## エージェント・オヴ・インペリウム アーミー・ルール





## ヴィンディケア・アサシン <sup>移</sup> 耐 防 傷 統 確 7" 4 6+ 4 6+ 1

Φ	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ
	エクシトゥス・ピストル [会心ウーンズ、遮蔽無効、ピストル、精密攻撃]	12"	3	2+	5	-2	3
	エクシトゥス・ライフル [会心ウーンズ、遮蔽無効、ピストル、精密攻撃]	48"	1	2+	7	-3	D3+3

ı	*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
		ヴィンディケア・コンバットナイフ	白兵戦	4	2+	4	-1	1

#### アビリティ

コア:浸透戦術、単独工作員、隠密能力

陣営:配属エージェント

デッドショット:この兵が射撃攻撃を行なった際、クリティカル・ヒットが生じた場合は、その攻撃の【ダメージ量】は+3の修正を受ける。この兵が自分の射撃攻撃を解決した後、その攻撃が1回以上ヒットした敵ユニット1個を選択せよ。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。

シールドブレイカー: パトル中 1 回限り、この兵のエクシトゥス・ライフルの射撃対象を選択する際にシールドブレイカー弾を射撃することができる。そうする場合、そのフェイズ終了時まで、この兵がエクシトゥス・ライフルで行なう射撃攻撃には、いかなる種類のセーヴィングを行なうこともできない。

#### スペシャルセーヴ値

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、煙幕、帝国、 ヴィンディケア・アサシン



## ヴィンディケア・アサシン

ヴィンディケア・アサシンの気配を感じさせる唯一の手がかりは、エクシトゥス・ ライフルが放つくぐもった射撃音だけだ。 それ以外はただ、脳漿を飛び散らせた 犠牲者が横たわるのみ。獲物を確実に仕留めるための射撃位置に過たず身を置 く彼らは、必殺の狙撃者と呼ぶにふさわしい。数において圧倒的な敵でさえ、無 慈悲なる速射によって瞬く間に死体の山へと変えてのけるのだ。



#### ウォーギア・オプション

· なし

#### ユニット構成

ヴィンディケア・アサシン: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**:エクシトゥス・ピストル、エクシトゥス・ライフル、ヴィンディケア・コンバットナイフ。

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、煙幕、帝国、 ヴィンディケア・アサシン



## キュレクサス・アサシン <sup>移</sup> 耐 <sup>防</sup> 傷 統 確 7" 4 6+ 4 6+ 1



**異能者暗殺**: この武器の攻撃対象に**サイカー**・ユニットを選択した場合、その攻撃が終了するまでの間、この武器の【攻撃回数】は6となる。

*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ	
	奪命の接触 [サイカー特効 2+、会心ウーンズ、精密攻撃]	白兵戦	4	2+	4	-2	2	

#### 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:配属エージェント

**異能無効化:**このユニット内の兵は、サイキック攻撃に対して『痛みを知らぬ者 2+』アビリティを得る。

**魂なき恐怖(オーラ)**: 敵ユニットがこの兵の 6mv 以内にいる間、 【指揮統制値】 に-1 の修正を受ける。その敵ユニットが**サイカー** だったならば、代わりに-2 の修正を受ける。さらにパトル中 1 回限り、任意のフェイズ開始時、この兵はこのアピリティを発動できる。 発動する場合、このアピリティの効果範囲内に収まっている各敵ユニットは、それぞれ戦闘ショックテストを行わなければならない。

#### スペシャルセーヴ値

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、グレネード、帝国、 キュレクサス・アサシン



## キュレクサス・アサシン

キュレクサス・アサシンは、自らの周囲に筆舌に尽くし難い恐怖のオーラを放つ。 彼らが狙うのは、基本的には吳能者だ。このアサシンたちの魂なき虚無に等しい 意識は、吳能者に多大な苦痛を与える上、アニムス・スペキュルムの人智を超え た威力はそうした吳能や妖術の使い手を他の武器以上に苦しめる。



#### ウォーギア・オプション

なし

#### ユニット構成

■ キュレクサス・アサシン: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**:アニムス・スペキュルム、奪命の接触。

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、グレネード、帝国、 キュレクサス・アサシン



## エヴァーサー・アサシン <sup>移 耐 防 傷 統 確</sup> 9" 4 6+ 4 6+ 1

Ф	射撃武器	射程	<u> </u>	射	攻	貫通	ダ
	エクスキューショナー・ピストル [インファントリー特効 3+、ピストル]	12"	4	2+	4	0	1

*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	パワーソード&ニューロ・ガントレット [インファントリー特効 3+]	白兵戦	6	2+	5	-2	2

#### アビリティ

コア: 恐るべき最期 D3、単独工作員、斥候 9mv

陣営:配属エージェント

**フレンゾン**: 自軍側指揮フェイズ中、以下の効果からいずれか一つ を選択せよ。次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、選択した効果 を受ける:

- アドレナリン急騰:この兵は、このターン中に全力移動を行なっていたとしても、射撃、および突撃の宣言を行なうことができる。
- 捕食者の集中力: この兵の武器は【精密攻撃】アビリティを得る。
- **殺戮の嵐:**この兵の武器は**【連続命中 3】**アビリティを得る。

センチネル・アレイ: パトルラウンドにつき 1 回、この兵を OCPで策略『警戒射撃』または『英雄的介入』の対象として選択できる。このフェイズ中にこれらの策略が、すでに別のユニットに使用されていた場合であっても発動できる。

#### スペシャルセーヴ値

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、グレネード、帝国、 エヴァーサー・アサシン



### エヴァーサー・アサシン

強力な化学刺激剤によって狂乱の殺戮者へと変貌するエヴァーサー・アサシンは、 別と鉤爪を備えた破壊の旋風に他ならない。恐怖と破壊をもたらす武器を容赦な く振るう彼らは、攻撃目標のみならず、その周辺にいる者たちをも無慈悲に巻き 込んで血祭りに上げる。



