



カルト・デマゴーク



行動力上限 **2** 移動力 **6"** セーブ値 **5+** 負傷限界 **8**

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
悪魔の杖 (射撃)	4	4+	3/6	射程 2mv、スタン
ピストル	4	4+	2/3	射程 8mv
悪魔の杖 (白兵戦)	4	4+	3/6	ショック、スタン

殺戮の扇動

1AP

▶ **支援**。この特務兵から視認され、なおかつ 9mv 以内にいる他の味方 **ケイオスカルト**・特務兵 1 体は、即座に **白兵戦** フリーアクションを 1 回実行できる。

◆ この特務兵が敵特務兵の確保範囲内にいる間、この特務兵はこのアクションを実行できない。

性急さの煽動

1AP

▶ **支援**。この特務兵から視認され、なおかつその 9mv 以内にいる他の味方 **ケイオスカルト**・特務兵 1 体は、即座に **ダッシュ** または **突撃** フリーアクションを実行できる (ただし後者の場合、3mv を超える距離を移動することはできない)。

◆ この特務兵が敵特務兵の確保範囲内にいる間、この特務兵はこのアクションを実行できない。

ケイオスカルト、渾沌、リーダー、ダーク・コミュニオン、カルト・デマゴーク

32

祝福の刃



行動力上限 **2** 移動力 **6"** セーブ値 **5+** 負傷限界 **8**

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
コミュニオン・ブレイド	4	4+	4/6	クリティカル発生 5+

追撃：敵特務兵が、この特務兵の確保範囲内にいる状態で **退却** アクションを実行する際、自軍はこのルールを使用できる。使用する場合、その敵特務兵が移動する前に、その敵特務兵は D3+1 ポイントのダメージを受ける。その敵特務兵がこれら特務兵 2 体の確保範囲内にいる場合は、その敵特務兵は D3+1 ポイントではなく 2D3+2 ポイントのダメージを受ける。

目的との調和：この特務兵が命令を行なう際、この特務兵の 6mv 以内におり、なおかつ命令可能状態である他の味方 **ブレイド・ブレイド**・特務兵 1 体にも同時に命令を実行できる。これらの特務兵は、任意の順序でアクションを完了させることができる。

ケイオスカルト、渾沌、ダーク・コミュニオン、ブレイド・ブレイド

32

アイコンナーク



行動力上限 **2** 移動力 **6"** セーブ値 **5+** 負傷限界 **8**

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
瘴気の香炉	4	2+	4/4	射程 5mv、飽和攻撃、噴射 2mv
ピストル	4	4+	2/3	射程 8mv
粗雑な白兵戦武器	3	4+	2/3	-

アイコンベアラー：マーカーの確保を判定する際、この特務兵の【行動力上限】は本来よりも 1 ポイント高いとみなされる。この効果は【行動力上限】の変更ではなく、累積されるものであることに留意せよ。

ルールは裏面に続く▶

ケイオスカルト、渾沌、リーダー、ダーク・コミュニオン、サイカー、アイコンナーク

32

アイコンナーク



行動力上限 **2** 移動力 **6"** セーブ値 **5+** 負傷限界 **8**

破滅の紋章

1AP

▶ **サイキック**。以下の効果から 1 つを選択せよ。選択された効果は、この特務兵の次の命令開始時、この特務兵が無力化された時、この特務兵がこのアクションを再度実行した時、3 つのうちいずれかの条件が最初に満たされた時点まで継続する：

- **活性化**：サイキック。味方 **ケイオスカルト**・特務兵がこの特務兵の 4mv 以内にいる場合、その味方特務兵への 4 以上の通常ダメージおよびクリティカルダメージは、-1 の修正を受ける。
- **弱体化**：サイキック。敵特務兵がこの特務兵の 4mv 以内にいる場合、その敵特務兵に対して与えられる通常ダメージおよびクリティカルダメージは +1 の修正を受ける。

◆ この特務兵が敵特務兵の確保範囲内にいる間、この特務兵はこのアクションを実行できない。



マインドウィッチ



行動力上限	移動力	セーブ値	負傷限界
▼2	➡6"	🛡️5+	🔥8

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
🔫 地獄の睥睨	5	3+	0/0	射程 6mv、撃滅 2、クリティカル発生 3+、サイキック
👊 鉄拳	3	5+	1/2	-

