

ケイオス・ディーモン アーミー・ルール

ディーモンが現実空間に溢れ出る時、その跡には〈歪み〉の大渦のエネルギーが撒き散らされる。感情を顕現させ、奔流のままに荒れ狂う悪夢の如きエネルギーは、それに触れる全ての存在を捻じ曲げ、地形をおどましい形へと作り変え、定命の存在を狂気へと苛んでいく。そのような嵐の中に巻き込まれる経験は、現実の法則それ自体を覆すような状態に耐え抜かねばならぬということであり、堅固な精神を持つ戦士の心中にすら原初の恐怖の念を思い起こさせるものだ。

渾沌の影

アーミー陣営がレギオネス・ディーモニカである場合、戦場の特定の範囲が以下のルールに従って自軍の『渾沌の影』内であるとみなされる：

- 自軍側初期配置ゾーン内は常に自軍の『渾沌の影』範囲内である。
- あらゆるフェイズ開始時、中立地帯内の作戦目標マーカーの半分以上を自軍が確保している場合、そのフェイズ終了時まで、中立地帯は自軍の『渾沌の影』範囲内であるとみなされる。
- あらゆるフェイズ開始時、敵軍側初期配置ゾーン内の作戦目標マーカーの半分以上を自軍が確保している場合、そのフェイズ終了時まで、敵軍側初期配置ゾーンは自軍の『渾沌の影』範囲内であるとみなされる。

魔の顕現

自軍レギオネス・ディーモニカ・ユニットが自軍の『渾沌の影』範囲内に存在している間、そのユニットが戦闘ショックテストを行なう際、テスト結果は+1の修正を受け、テストに成功した場合、そのユニット内の兵1体が失った【負傷限界値】を最大D3ポイント回復する（もしそれがバトルライン・ユニットであるならば、最大D3体の撃破された兵をそのユニットに復帰させることができる）。

魔の恐怖

敵ユニットが自軍の『渾沌の影』範囲内に存在している間、そのユニットが戦闘ショックテストを行なう際、テスト結果は-1の修正を受け、テストに失敗した場合、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。

魔の盟約

暗黒神の定命の従僕が戦争に赴く時、最も寵愛を受けた者はディーモンの存在と行動を共にする場合もある。

自軍のすべての兵が渾沌キーワードを有している場合、たとえ『アーミー陣営の選択』ステップにおいて選択した陣営キーワードを有していないのものであっても、レギオネス・ディーモニカ・ユニットを自軍に編入することができる。自軍に編入できるそのようなユニットの合計ポイント数は、バトル規模に応じて以下のようになる。

- インカージョン 250ポイントまで
- ストライクフォース 500ポイントまで
- オンスロート 750ポイントまで

これらの兵は自軍側ウォーロードになることはできず、強化を得ることもできない。さらに：

- 自軍アーミー陣営がワールドイーターである場合、このルールによって編入できるのはゴーン・レギオネス・ディーモニカ・ユニットのみである。
- 自軍アーミー陣営がサウザンドサンである場合、このルールによって編入できるのはティーンチ・レギオネス・ディーモニカ・ユニットのみである。
- 自軍アーミー陣営がデスガードである場合、このルールによって編入できるのはナゲル・レギオネス・ディーモニカ・ユニットのみである。
- 自軍ウォーロードが“永劫なる”ルシウスである場合、このルールによって編入できるのはスラーネッシュ・レギオネス・ディーモニカ・ユニットのみである。



ケイオス・ディーモン - 魔の襲来

デタッチメント・ルール



アーミー陣営がレギオネス・ディーモニックである場合、自軍はこの魔の襲来デタッチメント・ルールを使用できる。

歪みの裂け目

ディーモンの軍団は現実空間の帷を引き裂き、悪夢の幻影の如く、邪悪なる存在が明滅するように現れる。更に悪いことに、恐怖と恐慌に駆られた定命の者の魂は、〈歪み〉からあふれ出る存在にとっては格好の餌食なのである。

自軍レギオネス・ディーモニック・ユニットが『縦深攻撃』アビリティを用いて戦場に配置される際、そのユニットが自軍の『渾沌の影』範囲内に全体が収まっている状態で配置されるならば、そのユニットはあらゆる敵兵から水平方向に9mvより速くではなく、6mvより速くの任意の位置に配置できる。



ケイオス・ディーモン - 魔の襲来

策略

自軍が魔の襲来デタッチメント・ルールを使用しているならば、これらの魔の襲来策略を使用できる。

現実侵食

魔の襲来 - 戦略的機動

ディーモンは自らの実体を保つため、現実世界を隅々まで穢し尽くさねばならぬという本能的衝動を抱いている。

タイミング: 任意の指揮フェイズ開始時。

対象: 自軍が確保している作戦目標の確保範囲内に存在するレギオネス・ディーモニカ・ユニット1個。

効果: その作戦目標マーカーは「穢された」ことになり、確保範囲内に自軍側の兵がない場合でも、いずれかのターン開始時または終了時に敵軍側が確保するまでは、自軍側が確保しているものとして扱われる。さらに、「穢された」作戦目標を自軍が確保している間、その作戦目標から6mv以内の戦場のエリアは自軍の『渾沌の影』範囲内であるとみなされる。

恐怖の妙薬

魔の襲来 - 戦闘戦術

定命の獲物の内に膨れ上がる恐怖の念はディーモンにとって甘美なる妙薬であり、その実体にさらなる致命的な力を与える。

タイミング: 自軍側射撃フェイズまたは白兵戦フェイズ中。

対象: このフェイズ中にまだ射撃も白兵戦も宣言していない自軍側レギオネス・ディーモニカ・ユニット1個。

効果: フェイズ終了時まで、そのユニット内の兵が装備している武器の【貫通値】は1ポイント向上する。さらに、フェイズ終了時まで、この効果による能力の向上を受けた武器によって戦闘ショック状態のユニットを対象とした攻撃を行なう際、ウーンズロールを何個でもリロールできる。

〈歪み〉の奔流

魔の襲来 - 戦略的機動

〈歪み〉の風が強まり、ディーモンに超常的な俊敏性と悍猛性を与える。

タイミング: 自軍側突撃フェイズ中。

対象: 自軍の『渾沌の影』範囲内に存在する自軍レギオネス・ディーモニカ・ユニット1個。

効果: そのフェイズ終了時まで、その自軍ユニットはターン中に退却や全力移動を行なっていたとしても、突撃を宣言できる。

〈歪み〉に巢食う怪物

魔の襲来 - 戦略的機動

常に〈歪み〉の内で待ち構えているディーモンたちは、現実世界との隔たりが薄くなる時を待って襲来する。

タイミング: 自軍側移動フェイズ中。

対象: そのフェイズ中に『縦深攻撃』アビリティを用いて戦場に到着した、自軍レギオネス・ディーモニカ・ユニット1個。

効果: この自軍側ユニットを配置する際、そのユニットをあらゆる敵兵から水平方向に3mvより遠く離れた任意の地点に配置できる。

制限: この策略の対象として選択されたユニットは、そのターン中、突撃を宣言することはできない。



ケイオス・ディーモン - 魔の襲来

策略

自軍が魔の襲来デタッチメント・ルールを使用しているならば、これらの魔の襲来策略を使用できる。

渾沌の領域

魔の襲来 - 戦闘戦術

〈歪み〉のエネルギーが現実世界に流れ込む時、悪魔の軍勢は何もない空間に門を開くことができる。そして地獄の領域へと姿を消したかと思うと、一瞬の後に敵の只中に再び実体化する。

タイミング：敵軍側ターン終了時。

対象：自軍の『渾沌の影』範囲内に存在するレギオネス・ディーモニック・ユニット最大2個、またはその他の自軍レギオネス・ディーモニック・ユニット1個。

効果：選択された味方ユニットを戦場から取り除き、それらを戦略的予備戦力に配置する。それらの味方ユニットは、次の自軍側移動フェイズの増援ステップ中に『縦深攻撃』アビリティを用いて戦場に到着する。

制限：1個以上の敵ユニットの接敵範囲内に存在するユニットを、この策略の対象とすることはできない。

魔の護り

魔の襲来 - 戦闘戦術

ディーモンとは狂気が形となった存在だ。かれらは〈歪み〉の物質によって構成されており、一般的な手段で破壊することは困難である。

タイミング：敵軍側射撃フェイズ中、敵ユニットが攻撃対象を選択した直後。

対象：その敵ユニットによる1個以上の攻撃の対象として選択された、自軍レギオネス・ディーモニック・ユニット1個。

効果：フェイズ終了時まで、その自軍ユニット内の兵がスペシャルセーヴィングを行なう際、セーヴィングの出目1をリロールする。



ケイオス・ディーモン - 魔の襲来

強化

自軍が魔の襲来デタッチメント・ルールを使用しているならば、これらの魔の襲来強化を使用できる。

“刃を統べしもの” ア=ルガス 終わりなき恵み

インファナル・マスターによってディーモンが武器の内部に封じ込められる場合、そのような恐るべき幽閉を自ら受け入れることは極めて稀だ。だがア=ルガスはそうではなかった。以後、常に殺戮と熱狂的な献身を行い続けたことにより、この虐殺者はディーモンへと超越したのだ。このようにア=ルガスは、ディーモンプリンスとしての不滅性を受け入れる対価として、コーン神の最大の敵の血を流せるように凶悪な刃の姿になることを選び、神に対する献身と成したのである。この武器を振るう者は、ア=ルガスの魂による導きに従うことでほとんどの敵に打ち勝つ力を得ることができる。その力の前に、これまで数え切れぬほど多くの対立する闘士や定命の英雄が斃れてきた。

コーン・レギオネス・ディーモニカ・兵のみ。装備者の白兵戦武器は【攻撃回数】と【攻撃力】に+1の修正を受ける。装備者が自軍の『渾沌の影』範囲内に存在している場合、装備者の白兵戦武器は代わりに【攻撃回数】と【攻撃力】に+2の修正を受ける。

久遠の杖

この杖は鮮やかな歪みの炎に燃え盛っており、杖を手にした所有者も同様に魔炎を纏うことになる。この赤紫の業火の中から、久遠の杖の主たる悪魔が灼けつくティーンチの紅炎を放って敵の装甲を灰燼へと帰させ、その下にある血肉も燃え尽きるか抗い得ぬ変異に襲われる。

ティーンチ・レギオネス・ディーモニカ・兵のみ。装備者の射撃武器の【攻撃力】は+1の修正を受け、【射程】は+3mvの修正を受ける。装備者が自軍の『渾沌の影』範囲内に存在している場合、装備者の射撃武器は代わりに【攻撃力】に+2の修正を受け、【射程】は+6mvの修正を受ける。

疫病の悪魔の中でも最も功多き者だけが、“終わりなき恵み”を授かることができる。それは言語に絶する悪意と身の毛もよだつ恩恵を併せ持つ病魔であり、あらゆる種類の症状へと常に性質を変えてゆく。ただ一つ不変なのは、この恩恵に見に宿した者は例え破滅的な負傷からでも再編されるということである。ある時は魔の細菌が野火の如く増殖して悪魔の肉体にできた裂け目を塞ぎ、またある時は悪魔の開けた口から疫病の瘴気が渦巻き出で、傷付いた身体を覆ったかと思うと霧散しその中から癒えた姿が現れる。

ナーグル・レギオネス・ディーモニカ・兵のみ。装備者は『痛みを知らぬ者 5+』アビリティを得る。装備者が自軍の『渾沌の影』範囲内に存在している間、装備者は代わりに『痛みを知らぬ者 4+』アビリティを得る。

魂盗み

この食欲なる剣は犠牲者の魂を呑み込み、持ち主の物質的実体を強化する。その食欲さは剣に封じられている、飢えた〈秘密の番人〉に由来するものであり、この者はスラーネッシュに挑むほどになるまでに十分なアエルダリの魂を喰らった傲慢なる個体であった。そのような思い上がりの代償としてこの悪魔は“魂盗み”に封印され、他の悪魔の力を維持するために狂的な欲望を振るいながらも自分自身は何も得られないという罰を受けている。

スラーネッシュ・レギオネス・ディーモニカ・兵のみ。装備者が白兵戦攻撃によって敵兵を1体撃破するとともに、D6を1個ロールせよ。装備者が自軍の『渾沌の影』範囲内に存在している場合、ロール結果に+1の修正を加える。ロール結果が4+であれば、装備者は失った【負傷限界値】を1ポイント回復する。





スカブランド

移

8"

耐

11

防

4+

傷

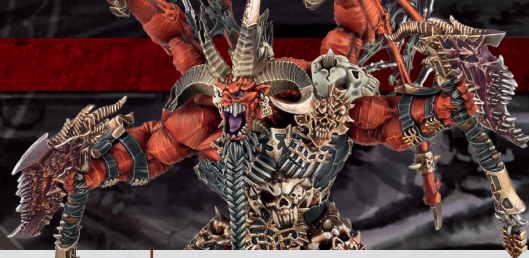
20

統

6+

確

5



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
果て無き怒りの雄叫び【遮蔽無効、噴射】	12"	2D6	-	5	0	1
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
スローター&カーネイジ - 振り下ろし	白兵戦	8	2+	16	-4	6
スローター&カーネイジ - 薙ぎ払い	白兵戦	16	2+	8	-1	2

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、伝説的英雄、渾沌、ディーモン、コーン、スカブランド

アビリティ

コア：恐るべき最期 D6、縦深攻撃

陣営：渾沌の影

憤怒の化身（オーラ）：味方コーン・レギオネス・ディーモニック・ユニット（モンスターおよびビークルを除く）がこの兵の6mv以内にいる間、そのユニット内の兵が装備している白兵戦武器の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。

殺戮衝動（オーラ）：この兵の6mv以内にいるユニットは、退却を行なうべく選択された際、指揮統制テストを実行しなければならない。指揮統制テストに失敗した場合、そのユニットはこのフェイズにおいて代わりに静止状態となる。

ダメージ：【負傷限界値】残量 1-7

この兵が【負傷限界値】残量 1-7 である間、この兵の屍山河の【攻撃回数】は+2の修正を受ける。

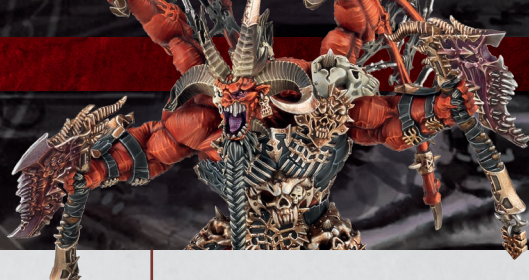
スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニック

