1.08 已整合 1 月 30 号 FAQ，感谢朱松林辛苦校对
1.09 已整合 4 月 25 号分数调整
1.1 整合官方 6 月 20 日分数及平衡调整
1.13 加入暴风兵飞鹰小队
1.14 同步 24 年 10 月 16 日分数改动
1.15 同步 24 年 12 月 11 日分数改动和规则平衡，增加圣诞节桥头堡突击队分队
1.16 增加莱特林小队新规则卡
1.2 升级到 CODEX，感谢 DavidZ 的大力协助
1.21 整合 2 月 19 号 FAQ 和平衡板改动，注意一些红字是相对实体书的纠错，和 INDEX 数据没有变化
1.22 整合 3 月 12 号 FAQ，分数和平衡板改动
1.25 整合克里格死兵队升级改动，修复 BUG，感谢朱松林辛苦校对
1.27 同步到 6 月 4 日改动和分数
1.28 同步到 9 月 12 日改动
1.29 更新老兵连队分队
1.3 加入 26 年 5 月发售新单位和新分队（新分队的官中有翻译错误）

星界军规则

指挥之声

- 如果你的军队阵营是**星界军**，你军队中拥有本技能的**军官**模型可以在以下时刻下达命令
  - 你的指挥阶段中
  - （本模型所在单位）脱离运输工具的阶段结束时
  - （本模型所在单位）部署到战场的阶段结束时
- 选择以下一条命令，对其 6 寸内一个友军单位生效，持续到下个你的指挥阶段开始时。
- 除非特殊说明，一个单位只能被一条命令所影响（后生效的立即替换之前的），多个相同效果不累计。如果接令单位处于被震慑状态则影响它的命令效果立即失效
- 命令效果只对**星界军**模型生效

命令名称	效果
快快快！	本单位模型 M+3
上刺刀！	本单位模型近战武器 WS+1
瞄准！	本单位模型射击武器 BS+1
一排放！二排放！	本单位模型【速射】武器 A+1
卧倒！	本单位模型 SV 值提高 1，最多 3+
职责与荣誉！	本单位模型 LD 和 OC 值提高 1

爱混腐败维群 5211733

分队规则

如果你的军队阵营是**星界军**，则你可以选择本章节的各种分队，为你的军队解锁分队基础能力，专属战略技能，分队强化，详见下文

合成作战兵团

分队基础能力：天生战士

- 你的**兵团**单位对视线中的既非**巨兽**也非**载具**的单位射击攻击时算作拥有【致命一击】技能
- 你的**编队**单位对视线中的**巨兽**或**载具**单位射击攻击时算作拥有【致命一击】技能

强化升级

名称	分数	效果
欧安努斯死亡面具	10	只能由**军官**模型装备，装备者所在单位处于震慑状态下时 OC 值不会归零而是改为减 1
训练教官	20	只能由**军官**模型升级，本模型所领导的单位，如果本回合保持静止，则未修正的射击攻击命中 5+即可触发暴击
大战略家	15	只能由**军官**模型升级，在你的指挥阶段中，本模型可以额外多下达一个命令
灵活指挥	15	只能由**军官**模型升级，每当一个敌方单位被部署在装备者所在单位 9 寸内时，装备者可以在正常下令数量之外额外下达一个命令

老湿腐战锤群 921073

战略技能

协调行动	
Coordinated action	1CP
技能来源	星界军：合成作战兵团
技能分类	战斗战术
使用时机	任意阶段开始时
使用目标	一个友军**兵团**单位，及其视线中 6 寸内一个友军**编队**单位
效果	本阶段中，上述两个单位共享其接受的命令效果

增援到来	
REINFORCEMENTS!	2CP
技能来源	星界军：合成作战兵团
技能分类	战略行动
使用时机	任意阶段
使用目标	一个刚被消灭的**兵团步兵**友军单位（注意被震慑单位无法被你选为战略技能的目标）
效果	在你的军队中加入一个与上述被消灭单位初始状态一样的新单位（不包含加入的**人物**单位），放入战略预备队
限制	本技能在每场游戏中只能使用一次

灵活指挥	
Flexible command	2CP
技能来源	星界军：合成作战兵团
技能分类	战略行动
使用时机	你的指挥阶段
使用目标	你军队中任意数量**星界军军官**单位
效果	本阶段中，上述军官可以对**兵团**以及**编队**单位下令

老油条改乘群 521 0733

密集火网	
FIELDS OF FIRE	1CP
技能来源	星界军：合成作战兵团
技能分类	战斗战术
使用时机	你的射击阶段
使用目标	一个**兵团**友军单位和另一个**编队**友军单位，在本阶段中都尚未被选中进行攻击
效果	选择一个敌方单位，本阶段中上述友军单位攻击那个敌方单位时 AP 增强 1 点

即兴指挥		
INSPIRED COMMAND		1CP
技能来源	星界军：合成作战兵团	
技能分类	传奇伟业	
使用时机	对手的指挥阶段	
使用目标	一个你的**星界军军官**单位	
效果	上述军官可以下达一条命令，如同在你的指挥阶段	

坚实卫士		
Stalwart protector		1CP
技能来源	星界军：合成作战兵团	
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	
使用目标	一个友军**星界军载具**单位	
效果	本阶段中如果任意友军**步兵**被分配了攻击时因上述友军单位的遮挡而对攻击者不完全可见，则这些**步兵**模型视作拥有掩体效果	

老湿腐战锤群 52110733

攻城战兵团

分队基础能力：炮火支援

在每个游戏大回合开始时，你可以选择下列一种炮火支援，受到本能力影响的最大单位数量根据战斗规模决定，详见下表。

1000 分至多 2 个单位

2000 分至多 3 个单位

3000 分至多 4 个单位

徐进弹幕

为战场上所有位于我方单位 12 寸外的敌方单位骰一枚 D6，若结果为 5+，则此单位直到当前游戏大回合结束前 M 值-2，冲锋结果-2。投掷顺序由你决定，每个符合要求的敌方单位判定一次，达到最大数量则停止

烧夷轰炸

选择特定数量的，位于我方单位 12 寸外的敌方单位，直到当前的游戏大回合结束前那些单位无法获得掩体效果。

烟雾弹

选择特定数量的我方单位，直到当前的游戏大回合结束前，那些单位获得【隐蔽】。

强化升级

名称	分数	效果
快速突进	20	**步兵军官**模型限定。装备者所领导的**兵团**单位获得【斥候 6】。
闪光手雷	20	**步兵军官**模型限定。敌方单位无法对本单位使用坚守射击战略技能。
传世配枪	10	**步兵军官**模型限定。装备者的**手枪**武器 A 值+2。
坚定荣光	15	**军官**模型限定。当装备者下达命令时，被下达命令的单位同时受到**卧倒！**命令的效果。

老湿腐战锤群 52110733

战略技能

堑壕斗士	
Trench Fighters	1CP
技能来源	星界军：攻城战兵团
技能分类	战斗战术
使用时机	近战阶段中，在一个敌方单位选择攻击目标后
使用目标	一个被选作攻击目标的友军**星界军步兵**单位
效果	本阶段中，每当本单位中模型被摧毁时尚未进行近战攻击，你投一枚 D6，若是**兵团**模型则结果+2，若结果为 4+，暂不将那些模型移除，而是可以进行一轮攻击，然后再移除出场。

翻越壕沟	
Over the Top	2CP
技能来源	星界军：攻城战兵团
技能分类	战略行动
使用时机	你的指挥阶段开始时
使用目标	你军队中的一个**步兵军官**模型
效果	本阶段中，上述模型下达**快快快!**命令时，你可以无视命令距离，选择任意数量的，可以被下达命令的我方**步兵兵团**单位，该命令同样对那些单位生效。

信号指引	
Flare Burst	1CP
技能来源	星界军：攻城战兵团
技能分类	武器装备
使用时机	你的射击阶段
使用目标	你军队中的一个尚未攻击的**星界军人物**单位
效果	本阶段中，上述友军单位攻击位于视线中 12 寸内的敌方单位时，可以重骰命中骰。

冷酷牺牲	
Callous Sacrifice	1CP
技能来源	星界军：攻城战兵团
技能分类	战斗战术
使用时机	你的射击阶段
使用目标	一个位于敌方单位接战范围内的友军**排**单位
效果	本阶段中，位于本单位接战范围内的敌方单位在被判定能否作为射击目标时不视作处于近战。但是每当那些敌方单位损失一点 W 值，就投一颗 D6，若结果为 4+，在本轮攻击结束后，本单位就会有一个模型被直接移除

老混度战锤群 521 0733

怒火齐射		
Furious Fusillade		1CP
技能来源	星界军：攻城战兵团	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的射击阶段	
使用目标	一个尚未攻击的友军**排**单位	
效果	本阶段中，本单位模型装备的射击武器在攻击位于半射程内的敌方单位时，A 值+1。	

地雷区		
Mine Field		1CP
技能来源	星界军：攻城战兵团	
技能分类	武器装备	
使用时机	对手的冲锋阶段开始时	
使用目标	你军队中的一个**排**单位	
效果	本阶段中，每当敌方单位在上述友军单位的接战范围中结束其冲锋移动时，那个敌方单位中每有一个模型，就投一枚 D6，每有一个 5+的结果，就对那个敌方单位造成 1 点致命伤害（最多 6 点）。	

老湿腐战锤群 521 10733

机械化突击队

装甲铁拳

每当你的**星界军**单位在从**运输工具**下车的回合进行射击攻击时，这些攻击的造伤骰结果+1。

强化升级

名称	分数	效果
无畏领导	25	**步兵军官**模型限定。如果装备者所在单位（或其所搭乘的**运输工具**）在你的指挥阶段结束时位于你所占领的任务目标点范围内，那么直到对方在任意回合的开始或结束时占领该目标点前，该任务目标点仍然由你占领，即使你在该任务目标点范围内没有任何模型也一样。
祝圣香膏	10	**星界军工造士**模型限定。在你的射击阶段开始时，你可以选择一个位于装备者 3 寸内的**运输工具**（**巨型**和**飞行器**除外），本阶段中，那个模型在攻击时可以重投命中骰。
烟幕手雷	10	**步兵军官**模型限定。装备者所在的单位完全位于我方**运输工具**模型 3 寸内时，视作拥有掩体效果并且拥有【隐蔽】技能。
先锋荣誉	15	**步兵军官**模型限定。装备者所在的单位可以在搭乘的**运输工具**进行过加速的回合下车，如果你这么做，本单位视作在本回合进行了标准移动，但不能进行冲锋，其他如常。

老湿腐战锤群 52110733

战略技能

音阵中继	
Vox-Relay	1CP
技能来源	星界军：机械化突击队
技能分类	武器装备
使用时机	你的指挥阶段
使用目标	你军队中的一个正在乘坐**运输工具**的**步兵军官**单位
效果	本阶段中，本单位可以在不在战场上的情况下下达命令，并且可以无视命令距离，对我方的**星界军运输工具**单位（**巨型**单位除外）下达命令。

迅速疏散	
Rapid Dispersal	1CP
技能来源	星界军：机械化突击队
技能分类	战略行动
使用时机	你的移动阶段
使用目标	一个在本回合中从**运输工具**下车的友军**星界军步兵**单位
效果	那个单位可以再进行一次最多 D6 寸的标准移动。

净空确保	
Clear and Secure	1CP
技能来源	星界军：机械化突击队
技能分类	战斗战术
使用时机	你的射击阶段
使用目标	你军队中的一个在本回合从**运输工具**下车，并且尚未进行攻击的**星界军**单位
效果	本阶段中，那个单位在攻击任务目标点范围内的敌方单位时可以重骰命中和造伤结果。

老湿鸡战锤群 52110733

快速拦截		
Swift Interception		1CP
技能来源	星界军：机械化突击队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	对手的移动阶段，对手的一个单位结束标准移动，加速或撤退时	
使用目标	你军队中的一个不处于敌方接战范围内，并且位于上述敌方单位 9 寸内的**运输工具**单位（**飞行器**和**巨型**单位除外）	
效果	那个**运输工具**单位进行一次至多 6 寸的标准移动。	

紧急撤离		
Hasty Extraction		1CP
技能来源	星界军：机械化突击队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	对手的冲锋阶段中，在一个敌方单位选择冲锋目标，但进行冲锋移动之前	
使用目标	一个被上述单位选作冲锋目标的友军**星界军步兵**单位	
效果	如果上述友军单位不在敌方单位的接战范围内，且每个模型位于友军**运输工具** 3 寸内，则立刻乘坐这个**运输工具。**	

上车出发		
Move out		1CP
技能来源	星界军：机械化突击队	
技能分类	战略行动	
使用时机	对手的回合结束时	
使用目标	一个友军**星界军步兵**单位	
效果	如果上述友军单位不在敌方单位的接战范围内，且每个模型位于友军**运输工具** 3 寸内，则立刻乘坐这个**运输工具。**	

老图腐败锤群 521 10733

帝皇之锤装甲连

铁履行军

你军队中的**编队**单位在进行加速时，无需投掷而是本单位模型在本阶段中 M+6。此外，当你这么做时，你的单位可以在移动时进入敌方单位的接战范围，但不能在其中结束移动。

强化升级

名称	分数	效果
沉着冷静	15	**载具军官**模型限定。每回合一次，本模型在为我方的**编队**单位下达命令时，可以额外为我方另一个**编队**单位下达同样的命令。
不屈铁骑	15	**载具军官**模型限定。本模型拥有【不知疼痛 6+】。
兵团战旗	20	**载具军官**模型限定。本模型的 OC 值+3。
老兵车组	20	**载具军官**模型限定。本模型在进行射击时可以重投结果为 1 的命中骰。

老湿腐战锤群 5211033

战略技能

最终时刻		
Final Hour		1CP
技能来源	星界军：帝皇之锤	
技能分类	史诗伟业	
使用时机	你的指挥阶段	
使用目标	你军队中的一个低于起始数量一半的星界军**编队**单位（**军官**模型除外）	
效果	直到当前游戏大回合结束前，本单位模型装备的射击武器（一次性武器除外）获得【危险】技能，但是在射击时可以忽视任意或全部对 BS 值以及命中骰的修正。	

浴火突击		
Blazing Advance		1CP
技能来源	星界军：帝皇之锤	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的移动阶段，在一个友军**编队**单位进行过加速后	
使用目标	上述单位	
效果	本回合中，此单位在进行过加速的同回合也是【可射击】单位。	

战术撤退		
Tactical Withdraw		1CP
技能来源	星界军：帝皇之锤	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的移动阶段，在一个友军**编队**单位撤退后	
使用目标	上述单位	
效果	本回合中，本单位依然是【可射击】单位。	

老湿质量群 52110733

横冲直入		
Crash Through		1CP
技能来源	星界军：帝皇之锤	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的移动阶段或你的冲锋阶段	
使用目标	一个尚未进行移动或冲锋的友军**星界军载具**单位	
效果	本阶段中，本单位在移动，加速或冲锋时，可以水平穿越地形，如同不存在一样。	

怒火炮击		
Furious Cannonade		1CP
技能来源	星界军：帝皇之锤	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的射击阶段	
使用目标	一个尚未进行过攻击的友军**编队**单位	
效果	本阶段中，那个单位在攻击 12 寸以内的敌方单位时 AP 值增加 1。	

额外装甲		
Ablative Plating		2CP
技能来源	星界军：帝皇之锤	
技能分类	武器装备	
使用时机	对手的射击阶段，在一个敌方单位选择射击目标以后	
使用目标	一个被选作攻击目标的友军**星界军载具**单位	
效果	本阶段中，被分配到本单位的攻击的 D 降低 1 点	

