| 例のアレ3（仮） | 謎の趣味人チーム　9号ロスター | 合計ポイント | 1247 |
|---|---|---|---|
| 氏族の流儀 | 「ゴフ氏族」 小細工なんざいらねえ：　白兵戦時出目6で同じ対象に追加1回のHRを行う | | |
| 編成 | スプリームコマンダーデタッチメント：HQ3、LOW1　コマンドポイント1+3＝4 | | |
| ウォーロード | ザグストラック閣下 | | |

＜HQ＞　ゴフ氏族、キャラクター、インファントリー、ストームボゥイ、ジャンプパック、飛行、ザグストラック閣下

| 構成モデル | 移動 | 接 | 射 | 攻 | 耐 | 傷 | 回 | 気 | 防 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ザクストラック | 12 | 2＋ | 5＋ | 6 | 4 | 6 | 6(7) | 7 | 4+ |

| スペシャルルール | |
|---|---|
| 行くぜ野郎ども | 突撃のサイコロを好きなだけ振り直し可能 |
| 群れるが勝ち | 気テストの際に、このユニットの気、ユニット数、6mv以内にいるユニット数のいずれかを使える |
| ダッカ・ダッカ・ダッカ | 射撃で6の目が出たら必ず命中、それに加え、その数だけ追加射撃可能 |
| フルスロットル | 全力移動時にD6振るかわりに6mv移動してよい、その場合出目1で1モータル負う |
| サイボオルクボディ | 傷1ごとにD6振って6+ならダメージ無視 |
| 鉄の規律 | このモデルの6mv以内にいるゴフストームボゥイは戦意テスト自動成功 |
| アラシ兵隊の強襲 | 初期配置に配置せず、好きな自軍移動フェイズ終了時に敵から9mv離れた場所に配置可能 |
| ウォーロード | 本物の殺し：回+1、白兵戦の貫通−1 |

| 装備 | 射程 | タイプ | 攻 | 貫通 | ダメージ | 能力 | p | 人数 | ポイント |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ザグストラック | | | | | | | 88 | 1 | 88 |
| ブリッツミサイル | 18 | アサルト1 | 6 | −1 | D3 | | | 1 | 0 |
| スラッガ | 12 | ピストル1 | 4 | 0 | 1 | | | 1 | 0 |
| チョッパ | 白兵 | 白兵 | 使用者 | 0(−1) | 1 | 使用者はこの武器を使い1回追加攻撃できる | | 1 | 0 |
| バルチャクロオ | 白兵 | 白兵 | ＋2 | −3(−4) | D3 | この武器を使って最大3回まで攻撃できる | | 1 | 0 |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | 0 |
| | | | | | | | | | 88 |

＜HQ＞　ゴフ、キャラクター、ビークル、爆走族、爆走族総長、デフキラ・ウォートライク

| 構成モデル | 移動 | 接 | 射 | 攻 | 耐 | 傷 | 回 | 気 | 防 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ウォートライク | 14 | 2＋ | 5＋ | 5 | 6 | 8 | 5 | 7 | 4＋ |

| スペシャルルール | |
|---|---|
| 行くぜ野郎ども | 突撃のサイコロを好きなだけ振り直し可能 |
| 群れるが勝ち | 気テストの際に、このユニットの気、ユニット数、6mv以内にいるユニット数のいずれかを使える |
| ダッカ・ダッカ・ダッカ | 射撃で6の目が出たら必ず命中、それに加え、その数だけ追加射撃可能 |
| 爆走いくさだあ | 突撃フェイズ開始時に、6mv以内にいるバイク・車輌は全力移動後も突撃可能 |
| 調油小僧 | バトル中1回、全力移動時にダイスを振らず、6mv動くことできる |
| 爆発 | 出目6、3mv、1モータルウンズ |
| ラッキースティック所有 | 6mv以内のゴフキャラクターの白兵HR+1、所持者はHR、DR何個でも振り直し可能 |

| 装備 | 射程 | タイプ | 攻 | 貫通 | ダメージ | 能力 | p | 人数 | ポイント |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ウォートライク | | | | | | | 120 | 1 | 120 |
| キラジェット（バーナ） | 8 | アサルトd6 | 5 | −1 | 1 | 自動ヒットする | | | 0 |
| キラジェット（カッタ） | 8 | アサルト2 | 8 | −4 | D6 | 距離が半分の場合、ダメージ決定時２Ｄ６振れる | | | 0 |
| スナッガクロオ（射撃） | 8 | アサルト1 | 4 | 0 | 1 | この武器はWR振り直しできる | | | 0 |
| ツインボムスティック | 12 | アサルト2 | 5 | 0 | 1 | 射程が半分の場合、HR＋1できる | | | 0 |
| スナッガクロオ（白兵） | 白兵 | 白兵 | ＋2 | −2 | D3 | この武器はWRの振り直しができる | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | 120 |

