

アーミー・ルール

指揮伝達

絶対的な盲従を身につけるための育成と訓練が施された帝国防衛軍の将校たちは、権威の象徴にして敬意の対象となり、戦場の喧騒を切り裂く威厳に満ちた咆哮で命令を下す。

アーミー陣営が帝国防衛軍である場合、自軍側指揮フェイズ中、このアビリティを持っている自軍の将校・兵は命令を発令できる。各将校のデータシートには、発令できる命令の数と、それらの命令を受け取ることができるユニットが指定されている。将校・兵が命令を発令するたびに、以下に記載されている命令を1個選択し、その将校・兵の6mv以内におり、かつ命令を受け取ることができる味方ユニットを1個選択せよ。

次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、選択されたユニットはその命令の効果を得る。特に明記されていない限り、一度にユニットが受けられる命令の効果は1つのみである(命令の効果を受けている状態のユニットに対して発令されるすべての命令は、現在の命令の効果置き換える)。命令の効果を受けているユニットが戦闘ショック状態になった場合、そのユニットが受けている命令の効果は失われる。

行け行け行け!

このユニット内の兵は【移動力】に+3mvの修正を受ける。

総員、着剣せよ!

このユニット内の兵が装備している白兵戦武器の【接近戦技能】は1ポイント向上する。

よく狙え!

このユニット内の兵が装備している射撃武器の【射撃技能】は1ポイント向上する。

前列、撃てェ!次列、撃てェ!

このユニット内の兵が装備しているラピッドファイアの武器の【攻撃回数】は1ポイント向上する。

伏せるオオオオ!

このユニット内の兵の【アーマーセーブ値】は1ポイント向上する(兵の【アーマーセーブ値】は3+より向上することはない)。

義務と名誉を忘れるな!

このユニット内の兵の【指揮統制値】と【確保力】は1ポイント向上する。



帝国防衛軍 - 諸兵科連合連隊

デタッチメント・ルール

アーミー陣営が帝国防衛軍である場合、この諸兵科連合連隊のデタッチメント・ルールを使用できる。

生まれながらの兵士

さまざまな起源や戦術的役割を持つ連隊は、『帝国戦術教導大全』に記された伝説的な教義を若輩の兵士たちに叩き込む。そして歩兵や戦車の乗組員は、最前線で戦うことを想定した近距離射撃の鍛錬を積んでいく。

自軍の帝国防衛軍・ユニットが静止状態である場合、そのターンの終了時まで、そのユニット内の兵が装備している射撃武器は【会心ヒット】アビリティを得る。



強化

諸兵科連合連隊のデタッチメント・ルールを使用している場合、これらの諸兵科連合連隊の強化を用いることができる。

デスマスク オラニウスの死面

“敬虔なる”オラニウスは、〈帝国〉の聖人の典型ともいべき人物だ。彼はホルス自らの手によって殺害され、殉教したと信じられている。オラニウスの死面は黒曜石と虚無赤銅で作られており、苦悶に歪む天使の表情の形をしている、恐ろしげな工芸品だ。その死後一万年にわたり、オラニウスの死面は聖遺物として崇拜され続けてきた。この太古の遺産を前にした、忠実なる兵士たちは、かの高名な殉教者自身の如き決意が与えられる。

将校・兵のみ。装備者が属するユニットが戦闘ショック状態である場合、そのユニット内の兵の【確保力】は0に変更されるのではなく-1の修正を受ける。

教導将校

この将校から発せられる大声の命令は精鋭兵士たちの射撃を巧みに誘導し、長年に渡り教導を受けて来た執拗な長距離射撃を強化する。

将校・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が射撃攻撃を行なう際、そのターン中にそのユニットが静止状態である場合、ヒットロールの修正前の目目5+でクリティカルヒットが発生する。

アクィラ クーロフの双頭鷲

クーロフ将軍は、〈帝国〉の歴史の中で最も才能にあふれた将校の一人だ。引退に際してクーロフは数十もの戦術論を録音し、それをヴォクスゴーストへと移植し、“クーロフの双頭鷲”と呼ばれる鳥類の形をした双頭のサーヴィターに組み込んだ。この名誉ある装置をたずさえる将校は、クーロフの戦術論に指針を求めることができる。それを受けて、目隠しされたサーヴィターの頭部からは、クーロフの堂々とした声色でその問題に最も適しているヴォクスゴーストが発せられ、所持者に対抗戦術を指南する。そしてもう片方の頭部の目は、閉じたくばしの上で光を放っており、クーロフ自身の姿をホロディスプレイ状に映し出す。そのちらつく映像が、はるか過去の戦争の作戦を指し示す。

将校・兵のみ。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、装備者はこの強化を使用できる。使用した場合、そのバトルの終了時まで、敵軍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。

偉大なる戦略家

この古参の将校は、数々の戦場で部隊を指揮し、さまざまな戦争の流動的様態を目撃してきた。その結果、この将校は急速に変化する命令の数々を常に発することができる。

将校・兵のみ。自軍側指揮フェイズ中、装備者は追加の命令を1つ発令できる。





帝国防衛軍 – 諸兵科連合連隊

策略

諸兵科連合連隊のデタッチメント・ルールを使用している場合、これらの諸兵科連合連隊の策略を用いることができる。

増援要請！

諸兵科連合連隊 – 戦略的機動

帝国防衛軍は、果てしない数におよぶ兵士の増援を求めることができる。

タイミング：任意のフェイズ中。

対象：全滅したばかりの自軍側連隊・ユニット1個。ユニットが全滅した直後であっても、そのユニットに対してこの策略を発動できる。

効果：全滅したユニットと同一の新しいユニットを、その初期兵数と【負傷限界】が全快している状態で、戦略的予備戦力に配置する。

制限：この策略を発動して、合流ユニット内の撃破されたキャラクター・ユニットを復帰させることはできない。

制圧射撃

諸兵科連合連隊 – 戦略的機動

即時反復的な射撃に専念するように命じられた兵士たちは、猛吹雪のような射撃を行うことで、いかに頑強な敵であれ揺るがすことができる。

タイミング：自軍側射撃フェイズ中。

対象：そのフェイズ中に、まだ射撃を宣言していない自軍側帝国防衛軍・インファントリー・ユニット1個と、敵ユニット1個（モンスターとビークルを除く）。

効果：そのフェイズ中に自軍側帝国防衛軍・ユニットが選択された敵ユニットに対して1回以上ヒットを成功させた場合、次の敵軍側ターン終了時まで、その敵ユニット内の兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。

射界障地

諸兵科連合連隊 – 戦闘戦術

帝国防衛軍の戦闘教条は、敵を多方面から打ち据えるための火力集中戦法を採用している。

タイミング：自軍側射撃フェイズ中。

対象：そのフェイズ中に、まだ射撃を宣言していない自軍側連隊またはスカッドロン・ユニット1個。

効果：選択された自軍側ユニットが射撃攻撃を解決した直後、その射撃攻撃の対象として1回以上選ばれた敵ユニットを1個選択せよ。そのフェイズの終了時まで、その敵ユニットに対して自軍側連隊またはスカッドロン・兵が攻撃を行なう際、その攻撃側ユニットが戦闘ショック状態でない限り、その攻撃の【貫通値】は1ポイント向上する。



諸兵科連合連隊のデタッチメント・ルールを使用している場合、これらの諸兵科連合連隊の策略を用いることができる。

熟練砲撃手

諸兵科連合連隊 – 戦略的機動

この連隊の砲兵は、前進観測部隊と標的を調整することに長けており、壊滅的な精密砲撃を行うことができる。

タイミング：自軍側射撃フェイズ開始時。

対象：ヴォクスキャスターを装備している自軍側帝国防衛軍・ユニット1個と、そのユニットからの射線が通っている敵ユニット1個。

効果：そのフェイズの終了時まで、選択された敵ユニットに対して自軍側帝国防衛軍・兵が間接射撃武器で攻撃を行なう際、攻撃側の兵が戦闘ショック状態でない限り、その攻撃のヒットロール結果は+1の修正を受ける。

指揮英断

諸兵科連合連隊 – 英雄的行為

この将校は卓越した戦略のみならず、指揮官としての技量においても名を馳せている。長年に渡る研鑽の結果、この将の簡素だが完成された戦術は完璧な効率で実行される。さらにこの者は、自らがその範となることで味方を鼓舞し、効率を高める。

タイミング：敵軍側指揮フェイズ中。

対象：自軍側帝国防衛軍・将校・ユニット1個。

効果：選択された将校は、自軍側指揮フェイズ中かのように追加の命令を1つ発令できる。

制限：選択された将校は、戦闘ショック状態であるユニットに対して命令を発令できない。

機甲戦力

諸兵科連合連隊 – 装備品

プラスチックの装甲で強化されているだけでなく、帝国防衛軍の戦車は皇帝陛下への敬虔な信仰と、敵に抱く軽侮の念で武装されているといっても過言ではない。

タイミング：敵軍側射撃フェイズ中、敵ユニットが攻撃対象を選択した直後。

対象：攻撃側ユニットによる1回以上の攻撃の対象に選ばれた自軍側帝国防衛軍・ビークル・ユニット1個。

効果：そのフェイズの終了時まで、選択された自軍側ユニットに攻撃が割り振られる際、その攻撃の【ダメージ量】は-1の修正を受ける。



太陽卿レオントゥス

移	耐	防	傷	統	確
12"	4	3+	8	6+	2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
太陽の高潔なる眼差し【ピストル】	12"	2	2+	8	-2	2
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
征服の刃	白兵戦	6	2+	6	-2	2
コンスタンティンの蹄【追加攻撃】	白兵戦	2	4+	4	0	1

アビリティ

コア：指揮官

陣営：指揮団

太陽卿：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。

アストロレクス学派：双方のプレイヤーが初期配置を完了した直後、自軍側帝国防衛軍・ユニットを最大3個まで選択して再配置を行なうこと。再配置を行なう際、すで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、選択されたユニットを戦略的予備戦力に配置してもよい。

命令

この将校は、帝国防衛軍・ユニットに最大3つまで命令を発令できる。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：騎乗、キャラクター、伝説的英雄、帝国、将校、太陽卿レオントゥス



陣営キーワード：
帝国防衛軍

太陽卿レオントゥス

アルカディアン・レオントゥスは帝国防衛軍の全軍を率い、黙示録的な侵略や星域規模の侵攻に立ち向かう。軍学者であり卓越した戦術家でもある太陽卿レオントゥスは、サイバネティック強化が施された駿馬コンスタンティンに跨り戦場を進み、命令を叫びながら敵に刃を振り下ろす。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- 太陽卿レオントゥス（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：太陽の高潔なる眼差し、征服の刃、コンスタンティンの蹄。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- アツティラ・ラフライダー
- ケイディア・ショックトループ
- カタチャン・ジャングルファイター
- デスコア・オヴ・クリーグ
- インファントリー・スカッド
- カサーキン

最高司令官

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

属性キーワード：騎乗、キャラクター、伝説的英雄、帝国、将校、太陽卿レオントゥス



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ウルスラ・クリード

移

6"

耐

3

防

4+

傷

4

統

7+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
"義務"と"復讐" [ピストル]	12"	4	3+	5	-2	1
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
パワーウェポン	白兵戦	4	3+	4	-2	1

アビリティ

コア：指揮官

陣営：指揮伝達

総代脚：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニットは同時に最大2つの異なる『命令』の効果を受けてもよい。

戦術的天才：各バトルラウンドにつき1回、この兵の12mv以内にいる自軍側ユニットを1個選択し、そのユニットに対して策略をOCPで発動できる。そのフェイズ中にすでに、その策略が自軍側の別のユニットが選択されていたとしても同じ策略を発動できる。

命令

この将校は、連隊・ユニットに最大2つまで命令を発令できる。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、帝国、将校、ウルスラ・クリード



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ウルスラ・クリード

ケイディア総代卿は気難しく冷徹な戦略家であり、ケイディア軍の不屈の象徴だ。長い年月をかけて鍛え抜かれたウルスラ・クリードの卓越した指揮能力は、〈帝国〉を脅かす敵との戦いにおいて、数多くの〈帝国〉の軍勢を勝利へと導いてきた。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ウルスラ・クリード (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：“義務”と“復讐”、パワーウェポン。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ケイディア・ショックトループ
- インファントリー・スカッド
- カサーキン

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、将校、ウルスラ・クリード



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ケイディア・キャストラン

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	4	7+	1



射撃武器	射程	回	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 [ラビッドファイア 1]	24"	1	3+	4	0	1
ラスピストル [ピストル]	12"	1	3+	3	0	1
▶ プラズマピストル - 通常 [ピストル]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ プラズマピストル - 最大出力 [暴発、ピストル]	12"	1	3+	8	-3	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
チェーンソード	白兵戦	5	3+	3	0	1
パワーフィスト	白兵戦	3	3+	6	-2	2
パワーウェポン	白兵戦	4	3+	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、キャラクター、帝国、グレナード、将校、ケイディア、ケイディア・キャストラン

アビリティ

コア：指揮官

陣営：指揮伝達

上級将校：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵が装備している射撃武器は【連続命中 1】アビリティを得る。

戦闘に復帰せよ!：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニットは退却を行なったターン中にも射撃を宣言できる。

命令

この将校は、連隊・ユニットに最大1つまで命令を発令できる。

スペシャルセーブ値

5+

陣営キーワード：
帝国防衛軍

ケイディア・キャストラン

キャストラン
ケイディア城代官は多くの場合、大尉や大佐に相当する戦略上級将校である。彼らは、失われた故郷の惑星の軍勢を率いる権威ある指導者だ。高位にあることを示す武器や徽章を備えた衣装を身にまとうケイディア城代は、巧みに武器を振るい、麾下の兵士を指揮する。



ウォーギア・オプション

- この兵は、チェーンソードを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - ボルトガン 1 個
 - パワーフィスト 1 個
 - パワーウェポン 1 個
- この兵は、ラスピistolを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - ボルトピistol 1 個
 - プラズマピistol 1 個

ユニット構成

- ケイディア・キャストラン：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ラスピistol、チェーンソード。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ケイディア・ショックトループ
- インファントリー・スカッド
- カサーキン

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、帝国、グレナード、将校、ケイディア、ケイディア・キャストラン



陣営キーワード：
帝国防衛軍

タンク・コマンダー

移	耐	防	傷	統	確
10"	11	2+	13	7+	3

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ヘヴィボルター【連続命中 1】	36"	3	4+	5	-1	2
ヘヴィフレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
ヘヴィスタバール【ラビッドファイア 3】	36"	3	4+	4	0	1
ハンターキラー・ミサイル【一発限り】	48"	1	4+	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。						
ラスキャノン	48"	1	4+	12	-3	D6+1
レマン・ラス・バトルキャノン【プラスト】	48"	D6+3	4+	10	-1	3
▶ ミリタルム・プラズマキャノン - 通常【プラスト】	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ ミリタルム・プラズマキャノン - 最大出力【プラスト、暴発】	36"	D3	4+	8	-3	2
ストームボルター【ラビッドファイア 2】	24"	2	4+	4	0	1
マルチメルタ【メルタ 2】	18"	2	4+	9	-4	D6

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	6	4+	7	0	1

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：ピークル、キャラクター、帝国、煙幕、将校、タンク・コマンダー



アビリティ

コア：恐るべき早期 D3

陣営：指揮伝達

音声通信網：この兵が命令を発令する際、最大 12mv 離れた受令可能なユニットに対して発令できる。

将校にふさわしい死にざま：この兵が撃破された際に 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の攻撃がすべて解決された後、この兵はあたかも自軍側射撃フェイズ中であるかのように、また【負傷限界】が全快している状態であるかのように射撃を行なうことができる。その後、この兵は戦場から取り除かれる。

命令

この将校は、スカッドロン・ユニットに最大 1 つまで命令を発令できる。

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。

陣営キーワード：
帝国防衛軍

タンク・コマンダー

タンク・コマンダーは重装甲の“巨獣”^{スカッドロン}の小隊や中隊、あるいは連隊を率いている。戦闘車両の内部から、タンク・コマンダーは砲手に重点目標を指示し、他の兵器の乗組員に対して命令を送信し、あるいは〈帝国〉の力を目に見える形で象徴するようにキューボラより身を乗り出して命令を叫ぶ。

ウォーギア・オプション

- この兵は、レマン・ラス・バトルキャノン^{*}を以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - デモリッシャー・バトルキャノン 1個
 - エラディケイター・ノヴァキャノン 1個
 - エクスキューションナー・プラズマキャノン 1個
 - エクスターミネイター・オートキャノン 1個
 - パニッシャー・ガトリングキャノン 1個
 - ヴァンキッシャー・バトルキャノン 1個
 - この兵は、ラスキャノンを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ヘヴィボルター 1個
 - ヘヴィフレイマー 1個
 - この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか1つを装備できる：
 - ヘヴィボルター 2個
 - ヘヴィフレイマー 2個
 - マルチメルタ 2個
 - ミリタルム・プラズマキャノン 2個
 - この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか1つを装備できる：
 - ヘヴィスタバー 1個
 - ストームボルター 1個
 - この兵は ハンターキラー・ミサイル 1個を装備できる。
- *この武器プロフィールは、帝国防衛軍・車両兵器庫カードに記載されている。*

ユニット構成

- タンク・コマンダー：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ラスキャノン、レマン・ラス・バトルキャノン、履帯装甲。

属性キーワード：ピークル、キャラクター、帝国、煙幕、将校、タンク・コマンダー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

プラトゥーン・コマンド・スカッド

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	3	7+	1
6"	3	5+	1	7+	1

プラトゥーン・コマンド

ベテラン・ガーズマン

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	2	7+	2

ベテラン
・ヘヴィウェポンチーム

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
フレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	4	0	1
グレネードランチャー - フラグ【プラス】	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
ヘヴィボルター【ヘヴィ、連続命中 1】	36"	3	5+	5	-1	2
ラスガン【ラピッドファイア 1】	24"	1	4+	3	0	1
ラスピistol【ピistol】	12"	1	4+	3	0	1
メルタガン【メルタ 2】	12"	1	4+	9	-4	D6
ブラズマガン - 通常【ラピッドファイア 1】	24"	1	4+	7	-2	1
ブラズマガン - 最大出力【暴発、ラピッドファイア 1】	24"	1	4+	8	-3	2
スナイパーライフル【ヘヴィ、精密攻撃】	36"	1	4+	4	-2	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
チェーンソー	白兵戦	3	4+	3	0	1
クロスコンバットウェポン	白兵戦	2	4+	3	0	1
パワーフィスト	白兵戦	3	4+	6	-2	2
パワーウェポン	白兵戦	3	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 - すべての兵：インファントリー、帝国、グレネード、小隊、コマンド・スカッド
プラトゥーン・コマンド：キャラクター、将校

アビリティ

コア：指揮官

陣営：指揮伝達

指揮系統（オーラ）：味方小隊・ユニットがこのユニットに属するプラトゥーン・コマンドの6mv以内にいる間、その味方ユニットが戦闘ショック状態である場合でも、そのユニットに対して策略を発動できる。

ウォーギア・アビリティ

マスター・ヴォクス：装備者が属するユニットの将校が命令を発令する際、最大 24mv 離れた受令可能なユニットに対して発令できる。

メディパック：装備者が属するユニットは「痛みを知らぬ者 6+」アビリティを得る。

連隊旗：装備者が属するユニット内の兵の【確保力】は +1 の修正を受ける。

命令

このユニットに属する将校は、連隊・ユニットに最大 1 つまで命令を発令できる。

陣営キーワード：
帝国防衛軍

プラトゥーン・コマンド・スカッド

将校はさまざまな称号で呼ばれるが、そのすべてが権威ある戦術家であり、己の身体の一部であるかのように部隊を操ることで敵を殲滅できるように訓練が施されている。階級構造の多くの階層において指揮を行う将校には、指揮官の戦略を支援する古参兵や専門家が随行している。

