



スペースマリーン・キャプテン

行動力上限
▼3移動力
➡6"セーブ値
3+負傷限界
15

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
🔫 プラズマピストル (通常出力)	4	3+	3/5	射程 8mv、貫通 1
🔫 プラズマピストル (最大出力)	4	3+	4/5	射程 8mv、過熱注意、クリティカル発生 5+、貫通 1
🔪 パワーフィスト	5	3+	5/7	猛攻

英雄的統率者：ターニングポイントごとに 1 回、自軍はこの**エンジェル・オヴ・デス**・特務兵が対象である限り戦闘戦略 1 個 (『リロール命令』を除く) を消費コスト OCP で使用するか、もしくはこの特務兵がキルゾーン内に存在しておりなおかついかなる敵特務兵の確保範囲内にも入っていないければ、『適応ドクトリン』戦闘戦略を消費コスト OCP で使用できる。

鋼鉄の光輪：バトル中 1 回限り、攻撃ダイス 1 個がこの特務兵に対して通常ダメージを与える際、その攻撃ダイスのダメージを無視してよい。

エンジェル・オヴ・デス、帝国、戦闘者、リーダー、スペースマリーン・キャプテン

40

アサルト・インターセッサースার্ジェント

行動力上限
▼3移動力
➡6"セーブ値
3+負傷限界
15

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
🔫 ハンドフレイマー	4	2+	3/3	射程 6mv、飽和攻撃、噴射 1mv
🔫 ヘヴィ・ボルトピストル	4	3+	3/4	射程 8mv、クリティカル貫通 1
🔫 プラズマピストル (通常出力)	4	3+	3/5	射程 8mv、貫通 1
🔫 プラズマピストル (最大出力)	4	3+	4/5	射程 8mv、過熱注意、クリティカル発生 5+、貫通 1
🔪 チェーンソード	5	3+	4/5	-
🔪 パワーフィスト	5	4+	5/7	猛攻
🔪 パワーウェポン	5	3+	4/6	クリティカル発生 5+
🔪 サンダーハンマー	5	4+	5/6	ショック、スタン

ルールは裏面に続く ▶

エンジェル・オヴ・デス、帝国、戦闘者、リーダー、アサルト・インターセッサースার্ジェント

32

アサルト・インターセッサースার্ジェント

行動力上限
▼3移動力
➡6"セーブ値
3+負傷限界
15

教義戦闘：バトル中に各 1 回ずつ、以下の効果をそれぞれ使用できる：

- ・ 自軍が『戦闘ドクトリン』策略を使用し、「強襲ドクトリン」を選択する時、この特務兵がキルゾーン上に存在するならば、自軍はその策略を OCP で発動できる。
- ・ 自軍が『戦闘ドクトリン』策略を使用し、「戦術ドクトリン」を選択する時、この特務兵がキルゾーン上に存在するならば、自軍はその策略を OCP で発動できる。

戦団古参兵：特務兵の選択ステップ終了時、この特務兵が配置するものとして選択されているならば、この特務兵のために追加で 1 個の戦団戦術を選択し獲得させる。主要、副次戦団戦術の場合と異なり、ここで選択するものはキャンペーンやトーナメントの各バトルを通じて同一のものである必要はない。

インターセッサースার্ジェント

行動力上限
▼3移動力
➡6"セーブ値
3+負傷限界
15

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
🔫 オート・ボルトライフル	4	3+	3/4	噴射 1mv
🔫 ボルトライフル	4	3+	3/4	クリティカル貫通 1
🔫 ストーカー・ボルトライフル (ヘヴィ)	4	3+	3/5	重火器 (ダッシュのみ)、クリティカル発生 5+、クリティカル貫通 1
🔫 ストーカー・ボルトライフル (移動射撃)	4	3+	3/4	-
🔪 チェーンソード	4	3+	4/5	-
🔪 鉄拳	4	3+	3/4	-
🔪 パワーフィスト	4	4+	5/7	猛攻
🔪 パワーウェポン	4	3+	4/6	クリティカル発生 5+
🔪 サンダーハンマー	4	4+	5/6	ショック、スタン

ルールは裏面に続く ▶

エンジェル・オヴ・デス、帝国、戦闘者、リーダー、インターセッサースার্ジェント

32



インターセッサー・サージェント

行動力上限
3移動力
6"セーブ値
3+負傷限界
15

教義戦闘：バトル中に各1回ずつ、以下の効果をそれぞれ使用できる：

- ・ 自軍が『戦闘ドクトリン』策略を使用し、「撃滅ドクトリン」を選択する時、この特務兵がキルゾーン上に存在するならば、自軍はその策略を OCP で発動できる。
- ・ 自軍が『戦闘ドクトリン』策略を使用し、「戦術ドクトリン」を選択する時、この特務兵がキルゾーン上に存在するならば、自軍はその策略を OCP で発動できる。

戦団古参兵：特務兵の選択ステップ終了時、この特務兵が配置するものとして選択されているならば、この特務兵のために追加で1個の戦団戦術を選択し獲得させる。主要、副次戦団戦術の場合と異なり、ここで選択するものはキャンペーンやトーナメントの各バトルを通じて同一のものである必要はない。

