



陣営パック

サン・オヴ・ベヘマット

# 戦闘特性

サン・オヴ・ベヘマットのアーミーは以下のアビリティを使用できる：

## ❖ パッシブ

**倒れるぞおおお！**：<sup>たお</sup> 習めゆくガルガントはそれが巨大な武器である。ただし、その巨体がどこに倒れるかは誰にもわからない。

**効果：**味方のメガ・ガルガント・兵またはガルガント・兵が撃破された場合は、そのユニットを戦場から取り除く前に、双方のプレイヤー間でロールオフを行なう。ロールオフの勝者は、そのユニットから3mv以内の戦場の一地点を選択する。その地点の3mv以内に一部でも入っているユニット（敵味方問わず）のうち、撃破されたユニットより【体力】が低い各ユニットは、それぞれD3ポイントの致命的ダメージを受ける。

## ❖ 任意の突撃フェイズ

**ガルガントの突撃：**ガルガントはあらゆるもの踏み潰しながら突進する。

**宣言：**このターン中に突撃を実行している味方メガ・ガルガントまたはガルガント・ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。その後、まだこのターン中にこのアビリティの対象として選択されておらず、かつ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。

## ❖ 各ターンにつき1回（アーミー）、任意の近接フェイズ

**大地を搖るがす咆哮：**ガルガントが熱くて臭い吐息を猛烈に吐きかけるだけで、近くの者たちは吹き飛ばされる。

**宣言：**このターン中に蹂躪アビリティを使用していない、メガ・ガルガントまたはガルガントの味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。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、対象として選択する。

**効果：**ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、選択された敵ユニットはこのターン中、指揮アビリティを使用できない。

キーワード

蹂躪

## ❖ 各ターンにつき1回（アーミー）、任意の近接フェイズ

**巨体の叩きつけ：**このメガ・ガルガントは敵を自分の肩に担ぎ上げ、全力で地面に叩きつける。

**宣言：**このターン中に蹂躪アビリティを使用していない味方メガ・ガルガントを1個選択する。次に、選択された味方ユニットの1mv以内に一部でも入っており、かつ構成兵数が1体である敵大型獣または戦闘兵器を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、対象を戦場から取り除き、このアビリティを使用したユニットから1mv以内の戦場の任意地点に再配置する。その後、対象にD3ポイントの致命的ダメージを与える。

キーワード 躏躪

## ❖ 各ターンにつき1回（アーミー）、任意の近接フェイズ

**跳躍踏みつけ：**ガルガントの巨大なる足は、小さき敵にとっては大いなる脅威だ。

**宣言：**このアビリティの使用者として、このターン中に蹂躪アビリティを使用していない、メガ・ガルガントまたはガルガントの味方ユニットを1個選択する。その後、使用者と近接戦闘中である敵歩兵ユニットを1個、対象として選択する。

**効果：**ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、選択された敵ユニット内にいる兵の数に等しい個数のダイスをロールする。このアビリティの使用者がガルガントなら、ロール結果で6が出たたびに、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。使用者がメガ・ガルガントなら、ロール結果で5+が出たたびに1ポイントの致命的ダメージを受ける。

キーワード 躏躪

# 戦闘陣形

自軍は以下のサン・オヴ・ベヘマットの戦闘陣形から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。

## ティカー・トライブ

### ★ バトル中1回限り、初期配置フェイズ

すべて俺のもの：メガ・ガルガントは貪欲な収集者で、あらゆる装飾品や神器を我がものとしたがる——自分で使うには小さすぎる品々であっても。

宣言：神器を所持しておらず、固有ユニットではない味方サン・オヴ・ベヘマット・英雄を1個選択する。

効果：選択された英雄に、『大力無双の戦利品』の中から神器を1個与える。

デザイナーズ・ノート：この神器は、アーミー編成中ではなく初期配置フェイズ中にユニットに付与される。

## ボス・トライブ

### × 各ターンにつき1回(アーミー)、リアクション：味方メガ・ガルガントの『近接攻撃』アビリティを宣言

大口：マンクラッシャー・ガルガントたちは、より大きなメガ・ガルガントから命令されるのに慣れている。彼らが受ける命令はおおむね、「あいつを殴れ」「あいつらを叩き潰せ」程度に簡略化されたものだ。

使用者：『近接攻撃』アビリティを使用するメガ・ガルガント1個。

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、使用者の12mv以内に全体が入っている味方ガルガント・ユニットを1個、対象として選択する。使用者が使用した『近接攻撃』アビリティを解決した後に、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。

## ブレイカー・トライブ

### ● パッシブ

押し寄せる巨体群：団結して戦場に赴くメガ・ガルガントの集団は、仲間の巨体を盾にして危害から身を守ることができる。

効果：1個以上の他の味方メガ・ガルガント・ユニットの近接範囲内に一部でも入っている味方メガ・ガルガントは加護(6+)を持つ。

## ストンパー・トライブ

### × パッシブ

戦の歓喜：この騒々しいガルガントたちは、敵陣に突っ込んで取るに足らないチビどもを踏みにじるのが大好きだ。

宣言：『跳躍踏みつけ』アビリティを使用するユニットを選択する際、このターン中に踩躡アビリティを使用していない、メガ・ガルガントまたはガルガントの味方ユニットを(通常の1個ではなく)2個選択できる。

