1.06 更新 20230907 分数改动
1.1 升级到 2023 年 CODEX
1.12 感谢朱松林辛苦校对
1.14 整合 11 月 7 号 FAQ，修正复合武器副官武器效果
1.17 整合官方 4 月 25 日分数调整
1.18 整合官方 6 月 20 日分数及平衡调整
1.19 整合黑色圣堂 index 规则，感谢老充协助
1.25 更新 1 月 15 号分数表和新分队
1.26 更新 3 月 12 日平衡改动和分数改动
1.27 更新 6 月 4 日平衡和分数改动
1.28 更新空降仓改动
1.29 黑色圣堂 CODEX 已独立成文，删除原 INDEX 内容
1.33 更新到 9 月 17 日官方改动
1.34 更新铁手和白疤的新规则，感谢 DavidZ 的大力协助
1.35 更新极限战士新单位和分队（老单位数据卡依然可用，但全军中只能有一个相同人物）
1.38 更新 12 月 10 日平衡改动
1.39 修复突击终结者数据卡（官中有错）
1.40 修复常胜荣誉卫队，增加泰图斯连长以及奥特拉马守护者，3 个新分队

星际战士规则

破敌重誓 OATH OF MOMENT
如果你的军队阵营是**阿斯塔特修会**并且你使用的是本文中提供的不限定某个特定战团的分队规则（例如正义远征军就限定黑色圣堂），则在你的指挥阶段开始时，从对手的军队中选择一个单位，直到下个你的指挥阶段开始时为止，你的军队中，拥有本能力的模型攻击那个敌方单位时可以重投命中结果。如果你的军队中的任意单位都不包含**黑色圣堂，圣血天使，黑暗天使，死亡守望，太空野狼**关键词之一，则对那个敌方单位的攻击造伤结果也+1

战团 Chapter
- 如果单位数据卡的阵营关键词栏目中有除了**阿斯塔特修会**的第二个关键词，它是战团名称（例如极限战士）一般称之为这个战团的独特单位，只有这个战团可以使用此单位
- 一支军队中只能有来自一个战团的单位，
- 一些战团可能拥有一些独特规则和限制（黑暗天使，圣血天使，太空野狼的规则太长会另起文本）

分队规则
如果你的军队阵营是**阿斯塔特修会**，则你可以选择以下分队来体现星际战士的作战风格，为你的军队解锁分队基础能力，强化升级，和专属战略技能，详见下文

老渣房铁锤狼 2211733

短剑打击部队

分队基础能力：战斗条令
在你的指挥阶段开始时，你可以选择一下条令之一，直到下个你的指挥阶段开始时，那个条令的效果对你全军中所有**阿斯塔特修会**单位生效，每个条令在整场游戏中只能使用一次

- **破坏条令**

本单位在进行过加速的回合依然能够射击

- **战术条令**

本单位在进行过撤退的回合依然能够射击和发动冲锋

- **突击条令**

本单位在进行过加速的回合依然可以发动冲锋

强化升级

名称	分数	效果
精工护甲	10	只能由**阿斯塔特修会**模型装备，装备者获得 2+护甲保护和【不知疼痛 5+】技能
荣耀圣言录	15	只能由**阿斯塔特修会**模型装备，装备者的近战武器 S+1 A+1，如果处于突击条令效果下则上述效果改为+2
圣典门徒	20	只能由**连长**升级，在你的指挥阶段开始时，如果本模型在场，你可以让战术条令对本模型所在单位生效（之前使用过也可以），这样做就本回合不能为全军选择战斗条令
射击纪律	25	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，装备者所领导的单位的射击武器获得【连击 1】，并且如果处于破坏条令效果下，本单位可以重投加速结果

老湿腐战锤群 521117733

战略技能

至死方休		
ONLY IN DEATH DOES DUTY END		2CP
技能来源	星际战士：短剑打击部队	
技能分类	传奇伟业	
使用时机	近战阶段，一个敌方单位选择攻击目标之后	
使用对象	被上述敌方单位选为攻击目标的一个你的**阿斯塔特修会**单位	
效果	本阶段中，对象单位中每当一个本阶段尚未进行近战攻击的模型被消灭时，暂不移除模型，而是在对方单位完成本轮攻击后，进行一轮近战攻击，然后再移除	

光耀战团		
HONOUR THE CHAPTER		1CP
技能来源	星际战士：短剑打击部队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	近战阶段	
使用对象	一个你的**阿斯塔特修会**单位	
效果	本阶段中，此单位中模型的近战武器获得【迅猛冲锋】技能，并且如果本单位处于突击条令效果下，则近战武器的 AP 增强 1 点	

蔑视甲胄		
ARMOUR OF CONTEMPT		1CP
技能来源	星际战士：短剑打击部队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	对手的射击阶段或任意近战阶段，一个敌方单位选择攻击目标之后	
使用对象	被上述敌方单位选为攻击目标的一个你的**阿斯塔特修会**单位	
效果	本阶段中，这个敌方单位对上述友军单位的这一轮攻击 AP 减弱 1 点	

灵活战略		
ADAPTIVE STRATEGY		1CP
技能来源	星际战士：短剑打击部队	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的指挥阶段	
使用对象	一个你的**阿斯塔特修会**单位	
效果	选择一条战斗条令（可以是之前使用过的），直到下个你的指挥阶段开始时，对上述单位生效，替换原有条令对其的效果（如果有）	

老鸭煲战棋群 521 10733

烈火风暴		
STORM OF FIRE		1CP
技能来源	星际战士：短剑打击部队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的射击阶段	
使用对象	一个你的**阿斯塔特修会**单位	
效果	本阶段中，此单位中模型的射击武器获得【忽视掩体】技能，并且如果你的军队处于破坏条令效果下，则射击武器的 AP 增强 1 点	

班组战术		
SQUAD TACTICS		1CP
技能来源	星际战士：短剑打击部队	
技能分类	战略行动	
使用时机	对手的移动阶段中，一个敌方单位结束其标准，加速或撤退移动之后	
使用对象	上述敌方单位 9 寸内的一个你的**阿斯塔特修会步兵**或**阿斯塔特修会骑乘**单位，这个单位不能位于敌方接战范围内	
效果	你的上述单位立即进行一次最多 D6 寸的标准移动，如果此时战术条令正在生效则改为 6 寸	

老湿腐战锤群 52110733

铁砧攻坚部队

分队基础能力：人类之盾
你全军中所有**阿斯塔特修会**单位所装备的射击武器获得【重型】技能，如果已经是重型武器，则本单位如果本回合保持静止，攻击造伤结果+1

强化升级

名称	分数	效果
不屈盛怒	20	只能由**重装护甲**模型装备，装备者第一次被消灭时，在那个阶段结束时投 D6，2+则本模型满血复活返回战场，将其放置在尽可能接近他的阵亡地点，但不能位于敌方单位接战范围内。
舰队指挥官	15	只能由**连长**模型装备，一次性技能，在你的射击阶段开始时，你可以标记战场上任意一点，放置一个标记，在下个你的射击阶段开始时，在标记中心点 12 寸内放置第二个标记，两个标记中心点间划出一条直线，为经过的每个单位投 D6，3+则那个单位遭受 D3 点致命伤害，然后移除标记
坚毅防御者	15	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，装备者所领导的单位在位于你占领的目标点范围内时获得【不知疼痛 6+】，并且处于【被震慑】状态时 OC 值只减半而不归零
战争设计师	25	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，装备者所领导的单位的射击武器获得【忽视掩体】技能

战略技能

蔑视甲胄	
ARMOUR OF CONTEMPT	1CP
技能来源	星际战士：铁砧攻坚部队
技能分类	战斗战术
使用时机	对手的射击阶段或任意近战阶段，一个敌方单位选择攻击目标之后
使用对象	被上述敌方单位选为攻击目标的一个你的**阿斯塔特修会**单位
效果	本阶段中，这个敌方单位对上述友军单位的这一轮攻击 AP 减弱 1 点

纪律严明	
RIGID DISCIPLINE	1CP
技能来源	星际战士：铁砧攻坚部队
技能分类	战略行动
使用时机	近战阶段结束
使用对象	一个位于敌方接战范围内，你的**阿斯塔特修会**单位
效果	你的上述单位立即进行一次最多 6 寸的撤退移动，但是必须完全在你的部署区，或一个目标点范围内结束这次移动

寸土不让	
NOT ONE BACKWARDS STEP	1CP
技能来源	星际战士：铁砧攻坚部队
技能分类	战略行动
使用时机	你的指挥阶段
使用对象	一个位于目标点范围内，你的**阿斯塔特修会步兵**单位
效果	本回合中，上述单位 OC 值翻倍，但是必须保持静止

老屋腐线硬核 521107522

不惧强敌		
NO THREAT TOO GREAT		2CP
技能来源	星际战士：铁砧攻坚部队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的射击阶段	
使用对象	一个你的尚未被选中进行射击的**阿斯塔特修会**单位	
效果	本阶段中，上述单位射击攻击**巨兽**或**载具**时，可以重投造伤结果	

战斗锤炼		
BATTLE DRILL RECALL		1CP
技能来源	星际战士：铁砧攻坚部队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的射击阶段	
使用对象	一个你的尚未被选中进行射击的**阿斯塔特修会**单位	
效果	本阶段中，上述单位射击武器获得【连击 1】技能，并且如果本回合保持静止，本阶段中射击攻击未修正命中结果为 5+就算做命中暴击	

复仇怒吼		
HAIL OF VENGEANCE		2CP
技能来源	星际战士：铁砧攻坚部队	
技能分类	战略行动	
使用时机	对方的射击阶段中，一个敌方单位完成攻击后	
使用对象	一个被上述单位消灭至少一个模型的**阿斯塔特修会**友军单位	
效果	上述友军单位可以如同你的射击阶段一样对那个敌方单位进行一轮射击（前提是对方对本单位而言是一个可选的射击目标）	

老湿腐败俱乐部 521 0733

钢铁风暴矛头

分队基础能力：钢铁之怒
你全军中每个**阿斯塔特修会**单位每个阶段中，可以为本单位中一个模型重投以下之一
- 一颗命中结果
- 一颗造伤结果
- 一颗破坏结果

强化升级

名称	分数	效果
目标数据网	30	只能由**技术军士**模型装备，在你的指挥阶段中，选择装备者 6 寸内一个友军**阿斯塔特修会载具**模型，直到下个你的指挥阶段开始时，该模型所装备的武器获得【致命一击】技能
血肉软弱	10	只能由**阿斯塔特修会**模型装备，装备者获得【不知疼痛 4+】技能
欧姆尼赛亚信徒	35	只能由**技术军士**模型升级，每个游戏大回合一次，装备者 6 寸内一个**阿斯塔特修会**友军**载具**模型的保护投掷失败时，你可以将那一下攻击的破坏力变为 0
机械化战争大师	20	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，在你的指挥阶段中，选择装备者 6 寸内一个友军**阿斯塔特修会载具**模型，直到下个你的指挥阶段开始时，即使同回合进行过撤退或加速，该模型也是【可射击】

战略技能

不屈信念	
UNBOWED CONVICTION	1CP
技能来源	星际战士：钢铁风暴矛头
技能分类	战斗战术
使用时机	任意指挥阶段
使用对象	一个低于起始数量的**阿斯塔特修会**友军单位
效果	本回合中，上述单位可以忽视任意或全部对其： ● 属性数值 ● 掷骰结果 ● 测试结果 的修正（保护投掷除外）

蔑视甲胄	
ARMOUR OF CONTEMPT	1CP
技能来源	星际战士：钢铁风暴矛头
技能分类	战斗战术
使用时机	对手的射击阶段或任意近战阶段，一个敌方单位选择攻击目标之后
使用对象	被上述敌方单位选为攻击目标的一个你的**阿斯塔特修会**单位
效果	本阶段中，这个敌方单位对上述友军单位的这一轮攻击 AP 减弱 1 点

老混腐改锤群 521107356

仁慈即软弱		
MERCY IS WEAKNESS		2CP
技能来源	星际战士：钢铁风暴矛头	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的射击阶段或任意近战阶段	
使用对象	一个你的尚未被选中进行攻击的**阿斯塔特修会**单位	
效果	本阶段中，上述单位攻击低于起始数量的单位时，拥有【连击 1】技能，并且如果本单位模型是**载具**，这些攻击的未修正命中结果为 5+就算做命中暴击	

复仇恨意		
VENGEFUL ANIMUS		1CP
技能来源	星际战士：钢铁风暴矛头	
技能分类	传奇伟业	
使用时机	任意阶段，你军队中一个拥有致命破灭技能的**阿斯塔特修会载具**单位被消灭时	
使用对象	上述被消灭的单位	
效果	此模型的致命破灭技能无需投掷，直接判定（造成致命伤害）	

远古怒火		
ANCIENT FURY		1CP
技能来源	星际战士：钢铁风暴矛头	
技能分类	传奇伟业	
使用时机	你的指挥阶段	
使用对象	一个你的**阿斯塔特修会机甲**单位	
效果	直到下个你的指挥阶段开始时，此模型的 M,T,LD,OC 值都+1，并且攻击命中结果+1	

机魂之力		
POWER OF THE MACHINE SPIRIT		1CP
技能来源	星际战士：钢铁风暴矛头	
技能分类	传奇伟业	
使用时机	对方的射击阶段中，一个敌方单位完成攻击后	
使用对象	一个被上述单位的攻击造成 W 值低于半数的**阿斯塔特修会载具**友军单位	
效果	上述友军单位可以如同你的射击阶段一样对那个敌方单位进行一轮射击（前提是对方对本单位而言是一个可选的射击目标）	

老流氓反垂群 52110733

烈火风暴突击部队

分队基础能力：近距离绝灭
你全军中**阿斯塔特修会**单位装备的射击武器获得【突击】技能，并且攻击 12 寸内的目标单位时 S+1

强化升级

名称	分数	效果
人类冠军	10	只能由**战术护甲**模型装备，装备者所领导的单位可以忽视任意或全部对其： ● 属性数值 ● 掷骰结果 ● 测试结果 的修正（保护投掷除外）
神兵利器	25	只能由**阿斯塔特修会步兵**模型装备，装备者的近战武器 S+3
战火锤炼	15	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，每回合一次，装备者所领导的单位中一个模型进行一次命中或保护投掷后，你可以将其结果改为未修正的 6
精金披风	20	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，分配给装备者的攻击，破坏力降低 1，如果这种攻击是热熔或喷射武器，则破坏力改为 1

战略技能

蔑视甲胄	
ARMOUR OF CONTEMPT	1CP
技能来源	星际战士：烈火风暴突击部队
技能分类	战斗战术
使用时机	对手的射击阶段或任意近战阶段，一个敌方单位选择攻击目标之后
使用对象	被上述敌方单位选为攻击目标的一个你的**阿斯塔特修会**单位
效果	本阶段中，这个敌方单位对上述友军单位的这一轮攻击 AP 减弱 1 点

战争熔炉	
CRUCIBLE OF BATTLE	1CP
技能来源	星际战士：烈火风暴突击部队
技能分类	战斗战术
使用时机	你的射击阶段或任意近战阶段
使用对象	一个你的尚未被选中进行攻击的**阿斯塔特修会步兵**单位
效果	本阶段中，上述单位攻击 6 寸内最近的可选目标时，造伤结果+1

快速机动	
RAPID EMBARKATION	1CP
技能来源	星际战士：烈火风暴突击部队
技能分类	战略行动
使用时机	近战阶段结束时
使用对象	一个没有模型乘坐其中的友军**阿斯塔特修会运输工具**单位，和它 6 寸内一个友军**阿斯塔特修会步兵**单位
效果	上述步兵单位如果： ● 没有位于敌方接战范围内 ● 本回合没有脱离过运输工具 就可以立即乘坐进去

老鸟鹰战锤群 52110733

老湿腐战锤群 52110733

焚化协议		
IMMOLATION PROTOCOLS		2CP
技能来源	星际战士：烈火风暴突击部队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的射击阶段	
使用对象	一个你的尚未被选中进行射击的**阿斯塔特修会**单位	
效果	本阶段中，上述单位的喷射武器获得【毁灭伤害】技能	

烈焰喷发		
ONSLAUGHT OF FIRE		1CP
技能来源	星际战士：烈火风暴突击部队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的射击阶段	
使用对象	一个你的本回合脱离过运输工具的**阿斯塔特修会**单位，并且尚未被选中进行射击	
效果	本阶段中，上述单位射击攻击 12 寸内最近的可选目标时，命中结果+1，选择一个被上述攻击消灭了模型的敌方单位必须进行一次战斗震慑测试	

复仇怒火		
BURNING VENGEANCE		1CP
技能来源	星际战士：烈火风暴突击部队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	对方的射击阶段中，一个敌方单位完成攻击后	
使用对象	被上述单位当作目标的你的一个**阿斯塔特修会运输工具**	
效果	此运输工具中所乘坐的单位可以立即如同你的移动阶段一样脱离，然后如同你的射击阶段一样对那个敌方单位进行一轮射击（前提是对方对本单位而言是一个可选的射击目标）	

老湿腐版塔罗 5211733

风暴之矛特遣队

分队基础能力：闪电突袭
你全军中**阿斯塔特修会**单位可以在进行过加速或撤退的同回合发动冲锋

强化升级

名称	分数	效果
风暴之怒	25	只能由**阿斯塔特修会骑乘**模型升级，装备者的近战武器 S 和 AP 增强 1 点，如果本回合结束了冲锋移动（冲锋成功）则上述加成改为+2
预言智慧	15	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，装备者所领导的单位可以重投加速投掷结果
迅捷撤退	10	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，装备者所领导的单位可以在进行过撤退的同回合进行射击
猎手直觉	25	只能由**阿斯塔特修会骑乘**模型升级，装备者所领导的单位在战略预备队中计算入场时多算一回合

战略技能

蔑视甲胄	
ARMOUR OF CONTEMPT	1CP
技能来源	星际战士：风暴之矛特遣队
技能分类	战斗战术
使用时机	对手的射击阶段或任意近战阶段，一个敌方单位选择攻击目标之后
使用对象	被上述敌方单位选为攻击目标的一个你的**阿斯塔特修会**单位
效果	本阶段中，这个敌方单位对上述友军单位的这一轮攻击 AP 减弱 1 点

雷霆火力	
BLITZING FUSILLADE	1CP
技能来源	星际战士：风暴之矛特遣队
技能分类	战斗战术
使用时机	你的射击阶段
使用对象	一个你的尚未被选中进行射击的**阿斯塔特修会**单位
效果	本阶段中，上述单位射击武器获得【突击】技能，并且如果已经是突击武器，本阶段中获得【连击 1】

油门全开	
FULL THROTTLE	2CP
技能来源	星际战士：风暴之矛特遣队
技能分类	武器装备
使用时机	你的移动阶段
使用对象	一个你的**阿斯塔特修会骑乘**，或不是**机甲**的**阿斯塔特修会载具**单位
效果	本阶段中，上述单位加速时无需投掷，而是本阶段 M+6，如果是**骑乘**单位则改为 M+9

老湿鸡战锤群 521 0733

闪电突袭		
SHOCK ASSAULT		1CP
技能来源	星际战士：风暴之矛特遣队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的冲锋阶段	
使用对象	一个你的尚未被选中进行冲锋的**阿斯塔特修会骑乘**单位	
效果	本阶段中，上述单位可以重投冲锋投掷结果，并且近战武器获得【迅猛冲锋】技能	

奔逸绝尘		
RIDE HARD, RIDE FAST		1CP
技能来源	星际战士：风暴之矛特遣队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	对方的射击阶段，一个敌方单位选择攻击目标之后	
使用对象	被上述敌人选中作为目标的**阿斯塔特修会骑乘**单位或**阿斯塔特修会飞行载具**单位	
效果	本阶段中，上述友军单位被攻击时命中和造伤结果都减1	

如风疾闪		
WIND-SWIFT EVASION		1CP
技能来源	星际战士：风暴之矛特遣队	
技能分类	战略行动	
使用时机	对方的移动阶段，一个敌方单位完成其标准，加速或撤退移动之后	
使用对象	上述敌人单位 9 寸内一个不处于敌方接战范围的友军**阿斯塔特修会步兵或阿斯塔特修会骑乘**单位	
效果	上述友军单位立即进行一次最多 6 寸的标准移动	

老湿腐败俱乐部 521 0733

先锋矛头部队

分队基础能力：暗影主宰
你全军中**阿斯塔特修会**单位被 12 寸外敌方模型射击时，算作拥有掩体效果，并且这些攻击命中结果减 1

强化升级

名称	分数	效果
先锋利刃	25	只能由**阿斯塔特修会步兵**模型升级，装备者所领导的单位获得【渗透】技能
鬼影披风	15	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，装备者获得【隐蔽】和【独行特工】技能
转进如风	20	只能由**福波斯护甲**模型升级，在你的射击阶段中，装备者所在单位完成射击后，如果本单位不在敌人接战范围内，则可以进行一次最多 6 寸的标准移动，但本回合本单位无法进行冲锋，并且本阶段中无论有何种规则只能进行最多一次移动
暗战老兵	30	只能由**福波斯护甲**模型升级，装备者获得以下【光环】能力，在敌方使用一个战略技能时，如果技能目标单位位于本模型 12 寸内，则对手本次使用那个战略能力的 CP 消耗增加 1 点

战略技能

蔑视甲胄	
ARMOUR OF CONTEMPT	1CP
技能来源	星际战士：先锋矛头部队
技能分类	战斗战术
使用时机	对手的射击阶段或任意近战阶段，一个敌方单位选择攻击目标之后
使用对象	被上述敌方单位选为攻击目标的一个你的**阿斯塔特修会**单位
效果	本阶段中，这个敌方单位对上述友军单位的这一轮攻击 AP 减弱 1 点

暗藏杀机	
A DEADLY PRIZE	1CP
技能来源	星际战士：先锋矛头部队
技能分类	武器装备
使用时机	指挥阶段开始时
使用对象	一个位于你占领的目标点范围内的友军**阿斯塔特修会步兵**单位或**阿斯塔特修会骑乘**单位
效果	● 即使你在这个目标点范围内已没有你的模型，也算作你占领此目标点，此效果持续到敌方占领此目标点后，任意回合开始或结束时为止 ● 如果这个目标点是被你占领，则每当一个敌方单位在此目标点范围内结束其标准，加速，撤退，或冲锋移动时，投 D6，2+则那个敌方单位遭受 D3 点致命伤害（注意目标点占领判定是阶段结束时，所以本效果可能多次触发）（注意判定需要目标点被你占领，如果已经被敌方占领则不会触发这个致命伤害）

圣洛伦佐战锤群 521110733

手术式打击		
SURGICAL STRIKES		2CP
技能来源	星际战士：先锋矛头部队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	近战阶段	
使用对象	一个你的尚未被选中进行近战攻击的**阿斯塔特修会步兵**单位	
效果	本阶段中，上述单位的近战武器获得【精准】技能	

从暗影中降临		
STRIKE FROM THE SHADOWS		1CP
技能来源	星际战士：先锋矛头部队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的射击阶段	
使用对象	一个你的尚未被选中进行攻击的**阿斯塔特修会步兵**单位	
效果	本阶段中，上述单位中的模型射击 12 寸外敌方单位时 BS 和 AP 提高 1 点，如果这种攻击消灭了至少一个敌方模型，则选择其中一个模型所在单位，进行一次战斗震慑测试	

机关算计		
CALCULATED FEINT		1CP
技能来源	星际战士：先锋矛头部队	
技能分类	战略行动	
使用时机	对方的冲锋阶段，一个敌方单位发动冲锋后	
使用对象	一个你的被选为冲锋目标的**阿斯塔特修会步兵**单位，并且没有位于敌方接战范围内	
效果	上述友军单位进行一次最多 D6 寸的标准移动，如果是**福波斯护甲**或**侦察兵小队**则改为 6 寸	

游击战术		
GUERRILLA TACTICS		1CP
技能来源	星际战士：先锋矛头部队	
技能分类	战略行动	
使用时机	对方的近战阶段结束时	
使用对象	一个你的**阿斯塔特修会步兵**单位，或是最多两个**福波斯护甲**或**侦察兵小队**，这种单位必须位于敌方模型 3 寸外	
效果	将上述单位移除出场，放入战略预备队	

老鸭腰肢讨论群 521 10733

一连特遣队

分队基础能力：最高警戒
一次性能力，你的指挥阶段中，你可以使用本能力，直到你下个指挥阶段开始时，你军队中拥有【破敌重誓】技能的模型，攻击【破敌重誓】技能的目标时还可以重投造伤

