



デスウォッチ

陣営パック：Ver 1.2

以下のページでは、この陣営のインデックス・ルールに加えて追加デタッチメントやデータシート、FAQ やエラッタといった追加ルールやルールの明確化のための文章が記されている。

FAQ & エラッタセクションでは、既存刊行物の変更点が記されている。新しい文章、もしくは既存の文章で修正された部分は、**赤色**で **マーキングされる**（追加、または全面的に改訂された場合を除く）。

ポイントコストはミュニトルム・フィールドマニュアルに記載されている。また、陣営ルールの変更点を含めた『ウォーハンマー 40,000』全体のバランス調整はバランス・データスレートに記載されている。これらのポイントコストとルール変更は『ウォーハンマー 40,000 アプリ』でも適宜更新されている。

新規追加分

- ・ デシムス・キルチームのキーワード更新。

目次

インデックス：デスウォッチ	2
FAQ & エラッタ	30

デスウォッチ

アーミー・ルール

デスウォッチは軌道に隠された監視要塞から選り抜きの工作員を派遣し、いずこであろうとも姿を表した異種族を追い詰めて撃滅する。デスウォッチの超人的戦士たちはいずれもが無数の戦いをくり抜けた古参兵であり、“永き警衛”の任に就き異種族の進出に対処するべく、元々の所属戦団から遣わされてきた者たちだ。

キルチーム

数多くの任務と様々な敵に直面するデスウォッチは、様々な装甲服や装備を組み合わせた効率的な抹殺部隊を編成することを得意としている。

異なる【耐久力】を持つ兵が混在している自軍のキルチーム・ユニットが攻撃の対象となる際、その攻撃側ユニットの攻撃が終了するまで、ウーンズロールに成功したかを判定するために参照する【耐久力】は、ユニット内で最も多数である兵が持つ能力値を使用すること。異なる【耐久力】を持つ最も多数である兵が2種類以上同数存在する場合、最高値を使用せよ。

兵員輸送・兵にどの兵が乗車できるかを乗車を判定する際、キルチーム・兵には兵員輸送・兵が示す通りに、通常の制限が適用される。



デスウォッチ - “黒き槍” 特務部隊

デタッチメント・ルール

自軍のアーミー陣営が戦闘者である場合、この“黒き槍”特務部隊デタッチメントルールを使用できる。

制限事項

- 自軍に戦闘者・デスウォッチ・ユニットを編入してもよいが、他の戦闘に属している戦闘者・ユニットを編入することはできない。
- キルチーム・カシウス（『Legends: Agents of the Imperium』参照）を例外として、帝国エージェント・デスウォッチを自軍に編入することはできない。
- 自軍には次のいずれのユニットも編入することはできない：アサルト・スカッド、アサルト・スカッド（ジャンプバック装備）、ターミネーター・アサルト・スカッド、アタックバイク・スカッド、ディヴァステイター・スカッド、ランドスピーダー・ストーム、レリック・ターミネーター・スカッド、スカウトバイク・スカッド、スカウト・スカッド、スカウト・スナイパー・スカッド、タクティカル・スカッド、ターミネーター・スカッド。

特務戦術

一万年近くに及ぶ戦略的データの照合と、厳しい戦いの中で培われた戦闘経験により、デスウォッチはいかなる敵にも対応可能な究極の戦場戦術を操ることができる。

自軍側指揮フェイズ開始時、自軍は以下の任務戦術からひとつを選択してもよい。次の自軍側フェイズ開始時まで、その任務戦術が有効となり、その効果が自軍アーミー内の全ユニットに適用される。バトル中1回限り選択できる。

フューロー 戦術

敵の軍勢が接近するにつれ、デスウォッチはその中核を粉砕すべく派遣される。斬首戦術のような精密な襲撃のみならず広範な破壊をも目的として、彼らは敵軍の心臓部を抉り取るのである。

この特務戦術が有効である間、自軍側戦闘者・ユニットが装備している武器は【連続命中1】アビリティを得る。

マレウス 戦術

巨大な敵を前にした時、デスウォッチはマレウス戦術を展開する。どんな怪物にも弱点は存在し、デスウォッチが保持する記録にはその全てが記されているのである。

この特務戦術が有効である間、自軍側戦闘者・ユニットが装備している武器は【会心ヒット】アビリティを得る。

パーゲイトゥス 戦術

パーゲイトゥス戦術を用いることで、デスウォッチは敵の指揮官にその恐るべき怒りを集中させることができる。無慈悲なる頭部狙撃や刃の一貫きにより、重要人物を次々と葬ってゆくのである。

この特務戦術が有効である間、自軍側戦闘者・ユニットが攻撃を行なう際、クリティカルヒットが出た場合、その攻撃は【精密攻撃】アビリティを得る。



デスウォッチ – “黒き槍” 特務部隊

策略

自軍が“黒き槍”特務部隊デタッチメントルールを使用している場合、これらの“黒き槍”特務部隊策略を使用することができる。

侮蔑の鎧

“黒き槍”特務部隊 –
戦闘戦術

〈戦闘者〉が有する好戦性と超人的肉体は、彼らを戦闘において強固な存在となす。

タイミング：白兵戦フェイズ中または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として選択された自軍側戦闘者・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対する攻撃の【貫通値】は1ポイント弱体化する。

1CP

適応戦術

“黒き槍”特務部隊 –
戦略的機動

デスウォッチの卓越した戦術能力を最大限活かして多種多様な敵対の異種族を打倒するためには、極めて柔軟性に優れた手法が必要となる。

タイミング：自軍側指揮フェイズ中。

対象：最大2個までの自軍キルチーム・ユニット、または他の自軍戦闘者・ユニット1個。

効果：選択された各ユニットに対して、それぞれフェューロー戦術、マレウス戦術、バードイトゥス戦術のいずれかを選択する。次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、現在自軍アーマーに対して有効となっているものの代わりに、選択した任務戦術がその自軍ユニットに対して有効となる。

1CP

ヘルファイア弾

“黒き槍”特務部隊 – 装備品

ヘルファイア弾は、有機生命体に対して致命的となる強力な酸を対象に浴びせかける。

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キルチーム・ユニット1個。

効果：このフェイズ終了時まで、対象のユニット内の兵が装備している射撃武器（「会心ウーンズ武器」を除く）は【インファントリー特効 2+】および【モンスター特効 5+】アビリティを得る。

