






天海战记

卡牌介绍




帝国阵营


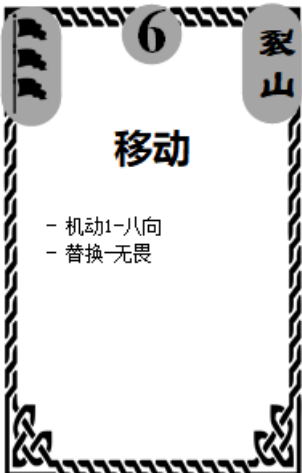
御林军

	基础战斗力 = 4		生命 = 4
	简介： 瘦弱的中原人，之所以能统御天下，这些重甲战士实在功不可没。结阵时，他们与手中长枪一起，化身钢铁丛林。这里不需要自命不凡眼高于顶的人。荣誉与奉献的背后，是严苛至极的训练，以及随之而来铁一般的纪律。从来没有一个集体，能够像他们那样，迎着敌人的冲锋与箭雨，向前，向前，最终将帝皇的旗帜插遍世界。		
	费用 = 1	指令战斗力 = 5	类型 = 防御
	简介： “别让他们跑了！” 擅长防守的御林军，能够把攻击自己的敌人牢牢纠缠在自己面前。对于敌人，无论进退，面前都是耸立的钢铁丛林。而对于御林军，他们也明白，攻击也不是本分。		
	费用 = 2	指令战斗力 = 6	类型 = 防御
	简介： “举起长矛！给他们撞！” 训练有素的御林军，可以在坚阵防守的同时，把自己变杀人的利器。所有攻击他们的敌人，必须付出血的代价。		



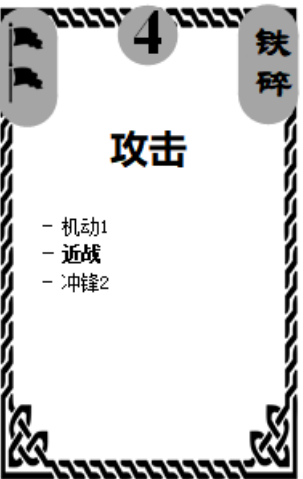
	费用 = 2	指令战斗力 = 4	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“顶住攻击！前进！”</p> <p>御林军的进攻缓慢而坚定。他们十分谨慎，但会持久地对目标造成伤害，至死方休。</p>		
	费用 = 3	指令战斗力 = 6	类型 = 防御
	<p>简介：</p> <p>“人在！阵地就在！”</p> <p>视死如归的御林军把长矛指向四面八方，像钉子一样狠狠戳在战场上。面对敌人浪涛般的攻击，他们入礁石般巍然不动。以时间换空间，以牺牲换胜利。</p>		

裂山营

 <p>裂山</p>	基础战斗力 = 4		生命 = 4
	<p>简介：</p> <p>中原人非常善于学习。在征服高地人的过程中，他们震慑于对方非凡的组织能力。经过谦虚的模仿与艰难的改变，终于组建了裂山营。他们不再要求绝对的服从，而是把权利下放给哨官、旗总乃至最底层的队长。接着是奇迹。仿佛存在统一的智慧在指引着这些手持长矛与大盾的战士，他们可以用复杂多变的战术碾碎各色敌人。他们用一场接一场的胜利，震惊了整个帝国。</p>		
 <p>裂山</p> <p>防御</p> <p>- 近战 - 铜甲2</p>	费用 = 1	指令战斗力 = 5	类型 = 防御
	<p>简介：</p> <p>“小伙子们！举起你们的盾牌！”</p> <p>面对敌人的零星攻击，裂山营很快就能结好防御阵型。想要穿过他们手中的大盾？没那么容易！</p>		
 <p>裂山</p> <p>移动</p> <p>- 机动1-逼近</p>	费用 = 2	指令战斗力 = 6	类型 = 移动
	<p>简介：</p> <p>“收拢！跟紧！往他们脸上顶！”</p> <p>裂山营可以在密集队形下快速前进。在靠近敌人的同时，可以保持良好的防御力。根本没人希望这么一块难啃的骨头贴着自己。</p>		

 <p>裂山营 攻击指令卡</p> <p>5</p> <p>攻击</p> <p>- 近战 - 协同1</p>	费用 = 2	指令战斗力 = 5	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“不要贪！保持队形！”</p> <p>裂山营并不擅长独自攻击。但是当他们的与友军一起发起进攻时，会有更出色的表现。尽管只有一点点，但或许就是那杀敌制胜的一点点？</p>		
 <p>裂山营 移动指令卡</p> <p>6</p> <p>移动</p> <p>- 机动1-八向 - 替换-无畏</p>	费用 = 3	指令战斗力 = 6	类型 = 移动
	<p>简介：</p> <p>“动起来动起来！把友军给我替下来！”</p> <p>裂山营总会出现在战况最惨烈的地方。他们快速穿插到敌人面前，给友军争取宝贵的喘息时机，而完全不会考虑自己将会面对怎样的凶险。</p>		


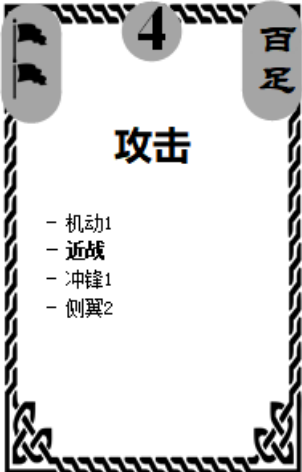
铁碎营

	基础战斗力 = 4		生命 = 4
	<p>简介：</p> <p>高大威猛的林边人十分高傲，但他们才是最勇敢的战士。彼时，他们身着兽皮手持战斧，就给帝国造成了无尽的麻烦。而现在，帝国用重甲与长刀武装了他们。飞将军曾在酒席中说过：“发愁啥？把小伙子们扔到最难打的地方，等他们把敌人杀光不就成了？”这不是在说笑话。</p>		
	费用 = 1	指令战斗力 = 4	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“呦！长刀是咱的妞儿！呦吼！”</p> <p>进攻，进攻，进攻，进攻……这些崇尚荣耀的战士，在训练时还会受些约束。等到了战场热血上头，他们脑子里只有一件事情。那就是进攻。</p>		
	费用 = 2	指令战斗力 = 4	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“吃饭，跑步，砍头。带劲！”</p> <p>提着长刀顶着重甲，铁碎营的大汉像攻城锤一样撞击在敌人的阵线上，撞开一个缺口。或许攻城拔寨，真的只有他们就足够？</p>		


	费用 = 2	指令战斗力 = 6	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“上啊！别让崽子们跑了！”</p> <p>铁碎营不只是一柄榔头。他们的进攻有时候会颇有技巧，会把敌人牢牢黏在阵线上，让他们无处逃脱。</p>		
	费用 = 3	指令战斗力 = 11	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“传承祖先的荣耀！”</p> <p>林边人生而为战，不惧死亡。祖先的灵魂始终寄宿在他们身上。哪怕流尽自己的鲜血，他们也要把毁灭播撒在战场上。</p>		