强化升级

名称	分数	效果
帝国之剑	25	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，装备者近战武器 A+1，并且在任意阶段开始时可以启动一次性能力，让本阶段中装备者所在单位所有模型都拥有这个效果
帝皇之怒【光环】	30	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，装备者 6 寸内敌方单位战斗震慑测试失败时（巨兽和载具单位除外），移除此单位中一个模型（由敌方玩家决定哪一个），并且整场游戏中你有一次机会让对方玩家以这种方式改为移除 D3 个模型
战争之仪	10	只能由**阿斯塔特修会终结者**模型升级，装备者的 OC 值+1，在任意阶段开始时，可以使用以下能力，让本阶段中本模型所在单位所有模型都拥有这个效果
钢铁意志	15	只能由**阿斯塔特修会终结者**模型升级，装备者获得【不知疼痛 5+】，并且获得一次性能力，可以在装备者所在单位被选为攻击目标时，在本阶段中让装备者所在单位获得【不知疼痛 5+】

战略技能

蔑视甲胄	
ARMOUR OF CONTEMPT	1CP
技能来源	星际战士：一连特遣队
技能分类	战斗战术
使用时机	对手的射击阶段或任意近战阶段，一个敌方单位选择攻击目标之后
使用对象	被上述敌方单位选为攻击目标的一个你的**阿斯塔特修会**单位
效果	本阶段中，这个敌方单位对上述友军单位的这一轮攻击 AP 减弱 1 点

战团英杰	
HEROES OF THE CHAPTER	1CP
技能来源	星际战士：一连特遣队
技能分类	战斗战术
使用时机	你的射击阶段或任意近战阶段
使用对象	一个你的尚未被选中进行攻击的以下单位之一 ● **阿斯塔特修会终结者** ● **剑卫老兵小队** ● **肃卫老兵小队** ● **先锋老兵小队**
效果	本阶段中，上述友军单位攻击命中结果+1，如果此单位低于半数，则造伤结果也+1

老屋腐败俱乐部 52110733

恐怖震慑		
TERRIFYING PROFICIENCY		1CP
技能来源	星际战士：一连特遣队	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的近战阶段	
使用对象	一个你的本回合中完成了冲锋移动，并且本阶段消灭了至少一个敌方单位的以下单位之一 ● **阿斯塔特修会终结者** ● **剑卫老兵小队** ● **肃卫老兵小队** ● **先锋老兵小队**	
效果	在你对手的下个指挥阶段，本单位 6 寸内的每个敌方单位必须进行一次战斗震慑测试，如果进行测试的单位低于半数，则测试结果-1（被本技能影响的敌方单位本阶段中不再做战斗震慑测试）	

责任与荣耀		
DUTY AND HONOUR		1CP
技能来源	星际战士：一连特遣队	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的移动阶段	
使用对象	一个位于你占领的目标点范围内的以下友军单位之一 ● **阿斯塔特修会终结者** ● **剑卫老兵小队** ● **肃卫老兵小队** ● **先锋老兵小队**	
效果	即使你在这个目标点范围内已没有你的模型，也算作你占领此目标点，此效果持续到敌方占领此目标点后，任意回合开始或结束时为止	

轨道传送		
ORBITAL TELEPORTARIUM		1CP
技能来源	星际战士：一连特遣队	
技能分类	战略行动	
使用时机	对手的近战阶段结束时	
使用对象	一个未处于敌方接战范围的**阿斯塔特修会终结者**友军单位	
效果	将此单位移除，并放入战略预备队，在下个你的移动阶段援军入场子阶段中使用深入打击技能入场	

老鸭粉战盔群 52110733

传奇坚毅		
LEGENDARY FORTITUDE		1CP
技能来源	星际战士：一连特遣队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	对方的冲锋阶段，一个敌方单位发动冲锋后	
使用对象	一个位于敌方接战范围的以下友军单位之一 ● **阿斯塔特修会终结者** ● **剑卫老兵小队** ● **肃卫老兵小队** ● **先锋老兵小队**	
效果	本回合中，上述友军单位遭受的攻击破坏力降低 1	

老湿腐战锤群 5211073

智库密会

分队基础能力：灵能学派
在游戏大回合开始时，选择以下列表中效果之一，直到这个游戏大回合结束时对你军队中所有**阿斯塔特修会灵能者**单位生效

名称	效果
生体系	本单位模型 M+2
预言系	本单位模型重投攻击命中结果中的 1 和造伤结果中的 1
焚焰系	本单位模型射击攻击 12 寸内敌方单位时，AP 值增强 1 点
念动系	对本单位的射击攻击 S 降低 1 点
传心系	本单位模型攻击时可以忽略任意或全部对其 WS,BS 和命中投掷结果的修正值

强化升级

名称	分数	效果
未卜先知	25	只能由**阿斯塔特修会灵能者**模型升级（**终结者**除外），每回合一次，当一个敌方单位结束一次标准，加速或撤退移动结束后进入本单位 9 寸内时，本模型所在单位可以立即进行一次最多 D6 寸的标准移动，如果你军队当前灵能学派是预言系则改为最多 6 寸无需投掷
迅捷急速	30	只能由**阿斯塔特修会灵能者**模型升级，本模型所在单位在进行过加速的同回合依然是【可冲锋】单位，如果你军队当前灵能学派是生体系，则进行过撤退的同回合也是可冲锋单位
迷惑心智	20	只能由**阿斯塔特修会灵能者**模型升级，敌方无法对本模型所在单位使用坚守射击战略技能，并且如果你军队当前灵能学派是传心系，本单位无法被 18 寸内的敌方模型选为射击目标
附灵弹药	35	只能由**阿斯塔特修会灵能者**模型升级，本模型所在单位所装备的射击武器获得【反巨兽 5+】和【反载具 5+】技能。并且： ● 如果你军队当前灵能学派是焚焰系，再额外获得【连击 1】 ● 如果如果你军队当前灵能学派是念动系，这些射击武器射程额外+6 寸

老湿腐败群 521079

战略技能

心智突袭		
SENSORY ASSAULT		1CP
技能来源	星际战士：智库密会	
技能分类	战略行动	
使用时机	指挥阶段	
使用对象	一个友军**阿斯塔特修会灵能者**单位	
效果	选择上述灵能者模型视线中 18 寸内一个敌方单位，直到下个你的回合开始时为止，那个敌方单位遭受心灵压制，遭受此效果的单位 M-2，冲锋结果减 2，并且如果你军队当前灵能学派是传心系，则这个敌方单位必须以-1 惩罚进行一次震慑测试	

蔑视甲胄		
ARMOUR OF CONTEMPT		1CP
技能来源	星际战士：智库密会	
技能分类	战斗战术	
使用时机	对手的射击阶段或任意近战阶段，一个敌方单位选择攻击目标之后	
使用对象	被上述敌方单位选为攻击目标的一个你的**阿斯塔特修会**单位	
效果	本阶段中，这个敌方单位对上述友军单位的这一轮攻击 AP 减弱 1 点	

烈焰护盾		
FIERY SHIELD		1CP
技能来源	星际战士：智库密会	
技能分类	战略行动	
使用时机	任意近战阶段中一个敌方单位选择攻击目标之后	
使用对象	被上述敌方单位选为攻击目标的一个友军**阿斯塔特修会步兵**单位或**阿斯塔特修会骑乘**单位，这个单位要位于至少一个友军**阿斯塔特修会灵能者**单位的 18 寸内	
效果	本阶段中，这个敌方单位攻击你的单位时命中结果减 1，并且如果你军队当前灵能学派是焚焰系，这些攻击所使用的武器获得【危险】	

资源原战锤群 521 10733

铁臂神力		
IRON ARM		1CP
技能来源	星际战士：智库密会	
技能分类	战略行动	
使用时机	任意近战阶段中	
使用对象	一个尚未被选择进行近战攻击的友军**阿斯塔特修会步兵**单位，这个单位要位于至少一个友军**阿斯塔特修会灵能者**单位的 18 寸内	
效果	本阶段中，此单位装备的近战武器 S+1，并且如果你军队当前灵能学派是生体系，则改为+2	

念力投掷		
ASSAIL		1CP
技能来源	星际战士：智库密会	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的射击阶段中	
使用对象	一个【可射击】的友军**阿斯塔特修会灵能者**单位	
效果	选择上述单位中**灵能者**模型视线中 18 寸内一个敌方单位，不能选择拥有独行特工技能的单位，然后投 6D6，结果中每有一个 4+就让那个敌方单位遭受 1 点致命伤害，并且如果你军队当前灵能学派是念动系，则这些投掷结果+1	

精准预知		
PRESCIENT PRECISION		1CP
技能来源	星际战士：智库密会	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的射击阶段中	
使用对象	一个尚未被选择进行射击的友军**阿斯塔特修会灵能者**单位	
效果	本阶段中，上述单位的攻击拥有【致命一击】技能，并且如果你军队当前灵能学派是预言系，则再额外获得【忽视掩体】	

老湿腐败锤群 521033

铸造之父的探索者

分队限制：军队中的单位只能来自**火蜥蜴**

分队基础能力：伏尔甘的追寻

- 你军队中的**阿斯塔特修会**模型所装备的射击武器获得【突击】，并且对 12 寸内单位射击时 S+1
- 如果你的军队中包含**伏尔甘·赫斯坦**，则在你的回合中，友军每个**焚狱者**单位都可以进行以下之一
  - 即使本回合进行过加速也可以执行行动
  - 即使本回合执行过行动也可以进行射击

强化升级

名称	分数	效果
焚灭者	10	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，本模型所在单位所装备的喷射武器 A+1
百战精工	25	只能由**阿斯塔特修会步兵**模型升级，本模型所装备的近战武器 S+3
战火铸造	15	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，本模型所在单位在进行命中投掷或保护投掷后，你可以将那次结果改为未修正的 6
精金战袍	20	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，本模型被分配攻击时，其破坏力（D）降低 1 点，如果造成攻击的武器是热熔或喷射武器，则其破坏力降低到 1

老湿腐战锤群 52110753

战略技能

战火熔炉		
CRUCIBLE OF BATTLE		1CP
技能来源	星际战士：铸造之父的探索者	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的射击阶段或任意近战阶段	
使用对象	尚未被选择进行攻击的一个友军**阿斯塔特修会步兵**单位	
效果	本阶段中，本单位模型攻击 6 寸内最近的可选目标时造伤结果+1	

蔑视甲胄		
ARMOUR OF CONTEMPT		1CP
技能来源	星际战士：铸造之父的探索者	
技能分类	战斗战术	
使用时机	对手的射击阶段或任意近战阶段，一个敌方单位选择攻击目标之后	
使用对象	被上述敌方单位选为攻击目标的一个友军**阿斯塔特修会**单位	
效果	本阶段中，这个敌方单位对上述友军单位的这一轮攻击 AP 减弱 1 点	

怒火成焚		
WRATHFUL INFERNO		1CP
技能来源	星际战士：铸造之父的探索者	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的移动阶段，一个友军**阿斯塔特修会步兵**进行撤退后	
使用对象	上述单位	
效果	本回合中，本单位依然是【可射击】单位	

焚化协议		
IMMOLATION PROTOCOLS		2CP
技能来源	星际战士：铸造之父的探索者	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的射击阶段	
使用对象	尚未被选择进行攻击的一个友军**阿斯塔特修会**单位	
效果	本阶段中，本单位的喷射武器获得【毁灭伤害】	

老温厨交流群 521 0733

炙热复仇		
BURNING VENGEANCE		1CP
技能来源	星际战士：铸造之父的探索者	
技能分类	战斗战术	
使用时机	对手的射击阶段，一个敌方单位选择目标后	
使用对象	一个被上述敌方单位选为目标的友军**阿斯塔特修会运输工具**单位	
效果	搭乘上述运输工具的一个单位可以如同在自己的移动阶段一样下车。并且如同在己方射击阶段中，只能选择上述上述敌方单位作为目标，进行一轮射击，其他要求如常	

烬燃大地		
BLAZING EARTH		1CP
技能来源	星际战士：铸造之父的探索者	
技能分类	战略行动	
使用时机	对手的冲锋阶段开始时	
使用对象	至少装备了一件喷射武器的一个友军**阿斯塔特修会**单位	
效果	选择本单位视线中 12 寸内的一个敌方单位（不能选择**巨兽**，**载具**或**飞行**单位）。本阶段中，那个敌方单位的冲锋投掷结果-2，不与其他对冲锋结果的负面修正叠加	

老湿腐战锤群 521 0733

帝皇之盾

分队限制：军队中的**阿斯塔特修会**单位只能来自**帝国之拳**

分队基础能力：多恩之怒

- 你军队中的模型使用其破敌重誓技能攻击时可以重投攻击造伤结果中的 1，如果本单位拥有**莱山德连长**关键词则此时可以重投任意造伤结果

强化升级

名称	分数	效果
比武冠军	25	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，本模型的近战武器 A+1，并且在任意阶段开始时，你可以使用一次性技能：让本模型所在单位全体模型在本阶段中拥有此效果
引经据典	10	只能由**阿斯塔特修会终结者**模型升级，本模型的 OC 值+1，并且在任意阶段开始时，你可以使用一次性技能：让本模型所在单位全体模型在本阶段中拥有此效果
不屈勇士	20	只能由**阿斯塔特修会终结者**模型升级，本模型第一次本消灭时，在本阶段结束时投一颗 D6，若结果为 2+则将本模型恢复 3 点 W 值放回战场，尽量接近原位置，不能放置于敌方接战范围内
长恶星战旗	20	只能由**阿斯塔特修会旗手**模型升级，本模型所在单位遭到的攻击如果 S 大于本单位的 T 值，则这些攻击的造伤投掷结果降低 1 点

老湿腐战锤群 52110733

战略技能

蔑视甲胄		
ARMOUR OF CONTEMPT		1CP
技能来源	帝国之拳：帝皇之盾	
技能分类	战斗战术	
使用时机	对手的射击阶段或任意近战阶段，一个敌方单位选择攻击目标之后	
使用对象	被上述敌方单位选为攻击目标的一个友军**阿斯塔特修会**单位	
效果	本阶段中，这个敌方单位对上述友军单位的这一轮攻击 AP 减弱 1 点	

一连之怒		
FURY OF THE FIRST		1CP
技能来源	帝国之拳：帝皇之盾	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的射击阶段或任意近战阶段	
使用对象	一个尚未进行攻击的友军**阿斯塔特修会**单位：**终结者，剑卫老兵，肃卫老兵，先锋老兵**	
效果	本阶段中，本单位攻击命中结果+1，如果本单位已经低于半数则造伤结果也+1	

执着复仇		
OBDURATE VENGEANCE		1CP
技能来源	帝国之拳：帝皇之盾	
技能分类	战斗战术	
使用时机	近战阶段中，一个敌方单位选择目标后	
使用对象	一个被上述单位选为攻击目标的友军**阿斯塔特修会**单位：**终结者，剑卫老兵，肃卫老兵，先锋老兵**	
效果	本阶段中，本单位模型被消灭时，如果尚未进行过本阶段的近战攻击则投 D6，3+则暂不移除而是在上述敌方单位攻击完成后进行一轮近战攻击，之后再移除	

怒火征服		
WRATHFUL CONQUERORS		1CP
技能来源	帝国之拳：帝皇之盾	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的移动阶段	
使用对象	一个位于你占领的目标点范围内的友军**阿斯塔特修会**单位：**终结者，剑卫老兵，肃卫老兵，先锋老兵**	
效果	本单位 6 寸内的每个敌方单位必须进行一次震慑测试，如果已经低于半数则本次测试结果-1	

老德版吧吧群 52110733

有序歼灭		
DISCIPLINED EXTERMINATION		1CP
技能来源	帝国之拳：帝皇之盾	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的射击阶段	
使用对象	一个尚未进行攻击的友军**阿斯塔特修会**单位： **终结者，剑卫老兵，肃卫老兵，先锋老兵**	
效果	本阶段中，本单位的射击武器获得【忽视掩体】技能并且 AP 值增强 1 点	

登陆撤离		
DROPSHIP EXTRACTION		1CP
技能来源	帝国之拳：帝皇之盾	
技能分类	战斗战术	
使用时机	对手的近战阶段结束时	
使用对象	一个不处于敌方接战范围内的友军**阿斯塔特修会终结者**单位	
效果	将此单位移除出场放入战略预备队	

老湿腐战锤群 52110733

影标之爪

分队限制：军队中的**阿斯塔特修会**单位只能来自**暗鸦守卫**

分队基础能力：暗影之主

- 你军队中的**阿斯塔特修会**单位遭受 12 寸外的模型射击时，这些攻击的命中结果-1，并且算作拥有掩体效果。
- 每个游戏大回合一次，如果**埃索沙恩**在场，你可以消耗 0CP 使用一次遁入黑暗战略技能

强化升级

名称	分数	效果
黑翼遮蔽	25	只能由**阿斯塔特修会步兵**模型升级，本模型所领导的单位获得【渗透】技能
低语冠冕	30	只能由**福波斯护甲**模型升级，本模型拥有如下【光环】技能：如果对手对他的单位使用战略技能时，那个敌方单位位于本模型 12 寸内，则本次 CP 点数消耗+1
暗影猛禽	15	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，本模型获得【隐蔽】和【独行特工】技能
猎手本能	25	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，本模型所在单位在你的移动阶段中从战略预备队入场时，比实际回合数多算一回合

老湿腐战锤群 5211073

战略技能

蔑视甲胄		
ARMOUR OF CONTEMPT		1CP
技能来源	星际战士：影标之爪	
技能分类	战斗战术	
使用时机	对手的射击阶段或任意近战阶段，一个敌方单位选择攻击目标之后	
使用对象	被上述敌方单位选为攻击目标的一个友军**阿斯塔特修会**单位	
效果	本阶段中，这个敌方单位对上述友军单位的这一轮攻击 AP 减弱 1 点	

斩首行动		
LAY LOW THE TYRANTS		1CP
技能来源	星际战士：影标之爪	
技能分类	战斗战术	
使用时机	近战阶段	
使用对象	一个尚未进行攻击的友军**阿斯塔特修会步兵**单位	
效果	本阶段中，本单位的近战武器拥有【精准】技能	

诈败突袭		
FEINT AND THRUST		1CP
技能来源	星际战士：影标之爪	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的移动阶段	
使用对象	一个友军**阿斯塔特修会**单位	
效果	本回合中，本单位即使进行过撤退，依然是可射击，可冲锋单位。如果本单位是**福波斯护甲**或**侦查小队**，那么即使进行过加速也享受如上效果	

震撼伏击		
STUNNING FUSILLADE		1CP
技能来源	星际战士：影标之爪	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的射击阶段	
使用对象	一个尚未进行攻击的友军**阿斯塔特修会步兵**单位	
效果	本阶段中，本单位射击攻击 12 寸外的敌方单位时 BS 和 AP 值都增强 1 点。如果消灭了至少一个敌方模型，则你选择其中一个敌方单位必须进行一次震慑测试	

老晨感谢锤群 52110733

猛禽警戒		
RAPTORIAL VIGILANCE		1CP
技能来源	星际战士：影标之爪	
技能分类	战斗战术	
使用时机	对方的移动阶段，一个敌方单位结束其标准，加速或撤退移动时	
使用对象	上述敌方单位 9 寸内的一个友军**阿斯塔特修会步兵**单位或**阿斯塔特修会骑乘**单位。这种单位不能位于敌方接战范围内	
效果	本单位可以进行一次最多 D6 寸的标准移动。如果本单位是**福波斯护甲**或**侦查小队**，则改为最多 6 寸	

遁入黑暗		
INTO DARKNESS		1CP
技能来源	星际战士：影标之爪	
技能分类	战略行动	
使用时机	对手的近战阶段结束时	
使用对象	没有位于敌方接战范围的以下选择之一 ● **福波斯护甲**或**侦查小队**，最多两个单位 ● 一个**阿斯塔特修会步兵**单位	
效果	将此 000000.单位移除出场放入战略预备队	

老湿腐战锤群 52110733

阿瓦尼之锤

基础技能：演算歼灭

- 每当你军队中拥有**破敌重誓**技能的模型攻击你的**破敌重誓**目标时，你可以重骰结果为 1 的造伤骰。
- 再演算：每个大回合一次，在你的**破敌重誓**目标被摧毁后，选择一个你的**卡诺克.瓦**视线中的敌方单位，直到你重新选择破敌重誓目标前，那个敌方单位成为你新的破敌重誓目标。

分队限制：你的军队中只能加入**钢铁之手**单位，无法加入拥有其他战团关键词的**阿斯塔特修会**单位。

强化升级

名称	分数	效果
铁铸精魂	25	只能由**阿斯塔特修会**模型装备，装备者的所有近战武器 A 值+1，每场战斗仅一次，你可以在任意阶段开始时使用本升级，本阶段中，装备者所在单位模型的所有近战武器 A 值也+1。
钢铁桂冠	10	只能由**阿斯塔特修会**模型装备，装备者的 OC 值+1，每场战斗仅一次，你可以在任意阶段开始时使用本升级，本阶段中，装备者所在单位模型的 OC 值也+1。
美杜莎战吼（光环）	30	只能由**阿斯塔特修会**模型装备，每当位于装备者 6 寸内的敌方单位（**巨兽**和**载具**单位除外）震慑测试失败时，那个敌方单位中的一个模型被摧毁（由对手选择）。每场战斗仅一次，你可以改为让其中 D3 个模型被摧毁。
钢铁铭文	15	只能由**阿斯塔特修会终结者**模型装备，当装备者领导单位时，在你的指挥阶段，你可以将本单位中一个被摧毁的保镖模型加回到该单位。

老湿腐战锤群 521073

战略技能

蔑视甲胄	
AROMOUR OF CONTEMPT	1CP
技能来源	星际战士：阿瓦尼之锤
技能分类	战斗战术
使用时机	对手的射击阶段或任意近战阶段，一个敌方单位选择攻击目标之后
使用对象	被上述敌方单位选为攻击目标的一个友军**阿斯塔特修会**单位
效果	本阶段中，这个敌方单位对上述友军单位的这一轮攻击 AP 减弱 1 点

无情杀阵	
RUTHLESS BUTCHERY	1CP
技能来源	星际战士：阿瓦尼之锤
技能分类	战斗战术
使用时机	你的射击阶段或近战阶段
使用对象	一个尚未进行攻击的**阿斯塔特修会无畏**，**终结者**，**剑卫老兵**，**先锋老兵**或**宿卫老兵**单位
效果	本阶段中，每当选择单位中的模型进行攻击时，命中骰结果+1,如果本低于初始，则造伤骰结果也+1。

统御道标	
DOMINATOR BEACON	1CP
技能来源	星际战士：阿瓦尼之锤
技能分类	战略行动
使用时机	你的移动阶段
使用对象	一个位于你控制的任务目标点范围内的友军**阿斯塔特修会无畏**，**终结者**，**剑卫老兵**，**先锋老兵**或**宿卫老兵**单位
效果	除非你的对手在任意阶段结束时控制了那个任务目标点，否则该任务目标点将持续处于你的控制下。

深虑凶蛮	
COGITATED FEROCITY	1CP
技能来源	星际战士：阿瓦尼之锤
技能分类	战略行动
使用时机	你的近战阶段
使用对象	一个尚未进行近战的友军**阿斯塔特修会无畏**，**终结者**，**剑卫老兵**，**先锋老兵**或**宿卫老兵**单位
效果	选择【致命一击】或【连击 1】，本阶段中，本单位中模型的近战武器获得所选能力。

强固坚毅	
AUGMETIC FORTITUDE	1CP
技能来源	星际战士：阿瓦尼之锤
技能分类	战斗战术

老鸡鹰战盾群 521 0733

使用时机	你对手的冲锋阶段，在一个敌方单位完成冲锋移动后
使用对象	一个位于那个敌方单位接战范围内的的友军**阿斯塔特修会终结者**，**剑卫老兵**，**先锋老兵**或**宿卫老兵**单位
效果	直到当前回合结束前，每当攻击被分配给你选择的单位时，那些攻击的 D 值-1。

运输船撤离		
DROPSHIP EXTRACTION		1CP
技能来源	星际战士：阿瓦尼之锤	
技能分类	战略行动	
使用时机	你对手的近战阶段结束时	
使用对象	一个不位于敌方接战范围内的的友军**阿斯塔特修会终结者**单位	
效果	将那个单位移出战场，置入战略预备队。	

老湿腐战锤群 52110733

矛尖特遣队

基础技能：风驰猛攻

- 你军队中的**阿斯塔特修会**单位可以在进行加速和撤退的回合进行冲锋。
- 第一可汗之怒：在近战阶段结束时，如果**速不台可汗**所在的单位在本阶段摧毁了一个或多个敌方单位，并且尚未位于任何敌方单位的接战范围内，该单位可以进行一次至多 6 寸的标准移动。

