

スペースマリーン夏季アップデート

〈戦闘者〉の軍勢に新たなユニットが追加され、『コデックス：スペースマリーン』にはこれらのユニットを書籍内の戦団の一部として編入するための方法が記載されている。しかしそれ以外のスペースマリーン戦団もこれらのユニットを編入することが可能である。

ブラッドエンジェル

以下の新ユニットはブラッドエンジェルで使用可能である：

- ・キャプテン（フォボスアーマー装備）
- ・ライブラリアン（フォボスアーマー装備）
- ・レフテナント（フォボスアーマー装備）
- ・エリミネーター・スカッド
- ・インパルサー
- ・インカーサー・スカッド
- ・インフィルトレイター・スカッド
- ・インヴィクター・タクティカルウォースーツ
- ・リパルサー・エクスキューショナー
- ・サブレッサー・スカッド

これらのユニットのデータシート内に記載されている〈戦団〉キーワードは全て**ブラッドエンジェル**（もしくは**フレッシュテアラー**などのブラッドエンジェル後継戦団）に置き換えること。例えば、自軍にインフィルトレイター・スカッドを編入し、これをブラッドエンジェル戦団の所属と宣言する場合、このユニット内の〈戦団〉キーワードはすべて**ブラッドエンジェル**に置き換えられ、『インフィルトレイター通信装置』アビリティのルール文も「このユニット内の兵がインフィルトレイター通信装置を装備しており、なおかつ味方**ブラッドエンジェル・フォボス・キャプテン**あるいは味方**ブラッドエンジェル・フォボス・レフテナント**が戦場に存在する場合、このユニットは『戦闘典礼』や『正確なる戦術眼』のアビリティの範囲内にいるものとして扱われる。」に変更される。

自軍にライブラリアン（フォボスアーマー装備）を編入し、これをブラッドエンジェル戦団の所属と宣言する場合、『サイカー』項目の最終文を以下のように変更する：「この兵は『猛撃』のサイキックパワーと、『隠密のサイキック体系』（『コデックス：スペースマリーン』参照）から2種類のサイキックパワーもしくは『鮮血のサイキック体系』（コデックス：ブラッドエンジェル参照）から2種類のサイキックパワーを習得している。」

ダークエンジェル

以下の新ユニットはダークエンジェルで使用可能である：

- ・キャプテン（フォボスアーマー装備）
- ・ライブラリアン（フォボスアーマー装備）
- ・レフテナント（フォボスアーマー装備）
- ・エリミネーター・スカッド
- ・インパルサー
- ・インカーサー・スカッド
- ・インフィルトレイター・スカッド
- ・インヴィクター・タクティカルウォースーツ
- ・リパルサー・エクスキューショナー
- ・サブレッサー・スカッド

これらのユニットのデータシート内に記載されている〈戦団〉キーワードは全て**ダークエンジェル**（もしくは**エンジェル・オヴ・リデンブション**などのダークエンジェル後継戦団）に置き換えること。たとえば、自軍にレフテナント（フォボスアーマー装備）を編入し、これをダークエンジェル戦団の所属と宣言する場合、このユニット内の〈戦団〉キーワードはすべて**ダークエンジェル**に置き換えられ、『正確なる戦術眼』アビリティのルール文も「この兵の6mv以内にいる**ダークエンジェル**・ユニット内の兵はダメージロールの出目1を全てリロールする。」に変更される。

自軍にキャプテン（フォボスアーマー装備）を編入し、これをダークエンジェル戦団の所属と宣言する場合、データシート内のあらゆる「キャプテン」を「マスター」に置き換え、**キャプテン**のキーワードも**マスター**に置き換えること。

自軍にインフィルトレイター・スカッドを編入し、これをダークエンジェル戦団の所属と宣言する場合、そのユニットの『インフィルトレイター通信装置』アビリティ内の**キャプテン**・キーワードは**マスター**に置き換えられる。

自軍にライブラリアン（フォボスアーマー装備）を編入し、これをダークエンジェル戦団の所属と宣言する場合、このユニットの『かの者ら、恐怖を知らざる者ゆえに』アビリティは『執行会』（『コデックス：ダークエンジェル』参照）に置き換えられ、**デスウィング**の陣営キーワードを得る。さらに『サイカー』項目の最終文を以下のように変更する：「この兵は『猛撃』のサイキックパワーと、『隠密のサイキック体系』（『コデックス：スペースマリーン』参照）から2種類のサイキックパワーもしくは『尋問のサイキック体系』（コデックス：ダークエンジェル参照）から2種類のサイキックパワーを習得している。」

スペースウルフ

以下の新ユニットはスペースウルフで使用可能である：

- ・キャプテン（フォボスアーマー装備）
- ・ライブラリアン（フォボスアーマー装備）
- ・レフテナント（フォボスアーマー装備）
- ・エリミネーター・スカッド
- ・インパルサー
- ・インカーサー・スカッド
- ・インフィルトレイター・スカッド
- ・インヴィクター・タクティカルウォースーツ
- ・リパルサー・エクスキューショナー
- ・サブレッサー・スカッド

これらのユニットのデータシート内に記載されている〈戦団〉キーワードは全て**スペースウルフ**に置き換えること。たとえば、自軍にインパルサーを編入し、これをスペースウルフ戦団の所属と宣言する場合、このユニット内の〈戦団〉キーワードはすべて**スペースウルフ**に置き換えられ、『兵員輸送』項目を以下のように変更する：「この兵は**スペースウルフ・ブライマリス・インファントリー**を最大6体まで輸送可能。**ジャンプバック**および**マークXグラヴィス**の兵は輸送不可。」