非道の濁流 1AP

▶ **サイキック**。この特務兵から有効な対象となる敵特務兵を1体選択せよ。選択された敵特務兵の次の命令終了時まで、その敵特務兵の【行動力上限】は-1の修正を受ける。

◆ この特務兵が敵特務兵の確保範囲内にいる間、この特務兵はこのアクションを実行できない。

邪悪なる大渦 1AP

▶ **サイキック**。自軍の邪悪なる大渦マーカーをキルゾーンから取り除く（存在するなら）。その後、この特務兵から視認されている位置か、あるいはこの特務兵から視認されている『高所地形』の特殊地形上に、自軍の邪悪なる大渦マーカーを配置する。そのマーカーの2mv以内にいる各敵特務兵は、それぞれ1ポイントのダメージを受ける。さらに、各戦略フェイズの準備ステップ中、そのマーカーの2mv以内にいる各敵特務兵は、それぞれ1ポイントのダメージを受ける。

◆ この特務兵が敵特務兵の確保範囲内にいる間、この特務兵はこのアクションを実行できない。

ケイオスカルト●、渾沌、ダーク・コミュニケーション、サイカー、マインドウィッチ

32

ケイオス・ディヴォティ



行動力上限	移動力	セーブ値	負傷限界
▼2	➡6"	🛡️5+	🔥7

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
🔫 ピストル	4	4+	2/3	射程 8mv
👊 粗雑な白兵戦武器	4	4+	2/3	-

集団命令：この特務兵が行動済となる際、対戦相手側の命令前に、自軍は他の命令可能状態の味方**ケイオスカルト●・ディヴォティ**・特務兵1体に（可能であれば）命令を行なわなければならない。その味方特務兵が行動済となったら、次に通常通り対戦相手が命令を行なう（つまり、このルールで自軍が連続で命令を行なえるのは2体までである）。

ケイオスカルト●、渾沌、ディヴォティ

25

ケイオス・ミュタント



行動力上限	移動力	セーブ値	負傷限界
▼2	➡6"	🛡️5+	🔥7

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
👊 冒瀆的な触手	4	4+	3/4	連撃、破砕

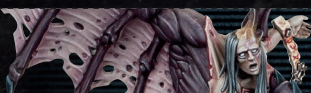
呪われし変異体：この特務兵は固有アクションを実行できない。この特務兵が**マーカー取得アクション**と**ミッションアクション**（ハッチ操作を除く）を実行するためには、追加の1APを消費しなければならない。

異常な再生力：攻撃ダイスがこの特務兵に対して3ポイント以上のダメージを与える際、D6を1個ロールする。ロール結果が5+であれば、与えられるダメージの量は-1ポイントの修正を受ける。

ケイオスカルト●、渾沌、ミュタント

25

ケイオス・トーマント



行動力上限	移動力	セーブ値	負傷限界
▼2	➡6"	🛡️5+	🔥13

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
👊 忌まわしき変異	5	4+	4/5	連撃、破砕

呪われし苦悶：この特務兵は、この特務兵は、自身のデータカード上に記載されている以外のいかなる武器も使用できず、**マーカー取得アクション**、固有アクション、ミッションアクション（ハッチ操作を除く）も実行できない。

異常な再生力：攻撃ダイスがこの特務兵に対して3ポイント以上のダメージを与える際、D6を1個ロールする。ロール結果が5+であれば、与えられるダメージの量は-1ポイントの修正を受ける。

粗暴：対戦相手が有効な攻撃対象を選択する際、この特務兵が隠密態勢である場合、この特務兵は軽遮蔽物を遮蔽物として利用することができない。これにより、この特務兵は（視認されていれば）攻撃対象にされる可能性がある一方、カバーセーブの効果（あれば）を失わせるものではない。

ケイオスカルト●、渾沌、トーマント

40



ケイオスカルト キルチーム

アーキタイプ: 潜入 / 見敵必殺

特務兵の選択

- ▼ 1体のカルト・デマゴグ・特務兵
- ▼ 2体のプレスト・ブレイド・特務兵
- ▼ 9体のケイオス・ディヴォティ・特務兵
- ▼ 1体のアイコンーク・特務兵
- ▼ 1体のマインドウィッチ・特務兵

