeast.com)

### 28mm维京兵人模型

Brigade Games:

[www.brigadegames.3dcartstores.com](http://www.brigadegames.3dcartstores.com)

Footsore Miniatures:

[www.footsorenorthamerica.com](http://www.footsorenorthamerica.com)

Gripping Beast:

[www.grippingbeast.co.uk](http://www.grippingbeast.co.uk)

Victrix Miniatures:

[www.victrixlimited.com](http://www.victrixlimited.com)

Warlord Games:

[www.warlordgames.com](http://www.warlordgames.com)

Wargames Foundry:

[www.wargamesfoundry.com](http://www.wargamesfoundry.com)

### 15mm维京兵人模型

Essex Miniatures:

[www.essexminiatures.co.uk](http://www.essexminiatures.co.uk)

Khurasan Miniatures:

[www.khurasanminiatures.tripod.com](http://www.khurasanminiatures.tripod.com)

Peter Pig:

[www.peterpig.co.uk](http://www.peterpig.co.uk)

Old Glory 15s:

[www.oldglory15s.com](http://www.oldglory15s.com)

### 地形毯

Cigar Box Battle Mats:

[www.cigarboxbattlestore.bigcartel.com](http://www.cigarboxbattlestore.bigcartel.com)

Deep Cut Studios:

[www.deepcutstudio.com](http://www.deepcutstudio.com)

Geek Gaming Mats:

[www.footsorenorthamerica.com](http://www.footsorenorthamerica.com)

The Wargame Company:

[www.thewargamingcompany.com](http://www.thewargamingcompany.com)

### 模型树(各种比例)

Woodland Scenics:

[www.woodlandscenics.com](http://www.woodlandscenics.com)

The Wargame Company:

[www.thewargamingcompany.com](http://www.thewargamingcompany.com)

### 28mm黑暗时代建筑

Acheson Creations:

[www.achesoncreations.com](http://www.achesoncreations.com)

Things from the Basement

[www.thingsfromthebasement.com](http://www.thingsfromthebasement.com)

### 15mm黑暗时代建筑

The Wargame Company:

[www.thewargamingcompany.com](http://www.thewargamingcompany.com)



# THINGS FROM THE BASEMENT



Highly detailed laser-cut kits  
for 28mm, 20mm & 15mm miniature gaming



[www.thingsfromthebasement.com](http://www.thingsfromthebasement.com)

## [www.BrigadeGames.com](http://www.BrigadeGames.com)

EXQUISITELY SCULPTED AND CAST 28MM MINIATURES

### Manufacturer of Brigade Games Miniatures

America War of Independence  
War of 1812  
French and Indian War  
King Philips War  
Napoleonics  
WW1 minis and tanks  
Arab Revolt  
Storm in the East (RCW)  
WW2  
Spies and Patriots  
Western  
Mob Wars  
Swashbucklers & Musketeers  
Pirates  
China at War  
Atomic Cafe & Apocalyptic  
Victorian  
Caribbean Empires  
Gnome Wars  
Fantasy Hockey  
Terrain, buildings and vehicles  
Rules by Sinister Labs, FBF, BBB



**Volume Purchase and  
Shipping Promotions on  
Home Page**



### Stocking the following Brands:

Artizan Designs  
Cobblestone Miniatures  
Great Escape Games  
Great War Miniatures  
North Star Figures  
Frostgrave, Oathmark  
Rangers of Shadow Deep  
CompanyB  
Gaslands  
Muskets and Tomahawks  
Sinister Labs  
Skirmish Campaigns  
Fireball Forward  
Bloody Big Battles  
Iron Ivan  
and many others, including  
Wargame Rules and Scenario Books

[BrigadeGames.com](http://BrigadeGames.com), 35 Brookvale Road, Kinnelon, NJ 07405 USA [brigadegames@yahoo.com](mailto:brigadegames@yahoo.com)

# RAVENFEAST

## 速查表

速查表中包含了规则中最常用和最重要的部分  
它只是一份备忘录  
不能替代完整版规则来使用

游戏轮顺序：所有的阶段视为同时进行的。用流血和渡鸦指示物标记伤亡将在结束阶段进行统一裁决。

1. 开始阶段：每名玩家掷1D6，点数减去你战团中当前的英雄和将领数量，最终结果点数小的的一方决定谁先行动。之后按顺时针顺序进行行动。

2. 集结阶段：此前士气测试失败并带有怯懦指示物的战士必须尝试进行集结。掷1D6需小于等于其士气值。如果通过，则该战士可以立即照常行动；如失败，则从战场上移除。

3. 移动阶段：由取得优先权的玩家开始，双方玩家轮流移动自己的战士。一名战士可以至多移动等于其移动值英寸的距离。当敌我双方模型因移动而底盘相互接触时，双方将被锁入近战，本轮中不能再进行移动。