ウォーギア・オプション

- ベテラン・ガーズマンの兵は何体でも、それぞれ装備しているラスガンを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - フレイマー 1個
 - グレネードランチャー 1個
 - ヘヴィフレイマー 1個***
 - メルタガン 1個
 - プラズマガン 1個
 - スナイパーライフル 1個
 - チェーンソード 1個
- プラトゥーン・コマンドーは、ラスピストルを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ボルトピストル 1個
 - ボルトガン 1個
 - プラズマピストル 1個
- プラトゥーン・コマンドーは、以下のウォーギアのうちのいずれか1つを装備できる：
 - パワーフィスト 1個
 - パワーウェポン 1個

*チェーンソードを除き、各ユニットはこのリストに示される同じ武器を最大1個までしか選択できない。

- ラスガンまたはチェーンソードを装備している1体のベテラン・ガーズマンはマスター・ヴォクス1個を装備できる。**
- ラスガンまたはチェーンソードを装備している1体のベテラン・ガーズマンはメディパック1個を装備できる。**
- ラスガンまたはチェーンソードを装備している1体のベテラン・ガーズマンは連隊旗1個を装備できる。**

**1体の兵は、これらのオプションのうちのいずれか1つのみを装備できる。その場合、装備しているラスガンは交換できない。

- ベテラン・ヘヴィウェポンチームは、ヘヴィボルターを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - オートキャノン 1個
 - ラスキャノン 1個
 - ミサイルランチャー 1個
 - モーター 1個

- オートキャノン 1個
- ラスキャノン 1個
- ミサイルランチャー 1個
- モーター 1個

***この武器プロフィールは、帝国防衛軍・歩兵兵器庫カードに記載されている。

属性キーワード - すべての兵：インファントリー、帝国、グレネード、小隊、コマンド・スカッド
プラトゥーン・コマンドー：キャラクター、将校



ユニット構成

以下のユニット構成のうちいずれか1つ：

- プラトゥーン・コマンドー：1体、ベテラン・ガーズマン：4体
または
- プラトゥーン・コマンドー：1体、ベテラン・ガーズマン：2体、
ベテラン・ヘヴィウェポンチーム：1体

プラトゥーン・コマンドーは以下のウォーギアを装備している：ラスピストル、クロスコンバットウェポン。ベテラン・ガーズマンの各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、クロスコンバットウェポン。ベテラン・ヘヴィウェポンチームは以下のウォーギアを装備している：ヘヴィボルター、ラスピストル、クロスコンバットウェポン。

指揮官

このユニットは以下のユニットに合流できる：

- カタチャン・ジャングルファイター
- デスコア・オヴ・クリーグ
- インファントリー・スカッド

陣営キーワード：
帝国防衛軍

ケイディア・コマンド・スカッド

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	3	7+	1
6"	3	5+	1	7+	1

ケイディア・コマンドー

ベテラン・ガーズマン



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
フレイマー [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	4	0	1
グレネードランチャー - フラグ [プラスト]	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
ラスガン [ラビッドファイア 1]	24"	1	4+	3	0	1
ラスピストル [ピストル]	12"	1	4+	3	0	1
メルタガン [メルタ 2]	12"	1	4+	9	-4	D6
プラズマガン - 通常 [ラビッドファイア 1]	24"	1	4+	7	-2	1
プラズマガン - 最大出力 [暴発、ラビッドファイア 1]	24"	1	4+	8	-3	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
チェーンソー	白兵戦	4	4+	3	0	1
クローズコンバットウェポン	白兵戦	2	4+	3	0	1
パワーフィスト	白兵戦	3	4+	6	-2	2
パワーウェボン	白兵戦	3	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 - すべての兵：インファントリー、帝国、グレネード、ケイディア、コマンド・スカッド | ケイディア・コマンドー：キャラクター、将校

アビリティ

コア：指揮官

陣営：指揮伝達

ケイディアは屈せず！：このユニットにケイディア・オフィサーが編入されている間、そのユニット内の兵は能力値や任意のロール（両方またはどちらか）、あるいはテスト判定に対する任意の修正を無視してもよい（セーヴィングに対する修正を除く）。

ウォーギア・アビリティ

マスター・ヴォクス：装備者が属するユニットの将校が命令を発令する際、最大 24mv 離れた受令可能なユニットに対して発令できる。

メディバック：装備者が属するユニットは「痛みを知らぬ者 6+」アビリティを得る。

連隊旗：装備者が属するユニット内の兵の【確保力】は +1 の修正を受ける。

命令

このユニットに属する将校は、連隊・ユニットに最大 1 つまで命令を発令できる。

陣営キーワード：
帝国防衛軍



ケイディア・コマンド・スカッド

ケイディア諸連隊の将校階級たちは人類の中でも卓越した指導者たちだ。最高の指揮官たるべく訓練を受けたケイディアの将校たちは、麾下の部隊にも最優たることを求める。はたためく軍旗のように部隊を鼓舞する者もいれば、簡潔な命令を発して部下を奮起させる将校もいる。



ウォーギア・オプション

- 1体のケイディア・ベテラン・ガーズマンは、「ラスガン、連隊旗」を以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - フレイマー 1個
 - グレネードランチャー 1個
 - メルタガン 1個
 - プラズマガン 1個
 - 1体のケイディア・ベテラン・ガーズマンは、チェーンソードを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - フレイマー 1個
 - グレネードランチャー 1個
 - メルタガン 1個
 - プラズマガン 1個
 - パワーフィスト 1個
 - パワーウェポン 1個
 - 1体のケイディア・ベテラン・ガーズマンは、ラスピストルを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ボルトピストル 1個
 - プラズマピストル 1個
 - ケイディア・コマンドーは、ラスピストルを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ボルトピストル 1個
 - プラズマピストル 1個
 - ケイディア・コマンドーは、チェーンソードを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - パワーフィスト 1個
 - パワーウェポン 1個
- *この武器プロフィールは、帝国防衛軍・歩兵兵器庫カードに記載されている。

ユニット構成

- ケイディア・コマンドー：1体
- ケイディア・ベテラン・ガーズマン：4体

ケイディア・コマンドーは以下のウォーギアを装備している：ラスピストル、チェーンソード。

1体のケイディア・ベテラン・ガーズマンは以下のウォーギアを装備している：ラスピストル、チェーンソード。

別の1体のケイディア・ベテラン・ガーズマンは以下のウォーギアを装備している：ラスガン、マスター・ヴォクス、クロースコンバットウェポン。

別の1体のケイディア・ベテラン・ガーズマンは以下のウォーギアを装備している：ラスガン、メディパック、クロースコンバットウェポン。

別の1体のケイディア・ベテラン・ガーズマンは以下のウォーギアを装備している：ラスガン、連隊旗、クロースコンバットウェポン。

指揮官

このユニットは以下のユニットに合流できる：

- ケイディア・ショックトループ

属性キーワード - すべての兵：インファントリー、帝国、グレネード、ケイディア、コマンド・スカッド | ケイディア・コマンドー：キャラクター、将校



陣営キーワード：
帝国防衛軍

“鉄腕の” ストラーク

移 **6"** 耐 **3** 防 **3+** 傷 **4** 統 **7+** 確 **1**



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
オートショットガン【アサルト】	12"	3	3+	4	0	2
▶ プラズマピストル - 通常【ピストル】	12"	1	3+	7	-2	1
▶ プラズマピストル - 最大出力【暴発、ピストル】	12"	1	3+	8	-3	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
機械義腕&デビルズ・クロウ【モンスター特効 4+】	白兵戦	6	2+	6	-2	2

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、帝国、グレネード、将校、
“鉄拳の” ストラーク



アビリティ

コア：指揮官、兵候 6mv

陣営：指揮伝達

冷徹なる勇氣：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。

行き、見て、そして殺した：この兵が白兵戦攻撃を行なう際、そのターン中にこの兵が突撃移動を行なっている場合、その攻撃のヒットロール結果とウーンズロール結果を何個でもリロールできる。

命令

この将校は、連隊・ユニットに最大2つまで命令を発令できる。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
帝国防衛軍

“鉄腕の” ストラークン

カタチアン第二連隊、通称“緑の毒蛇”を率いる“鉄腕の”ストラークン大佐は、猛牛のごとく頑固で、現実主義的で、狡猾な将校だ。幾度となく重傷を負いながらも生き延びたストラークンは、包括的な義体化手術によって生来の臂力をさらに強化している。ストラークン大佐は前線で指揮を執り、大声で部隊を鼓舞し、他の者が見る前で敵を薙ぎ払い、粉砕していく。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- “鉄腕の” ストラークン（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：オートショットガン、プラズマピストル、機械義腕&デビルズ・クロウ。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- カタチャン・ジャングルファイター

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、帝国、グレナード、将校、
“鉄拳の” ストラークン



陣営キーワード：
帝国防衛軍

プライマリス・サイカー

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	3	7+	1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ラスピistol [ピistol]	12"	1	3+	3	0	1
異能の大渦 - 魔撃 [プラスト、会心ウーンズ、サイキック]	18"	D6	3+	6	-2	1
異能の大渦 - 収束魔撃 [プラスト、会心ウーンズ、暴発、サイキック]	18"	D6+3	3+	6	-2	2
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
フォースウェポン [サイキック]	白兵戦	3	4+	6	-1	D3

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、サイカー、帝国、プライマリス・サイカー



アビリティ

コア：指揮官

忌々しき加護 (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サイキック攻撃に対して『痛みを知らぬ者 4+』アビリティを得る。

異能の障壁 (サイキック)：敵軍側射撃フェイズ開始時に D6 を 1 個ロールしてもよい。ロール結果が 1 であれば、このサイカーが属するユニットは D3 ポイントの致命的ダメージを受ける。ロール結果が 2+ であれば、そのフェイズの終了時まで、このサイカーが属するユニットは【スペシャルセーブ値】 4+ を持つ。

陣営キーワード：
帝国防衛軍

プライマリス・サイカー

非物質世界に同調するプライマリス・サイカーの精神は、非公認の異能者が〈歪み〉の力を行使した際に直面する無数の危険に耐えられるように訓練されている。この戦闘訓練を受けた異能者たちは、不穏な予知能力を行使し、敵の妖術から兵士を守り、自らの異能の力の嵐を解き放つことで、帝国防衛軍の戦いを支援する。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- プライマリス・サイカー：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ラスピストル、異能の大渦、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：

- ケイディア・ショックトループ
- カタチャン・ジャングルファイター
- デスコア・オヴ・クリーグ
- インファントリー・スカッド
- カサーキン
- 特務機動兵

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、プライマリス・サイカー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ゴートの亡霊たち

移	耐	防	傷	統	確	
6"	3	4+	3	6+	1	イブラム・ゴート
6"	3	5+	2	7+	1	タニス・ゴースト



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ブラッグのオートキャノン【ヘヴィ】	48"	4	5+	9	-1	3
ボルトピストル【ピストル】	12"	1	2+	4	0	1
コルベックのホットショット・ラスカービン【アサルト】	24"	3	3+	3	-1	1
ラーキンのロングラス【ヘヴィ、精密攻撃】	36"	1	2+	5	-2	4
ラスカービン【アサルト】	24"	3	3+	3	0	1
ローンラスカービン【アサルト、連続命中】	24"	3	3+	3	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ゴートのチェーンソード	白兵戦	5	2+	3	-1	1
銀の直短剣	白兵戦	3	3+	3	0	1
ムコールの銀の直短剣 【金心ウーンズ、精密攻撃】	白兵戦	5	2+	3	-1	1

アビリティ

コア：先手、浸透戦術、単独工作員、隠密能力

陣営：指揮伝達

タニス式カモ・クローク：このユニットが射撃攻撃の対象となる際、このユニット内の兵はその攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得る。

隠密作戦部隊：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触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より速く離れた、戦場の任意の地点に配置できる。

命令

このユニットの将校は、連隊またはゴートの亡霊たち・ユニットに最大2つまで命令を発令できる。

スペシャルセーブ値*

5+

*イブラム・ゴートのみ

属性キーワード - すべての兵：インファントリー、帝国、グレネード、ゴートの亡霊たち
イブラム・ゴート：キャラクター、伝説的英雄、将校



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ゴートの亡霊たち

政治将校大佐イブラム・ゴートは、恐るべき政治的将校でもあり、タニス唯一無二連隊の指揮官でもある。“ゴートの亡霊たち”と呼ばれる、連隊の隠密部隊員と恐るべき力を持った将校や兵士を招集して敢行されたゴートの悪名高い奇襲や隠密任務、劇的な逆転勝利は彼の伝説を確固たるものにしてきた。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- イブラム・ゴート：1体
- タニス・ゴースト：5体

イブラム・ゴートは以下のウォーギアを装備している：ホルトピストル、ゴートのチェンソー。

1体のタニス・ゴーストは以下のウォーギアを装備している：コルベックのホットショット・ラスカービン、銀の直短剣。

1体のタニス・ゴーストは以下のウォーギアを装備している：ローンのラスカービン、銀の直短剣。

1体のタニス・ゴーストは以下のウォーギアを装備している：ラーキンのロンググラス、銀の直短剣。

1体のタニス・ゴーストは以下のウォーギアを装備している：ブラッグのロンググラス、銀の直短剣。

1体のタニス・ゴーストは以下のウォーギアを装備している：ラスカービン、ムコールの銀の直短剣

属性キーワード - すべての兵：インファントリー、帝国、グレネード、ゴートの亡霊たち
イブラム・ゴート：キャラクター、伝説的英雄、将校



陣営キーワード：
帝国防衛軍

連隊随行員

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	1	7+	1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ラスピistol [ピistol]	12"	1	4+	3	0	1
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロスコンバットウェポン	白兵戦	1	4+	3	0	1
アストロバスの杖 [サイキック]	白兵戦	1	4+	6	-1	D3

アビリティ

砲兵司令官: 自軍側射撃フェイズ開始時、このユニットに属するマスター・オヴ・オードナンスの30mv以内におり、かつ射線が通っており、なおかつそのフェイズ中にすでにこのアビリティの対象として選ばれていない敵ユニットを1個選択せよ。そのフェイズの終了時まで、プラストウェポンを装備している味方帝国防衛軍・アーティラリー・兵は、選択された敵ユニットを攻撃対象にする際に【**連続命中 1**】アビリティを得る。

航空隊司令官: 自軍側射撃フェイズ開始時、このユニットに属するオフィサー・オヴ・フリートの30mv以内におり、かつ射線が通っている敵ユニットを1個選択せよ。そのフェイズの終了時まで、選択された敵ユニットを対象に味方帝国防衛軍・航空機・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。

占術 (サイキック): 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アストロバス・兵の12mv以内に配置することができない。

属性キーワード - すべての兵：インファントリー、帝国、連隊随行員
アストロバス：サイカー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

連隊随行員

古参の将校は、さまざまな随行員の助言に頼ることの価値を知っている。宇宙で鍛えられた艦隊の士官から、煤にまみれた兵器廠長や異能の星辰感应官まで、そうした熟練者はそれぞれの専門知識を持ち合わせて将校の大戦略を支えるのである。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- マスター・オヴ・オードナンス：1体、オフィサー・オヴ・フリート：1体、アストロパス：1体。

マスター・オヴ・オードナンスとオフィサー・オヴ・フリートは、それぞれ以下のウォーギアを装備している：ラスピストルラスピストル、クロスコンバットウェポン。

アストロパスは以下のウォーギアを装備している：ラスピストル、アストロパスの杖。

随行員

戦闘陣形の宣言ステップの開始時に、このユニットは自軍側コマンド・スカッド・ユニットのいずれか1個に合流しなければならない(コマンド・スカッド・ユニットに合流させることができる連隊随行員・ユニットは最大1個まで)。バトル終了時まで、このユニット内にいるすべての兵は合流したコマンド・スカッド・ユニットの一部とみなされ、その初期兵数は合流に応じて増加する。この方法でコマンド・スカッドに連隊随行員・ユニットを合流させることができない場合、連隊随行員・ユニットはバトルに参加することができず、撃破されたものとしてみなされる。

このユニットがユニットに合流している間、このユニットは合流しているユニットが乗車可能なあらゆる兵員輸送に乗車できる。

属性キーワード - すべての兵：インファントリー、帝国、連隊随行員
アストロパス：サイカー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

オグリン・ボディガード

移	耐	防	傷	統	確
6"	6	5+	6	7+	1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
グレナード・ガントレット【プラスト】	18"	D6	4+	4	0	1
リッパーガン【連続命中 1】	18"	3	4+	5	-1	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ブルグリン・モール	白兵戦	5	3+	7	-1	2
巨大ナイフ	白兵戦	6	3+	8	-1	2
リッパーガン	白兵戦	5	3+	6	-1	1

アビリティ

コア：痛みを知らぬ者 6+

オグリン・ボディガード：1 体以上の将校・兵がこの兵と同じユニットに属する場合、それらの将校・兵は『痛みを知らぬ者 4+』アビリティを得る。

揺るぎない忠誠心：この兵が属するユニットの将校・兵が1 ポイント以上のダメージを受けている間、この兵が白兵戦攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロールとウーンズロールは +1 の修正を受ける。

ウォーギア・アビリティ

ブルートシールド：装備者は【スペシャルセーブ値】4+ を持つ。

スラブシールド：装備者は【負傷限界】7 を持つ。

属性キーワード：インファントリー、帝国、グレナード、忠実な守護者、オグリン、オグリン・ボディガード



陣営キーワード：
帝国防衛軍

オグリン・ボディガード

オグリンたちの中でも戦士として秀でているオグリン・ボディガードは、護衛する将校を守ることを、ただひとつの任務としている。従者たる彼らは矢面に立ち、肉薄してくる敵を屠ったりと、戦場の渦中において測り知れぬほどの存在を示す。



ウォーギア・オプション

- この兵は、リッパーガンを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - グレネード・ガントレット 1 個
 - フルグリン・モール 1 個
- この兵は、巨大ナイフを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - プレートシールド 1 個
 - スラブシールド 1 個

ユニット構成

- オグリン・ボディガード：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：リッパーガン、巨大ナイフ。

忠実な守護者

戦闘陣形の宣言ステップの開始時に、このユニットは自軍側**コマンド・スカッド**・ユニットのいずれか 1 個に合流しなければならない(**コマンド・スカッド**・ユニットに合流させることができる**忠実な守護者**・ユニットは最大 1 個まで)。バトル終了時まで、この兵は合流した**コマンド・スカッド**の一部とみなされ、その初期兵数は合流に応じて増加する。この兵を**コマンド・スカッド**に合流させることができない場合、この兵はバトルに参加することができず、撃破されたものとしてみなされる。

この兵がユニットに合流している間、この兵は合流しているユニットが乗車可能なあらゆる**兵員輸送**に乗車でき、輸送枠を 3 体分使用する。

属性キーワード：インファントリー、帝国、グレネード、忠実な守護者、オグリン、オグリン・ボディガード



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ノルク・デッドドッグ

移

6"

耐

6

防

4+

傷

6

統

7+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
リッパーガン【連続命中 1】	18"	3	3+	5	-1	2
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
巨大ナイフ【会心ウーンズ】	白兵戦	6	2+	8	-1	2

アビリティ

コア：痛みを知らぬ者 5+

オグリン・ボディガード：1 体以上の将校・兵がこの兵と同じユニットに属する場合、それらの将校・兵は『痛みを知らぬ者 4+』アビリティを得る。

怒涛の頭突き：この兵が属するユニットが白兵戦を宣言する際、この兵の接敵範囲内にいる敵ユニットを 1 個選択し、D6 を 1 個ロールしてもよい。ロール結果が 2-5 であれば、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 であれば、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。

