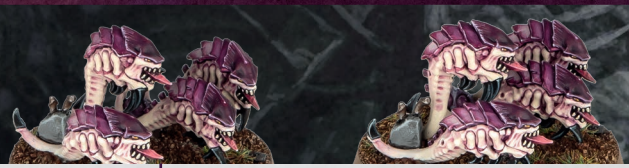
リッパー・スウォーム

移	耐	防	傷	統	確
6"	2	6+	4	8+	0



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
スパインモウ［ピストル］	6"	4	5+	3	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
異種族の爪牙［連続命中 1］	白兵戦	6	5+	2	0	1

アビリティ

コア：**縦深攻撃**

陣営：**シナプス**

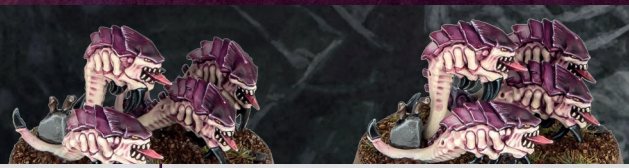
キチン質の怪物（オーラ）：敵ユニットがこのユニットの接敵範囲内に存在している場合、その敵ユニット内の兵の【確保力】は半減する。

属性キーワード：スウォーム、グレイト・ディヴァウアー、リッパー・スウォーム

陣営キーワード：ティラニッド

リッパー・スウォーム

ティラニッドが群れになって進む先には、地面いっぱいにリッパーの生ける絨毯がウヨウヨと広がっている。ただただ摂食のみを行なうキチン質の怪物は、負傷した獲物や死んだ獲物の上に群がり、熟達の戦士ですら数で圧倒し引きずり倒してしまう。リッパーの牙に噛みつかれれば、そこから逃げ出せるチャンスなど一切ないのだ……。



ウォーギア・オプション

- ユニット内のすべての兵は、それぞれスパインモウ 1 個を装備できる。

ユニット構成

- **リッパー・スウォーム：3-6 体**

各兵は以下のウォーギアを装備している：異種族の爪牙。

属性キーワード：スウォーム、グレイト・ディヴァウアー、リッパー・スウォーム

陣営キーワード：
ティラニッド

スクリーマーキラー

移	耐	防	傷	統	確
8"	9	2+	10	8+	3

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
バイオプラズマ絶叫 **[アサルト、ブラスト]**	18"	D6+3	4+	8	-2	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
スクリーマーキラー・タロン	白兵戦	10	3+	10	-2	3

アビリティ

コア：**恐るべき最期 1**

陣営：**シナプス**

死の絶叫：自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃を行なった後、その攻撃が 1 回以上ヒットしたユニットを 1 個選択せよ。そのユニットは戦闘ショックテストを行なわなければならず、またそのテスト結果は -1 の修正を受ける。

属性キーワード：モンスター、グレイト・ディヴァウアー、スクリーマーキラー

陣営キーワード：ティラニッド

スクリーマーキラー

スクリーマーキラーはベースとなるカーニフェックス種から派生した古い部類の種であり、その名称はバイオプラズマ爆発を生成して放出するときに放たれる独特な唸り声に恐れをなした帝国軍兵士たちによる呼び名に由来する。この個体はティラニッドによる攻勢の最先鋒でよく見かけられ、そうした場所でこそ彼らは最大限の損害を迅速に与えることができる。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **スクリーマーキラー 1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している：バイオプラズマ絶叫、スクリーマーキラー・タロン。

属性キーワード：モンスター、グレイト・ディヴァウアー、スクリーマーキラー

陣営キーワード：
ティラニッド

サイコファージ

移	耐	防	傷	統	確
8"	9	3+	10	8+	3

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
精神砕屑の噴流 **[遮蔽無効、噴射]**	12"	D6	-	6	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
鉤爪&触手顎 **[サイカー特効 2+、会心ウーンズ]**	白兵戦	D6+1	3+	6	-1	2

アビリティ

コア：**恐るべき最期 1、痛みを知らぬ者 5+**

陣営：**シナプス**

生体刺激剤注入（オーラ）：味方**ティラニッド**・ユニットがこの兵の 6mv 以内に存在している間、その味方ユニット内の兵は『痛みを知らぬ者 6+』アビリティを得る。

