

WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



陣営パック

イドネス
ディープキン

戦闘特性

イドネス・ディープキン・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（アーミー）、初期配置フェイズ

霊海の航海者：イドネスたちは、生涯を深き海の中で過ごす。水上に現れる時は、陸に住まう種族を襲撃する時だけだ。

宣言：イドネス・ディープキン・英雄に率いられている味方連隊を1個選択する。ユニットが既に初期配置されている連隊を選択することはできない。

効果：選択された連隊内のユニットはエーテル海を航行中となり、予備戦力に配置される。これらのユニットは初期配置を完了したものとして扱われる。

キーワード 初期配置

自軍側移動フェイズ

深淵からの略奪者：イドネス・ディープキンは、かの者らが故郷と呼ぶ海底と等しく、冷酷にして残忍なる者らだ。大海原に息づく魔力の潮流を操り、巨大波とともに地上に押し寄せ、獲物の魂を求めてあらゆる場所へと襲いかかる。

宣言：このアビリティを使用するには、エーテル海を航行中の味方イドネス・ディープキン・ユニットを1個選択する。

効果：このユニットを戦場端の9mv以内に全体が入るように、かつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れている戦場の任意の位置に配置する。

パッシブ

死の潮流：イドネス・ディープキンは荒海の容赦なき潮の流れのように敵を粉碎し、絶え間ない攻撃によって徐々に苛烈さを増していく。そしてその跡には、死のみを残し引き上げていく。

効果：バトルラウンドごとに、以下の記述に従って味方イドネス・ディープキン・ユニットに対して、異なる効果が適用される。第5バトルラウンドからは繰り返し、『干潮』から順に適用される。

第1バトルラウンド：

干潮：このバトルラウンド中、このユニットを対象とするレンジアタックのヒットロールは-1の修正を受ける。さらにこのユニットがこのターン中に『突撃』アビリティを使用していない場合、このユニットを対象とするメレーアタックのヒットロールは-1の修正を受ける。

第2バトルラウンド：

満ち潮：このバトルラウンド中、このユニットは『全力移動』アビリティを使用した場合でも、同じターン中に『遠隔攻撃』や『突撃』アビリティを使用できる。

第3バトルラウンド：

満潮：このバトルラウンド中、このユニットは先手効果を得る。

第4バトルラウンド：

引き潮：このバトルラウンド中、このユニットは『退却』アビリティを使用した場合でも、同じターン中に『遠隔攻撃』や『突撃』アビリティを使用可能で、また『退却』アビリティの使用によって致命的ダメージを受けることは一切ない。

戦闘陣形

自軍はイドネス・ディーブキン・アーミーに対して、次の戦闘陣形の中から1つを選択できる。各戦闘陣形は、バトル中に使用できるさまざまなアビリティを付与する。

ナマーティ兵団

🔪 パッシブ

前線への殺到：ナマーティはイドネスの社会において最も下層に属する民だが、ナマーティ兵団として組織され、アクヘリアンの主に率いられて戦いへと赴いた際には、俊敏さを生かして敵に襲い掛かり、破壊的な威力を発揮する。

効果：味方アクヘリアン・ユニットの12MV以内に全体が入っている間、味方ナマーティ・ユニットの全力移動ロールと突撃ロールをリロールしてもよい。

アクヘリアン・ビーストマスター

🔪 パッシブ

罅猛な捕食者：エンベイラーの助力を得ることで、アクヘリアン・ビーストマスターは自らが従える生物たちの捕食意識を制御し、真に恐るべき兵器へと変えてしまう。

効果：味方アクヘリアン・ユニットが随行者の武器を用いる際、そのメレーアタックはヒットロールに+1の修正を受ける。

イシャラーン評議会

⚙️ パッシブ

深淵の叡智：イシャラーンたちは魔術を駆使する力を生まれながらに持っている。この力は、アエルフたちがイシャラーン評議会を招集し戦争に赴く際にのみ増幅される。

効果：1個以上の他の味方イシャラーン・ユニットの近接範囲内にいる間、味方イシャラーン・ユニットの詠唱ロール、イシャラーンの儀式ロール、誘魂灯ロールは+1の修正を受ける。

魂奪の奇襲者

🔪 各ターンにつき1回、任意のターン終了時

雲散霧消の隠密：魂奪の奇襲者は一撃離脱戦術に精通しており、霊海の潮流に乗り、新たな位置から敵に襲い掛かる。

宣言：特殊地形の3mv以内に全体が入っている味方のイドネス・ディーブキンである歩兵または騎兵・ユニットを1個選択する。

効果：選択されたユニットを戦場から取り除き、『エーテル海を航行中であるものとして』『深淵からの略奪者』アビリティを参照) 予備戦力に配置する。

英雄特性

波濤の豪傑 (英雄のみ)