属性キーワード：インファントリー、帝国、グレナード、忠実な守護者、オグリン、ノルク・デッドドッグ



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ノルク・デッドドッグ

ノルク・デッドドッグの忠誠心と護衛としての能力は、何らの疑いの余地もない。そして守るべき者にかすり傷を許すよりも、巨漢のオグリンは自らが重傷を負う覚悟を持つ。敵に放たれる弾や斬撃、その強烈な頭突きで、ノルク・デッドドッグは身に降る火の粉を払ってきた。そして、その無鉄砲な武勇によって幾度となく、多くの勝利を掴んできたのである。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ノルク・デッドドッグ (伝説的英雄)

この兵は以下のウォーギアを装備している：リッパーガン、巨大ナイフ。

忠実な守護者

戦闘陣形の宣言ステップの開始時に、このユニットは自軍側コマンド・スカッド・ユニットのいずれか 1 個に合流しなければならない(コマンド・スカッド・ユニットに合流させることができる忠実な守護者・ユニットは最大 1 個まで)。バトル終了時まで、この兵は合流したコマンド・スカッドの一部とみなされ、その初期兵数は合流に応じて増加する。この兵をコマンド・スカッドに合流させることができない場合、この兵はバトルに参加することができず、撃破されたものとしてみなされる。

この兵がユニットに合流している間、この兵は合流しているユニットが乗車可能なあらゆる兵員輸送に乗車でき、輸送枠を 3 体分使用する。

属性キーワード：インファントリー、帝国、グレネード、忠実な守護者、オグリン、ノルク・デッドドッグ



陣営キーワード：
帝国防衛軍

インファントリー・スカッド

移	耐	防	傷	統	確	
6"	3	5+	1	7+	2	ガーズマン
6"	3	5+	2	7+	4	ヘヴィウェポンチーム

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
フレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	4	0	1
▶ グレネードランチャー - フラグ【プラス】	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
ヘヴィボルター【ヘヴィ、連続命中 1】	36"	3	5+	5	-1	2
ラスガン【ラビッドファイア 1】	24"	1	4+	3	0	1
ラスピistol【ピistol】	12"	1	4+	3	0	1
メルタガン【メルタ 2】	12"	1	4+	9	-4	D6
▶ プラズマガン - 通常【ラビッドファイア 1】	24"	1	4+	7	-2	1
▶ プラズマガン - 最大出力【暴発、ラビッドファイア 1】	24"	1	4+	8	-3	2
スナイパーライフル【ヘヴィ、精密攻撃】	36"	1	4+	4	-2	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
チェーンソード	白兵戦	3	4+	3	0	1
クロ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、バトルライン、帝国、グレネード、連隊、小隊、インファントリー・スカッド

アビリティ

人類の守護者：このユニットが射撃攻撃の対象となる際、このユニットが自軍側が確保している作戦目標マーカ―の確保範囲内にいる場合、その攻撃に対してこのユニット内にいる兵は遮蔽物ボーナスを得る。

ウォーギア・アビリティ

ヴォクスキャスター：策略の対象として装備者が属するユニットを選ぶたびに、D6を1個ロールせよ。装備者の6mv以内に1体以上の味方将校・兵がいる場合、ロール結果は+1の修正を受ける。ロール結果が5+であれば、自軍は1CPを獲得する。



陣営キーワード：
帝国防衛軍

インファントリー・スカッド

無数の帝国防衛軍連隊の主力を構成する兵士たちは、膨大な数に物を言わせて戦う。帝国全域で使用されるラスガンで武装し、時にはより専門的な兵器で補強を受けた歩兵分隊は、防衛線を維持し、激戦地の至る所で密集突撃を行う。卓越した指揮を得られれば、歩兵分隊は最後まで陣地を守ることができるだろう。

ウォーギア・オプション

- このユニット内の兵 10 体につき、そのうちの 1 体はラスガンを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - フレイマー 1 個
 - グレナードランチャー 1 個
 - メルタガン 1 個
 - プラズマガン 1 個
 - スナイパーライフル 1 個
 - このユニット内の兵 10 体につき、ラスガンを装備しているそのうちの 1 体はヴォクスキャスター 1 個を装備できる（その兵が装備しているラスガンは交換できない）。
 - 各サージェントは、クロースコンバットウェポンを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - チェーンソード 1 個
 - パワーウェポン 1 個
 - 各サージェントは、ラスピストルを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - ボルトピストル 1 個
 - ボルトガン 1 個
 - プラズマピストル 1 個
 - 各ヘヴィウェポン・チームは、ヘヴィボルターを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - オートキャノン 1 個
 - ラスキャノン 1 個
 - ミサイルランチャー 1 個
 - モーター 1 個
- *この武器プロフィールは、帝国防衛軍・歩兵兵器庫カードに記載されている。

ユニット構成

以下のユニット構成のうちいずれか 1 つ：

- サージェント：1 体、ガーズマン：9 体
- サージェント：1 体、ガーズマン：7 体、ヘヴィウェポン・チーム：1 体
- サージェント：2 体、ガーズマン：18 体
- サージェント：2 体、ガーズマン：16 体、ヘヴィウェポン・チーム：1 体
- サージェント：2 体、ガーズマン：14 体、ヘヴィウェポン・チーム：2 体

各サージェントは以下のウォーギアを装備している：ラスピストル、クロースコンバットウェポン。

各サージェントは以下のウォーギアを装備している：ラスガン、クロースコンバットウェポン。

各ヘヴィウェポン・チームは以下のウォーギアを装備している：ヘヴィボルター、ラスピストル、クロースコンバットウェポン。

このユニットには最大 2 個の指揮官ユニットを合流させることができる。ただし、合流させることができるコマンド・スカッド・ユニットは最大 1 個までである。リーダー・ユニットが 2 個合流しており、この護衛ユニットが撃破されたならば、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、バトルライン、帝国、グレナード、連隊、小隊、インファントリー・スカッド



陣営キーワード：帝国防衛軍

ケイディア・ショクトループ

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	1	7+	2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ボルトピストル【ピストル】	12"	1	4+	4	0	1
ドラム弾倉型オートガン	24"	2	4+	3	0	1
フレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	4	0	1
▶ グレネードランチャー - フラグ【プラスト】	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
ラスガン【ラビッドファイア 1】	24"	1	4+	3	0	1
ラスピストル【ピストル】	12"	1	4+	3	0	1
メルタガン【メルタ 2】	12"	1	4+	9	-4	D6
▶ プラズマガン - 通常【ラビッドファイア 1】	24"	1	4+	7	-2	1
▶ プラズマガン - 最大出力【暴発、ラビッドファイア 1】	24"	1	4+	8	-3	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
チェーンソード	白兵戦	3	4+	3	0	1
クロスコンバットウェポン	白兵戦	1	4+	3	0	1

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、帝国、グレネード、連隊、小隊、ケイディア、ケイディア・ショクトループ



アビリティ

突撃兵：自軍側指揮フェイズ終了時、このユニットが自軍側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、いずれかのターン開始時またはターン終了時にその作戦目標マーカーが敵軍側に確保されるまで、その確保範囲内に自軍側の兵が1体も存在しない状態になったとしても、その作戦目標マーカーは自軍側が確保しているものとみなされる。

ウォーギア・アビリティ

ヴォクスキャスター：策略の対象として装備者が属するユニットを選ぶたびに、D6を1個ロールせよ。装備者の6mv以内に1体以上の味方将校・兵がいる場合、ロール結果は+1の修正を受ける。ロール結果が5+であれば、自軍は1CPを獲得する。

陣営キーワード：帝国防衛軍

ケイディア・ショクトループ

生粋の兵隊であるケイディアの突撃兵は、帝国防衛軍への従軍のために、これまでの全人生を訓練に捧げて来た。数十年に渡る厳格な射撃訓練により、突撃部隊員たちは卓越した射手へと鍛え上げられてきた。徹底的な防戦と突撃戦の双方に長けたケイディア突撃兵は、多くの人々にとって理想的な兵士であるとみなされている。



ウォーギア・オプション

- このユニット内の兵 10 体につき、そのうちの最大 2 体のショック・トルーパーは、それぞれ装備しているラスガンを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - ・フレイマー 1 個
 - ・グレネードランチャー 1 個
 - ・メルトガン 1 個
 - ・プラズマガン 1 個
 - このユニット内の兵 10 体につき、ラスガンを装備しているそのうちの 1 体はヴォクスキャスター 1 個を装備できる（その兵が装備しているラスガンは交換できない）。
 - ショック・トルーパー・サージェントの兵は何体でも、それぞれ装備しているラスピストルをボルトピストル 1 個に交換できる。
 - ショック・トルーパー・サージェントの兵は何体でも、それぞれ装備している「ラスピストル、チェーンソード」を「ドラム弾倉型オートガン 1 個、クロスコンバットウェポン 1 個」に交換できる。
- * 10体の兵で構成されている場合、1個のユニットは同じ武器を最大1個まで選ぶことができる。20体の兵で構成されている場合、1個のユニットは同じ武器を最大2個まで選ぶことができる。

ユニット構成

- ・ショック・トルーパー・サージェント: 1 体、ショック・トルーパー: 9 体
- または
- ・ショック・トルーパー・サージェント: 2 体、ショック・トルーパー: 18 体

各ショック・トルーパー・サージェントは以下のウォーギアを装備している：ラスピストル、チェーンソード。

各ショック・トルーパー・サージェントは以下のウォーギアを装備している：ラスガン、クロスコンバットウェポン。

このユニットには最大 2 個の指揮官ユニットを合流させることができる。ただし、合流させることができるコマンド・スカッド・ユニットは最大 1 個までである。リーダー・ユニットが 2 個合流しており、この護衛ユニットが撃破されたならば、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、バトルライン、帝国、グレネード、連隊、小隊、ケイディア、ケイディア・ショクトループ



陣営キーワード：帝国防衛軍

デスコア・オヴ・クリーグ

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	1	7+	2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
フレイマー [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	4	0	1
グレネードランチャー - フラグ [プラスト]	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
ラスガン [ラビッドファイア 1]	24"	1	4+	3	0	1
ラスピistol [ピistol]	12"	1	4+	3	0	1
メルタガン [メルタ 2]	12"	1	4+	9	-4	D6
プラズマガン - 通常 [ラビッドファイア 1]	24"	1	4+	7	-2	1
プラズマガン - 最大出力 [暴発、ラビッドファイア 1]	24"	1	4+	8	-3	2
スナイパーライフル [ヘヴィ、精密攻撃]	36"	1	4+	4	-2	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
チェーンソード	白兵戦	3	4+	3	0	1
クローズ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、バトルライン、帝国、グレネード、連隊、小隊、デスコア・オヴ・クリーグ

アビリティ

厳肅な物腰：このユニット内の兵が攻撃を行なう際、このユニットが初期兵数未満である場合、ヒットロールは+1の修正を受ける。さらに、このユニットが半壊状態である場合は、ウーンズロールも+1の修正を受ける。

ウォーギア・アビリティ

ヴォクスキャスター：策略の対象として装備者が属するユニットを選ぶたびに、D6を1個ロールせよ。装備者の6mv以内に1体以上の味方将校・兵がいる場合、ロール結果は+1の修正を受ける。ロール結果が5+であれば、自軍は1CPを獲得する。

デスコア・メディック：自軍側指揮フェイズ開始時、装備者が属するユニットが初期兵数未満である場合、このユニットにデスコア・トルーパーを最大D3体まで復帰させることができる。



陣営キーワード：
帝国防衛軍

デスコア・オヴ・クリーグ

厳格なるクリーグ決死軍諸連隊は、過酷極まりない状況において優れた能力を発揮する。特に高名な攻陣連隊は、いかなる猛攻撃に面したとしても、重要拠点を確実に維持する。彼らは無慈悲な狂信的犠牲の崇拜者であるが、その頑強さは伝説の域に達しており、多くの場合は自らが倒れるよりも先に、敵に死をもたらす。



ウォーギア・オプション

- このユニット内の兵 10 体につき、そのうちの最大 2 体のデスコア・トルーパーは、それぞれ装備しているラスガンを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：*
 - フレイマー 1 個
 - グレネードランチャー 1 個
 - メルタガン 1 個
 - スナイパーライフル 1 個
 - このユニット内の兵 10 体につき、そのうちの 1 体はラスガンを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - ヴォクスキャスター 1 個（その兵のラスガンは交換できない）
 - プラズマガン 1 個
 - デスコア・ウォッチマスターの兵は何体でも、それぞれ装備しているチェーンソードをパワーウェポン 1 個に交換できる。
 - デスコア・ウォッチマスターの兵は何体でも、それぞれ装備しているラスピistolを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：**
 - ボルトピistol 1 個
 - ボルトガン 1 個
 - プラズマピistol 1 個
- * 10体の兵で構成されている場合、1個のユニットは同じ武器を最大1個まで選ぶことができる。20体の兵で構成されている場合、1個のユニットは同じ武器を最大2個まで選ぶことができる。
- ** この武器プロフィールは、帝国防衛軍・歩兵兵器庫カードに記載されている。

ユニット構成

- デスコア・ウォッチマスター：1 体、デスコア・トルーパー：9 体
- または
- デスコア・ウォッチマスター：2 体、デスコア・トルーパー：18 体

各デスコア・ウォッチマスターは以下のウォーギアを装備している：ラスピistol、チェーンソード。

各デスコア・トルーパーは以下のウォーギアを装備している：ラスガン、クロースコンパクトウェポン。

このユニットには最大 2 個の指揮官ユニットを合流させることができる。ただし、合流させることができるコマンド・スカッド・ユニットは最大 1 個までである。リーダー・ユニットが 2 個合流しており、この護衛ユニットが撃破されたならば、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、バトルライン、帝国、グレネード、連隊、小隊、デスコア・オヴ・クリーグ



陣営キーワード：
帝国防衛軍

カタチャン・ジャングルファイター

移

6"

耐

3

防

5+

傷

1

統

7+

確

2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
フレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	4	0	1
ラスガン【ラビッドファイア 1】	24"	1	4+	3	0	1
ラスピストル【ピストル】	12"	1	4+	3	0	1

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

アビリティ

コア：斥候 6mv

密林兵：このユニット内の兵が白兵戦攻撃を行なう際、このユニットがそのターン中に突撃移動を行なっている、または突撃されていた場合、その攻撃の【攻撃力】と【貫通値】は1ポイント向上する。

ウォーギア・アビリティ

ヴォクスキャスター：策略の対象として装備者が属するユニットを選ぶたびに、D6を1個ロールせよ。装備者の6mv以内に1体以上の味方将校・兵がいる場合、ロール結果は+1の修正を受ける。ロール結果が5+であれば、自軍は1CPを獲得する。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、帝国、連隊、グレナード、小隊、カタチャン・ジャングルファイター



陣営キーワード：帝国防衛軍

カタチャン・ジャングルファイター

この強靭な筋肉を備えた兵隊は、最も悪名高い死地惑星の生存者である戦士の民から招集された者たちだ。危険に満ちた地形の中で最も悍猛な獣と、死に塗れた接近戦闘を行うことに長ける密林兵は、獲物を悪魔のごとき罠に誘い込むことに精通する浸透部隊でもあり、追跡部隊でもある。



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 体のジャングルファイターはラスガンをフレイマー 1 個に交換可能。
- このユニット内の兵 10 体につき、ラスガンを装備している 1 体のジャングル・ファイターはヴォクスキャスター 1 個を装備できる（その兵が装備しているラスガンは交換できない）。

ユニット構成

- ジャングルファイター・サージェント: 1 体、ジャングルファイター: 9 体
- または
- ジャングルファイター・サージェント: 2 体、ジャングルファイター: 18 体

各サージェントは以下のウォーギアを装備している：ラスピストル、クロスコンバットウェポン。

各サージェントは以下のウォーギアを装備している：ラスガン、クロスコンバットウェポン。

このユニットには最大 2 個の指揮官ユニットを合流させることができる。ただし、合流させることができるコマンド・スカッド・ユニットは最大 1 個までである。リーダー・ユニットが 2 個合流しており、この護衛ユニットが撃破されたならば、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、バトルライン、帝国、連隊、グレナード、小隊、カタチャン・ジャングルファイター



陣営キーワード：帝国防衛軍

スライ・マーボ

移

6"

耐

3

防

5+

傷

4

統

7+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
リッパーピストル 【インファントリー特効 2+、ピストル、精密攻撃】	12"	3	2+	5	-1	2
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
毒の刃 【インファントリー特効 2+、精密攻撃】	白兵戦	5	2+	5	-1	2

アビリティ

コア：浸透戦術、単独作員、隠密能力

ワンマン・アーミー：敵ユニットがこの兵の3mv以内にいる味方帝国防衛軍・ユニットを射撃攻撃する際、その敵ユニットが射撃攻撃を解決した直後、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。

影を追うがごとし：この兵が射撃を行なった直後、いかなる敵ユニットの接敵範囲内にも取まっていない場合、この兵はあたかも自軍側移動フェイズ中かのように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、この兵は突撃を宣言できない。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、帝国、グレナード、連隊、スライ・マーボ



陣営キーワード：帝国防衛軍

スライ・マーボ

スライ・マーボは「ワンマン・アーミー」を体現する兵士だ。彼は単独で作戦行動を行い、影の中から奇襲を行い、そしてまた影の中に消えていく。伝説的な兵士であるマーボはこれまでに、毒が塗布された刃によって異種族の怪物のはらわたを切り裂き、大逆者の喉を掻き切り、リッパーピストルの毒物弾を叩きこんできた。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- スライ・マーボ (伝説的英雄) : 1 体

この兵は以下のウォーギアをこの兵は装備している：リッパーピストル、毒の刃。

一匹狼

この兵を自軍側ウォーロードとして選択できない。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、帝国、グレナード、連隊、スライ・マーボ



陣営キーワード：帝国防衛軍

カサーキン

移

6"

耐

3

防

4+

傷

1

統

7+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
フレイマー [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	4	0	1
グレネードランチャー - フラグ [プラス]	24"	D3	3+	4	0	1
グレネードランチャー - クラック	24"	1	3+	9	-2	D3
ホットショット・ラスガン [ラビッドファイア 1]	24"	1	3+	3	-1	1
ホットショット・ラスピistol [ピistol]	12"	1	3+	3	-1	1
ホットショット・マークスマンライフル [ヘヴィ、精密攻撃]	36"	1	3+	4	-2	3
ホットショット・ヴォレイガン [ラビッドファイア 2]	30"	2	3+	4	-1	1
メルタガン [メルタ 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
プラズマガン - 通常 [ラビッドファイア 1]	24"	1	3+	7	-2	1
プラズマガン - 最大出力 [暴発、ラビッドファイア 1]	24"	1	3+	8	-3	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
チェーンソー	白兵戦	4	4+	3	0	1
クローズコンバットウェポン	白兵戦	2	4+	3	0	1
パワーウェポン	白兵戦	3	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、帝国、グレネード、連隊、カサーキン

アビリティ

コア：斥候 6mv

精鋭たる戦士：自軍側指揮フェイズ中、次の自軍側指揮フェイズ開始時までこのユニットに効果が適用される命令を1つ選んでもよい。このユニットに対して、そのターン中に**将校**・兵が発令した他のあらゆる効果も累積されるものとする。

ウォーギア・アビリティ

ヴォクスキャスター：策略の対象として装備者が属するユニットを選ぶたびに、D6を1個ロールせよ。装備者の6mv以内に1体以上の味方**将校**・兵がいる場合、ロール結果は+1の修正を受ける。ロール結果が5+であれば、自軍は1CPを獲得する。

メルタマイン：バトル中1回限り、任意のフェイズ開始時、装備者の3mv以内にいる敵ユニットを1個選択し、D6を1個ロールしてもよい。ロール結果が2+であれば、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。その敵ユニットが**ビークル**・ユニットである場合、代わりに2D3ポイントの致命的ダメージを受ける。



陣営キーワード：
帝国防衛軍

カサーキン

名高きケイディア諸連隊の中でも、カサーキンは精鋭中の精鋭部隊だ。この特殊工作員たちは、高出力のホットショット・ラスガンを装備し、重厚なカラバサアーマーを着用している。規律を備えた専門家であるカサーキンは、比類なき射撃の名手だ。その技量は、強化を受けていない人類の戦士の中では最上位のものである。