百足营

<div><div>4</div><div><div></div><div></div><div></div></div><div>百足</div><div>百足</div></div>	基础战斗力 = 4		生命 = 3	
	<div>简介：</div> <div>河泽人非常难缠。由他们组建的百足营，像他们的商人一样精明而善于忍耐。他们在战场上倏忽左右，总是出现在意想不到的地方。他们的任务从来都不是歼灭敌人，而是裹挟着敌人的行动，让敌人痛苦而迟缓——在绝望中等待帝国的制裁。</div>			
<div><div>2</div><div>百足</div><div>攻击</div><div><div>- 机动1</div><div>- 近战</div><div>- 追猎1</div></div></div>	费用 = 0	指令战斗力 = 2	类型 = 攻击	
	<div>简介：</div> <div>“耐心。等他们累了，再动手。”</div> <div>相比帝国的重装部队，百足营披挂的中型护甲要恰当许多。虽然防御是不能密不透风，但几乎没有影响他们快速机动的本领。再加上河泽人善于发现敌人弱点的天性，使得这支队伍可以快速启动，一击制敌。</div>			
<div><div>4</div><div>百足</div><div>防御</div><div><div>- 近战</div><div>- 缠斗2</div></div></div>	费用 = 1	指令战斗力 = 4	类型 = 防御	
	<div>简介：</div> <div>“来一个算一个，来一对算一双。兄弟们上！”</div> <div>百足营可以用高超的战斗技巧，来弥补装备上的不足。他们手持圆盾短戟，在来犯之敌间辗转腾挪，让敌人顾不得头顶的羽箭和背后的大刀。</div>			


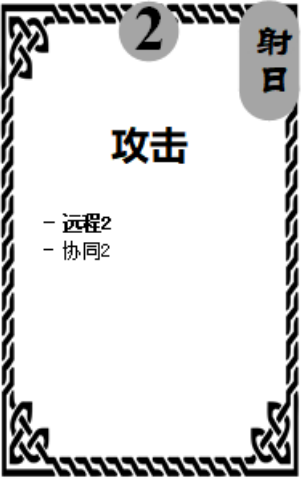

	费用 = 2	指令战斗力 = 6	类型 = 防御
	费用 = 2	指令战斗力 = 4	类型 = 攻击
<p>简介：</p> <p>“嘘……他们没有发现……”</p> <p>当百足营摆出防守阵型的时候，也不要掉以轻心。他们会突然发动，拦下那些无心从阵前掠过的狂妄之徒。</p>			
<p>简介：</p> <p>“生死有命，富贵在天。”</p> <p>如果需要正面破敌，百足营总是有些乏力。可当他们快速靠近敌方侧翼的时候，便会一改往日的谨慎小心。手起刀落。大家一样的本钱，谁输谁赢可真不一定。</p>			



千机卫

 <p>千机</p>	基础战斗力 = 4		生命 = 3
	<p>简介：</p> <p>没有人知道群山之民何时出现在中原大地上，只知道他们来自万岁山的深处。他们衣带飘飘，长须长发，好似神仙。他们说要进献机巧之术，却换来满朝嗤笑。然后他们抬机括，上弹，扣动扳机。瘦弱男子动动手指，就能射穿朝堂另一端的大臣。帝皇当然乐于用一条贱命换来这些技术，武装起三教九流贩夫走卒。而之后的战场上，便是箭雨遮天。</p>		
 <p>千机</p> <p>移动</p> <p>- 机动1</p>	费用 = 0	指令战斗力 = 3	类型 = 移动
	<p>简介：</p> <p>“要想活命就给我快跑！”</p> <p>加入千机卫的市井小民亡命之徒，学会的第一件事，就是快速移动。哪怕阵型散乱一点，他们也得以最快的速度赶到战场。索性这些人都是惜命的家伙——这也成就了千机卫怕死的好名声。</p>		
 <p>千机</p> <p>攻击</p> <p>- 远程2</p>	费用 = 1	指令战斗力 = 3	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“跟你们说了！瞄准！射击！着什么急！”</p> <p>机括之术的好处在于，不管什么人，只要稍事训练，抬手就能射击。只是这些普通人哪见过战阵的凶狠，慌忙瞄准各自为战，射出去的飞箭稀稀拉拉，造不成太大伤害。</p>		




 <p>4</p> <p>千机</p> <p>攻击</p> <p>- 远程2 - 直射2</p>	费用 = 2	指令战斗力 = 4	类型 = 攻击
<p>简介：</p> <p>“各就位！听我口令！”</p> <p>只有懂得忍耐，听从号令的人，才能成为精选的千机卫勇士。当他们直面敌人的时候，手中的机括可以迸发出可怕的火力，敌人就像麦子一样成片倒地——勇士们也被戏称为农民。</p>			
 <p>5</p> <p>千机</p> <p>防御</p> <p>- 近战 - 铜甲1</p>	费用 = 2	指令战斗力 = 5	类型 = 防御
<p>简介：</p> <p>“宁可站着死不能躺着活！兄弟们跟他们拼了！”</p> <p>人们都说千机卫勇士充满了血性，在逆境之中也能毅力不屈。不过考虑到他们经受过的艰苦训练，配发给他们的大盾佩刀，这也就变成了理所当然的事情。</p>			

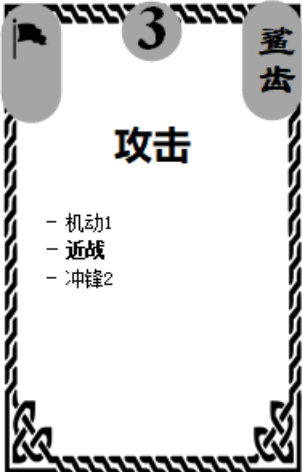

射日营

	基础战斗力 = 4		生命 = 3
	<p>简介：</p> <p>高地人的弓箭与猎人一样有名。他们能用坚韧的手指更快地拉动弓弦，居然可以迎着风让羽箭飞得更远。他们说这是因为狩猎之神苏希特的加护。帝国的学者们却说，这只是因为他们从小就与弓箭相伴。即便帝国已经拥有了千机卫，但是这些长弓手依旧无可替代。他们张弓如满月，让死亡从天而降。</p>		
	费用 = 0	指令战斗力 = 2	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“应弦而倒可以，一发毙命那是放屁。”</p> <p>人们都说熟练的高地长弓手几个呼吸就可以射空整个箭囊。嗯……这当然有些夸大。但是他们闻令而动飞箭离弦的本事可不作假。即便牺牲了准头，腾空的箭雨还是可以给疏于防备的敌人造成不小麻烦。</p>		
	费用 = 1	指令战斗力 = 2	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“高地人不做亏本的生意~”</p> <p>经过专门训练，射日营的射手把高地人轮指的功夫用到了极致。他们能同时喷射出两股飞箭。使得他们能同时牵制两个阵地。至于火力是不是有些稀疏？他们集中精力在手指上，顾不得考虑这些事情！</p>		