分队限制：你的军队中只能加入**白疤**单位，无法加入拥有其他战团关键词的**阿斯塔特修会**单位。

强化升级

名称	分数	效果
矛尖英豪	25	只能由**阿斯塔特修会**模型装备，装备者的所有近战武器 S 值+1，AP 值增加 1，每当装备者完成冲锋移动，直到当前回合结束前，装备者的所有近战武器 S 值改为+2，AP 值改为增加 2。
猎手之眼	20	只能由**阿斯塔特修会**模型装备，装备者所领导的单位中模型装备的所有射击武器拥有【连击 1】和【忽视掩体】。
风暴贤者之慧	15	只能由**阿斯塔特修会**模型装备，当装备者领导单位时，该单位可以重投任意结果的加速骰。
巧高里斯狩猎大师	25	只能由**阿斯塔特修会骑乘**模型装备，当装备者领导的单位位于战略预备队时，该单位在援军入场时适用当前回合数+1 的入场规则。

老湿腐战锤群 521 0733

战略技能

蔑视甲胄		
AROMOUR OF CONTEMPT		1CP
技能来源	星际战士：矛尖特遣队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	对手的射击阶段或任意近战阶段，一个敌方单位选择攻击目标之后	
使用对象	被上述敌方单位选为攻击目标的一个友军**阿斯塔特修会**单位	
效果	本阶段中，这个敌方单位对上述友军单位的这一轮攻击 AP 减弱 1 点	

刀光剑影		
SPEAR THRUST AND SABRE SWING		1CP
技能来源	星际战士：矛尖特遣队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	任意近战阶段	
使用对象	一个尚未进行近战友军**阿斯塔特修会**单位	
效果	选择【致命一击】或【迅猛冲锋】，本阶段中，你选择单位中模型的近战武器获得选择的能力。如果你选择的单位拥有**骑乘**，则改为获得全部两个能力。	

猎手直觉		
A HUNTERS INSTINCTS		1CP
技能来源	星际战士：矛尖特遣队	
技能分类	战略行动	
使用时机	对手的移动阶段，在一个敌方单位完成标准移动，加速或撤退后	
使用对象	那个敌方单位 9 寸内，并且不处于任何敌方接战范围内的一个友军**阿斯塔特修会步兵**或**阿斯塔特修会骑乘**单位	
效果	你选择的单位进行一次至多 6 寸的标准移动。	

老德鹰改建群 521 0733

灵动杀机		
MOBILE LETHALITY		1CP
技能来源	星际战士：矛尖特遣队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的移动阶段	
使用对象	一个友军**阿斯塔特修会**单位	
效果	本回合中，本单位即使进行过加速或撤退，也依然是【可射击】单位	

闪避机动		
EVASIVE MANOUEVRES		1CP
技能来源	星际战士：矛尖特遣队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	对手的射击阶段，一个敌方单位选择攻击目标之后	
使用对象	被上述敌方单位选为攻击目标的一个友军**阿斯塔特修会骑乘**或**阿斯塔特修会飞行载具**单位	
效果	本阶段中，每当攻击被分配给你选择的单位时，那些攻击的命中骰和造伤骰结果-1。	

重整旗鼓		
WITHDRAW AND REGROUP		1CP
技能来源	星际战士：矛尖特遣队	
技能分类	战略行动	
使用时机	你对手的近战阶段结束时	
使用对象	一个尚未位于敌方单位接战范围内的友军**阿斯塔特修会骑乘**单位或**阿斯塔特修会飞行载具**单位	
效果	将那个单位移出战场，置入战略预备队。	

老湿腐败兵群 521 10733

奥特拉玛之刃

基础技能：条令精通

- 在你的至多三个指挥阶段开始时，你可以选择下列条令中的一个，直到你的下个指挥阶段开始时，你选择的条令生效于你军队中的所有**阿斯塔特修会**单位。此外，除非你的**马里乌斯.卡尔加**模型存活于战场上，否则你不能选择已经在本场战斗中已经选择的条令。
  - 破坏条令：该单位可以在进行过加速的回合进行射击。
  - 突击条令：该单位可以在进行过加速的回合进行冲锋。
  - 战术条令：该单位可以在进行过撤退的回合进行射击和冲锋。

分队限制：你的军队中只能加入**极限战士**单位，无法加入拥有其他战团关键词的**阿斯塔特修会**单位。

强化升级

名称	分数	效果
安东尼乌斯甲胄	10	只能由**阿斯塔特修会**模型装备，装备者获得 2+SV 值和【不知疼痛 5+】。
马库拉格之誓	15	只能由**阿斯塔特修会**模型装备，装备者的所有近战武器 S 值和 A 值均+1。如果装备者处于突击条令，则改为使装备者的所有近战武器 S 值和 A 值均+2。
圣典门徒	20	只能由**阿斯塔特修会**模型装备，在你的指挥阶段开始时，如果装备者存活于战场上，您可以使用本升级，直到你的下个指挥阶段开始时，装备者所在的单位视作处于战术条令。该效果会覆盖装备者所在单位的其他条令，并且在当前没有任何条令生效时也会生效
泰伦战争老兵	25	只能由**阿斯塔特修会**模型装备，当装备者领导单位时，那个单位中所有模型装备的射击武器获得【连击 1】。此外当装备者处于破坏条令时，你可以为装备者所在的单位重骰加速骰。

老湿腐战锤群521203723

战略技能

蔑视甲胄	
AROMOUR OF CONTEMPT	1CP
技能来源	星际战士：奥特拉玛之刃
技能分类	战斗战术
使用时机	对手的射击阶段或任意近战阶段，一个敌方单位选择攻击目标之后
使用对象	被上述敌方单位选为攻击目标的一个友军**阿斯塔特修会**单位
效果	本阶段中，这个敌方单位对上述友军单位的这一轮攻击 AP 减弱 1 点

战略远瞩	
TACTICAL FORSIGHT	1CP
技能来源	星际战士：奥特拉玛之刃
技能分类	史诗伟业
使用时机	你对手的射击阶段或近战阶段，在一个敌方单位选择攻击的目标后
使用对象	一个上述攻击选作目标的**阿斯塔特修会**单位
效果	本阶段中，每当选择单位中的模型受到攻击时，如果那些攻击的 S 值高于或等于你选择单位的 T 值，那些攻击的造伤骰结果-1。

勇气与荣耀！	
COURAGE AND HONOUR!	1CP
技能来源	星际战士：奥特拉玛之刃
技能分类	战斗战术
使用时机	近战阶段
使用对象	一个你军队中的**阿斯塔特修会**单位
效果	直到当前阶段结束前，你选择的单位中所有模型装备的近战武器获得【迅猛冲锋】。如果该单位处于突击条令，那些武器的 AP 也增加 1。

奥特拉玛式应变	
ULTRAMARIAN ADAPTIVITY	1CP
技能来源	星际战士：奥特拉玛之刃
技能分类	战略行动
使用时机	你的指挥阶段
使用对象	一个你军队中的**阿斯塔特修会**单位
效果	选择破坏条令，突击条令，战术条令中的一个，直到你的下个指挥阶段开始时，你选择的条令覆盖当前回合的条令对该单位生效，你可以选择已经在本场战斗中使用过的条令。

老鸟模型群 521073

典范警戒		
EXAMPLARY VIGILANCE		1CP
技能来源	星际战士：奥特拉玛之刃	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的射击阶段	
使用对象	一个你军队中尚未进行射击的**阿斯塔特修会**单位	
效果	直到当前阶段结束前，你选择的单位中所有模型装备的射击武器获得【忽略掩体】。如果该单位处于破坏条令，那些武器的 AP 也增加 1。	

实践战法		
PRACTICAL TACTICS		1CP
技能来源	星际战士：奥特拉玛之刃	
技能分类	战略行动	
使用时机	你对手的移动阶段，在一个敌方单位完成标准移动，加速或撤退时。	
使用对象	一个你军队位于那个敌方单位 9 寸内，且尚未位于任何敌方单位近战范围内的**阿斯塔特修会步兵**单位或**阿斯塔特修会骑乘**单位	
效果	那个单位进行一次至多 D6 寸的标准移动。如果你的单位处于战术条令，则改为进行一次至多 6 寸的标准移动。	

老湿腐战锤群 521 0733

堡垒特遣队

分队基础能力：联锁战术

- 你军队中的**阿斯塔特修会战线**单位在进行过加速或撤退的同回合依然是【可射击】【可冲锋】单位，并且可以执行行动
- 每当你的**阿斯塔特修会战线**单位射击后，选择本轮射击中至少被命中过一次的一个敌方单位，这个敌方单位在本回合中获得【被扫描】状态。你的**阿斯塔特修会**模型攻击【被扫描】单位时可以重投命中结果中的 1

强化升级

名称	分数	效果
原体之眼	10	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，本模型及其所在单位中的**战线**模型所装备的射击武器获得【精准】
战团英杰	20	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，本模型领导单位时获得**战线**关键词
勇气之刃	15	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，本模型及其所在单位中的**战线**模型所装备的近战武器 AP 值增强 1 点
宏声通讯器	15	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，每当你选择本模型所在单位作为一个战略技能的目标时，投 D6，如果本单位拥有**战线**关键词则结果+1，最终结果为 4+则你获得 1 点 CP

老湿腐战锤群 52110723

战略技能

圣典门徒		
CODEX DISCIPLINE		1CP
技能来源	星际战士：堡垒特遣队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的射击阶段或任意近战阶段	
使用对象	一个尚未选择攻击目标的友军**阿斯塔特修会**单位	
效果	本阶段中，本单位模型可以重投攻击命中结果中的 1，如果目标是【被扫描】单位则还可以重投造伤结果中的 1	

诱导扰乱		
GUIDED DISRUPTION		1CP
技能来源	星际战士：堡垒特遣队	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的射击阶段或任意近战阶段，一个友军**阿斯塔特修会战线**单位完成攻击时	
使用对象	上述友军单位	
效果	如果目标不是**巨兽**或**载具**，则本轮攻击所添加的【被扫描】单位遭受扰乱，被扰乱单位 M-2，冲锋结果-2，持续到下个你的回合开始时	

复仇之光		
LIGHT OF VENGEANCE		1CP
技能来源	星际战士：堡垒特遣队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的射击阶段或任意近战阶段	
使用对象	一个尚未选择攻击目标的友军**阿斯塔特修会**单位	
效果	立即选择【致命一击】或【连击 1】技能之一，在本阶段中，本单位模型所装备的武器攻击【被扫描】状态的敌方单位时拥有这个技能，如果这个本单位是**战线**则无需【被扫描】状态	

震撼轰炸		
SHOCK BOMBARDMENT		1CP
技能来源	星际战士：堡垒特遣队	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的射击阶段或任意近战阶段，一个友军**阿斯塔特修会战线**单位完成攻击时	
使用对象	上述友军单位	
效果	本轮攻击所添加的【被扫描】单位遭受压制，被压制单位的攻击命中结果-1，持续到下个你的回合开始时	

老鹰版管理群 521 0733

不屈天使		
ANGELS DEFIANT		1CP
技能来源	星际战士：堡垒特遣队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	对方的射击阶段或任意近战阶段，一个敌方单位选择目标后	
使用对象	一个被选为攻击目标的友军**阿斯塔特修会战线**单位	
效果	本阶段中，本单位模型所遭受的攻击，如果 S 大于本单位的 T 值，则造伤结果-1	

遏止异端		
HERESY UNDONE		1CP
技能来源	星际战士：堡垒特遣队	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的射击阶段或你的冲锋阶段	
使用对象	一个并非**战线**的友军**阿斯塔特修会**单位	
效果	本阶段中，本单位在进行过加速或撤退的同回合依然是【可射击】【可冲锋】单位，但目标必须全部是【被扫描】单位	

老湿腐战锤群 52110733

轨道突袭部队

分队基础能力：快速空投

- 在宣布阵容子阶段，你军队中 2 个（战斗规模满 2000 分则改为 3 个，满 3000 分改为 4 个）**阿斯塔特修会**单位（**巨型**单位除外）获得深入打击技能。
- 友军**阿斯塔特修会**单位如果是本回合部署入场，则重投攻击造伤结果中的 1，如果是从**空降仓**中脱离则还可以重投命中结果中的 1

强化升级

名称	分数	效果
雷霆桂冠	15	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，本模型所在单位如果是本回合部署入场，则可以重投冲锋结果
先锋老兵	20	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，本模型所在单位获得【斥候 6】技能
轨道联络圣物箱	25	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，双方玩家部署完毕之后，你可以选择最多 3 个友军**阿斯塔特修会**单位，将其重新部署，甚至可以忽视单位数量放入战略预备队中
专属炮艇	15	只能由**阿斯塔特修会终结者**模型升级，一次性能力，在对方近战阶段结束时，如果本单位不处于敌方接战范围内，则你可以将本单位移除放入战略预备队

战略技能

压制扫射	
SUPPRESSION STRAFING	1CP
技能来源	星际战士：轨道突袭部队
技能分类	战略行动
使用时机	指挥阶段中
使用对象	一个友军**阿斯塔特修会**单位
效果	选择本单位视线中 18 寸内一个敌方单位，这个敌方单位必须进行一次结果-1 的震慑测试。如果失败则被压制，这样的单位攻击命中结果-1，（译注：持续时间没说，按道理应该时持续到下个你的指挥阶段开始时）
限制	每个游戏大回合只能使用一次

战术斩首	
TACTICAL DECAPITATION	1CP
技能来源	星际战士：轨道突袭部队
技能分类	战斗战术
使用时机	你的射击阶段或任意近战阶段
使用对象	一个尚未选择攻击目标的友军**阿斯塔特修会**单位
效果	本阶段中，本单位模型所装备的武器拥有【精准】，并且对**人物**单位的攻击命中结果+1

必胜版质群 521107736

突袭猛攻		
SHOCK ONSLAUGHT		1CP
技能来源	星际战士：轨道突袭部队	
技能分类	战略行动	
使用时机	近战阶段	
使用对象	一个尚未被选择攻击的友军**阿斯塔特修会**单位	
效果	本阶段中，本单位的跟进和重整移动距离变为最多 6 寸	

自动感应协调		
AUTO-SENSE COORDINATION		1CP
技能来源	星际战士：轨道突袭部队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的射击阶段或任意近战阶段	
使用对象	一个尚未选择攻击目标的友军**阿斯塔特修会**单位	
效果	立即选择【致命一击】或【连击 1】技能之一，在本阶段中，本单位模型所装备的武器攻击 12 寸内敌方单位时拥有这个技能，如果本单位本回合从**空降仓**脱离过也可以	

致盲烟幕		
BLIND SCREEN		1CP
技能来源	星际战士：轨道突袭部队	
技能分类	战略行动	
使用时机	对方的射击阶段，一个敌方单位选择目标后	
使用对象	一个被选为攻击目标的友军**阿斯塔特修会**单位（不能是**巨型**单位），这个单位 9 寸内有一个**阿斯塔特修会烟雾弹载具**单位，或**空降仓**单位	
效果	本阶段中，本单位模型获得【隐蔽】技能，并且在遭到射击时算作拥有掩体效果	

为帝皇进军		
ONWARD FOR THE EMPEROR		1CP
技能来源	星际战士：轨道突袭部队	
技能分类	战略行动	
使用时机	对手的近战阶段结束时	
使用对象	一个没有在本回合入场的友军**阿斯塔特修会步兵**单位	
效果	如果本单位完全位于一个友军**运输工具** 6 寸内，则可以现在乘坐其中（需要符合正常要求）	

老渠游戏群 521110733

光复派遣军

分队基础能力：光复誓言

- 你得**阿斯塔特修会**单位近战攻击任务目标点范围内的敌方单位时 AP 增强 1 点。
- 友军**阿斯塔特修会**单位如果遭受攻击时位于本阶段开始时就被你占领的目标点范围内，且这些攻击的 S 大于你的单位的 T 值，（或本单位拥有**泰图斯**关键词）则造伤结果减 1

- 分队限制：你的军队中只能加入**极限战士**单位，无法加入拥有其他战团关键词的**阿斯塔特修会**单位。

强化升级

名称	分数	效果
光复之印	20	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，本模型所在单位获得 5+特殊保护
复仇化身	10	【光环】技能，只能由**阿斯塔特修会**模型升级，在对方指挥阶段的震慑子阶段中，如果一个低于起始兵力得敌方单位位于本模型 9 寸内，则必须进行一次震慑测试
语录卷轴	15	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，装备者所在单位发动冲锋时，如果至少一个目标位于目标范围内，则可以重投这次冲锋结果
解放者之魂	25	只能由**阿斯塔特修会**模型升级，装备者的攻击目标位于目标点范围内时你可以重投命中和造伤结果

战略技能

神圣征服者	
CRUSADING CONQUERORS	1CP
技能来源	星际战士：光复派遣军
技能分类	战略行动
使用时机	指挥阶段结束时
使用对象	一个友军**阿斯塔特修会**单位
效果	在你的下个指挥阶段开始前，本单位中模型的 OC 值+1

奉献怒火	
FURIOUS DEDICATION	1CP
技能来源	星际战士：光复派遣军
技能分类	战斗战术
使用时机	你的冲锋阶段或任意近战阶段
使用对象	一个尚未发动冲锋或选择攻击目标的友军**阿斯塔特修会**单位
效果	本回合中，本单位冲锋结果+2，近战武器 A+1
限制	本技能每个玩家回合只能使用一次

老混原战理群 52110733

战至最后		
FIGHT TO THE END		1CP
技能来源	星际战士：光复派遣军	
技能分类	战略行动	
使用时机	近战阶段中，一个敌方单位选择目标后	
使用对象	一个被上述单位选为攻击目标的友军**阿斯塔特修会**单位	
效果	本阶段中，本单位每当有模型被消灭时，如果它尚未进行过近战则投一颗 D6，如果结果为 4+则暂不移除，这个模型可以在敌方单位攻击完成后进行自己的一轮近战，之后再移除	

基里曼子嗣		
SCIONS OF GUILLIMAN		1CP
技能来源	星际战士：光复派遣军	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的移动阶段，一个友军**阿斯塔特修会**单位结束撤退移动时	
使用对象	上述单位	
效果	本回合中本单位即使进行过撤退也是可射击，可冲锋单位	

奥特拉马的命运		
ULTRAMARIAN DESTINY		1CP
技能来源	星际战士：光复派遣军	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的移动阶段中	
使用对象	一个友军**阿斯塔特修会**单位	
效果	选择一个被你占领，范围内有上述友军单位的目标点。这个目标点会保持被你占领，直到阶段结束时，对方 OC 大于你而占领它为止	

永恒远征		
MARCHING EVER ON		1CP
技能来源	星际战士：光复派遣军	
技能分类	战略行动	
使用时机	对手的近战阶段中，一个敌方单位撤退后	
使用对象	一个在本阶段开始时位于上述敌方单位接战范围内的友军**阿斯塔特修会步兵**单位	
效果	本单位可以进行一次最多 D6+1 寸的标准移动	

老源模型锤群 521 0733

传奇英雄人物

罗伯特.基里曼

ROBOUTE GUILLIMAN					
M	T	SV	W	LD	OC
8	9	2+	10	5+	4

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 圣典权威：在你的指挥阶段开始时，选择以下效果之二对本模型生效，持续到下个你的指挥阶段开始时
  - 十三军团原体【光环】：本模型 6 寸内的友军**阿斯塔特修会**单位，可以重投震慑和领导力测试结果，并且这些单位中的模型 OC 值+1
  - 战争之主：在你的指挥阶段开始时，为你的【破敌重誓】技能选择目标后，再选择一个敌方单位，直到下个你的指挥阶段开始时，如果破敌重誓技能的目标被消灭了，则这个敌方单位将被视作破敌重誓技能的目标，直到你选择新的目标
  - 超级战略：每个游戏大回合一次，你可以对本模型 12 寸内的一个友军**阿斯塔特修会**单位使用战略技能时少消耗 1CP
- 极限战士卫队：如果本模型位于至少一个友军**阿斯塔特修会步兵**单位 3 寸内，则本模型获得【独行特工】技能
- 命运战甲：当本模型第一次被消灭时，在这个阶段结束时投 D6，3+则他以 6 点 W 的状态复活，将其放置在尽可能接近他的阵亡地点，但不能位于敌方单位接战范围内。
- 体形适中：本模型可以如同**步兵**模型一样正常穿过地形，登上更高楼层等等【总规则更正 P10】

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
统御之手	30	2	2+	6	-2	2	速射 2

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
统御之手	近战	7	2+	14	-4	4	致命一击
帝皇之剑	近战	14	2+	8	-3	2	毁灭伤害

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会、极限战士**
关键词	**巨兽，人物，传奇英雄，帝国，基因原体，罗伯特.基里曼**
单位构成	罗伯特.基里曼是全军唯一的独特模型，340 分，并且必须作为军队主将
单位装备	帝皇之剑，统御之手

龙渊图书馆群 321107333

马涅乌斯.卡尔加和常胜护卫

Marneus Calgar						
	M	T	SV	W	LD	OC
卡尔加	6	6	2+	6	6+	1
常胜护卫	6	4	2+	3	6+	1

技能

- 特殊保护：卡尔加和常胜护卫都拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 励志领袖：卡尔加所领导的单位在同回合中即使进行过加速或撤退，也可以进行射击和冲锋
- 战术大师：你的指挥阶段开始时，如果卡尔加是主将，并且位于场上则你获得 1 点 CP
- 马库拉格荣誉卫队：只要本单位中包含常胜护卫模型，则卡尔加就拥有【不知疼痛 4+】技能

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
奥特拉玛之拳	18	4	2+	4	-1	2	手枪，双联

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
奥特拉玛之拳	近战	6	2+	8	-3	3	双联
常胜军动力剑	近战	5	2+	5	-2	2	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会、极限战士**
关键词（所有模型）	**步兵，帝国**
关键词（卡尔加）	**人物，传奇英雄，重装护甲，战团长，马涅乌斯卡尔加**
单位构成	**马涅乌斯卡尔加**是全军唯一的独特模型 他和两名常胜护卫组成一个单位，共 200 分
单位装备	卡尔加装备奥特拉玛之拳 常胜护卫装备常胜军动力剑
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 侵略者小队 ● 突击仲裁者小队 ● 剑卫老兵小队 ● 连队英雄 ● 根除者小队 ● 重装仲裁者小队 ● 焚狱者小队 ● 仲裁者小队 ● 肃卫老兵小队 ● 战术小队

梦幻博客理想 521073

装备安提洛科斯装甲的卡尔加

MARNEUS CALGAR IN ARMOUR OF ANTILOCHUS					
M	T	SV	W	LD	OC
6	6	2+	6	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：深入打击，领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 励志领袖：卡尔加所领导的单位在同回合中即使进行过加速或撤退，也可以进行射击和冲锋
- 战术大师：你的指挥阶段开始时，如果卡尔加是主将，并且位于场上则你获得 1 点 CP

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
奥特拉玛之拳	18	4	2+	4	-1	2	手枪，双联

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
奥特拉玛之拳	近战	6	2+	8	-3	3	双联

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会、极限战士**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，终结者，战团长，马涅乌斯卡尔加**
单位构成	**马涅乌斯卡尔加**是全军唯一的独特模型，140 分
单位装备	奥特拉玛之拳
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 侵略者小队 ● 突击仲裁者小队 ● 剑卫老兵小队 ● 连队英雄 ● 根除者小队 ● 重装仲裁者小队 ● 焚狱者小队 ● 仲裁者小队 ● 肃卫老兵小队 ● 战术小队 ● 终结者小队 ● 突击终结者小队 ● 常胜荣誉卫队

圣殿骑战锤群 521 0733

首席智库底格里斯

Chief librarian Tigurius					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	4	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 地狱火头冠：本模型所领导的单位中模型对抗灵能攻击和致命伤害时拥有【不知疼痛 4+】技能
- 预言大师【灵能】：本模型所领导的单位遭受攻击时，这些攻击的命中结果-1，并且每个游戏大回合一次，你可以无 CP 消耗对本单位使用以下战略技能之一：反攻，警戒射击，卧倒，英勇介入

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	2+	4	0	1	手枪
帝皇之怒风暴	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(巫火)	18	D6	2+	6	-2	2	爆炸，灵能
(聚焦巫火)	18	2D6	2+	6	-2	2	爆炸，灵能，危险

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
底格里斯之杖	近战	5	3+	7	-2	D3	灵能

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会、极限战士**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，灵能者，帝国，战术护甲，首席智库底格里斯**
单位构成	底格里斯是全军唯一的独特模型，75 分
单位装备	爆弹手枪，底格里斯之杖，帝皇之怒风暴
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 突击仲裁者小队 ● 剑卫老兵小队 ● 寂灭者小队 ● 破坏者小队 ● 仲裁者小队 ● 肃卫老兵小队 ● 战术小队

老瘸腐战锤 521107733

西卡留斯连长

CAPTAIN SICARIUS					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	2+	5	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 闪电突袭：每回合一次，在一个敌方单位完成标准移动，加速或撤退时，如果位于本模型 9 寸内，且本单位不位于任何敌方单位近战范围内，本单位可以进行一次至多 6 寸的标准移动。
- 奋勇冲锋：当本模型领导的单位中的所有模型获得【斥候 6】，并且装备的所有射击武器获得【突击】。

