アーミー・ルール

銀河各地に散らばったネクロンの王朝は、独自の伝統や戦闘教条を守り、それぞれに異なる道筋で覇権を目指している。あらゆる王朝は、かつて銀河を支配した力である、数々の超常的な技術の恩恵を受けている。これらの中で、最も衝撃的な技術が機体再生プロトコルだ。これにより、たとえネクロンは倒されたとしても、その機体は不気味なたともにねじれ動き出す。倒れたネクロンの這い回っていた手足は再び接合され、切断された胴体や粉砕されていた頭蓋は再構築され、そして再び立ち上がってくる。

機体再生プロトコル

自軍のアーミー陣営がネクロンである場合、自軍側指揮フェイズ終了時、このアビリティを持つ自軍側の各ユニットは機体再生プロトコルを発動し、【負傷限界】D3ポイントぶんの機体再生を行なうことができる。そのユニットが【負傷限界】1ポイントぶんの機体再生を行なうたびに、以下の効果を適用せよ:

- そのユニット内に、バトル開始時の【負傷限界】を下回っている兵が1体以上存在するならば、それらの兵の中から1体を選択せよ。選択された兵は【負傷限界】を1ポイント回復する。
- ■もし、そのユニット内に、バトル開始時の【負傷限界】を下回っている兵が存在しないが、そのユニットが初期 兵数を下回っている場合、撃破された兵 1 体を【負傷 限界】が 1 ポイント残った状態で、そのユニットに復帰 させる。

そのユニットが初期兵数であり、なおかつユニット内のすべての兵がバトル開始時の【負傷限界】となった場合、 それ以上は何も効果を発揮しない。

例: ローカスト・デストロイヤー (【負傷限界】3) のユニッ トが機体再生プロトコルを発動したとする。このユニットの初 期兵数は3であるが、現在このユニットの兵は2体となって おり、その内 1 体の兵は【負傷限界】を 1 ポイント失ってい るものとする。ダイスロールの結果、このユニットは合計で【負 傷限界】3ポイントぶんの機体再生行なうことになった。こ の場合、最初の 1 ポイントで、【負傷限界】を失っているロー カスト・デストロイヤーが開始時の【負傷限界】である3ポ イントまで回復する。次の1ポイントで、既に撃破されてい るローカスト・デストロイヤーが【負傷限界】が 1 ポイント残っ た状態で戦場に復帰する。そして最後の 1 ポイントで、戦場 に復帰したばかりのローカスト・デストロイヤーの「負傷 限界】を1ポイント回復する。結果、このユニットの 兵数は3体となる。そのうち2体は「負傷限界」が 3で、1体は【負傷限界】が2ポイント残った状態 となっている。



ネクロン – 目覚めし王朝

デタッチメント・ルール

自軍のアーミー陣営が**ネクロン**である場合、自軍はこの目 覚めし王朝デタッチメント・ルールを使用できる。

指揮プロトコル

ネクロン貴族は成文化された無慈悲な戦法を用いて戦争 を遂行する。ネクロンの指揮プロトコルは通信波発生装置 によって多次元スペクトル全体へと放射され、意思なき兵 士たちを強制的に1つの優先命令に従わせる。

ネクロン・キャラクター・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 の修正を受ける。



ネクロン - 目覚めし王朝

策略

自軍が目覚めし王朝デタッチメント・ルールを使用している場合、自軍はこれらの目覚めし王朝専用策略 を発動可能。



永劫の守護者プロトコル

日世めし王朝専用策略 - 革雄的行為



ネクロンの支配者たちは洗練された自 己修復システムを有しているため、機

体を再構築し、再び軍団を指揮することができる。

タイミング: 仟意のフェイズ中。

対象:撃破された直後の自軍側**ネクロン・インファントリー・キャラクター** 兵] 体。

効果: その兵は撃破された地点に可能なかぎり近く、かつあらゆる敵兵から 1mvより遠く離れた地点に、初期 [負傷限界] の半分の数値が残っている状態で再配置される。この場合、対象の兵は護衛ユニットとユニットの隊形を維持できる、再び合流ユニットを形成可能な場所に配置されなければならない。

制限: 各兵はそれぞれバトル中 1 回限 り、この策略の対象として選択することができる。



飢えたる虚空プロトコル



目覚めし王朝専用策略 - 戦闘戦術

ネクロンはデータによって強化された 正確さで攻撃を繰り出し、その殺戮は 宇宙の凍りつく寒さと同じく不可避であ る。

タイミング:白兵戦フェイズ中。

対象: このフェイズ中、まだ白兵戦を 宣言していない自軍側**ネクロン・ユニッ** ト 1 個。

効果:そのフェイズ終了時まで、対象のユニット内の兵が装備している白兵戦武器の【攻撃力】は+1の修正を受ける。加えて、ネクロン・キャラクターが指揮官として対象のユニットを指揮している場合、そのフェイズの終了時まで、対象のユニット内の兵が装備している白兵戦武器の【貫通値】は1ポイント向上する。



1CP

征服王プロトコル 目覚めし王朝専用策略 - 戦闘戦術



兵団は主君の戦略を完璧な同期で実行 し、機械的に調整された一斉射撃によっ て敵を打ち倒す。

タイミング: 自軍側射撃フェイズ中。

対象: このフェイズ中、まだ射撃を宣言していない自軍側ネクロン・ユニット 1 個。

効果:そのフェイズ終了時まで、対象のユニット内の兵が、武器の【射程】の半分以下の距離にいるユニットを対象に攻撃を行なう際、そのウーンズロールを何個でもリロールできる。ネクロン・キャラクターが指揮官として対象のユニットを指揮している場合、そのフェイズ終了時まで、この効果は代わりに【射程】内にいるユニットを対象に攻撃を行なう場合に適用される。



ネクロン - 目覚めし王朝

策略

自軍が目覚めし王朝デタッチメント・ルールを使用している場合、自軍はこれらの目覚めし王朝専用策略を発動できる。



死なざる兵団プロトコル

目覚めし王朝専用策略 - 戦略的機動



シューシューという電気シグナルととも に、ナノスカラベが黒い煙となって放出 されてネクロン兵団の周囲を飛び回り、 絶え間なく修復を行う。

1CP

タイミング:敵軍側射撃フェイズ中または白兵戦フェイズ中、敵ユニットが攻撃をすべて解決した直後。

対象: その攻撃側ユニットの攻撃によって、1 体以上の兵が撃破されている自軍側ネクロン・ユニット 1 個。

効果:対象のユニットは機体再生プロトコルを発動し、【負傷限界】D3ポイントぶんの機体再生を行なう。その際、ネクロン・キャラクターが指揮官として対象のユニットを指揮している場合、対象のユニットは代わりにD3+1ポイント回復する。



予期せぬ嵐プロトコル

目覚めし王朝専用策略 - 戦略的機動

1CP

ネクロンの部隊から部隊へと稲妻の如 きエネルギーが駆け巡ると、彼らの脚 は速まり、アイレンズに炎が宿る。

タイミング: 白軍側移動フェイズ中。

対象: 自軍側ネクロン・ユニット] 個。

効果:そのターン終了時まで、対象の 自軍側ユニット内の兵が装備している 射撃武器は【アサルト】のアビリティ を得る。加えて、ネクロン・キャラクター が指揮官として対象のユニットを指揮し ている場合、そのフェイズ終了時まで、 対象のユニットは全力移動ロールをリ ロールできる。



復讐の星々プロトコル 目覚めし王朝専用策略 - 戦略的機動



敵の攻撃に対応する形で、ネクロンの 戦列からは十字砲火が放たれ、何者も 逃れ得ぬ恐るべきエネルギーの光環を 形成する。

タイミング:敵軍側射撃フェイズ中、 敵ユニット 1 個が攻撃をすべて解決し た直後。

対象: その攻撃側ユニットの攻撃によって、1 体以上の兵が撃破されている自軍側ネクロン・ユニット 1 個。

効果:選択された味方ユニットは、あたかも自軍側射撃フェイズ中であるかのようにただちに射撃攻撃を行なえるが、直前に自身を攻撃した敵ユニットを対象にしなければならず、またその敵ユニットが攻撃対象として対象のユニットが指揮官として対象のユニットを指揮している場合、そのフェイズトで持揮している場合、でのフェイズとでは、対象のユニットが装備している射撃武器は【遮蔽無効】のアビリティを得る。



ネクロン – 目覚めし王朝

強化

自軍が目覚めし王朝デタッチメント・ルールを使用している場合、自軍はこれらの目覚めし王朝の強化を用いる ことができる。

暗闇のヴェール

この装置は、銀河の中でも数箇所でしか採取することのできない希少物質トランスポジタニウムで作られている。ネクロンはこの機器を渇望しており、入手するために戦争が行われたことさえあるという。思念によって起動されるこの帷は、使用者や、その周囲にいる者たちの周りの時空間をねじ曲げ、その者らを渦巻く暗闇で覆い隠す。闇が薄らいだとき、使用者とその仲間たちは、戦場の他の場所にいる。神秘科学の奇蹟により、空間転移を果たしたのである。

ネクロン・兵のみ。バトル中 1 回限り、敵軍側ターン終了時、装備者のユニットがいかなる敵ユニットの接敵範囲内にも収まっていない場合、装備者はこの強化を使用できる。使用した場合、装備者のユニットを戦場から取り除くこと。取り除いた場合、次の自軍側移動フェイズの増援ステップ中に、そのユニット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することができる。

超物質の盾

装備者は、この細いクァシニウム製の杖をかざし、作動させるだけで、味方を渦を巻く超物質の粒子場で 覆い隠すことができる。

ネクロン・兵のみ。装備者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『隠密能力』アビリティを得る。加えて、装備者のユニットを対象に射撃攻撃が行われる際、攻撃側の兵が12mv以内にいない場合は、装備者のユニット内の兵は遮蔽物によるボーナスを得る。

王者の冠 (オーラ)

この奇妙なる至宝は、生ける水銀で作られており、内部には人工ナノ回路司令網が組み込まれている。奇妙な自我のようなものを持つこの王冠は、特に重要な貴人に与えられるものだ。着用すると、冠はその者の金属の額と同化して沈み込み、合成脳皮質と一体化して、貴人の思念を強化し、その意志を、複数の帯域を通して、遥か遠くにまで届ける。

ネクロン・兵のみ。味方**ネクロン**・ユニットが装備者 の 6mv 以内にいる間、そのユニットは**ネクロン・キャ ラクター**・兵に指揮官として率いられているものとし て扱われる。

デザイナーズ・ノート:これにより、このオーラアビリティの効果範囲内にいるユニットは『士気プロトコル』のアビリティからボーナスを受けるとともに、『目覚めし王朝』の専用策略を解決する際に、そのユニットにキャラクターが含まれているものとして扱われることを意味する。

不滅の織物

不滅の織物の製造法の秘密を知っているのは、最も優れたクリプテックの職工のみだ。絹のように薄いこの防具は、位相強化されたアマランスと、アダマンチウムの糸で織られている。リヴィングメタルの躯体を覆うようにこの布を身につけると、布は衝撃の瞬間に硬化し収縮して、エネルギーの刃やボルト弾、さらには、灼熱のプラズマ放射までをも防ぐ。

ネクロン・兵のみ。装備者は『痛みを知らぬ者 4+』 のアビリティを得る。





"嵐の王" イモーテク ^{移 耐 防 傷 統 確} 5" 5 2+ 5 6+ 1



Ф	射撃武器	射程	▣	射	攻	貫通	ダ
	炎の篭手 [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	5	-1	1
	破壊者の杖	18"	3	2+	6	-3	2

*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ	
	破壊者の杖 [会心ウーンズ]	白兵戦	4	2+	6	-3	2	