U パッシブ

いにしへの誇り: この豪傑は、千のイドネスの魂が持つ断固たる技量を宿して戦う。

効果: このユニットを対象とするメレーアタックで、修正前のヒットロールで1-3が出た場合、その攻撃は失敗し、攻撃手順を終了する。

X パッシブ

魂を狩る者: この英雄は栄光も領土も求めない。ただ、強大な魂を捕えることだけが望みのだ。

効果: このユニットが装備している近接武器は、対英雄 (+1 貫通値) を持つ。

● 任意のターン終了時

悪夢の遺産: イドネスが長きに渡り囚われていたことで抑圧された恐怖が、この薄暗い戦士の中から絶望の波の形で発せられる。

宣言: このターン中にこのユニットが使用した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個選択する。

効果: このターン中、選択された敵ユニットの確保スコアは -D6 の修正を受ける。

神器

深淵の至宝 (英雄のみ)

U パッシブ

キサイの鎧: この光り輝く一揃えの武具は、テクリスがイドネスの祖先に与えたものだ。偉大なる光術師からの贈物に相応しく、装備者が命じれば、この武具はハイシュの力を解き放つことができる。

効果: 随行者の武器アビリティを除き、このユニットを攻撃対象とする武器アビリティは効果を発揮しない。

U 各ターンにつき1回、任意の移動フェイズ

美味しい餌: この英雄は、アローベクスやファングモーラ・イールが好む珍しい甲殻類の餌を持ち歩く。

効果: このユニットの近接範囲内にいる各味方イドネス・ディーブキン・騎兵・ユニットを回復 (D3) する。

⚙️ パッシブ

ドライチリーチ: この極めて稀少な虫は魔術を餌にしており、魔術のエネルギーを摩耗させることができる。

効果: このユニットの18mv以内に一部でも入っている間、敵魔術師の詠唱ロールは -1 の修正を受ける。

呪文伝承

深海の呪文伝承 (英雄のみ)

自軍側ヒーローフェイズ

6

荒波の乗騎：このウィザードは水の精霊を呼び出し、霊海を越えて仲間を運ぶことができる。

宣言：この呪文を詠唱する際に、味方イドネス・ディープキン・魔術師 1 体を選択する。次に、選択された味方魔術師の 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イドネス・ディープキン・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位置にその味方ユニットを再配置する。

キーワード 呪文、無制限

自軍側ヒーローフェイズ

6

秘術の浸食：この術者は、地面から粒子を拾い上げ、それを敵に投げつけるエーテルのエネルギー波を投射することで敵の武器を鈍らせてしまう。

宣言：この呪文を詠唱する際、味方イドネス・ディープキン・魔術師を 1 体選択する。その後、選択された味方魔術師の 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

自軍側ヒーローフェイズ

7

深海の重圧：このウィザードは犠牲者を、泡が輝く圧壊の力で包み込む。

宣言：この呪文を詠唱する際、味方イドネス・ディープキン・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に属する兵 1 体につきダイスを 1 個ずつロールする。ロール結果で 5+ が出るたびに、選択されたユニットは 1 ポイントの致命的ダメージを受ける。

キーワード 呪文



イドネス・ディーブキン・ウォースクロール

アイドロン・オヴ・マスラーン

(嵐の相)

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
抑制されし激情の槍&クラルフック	6	3+	2+	2	2	突撃 (+1 ダメージ量)
ストームショールの牙	6	4+	4+	-	1	随行者

✂️ パッシブ

憎悪で満たせ: 戦士の相をとったアイドロンが場にいるだけで、付近のイドネスらは激しく冷酷な憎悪に満たされる。

効果: このユニットの12mv以内に全体が収まっている間、味方イドネス・ディーブキン・ユニットが行なうメレーアタックは、ウーンズロールに+1の修正を受ける。

✂️ 各ターンにつき1回(アーマー)、任意の突撃フェイズ

深みに道連れ: 凶悪な棘を持つクラルフックに捕らえられた不運なる敵は、逃れることもできず深みに引きずり込まれる。

宣言: このユニットと近接戦闘中である敵英雄・ユニットを1個選択する。

効果: ダイスを1個ロールせよ。ロール結果が3+の場合、選択された敵ユニットはこのターン中後手効果を得る。

キーワード **蹂躞**

➡️ パッシブ

押し潰し、押し流せ: アイドロンは上空から大波のごとくに敵に襲いかかる。そして再び形を取り戻すと、又もや舞い上がり、波となって押し寄せる。すべての敵を押し流すまで……

効果: このユニットは同じターン中に『退却』アビリティを使用していた場合でも『突撃』アビリティを使用できる。加えて、このユニットは『退却』アビリティを使用した際に致命的ダメージを受けない。



英雄、大型獣、飛行、加護 (5+)

キーワード

秩序の大同盟、イドネス・ディーブキン、アエルフ、アイドロン



イドネス・ディーブキン・ウォースクロール

アイドロン・オヴ・マスラーン

(海の相)

