

WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



陣営パック

オールク・ウォークラン

オールク・ウォークラン陣営

この陣営パックには2つの異なる陣営、アイアンジョウとクルールボウイが含まれている。名高き連隊を除き、アイアンジョウのアーミーにはアイアンジョウ・ユニットしか編入できず、クルールボウイのアーミーにはクルールボウイ・ユニットしか編入できない。

アイアンジョウの戦闘特性

アイアンジョウのアーミーは以下のアビリティを使用できる：

✦ 各ターンにつき1回（アーミー）、任意のヒーローフェイズ

強ええ壊し屋：アイアンジョウがナイスなケンカに向かうことを阻むのは不可能だ。

宣言：このターン中に配置されていない味方アイアンジョウ・ユニット1個を対象として選択する。

効果：選択された味方アイアンジョウ・ユニットは最大3mv移動でき、また近接戦闘に突入することができる。選択された味方アイアンジョウ・ユニットが移動開始時に近接戦闘中である場合、その移動は近接戦闘中に終了する。

☼ バトル中1回限り、自軍側突撃フェイズ

アイアンジョウのいっさだアアア！：戦場を揺るがすほどの咆哮とともに、アイアンジョウは一丸となって突撃し、頭蓋を砕こうと躍起になる。

宣言：このユニットから味方のアイアンジョウの英雄を1体選択する。

効果：ターン終了時まで、選択された英雄の18mv以内に全体が取まっている味方アイアンジョウ・ユニットに次の効果が適用される：

- そのユニットの突撃ロール結果は+1の修正を受ける。
- そのユニットが装備する近接武器の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。

キーワード **いっさだアアア！**



アイアンジョウの戦闘陣形

自軍はアイアンジョウ・アーミーに対して、以下の戦闘隊形の1個を選択してもよい。各戦闘陣形は、そのバトル中に自軍が使用可能な異なるアビリティを付与する。

アイアンジョウの乱闘団

フロウル

✂ パッシブ

自然災害：重装甲のオルクおよび巨体の戦獣たちからなるアイアンジョウの乱闘団は、勢いづくど地滑りの如く敵陣を襲い、殺戮と燃え盛る廃墟の跡を残す。

効果：英雄ではない味方アイアンジョウ・ユニットの突撃ロール結果が修正前で8+の場合、そのターン中、そ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。

グランタ大暴走

➤ パッシブ

野郎ども！：グランタが暴走し、興奮状態に陥ったならば、その勢いを止められる部隊など、諸領域中を探してもほとんど存在しない。

効果：味方ゴアグランタおよびモウグランタ・ユニットの【移動力】にバトル中に全滅した敵ユニットの数が加算される(最大+4)。

アイアンフィスト

✂ パッシブ

壊滅的な一撃：鉄拳装備のオルクたちは、互いに引けを取らない。一つの徒党が敵を撃破すると、他の徒党がそれにも勝るやり方を見せつけようと奮起するのだ！

効果：各ターン中、味方アイアンジョウ・ユニットが使用した『近接攻撃』アビリティによって初めて敵ユニットが全滅する際、次に選択された味方アイアンジョウ・ユニットが『近接攻撃』アビリティの使用する際には、そのターン中、そのユニットによるメレーアタックのヒットロール結果は+1の修正を受ける。

ウィアードフィスト

U パッシブ

ゴルクの魂：ウィアードフィストのシャーマンたちから発せられる波立つ(いくさだアアア!)のエネルギーは、付近のアイアンジョウにゴルクの闘志と頑強さを注ぎ込む。

効果：味方アイアンジョウ・魔術師または神官の12mv以内に全体が取まっている間、味方アイアンジョウ・歩兵・ユニットは加護(6+)を持つ。

アイアンジョウの英雄特性

強ええいくさ大将 (英雄のみ)

✖ 任意の突撃フェイズ

巨体の獣: オールクの中にあつてさえ、このボスの肉体は巨大だ。故に彼は戦いの中へと、自らの重量を武器に突進しているとする。

宣言: このユニットがターン中に突撃している場合、そのユニットの1mv以内に一部でも入っている敵ユニットを1個選択する。

効果: D3を1個ロールする。出目が2+の場合、選択された敵ユニットはその出目に等しい値の致命的ダメージを受ける。このユニットがこのターンに行なった突撃ロール結果が修正前で8+である場合、D3ではなく、D6を1個ロールする。

➤ リアクション: このユニットの12mv以内に全体が収まっている味方アイアンジョウ・ユニットが『再配置』指揮アドビリティを宣言

戦への眼差し: このアイアンジョウは、残忍な類の中でも極めて危険な存在である: 戦の流れを本能的に理解し、熾烈な戦いが始まる場を把握する。

効果: このユニットの移動距離を決定する出目が1-3の場合、代わりに4の値を使用してもよい。

➤ パッシブ

デカ声親分: このボスの爆音のような声は、戦場の至る所に響き渡り、子分たちは敵をブツ潰すように「勇気づけられる」。

効果: このユニットが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以内に全体が収まっている味方アイアンジョウ・ユニットの突撃ロールは+1の修正を受ける。

アイアンジョウの神器

ボスの隠しダマ (英雄のみ)

● パッシブ

戦利品の頭蓋: 犖猛な獣であれ、屈強な戦士であれ、逆らった者たちの頭蓋を身に着けたこのオールクが本気であることに疑いの余地はない。

効果: このユニットの確保スコアは+10の修正を受ける。

⚙ パッシブ

ゴルク神の鎧: この叩き合わせられた重厚な鎧には、犖猛な闘魂が宿っている。

効果: このユニットは加護(6+)を持つ。

✖ 初期配置フェイズ

琥珀骨の砥石: 領域石の鋳脈を含むこの貴重な砥石は、ガウルの岩山の奥深くで発見された。武器を「やべえスルドク」にするその能力はアイアンジョウに愛されている。

効果: このユニットが装備している武器のうち1個を選択する。バトル終了時まで、選択した武器の【貫通値】は+1の修正を受ける。

アイアンジョウ呪文伝承

アレな力の呪文伝承

✂ 自軍側ヒーローフェイス

6

やっちまえ、野郎ども！：このシャーマンから放たれたいくさだアアア！のエネルギーの波が脈打つことで、周囲のアイアンジョウたちの戦闘能力を押し上げていく。

宣言：この呪文を詠唱する際に、味方アイアンジョウ・魔術師を1体選択する。その後、選択された魔術師の12mv以内に全体が取り、かつその魔術師から視認状態である味方アイアンジョウ・ユニットを1個選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：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は、クリティカル(2ヒット)を得る。

キーワード 呪文、無制限

✂ 自軍側ヒーローフェイス

6

キョーレツな頭突き：このシャーマンが空中に向かって頭突きを行うと、緑のエネルギーの波が放たれ、敵を探し出して頭突きを加える。特に魔術師は、「いくさだアアア！」の魔術の暴威の格好の獲物となるだろう。

宣言：この呪文を詠唱する際に、味方アイアンジョウ・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はD3ポイントの致命的ダメージを受ける。攻撃対象が魔術師の場合、選択された敵ユニットはD3ポイントではなく、代わりに3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ス

7

ゴルク神のドデカイ手：幽霊のような緑の手がアイアンジョウの群れを拾い上げると、彼らが最も必要とされる場所へと落としていってしまう。

宣言：この呪文を詠唱する際に、味方アイアンジョウ・魔術師を1体選択する。その後、選択された魔術師の9mv以内に全体が取り、かつその魔術師から視認状態であり、なおかつ近接戦闘中ではない味方アイアンジョウ・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を戦場から取り除き、詠唱者の24mv以内に全体が取り、かつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れている地点へと再配置する。

キーワード 呪文



アイアンジョウ奇蹟伝承

いくさのリズム

自軍側ヒーローフェイス

4

突進のリズム：ウォーチャンターが刻む鼓動のリズムは、近くのアイアンジョウたちを奮い立たせ、敵にさらなる破壊と破滅をもたらすよう促す。

宣言：この奇蹟を祈願する際に、味方アイアンジョウ・神官を1体選択する。この味方神官から12mv以内に全体が取り、かつその神官から視認状態である味方アイアンジョウ・ユニットを1個選択し、D6の祈願ロールをする。

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の突撃ロールは+1の修正を受ける。加えて、祈願ロール結果が8+の場合、選択された味方ユニットの突撃ロールにおけるダイスの個数は、1個加算される（ダイス個数は最大3個まで）。

キーワード 奇蹟、無制限

自軍側ヒーローフェイス

4

治癒のリズム：ウォーチャンターは爽快なリズムを刻み、仲間を再起へと導く。

宣言：この奇蹟を祈願する際に、味方アイアンジョウ・神官を1体選択する。この味方神官から12mv以内に全体が取り、かつその神官から視認状態である味方アイアンジョウ・ユニットを1個選択し、D6の祈願ロールをする。