アビリティ

コア:指揮官

陣営:機体再生プロトコル

大戦略家:自軍側指揮フェイズ開始時、この兵が戦場に存在する場合、自軍は 1CP 獲得する。

嵐を支配せし者: バトル中 1 回限り。自軍側指揮フェイズ終了時、この兵はこのアピリティを使用できる。使用した場合、この兵の12mv 以内にいる各敵ユニットに対してそれぞれ D6 を 1 個ずつロールせよ。ロール結果が 2-5 であるならば、ロール対象の敵ユニットは D3 ポイントの致命的ダメージを受ける。ロール結果が 6であるならば、ロール対象の敵ユニットは 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、貴族、 "嵐の王" イモーテク



"嵐の王" イモーテク

イモーテクは卓越した戦略家である。超論理的な采配によって軍を動かし、恐る べき策略を弄する。戦いにおいて彼は炎の篭手で敵を焼き払うとともに、破壊者 の杖から放たれる超次元的エネルギーを解き放ち、ときには一対一の決闘で敵に 誅罰を与える。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

• "嵐の王" イモーテク (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: 炎の篭手、破壊者の さ

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- イモータル
- リッチーガード
- ネクロン・ウォリアー

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、貴族、 "嵐の王" イモーテク



"予言者"オリカン

耐

5"

防



*	白兵戦武器	射程	□	接	攻	貫通	ダ
	明日の杖 [会心ウーンズ]	白兵戦	2	3+	4	-3	D3

アビリティ

コア:指揮官

陣営:機体再生プロトコル

クロノマンシーを極めし者: この兵が指揮官としてユニットを率い ている間、そのユニット内の兵は【スペシャルセーヴ値】4+を持つ。

星辰は正しき位置にあり!: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、この兵が装備する明日の杖の【攻撃回数】と【攻 撃力】は3倍になるとともに、この兵の攻撃がウーンズロールに成 功した場合、クリティカルウーンズであったものとして扱われる。

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、クリプテック、 クロノマンサー、"予言者" オリカン



"予言者"オリカン

オリカンはアストロマンシーの権威であり、星辰配列の知識を駆使して戦いの流れを読み、時には宇宙のエネルギーを用いて自ら力を得る。彼はさらにクロノマンシーの能力によってアストロマンシーを補っており、出来事を事前に知ることによって攻撃の狙いを適切に定めることができるのである。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

■ "予言者" オリカン (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:明日の杖

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- イモータル
- リッチーガード
- ネクロン・ウォリアー

既にロイヤルウォーデンあるいは貴族・兵が合流している対象であっても、この兵は上記のユニットの中から 1 個に合流できる。護衛ユニットが全滅したならば、そのユニットに合流している指揮官ユニットは、元の初期兵数を持つ個別ユニットになる。

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、クリプテック、 クロノマンサー、"予言者"オリカン



"放浪者" アンラキール ^移 耐 防 傷 統 確 5" 5 2+ 6 6+ 1



 分 射撃武器
 射程
 回
 射 攻 貫通 ダ

 タキオンアロー [一発限り]
 72"
 1
 2+
 16
 -5
 D6+2

一発限り: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。

*	白兵戦武器	射程		接	攻	貫通	ダ
	ウォーサイズ [会 心ウー ンズ]	白兵戦	4	2+	8	-3	2

アビリティ

コア:指揮官

陣営:機体再生プロトコル

ピルルイアン不滅軍の長: 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、そのウーンズロール結果は +1 の修正を受ける。

機械に宿りし意志: 敵軍側射撃フェイズ開始時、この兵から 12mv 以内におり、なおかつ視認状態である敵ビークル・ユニット を 1 個選択せよ。選択されたユニットは指揮統制テストを行なわなければならない。そのテストに成功した場合、そのフェイズ終了時まで、選択された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 の修正を受ける。テストに失敗した場合、選択されたユニットはこのフェイズ中、射撃を宣言することができない。

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、貴族、 "放浪者"アンラキール



"放浪者"アンラキール

アンラキールはピルルイアン不滅軍の長として、墳墓惑星を渡り歩いている。アン ラキールの用いるタキオン・アローはとめどなきエネルギーの稲妻を放ち、山々 をも砕くと言われる。そしてその意志はあまりにも強く、敵軍の戦闘兵器の支配 権を一時的に奪うことさえできるのだという。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

■ "放浪者" アンラキール (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:タキオン・アロー、ウォーサイズ

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

■ イモータル

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、貴族、 "放浪者"アンラキール



ヴァルガード・オビロン ^移 耐 防 傷 統 確 5" 5 2+ 5 6+ 1



ı	*	白兵戦武器	射程	<u> </u>	接	攻	貫通	ダ	
I		ウォーサイズ [会心ウーンズ、精密攻撃]	白兵戦		2+	_	_	2	

アビリティ

コア:指揮官

陣営:機体再生プロトコル

幽歩の外套: 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。

ヴァルガードの責務 (オーラ): この兵がネメソール・ザンドゥレクと同じユニット内にいる場合、そのユニット内のキャラクター・兵は『痛みを知らぬ者 4+』のアビリティを得る。



ヴァルガード・オビロン

オビロンはネメソール・ザンドゥレクの熱烈な護衛である。かれは優れた技量を 有する剣士だ。さらに、関歩の外套のおかげで、オビロンは常に主のそばへとテ レポートすることが可能であり、リヴィングメタルの体を使ってザンドゥレクを危害 から守り、敵が対応する前に打ち倒すことができる。



ウォーギア・オプション

· なし

ユニット構成

■ ヴァルガード・オビロン (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: ウォーサイズ

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- イモータル
- リッチーガード
- ネクロン・ウォリアー

この兵は、対象に既にネメソール・ザンドゥレクが合流していると しても、上記のユニットに合流することができる。 護衛ユニットが 全滅したならば、そのユニットに合流している指揮官ユニットは、 元の初期兵数を持つ限別ユニットになる。

イルミノール・スゼラス ^移 耐 防 傷 統 確 7" 8 2+ 9 6+ 3



\Pi	射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
	おぞましの槍	36"	3	3+	9	-3	3
43		射程	0	接	ΙΦ	貫通	H
_ ^	口共料此斱	初月主	_	130	-13	貝吧	7
	おぞましの槍	白兵戦	4	3+	9	-3	3

アビリティ

コア:痛みを知らぬ者 4+

陣営:機体再生プロトコル

イルミノール: この兵は、1 個以上の味方ネクロン・ユニットの 3mv 以内にいる間、『単独工作員』アビリティを得る。

機械強化改造(オーラ): 味方ネクロン・パトルライン・ユニットがこの兵から 6mv 以内にいる間、そのユニット内の兵が攻撃を行なう際、その攻撃の【貫通値】は 1 ポイント向上する。また、そのユニットを対象として攻撃が行なわれる際、その攻撃の【貫通値】は 1 ポイント弱体化する。

原子エネルギー操作機: 白兵戦フェイズ終了時、この兵がそのフェイズ中に 1 体以上の兵を撃破していた場合、そのバトル終了時まで、この兵の『機械強化改造』の範囲は +3mv の修正を受ける。

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、クリプテック、 イルミノール・スゼラス



イルミノール・スゼラス

イルミノール・スゼサスは、不幸な生体標本を収集するために戦場に出没する凶 悪な生物学者である。彼はテクノマンシーと機械強化改造に精通しており、恐る べき妖術化学兵器を用いて敵を分解するとともに、味方のリヴィングメタルを改造 強化する。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

■ イルミノール・スゼラス (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: おぞましの槍、突き刺す脚。

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、クリプテック、 イルミノール・スゼラス



ネメソール・ザンドゥレク ^移 耐 防 傷 統 確 5" 5 2+ 6 7+ 1



•	射撃武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ
	光の杖	18"	3	3+	_	-2	1
*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ

アビリティ

コア:指揮官

陣営:機体再生プロトコル

つかの間の狂気: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開始時に D6 を 1 個ロールせよ。次の自軍側 指揮フェイズ開始時まで、そのユニット内の兵が装備している武器 は、ロール結果に応じて、以下に記されたアピリティを得る:

1-2: [連続命中 1]3-4: [会心ヒット]5-6: [会心ウーンズ]

対抗戦術: バトル中 1 回限り、敵軍側が策略を発動した直後のタイミングで、この兵が戦場に存在する場合、この兵はこのアピリティを発動できる。発動した場合、以降バトル終了時まで、敵軍側がその策略を発動するために必要な CPコストは+1 の修正を受ける。

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、貴族、 ネメソール・ザンドゥレク



ネメソール・ザンドゥレク

ネメソール・ザンドゥレクはソーテク王朝で最も優れた将軍の1人であり、兵を率い、敵のあらゆる企みを無力化することに長けている。 記憶回路に発生した不 具合を考慮するとこれは驚異的なことだ。この不具合によりザンドゥレクは、いま だ目分がネクロンティールの時代に血肉をもって生きていると信じているのだ。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

ネメソール・ザンドゥレク (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: 光の杖

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- イモータル
- リッチーガード
- ネクロン・ウォリアー

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、貴族、 ネメソール・ザンドゥレク









コア:指揮官

陣営:機体再生プロトコル

古代よりの収集者: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終了時、このユニットが自軍の確保した作戦目 標マーカーの確保範囲内にいる場合、その作戦目標マーカーの確 保範囲内に自軍の兵が1体もいなくなった場合でも、いずれかの ターン開始時または終了時に敵軍が確保するまでは、自軍が確保 しているものとして扱われる。

無限の代理人:自軍側指揮フェイズ開始時、この兵が戦場に存在する場合、戦場に居る他の味方ネクロン・インファントリー・キャラクター・兵(スコーペク・ロードおよび伝説的英雄は除く)を1体選択できる。選択された兵は撃破される(兵が撃破されたタイミングで発動するルールはすべて無視される)。この兵を、現在の【負傷限界】が残っている状態で、撃破された兵の位置に配置せよ(選択された兵が指揮官としてユニットを率いていた場合、この兵がそのユニットの指揮官となる)。

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、貴族、 "無限なる"トラザイン



"無限なる"トラザイン

歴史的瞬間の盗人であるトラザインは、狡知だけでは手に入れられないものを得るために戦場へ赴く。彼が持つ精神撃滅の杖から放たれる霊的衝撃波は、直接の犠牲者だけでなく、似た精神構造を持つ付近の者たちの命を奪う。さらにトラザインは代理人の機体を次々に乗り換える能力を持つため、これを討つことは困難を極める。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

■ "無限なる"トラザイン(伝説的英雄):1体

この兵はは以下のウォーギアを装備している:精神撃滅の杖

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- イモータル
- リッチーガード
- ネクロン・ウォリアー

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、貴族、 "無限なる" トラザイン



ロイヤルウォーデン ^{移 耐 防 傷 統 確} 5" 5 3+ 4 6+ 1



*	白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
	クロースコンバットウェポン	白兵戦	4	3+	5	0	1



コア:指揮官

陣営:機体再生プロトコル

適応戦略: 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 [ヘヴィ] と [アサルト] のアビリティを得る。

エングラム論理回路: バトル中 1 回限り、いずれかのフェイズ開始時に、戦闘ショック状態であり、なおかつこの兵から 12mv 以内にいる味方ネクロン・ユニットを 1 個選択できる。選択されたユニットは戦闘ショック状態ではなくなる。

属性キーワード:インファントリー、キャラクター、ロイヤルウォーデン



ロイヤルウォーデン

ロイヤルウォーデンは主君の意志が王朝の大軍勢によって遂行されるよう計らう 役目を持つ。彼らはその論理回路によって指揮下の軍勢の戦略を最適化すること ができるのだ。彼らは思考の独立性を保持しているものの、リヴィングメタル製の 脳に刻み込まれたプロトコルゆえ、その忠誠が揺らぐことはない。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

■ ロイヤルウォーデン:1体

この兵は以下のウォーギアを装備している: レリック・ガウスブラスター、クロースコンバットウェポン。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- イモータル
- ネクロン・ウォリアー