老湿腐败俱乐部 52110733

侦察前哨队

伪装大师

你的**星界军机甲**模型和**兵团**模型永远视作拥有掩体效果。此外，如果你的上述模型因为任意其他原因获得掩体效果时，这些单位中模型的护甲保护投掷结果+1(不能好于 3+)。

强化升级

名称	分数	效果
游击队之傲	25	**步兵军官**模型限定。在双方玩家完成部署后，如果装备者位于战场上，你可以选择至多三个**星界军步兵**单位重新部署（可以忽视数量限制而放入战略预备队）。
精神毒气手雷	5	**星界军步兵**模型限定。一场战斗仅一次，在任意阶段开始时，你可以选择一个位于装备者 8 寸内的敌方单位（**载具**或**巨兽**单位除外），那个单位必须进行震慑测试。
生存军备	5	**星界军步兵**模型限定。装备者获得【斥候 6】。
绊索引信	20	**星界军步兵**模型限定。每当敌方**步兵**或**骑乘**单位通过移动，加速，撤退，冲锋进入装备者所在单位 9 寸内时，你骰一枚 D6，若结果为 4+，直到你的下个回合开始前，每当那个敌方单位进行攻击时，那个敌方单位的命中骰结果-1。

老湿腐战锤群 52110733

战略技能

百发百中	
Crack shots	1CP
技能来源	星界军：侦察前哨队
技能分类	战斗战术
使用时机	你的射击阶段
使用目标	你军队中的一个尚未进行射击的**排**单位
效果	本阶段中，本单位中模型的射击武器获得【精准】。

诱敌深入	
Draw Them out	1CP
技能来源	星界军：侦察前哨队
技能分类	战略行动
使用时机	对手的移动阶段，在一个敌方单位进行过移动，加速或撤退后
使用目标	一个位于那个敌方单位 9 寸内，并且尚未处于任何敌方单位接战范围内的友军**排**单位
效果	你选择的单位可以进行一次至多 6 寸的标准移动。

扰频力场	
Scramble Field	1CP
技能来源	星界军：侦察前哨队
技能分类	武器装备
使用时机	对手的移动阶段援军入场子阶段
使用目标	你军队中的一个**星界军步兵**单位
效果	本阶段中，敌方单位无法被部署于上述单位的 12 寸内。

英勇诱敌	
Courageous Diversion	1CP
技能来源	星界军：侦察前哨队
技能分类	战略行动
使用时机	对手的射击阶段开始时
使用目标	你军队中的一个**星界军步兵**或**星界军骑乘**单位
效果	本阶段中，本单位获得【不知疼痛 6+】，此外，如果本单位是对于进行攻击的敌方单位最近的可选目标，则那个敌方单位本轮攻击时命中结果-1。

老湿摆烂群 521 0733

拌线手雷		
Tanglefoot Grenade		1CP
技能来源	星界军：侦察前哨队	
技能分类	武器装备	
使用时机	对手的冲锋阶段	
使用目标	你军队中的一个**星界军手雷**单位	
效果	本阶段中，每当敌方单位以上述单位作为冲锋目标时，冲锋投掷结果-2，无法与其他可以减少敌方单位冲锋骰结果的修正叠加。	

斥候骑手		
Scouting outriders		1CP
技能来源	星界军：侦察前哨队	
技能分类	战斗战术	
使用时机	对手的回合结束时	
使用目标	你军队中的一个不位于敌方接战范围内的**星界军机甲**或**星界军骑乘**单位，且这个单位完全位于至少一条战场边界 10 寸内	
效果	将那个单位移出战场，放入战略预备队。	

老湿腐战锤群 521 0733

桥头堡突击队

分队基础能力：

精兵强将

友军**星界军步兵**模型射击攻击时重投为 1 的命中结果

肃清火力区

每当一个友军**风暴忠嗣军**模型在本回合中从预备队部署到战场上，或从运输工具中脱离的同回合中进行射击攻击时，命中结果+1

风暴军指挥官

如果你的**主将**是**风暴忠嗣军**的**军官**，那么你军队中的**风暴忠嗣军**单位获得**战线**关键词，并且这些单位中的模型如果没有被震慑，则 OC 值+1

强化升级

名称	分数	效果
全频道通讯阵列	35	只能由**风暴忠嗣军军官**模型升级，每当本模型发布一个命令时，如果本模型所在单位中装备了音阵总台，则本模型可以对最多 3 个不同的**兵团**单位下令
高优先级空降信标	30	只能由**风暴忠嗣军军官**模型升级，装备者所在单位可以忽视任务限制，在你的第一到三游戏大回合的增援入场子阶段使用深入打击规则部署入场
暗影投射器	15	只能由**风暴忠嗣军军官**模型升级，敌方单位不能对装备者所在单位使用【坚守射击】战略技能
预先占卜	15	只能由**步兵军官**模型升级，在双方玩家军队部署完毕之后，你选择最多 3 个友军**兵团**单位将其重新部署，这样的单位可以忽视数量限制而放入战略预备队

老湿腐战锤群 521723

战略技能

精准空投	
BELLICOSA DROP	1CP
技能来源	星界军：桥头堡突击队
技能分类	战斗战术
使用时机	你的移动阶段中援军入场子阶段
使用目标	一个位于预备队中并拥有深入打击技能的友军**星界军步兵**单位
效果	本阶段中上述单位使用深入打击部署入场时可以被部署在敌方单位水平 6 寸外的任意位置，但本单位在本回合中不是【可冲锋】单位

过载射击	
FIRING HOT	2CP
技能来源	星界军：桥头堡突击队
技能分类	战斗战术
使用时机	你的射击阶段
使用目标	一个尚未被选择进行攻击的友军**风暴忠嗣军**或**卡舍津**单位
效果	本阶段中上述单位中所装备的名称中带有“热射”的武器对 12 寸内的目标攻击时（例如热射激光枪）S 和 AP 值强化 1 点

机动火力	
FIRE AND RELOCATE	1CP
技能来源	星界军：桥头堡突击队
技能分类	战略行动
使用时机	你的射击阶段
使用目标	一个友军**星界军（巨型**除外）单位
效果	本阶段中，本单位即使本回合进行过加速移动，也是【可射击】单位

伺服颅骨指示	
SERVO-DESIGNATORS	1CP
技能来源	星界军：桥头堡突击队
技能分类	战略行动
使用时机	你的射击阶段，一个友军**星界军步兵**单位完成射击后
使用目标	上述友军**星界军**单位
效果	选择本单位本次射击命中过至少一下的一个可见的敌方单位，本阶段中，那个敌方单位不能享有掩体效果

老湿佛战锤群 521110733

空中撤离		
AERIAL EXTRACTION		1CP
技能来源	星界军：桥头堡突击队	
技能分类	史诗伟业	
使用时机	对方的近战阶段结束时	
使用目标	一个不位于敌方接战范围内的： ● 友军**女武神炮艇**单位 ● 拥有深入打击技能的友军**星界军**单位	
效果	将上述单位移除出场并放入战略预备队	

向我开炮		
ON MY POSITION		1CP
技能来源	星界军：桥头堡突击队	
技能分类	史诗伟业	
使用时机	对方的近战阶段结束时	
使用目标	一个位于敌方接战范围内的友军**兵团步兵**单位	
效果	每个位于本单位接战范围内的敌方单位要投一颗 D6，结果为 2+则遭受 D6 点致命伤害，最后本单位遭受 3D3 点致命伤害	

老湿腐战锤群 521 0733

老兵连队

分队基础能力：

纪律严明

你的军队中**星界军军官**可以下达的命令数量+1

受到任意命令影响的**星界军**友军单位攻击时重投为 1 的命中结果

强化升级

名称	分数	效果
亚人战队	20	只能由**政委**模型升级，本模型可以对**欧格林**单位下令，并且在宣布军队阵容子阶段，本模型可以加入**欧格林**或**牛格林**单位
天鹰之眼	20	只能由**星界军军官**模型升级，本模型可以下达如下命令：【瞄准弱点】接令单位射击 12 寸内的目标时 AP 值增强 1 点
特战老兵	15	只能由**星界军步兵军官**模型升级，本模型可以下达如下命令：【找隐蔽！】接令单位成为射击目标时，获得【隐蔽】技能
高清喇叭	10	只能由**星界军军官**模型升级，本模型下令范围扩大到 12 寸

战略技能

说干就干		
SNAP TO IT		1CP
技能来源	星界军：老兵连队	
使用时机	任意阶段开始时	
使用对象	你的一个**星界军军官**单位	
效果	本模型可以如同在自己的指挥阶段一样下达一个命令	

绝不撤退		
NO RETREAT		1CP
技能来源	星界军：老兵连队	
使用时机	你的指挥阶段	
使用对象	一个受到‘职责与荣誉！’命令影响的友军**星界军**单位	
效果	如果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，此效果持续到任意阶段开始或结束时敌方占领此目标点为止	

娴熟射手		
VETERAN SHARPSHOOTERS		1CP
技能来源	星界军：老兵连队	
使用时机	你的射击阶段	
使用对象	一个尚未进行射击的友军**星界军**单位	
效果	本阶段中，本单位的射击攻击获得【忽视掩体】技能	

老混蛋战锤群 52110733

肃清火力		
PURGING FIRE		1CP
技能来源	星界军：老兵连队	
使用时机	你的射击阶段	
使用对象	一个受到命令影响但尚未进行射击的友军**星界军**单位	
效果	本阶段中，本单位的射击目标如果位于目标点范围内，则这些攻击获得【致命一击】技能	

莫迪安齐射		
MORDIAN MINUTE		1CP
技能来源	星界军：老兵连队	
使用时机	你的射击阶段	
使用对象	一个受到“一排放，二排放”命令影响但尚未进行射击的友军**星界军步兵**单位	
效果	本阶段中，本单位的射击攻击 S+1	

额外护甲		
ADDITIONAL ARMOUR		1CP
技能来源	星界军：老兵连队	
使用时机	对方的射击阶段中，一个敌方单位选择目标后	
使用对象	被选作目标的友军**星界军**单位	
效果	这一轮对本单位的攻击，AP 值降低 1 点	

老湿腐战锤群 521 0733

钢铁之锤

分队基础能力：

无休炮火

你的军队中**星界军编队**或**星界军巨型**单位被选中进行射击时，可以将其接战范围内的敌方单位选为目标，包括爆炸武器，但那个敌方单位的接战范围中不能有其他友军单位。这种射击不会因为在接战范围内而遭受命中结果惩罚（曲射武器除外）

超重型坦克指挥官

组建军队时，选择其中一个**星界军巨型**单位，为其添加**人物**关键词，这意味着此模型可以获得强化升级，并成为军队**主将**

强化升级

名称	分数	效果
营部指挥车	30	只能由**星界军巨型人物**模型升级，本模型获得**军官**关键词，指挥之声技能，可以向**星界军巨型**和**编队**单位发布最多两条命令
泰坦杀手	20	只能由**星界军巨型人物**模型升级，本模型的射击攻击可以重投破坏力投掷结果
机械语者	15	只能由**星界军技术牧师工造士**模型升级，本模型使用机神祝福技能时，目标载具模型 M+3，持续到你的下个指挥阶段开始时
突击舱门	25	只能由**星界军巨型运输工具人物**模型升级，本模型进行过标准移动后所运载的模型下车后在本回合中依然是可冲锋单位

战略技能

机械之怒	
ENGINE OF WRATH	1CP
技能来源	星界军：钢铁之锤
技能分类	史诗伟业
使用时机	近战阶段中
使用对象	你军队中一个尚未被选择进行近战的**星界军巨型**单位
效果	选择本单位接战范围内一个敌方单位，本阶段中只能对其进行近战攻击，并且近战武器的 A+6 AP 提升 2

威严降临	
IMPOSING ARRIVAL	1CP
技能来源	星界军：钢铁之锤
技能分类	战略行动
使用时机	第二个游戏大回合，你的移动阶段增援子阶段中
使用对象	一个位于预备队中的友军**星界军巨型**单位
效果	将本单位部署于场上完全位于桌边 8 寸内，敌方单位水平 6 寸外的位置

老源腐战锤群 521079

精金巨兽	
ADAMANTINE BEHEMOTH	1CP
技能来源	星界军：钢铁之锤
技能分类	战略行动
使用时机	你的移动阶段或你的冲锋阶段
使用对象	一个尚未进行移动或冲锋的友军**星界军载具**单位
效果	本阶段中，本单位进行标准，加速，冲锋移动时可以水平穿越地形

粉碎齐射	
SHATTERING SALVO	1CP
技能来源	星界军：钢铁之锤
技能分类	战略行动
使用时机	你的射击阶段，一个**星界军巨型**单位进行射击后
使用对象	上述单位
效果	选择本轮射击命中过的一个敌方单位，本阶段中那个敌方单位无法享受掩体加成

震撼火力	
WITHERING FIREPOWER	1CP
技能来源	星界军：钢铁之锤
技能分类	战略行动
使用时机	你的射击阶段，一个**星界军载具**单位进行射击后
使用对象	上述单位
效果	选择本轮射击命中过的一个敌方单位，让其立即进行一次震慑测试，并且结果-1

压力下的精准	
ACCURACY UNDER PRESSURE	2CP
技能来源	星界军：钢铁之锤
技能分类	战斗战术
使用时机	你的射击阶段中
使用对象	一个尚未进行射击的友军**星界军**单位
效果	本阶段中本单位模型可以重投攻击命中结果

老渥腐败锤群 52110733

装甲步兵

编队指挥官

你军队中的**星界军编队**单位获得**装甲尖兵**关键词，**炮兵**单位以及包含 W 大于等于 13 模型的单位除外

你的军队中**军官**可以对**编队**单位下令，并且可以下达以下命令

听我号令

只能对**装甲尖兵**单位发布，每当敌方单位在一个**装甲尖兵**友军单位 9 寸内结束其标准或加速移动时，该友军单位可以进行一次最多 D6 寸的标准移动，同单位在每回合中只能进行一次这种移动。

强化升级

名称	分数	效果
军官典范	20	只能由**步兵军官**模型升级。每当本模型对所在单位下令时，可以选择本单位 3 寸内最多两个友军**排**单位，也算作被下令。
机动大师	15	只能由**步兵军官**模型升级。在对方近战阶段结束时，如果本模型所在单位不在敌方接战范围内，并且全体模型都位于一个友军**星界军运输工具** 3 寸内，则可以乘坐其中
神圣油膏	35	【光环】技能，只能由**星界军技术牧师工造士**模型升级。本模型 3 寸内的友军**装甲尖兵**单位获得【不知疼痛 5+】
大战略家	25	只能由**军官**模型升级，双方玩家部署结束后，如果本模型所在单位（或其乘坐的**运输工具**）在场，则你可以选择最多两个友军**兵团**或**编队**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

战略技能

下令进军	
ORDER THE ADVANCE	1CP
技能来源	星界军：装甲步兵
技能分类	战斗战术
使用时机	你的移动阶段开始时
使用目标	你军队中的一个**星界军军官**单位
效果	选择本单位 6 寸内任意数量**星界军**友军单位，本阶段中它们可以重投加速投掷结果

机动火力	
MOBILE FIREBASE	1CP
技能来源	星界军：装甲步兵
技能分类	战略行动
使用时机	你的移动阶段，一个**装甲尖兵**友军单位加速或撤退后
使用目标	上述单位
效果	本回合中本单位依然是可射击单位。

老鸽鹰战鹰群 52116723

速度爆发		
BURST OF SPEED		1CP
技能来源	星界军：装甲步兵	
技能分类	战略行动	
使用时机	你的移动阶段结束时	
使用目标	你军队中的一个本阶段中从预备队中入场，或者是没有保持静止的**星界军**单位	
效果	上述单位立即进行一次最多 D6 寸的标准移动	

