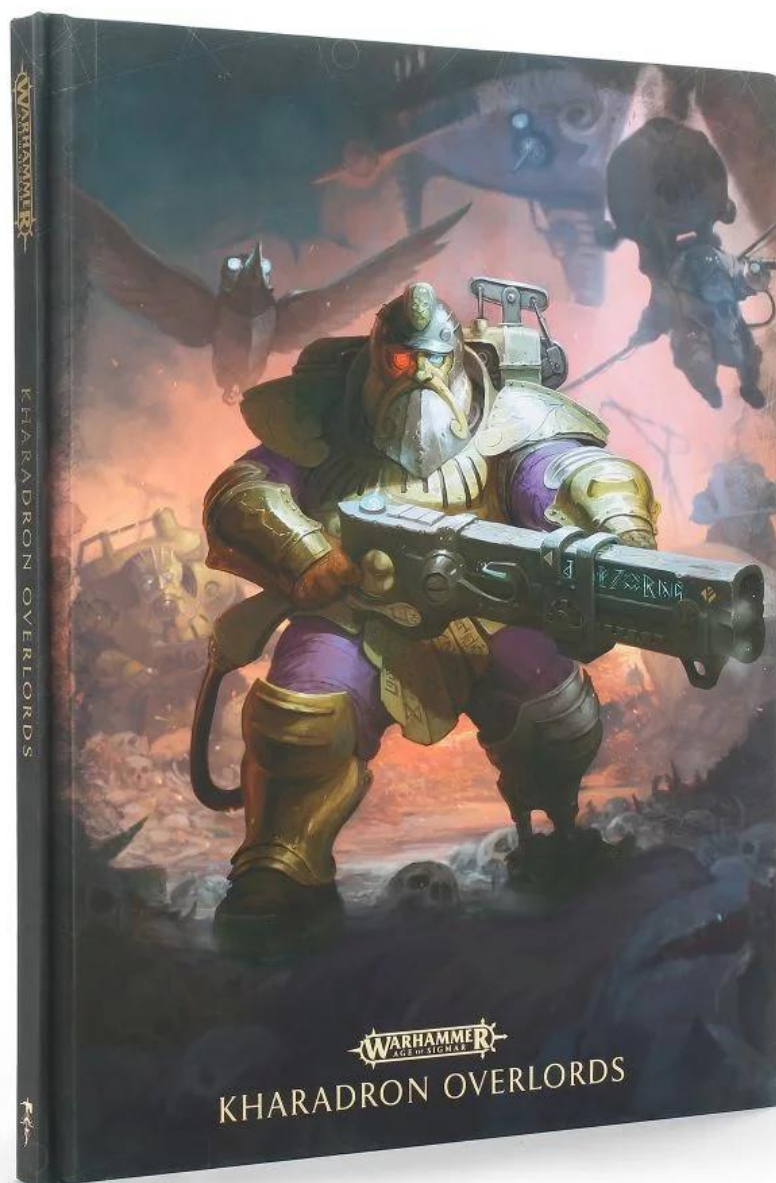


# 卡拉顿空霸

规则翻译



本文件是桌面战棋游戏《战锤：西格玛时代》中卡拉顿空霸阵营的规则翻译，包括了使用其模型进行游戏所需的一切要素，其中有通用规则与空港规则、魔法、魔法道具、主将特性、指挥能力、所有单位的规则卡以及阵型等等。

在接下来的两页里，本文件会首先介绍阵营机制部分，这之后再开始具体到每个单位和阵型的规则与分数，在最后还有便于速查的分数总表。

**本文件会随玩家反馈和规则更新不断改进，更新内容请查看最后一页**

# 卡拉顿空霸通用规则

在构筑军表时，一支完全由具备**卡拉顿空霸**关键词的单位组成的军队被称作卡拉顿空霸军队。  
卡拉顿空霸军队属于**秩序**大阵营下的卡拉顿空霸阵营，进而可以选择得到下列的所有卡拉顿空霸阵营能力。

下文中的所有表述都以“玩家已经选择了卡拉顿空霸的阵营能力，而非**秩序**大阵营能力”这一假设前提来展开；  
而如果玩家选择使用**秩序**大阵营，则应该查看西格玛时代总规则文件中的对应规则。

## 天空霸主

**以太金分成**：以太金乃是卡拉顿社会之命脉，这种轻于空气的金属使他们的城市得以漂浮在空中，给他们的舰船提供燃料，也是他们的诸多武器的动力之源。

游戏开始时，下述三种友方单位都可以各自获得一份以太金分成

- 1) **卡拉顿空霸英雄**
- 2) **卡拉顿空霸天舰**
- 3) 有 10+ 模型的友方**卡拉顿空霸**单位

一个阶段一次，你可以宣布一个持有以太金的单位消耗其持有的以太金分成，选择使用以下一项效果：

- > 选择此单位进行射击或近战时使用，本阶段此单位可以重投命中骰。
- > 选择此单位进行射击或近战时使用，本阶段此单位可以重投造成伤害骰。
- > 此单位投掷保护骰前使用，本阶段此单位可以重投保护骰。

以上提供重投的能力都必须在那次投骰前宣布使用。

消耗了自己的以太金分成的单位在接下来的整场游戏中勇气值-1。

**谨遵法典**：法典对卡拉顿空霸生活的方方面面起着指导性的作用。

从以下条款、修正、脚注中各选择一条，作为你的军队对卡拉顿法典的诠释，法典效果影响你军队中的所有非联军单位。

### 条款

**荣誉至上**：友方**卡拉顿空霸英雄**攻击**英雄**或**怪兽**时可以重投结果为 1 的命中骰。

**天空之主**：所有己方**天舰**攻击飞行单位时可以重投结果为 1 的命中骰。

**了结恩怨**：双方军队布置完毕后，你可以选择一个敌方单位作为结怨目标。所有友方**卡拉顿空霸**单位攻击结怨目标时可以重投结果为 1 的命中骰。

### 修正

**欠款必取**：选择最多 D3 个可以获得以太金分成的友方**卡拉顿空霸**单位，使他们额外获得一份以太金分成。

**速战速决**：友方**卡拉顿空霸**单位在奔跑的同回合仍可以射击。

**信任枪炮**：友方**卡拉顿空霸**单位在 3 寸内无敌方单位时勇气值+1。

### 脚注

**不如虎穴焉得虎子**：一次性能力。一个友方**卡拉顿空霸**单位可以重投冲锋骰。

**择客谨慎**：一次性能力。一个友方**卡拉顿空霸**单位在奔跑或撤退的同回合仍可以射击或冲锋。

**无船无以立足**：一次性能力。一艘友方**天舰**回复 D3 点生命值

**卡拉顿空霸**有许多与驻守相关的能力，为便于查看，则在此页说明。

**驻守：**有的模型可以让其他单位驻守其中。驻守的模型移出桌面。有敌方单位驻守的模型也视为敌方模型。

驻守中的单位的距离和视野皆从驻守的模型开始测量，驻守中的单位可以正常施法破法，攻击和被攻击、被法术或能力指定为目标，以及使用能力。驻守中的单位被攻击时，视为在掩体中，且针对驻守中的单位的攻击命中骰结果-1。

在布置单位时，若玩家领地内有可供驻守的模型，则玩家可以将自己的单位驻守到那个模型中，以此进行布置。

在己方移动阶段，若一个己方单位完全位于一个可供驻守的模型 6 寸内，且那个模型 3 寸内无敌方单位，也没有敌方单位驻守其中，则那个己方单位可以不进行移动，而是驻守进那个模型中。