自軍にキャプテン（フォボスアーマー装備）を編入し、これをスペースウルフ戦団の所属と宣言する場合、データシート内のあらゆる「キャプテン」を「ウルフロード」に置き換え、**キャプテン**のキーワードも**ウルフロード**に置き換えること。さらに、『戦闘典礼』アビリティの名前は『フェンリスのヤール』に変更される。

自軍にレフテナント（フォボスアーマー装備）を編入し、これをスペースウルフ戦団の所属と宣言する場合、データシート内のあらゆる「レフテナント」を「バトルリーダー」に置き換え、**レフテナント**のキーワードも**バトルリーダー**に置き換えること。さらに、『正確なる戦術眼』アビリティの名前は『ヤールのハルカール』に変更される。

自軍にインフィルトレイター・スカッドを編入し、これをスペースウルフ戦団の所属と宣言する場合、『インフィルトレイター通信装置』アビリティのルール文は「このユニット内の兵がインフィルトレイター通信装置を装備しており、なおかつ味方**スペースウルフ・フォボス・ウルフロード**あるいは味方**スペースウルフ・フォボス・バトルリーダー**が戦場に存在する場合、このユニットは『フェンリスのヤール』や『ヤールのハスカル』のアビリティの範囲内にいるものとして扱われる。」に変更される。

自軍にライブラリアン（フォボスアーマー装備）を編入し、これをスペースウルフ戦団の所属と宣言する場合、データシート内のあらゆる「ライブラリアン」を「ルーンブリスト」に置き換え、**ライブラリアン**のキーワードも**ルーンブリスト**に置き換えること。さらに「フォースソード」を「ルーンソード」に置き換える。さらに、『正確なる戦術眼』アビリティの名前は『ヤールのハルカール』に変更される。『サイカー』項目の最終文を以下のように変更する：「この兵は『猛撃』のサイキックパワーと、『隠密のサイキック体系』（『コデックス：スペースマリーン』参照）から2種類のサイキックパワーもしくは『嵐のサイキック体系』（コデックス：スペースウルフ参照）から2種類のサイキックパワーを習得している。」

デスウォッチ

以下の新ユニットはデスウォッチで使用可能である：

- ・リパルサー・エクスキューショナー

これらのユニットのデータシート内に記載されている〈戦団〉キーワードは全て**デスウォッチ**に置き換えること。たとえば、自軍にインパルサーを編入し、これをスペースウルフ戦団の所属と宣言する場合、このユニット内の〈戦団〉キーワードはすべて**デスウォッチ**に置き換えられ、『兵員輸送』項目を以下のように変更する：「この兵は**デスウォッチ・ブライマリス・インファントリー**を最大6体まで輸送可能。マークXグラヴィスの兵は輸送枠を2体分使用する。**ジャンプバック**の兵は輸送不可。」

アビリティ

これらのアビリティは以降のページに掲載されているユニットのうちいくつかに共通している。

かの者ら、恐怖を知らざる者ゆえに

〈戦闘者〉たるスペースマリーンは銀河で最も恐るべき恐怖に直面して尚、敢然と戦い続ける。

このユニットは戦意テストをリロールできる。

ボルター規律

スペースマリーンにとって、ボルトガンとは単なる武器に非ず。ボルトガンこそは人類の栄光の象徴であり、敵に死をもたらし味方に救済を与えるものである。

このユニット内の各兵がボルトウェポンで射撃を行う場合、ラピッドファイアウェポンの通常のルールは使用せず、代わりに以下の状況のいずれか1個以上に該当しているならば武器の攻撃回数が倍増する：

- ・射撃側の兵の攻撃対象が、武器の【射程】の半分以内の距離にいる。
- ・射撃側の兵が**インファントリー**であり、その兵が属するユニット内のあらゆる兵が、自軍側の直前の移動フェイズにおいて静止していた。
- ・射撃側の兵が**ターミネーター、バイク、センチュリオン、ドレッドノート**のいずれかである。

このアビリティの適用条件を考える上で、「ラピッドファイア・ボルトウェポン」とは、ボルトウェポンのうち、【種別】が「ラピッドファイア」であるような武器を指す。ボルトウェポンとは、武器名に「ボルト（ボルター）」の語を含む武器（ボルトガン、ボルトライフル、ストームボルター、コンビボルター、ハリケーンボルター等）と、ボルトウェポンを置き換える戦国の至宝（総主長の憤怒等）を指す用語である。ボルトウェポンに適用されるルールはコンビウェポンのボルトガン能力値、およびコンビウェポンを置き換える戦国の至宝のボルター能力値にも適用される。

衝撃戦術

〈戦闘者〉は精鋭の突撃部隊であり、その攻撃は荒れ狂う雷の如く苛烈である。彼らの猛攻を耐えられる者など、ほとんど存在しない。

このユニットが突撃移動を行った / 突撃された / 英雄的介入を行った場合、そのターンの終了時までこのユニットの【回】は+1の修正を受ける。



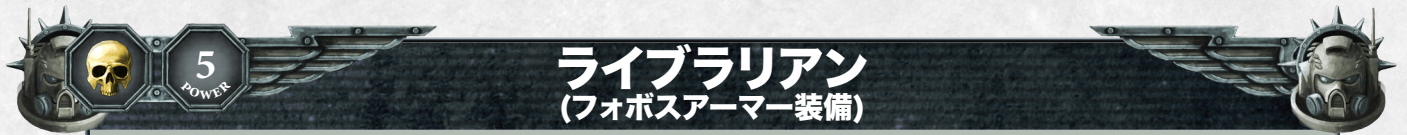
キャプテン (フォボスアーマー装備)

