

# WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



陣営パック

# スケイヴン

# 戦闘特性

スケイヴンのアーミーは以下のアビリティを使用できる：

## 初期配置フェイズ

**潜伏する大鼠波：**地下に蠢くものが姿を現す。

**宣言：**初期配置されていない味方スケイヴン・ユニットを1個選択する。

**効果：**選択された味方ユニットを予備戦力として地下トンネルに配置する。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

**齧り穴からの奇襲：**スケイヴンの群れが、緑色に輝く現実の裂け目の中から戦場へと姿を現す。

**宣言：**地下トンネルに配置されている味方スケイヴン・ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

**効果：**選択された味方ユニットを味方齧り穴の6mv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位置に配置する。

## 各バトルラウンドにつき1回（アーミー） バトルラウンドの開始時

**ヴァーミンドウームの棘：**ヴァーミンドウーム〈滅びの蠱禍〉の余波の中、現実空間に入り込んだ齧り穴は終わりなき群れの鼠人を吐き出し、現実は引き裂かれ続ける。

**宣言：**戦場に配置されている味方齧り穴が2個以下である場合、このアビリティを使用できる。

**効果：**あらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れており、かつあらゆる味方ユニットからも1mvより遠く離れており、なおかつあらゆる作戦目標と他の特殊地形から3mvより遠く離れている戦場の位置に齧り穴を1個配置する。

## 各ターンにつき1回（アーミー） 敵軍側ヒーローフェイズ

**常に三歩先へ：**スケイヴンが立てた最高の計画は決して失敗しない（と、彼らは主張している）。

**宣言：**このターン中に戦場に配置されていない、かつ大型獣ではない味方スケイヴン・ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

**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

**捉え難き素早さ：**この臆病な鼠人たちは戦闘から離脱するや否や、反撃を避けるために一目散に逃げ散らかしてしまう。

**効果：**味方スケイヴン・歩兵と騎兵・ユニットは、『退却』アビリティによる致命的ダメージを受けない。

# 戦闘陣形

自軍は以下のスケイヴン・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。

## ワーブコグ・コンヴォケイション 歪み歯車評議会

### ✂ 各ターンにつき1回（アーミー） 自軍側遠隔フェイズ

**スクリールの試作品：**スクリール大氏族の頂点をなす、独創的な武器職人によって拵えられた残忍な武器を振るう鼠人たちは、敵の隊列を次々と屠り、流血の限りを尽くす。

**宣言：**味方スクリール・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に対して、それぞれダイスを1個ロールし、対応する効果を適用する：

- 1 **ドッカーン！：**ロール対象はD3ポイントの致命的ダメージを受ける。
- 2-5 **モットと力を！：**そのターン中、ロール対象によるレンジアタックのウーンズロールは+1の修正を受ける。
- 6 **モット、モットと力を！：**『モットと力を！』の効果に加えて、そのターン中、ロール対象が装備している遠隔武器の【貫通値】は+1の修正を受ける。

## フレッシュメルド・ミナジエリー 肉体融合動物園

### ⚙ 各ターンにつき1回（アーミー） 自軍側ヒーローフェイズ

**優れた造形物：**形態への負担を犠牲にしつつも、モウルダーの戦獣にはワーブストーンの結果が嵌め込まれ、戦いの狂乱へと駆り立てる忌々しい液体がたっぷりと注入されている。

**宣言：**英雄ではない味方モウルダー・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に対して、それぞれダイスを1個ロールし、対応する効果を適用する：

- 1-2 **自滅の怒り：**ロール対象はD3ポイントの致命的ダメージを受ける。
- 3-4 **滾る力：**次の自軍側ターン開始時まで、ロール対象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。
- 5-6 **理性無き狂乱：**『滾る力』の効果に加えて、次の自軍側ターン開始時まで、ロール対象は加護(5+)を持つ。

## ヴァイレント・プロセクション 悪疫の葬列列

### ✂ 各ターンにつき1回（アーミー） 任意のターン終了時

**腐敗した大地：**ペスティレンス大氏族は、疫病と腐敗の蔓延をためらいもなく進めていく。

**宣言：**味方ペスティレンス・ユニットを最大3個まで選択する。

**効果：**各ユニットにおいて：

- ・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。

## クロウホード

### ✂ 各ターンにつき1回（アーミー） 自軍側近接フェイズ

**爪に選ばれし者：**ヴァーミヌス大氏族のクロウホードに属するストームヴァーミンとクランラットは、すべての鼠人の中でも随一の痒さを誇る。

**宣言：**このターン中に突撃を実行している味方ヴァーミヌス・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【貫通値】は+1の修正を受ける。

# 英雄特性

ずるい策謀家 (英雄のみ)

## 任意の近接フェイズ

**逃げるが勝ち!**: このスケイヴンは、雲行きが怪しくなれば即座に尻尾をまくって逃げ出す。今まで生き延びてこられたのも、そのおかげなのだろう。

**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。ロール結果が3+であれば、このユニットはあたかも自軍側移動フェイズ中かのように、ただちに『退却』アビリティを使用できる。

## パッシブ

**痲癩持ち**: 痲癩持ちの意のままに、手下の者たちは、敵よりもこの短気なスケイヴンに恐れをなす。

このユニットの13mv以内に全体が入っている間、味方スケイヴン・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。

## パッシブ

**熟練の操り手**: このスケイヴンの将はとりわけ陰謀に長け、利己的だ。彼は手下たちを常に己と、脅威になり得る者たちの間に立つように巧妙に誘導し、持ち場につける。

**効果**: このユニットが英雄ではない味方スケイヴン・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スケイヴン・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)。

# 神器

破滅の秘宝 (英雄のみ)

## 任意のターン終了時

**邪悪なる革鎧**：ラットオゴウルから剥ぎ取られた革から拵えられ、靈薬にたっぷりと漬け込まれたこの臭い鎧は、まるで第二の肌であるかのように装備者に吸い付き、たとえ切り刻まれたとしても速やかに傷が塞がる。

効果：このユニットを回復 (D3) する。

## 任意の近接フェイズ

**歪み石の護符**：この呪わしい護符からは変質のエネルギーが発散され、敵に向けてすることでその鎧を浸食することができる。

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：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の加護ロールは-1の修正を受ける。

## バトル中1回限り

### 任意の近接フェイズ

**スケイヴンの醸造酒**：この酒は血と歪み石を醸造したものであり、消耗品の下っ端どもに振る舞うことで、彼らの寿命を縮めつつも殺戮の狂乱へと駆り立てる。

宣言：このユニットの13mv以内に全体が入っている英雄ではない味方スケイヴン・歩兵・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D3ポイントの致命的ダメージを受ける。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。

# 呪文伝承

破滅の呪文体系

## ✂ 自軍側ヒーローフェイズ

6

**萎れ病**：詠唱者は敵に向かって輝く緑色の魔弾を放つ。その球体に触れたものは、体が衰え始め、枯れていく。

**宣言**：この呪文を詠唱する際に、味方スケイヴン・魔術師を1体選択する。その後、選択された魔術師の13mv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。

キーワード

呪文、無制限

## ✂ 自軍側ヒーローフェイズ

6

**地走り**：自らを悪臭漂う煙の中に雲隠れさせ、害獣は一瞬のうちに戦場の別の地点へと再出現させる。

**宣言**：この呪文を詠唱する際に、味方スケイヴン・魔術師を1体選択する。その後、選択された魔術師の13mv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スケイヴン・英雄を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

**効果**：選択された味方英雄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再配置する。

キーワード

呪文

## 🛡 自軍側ヒーローフェイズ

7

**歪みの旋風**：不浄なる言葉で呪文を唱え、魔術師は現実空間のとばりを引き裂き、超自然的なエネルギーの旋風を呼び寄せる。

**宣言**：この呪文を詠唱する際に、味方スケイヴン・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**：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

呪文

# 奇蹟伝承

有害なる祈り

## ✖ 自軍側ヒーローフェイス

4

**汚濁、汚濁ヲ!**：奉仕者の呼びかけに応じて、大いなる角戴きし鼠は司祭率いる鼠どもの武器に抗い難い伝染病を纏わせる。

**宣言**：この奇蹟を祈願する際に、味方スケイヴン・神官を1体選択する。その後、選択された神官の13mv以内に全体が入っており、かつその神官から視認状態である味方スケイヴン・歩兵・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によるメレーアタックのウーンズロールは+1の修正を受ける。さらに、祈願ロールの結果が8+であれば、次の自軍側ターン開始時まで、その味方ユニットが装備している近接武器はクリティカル(致命的)を得る。

キーワード

奇蹟、無制限

## ✖ 自軍側ヒーローフェイス

4

**菌塗れの奔流**：鋭い声を上げる司祭の目が緑に輝くと、菌塗れの液の奔流が敵を襲う。

**宣言**：この奇蹟を祈願する際、味方スケイヴン・神官を1体選択する。その後、選択された神官の13mv以内に一部でも入っており、かつその神官から視認状態である敵ユニットを1個選択し、D6の祈願ロールをする。

**効果**：選択された敵ユニット内にいる兵の数と等しい個数のダイスをロールする。ロール結果で5+が出るたびに、その敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。祈願ロールの結果が8+であれば、代わりにロール結果で4+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