	费用 = 1	指令战斗力 = 3	类型 = 攻击
	费用 = 2	指令战斗力 = 4	类型 = 攻击
<p>简介：</p> <p>“瞧好你的狗头！”</p> <p>射日营虽然做的是控弦的营生，可千万不要忘了高地人自有的血性。着急了，他们提刀就上，分毫不让。</p>			
<p>简介：</p> <p>“八百里开外！命中前敌”</p> <p>射日营的神射手，射得准那是入门，射得远才算及格，又远又准那才是合格的战士。他们手中的紫衫长弓曾经一度成为传说，尽可死从天降隔山杀人。</p>			

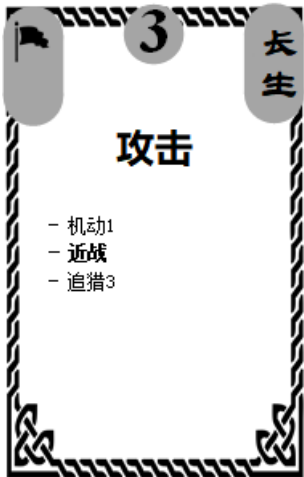

鲨齿营

	基础战斗力 = 3		生命 = 4	
	<p>简介：</p> <p>帝国的学者们始终不明白，为什么世界上最好的轻步兵来自群岛之间。又黑又瘦的岛民桀骜不驯，整日与大海相伴。学者们相信这营造了他们强健的体魄与悍不畏死的气概。这也让帝国征服岛民的历程无比艰难。他们总能让敌人想起鲨鱼，毒蛇，秃鹫。而现在，他们成为了帝国华丽战袍下的一柄匕首，见血封喉。</p>			
	费用 = 0	指令战斗力 = 3	类型 = 攻击	
	<p>简介：</p> <p>“十颗首级一碗酒。喝不好可不准走！”</p> <p>有人猜，岛民在漫长的捕鱼过程中，练出了擅使标枪的本领。平常者当胸而去，狠辣者专瞄敌人的眉目之间。岛民可见惯了血流成河。</p>			
	费用 = 0	指令战斗力 = 3	类型 = 防御	
	<p>简介：</p> <p>“喝多了飘？人飘腿不飘！”</p> <p>鲨齿营擅长的，不是落地生根的防守，而是敌来我走的伺机而动。只有在无选可选的时候，他们才会停下来，直面敌人。</p>			


	费用 = 1	指令战斗力 = 3	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“刀头舔血的日子，咋才算个头？”</p> <p>鲨齿营的冲锋，就像往油锅里扔火。在那一刻，他们只有心中的凶狠和手中的刀锋。</p>		
	费用 = 1	指令战斗力 = 3	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“你死我活。这可不是一回事！”</p> <p>说鲨齿营奸诈狡猾的人，不只十个八个。可岛民知道，迎着敌阵上去，那是傻子干的事情。生存的智慧教给他们避开锋芒，毕竟活下来的，才是胜利者。</p>		

长生军/禁卫

	基础战斗力 = 4		生命 = 4
	简介： 并不是所有的草原人都是敌人。那些归顺的牧民为帝国带来了战马，帝国得以供养这支骑兵部队。这些战士身披重甲，手持步骑两用的长槊与盾牌。平日里守卫皇城安危，战时则驰援各方。长生者，愿国祚绵延，愿帝皇万寿，也愿这支部队成为帝国的不朽栋梁。		
	费用 = 0	指令战斗力 = 4	类型 = 移动
	简介： “上马打江山，下马御山河！” 作为帝国少有的骑兵部队，长生军在马上有不错的机动性。但一整只部队上马下马列队结阵，总要花去些时间。帝国的学者们想破头都想把这些时间省出来。可煞费苦心，只好无功而返。		
	费用 = 1	指令战斗力 = 5	类型 = 防御
	简介： “帝国疆土神圣不可侵犯！” 长生军的职责之一就是戍卫皇城。作为帝皇身边的禁卫集团之一，他们下马之后，便结阵如盘龙，阻挡任何来犯之敌。		

	费用 = 1	指令战斗力 = 3	类型 = 攻击
	费用 = 2	指令战斗力 = 5	类型 = 攻击
<p>简介：</p> <p>“岂容你说来就来，想走便走？”</p> <p>对习于步战的中原战士来说，一边御马一边杀敌，是一门艰难的功课。即便是长生军，也只能对已经受创的敌人，造成更好的杀伤。如何提高战斗力？这是长生军将领亟待解决的问题。</p>			
<p>简介：</p> <p>“犯我中原者，虽远必诛。”</p> <p>长生军的精英们，从草原上学来了冲锋的战术。他们结成锥形阵，不只提高了平时的杀伤能力。密集的阵型高速移动时，精锐骑士们还可以把冲锋的力量积蓄起来，造成非常可观的打击。“这就是帝国之锤。”大家如此赞叹。</p>			



火军-大车队

	基础战斗力 = 5		生命 = 4
	简介: 群山之民不光带来了机弩，还改良了帝国中常见的辘重车辆。加高加长的体量，不光可以容纳更多物资，还能成为一个微型的移动碉堡。几辆大车以铁索首尾相连，不仅能提供掩护，还能让战士们用车中的机关对敌人造成可观的杀伤。而围绕在大车旁的战士，也更坚定更追求胜利。虽然有人暗示在了解群山之民的技术之前，应该慎重使用这些装备。可帝国的将军已经迫切地将它们部署在战场上。想这些有的没的？前线将士的生命最重要！		
	费用 = 1	指令战斗力 = 5	类型 = 防御
	简介: “吃饱肚子才有力气干活！再来一碗！” 跟大车队一起作战，是一种奇特的经历。当战士们意识到他们身边有一座无法被攻破的壁垒时，就可以焕发出无穷无尽的斗志。两个字，“安心”。		
	费用 = 1	指令战斗力 = 6	类型 = 攻击
	简介: “捅就行？” 布置了机括的大车，变成一件可怕的兵器。只要人们简单的操作，大车就可以对敌人造成杀伤，快捷出色。现在，摆在将领面前唯一的难题是，这么简单的事情都有人学不会！蠢货！		