スコーペク・ロード ^移 耐 防 傷 統 確 7" 7 3+ 6 6+ 2



•	射撃武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ
	エンミティック・アナイアレイター [ラピッドファイア 2]	18"	2	2+	6	-1	1
1000							
*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
父	白兵戦武器 皮剥ぎの爪	射程 白兵戦	8	接 2+	攻	貫通-1	ダ 1

アビリティ

コア:指揮官

陣営:機体再生プロトコル

破壊による結束: 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【会心ヒット】ア ビリティを得る。

真紅の収穫:この兵が突撃移動を完了したタイミングで、この兵の接敵範囲内にいる敵ユニット 1 個を選択し、D6 を 1 個ロールせよ。 口ル結果が 2-5 ならば、選択された敵ユニットは D3 ポイントの致命的ダメージを受ける。ロール結果が 6 ならば、選択された敵ユニットは D3+3 ポイントの致命的ダメージを受ける。

スペシャルセーヴ値

4+

属性キーワード:インファントリー、キャラクター、スコーペク・ロード



スコーペク・ロード

スコーペク・ロードはその高貴なる出自からかけ離れた存在に堕しており、殺戮 への執念がその心と体を重めている。彼らは三脚の機体で歩み、エンミティック・ アナイアレイターによって獲物を粉砕する一方、その爪と刃は戦場から真紅の収 穫を刈り取る。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

スコーペク・ロード:1体

この兵は以下のウォーギアを装備している: エンミティック・アナイアレイター、皮剥ぎの爪、ハイパーフェイズ・ハーヴェスター

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

スコーペク・デストロイヤー

ローカスト・ロード 移 耐 防 傷 統 確 7" 6 3+ 6 6+ 2



Ф	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ
	光の杖	18"	3	2+	5	-2	1
43	古丘殿寺里	6440		Aste	Tár	母語	H
*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
*	白兵戦武器 君主の刃 [会心ウーンズ]	白兵戦	4	2+	8	-3	9

アビリティ

コア:指揮官

陣営:機体再生プロトコル

デストロイヤー・カルト: 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射撃攻撃を行なう際、ヒットロールで修正前の出目 5+ が出たならば、その攻撃はクリティカルヒットとなる。

憎悪に衝き動かされし者:この兵が半壊状態である敵ユニットを 対象に攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果およびウーン 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

フィラクテリー:装備者は『痛みを知らぬ者 5+』のアビリティを得る。

リザレクション・オーブ: 装備者が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニットの機体再生プロトコルは、自軍側指揮フェイズ終了時に加えて、敵軍側指揮フェイズ終了時にも発動する。

スペシャルセーヴ値

4+

属性キーワード:騎乗、キャラクター、飛行、ローカスト・ロード



ローカスト・ロード

ローカスト・ロードは反重力の機体を駆って戦場へと飛び込む。 虚無的な憎悪に 突き動かされたローカスト・ロードは、 最適化された攻撃によって敵を殺戮する。 たとえ敵がローカスト・ロードを傷つけたとしても、護符であるフィラクテリーから 溢れ出す修復スカラベが銀色の波となって機体を修復してしまう様子を絶望とと もに眺めることとなるだろう。



ウォーギア・オプション

- この兵は光の杖を君主の刃 1 個と交換できる。
- この兵は以下のウォーギアのうち 1 つを装備できる:
 - 。 フィラクテリー 1 個
 - 。 リザレクション・オーブ 1 個

ユニット構成

- ローカスト・ロード:1体
- この兵は以下のウォーギアを装備している: 光の杖

指揮官

- この兵は以下のユニットに合流できる:
- ローカスト・デストロイヤー
- ローカスト・ヘヴィ・デストロイヤー







アビリティ

コア:指揮官

陣営:機体再生プロトコル

疲れ知らずの進撃: 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【移動力】は +1 my の修正を受ける。

君主の意志:この兵が指揮官としてユニットを率いている間、この ユニットが戦闘ショック状態であったとしても、策略の発動の対象 として選択してもよい。

ウォーギア・アビリティ

リザレクション・オーブ: 装備者が指揮官としてユニットを率いて いる間、そのユニットの機体再生プロトコルは、自軍側指揮フェイズ終了時に加えて、敵軍側指揮フェイズ終了時にも発動する。

属性キーワード:インファントリー、キャラクター、貴族、ロード



ロード

ネクロン王朝の宮廷には多くの小君主がおり、辺境惑星の軍勢の中にはそうした 小君主によって率いられるものもある。彼らは恐るべき狡猾さと武勇を有しており、 手にするリザレクション・オープは近くのネクロンの自己修復システムを活発化さ せることができるのだ。



ウォーギア・オプション

- この兵は光の杖を君主の刃 1 個と交換できる。
- この兵は以下のうち 1 個を装備できる: リザレクション・オーブ 1 個

ユニット構成

- ロード:1体
- この兵は以下のウォーギアを装備している: 光の杖

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- イモータル
- リッチーガード
- ネクロン・ウォリアー



カタコーム・コマンドバージ ^{移 耐 防 傷 統 確} 9" 8 3+ 9 6+ 3



Φ	射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
	ガウスキャノン [会心ヒット]	24"	3	3+	5	-2	2
	光の杖	18"	3	2+	5	_	1
	テスラキャノン [連続ヒット 2]	24"	4	3+	6	0	1

*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	大君主の刃 [会心ウーンズ]	白兵戦	4	2+	8	-3	2
	光の杖	白兵戦	4	3+	5	-2	1

アビリティ

コア: 恐るべき最期 1

陣営:機体再生プロトコル

搬送波(オーラ): 味方ネクロン・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の【確保力】 は +1 の修正を受ける。

発展型クォンタムシールド: この兵を対象とする攻撃が行なわれる際、その攻撃の【攻撃力】がこの兵の【耐久力】を上回っている場合、その攻撃のウーンズロール結果は - 】の修正を受ける。

ウォーギア・アビリティ

リザレクションオーブ:敵軍側指揮フェイズ終了時、この兵から 6mv 以内にいる味方ネクロン・インファントリーあるいはネクロン・ 騎乗・ユニットを 1 個選択せよ。選択されたユニットは機体再生プ ロトコルを発動する。

スペシャルセーヴ値

4+

属性キーワード:ビークル、キャラクター、飛行、カタコーム・コマンドバージ



カタコーム・コマンドバージ

ネクロン貴族の中には、カタコーム・コマンドバージに座して戦いに赴くものも 居る。この装甲浮遊艇は王朝の兵団に貴族の命令を直接送信することが可能で あり、クォンタムシールドによる防護とガウス兵器の大火力を提供するとともに、 高速の戦闘ブラットフォームとしても機能する。



ウォーギア・オプション

- この兵はガウスキャノンをテスラキャノン 1 個に交換できる。
- この兵は光の杖を大君主の刃 1 個と交換できる。
- この兵は以下のうち 1 個を装備できる: リザレクション・オーブ 1 個

ユニット構成

■ カタコーム・コマンドバージ:1体

この兵は以下のウォーギアを装備している: ガウスキャノン、光の 杖

オーヴァーロード 移 耐 防 傷 統 確 5" 5 2+ 6 6+ 1



*	白兵戦武器	射程	▣	接	攻	貫通	ダ
	大君主の刃 [会心ウーンズ]	白兵戦	4	2+	8	-3	2
	光の杖	白兵戦	4	2+	5	-2	1
	ヴォイドサイズ [会心ウーンズ]	白兵戦	3	3+	12	-3	3

アビリティ

コア:指揮官

陣営:機体再生プロトコル

我が意を成せ: 各パトルラウンドごとに1回限り。既にそのフェイズ中に異なるユニットに対して何らかの策略を発動していた場合でも、このアビリティを持つ自軍側ユニット1個を対象として、CPを消費することなくその策略を発動できる。

執拗なる耐久力:この兵に割り振られた攻撃の【ダメージ量】は -1 の修正を受ける。

ウォーギア・アビリティ

リザレクション・オーブ: 装備者が指揮官としてユニットを率いて いる間、そのユニットの機体再生プロトコルは、自軍側指揮フェイ ズ終了時に加えて、敵軍側指揮フェイズ終了時にも発動する。

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、貴族、オーヴァーロード



オーヴァーロード

オーヴァーロードは戦いにおいてネクロン王朝を率いる。彼らの機械的な精神は 途方も無い処理速度を有しており、その機体は耐久性に優れ、彼らの用いる武 器は怪しく、長い歴史を持ち、そして致命的だ。しかしオーヴァーロードの最も 恐るべき武器は、なんといっても不屈の精神である。これによって彼らは全軍を 戦場へと率いるのだ。



ウォーギア・オプション

- この兵の「タキオン・アロー、大君主の刃」を、以下の中から1つに交換できる:
 - 。 大君主の刃 1 個
 - 。 光の杖 1 個
 - 。 ヴォイドサイズ 1個
- この兵がタキオン・アローを装備していない場合、この兵はリザレクション・オーブ 1 個を装備できる。

ユニット構成

- オーヴァーロード: 1 体
- **この兵は以下のウォーギアを装備している**: タキオン・アロー、大 君主の刃

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- イモータル
- リッチーガード
- ネクロン・ウォリアー







$\overline{\wedge}$								i
Ψ.	射撃武器	射程	□	射	攻	貫通	ダ	
	光の杖	18"	3	4+	5	-2	1	
				•		•		ĺ
 *	白兵戦武器	射程		接	攻	貫通	ダ	
	光の杖	白兵戦	2	4+		-2	1	
	•••••							

アビリティ

コア:指揮官

陣営:機体再生プロトコル

機体再生儀式: 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『痛みを知らぬ者 5+』アビリティを得る。

テクノマンサー: 自軍側移動フェイズ終了時、装備者から 3mv 以 内にいる味方ネクロン・兵を 1 体選択せよ。選択された兵は、【負 傷限界】を最大 D3 ポイント回復する。1 つのターン中に 1 体の 兵がこのアビリティの効果を 2 回以上受けることはできない。

ウォーギア・アビリティ

カノプテック・クローク:装備者は飛行のキーワードと『単独工作員』のアビリティを得るとともに、【移動力】が 10mv となる。

カノブテック制御ノード(オーラ): 味方カノブテック・ユニットが装備者から 6mv 以内にいる場合、そのユニット内のカノブテック・ 長が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は +1 の修正を 受ける。

属性キーワード:インファントリー、キャラクター、クリプテック、テクノマンサー



テクノマンサー

テクノマンサーは戦場においてネクロン部隊を強化、修復する能力を有している。 テクノマンサーの中にはカノブテック・クロークを用いて自分の力が必要とされる 場所へ素早く移動する者もいれば、カノブテック制御ノードから放たれるナノスカ ラベ・ビームによって遠方から味方を強化する者もいる。



ウォーギア・オプション

■ この兵のカノプテック・クロークをカノプテック制御ノード 1 個と交換できる。

ユニット構成

テクノマンサー:1体

この兵は以下のウォーギアを装備している: 光の杖、カノプテック・ クローク

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- イモータル
- リッチーガード
- ネクロン・ウォリアー

対象のユニットに既にロイヤルウォーデンあるいは貴族・兵が合流 している場合でも、この兵は上記のユニットの I 個に合流できる。 護衛ユニットが全滅したならば、そのユニットに合流している指揮 育ユニットは、元の初期兵数を持つ個別ユニットになる。





\$	射撃武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ	
	アビサル・ランス	18"	1	4+	6	-3	3	
父	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ	
	アビサル・ランス	白兵戦	1	4+	6	-3	3	

アビリティ

コア:指揮官

陣営:機体再生プロトコル

夜の帷 (オーラ): 敵ユニットがこのユニットの 9mv 以内にいる間、その敵ユニット内の各兵は【指揮統制値】に -1 の修正を受ける。

絶望の先触れ: 自軍側射撃フェイズ開始時、このユニットの 18mv 以内にいる敵ユニットを 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。

