

# WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



陣営パック

セラフォン

# 戦闘特性

セラフオンのアーミーは以下のアビリティを使用できる：

## ⚙️ バトル中1回限り、初期配置フェイズ

**大いなる計画**：セラフオンは天を仰いで導きを求め、上空の星々の運行から運命を予知し、〈大いなる計画〉の啓示を得ようと努める。

**宣言**：『星宮』アビリティから1個を選択する。

**効果**：選択された『星宮』アビリティはバトル終了時まで使用できるが、それ以外のアビリティは使用できなくなる（『大いなる計画の推進』アビリティによって許可される場合を除く）。

## ⚙️ バトル中1回限り、第3バトルラウンドの開始時

**大いなる計画の推進**：戦いが幕を開ければ、〈旧き者〉の遠大なる計画が動き出す。

**宣言**：初期配置フェイズに選択した『星宮』に対応する以下の条件を満たしている場合に、自軍はこのアビリティを使用できる。

**飼い慣らす者イツル**：3個以上の敵ユニットを全滅させている。

**守護する者キュアツル**：自軍側陣地内に全体が入っている敵ユニットが0個である。

**解き放つ者ソテク**：敵ジェネラルが近接戦闘中または全滅している。

**未来を見る者テポク**：味方スラン・ユニットが戦場に配置されており、どのスラン・ユニットも近接戦闘中または全滅していない。

**効果**：異なる『星宮』アビリティを1個選択する。初期配置フェイズに選択した『星宮』に加えて、新たに選択した『星宮』も使用できる。

## 🗡️ パッシブ

**飼い慣らすものイツル**：〈旧き者〉の中で最も敵に近い〈旧き者〉であるイツルの星宮は、セラフオンを比類なく獐猛にする。

**効果**：味方セラフオン・ユニットが随行者の武器を用いる場合、クリティカル（2ヒット）を得る。

キーワード 星宮

## 🛡️ パッシブ

**守護する者キュアツル**：キュアツルは無数の脅威から現実界を守る。

**効果**：自軍側陣地内に全体が入っている味方セラフオン・ユニットを攻撃対象とする近接武器の【貫通値】は-1の修正を受ける。

キーワード 星宮

## 🏹 パッシブ

**解き放つ者ソテク**：ソテクの星宮はセラフオンの意識をより攻撃的、戦闘的なものへと高める。

**効果**：味方セラフオン・ユニットの【移動力】は+2の修正を受ける。

キーワード 星宮

## ⚙️ パッシブ

**未来を見る者テポク**：上空の星々の中にテポクの印が輝き、脈打つエネルギーによって大地が活力を得る。

**効果**：味方セラフオン・ユニットの詠唱ロールは+1の修正を受ける。

キーワード 星宮

# 戦闘陣形

自軍は以下のセラフォン・アーミーの戦闘陣形から1個を選択できる。各戦闘陣形には、バトル中に使用できる個別のアビリティがある。

## エターナル・スターホスト

各ターンにつき1回(アーミー)、自軍側移動フェイズ

**天空の転移術**: 星影が瞬間に、〈旧き者〉の意志を実行するべくエターナル・スターホストが到来する。周囲に渦巻く天空のエネルギーを吸収したスランは、戦場を征く自らの軍勢を、敵の防備を無視し、一瞬で移動させる。

**宣言**: 味方セラフォン・魔術師の12mv以内に全体が入っている味方セラフォン・ユニット1個を選択し、このアビリティを使用する。

**効果**: ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、選択された味方ユニットを戦場から取り除き、あらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた戦場の任意の地点に再配置する。

キーワード コア

## シャドウストライク・スターホスト

各ターンにつき1回(アーミー)、自軍側遠隔フェイズ

**機敏にして迅速**: シャドウストライク・スターホストのスキーク・ウォリアーたちは、常に敵の裏をかく。

**宣言**: 近接戦闘中ではない味方スキーク・歩兵またはスキーク・騎兵・ユニットを最大3個まで選択してもよい。

**効果**: 選択された味方ユニットは、それぞれD6mvの移動を1回実行できる。この移動中、近接戦闘に突入することはできない。

## サンクロウ・スターホスト

各ターンにつき1回(アーミー)、任意のターン終了時

**アズイルの報復**: サンクロウ・スターホストの戦士たちが携える星鉞石製の武器には、アズイルの魔力があふればかりに充填されている。

**宣言**: 近接戦闘中である味方ザウルスまたはクロキシゴウル・ユニットを最大3個まで選択してもよい。

**効果**: 各ユニットに対して:

- ・接敵移動を1回実行する。
- ・その後、選択された味方ユニットと近接戦闘中である敵ユニットを1個選択し、D3を1個ロールする。ロール結果が2+であれば、その敵ユニットはロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。

## サンダークエイク・スターホスト

バッシュ

**恐るべき怪物**: セラフォンの従える大型獣が一団を形成して進軍すれば、これを阻み得る者など皆無に等しい。

**効果**: 味方セラフォン・大型獣・ユニットの【体力】は+2の修正を受ける。

# 英雄特性

天空の規律 (英雄のみ)

## U パッシブ

**星々の化身**: この英雄は、星々との間にとりわけ強い結びつきを持っており、その肉体に宿る力もまた、星々の瞬きに等しい揺らぎを生じる。

**効果**: このユニットのセーブロールは、すべてのプラス修正とマイナス修正を無視する。

## X パッシブ

**爬虫類の狡知**: 思慮深き爬虫類の将は、攻撃の機会を入念に探り当てる。

**効果**: このユニットがこのターン中に突撃を実行しており、その近接フェイズ中にこのユニットの12mv以内に全体が入っている味方ユニットが『全力攻撃』指揮アビリティを使用した場合、指揮ポイントは消費されない。

## ➤ パッシブ

**獣の主**: この強大なる将は、セラフオンの軍勢に加わった大型銃を本能的に従え、前線に猛々しく戦わせる力を持つ。

**効果**: 移動開始時にこのユニットの12mv以内に全体が入っている味方セラフオン・騎兵とセラフオン・大型獣・ユニットは、そのフェイズ終了時まで【移動力】に+2mvの修正を受ける。

# 神器

旧き者の至宝 (英雄のみ)

**ギ** バトル中1回限り、リアクション: このユニットの近接範囲内に一部でも入っている味方セラフオン・魔術師が『呪文』アビリティを宣言

**コアトルの仔**: 大いなる翼を持つ大蛇の仔獣でしかないが、この有翼の生き物は魔術神テボクの神聖なる象徴である。

**効果**: その呪文の詠唱ロールは+D6の修正を受ける。

## U 任意のヒーローフェイズ

**輝ける尾羽**: この鮮やかな羽飾りには、無数の星々の煌めきが込められており、装備者に天界の治癒力をもたらす。

**効果**: このユニットを回復 (D3) する。

## X パッシブ

**血の狂乱の首飾り**: 凶暴な大型捕食動物の骨を彫って作られた血の狂乱の首飾りは、身に着けし者が血を流せば流すほど、その戦士の殺戮衝動を掻き立てる。

**効果**: このユニットが装備している近接武器の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。このユニットが自身の【体力】の半分以上のダメージ (端数切り上げ) を受けている場合、代わりに【攻撃回数】は+2の修正を受ける。