支援炮击		
SUPPORTING ORDNANCE		1CP
技能来源	星界军：装甲步兵	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的射击阶段	
使用目标	一个尚未进行射击的友军**装甲尖兵**单位	
效果	本阶段中本单位模型攻击视线中的**巨兽**或**载具**单位时可以重投攻击命中结果	

协同火力		
COMBINED FIRE		1CP
技能来源	星界军：装甲步兵	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的射击阶段，一个**装甲先锋**友军单位进行射击后	
使用目标	上述单位	
效果	选择本轮射击命中过的一个敌方单位，本阶段中，它失去掩体效果，并且每当其他友军装甲先锋单位攻击它时 S+2	

突袭齐射		
OPENING SALVO		1CP
技能来源	星界军：装甲步兵	
技能分类	战斗战术	
使用时机	你的射击阶段中	
使用目标	一个本回合进行过下车，并且尚未进行射击的友军**星界军**单位	
效果	本阶段中本单位模型攻击时造伤结果+1	

老混蛋战锤群 52110733

人物

太阳领主里昂图斯

LORD SOLAR LEONTUS					
M	T	SV	W	LD	OC
12	4	3+	8	6+	2

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 指挥之声：可以对**兵团，编队或巨型**单位下达最多 3 条命令
- 太阳领主：你的指挥阶段开始时，如果本模型在场，你就获得 1CP
- 灵能预言参谋团：在双方玩家部署完军队之后，选择你军队中最多 3 个**星界军**单位重新部署，可以放入战略预备队，甚至可以超出战略预备队数量限制
- 至高指挥官：本模型必须作为你的军队**主将**

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
耀阳怒视	12	2	2+	8	-2	2	手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
征服之剑	近战	6	2+	6	-2	2	无
康斯坦丁铁蹄	近战	2	4+	4	0	1	额外攻击

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**骑乘，人物，传奇英雄，帝国，军官，太阳领主里昂图斯**
单位构成	太阳领主里昂图斯是全军唯一的独特模型，130 分
单位装备	耀阳怒视，征服之剑，康斯坦丁铁蹄
核心技能：领袖	● 本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 阿提拉蛮骑兵 ■ 卡迪安突击队 ■ 卡塔昌丛林战士 ■ 克里格死兵队 ■ 克里格死亡骑兵 ■ 卡舍津突击队 ■ 克里格战斗工兵

老鹰模战模群 521 0733

克里德堡主

URSULA CREED					
M	T	SV	W	LD	OC
6	3	4+	4	7+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 5+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 指挥之声：可以对**兵团**单位下达最多 3 条命令
- 卡迪安堡主：本模型所领导的单位可以同时有最多两条命令对其生效
- 战术天才：每个游戏大回合一次，你可以对本模型 12 寸内一个**兵团**友军单位使用一个战略技能但减少 1 点 CP 消耗

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
责任与复仇	12	4	3+	5	-2	1	手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
动力武器	近战	4	3+	4	-2	1	无

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，帝国，军官，克里德堡主**
单位构成	克里德堡主是全军唯一的独特模型，85 分
单位装备	责任与复仇，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： ■ 卡迪安突击队 ■ 卡舍津突击队

老湿腐战锤群 521 0733

卡迪安堡主

CADIAN CASTELLAN					
M	T	SV	W	LD	OC
6	3	5+	4	7+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 5+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 指挥之声：可以对**兵团**单位下达最多 2 条命令
- 资深军官：本模型所领导的单位，射击武器获得【连击 1】技能
- 重返战斗：本模型所领导的单位，在进行过撤退的同回合依然是【可射击】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	1	3+	4	0	1	速射 1
激光手枪	12	1	3+	3	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
链锯剑	近战	5	3+	3	0	1	无
格斗武器	近战	3	3+	3	0	1	无
动力拳	近战	3	3+	6	-2	2	无
动力武器	近战	4	3+	4	-2	1	无

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，人物，帝国，手雷，军官，卡迪安堡主**
单位构成	一个卡迪安堡主，55 分
单位装备	激光手枪，链锯剑
升级选项	● 本模型可以将链锯剑换为以下之一 ■ 爆弹枪与格斗武器 ■ 动力拳 ■ 动力武器 ● 本模型可以将激光手枪换为爆弹手枪或等离子手枪
核心技能：领袖	● 本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 卡迪安突击队 ■ 卡舍津突击队

老河房改锤样 521 0733

卡迪安指挥组

CADIAN COMMAND SQUAD						
模型	M	T	SV	W	LD	OC
老兵	6	3	5+	1	7+	1
指挥官	6	3	5+	3	7+	1

技能

- 【核心技能】：领袖
- 指挥之声：可以对**兵团**单位下达最多 1 条命令
- 卡迪亚屹立不倒！：如果本单位包含**军官**模型，并且被选作射击目标时，位于你占领的任务目标点范围内，则该单位视作拥有掩体效果。

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	4+	4	0	1	手枪
激光手枪	12	1	4+	3	0	1	手枪
激光枪	24	1	4+	3	0	1	速射 1
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	4+	7	-2	1	手枪
（过载）	12	1	4+	8	-3	2	手枪，危险
喷火器	12	D6	-	4	0	1	忽视掩体，喷射
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						
（破片弹）	24	D3	4+	4	0	1	爆炸
（穿甲弹）	24	1	4+	9	-2	D3	无
热熔枪	12	1	4+	9	-4	D6	热熔 2
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	4+	7	-2	1	速射 1
（过载）	24	1	4+	8	-3	2	速射 1，危险

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

老湿腐战锤群 521 0733

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词（全体模型）	**步兵，帝国，手雷，排，卡迪安，指挥组**
关键词（指挥官）	**人物，军官**
单位构成	一个指挥官和 4 个老兵，共 65 分
单位装备	指挥官装备激光手枪，链锯剑 其中 3 名老兵都装备激光枪，并且分别装备音阵总台，医疗包，兵团旗帜 最后一名老兵装备激光手枪和链锯剑
装备技能	● 音阵总台：装备者所在单位的**军官**下达命令的范围扩大到 24 寸 ● 医疗包：在你的指挥阶段开始时，如果本模型低于起始数量，你可以复活本单位中至多 D3 个被摧毁的**排**模型（**人物**模型除外） ● 兵团旗帜：装备者所在单位模型的 OC 值+1
升级选项	● 一名老兵可以将激光枪和兵团旗帜换为以下四件武器之一 ● 一名老兵可以将链锯剑换为以下四件武器之一以及一把格斗武器，或换为动力拳或动力武器之一 ■ 喷火器 ■ 榴弹发射器 ■ 热熔枪 ■ 等离子枪 ● 一名老兵可以将激光手枪换为爆弹手枪或等离子手枪 ● 指挥官可以将激光手枪换为爆弹手枪或等离子手枪 ● 指挥官可以将链锯剑换为动力拳或动力武器
核心技能：领袖	● 本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 卡迪安突击队

老湿腐战锤群 521773

领主元帅德雷尔

LORD MARSHAL DREIR					
M	T	SV	W	LD	OC
10	4	4+	6	7+	2

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+
- 指挥之声：可以对**兵团**单位下达最多 3 条命令
- 难死之身：本模型第一次被摧毁时，你骰一枚 D6，若结果为 2+，在本阶段结束时将本模型拥有 3 点 W 值，尽可能靠近其被摧毁的地点，并且不位于任何敌方单位接战范围内地返回战场。
- 带队冲锋：如果本模型所在的单位进行了冲锋移动，则本回合中，本单位的近战武器拥有【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
激光手枪	12	1	3+	3	0	1	手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
牺牲指挥刀	近战	6	2+	6	-2	1	反步兵 4+
狂野利爪	近战	2	4+	4	-1	1	额外攻击

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**骑乘，人物，传奇英雄，手雷，帝国，军官，领主元帅德雷尔**
单位构成	领主元帅德雷尔是全军唯一的独特模型，100 分
单位装备	激光手枪，牺牲指挥刀，狂野利爪
核心技能：领袖	● 本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 克里格死亡骑兵

老湿腐版研群 521 10733

克里格指挥组

KRIEG COMMAND SQUAD						
模型	M	T	SV	W	LD	OC
老兵	6	3	5+	1	7+	1
政委	6	3	5+	3	6+	1

技能

- 【核心技能】：领袖
- 指挥之声：可以对**兵团**单位下达最多 1 条命令
- 冷酷决断：当本单位中包含**军官**时，即使本单位被震慑，你也可以如常对本单位下达命令或使用战略技能。

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	4+	4	0	1	手枪
爆弹枪	24	1	4+	4	0	1	速射 1
激光手枪	12	1	4+	3	0	1	手枪
激光枪	24	1	4+	3	0	1	速射 1
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	4+	7	-2	1	手枪
(过载)	12	1	4+	8	-3	2	手枪，危险
喷火器	12	D6	-	4	0	1	忽视掩体，喷射
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						
(破片弹)	24	D3	4+	4	0	1	爆炸
(穿甲弹)	24	1	4+	9	-2	D3	无
热熔枪	12	1	4+	9	-4	D6	热熔 2
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	4+	7	-2	1	速射 1
(过载)	24	1	4+	8	-3	2	速射 1，危险

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
链锯剑	近战	4	4+	3	0	1	无
格斗武器	近战	2	4+	3	0	1	无
动力拳	近战	3	4+	6	-2	2	无
动力武器	近战	3	4+	4	-2	1	无
战壕钉锤	近战	3	4+	4	0	1	无

老鸟高战交流群 521 10733

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词（全体模型）	**步兵，帝国，手雷，排，指挥组，克里格**
关键词（指挥官）	**人物，军官**
单位构成	一个政委和 5 个老兵，共 65 分
单位装备	政委装备激光手枪，动力武器 一名老兵装备激光手枪和链锯剑 一名老兵装备激光手枪和格斗武器，并装备炼金药剂和伺服颅骨 两名老兵装备激光枪和格斗武器，并分别装备音阵总台和兵团旗帜 最后一名老兵装备爆弹枪和近战武器
装备技能	● 音阵总台：装备者所在单位的**军官**下达命令的范围扩大到 24 寸 ● 炼金药剂：装备者所在单位对抗致命伤害时拥有【不知疼痛 6+】技能 ● 兵团旗帜：装备者所在单位模型的 OC 值+1 ● 伺服颅骨：一次性能力，在下达命令时，指挥组中的政委可以多下达一个命令。
升级选项	● 一名老兵可以将爆弹枪换为以下四件武器之一 ■ 喷火器　■ 榴弹发射器　■ 热熔枪　■ 等离子枪 ● 一名没有装备炼金药剂的老兵可以将激光手枪换为爆弹手枪或等离子手枪 ● 一名老兵可以将链锯剑换为动力武器或战壕钉锤 ● 政委可以装备一把等离子手枪 ● 政委可以将动力武器换为动力拳
核心技能：领袖	● 本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 克里格死兵队 ■ 克里格战斗工兵

老湿腐战锤群 521 0733

卡塔昌指挥组

CATACHAN COMMAND SQUAD						
模型	M	T	SV	W	LD	OC
老兵	6	3	5+	1	7+	1
指挥官	6	3	5+	3	7+	1

技能

- 【核心技能】：领袖，斥候 6
- 指挥之声：可以对**兵团**单位下达最多 1 条命令
- 喋血军令：当本单位中包含军官模型时，本单位中的射击武器拥有【突击】技能。

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
激光手枪	12	1	4+	3	0	1	手枪
激光枪	24	1	4+	3	0	1	速射 1
爆弹手枪	12	1	4+	4	0	1	手枪
爆弹枪	24	1	4+	4	0	1	速射 1
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	4+	7	-2	1	手枪
(过载)	12	1	4+	8	-3	2	手枪，危险
喷火器	12	D6	-	4	0	1	忽视掩体，喷射
重型喷火器	12	D6	-	5	-1	1	忽视掩体，喷射
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						
(破片弹)	24	D3	4+	4	0	1	爆炸
(穿甲弹)	24	1	4+	9	-2	D3	无
热熔枪	12	1	4+	9	-4	D6	热熔 2
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	4+	7	-2	1	速射 1
(过载)	24	1	4+	8	-3	2	速射 1，危险
狙击步枪	36	1	4+	4	-2	2	重型，精准

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

老河腐战锤群 521033

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词（全体模型）	**步兵，帝国，手雷，排，卡塔昌，指挥组**
关键词（指挥官）	**人物，军官**
单位构成	一个指挥官和 4 个老兵，共 65 分
单位装备	指挥官装备激光手枪，格斗武器 所有老兵装备激光枪，激光手枪，格斗武器
装备技能	● 音阵总台：装备者所在单位的**军官**下达命令的范围扩大到 24 寸 ● 医疗包：你的指挥阶段开始时，如果本单位低于起始数量，你可以复活本单位中至多 D3 个被摧毁的**排**模型（**人物**模型除外）。 ● 兵团旗帜：装备者所在单位模型的 OC 值+1
升级选项	● 任意数量的老兵可以将激光枪替换为下列武器之一，且不能重复： ■ 喷火器　■ 榴弹发射器　■ 重型喷火器　■ 热熔枪 ■ 等离子枪　■ 狙击步枪 ● 三名装备激光枪的老兵可分别装备音阵总台，医疗包，兵团旗帜，且不能重复 ● 指挥官可以将激光手枪换为爆弹手枪或等离子手枪 ● 指挥官可以将格斗武器换为以下之一 ■ 爆弹枪 ■ 链锯剑 ■ 动力拳 ■ 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： ■ 卡塔昌丛林战士

老湿腐战兵群 521107335

孤胆英雄马博

SLY MARBO					
M	T	SV	W	LD	OC
6	3	5+	4	7+	1

技能

- 【核心技能】：渗透，独行特工，隐蔽
- 一人军队：每回合一次，在你的射击阶段中，当敌方单位选择本模型 3 寸内的友军**兵团**单位作为射击目标，在完成本轮射击后，本模型会如同你的射击阶段中一样进行一轮射击，但必须以上述敌方单位为射击目标。
- 难觅踪影：在你的射击阶段中，本模型射击后，如果没有位于敌方单位接战范围内，可以进行一次标准移动，但如果这样做就无法在本回合中发动冲锋

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
撕裂者手枪	12	3	2+	5	-1	2	反步兵 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
剧毒砍刀	近战	5	2+	5	-1	2	反步兵 2+，精准

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，帝国，手雷，兵团，孤胆英雄马博**
单位构成	孤胆英雄马博是全军唯一的独特模型，但不得作为你的军队主将，55 分
单位装备	撕裂者手枪，剧毒砍刀

老湿腐战锤群 521 0733

黎曼鲁斯坦克指挥官

LEMAN RUSS COMMANDER					
M	T	SV	W	LD	OC
10	11	2+	13	7+	3

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 指挥之声：可以对**编队**单位下达最多 2 条命令
- 通讯网络：本模型下达命令的范围扩大到 12 寸
- 最后一炮：本模型被消灭时，投 D6，2+则暂时不移除模型，而是在对方单位完成本轮攻击后，如同在你的射击阶段中进行一轮射击攻击，此时视作满 W 状态，然后再移除
- 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	4+	5	-1	2	连击 1
重型喷火器	12	D6	-	5	-1	1	忽视掩体，喷射
重机枪	36	3	4+	4	0	1	速射 3
猎杀飞弹	48	1	4+	14	-3	D6	一次性
激光炮	48	1	4+	12	-3	D6+1	无
战斗加农炮	48	D6+3	4+	10	-1	3	爆炸
多管热熔	18	2	4+	9	-4	D6	热熔 2
风暴爆弹枪	24	2	4+	4	0	1	速射 2
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
（过载）	36	D3	4+	8	-3	2	爆炸，危险
破坏者加农炮	24	D6+1	4+	14	-3	D6	爆炸
根除者新星炮	36	D3+6	4+	7	-1	2	爆炸，忽视掩体
处决者等离子炮	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
（标准）	36	D6+3	4+	7	-2	2	爆炸
（过载）	36	D6+3	4+	8	-3	3	爆炸，危险
灭绝者自动炮	48	4	4+	9	-1	3	速射 4，双联
惩罚者加特林	24	20	4+	6	0	1	无
征服者加农炮	72	1	4+	18	-4	D6+6	重型