属性キーワード:インファントリー、キャラクター、クリプテック、サイコマンサー



サイコマンサー

サイコマンサーは恐怖の科学を研究している。彼らは巧みな人心操作者であり、 幻惑と強烈な光によって獲物の精神の原始的な生存本能を刺激し、いかに進化 した感覚器官さえも乗っ取ってしまう。サイコマンサーの技術から逃れるすべなど 存在しないのだ。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

■ サイコマンサー: 1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している:アビサル・ランス

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- イモータル
- リッチーガード
- ネクロン・ウォリアー

この兵はロイヤルウォーデンあるいは貴族・兵に合流している場合でも、この兵は上記のユニットの中から I 個に合流できる。この兵を合流させており、その護衛ユニットが全滅したならば、そのユニットに合流している指揮官ユニットは、元の初期兵数を持つ個別ユニットになる。

クロノマンサー ^移 耐 防 傷 統 確 5" 4 4+ 4 6+ 1



射撃武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ	
永劫の杖 [ブラスト]	18"	D6	4+	5	-1	1	
白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ	
永劫の杖	白兵戦	3	4+	5	-1	1	
	永劫の杖 [プラスト] 白兵戦武器	永劫の杖 [プラスト] 18" 白兵戦武器 射程	永劫の杖 [プラスト] 18" D6 白兵戦武器 射程 回	永劫の杖 [プラスト] 18" D6 4+ 白兵戦武器 射程 回 接	永劫の杖 [プラスト] 18" D6 4+ 5 白兵戦武器 射程 回 接 攻	永劫の杖 [プラスト] 18" D6 4+ 5 -1 白兵戦武器 射程 回 接 攻 賃通	永劫の杖 [プラスト] 18" D6 4+ 5 -1 1 白兵戦武器 射程 回 接 攻 貫通 ダ

アビリティ

コア:指揮官

陣営:機体再生プロトコル

時間裂きの外套: この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニットが攻撃の対象となる際、その攻撃のヒットロール結果は-1 の修正を受ける。

クロノメトロン: 自軍側射撃フェイズ中、この兵のユニットが射撃を行なった直後、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、そのユニットはあたかも自軍側移動フェイズ中かのように最大 5mv の通常移動を行なうことができる。そのような移動を行なった場合、そのターンの終了時まで、そのユニットは突撃を宣言できない。

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、クリプテック、クロノマンサー



クロノマンサー

クロノマンサーは時間的なエネルギーを操るクロノマンサーであり、悠久の杖に よってた時間の流れを遅めたり、あるいは速めることで時間そのものを武器にす る。彼らは時渡りの外套によって敵の時間をわずかに停止させることでその攻撃 を混乱させ、クロノメトロンによって味方の時を速めることが可能なのだ。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

クロノマンサー: 1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している: 永劫の杖

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- リッチーガード
- イモータル
- ネクロン・ウォリアー

対象のユニットに既にロイヤルウォーデンあるいは貴族・兵が合流 している場合でも、この兵は上記のユニットの中から 1 個に合流で きる。護衛ユニットが全滅したならば、そのユニットに合流してい る指揮官ユニットは、元の初期兵数を持つ個別ユニットになる。







アビリティ

コア:指揮官

陣営:機体再生プロトコル

破壊の先触れ: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射撃攻撃を行なう際、ヒットロールで修正前の出目 5+ が出たならば、その攻撃はクリティカルヒットとなる。

生ける稲妻: 自軍側射撃フェイズ中、この兵の18mv 以内におり、なおかつ視認している敵ユニットを1個選択し、そのユニット内の 氏1体につきに06を1個ロールせよ。ロール結果が6であるたび、選択された敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。

属性キーワード:インファントリー、キャラクター、クリプテック、プラズマンサー



プラズマンサー

プラズマンサーは不安定極まりない殲滅者である。彼らはエネルギーを他の形に 束縛するのではなく、ありのままの形で武器として用いる。その機体から放たれる 不安定な稲妻は付近の敵を破壊し、身振り一つで焼け付くような爆発を同じエネ ルギーから巻き起こすことができる。

ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

プラズマンサー: 1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している:プラズミック・ランス

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- イモータル
- リッチーガード
- ネクロン・ウォリアー

対象のユニットに既にロイヤルウォーデンあるいは貴族・兵が合流 している場合でも、この兵は上記のユニットの中から 1 個に合流で きる。護衛ユニットが全滅したならば、そのユニットに合流してい る指揮官ユニットは、元の初期兵数を持つ個別ユニットになる。





Ф	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ
	ガウスフレイヤー [会心ヒット、ラピッドファイア 1]	24"	1	4+	4	0	1
	ガウスリーパー [会心ヒット]	12"	2	4+	5	-1	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+	4	0	1

アビリティ

陣営:機体再生プロトコル

その数は無尽: このユニットが機体再生プロトコルを発動した場合、 【負傷限界】 D3 ポイントぶんではなく代わりに D6 ポイントぶんの 機体再生を行なう。このユニットが、自軍が確保している作戦目標 マーカーの確保範囲内にいる場合、代わりに【負傷限界】 D3+3 ポイントぶんの機体再生を行なう。

ネクロン・ウォリアー

ネクロン・ウォリアーは大軍を成し、よろめきながら襲いかかる。一体一体は魂な音自動人形に過ぎないものの、集団として命令を受けた時、彼らは無慈悲にして危険な敵となる。ウォリアーの金属製の機体は深刻な損傷を受けようとも自己修復が可能であり、機械的な効率性で放たれる絶え間ない射撃は敵を撃滅する。



ウォーギア・オプション

■ どの兵もガウスフレイヤーをガウスリーパー 1 個に交換できる。

ユニット構成

■ ネクロン・ウォリアー: 10-20 体

各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している: ガウスフレイヤー、クロースコンバット・ウェポン。

イモータル 移 耐 防 傷 統

5" 5 3+ 1 7+ 2



Φ	射撃武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ
	ガウスブラスター [会心ヒット]	24"	2	0 1	0	-1	1
	テスラカービン [アサルト、連続ヒット 2]	18"	2	_	5	_	1

*	白兵戦武器	射程	▣	接	攻	貫通	ダ
	クロースコンバットウェポン	白兵戦	2	3+	4	0	1

アビリティ

陣営:機体再生プロトコル

冷酷な根絶: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範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。

イモータル

かつてネクロンティールの突撃兵であったイモータルは、悠久の時を経た今でも 熟練兵として戦力の中核を形成し、主に仕えている。ネクロン・ウォリアーより先 進的な機体を有するイモータルは、命令を受けずとも様々な戦略を実行すること が可能であり、近距離から中距離にかけて恐るべき火力を有する。



ウォーギア・オプション

ユニット全体として、このユニット内のすべての兵が、ガウスブラスターをテスラカービン 1 個に交換できる。

ユニット構成

■ イモータル:5-10体

各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している: ガウスブラス ター、クロースコンバット・ウェポン。

カノプテック・リアニメイター 移 耐 防 傷 統 確 2 6 34 6 74 3



射撃武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ	
アトマイザー・ビーム	12"	3	4+	6	-2	1	
・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	射程	<u> </u>	接	攻	貫通	ダ	
再生者の爪	白兵戦	4	4+	5	0	1	
	白兵戦武器	アトマイザー・ピーム 12" 白兵戦武器 射程	アトマイザー・ビーム 12" 3 白兵戦武器 射程 回	アトマイザー・ピーム 12" 3 4+ 白兵戦武器 射程 回 接	アトマイザー・ビーム 12" 3 4+ 6 白兵戦武器 射程 回 接 攻	アトマイザー・ピーム 12" 3 4+ 6 -2 白兵戦武器 射程 回 接 攻 貫通	アトマイザー・ビーム 12" 3 4+ 6 -2 1 白兵戦武器 射程 回 接 攻 貫通 ダ

アビリティ

コア:痛みを知らぬ者 4+

陣営:機体再生プロトコル

ナノスカラベ蘇生ビーム(オーラ): 味方ネクロン・ユニットがこの兵から 12mv 以内にいる間、そのユニットが機体再生プロトコルを発動する際、そのユニットは追加で【負傷限界】 D3 ポイントぶんの機体再生を行なう。

カノプテック・リアニメイター

カノプテック・リアニメイターはネクロンの戦列をうろつき、ナノスカラベを満載したビームを発射する。この不気味な光に触れたネクロンはよろよろと立ち上がり、 蘇り、修復され、再び戦えるようになる。哀れなる敵は肉体を原子レベルで分解 され、苦痛の叫び声を上げながらおぞましい姿に再結合されることになる。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

■ カノプテック・リアニメイター:1体

この兵は以下のウォーギアを装備している:アトマイザー・ビーム 2 個、再生者の爪



Φ.	射擊武器	射程		射	攻	貫通	ダ	
	エンミティック・ディスインテグレイター・ピストル [ピストル、精密攻撃]	18"	6	2+	6	-2	1	

*	白兵戦武器	射程	▣	接	攻	貫通	ダ
	クロースコンバットウェポン	白兵戦	4	3+	5	0	1

アビリティ

コア:縦深攻撃、単独工作員

陣営:機体再生プロトコル

逃れ得ぬ死: 各ターンごとに 1 回限り。このアピリティを持つ自軍側ユニット 1 個に対して『警戒射撃』の策略を 02P で発動できる。
の際、同一フェイズ中に既に他のユニットに対して『警戒射撃』の策略を発動していた場合でも発動可能。加えて、このユニットを対象に自軍が『警戒射撃』の策略を発動した場合、その策略を解決する間、ヒットロールで修正前の出目 2+ が出た場合、その攻撃はヒット成功となる。

多目標根絶:この兵から3mm以内にいる味方ネクロン・ユニットに対して、敵ユニットが射撃攻撃を行なった場合、その敵ユニットが射撃を行なった場合、その敵ユニットが射撃を行なった直後のタイミングで、この兵はあたかも自軍側射撃フェイズ中かのように射撃を行なうことができる。

属性キーワード:インファントリー、キャラクター、ヘックスマーク・デストロイヤー



ヘックスマーク・デストロイヤー

ヘックスマーク・デストロイヤーはかつてデスマークであった。この背中の曲がった怪物は、待ち伏せをする捕食獣のごとく異次元空間から出現し、逃れ得ぎる射撃の嵐を解き放つ。独立した視覚照準装置と最適化された射撃パターンによって、複物がその狩りから逃れることは不可能なのだ。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

• ヘックスマーク・デストロイヤー: 1体

各兵は以下のウォーギアを装備している:エンミティック・ディスインテグレイター・ピストル、クロースコンバットウェポン。

リッチーガード ^移 耐 防 傷 統 確 5" 5 3+ 2 7+ 1



*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	ハイパーフェイズ・ソード	白兵戦	_	3+	_	-2	1
	ウォーサイズ [会心ウーンズ]	白兵戦	2	_	8	_	2

アビリティ

陣営:機体再生プロトコル

護衛プロトコル:貴族・兵がこのユニットを指揮官として率いている間、このユニットに対する攻撃のウーンズロール結果は -1 の修正を受ける。

ウォーギア・アビリティ

ディスパーション・シールド:装備者は【スペシャルセーヴ値】 4+を持つ。



リッチーガード

裏切る能力を削除され、主人と同様に頑丈で壮麗な機体を有するリッチーガード は、発極の護衛兵である。ウォーサイズで敵を刈り取るにせよ、ディスパーション・ シールドを構えつつハイパーフェイズ・ソードを振るうにせよ、近接戦闘において この護衛兵を止められる者はない。



ウォーギア・オプション

ユニット全体として、このユニット内のすべての兵が、ウォーサイズを「ハイパーフェイズ・ソード 1 個、ディスパーション・シールド 1 個」に交換できる。

ユニット構成

リッチーガード:5-10体各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している:ウォーサイズ。





Q	射撃武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ	
	シナプティック・ディスインテグレイター [ヘヴィ、精密攻撃]	36"	1		5		2	
*	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	2	3+	4	0	1	

