



## 格克和摩克的战士

您可以借助这些数据表，用您的欧克蛮人微缩模型参与《末日天启》中的战斗。每个数据表均包含所说明单位的属性资料，以及该单位可能拥有的武器装备和特殊技能。

### 关键词

在这些数据表中，您会遇到<氏族>关键词。它是您自行选择的某个关键词的简写，详见下方。

#### <氏族>

每个欧克蛮人都隶属于某个氏族，氏族是一群偏爱某种特定作战方式的、志同道合的绿皮的集合。

有些数据表会具体说明该单位来自哪个氏族（例如，碎骨者·斯拉卡具有**戈夫**的关键词，表示来自戈夫氏族），但有些数据表不会说明，这种情况下的单位便会带有<氏族>关键词。当您的军队中包含了这样的单位时，您必须指明该单位具体来自哪一个氏族。然后，直接将该单位数据表上的每一处<氏族>关键词替换为您所选氏族的名称即可。

例如，如果您想将一名战争头目纳入军队，并且您决定该单位来自恶月氏族，则其<氏族>阵营关键词将变更为**恶月**，其“Waaagh!”技能也将相应地变更为：“该单位6英寸范围内的友方**恶月**单位使用近战武器所做攻击的命中掷骰结果为1点时，可以重新掷骰。”

# 碎骨者·斯拉卡



9



碎骨者·斯拉卡是包含 1 个模型的单位。它装备有：强化爪；双联大冲锋枪。您的军队只能包含一个该单位。

	移动	格斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
碎骨者·斯拉卡	5 英寸	2+	5+	2	1	6	3+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
双联大冲锋枪	重型	36 英寸	2	7+	9+	-
强化爪	近战	近战	同使用者	7+	7+	-

## 技能

**伟大的 Waaagh!**：该单位 6 英寸范围内的友方欧克蛮人轻型单位进行肉搏行动时，攻击属性增加 1 点。

**Waaagh!**：该单位 6 英寸范围内的友方戈夫单位使用近战武器所做攻击的命中掷骰结果为 1 点时，可以重新掷骰。

阵营关键词：欧克蛮人、戈夫

关键词：轻型、步兵、角色、超重型护甲、战争头目、碎骨者·斯拉卡

# 战争头目



3



战争头目是包含 1 个模型的单位。它装备有：头目武器。

	移动	格斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
战争头目	5 英寸	2+	5+	2	1	6	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
头目武器	近战	近战	同使用者	8+	8+	-

## 技能

**Waaagh!**：该单位 6 英寸范围内的友方<氏族>单位使用近战武器所做攻击的命中掷骰结果为 1 点时，可以重新掷骰。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：轻型、步兵、角色、战争头目

# 蛮人大技师



5



蛮人大技师是包含 1 个模型的单位。它装备有：亚空间震荡炮；技师武器。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
蛮人大技师	5 英寸	3+	5+	1	1	5	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
亚空间震荡炮	重型	60 英寸	2	6+	6+	毁灭者
瞬移爆枪	重型	12 英寸	1	9+	9+	毁灭者
技师超重型武器	近战	近战	同使用者	8+	8+	-
技师武器	近战	近战	同使用者	9+	9+	-

## 武器装备选项

- 该单位可装备超重型护甲。如果该单位装备超重型护甲，则：
  - 将用技师超重型武器代替 1 把亚空间震荡炮和技师武器。
  - 移动属性变为 4 英寸。
  - 豁免属性变为 4+。
  - 具有以下关键词：**超重型护甲**。
  - 该单位可装备一把瞬移爆枪（**能量评级 +1**），或者还可装备一个强化力场（**能量评级 +1**）。如果该单位装备强化力场，则将具有以下额外技能：**强化力场**。

## 技能

**技术狂热：**行动阶段结束时，该单位可尝试修理一个与其底座相接触的友方<氏族>载具单位。尝试修理后，进行一次 D6 掷骰；若结果为 4+，为该载具单位移除一枚伤害标记。每个单位每回合仅可尝试进行一次修理。

**强化力场：**如果某个<氏族>单位成为敌方远程武器的攻击目标时位于任何拥有此技能的友方<氏族>单位 9 英寸范围内，则这些攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：轻型、步兵、角色、蛮人大技师

# 灵能小子



2



灵能小子是包含 1 个模型的单位。它装备有：灵能小子法杖。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
灵能小子	5 英寸	3+	5+	1	1	4	10+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
灵能小子法杖	近战	近战	同使用者	9+	9+	-

## 技能

**Waaagh! 能量：**该单位在行动阶段开始时如果同时位于三个或以上友方<氏族>单位 6 英寸范围内，且这些友方单位均包含至少 10 个模型，则您可以翻开指挥资源牌堆最上方的 3 张卡片。如果揭示的指挥资源卡片中有任何灵能卡片，则您可以从中选择一张置入手牌。随后将其余的卡片放回指挥资源牌堆并洗乱。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：轻型、步兵、灵能者、角色、灵能小子

# 鬼崇鼠头目



5



鬼崇鼠头目是包含 1 个模型的单位。它装备有：摩克之牙。您的军队只能包含一个该单位。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
鬼崇鼠头目	6 英寸	2+	5+	2	1	5	10+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
摩克之牙	近战	近战	同使用者	7+	8+	-

## 技能

### 深度打击

**红颜特种兵：** 该单位 6 英寸范围内的友方**血斧特种兵**单位所做攻击的命中掷骰和致伤掷骰结果为 1 点时，可以重新掷骰。

阵营关键词：欧克蛮人、血斧

关键词：轻型、步兵、角色、特种兵、鬼崇鼠头目

# 头目札格斯查克



头目札格斯查克是包含 1 个模型的单位。它装备有：秃鹫之爪。您的军队只能包含一个该单位。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
头目札格斯查克	14 英寸	2+	5+	1	1	5	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
秃鹫之爪	近战	近战	同使用者	7+	8+	-

## 技能

深度打击、无视伤害 (6+)