	移	接	射	攻	耐	傷	回	気	防
キャプテン (フォボスアーマー装備)	6"	2+	2+	4	4	6	5	9	3+
キャプテン（フォボスアーマー装備）は1体でユニットを構成し、ボルトピストル、マスタークラフト・インスティゲーター・ボルトカービン、コンバットナイフ、フラッググレネード、クラックグレネードを装備している。さらにこの兵はカモ・クロークを装備している。									
武器名	射程	種別	攻	貫通	ダメージ	アビリティ			
ボルトピストル	12"	ピストル 1	4	0	1	-			
マスタークラフト・インスティゲーター・ボルトカービン	30"	アサルト 1	4	-2	3	この武器は、攻撃対象の キャラクター がたとえこの兵から最も近い敵ユニットでなかったとしても攻撃を行うことができる。			
コンバットナイフ	白兵	白兵	使用者	0	1	装備者が白兵戦を行うたび、この武器で1回の追加攻撃を行うこと。			
フラッググレネード	6"	グレネード D6	3	0	1	-			
クラックグレネード	6"	グレネード 1	6	-1	D3	-			
アビリティ	かの者ら、恐怖を知らざる者ゆえに、ボルター規律、衝撃戦術（2ページ）					鋼鉄の光輪：この兵はスペシャルセーブ値 4+ を持つ。			
	秘匿されし配置地点：初期配置中にこの兵を配置する場合、この兵は敵軍側初期配置地点から 9mv より遠く離れた地点であれば戦場の好きな地点に配置可能である。					戦闘典礼：この兵から 6mv 以内にいる味方〈戦団〉ユニットに属する兵は、ヒットロールの出目 1 を全てリロールする。			
	オムニ・スクランブラー：増援として戦場に到着する敵ユニットを、この兵の 12mv 以内に配置することはできない。					カモ・クローク：この兵に対して射撃武器による攻撃が行われた場合、遮蔽物によるアーマーセーヴィング結果へのボーナスは +1 ではなく +2 となる。			
陣営キーワード	インペリウム 帝国, 戦闘者, 〈戦団〉								
属性キーワード	キャラクター, インファントリー, フォボス, プライマリス, キャプテン								



レフテナント (フォボスアーマー装備)

	移	接	射	攻	耐	傷	回	気	防
レフテナント (フォボスアーマー装備)	6"	2+	3+	4	4	5	4	8	3+
このユニットは1体のレフテナント(フォボスアーマー装備)で構成されている。このユニットにはさらにもう1体のレフテナント(フォボスアーマー装備)を追加する事が可能だ(パワーレート+5)。各兵はボルトピストル、マスタークラフト・オキュラスボルトカービン、コンバットブレイド(二刀流)、フラッググレネード、クラックグレネードを装備している。さらに、各兵はグラヴシュートを装備している。									
武器名	射程	種別	攻	貫通	ダメージ	アビリティ			
ボルトピストル	12"	ピストル 1	4	0	1	-			
ヘヴィボルトピストル	12"	ピストル 1	4	-1	1	-			
マスタークラフト・ オキュラスボルトカービン	24"	ラピッドファイア 1	4	0	2	この武器の攻撃に対し、攻撃対象ユニットは遮蔽物によるアーマーセービングへのボーナスを得ることはできない。			
コンバットナイフ	白兵	白兵	使用者	0	1	装備者が白兵戦を行うたび、この武器で1回の追加攻撃を行うこと。			
コンバットブレイド(二刀流)	白兵	白兵	使用者	0	1	この武器による攻撃のヒットロールにおいて修正前の出目6を出した場合、そのヒットは1回のヒットではなく2回のヒットとして扱われる。			
フラッググレネード	6"	グレネード D6	3	0	1	-			
クラックグレネード	6"	グレネード 1	6	-1	D3	-			
ウォーギアオプション	・どの兵も”マスタークラフト・オキュラスボルトカービン1個、コンバットブレード(二刀流)、ボルトピスト1個”を”ヘヴィボルトピストル1個とコンバットナイフ1個”に交換可能。その場合、この兵はグラヴシュートではなくスモークグレネードを持ち、 レイヴァー のキーワードを得る。								
アビリティ	かの者ら、恐怖を知らざる者ゆえに、ボルター規律、 衝撃戦術(2ページ)					中隊の英雄：初期配置中、このユニット内の全ての兵は同時に配置しなければならないが、その際にユニットの隊形を維持する必要はない。配置された時点以降、このユニット内の各兵はそれぞれ個別のユニットとして扱われる。			
	グラヴシュート：初期配置中、プレイヤーはこのユニットを戦場に配置するのではなく低高度に位置する輸送機内にて待機させておくことができる。その場合、このユニットはいずれかの自軍側移動フェイズ終了時に戦場へと降下する。その際は、このユニットをあらゆる敵兵から9mvより遠く離れた戦場の好きな地点に配置することができる。					スモークグレネード：この兵がスモークグレネードを装備している場合、バトル中一回限り、自軍側射撃フェイズに射撃を行わない事で、代わりにスモークグレネードを使用する事ができる。使用した場合、次の自軍側射撃フェイズまで、この兵を対象とした射撃武器による攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。			
	恐怖戦術：敵ユニットの3mv以内に自軍のレイヴァー・ユニットが存在する場合、敵ユニットの3mv以内にいる自軍のレイヴァー・ユニット1個ごとにその敵ユニットの【気】は-1の修正を受ける(最大-3)。					正確なる戦術眼：この兵から6mv以内にいる〈戦団〉ユニットの兵はダメージロールの出目1を全てリロールする。			
陣営キーワード	インペリウム 帝国、 ザット・ワズ・ア・ナイズ 戦闘者、 オプティマ 〈戦団〉								
属性キーワード	キャラクター、インファントリー、フォボス、プライマリス、レフテナント								



ライブラリアン (フォボスアーマー装備)

