グレイナイト

アーミー・ルール

グレイナイトの魂は神聖にして、その純潔は不壊なり。この戦団の戦士たちが身を包みし白銀の甲冑には不可 侵なる呪文が織り込まれ、守護の印章が刻まれ、その剣は戦士自身の内なる光に照らされて輝く。何となれば、 このスペースマリーンたちは戦闘同胞同士で強大にして超常的な絆を結ぶ、異能の使い手たる戦士に他ならぬ がゆえ。常に厳重な防護措置が施された精神によって強化された彼らの膂力は、素手で鋼鉄を引き裂くことす ら可能となる。双眸に焔を宿し、発する言葉でこの世ならぬ悪魔の皮膚をも剥ぎ取る彼らこそは、恐るべぎディー モンに最前線で対峙する〈帝国〉の剣にして盾である。戦団の予見官が示す洞察と予言に導かれ、グレイナイ トはいかなる難敵にも立ち向かう。テレポート・エネルギーの爆炎とともに、然るべき戦場に正確に出現し、持 てる限りの壮絶な力を解き放つのだ。

テレポート強襲

自軍のアーミー陣営がグレイナイトである場合、対戦相手側ターンの終了時、このアビリティを持つ自軍のグレイナイト・ユニット(1個以上の敵ユニットの技敵範囲内にいるユニットは除く)を1個以上選択してもよい。選択可能なユニットの個数上限はパトルの規模によって以下のように決まっている:

コンパットパトロール 最大1ユニットまで
インカージョン 最大2ユニットまで
ストライクフォース 最大3ユニットまで
オンスロート 最大4ユニットまで
選んだら、そのユニットを戦場から取り除くこと。次の自軍側移動フェイズにおける増援ステップで、そのユニットをあらゆる敵兵から水平咆哮に9myよりも離れた任意の位置に配置すること。パトル終了時に戦場

に配置されていないユニットは、全滅したもの

とみなされる。



デタッチメント・ルール

自軍のアーミー陣営が**グレイナイト**だった場合、自軍はデタッチメントルール『テレポート強襲部隊』を使用できる。

短距離テレポート

銀の印章と、戦士たち自身の魂の純潔によって、渾 沌の不浄なる接触を決して寄せ付けぬグレイナイト。 彼らはその能力のおかげで急速に、あるいは何度も 〈歪み〉に身を投じることが可能となっている。電光 石火の浄化作戦が必要となる場合、軌道上の打撃巡 洋艦からグレイナイト戦闘同胞たちの魂へ厳重な固定 措置が維持され、彼らは短距離のテレポート移動が 可能となる。明滅しながら現実界との離脱と侵入とを 繰り返す、この特異な機動方法は、いかなる敵の狡 知をも上回る。

『縦深攻撃』アビリティを持つグレイナイト・ユニットが『全力移動』を行なう場合、『全力移動』ロールは行なわない。その代わり、そのフェイズの終了時まで、そのユニットの【移動力】は+6mvされ、かつ飛行可能となる。



策略

デタッチメントルール『テレポート強襲部隊』を使用する場合、これらのテレポート強襲部隊固有策略を使用できる。



2CP

放射攻擊

テレポート強襲部隊固有策略 - 戦闘戦術

グレイナイトは異能の焔を刃に走らせ、 燃え盛る戦意をのままに敵に突進して ゆく。彼らが敵に接触する瞬間、彼ら に宿るエネルギーが紺碧の輝きとなっ て解き放たれる。

タイミング: 白兵戦フェイズ中。

対象: 自軍内のグレイナイト・サイカー・ ユニット 1 個。

効果: そのフェイズの終了時まで、そ のユニット内の兵が装備している白兵 戦武器のうち [サイキック] アビリティ を持つ武器は、は [会心ウーンズ] ア ビリティを持つ。



見極められし到着

テレポート強襲部隊固有策略 - 戦闘戦術

戦団の予見官たちによって与えられた 幻視にアクセスすることで、グレイナイトは戦場に至る隠された経路と敵の意 図の一端を察知する。まさに予言と等 しいほどの状況認識とともに、戦略的 に優位となる自軍の配置が実現するの だ。

タイミング: 自軍側移動フェイズ中。

対象: このフェイズ中、『縦深攻撃』または『テレポート強襲』のアビリティで戦場に到着した自軍内のグレイナイト・サイカー・ユニット 1 個。

効果:そのユニットはあらゆる敵兵から水平に3mvより遠く離れた任意の位置に配置することができる。

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。



1CP

〈歪み〉よりの死

テレポート強襲部隊固有策略(戦闘戦術)

テレポートの瞬間、〈歪み〉に最適化 された感覚を働かせ、グレイナイトは 到着する前に敵の位置を知覚する。そ して〈歪み〉のまばゆい焔とともに姿 を現すや否や、ただちに射撃を開始す るのだ。

タイミング: 自軍側移動フェイズ。

対象: このターン中に、全力移動した、もしくは『縦深攻撃』または『テレポート強襲』のアビリティを使用して戦場は到達した、自軍側グレイナイト・サイカー・ユニット1個。

効果:このフェイズの終了時まで、こ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】アビリティを持ち、自軍側ユニットに所属する兵が攻撃を行なった場合、ヒットロールに+1の修正を受ける。



魂炎の後光

テレポート強襲部隊固有策略 – 戦闘戦術

2CP

いにしえのテクノロジーがもたらす燦然 たる光輝と、非物質空間の名残である 渦が、グレイナイトの存在を覆い隠す。

タイミング: 自軍側移動フェイズ。

対象: このフェイズ中『縦深攻撃』または『テレポート強襲』のアビリティを使用して戦場に到達した、自軍側グレイナイト・サイカー・ユニット 1 個。

効果:次の自軍側移動フェイズ開始時まで、自軍側ユニットの 12mv 以内にいない敵ユニットは、自軍側ユニットを射撃攻撃の標的に選択することができない。



策略

デタッチメントルール『テレポート強襲部隊』を使用する場合、これらのテレポート強襲部隊固有策略を使用できる。



1CP

デイモスの霧

テレポート強襲部隊固有策略 - 戦略的機動

グレイナイトは自らをサイキック的な"霧" で包み、迫り来る敵を惑わす。そして再 び布陣を整え直し、好機を捉えて反撃を 放つのだ。

タイミング: 敵軍側移動フェイズ時、 敵ユニット 1 個が通常移動、全力移動、 退却移動を終了した直後。

対象:敵ユニットの 9mv 以内にいる 自軍側**グレイナイト・サイカー**・ユニッ ト 1 個。

効果:対象の自軍側ユニットはあたかも自軍側移動フェイズであるかのように 6mv の通常移動を行なうか、または『縦深攻撃』アビリティを持っているならば、戦略的予備戦力に配置することができる。

制限: 1 個以上の敵ユニットの接敵範囲内にいる自軍側ユニットは、この策略を選択することはできない。



真銀の鎧

テレポート強襲部隊固有策略 - 装備品

グレイナイトの戦闘装甲服には純潔の 祈祷や聖別された銀糸といった神聖な る魔除けの数々が織り込まれ、儀式に よる祈祷によってさらに防御力が高めら れている。

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、敵ユニットが攻撃対象を選択した直後。

対象: その敵ユニットによる攻撃のうち1個以上の対象として選択された自軍側グレイナイト・ユニット1個。

効果:発動した場合、そのフェイズの終了時まで、そのユニット内の兵を対象とする攻撃の【貫通値】は1ポイント弱体化する。





強化

デタッチメントルール『テレポート強襲部隊』を使用する場合、これらのテレポート強襲部隊固有策略を使用できる。

一番槍

強襲テレポートが行なわれるや否や、あるいは大気 圏突入後、まだ赤熱している輸送機のハッチが開くや 否や、聖別されし指揮官はしばしば戦いの先陣を切 るために誰よりも先に戦場へと躍り出る。それは敵の 予期せぬ方向から繰り出される一撃をともなうのだ。 その熱狂的なまでの勇猛さに感化され、同胞たちも 競うようにその後に続く。

アビリティ『縦深攻撃』を持つグレイナイト・兵のみ装備できる。装備者のユニットは戦略予備戦力としてバトルを開始すること。ただし、装備者のユニットはミッションが指定する予備戦力ユニットの制限にも、兵員輸送の制限にもカウントされない。ミッションルールにかかわらず、このユニットはアビリティ『縦深攻撃』を持つものとみなされ、自軍側第1、第2、第3移動フェイズのうちいずれかの増援ステップ中に戦場へ配置することが可能となる。