狂食：この兵が初期兵数未満のユニットを対象として白兵戦攻撃を行なう際、ヒットロールに +1 の修正を加える。その対象が半壊状態であった場合、さらにウーンズロールにも +1 の修正を加える。

属性キーワード：モンスター、グレイト・ディヴァウアー、サイコファージ

陣営キーワード：ティラニッド

サイコファージ

この怪物は驚異的な速度で戦闘へと突入する。そして行手に存在する獲物を呑み込んでゆくが、特に好むのはサイキック能力を持つ生命体である。この個体が非物質的エネルギーを代謝するメカニズムは不明であるが、標的の精神と魂を焼却するサイキック腐食性の塵灰を噴射することができる。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- サイコファージ：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：精神砕屑の噴流、鉤爪&触手顎。

属性キーワード：モンスター、グレイト・ディヴァウアー、サイコファージ

陣営キーワード：
ティラニッド

バーブゴーント

移	耐	防	傷	統	確
6"	4	4+	2	8+	1

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
バイオキャノン［**ブラスト**、**ヘヴィ**］	24"	D6	4+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	防
異種族の爪牙	白兵戦	1	4+	4	0	1

アビリティ

陣営：**シナプス**

撹乱爆撃：自軍側射撃フェイズ中、このユニットが射撃を行なった後で、その攻撃において敵**インファントリー**・ユニットがこのユニットのバイオキャノンによる攻撃から 1 回以上のヒットを受けていた場合、次の敵軍側ターン終了時まで、その敵ユニットは『撹乱』状態となる。『撹乱』状態であるユニットの【移動力】は -2 の修正を受け、そのユニットが行なう全力移動および突撃ロールは -2 の修正を受ける。

属性キーワード：インファントリー、グレイト・ディヴァウアー、バーブゴーント

陣営キーワード：
ティラニッド

バーブゴーント

バーブゴーントはほとんど単なる生ける兵器であるに過ぎず、その身体と生体火砲はこの個体に一体化する脈打つ腫瘍的寄生体の意志によって操られている。寄生体は個体背面からキチン質の棘による斉射を放ち、その弾は急激な筋繊維の収縮によって爆発し、付近の獲物を鋭い破片によって釘付けにする。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **バーブゴーント：5-10 体**

各兵は以下のウォーギアを装備している：バイオキャノン、異種族の爪牙。

属性キーワード：インファントリー、グレイト・ディヴァウアー、バーブゴーント

陣営キーワード：
ティラニッド

ターマガント

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	1	8+	2

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
フレッシュボーラー［アサルト］	18"	1	4+	5	0	1
ターマガント・スパインフィスト［アサルト、ピストル、ツインリンク］	12"	2	4+	3	0	1
ターマガント・ディヴァウアー	18"	2	4+	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	防
異種族の爪牙	白兵戦	1	4+	3	0	1

アビリティ

陣営：**シナプス**

忍び寄る恐怖：ターン中 1 回限り、敵ユニットがこのユニットの 9mv 以内で通常移動、全力移動、退却移動を終了したタイミングで、このユニットが 1 体以上の敵ユニットの接敵範囲に入っていないならば、このユニットは最大 D6mv までの通常移動を 1 回行うことができる。

属性キーワード：インファントリー、グレイト・ディヴァウアー、無尽蔵の大群、ターマガント

陣営キーワード：ティラニッド

ターマガント

巨大な群れで攻撃を行うすばしっこい捕食獣のターマガントは元々、群巣艦内部の通路を移動し、侵入者を狩るために作り出された個体である。ターマガントは集中射撃で敵を苦しめ、敵の数を削りながらも常に敵を側面から包囲しようとする。

ウォーギア・オプション

- ユニット内の各兵は、それぞれ装備しているフレッシュボーラーをターマガント・ディヴァウアー 1 個に交換できる。
- ユニット内の各兵は、それぞれ装備しているフレッシュボーラーをターマガント・スパインフィスト 1 個に交換できる。