在己方移动阶段，驻守中的己方单位可以离开驻守的模型，若如此，则将那个驻守的己方单位完全布置于驻守的模型 6 寸内，任意敌方模型 3 寸外，并算作本回合的移动。

**FAQ1：**当一艘天舰进行奔跑、撤退、冲锋后，驻守其中的单位不算作进行了奔跑、撤退、冲锋。

**FAQ2：**除非特别说明，大部分效果对于在驻守中的单位仍正常生效，如：一个**英雄**与有 3+模型的友方单位一同驻守在一个模型中，则这个**英雄**也可以享受到长官小心！规则。

**FAQ3：**驻守中的单位在测量距离和视野时，都使用驻守的模型的距离和视野。

## 六大空港

如果你的军队是**卡拉顿空霸**军队，你就可以为全军选择六大空港的关键词，并获得对应的特殊能力。

选择关键词之后，你军队中的所有单位都会获得对应空港的关键词。有的单位原本就带有某一空港关键词，则此单位不能再获得新的空港关键词，但是不影响你将其加入军队。

接下来的几页规则中将阐述六大空港的固有能力，六大空港主将所各自拥有的专属主将特性，以及空港专属的魔法道具等等。

但需要注意的是，如果你选择六大空港中的任何一个作为自己的关键词，就会受到如下的限制：

- > 拥有六大空港关键词的主将必须使用对应空港的主将特性，而不能选用后文中的通用主将特性。
  - > 拥有六大空港关键词军队中的**英雄**选择的第一件魔法道具必须是对应空港的魔法道具。
  - > 拥有六大空港关键词军队中的**天舰**选择的第一件引擎精工必须是对应空港的引擎精工。
  - > 拥有六大空港关键词军队必须采用规定的法典，即必须采用对应的条款、修正和脚注
- 若某一空港没有专属主将特性、魔法道具或是引擎精工，则无需遵守对应的限制

# 纳尔港

日初出之城

## 空港能力：学者统领

在第一个大回合开始前，桌面上每有一个友方**纳尔港英雄**（包括驻守中的**英雄**），就投一个 D6，每投出一个 4+，你获得一点指挥点数

## 纳尔港固定法典：

### 条款

**尊敬长官：**友方**纳尔港**单位完全位于一个友方**纳尔港英雄** 12 寸内时可以重投震慑测试骰。

### 修正

**相信科学，摒除迷信：**每个友方**纳尔港英雄**都可以在敌方英雄阶段尝试破法 1 次，原本就可以在敌方英雄阶段破法的**纳尔港英雄**破法次数+1。

### 脚注

**知识就是力量：**友方**纳尔港英雄**破法骰结果+1

## 主将特性：进步冠军-Champion of Progress

友方**纳尔港**单位完全位于此主将 12 寸内时不进行震慑测试。

## 魔法道具：以太充能符文-Aethercharged Rune

一次性道具。你可以把装备者的一颗命中骰或一颗保护骰改为你想要的结果。

# 齐尔芬港

微风之城

## 空港能力：宏伟天舰

你的军队中可有额外一艘**天舰**获得引擎精工。

## 齐尔芬港固定法典：

### 条款

**天空之主：**所有己方**天舰**攻击飞行单位时可以重投结果为 1 的命中骰。

### 修正

**顺风而行：**在你的移动阶段，友方齐尔芬港单位进行奔跑时，无需投掷奔跑骰，而是直接视为 6。

### 脚注

**微风总在可寻处：**一次性能力。在你的英雄阶段，一艘友方**齐尔芬港**可以进行一次普通移动（可以奔跑、撤退和脱离）。

## 主将特性：高超指挥-Master Commander

主将为**航空提督**时才必须选用此特性

此主将每消耗指挥点数使用自己规则上的指挥能力时，投 D6，若结果为 5+，你获得一点指挥点数。

## 魔法道具：优化目镜-Staff of Ocular Optimisation

选择装备者的一件远程武器，这件武器命中骰结果+1。

## 佐恩港

太阳之城

### 空港能力：说不如做

友方**旅空**单位冲锋的同回合中，近战攻击造伤骰结果+1，若为**天空守卫**单位，则近战攻击命中骰结果也+1

### 佐恩港固定法典：

#### 条款

**荣誉至上**：友方**佐恩港英雄**攻击**英雄**或**怪兽**时可以重投结果为 1 的命中骰。

#### 修正

**不弃同胞**：友方**旅空**单位完全位于一艘友方**天舰** 12 寸内时勇气值+2。

#### 脚注

**耀武扬威**：一次性能力。在你的英雄阶段，一个驻守在友方**天舰**中的友方**旅空**单位可以离舰，若如此，则将此单位完全布置于原驻守的**天舰** 3 寸内，任意敌方单位 9 寸外。

### 主将特性：背负铁星-Bearer of the Ironstar

此主将第一次被杀死时，在移出桌面之前，投 D6，若结果为 2+，则此主将不被杀死，回复 D3 点生命值且无视所有待分配的伤害。

### 魔法道具：以太速击锤-Aethersped Hammer

选择装备者的一件近战武器，这件武器攻击次数+2。

## 乌巴兹港

贸易之城

### 空港能力：贸易之城

**乌巴兹港**单位消耗自己的以太金分成后，不会受到勇气值-1 的惩罚。

### 乌巴兹港固定法典：

#### 条款

**开疆扩土**：友方**乌巴兹港**单位完全位于敌方领地内时可以重投震慑测试骰。

#### 修正

**欠款必取**：选择最多 D3 个可以获得以太金分成的友方**乌巴兹港**单位，使其额外获得一份以太金分成。

#### 脚注

**战争横财**：一次性能力。在任意近战阶段结束时，一个本阶段近战过的友方**乌巴兹港**单位可以获得一份以太金分成。

### 主将特性：首席化学家-Khemist Supreme

主将为**以太化学家**时才必须选用此特性

此主将在使用以太强化能力时，可以选择最多 2 个符合条件的友方**旅空**单位为目标。

### 引擎精工：莫格里姆之息-Breath of Morgrim

在你的射击阶段，选择一个敌方单位，那个敌方单位每有一个模型位于此**天舰** 6 寸内，投一个 D6，每投出一个 6，那个敌方单位受到一点致命伤害。

# 莫纳尔港

暗影之城

## 空港能力：恐怖空掠者

敌方单位位于友方**莫纳尔港**单位 6 寸内时勇气值-1。

## 莫纳尔港固定法典：

### 条款

**开疆扩土：**友方**莫纳尔港**单位完全位于敌方领地内时可以重投震慑测试骰。

### 修正

**速战速决：**友方**莫纳尔港**单位在奔跑的同回合仍可以射击。

### 脚注

**先下手为强：**一次性能力。在你的近战阶段开始时，选择 3 寸内有敌方单位的一个友方**莫纳尔港**单位，那个单位在近战阶段开始时攻击，但在接下来的这次近战阶段中不能攻击，除非有效果使其可以再次攻击。

## 主将特性：投机空盗-Opportunistic Privateer

在双方军队布置完成后，第一个大回合开始前，若此主将驻守在一艘友方**天舰**中，则你可以将这艘**天舰**移出桌面并重新布置到任意敌方的 9 寸外的位置，若如此重新布置，此**天舰**在第一个大回合中无法进行普通移动，驻守其中的单位也不能离舰