#### ウォーギア・オプション

なし

#### ユニット構成

■ エヴァーサー・アサシン: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; エクスキューショナー・ ピストル、パワーソード&ニューロ・ガントレット。

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、グレネード、帝国、 エヴァーサー・アサシン



## 



*	白兵戦武器	射程	<u> </u>	接	攻	貫通	ダ
	フェイズソード&ポイズンブレイド [会心ヒット、精密攻撃]	白兵戦	5	2+	5	-4	2

#### アビリティ

コア:縦深攻撃、先手、浸透戦術、単独工作員

陣営:配属エージェント

混乱による制圧:バトル中1回限り、この兵は、敵軍側が策略を 発動した直後にこのアビリティを使用することができる。使用した 場合、そのバトルの終了時まで、敵軍側がその策略を再び発動す る際、CPコストは+1CPの修正を受ける。

ポリモーフィン: 敵軍側ターン終了時、この兵があらゆる敵ユニットの接敵範囲内に収まっていない場合、戦場から取り除いてもよい。その後、次の自軍側移動フェイズの増援ステップ中に、戦場から取り除いた兵をあらゆる敵兵から水平方向に9mvより遠く離れた戦場の任意の地点に配置できる。この兵がパトル終了時に戦場に存在していなかった場合、この兵は戦死する。

#### スペシャルセーヴ値

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、帝国、 キャリダス・アサシン



## キャリダス・アサシン

キャリダス・アサシンが通った後には無秩序だけが残される。この刺客たちは形体変容を引き起こす特殊薬物ボリモーフィンを駆使し、標的の人物に接近してその意識に影響を与え、基幹システムに障害をもたらし、偽の情報を拡散させる。そして犠牲者は精神を破壊する武器によって、あるいは謎めいた刃の一関によって最朋を迎えるのだ。



#### ウォーギア・オプション

• なし

#### ユニット構成

■ キャリダス・アサシン (伝説的英雄):1体

**この兵は以下のウォーギアを装備している**:ニューラル・シュレッダー、フェイズソード&ポイズンブレイド。

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、帝国、 キャリダス・アサシン



## ローグトレーダー側近団

6"

ローグトレーダー

ローグトレーダー・スペシャリスト







Ф	射撃武器	射程	▣	射	攻	貫通	ダ
	ダーツマスク [インファントリー特効 2+、ピストル、精密攻撃]	12"	1	4+	2	-1	D3
	家門のピストル [ピストル、会心ウーンズ]	12"	2	3+	5	-2	2
	ラスピストル [ピストル]	12"	1	4+	3	0	1
	ヴォルテック・ピストル [ピストル、連続命中 2]	12"	3	3+	4	-2	1

*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	クロースコンバットウェポン	白兵戦	1	4+	3	0	1
	デスカルト・パワーブレイド [精密攻撃]	白兵戦	5	2+	4	-2	1
	単分子仕込み杖	白兵戦	4	3+	4	-1	1

#### アビリティ

コア: 浸透戦術、 指揮官

陣営:配属エージェント

裏取引:このユニットが指揮官としてユニットを率いている間、ユニッ ト内の兵は『浸透戦術』アビリティを得る。

貿易勅許: 自軍側アーミーにこのアビリティを持つ兵を 1 体以上 編入していた場合、初期配置終了後に D3 個の帝国・バトルライン・ ユニットを選択し、それらを再配置すること。すでにどれほど多く のユニットが戦略的予備戦力に配置されていたとしても、このアビ リティの対象に選んだユニットを戦略的予備戦力として配置するこ とができる。双方のプレイヤーがユニットを再配置できるアビリティ を有する場合、ロールオフを行なうこと。ロールオフの勝者が、選 択したユニットの再配置を先に行なうのがどちらのプレイヤーかを 決定する)。

#### ウォーギア・アビリティ

治癒血清:装備者のユニット内の兵は『痛みを知らぬ者 5+』アビ リティを得る。

#### スペシャルセーヴ値

4+

属性キーワード - すべての兵: インファントリー、グレネード、帝国、帝国宇宙軍、側近、 立交易商、独立交易商側近団 ローグトレーダーのみ: **キャラクター** 



## 独立交易者側近団

果敢なる探索者にして無慈悲なる征服者、そして抜け目なき豪商。それが独立交 易商の正体だ。独立交易商たちは銀河系の未踏領域を、人類の〈帝国〉の名の 下に探検し、連猟し、利用する。〈貿易勅許〉を所有する独立交易商の一族はが〈教 国〉 上流階級の一員であることは言うまでもない。艦隊を率いる提督から少数精 鋭の一団を率いる司令官に至るまで、彼ら彼女らの行動様式はさまざまだ。



#### ウォーギア・オプション

· なし

#### ユニット構成

- ローグトレーダー: 1 体
- ローグトレーダー・スペシャリスト:3体

**ローグトレーダーは以下のウォーギアを装備している**:家門のピストル、単分子仕込み杖。

ローグトレーダー・スペシャリストのうち 1 体は以下のウォーギア を装備している: ダーツマスク、デスカルト・パワーブレイド。

ローグトレーダー・スペシャリストのうち別の 1 体は以下のウォーギアを装備している: ヴォルテック・ピストル、クロースコンバット・ウェポン。

ローグトレーダー・スペシャリストのうち別の 1 体は以下のウォーギアを装備している: ラスピストル、クロースコンパット・ウェポン、治癒血清。

#### 指揮官

このユニットは以下のユニットに合流できる:

- インペリアル・ネイヴィー・ブリーチャー
- ヴォイズマン・アット・アームズ

属性キーワード - すべての兵: インファントリー、グレネード、帝国、帝国宇宙軍、側近、 立交易商、独立交易商側近団 ローグトレーダーのみ: キャラクター



## ヴォイズマン・アット・アームズ <sup>移</sup> 耐 防 傷 統 確 6" 3 4+ 1 8+ 2



Ф	射撃武器	射程	▣	射	攻	貫通	ダ
	アーティファイサー・ショットガン [アサルト]	12"	2	4+	4	0	2
	ラスガン [ <b>ラピッドファイア 1</b> ]	24"	1	4+	3	0	1
	ラスピストル [ピストル]	12"	1	4+	3	0	1
	ヴォイズマン・ローターキャノン [ヘヴィ、連続命中 1]	24"	6	5+	6	0	1

*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	クロースコンバットウェポン	白兵戦	1	4+	3	0	1
	猛烈な噛みつき	白兵戦	3	4+	4	0	1

#### アビリティ

陣営:配属エージェント

閉鎖環境の覇者: このユニット内の兵が、最も近くにいる選択可能な標的を攻撃対象に射撃攻撃を行なう場合、その射撃攻撃は【会心ヒット】 アビリティを得る。

属性キーワード:インファントリー、バトルライン、グレネード、帝国、帝国宇宙軍、側近、 ヴォイズマン・アット・アームズ



## ヴォイズマン・アット・アームズ

帝国宇宙軍陸戦隊は数多くの独立交易商の艦艇の警護に当たっている。十分な 訓練を受け、規律を備え、しばしば良好な装備を持つ宙兵は艦艇の通路や室内 といった近接空間での戦闘に熱達している。



#### ウォーギア・オプション

· なし

#### ユニット構成

- ヴォイドマスター: 1 体
- ヴォイズマン: 4-8 体
- 戦闘犬:0-1 体

**ヴォイドマスターは以下のウォーギアを装備している**:アーティファイサー・ショットガン、ラスピストル。

**このユニット内の兵 5 体につき 1 体のヴォイズマンの兵は以下のウォーギアを装備している**: ラスピストル、ヴォイズマン・ローターキャノン、クロースコンバット・ウェボン。

**その他のヴォイズマンの兵は以下のウォーギアを装備している**: ラスガン、ラスピストル。

戦闘件は以下のウォーギアを装備している: 猛烈な噛みつき

属性キーワード:インファントリー、バトルライン、グレネード、帝国、帝国宇宙軍、側近、 ヴォイズマン・アット・アームズ



## インペリアル・ネイヴィー・ブリーチャー





Ф	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ
	オートピストル [ピストル]	12"	1	4+	3	0	1
	ボルトピストル [ピストル]	12"	1	4+	4	0	1
	デモリッション・チャージ [アサルト、ブラスト、暴発、一発限り]	6"	D6+3	4+	12	-2	2
	<b>一発限り:</b> 装備者はバトル中につき 1 回のみ、この武器で	射撃できる	, > <sub>o</sub>				
	メルタガン [メルタ 2]	12"	1	4+	9	-4	D6
	ネイヴィス・ヘヴィショットガン <b>[アサルト]</b>	12"	4	4+	4	0	1
	ネイヴィス・ラスヴォレイ	18"	4	4+	6	0	1
9	ネイヴィス・ヘヴィショットガン [アサルト]	12"	2	4+	4	0	1
	プラズマガン – 通常 [ラピッドファイア 1]	24"	1	4+	7	-1	1
	プラズマガン – 最大出力 [暴発、ラピッドファイア 1]	24"	1	4+	8	-2	2

*	白兵戦武器	射程	<u> </u>	接	攻	貫通	ダ
	チェーンフィスト [ビークル特効 3+]	白兵戦	1	5+	6	-2	2
	チェーンソード	白兵戦	3	4+	3	0	1
	クロースコンバットウェポン	白兵戦	1	4+	3	0	1
	パワーウェポン	白兵戦	2	4+	4	-2	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、グレネード、帝国、帝国宇宙軍、側近、 インペリアルネイヴィー・ブリーチャー



陣営:配属エージェント

突破部隊:このユニット内の各兵が攻撃を行なう場合、ウーンズロー ルの出目 1 をすべてリロールする。攻撃対象が作戦目標の確保節 囲内にいる敵ユニットである場合、代わりにウーンズロールをすべ てリロールできる。

#### ウォーギア・アビリティ

エンデュラント・シールド:装備者は【スペシャルセーヴ値】4+ を持つ。

グレネードベルト:装備者がキーワード『煙幕』を持っており、策 略『グレネード投擲』の対象に選択された場合、その策略を解決 する際、追加で D6 を 1 個ロールできる。



## インペリアル・ネイヴィー・ブリーチャー

この精鋭兵士たちは過酷な艦内戦闘の熟練者であり、戦艦の指揮官にとって猛烈な 威力を誇る兵力となる。彼らは全密閉式の滞宙装甲服を纏い、閉鎖環境における近 接戦闘に効果的な武器を振るう。また中には、敵の隔壁を破壊するための特別な 装置を備えた者もいる。



#### ウォーギア・オプション

- ネイヴィス・サージェント・アット・アームズはネイヴィス・ショットガンを、以下のウォーギアのうちいずれか 1 個と交換できる:
  - 。 オートピストル 1 個、チェーンソード 1 個
  - 。 ボルトピストル 1 個、パワーウェポン 1 個
- ネイヴィス・アームズマンのうち 1 体は、ネイヴィス・ラスヴォレイを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる:
  - 。メルタガン 1 個
  - 。 プラズマガン 1個
- ネイヴィス・アームズマンのうち 1 体は、ネイヴィス・ショットガンを「オートピストル 1 個、パワーウェポン 1 個」 に交換できる。
- ネイヴィス・アームズマンのうち 1 体は、ネイヴィス・ショットガンを「オートピストル 1 個、チェーンフィスト 1 個」に交換できる。
- ネイヴィス・アームズマンのうち 1 体は「デモリッション・チャージ 1 個、グレネード・ベルト 1 個」を装備できる。