奇蹟

## ⚔ 自軍側ヒーローフェイス

5

**狂信的な粘り強さ**：司祭は唸り声を上げ、毒性の濃い雲を呼び起こす。それによって信者は、痛みを感じぬ狂乱へと駆り立てられる。

**宣言**：この奇蹟を祈願する際に、味方スケイヴン・神官を1体選択する。その後、選択された神官の13mv以内に全体が入っており、かつその神官から視認状態である味方スケイヴン・歩兵・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に対する攻撃のウーンズロールは-1の修正を受ける。さらに、祈願ロールの結果が8+であれば、次の自軍側ターン開始時まで、その味方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

奇蹟

# 顕現伝承

## 死滅の顕現

### 自軍側ヒーローフェイズ

7

**歪みの雷渦の召喚**：歪み石の欠片が空中へと投げつけられると、それは信じられないほど大きくなり、ワープライトニングの魔弾を放ち始める。

**宣言**：戦場に味方の歪みの雷渦が配置されていない場合、味方スケイヴン・魔術師を1体選択する。その後、2D6の詠唱ロールをする。

**効果**：詠唱者の18mv以内に一部が入るように、かつ詠唱者から視認状態である地点に歪みの雷渦の1つ目の部分を配置する。その後、三角形の形状になるように、2つ目と3つ目の部分を1つ目の部分とちょうど7mv遠く離れており、かつ互いにもちょうど7mv遠く離れているように配置する。

キーワード 呪文、召喚

### 自軍側ヒーローフェイズ

7

**大鼠波の召喚**：スケイヴンの魔術師は、その行く道にあるすべてのものを喰らい尽くす、鼠の大群を呼び起こすことができる。

**宣言**：戦場に味方の大鼠波が配置されていない場合、味方スケイヴン・魔術師を1体選択する。その後、2D6の詠唱ロールをする。

**効果**：詠唱者の13mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態であり、なおかつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置に大鼠波を1個配置する。

キーワード 呪文、召喚

### 自軍側ヒーローフェイズ

7

**破滅の鐘の召喚**：古代の創造神話に祈ることで、詠唱者は破滅の鐘を戦場に召喚する。

**宣言**：戦場に味方の破滅の鐘が配置されていない場合、味方スケイヴン・魔術師を1体選択する。その後、2D6の詠唱ロールをする。

**効果**：詠唱者の13mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態であり、なおかつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置に破滅の鐘を1個配置する。

キーワード 呪文、召喚





スケイヴン・ウォースクロール

## サンカール

(ボーンリッパー騎乗)

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
ワープファイア・プロジェクトー	10"	6	2+	3+	2	1	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	
角戴きし鼠の杖	4	4+	4+	1	D3	-	
ワープファイア・ブレイジャー	6	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ワープファイア・ブレイジャーの【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**

荒れ狂うボーンリッパー：サンカールに同行する怪物たるラットオゴウルのボーンリッパーは、近づきすぎた敵を粉碎する。

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：ダイスを1個ロールする。ロール結果が3-5であれば、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。ロール結果が6の場合、その敵ユニットは2D3ポイントの致命的ダメージを受ける。

キーワード

蹂躞

**パッシブ**

角戴きし鼠の杖：大いなる角戴きし鼠の棲み処から盗んだガラクタで拵えられた伝えられるサンカールの杖は、邪悪な力で唸る。

効果：このユニットの詠唱ロールは+1の修正を受ける。

**任意のターン終了時**

歪みのアミュレット：サンカールは、鈍い単調な音を立てる緑色の歪み石のアミュレットを身に着けている。アミュレットに宿りし変異の魔力は、サンカールやボーンリッパーの傷口を速やかに塞いでいく。

効果：このユニットを回復(D3)する。

**自軍側ヒーローフェイズ**

7

忌々しい狂気：サンカールは敵に狂気を植え付け、近くにいる同胞を互いに襲わせることができる。

宣言：このユニットの13mv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：次の自軍側ターン開始時まで、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。さらに、その敵ユニット内にいる兵の数と等しい個数のダイスをロールする。ロール結果で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

総大将、固有、英雄、大型獣、魔術師(2)、加護(5+)

キーワード

渾沌の大同盟、スケイヴン、マスタークラン



スケイヴン・ウォースクロール

# “害獣の王”スクリーチ

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
鼠の王の雑刀	7	3+	2+	2	3	クリティカル (2 ヒット)

## 自軍側ヒーローフェイス

7

ドリンデッド・サティニス・スモル

**恐るべき十三番目の呪文：**大いなる角戴ぎし鼠の変異の力が、人間を鼠の変異体へと変え、その変異体は邪悪な群れに忽ち加勢する。

**宣言：**このユニットの13mv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：**ダイスを13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。
- ・このユニットの13mv以内に全体が入っている味方クランラット・ユニットに撃破されている兵1体を復帰させる。

キーワード 呪文

## 自軍側ヒーローフェイス

**十三の頭を持つもの：**害獣王は、あらゆるスケイヴン大氏族の知識を呼び起こすことができる。

**効果：**次の自軍側ターン開始時まで適用される効果を、以下の中から1つ選択する。バトル中、同じ効果を選択できるのは1回までである。

**不吉な魔術の指南役：**このユニットの13mv以内に全体が入っている間、味方マスタークラン・魔術師の詠唱ロールは+1の修正を受ける。

**害獣の狩：**このユニットの13mv以内に全体が入っている間、味方ヴァーミナス・ユニットの突撃ロールは+1の修正を受ける。

**歪み技術の奇才：**このユニットの13mv以内に全体が入っている間、味方スクリール・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。

**悲嘆の刃の熟達者：**このユニットの13mv以内に全体が入っている間、味方エシン・ユニットが用いる近接武器の【貫通値】は+1の修正を受ける。

**疫病をもたらす者：**このユニットの13mv以内に全体が入っている間、味方ペスティレンス・神官の祈願ロールは+1の修正を受ける。

**肉糺ギ師：**このユニットの13mv以内に全体が入っている各味方モウルダー・ユニットをそれぞれ回復 (D3) する。

## 各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の近接フェイス

**並々ならぬ怪物：**スクリーチは、敵の決意を打ち砕くことができる邪悪で恐ろしい形相を持つ。

**宣言：**このユニットと近接戦闘中である敵歩兵・ユニットを1個選択し、ダイスを1個ロールする。

**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は指揮アビリティを使用できない。
- ・次の自軍側ターン開始時まで、選択された敵ユニットの確保スコアはロール結果に等しい数のマイナス修正を受ける。

キーワード 蹂躞

総大将、固有、英雄、大型獣、魔術師 (1)、加護 (5+)

キーワード

渾沌の大同盟、スケイヴン、悪魔、マスタークラン、ヴァーミナス、ペスティレンス、エシン、スクリール、モウルダー



スケイヴン・ウォースクロール

## ヴァーミンロード・デシーヴァー

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
破滅の手裏剣	13"	6	3+	3+	1	2	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	
ワープスティレット	8	3+	2+	3	2	クリティカル (致命的)	

➤ **リアクション**：このユニットの13mv以内に全体が入っている味方エシン・歩兵・ユニットが『再配置』指揮アビリティを宣言

**暗殺者の主**：ヴァーミンロード・デシーヴァーの指揮のもと、エシン大氏族の密やかなる戦士たちは素早い煙のように駆けてゆく。

**効果**：移動距離を決定するロール結果が1-3であれば、その代わりに4の値を使用してもよい。

➤ **各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の近接フェイズ**

**影からの殺到**：ヴァーミンロード・デシーヴァーは暗闇と恐怖をまとい、エーテル空間を飛び交って一瞬にして敵に襲い掛かる。

**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。ロール結果が4+であれば、このユニットの13mv以内に入っており、かつ1個以上の敵ユニットの1mv以内に入っている戦場の地点を選択できる。このユニットを戦場から取り除き、選択された地点の1mv以内に一部でも入るように再配置する。

**デザイナーズ・ノート**：このアビリティは、新しいユニットと近接戦闘に突入する配置を可能にする。

**キーワード** 蹂躞

英雄、大型獣、魔術師 (1)、飛行、加護 (5+)

キーワード

渾沌の大同盟、スケイヴン、悪魔、エシン

スケイヴン・ウォースクロール

## ヴァーミンロード・コラプター



近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

ブレイグリーパー

8

3+

2+

2

2

クリティカル (自動ウーンズ)

各ターンにつき1回 (アーミー)、自軍側ヒーローフェイズ

**大悪疫の主**：ペスティレンス司祭たちの熱狂的な祈りが戦場で最高潮に達するとき、ヴァーミンロード・コラプターは伝説的な大悪疫のひとつを一時的に顕現させることができる。

**効果**：このフェイズ中の味方ペスティレンス・神官の祈願ロールが修正前の出目6である場合、以下の中から効果を1つ選択して適用する：

**紅腫れの呪い**：このユニットの13mv以内に一部でも入っている敵ユニットを1個選択する。以降バトル終了時まで、選択された敵ユニットが『移動』アビリティを使用するたびに、その『移動』アビリティが解決された直後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。

**起こらずの病**：以降バトル終了時まで、味方ペスティレンス・神官の祈願ロールをリロールできる。

**波状禍**：このユニットの13mv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個選択する。選択された敵ユニットは、2D3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)、任意の近接フェイズ

**疫病を極めし者**：ヴァーミンロード・コラプターから溢れ出る恐ろしい寄生虫と病気が蔓延していく。

**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。
- このユニットは1儀式ポイントを獲得する。

キーワード

蹂躞

英雄、大型獣、神官 (1)、加護 (5+)

キーワード

渾沌の大同盟、スケイヴン、悪魔、ペスティレンス



スケイヴン・ウォースクロール

## ヴァーミンロード・ウォーブリンガー

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
破滅の矛とスパイクフィスト	7	3+	2+	2	3	クリティカル (致命的)