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
精工离子手枪	12	1	2+	8	-3	2	手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
塔拉萨风暴之剑	近战	6	2+	5	-2	2	致命一击

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会、极限战士**
关键词	**帝国，人物，传奇英雄，步兵，战术护甲，连长，西卡留斯**
单位构成	**西卡留斯**是全军唯一的独特模型，85 分
单位装备	精工离子手枪，塔拉萨风暴之剑
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 突击仲裁者小队 ■ 剑卫老兵小队 ■ 连队英雄 ■ 肃卫老兵小队 ■ 战术小队

老鹰屋特辑群 521073

西卡留斯卫队长

CATO SICARIUS					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	2+	5	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 舍生取义：你可以消耗 0CP 对本单位使用英勇介入战略技能，即使本阶段已经被其他单位使用过可以
- 马库拉格冠军骑士：每回合一次，当敌方单位在本模型所在单位 9 寸内结束标准移动，加速或撤退时，如果本单位未处于敌方接战范围内，则可以进行一次至多 6 寸的标准移动

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
精工等离子手枪	12	1	2+	8	-3	2	手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
塔拉萨风暴之剑	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
重击	近战	4	2+	6	-3	3	毁灭伤害
横扫	近战	9	2+	5	-2	1	连击 1
精准	近战	6	2+	5	-2	2	精准

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会、极限战士**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，帝国，战术护甲，连长，西卡留斯**
单位构成	**西卡留斯**是全军唯一的独特模型，95 分
单位装备	精工等离子手枪，塔拉萨风暴之剑
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 常胜荣誉卫队（即使**马涅乌斯卡尔加**已经加入同单位也可以）

老湿腐版霸帝 521107 33

文崔斯连长

Captain Uriel Ventris					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	5	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 奇门战略【光环】：如果对方使用的战略技能目标是本模型 12 寸内的敌方单位，则这次战略技能的 CP 消耗增加 1 点（不与其他增加 CP 消耗的能力累计）
- 舰队之主：在宣布战斗阵容时，如果军队中包含本模型，则选择友军中一个拥有**福波斯护甲，战术护甲，重装护甲**关键词之一的**阿斯塔特修会步兵**单位，该单位获得【深入打击】技能

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	2+	4	0	1	手枪
不败者	24	2	2+	4	-1	2	无

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
伊代奥斯之剑	近战	6	2+	6	-2	2	连击 1

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会，极限战士**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，帝国，战术护甲，连长，文崔斯**
单位构成	文崔斯连长是全军唯一的独特模型，95 分
单位装备	爆弹手枪，不败者、伊代奥斯之剑
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 突击仲裁者小队 ● 剑卫老兵小队 ● 连队英雄 ● 仲裁者小队 ● 肃卫老兵小队 ● 战术小队

老瘟疫战锤群521033

泰图斯副官

LIEUTENANT DEMETRIAN TITUS					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	5	6+	1

技能

- 【核心技能】：领袖，不知疼痛 5+
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 加强攻势：本模型所领导的单位装备的武器获得【连击 1】
- 光耀战团：如果本模型被近战攻击消灭，如果在本阶段中尚未进行过攻击，则投 D6，2+则暂不移除，而是在正在攻击的单位完成攻击后，本模型进行一轮近战攻击，完成后再移除

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
重型爆弹手枪	18	1	2+	4	-1	1	手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
阿斯塔特链锯剑	近战	8	2+	4	-1	1	反步兵 2+

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会、极限战士**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，帝国，手雷，战术护甲，副官，泰图斯**
单位构成	泰图斯是全军唯一的独特模型，70 分
单位装备	重型爆弹手枪，阿斯塔特链锯剑
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 突击仲裁者小队 ● 剑卫老兵小队 ● 地狱轰击者小队 ● 焚狱者小队 ● 仲裁者小队 ● 肃卫老兵小队

龙腾图书俱乐部 5211733

泰图斯连长

CAPTAIN TITUS					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	6	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖，不知疼痛 5+
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 持续攻势：本模型所在单位的武器获得【连击 1】。
- 奥特拉马的荣耀：如果本模型被近战攻击消灭，但本阶段尚未进行过近战攻击，则投 D6，结果为 2+就可以在攻击方单位完成本轮攻击后，本模型立即进行一轮近战攻击，如果本轮攻击消灭了至少一个敌方模型，则本模型不算做被消灭并且回复 D3 点 W 值，如果没有满足如上条件则正常阵亡。

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	2+	4	0	1	手枪
精工爆弹枪	24	2	2+	4	-1	2	突击，重型

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
精工链锯剑	近战	8	2+	5	-1	2	反步兵 2+

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会、极限战士**
关键词	**步兵，人物，帝国，传奇英雄，战术护甲，手雷，连长，泰图斯**
单位构成	泰图斯连长是全军唯一的独特模型，90 分
单位装备	爆弹手枪，精工爆弹枪，精工链锯剑
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 突击仲裁者小队 ■ 剑卫老兵小队 ■ 连队英雄 ■ 地狱轰击者小队 ■ 焚狱者小队 ■ 仲裁者小队 ■ 肃卫老兵小队 ■ 奥特拉马守护者

老橡模型俱乐部 521 0733

奥特拉马守护者

Wardens of Ultramar						
	M	T	SV	W	LD	OC
星际战士	6	4	3+	4	6+	1
凡人	6	3	4+	3	6+	1

技能

- 【阵营技能】：破敌重誓
- 第二连队旗帜：如果本单位包含旗手加迪尔，则本单位模型 OC 值+1，如果本单位**还**包含**泰图斯连长**，则本单位模型的 LD 值也+1
- 战略指挥：双方玩家完成部署之后，如果本单位在场或乘坐的运输工具在场，选择最多 3 个你的友军**阿斯塔特修会**单位，将其重新部署，甚至可以忽视单位数量放入战略预备队
- 折射力场：装备者拥有 5+特殊保护
- 风暴盾：装备者拥有 4+特殊保护

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
远古科技激光手枪	12	1	3+	4	-1	1	手枪，双联
星语者冲击波	12	D6	3+	4	-1	1	爆炸，灵能
爆弹步枪	24	2	3+	4	-1	1	突击，重型
重型爆弹手枪	18	1	3+	4	-1	1	手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
格斗武器	近战	4	2+	4	0	1	无
力场杖	近战	1	2+	5	-2	2	灵能
动力武器	近战	4	2+	4	-2	1	无
精工动力武器	近战	5	2+	5	-2	2	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会、极限战士**
关键词（所有模型）	**步兵，传奇英雄，帝国，手雷，战术护甲，奥特拉马守护者**
关键词（丹尼尔）	**灵能者**
单位构成与装备	**奥特拉马守护者**是全军唯一的独特单位，90 分 旗手加德里尔（星际战士）：爆弹步枪，格斗武器 老兵士官梅塔鲁斯（星际战士）：重型爆弹手枪，精工动力武器，风暴盾 盖乌斯 席尔瓦（凡人）：远古科技激光手枪，动力武器，折射力场 埃美莉亚 密涅瓦（凡人）：远古科技激光手枪，动力武器 丹尼尔 科内留斯（凡人）：星语者冲击波，力场杖 露西娅 维萨（凡人）：远古科技激光手枪，格斗武器
奥特拉马英雄	在宣布阵容子阶段，本单位可以加入以下单位，加入之后如同是一个单位一样，但本单位只能被泰图斯连长加入： ● 突击仲裁者小队 ● 剑卫老兵小队 ● 仲裁者小队 ● 肃卫老兵小队

长征腐蛆技术群 521073

莱山德连长

DARNATH LYSANDER					
M	T	SV	W	LD	OC
5	5	2+	7	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖，深入打击
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 坚毅典范：对本模型所在单位的攻击 S 大于等于其 T 值时，这些攻击的造伤结果-1
- 金刚不破：一次性技能，任意阶段开始时，本模型可以获得 2+特殊保护，持续本阶段
- 激励人心：如果军队中包含本模型，则你的**终结者小队**及**终结者突击小队**中的非**人物**模型 OC 值在非震慑状态下变为 2

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
多恩之拳	近战	5	2+	10	-3	3	毁灭伤害

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会、帝国之拳**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，帝国，终结者，连长，莱山德连长**
单位构成	莱山德连长是全军唯一的独特模型，100 分
单位装备	多恩之拳
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 终结者小队 ● 终结者突击小队

老湿腐战锤群 521033

托尔连长

TOR GARADON					
M	T	SV	W	LD	OC
5	6	3+	6	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 瞄准仪阵列：本模型所领导的单位，所装备的射击武器获得【忽视掩体】技能
- 攻城指挥官：本模型攻击**巨兽，载具，工事**单位时 S，AP，D 都增强 2 点

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
精工重力枪	18	2	2+	5	-1	2	反载具 2+

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
不屈铁拳	近战	5	2+	12	-2	2	无

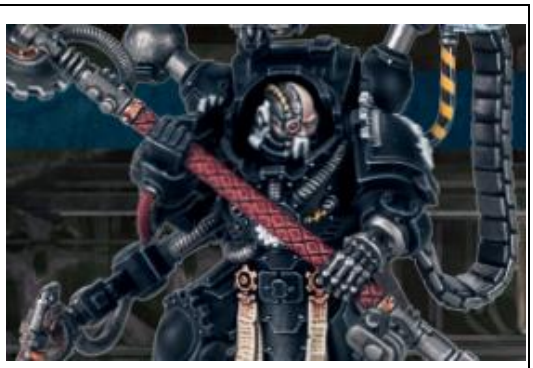
军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会、帝国之拳**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，帝国，重装护甲，连长，托尔连长**
单位构成	托尔连长是全军唯一的独特模型，90 分
单位装备	精工重力枪，不屈铁拳
核心技能：领袖	● 本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 侵略者小队 ■ 根除者小队 ■ 重装仲裁者小队

老湿腐战锤群 521 0733

铁父费罗斯

IRON FATHER FEIRROS					
M	T	SV	W	LD	OC
5	6	2+	6	6+	1



技能

- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 回火仪式：本模型所领导的单位获得【不知疼痛 5+】
- 钢铁之父：如果本模型 3 寸内有至少一个友军**阿斯塔特修会载具**单位，则本模型获得【独行特工】技能
- 铸造之主：在你的指挥阶段中，你可以选择本模型 3 寸内一个友军**阿斯塔特修会载具**模型，这个载具模型恢复 3 点损失的 W 值，并且直到下个你的指挥阶段开始时，这个载具模型攻击命中结果+1。每个模型在每回合中只能被此技能（或机神祝福技能）选择一次
- 激励人心：如果军队中包含本模型，则你的**重装仲裁者小队**中的非**人物**模型 OC 值在非震慑状态下变为 3

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	2+	4	0	1	手枪
戈尔贡之怒	36	3	2+	5	-1	2	连击 2

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
齿轮之斧	近战	6	3+	7	-2	2	无
美杜莎机械臂	近战	2	3+	8	-2	3	额外攻击

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会、钢铁之手**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，帝国，重装护甲，铁父费罗斯**
单位构成	铁父费罗斯是全军唯一的独特模型，95 分
单位装备	爆弹手枪，戈尔贡之怒，齿轮之斧，美杜莎机械臂
核心技能：领袖	● 本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 侵略者小队 ■ 根除者小队 ■ 重装仲裁者小队

老鸭模型群 521033

坎托战团长

PEDRO KANTOR					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	2+	5	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖，不知疼痛 6+
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 莱恩誓言：一次性技能，任意玩家的指挥阶段开始时，可以让本模型所在单位的武器 A+1，持续本回合
- 战至最后：本模型所领导的单位，如果低于起始强度则攻击命中结果+1，如果低于半数则造伤结果也+1
- 激励人心：如果军队中包含本模型，则你的**肃卫老兵小队**中的非**人物**模型 OC 值在非震慑状态下变为 2

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
多恩之箭	24	2	2+	5	-1	2	速射 2，连击 1

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
惩戒铁拳	近战	5	2+	8	-3	3	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会、帝国之拳**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，手雷，战术护甲，帝国，战团长，坎托**
单位构成	坎托战团长是全军唯一的独特模型，90 分
单位装备	多恩之箭，惩戒铁拳
核心技能：领袖	● 本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 连队英雄 ■ 剑卫老兵小队 ■ 肃卫老兵小队 ■ 战术小队
绯红之拳	坎托是帝国之拳子团绯红之拳的战团长，在规则上视作一个正常的**帝国之拳**模型，但包含他的军队中不得包含任意其他**帝国之拳传奇英雄**

老湿腐战锤群 521 0733

凯万史瑞克

KAYVAAN SHRIKE					
M	T	SV	W	LD	OC
12	4	3+	5	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖，深入打击，独行特工，隐蔽
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 暗影之主：本模型所领导的单位不能被 12 寸外的敌方模型选为射击目标
- 鸦塔回响：在对方回合结束时，如果本模型所在单位没有处于敌方接战范围内，则可以将其移除并放入战略预备队
- 激励人心：如果军队中包含本模型，则你的**跳跃背包突击仲裁者小队**中的非**人物**模型 OC 值在非震慑状态下变为 2

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
灭灯	18	2	2+	5	-1	2	精准，手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
渡鸦之爪	近战	7	2+	5	-2	2	精准，双联

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会、暗鸦守卫**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，飞行，跳跃背包，帝国，福波斯护甲，战团长，凯万史瑞克**
单位构成	史瑞克团长是全军唯一的独特模型，100 分
单位装备	灭灯，渡鸦之爪
核心技能：领袖	● 本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 跳跃背包突击仲裁者小队 ■ 跳跃背包先锋老兵小队

老湿腐战锤群 521 0733

艾索·沙恩

AETHON SHAAN					
M	T	SV	W	LD	OC
14	4	3+	5	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：深入打击，独行特工，隐蔽
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 暗影之主：你的指挥阶段中，选择一个敌方单位，直到下个你的指挥阶段开始时为止，上述敌方单位 12 寸内的友军**阿斯塔特修会**单位可以重投冲锋测试，但如果可能则必须冲锋那个敌方单位
- 黑翼披风：你可以消耗 0CP 对本单位使用快速入场和英勇介入战略技能，即使本阶段已经对其他单位使用过也一样
- 责任传承：在宣布军队阵容时，如果你的军队同时包含**艾索·沙恩**和**凯万史瑞克**，则本场战斗中**凯万史瑞克**失去独行特工技能，并将**战团长**关键词替换为**连长**

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
重型爆弹手枪	18	1	2+	4	-1	1	手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
塞维拉克斯之爪	近战	7	2+	5	-2	2	连击 2，双联

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会、暗鸦守卫**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，飞行，跳跃背包，帝国，战术护甲，战团长，艾索·沙恩**
单位构成	艾索·沙恩是全军唯一的独特模型，110 分
单位装备	重型爆弹手枪，塞维拉克斯之爪

老湿腐战锤群 521 0733

伏尔甘·赫斯坦

VULKAN HE'STAN					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	2+	5	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖，不知疼痛 6+
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 铸造之父：在你的射击阶段中，选择本模型视线内 24 寸中一个敌方单位，本阶段中，友军**阿斯塔特修会**模型对其使用喷射或热熔武器射击攻击时可以重投造伤结果
- 圣物追寻者：本模型第一次被部署于战场时，选择一个目标点，当本模型位于那个目标点范围内时，OC 值变为 10，LD 变为 5+，并且获得【不知疼痛 4+】技能
- 激励人心：如果军队中包含本模型，则你的**焚狱者小队**中的非**人物**模型 OC 值在非震慑状态下变为 2

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	2+	4	0	1	手枪
锻炉臂甲	12	D6+3	-	6	-1	1	忽视掩体，喷射，手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
伏尔甘之矛	近战	6	2+	6	-2	2	毁灭伤害

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会、火蜥蜴**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，手雷，帝国，战术护甲，连长，伏尔甘·赫斯坦**
单位构成	伏尔甘·赫斯坦是全军唯一的独特模型，100 分
单位装备	爆弹手枪，伏尔甘之矛、锻炉臂甲
核心技能：领袖	● 本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 突击仲裁者小队 ■ 连队英雄 ■ 焚狱者小队 ■ 战术小队

老德模型工作室 521073

阿加通连长

Adrax Agatone					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	2+	5	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 重拳出击：本模型所领导的单位近战攻击时可以重投造伤结果
- 烈火之主：本模型接战范围内的敌方单位中的模型 OC 值减半

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
龙之焰	12	D6+3	-	4	-1	1	忽视掩体，喷射，手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
诺克顿之锤	近战	5	2+	10	-2	3	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会、火蜥蜴**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，帝国，战术护甲，连长，阿加通连长**
单位构成	阿加通连长是全军唯一的独特模型，85 分
单位装备	龙之焰、诺克顿之锤
核心技能：领袖	● 本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 突击仲裁者小队 ■ 剑卫老兵小队 ■ 连队英雄 ■ 仲裁者小队 ■ 焚狱者小队 ■ 肃卫老兵小队 ■ 战术小队

老湿腐战锤群 521 0733

阔萨罗可汗

KOR'SARRO KHAN					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	5	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 为了可汗：本模型所领导的单位所装备的射击武器获得【突击】技能，近战武器获得【迅猛冲锋】技能
- 战利品收集者：每当本模型消灭一个敌方**人物**模型，你就获得 1CP
- 激励人心：如果军队中包含本模型，则你的**先遣者摩托小队**中的非**人物**模型 OC 值在非震慑状态下变为 3

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	2+	4	0	1	手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
月牙之刃	近战	6	2+	5	-2	2	精准，毁灭伤害

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会、白疤**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，帝国，战术护甲，连长，阔萨罗可汗**
单位构成	阔萨罗可汗是全军唯一的独特模型，60 分
单位装备	爆弹手枪，月牙之刃
核心技能：领袖	● 本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 突击仲裁者小队 ■ 剑卫老兵小队 ■ 连队英雄 ■ 仲裁者小队 ■ 肃卫老兵小队 ■ 战术小队

老湿虐战锤群 521 10733

卡诺克.瓦

CAANOK VAR					
M	T	SV/ISV	W	LD	OC
5	5	2+/4+	6	6+	1

技能

- 【核心技能】：深入打击，领袖，不觉疼痛 5+
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 冷酷演算：每当该模型所在的单位以**巨兽**或**载具**为目标进行攻击时拥有【致命一击】，每当该模型所在的单位以**非巨兽载具**单位为目标进行攻击时拥有【连击 1】。
- 主脑逻辑引擎：在你宣布军表构成时，你可以选择军队中的一个友军阿**斯塔特修会步兵**单位，在本场战斗中，那个单位中的所有模型拥有【斥候 6】，此外在双方玩家完成部署后，你可以重新部署一个友军**阿斯塔特修会**单位，（可以无视战略预备队分数限制，将其置入战略预备队）。

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
风暴爆弹枪	24	2	2	4	0	1	速射 2

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
公理(猛击)	近战	5	2+	8	-2	2	无
公理(横扫)	近战	10	2+	5	-2	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会，钢铁之手**
关键词	**帝国，人物，传奇英雄，步兵，终结者，连长，卡诺克.瓦**
单位构成	卡诺克.瓦是全军唯一的独特人物，100 分
单位装备	风暴爆弹枪，“公理”(动力碎骨棒)
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● **终结者小队** ● **突击终结者小队**

爱屋廣場交流群 52110733

速不台可汗

SUBODEN KHAN					
M	T	SV/ISV	W	LD	OC
12	5	3+/4+	8	6+	2

技能

- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 巧高里斯之矛：本模型所领导的单位可以在进行加速和撤退的回合进行射击和冲锋，如果该单位已经可以这样做，则改为本单位的加速和冲锋结果+1。
- 历战骑手：每当本模型所领导的单位进行标准移动，加速，撤退或冲锋时，其中的模型可以水平穿过地形。

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
重型爆弹手枪	18	1	2+	4	-1	1	手枪
突击加特林	24	8	2+	5	0	1	毁灭伤害

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
动力长刀“风暴之牙”	近战	6	2+	6	-2	2	迅猛冲锋，反巨兽 4+，反载具 4+
动力剑	近战	8	2+	5	-2	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会，白疤**
关键词	**帝国，人物，传奇英雄，骑乘，手雷，连长，速不台可汗**
单位构成	速不台可汗是全军唯一的独特人物，115 分
单位装备	重型爆弹手枪，突击加特林，动力长刀“风暴之牙”，动力剑
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● **先遣者摩托小队**

梦源腐战军群 52110733

通用人物

连长

Captain					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	5	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 战斗之仪：每个游戏大回合一次，你的军队中最多一个拥有此技能的单位对自身所在单位使用一个战略技能时可以减少 1 点 CP 消耗 （本模型处于预备队中亦可生效）
- 巅峰时刻：每场游戏一次，近战阶段开始时可以使用本技能，让本模型装备的近战武器 A+3 并获得【毁灭伤害】特效，持续本阶段

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	2+	4	0	1	手枪
重型爆弹手枪	18	1	2+	4	-1	1	手枪
精工爆弹枪	24	2	2+	4	-1	2	无
强能爆燃手枪	12	1	2+	5	0	2	手枪，毁灭伤害
等离子手枪	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(标准)	12	1	2+	7	-2	1	手枪
(过载)	12	1	2+	8	-3	2	手枪，危险

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
格斗武器	近战	6	2+	4	0	1	无
精工动力武器	近战	6	2+	5	-2	2	无
动力拳	近战	5	2+	8	-2	2	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，手雷，帝国，战术护甲，连长**
单位构成	一个连长，每个 80 分
单位装备	爆弹手枪，精工爆弹枪，格斗武器
装备升级	● 可以放弃全部默认装备换为以下组合： ■ 先从重型爆弹手枪，强能爆燃手枪或等离子手枪中选择一件 ■ 再从动力拳或精工动力武器中选择一件 ■ 如果选择了重型爆弹手枪和精工动力武器，则可以再装备一面圣物盾，让装备者的 W 值变为 6 ● 可以将格斗武器换为精工动力武器或动力拳
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 突击仲裁者小队 ● 剑卫老兵小队（本模型必须装备圣物盾） ● 连队英雄 ● 地狱轰击者小队（本模型必须装备等离子手枪） ● 仲裁者小队 ● 焚狱者小队 ● 肃卫老兵小队 ● 战术小队

亚图腐坡兵团群 321033

重装连长

Captain in gravis armour					
M	T	SV	W	LD	OC
5	6	3+	6	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 战斗之仪：每个游戏大回合一次，你的军队中最多一个拥有此技能的单位对自身所在单位使用一个战略技能时可以减少 1 点 CP 消耗（本模型处于预备队中亦可生效）
- 永不屈服：被分配给本模型的攻击破坏力减半

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
风暴爆弹臂铠	12	3	2+	4	-1	1	手枪
精工重型爆弹步枪	30	2	2+	5	-1	3	突击，重型

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
精工动力武器	近战	6	2+	5	-2	2	无
动力拳	近战	5	2+	8	-2	2	无
传世之刃	近战	2	2+	5	-2	2	额外攻击
传世链锯剑	近战	3	2+	4	-1	2	额外攻击
传世动力拳	近战	1	2+	8	-2	2	额外攻击

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，手雷，帝国，重装护甲，连长**
单位构成	一个重装连长，每个 80 分
单位装备	精工重型爆弹步枪，精工动力武器
装备升级	● 可以将精工重型爆弹步枪和精工动力武器一并换为以下组合之一 ■ 风暴爆弹臂铠，动力拳，传世链锯剑 ■ 风暴爆弹臂铠，动力拳，传世之刃 ■ 风暴爆弹臂铠，动力拳，传世动力拳
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 侵略者小队 ● 根除者小队 ● 重装仲裁者小队

客服管理群 521073

先锋军连长

Captain in Phobos armour					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	5	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖，渗透，隐蔽
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 战斗之仪：每个游戏大回合一次，你的军队中最多一个拥有此技能的单位对自身所在单位使用一个战略技能时可以减少 1 点 CP 消耗（本模型处于预备队中亦可生效）
- 欺诈大师：在双方玩家部署完军队后，如果你的军队中包含拥有本技能的模型，则可以选择至多三个友军**阿斯塔特修会步兵**单位，将他们重新部署，或放入战略预备队，可以忽视战略预备队已有多少个单位

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	2+	4	0	1	手枪
煽动者爆弹卡宾枪	24	1	2+	4	-2	2	精准

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
战斗刀	近战	6	2+	4	-1	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，手雷，帝国，福波斯护甲，连长**
单位构成	一个先锋军连长，每个 70 分
单位装备	爆弹手枪，煽动者爆弹卡宾枪，战斗刀
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 歼灭者小队 ● 入侵者小队 ● 渗透者小队 ● 劫掠者小队 ● 侦查小队