効果：選択された味方ユニットを回復(D6)する。この祈願ロール結果が8+の場合、回復(D6)ではなく回復(D3+3)となる。

キーワード 奇蹟

自軍側ヒーローフェイス

4

殺しのリズム：ウォーチャンターは猛烈なテンポでリズムを刻み、オルクの武器に純粹なる〈いくさだアアア!〉の力を吹き込む。

宣言：この奇蹟を祈願する際に、味方アイアンジョウ・神官を1体選択する。この味方神官から12mv以内に全体が取り、かつその神官から視認状態である味方アイアンジョウ・ユニットを1個選択し、D6の祈願ロールをする。

効果：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【ダメージ量】が+1の修正を受ける。祈願ロールが8+であれば、効果を適用する味方ユニットを1個ではなく最大2個まで選択できる。

キーワード 奇蹟



クルールボウイの戦闘特性

クルールボウイのアーミーは以下のアビリティを使用できる：

🌀 パッシブ

汚ねえやり口：クルールボウイは敵に対して優位に立つためなら、どんなずる賢い手段も用いるだろう。

効果：自軍のアーミーは、各フェイズにつき1回『汚ねえやり口』アビリティを1回使用できる。『汚ねえやり口』ロールに成功した場合のみ、『汚ねえやり口』アビリティの効果は適用される。『汚ねえやり口』ロールの成功は、バトルラウンド中の自軍アーミーによる『汚ねえやり口』アビリティの使用回数に左右される：

汚ねえやり口	『汚ねえやり口』ロール
1回目	2+
2回目	3+
3回目	4+
4回目以降	5+

🌀 各ターンにつき1回（アーミー）、任意の突撃フェイズ

致命的なドッキリ：クルールボウイ戦線に突撃する際、敵は巧妙に仕組まれた一連の罠に誘い込まれていることなど知る由もない。

宣言：味方クルールボウイ・ユニットと近接戦闘中であり、かつターン中に突撃を実行している敵ユニットを1個選択し、『汚ねえやり口』ロールをする。

効果：選択された敵ユニットはD3の致命的ダメージを受ける。さらにそのターン中、そのユニットが装備している武器は突撃(+1ダメージ量)の武器アビリティの効果を受けない。

キーワード 汚ねえやり口

🗡️ 各ターンにつき1回（アーミー）、自軍側ヒーローフェイズ

毒の塗られた武器：この武器には、汚染された泥や毒性生物、そして唾液から抽出された致死性の毒素が塗られている。

宣言：味方クルールボウイ・歩兵・ユニットを1個選択し、『汚ねえやり口』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修正前の目5+のヒットロールをクリティカルヒットとして扱う。

キーワード 汚ねえやり口

🏠 各ターンにつき1回（アーミー）、任意の移動フェイズ

こそこそ忍び足：纏わりつくような沼地の霧がクルールボウイの動きを覆い隠す。

宣言：10体以下で構成されている近接戦闘中ではない味方クルールボウイ・歩兵・ユニットを1個選択し、『汚ねえやり口』ロールをする。

効果：選択された味方ユニットを戦場から取り除き、特殊地形の3mv以内に全体が収まり、かつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れている地点へと再配置する。

キーワード 汚ねえやり口

🛡️ 各ターンにつき1回（アーミー）、任意の近接フェイズ

大騒ぎ：クルールボウイは次々と侮辱的な言葉を浴びせ、敵の盾に武器を叩きつけては、敵を錯乱に陥れる。

宣言：味方クルールボウイ・ユニットと近接戦闘中の敵ユニットを1個選択し、『汚ねえやり口』ロールをする。

効果：ターン中、選択された敵ユニットは『後手効果』を得る。

キーワード 汚ねえやり口

クルールボウイの戦闘陣形

自軍は以下のクルールボウイ・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。

クルールボウイの鉤爪組

U パッシブ

沼地の覆い: シャーマンたちは、クルールボウイの鉤爪組の戦士たちが攻撃を仕掛ける前に強大な儀式を執り行い、戦場を悪臭を放つ分厚い霧で覆って敵から身を隠す。

効果: 特殊地形の3mv以内に全体が取まっている味方クルールボウイ・ユニットは、12mvより遠く離れている敵ユニットに対して射線が通っていないものとして扱われる。

真ん中指

✂ 自軍側遠隔フェイズ

セーミツ射撃: 「真ん中指」の多くのデフスパイカーは、限られた数の沼地のモズの羽をつけた矢弾を常備していることが多く、必要に応じてその飛距離を伸ばす。

宣言: 味方マンスキューワー・ボルトボウイまたはビーストスキューワー・キルボウ・ユニットを最大3個まで選択する。

効果: ターン中、選択された味方ユニットが装備している遠隔武器の【射程】は+3の修正を受ける。

ちっけえ指

➤ パッシブ

超ヒキョーなやつ: ホブグロットや若いオールドクで構成される「ちっけえ指」の手下たちは、コソコソ仕事に従事する上、敵に忍び寄ることに長けている。

効果: 各ターンにつき、『汚ねえやり口』アビリティの『こそこそ忍び足』を1回ではなく、代わりに2回使用することができる。

お宝指

✂ パッシブ

凶暴至極な獣: 「お宝指」のオールドクが跨る戦獣は、その種の中でもとりわけ狂暴かつ好戦的である。

効果: 味方クルールボウイ・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。

クルールボウイの英雄特性

ズル狡いいきさ大将 (英雄のみ)

U パッシブ

病的な自惚れ: 自己愛に満ちたこのボスは、自らの身を守るためならばありとあらゆる者を喜んで利用する。

効果: このユニットが英雄ではない味方クルールボウイ・歩兵・ユニットの近接範囲内に一部が入っている間、

・このユニットは加護 (4+) を持つ。

このユニットで加護ロールを成功させるたびに、このユニットに対する攻撃手順が解決された後、このユニットの近接範囲内に一部が入っている英雄ではない味方クルールボウイ・歩兵・ユニットに1ポイントのダメージが割り振られる (そのダメージに対して加護ロールは実行できない)。

✂ 任意のターン終了時

裏切り野郎: このボスは敵が背を向けた途端、短剣を突き刺すことに一切の呵責も覚えなない。

宣言: このユニットおよび他の味方クルールボウイ・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: 選択された敵英雄はD3ポイントの致命的ダメージを受ける。最初の2つのクルールボウイ・ユニットに加え、その敵英雄と接近戦闘中である各味方クルールボウイ・ユニットに対する致命的ダメージは+1の修正を受ける。

➤ 任意の近接フェイズ

狡猾にして卑劣: この狡猾なボスは騙し技に精通しており、不利な戦いから離れ、有利な状況になるとまた戻ってくる。

効果: このユニットが近接戦闘中である場合、ダイスを1個ロールする。出目が3+の場合、あたかも自軍側移動フェイズ中であるかのように、致命的ダメージを受けることなく『退却』アビリティをただちに使用できる。



クルールボウイの神器

クルールの神器 (英雄のみ)

U バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

目潰し灰：耐熱袋の中に取められた、この奇妙な灰は常に燻り続けている。この灰を敵に向かって投げつけることで、標的の目を潰して恐るべき苦痛をもたらす猛烈な灰の雲を作り出すことができる。

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：ターン中、選択された敵ユニットが行なう攻撃はヒットロールおよびウーンズロールに-1の修正を受ける。

U バトル中1回限り、リアクション：敵軍側が『アタック』アビリティを宣言

モルク神の目ん玉石：くすんだ灰色の石を投げつけると濃霧が立ち込め、持ち主とその仲間を害悪から守る。

効果：ターン終了時まで、このユニットの12mv以内に全体が取まっている味方クルールボウイ・ユニットは加護(5+)を持つ。

G **パッシブ**

沼の杖：古代の沼の木の根から削り出されたこの節だらけの杖は、使い手に沼地における支配力を与え、敵の魔法を退けることができる。

効果：このユニットが魔術師ではない場合、あたかも魔術師(1)であるかのように『打ち消し』アビリティを使用できる。それ以外の場合、このユニットのパワーレベルは+1の修正を受ける。



クルールボウイ呪文伝承

沼の呪文伝承

自軍側ヒーローフェイズ

5

真っ暗穴: このシャーマンが杖を地面に打ち付けると、地面がそこから枝分かれして近くの敵に向かって走っていき、悪臭漂う泥沼へと変化していく。そうして、犠牲者は地下へと吸い込まれて死に至るのである。

宣言: この呪文を詠唱する際に、味方クルールボウイ・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。出目で6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、無制限