# 呪文伝承

## 天上操作の呪文伝承

### U 自軍側ヒーローフェイズ

**6**

**神秘喪失：**この魔術師が広げた両手から、解体の魔力が放たれる。

**宣言：**この呪文を詠唱する際に、味方セラフォン・魔術師を1体選択する。その後、選択された魔術師の12mv以内に一部でも入っており、かつその魔術師から視認状態である敵ユニットを1個選択し、2D6の詠唱ロールをする。

**効果：**次の自軍側ターン開始時まで、選択された敵ユニットが装備している近接武器の【貫通値】は-1の修正を受ける。

キーワード 呪文、無制限

### X 自軍側ヒーローフェイズ

**7**

**彗星の呼び声：**魔法使いたちの意識は天高く上昇し、虚空を飛び交う彗星を招き寄せ、敵の隊列に破滅的な爆撃をもたらす。

**宣言：**この呪文を詠唱する際に、味方セラフォン・魔術師を1体選択する。その後、選択された魔術師の18mv以内に一部でも入っており、かつその魔術師から視認状態である敵ユニットを1個選択し、2D6の詠唱ロールをする。

**効果：**選択された敵ユニット内の各兵に対して、それぞれダイスを1個ロールする。ロール結果で5+が出るたびに、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。

キーワード 呪文

### ➤ 自軍側ヒーローフェイズ

**6**

**ファンチの敏捷：**神官たちは、獲物を狙って徘徊する獣さながら、天を駆けるかのごとき速さを授けられる。

**宣言：**この呪文を詠唱する際に、味方セラフォン・魔術師を1体選択する。その後、選択された魔術師の12mv以内に全体が入っており、かつその魔術師から視認状態である味方セラフォン・ユニットを1個し、2D6の詠唱ロールをする。

**効果：**次の自軍側ターン開始時まで、選択された味方ユニットは『全力移動』アビリティを使用し、さらに『遠隔攻撃』と『突撃』アビリティの両方、またはいずれか一方を実行できる。

キーワード 呪文

# 呪文伝承

## 原初の密林の呪文伝承

### U 自軍側ヒーローフェイズ

6

**チョーテクの光**：魔術師は太陽神チョーテクの加護を呼び起し、負傷した戦士の傷を太陽魔法で癒してゆく。

**宣言**：この呪文を詠唱する際に、味方セラフォン・魔術師を1体選択する。その後、選択された魔術師の12mv以内に全体が入っており、かつその魔術師から視認状態である味方セラフォン・ユニットを1個選択し、2D6の詠唱ロールをする。

**効果**：選択された味方ユニットが受けているダメージに等しい数のダイスをロールする。ロール結果で4+が出るたびに、その味方ユニットを回復(1)する。

キーワード 呪文、無制限

### X 自軍側ヒーローフェイズ

8

**揺らぐ大地**：意志を一点集中させることで、スターマスターは地脈を通じるエネルギーを操り、地面を激しく引き裂く。

**宣言**：味方セラフォン・魔術師1体を詠唱者として選択する。その後、この詠唱者から18mv以内にある戦場の地点を選択し、2D6の詠唱ロールをする。

**効果**：選択された地点から詠唱者のベースまで最短距離の直線を引き、直線上にいるユニット(敵味方ともに)ごとに、それぞれD3を1個ロールする。ロール結果が2+であれば、ロール対象のユニットは、そのロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。

キーワード 呪文

### X 自軍側ヒーローフェイズ

7

**星鉱石の秘めし力**：土着体が携える武器の太古なる技術の力を引き出すことで、それぞれの武器に光が宿る。ひと時の間、すべての一撃は火花を散らして甲冑を粉碎してゆく。

**宣言**：この呪文を詠唱する際に、味方セラフォン・魔術師を1体選択する。その後、魔術師の12mv以内に全体が入っており、かつその魔術師から視認状態である味方ザウルス・ユニットを1個選択する。その後、2D6の詠唱ロールをする。

**効果**：そのターン中、選択された味方ユニットが装備している近接武器の【貫通値】は+1の修正を受ける。

キーワード 呪文



セラフォン・ウォースクロール

## 大司教クロオク

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
クロオクの <sup>へい</sup> 睨	12"	1	2+	3+	2	D6	近接射撃
近接武器		回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
アズィルの理力障壁		2D6	3+	3+	1	1	クリティカル (致命的)

## パッシブ

**秩序の至高なる主**：スランは現存するあらゆる偉大な魔術師の中でも傑出しているが、大司教クロオクはそんなスランたちと比べてもなお強大な存在だ。

**効果**：このユニットの詠唱ロールは+2の修正を受ける。さらに、このユニットは自身の30mv以内に一部が入っていない敵魔術師が『呪文』アビリティを使用した場合でも、その敵魔術師に対して『打ち消し』アビリティを使用できる。また『顕現の追放』アビリティを使用する際に、このユニットは自身の30mv以内に一部が入っていない顕現であっても選択できる。

## 各ターンにつき1回、任意のヒーローフェイズ

**神秘なる器**：スラン・スターマスターは、従者の一人を通して呪文の力を引き出すことができる。

**宣言**：このユニットの18mv以内に全体が入っている味方スキंक・魔術師・ユニットを1個選択する。

**効果**：このユニットが次に『呪文』アビリティを使用する際、このユニットからではなく、選択された味方スキंक・魔術師からの射距離を測り、視認状態を確認する。

## 自軍側ヒーローフェイズ

7

**天体の解放**：大司教クロオクの輿は、絶大な力をかろうじて制御し続けた後、セラフォンの敵にその力を解放し、壮絶な破滅をもたらす。

**宣言**：フェイズごとに、このユニットはこの呪文を2回以上詠唱できる。このユニットの12mv以内に一部でも入り、かつこのユニットから視認状態である異なる敵ユニットを最大3個まで選択し、2D6の詠唱ロールをする。

**効果**：選択された各敵ユニットに対して、それぞれD3を1個ロールする。ロール結果が2+であれば、ロール対象の敵ユニットは、そのロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。

キーワード 呪文

## 任意のターン終了時

**死の累代**：大司教クロオクはもはや「生きている」状態とは程遠い。彼の肉体は彼の魂の力で維持されているのみだからだ。その結果、彼自身は肉体にどれほど深傷を負おうとも、その傷を無視できる。

**効果**：このユニットが損傷状態である場合、このユニットはターンごとにこのアビリティを使用しなければならない。3D6をロールし、そのロール結果にこのユニットが受けているダメージの合計を加算する。その結果が20+であれば、このユニットは全滅する。それ以外の場合、このユニットを回復(18)する。

総大将、固有、英雄、魔術師 (3)、飛行、加護 (4 +)

キーワード

秩序の大同盟、セラフォン、スラン



セラフォン・ウォースクロール

## スラン・スターマスター

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

蒼穹の雷

6

3+

3+

1

1

クリティカル (致命的)

## ギア パッシブ

**秩序の主**：スランは現存する最も偉大な魔法使いの一人であり、その魔力は星そのものを形作る。

**効果**：このユニットの詠唱ロールは+1の修正を受ける。さらに、このユニットは自身の30mv以内に一部が入っていない敵魔術師が『呪文』アビリティを使用した場合でも、その敵魔術師に対して『打ち消し』アビリティを使用できる。また『顕現の追放』アビリティを使用する際に、このユニットは自身の30mv以内に一部が入っていない顕現であっても選択できる。

## ギア 各ターンにつき1回、任意のヒーローフェイズ

**神秘的な器**：スラン・スターマスターは、従者の一人を通して呪文の力を引き出すことができる。

**宣言**：このユニットの18mv以内に全体が入っている味方スキंक・魔術師ユニットを1個選択する。

**効果**：このユニットが次に『呪文』アビリティを使用する際、このユニットからではなく、選択された味方スキंक・魔術師からの射程距離を測り、視認状態を確認する。

## ギア 自軍側ヒーローフェイズ

6

**天上の平衡**：同胞と移ろい行く星々の力を同調させしとき、スランの姿は揺らめき、おぼろになる。

**宣言**：2D6の詠唱ロールをする。

**効果**：そのターン中、このユニットの12mv以内に全体が入っている他の味方セラフォン・魔術師の詠唱ロールは+1の修正を受ける。

## 旗 各ターンにつき1回(アーミー)、自軍側ヒーローフェイズ

**天体の増援**：スランはセラフォンの戦士たちを戦場に召喚し、戦線を強化し、〈大いなる計画〉実現の完遂を図る。

**宣言**：バトル開始時におけるユニットの兵数が3体以上であり、かつ現在は全滅している味方セラフォン・ユニットを1個選択する。

**効果**：ダイスを1個ロールする。ロール結果が4+であれば、選択された味方ユニットの兵数の半分(端数切り上げ)で構成された代替ユニットを、このユニットの12mv以内に全体が入り、かつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置に配置する。

キーワード

呪文

総大将、英雄、魔術師 (3)、歩兵、飛行、加護 (6+)