ウォーギア・オプション

- 最大4体のカサーキンは、それぞれ装備しているホットショット・ラスガンを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - フレイマー 1個
 - グレネードランチャー 1個
 - ホットショット・ヴォレイガン 1個
 - メルタガン 1個
 - プラズマガン 1個
 - 1体のカサーキン・トルーパーは、ホットショット・ラスガンをホットショット・マークスマンライフル 1個に交換できる。
 - 1体のカサーキン・トルーパーは、ホットショット・ラスガンを「ホットショット・ラスピistol 1個、メルタマイン 1個」に交換できる。
 - ホットショット・ラスガンを装備している1体のカサーキン・トルーパーは、ヴォクスキャスター 1個を装備できる（その兵が装備しているホットショット・ラスガンは交換できない）。
 - カサーキン・サージェントは、チェーンソードをパワーウェポン 1個に交換できる。
 - カサーキン・サージェントは、ホットショット・ラスピistolを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ボルトピistol 1個
 - プラズマピistol 1個
- * 各ユニットはこのリストに示される同じ武器を最大2個までしか選択できない。
- ** この武器プロフィールは、帝国防衛軍・歩兵兵器庫カードに記載されている。

ユニット構成

- カサーキン・サージェント：1体
- カサーキン・トルーパー：9体

カサーキン・サージェントは以下のウォーギアを装備している：ホットショット・ラスピistol、チェーンソード。

各カサーキン・トルーパーは以下のウォーギアを装備している：ホットショット・ラスガン、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、帝国、グレネード、連隊、カサーキン



陣営キーワード：
帝国防衛軍

レジメンタル・プリーチャー

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	6+	3	7+	1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
オートガン [ラビッドファイア 1]	24"	1	4+	3	0	1
ホーリーピストル [ピストル]	12"	3	4+	4	0	1
プリーチャー・ショットガン [アサルト]	12"	2	4+	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
チェーンソード	白兵戦	4	4+	3	0	1
パワーウェポン	白兵戦	3	4+	4	-2	1

アビリティ

コア：指揮官

戦争の聖歌：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵が装備している白兵戦武器は【連続命中 1】アビリティを得る。

神聖なる敬虔：この兵が白兵戦攻撃を行なう際、この兵の属するユニットが戦闘ショック状態でなければ、その攻撃のヒットロール結果を何個でもリロールできる。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、帝国、グレネード、レジメンタル・プリーチャー



陣営キーワード：帝国防衛軍

レジメンタル・プリチャー

帝国防衛軍諸連隊において兵士の精神力を鼓舞する役割を担う連隊付説教師は、猛烈な狂信者であり熱狂的な演説家でもある。さらに連隊付説教師は戦いの場に飛び込み、敵中へと突進し、神たる皇帝陛下への祈りの声を轟かせながら敵を激しく糾弾する。

レジメンタル・プリチャー



ウォーギア・オプション

- この兵は、パワーウェポンを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - オートガン1個、チェーンソード1個
 - プリチャー・ショットガン1個、チェーンソード1個

ユニット構成

- レジメンタル・プリチャー：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ホーリーピストル、パワーウェポン。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ケイディア・ショックトループ
- カタチャン・ジャングルファイター
- デスコア・オヴ・クリーグ
- インファントリー・スカッド
- カサーキン
- 特務機動兵

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、帝国、グレネード、レジメンタル・プリチャー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ハーカー軍曹

移

6"

耐

4

防

5+

傷

3

統

7+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ペイバック【連続命中 1】	36"	3	3+	5	-1	2

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

アビリティ

コア：痛みを知らぬ者 6+、指揮官、斥候 6mv

陣営：指揮伝達

ハーカーのゴタゴタ野郎ども：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニットが射撃攻撃の対象となる際、攻撃側の兵が 12mv より遠く離れている場合、ヒットロール結果は -1 の修正を受ける。

“オカエシの時間”：バトル中 1 回限り、この兵が射撃を宣言する際、このアビリティを発動できる。発動した場合、そのフェイズの終了時まで、この兵が装備しているペイバックの武器は【攻撃回数】6 と【連続命中 1】アビリティの代わりに【連続命中 3】アビリティを得る。

命令

この将校は、カタチャン・ジャングルファイター・ユニットに最大 1 つまで命令を発令できる。

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、帝国、グレナード、将校、
ハーカー軍曹



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ハーカー軍曹

部下のカタチャン兵士の間では“石の歯”の“ハーカー”としても知られるハーカー軍曹は、頑強なカタチャン人の中でも最もタフな人物だ。ハーカーは痛みを感じないとも言われている。さらに彼の強大な力は、“オカエシ野郎”と名付けられたヘヴィボルターを、まるで小銃を運ぶかのように易々と運ぶことができる。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ハーカー軍曹（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：ベイバック、クロ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：

- カタチャン・ジャングルファイター

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、帝国、グレネード、将校、
ハーカー軍曹



陣営キーワード：
帝国防衛軍

レジメンタル・エンジンシア

移	耐	防	傷	統	確
6"	4	3+	3	7+	1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
アーケオテック・ピストル【舍心ウーンズ、ピストル】	12"	1	3+	6	0	1
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
機関整備師の斧	白兵戦	3	4+	6	-2	2
サーボアーム【追加攻撃】	白兵戦	1	4+	6	-2	2

アビリティ

コア：指揮官

機関整備師:この兵が1個以上の味方帝国防衛軍・ビークル・ユニットの3mv以内にいる場合、この兵は『単独作業員』アビリティを得る。

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・ビークルを1体選択せよ。選択されたビークル・兵は最大D3ポイントのダメージを回復する。また次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、そのビークル・兵は【スペシャルセーブ値】4を持つ。各兵は、このアビリティの効果を受けることができるのはターン中につき1回のみ。

万機神の復讐:この兵の12mv以内で味方帝国防衛軍・ビークル・兵が撃破された場合、バトル終了時まで、この兵が装備している機関整備師の斧の【攻撃回数】は6になる。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、帝国、レジメンタル・エンジンシア



陣営キーワード：
帝国防衛軍

レジメンタル・エンジンシア

万機神の使徒たる^{エンジンシア}機関整備師は、ローブに身を包んだ機械秘術師であり、難解な知識とサイバネティクス装置を用い、損傷した兵器を戦場で修理する。機関整備師にとって、あらゆる兵器は無上の価値を持つ技術の至宝であり、敵に報復を行うため兵器に宿る機械精霊を呼び起さねばならないのだ。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- レジメンタル・エンジンシア：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：アーケオテック・ピストル、機関整備師の斧、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：

- ケイディア・ショックトループ
- カタチャン・ジャングルファイター
- デスコア・オヴ・クリーグ
- インファントリー・スカッド
- カサーキン
- ミュニトルム・サーヴィター

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、帝国、レジメンタル・エンジンシア



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ミュニトルム・サーヴィター

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	4+	1	8+	0



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ヘヴィポルター【ヘヴィ、連続命中 1】	36"	3	6+	5	-1	2
マルチメルタ【ヘヴィ、メルタ 2】	18"	2	6+	9	-4	D6
▶ プラズマキャノン - 通常【プラスト、ヘヴィ】	36"	D3	6+	7	-2	1
▶ プラズマキャノン - 最大出力【プラスト、暴発、ヘヴィ】	36"	D3	6+	8	-3	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クローズコンバットウェポン	白兵戦	1	5+	3	0	1
サーヴィター・サーポーム	白兵戦	1	5+	6	-2	3

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：インファントリー、帝国、ミュニトルム・サーヴィター

アビリティ

マインドロック：味方レジメンタル・エンジンシーア・兵が指揮官としてこのユニットを率いている間、このユニット内のミュニトルム・サーヴィター・兵が装備している射撃武器と白兵戦武器の【射撃技能】【接近戦技能】は1ポイント向上する。

スペシャルセーブ値

6+



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ミュニトルム・サーヴィター

ロボットミ手術と強化手術が施された奉仕者は、帝国兵務局において、数え切れないほどの単純作業に従事する。これらのサイバネティック強化を受けた、生きた道具はしばしば機関整備師に隷従し、備え付けられた産業用サーポアームで巨大な戦闘車両を修理する他、敵が至近距離に接近してきた時には躊躇なくサーポアームを叩きつける。



ウォーギア・オプション

- 最大 2 体の兵は、それぞれ装備しているサーヴィター・サーポアームを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - ヘヴィボルター 1 個
 - マルチメルタ 1 個
 - プラズマキャノン 1 個

ユニット構成

- ミュニトルム・サーヴィター：4 体

各兵は以下のウォーギアを装備している：サーヴィター・サーポアーム。

サーヴィター・レティニュー

戦闘陣形の宣言ステップの開始時に、このユニットはレジメンタル・エンジンシニアが指揮官として率いている別の自軍側ユニットの 1 個に合流することができる（ユニットに合流させることができるミュニトルム・サーヴィター・ユニットは最大 1 個まで）。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。

属性キーワード：インファントリー、帝国、ミュニトルム・サーヴィター



陣営キーワード：
帝国防衛軍

コミッサー

移

6"

耐

3

防

5+

傷

3

統

6+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ボルトピストル [ピストル]	12"	1	3+	4	0	1
▶ プラズマピストル - 通常 [ピストル]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ プラズマピストル - 最大出力 [暴発、ピストル]	12"	1	3+	8	-3	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
チェーンソード	白兵戦	4	3+	3	0	1
パワーウェポン	白兵戦	3	3+	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、キャラクター、帝国、将校、コミッサー

アビリティ

コア：指揮官

陣営：指揮伝達

略式処刑：バトルラウンド中 1 回限り、任意のフェイズ開始時、この兵の 12mv 以内におり、かつ戦闘ショック状態である**帝国防衛軍・インファントリー**・ユニットを 1 個選択してもよい。選択した場合、そのユニット内の兵 1 体が撃破され、そのユニットは戦闘ショック状態ではなくなる。

政治監視委員：別の**将校**・兵がこの兵と同じユニットに属する間、そのユニットに対する戦闘ショックテストをリロールできる。

命令

この**将校**は、連隊・ユニットに最大 1 つまで命令を発令できる。この**将校**が発令できるのは『義務と名誉を忘れるな!』と『着剣!』のみ。命令

スペシャルセーブ値

5+



陣営キーワード：
帝国防衛軍

コミッサー

政治将校は連隊の指揮や規律、そして闘争心を維持する役目を課された、冷酷な将校だ。政治将校には、兵士や将校に服従があれば略式処刑を行う権限が与えられており、恐怖の的となっている陰鬱な人物だ。だが、政治将校の〈帝国〉に対する忠誠心は疑う余地はなく、狂信的なまでの勇猛さで戦いを行う。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ボルトピストルをプラズマピストル 1 個に交換できる。
- この兵は、チェーンソードをパワーウェポン 1 個に交換できる。

ユニット構成

- コミッサー：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、チェーンソード。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ケイディア・ショックトループ
- カタチャン・ジャングルファイター
- デスコア・オヴ・クリーグ
- インファントリー・スカッド
- カサーキン
- 特務機動兵

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、帝国、将校、コミッサー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

オグリン・スカッド

移

6"

耐

6

防

5+

傷

3

統

7+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
リッパーガン [ラビッドファイア 3]	18"	3	4+	5	-1	2
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
リッパーガン	白兵戦	4	3+	6	-1	1

アビリティ

コア：痛みを知らぬ者 6+

零距离射撃：このユニット内の兵が自身の最も近くにいる攻撃可能な対象に射撃攻撃を行なう際、その攻撃の【貫通値】は1ポイント向上する。

属性キーワード：インファントリー、帝国、グレナード、オグリン、オグリン・スカッド



陣営キーワード：
帝国防衛軍

オグリン・スカッド

オグリンは単純明快な生物だ。戦場においては、本能のままに敵に激突することしかできない。オグリンが持つ速射式のリップーガンは、棍棒としても使えるほど頑丈に作られている。オグリンは優れた突撃要員になる。彼らの体格は、攻撃を受けてもはね除けながら突撃し、戦車のごとく敵に激突するのだ。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- オグリン・ボーンヘッド：1体
- オグリン：2-5体

各兵は以下のウォーギアを装備している：リップーガン。

属性キーワード：インファントリー、帝国、グレナード、オグリン、オグリン・スカッド



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ブルグリン・スカッド

移	耐	防	傷	統	確
6"	6	4+	3	7+	1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
グレネード・ガントレット【プラスト】	18"	D6	4+	4	0	1
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ブルグリン・モール	白兵戦	4	3+	7	-1	2
クローズコンバットウェポン	白兵戦	4	3+	6	0	1

アビリティ

コア：痛みを知らぬ者 6+

筋肉の壁：このユニット内の兵に攻撃が割り振られる際、その攻撃の【ダメージ量】は-1の修正を受ける（最小値1）。

ウォーギア・アビリティ

プレートシールド：装備者は【スペシャルセーブ値】4+を持つ。

スラブシールド：装備者は【負傷限界】4を持つ。

属性キーワード：インファントリー、帝国、グレネード、オグリン、ブルグリン・スカッド



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ブルグリン・スカッド

オグリン種の亜人の中で最も頑強なブルグリンは、重厚な装甲を身にまとう。さらに彼らは、ブルグリンが轟音と共に叩きつけても壊れないほど頑丈に造られた粗雑な突撃武器を手に入れている。この筋肉に包まれた人型生物の戦列が、射撃を無傷で跳ね返せるほどの盾の壁を組み上げ前進する光景は畏怖すべきものとなる。



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グレネード・ガントレットをブルグリン・モールド 1 個に交換できる。
- 兵は何体でも、それぞれ装備しているスラブシールドをプレートシールド 1 個に交換できる。

ユニット構成

- ブルグリン・ボーンヘッド：1 体
- ブルグリン：2-5 体

各兵は以下のウォーギアを装備している：グレネード・ガントレット、クロースコンバット・ウェポン、スラブシールド。

属性キーワード：インファントリー、帝国、グレネード、オグリン、ブルグリン・スカッド



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ラットリング・スナイパー

移

6"

耐

2

防

6+

傷

1

統

8+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
スナイパーライフル【ヘヴィ、精密攻撃】	36"	1	3+	4	-2	2
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロスコンバットウェポン	白兵戦	1	5+	2	0	1

アビリティ

コア：浸透戦術、隠密能力

サッと撃ってサッと隠れる：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、いかなる敵ユニットの接敵範囲内にも取まっていない場合、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宣言できない。

属性キーワード：インファントリー、帝国、ラットリング・スナイパー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ラットリング・スナイパー

背が低く鋭い目を備え、本能的に隠密行動に長けた傭人のラットリングは、主に卓越した射撃手として帝国防衛軍に従軍している。ラットリングは1マイル以上離れた所から、小銃で異端者を仕留めることができると言われている。さらにラットリングは、敵に発見されることなく監視を行う侵入工作員や前線偵察兵としても投入される。



ウォーギア・オプション

- ・なし

ユニット構成

- ・ラットリング・スナイパー：5体
- 各兵は以下のウォーギアを装備している：スナイパーライフル、クロ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、帝国、ラットリング・スナイパー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

アッティラ・ラフライダー

移	耐	防	傷	統	確
12"	4	4+	2	7+	1



射撃武器

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ラスガン【ラビッドファイア 1】	24"	1	4+	3	0	1
ラスピistol【ピistol】	12"	1	4+	3	0	1

白兵戦武器

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ゴードランス【ランス】	白兵戦	2	3+	6	-2	2
ハンティングランス - フラグ穂先【ランス】	白兵戦	D6	3+	4	0	1
ハンティングランス - メルタ穂先【ランス】	白兵戦	1	3+	9	-4	D6
パワーサーベル	白兵戦	4	3+	4	-2	1
軍馬の蹄【追加攻撃】	白兵戦	2	4+	4	0	1

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：騎乗、帝国、グレネード、連隊、アッティラ・ラフライダー

アビリティ

馬術の達人：このユニットは【移動力】、全力移動、突撃ロールに対する一部またはすべての修正値を無視できる。さらに、このユニットはターン中に退却を行なっていたとしても、射撃と突撃を宣言できる。



陣営キーワード：
帝国防衛軍

アッティラ・ラフライダー

惑星アッティラの草原出身の馬術の達人は、強力な騎兵部隊となる。その機動力は、攻撃の先鋒を務める時も、敵の側面攻撃する時も強力な部隊たらしめる。猛騎兵連隊はグレネードやピストルも装備しているが、一番の武器は、様々な種類の強力な穂先を取り付けることができるハンティング・ランスである。



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 体の兵はハンティング・ランスをゴードランス 1 個に交換できる。
- ラフライダー・サージェントはパワーサーベル 1 個を装備可能。

ユニット構成

- ラフライダー・サージェント：1 体
- ラフライダー：4-9 体

各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、ハンティングランス、軍馬の蹄。

属性キーワード：騎乗、帝国、グレネード、連隊、アッティラ・ラフライダー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

スカウト・センチネル

移	耐	防	傷	統	確
10"	7	3+	7	7+	2



射撃武器

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
オートキャノン	48"	2	4+	9	-1	3
ヘヴィフレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
ハンターキラー・ミサイル【一発限り】	48"	1	4+	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。						
ラスキャノン	48"	1	4+	12	-3	D6+1
ミリタルム・マルチレーザー	36"	4	4+	6	0	1
▶ ミサイルランチャー - フラグ【プラスト、ヘヴィ】	48"	D6	4+	4	0	1
▶ ミサイルランチャー - クラック【ヘヴィ】	48"	1	4+	9	-2	D6
▶ プラズマキャノン - 通常【プラスト】	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ プラズマキャノン - 最大出力【プラスト、暴発】	36"	D3	4+	8	-3	2

白兵戦武器

	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クローズコンバットウェポン	白兵戦	2	4+	6	0	1
センチネル・チェーンソー	白兵戦	3	4+	6	-1	1

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：ピークル、ウォーカー、帝国、連隊、スカッドロン、煙幕、スカウト・センチネル

アビリティ

コア：恐るべき最期 1、斥候 9mv

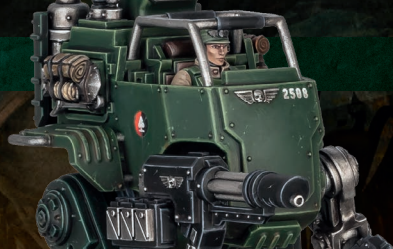
大胆なる偵察：自軍側射撃フェイズ開始時、このユニットの18mv以内におり、かつ射線が通っている敵ユニットを1個選択せよ。そのフェイズの終了時まで、味方帝国防衛軍・兵が選択された敵ユニットを対象に攻撃を行なう際、ヒットロールの出目1をすべてリロールする。また、その攻撃が**【間接射撃】**アビリティを持つ場合、攻撃側ユニットによる射線が通っていない目標に対して射撃する際に発生するヒットロールへのペナルティを、その味方兵は受けない。



陣営キーワード：
帝国防衛軍

スカウト・センチネル

スカウト・センチネルの開放型操縦席と、簡素なト占機は、操縦手が敵を調査しやすいようになっている。さらに軽量の装甲とジャイロスタビライザーによって、最も荒れ果てた地形であっても迅速に横断し、予期せぬ方向から重火器を素早く使用することができる。



ウォーギア・オプション

- 兵は何体でも、それぞれ装備しているミリタルム・マルチレーザーを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - オートキャノン 1 個
 - ヘヴィフレイマー 1 個
 - ラスキャノン 1 個
 - ミサイルランチャー 1 個
 - プラズマキャノン 1 個
- 兵は何体でも、センチネル・チェーンソー 1 個を装備できる。
- 兵は何体でも、ハンターキラー・ミサイル 1 個を装備できる。