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
深みの力の噴流	12"	3	3+	3+	2	D3	-
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
サイ・トライデント&深海の王笏	5	3+	3+	1	D3	-	
ストームショールの牙	6	4+	4+	-	1	随行者	

🌀 パッシブ

眠れる力: アイドロン・オヴ・マスラーンのイシャラーンの相は、必要に応じて自身にみなぎる封じられた力を解き放つことができる。

効果: このユニットの詠唱ロールは+1の修正を受ける。

🗡️ 自軍側ヒーローフェイズ

8

恐怖の津波: アイドロンが王笏を振ると、恐れを呼び覚ます見えざる波が起きる。この波に襲われた者は、どれほど勇猛なる戦士ですら恐怖にうずくまるといふ。

宣言: このユニットの12mv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、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: 次の自軍側ヒーローフェイズ開始時まで、選択された敵ユニットがメレーアタックの攻撃対象となった際、そのセーブロールは-1の修正を受ける。

キーワード 呪文

🌀 各ターンにつき1回(アーマー)、任意の突撃フェイズ

報復の波: このアイドロンは自らが脅威に晒された時、霊海を周囲に衝突させることで敵を圧倒する。

宣言: このターン中、このユニットが突撃を実行していない場合、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、そのターン中、選択された敵ユニットは指揮アビリティを使用できない。

キーワード 蹂躞

● パッシブ

深淵の静けさ: 海の相のアイドロンは、この世ならざる静けさのオーラを放っており、周囲のイドネスが抱くあらゆる恐怖を慰撫する。

効果: このユニットの12mv以内に全体が入っている間、味方イドネス・ディーブキン・ユニットは、確保スコアに対するマイナス修正を無視する。

キーワード

英雄、大型獣、魔術師(2)、飛行、加護(5+)

秩序の大同盟、イドネス・ディーブキン、アエルフ、アイドロン



イドネス・ディーブキン・ウォースクロール

ヴォルターンノス

深淵の至高王

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
輝ける魂	6	2+	3+	2	2	突撃 (+1 ダメージ量)
ウーアソールの牙&鉤爪 &叩きつける尾	4	4+	3+	1	2	随行者

✂ バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

潮の至高王: 潮が満ちる時、至高王の命令で戦士たちは容赦なき猛攻撃を振るう。

宣言: このユニットの12mv以内に全体が入っている、他の味方イドネス・ディーブキン・ユニットを最大3個まで選択する。

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【攻撃回数】は+1の修正を受ける。

✂ パッシブ

アクヘリアンの始祖: 最も偉大なるアクヘリアン王、ヴォルターンノスの熟達した腕前と豊富な知恵は、イドネスの戦士すべてを鼓吹する。

効果: このユニットの12mv以内に全体が収まっている間、他の味方アクヘリアン・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。

U パッシブ

至高王の盾シアリス: シアリスはテクリス自身によって鍛造されたと言われている。いかに鍛え上げられたのかはわからずとも、その神秘的なオーラは、禍々しい魔法から持ち主を守る。

効果: このユニットは使用される『呪文』『奇蹟』『顕現』アビリティから与えられる致命的ダメージに対して加護(3+)を持つ。



総大将、固有、英雄、騎兵、飛行

キーワード

秩序の大同盟、イドネス・ディーブキン、アエルフ、アクヘリアン



イドネス・ディーブキン・ウォースクロール

アクヘリアン・キング

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
アクヘリアン・ロイヤルウェポン	5	3+	4+	1	2	突撃 (+1 ダメージ量)
ディーブメアの牙&鉤爪 &叩きつける尾	4	4+	3+	1	2	随行者

✂ 任意の突撃フェイズ

波乗り: アクヘリアン・キングが敵に突撃するとき、破壊的な波の力で敵を圧倒する。

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+であれば、以下の効果を適用する:

選択された敵ユニットに、ロール結果に等しい数の致命的ダメージを与える。

そのターン中、選択された敵ユニットを対象に攻撃する際、このユニットが装備しているアクヘリアン・ロイヤルウェポンの【貫通値】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

アクヘリアンの鑑: アクヘリアン・キングは各々が、己の属する階層の輝かしい模範であり、他のすべてのアクヘリアンが理想とする戦闘の達人である。

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、このユニット近接範囲内にいる英雄ではない味方アクヘリアン・騎兵・ユニットを1個選択する。選択されたユニットは、このユニットが『近接攻撃』を解決した後、ただちに『近接攻撃』アビリティを使用する。

英雄、騎兵、飛行

キーワード

秩序の大同盟、イドネス・ディーブキン、アエルフ、アクヘリアン



イドネス・ディーブキン・ウォースクロール

イシャラーン・タイドキャスター

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
遠海の杖	3	3+	4+	1	D3	-
エーテルシャークの 猛烈な噛みつき	2	4+	4+	-	1	随行者