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	6	4+	7	0	1	无

老温腐皮锤铎 521033

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词	**载具，人物，帝国，编队，烟雾弹，军官，黎曼鲁坦克斯指挥官**
单位构成	一个黎曼鲁斯坦克指挥官，235 分
单位装备	战斗加农炮，激光炮，装甲履带
升级选项	● 本模型可以将战斗加农炮换为以下之一 ■ 破坏者加农炮 ■ 根除者新星炮 ■ 处决者等离子炮 ■ 灭绝者自动炮 ■ 惩罚者加特林 ■ 征服者加农炮 ● 本模型可以将激光炮换为重型爆弹枪或重型喷火器 ● 本模型可以额外装备以下组合之一 ■ 两把重型爆弹枪 ■ 两把重型喷火器 ■ 两把多管热熔 ■ 两把等离子炮 ● 本模型可以额外装备一把重机枪或风暴爆弹枪 ● 本模型可以额外装备一发猎杀飞弹

老湿腐战锤群 521 0733

罗格多恩坦克指挥官

ROGAL DORN COMMANDER					
M	T	SV	W	LD	OC
10	12	2+	18	7+	5

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D6
- 指挥之声：可以对**编队**单位下达最多 2 条命令
- 通讯网络：本模型下达命令的范围扩大到 12 寸
- 关键射击：本模型在进行射击时，你可以重投一颗命中骰，一颗造伤骰，以及一颗伤害骰。
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-6 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
惩罚者加特林	24	12	4+	5	0	1	无
同轴自动炮	48	2	4+	9	-1	3	无
重型爆弹枪	36	3	4+	5	-1	2	连击 1
重机枪	36	3	4+	4	0	1	速射 3
热熔枪	12	1	4+	9	-4	D6	热熔 2
多管热熔	18	2	4+	9	-4	D6	热熔 2
压制者加农炮	72	D6+3	4+	12	-2	3	爆炸
粉碎者加农炮	24	D6	4+	9	-3	3	爆炸
双联战斗加农炮	48	D6+3	4+	10	-1	3	爆炸，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	6	4+	7	0	1	无

老湿腐战锤群 521073

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词	**载具，人物，帝国，编队，烟雾弹，军官，罗格多恩坦克指挥官**
单位构成	一个罗格多恩坦克指挥官，275 分
单位装备	惩罚者加特林，重机枪，双联战斗炮，装甲履带
升级选项	● 可以将双联战斗加农炮换为压制者加农炮和同轴自动炮 ● 可以将惩罚者加特林换为粉碎者加农炮 ● 可以额外装备以下之一 ■ 2 把热熔枪 ■ 2 把额外的重机枪 ● 可以额外装备以下之一 ■ 2 把重型爆弹枪 ■ 2 把多管热熔

老湿腐战锤群 5211073

暴风兵指挥组

MILITARUM TEMPESTUS COMMAND SQUAD						
模型	M	T	SV	W	LD	OC
暴风兵	6	3	4+	1	7+	1
指挥官	6	3	4+	3	7+	1

技能

- 【核心技能】：深入打击，领袖
- 指挥之声：可以对最多一个**兵团**单位下达 1 条命令。
- 暴风兵指挥：本单位包含暴风兵指挥官时，射击武器获得【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**
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
热射激光手枪	12	1	3+	3	-1	1	手枪
热射激光枪	24	1	3+	3	-1	1	速射 1
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
喷火器	12	D6	-	4	0	1	忽视掩体，喷射
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						
(破片弹)	24	D3	3+	4	0	1	爆炸
(穿甲弹)	24	1	3+	9	-2	D3	无
热熔枪	12	1	3+	9	-4	D6	热熔 2
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
热射阵列枪	30	2	3+	4	-1	1	速射 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	2	4+	3	0	1	无
暴风兵匕首	近战	4	3+	3	0	1	无

老猫原创模型 521073

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词（全体）	**步兵，帝国，手雷，【删除兵团关键词】风暴忠嗣军，指挥组**
关键词（指挥官）	**人物，军官**
单位构成	● 一个暴风兵指挥官和 4 个暴风兵，85 分
单位装备	暴风兵指挥官：爆弹手枪，暴风兵匕首 暴风兵：热射激光枪，格斗武器
升级选项	● 单位中任意暴风兵可以将热射激光枪换为以下之一，同单位中每种武器只能选择一次 喷火器 / 榴弹发射器 / 热熔枪 / 等离子枪 / 热射阵列枪 ● 单位中最多一个装备了热射激光枪的暴风兵可以额外装备一面兵团旗帜 ● 单位中最多一个暴风兵可以将热射激光枪换为热射激光手枪和音阵总台 ● 单位中最多一个装备了热射激光枪的暴风兵可以额外装备热射激光手枪和医疗包 ■ 音阵总台：装备者所在单位的**军官**下达命令的范围扩大到 24 寸 ■ 医疗包：你的指挥阶段开始时，如果本单位低于起始数量，你可以将至多 D3 个被摧毁的**暴风兵小队**模型加入装备者所在的单位 ■ 兵团旗帜：装备者所在单位模型的 OC 值+1 ● 暴风兵指挥官可以将爆弹手枪换为以下之一 ■ 指挥节杖：装备者所领导的单位可以被最多两个不同的命令同时影响 ■ 等离子手枪
领袖	● 本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 暴风兵小队

老湿腐战锤群 521 0733

灵能导师

PRIMARIS PSYKER					
M	T	SV	W	LD	OC
6	3	5+	3	7+	1

技能

- 【核心技能】：领袖
- 巫术防御【灵能】：本模型所领导的单位，对抗【灵能】攻击时算作拥有【不知疼痛 4+】
- 灵能壁障【灵能】：在对方射击阶段开始时，你可以投 D6，结果为 1 则本模型所在单位遭受 D3 点致命伤害，2+则持续到本阶段结束时，本单位模型获得 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
激光手枪	12	1	3+	3	0	1	手枪
灵能风暴	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(标准)	18	D6	3+	5	-2	1	爆炸，毁灭伤害，灵能
(聚焦)	18	D6+1	3+	6	-2	2	爆炸，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
力场杖	近战	3	4+	6	-1	D3	灵能

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，人物，灵能者，帝国，灵能导师**
单位构成	一个灵能导师，60 分
单位装备	激光手枪，灵能风暴，力场杖
核心技能：领袖	● 本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 卡迪安突击队 ■ 卡塔昌丛林战士 ■ 克里格死兵队 ■ 克里格战斗工兵 ■ 卡舍津突击队 ■ 暴风兵小队

老鸦爆破重群 521107335

刚特幽灵

GAUNT'S GHOSTS						
M	M	T	SV	W	LD	OC
刚特政委	6	3	4+	3	6+	1
塔尼斯幽灵	6	3	5+	2	7+	1

技能

- 特殊保护：刚特政委拥有 5+特殊保护
- 【核心技能】：先攻，渗透，独行特工，隐蔽
- 指挥之声：可以对**兵团**或**刚特幽灵**单位下达最多 2 条命令
- 塔尼斯伪装披风：本单位模型算作拥有掩体效果
- 潜伏小组：在对方回合结束时，如果本单位不在敌方接战范围内，则可以移除出战场，在下一个你的移动阶段援军入场子阶段中，本单位可以部署在敌人模型水平 9 寸外任意地点

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
巴格的自动炮	48	4	5+	9	-1	3	重型
爆弹手枪	12	1	2+	4	0	1	手枪
热射卡宾枪	24	3	3+	3	-1	1	突击
激光狙击枪	36	1	2+	5	-2	4	重型，精准
激光卡宾枪	24	3	3+	3	0	1	突击
拉文的激光卡宾枪	24	3	3+	3	0	1	突击，连击 1

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
刚特的链锯剑	近战	5	2+	3	-1	1	无
迅银匕首	近战	3	3+	3	0	1	无
莫科罗的匕首	近战	5	2+	3	-1	1	毁灭伤害，精准

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词（全体）	**步兵，帝国，手雷，刚特幽灵**
关键词（刚特）	**人物，传奇英雄，军官**
单位构成	**刚特幽灵**是全军唯一的独特单位，100 分 包含一个刚特政委，5 个塔尼斯幽灵
单位装备	● 刚特政委装备爆弹手枪和刚特的链锯剑 ● 5 个塔尼斯幽灵分别装备以下： ■ 热射卡宾枪，迅银匕首 ■ 拉文的激光卡宾枪，迅银匕首 ■ 激光狙击枪，迅银匕首 ■ 巴格的自动炮，迅银匕首 ■ 激光卡宾枪，莫科罗的匕首

多源原战理群 521 0733

保镖诺克

NORK DEDDOG					
M	T	SV	W	LD	OC
6	6	4+	6	7+	1

技能

- 核心技能：不知疼痛 5+
- 欧格林保镖：本模型同单位中的**军官**模型获得【不知疼痛 4+】技能。
- 雷霆头槌：每当本模型被选择进行近战攻击时，你可以选择其接战范围内一个敌方单位并投 D6，2-5 则那个敌方单位遭受 D3 点致命伤害，6 则改为 D3+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**
开膛枪	18	3	3+	5	-1	2	速射 3

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
大刀	近战	6	2+	8	-1	2	毁灭伤害

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，帝国，手雷，忠心保镖，欧格林，保镖诺克**
单位构成	保镖诺克是全军唯一的独特模型，60 分
单位装备	开膛枪，大刀
忠心保镖	● 在宣布战斗阵容步骤开始时，本单位**必须**加入你军队中一个**指挥组**单位（那个单位中不能加入其他的**忠心保镖**单位，如果无法加入则算作本单位被消灭）。 ● 每个指挥组只能被最多一个本单位加入，从此这些模型算作**指挥组**单位的一部分（例如算作指挥组的初始兵力等等）。 ● 本单位能够乘坐与所加入单位相同的运输工具，在乘坐运输工具时占据 3 个模型的位置 ● 本模型不能作为你的主将。

老湿腐败俱乐部 521 10733

欧格林保镖

OGRYN BODYGUARD					
M	T	SV	W	LD	OC
6	6	5+	6	7+	1

技能

- 核心技能：不知疼痛 6+
- 欧格林保镖：本模型同单位中的**军官**模型获得【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
掷弹臂甲	18	D6	4+	4	0	1	爆炸
开膛枪	18	3	4+	5	-1	2	速射 3

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
牛格林锤	近战	5	3+	7	-1	2	无
大刀	近战	6	3+	8	-1	2	无
开膛枪	近战	5	3+	6	-1	1	无
格斗武器	近战	4	3+	6	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，人物，帝国，手雷，忠心保镖，欧格林，保镖**
单位构成	一个欧格林保镖，40 分
单位装备	开膛枪，大刀，格斗武器
升级选项	● 开膛枪可以替换为掷弹臂甲或牛格林锤 ● 大刀可以替换为以下之一： ■ 蛮兽之盾：装备者获得 4+特殊保护 ■ 厚板盾：装备者 W 变为 7
忠心保镖	● 在宣布战斗阵容步骤开始时，本单位**必须**加入你军队中一个**指挥组**单位（如果无法加入则算作本单位被消灭） ● 每个指挥组只能被最多一个本单位加入，从此这些模型算作**指挥组**单位的一部分（例如算作指挥组的初始兵力等等） ● 本单位能够乘坐与所加入单位相同的运输工具，在乘坐运输工具时占据 3 个模型的位置 ● 本模型不得作为军队主将，不能升级分队强化

圣盾隐士锤群 521 10733

国教牧师

MINISTORUM PRIEST					
M	T	SV	W	LD	OC
6	3	6+	3	7+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 战争圣歌：本模型所领导的单位所装备的近战武器获得【连击 1】技能。
- 圣洁信仰：除非本模型所在单位处于【被震慑】状态，本模型的近战攻击可以重投命中结果。

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
祝圣手枪	12	3	4+	4	0	1	手枪
狂信维护者	12	D6	N/A	5	0	1	喷射，忽视掩体

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
狂信维护者	近战	3	4+	5	-1	2	无
动力武器	近战	3	3+	4	-2	1	无

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，人物，帝国，手雷，国教牧师**
单位构成	一个国教牧师，35 分
单位装备	狂信维护者
升级选项	● 可以将狂信维护者换为祝圣手枪和动力武器
核心技能：领袖	● 本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 卡迪安突击队 ■ 卡塔昌丛林战士 ■ 克里格死兵队 ■ 克里格战斗工兵 ■ 卡舍津突击队 ■ 暴风兵小队

老顾模型交流群 521073

政委

COMMISSAR					
M	T	SV	W	LD	OC
6	3	5+	3	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 5+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 指挥之声：可以对**兵团**单位下达最多 1 条命令，并且只能是【职责与荣誉！】或【上刺刀！】
- 战场枪决：每个游戏大回合一次，在任意阶段开始时，你可以选择本模型 12 寸内一个处于【被震慑】状态的友军**星界军步兵**单位，那个单位中移除一个模型，并且消除其【被震慑】状态
- 监管领导：如果本模型所领导的单位还有另外一名**军官**，则本单位可以重投震慑测试

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
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
链锯剑	近战	4	3+	3	0	1	无
动力武器	近战	3	3+	4	-2	1	无

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，人物，帝国，军官，政委**
单位构成	一个政委，30 分
单位装备	爆弹手枪，链锯剑
升级选项	● 本模型可以将链锯剑换为动力武器 ● 本模型可以将爆弹手枪换为等离子手枪
核心技能：领袖	● 本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 卡迪安突击队 ■ 卡塔昌丛林战士 ■ 克里格死兵队 ■ 克里格战斗工兵 ■ 卡舍津突击队 ■ 暴风兵小队

老阿婆改建群 521033

技术牧师工造士

TECH PRIEST ENGINSEER					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	3+	3	7+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 5+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 技术军士：如果本模型 3 寸内有至少一个友军**星界军载具**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**星界军载具**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，这个载具模型获得 4+特殊保护。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**星界军载具**模型在本模型 12 寸内被消灭，则本模型的工程师战斧在本场游戏中 A 变为 6。

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
远古技术手枪	12	1	3+	6	0	1	毁灭伤害，手枪

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
工程师战斧	近战	3	4+	6	-2	2	无
机械臂	近战	1	4+	6	-2	2	额外攻击

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，人物，帝国，技术牧师工造士**
单位构成	一个技术牧师工造士，45 分
单位装备	远古技术手枪，工程师战斧，机械臂
核心技能：领袖	● 本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 卡迪安突击队 ■ 卡塔昌丛林战士 ■ 克里格死兵队 ■ 克里格战斗工兵 ■ 卡舍津突击队

老河南版本群 521073

雅瑞克政委

COMMISSAR YARRICK					
M	T	SV	W	LD	OC
6	4	4+	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
- 指挥之声：可以对**兵团，编队**或**巨型**单位下达最多 2 条命令
- 钢铁意志：本模型在一场游戏中第一次阵亡的阶段结束时，投 D6，结果为 2+则尽可能靠近原位置将本模型放回战场，不能进入敌方接战范围内，并回复 3 点 W 值
- 哈迪斯巢都英雄：在你的指挥阶段中，可以选择以下技能之一生效，持续到下个你的指挥阶段开始时
  - 反制战术：在对方移动阶段结束时，你可以选择一个在本模型 12 寸内进行部署或结束移动的敌方单位，再选择本模型 6 寸内视线中一个友军**兵团**单位，这个单位可以进行以下之一
    - 立即进行一次最多 D6 寸的标准移动
    - 对上述那个敌方单位进行一轮射击（要求如常）
    - 对上述那个敌方单位发动冲锋（要求如常，但不享受冲锋加成，例如先攻）
  - 决断号令：本模型下令范围扩大到 12 寸，如果本阶段中由本模型下达你全军第一个命令，则这个命令的效果还对那个接令单位 6 寸内每个可接令单位生效
  - 激励人心：【光环】技能，本模型 6 寸内的**星界军**友军单位可以重投震慑和 LD 测试