	费用 = 2	指令战斗力 = 5	类型 = 移动
	<p>简介：</p> <p>“地方还多着呢！别挤别挤！”</p> <p>经过万岁山的改造，铁索连环的大车队，真正成了移动要塞。依托他们提供的掩护，周围的部队都可以稳健向前行动。战士们总跟火军的人打趣，“怕不怕？铁龟长腿！”</p>		
	费用 = 2	指令战斗力 = 5	类型 = 防御
	<p>简介：</p> <p>“快来人呐！救命！”</p> <p>真正让战士们离不开大车队的理由，是它能让苦战的士卒们，喘一口气。喝口水、交换下眼神、互相打打气、简单的包扎，足矣。重燃斗志的士卒再次投入战斗，把热血洒遍大地。</p>		

轰天营-弩炮

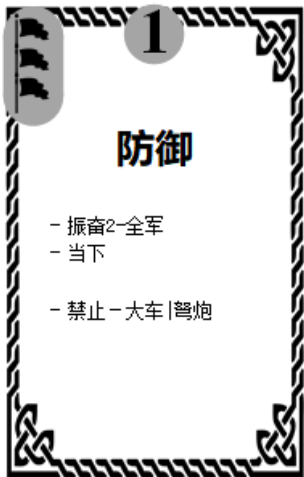

<div><div>1</div><div>弩炮</div><div>弩炮</div></div>	基础战斗力 = 1		生命 = 5	
	<div>简介：</div> <div>帝国并非没有弩车，但在它们在弩炮面前就像弹弓一样可笑。万岁山的技术让这些器械威力更大、射程更远、体积更小、更容易维护保养。帝国的工匠把这些东西视作上天的赏赐。他们迫不及待地把手中的废铜烂铁碎了融了，来给这些奇迹腾出地方。战争仿佛变成了一向技术活，只要校正准星，然后用力一敲。</div>			
<div><div>3</div><div>弩炮</div><div>攻击</div><div>- 远程2</div></div>	费用 = 1	指令战斗力 = 3	类型 = 攻击	
	<div>简介：</div> <div>“诶诶诶紧一紧你看绞绳松了！”</div> <div>轰天营工程师必修课之一，一边快速校正弩炮状态，一边小心别把这金贵玩意砸坏。即便如此，快速发射的弩炮威力，已经赶得上寻常弓箭手一轮齐射。</div>			
<div><div>2</div><div>弩炮</div><div>移动</div><div>- 机动1-八向</div></div>	费用 = 1	指令战斗力 = 2	类型 = 移动	
	<div>简介：</div> <div>“这玩意要是能自己跑，那该有多好？”</div> <div>战场情况瞬息万变，精密贵重的弩炮不得不设计得方便拆解。事实也证明，解体后的弩炮比寻常部队更容易机动。可对于工程师们来说，在刀光剑影的战场做细致的工作，实在是非同寻常的考验。</div>			

	费用 = 2	指令战斗力 = 5	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“再高一点！再紧一点！”</p> <p>精确校准的弩炮即可轻松超越弓箭手的极限。粗大的箭杆飞得又平又远。那么如何才能更强更远？精益求精的工程师们熬过一个个不眠之夜，只找到了脱发的捷径，却没找到答案。</p>		
	费用 = 3	指令战斗力 = 5	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“剑锋所指，使命必达！”</p> <p>万岁山改造了弩炮，而轰天营的工程师们，把这项技术用到了极致。可工程师总搞不明白，弩炮为什么没法对目标造成更大杀伤。最终是战场给出了答案——强大的火力已经饱和，足以把目标射穿。所以轰天营最喜欢的场面，就是敌人一个接一个连成串。</p>		

通用

一条大河穿过中原大地，河畔有一群人在生活。耕种狩猎，不断有人来到这里，形成聚落。有的人不事生产，却想统领众人。追踪猎物向外探索，也终于遇到了他人。内忧外患，大河泛滥，多难兴邦，天降圣王。他内平纷争，外御群敌，带领民众备军治水，终成邦国。他们的势力向外不断扩展，终于抵达了中原之外。那里有更大的世界，也有太多人非我族类与我不同。林边人，高地人，河泽人，岛民与草原人。并不是所有人都喜好战争，也不是所有人都享受和平。经过一段相互征伐的岁月，终于高祖临世。他早年间励精图治，壮年时挥师远征。虽然他于征服林边人的战场陨落，但帝国的火种就此传承。一代代贤君明主，由雄将名相辅佐，在风雨飘摇的时代中延续着帝国的信念。现时，武帝当政。高地人、林边人、河泽人、岛民皆已称臣。人们以帝皇称呼，将他的英名远播云上。如今，帝皇老迈。但他如炬的目光仍在凝视着北地。在那片辽阔的草原上，还有最后的敌人，在威胁着帝国的边疆。



	费用 = 0	指令战斗力 = 3	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“把刀发给你们，是拿来吃饭吗？”</p> <p>帝国上下所有部队，都随身携带佩刀。在最紧急的时候，这就是他们保命的武器。</p>		
	费用 = 1	指令战斗力同单位	类型 = 移动
	<p>简介：</p> <p>“一二一！一二一！”</p> <p>什么是一支部队的根本？行军。禁止散漫，禁止交头接耳，禁止四处张望。任他刀山火海，命令在哪，部队就得在哪。</p>		

 <p>防御</p> <ul style="list-style-type: none">- 振奋2-全军- 当下- 禁止-大车 弩炮	费用 = 3	指令战斗力 = 1	类型 = 防御
	<p>简介：</p> <p>“帝皇万岁！”</p> <p>在战士们心目中，帝皇意味着什么？听那排山倒海的呼啸。当时当刻，全军上下热血沸腾，只为帝国的荣耀。</p>		
 <p>移动</p> <ul style="list-style-type: none">- 机动1-全军	费用 = 3	指令战斗力 =单位	类型 = 移动
	<p>简介：</p> <p>“战友们需要我！让我回去！”</p> <p>帝国每一名军人，都不能忘记这样的场面。千万人冒着敌人的枪林箭雨，不惜一切代价向军旗所指的方向冲击。这就是军魂。</p>		

草原阵营



圣陨者-天峰山

	基础战斗力 = 2		生命 = 6			
	<p>简介：</p> <p>圣陨者是草原人的骄傲。他们不属于凡人。他们的主人不是大汗，不是氏族酋长。他们属于天城。可他们不像其他萨满那样，整日吟唱着腾格里的传说。圣陨者永远沉默。他们用手中的弯刀跟长枪，降下腾格里的怒火。在辽阔的草原上，这些最精锐的骑士们，从来没有超过千人。而平凡的牧民也只能听说他们的故事。可老人们常说，当巨大的灾厄挡在草原人面前时，这些圣陨者会用敌人的末日，开拓草原人的未来。</p>					
	费用 = 0		指令战斗力 = 1		类型 = 移动	
	<p>简介：</p> <p>“轻风吹过草原，那是腾格里的恩典。”</p> <p>圣陨者卫队，是牧民中最熟悉萨满之道的人，是萨满中最善于征战的人，也是天峰山上最强壮的人。他们穿着最重的铠，他们的骏马也要披着最重的甲。即便这样，他们奔驰起来，也能像狂风一样，席卷一切。</p>					
	费用 = 1		指令战斗力 = 4		类型 = 攻击	
	<p>简介：</p> <p>“沉默是种美德。”</p> <p>穿戴着云铁战甲，圣陨者卫队以超人的能力在马上作战。即便如此，他们的战斗力也只是略微胜过寻常骑兵。粗浅者嗤笑他们，而他们，沉默不语。</p>					