## 魔法道具：暴风长杖-Galeforce Stave

第一个选择魔法道具的英雄为**以太领航员**时才必须选用此道具

在敌方冲锋阶段开始时，你可以选择装备者 12 寸内的一个敌方单位，那个单位本阶段冲锋骰结果减半。

# 瑟林港

先祖之城

## 空港能力：惊人坚忍

友方**旅空**模型在敌方单位 3 寸内被杀死时，在移出桌面之前，投 D6，若结果为 4+，则那个模型在移出桌面之前可以攻击一轮。

## 瑟林港固定法典：

### 条款

**仇恨编年史：**双方军队布置完毕后，你可以选择最多 3 个不同的敌方单位为结怨目标。所有友方**瑟林港**单位攻击结怨目标时可以重投结果为 1 的命中骰。

### 修正

**多个朋友多条路：**你军队中每 4 个单位中可有 1 个是不含**卡拉顿空霸**关键词的**矮人**单位。这些单位获得**瑟林港**关键词，但不能成为你的主将，也不计入战线数量。

### 脚注

**临时敬神：**一次性能力。在你的射击阶段或任意近战阶段开始时，选择一个友方**瑟林港**单位，使其在本阶段中获得以下能力：命中骰结果投出未修正的 6 时，这下攻击算作 2 次命中。

## 主将特性：极其坚忍-Supremely Stubborn

此主将的惊人坚忍能力只需 2+ 就可以生效。

## 魔法道具：仇恨战锤-Grudgehammer

第一个选择魔法道具的英雄有**旅空**时才必须选用此道具

选择装备者的一件近战武器，这件武器命中骰结果+1，且攻击结怨目标时，若造成伤害投出未修正 6，则这下攻击额外造成 D3 致命伤害。

## 卡拉顿空霸通用主将特性

如果你的军队没有选择六大空港之一，那么你就可以从下列的两张表格中选择自己的主将特性。这些主将特性的具体要求和效果都详见下方的列表。

### 天空舰队之主 (只有**航空提督**可以选择)

#### 1-富有以太金-Wealthy

此主将可以获得 2 份以太金分成。

#### 2-坚韧不拔-Tough as Old Boots

此主将血量值+2

#### 3-负仇者-Grudgebearer

双方军队布置完毕后，选择一个敌方**英雄**，此主将攻击那个**英雄**时武器伤害值翻倍

#### 4-狡猾司令-Cunning Fleetmaster

双方军队布置完毕后，第一个大回合开始前，一艘友方**天舰**可以进行一次普通移动，若不是**航空铁甲舰**，则也可以选择进行升空

#### 5-身负战痕-War Wound

在你的英雄阶段，为此主将投 D6，若结果为 1，则此主将命中骰结果-1，直到你的下个英雄阶段，若结果为 2+，则你获得一点指挥点数

#### 6-航空员学者-A Scholar and an Arkonaut

你可以为你的军队额外选择一条不同的脚注

### 高级机工 (只有**引擎大师**可以选择)

#### 1-富有以太金-Wealthy

此主将可以获得 2 份以太金分成。

#### 2-坚韧不拔-Tough as Old Boots

此主将血量值+2

#### 3-负仇者-Grudgebearer

双方军队布置完毕后，选择一个敌方**英雄**，此主将攻击那个**英雄**时武器伤害值翻倍

#### 4-机工宗师-Grandmaster

此主将使用引擎大师能力时，可回复的血量值+1

#### 5-大修补匠-Great Tinkerer

此主将的格朗尼凝视攻击次数+2

#### 6-工程教授-Endrinprofessor

一回合一次，在你的英雄阶段，此主将可以不消耗指挥点数使用一次其**格朗尼在上啊！我可盯着你呢！**能力



**风向解读师**  
(只有以太领航员可以选择)

**1-富有以太金-Wealthy**

此主将可以获得 2 份以太金分成。

**2-坚韧不拔-Tough as Old Boots**

此主将血量值+2

**3-唤风者-Stormcaller**

此主将使用以太风暴能力时，可以重投决定效果的骰子

**4-驭风而行-Ride the Winds**

有此主将驻守的天舰移动力+3

**5-质疑魔法-Sceptic**

此主将破法骰和驱散骰结果+1

**6-探金师-Diviner**

双方军队布置完毕后，选择一片地形，友方卡拉顿空霸单位完全位于那片地形 12 寸内时不进行震慑测试

**化学创新家**  
(只有以太化学家可以选择)

**1-富有以太金-Wealthy**

此主将可以获得 2 份以太金分成。

**2-坚韧不拔-Tough as Old Boots**

此主将血量值+2

**3-负仇者-Grudgebearer**

双方军队布置完毕后，选择一个敌方英雄，此主将攻击那个英雄时武器伤害值翻倍

**4-淘金熟手-A Nose for Gold**

在你的英雄阶段，投 D6，若结果为 5+，则此主将获得一份以太金分成

**5-发明天才-Genius in the Making**

此主将的以太强化范围从 12 寸变为 18 寸

**6-攒金能手-Collector**

若此主将拥有魔法道具，则你军队中可以有额外一个英雄获得魔法道具

## 卡拉顿空霸通用魔法道具

你军队中的一个**英雄**可从下列表中选择一件魔法道具使用，你可以手动为其选择，也可以投掷 D6 来随机决定。此外，你的军队中每包含一个阵型，就有另一名**英雄**可以从中选择一件不同的魔法道具。玩家应在决定自己军队中的主将之后，再宣布己方**英雄**持有魔法道具的细节。

每一件魔法道具只能被选择一次，而每个**英雄**也只能选择一件魔法道具。

### 大将津贴 (只有**航空提督**可以选择)

#### 1-精工装甲-Masterwrought Armour

装备者每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 6，则无视那点伤害或致命伤害

#### 2-以太神力锤-Hammer of Aetheric Might

选择装备者的一件近战武器获得此效果：命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击额外造成 1 点致命伤害

#### 3-盖特森无尽连发枪-Gattleson's Endless Repeater

装备者的连发手枪攻击次数+2

#### 4-标记符文-Rune of Mark

双方军队布置完毕后，选择一个敌方**英雄**，在那个**英雄**被杀死时，移出桌面之前，距离那个**英雄**最近的 3 个友方**卡拉顿空霸**单位可以各获得一份以太金分成

#### 5-陈年琥珀威士忌-Flask of Vintage Amberwhisky

一次性道具。你可以在你的英雄阶段中使用此魔法道具；

选择为装备者回复 D6 点生命值或是 2 点生命值。

#### 6-扩音面具-Proclamator Mask-hailer

一个大回合一次，装备者可以不消耗指挥点数使用一次自己规则上的指挥能力

### 以太工具 (只有**以太领航员**可以选择)

#### 1-飓风测速器-Cyclonic Aethometer

装备者的以太风暴判定骰结果+1

#### 2-斯瓦雷格·斯坦因的“点灯器”信号枪-Svaregg-Stein 'Illuminator' Flarepistol

整场游戏中，装备者的测距手枪第一次命中敌方单位时，本阶段中，所有友方**卡拉顿空霸**可以重投对那个单位的攻击的命中骰

#### 3-虚空石球-Voidstone Orb

一次性道具。装备者使用其以太视野能力时，那次驱散或破法直接成功（无需投骰）。

### 精巧配件

(只有引擎大师-装备引擎调试器可以选择)

#### 1-齿轮目镜-Cogmonculus

一个阶段一次，装备者可以重投一颗命中骰或造伤骰或保护骰。一个阶段只能用此道具重投一颗骰子。

#### 2-以太石英单片镜-Aetherquartz Monolens

装备者的格朗尼凝视射程变为 18 寸

#### 3-强震击拳套-Seismic Shock-gauntlets

装备者冲锋后，你可以选择装备者 1 寸内的一个敌方单位，投 D6，若结果为 2+则那个单位受到 D3 致命伤害。

(只有引擎大师-装备浮空装甲可以选择)