各ターンにつき1回(アーミー)、自軍側ヒーローフェイズ

霊海に精通せし者: タイドキャスターは、他に類を見ない能力で霊海を操る。

宣言: D6 のイシャラーンの儀式ロールをする。

効果: ロール結果が3+であれば、以下の効果の中から1個を選択し、次の自軍側ターン開始時まで適用する:

這い寄る霧: 味方イドネス・ディーブキン・ユニットは、攻撃側の兵の12mv以内に一部でも入っていなければ、そのレンジアタックの攻撃対象にならない。

わき立つ潮流: 味方イドネス・ディーブキン・ユニットの全力移動ロールと突撃ロールは+1の修正を受ける。

憎悪の潮衝: 敵ユニットが『退却』アビリティを使用した場合、そのアビリティの効果が解決された直後、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。



英雄、魔術師 (1)、歩兵

キーワード

秩序の大同盟、イドネス・ディーブキン、アエルフ、イシャラーン



イドネス・ディーブキン・ウォースクロール

ロターン

“魂魄録の護り手”

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
オクタールの触手&武器	8	4+	4+	1	1	随行者

● パッシブ

魂魄の記録簿：ソウルウォーデンは、フランクスによって収穫された魂の記録簿を付ける。必要とされる魂精を満たすことができなければ、種族が被るであろう窮状は現実のものとなる。ソウルウォーデンと共にしのぎを削るイドネスの戦士たちは、そうはさせじとより一層激しく力を振るう。

効果：このユニットの12mv以内に全体が入っている間、味方イドネス・ディーブキン・ユニットの確保スコアは+3の修正を受ける。

☀️ パッシブ

意志の力の源泉：ロターンの義務に対する執拗なまでの献身、その意志の力は霊海に流れ出し、仲間のイシャラーンの儀式に力を与える強力な魔法の源泉となる。

このユニットの12mv以内に全体が入っている間、味方イシャラーン・ユニットの詠唱ロールは+1の修正を受ける。



固有、英雄、歩兵

キーワード

秩序の大同盟、イドネス・ディーブキン、アエルフ、イシャラーン



イドネス・ディーブキン・ウォースクロール

イシャラーン・ソウルスクライヤー

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
占魚の群れ	10"	8	5+	5+	-	1	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	
無光の手	3	3+	4+	-	D3	-	

自軍側移動フェイズ

悟りの発見者：諸領域の隠されし海路を見極めるソウルスクライヤーは、イドネスの航海士のごとき存在だ。

宣言：霊海を航行中である味方イドネス・ディーブキン・ユニットを1個選択する。

効果：このユニットの12mv以内に全体が入るように、かつあらゆる敵ユニットから7mvより遠く離れた地点に選択された味方ユニット配置する。

各ターンにつき1回(アーミー)、自軍側ヒーローフェイズ

サイファーコンパス：サイファーコンパスを用いることで、ソウルスクライヤーは収穫すべき最も価値ある魂を見分ける。

宣言：このユニットの18mvに一部でも入っている敵英雄を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、そのターン中、選択された敵ユニットを対象とする味方イドネス・ディーブキン・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。



英雄、魔術師 (1)、歩兵

キーワード

秩序の大同盟、イドネス・ディーブキン、アエルフ、イシャラーン



イドネス・ディーブキン・ウォースクロール

イシャラン・ソウルレンダー

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
タルーンフック	4	3+	4+	1	2	-
レイカードートの鋸歯状の吻	3	4+	4+	1	1	随行者

任意のターン終了時

誘魂灯: イシャラン・ソウルレンダーは神秘的な蠱惑を放ち、惹きつけるかのように屠りし敵の魂を捕獲する。ソウルレンダーの手捌き次第では、盗んだ魂を転用して、戦闘中に倒れたナマーティを復活させることすら可能だ。

宣言: このユニットの12mv以内に全体が入っている、異なる味方ナマーティ・ユニットを最大3個まで選択する。ターンごとに、このアビリティの対象として同一ユニットを複数回選択することはできない。選択された各ユニットに対して、それぞれD3の誘魂灯ロールをする。

効果: ロール結果が2+であれば、ロール対象のユニットにロール結果に等しい数の撃破されている兵を復帰させる。

バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

刑吏の結び目: タルーンフックから垂れ下がる首吊り縄は、犠牲者の動きを封じ、ソウルレンダーの裁きから逃れられないようにする。

宣言: このユニットと近接戦闘中である敵英雄を1個選択する。

効果: 2D6をロールする。ロール結果が選択された敵の【体力】を上回っている場合、選択された敵は自動的に全滅する。



キーワード

英雄、歩兵

秩序の大同盟、イドネス・ディーブキン、アエルフ、イシャラン



イドネス・ディーブキン・ウォースクロール

アクヘリアン・アローペクス

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
レーザーシェル・ハーブーン	18"	2	3+	2+	1	3	対大型獣 (+1 貫通値)
レタリウス・ネットランチャー	18"	2	3+	2+	1	3	対騎兵 (+1 貫通値)
近接武器		回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
有棘の鉤&刃		4	3+	4+	1	1	-
アローペクスの 獐猛なる噛みつき		3	4+	2+	2	2	対大型獣 (+1 貫通値) 随行者