 <p>圣陨者卫队冲锋卡 (4)</p> <p>攻击</p> <ul style="list-style-type: none">- 机动1- 近战- 冲锋2	费用 = 2	指令战斗力 = 4	类型 = 攻击
<p>简介：</p> <p>“这条路艰难又漫长，你能走多远？”</p> <p>很多人都见过圣陨者卫队的冲锋，说他们只是一堆铁块，只会莽。他们从不知道，那只是简单列阵以后，放开缰绳，横冲直撞。</p>			
 <p>圣陨者卫队冲锋卡 (10)</p> <p>攻击</p> <ul style="list-style-type: none">- 机动1- 近战- 冲锋3- 侧翼3- 追猎3	费用 = 3	指令战斗力 = 10	类型 = 攻击
<p>简介：</p> <p>“看，他们就是愤怒和死亡。”</p> <p>你会先看到远处腾起的烟尘，然后听到逐渐加快的马蹄声。当你看到城墙一般向自己冲来的圣陨者时，你已经被恐惧吞没。一人成军的圣陨者结成百人宽的正面，可以摧毁一切。哭泣吧！如果你侥幸逃脱！你余生都会被噩梦的折磨。</p>			



铁浮屠-金环部

<div><div>3</div><div>铁浮屠</div><div>铁浮屠</div></div>	基础战斗力 = 3		生命 = 4
	<div>简介：</div> <p>金环部的忍耐就要到头了。他们把自己的孩子们送去中原读书，用牲畜换取中原人的财物。草原人把他们视为中原人的奴才，中原人把他们视作草原人的狗。而金环部，用草原人的骏马和中原人的武装，产下了噩梦。这些冷酷的战士们会在战场边缘静静地等待，直到最好的时机才发动进攻。他们会化身为金环部的愤怒，碾碎一切傲慢的头颅。</p>		
<div><div>4</div><div>铁浮屠</div><div>攻击</div><div>- 机动1</div><div>- 近战</div></div>	费用 = 1	指令战斗力 = 4	类型 = 攻击
	<div>简介：</div> <p>“他们能比咱强多少？”</p> <p>铁浮屠是草原上的传说。而金环部凭借强大的财力，复现了这个传说。这些超重装骑兵的精锐在很大程度上并不输给圣陨者卫队——至少金环部相信是这样。</p>		
<div><div>4</div><div>铁浮屠</div><div>攻击</div><div>- 机动1</div><div>- 近战</div><div>- 追猎2</div></div>	费用 = 2	指令战斗力 = 4	类型 = 攻击
	<div>简介：</div> <p>“优秀的猎人不屑于追逐受伤的猎物！”</p> <p>铁浮屠的冲锋非常致命。对于那些已经减员的部队，尤其如此。而这些铁塔也乐得蹂躏没有抵抗力的对手。</p>		

	费用 = 2	指令战斗力 = 4	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“优秀的战士只会正面冲锋！”</p> <p>即便拥有中原人的马槊铁甲，骑乘着瀚澜部的高头骏马，铁浮屠依旧像狼群一样狡猾。他们更乐于从侧面撕开敌人的阵型。</p>		
	费用 = 3	指令战斗力 = 8	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“哪怕是死，也要赢！”</p> <p>铁浮屠是金环部的希望，也承担了更多挑剔与指责的目光。他们知道自己并不是草原上的骑兵之王，可当敌人挡在面前的时候，血性与豪情也会指引着他们，踏平一切。</p>		


岩锋骑-石心部

	基础战斗力 = 4		生命 = 4
	简介： <p>生活在苦寒之地的石心部像山一样坚韧。他们没有最好的草场，没有最好的骏马，也没有最好的弓箭马刀。在祖祖辈辈生活的山脚下，除了放牧，他们只能从深深地矿洞中挖出一些石头。他们为了生存什么都可以做。他们为了胜利什么都可以做。他们用石头换来的弓刀马甲武装其一批全能的战士，骑射冲锋无一不能。石心部的牧民爱喝酒。他们的脾气臭的像块石头。</p>		
	费用 = 1	指令战斗力 = 3	类型 = 攻击
	简介： <p>“不要让盔甲变成障碍。”</p> <p>岩锋骑与寻常草原骑射最大的差别，在于他们披戴的盔甲。这些重甲战士付出不懈努力，让自己摆脱盔甲的影响，如同赤膊一般在奔腾起伏的马背上左右开弓。</p>		
	费用 = 1	指令战斗力 = 3	类型 = 攻击
	简介： <p>“深呼吸，然后瞄准。”</p> <p>相对贫乏的资源，让岩锋骑珍惜手中的每一支羽箭。为了保证精度，他们选择勒住缰绳。虽然没有中原弓箭手的射程，但是与友军一同发起攻击的时候，他们的羽箭往往更致命。</p>		




 <p>岩 锋</p> <p>5</p> <p>攻击</p> <ul style="list-style-type: none">- 机动1- 近战- 冲锋2	费用 = 2	指令战斗力 = 5	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“相信你的伙伴。”</p> <p>岩锋骑，刀枪弓马合一。作为草原重骑中举足轻重的一员，他们的冲锋完全是伙伴意识的具现。锥形阵，外层骑枪开路，中间马刀收割，核心弓箭扫荡。每个人只要做好自己的事情，这个集体就能取得胜利。</p>		
 <p>岩 锋</p> <p>5</p> <p>攻击</p> <ul style="list-style-type: none">- 机动1- 近战- 缠斗1	费用 = 2	指令战斗力 = 5	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“让他们看看石心部的韧性！”</p> <p>岩锋骑厚重的装甲，让他们能够与敌人正面纠缠。马刀跟弓箭在他们手中翻出了花样，只为了把不请自来的客人留下。想走？没那么容易！</p>		