自軍側ヒーローフェイズ

7

窒息の霧: このシャーマンは腐食性の蒸気の雲を呼び出し、そこに吞まれた者の肺を焼く。そうして、息を詰まらせた者たちは悶え苦しむ。

宣言: この呪文を詠唱する際に、味方クルールボウイ・魔術師を1体選択する。その後、選択された魔術師の18mv以内に全体が取り、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【攻撃回数】は-1の修正を受ける。

キーワード 呪文

自軍側ヒーローフェイズ

6

モルクの狡知: シャーマンは味方にモルクの力を吹き込んで驚くべき狡知を与える上、敵の攻撃やミサイルを超常現象の如く回避することを可能にする。

宣言: この呪文を詠唱する際に、味方クルールボウイ・魔術師を1体選択する。その後、選択された魔術師の12mv以内に全体が取り、かつその魔術師から視認状態である味方クルールボウイ・ユニットを1個選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果: 次の自軍側ヒーローフェイズ開始時まで、選択された味方ユニットは受ける攻撃に対して、セーブロールに+1の修正を受ける。

キーワード 呪文



・アイアンジョウ&クルールボウイ・ウォースクロール・

クラグノス

“文明に終焉をもたらす者”



接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
戦慄のメイス	6	3+	2+	3	4	-
牙砕き	3	4+	2+	2	D3	クリティカル (2 ヒット)
荒唐の蹄	6	3+	2+	1	2	-

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戦慄のメイスの【攻撃回数】は4となり、そのユニットの【確保力】は10となる。

リアクション: 敵軍側は『呪文』アビリティを宣言

不破の盾: 牙砕きには、どれほど強力な魔力からもクラグノスを守る力がある。

効果: このユニットがその呪文の対象として選択された場合、ダイスを1個ロールする。出目が3+の場合、このユニットに対するその呪文の効果は無効化される。このユニットは各フェイズにつき複数回のこのアビリティを使用することが可能だが、『呪文』アビリティごとに使用できるのは1回のみである。

バッシュ

破壊の化身: クラグノスはガウルの容赦なき癡猛さを体現しており、ただ一度の攻撃で屈せしめることはできない。

効果: このユニットが自動的に全滅させられる場合、自動的に全滅するのではなく、このユニットは3ポイントのダメージを受ける(このダメージに対して加護ロールをすることはできない)。

各ターンにつき1回(アーミー)、任意の突撃フェイズ

荒れ狂う破壊: クラグノスは敵を蹴散らし、あらゆる者を蹄で踏み潰してゆく。

効果: フェイズ中にこのユニットが突撃を実行している場合、以下のいずれかを1つ選択する。

- このユニットの1mv以内に一部でも入ってい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。出目が2+の場合、ロール対象の敵ユニットはその出目に等しい値の致命的ダメージを受ける。このユニットと近接戦闘中である敵大型獣を1個選択し、2D6をロールする。ロール結果が7の場合、このアビリティは効果を発揮しない。それ以外の場合、敵大型獣は2D6のロール結果を掛け合わせた数に等しい致命的ダメージを受ける。例えば、2D6の出目が2と6だった場合、ロール対象の大型獣は $2 \times 6 = 12$ ポイントの致命的ダメージを受ける。

キーワード 蹂躞

バッシュ

文明に終焉をもたらす者: クラグノスの向かう先には、破壊の軍勢が後に続く。

効果: このユニットの12mv以内に全体が収まっている間、味方破壊の大同盟ユニットの突撃ロールは+1の修正を受ける(最大3個まで)。

総大将、固有、英雄、大型獣、加護 (5+)

キーワード

破壊の大同盟、クルールボウイ



・クルールボウイ・ウォースクロール・
ゴブスブラック
 モルクの口

接近戦武器	回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ					アビリティ
デーモンフィンガの杖	3	4+	3+	-	D3	対魔術師 (+1 貫通値)、 クリティカル (致命的)
👁️ キラビークの鉤爪とくちばし	7	4+	2+	1	2	対魔術師 (+1 貫通値)、 随行者
キラビークの針	1	3+	2+	1	D6	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キラビークの鉤爪とくちばしの【攻撃回数】は5である。

🌟 **バトル中1回限り、リアクション：敵軍側は『呪文』アビリティを宣言**
絶叫マンドラック：この植物が発するおぞましき音は、敵魔術師の集中を大いに乱す。
 効果：このユニットは『打ち消し』アビリティを使用できるが、打ち消しロールは2D6ではなく、3D6となる。

🔪 **各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の近接フェイズ**
圧殺：ゴブスブラックの乗騎であるキラビークは、その爪で小型の獲物を粉碎することに邪悪な喜びを見出している。
 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：ダイスを1個ロールする。ロール結果が選択された敵の【体力】を上回る場合、選択された敵ユニット内の兵が1体撃破される。
 キーワード **蹂躞**

🔪 **パッシブ**
モルクが止めよと言うのじゃ!：ゴブスブラックは、愚かにも呪文の詠唱を試みる敵魔術師たちの腹の中に寄生虫スクイッグを召喚し、その者らの精神を大量のくいくさだァァァ! の力で満たす。中には爆発してしまう者もいるという!
 効果：このユニットが呪文を打ち消すたびに、詠唱者はD3ポイントの致命的ダメージを受ける。打ち消しロール結果が10+の場合、D3ポイントではなく代わりにD6ポイントの致命的ダメージを受ける。

🔪 **自軍側ヒーローフェイズ** 6
絞殺呪文：ゴブスブラックの伸ばした手から魔力の渦が巻き起こり、標的の息の根を止める。
 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：選択された敵ユニットの【体力】と同じ個数のダイスをロールする(最大10個まで)。ロール結果で4+が出るたびに、選択された敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。
 キーワード **呪文**

総大将、固有、英雄、大型獣、魔術師 (2)、飛行、加護 (6 +)
 キーワード **破壊の大同盟、クルールボウイ**



・クルールボウイ・ウォースクロール・

キラボス

(コープスリッパ・ヴァルチャ騎乗)

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ボスティッカやボスハッカ	5	4+	3+	1	2	クリティカル (致命的)
ヴァルチャの鉤爪とくちばし	7	4+	2+	1	2	随行者
ヴァルチャの針	1	3+	2+	1	D6	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ヴァルチャの鉤爪とくちばしの【攻撃回数】は5である。

➤ **リアクション**：このユニットの12mv以内に全体が取まっている味方ガットリッパ・ユニットが『再配置』指揮アビリティを宣言

お偉い視界：コープスリッパ・ヴァルチャに乗ったキラボスは、戦場の上空から戦況に注意深く目を配り、手下を操る。

効果：このユニットの移動距離を決定する出目が1-3の場合、代わりに4の値を使用してもよい。

✠ 各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の突撃フェイズ

ヴァルチャ・ダイブ：コープスリッパは敵陣の頭上から激突し、よろめく戦士たちを残酷なまでに引き裂く。

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、自身の1mv以内に一部でも入っている敵ユニットを1個選択する。

効果：修正前の突撃ロール結果と同じ個数のダイスをロールする。ロール結果で4+が出るたびに、選択された敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。

キーワード **蹂躞**

英雄、大型獣、飛行

キーワード

破壊の大同盟、クルールボウイ





・クルールボウイ・ウォースクロール・

キラボス

(グレート・ナッシュトゥーフ騎乗)

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ボススティッカ	4	3+	3+	1	2	クリティカル (致命的)
グレート・ナッシュトゥーフの顎	5	4+	3+	1	2	随行者

✂ パッシブ

俺らのモンだ!:クルールボウイは根っからの侵略者であり、キラボスは彼らが手に入れたがる領土や戦利品を見つけた際、彼らを奮い立たせることに長けている。

効果:このユニットが自軍によって確保されていない作戦目標を争奪中である間、このユニットの12mv以内に全体が収まっている味方クルールボウイ・歩兵・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。

● 自軍側ヒーローフェイズ

こいつも計画のうちってわけよ:クルールボウイたちはキラボスの賢けえ企みに大いに感服する。そして、親分に計画がある限り、彼らはいかに不利な状況にも立ち向かい続ける。

宣言:このユニットの9mv以内に全体が収まっている味方クルールボウイ・ユニットを1個選択する。

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の確保スコアは+3の修正を受ける。

キーワード

英雄、騎兵

破壊の大同盟、クルールボウイ



・クルールボウイ・ウォースクロール・

キラボス

(スタブグロット随行者)

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ボスハッカ	5	4+	3+	1	2	クリティカル (致命的)
スタブグロットのドス	2	4+	5+	-	1	クリティカル (致命的)、 随行者

ギア パッシブ

スタブグロット

効果：このユニットのスタブグロットはトーンである。このユニットのスタブグロットが取り除かれた場合、スタブグロットのドスによる攻撃も、『スタブグロットを解き放て!』アビリティの使用もできなくなる。