ケイオスカルト

陣営ルール

呪われし恩寵

渾沌の呪われし信奉者たちは、神々から恐ろしい変異を賜る。コウモリの翼、鋭い角、凶悪な爪、器用に動く触手——その形状はさまざまであるが、こうした魔の恩恵はいずれも壊滅的な効果を発揮する。

呪われし恩寵は、味方ケイオスカルト・特務兵が他の種別の特務兵に変異したタイミングで獲得するアビリティである（『変異』の陣営ルールを参照）。バトル中、味方ディヴォティ・特務兵が初めてミュータント・特務兵に変異した際、第一の呪われし恩寵を選択すること。バトル中、味方ミュータント・特務兵が初めてトーメント・特務兵に変異した際、第二の呪われし恩寵を選択する。

味方ミュータント・特務兵は全員、第一の呪われし恩寵を獲得し、味方トーメント・特務兵は全員、第一および第二の呪われし恩寵を獲得する。バトル1回につき、同じ呪われし恩寵は1度しか発動することができない。

呪われし恩寵オプションは各カードに記載されている

ケイオスカルト 陣営ルール

呪われし恩寵

1. 異形の翼

うねる肉の襞からは、ぼろぼろに傷んだ皮膜の翼が生え出る。哀れにもこのおぞましき変異を遂げた者たちは、恐るべき素速さで滑空し、戦場へと舞い降りる。

この特務兵が登攀する際、（この特務兵が実際にどれだけ垂直方向に移動したかにかかわらず）その垂直方向の距離を2mvとして扱ってもよい。この特務兵が降下する際には、垂直の距離は無視される。

ケイオスカルト 陣営ルール

呪われし恩寵

2. 俊足

隆起する筋肉で変形した手脚、不気味に蠢く触手、ぬらぬらと滑り気を帯びた突起——おぞましき姿へと変異した狂信者たちは、恐るべき速度で戦場へと駆り立てられる。

この特務兵の【移動力】は+1mvの修正を受ける。



ケイオスカルト

陣営ルール

呪われし恩寵

3. キチン質

憤怒で隆起する肉からはキチン質の魔的物質が生み出され、それがその外皮を装甲のごとく強化する。その呪われし強靭さは、ラスボルトや銃弾、刃の攻撃をも跳ね返す。

この特務兵の【セーブ値】は1ポイント向上する。

ケイオスカルト

陣営ルール

呪われし恩寵

4. 有角

変異した狂信者の中には、額から一對の鋭く湾曲した角が突き出している者もいる。その角で敵に突撃し、血みどろの串刺しにしてゆくのだ。

この特務兵が突撃アクション中に移動を終了する際、この特務兵の確保範囲内にいる敵特務兵1体に1ポイントのダメージを与えることができる。この特務兵がトーメント・特務兵ならば、1ポイントではなくD3ポイントのダメージを与える。

ケイオスカルト

陣営ルール

呪われし恩寵

5. 筋骨隆々

この狂信者の捩れし肉体の内部では、硬化した腱が筋肉を支えており、攻撃のたびに怪物的膂力をもたらす。

自軍はこの特務兵の負傷状態による白兵戦武器の【ヒット成功値】のあらゆる修正を無視できる。この特務兵の白兵戦武器は『猛攻』の武器ルールを持つ。

ケイオスカルト

陣営ルール

呪われし恩寵

6. 棘付き

この狂信者の身体と武器は鋭い棘で覆われており、近辺にいる者たちに襲いかかる。犠牲者の肉は引き裂かれ、血が噴き出す。

この特務兵の白兵戦武器は『切断』の武器ルールを持つ。

この特務兵が白兵戦または反撃を実行する際：

- 敵特務兵は援護を行なうことができない。
- その手順の間に初めて打ち込みを行なう際、この特務兵の確保範囲内にいる他の各敵特務兵にもそれぞれ1ポイントのダメージを与える。この特務兵がトーメント・特務兵であるならば、1ポイントではなくD3ポイントのダメージを与える(ロールは個別に行なうこと)。