アサルト・インターセッサー グレネーディア

行動力上限
3移動力
6"セーブ値
3+負傷限界
14

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
ヘヴィボルトピストル	4	3+	3/4	射程 8mv、クリティカル貫通 1
チェーンソード	5	3+	4/5	-

擲弾兵：この特務兵はフラッググレネードおよびクラックグレネードを使用できる（共通装備参照）。これは使用回数制限としてカウントされない（たとえば、他の特務兵の装備にもそれらのグレネードを選択した場合）。この特務兵がフラッググレネード、クラックグレネードを使用する際、その【ヒット成功値】は1ポイント向上する。

エンジェル・オブ・デス[®]、帝国、戦闘者、アサルト・インターセッサー、グレネーディア

32

アサルト・インターセッサー ウォリアー

行動力上限
3移動力
6"セーブ値
3+負傷限界
14

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
ヘヴィボルトピストル	4	3+	3/4	射程 8mv、クリティカル貫通 1
チェーンソード	5	3+	4/5	-

エンジェル・オブ・デス[®]、帝国、戦闘者、アサルト・インターセッサー、ウォリアー

32

ヘヴィ・インターセッサー ガンナー

行動力上限
3移動力
4"セーブ値
3+負傷限界
18

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
ヘヴィボルター（集中砲火）	5	3+	4/5	クリティカル貫通 1
ヘヴィボルター（薙ぎ払い）	4	3+	4/5	クリティカル貫通 1、噴射 1mv
鉄拳	4	3+	3/4	-

エンジェル・オブ・デス[®]、帝国、戦闘者、ヘヴィ・インターセッサー、ガンナー

40



インターセッサー・ガンナー

行動力上限
▼3移動力
➡5"セーブ値
🛡️3+負傷限界
🔥14

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
🔫 オート・ボルトライフル	4	3+	3/4	噴射 1mv
🔫 支援用グレネードランチャー（フラグ）	4	3+	2/4	ブラスト 2mv
🔫 支援用グレネードランチャー（クラック）	4	3+	4/5	貫通 1
🔫 ボルトライフル	4	3+	3/4	クリティカル貫通 1
🔫 ストーカー・ボルトライフル（ヘヴィ）	4	3+	3/5	重火器（ダッシュのみ）、クリティカル発生 5+、 クリティカル貫通 1
🔫 ストーカー・ボルトライフル（移動射撃）	4	3+	3/4	-
👊 鉄拳	4	3+	3/4	-

エンジェル・オヴ・デス❖、帝国、戦闘者、インターセッサー、ガンナー

32

インターセッサー・ウォリアー

行動力上限
▼3移動力
➡6"セーブ値
🛡️3+負傷限界
🔥14

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
🔫 オート・ボルトライフル	4	3+	3/4	噴射 1mv
🔫 ボルトライフル	4	3+	3/4	クリティカル貫通 1
🔫 ストーカー・ボルトライフル（ヘヴィ）	4	3+	3/5	重火器（ダッシュのみ）、クリティカル発生 5+、 クリティカル貫通 1
🔫 ストーカー・ボルトライフル（移動射撃）	4	3+	3/4	-
👊 鉄拳	4	3+	3/4	-

エンジェル・オヴ・デス❖、帝国、戦闘者、インターセッサー、ウォリアー

32

エリミネーター・スナイパー

行動力上限
▼3移動力
➡7"セーブ値
🛡️3+負傷限界
🔥12

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
🔫 ボルトピストル	4	3+	3/4	射程 8mv
🔫 ボルト・スナイパーライフル（エクスキュージョナー弾）	4	2+	3/4	重火器（ダッシュのみ）、飽和攻撃、 探知（軽遮蔽）、静音
🔫 ボルト・スナイパーライフル（ハイパーフラグ弾）	4	2+	2/4	ブラスト 1mv、重火器（ダッシュのみ）、 静音
🔫 ボルト・スナイパーライフル（モーティス弾）	4	2+	3/3	撃滅 3、重火器（ダッシュのみ）、貫通 1、 静音
👊 鉄拳	4	3+	3/4	-

ルールは裏面に続く ▶

エンジェル・オヴ・デス❖、帝国、戦闘者、エリミネーター、スナイパー

40

エリミネーター・スナイパー

行動力上限
▼3移動力
➡7"セーブ値
🛡️3+負傷限界
🔥12

カモ・クローク：この特務兵が射撃の対象となる際、『飽和攻撃』武器ルールを無視する。この特務兵は、『隠密』戦団戦術を有する。自軍が『隠密』戦団戦術を選択していたなら、オプションの両方を実行できる（つまり、通常成功 1 個とクリティカル成功 1 個として、合計 2 個のカバーセーブを保持できる）。