ギア バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

スタブグロットを解き放て!：スタブグロットは刺突に適しているだけでなく、危うくなると肉盾としての役割も果たす。

効果：以下のいずれかを1つ選択する。

- ・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。選択された敵ユニットはD3の致命的ダメージを受ける。
- ・現在のターン終了時まで、このユニットは加護(5+)を持つ。

いずれかの効果が解決されると、このユニットのスタブグロットは戦場から取り除かれる。

リアクション：味方クルールボウイ・歩兵・ユニットが『全力攻撃』指揮アビリティを宣言

統率者：キラボスは威圧的な腕みや号令によって手下の陣形を維持する。

効果：このユニットが『全力攻撃』指揮アビリティを使用するユニットの12mv以内に全体が取まっている場合、そのフェイズ中にそのユニットのメレーアタックは、ウーンズロール結果に+1の修正を受ける。

キーワード

英雄、歩兵

破壊の大同盟、クルールボウイ





・クルールボウイ・ウォースクロール・

マークノブ

(ペロ吐き旗装備)

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
マークノブのナタ	4	4+	3+	1	2	クリティカル (致命的)

U パッシブ

クラグノスの力：〈いくさだアアア!〉のエネルギーが空中に充満すると、ペロ吐き旗によってクラグノスの強大な力が操られ、周囲のクルールボウイたちを奮い立たせ、害成す魔術を退ける。

効果：このユニットの12mv以内に全体が取まっている間、味方クルールボウイ・ユニットは加護(6+)を持つ。

✖ 任意の近接フェイズ

沼竜の息吹^{ペルチヤ・バサ}：ペロ吐き旗は一般的に、沼竜の切り取られた舌を材料に作り上げられる。この怪物はあまりにも不愉快な存在であり、死した後もその残骸からは魂を萎びさせるガスが放たれるという。

宣言：このユニットと近接戦闘中である各敵ユニットを1個選択する。

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1の場合、このアビリティは効果を発揮しない。ロール結果が2-5の場合、選択された敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。ロール結果が6の場合、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。



キーワード

英雄、歩兵

破壊の大同盟、クルールボウイ



・クルールボウイ・ウォースクロール・

スワンプコーラ・シャーマン

(ポットグロット随従)

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ボグバークの杖	3	4+	3+	-	D3	クリティカル (致命的)

ギア パッシブ

ポットグロット: この小さきグロットには「鍋をかき混ぜる」という重要な役割が与えられている。

効果: このユニットのポットグロットは、トークンである。ポットグロットが戦場にいる間、このユニットの詠唱ロールは+1の修正を受ける。このユニットで修正前の詠唱ロール結果が4以下の場合、ポットグロットは戦場から取り除かれる。

U 各ターンにつき1回 (アーミー)、自軍側 ヒーローフェイズ

穢れし霊薬: スワンプコーラ・シャーマンは味は最悪だが効果は抜群の霊薬を醸造し、これをクルールボウイの仲間たちに分け与えて戦いを支援する。

宣言: このユニットの12mv以内に全体が収まっている味方クルールボウイ・歩兵・ユニットを1個選択する。

効果: ダイスを1個ロールする。出目が3+の場合、そのターン中、選択された味方ユニットのセーブロールは+1の修正を受ける。出目が1-2の場合、そのユニットはD3ポイントのダメージを受ける(このダメージポイントに対する加護ロールを行なうことはできない)。



英雄、魔術師 (1)、歩兵

キーワード

破壊の大同盟、クルールボウイ



・クルールボウイ・ウォースクロール・

ガットリップパ

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
スティッカやハッカ	2	4+	3+	-	1	クリティカル (致命的)

任意の近接フェイズ

恐怖センジツ:ガットリップパはおぞましい「ビビらせ盾」から、沼地の霧の中から響き渡る恐るべき闇の声に至るまで、ありとあらゆる手段を使って攻撃前に敵を不安で弱らせようとする。

効果:ダイスを1個ロールする。出目が3+の場合、そのターン中、このユニットに対する非英雄ユニットの攻撃は、ヒットロール結果に-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)

破壊の大同盟、クルールボウイ



・クルールボウイ・ウォースクロール・

クルールボウイ モンスターキラ

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
モンスターキラの武器	3	4+	3+	1	1	対大型獣 (+1 貫通値)、 クリティカル (致命的)

🔥 パッシブ

クラッチャグロット

効果：このクラッチャグロットはトークンである。戦場から取り除かれた場合、このユニットは『つかえグロット』アビリティを使用できない。

🛡️ 任意の近接フェイズ

誘き寄せ、罠に掛ける：モンスターキラは誘引戦術を極めており、とてつもなく恐ろしい怪物さえも弱らせる罠に引き込んでみせる。

宣言：このユニットと近接戦闘中である敵大型獣を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ダメージを受けている場合、そのロール結果は+1の修正を受ける。ロール結果が3+であれば、そのターン中、選択された敵大型獣は『後手効果』を得る。

🛡️ 各ターンにつき1回、リアクション：このユニットの6mv以内に一部でも入っている敵大型獣が『蹂躞』アビリティを宣言

つかえグロット：トゲトゲの装甲を付けたクラッチャグロットは、たいていモンスターキラが狙う獲物に呑み込まれて喉を詰まらせ、嘔吐することになる。もちろんグロットがそのまま食われてしまうことも時々あるが、オールクはそれも同じくらい面白いと思っている。

効果：ダイスを1個ロールする。ロール結果が2+の場合、『蹂躞』アビリティは効果を発揮しない。ロール結果が1の場合、戦場からこのユニットのクラッチャグロットが取り除かれる。



キーワード

歩兵、豪傑 (1/7)、旗手 (1/7)

破壊の大同盟、クルールボウイ



・クルールボウイ・ウォースクロール・

スワンプボス スカムドレック

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
掴み棒	5	4+	3+	1	2	クリティカル (致命的)
スロップクロウの鉤爪	6	4+	2+	1	2	随行者
スロップクロウの顎	1	4+	2+	1	D3+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、このユニットのスロップクロウの鉤爪の【攻撃回数】は4である。

初期配置フェイズ

数え隊：スワンプボス・スカムドレックは、数え隊と呼ばれるホブグロットの手下たちを側近に抱えている。数え隊は側近であるがために、彼のスラッジレイカーの下腹を覆う有毒の粘液を最初に手にすることができる。

宣言：このユニットの近接範囲内に一部でも入っている味方ホブグロット・スリッタ・ユニットを1個選択する。

効果：バトル終了時まで、このユニットの12mv以内に全体が取まっている間、選択された味方ユニットが装備するスリッタナイフはクリティカル (致命的) を得る。

初期配置フェイズ

賭けの胴元：スカムドレックと彼のホブグロット数え隊は、戦闘の開始時に、どの敵が最初に死ぬかという賭けへの賭け金を受け付ける。

宣言：戦場に配置されている敵ユニットを賭け対象に1個選択する。

効果：このユニットと味方ホブグロット・スリッタ・ユニットが賭け対象に行う攻撃のウーンズロールは+1の修正を受ける。

各ターンにつき1回 (アーミー)、任意のターン終了時

狙われし傷口：荒々しく近視であるスロップクロウは、弱点を嗅ぎつける鋭い嗅覚を持つ上、野生の狂乱で傷ついた獲物を躍りになって引き裂く。

宣言：このユニットと近接戦闘中である敵大型獣を1個選択する。

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

固有、英雄、大型獣

キーワード

破壊の大同盟、クルールボウイ



・クルールボウイ・ウォースクロール・

スナッチャボス

(スラッジレイカー・ビースト騎乗)

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
鉤縄	3	3+	3+	1	3	クリティカル (致命的)
スラッジレイカーの鉤爪	6	4+	2+	1	2	随行者
スラッジレイカーの顎	1	3+	2+	1	D3+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、このユニットのスラッジレイカーの鉤爪の【攻撃回数】は4である。

自軍側ヒーローフェイス

スラッジレイカーの毒：スラッジレイカー・ビーストの下腹は腐敗した廃棄物やこびりついた沼の汚泥、そしてこの獣自身の分泌物で覆われている。これは高い汚染力を持つ混合液で、付近のクルールボウイたちは、これを自身らの武器に塗りつける。

宣言：このユニットの12mv以内に全体が収まっているヒーロー以外の味方クルールボウイ・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、自身が装備しているドゥームロケットの【ダメージ量】はD3+3の修正を受ける。ロール結果が1の場合、このユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。

各ターンにつき1回 (アーミー)、任意のターン終了時

傷口悪化：スラッジレイカーの鉤爪と牙は毒素や汚染にまみれているため、負った傷はたちまち腐敗し、壊疽を起こす。

宣言：ターン中にこのユニットのメレーアタックによって1ポイント以上のダメージを割り振られ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。出目が2+であれば、