老湿腐战锤群 521033

终结者连长

Captain in Terminator armour					
M	T	SV	W	LD	OC
5	5	2+	6	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖，深入打击
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 战斗之仪：每个游戏大回合一次，你的军队中最多一个拥有此技能的单位对自身所在单位使用一个战略技能时可以减少 1 点 CP 消耗（本模型处于预备队中亦可生效）
- 无阻勇气：本模型所在单位可以重投冲锋结果

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
复合武器	24	1	3+	4	0	1	反步兵 4+，毁灭伤害，速射 1
风暴爆弹枪	24	2	2+	4	0	1	速射 2

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
传世动力拳	近战	5	2+	8	-2	2	无
圣物武器	近战	6	2+	5	-2	2	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，帝国，终结者，连长**
单位构成	一个终结者连长，每个 95 分
单位装备	风暴爆弹枪，圣物武器
装备升级	● 可以将风暴爆弹枪换为复合武器 ● 可以将圣物武器换为传世动力拳
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 终结者小队 ● 终结者突击小队

老祖模型锤群 521 0733

跳跃背包连长

Captain with jump pack					
M	T	SV	W	LD	OC
12	4	3+	5	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖，深入打击
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 战斗之仪：每个游戏大回合一次，你的军队中最多一个拥有此技能的单位使用一个战略技能时可以减少 1 点 CP 消耗（本模型处于预备队中亦可生效）
- 天使之怒：本模型所领导的单位在结束冲锋移动之后，其中的模型装备的近战武器 S+1，持续到本回合结束时

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
重型爆弹手枪	18	1	2+	4	-1	1	手枪
喷火手枪	12	D6	-	3	0	1	忽视掩体，手枪，喷射
等离子手枪	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(标准)	12	1	2+	7	-2	1	手枪
(过载)	12	1	2+	8	-3	2	手枪，危险

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
阿斯塔特链锯剑	近战	7	2+	4	-1	1	无
动力拳	近战	5	2+	8	-2	2	无
传世武器	近战	6	2+	5	-2	2	无
雷霆锤	近战	5	3+	8	-2	2	毁灭伤害

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，跳跃背包，飞行，手雷，帝国，战术护甲，连长**
单位构成	一个跳跃背包连长，每个 75 分
单位装备	重型爆弹手枪，阿斯塔特链锯剑
装备升级	● 可以将重型爆弹手枪换为等离子手枪或喷火手枪 ● 可以将阿斯塔特链锯剑换为动力拳或传世武器 ● 可以将重型爆弹手枪和阿斯塔特链锯剑一并换为以下组合之一： ■ 雷霆锤，圣物盾 ■ 重型爆弹手枪，阿斯塔特链锯剑，圣物盾
装备技能	● 圣物盾：装备者 W 变为 6
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 跳跃背包突击仲裁者小队 ● 跳跃背包先锋老兵小队

老鸦版战锤群 521073

副官

Lieutenant					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	4	6+	1

技能

- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 精准战术：本模型所领导的单位，其中的模型装备的武器获得【致命一击】技能
- 优先目标：本模型所在单位在进行过撤退的同回合中依然是【可射击】和【可冲锋】单位

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	2+	4	0	1	手枪
重型爆弹手枪	18	1	2+	4	-1	1	手枪
精工爆弹枪	24	2	2+	4	-1	2	无
强能爆燃手枪	12	1	2+	5	0	2	手枪，毁灭伤害
等离子手枪	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(标准)	12	1	2+	7	-2	1	手枪
(过载)	12	1	2+	8	-3	2	手枪，危险

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
格斗武器	近战	5	2+	4	0	1	无
精工动力武器	近战	5	2+	5	-2	2	无
动力拳	近战	4	2+	8	-2	2	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，手雷，帝国，战术护甲，副官**
单位构成	一个副官，每个 55 分
单位装备	爆弹手枪，精工爆弹枪，格斗武器
装备升级	● 可以将精工爆弹步枪换为以下武器之一 ■ 等离子手枪 ■ 精工动力武器 ■ 动力拳 ● 可以将爆弹手枪换为重型爆弹手枪 ● 可以将格斗武器换为精工动力武器或动力拳 ● 可以将全部默认装备换为强能爆燃手枪，精工动力武器和风暴盾
装备技能	● 风暴盾：装备风暴盾的模型获得 4+特殊保护
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位，即使该单位已经被**连长**或**战团长**所领导也可以： ● 突击仲裁者小队 ● 剑卫老兵小队 ● 连队英雄 ● 仲裁者小队 ● 地狱轰击者小队 ● 焚狱者小队 ● 肃卫老兵小队 ● 战术小队

老徐模型翻译 521033

劫掠者副官

Lieutenant in reiver armour					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	4	6+	1

技能

- 【核心技能】：领袖，斥候 6
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 精准战术：本模型所领导的单位，其中的模型装备的武器获得【致命一击】技能
- 极度恐惧：本模型所领导的单位，其【恐怖部队】技能生效范围提高 3 寸

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
精工特战手枪	12	1	2+	4	-1	2	手枪，精准

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
战斗刀	近战	6	2+	4	-1	1	精准

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，烟雾弹，手雷，帝国，福波斯护甲，副官，劫掠者副官**
单位构成	一个劫掠者副官，每个 55 分
单位装备	精工特战手枪，战斗刀
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位，即使该单位已经被**连长**或**战团长**所领导也可以： ● 劫掠者小队

老湿腐战锤群 52110733

先锋军副官

Lieutenant in Phobos armour					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	4	6+	1

技能

- 【核心技能】：领袖，斥候 6，深入打击，渗透
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 精准战术：本模型所领导的单位，其中的模型装备的武器获得【致命一击】技能
- 一击脱离：在你的射击阶段中，如果本模型所在单位完成射击时未处于敌方接战范围内，则可以进行一次最多 6 寸的标准移动，但如果这样做了本回合就不是【可冲锋】单位

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	2+	4	0	1	手枪
精工爆弹卡宾枪	24	2	2+	4	0	2	无

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
一对战斗刀	近战	5	2+	4	-1	1	连击 1

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，手雷，帝国，福波斯护甲，副官**
单位构成	一个先锋军副官，每个 55 分
单位装备	爆弹手枪，精工爆弹卡宾枪，一对战斗刀
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位，即使该单位已经被**连长**或**战团长**所领导也可以： ● 入侵者小队 ● 渗透者小队 ● 劫掠者小队

老湿腐战锤群521 10733

装备复合武器的先锋军副官

LIEUTENANT WITH COMBI-WEAPON					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	4	6+	1

技能

- 【核心技能】：独行特工，渗透，隐蔽，不知疼痛 5+
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 优先目标识别：在第一个游戏大回合开始时，如果你的军队包含任意个本能力拥有者，你可以将战场上最多一个目标点定为【优先目标】，本场游戏中，如果拥有本能力的模型在场，则友军**阿斯塔特修会**单位攻击位于【优先目标】范围内的敌方单位时，重投为 1 的造伤结果
- 暗影潜行：每回合一次，在一个敌方单位在本模型 9 寸内结束其标准，加速，撤退移动时，如果本模型不处于任意敌方单位接战范围内，则可以进行一次标准移动
- 幸存者：本模型不得作为军队主将

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
复合武器	24	1	3+	4	0	1	反步兵 4+，毁灭伤害，速射 1

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
一对淬毒战斗刀	近战	5	2+	4	-1	1	连击 1，反步兵 4+

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，手雷，帝国，福波斯护甲，副官，装备复合武器的先锋军副官**
单位构成	一个装备复合武器的先锋军副官，每个 70 分
单位装备	复合武器，一对淬毒战斗刀

老湿腐战锤群 521107 38

智库

Librarian					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	4	6+	1

技能

- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 灵能头冠：本模型所领导的单位，其中的模型遭到【灵能】攻击时获得【不知疼痛 4+】技能
- 心灵壁垒【灵能】：本模型所领导的单位，其中的模型拥有 4+特殊保护

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
惩击	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(巫火)	24	D6	3+	5	-1	D3	灵能
(聚焦)	24	D6	3+	6	-2	D3	毁灭伤害，灵能，危险

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
灵能武器	近战	4	3+	6	-1	D3	灵能

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，手雷，灵能者，帝国，战术护甲，智库**
单位构成	一个智库，每个 65 分
单位装备	爆弹手枪，惩击，灵能武器
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 突击仲裁者小队 ● 寂灭者小队 ● 破坏者小队 ● 仲裁者小队 ● 地狱轰击者小队 ● 焚狱者小队 ● 肃卫老兵小队 ● 战术小队

梦回腐败垂柳 521073

先锋军智库

Librarian in Phobos armour					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	4	6+	1

技能

- 【核心技能】：领袖，渗透
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 灵能头冠：本模型所领导的单位，其中的模型遭到【灵能】攻击时获得【不知疼痛 4+】技能
- 暗影庇护【灵能】：本模型所领导的单位，其中的模型拥有【隐蔽】技能，并且只能被其 12 寸内的模型选为射击目标

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
惩击	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(巫火)	24	D6	3+	5	-1	D3	灵能
(聚焦)	24	D6	3+	6	-2	D3	毁灭伤害，灵能，危险

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
灵能武器	近战	4	3+	6	-1	D3	灵能

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，手雷，灵能者，帝国，福波斯护甲，智库**
单位构成	一个先锋军智库，每个 70 分
单位装备	爆弹手枪，惩击，灵能武器
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 歼灭者小队 ● 入侵者小队 ● 渗透者小队 ● 劫掠者小队

老湿腐战锤群 521 0733

终结者智库

Librarian in terminator armour					
M	T	SV	W	LD	OC
5	5	2+	5	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖，深入打击
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 灵能头冠：本模型所领导的单位，其中的模型遭到【灵能】攻击时获得【不知疼痛 4+】技能
- 时间帷幕【灵能】：本模型所领导的单位，其中的模型所装备的武器拥有【连击 1】技能

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
复合武器	24	1	4+	4	0	1	反步兵 4+，毁灭伤害，速射 1
风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2
惩击	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(巫火)	24	D6	3+	5	-1	D3	灵能
(聚焦)	24	D6	3+	6	-2	D3	毁灭伤害，灵能，危险

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
灵能武器	近战	4	3+	6	-1	D3	灵能

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，灵能者，帝国，终结者，智库**
单位构成	一个终结者智库，每个 75 分
单位装备	惩击，灵能武器
装备升级	可以额外装备复合武器或风暴爆弹枪之一
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 终结者小队 ● 终结者突击小队

老湿腐战兵群 521 0133

牧师

Chaplain					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	4	5+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 憎恨祷言：本模型所领导单位中的模型近战攻击造伤结果+1
- 精神领袖：每场游戏一次，在任意阶段开始时，你可以选择本模型 12 寸内一个**阿斯塔特修会**友军单位，消除它的【被震慑】状态

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
赦免者爆弹手枪	18	1	3+	5	-1	2	手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
牧师权杖	近战	5	2+	6	-1	2	无

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，手雷，帝国，战术护甲，牧师**
单位构成	一个牧师，每个 60 分
单位装备	赦免者爆弹手枪，牧师权杖
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 突击仲裁者小队 ● 剑卫老兵小队 ● 仲裁者小队 ● 地狱轰击者小队 ● 焚狱者小队 ● 肃卫老兵小队 ● 战术小队

老湿腐战锤群 521 10733

终结者牧师

Chaplain in Terminator armour					
M	T	SV	W	LD	OC
5	5	2+	5	5+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖，深入打击
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 憎恨祷言：本模型所领导单位中的模型近战攻击造伤结果+1
- 信仰护体：本模型所领导单位中的模型遭受致命伤害攻击时拥有【不知疼痛 4+】技能

射击武器							
武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2

近战武器							
武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
牧师权杖	近战	5	2+	6	-1	2	无

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，帝国，终结者，牧师**
单位构成	一个终结者牧师，每个 75 分
单位装备	风暴爆弹枪，牧师权杖
装备升级	● 可以将风暴爆弹枪换为圣物盾，装备者 W 变为 6
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 终结者小队 ● 终结者突击小队

老湿质版更群 521110733

摩托牧师

Chaplain on bike					
M	T	SV	W	LD	OC
12	5	3+	5	5+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 憎恨祷言：本模型所领导单位中的模型近战攻击造伤结果+1
- 烈火教典：每当本模型所在单位被选中进行射击时，你可以选择本模型视线中 12 寸内一个敌方单位，本单位的射击武器在本阶段对那个敌方单位攻击时获得【毁灭伤害】技能

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
赦免者爆弹手枪	18	1	3+	5	-1	2	手枪
双联爆弹步枪	24	2	3+	4	-1	1	双联

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
牧师权杖	近战	5	2+	6	-1	2	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**骑乘，人物，手雷，帝国，牧师**
单位构成	一个摩托牧师，每个 75 分
单位装备	赦免者爆弹手枪，双联爆弹步枪，牧师权杖
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 先遣者摩托小队

老湿腐战预群 52110733

跳跃背包牧师

Chaplain with jump pack					
M	T	SV	W	LD	OC
12	4	3+	4	5+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖，深入打击
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 憎恨祷言：本模型所领导单位中的模型近战攻击造伤结果+1
- 狂怒训诫：每当本模型所在单位被选中进行近战时，你可以选择本模型所在单位接战范围内一个敌方单位，为其投 D6，结果为 4-5 则那个敌方单位遭受 D3 点致命伤害，如果结果为 6 则改为遭受 3 点致命伤害

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	无
重力手枪	12	1	3+	4	-1	2	反载具 2+，手枪
喷火手枪	12	D6	-	3	0	1	忽视掩体，手枪，喷射
狱火手枪	6	1	3+	8	-4	D3	热熔 2，手枪
复合武器	24	1	4+	4	0	1	反步兵 4+，毁灭伤害，速射 1
风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2
等离子手枪	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(标准)	12	1	3+	7	-2	1	手枪
(过载)	12	1	3+	8	-3	2	手枪，危险

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
牧师权杖	近战	5	2+	6	-1	2	无
动力拳	近战	4	2+	8	-2	2	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**		
关键词	**步兵，人物，跳跃背包，飞行，帝国，牧师**		
单位构成	一个跳跃背包牧师，每个 75 分		
单位装备	爆弹手枪，牧师权杖		
装备升级	● 可以将爆弹手枪换为以下武器之一		
	爆弹枪 复合武器 重力手枪	喷火手枪 狱火手枪 等离子手枪	风暴爆弹枪 动力拳
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 跳跃背包突击仲裁者小队 ● 跳跃背包先锋老兵小队		

老湿鸡战锤群 521 0733

技术军士

Techmarine					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	2+	4	6+	1

技能

- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 技术军士：如果本模型 3 寸内有至少一个友军**阿斯塔特修会载具**单位，则本模型获得【独行特工】技能
- 机神祝福：在你的指挥阶段中，你可以选择本模型 3 寸内一个友军**阿斯塔特修会载具**模型，这个载具模型恢复 D3 点损失的 W 值，并且直到下个你的指挥阶段开始时，这个载具模型攻击命中结果+1。每个模型在每回合中只能被此技能选择一次
- 机神复仇：如果一个友军**阿斯塔特修会载具**模型在本模型 12 寸内被消灭，则本模型的机神动力斧在本场游戏中 A 变为 7

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
铸炉爆弹枪	24	3	2+	5	-1	2	无
重力手枪	12	1	2+	4	-1	2	反载具 2+，手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
机神动力斧	近战	4	3+	6	-2	2	无
机械臂	近战	1	3+	8	-2	3	额外攻击

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，手雷，帝国，战术护甲，技术军士**
单位构成	一个技术军士，每个 55 分
单位装备	铸炉爆弹枪，机神动力斧，重力手枪，机械臂
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 突击仲裁者小队 ● 寂灭者小队 ● 破坏者小队 ● 仲裁者小队 ● 战术小队

梦想成真雇佣 521 0733

药剂师

APOTHECARY					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	4	6+	1

技能

- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 医疗工具：本模型所领导的单位在每个你的指挥阶段中，可以复活一个被消灭的非**人物**模型
- 回收基因种子：当本模型的保镖单位被消灭时，投 D6，2+则你获得 1 点 CP

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
赦免者爆弹手枪	18	1	3+	5	-1	2	手枪
还原者手枪	3	1	3+	4	-4	2	手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
格斗武器	近战	4	3+	4	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，手雷，帝国，战术护甲，药剂师**
单位构成	一个药剂师，每个 50 分
单位装备	赦免者爆弹手枪，还原者手枪，格斗武器
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位，即使该单位已经被**连长**，**战团长**或**副官**所领导也可以： ● 突击仲裁者小队 ● 寂灭者小队 ● 破坏者小队 ● 仲裁者小队 ● 地狱轰击者小队 ● 焚狱者小队 ● 肃卫老兵小队 ● 战术小队

老瘟鸡战锤群521 0733

生物学药剂师

APOTHECARY BIOLOGIS					
M	T	SV	W	LD	OC
5	6	3+	5	6+	3

技能

- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 手术式精准：本模型所领导的单位所装备的武器获得【致命一击】技能
- 采集生物样本：当本模型所在单位近战消灭一个敌方单位时，本模型的 OC 值在本场游戏中永久提高到 9

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
赦免者爆弹手枪	18	1	3+	5	-1	2	手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
格斗武器	近战	4	3+	4	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，帝国，重装护甲，药剂师,生物学药剂师**
单位构成	一个生物学药剂师，每个 70 分
单位装备	赦免者爆弹手枪，格斗武器
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位，即使该单位已经被**连长**或**战团长**所领导也可以： ● 侵略者小队 ● 根除者小队 ● 重装仲裁者小队

老湿腐战锤群 521 0733

旗手

ANCIENT					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	4	6+	1

技能

- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 阿斯塔特旗帜：本模型所领导的单位，其中的模型 OC 值提高 1
- 不休职责：当本模型处于以下任意状态时，获得【不知疼痛 4+】技能：
  - 位于一个目标点范围内
  - 位于战场中心 6 寸内

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
爆弹步枪	24	2	3+	4	-1	1	突击，重型

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
格斗武器	近战	5	2+	4	0	1	无
动力武器	近战	5	2+	5	-2	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，手雷，帝国，战术护甲，旗手**
单位构成	一个旗手，每个 50 分
单位装备	爆弹手枪，爆弹步枪，格斗武器
装备升级	● 可以将爆弹步枪和格斗武器换为动力武器
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位，即使该单位已经被**连长**，**战团长**或**副官**所领导也可以： ● 突击仲裁者小队 ● 破坏者小队 ● 仲裁者小队 ● 地狱轰击者小队 ● 焚狱者小队 ● 寂灭者小队 ● 肃卫老兵小队 ● 战术小队

老班腐战锤 521 0733

终结者旗手

ANCIENT IN TERMINATOR ARMOUR					
M	T	SV	W	LD	OC
5	5	2+	5	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖，深入打击
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 阿斯塔特旗帜：本模型所领导的单位，其中的模型 OC 值提高 1
- 高举旗帜：本模型所领导的单位，如果低于起始模型数量，则攻击命中结果+1，如果低于半数，则攻击造伤结果也+1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
风暴爆弹枪	24	2	2+	4	0	1	速射 2

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
链锯拳	近战	4	3+	8	-2	2	反载具 3+
格斗武器	近战	5	2+	4	0	1	无
动力拳	近战	4	2+	8	-2	2	无
动力武器	近战	5	2+	5	-2	1	无
雷霆锤	近战	4	3+	8	-2	2	毁灭伤害
一对闪电爪	近战	6	2+	5	-2	1	双联

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，帝国，终结者，旗手**
单位构成	一个终结者旗手，每个 75 分
单位装备	风暴爆弹枪，动力拳
装备升级	● 可以将动力拳换为以下武器之一 ■ 链锯拳 ■ 格斗武器 ■ 动力武器 ■ 雷霆锤 ● 可以将风暴爆弹枪和动力拳一并替换为以下组合之一 ■ 一对闪电爪 ■ 雷霆锤和风暴盾
装备技能	● 风暴盾：装备者 W 变为 6
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位，即使该单位已经被**连长**，**战团长**或**副官**所领导也可以： ● 终结者小队 ● 突击终结者小队

老鸟模型俱乐部 521733

剑卫旗手

BLADEGUARD ANCIENT					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	4	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 阿斯塔特旗帜：本模型所领导的单位，其中的模型 OC 值提高 1
- 英雄伟业：一次性技能，当本单位被选中进行近战攻击时，可以让本模型所在单位中的所有模型近战武器 A+1，持续本阶段

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
重型爆弹手枪	18	1	3+	4	-1	1	手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
格斗武器	近战	5	2+	4	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，手雷，帝国，战术护甲，旗手，剑卫旗手**
单位构成	一个剑卫旗手，每个 45 分
单位装备	重型爆弹手枪，格斗武器
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位，即使该单位已经被**连长**，**战团长**或**副官**所领导也可以： ● 剑卫老兵小队

老湿腐战锤群 521 0733

裁决士

JUDICIAR					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	4	5+	1

技能

- 特殊保护：本模型对抗近战攻击时拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 亡殆时计：本模型所领导单位获得【先攻】技能
- 无言怒火：每当本模型消灭一个敌方**人物**模型，本模型的圣物处刑者巨剑就在本场游戏中 A+1

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
赦免者爆弹手枪	18	1	3+	5	-1	2	手枪

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
圣物处刑者巨剑	近战	5	2+	7	-2	2	精准，毁灭伤害

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，人物，帝国，战术护甲，裁决士**
单位构成	一个裁决士，每个 70 分
单位装备	赦免者爆弹手枪，圣物处刑者巨剑
核心技能：领袖	本单位可以作为领袖加入以下单位： ● 突击仲裁者小队 ● 剑卫老兵小队 ● 仲裁者小队 ● 焚狱者小队 ● 肃卫老兵小队 ● 战术小队

老湿腐战锤群 5211033

战术护甲步兵

连队英雄

COMPANY HEROES					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	4	6+	1

技能

- 【阵营技能】：破敌重誓
- 阿斯塔特旗帜：旗手所在的单位，其中的模型 OC 值提高 1
- 指挥组：如果有**人物**模型在领导本单位，则对本单位的攻击造伤结果-1

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
爆弹步枪	24	2	3+	4	-1	1	无
精工爆弹步枪	24	2	2+	4	-1	2	速射 1，毁灭伤害
精工重型爆弹枪	36	3	3+	5	-1	3	重型，连击 2

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
格斗武器	近战	5	3+	4	0	1	无
精工动力武器	近战	6	2+	5	-2	2	精准

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，手雷，帝国，战术护甲，连队英雄**
关键词（旗手）	**旗手**
单位构成	一个旗手，1 个连队冠军，2 个连队老兵，整个单位 105 分 本单位在游戏开始时**必须**有至少一个**连长**或**战团长**加入，否则算作被消灭
单位装备	旗手：爆弹手枪，爆弹步枪，格斗武器 连队冠军：爆弹手枪，精工动力武器 连队老兵 A：爆弹手枪，精工重型爆弹枪，格斗武器 连队老兵 B：爆弹手枪，精工爆弹步枪，格斗武器

校园模战锤群 521073

常胜荣誉卫队

VICTRIX HONOUR GUARD					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	2+	3	6+	2

技能

- 【阵营技能】：破敌重誓
- 极限战士荣誉卫队：当**连长**或**战团长**领导本单位时，本单位遭受的攻击造伤结果减 1
- 奥特拉马的荣耀：在对手的射击阶段，每当敌方单位射击造成本单位任意模型阵亡时，如果本单位没有处于被震慑，或位于敌方接战范围内，则可以进行一次最多 D6 寸的特殊移动，这种移动甚至可以进入对方的接战范围，但是必须尽可能靠近最近的敌方非**飞行器**单位，每个阶段最多这样移动一次。
- 马库拉格旗帜：每场战斗一次，在近战阶段开始时，装备者可以使用本技能，让本单位在本阶段中近战武器的 S 和 A 都+1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
精工爆弹卡宾枪	24	2	2+	4	-1	2	无

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
荣誉之刃	近战	6	2+	5	-2	2	精准，双联
精工动力武器	近战	5	2+	5	-2	2	无

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会，极限战士**
关键词（全体）	**步兵，帝国，战术护甲，常胜荣誉卫队**
关键词（战团旗手）	**传奇英雄，旗手**
关键词（战团冠军）	**传奇英雄，冠军**
单位构成	3 个常胜卫队，110 分。可以最多将一个常胜卫队替换成战团冠军，可以将最多将一个常胜卫队替换成战团旗手，可以额外花费相同分数再添加 3 个常胜卫队 如果一个**连长**或**战团长**可以加入**连队英雄**单位，则也可以加入本单位
单位装备	旗手：马库拉格旗帜，精工动力武器 战团冠军：荣誉之刃 荣誉卫士：精工爆弹卡宾枪，精工动力武器