#### ユニット構成

- ネイヴィス・サージェント・アット・アームズ: 1 体
- ネイヴィス・アームズマン:9体

ネイヴィス・アームズマンのうち 1 体は以下のウォーギアを装備している: ネイヴィス・ラスヴォレイ、クロースコンバット・ウェポン。

**ネイヴィス・アームズマンのうち 1 体は以下のウォーギアを装備している:** ネイヴィス・ヘヴィショットガン、クロースコンバット・ウェポンエンデュラント・シールド。

**各兵は以下のウォーギアを装備している**:ネイヴィス・ショットガン、 クロースコンバットウェポン。

属性キーワード: インファントリー、グレネード、帝国、帝国宇宙軍、側近、 インペリアルネイヴィー・ブリーチャー



サブダクター・スカッド <sup>移</sup> 耐 防 傷 統 確 6" 3 3+ 1 7+ 1



<b>(</b>	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ
	アルビテス・ショットピストル [ピストル]	12"	1	4+	4	0	1
*	白兵戦武器	射程		接	攻	貫通	ダ
*	<b>白兵戦武器</b> 機械の噛みつき	白兵戦	3	4+	4	0	ダ 1

#### アビリティ

陣営:配属エージェント

義務への献身: このユニット内の兵が白兵戦攻撃で撃破され、そのフェイズ中に撃破された兵がまだ白兵戦を行なっていない場合、D6をロールせよ。結果が4+以上だった場合、その兵をバトルから取り除かないこと。撃破された兵は、攻撃側の兵のユニットが攻撃を終えた後、白兵戦攻撃を行なうことができる。その白兵戦攻撃の終了後、撃破された兵を戦場から取り除くこと。

#### ウォーギア・アビリティ

ナンシオ・アクィラ (オーラ): 敵ユニットがこの兵の 3mv 以内に 収まっている間、その敵ユニットが戦闘ショックテストまたは指揮 統制テストを行なう際、そのテストのロール結果は -1 の修正を受ける。

#### スペシャルセーヴ値

4+

\*サイバー・マスティフを除く。

属性キーワード:インファントリー、グレネード、帝国、サブダクター・スカッド



## サブダクター・スカッド

サブダクターは〈帝国〉の犯罪者階級に最も広く知られており、そして恐れられて いる存在の一つだ。サブジュゲイション型アサルトシールドと、激しく音を立てる ショックモールを手にするサブダクターは、いかなる強固な不満分子をも粉砕す る力を備えた前線戦闘員だ。



#### ウォーギア・オプション

■ プロクター・サブダクターはナンシォ・アクィラ 1 個を装備できる。

#### ユニット構成

- プロクター・サブダクター: 1 体
- サブダクター:9体
- サイバー・マスティフ: 0-1 体

**すべてのプロクター・サブダクターおよびサブダクターの兵は、以下のウォーギアを装備している**: アルビテス・ショットピストル、ショックモール。

サイバー・マスティフは以下のウォーギアを装備している:機械の 噛みつき





射撃武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ
アルビテス・コンバット・ショットガン [アサルト]	18"	2	4+	4	0	1
アルビテス・グレネードランチャー – フラグ <b>[ブラスト]</b>	24"	D3	4+	4	0	1
グレネードランチャー - クラック	24"	1	4+	9	-2	D3
アルビテス・ショットピストル <b>[ピストル]</b>	12"	1	4+	4	0	1
エクスキューショナー・ショットガン [遮蔽無効、精密攻撃]	24"	1	4+	5	-1	1
ヘヴィスタバー [ラピッドファイア 3]	36"	3	4+	4	0	1
ウェバー [アサルト、会心ウーンズ、噴射]	12"	D6	-	2	0	1
	アルビテス・コンパット・ショットガン [アサルト] アルビテス・グレネードランチャー - フラグ [プラスト] グレネードランチャー - クラック アルビテス・ショットピストル [ピストル] エクスキューショナー・ショットガン [遠蔵無効、精密攻撃] ヘヴィスタパー [ラピッドファイア 3]	アルビテス・コンバット・ショットガン [アサルト]     18"       アルビテス・グレネードランチャー - フラグ [プラスト]     24"       グレネードランチャー - クラック     24"       アルビテス・ショットピストル [ピストル]     12"       エクスキューショナー・ショットガン [遮蔽無効、精密攻撃]     24"       ヘヴィスタパー [ラビッドファイア 3]     36"	アルビテス・コンバット・ショットガン [アサルト]     18"     2       アルビテス・グレネードランチャー - フラグ [プラスト]     24"     D3       グレネードランチャー - クラック     24"     1       アルビテス・ショットピストル [ピストル]     12"     1       エクスキューショナー・ショットガン [遠蔵無効、精密攻撃]     24"     1       ヘヴィスタバー [ラビッドファイア 3]     36"     3	アルビテス・コンバット・ショットガン [アサルト]     18"     2     4+       アルビテス・グレネードランチャー - フラグ [プラスト]     24"     D3     4+       グレネードランチャー - クラック     24"     1     4+       アルビテス・ショットピストル [ピストル]     12"     1     4+       エクスキューショナー・ショットガン [遠蔵無効、精密攻撃]     24"     1     4+       ヘヴィスタバー [ラビッドファイア 3]     36"     3     4+	アルビテス・コンバット・ショットガン [アサルト]     18"     2     4+     4       アルビテス・グレネードランチャー - フラグ [プラスト]     24"     D3     4+     4       グレネードランチャー - クラック     24"     1     4+     9       アルビテス・ショットピストル [ピストル]     12"     1     4+     4       エクスキューショナー・ショットガン [透蔵無効、精密攻撃]     24"     1     4+     5       ヘヴィスタバー [ラビッドファイア 3]     36"     3     4+     4	アルビテス・コンバット・ショットガン [アサルト]     18"     2     4+     4     0       アルビテス・グレネードランチャー - フラグ [プラスト]     24"     D3     4+     4     0       グレネードランチャー - クラック     24"     1     4+     9     -2       アルビテス・ショットピストル [ピストル]     12"     1     4+     4     0       エクスキューショナー・ショットガン [遠蔵無効、精密攻撃]     24"     1     4+     5     -1       ヘヴィスタバー [ラビッドファイア 3]     36"     3     4+     4     0