スカーブランド

止まることなく容赦も持たぬスカーブランドは現実空間のあらゆる場所に現れては襲撃し、立ちはだかる不運な敵をすべて切り刻んでいく。更に悪いことに、ただスカーブランドが存在するだけでも、周囲の者たちは野生的な殺戮衝動に憑りつかれてしまう。その狂気は上質の戦略をも崩壊させ、原初の野蛮さへと墮落させる。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- スカーブランド：1体（伝説的英雄）

この兵は以下のウォーギアを装備している：果て無き怒りの雄叫び、スローター&カーネイン。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、伝説的英雄、渾沌、ディーモン、コーン、スカーブランド



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ブラッドサースター

移	耐	防	傷	統	確
12"	11	4+	18	6+	5



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ブラッドフレイル【会心ウーンズ】	12"	1	2+	16	-3	D6+1
極炎の吐息【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
コーンの鞭	12"	6	2+	8	0	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
コーンの斧 - 振り下ろし	白兵戦	8	2+	14	-4	D6
コーンの斧 - 薙ぎ払い	白兵戦	16	2+	8	-2	1
コーンの大斧 - 振り下ろし	白兵戦	7	2+	16	-4	D6+2
コーンの大斧 - 薙ぎ払い	白兵戦	14	2+	10	-2	2

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、飛行、渾沌、ディーモン、コーン、ブラッドサースター

アビリティ

コア：恐るべき最期 D6、縦深攻撃

陣営：渾沌の影

コーンの悪魔脚（オーラ）：味方コーン・レギオネス・ディーモニックユニットがこの兵の6mv以内にいる間、そのユニット内の兵が白兵戦攻撃を行なう際、ヒットロール結果に+1の修正を加える。

苛烈なる殺戮：白兵戦フェイズ終了時、自軍はこの兵の接敵範囲内に存在する敵ユニットを1個選択し、D6を8個ロールしてもよい。ロール結果が4+であることに、その敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。

ダメージ：【負傷限界値】残量 1-6

この兵の【負傷限界値】残量が1-6である間、この兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

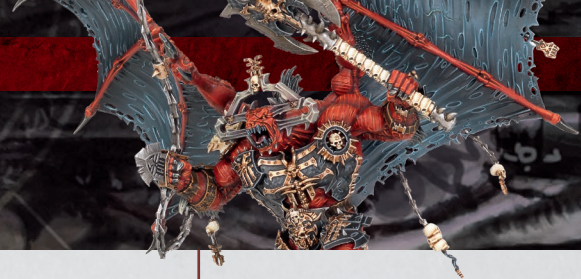
4+

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニック



ブラッドサースター

ブラッドサースターは比類なき戦士であり、流血神の激怒と殺戮衝動を体現する
悍猛な存在だ。コーンのディーモン軍団の司令官にして闘士たるブラッドサー
スターは、無比の戦闘技術を備えている。かれらは圧倒的な力を持つ古風な武器
を振るい、行く手に立ちはだかるすべての敵を殺し尽くす。



ウォーギア・オプション

- この兵が装備しているコーンの大斧を「コーンの斧 1 個、以下のいずれか 1 個」に交換できる：
 - ブラッドフレイル 1 個
 - コーンの鞭 1 個

ユニット構成

- ブラッドサースター：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：獄炎の吐息、
コーンの大斧

属性キーワード：モンスター、キャラクター、飛行、渾沌、ディーモン、コーン、
ブラッドサースター



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

スカルティカー

移

6"

耐

4

防

4+

傷

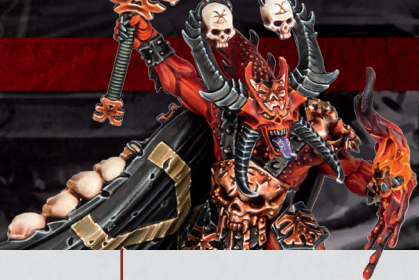
5

統

7+

確

1



白兵戦武器

殺戮者の剣【会心ウーンズ、精密攻撃】

射程

白兵戦

回

6

接

2+

攻

6

貫通

-2

ダ

3

アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

陣営：渾沌の影

断頭の主：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白兵戦武器は【**会心ウーンズ**】アビリティを得る。

コーン神に謁見を!：この兵がキャラクター・ユニットを対象として攻撃を行なう際、ヒットロールおよびウーンズロールを何個でもリロールできる。この兵が敵キャラクター・ユニットを撃破するたび、自軍は1CPを獲得する。

スペシャルセーブ値

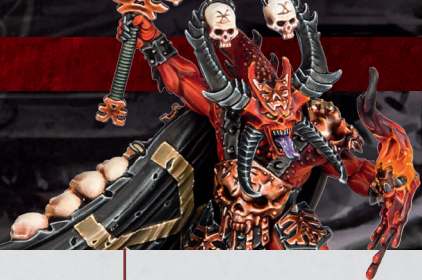
4+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、渾沌、ディーモン、コーン、スカルティカー

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

スカルテイカー

スカルテイカーはコーン神の処刑執行人だ。恐るべき殺戮者の剣を振るうスカルテイカーは、一撃ごとに敵の首を斬り落としていく。最も強大なブラッドレターの一団である“流血の同胞団”の先頭に立つスカルテイカーは、他のどんな者よりも、コーン神のために価値ある者の頭蓋骨を多く刈り取っている。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- スカルテイカー：1体（伝説的英雄）

この兵は以下のウォーギアを装備している：殺戮者の剣。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ブラッドレター

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、渾沌、ディーモン、コーン、スカルテイカー

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ブラッドマスター

移

6"

耐

4

防

5+

傷

4

統

7+

確

1



白兵戦武器

流血の刃

射程

白兵戦

回

5

接

2+

攻

6

貫通

-2

ダ

3

アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

陣営：渾沌の影

流血の主：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、ウーンズロール結果は+1の修正を受ける。

血塗れの道：この兵のユニットが再編移動を行なう際、最大3mvではなく最大6mvまで移動できる。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、渾沌、ディーモン、コーン、ブラッドマスター

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ブラッドマスター

恐怖の“骸骨穴”で勝ち上がったブラッドマスターは、コーン神のブラッドレターの軍勢を率いて戦う。この巨大なデーモンの殺戮者は、そこに居るだけで周囲にいる地獄の者たちに大いなる怒りと力を与える。同時に、ブラッドマスターも自らの手で不運な敵を切り刻み、血塗れの道を切り開いていく。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ブラッドマスター：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：流血の刃。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ブラッドレター

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、渾沌、デーモン、コーン、ブラッドマスター

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

スカルマスター

移	耐	防	傷	統	確
10"	7	4+	6	7+	2



白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
流血の刃	白兵戦	5	2+	6	-2	3
ジャガーノートの刃付角【追加攻撃、ランス】	白兵戦	4	4+	6	-1	1

アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

陣営：渾沌の影

スカルマスターの憤怒：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニットが突撃移動を完了するたび、そのターン終了時まで、そのユニット内の兵が装備しているジャガーノートの刃付角は【**会心ウーンズ**】アビリティを得る。

破壊突撃：この兵のユニットが存在する各敵ユニットは戦闘ショックテストを行わなければならない。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：騎乗、キャラクター、渾沌、ディーモン、コーン、スカルマスター

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

スカルマスター

スカルマスターは、ジャガーノートと呼ばれるディーモンの乗騎に跨る。生ける真鍮であり煮え立つ怒りの獣たるジャガーノートを駆るスカルマスターは、コーンの騎兵突撃を率いて敵戦線の中核に突進し、敵を切り裂き、首を刎ね、突き刺し、押しつぶしていく。この壊滅的な蹂躞に立ち向かえる敵は、ほとんど存在しない。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- スカルマスター：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：流血の刃、ジャガーノートの刃付角。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ブラッドクラッシャー

属性キーワード：騎乗、キャラクター、渾沌、ディーモン、コーン、スカルマスター

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ



レンドマスター (ブラッドスローン騎乗)

移

8"

耐

9

防

4+

傷

9

統

7+

確

3



白兵戦武器

騎乗者のヘルブレイド【追加攻撃】

射程

白兵戦

回

4

接

3+

攻

5

貫通

-2

ダ

2

流血の刃

白兵戦

5

2+

6

-2

3

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：渾沌の影

流血の玉座：白兵戦フェイズ開始時、この兵の18mv以内に存在する射線が通っている敵ユニットを1個選択せよ。そのフェイズ終了時まで、味方**コーン・レギオネス・ディーモニカ**・ユニットがそのユニットを対象として攻撃を行なう際、その攻撃の【攻撃力】【貫通値】【ダメージ量】は1ポイント向上する。

闘士を屠る者：この兵が**キャラクター**および**モンスター**・ユニットを対象として白兵戦攻撃を行なう際、ウーンズロール結果を何個でもリロールできる。この兵が敵**キャラクター**および**モンスター**・ユニットを全滅させるたび、この兵は失った【負傷限界値】を最大D6ポイント回復する。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：騎乗、キャラクター、渾沌、ディーモン、コーン、レンドマスター (ブラッドスローン騎乗)

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ



レンドマスター (ブラッドスローン騎乗)

コーン神の先触れの中で最も偉大な存在は、“流血の玉座”^{ブラッドスローン}と呼ばれる巨大な魔導兵器に乗って戦うレンドマスターだ。地獄の伝承によれば、この魔導兵器は流血神の玉座の断片から作られていると言われていて。故に“流血の玉座”が敵に突進したならば、コーンの軍団は、コーン神の照覧の下で戦うことになるのだ。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- レンドマスター (ブラッドスローン騎乗) : 1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：騎乗者のヘルブレイド、流血の刃。

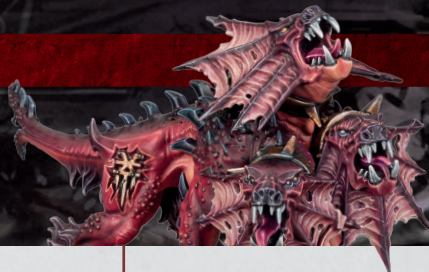
陣営キーワード：騎乗、キャラクター、渾沌、ディーモン、コーン、レンドマスター (ブラッドスローン騎乗)



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

カラナック

移	耐	防	傷	統	確
12"	4	7+	5	7+	1



⚔ 白兵戦武器

貫魂の牙【精密攻撃】

射程 回 接 攻 貫通 ダ

白兵戦 6 2+ 6 -1 2

アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

陣営：渾沌の影

群れの統率者：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニットが行なう全力移動および突撃ロールをリロールできる。

血の神の獲物：第1バトルラウンド開始時、敵ユニットを1個選択し、この兵の「獲物」とする。この兵が属するユニット内の兵が装備している武器は、この兵の「獲物」を対象とする際には【**会心ヒット**】アビリティを得る。この兵の「獲物」が全滅するたび、新たな敵ユニットを1個選択しこの兵の「獲物」とする。

ウォーギア・アビリティ

コーンの首輪：装備者はサイキック攻撃に対して『痛みを知らぬ者3+』アビリティを得る。

スペシャルセーブ値

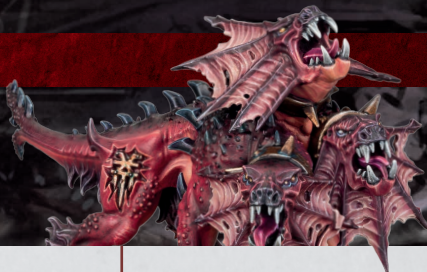
4+

属性キーワード：ビースト、キャラクター、伝説的英雄、渾沌、ディーモン、コーン、カラナック

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

カラナック

カラナックは、コーン神を侮る者を狩りたてる。すなわちこの獣は時空を超えて獲物の匂いを嗅ぎ分ける、逃れられぬ捕食者なのだ。さらにカラナックの遠吠えは、破壊と殺戮を目的とする狂暴なデーモンの一団であるコーン神の“流血の狩人”たちを呼び寄せ、獲物を追わせることができる。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- カラナック：1体（伝説的英雄）

この兵は以下のウォーギアを装備している：貫魂の牙、コーンの首輪。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- フレッシュハウンド

属性キーワード：ビースト、キャラクター、伝説的英雄、渾沌、デーモン、コーン、カラナック

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ



ブラッドレター

移

6"

耐

4

防

7+

傷

1

統

7+

確

2



白兵戦武器

ヘルブレイド

射程

白兵戦

回

2

接

3+

攻

5

貫通

-2

ダ

2

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：渾沌の影

血が血を呼ぶ：このユニット内の各兵が攻撃を行なう際、ウーンズロールの出自1をリロールする。半壊状態のユニットを対象として攻撃を行なう際、代わりにウーンズロールを何個でもリロールできる。

ウォーギア・アビリティ

悪魔の聖印：装備者のユニット内の兵は【指揮統制値】6+を得る。

渾沌の楽器：装備者のユニットが行なう突撃ロールは+1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、渾沌、ディーモン、コーン、ブラッドレター

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ブラッドレター

ブラッドレターとは、憎悪と暴力が形となった存在だ。狂戦士の一群や、あるいは好戦的な行軍部隊を形成して襲撃を行なうブラッドレターは、巨大なヘルブレイドで犠牲者を切り刻む。所持者の怒りによって赤々とした光を放つヘルブレイドは、ほんのかすり傷からも夥しい流血を強い、犠牲者は瞬時に血を失ってしまう程の力を有している。



ウォーギア・オプション

- 悪魔の聖印を装備していないブラッドレター 1 体は、渾沌の楽器 1 個を装備できる。
- 渾沌の楽器を装備していないブラッドレター 1 体は、悪魔の聖印 1 個を装備できる。

ユニット構成

- ブラッドリーダー：1 体
- ブラッドレター：9 体

各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している：ヘルブレイド。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、渾沌、ディーモン、コーン、ブラッドレター



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ブラッドクラッシャー

移	耐	防	傷	統	確
10"	7	4+	4	7+	2



白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ヘルブレイド	白兵戦	2	3+	5	-2	2
ジャガーノートの刃付角 [追加攻撃、ランス]	白兵戦	4	4+	6	-1	1