	移	接	射	攻	耐	傷	回	気	防
ライブラリアン (フォボスアーマー装備)	6"	3+	3+	4	4	5	4	9	3+
ライブラリアン (フォボスアーマー装備) は 1 体でユニットを構成し、ボルトピストル、フォースソード、フラッググレネード、クラックグレネードを装備している。さらにこの兵はカモ・クロークを装備している。									
武器名	射程	種別	攻	貫通	ダメージ	アビリティ			
ボルトピストル	12"	ピストル 1	4	0	1	-			
フォースソード	白兵	白兵	使用者	-3	D3	-			
フラッググレネード	6"	グレネード D6	3	0	1	-			
クラックグレネード	6"	グレネード 1	6	-1	D3	-			
アビリティ	かの者ら、恐怖を知らざる者ゆえに、ボルター規律、 衝撃戦術 (2 ページ)					カモ・クローク：この兵に対して射撃武器による攻撃が行われた場合、遮蔽物によるアーマーセーヴィング結果へのボーナスは +1 ではなく +2 となる。			
	秘匿されし配置地点：初期配置中にこの兵を配置する場合、この兵は敵軍側初期配置地点から 9mv より遠く離れた地点であれば戦場の好きな地点に配置可能である。					サイキックフード：この兵の 12mv 以内にいる敵サイカーに対してこの兵が妖術抵抗判定を行う場合、そのロール結果は +1 の修正を受ける。			
サイカー	この兵は、各自軍側サイキックフェイズに 2 種類までのサイキックパワーの発動を試みられ、各敵軍側サイキックフェイズに妖術抵抗判定を 1 回行える。この兵は『猛撃』のサイキックパワーと、『隠密のサイキック体系』(『コデックス：スペースマリーン』) から 2 種類のサイキックパワーを習得している。								
陣営キーワード	インベリウム	アフリカ	アフリカ	チャプター					
	帝国, 戦闘者, 〈戦団〉								
属性キーワード	キャラクター, インファントリー, フォボス, プライマリス, サイカー, ライブラリアン								



インフィルトレイター・スカッド

	移	接	射	攻	耐	傷	回	気	防
インフィルトレイター	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
インフィルトレイター・ヘリックスアデプト	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
インフィルトレイター・サージェント	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+
このユニットは 1 体のインフィルトレイター・サージェントと 4 体のインフィルトレイターで構成されている。さらにこのユニットには最大 5 体までのインフィルトレイターを追加可能だ (パワーレート +6)。インフィルトレイターの中から 1 体をインフィルトレイター・ヘリックスアデプトにする事ができる。各兵はボルトピストル、マークスマン・ボルトカービン、フラッググレネード、クラックグレネードを装備している。さらに各兵はスモークグレネードを装備している。									
武器名	射程	種別	攻	貫通	ダメージ	アビリティ			
ボルトピストル	12mv	ピストル 1	4	0	1	-			
マークスマン・ボルトカービン	24"	ラピッドファイア 1	4	0	1	この武器による攻撃のヒットロールで修正前の出目 6 を出した場合、その攻撃は自動的にヒットし、ダメージロールにも成功したとみなされる (その攻撃についてダメージロールは行わない)。			
フラッググレネード	6"	グレネード D6	3	0	1	-			
クラックグレネード	6"	グレネード 1	6	-1	D3	-			
ウォーギアオプション	・このユニットにインフィルトレイター・ヘリックスアデプトが含まれない場合、1 体のインフィルトレイターは追加でインフィルトレイター通信装置を装備可能。								
アビリティ	かの者ら、恐怖を知らざる者ゆえに、ボルター規律、 衝撃戦術 (2 ページ)					戦闘分隊：このユニットが 10 体の兵で構成されている場合、初期配置中、あらゆる兵が配置される前のタイミングで、このユニットをそれぞれ 5 体の兵で構成されている 2 個のユニットに分割する事が可能である。			
	秘匿されし配置地点：初期配置中にこのユニットを配置する場合、このユニットは敵軍側初期配置地点から 9mv より遠く離れた地点であれば戦場の好きな地点に配置可能である。					オムニ・スクランブラー：増援として戦場に到着する敵ユニットを、この兵の 12mv 以内に配置することはできない。			
	遺伝技官：自軍側移動フェイズ終了時、インフィルトレイター・ヘリックスアデプトは自身のユニット内の兵 1 体の回復もしくは復活を試みられる。このインフィルトレイター・ヘリックスアデプトのユニット内に【傷】を失っている兵が存在する場合、それらの兵のうち 1 体を選択し、その兵がバトル中に失った【傷】を 1 ポイント回復する。ユニット内に【傷】を失っている兵が存在せず、しかしバトル中に戦死した兵が 1 体以上存在する場合、D6 を 1 個ロールせよ。ロール結果が 5+ だった場合、ユニット内で戦死していた兵 1 体が、【傷】が 1 ポイント残っている状態で戦場に復帰する。インフィルトレイター・ヘリックスアデプトが兵の復活に失敗した場合、この兵は戦死者から遺伝種子を回収しなければならないため、続く自軍側射撃フェイズにおいて射撃を行うことはできない。各ユニットは 1 ターンに一度のみ回復もしくは治療のいずれかを受ける事ができる。					スモークグレネード：バトル中一回限り、自軍側射撃フェイズに射撃を行わない事で、代わりにこのユニットはスモークグレネードを使用する事ができる。使用した場合、次の自軍側射撃フェイズまで、このユニットを対象とした射撃武器による攻撃のヒットロール結果は -1 の修正を受ける。			
						インフィルトレイター通信装置：このユニット内の兵がインフィルトレイター通信装置を装備しており、なおかつ味方〈戦団〉フォボス・キャプテンあるいは味方〈戦団〉フォボス・レフテナントが戦場に存在する場合、このユニットは『戦闘典礼』や『正確なる戦術眼』のアビリティの範囲内にいるものとして扱われる。			
陣営キーワード	インベリウム、アフリカ、アフリカ、チャプター 帝国、戦闘者、〈戦団〉								
属性キーワード	インファントリー、フォボス、プライマリス、インフィルトレイター・スカッド								