ケイオスカルト 陣営ルール

変異

ケイオスカルト
渾沌教団の中でも特に敬虔なる信者らは、神秘の儀式を経て、冒涇の意匠を肉体に刻みつけたり、刺青を施すなどしている。然るべき祈願の言葉が発せられると、こうした印は超常的な力を引き出し、信者らの容貌を変異させてしまうという。だがそれでも、悪しき力への飢えが鎮まることはない。そうした者たちは、人間の皮膚に墮落の祈禱を書き記し、それを自身の打ち拉がれし肉体に釘で打ち込む。すると召喚された悪魔が、その定命の肉体に宿るのだ。

バトル中、味方**ケイオスカルト**・特務兵は以下の**変異**が可能となる：

- 戦略的方策として、自軍は味方**ケイオスカルト**・特務兵を**変異**させることができる。変異可能な特務兵の数は、現在のターニングポイント（TP）によって決まる：TP1 = 2体、TP2 = 2体、TP3 = 3体、TP4+ = 4体。
- 味方**ディヴォティ**・特務兵が自身の確保範囲内にいる敵特務兵を無力化した場合、その味方特務兵は**変異**可能となる。
- 各特務兵が**変異**できるのは、各ターニングポイントごとに1回まで。

裏面に続く ▶

味方特務兵が**変異**する際、以下のうち1つを選択せよ：

- **ディヴォティ**・特務兵が**変異**する場合、**ミュータント**・特務兵に**変異**する。
- **ミュータント**・特務兵が**変異**する場合、**トーメント**・特務兵に**変異**する（ターニングポイントごとに、最大2回まで）。
- その特務兵はバトル中に失った【**負傷限界**】を最大D3+1ポイント回復する。

自軍に配備できるのは**ミュータント**・特務兵5体まで、**トーメント**・特務兵3体までである。味方特務兵が別の特務兵に新しく**変異**する際：

- ミニチュアを交換する。この時、新しいミニチュアのベースの中心部をできるだけ元のミニチュアのベースがあった場所に近づけること。これによって敵特務兵の確保範囲内に入ることになっても、元のミニチュアがそこに置かれていた場合は、新しいミニチュアも可能な限り同じ位置に配置されなければならない。
- 新たに**変異**した種類の特務兵は、**変異**前の種類の特務兵が喪失した数に等しい【**負傷限界**】を喪失する。
- その特務兵がすでに選択されているルールにおいては、引き続き同じ特務兵として機能する。特務兵の種類が変わっただけであり、ミニチュアとデータカードのルールは新しい特務兵種のものを用いることになる。

ケイオスカルト 戦略策略

苦痛による高揚

熱情に駆られた狂信者らは、**変異**した肉体に傷を負えども、その壮絶なる痛みすら**歓喜**とともに受け入れる。

味方**ケイオスカルト**・特務兵の武器は**重傷**状態になった場合の【**ヒット成功値**】へのいかなる**変更**も無視してよい。**重傷**状態の味方**ケイオスカルト**・特務兵が**射撃**の対象となる際、自軍は**防衛ダイス**のうち1個をリロールできる。

ケイオスカルト 戦略策略

熱狂の猛攻

呪われし者たちは、無慈悲なる守護者からの気まぐれな**恩寵**を得るため、**熱狂**に任せて**必死**に戦う。

味方**ケイオスカルト**・特務兵の**白兵戦**武器は『**正確 1**』武器ルールを得る。その味方特務兵が**ミュータント**・特務兵または**トーメント**・特務兵である場合は『**正確 2**』武器ルールを得る。



ケイオスカルト☠

戦略策略

悪夢のような怪物

この呪われし怪物らは、その不自然に振れたる姿で途轍もなき恐怖を引き起こす。

マーカの確保を判定する際、そのマーカを争奪する敵特務兵のうち少なくとも1体が味方**ケイオスカルト☠**・**ミュタント**・特務兵または**ケイオスカルト☠**・**トーメント**・特務兵から2mv以内にいる場合、マーカ争奪中の敵特務兵の【行動力上限】の合計は、本来より1ポイント低いものとして扱われる。この効果は【行動力上限】の変更ではなく、累積されるものであることに留意せよ。

ケイオスカルト☠

戦略策略

不浄なオーラ

ミュタントとトーメントのおぞましき姿からは病的な退廃の靈気を醸し出され、それを目にした者たちの正気と力を奪ってゆく。

敵特務兵が味方**ケイオスカルト☠**・**ミュタント**・特務兵または**ケイオスカルト☠**・**トーメント**・特務兵の2mv以内にいる場合、その敵特務兵の【ヒット成功値】は1ポイント悪化する。これは負傷状態の効果と累積しない。