悪魔大全秘録

この大著は六百六十六の追放の真言を修めた至高騎士団長ヤヌスの至宝であり、一つ一つの頁にそれぞれの真言が丹念に記録されている。必要に迫られた場合に限り、戦団の英雄がこの書物を戦場に携える。本の表紙が神秘的なエネルギーの激しい放出音を立てる中、真言が〈歪み〉の怪物を退け、悪魔たちを〈歪み〉へ放逐する。

グレイナイト・兵のみ装備できる。装備者が白兵戦攻撃を行なう際、その攻撃のウーンズロール結果は+1の修正を受ける。さらに、この攻撃の対象がディーモン・ユニットであった場合、その攻撃【ダメージ量】は+1の修正を受ける。

危急の印章

技術官ドーヴェル・ウルザンによって鍛えられしこの 銅製の紋章には、強力なテレポート回路と三つの用 心深き機械精霊が搭載されている。機械精霊たちの 直感的なサイキック・ルーチンは遠方からの攻撃を防 ぎ、まばゆい光とともに持ち主とその同盟者たちを危 険から遠ざける。

グレイナイト・兵のみ装備できる。バトル中1回限り、 敵軍側射撃フェイズ中に、装備者のユニットが射撃 攻撃の対象に選択された場合、装備者のユニットを 戦場から取り除き、その後、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位置に配置 することが可能となる。これによって装備者が選択可能な攻撃対象ではなくなった場合、対戦相手は装備 者のユニットを攻撃対象としていたあらゆる攻撃の攻 撃対象を新たに選択しなおしてよい。

逃れ得ざる憤怒

この戦士が同胞を率いて敵陣へ突入する時、全軍は 自銀の槍と化し、敵の中枢を貫く。重要な瞬間に自 らの異能力を集中させることで、この戦士は敵と自ら の間に不可避なる繋がりを結ぶ。この繋がりに引き寄 せられるかのごとく、この戦士たちは想像を絶する速 度で敵へと迫る。その攻撃は何者も逃れること得ざる 憤怒なのだ。

グレイナイト・兵のみ装備できる。このユニットの突撃ロール結果は +1 の修正を受ける。







*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	タイタンソード [ディーモン特効 2+、サイキック]	白兵戦	6	2+	8	-4	3

アビリティ

コア:縦深攻撃、指揮官

陣営:テレポート強襲

不可触なる純潔: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 4+』アビリティを得る。

《歪み》との合一 (サイキック): バトル中 1 回限り、この兵の属するユニットがアビリティ『縦深攻撃』を使って戦場に到達したターン中に突撃を宣言した際、突撃ロールは+3 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、サイカー、ターミネイター、 グレネード、帝国、カルドール・ドライゴ



カルドール・ドライゴ

グレイナイト戦団至高騎士団長であるカルドール・ドライゴ卿は〈歪み〉から直接に戦地へと赴く。その毅然たる精神は戦士たちを比類なく果敢に戦わしめる。 ドライゴが弾迫の怪物を屠るために用いるのは、異能の焔と、浄化されし悪魔の 武器を鍛え直して造られたという伝説のタイタンソードである。



ウォーギア・オプション

· なし

ユニット構成

カルドール・ドライゴ (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: 断罪の炎、ストーム ボルター、タイタンソード。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

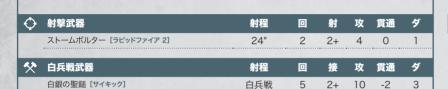
- ブラザーフッド・ターミネイター・スカッド
- パラディン・スカッド

最高司令官

この兵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。

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、ターミネイター、 グレネード、帝国、カルドール・ドライゴ





アビリティ

コア:縦深攻撃、指揮官

陣営:テレポート強襲

聖城 (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。

焔の鉄鎚(サイキック): この兵が属するユニットが白兵戦を宣言した際、この兵が属するユニットの接敵範囲内にいる敵ユニットを 1 個選択し、D6を1 個ロールせよ。選択した敵ユニットがディー モンのキーワードを持つ場合、ロール結果は+2の修正を受ける。 ロール結果が45であれば、その敵ユニットはD3ボイントの致命 サメージを受ける。ロール結果が6であれば、その敵ユニットはD3ボイントの致命的グメージを受ける。

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、サイカー、ターミネイター、 帝国、騎士団長ヴォルドゥス



騎士団長ヴォルドゥス

第三騎士団の騎士団長であるアルドリック・ヴォルドゥスは強大な異能の力と謙 虚な純潔さを併せ持っている。ヴォルドゥスが手に持つ巨大なディーモンハンマー "白銀の大鴉" から放たれる浄化の炎によって悪魔は四敗し、これを生き延びた 者も彼が巧みに振るう大窺の純粋なエネルギーによって粉砕される。



ウォーギア・オプション

· なし

ユニット構成

- 騎士団長ヴォルドゥス (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**:ストームボルター、白銀の大鎚。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- ブラザーフッド・ターミネイター・スカッド
- パラディン・スカッド

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、サイカー、ターミネイター、 帝国、騎士団長ヴォルドゥス





Φ	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ
	インシネレイター [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	6	-1	1
	サイレンサー [サイキック、連続命中 1]	24"	6	2+	5	0	1
	サイキャノン [サイキック]	24"	3	2+	8	-1	2
	ストームボルター [ラピッドファイア 2]	24"	2	2+	4	0	1
	•		•••••	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	

⅍	白兵戦武器	射程	<u> </u>	接	攻	貫通	ダ	
	ネメシス・フォースウェポン [サイキック]	白兵戦	_		_	_	_	

アビリティ

コア:縦深攻撃、指揮官

陣営:テレポート強襲

純潔の力(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、自軍は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)。

熟練の戦略家: バトル中 1 回限り、このアビリティを持つ自軍側ユニット 1 個を、CP を消費することなく策略の対象とすることができる (このフェイズ中に自軍側の別のユニット 1 個がすでにその策略の対象となっていた場合であっても)。

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、サイカー、グレネード、ターミネイター、 帝国、グランドマスター



グランドマスター

騎士団長はグレイナイトの一個騎士団を率いる存在である。彼らはいずれも巧み な戦略家であり、強大な戦士であり、そして邪悪にまつわる知識を蓄えた恐るべ き戦闘異能者である。第十団長の導きのもと、悪魔に対する終わりなき戦いは遂 行され、その汚れなき魂は純潔の篝火となるのだ。



ウォーギア・オプション

- この兵はストームボルターを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる:
 - 。 インシネレイター 1 個
 - 。 サイレンサー 1 個
 - 。 サイキャノン 1 個

ユニット構成

- グランドマスター:1体
- **この兵は以下のウォーギアを装備している**:ストームボルター、 ネメシス・フォースウェポン。

指揮官

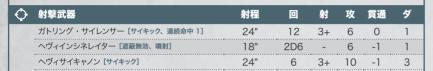
この兵は以下のユニットに合流できる:

- ブラザーフッド・ターミネイター・スカッド
- パラディン・スカッド

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、グレネード、ターミネイター、 帝国、 グランドマスター



グランドマスター (ネメシス・ドレッドナイト装備) 移 耐 防 傷 統 確



*	白兵戦武器	射程	▣	接	攻	貫通	ダ
	ドレッドフィスト	白兵戦	6	3+	6	-1	1
	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	5	4+	14	-3	D6+1
	ネメシス・グレイトソード – 振り下ろし [サイキック]	白兵戦	5	3+	10	-2	D6
	ネメシス・グレイトソード – 薙ぎ払い [サイキック]	白兵戦	10	3+	5	-1	1

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D3、縦深攻撃

陣営:テレポート強襲

憤怒の奔流(サイキック): 各バトルラウンドにつき1回、このアビリティを持つ自軍側の兵1 体は、白兵戦フェイズ中、その兵の攻撃の解決前にこの力を発動できる。発動する場合、その白兵戦フェイズの終了時まで、この兵はモンスターまたはビークル・ユニットを対象として行なう攻撃のヒットロール、ウーンズロール、ダメージ量判定ロールをリロールできる。

英雄の献身: この兵を策略の対象にする際、消費する CP は 1 ポイントのみとなる(策略に必要な CP が 1 ポイントより高かったとしても)。

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+

■ 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、キャラクター、ウォーカー、サイカー、帝国、 グランドマスター (ネメシス・ドレッドナイト装備)



グランドマスター(ネメシス・ドレッドナイト装備)