このユニットは有棘の鉤&刃、アローペクスの獐猛なる噛みつきに加え、以下のオプションの中から1個を装備している：

- ・レーザーシェル・ハーブーン
- ・レタリウス・ネットランチャー

バッシュ

血に飢えた捕食者：アローペクスは新鮮な流血の臭いに引きつけられる。

効果：このユニットが損傷状態である敵ユニットの6mv以内に一部でも入っている間、または現在のターン中に1体以上の兵が撃破されている敵ユニットの6mv以内に一部でも入っている間、このユニットが装備しているアローペクスの獐猛なる噛みつきの【攻撃回数】は+1の修正を受ける。

敵軍側遠隔フェイズ

足絡み：アクヘリアンは、巧妙に設置されたハーブーンやレタリウス・ネットを用いて獲物を捕らえることに長けている。

宣言：このターン中、このユニット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割り振られている敵大型獣または騎兵ユニットを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減少する(最小：1個)。



キーワード

騎兵、飛行

秩序の大同盟、イドネス・ディーブキン、アエルフ、アクヘリアン



イドネス・ディーブキン・ウォースクロール

アクヘリアン モールサール・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
ヴォルトスピア	2	3+	4+	1	1	突撃 (ダメージ量 +1) 対歩兵 (貫通 +1)
ファングモーラの牙と叩きつける尾	3	4+	3+	1	D3	随行者

任意の突撃フェイズ

生体電流破：ファングモーラ・イールが作り出す生体電流エネルギーは、モールサール・ガードに蓄えられ、時宜を得たときに衝撃波として放たれる。

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個選択し、このユニット内にいる兵と等しい数のダイスをロールする。

効果：ロール結果で4-5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。ロール結果で6+が出るたびに、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。選択された敵ユニットの兵数が、このユニットの兵数を上回っている場合、ロール結果は+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)、飛行

秩序の大同盟、イドネス・ディーブキン、アエルフ、アクヘリアン



イドネス・ディーブキン・ウォースクロール

アクヘリアン・イシュライン・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
ヘルサーベル	3	3+	4+	1	1	対歩兵 (+1 貫通値)
ファンクモラの牙と 叩きつける尾	3	4+	3+	1	D3	随行者

U 任意の近接フェイズ

生体電流バリア: ファンクモラ・イールが生み出す生体電流エネルギーを纏ったイシュライン・ガードはその力を、音を立てて渦巻く障壁へと変え危害から身を守る。

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、このターン中、選択された敵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。

U パッシブ

ガルヴシールド: この防御場によって、イシュライン・ガードは槍持つ同胞よりも長く戦闘を続けることができる。

効果: このターン中に突撃を実行している場合、このユニットは加護(5+)を持つ。



キーワード

騎兵、豪傑、楽士 (1/3)、旗手 (1/3)、飛行

秩序の大同盟、イドネス・ディーブキン、アエルフ、アクヘリアン



イドネス・ディーブキン・ウォースクロール

アクヘリアン・リヴァイアドン

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
レーザーシェル ハーブーンランチャー	18"	4	3+	2+	1	3	対大型獣 (+1 貫通値)
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
リヴァイアドンの鎌状鰭 & 粉砕の大顎	7	4+	2+	2	3	随行者	
乗手手の槍とハーブーン	4	3+	4+	1	1	-	

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間、このユニットのリヴァイアドンの鎌状鰭 & 粉砕の大顎の【攻撃回数】は5になる。

パッシブ

ヴォイド・ドラム：アクヘリアン・リヴァイアドンの背には、必ず虚無の太鼓の叩き手が一人乗っている。この奏者が打ち鳴らす催眠的なリズムは空気中に波紋を起こし、奏者の仲間たちの輪郭を歪め、姿を見えにくくする。

効果：このユニットの6mv以内に全体が入っている間、味方イドネス・ディーブキン・ユニットは加護 (5+) を持つ。

各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の突撃フェイズ

粉砕突進：戦場に入するリヴァイアドンは、その質量で敵を押し潰す。

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、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。

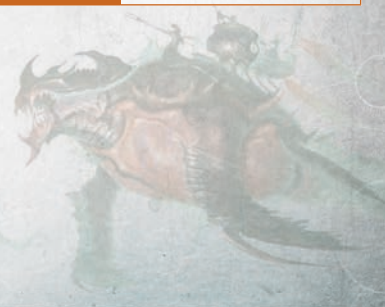
効果：ダイスを1個ロールする。選択された敵ユニットが11体以上で構成されている場合、ダイスロールは+1の修正を受ける。ロール結果が3+であれば、選択された敵ユニットはロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。