*	白兵戦武器	射程	<u> </u>	接	攻	貫通	ダ
	クロースコンバットウェポン	白兵戦	2	4+	3	0	1
	エクスクルシエイター・モール	白兵戦	2	3+	4	-1	2
	機械の噛みつき	白兵戦	3	4+	4	0	1

#### アビリティ

陣営:配属エージェント

賞金稼ぎ:第1バトルラウンド開始時、敵ユニット1個をこのユニットの賞金首として選択せよ。このユニット内の兵が、賞金首として選択した敵ユニットを対象に行なう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

アルビテス・メディキット:装備者が属するユニットの兵は 『痛みを知らぬ者 5+』アビリティを得る。

ナンシオ・アクィラ (オーラ): 敵ユニットがこの兵の 3mv 以内に収まっている間、その敵ユニットが戦闘ショックテストまたは指揮統制テストを行なう際、そのテストのロール結果は-1 の修正を受ける。

**ソウルギルト・スキャナー**:装備者が属するユニットの兵が装備している射撃武器は [**遮蔽無効**] アビリティを得る。

▶ 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:インファントリー、グレネード、帝国、エグザクション・スカッド



### エグザクション・スカッド

危険な犯罪者を生捕りにするエグザクション・スカッドの裁定官は、誰よりも経験を積み、冷静沈着な頭脳を有する人物だ。彼らは行く手に立ちはだかる者をためらわず物砕し、無慈悲に殴打し、斬り捨て、重火力によって制圧する。その行動は原的を確保するまで止むことはない。



#### ウォーギア・オプション

- このユニット内の兵5体につき、そのうち最大2体までのエグザクション・ヴィジラントはアルビテス・コンバット・ショットガンを以下のウォーギアのうちいずれか1つに交換できる(重複不可):
  - 。エクスキューショナー・ショットガン 1 個
  - 。 アルビテス・グレネードランチャー 1 個
  - 。 ヘヴィスタバー 1 個
  - 。 ウェバー 1 個
- アルビテス・コンバット・ショットガンを装備したエグザクション・ヴィジラントのうち 1 体は、エクスキューショナー・モール\*1 個を装備できる。
- アルビテス・コンパット・ショットガンを装備したエグザクション・ヴィジラントのうち別の1体は、アルビテス・メディキット\*1個を装備できる。
- アルビテス・コンパット・ショットガンを装備したエグザクション・ヴィジラントのうち別の1体は、ソウルギルト・スキャナー\*1個を装備できる。
- プロクター・エグザクタントはナンシォ・アクィラ 1 個を装備できる。

\*この兵のアルビテス・コンバット・ショットガンは交換できない。

#### ユニット構成

- プロクター・エグザクタント: 1 体
- エグザクション・ヴィジラント:4-9体
- サイバー・マスティフ: 0-1 体

**すべてのプロクター・エグザクタントおよびエグザクション・ヴィジラントの兵は、以下のウォーギアを装備している**: アルビテス・ショットピストル、クロースコンバット・ウェポン。

サイバー・マスティフは以下のウォーギアを装備している:機械の 噛みつき

## ヴィジラント・スカッド 移 耐 防 傷 統 確 6" 3 4+ 1 7+ 2



<b>*</b>	白兵戦武器	射程	<u></u>	接	攻	貫通	ダ
	クロースコンバットウェポン	白兵戦	2	4+	3	0	1
	機械の噛みつき	白兵戦	3	4+	4	0	1

アビリティ

陣営:配属エージェント

無慈悲なる審判: このユニット内の兵が半壊状態のユニットを対象 として射撃攻撃を行なう際、ウーンズロールは +1 の修正を受ける。

#### ウォーギア・アビリティ

ナンシオ・アクィラ (オーラ): 敵ユニットがこの兵の 3mv 以内に収まっている間、その敵ユニットが戦闘ショックテストまたは指揮 トライン・アントを行なう際、そのテストのロール結果は -1 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: インファントリー、バトルライン、グレネード、帝国、側近、 ヴィジラント・スカッド



## ヴィジラント・スカッド

ヴィジラントは高等裁定局の象徴たるコンパット・ショットガンを用いて、罪人を 残酷なまでに一掃する。この厳格な裁定官たちは、違法行為に絶えず目を光らせ ており、近距離から破壊的な猛射を放つことで、不正に断固たる処罰を下す。



#### ウォーギア・オプション

- ヴィジラントのうち最大2体までは、アルビテス・コンパット・ショットガンを以下のうち1個に交換できる(重複不可):
  - 。エクスキューショナー・ショットガン 1 個
  - 。アルビテス・グレネードランチャー 1 個
  - 。 ヘヴィスタバー 1 個
  - 。 ウェバー 1 個
- プロクター・ヴィジラントはナンシォ・アクィラ 1 個を装備できる。