地形：崎岖地形将消耗双倍的移动距离。翻越障碍物如矮墙、树篱，或通过门进入建筑将消耗2英寸移动距离。

朝向：一名战士可以攻击处于其底盘背缘以前的敌人。

4. 射击阶段：一名战士若移动超过其移动值一半的距离后，或正处于近战，则不能射击。想要用远程武器命中敌人，你需要掷1D6且点数要小于等于该射手的射击值。目标若掷出小于等于其护甲值的点数则忽略这次命中造成的伤害。

掩体：敌人若深入密林超过2英寸，或处于建筑内且不在门窗边，你也无法向它们射击。为每一样阻挡在射手和目标之间的障碍掷1D6，出现4+点数则箭矢被挡。

5. 近战阶段：当一名战士与敌人发生底盘接触时将陷入近战。如果一名战士同时被多个敌人攻击，你可以决定它将面对哪个敌人。你的战士可以尝试直接移动至多移动值一半的距离来脱离近战，但此时所有与其近战的敌人都将获得一次借机攻击。

### 近战修正

- 1 隔着障碍物攻击或攻击处于上坡位置的敌人
- 1 盔甲值用于保护来自背后的攻击时
- 1 如果同时受到超过1名敌人的近战攻击时

在近战中的战士至少要消耗1次攻击来与其最靠近正对面的敌人战斗，剩下的攻击次数可以分配给其余近战中的敌人。为每次攻击掷1D6，若小于等于其近战值计为命中。敌人要为每点命中进行护甲保护测试，掷1D6，若小于等于其护甲值，则忽视这次命中造成的伤害。

完美处决：在近战中，如果你掷出1点而命中，敌人在护甲保护中掷出6点，你可以立即对同一目标进行一次借机攻击。如果再次命中，敌人将受到一次重击并得到一个渡鸦指示物。

借机攻击：在借机攻击时，攻击者照常掷投裁决命中，但目标不能进行盔甲保护。如果借机攻击命中，则直接导致目标受伤。

盾墙：组成盾墙需要3名或以上的装备了盾牌、面向同一方向、且没有处于近战的战士。盾墙只能以1/2速度前进，或以1/4速度后退，不得翻越障碍物。所有盾墙中的战士可以获得护甲值+2的修正。后排的战士如果装备了矛，可以越过前排的战士进行攻击。

6. 结束阶段：移除所有伤害。需要进行士气测试的战士掷1D6，小于等于其士气值则通过。将领和英雄可以让其它处于其士气影响距离内的战士使用它的士气值进行测试。

### 需要士气测试的情况：

- 将领阵亡，全体进行测试
- 战团损失50%以上战士，全体进行测试
- 英雄阵亡时，其士气影响范围内的战士进行测试
- 敌人打出的渡鸦指示物附近6英寸范围内的战士



# HMGS

## HISTORICAL MINIATURES GAMING SOCIETY

HMGS hosts three annual conventions:

Cold Wars® in the Spring

Historicon® in the Summer

Fall In!® in the Fall

Visit our website: <https://www.hmgs.org>



Improve your skills at  
Hobby University



Shop with our  
Exhibitors



Join Us for  
Gaming and  
Tournaments



Game with your friends

# “HOW DO I START MINIATURE WARGAMING?”

Maybe you're new to the hobby of tabletop wargaming, or maybe you've played a few games and want more guidance. This free book will help you and your friends roll dice, lead miniature armies, and have a great time exploring the battles of the Viking Age!



## RAVENFEAST INCLUDES

- FAST-PLAYING GAME RULES
- OPTIONAL ADVANCED RULES
- ARMY BUILDING GUIDE
- MODELING TUTORIALS
- 3 STARTER SCENARIOS
- STUNNING PAPER FIGURES
- LINKS & RESOURCES

*Ravenfeast* is a product of Little Wars TV, a YouTube channel dedicated to historical tabletop wargaming. For hobby advice and battle reports spanning all eras of military history, come visit us at [www.LittleWarsTV.com](http://www.LittleWarsTV.com)!