照準器

1AP

▶ この特務兵の次回の命令開始時まで、この特務兵が射撃を行なう際、敵特務兵は隠蔽状態になり得ない。

◆ 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。



エンジェル・オヴ・デス キルチーム

アーキタイプ:警備、見敵必殺

特務兵の選択

▽ 1体のエンジェル・オヴ・デス[★]・特務兵を以下のリストの中から選択せよ：

- **アサルト・インターセッサー・サージェント**（以下の各項目において、それぞれ1個のオプションを選択）：
 - ハンドフレイマーまたはヘヴィボルトピストル
 - チェーンソード、パワーフィスト、パワーウェポン、サンダーハンマーのいずれかあるいは、以下のオプションを選択することもできる：
 - プラズマピストル、チェーンソード
- **インターセッサー・サージェント**（以下の各項目において、それぞれ1個のオプションを選択）：
 - オート・ボルトライフル、ボルトライフル、ストーカー・ボルトライフルのいずれか
 - チェーンソード、鉄拳、パワーフィスト、パワーウェポン、サンダーハンマーのいずれか
- **スペースマリーン・キャプテン**

裏面に続く ▶

▽ 5体のエンジェル・オヴ・デス[★]・特務兵を以下のリストの中から選択せよ：

- **アサルト・インターセッサー・グレネーディア**
- **アサルト・インターセッサー・ウォリアー**
- **エリミネ이터・スナイパー^{*}**
- **ヘヴィ・インターセッサー・ガンナー^{*}**
- **インターセッサー・ガンナー**（支援用グレネードランチャーに加え、以下から1個のオプションを選択）：
 - オート・ボルトライフル、鉄拳
 - ボルトライフル、鉄拳
 - ストーカー・ボルトライフル、鉄拳
- **インターセッサー・ウォリアー**（以下のオプションのうち1個を選択せよ）：
 - オート・ボルトライフル、鉄拳
 - ボルトライフル、鉄拳
 - ストーカー・ボルトライフル、鉄拳

自軍キルチームには、**ウォリアー**以外のリスト内の特務兵を1種類につき1体までしか編入できない。

^{*}これらの特務兵は、合計1個までしか選択できない。

エンジェル・オヴ・デス[★]関連ルールの中には、ボルト武器を指定するものがある。これは、武器名称に「ボルト」が含まれている射撃武器のことである（例えば、ストーカー・ボルトライフル、ヘヴィ・ボルトピストルなど）。

エンジェル・オヴ・デス[★]

陣営ルール

戦団戦術

スペースマリーン戦団というものはそれぞれが独自の戦闘教義を持つ武芸同胞集団であり、所属する戦闘同胞たちが持つ固有技能や性格に沿った戦い方を極めている。そのような戦いの手法は数千年を経て築き上げられた神秘的儀式などの外面に覆われているかもしれないが、依然として最初に考案された時と変わらぬ苛烈なまでの効率性を有しているのだ。

自軍キルチームを選択する際、主要および副次戦団戦術を選択し、このバトルにおいて味方**エンジェル・オヴ・デス[★]**・特務兵が使用するものとする。同一の戦団戦術を複数回選択しても、それらの効果は累積しない。

デザイナーズノート：キャンペーンやトーナメントなどにおいて一連のゲームをプレイする場合、全バトルにおいて同一の主要および副次戦団戦術を選択しなければならない（しかし、副次戦術に関しては『適応戦術』戦略策略によって変更することができる）。

戦団戦術オプションについては、それぞれのカードに記載されている

エンジェル・オヴ・デス[★]

陣営ルール

戦団戦術

1. 猛襲

この特務兵の白兵戦武器は『破碎』武器ルールを持つ。

2. 決闘者

手順ごとに1回、この特務兵が白兵戦または反撃を行なう際：

- 自軍の通常成功1個は、未解決のクリティカル成功1個をブロックできる（敵特務兵の武器が『猛攻』武器ルールを有していない限り）。
- 自軍のクリティカル成功1個は、未解決の通常成功2個をブロックできる（クリティカル成功1個の代わりに）。

3. 強硬

自軍はこの特務兵の【行動力上限】に対する修正を任意に無視してもよい。

裏面に続く ▶



4. 隠密

この特務兵が射撃の対象となる際、自軍が1個以上のカバーセーブを保持できる場合、追加で1個のカバーセーブを保持するか、もしくは代わりにカバーセーブ1個をクリティカル成功として保持することができる。この効果は、高所特殊地形によるカバーセーブへの利点とは累積しない。

5. 機動

- この特務兵は**退却**アクションを1ポイント少ない消費APで実行できる。
- この特務兵は、敵特務兵の確保範囲内にいる状態からでも**突撃**アクションを実行でき、その際にはその敵特務兵の確保範囲内から出ることができる（ただし、その後の移動には通常の移動条件が適用される）。

6. 頑強

この特務兵が射撃の対象となる際、防御ダイスのロール結果5+はクリティカル成功となる。

7. 名射手

この特務兵が、すでに**突撃**、**退却**、**配置転換**いずれかのアクションを実行している自身の命令中に射撃を行なう場合、この特務兵のボルト武器は『切断』武器ルールを得る。

8. 攻囲専門家

この特務兵の射撃武器は『飽和攻撃』武器ルールを持つ。

エンジェル・オヴ・デス☠

陣営ルール

戦闘者

遺伝子操作を経て生まれしこの超人たちは、ただ戦争のためだけに作られた。

各味方**エンジェル・オヴ・デス☠**・特務兵は、自身の命令中に**射撃**アクション2回または**白兵戦**アクション2回を実行してもよい。**射撃**アクションを2回実行するならば、そのうち最低1回はボルト武器を選択しなければならず、また2回ともボルト・スナイパーライフルかヘヴィボルトをする場合、2回目のアクションにおいて追加で1APを消費しなければならない。