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
灾厄之眼	12	2	2+	6	-2	D3+1	精准
激光手枪	12	1	2+	3	0	1	手枪
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
动力爪	近战	4	2+	8	-2	2	无
动力剑	近战	6	2+	4	-2	1	无

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，人物，传奇英雄，帝国，军官，雅瑞克政委**
单位构成	雅瑞克政委是全军唯一的独特模型，150 分
单位装备	灾厄之眼，激光手枪，风暴爆弹枪，动力爪，动力剑
核心技能：领袖	● 本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 卡迪安突击队 ■ 卡塔昌丛林战士 ■ 克里格死兵队 ■ 克里格战斗工兵 ■ 卡舍津突击队 ■ 暴风兵小队

老酒馆战锤群 52110733

格雷弗斯政委（坐车）

COMMISSAR GRAVES					
M	T	SV	W	LD	OC
12	8	3+	12	6+	5

技能

- 特殊保护：本模型拥有 4+特殊保护
- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 指挥之声：可以对**兵团**或**编队**单位下达最多 1 条命令，并且只能是【快快快！】，【职责与荣誉！】或【上刺刀！】
- 机械化矛头：在你的移动阶段中，从本模型 6 寸内的**运输工具**中下车的**星界军兵团**友军单位在部署完成后，本模型可以额外对其下达一个命令
- 铁腕军纪： 每个玩家回合一次，在任意阶段开始时你可以选择本模型视线中 24 寸内一个处于震慑状态的**星界军步兵**友军单位，移除此单位中一个模型，消除本单位的震慑状态（不能是只包含一个模型的单位）
- 天鹰冲撞：每当本模型结束冲锋移动时，可以选择其接战范围内一个敌方单位并投 D6，结果为 2-3 则那个敌方单位遭受 D3 点致命伤害，4-5 则为 3 点，6 则为 D3+3 点

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
半人马加特林炮	24	12	3+	5	0	1	无
督军重机枪	36	3	3+	5	0	1	速射 3

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	额外攻击
督战队车组	近战	10	4+	3	0	1	额外攻击
动力剑和死亡之手	近战	5	2+	6	-2	2	迅猛冲锋

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**载具，帝国，编队，传奇英雄，格雷弗斯政委**
单位构成	格雷弗斯政委是全军唯一的独特模型，110 分，
单位装备	半人马加特林炮，两把督军重机枪，装甲车体，督战队车组，动力剑和死亡之手

老湿腐败军群 52110733

格雷弗斯政委(步行)

COMMISSAR GRAVES ON FOOT					
M	T	SV	W	LD	OC
6	3	4+	4	6+	1

技能

- 特殊保护：本模型拥有 5+特殊保护
- 【核心技能】：领袖
- 指挥之声：可以对**兵团**单位下达最多 1 条命令，并且只能是【快快快！】，【职责与荣誉！】或【上刺刀！】
- 纪律化身：本模型所在单位在进行过撤退的同回合依然是可射击，可冲锋单位
- 铁腕军纪： 每个玩家回合一次，在任意阶段开始时你可以选择本模型视线中 12 寸内一个处于震慑状态的**星界军步兵**友军单位，移除此单位中一个模型，消除本单位的震慑状态（不能是只包含一个模型的单位）

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	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
动力剑和死亡之手	近战	5	2+	6	-2	2	无

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，人物，帝国，传奇英雄，格雷弗斯政委**
单位构成	格雷弗斯政委是全军唯一的独特模型，65 分，
单位装备	爆弹手枪，动力剑和死亡之手
核心技能：领袖	● 本单位可以作为领袖加入以下单位： ■ 卡迪安突击队 ■ 卡塔昌丛林战士 ■ **指挥组**（关键词） ■ 克里格死兵队 ■ 克里格战斗工兵 ■ 卡舍津突击队 ■ 暴风兵小队

老酒酒战锤群 521073

步兵

卡迪安突击队

CADIAN SHOCK TROOPS					
M	T	SV	W	LD	OC
6	3	5+	1	7+	2

技能

- 突击队：你的指挥阶段结束时，如果本单位处于你占领的目标点范围内，则这个目标点即使范围内没有你的模型，也算被你占领，持续到任意回合开始时或结束时，它被敌方占领
- 音阵广播器：每当你对存活的装备者所在单位使用战略技能时，投 D6，如果此单位 6 寸内有至少一个友军**军官**模型，结果+1，最终结果为 5+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**
爆弹手枪	12	1	4+	4	0	1	手枪
士官自动枪	24	2	4+	3	0	1	无
激光手枪	12	1	4+	3	0	1	手枪
激光枪	24	1	4+	3	0	1	速射 1
喷火器	12	D6	-	4	0	1	忽视掩体，喷射
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						
(破片弹)	24	D3	4+	4	0	1	爆炸
(穿甲弹)	24	1	4+	9	-2	D3	无
热熔枪	12	1	4+	9	-4	D6	热熔 2
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	4+	7	-2	1	速射 1
(过载)	24	1	4+	8	-3	2	速射 1，危险

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

老温腐败乘群 521 10733

<table>
<tr><th colspan="5">军表构成</th></tr>
<tr><td>阵营关键词</td><td colspan="4">星界军</td></tr>
<tr><td>关键词</td><td colspan="4">步兵，战线，帝国，手雷，兵团，排，卡迪安，卡迪安突击队</td></tr>
<tr><td>单位构成</td><td colspan="4">● 一个士官和 9 个突击兵，65 分，可以再消耗 55 分将本单位再加入这么多模型，也就是 2 士官 18 突击兵
● 本单位可以被最多两个领袖单位加入，但只能加入最多一个指挥组</td></tr>
<tr><td>单位装备</td><td colspan="4">士官：激光手枪，格斗武器
突击兵：激光枪，格斗武器</td></tr>
<tr><td rowspan="4">升级选项</td><td colspan="4">● 单位中每有 10 个模型，其中就有最多两个突击兵可以将激光枪换为以下之一，但只有本单位达到 20 个模型，同单位中才能出现最多两个重复的以下武器</td></tr>
<tr><td>喷火器</td><td>榴弹发射器</td><td>热熔枪</td><td>等离子枪</td></tr>
<tr><td colspan="4">● 单位中每有 10 个模型，其中一个装备了激光枪的突击兵可以额外装备音阵广播器，此模型的激光枪不得被替换</td></tr>
<tr><td colspan="4">● 士官可以将激光手枪换为爆弹手枪
● 士官可以将激光手枪和链锯剑一并换为格斗武器和士官自动枪</td></tr>
</table>

老湿腐战锤群 52110733

卡迪安重武器班

CADIAN HEAVY WEAPONS SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
6	3	5+	2	7+	2

技能

- 掩护火力：每当你对本单位使用坚守射击战略技能时，未修正的 5+即可命中，如果本单位 6 寸内至少有一个友军**排**单位则改为 4+

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
激光手枪	12	1	4+	3	0	1	手枪
重型爆弹枪	36	3	5+	5	-1	2	重型，连击 1
自动炮	48	2	5+	9	-1	3	重型
激光炮	48	1	5+	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						
(破片弹)	48	D6	5+	4	0	1	爆炸，重型
(穿甲弹)	48	1	5+	9	-2	D6	重型
迫击炮	48	D6	5+	5	0	1	爆炸，重型，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	2	4+	3	0	1	无

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，帝国，手雷，兵团，卡迪安重武器班**
单位构成	3 个重武器组（每个武器组是一个模型），共 65 分
搭乘载具	当本单位搭乘**运输工具**时，每个模型占据 2 个模型位，此外，当本单位使用开火口进行射击时，每个来自本单位的模型中装备的武器将占据 2 个开火口
单位装备	重型爆弹枪，激光手枪，格斗武器
升级选项	● 单位中任意重武器组可以将其重型爆弹枪换为以下之一： ■ 自动炮 ■ 激光炮 ■ 导弹发射器 ■ 迫击炮

老鹰情报铺 521073

卡舍津突击队

KASRKIN					
M	T	SV	W	LD	OC
6	3	4+	1	7+	1

技能

- 核心技能：斥候 6
- 精英战士：每个游戏大回合一次，在任意阶段开始时，你可以选择一条**命令**额外对本单位生效，持续到下个你的指挥阶段开始时为止，这不影响本单位正常被下令

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
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
热射狙击枪	36	1	3+	4	-2	3	重型，精准
热射阵列枪	30	2	3+	4	-1	1	速射 2
热射手枪	12	1	3+	3	-1	1	手枪
热射激光枪	24	1	3+	3	-1	1	速射 1
喷火器	12	D6	-	4	0	1	忽视掩体，喷射
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						
（破片弹）	24	D3	3+	4	0	1	爆炸
（穿甲弹）	24	1	3+	9	-2	D3	无
热熔枪	12	1	3+	9	-4	D6	热熔 2
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

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
链锯剑	近战	4	4+	3	0	1	无
格斗武器	近战	2	4+	3	0	1	无
动力武器	近战	3	4+	4	-2	1	无

老混蛋战锤群 521073

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，帝国，手雷，兵团，卡舍津突击队**
单位构成	一个卡舍津士官和 9 个卡舍津突击兵，110 分
单位装备	卡舍津士官：热射手枪，链锯剑 卡舍津突击兵：热射激光枪，格斗武器
升级选项	● 单位中最多 4 个卡舍津突击兵可以将热射激光枪换为以下之一，但每种武器在同单位中只能选择最多两次
	喷火器 / 榴弹发射器 / 热射阵列枪 / 热熔枪 / 等离子枪
	● 单位中最多一个卡舍津突击兵可以将热射激光枪换为热射狙击枪 ● 单位中最多一个卡舍津突击兵可以将热射激光枪换为热射手枪和热熔炸弹 ■ 热熔炸弹：一次性装备，在任意阶段开始时，你可以选择装备者 3 寸内一个敌方单位并为投 D6，2+则那个敌方单位遭受 D3 点致命伤害，如果那个敌方单位是**载具**则改为遭受 2D3 点致命伤害
	● 单位中最多一个装备了热射激激光枪的卡舍津突击兵可以额外装备音阵广播器，此模型的激光枪不得被替换 ■ 音阵广播器：每当你对存活的装备者所在单位使用战略技能时，投 D6，如果此单位 6 寸内有至少一个友军**军官**模型，结果+1，最终结果为 5+则你获得 1 点 CP
	● 卡舍津士官可以将链锯剑换为动力武器 ● 卡舍津士官可以将热射手枪换为爆弹手枪或等离子手枪

老湿腐战锤群 321073

卡塔昌丛林战士

CATACHAN JUNGLE FIGHTERS					
M	T	SV	W	LD	OC
6	3	5+	1	7+	2

技能

- 核心技能：斥候 6
- 丛林战士：如果本单位本回合进行过冲锋移动，或是被冲锋，则在同回合近战攻击时造伤骰结果增加 1 点。
- 音阵广播器：每当你对存活的装备者所在单位使用战略技能时，投 D6，如果此单位 6 寸内有至少一个友军**军官**模型，结果+1，最终结果为 5+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
激光手枪	12	1	4+	3	0	1	手枪
激光枪	24	1	4+	3	0	1	速射 1
喷火器	12	D6	-	4	0	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	1	4+	3	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，战线，帝国，手雷，兵团，排，卡塔昌丛林战士**
单位构成	● 一个士官和 9 个丛林战士，65 分，可以再消耗 55 分将本单位再加入这么多模型，也就是 2 士官 18 丛林战士 ● 本单位可以被最多两个领袖单位加入，但只能加入最多一个**指挥组**
单位装备	士官：激光手枪，格斗武器 丛林战士：激光枪，格斗武器
升级选项	● 单位中每有 5 个模型，其中一个丛林战士可以将激光枪换为喷火器 ● 单位中每有 10 个模型，其中一个装备了激光枪的丛林战士可以额外装备音阵广播器，此模型的激光枪不得被替换

老湿虎交流群 521 10733

卡塔昌重武器班

CATACHAN HEAVY WEAPONS SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
6	3	5+	2	7+	2

技能

- 【核心技能】：斥候 6
- 击倒巨物！：每当本模型中的单位对巨兽或载具单位进行射击攻击时，你可以重骰结果为 1 的命中骰和造伤骰

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
激光枪	24	1	4+	3	0	1	速射 1
重型爆弹枪	36	3	5+	5	-1	2	重型，连击 1
自动炮	48	2	5+	9	-1	3	重型
激光炮	48	1	5+	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						
（破片弹）	48	D6	5+	4	0	1	爆炸，重型
（穿甲弹）	48	1	5+	9	-2	D6	重型
迫击炮	48	D6	5+	5	0	1	爆炸，重型，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	2	4+	3	0	1	无

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，帝国，手雷，兵团，卡塔昌重武器班**
单位构成	3 个重武器组（每个武器组是一个模型），共 65 分
搭乘载具	当本单位搭乘**运输工具**时，每个模型占据 2 个模型位，此外，当本单位使用开火口进行射击时，每个来自本单位的模型中装备的武器将占据 2 个开火口
单位装备	重型爆弹枪，激光枪，格斗武器
升级选项	● 单位中任意重武器组可以将其重型爆弹枪换为以下之一： ■ 自动炮 ■ 激光炮 ■ 导弹发射器 ■ 迫击炮

爱丽丝改锤群 521733

克里格死兵队

DEATH KORPS OF KRIEG					
M	T	SV	W	LD	OC
6	3	5+	1	7+	2

技能

- 冷酷而坚定：本单位如果低于起始数量则攻击命中结果+1，如果低于半数则共计造伤结果也+1
- 音阵广播器【装备技能】：每当你对装备者所在单位使用战略技能时，投 D6，如果此单位 6 寸内有至少一个友军**军官**模型，结果+1，最终结果为 5+则你获得 1 点 CP
- 死兵队医疗包【装备技能】：在你的指挥阶段结束时，如果装备者所在单位低于起始数量，则你可以救治 D3 个死兵重新加入此单位，如果本单位中有两个模型装备有死兵队医疗包，则改为救治 D3+1 个模型。

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	4+	4	0	1	手枪
爆弹枪	24	1	4+	4	0	1	速射 1
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	4+	7	-2	1	手枪
(过载)	12	1	4+	8	-3	2	手枪，危险
爆弹枪	24	1	4+	4	0	1	速射 1
激光手枪	12	1	4+	3	0	1	手枪
激光枪	24	1	4+	3	0	1	速射 1
喷火器	12	D6	-	4	0	1	忽视掩体，喷射
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						
(破片弹)	24	D3	4+	4	0	1	爆炸
(穿甲弹)	24	1	4+	9	-2	D3	无
热熔枪	12	1	4+	9	-4	D6	热熔 2
狙击步枪	36	1	4+	4	-2	2	重型，精准
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	4+	7	-2	1	速射 1
(过载)	24	1	4+	8	-3	2	速射 1，危险

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
链锯剑	近战	3	4+	3	0	1	无
格斗武器	近战	1	4+	3	0	1	无
动力武器	近战	2	4+	4	-2	1	无