ユニット構成

- スカウト・センチネル：1-3 体

各兵は以下のウォーギアを装備している：ミリタルム・マルチレーザー、クローズコンバットウェポン。

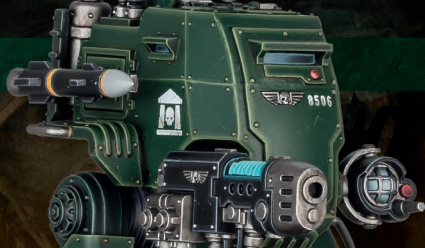
属性キーワード：ビークル、ウォーカー、帝国、連隊、スカッドロン、煙幕、スカウト・センチネル



陣営キーワード：帝国防衛軍

アーマード・センチネル

移	耐	防	傷	統	確
8"	8	2+	7	7+	2



射撃武器

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
オートキャノン	48"	2	4+	9	-1	3
ヘヴィフレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
ハンターキラー・ミサイル【一発限り】	48"	1	4+	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。						
ラスキャノン	48"	1	4+	12	-3	D6+1
ミリタラム・マルチレーザ	36"	4	4+	6	0	1
▶ ミサイルランチャー - フラグ【プラスト、ヘヴィ】	48"	D6	4+	4	0	1
▶ ミサイルランチャー - クラック【ヘヴィ】	48"	1	4+	9	-2	D6
▶ プラズマキャノン - 通常【プラスト】	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ プラズマキャノン - 最大出力【プラスト、暴発】	36"	D3	4+	8	-3	2

白兵戦武器

	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロスコンバットウェポン	白兵戦	2	4+	6	0	1
センチネル・チェーンソー	白兵戦	3	4+	6	-1	1

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、帝国、連隊、スカッドロン、煙幕、
アーマード・センチネル

アビリティ

コア：恐るべき最期 1

機動力に優れた狩人：このユニット内の兵がモンスターまたはビークル・ユニットを攻撃する際、その攻撃のウーンズロール結果を何個でもリロールできる。



陣営キーワード：
帝国防衛軍

アーマード・センチネル

増加装甲が施されたアーマード・センチネルは最前線で活躍する優れた狩人であり、戦闘車両が活動するには込み入った地形でも強力な重火器を使用することができる。機動力に富んだ狩人にして殺戮者であるアーマード・センチネルは、車両や要塞化された掩蔽壕、そして異種族の大型個体をも巧みに撃破する。



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ミリタルム・マルチレーザーを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - オートキャノン 1 個
 - ヘヴィフレイマー 1 個
 - ラスキャノン 1 個
 - ミサイルランチャー 1 個
 - プラズマキャノン 1 個
- 兵は何体でも、センチネル・チェーンソー 1 個を装備できる。
- 兵は何体でも、ハンターキラー・ミサイル 1 個を装備できる。

ユニット構成

- アーマード・センチネル：1-3 体

各兵は以下のウォーギアを装備している：ミリタルム・マルチレーザー、クロスコンバットウェポン。

属性キーワード：ピークル、ウォーカー、帝国、連隊、スカッドロン、煙幕、アーマード・センチネル



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ヘルハウンド

移	耐	防	傷	統	確
10"	10	2+	11	7+	3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ケミ・キャノン【インファントリー特効 2+, 噴射】	12"	D6+1	-	2	-2	2
ヘヴィボルトー【連続命中 1】	36"	3	4+	5	-1	2
ヘヴィフレイマー【遮蔽無効, 噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
ハンターキラー・ミサイル【一発限り】	48"	1	4+	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。						
インフェルノキャノン【遮蔽無効, 噴射】	18"	2D6	-	6	-2	1
メルタキャノン【プラスト, メルタ 4】	18"	D3	4+	9	-4	D6
マルチメルタ【メルタ 2】	18"	2	4+	9	-4	D6

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	3	4+	6	0	1

アビリティ

コア：恐るべき最期 D6

消し飛ばせ：自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃を行なった直後、その射撃攻撃が 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、選択された敵ユニットは遮蔽物ボーナスを得ることができない。

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：ピークル、帝国、スカッドロン、煙幕、ヘルハウンド



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ヘルハウンド

ヘルハウンドは、プロメチウムや有毒ガス、そして焼け付く熱戦を吐き出し、密集地形から敵を締め出すように設計された、恐るべき近接強襲戦闘車だ。これらの戦車に乗り込む任務に志願する者たちのほとんどは、騎士道精神などは持ち合わせておらず、むしろ無軌道かつ容赦のない破壊活動によって悪名を高めることに熱心である。



ウォーギア・オプション

- この兵は、インフェルノキャノンを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ケミ・キャノン 1個
 - メルタキャノン 1個
- この兵は、ヘヴィフレイマーを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ヘヴィボルター 1個
 - マルチメルタ 1個
- この兵は ハンターキラーミサイル 1個を装備できる。

ユニット構成

- ヘルハウンド：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ヘヴィフレイマー、インフェルノキャノン、履帯装甲。

属性キーワード：ビークル、帝国、スカッドロン、煙幕、ヘルハウンド



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ローガル・ドルン・バトルタンク

移	耐	防	傷	統	確
10"	12	2+	18	7+	5



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
キャストイゲイター・ガトリングキャノン	24"	12	4+	5	0	1
同軸オートキャノン	48"	2	3+	9	-1	3
ヘヴィボルター【連続命中 1】	36"	3	4+	5	-1	2
ヘヴィスタバー【ラビッドファイア 3】	36"	3	4+	4	0	1
メルタガン【メルタ 2】	12"	1	4+	9	-4	D6
マルチメルタ【メルタ 2】	18"	2	4+	9	-4	D6
オペレッサー・キャノン【プラスト】	72"	D6+3	4+	12	-2	3
バルヴァライザー・キャノン【プラスト】	24"	D6	4+	9	-3	3
ツイン・バトルキャノン【プラスト、ツインリンク】	48"	D6+3	4+	10	-1	3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	6	4+	7	0	1

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

吸熱装甲：バトル中 1 回限り、この兵に攻撃が割り振られる際、その攻撃の【ダメージ量】を 0 に変更してもよい。

ダメージ：【負傷限界】残量 1-6

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

属性キーワード：ビークル、帝国、スカッドロン、煙幕、ローガル・ドルン・バトルタンク



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ローガル・ドルン・バトルタンク

巨大なローガル・ドルン戦車は戦列を維持するための要としても、突撃を支援するために前進するのにも適した、巨大な戦闘車両だ。極めて強力な砲を備えたローガル・ドルン戦車は、巨大な砲弾で敵の前線を穿ち、射撃の嵐によって歩兵部隊を混乱に陥れる。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ツイン・バトルキャノン「オペレッサー・キャノン 1 個、同軸オートキャノン 1 個」に交換できる。
- この兵は、キャストイゲイター・ガトリングキャノンをパルヴァライザー・キャノン 1 個に交換できる。
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つを装備できる：
 - メルタガン 2 個
 - 追加ヘヴィスタバー 2 個
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つを装備できる：
 - ヘヴィボルター 2 個
 - マルチメルタ 2 個

ユニット構成

- ローガル・ドルン・バトルタンク：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：キャストイゲイター・ガトリングキャノン、ヘヴィスタバー、ツイン・バトルキャノン、履帯装甲。

属性キーワード：ピークル、帝国、スカッドロン、煙幕、ローガル・ドルン・バトルタンク



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ヘヴィウェポン・スカッド

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	2	7+	2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
オートキャノン [ヘヴィ]	48"	2	5+	9	-1	3
ヘヴィボルター [ヘヴィ、連続命中 1]	36"	3	5+	5	-1	2
ラス・スモールアーム [ピストル]	18"	1	4+	3	0	1
ラスキャノン [ヘヴィ]	48"	1	5+	12	-3	D6+1
▶ ミサイルランチャー - フラグ [プラスト、ヘヴィ]	48"	D6	5+	4	0	1
▶ ミサイルランチャー - クラック [ヘヴィ]	48"	1	5+	9	-2	D6
モーター [プラスト、ヘヴィ、間接射撃]	48"	D6	5+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ウェポンチーム・クロースコンバットウェポン	白兵戦	2	4+	3	0	1

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：インファントリー、帝国、グレナード、連隊、ヘヴィウェポン・スカッド



アビリティ

援護射撃：このユニットを対象に『警戒射撃』戦略を発動する際、その戦略を解決する間、ヒットロールは修正前の出目 5+ で成功する。または、このユニットが 1 個以上の味方小隊・ユニットの 6mv 以内にいる場合は、代わりに修正前の出目 4+ で成功する。

陣営キーワード：
帝国防衛軍

ヘヴィウェポン・スカッド

密集した歩兵部隊の大群は敵を圧倒することができるが、決定的な一撃を与えるのは重火器分隊であることが多い。この砲兵班は、迅速に携行重火器を設置することができる。そして戦線を強化し、精密砲撃であれ火力の乱打であれ、味方に近接火力支援を行うのだ。



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ヘヴィボルターを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - オートキャノン 1 個
 - ラスキャノン 1 個
 - ミサイルランチャー 1 個
 - モーター 1 個

ユニット構成

- ベテラン・ヘヴィウェポンチーム：3 体

各兵は以下のウォーギアを装備している：ヘヴィボルター、ラス・スモールアーム、ウェポンチーム・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、帝国、グレナード、連隊、ヘヴィウェポン・スカッド



陣営キーワード：
帝国防衛軍

フィールド・オードナンス・バッテリー

移	耐	防	傷	統	確
4"	5	4+	6	7+	2



射撃武器

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ボンバスト・フィールドガン【プラスト、ヘヴィ、間接射撃】	48"	D6	5+	7	-1	2
ヘヴィ・ラスキャノン【ヘヴィ】	48"	2	5+	14	-3	D6+1
ラスガン【ラビッドファイア 1】	24"	1	4+	3	0	1
ラスピストル【ピストル】	12"	1	4+	3	0	1
マレウス・ロケットランチャー【プラスト、ヘヴィ】	48"	D6+6	5+	6	-1	1

白兵戦武器

	射程	回	接	攻	貫通	ダ
バッテリー・クロスコンバットウェポン	白兵戦	3	4+	3	0	1

アビリティ

再武装し、装填急げ。そして放て! : このユニットが命令の効果を受けており、かつそのターン中に静止していた場合、このユニット内の兵が装備しているすべてのヘヴィウェポンは【連続命中 1】アビリティを得る。

属性キーワード：インファントリー、アーティラリー、帝国、グレナード、連隊、フィールド・オードナンス・バッテリー



陣営キーワード：帝国防衛軍

フィールド・オードナンス・バッテリー

帝国防衛軍の兵器の中で、人力で運搬可能な最大の兵器は砲兵班が操作する兵器だ。大口径砲弾で間接射撃を行うボンバスト・フィールドガンから、多弾頭ロケット弾を発射するマレウス・ロケットランチャー、そして焼け付くエネルギーの槍を発射するヘヴィ・ラスキャンノンに至るまで、この砲兵隊は強大な支援戦力となる。

オードナンス・チーム



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マレウス・ロケットランチャーを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ボンバスト・フィールドガン 1個
 - ヘヴィ・ラスキャンノン 1個

ユニット構成

- オードナンス・チーム：2体

各兵は以下のウォーギアを装備している：マレウス・ロケットランチャー、ラスガン、ラスピストル、バッテリー・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、アーティラリー、帝国、グレネード、連隊、フィールド・オードナンス・バッテリー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

レマン・ラス・バトルタンク

移	耐	防	傷	統	確
10"	11	2+	13	7+	3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ヘヴィボルター【連続命中 1】	36"	3	4+	5	-1	2
ヘヴィフレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
ヘヴィスタバー【ラビッドファイア 3】	36"	3	4+	4	0	1
ハンターキラー・ミサイル【一発限り】	48"	1	4+	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。						
ラスキャノン	48"	1	4+	12	-3	D6+1
レマン・ラス・バトルキャノン【プラスト】	48"	D6+3	4+	10	-1	3
マルチメルタ【メルタ 2】	18"	2	4+	9	-4	D6
▶ プラズマキャノン - 通常【プラスト】	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ プラズマキャノン - 最大出力【プラスト、暴発】	36"	D3	4+	8	-3	2
ストームボルター【ラビッドファイア 2】	24"	2	4+	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	6	4+	7	0	1

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：ピークル、帝国、スカッドロン、煙幕、レマン・ラス・バトルタンク

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

装甲先鋒隊：この兵が敵ユニットに対して攻撃を行なう際、ヒットロールの出目 1 をすべてリロールする。その攻撃対象が自軍側が確保していない作戦目標マーカーの確保範囲内にいる場合、代わりにヒットロール結果を何個でもリロールできる。

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。



陣営キーワード：
帝国防衛軍

レマン・ラス・バトルタンク

レマン・ラス戦車は帝国防衛軍の主力戦闘車両であり、これまで無数の機甲攻撃の先鋒を構成してきた存在だ。たとえレマン・ラス戦車の砲や車体搭載火器に耐え抜いたとしても、敵は重厚な履帯の下で無慈悲に押しつぶされることになる。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ラスキャンンを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ヘヴィボルター 1個
 - ヘヴィフレイマー 1個
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか1つを装備できる：
 - ヘヴィボルター 2個
 - ヘヴィフレイマー 2個
 - マルチメルタ 2個
 - プラズマキャンン 2個
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか1つを装備できる：
 - ヘヴィスタバー 1個
 - ストームボルター 1個
- この兵は ハンターキラーミサイル 1個を装備できる。

ユニット構成

- レマン・ラス・バトルタンク：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ラスキャンン、レマン・ラス・バトルキャンン、履帯装甲

属性キーワード：ビークル、帝国、スカッドロン、煙幕、レマン・ラス・バトルタンク



陣営キーワード：
帝国防衛軍

レマン・ラス・デモリッシャー

移	耐	防	傷	統	確
10"	11	2+	13	7+	3



射撃武器

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
デモリッシャー・バトルキャノン【プラスト】	24"	D6+3	4+	14	-3	D6
ヘヴィボルター【連続命中 1】	36"	3	4+	5	-1	2
ヘヴィフレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
ヘヴィスタバー【ラビッドファイア 3】	36"	3	4+	4	0	1
ハンターキラー・ミサイル【一発限り】	48"	1	4+	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。						
ラスキャノン	48"	1	4+	12	-3	D6+1
マルチメルタ【メルタ 2】	18"	2	4+	9	-4	D6
▶ プラズマキャノン - 通常【プラスト】	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ プラズマキャノン - 最大出力【プラスト、暴発】	36"	D3	4+	8	-3	2
ストームボルター【ラビッドファイア 2】	24"	2	4+	4	0	1

白兵戦武器

	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	6	4+	7	0	1

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：ピークル、帝国、スカッドロン、煙幕、レマン・ラス・デモリッシャー

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

戦列突破機：この兵が装備しているデモリッシャー・バトルキャノンで射撃攻撃を行なう際、自身の接敵範囲内にいる敵ユニットを対象にすることができる（ただし、他の味方ユニットがその敵ユニットの接敵範囲内に収まっていない場合に限られる）。さらに、1個以上の敵ユニットの接敵範囲内で射撃攻撃を行なう際、この兵はヒットロール結果へのペナルティを受けない。

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。



陣営キーワード：
帝国防衛軍

レマン・ラス・デモリッシャー

戦列を突破していくことにレマン・ラス・デモリッシャーは優れている。射程は短いものの高い破壊力を有するデモリッシャーキャノン、近距離での銃撃戦で絶大な威力を発揮する。そしてその厚い装甲は砲火を突き抜けて、敵戦線への爆発的な突破を可能にするのだ。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ラスキャノン以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ヘヴィボルター 1個
 - ヘヴィフレイマー 1個
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか1つを装備できる：
 - ヘヴィボルター 2個
 - ヘヴィフレイマー 2個
 - マルチメルタ 2個
 - プラズマキャノン 2個
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか1つを装備できる：
 - ヘヴィスタバー 1個
 - ストームボルター 1個
- この兵はハンターキラー・ミサイル 1個を装備できる。

ユニット構成

- レマン・ラス・デモリッシャー：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：デモリッシャーキャノン、ラスキャノン、履帯装甲。

属性キーワード：ビークル、帝国、スカッドロン、煙幕、レマン・ラス・デモリッシャー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

レマン・ラス・ヴァンキッシャー

移	耐	防	傷	統	確
10"	11	2+	13	7+	3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ヘヴィボルター【連続命中 1】	36"	3	4+	5	-1	2
ヘヴィフレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
ヘヴィスタバー【ラビッドファイア 3】	36"	3	4+	4	0	1
ハンターキラー・ミサイル【一発限り】	48"	1	4+	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。						
ラスキャノン	48"	1	4+	12	-3	D6+1
マルチメルタ【メルタ 2】	18"	2	4+	9	-4	D6
▶ プラズマキャノン - 通常【プラスト】	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ プラズマキャノン - 最大出力【プラスト、暴発】	36"	D3	4+	8	-3	2
ストームボルター【ラビッドファイア 2】	24"	2	4+	4	0	1
ヴァンキッシャー・バトルキャノン【ヘヴィ】	72"	1	4+	18	-4	D6+6

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	6	4+	7	0	1

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：ピークル、帝国、スカッドロン、煙幕、レマン・ラス・ヴァンキッシャー



アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

タンクキラー：この兵が装備しているヴァンキッシャー・バトルキャノンでモンスターまたはピークル・ユニットを射撃攻撃する際、その攻撃のウーンズロール結果を何個でもリロールできる。

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。

陣営キーワード：
帝国防衛軍

レマン・ラス・ヴァンキッシャー

帝国防衛軍の戦車の中で、レマン・ラス・ヴァンキッシャーほど敵を行動不能に至らしめる高い能力を持つものは他にない。重武装した敵に対して配備されることが多いが、主砲の長い射程と初撃殺傷率が高いため、多数の指揮官が対戦者兵器としてレマン・ラス・ヴァンキッシャーを運用している。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ラスキャンンを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ヘヴィボルター 1個
 - ヘヴィフレイマー 1個
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか1つを装備できる：
 - ヘヴィボルター 2個
 - ヘヴィフレイマー 2個
 - マルチメルタ 2個
 - プラズマキャンン 2個
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか1つを装備できる：
 - ヘヴィスタバー 1個
 - ストームボルター 1個
- この兵はハンターキラー・ミサイル 1個を装備できる。

ユニット構成

- レマン・ラス・ヴァンキッシャー：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ラスキャンン、ヴァンキッシャー・バトルキャンン、履帯装甲。

属性キーワード：ピークル、帝国、スカッドロン、煙幕、レマン・ラス・ヴァンキッシャー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

レマン・ラス・パニッシャー

移	耐	防	傷	統	確
10"	11	2+	13	7+	3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ヘヴィボルター【連続命中 1】	36"	3	4+	5	-1	2
ヘヴィフレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
ヘヴィスタバー【ラビッドファイア 3】	36"	3	4+	4	0	1
ハンターキラー・ミサイル【一発限り】	48"	1	4+	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。						
ラスキャノン	48"	1	4+	12	-3	D6+1
マルチメルタ【メルタ 2】	18"	2	4+	9	-4	D6
▶ プラズマキャノン - 通常【プラスト】	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ プラズマキャノン - 最大出力【プラスト、暴発】	36"	D3	4+	8	-3	2
パニッシャー・ガトリングキャノン	24"	20	4+	6	0	1
ストームボルター【ラビッドファイア 2】	24"	2	4+	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	6	4+	7	0	1

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：ピークル、帝国、スカッドロン、煙幕、レマン・ラス・パニッシャー

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

敵を掃討せよ：この兵が装備しているパニッシャー・ガトリングキャノンで敵ユニット（モンスターとピークルを除く）を攻撃する際、その攻撃は【会心ウーンズ】アビリティを得る。