#### ユニット構成

- プロクター・ヴィジラント: 1 体
- ヴィジラント:9体
- サイバー・マスティフ: 0-1 体

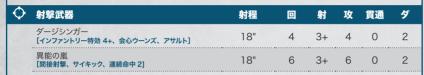
すべてのプロクター・ヴィジラントおよびヴィジラントの兵は、以下のウォーギアを装備している:アルビテス・コンバット・ショットガン、アルビテス・ショットピストル、クロースコンバット・ウェボン。

サイバー・マスティフ

属性キーワード:インファントリー、バトルライン、グレネード、帝国、側近、 ヴィジラント・スカッド



## 異端審問卿カイリア・ドラクサス <sup>移 耐 防 傷 統 確</sup> 6 4 6 4 6 1



3	★ 白兵戦武器	射程		接	攻	貫通	ダ	
Г	パワーフィスト	白兵戦	3	3+	6	-2	2	



コア:『指揮官』

陣営:配属エージェント

**異端審問庁の権威**:この兵が指揮官としてユニットを率いている間、あらゆる**兵員輸送**に護衛ユニットとともに乗車できる。

異種族の狩人: この兵が指揮官としてユニットを率いている間、ユニット内の各兵が敵ユニット(帝国および渾沌ユニットを除く)を攻撃する際、ヒットロールに+1の修正を受ける。

異能の帳(サイキック):自軍側サイキックフェイズ中、このサイカーはこのアビリティを使用できる。使用する場合、D6を1個ロールせよ。結果が1だった場合、このサイカーはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。結果が2+だった場合、次の自軍側指揮フェイズ開始時までの間、射撃攻撃を試みる兵の18mv以内にいない限り、このサイカーのユニットは射撃攻撃の対象に選択されることはない。

スペシャルセーヴ値

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、サイカー、グレネード、 帝国、インクィジター、異端審問卿カイリア・ドラクサス



### 異端審問卿カイリア・ドラクサス

大胆で献身的な〈純血の団〉の異端審問官カイリア・ドラクサスは、ネクロンを 狩る手練れた。急進的な見解を持つ彼女は、〈帝国〉を守るために一部の異種 族と協力する必要性を認めている。カイリアはアエルダリからネクロンについての 知識を習得し、異種族と人間の教えを通じてサイキック能力を磨いてきた。



#### ウォーギア・オプション

· なし

#### ユニット構成

- 異端審問卿カイリア・ドラクサス: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**: ダージシンガー、異能の帷、パワーフィスト。

#### 指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- 帝国 バトルライン・インファントリー
- 異端審問官従者団

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、グレネード、 帝国、インクィジター、異端審問卿カイリア・ドラクサス



## 異端審問官コテアズ



Φ	射撃武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ
	ボルトピストル [ピストル]	12"	1	3+	4	0	1
	異能の猛爆 [インファントリー特効 4+、 会心ウーンズ、 サイキック]	18"	D6	3+	3	-1	2

*	白兵戦武器	射程		接	攻	貫通	ダ
	ネメシス・ディーモングレイトハンマー [サイキック]	白兵戦	3	3+	9	-3	3

#### アビリティ

コア:指揮官

陣営:配属エージェント

異端審問庁の権威:この兵が指揮官としてユニットを率いている間、 あらゆる兵員輸送に護衛ユニットとともに乗車できる。

邪悪への防御 (サイキック): この兵がユニットを率いている間、 そのユニット内の兵はサイキック攻撃とディーモン・兵による攻撃 に対して有効な『痛みを知らぬ者 5+』アビリティを得る。

スパイ網: 敵軍側がアビリティの結果として CP を得るたび、D6 を 1 個ロールせよ。結果が 2+ だった場合、 自軍側も 1CP を得る。

スペシャルセーヴ値

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、サイカー、帝国、 インクィジター、コテアズ



## 異端審問官コテアズ

〈鉄鎚の団〉の異端審問官コテアズは、目覚めている間は絶えず無数の課報員が 作成した報告書を精食し、あるいはディーモンや異端者、異種族との戦いに臨ん でいる。彼は〈歪み〉の力を自らの目的のために用いるのではなく、悪魔と戦い、 また純潔を欠く者を裁くためにこれを用いる。



#### ウォーギア・オプション

· なし

#### ユニット構成

- 異端審問官コテアズ: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**:ボルトピストル、異能の猛爆、ネメシス・ディーモンハンマー

#### 指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- 帝国・バトルライン・インファントリー
- 異端審問官従者団

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、帝国、 インクィジター、コテアズ



## 異端審問官グレイファクス



Ф	射撃武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ
	天誅 [キャラクター特効 4+、会心ウーンズ、精密攻撃、サイキック]	18"	1	3+	8	-2	3
	コンデムナー・ステイク [サイカー特効 2+、会心ウーンズ、精密攻撃、ラピッドファイア 1]	24"	1	3+	4	0	1

父 白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
マスタークラフト・パワーソード	白兵戦	4	3+	4	-2	2

#### アビリティ

コア:指揮官

陣営:配属エージェント

異端審問庁の権威:この兵が指揮官としてユニットを率いている間、 あらゆる兵員輸送に護衛ユニットとともに乗車できる。

サイオキュルム: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 [サイカー特効 4+] アビリティを得る。

**逃げ場なし**:このアビリティを持つ 1 個以 トのユニットの接敵範囲 内にいる敵ユニット (ビークルとモンスター・ユニットを除く) が 退却を宣言する場合、その敵ユニットがあたかも戦闘ショック状態 であるかのように、その敵ユニットに属する兵は決死の脱出テスト を行なわなければならない。その敵ユニットが実際に他のルールに よって戦闘ショック状態にある場合、各兵の決死の脱出テストの結 果はそれぞれ-1の修正を受ける。