制限：このフェイズ中に既に『クラーケン弾』または『ドラゴンファイア弾』策略の対象として選択されたユニットを、この策略の対象として選択することはできない。

1CP

クラーケン弾

“黒き槍”特務部隊 – 装備品

クラーケン弾はアダマンチウムの芯と強化推進剤により、どれほど分厚い外殻すらも貫くことができる。

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キルチーム・ユニット1個。

効果：そのフェイズの終了時まで、その自軍側ユニット内の兵が装備している射撃武器の【貫通値】は1ポイント向上し、【射程】は+6mvの修正を受ける。

制限：このフェイズ中に既に『ドラゴンファイア弾』または『ヘルファイア弾』策略の対象として選択されたユニットを、この策略の対象として選択することはできない。

1CP



策略

自軍が“黒き槍”特務部隊デタッチメントルールを使用している場合、これらの“黒き槍”特務部隊策略を使用することができる。



ドラゴンファイア弾

“黒き槍” 特務部隊 – 装備品

ドラゴンファイア弾は着弾の直前に破裂するように設計されており、対象を焼けつくようなガスと炎で呑み込む。

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、自軍側キルチーム・ユニット1個。

効果：そのフェイズの終了時まで、対象のユニット内の兵が装備している射撃武器は【アサルト】および【遮蔽無効】アビリティを得る。

制限：このフェイズ中に既に『クラーケン弾』または『ヘルファイア弾』策略の対象として選択されたユニットを、この策略の対象として選択することはできない。



地点間テレポート

“黒き槍” 特務部隊 – 戦略的機動

戦場において、地点間テレポートを行える人数には限りがある。デスウォッチも、極限的状况においてのみそれを用いる。

タイミング：敵軍側白兵戦フェイズ終了時。

対象：いかなる敵ユニットの接敵範囲内に取まっていない自軍側キルチーム・ユニットを最大2個、またはいかなる敵ユニットの接敵範囲内に取まっていない自軍側戦闘者・インファントリー・ユニット1個。

効果：それらのユニットを戦場から取り除き、戦略的予備戦力に配置する。そのユニット内の兵は次の自軍側移動フェイズ終了時まで『縦深攻撃』アビリティを得る。



デスウォッチ – “黒き槍” 特務部隊

強化

自軍が“黒き槍”特務部隊デタッチメントルールを使用している場合、これらの“黒き槍”特務部隊強化を使用することができる。

秘密盗みの剣

秘密盗みの剣には、知識への渴望に駆られる機械精霊が宿っている。これまでこの剣は数限りない異星種族の体液をすすり、自動聖別血液流路を通じてこれを吸収すると、ハニカム配列の中で体系化されている。これにより様々な異星種族の生物学的秘密が解き明かされており、剣の使用者はパワーフィールドを調整することで異星種族のキチン質外殻を貫き、臓腑を破り、神経系を焼き切ることができる。

戦闘者・兵のみ 装備可能。装備者が有する白兵戦武器の【攻撃力】【ダメージ量】【貫通値】は1ポイント向上する。白兵戦フェイズの終了時に、そのフェイズ中に、装備者が行なった白兵戦攻撃の結果として敵兵が1体以上撃破されていた際、バトル終了時まで、装備者が有する白兵戦武器の【攻撃力】【ダメージ量】【貫通値】は代わりに2ポイント向上する。

オセウスの鍵

オセウスの鍵として知られるこの古代の鍵は、並外れた力を有していると言われている。他の装置が聖別されたプラチナから作られているのに対し、オセウスの鍵は、〈ホルスの大逆〉のさなかに薙れたインペリアルフィストの英雄の手指の骨から作られており、極めて精巧な細工が施されるとともに、当時最高水準の機械精霊が搭載されている。いかなるポータルも持ち主の侵入を阻むことはできず、いかなる機械もその憤怒に耐えることはできないのだ。

ウォッチマスター・兵およびテックマリーン・兵のみ。敵軍側射撃フェイズ開始時、装備者から12mv以内に存在し、なおかつ装備者から視認状態である敵ピークル・ユニット（巨大兵器・ユニットを除く）を1個選択する。その敵ユニットは指揮統制テストを実行しなければならない。テストに成功したら、その敵ユニット内の各兵が攻撃を行なう際、ヒットロールは-1の修正を受ける。テストに失敗したら、その敵ユニットはこのフェイズ中には射撃を宣言できない。

天使の篝火

“天使の篝火”は、敵対的異星種族の脅威に対抗するデスウォッチのために作られたものである。聖遺物箱の中に収められたこの装置は電子聖歌の集合体として戦士たちの占術アレイに呼びかける。その通信能力はぎわめて強力であり、いかなる暗闇に包まれた地であっても義なる者たちを指定の地点まで導いてみせる。

戦闘者・兵のみ。装備者のユニット内の兵は『縦深攻撃』アビリティを得る。さらに、自軍は装備者のユニットを対象として『即応投入』策略を OCP で発動できる。

エクトラデスの書

異星種族の革で装丁されたこの書物は、異星種族とそれを匡う者達についてデスウォッチが突き止めた知識が記載されている。時として、そのような知識は書物の管理者のみならずひとつの惑星全体を救うことすらあり得る。

ウォッチマスター・兵およびキャプテン・兵のみ。バトル中1回限り、『節目の誓い』の対象となるユニットを選択した後、装備者はこの強化を使用できる。使用した場合、自軍は『節目の誓い』の対象となる2個目の敵ユニットを選択する。

デザイナーズ・ノート：このアビリティを持つ兵が、自軍の『節目の誓い』の対象に攻撃を行なう場合、ヒットロールを何個でもリロールしてよい。





DE PV
WAR
HIC
EX

DE PV
WAR
HIC
EX

ウォッチマスター

移

6"

耐

4

防

2+

傷

5

統

6+

確

1

4+

スペシャルセーブ値



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
警衛の槍	24"	2	2+	4	-1	2
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
警衛の槍 [ランス]	白兵戦	6	2+	6	-2	D3

アビリティ

コア：指揮官

陣営：特務戦術、節目の誓い

戦略的知識：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニットは全力移動や退却を行っていたターン中であっても射撃や突撃を宣言できる。

ウォッチマスター：各バトルラウンドにつき1回、このアビリティを有する自軍側ユニットのうち1個が、その兵の属するユニットが戦略の対象として選択されたタイミングでこのアビリティを使用できる。その場合、その時点に限り、その策略を使用する際のCPコストが1CP減少する。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレネード、帝国、キャプテン、ウォッチマスター