キーワード

秩序の大同盟、セラフォン、スラン





セラフォン・ウォースクロール  
**スキंक・オラクル**  
 (トログロドン騎乗)

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
トログロドンの有毒の唾液	15"	D6	3+	3+	1	2	近接射撃、随行者
近接武器		回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
占いの杖		2	4+	4+	1	D3	-
トログロドンの鉤爪		2	4+	3+	1	2	随行者
● トログロドンの顎		3	4+	3+	1	3	クリティカル (致命的) 随行者

● パッシブ

**バトルダメージ**

効果：このユニットが10ポイント以上のダメージを受けている場合、自身が装備しているトログロドンの顎の【攻撃回数】は2になる。

● パッシブ

恐怖：この恐るべき怪物は敵の心に恐怖を吹き込む。

効果：このユニットと近接戦闘中である敵ユニットの確保スコアは-2の修正を受ける。

U 各ターンにつき1回(アーミー)、任意の近接フェイズ

毒気の咆哮：この巨獣は生息域である沼地の瘴気をまといながら戦場に出現する。巨獣の吐く有毒の呼気は、その怒りが高まるにつれより強烈な効果をもたらす。

宣言：このユニットと近接戦闘中である敵ユニットを最大3個まで選択する。

効果：選択された各敵ユニットに対して、それぞれダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、そのターン終了時まで、その敵ユニットによる攻撃のヒットロールは-1の修正を受ける。

U 任意のターン終了時

再生：トログロドンは傷ついた体をすぐに再生することができる。

効果：このユニットを回復(D3)する。

キーワード 蹂躞

英雄、大型獣、魔術師(1)

キーワード

秩序の大同盟、セラフォン、スキंक



セラフォン・ウォースクロール

# ザウルス・オールドブラッド

(カルノザウルス騎乗)

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
サンボルトの籠手	12"	D6	3+	3+	1	1	近接射撃
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
サinstone・スピア	5	3+	3+	1	2	突撃 (+1 ダメージ量)	
カルノザウルスの爪ありし前肢	4	4+	2+	1	3	随行者	
カルノザウルスの大顎	3	4+	2+	2	3	随行者	

## パッシブ

### バトルダメージ

効果：このユニットが10ポイント以上のダメージを受けている場合、自身が装備しているカルノザウルスの大顎の【攻撃回数】は2になる。

## パッシブ

**突撃の先鋒**：強大なるカルノザウルスの鞍上で、オールドブラッドは爬虫人の戦士たちを鼓舞し、戦いの最前線へと導く。

効果：このユニットがこのターン中に突撃を実行している場合、そのターン中、このユニットの18mv以内に全体が入っている味方ザウルス・ユニットは突撃ロールに+1の修正を受ける。

## パッシブ

**恐怖**：この恐るべき怪物は敵の心に恐怖を吹き込む。

効果：このユニットと近接戦闘中である敵ユニットの確保スコアは-2の修正を受ける。

## 各ターンにつき1回(アーミー)、任意の近接フェイズ

**血の狂乱**：どれほど獰猛な捕食獣であれ、ひとたび流した血の匂いをカルノザウルスに嗅ぎ取られれば、容赦なく襲われる。

効果：このユニットが損傷状態である敵大型獣と近接戦闘中である場合、ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、このユニットはそのターン終了時まで『先手効果』を得る。

キーワード 蹂躞

キーワード

英雄、大型獣

秩序の大同盟、セラフォン、ザウルス



セラフォン・ウォースクロール

## ザウルス・スカーベテラン

(アグラドン騎乗)

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
星鉱石の槍または 星鉱石の棍棒	4	3+	3+	2	2	突撃 (+1 ダメージ量)
アグラドンの引き裂く顎 と鉤爪	3	4+	3+	2	2	随行者

## ✂ 任意のターン終了時

**原初の激怒：**敵の血を味わうだけでアグラドンは狂乱し、激しく戦う。

**効果：**ターンごとに、このユニットはこのアビリティを使用しなければならない。

このユニットがこのターン中『近接攻撃』アビリティを1回でも使用している場合、**激怒トークン**をその傍らに1個設置する(最大3個まで)。このユニットがこのターン中に『近接戦闘』アビリティを1回も使用していない場合、その設置されている**激怒トークン**をすべて取り除く。

次のターン終了時まで、設置されている**激怒トークン**1個につき、このユニットの随行者が装備している武器の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。

## ✂ バトル中1回限り(アーミー)、任意の近接フェイズ

**筆頭者の咆哮：**アグラドンに騎乗したスカーベテランは、セラフォンの比類なき瘴猛さの体現者だ。彼らが頭を仰げ反らせ、耳をつん裂くような雄叫びをあげれば、爬虫人たちは一斉にその後に従う。

**効果：**このユニットと、このユニットの12mv以内に全体が入っている各味方アグラドン・ランサー・ユニットの傍らに、それぞれ**激怒トークン**を1個設置する(ユニットごとに最大3個まで)。



英雄、騎兵

キーワード

秩序の大同盟、セラフォン、ザウルス



セラフォン・ウォースクロール

## アグラドン・ランサー

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
星鉱石の槍と棍棒	3	3+	3+	1	1	突撃 (+1 ダメージ量) 対大型獣 (+1 貫通値)
アグラドンの引き裂く顎 と鉤爪	3	4+	3+	2	2	随行者

## ✂ 任意のターン終了時

**原初の激怒：**敵の血を味わうだけでアグラドンは狂乱し、激しく戦う。

**効果：**このユニットは毎ターン、このアビリティを使用する。

このユニットがこのターン中『近接攻撃』アビリティを1回でも使用している場合、**激怒トークン**をその傍らに1個設置する(最大3個まで)。このユニットがこのターン中に『近接攻撃』アビリティを1回も使用していない場合、その設置されている激怒トークンをすべて取り除く。

次のターン終了時まで、設置されている激怒トークン1個につき、このユニットの随行者が装備している武器の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。



キーワード

騎兵、豪傑、楽士 (1/3)、旗手 (1/3)

秩序の大同盟、セラフォン、ザウルス



セラフォン・ウォースクロール

## ザウルス・ウォリアー

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
星鉱石の武器	2	3+	3+	1	1	-

## U パッシブ

**秩序正しき一団**：〈旧き者〉の献身的な従者であるザウルス・ウォリアーは、容赦なき攻撃だけでなく、強固な守りを誇る。

**効果**：このユニット内にいる各兵が、自軍側が確保している作戦目標を争奪している間、このユニットのセーブロールは+1の修正を受ける。



キーワード

歩兵、豪傑、楽士 (1/10)、旗手 (1/10)

秩序の大同盟、セラフォン、ザウルス



セラフォン・ウォースクロール

# ザウルス・ガード

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
セレストイト・ポールアーム	3	3+	3+	1	1	-

## U パッシブ

**無私の守護者:**ザウルス・ガードは、セラフォンと敵の間の生きた盾として立ちはだかる。

**効果:**1個以上の味方スラン・ユニットが、このユニットの近接範囲内に一部でも入っている間、このユニットとそれらの味方スラン・ユニットは加護(5+)を持つ。



## キーワード

歩兵、豪傑、楽士 (1/5)、旗手 (1/5)

秩序の大同盟、セラフォン、ザウルス



セラフォン・ウォースクロール

## スキंक・スターシーア

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
占星術師の杖	2	4+	3+	1	D3	-

**U** バトル中1回限り(アーミー)、自軍側ヒーローフェイズ

**星占い:** 天の力をまとうことによって、スターシーアたちは運命のもつれた糸の先を垣間見る。そして従者たちの準備に利用できる洞察を得るのだ。

**効果:** 現在のバトルラウンド数に等しい個数のダイスをロールする。ロール結果で3+が出るたびに、このユニットの18mv以内に入っている味方セラフォン・ユニット1個を選択する。次の自軍側ターン開始時まで、選択されたユニットは加護(5+)を持つ。