老鸦游戏群 521073

仲裁者小队

INTERCESSOR SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	2	6+	2

技能

- 【阵营技能】：破敌重誓
- 目标确保：如果在你的指挥阶段结束时，本单位位于某个你占领的目标点范围内，则即使你在这个目标点范围内已没有你的模型，也算作你占领此目标点，此效果持续到敌方占领此目标点后，任意回合开始或结束时为止
- 目标歼灭：每当本单位被选中进行射击时，只选择了一个目标，就可以使用本技能，让本阶段中所装备的爆弹步枪A+2

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
阿斯塔特榴弹发射器	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(破片)	24	D3	3+	4	0	1	爆炸
(穿甲)	24	1	3+	9	-2	D3	无
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
爆弹步枪	24	2	3+	4	-1	1	突击，重型
喷火手枪	12	D6	-	3	0	1	忽视掩体，手枪，喷射
等离子手枪	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(标准)	12	1	3+	7	-2	1	手枪
(过载)	12	1	3+	8	-3	2	手枪，危险

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
阿斯塔特链锯剑	近战	5	3+	4	-1	1	无
格斗武器	近战	3	3+	4	0	1	无
动力拳	近战	3	3+	8	-2	2	无
动力武器	近战	4	3+	5	-2	1	无
雷霆锤	近战	3	4+	8	-2	2	毁灭伤害

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，战线，手雷，帝国，战术护甲，仲裁者小队**
单位构成	一个仲裁者士官，4 个仲裁者，整个单位 80 分，可以消耗相同分数为本单位增加最多 5 名仲裁者
单位装备	爆弹手枪，爆弹步枪，格斗武器
装备升级	● 仲裁者士官可以将爆弹步枪换为以下武器之一 ■ 阿斯塔特链锯剑 ■ 喷火手枪 ■ 等离子手枪 ■ 动力武器
	● 仲裁者士官可以将格斗武器换为以下武器之一 ■ 阿斯塔特链锯剑 ■ 动力拳 ■ 雷霆锤 ■ 动力武器
	● 单位中每有 5 个模型，其中一个装备爆弹步枪的模型就可以额外装备阿斯塔特榴弹发射器

爱恩腐蚀锤群 521033

跳跃背包突击仲裁者小队

ASSAULT INTERCESSORS with jump packs					
M	T	SV	W	LD	OC
12	4	3+	2	6+	1

技能

- 【核心技能】：深入打击
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 愤怒之锤：每当本单位结束冲锋移动时，选择其接战范围内一个敌方单位，本单位每有一个【位于所选敌方单位接站范围内】的模型就投一颗 D6，每个为 4+的结果都会让该敌方单位遭受 1 点致命伤害

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
重型爆弹手枪	18	1	3+	4	-1	1	手枪
喷火手枪	12	D6	-	3	0	1	忽视掩体，手枪，喷射
等离子手枪	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(标准)	12	1	3+	7	-2	1	手枪
(过载)	12	1	3+	8	-3	2	手枪，危险

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
阿斯塔特链锯剑	近战	4	3+	4	-1	1	无
动力拳	近战	3	3+	8	-2	2	无
动力武器	近战	4	3+	5	-2	1	无

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，手雷，跳跃背包，飞行，帝国，战术护甲，跳跃背包突击仲裁者小队**
单位构成	一个突击仲裁者士官，4 个突击仲裁者，整个单位 90 分，可以消耗 80 分为本单位再增加 5 名突击仲裁者
单位装备	重型爆弹手枪，阿斯塔特链锯剑
装备升级	● 突击仲裁者士官可以将重型爆弹手枪换为以下武器之一 ■ 喷火手枪 ■ 等离子手枪
	● 突击仲裁者士官可以将阿斯塔特链锯剑换为以下武器之一 ■ 动力拳 ■ 动力武器
	● 单位中每有 5 个模型，其中一个突击仲裁者就可以将重型爆弹手枪换为等离子手枪

老鹰模战研群 521023

突击仲裁者小队

ASSAULT INTERCESSOR SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	2	6+	2

技能

- 【阵营技能】：破敌重誓
- 夺取目标：本单位模型在进行近战攻击时重投造伤结果中的 1，如果作为攻击目标的敌方单位位于目标点范围内，则你可以对其重投造伤结果

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
重型爆弹手枪	18	1	3+	4	-1	1	手枪
喷火手枪	12	D6	-	3	0	1	忽视掩体，手枪，喷射
等离子手枪	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(标准)	12	1	3+	7	-2	1	手枪
(过载)	12	1	3+	8	-3	2	手枪，危险

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
阿斯塔特链锯剑	近战	4	3+	4	-1	1	无
动力拳	近战	3	3+	8	-2	2	无
动力武器	近战	4	3+	5	-2	1	无
雷霆锤	近战	3	4+	8	-2	2	毁灭伤害

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，战线，手雷，帝国，战术护甲，突击仲裁者小队**
单位构成	一个突击仲裁者士官，4 个突击仲裁者，整个单位 75 分，可以消耗相同分数为本单位再增加 5 名突击仲裁者
单位装备	重型爆弹手枪，阿斯塔特链锯剑
装备升级	● 突击仲裁者士官可以将重型爆弹手枪换为以下武器之一 ■ 喷火手枪 ■ 等离子手枪
	● 突击仲裁者士官可以将阿斯塔特链锯剑换为以下武器之一 ■ 动力拳 ■ 雷霆锤 ■ 动力武器

老鸦嘴的铺群 521 0733

焚狱者小队

INFERNUS SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	2	6+	1

技能

- 【阵营技能】：破敌重誓
- 焚烧灭尽：在你的射击阶段中，当本单位射击完成后，你可以选择被本单位焚焰枪所命中过的一个敌方**步兵**单位，那个敌方单位必须以结果-1 惩罚进行一次震慑测试

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
焚焰枪	12	D6	-	5	-1	1	忽视掩体，喷射

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
格斗武器	近战	3	3+	4	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，手雷，帝国，战术护甲，焚狱者小队**
单位构成	一个焚狱者士官，4 个焚狱者，整个单位 90 分，可以消耗相同分数为本单位增加 5 名焚狱者
单位装备	爆弹手枪，焚焰枪，格斗武器

老湿腐战锤群 5210733

剑卫老兵小队

BLADEGUARD VETERAN SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	3	6+	1

技能

- 特殊保护：本单位模型拥有 4+特殊保护
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 剑卫：在近战阶段开始时，你可以选择以下之一在本阶段中对本单位模型生效：
  - 重投近战攻击命中结果中的 1
  - 重投特殊保护投掷结果中的 1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
重型爆弹手枪	18	1	3+	4	-1	1	手枪
强能爆燃手枪	12	1	3+	5	0	2	手枪，毁灭伤害
等离子手枪	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(标准)	12	1	3+	7	-2	1	手枪
(过载)	12	1	3+	8	-3	2	手枪，危险

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
精工动力武器	近战	4	3+	5	-2	2	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，手雷，帝国，战术护甲，剑卫老兵小队**
单位构成	1 个剑卫老兵士官，2 个剑卫老兵，整个单位 80 分，可以消耗 90 分为本单位增加 3 名剑卫老兵
单位装备	重型爆弹手枪，精工动力武器
装备升级	剑卫老兵士官可以将重型爆弹手枪换为强能爆燃手枪或等离子手枪

老湿腐战鹰群-210733

肃卫老兵小队

STERNGUARD VETERAN SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	2	6+	1

技能

- 【阵营技能】：
- 老兵专注：本单位模型攻击你的【破敌重誓】技能目标时，可以重投造伤结果

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
肃卫爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪，毁灭伤害
肃卫爆弹步枪	24	2	3+	4	-1	1	突击，重型，速射 1，毁灭伤害
肃卫重型爆弹枪	36	3	4+	5	-1	2	重型，连击 1，毁灭伤害
复合武器	24	1	4+	4	0	1	反步兵 4+，毁灭伤害，速射 1
焚焰炮	12	D6+1	-	6	-1	1	忽视掩体，喷射

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
阿斯塔特链锯剑	近战	6	3+	4	-1	1	无
格斗武器	近战	4	3+	4	0	1	无
动力武器	近战	5	3+	5	-2	1	无
动力拳	近战	4	3+	8	-2	2	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，手雷，帝国，战术护甲，肃卫老兵小队**
单位构成	1 个肃卫老兵士官，4 个肃卫老兵，整个单位 100 分，可以消耗相同分数为本单位增加 5 名肃卫老兵
单位装备	肃卫爆弹手枪，肃卫爆弹步枪，格斗武器
装备升级	● 肃卫老兵士官可以将肃卫爆弹步枪换为复合武器，或是额外装备以下之一 ■ 阿斯塔特链锯剑 ■ 动力武器 ■ 动力拳 ● 任意肃卫老兵可以将肃卫爆弹步枪换为复合武器 ● 单位中每有 5 个模型，其中一个肃卫老兵可以将肃卫爆弹步枪换为以下之一 ■ 肃卫重型爆弹枪 ■ 焚焰炮

老鸟高级质群 521 10733

地狱轰击者小队

HELLBLASTER SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	2	6+	1

技能

- 【阵营技能】：破敌重誓
- 为了战团：每当本单位模型因为被攻击或危险武器技能测试失败而被消灭时（其他原因不触发本技能），投 D6，3+则暂不移除模型，而是在攻击者所在单位完成所有攻击后，如同在你的射击阶段一样进行一轮射击攻击，完成攻击后再移除，这样的攻击算作本回合进行过标准移动，也不再计算武器的【危险】技能。这种攻击也属于“阶段外规则”的应用情况【总规则注解 P28】（译注：本技能并没有说你可以在通常不能射击的情况例如近战中，进行射击）

> **Q:** *If a Hellblaster is destroyed by anything other than an attack or Hazardous test, can that model use its For the Chapter! ability?*
> **A:** No.

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
等离子焚焰枪	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(标准)	24	2	3+	7	-2	1	突击，重型
(过载)	24	2	3+	8	-3	2	突击，重型，危险
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
等离子手枪	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(标准)	12	1	3+	7	-2	1	手枪
(过载)	12	1	3+	8	-3	2	手枪，危险
近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
格斗武器	近战	3	3+	4	0	1	无

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，手雷，帝国，战术护甲，地狱轰击者小队**
单位构成	一个地狱轰击者士官，4 个地狱轰击者，整个单位 110 分，可以消耗相同分数增加最多 5 名地狱轰击者
单位装备	爆弹手枪，等离子焚焰枪，格斗武器
装备升级	地狱轰击者士官可以将爆弹手枪换为等离子手枪

老温侵略战策群 521 0733

寂灭者小队

DESOLATION SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	2	6+	1

技能

- 【阵营技能】：破敌重誓
- 光学瞄准器：如果本单位保持静止，则直到下个你的移动阶段开始时，本单位模型的射击武器获得【忽视掩体】技能

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
堡主火箭发射器	36	D3	3+	4	0	1	爆炸，曲射
高能破片火箭	48	D6+1	4+	5	0	1	爆炸，重型
高能穿甲火箭	48	1	4+	10	-2	D6+1	重型
威格尔火箭	48	D6	2+	7	-1	2	爆炸，曲射

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
格斗武器	近战	3	3+	4	0	1	无

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，手雷，帝国，战术护甲，寂灭者小队**
单位构成	一个寂灭者士官，4 个寂灭者，整个单位 200 分
单位装备	爆弹手枪，堡主火箭发射器，高能破片火箭，格斗武器
装备升级	● 单位中所有模型可以将高能破片火箭换为高能穿甲火箭 ● 寂灭者士官可以将高能破片火箭弹或高能穿甲火箭弹换为威格尔火箭

老湿腐败 521 0733

重装护甲步兵

重装仲裁者小队

HEAVY INTERCESSOR SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
5	6	3+	3	6+	2

技能

- 【阵营技能】：破敌重誓
- 拒不屈服：如果本单位位于你占领的目标点范围内，本单位模型对抗破坏力（D）为 1 的攻击时，护甲保护投掷结果+1

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
重型爆弹步枪	30	2	3+	5	-1	2	突击，重型
重型爆弹枪	36	3	3+	5	-1	2	突击，重型，连击 1

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
格斗武器	近战	3	3+	4	0	1	无

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，战线，手雷，帝国，重装护甲，重装仲裁者小队**
单位构成	一个重装仲裁者士官，4 个重装仲裁者，整个单位 100 分，可以消耗相同分数再增加最多 5 名重装仲裁者
单位装备	爆弹手枪，重型爆弹步枪，格斗武器
单位升级	单位中每有 5 个模型，其中一个重装仲裁者可以将其重型爆弹步枪换为重型爆弹枪

老德腐败俱乐部 521073

侵略者小队

AGGRESSOR SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
5	6	3+	3	6+	1

技能

- 【阵营技能】：破敌重誓
- 近距离火力：如果本单位中模型的射击目标是当前最近的可选目标，则本轮攻击中 AP 值增强 1 点

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
爆弹风暴臂甲	18	3	3+	4	0	1	双联
烈焰风暴臂甲	12	D6+1	-	4	0	1	忽视掩体，喷射，双联
破片风暴雷	18	D6	3+	4	0	1	爆炸

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
一对动力拳	近战	3	3+	8	-2	2	双联

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，帝国，重装护甲，侵略者小队**
单位构成	一个侵略者士官，2 个侵略者，共 95 分，可以消耗相同分数为本单位增加 3 名侵略者
单位装备	烈焰风暴臂甲，一对动力拳
单位升级	本单位全体模型可以将烈焰风暴臂甲换为爆弹风暴臂甲和破片风暴雷

老湿腐战锤群 521073 3

根除者小队

ERADICATOR SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
5	6	3+	3	6+	1

技能

- 【阵营技能】：破敌重誓
- 完全湮灭：如果本单位模型的射击目标是**巨兽**或**载具**，则可以重投命中，造伤，和破坏力投掷结果

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
热熔步枪	18	1	3+	9	-4	D6	热熔 2，重型
多管热熔	18	2	4+	9	-4	D6	热熔 2，重型

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
格斗武器	近战	3	3+	4	0	1	无

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，手雷，帝国，重装护甲，根除者小队**
单位构成	一个根除者士官，2 个根除者，整个单位 90 分，可以消耗相同分数为本单位增加 3 名根除者
单位装备	爆弹手枪，热熔步枪，格斗武器
单位升级	本单位每有 3 个模型，其中一个根除者就可以将热熔步枪换为多管热熔

老湿腐战锤群 221073

拦截者小队

INCEPTOR SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
10	6	3+	3	6+	1

技能

- 【核心技能】：深入打击
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 轨道降下：当本单位在你的移动阶段使用深入打击技能入场时可以使用本技能，本单位可以部署于场上敌人单位水平距离 6 寸外任意位置，但是这样做的同回合中本单位不能进行冲锋

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
突击爆弹枪	18	3	3+	5	-1	2	突击，手枪，连击 2，双联
等离子绝灭者	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(标准)	18	2	3+	7	-2	2	突击，手枪，双联
(过载)	18	2	3+	8	-3	3	突击，手枪，双联，危险

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
格斗武器	近战	3	3+	4	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，跳跃背包，飞行，帝国，重装护甲，拦截者小队**
单位构成	一个拦截者士官，2 个拦截者，整个单位 120 分，可以消耗相同分数为本单位增加 3 名拦截者
单位装备	突击爆弹枪，格斗武器
装备升级	本单位全体模型可以将突击爆弹枪换为等离子绝灭者

老湿腐战锤群 321 10733

福波斯护甲步兵

渗透者小队

INFILTRATOR SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	2	6+	1

技能

- 【核心技能】：渗透
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 信号干扰：敌方单位作为援军入场时不能部署在本单位 12 寸内

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
神射手爆弹卡宾枪	24	2	3+	4	0	1	重型

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
格斗武器	近战	3	3+	4	0	1	无

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，手雷，烟雾弹，帝国，福波斯护甲，渗透者小队**
单位构成	一个渗透者士官，4 个渗透者，整个单位 100 分，可以消耗相同分数为本单位增加最多 5 名渗透者
单位装备	爆弹手枪，神射手爆弹卡宾枪，格斗武器
单位升级	● 一个渗透者可以装备医疗臂甲 ● 另一个渗透者可以装备通讯阵列
装备技能	● 医疗臂甲：装备者所在单位获得【不知疼痛 6+】技能 ● 通讯阵列：每当你对装备者所在单位使用战略技能时，投 D6，5+则你获得 1 点 CP

老猫模拟群 521073

入侵者小队

INCURSOR SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	2	6+	1

技能

- 【核心技能】：斥候 6
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 多重光谱阵列：每当本单位射击完成后，你可以选择被本单位命中过的一个敌方单位，本阶段中，**阿斯塔特修会**友军单位攻击那个敌方单位时，命中结果+1

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
全知者爆弹卡宾枪	24	2	3+	4	0	1	突击，忽视掩体

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
一对战斗刀	近战	3	3+	4	-1	1	连击 1

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，手雷，烟雾弹，帝国，福波斯护甲，入侵者小队**
单位构成	一个入侵者士官，4 个入侵者，整个单位 80 分，可以消耗相同分数为本单位增加最多 5 名入侵者
单位装备	爆弹手枪，神射手爆弹卡宾枪，格斗武器
单位升级	● 单位中一个渗透者可以装备电磁地雷
装备技能	● 电磁地雷：一次性装备，在任意阶段开始时，你可以选择装备者 3 寸内一个敌方单位，为其投 D6，2+则那个敌方单位遭受 D3 点致命伤害，如果目标是**载具**单位则改为 2D3 点致命伤害

老湿腐版酒馆 321 0733

劫掠者小队

REIVER SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	2	6+	1

技能

- 【核心技能】：斥候 6
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 恐怖突击：在近战阶段开始时，位于任意数量本能力单位接战范围内的敌方单位必须以结果-1 惩罚进行一次震慑测试
- 心理战部队：任意数量拥有本技能的单位 3 寸内的敌方单位 OC 值-1（对**巨兽**和**载具**无效）

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
特殊弹药爆弹手枪	12	1	3+	4	-1	1	手枪，精准
爆弹卡宾枪	24	2	3+	4	0	1	精准

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
格斗武器	近战	3	3+	4	0	1	无
战斗刀	近战	4	3+	4	-1	1	精准

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，手雷，烟雾弹，帝国，福波斯护甲，劫掠者小队**
单位构成	一个劫掠者士官，4 个劫掠者，整个单位 80 分，可以消耗相同分数为本单位增加 5 名劫掠者
单位装备	特殊弹药爆弹手枪，战斗刀
单位升级	● 本单位全体模型可以： ■ 将战斗刀换为爆弹卡宾枪和格斗武器（劫掠者士官可以额外保留战斗刀） ■ 装备反重力伞 ■ 装备抓钩发射器
装备技能	● 反重力伞：装备者获得【深入打击】技能 ● 抓钩发射器：每当装备者所在单位进行一次标准，加速，撤退或冲锋移动时，忽视经过的垂直距离

老征战硬核群 921 0733

歼灭者小队

ELIMINATOR SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	2	6+	1

技能

- 【核心技能】：渗透，隐蔽
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 掩护转移：在你的射击阶段中，每当本单位射击后，如果本单位士官装备了煽动者爆弹卡宾枪，则本单位可以进行一次标准移动，如果这样做本单位本回合就无法进行冲锋
- 标记目标：如果本单位保持静止，则直到下个你的移动阶段开始时，本单位模型的射击武器获得【毁灭伤害】技能

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
爆弹狙击步枪	36	1	3+	5	-2	3	重型，精准
煽动者爆弹卡宾枪	24	1	3+	4	-2	2	精准
激光燧发炮	36	1	3+	9	-3	D6	重型

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
格斗武器	近战	3	3+	4	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，手雷，帝国，福波斯护甲，歼灭者小队**
单位构成	一个歼灭者士官，2 个歼灭者，整个单位 85 分
单位装备	爆弹手枪，爆弹狙击步枪，格斗武器
单位升级	● 歼灭者士官可以将爆弹狙击步枪换为以下之一 ■ 煽动者爆弹卡宾枪 ■ 激光燧发炮 ● 单位中所有歼灭者可以将爆弹狙击步枪换为激光燧发炮

老湿腐战锤 F521073

终结者

突击终结者小队

TERMINATOR ASSAULT SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
5	5	2+	3	6+	1

技能

- 特殊保护：本单位模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：深入打击
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 传送信标：游戏开始时，你可以在除了敌方部署区的任意位置放置一个传送信标指示物，整场游戏一次，你可以消耗 0CP 对本单位使用【快速部署】战略技能（见总规则），但这样做时必须将本单位模型部署于这个传送信标指示物水平 3 寸内，敌方模型水平 9 寸外，之后移除这个标记物
- 终结者突击：近战阶段开始时，本单位接战范围内每个敌方单位必须进行一次震慑测试

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
雷霆锤	近战	3	3+	8	-2	2	毁灭伤害
一对闪电爪	近战	6	3+	5	-2	1	双联

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，帝国，终结者，突击终结者小队**
单位构成	一个突击终结者士官，4 个突击终结者，整个单位 180 分，可以消耗相同分数为本单位增加 5 名突击终结者
单位装备	雷霆锤，风暴盾
装备升级	● 单位中任意模型可以将雷霆锤和风暴盾一并替换为一对闪电爪
装备技能	● 风暴盾：装备者的 W 变为 4

老湿腐败锤群 521 0733

终结者小队

TERMINATOR SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
5	5	2+	3	6+	1

技能

- 特殊保护：本单位模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：深入打击
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 传送信标：游戏开始时，你可以在除了敌方部署区的任意位置放置一个传送信标指示物，整场游戏一次，你可以消耗 0CP 对本单位使用【快速响应】战略技能（见总规则），但这样做时必须将本单位模型部署于这个传送信标指示物水平 3 寸内，敌方模型水平 9 寸外，之后移除这个标记物
- 一连之怒：本单位模型攻击你的【破敌重誓】目标时命中结果+1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2
突击炮	24	6	3+	6	0	1	毁灭伤害
重型喷火器	12	D6	-	5	-1	1	忽视掩体，喷射
旋风导弹发射器	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
（破片）	36	2D6	3+	4	0	1	爆炸
（穿甲）	36	2	3+	9	-2	D6	无

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
链锯拳	近战	3	4+	8	-2	2	反载具 3+
动力拳	近战	3	3+	8	-2	2	无
动力武器	近战	4	3+	5	-2	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，帝国，终结者，终结者小队**
单位构成	一个终结者士官，4 个终结者，整个单位 170 分，可以消耗相同分数为本单位增加 5 名终结者
单位装备	风暴爆弹枪，动力拳
装备升级	● 单位中每有 5 个模型，其中一个终结者可以将风暴爆弹枪换为以下武器之一 ■ 突击炮 ■ 重型喷火器 ■ 旋风导弹发射器和风暴爆弹枪 ● 任意模型可以将动力拳换为链锯拳 ● 终结者士官可以将动力拳换为动力武器

老流氓模型交流群 521033

其他步兵

战术小队

TACTICAL SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	2	6+	2

技能

- 【阵营技能】：破敌重誓
- 战斗小组：在宣布战斗阵容步骤开始时，任意单位部署之前，本单位可以分成两组各 5 个模型的单位

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	无
重型爆弹枪	36	3	4+	5	-1	2	重型，连击 1
重力手枪	12	1	3+	4	-1	2	反载具 2+，手枪
重力枪	18	2	3+	5	-1	2	反载具 2+
重力炮	24	3	4+	6	-1	3	反载具 2+，重型
喷火器	12	D6	-	4	0	1	忽视掩体，喷射
热熔枪	12	1	3+	9	-4	D6	热熔 2
多管热熔	18	2	4+	9	-4	D6	热熔 2，重型
风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2
复合武器	24	1	4+	4	0	1	反步兵 4+，毁灭伤害，速射 1
激光炮	48	1	4+	12	-3	D6+1	重型
导弹发射器	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
（破片）	48	D6	4+	4	0	1	爆炸，重型
（穿甲）	48	1	4+	9	-2	D6	重型
等离子手枪	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
（标准）	12	1	3+	7	-2	1	手枪
（过载）	12	1	3+	8	-3	2	手枪，危险
等离子枪	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
（标准）	24	1	3+	7	-2	1	速射 1
（过载）	24	1	3+	8	-3	2	速射 1，危险
等离子炮	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
（标准）	36	D3	4+	7	-2	1	爆炸，重型
（过载）	36	D3	4+	8	-3	2	爆炸，重型，危险

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
阿斯塔特链锯剑	近战	4	3+	4	-1	1	无
格斗武器	近战	2	3+	4	0	1	无
动力拳	近战	2	3+	8	-2	2	无
动力武器	近战	3	3+	5	-2	1	无
雷霆锤	近战	2	4+	8	-2	2	毁灭伤害
一对闪电爪	近战	4	3+	4	-2	1	双联