#### 1-以太注剂加速器-Aether-injection Boosters

装备者进行撤退时，可以使用锤击炮艇规则上的脱离和升空能力。

#### 2-磷火炸弹-Phosphorite Bomblets

一次性道具。在你的射击阶段，你可以选择装备者 6 寸内的一个敌方单位，投 D6，若结果为 2+，则那个单位受到 1 点致命伤害，然后重复如上过程，直到 D6 结果不为 2+为止

#### 3-小型以太斥力场-Miniaturised Aethermatic Repulsion Field

装备者每受到一个法术或无尽法术的影响，投 D6，若结果为 3+则无视那个法术或无尽法术对装备者的影响。

### 以太金发明

(只有以太化学家可以选择)

#### 1-紧急排气板-Emergency Ventplates

一次性道具。在敌方射击阶段开始，你可以宣布使用此道具，如此则本阶段中，对装备者，以及对完全位于装备者 6 寸内的友方单位的攻击命中骰结果-1

#### 2-腐蚀飞刀-Caustic Anatomiser

一次性道具。在任意近战阶段开始，为装备者 6 寸内的每个敌方模型投 D6，若结果为 5+，则对应模型所在的单位受到 1 点致命伤害

#### 3-瓶中法术-Spell in a Bottle

一次性道具。装备者可以自动施放一个无尽法术（不能被破法），无视施放此无尽法术的限制，但仍需要将此无尽法术写入军表并支付分数。

## 引擎精工

你军队中的一艘**天舰**可从下列表中选择一件引擎精工使用，你可以手动为其选择，也可以投掷 D6 来随机决定。此外，你的军队中每包含一个阵型，就有另一艘**天舰**可以从中选择一件不同的引擎精工。

每一件引擎精工只能被选择一次，而每艘**天舰**也只能选择一件引擎精工。

### 铁甲舰主设备 (只有**航空铁甲舰**可以选择)

#### 1-“临终赠言”-The Last Word

在敌方冲锋阶段结束时，选择本阶段冲锋到此舰 3 寸内的一个敌方单位，此舰可以用装备的巨型天空炮或巨型天钩或巨型连射炮射击那个单位一轮

#### 2-赫格松万事屋“靠谱老货”船体-Hegsson Solutions ‘Old Reliable’ Hullplates

此舰生命值+2

#### 3-浮空助剂-Ebullient Buoyancy Aid

此舰在即使驻守有 16+ 模型时也可以使用升空能力

#### 4-逃生滑道-Prudency Chutes

此舰被消灭时，所有驻守的模型都无需投 D6 确认是否存活

#### 5-万能全望镜-Magnificent Omniscope

此舰移动力+2。

#### 6-佐恩巴集团“交易中止”撞角-Zonbarcorp ‘Dealbreaker’ Battle Ram

此舰冲锋后，选择 1 寸内的一个敌方单位，投掷相当于此次冲锋骰数量的 D6，每投出一个 4+，那个单位受到 1 点致命伤害

### 护卫舰改装 (只有**航空护卫舰**可以选择)

#### 1-万能全望镜-Magnificent Omniscope

此舰移动力+2。

#### 2-逃生滑道-Prudency Chutes

此舰被消灭时，所有驻守的模型都无需投 D6 确认是否存活

#### 3-恶煞空雷-Malefic Skymines

一次性道具。任意近战阶段开始时，选择此舰 6 寸内的一个敌方单位，投 D6，若结果为 2-3，那个单位受到 D3 致命伤害，若结果为 4+，则改为 D6 致命伤害。

### 炮艇改件 (只有**锤击炮艇**可以选择)

#### 1-伊格里德-卡斯的 MK.IV 型动力注剂引擎-Iggrind-Kaz Surge-injection Endrin Mk. IV

此舰进行普通移动时，移动力+D3；

你也可以选择+2D3，但是一旦 2D3 投出两个一样的结果，则此舰受到 1 点致命伤害

#### 2-佐恩巴集团“讨债者”侧翼鱼雷-Zonbarcorp ‘Debtsettler’ Spar Torpedo

此舰在整场游戏中第一次冲锋移动后，选择此舰 1 寸内的一个敌方单位，投 D6，若结果为 2+，则那个单位受到 D6 致命伤害。

#### 3-煤胡的可拆隔间-Coalbeard’s Collapsible Compartments

此舰可以如其他舰种一般供友方**航空水兵**模型驻守，但是最多只能驻守 5 个模型。

布洛克·格朗森，纳尔港财阀领主 240 分

Brokk Grungsson, Lord-Maganate of Barak-Nar				战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 240 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物							
关键词		秩序、矮人、卡拉顿空霸、纳尔港、英雄、旅空、布洛克·格朗森							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		12		3+		8		8	
英雄装备		格朗森吹嘘，财阀决断者，以太爆能枪，以太链锯剑							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
格朗森自耀		18	2	3+	2+	-2	D3	无	
财阀决断者		18	6	3+	3+	-1	1	无	
以太爆能枪		9	2	3+	4+	-	1	无	
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
以太链锯剑		1	4	3+	2+	-2	D3	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 3 点致命伤害	

能力	飞行：此单位可以飞行。
	定制装甲：此模型冲锋后，选择 1 寸内的一个敌方单位，投 D6，若结果为 2+，则那个单位受到 D3 致命伤害。
	顺风搭乘：在一艘友方天舰使用升空（见天舰规则）能力前，若此单位完全位于那艘友方天舰 6 寸内，且此单位本回合未曾移动，则你可以让此单位顺风搭乘那艘天舰，以此代替此单位本回合的普通移动。 若选择顺风搭乘，在那艘天舰使用升空能力重新布置后，将此单位移出桌面，再重新完全布置到那艘天舰 6 寸内，任意地形 1 寸外，任意敌方单位 9 寸外的位置。
	一艘天舰一次只能如此顺风搭乘 7 个模型。
	指挥能力：格朗森第一守则 •作用对象：此模型 •使用时机：在你的冲锋阶段开始时，且此模型仍位于桌面上，你才可以使用此能力 •能力效果：完全位于此模型 24 寸内的友方纳尔港单位可以重投冲锋骰。

## 航空提督 120 分

Arkanaut Admiral			战场定位：领袖						
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 120 分								
关键词	秩序，矮人，卡拉顿空霸，英雄，旅空，航空水兵，航空提督								
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		4		3+		6		8	
英雄装备		领袖战锤，连发手枪							
射击战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
连发手枪		9	3	3+	4+	-1	1	无	
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
领袖战锤		1	3	3+	2+	-2	2	无	

能力	<p><b>成事只能靠自己：</b>此模型攻击<b>英雄</b>或<b>怪兽</b>时可以重投近战攻击中结果为 1 的命中骰和结果为 1 的造成伤害。</p> <p><b>保护首长！：</b>完全位于此模型 12 寸内的友方<b>卡拉顿空霸</b>单位不进行震慑测试。</p> <p>此模型 3 寸内有任意数量 5+ 模型的友方<b>卡拉顿空霸</b>单位时，此模型获得以下能力：          此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则将那点伤害或致命伤害转移到此模型 3 寸内的一个有 5+ 模型的友方<b>卡拉顿空霸</b>单位上。</p> <p><b>指挥能力：天空之主</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•<b>作用对象：</b>此模型驻守的一艘友方<b>天舰</b></li> <li>•<b>使用时机：</b>在你的射击阶段开始时</li> <li>•<b>能力效果：</b>本阶段中，此<b>天舰</b>即使本回合进行过奔跑，也可以正常射击。</li> </ul> <p><b>指挥能力：听我命令，开炮！</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•<b>作用对象：</b>此模型驻守的一艘友方<b>天舰</b></li> <li>•<b>使用时机：</b>在你的射击阶段开始时</li> <li>•<b>能力效果：</b>本阶段中，此<b>天舰</b>可以重投结果为 1 的命中骰。</li> </ul>
----	--