インカーサー・スカッド

	移	接	射	攻	耐	傷	回	気	防
インカーサー	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
インカーサー・サージェント	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

このユニットは1体のインカーサー・サージェントと4体のインカーサーで構成されている。このユニットにはさらに5体のインフィルトレイターを追加可能だ(パワーレート+5)。各兵はボルトピストル、オキュラス・ボルトカービン、コンバットブレイド(二刀流)、フラググレネード、クラックグレネードを装備している。さらに各兵はスモークグレネードを装備している。

武器名	射程	種別	攻	貫通	ダメージ	アビリティ
ボルトピストル	12"	ピストル 1	4	0	1	-
オキュラス・ボルトカービン	24"	ラピッドファイア 1	4	0	1	この武器による攻撃の対象となった場合、遮蔽によるアーマースーヴィングへのボーナスを得ることができない。
コンバットブレイド(二刀流)	白兵	白兵	使用者	0	1	この武器で行った攻撃のヒットロールで修正前の出目6が出た場合、1回の追加ヒットがヒットしたものとみなす。
フラググレネード	6"	グレネード D6	3	0	1	-
クラックグレネード	6"	グレネード 1	6	-1	D3	-

ウォーギアオプション ・1体のインカーサーは、ヘイワイア・マインを追加で装備可能。

アビリティ かの者ら、恐怖を知らざる者ゆえに、ボルター規律、衝撃戦術(2ページ)

ヘイワイア・マイン: 自軍側移動フェイズに、ヘイワイア・マインを装備しており、かつこのバトル中にヘイワイア・マインを敷設していない自軍の兵は、ヘイワイア・マインを敷設する事ができる。そうする場合、その兵は移動経路上の任意の地点で、その兵の1mv以内であり、あらゆる敵兵から3mvより遠く離れており、かつ既に敷設されているヘイワイア・マインから6mvより遠く離れた地点にヘイワイア・マインを1個敷設する。敵ユニットが敷設されたヘイワイア・マインの3mv以内に移動したならば、D6を1個ロールせよ。ロール結果が2+ならば、その敵ユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。その敵ユニットがピークルの場合、代わりにD3+1ポイントの致命的ダメージを受ける。その後、敷設されたヘイワイア・マインを戦場から取り除く。

敷設されたヘイワイア・マインは戦場にミニチュアとして配置する事で表されるが、このミニチュアはいかなるルール上も兵としては扱われない。

戦闘分隊: このユニットが10体の兵で構成されている場合、初期配置中、あらゆる兵が配置される前のタイミングで、このユニットをそれぞれ5体の兵で構成されている2個のユニットに分割する事が可能である。

秘匿されし配置地点: 初期配置中にこのユニットを配置する場合、このユニットは敵軍側初期配置地点から9mvより遠く離れた地点であれば戦場の好きな地点に配置可能である。

多重スペクトル分析装置: このユニットに属する兵が射撃武器による攻撃を行う場合、ヒットロールと【射】に対する修正値を無視する。

スモークグレネード: バトル中一回限り、自軍側射撃フェイズに射撃を行わない事で、代わりにこのユニットはスモークグレネードを使用する事ができる。使用した場合、次の自軍側射撃フェイズまで、このユニットを対象とした射撃武器による攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。

陣営キーワード インベリウム アプトゥス・アストリス チャプター 帝国、戦闘者、〈戦団〉

属性キーワード インファントリー、フォボス、プライマリス、インカーサー・スカッド



インヴィクター・タクティカルウォースーツ

	移	接	射	攻	耐	傷	回	気	防
インヴィクター・タクティカルウォースーツ	*	*	*	7	6	13	4	8	3+

インヴィクター・タクティカルウォースーツは1体でユニットを構成し、フラグストーム・グレネードランチャー、ヘヴィボルター、インセンディウム・キャノン、アイアンヘイル・ヘヴィスタパー2個、インヴィクター・フィストを装備している。

武器名	射程	種別	攻	貫通	ダメージ	アビリティ
フラグストーム・グレネードランチャー	18"	アサルト D6	4	0	1	-
ヘヴィボルター	36"	ヘヴィ 3	5	-1	1	-
インセンディウム・キャノン	12"	ヘヴィ 2D6	5	-1	1	この武器で行った攻撃は攻撃対象に自動的にヒットする。ヒットロールはロールしない。
アイアンヘイル・ヘヴィスタパー	36"	ヘヴィ 3	4	-1	1	-
ツイン・アイアンヘイル・オートキャノン	48"	ヘヴィ 6	7	-1	2	-
インヴィクター・フィスト	白兵	白兵	x2	-3	3	-

ウォーギアオプション ・インセンディウム・キャノン1個をツイン・アイアンヘイル・オートキャノン1個と交換可能。

アビリティ かの者ら、恐怖を知らざる者ゆえに、ボルター規律、衝撃戦術(2ページ)

爆発(6, 6mv, D6): この兵が撃破された場合、この兵を戦場から取り除く前にD6を1個ロールせよ。ロール結果が6だった場合この兵は爆発し、この兵の6mv以内にいる各ユニットはそれぞれD6ポイントの致命的ダメージを受ける。

秘匿されし配置地点: 初期配置中にこのユニットを配置する場合、このユニットは敵軍側初期配置地点から9mvより遠く離れた地点であれば戦場の好きな地点に配置可能である。