ネメシス・ドレッドナイトを着装して戦場に赴くことで、騎士団長は恐るべき大悪 魔とも対等に戦うことができるようになる。これを着装することにより、騎士団長 の卓越し大異能力と戦衛的洞察力に、ドレッドナイトの並外れた体躯と戦闘能力、 そして退魔の加護が加わるのだ。



ウォーギア・オプション

- この兵はドレッドフィストを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる:
 - 。 ネメシス・ディーモングレイトハンマー 1 個
 - 。 ネメシス・グレイトソード 1 個
- この兵は以下のウォーギアのうち2つまでを装備できるが、同じものを選択することはできない:
 - 。 ガトリング・サイレンサー 1 個
 - 。 ヘヴィインシネレイター 1 個
 - 。 ヘヴィサイキャノン 1 個

ユニット構成

グランドマスター (ネメシス・ドレッドナイト装備:1体この兵は以下のウォーギアを装備している:ドレッドフィスト。

属性キーワード: ビークル、キャラクター、ウォーカー、サイカー、帝国、 グランドマスター (ネメシス・ドレッドナイト装備)





ストームボルター [ラピッドファイア 2]



24"

2+ 4

0

*	白兵戦武器	射程	<u> </u>	接	攻	貫通	ダ	
	アントウィールの黒き剣 [会心ウーンズ、精密攻撃]	白兵戦	5	2+	6	-2	2	

アビリティ

コア:縦深攻撃、指揮官

陣営:テレポート強襲

浄化者騎士団の筆頭戦士 (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、率いるユニットの「浄化の焔」の攻撃回数は+1の修正を受ける。

予見官の洞察(サイキック):各ターンにつき 1 回、この兵がその ターン中初めてセーヴィングに失敗した際、その攻撃の【ダメージ量】 は 0 に変更される。

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、サイカー、帝国、 城代クロウェ



城代クロウェ

城代ギャラン・クロウェは浄化者騎士団の筆頭剣士であり、その汚れなき魂から はまばゆいサイキックのオーラが放たれている。誘惑と脅迫をささやく 魔剣 "ア ントウィールの黒急剣" を守ることが後の責務である。クロテょはこの刃がもたら す穢らわしき力を拒絶し、己の卓越した武勇のみを頼みに戦う。



ウォーギア・オプション

· なし

ユニット構成

城代クロウェ (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: 浄化の焔、ストーム ボルター、アントウィールの黒き剣。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

■ ピュリファイヤー・スカッド

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、サイカー、帝国、 城代クロウェ





Φ	射撃武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ	
	ストームボルター [ラピッドファイア 2]	24"	2	2+	4	0	1	
*	白兵戦武器	射程	<u> </u>	接	攻	貫通	ダ	
	ネメシス・フォースソード [サイキック]	白兵戦	5	2+	6	-2	2	Ī

アビリティ

コア:縦深攻撃、指揮官

陣営:テレポート強襲

白銀の軍勢の模範者:この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニットの兵が行なった白兵戦攻撃でクリティカルウーンズが出たならば、攻撃対象は通常のあらゆるダメージに加えて1ポイントの致命的ダメージを受ける。

運命の螺旋(サイキック): この兵が初めて撃破されたときに、そのフェイズの終了時に 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】が全快している状態で再配置すること。

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、サイカー、帝国、 ターミネイター、騎士団支隊長スターン



騎士団支隊長スターン

勇敢で義務に忠実な騎士団支隊長アルヴァン・スターンが参じる戦いはあまりに も熾烈であり、生き延びるのは彼と彼自身の仇敵のみであるということも珍しくな い。〈歪み〉より現れし怪物の弱みへの理解を深めていくにつれ、彼の存在その ものがディーモンに忌み嫌われるようになり、ネメシスの刃を振るうその技量は何 者も太刀打ちできぬほどの水準まで高まりつつある。



ウォーギア・オプション

· なし

ユニット構成

- 騎士団支隊長スターン (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**:ストームボルター、 ネメシス・フォースソード。

指揮官

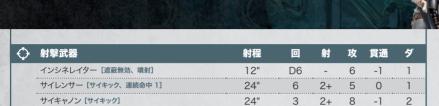
この兵は以下のユニットに合流できる:

- ブラザーフッド・ターミネイター・スカッド
- パラディン・スカッド

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、サイカー、帝国、 ターミネイター、騎士団支隊長スターン



ストームボルター [ラピッドファイア 2]



*	白兵戦武器	射程	<u> </u>	接	攻	貫通	ダ
	ネメシス・フォースウェポン [サイキック]	白兵戦			_	-2	_

24"

2+ 4

0

アビリティ

コア:縦深攻撃、指揮官

陣営:テレポート強襲

異界の増幅(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、率いるユニットの装備するサイキック武器は【**連続命中 1**】 アビリティを得る。

精神集中 (サイキック): この兵がサイキック武器で行なう攻撃は、ウーンズロールをリロールできる。

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、サイカー、ターミネイター、 帝国、ブラザーキャプテン



ブラザーキャプテン

強者揃いの戦団の中でもとりわけ優れた騎士団支隊長は、偉大なる戦士たちの 指導者にして武勇の模範たる価値を証明した者たちである。騎士団支隊長の居 場所は常に激戦地であり、彼らは同胞たちのそばに立ち、戦いの喧騒の中でも異 能交信によって仲間たちの攻撃を導いている。



ウォーギア・オプション

- この兵はストームボルターを以下のうちいずれか 1 つに交換できる。
 - 。 インシネレイター 1 個
 - 。 サイレンサー 1 個
 - 。サイキャノン 1 個

ユニット構成

- ブラザーキャプテン:1体
- **この兵は以下のウォーギアを装備している**:ストームボルター、 ネメシス・フォースウェポン。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- ブラザーフッド・ターミネイター・スカッド
- パラディン・スカッド

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、サイカー、ターミネイター、 帝国、 ブラザーキャプテン





	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ	
	ストームボルター [ラピッドファイア 2]	24"	2	2+	4	0	1	
*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ	
	ネメシス・フォースウェポン [精密攻撃、サイキック]	白兵戦	5	2+	6	-2	2	Ī

アビリティ

コア: 縦深攻撃、先手、指揮官

陣営:テレポート強襲

霊罰執行 (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は『先手』アビリティを得る。

戦いの憤怒:この兵の白兵戦攻撃の攻撃対象がキャラクター・ユニットである場合、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リロールできる。

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、サイカー、帝国、 ブラザーフッド・チャンピオン



ブラザーフッド・チャンピオン

ブラザーフッド・チャンピオンはあらゆるグレイナイトが目指すべき武勇の模範である。彼は比類なき技量を有する戦士であり、新規人団員にとっては剣の師ともなる。戦場において彼は同胞たちの命を守り、その卓越した技量によって騎士団の名誉を守る。



ウォーギア・オプション

· なし

ユニット構成

■ ブラザーフッド・チャンピオン:1体

この兵は以下のウォーギアを装備している:ストームボルター、 ネメシス・フォースウェポン。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- パーゲイション・スカッド
- ストライク・スカッド

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、帝国、 ブラザーフッド・チャンピオン





Ф	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ	
	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	4+	4	0	1	
	魂魄粛清 – 魔撃 [サイキック]	24"	1	3+	6	-2	3	ı
	魂魄粛清 - 収束魔撃 [精密攻撃、サイキック、暴発]	24"	1	3+	6	-2	3	
	ストームボルター [ラピッドファイア 2]	24"	2	3+	4	0	1	
*	白兵戦武器	射程		接	攻	貫通	ダ	
	ネメシス・フォースウェポン [サイキック]	白兵戦	4	2+	6	-1	2	

アビリティ

コア:縦深攻撃、指揮官

陣営:テレポート強襲

サンクティックフード: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に対して有効な『痛みを知らぬ者 4+』アビリティを得る。

破滅の渦 (サイキック): 自軍側射撃フェイズ中、このサイカーから視認可能かつ 18mv 以内にいる敵ユニット 1 個を選択し、D6をロールせよ。結果が 1 だった場合、このサイカーのユニットは D6 の致命的ダメージを受ける。結果が 6 だった場合、敵ユニットは 2D3 の致命的ダメージを受ける。結果が 6 だった場合、敵ユニットは 2D6 の致命的ダメージを受ける。

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:インファントリー、キャラクター、ターミネイター、帝国、サイカー、 ブラザーフッド・ライブラリアン