老温腐败军群 521033

<table>
<tr><th colspan="6">军表构成</th></tr>
<tr><td>阵营关键词</td><td colspan="5">星界军</td></tr>
<tr><td>关键词</td><td colspan="5">步兵，战线，帝国，手雷，兵团，排，克里格死兵队</td></tr>
<tr><td>单位构成</td><td colspan="5">● 一个士官和 9 个死兵，65 分，可以消耗 80 分将本单位再加入这么多模型，也就是 2 士官 18 死兵
● 本单位可以被最多两个领袖单位加入，但只能加入最多一个指挥组</td></tr>
<tr><td>单位装备</td><td colspan="5">士官：激光手枪，链锯剑
死兵：激光枪，格斗武器</td></tr>
<tr><td rowspan="4">升级选项</td><td colspan="5">● 单位中每有 10 个模型，其中就有最多两个死兵可以将激光枪换为以下之一，但只有本单位达到 20 个模型，同单位中才能出现最多两个重复的以下武器</td></tr>
<tr><td>喷火器</td><td>榴弹发射器</td><td>热熔枪</td><td>狙击步枪</td><td>等离子步枪</td></tr>
<tr><td colspan="5">● 单位中每有 10 个模型，就可以进行如下升级，每个模型只能升级一次，进行这种升级的模型所装备的激光步枪不得被替换
■ 其中一个装备了激光枪的死兵可以额外装备死兵队医疗包
■ 其中一个装备了激光枪的死兵可以额外装备音阵广播器</td></tr>
<tr><td colspan="5">● 士官可以将激光手枪换为以下之一
■ 爆弹手枪
■ 等离子手枪
● 士官可以将链锯剑换为动力武器
● 士官可以将激光手枪和链锯剑一并换为爆弹枪和格斗武器</td></tr>
</table>

老湿腐战锤群 52110733

克里格重武器班

KRIEG HEAVY WEAPONS SQUAD						
模型	M	T	SV	W	LD	OC
炮手	4	3	4+	2	7+	1
观察员	6	3	5+	1	7+	1
技能	● 最终使命：如果本单位的观察员模型在场，则每当本单位的炮手模型被摧毁时，你投一枚 D6，若结果为 3+则暂不移除那些模型，在敌方单位完成攻击后进行一轮射击，然后将被摧毁的模型移出战场。					

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
克里格重喷火器	18	D6	-	5	-1	2	忽视掩体，喷射
激光手枪	12	1	4+	3	0	1	手枪
双联重机枪	48	3	5+	6	-1	1	重型，速射 3，双联
激光炮	48	1	5+	12	-3	D6+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	1	4+	3	0	1	无

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，帝国，手雷，兵团，克里格重武器班**
单位构成	3 个炮手（每个武器组是一个模型），一个观察员，共 75 分
搭乘载具	当本单位搭乘**运输工具**时，每个模型占据 2 个模型位，此外，当本单位使用开火口进行射击时，每个来自本单位的模型中装备的武器将占据 2 个开火口
单位装备	炮手装备激光炮，激光手枪，格斗武器，观察员装备激光手枪，格斗武器
升级选项	● 单位中任意炮手可以将其激光炮换为以下之一： ■ 克里格重喷火器 ■ 双联重机枪

老酒馆交流群 521073

克里格战斗工兵

KRIEG COMBAT ENGINEERS					
M	T	SV	W	LD	OC
6	3	4+	1	7+	2

技能

- 核心技能：斥候 6
- 掷弹兵：每回合一次，你可以消耗 0CP 让本模型使用**手雷**战略技能。

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	4+	4	0	1	手枪
自动手枪	12	1	4+	3	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	4+	7	-2	1	手枪
（过载）	12	1	4+	8	-3	2	手枪，危险
战斗霰弹枪	12	2	4+	4	0	1	突击
手持喷火器	12	D6	-	3	0	1	忽视掩体，喷射，手枪
喷火器	12	D6	-	4	0	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**
链锯剑	近战	4	4+	3	0	1	无
格斗武器	近战	2	4+	3	0	1	无
动力武器	近战	3	4+	4	-2	1	无
战壕钉锤	近战	2	4+	4	0	1	无

老湿房战锤群 521073

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，帝国，烟雾弹，手雷，兵团，克里格战斗工兵**
单位构成	● 一个士官和 4 个工兵，60 分，可以再消耗 35 分将本单位再加入 5 个工兵模型
单位装备	自动手枪，战壕钉锤
升级选项	● 一个工兵的自动手枪和战壕钉锤可以替换为一把喷火器和一把近战武器 ● 一个工兵的自动手枪和战壕钉锤可以替换为一把自动手枪，一把近战武器和遥控地雷 ■ 遥控地雷：一次性能力,在你射击阶段开始时，你可以选择一个位于装备者模型视线中 9 寸内的敌方单位骰一枚 D6，若结果为 3+，那个敌方单位受到 D3 点致命伤，若那个敌方单位是**载具**或**工事**，改为受到 2D3 点致命伤。 ● 任意数量的工兵的自动手枪和战壕钉锤可以替换为一把战斗霰弹枪和一把近战武器
	● 士官可以将自动手枪换为以下之一 ■ 爆弹手枪 ■ 等离子手枪 ■ 手持喷火器 ● 士官可以将战壕钉锤换为动力武器或链锯剑

老湿腐战锤群 5211033

暴风兵小队

TEMPESTUS SCIONS					
M	T	SV	W	LD	OC
6	3	4+	1	7+	1

技能

- 【核心技能】：深入打击
- 暴风突击队：本单位模型攻击时可以重投造伤结果中的1，如果攻击目标位于目标点范围内，则改为可以重投造伤结果

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
爆弹手枪	12	1	3+	4	0	1	手枪
热射激光手枪	12	1	3+	3	-1	1	手枪
热射激光枪	24	1	3+	3	-1	1	速射 1
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
喷火器	12	D6	-	4	0	1	忽视掩体，喷射
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						
（破片弹）	24	D3	3+	4	0	1	爆炸
（穿甲弹）	24	1	3+	9	-2	D3	无
热熔枪	12	1	3+	9	-4	D6	热熔 2
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
热射阵列枪	30	2	3+	4	-1	1	速射 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	2	4+	3	0	1	无
链锯剑	近战	4	4+	3	0	1	无
动力拳	近战	3	4+	6	-2	2	无
动力武器	近战	3	4+	4	-2	1	无

光荣盾版翻译 5210733

<table>
<tr><th colspan="6">军表构成</th></tr>
<tr><td>阵营关键词</td><td colspan="5">星界军</td></tr>
<tr><td>关键词</td><td colspan="5">步兵，帝国，手雷，兵团，风暴忠嗣军，暴风兵小队</td></tr>
<tr><td>单位构成</td><td colspan="5">● 一个暴风兵士官和 4 个暴风兵，70 分，可以消耗相同分数再加入 5 个暴风兵
● 本单位可以被最多两个领袖单位加入，但只能加入最多一个指挥组</td></tr>
<tr><td>单位装备</td><td colspan="5">暴风兵士官：热射激光手枪，链锯剑
暴风兵：热射激光枪，格斗武器</td></tr>
<tr><td rowspan="4">升级选项</td><td colspan="5">● 单位中每有 5 个模型，就有最多两个暴风兵可以将热射激光枪换为以下两把不同的武器，单位中有 10 个模型时才可以存在两把相同的以下武器</td></tr>
<tr><td>喷火器</td><td>榴弹发射器</td><td>热熔枪</td><td>等离子枪</td><td>热射阵列枪</td></tr>
<tr><td colspan="5">● 单位中最多一个暴风兵可以将热射激光枪换为热射激光手枪和音阵广播器
■ 音阵广播器：每当你对存活的装备者所在单位使用战略技能时，投 D6，如果此单位 6 寸内有至少一个友军军官模型，结果+1，最终结果为 5+则你获得 1 点 CP</td></tr>
<tr><td colspan="5">● 暴风兵士官可以将链锯剑换为以下之一
■ 动力拳
■ 动力武器
● 暴风兵士官可以将热射激光手枪换为以下之一
■ 爆弹手枪
■ 等离子手枪</td></tr>
</table>

老湿腐战锤群 52110733

暴风兵飞鹰小队

TEMPESTUS AQUILONS					
M	T	SV	W	LD	OC
6	3	4+	1	7+	1

技能

- 【核心技能】：深入打击
- 精准降落：在你的移动阶段中本单位以深入打击规则部署到战场时，可以部署在任意敌人单位水平 6 寸外，但本回合不能发动冲锋
- 自动哨戒炮：本单位以深入打击规则部署到战场时，可以使用其哨戒武器进行一次射击（哨戒喷火器，哨戒榴弹发射器，哨戒热射阵列枪）（注意哨戒武器只是个指示物，并非军队中的一个模型）

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
热射卡宾枪	18	2	3+	3	-1	1	突击
热射激光手枪	12	1	3+	3	-1	1	手枪
热射狙击枪	36	1	3+	4	-2	3	重型，精准
哨戒喷火器	12	D6+3	-	4	0	1	忽视掩体，喷射，哨戒武器
哨戒榴弹发射器	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
（破片弹）	24	D3+3	4+	4	0	1	爆炸，哨戒武器
（穿甲弹）	24	2	4+	9	-2	D3	哨戒武器
哨戒热射阵列枪	30	4	4+	4	-1	1	速射 4，哨戒武器
热熔卡宾枪	10	1	3+	9	-4	D6	突击，热熔 2
等离子卡宾枪	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	1	突击
（过载）	18	2	3+	8	-3	2	突击，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	2	4+	3	0	1	无
链锯剑	近战	4	4+	3	0	1	无
动力武器	近战	3	4+	4	-2	1	无

光荣盾收藏群 521 10733

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，帝国，手雷，烟雾弹，兵团，风暴忠嗣军，暴风兵飞鹰小队**
单位构成	● 一个飞鹰士官和 9 个飞鹰空降兵，100 分
单位装备	飞鹰士官：热射卡宾枪，哨戒喷火器，格斗武器 飞鹰空降兵：热射卡宾枪，格斗武器
升级选项	● 飞鹰士官可以将哨戒喷火器换为以下之一 ■ 哨戒榴弹发射器 ■ 哨戒热射阵列枪 ● 飞鹰士官可以将热射卡宾枪换为以下之一 ■ 链锯剑 ■ 动力武器 ■ 热射激光手枪 ● 飞鹰士官可以额外装备以下之一 ■ 爆弹手枪 ■ 热射激光手枪 ● 单位中一个飞鹰空降兵可以将热射卡宾枪换为等离子卡宾枪或热熔卡宾枪 ● 单位中一个飞鹰空降兵可以将热射卡宾枪换为两把热射激光手枪 ● 单位中一个飞鹰空降兵可以将热射卡宾枪换为热射狙击枪 ● 单位中最多两个飞鹰空降兵可以将热射卡宾枪换为热射激光手枪

老湿腐战锤群 521 0733

欧格林小队

OGRYN					
M	T	SV	W	LD	OC
6	6	5+	3	7+	1

技能

- 核心技能：不知疼痛 6+
- 狂轰乱炸：本单位模型对最近的可选目标射击时 AP 值提高 1

射击武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**BS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
开膛枪	18	3	4+	5	-1	2	速射 3

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
开膛枪	近战	4	3+	6	-1	1	无

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，帝国，手雷，欧格林，欧格林小队**
单位构成	一个欧格林聪明头，2 个欧格林，共 60 分，可以再消耗 70 分为本单位添加最多 3 个欧格林
单位装备	开膛枪

老湿腐战军群 521073

牛格林小队

BULLGRYN SQUAD					
M	T	SV	W	LD	OC
6	6	3+	3	7+	1

技能

- 核心技能：不知疼痛 6+
- 肉山之墙：分配给本单位模型的攻击，破坏力降低 1，最低到 1

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
掷弹臂甲	18	D6	4+	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
牛格林锤	近战	4	3+	7	-1	2	无
格斗武器	近战	4	3+	6	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，帝国，手雷，欧格林，牛格林小队**
单位构成	一个牛格林聪明头，2 个牛格林，共 100 分，可以消耗相同分数为本单位添加最多 3 个牛格林
单位装备	掷弹臂甲，格斗武器，厚板盾
升级选项	● 任意模型可以将掷弹臂甲替换为牛格林锤 ● 任意模型可以将厚板盾替换为蛮兽之盾 ■ 蛮兽之盾：装备者获得 4+特殊保护 ■ 厚板盾：装备者 W 变为 4

老盾质战垂钓 521073

莱特林小队

RATLINGS					
M	T	SV	W	LD	OC
6	2	6+	1	8+	1

技能

- 核心技能：渗透，隐蔽
- 打了就跑：你的射击阶段中，本单位射击后，如果不在敌方接战范围内，则可以如同在你的移动阶段一样进行一次标准移动，如果这样做本单位本回合就不是【可冲锋】单位
- 莱特林警戒犬：一次性技能，当本单位被选择进行射击时你可以使用本技能：本阶段中本单位模型装备的射击武器获得【致命一击】技能。（警犬模型只作为是否使用过本技能的标记物）
- 爆破设备：装备者所在单位获得**手雷**关键词

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
狙击步枪	36	1	3+	4	-2	2	重型，精准
坦克猎手步枪	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	1	5+	2	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，帝国，莱特林**
单位构成	5 个莱特林狙击手，60 分，可以花费 40 分再添加相同数量的模型
单位装备	狙击步枪，格斗武器
升级选项	● 如果本单位包含 10 个模型，则解锁以下升级选项 ■ 其中一个莱特林狙击手可以将狙击步枪换为坦克猎手步枪 ■ 其中一个莱特林狙击手可以装备爆破设备 ■ 其中一个莱特林狙击手可以携带莱特林警戒犬

老鱼鹰战锤群 521033

骑乘

阿提拉蛮骑兵

ATTILAN ROUGH RIDERS					
M	T	SV	W	LD	OC
12	4	4+	2	7+	1

技能

- 人马合一：本单位在进行过撤退的同回合依然是【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**
激光手枪	12	1	4+	3	0	1	手枪
激光枪	24	1	4+	3	0	1	速射 1

近战武器							
武器名	**攻击范围**	**A**	**WS**	**S**	**AP**	**D**	**武器技能**
电击骑枪	近战	2	3+	6	-2	2	迅猛冲锋
动力马刀	近战	4	3+	4	-2	1	无
马蹄践踏	近战	2	4+	4	0	1	额外攻击
狩猎骑枪	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
(破片枪头)	近战	D6	3+	4	0	1	迅猛冲锋
(热熔枪头)	近战	1	3+	9	-4	D6	迅猛冲锋

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词	**骑乘，帝国，手雷，兵团，阿提拉蛮骑兵**
单位构成	1 个蛮骑兵士官，4 个蛮骑兵，60 分，可以消耗相同分数为本单位添加最多 5 个蛮骑兵
单位装备	激光枪，激光手枪，狩猎骑枪，马蹄践踏
升级选项	● 本单位每有 5 个模型，其中之一可以将狩猎骑枪替换为电击骑枪 ● 蛮骑兵士官可以额外装备动力马刀

老河原战锤群 521 0733

克里格死亡骑兵

DEATH RIDERS					
M	T	SV	W	LD	OC
10	4	4+	2	7+	1

技能

- 灵活机动：每回合一次，当一个敌方单位在本单位 9 寸内结束其标准，加速，撤退移动后，本单位如果不在敌方接战范围内，则可以立即进行最多 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
激光卡宾枪	18	2	4+	3	0	1	突击

近战武器

武器名	攻击范围	A	WS	S	AP	D	武器技能
动力马刀	近战	3	3+	4	-2	1	无
兽爪撕咬	近战	2	4+	4	-1	1	额外攻击
破片骑枪	近战	D6	3+	4	0	1	迅猛冲锋