追云逐月-瀚澜部

	基础战斗力 = 4/3		生命 = 4
<p>简介：</p> <p>最好的马场属于瀚澜部，他们的骏马也最高最壮。那些富有的家族置办出钢铁甲冑，挑选出强壮的战马，交给家族中最出色的骑手。他们永远在奔跑和冲锋。他们是瀚澜部最出色的战士。逐月骑在马上勇猛顽强，追云者在马下却像中原人一样狡猾。小心！瀚澜部的敌人啊！这些草原的儿女会用最敏捷的身手，把马刀送进你的心窝。</p>			
 <p>- 机动2 - 快速响应</p> <p>- 下马→追云 - 上马→逐月</p>	费用 = 0	指令战斗力 = 2	类型 = 移动
	<p>简介：</p> <p>“马下追云，马上逐月。”</p> <p>瀚澜部的逐月骑，步战的时候有另一个名字——追云者。而不管马上马下，追云逐月的机动能力在草原战士中都属一流——考虑到他们的勇士和战马都披着扎实的铠甲，这更让人惊讶。</p>		
 <p>- 机动1 - 近战</p>	费用 = 1	指令战斗力 = 3	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“枪枪见红，刀刀见肉。”</p> <p>追云逐月很难做到快速反应。不得不说这是他们的弱点之一。即使这样，相比随处可见的草原骑兵，拍马而上的战斗力他们毫不逊色。更难能可贵的是，追云者临机反应的能力与逐月骑一般无二。</p>		



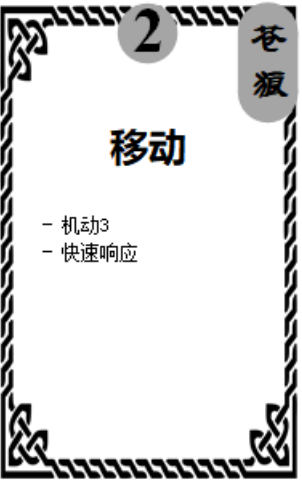
 <p>逐月</p> <p>攻击</p> <p>4</p> <ul style="list-style-type: none">- 机动1- 近战- 冲锋3	费用 = 2	指令战斗力 = 4	类型 = 攻击
<p>简介：</p> <p>“冲锋！直到瀚澜海的尽头！”</p> <p>逐月骑的冲锋让人印象深刻。在快速机动的场景下，全马刀的阵容并不能造成太大的杀伤。但是如果他们直直撞在敌人阵线上，不断加速的冲击力与繁花溅落的刀术，转瞬间就可血流成河。甚至有人说，在他们身上，仿佛能看到圣陨者的影子。</p>			
 <p>追云</p> <p>攻击</p> <p>5</p> <ul style="list-style-type: none">- 机动1- 近战- 侧翼2	费用 = 2	指令战斗力 = 5	类型 = 攻击
<p>简介：</p> <p>“瀚澜部的智慧，是出奇制胜。”</p> <p>追云逐月是一个复杂的整体。马上勇猛，马下狡诈。手持步骑两用的马刀，铁甲战士们居然比马上表现得更加出色。特别是他们从侧面扑向敌人的时候，居然有些嗜杀的味道。</p>			


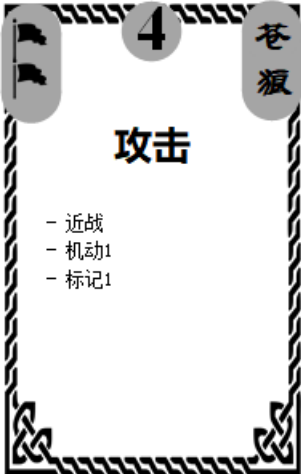
风雨骑-纳兰部

	基础战斗力 = 3		生命 = 3
	费用 = 0		指令战斗力 = 2 类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“风儿一样的马，箭雨滂沱。”</p> <p>传说，纳兰部的祖先生出了三胞胎。大儿子是匹马，二儿子骑在他背上，小儿子是柄短弓。然后传说变成了风雨骑。骑马射箭就成了他们与生俱来的本能。</p>		
	费用 = 1		指令战斗力 = 3 类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“比人更快的是马，比马更快的是箭。”</p> <p>没有人能像风雨骑一样在飞驰的骏马背上，如此开弓射箭。快马疏忽间来去，箭已三巡。亏得好马有耐力，也亏得勇士善控弦。所以即便是不能射远的短弓，也让周围部族和自大的中原人，吃了不少苦头。</p>		




	费用 = 1	指令战斗力 = 2	类型 = 防御
	<p>简介：</p> <p>“来追我啊？”</p> <p>风雨骑无与伦比的机动能力，表现在他们纵马就逃的本事上。如果打不到我，那重甲还有什么用？他们太享受敌人追又追不上的感觉了。</p>		
	费用 = 2	指令战斗力 = 2	类型 = 防御
	<p>简介：</p> <p>“如风而来，如雨而落。”</p> <p>当风雨骑停下来时，务必要小心。他们睁大眼睛搜寻目标，就是要把马背上多挂的两个箭袋射空。有个中原诗人，曾经评价他们风来雨落，他们高兴极了。你问那个诗人怎么样了？当然是死了！</p>		



苍狼骑-苍狼部

	基础战斗力 = 3		生命 = 3
	简介： 没有人愿意做苍狼部的朋友。他们不在乎。他们像狼一样只对自己的部族忠诚。他们喜欢战斗，乐于抢夺。他们的马仿佛有无穷的耐力，他们的战士也像狼一样可以忍受饥渴。而他们之中最残酷的战士，眼中冒着精光，不像人却更似猛兽。人们都说他们死去之后会变成狼，在苍白的月光下继续追逐着自己的猎物。		
	费用 = 0	指令战斗力 = 2	类型 = 攻击
	简介： “往哪逃？” 初见苍狼骑，只会觉得这是些野人。他们几乎赤膊，骑骑着嶙峋的瘦马，须发皆炸。常年狩猎的生活也确实让他们充满野性——但谁敢小瞧野兽的脚力和耐心？		
	费用 = 0	指令战斗力 = 2	类型 = 攻击
	简介： “狼群从不休息。” 人们永远不会知道，下一刻，苍狼骑会出现在战场上的什么地方。他们奔袭地方式堪称残酷，也只有苍狼部的瘦马才有如此耐力，能忍受鞭打。等等，你还有时间心疼他们？快看身后！		




	费用 = 1	指令战斗力 = 2	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“咬住他的喉咙。”</p> <p>苍狼骑的冲锋，只有野性与狂暴。在永不停息的奔跑后，他们再次加快速度，用血肉撞击敌人的阵线。面对苍狼骑，如果不能用勇气战胜恐惧，那就拥抱疯狂！</p>		
	费用 = 2	指令战斗力 = 4	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“你永远属于狼群。”</p> <p>如果被苍狼骑视为敌人，自杀是最好的归宿。他们可以在茫茫人海中认出你，然后用更狠辣的方式夺去你的性命。中原人说这是因为灵魂被打上印记。而苍狼部却说，为腾格里复仇才是自己的使命。</p>		