- ・ 選択された敵ユニットは出目に等しい数の致命的ダメージを受ける。
- ・ 次の自軍側ターン開始時まで、選択された敵ユニットが行なう攻撃のウーンズロール結果は-1の修正を受ける。

キーワード **蹂躞**

キーワード

英雄、大型獣

破壊の大同盟、クルールボウイ



・クルールボウイ・ウォースクロール・

マーシュクロウラ・スロゴス

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
網 & 掴み棒	4	4+	5+	-	1	-
スロゴスの爪	6	4+	2+	1	2	随行者

➤ パッシブ

大行進：攫い隊とともにスロゴスに乗るドラマーは、釜太鼓で力強いリズムを刻み、付近のクルールボウイたちを敵に向かって猛進させる。

効果：このユニットの12mv以内に全体が収まっている間、味方クルールボウイ・歩兵・ユニットは同一ターン中に『突撃』アビリティを使用した場合でも、『突撃』アビリティを使用できる。

U 任意のターン開始時

再生：トロゴスは、傷ついた肉体をほぼ瞬時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

戦闘兵器

破壊の大同盟、クルールボウイ



・クルールボウイ・ウォースクロール・
ブレイカ・ボス
 (マイアブルート・トロゴス騎乗)

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
二股突き棒	5	4+	3+	1	2	クリティカル (致命的)
マイアブルートの棍棒	4	4+	2+	2	3	随行者

✂ 任意の近接フェイズ

ブレイカの手綱：ブレイカ・ボスが戦闘に突入すると、彼らはマイアブルート・トロゴスの手綱を乱暴に引っ張り、獣を怒らせるのだ！

効果：このユニットは D3 ポイントのダメージを受ける (このダメージポイントに対する加護ロールを行なうことはできない)。このアビリティによって割り振られたダメージ 1 個につき、そのターン中、このユニットが装備しているマイアブルートの棍棒の【攻撃回数】は +2 の修正を受ける。

U 任意のターン開始時

再生：トロゴスは、傷ついた肉体をほぼ瞬時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。

✂ 各ターンにつき 1 回 (アーミー)、任意のターン終了時

引き裂かれし四肢：マイアブルート・トロゴスは敵陣から敵をもぎ取り、その手足を一本ずつ引きちぎることに無上の喜びを覚える。

宣言：このユニットの 1mv 以内に一部でも入っている敵歩兵・ユニットを 1 個選択する。

効果：ダイスを 1 個ロールする。ロール結果が選択された敵の【体力】を上回る場合、選択された敵ユニット内の兵が 1 体撃破される。

キーワード **蹂躞**



キーワード

英雄、大型獣

破壊の大同盟、クルールボウイ



・クルールボウイ・ウォースクロール・

ホブグロット・スリッタ

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
スクラップ爆弾	8"	1	4+	3+	1	1	近接射撃
接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
スリッタナイフ	2	4+	5+	-	1	-	

任意のターン終了時

スクラップ爆音: ホブグロット・スリッタはスクラップ爆弾を敵の足元で爆発させることで、安全な距離まで逃げるができる。

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: ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば:

- ・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。
- ・あたかも自軍側移動フェイズ中であるかのように、このユニットは致命的ダメージを受けることなく、直ちに『退却』アビリティを使用できる。



キーワード

歩兵、豪傑、楽士 (1/10)、旗手 (1/10)

破壊の大同盟、クルールボウイ



・クルールボウイ・ウォースクロール・

マンスキューワ・ボルトボウイ

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
マンスキューワ・クロスボウ: 慌て撃ち	12"	2	4+	3+	1	2	クリティカル (自動ウーンズ)
マンスキューワ・クロスボウ: 狙い撃ち	18"	1	3+	3+	2	2	クリティカル (自動ウーンズ)
接近戦武器		回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ギザギザブレイド		1	4+	3+	-	1	クリティカル (致命的)

🏹 パッシブ

マンスキューワ・クロスボウ: ボルトボウイは、近くの敵に素早く一斉射撃することもあれば、遠くの標的に慎重に狙いを定めることもある。

効果: このユニットが『遠隔攻撃』アビリティを使用する際、マンスキューワ・クロスボウによるすべての攻撃において、慌て撃ちまたは狙い撃ちの能力値のうちいずれか1つを選択する。

🏹 自軍側遠隔フェイズ

アイツをやっちまえ!: ボルトボウイは、その場で待ち構えて慎重に狙いを定めて射撃することを好んでいる。

効果: このターン中に、このユニットが『移動』アビリティを使用しておらず、またこのターン中に戦場に配置されていない場合、このターン終了時まで、このユニットによるレンジアタックのヒットロールは+1の修正を受ける。



キーワード

歩兵、豪傑

破壊の大同盟、クルールボウイ



・クルールボウ・ウォースクロール・

ビーストスキューワ・キルボウ

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
ビーストスキューワ・ボルト	24"	2	4+	2+	2	D6	対大型獣 (+1 貫通値)、 クリティカル (自動ウーンズ)
接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
ギザギザブレイド	2	4+	3+	-	1	クリティカル (致命的)	

各ターンにつき1回 (アーミー)、 自軍側遠隔フェイズ

串刺し矢弾: とりわけ大きな標的を照準する際、砲手はどれほど強大な獣をも切り裂く、恐るべき串刺し矢弾を装填する。

効果: ターン中、このユニットが装備しているビーストスキューワ・ボルトの【ダメージ量】は、攻撃対象が大型獣である場合、6になる。

自軍側遠隔フェイズ

アイツをやっちまえ! : ビーストスキューワ・キルボウは、ひとたび射撃体勢に入るや、時間をかけて一発ずつ確実に命中させる。

効果: このターン中に、このユニットが『移動』アビリティを使用しておらず、またこのターン中に戦場に配置されていない場合、このターン終了時まで、このユニットによるレンジアタックのヒットロールは+1の修正を受ける。



キーワード

戦闘兵器

破壊の大同盟、クルールボウ



・アイアンジョウ・ウォースクロール・

ゴルドラック

“ゴルクの拳骨”

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
ビッグティーフの咆哮	8"	6	2+	3+	-	1	近接射撃、随行者
接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
ブツ潰し&賢くて強ええ	8	3+	2+	1	2	対英雄 (+1 貫通値)	
👁️ ビッグティーフの拳と尾	8	4+	2+	1	3	対大型獣 (+1 貫通値)、 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ビッグティーフの拳の【攻撃回数】は6である。

🛡️ 各ターンにつき1回(アーミー)、任意の近接フェイズ

怪物の鉤縄：ゴルドラックのモウクラッシャであるビッグティーフは、いかに巨大な相手でも組み伏せることができるほど強く、意地が悪い。

宣言：このユニットと近接戦闘中である敵大型獣を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+の場合、選択された敵大型獣が装備している武器のうち1個を選択する。選択可能であれば、随行者の武器を選択しなければならない。そのターン中、その武器の【攻撃回数】は半減する(端数切り上げ)。

キーワード

蹂躞

✖️ バトル中1回限り、リアクション：自軍側が「いくさだアアア！」アビリティを宣言

ゴルクの声：ゴルドラックの咆哮は彼らの神の根源的な力に満たされており、それに鼓舞されたアイアンジョウは、敵軍に怒濤のごとく襲いかかり、怒りのままに突き刺し、殴り、踏み潰す。

効果：次の自軍側ターン開始時まで、このユニットの18mv以内に全体が収まっている選択された味方アイアンジョウ・ユニットによるメレーアタックのヒットロールは+1の修正を受ける。

✖️ 任意のターン終了時

勝利から得る力：超親分は、ケンカに勝てば勝つほど強くなる。

効果：ターン中、このユニットのメレーアタックによる攻撃で敵ユニットがダメージを負い、全滅した場合、このユニットは「いくさだアアア！」トークンを1個得る(最大3個まで)。

次のターン終了時まで、設置されている「いくさだアアア！」トークン1個につき、このユニットが装備している武器の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。

総大将、固有、英雄、大型獣、飛行



・アイアンジョウ・ウォースクロール・

メガボス

(モウクラッシャ騎乗)

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
モウクラッシャの咆哮	8"	6	2+	3+	-	1	近接射撃、随行者
接近戦武器		回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ボスチョッパやボスハッカ		8	4+	2+	1	2	対歩兵 (+1 貫通値)
モウクラッシャの拳&尾		8	4+	2+	1	3	対歩兵 (+1 貫通値)、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モウクラッシャの拳&尾の【攻撃回数】は5である。