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**骑乘，帝国，手雷，兵团，阿提拉蛮骑兵**
单位构成	1 个死亡骑兵队长，4 个死亡骑兵，60 分，可以消耗相同分数为本单位添加最多 5 个死亡骑兵
单位装备	激光卡宾枪，破片骑枪，动力马刀，兽爪撕咬

老湿腐战锤群 521 0733

炮兵

野战炮兵

FIELD ORDNANCE BATTERY					
M	T	SV	W	LD	OC
3	5	4+	6	7+	2

技能

- 装填开火：如果本单位受命令影响，同时本回合保持静止，则所有重型武器获得【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**
野战炮	48	D6	5+	7	-1	2	爆炸，重型，曲射
激光手枪	12	1	4+	3	0	1	手枪
激光枪	24	1	4+	3	0	1	速射 1
重型激光炮	48	2	5+	14	-3	D6+1	重型
火箭巢	48	D6+6	5+	6	-1	1	爆炸，重型

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

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，炮兵，帝国，手雷，兵团，野战炮兵**
单位构成	2 个炮兵小组（每个小组视为一个模型），整个单位 110 分，
单位装备	每个模型装备了火箭巢，激光枪，激光手枪，炮兵格斗武器
升级选项	● 任意模型可以将火箭巢换为以下之一 ■ 野战炮 ■ 重型激光炮

老湿盾牌锤锤 521 0733

重炮小组

ARTILLERY TEAM					
M	T	SV	W	LD	OC
3	7	3+	10	7+	3

技能

- 无情炮击：在你的射击阶段中，本模型射击后，选择本轮射击中曲射武器命中过的一个敌方单位，那个敌方单位必须立即进行震慑测试（如果是多管火箭炮命中敌方**步兵**单位则这次测试结果-1）
-

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
重型迫击炮	48	D6+3	5+	8	-1	2	爆炸，重型，曲射
重型多管炮	48	2D6	5+	5	0	1	爆炸，重型，曲射，双联
激光枪	24	1	4+	3	0	1	速射 1
多管火箭炮	48	D6+3	5+	2	-1	1	反步兵 3+，爆炸，重型，曲射
攻城炮	48	D6	5+	12	-2	3	爆炸，重型，曲射

近战武器

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

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**步兵，炮兵，帝国，手雷，兵团，重炮小组**
单位构成	1 个重炮小组（每个小组视为一个模型），整个单位 95 分，
单位装备	重型迫击炮，激光枪，炮兵格斗武器
升级选项	● 任意模型可以将火箭巢换为以下之一 ■ 攻城炮 ■ 重型多管炮 ■ 多管火箭炮

老湿腐战编辑 521 0733

机甲

侦查哨兵

SCOUT SENTINELS					
M	T	SV	W	LD	OC
10	7	3+	7	7+	2

技能

- 【核心技能】：致命破灭 1，斥候 9
- 前锋侦查：在你的射击阶段开始时，选择本单位视线中 18 寸内一个敌方单位，本阶段中，你的**星界军**模型攻击那个敌方单位时，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**
自动炮	48	2	4+	9	-1	3	无
重型喷火器	12	D6	-	5	-1	1	忽视掩体，喷射
猎杀飞弹	48	1	4+	14	-3	D6	一次性
激光炮	48	1	4+	12	-3	D6+1	无
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						
（破片弹）	48	D6	4+	4	0	1	爆炸，重型
（穿甲弹）	48	1	4+	9	-2	D6	重型
多管激光	36	4	4+	6	0	1	无
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
（过载）	36	D3	4+	8	-3	2	爆炸，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	2	4+	6	0	1	无
哨兵链锯	近战	3	4+	6	-1	1	无

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词	**载具，机甲，帝国，兵团，编队，烟雾弹，侦查哨兵**
单位构成	1-2 台侦查哨兵，每个模型 55 分
单位装备	多管激光，格斗武器
升级选项	● 任意模型可以将多管激光换为以下之一 ■ 自动炮 ■ 重型喷火器 ■ 激光炮 ■ 导弹发射器 ■ 等离子炮 ● 任意模型可以额外装备哨兵链锯 ● 任意模型可以额外装备一发猎杀飞弹

老鼠腐烂铺群521033

装甲哨兵

ARMOURED SENTINELS					
M	T	SV	W	LD	OC
8	8	2+	7	7+	2

技能

- 【核心技能】：致命破灭 1
- 机动猎手：本单位模型攻击**巨兽**或**载具**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**
自动炮	48	2	4+	9	-1	3	无
重型喷火器	12	D6	-	5	-1	1	忽视掩体，喷射
猎杀飞弹	48	1	4+	14	-3	D6	一次性
激光炮	48	1	4+	12	-3	D6+1	无
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						
(破片弹)	48	D6	4+	4	0	1	爆炸，重型
(穿甲弹)	48	1	4+	9	-2	D6	重型
多管激光	36	4	4+	6	0	1	无
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
(过载)	36	D3	4+	8	-3	2	爆炸，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	2	4+	6	0	1	无
哨兵链锯	近战	3	4+	6	-1	1	无

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词	**载具，机甲，帝国，兵团，编队，烟雾弹，装甲哨兵**
单位构成	1-2 台装甲哨兵，每个模型 65 分，
单位装备	多管激光，格斗武器
升级选项	● 任意模型可以将多管激光换为以下之一 ■ 自动炮 ■ 重型喷火器 ■ 激光炮 ■ 导弹发射器 ■ 等离子炮 ● 任意模型可以额外装备哨兵链锯 ● 任意模型可以额外装备一发猎杀飞弹

龙河原战锤群 521073

载具

奇美拉装甲车

CHIMERA					
M	T	SV	W	LD	OC
10	9	3+	11	7+	2

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3，开火口 2
- 机动指挥车：在你的指挥阶段中，乘坐本模型的最多一个**军官**模型可以不在场下达命令，从本模型开始计算距离

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
多管激光	36	4	4+	6	0	1	无
重型爆弹枪	36	3	4+	5	-1	2	连击 1
重型喷火器	12	D6	-	5	-1	1	忽视掩体，喷射
重机枪	36	3	4+	4	0	1	速射 3
猎杀飞弹	48	1	4+	14	-3	D6	一次性
激光枪阵列	24	6	4+	3	0	1	速射 6
风暴爆弹枪	24	2	4+	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
装甲履带	近战	3	4+	6	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**载具，帝国，编队，运输工具，专属运输，烟雾弹，奇美拉**
单位构成	1 辆奇美拉装甲车，85 分，
单位装备	多管激光，重型爆弹枪，激光枪阵列，装甲履带
升级选项	● 可以将重型爆弹枪换为重型喷火器 ● 可以额外装备一发猎杀飞弹 ● 可以将多管激光换为重型爆弹枪或重型喷火器 ● 可以额外装备一把重机枪或风暴爆弹枪
运输容量	● 可以运载最多 12 个**星界军步兵**模型，每个重武器组（任意单位中的）模型占用两个容量，每个**欧格林**模型占用 3 个容量，不能运载**炮兵**模型

龙骑测试群 521073

黎曼鲁斯坦克

LEMAN RUSS BATTLE TANK					
M	T	SV	W	LD	OC
10	11	2+	13	7+	3

技能

- **译注：本数据卡合并了原文多个数据卡，注意一些武器和技能是限定某种坦克型号的，每一种型号都是独立的数据卡，于是在军表中每种型号都可以最多加入 3 个单位**
- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-4 时，攻击命中结果-1
- **【标准型】**：本模型攻击敌方单位时重投命中结果中的 1，如果那个敌方单位位于并非你占领的目标点范围内，则改为本模型攻击它时可以重投命中结果
- **【破坏者】**：使用本模型的破坏者加农炮射击攻击时，只要敌方单位的接战范围没有其他友军单位（本模型不算），就可以将其选为射击目标，并且本模型射击时不会因处于敌方接战范围内而遭受命中减值
- **【根除者】：**如果本模型拥有掩体效果则此时遭受的射击攻击 D-1
- **【征服者】**：本模型的征服者加农炮攻击**巨兽**或**载具**单位时，可以重投造伤结果
- **【惩罚者】**：本模型的惩罚者加特林攻击除**巨兽**或**载具**以外的单位时，获得【毁灭伤害】技能
- **【处决者】**：本模型的处决者等离子炮攻击【半数以下】的单位时，命中结果+1
- **【灭绝者】：**在你的射击阶段中，本模型射击后，选择本轮射击中被本模型的灭绝者自动炮命中过的一个敌方单位，本阶段中，**星界军**友军单位攻击那个敌方单位时，AP 值提高 1 点，多次本能力效果不累计

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	4+	5	-1	2	连击 1
重型喷火器	12	D6	-	5	-1	1	忽视掩体，喷射
重机枪	36	3	4+	4	0	1	速射 3
猎杀飞弹	48	1	4+	14	-3	D6	一次性
激光炮	48	1	4+	12	-3	D6+1	无
战斗加农炮	48	D6+3	4+	10	-1	3	爆炸
多管热熔	18	2	4+	9	-4	D6	热熔 2
风暴爆弹枪	24	2	4+	4	0	1	速射 2
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
（过载）	36	D3	4+	8	-3	2	爆炸，危险
破坏者加农炮	24	D6+1	4+	14	-3	D6	爆炸
根除者新星炮	36	D3+6	4+	7	-1	2	爆炸，忽视掩体
处决者等离子炮	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
（标准）	36	D6+3	4+	7	-2	2	爆炸
（过载）	36	D6+3	4+	8	-3	3	爆炸，危险
灭绝者自动炮	48	4	4+	9	-1	3	速射 4，双联
惩罚者加特林	24	20	4+	6	0	1	无

老司机讨论群 521 0733

征服者加农炮	72	1	4+	18	-4	D6+6	重型
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	6	4+	7	0	1	无

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词	**载具，帝国，编队，烟雾弹，【黎曼鲁斯坦克型号】** 此处根据你选择的型号填入关键词，如**【黎曼鲁斯标准型】，【黎曼鲁斯破坏者型】，**
单位构成	一辆某种型号的黎曼鲁斯坦克 标准型：185 分 破坏者型：190 分 征服者型：145 分 惩罚者型：150 分 处决者型：170 分 根除者型：170 分 灭绝者型：180 分
单位装备	标准型：战斗加农炮，激光炮，装甲履带 破坏者型：破坏者加农炮，激光炮，装甲履带 征服者型：征服者加农炮，激光炮，装甲履带 惩罚者型：惩罚者加特林，激光炮，装甲履带 处决者型：处决者等离子炮，激光炮，装甲履带 根除者型：根除者新星炮，激光炮，装甲履带 灭绝者型：灭绝者自动炮，激光炮，装甲履带
升级选项	● 本模型可以将激光炮换为重型爆弹枪或重型喷火器 ● 本模型可以额外装备以下组合之一 ■ 两把重型爆弹枪 ■ 两把重型喷火器 ■ 两把多管热熔 ■ 两把等离子炮 ● 本模型可以额外装备一把重机枪或风暴爆弹枪 ● 本模型可以额外装备一发猎杀飞弹

老源原版锤锤 521110733

罗格多恩坦克

ROGAL DORN BATTLE TANK					
M	T	SV	W	LD	OC
10	12	2+	18	7+	5

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D6
- 反应装甲：一次性技能，攻击被分配给本模型时，这一下攻击的破坏力改为 0
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-6 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
惩罚者加特林	24	12	4+	5	0	1	无
同轴自动炮	48	2	3+	9	-1	3	无
重型爆弹枪	36	3	4+	5	-1	2	连击 1
重机枪	36	3	4+	4	0	1	速射 3
热熔枪	12	1	4+	9	-4	D6	热熔 2
多管热熔	18	2	4+	9	-4	D6	热熔 2
压制者加农炮	72	D6+3	4+	12	-2	3	爆炸
粉碎者加农炮	24	D6	4+	9	-3	3	爆炸
双联战斗加农炮	48	D6+3	4+	10	-1	3	爆炸，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	6	4+	7	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**载具，帝国，编队，烟雾弹，罗格多恩坦克**
单位构成	1 台罗格多恩坦克，每个模型 250 分，
单位装备	惩罚者加特林，双联战斗加农炮，重机枪，装甲履带
升级选项	● 可以将双联战斗加农炮换为压制者加农炮和同轴自动炮 ● 可以将惩罚者加特林换为粉碎者加农炮 ● 可以额外装备以下之一 ■ 2 把热熔枪 ■ 2 把重机枪 ● 可以额外装备以下之一 ■ 2 把重型爆弹枪 ■ 2 把多管热熔

老鹰爆破重群 521073

石化蜥蜴自行火炮

BASILISK					
M	T	SV	W	LD	OC
10	9	3+	11	7+	3

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 地震弹：在你的射击阶段中，本模型射击后，选择本轮射击中，憾地炮命中过的一个敌方**步兵**单位，直到下个你的射击阶段开始时，那个敌方单位获得【震颤】效果，M 值和冲锋结果都-2
- 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
憾地炮	240	D6+3	4+	8	-2	2	爆炸，曲射
重型爆弹枪	36	3	4+	5	-1	2	连击 1
重型喷火器	12	D6	-	5	-1	1	忽视掩体，喷射
猎杀飞弹	48	1	4+	14	-3	D6	一次性

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	**星界军**
关键词	**载具，炮兵，帝国，编队，烟雾弹，石化蜥蜴自行火炮**
单位构成	1 台石化蜥蜴，140 分，
单位装备	憾地炮，重型爆弹枪，装甲履带
升级选项	● 可以将重型爆弹枪换为重型喷火器 ● 可以额外装备一发猎杀飞弹

老湿腐战鹰群 521073

九头蛇高射炮

HYDRA					
M	T	SV	W	LD	OC
10	9	3+	11	7+	3

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 高射炮：本模型攻击**飞行**单位时，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
九头蛇自动炮	72	4	4+	9	-1	3	反飞行 2+，双联
重型爆弹枪	36	3	4+	5	-1	2	连击 1
重型喷火器	12	D6	-	5	-1	1	忽视掩体，喷射
猎杀飞弹	48	1	4+	14	-3	D6	一次性

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	**星界军**
关键词	**载具，帝国，编队，烟雾弹，九头蛇高射炮**
单位构成	1 台九头蛇高射炮，95 分，
单位装备	九头蛇自动炮，重型爆弹枪，装甲履带
升级选项	● 可以将重型爆弹枪换为重型喷火器 ● 可以额外装备一发猎杀飞弹

老湿腐版酒群 521 10733

蝎尾狮火箭炮

MANTICORE					
M	T	SV	W	LD	OC
10	10	3+	11	7+	3

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 怒火轰炸：你的射击阶段中，本模型射击结束后，选择一个被本轮攻击中风暴鹰火箭命中过的敌方单位（不能是**载具**或**巨兽**），那个敌方单位直到下个你的射击阶段开始时其中的模型 OC 值降低 1，最低到 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
风暴鹰火箭	120	D6	4+	7	-2	3	爆炸，反步兵 2+，曲射
重型爆弹枪	36	3	4+	5	-1	2	连击 1
重型喷火器	12	D6	-	5	-1	1	忽视掩体，喷射
猎杀飞弹	48	1	4+	14	-3	D6	一次性

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	**星界军**
关键词	**载具，炮兵，帝国，编队，烟雾弹，蝎尾狮火箭炮**
单位构成	1 台蝎尾狮火箭炮，165 分，
单位装备	风暴鹰火箭，重型爆弹枪，装甲履带
升级选项	● 可以将重型爆弹枪换为重型喷火器 ● 可以额外装备一发猎杀飞弹