**魔鬼教官：** 该单位 6 英寸范围内的友方戈夫风暴小子单位将自动通过士气测试。

阵营关键词：欧克蛮人、戈夫

关键词：轻型、步兵、飞行、角色、风暴小子、喷气背包、头目札格斯查克

# 死亡杀手三轮战车



6



死亡杀手三轮战车是包含 1 个模型的单位。它装备有：杀戮喷气机；史纳加之爪。

	移动	格斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
死亡杀手三轮战车	14 英寸	2+	5+	2	2	5	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
杀戮喷气机	重型	8 英寸	1	6+	9+	地狱火
史纳加之爪	近战	近战	同使用者	8+	8+	-

## 技能

**Speedwaaagh!**：如果某个<氏族>暴走团单位在开始移动行动时位于任何拥有此技能的友方单位 6 英寸范围内，则该次移动行动的移动属性增加 3 英寸。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、角色、暴走团、速度之王、死亡杀手三轮战车

# 烂赌鬼船长



5



烂赌鬼船长是包含 1 个模型的单位。它装备有：撕裂者炮；砍刀。您的军队只能包含一个该单位。

	移动	格斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
烂赌鬼船长	5 英寸	2+	4+	2	1	6	6+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
撕裂者炮	重型	24 英寸	1	7+	7+	-
砍刀	近战	近战	同使用者	8+	8+	-

## 技能

**最凶怪枪小子：** 该单位 6 英寸范围内的友方怪枪小子单位所做攻击的命中掷骰结果为 1 点时，可以重新掷骰。

阵营关键词：欧克蛮人、海盗

关键词：轻型、步兵、角色、怪枪小子、烂赌鬼船长

# 欧克小子



4



欧克小子是包含 10 个模型的单位。该单位也可包含 20 个模型（能量评级 8）或 30 个模型（能量评级 13）。它装备有：短铳；砍刀。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
欧克小子（10 个模型）	5 英寸	3+	5+	1	2	5	10+
欧克小子（20 个模型）	5 英寸	3+	5+	2	4	6	10+
欧克小子（30 个模型）	5 英寸	3+	5+	4	6	7	10+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
大冲锋枪	重型	36 英寸	1	7+	9+	-
火箭发射器	重型	24 英寸	1	7+	7+	-
冲锋枪	轻型	18 英寸	x4	7+	9+	-
短铳	轻型	12 英寸	x2	7+	9+	-
砍刀	近战	近战	x3	7+	9+	-
近战格斗武器	近战	近战	x2	7+	9+	-

## 武器装备选项

- 该单位可将短铳和砍刀替换为冲锋枪和近战格斗武器（能量评级 +1）。
- 该单位每包含 10 个模型，就还可装备一种下列武器：1 把大冲锋枪；1 把火箭发射器。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：轻型、步兵、欧克小子

# 屁精



1



屁精是包含 10 个模型的单位。该单位也可包含 20 个模型（能量评级 2）或 30 个模型（能量评级 3）。它装备有：屁精爆枪；近战格斗武器。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
屁精（10 个模型）	5 英寸	5+	4+	2	2	4	11+
屁精（20 个模型）	5 英寸	4+	3+	4	4	4	11+
屁精（30 个模型）	5 英寸	4+	3+	6	6	4	11+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
屁精爆枪	轻型	12 英寸	同使用者	8+	10+	-
近战格斗武器	近战	近战	同使用者	9+	11+	-

## 武器装备选项

- 该单位可包含一名蛮人监军（能量评级 +1）。如果该单位包含一名蛮人监军，则其领导力属性变为 6 点。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：轻型、步兵、屁精

# 疯医格鲁特斯尼克



5



疯医格鲁特斯尼克是包含 1 个模型的单位。它装备有：疯医的工具。您的军队只能包含一个该单位。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
疯医格鲁特斯尼克	5 英寸	2+	5+	1	1	6	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
疯医的工具	近战	近战	同使用者	8+	8+	-

## 技能

无视伤害 (6+)

**外科医生：**行动阶段结束时，该单位可尝试治愈一个与其底座相接触的友方**欧克蛮人轻型**单位。尝试治愈后，进行一次 D6 掷骰；若结果为 4+，为该**轻型**单位移除一枚伤害标记。每个单位每回合仅可尝试进行一次治愈。

阵营关键词：欧克蛮人、死颅

关键词：轻型、步兵、角色、痛苦小子、疯医格鲁特斯尼克

# 痛苦小子



2



痛苦小子是包含 1 个模型的单位。它装备有：蛮人医生的工具。

	移动	格斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
痛苦小子	5 英寸	3+	5+	1	1	4	10+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
蛮人医生的工具	近战	近战	同使用者	9+	9+	-

## 技能

**外科医生：**行动阶段结束时，该单位可尝试治愈一个与其底座相接触的友方<氏族>轻型单位。尝试治愈后，进行一次 D6 掷骰：若结果为 4+，为该轻型单位移除一枚伤害标记。每个单位每回合仅可尝试进行一次治愈。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：轻型、步兵、角色、痛苦小子

# 蛮人技师



2



蛮人技师是包含 1 个模型的单位。它装备有：蛮人技师的工具。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
蛮人技师	5 英寸	3+	5+	1	1	4	10+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
蛮人技师的工具	近战	近战	同使用者	9+	9+	-

## 技能

**技师：**行动阶段结束时，该单位可尝试修理一个与其底座相接触的友方<氏族>载具单位。尝试修理后，进行一次 D6 掷骰；若结果为 4+，为该载具单位移除一枚伤害标记。每个单位每回合仅可尝试进行一次修理。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：轻型、步兵、角色、蛮人技师

# 喷火小子



3



喷火小子是包含 5 个模型的单位。该单位也可包含 10 个模型（能量评级 6）或 15 个模型（能量评级 9）。它装备有：喷火枪（远程）；喷火枪（近战）。

	移动	格斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
喷火小子（5 个模型）	5 英寸	3+	5+	1	1	4	10+
喷火小子（10 个模型）	5 英寸	3+	5+	2	2	5	10+
喷火小子（15 个模型）	5 英寸	3+	5+	3	3	6	10+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
喷火枪（远程）	轻型	8 英寸	x3	7+	9+	地狱火
喷火枪（近战）	近战	近战	x2	7+	9+	-