老湿房改革群 521 0733

<table>
<tr><th colspan="4">军表构成</th></tr>
<tr><td>阵营关键词</td><td colspan="3">阿斯塔特修会</td></tr>
<tr><td>关键词</td><td colspan="3">步兵，战线，手雷，帝国，战术小队</td></tr>
<tr><td>单位构成</td><td colspan="3">一个战术士官，9 个战术队员，整个单位 140 分</td></tr>
<tr><td>单位装备</td><td colspan="3">爆弹手枪，爆弹枪，格斗武器</td></tr>
<tr><td rowspan="6">装备升级</td><td colspan="3">● 一个战术队员可以将爆弹枪换为以下武器之一</td></tr>
<tr><td>喷火器
重型爆弹枪
重力炮</td><td>重力枪
激光炮
热熔枪
导弹发射器</td><td>多管热熔
等离子炮
等离子枪</td></tr>
<tr><td colspan="3">● 另一个战术队员可以将爆弹枪换为以下武器之一</td></tr>
<tr><td>喷火器
重力枪</td><td>热熔枪
等离子枪</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">● 战术士官可以将爆弹枪和爆弹手枪换为以下武器，但有如下限制
■ 只能选择两件武器，不能重复选择
■ 不能同时装备两把射击武器除非其中一把是手枪，也不能同时装备两把手枪
■ 一对闪电爪占用两件武器名额</td></tr>
<tr><td>阿斯塔特链锯剑
爆弹手枪
爆弹枪
复合武器</td><td>重力手枪
等离子手枪
风暴爆弹枪</td><td>动力拳
动力武器
雷霆锤
一对闪电爪</td></tr>
</table>

老湿腐战锤群 5211073

侦查小队

SCOUT SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	4+	2	6+	1

技能

- 【核心技能】：渗透，斥候 6
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 游击战术：在对方回合结束时，如果本单位本单位在任意敌人模型 6 寸外，则可以将其移除出战场，进入战略预备队

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
阿斯塔特霰弹枪	18	2	3+	4	0	1	突击
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	无
重型爆弹枪	36	3	4+	5	-1	2	重型，连击 1
狙击步枪	36	1	3+	4	-2	2	重型，精准
导弹发射器	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
（破片）	48	D6	4+	4	0	1	爆炸，重型
（穿甲）	48	1	4+	9	-2	D6	重型

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
阿斯塔特链锯剑	近战	4	3+	4	-1	1	无
格斗武器	近战	2	3+	4	0	1	无
战斗刀	近战	3	3+	4	-1	1	无

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，手雷，烟雾弹，帝国，侦查小队**
单位构成	一个侦查士官，4 个侦查兵，整个单位 70 分，可以消耗相同分数为本单位增加 5 名侦查兵
单位装备	爆弹手枪，爆弹枪，格斗武器
装备升级	● 侦查士官可以将爆弹枪换为阿斯塔特链锯剑 ● 任意模型可以将爆弹枪换为阿斯塔特霰弹枪或战斗刀 ● 单位中每有 5 个模型，其中一个侦察兵可以将爆弹枪换为狙击步枪 ● 单位中每有 5 个模型，其中一个侦察兵可以将爆弹枪换为导弹发射器或重型爆弹枪

老屋腐败翻译 521733

破坏者小队

DEVASTATOR SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	2	6+	1

技能

- 【阵营技能】：破敌重誓
- 计算仪：如果本单位保持静止，则直到下个你的移动阶段开始时，本单位模型的射击武器获得【忽视掩体】技能
- 弹药天使：一次性技能，在为本单位一个模型投掷一颗命中结果后，你可以选择将其改为未修正的 6。（弹药天使的模型是标记物，并不是你军队的一部分，使用后将其移除）

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	无
重型爆弹枪	36	3	4+	5	-1	2	重型，连击 1
重力手枪	12	1	3+	4	-1	2	反载具 2+，手枪
复合武器	24	1	4+	4	0	1	反步兵 4+，毁灭伤害，速射 1
激光炮	48	1	4+	12	-3	D6+1	重型
重力炮	24	3	4+	6	-1	3	重型，反载具 2+
多管热熔	18	2	4+	9	-4	D6	热熔 2，重型
导弹发射器	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
（破片）	48	D6	4+	4	0	1	爆炸，重型
（穿甲）	48	1	4+	9	-2	D6	重型
等离子手枪	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
（标准）	12	1	3+	7	-2	1	手枪
（过载）	12	1	3+	8	-3	2	手枪，危险
等离子炮	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
（标准）	36	D3	4+	7	-2	1	爆炸，重型
（过载）	36	D3	4+	8	-3	2	爆炸，重型，危险

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
阿斯塔特链锯剑	近战	4	3+	4	-1	1	无
格斗武器	近战	2	3+	4	0	1	无
动力拳	近战	2	3+	8	-2	2	无
动力武器	近战	3	3+	5	-2	1	无
雷霆锤	近战	2	4+	8	-2	2	毁灭伤害

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，手雷，帝国，破坏者小队**
单位构成	一个破坏者士官，4 个破坏者，整个单位 120 分，可以消耗 80 分为本单位增加 5 名破坏者
单位装备	爆弹手枪，爆弹枪，格斗武器
装备升级	● 最多 4 名破坏者可以将爆弹枪换为以下武器之一 重型爆弹枪 / 激光炮 / 多管热熔 重力炮 / 导弹发射器 / 等离子炮
	● 破坏者士官可以将爆弹枪和爆弹手枪换为以下武器，但有如下限制 ■ 只能选择两件武器，不能重复选择 ■ 不能同时装备两把射击武器除非其中一把是手枪，也不能同时装备两把手枪
	阿斯塔特链锯剑 / 重力手枪 / 动力拳 爆弹手枪 / 等离子手枪 / 动力武器

老酒馆战棋群 521 0733

	爆弹枪	复合武器	雷霆锤

老湿腐战锤群 52110733

百夫长突击小队

CENTURION ASSAULT SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
4	7	2+	4	6+	2

技能

- 【阵营技能】：破敌重誓
- 歼灭程序：本单位模型的近战武器攻击**巨兽**，**载具**，或**工事**单位时获得【连击 2】技能

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
百夫长爆弹枪	24	3	3+	4	0	1	速射 3，双联
双联喷火器	12	D6	-	4	0	1	忽视掩体，喷射，双联
双联热熔枪	12	1	3+	9	-4	D6	热熔 2，双联

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
攻城钻	近战	3	3+	10	-2	3	双联

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，帝国，百夫长，百夫长突击小队**
单位构成	一个突击百夫长士官，2 个突击百夫长，整个单位 150 分，可以消耗相同分数为本单位增加 3 名突击百夫长
单位装备	双联喷火器，攻城钻，百夫长爆弹枪
装备升级	● 任意模型可以： ■ 将双联喷火器换为双联热熔枪 ■ 将百夫长爆弹枪换为百夫长榴弹发射器
装备技能	● 百夫长榴弹发射器：装备者获得**手雷**关键词

老湿腐战鹰群 521107 33

百夫长破坏小队

CENTURION Devastator SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
4	7	2+	4	6+	2

技能

- 【阵营技能】：破敌重誓
- 抽杀指令：本单位模型的射击攻击可以重投命中结果中的 1，如果射击目标位于目标点范围内，则对其的攻击改为重投命中结果

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
百夫长爆弹枪	24	3	3+	4	0	1	速射 3，双联
百夫长导弹发射器	36	D3	3+	9	-2	D3	爆炸
重力炮	24	3	3+	6	-1	3	反载具 2+
双联重型爆弹枪	36	3	3+	5	-1	2	连击 1，双联
双联激光炮	48	1	3+	12	-3	D6+1	双联

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
百夫长铁拳	近战	3	4+	5	-1	2	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，帝国，百夫长，百夫长破坏小队**
单位构成	一个破坏百夫长士官，2 个破坏百夫长，整个单位 175 分，可以消耗相同分数为本单位增加 3 名破坏百夫长
单位装备	重力炮，百夫长铁拳，百夫长爆弹枪
装备升级	● 任意模型可以： ■ 将重力炮换为双联重型爆弹枪或双联激光炮 ■ 将百夫长爆弹枪换为百夫长导弹发射器

老湿腐改群 521073

跳跃背包先锋老兵小队

VANGUARD VETERAN SQUAD WITH JUMP PACKS					
M	T	SV	W	LD	OC
12	4	3+	2	6+	1

技能

- 【核心技能】：深入打击
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 先锋突击：本单位完成冲锋移动的同回合，本单位的近战武器获得【致命一击】技能

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
重力手枪	12	1	3+	4	-1	2	反载具 2+，手枪
喷火手枪	12	D6	-	3	0	1	忽视掩体，手枪，喷射
狱火手枪	6	1	3+	8	-4	D3	热熔 2，手枪
等离子手枪	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(标准)	12	1	3+	7	-2	1	手枪
(过载)	12	1	3+	8	-3	2	手枪，危险
近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
老兵武器	近战	4	3+	5	-1	1	无

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，手雷，跳跃背包，飞行，帝国，先锋老兵小队，跳跃背包先锋老兵小队**
单位构成	1 个先锋老兵士官，4 个先锋老兵，整个单位 100 分，可以消耗相同分数为本单位增加 5 名先锋老兵
单位装备	爆弹手枪，老兵武器
装备升级	● 任意模型可以将爆弹手枪换为风暴盾，喷火手枪，重力手枪，狱火手枪，等离子手枪之一
装备技能	● 风暴盾：装备者获得 4+特殊保护

老混沌版聊群 521 0783

压制者小队

SUPPRESSOR SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
12	4	3+	2	6+	1

技能

- 【核心技能】：深入打击
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 压制火力：在你的射击阶段中，当本单位射击完成后，你可以选择被本单位使用加速自动炮命中过的一个敌方单位。直到下个你的回合开始时，只要本单位在场，那个敌方单位就视为被压制状态：那个单位中的模型攻击命中结果-1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
加速自动炮	48	3	4+	8	-1	2	重型

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
格斗武器	近战	3	3+	4	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**步兵，手雷，烟雾弹，跳跃背包，飞行，帝国，压制者小队**
单位构成	一个压制者士官，2 个压制者，整个单位 75 分
单位装备	爆弹手枪，加速自动炮，格斗武器

老湿腐战锤群 521 0733

老湿腐战锤群 52110733

骑乘

先遣者摩托小队

OUTRIDER SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
12	5	3+	4	6+	2

技能

- 【阵营技能】：破敌重誓
- 雷霆冲撞：每当本单位模型进行近战攻击时，如果本回合进行过冲锋移动，则本轮攻击 S 和 D 都+1

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
重型爆弹手枪	18	1	3+	4	-1	1	手枪
多管热熔	18	2	3+	9	-4	D6	热熔 2
突击加特林	24	8	3+	5	0	1	毁灭伤害
双联爆弹步枪	24	2	3+	4	-1	1	双联

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
阿斯塔特链锯剑	近战	4	3+	4	-1	1	无
格斗武器	近战	5	3+	4	0	1	无

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**骑乘，手雷，帝国，先遣者摩托小队**
单位构成	一个先遣者士官，2 个先遣者摩托手，共 80 分，可以消耗相同分数为本单位增加 3 名先遣者摩托手，还可以消耗 60 分为本单位加入一辆 ATV 突击车（属性除 W 为 8 之外一样）
单位装备	先遣者摩托手和士官装备重型爆弹手枪，双联爆弹步枪，阿斯塔特链锯剑 ATV 突击车装备爆弹手枪，双联爆弹步枪，突击加特林，格斗武器
装备升级	● ATV 突击车可以将突击加特林换为多管热熔

老河源交流群 521 0733

ATV 突击车

INVADER ATV					
M	T	SV	W	LD	OC
12	5	3+	8	6+	2

技能

- 【阵营技能】：破敌重誓
- 护航车队：每回合一次，在对手的射击阶段，当本模型 6 寸内一个友军**阿斯塔特骑乘**单位被选为攻击目标时，本模型可以使用本技能，当那个敌方单位完成本轮攻击后，本模型可以如同你的射击阶段一样对那个敌方单位进行一轮射击（如果对方对本模型而言是一个可选的射击目标）

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
多管热熔	18	2	3+	9	-4	D6	热熔 2
突击加特林	24	8	3+	5	0	1	毁灭伤害
双联爆弹步枪	24	2	3+	4	-1	1	双联

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
格斗武器	近战	5	3+	4	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**骑乘，手雷，帝国，ATV 突击车**
单位构成	一辆 ATV 突击车，整个单位 60 分
单位装备	爆弹手枪，双联爆弹步枪，突击加特林，格斗武器
装备升级	ATV 突击车可以将突击加特林换为多管热熔

老湿腐战锤群 521 0733

机甲

不屈型战术机甲

INVICTOR TACTICAL WARSUIT					
M	T	SV	W	LD	OC
8	8	3+	12	6+	4

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3，斥候 8
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 先锋支援：每回合一次，在对手的射击阶段，当本模型 6 寸内一个友军**阿斯塔特福波斯护甲步兵**单位被选为攻击目标时，你军队中最多一个模型可以使用本技能，当那个敌方单位完成本轮攻击后，本模型可以如同你的射击阶段一样对那个敌方单位进行一轮射击（如果对方对本模型而言是一个可选的射击目标）
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-4 时，攻击命中结果-1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
破片风暴雷	18	D6	3+	4	0	1	爆炸
重型爆弹枪	36	3	3+	5	-1	2	连击 1
焚化炮	12	D6+3	-	6	-1	1	忽视掩体，喷射
双联铁雨自动炮	48	3	3+	9	-1	3	双联
双联铁雨重机枪	36	3	3+	4	0	1	速射 3，双联

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
不屈铁拳	近战	5	3+	14	-2	3	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，机甲，帝国，福波斯护甲，不屈型战术机甲**
单位构成	一台不屈型战术机甲，整个单位 125 分
单位装备	破片风暴雷，重型爆弹枪，焚化炮，双联铁雨重机枪，不屈铁拳
装备升级	● 可以将焚化炮换为双联铁雨自动炮

爱国腐败兵团群 521710733

无畏机甲

DREADNOUGHT					
M	T	SV	W	LD	OC
6	9	2+	8	6+	3

技能

- 【核心技能】：致命破灭 1
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 长者智慧【光环】：本模型 6 寸内的友军**阿斯塔特步兵**单位，其中的模型攻击时可以重投命中结果中的 1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2
突击炮	24	6	3+	6	0	1	毁灭伤害
重型喷火器	12	D6	-	5	-1	1	忽视掩体，喷射
多管热熔	18	2	3+	9	-4	D6	热熔 2
双联激光炮	48	1	3+	12	-3	D6+1	双联
重型等离子炮	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(标准)	36	D3	3+	7	-2	2	爆炸
(过载)	36	D3	3+	8	-3	3	爆炸，危险
导弹发射器	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(破片)	48	D6	3+	4	0	1	爆炸
(穿甲)	48	1	3+	9	-2	D6	无

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
无畏格斗武器	近战	5	3+	12	-2	3	无
格斗武器	近战	5	3+	6	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，机甲，烟雾弹，帝国，无畏机甲**
单位构成	一台无畏机甲，整个单位 135 分
单位装备	突击炮，风暴爆弹枪，无畏格斗武器
装备升级	● 可以将突击炮换为以下之一： ■ 重型等离子炮 ■ 多管热熔 ■ 双联激光炮 ● 可以选择以下之一： ■ 将无畏格斗武器和风暴爆弹枪一并换为导弹发射器和格斗武器 ■ 将风暴爆弹枪换为重型喷火器

禁止倒卖 QQ 521073

救赎者型无畏机甲

REDEMPTOR DREADNOUGHT					
M	T	SV	W	LD	OC
8	10	2+	12	6+	4

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 永恒职责：本分配给本模型的每下攻击破坏力降低 1
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-4 时，攻击命中结果-1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
重型喷火器	12	D6	-	5	-1	1	忽视掩体，喷射
重型突击加特林	24	12	3+	6	0	1	毁灭伤害
突击加特林	24	8	3+	5	0	1	毁灭伤害
伊卡洛斯火箭巢	24	D3	3+	8	-1	2	反飞行 2+
双联破片风暴雷	18	D6	3+	4	0	1	爆炸，双联
双联风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2，双联
等离子焚焰炮	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(标准)	36	D6+1	3+	8	-3	2	爆炸
(过载)	36	D6+1	3+	9	-4	3	爆炸，危险

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
救赎者铁拳	近战	5	3+	12	-2	3	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，机甲，帝国，无畏机甲，救赎者型无畏机甲**
单位构成	一台救赎者型无畏机甲，整个单位 195 分
单位装备	双联破片风暴雷，重型喷火器，重型突击加特林，救赎者铁拳
装备升级	● 可以选择： ■ 额外装备伊卡洛斯火箭巢 ■ 将重型突击加特林换为等离子焚焰炮 ■ 将重型喷火器换为突击加特林 ■ 将双联破片风暴雷换为双联风暴爆弹枪

龙渊侯战锤群 591110733

蛮兽型无畏机甲

BRUTALIS DREADNOUGHT					
M	T	SV	W	LD	OC
8	10	2+	12	6+	4

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 蛮兽冲锋：每当本模型结束冲锋移动时，选择其接战范围内一个敌方单位并为其投 D6，2-3 则该敌方单位遭受 D3 点致命伤害，4-5 则改为 3 点，6 则改为 D3+3 点
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-4 时，攻击命中结果-1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
蛮兽爆弹步枪	24	4	3+	4	-1	1	双联
双联重型爆弹枪	36	3	3+	5	-1	2	连击 1，双联
双联伊卡洛斯重机枪	36	3	3+	4	0	1	速射 3，双联，反飞行 4+
双联多管热熔	18	2	3+	9	-4	D6	热熔 2，双联

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
蛮兽铁拳	近战	6	3+	12	-2	3	双联
蛮兽钢爪	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(重击)	近战	6	3+	12	-2	3	双联
(横扫)	近战	10	3+	7	-2	1	双联

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，机甲，帝国，无畏机甲，蛮兽型无畏机甲**
单位构成	一台蛮兽型无畏机甲，整个单位 160 分
单位装备	双联伊卡洛斯重机枪，双联重型爆弹枪，蛮兽爆弹步枪，蛮兽铁拳
装备升级	● 可以将双联重型爆弹枪换为双联多管热熔 ● 可以将蛮兽铁拳和蛮兽爆弹步枪一并换为蛮兽钢爪

老渔哥联盟群 521710733

射手型无畏机甲

BALLISTUS DREADNOUGHT					
M	T	SV	W	LD	OC
8	10	2+	12	6+	4

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 射手轰炸：本模型对没有低于半数的目标射击时可以重投命中结果
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-4 时，攻击命中结果-1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
射手激光炮	48	2	3+	12	-3	D6+1	无
双联风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2，双联
射手导弹发射器	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
（破片）	48	2D6	3+	5	0	1	爆炸
（穿甲）	48	2	3+	10	-2	D6	无

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
装甲铁脚	近战	5	3+	7	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，机甲，帝国，无畏机甲，射手型无畏机甲**
单位构成	一台射手型无畏机甲，整个单位 150 分
单位装备	射手导弹发射器，射手激光炮，双联风暴爆弹枪，装甲铁脚

老湿腐战锤群 521073

载具

烈火炮台

FIRESTRIKE SERVO-TURRETS					
M	T	SV	W	LD	OC
3	6	2+	6	6+	2

技能

- 【阵营技能】：破敌重誓
- 哨兵协议：每当你对本单位使用坚守射击战略技能时，未修正命中结果为 4+即可命中

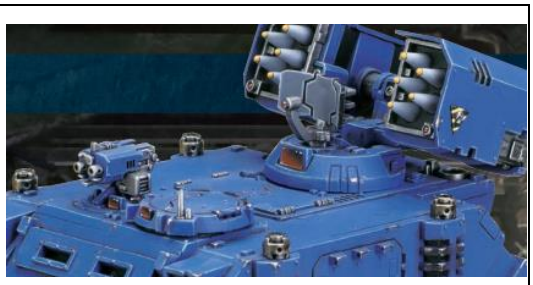
射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
双联烈火自动炮	48	3	2+	9	-1	3	双联
双联烈火激光爪	36	2	2+	10	-3	D6+1	双联
近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
格斗武器	近战	3	3+	4	0	1	无

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**炮兵，载具，帝国，烈火炮台**
单位构成	一个烈火炮台，75 分，可以添加 1 个一个烈火炮台，消耗相同分数
单位装备	双联烈火激光爪，格斗武器
装备升级	单位中任意模型可以将其双联烈火激光爪换为双联烈火自动炮

老湿腐战锤群 52110733

旋风火箭炮

WHIRLWIND					
M	T	SV	W	LD	OC
10	10	3+	11	6+	3



技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 压制轰炸：在你的射击阶段中，本模型射击后，如果本模型的旋风复仇火箭命中过敌方**步兵**单位，那个敌方单位必须进行一次震慑测试
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-4 时，攻击命中结果-1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2
猎杀飞弹	48	1	2+	14	-3	D6	一次性武器
旋风复仇火箭	72	D6+3	3+	8	-2	2	爆炸，曲射

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
装甲履带	近战	3	4+	6	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，烟雾弹，帝国，旋风火箭炮**
单位构成	一辆旋风火箭炮，整个单位 190 分
单位装备	旋风复仇火箭，装甲履带
装备升级	● 可以额外装备一发猎杀飞弹 ● 可以额外装备一把风暴爆弹枪

老湿腐战锤群 521 0733

破坏者型猎食者坦克

PREDATOR DESTRUCTOR					
M	T	SV	W	LD	OC
10	10	3+	11	6+	3

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 破坏者：本模型射击**步兵**单位时 AP 增强 1 点
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-4 时，攻击命中结果-1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
重型爆弹枪	36	3	3+	5	-1	2	连击 1
风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2
猎杀飞弹	48	1	2+	14	-3	D6	一次性武器
激光炮	48	1	3+	12	-3	D6+1	无
猎食者自动炮	48	4	3+	9	-1	3	速射 2

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
装甲履带	近战	3	4+	6	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，烟雾弹，帝国，破坏者型猎食者坦克**
单位构成	一辆破坏者型猎食者坦克， 140 分
单位装备	猎食者自动炮，装甲履带
装备升级	● 本模型可以额外装备 2 把重型爆弹枪或两门激光炮 ● 可以额外装备一发猎杀飞弹 ● 可以额外装备一把风暴爆弹枪

老湿腐战锤群 521 0733

歼灭者型猎食者坦克

PREDATOR ANNIHILATOR					
M	T	SV	W	LD	OC
10	10	3+	11	6+	3

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 歼灭者：本模型的射击攻击被分配给**巨兽**或**载具**单位时，你可以重投破坏力（D）
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-4 时，攻击命中结果-1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
重型爆弹枪	36	3	3+	5	-1	2	连击 1
风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2
猎杀飞弹	48	1	2+	14	-3	D6	一次性武器
激光炮	48	1	3+	12	-3	D6+1	无
猎食者双联激光炮	48	1	3+	14	-3	D6+1	双联

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
装甲履带	近战	3	4+	6	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，烟雾弹，帝国，歼灭者型猎食者坦克**
单位构成	一辆歼灭者型猎食者坦克， 135 分
单位装备	猎食者双联激光炮，装甲履带
装备升级	● 本模型可以额外装备 2 把重型爆弹枪或两门激光炮 ● 可以额外装备一发猎杀飞弹 ● 可以额外装备一把风暴爆弹枪

老湿腐战锤群 521 0733

维护者突击炮

VINDICATOR					
M	T	SV	W	LD	OC
9	11	2+	11	6+	3

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 攻城盾：当本模型使用破坏者加农炮攻击时，目标可以是处于自身接战范围的敌方单位（但不能是处于其他友军单位接战范围的敌方单位），并且本模型射击处于自身接战范围的敌方单位时不因此遭受命中惩罚
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-4 时，攻击命中结果-1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2
猎杀飞弹	48	1	2+	14	-3	D6	一次性武器
破坏者加农炮	24	D6+3	3+	14	-3	D6	爆炸

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
装甲履带	近战	3	4+	6	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，烟雾弹，帝国，维护者突击炮**
单位构成	一辆维护者突击炮，每个单位 185 分
单位装备	破坏者加农炮，装甲履带
装备升级	● 可以额外装备一发猎杀飞弹 ● 可以额外装备一把风暴爆弹枪

老湿腐战锤群 521 0733

枪骑兵型角斗者坦克

GLADIATOR LANCER					
M	T	SV	W	LD	OC
10	10	3+	12	6+	3

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 天鹰瞄准仪：每当本模型被选择进行射击攻击时（也就是每轮射击攻击中），你可以重投一颗命中结果，一颗造伤结果，一颗破坏结果
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-4 时，攻击命中结果-1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
铁雨重机枪	36	3	3+	4	0	1	速射 3
多管热熔	18	2	3+	9	-4	D6	热熔 2
风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2
破片风暴雷	18	D6	3+	4	0	1	爆炸
伊卡洛斯火箭巢	24	D3	3+	8	-1	2	反飞行 2+
枪骑兵激光毁灭炮	72	2	3+	14	-4	D6+3	重型