陣営キーワード：
戦闘者、デスウォッチ

ウォッチマスター

銀河で最強の異種族狩りであるウォッチマスターは、デスウォッチの監視要塞のひとつを統率している。この指揮官らは、人類種族をおびやかす脅威に関する何百年分もの戦略的・超常的な知識を有しているのだ。戦闘において、ウォッチマスターは火花を散らす大剣や特注の警衛の槍を振るい、あらゆる異種族を殲滅する。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ウォッチマスター：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：警衛の槍

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- デスウォッチ・ベテラン
- フォーティス・キルチーム

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレナード、帝国、キャプテン、ウォッチマスター



陣営キーワード：戦闘者、デスウォッチ

監視中隊長アルテミス

移 6" 耐 4 防 3+ 傷 4 統 6+ 確 1

4+

スペシャルセーブ値



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
断絶の獄炎 [インファントリー特効 4+、会心ウーンズ、遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	4	-1	1
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
マスタークラフト・パワーウェポン	白兵戦	6	2+	5	-2	2

アビリティ

コア：痛みを知らぬ者 6+、指揮官

陣営：特務戦術、節目の誓い

正確なる戦術眼：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武器は【会心ヒット】アビリティを得る。

阻止し得ぬ筆頭戦士：この兵が初めて撃破された際、そのフェイズの終了時に D6 を 1 個ロールする。ロール結果が 2+ であれば、この兵が撃破された地点に可能な限り近く、かついかなる敵ユニットの接敵範囲内にも入っていない地点に、1 ポイントの【負傷限界値】が残った状態で再配置すること。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、グレナード、帝国、キャプテン、監視中隊長アルテミス

陣営キーワード：戦闘者、デスウォッチ



監視中隊長アルテミス

原始惑星と恐ろしきモーティファクター戦団の脅威を生き延びたアルテミスは、タラサ・プライムの監視中隊を率いている。異種族の策略に対する直感が鋭いことで知られる彼は、己の大剣、“断絶の獄炎”の突然変異を引き起こす酸性炎、あるいは時間を振り曲げるステインスグレナードを用いて振るう暴力を、今も心から楽しんでいる。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- 監視中隊長アルテミス：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：断絶の獄炎、マスタークラフト・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：

- デスウォッチ・ベテラン
- フォーティス・キルチーム

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、グレナード、帝国、キャプテン、監視中隊長アルテミス



陣営キーワード：
戦闘者、デスウォッチ

デスウォッチ・ベテラン

移	耐	防	傷	統	確
6"	4	3+	2	6+	2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ボルトガン	24"	2	3+	4	0	1
コンビウェポン【インファントリー特効 4+、会心ウーンズ、ラビッドファイア 1】	24"	1	4+	4	-1	1
デスウォッチ・ショットガン【アサルト】	24"	2	3+	4	0	2
フラグキャノン【ブラスト、ヘヴィ、ラビッドファイア D3】	18"	D3	4+	7	-1	2
▶ インフェルナス・ヘヴィボルター - ヘヴィボルター【ヘヴィ、連続命中 1】	36"	3	4+	5	-1	2
▶ インフェルナス・ヘヴィボルター - ヘヴィフレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
スターカー型ボルトガン【ヘヴィ、精密攻撃】	24"	1	3+	4	-1	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ブラックシールド・ブレイド【ツインリンク】	白兵戦	4	3+	5	-2	1
クローズコンバットウェポン	白兵戦	3	3+	4	0	1
デスウォッチ・サンダーハンマー【会心ウーンズ】	白兵戦	3	4+	10	-2	3
パワーウェポン	白兵戦	3	3+	5	-2	1
ゼノフェイス・ブレイド【会心ウーンズ】	白兵戦	4	3+	5	-2	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つ選択する。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、グレネード、帝国、キルチーム、デスウォッチ・ベテラン



アビリティ

陣営：特務戦術、節目の誓い

異種族に死を：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をすべりロールする。攻撃対象が帝国または渾沌のキーワードを有していないならば、代わりにヒットロールを何個でもリロールできる。

ウォーギア・アビリティ

アスタルテス・シールド：装備者は【スペシャルセーブ値】4+を得る。

陣営キーワード：戦闘者、デスウォッチ

デスウォッチ・ベテラン

デスウォッチ・ベテランの戦闘能力は、かつての所属戦団で何十年、あるいは何百年と戦ってきた中で磨かれたものだ。様々な異種族の脅威に対する“永き警衛”を通じて、彼ら古参同胞は目の前の任務に最大限の貢献をするための手段を身に付け、あらゆる敵を撃滅可能な武器の数々を帯びて戦うのである。



ウォーギア・オプション

- このユニット内の兵5体につき、そのうち最大2体は、それぞれ装備しているボルトガン、パワーウェポンを以下のオプションのいずれか1つに交換できる：
 - ボルトガン1個、アスタルテス・シールド1個、クロスコンバットウェポン1個
 - パワーウェポン1個、アスタルテス・シールド1個
- ユニット内の兵5体につき、そのうち最大2体は、それぞれ装備しているボルトガン、パワーウェポンをデスウォッチ・サンダーハンマー1個に交換できる。
- ユニット内の兵5体につき、そのうち1体は、装備しているボルトガン、パワーウェポンをストーカー型ボルトガン1個、クロスコンバットウェポン1個に交換できる。
- ユニット内の兵5体につき、そのうち最大2体は、それぞれ装備しているボルトガン、パワーウェポンをデスウォッチ・ショットガン1個、クロスコンバットウェポン1個に交換できる。
- ユニット内の兵5体につき、そのうち1体は、装備しているボルトガン、パワーウェポンをフラグキャノン1個、クロスコンバットウェポン1個に交換できる。
- ユニット内の兵5体につき、そのうち1体は、装備しているボルトガン、パワーウェポンをインフェルヌス・ヘヴィボルター1個、クロスコンバットウェポン1個に交換できる。
- 兵1体が装備しているボルトガン、パワーウェポンを、ブラックシールド・ブレイド1個に交換できる。
- ウォッチ・サージェントが装備しているパワーウェポンを、ゼノフェイス・ブレイド1個に交換できる。
- ウォッチ・サージェントが装備しているボルトガンを、コンピウェポン1個に交換できる。