各味方**エンジェル・オヴ・デス☠**・特務兵は、態勢に関わらず対抗行動を実行できる。

エンジェル・オヴ・デス☠

戦略策略

戦闘ドクトリン

スペースマリーンは〈戦いの聖典〉による教えを最も尊きものとして心に刻んでおり、その柔軟な戦闘教義を用いて敵を粉砕する。

下記の**戦闘ドクトリン**からひとつを選択する。味方**エンジェル・オヴ・デス☠**・特務兵がXに該当するならば、その味方特務兵が有する武器は『精度安定』武器ルールを得る。Xは、自軍が選択した**戦闘ドクトリン**である。

- **撃滅ドクトリン**：自身から6mvより遠く離れた特務兵に対して射撃を行なう場合。
- **戦術ドクトリン**：自身の6mv以内にいる特務兵に対して射撃を行なう場合。
- **強襲ドクトリン**：白兵戦または反撃を行なう場合。

エンジェル・オヴ・デス☠

戦略策略

かの者ら、恐怖を知らざる者ゆえに

スペースマリーンは超人的気概の持ち主であり、夥しき脅威や圧倒的に不利な状況に直面しようとも、いさゝい臆すことはない。

味方**エンジェル・オヴ・デス☠**・特務兵は、負傷状態によるあらゆる能力値への修正を無視できる（ここにはその特務兵が装備している武器への修正も含まれる）。



エンジェル・オヴ・デス☠

戦略策略

適応戦術

アダプトゥス・アスタルデス

〈戦闘者〉ほどに高度な戦術的柔軟性を有している戦士は数少ない。〈戦いの聖典〉の教えと自らの経験を併せることにより、スペースマリーンは状況に合わせて瞬時に戦略を修正することができるのだ。

自軍の副次戦団戦術を変更する。この策略が継続するのはそのターニングポイント終了時までであり、その時点で元の副次戦団戦術に戻るという点に注意せよ。

エンジェル・オヴ・デス☠

戦略策略

揺るがざる者

刻は〈揺るがざる時代〉である。〈帝国〉は銀河にまたがる征戦を敢行して世界を蝕む恐怖を退けており、スペースマリーンの戦闘同胞はこの大義によって一層奮い立っているのだ。

ターニングポイントごとに1回、味方エンジェル・オヴ・デス☠・特務兵が射撃の対象となる際、自軍のロールが2個以上失敗となった時、自軍はそのうちの1個を破棄し、もう1個の失敗ダイスを通常成功として保持してもよい。

エンジェル・オヴ・デス☠

戦闘策略

戦術調整

〈戦闘者〉のキルチームは敵を打倒すべく臨機応変に戦い方を調整する。素早い身振りと瞬間的なヴォクス通信によって、戦術変更の合図を出すのである。

味方エンジェル・オヴ・デス☠・特務兵の命令中、アクション実行の直前または直後のタイミングで、この戦闘策略を使用する。自軍がこのターニングポイント中すでに『戦闘ドクトリン』戦略策略を使用しているならば、選択した戦闘ドクトリンを変更する。

エンジェル・オヴ・デス☠

戦闘策略

超人の身体

下等なる者にとっては命にかかわるであろう重傷も、遺伝子改造を受けしスペースマリーンの身体機能であれば十分に耐えることができる。

味方エンジェル・オヴ・デス☠・特務兵が射撃の対象となった際、防御ダイスのロールステップにおいてこの戦闘策略を使用する。自軍側通常成功1個を、代わりにクリティカル成功1個として保持できる。



エンジェル・オヴ・デス

戦闘策略

衝撃強襲

〈戦闘者〉の強襲は驚くべき速度と力を有するものであり、チェーンソーの唸りと猛烈な攻撃により、敵には死がもたらされる。

味方エンジェル・オヴ・デス・特務兵が、すでに突撃アクションを実行した自身の命令中に白兵戦アクションを実行する場合、攻撃ダイスの解決ステップ開始時に、この戦闘策略を使用する。そのアクション終了時まで：

- その味方特務兵の白兵戦武器は『ショック』武器ルールを得る。
- 自軍がその手順中最初の打ち込みを行なう際、追加で1ポイントのダメージを与える（最大値7まで）。

エンジェル・オヴ・デス

戦闘策略

復讐の憤怒

ひとたび激怒すれば、スペースマリーンの戦闘同胞は脅威的なまでの力と身体捌きを見せることがある。

味方エンジェル・オヴ・デス・特務兵が対抗行動を行なう際、この戦闘策略を使用する。その味方特務兵はその対抗行動中、コスト1APのアクションを追加で1回、フリーアクションとして実行できるが、実行するアクションはそれぞれ異なるものでなければならない。