キーワード 蹂躞

大型獣、飛行、加護 (5+)

キーワード

秩序の大同盟、イドネス・ディーブキン、アエルフ、アクヘリアン





イドネス・ディーブキン・ウォースクロール

アクヘリアン・スロールマスター

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
神秘的武器	5	3+	4+	1	2	-
スナップジョウの 猛烈な噛みつき	2	4+	4+	-	1	随行者

任意の近接フェイズ

アクヘリアンの戦構え: スロールマスターは、あらゆる種類の敵と最適な間合いで戦うため、武器を揃えた自身専用の武具庫を携えている。また、ナマーティたちを厳しく訓練し、どの戦法を用いても、すぐさま彼らの攻撃による支援を得られるようにしている。

効果: そのターン終了時まで、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味方ナマーティ・ユニットに適用される効果を、以下の中から1個選択する。

波濤の型: これらのユニットの近接武器はクリティカル(2ヒット)を持つ。

大渦の型: これらのユニットを対象とした攻撃のウーンズロールは-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

スロールマスター: スロールマスターは、ナマーティを率いて戦いに赴く狡猾で戦闘経験豊富なアクヘリアンだ。

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いる味方ナマーティ・スロール・ユニットを1個選択する。選択されたユニットは、このユニットが使用した『近接攻撃』アビリティを解決した直後に、『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、イドネス・ディーブキン、アエルフ、アクヘリアン



イドネス・ディーブキン・ウォースクロール

ナマーティ・リーヴァー

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
ウイスポーボウ	12"	2	3+	4+	1	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
キーニング・ブレイド		1	3+	4+	-	1	-

フパッシブ

機動攻撃: ナマーティ・リーヴァーは遮蔽位置から、恐るべき矢の雨を降らす戦法に長けている。

効果: このユニットは、同じターン中に『全力移動』または『退却』アビリティを使用している場合でも、そのターン中に『遠隔攻撃』アビリティを使用できる。



キーワード

歩兵、豪傑

秩序の大同盟、イドネス・ディーブキン、アエルフ、ナマーティ



イドネス・ディーブキン・

ナマーティ・スロール

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

ランマリ

2

3+

4+

1

1

対歩兵 (+1 貫通値)

✂ パッシブ

撫で斬り：アローベクスがスクライフィッシュの群を切り裂くように、ランマリは弱い相手を切り裂くことができ、より大型な敵に深手を負わせることもできる。

効果：このユニットの『ランマリ』による攻撃が敵大型獣を攻撃対象としている場合、その攻撃の【ダメージ量】は+1の修正を受ける。



キーワード

歩兵、豪傑

秩序の大同盟、イドネス・ディーブキン、アエルフ、ナマーティ



イドネス・ディーブキン・ウォースクロール

暗波の難破船

この特殊地形には、以下の汎用特殊地形アビリティ（特殊地形、1.2を参照）が適用される：
遮蔽物、通行不可、射線妨害

初期配置フェイズ

深海より来るもの： 霊海の大潮流に漂う太古の船骸は、イドネスの退避地となっている。

効果： この陣営地形は2個の情景モデルで構成される1個の特殊地形として配置するか（この場合、各モデルは互いの3mv以内に一部が入っていないなければならない）、あるいはそれぞれのモデルを異なる2個の特殊地形として配置する。各特殊地形は自軍側陣地内に全体が入るように、かつ他のあらゆる作戦目標や特殊地形から3mvより遠く離れた位置に配置されなければならない。それによってこのユニットは初期配置されたことになる。

この陣営地形が2個の情景モデルで構成される1個の特殊地形として配置される場合、このユニットの【体力】は7ではなく14となる。

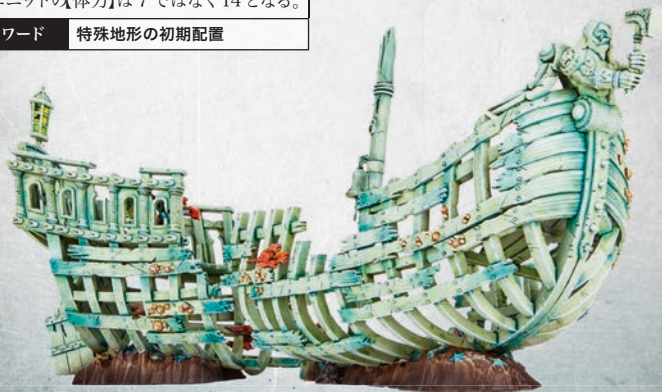
キーワード

特殊地形の初期配置

U バンプ

深海の守護者： 小さな海の生き物の群れがこの難破船をねぐらとしており、本能的に周囲のイドネス・ディーブキンたちを覆い隠すように群れ泳ぐ。

効果： 味方イドネス・ディーブキンである歩兵または騎兵・ユニットは、この特殊地形の6mv以内に全体が入っている間、セーブロールに+1の修正を受ける。



キーワード

陣営地形

秩序の大同盟、イドネス・ディーブキン

SPEARHEAD



イドネス・ディープキン

ソウルレイド・ハント 魂奪団の狩り

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

- ◆ イシャラーン・ソウルスクライヤー
ユニット
- ◆ アクヘリアン・モールサール・ガード：3体
- ◆ アクヘリアン・アローペクス：1体
- ◆ ナマーティ・スロール：5体
- ◆ ナマーティ・スロール：5体