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：渾沌の影

真鍮の蹂躞：このユニットが突撃移動を完了した際、接敵範囲内に存在する敵ユニットを1個選択し、その敵ユニット内の各兵に対してそれぞれD6を1個ロールせよ。ロール結果が4+であるごとに、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。

ウォーギア・アビリティ

悪魔の聖印：装備者のユニット内の兵は【指揮統制値】6+を得る。

渾沌の楽器：装備者のユニットが行なう突撃ロールは+1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：騎乗、渾沌、ディーモン、コーン、ブラッドクラッシャー

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ブラッドクラッシャー

デーモンと機械が不浄な融合を果たしたコーン神のジャガーノートは炎の血が通っており、一步一步が轟音を響かせる、歩みを止めることなき獣だ。ブラッドレターによって戦場へと駆り立てられたならば、ジャガーノートは突撃騎兵としての役割を果たし、破城槌のように犠牲者を打ち据える。その突撃が行なわれた跡には、見るも無残な破壊がもたらされることになる。



ウォーギア・オプション

- 悪魔の聖印を装備していないブラッドクラッシャー 1 体は、渾沌の楽器 1 個を装備できる。
- 渾沌の楽器を装備していないブラッドクラッシャー 1 体は、悪魔の聖印 1 個を装備できる。

ユニット構成

- ブラッドハンター：1 体
- ブラッドクラッシャー：2-5 体

各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している：ヘルブレイド、ジャガーノートの刃付角。

属性キーワード：騎乗、渾沌、デーモン、コーン、ブラッドクラッシャー



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

フレッシュハウンド

移	耐	防	傷	統	確
12"	4	7+	2	7+	1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
灼熱の咆哮【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
血肉塗れの牙	白兵戦	3	3+	5	-1	1

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：渾沌の影

飛びかかる狩人：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としても、自軍はこのユニットを対象として『英雄的介入』策略を OCP で発動できる。

ウォーギア・アビリティ

コーンの首輪：装備者はサイキック攻撃に対して『痛みを知らぬ者 3+』アビリティを得る。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：ビースト、渾沌、ディーモン、コーン、フレッシュハウンド

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

フレッシュハウンド

コーンの獵犬は、星々の間を越えて獲物が抱く恐怖の痕跡を追跡する。フレッシュハウンドが身に着ける真鍮の首輪は、死に物狂いとなった獲物が放つ最も強力な魔術をも跳ね除ける。然る後は貪欲なフレッシュハウンドは凶悪な鉤爪を振り回し、脚のように長い牙を深々と突き立てていく。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ゴアハウンド：1体
- フレッシュハウンド：4-9体

ゴアハウンドは以下のウォーギアを装備している：灼熱の咆哮、血肉塗れの牙、コーンの首輪。

各フレッシュハウンドは以下のウォーギアを装備している：血肉塗れの牙、コーンの首輪。

属性キーワード：ビースト、渾沌、ディーモン、コーン、フレッシュハウンド



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

スカルキャノン

移

8"

耐

9

防

4+

傷

9

統

7+

確

3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
スカルキャノン [プラスト]	48"	D6+2	3+	9	-1	2
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
騎乗者のヘルブレイド [追加攻撃]	白兵戦	4	3+	5	-2	2
喘みつく大口	白兵戦	2	4+	6	0	2

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：渾沌の影

斃れし者の觸腿：自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃攻撃を行なった直後のタイミングで、その攻撃から1個以上のヒットを受けた敵ユニットを1個選択せよ。選択された敵ユニットは戦闘ショックテストを行なわなければならない。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：騎乗、渾沌、ディーモン、コーン、スカルキャノン

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

スカルキャノン

奇怪なる真鍮の兵器であり、桁外れの熱狂と共に戦場に突入していくスカルキャノンは、おぞましき怒りをかき立てるために死体を食る。そしてこの地獄の兵器は燃え盛る頭蓋骨を吐き出すのだ。流星のように空中で円弧を描く頭蓋骨が着弾したならば、激しい音と暴威を伴う爆発を生じさせる。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- スカルキャノン 1 個

この兵は以下のウォーギアを装備している：スカルキャノン、騎乗者のヘルブレイド、噛みつく大口。

属性キーワード：騎乗、渾沌、ディーモン、コーン、スカルキャノン



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

髑髏の祭壇

移

-

耐

12

防

3+

傷

10

統

7+

確

0

アビリティ

コア：浸透戦術

陣営：渾沌の影

コーンの影（オーラ）：この防衛施設から 6m 以内の戦場は、自軍の『渾沌の影』範囲内であるとみなされる。さらに、味方コーン・レギオネス・ディーモニカ・ユニットがこの防衛施設から 6m 以内にいる間、そのユニットが戦闘ショックテストを行なう際、テスト結果をリロールできる。

遮蔽物：この兵に射撃攻撃が割り振られた際、その兵に対する攻撃側ユニットからの完全視認がこの防衛施設によって妨げられている場合、その兵はその攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得る。

防衛施設：敵ユニットが、自軍側防衛施設 1 個以上の接敵範囲内のみにかまっている場合、以下の効果が適用される：

- その敵ユニットは通常通り射撃攻撃の対象として選択することができるが、そのような攻撃が『ピストル』による攻撃でない限り、その攻撃のヒットロール結果は -1 の修正を受ける。
- その敵ユニット内の兵は、戦闘ショック状態で退却する際に、決死の脱出テストを行なう必要はない。ただし、退却する際に敵兵を乗り越えて移動する兵は、決死の脱出テストを行わなければならない。



属性キーワード：防衛施設、渾沌、ディーモン、コーン、髑髏の祭壇

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

觸體の祭壇

コーンのディーモンが進軍する所では、血肉と頭蓋骨が噴き出し荒廃した地面の中から轟音と共に觸體の祭壇がせり上がり、大地を穢していく。これは生贄の儀式場であり、そこで流された血は憤怒に満ちた超常の波動を引き起こす。それは憎しみに満ちた破壊の力となり、戦場の至る所へと流れ込んでいく。

ユニット構成

- 觸體の祭壇：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：なし。

ウォーギア・オプション

- なし

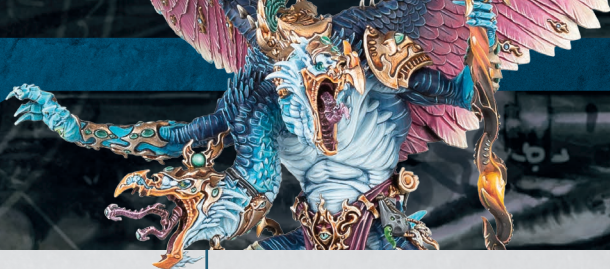


属性キーワード：防衛施設、渾沌、ディーモン、コーン、觸體の祭壇

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

カイロス・フェイトウィーヴァー

移	耐	防	傷	統	確
12"	10	6+	20	6+	5



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
▶ 地獄の門 - 魔撃【プラスト、間接射撃、サイキック】	24"	D6+3	2+	9	-2	D3
▶ 地獄の門 - 収束魔撃【プラスト、間接射撃、暴発、サイキック】	24"	D3+6	2+	9	-3	D3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
明日の杖【サイキック】	白兵戦	5	3+	8	-2	2D3

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、伝説的英雄、飛行、サイカー、渾沌、ディーモン、ティーンチ、カイロス・フェイトウィーヴァー

アビリティ

コア：恐るべき最期 D6、縦深攻撃

陣営：渾沌の影

未来視の首（オーラ）：この兵の 6mv 以内にいる味方ティーンチ・レギオネス・ディーモニック・ユニットを対象として策略を発動する際、D6 を 1 個ロールせよ。ロール結果が現在のバトルラウンド数より大きいものであれば、自軍は 1CP を獲得する。

過去視の首：バトル中 1 回限り、敵軍が策略を発動した直後のタイミングで、この兵はこのアビリティを使用できる。使用した場合、そのバトルの終了時まで、敵軍がその策略を発動するたび、敵軍がその策略を発動するための消費指揮ポイントは 1CP 増加する。

ダメージ：【負傷限界値】残量 1-7

この兵の【負傷限界値】残量が 1-7 である間、この兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は -1 の修正を受ける。

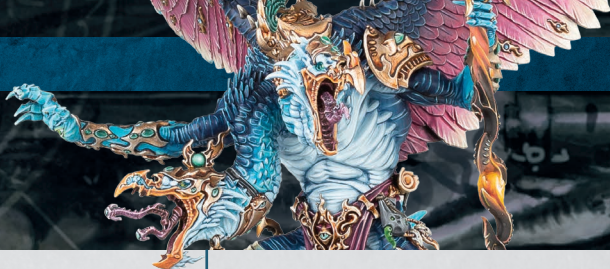
スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニック

カイロス・フェイトウィーヴァー

〈歪み〉により鍛造されし“明日の杖”を携え、既に起きた出来事とこれから起きることの全てを知るカイロス・フェイトウィーヴァーは、銀河で最高峰の戦略家の一人である。この悪魔の純粋な武力に欠ける部分についても、ティーンチの奸智がそれを補って余りある。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- カイロス・フェイトウィーヴァー：1体（伝説的英雄）
この兵は以下のウォーギアを装備している：地獄の門、明日の杖。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、伝説的英雄、飛行、サイカー、渾沌、
ディーモン、ティーンチ、カイロス・フェイトウィーヴァー



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ロード・オヴ・チェンジ

移	耐	防	傷	統	確
12"	10	6+	18	6+	5



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
妖術の杖【サイキック】	12"	6	2+	8	-1	D3
変化の稲妻 - 魔撃【サイキック】	18"	9	2+	9	-1	1
変化の稲妻 - 収束魔撃【サイキック】	18"	9	2+	9	-2	D3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
悪意の剣【追加攻撃】	白兵戦	3	3+	7	-2	3
ティーンチの杖【サイキック】	白兵戦	5	3+	6	-1	3

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、飛行、サイカー、渾沌、ディーモン、ティーンチ、ロード・オヴ・チェンジ

アビリティ

コア：恐るべき最期 D6、縦深攻撃

陣営：渾沌の影

ティーンチの悪魔卿（オーラ）：味方ティーンチ・レギオネス・ディーモニカ・ユニットがこの兵の6mv以内にいる間、そのユニット内の兵が射撃攻撃を行なう際、その攻撃の【攻撃力】は+1の修正を受ける。

魔術の達人（サイキック）：自軍側射撃フェイズ中、以下のアビリティから1個を選択せよ：【遮蔽無効】【会心ヒット】【連続命中D3】。そのフェイズ終了時まで、この兵の変化の稲妻は選択したアビリティを得る。

ダメージ：【負傷限界値】 残量 1-6

この兵の【負傷限界値】残量が1-6である間、この兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ



ロード・オヴ・チェンジ

ティーンチ神に仕えるこれらの大悪魔は無限の狡猾さを持つ魔術師にして陰謀家である。その邪悪なる視線は敵の魂を丸裸にし、最も堅固なる定命者の正気すらも破壊する。手にする魔の武器と恐るべき妖術が現実それ自体を捻じ曲げ、変異し続ける形態へと変えてしまう。



ウォーギア・オプション

- この兵は次のうちいずれかを装備できる：
 - 妖術の杖 1 個
 - 悪意の剣 1 個

ユニット構成

- ロード・オヴ・チェンジ：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：変化の稲妻、ティーンチの杖。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、飛行、サイカー、渾沌、ディーモン、ティーンチ、ロード・オヴ・チェンジ

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ



チェンジリング

移

6"

耐

3

防

7+

傷

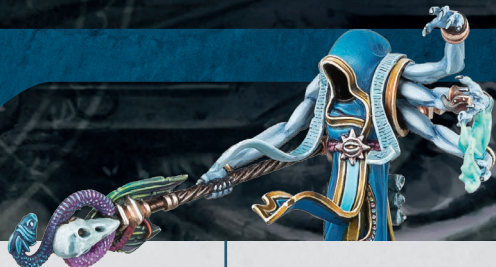
5

統

7+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
▶ 地獄の業火 - 魔撃 [遮蔽無効、サイキック、噴射]	12"	D6	-	6	-1	1
▶ 地獄の業火 - 収束魔撃 [遮蔽無効、暴発、サイキック、噴射]	12"	D6+3	-	6	-1	D3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
▶ 詐術師の杖 [サイキック]	白兵戦	3	4+	4	-1	D3

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、サイカー、渾沌、ディーモン、ティーンチ、チェンジリング

アビリティ

コア：縦深攻撃、浸透戦術、単独工作員、隠密能力

陣営：渾沌の影

形無き恐怖：敵ユニットがこの兵を攻撃の対象として選択するたび、そのユニットはまず戦闘ショックテストを行わなければならない。テストに失敗した場合、その敵ユニットは戦闘ショック状態になることに加え、そのフェイズにおいてこの兵を攻撃の対象とすることができなくなる。

詐術と混乱：敵軍側射撃フェイズ開始時、この兵の12mv以内に存在し射線が通っている敵ユニットを1個選択し、D6を1個ロールせよ。ロール結果が2-5であれば、このフェイズ終了時まで、その敵ユニット内の各兵が攻撃を行なう際、ヒットロール結果は-1の修正を受ける。ロール結果が6であれば、その敵ユニットはこのフェイズにおいて射撃を宣言できない。

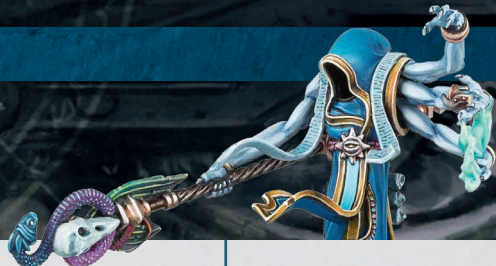
スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

チェンジリング

“ティーンチの詐術師”としても知られるチェンジリングはその姿を自在に変え、小さな虫から巨大な怪物に至るまであらゆる定命の存在に擬態することができる。この悪魔が特に好んで用いる詐術は定命者の重要なリーダーや英雄に化けることであり、その地位と力を利用して恐るべき被害を引き起こす。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- チェンジリング 1 体 - 伝説的英雄

この兵は以下のウォーギアを装備している：地獄の業火、詐術師の杖。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、サイカー、渾沌、ディーモン、ティーンチ、チェンジリング