⚙️ 各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の近接フェイズ

戦いの暴君：屹立する怪物は、ヴァーミヌス大氏族の殺気立った大群の指揮官である。

宣言：このユニットの13mv以内に全体が入っている味方ヴァーミヌス・歩兵・ユニットを最大2個まで選択する。

効果：このフェイズ中、味方ユニットによって『全力攻撃』または『全力防御』が使用されていたとしても、選択された各味方ユニットは、そのフェイズ中、それぞれ『全力攻撃』もしくは『全力防御』指揮アビリティを使用できる。

⚔️ 各ターンにつき1回 (アーミー)、任意のターン終了時

必殺の一撃：ウォーブリンガーはすでに負傷した敵にスパイクフィストを打ち込み、敵の防御のわずかな弱点を突いて、とどめの一撃を与える。

宣言：このユニットと近接戦闘中である損傷状態の敵ユニットを1個選択する。

効果：ダイスを1個ロールする。そのロール結果が、選択された敵ユニットが受けているダメージより少ない場合、その敵ユニットはそのロール結果に等しい数のダメージを受ける。

キーワード 蹂躞

英雄、大型獣、魔術師 (1)、加護 (5+)

キーワード

渾沌の大同盟、スケイヴン、悪魔、ヴァーミヌス

スケイヴン・ウォースクロール

## ヴァーミンロード・ワープシーア



近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

破滅の矛

6 4+ 2+ 2 3

-

## ➤ パッシブ

未来予知：渦巻く予知のオーブで、ワープシーアは未来を垣間見ることができる。

効果：このユニットが戦場に配置されている間、『常に三步先へ』アビリティを使用する味方ユニットの移動距離は+2mvの修正を受ける。

## ✂ バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

力いっぱいぶつけられた予知オーブ：ワープシーアは敵陣の真っ只中に予知のオーブを投げ、狂気と破壊をもたらす大爆発を引き起こす。

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：以降バトル終了時まで、このユニットは『未来予知』アビリティを使用できない。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。

## U 各ターンにつき1回(アーマー)、任意の近接フェイズ

ずる賢いあやつり師：ワープシーアに面と向かって挑むものたちは、自分たちが完全に先手を打たれ、出し抜かれていることに気づく。

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4+であれば、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

## ➤ 自軍側ヒーローフェイズ

7

地殻破片：怒りを込めて荒廃と破壊の呪文を唱えるヴァーミンロードは、敵陣が崩れ出すほどの崩壊を大地に強い、また歪みの旋風を引き起こさせる。

宣言：このユニットの18mv以内にも入っており、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：次の自軍側ターン開始時まで、選択された敵ユニットが用いる突撃ロールのダイスの個数は1減算される。

キーワード 呪文

キーワード

英雄、大型獣、魔術師(2)、加護(5+)

渾沌の大同盟、スケイヴン、悪魔、マスタークラン



スケイヴン・ウォースクロール  
グレイシーア

近接武器

回数

ヒット

ウーンズ

貫通

ダメージ

アビリティ

歪み石の杖

3

4+

4+

1

D3

-

⚙️ 自軍側ヒーローフェイズ

**歪み石の破片：**グレイシーアは自らの魔力を高めるため、危険な歪み石を食す。

**効果：**このフェイズ中、このユニットが次に詠唱ロールをする際に、2D6ではなく3D6をロールする。この詠唱ロールは、リロールすることも修正することもできない。

詠唱ロールの結果が13である場合、その呪文の詠唱は成功し、打ち消されることはない。その呪文の効果が解決された直後、このユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。

3D6のロール結果が13ではない場合、これらのダイスのうち1個を選択して取り除き、残った2D6を詠唱ロールとして使用する。



英雄、魔術師 (1)、歩兵

キーワード

渾沌の大同盟、スケイヴン、マスタークラン



スケイヴン・ウォースクロール

# アーク・ウォーロック

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
ワープファイア・ガントレット	10"	6	2+	4+	2	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	
ストームケイジ・ハルバード	3	3+	4+	1	2	-	

## アパッシブ

**歪み歯車評議会の監督者：**スクリール大氏族のアーク・ウォーロックたちは、徹底された効率性と隠し立てなき残虐さで、従える歪み歯車を指揮する。

**効果：**このユニットの13mv以内に全体が入っている味方スクリール・ユニットが『援護射撃』指揮アビリティを使用する際、そのアビリティによって実行される攻撃のヒットロールは-1の修正を受けない。



英雄、魔術師 (1)、歩兵

キーワード

渾沌の大同盟、スケイヴン、スクリール





スケイヴン・ウォースクロール

## ウォーロック・エンジニア

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
ワーブロック・マスケット	24"	2	3+	3+	2	D3	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	
ワーブフォージド・ダガー	3	4+	4+	-	2	-	

**アクション:** 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、かつこのターン中に戦場に配置されていないこのユニットが『遠隔攻撃』アビリティを宣言

モット、モット歪みのエネルギーを!: エンジニアは自分の武器に、不安定なエネルギーを過充電させる。

**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、このユニットが装備しているワーブロック・マスケットの【ダメージ量】は3になる。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) 自軍側遠隔フェイズ**

**一流スナイパー:** ウォーロック・エンジニアとその部下が用いる、歪みの力が込められた弾丸から逃れ得る敵はいない。

**宣言:** このユニットから視認状態である敵英雄を1体選択する。

**効果:** そのターン中、このユニットと、このユニットの13mv以内に全体が入っている味方ワーブロック・ジェザイル・ユニットは、自身のレンジアタックの対象を選ぶときに『護られし英雄』アビリティ (コアルール 25.0 参照) を無視できる。



キーワード

英雄、歩兵

渾沌の大同盟、スケイヴン、スクリール



スケイヴン・ウォースクロール

## ウォーロック・ボンバーディア

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
ドゥームロケット	18"	2	4+	3+	1	D6	対歩兵 (+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
発射筒		3	4+	4+	-	1	-

## フラッシュ

**ロケット弾頭の爆発力:** ボンバーディアにとって、密集した敵の真っ只中に打ち込まれたドゥームロケットが爆発する喜びに勝るものはない。

**効果:** 10体以上の兵で構成されている敵ユニットに対して、このユニットのレンジアタックはヒットロールに+1の修正を受ける。

**フラッシュ:** 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、かつこのターン中に戦場に配置されていないこのユニットが『遠隔攻撃』アビリティを宣言

**モットとモットとドッカーン!:** もっと思い切った使い手は、追加のドゥームロケット弾頭を取り付けることができる。

**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。



キーワード

英雄、歩兵

渾沌の大同盟、スケイヴン、スクリール



スケイヴン・ウォースクロール

# ストームフィンド

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
ラットリングキャノン	15"	3D6	4+	3+	1	1	-
ウィンドランチャー	15"	3	4+	3+	2	D3	-
ワープファイア・プロジェクター	10"	2D6	2+	4+	2	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
ドゥームフレイヤー・ガントレット		5	4+	2+	2	D3	突撃 (+1 ダメージ量)
グラインダーフィスト		4	4+	2+	2	2	-
ショック・ガントレット		4	4+	2+	1	2	-
殴打		3	4+	2+	-	2	-

1/3の兵は、以下のオプションからいずれか1つを装備していなければならない:

- ・ワープファイア・プロジェクター、殴打
- ・ウィンドランチャー、殴打

1/3の兵は、以下のオプションからいずれか1つを装備していなければならない:

- ・ラットリングキャノン、殴打
- ・グラインダーフィスト

1/3の兵は、以下のオプションからいずれか1つを装備していなければならない:

- ・ドゥームフレイヤー・ガントレット
- ・ショック・ガントレット

## 任意の移動フェイズ

**グラインダーフィスト掘削:**グラインダーフィストは、地下トンネルを掘るためにも使用できる。

**宣言:**地下トンネルに配置されており、かつグラインダーフィストを装備している兵が1体以上編入されている場合、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。

## ✂ パッシブ

**ショック・ガントレット:**左右一対のショック・ガントレットから放たれた電流が、爆発を引き起こすことがある。

このユニットが装備しているショック・ガントレットの攻撃でクリティカルヒットが出るたびに、その攻撃は1回ではなくD6回ヒットしたのとして扱われる。そのヒットごとにウーンズロールを1回実行する。

歩兵

キーワード

渾沌の大同盟、スケイヴン、スクリール、モウルダー



スケイヴン・ウォースクロール

## ワープライトニング・キャノン

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
ワープライトニング・ブラスト	20"	2D6	4+	—	下記参照	—	—
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
操縦者の牙とナイフ	D6	4+	5+	—	1	—	

## 🔪 パッシブ

**ワープライトニング・ブラスト：**ワープライトニング・キャノンは巨大な、純粹なる歪みの稲妻を放ち、命中した先の相手を粉砕する。

**効果：**同じフェイズ中に使用されるこの武器による各攻撃は、同一の敵ユニットを攻撃対象にしなければならない。各ヒットは攻撃対象に1ポイントの致命的ダメージを与え、攻撃手順は終了する。

🔪 各ターンにつき1回（アーミー）  
自軍側遠隔フェイズ

**モット、モットと歪みの稲妻を！：**兵器と操縦者は危険にさらされるが、ワーブロック・エンジニアはワープライトニング・キャノンの出力を上げることができる。

**効果：**このユニットが味方スクリーン・英雄の近接範囲内に一部でも入っている場合、そのターン中、このユニットの『ワープライトニング・ブラスト』は【攻撃回数】に+6の修正を受ける。ただし、このユニットの『ワープライトニング・ブラスト』で修正前の出目1が出るたびに、その『遠隔攻撃』アビリティが解決された後に、このユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。