ユニット構成

- **ターマガント：10-20 体**

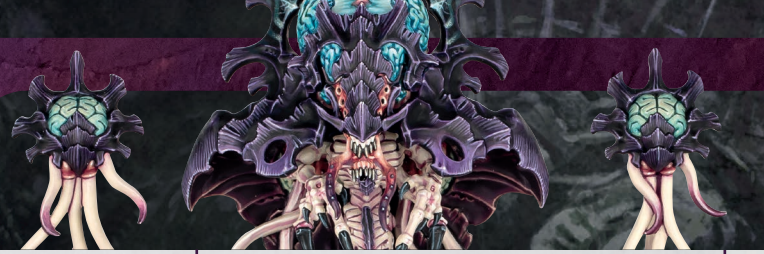
各兵は以下のウォーギアを装備している：フレッシュボーラー、異種族の爪牙。

属性キーワード：インファントリー、グレイト・ディヴァウアー、無尽蔵の大群、ターマガント

陣営キーワード：ティラニッド

ニューロタイラント

移	耐	防	傷	統	確
6"	8	4+	9	7+	3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
異能絶叫 **[遮蔽無効、サイキック、噴射]**	18"	2D6	-	5	-1	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ニューロタイラントの鉤爪&鞭	白兵戦	6	3+	5	0	1

アビリティ

コア：**指揮官**

陣営：**シナプス、歪みを侵食する影**

シナプス結節鞭（サイキック）：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵が攻撃を行なう際、ヒットロール結果は+1の修正を加える。攻撃対象が戦闘ショック状態であれば、さらにウーンズロール結果にも +1 の修正を加える。

異能的恐怖（サイキック）：1 体以上の自軍**ニューロタイラント**が戦場に存在している場合、自軍が『歪みを侵食する影』を発動した結果として戦場の敵ユニットが行なわなければならない戦闘ショックテストの結果は -1 の修正を受ける。

シナプス中継：自軍側指揮フェイズ中、自軍はこの兵が属するユニットから 12mv 以内に存在する味方**ティラニッド**・ユニットを最大 2 体まで選択できる。次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、選択された味方ユニットは常に自軍のシナプス範囲内であると みなされる。

デザイナーズノート：選択された各ユニットの横にシナプス中継トークンを配置し、目印にしておくとよい。

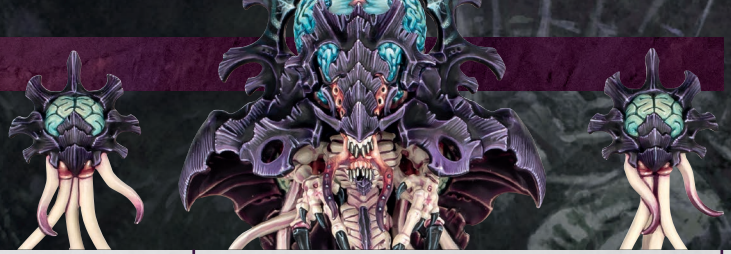
スペシャルセーヴ値 4+

属性キーワード：モンスター、キャラクター、飛行、サイカー、グレイト・ディヴァウアー、シナプス、ニューロタイラント

陣営キーワード：
ティラニッド

ニューロタイラント

凄まじく強大な異能者のごとき性質を有するこの個体からは、あらゆる方向に〈歪み〉を侵食する影が放たれ、異能の力を持たぬ有機生命体すらも狂気へと追いやる。そしてニューロタイラントは群れを操り、苦痛に身悶えする獲物を恐るべき効率性で葬り去ってゆく。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ニューロタイラント：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ニューロタイラントの鉤爪＆鞭。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ニューロゴーント
- タイラントガード

属性キーワード：モンスター、キャラクター、飛行、サイカー、グレイト・ディヴァウアー、シナプス、ニューロタイラント

陣営キーワード：ティラニッド

フォン・ライアンズ・リーパー

移	耐	防	傷	統	確
10"	5	4+	3	8+	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
リーパーの鉤爪	白兵戦	6	3+	5	-1	1