重補助兵装: この兵の1mv以内に敵ユニットが存在する場合、この兵の装備するヘヴィボルターの種別は「ピストル3」となる。

陣営キーワード インベリウム アプトゥス・アストリス チャプター 帝国、戦闘者、〈戦団〉

属性キーワード ビークル、インヴィクター・タクティカルウォースーツ

ダメージ表

この兵の能力値のうちいくつかは、【傷】の減少に伴って以下のように変化する。

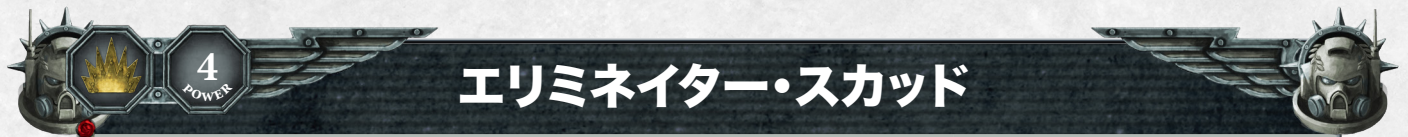
【傷】残量	移	接	射
7-13+	10"	3+	3+
4-6	8"	4+	4+
1-3	6"	5+	5+



サブレッサー・スカッド



	移	接	射	攻	耐	傷	回	気	防
サブレッサー	12"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
サブレッサー・サージェント	12"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+
このユニットは1体のサブレッサー・サージェントと2体のサブレッサーで構成されている。各兵はアクセラレーター・オートキャノン、ボルトピストル、フラッググレネード、クラックグレネードを装備している。さらに各兵はグラヴシュートを装備している。									
武器名	射程	種別		攻	貫通	ダメージ	アビリティ		
アクセラレーター・オートキャノン	48"	ヘヴィ 2		7	-2	2	-		
ボルトピストル	12"	ピストル 1		4	0	1	-		
フラッググレネード	6"	グレネード D6		3	0	1	-		
クラックグレネード	6"	グレネード 1		6	-1	D3	-		
アビリティ	かの者ら、恐怖を知らざる者ゆえに、ボルター規律、 衝撃戦術（2ページ）						スモークランチャー：バトル中1回限り。自軍側射撃フェイズに、このユニットのサブレッサー・サージェントは射撃を行わない事で、代わりにスモークランチャーを使用する事ができる。使用した場合、次の自軍側射撃フェイズ開始時まで、このユニットを対象とした射撃武器による攻撃は、ヒットロール結果に-1の修正を受ける。		
	グラヴシュート：初期配置中、プレイヤーはこのユニットを戦場に配置するのではなく低高度に位置する輸送機内にて待機させておくことができる。その場合、このユニットはいずれかの自軍側移動フェイズ終了時に戦場へと降下する。その際は、このユニットをあらゆる敵兵から 9mv より遠く離れた戦場の好きな地点に配置することができる。						制圧射撃：このユニット内の兵がアクセラレーター・オートキャノンによって1体以上の敵兵を撃破した場合、そのターンの終了時まで、撃破された兵が属しているユニットは警戒射撃を行えない。		
陣営キーワード	インペリウム 帝国								
属性キーワード	インファントリー、ジャンプバック、プライマリス、飛行、サブレッサー・スカッド								



	移	接	射	攻	耐	傷	回	気	防
エリミネーター	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
エリミネーター・サージェント	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+
このユニットは1体のエリミネーター・サージェントと2体のエリミネーターで構成されている。各兵はボルトピストル、ボルトスナイパーライフル、フラッググレネード、クラックグレネードを装備している。さらに各兵はカモ・クロークを装備している。									
武器名	射程	種別	攻	貫通	ダメージ	アビリティ			
ボルトピストル	12"	ピストル 1	4	0	1	この武器は装備者から射線の通っていないユニットを攻撃対象にでき、また攻撃対象の キャラクター がたとえこの兵から最も近い敵ユニットでなかったとしても攻撃を行うことができる。この武器はヒットロール結果に+2の修正を受け、さらに攻撃対象は遮蔽によるアーマーセーヴィングへのボーナスを得ることができない。			
ボルトスナイパーライフル	この武器で攻撃を行う場合、以下の能力値のうち1つを選択せよ。								
- エクスキュショナー弾	36"	ヘヴィ 1	5	-1	1				
- ハイパーファング弾	36"	ヘヴィ D3	5	0	1				
- モーティス弾	36"	ヘヴィ 1	5	-2	D3				
インスティゲイター・ボルトカービン	24"	アサルト 1	4	-1	2	この武器は、攻撃対象の キャラクター がたとえこの兵から最も近い敵ユニットでなかったとしても攻撃を行う事ができる。			
ラス・フュージル	36"	ヘヴィ 1	8	-3	3	この武器は、攻撃対象の キャラクター がたとえこの兵から最も近い敵ユニットでなかったとしても攻撃を行う事ができる。この武器による攻撃のダメージロール結果が6+だった場合、攻撃対象は他のダメージに加えて1ポイントの致命的ダメージを受ける。			
フラッググレネード	6"	グレネード D6	3	0	1				
クラックグレネード	6"	グレネード 1	6	-1	D3				
ウォーギアオプション	・エリミネーター・サージェントはボルトスナイパーライフル1個を、インスティゲイター・ボルトカービン1個あるいはラス・フュージル1個と交換可能。 ・ユニット内の全てのエリミネーターは一括してボルトスナイパーライフル1個をラス・フュージル1個と交換可能。								
アビリティ	かの者ら、恐怖を知らざる者ゆえに、 ボルター規律 ， 衝撃戦術 （2ページ） カモ・クローク ：この兵に対して射撃武器による攻撃が行われた場合、遮蔽物によるアーマーセーヴィング結果へのボーナスは+1ではなく+2となる。 観測手 ：このユニットに属するエリミネーター・サージェントは自軍側射撃フェイズに射撃を行わない事で、代わりに分隊の射撃観測を行う事ができる。その場合、このフェイズ終了時まで、このユニットに属する各兵が射撃武器により攻撃を行う場合、ヒットロール結果とダメージロール結果に+1の修正を受ける。					援護射撃：敵軍側ターン中、このユニットのエリミネーター・サージェントがインスティゲイター・ボルトカービンでそのターン中に初めて警戒射撃を行ったならば、このユニットの警戒射撃を解決した後、このユニットはあたかも自軍側移動フェイズであるかのように移動を行う事ができる（この移動を行う際、全力移動を行う事はできない）。 秘匿されし配置地点 ：初期配置中にこのユニットを配置する場合、このユニットは敵軍側初期配置地点から9mvより遠く離れた地点であれば戦場の好きな地点に配置可能である。			
陣営キーワード	インペリウム アフラクム・アフラクサ チャプター 帝国，戦闘者，〈戦団〉								
属性キーワード	インファントリー，フォボス，プライマリス，エリミネーター・スカッド								