ブラザーフッド・ライブラリアン

司書官は、ともに戦う多くの強力な戦闘異能者たちよりもさらに強固な精神を有している。彼らが有する異界の学識は広大であり、彼らは勇敢にも〈歪み〉のより 危険な深みへも分け入り、異能術式を用いて味方を守り、悪魔を屠る。



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:
 - ・ コンピウェポン 1 個
 - 。 ストームボルター 1個

ユニット構成

- ブラザーフッド・ライブラリアン:1体
- **この兵は以下のウォーギアを装備している**: 魂魄粛清、ネメシス・フォースウェポン。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- ブラザーフッド・ターミネイター・スカッド
- パラディン・スカッド

属性キーワード:インファントリー、キャラクター、ターミネイター、帝国、サイカー、 ブラザーフッド・ライブラリアン



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
	ボルトガン	24"	2	3+	4	0	1
	フレイマー [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	4	0	1

*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	万機神のパワーアックス	白兵戦	4	3+	6	-2	2
	プラズマカッター – 通常 [追加攻撃]	白兵戦	2	3+	7	-2	1
	プラズマカッター - 最大出力 [追加攻撃、暴発]	白兵戦	2	3+	8	-3	2
	サーボアーム [追加攻撃]	白兵戦	2	3+	8	-2	3

アビリティ

コア:縦深攻撃、指揮官

陣営:テレポート強襲

機械精霊の覚醒:自軍側指揮フェイズ中、この兵の3mv以内にいる味方グレイナイト・ビークル・兵1体を選択せよ。次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、選択されたビークル・兵が行う攻撃は、ヒットロール結果に+1の修正を受ける。

万機神の祝福: 自軍側指揮フェイズ中、この兵の 3mv 以内にいる味方帝国防衛軍・ビークル・兵を 1 体選択せよ。選択されたビークル・兵は失った【負傷限界】を最大 D3 ポイント回復する。

技術官: この兵が味方グレイナイト・ビークル・ユニット 1 個以上の 3mv 以内にいる場合、そのユニットが指揮官としてユニットを率いているのでない限り、この兵は『単独工作員』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、キャラクター、サイカー、帝国、 ブラザーフッド・テックマリーン



ブラザーフッド・テックマリーン

異能と機械にまつわる謎めいた知識を有する戦鍛冶たる技術官は、グレイナイトが用いる武器、装印服、そして強力な車両の数々を整備し、修理する。機械義 販たるサーボアームを用い、万機神の儀式を執り行うことで、彼らは傷ついた機 械の精霊に、悪魔の爪を寄せ付けみよう加護を与える。

プロコ版に、Abygeプルと可じ口の

ウォーギア・オプション

■ この兵はボルトガンをボルトピストル 1 個に交換できる。

ユニット構成

- ブラザーフッド・テックマリーン:1体
- **この兵は以下のウォーギアを装備している**:ボルトガン、フレイマー、 プラズマカッター、万機神のパワーアックス、サーボアーム

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- サーヴィター
- ストライク・スカッド

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、帝国、 ブラザーフッド・テックマリーン



ブラザーフッド・チャプレイン ^{移 耐 防 傷 統 確} 5" 5 2+ 5 5+ 1



Φ	射撃武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ
	ストームボルター [ラピッドファイア 2]	24"	2	3+	4	0	1
*	白兵戦武器	射程		接	攻	貫通	ダ
	クロジウス・アルカヌム	白兵戦	5	2+	6	-1	2

アビリティ

コア:縦深攻撃

陣営:テレポート強襲

カの言霊 (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。

恐るべき威風 (オーラ): 敵ユニットがこの兵の 6mv 以内にいる間、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+

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、ターミネイター、 帝国、 ブラザーフッド・チャプレイン



ブラザーフッド・チャプレイン

教成官は聖別と侮蔑のサイキック的な祈りを執り行い、同胞たちに皇帝陛下の御 言葉を伝える。彼らこそは死と、疑いの余地無き熱意の象徴である。戦いにおい て、彼らはクロジウス・アルカヌムの強烈な一撃によって敵を倒し、熱烈なる祈り の言葉によって同胞たちの魂を守る。



ウォーギア・オプション

· なし

ユニット構成

■ ブラザーフッド・チャプレイン:1体

この兵は以下のウォーギアを装備している:ストームボルター、クロジウス・アルカヌム。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- ブラザーフッド・ターミネイター・スカッド
- パラディン・スカッド

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、ターミネイター、帝国、 ブラザーフッド・チャプレイン



ブラザーフッド・ターミネイター・スカッド



Ф	射撃武器	射程	▣	射	攻	貫通	ダ
	インシネレイター [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	6	-1	1
	サイレンサー [サイキック、連続命中 1]	24"	6	3+	5	0	1
	サイキャノン [サイキック]	24"	3	3+	8	-1	2
	ストームボルター [ラピッドファイア 2]	24"	2	3+	4	0	1

⅍	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	ネメシス・フォースウェポン [サイキック]	白兵戦		3+	_	-2	2

アビリティ

コア:縦深攻撃

陣営:テレポート強襲

我が腕よ鉄鎚と化せ(サイキック): このユニットの兵が突撃移動を行なう際、そのターン終了時まで、このユニットの兵が装備する 白兵戦武器は【会心ヒット】アビリティを得る。

ウォーギア・アビリティ

旗手の戦旗:このウォーギアの装備者のユニット内のすべての兵は 【確保力】に+1 の修正を受ける。

ナーゼシウム: 自軍側指揮フェイズ中、戦死した兵1体 (キャラクターを除く) を装備者のユニットに復帰させることができる。

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、バトルライン、サイカー、ターミネイター、グレネード、 帝国、 ブラザーフッド・ターミネイター・スカッド



ブラザーフッド・ターミネイター・スカッド

騎士団滅殺者はグレイナイト打撃部隊の中核をなす。分厚い装甲に守られた彼らは物理的にも、精神的にも調り知れぬほどほどの壁牢さを行する。彼らはしばしば戦場に直接テレポートを敢行し、聖別されたボルト弾を斉射した後、輝くネメシス・フォースウェポンによって〈歪み〉の怪物を斬り捨てる。



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1体のブラザーフッド・ターミネイターのストームボルターを以下のいずれかと交換できる:
 - 。インシネレイター 1 個
 - 。 サイレンサー 1 個
 - 。サイキャノン 1 個
- ストームボルターを装備したブラザーフッド・ターミネイターのうち 1 体は旗手の戦旗*を装備できる。
- ブラザーフッド・ターミネイターのうち 1 体は、ストームボルターを 1 個のナーゼシウム * と交換できる。
- *同じ兵がこれらのオプションの両方を選択することはできない。

ユニット構成

- ターミネイター・ジャスティカール: 1 体
- ブラザーフッド・ターミネイター: 4-9 体

この兵は以下のウォーギアを装備している:ストームボルター、 ネメシス・フォースウェポン。

属性キーワード:インファントリー、バトルライン、サイカー、ターミネイター、グレネード、 帝国、 ブラザーフッド・ターミネイター・スカッド





Ф	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ
	インシネレイター [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	6	-1	1
	サイレンサー [サイキック、連続命中 1]	24"	6	3+	5	0	1
	サイキャノン [サイキック]	24"	3	3+	8	-1	2
	ストームボルター [ラピッドファイア 2]	24"	2	3+	4	0	1

<u>*</u>	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	3	3+	4	0	1
	ネメシス・フォースウェポン [サイキック]	白兵戦	3	3+	6	-2	2

アビリティ

コア: 縦深攻撃、斥候 6mv

陣営:テレポート強襲

聖別の儀式 (サイキック):自軍側式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。

属性キーワード:インファントリー、バトルライン、サイカー、グレネード、帝国、 ストライク・スカッド



ストライク・スカッド

討滅分隊はしばしば先鋒を形成し、悪魔の戦列を突破すると〈歪み〉のポータ ルを塞ぎ、召喚者の脱出を防ぐ。固定設置された転移装置や高速の輸送車両を 用いて攻撃を行う彼らは、正確無比な攻撃によって重要な偵察任務や敵側面の 妨害、現実侵入の阻止を行う。



ウォーギア・オプション

- ユニット内の兵5体につき1体のグレイナイトは、「ストームボルター、ネメシス・フォースウェポン」を以下のウォーギアのうちいずれか1つに交換できる:
 - 。 インシネレイター 1 個、クロースコンバットウェポン 1 個
 - 。 サイレンサー 1 個、クロースコンバットウェポン 1 個
 - 。 サイキャノン 1 個、 クロースコンバットウェポン 1 個