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：轻型、步兵、喷火小子

# 坦克小子



4



坦克小子是包含 5 个模型的单位。该单位也可包含 10 个模型（能量评级 8）或 15 个模型（能量评级 12）。它装备有：坦克小子火箭发射器；坦克小子武器。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
坦克小子（5 个模型）	5 英寸	3+	5+	1	1	5	10+
坦克小子（10 个模型）	5 英寸	3+	5+	2	2	6	10+
坦克小子（15 个模型）	5 英寸	3+	5+	3	3	7	10+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
坦克小子火箭发射器	轻型	24 英寸	x2	7+	7+	-
坦克小子武器	近战	近战	x2	7+	7+	-

## 技能

**炸弹史奎格：** 每场战斗仅限一次，该单位进行射击行动之后，选择该单位 18 英寸范围内的一个敌方载具单位（飞行器除外）并进行一次 D6 掷骰。若结果为 4+，在该敌方单位旁放置一枚爆炸标记。

**坦克猎手：** 该单位攻击载具单位时，可重掷命中掷骰。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：轻型、步兵、坦克小子

# 强蛮人



6



强蛮人是包含 5 个模型的单位。该单位也可包含 10 个模型（能量评级 12）。它装备有：短铳；强蛮人砍刀。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
强蛮人（5 个模型）	5 英寸	3+	5+	1	2	5	8+
强蛮人（10 个模型）	5 英寸	3+	5+	2	4	6	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
短铳	轻型	12 英寸	x2	7+	9+	-
强蛮人砍刀	近战	近战	x3	6+	6+	-

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：轻型、步兵、强蛮人

# 持有 WAAAGH! 战旗的强蛮人



3



持有 Waaagh! 战旗的强蛮人是包含 1 个模型的单位。它装备有：Waaagh! 战旗。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
持有 Waaagh! 战旗的强蛮人	5 英寸	3+	5+	1	1	4	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
Waaagh! 强蛮人	近战	近战	同使用者	8+	8+	-

## 技能

**Waaagh! 战旗：**如果某个<氏族>单位使用近战武器攻击时位于任何拥有此技能的友方<氏族>单位 6 英寸范围内，则其命中掷骰结果增加 1 点。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：轻型、步兵、角色、强蛮人

# 重甲强蛮人



6



重甲强蛮人是包含 3 个模型的单位。该单位也可包含 6 个模型（能量评级 12）或 9 个模型（能量评级 18）。它装备有：重甲强蛮人冲锋枪；重甲强蛮人近战武器。

	移动	格斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
重甲强蛮人（3 个模型）	4 英寸	3+	5+	1	2	5	4+
重甲强蛮人（6 个模型）	4 英寸	3+	5+	2	4	6	4+
重甲强蛮人（9 个模型）	4 英寸	3+	5+	3	6	7	4+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
重甲强蛮人冲锋枪	轻型	18 英寸	x3	7+	9+	-
重甲强蛮人近战武器	近战	近战	x2	6+	6+	-

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：轻型、步兵、超重型护甲、强蛮人、重甲强蛮人

# 骑着蛮人摩托的强蛮人



7



骑着蛮人摩托的强蛮人是包含 3 个模型的单位。该单位也可包含 6 个模型（能量评级 14）或 9 个模型（能量评级 21）。它装备有：双联大枪；强蛮人砍刀。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
骑着蛮人摩托的强蛮人（3 个模型）	14 英寸	3+	5+	1	2	5	8+
骑着蛮人摩托的强蛮人（6 个模型）	14 英寸	3+	5+	2	4	6	8+
骑着蛮人摩托的强蛮人（9 个模型）	14 英寸	3+	5+	3	6	7	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
双联大枪	轻型	18 英寸	x3	7+	9+	-
强蛮人砍刀	近战	近战	x2	6+	6+	-

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：轻型、摩托骑兵、暴走团、强蛮人

# 蛮人特种兵



3



蛮人特种兵是包含 5 个模型的单位。该单位也可包含 10 个模型（能量评级 5）或 15 个模型（能量评级 7）。它装备有：特种兵短銃；特种兵砍刀。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
蛮人特种兵（5 个模型）	6 英寸	3+	5+	1	1	5	10+
蛮人特种兵（10 个模型）	6 英寸	3+	5+	2	2	6	10+
蛮人特种兵（15 个模型）	6 英寸	3+	5+	3	3	7	10+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
大冲锋枪	重型	36 英寸	1	7+	9+	-
特种兵喷火枪	重型	8 英寸	1	7+	9+	地狱火
火箭发射器	重型	24 英寸	1	7+	7+	-
特种兵短銃	轻型	12 英寸	同使用者	7+	9+	-
特种兵砍刀	近战	近战	同使用者	7+	9+	-

## 武器装备选项

- 该单位还可装备最多两种下列武器（每把特种兵喷火枪会使能量评级 +1）：1 把大冲锋枪；1 把特种兵喷火枪；1 把火箭发射器。

## 技能

深度打击

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：轻型、步兵、蛮人特种兵

# 摩托小子



摩托小子是包含 3 个模型的单位。该单位也可包含 6 个模型（能量评级 8）、9 个模型（能量评级 12）或 12 个模型（能量评级 16）。它装备有：双联大枪；摩托小子砍刀。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
摩托小子（3 个模型）	14 英寸	3+	5+	1	1	5	7+
摩托小子（6 个模型）	14 英寸	3+	5+	2	2	6	7+
摩托小子（9 个模型）	14 英寸	3+	5+	3	3	7	7+
摩托小子（12 个模型）	14 英寸	3+	5+	4	4	8	7+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
双联大枪	轻型	18 英寸	x3	7+	9+	-
摩托小子砍刀	近战	近战	x2	7+	9+	-

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：轻型、摩托骑兵、暴走团、摩托小子

# 自制增压爆枪战车



5



自制增压爆枪战车是包含 1 个模型的单位。该单位也可包含 2 个模型（能量评级 10）或 3 个模型（能量评级 15）。它装备有：铆钉炮；燃烧尾气；尖刺撞角。

	移动	格斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
自制增压爆枪战车（1 个模型）	12 英寸	4+	5+	1	2	4	8+
自制增压爆枪战车（2 个模型）	12 英寸	4+	5+	2	4	4	8+
自制增压爆枪战车（3 个模型）	12 英寸	4+	5+	3	6	4	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
燃烧尾气	重型	8 英寸	同使用者	7+	9+	地狱火
铆钉炮	重型	36 英寸	x2	6+	7+	-
尖刺撞角	近战	近战	同使用者	10+	10+	-