**X** 自軍側ヒーローフェイズ

7

**天体の運命:** スターシーアはアズィルとの深きつながりを利用して、天空にある星の位置をかすかに変えては、運命の道を変え、〈大いなる計画〉に立ちはだかる者たちに破滅をもたらす。

**宣言:** このユニットの18mv以内に一部でも入っており、かつこのユニットから視認状態である敵ユニットを1個選択し、2D6の詠唱ロールをする。

**効果:** そのターン中、選択された敵ユニットは加護ロールを実行できない。

キーワード 呪文



英雄、魔術師(2)、歩兵、飛行

キーワード

秩序の大同盟、セラフォン、スキंक



セラフォン・ウォースクロール

## スキンク・スタープリースト

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
大蛇の杖	3	4+	4+	1	D3	-

✂ 自軍側ヒーローフェイズ

**大蛇の杖**：双蛇の杖を通して天文の力を操るスタープリーストは、仲間の武器を猛毒で覆う。

**宣言**：このユニットの18mv以内に全体が入っており、かつこのユニットから視認状態である味方セラフォン・ユニットを1個選択する。

**効果**：ダイスを1個ロールする。ロール結果が2+であれば、選択された味方ユニットが装備している近接武器はクリティカル(自動ウーンズ)を得る。



英雄、魔術師 (1)、歩兵

キーワード

秩序の大同盟、セラフォン、スキンク





セラフォン・ウォースクロール

## スキנק

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
投げ槍とボルトスピッター	12"	2	4+	4+	-	1	近接射撃
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
星鉱石の短剣と月玉の棍棒	1	4+	5+	-	1	-	

## パッシブ

**敏捷：**臂力には劣るものの敏捷なスキנקは、指揮の一声で迅速に隊列を再展開し、敵の裏をかくことができる。

**効果：**このユニットが『再配置』指揮アビリティを使用する際、このユニットがどれだけの距離を移動できるかを決定する時、ダイスを1個ではなく2個ロールし、任意のロール結果を選択できる。



歩兵、豪傑

キーワード

秩序の大同盟、セラフォン、スキנק



セラフォン・ウォースクロール

## スポン・オヴ・チョーテク

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
灼熱の酸塊	16"	1	4+	2+	2	D3+3	随行者
炎の奔流	10"	5	2+	3+	1	1	対歩兵 (+1 貫通値)、随行者
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
炎の顎	3	3+	3+	2	3	随行者	

## ● バッシュ

**サン・アコライト**：スポン・オヴ・チョーテクに随行者するサン・アコライトは、この火竜を制動して迫り来る敵を排除し、戦場における多様な任務を確実に遂行する。

**効果**：このユニットは3体のサン・アコライトをトークンとして傍に配置する。

サン・アコライト1体につき、このユニットの確保スコアは+1の修正を受ける。このユニット内にいるサン・アコライトが0体である場合、そのバトル終了時まで、このユニットの確保スコアは最大1である。

このユニットのセーブロールで修正前の出目1が出るたびに、このユニット内にサン・アコライトがいる場合、その『近接攻撃』アビリティが解決された後、戦場からそのサン・アコライトを1体取り除く（このユニットに対するダメージは通常通り与えられる）。

## ㊦ バッシュ

**酸の猛炎**：スポン・オヴ・チョーテクから吐き出される火炎放射は、肉も金属も区別することなく標的を焼き続け、燃やし続ける。

**効果**：このユニットが『遠隔攻撃』アビリティを使用する際は、遠隔武器である『灼熱の酸塊』または『炎の奔流』のどちらかを選択しなければならない。

さらに、このユニットの『灼熱の酸塊』のレンジアタックによって1ポイント以上のダメージを受けた敵ユニットは、そのターン終了時までセーブロールに-1の修正を受ける。



キーワード

獣兵

秩序の大同盟、セラフォン、スキנק



セラフォン・ウォースクロール

## ラプタドン・ハンター

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
星玉石の投槍器	12"	2	4+	4+	2	1	-
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
月長石の重棍棒	3	4+	5+	-	1	-	
ラプタドンの鋸歯状の牙	3	4+	3+	1	1	随行者	

## 任意の突撃フェイズ

**侮りがたい結束力：**ラプタドン・ハンターは星玉石の槍の雨で敵陣を蹂躪し、ラプタドン・チャージャーが突撃できる隙を作る。

**宣言：**このユニットが近接戦闘中ではない場合、このユニットの12mv以内に一部でも入り、かつこのターン中に突撃を実行している味方ラプタドン・チャージャー・ユニットを1個選択する。

**効果：**選択された味方ユニットは、あたかも自軍側遠隔フェイズ中であるかのように『遠隔攻撃』アビリティを使用できる。その際、選択された味方ユニットは自身と近接戦闘中であり、かつ自身から視認状態である敵ユニットを攻撃対象にしなければならない。



キーワード

騎兵、豪傑、楽士 (1/5)、旗手 (1/5)

秩序の大同盟、セラフォン、スキנק



セラフォン・ウォースクロール

## ラプタドン・チャージャー

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
テポクの槍	3	4+	4+	1	1	突撃 (+1 ダメージ量)
ラプタドンの鋸歯状の牙	3	4+	3+	1	1	随行者

## ✖ バッシブ

**冷血種の団結：**ラプタドン・チャージャーの神聖な槍が放つ爆風は、ラプタドン・ハンターの一団が投げ槍で制圧した敵を狙う時、さらなる戦果を上げる。

**効果：**現在のターン中に味方ラプタドン・ハンター・ユニットからレンジアタックを受けた敵ユニットが、このユニットの攻撃対象になる場合、このユニットのメレーアタックはヒットロールに+1の修正を受ける。



キーワード

騎兵、豪傑、楽士 (1/5)、旗手 (1/5)

秩序の大同盟、セラフォン、スキנק



セラフォン・ウォースクロール

# ハンター・オヴ・ファンチ

(ダートパイプ装備)

遠隔武器	射程	回数	ヒットウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
ダートパイプ	10"	2	3+	3+	-	1	クリティカル (自動ウーンズ)
近接武器	回数	ヒットウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ		
弱々しい爪	1	4+	5+	-	1	-	

## 初期配置フェイズ

**隠れたる狩人:** ファンチの狩猟団は周辺環境に身を溶け込ませ、敵の視界から姿を消す。

**宣言:** このユニットが初期配置されていない場合、このユニットを選択する。

**効果:** このユニットを伏兵として予備戦力に配置する。そのユニットは初期配置されたものとみなされる。

キーワード **初期配置**

## 自軍側移動フェイズ

**奇襲者の偽装:** ファンチの狩猟団は、姿を現すや否や射撃によって敵を掃討する。

**宣言:** このユニットが伏兵である場合、このユニットを選択する。

**効果:** あらゆる敵ユニットから 9mv より遠く離れた戦場の任意の位置に、このユニットを配置する。

## 任意の遠隔フェイズ

**星の毒:** ファンチの狩猟団が用いる吹き矢には、致死性の猛毒が塗られている。

**宣言:** このターン中、このユニットが装備しているダートパイプの攻撃によって1ポイント以上のダメージを割り振られた敵ユニットを1個選択する。

**効果:** ダイスを1個ロールする。ロール結果が2+であれば、そのターン中、選択された敵ユニットのメレーアタックのウーンズロールは-1の修正を受ける。



キーワード

歩兵、豪傑 (1/5)、楽士 (1/5)、加護 (5+)

秩序の大同盟、セラフォン、スキנק



セラフォン・ウォースクロール

# ハンター・オヴ・ファンチ

(星玉石のボーラ装備)

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
星玉石のボーラ	10"	1	3+	4+	-	1	-
狩人の投げ槍	10"	1	3+	3+	1	2	-
近接武器		回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
月長石の棍棒		2	4+	5+	-	1	-
狩人の投げ槍		3	3+	4+	1	2	-