ユニット構成

- ウォッチ・サージェント：1体
- デスウォッチ・ベテラン：4-9体

各兵は以下のウォーギアを装備している：ボルトガン、パワーウェポン。

合流ユニット

『指揮官』アビリティを有する自軍キャラクター・ユニットがスタンガード・ベテラン・スカッドに合流できる場合、代わりにこのユニットに合流させることができる。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、グレナード、帝国、キルチーム、デスウォッチ・ベテラン



陣営キーワード：戦闘者、デスウォッチ

デスウォッチ・ターミネーター・スカッド

移 耐 防 傷 統 確
5" 5 2+ 3 6+ 1

4+

スペシャルセーブ値



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
サイクロン・ミサイルランチャー - フラグ【プラスト】	36"	2D6	3+	4	0	1
サイクロン・ミサイルランチャー - クラック	36"	2	3+	9	-2	D6
ヘヴィフレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
プラズマキャノン - 通常【プラスト】	36"	D3	3+	7	-2	1
プラズマキャノン - 最大出力【プラスト、暴発】	36"	D3	3+	8	-3	2
ストームボルター【ラビッドファイア 2】	24"	2	3+	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
チェーンフィスト【ビークル特効 3+】	白兵戦	3	4+	8	-2	2
パワーフィスト	白兵戦	3	3+	8	-2	2
パワーウェボン	白兵戦	4	3+	5	-2	1
サンダーハンマー【会心ウーンズ】	白兵戦	3	4+	8	-2	2
ツイン・ライトニングクロウ【ツインリンク】	白兵戦	5	3+	5	-2	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つ選択する。

属性キーワード：インファントリー、帝国、ターミネーター、キルチーム、デスウォッチ・ターミネーター・スカッド

アビリティ

コア：縦深攻撃

ファクション：特務戦術、節目の誓い

滅殺強襲：このユニットの突撃ロールをリロールしてもよい。このユニットが突撃移動を完了するたび、このユニットの接触範囲内にいる各敵ユニットは戦闘ショックテストを行わなければならない。その敵ユニットが帝国、渾沌のキーワードを持たない場合は、そのテスト結果は-1の修正を受ける。

テレポート誘導装置：バトル開始時、このユニットは敵軍側初期配置ゾーン以外の戦場の任意の場所に、このユニットのテレポート誘導装置トークンを配置してもよい。トークンを配置する場合、自軍はこのユニットを対象に『即応投入』の策略を OCP で発動できるが、その策略を解決する際は、このユニットをテレポート誘導装置トークンの 3mV 以内、かつ 1 個以上の敵ユニットから水平方向に 9mV より速く離れているように配置しなければならない。

ウォーギア・アビリティ

ストームシールド：装備者は【負傷限界】4を得る。

陣営キーワード：
者、デスウォッチ戦闘



デスウォッチ・ターミネーター・スカッド

勇猛果敢な戦士たちが巨大なターミネーター・アーマーを装着した姿は、戦闘同胞らに深い感銘を与える。デスウォッチ・ターミネーターは最強の自兵戦武器を装備しており、鎧の強靭さと耐久性のおかげで、異種族の秘密の根城へ直接すさまじい火力を放つことが可能なのだ。



ウォーギア・オプション

- 最大3体のデスウォッチ・ターミネーターは、それぞれ装備している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：
 - アサルトキャノン1個
 - ヘヴィフレイマー1個
 - プラズマキャノン1個
 - サイクロン・ミサイルランチャー1個、ストームボルター1個（この武器オプションを選択した場合、この兵のストームボルターは、他の武器オプションを使用して交換することはできない）
- 兵は何体でも、それぞれ装備しているパワーフィスト、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：
 - ストームボルター1個、パワーウェポン1個
 - ストームボルター1個、チェーンフィスト1個
 - サンダーハンマー1個、ストームシールド1個
 - ツイン・ライトニングクロウ1個

ユニット構成

- デスウォッチ・ターミネーター・サージェント：1体
- デスウォッチ・ターミネーター：4-9体

各兵は以下のウォーギアを装備している：パワーフィスト、ストームボルター。

合流ユニット

『指揮官』アビリティを有する自軍キャラクターがターミネーター・スカッドに合流できる場合、代わりにこのユニットに合流させることができる。

属性キーワード：インファントリー、帝国、ターミネーター、キルチーム、デスウォッチ・ターミネーター・スカッド



陣営キーワード：戦闘者、デスウォッチ

コルヴス・ブラックスター

移	耐	防	傷	統	確
20+"	10	3+	14	6+	0



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ブラックスター・ロケットランチャー【ブラスト】	30"	D6+1	3+	5	0	1
ハリケーンボルター【ラビッドファイア 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	-2	3
ツイン・アサルトキャノン【金心ウーンズ、ツインリンク】	24"	6	3+	6	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	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：恐るべき早期 D6、ホバー、隠密能力

陣営：特務戦術、節目の誓い

ブラックスター・クラスターランチャー：この兵が通常移動を終了するたび、その移動中にこの兵が通過した敵ユニットを1個選択し、D6を6個ロールしてもよい。ロール結果が5+であるごとに、その敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。

ウォーギア・アビリティ

アウスベクス・アレイ：装備者が有する射撃武器は【遮蔽無効】アビリティを得る。

インフェルナム・ヘイローランチャー：装備者は煙幕の属性キーワードを得る。

ダメージ：【負傷限界】残量 1-5

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

属性キーワード：ビークル、航空機、飛行、帝国、兵員輸送、コルヴス・ブラックスター



陣営キーワード：
戦闘者、デスウォッチ

コルヴス・ブラックスター

コルヴス・ブラックスターは流麗にして隠蔽性の高い航空機であり、キルチームを多数の敵がひしめく降下地点や、時に異種族の要塞へと直接投入するために用いられる。ブラックスターはミサイルの斉射によって航空優勢を確立し、着陸地点を一掃し、滞空ジェットを噴射して精鋭の戦士という恐るべき積荷を届けるのだ。



ウォーギア・オプション

- この兵が装備しているツイン・アサルトキャノン1個に交換できる。
- この兵が装備しているブラックスター・ロケットランチャー2個はストームストライク・ミサイルランチャー2個に交換できる。
- この兵はハリケーンボルター1個を装備できる。
- この兵は、以下のオプションのうちいずれか1つを装備できる：
 - アウスベクス・アレイ1個
 - インフェルナム・ヘイローランチャー1個