## 技能

**冲撞：**该单位进行移动行动后，如果底座与任何敌方单位接触，则从中选择一个敌方单位并进行一次 D6 掷骰。若结果为 5+，在该敌方单位旁放置一枚爆炸标记。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、暴走团、自制增压爆枪战车

# 激波跃变跑车



6



激波跃变跑车是包含 1 个模型的单位。该单位也可包含 2 个模型（能量评级 12）或 3 个模型（能量评级 18）。它装备有：自制冲击步枪；火箭发射器；锯条。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
激波跃变跑车（1 个模型）	14 英寸	4+	5+	1	2	4	8+
激波跃变跑车（2 个模型）	14 英寸	4+	5+	2	4	4	8+
激波跃变跑车（3 个模型）	14 英寸	4+	5+	3	6	4	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
火箭发射器	重型	24 英寸	同使用者	7+	7+	-
自制冲击步枪	轻型	24 英寸	同使用者	9+	5+	增压
锯条	近战	近战	同使用者	8+	9+	-

## 技能

**震荡隧道：**该单位进行移动行动时，在移动前进行一次 D6 掷骰。若结果为 5+，该单位可以创造一条震荡隧道代替一次移动行动。如果该单位带有任何爆炸标记，则您必须先为其结算伤害，如同处于伤害阶段一样。伤害结算完毕后，如果该单位未被摧毁，则将其从战场移除并部署至战场上所有敌人 9 英寸范围外的任意位置，随后进行一次 D12 掷骰；若结果为 1 点，在该单位旁放置一枚爆炸标记。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、暴走团、激波跃变跑车

# 爆裂靓车



5



爆裂靓车是包含 1 个模型的单位。该单位也可包含 2 个模型（能量评级 10）或 3 个模型（能量评级 15）。它装备有：技师特制枪；燃烧瓶；大冲锋枪；近战格斗装置。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
爆裂靓车 (1 个模型)	12 英寸	4+	5+	1	2	4	8+
爆裂靓车 (2 个模型)	12 英寸	4+	5+	2	4	4	8+
爆裂靓车 (3 个模型)	12 英寸	4+	5+	3	6	4	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
大冲锋枪	重型	36 英寸	同使用者	7+	9+	-
燃烧瓶	重型	6 英寸	同使用者	8+	11+	-
技师特制枪	重型	24 英寸	x3	7+	8+	-
近战格斗装置	近战	近战	同使用者	10+	10+	-

## 技能

**滚滚浓烟：** 该单位始终处于被遮挡状态。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、暴走团、爆裂靓车

# 喷气巨卡



5



喷气巨卡是包含 1 个模型的单位。该单位也可包含 2 个模型（能量评级 10）或 3 个模型（能量评级 15）。它装备有：火箭炮；双联大冲锋枪；侧翼导弹；前端钻机。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
喷气巨卡（1 个模型）	10 英寸	4+	5+	1	2	4	8+
喷气巨卡（2 个模型）	10 英寸	4+	5+	2	4	4	8+
喷气巨卡（3 个模型）	10 英寸	4+	5+	3	6	4	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
火箭炮	重型	24 英寸	同使用者	7+	7+	-
双联大冲锋枪	重型	36 英寸	x2	7+	9+	-
侧翼导弹	重型	24 英寸	同使用者	8+	6+	-
前端钻机	近战	近战	同使用者	7+	7+	-

## 技能

**冲撞：** 该单位进行移动行动后，如果底座与任何敌方单位接触，则从中选择一个敌方单位并进行一次 D6 掷骰。若结果为 5+，在该敌方单位旁放置一枚爆炸标记。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、暴走团、喷气巨卡

# 史奎格越野战车



6



史奎格越野战车是包含 1 个模型的单位。该单位也可包含 2 个模型（能量评级 11）或 3 个模型（能量评级 16）。它装备有：史奎格发射器；锯条。

	移动	格斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
史奎格越野战车（1 个模型）	10 英寸	4+	5+	1	2	4	8+
史奎格越野战车（2 个模型）	10 英寸	4+	5+	2	4	4	8+
史奎格越野战车（3 个模型）	10 英寸	4+	5+	3	6	4	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
史奎格发射器	重型	36 英寸	x3	6+	8+	-
锯条	近战	近战	同使用者	8+	9+	-

## 技能

**史奎格地雷：** 每场战斗仅限一次，如果敌方单位结束移动行动时位于该单位 6 英寸范围内，则您可进行一次 D6 掷骰；若结果为 3+，在该敌方单位旁放置一枚爆炸标记。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、暴走团、史奎格越野战车

# 风暴小子



4



风暴小子是包含 5 个模型的单位。该单位也可包含 10 个模型（能量评级 7）、20 个模型（能量评级 13）或 30 个模型（能量评级 19）。它装备有：风暴小子短銃；风暴小子砍刀。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
风暴小子（5 个模型）	14 英寸	3+	5+	1	1	5	10+
风暴小子（10 个模型）	14 英寸	3+	5+	2	2	5	10+
风暴小子（20 个模型）	14 英寸	3+	5+	4	4	6	10+
风暴小子（30 个模型）	14 英寸	3+	5+	6	6	7	10+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
风暴小子短銃	轻型	12 英寸	同使用者	7+	9+	-
风暴小子砍刀	近战	近战	同使用者	7+	9+	-

## 技能

深度打击

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：轻型、步兵、飞行、喷气背包、风暴小子

# 死亡直升机



4



死亡直升机是包含 1 个模型的单位。该单位也可包含 2 个模型（能量评级 7）或 3 个模型（能量评级 10）。它装备有：旋转刀刃。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
死亡直升机（1 个模型）	14 英寸	3+	5+	1	1	4	8+
死亡直升机（2 个模型）	14 英寸	3+	5+	2	2	4	8+
死亡直升机（3 个模型）	14 英寸	3+	5+	3	3	4	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
双联大冲锋枪	重型	36 英寸	2	7+	9+	-
机载火箭	轻型	24 英寸	1	7+	7+	-
旋转刀刃	近战	近战	x2	7+	9+	-