このユニット内の各兵は、星玉石のボーラと月長石の棍棒を装備している。

- 1/5の兵は、装備している武器を狩人の投げ槍に交換できる。
- 豪傑は装備している武器を交換できない。

## 初期配置フェイズ

**隠れたる狩人:**ハンター・オヴ・ファンチは周辺環境に身を溶け込ませ、敵の視界から姿を消す。

**宣言:**このユニットが初期配置されていない場合、このユニットを選択する。

**効果:**このユニットを伏兵として予備戦力に配置する。そのユニットは初期配置されたものとみなされる。

キーワード

初期配置

## 自軍側移動フェイズ

**奇襲者の偽装:**ファンチの狩猟団は、姿を現すや否や射撃によって敵を掃討する。

**宣言:**このユニットが伏兵である場合、このユニットを選択する。

**効果:**あらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた戦場の任意の位置に、このユニットを配置する。

## 任意の遠隔フェイズ

**星玉石のボーラ:**好機を捉えて放たれたボーラは、敵をたやすく絡めとる。

**宣言:**このターン中に、このユニットが装備している星玉石のボーラの攻撃対象となった敵ユニットを1個選択する。

**効果:**ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、次の自軍側ターン開始時まで、選択された敵ユニットが突撃ロールをする場合、突撃ロールに用いられるダイス個数は1減算される(最小1個)。

歩兵、豪傑 (1/5)、楽士 (1/5)、加護 (5+)

キーワード

秩序の大同盟、セラフォン、スキנק



セラフォン・ウォースクロール  
テラウイング

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

力強い嘴

3 4+ 4+ - 1

随行者

自軍側遠隔フェイズ

背筋も凍る鳴き声：小さな体躯ながら、テラウイングの群れの甲高い鳴き声は、指揮系統の命令をかき消し、敵陣に混乱を引き起こす。

宣言：このユニットの1mv以内に一部でも入っている敵ユニットを1個選択し、ダイスを1個ロールする。

効果：D3を1個ロールする。ロール結果が選択された敵ユニットの【確保力】を上回っている場合、そのターン中、その敵ユニットは指揮アビリティを使用できない。

バッシュ

獣兵

効果：このユニットは最大1の確保スコアを得る。



キーワード

獣兵、飛行

秩序の大同盟、セラフォン



セラフォン・ウォースクロール

# バスティラドン

(ソーテクの聖櫃装備)

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
御者の流星槍	12"	6	4+	4+	-	1	近接射撃
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
ソーテクの聖櫃	20	4+	5+	-	1	クリティカル (致命)	随行者
撲殺の尾	3	3+	3+	1	D3		随行者

## ✂ 各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の近接フェイズ

**蛇の猛威:** ソーテクの聖櫃によって数多の蛇が解き放たれる。致命的な猛毒の持ち主たちは、自ずと敵の防衛線を越えてゆく。

**宣言:** このユニットの 9mv 以内に一部でも入っている敵ユニットを最大 3 個まで選択する。

**効果:** 選択された各敵ユニットに対して、それぞれ D3 を 1 個ロールする。ロール結果が 2+ であれば、選択された敵ユニットは、そのロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。

キーワード

蹂躞

大型獣

キーワード

秩序の大同盟、セラフォン、スキנק





セラフォン・ウォースクロール

# バスティラドン

(太陽機関装備)

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
太陽機関	18"	3	3+	3+	2	3	クリティカル (2 ヒット)
御者の流星槍	12"	6	4+	4+	-	1	近接射撃
近接武器		回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
撲殺の尾		3	3+	3+	1	D3	随行者

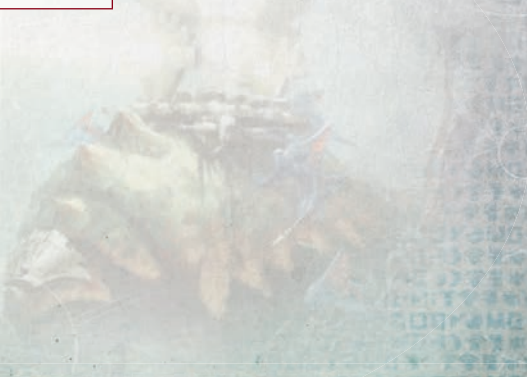
### ✂ 各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の近接フェイズ

**尾の一旋:** 強大なバスティラドンは、棍棒のような尾を振り回し、敵の隊列に叩きつけ、凄まじい力で敵を粉碎する。

**宣言:** このユニットと近接戦闘中である敵ユニットを1個選択する。

**効果:** 選択された敵ユニット内にいる兵1体につきダイスを1個ロールする (最大8個)。ロール結果で5+が出るたびに、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。

キーワード **蹂躞**



キーワード

大型獣

秩序の大同盟、セラフォン、スキנק



セラフォン・ウォースクロール

## テラドン・チーフ

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
碧空の刃	5	4+	4+	1	2	クリティカル (自動ウーンズ)
テラドンの鋭ぎ牙顎	3	4+	3+	1	1	随行者

## 自軍側移動フェイズ

**長の死の積荷:** テラドンは破壊の印章が刻まれた重い石塊を運び、それを隕石のごとく地上に投下する。敵戦線にこの死の雨が降り始めると、地上の敵は瓦解し始め、運よく爆撃を生き延びても、四方から掃討される運命を免れない。

**宣言:** このフェイズ中、このユニットが通り抜けた敵ユニットを1個選択する。

**効果:** ダイスを1個ロールする。選択された敵ユニットが1個以上の味方テラドン・ライダー・ユニットの近接範囲内に一部でも入っている場合、そのロールは+2の修正を受ける。ロール結果が5+であれば:

- ・その敵ユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。
- ・このアビリティによって1ポイント以上のダメージが割り振られ、選択された敵ユニットが飛行を持っていない場合、次の自軍側ターン開始時まで、その敵ユニットは『全力移動』アビリティを使用できない。

## U バッパ

**高空からの一撃:** テラドンは上空を旋回し、猛然と急降下強襲を行う。

**効果:** このユニットを攻撃対象とするレンジアタックは、ヒットロールに-1の修正を受ける。



英雄、騎兵、飛行

キーワード

秩序の大同盟、セラフォン、スキנק



セラフォン・ウォースクロール

## テラドン・ライダー

遠隔武器	射程	回数	ヒットウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
投げ槍とポーラ	10"	3	4+	5+	-	1	クリティカル (自動ウーンズ)
近接武器	回数	ヒットウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ		
テラドンの鋭き牙顎	3	4+	3+	1	1	随行者	

## 自軍側移動フェイズ

**死の積荷:** テラドンは破壊の印章が刻まれた重い石塊を運び、それを隕石のごとく地上に投下する。敵戦線にこの死の雨が降り始めると、地上の敵は瓦解し始め、運よく爆撃を生き延びても、四方から掃討される運命を免れない。

**宣言:** このフェイズ中、このユニットが通り抜けた敵ユニットを1個選択する。

**効果:** このユニット内にいる兵1体につき、それぞれダイスを1個ロールする。選択された敵ユニットが1個以上の味方テラドン・チーフ・ユニットの近接範囲内に一部でも入っている場合、その各ロールは+2の修正を受ける。ロール結果で5+が出るたびに:

- ・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。
- ・このアビリティによって1ポイント以上のダメージが割り振られ、選択された敵ユニットが飛行を持っていない場合、次の自軍側ターン開始時まで、その敵ユニットは『全力移動』アビリティを使用できない。

## U バッシュ

**高空からの一撃:** テラドンは上空を旋回し、急降下して襲撃をしかける。

**効果:** このユニットを攻撃対象とするレンジアタックは、ヒットロールに-1の修正を受ける。



騎兵、豪傑、飛行

キーワード

秩序の大同盟、セラフォン、スキנק



セラフォン・ウォースクロール

## リッパーダクティル・チーフ

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
碧空の刃	5	4+	4+	1	2	クリティカル (自動ウーンズ)
リッパーダクティルの肉裂き顎	3	4+	3+	1	1	突撃 (+1 ダメージ量) 随行者

## バトル中1回限り(アーマー)、初期配置フェイズ

**汚れガマ:** リッパーダクティルのユニットが飛行する際、セラフォンは汚れガマと呼ばれる生き物を戦場に撒いておくことができる。この不浄なる両生類は冷血動物にとって耐え難い悪臭を広範囲に振り撒く。中でもリッパーダクティルはこの悪臭に敏感であり、凶悪なまでに反発する。