キーワード

戦闘兵器

渾沌の大同盟、スケイヴン、スクリーン



スケイヴン・ウォースクロール

# アコライト・グローバディア

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
ポイズンウィンド・グローブ	10"	1	3+	3+	1	D3	対歩兵 (+1 貫通値) 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	
錆びたナイフ	1	4+	5+	-	1	-	

## U パッシブ

**隠密武器班:** スクリールの武器班は、しばしばより大きな陣形の中に潜んでいる。

**効果:** このユニットが5体以上の兵で構成されている味方克蘭ラット・ユニットの近接範囲内に一部でも入っており、かつこのユニットの近接範囲内に別の味方武器班・ユニットがない場合、このユニットは13mvより遠く離れている敵ユニットから視認状態ではない。

## フ パッシブ

**ガス雲:** ポイズンウィンド・グローブは、致命的なワープストーン・ガスで満たされた水晶の球体であり、敵の連隊を飲み込むことができる。

**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ポイズンウィンド・グローブの【ダメージ量】は+1の修正を受ける。



キーワード

歩兵、武器班

渾沌の大同盟、スケイヴン、スクリール



スケイヴン・ウォースクロール

# ドゥームホイール

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
ワープボルト	13"	D6	3+	3+	1	D3	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	
轆き潰す車輪	6	4+	3+	-	1	突撃 (+1 ダメージ量)	

## ⚙️ 自軍側移動フェイズ

**破滅をもたらす車輪：**ドゥームホイールは通り道に何があろうとも、そのすべてを無慈悲に粉碎する。

**効果：**このユニットは、自身の【移動力】までの距離を移動できる。このユニットは、他の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できない。

その後、このユニットがその移動中を通り抜けた敵ユニットを最大3個まで選択する。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+であれば、ロール対象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。

**デザイナーズ・ノート：**このユニットは近接戦闘中であっても、このアビリティを使用できる。

キーワード **コア、移動**

## 戦闘兵器

キーワード

渾沌の大同盟、スケイヴン、スクリール



スケイヴン・ウォースクロール

# ワープロック・ジェザイル

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
ワープロック・ジェザイル	24"	2	4+	3+	2	2	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	
錆びたナイフ	2	4+	5+	-	1	-	

## 自軍側遠隔フェイズ

**ワープストーン狙撃手**：設置されたワープロック・ジェザイルを手に、狙撃手は引き金を引く絶好のタイミングを待つ。

**効果**：このユニットが『移動』アビリティを使用しておらず、かつこのターン中に戦場に配置されていない場合、そのターン中、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

渾沌の大同盟、スケイヴン、スクリール



スケイヴン・ウォースクロール

# ワープファイア・スロワー

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	
ワープファイア・スロワー	10"	2D6	2+	4+	2	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		
錆びたナイフ	2	4+	5+	-	1	-	

## U パッシブ

**隠密武器班：**スクリールの武器班は、しばしばより大きな陣形の中に潜んでいる。

**効果：**このユニットが5体以上の兵で構成されている味方クランラット・ユニットの近接範囲内に一部でも入っており、かつこのユニットの近接範囲内に別の味方武器班・ユニットがない場合、このユニットは13mvより遠く離れている敵ユニットから視認状態ではない。



キーワード

歩兵、武器班

渾沌の大同盟、スケイヴン、スクリール





スケイヴン・ウォースクロール

# ラットリングガン

遠隔武器	射程	回数	ヒットウエズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ラットリングガン	15"	3D6	4+	4+	1	クリティカル (2 ヒット)
近接武器	回数	ヒットウエズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
錆びたナイフ	2	4+	5+	-	1	-

## U パッシブ

**隠密武器班:**スクリールの武器班は、しばしばより大きな陣形の中に潜んでいる。

**効果:**このユニットが5体以上の兵で構成されている味方クランラット・ユニットの近接範囲内に一部でも入っており、かつこのユニットの近接範囲内に別の味方武器班・ユニットがない場合、このユニットは13mvより遠く離れている敵ユニットから視認状態ではない。



キーワード

歩兵、武器班

渾沌の大同盟、スケイヴン、スクリール



スケイヴン・ウォースクロール

## ドゥームフレイヤー

近接武器

回数

ヒット

ウーンズ

貫通

ダメージ

アビリティ

回転刃

2D6

3+

3+

1

1

対歩兵 (+1 貫通値)  
突撃 (+1 ダメージ量)

## ✂ 任意の突撃フェイズ

**回転攻撃：**ドゥームフレイヤーが敵に突入すると、その通った跡には血みどろの屍が撒き散らされる。

**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。



キーワード

戦闘兵器

渾沌の大同盟、スケイヴン、スクリール



スケイヴン・ウォースクロール  
**プレーグクロウ**

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
プレーグクロウ・カタパルト	24"	2	3+	2+	1	D6	対歩兵 (+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	
一団の牙とナイフ	6	4+	5+	-	1	クリティカル (自動ウーンズ)	

### U パッシブ

**ペスト菌の爆撃：**プレーグクロウは病気に塗れた大きな塊を標的に投げつけ、集団を混乱に陥らせる。

**効果：**このユニットが『遠隔攻撃』アビリティを使用する際、すべての攻撃が同一の敵ユニットを対象にしている場合、そのアビリティが解決された直後にダイスを1個ロールする。そのロール結果が、現在のフェイズ中に実行されたこのユニットのプレーグクロウ・カタパルトによる攻撃によって撃破された敵ユニット内の兵数以下であるならば、その敵ユニットはターン終了時まで『後手効果』を得る。



キーワード

戦闘兵器

渾沌の大同盟、スケイヴン、ペスティレンス



スケイヴン・ウォースクロール

# ブレイグプリースト

(ブレイグファーンレス騎乗)

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
グレートブレイグセンサー	4	4+	2+	1	3	クリティカル (自動ウーンズ)
歪み石が取り付けられた杖	3	4+	4+	1	D3	クリティカル (自動ウーンズ)
穢らわしき刃	6	4+	5+	-	1	クリティカル (自動ウーンズ)
巨体による粉碎	6	4+	2+	1	2	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グレートブレイグセンサーの【攻撃回数】は2になる。

## パッシブ

汚染体：この巨大な構造物は、敵を濃い噴煙で覆って忌まわしい破滅をもたらす。

効果：このユニットの6mv以内に一部でも入っている間、敵ユニットの加護ロールは-1の修正を受ける。

## パッシブ

大いなる顔魔神の祭壇：この巨大な構造物は、その側に群がる疫病に感染した鼠の群れによって崇敬されている。

効果：このユニットの6mv以内に全体が入っている間、味方ペスティレンス・ユニットは加護(6+)を持つ。

キーワード

英雄、神官(1)、戦闘兵器、加護(5+)

渾沌の大同盟、スケイヴン、ペスティレンス



スケイヴン・ウォースクロール  
**プレーグモンク**

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
穢らわしき凶器	2	4+	5+	-	1	クリティカル (自動ウーンズ)

✂ パッシブ

**汚穢と病気の伝染者:** 狂信に取りつかれた疫病のプレーグモンクたちは、死の苦しみの中で敵に嘯みつき、爪を立て、引っ掻いて、急速に腐敗していく切り傷を残す。

**効果:** このユニット内の兵がメレーアタックによって撃破された際、その兵が攻撃側のユニットと近接戦闘中であった場合、ダイスを1個ロールする。ロール結果が6+であれば、『近接攻撃』アビリティが解決された後に、攻撃側ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。



キーワード

歩兵、豪傑、楽士 (1/20)、旗手 (1/20)

渾沌の大同盟、スケイヴン、ペスティレンス



スケイヴン・ウォースクロール

## クロウロード

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ワーブフォージド・ブレイド	6	3+	4+	1	2	-

## ✂ パッシブ

**窮鼠の乱撃**：生命が脅かされたとき、クロウロードは狂気ともいえる癡猛さで戦う。

**効果**：このユニットが損傷状態である場合、このユニットが装備しているワーブフォージド・ブレイドの【攻撃回数】は+3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

**奴ラの骨を噛み砕いちまいな!**：クロウロードの指揮のもと、部下たちは敵へと身を投げ出すように飛びかかる。

**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、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ヴァーミヌス・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

渾沌の大同盟、スケイヴン、ヴァーミヌス



スケイヴン・ウォースクロール  
クランラット

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
錆びた武器	2	4+	5+	-	1	クリティカル (自動ウーンズ)

任意のターン終了時

**殺気だった大群:** クランラットは無限とも言える数で、敵を圧倒しながら進軍する。敵に噛みつき、刺し殺し、金切り声を上げては、血まみれた爪で同胞の死体を踏み越えてゆく。

**効果:** このユニットに撃破された兵をD3体復帰させることができる。



キーワード

歩兵、豪傑、楽士 (1/20)、旗手 (1/20)

渾沌の大同盟、スケイヴン、ヴァーミヌス



スケイヴン・ウォースクロール

# ストームヴァーミン

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
錆びたハルバード	3	3+	4+	1	1	対突撃 (+1 貫通値)

## U パッシブ

**精鋭の近衛兵**：高位の鼠人は皆、ストームヴァーミンたる近衛に対する高い評価を熟知している——彼らが忠誠という言葉に最も近い存在であると……

**効果**：このユニットの近接範囲内に一部でも入っている間、味方スケイヴン・歩兵・英雄は加護 (5+) を持つ。



キーワード

歩兵、豪傑、楽士 (1/10)、旗手 (1/10)