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。



陣営キーワード：
帝国防衛軍

レマン・ラス・パニッシャー

パニッシャー型のレマン・ラスは、歩兵部隊に莫大な損害を与えることで恐れられている。砲塔に搭載されたマルチバルル砲からは無数の弾丸が火を噴き、その圧倒的な火力は敵の大群を薙ぎ倒していく。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ラスキャンンを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ヘヴィボルター 1個
 - ヘヴィフレイマー 1個
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか1つを装備できる：
 - ヘヴィボルター 2個
 - ヘヴィフレイマー 2個
 - マルチメルタ 2個
 - プラズマキャンン 2個
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか1つを装備できる：
 - ヘヴィスタバー 1個
 - ストームボルター 1個
- この兵はハンターキラー・ミサイル 1個を装備できる。

ユニット構成

- レマン・ラス・パニッシャー：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ラスキャンン、パニッシャー・ガトリングキャンン、履帯装甲。

属性キーワード：ピークル、帝国、スカッドロン、煙幕、レマン・ラス・パニッシャー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

レマン・ラス・エクスキューショナー

移	耐	防	傷	統	確
10"	11	2+	13	7+	3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
▶ エクスキューショナー・プラズマキャノン - 通常 [プラスト]	36"	D6+3	4+	7	-2	2
▶ エクスキューショナー・プラズマキャノン - 最大出力 [プラスト、暴発]	36"	D6+3	4+	8	-3	3
▶ ヘヴィボルター [連続命中 1]	36"	3	4+	5	-1	2
▶ ヘヴィフレイマー [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	5	-1	1
▶ ヘヴィスタバー [ラビッドファイア 3]	36"	3	4+	4	0	1
▶ ハンターキラー・ミサイル [-発限り]	48"	1	4+	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。						
▶ ラスカヤノン	48"	1	4+	12	-3	D6+1
▶ マルチメルタ [メルタ 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
▶ プラズマキャノン - 通常 [プラスト]	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ プラズマキャノン - 最大出力 [プラスト、暴発]	36"	D3	4+	8	-3	2
▶ ストームボルター [ラビッドファイア 2]	24"	2	4+	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	6	4+	7	0	1

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：ビークル、帝国、スカッドロン、煙幕、レマン・ラス・エクスキューショナー



アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

戦意高き処刑戦車：この兵が装備しているエクスキューショナー・プラズマキャノンで半壊状態のユニットに対して攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は+1の修正を受ける。

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。

陣営キーワード：
帝国防衛軍

レマン・ラス・エクスキューショナー

エクスキューショナーのプラズマキャノンから放たれる太陽の力を模した強烈な一撃は、密集した歩兵を焼き尽くし、車両の装甲を焼き切っていく。長期にわたる交戦は主砲を損傷させる危険をはらんでいるが、その忠勇無双の戦車兵は敵を殲滅するために死をも厭わぬことで知られている。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ラスキャノン以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ヘヴィボルター 1個
 - ヘヴィフレイマー 1個
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか1つを装備できる：
 - ヘヴィボルター 2個
 - ヘヴィフレイマー 2個
 - マルチメルタ 2個
 - プラズマキャノン 2個
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか1つを装備できる：
 - ヘヴィスタバー 1個
 - ストームボルター 1個
- この兵はハンターキラー・ミサイル 1個を装備できる。

ユニット構成

- レマン・ラス・エクスキューショナー：1体

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・プラズマキャノン、ラスキャノン、履帯装甲。

属性キーワード：ビークル、帝国、スカッドロン、煙幕、レマン・ラス・エクスキューショナー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

レマン・ラス・エクスターミネーター

移	耐	防	傷	統	確
10"	11	2+	13	7+	3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
エクスターミネーター・オートキャノン [ラビッドファイア 4、ツインリンク]	48"	4	4+	9	-1	3
ヘヴィボルター [連続命中 1]	36"	3	4+	5	-1	2
ヘヴィフレイマー [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	5	-1	1
ヘヴィスタバー [ラビッドファイア 3]	36"	3	4+	4	0	1
ハンターキラー・ミサイル [一発限り]	48"	1	4+	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。						
ラスキャノン	48"	1	4+	12	-3	D6+1
マルチメルタ [メルタ 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
▶ プラズマキャノン - 通常 [プラスト]	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ プラズマキャノン - 最大出力 [プラスト、暴発]	36"	D3	4+	8	-3	2
ストームボルター [ラビッドファイア 2]	24"	2	4+	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	6	4+	7	0	1

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：ビークル、帝国、スカッドロン、煙幕、レマン・ラス・エクスターミネーター



アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

砲の猛射：自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃を行なった直後、この兵が装備しているエクスターミネーター・オートキャノンによる攻撃が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、味方帝国防衛軍・ユニットが選択された敵ユニットを対象に攻撃を行なう際、その攻撃の【貫通値】は1ポイント向上する。同じフェイズ中に、同じ敵ユニットは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。

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。

陣営キーワード：
帝国防衛軍

レマン・ラス・エクスターミネーター

レマン・ラス・エクスターミネーターは戦場で順応的な役割を果たすことで、指揮官に好まれる傾向にある。戦車は激しい砲火を放つことができ、その砲弾は肉や骨を引き裂くかのように軽装甲車をもスタスタにし、精鋭の歩兵さえをも圧倒する。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ラスキャンンを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ヘヴィボルター 1個
 - ヘヴィフレイマー 1個
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか1つを装備できる：
 - ヘヴィボルター 2個
 - ヘヴィフレイマー 2個
 - マルチメルタ 2個
 - プラズマキャンン 2個
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか1つを装備できる：
 - ヘヴィスタバー 1個
 - ストームボルター 1個
- この兵はハンターキラー・ミサイル 1個を装備できる。

ユニット構成

- レマン・ラス・エクスターミネーター：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：エクスターミネーター・オートキャンン、ラスキャンン、履帯装甲。

属性キーワード：ピークル、帝国、スカッドロン、煙幕、レマン・ラス・エクスターミネーター



陣営キーワード：
帝国防衛軍

レマン・ラス・エラディケイター

移	耐	防	傷	統	確
10"	11	2+	13	7+	3



射撃武器

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
エラディケイター・ノヴァキャノン [プラスト、遮蔽無効]	36"	D3+6	4+	7	-1	2
ヘヴィボルター [連続命中 1]	36"	3	4+	5	-1	2
ヘヴィフレイマー [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	5	-1	1
ヘヴィスタバー [ラビッドファイア 3]	36"	3	4+	4	0	1
ハンターキラー・ミサイル [一発限り]	48"	1	4+	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。						
ラスキャノン	48"	1	4+	12	-3	D6+1
マルチメルタ [メルタ 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
▶ プラズマキャノン - 通常 [プラスト]	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ プラズマキャノン - 最大出力 [プラスト、暴発]	36"	D3	4+	8	-3	2
ストームボルター [ラビッドファイア 2]	24"	2	4+	4	0	1

白兵戦武器

	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	6	4+	7	0	1

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：ピークル、帝国、スカッドロン、煙幕、レマン・ラス・エラディケイター



アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

市街戦の達人：この兵が装備しているエラディケイター・ノヴァキャノンで射撃攻撃を行なう際、自身の接敵範囲内にいる敵ユニットを対象にすることができる（ただし、他の味方ユニットがその敵ユニットの接敵範囲内に収まっていない場合に限られる）。さらに、1個以上の敵ユニットの接敵範囲内で射撃攻撃を行なう際、この兵はヒットロール結果へのペナルティを受けない。

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。

陣営キーワード：
帝国防衛軍

レマン・ラス・エラディケイター

レマン・ラス・エラディケイターが搭載するノヴァキャノンは、^{サブアトミックコア}原子構成粒子芯が含まれる砲弾を発射する。その着弾による爆発は強力な衝撃波を発生させ、敵のパリケードやその後ろに陣取る歩兵を粉砕する。そのため、この戦車は密集した市街戦での戦闘を得意とする。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ラスキャノン^{ラスキャノン}を以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ヘヴィボルター 1個
 - ヘヴィフレイマー 1個
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか1つを装備できる：
 - ヘヴィボルター 2個
 - ヘヴィフレイマー 2個
 - マルチメルタ 2個
 - プラズマキャノン 2個
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか1つを装備できる：
 - ヘヴィスタバー 1個
 - ストームボルター 1個
- この兵はハンターキラー・ミサイル 1個を装備できる。

ユニット構成

- レマン・ラス・エラディケイター：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：エラディケイター・ノヴァキャノン、ラスキャノン、履帯装甲。

属性キーワード：ビークル、帝国、スカッドロン、煙幕、レマン・ラス・エラディケイター



陣営キーワード：
帝国防衛軍

バジリスク

移	耐	防	傷	統	確
10"	9	3+	11	7+	3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
アースシェイカー・キャノン【プラスト、ヘヴィ、間接射撃】	240"	D6+3	4+	8	-2	2
ヘヴィボルター【連続命中 1】	36"	3	4+	5	-1	2
ヘヴィフレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
ハンターキラー・ミサイル【一発限り】	48"	1	4+	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。

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	3	4+	6	0	1

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

アースシェイカー弾：自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃を行なった直後、この兵が装備しているアースシェイカー・キャノンによる攻撃が敵インファントリー・ユニットに 1 回以上ヒットした場合、次の敵軍側ターン終了時まで、その敵ユニットは衝撃状態になる。ユニットが衝撃状態にある間、その【移動力】は -2mv の修正を受ける。また、そのユニットの全力移動および突撃ロールは -2 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、アーティラリー、帝国、スカッドロン、煙幕、バジリスク



陣営キーワード：
帝国防衛軍

バジリスク

バジリスクは、恐るべきアースシェイカー・キャノンを搭載した自走砲だ。歩兵部隊の前進に随伴しながら水平直射を行うことも、後方に展開し無慈悲なる砲撃を行うことも可能なバジリスクは、帝国防衛軍の自走砲の中で最も数多く配備されている。



ウォーギア・オプション

- この兵はヘヴィボルターをヘヴィフレイマー 1 個に交換できる。
- この兵はハンターキラー・ミサイル 1 個を装備できる。

ユニット構成

- バジリスク：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：アースシェイカー・キャノン、ヘヴィボルター、履帯装甲。

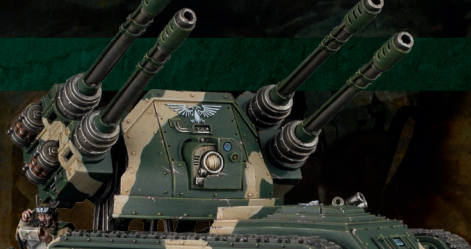
属性キーワード：ビークル、アーティラリー、帝国、スカッドロン、煙幕、バジリスク



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ヒドラ

移	耐	防	傷	統	確
10"	9	3+	11	7+	3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ヘヴィボルター【連続命中 1】	36"	3	4+	5	-1	2
ヘヴィフレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
ハンターキラー・ミサイル【一発限り】	48"	1	4+	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。						
ヒドラ・オートキャノン【飛行特効 2+、ツインリンク】	72"	4	4+	9	-1	3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	3	4+	6	0	1

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

対空砲火：この兵が飛行可能な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を何個でもリロールできる。

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。

属性キーワード：ビークル、帝国、スカッドロン、煙幕、ヒドラ



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ヒドラ

主要対空兵器であるヒドラは、特別に調整されたオートキャノンを複数装備した対空戦闘車両だ。味方の戦闘車両の多くは空中からの攻撃に対して脆弱であるため、ヒドラは高い価値を持つ。ひとたび敵航空機を照準に取めれば、いかに回避能力が高い標的であっても、その砲弾の嵐から逃れることはできない。



ウォーギア・オプション

- この兵はヘヴィボルターをヘヴィフレイマー 1 個に交換できる。
- この兵はハンターキラー・ミサイル 1 個を装備できる。

ユニット構成

- ヒドラ：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ヘヴィボルター、ヒドラ・オートキャノン、履帯装甲。

属性キーワード：ビークル、帝国、スカッドロン、煙幕、ヒドラ



陣営キーワード：
帝国防衛軍

マンティコア

移	耐	防	傷	統	確
10"	10	3+	11	7+	3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ヘヴィボルター【連続命中 1】	36"	3	4+	5	-1	2
ヘヴィフレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
ハンターキラー・ミサイル【一発限り】	48"	1	4+	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。						
ストーム・イーグルロケット【プラスト、間接射撃、ヘヴィ】	120"	D6+1	4+	10	-2	3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	3	4+	6	0	1

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

猛烈な弾幕：この兵が装備しているストームイーグル・ロケットで 5 体以上の兵で構成されている敵ユニットを攻撃する際、その攻撃のヒットロール結果を何個でもリロールできる。

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。

属性キーワード：ビークル、アーティラリー、帝国、スカッドロン、煙幕、マンティコア



陣営キーワード：
帝国防衛軍

マンティコア

装填数こそ少ないものの、ストームイーグル・ロケットを発射することで、超遠距離から猛烈な弾幕を展開することができるマンティコアは、それによって敵の陣列を破壊することができる。複数の弾頭が放たれたかと思えば、すぐさまロケット弾が敵部隊の中で炸裂する。ひとたび発射されてしまえば、恐慌状態に陥った敵がいかに速くまで逃げようとも、死を迎えることになるのである。



ウォーギア・オプション

- この兵はヘヴィボルターをヘヴィフレイマー 1 個に交換できる。
- この兵はハンターキラー・ミサイル 1 個を装備できる。

ユニット構成

- マンティコア：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ヘヴィボルター、ストームイーグル・ロケット、履帯装甲。

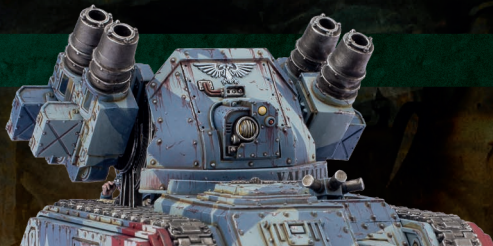
属性キーワード：ピークル、アーティラリー、帝国、スカッドロン、煙幕、マンティコア



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ワイヴァーン

移	耐	防	傷	統	確
10"	9	3+	11	7+	3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ヘヴィボルター【連続命中 1】	36"	3	4+	5	-1	2
ヘヴィフレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
ハンターキラー・ミサイル【一発限り】	48"	1	4+	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。						
ワイヴァーン・クアッド・ストームシャードモーター 【プラスト、遮蔽無効、間接射撃、ツインリンク、ヘヴィ】	48"	2D6	4+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	3	4+	6	0	1

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

制圧砲撃：自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃を行なった直後、そのフェイズ中にこの兵が装備しているワイヴァーン・クアッド・ストームシャードモーターによる攻撃が 1 回以上ヒットした敵ユニットを 1 個選択せよ。次の自軍側ターンの開始時まで、選択された敵ユニットは制圧状態となる。制圧状態であるユニット内の兵が行なう攻撃のヒットロール結果は -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。

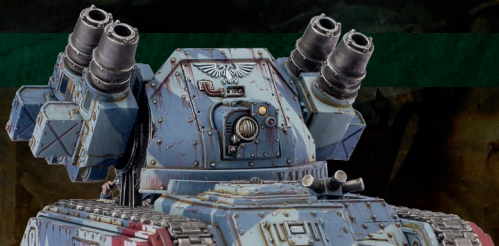
属性キーワード：ビークル、アーティラリー、帝国、スカッドロン、煙幕、ワイヴァーン



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ワイヴァーン

狭隘な市街戦を得意とするワイヴァーンは、安全な位置から不運な敵歩兵に向けて、大量の砲弾を降らせることができる。この制圧用戦闘車両に装備されたストームシャード迫撃砲は、起爆時には帝国双頭鷲の形をした子弾を猛吹雪のようにばら撒くため、特に密集した敵に対して致命的な威力を発揮する。



ウォーギア・オプション

- この兵はヘヴィボルターをヘヴィフレイマー 1 個に交換できる。
- この兵はハンターキラー・ミサイル 1 個を装備できる。

ユニット構成

- ワイヴァーン：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ヘヴィボルター、ワイヴァーン・クアッド・ストームシャードモーター、履帯装甲。

属性キーワード：ビークル、アーティラリー、帝国、スカッドロン、煙幕、ワイヴァーン



陣営キーワード：
帝国防衛軍

デストライク

移	耐	防	傷	統	確
10"	10	3+	11	7+	3



射撃武器

デストライク・ミサイル
[プラスト、一発限り、プラズマ弾頭]

射程 回 射 攻 貫通 ダ

- 2D6 2+ 16 -4 1

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。

プラズマ弾頭：自軍側射撃フェイズ中のみ、装備者がそのターン中に静止しており、かつそのフェイズ中に『デストライク・ミサイル』アビリティを発動して『目標の指定』や『目標の修正』を行っていない場合のみ、装備者はこの武器で射撃を行なうことができる。装備者がこの武器で射撃を行なう際、対象を選ばない。代わりに、デストライク照準マーカの中心の6mv以内にいる各ユニットに対して、それぞれこの武器の攻撃を個別に解決すること。

ヘヴィボルター【連続命中1】 36" 3 4+ 5 -1 2

ヘヴィフレイマー【遮蔽無効、噴射】 12" D6 - 5 -1 1

ハンターキラー・ミサイル【一発限り】 48" 1 3+ 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。

白兵戦武器

履帯装甲 白兵戦 3 4+ 6 0 1

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

デストライク・ミサイル：自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃を宣言する際、そのバトル中にデストライク・ミサイルで射撃を行っていない場合、この兵の射撃攻撃を解決することに加えて、以下のいずれかを1つ実行できる：

- 標的の指定：この兵がデストライク照準マーカを戦場に配置していない場合、この兵のデストライク照準マーカを戦場の任意の地点に配置する。
- 標的の修正：この兵がデストライク照準マーカを戦場に配置している場合、そのマーカを戦場の任意の地点に移動させる。

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、アーティラリー、帝国、スカッドロン、煙幕、デストライク



陣営キーワード：
帝国防衛軍

デスストライク

オードナンス・エクストレメス

「極限弾頭」に指定されているデスストライクの使用許可は、しばしば帝国防衛軍にとって最悪の敵に対抗するための非常手段となる。この巨大なミサイルには惑星の裏側から、皇帝陛下の敵に対する無慈悲な憤怒をもたらす、さまざまな大破壊をもたらす弾頭を搭載することができる。



ウォーギア・オプション

- この兵はヘヴィボルターをヘヴィフレイマー 1 個に交換できる。
- この兵は ハンターキラーミサイル 1 個を装備できる。

ユニット構成

- デスストライク：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ヘヴィボルター、デスストライク・ミサイル、履帯装甲。

属性キーワード：ビークル、アーティラリー、帝国、スカッドロン、煙幕、デスストライク



陣営キーワード：
帝国防衛軍

キメラ

移	耐	防	傷	統	確
10"	9	3+	11	7+	2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
キメラ・ヘヴィボルター [連続命中 1]	36"	3	4+	5	-1	2
キメラ・ヘヴィフレイマー [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	5	-1	1
キメラ・マルチレーザー	36"	4	4+	6	0	1
ヘヴィボルター [連続命中 1]	36"	3	4+	5	-1	2
ヘヴィフレイマー [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	5	-1	1
ヘヴィスタパー [ラビッドファイア 3]	36"	3	4+	4	0	1
ハンターキラー・ミサイル [一発限り]	48"	1	4+	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。						
ラスガン・アレイ [ラビッドファイア 6]	24"	6	4+	3	0	1
ストームボルター [ラビッドファイア 2]	24"	2	4+	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	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

移動指揮車両：自軍側指揮フェイズ中、この兵員輸送に乗車している1体の将校・兵は、戦場に配置されていない場合でも命令を発令できる。命令を発令する場合、その対象までの距離はこの兵員輸送から測定される。

属性キーワード：ピークル、帝国、スカッドロン、兵員輸送、専用輸送、煙幕、キメラ



陣営キーワード：
帝国防衛軍

キメラ

機甲部隊の兵員輸送車両として馬車馬のように活躍するキメラは、耐久性と実用性に優れた戦闘車両であり、どれほど過酷な戦域であれ歩兵を運んでゆくために展開される。搭乗中、歩兵は内部から安全にラスガン・アレイを使用することができる。そして歩兵が降車した後は、キメラはさまざまな重火器を用いて火力支援を行うことができる。