## 武器装备选项

- 该单位包含的每个模型都须装备一种下列武器：机载火箭；1 把双联大冲锋枪。

## 技能

深度打击

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、飞行、暴走团、死亡直升机

# 技师炮车



2



技师炮车是包含 6 个模型的单位。该单位装备有：近战格斗武器。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
技师炮车 (6 个模型)	3 英寸	5+	4+	1	2	4	10+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
球球炮	重型	48 英寸	2	6+	6+	-
自制超级炮	重型	36 英寸	2	9+	5+	增压
粉碎枪	重型	48 英寸	2	7+	5+	-
牵引炮	重型	48 英寸	1	10+	3+	防空
近战格斗武器	近战	近战	同使用者	9+	11+	-

## 武器装备选项

- 该单位还必须装备一种下列武器：1 把球球炮；1 把自制超级炮；1 把粉碎枪；1 把牵引炮。
- 该单位可包含一名蛮人监军（**能量评级 +1**）。如果该单位包含一名蛮人监军，则其领导力属性变为 6 点。

## 技能

**炮列：**分遣队中每有一个重型支援位置，您就可在军队中携带最多三个该单位，而非一个。同一个重型支援位置纳入的各个单位必须同时放置，并且初次部署时同一个位置纳入的单位必须位于彼此 6 英寸范围内。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、火炮、屁精、技师炮车

# 屁精炮车



2



屁精炮车是包含 6 个模型的单位。它装备有：近战格斗武器。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
屁精炮车 (6 个模型)	3 英寸	5+	4+	1	2	4	10+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
加农炮	重型	36 英寸	2	7+	7+	-
榴弹炮	重型	48 英寸	1	7+	9+	弹幕
震击炮	重型	36 英寸	1	9+	4+	-
近战格斗武器	近战	近战	同使用者	9+	11+	-

## 武器装备选项

- 该单位还必须装备一种下列武器：1 把加农炮；1 把榴弹炮；1 把震击炮。
- 该单位可包含一名蛮人监军（**能量评级 +1**）。如果该单位包含一名蛮人监军，则：其领导力属性变为 6 点。

## 技能

**炮列：**分遣队中每有一个重型支援位置，您就可在军队中携带最多三个该单位，而非一个。同一个重型支援位置纳入的各个单位必须同时放置，并且初次部署时同一个位置纳入的单位必须位于彼此 6 英寸范围内。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、火炮、屁精、屁精炮车

# 战斗堡垒



# 8



战斗堡垒是包含 1 个模型的单位。它装备有：战车近战武器。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
战斗堡垒	12 英寸	5+	5+	1	3	5	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
大冲锋枪	重型	36 英寸	1	7+	9+	-
加农炮	重型	36 英寸	2	7+	7+	-
杀戮炮	重型	24 英寸	2	6+	6+	-
榴弹炮	重型	48 英寸	1	7+	9+	弹幕
震击炮	重型	36 英寸	1	9+	4+	-
死亡滚轮	近战	近战	x3	7+	7+	-
战车近战武器	近战	近战	同使用者	9+	9+	-

## 武器装备选项

- 该单位还可装备 1 把榴弹炮（能量评级 +1）。
- 该单位还可装备一种下列武器（能量评级 +1）：1 把加农炮；1 把杀戮炮；1 把震击炮。
- 该单位还可装备最多 4 把大冲锋枪（每种武器会使能量评级 +1）。
- 该单位可将战车近战武器替换为 1 个死亡滚轮（能量评级 +1）。
- 该单位可装备坚硬外壳。如果该单位装备坚硬外壳，则：
  - 豁免属性变为 6+。
  - 失去以下技能：开放式。

## 技能

开放式

## 运输工具

该单位最多可以运输 20 个友方怪怪小子模型或<氏族>步兵模型。每个超重型护甲或者喷气背包模型占用的空间与 2 个其他步兵模型相等。如果该单位装备有杀戮炮，则最多仅可运输 12 个模型。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、运输工具、战斗堡垒

# 兽人炮车



8



兽人炮车是包含 1 个模型的单位。它装备有：加农炮；战车近战武器。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
兽人炮车	12 英寸	5+	5+	1	3	5	6+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
大冲锋枪	重型	36 英寸	1	7+	9+	-
加农炮	重型	36 英寸	2	7+	7+	-
杀戮炮	重型	24 英寸	2	6+	6+	-
榴弹炮	重型	48 英寸	1	7+	9+	弹幕
震击炮	重型	36 英寸	1	9+	4+	-
战车近战武器	近战	近战	同使用者	9+	9+	-

## 武器装备选项

- 该单位还可装备 1 把榴弹炮（能量评级 +1）。
- 该单位还可装备最多 4 把大冲锋枪（每种武器会使能量评级 +1）。
- 该单位可将 1 把加农炮替换为一种下列武器：1 把杀戮炮；1 把震击炮。

## 技能

**潜望镜：**该单位进行射击行动时，如果在本回合中没有进行过移动或移动距离低于其移动属性的一半，则在该次射击行动中，该单位的加农炮、杀戮炮和震击炮的攻击属性将翻倍。

## 运输工具

该单位最多可以运输 12 个友方怪枪小子模型或<氏族>步兵模型。每个超重型护甲或者喷气背包模型占用的空间与 2 个其他步兵模型相等。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、运输工具、兽人炮车

# 碎骨坦克



8



碎骨坦克是包含 1 个模型的单位。它装备有：死亡滚轮。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
碎骨坦克	12 英寸	5+	5+	1	3	5	6+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
大冲锋枪	重型	36 英寸	1	7+	9+	-
加农炮	重型	36 英寸	2	7+	7+	-
杀戮炮	重型	24 英寸	2	6+	6+	-
榴弹炮	重型	48 英寸	1	7+	9+	弹幕
震击炮	重型	36 英寸	1	9+	4+	-
死亡滚轮	近战	近战	x3	7+	7+	-

## 武器装备选项

- 该单位还可装备 1 把榴弹炮（能量评级 +1）。
- 该单位还可装备一种下列武器（能量评级 +1）：1 把加农炮；1 把杀戮炮；1 把震击炮。
- 该单位还可装备最多 4 把大冲锋枪（每种武器会使能量评级 +1）。