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

フェイトスキマー

移	耐	防	傷	統	確
12"	7	6+	9	7+	3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
妖術の火球 - 魔撃【サイキック】	18"	3	3+	5	-1	D3
妖術の火球 - 収束魔撃【金心ウーンズ、暴発、サイキック】	18"	3	3+	6	-2	D3
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
先触れの武器【サイキック】	白兵戦	3	4+	4	-1	1
スクリーマーの嘯みつき【追加攻撃】	白兵戦	6	4+	6	-2	2

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：騎乗、キャラクター、飛行、サイカー、渾沌、ディーモン、ティーンチ、フェイトスキマー

アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

陣営：渾沌の影

フェイトスキマー：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白兵戦武器は【金心ヒット】アビリティを得る。

非物質界の風に乗る者：バトル中1回限り、敵軍側ターン終了時、この兵のユニットが1個以上の敵ユニットの接敵範囲内に入っていない場合、この兵のユニットを戦場から取り除き、戦略的予備戦力に配置することができる。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

フェイトスキマー

この悪魔が駆るのは、恐るべき予兆や予言のエネルギーから作り出された魔術的構造物であるバーニングチャリオットである。この戦車はあらゆる物理的法則を無視した無秩序かつ非論理的な軌道で疾駆し、しばしば乗り手たる先触れの存在に力付けられた捕食性の悪魔的実体に囲まれている。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- フェイトスキマー：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：妖術の火球、先触れの武器、スクリーマーの噛みつき。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- スクリーマー

属性キーワード：騎乗、キャラクター、飛行、サイカー、渾沌、ディーモン、ティーンチ、フェイトスキマー

陣営キーワード：
レジオネス・ディーモニカ



フラックスマスター

移	耐	防	傷	統	確
12"	4	6+	4	7+	1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
妖術の火球 - 魔撃【サイキック】	18"	3	3+	5	-1	D3
妖術の火球 - 収束魔撃【余心ウーンズ、暴発、サイキック】	18"	3	3+	6	-2	D3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
先触れの武器【サイキック】	白兵戦	3	4+	4	-1	1

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：騎乗、キャラクター、飛行、サイカー、渾沌、ディーモン、ティーンチ、フラックスマスター

アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

陣営：渾沌の影

フラックスマスター：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、このユニットに対する攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。

現実改変（サイキック）：バトルラウンド中1回限り、この兵のためにヒットロール、ウーンズロール、セーヴィングを行なった直後のタイミングで、そのロール結果1個を出目6に変更できる。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

フラックスマスター

フラックスマスターは、悪魔的円盤を乗騎として与えられたティーンチ神の先触れである。この者らは焔めく流星のように宙を駆け、後に変異した現実の軌跡を残してゆく。その中では運命がティーンチの従僕達に有利に働き、あらゆる策謀の試みが非常に有効かつ成功裏に運ぶ。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- フラックスマスター：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：妖術の火球、先触れの武器。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ピンクホラー
- ブルーホラー

属性キーワード：騎乗、キャラクター、飛行、サイカー、渾沌、ディーモン、ティーンチ、フラックスマスター



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ブルースクライブ

移	耐	防	傷	統	確
12"	4	6+	6	8+	2



白兵戦武器

鋭利な羽根筆 [サイカー特効 2+]

射程 回 接 攻 貫通 ダ

白兵戦 4 5+ 2 0 1

アビリティ

コア：縦深攻撃、単独工作員

陣営：渾沌の影

ブタリックスの魔術吸収（オーラ）：敵ユニットがこの兵の12mv以内にいる間、その敵ユニット内の兵がサイキック攻撃を行なう際、ウーンズロール結果は-1の修正を受ける。

サイラップの魔術斉射（サイキック）：自軍側移動フェイズ終了時、この兵の6mv以内に存在する各敵ユニットに対してD6を1個ずつロールせよ。ロール結果が2-3であれば、その敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。ロール結果が4-5であれば、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。ロール結果が6であれば、その敵ユニットはD6ポイントの致命的ダメージを受ける。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：騎乗、キャラクター、伝説的英雄、飛行、渾沌、ディーモン、ティーンチ、ブルースクライブ

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ブルースクライブ

この口論ばかりしている悪魔たちは疾駆する円盤に乗って時空を通り抜け、散逸したティーンチ神の魔術的知恵の欠片を探し回っている。ブタリックスは敵の魔術師が持つ秘密と力を吸い取り、サイラップは蓄積した知識から力を引き出して魔術的破壊の嵐を解き放つことができる。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ブルースクライブ：1体（伝説的英雄）
この兵は以下のウォーギアを装備している：鋭利な羽根筆。

属性キーワード：騎乗、キャラクター、伝説的英雄、飛行、渾沌、ディーモン、ティーンチ、ブルースクライブ



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

チェンジキャスター

移

6"

耐

3

防

6+

傷

3

統

7+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
妖術の火球 - 魔撃【サイキック】	18"	3	3+	5	-1	D3
妖術の火球 - 収束魔撃 【会心ウーンズ、暴発、サイキック】	18"	3	3+	6	-2	D3
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
先触れの武器【サイキック】	白兵戦	3	4+	4	-1	1

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、サイカー、渾沌、ディーモン、ティーンチ、チェンジキャスター

アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

陣営：渾沌の影

チェンジキャスター：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射撃武器は【連続命中 1】アビリティを得る。

変異妖術の嵐：自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃攻撃を行なった後、その射撃攻撃によって1個以上のヒットを受けた敵インファントリー・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ない。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

チェンジキャスター

跳ね回るホラーの中であって旋回するこの先触れは強力な魔術師であり、その存在は周囲の悪魔達の炎をさらに激しく燃え盛らせる。またチェンジキャスターは変異妖術の嵐を放つこともでき、喚き立て笑い声を上げながら敵戦列に凄まじい破壊をもたらす。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- チェンジキャスター：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：妖術の火球、先触れの武器。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ブルーホラー
- ピンクホラー

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、サイカー、渾沌、ディーモン、ティーンチ、チェンジキャスター



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ブルーホラー

移

6"

耐

3

防

8+

傷

1

統

8+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
眩い蒼魔炎【サイキック】	18"	2	4+	3	-1	1
眩い黄魔炎【サイキック】	18"	2	5+	2	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
蒼爪	白兵戦	1	5+	3	0	1
黄爪	白兵戦	2	5+	2	0	1

アビリティ

コア：縦深攻撃、浸透戦術

陣営：渾沌の影

分裂：このユニット内のブルーホラー・兵が撃破されるたび、攻撃側ユニットがその攻撃を完了した後で、このユニットが全滅していなければ、その兵のためにD6を1個ロールする。ロール結果が4+であれば、このユニットにプリムストーンホラー・兵を1体追加する。

哄笑するホラー（オーラ）：敵ユニットがこのユニットの6mv以内にいる間、このユニットが1体以上のブルーホラー・兵を含んでいるならば、その敵ユニットの【指揮統制値】は-1の修正を受ける。

爆発するホラー：このユニットが白兵戦を行なう際、自軍はこのユニットの接敵範囲内に存在する敵ユニットを1個選択し、このユニット内のプリムストーンホラー・兵を1体以上選択することができる。選択した各プリムストーンホラー・兵に対してD6を1個ずつロールせよ。ロール結果が4+であれば該当の兵は撃破され、敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード - すべての兵：インファントリー、バトルライン、渾沌、ディーモン、ティーンチ、ホラー | ブルーホラー：ブルー | プリムストーンホラー：プリムストーン

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ブルーホラー

ブルーホラーは陰気で邪悪な存在であり、純粋な悪意でもって犠牲者をその弾力質の指で絞め殺すか、変異の魔炎によって軋燭の如く溶かしてしまう。この悪辣なる存在は破壊されると渦巻く煙となって破裂し、その中から笑い声を上げるプリムストーンホラーが出現する。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ブルーホラー：10体

各ブルーホラーは以下のウォーギアを装備している：眩い蒼魔炎、蒼爪。

『分裂』アビリティによってこのユニットに追加された各プリムストーンホラーは以下のウォーギアを装備している：眩い黄魔炎、黄爪。

属性キーワード - すべての兵：インファントリー、バトルライン、渾沌、ディーモン、ティーンチ、ホラー | ブルーホラー：ブルー | プリムストーンホラー：プリムストーン



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ピンクホラー

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	7+	1	7+	2
6"	3	7+	1	8+	1

ピンクホラー

ブルーホラー / プリムストーンホラー



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
眩い紅魔炎【サイキック】	18"	2	3+	4	-1	1
眩い蒼魔炎【サイキック】	18"	2	4+	3	-1	1
眩い黄魔炎【サイキック】	18"	2	5+	2	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
紅爪	白兵戦	1	4+	3	0	1
蒼爪	白兵戦	1	5+	3	0	1
黄爪	白兵戦	2	5+	2	0	1

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：渾沌の影

分裂：このユニット内のピンクホラーまたはブルーホラー・兵が撃破されるたび、攻撃側ユニットがその攻撃を完了した後で、このユニットが全滅していなければ、その兵のためにD6を1個ロールする。ロール結果が4+であれば、その兵がピンクホラーならばブルーホラー・兵2体を、その兵がブルーホラーならばプリムストーンホラー・兵1体を、このユニットに追加する。

ウォーギア・アビリティ

悪魔の聖印：装備者のユニット内の兵は【指揮統制値】6+を得る。

渾沌の楽器：装備者のユニットが行なう突撃ロールは+1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード - すべての兵：インファントリー、バトルライン、渾沌、ディーモン、ティーンチ、ホラー | ピンクホラー：ピンク | ブルーホラー：ブルー | プリムストーンホラー：プリムストーン

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ピンクホラー

魔力が形を成したものであるこの踊り回る醜怪なる存在は、魔炎の玉を敵戦列に投げつけて犠牲者を変異させ燃やし尽くす。笑い声を上げて延々と跳ね回るピンクホラーの笑みは物質的な実体が破壊された時のみ止み、その瞬間に2体のブルーホラーへと乱雑に分裂する。



ウォーギア・オプション

- 悪魔の聖印を装備していないピンクホラー 1 体は、渾沌の楽器 1 個を装備できる。
- 渾沌の楽器を装備していないピンクホラー 1 体は、悪魔の聖印 1 個を装備できる。

ユニット構成

- ピンクホラー：10 体

各ピンクホラーは以下のウォーギアを装備している：眩い紅魔炎、紅爪。

『分裂』アビリティによってこのユニットに追加された各ブルーホラーは以下のウォーギアを装備している：眩い蒼魔炎、蒼爪。

『分裂』アビリティによってこのユニットに追加された各プリムストーンホラーは以下のウォーギアを装備している：眩い黄魔炎、黄爪。

紅色、蒼色、ひとつがふたつに。

このユニットにピンクホラー・兵が含まれていない状態になったならば、その時点からこのユニットはブルーホラーのデータシートを用いること。

デザイナーズノート：このユニットにピンクホラー・兵が1体でも含まれている間は、ブルーホラーのデータシートに記載されている『哄笑するホラー』および『爆発するホラー』アビリティは、このユニットには適用されない。

属性キーワード - すべての兵：インファントリー、バトルライン、渾沌、ディーモン、ティーンチ、ホラー | ピンクホラー：ピンク | ブルーホラー：ブルー | プリムストーンホラー：プリムストーン



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

フレイマー

移

9"

耐

4

防

7+

傷

3

統

7+

確

1



☉ 射撃武器

ゆらめく炎【遮蔽無効、サイキック、噴射】

射程

12"

回

D6

射

-

攻

4

貫通

-1

ダ

1

⚔ 白兵戦武器

フレイマーの口

射程

白兵戦

回

3

接

4+

攻

4

貫通

0

ダ

1

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：渾沌の影

弾むような跳躍：このユニットは、退却を行なったターン中にも射撃を宣言できる。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：インファントリー、飛行、渾沌、ディーモン、ティーンチ、フレイマー

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

フレイマー

この奇怪な悪魔は震えるように空中を跳躍する。数多の口からは純粹なる変異の力を帯びた歪みの炎が滴り、それが吠え声と共に吐き掛けられると犠牲者は変異の苦痛の中に悶え、歪み捻じれた残骸となるまで幾度となく変化を繰り返すこととなる。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- パイロキャスター：1体
- フレイマー：2-5体

各兵は以下のウォーギアを装備している：ゆらめく炎、フレイマーの口。

属性キーワード：インファントリー、飛行、渾沌、ディーモン、ティーンチ、フレイマー



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

エグザルテッド・フレイマー



移 **9"** 耐 **4** 防 **7+** 傷 **6** 統 **7+** 確 **1**

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ティーンチの炎 - 蒼炎 [遮蔽無効、サイキック]	18"	3	3+	9	-3	3
ティーンチの炎 - 紅炎 [遮蔽無効、サイキック、噴射]	12"	2D6	-	5	-1	1
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
フレイマーの口	白兵戦	4	4+	5	0	1

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、飛行、渾沌、ディーモン、ティーンチ、エグザルテッド・フレイマー

アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

陣営：渾沌の影

燃え盛る魔炎（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装備している射撃武器は【アサルト】アビリティを得る。

変化の炎（サイキック）：自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃攻撃を行なった直後、その攻撃から1個以上のヒットを受けた敵ユニット（モンスターおよびビークルは除く）を1個選択し、D6を1個ロールせよ。ロール結果が4+であれば、次の敵軍側ターン終了時まで、その敵ユニットは「炎上している」ことになる。ユニットが「炎上している」間、そのユニットの【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ロールおよび突撃ロールは-2の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

エグザルテッド・フレイマー

同種の存在の中でも上位に属するエグザルテッド・フレイマーは、下位の同胞の群れを率いて戦闘へと赴く。中にはバーニングチャリオットの上を舞う個体もあり、破壊的なブルーの炎の奔流を放ち、あるいは混乱が形をとったかのように広がるピンクの炎の雨を無差別に振らせ、跡には光る灰の山のみが残ることになる。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- エグザルテッド・フレイマー：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ティーンチの炎、フレイマーの口。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- フレイマー

破壊の顕現

この兵は自軍のウォーロードにはなれず、強化を与えることもできない。

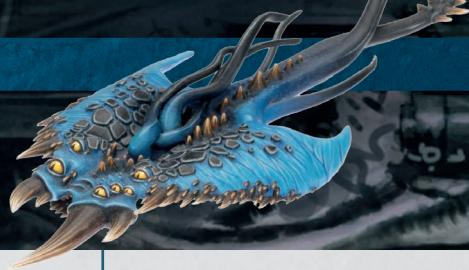
属性キーワード：インファントリー、キャラクター、飛行、渾沌、デーモン、ティーンチ、エグザルテッド・フレイマー