アビリティ

コア:縦深攻撃

陣営:機体再生プロトコル

超次元の狩人: 各ターンごとに1回限り。敵軍側移動フェイズの 増援ステップ中、このユニットから18mv以内であり、なおかつこ のユニットから視認可能な状態である位置に敵ユニットが配置され た場合、このユニットはあたかも自軍側射撃フェイズ中であるかの ように射撃を行なえる。ただしこの射撃は、配置された敵ユニット しか攻撃対象に選択できず、その敵ユニットを攻撃対象として選択 可能である場合のみ行なえる。

デスマーク

いかなる獲物もデスマークからは逃れられない。異次元の牢獄に潜む彼ら卓越し た狙撃手たちは敵の足取りや通信、テレポートの痕跡さえも追跡し、それを付け 狙う。彼らの暗殺道具であるシナプティック・ディスインテグレイターは敵の肉体 のみならず、その精神も引き裂く。



<u>ウォ</u>ーギア・オプション

なし

ユニット構成

■ デスマーク: 5-10 体

各兵は以下のウォーギアを装備している:シナプティック・ディスインテグレイター、クロースコンバットウェポン。





*	白兵戦武器	射程		接	攻	貫通	ダ	
	皮剥ぎの爪 [連続命中 1、ツインリンク]	白兵戦	4	3+	4	-1	1	

アビリティ

コア:浸透戦術、隠密能力

陣営:機体再生プロトコル

捕食衝動: このユニット内の兵が白兵戦攻撃を行なう際、その攻撃の対象が半壊状態であるならば、ヒットロールに成功した場合、その攻撃はクリティカルヒットとなる。

フレイド・ワン

フレイド・ワンは狩りの雄叫びを上げ、鉤爪をきらめかせながら敵へと襲いかかる。 恐るべきフレイヤー・ウィルスに感染したフレイド・ワンは、殺した敵の肉を喰らい、 決して癒やされることのない乾きを潤そうと血を浴びる。



ウォーギア・オプション

• なし

ユニット構成

■ フレイド・ワン:5-10体

各兵は以下のウォーギアを装備している:皮剥ぎの爪

クリプトスロール ^移 耐 防 傷 統 確 5" 4 3+ 2 8+ 1



Φ	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ	
	研磨の眼光	6"	2	4+	5	-1	1	
X	白兵戦武器	射程	▣	接	攻	貫通	ダ	

アビリティ

コア:痛みを知らぬ者 4+

陣営:機体再生プロトコル

束縛されし被造物:このユニットがクリプテック・兵と同じユニットにいる場合、そのクリプテック・兵は『痛みを知らぬ者 4+』のアビリティを得る。

システム化された活力: このユニット内の兵が白兵戦攻撃で撃破され、そのフェイズ中にその撃破された兵がまだ白兵戦を行なっていない場合、D6を1個ロールせよ。ロール結果が34であれば、その兵を戦場から取り除かないこと。攻撃側の兵が属するユニットがすべての攻撃を終えた後、その撃破された兵は白兵戦を行なうことができる。その後、その兵はパトルから取り除かれる。

クリプトスロール

クリプテックの中には、奴隷やボディガードとしてクリプトスロールを伴っているものもいる。背の曲がった不気味な存在であるクリプトスロールは、真の知性を有する存在ではなく、クリプテックの意志によって束縛された被造物であり、彼らはそのリヴィングメタル製の機体と恐るべき近接武装によって主人を護衛するよう論理的に強制されている。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

■ クリプトスロール:2体

各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している:研磨の眼光、 鎌状の腕

クリプテック・レティニュー

戦闘陣形の宣言ステップ開始時、このユニットはクリプテック・インファントリー・兵が指揮官として指揮している他の自軍側ユニット 1 個に合流することができる(同時に 2 個以上のクリプトスロール・ユニットが合流することはできない)。編入する場合、バトル終了時まで、このユニット内のすべての兵は護衛ユニットの一部となり、護衛ユニットの初期兵数は編入した数に応じて増加する。

スコーペク・デストロイヤー ^移 耐 防 傷 統 確 7" 6 3+ 3 7+ 2



*	白兵戦武器	射程	<u> </u>	接	攻	貫通	ダ	
	スコーペク・ハイパーフェイズ・ウェポン	白兵戦	4	3+	7	-2	2	

アビリティ

陣営:機体再生プロトコル

渦巻く猛攻: このユニット内の兵が白兵戦攻撃を行う際、【接近戦 技能】やヒットロール結果に対する修正値を一部またはすべて無視 してもよい。

ウォーギア・アビリティ

プラズマサイト: このユニット内に編入されているプラズマサイト 1 個ごとに、パトル中 1 回限り。このユニットが白兵戦を宣言したタイミングで、このアビリティを使用してもよい。使用した場合、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【会心ウーンズ】のアビリティを得る。

デザイナーズ・ノート:対応する数のプラズマサイト・トークンをユニットの隣に配置し、ユニットがこのアビリティを発動するたびに1個取り除くこと。



スコーペク・デストロイヤー

スコーペク・デストロイヤーは獲物を殺戮するために、圧倒的な威力を持つ近 距離兵装を好む。一見すると戦場に不釣り合いなその三木足の姿は、無謀な旋 回を繰り広げながら敵の戦列を突破し、ハイパーフェイズ・プレイドで切り刻む。 その攻撃を避けたり受け流すことはほとんど不可能だ。



ウォーギア・オプション

ユニット内の兵3体ごとに、このユニットにプラズマサイトを1個編入できる。

ユニット構成

- スコーペク・デストロイヤー: 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:スコーペク・ハイパーフェイズ・ウェポン

トライアーク・ストーカー ^{移 耐 防 傷 統 確} 9" 8 3+ 12 7+ 4



Ç	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ
Б	▶ ヒートレイ – 拡散射撃 [遮蔽無効、噴射]	12"	2D6	-	5	-1	1
	▶ ヒートレイ – 収束射撃 [メルタ 4]	18"	2	3+	9	-4	D6
	パーティクルシュレッダー [ブラスト、会心ウーンズ]	18"	D6+6	2+	7	0	1
	ツイン・ヘヴィガウスキャノン [会心ヒット、ツインリンク]	24"	3	3+	8	-2	2

*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	ストーカーの前肢	白兵戦	4	3+	7	-1	3

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D3

陣営:機体再生プロトコル

標的中継器:自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃を宣言するごとに、その攻撃を解決した直後のタイミングで、それらの攻撃が1 回以上ヒットした敵ユニットを1個選択せよ。そのフェイズ終了時まで、選択された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。

スペシャルセーヴ値

4+

▶ 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:ビークル、ウォーカー、トライアーク・ストーカー



トライアーク・ストーカー

トライアーク・ストーカーは俊敏な戦闘歩行兵器であり、その大火力は戦車猟兵 としても対歩兵戦力としても優れている。そして火力だけでは不上分だとでも言う ように、この機体にはさらに付近のネクロン戦力の照準を強化することで、敵にさ らなる打撃を与えることさえも可能なのである。



ウォーギア・オプション

- この兵はヒートレイを次のいずれかと交換可能:
 - 。パーティクル・シュレッダー 1 個
 - 。 ツイン・ヘヴィガウスキャノン 1 個

ユニット構成

- トライアーク・ストーカー: 1体
- **この兵は以下のウォーギアを装備している**:ヒート・レイ、ストーカーの前肢

"欺くもの"のク=タン・シャード ^移
 耐 防 傷 統 確
 7" 141 4+ 12 6+ 6



◆ 射撃武器	射程	▣	射	攻	貫通	ダ
宇宙的狂気 [キャラクター特効 4+、会心ウーンズ、精密攻撃]	18"	6	2+	6	-2	1

*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ	
	黄金の腕	白兵戦	8	2+	8	-3	3	

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D6、隠密能力

陣営:機体再生プロトコル

大いなる幻影: この兵が自軍に編入されている場合、両軍の初期 配置が完了した直後のタイミングで、自軍側ネクロン・ユニットを 最大3個まで選択し、それらを再配置することができる。 再配置 を行なう際、既に戦略的予備戦力に配置されているユニットの数に 関係なく、それらのユニットを戦略的予備戦力に配置してもよい。

骸体:この兵に割り振られた攻撃の【ダメージ量】は半分になる。

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、伝説的英雄、飛行、 "欺くもの"のク=タン・シャード



"欺くもの"のク=タン・シャード

"欺くもの"メフェトランはかの恐るべき種族の中でも最も欺瞞に長けた存在であった。 粉砕きれ、 拘束具の如き酸体に拘束された今もなお、 "欺くもの" の欠片は 致命的な真実と紛らわしい虚偽の混合を放つ。 定命の者たちの感覚でこれを見抜くことは不可能である。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

• "欺くもの" のク=タン・シャード (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: 宇宙的狂気、黄金の 腕

隷属せし星神

この兵を自軍側ウォーロードに選択することはできない。

属性キーワード:モンスター、キャラクター、伝説的英雄、飛行、 "欺くもの"のク=タン・シャード



"夜をもたらすもの"のク=タン・シャード

7" 11 4+ 12 6+ 4

"夜をもたらすもの"の鎌 - 薙ぎ払い

Φ	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ
	死の睥睨 [ブラスト]	18"	D3	2+	12	-2	D6+3
*	白兵戦武器	射程		接	攻	貫通	ダ
	"夜をもたらすもの"の鎌 - 振り下ろし [会心ウーンズ]	白兵戦	6	2+	14	-4	D6

白兵戦

14 2+ 8 -2

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D6

陣営:機体再生プロトコル

生命吸収: 白兵戦フェイズ終了時、この兵の 6mv 以内に居る各敵ユニットに対してそれぞれ D6 を 1 個ずつロールせよ。ロール結果が 4+ ならば、ロール対象の敵ユニットは D3 ポイントの致命的 ダメージを受ける。

骸体:この兵に割り振られた攻撃の【ダメージ量】は半分になる。

スペシャルセーヴ値

4-

■ 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、 "夜をもたらすもの"のク=タン・シャード



"夜をもたらすもの" のク=タン・シャード

"夜をもたらすもの"として知られるク=タン・シャードに晒されたとき、命のエッセンスそのものが搾り取られることになる。かつてこのク=タンは"逃れ得ぬ刃"アザゴロドと呼ばれていた。その歯鬼の如き姿。影の頭巾をまとい、輝く鎌を振るうその姿は、銀河のあらゆる原始文化の伝説において死の象徴として登場したという。

ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

• "夜をもたらすもの"のク=タン・シャード 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:"夜をもたらすもの" の鎌

隷属せし星神

この兵を自軍側ウォーロードに選択することはできない。

属性キーワード:モンスター、キャラクター、伝説的英雄、飛行、 "夜をもたらすもの"のク=タン・シャード



"虚ろの竜"のク=タン・シャード ^{移 耐 防 傷 統 確} 7" 11 4+ 12 6+ 4



Φ.	射撃武器	射程	▣	射	攻	貫通	ダ
	"虚ろの竜" の槍 [ビークル特効 2+]	12"	1	2+	4	-3	D6+2
	流電の嵐 [プラスト、連続ヒット 2]	18"	D6+3	2+	7	-1	2

	*	白兵戦武器	射程		接	攻	貫通	ダ
i		"虚ろの竜" の槍 - 振り下ろし [ビークル特効 2+]	白兵戦	5	2+	12	-3	D6+2
		"虚ろの竜"の槍 – 薙ぎ払い	白兵戦	10	2+	8	-1	2
ì		カノプテック・テイルブレイド [追加攻撃]	白兵戦	6	2+	6	-1	1

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D6

陣営:機体再生プロトコル

物質吸収: 自軍側射撃フェイズ開始時、この兵の12mv 以内にいる敵ビークル・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+の場合、ロール対象の敵ユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受けるとともに、この兵は与えた致命的ダメージの数だけ【負傷限界】を回復する。