#### スペシャルセーヴ値

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、グレネード、 帝国、インクィジター、グレイファックス



## 異端審問官グレイファクス

異端審問官グレイファクスは、自身が仕える〈粛清の団〉の者たちにさえ恐れられる、慈悲も良心の呵責さえも持ため不屈の戦士だ。彼女はまた、尋問対象者の嘘を見抜くテレパシー能力を持った強力な異能者でもある。これを理由にグレイファクスに急進的な危険人物の格印を押す者たちもいるが、彼女の〈帝国〉に対する献身は決して揺らぐことはない。



#### ウォーギア・オプション

· なし

#### ユニット構成

■ 異端審問官グレイファックス: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**:天誅、コンデムナー・ステイク、マスタークラフト・パワーソード。

#### 指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- 帝国・バトルライン・インファントリー
- 異端審問官従者団

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、グレネード、 帝国、インクィジター、グレイファックス



# 異端審問官カラマーゾフ



<b>•</b>	射撃武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ
	マスタークラフト・マルチメルタ [メルタ3]	18"	3	3+		-4	D6
父	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	マスタークラフト・パワーソード	白兵戦	6	3+	0	-2	2

#### アビリティ

コア: 恐るべき最期 1

陣営:配属エージェント

裁きの玉座 (オーラ): この兵の 6my 以内にいる自軍側ユニットは、 戦闘ショックテストと指揮統制テストを行なう際、ロール結果に+1 の修正を受ける。この兵の6mv以内にいる敵ユニットは、このユニッ トに対する戦闘ショックテストと指揮統制テストを行なう際、ロー ル結果に-1の修正を受ける。

恐るべき名声: 白軍側射撃フェイズ開始時、この兵から 12mv 以 内にいる敵ユニット 1 個を選択せよ。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。

#### スペシャルセーヴ値

属性キーワード:ビークル、ウォーカー、キャラクター、伝説的英雄、帝国、インクィジター、 カラマーゾフ



## 異端審問官カラマーゾフ

異端審問官カラマーゾフは、〈粛清の団〉の中でも随一の冷酷で妥協を知らぬ人 物である。彼の行動には狡猾さもごまかしも存在せず、寛大な処置もない。カラマー ゾフは大いなる征戦軍を率いるとともに、古代の二足歩行戦闘兵器〈裁きの玉座〉 に座し、異端者を扱き続ける。



#### ウォーギア・オプション

• なし

#### ユニット構成

- 異端審問官カラマーゾフ: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**:マスタークラフト・マルチメルタ、マスタークラフト・パワーソード

属性キーワード:ビークル、ウォーカー、キャラクター、伝説的英雄、帝国、インクィジター、 カラマーゾフ





Ф	射撃武器	射程	▣	射	攻	貫通	ダ
	ボルトピストル [ピストル]	12"	1	3+	4	0	1
	コンビウェポン [インファントリー特効 4+、会心ウーンズ、ラピッドファイア 1]	24"	1	3+	4	-2	1
	異能の衝撃波 [会心ウーンズ、サイキック、噴射]	18"	2D6	-	3	-1	1

•	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	異端審問庁の白兵戦武器	白兵戦	5	3+	4	-2	1
	フォースウェポン [サイキック]	白兵戦	4	3+	5	-2	D3

#### アビリティ

コア:指揮官

陣営:配属エージェント

**異端審問庁の権威:**この兵が指揮官としてユニットを率いている間、あらゆる**兵員輸送**に護衛ユニットとともに乗車できる。

ロゼットの権能: 自軍が策略の対象としてこの兵が属するユニットを選択するたび、D6を1個ロールせよ。ロール結果が5+であれば、自軍は1CPを獲得する。

#### ウォーギア・アビリティ

祝福されし加護: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致命的ダメージに対する『痛みを知らぬ者5+』アビリティを得る。

異能の恩寵:装備者は属性キーワード「サイカー」を得る。

スペシャルセーヴ値

5+

属性キーワード:インファントリー、キャラクター、グレネード、帝国、インクィジター



## インクィジター

異種族の陰謀や腐敗、突然変異、異端、カルト、非認定異能者、その他にも調査すべき価値があると判断したものを調べることが、異端審問官の任務である。 審問官は非常に大きな権限を有しており、その権威が及ばないものは存在せず、 その正義の裁きから逃れられる者はいない。必要だと思えば、彼ら彼女らは惑星 の破壊さえも命ずることができるのだ。



#### ウォーギア・オプション

- この兵はボルトピストルをコンビウェポン 1 個に交換できる。
- この兵の『祝福されし加護』は『異能の恩寵』1個と『異能の衝撃波』1個に交換できる。
- この兵が『異能の恩寵』 1 個を装備していた場合、異端審問庁のの白兵戦武器 1 個をフォースウェポン 1 個に交換できる。

#### ユニット構成

- インクィジター:1体
- **この兵は以下のウォーギアを装備している**: ボルトピストル、異端 審問庁の白兵戦武器、祝福されし加護。

#### 指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- 帝国・バトルライン・インファントリー
- 異端審問官従者団



## 異端審問官アイゼンホーン



Φ	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ
	アーティファイサー・ボルトピストル	12"	4	3+	4	0	2
	精神強襲 [会心ウーンズ、精密攻撃、サイキック、連続命中 1]	18"	2	3+	5	-2	3

*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ	
	ルーンスタッフとバーバリセイター [サイキック]	白兵戦	5	3+	6	-2	2	