陣営キーワード：
レギオネス・デーモニカ

スクリーマー

移	耐	防	傷	統	確
14"	4	6+	3	7+	1



白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
円口の嘴みつき	白兵戦	3	4+	6	-2	2

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：渾沌の影

鋭い急降下：自軍側移動フェイズ中、このユニットが通常移動を終了した際、自軍はこのフェイズ中にこのユニットが通り抜けた敵ユニットを1個選択し、このユニット内の各兵に対してそれぞれD6を1個ずつロールする。ロール結果で4+が出るたび、その敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。

スペシャルセーブ値

4+

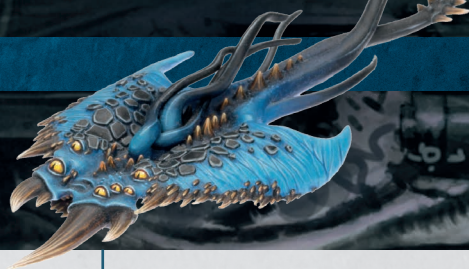
属性キーワード：ビースト、飛行、渾沌、ディーモン、ティーンチ、スクリーマー



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

スクリーマー

この捕食性の悪魔は急激にして不可避なる変化の如く襲い掛かる。この世ならざる叫び声を上げながら煌めく魔術の波に乗って獲物へと降下し、鋭いヒシで切り裂き、腐食性の超常的エネルギーが流れ出る顎で喰らい付くのだ。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- スクリーマー：3-6体
- 各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している：円口の噛みつき。

属性キーワード：ビースト、飛行、渾沌、ディーモン、ティーンチ、スクリーマー



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

バーニングチャリオット

移	耐	防	傷	統	確
12"	8	7+	9	7+	3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
▶ ティーンチの炎 - 蒼炎 [遮蔽無効、サイキック]	18"	3	3+	9	-3	3
▶ ティーンチの炎 - 紅炎 [遮蔽無効、サイキック、噴射]	12"	2D6	-	5	-1	1
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
フレイマーの口	白兵戦	6	4+	5	0	1
スクリーマーの嘴みつき [追加攻撃]	白兵戦	6	4+	6	-2	2

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：騎乗、渾沌、ディーモン、ティーンチ、バーニングチャリオット

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：渾沌の影

超常の炎 (サイキック)：自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃を行なった直後のタイミングで、その攻撃から1個以上のヒットを受けた敵ユニットを1個選択せよ。そのフェイズ終了時まで、その敵ユニットは遮蔽物によるボーナスを得ることができない。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ



バーニングチャリオット

ティーンチのバーニングチャリオットは、定命者が見る凶兆の幻視の内にしぼしぼ現れる存在である。そうした凶兆は戦場において現実のものとなり、この妖術的戦闘装置はまさに予告していた通りの破壊と悲慘をもたらす。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- バーニングチャリオット：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ティーンチの炎、フレイマーの口、スクリーマーの噛みつき。

属性キーワード：騎乗、渾沌、ディーモン、ティーンチ、バーニングチャリオット



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ロツティガス

移

7"

耐

12

防

5+

傷

22

統

6+

確

5



射撃武器

穢らわしき汚物の奔流【会心ウーンズ、遮蔽無効、噴射】

射程

12"

回

2D6

射

-

攻

7

貫通

-2

ダ

1

白兵戦武器

ナールロッド - 振り下ろし【会心ヒット、サイキック】

白兵戦

7

2+

8

-3

3

ナールロッド - 薙ぎ払い【会心ヒット、サイキック】

白兵戦

14

2+

7

-1

1

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、伝説的英雄、サイカー、渾沌、ディーモン、
ナーグル、ロツティガス

アビリティ

コア：恐るべき最期 D6、縦深攻撃

陣営：渾沌の影

猛毒の祝福 (サイキック)：白兵戦フェイズ開始時、自軍はこの兵の18mv以内に存在し射線が通っている敵ユニットを1個選択できる。そのフェイズ終了時まで、**ナーグル・レギオネス・ディーモニカ**・兵による攻撃がその敵ユニットに対して割り振られる際、その攻撃の【ダメージ量】は+1の修正を受ける。

ナーグルの大氾濫 (オーラ)：敵ユニットがこの兵の6mv以内に存在している間、その敵ユニット内の兵の【移動力】および【確保力】は半減する。

ダメージ：【負傷限界値】残量 1-7

この兵の【負傷限界値】残量が1-7である間、この兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ロッチェガス

“慈雨の父”ロッチェガスは、疫病にまみれた腐食性の汚物の奔流を行く手に吐き出しながら戦場を闊歩する。その膨れ上がった拳にはナールロッドが握られており、降り注ぐ病には溺れるほど豊かに魔の群れが付き従い、触れるもの全てに穢れと変異をもたらす。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ロッチェガス：1体（伝説的英雄）

この兵は以下のウォーギアを装備している：穢らわしき汚物の奔流、ナールロッド。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、伝説的英雄、サイカー、渾沌、ディーモン、ナーグル、ロッチェガス



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

グレート・アンクリーン・ワン



移 耐 防 傷 統 確
7" 12 5+ 20 6+ 5

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ブレイグフレイル	6"	D6+1	3+	7	-2	2
腐敗嘔吐【遮蔽無効、噴射】	12"	D6+3	2+	5	-2	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
バイルソード - 振り下ろし【会心ヒット】	白兵戦	6	2+	8	-2	D6
バイルソード - 薙ぎ払い【会心ヒット】	白兵戦	12	2+	6	-1	1
バイルブレイド【追加攻撃、会心ヒット】	白兵戦	3	2+	6	-2	2
終末の鐘【会心ヒット、召喚の鐘声】	白兵戦	6	2+	7	-1	2

召喚の鐘声：この武器によって兵が撃破されるたび、装備者の12mv以内に存在する味方ブレイグベアラー・ユニットを1個選択し、そのユニットに撃破されたブレイグベアラー・兵を1体復帰させることができる。

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、サイカー、渾沌、ディーモン、ナーグル、グレート・アンクリーン・ワン

アビリティ

コア：恐るべき最期 D6、縦深攻撃

陣営：渾沌の影

ナーグルの悪魔御（オーラ）：味方ナーグル・レギオネス・ディーモニック・ユニットがこの兵の6mv以内に存在している間、そのユニット内の兵は『痛みを知らぬ者 6+』アビリティを得る。

ナーグル腐れ病（サイキック）：自軍側移動フェイズ終了時、自軍はこの兵の12mv以内に存在する敵ユニットを1個選択できる。次の自軍側移動フェイズ開始時まで、その敵ユニット内の兵の【耐久力】は-1の修正を受ける。

ダメージ：【負傷限界値】 残量 1-7

この兵の【負傷限界値】残量が1-7である間、この兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニック

グレイト・アンクリーン・ワン

これらの大悪魔はいずれも無限の力を備えた、伝染病の如く周囲を穢す存在である。その大音声は戦場の隅々にまで響き渡り、自らの従者達の成果を喜ぶ冷酷な陽気さと歪んだ誇りは、即ち広めた苦悩と病魔に背中合わせのものである。



ウォーギア・オプション

- この兵のブレーグフレイルはバイルブレイド 1 個に交換できる。
- この兵のバイルソードは終末の鐘 1 個に交換できる。

ユニット構成

- グレイト・アンクリーン・ワン：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ブレーグフレイル、腐敗嘔吐、バイルソード。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、サイカー、渾沌、ディーモン、ナーグル、グレイト・アンクリーン・ワン



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ボックスプリンガー

移

5"

耐

5

防

7+

傷

5

統

7+

確

1



白兵戦武器

穢れのペイルソード【会心ヒット】

射程

白兵戦

回

4

接

3+

攻

5

貫通

-2

ダ

2

アビリティ

コア：縦深攻撃、痛みを知らぬ者 4+、指揮官

陣営：渾沌の影

ボックスプリンガー：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、このユニット内の兵が攻撃を行なう際、ヒット成功したヒットロールにおける修正前の出目 5+ はクリティカルヒットとなる。

穢らわしき絶望（オーラ、サイキック）：敵ユニットがこの兵の 6mv 以内に存在している間、その敵ユニットが戦闘ショックテストを行なう際、テスト結果は -1 の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、サイカー、渾沌、ディーモン、ナーグル、ボックスプリンガー

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ボックスプリンガー

ボックスプリンガーはブレイグベアラーの中で最も巨大で悪臭放つ個体であり、その物質的な形態は汚らしい絶望の気を発しているにも関わらず、不浄なる活力に満ちている。この者らの周りには疫病の瘴気が立ち昇り、同胞の悪魔達が手にする剣に凝固してさらに毒性を強める。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ボックスプリンガー：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：穢れのペイルソード。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ブレイグベアラー

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、サイカー、渾沌、ディーモン、ナーグル、ボックスプリンガー

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ



スポイルボックス・スクリヴナー

移 耐 防 傷 統 確
5" 5 7+ 5 6+ 1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
忌々しきくしゃみ【ピストル、噴射】	6"	D6	-	3	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ブレードソード&膨張した口【金心ヒット】	白兵戦	6	3+	5	-1	1

アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

陣営：渾沌の影

勘定を続ける!：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白兵戦武器は【連続命中 1】アビリティを得る。

定数を満たせ!：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の【確保力】は+1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、渾沌、ディーモン、ナーグル、
スポイルボックス・スクリヴナー

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

スポイルボックス・スクリヴナー

意地悪く偉ぶった態度のこの悪魔どもは、ブレイグベアラーの疫病記録の勘定という果てしない任務を課されている。スクリヴナーがその場に居るだけでも周囲の同胞達へやる気を起こさせる刺激となるが、かれら自身も敵の戦士を真っ二つに噛みちぎり、膨れ上がった口から吐き出される粘液で溺れさせることができる。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- スポイルボックス・スクリヴナー：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：忌々しきくしゃみ、ブレイグソード&膨張した口。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ブレイグベアラー

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、渾沌、ディーモン、ナーグル、スポイルボックス・スクリヴナー

陣営キーワード：
レジオネス・ディーモニカ



エピデミアス

移

5"

耐

5

防

6+

傷

8

統

7+

確

2



白兵戦武器

ペイルソード&付き従うナーグリング【金心ヒット】

射程

白兵戦

回

D6+3

接

3+

攻

5

貫通

-2

ダ

2

アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

陣営：渾沌の影

疫病神の祝福：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は【スペシャルセーブ値】4+を得る。

疫病の勘定：バトル中、自軍側ナーグル・レギオネス・ディーモニカ・兵によって撃破された敵兵の数を記録しておく。自軍側指揮フェイス開始時、記録された撃破数が7以上であった場合、自軍は1CPを獲得し、勘定は0にリセットされる。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、渾沌、ディーモン、ナーグル、エピデミアス

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

エビデミウス

引っ掻き回るナーグリングの群れの上に座するエビデミウスは、ナーグルの従僕達によって物質世界に広められた無限の病魔の全てを延々と記録し続けている。戦場においてエビデミウスの勘定が上がり続けるにつれ、“疫病の神”がその周囲にいる従僕達にも微笑みかける。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- エビデミウス：1体（伝説的英雄）

この兵は以下のウォーギアを装備している：ペイルソード&付き従うナーグリング。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- プレーグベアラ

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、渾沌、ディーモン、ナーグル、エビデミウス

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ



スロップティ・バイルパイパー

移

5"

耐

5

防

7+

傷

5

統

7+

確

1



白兵戦武器

マロッター【会心ヒット】

射程

白兵戦

回

4

接

3+

攻

5

貫通

0

ダ

1

アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

陣営：渾沌の影

愉快なはらわたバグパイプ：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は【移動力】に+1の修正を受け、全力移動ロールをリロールすることができる。

歓楽の病（オーラ）：白兵戦フェイズ開始時、この兵の6mv以内に存在するすべての敵ユニット（モンスターおよびビークルを除く）は戦闘ショックテストを行わなければならない。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、渾沌、ディーモン、ナーグル、スロップティ・バイルパイパー

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

スロツピティ・バイルパイパー

“笑い病”に侵され絶望的な笑い顔を見せるこの悪魔は、手にするはらわたバグパイプから調子はすれの悲歌を響かせながら跳ね回り歌い上げる。その振る舞いは同胞の悪魔達を楽しませるか苟立たせて戦闘に駆り立て、同じ病に感染してしまった定命者は文字通り笑い死にする末路を迎える。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- スロツピティ・バイルパイパー：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：マロッター。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- プレーグベアラー

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、渾沌、ディーモン、ナーグル、スロツピティ・バイルパイパー

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ



ホーティキュラス・スライマックス

移 耐 防 傷 統 確

6"

10

3+

10

7+

2



白兵戦武器

腐食顎【会心ウーンズ、追加攻撃】

射程 回 接 攻 貫通 ダ

白兵戦 2 4+ 7 -4 3

大刈りバサミ【会心ヒット】

白兵戦 4 3+ 6 -2 3

アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

陣営：渾沌の影

獣使い：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニットは突撃ロールをリロールできる。さらに、バトル中1回限り、たとえそ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としても、自軍はこのユニットを対象として『英雄的介入』策略を OCP で発動できる。

ナーグルの庭園の播種：自軍側移動フェイズ終了時、この兵がエリア地形の1つに収まっている場合、バトル終了時まで、そのエリア地形は自軍の『渾沌の影』範囲内であるとみなされる。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：騎乗、キャラクター、伝説的英雄、渾沌、ディーモン、ナーグル、ホーティキュラス・スライマックス

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ



ホーティキュラス・スライマックス

“大いなる栽培者”ホーティキュラス・スライマックスは物質世界を旅し、未だ穢れなき全ての土地に腐敗の種を蒔く者である。マルチという名の蝸牛の様な悪魔の巨体に跨り、奇怪なまでに鋭い大バサミの一閃で定命者の首を刎ねながらも疫病獣の群れを戦いへと追い立てる。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ホーティキュラス・スライマックス：1体（伝説的英雄）
この兵は以下のウォーギアを装備している：腐食顎、大刈りバサミ。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ビースト・オヴ・ナーグル

属性キーワード：騎乗、キャラクター、伝説的英雄、渾沌、ディーモン、ナーグル、
ホーティキュラス・スライマックス

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ



プレীগベアラー

移

5"