怒火战士-烈炎部

	基础战斗力 = 3		生命 = 3
	<p>简介：</p> <p>连烈炎部自己都不确定自己算不算是草原人。牲畜于他们，也只是牲畜而已。他们常年居住在森林边缘，十分擅长打猎。他们甚至还会烧地开荒，耕种一些简单的粮食蔬菜。他们乐观大方，喜欢交友。平日里这些高高大大的人们就喜欢开心大笑。但不要以为他们因懦弱而善良。临敌之时，他们会用自己的身躯与狂吼组成一波又一波浪潮，撞击着敌人。就像他们的祖先一样。</p>		
	费用 = 0	指令战斗力 = 3	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“你瞅啥？”</p> <p>除非死亡，否则怒火战士的愤怒在战场上永远燃烧。不过他们并不是一群被冲昏头脑的疯子，他们乐得出其不意的攻击敌人。既然要打，为什么不把他打疼？</p>		
	费用 = 0	指令战斗力 = 3	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“走干他！”</p> <p>一群提着刀斧的高大壮汉向你扑来，你有什么感受？恐惧，就是怒火战士最有利的武器。这不是什么对未知的恐怖，只是单纯面对力量的屈服。所以怒火战士的冲击从来不需要阵型，他们挥舞着武器，呐喊声如山呼，如海啸。</p>		

	费用 = 1	指令战斗力 = 3	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“以祖先的名义！”</p> <p>没人知道怒火战士的无所畏惧从何而来。如果他们在冲锋前闭眼冥想，那么直到战死沙场他们都不会停下手中的刀。没有人知道，他们脑海中是一片怎样的景象——无边无际的林海中，祖先的英灵与他们并肩向前。</p>		
	费用 = 1	指令战斗力 = 3	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“彼方始有荣光在。”</p> <p>烈炎部的人总是为了一点小事就与人大动干戈。他们说的总是荣耀。可荣耀在哪里？在那时，在那处，在那些人身上。当烈炎部的朋友陷入危难，怒火战士会斩破千难万险出现在他面前。愿在血路中同生，也不辞共死于沙场。</p>		

银甲军-金帐部

 <p>银甲</p>	基础战斗力 = 4		生命 = 3
	<p>简介：</p> <p>最初，他们与铁木尔一样出身贫寒。现在，他们身着银盔银甲，矗立在大汗的金帐旁边。没有哪个草原人敢歧视这些战士。因为他们就是大汗的手，大汗的嘴，大汗的意志，大汗的思想。而当汗王凝视着南方肥沃的大地时，他们甘愿离开自己的战马，甘愿让自己跟中原人一样。</p>		
 <p>银甲</p> <p>攻击</p> <ul style="list-style-type: none">- 机动1- 近战- 追猎1	费用 = 0	指令战斗力 = 2	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“师夷长技以制夷。”</p> <p>银甲军的将领一直在思考，这支部队的立身之本是什么？大汗夺去了他们的战马，又赐给了他们什么？凭借草原人的本能，即使身披铠甲，他们依旧能够发动冲锋。但这不够。银甲军必须做得更多。</p>		
 <p>银甲</p> <p>防御</p> <ul style="list-style-type: none">- 近战- 反击	费用 = 1	指令战斗力 = 4	类型 = 防御
	<p>简介：</p> <p>“谋定而后动。”</p> <p>马，是腾格里给草原人的礼物。而思考，才是这个世界给予所有人的恩典。通过漫长的挣扎与求索，银甲军终于发现了自己的身份。如果草原骑兵是狂风骤雨，那他们就是草根。他们推出长枪，扎根于这片土地，勇敢面对来犯之敌，让他们付出血的代价。</p>		

 <p>攻击</p> <ul style="list-style-type: none">- 机动1- 近战- 侧翼2	费用 = 1	指令战斗力 = 2	类型 = 攻击
<p>简介：</p> <p>“以正合，以奇胜。”</p> <p>银甲军不光要学会中原人防守的技术，还要学习他们攻防并重的思想。他们手中的长枪盾牌，注定他们无法成为战场上正面攻坚的主力——这本身就是草原骑兵要做的事情。他们仔细搜索敌人防守薄弱的地方，力图抓住转瞬即逝的战机。</p>			
 <p>防御</p> <ul style="list-style-type: none">- 坚阵-正面	费用 = 2	指令战斗力 = 4	类型 = 防御
<p>简介：</p> <p>“兵者，国之重器，死生之地，存亡之道，不可不察。”</p> <p>草原上不缺重锤，而只有银甲军可以做那铁砧。他们以自己的坚守与牺牲，换来一场接一场的胜利。他们现在明白，必须由自己来改变草原人的命运。</p>			

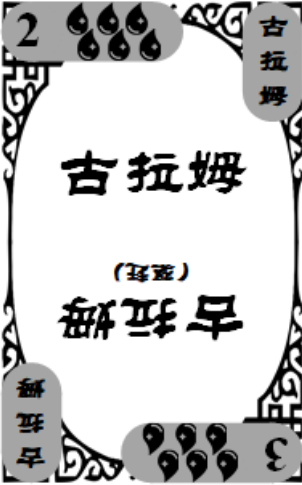

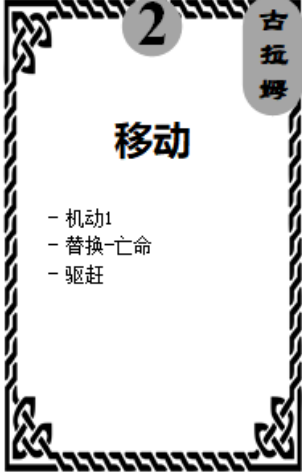
包勒-奴隶



	基础战斗力 = 2/3		生命 = 6	
	简介： <p>他们的过去不重要。他们自己也不重要。每一个家族的每一个马圈里，都能看到这些最低贱的奴隶。他们衣不蔽体，做着最脏最累的活。他们像货物一样被人掠夺，他们的死活在别人手上。战场上，他们成群结队地被驱赶向敌人。没有人在乎他们的恐惧与耻辱。他们会抓住一切机会逃走，但很快就被骑马的主人抓回来。就算得脱又能怎样？再买来一个就好！不过是奴隶而已！</p>			
	费用 = 0	指令战斗力 = 2	类型 = 攻击	
	简介： <p>“求求你放过我吧……”</p> <p>包勒作为每个家庭的基础资产，在战场上的用处，主要是被主人们驱赶向敌人。茫茫多衣不蔽体手无寸铁的人向自己涌来，谁都会犹豫，甚至心生怜悯。这片刻的迟疑足够草原骑兵杀进对方阵营。只是奴隶主们从没考虑过，身处绝境无处可逃的包勒们，会焕发出怎样的求生意志。</p>			
	费用 = 1	指令战斗力 = 2	类型 = 防御	
	简介： <p>“不要杀我！”</p> <p>他们手握着粗削的木棒，手足无措地站在那里，只是因为主人不让他们乱跑。这不是防守，而是用自己的血肉之躯来拖延时间。所有面对他们的敌人，都要经过人性的考验——究竟是抹去这些可怜人？还是无视他们，把隐患留在背后？</p>			