ユニット構成

- ジャスティカール: 1 体
- グレイナイト:4-9体

この兵は以下のウォーギアを装備している:ストームボルター、 ネメシス・フォースウェポン。

属性キーワード:インファントリー、バトルライン、サイカー、グレネード、帝国、 ストライク・スカッド







Φ.	射擊武器	射程	▣	射	攻	貫通	ダ
	インシネレイター [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	6	-1	1
	サイレンサー [サイキック、連続命中 1]	24"	6	2+	5	0	1
	サイキャノン [サイキック]	24"	3	2+	8	-1	2
	ストームボルター [ラピッドファイア 2]	24"	2	2+	4	0	1

*	白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
	ネメシス・フォースウェポン [サイキック]	白兵戦	4		_	-2	2

アビリティ

コア:縦深攻撃

陣営:テレポート強襲

内なる堅牢性(サイキック): このユニットを対象とする攻撃が行なわれる際、その攻撃の【攻撃力】がこのユニットの【耐久力】より大きい場合、その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

旗手の戦旗: このウォーギアの装備者のユニット内のすべての兵は 【確保力】に+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、サイカー、ターミネイター、グレネード、帝国、 パラディン・スカッド



パラディン・スカッド

《帝国》のあらゆる戦士の中でも並外れた武勇を誇る聖戦士は、巨大な悪魔に自ら戦いを挑む。クレイナイトの中で良も揺るぎなき精神を備えた聖戦士は、戦団の模範ともいうべき武勇を有している。聖戦士はいずれも、これまで現世に現れた中でも最も強力な部類の悪魔を《春み》に追放した経験を持っているのだ。



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体までのパラディンは、それぞれのストームボルターを以下のウォーギアのうちいずれか1つに交換できる:
 - 。インシネレイター 1 個
 - 。 サイレンサー 1 個
 - 。 サイキャノン 1 個
- 「ストームボルター、ネメシス・フォースウェポン」を装備しているパラディン1体は、旗手の戦旗1個を装備できる。その兵のストームボルターは以下のウォーギアのうちいずれか1つに交換できる:
 - 。インシネレイター 1 個
 - 。 サイレンサー 1 個
 - 。サイキャノン 1 個

ユニット構成

- パラゴン:1体
- パラディン:4-9体

この兵は以下のウォーギアを装備している:ストームボルター、 ネメシス・フォースウェポン。

属性キーワード: インファントリー、サイカー、ターミネイター、グレネード、帝国、 パラディン・スカッド





Ф	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ
	インシネレイター [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	6	-1	1
	サイレンサー [サイキック、連続命中 1]	24"	6	3+	5	0	1
	サイキャノン [サイキック]	24"	3	3+	8	-1	2
	浄化の焔 [インファントリー特効 2+、遮蔽無効、サイキック]	18"	1	3+	4	-1	1
	ストームボルター [ラピッドファイア 2]	24"	2	3+	4	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	3	3+	4	0	1
	ネメシス・フォースウェポン [サイキック]	白兵戦	3	3+	6	-2	2

アビリティ

コア:縦深攻撃

陣営:テレポート強襲

至聖なる使命:このユニットの兵が攻撃を行なう際、このユニットが初期兵数を下回っている場合、ヒットロール結果に +1 の修正を 受ける。このユニットの兵が攻撃を行なう際、このユニットが半壊 状態である場合、さらにウーンズロール結果に +1 の修正を受ける。

属性キーワード:インファントリー、サイカー、グレネード、帝国、 ピュリファイヤー・スカッド



ピュリファイヤー・スカッド

浄化騎士団は、グレイナイトの神聖なる目的を象徴している。彼らは堕落せず、 大義を信じ、穢れざる精神を有している。ディーモンの軍勢の中心へとテレポー トした彼らは、しばしばグレイナイトの先鋒として戦い、浄化の焔によって堕落せ し者を灰にする。



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体までのピュリファイヤーは、「ストームボルター、ネメシス・フォースウェポン」を以下のウォーギアのうちいずれか1つに交換できる:
 - 。 インシネレイター 1 個、クロースコンバットウェポン 1 個
 - 。 サイレンサー 1 個、クロースコンバットウェポン 1 個
 - 。 サイキャノン 1 個、 クロースコンバットウェポン 1 個

ユニット構成

- ナイト・オヴ・フレイム: 1体
- ピュリファイヤー: 4-9 体

この兵は以下のウォーギアを装備している:ストームボルター、ネメシス・フォースウェポン。

属性キーワード:インファントリー、サイカー、グレネード、帝国、 ピュリファイヤー・スカッド







\Phi	射擊武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ
	ヘヴィボルター [ヘヴィ、連続命中 1]	36"	3	4+	5	-1	2
	マルチメルタ [ヘヴィ、メルタ 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
	プラズマキャノン – 通常 [ブラスト、ヘヴィ]	36"	D3	4+	7	-2	1
	プラズマキャノン – 最大出力 [ブラスト、暴発、ヘヴィ]	36"	D3	4+	8	-3	2

<u>*</u>	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	サーヴィター・サーボアーム	白兵戦	1	5+	6	-2	3
	サーヴィター・ツール	白兵戦	1	5+	3	0	1

アビリティ

マインドロック: ブラザーフッド・テックマリーンである兵が指揮官としてこのユニットを率いている間、サーヴィターである兵が装備している射撃武器の【射撃技能】および白兵戦武器の【接近戦技能】は1ポイント向上する。

近侍:ブラザーフッド・テックマリーン・兵が指揮官としてこのユニットを率いている間、このユニットの兵は『縦深攻撃』と『テレポート強襲』のアピリティを得る。

スペシャルセーヴ値

6+

■ 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、サーヴィター



サーヴィター

サーヴィターの中には戦団の労働者や人団に満たなかった熱望者、かつての協力者だったものもいるが、いずれも機械強化とサイボーグ手術を受けて今の姿となった。多くの者は隙をサーボアームや重火器に置き換えられており、主たる技術官が修復作業を行っている間にこれを護衛したり補助するために用いられている。適酷な精神消去工程により、どのサーヴィターも自らが見聞きしたことを語ることはない。



ウォーギア・オプション

- 2 体までの丘は、それぞれサーヴィター・サーボアームを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる:
 - 。 ヘヴィボルター 1 個、サーヴィター・ツール 1 個
 - 。マルチメルタ 1 個、サーヴィター・ツール 1 個
 - 。プラズマキャノン 1 個、サーヴィター・ツール 1 個

ユニット構成

■ サーヴィター:4体

各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している:サーヴィター・サーボアーム。

サーヴィターの近侍

戦闘陣形の宣言ステップの開始時において、このユニットは、ブラ ザーフッド・テックマリーン 1 体が率いる別ユニット 1 個に編入で きる (1 個のユニットにサーヴィター・ユニットを2 個以上編入す ることはできない)。編入する場合、パトル終了時まで、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、その護衛ユニット の初期兵教はこのユニットの年教ぶんだけ増加する。

グレイナイト・ヴェネラブル・ドレッドノート

移耐防



Φ	射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
	アサルトキャノン [会心ウーンズ]	24"	6	3+	6	0	1
	ヘヴィフレイマー [噴射、遮蔽無効]	12"	D6	-	5	-1	1
	ヘヴィプラズマキャノン – 通常 [ブラスト]	36"	D3	3+	7	-2	2
	ヘヴィプラズマキャノン - 最大出力 [ブラスト、暴発]	36"	D3	3+	8	-3	3
	ミサイルランチャー – フラグ [ブラスト]	48"	D6	3+	4	0	1
	ミサイルランチャー – クラック	48"	1	3+	9	-2	D6
	マルチメルタ [メルタ 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
	ストームボルター [ラピッドファイア 2]	24"	2	2+	4	0	1
	ツイン・ラスキャノン [ツインリンク]	48"	1	3+	12	-3	D6+1

白兵戦武器	射程		接	攻	貫通	ダ
鋼鉄の脚	白兵戦	5	3+	6	0	1
ドレッドノート・コンバットウェポン	白兵戦	5	3+	12	-2	3

アビリティ

コア: 恐るべき最期 1

古豪の叡智 (オーラ): 味方グレイナイト・インファントリー・ユニットがこの兵の 6mv 以内にいる場合、そのユニット内の兵が行なう 攻撃は、ヒットロールの出目 1 とウーンズロールの出目 1 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: ビークル、ウォーカー、サイカー、煙幕、帝国、 ヴェネラブル・ドレッドノート