＜HQ＞　ビッグメク（ゴフ）（キャラクター・インファントリー・メガアーマー・ビッグメク）

| 構成モデル | 移動 | 接 | 射 | 攻 | 耐 | 傷 | 回 | 気 | 防 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ビッグメク（メガアーマー） | 4 | 3＋ | 5＋ | 5 | 4 | 5 | 3 | 8 | 2＋ |
| グロットオイラー | 5 | 5＋ | 4＋ | 2 | 2 | 1 | 1 | 4 | 6＋ |

| スペシャルルール | |
|---|---|
| 行くぜ野郎ども | 突撃のサイコロを好きなだけ振り直し可能 |
| 群れるが勝ち | 気テストの際に、このユニットの気、ユニット数、6mv以内にいるユニット数のいずれかを使える |
| ダッカ・ダッカ・ダッカ | 射撃で6の目が出たら必ず命中、それに加え、その数だけ追加射撃可能 |
| 技術マニア | 移動フェイズ終了時、3mv以内の同じ氏族の車両をD3傷直せる |
| 給油小僧 | 1ゲーム中1回修理を手助け可能、その場合傷1追加で直せる<br>もし給油小僧が狙われた場合は、ビッグメクの耐で判定する |
| カスタムフォースフィールド | 9mv以内に完全に収まったユニット、乗っている車輌は5＋インバルを持つ |

| 装備 | 射程 | タイプ | 攻 | 貫通 | ダメージ | 能力 | p | 人数 | ポイント |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ビッグメク | | | | | | | 77 | 1 | 77 |
| 給油小僧 | | | | | | ０−１ | 4 | 0 | 0 |
| カスタムメガブラスタ | 24 | アサルト1 | 8 | −3 | D6 | HRで修正しない出目1が出るとモータル1ダメージ受ける | 9 | 1 | 9 |
| テリーポートブラスタ | 12 | アサルト3 | 8 | −2 | 1 | ダメージを負い、射撃フェイズ終了時D6振って、残り傷より大きい目が出ると、対象モデル取り除き | 11 | 0 | 0 |
| キルソウ | 白兵 | 白兵 | ＊2 | −4 | 2 | HR−1する | 23 | 0 | 0 |
| パワークロオ | 白兵 | 白兵 | ＊2 | −3 | D3 | HR−1する | 13 | 1 | 13 |
| カスタムフォースフィールド | 射撃武器に対してインバル5+ | | | | | | 20 | 1 | 20 |
| コンビスコーチャ | | | | | | | 17 | 0 | 0 |
| | | | | | | | | | 0 |
| | | | | | | | | | 0 |
| | | | | | | | | | 119 |

LOW　ストンパ（ゴフ）（ビークル・輸送車輌・タイタイニック・ストンパ）

| 構成モデル | 移動 | 接 | 射 | 攻 | 耐 | 傷 | 回 | 気 | 防 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ストンパ | 12 | 3+ | 5＋ | 10 | 8 | 40 | 6 | 8 | 3+ |
| | 9 | 4＋ | | | | 30 | 5 | | |
| | 6 | 5+ | | | | 20 | 4 | | |
| | 4 | 6+ | | | | 10 | 3 | | |

| スペシャルルール | |
|---|---|
| 行くぜ野郎ども | 突撃のサイコロを好きなだけ振り直し可能 |
| ダッカ・ダッカ・ダッカ | 射撃で6の目が出たら必ず命中、それに加え、その数だけ追加射撃可能 |
| サイコーダッカ | 1回目射撃後、2＋で2回目射撃可能、5＋で3回目射撃可能、失敗すると弾切れ |
| 踏みつけ感最高 | このモデルは退却後、射撃、突撃可能、移動時もインファントリーは超えて動ける。それに加え、ヘビィの移動時のHRマイナスもない |
| ストンパ整備班 | 移動フェイズ終了時、2＋が出ると失った傷D3回復できる |
| 神さんの似姿 | このモデルの6mv以内のオルクは戦意テスト振り直し可能 |
| 兵員輸送 | 20体まで搭載可能（メガアーマー、ジャンプパックは2体分） |

| 装備 | 射程 | タイプ | 攻 | 貫通 | ダメージ | 能力 | p | 人数 | ポイント |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ストンパ | | | | | | | 850 | 1 | 850 |
| ビッグシュータ | 36 | アサルト3 | 5 | 0 | 1 | | 5 | 3 | 15 |
| デフカノン | 72 | ヘビィ3D6 | 10 | −4 | D6 | | 0 | 1 | 0 |
| スコーチャ | 8 | アサルトD6 | 5 | −1 | 1 | 自動ヒットする | 17 | 1 | 17 |
| スーパーガトラー | 48 | ヘビィ3D6 | 7 | −2 | 1 | ルール参照 | 28 | 1 | 28 |
| スーパーロキット | 100 | ヘビィD6 | 8 | −3 | D6 | 毎ターン1発のみ発射可能 | 0 | 3 | 0 |
| ツインビッグシュータ | 36 | アサルト6 | 5 | 0 | 1 | | 10 | 1 | 10 |
| メガチョッパ（斬り） | 白兵 | 白兵 | ＊2 | −5 | 6 | | 0 | 1 | 0 |
| メガチョッパ（薙ぎ払い） | 白兵 | 白兵 | 使用者 | −2 | D3 | 回1につき、3回のHRが振れる | | | 0 |
| | | | | | | | | | 0 |
| | | | | | | | | | 0 |
| | | | | | | | | | 920 |