渾沌の大同盟、スケイヴン、ヴァーミヌス





スケイヴン・ウォースクロール

## ラットオゴウル

遠隔武器	射程	回数	ヒットウーヅ	貫通	ダメージ	アビリティ	
ワープファイアガン	10"	2D6	2+	4+	2	1	近接射撃
近接武器	回数	ヒットウーヅ	貫通	ダメージ	アビリティ		
爪、刃、牙	5	4+	3+	1	2	-	

このユニット内の各兵は  
爪、刃、牙を装備している。

- ・自身が装備している他の武器に加えて、  
1/3の兵はワープファイアガンを装備している。

### ✂ 任意の近接フェイズ

**歪みの激怒の解放：**ラットオゴウルの肉体に打ち込まれた歪み石の中では、不安定なエネルギーが音を立てて渦巻いており、この生物を狂乱へと駆り立てる。

**効果：**このユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受けるが、このターン中、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。



歩兵

キーワード

渾沌の大同盟、スケイヴン、モウルダー



スケイヴン・ウォースクロール

# マスターモウルダー

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
変異たる兵器	4	3+	4+	1	1	クリティカル (2 ヒット)

## 任意のターン終了時

**肉体改造師**：この屈強なる指揮官は、モウルダー大氏族のリーダー、突然変異の改良家、治療者である。

**宣言**：このユニットの13mv以内に全体が入っている自身以外の味方モウルダー・ユニットを1個選択する。

**効果**：選択された味方ユニットを回復 (D3) する。

## 自軍側突撃フェイズ

**暴君の群長**：マスターモウルダーは痛みと恐怖を用いて、戦闘獣を狂乱状態へと追い込む。

**宣言**：このユニットの近接範囲内に一部でも入っている自身以外の味方モウルダー・ユニットを1個選択する。

**効果**：そのターン中、選択された味方ユニットの突撃ロールは+2の修正を受ける。



キーワード

英雄、歩兵

渾沌の大同盟、スケイヴン、モウルダー



スケイヴン・ウォースクロール

## ヘルピット・アボミネーション

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
噛み砕きの牙と打ち振られる拳	13	4+	2+	2	2	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噛み砕きの牙と打ち振られる拳の【攻撃回数】は8になる。

## 各ターンにつき1回(アーマー)、任意の近接フェイズ

のしかかり：ヘルピット・アボミネーションは後ろ足で高々と立ち上がると、勢いよく地面へと崩れ落ち、その病める巨体で敵を押しつぶす。

宣言：このユニットと近接戦闘中である敵歩兵・ユニットを1個選択し、ダイスを1個ロールする。

効果：ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、選択された敵ユニット内にいる各兵に対して、それぞれダイスを1個する。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

蹂躞

## 任意のターン終了時

怪物の再生力：ヘルピット・アボミネーションを討ち取ることは極めて難しく、時には切り落とした腕までもが再生するという。

効果：このユニットを回復(D6)する。

## パッシブ

恐るべき死からの復活：ついに死を迎え、断末魔の叫びを放つヘルピット・アボミネーション。しかし、その異常なる再生能力と代謝速度により、不浄なる心臓の一つが再起動を果たすこともある。あるいはこの怪物の体内に寄生し、内臓を貪り食っていた鼠の大群が溢れ出してくるかもしれない。

効果：このユニットが初めて全滅するとき、戦場から取り除く前にダイスを1個ロールし、以下の対応する効果を適用する：

- 再起動ならず：このユニットは全滅する。
- 2-4 あふれだす鼠の大群：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ロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。その後、このユニットは全滅する。
- 5-6 コイツ生きてるぞ！：このユニットは全滅することなく、また残っているダメージはこのユニットに効果をもたらさない。その後、このユニットを回復(D6)する。

大型獣

キーワード

渾沌の大同盟、スケイヴン、モウルダー



スケイヴン・ウォースクロール  
デスマスター

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
エシンの手裏剣	10"	5	3+	4+	-	D3	クリティカル (自動ウーンズ) 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	
悲嘆の刃	5	3+	4+	1	D3	対英雄 (+1 貫通値) クリティカル (致命的)	

U パッシブ

**姿見せぬ襲撃者:** ウルグの幻や欺きの道具は、デスマスターを永遠の闇に覆い、彼らを危害から守る。

**効果:** このユニットを対象とするメレーアタックにおいて、修正前のヒットロールで1-4が出た場合、その攻撃は失敗し、攻撃手順を終了する。

ギア パッシブ

**疾走する死の使い:** デスマスターは、随一機敏なエシンの使い手だけを率いて戦争へと赴く。

**効果:** このユニットの13mv以内に全体が入っている間、味方エシン・ユニットは現在のターン中に『全力移動』アビリティを使用していたとしても『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。



キーワード

英雄、歩兵

渾沌の大同盟、スケイヴン、エシン



スケイヴン・ウォースクロール  
**クロウロード**  
 (ノウビースト騎乗)

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
ラットリング・ピストル	10"	D6	3+	3+	1	1	クリティカル (自動ウーンズ) 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
ワープフォージド・ハルバード		5	3+	4+	1	2	-
鬮り獣の刻み牙		4	4+	3+	1	D3	随行者

### ✂ パッシブ

**窮鼠の乱撃**：生命が脅かされたとき、クロウロードは狂気ともいえる癡猛さで戦う。

**効果**：このユニットが損傷状態である場合、このユニットが装備しているワープフォージド・ハルバードの【攻撃回数】は+3の修正を受ける。

### ● 自軍側ヒーローフェイズ

**残酷な指揮官**：クロウロードは残酷な力を示すために取り巻きを見せしめにし、鋭い怒りの声で従者たちを脅し、敵陣に群れをなして襲撃するように命じる。

**宣言**：このユニットの13mv以内に全体が入っている、英雄ではない味方ヴァーミヌス・歩兵・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1ポイントの致命的ダメージを受けるが、次の自軍側ターン開始時まで、その味方ユニットの確保スコアは+5の修正を受ける。

キーワード

英雄、騎兵

渾沌の大同盟、スケイヴン、ヴァーミヌス



スケイヴン・ウォースクロール  
**グレイシーア**  
 (スクリーミング・ベル騎乗)

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
歪み石の杖	3	4+	4+	1	D3	-
ラットオゴウルの裂く鉤爪	5	4+	3+	1	2	随行者
💀 巨体による粉砕	6	4+	2+	1	2	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巨体による粉砕の【攻撃回数】は4になる。

🛡️ **パッシブ**

角戴きし鼠の祭壇：戦いの中で、鼠の奴隷たちはこの崇敬な建造物の周りに群がり、それが傷一つつかぬように命をも捧げる。

効果：このユニットの6mv以内に全体が入っている間、味方スケイヴン・歩兵・ユニットは加護(6+)を持つ。

⚙️ **自軍側ヒーローフェイズ**

**破滅の弔鐘**：スクリーミング・ベルの不吉な鐘の音は、戦いの喧騒の中でまるで「破滅！破滅！破滅！」と叫んでいるように響き渡る。

効果：ダイスを1個ロールし、対応する効果を適用する：

- 魔力の逆流**：このユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。
- 不浄なる音壁**：次の自軍側ターン開始時まで、このユニットの13mv以内に一部でも入っている敵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。
- 黙示録的破滅**：このユニットの13mv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。

✂️ **自軍側ヒーローフェイズ**

6

**亀裂を呼ぶ鐘音**：スクリーミング・ベルから響きわたる鐘の音色の力をまとい、グレイシーアは敵の足元に大爆発を巻き起こす。すると亀裂がぼかりと大きな口を開き、敵は断末魔の悲鳴をあげながらが深淵に消えていく。

宣言：このユニットの13mv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飛行を持たない敵ユニットを1個選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：詠唱ロールの結果が選択された敵ユニットの【移動力】を上回る場合、その敵ユニットは詠唱ロールの結果から敵ユニットの【移動力】を減算した数の致命的ダメージを受ける。

キーワード 呪文

キーワード

英雄、戦闘兵器、魔術師(2)、加護(5+)

渾沌の大同盟、スケイヴン、マスタークラン



スケイヴン・ウォースクロール

## ラットリング・ワープブラスター

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	
ワープストーン弾の嵐	20"	3D6+3	4+	3+	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	
奴隸鼠の鉤爪		4	4+	5+	-	1	-

### 🦹 パッシブ

**圧倒的な火力：**ラットリング・ワープブラスターから放たれる壊滅的な火力によって、敵の大規模な隊列は一網打尽にされる。

**効果：**10体以上の兵で構成されている敵ユニットに対して、このユニットのレンジアタックはヒットロールに+1の修正を受ける。

### 🦹 各ターンにつき1回(アーミー)、自軍側遠隔フェイズ

**ワープストーン弾をモットと浴びせちマエ！：**スクリール大氏族に属するウォーロックの怪しげな監督のもとで、銃手はラットリング・ワープブラスターの連射速度を限界まで引き出す。

**効果：**このユニットが味方スクリール・英雄の近接範囲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ワープストーン弾の嵐の【攻撃回数】は3D6+3ではなく6D6+3となる。ただし、このユニットのワープストーン弾の嵐によるヒットロールで修正前の出目1が出るたびに、『遠隔攻撃』アビリティが解決された後に、このユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。