ウォーギア・オプション

- この兵はヘヴィボルターをヘヴィフレイマー 1 個に交換できる。
- この兵は、キメラ・マルチレーザーを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - キメラ・ヘヴィボルター 1 個
 - キメラ・ヘヴィフレイマー 1 個
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つを装備できる：
 - ヘヴィスタバー 1 個
 - ストームボルター 1 個
- この兵は ハンターキラーミサイル 1 個を装備できる。

ユニット構成

- キメラ：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：キメラ・マルチレーザー、ヘヴィボルター、ラスガン・アレイ、履帯装甲。

兵員輸送

この兵は帝国防衛軍・インファントリーを最大 12 体まで輸送可能。ヘヴィウェポンチーム・兵とベテラン・ヘヴィウェポンチーム・兵は、1 体で輸送枠を 2 体分使用する。オグリン・兵は、1 体で輸送枠を 3 体分使用する。アーティラリー・兵は輸送できない。

属性キーワード：ピークル、帝国、スカッドロン、兵員輸送、専用輸送、煙幕、キメラ



陣営キーワード：
帝国防衛軍

タウロックス

移	耐	防	傷	統	確
12"	8	3+	10	7+	2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ツイン・オートキャノン [ツインリンク]	48"	2	4+	9	-1	3
ストームボルター [ラビッドファイア 2]	24"	2	4+	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	3	4+	6	0	1

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

迅速な配置転換:この兵員輸送が全力移動を行なった直後、ユニットは降車することができる。降車したユニットは、そのフェイズ中に通常移動をすでに行なったものとして扱われ、そのターン中に突撃を宣言することはできないが、それ以外の行動は通常通り実行可能である。

属性キーワード：ビークル、帝国、スカッドロン、兵員輸送、専用輸送、タウロックス



陣営キーワード：
帝国防衛軍

タウロックス

敵戦列の隙を突き、自陣の亀裂を塞ぐために設計されたタウロックスは快速の兵員輸送車両だ。その履帯装甲は困難な地形をも容易に踏破できるようになっている。タウロックスのオートキャノンは砲声とともに敵を薙ぎ払い、迅速に展開しながら乗員の脅威を排除する。



ウォーギア・オプション

- この兵はストームボルターを1個装備できる。

ユニット構成

- タウロックス：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ツイン・オートキャノン、履帯装甲。

兵員輸送

この兵は帝国防衛軍・インファントリーを最大12体まで輸送可能。ヘヴィウェポンチーム・兵とベテラン・ヘヴィウェポンチーム・兵は、1体で輸送枠を2体分使用する。オグリン・兵は、1体で輸送枠を3体分使用する。アーティラリー・兵は輸送できない。

属性キーワード：ビークル、帝国、スカッドロン、兵員輸送、専用輸送、タウロックス



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ヴァルキリー

移	耐	防	傷	統	確
20+"	10	2+	14	7+	0



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ヘヴィボルター【連続命中 1】	36"	3	4+	5	-1	2
ヘルストライク・ミサイル【飛行特効 2+】	48"	1	4+	10	-3	D6
ラスキャノン	48"	1	4+	12	-3	D6+1
ミリタラム・マルチレーザー	36"	4	4+	6	0	1
マルチプル・ロケットポッド【プラスト】	36"	D6	4+	6	0	1

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 D6、ホバー

グラヴシュート投下：敵軍側移動フェイズ終了時、この兵員輸送に乗車している1個以上のユニットは降車することができる。ただし、降車する各ユニットに属するすべての兵が『縦深攻撃』アビリティを持つ場合に限られる。

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、飛行、航空機、帝国、兵員輸送、ヴァルキリー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ヴァルキリー

数々の武装と重厚な装甲を持つヴァルキリーは、経験を積んだ乗組員が操る俊足の輸送ガンシップだ。ヴァルキリーの操縦手は、敵の戦闘機や地上からの砲撃をかいくぐり、高空からグラヴシュートで兵士を投下したり、低空をホバーで移動しながら部隊を降下させることで着地地点を強襲する。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ミリタルム・マルチレーザーをラスキャンン 1 個に交換できる。
- この兵は、ヘルストライク・ミサイルをマルチプル・ロケットポッド 2 個に交換できる。
- この兵はヘヴィボルター 2 個を装備できる。

ユニット構成

- ヴァルキリー：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ミリタルム・マルチレーザー、機体装甲。

兵員輸送

この兵は帝国防衛軍・インファントリーを最大 12 体まで輸送可能。ヘヴィウェポンチーム・兵とベテラン・ヘヴィウェポンチーム・兵は、1 体で輸送枠を 2 体分使用する。オグリン・兵は、1 体で輸送枠を 3 体分使用する。アーティラリー・兵は輸送できない。

属性キーワード：ビークル、飛行、航空機、帝国、兵員輸送、ヴァルキリー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

イージス防衛ライン

移	耐	防	傷	統	確
-	12	2+	10	7+	0

アビリティ

防衛プラットフォーム：この防衛施設のプラットフォーム部分の上に、味方帝国防衛軍・インファントリー・兵を配置することができる。また味方帝国防衛軍・インファントリー・兵は、防衛施設のプラットフォーム部分の上であらゆる移動を完了することができる。

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

防衛線：この特殊地形によって帝国防衛軍・インファントリー・兵が遮蔽物ボーナスを受けている間（上記参照）、その兵は【スペシャルセーブ値】4+を持つ。

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へのみ収まっている場合：

- その敵ユニットは通常通りに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、決死の脱出テストを行なう必要はない。ただし、退却する際に敵兵を乗り越えて移動する兵は、決死の脱出テストを行なわなければならない。



属性キーワード：防衛施設、帝国、イージス防衛ライン



陣営キーワード：
帝国防衛軍

イージス防衛ライン

イージス防衛ラインは、堅固なシールド壁で互いに連結された銃眼付きのバリケードである。シンプルな設計のため、構築と展開を非常に高速に行うことが可能であり、より恒久的な構造物を建設する前に防衛線を確立するのに理想的だ。

ユニット構成

- イージス防衛ライン：1 体

ウォーギア・オプション

- なし



属性キーワード：防衛施設、帝国、イージス防衛ライン



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ベインブレイド



移

9"

耐

13

防

2+

傷

24

統

7+

確

8

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ベインブレイド・キャノン【プラスト】	72"	3D6	4+	12	-2	3
同軸オートキャノン	48"	2	4+	9	-1	3
デモリッシャーキャノン【プラスト】	24"	D6+3	4+	14	-3	D6
ヘヴィスタバー【ラビッドファイア 3】	36"	3	4+	4	0	1
ラスキャノン	48"	1	4+	12	-3	D6+1
ツイン・ヘヴィボルター【連続命中 1、ツインリンク】	36"	3	4+	5	-1	2
ツイン・ヘヴィフレイマー【遠敵無効、噴射、ツインリンク】	12"	D6	-	5	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	6	4+	8	0	1

アビリティ

コア：恐るべき最期 D6+2

轟く要塞：自軍側帝国防衛軍・兵に射撃攻撃が割り振られる際、その兵に対する攻撃側ユニットからの完全視認がこのベインブレイド・兵によって妨げられている場合、その兵はその攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得る。

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。

属性キーワード：ビークル、巨大兵器、帝国、煙幕、ベインブレイド



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ベインブレイド

車両というよりは、敵を押しつぶす要塞とも言うべきベインブレイド超重戦車には、圧倒的な火力が備わっている。戦場に到着したベインブレイドは、いかなる場所であっても戦列の中心となる。帝国防衛軍兵士や一般的な戦闘車両は、ベインブレイドを遮蔽として用いることができる。その間にもベインブレイドは、巨大な主砲を始めとするさまざまな砲で敵を粉砕していく。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個をツイン・ヘヴィボルター 2 個に交換できる。
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つを装備できる：
 - ラスキャン 2 個、ツイン・ヘヴィボルター 2 個
 - ラスキャン 2 個、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個

ユニット構成

- ベインブレイド：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ベインブレイド・キャノン、同軸オートキャノン、デモリッシャーキャノン、ヘヴィスタパー、ラスキャン 2 個、ツイン・ヘヴィボルター、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個、履帯装甲。

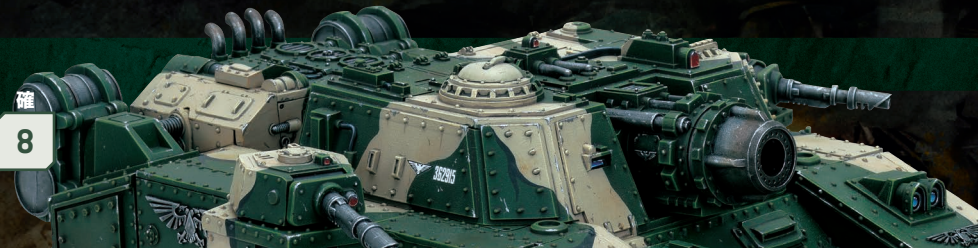
属性キーワード：ビークル、巨大兵器、帝国、煙幕、ベインブレイド



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ベインハンマー

移 9" 耐 13 防 2+ 傷 24 統 7+ 確 8



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ラスキャノン	48"	1	4+	12	-3	D6+1
トレマーキャノン【プラスト】	36"	2D6+3	4+	12	-2	3
ツイン・ヘヴィボルター【連続命中1、ツインリンク】	36"	3	4+	5	-1	2
ツイン・ヘヴィフレイマー【遮蔽無効、噴射、ツインリンク】	12"	D6	-	5	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	6	4+	8	0	1

アビリティ

コア：恐るべき最期 D6+2、射撃デッキ 12

地響きの一撃：自軍側射撃フェイズ中、この兵が装備しているトレマーキャノンの攻撃対象を選択した直後、選択されたユニットとそのユニットの3mv以内にいる他のすべての敵インファントリー・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。

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。

属性キーワード：ビークル、巨大兵器、帝国、兵員輸送、煙幕、ベインブレイド



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ベインハンマー

帝国防衛軍の陣形の中で、ベインハンマーは防御の要としての役割を担うのに長けている。敵はトレマーキャノンの砲弾によって吹き飛ばされ、生き残った敵も亀裂の中に引きずり込まれてしまう。茫然となった敵は、さらなる弾幕の中で前に進むことを強いられるか、あるいは混乱の中で逃げ惑うしかない。



ウォーギア・オプション

- この兵はツイン・ヘヴィフレイマー 2 個をツイン・ヘヴィボルター 2 個に交換可能。
- この兵は以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つを装備できる：
 - ラスキャノン 2 個、ツイン・ヘヴィボルター 2 個
 - ラスキャノン 2 個、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個

ユニット構成

- ベインハンマー：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ラスキャノン 2 個、トレマーキャノン、ツイン・ヘヴィボルター、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個、履帯装甲。

兵員輸送

この兵は最大 26 体の帝国防衛軍・インファントリー・兵の輸送枠を有する。ヘヴィウェポンチーム・兵とベテラン・ヘヴィウェポンチーム・兵は、1 体で輸送枠を 2 体分使用する。オグリン・兵は、1 体で輸送枠を 3 体分使用する。アーティラリー・兵は輸送できない。

属性キーワード：ビークル、巨大兵器、帝国、兵員輸送、煙幕、ベインブレイド



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ベインソード

移

9"

耐

13

防

2+

傷

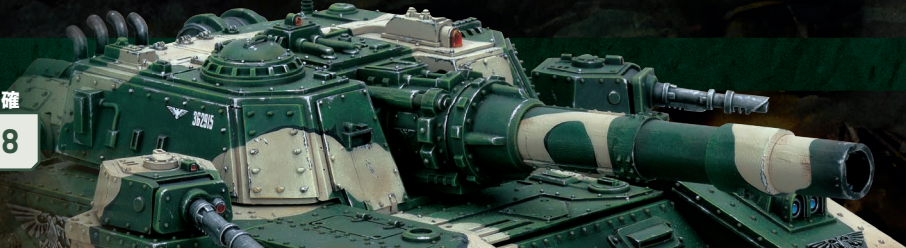
24

統

7+

確

8



射撃武器

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ラスキャノン	48"	1	4+	12	-3	D6+1
クエイクキャノン【プラスト、遮蔽無効】	72"	D6+6	4+	16	-4	4
ツイン・ヘヴィボルター【連続命中1、ツインリンク】	36"	3	4+	5	-1	2
ツイン・ヘヴィフレイマー【遮蔽無効、噴射、ツインリンク】	12"	D6	-	5	-1	1



白兵戦武器

	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	6	4+	8	0	1

アビリティ

コア：恐るべき最期 D6+2

装甲撃破：この兵が装備しているクエイクキャノンの攻撃で『恐るべき最期』アビリティを持つ敵兵を撃破する際、その敵兵の『恐るべき最期』アビリティは、D6のロール結果が出目6の代わりに3+であれば致命的ダメージが発生する。

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。

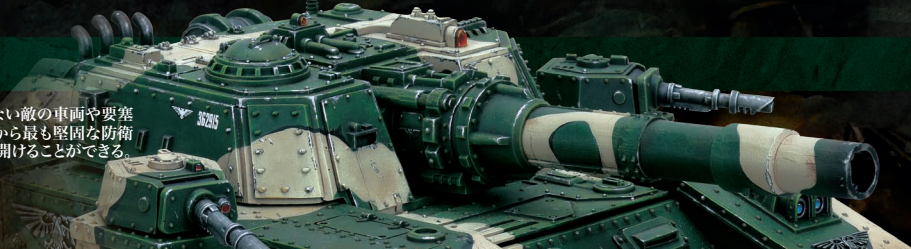
属性キーワード：ビークル、巨大兵器、帝国、煙幕、ベインソード



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ベインソード

ベインソードは、帝国防衛軍の他の兵器では太刀打ちできない敵の車両や要塞を撃滅する。ベインソードのクエイキャンンは、超長距離から最も堅固な防衛線に間隙を穿ち、敵の反撃を受ける前に自軍の突破口をこじ開けることができる。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個をツイン・ヘヴィボルター 2 個に交換できる。
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つを装備できる：
 - ラスキャンン 2 個、ツイン・ヘヴィボルター 2 個
 - ラスキャンン 2 個、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個

ユニット構成

- ベインソード：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ラスキャンン 2 個、クエイキャンン、ツイン・ヘヴィボルター、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個、履帯装甲。

属性キーワード：ビークル、巨大兵器、帝国、煙幕、ベインソード



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ドゥームハンマー

移

9"

耐

13

防

2+

傷

24

統

7+

確

8



射撃武器

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ラスキャノン	48"	1	4+	12	-3	D6+1
マグマキャノン [プラスト、メルタ 6]	24"	D6+3	4+	12	-4	D6
ツイン・ヘヴィボルター [連続命中 1、ツインリンク]	36"	3	4+	5	-1	2
ツイン・ヘヴィフレイマー [遮蔽無効、噴射、ツインリンク]	12"	D6	-	5	-1	1



白兵戦武器

	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	6	4+	8	0	1

アビリティ

コア：恐るべき最期 D6+2、射撃デッキ 12

近距離威力の巨兵殺し：この兵が装備しているマグマキャノンで敵モンスターまたはピークル・ユニットを対象に攻撃を行なう際、その攻撃対象は常にマグマキャノンの【射程】の半分以内に収まっているかのように扱われる。

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。

属性キーワード：ピークル、巨大兵器、帝国、兵員輸送、煙幕、ドゥームハンマー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ドゥームハンマー

ドゥームハンマーは機動要塞であり、近距離戦における「巨兵殺し」であるとともに、大型の兵員輸送区画を備えているため即時応答可能な兵士を大量に輸送することもできる。最前線において、ドゥームハンマーは軽装の標的に対しては搭載部隊を展開させる一方、マグマキャノンが巨大な敵のキチン質外皮や装甲を融解させ、燃えかすや鉄屑にしてしまう。

ウォーギア・オプション

- この兵は、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個をツイン・ヘヴィボルター 2 個に交換できる。
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つを装備できる：
 - ラスキャノン 2 個、ツイン・ヘヴィボルター 2 個
 - ラスキャノン 2 個、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個

ユニット構成

- ドゥームハンマー：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ラスキャノン 2 個、マグマキャノン、ツイン・ヘヴィボルター、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個、履帯装甲。

兵員輸送

この兵は最大 26 体の帝国防衛軍・インファントリー・兵の輸送枠を有する。ヘヴィウェポンチーム・兵とベテラン・ヘヴィウェポンチーム・兵は、1 体で輸送枠を 2 体分使用する。オグリン・兵は、1 体で輸送枠を 3 体分使用する。アーティラリー・兵は輸送できない。

属性キーワード：ビークル、巨大兵器、帝国、兵員輸送、煙幕、ドゥームハンマー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ヘルハンマー

移

9"

耐

13

防

2+

傷

24

統

7+

確

8



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
同軸オートキャノン	48"	2	4+	9	-1	3
デモリッシャーキャノン【プラスト】	24"	D6+3	4+	14	-3	D6
ヘヴィスタバー【ラビッドファイア 3】	36"	3	4+	4	0	1
ヘルハンマーキャノン【プラスト、遮蔽無効】	30"	4D6	4+	7	-1	2
ラスキャノン	48"	1	4+	12	-3	D6+1
ツイン・ヘヴィボルター【連続命中 1、ツインリンク】	36"	3	4+	5	-1	2
ツイン・ヘヴィフレイマー【遮蔽無効、噴射、ツインリンク】	12"	D6	-	5	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	6	4+	8	0	1

アビリティ

コア：恐るべき最期 D6+2

近距離戦闘：自身の接敵範囲内に敵ユニットがいる場合に射撃攻撃を行なっても、この兵はヒットロール結果へのペナルティを受けない。

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。

属性キーワード：ビークル、巨大兵器、帝国、煙幕、ヘルハンマー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ヘルハンマー

ヘルハンマーは近距離戦闘に特化しており、その装甲は大半の歩兵による近距離攻撃に対抗可能だ。この戦闘車両に備えられた複数の速射砲は露出した標的を寸断する。一方、主砲がもたらす爆発は大規模に及ぶため、塹壕に籠る敵をまるごと塵へと変えてしまう。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個をツイン・ヘヴィボルター 2 個に交換できる。
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つを装備できる：
 - ラスキャン 2 個、ツイン・ヘヴィボルター 2 個
 - ラスキャン 2 個、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個

ユニット構成

- ヘルハンマー：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：同軸オートキャン、デモリッシャーキャン、ヘヴィスタバー、ヘルハンマーキャン、ラスキャン 2 個、ツイン・ヘヴィボルター、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個、履帯装甲。

属性キーワード：ビークル、巨大兵器、帝国、煙幕、ヘルハンマー



陣営キーワード：
帝国防衛軍

シャドウソード

移

9"

耐

13

防

2+

傷

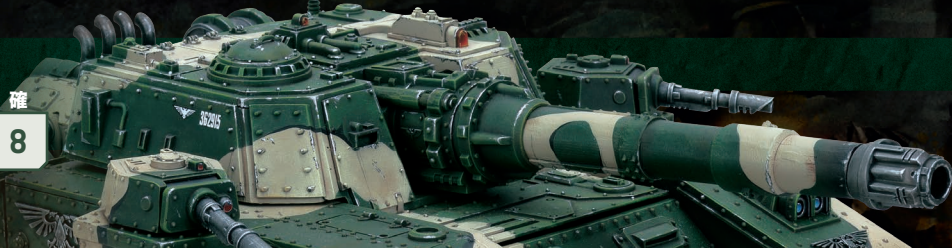
24

統

7+

確

8



射撃武器

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ラスキャノン	48"	1	4+	12	-3	D6+1
ツイン・ヘヴィボルトー [連続命中 1、ツインリンク]	36"	3	4+	5	-1	2
ツイン・ヘヴィフレイマー [遠敵無効、噴射、ツインリンク]	12"	D6	-	5	-1	1
ヴォルケイノキャノン [プラスト、ヘヴィ]	96"	D3+1	4+	24	-5	12