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
装甲车体	近战	3	4+	6	0	1	无

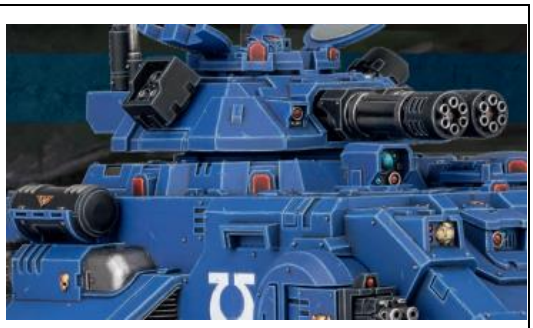
军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，烟雾弹，帝国，枪骑兵型角斗者坦克**
单位构成	一辆枪骑兵型角斗者坦克，每个单位 160 分
单位装备	枪骑兵激光毁灭炮，两把风暴爆弹枪，装甲车体
装备升级	● 本模型可以将两把风暴爆弹枪换为两个破片风暴雷 ● 可以额外装备以下之一 ■ 铁雨重机枪 ● 可以额外装备一座伊卡路斯火箭巢

老湿腐败俱乐部 521 0733

死神型角斗者坦克

GLADIATOR REAPER					
M	T	SV	W	LD	OC
10	10	3+	12	6+	3



技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 飞旋死神：本模型的双联重型突击加特林攻击**步兵**单位时额外获得【连击 2】技能
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-4 时，攻击命中结果-1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
铁雨重机枪	36	3	3+	4	0	1	速射 3
多管热熔	18	2	3+	9	-4	D6	热熔 2
旋风爆弹枪	24	4	3+	4	-1	1	速射 4
伊卡洛斯火箭巢	24	D3	3+	8	-1	2	反飞行 2+
双联重型突击加特林	24	12	3+	6	0	1	毁灭伤害，双联

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
装甲车体	近战	3	4+	6	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，烟雾弹，帝国，死神型角斗者坦克**
单位构成	一辆死神型角斗者坦克，每个单位 160 分
单位装备	2 门旋风爆弹枪，双联重型突击加特林，装甲车体
装备升级	● 可以额外装备以下之一 ■ 铁雨重机枪 ● 可以额外装备一座伊卡路斯火箭巢

老湿腐败锤群 521 0733

豪侠型角斗者坦克

GLADIATOR VALIANT					
M	T	SV	W	LD	OC
10	10	3+	12	6+	3

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 优选目标：本模型的双联激光爪攻击其可选目标中，最近的**巨兽**或**载具**单位时命中结果+1
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-4 时，攻击命中结果-1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
铁雨重机枪	36	3	3+	4	0	1	速射 3
多管热熔	18	2	3+	9	-4	D6	热熔 2
伊卡洛斯火箭巢	24	D3	3+	8	-1	2	反飞行 2+
多管热熔	18	2	3+	9	-4	D6	热熔 2
双联激光爪	36	2	3+	10	-3	D6+1	双联

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
装甲车体	近战	3	4+	6	0	1	无

军表构成

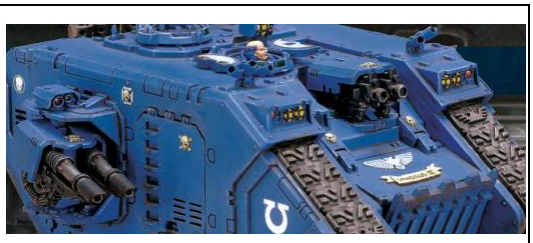
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，烟雾弹，帝国，豪侠型角斗者坦克**
单位构成	一辆豪侠型角斗者坦克，每个单位 150 分
单位装备	2 门多管热熔，双联激光爪，装甲车体
装备升级	● 可以额外装备以下之一 ■ 铁雨重机枪 ● 可以额外装备一座伊卡路斯火箭巢

老湿腐战锤群 521 0733

运输载具

兰德掠袭者坦克

LAND RAIDER					
M	T	SV	W	LD	OC
10	12	2+	16	6+	5



技能

- 【核心技能】：致命破灭 D6
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 突击载具：本模型进行标准移动后，从中脱离的单位本回合依然可以发动冲锋
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-5 时，攻击命中结果-1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2
猎杀飞弹	48	1	2+	14	-3	D6	一次性武器
双联重型爆弹枪	36	3	3+	5	-1	2	连击 1，双联
多管热熔	18	2	3+	9	-4	D6	热熔 2
神锤激光炮	48	2	3+	12	-3	D6+1	无

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
精金履带	近战	6	4+	8	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，烟雾弹，运输工具，帝国，兰德掠袭者坦克**
单位构成	一辆兰德掠袭者坦克，整个单位 220 分
单位装备	双联重型爆弹枪，两门神锤激光炮，精金履带
装备升级	● 可以额外装备一发猎杀飞弹 ● 可以额外装备一把风暴爆弹枪 ● 可以额外装备一门多管热熔
运输容量	● 最多运载 12 个**阿斯塔特修会步兵**模型 ● **跳跃背包，狼人，重装护甲，终结者**模型占据双倍运输容量 ● **百夫长**模型占据 3 倍运输容量

老顾模型群 521 0733

十字军型兰德掠袭者坦克

LAND RAIDER CRUSADER					
M	T	SV	W	LD	OC
12	12	2+	16	6+	5

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D6
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 突击载具：本模型进行标准移动后，从中脱离的单位本回合依然可以发动冲锋
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-5 时，攻击命中结果-1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2
猎杀飞弹	48	1	2+	14	-3	D6	一次性武器
双联突击炮	24	6	3+	6	0	1	毁灭伤害，双联
多管热熔	18	2	3+	9	-4	D6	热熔 2
飓风爆弹阵列	24	6	3+	4	0	1	速射 6，双联

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
精金履带	近战	6	4+	8	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，烟雾弹，手雷，运输工具，帝国，兰德掠袭者，十字军型兰德掠袭者**
单位构成	一辆十字军型兰德掠袭者，220 分
单位装备	双联突击炮，两座飓风爆弹阵列，精金履带
装备升级	● 可以额外装备一发猎杀飞弹 ● 可以额外装备一把风暴爆弹枪 ● 可以额外装备一门多管热熔
运输容量	● 最多运载 16 个**阿斯塔特修会步兵**模型 ● **跳跃背包，狼人，重装护甲，终结者**模型占据双倍运输容量 ● **百夫长**模型占据 3 倍运输容量

老湿房交流群 521 10733

救赎者型兰德掠袭者坦克

LAND RAIDER REDEEMER					
M	T	SV	W	LD	OC
12	12	2+	16	6+	5

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D6
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 突击载具：本模型进行标准移动后，从中脱离的单位本回合依然可以发动冲锋
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-5 时，攻击命中结果-1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2
猎杀飞弹	48	1	2+	14	-3	D6	一次性武器
双联突击炮	24	6	3+	6	0	1	毁灭伤害，双联
多管热熔	18	2	3+	9	-4	D6	热熔 2
烈火风暴炮	12	D6+3	-	6	-2	2	忽视掩体，喷射

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
精金履带	近战	6	4+	8	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，烟雾弹，手雷，运输工具，帝国，兰德掠袭者，救赎者型兰德掠袭者**
单位构成	一辆救赎者型兰德掠袭者，270 分
单位装备	双联突击炮，两座烈火风暴炮，精金履带
装备升级	● 可以额外装备一发猎杀飞弹 ● 可以额外装备一把风暴爆弹枪 ● 可以额外装备一门多管热熔
运输容量	● 最多运载 14 个**阿斯塔特修会步兵**模型 ● **跳跃背包，狼人，重装护甲，终结者**模型占据双倍运输容量 ● **百夫长**模型占据 3 倍运输容量

老湿质量群 521710733

反击者突击艇

REPULSOR					
M	T	SV	W	LD	OC
10	12	3+	16	6+	5

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D6
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 紧急搭乘：每回合一次，在对手的冲锋阶段中，当一个敌方单位选择了冲锋目标但进行冲锋移动之前，如果那个被冲锋目标（也就是你的一个**阿斯塔特修会**单位）满足以下要求则可以立即乘坐本模型，敌方冲锋单位可以重新选择冲锋目标
  - 不位于任意敌方单位接战范围内
  - 全体模型位于本模型（反击者突击艇）的 3 寸内
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-5 时，攻击命中结果-1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
重型突击加特林	24	12	3+	6	0	1	毁灭伤害
屠猎飞弹	48	1	2+	14	-3	D6	曲射，一次性武器
激光爪	36	2	3+	10	-3	D6+1	无
反击者防御阵列	24	18	3+	4	0	1	无
双联重型爆弹枪	36	3	3+	5	-1	2	连击 1，双联
双联激光炮	48	1	3+	12	-3	D6+1	双联
多管热熔	18	2	3+	9	-4	D6	热熔 2

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
装甲车体	近战	6	4+	8	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，烟雾弹，运输工具，帝国，反击者突击艇**
单位构成	一辆反击者突击艇，整个单位 180 分
单位装备	重型突击加特林，屠猎飞弹，反击者防御阵列，双联重型爆弹枪，装甲车体
装备升级	● 可以将双联重型爆弹枪换为双联激光炮 ● 可以将重型突击加特林换为激光爪
运输容量	● 最多运载 14 个**阿斯塔特修会步兵**模型 ● **跳跃背包，狼人，重装护甲，终结者**模型占据双倍运输容量 ● **百夫长**模型占据 3 倍运输容量

天鹅座技研社 521710733

处决者型反击者坦克

REPULSOR EXECUTIONER					
M	T	SV	W	LD	OC
10	12	3+	16	6+	5

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D6
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 处决者：每当本模型攻击【低于半数】的目标时，命中结果+1
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-5 时，攻击命中结果-1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
重型激光灭杀炮	72	2	3+	16	-4	D6+4	重型
重型突击加特林	24	12	3+	6	0	1	毁灭伤害
伊卡洛斯火箭巢	24	D3	3+	8	-1	2	反飞行 2+
铁雨重机枪	36	3	3+	4	0	1	速射 3
多管热熔	18	2	3+	9	-4	D6	热熔 2
处决者防御阵列	24	10	3+	4	0	1	无
双联重型爆弹枪	36	3	3+	5	-1	2	连击 1，双联
双联伊卡路斯铁雨重机枪	36	3	3+	4	0	1	速射 3，双联，反飞行 4+
重型等离子焚化炮	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(标准)	36	D6+1	3+	8	-3	2	爆炸
(过载)	36	D6+1	3+	9	-4	3	爆炸，危险

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
装甲车体	近战	6	4+	8	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，烟雾弹，运输工具，帝国，处决者型反击者坦克**
单位构成	一辆反击者突击艇，整个单位 220 分
单位装备	重型突击加特林，重型等离子焚化炮，处决者防御阵列，双联重型爆弹枪，双联伊卡路斯铁雨重机枪，装甲车体
装备升级	● 可以将重型等离子焚化炮换为重型激光灭杀炮 ● 可以额外装备一把铁雨重机枪 ● 可以额外装备伊卡洛斯火箭巢
运输容量	● 最多运载 7 个**阿斯塔特修会步兵**模型 ● **跳跃背包，狼人，重装护甲，终结者**模型占据双倍运输容量 ● **百夫长**模型占据 3 倍运输容量

数字模型管理群 521733

犀牛装甲车

RHINO					
M	T	SV	W	LD	OC
12	9	3+	10	6+	2

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3，开火口 2
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 自行修理：在每个你的指挥阶段结束时，本模型恢复一点失去的 W 值

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2
猎杀飞弹	48	1	2+	14	-3	D6	一次性武器

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
装甲履带	近战	3	4+	6	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，烟雾弹，运输工具，专属运输，帝国，犀牛装甲车**
单位构成	一辆犀牛装甲车，整个单位 75 分
单位装备	风暴爆弹枪，装甲履带
装备升级	● 可以额外装备一发猎杀飞弹
运输容量	● 最多运载 12 个**阿斯塔特修会步兵**模型 ● 不能运载**跳跃背包，狼人，战术护甲，福波斯护甲，重装护甲，百夫长，终结者**模型 ● 但可以运载加入了可乘坐本模型单位的**战术护甲人物**模型

老湿腐战锤群 521110733

豪猪装甲车

RAZORBACK					
M	T	SV	W	LD	OC
12	9	3+	10	6+	2

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 火力支援：在你的射击阶段中，当本模型射击完成后，你可以选择被本模型命中过的一个敌方单位，本阶段中，本回合中从本模型脱离的友军模型攻击那个敌方单位时，可以重投造伤结果

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2
猎杀飞弹	48	1	2+	14	-3	D6	一次性武器
双联重型爆弹枪	36	3	3+	5	-1	2	连击 1，双联
双联激光炮	48	1	3+	12	-3	D6+1	双联

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
装甲履带	近战	3	4+	6	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，烟雾弹，运输工具，专属运输，帝国，豪猪装甲车**
单位构成	一辆豪猪装甲车，每个单位 95 分
单位装备	双联重型爆弹枪，装甲履带
装备升级	● 可以将双联重型爆弹枪换为双联激光炮 ● 可以额外装备一发猎杀飞弹 ● 可以额外装备一把风暴爆弹枪
运输容量	● 最多运载 6 个**阿斯塔特修会步兵**模型 ● 不能运载**跳跃背包，狼人，战术护甲，福波斯护甲，重装护甲，百夫长，终结者**模型 ● 但可以运载加入了可乘坐本模型单位的**战术护甲人物**模型

老湿腐败俱乐部 521073

冲击者突击艇

IMPULSOR					
M	T	SV	W	LD	OC
12	9	3+	11	6+	2

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3，开火口 6
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 快速脱离：本模型即使本回合进行过加速，其乘客依然可以脱离，这样脱离的单位算作进行过标准移动，但本回合不能发动冲锋

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2
破片风暴雷	18	D6	3+	4	0	1	爆炸
铁雨重机枪	36	3	3+	4	0	1	速射 3
铁雨天爪阵列	36	8	3+	4	0	1	反飞行 4+，连击 1
多管热熔	18	2	3+	9	-4	D6	热熔 2
贝立凯图导弹阵列	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
（破片）	48	D6	3+	4	0	1	爆炸
（对空）	48	D3	3+	8	-1	2	反飞行 2+
（穿甲）	48	1	3+	8	-2	D6	无

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
装甲车体	近战	3	4+	6	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，运输工具，专属运输，帝国，冲击者突击艇**
单位构成	一辆冲击者突击艇，每个单位 80 分
单位装备	两把风暴爆弹枪，装甲车体
装备升级	● 可以额外装备一把铁雨重机枪 ● 可以将两把风暴爆弹枪换为两个破片风暴雷 ● 可以额外装备以下之一 ■ 贝立凯图导弹阵列 ■ 铁雨天爪阵列 ■ 轨道联络阵列 ■ 护盾穹顶
装备技能	● 轨道联络阵列【光环】：装备者 6 寸内的友军**阿斯塔特修会**单位，每当被你使用战略技能时，投 D6，5+则你获得 1 点 CP ● 护盾穹顶：装备者获得 5+特殊保护
运输容量	● 最多运载 7 个**战术护甲**或**福波斯护甲步兵**模型 ● 不能运载**跳跃背包**模型

梦回陵墓 QQ群 521107833

空降仓

DROP POD					
M	T	SV	W	LD	OC
-	7	3+	8	6+	0

技能

- 【核心技能】：致命破灭 1，深入打击
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 空降突击：
  - 本模型在游戏开始时必须放于预备队中，但本模型和其中乘坐的单位都不算做预备队数量上限之列，本模型可以在你的第 1-3 回合的援军入场子阶段中部署入场，忽视任务限制
  - 本模型部署到场之后其中的单位必须立即脱离，并且本模型及其脱离单位都要在任意敌人 9 寸外部署
  - 这样脱离的单位在本回合中依然可以发动冲锋，但此后任意单位都不能再乘坐本模型

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，运输工具，专属运输，帝国，空降仓**
单位构成	一个空降仓，整个单位 70 分
单位装备	无
运输容量	● 最多运载 12 个**阿斯塔特修会步兵**模型 ● 不能运载**跳跃背包，狼人，重装护甲，百夫长，终结者**模型

老湿腐战锤群 521 0733

飞行载具

冰雹型风暴速攻艇

STORM SPEEDER HAILSTRIKE					
M	T	SV	W	LD	OC
14	9	3+	11	6+	3

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3，深入打击
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 冰雹轰炸：当本模型射击完成后，你可以选择被本模型命中过的一个敌方单位（不能是**巨兽**和**载具**单位），本阶段中，每当**阿斯塔特修会**友军单位射击攻击那个敌方单位时，武器 AP 增强 1 点，多个本技能不能累计

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
破片风暴雷	18	D6	3+	4	0	1	爆炸
突击加特林	24	8	3+	5	0	1	毁灭伤害
双联铁雨重机枪	36	3	3+	4	0	1	速射 3，双联

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
格斗武器	近战	4	3+	4	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，飞行，帝国，冰雹型风暴速攻艇**
单位构成	一台冰雹型风暴速攻艇，整个单位 115 分
单位装备	两套破片风暴雷，突击加特林，双联铁雨重机枪，格斗武器

老湿腐战鹰群 521073

雷霆型风暴速攻艇

STORM SPEEDER THUNDERSTRIKE					
M	T	SV	W	LD	OC
14	9	3+	11	6+	3

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3，深入打击
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 雷霆轰炸：当本模型射击完成后，你可以选择被本模型命中过的一个敌方**巨兽**或**载具**单位，本阶段中，每当**阿斯塔特修会**友军单位射击攻击那个敌方单位时，造伤结果+1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
风暴之怒导弹	48	1	2+	12	-3	D6+1	无
雷霆激光爪	36	2	2+	9	-3	D6+1	无
双联伊卡洛斯火箭巢	24	D3	3+	8	-1	2	反飞行 2+，双联

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
格斗武器	近战	4	3+	4	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，飞行，帝国，雷霆型风暴速攻艇**
单位构成	一台雷霆型风暴速攻艇，整个单位 135 分
单位装备	风暴之怒导弹，雷霆激光爪，双联伊卡洛斯火箭巢，格斗武器

老湿腐战锤群 521 10733

落锤型风暴速攻艇

STORM SPEEDER HAMMERSTRIKE					
M	T	SV	W	LD	OC
14	9	3+	11	6+	3

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3，深入打击
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 落锤打击：当本模型射击完成后，你可以选择被本模型命中过的一个敌方单位，本阶段中，该单位失去【掩体效果】

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
落锤导弹	36	2	3+	9	-3	D6	无
穿甲风暴雷	18	1	3+	9	-1	D3	无
热熔破坏炮	18	3	3+	9	-4	D6	热熔 2

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
格斗武器	近战	4	3+	4	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，飞行，帝国，落锤型风暴速攻艇**
单位构成	一台落锤型风暴速攻艇，整个单位 125 分
单位装备	落锤导弹，两套穿甲风暴雷，热熔破坏炮，格斗武器

老湿腐战锤群 5210733

风暴隼拦截机

STORMHAWK INTERCEPTOR					
M	T	SV	W	LD	OC
20+	9	3+	10	6+	0

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 拦截机：每当本模型射击攻击**飞行**目标时，命中结果+1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
伊卡路斯风暴炮	48	6	3+	7	-1	2	反飞行 2+
激光爪	36	2	3+	10	-3	D6+1	无
天锤导弹	48	3	3+	8	-1	D3	反飞行 2+
双联突击炮	24	6	3+	6	0	1	毁灭伤害，双联
双联重型爆弹枪	36	3	3+	5	-1	2	连击 1，双联
台风导弹发射器	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(破片)	48	2D6	3+	4	0	1	爆炸
(穿甲)	48	2	3+	9	-2	D6	无

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
装甲外壳	近战	3	4+	6	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，飞行，飞行器，帝国，烟雾弹，风暴隼拦截机**
单位构成	一架风暴隼拦截机，整个单位 155 分
单位装备	双联突击炮，天锤导弹，激光爪，装甲外壳
装备升级	● 可以将天锤导弹换为双联重型爆弹枪或台风导弹发射器 ● 可以将激光爪换为伊卡路斯风暴炮

老湿腐 军团群 521073

风暴爪炮艇

STORMTALON GUNSHIP					
M	T	SV	W	LD	OC
20+	8	3+	10	6+	0

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3，悬浮
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 对地扫射：每当本模型射击攻击没有**飞行**关键词的目标时，命中结果+1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
天锤导弹	48	3	3+	8	-1	D3	反飞行 2+，双联
双联突击炮	24	6	3+	6	0	1	毁灭伤害，双联
双联重型爆弹枪	36	3	3+	5	-1	2	连击 1，双联
双联激光炮	48	1	3+	12	-3	D6+1	双联
台风导弹发射器	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
（破片）	48	2D6	3+	4	0	1	爆炸
（穿甲）	48	2	3+	9	-2	D6	无

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
装甲外壳	近战	3	4+	6	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，飞行，飞行器，帝国，风暴爪炮艇**
单位构成	一架风暴爪炮艇，整个单位 165 分
单位装备	双联突击炮，天锤导弹，装甲外壳
装备升级	● 可以将天锤导弹换为以下之一 ■ 双联重型爆弹枪 ■ 双联激光炮 ■ 台风导弹发射器

老湿精品交流群 521107 32

风暴鸦炮艇

STORMRAVEN GUNSHIP					
M	T	SV	W	LD	OC
20+	10	3+	14	6+	0

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D6，悬浮
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 坚韧装甲：被分配给本模型的攻击，破坏力-1
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-5 时，攻击命中结果-1

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
飓风爆弹阵列	24	6	3+	4	0	1	速射 6，双联
风暴打击导弹发射器	48	1	3+	10	-2	3	无
双联突击炮	24	6	3+	6	0	1	毁灭伤害，双联
双联重型爆弹枪	36	3	3+	5	-1	2	连击 1，双联
双联多管热熔	18	2	3+	9	-4	D6	热熔 2，双联
双联激光炮	48	1	3+	12	-3	D6+1	双联
台风导弹发射器	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
（破片）	48	2D6	3+	4	0	1	爆炸
（穿甲）	48	2	3+	9	-2	D6	无
双联重型等离子炮	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
（标准）	36	D3	3+	7	-2	2	爆炸，双联
（过载）	36	D3	3+	8	-3	3	爆炸，双联，危险

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
装甲外壳	近战	6	4+	8	0	1	无

军表构成	
阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**载具，飞行，飞行器，运输工具，帝国，风暴鸦炮艇**
单位构成	一架风暴鸦炮艇， 280 分
单位装备	两座风暴打击导弹发射器，双联突击炮，台风导弹发射器，装甲外壳
装备升级	● 可以将双联突击炮换为双联重型等离子炮或双联激光炮 ● 可以将台风导弹发射器换为双联重型爆弹枪或双联多管热熔 ● 可以额外装备两座飓风爆弹阵列
运输容量	● 最多运载 12 个**阿斯塔特修会步兵**模型和 1 台**无畏机甲**模型 ● **跳跃背包，狼人，重装护甲，终结者**模型占据双倍运输容量 ● **百夫长**模型占据 3 倍运输容量

爱温蒂改建群 521 10733

工事

落锤堡

HAMMERFALL BUNKER					
M	T	SV	W	LD	OC
-	12	2+	14	6+	0

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D6
- 【阵营技能】：破敌重誓
- 防御阵列：你可以消耗 0CP 而对本单位使用【坚守射击】战略技能，即便本回合已经对其他友军使用过也可以，但本模型一回合只能被使用这个技能一次
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-5 时，攻击命中结果-1
- 陶钢掩体：如果某个模型因为本模型的遮挡而对进行这下射击攻击的单位来说是【不完全可见】，则那个模型此时算作拥有掩体效果
- 防御工事：当一个敌方单位只处于你的**工事**单位接战范围中时，
  - 那个敌方单位依然能被你选为射击目标，但是非手枪类武器命中结果-1
  - 这种敌方单位即使处于【被震慑】状态下选择撤退与本模型脱离接战范围也不会触发绝望逃脱规则（注意如果穿越其他模型还是会）

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
落锤重型爆弹枪阵列	36	6	4+	5	-1	2	连击 1，双联
落锤重型喷火器阵列	12	2D6	-	5	-1	1	忽视掩体，喷射，双联
落锤导弹发射器	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
（破片）	48	2D6+2	4+	5	0	1	爆炸
（穿甲）	48	2	4+	10	-2	D6+1	无

军表构成

阵营关键词	**阿斯塔特修会**
关键词	**工事，载具，帝国，落锤堡**
单位构成	一个落锤堡，整个单位 175 分
单位装备	落锤重型爆弹枪阵列，落锤导弹发射器
装备升级	● 可以将落锤重型爆弹枪阵列换为落锤重型喷火器阵列

老湿腐战锤群 5211733