ケイオスカルト☠

戦闘策略

忠実なる信者

ケイオスカルト
渾沌教団の夥しき信者たちは、不浄の主を護るため、自身の粗末な命を進んで犠牲にする。

味方**ケイオスカルト☠**・**ダーク**・**コミュン**・特務兵が**射撃**アクションの有効な対象として選択されるか、**白兵戦**アクション中に対象として選択された場合、この戦闘策略を使用できる。その**ダーク**・**コミュン**・特務兵から3mv以内におり、なおかつ視認される味方**ケイオスカルト☠**・特務兵(**ダーク**・**コミュン**を除く)を1体選択し、それがこの射撃や白兵戦の対象となる(通常であれば有効な対象にはなり得ないものであったとしても)。それが**白兵戦**アクションであれば、この選択された他の味方特務兵は、このアクションの間だけ白兵戦を行なう特務兵の確保範囲内にあるものとして扱われる。それが**射撃**アクションであれば、元の射撃の対象である味方特務兵が遮蔽状態または隠蔽状態である場合に限り、その選択された他の特務兵も遮蔽状態または隠蔽状態となる。

この戦闘策略は、**射撃**アクションにおいて使用される射撃武器が『**ブラスト**』か『**噴射**』武器ルールを有している場合には効果を発揮しない。

ケイオスカルト☠

戦闘策略

忌まわしき変異

暴虐と激情に満ちた戦いが繰り返されるなか、〈禍つ神々〉は従僕たちに忌まわしき恩寵を授ける。

この戦闘策略は、味方**ケイオスカルト☠**・特務兵(**ダーク**・**コミュン**・特務兵を除く)が命令を開始する際に使用できる。その味方特務兵が獲得する**呪われし恩寵**を1つ選択する。これはすでに獲得している**呪われし恩寵**に追加される形となる。各味方特務兵をこの戦略の対象として選択できるのはバトル中1回限りであり、その特務兵が別の種類に変わってしまった場合(陣営ルール『**変異**』を参照)も、その特務兵はその**呪われし恩寵**を保持したままである。



ケイオスカルト

戦闘策略

狂乱の最期

自身の死を目前にした時ですら、暗黒神の崇拝者たちはなお苦痛と破壊をもたらさんとする。

味方ケイオスカルト・ミュータント・特務兵またはケイオスカルト・トーメント・特務兵が無力化された際、その味方特務兵がキルゾーンから取り除かれる直前のタイミングで、この戦闘策略を使用できる。その味方特務兵から視認され、なおかつその2mv以内にいる敵特務兵1体は、D3ポイントのダメージを受ける（その味方特務兵がトーメント特務兵の場合、代わりにD6ポイントの致命的ダメージを受ける）。

ケイオスカルト

戦闘策略

悪魔を解き放て！

戦いは一層苛烈さを増し、現実の帷が引き裂かれる。今こそ悪魔的な力が拡がりゆく刻なのだ。

この戦闘策略は、味方ケイオスカルト・ミュータント・特務兵またはケイオスカルト・トーメント・特務兵の命令中、この特務兵がアクションを実行する直前または直後のタイミングで使用できる。その命令中、その味方特務兵は白兵戦アクションを2回行なうことができ、そのうち1回はフリーアクションとして実行できる。

ケイオスカルト

陣営装備

不吉の書

この地獄の書は人間の肉から作られた帳面に綴られている。これを暗黒の言葉で詠みあげると、その詠み手には邪悪なる賜物がもたらされるという。

バトル中1回限りの戦略的方策。自軍の呪われし恩寵アビリティの1個を変更できる。ただし、変更する呪われし恩寵が『忌まわしき変異』戦闘策略によって得られたものである場合、この変更による効果をえられるのはその特務兵のみとなる。