ユニット構成

- コルヴス・ブラックスター：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ブラックスター・ロケットランチャー2個、ツイン・アサルトキャノン、機体装甲。

兵員輸送

この兵は戦闘者・インファントリーまたはキルチーム・兵を最大12体まで輸送可能。各ジャンプバック、グラヴィス、ターミネーター・兵は2体分の輸送枠を使用し、各センチュリオン・兵は3体分の輸送枠を使用する。

属性キーワード：ビークル、航空機、飛行、帝国、兵員輸送、コルヴス・ブラックスター



陣営キーワード：
戦闘者、デスウォッチ

タロンストライク・キルチーム

移	耐	防	傷	統	確
12"	4	3+	2	6+	1
10"	6	3+	3	6+	1

キルチーム・サージェント (ジャンプバック装備)
とキルチーム・インターセッサ (ジャンプバック装備)

キルチーム・ヘヴィ・インターセッサ (ジャンプバック装備)

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
アサルトポルター [アサルト、ピストル、連続命中2、ツインリンク]	18"	3	3+	5	-1	2
ハンドフレイマー [遮蔽無効、ピストル、噴射]	12"	D6	-	3	0	1
ヘヴィ・ポルトピストル [ピストル]	18"	1	3+	4	-1	1
▶ プラズマエクスターミネーター - 通常 [アサルト、ピストル、ツインリンク]	18"	2	3+	7	-2	2
▶ プラズマエクスターミネーター - 最大出力 [アサルト、暴発、ピストル、ツインリンク]	18"	2	3+	8	-3	3
▶ 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
アスタルテス・チェーンソード	白兵戦	4	3+	4	-1	1
クローズコンバットウェポン	白兵戦	3	3+	4	0	1
パワーフィスト	白兵戦	3	3+	8	-2	2
パワーウェポン	白兵戦	4	3+	5	-2	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つ選択する。

属性キーワード：インファントリー、飛行、ジャンプバック、グレネード、帝国、キルチーム、
タロンストライク・キルチーム



アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：特務戦術、節目の誓い

タロンストライク・ドクトリン：このユニットが戦場に配置される際、そのターンの終了時まで：

- このユニット内の兵が装備している武器の【貫通値】は1ポイント向上する。
- このユニット内の兵が装備している白兵戦武器は【ランス】アビリティを得る。

陣営キーワード：
戦闘者、デスウォッチ

タロンストライク・キルチーム

戦艦から飛び出し、動力強化された鎧の足で戦闘領域の各地を闊歩するタロンストライク・キルチームの戦闘同胞たちは、驚くほど素早い強襲で標的を粉砕する。チェーンソードを振り、至近距離用の重火器を打ち放して、これらの戦士は攻撃する。その猛攻が終わるとまた次の標的を追い、ジャンプバックの咆哮が響き渡る。

ウォーギア・オプション

- キルチーム・サージェント（ジャンプバック装備）はヘヴィ・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個に交換できる：
 - ハンドフレイマー 1個
 - プラズマピストル 1個
- キルチーム・サージェント（ジャンプバック装備）はアスタルテス・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個に交換できる：
 - パワーフィスト 1個
 - パワーウェポン 1個
- このユニット内の兵5体につき、そのうちの1体の兵はヘヴィ・ボルトピストルをプラズマピストル1個に交換できる。
- アサルトボルターを装備している兵は何体でも、それぞれそのアサルトボルターをプラズマエクスターミネーター1個に交換できる。

合流ユニット

指揮官アビリティを有する自軍キャラクター・兵がアサルト・インターセッター（ジャンプバック装備）に合流できる場合、その代わりにこのユニットを合流させることができる。

ユニット構成（最大10体）

- キルチーム・サージェント（ジャンプバック装備）1体
- キルチーム・インターセッター（ジャンプバック装備）2-9体
- キルチーム・ヘヴィ・インターセッター（ジャンプバック装備）0-5体

キルチーム・サージェント（ジャンプバック装備）は以下のウォーギアを装備している：ヘヴィ・ボルトピストル、アスタルテス・チェーンソード。

各キルチーム・インターセッター（ジャンプバック装備）は以下のウォーギアを装備している：ヘヴィ・ボルトピストル、アスタルテス・チェーンソード。

各キルチーム・ヘヴィ・インターセッター（ジャンプバック装備）は以下のウォーギアを装備している：アサルトボルター、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、飛行、ジャンプバック、グレナード、帝国、キルチーム、タロンストライク・キルチーム



陣営キーワード：戦闘者、デスウォッチ

フォーティス・キルチーム

移	耐	防	傷	統	確
6"	4	3+	2	6+	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	3+	4	0	1
キャステラン・ランチャー [プラスト、間接射撃]	36"	D3	3+	4	0	1
デスウォッチ・ボルトライフル [アサルト、ヘヴィ、会心ヒット]	24"	2	3+	5	-2	1
ヘヴィ・ボルトピストル [ピストル]	18"	1	3+	4	-1	1
▶ プラズマインシネレーター - 通常 [アサルト、ヘヴィ]	24"	2	3+	7	-2	1
▶ プラズマインシネレーター - 最大出力 [アサルト、暴発、ヘヴィ]	24"	2	3+	8	-3	2
パイアブラスター [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	5	0	1
スーパーフラグ・ロケットランチャー [プラスト、ヘヴィ]	48"	D6+1	4+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
アスタルテス・チェーンソード	白兵戦	4	3+	4	-1	1
クローズコンバットウェポン	白兵戦	3	3+	4	0	1
パワーフィスト	白兵戦	3	3+	8	-2	2
パワーウェポン	白兵戦	4	3+	5	-2	1
サンダーハンマー [会心ウーンズ]	白兵戦	3	4+	8	-2	2

▶ 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つ選択する。

属性キーワード：インファントリー、グレナード、帝国、タクティカス、キルチーム、フォーティス・キルチーム



アビリティ

陣営：特務戦略、節目の誓い

フォーティス・ドクトリン：このユニット内の兵が、初期兵数未満の状態である敵ユニットを対象に攻撃を行なう際、ヒットロールは+1の修正を受ける。このユニット内の兵が半壊状態である敵ユニットを対象に攻撃を行なう場合は、ヒットロールおよびウーンズロールはそれぞれ+1の修正を受ける。