耐

5

防

7+

傷

2

統

7+

確

2



白兵戦武器

プレグソード【会心ヒット】

射程

白兵戦

回

2

接

3+

攻

4

貫通

-1

ダ

1

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：渾沌の影

感染爆発：自軍側フェイズ終了時に作戦目標マーカー 1 個を確保しており、その作戦目標マーカーの確保範囲内にこのユニットがいた場合、対戦相手によっていずれかのターン開始時ないし終了時にその作戦目標マーカーが確保されるまでは、確保範囲内に自軍側の兵が 1 体もいなくなった場合でも、その作戦目標マーカーは自軍側が確保しているものとみなされる。

ウォーギア・アビリティ

悪魔の聖印：装備者のユニット内の兵は【指揮統制値】6+を得る。

渾沌の楽器：装備者のユニットが行なう突撃ロールは +1 の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、渾沌、ディーモン、ナーグル、プレীগベアラー

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ブレイグベアラー

ナーグルの腐れ病により死した者の魂から生まれるブレイグベアラーは、ナーグルの軍勢の一般的な歩兵部隊を成す。この者らは伝染病に満ちた粘液が滴るブレイグソードを持ち、新たに誕生する“疫病の神”の数多き病魔の全てを勘定するという終わりの見えぬ絶望的な任務を果たすため、常に数を数える唸るような音に取り巻かれている。



ウォーギア・オプション

- 悪魔の聖印を装備していないブレイグベアラー 1 体は、渾沌の楽器 1 個を装備できる。
- 渾沌の楽器を装備していないブレイグベアラー 1 体は、悪魔の聖印 1 個を装備できる。

ユニット構成

- ブレイグリドゥン：1 体
- ブレイグベアラー：9 体

各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している：ブレイグソード。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、渾沌、ディーモン、ナーグル、ブレイグベアラー



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ナーグリング

移

5"

耐

3

防

7+

傷

4

統

8+

確

0



白兵戦武器

病魔の鉤爪&牙【会心ヒット】

射程

白兵戦

回

4

接

5+

攻

2

貫通

0

ダ

1

アビリティ

コア：縦深攻撃、浸透戦術

陣営：渾沌の影

いたづら者（オーラ）：敵ユニット（モンスターおよびビークルを除く）がこのユニットの6mv以内に存在している間、その敵ユニット内の兵が白兵戦攻撃を行なう際、ヒットロール結果は-1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

6+

属性キーワード：スウォーム、バトルライン、渾沌、ディーモン、ナーグル、ナーグリング

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ナーグリング

ナーグリングはくすくす笑いを上げる大群となって戦場を押し流す疫病ダニのような存在である。この小鬼達は遠目に見れば愉快なものにすら思えるかもしれないが、彼らが悪臭放つ津波となって叫び声を上げる犠牲者を尖った牙に汚れた爪、膨れ上がった肉体で押し潰すのを見れば、そのような考えは瞬時に消え去る。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ナーグリング・スウォーム 3-9 個
- 各兵は以下のウォーギアを装備している：病魔の鉤爪&牙。

属性キーワード：スウォーム、バトルライン、渾沌、ディーモン、ナーグル、ナーグリング



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ビースト・オヴ・ナーグル

移

6"

耐

9

防

6+

傷

7

統

7+

確

2



白兵戦武器

腐敗の触手【会心ウーンズ】

射程

白兵戦

回

6

接

4+

攻

6

貫通

-1

ダ

2

アビリティ

コア：恐るべき最期 1、縦深攻撃

陣営：渾沌の影

奇怪な再生：各フェイズ終了時、このユニット内のビースト・オヴ・ナーグル・兵が【負傷限界値】を喪失していたが撃破されていなかった場合、その兵は失った【負傷限界値】をすべて回復する。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：ビースト、渾沌、ディーモン、ナーグル、ビースト・オヴ・ナーグル



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ビースト・オヴ・ナーグル

疫病まみれの恐ろしい姿と間の抜けた熱意を併せ持つビースト・オヴ・ナーグルは、熱心な猟犬のように戦いへとよるめき向かう。彼らは本能的に定命の玩弄物に惹き寄せられ、それが必死で叫びながら抵抗するのを見て遊び相手をしてあげているのだと勘違いする。不運な“おともだち”が最後の痙攣を残して息絶えるまでは。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ビースト・オヴ・ナーグル：1-2体
各兵は以下のウォーギアを装備している：腐敗の触手。

属性キーワード：ビースト、渾沌、ディーモン、ナーグル、ビースト・オヴ・ナーグル



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

プレーグドローン

移

10"

耐

8

防

6+

傷

5

統

7+

確

2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
死神の頭【ブラスト、会心ヒット】	12"	D3	4+	4	0	1
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
穢れた開口部【追加攻撃、会心ヒット】	白兵戦	2	4+	5	-1	2
プレーグソード【会心ヒット】	白兵戦	2	3+	4	-1	1

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：渾沌の影

死神の頭：自軍側射撃フェイズ中、このユニットが射撃を行なった直後、その攻撃から1回以上のヒットを受けた敵ユニットを1個選択せよ。ターン終了時まで、味方ナーグル・レギオネス・ディーモニック・ユニットがその敵ユニットを対象として攻撃を行なう際、ウーンズロール結果を何個でもリロールできる。

ウォーギア・アビリティ

悪魔の聖印：装備者のユニット内の兵は【指揮統制値】6+を得る。

渾沌の楽器：装備者のユニットが行なう突撃ロールは+1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：騎乗、飛行、渾沌、ディーモン、ナーグル、プレーグドローン

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニック

ブレイグドローン

ブレイグドローンは巨大なロットフライに乗って戦いへと赴く。この汚らわしい乗騎は獲物に引っ掻き咬みつき、涎の滴る口吻で身体を貫き、頭を噛みちぎってしまう。そうして得た頭骨の中で最良のものは回収され、“死神の頭”と呼ばれる汚物を詰め込んだ飛び道具へと作り替えられ、悪魔の騎手がそれを敵に向かって投げつける。



ウォーギア・オプション

- 悪魔の聖印を装備していないブレイグドローン 1 体は、渾沌の楽器 1 個を装備できる。
- 渾沌の楽器を装備していないブレイグドローン 1 体は、悪魔の聖印 1 個を装備できる。

ユニット構成

- ブレイグプリンガー：1 体
- ブレイグドローン：2-5 体

各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している：穢れた開口部、ブレイグソード。

属性キーワード：騎乗、飛行、渾沌、ディーモン、ナーグル、ブレイグドローン



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

穢らわしき洞樹

移 耐 防 傷 統 確

- 9 4+ 9 7+ 0

アビリティ

コア：浸透戦術

陣営：渾沌の影

蠅の帷（オーラ）：味方ナーグル・レギオネス・ディーモニック・ユニットがこの防衛施設の6mv以内に存在している間、そのユニット内の兵は『隠密能力』アビリティを得る。

疫病の遮蔽物：この兵に射撃攻撃が割り振られた際、その兵に対する攻撃側ユニットからの完全視認がこの防衛施設によって妨げられている場合、その兵はその攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得る。

防衛施設：敵ユニットが1個以上の自軍側防衛施設の接敵範囲内のみ収まっている場合、以下の効果が適用される：

- その敵ユニットは通常通り射撃攻撃の対象として選択することができるが、そのような攻撃が『ピストル』による攻撃でない限り、その攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。
- その敵ユニット内の兵は、戦闘ショック状態で退却する際に、決死の脱出テストを行なう必要はない。ただし、退却する際に敵兵を乗り越えて移動する兵は、決死の脱出テストを行なわなければならない。



属性キーワード：防衛施設、渾沌、ディーモン、ナーグル、穢らわしき洞樹



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニック

穢らわしき洞樹

最も酷く汚染された地に、穢らわしき洞樹が芽生える。〈歪み〉に由来する魔の植物であり、有害さが形を成したような存在であるこの樹木は、この世ならざる病の気を発している。その周囲には疫病蠅が飛び回り、ナーグルの悪魔たちを敵の目から隠してしまう。

ユニット構成

- 穢らわしき洞樹：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：なし。

ウォーギア・オプション

- なし



属性キーワード：防衛施設、渾沌、ディーモン、ナーグル、穢らわしき洞樹



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

シャラクシィ・ヘルベイン

移	耐	防	傷	統	確
14"	10	5+	20	6+	5



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
スラーネッシュの鞭【アサルト】	12"	6	2+	6	-1	2
スラーネッシュのパヴァーヌ - 魔撃 【金心ウーンズ、サイキック】	18"	D6	2+	9	-1	D3
スラーネッシュのパヴァーヌ - 収束魔撃 【暴発、金心ウーンズ、サイキック、連続命中 3】	18"	D6	2+	9	-2	D3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
粉碎の鉤爪【金心ウーンズ、追加攻撃】	白兵戦	4	2+	6	-2	3
ソウルピアサー【精密攻撃】	白兵戦	6	2+	14	-3	D6+2

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、伝説的英雄、サイカー、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、シャラクシィ・ヘルベイン

アビリティ

コア：恐るべき最期 D6、縦深攻撃、痛みを知らぬ者 5+

陣営：渾沌の影

束縛の外套：白兵戦フェイズ開始時、この兵の接敵範囲内に存在する敵ユニットを1個選択せよ。フェイズ終了時まで、その敵ユニットが装備している白兵戦武器の【攻撃回数】は-1の修正を受ける。

狩りの王：この兵が**モンスター**、**ビークル**、**キャラクター**・ユニットを対象として突撃を宣言する際、突撃ロールをリロールすることができる。この兵が**モンスター**、**ビークル**、**キャラクター**・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、ウーンズロール、ダメージロールをリロールすることができる。

ダメージ：【負傷限界値】 残量 1-7

この兵の【負傷限界値】残量が1-7である間、この兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

シャラクシィ・ヘルベイン

二股の蹄が荒廃した大地を踏みしめ、シャラクシィ・ヘルベインがソウルピアサーの閃きを手に不運なる獲物を圧する。“狩りの王”から逃れられる獲物など存在しない。犠牲者を追い詰めるというこの悪魔の執念はただ一つにして強力極まるものであり、定命者が取れる逃走の手段など通用するものではないのだから。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- シャラクシィ・ヘルベイン：1体（伝説的英雄）

この兵は以下のウォーギアを装備している：スラーネツシュの鞭、スラーネツシュのバヴアーヌ、粉碎の鉤爪、ソウルピアサー。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、伝説的英雄、サイカー、渾沌、ディーモン、スラーネツシュ、シャラクシィ・ヘルベイン



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

キーパー・オヴ・シークレット

移	耐	防	傷	統	確
14"	10	5+	18	6+	5



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
生ける鞭【アサルト】	12"	6	2+	6	-1	2
幻影去来 - 魔撃【会心ウーンズ、サイキック】	18"	6	2+	6	-2	1
幻影去来 - 収束魔撃【会心ウーンズ、暴発、サイキック】	18"	9	2+	6	-2	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
儀式短刀【追加攻撃】	白兵戦	3	2+	6	-2	2
粉碎の鉤爪【会心ウーンズ、追加攻撃】	白兵戦	4	2+	6	-2	3
理知盗みの剣	白兵戦	6	2+	8	-2	3

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、サイカー、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、キーパー・オヴ・シークレット

アビリティ

コア：恐るべき最期 D6、縦深攻撃

陣営：渾沌の影

スラーネッシュの悪魔卿（オーラ）：味方スラーネッシュ・レギオネス・ディーモニカ・ユニットがこの兵の6mv以内にいる間、そのユニットの白兵戦武器の【貫通値】は1ポイント向上する。

魅惑の姿：この兵が攻撃の対象となった場合、その攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。

ウォーギア・アビリティ

輝けるイージズ：装備者は『痛みを知らぬ者 5+』アビリティを得る。

ダメージ：【負傷限界値】残量 1-6

この兵の【負傷限界値】残量が1-6である間、この兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

キーパー・オヴ・シークレット

邪悪なる知性を持ち惨たらしくも蠱惑的、戦いにおいて致命的な力を持つキーパー・オヴ・シークレットは、スラーネッシュの軍勢における最大の闘士である。不浄にして優美なる武器を携え、妄執と苦悶の妖術を振るうこの悪魔達は、戦場に優雅なれど醜悪なる跡を刻み付ける。



ウォーギア・オプション

- この兵は以下のウォーギアのうちのいずれか1つを装備できる：
 - 生ける鞭
 - 儀式短刀
 - 輝けるイージス

ユニット構成

- キーパー・オヴ・シークレット：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：幻影去来、粉碎の鉤爪、理知盗みの剣。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、サイカー、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、キーパー・オヴ・シークレット



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

インファナル・エンラブチュレス

移

9"

耐

3

防

7+

傷

3

統

7+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
心の竖琴 - 響き合わせ旋律 [アサルト]	18"	6	3+	6	0	1
心 of 竖琴 - 高揚の轟音 [アサルト]	24"	1	3+	12	-3	D6+1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
破壊の鉤爪 [会心ウーンズ]	白兵戦	5	2+	4	-1	1

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、インファナル・エンラブチュレス

アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

陣営：渾沌の影

調和する連携：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、自軍側指揮フェイズ中、自軍はこのユニットの撃破された護衛兵をD3体復帰させることができる。

不和の攪乱 (オーラ)：敵サイカー・ユニットがこの兵の12mv以内にいる間、そのユニット内の兵が装備しているサイキック武器は【暴発】アビリティを得る。

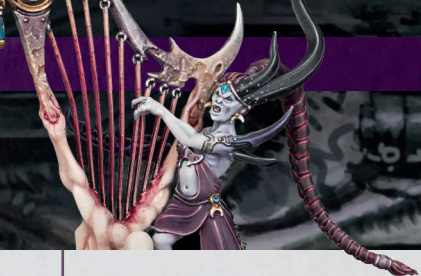
スペシャルセーブ値

5+

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

インファナル・エンラブチュレス

この悪魔達が解き放つ苦悩の交響曲と至福の不協和音は、敵の身体と精神を引き裂くことができる。しかしそれ以上に有用なのは、戦場に千切れ漂うスラーネッシュの悪魔のエネルギーを惹きつける能力であるだろう。これにより、悪魔の戦列には血肉と魂に飢えた実体が常に加わり続ける。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- インファナル・エンラブチュレス：1体
- この兵は以下のウォーギアを装備している：心の豎琴、破壊の鉤爪。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- デモネット