各ターンにつき1回(アーミー)、任意の突撃フェイズ

巨体ののしかかり: モウクラッシャは、止めどなき雪崩のような気性の荒い筋肉で、行く手のあらゆるものを潰れた肉塊に変える。

宣言: フェイズ中、このユニットが突撃を実行している場合、自身の1mv以内に一部でも入っている視認状態の敵ユニットを1個選択する。

効果: D3を1個ロールする。ロール結果が2+の場合、選択された敵ユニットはその結果に等しい値の致命的ダメージを受ける。選択された敵ユニットが歩兵である場合、受ける致命的ダメージは2倍になる。

キーワード

蹂躪

パッシブ

粉碎: 突撃するモウクラッシャの衝撃により、しばしば敵の第一防衛線は泥の上に踏み潰される。

効果: 接敵移動を行う際、このユニットが現在のターン中に突撃を実行している場合、3ではなく、代わりに2D6mv移動することができる。

任意のターン終了時

勝利から得る力: 超親分は、ケンカに勝てば勝つほど強くなる。

効果: ターン中、このユニットのメレーアタックによる攻撃で敵ユニットがダメージを負い、全滅した場合、このユニットは「いっさだアアア!」トークンを1個得る(最大3個まで)。

次のターン終了時まで、設置されている「いっさだアアア!」トークン1個につき、このユニットが装備している武器の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。

英雄、大型獣、飛行

破壊の大同盟、アイアンジョウ、モウクラッシャ



・アイアンジョウ・ウォースクロール・

メガボス

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ボスチョップ	8	4+	2+	1	2	-

✂ 自軍側ヒーローフェイズ

ブチかませ、野郎ども! : 超親分が放つ命令の怒鳴り声は、配下のブルートたちを激戦へと駆り立てる。

宣言: このユニットの12mv以内に全体が取まっている味方ブルート・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+の場合、次の自軍側ターン開始時まで、選択された味方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。

✂ 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

導かれしブルート: メガボスは最もタフで底意地悪いブルートたちを両脇に従え、戦いへと向かう。

効果: ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+の場合、ターン中、このユニットの近接範囲内に一部でも入っている味方ブルート・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。

✂ 任意のターン終了時

勝利から得る力: 超親分は、ケンカに勝てば勝つほど強くなる。

効果: ターン中、このユニットのメレーアタックによる攻撃で敵ユニットがダメージを負い、全滅した場合、このユニットは〈いくさだアアア!〉トークンを1個得る(最大3個まで)。

次のターン終了時まで、設置されている〈いくさだアアア!〉トークン1個につき、このユニットが装備している武器の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。



・アイアンジョウ・ウォースクロール・

ウォーチャンター

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ゴルク棒&モルク棒	6	4+	3+	-	D3	-

任意のターン終了時

破壊的律動：ウォーチャンターのゴルク棒やモルク棒によって敵の頭蓋が砕かれるたびに、〈いくさだアアア!〉の熱エネルギーは増大する。

効果：ターン中、このユニットによる近接攻撃でいずれかの敵兵が撃破された場合、このユニットはD3の儀式ポイントを得る。



英雄、神官 (1)、歩兵

破壊の大同盟、アイアンジョウ



・アイアンジョウ・ウォースクロール・

ウィアードノブ・シャーマン

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
ミドロリのゲロ	10"	4	2+	4+	-	D3	近接射撃
接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
いくさだァァァ!の杖	3	4+	3+	1	D3	-	

パッシブ

暴虐なる力:ウィアードノブ・シャーマンは、周囲のオールクの徒党が放出する〈いくさだァァァ!〉のエネルギーを操る。

効果:味方アイアンジョウ・ユニットがこのユニットの12mv以内に全体が収まっており、10体以上の兵で構成されている場合、このユニットのパワーレベルは+1の修正を受ける。



英雄、魔術師 (1)、歩兵

破壊の大同盟、アイアンジョウ



・アイアンジョウ・ウォースクロール・

ブルート

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ブルート・ウェポン	3	4+	3+	1	2	対歩兵 (+1 貫通値)
ゴアチョッパ	3	4+	3+	2	3	-

このユニット内の各兵はブルート・ウェポンを装備している。

- 1/5の兵は、装備しているブルート・ウェポンをゴアチョッパに交換できる。
- 豪傑は装備している武器を交換できない。

● パッシブ

邪魔すんのか? : 常識というものを多少なりとも持つものは、陣地の領有を宣言するオーク・ブルートの憤怒の視線を向けられたら、速やかにすげすごと引き下がる。

効果: このユニットと近接戦闘中である【体力】1または2の敵兵は、作戦目標の争奪に加わることができない。



歩兵、豪傑

キーワード

破壊の大同盟、アイアンジョウ、ブルート



・アイアンジョウ・ウォースクロール・

アードボウイ

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
チョップヤスティッカ	2	4+	3+	1	1	対突撃 (+1 貫通値)

✂ 任意の近接フェイズ

盾強打: アードボウイが携える盾には、棘や金属の歯が取り付けられた見事な銃鉄の板、それ自体が凶悪な武器となっている。

宣言: このユニットと近接戦闘中であり、かつ現在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: このユニットの各兵に対して、D6の盾強打ロールをする。ロール結果で6+が出るたび、選択された敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。



歩兵、豪傑、旗手 (1/10)

破壊の大同盟、アイアンジョウ



・アイアンジョウ・ウォースクロール・

ゴアグランタ

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
チョッパやハッカ	3	4+	3+	1	1	対騎兵 (+1 貫通値)
グランタの牙	4	4+	2+	-	1	突撃 (+1 ダメージ量)、 随行者

✂ 任意の突撃フェイズ

ゴアグランタ突撃: 突進するゴアグランタが巻き起こす災禍は、アイアンジョウたちの破壊的な基準に照らし合わせても恐ろしきものだ。

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、自身の1mv以内に一部でも入っ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+の場合、選択された敵ユニットはその結果に等しい値の致命的ダメージを受ける。選択された敵ユニットが騎兵である場合、その致命的ダメージは+1の修正を受ける。



騎兵、豪傑

破壊の大同盟、アイアンジョウ



・アイアンジョウ・ウォースクロール・

ゾグロック アンヴィルスマッシュ

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
骨砕きのバッシヤ	5	4+	2+	1	2	-
オマモリ裂きのチョッパ	2	4+	2+	2	3	-
グラントのはさみ	4	4+	3+	-	1	-

このユニットは、骨砕きのバッシヤおよび以下のオプションのうち1つを装備している：

- ・ オマモリ裂きのチョッパ
- ・ グラントのはさみ

ギア パッシブ

クロンク：このロックブロー・スクイッグの頭痛は、頭をぶつけることよってのみ和らげることができる。

効果：クロンクはトークンである。このユニットのクロンクが戦場に配置されている間、このユニットは鍛造ロールをリロールすることができる。このユニットのセーブロール結果が修正前の1の場合、『アタック』アビリティが解決されると、このユニットのクロンクは戦場から取り除かれる（ダメージは割り振られたものとしてカウントされる）。

ギア パッシブ

オマモリ裂きのチョッパ：このチョッパから繰り出される一撃は、頭蓋だけでなく、秘術の障壁やその他の神秘的な護りを完全に叩き潰すことができる。

効果：このユニットが装備するオマモリ裂きのチョッパを用いた攻撃がヒットした場合、その戦闘中、対象は『オマモリ炸裂』のキーワードを得る。このキーワードを持つユニットは加護ロールを行うことはできない。

✂ 自軍側ヒーローフェイズ

デッキえ 緑の神サマの力：いくさだアアア!の純粋なエネルギーを「ブン殴る武器」と同調させることで、ゾグロックは周囲に集うオールドたちの武器を強化することができる。

宣言：このユニットの12mv以内に全体が収まっており、かつこのユニットから視認状態である味方アイアンジョウ・歩兵・ユニットを1個選択する。

効果：D6の鍛造ロールをする。このユニットがグラントのはさみを装備している場合、その出目は+1の修正を受ける。出目が4+の場合、次の自軍側ターン開始時まで、選択された味方ユニットが装備している接近武器は、クリティカル(致命的)を得る。

キーワード

固有、英雄、歩兵

破壊の大同盟、アイアンジョウ



・アイアンジョウ・ウォースクロール・

アードボウイ・ビッグボス

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ボスハッカ&チヨッパ	7	4+	3+	1	2	-

パッシブ

鋼鉄拳骨の指揮官：ボスが近くに居る間、アードボウイは戦うのを止めることはない。

効果：このユニットの 12mv 以内に全体が収まっている味方アードボウイ・ユニットが『再集結』指揮アビリティを使用する場合、自軍は D6 の再集結ロールを追加で 3 回行なえる。