#### アビリティ

コア:痛みを知らぬ者 6+、指揮官

陣営:配属エージェント

異端審問庁の権威:この兵が指揮官としてユニットを率いている間、 あらゆる兵員輸送に護衛ユニットとともに乗車できる。

マラス・コディシウム:この兵が指揮官としてユニットを率いている 間、そのユニット内のディーモンホスト・兵が装備している武器の【攻 撃回数】は2倍になる。

意志支配(サイキック): 敵軍側射撃フェイズ開始時、この兵から 視認状態であり、かつ 12mv 以内にいる敵インファントリー・ユ ニット1個を選択し、D6を1個ロールせよ。結果が1だった場合、 この兵は D3 ポイントの致命的ダメージを受ける。 結果が 2-5 だっ た場合、そのフェイズ終了時までの間、選択された敵ユニットの兵 が攻撃を行なう際のヒットロールは出目に-1の修正を受ける。結 果が6だった場合、そのフェイズ終了時までの間、選択された敵 ユニットは射撃が不可能となる。

#### スペシャルセーヴ値

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、グレネード、 帝国、インクィジター、アイゼンホーン



### 異端審問官アイゼンホーン

〈純血の団〉の異端審問官アイゼンホーンは、断固たる意志と信念の持ち主だ。 彼は〈帝国〉防衛のためにはあらゆる手段を尽くすため、その行動により過去二 度にわたって背信宣告を受けた。だがそのたびに、彼の忠誠心が不変であること が証明されてきたのである。アイゼンホーンはまた、個人や集団を彼の指示に従 わせることができる、強力なテレバシー能力者でもある。



#### ウォーギア・オプション

· なし

#### ユニット構成

■ 異端審問官アイゼンホーン: 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**:アーティファイサー・ボルトピストル、精神強襲、ルーンスタッフ、バーバリセイター。

#### 指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- 帝国・バトルライン・インファントリー
- 異端審問官従者団

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、グレネード、 帝国、インクィジター、アイゼンホーン



# 異端審問官従者団 8 M W

<b>Q</b>	射撃武器	射程	<u></u>	射	攻	貫通	ダ	
	アコライトの火器 [ピストル]	12"	1	4+	4	-1	1	Ī
	ヘヴィボルター [ヘヴィ、連続命中 1]	36"	3	5+	5	-1	2	
	ジョケイロウェポン	18"	3	3+	6	-1	2	
	マルチメルタ [ヘヴィ、メルタ 2]	18"	2	5+	9	-4	D6	
-	プラズマキャノン - 通常 [ヘヴィ、ブラスト]	36"	D3	5+	7	-1	1	
	プラズマキャノン – 最大出力 [ブラスト、暴発]	36"	D3	5+	8	-2	2	
	プラズマピストル – 通常 <b>[ピストル]</b>	12"	1	4+	7	-1	1	
	プラズマピストル – 最大出力 [暴発、ピストル]	12"	1	4+	8	-2	2	
	邪悪なる眼差し [サイキック、連続命中 D3]	18"	1	4+	9	-2	3	

*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	アコライトの白兵戦武器	白兵戦	3	4+	3	0	1
	エヴィスサレイター <b>[会心ウーンズ</b> ]	白兵戦	2	4+	6	-2	2
	歪みの握撃 [サイキック]	白兵戦	4	4+	6	-2	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。





#### アビリティ

陣営:配属エージェント

アコライト: インクィジター・兵が指揮官としてこのユニットを率いている間、このユニットに対するウーンズロール結果は-1の修正を受ける。

ミスティック: インクィジター・兵が指揮官としてこのユニットを率いている間、「増援」として戦場に配置される敵ユニットは、このユニットに属するミスティック・兵1 体以上の12mv以内には配置できない。

ジョケイロ:インクィジター・兵が指揮官としてこのユニットを率いている間、ユニット内にジョケイロ・兵が含まれている場合、このユニット内の各兵は、射撃攻撃を行なう際にウーンズロールの出目に+1の修正を受ける。

ディーモンホスト: インクィジター・兵が指揮官としてこのユニットを率いている間、ユニット内にディーモンホスト・兵が含まれている場合、このユニット内の各兵はスペシャルセーヴ値 5+ を得る。

属性キーワード:インファントリー、グレネード、帝国、側近、異端審問官従者団



## 異端審問官従者団

多くの異端審問官たちは、自らに課された秘匿任務や極秘作戦を成功させるため に、希少な才能や専門性、特異な力の持ち主たちで構成された従者団を編成し、 指揮下に関いている。 戦士、狂信者、従僕、異能者などの雑多な集団ではあるが、 従者団は〈帝国〉を守るために影ながら絶えず活動しているのだ。



#### ウォーギア・オプション

- インクィジトリアル・アコライトのうち 1 体はプラズマピストル 1 個を装備できる。
- インクィジトリアル・アコライトのうち 1 体はエヴィサレイター 1 個を装備できる。
- 各リトリビューターはヘヴィボルターを以下のウォーギアのうちいずれ1つに交換できる:
  - 。マルチメルタ 1 個
- 。 プラズマキャノン 1 個

#### ユニット構成

- インクィジトリアル・アコライト: 4-10 体
- ガン・サーヴィター: 0-2 体
- ミスティック: 0-2 体
- ジョケイロ・ウェポンスミス:0-1体
- ディーモンホスト: 0-1 体

**どのインクィジトリアル・アコライトも以下のウォーギアを装備できる**: アコライトの兵戦武器。

**どのガン・サーヴィターも以下のウォーギアを装備できる**: ヘヴィボルター、アコライトの白兵戦武器。

**どのミスティックも以下のウォーギアを装備できる**:アコライトの 火器、アコライトの白兵戦武器。

**ジョケイロ・ウェポンスミスは**ジョケイロウェポン、アコライトの白 兵戦武器を装備している。

ディーモンホストは邪悪なる眼差し、歪みの握撃を装備している。