エンジェル・オヴ・デス

陣営装備

ピュリティ・シール 純潔の印章

戦団の教戒官によって与えられる純潔の印には祝福の聖句が記されており、身につける者を奮起させ、更なる苛烈な戦いへと駆り立てる。

ターニングポイントごとに1回、味方エンジェル・オヴ・デス・特務兵が射撃、白兵戦、反撃を行なう際、2個のロールが失敗となった場合、自軍はそのうちの1個を破棄し、もう1個の失敗ダイスを通常成功として保持してもよい。

エンジェル・オヴ・デス

陣営装備

戦団遺物庫

スペースマリーンの多くが、斃れし者たちから受け継いだ陰鬱なる遺物を身に帯びている。こうした品々は戦意を掻き立て、散っていった戦闘同胞たちの犠牲を無駄にすまいと一層激しく戦う力の源となる。

対象が戦闘態勢の味方特務兵であるならば、自軍は『復讐の憤怒』戦闘策略を消費コスト0CPで使用できる。



エンジェル・オヴ・デス

陣営装備

傾斜防盾

スペースマリーンが使用する傾斜の付いた装甲板は、戦団の識別色や個人の紋章などを掲げる場であるのみならず、白兵戦における防護ともなる。

ターニングポイントごとに1回、味方**エンジェル・オヴ・デス**・特務兵が白兵戦または反撃を行なう際、対戦相手が攻撃ダイスをロールした後、理ロールする時のタイミングで、自軍はこのルールを使用できる。使用する場合、対戦相手はその手順中、ロール結果が6未満のダイスをクリティカル成功として保持する（『クリティカル発生』『破碎』『切断』武器ルールの結果として起こり得る）ことができなくなる。

エンジェル・オヴ・デス

陣営装備

アウスベクス

アウスベクスには多様な形態があるが、この探査機器には物体の移動を感知し、周辺環境の状況を分析し、熱源を捉える機能がある。

ターニングポイントごとに1回、味方**エンジェル・オヴ・デス**・特務兵が射撃アクションを実行し、自軍が有効な対象を選択する際、このルールを使用できる。使用する場合、その命令（または対抗行動）終了時まで、その味方特務兵の8mv以内にいる敵特務兵は隠蔽状態になり得ない。

共通装備

弾薬箱:1個

戦士たちが速やかに使用できるよう計画的に配置された備蓄物であれ、斃れた者が所持していた放棄弾薬であれ、これらの弾薬箱は激戦の最中でもすばやく再装填を行なうのに不可欠だ。

バトル開始前、自軍は自軍側陣地内に全体が収まる位置に、自軍の弾薬箱マーカーを1個配置できる。そのバトル中、味方特務兵は、以下のミッションアクションを実行可能:

弾薬再補給

OAP

- ▶ アクティブな特務兵が確保している自軍側弾薬箱マーカーの1個をこのターニングポイントで使用する。
- ▶ 次のターニングポイント開始時まで、この特務兵がデータカードに記された武器を用いて射撃を行なう際、自軍の攻撃ダイス1個をリロールしてもよい。
- ◆ 特務兵が敵特務兵の確保範囲内にいる間や、その弾薬箱マーカーが自軍のマーカーでない場合、あるいはそのマーカーがこのターニングポイント中に既に使用されている場合は、特務兵はこのアクションを実行できない。

共通装備

刃付ワイヤー:1個

刃付ワイヤーは手早く広げ、支柱に固定可能だ。これは簡易展開可能な障壁となり、特定のルートに沿って攻撃を行なおうとする敵特務兵を痛烈に抑止してくれる。

刃付ワイヤーは『露出』と『障害物』の種別を有する。バトル開始前、自軍側陣地内に全体が収まるように、かつ他の装備特殊地形、アクセスポイント、通行可能地形のすべてから2mvより遠く離れているキルゾーンの地面上に、刃付ワイヤーを配置できる。

障害物: 特務兵が、1mv以内にあるこの特殊地形の上を乗り越えようとした場合、追加で2mvの移動距離を必要とする。



共通装備

通信装置:1個

通信装置は、射撃戦の最中に特務兵を連携させたり、支援を要請するためにすばやく奪取したり、使用される可能性がある。

バトル開始前、自軍側陣地内に全体が収まる位置に、自軍側の通信装置マーカーを1個配置できる。味方特務兵がこのマーカーを確保している間、味方特務兵を参照する『支援』ルールは距離に+3mvの修正を受ける(例:「6mv以内の味方特務兵を1体選択する」というルールは代わりに9mv以内となる)。敵軍側の通信装置マーカーから、このボーナスを得ることはできない。

共通装備

地雷:1個

41千世紀の戦場では、単純な破片爆発物から単分子網、そして小型プラズマ爆弾に至るまで、無数の地雷が蔓延っている。そして究極的には、すべてがおぞましい目的の為に用いられるのだ。

バトル開始前、自軍側陣地内に全体が収まるように、かつ他のマーカー、アクセスポイント、通行可能地形のすべてから2mvより遠く離れている場所に、自軍の地雷マーカーを1個配置できる。特務兵の確保範囲内に、初めてそのマーカーが入った時、そのマーカーは取り除かれ、その特務兵はD3+3ポイントのダメージを受ける。