骸体:この兵に割り振られた攻撃の【ダメージ量】は半分になる。

スペシャルセーヴ値

4+

■ 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、伝説的英雄、 "虚ろの竜"のク=タン・シャード



"虚るの竜" のク=タン・シャード

"虚ろの竜"の欠片は周囲の空気をひずんだ電気の叫びで満たす。"虚ろの竜"は身振り一つで下等種族の戦闘兵器を破壊し、そこから生じる崩壊エネルギーを、まるでブラックホールの重力井戸のように吸い上げることで、自らの揺らめく肉体の種としているのだ。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

■ "虚ろの竜" のク=タン・シャード (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: "虚ろの竜" の槍、流電の嵐、カノプテック・テイルブレイド

隷属せし星神

この兵を自軍側ウォーロードに選択することはできない。

属性キーワード:モンスター、キャラクター、飛行、伝説的英雄、 "虚ろの竜"のク=タン・シャード



トランセンデント・ク=タン ^{移 耐 防 傷 統 確} 7" 11 4+ 12 6+ 4



	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ
	地殻粉砕 [アサルト、連続ヒット 1]	12"	6		8	-2	D3
父	· 白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	エネルギー体の触手 [連続ヒット 1]	白兵戦	8	2+	9	-3	D6

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D6、縦深攻撃

超次元転移:この兵が全力移動を宣言した際、自軍はこの兵を戦場から取り除き、あらゆる敵兵から水平方向に9mvより遠く離れている戦場の任意の地点に再配置することができる。

骸体:この兵に割り振られた攻撃の【ダメージ量】は半分になる。

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、トランセンデント・ク=タン



トランセンデント・ク=タン

ネクロンによって束縛されしク=タンの欠片は、生体兵器としてネクロンに仕える。 そうした欠片の中でも最も大きな力を有するのがトランセンデント・ク=タンであ り、そのあまりの強大きゆえ、通常はネクロンの技術のすべてを使って無力化措 置が施されている。その宇宙的な力が解き放たれた時、現実空間そのものが引 き裂かれることとなるだろう。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

■ トランセンデント・ク=タン:1体

この兵は以下のウォーギアを装備している: 地殻粉砕、エネルギー 体の触手

隷属せし星神

この兵を自軍側ウォーロードに選択することはできない。



陣営キーワード: ネクロン

属性キーワード:モンスター、キャラクター、飛行、トランセンデント・ク=タン

カノプテック・スパイダー ^移 耐 防 傷 統 確 5" 7 3+ 6 8+ 2



Ф	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ
	パーティクル・ビーマー [ブラスト、会心ウーンズ]	18"	D6	٠.	6	0	1
*	白兵戦武器	射程		接	攻	貫通	ダ

アビリティ

コア: 恐るべき最期 1

陣営:機体再生プロトコル

カノプテック・スウォーム: 自軍側指揮フェイズ中、このユニットから 6mv 以内にいる味方カノブテック・スカラベ・スウォーム・ユニットを 1 個選択せよ。このユニット内のスパイグー・兵 1 体につき、選択されたカノプテック・スカラベ・スウォーム・ユニットに、そのユニット内の撃破された兵を 1 体ずつ復帰させる。

ウォーギア・アビリティ

製造者の爪 (オーラ): 味方**ネクロン・ビークル**・ユニットが装備者の 6mv 以内にいる間、そのユニットは『痛みを知らぬ者 6+』のアビリティを得る。

薄暮のプリズム(オーラ): 味方**ネクロン**・ユニットが装備者の 6mv 以内にいる間、そのユニット内の兵は、サイキック攻撃に対し て有効な『痛みを知らぬ者 4+』のアピリティを得る。



カノプテック・スパイダー

カノブテック・スパイダーは数々の戦場支援システムが搭載された、強固な指揮 命令用機体である。パーティクル・ビーマーで敵を撃滅するにせよ、薄暮のブリ ズムで超常的なエネルギーを退けるにせよ、あるいほカノブテック・スカラベの増 援を解き放つにせよ、カノブテック・スパイダーは手強い戦力となるだろう。



ウォーギア・オプション

- どの兵もパーティクル・ビーマー 2 個を装備できる。
- どの兵も製造者の爪 1 個を装備できる。
- どの兵も薄暮のプリズム 1 個を装備できる。

ユニット構成

■ カノプテック・スパイダー: 1-2 体

各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している:オートマトン・クロウ

カノプテック・スカラベ・スウォーム

9" 2 6+ 4 8+ 0



*	白兵戦武器	射程	□	接	攻	貫通	ダ
	分解者の顎 [会心ヒット]	白兵戦	6	5+	2	0	1

アビリティ

コア: 恐るべき最期 1

陣営:機体再生プロトコル

自爆装置:白兵戦フェイズ開始時、このユニットが1個以上の敵ユニットの接敵範囲内にいる場合、自軍はこのユニット内の兵1体を撃破することを選択できる。その場合、その兵の「恐るべき展期」のアピリティのダイスはロールしない。代わりに、その兵の接敵範囲内にいるユニット1個を選択し、D6を1個ロールせよ。選択された敵ユニットがビークルである場合、ロール結果は+1の修正を受ける。ロール結果が2-5ならば、ロール対象のユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。ロール結果が6+ならば、ロール対象のユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。

大群: 敵ユニットが、このユニットの接敵範囲内にいる場合、その 敵ユニット内の兵は【攻撃回数】に-1の修正を受ける(最小:1)。

カノプテック・スカラベ・スウォーム

カノブテック・スカラベは空飛ぶ大群をなして襲いかかる。スカラベは甲高い羽音を立てながら敵に襲いかかると、歩兵であろうが戦車であろうがその頭でエネルギーに分解してしまう。しばしばネクロンの攻勢の第一波となるこの機械昆虫は、敵に恐怖と破壊を撒き散らすことになるだろう。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

カノプテック・スカラベ・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: 分解者の顎

オフィディアン・デストロイヤー

多耐

9"

防

傷

統

統

7_

2



*	白兵戦武器	射程	▣	接	攻	貫通	ダ	
	オフィディアン・ハイパーフェイズ・ウェポン	白兵戦	5	3+	4	-2	2	

アビリティ

コア:縦深攻撃

陣営:機体再生プロトコル

映都の怪物: 敵軍側ターン終了時、このユニットが1 個以上の敵 ユニットの接敵範囲内に収まっていない場合、自軍はこのユニット を戦場から取り除くことができる。取り除いた場合、次の自軍側移 動フェイズの増援ステップ中に、そのユニット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するこ とができる。

ウォーギア・アビリティ

プラズマサイト: このユニット内に編入されているプラズマサイト 1 つごとに、パトル中 1 回限り。このユニットが白兵戦を宣言したタイミングで、このアビリティを使用してもよい。使用した場合、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【会心ウーンズ】のアビリティを得る。

デザイナーズ・ノート:対応する数のプラズマサイト・トークンをユニットの隣に配置し、ユニットがこのアビリティを発動するたびに1個取り除くこと。

(A)

オフィディアン・デストロイヤー

他のネクロンとは異なり、オフィディアン・デストロイヤーは作業機械であるカノプテック・レイスやおぞましきフレイド・ワンの能力を、数数に最適化された自らの機体に積極的に取り込んでいる。熱狂的な暴力性と次元転移エネルギーによって固いフェロクリートさえも掘り進むと、彼らは思いもよらぬ場所から奇襲を仕掛け、後物をバラバラに引き裂くのだ。



■ ユニット内の兵3体ごとに、このユニットにプラズマサイトを1個編入できる。

ユニット構成

■ オフィディアン・デストロイヤー: 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: オフィディアン・ハイパーフェイズ・ウェポン

トゥームブレイド ^移 耐 ^防 傷 統 ^確 12" 5 4+ 2 7+ 2



Φ	射撃武器	射程	▣	射	攻	貫通	ダ
	パーティクル・ビーマー [ブラスト、会心ウーンズ]	18"	D6	2+	6	0	1
	ツイン・ガウスブラスター [会心ヒット、ツインリンク]	24"	2	3+	5	-1	1
	ツイン・テスラカービン [アサルト、連続ヒット 2、ツインリンク]	18"	2	3+	5	0	1

*	白兵戦武器	射程	▣	接	攻	貫通	ダ	
	クロースコンバットウェポン	白兵戦	1	4+	4	0	1	

アビリティ

コア: 斥候 9mv

陣営:機体再生プロトコル

回避機動方程式: このユニット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

星霧のスコープ:装備者が装備している射撃武器は**【遮蔽無効】** のアビリティを得る。

影の織り機:装備者は【スペシャルセーヴ値】5+を持つ。

装甲翼:装備者の【防御力】は3+になる。

属性キーワード:騎乗、飛行、トゥームブレイド



トゥームブレイド

トゥームブレイドは高速強襲浮遊艇であり、フラクタル超論理に基づく螺旋形攻撃脚形を用いる。十分な武装の施されたトゥームブレイドにはさらに、しばしば暗黒を生み出す影の織り機や、追加の防護をもたらす装甲翼が備え付けられている。あるいは星霧のスコープによって強固な要塞に身を隠した敵さえも過たず狙うことを可能にしているものもある。



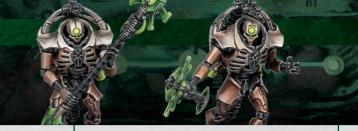
ウォーギア・オプション

- 兵は何体でも、それぞれ装備しているツイン・ガウスブラスターを 以下のいずれかと交換できる:
 - 。 パーティクル・ビーマー 1 個
 - 。 ツイン・テスラカービン 1 個
- 兵は何体でも、装甲翼を装備できる。
- 兵は何体でも、それぞれ以下のいずれか1つを装備できる:
 - 星霧のスコープ 1 個
 - 。 影の織り機 1 個

ユニット構成

■ トゥームブレイド: 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:ツイン・ガウスブラスター、クロースコンバット・ウェポン。



Φ	射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
	パーティクル・キャスター [会心ウーンズ、ピストル]	12"	3	2+	5	0	1
	法の杖	12"	1	3+	5	-2	2

*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	法の杖	白兵戦	3	3+	5	-2	2
	ヴォイドブレイド	白兵戦	4	3+	5	-2	1

アビリティ

コア:縦深攻撃

陣営:機体再生プロトコル

執拗な戦闘員: このユニットが行なう突撃ロールをリロールしてもよい。このユニットは、同じターン中に退却を行なっていた場合でも、 突撃を宣言することができる。

トライアーク・プラエトリアン

トライアーク・プラエトリアンは、ネクロンティール種族に古くから伝わる規範を 守るためにたゆまず戦い続ける。 反物質粒子で敵を撃滅するにせよ、またたくヴォ イドブレイドで敵を突き刺し、あるいは法の杖で焼き尽くすにせよ、プラエトリア ンの重力転移能力やその武勇は失に恐るべきものである。



ウォーギア・オプション

■ このユニット内の全ての兵は、それぞれ装備している法の杖を「パーティクル・キャスター 1 個、ヴォイドブレイド 1 個」に交換できる。

ユニット構成

▶ トライアーク・プラエトリアン:5-10 体各兵は以下のウォーギアを装備している:法の杖



カノプテック・レイス ^{移 耐 防 傷 統 確} 9" 6 3+ 3 8+ 2



	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ
	パーティクル・キャスター [会心ウーンズ、ピストル]	12"	3	2+	5	0	1
	トランスディメンジョナル・ビーマー	12"	1	4+	4	-2	3

*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	凶悪なる爪	白兵戦	4	4+	6	-1	2
	ウィップコイル	白兵戦	8	4+	4	0	1

アビリティ

陣営:機体再生プロトコル

半実体: このユニットが通常移動を終了するごとに、プレイヤーは 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、このユニット内の兵 1 体につき D6 を 1 個ずつロールせよ。ロール結果で 4+ が出るたび、選択された敵ユニットは 1 ポイントの致命的ダメージを受ける。