	费用 = 1	指令战斗力 = 3	类型 = 攻击
<p>简介：</p> <p>“拼了！拼了！”</p> <p>草原人打猎，从来都只围三面。他们知道困境中的猛兽有多么难缠。无处可逃，就是包勒的处境。所以心狠的主人们，总会步步紧逼。然后这些被恐惧所支配的奴隶们，就会冲向敌人，爆发不可小视的力量。</p>			

	费用 = 1	指令战斗力 = 2	类型 = 攻击
<p>简介：</p> <p>“杀了他杀了他！”</p> <p>包勒们喜欢弱者。不，准确地说，他们喜欢看到平时光鲜亮丽的兵老爷们遍体鳞伤，然后扑上去。连奴隶主们都不知道，他们从哪来的勇气和力量。</p>			


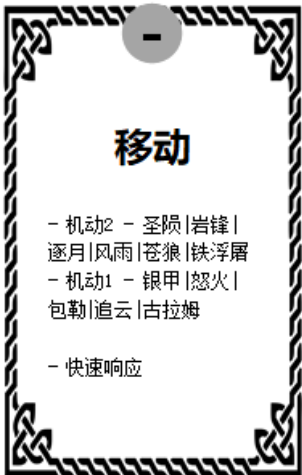
古拉姆-奴隶

	基础战斗力 = 2/3		生命 = 6
	简介： 即便是奴隶，也能在其中挑选出一些身强力壮忠心耿耿的人。他们因为主人的赏识，会得到一把弓，为主人守护财产。他们是古拉姆，他们可以做得比炮灰更好。当主人在他们身后，他们贫弱 的力量会被激发，变得勇猛顽强。主人们都赞赏着这些奴隶，为他们的死感到惋惜，却看不到这些人正在积蓄自己的力量。		
	费用 = 0	指令战斗力 = 3	类型 = 攻击
	简介： “表现好的，赏！” 古拉姆是草原上唯一的步行弓箭手。这只是因为正常草原人都有自己的马匹。而古拉姆们因为自己的忠心，赢得了习练箭术的机会。再考虑到他们庞大的数量——对于敌人，这意味着多么巨大的损伤？		
	费用 = 0	指令战斗力 = 2	类型 = 移动
	简介： “该你们报答主人了！” 古拉姆终究是奴隶，虽然他们比包勒的境遇好得太多。所以在必要的时候，他们也不得不替换下草原人的部队，把自己置于险境。如果没有奴隶主驱赶他们，这根本不是一个选择！		

 <p>攻击</p> <p>3</p> <p>古拉姆</p> <ul style="list-style-type: none">- 机动1- 近战- 缠斗1- 驱赶1	费用 = 1	指令战斗力 = 3	类型 = 攻击
 <p>攻击</p> <p>2</p> <p>古拉姆</p> <ul style="list-style-type: none">- 远程2- 弹幕2- 驱赶1	费用 = 1	指令战斗力 = 2	类型 = 攻击
<p>简介：</p> <p>“我要活下去！”</p> <p>古拉姆冲向敌人的阵线，与他们紧紧纠缠。他们不是不怕死。只是与奴隶主漫长的相处过程中，他们明白只有这样自己才更可能活下去。经历过战场的古拉姆都知道，这条命是自己拼出来的。</p>			
<p>简介：</p> <p>“瞄准，瞄准……还不是时候……”</p> <p>草原人的归宿始终是弓箭。奴隶主们也更安心让他们不断练习这种技艺。深得信赖的古拉姆在后方为奴隶主们提供支援，可观而有限。奴隶主们则放心的在前方拼杀。可他们不知道，每一支箭在离弦之前，都曾在瞄准过自己脑袋。</p>			

通用

没有人曾走遍这片草原。即使是腾格里，也在无尽的奔跑后停下了脚步。传说他撒落的汗珠变成了草原人，他呼出的气就是草原上奔腾不息的骏马。腾格里的传说在萨满的口中不断流传，草原人永远都记得自己同源而生。腾格里博大，残酷，无情。风霜，冰雨，蝗灾，狼群。灾难让草原人无比顽强，也毫不留情。他们总是在争斗。小的氏族只能被大的氏族吞并，大的氏族不断相互倾轧。他们只知道，要想活下去就需要更多的马匹，更多的马匹需要更多的草场，更多的草场就是更大的天地。他们在腾格里的注视中不断挣扎，直到一个孩子诞生在这个世界上。没有人知道他的过去，只知道他带领着金帐部如雷鸣闪电般崛起。他邀请草原上所有氏族的首领坐下来，放下争斗。血水浸满了草原。残存的七个部族终于止歇。现在，这些蓝天绿草间以弓马为伴的人，将目光投向了南方。

	费用 = 0	指令战斗力 = 2	类型 = 攻击
	<p>简介：</p> <p>“你是草原人！你必须勇敢！”</p> <p>草原人的本能之一，是斗争。只因为腾格里并不仁慈。草原人相信，自己的饭要自己吃，自己的路要自己走。如果有人打过来怎么办？提刀动手，先打回去再说！</p>		
	费用 = 0	指令战斗力 = 单位	类型 = 移动
	<p>简介：</p> <p>“你见过草原的尽头么？”</p> <p>天苍苍野茫茫，辽阔的草原给了草原人无比的胸怀，也给了他们不屈不挠。他们生下来的第一天，就在迁徙的路上。所以他们不用费什么功夫让大批队伍跑起来，哪怕是在战场上。他们总是打趣说，“草原人永远在路上。”</p>		

<div><div><div><div><div></div><div>2</div></div><div>攻击</div><div><div><div>- 机动1</div><div>- 远程1</div><div>- 机动1</div></div><div><div>- 禁止 - 圣陨 包勒 古拉姆 银甲</div></div></div></div></div></div>	费用 = 1	指令战斗力 = 2	类型 = 攻击
	<div>简介：</div> <div>“只有马，比弓箭更可靠。”</div> <div>所有草原人都会射箭，所有草原人都会骑马。这两者结合在一起，就成为了中原人最头疼的战术。他们飞奔而来，抛出箭雨之后，就策马而去。来啊，草原人有的是耐心！</div>		
<div><div><div><div><div></div><div>1</div></div><div>攻击</div><div><div><div>- 机动2 - 圣陨 岩锋 逐月 风雨 苍狼 铁浮屠</div><div>- 机动1 - 银甲 怒火 包勒 追云 古拉姆</div></div><div><div>- 近战</div><div>- 侧翼2</div></div></div></div></div></div>	费用 = 1	指令战斗力 = 1	类型 = 攻击
	<div>简介：</div> <div>“哪里弱就打哪里，哪里强就躲开。”</div> <div>草原人勇敢，但不鲁莽。他们知道如何避重就轻——在中原人看来，这个词往往是贬义。所以在中原人看来，草原人胆小，卑劣，狡诈，奸猾。“那是因为他们活得太容易！”天峰山的萨满如是说。</div>		