## 运输工具

该单位最多可以运输 12 个友方怪枪小子模型或<氏族>步兵模型。每个超重型护甲或者喷气背包模型占用的空间与 2 个其他步兵模型相等。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、运输工具、碎骨坦克

# 杀戮机甲



2



杀戮机甲是包含 1 个模型的单位。该单位也可包含 3 个模型（能量评级 7）或 6 个模型（能量评级 13）。它装备有：杀戮机甲武器。

	移动	格斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
杀戮机甲（1 个模型）	6 英寸	5+	4+	1	1	4	6+
杀戮机甲（3 个模型）	6 英寸	5+	4+	4	3	4	6+
杀戮机甲（6 个模型）	6 英寸	5+	4+	8	6	4	6+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
大冲锋枪	重型	36 英寸	1	7+	9+	-
屁精火箭炮	重型	18 英寸	2	7+	9+	-
火箭发射器	重型	24 英寸	1	7+	7+	-
喷火器	重型	8 英寸	1	7+	9+	地狱火
杀戮机甲武器	近战	近战	同使用者	7+	7+	-

## 武器装备选项

- 该单位包含的每个模型还须装备一种下列武器：1 把大冲锋枪；1 把屁精火箭炮；1 把火箭发射器；1 把喷火器。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、屁精、杀戮机甲

# 无畏机甲



4



无畏机甲是包含 1 个模型的单位。它装备有：装甲巨足；2 个无畏利爪。

	移动	格斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
无畏机甲	6 英寸	3+	5+	1	2	5	6+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
大冲锋枪	重型	36 英寸	1	7+	9+	-
自制超级爆枪	重型	24 英寸	1	9+	5+	增压
火箭发射器	重型	24 英寸	1	7+	7+	-
喷火器	重型	8 英寸	1	7+	9+	地狱火
无畏利爪	近战	近战	同使用者	6+	8+	-
无畏利锯	近战	近战	同使用者	8+	6+	-
装甲巨足	近战	近战	同使用者	10+	11+	-

## 武器装备选项

- 该单位可将 1 个无畏利爪替换为任意一种下列武器：1 把火箭发射器；1 把自制超级爆枪；1 把喷火器；1 把无畏利锯。
- 该单位可将 2 个无畏利爪替换为任意组合方式的两种下列武器：1 把火箭发射器；1 把自制超级爆枪；1 把喷火器；1 把无畏利锯。
- 该单位必须以任意组合方式装备两种下列武器：1 把大冲锋枪；1 把火箭发射器；1 把喷火器；1 把自制超级爆枪；1 把无畏利锯。

## 技能

**无畏之心：**分遣队中每有一个重型支援位置，您就可在军队中携带最多三个该单位，而非一个。同一个重型支援位置纳入的各个单位必须同时放置，并且初次部署时同一个位置纳入的单位必须位于彼此 6 英寸范围内。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、无畏机甲

# 摩克机甲



15



摩克机甲是包含 1 个模型的单位。它装备有：2 把双联大冲锋枪；2 把火箭发射器；自制超级电枪；自制超级爆枪；格克之爪（也可能是摩克之爪）

	移动	格斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
摩克机甲	8 英寸	3+	5+	1	4	5	6+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
自制超级爆枪	重型	24 英寸	1	9+	5+	增压
自制超级电枪	重型	36 英寸	3	9+	5+	增压
火箭发射器	重型	24 英寸	1	7+	7+	-
双联大冲锋枪	重型	36 英寸	2	7+	9+	-
格克之爪（也可能是摩克之爪）	近战	近战	x2	5+	5+	-

## 武器装备选项

• 该单位可装备强化力场。如果该单位装备强化力场，则将具有以下额外技能：**强化力场**。

## 技能

**强化力场**：如果某个<氏族>单位成为敌方远程武器的攻击目标时位于任何拥有此技能的友方<氏族>单位 9 英寸范围内，则这些攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。

## 运输工具

该单位最多可以运输 6 个友方**怪枪小子**模型或<氏族>**步兵**模型。每个**超重型护甲**或者**喷气背包**模型占用的空间与 2 个其他**步兵**模型相等。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：超重型、载具、运输工具、摩克机甲

# 格克机甲



15



格克机甲是包含 1 个模型的单位。它装备有：2 把双联大冲锋枪；2 把火箭发射器；死亡风暴重型冲锋枪；喷火器；格克之爪（也可能是摩克之爪）。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
格克机甲	8 英寸	3+	5+	2	4	5	6+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
死亡风暴重型冲锋枪	重型	36 英寸	8	6+	8+	-
火箭发射器	重型	24 英寸	1	7+	7+	-
喷火器	重型	8 英寸	1	7+	9+	地狱火
双联大冲锋枪	重型	36 英寸	2	7+	9+	-
格克之爪（也可能是摩克之爪）	近战	近战	x2	5+	5+	-

## 运输工具

该单位最多可以运输 6 个友方怪枪小子模型或<氏族>步兵模型。每个超重型护甲或者喷气背包模型占用的空间与 2 个其他步兵模型相等。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：超重型、载具、运输工具、格克机甲

# 蛮人拾荒者



4



蛮人拾荒者是包含 5 个模型的单位。该单位也可包含 10 个模型（能量评级 8）或 15 个模型（能量评级 12）。它装备有：死亡之枪；近战格斗武器。

	移动	格斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
蛮人拾荒者（5 个模型）	5 英寸	3+	5+	1	1	4	10+
蛮人拾荒者（10 个模型）	5 英寸	3+	5+	2	2	5	10+
蛮人拾荒者（15 个模型）	5 英寸	3+	5+	3	3	6	10+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
死亡之枪	轻型	48 英寸	x4	7+	7+	-
近战格斗武器	近战	近战	x2	7+	9+	-

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：轻型、步兵、蛮人拾荒者

# 怪枪小子



8



怪枪小子是包含 5 个模型的单位。该单位也可包含 10 个模型（能量评级 16）。它装备有：自行改造枪；近战格斗武器。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
怪枪小子（5 个模型）	5 英寸	3+	4+	2	2	4	8+
怪枪小子（10 个模型）	5 英寸	3+	4+	4	4	5	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
自行改造枪	轻型	24 英寸	x3	6+	8+	-
近战格斗武器	近战	近战	同使用者	7+	9+	-