スペシャルセーヴ値

4+

属性キーワード:ビースト、飛行、カノプテック、レイス



カノプテック・レイス

このカノブテック機体は墳墓惑星が休眠状態である間、主族の目と耳として働き、いざネクロンの軍勢が戦争へと赴く際は、半実体の暗殺戦力として機能する。次元不安定化でトリックスによりカノブテック・レイスは現実空間の位相を自由に出入りすることができ、それによって物体をすり抜けて移動したり、敵の装甲や肉、骨を貫通して爪を突き刺すことができる。



ウォーギア・オプション

- 兵は何体でも、それぞれ以下のいずれか1つを装備できる:
 - 。 パーティクル・キャスター 1 個
 - 。トランスディメンジョナル・ビーマー 1 個
- どの兵も凶悪なる爪をウィップコイルに交換できる。

ユニット構成

■ カノプテック・レイス: 3-6 体

各兵は以下のウォーギアを装備している: 凶悪なる爪

アナイアレーション・バージ ^移 耐 防 傷 統 確 9" 8 3+ 9 7+ 3



Φ	射撃武器	射程	<u></u>	射	攻	貫通	ダ
	ガウスキャノン [会心ヒット]	24"	3	3+	5	-2	2
	テスラキャノン [連続ヒット 2]	24"	4	3+	6	0	1
	ツイン・テスラ・デストラクター [連続ヒット 2、ツインリンク]	36"	6	3+	8	0	2

*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ	
	機体装甲	白兵戦	3	4+	6	0	1	

アビリティ

コア: 恐るべき最期 1

陣営:機体再生プロトコル

邪悪なる電弧: 自軍側射撃フェイズ中、この兵のツイン・テスラ・デストラクターの攻撃対象を選択するごとに、攻撃対象のユニットと、攻撃対象のユニットたりして、それぞれ D6 を 1 個ずつロールせよ。ロール結果が 5+であるごとに、ロール対象のユニットは被電状態となる。攻撃対象のユニットに対する、この兵の攻撃がすべて解決された直後のタイミングで、被電状態の各ユニットはそれぞれ D3 ポイントの致命的ダメージを受ける。

スペシャルセーヴ値

4+



アナイアレーション・バージ

鈍重だが危険極まりないアナイアレーション・バージは対歩兵火力支援プラット フォームの一種である。これらはしばしば重要な戦略地点を防衛するために配備 され、斥力エネルギーのクッションの上で滑るように移動すると、巨砲から不気 味な稲妻を解き放つ。



ウォーギア・オプション

■ この兵はガウスキャノンをテスラキャノン 1 個に交換可能。

ユニット構成

■ アナイアレーション・バージ: 1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している: ガウスキャノン、ツイン・ テスラ・デストラクター、機体装甲

ドゥームズデイ・アーク ^{移 耐 防 傷 統 確} 9" 9 3+ 14 6+ 5



Φ	射撃武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ
	ドゥームズデイ・キャノン [ブラスト、ヘヴィ]	72"	D6+1	3+	15	-4	4
	ガウスフレイヤー・アレイ [会心ヒット、ラピッドファイア 5]	24"	5	3+	4	0	1

*	白兵戦武器	射程		接	攻	貫通	ダ	
	機体装甲	白兵戦	3	4+	6	0	1	

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D3

陣営:機体再生プロトコル

圧倒的抹殺: 自軍側移動フェイズ中、この兵が静止状態であるならば、そのターン終了時まで、この兵のドゥームズデイ・キャノンは**【会心ウーンズ】**のアビリティを得る。

ダメージ:【負傷限界】 残量 1-5

この兵の【負傷限界】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。

スペシャルセーヴ値

4+

キーワード:ビークル、飛行、ドゥームズデイ・アーク



ドゥームズデイ・アーク

ドゥームズデイ・アークは直接射撃型のプラズマ重砲であり、下等種族が用いる 超重戦車さえもおびやかす程の威力を有する。この兵器は圧倒的な長距離火力 を提供することに特化しており、敵に最大限の破壊をもたらすため、移動用のエ ネルギーさえも主砲に転用している。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

■ ドゥームズデイ・アーク:1体

この兵は以下のウォーギアを装備している: ドゥームズデイ・キャノン、ガウスフレイヤー・アレイ 2 個、機体装甲

ローカスト・デストロイヤー 移 耐 防 傷 統 確 7" 6 3+ 3 7+ 2



射撃武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ
ガウスキャノン [会心ヒット]	24"	3	3+	_	_	2
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	2	3+	4	0	1
	ガウスキャノン [会心ヒット] 白兵戦武器 クロースコンパットウェポン	ガウスキャノン [会心ヒット] 24" 白兵戦武器 射程 クロースコンバットウェポン 白兵戦	ガウスキャノン [会心ヒット] 24" 3 白兵戦武器 射程 回 クロースコンパットウェボン 白兵戦 2	ガウスキャノン [会心ヒット] 24" 3 3+ 白兵戦武器 射程 回 接 クロースコンパットウェボン 白兵戦 2 3+	ガウスキャノン [会心ヒット] 24" 3 3+ 5 白兵戦武器 射程 回 接 攻 クロースコンパットウェポン 白兵戦 2 3+ 4	ガウスキャノン [会心ヒット] 24" 3 3+ 5 -2 白兵戦武器 射程 回 接 攻 貫通 クロースコンパットウェボン 白兵戦 2 3+ 4 0

アビリティ

陣営:機体再生プロトコル

刻み込まれし破壊衝動:このユニット内の兵が、攻撃対象として選択可能な敵ユニットの中で最も近い位置にいる敵ユニットに対して行う攻撃は、ヒットロールの出目 1 をすべてリロールする。

ローカスト・デストロイヤー

ローカスト・デストロイヤーはスピードと火力を生かして遭遇したあらゆる生命を 根絶やしにする。その反重力のソリの如き機体と、強化された機動補正装置によ り、彼らは移動しながらでも正確性を犠牲とすること無く射撃を行え、そのスピー ドによっていかに後皈な獲物さえも仕留めてしまう。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

■ ローカスト・デストロイヤー: 1-6体

各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している: ガウスキャノン、 クロースコンバットウェポン。

ローカスト・ヘヴィ・デストロイヤー



\Pi	射撃武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ
	エンミティック・エクスターミネイター [ヘヴィ、ラビッドファイア 6、連続ヒット 1]	36"	6	3+	6	-1	1
	ガウス・デストラクター [ヘヴィ、会心ヒット]	48"	1	3+	14	-4	6

*	白兵戦武器	射程	▣	接	攻	貫通	ダ
	クロースコンバットウェポン	白兵戦	2	3+	4	0	1

アビリティ

陣営:機体再生プロトコル

最適化された殺戮: このユニット内の兵がインファントリー・ユニッ トを対象にエンミティック・エクスターミネイターによる攻撃を行な う際、その攻撃のウーンズロールの出目 1 をすべてリロールする。 このユニット内の兵がモンスターあるいはビークル・ユニットを対 象にガウス・デストラクターによる攻撃を行なう際、その攻撃のウー ンズロールの出目 1 をすべてリロールする。

ローカスト・ヘヴィ・デストロイヤー

デストロイヤー・カルトは殺戮への最適化のためならば自らの機体をどのように変 化させることもいとわない。ローカスト・ヘヴィ・デストロイヤーは反重力のソリ のような機体によって戦場に滑り進むと、上肢に備え付けられたガウス・デストラ クターもしくはエンミティック・エクスターミネイターによって遠距離から敵を撃滅 する。

ウォーギア・オプション

■ どの兵もガウスデストラクターをエンミティック・エクスターミネイター 1 個に交換可能。

ユニット構成

■ ローカスト・ヘヴィ・デストロイヤー: 1-3 体

各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している: ガウスデストラクター、クロースコンバットウェポン

カノプテック・ドゥームストーカー ^移 耐 防 傷 統 確 7" 8 3+ 12 8+ 4



ı	♦ 射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ	
I	ドゥームズデイ・ブラスター [ブラスト、ヘヴィ]	48"	D6+1	4+	14	-3	3	
١	ツイン・ガウスフレイヤー [会心ヒット、ラピッドファイア 1、ツインリンク]	24"	1	4+	4	0	1	

*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	ドゥームストーカーの前肢	白兵戦	3	4+	6	0	1

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D3

陣営:機体再生プロトコル

哨戒構築物: このユニットを対象に自軍が『警戒射撃』の策略を 発動した場合、その策略を解決する間、ヒットロールで修正前の 出目 5+ が出た場合、その攻撃はヒットする。

ダメージ:【負傷限界】残量 1-4

この兵の【負傷限界】残量が 1-4 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。

スペシャルセーヴ値

4+

属性キーワード:ビークル、ウォーカー、カノプテック、ドゥームストーカー



カノプテック・ドゥームストーカー

カノプテック・ドゥームストーカーは不気味な優雅さとともに戦場を駆ける。主人 のための武貝庫を守る疲れなき歩哨として、あるいはネクロン兵団のための移動 型火力支援兵器として、ドゥームストーカーはドゥームズデイ・ブラスターの斉射 が生み出すによって立ちふさがるもの全てを討ち滅ぼす。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

■ カノプテック・ドゥームストーカー:1体

この兵は以下のウォーギアを装備している:ドゥームズデイ・ブラスター、ツイン・ガウスフレイヤー、ドゥームストーカーの前肢





Q	射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ	
	ガウスフレイヤー・アレイ [会心ヒット、ラピッドファイア 5]	24"	5	3+	4	0	1	
*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ	
							_	i

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D3

陣営:機体再生プロトコル

修復船:各フェイズごとに1回限り。敵ユニットが攻撃を行なった直後のタイミングで、この兵から3mv以内にいる1個以上の味方 ネクロン・ウォリアー・ユニットが、それらの攻撃の結果として【負傷限界】を1ポイント以上失っていた場合、この兵はこのアビリティを使用可能。使用した場合、それらのネクロン・ウォリアー・ユニットは機体再生プロトコルを発動する。同一フェイズ中に、このアビリティの対象として同じネクロン・ウォリアー・ユニットを複数回選択することはできない。

スペシャルセーヴ値

4+

属性キーワード:ビークル、飛行、兵員輸送、専用輸送、ゴーストアーク



ゴーストアーク

ゴーストアークは、ネクロンの軍勢の間を滑走する修理船であり、自己修復が不可能なまでに破壊された味方のアンドロイドを回収して修理し、再び喰えるようにする。ゴーストアークはしばしば装甲輸送車両としても使用され、修理の完了したネクロンの増援を戦闘に送り届けるために進軍する。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

ゴーストアーク:1体

この兵は以下のウォーギアを装備している: ガウスフレイヤー・アレイ 2 個、機体装甲

兵員輸送

この兵は**ネクロン・ウォリアー**・兵を最大 10 体までに加えて、**ネクロン・インファントリー・キャラクター**の兵を 1 体輸送可能。



ドゥームサイズ

20+"



Ф	射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
	ヘヴィ・デスレイ [連続ヒット D3]	36"	3	• .	16		0011
	ツイン・テスラ・デストラクター [連続ヒット 2、ツインリンク]	36"	6	3+	7	0	2

*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	機体装甲	白兵戦	3	4+	6	0	1

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D3

陣営:機体再生プロトコル

原初の情怒:この兵がヘヴィ・デスレイによる攻撃の対象として敵 インファントリー・ユニットを選択するごとに、対戦相手は攻撃対 象のユニットが死守するか、あるいは遮蔽物に隠れるかを選択しな ければならない。

- 死守を選択した場合、そのユニットに対するヘヴィ・デスレイに よる攻撃を解決する間、ヒットロールで修正前の出目 5+ が出て ヒットした場合、そのヒットはクリティカルヒットとして扱われる。
- 遮蔽物に隠れることを選択した場合、次の自軍側射撃フェイズ 開始時まで、その敵ユニット内の兵が行なう攻撃は、ヒットロー ル結果に-1の修正を受ける。