グレイナイト・ヴェネラブル・ドレッドノート

ヴェネラブル・ドレッドノートに接続されているのはいにしえの真の英雄であり、彼らは数々の戦いを生き抜いてきた経歴を持つ。彼らの戦略的洞察力と、かつての戦いで彼らが追放した怪物たちについての知識は大いに尊ばれているが、それでも彼らは厳粛なる決意とともに自ら戦場に馳せ参じており、彼ら生ける伝説とともに戦うことは大いなる名誉とみなされている。



ウォーギア・オプション

- この兵はドレッドフィストを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる:
 - 。 ヘヴィプラズマキャノン 1 個
 - 。マルチメルタ 1 個
 - 。 ツイン・ラスキャノン 1 個
- この兵は「ドレッドノート・コンバットウェポン、ストームボルター」を以下のウォーギアのうちいずれか1つ に交換できる:
 - 。 ミサイルランチャー 1 個、鋼鉄の脚 1 個
 - 。 ドレッドノート・コンバットウェポン 1 個、 ヘヴィフレイマー 1 個

ユニット構成

- ヴェネラブル・ドレッドノート:1体
- **この兵は以下のウォーギアを装備している**:アサルトキャノン、ストームボルター、ドレッドノート・コンバットウェポン。

属性キーワード: ビークル、ウォーカー、サイカー、煙幕、帝国、 ヴェネラブル・ドレッドノート



インターセプター・スカッド ^移 耐 防 傷 統 確 12" 4 2+ 2 6+ 1



Ф	射撃武器	射程	▣	射	攻	貫通	ダ
	インシネレイター [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	6	-1	1
	サイレンサー [サイキック、連続命中 1]	24"	6	3+	5	0	1
	サイキャノン [サイキック]	24"	3	3+	8	-1	2
	ストームボルター [ラピッドファイア 2]	24"	2	3+	4	0	1

<u>₹</u>	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	3	3+	4	0	1
	ネメシス・フォースウェポン [サイキック]	白兵戦	3	3+	6	-2	2

アビリティ

コア:縦深攻撃

陣営:テレポート強襲

パーソナル・テレポーター: 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、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、こ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 6mv 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、このユニットは突撃を育言できない。

属性キーワード: インファントリー、サイカー、飛行、グレネード、帝国、 インターセプター・スカッド



インターセプター・スカッド

携行型転移装置を装備したインターセプターは素早い連続テレポートによって戦場を横断し、速やかな時配置や敵の追撃を行う。まばゆい光とともに姿を表す彼らは、驚き戸惑う敵へ武器や異能力によって死の嵐をもたらすと、現れた時と同じく姿を消す。



ウォーギア・オプション

- ユニット内の兵5体につき、そのうち1体のインターセプターは、「ストームボルター、ネメシス・フォースウェポン」を以下のウォーギアのうちいずれか1つに交換できる:
 - 。 インシネレイター 1 個、クロースコンバットウェポン 1 個
 - 。 サイレンサー 1 個、クロースコンバットウェポン 1 個
 - 。 サイキャノン 1 個、クロースコンバットウェポン 1 個

ユニット構成

- インターセプター・ジャスティカール: 1体
- インターセプター:4-9体

この兵は以下のウォーギアを装備している:ストームボルター、 ネメシス・フォースウェポン。

属性キーワード: インファントリー、サイカー、飛行、グレネード、帝国、 インターセプター・スカッド





Ф	射撃武器	射程	▣	射	攻	貫通	ダ
	インシネレイター [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	6	-1	1
	サイレンサー [サイキック、連続命中 1]	24"	6	3+	5	0	1
	サイキャノン [サイキック]	24"	3	3+	8	-1	2
	ストームボルター [ラピッドファイア 2]	24"	2	3+	4	0	1

X	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	3	3+	4	0	1
	ネメシス・フォースウェポン [サイキック]	白兵戦	3	3+	6	-2	2

アビリティ

コア:縦深攻撃

陣営:テレポート強襲

超自然の眼差し(サイキック): 自軍側射撃フェイズ中、このユニット内の兵が装備する射撃武器は、その武器の攻撃対象が他の味方グレイナイト・サイカー・ユニット 1 個以上から視認されているならば、【間接射撃】アピリティを得る。

属性キーワード:インファントリー、サイカー、グレネード、帝国、 パーゲイション・スカッド



パーゲイション・スカッド

パーゲイション・スカッドは主攻部隊と歩調を合わせ、神秘的な重火器の猛射撃 によって同胞たる騎士たちを支援する。彼らのサイキック的知覚は〈歪み〉を貫 いて敵を識別し、悪魔の闇に包まれた隠れ家や防備された潜伏場所を浄化する。



ウォーギア・オプション

- 最大4体までのパーゲイターは「ストームボルター、ネメシス・フォースウェポン」を以下のウォーギアのうちいずれか1つに交換できる:
 - 。インシネレイター 1 個、クロースコンバットウェポン 1 個
 - 。 サイレンサー 1 個、クロースコンバットウェポン 1 個
 - 。 サイキャノン 1 個、クロースコンバットウェポン 1 個

ユニット構成

- パーゲイター・ジャスティカール: 1体
- パーゲイター: 4-9 体

この兵は以下のウォーギアを装備している:ストームボルター、 ネメシス・フォースウェポン。

属性キーワード:インファントリー、サイカー、グレネード、帝国、 パーゲイション・スカッド





Ф	射撃武器	射程	▣	射	攻	貫通	ダ
	ガトリング・サイレンサー [サイキック、連続命中 1]	24"	12	3+	6	0	1
	ヘヴィインシネレイター [遮蔽無効、噴射]	18"	2D6	-	6	-1	1
	ヘヴィサイキャノン [サイキック]	24"	6	3+	10	-1	3

*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	ドレッドフィスト	白兵戦	6	3+	6	-1	1
	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	5	4+	14	-3	D6+1
	ネメシス・グレイトソード – 振り下ろし [サイキック]	白兵戦	5	3+	10	-2	D6
	ネメシス・グレイトソード – 薙ぎ払い [サイキック]	白兵戦	10	3+	5	-1	1

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D3、縦深攻撃

陣営:テレポート強襲

超常たる報復 (サイキック): この兵は、ターン中に全力移動や退却を行なっていたとしても射撃や突撃を宣言できる。

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。

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、サイカー、帝国、ネメシス・ドレッドナイト



ネメシス・ドレッドナイト

ネメシス・ドレッドナイトの音装者は、三度祝福されしセラマイト装甲を溶接された巨大な外骨格を操る。 着装者のサイキックエネルギーを吹き込まれた重火器は (歪み) の怪物の群れを薙ぎ払い、その巨大な拳、あるいは大型のフォースウェ ボンによってディーモンの憑依した車両や巨大な悪魔を撃破するのである。



ウォーギア・オプション

- この兵はドレッドフィストを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる:
 - 。 ネメシス・ディーモングレイトハンマー 1 個
 - 。 ネメシス・グレイトソード 1 個
- この兵は以下のウォーギアのうち2つまでを装備できるが、同じものを選択することはできない:
 - 。 ガトリング・サイレンサー 1 個
 - 。 ヘヴィインシネレイター 1 個
 - 。 ヘヴィサイキャノン 1 個

ユニット構成

- ネメシス・ドレッドナイト:1体
- この兵は以下のウォーギアを装備している:ドレッドフィスト。

属性キーワード:ビークル、ウォーカー、サイカー、帝国、ネメシス・ドレッドナイト



グレイナイト・ランドレイダー ^{移 耐 防 傷 統 確} 10" 12 2+ 16 6+ 5



Ф	射撃武器	射程	⊡	射	攻	貫通	ダ
	ゴッドハンマー型ラスキャノン	48"	2	3+	12	-3	D6+1
	ハンターキラー・ミサイル [一発限り]	48"	1	2+	14	-3	D6
	一発限り:装備者はバトル中につき 1 回のみ、この武器で	で射撃できる	0				
	マルチメルタ [メルタ 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
	ストームボルター [ラピッドファイア 2]	24"	2	3+	4	0	1
	ツイン・ヘヴィボルター [連続命中 1、ツインリンク]	36"	3	3+	5	-1	2
	***************************************		•	•	•	•	