パッシブ

ブン殴ってやれ!：ビッグボスにとって、盾は敵をブツ潰すために作られたものであり、ボウイたちにも「正しい使い方」で使わせようとする。

効果：このユニットの 12mv 以内に全体が収まっている間、味方アードボウイ・ユニットの盾強打ロールは +1 の修正を受ける。



英雄、歩兵

破壊の大同盟、アイアンジョウ



・アイアンジョウ・ウォースクロール・

ウィアードブルート・レッカ

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
チェインスマッシュ	6	4+	3+	1	1	対歩兵 (+1 貫通値)

パッシブ

狂戦士: このブルートたちは重い鎧を着用しないため、一秒でも早く戦いに加わることができる。

効果: このユニットは『全力移動』アビリティを実行していたとしても、そのターン中の後半に『突撃』アビリティを使用することができる。



歩兵、加護 (5+)



・アイアンジョウ・ウォースクロール・

タスクボス

(モウグランタ騎乗)

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
豚裂き刃	7	4+	2+	1	2	-
キル・チョッパ二刀流	4	4+	3+	1	1	-
👤 モウグランタの牙	5	4+	2+	2	2	随行者
モウグランタの脚	4	5+	2+	-	D3	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モウグランタの牙の【攻撃回数】は3である。

👤 パッシブ

とめどなき勢い：一度モウグランタが走り始めると、何かに激突するまで止めることはできない。そしてその衝撃は、速度が増すにつれて、より恐るべきものとなる。

効果：『突撃』アビリティを使用するたびに、このユニットの勢いポイントは+1の修正を受ける。『全力移動』アビリティを使用すると、このユニットの勢いポイントは+2の修正を受ける。一度に蓄積できる勢いポイントは最大3である。

このユニットが装備しているモウグランタの牙の【ダメージ量】が、このユニットの勢いポイントに加算される。各バトルラウンド終了時、このユニットの勢いポイントは-1の修正を受ける（最小は0）。

👤 各ターンにつき1回（アーミー）、任意の突撃フェイズ

大暴走のカシラ：タスクボスはグランタ大暴走の先頭に立ち、真っ先に戦いに挑もうとする。

宣言：フェイズ中、このユニットが突撃を実行している場合、このユニットの12mv以内に全体が取まっており、そのターン中に突撃を実行している味方モウグランタ・ユニットを最大3個まで選択する。

効果：選択された各味方ユニットの勢いポイントは+1の修正を受ける。

キーワード 蹂躞



・アイアンジョウ・ウォースクロール・

ブルート・レイジャー

接近戦武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

レイジャー・ウェポン

3

4+

2+

1

2

対大型獣(+1 貫通値)

➤ パッシブ

狂戦士：このブルートたちは重い鎧を着用しないため、一秒でも早く戦いに加わることができる。

効果：このユニットは『全力移動』アビリティを実行していたとしても、そのターン中の後半に『突撃』アビリティを使用することができる。

✖ パッシブ

解き放たれた激情：ブルート・レイジャーは、攻撃可能な距離まで敵に近づくと、溜め込んだ鬱憤を一気に爆発させる。

効果：現在のターン中、突撃を実行している場合、このユニットは『先手効果』を持つ。



歩兵



・アイアンジョウ・ウォースクロール・

モウグランタ

(ハッキン・クルー同乗)

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
チョッパ二刀流	4	4+	3+	1	2	-
キル・チョッパ二刀流	4	4+	3+	1	1	-
モウグランタの牙	5	4+	2+	2	2	随行者
モウグランタの脚	4	5+	2+	-	D3	随行者

バッシュ

とめどなき勢い：一度モウグランタが走り始めると、何かに激突するまで止めることはできない。そしてその衝撃は、速度が増すにつれて、より恐るべきものとなる。

効果：『突撃』アビリティを使用するたびに、このユニットの勢いポイントは+1の修正を受ける。『全力移動』アビリティを使用すると、このユニットの勢いポイントは+2の修正を受ける。一度に蓄積できる勢いポイントは最大3である。

このユニットが装備しているモウグランタの牙の【ダメージ量】が、このユニットの勢いポイントに加算される。各バトルラウンド終了時、このユニットの勢いポイントは-1の修正を受ける（最小は0）。

各ターンにつき1回（アーミー）、 自軍側移動フェイズ

道を切り拓け!：ハッキン・クルーは、密集した敵の間を縫って道を切り開き、モウグランタの勢いを止めぬ役割を担っている。

効果：このユニットが近接戦闘中の場合、その【移動力】までの距離を移動することができる。兵や敵ユニットの近接範囲内を通り抜けることができるが、近接戦闘に突入する状態でその移動を完了することはない。

その後、その移動中にこのユニットが通り抜けた各敵ユニットを選択する。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+の場合、ロール対象はその結果に等しい値の致命的ダメージを受ける。また、このユニットの勢いポイントは+2の修正を受ける。

キーワード コア、移動、蹂躞



・アイアンジョウ・ウォースクロール・

モウグランタ・ゴウジャー

接近戦武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
チョッパ二刀流	4	4+	3+	1	2	-
モウグランタの牙	5	4+	2+	2	2	随行者
モウグランタの脚	4	5+	2+	-	D3	随行者

✂ パッシブ

とめどなき勢い：一度モウグランタが走り始めると、何かに激突するまで止めることはできない。そしてその衝撃は、速度が増すにつれて、より恐るべきものとなる。

効果：『突撃』アビリティを使用するたびに、このユニットの勢いポイントは+1の修正を受ける。『全力移動』アビリティを使用すると、このユニットの勢いポイントは+2の修正を受ける。一度に蓄積できる勢いポイントは最大3である。

このユニットが装備しているモウグランタの牙の【ダメージ量】が、このユニットの勢いポイントに加算される。各バトルラウンド終了時、このユニットの勢いポイントは-1の修正を受ける（最小は0）。

各ターンにつき1回（アーミー）、任意の近接フェイズ

泥ん中で潰れる!：モウグランタの突進の衝撃から奇跡的に生き延びたとしても、冷静さを取り戻すには時間がかかるだろう！

宣言：ターン中、このユニットが突撃を実行している場合、そのユニットの1mv以内に一部でも入っている敵ユニットを1個選択する。

効果：ダイスを1個ロールし、ロール結果にこのユニットの勢いポイントを加算する。ロール結果が5+の場合、そのターン中、選択された敵ユニットは『後手効果』を得る。

キーワード 蹂躞



大型獣

SPEARHEAD

オールク・ウォークラン 沼漁りの野郎ども

このスピーアヘッド・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

◆キラボス(グレイト・ナッシュトゥーフ騎乗)

ユニット

- ◆マークノブ(ペロ吐き旗装備)：1体
- ◆マンスキューワ・ボルトボウイ：3体
- ◆ガットリップパ：5体
- ◆ガットリップパ：5体
- ◆ビーストスキューワ・キルボウウ：1体



クルールボウイにとって、対等な戦いというのは馬鹿げた考え方だ。
“沼漁りの野郎ども”は、オールクが好む戦術の中でも敵を苦しめ、足を奪い、無力化するための残酷で卑劣なやり口を体現した連中だ。卑劣なキラボスの指示に従って、沼漁りの野郎どもは何日もかけて諸領域の荒野で犠牲者を追い立てる。そして、殺戮の奇襲を仕掛ける最高のタイミングを待ち構えるのだ。

クルールボウイに選ばれた獲物が、初めて自分たちの末路に気付くことになるのは、泥濘の中から自分の身体に棘付きの矢玉が数十発も突き立てられ、恐怖の顔を浮かべる犠牲者をボルトボウイが嘲笑する声が聞こえた時なのだ。オールクたちを滅茶苦茶に怒らせそうなくらいデカイ奴には、ビーストスキューワ・キルボウウから特大の鉤を打ち込んで対処する。敵は、この恐るべき矢玉を前にして後ずさりを始めたその時、自分のコウカツさを示すための血みどろの戦利品を求めて、グレイト・ナッシュトゥーフに跨ったキラボスが敵のど真ん中をめがけて突撃してくるのだ。キラボスのすぐ背後には、彼よりは小さなオールクの戦士たちが控えている。彼らを率いるのは、悪臭を漂わせやかましい雄叫びを上げるペロ吐き旗を振り回すマークノブだ。このガットリップパたちは、打ちひしがれた敵に襲い掛かり、ハラワタをえぐり出し、毒が滴る武器で目を突き刺しながら前進する。一方で、後で好きなだけ振振って楽しめるように、僅かな人数の捕虜を生け捕りにしておくことももちろん忘れない。

「ツイてねえな、長耳さんよ？あの時、仲間と一緒にくたばったときや良かったのにな。オメエもそう思うだろう？」

——マークノブ、“皮剥ぎ野郎”グリクスタップ

戦闘特性

✕ バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

クルールボウイのいくさだアァア! : 典型的なモルク神のやり口に従って、クルールボウイは敵を取り囲むまで待ち構え、その後でいくさだアァア! を叫ぶ。クルールボウイが叫びを上げた時、敵の運命は大方決しているのだ。