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、インファナル・エンラブチュレス



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

マスク・オヴ・スラーネッシュ

移

9"

耐

3

防

7+

傷

4

統

7+

確

1



白兵戦武器

鋸刃の鉤爪【会心ウーンズ】

射程

白兵戦

回

6

接

2+

攻

4

貫通

-1

ダ

2

アビリティ

コア：縦深攻撃、先手、単独工作員

陣営：渾沌の影

永遠の舞踏：白兵戦フェイズ開始時、この兵の6mv以内に存在する敵ユニットを1個選択せよ。そのフェイズ終了時まで以下の効果が適用される：

- 味方スラーネッシュ・レギオネス・ディーモニカ・兵がその敵ユニットを対象として白兵戦攻撃を行なう際、ウーンズロール結果は+1の修正を受ける。
- その敵ユニット内の兵が白兵戦攻撃を行なう際、ウーンズロール結果は-1の修正を受ける。

目も眩む軽業：この兵は 全力移動や退却を行なったターン中であっても突撃を宣言できる。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、飛行、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、マスク・オヴ・スラーネッシュ

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

マスク・オヴ・スラーネッシュ

かつて〈昏き貴公子〉のお気に入りであったこの悪魔は、かの不機嫌なる神を侮辱したのだと勘違いされたことによって、現実とその果ての世界全てで踊り続けるという呪いを受けた。その永劫の妙技は魅惑的なものであり、目にした者は自らの生命を危険に晒してでもその饗宴に加わりたいという衝動に惹き込まれる。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- マスク・オヴ・スラーネッシュ：1体（伝説的英雄）

この兵は以下のウォーギアを装備している：鋸刃の鉤爪

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、飛行、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、マスク・オヴ・スラーネッシュ

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

シール=エスキ

移

9"

耐

6

防

6+

傷

9

統

6+

確

2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
響き合わせ歌声 - 魔撃 【会心ウーンズ、遮蔽無効、サイキック、噴射】	12"	D6	-	6	-1	1
響き合わせ歌声 - 収束魔撃 【サイキック、暴発、遮蔽無効、会心ウーンズ、噴射】	12"	2D6	-	6	-1	1
懲罰の鞭【アサルト】	9"	6	3+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
支配の斧	白兵戦	6	3+	7	-2	3
懲罰の鞭【追加攻撃】	白兵戦	6	2+	4	-1	1

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、伝説的英雄、サイカー、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、シール=エスキ

アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

陣営：渾沌の影

スラーネッシュの悪魔公子：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、このユニット内の兵が白兵戦攻撃を行なう際、ヒット成功したウーンズロールにおける修正前の出目 5+ はクリティカルヒットとなる。

悦楽の苦痛：この兵が撃破された時、そのフェイズ終了時に D6 を 1 個ロールせよ。ロール結果が 2+ であれば、この兵を撃破された地点に可能な限り近く、かつあらゆる敵兵の接敵範囲内ではない地点に【負傷限界値】が全快している状態で再配置すること。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

シイル=エスキ

ヘラルドのシイルと巨大なディーモンプリンスのエスキの奇妙な同盟関係たるこの存在は、数え切れぬほどの戦場に血の華を咲かせてきた。この二人組自身が敵にもたらす破壊もさることながら、かれらの存在自体がスラーネッシュの悪魔達をさらに常軌を逸した残虐さと暴力へと駆り立てる。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- シイル=エスキ：1体（伝説的英雄）

この兵は以下のウォーギアを装備している：響き合わぬ歌声、懲罰の鞭、支配の斧。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- デモネット

属性キーワード：モンスター、キャラクター、伝説的英雄、サイカー、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、シイル=エスキ

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

コントーテッド・エプトミ

移

9"

耐

6

防

5+

傷

8

統

7+

確

2



白兵戦武器

螺旋の触手【追加攻撃】

射程

白兵戦

回

D6

接

4+

攻

5

貫通

-1

ダ

2

破壊の鉤爪【会心ウーンズ】

白兵戦

8

2+

4

-1

1

アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

陣営：渾沌の影

靈力吸収（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、このユニット内の兵は致命的ダメージおよびサイキック攻撃に対して『痛みを知らぬ者 4+』アビリティを得る。

恐るべき陶酔（サイキック）：敵軍側射撃フェイズ開始時、このアビリティを有する自軍側サイカー・兵は、このアビリティを発動できる。発動した場合、そのサイカー・兵の12mv以内に存在する射線が通っている敵ユニットを1個選択し、D6を1個ロールせよ。ロール結果が1であれば、そのサイカー・兵はD3ポイントの致命的ダメージを受ける。ロール結果が2-5であれば、そのフェイズの終了時まで、選択された敵ユニット内の兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。ロール結果が6であれば、選択された敵ユニットはそのフェイズ中に射撃を行なうことができない。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、サイカー、渾沌、スラーネッシュ、コントーテッド・エプトミ

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ



コントーテッド・エプトミ

この霊的な顕現体は金属質の触手をのたうち回らせながら戦闘へと突入し、邪悪な目つきで随行者がそれを御する。その表面には覗き込んだ者の最も後ろ暗い欲望が映し出され、極めて強力なエネルギーをすらすら呑み込んでしまう。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- コントーテッド・エプトミ：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：螺旋の触手、破壊の鉤爪。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- デモネット

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、サイカー、渾沌、スラーネッシュ、
コントーテッド・エプトミ

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ



トーメントプリンガー (エグザルテッド・シーカーチャリオット騎乗)

移	耐	防	傷	統	確
14"	6	5+	12	7+	3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
苦痛の鞭【インファントリー特効 3+、アサルト、ピストル】	6"	6	3+	4	0	1
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
エグザルテッド・シーカーの舌【追加攻撃、会心ヒット】	白兵戦	8	4+	4	0	1
破壊の鉤爪【会心ウーンズ】	白兵戦	15	3+	4	-1	1

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：渾沌の影

トーメントプリンガー（オーラ）：味方スラーネッシュ・レギオネス・ディーモニカ・ユニットがこの兵の6mv以内にいる間、そのユニットの白兵戦武器は【連続命中 1】アビリティを得る。

病的錯乱（サイキック）：白兵戦フェイズごとに1回限り、敵ユニットが自軍側スラーネッシュ・レギオネス・ディーモニカ・ユニットを攻撃対象として選択した直後のタイミングで、そのスラーネッシュ・ユニットの6mv以内に存在するこのアビリティを有する味方サイカー1体が、このアビリティを発動できる。発動した場合、そのフェイズの終了時まで、そのスラーネッシュ・ユニット内の兵が撃破されるごとに、D6を1個ロールせよ。ロール結果が4+であれば、その兵をバトルから取り除かない。その兵は攻撃側ユニットが攻撃を完了した後で白兵戦攻撃を行なうことができ、しかるのちにバトルから取り除かれる。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：騎乗、キャラクター、サイカー、渾沌、デーモン、スラーネッシュ、トーメントプリンガー（エグザルテッド・シーカーチャリオット騎乗）



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

トメントプリンガー (エグザルテッド・シーカーチャリオット騎乗)

エグザルテッド・シーカーチャリオットの騒々しい刃の音を響かせながら戦場へと乗り込むこの癡狂なる存在は、叫び声を上げる敵を焼け焦げた地面ごと押し刻むことに喜びを覚える。この者らは一層速く力強く戦うことに奮励し、他の戦車乗りをも嫉妬させるほどの神速でさらに前方を駆け抜ける。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- トメントプリンガー (エグザルテッド・シーカーチャリオット騎乗) : 1体

この兵は以下のウォーギアを装備している: 苦痛の鞭、エグザルテッド・シーカーの舌、破壊の鉤爪。

属性キーワード: 騎乗、キャラクター、サイカー、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、トメントプリンガー (エグザルテッド・シーカーチャリオット騎乗)



陣営キーワード:
レギオネス・ディーモニカ

トランスウィーヴァー

移

9"

耐

3

防

7+

傷

3

統

7+

確

1



白兵戦武器

破壊の鉤爪【会心ウーンズ】

射程

白兵戦

回

6

接

2+

攻

4

貫通

-1

ダ

1

アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

陣営：渾沌の影

トランスウィーヴァー：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は『先手』アビリティを得る。

苦痛の交響曲（サイキック）：自軍側移動フェイズ終了時、自軍はこの兵の12mv以内に存在し射線が通っている戦闘ショック状態の敵ユニットを1個選択できる。ターン終了時まで、スラーネッシュ・レギオネス・ディーモニカ・兵がその敵ユニットを対象として攻撃を行なう際、ヒットロールおよびウーンズロール結果を何個でもリロールできる。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、サイカー、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、トランスウィーヴァー

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

トランスウィーヴァー

このスラーネッシュお気に入りの悪魔どもは知覚の逸脱と気儘な残酷性の純粋なる顕現ともいえる存在だ。〈昏き貴公子〉の先触れとして、この者らは人知を超えた優雅さで戦場を疾駆し、鋭く上機嫌な囁きの声を張り上げながら同胞をさらなる暗黒へと駆り立て、爪の切り裂くような愛撫で敵を打ち倒す。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- トランスウィーヴァー：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：破壊の鉤爪。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- デモネット

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、サイカー、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、トランスウィーヴァー

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ



デモネット

移

9"

耐

3

防

7+

傷

1

統

7+

確

2



白兵戦武器

切り裂く鉤爪【会心ウンス】

射程

白兵戦

回

3

接

3+

攻

4

貫通

-1

ダ

1

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：渾沌の影

素早き爪の殺戮:このユニット内の兵が攻撃を行なう際、ヒットロールの出目1をすべてリロールする。攻撃対象が作戦目標マーカーの確保範囲内に存在している場合、代わりにヒットロールを何個でもリロールできる。

ウォーギア・アビリティ

悪魔の聖印:装備者のユニット内の兵は【指揮統制値】6+を得る。**渾沌の楽器**:装備者のユニットが行なう突撃ロールは+1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、デモネット

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

デモネット

定命の者達には“スラーネッシュの女従者”として知られるこの悪魔は、美と醜怪さの混合物であり、その二つの要素の本能的なせめぎ合いによって一層不気味な印象を生じさせている。この者らは戦いにおける虐殺を楽しみ、敵の不器用な攻撃を華麗に避けながら、素早い爪による殺傷の合間にも時に激しく時に密やかに歓喜の声を漏らす。



ウォーギア・オプション

- 悪魔の聖印を装備していないデモネット 1 体は、渾沌の楽器 1 個を装備できる。
- 渾沌の楽器を装備していないデモネット 1 体は、悪魔の聖印 1 個を装備できる。

ユニット構成

- アルース：1 体
- デモネット：9 体

各兵は以下のウォーギアを装備している：切り裂く鉤爪。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、デモネット



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

フィード

移

12"

耐

5

防

7+

傷

4

統

7+

確

2



白兵戦武器

棘付きの尾&斬り刻む鉤爪【会心ウーンズ】

射程

白兵戦

回

5

接

3+

攻

5

貫通

-2

ダ

2

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：渾沌の影

催眠性の香気（オーラ）：敵ユニット（ビークルおよび巨大兵器・ユニットを除く）がこのユニットの6mv以内にいる間、その敵ユニット内の兵が白兵戦攻撃を行なう際、ヒットロール結果は-1の修正を受け、またその敵ユニット内の兵が決死の脱出テストを行なう際、テスト結果は-1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：ビースト、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、フィード

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

フィード

スラーネッシュのフィードに匹敵するほどの不気味な恐ろしさを持った悪魔的実体は他に類を見ない。この邪悪な狩猟獣は催眠性の香気に包まれながら戦場に低い喜びの歌声を響かせ、敵を朦朧とした無防備な状態にしてしまい、それを爪の一閃と尾の突き刺して仕留める。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ブリスプリンガー：1体
- フィード：2-5体

各兵は以下のウォーギアを装備している：棘付きの尾、斬り刻む鉤爪。

属性キーワード：ビースト、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、フィード



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

シーカー



移

14"

耐

4

防

7+

傷

2

統

7+

確

1



白兵戦武器

鞭打つ舌【追加攻撃、会心ヒット】

射程

白兵戦

回

2

接

4+

攻

4

貫通

0

ダ

1

切り裂く鉤爪【会心ウーンズ】

白兵戦

3

3+

4

-1

1

アビリティ

コア：縦深攻撃、斥候 9mv

陣営：渾沌の影

不浄なる俊敏性：このユニットは全力移動および突撃ロールをリロールできる。

ウォーギア・アビリティ

悪魔の聖印：装備者のユニット内の兵は【指揮統制値】6+を得る。

渾沌の楽器：装備者のユニットが行なう突撃ロールは+1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

5+

キーワード：騎乗、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、シーカー

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

シーカー

素早いスラーネッシュの駿馬に跨り、シーカーは定命の獲物を偏執的なまでの喜びをもって追う。最も高速な定命者の車両でさえもこの悍猛な存在を振り切ることはできず、止まって立ち向かおうとすればその戦列は悪夢の奥底から顕れたかのようなこの騎馬の突撃により粉碎される。



ウォーギア・オプション

- 悪魔の聖印を装備していないシーカー 1 体は、渾沌の楽器 1 個を装備できる。
- 渾沌の楽器を装備していないシーカー 1 体は、悪魔の聖印 1 個を装備できる。

ユニット構成

- ハートシーカー：1 体
- シーカー：4-9 体

各兵は以下のウォーギアを装備している：鞭打つ舌、切り裂く鉤爪。

キーワード：騎乗、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、シーカー



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ヘルフレイヤー

移

14"

耐

6

防

5+

傷

7

統

7+

確

3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
苦痛の鞭【インファントリー特効 3+、アサルト、ピストル】	6"	6	3+	4	0	1
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
刃付き車軸【追加攻撃】	白兵戦	6	3+	6	-1	2
シーカーの舌【追加攻撃、会心ヒット】	白兵戦	4	4+	4	0	1
切り裂く鉤爪【会心ウーンズ】	白兵戦	9	3+	4	0	1

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：渾沌の影

敵を新り伏せよ：このユニットが白兵戦を行なう際、このユニットの接敵範囲内に存在する敵ユニットを1個選択し、D6を1個ロールできる。その敵ユニットが**インファントリー**・ユニットであった場合、ロール結果に+2せよ。ロール結果が2-3であれば、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。ロール結果が4-5であれば、その敵ユニットは3ポイントの致命的ダメージを受ける。ロール結果が6+であれば、その敵ユニットはD3+3ポイントの致命的ダメージを受ける。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：騎乗、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、ヘルフレイヤー