陣営キーワード：
戦闘者、デスウォッチ

フォーティス・キルチーム

ウォッチマスター・モデルライの初期構想をさらに洗練させたフォーティス・キルチームは、タクティカス型マークX機動装甲服の卓越した適応性を活かし、さまざまな近接支援と猛火力を継ぎ目なく融合させている。



ウォーギア・オプション

- キルチーム・サージェントはデスウォッチ・ポルトライフルを以下のウォーギアのうちのいずれか1個に交換できる：
 - アスタルテス・チェーンソード1個
 - ハンドフレイマー1個*
 - プラズマピストル1個*
 - パワーウェポン1個
- キルチーム・サージェントのクロ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個に交換できる：
 - アスタルテス・チェーンソード1個
 - パワーフィスト1個
 - パワーウェポン1個
 - サンダーハンマー1個
- このユニットの兵5体につき、そのうちのデスウォッチ・ポルトライフルを装備している兵1体は、アスタルテス・グレネードランチャー1個を装備できる。
- プラズマインシネレーターを装備している兵1体は、ポルトピストルをプラズマピストル*1個に交換できる。
- 兵1体はスーパーフラグ・ロケットランチャーをヴェンガーランチャー*1個に交換できる。
- ユニット全体として、各兵はスーパーフラグ・ロケットランチャーをスーパークラック・ロケットランチャー1個に交換できる。

*この武器の能力値はデスウォッチの武器庫カードに記載されている。

合流ユニット

『指揮官』アビリティを有する自軍側キャラクターがインターセッサ・スカッドに合流できる場合、代わりにこのユニットに合流させることができる。

属性キーワード：インファントリー、グレネード、帝国、タクティカス、キルチーム、フォーティス・キルチーム

ユニット構成（最大10体）

- キルチーム・サージェント：1体
- キルチーム・インターセッサ：2-9体
- キルチーム・インターセッサ（プラズマインシネレーター装備）：0-4体
- キルチーム・インターセッサ（ヘヴィ・ポルトピストル装備）：0-4体
- キルチーム・インターセッサ（パイアブラスター装備）：0-4体
- キルチーム・インターセッサ（スーパーフラグ・ロケットランチャー装備）：0-2体

キルチームと各キルチーム・インターセッサは以下を装備している：ポルトピストル、デスウォッチ・ポルトライフル、クロスコンバットウェポン。

各キルチーム・インターセッサ（プラズマインシネレーター装備）は以下のウォーギアを装備している：ポルトピストル、プラズマインシネレーター、クロスコンバットウェポン。

各キルチーム・インターセッサ（ヘヴィ・ポルトピストル装備）は以下のウォーギアを装備している：ヘヴィ・ポルトピストル、アスタルテス・チェーンソード。

各キルチーム・インターセッサ（パイアブラスター装備）は以下を装備している：パイアブラスター、クロスコンバットウェポン。

各キルチーム・インターセッサ（スーパーフラグ・ロケットランチャー装備）：ポルトピストル、キャストランチャー、スーパーフラグ・ロケットランチャー、クロスコンバットウェポン。

陣営キーワード：
戦闘者、デスウォッチ

インドミター・キルチーム

移	耐	防	傷	統	確
5"	6	3+	3	6+	1



射撃武器

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
オート・ボルトストーム・ガントレット [ツインリンク]	18"	3	3+	4	0	1
ボルトピストル [ピストル]	12"	1	3+	4	0	1
デスウォッチ・ヘヴィボルトライフル [アサルト、ヘヴィ、会心ヒット]	30"	2	3+	5	-2	2
デスウォッチ・ヘヴィボルター [アサルト、ヘヴィ、会心ヒット、連続命中 1]	36"	3	3+	5	-2	3
フラグストーム・グレネードランチャー [プラスト]	18"	D6	3+	4	0	1
フレイムストーム・ガントレット [遮蔽無効、噴射、ツインリンク]	12"	D6+1	-	4	0	1
メルタライフル [ヘヴィ、メルタ 2]	18"	1	3+	9	-4	D6
マルチメルタ [ヘヴィ、メルタ 2]	18"	2	4+	9	-4	D6

白兵戦武器

	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロースコンバットウェポン	白兵戦	3	3+	4	0	1
ツイン・パワーフィスト [ツインリンク]	白兵戦	3	3+	8	-2	2

アビリティ

陣営：特務戦術、節目の誓い

インドミター・ドクトリン：このユニット内の兵が、攻撃可能な対象の中で、自身に最も近い対象に射撃攻撃を行なう際、あるいは、突撃移動を実施したターンに白兵戦攻撃を行なう際、その攻撃の【攻撃力】は +2 の修正を受ける。

属性キーワード：インファントリー、グレネード、帝国、グラヴィス、キルチーム、インドミター・キルチーム



陣営キーワード：
戦闘者、デスウォッチ

インドミター・キルチーム

インドミター・キルチームは、より重装甲のグラヴィス型マークX機動装甲服を着用した戦士たちで構成されており、戦車部隊にも匹敵する火力を放つことが可能である。この部隊の前では、異種族や巨大な獣の大群も一様に引き裂かれてしまう。



ウォーギア・オプション

- このユニットの兵 5 体につき、そのうちのデスウォッチ・ヘヴィボルトライフルを装備している兵 1 体は、デスウォッチ・ヘヴィボルト 1 個に交換できる。
- メルタライフルを装備している兵 1 体は、マルチメルタ 1 個に交換できる。@@@
- ユニット全体として、このユニット内のすべての兵が、フレイムストーム・ガントレットをオート・ボルトストーム・ガントレット 1 個、フラグストーム・グレネードランチャー 1 個に交換できる。

合流ユニット

自軍キャラクターがヘヴィ・インターセッサ・スカッドに合流できる場合、代わりにこのユニットに合流させることができる。

ユニット構成 (最大 10 体)

- キルチーム・ヘヴィ・インターセッサ：3-10 体
- キルチーム・ヘヴィ・インターセッサ (パワーフィスト装備)：0-3 体
- キルチーム・ヘヴィ・インターセッサ (メルタライフル装備)：0-3 体