キーワード

戦闘兵器

渾沌の大同盟、スケイヴン、スクリール



スケイヴン・ウォースクロール

# ナイトランナー

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
投石具と毒の手裏剣	10"	2	4+	4+	-	1	クリティカル (自動ウーンズ) 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	
ポイズンブレイド	2	4+	5+	-	1	クリティカル (致命的)	

## 初期配置フェイズ

**密かなる進軍:** ナイトランナーは主戦力に先立って前進し、敵軍の妨害や遅滞を行う。

**効果:** このユニットは、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

**密かなる潜入者:** ナイトランナーは隠密の達人であり、いかなる相手にも気づかれずに忍び寄ることができる。

**効果:** このユニットが特殊地形の1mv以内に一部でも入っている間、攻撃側の兵はこのユニットの9mv以内にはいない限り、このユニットをレンジアタックの攻撃対象にすることはできない。



キーワード

歩兵、豪傑

渾沌の大同盟、スケイヴン、エシン





スケイヴン・ウォースクロール

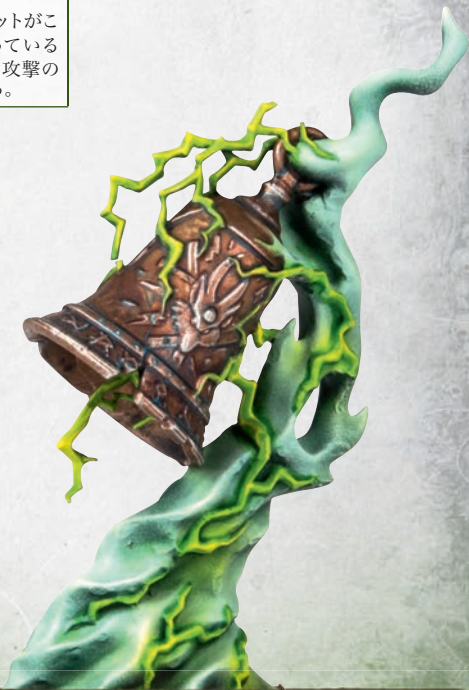
## 破滅の鐘

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
不安定な歪みのエネルギー	2D6	4+	4+	1	1	-

## U パッシブ

鳴り響く破滅：破滅の鐘の恐ろしい音は、スケイヴンの敵の心に深い絶望を植え付ける。

効果：味方スケイヴン・歩兵・ユニットがこの顕現の13mv以内に全体が入っている間、その味方ユニットを対象とする攻撃のウーンズロールは-1の修正を受ける。



キーワード

顕現、永久呪文、飛行、加護 (6+)

渾沌の大同盟、スケイヴン



スケイヴン・ウォースクロール

## 齧り穴

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):

## 遮蔽物

## ✦ パッシブ

**振動する大地**: 現実のとばりを引き裂く岩の周りで、バチバチと音を立てて歪みの稲妻が走る。

効果: 兵はこの特殊地形を通り抜けることができる。ただし、兵をこの特殊地形の上に配置することはできない。また、兵はこの特殊地形のいかなる部分の上で移動を完了することはできない。

敵ユニットがこの特殊地形を通り抜けたり、または乗り越えた移動を完了するたびに、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。

🚩 各ターンにつき1回、  
自軍側ターン終了時

1

**終わりがなき大嵐波**: 害獣の群れが齧り穴から飛び出して、敵陣を圧倒していく。

宣言: 全滅している英雄ではない味方スケイヴン・歩兵・ユニットを1個選択する。

効果: 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、味方齧り穴の6mv以内に全体が入るように、かつあらゆる敵ユニットから3mvより遠く離れた位置に配置する。

## ➤ 自軍側移動フェイズ

**現実のとばりを貫くトンネル**: スケイヴンは齧り穴を通り抜けることで定命の諸領域のあらゆる場所へと侵攻することができる。

宣言: この特殊地形の6mv以内に全体が入っており、かつ近接戦闘中ではない味方スケイヴン・ユニットを1個選択する。

効果: 選択された味方ユニットを戦場から取り除き、別の齧り穴の6mv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位置に再配置する。



スケイヴン・ウォースクロール

# 大鼠波

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ガチガチ鳴る囁みつき	13	5+	5+	-	1	クリティカル (自動ウーンズ)

## 任意のターン終了時

モット、モットと鼠を! : 現実空間に生じた裂け目から、不浄なる鼠の大群が無限に溢れ出す。その目は爛々と輝き、その牙は不自然なまでに鋭い。

効果：この顕現を回復 (D6) する。



顕現、永久呪文、加護 (6+)

キーワード

渾沌の大同盟、スケイヴン



スケイヴン・ウォースクロール

# 歪みの雷渦

## ギア パッシブ

### マルチパート

効果:この顕現の【体力】と等しい数のダメージがこの顕現に割り振られた場合、この顕現は全滅し、そのパーツのすべてがゲームから取り除かれる。

## 任意のヒーローフェイス

ワーブライトニング・ボルト: 岩をも砕くワーブライトニングが歪みの雷渦から放たれ、近くのもの全てを破壊する。

宣言: この顕現がこのターン中に戦場に配置されていない場合、この顕現の6mv以内に一部でも入っている各敵ユニットを選択する。

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4+であれば、ロール対象はD3ポイントの致命的ダメージを受ける。

## アロー パッシブ

歪みの渦: 歪みの雷渦の外周部は圧倒的な破壊力を有しており、中に囚われた部隊が脱出するのは容易ではない。

効果: この顕現の6mv以内に一部でも入っている間、敵ユニットの全力移動ロールと突撃ロールは-2の修正を受ける。さらに、敵ユニットがこの顕現を乗り越えた場合、その『移動』アビリティが解決された後に、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。



顕現、永久呪文、加護 (6+)

渾沌の大同盟、スケイヴン

キーワード

# SPEARHEAD



## スケイヴン

ナールフフィースト・クロウバック

### 齧り宴の爪群れ

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

◆ クロウロード (ノウビースト騎乗)

#### ユニット

◆ グレイシア : 1 体

◆ ウォーロック・エンジニア : 1 体

◆ クランラット : 10 体

◆ クランラット : 10 体

◆ ラットオゴウル : 3 体



スケイヴンの大群が諸領域の至る所に現れる時、黙示録に記された光景が現実になったように見えるだろう。スケイヴンは旺盛な食欲と狂気に満ちた飢えが形となった存在であり、行く手にある全てを引きずり込む騒々しい大波だ。比較的小規模なスケイヴンの群れであっても、狂乱するスケイヴンの数によって勝利を取めることができる。熱狂的な欲望に衝き動かされて貪り、冒険し、破滅をもたらそうとする鼠人の大群である齧り宴の爪群れは、そのようなスケイヴンを具現化した存在だ。

齧り宴の爪群れは数を頼みに勝利を物にしている。狂乱したラットオゴウルと共に投入されるクランラットは、敵を圧倒するための、まさに使い捨てとも言うべき部隊だ。彼らの指揮官は、決してその事に心を痛めたりはしない。なぜならばクランラットの大群を支配するクロウロードは狡猾な戦略家であり、敵をすり潰すために配下の戦士たちを犠牲にすべき場所というものを熟知しているからだ。それが成功して初めて、クロウロードは均衡を打ち崩し名声を得るために前線に乗り込んでくる。クロウロードは魔法を操るグレイシア、そして予測不可能ながらも恐るべき火力支援を提供してくれる、スクリール大氏族のウォーロック・エンジニアといった助言者を側近として迎える。無論、これらの害獣のごとき支配者たちは互いのことを貶めようと隙を伺っている。彼らは最も鋭い者を、確実に頂点に立たせるようにするためにのみ従うのだ。

「人間とヤラも殺れば死ヌ。ちっぽけとヤラも殺れば死ヌ。アエルフとヤラも殺れば死ヌ。どんな奴も殺れば死ヌ。今や我ラが時至ル、然リ、然リ。滅ビは来タル、世界ヲ齧りに。」

——ファング氏族のクロウロード、ムスクリット

## 戦闘特性

### 🌀 バトル中1回限り、初期配置フェイズ

**潜伏する大鼠波：**地下に蠢くものが姿を現す。

**宣言：**初期配置の対象として選択されていない、味方ユニットを1個選択する。

**効果：**選択されたユニットは予備戦力となり、地下トンネルの中に配置される。地下トンネルに配置されたユニットが、第3バトルラウンド終了時まで『齧り穴からの奇襲』アビリティを使用しなかった場合、そのユニットは全滅する。

キーワード 初期配置

### 👉 自軍側移動フェイズ

**齧り穴からの奇襲：**スケイヴンの群れが、緑色に輝く現実の裂け目の中から戦場へと姿を現す。

**宣言：**地下トンネルに配置されている味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

**効果：**選択された味方ユニットを戦場のいずれかの四隅の6mv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より遠く離れた位置に配置する。

キーワード コア、配置



ウォーロック・エンジニア

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。

#### ア バトル中1回限り、自軍側遠隔フェイズ

歪み石含有弾：これらの弾薬は荒廃のエネルギーに浸されており、致命的な一撃を与えることができる。

宣言：味方ユニット1個が装備している遠隔武器1個を選択する。

効果：選択された武器は、このフェイズ中『クリティカル (致命的)』を得る。

#### イ パッシブ

捉え難き素早さ：この臆病な鼠人たちは戦闘から離脱するや否や、反撃を避けるために一目散に逃げ散らかしてしまう。

効果：『退却』アビリティを使用した場合、味方ユニットは致命的ダメージを受けない。

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。

#### ア リアクション：自軍側が『増援要請』アビリティを宣言

沸き立つ大群の指揮：このクロウロードは金切り声で喊声を上げながら、害獣のような配下たちに向かって敵に群がるように命令する。

効果：『増援要請』アビリティの配置手順を使用する代わりに、その代替ユニットをこのユニットの13mvに全体が入っており、かつ近接戦闘中ではない位置に配置してもよい。