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ヘルフレイヤー

定命者の間で語られる伝説によれば、ヘルフレイヤーは当初〈昏き貴公子〉の領域において遊園を耕す装置として生まれたのだと言われる。しかし操縦者である荒れ狂うデモネットが物質世界の戦場においてこの回転刃の殺人機械を解き放った時、戦場におけるその有用性が明白となったのだった。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ヘルフレイヤー：1-2体

各兵は以下のウォーギアを装備している：苦痛の鞭、刃付き車軸、シーカーの舌、切り裂く鉤爪。

属性キーワード：騎乗、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、ヘルフレイヤー



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

シーカーチャリオット

移

14"

耐

6

防

5+

傷

7

統

7+

確

3

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
苦痛の鞭【インファントリー特効 3+、アサルト、ピストル】	6"	6	3+	4	0	1
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
シーカーの舌【追加攻撃、会心ヒット】	白兵戦	4	4+	4	0	1
切り裂く鉤爪【会心ウンス】	白兵戦	9	3+	4	-1	1

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：渾沌の影

大鎌突撃：このユニットが突撃移動を行なう際、そのフェイズ終了時まで、このユニット内の兵が装備している白兵戦武器は【**インファントリー特効 4+**】アビリティを得る。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：騎乗、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、シーカーチャリオット

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

シーカーチャリオット

軽量、高速、凄まじく致命的。シーカーチャリオットの車列は物質世界の帳を通り抜け、スラーネッシュの敵の元へと出現する。その操縦者は戦いへ一番乗りを果たそうと荒々しく競い合い、派手な音を立てて敵中に突入したその瞬間、速度への熱望は飽くなき血の欲望へと変わる。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- シーカーチャリオット：1-2体

各兵は以下のウォーギアを装備している：苦痛の鞭、シーカーの舌、切り裂く鉤爪。

属性キーワード：騎乗、渾沌、デーモン、スラーネッシュ、シーカーチャリオット

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ



エグザルテッド・シーカーチャリオット

移

14"

耐

6

防

5+

傷

12

統

7+

確

5

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
苦痛の鞭【インファントリー特効 3+、アサルト、ピストル】	6"	6	3+	4	0	1
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
エグザルテッド・シーカーの舌【追加攻撃、会心ヒット】	白兵戦	8	4+	4	0	1
切り裂く鉤爪【会心ウーンズ】	白兵戦	14	3+	4	-1	1

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：渾沌の影

地獄の拷問装置：白兵戦フェイズ中、この兵が攻撃を完了した直後のタイミングで、その攻撃によって1個以上の敵ユニットが全滅していたならば、この兵の6mv以内に存在するすべての敵ユニットは戦闘ショックテストを行なわなければならない。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：騎乗、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、
エグザルテッド・シーカーチャリオット

陣営キーワード：
レジオネス・ディーモニカ

エグザルテッド・シーカーチャリオット

シーカーチャリオットよりもさらに巨大で致命的なこの地獄の装置は、スラーネッシュの軍勢に敵陣を破る比較的重装の武器を提供する。多色に輝く車輪は催眠性の光跡を発し、その車軸は呪われし魂の如き叫びを響かせ、敵の戦列を幾度となく引き裂く。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- エグザルテッド・シーカーチャリオット：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：苦痛の鞭、エグザルテッド・シーカーの舌、切り裂く鉤爪。

属性キーワード：騎乗、渾沌、ディーモン、スラーネッシュ、
エグザルテッド・シーカーチャリオット



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ベ=ラコール

移	耐	防	傷	統	確
12"	10	4+	18	6+	5

🎯 射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
叛逆の凶影 - 魔撃 【会心ウーンズ、遮蔽無効、サイキック】	18"	9	2+	5	-2	1
叛逆の凶影 - 収束魔撃 【会心ウーンズ、暴発、遮蔽無効、サイキック】	18"	12	2+	6	-3	1

⚔️ 白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
影の剣 - 振り下ろし【会心ヒット】	白兵戦	6	2+	14	-4	D6+1
影の剣 - 薙ぎ払い	白兵戦	14	2+	8	-3	1

影の形態アビリティ

影に包まれし者 (オーラ、サイキック)：味方レギオネス・ディーモニック・ユニットがこの兵の6mv以内に存在している間、そのユニットは18mv以内に存在している兵からのみ射撃攻撃の対象として選択され得る。

絶望の骸布 (オーラ、サイキック)：敵軍側指揮フェイズの戦闘ショックステップにおいて、この兵の6mv以内に存在する敵ユニットが初期兵数未満であった場合、その敵ユニットは戦闘ショックテストを行わなければならない。このアビリティのルール上、ユニットの初期兵数が1である場合、そのユニットが1ポイント以上のダメージを受けているならば、初期兵数未満であるとみなされる。

影の主 (オーラ、サイキック)：味方レギオネス・ディーモニック・ユニットがこの兵の6mv以内に存在している間、そのユニットは戦闘ショックテストおよび指揮統制テストをリロールできる。

- この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、伝説的英雄、渾沌、ディーモン、サイカー、飛行、ベ=ラコール

アビリティ

コア：恐るべき最期 D6、縦深攻撃、隠密能力

陣営：渾沌の影

暗闇の君主 (オーラ)：この兵の6mv以内の戦場のエリアは、自軍の『渾沌の影』範囲内であるとみなされる。

影の形態：バトルラウンド開始時、『影の形態』アビリティを1個選択せよ（左記参照）。そのバトルラウンド終了時まで、この兵は選択したアビリティを有する。

ダメージ：【負傷限界値】 残量 1-6

この兵の【負傷限界値】残量が1-6である間、この兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニック

ベ＝ラコール

ベ＝ラコールに並ぶほど強大にして狡猾なる（歪み）の存在は数少ない。影と魔光に覆われたこの“暗闇の君主”は、目にした者全てに恐怖と苦痛を広げる。彼が手にする“影の剣”は倒した敵の抜け殻を後に残し、這い寄る暗闇のさらなる犠牲者を積み上げる。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ベ＝ラコール 1 体 - 伝説的英雄
- この兵は以下のウォーギアを装備している：叛逆の凶影、影の剣。

最高司令官

この兵がアーミーに編入されている場合、この兵は自軍側のウォーロードでなければならない。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、伝説的英雄、渾沌、ディーモン、サイカー、飛行、ベ＝ラコール



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ソウルグライダー



移	耐	防	傷	統	確
8"	11	3+	14	7+	5

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ハーヴェスターキャノン	36"	3	3+	10	-1	3
燃え盛る血の奔流【遮蔽無効、噴射】	12"	2D6	-	5	-1	1
痰吐き爆撃【プラスト、間接射撃、会心ヒット】	36"	D6+1	3+	7	-1	2
絶望の絶叫【会心ウーンズ、連続命中 1】	24"	6	3+	9	-2	2
歪みの眼光【プラスト】	48"	D3	3+	12	-2	D6+2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
鋼鉄の鉤爪	白兵戦	5	3+	16	-3	D6+2
ワーブクロウ【追加攻撃】	白兵戦	6	3+	8	-1	2
ワーブソード【追加攻撃】	白兵戦	3	3+	8	-2	D6

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、渾沌、ディーモン、ソウルグライダー

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3、縦深攻撃

陣営：渾沌の影

蜘蛛型歩行兵器：この兵が通常移動または全力移動を行なう際、この兵は味方モンスターやビークル兵、および高さ 4mv 以下の特殊地形をあたかも存在しないかのように通り抜けて移動できる。

ダメージ：【負傷限界値】 残量 1-5

この兵の【負傷限界値】残量が 1-5 である間、この兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は -1 の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

ソウルグライダー

自らの身の丈を超えた力を求めて必死となった悪魔は、浅はかにも“魂の力”の主と契約を交わすことがある。そうした者達は“ソウルグライダー”として知られる巨大な戦闘機械へと作り変えられ、立ちはだかる敵を粉碎し吹き飛ばす力を手に入れる。ただし刻一刻と釣りあがる、無限の負債と引き換えに……。



ウォーギア・オプション

- この兵はワープソードをワープクロウ 1 個に交換できる。

魔の忠誠

この兵を自軍に編入する際、以下のキーワードから 1 つを選択せよ。バトル終了時まで、この兵は選択したキーワードと以下のように対応する追加のウォーギアを有する。

コーン この兵は以下のウォーギアを装備している：燃え盛る血の奔流

ティーンチ この兵は以下のウォーギアを装備している：歪みの眼光

ナグル この兵は以下のウォーギアを装備している：痰吐き爆撃

スラーネッシュ この兵は以下のウォーギアを装備している：絶望の絶叫

ユニット構成

- ソウルグライダー：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ハーヴェスターキャノン、鋼鉄の鉤爪、ワープソード。

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、渾沌、ディーモン、ソウルグライダー



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

デーモンプリンス・オヴ・ケイオス

移 耐 防 傷 統 確
8" 10 2+ 10 6+ 3

射撃武器

射撃武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
インファナル・キャノン	24"	3	2+	5	-1	2

白兵戦武器

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
地獄炉の武器 - 振り下ろし	白兵戦	6	2+	8	-2	3

地獄炉の武器 - 薙ぎ払い	白兵戦	14	2+	6	0	1
---------------	-----	----	----	---	---	---

魔の忠誠

コーンのデーモンプリンス：この兵がコーンキーワードを有している場合、この兵の地獄炉の武器は【攻撃力】に+2の修正を受ける。

ティーンチのデーモンプリンス：この兵がティーンチキーワードを有している場合、この兵のインファナル・キャノンは【攻撃回数】に+3の修正を受ける。

ナーグルのデーモンプリンス：この兵がナーグルキーワードを有している場合、この兵の【耐久力】は+1の修正を受ける。

スラーネッシュのデーモンプリンス：この兵がスラーネッシュキーワードを有している場合、この兵の【移動力】は+2mvの修正を受ける。

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、渾沌、デーモン、デーモンプリンス・オヴ・ケイオス

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3、縦深攻撃

陣営：渾沌の影

闇の公子（オーラ）：味方レギオネス・デーモニカ・ユニットがこの兵の6mv以内に存在している間、そのユニット内の兵は『隠密能力』アビリティを得る。

不浄なる活力：バトル中1回限り、任意のフェイズ開始時、この兵はこのアビリティを発動できる。発動した場合、そのフェイズ終了時まで、この兵は【スペシャルセーブ値】3+を持つ。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
レギオネス・デーモニカ

ディーモンプリンス・オヴ・ケイオス

定命者から悪魔への超越を遂げたディーモンプリンスは、残虐なる軍勢を率いることに慣れた怪物的存在である。彼らが有する超常的能力は、魔術の力、病魔の耐久力、(歪み)に創られし武具、驚異的素早さから抑えがたき怒りの炎に至るまで、多岐に渡る。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ディーモンプリンス・オヴ・ケイオス：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：インファーマル・キャノン、地獄炉の武器。

魔の忠誠

この兵を自軍に編入する際、この兵に付与するキーワードを以下から1つ選択せよ：

- コーン
- ティーンチ
- ナーグル
- スラーネッシュ

選択したキーワードは、次ページに記載されている通りに兵の能力値に影響を及ぼす。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、渾沌、ディーモン、ディーモンプリンス・オヴ・ケイオス



陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

デーモンプリンス・オヴ・ケイオス (翼装備)

移	耐	防	傷	統	確
12"	9	2+	10	6+	3

射撃武器

インファーマル・キャノン	射程	回	接	攻	貫通	ダ
	24"	3	2+	5	-1	2

白兵戦武器

地獄炉の武器 - 振り下ろし	白兵戦	回	接	攻	貫通	ダ
	6	2+	8	-2	3	

地獄炉の武器 - 薙ぎ払い	白兵戦	回	接	攻	貫通	ダ
	14	2+	6	0	1	

魔の忠誠

コーンのデーモンプリンス：この兵がコーンキーワードを有している場合、この兵の地獄炉の武器は【攻撃力】に+2の修正を受ける。

ティーンチのデーモンプリンス：この兵がティーンチキーワードを有している場合、この兵のインファーマル・キャノンは【攻撃回数】に+3の修正を受ける。

ナーグルのデーモンプリンス：この兵がナーグルキーワードを有している場合、この兵の【耐久力】は+1の修正を受ける。

スラーネッシュのデーモンプリンス：この兵がスラーネッシュキーワードを有している場合、この兵の【移動力】は+2mvの修正を受ける。

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、飛行、渾沌、デーモン、デーモンプリンス・オヴ・ケイオス

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3、縦深攻撃

陣営：渾沌の影

邪悪なる破壊：バトル中1回限り、白兵戦フェイズ開始時、この兵はこのアビリティを発動できる。発動した場合、そのフェイズ終了時まで、この兵の地獄炉の武器は【攻撃回数】に+3の修正を受ける。

死をもたらす者：この兵が白兵戦を行なう際、以下のアビリティから1つを選択せよ。そのフェイズ終了時まで、この兵の地獄炉の武器は選択したアビリティを得る。

- ・【会心ヒット】
- ・【精密攻撃】
- ・【連続命中 11】

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
レギオネス・デーモニカ

ディーモンプリンス・オヴ・ケイオス (翼装備)

ディーモンプリンスが持つさらなる破壊、流血、悲惨をもたらさんとする偏執的なまでの欲望は醜悪なる翼となって顕現することがあり、悪鬼が次の殺戮へと赴くための素早さを与える。かれらほどに暗黒神から齎されし存在は、狂気の悪夢から這い出てきたかのような恐るべき死の運び手である。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ディーモンプリンス・オヴ・ケイオス (翼装備) : 1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している： インファーナル・キャノン、地獄炉の武器。

魔の忠誠

この兵を自軍に編入する際、この兵に付与するキーワードを以下から 1 つ選択せよ：

- コーン
- ティーンチ
- ナーグル
- スラーネッシュ

選択したキーワードは、次ページに記載されている通りに兵の能力値に影響を及ぼす。

属性キーワード： モンスター、キャラクター、飛行、渾沌、ディーモン、
ディーモンプリンス・オヴ・ケイオス

陣営キーワード：
レギオネス・ディーモニカ