共通装備

軽バリケード:2個

特務兵や戦闘工兵によって敷設可能なように設計されたこれらの障壁は、小火器による攻撃に耐えることができる。

軽バリケードは軽遮蔽物地形である。ただし例外として、脚部は『些末』と『露出』を持つ。バトル開始前、自軍側陣地内に全体が収まるように、かつ他の装備特殊地形、アクセスポイント、通行可能地形のすべてから2mvより遠く離れているキルゾーンの地面上に、軽バリケードを配置できる。

重バリケード:1個

プラスチックやアダマンチウムで作られた、この複合防護障壁は、最も熾烈な射撃戦を耐えることができる。

重バリケードは『重遮蔽物』の種別を有する。バトル開始前、自軍側降下ゾーン内の4mv以内に全体が収まるように、かつ他の装備特殊地形、アクセスポイント、通行可能地形のすべてから2mvより遠く離れているキルゾーンの地面上に、重バリケードを配置できる。

共通装備

はしご:2個

戦場に携行可能な小型の戦闘用はしごは、要塞への侵入経路や、重要な高所へと速やかに到達するために素早く展開可能となっている。

はしごは『露出』の種別を有する。バトル開始前、自軍はこれらの地形を以下のルールに従って配置できる:

- 自軍側陣地内に全体が収まっている。
- 2mv以上の高さがある地形に対して直立可能。
- 他の装備特殊地形から2mvより遠く離れている。
- 扉やアクセスポイントから1mvより遠く離れている。

特務兵はそこにはしごが存在しないかのように、はしごを通り抜けて移動したり(この場合、はしごに重なるようにして移動を完了できない)登攀可能だ。各アクションにつき1回、特務兵がこの特殊地形に登攀する際、その垂直方向の距離は1mvとして扱われる。そのアクション中に、その特務兵が続けて別の特殊地形に登攀を行なう場合(これには他のはしごも含まれる)、その距離は通常通り決定される。



共通装備

特殊グレネード

神経を抑圧するサイボムから、煙幕をまき散らす化学物質を詰め込んだもので、この手のグレネードは敵を制圧することで、彼我の生死を分けるものだ。

自軍がこの装備を選択した場合、特殊グレネードを2個選択する(スモークグレネード2個、スタングレネード2個、あるいはスモークグレネード1個とスタングレネード1個)。各グレネードは、自軍側特務兵が実行可能な固有アクションとなるが、自軍側キルチームはバトル中に、そのグレネードを選択した回数までしかそのアクションを実行できない。

スタングレネード

1AP

▶この特務兵の6mv以内におり、かつこの特務兵から視認されている敵特務兵を1体選択する。選択された敵特務兵と、その敵特務兵の1mv以内にいる他の各特務兵は、それぞれスタンテストを実行する。特務兵がスタンテストを行なう場合、D6を1個ロールする。ロール結果が3+であれば、その特務兵の次の命令終了時まで、その特務兵の【行動力上限】は-1の修正を受ける。

◆敵特務兵の確保範囲内にいる間、あるいは自軍側キルチームがこのアクションを実行可能な回数に達している場合、特務兵はこのアクションを実行できない。

共通装備

攻撃グレネード

41千世紀の部隊では、様々な攻撃用グレネードが使用されており、その形式は単純な破片型から、プラズマ型、さらには重力衝撃型に至るまで様々だ。一方で、敵の装甲をこじ破るためには、更に特殊な機構が用いられることもある。

自軍がこの装備を選択した場合、攻撃グレネードを2個選択する(フラグ2個、クラック2個、あるいはフラグ1個とクラック1個)。各グレネードは、自軍側特務兵が使用可能な射撃武器となるが、自軍側キルチームはバトル中に、そのグレネードを選択した回数までしかその武器を使用できない。

武器名 攻撃回数 ヒット ダメージ

🚩 フラググレネード 4 4+ 2/4

武器ルール

射程 6mv、プラスト 2mv、飽和攻撃

武器名 攻撃回数 ヒット ダメージ

🔪 クラックグレネード 4 4+ 4/5

武器ルール

射程 6mv、貫通 1、飽和攻撃

共通装備

携行型バリケード:1個

このバリケードは、装甲歩兵が運搬可能な制圧用シールドのようなもので、持ち上げて前進することで、動く遮蔽物として機能してくれる。

携行型バリケードは『軽遮蔽物』、『防護壁』、『携行型』の種別を有する。バトル開始前、自軍側陣地内に全体が収まるように、かつ他の装備特殊地形、アクセスポイント、通行可能地形のすべてから2mvより遠く離れているキルゾーンの地面上に、携行型バリケードを配置できる。

防護壁:特務兵がこの特殊地形によって遮蔽状態である間、その特務兵の【アーマーセーブ値】は1ポイント向上する(最大2+まで)。

ルールは裏面に続く

携行型:この特殊地形は、特務兵が接続状態であり、かつシールド部分(足を除く)で遮ることができる場合に限り、遮蔽状態のボーナス効果を付与する。特務兵はバトル中に、以下の固有アクションを用いてこの特殊地形と接続状態になることができる:

バリケード運搬

1AP

▶アクティブな特務兵は【移動力】の-2mvを超えて移動できず、登攀、落下、ジャンプ、その他特務兵を取り除き再配置するキルチームのルール(例: **ハースキン・サルヴェイジャー**の『飛行』、**マンドレイク**の『影の道筋』)の使用ができないことを除き、配置転換アクション同様の処理を行なう。

▶この特務兵が移動を行なう前に、その特務兵と接続状態である携行型バリケードを取り除く。特務兵が移動を行なった後、その特務兵と再び接続状態となるように携行型バリケードを配置する。ただし、携行型バリケードは他の特殊地形、アクセスポイント、または通行可能地形から2mv以内に配置することはできない。そのように設置することが不可能な場合、携行型バリケードは再配置されない。

◆このアクションは配置転換アクションとして扱われる。特務兵は敵特務兵の確保範囲内にいる間、あるいは同じ命令中に**退却**や**突撃**アクションを実行している場合は、このアクションを実行できない。



共通装備

特殊グレネード

神経を抑圧するサイボムから、煙幕をまき散らす化学物質を詰め込んだもので、この手のグレネードは敵を制圧することで、彼我の生死を分けるものだ。

自軍がこの装備を選択した場合、特殊グレネードを2個選択する(スモークグレネード2個、スタングレネード2個、あるいはスモークグレネード1個とスタングレネード1個)。各グレネードは、自軍側特務兵が実行可能な固有アクションとなるが、自軍側キルチームはバトル中に、そのグレネードを選択した回数までしかそのアクションを実行できない。

ルールは裏面に続く

スモークグレネード

1AP

- ▶ この特務兵の6mv以内に自軍側スモークグレネードマーカーを1個設置する。設置位置は、この特務兵から視認されている、あるいはこの特務兵から視認されている『高所地形』の特殊地形上でなければならない。マーカーは水平方向に半径1mv、上方向に無制限の煙幕エリアを作り出す(下方向には影響を及ぼさない)。
- ▶ 特務兵が煙幕エリア内に全体が収まっている間、その特務兵は、その特務兵から2mvより遠く離れている特務兵に対して互いに隠蔽状態となる。加えて、煙幕エリア内に全体が収まっている敵特務兵に対して特務兵が射撃を行なう際、互いの距離が2mv以内でなければ『貫通』の武器ルールは無効化される。
- ▶ 次の戦略フェイズの準備ステップ中にD3を1個ロールする。D3のロール結果の数だけ命令が完了した後、もしくはそのターニングポイント終了時のいずれかの条件を満たした段階で、そのスモークグレネードマーカーを取り除く。
- ◆ 敵特務兵の確保範囲内にいる間、あるいは自軍側キルチームがこのアクションを実行可能な回数に達している場合、特務兵はこのアクションを実行できない。

備考：

備考：



エンジェル・オヴ・デス：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。

陣営ルール、戦団戦術、決闘者

以下のように変更する：

「この特務兵が白兵戦または反撃を行なう際、自軍の通常成功 1 個は、未解決のクリティカル成功 1 個をブロックできる（敵特務兵の武器が『猛攻』の武器ルールを持つ場合を除く）。」

インターセプター・サージェント特務兵、『教義戦闘』ルール

以下のように変更する：

「バトル中に各 1 回ずつ、以下の効果をそれぞれ使用できる：

- 自軍が『戦闘ドクトリン』策略を使用し、「撃滅ドクトリン」を選択する時、この特務兵がキルゾーン上に存在するならば、自軍はその策略を OCP で発動できる。
- 自軍が『戦闘ドクトリン』策略を使用し、「戦術ドクトリン」を選択する時、この特務兵がキルゾーン上に存在するならば、自軍はその策略を OCP で発動できる。」

アサルト・インターセプター・サージェント特務兵、『教義戦闘』ルール

以下のように変更する：

「バトル中に各 1 回ずつ、以下の効果をそれぞれ使用できる：

- 自軍が『戦闘ドクトリン』策略を使用し、「強襲ドクトリン」を選択する時、この特務兵がキルゾーン上に存在するならば、自軍はその策略を OCP で発動できる。
- 自軍が『戦闘ドクトリン』策略を使用し、「戦術ドクトリン」を選択する時、この特務兵がキルゾーン上に存在するならば、自軍はその策略を OCP で発動できる。」

ヘヴィ・インターセプター・ガンナー特務兵

【移動力】を「5」に変更する。

前回のエラッタ

陣営装備、傾斜防盾

第一文の該当箇所を以下のように変更する：

[...] 対戦相手が攻撃ダイスをロールした後、リロールする前のタイミングで、自軍はこのルールを使用できる。

エンジェル・オヴ・デスの 特務兵

遺伝子改造を受けた超人戦士であるスペースマリーンたちは、人類の最精鋭たる戦闘部隊を構成している。かれら死の天使のキルチームは戦闘の様々な形態に対応すべく訓練された専門家によって構成されており、ほとんどいかなる敵をも圧倒する実力を有している。

スペースマリーン・キャプテン

スペースマリーンが中隊長の位階に登るためには、戦争術を極めなければならない。かれらは敵との一騎討ちに勝利しながら、同時に惑星規模の戦役を采配することができるのだ。