**指挥能力：保卫甲板！**

•**作用对象：**此模型驻守的一艘友方**天舰**

•**使用时机：**你的近战阶段开始时

•**能力效果：**本阶段中，此**天舰**以及驻守在此**天舰**中的所有模型命中骰结果+1。

**指挥能力：冲上去干！**

•**作用对象：**完全位于此模型 12 寸内一个友方**旅空**单位

•**使用时机：**在你的冲锋阶段开始时

•**能力效果：**本阶段中，那个**旅空**单位可以重投冲锋骰。

## 以太领航员 100 分

Aetheric Navigator		战场定位：领袖					
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 100 分						
关键词	秩序、矮人、卡拉顿空霸、英雄、旅空、航空水兵、以太领航员						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		4	3+	5	7		
英雄装备	测距手枪、顺风视镜						
射击战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
测距手枪	15	2	3+	3+	-1	1	无
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
顺风视镜	1	2	3+	4+	-	1	无

能力	<b>以太视野：</b> 此模型可在敌方英雄阶段尝试破法一次，在己方英雄阶段尝试驱散一次无尽法术。
	<b>以太风暴：</b> 在己方英雄阶段，你可以选择位于此模型 36 寸内为其可见的一个敌方飞行单位，投 D6： >若结果为 1-2，无事发生； >若结果为 3-5，则那个单位移动力减半； >若结果为 6，则那个单位移动力减半，且受到 D3 致命伤害。 移动力减半的效果持续到你的下个英雄阶段。
	<b>解读风向：</b> 此模型未移动且未使用以太风暴的回合，所有为其可见的友方 <b>天舰</b> 本回合可以重投奔跑骰和冲锋骰。



以太化学家 90 分

Aetheric Khemist		战场定位：领袖	
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 90 分		
关键词	秩序、矮人、卡拉顿空霸、英雄、旅空、航空水兵、以太化学家		



单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值	
数值		4			4+		5		7	
英雄装备		以太毒气，沉重工具								
射击武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
以太毒气	9	3D6	4+	4+	-2	1	无			
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
沉重工具	1	2	4+	4+	-	1	无			

能力	<p><b>以太强化：</b>在你的英雄阶段，你可以选择完全位于此模型 12 寸内的一个友方<b>旅空</b>单位，使其可以重投结果为 1 的造伤骰，直到你的下个英雄阶段。</p> <p>&gt; 此模型在驻守时不能使用此能力，此能力也不能将驻守中的单位作为目标。</p> <p><b>隔绝大气：</b>敌方模型位于有此能力的模型 3 寸内时所有命中骰结果-1。此模型在驻守时此能力无效。</p>
----	--

## 引擎大师-装备引擎调试器 100 分

Endrinmaster with Endrinharness		战场定位：领袖
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 100 分	
关键词	秩序、矮人、卡拉顿空霸、英雄、旅空、航空水兵、引擎大师	



单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值	
数值		4			4+		6		7	
英雄装备		格朗尼凝视，以太神力锤								
射击武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
格朗尼凝视	9	1	3+	2+	-1	D3	无			
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
以太大力锤	1	3	3+	3+	-1	D3	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 3 点致命伤害。			

	<p><b>引擎大师：</b>在你的英雄阶段开始时，你可以选择此模型 1 寸内的一艘友方<b>天舰</b>回复 D3 点生命值。</p>
<b>能力</b>	<p><b>指挥能力：</b>格朗尼在上啊！我可盯着你呢！</p> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>完全一个具有此能力的友方模型 18 寸内的一个友方<b>引擎机工</b>单位</li><li>•<b>使用时机：</b>在你的英雄阶段开始时，上述<b>引擎机工</b>单位使用其引擎技工（见规则）能力之前</li><li>•<b>能力效果：</b>上述单位可以重投其引擎技工能力中决定是否可以回复生命值的判定骰。</li></ul>

## 引擎大师-装备浮空装甲 190 分

Endrinmaster with Dirigible Suit				战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 190 分							
关键词		秩序、矮人、卡拉顿空霸、英雄、旅空、引擎大师							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		12		3+		8		8	
英雄装备		以太加农炮，装甲武器平台，格朗尼凝视，以太链锯剑							
射击武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
以太加农炮		12	1	3+	2+	-2	D3	无	
装甲武器平台		18	6	3+	3+	-1	1	无	
格朗尼凝视		9	1	3+	2+	-1	D3	无	
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
以太链锯剑		1	3	3+	2+	-2	D3	无	

<div>能力</div>	<p><b>飞行：</b>此单位可以飞行。</p> <p><b>引擎大师：</b>在你的英雄阶段开始时，你可以选择此模型 1 寸内的一艘友方<b>天舰</b>回复 3 点生命值。</p> <p><b>顺风搭乘：</b>在一艘友方<b>天舰</b>使用升空（见天舰规则）能力前，若此单位完全位于那艘友方<b>天舰</b> 6 寸内，且此单位本回合未曾移动，则你可以让此单位顺风搭乘那艘<b>天舰</b>，以此代替此单位本回合的普通移动。</p> <p>若选择顺风搭乘，在那艘<b>天舰</b>使用升空能力重新布置后，将此单位移出桌面，再重新完全布置到那艘<b>天舰</b> 6 寸内，任意地形 1 寸外，任意敌方单位 9 寸外的位置。</p> <p>一艘<b>天舰</b>一次只能如此顺风搭乘 7 个模型。</p> <p><b>指挥能力：格朗尼在上啊！我可盯着你呢！</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•<b>作用对象：</b>完全一个具有此能力的友方模型 18 寸内的一个友方<b>引擎机工</b>单位</li><li>•<b>使用时机：</b>在你的英雄阶段开始时，上述<b>引擎机工</b>单位使用其引擎技工（见规则）能力之前</li><li>•<b>能力效果：</b>上述单位可以重投其引擎技工能力中决定是否可以回复生命值的判定骰。</li></ul>
---------------	--

**比约根·桑德里克 140 分**

Bjorgen Thundrik		战场定位：领袖
分数与规模	单位中包含 1 个模型，必须和桑德里克寻宝队一起加入军表，一共 140 分	
关键词	秩序、矮人、卡拉顿空霸、纳尔港、英雄、旅空、航空水兵、以太化学家、比约根·桑德里克	



单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值		
数值		4			4+		5		7		
英雄装备		以太毒气，沉重工具									
射击武器列表											
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效				
以太毒气	9	3D6	4+	4+	-2	1	无				
近战武器列表											
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效				
沉重工具	1	2	4+	4+	-	1	无				

能力	<p><b>以太强化：</b>在你的英雄阶段，你可以选择完全位于此模型 12 寸内的一个友方<b>旅空</b>单位，使其可以重投结果为 1 的命中骰，直到你的下个英雄阶段。</p> <p>&gt;此模型在驻守时不能使用此能力，此能力也不能将驻守中的单位作为目标。</p>
	<p><b>隔绝大气：</b>敌方模型位于任意具有此能力的模型 3 寸内时所有命中骰结果-1。此模型在驻守时此能力无效。</p>



## 桑德里克寻宝队

Thundrik' s Profiteers		战场定位: 无
分数与规模	单位中包含 4 个模型, 必须和 <b>比约根·桑德里克</b> 一起加入军表, 一共 140 分	
关键词	秩序、矮人、卡拉顿空霸、纳尔港、旅空、航空水兵、桑德里克寻宝队	