ケイオスカルト

陣営装備

偽りの身なり

ケイオスカルト
渾沌教団の中でも最も忌まわしき者たちは、潜入と偽装、裏切りの達人である。

自軍の装備品オプションを開示した後、D3を1個ロールする。第1ターニングポイントの戦略的方策にて、自軍側降下ゾーンに全体が収まっている味方ケイオスカルト・ディヴォティ特務兵は、ロール結果に等しい数の特務兵が即座に配置転換アクションを実行できる。ただし、自軍側降下ゾーンの3mv以内に全体が収まるよう、その移動を完了させなければならない。



ケイオスカルト：アップデート・ログ

公平なバランスと、ゲームとのより円滑な相互作用を維持するため、ルールは定期的に更新される。ルールそのものの変更が行なわれた時は、オンライン上の文書に直接反映され、以下でも列挙される。ルールに実質的な変更を加えない、文言の標準化を行なうための軽微な変更が行なわれた時は、オンライン上の文書に直接反映されるが、以下の一覧には記されない。

エラッタ

2025年7月

本セクションには、ルールへの修正箇所が記されている。ルール明確化のための修正や編集は青色の文字で記されている。一方、バランスアップデートの部分は赤色で記されている。

戦略策略、『苦痛による高揚』

第1文を以下のように変更する：

‘味方ケイオスカルト●・特務兵の武器は重傷状態になった場合の、【ヒット成功値】へのいかなる変更（武器能力値への変

更も含む）も無視してよい。’

陣営ルール、『呪われし恩寵』、『棘付き』

第2項の対応箇所を以下のように変更する：

‘その手順の間に初めて打ち込みを行なう際、この特務兵の確保範囲内にいる他の各敵特務兵にもそれぞれ1ポイントのダメージを与える（後略）’

ブレイド・ブレイド特務兵、ベースサイズ

「28mm」に変更する。

トーメント特務兵、『呪われし苦悶』ルール

ルール文を以下のように変更する：

この特務兵は、自身のデータカード上に記載されている以外のいかなる武器も使用できず、マーカー取得アクション、固有アクション、ミッションアクション（ハッチ操作を除く）も実行できない。

陣営ルール、変異

第二段落の第二項目の記述を以下のように変更する：

・ミュータント・特務兵が変異する場合、トーメント・特務兵になる（ターニングポイントごとに、最大2回まで）。

戦略策略、熱狂の猛攻

ルール文を以下のように変更する：

味方ケイオスカルト●・特務兵の白兵戦武器は『正確1』武器ルールを得る。その味方特務兵がミュータント・特務兵またはトーメント・特務兵である場合は『正確2』武器ルールを得る。

陣営ルール、呪われし恩寵、異形の翼

第一文の該当箇所を以下のように変更する：

この特務兵が登攀する際、（この特務兵が実際にどれだけ垂直方向に移動したかにかかわらず）その垂直方向の距離を2mvとして扱ってもよい。

戦闘策略、忠実なる信者

第一段落の最後に、以下の文を追加する：

それが射撃アクションであれば、元の射撃の対象である味方特務兵が遮蔽状態または隠蔽状態である場合に限り、その選択された他の特務兵も遮蔽状態または隠蔽状態となる。

戦闘策略、狂乱の最期

第一文を、以下のように変更する：

味方ケイオスカルト●・ミュータント・特務兵またはケイオスカルト●・トーメント・特務兵が無力化された際、その特務兵がキルゾーンから取り除かれる直前のタイミングで、この戦闘策略を使用できる。’

戦闘策略、悪魔を解き放て！

ルール文を以下のように変更する：

この戦闘戦略は、味方ケイオスカルト●・ミュータント・特務兵またはケイオスカルト●・トーメント・特務兵の命令中、この特務兵がアクションを実行する直前または直後のタイミングで使用できる。

前回のエラッタ

ケイオスカルト特務兵

苦渋と不満が膿む所には、必ずや暗黒神への信仰が根をおろし、邪悪なる力の旗印に熱狂的な教団員が集う。このような狂信者の中で最も怪物的な存在は元の姿がわからぬほどに歪んでおり、キチン質の鉤爪や革のような翼、その他あらゆる類の変異を身に帯びて敵を殺戮する。

カルト・デマゴーグ

信徒の熱意を掻き立てるおぞましき説法者であるカルト・デマゴーグは、狂信的な手下たちから暗黒神の預言者であるとみなされている。この者らは予兆を読み解き、教団に祝福を与え、生贄の儀式や熱狂的な祈祷によって〈歪み〉の力を呼び起こす。