老湿腐战鹰群 521073

飞龙自行火炮

WYVERN					
M	T	SV	W	LD	OC
10	9	3+	11	7+	3

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 压制轰炸：在你的射击阶段中，本模型射击后，选择本轮射击中，被飞龙四联迫击炮命中过的一个敌方单位（不能是**巨兽**或**载具**单位），直到你的下个射击阶段开始时，那个敌方单位获得【压制】效果，攻击命中结果-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
飞龙四联迫击炮	48	2D6	4+	5	0	1	爆炸，曲射，双联
重型爆弹枪	36	3	4+	5	-1	2	连击 1
重型喷火器	12	D6	-	5	-1	1	忽视掩体，喷射
猎杀飞弹	48	1	4+	14	-3	D6	一次性

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	**星界军**
关键词	**载具，炮兵，帝国，编队，烟雾弹，飞龙迫击炮**
单位构成	1 台飞龙迫击炮，110 分，
单位装备	飞龙四联迫击炮，重型爆弹枪，装甲履带
升级选项	● 可以将重型爆弹枪换为重型喷火器 ● 可以额外装备一发猎杀飞弹

老湿腐败交流群 521 0733

死亡直击导弹

DEATHSTRIKE					
M	T	SV	W	LD	OC
10	10	3+	11	7+	3

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D6
- 发射准备：在你的射击阶段中，每当本模型被选择射击时，如果本模型还未发射过死亡直击导弹，则你可以选择以下之一（在射击其他武器之外）
  - 设定目标：在场上任意位置放置一个专属于本模型的目标标记指示物，每个本模型只能有一个指示物在场
  - 修正目标：随意移动场上的本模型所属目标标记指示物
- 等离子弹头：本模型的死亡直击导弹需要同时满足以下条件才能发射：
  - 在你的射击阶段中
  - 本模型本回合保持静止
  - 本模型本回合没有选择过【设定目标】或【修正目标】
- 发射时无需选择目标，而是对本模型的目标标记指示物中心点 6 寸内每个单位（无论敌我）进行一轮攻击
- 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
死亡直击导弹	无限	2D6	2+	16	-4	1	爆炸，一次性
重型爆弹枪	36	3	4+	5	-1	2	连击 1
重型喷火器	12	D6	-	5	-1	1	忽视掩体，喷射
猎杀飞弹	48	1	4+	14	-3	D6	一次性

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	**星界军**
关键词	**载具，炮兵，帝国，编队，烟雾弹，死亡直击导弹**
单位构成	1 台死亡直击导弹，145 分，
单位装备	死亡直击导弹，重型爆弹枪，装甲履带
升级选项	● 可以将重型爆弹枪换为重型喷火器 ● 可以额外装备一发猎杀飞弹

老祖陪战棋群 52110733

地狱犬喷射车

HELLHOUND					
M	T	SV	W	LD	OC
10	10	2+	11	7+	3

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D6
- 无处藏身：在你的射击阶段中，本模型射击后，选择本轮射击命中过的一个敌方单位，本阶段中，那个敌方单位无法获得掩体效果
- 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
化学炮	12	D6+1	-	2	-2	2	喷射，反步兵 2+
重型爆弹枪	36	3	4+	5	-1	2	连击 1
重型喷火器	12	D6	-	5	-1	1	忽视掩体，喷射
猎杀飞弹	48	1	4+	14	-3	D6	一次性
狱火炮	18	2D6	-	6	-2	1	忽视掩体，喷射
热熔炮	18	D3	4+	9	-4	D6	热熔 4，爆炸
多管热熔	18	2	4+	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
装甲履带	近战	3	4+	6	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**载具，帝国，编队，烟雾弹，地狱犬**
单位构成	1 台地狱犬，每个模型 125 分，
单位装备	重型喷火器，狱火炮，装甲履带
升级选项	● 可以将狱火炮换为以下之一 ■ 化学炮 ■ 热熔炮 ● 可以将重型喷火器换为重型爆弹枪或多管热熔 ● 可以额外装备一发猎杀飞弹

老鸡蛋咸蛋群 521033

野牛装甲车

TAUROX					
M	T	SV	W	LD	OC
12	8	3+	10	7+	2

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 快速部署：即使本模型进行过加速，其乘客依然可以脱离，这样脱离的单位算作本阶段进行过标准移动，但是本回合不能发动冲锋，其他如常

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
双联自动炮	48	2	4+	9	-1	3	双联
风暴爆弹枪	24	2	4+	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
装甲履带	近战	3	4+	6	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**载具，帝国，编队，运输工具，专属运输，野牛**
单位构成	1 辆野牛装甲车，75 分，
单位装备	双联自动炮，装甲履带
升级选项	● 可以额外装备一把风暴爆弹枪
运输容量	● 可以运载最多 12 个**星界军步兵**模型，每个重武器组（任意单位中的）模型占用两个容量，每个**欧格林**模型占用 3 个容量，不能运载**炮兵**模型

老湿腐战锤群 521 0733

金牛装甲车

TAUROX PRIME					
M	T	SV	W	LD	OC
12	8	3+	10	7+	2

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3
- 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，可以重投命中结果

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
双联自动炮	48	2	3+	9	-1	3	双联
风暴爆弹枪	24	2	3+	4	0	1	速射 2
野牛战斗炮	48	D6	3+	8	-1	2	爆炸
野牛加特林	24	8	3+	4	0	1	毁灭伤害，双联
野牛导弹发射器	为本武器选择攻击目标之前，选择以下属性之一						
（破片弹）	48	D6	3+	4	0	1	爆炸，双联
（穿甲弹）	48	1	3+	9	-2	D6	双联
双联热射阵列枪	30	3	3+	4	-1	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
装甲履带	近战	3	4+	6	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**载具，帝国，编队，运输工具，专属运输，金牛装甲车**
单位构成	1 辆金牛装甲车，90 分，
单位装备	野牛战斗炮，双联热射阵列枪，装甲履带
升级选项	● 可以将野牛战斗炮换为野牛加特林或野牛导弹发射器 ● 可以将双联热射阵列枪换为双联自动炮 ● 可以额外装备一把风暴爆弹枪
运输容量	● 可以运载最多 12 个**风暴忠嗣军步兵**或**星界军人物**模型

老酒馆俱乐部 521073

鹰角兽装甲车

HIPPOGRIFF AFV					
M	T	SV	W	LD	OC
12	8	3+	7	7+	2

技能

- 【核心技能】：致命破灭 1
- 灵活机动：在你的射击阶段中，当本模型射击完成后，可以进行一次最多 D6 寸的标准移动，如果这样做了本回合就不能发动冲锋

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
半人马加特林	24	12	4+	5	0	1	无
重型激光炮	48	1	4+	12	-3	D6+1	突击
重机枪	36	3	4+	4	0	1	突击，速射 3
热熔炮	18	2	4+	9	-4	D6	突击，热熔 2
热熔枪	12	1	4+	9	-4	D6	热熔 2
警戒者加农炮	36	D6	4+	8	-1	2	突击，爆炸

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+	5	0	1	无

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**载具，帝国，烟雾弹，编队，鹰角兽装甲车**
单位构成	1 辆鹰角兽装甲车，70 分，可以花费相同分数为本单位添加一辆鹰角兽装甲车
单位装备	警戒者加农炮，重机枪，装甲车体
升级选项	● 可以将重机枪换为热熔枪 ● 可以将警戒者加农炮换为以下之一： ■ 半人马加特林 ■ 热熔炮 ■ 重型激光炮

老湿虚战锤群521033

半人马装甲车

CENTAUR RSV					
M	T	SV	W	LD	OC
12	7	3+	10	7+	2

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D3，开火口 12
- 机动阵地：只要本模型不处于被震慑状态，每运载了 3 个模型就让本模型 OC+1（小数点向下取整）

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
重机枪	36	3	4+	4	0	1	速射 3

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	**星界军**
关键词	**载具，帝国，烟雾弹，编队，运输工具，专属运输，半人马装甲车**
单位构成	1 辆半人马装甲车，85 分，
单位装备	重机枪，装甲车体
运输容量	● 可以运载最多 12 个**星界军步兵**模型，**欧格林**模型占 3 个位置，不能运载**炮兵**

老湿腐战锤群 521073

毒刃系列超重型坦克

BANEBLADE					
M	T	SV	W	LD	OC
12	13	2+	24	7+	8

技能

- **译注：本数据卡合并了原文多个数据卡，注意一些武器和技能是限定某种坦克型号的，每一种型号都是独立的数据卡，于是在军表中每种型号都可以最多加入 3 个单位**
- 【核心技能】：致命破灭 D6+2
- 严重损伤：本模型 W 值为 1-8 时，OC 值-4，攻击命中结果-1
- **【毒刃】**：如果因本模型的遮挡导致目标对于射击攻击方不是完全可见，则被攻击的**星界军**友军模型获得掩体效果
- **【毒锤】**
  - 开火口 6
  - 地动山摇：你的射击阶段中，本模型地动炮选择目标后，目标单位及其 3 寸内每个敌方**步兵**单位必须通过一次震慑测试
- **【毒剑】**：本模型的地震炮消灭一个拥有致命破灭技能的单位时，那个单位改为 3+既触发致命破灭
- **【毁灭之锤】**：
  - 开火口 6
  - 近距离杀手：本模型的岩浆炮攻击**巨兽**或**载具**单位时，永远视作目标处于半射程内
- **【地狱之锤】**：本模型射击时不会因处于敌方接战范围内而遭受命中减值
- **【影剑】**：本模型的火山激光炮攻击**巨兽**或**载具**单位时，拥有【毁灭伤害】技能
- **【风暴领主】**：
  - 开火口 12
  - **上车！**：对手的移动阶段结束时，如果本模型没有运载其他模型，则你可以选择完全位于本模型 6 寸内的一个不处于敌方接战范围内的**星界军步兵友军**单位（不能是**炮兵**单位），该单位立即上车，乘坐本模型
- **【风暴之剑】**：你的射击阶段中，为本模型的风暴之剑攻城炮选择目标后，为目标单位及其 3 寸内每个其他单位分别投 D6，5+则那个单位在本模型完成这轮攻击后，遭受 D3 点致命伤害。并且本模型的双联重型喷火器 S 为 6

老僵腐战锤群 521 10733

射击武器

武器名	攻击范围	A	BS	S	AP	D	武器技能
双联重型爆弹枪	36	3	4+	5	-1	2	连击 1，双联
双联重型喷火器	12	D6	-	5	-1	1	忽视掩体，喷射，双联
重机枪	36	3	4+	4	0	1	速射 3
激光炮	48	1	4+	12	-3	D6+1	无
毒刃加农炮	72	3D6	4+	12	-2	3	爆炸

同轴自动炮	48	2	4+	9	-1	3	无
破坏者加农炮	24	D6+3	4+	14	-3	D6	爆炸
地动炮	36	2D6+3	4+	12	-2	3	爆炸
地震炮	72	D6+6	4+	16	-4	4	爆炸，忽视掩体
岩浆炮	24	D6+3	4+	12	-4	D6	爆炸，热熔 6
地狱之锤加农炮	30	4D6	4+	7	-1	2	爆炸，忽视掩体
火山激光炮	96	D3+1	4+	24	-5	12	重型，爆炸
超级爆弹炮	48	20	4+	6	-1	2	连击 1
风暴之剑攻城炮	48	D6+6	4+	16	-4	D6+2	爆炸，忽视掩体
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	6	4+	8	0	1	无

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词	**载具，巨型，帝国，烟雾弹，【超重型坦克型号】** 此处根据你选择的型号填入关键词，如**【毒刃】，【影剑】** **（毒锤，毁灭之锤，风暴领主**，额外获得**运输工具**关键词）
单位构成	一辆某种型号的超重型坦克 毒刃 450 分 毒锤 420 分 毒剑 450 分 毁灭之锤 415 分 地狱之锤 420 分 影剑 410 分 风暴领主 430 分 风暴之剑 465 分
单位装备	毒刃：毒刃加农炮，同轴自动炮，破坏者加农炮，重机枪，两门激光炮，一把双联重型爆弹枪，两把双联重型喷火器，装甲履带 毒锤：地动炮，两门激光炮，双联重型爆弹枪，两把双联重型喷火器，装甲履带 毒剑：地震炮，两门激光炮，双联重型爆弹枪，两把双联重型喷火器，装甲履带 毁灭之锤：岩浆炮，两门激光炮，双联重型爆弹枪，两把双联重型喷火器，装甲履带 地狱之锤：地狱之锤加农炮，同轴自动炮，破坏者加农炮，重机枪，两门激光炮，一把双联重型爆弹枪，两把双联重型喷火器，装甲履带 影剑：火山激光炮，两门激光炮，双联重型爆弹枪，两把双联重型喷火器，装甲履带 风暴领主：两把重机枪，超级爆弹炮，两门激光炮，双联重型爆弹枪，两把双联重型喷火器，装甲履带 风暴之剑：风暴之剑攻城炮，两门激光炮，双联重型爆弹枪，两把双联重型喷火器，装甲履带
升级选项	● 本模型可以将两把双联重型喷火器换为两把双联重型爆弹枪 ● 本模型可以额外装备以下组合之一 ■ 两把激光炮和两把双联重型爆弹枪 ■ 两把激光炮和两把双联重型喷火器
运载能力（毒锤，毁灭之锤，风暴领主）	● 可以运载最多 26 个（如果是风暴领主则为 40）**星界军步兵**模型，每个重武器组（任意单位中的）模型占用两个容量，每个**欧格林**模型占用 3 个容量，不能运载**炮兵**模型

老湿原创锤群 52110733

飞行器

女武神炮艇

VALKYRIE					
M	T	SV	W	LD	OC
20+	10	2+	14	7+	0

技能

- 【核心技能】：致命破灭 D6，悬浮
- 伞降部署：对手的移动阶段结束时，乘坐本模型的任意单位可以脱离
- 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
重型爆弹枪	36	3	4+	5	-1	2	连击 1
地狱直击导弹	48	1	4+	10	-3	D6	反飞行 2+
激光炮	48	1	4+	12	-3	D6+1	无
多管激光	36	4	4+	6	0	1	无
火箭巢	36	D6	4+	6	0	1	爆炸

近战武器

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

军表构成

阵营关键词	**星界军**
关键词	**载具，飞行，飞行器，帝国，运输工具，女武神**
单位构成	1 架女武神炮艇，190 分
单位装备	多管激光，地狱直击导弹，装甲机体
升级选项	● 可以将多管激光换为激光炮 ● 可以将地狱直击导弹换为两个火箭巢 ● 可以额外装备两把重型爆弹枪
运输容量	● 可以运载最多 12 个**星界军步兵**模型，每个重武器组（任意单位中的）模型占用两个容量，每个**欧格林**模型占用 3 个容量，不能运载**炮兵**模型

老酒馆版群 521073

工事

神盾防御墙

AEGIS DEFENCE LINE					
M	T	SV	W	LD	OC
-	12	2+	10	7+	0

技能

- 加固平台：友军**星界军步兵**模型可以部署于或在本模型平台上结束移动
- 强化掩体：如果因本模型的遮挡导致目标对于射击攻击方不是完全可见，则被攻击的模型获得掩体效果
- 防御墙：友军**星界军步兵**模型因本模型而获得掩体效果同时获得 4+特殊保护
- 工事：只与**工事**接战的敌方单位，依然可以被选为射击目标，但除手枪外要命中结果-1。并且不会因工事模型而需要做绝望撤退测试

军表构成	
阵营关键词	**星界军**
关键词	**工事，帝国，神盾防御墙**
单位构成	1 组神盾防御墙，包含一个平台，最多 5 段护墙，最多两段破碎护墙，最多两段护墙末端，所有部分要连接成一条连续防线（两段破碎护墙在半寸内就算连接），所有这些算作一个模型，共 145 分，

老湿腐战锤群 521 0733