单位面板属性	移动力	保护	生命值	勇气值
数值	4	4+	1	7

全队装备	加洛德·阿朗森装备着掠空手枪和航空砍刀， 恩里克·铁颂装备着以太连发枪和枪托， 死眼·伦德装备以太步枪和枪托， 卡泽冈·猎龙者装备着天空战矛和硫化手枪。
------	---

## 射击武器列表

武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
掠空手枪	12	2	4+	4+	-	1	无
以太连发枪	18	6	5+	4+	-1	1	无
以太步枪	18	4	3+	4+	-1	1	无
硫化手枪	9	2	3+	3+	-1	1	无

## 近战武器列表

武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
航空砍刀	1	1	4+	4+	-	1	无
枪托	1	1	4+	4+	-	1	无
天空战矛	2	2	4+	4+	-1	D3	无

队长特效	卡泽冈·猎龙者：此模型生命值+1 且可以飞行。
能力	桑德里克寻宝队：此单位完全位于 <b>比约根·桑德里克</b> 9 寸内时，可以重投震慑测试骰，且所有命中骰结果+1。在驻守时此能力无效。

航空连队 90 分

Arkanaut Company				战场定位：战线					
分数与规模		此单位中包含 10-40 个模型，每 10 个模型 90 分							
关键词		秩序、矮人、卡拉顿空霸、旅空、航空水兵、航空连队							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		4		4+		1		6	
全队装备		掠空手枪+航空砍刀							
装备替换与额外装备		每 10 个模型可以有 1 个将自己的武器替换为以太连发枪+枪托； 每 10 个模型可以有 1 个将自己的武器替换为轻型天钩+枪托； 每 10 个模型可以有 1 个将自己的武器替换为天空战矛；							
射击武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
掠空手枪	9	2	4+	4+	-	1	无		
以太连发枪	12	6	5+	4+	-1	1	无		
轻型天钩	18	1	4+	3+	-2	D3	无		
以太手枪	9	2	4+	3+	-	1	无		
连发手枪	9	3	4+	4+	-	1	无		
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
航空砍刀	1	1	4+	4+	-	1	无		
枪托	1	1	4+	5+	-	1	无		
天空战矛	2	2	4+	4+	-1	D3	无		
队长特效	此单位中的一个模型可以成为航空连长，他可以将自己的掠空手枪替换为以太手枪或连发手枪								
能力	追寻荣耀：此单位完全位于一个目标点 9 寸内时，可以重投震慑测试骰，且所有命中骰结果+1。在驻守时此能力无效。								

## 锤击雷鸣枪手 120 分

Grundstok Thunderers		战场定位：					
分数与规模	此单位中包含 5-20 个模型，每 5 个模型 120 分						
关键词	秩序、矮人、卡拉顿空霸、旅空、航空水兵、锤击雷鸣枪手						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		4	4+	2	7		
全队装备	以太步枪+枪托						
装备替换与额外装备	每 5 个模型可有一个将以太步枪替换为锤击迫击炮； 每 5 个模型可有一个将以太步枪替换为以太炮； 每 5 个模型可有一个将以太步枪替换为以太喷射器； 每 5 个模型可有一个将以太步枪替换为扫堂排炮； 每 5 个模型可有一个成为荣誉旗手，包含荣誉旗手的单位可以重投震慑测试骰；						
射击武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
以太步枪	18	2	3+	4+	-1	1	无
双管以太步枪	18	4	3+	4+	-1	1	无
以太喷射器	9	3	3+	3+	-1	1	无
扫堂排炮	12	4	4+	4+	-1	1	无
以太炮	12	1	4+	2+	-2	D3	无
锤击迫击炮	12	1	4+	3+	-	D3	无
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
钻头机械鸟	3	D3	4+	4+	-1	1	无
枪托	1	1	4+	4+	-	1	无
队长特效	此单位中的一个模型可以成为枪炮中士，他的装备为双管以太步枪+枪托+钻头机械鸟						
	击退敌人！：此单位 3 寸内有敌方单位时，所有远程武器攻击次数+1。在驻守时此能力无效。						
能力	窒息毒雾：敌方模型位于装备以太喷射器的模型 3 寸内时命中骰结果-1。在驻守时此能力无效。						
	压制！炸碎！了结敌人！：若此单位中同时存在装备了以太炮的模型、装备了锤击迫击炮的模型、装备了扫堂排炮的模型，则那些模型的远程武器命中骰结果+1。在驻守时此能力无效。						

引擎机工 100 分

Endrinriggers							战场定位：无		
分数与规模		此单位中包含 3-12 个模型，每 3 个模型 100 分							
关键词		秩序、矮人、卡拉顿空霸、旅空、引擎机工							
<div></div>									
单位面板属性			移动力			保护		生命值	
数值			12			4+		2	
全队装备			速射钉枪，以太链锯剑						
装备替换与额外装备			每 3 个模型可有一个将自己的武器替换为以太连发枪和枪托； 每 3 个模型可有一个将自己的武器替换为以下一组配置： 抓钩发射器和枪托，天钩和枪托，钻头发射器和枪托；						
射击武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
以太连发枪		24	6	4+	4+	-1	1	无	
抓钩发射器		24	1	4+	3+	-2	3	若此单位中有模型装备此武器，则敌方单位位于此单位 3 寸内时不能撤退	
天钩		24	1	4+	3+	-2	3	若此单位中有模型装备此武器，则此单位冲锋骰结果+1	
钻头发射器		24	1	4+	3+	-3	D3	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 3 点致命伤害	
速射钉枪		12	3	3+	4+	-1	1	无	
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
以太链锯剑		1	1	3+	2+	-2	D3	无	
枪托		1	1	4+	5+	-	1	无	

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页



队长特效	此单位中的一个模型可以成为后桅哨长，他的近战武器攻击次数+1。
能力	<p><b>飞行：</b>此单位可以飞行。</p> <p><b>引擎技工：</b>在你的英雄阶段开始时，你可以选择此单位 1 寸内的一艘友方<b>天舰</b>，此单位中每有一个模型，就投一个 D6，每投出一个 4+，那艘<b>天舰</b>可以回复一点生命值。</p> <p><b>顺风搭乘：</b>在一艘友方<b>天舰</b>使用升空（见<b>天舰</b>规则）能力前，若此单位完全位于那艘友方<b>天舰</b> 6 寸内，且此单位本回合未曾移动，则你可以让此单位顺风搭乘那艘<b>天舰</b>，以此代替此单位本回合的普通移动。</p> <p>若选择顺风搭乘，在那艘<b>天舰</b>使用升空能力重新布置后，将此单位移出桌面，再重新完全布置到那艘<b>天舰</b> 6 寸内，任意地形 1 寸外，任意敌方单位 9 寸外的位置。</p> <p>一艘<b>天舰</b>一次只能如此顺风搭乘 7 个模型。</p>


天空守卫 100 分

Skywardens			战场定位：无						
分数与规模		此单位中包含 3-12 个模型，每 3 个模型 100 分							
关键词		秩序、矮人、卡拉顿空霸、旅空、天空守卫							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		12		4+		2		7	
全队装备		硫化手枪，天空战矛							
装备替换与额外装备		每 3 个模型可有一个将自己的武器替换为以太连发枪和枪托； 每 3 个模型可有一个将自己的武器替换为以下一组配置： 抓钩发射器和枪托，天钩和枪托，钻头发射器和枪托；							
射击武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
以太连发枪	24	6	4+	4+	-1	1	无		
抓钩发射器	24	1	4+	3+	-2	3	若此单位中有模型装备此武器，则敌方单位位于此单位 3 寸内时不能撤退		
天钩	24	1	4+	3+	-2	3	若此单位中有模型装备此武器，则此单位冲锋骰结果+1		
钻头发射器	24	1	4+	3+	-3	D3	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击直接造成 3 点致命伤害		
硫化手枪	9	2	3+	3+	-1	1	无		
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
天空战矛	2	2	4+	3+	-1	D3	无		
枪托	1	1	4+	5+	-	1	无		