貴重な靈魂を感知し、迅速かつ察知されないように魂を収穫したいと望むとき、イドネス・ディープキンは魂奪団の狩りに乗り出す。諸領域の渦巻く水流を辿って、イシャラーン・ソウルスクライヤーはその獲物へと狩りを導き、何の警告もなしに慈悲をも見せず突如として敵に襲い掛かる。海の捕食者のごとくナマーティ・スロールの群れは標的を取り囲み、混乱に陥った魚の群れのように獲物をランマリの刃で追い回す。イドネスの偉大なる目標のために、そのような襲撃によって失われた同胞の命は、取るに足らないものだと考えられている。

追い詰められた敵は、高貴なアクヘリアンの致命的な一撃で刈り取られていく。流線形の生物が空中を滑空するかのように、邪悪な熱意をもって敵に向かってゆくにつれて、霊海は変化する。鎧と肉を穿つ電流波の力を持つ槍を振り回しながら、モールサール・ガードは敵に喰らいつかんとするファングモーラ・イールと共に突進する。その突進攻撃の後には、アローペクスとして知られる鱗に鋭利な刃を身につけた悪夢が敵に襲い掛かる。その強靱な顎は獲物を粉碎し、その乗り手であるアクヘリアンの战士们は、鞍なる装備に固定されたハーブーンランチャーから敵を仕留めていく。霊海は死にゆく者たちの血で赤く染まり、深海のアエルフたちは貴重な魂を収穫し始める。

「海はすべての秘め事を知る」





——イシャラーン・ソウルスクライヤー、ラゲウス

戦闘特性

死の潮流

イドネス・ディーブキンは荒海の容赦なき潮の流れのように敵を粉碎し、絶え間ない攻撃によって徐々に苛烈さを増していく。そしてその跡には、死のみを残し引き上げてゆく。

各バトルラウンドにおいて、すべてのユニットは現在のバトルラウンド数に応じる『死の潮流』パッシブアビリティを得る。以下の表を参照。

ラウンド	アビリティ
1	 干潮 :水の中にある物体のように不気味に屈折し、歪みながら、はっきり目視できぬイドネスは敵に向かって進軍する。 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。
2	 上げ潮 :突如として襲い掛かるイドネス、敵の周囲に渦を巻き、不注意な敵を捕えていく。 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『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。
3	 満潮 :すべてを吹き飛ばす暴風と怒り狂う大波で、イドネスは敵に激突する。 効果:このユニットは『先手効果』を得る。
4	 下げ潮 :嵐に襲われた海岸に浮かぶ漂流物のように敵の亡骸を残し、イドネスは戦場から引き揚げてゆく。 効果:このユニットは『退却』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『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。

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。

× パッシブ

呼び覚まされた大波：この襲撃隊のスローは、鍛錬の末に津波のごとき威力を発揮する。

効果：現在のターン中に味方ナマーティ・スローユニットが突撃を実行している場合、その近接武器の【貫通値】は+1の修正を受ける。

U 任意のターン終了時

霊海の捕食獣：これらの戦士が乗る深海の獣は、奪い合うようにして敵を食い物にする。

効果：このターン中に『近接攻撃』アビリティを実行した味方騎兵・ユニットを1個選択する。その味方ユニットを回復(D3)する。

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。

○ パッシブ

大幻海師：この盟主は霊海を操る達人であり、察知されぬように軍勢を敵に接近させる。

効果：自軍側ジェネラルの『忍び寄る霧の儀式』アビリティのロール結果は+1の修正を受ける。

U パッシブ

鋼殻の鎧：どれほどの臂力を持つ強打にもかかわらず、この真珠光沢のある甲冑は、神秘なる防衛力を発揮する。

効果：自軍側ジェネラルのセーブロールは、すべてのプラス修正とマイナス修正を無視する。

U バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

揺らめく眩しい光：鮮やかな生物発光の光が突然、霊海の暗闇を照らし、予期せぬ者たちの目を一時的に奪う。

宣言：自軍側ジェネラルと近接戦闘中である敵ユニットを1個選択する。

効果：そのフェイズの終了時まで、選択された敵ユニットの攻撃はヒットロールで修正前の出目6が出た場合にだけヒットする。

U 自軍側ヒーローフェイズ

美味しい餌：この盟主は、アローペクスやファングモラ・イールが好む珍しい甲殻類の餌を持ち歩く。

効果：自軍側ジェネラルの近接範囲内に一部でも入っている各味方騎兵・ユニットを、それぞれ回復(1)する。



イシャランからしてもとりわけ謎めいたソウルスクライヤーは、魂が豊富に眠る源を感じることができる。ソウルスクライヤーは、奇怪な魔法を操り深海の闇を航海し、大地を深海の霧で覆って敵を混乱させる。この世のものとは思えぬ感覚の鋭さで、仲間のイドネスを諸領域にある海や川の隠された道に導くことができ、予期せぬ方向からの襲撃を実現させる。