*	白兵戦武器	射程	□	接	攻	貫通	ダ
	履带装甲	白兵戦	6	4+	8	0	1

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D6

強襲斜路: この兵の通常移動後にユニットがこの兵から降車する際、降車するユニットはこのターン中に突撃を宣言できる。

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。

属性キーワード:ビークル、兵員輸送、煙幕、帝国、ランドレイダー



グレイナイト・ランドレイダー

ランドレイダーは難攻不落の強襲戦闘車両である。減殺装甲服を身に着けたグレイナイトも輸送できるほどに大型ではあるものの、これは単なる輸送車両ではない。その車体に搭載されているゴッドハンマー型ラスキャノンは強力なエネルギーの棺を放ち、ヘヴィボルターはしばしば乗員から「機械精霊の唸り声」になぞらえられる。



ウォーギア・オプション

- この兵はハンターキラー・ミサイル 1 個を装備できる。
- この兵はマルチメルタ 1 個を装備できる。
- この兵はストームボルター 1 個を装備できる。

ユニット構成

■ ランドレイダー:1体

この兵は以下のウォーギアを装備している: ゴンドハンマー型ラスキャノン 2 個、ツイン・ヘヴィボルター、履帯装甲。

兵員輸送

この兵はグレイナイト・インファントリーの兵を最大 12 体まで輸送できる。ターミネイターの兵は、1 体で輸送枠を2体分使用する。

属性キーワード:ビークル、兵員輸送、煙幕、帝国、ランドレイダー



グレイナイト・ランドレイダー・クルセイダー 移 耐 防 傷 統 確

10" 12 2+ 16 6+ 5



Φ	射撃武器	射程	<u> </u>	射	攻	貫通	ダ
	ハンターキラー・ミサイル [一発限り]	48"	1	2+	14	-3	D6
	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。					
	ハリケーンボルター [ラピッドファイア 6、ツインリンク]	24"	6	3+	4	0	1
	マルチメルタ [メルタ 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
	ストームボルター [ラピッドファイア 2]	24"	2	3+	4	0	1
	ツイン・アサルトキャノン [会心ウーンズ、ツインリンク]	24"	6	3+	6	0	1

*	白兵戦武器	射程	<u> </u>	接	攻	貫通	ダ	
	履带装甲	白兵戦	6	4+	8	0	1	1

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D6

強襲斜路: この兵の通常移動後にユニットがこの兵から降車する際、降車するユニットはこのターン中に突撃を宣言できる。

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。

属性キーワード:ビークル、兵員輸送、煙幕、グレネード、帝国、 ランドレイダー、クルセイダー



グレイナイト・ランドレイダー・クルセイダー

大型化された兵員輸送スペースにより、ランドレイダー・クルセイダーは邪悪なるディーモンの集う地へより多くの戦士たちを送り届けることができる。その一方で、この戦車に搭載されているハリケーンボルターとツイン・アサルトキャノンは渾沌神の従僕たちを一掃するだけの力を持つ。



ウォーギア・オプション

- この兵はハンターキラー・ミサイル 1 個を装備できる。
- この兵はマルチメルタ 1 個を装備できる。
- この兵はストームボルター 1 個を装備できる。

ユニット構成

- ランドレイダー・クルセイダー:1体
- **この兵は以下の武器を装備している**: ハリケーンボルター 2 個、ツイン・アサルトキャノン、履帯装甲

兵員輸送

この兵はグレイナイト・インファントリーの兵を最大 16 体まで輸送できる。ターミネイターの兵は、1 体で輸送枠を2体分使用する。

属性キーワード:ビークル、兵員輸送、煙幕、グレネード、帝国、 ランドレイダー、クルセイダー



グレイナイト・ランドレイダー・リディーマー ^{移 耐 防 傷 統 確}

Φ	射撃武器	射程	0	射	攻	貫通	ダ
	フレイムストームキャノン [遮蔽無効、噴射]	12"	D6+3	-	6	-2	2
	ハンターキラー・ミサイル [一発限り]	48"	1	2+	14	-3	D6
	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。				
	マルチメルタ [メルタ 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
	ストームボルター [ラピッドファイア 2]	24"	2	3+	4	0	1
	ツイン・アサルトキャノン [会心ウーンズ、ツインリンク]	24"	6	3+	6	0	1
			•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••			•••••••••••	
*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ

白兵戦

4+ 8

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D6

強襲斜路: この兵の通常移動後にユニットがこの兵から降車する際、降車するユニットはこのターン中に突撃を宣言できる。

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。

属性キーワード:ビークル、兵員輸送、煙幕、グレネード、帝国、 ランドレイダー、リディーマー

履帯装甲



グレイナイト・ランドレイダー・リディーマー

ランドレイダー・リディーマーはフレイムストームキャノンを搭載しており、これ は悪魔の穢れを焼き払うために用いられる。この強力な強襲車両は市街戦の 覇者であり、フレイムストームキャノンからプロメチウムを吐き出してアサルトキャ ノンから弾丸を浴びせかけると、乗員のグレイナイトたちが生き残った敵を掃討 する。

ウォーギア・オプション

- この兵はハンターキラー・ミサイル 1 個を装備できる。
- この兵はマルチメルタ 1 個を装備できる。
- この兵はストームボルター 1 個を装備できる。

ユニット構成

- ランドレイダー・リディーマー:1体
- **この兵は以下の武器を装備している**: フレイムストームキャノン 2個、ツイン・アサルトキャノン、履帯装甲

兵員輸送

この兵はグレイナイト・インファントリーの兵を最大 14 体まで輸送できる。ターミネイターの兵は、1 体で輸送枠を2 体分使用する。

属性キーワード:ビークル、兵員輸送、煙幕、グレネード、帝国、 ランドレイダー、リディーマー







Ф	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ
	ハンターキラー・ミサイル [一発限り]	48"	1	2+	14	-3	D6
	一発限り: 装備者はバトル中につき 1 回のみ、この武器	景で射撃できる。					
	ストームボルター [ラピッドファイア 2]	24"	2	3+	4	0	1
	***************************************	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		••••••	•	***************************************	

*	白兵戦武器	射程	<u> </u>	接	攻	貫通	ダ
	履带装甲	白兵戦	3	4+	6	0	1

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D3、射撃デッキ 2

自己修復:自軍側指揮フェイズ開始時、この兵は受けているダメージを 1 ポイント回復する。

属性キーワード:ビークル、兵員輸送、専用輸送、煙幕、帝国、ライノ



グレイナイト・ライノ

ライノは長い歴史を持つ兵員輸送車両であり、一万年にわたってスペースマリーンを支えてきた。その頑丈で信頼性の高いシステムはグレイナイトがしばしば戦う 悪魔惑星の変異せし地形を生き延びるために不可欠であり、内部の戦士たちはそ の分厚い装甲と退魔の力が込められた真銀によって守られる。



ウォーギア・オプション

- この兵はハンターキラー・ミサイル 1 個を装備できる。
- この兵はストームボルター 1 個を追加装備できる。

ユニット構成

■ ライノ:1体

この兵は以下のウォーギアを装備している:ストームボルター、履帯装甲。

兵員輸送

この兵は**グレイナイト・インファントリ**ーの兵を最大 12 体まで輸送できる。**ターミネイター**の兵は輸送できない。

属性キーワード: ビークル、兵員輸送、専用輸送、煙幕、帝国、ライノ





Φ	射撃武器	射程	<u> </u>	射	攻	貫通	ダ
	ハンターキラー・ミサイル [一発限り]	48"	1	2+	14	-3	D6
	一発限り:装備者はバトル中につき 1 回のみ、この武器で	で射撃できる。					
	ストームボルター [ラビッドファイア 2]	24"	2	3+	4	0	1
	ツイン・アサルトキャノン [会心ウーンズ、ツインリンク]	24"	6	3+	6	0	1
	ツイン・ヘヴィボルター [連続命中 1、ツインリンク]	36"	3	3+	5	-1	2
	ツイン・ラスキャノン [ツインリンク]	48"	1	3+	12	-3	D6+1

*	白兵戦武器	射程	▣	接	攻	貫通	ダ
	履带装甲	白兵戦	3	4+	6	0	1

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D3

火力支援: 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、そのフェイズ中にこの兵による攻撃が1回以上ヒットした敵 ユニットを1個選択せよ。そのフェイズの終了時まで、そのターン 中にこの兵員輸送から降車した味方ユニットが選択された敵ユニットを攻撃する際、その攻撃のウーンズロールを何個でもリロールできる。