アサルト・インターセッサー サージェント

この指揮官たちは、突撃を敢行するのに最も適したタイミングを熟知している。彼らは近接戦闘を体現した者たちであり、恐るべき白兵戦武器によって敵を両断してしまう。

インターセッサー・サージェント

調停軍曹はキルチームを率いて、刻々と変化するキルゾーンの標的に向けて一斉射撃を行う。彼らは多くの場合、特殊武器を携えて戦いに赴き、戦闘同胞たちを支援する。

アサルト・インターセッサー ウォリアー

Mk X タクティクスアーマーに守られたアサルト・インターセッサーは、チェーンソードを振り、ヘヴィ・ボルトピストルから高反応弾を放ちながら戦闘へと突入する。

アサルト・インターセッサー グレネーディア

強力なグレネードを装備したこの特化兵は、矮小な兵で構成される敵の大群や、重装甲の標的と対峙した際の近接支援の役割を担う。

インターセッサー・ウォリアー

インターセッサー・ウォリアーは、ボルトライフルから強烈な集中砲火を放つ。彼らの戦術と装備品はいかなる状況にも適合することができるため、インターセッション・スカッドの主力を構成する。

インターセッサー・ガンナー

インターセッサー・ガンナーは銃の下部に装着された支援用グレネードランチャーで、遠距離から支援を行うことに特化している。彼らは、最も敵が密集して守っている場所や、あるいは装甲化された防御地点に対して最も効果的な爆発物を投擲することができる。

エリミネ이터・スナイパー

排除者が装備する特殊型式のスナイパーライフルは、適切な弾薬を使用することであらゆる敵に対処できる。貫通力に優れたモーティス弾は敵の装甲をたやすく貫き、炸裂弾は密集した敵を一網打尽にする。

ヘヴィ・インターセッサー・ガンナー

重装調停者はさながら歩くトーチカである。装備しているヘヴィボルトは炸裂弾の猛射撃によって打ち砕き、斉射によって敵集団を薙ぎ払うこともできる。



エンジェル・オヴ・デス・キルチーム

3

エンジェル・オヴ・デス」キルチームの選択制限



以下の表には、**エンジェル・オヴ・デス**の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ォーギアが記されている。



特務兵の選択

※ 1 体の**エンジェル・オヴ・デス**の特務兵を以下のリストの中から選択せよ：

- **アサルト・インターセッサー・サージェント**（以下の各項目において、それぞれ 1 個のオプションを選択）：
 - ハンドフレイマーまたはヘヴィボルトピストル
 - チェーンソード、パワーフィスト、パワーウェポン、サンダーハンマーのいずれか
- あるいは、以下のオプションを選択することもできる：
 - プラズマピストル、チェーンソード
- **インターセッサー・サージェント**（以下の各項目において、それぞれ 1 個のオプションを選択）：
 - オート・ボルトライフル、ボルトライフル、ストーカー・ボルトライフルのいずれか
 - チェーンソード、鉄拳、パワーフィスト、パワーウェポン、サンダーハンマーのいずれか
- **スペースマリーン・キャプテン**

※ 5 体の**エンジェル・オヴ・デス**の特務兵を以下のリストの中から選択せよ：

- **アサルト・インターセッサー・グレネーディア**
- **アサルト・インターセッサー・ウォリアー**
- **エリミネーター・スナイパー ***
- **ヘヴィ・インターセッサー・ガンナー ***
- **インターセッサー・ガンナー**（支援用グレネードランチャーに加え、以下から 1 個のオプションを選択）：
 - オート・ボルトライフル、鉄拳
 - ボルトライフル、鉄拳
 - ストーカー・ボルトライフル、鉄拳
- **インターセッサー・ウォリアー**（以下のオプションのうち 1 個を選択せよ）：
 - オート・ボルトライフル、鉄拳
 - ボルトライフル、鉄拳
 - ストーカー・ボルトライフル、鉄拳

自軍キルチームには、**ウォリアー**以外のリスト内の特務兵を 1 種類につき 1 体までしか編入できない。

* これらの特務兵は、合計 1 個までしか選択できない。

アーキタイプ



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。

エンジェル・オヴ・デス 関連ルールの中には、ボルト武器を指定するものがある。これは、武器名称に「ボルト」が含まれている射撃武器のことである（例えば、ストーカー・ボルトライフル、ヘヴィ・ボルトピストルなど）。

これらのルールの最新版はオンラインで閲覧可能だ。
QRコードをスキャンするか、warhammer-community.com. にアクセスしよう。



アサルト・インターセッサー・サージェント

ヘヴィ
ボルトピストル

チェーンソード



インターセッサー・サージェント

ボルトライフル



スペースマリーン・キャプテン

パワーフィスト

プラズマ
ピストル



アサルト・インターセッサー・グレネーディア

チェーンソード



アサルト・インターセッサー・ウォリアー

チェーンソード

ヘヴィ
ボルトピストル



エリミネーター・スナイパー



ヘヴィ・インターセッサー・ガンナー



インターセッサー・ガンナー



インターセッサー・ウォリアー