#### イ パッシブ

スクリール大氏族のコネ：このクロウロードは、指揮下にいるスクリールの技術者に、ラットリング・ピストルを過充電させている。

効果：自軍側ジェネラルのラットリング・ピストルの【攻撃回数】はD6ではなく2D6となる。

#### ウ パッシブ

歪み石の護符：この不浄なる護符からは変異のエネルギーが放射されている。

効果：自軍側ジェネラルと近接戦闘中である敵ユニットのセーブロールは-1の修正を受ける。

#### ウ パッシブ

縫い合わされた勝利の外套：この外套は裏切者の生皮を縫い合わせて作られており、着用者には狂気的な偏執をもたらす。これにより、背後からの一撃でさえも素早く身をかわせるようになる。

効果：自軍側ジェネラルは加護(5+)を持つ。

スピアヘッド・ウォースクロール

# クロウロード

(ノウビースト騎乗)

移動力  
9"

体力 7

防御力 4+

2

確保力

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
ラットリング・ピストル		10"	D6	3+	3+	1	1	クリティカル(自動ウーンズ)、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
ワープフォージド・ハルバード		5	3+	4+	1	2	-
ノウビーストの刻み牙		4	4+	3+	1	D3	随行者

**× パッシブ**

**窮鼠の乱撃:** 生命が脅かされた時、クロウロードは狂気ともいえる悍猛さで戦う。

**効果:** このユニットが損傷状態である場合、このユニットが装備しているワープフォージド・ハルバードの【攻撃回数】は+3の修正を受ける。

クロウロードは、ヴァーミナス大氏族の暴君であり、数千もの配下の命を僅かな暇に費やすことができるほどの権勢を振るう。これほどの高い地位を維持するには、狡猾さと悍猛さの双方を兼ね備えている必要がある。故に成功を取めたクロウロードは、己の勢威を増し続けるためには、ありとあらゆる卑劣な手段を用いて、追い詰められた動物のように必死に戦わなければならない。他の大氏族の構成員から好意を得ることは、地位向上のための優れた方法だ。このため、最も強勢なクロウロードは、モウルダー大氏族によって育てられた罾り獣に跨る。この獣は、スケイヴンの主を遙かに凌駕するほどの食欲さを備えた、瘦身に金切り声を発する、飢えた怪物なのだ。



キーワード 英雄、騎兵、加護 (6+)



スピアヘッド・ウォースクロール

## グレイシーア



グレイシーアは、その青褪めた色の毛皮と捻じ曲がった角に加え、偉大なる“角ありし鼠”の荒唐魔法を振るうことで、配下の者たちとは別格の地位を築いている。グレイシーアは氏族の中では、恐るべき神の意志を執行する者として従事する。とは言え当然のことではあるが、自らの陰謀の追求を緩めることはない。同輩の鼠人たちよりも遥かに容易く歪み石を扱うグレイシーアは、あらゆる遺産を用いて他者に先んじようとする。その間にも、魔法や生来の狡猾さをを駆使して敵や競争相手を切り崩し、引きずり降ろそうとする。



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

歪み石の杖

3

4+

4+

1

D3

-

### ● 自軍側ヒーローフェイズ

“角ありし鼠”の意志：スケイヴン諸氏族の中で、グレイシーアに逆らえる者など存在しない。少なくとも、公には……

宣言：このユニットの 13mv 以内に全体が入っている味方ユニットを 1 個選択し、ダイスを 1 個ロールする

効果：ロール結果が 3+ であれば、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【確保力】にその出目のプラス修正を受ける。

### ✕ 自軍側ヒーローフェイズ

萎れ病：このグレイシーアは、緑色に輝く魔力の球体を敵に投げつける。この球体に触れた者は誰であれ、萎び果ててしまうという。

宣言：このユニットの 13mv 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：ロール結果が 6+ であれば、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。



キーワード

英雄、魔術師、歩兵

スピアヘッド・ウォースクロール

## ウォーロック・エンジニア

移動力	6"	防衛力
体力	5	5+
確保力	2	

ウォーロック・エンジニアはスクリール氏族の工匠鼠であり、スケイヴン流の工業技術の諸分野を極めし者だ。独自の狂気的とも言える兵器の製造に長けたこのスケイヴンたちは、あらゆる機会を利用して、最新の発明品の実地試験を行なおうとする。たとえ危険で不安定な状態になるまで、エネルギーを過充電するような実験であっても。

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
✂	ワープロック・マスケット	24"	2	3+	3+	2	D3	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	
✂	ワープフォージド・ダガー	3	4+	4+	-	2	-	

✂ **リアクション:** このユニットがこのターン中に『移動』アビリティを使用していない状態で、このユニットが『遠隔攻撃』アビリティを宣言。

モット、モットと歪みのエネルギーを!: エンジニアは自分の武器に、不安定なエネルギーを過充電させる。

効果: ダイスを1個ロールする。ロール結果が2+であれば、このフェイズ中、このユニットが装備していざワープロック・マスケット』の【ダメージ量】は3になる。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。

キーワード

英雄、歩兵



スピアヘッド・ウォースクロール



# クランラット

移動力  
6"  
体力 1  
1  
確保力  
防御力  
5+

クランラットはスケイヴン王国の中で害獣のごとき大群を形成しており、生来の臆病さを、獠猛な悪意と圧倒的な数で補っている。

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
錆びた刃	2	4+	5+	-	1	-

**任意のターン終了時**  
**殺気だった大群：**クランラットは無限とも言える数で、敵を圧倒しながら進軍する。敵に噛みつき、刺し殺し、金切り声を上げては、血まみれた爪で同胞の死体を踏み越えてゆく。  
効果：このユニットに撃破された兵を D3 体復帰させることができる。



キーワード **歩兵、増援**



スピアヘッド・ウォースクロール

## ラットオゴウル

移動力	6"	防衛力
体力	4	5+
確保力	1	

恐らく、モウルダー大氏族の最も悪名高き創造物であるラットオゴウルは、肉体的移植が施された突撃部隊であり、空気中の死臭が満ちた時、恐るべき狂乱に陥る。

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
✂	ワープファイアガン	10"	2D6	2+	4+	2	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	
	爪、刃、牙	5	4+	3+	1	2	-	

このユニットは『爪、刃、牙』を装備しているラットオゴウル2体、『ワープファイアガン』『爪、刃、牙』を装備しているラットオゴウル1体で構成される。

### ✂ バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

**歪みの激怒の解放**：ラットオゴウルの肉体に打ち込まれた歪み石の中では、不安定なエネルギーが音を立てて渦巻いており、この生物を狂乱へと駆り立てる。

**効果**：このユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。その後、このフェイズ中、このユニットの近接武器の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。

キーワード

歩兵



# SPEARHEAD



## スケイヴン

### ワープスパーク・クロウパック

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

◆ グレイシアー

ユニット

◆ ストームフィード：3 体

◆ ワープライトニング・  
キャノン：1 体

◆ クランラット：10 体

◆ クランラット：10 体



スケイヴン社会は、互いに競い合う氏族によって形成されている。各氏族は自分たちこそが、地表に住まう者らを破滅させるのに最も優れた手段を有しているのに、他の氏族が卑劣にも自分たちを貶めようとしているのだと信じている。だが後者の思い込みについては、全くその通りなのだ。偉大なる“角ありし鼠”の預言者であるグレイシアーは、いがみ合う氏族の力を単一の軍勢のようなものへと束ねようとする。無論グレイシアー自身も、悪辣な思惑を抱いているのは間違いない。それでも、グレイシアーが指揮する配下たちやクロウパックは非常に危険な存在であり続けている。

ワープスパーク・クロウパックはヴァーミヌス大氏族の溢れかえるような大群と、スクリール大氏族の不安定な兵器が共に投入され、編成されるものだ。クランラットは隠れ家の洞窟や罫り穴から現れる。生来の臆病さを埋め合わせるのは、その猛烈な狂暴さだ。だが、クランラットの生死は究極的にはグレイシアーの裁量であり、スクリールの破壊的技術を発揮する機会を作り出すために使われる。手足に武器を移植された巨大な戦獣であるストームフィードは、至近距離で敵を殴りつけたり、射撃によって敵を粉砕することができる。だが、純粋な威力の面で、ワープライトニング・キャノンに敵うものは存在しない。ワープライトニング・キャノンはスクリール大氏族が持つ、最も恐ろしい兵器だが、信頼性には欠けている。それでも、音を立てて渦巻く力の太矢を放てば、標的には確実に破滅がもたらされることになる。