**宣言:** 自軍はリッパーダクティル・チーフまたはリッパーダクティル・ライダーのユニットごとに1個のガマガエルを受け取る(最大3個)。その後、自軍が有するガマガエルに等しい数の敵ユニットを選択する。

**効果:** 選択された敵ユニットの隣りにガマガエルを1個配置する。

## バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

**リッパーダクティルの強襲:** リッパーダクティル・チーフはその騎獣と等しく凶暴であり、傍らのリッパーダクティル・ライダーの仲間たちの憤怒を沸き立たせ、熾烈な攻撃へと奮起させる。

**効果:** このターン中、このユニットの12mv以内に全体が入っている、味方リッパーダクティル・ライダー・ユニットが使用する月長石の戦さ槍の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。

## パッシブ

**ガマガエルの怒り:** 汚れガマの悪臭が、リッパーダクティルを激しい興奮へと追いやる。

**効果:** このユニットがガマガエルを有するユニットと近接戦闘を行なう場合、このユニットの『リッパーダクティルの肉裂き顎』の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。



英雄、騎兵、飛行

キーワード

秩序の大同盟、セラフォン、スキנק



セラフォン・ウォースクロール

## リッパーダクティル・ライダー

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
月長石の戦槍	2	4+	4+	-	1	対騎兵 (+1 貫通値)
リッパーダクティルの肉裂き顎	3	4+	3+	1	1	突撃 (+1 ダメージ量) 随行者

## バトル中1回限り、初期配置フェイズ

**汚れガマ:** リッパーダクティルのユニットが飛行する際、セラフォンは汚れガマと呼ばれる両生類を戦場に撒いておくことができる。この不浄なるガマガエルは冷血動物にとって耐え難い悪臭を広範囲に振り撒く。中でもリッパーダクティルはこの悪臭に敏感であり、凶悪なまでに反発する。

**宣言:** 自軍はリッパーダクティル・チーフまたはリッパーダクティル・ライダーのユニットごとに1個のガマガエルを受け取る(最大3個)。その後、自軍が有するガマガエルに等しい数の敵ユニットを選択する。

**効果:** 選択された敵ユニットの隣りにガマガエルを1個配置する。

## パッシブ

**ガマガエルの怒り:** 汚れガマの悪臭が、リッパーダクティルを激しい興奮へと追いやる。

**効果:** このユニットがガマトークンを持ったユニットと近接戦闘を行なう場合、このユニットの『リッパーダクティルの肉裂き顎』の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。



騎兵、豪傑、飛行

キーワード

秩序の大同盟、セラフォン、スキנק



セラフォン・ウォースクロール

## ステガドン・チーフ

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
碧空の弓	18"	3	3+	3+	1	2	対大型獣 (+1 貫通値)
日輪の火炎砲	10"	2D6	3+	3+	-	1	対歩兵 (+1 貫通値) クリティカル (2 ヒット)
御者の流星槍	12"	6	4+	4+	-	1	近接射撃
近接武器		回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
流星の戦槍		3	3+	3+	1	1	-
👤 ステガドンの角と顎		6	4+	2+	1	2	突撃 (+1 ダメージ量) 随行者

このユニットは流星の戦槍、御者の流星槍、ステガドンの角と顎に加え、以下のオプションから1個を装備している。

- ・碧空の弓
- ・日輪の火炎砲

### 🗡️ 各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の近接フェイズ

**粉砕の足踏み**：ステガドン・チーフの命令によって、ステガドンはその巨体による突進と蹂躪で標的を完膚なきまでに破壊する。

**宣言**：このユニットと近接戦闘中である敵ユニットを1個選択する。

**効果**：D3を1個ロールする。ロール結果が2+であれば、選択された敵ユニットはこのロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。このユニットがこのターン中に突撃を実行している場合、その致命的ダメージは+2の修正を受ける。

キーワード

蹂躪

### 👤 バッシュ

#### バトルダメージ

**効果**：このユニットが10ポイント以上のダメージを受けている場合、自身が装備しているステガドンの角と顎の【攻撃回数】は4になる。

### ➡️ バッシュ

**スキンの連携**：ステガドンの上に坐するスキン・チーフは、近くにいるスキンの戦士やステガドンの御者たちを指揮し、彼らの攻撃の威力を増幅するのに最適な位置にいる。

**効果**：味方の大型獣でないスキン・ユニットが『再配置』指揮アビリティを使用する際、このユニットの18mv以内に全体が入っている場合は、指揮ポイントを消費することなく使用できる。

英雄、大型獣

キーワード

秩序の大同盟、セラフォン、スキンク



セラフォン・ウォースクロール

## ステガドン

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
碧空の弓	18"	3	3+	3+	1	2	対大型獣 (+1 貫通値)
日輪の火炎砲	10"	2D6	3+	3+	-	1	対歩兵 (+1 貫通値) クリティカル (2 ヒット)
御者の流星槍	12"	6	4+	4+	-	1	近接射撃
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
☠ ステガドンの角と顎	6	4+	2+	1	2	突撃 (+1 ダメージ量) 随行者	

このユニットは御者の流星槍、ステガドンの角と顎に加え、以下のオプションから1個を装備している。

- ・碧空の弓
- ・日輪の火炎砲

⚙️ 各ターンにつき1回(アーマー)、任意の突撃フェイズ

**止められぬ暴走:** 戦闘で暴れ狂うステガドンは、もはや止めようがない。

**宣言:** このフェイズ中、このユニットが突撃を実行している場合、近接戦闘中である敵歩兵・ユニットを1個選択する。

**効果:** 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。その後、このユニットは2D6mvの移動ができる。このユニットはその敵ユニットの兵を通り抜けることができるが、近接戦闘に突入するようにして移動を完了しなければならない。

キーワード

蹂躞

## バッシュ☠

## バトルダメージ

効果: このユニットが10ポイント以上のダメージを受けている場合、自身が装備しているステガドンの角と顎の【攻撃回数】は4になる。



キーワード

大型獣

秩序の大同盟、セラフォン、スキנק



セラフォン・ウォースクロール

# 万神の可変機関

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
御者の流星槍	12"	6	4+	4+	-	1	近接射撃
近接武器		回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
👤 ステガドンの角と顎		6	4+	2+	1	2	突撃 (+1 ダメージ量) 随行者

## 👤 パッシブ

### バトルダメージ

効果：このユニットが10ポイント以上のダメージを受けている場合、自身が装備しているステガドンの角と顎の【攻撃回数】は4になる。

## 🔧 各ターンにつき1回(アーミー)、任意の近接フェイズ

**角飾り：**突撃の機会を見計らったステガドンは、巨大な頭部を固定し、激突の衝撃に備える。頭部の装甲と角が、敵を貫き、その反撃を封じる。

**宣言：**このユニットと近接戦闘中であり、かつこのターン中に突撃を実行している敵ユニットを1個選択する。

効果：D3を1個ロールする。ロール結果が2+であれば、

- ・選択された敵ユニットはロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。
- ・そのターン中、選択された敵ユニットによる攻撃に対して、このユニットのセーブロールは+1の修正を受ける。

キーワード

蹂躞

## 🔧 自軍側ヒーローフェイズ

**天体機関：**万神の可変機関は、万有の自然法則を破壊できるほど強力な古代の装置である。

**宣言：**このユニットが天体機関のパワーを使用するのか、または貯めるのかを選択する。

効果：このユニットがパワーを貯める状態であれば、宇宙パワートークン1個をこのユニットの隣りに置く。

このユニットがパワーを使用する状態であれば、ダイスを1個ロールし宇宙パワートークンの個数をロール結果に加算する。その後、このユニットの隣りに置かれた宇宙パワートークンをすべて取り除き、次の中から効果を1つ選択する(選択が可能であれば)。

**治癒の光：**ロール結果が3+であれば、このユニットの12mv以内に全体が入っていないすべての味方セラフォン・ユニットを、それぞれ回復(D3)する。

**星影の召喚：**ロール結果が5+であれば、このユニットの12mv以内に全体が入っている味方セラフォン・ユニットを最大3個まで選択する。各ユニットには、撃破された兵1体が復帰する。

**時間流の停滞：**ロール結果が6+であれば、このユニットの12mv以内に全体が入っている味方セラフォン・ユニットを最大3個まで選択する。選択されたユニットはそのターン終了時まで『先手効果』を得る。

キーワード

大型獣

秩序の大同盟、セラフォン、スキנק





セラフォン・ウォースクロール

# 領域再編機関

以下の共通の特殊地形アビリティが、この特殊地形に適用される (特殊地形、1.2) :