ダメージ:【負傷限界】残量 1-4

この兵の【負傷限界】残量が 1-4 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。

属性キーワード:ビークル、航空機、飛行、ドゥームサイズ



ドゥームサイズ

噴き声のようなエンジン音を奏でるドゥームサイズは、不運なる敵に原初の恐怖を呼び起こさせる恐るべき兵器である。主武装であるへヴィ・デスレイは更に恐るしく、強力なエネルギーピームによって敵の隊列を貫く。その後に残されるのは打ち砕かれた残骸のみだ。

<u>ウォ</u>ーギア・オプション

なし

ユニット構成

■ ドゥームサイズ:1体

この兵は以下のウォーギアを装備している: ヘヴィ・デスレイ、ツイン・テスラ・デストラクター、機体装甲

ナイトサイズ

射撃武器

ツイン・テスラ・デストラクター

「連続ヒット 2、ツインリンク]

20+"

36"



0



*	白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
	機体装甲	白兵戦	3	4+	6	0	1

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D3

陣営:機体再生プロトコル

光体転移:白兵戦フェイズ終了時、この兵員輸送に兵が1体も乗 車していない場合、この兵員輸送から 6mv 以内に全体が収まって いる味方ネクロン・インファントリー・ユニットを1個選択しても よい。選択された味方ユニットが1個以上の敵ユニットの接敵節 囲内に収まっていなければ、選択されたユニットはこの**兵員輸送**に 垂車できる。

ダメージ:【負傷限界】残量 1-4

この兵の【負傷限界】残量が 1-4 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。



ナイトサイズ

ネクロンによる侵攻の多くは、惑星の大気圏外防衛線を突破してきたナイトサイズ によって始められる。強力な戦闘機であるナイトサイズはさらに、インヴェイジョン ビームによってワームホールを生成し、遠方のネクロン墳墓惑星から直接に歩兵 部隊を転送し、新たな侵略の足がかりとする。

ウォーギア・オプション

なし



■ ナイトサイズ:1体

この兵は以下のウォーギアを装備している: ツイン・テスラ・デストラクター、機体装甲

兵員輸送

この兵はネクロン・インファントリー・ユニットを 1 個輸送できる。

属性キーワード:ビークル、航空機、飛行、兵員輸送、ナイトサイズ



\Phi	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ	
	テスラスフィア [飛行特効 4+、連続ヒット 2]	24"	6	3+	7	0	1	
43	+ = wh = h m	A. 1400		14				
	白兵戦武器	射程	▣	接	攻	貫通	ダ	

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D6、縦深攻撃

陣営:機体再生プロトコル

重力パルス: 敵軍側移動フェイズ開始時、この兵から18mv以内におり、なおかつ視認し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、選択されたユニット内の兵の【移動力】は2mvの修正を受けるとともに、全力移動ロールと突撃ロール結果は-2の修正を受ける。加えて、選択されたユニットが飛行である。人次の自軍側移動フェイズ開始時まで、選択されたユニットがあらゆる移動を行なうごとにD6を1個ロールする。ロール結果が4+である場合、選択されたユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。

ダメージ:【負傷限界】残量 1-8

この兵の【負傷限界】残量が1-8である間、この兵の【確保力】は-4の修正を受け、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。

オベリスク

角張った形を持つネクロン・オベリスクは、航空優勢を確保するために設計され た戦闘兵器である。敵航空機が近づくと、オベリスクは強力な重力パルスを戦場 の彼方まで放ち、敵の戦闘機や空挺部隊を羽虫の如く地面へ叩きつける。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

■ オベリスク:1体

この兵は以下のウォーギアを装備している: テスラスフィア 4 個、 機体装甲

テッセラクト・ヴォールト ^移 耐 防 傷 統 確 7" 12 2+ 24 7+ 8



Ф	射撃武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ
	テスラスフィア [連続ヒット 2]	24"	6	3+	7	0	1
Φ	ク=タンの力	射程		射	攻	貫通	ダ
	反物質降下物 [ブラスト、会心ウーンズ、間接射撃]	24"	D6+3	3+	10	-3	3
	星界の焔 [遮蔽無効、会心ウーンズ、噴射]	18"	3D6	-	6	-2	1
	星霜の矢 [キャラクター特効 4+、会心ウーンズ、精密攻撃]	24"	1	2+	3	-2	6
*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	機体装甲	白兵戦	6	4+	8	0	1
			•		•		

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D6+3

陣営:機体再生プロトコル

ク=タンの力: 自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃を宣言した場合、まず初めにク=タンの力の武器(左参照)の中から1つを選択せよ。そのフェイズ終了時まで、この兵は他の武器に加えて選択した武器を装備しているものとして扱われる(このフェイズ中、この兵は、この方法で選択しなかったク=タンの力の武器を使用して攻撃を行なうことはできない)。

ダメージ:【負傷限界】残量 1-8

この兵の【負傷限界】残量が1-8である間、この兵の【確保力】 は-4の修正を受け、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。

スペシャルセーヴ値

4+

属性キーワード:ビークル、巨大兵器、飛行、高層、テッセラクト・ヴォールト



テッセラクト・ヴォールト

この超重兵器は、内部に捕らえているトランセンデント・ク=タン・シャードの猛烈な力を引き出し、敵に向けて超自然的現象を次々に解き放つ。だがテッセラクト・ヴォールトが映壊され、内部のク=タンが解き放たれるようなことがあれば、この神の大片は凄まじい怒りとともに暴れまわり、周囲の者たちはみな恐れおのの(であろう。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

- テッセラクト・ヴォールト: 1 体
- **この兵は以下のウォーギアを装備している**: テスラスフィア 4 個、 機体装甲





*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ	
	追放の門	白兵戦	6	2+	8	-2	3	



コア:恐るべき最期 D6、縦深攻撃

陣営:機体再生プロトコル

永久の門: 自軍側移動フェイズの増援ステップ中、自軍の予備戦力あるいは戦場にいる味方ネクロン・インファントリー・ユニット 個を選択できる(戦場にいるエニットを選択した場合、そのユニットを戦場から取り除き、予備戦力に配置せよ)。選択されたユニットを、この兵から6mv以内に全体が収まっており、いかなる敵ユニットの接敵範囲内にも入らないように、戦場の任意の地点に配置すること。そのユニットはこのターン中に突撃を宣言できない。

ダメージ:【負傷限界】残量 1-7

この兵の【負傷限界】残量が1-7である間、この兵の【確保力】 は-4の修正を受け、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。

属性キーワード:ビークル、巨大兵器、飛行、高層、モノリス



モノリス

モノリスは戦場を滑空し、ときには宇宙から降下することも可能である。強力な 兵器群によって敵を殺戮し、機体のリヴィングメタルによって損傷を修復し、さら にはきらめく永久の門を通じてネクロンの増援をテレポートさせることすら可能な のだ。



ウォーギア・オプション

■ この兵はガウスフラックス・アーク4個をデス・レイ4個に交換可能。

ユニット構成

■ モノリス:1体

この兵は以下のウォーギアを装備している: ガウスフラックス・アーク 4 個、パーティクル・ウィップ、追放の門



移 耐 防 傷 統 確

7" 10 2+ 16 5+ 6 25-10

7" 10 2+ 5 5+ 1 トライアーク・メンヒ

Ф	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ
	アナイアレイター・ビーム		1				6
	久遠なる栄光の笏 [会心ウーンズ]	24"	2	_		_	_
	星々の杖 [間接射撃]		12		_		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+	4	0	1
	塵の大鎌 [会心ヒット]	白兵戦	12	2+	8	-3	2

トライアーク・アビリティ

星々のファエロン (オーラ): 味方**ネクロン**・ユニットが、このユニットのスザーレクの兵から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、ヒットロールとウーンズロールの出目1を全てリロールする。

刃のファエロン (オーラ): 味方**ネクロン**・ユニットが、このユニットのスザーレクの兵から6mv以内にいる間、 そのユニットは突撃ロールをリロールしてもよい。

団結をもたらせる者 (オーラ): 味方**ネクロン・**ユニットが、このユニットのスザーレクの兵から6mv以内にいる間、そのユニット内の兵の能力値に対する修正や、そのユニット内の兵が行なうロールや判定に対する修正のうち、任意のものを無視してよい(セーヴィングに対する修正は除く)。



コア: 恐るべき最期 D6+3

陣営:機体再生プロトコル

トライアークの声: バトルラウンド開始時、トライアーク・アビリティ (左参照) を 1 個選択せよ。次のバトルラウンド開始時まで、このユニットは選択されたアビリティを得る。

沈黙の王: 各ターンごとに1回限り。自軍側指揮フェイズ終了時、このユニットのスザーレクの兵から12mv以内にいる、戦闘ショック状態の味方ネクロン・ユニットを1個選択してもよい。選択されたユニットは戦闘ショック状態ではなくなる。

ダメージ:【負傷限界】残量 1-6

このユニットのスザーレクの兵の【負傷限界】残量が 1-6 である間、スザーレクの兵が装備する武器の【攻撃回数】は半分になると共に、このユニットが攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は -1 の修正を受ける。

スペシャルセーヴ値

4+

属性キーワード:ビークル、キャラクター、伝説的英雄、飛行、沈黙の王



沈黙の王

沈黙の王は支配の高座に乗って戦場へと赴く・トライアークを構成する他のファエロンたちに補佐され、その周囲には稲妻走る育園石の立石が浮かんでいる。 スポーレクは神の如き破壊の力を怯える敵に解き放ち、その圧倒的権威は周囲のネクロン兵団を力づけ、必然的勝利へと導くのだ。



ウォーギア・オプション

なし

ユニット構成

- スザーレク (伝説的英雄): 1 体
- トライアーク・メンヒル:2体

スザーレクは以下のウォーギアを装備している: 久遠なる栄光の 笏、星々の杖、塵の大鎌

トライアーク・メンヒルの各兵は、それぞれ以下のウォーギアを装備している:アナイアレイター・ビーム、クロースコンバットウェポン

最高司令官

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

トライアーク・メンヒル

このユニットのスザーレクの兵が撃破された場合、ユニット内に残っているトライアーク・メンヒルの兵もすべて撃破される。

属性キーワード:ビークル、キャラクター、伝説的英雄、飛行、沈黙の王



結集せし支配碑

耐

10





Φ	射撃武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ
	トランスディメンショナル・アブダクター	18"	3	4+	6	-2	3

アビリティ

陣営:機体再生プロトコル

再生ノード (オーラ): 味方ネクロン・ユニットが この防衛施設か ら 6mv 以内にいる間、そのユニットの機体再牛プロトコルが発動 した際に、【負傷限界】の回復ポイント数を決定するダイスをリロー ルレてもよい。

いにしえの遮蔽物: 兵に射撃攻撃が割り振られる際、攻撃側ユニッ ト内のすべての兵から、その兵への完全視認がこの防衛施設によっ て妨げられている状態である場合、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 に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ために、 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.



結集せし支配碑

星碑石は、欲深いネクロン貴族たちによって領有権の証として、また物言わぬ守 護者として様々な惑星に置かれた。長きにわたり、これらの碑石はときに忘れら れた考古学的遺物として扱われ、あるいは消失現象や発光現象といった怪しげな 噂の原因となってきた。そして今、主人の目覚めとともにこれらの碑石も目覚めを 遂げたのである。



ウォーギア・オプション

· なし

ユニット構成

■ 結集せし支配碑の星碑石:3体

各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している:トランスディメンショナル・アブダクター

初期配置

このユニットを初めて戦場に配置する際、このユニット内の各兵はユニットの隊形を無視して配置することが可能である。その代わりとして、このユニット内の各兵はそれぞれ、このユニット内の他の兵1体以上の12mv以内に全体が収まるように配置すること。このユニットの配置が完了した時点以降、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。