「リミッターを外せ！全部木っ端微塵にシてやるのダ！急げ、急ゲ！」

——グレイシアー、スニックスクリーチ

## 戦闘特性

### 各フェイズにつき1回、敵軍側移動フェイズ

常に三步先へ：スケイヴンが立てた最高の計画は決して失敗しない（と、彼らは主張している）。

宣言：近接戦闘中ではない味方ユニットを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。



ストームフィンド（ショック・ガントレット装備）

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。

**バトル中1回限り、リアクション**：敵軍側が『攻撃』アビリティを宣言し、自軍側ストームフィンドを攻撃対象に選択

歪み石含有装甲：生々しい緑色の稲妻が、弾けるような音を立てながらストームフィンドの装甲を駆け巡り、瞬間的に攻撃を逸らしてしまう。

使用者：自軍側ストームフィンド・ユニット。

効果：このフェイズ中、使用者の自軍側ストームフィンド・ユニットは加護（4+）を持つ。

### パッシブ

無限の鼠の大群：戦場を取り囲むように位置する幾つもの齧り穴からは、さらに多くのヴァーミンキンの大群が絶え間なく押し寄せてくる。

効果：味方克蘭ラット・ユニットが『殺気だった大群』アビリティを使用するとき、そのユニットに撃破された兵をD3体ではなくD6体復帰させることができる。

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。

#### U バッシュ

熟練の操り手：このグレイシアはとりわけ陰謀に長け、利己的だ。彼は手下たちを常に己と、脅威になり得る者たちの間に立つように巧妙に誘導し、配置している。

効果：1個以上の味方クランラット・ユニットの1mv以内に一部でも入っている場合、自軍側ジェネラルは『加護(4+)』を持つ。

#### 1 自軍側ヒーローフェイズ

地走り：グレイシアは自らを悪臭漂う煙の中に雲隠れさせ、一瞬のうちに戦場の別の地点へと再出現させる。

宣言：2D6の詠唱ロールをする。

効果：ロール結果が6+であれば、自軍側ジェネラルを戦場から取り除き、あらゆる敵ユニットから6mvより遠く離れた位置に再配置。そのユニットは、次の移動フェイズにおいて『移動』アビリティを使用できない。

#### U バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

〈歪み〉の稲妻の檻：スクリール大氏族からグレイシアに「進呈された」この不安定な装置は、正しく作動したならば、電流の触手で打ち据える牢獄へと犠牲者を一時的に閉じ込めることができる。

宣言：自軍側ジェネラルの6mv以内に一部でも入っており、かつ自軍側ジェネラルから視認状態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。

効果：ロール結果が2+であれば、このフェイズ中、選択された敵ユニットは『後手効果』を得る。ロール結果が1の場合、自軍側ジェネラルは1ポイントの致命的ダメージを受ける。

#### 1 任意の近接フェイズ

逃げるが勝ち！：このグレイシアは、臆病なまでの慎重さはむしろ美德であるというスケイヴンの哲学を信じており、雲行きが怪しくなれば即座に尻尾をまくって逃げ出すだろう。

効果：このユニットは、あたかも自軍側移動フェイズ中かのようにただちに『退却』アビリティを1回使用できる。その場合、このユニットは致命的ダメージを受けない。

キーワード 近接攻撃

スピアヘッド・ウォースクロール

## グレイシーア

移動力

6"

体力

5

防御力

6+

2

確保力

グレイシーアは、その青褪めた色の毛皮と捻じ曲った角に加え、偉大なる“角ありし鼠”の荒唐魔法を振るうことで、配下の者たちとは別格の地位を築いている。グレイシーアは氏族の中では、恐るべき神の意志を執行する者として従事する。とは言え当然のことではあるが、自らの陰謀の追求を緩めることはない。同輩の鼠人たちよりも遥かに容易く歪み石を扱うグレイシーアは、あらゆる遺産を用いて他者に先んじようとする。その間にも、魔法や生来の狡猾さを駆使して敵や競争相手を切り崩し、引きずり降ろそうとする。



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

歪み石の杖

3

4+

4+

1

D3

-

### ● 自軍側ヒーローフェイズ

“角ありし鼠”の意志：スケイヴン諸氏族の中で、グレイシーアに逆らえる者など存在しない。少なくとも、公には……

宣言：このユニットの 13mv 以内に全体が入っている味方ユニットを1個選択し、ダイスを1個ロールする。

効果：ロール結果が3+であれば、次の自軍側ターン開始時まで、選択されたユニットの【確保力】はその出目のプラス修正を受ける。

### ✕ 自軍側ヒーローフェイズ

萎れ病<sup>ウィーブ</sup>：このグレイシーアは、緑色に輝く魔力の球体を敵に投げつける。この球体に触れた者は誰であれ、萎び果ててしまうという。

宣言：このユニットの 13mv 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：ロール結果が6+であれば、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。



キーワード

英雄、魔術師、歩兵



スピアヘッド・ウォースクロール

## ストームフィード

移動力

6"

体力

6

4+

防御力

2

確保力

ストームフィードはモウルダー大氏族の肉体工芸技術と、スクリール大氏族の歪んだ武器作成技術が恐るべき共生関係を築き上げた末の作品だ。その巨体には、回転式装弾式のラットリングキャノンや、有毒ガス球を投射するウィンドランチャー、そして破壊反鉄球の棍棒や激しい連鎖反応を引き起こすショック・ガントレットに至るまで、あらゆる武器が移植されている。しかし典型的なラットオゴウルの知性では、このような装置を操作することは不可能だ。この落差を埋めるため、ストームフィードの各個体には、残忍に萎れさせた「脳ネズミ」が継ぎ足されている。だが、ストームフィードの役割は単純なものだ。すなわち、スケイヴンの敵に爆発的で、押しつぶすような死をもたらすというものだ。

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
	ラットリングキャノン	15"	3D6	4+	3+	1	1	-
	ウィンドランチャー	15"	3	4+	3+	2	D3	-
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
	ショック・ガントレット		4	4+	2+	1	2	-
	殴打		4	4+	2+	-	2	-

このユニットは『ショック・ガントレット』を装備しているストームフィード1体、『ウィンドランチャー』『殴打』を装備しているストームフィード1体、『ラットリングキャノン』『殴打』を装備しているストームフィード1体で構成される。

### × パッシブ

**ショック・ガントレット**：時に、左右一対のショック・ガントレットから放たれた電流が、爆発を引き起こすことがある。

このユニットが装備しているショック・ガントレットの攻撃でクリティカルヒットが出るたびに、その攻撃は1回ではなくD6回ヒットしたのと同じ扱われる。そのヒットごとにウーンズロールを1回実行する。



キーワード

大型歩兵

スピアヘッド・ウォースクロール

# ワーブライトニング・キャノン

移動力	3"	防御力
体力	8	4+
2		確保力

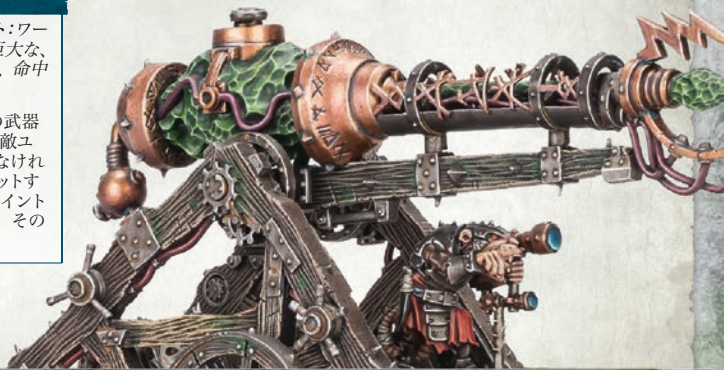
ワーブライトニング・キャノンは恐らく、スクリール大氏族の兵器の中でも、最も悪名高い驚異の兵器だ。この兵器は強力な〈歪み石〉の塊に不安定なエネルギーを同調させることで、標的を灰燼に帰しめる破滅のエネルギーの爆発を解き放つ。だが、ワーブライトニング・キャノンは結果を予測することが不可能な創造物だ。時に回路ショートを起こしたり、本体を破壊するほどの過負荷がかかることもある。とはいえ最大出力で作動させられたならば、軌道上のガルガントでさえ打ちのめすことができるのだ。

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
ワーブライトニング・ブラスト		20"	2D6	4+			下記参照	-
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	
操縦者の牙とナイフ		D6	4+	5+	-	1	随行者	

## ⚡ パッシブ

**ワーブライトニング・ブラスト:**ワーブライトニング・キャノンは巨大な、純粋なる歪みの稲妻を放ち、命中した先の相手を粉碎する。

**効果:**同一フェイズ中にこの武器で攻撃をする場合、同一の敵ユニットを攻撃対象に選択しなければならない。この武器がヒットするたびに、攻撃対象は1ポイントの致命的ダメージを受ける。その後、攻撃手順は終了する。



キーワード

戦闘兵器



スピアヘッド・ウォースクロール

# クランラット

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
錆びた刃	2	4+	5+	-	1	-

クランラットはスケイヴン王国の中で害獣のごとき大群を形成しており、穢れた牙や錆び付いた刃、そして憎悪に満ちた赤い目が果て無き海のように続いていく。クランラットは敵対者を、つまりあらゆる者をおぞましい末路の中へと置き去りにしながら、自らの地位を高めようとする、悪意が具現化した存在なのだ。クランラットは、主たちにとっては完全に使い捨ての戦力だ。敵の足止めとなり、刃に当って倒れさせるために、騒々しい群れとなって前進させる。クランラットは生来臆病な者たちであるが、戦いにおいては恐るべき熱狂によって、恐怖を克服することができる。そして仮に一体倒したとしても、常にどこからともなく次のクランラットが現れるのだ……

**任意のターン終了時**

**殺気だった大群：**クランラットは無限とも言える数で、敵を圧倒しながら進軍する。敵に噛みつき、刺し殺し、金切り声を上げては、血まみれた爪で同胞の死体を踏み越えてゆく。

**効果：**このユニットに撃破された兵を D3 体復帰させることができる。



キーワード

歩兵、増援