宣言: 自軍側ジェネラルを選択し、このアビリティを使用する。次に、自軍側ジェネラルの12mv以内に全体が入っている他の味方ユニットを1個選択する。

効果: 自軍側ジェネラルと選択された味方ユニットは、このフェイズ中に『先手効果』を得る。



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。

U パッシブ

大騒ぎ!: 戦いの前日、クルールボウイの戦太鼓とガチャガチャ櫓の音が夜通しで響き渡り、敵は休息をとることができなかった。

効果: 第1バトルラウンド中、敵ユニットによる攻撃のウンズロールは-1の修正を受ける。

U 第1バトルラウンドの開始時

泥の中に潜め: 「ジックリと考えた」後、オールクの一団に対して自ら泥を被って、油断しぎった敵にコソコソと忍び寄れるように命令した。

宣言: 味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果: このバトル中、選択された味方ユニットが敵兵から12mvより遠く離れている場合、その味方ユニットは敵兵から視認状態にあるとはみなされない。

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。

U パッシブ

病的な自惚れ：自己愛に満ちたこのボスは、自らの身を守るためならばありとあらゆる者を喜んで利用する。

効果：1体以上の他の味方ユニットが、自軍側ジェネラルの近接範囲内に一部でも入っている場合、自軍側ジェネラルにダメージを1ポイント割り振る直前にダイスを1個ロールする。ロール結果が4+であれば、その1ポイントのダメージを代わりに、それらの味方ユニットのいずれかに割り振らなければならない。

I バトル中1回限り、敵軍側移動フェイズ

モルク神の目ん玉石：くすんだ灰色の石を投げつけると濃霧が立ち込め、持ち主とその仲間を害悪から守る。

効果：次の自軍側遠隔フェイズ中、自軍側ジェネラルの12mv以内に全体が入っている間、味方ユニットは加護(5+)を得る。

I 各ターンにつき1回、自軍側ヒーローフェイズ中

コウカツな作戦：このアタマのサエてるキラボスは、逃げ出したふりをして、獲物を死の罠へと誘い込むことを好んでいる。

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。

効果：このターン中、選択された味方ユニットが『退却』アビリティを使用する場合、その味方ユニットは致命的ダメージを受けない。その味方ユニットは以後そのターン中、『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使用できる。

U バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

目潰し灰：耐熱袋の中に取りめられた、この奇妙な灰は常に燃り続けている。この灰を敵に向かって投げつけることで、標的の目を潰して恐るべき苦痛をもたらす猛烈な灰の雲を作り出すことができる。

宣言：自軍側ジェネラルの近接範囲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：ロール結果が1-4であれば、そのフェイズ中、選択された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。ロール結果が5+であれば、以降バトル終了時まで、選択された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。

移動力

10"

体力 10

3+

[防御力]

2

確保力

キラボスはアタマのキレる戦将であり、待ち伏せやのオオ鹿を誘導するために「考えぬ筋肉」を使うことに長けている。数々の勝利をかち取ってきたキラボスは、このため自信のようだが、分との状況は、酷い場合でも計画に従うのだ。キラボスは最も邪悪で最も悪意に満ちた怪物を戦の乗物とし、従っている。そしてグレイト・ナッシュトゥーフは最も恐るべき怪物の乗物の一つなのだ。この痩せこけた狗のような殺戮者は、ソツと鋭いような気性の粗さを備えており、クルールボウイの陰鬱な本拠地とも容易く移動でき、そして獲物を見つけたら、一方向にも二つの方向から迫るようにも感じられる、耳を裂くような咆哮を上げながら飛び掛かるのだ。

スピアヘッド・ウォースクロール

キラボス

(グレイト・ナッシュトゥーフ騎乗)

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
ギザギザ・ボススティッカ	4	3+	3+	1	2	クリティカル(致命的)
ナッシュトゥーフの骨砕きの牙	5	4+	3+	1	2	随行者

●自軍側ヒーローフェイズ

こいつも計画のうちってわけよ：クルールボウイたちはキラボスの賢い企みに大いに感服する。そして、親分に計画がある限り、彼らはいかに不利な状況にも立ち向かい続ける。

宣言：このユニットの9mv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確保スコアは+3の修正を受ける。



キーワード

英雄、騎兵

スピアヘッド・ウォースクロール

ビーストスキューワー・キルボウ



オークが正しく敵を狙って撃つ、というのはあまり耳にする話ではない。だが「オオモノ撃ち」と呼ばれるクルールボウイたちは、可能な限り遠くから獲物を痛めつけることのすばらしさを理解している。ビーストスキューワー・キルボウは諸領域で最も強大な怪物を打ち倒すためにデザインされている。この巨大な弓から放たれる投射物は、数インチもの厚さの装甲外皮や骨で作られた板をいとも容易く打ち抜いてしまう。また、人間ほどの大きさの標的であれば、一度に複数体を貫いてしまうほどの力もある。

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
✂	ビーストスキューワー・ボルト	24"	2	4+	2+	2	D6	クリティカル(自動ウーンズ)
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	
✂	ギザギザブレイド	2	4+	3+	-	1	クリティカル(致命的)	

✂ パッシブ

獣の串刺し：ビーストスキューワー・ボルトは怪物の獲物に、おぞましい傷を与えられるようにデザインされている。

効果：このユニットが装備しているビーストスキューワー・ボルトの【ダメージ量】は、攻撃対象が**大型獣**である場合、D6ではなく6になる。



キーワード

戦闘兵器

移動力

5"

体力

6

4+

防御力

5

確保力

マークノブはクールボウイの勇士であり、敵の首を（正々堂々であろうとそうでなかろうと）狩ることを大いに楽しむ。彼らだけが戦場で掲げられることを許されているベロ吐き旗は、ありとあらゆる奇妙な力を宿した穢らわしき至宝だ。敵が接近してきた時、この不気味な旗は極めて不快な瘴気を吐き出す。それを浴びれば、どんなに頑健な敵も苦痛で倒れてしまうだろう。

スピアヘッド・ウォースクロール

マークノブ

(ベロ吐き旗装備)



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

マークノブのナタ

4

4+

3+

1

2

クリティカル(致命的)

✖ 任意の近接フェイズ

沼竜の息吹：ベロ吐き旗は一般的に、沼竜の切り取られた舌を材料に作り上げられる。この怪物はあまりにも不愉快な存在であり、死した後もその残骸からは魂を委びさせるガスが放たれるという。

宣言：この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1であれば、何も起こらない。ロール結果が2-5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。ロール結果が6であれば、ロール対象の敵ユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。



キーワード

英雄、歩兵

移動力

5"

体力

2

5+

防脚力

1

確保力

ガットリップは、クルールボウイの陰惨な中核部隊を形成し、奇妙な目線を投げかける“ビビらせ盾”に身を隠しながら前進してくる。嗜虐的なこのグリーンスキンの徒党は、その凶悪な狡知と、毒の塗られた邪悪な武器で敵を突き刺すときに浮かべる歓喜の表情で悪名高い。その外見さえも敵を威嚇し、混乱させるために磨きかけられているのだ。

スピアヘッド・ウォースクロール

ガットリップ



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

邪悪なハッカ

2

4+

3+

-

1

クリティカル(致命的)



各フェイズにつき1回(アーミー)、リアクション:このユニットの12mv以内に一部でも入っている敵軍側歩兵・ユニットが『突撃』アビリティを宣言

恐怖センジツ:ガットリップはあらゆる手口を使って、敵を狼狽させる。

効果:ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、このフェイズ中にこのユニットを対象とした攻撃のヒットロールは-1の修正を受ける。英雄は、この効果を受けない。



キーワード

歩兵

スピアヘッド・ウォースクロール

マンスキューワ・ボルトボウイ

移動力
5"
体力 2
防御力 5+
1
確保力

マンスキューワ・ボルトボウイは、突撃してくる軍馬を一撃で仕留められるほど強力な石弓を操る。さらにオークたちはすべての太矢に毒を塗りたくっているの、ほんの僅かな傷であっても壊疽や腐敗を起こしてしまう。

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
✂	マンスキューワ・クロスボウ	18"	2	4+	3+	1	2	クリティカル(自動ウーンズ)
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	
✂	尖刃	1	4+	3+	-	1	クリティカル(致命的)	

✂パッシブ

アイツをやっちなえ! : ボルトボウイは、その場で待ち構えて慎重に狙いを定めて射撃することを好んでいる。

効果: このターン中に、このユニットが『移動』アビリティを使用していない場合、このユニットによるレンジアタックのヒットロールは +1 の修正を受ける。



キーワード

歩兵