アビリティ

コア：**先手、浸透戦術、隠密能力**

陣営：**シナプス**

跳躍の一撃：たとえこのフェイズ中に既に他のユニットに対して発動していた場合でも、自軍はこのユニットを対象として『英雄的介入』策略を消費コスト 0CP で発動できる。

スペシャルセーヴ値

6+

属性キーワード：インファントリー、グレイト・ディヴァウアー、フォン・ライアンズ・リーパー

陣営キーワード：
ティラニッド

フォン・ライアンズ・リーパー

フォン・ライアンズ・リーパーは隠密能力に優れた狩人にして奇襲者であり、その俊敏性は混み入った地形において特に致命的なものとなる。かれらはあたかも生ける地雷かのように重要地点に身を潜め、最大の損害を与えるべく待ち構える。そして絶好のタイミングと見れば突如出現し、猛烈な勢いで周囲の全てを虐殺するのである。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **フォン・ライアンズ・リーパー：3-6 体**

各兵は以下のウォーギアを装備している：リーパーの鉤爪。

属性キーワード：インファントリー、グレイト・ディヴァウアー、フォン・ライアンズ・リーパー

陣営キーワード：
ティラニッド

ニューロゴーント

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	6+	1	8+	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
異種族の爪牙	白兵戦	1	4+	3	0	1

アビリティ

陣営：**シナプス**

ニューロサイト：このユニットが自軍のシナプス範囲内に存在している間、このユニットは**シナプス**キーワードを得る。

属性キーワード：インファントリー、グレイト・ディヴァウアー、無尽蔵の大群、ニューロゴーント

陣営キーワード：
ティラニッド

ニューロゴーント

ニューロゴーントは背面に寄生したニューロサイトによって突き動かされ、騒々しく沸き立つ群れをなして這い進む。かれらの主要な役割は、侵略群を操るシナプス接続の結節点となる個体を防衛することである。そして一心の獰猛性をもって敵に噛みつき斬りつけ、自身の安全は一切省みることなくその目的を遂行する。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ニューロゴーント・ノードビースト：1-2 体 *
- ニューロゴーント：10-20 体

各兵は以下のウォーギアを装備している：異種族の爪牙。

** このユニットは、20体のニューロゴーントが編入されている場合にのみ2体のニューロゴーント・ノードビーストを編入することができる。*

属性キーワード：インファントリー、グレイト・ディヴァウアー、無尽蔵の大群、ニューロゴーント

陣営キーワード：
ティラニッド

ティラニッド・プライム有翼種

移	耐	防	傷	統	確
12"	5	4+	6	7+	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
プライムの鉤爪	白兵戦	6	2+	6	-1	2

アビリティ

コア：**縦深攻撃、指揮官**

陣営：**歪みを侵食する影、シナプス**

アルファ戦闘個体：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵が装備している武器は**【連続命中 1】**アビリティを得る。

最期の一撃：この兵が白兵戦攻撃によって撃破された場合、そのフェイズ中にこの兵がまだ白兵戦を行なっていなければ、D6 を 1 個ロールせよ。ロール結果が 4+ ならば、この兵をゲームから取り除かない。この撃破された兵は、攻撃側兵のユニットが白兵戦攻撃を完了した後、白兵戦攻撃を行なうことができる。その白兵戦攻撃の完了後、この兵を戦場から取り除くこと。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、飛行、グレイト・ディヴァウアー、シナプス、ティラニッド・プライム有翼種

陣営キーワード：ティラニッド

ティラニッド・プライム有翼種

空中展開に適応したティラニッド・プライムはアルファ戦闘個体としての身体およびシナプス面での頑健性をすべて兼ね備えながらも、皮革質の巨大な翼による凄まじい機動性を有している。この個体は敵中に降下し、標的が死体の残骸と逃げ惑う獲物だけになるまで破壊をもたらす。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ティラニッド・プライム有翼種：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：プライムの鉤爪。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ガーゴイル
- ティラニッド・ウォリアー（白兵戦用バイオウェポン装備）
- ティラニッド・ウォリアー（射撃用バイオウェポン装備）

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、飛行、グレイト・ディヴァウアー、シナプス、ティラニッド・プライム有翼種

陣営キーワード：
ティラニッド