キルチーム・ヘヴィ・インターセッサは以下のウォーギアを装備している：ボルトピストル、デスウォッチ・ヘヴィボルトライフル、クロースコンバットウェポン。

各キルチーム・ヘヴィ・インターセッサ (パワーフィスト装備) は以下のウォーギアを装備している：フレイムストーム・ガントレット、ツイン・パワーフィスト。

各キルチーム・ヘヴィ・インターセッサ (メルタライフル装備) は以下のウォーギアを装備している：ボルトピストル、メルタライフル、クロースコンバットウェポン。

属性キーワード：インファントリー、グレネード、帝国、グラヴィス、キルチーム、インドミター・キルチーム



陣営キーワード：戦闘者、デスウォッチ

スペクトラス・キルチーム

移	耐	防	傷	統	確
6"	4	3+	2	6+	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
ボルトス・ナイバーライフル [ヘヴィ、精密攻撃]	36"	1	3+	5	-2	3
デスウォッチ・ボルトカービン [会心ヒット、精密攻撃]	24"	2	3+	5	-1	1
デスウォッチ・マークスマン・ボルトカービン [ヘヴィ、会心ヒット]	24"	2	3+	5	-1	1
デスウォッチ・オキュラス・ボルトカービン [アサルト、遮蔽無効、会心ヒット]	24"	2	3+	5	-1	1
インスティゲイター・ボルトカービン [ヘヴィ]	24"	1	3+	4	-2	2
ラスフュージル [ヘヴィ]	36"	1	3+	9	-3	D6
特殊仕様ボルトピストル [ピストル、精密攻撃]	12"	1	3+	4	-1	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	3	3+	4	0	1
コンバットナイフ [精密攻撃]	白兵戦	4	3+	4	-1	1
コンバットブレイド二刀流 [連続命中 1]	白兵戦	3	3+	4	-1	1

属性キーワード：インファントリー、煙幕、グレナード、帝国、フォボス、キルチーム、スペクトラス・キルチーム



アビリティ

コア：浸透戦術、斥候 6mv

陣営：特務戦術、節目の誓い

スペクトラス・ドクトリン：敵軍側ターン終了時、このユニットがあらゆる敵ユニットから 6mv より遠く離れている状態であるならば、自軍はこのユニットを戦場から取り除き、戦略的予備戦力に配置することができる。

ウォーギア・アビリティ

ヘルリクス・ガントレット：装備者のユニットは『痛みを知らぬ者 6+』アビリティを得る。

インフィルトレーター通信装置：自軍が装備者のユニットを策略の対象とするたび、D6 を 1 個ロールせよ。ロール結果が 5+ であれば自軍は 1CP を得る。

インスティゲイター・ボルトカービン：自軍側射撃フェイズ中、装備者のユニットが射撃を行なった直後のタイミングで、この装備者のユニットは通常移動を行なってもよい。その場合、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。

陣営キーワード：
戦闘者、デスウォッチ

スペクトラス・キルチーム

不吉にして無音、攻撃するその瞬間まで存在を悟られることのない、スペクトラス・キルチームは、近距離と遠距離の双方から死をもたらす。マークXフォボスの機動装甲服に身を包んだこの兵士らは、戦場支配と敵の妨害を専門とする。



ウォーギア・オプション

- デスウォッチ・マークスマン・ボルトカービンを装備している兵 1 体は以下のうちいずれか 1 つを装備できる：
 - ヘリックス・ガントレット 1 個
 - インフィルトレイター通信装置 1 個
- 兵 1 体はボルト・スナイパーライフルをインスティゲイター・ボルトカービン 1 個に交換できる。
- 兵は何体でも、それぞれボルト・スナイパーライフルをラスフュージル 1 個に交換できる。
- 兵は何体でも、それぞれコンパクトナイフをデスウォッチ・ボルトカービン 1 個、クロースコンパクトウェポン 1 個に交換できる。

合流ユニット

『指揮官』アビリティを有する自軍キャラクターがインフィルトレイター・スカッドに合流できる場合、代わりにこのユニットに合流させることができる。

『戦闘陣形の宣言』ステップ中にこのユニットに指揮官が合流している場合、その指揮官ユニットは『斥候 6mv』アビリティを得る。

ユニット構成 (最大 10 体)

- キルチーム・インフィルトレイター: 3-10 体
- キルチーム・インフィルトレイター (ボルト・スナイパーライフル装備): 0-3 体
- キルチーム・インフィルトレイター (デスウォッチ・オキュラス・ボルトカービン装備): 0-4 体
- キルチーム・インフィルトレイター (コンパクトナイフ装備): 0-4 体

各キルチーム・インフィルトレイターは以下のウォーギアを装備している: ボルトピストル、デスウォッチ・マークスマン・ボルトカービン、クロースコンパクトウェポン。

各キルチーム・インフィルトレイター (ボルト・スナイパーライフル装備) は以下のウォーギアを装備している: ボルトピストル、ボルト・スナイパーライフル、クロースコンパクトウェポン。

各キルチーム・インフィルトレイター (デスウォッチ・オキュラス・ボルトカービン装備) は以下のウォーギアを装備している: ボルトピストル、デスウォッチ・オキュラス・ボルトカービン、コンパクトブレイド二刀流。