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

<b>队长特效</b>	此单位中的一个模型可以成为天空近卫，他的近战武器攻击次数+1
<b>能力</b>	<p><b>飞行：</b>此单位可以飞行。</p> <p><b>空雷：</b>敌方飞行单位冲锋到此单位 1 寸内时，那个单位中每有一个模型投 D6，每投出一个 6，那个单位受到 1 点致命伤害。</p> <p><b>定时炸弹：</b>此单位进行撤退移动前，为 3 寸内每一个敌方单位投 D6，若结果为 4+，则对应敌方单位受到 D3 致命伤害。</p> <p><b>顺风搭乘：</b>在一艘友方<b>天舰</b>使用升空（见天舰规则）能力前，若此单位完全位于那艘友方<b>天舰</b> 6 寸内，且此单位本回合未曾移动，则你可以让此单位顺风搭乘那艘<b>天舰</b>，以此代替此单位本回合的普通移动。</p> <p>若选择顺风搭乘，在那艘<b>天舰</b>使用升空能力重新布置后，将此单位移出桌面，再重新完全布置到那艘<b>天舰</b> 6 寸内，任意地形 1 寸外，任意敌方单位 9 寸外的位置。</p> <p>一艘<b>天舰</b>一次只能如此顺风搭乘 7 个模型。</p>

锤击炮艇 130 分

Grundstok Gunhauler				战场定位：无					
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 130 分							
关键词		秩序，矮人，卡拉顿空霸，天舰，战争机器，锤击炮艇							
									
单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值
数值			12		4+		10		7
装备		以太卡宾枪，舰载武器，选择装备：天空炮或钻头加农炮							
射击武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
天空炮	破片弹	18	D6	3+	3+	-1	2	无	
	巨炮弹	24	1	3+	2+	-2	D6	无	
钻头加农炮		36	1	3+	2+	-3	D3	命中骰投出未修正的 5 或 6 时，这下攻击直接造成 3 点致命伤害然后攻击结束	
以太卡宾枪		12	2	3+	4+	-1	1	无	
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
舰载武器		1	4	4+	4+	-	1	无	

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

<b>能力</b>	<p><b>飞行：</b>此模型可以飞行。</p> <p><b>升空：</b>此模型要进行普通移动时，你可以宣布此模型升空，并代替本次普通移动。若宣布升空，则将此模型移出桌面，并重新布置于任意地形和任务点 1 寸外，任意敌方单位 9 寸外的位置。</p> <p><b>脱离：</b>若此模型在撤退开始时 3 寸内无敌方飞行单位，则此模型以及驻守在此模型内的模型在此模型撤退的同回合仍可以射击。</p> <p><b>投弹架：</b>在近战阶段开始时，你可以选择此模型 1 寸内的一个敌方单位，投 D6，若结果为 4+，那个单位受到 D3 致命伤害。</p> <p><b>天空炮：</b>天空炮每次射击时必须选择此次射击采用的弹药。</p> <p><b>全速前进：</b>一次性能力。在你的任意移动阶段开始时，你可以宣布此模型本阶段中移动力+6。</p> <p><b>护卫舰艇：</b>友方<b>天舰</b>（锤击炮艇除外）3 寸内有此模型时获得以下能力： 每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 6，则无视那点伤害或致命伤害</p>
-----------	--

航空护卫舰 220 分

Arkanaut Frigate		战场定位：无
分数与规模	此单位包含 1 个模型，这个模型 220 分	
关键词	秩序、矮人、卡拉顿空霸、天舰、战争机器、航空护卫舰	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			*			4+		14		8	
装备			以太卡宾枪，舰载武器，选择装备：重型天空炮或重型天钩								
射击武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
重型天空炮	破片弹	24	D6	3+	2+	-1	2	无			
	巨炮弹	30	1	3+	2+	-2	D6	无			
重型天钩		24	1	3+	2+	-2	D6	装备此武器的模型冲锋骰结果+2			
以太卡宾枪		12	4	3+	3+	-1	2	无			
近战武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
舰载武器		1	*	4+	4+	-	1	无			

损伤表			
所受伤害数	移动力	舰载武器攻击次数	投弹架判定修正
0-3	12, 升空, 脱离	6	+1
4-6	10, 升空, 脱离	5	0
7-9	8, 脱离	4	0
10-12	6	3	-1
13+	4	2	-1

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

<b>能力</b>	<p><b>载人空舰：</b>此模型可以飞行。且可以驻守最多 15 个友方<b>航空水兵</b>模型。</p> <p>有 11+ 模型驻守在此模型内时，此模型移动力减半，且不能使用升空能力。此模型升空或进行移动的同一阶段，驻守的模型不能离开，其他模型也不能驻守进此模型。驻守的模型在争夺目标点时不计算在内。</p> <p>若一次攻击、能力或法术等可以把此模型作为目标，则那次攻击、能力或法术既可以把此模型做为目标，也可以把驻守在此模型内的单位作为目标。</p> <p>此模型被消灭时，在移出桌面之前，为每一个驻守的模型投 D6，若结果为 1，则那个模型死亡，未如此死亡的、驻守在此模型中的模型必须完全布置在此模型 3 寸内，敌方模型 3 寸外，然后再移除此模型。</p> <p><b>升空：</b>此模型是否可以使用此能力需参照损伤表 此模型要进行普通移动时，你可以宣布此模型升空，并代替本次普通移动。若宣布升空，则将此模型移出桌面，并重新布置于任意地形和任务点 1 寸外，任意敌方单位 9 寸外的位置。</p> <p><b>脱离：</b>此模型是否可以使用此能力需参照损伤表 若此模型在撤退开始时 3 寸内无敌方飞行单位，则此模型以及驻守在此模型内的模型在此模型撤退的同回合仍可以射击。</p> <p><b>以太领航和引擎机工：</b>在你的英雄阶段，此模型可以回复 1 点生命值。此模型可以重投奔跑骰。</p> <p><b>投弹架：</b>在近战阶段开始时，你可以选择此模型 1 寸内的一个敌方单位，投 D6（并加上损伤表中的修正），若结果为 4+，那个单位受到 D3 致命伤害。</p> <p><b>重型天空炮：</b>重型天空炮每次射击时必须选择此次射击采用的弹药。</p>
-----------	---

航空铁甲舰 480 分

Arkanaut Ironclad		战场定位：无						
分数与规模		此单位包含 1 个模型，这个模型 480 分						
关键词		秩序、矮人、天舰、卡拉顿空霸、战争机器、航空铁甲舰						
<div></div>								
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值			
数值		*	3+	18	8			
装备		以太飞弹、以太卡宾枪、舰载武器，选择装备：巨型天空炮或巨型天钩或巨型连射炮						
射击武器列表								
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
巨型天空炮	破片弹	24	6	3+	2+	-1	2	无
	巨炮弹	30	1	3+	2+	-2	6	无
巨型天钩		24	1	3+	2+	-2	6	装备此武器的模型冲锋骰结果+2
巨型连射炮		18	4D6	3+	3+	-1	1	无
以太飞弹		24	4	4+	3+	-1	D3	无
以太卡宾枪		12	8	3+	3+	-1	2	无
近战武器列表								
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
舰载武器		2	*	4+	4+	-	1	无