ブレスド・ブレイド

カルト・デマゴーグに付き従う者の中で最も献身的かつ優れた技能を有する一団は、“祝福の刃”として熱烈かつ忠誠篤き護衛部隊をなす。この者たちは責務のためならば喜んで死に、主に口答えせぬよう儀式か刃によって言葉を奪われている。

「そう騒ぐな、同志キャドムス。大いなるクラッチカに恩知らずだと思われないのか？ 彼女の赤手の助言者と一つになるのは、これ以上ないほど名誉なことなのだ。顔を寺院のドームに向けて、首を反らせ。同志ラフン、真鍮のナイフを」

——クラッチカの紅き教団のデマゴーグ、ヴァエンスレッド。血肉結合の儀式の始まりにおいて

アイコンーク

アイコンークは、刺々しく炎を噴き出す香炉という教団の旗印を担う、祝福にして呪いを負っている。この偉大なる象徴は〈歪み〉の変異をもたらす力を発しており、敵と渾沌の献身者の別なく影響を与える。

マインドウィッチ

異能者たるマインドウィッチに残されたものは、固定座に乗る変異して膨れ上がった頭部と、超常の導管やケーブルによって繋がれた意志なき奴隷の姿である。強力な力を持つこの存在は、獲物の精神を苛むことで超常の力の渦を織り上げることができる。





ケイオス・ディヴォティ

渾沌教団員は暗黒の神々に身を捧げる定命者にして束の間の力を約束されて目が眩んだ一般的な男女であり、〈帝国〉の压制者を転覆させようとしている者たちだ。雑多な即席の、あるいは盗み出されたり転用された武器の数々を携えるかれらは、決意を固めた敵すらも熱狂だけを頼りに圧倒してのける。

ケイオス・ミュータント

暗黒の儀式、超常的な実験、邪悪なる存在による捕食の結果——変異者の発生には、多様にして恐るべき原因がある。敵と対峙した際には、これらの変異者たちは鉤爪、触手、その他あらゆる穢らわしき付属器官を振るって襲いかかる。

ケイオス・トーメント

この醜怪なる怪物は、一体の、時には多数の悪魔によって憑依された存在である。元の狂信者がどれだけ残っているのかを知る者はいない。こうした存在には巻物が打ち付けられ、そこに記された邪悪なる言葉によって悪魔が完全に実体化するのを防いでいる。

「ディーヴォスよ、黄金の玉座に座る詐欺師は事故の後、お前の家族を飢えから救ってくれたか？ スレスク、奴は執行官に脚を折られたお前を守ったか？ 奴はハイヴ・クアドリックをオルクから救ったか？ あの腐りゆく死体は、司祭たちのためにお前達から租税を奪い、戦争のために子どもたちを奪い、飢えを満たすためにお前の魂を奪う。しかし、なにも返してはくれない。我々にあの詐欺師と同じものを求めながら、まばゆいほどの恩寵と贈り物を与えてくれる庇護者もいるというのだ」

——ヴォクス・シーフ 73c-IV によって報告された発言。本件対処の為に執行官を派遣

ケイオスカルトキルチーム



以下の表には、ケイオスカルト
●・キルチームを構成する特務
兵と、それらの特務兵が装備す
るウオーギアが記されている。

特務兵の選択

- 1体のカルト・デマゴーク・特務兵
- 2体のプレスト・ブレイド・特務兵
- 9体のケイオス・ディヴォティ・特務兵
- 1体のアイコンーク・特務兵
- 1体のマインドウィッチ・特務兵

アーキタイプ



潜入



見敵必殺

アーキタイプは『承認作戦』等の、特定のミッションパ
ック内で使用される。使用方法はゲームの手順内で指定
されている。

「我らは裏切られた。この身のすべてを捧
げたというのに、偽りの皇帝は祈りを無
視したのだ。だが真の神性が、救いをも
たらしにやってきた。慈父を讃えようで
はないか。かの御方のもとで、忠実なる従
僕の座を得るのだ」

——“妖蛆の同胞団”のマラックス・ダークタン

カルト・デマゴーク

悪魔の杖



ピストル

アイコンーク

瘴気の香炉



ピストル

ケイオス・ディヴォティ



ブレイド・ブレイド



マインドウィッチ