遮蔽、不安定

## ✂ パッシブ

**苛烈なる守り手**：太古の神聖なる構築物の守り手たちは、あらゆる侵入者を排除するまで、決して戦いを止めない。

**効果**：味方ザウルスまたはクロキシゴウルユニットが、この特殊地形の9mv以内に一部でも入っている敵ユニットを対象にメレーアタックを行なう場合、そのヒットロールは+1の修正を受ける。

## ✂ 自軍側ヒーローフェイズ

**力の放出**：領域再編機関が始動し、周囲の生態系を荒々しい野生に変えてしまう力が放出される。

**宣言**：この特殊地形の3mv以内に、味方セラフォン・魔術師が一部でも入っている場合、この特殊地形の24mv以内に一部でも入っている別の特殊地形を選択する。その後、選択された特殊地形の3mv以内に一部でも入っている敵ユニットを最大3個まで選択する。

**効果**：選択された各敵ユニットに対して、それぞれD3を1個ロールする。ロール結果が2+であれば、そのロール対象の敵ユニットはロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。選択された特殊地形が【体力】を有する場合、その特殊地形はD3ポイントの致命的ダメージを受ける。



陣営地形

秩序の大同盟、セラフォン

キーワード



セラフオン・ウォースクロール

## ザウルス・アストロリス・ベアラー

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
星鉱石の戦棍棒	4	3+	3+	1	2	-

● **リアクション**: このユニットの12mv以内に全体が入っている味方セラフオン・魔術師が「呪文」アビリティを宣言

**天の導管**: アストロリスには、間近にいる者の天空魔法を強化するはたらきがある。

**効果**: 呪文の詠唱が成功した場合、そのターン中、このユニットの12mv以内に全体が入っている味方セラフオンユニットの確保スコアは+3の修正を受ける。

## U パッシブ

**回復エネルギー**: アストロリスから放出される天体エネルギーは、周囲のセラフオンを守護し、どれほどの重傷であっても、碧玉の閃光でふさいでゆく。

**効果**: このユニットの12mv以内に全体が入っている間、味方セラフオン・歩兵・ユニットは加護(6+)を持つ。その味方ユニットがすでに加護(6+)を有する場合、その代わりに加護(5+)を持つ。



英雄、歩兵

キーワード

秩序の大同盟、セラフオン、ザウルス



セラフォン・ウォースクロール

## クロキシゴウル・ウォースポード

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
竜牙の戦戟	4	4+	2+	1	2	対大型獣 (+1 貫通値)
星牙の戦戟	4	3+	2+	1	3	対大型獣 (+1 貫通値)

このユニットの各兵は竜牙の戦戟を装備している。

- 1/3の兵は、装備している竜牙の戦戟を星牙の戦戟に交換できる。

### × パッシブ

ソーテクの落とし子：蛇神を献身的に崇拝するスキンクが痛手を負うと、クロキシゴウル・ウォースポードは凄まじい憤怒に駆られる。

効果：このユニットが近接戦闘中の味方スキンク・歩兵またはスキンク・騎兵・ユニットの12mv以内に全体が入っている間、このユニットが装備している近接武器の【ダメージ量】は+1の修正を受ける。

### U バッパ

重厚な鱗：ウォースポードの鱗は分厚く、ゴツゴツしており、矢やマスカット銃の弾を簡単にはじくことができる。

効果：このユニットを対象とするレンジアタックに使用される遠隔武器の【貫通値】は-1の修正を受ける。



歩兵

キーワード

秩序の大同盟、セラフォン、クロキシゴウル



セラフォン・ウォースクロール

## クロキシゴウル

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
竜咬の打棍	4	4+	2+	1	2	対歩兵 (+1 貫通値)
月長石の戦鎧	4	3+	2+	1	3	対歩兵 (+1 貫通値)

ユニット内の各兵は、竜咬の打棍を装備している。

- 1/3の兵は、竜咬の打棍を月長石の戦鎧に交換できる。

### バンプ

**弧を描く一撃**：大きく弧を描いて武器を振り回すクロキシゴウルは、一撃ごとに多数の敵を打ちのめす。

効果：10体以上の兵で構成されている敵ユニットを攻撃対象にする場合、このユニットが装備している近接武器の【ダメージ量】は+1の修正を受ける。



キーワード

歩兵

秩序の大同盟、セラフォン、クロキシゴウル



セラフォン・ウォースクロール

# ザウルス・スカーベテラン

(カルノザウルス騎乗)

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
太古なる星鉱石の武器	5	3+	3+	1	2	-
カルノザウルスの鉤爪の前脚	4	4+	2+	1	3	随行者
カルノザウルスの大顎	3	4+	2+	2	3	随行者

## パッシブ

### バトルダメージ

効果：このユニットが10ポイント以上のダメージを受けている場合、自身が装備しているカルノザウルスの大顎の【攻撃回数】は2になる。

## パッシブ

恐怖：この恐ろしい怪物は敵の心に恐怖を吹き込む。

効果：このユニットと近接戦闘中である敵ユニットの確保スコアは-2の修正を受ける。

## 各ターンにつき1回(アーマー)、任意のターン終了時

殺して、引き裂け：セラフォン軍の猛者として、スカーベテランと血に飢えたカルノザウルスは、最強の敵戦士に執拗かつ残忍な攻撃をしかける。

宣言：このユニットと近接戦闘中である敵英雄を1体選択する。

効果：敵英雄が受けているダメージに等しい数のダイスをロールする。ロール結果で5+が出るたびに、その敵英雄は1ポイントの致命的ダメージを受ける。

キーワード

蹂躞



英雄、大型獣

キーワード

秩序の大同盟、セラフォン、ザウルス



セラフォン・ウォースクロール

## ザウルス・オールドブラッド

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
太古なる星鉱石の武器	5	3+	3+	1	2	-

✂ バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

**セラフォンの暴威：**オールドブラッドは周囲のザウルスに野蛮な本能を解き放つよう仕向ける。

**効果：**このユニットの12mv以内に全体が入っている間、このターン中、味方ザウルス・歩兵・ユニットのメレーアタックはウーンズロールに+1の修正を受ける。

✂ リアクション：このユニットが『近接攻撃』アビリティを宣言

**捕食者の模範：**オールドブラッドは本能的な猛猛さで、信頼するザウルスの仲間を導く。

**効果：**このターン中に『近接攻撃』アビリティを使用しておらず、かつこのユニットの近接範囲内に一部でも入っている英雄ではない味方ザウルス・歩兵・ユニットを1個選択する。このユニットによる『近接攻撃』アビリティを解決した直後、選択された味方ユニットはただちに『近接攻撃』アビリティを使用できる。



キーワード

英雄、歩兵

秩序の大同盟、セラフォン、ザウルス

# SPEARHEAD



## セラフォン

スタースケール・ウォーホスト

### 星鱗の戦闘団

このスピアヘッド・アーミーは、以下のユニットで構成されている。

#### ジェネラル

◆ ザウルス・オールドブラッド  
(カルノザウルス騎乗)

#### ユニット

- ◆ ザウルス・ウォリアー：5 体
- ◆ ザウルス・ウォリアー：5 体
- ◆ クロキシゴウル：3 体



変温する体を持つ謎めいた無慈悲な種族セラフォン。爬虫類の姿をしたこれらの戦士たちは、主の〈大いなる計画〉に完全なる忠誠を誓っている。また、意図的か否かにかかわらず、その天体の筋書きに干渉しようとする者は決して許さない。しばしば、その計画を確実にするために派遣されるのが星鱗の戦闘団である。深遠なるスランによって死の印をつけられた者を追跡するにせよ、セラフォンが住む魔力に満ちたジャングルを守るにせよ、敵対者である温血者は彼らにはとてもかなわない。