リパルサー・エクスキューショナー

ダメージ表

この兵の能力値のうちいくつかは、【傷】の減少に伴って以下のように変化する。

	移	接	射	攻	耐	傷	回	気	防	【傷】残量	移	射	回	
リパルサー・エクスキューショナー	*	6+	*	8	8	16	*	9	3+	9-16+	10"	3+	6	
リパルサー・エクスキューショナーは1体でユニットを構成し、フラグストーム・グレネードランチャー2個、ヘヴィ・オンスロート・ガトリングキャノン、マクロ・プラズマインシネレーター、ストームボルター2個、ツイン・ヘヴィボルター、イカルス型ツイン・アイアンヘイル・ヘヴィスタバーを装備している。														
武器名	射程	種別	攻	貫通	ダメージ	アビリティ								
フラグストーム・グレネードランチャー	18"	アサルト D6	4	0	1	-								
ヘヴィレーザーデストロイヤー	72"	ヘヴィ 2	10	-4	D6	この武器による攻撃の【ダメージ値】判定ロールにおいて、ロール結果の1および2は3として扱われる。								
ヘヴィ・オンスロート・ガトリングキャノン	30"	ヘヴィ 12	5	-1	1	-								
イカルス型ロケットポッド	24"	ヘヴィ D3	7	-1	2	飛行ユニットに対して攻撃する場合、この武器はヒットロール結果に+1の修正を受ける。それ以外のユニットに対して攻撃する場合、この武器はヒットロール結果に-1の修正を受ける。								
アイアンヘイル・ヘヴィスタバー	36"	ヘヴィ 3	4	-1	1	-								
マクロ・プラズマインシネレーター	この武器で攻撃を行う場合、以下の能力値のうち1つを選択せよ。													
- 通常	36"	ヘヴィ D6	8	-4	1	-								
- 最大出力	36"	ヘヴィ D6	9	-4	2	ヒットロール結果で1を出した場合、この武器の全ての射撃攻撃を解決した後で装備者は1ポイントの致命的ダメージを受ける。								
ストームボルター	24"	ラピッドファイア 2	4	0	1	-								
ツイン・ヘヴィボルター	36"	ヘヴィ 6	5	-1	1	-								
ツイン・イカルス型 アイアンヘイル・ヘヴィスタバー	36"	ヘヴィ 6	4	-1	1	飛行ユニットに対して攻撃する場合、この武器はヒットロール結果に+1の修正を受ける。それ以外のユニットに対して攻撃する場合、この武器はヒットロール結果に-1の修正を受ける。								
ウォーギアオプション	・マクロ・プラズマインシネレーター1個をヘヴィレーザーデストロイヤー1個と交換可能。 ・アイアンヘイル型ヘヴィスタバー1個を追加で装備可能。 ・イカルス型ロケットポッド1個を追加で装備可能。													
アビリティ	かの者ら、恐怖を知らざる者ゆえに、ボルター規律、衝撃戦術（2ページ）					浮遊戦車：この兵に関する距離は、常にこの兵の車体から測ること。								
	アクイロン型光学照準器：自軍側移動フェイズに、この兵が移動を行っていないか、あるいはこの兵の【移】の半分未満しか移動していない場合、続く射撃フェイズにおいてこの兵はヘヴィレーザーデストロイヤーあるいはマクロ・プラズマインシネレーターを2回射撃することができる。					機械精霊の力：この兵は、このターンに移動を行っていたとしてもヘヴィウェポンによる攻撃のヒットロール結果にペナルティを受ける事はない。								
	リパルサー・フィールド：このアビリティを持つユニットに対して突撃を宣言した場合、その突撃ロールの結果は-2の修正を受ける。					爆発（兵員輸送，6，6mv，D6）：この兵が撃破された場合、乗車中の兵を降車させる前かつこの兵を戦場から取り除く前のタイミングでD6を1個ロールせよ。ロール結果が6だった場合この兵は爆発し、この兵の6mv以内にいた各ユニットはそれぞれD6ポイントの致命的ダメージを受ける。								
兵員輸送	この兵は6体までの味方〈戦団〉プライマリ・インファントリーの兵を輸送可能。マークXグラヴィスの兵は2体分の輸送枠を使用する。ジャンプバックの兵を輸送することはできない。													
陣営キーワード	インペリウム 帝国，アフリカス 戦闘者，チャプター〈戦団〉													
属性キーワード	ビークル，兵員輸送，飛行，リパルサー，リパルサー・エクスキューショナー													