各キルチーム・インフィルトレイター (コンパクトナイフ装備) は以下のウォーギアを装備している: 特別仕様ボルトピストル、コンパクトナイフ。

属性キーワード: インファントリー、煙幕、グレナード、帝国、フォボス、キルチーム、スペクトラス・キルチーム



陣営キーワード:
戦闘者、デスウォッチ

デシムス・キルチーム

移	耐	防	傷	統	確
6"	4	3+	2	6+	2
5"	6	3+	3	6+	2

キルチーム・サージェント、
デスウォッチ・ベテラン

グラヴィス・ベテラン



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
▶ アスタルテス・グレネードランチャー - フラグ [プラスト]	24"	D3	3+	4	0	1
▶ アスタルテス・グレネードランチャー - クラック	24"	1	3+	9	-2	D3
▶ ボルトピストル [ピストル、会心ヒット]	12"	1	3+	4	0	1
▶ デスウォッチ・マークスマン・ボルトカービン [ヘヴィ、会心ヒット]	24"	2	3+	5	-1	1
▶ フラグキャノン [プラスト、ヘヴィ、会心ヒット、ラビッドファイア D3]	18"	D3	3+	7	-2	2
▶ ヘルストーム・ボルトライフル [アサルト、ヘヴィ、会心ヒット]	30"	2	3+	5	-2	2
▶ インフェルナス・ヘヴィボルトー - ヘヴィボルトー [連続命中 1]	36"	3	3+	5	-2	3
▶ インフェルナス・ヘヴィボルトー - ヘヴィフレイマー [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	5	-1	1
▶ ブラズマインシネレーター - 通常 [アサルト、ヘヴィ]	24"	2	3+	7	-2	1
▶ ブラズマインシネレーター - 最大出力 [アサルト、暴発、ヘヴィ]	24"	2	3+	8	-3	2
▶ ブラズマピストル - 通常 [ピストル]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ ブラズマピストル - 最大出力 [暴発、ピストル]	12"	1	3+	8	-3	2
▶ 特殊仕様ボルトピストル [ピストル、精密攻撃、会心ヒット]	18"	1	3+	4	-1	1
▶ ストーカー・ボルトライフル [ヘヴィ、会心ヒット、精密攻撃]	30"	2	3+	5	-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	3	3+	4	0	1
▶ コンバットナイフ [精密攻撃]	白兵戦	4	3+	4	-1	1
▶ ヘヴィサンダーハンマー [会心ウーンズ]	白兵戦	3	4+	10	-2	3
▶ パワーウェポン [連続命中 1]	白兵戦	4	3+	5	-2	2
▶ ゼノフェイス・ブレイド [会心ウーンズ]	白兵戦	4	3+	5	-2	1

属性キーワード:すべての兵:インファントリー、バトルライン、グレネード、帝国、キルチーム、デシムス・キルチーム | キルチーム・サージェント&デスウォッチ・ベテラン:タクティカス | グラヴィス・ベテラン:グラヴィス

アビリティ

陣営: 特務戦術、節目の誓い

異種族に死を: このユニット内の兵が攻撃を行なう際、ヒットロールの出目1をすべてリロールする。攻撃対象が帝国と渾沌のキーワードをどちらも有していないならば、代わりにヒットロールを何個でもリロールできる。

ウォーギア・アビリティ

アスタルテス・シールド: 装備者は[スペシャルセーブ値]4+を得る。

▶ 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つ選択する。



陣営キーワード:
戦闘者、デスウォッチ

デシムス・キルチーム

デシムス・キルチームはあらゆる異種族の脅威に分隊単位での最適な対処を可能にする。精鋭たるこの分隊のあらゆる戦士はそれぞれ独自の専門分野を有しており、装備している武器の数々は異種族に対してのみならず、その行く手を阻むあらゆる敵に減ぎをもたらす。



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、インフェルヌス・ヘヴィボルターを以下のいずれか 1 つに交換できる：
 - フラグキャノン 1 個
 - ヘルストーム・ポルトライフル 1 個、アスタルテス・グレネードランチャー 1 個
- このユニット内の兵 5 体につき、そのうち 1 体までの兵はヘヴィサンダーハンマーを「パワーウェポン 1 個、アスタルテス・シールド 1 個」に交換してもよい。
- このユニット内の兵 5 体につき、そのうち 1 体までの兵はストーカー・ポルトライフルをプラズマインシネレーター 1 個に交換してもよい。
- このユニット内の兵 5 体につき、そのうち 1 体までの兵はデスウォッチ・マークスマン・ポルトカービン をコンバットナイフ 1 個に交換してもよい。

合流ユニット

自軍側キャラクター・ユニットがフォーティス・キルチーム・ユニットに合流できる場合、代わりにこのユニットに合流させることができる。

属性キーワード：すべての兵：インファントリー、バトルライン、グレネード、帝国、キルチーム、デシムス・キルチーム | キルチーム・サージェント&デスウォッチ・ベテラン：タクティカス | グラヴィス・ベテラン：グラヴィス

ユニット構成

- キルチーム・サージェント：1 体
 - グラヴィス・ベテラン：1 体
 - デスウォッチ・ベテラン：3 体
- または
- キルチーム・サージェント：1 体
 - グラヴィス・ベテラン：2 体
 - デスウォッチ・ベテラン：7 体

キルチーム・サージェントは以下のウォーギアを装備している：プラズマピストル、パワーウェポン

各グラヴィス・ベテランはそれぞれ以下のウォーギアを装備している：インフェルヌス・ヘヴィボルター、ポルトピストル、クロースコンバットウェポン

このユニット内の兵 5 体につき、そのうち 1 体のデスウォッチ・ベテランは以下のウォーギアを装備している：ストーカー・ポルトライフル、ポルトピストル、クロースコンバットウェポン

このユニット内の兵 5 体につき、そのうち 1 体のデスウォッチ・ベテランは以下のウォーギアを装備している：ポルトピストル、ヘヴィサンダーハンマー

このユニット内の兵 5 体につき、そのうち 1 体のデスウォッチ・ベテランは以下のウォーギアを装備している：デスウォッチ・マークスマン・ポルトカービン、特殊仕様ポルトピストル、クロースコンバットウェポン

このユニットが 10 体の兵で構成されている場合、そのうち 1 体のデスウォッチ・ベテランは以下のウォーギアを装備している：特殊使用ポルトピストル、ゼノフェイス・ブレイド

陣営キーワード：
戦闘者、デスウォッチ



デスウォッチの武具庫

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
▶ アスタルテス・グレネードランチャー - フラグ 【プラスト】	24"	D3	3+	4	0	1
▶ アスタルテス・グレネードランチャー - クラック	24"	1	3+	9	-2	D3
ハンドフレイマー 【遮蔽無効、ピストル、噴射】	12"	D6	-	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
スーパークラック・ロケットランチャー 【ヘヴィ】	48"	1	4+	10	-2	D6+1
ヴェンガーランチャー 【プラスト、間接射撃】	48"	D6	2+	7	-1	2



▶ 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つ選択する。

ウェポンリスト

キルチーム・兵の中には、そのデータシートに能力値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。





デスウォッチ

アップデート&エラッタ

Q: 策略『適応戦術』によって、『特務戦術』アビリティを有していない**戦闘者**・ユニットに特務戦術を与えることはできる？

A: できる。

Q: 自軍が『“黒き槍” 特務部隊』を使用している時、すべての**戦闘者**・ユニットが『特務戦術』を獲得するのか？ それとも、データシート上に陣営アビリティとして『特務戦術』が記載されているユニットのみが『特務戦術』を獲得するのか？

A: データシート上に『特務戦術』が記載されているものだけが、該当の陣営アビリティを獲得する。

Q: デスウォッチのデータシートに記載されている『特務戦術』アビリティは、“黒き槍” 特務部隊デタッチメントを使用していない場合でも適用できる？

A: できない。