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页



损伤表			
所受伤害数	移动力	舰载武器攻击次数	投弹架判定修正
0-3	10, 升空, 脱离	8	+2
4-6	8, 升空, 脱离	7	+1
7-9	6, 脱离	6	0
10-15	6	5	0
16+	4	4	-1

能力	<p><b>载人空舰：</b>此模型可以飞行。且可以驻守最多 25 个友方<b>航空水兵</b>模型。</p> <p>有 16+ 模型驻守在此模型内时，此模型移动力减半，且不能使用升空能力。此模型升空或进行移动的同阶段，驻守的模型不能离开，其他模型也不能驻守进此模型。驻守的模型在争夺目标点时不计算在内。</p> <p>若一次攻击、能力或法术等可以把此模型作为目标，则那次攻击、能力或法术既可以把此模型做为目标，也可以把驻守在此模型内的单位作为目标。</p> <p>此模型被消灭时，在移出桌面之前，为每一个驻守的模型投 D6，若结果为 1，则那个模型死亡，未如此死亡的、驻守在此模型中的模型必须完全布置在此模型 3 寸内，敌方模型 3 寸外，然后再移除此模型。</p> <p><b>升空：</b>此模型是否可以使用此能力需参照损伤表 此模型要进行普通移动时，你可以宣布此模型升空，并代替本次普通移动。若宣布升空，则将此模型移出桌面，并重新布置于任意地形和任务点 1 寸外，任意敌方单位 9 寸外的位置。</p> <p><b>脱离：</b>此模型是否可以使用此能力需参照损伤表 若此模型在撤退开始时 3 寸内无敌方飞行单位，则此模型以及驻守在此模型内的模型在此模型撤退的同回合内可以射击。</p> <p><b>以太领航和引擎机工：</b>在你的英雄阶段，此模型可以回复 1 点生命值。此模型可以重投奔跑骰。</p> <p><b>投弹架：</b>在近战阶段开始时，你可以选择此模型 1 寸内的一个敌方单位，投 D6（并加上损伤表中的修正），若结果为 4+，那个单位受到 D3 致命伤害。</p> <p><b>巨型天空炮：</b>巨型天空炮每次射击时必须选择此次射击采用的弹药。</p>
----	--

# 卡拉顿空霸阵型

本页中收录了卡拉顿空霸阵营的所有阵型。  
除去加粗的关键词之外，其它的阵型结构和能力中的所有名称都是单位和技能的名字，而非关键词，写表时应当注意。

## 无敌舰队 90 分

Grand Armada		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个航空提督或布洛克·格朗森，1 个铁穹指挥部阵型，1 个铁穹攻击中队阵型，1-3 个锤击护航队阵型	
能力	<b>制宪专家</b> ：一次性能力，若此阵型的航空提督或布洛克·格朗森位于桌面上，则你可以使用一次之前已经使用过的脚注效果。	

## 锤击护航队 120 分

Grundstok Escort Wing		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	2-3 艘锤击炮艇，1 艘航空铁甲舰或航空护卫舰，1 个锤击雷鸣枪手单位，0-2 个天空守卫单位	
能力	<b>集中火力</b> ：在你的射击阶段开始时，你可以选择一个敌方单位，本阶段中，此阵型中的单位攻击那个单位时，可以重投结果为 1 的命中骰。	

## 铁穹攻击中队 100 分

Iron Sky Attack Squadron		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	2+ 航空护卫舰，且每有一艘航空护卫舰，就需要加入一个航空连队单位	
能力	<b>掠空勇士</b> ：此阵型中的航空连队驻守在同阵型的航空护卫舰中时，即使驻守的航空护卫舰在本回合中已经移动过，也可以正常离舰，且在离舰的同回合的冲锋阶段，冲锋时投掷 3D6 而不是 2D6。	

## 铁穹指挥部 110 分

Iron Sky Command		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	0-1 个航空提督或布洛克·格朗森，1 艘航空铁甲舰，1 个航空连队单位，1-3 个引擎机工单位，3 个以下单位任意组合：以太领航员，以太化学家，引擎大师	
能力	<b>空天之主</b> ：友方卡拉顿空霸单位完全位于同阵型的航空铁甲舰 18 寸内时不进行震慑测试。	

# 卡拉顿空霸分数总表

下列表格为卡拉顿空霸所有单位、阵型的分数总表，用于快速查验。  
单位的分值代表“每一个最小规模”所需的分数，而每次添加模型也都需要按照这个最小编制来添加。

## 卡拉顿空霸英雄

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
布洛克·格朗森， 纳尔港财阀领主	240	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一，飞行，纳尔港，旅空
航空提督	120	1	1	领袖	旅空，航空水兵
以太领航员	100	1	1	领袖	旅空，航空水兵
以太化学家	90	1	1	领袖	旅空，航空水兵
引擎大师- 装备引擎调试器	100	1	1	领袖	旅空，航空水兵
引擎大师- 装备浮空装甲	190	1	1	领袖	飞行，旅空
布约根·桑德里克	140	1	1	领袖	特殊单位，全军唯一，旅空，航空水兵
桑德里克寻宝队		4	4	无	

## 卡拉顿空霸战线单位

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
航空连队	90	10	40	战线	旅空，航空水兵
锤击雷鸣枪手	120	5	20	无	在纳尔港军队中，战场定位改为战线，旅空，航空水兵
天空守卫	100	3	12	无	若主将是引擎大师-装备浮空装甲，战场定位改为战线，旅空，飞行
引擎机工	100	3	12	无	若主将是引擎大师-装备浮空装甲，战场定位改为战线，旅空，飞行
锤击炮艇	130	1	1	无	在乌巴兹港军队中，战场定位改为战线，天舰，飞行
航空护卫舰	220	1	1	巨兽	在齐尔芬港军队中，战场定位改为战线，天舰，可搭载 15 人，飞行

## 卡拉顿空霸巨兽

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
航空铁甲舰	480	1	1	巨兽	天舰，可搭载 25 人，飞行

## 卡拉顿空霸阵型

阵型名称	分值	阵型内容
无敌舰队	90	1 个航空提督或布洛克·格朗森，1 个铁穹指挥部阵型，1 个铁穹攻击中队阵型，1-3 个锤击护航队阵型
锤击护航队	120	2-3 艘锤击炮艇，1 艘航空铁甲舰或航空护卫舰，1 个锤击雷鸣枪手单位，0-2 个天空守卫单位
铁穹攻击中队	100	2+航空护卫舰，且每有一艘航空护卫舰，就需要加入一个航空连队单位
铁穹指挥部	110	0-1 个航空提督或布洛克·格朗森，1 艘航空铁甲舰，1 个航空连队单位，1-3 个引擎机工单位，3 个以下单位任意组合：以太领航员，以太化学家，引擎大师

## 卡拉顿空霸可联军阵营

流亡者、铁铸军工、炽焰屠夫、雷铸神兵

1.01 修正部分错误和表述，增加部分英文原文以参考

1.02 修正佐恩港能力

1.03 修正炮艇描述

1.04 修正提督攻击次数

1.1 增加 FAQ 内容

1.11 修正关于载人空舰和驻守的相关表述

1.12 补充说明关于以太金使用的一些细节

1.13 修正齐尔芬港的脚注能力

1.14 修正桑德瑞克的以太强化能力

1.15 修正齐尔芬港主将特性条件

1.2 更新将军书 2020FAQ 内容