白兵戦武器

	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	6	4+	8	0	1

アビリティ

コア：恐るべき最期 D6+2

巨兵殺し：この兵が装備しているヴォルケイノキャノンでモンスターまたはピークル・ユニットを射撃攻撃する際、その攻撃は【会心ウーンズ】アビリティを得る。

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。

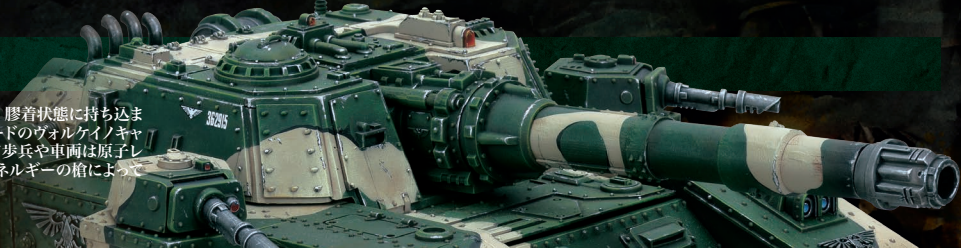
属性キーワード：ピークル、巨大兵器、帝国、煙幕、シャドウソード



陣営キーワード：
帝国防衛軍

シャドウソード

シャドウソードは、敵の巨大兵器を相手に行われる戦闘を、膠着状態に持ち込ませずに迅速に終わらせるために設計されている。シャドウソードのヴォルケインキャノンからは強力なレーザー光線が照射される。これによって歩兵や車両は原子レベルにまで破壊される一方、主目標たる敵の超重戦車もエネルギーの槍によって穿ち、容易に撃破する。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個をツイン・ヘヴィボルター 2 個に交換できる。
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つを装備できる：
 - ラスキャン 2 個、ツイン・ヘヴィボルター 2 個
 - ラスキャン 2 個、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個

ユニット構成

- シャドウソード：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ラスキャン 2 個、ツイン・ヘヴィボルター、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個、ヴォルケインキャノン、履帯装甲。

属性キーワード：ビークル、巨大兵器、帝国、煙幕、シャドウソード



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ストームロード

移

9"

耐

13

防

2+

傷

24

統

7+

確

8



射撃武器

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ヘヴィスタバー [ラビッドファイア 3]	36"	3	4+	4	0	1
ラスキャノン	48"	1	4+	12	-3	D6+1
ツイン・ヘヴィボルター [連続命中 1、ツインリンク]	36"	3	4+	5	-1	2
ツイン・ヘヴィフレイマー [遮蔽無効、噴射、ツインリンク]	12"	D6	-	5	-1	1
ヴァルカン・メガボルター [連続命中 1]	48"	20	4+	6	-1	2



白兵戦武器

	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	6	4+	8	0	1

アビリティ

コア：恐るべき最期 D6+2、射撃デッキ 24

緊急搭乗!：自軍側移動フェイズ終了時、この兵員輸送に乗車中の兵が1体もない場合、この兵員輸送の6mv以内に全体が収まっている味方帝国防衛軍・インファントリー・ユニット（アーティラリー・ユニットを除く）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範囲内に収まっていなければ、そのユニットはこの兵員輸送に乗車できる。

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。

属性キーワード：ピークル、巨大兵器、帝国、兵員輸送、煙幕、ストームロード



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ストームロード

拡張された兵員輸送部を誇るストームロードは、究極の強襲車両と言ふべき存在だ。射撃デッキからは、搭乗する分隊が全火力を敵に向けて投射することができる。だが、そのような射撃も、ストームロードに搭載されている二連装ヴァルカン・メガボルターから撃ち出される大型反応弾の暴風には大きく見劣りするだろう。

ウォーギア・オプション

- この兵は、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個をツイン・ヘヴィボルター 2 個に交換できる。
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つを装備できる：
 - ラスキャン 2 個、ツイン・ヘヴィボルター 2 個
 - ラスキャン 2 個、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個

ユニット構成

- ストームロード：1 体
- この兵は以下のウォーギアを装備している：ヘヴィスタバー 2 個、ラスキャン 2 個、ツイン・ヘヴィボルター、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個、ヴァルカン・メガボルター、履帯装甲。

兵員輸送

この兵は最大 40 体の帝国防衛軍・インファントリー・兵の輸送枠を有する。ヘヴィウェポンチーム・兵とベテラン・ヘヴィウェポンチーム・兵は、1 体で輸送枠を 2 体分使用する。オグリン・兵は、1 体で輸送枠を 3 体分使用する。アーティラリー・兵は輸送できない。

属性キーワード：ビークル、巨大兵器、帝国、兵員輸送、煙幕、ストームロード



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ストームソード

移

9"

耐

13

防

2+

傷

24

統

7+

確

8



射撃武器

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ラスキャノン	48"	1	4+	12	-3	D6+1
ストームソード・シージキャノン【プラスト、遮蔽無効】	48"	D6+6	4+	16	-4	D6+2
ツイン・ヘヴィボルター【連続命中1、ツインリンク】	36"	3	4+	5	-1	2
ツイン・ヘヴィフレイマー【遮蔽無効、噴射、ツインリンク】	12"	D6	-	6	-1	1



白兵戦武器

	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	6	4+	8	0	1

属性キーワード：ビークル、巨大兵器、帝国、煙幕、ストームソード

アビリティ

コア：恐るべき最期 D6+2

衝撃波：自軍側射撃フェイズ中、この兵が装備しているストームソード・シージキャノンの攻撃対象を選択した直後、選択された攻撃対象のユニットと、そのユニットの3mv以内にいる他のユニットに対してそれぞれD6を1個ロールせよ。ロール結果が5+であれば、そのロール対象のユニットは衝撃波を受ける。この兵が攻撃対象のユニットに対して、そのフェイズ中の自身の攻撃をすべて解決した直後、衝撃波を受けた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。

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。



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ストームソード

ストームソードは、敵の要衝を掃討するのに最適な車両だ。攻城砲から発射された砲弾が起爆した時、局地的な衝撃波が放たれる。このような要撃によって粉碎された敵は遮蔽物の断片によって引き裂かれ、バリケードは断片となって破壊され、要壁は剃刀の刃のような断片に激しく打ち付けられる。

ウォーギア・オプション

- この兵は、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個をツイン・ヘヴィボルター 2 個に交換できる。
- この兵は、以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つを装備できる：
 - ラスキャン 2 個、ツイン・ヘヴィボルター 2 個
 - ラスキャン 2 個、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個

ユニット構成

- ストームソード：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ラスキャン 2 個、ストームソード・シージキャン、ツイン・ヘヴィボルター、ツイン・ヘヴィフレイマー 2 個、履帯装甲。

属性キーワード：ビークル、巨大兵器、帝国、煙幕、ストームソード



陣営キーワード：
帝国防衛軍

ミリタルム・テンペストゥス・コマンド・スカッド

移	耐	防	傷	統	確	
6"	3	4+	1	7+	1	テンペストゥス・サイオン
6"	3	4+	3	7+	1	テンペスター・プライム



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ボルトピストル【ピストル】	12"	1	3+	4	0	1
フレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	4	0	1
▶ グレネードランチャー - フラグ【プラスト】	24"	D3	3+	4	0	1
▶ グレネードランチャー - クラック	24"	1	3+	9	-2	D3
▶ ホットショット・ラスガン【ラビッドファイア 1】	24"	1	3+	3	-1	1
▶ ホットショット・ラスピストル【ピストル】	12"	1	3+	3	-1	1
▶ ホットショット・ヴォレイガン【ラビッドファイア 2】	30"	2	3+	4	-1	1
▶ メルタガン【メルタ 2】	12"	1	3+	9	-4	D6
▶ プラズマガン - 通常【ラビッドファイア 1】	24"	1	3+	7	-2	1
▶ プラズマガン - 最大出力【暴発、ラビッドファイア 1】	24"	1	3+	8	-3	2
▶ プラズマピストル - 通常【ピストル】	12"	1	3+	7	-2	1
▶ プラズマピストル - 最大出力【暴発、ピストル】	12"	1	3+	8	-3	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クローズコンバットウェポン	白兵戦	2	4+	3	0	1
テンペストゥス・ダガー	白兵戦	4	3+	3	0	1
▶ この武器の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 - すべての兵：インファントリー、帝国、グレネード、連隊、特務機動軍、コマンド・スカッド | テンペスター・プライム：キャラクター、将校



アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

テンペスター・プライム：このユニットにテンペスター・プライムが編入されている間、このユニット内の兵が装備している射撃武器は【連続命中 1】アビリティを得る。

ウォーギア・アビリティ

メディバック：装備者が属するユニットは『痛みを知らぬ者 6+』アビリティを得る。

連隊旗：装備者が属するユニット内の兵の【確保力】は+1の修正を受ける。

指揮杖：装備者が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニットは同時に最大2つの異なる『命令』の効果を受けてもよい。

マスター・ヴォクス：装備者が属するユニットの**将校**が命令を発令する際、最大24mv離れた受令可能なユニットに対して発令できる。

命令

このユニットに属する**将校**は、連隊・ユニットに最大1つまで命令を発令できる。

陣営キーワード：
帝国防衛軍

ミリタルム・テンペストゥス・コマンド・スカッド

テンペスター・プライムと呼ばれる将校に率いられた特務機動軍の指揮分隊は、古参の特務機動軍で構成されている。この特別な兵士たちはテンペスター・プライムの護衛と支援を行う。一方でテンペスター・プライムは、任務に応じて精鋭の兵士を完璧な位置に配置する。

コマンド・スカッド



ウォーギア・オプション

- テンペストゥス・サイオンは、それぞれ装備しているホットショット・ラスガンを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - フレイマー 1個
 - グレネードランチャー 1個
 - ホットショット・ヴォレイガン 1個
 - メルタガン 1個
 - プラズマガン 1個
 - ホットショット・ラスガンを装備している1体のテンペストゥス・サイオンは連隊旗1個を装備できる。^{**}
 - 1体のテンペストゥス・サイオンは、ホットショット・ラスガンを「ホットショット・ラスピストル 1個、マスター・ヴォクス 1個」に交換できる。
 - 1体のテンペストゥス・サイオンは、ホットショット・ラスガンを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ホットショット・ラスピストル 1個、メディパック 1個
 - ホットショット・ラスガン 1個、ホットショット・ラスピストル 1個、メディパック 1個^{**}
 - テンペスター・プライムは、ボルトピストルを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - プラズマピストル 1個
 - 指揮杖 1個
- ^{*} 各ユニットはこのリストに示される同じ武器を最大1個までしか選択できない。
- ^{**} その兵のホットショット・ラスガンは交換できない。

ユニット構成

- テンペスター・プライム：1体
- テンペストゥス・サイオン：4体

テンペスター・プライムは以下のウォーギアを装備している：ボルトピストル、テンペストゥス・ダガー。

各テンペストゥス・サイオンは以下のウォーギアを装備している：ホットショット・ラスガン、クロースコンパクトウェポン。

リーダー

このユニットは以下のユニットに合流できる：

- 特務機動兵

テンペスター・プライム

このユニットに属するテンペスター・プライム・兵が自軍側ウォーロードである場合、自軍側テンペストゥス・サイオン・ユニットはバトルラインのキーワードを獲得する。

属性キーワード - すべての兵：インファントリー、帝国、グレネード、連隊、特務機動軍、コマンド・スカッド | テンペスター・プライム：キャラクター、将校



陣営キーワード：
帝国防衛軍

テンペストゥス・サイオン

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	4+	1	7+	1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
フレイマー [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	4	0	1
グレネードランチャー - フラグ [プラス]	24"	D3	3+	4	0	1
グレネードランチャー - クラック	24"	1	3+	9	-2	D3
ホットショット・ラスガン [ラビッドファイア 1]	24"	1	3+	3	-1	1
ホットショット・ラスピistol [ピistol]	12"	1	3+	3	-1	1
ホットショット・ヴォレイガン [ラビッドファイア 2]	30"	2	3+	4	-1	1
メルタガン [メルタ 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
プラズマガン - 通常 [ラビッドファイア 1]	24"	1	3+	7	-2	1
プラズマガン - 最大出力 [暴発、ラビッドファイア 1]	24"	1	3+	8	-3	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
チェーンソード	白兵戦	4	4+	3	0	1
クロスコンバットウェポン	白兵戦	2	4+	3	0	1
パワーフィスト	白兵戦	3	4+	6	-2	2
パワーウェポン	白兵戦	3	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、帝国、グレネード、連隊、特務機動軍、テンペストゥス・サイオン

アビリティ

コア：縦深攻撃

強襲兵：このユニット内の兵が攻撃を行なう際、ヒットロールの出目1をすべてリロールする。その攻撃の対象が作戦目標マーカ―の確保範囲内にいる敵ユニットである場合、代わりにヒット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

ヴォクスキャスター：策略の対象として装備者が属するユニットを選ぶたびに、D6を1個ロールせよ。装備者の6mv以内に1体以上の味方将校・兵がいる場合、ロール結果は+1の修正を受ける。ロール結果が5+であれば、自軍は1CPを獲得する。



陣営キーワード：帝国防衛軍

テンペストゥス・サイオン

テンペストゥス・サイオン
特務機動兵は多様な戦闘訓練を受けた精鋭兵士であり、最高水準の装備を持ち、強化カラバズ装甲を身にまとっている。さまざまな特殊任務に対応するために、特務機動軍が最も一般的に用いる武器は高性能照準器を取り付けた貫通力の高いホットショット・ラスガンだ。



ウォーギア・オプション

- このユニット内の兵5体につき、そのうちの最大2体のテンペストゥス・サイオンは、それぞれ装備しているホットショット・ラスガンを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ・フレイマー 1個
 - ・グレネードランチャー 1個
 - ・ホットショット・ヴォレイガン 1個
 - ・メルタガン 1個
 - ・プラズマガン 1個
 - 1体のテンペストゥス・サイオンは、ホットショット・ラスガンを「ホットショット・ラスピストル 1個、ヴォクスキャスター 1個」に交換できる。
 - テンペスターは、チェーンソードを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ・パワーフィスト 1個
 - ・パワーウェポン 1個
 - テンペスターは、ホットショット・ラスピストルを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ・ボルトピストル 1個
 - ・プラズマピストル 1個
- * 10体の兵で構成されている場合、1個のユニットは同じ武器を最大1個まで選ぶことができる。20体の兵で構成されている場合、1個のユニットは同じ武器を最大2個まで選ぶことができる。**
- ** この武器プロフィールは、帝国防衛軍・歩兵兵器庫カードに記載されている。**

ユニット構成

- テンペスター：1体
- テンペストゥス・サイオン：4-9体

テンペスターは以下のウォーギアを装備している：ホットショット・ラスピストル、チェーンソード。

各テンペストゥス・サイオンは以下のウォーギアを装備している：ホットショット・ラスガン、クロースコンバットウェポン。

このユニットには最大2個の指揮官ユニットを合流させることができる。ただし、合流させることができるコマンド・スカッド・ユニットは最大1個までである。リーダー・ユニットが2個合流しており、この護衛ユニットが撃破されたならば、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、帝国、グレネード、連隊、特務機動軍、テンペストゥス・サイオン



陣営キーワード：帝国防衛軍

タウロックス・プライム

移	耐	防	傷	統	確
12"	8	3+	10	7+	2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ストームボルター【ラビッドファイア 2】	24"	2	3+	4	0	1
タウロックス・バトルキャノン【プラスト】	48"	D6	3+	8	-1	2
タウロックス・ガトリングキャノン	24"	12	3+	4	0	1
▶ タウロックス・ミサイルランチャー - フラグ【プラスト】	48"	2D6	3+	8	0	1
▶ タウロックス・ミサイルランチャー - クラック	48"	2	3+	9	-2	D6
ツイン・オートキャノン【ツインリンク】	48"	2	3+	9	-1	3
ツイン・タウロックス・ホットショット・ヴォレイガン【ラビッドファイア 3、ツインリンク】	30"	3	3+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
履帯装甲	白兵戦	3	4+	6	0	1

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：ピークル、帝国、スカッドロン、兵員輸送、専用輸送、
タウロックス・プライム

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、この兵が射撃を行なった直後、その射撃攻撃が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**から降車した味方兵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結果を何個でもリロールできる。



陣営キーワード：
帝国防衛軍

タウロックス・プライム

タウロックス・プライムには一般的な帝国防衛軍では用いられない難解な技術が組み込まれている。これによって、タウロックス・プライムは搭乗する特務機動兵とともに、最激戦地で活動することができる。通常のタウロックスよりも重装備が施されたタウロックス・プライムは、特務機動兵に適した車両となっており、戦術支援の役割を担う。



ウォーギア・オプション

- この兵は、タウロックス・バトルキャノンを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - タウロックス・ガトリングキャノン 1 個
 - タウロックス・ミサイルランチャー 1 個
- この兵は、ツイン・タウロックス・ホットショット・ヴォレイガンをつイン・オートキャノン 1 個に交換できる。
- 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

- タウロックス・プライム：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：タウロックス・バトルキャノン、ツイン・タウロックス・ホットショット・ヴォレイガン、履帯装甲。

兵員輸送

この兵は最大 12 体の特務機動軍・インファントリーまたは帝国防衛軍・インファントリー・キャラクター・兵の輸送枠を有する。

属性キーワード：ビークル、帝国、スカッドロン、兵員輸送、専用輸送、
タウロックス・プライム



陣営キーワード：
帝国防衛軍

帝国防衛軍 歩兵兵器庫

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
オートキャノン【ヘヴィ】	48"	2	5+	9	-1	3
ボルトピストル【ピストル】	12"	1	4+*	4	0	1
ボルトガン【ラビッドファイア 1】	24"	1	4+	4	0	1
ヘヴィフレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
ラスキャノン【ヘヴィ】	48"	1	5+	12	-3	D6+1
▶ ミサイルランチャー - フラグ【プラスト、ヘヴィ】	48"	D6	5+	4	0	1
▶ ミサイルランチャー - クラック【ヘヴィ】	48"	1	5+	9	-2	D6
▶ モーター【プラスト、ヘヴィ、間接射撃】	48"	D6	5+	5	0	1
▶ プラズマピストル - 通常【ピストル】	12"	1	4+*	7	-2	1
▶ プラズマピストル - 最大出力【暴発、ピストル】	12"	1	4+*	8	-3	2

*この武器がテンペスター・兵によって装備されている場合、武器は【射撃技能】3+を持つ。

▶ 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。

ウェポンリスト

帝国防衛軍・インファントリー・兵の中には、そのデータシートにプロフィールが記載されていない武器を1つ以上装備できるものがある。それらの武器のプロフィールは、代わりにこのカードに記載されている。



帝国防衛軍 車両兵器庫

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
デモリッシャー・バトルキャノン【プラスト】	24"	D6+3	4+	14	-3	D6
エラディケイター・ノヴァキャノン【プラスト、遮蔽無効】	36"	D3+6	4+	7	-1	2
▶ エクスキューショナー・プラズマキャノン - 通常【プラスト】	36"	D6+3	4+	7	-2	2
▶ エクスキューショナー・プラズマキャノン - 最大出力【プラスト、暴発】	36"	D6+3	4+	8	-3	3
エクスターミネーター・オートキャノン 【連続命中 1、ツインリンク】	48"	4	4+	9	-1	3
パニッシャー・ガトリングキャノン	24"	20	4+	5	0	1
ヴァンキッシャー・バトルキャノン【ヘヴィ】	72"	1	4+	18	-4	D6+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。

ウェポンリスト

帝国防衛軍・インファントリー・兵の中には、そのデータシートにプロフィールが記載されていない武器を1つ以上装備できるものがある。それらの武器のプロフィールは、代わりにこのカードに記載されている。