スピアヘッド・ウォースクロール

イシャラン・ソウルスクライヤー

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
	占魚の群れ	10"	8	5+	5+	-	1	近接射撃、随行者
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	
	無光の手	3	3+	4+	-	D3	-	

自軍側ヒーローフェイズ

忍び寄る霧の儀式: この儀式は凍りつく霧を呼び起こし、敵の視界を覆う。

宣言: このユニットの 12mv 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 4+ であれば、次の自軍側ターン開始時まで、攻撃側の兵が選択された味方ユニットの近接範囲内に入っていない限り、その味方ユニットをレンジアタックの攻撃対象とすることはできない。



キーワード

英雄、歩兵

スピアヘッド・ウォースクロール

アクヘリアン・モールサール・ガード

✖	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
	ヴォルトスピア	2	3+	4+	1	1	突撃(+1 ダメージ量)
	ファングモーラの牙と叩きつける尾	3	4+	3+	1	D3	随行者

✖ バトル中1回限り、任意の突撃フェイズ

生体電流破:ファングモーラ・イールが作り出す生体電流エネルギーは、モールサール・ガードに蓄えられ、時宜を得たときに衝撃波として放たれる。

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 以内に入っている敵ユニットを1個選択し、このユニット内にいる兵と等しい数のダイスをロールする。

効果:ロール結果で4-5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。ロール結果で6+が出るたびに、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。選択された敵ユニット内にいる兵の数が、このユニット内にいる兵の数を上回る場合、それぞれのロール結果は+1の修正を受ける。



キーワード

騎兵、飛行

移動力

14"

体力

4

4+

防御力

1

確保力

敏捷かつ強靱なモールサール・ガードは、機動打撃力を持つ騎兵である。騎乗獣ファングモーラ・イールの恐るべき勢いに乗って、精銳戦士の下段構えから繰り出されるヴォルトスピアの一撃は、致命的な衝撃とともに電気エネルギーの衝撃波を放つ。



アローベクスはその貪欲さで悪名高い、深海に生息する凶暴な捕食獣だ。アクヘリアンに飼慣らされたアローベクスは、鎌状の刃を纏った鰭や背中に搭載された強力な銃の射撃装置によって、さらなる脅威となる。勇敢な者でさえ、これらの空虚な目に恐怖を覚えるが、それもそのはず。なぜなら、新鮮な血の匂いを嗅いだ瞬間、アローベクスは獲物の手足を引きちぎるような激しい狂乱に陥るからだ。

スピアヘッド・ウォースクロール

アクヘリアン・アローベクス

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
✂	レイザーシェル・ハーブーンランチャー	18"	2	3+	2+	1	3	対大型獣(+1貫通値)
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
	有棘の鉤&刃		4	3+	4+	1	1	-
	アローベクスの獰猛なる噛みつき		3	4+	2+	2	2	随行者

✂ パッシブ

血に飢えた捕食者:アローベクスは新鮮な流血の臭いに引きつけられる。

効果: 損傷状態である敵ユニットの6mv以内に一部でも入っている、または現在のターン中に1体以上の兵が撃破されている敵ユニットの6mv以内に一部でも入っている場合、このユニットが装備しているアローベクスの獰猛なる噛みつきの【攻撃回数】は+1の修正を受ける。



キーワード

騎兵、飛行



スピアヘッド・ウォースクロール

ナマーティ・スロール

移動力
6"

体力 1

防御力 5+

1

確保力

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
ランマリ	2	3+	4+	1	1	対歩兵 (+1 貫通値)

✖ パッシブ

撫で斬り:アローベクスがスクライフィッシュの群を切り裂くように、ランマリは弱い相手を切り裂くことができ、より大型な敵に深手を負わせることもできる。

効果:攻撃対象が敵大型獣である場合、このユニットが装備しているランマリの【ダメージ量】は+1の修正を受ける。



キーワード

歩兵、増援

イドネス・ディーブキンの歩兵部隊の中心的存在であるナマーティ・スロールは、ランマリと呼ばれる両手武器を振るって戦う。ナマーティは視覚を持たない。またこの武器そのものもかなりの重量がある。にもかかわらずこの兵たちは、アエルフならではの優雅さでこの武器を振るい、直面するどんな敵にも適応しながら攻撃を与えていく。