阵营关键词：欧克蛮人、海盗

关键词：轻型、步兵、怪枪小子

# 蛮人卡车



4



蛮人卡车是包含 1 个模型的单位。它装备有：大冲锋枪；卡车武器。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
蛮人卡车	12 英寸	5+	5+	1	2	4	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
大冲锋枪	重型	36 英寸	1	7+	9+	-
卡车武器	近战	近战	同使用者	9+	9+	-

## 技能

开放式、无视伤害 (6+)

## 运输工具

该单位最多可以运输 12 个友方怪枪小子模型或<氏族>步兵模型。每个超重型护甲或者喷气背包模型占用的空间与 2 个其他步兵模型相等。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、运输工具、蛮人卡车

# 蛮人战斗机



7



蛮人战斗机是包含 1 个模型的单位。它装备有：4 把超级冲锋枪；装甲机身。

	移动	格斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
蛮人战斗机	20-60 英寸	5+	5+	1	2	4	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
超级冲锋枪	重型	36 英寸	1	6+	8+	-
装甲机身	近战	近战	同使用者	11+	11+	-

## 武器装备选项

- 该单位还可装备 2 把超级冲锋枪（能量评级 +1）。

## 技能

### 超音速

突突突即是正义：该单位使用远程武器所做攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、飞行、飞行器、蛮人战斗机

# 烈火轰炸机



8



烈火轰炸机是包含 1 个模型的单位。它装备有：双联大冲锋枪；2 把超级冲锋枪；装甲机身。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
烈火轰炸机	20-50 英寸	5+	5+	1	2	4	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
火焰导弹	重型	24 英寸	2	5+	9+	-
超级冲锋枪	重型	36 英寸	1	6+	8+	-
双联大冲锋枪	重型	36 英寸	2	7+	9+	-
装甲机身	近战	近战	同使用者	11+	11+	-

## 武器装备选项

- 该单位还可装备火焰导弹（能量评级 +1）。

## 技能

### 超音速

**燃烧弹：** 该单位进行移动行动后，选择它在该次移动行动中经过的一个敌方单位。掷三枚 D6 骰子，如果所选单位是**角色**，则每个掷骰结果减少 1 点，如果所选单位正在驻防防御地形模型，则每个掷骰结果增加 1 点；每当结果为 4+ 时，在所选单位旁放置一枚爆炸标记。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、飞行、飞行器、烈火轰炸机

# 闪电轰炸机



7



闪电轰炸机是包含 1 个模型的单位。它装备有：大冲锋枪；2 把超级冲锋枪；装甲机身。

	移动	格斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
闪电轰炸机	20-50 英寸	5+	5+	1	2	4	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
大冲锋枪	重型	36 英寸	1	7+	9+	-
超级冲锋枪	重型	36 英寸	1	6+	8+	-
装甲机身	近战	近战	同使用者	11+	11+	-

## 技能

### 超音速

**改装弹：**该单位进行移动行动后，选择它在该次移动行动中经过的一个敌方单位。掷两枚 D6 骰子，如果所选单位是**角色**，则每个掷骰结果减少 1 点，如果所选单位是**重型**或**超重型**，则每个掷骰结果增加 1 点；每当结果为 3+ 时，在所选单位旁放置一枚爆炸标记。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、飞行、飞行器、闪电轰炸机

# 爆炸喷气战机



10



爆炸喷气战机是包含 1 个模型的单位。它装备有：2 把战争超级炮；粉碎枪；掷棒炸弹发射器；装甲机身。

	移动	格斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
爆炸喷气战机	20-60 英寸	5+	5+	1	2	4	8+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
粉碎枪	重型	48 英寸	2	7+	5+	-
掷棒炸弹发射器	重型	12 英寸	2	8+	10+	-
超级冲锋枪	重型	36 英寸	1	6+	8+	-
瞬移超级爆枪	重型	24 英寸	1	9+	9+	毁灭者
战争超级炮	重型	36 英寸	1	9+	5+	增压
装甲机身	近战	近战	同使用者	11+	11+	-

## 武器装备选项

- 该单位还可装备 2 把超级冲锋枪。（能量评级 +1）。
- 该单位可将 1 把掷棒炸弹发射器替换为强化力场。如果该单位装备强化力场，则将具有以下额外技能：**强化力场**。
- 该单位可将 2 把战争超级炮替换为 2 把瞬移超级爆枪。

## 技能

### 超音速

**强化力场：**如果某个<氏族>单位成为敌方远程武器的攻击目标时位于任何拥有此技能的友方<氏族>单位 9 英寸范围内，则这些攻击的致伤掷骰结果减少 1 点。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、飞行、飞行器、爆炸喷气战机

# 践踏者战争堡垒



# 49



践踏者战争堡垒是包含 1 个模型的单位。它装备有：死亡加农炮；超级加特林炮；3 把大冲锋枪；3 枚超级火箭；喷火器；超级砍刀。

	移动	格斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
践踏者战争堡垒	12 英寸	3+	5+	2	8	6	6+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
大冲锋枪	重型	36 英寸	1	7+	9+	-
死亡加农炮	重型	72 英寸	6	5+	5+	-
喷火器	重型	8 英寸	1	7+	9+	地狱火
超级加特林炮	重型	48 英寸	12	6+	8+	-
超级火箭	重型	100 英寸	2	7+	4+	一次性
超级砍刀	近战	近战	x2	4+	3+	毁灭者

## 武器装备选项

- 该单位还可装备 2 枚超级火箭（能量评级 +2）。

## 技能

**精神图腾：**该单位 6 英寸范围内的友方欧克蛮人单位进行士气测试时，可以重新掷骰。

**践踏者战争堡垒起重工：**该单位可在行动阶段结束时尝试进行自我修理。尝试修理后，进行一次 D6 掷骰：若结果为 4+，为该单位移除一枚伤害标记。每个单位每回合仅可尝试进行一次修理。

## 运输工具

该单位最多可以运输 20 个友方怪枪小子模型或 <氏族> 步兵模型。每个超重型护甲或者喷气背包模型占用的空间与 2 个其他步兵模型相等。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：超重型、载具、巨型、运输工具、践踏者战争堡垒