ザウルス・ウォリアーの歩兵隊は、それぞれのスタースケール・ウォーホストの核として活躍する。獐猛な攻撃を仕掛けて敵を打ち破り、強固な守りをみせる彼らは、劣勢に立たされながらも敵に勝ることができる。その傍らではクロキシゴウルがゆっくりと前進してゆく。そびえ立つほどの体軀を持つ化け物は主に力仕事を果たすためにいるが、その強靱な肉体は戦いにも適しており、より頑強な敵に血の破壊をもたらす。しかし星鱗の戦闘団が有する最大の武器は、その一団を率いる筆頭たるザウルスと、その者が跨る巨大なカルノザウルスであろう。最も深いジャングルから生まれたカルノザウルスは、生きた破壊兵器であり、戦士を丸ごと飲み込むことができる。オールドブラッドの戦略的本能に導かれた星鱗の戦闘団は、〈大いなる計画〉に奉仕する容赦なき武器であるのだ。

---

「温血者の奴らは、やって来ては死んでゆく」

——オールドブラッド・グロック

---

## 戦闘特性

### ◇ 任意の近接フェイズ

**闇の密林の獣:**セラフォンが支配する危険なジャングルは、敵の心に恐怖と畏敬の念を抱かせる爬虫類の巨軀、巨大なカルノサウルスの狩猟場である。

**宣言:**近接戦闘中である自軍側ジェネラルを選択し、このアビリティを使用する。

**効果:**以下のいずれかを1つ選択する。

**巨大な顎:**自軍側ジェネラルと近接戦闘中である敵ユニットを1個選択し、ダイスを1個ロールする。ロール結果がそのユニットの【体力】を上回る場合、選択された敵ユニット内の兵1体が撃破される。

**咆哮:**自軍側ジェネラル近接戦闘中である敵ユニットを1個選択する。選択された敵ユニットの確保スコアはD6のマイナス修正を受ける。



クロキシゴウル



連隊アビリティ：以下の連隊アビリティの中から1つを選択する。

✕各フェイズにつき1回、任意のターン終了時

擲猛なる戦士：戦いの最中、これらの戦士たちは敵の肉体へと噛みつく。

宣言：味方ユニットと近接戦闘中である各敵ユニットに対して、それぞれダイスを1個ロールする。

効果：ロール結果が3+であれば、ロール対象の敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。

U パッシブ

寺院都市の守護者：版図の境界を見まわる守護者たちは、あらゆる手段を講じて侵入者たちを追い返す。

効果：自軍側陣地内に全体が入っている間、味方ユニットは加護(6+)を持つ。

強化：自軍のジェネラルに、以下の強化の中から1つを付与する。

●任意のターン終了時

ソーテクの凝視：この黄金の戦仮面に彫られた眼は、蛇神の無慈悲な飢えと共に鳴せん。仮面を被ったオールドブラッドは、下等な敵を手加減することなく間引いていく。

効果：ダイスを1個ロールする。このターン中、自軍側ジェネラルの確保スコアは、そのロール結果のプラス修正を受ける。

➤バトル中1回限り、敵軍側移動フェイズ

太古の戦略家：このオールドブラッドは何世紀にもわたって同胞を指揮し、年功を積んできた。

宣言：このジェネラルの12mv以内に全体が入っている味方ユニットを1個選択する。自軍側ジェネラルを対象のユニットとして選択することはできない。

効果：選択された味方ユニットは、あたかも自軍側移動フェイズ中かのように『通常移動』アビリティを1回使用できる。

✕パッシブ

実存の刃：領域を体現し刃、俊英なるオールドブラッドにのみ託される武器は、暴君を討つための剣として存在する。

効果：自軍側ジェネラルが装備している太古なる星鉱石の武器は、【貫通値】に+1の修正を受ける。

✕パッシブ

ソーテクの猛る怒り：寺院の深奥に眠る宝物殿から取り出されし古代遺物、この籠手はオールドブラッドにセラフオンの太陽神の力を最大限に引き出すことを可能たらしめる。

効果：自軍側ジェネラルが装備しているサンボルトの籠手の【攻撃回数】は、D6ではなく6になる。



ザウルスの体は、歳を重ねるにつれて戦いのためにさらに研ぎ澄まされ、より高なる戦技が内から解き放たれてゆく。何よりも本能に基づいて行動するものの、威厳のある側面攻撃や敵を欺く攻撃を突如として繰り出すことができるようになる。彼らはまた、〈旧き者〉の破壊的な遺物を振るうだけでなく、古代の巨大な二足歩行の怪物であるカルノザウルスを使役する意志を持つように成長する。カルノザウルスの猛り狂う怒りは、強いて言えば、その乗り手であるザウルスよりも勝る。そして心技体が共に揃いしとき、彼らは最も恐ろしい敵さえも引き裂くことができる。

## スピアヘッド・ウォースクロール ザウルス・オールドブラッド

(カルノザウルス騎乗)

武器	遠隔武器	射程	攻撃回数	ヒット	ウーンズ	貫通値	ダメージ量	アビリティ
	サンボルトの籠手	12"	D6	3+	3+	1	1	近接射撃
武器	近接武器		攻撃回数	ヒット	ウーンズ	貫通値	ダメージ量	アビリティ
	太古なる星鉱石の武器		5	3+	3+	1	2	-
	カルノザウルスの大顎		3	4+	2+	2	3	随行者

### 自軍側ヒーローフェイズ

**いにしへの戦将:** オールドブラッドは、止むことなき集中力と闘志でザウルスの仲間を指揮する。

**宣言:** このユニットの12mv以内に全体が入っている味方ユニットを1個選択する。自身を対象のユニットとして選択することはできない。

**効果:** 次の自軍側ターン開始時まで、選択された味方ユニットの突撃ロールは+1の修正を受ける。

### バッシュ

#### 損傷状態

**効果:** このユニットが10ポイント以上のダメージを受けている場合、自身が装備しているカルノザウルスの大顎の【攻撃回数】は1になる。



キーワード

英雄、大型獣

スピアヘッド・ウォースクロール  
ザウルス・ウォリアー



近接武器	攻撃回数	ヒット	ウーンズ	貫通値	ダメージ量	アビリティ
セレストایت・クラブ	2	3+	3+	1	1	-

U パッシブ

秩序正しき一団〈旧き者〉の献身的な従士であるザウルス・ウォリアーは、容赦なき攻撃だけでなく、強固な守りを持つ。

効果:自軍が確保している作戦目標を争奪している間、このユニットのセーブロールは+1の修正を受ける。



キーワード

歩兵

セラフォン族の戦士階級を占めるのはザウルスである。殖出槽から生まれてきた瞬間から、彼らは戦士としての体を持つ。筋骨隆々、鉄のように硬い鱗、凶暴な爪と牙を兼ね備えている。ザウルスは本来捕食者であり、途方もない狩猟猛さをもって戦うことができるが、その心は完全に戦争のために傾けられており、見境なき暴力を振るうわけではない。同胞との間では言葉を超越する絆で結ばれており、〈大いなる計画〉を遂行する上で、彼らは神秘的な協調性と規律をもって戦うことができる。

移動力

5"

体力

6

4+

防衛力

2

確保力

セラフオンの力仕事を担うために太古に生まれし者、そびえ立つ怪物クロキシゴウル。相対的に知性よりも原始的な傾向が強いクロキシゴウルは、何よりも恐ろしい臂力を持つ。鎧を身に着けた騎士を鞍から易々とひったくり、引き裂くことのできるほどの力を持って余す。戦いとなれば、クロキシゴウルの力はセラフオンの敵対者に対抗するために用いられる。天空のエネルギーで輝く大槌を振り回し、パニックに陥った反撃を振り払いながら、クロキシゴウルは巨体から繰り出される一撃で敵を次々と薙ぎ倒していく。

スピアヘッド・ウォースクロール

## クロキシゴウル

近接武器	攻撃回数	ヒット	ウーンズ	貫通値	ダメージ量	アビリティ
ドレイクバイト・モール	4	4+	2+	1	2	-

## ✖ パッシブ

**痛烈な一撃:**大きく弧を描いて武器を振り回すクロキシゴウルは、一撃ごとに多数の敵を打ちのめす。

**効果:**攻撃対象のユニットが5体以上の兵で構成されている場合、このユニットが装備している近接武器はクリティカル(2ヒット)を持つ。



キーワード

歩兵