インパルサー

ダメージ表

この兵の能力値のうちいくつかは、【傷】の減少に伴って以下のように変化する。

移 接 射 攻 耐 傷 回 気 防										【傷】残量	移	射	回
インパルサー	*	6+	*	7	7	11	*	8	3+	6-11+	14"	3+	3
インパルサーは1体でユニットを構成し、ストームボルター2個を装備している。										3-5	7"	4+	D3
										1-2	4"	5+	1
武器名	射程	種別	攻		貫通	ダメージ	アビリティ						
ベリカトゥス・ミサイルアレイ	この武器で攻撃を行う場合、以下の能力値のうち1つを選択せよ。												
- クラックミサイル	48"	ヘヴィ 1		8	-2	D6	-						
- フラグミサイル	48"	ヘヴィ D6		4	0	1	-						
- イカルス型ミサイル	48"	ヘヴィ D3		7	-1	D3	飛行ユニットに対して攻撃する場合、この武器はヒットロール結果に+1の修正を受ける。それ以外のユニットに対して攻撃する場合、この武器はヒットロール結果に-1の修正を受ける。						
フラグストーム・グレネードランチャー	18"	アサルト D6		4	0	1	-						
アイアンヘイル・ヘヴィスタバー	36"	ヘヴィ 3		4	-1	1	-						
アイアンヘイル・スカイトロンアレイ	36"	ヘヴィ 6		4	-1	1	飛行ユニットに対して攻撃する場合、この武器はヒットロール結果とダメージロール結果に+1の修正を受ける。それ以外のユニットに対して攻撃する場合、この武器はヒットロール結果に-1の修正を受ける。						
ストームボルター	24"	ラピッドファイア 2		4	0	1	-						
ウォーギアオプション	・アイアンヘイル・ヘヴィスタバー1個を追加で装備可能。 ・ストームボルター2個をフラグストーム・グレネードランチャー2個と交換可能。 ・この兵はシールドドーム、衛星通信装置、ベリカトゥス・ミサイルアレイ、あるいはアイアンヘイル・スカイトロンアレイの中から1個を追加で装備可能。												
アビリティ	かの者ら、恐怖を知らざる者ゆえに、ボルター規律、衝撃戦術（2ページ） 浮遊戦車：この兵に関する距離は、常にこの兵の車体から測ること。 リパルサー・フィールド：このアビリティを持つユニットに対して突撃を宣言した場合、その突撃ロールの結果は-2の修正を受ける。 強襲車両：自軍側移動フェイズ中にこの兵が移動を行った後、この兵が全力移動を行っていないならば、この兵に乗車中のユニットは何個でも降車を行える。ただしこの方法で降車したユニットはこのターンにおいて突撃を宣言する事はできない。 シールドドーム：シールドドームを装備している兵はスペシャルセーブ値4+を持つ。						衛星通信装置：自軍側射撃フェイズ時、衛星通信装置を装備しており、かつこのバトル中にまだ衛星通信装置を使用していない自軍の兵の中の1体は、衛星通信装置を使用して衛星軌道砲撃を要請する事ができる。その場合、戦場の1地点を選択し、その地点のD6mv以内にいる各ユニットについてそれぞれD6を1個ロールせよ。ロール対象ユニットがキャラクターである場合、そのロール結果は-1の修正を受ける。ロール結果が4+であった場合、ロール対象ユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。 爆発（兵員輸送，6，6mv，D6）：この兵が撃破された場合、乗車中の兵を降車させる前かつこの兵を戦場から取り除く前のタイミングでD6を1個ロールせよ。ロール結果が6だった場合この兵は爆発し、この兵の6mv以内にいる各ユニットはそれぞれD6ポイントの致命的ダメージを受ける。						
兵員輸送	6体までの味方〈戦団〉プライマリス・インファントリーの兵を輸送可能。マークXグラヴィスの兵やジャンプバックの兵を輸送することはできない。												
陣営キーワード	インベリウム 777												

ポイントコスト

ポイントコストを使用するバトルを行う場合、これらの兵とウォーギアのポイントコストは以下に掲載されている。なお、名前の変更を伴うような戦団のユニットのポイントコストを判定する場合は、変更前の名前を使用すること。例えば、マスター(フォボスアーマー装備)はキャプテン(フォボスアーマー装備)とみなされる。

ユニット	構成兵数	ポイント / 兵 (ウォーギアは別途加算)
キャプテン (フォボスアーマー装備)	1	90
エリミネーター・スカッド	3	18
インバルサー	1	75
インカーサー・スカッド	5-10	19
インフィルトレイター・スカッド	5-10	22 (インフィルトレイター・ヘリックスアダプトは32)
インヴィクター・タクティカルウォースーツ	1	90
ライブラリアン (フォボスアーマー装備)	1	90
レフテナント (フォボスアーマー装備)	1-2	75
リバルサー・エクスキューショナー	1	215
サブレッサー・スカッド	3	18

射撃武器	
武器名	ポイント / 武器
アクセラレイター・オートキャノン	10
ベリカトゥス・ミサイルアレイ	17
ボルトスナイパーライフル	3
ヘヴィレーザーデストロイヤー	40
インセンディウム・キャノン	15
インスティゲイター・ボルトカービン	5
アイアンヘイル・スカイタロン・アレイ	5
ラス・フュージル	15
マークスマン・ボルトカービン	0
マスタークラフト・インスティゲイター・ボルトカービン	6
マスタークラフト・オキュラス・ボルトカービン	4
オキュラス・ボルトカービン	0
ツイン・イカルス型アイアンヘイル・ヘヴィスタバー	10
ツイン・アイアンヘイル・オートキャノン	20

白兵戦武器	
武器名	ポイント / 武器
フォースソード	8
インヴィクター・フィスト	0
コンバットブレイド (二刀流)	0

その他のウォーギア	
ウォーギア名	ポイント / ウォーギア
カモ・クローク	3
グラヴシュート	2
ヘイワイア・マイン	10
インフィルトレイター通信装置	10
衛星通信装置	18
シールドドーム	18
スモークグレネード	0