属性キーワード:ビークル、兵員輸送、専用輸送、煙幕、帝国、ライノ



グレイナイト・レイザーバック

堅牢な装甲輸送車両であり、速度と重火器支援火力を両立しているレイザーバッ クは、精密な強襲と素早い陽動に最適である。グレイナイトの分隊はアダマンチ ウムの装甲に守られ、素早く進軍すると無防備な敵に襲いかかる。その間にもレ イザーバックの砲塔はさらなる目標に攻撃を加えるのだ。



ウォーギア・オプション

- この兵はハンターキラー・ミサイル 1 個を装備できる。
- この兵はストームボルター 1 個を装備できる。
- この兵はヘヴィボルターを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる:
 - 。 ツイン・アサルトキャノン 1 個
 - 。 ツイン・ラスキャノン 1個

ユニット構成

レイザーバック:1体

この兵は以下のウォーギアを装備している:ストームボルター、履帯装甲。

兵員輸送

この兵は**グレイナイト・インファントリー**の兵を最大 6 体まで輸送できる。**ターミネイター**の兵は輸送できない。

属性キーワード:ビークル、兵員輸送、専用輸送、煙幕、帝国、ライノ



グレイナイト・ストームホーク・インターセプター





Ф	射撃武器	射程		射	攻	貫通	ダ
	イカルス・ストームキャノン [飛行特効 2+]	48"	6	3+	7	-1	2
	ラスタロン	24"	2	3+	10	-3	D6+1
	スカイハンマー・ミサイルランチャー [飛行特効 2+]	48"	3	3+	8	-1	D3
	ツイン・アサルトキャノン [会心ウーンズ、ツインリンク]	24"	6	3+	6	0	1
	ツイン・ヘヴィボルター [連続命中 1、ツインリンク]	36"	3	3+	5	-1	2
	タイフーン・ミサイルランチャー – フラグ [ブラスト]	48"	2D6	3+	4	0	1
	タイフーン・ミサイルランチャー – クラック	48"	2	3+	9	-2	D6

父 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、ホバー

迎撃機:この兵が射撃攻撃する際、飛行可能なユニットを対象と した射撃攻撃はヒットロールに+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:ビークル、航空機、飛行、煙幕、帝国、ストームホーク・インターセプター



グレイナイト・ストームホーク・インターセプター

アンダエムス編隊に代表されるストームホーク迎撃機の編隊は、電光石火の速度によって〈歪み〉に侵された空をも貫いて飛ぶ。高高度の航空優勢を獲得する為に設計されたこれらの機体のサイカー・パイロットたちは、 刃ではなくミサイルと連射砲によって決闘するのだ。

ウォーギア・オプション

- この兵はヘヴィ・オンスロート・ガトリングキャノンをラスタロン 1 個に交換できる。
- この兵はスカイハンマー・ミサイルランチャーを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる:
 - 。 ツイン・ヘヴィボルター 1個
 - 。 タイフーン・ミサイルランチャー 1 個

ユニット構成

- ストームホーク・インターセプター: 1体
- **この兵は以下の武器を装備している**: ラス・タロン、スカイハンマー・ ミサイルランチャー、ツイン・アサルトキャノン、機体装甲。

属性キーワード: ビークル、航空機、飛行、煙幕、帝国、ストームホーク・インターセプター



グレイナイト・ストームタロン・ガンシップ

Ф	射擊武器	射程		射	攻	貫通	ダ
	スカイハンマー・ミサイルポッド [飛行特効 2+]	48"	3	3+	8	-1	D3
	ツイン・アサルトキャノン [会心ウーンズ、ツインリンク]	24"	6	3+	6	0	1
	ツイン・ヘヴィボルター [連続命中 1、ツインリンク]	36"	3	3+	5	-1	2
	ツイン・ラスキャノン [ツインリンク]	48"	1	3+	12	-3	D6+1
	タイフーン・ミサイルランチャー – フラグ [ブラスト]	48"	2D6	3+	4	0	1
	タイフーン・ミサイルランチャー – クラック	48"	2	3+	9	-2	D6

×	白兵戦武器	射程	<u> </u>	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、ホバー

対地掃射:この兵が射撃攻撃する際、飛行不可能なユニットを対 象とした射撃攻撃はヒットロールに+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: ビークル、航空機、飛行、帝国、ストームタロン・ガンシップ



グレイナイト・ストームタロン・ガンシップ

ストームタロン攻撃機は高い機動力を誇る航空機であり、さまざまな敵と役割に対応可能な汎用性を持つ。多くの場合、この機体は大型機のための護衛任務につき、恐るべき〈歪み〉の敵を撃ち落とす。アフターバーナーの方向転換によりパイロットは地上攻撃を行い、テレポート地点に飽和射撃を行うと、同胞の安全を確保する。



ウォーギア・オプション

- この兵はスカイハンマー・ミサイルランチャーを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる:
 - 。 ツイン・ヘヴィボルター 1個
 - 。 ツイン・ラスキャノン 1 個
 - 。 タイフーン・ミサイルランチャー 1 個

ユニット構成

- ストームタロン・ガンシップ: 1 体
- **この兵は以下の武器を装備している**: スカイハンマー・ミサイルランチャー、ツイン・アサルトキャノン、機体装甲。

属性キーワード:ビークル、航空機、飛行、帝国、ストームタロン・ガンシップ



グレイナイト・ストームレイヴン・ガンシップ 移 耐 防 傷 統 確

20+" 10 3+ 14 6+ 0

Ф	射撃武器	射程	▣	射	攻	貫通	ダ
	ハリケーンボルター [ラピッドファイア 6、ツインリンク]	24"	6	3+	4	0	1
	ストームストライク・ミサイルランチャー	48"	1	3+	10	-3	D6+2
	ツイン・アサルトキャノン [会心ウーンズ、ツインリンク]	24"	6	3+	6	0	1
	ツイン・ヘヴィボルター [連続命中 1、ツインリンク]	36"	3	3+	5	-1	2
-	ツイン・ヘヴィプラズマキャノン – 通常 [ブラスト、ツインリンク]	36"	3	3+	7	-2	2
-	ツイン・ヘヴィプラズマキャノン – 最大出力 [ブラスト、ツインリンク]	36"	3	3+	8	-3	3
	ツイン・ラスキャノン [ツインリンク]	48"	1	3+	12	-3	D6+1
	ツイン・マルチメルタ [メルタ 2、ツインリンク]	18"	2	3+	9	-4	D6
	タイフーン・ミサイルランチャー – フラグ [ブラスト]	48"	2D6	3+	4	0	1
	タイフーン・ミサイルランチャー – クラック	48"	2	3+	9	-2	D6
*	白兵戦武器	射程	0	接	攻	貫通	ダ
	機体装甲	白丘戦	6	4+	8	0	1

アビリティ

コア: 恐るべき最期 D6、ホバー

鑑われし耐久力:この兵に割り振られた攻撃の【ダメージ量】は一つの修正を受ける(これによって【ダメージ量】が1を下回ることはない)。

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。

■ 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、航空機、輸送、飛行、帝国、ストームタロン・ガンシップ



グレイナイト・ストームレイヴン・ガンシップ

強力な近接支援攻撃機であるストームレイヴン攻撃機は、テレポートへの妨害 が行われているような地域にグレイナイトや崇敬されしドレッドノートまでもを送 り届けることができる。高い耐久性と大火力を有するストームレイヴンは、機甲 強要や効果地点の掃討に秀でている。



ウォーギア・オプション

- この兵はハリケーンボルター2個を装備できる。
- この兵はツイン・アサルトキャノ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:
 - 。 ツイン・ヘヴィプラズマキャノン 1 個
 - 。 ツイン・ラスキャノン 1個
- この兵はタイフーン・ミサイルランチャーを以下のウォーギアのうちいずれか 1 つに交換できる:
 - 。 ツイン・ヘヴィボルター 1 個
 - 。 ツイン・マルチメルタ 1 個

ユニット構成

■ ストームレイヴン・ガンシップ:1体

この兵は以下のウォーギアを装備している: ストームストライク・ミサイルランチャー2個、ツイン・アサルトキャノン、タイフーン・ミサイルランチャー、機体装甲。

兵員輸送

この兵はグレイナイト・インファントリーの兵を最大 12 体までと、 グレイナイト・ヴェネラブル・ドレッドノート 1 体を輸送できる。 ター ミネイターの兵は、1 体で輸送枠を 2 体分使用する。

属性キーワード: ビークル、航空機、兵員輸送、飛行、帝国、 ストームレイヴン・ガンシップ