# 小车



3



小车是包含 1 个模型的单位。它装备有：大冲锋枪；装甲外壳。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
小车	13 英寸	5+	5+	1	2	4	6+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
大冲锋枪	重型	36 英寸	1	7+	9+	-
冲锋枪	重型	24 英寸	1	10+	10+	-
喷火器	重型	8 英寸	1	7+	9+	地狱火
掷棒炸弹发射器	重型	12 英寸	2	8+	10+	一次性
装甲外壳	近战	近战	同使用者	10+	10+	-

## 武器装备选项

- 该单位还可装备最多 6 把冲锋枪（每把武器会使**能量评级 +1**）
- 该单位还可装备最多两种下列武器（每种武器会使**能量评级 +1**）：大冲锋枪；喷火器。
- 该单位还可装备一个掷棒炸弹发射器（**能量评级 +1**）。

## 运输工具

该单位最多可以运输 10 个友方**怪枪小子**模型或**<氏族>步兵**模型。每个**超重型护甲**或**喷气背包**模型都会占据等同于 2 个其他模型的空间。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、运输工具、改装战车、小车

# 战车



战车是包含 1 个模型的单位。它装备有：大冲锋枪；装甲外壳。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
战车	11 英寸	5+	5+	1	2	4	6+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
大冲锋枪	重型	36 英寸	1	7+	9+	-
杀戮炮	重型	24 英寸	2	6+	6+	-
榴弹炮	重型	48 英寸	1	7+	9+	弹幕
火箭发射器	重型	24 英寸	1	7+	7+	-
喷火器	重型	8 英寸	1	7+	9+	地狱火
掷棒炸弹发射器	重型	12 英寸	2	8+	10+	一次性
吱吱炮	重型	36 英寸	1	9+	4+	-
装甲外壳	近战	近战	同使用者	10+	10+	-

## 武器装备选项

- 该单位还可装备一种下列武器（**能量评级 +1**）：1 门杀戮炮；1 门榴弹炮；1 门吱吱炮。
- 该单位可将 1 把大冲锋枪替换为一种下列武器：1 把喷火器；1 门吱吱炮。
- 该单位还可装备最多两种下列武器（每种武器会使**能量评级 +1**）：1 把大冲锋枪；1 把喷火器；1 把火箭发射器。
- 该单位还可装备 1 个掷棒炸弹发射器（**能量评级 +1**）。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：重型、载具、改装战车、战车

# 战斗要塞



20



战斗要塞是包含 1 个模型的单位。它装备有：大冲锋枪；超级加特林炮；双联大冲锋枪；碾压履带车。

	移动	械斗技巧	射击技巧	攻击	耐伤	领导力	豁免
战斗要塞	10 英寸	5+	5+	3	5	6	5+

武器	类型	射程	攻击	SAP	SAT	技能
大冲锋枪	重型	36 英寸	1	7+	9+	-
死亡加农炮	重型	72 英寸	6	5+	5+	-
杀戮炮	重型	24 英寸	2	6+	6+	-
榴弹炮	重型	48 英寸	1	7+	9+	弹幕
超级加特林炮	重型	48 英寸	4	8+	8+	-
火箭发射器	重型	24 英寸	1	7+	7+	-
喷火器	重型	8 英寸	1	7+	9+	地狱火
掷棒炸弹发射器	重型	12 英寸	2	8+	10+	一次性
双联大冲锋枪	重型	36 英寸	2	7+	9+	-
双联喷火器	重型	8 英寸	2	7+	9+	地狱火
吱吱炮	重型	36 英寸	1	9+	4+	-
碾压履带车	近战	近战	同使用者	9+	9+	-

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：超重型、巨型、载具、改装战车、战斗要塞



## 武器装备选项

- 该单位可将 1 门超级加特林炮替换为 1 门死亡加农炮（**能量评级 +4**）。
- 该单位可将 1 门杀戮炮替换为一种下列武器：1 门榴弹炮；1 把双联大冲锋枪；1 门吱吱炮。
- 该单位还可装备两种（**能量评级 +2**）或四种（**能量评级 +4**）下列武器：1 把火箭发射器和 1 把双联大冲锋枪；1 把火箭发射器和 1 把双联喷火器；1 门吱吱炮和 1 把双联大冲锋枪；1 门吱吱炮和 1 把双联喷火器。
- 该单位还可装备最多两种下列武器（每种武器会使**能量评级 +1**）：1 把大冲锋枪；1 把火箭发射器；1 把喷火器。
- 该单位还可装备最多 2 把掷棒炸弹发射器（每把武器会使**能量评级 +1**）。

## 运输工具

如果该单位装备了超级加特林炮，则将获得**运输工具**关键词，最多可以运输 30 名友方怪枪小子或<氏族>步兵模型。每个**超重型护甲**或**喷气背包**模型都会占据等同于 2 个其他步兵模型的空间。

阵营关键词：欧克蛮人、<氏族>

关键词：超重型、巨型、载具、改装战车、战斗要塞

# 技师小子工坊



4



技师小子工坊是包含 1 个模型的单位。该单位不可部署在目标标记上，且部署时必须距离其他所有地形模型 1 英寸以上。该单位部署后将被视作防御地形，且在任何规则下都将不再被视为一个单位。

## 制动钩爪

在行动阶段结束时，如果该地形模型 3 英寸范围内存在任何非欧克蛮人单位，进行一次 D12 掷骰；若结果为 8+，在距离该地形模型最近的一个非欧克蛮人单位旁放置一枚爆炸标记（如果有两个或以上满足条件的单位一样近，则从中选择一个放置）。

## 定制作业

在命令阶段开始时，部署该地形模型的玩家可从军队中选择该地形模型 3 英寸范围内的一个欧克蛮人**重型载具**单位。为该单位移除一枚伤害标记，使其移动属性增加 3 英寸，同时使该单位使用远程武器所做攻击的命中掷骰结果增加 1 点，效果持续至本回合结束。

阵营关键词：欧克蛮人

关键词：技师小子工坊