# 英雄特性

飛び抜けた個性（英雄のみ）

## ✖ バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

激高：熾烈な戦いに我を忘れたメガ・ガルガントは、何ものにも止められない。

効果：このターン中：

- 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+2の修正を受ける。
- このユニットのセーブロールは-1の修正を受ける。

## ✖ パッシブ

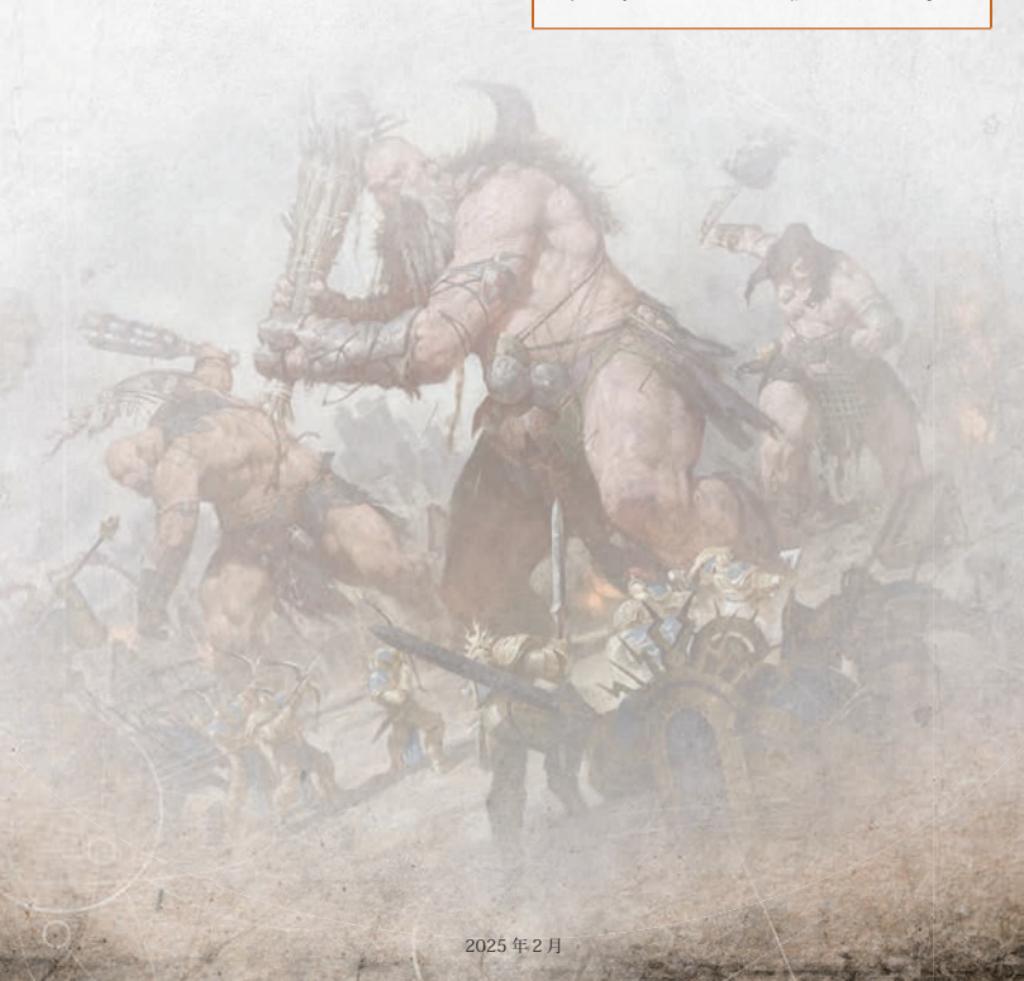
怪物的な耐久力：メガ・ガルガントを殺すのは恐ろしく難しい。

効果：このユニットは、【体力】35ではなく40を持つ。

## ✖ パッシブ

檄飛ばし：このメガ・ガルガントは同族を怒鳴り散らし、突進して敵を粉々に打ち砕けと叫ぶ。

このユニットの12mv以内に全体が入っている味方サン・オヴ・ベヘマット・ユニットは、突撃ロールに+1の修正を受ける。



# 神器

## 大力無双の戦利品(英雄のみ)

### ▼ バトル中1回限り、自軍側突撃フェイズ

琥珀骨のトーテム：このガルガントは旅の途中のどこかで、ガウルの領域石でできたトーテムを拾ったようだ。そのおかげで、どれだけ長く走っても、内なる狩りの衝動が燃え尽きることはない。

効果：このユニットは現在のターンで『全力移動』アビリティを使用済みであっても、同じターン中に『突撃』アビリティを使用できる。

### ◆ パッシブ

煌めくランタン：ハイシュのエルフたちとの同盟が決裂した後に、彼らから盗んだエーテルクオーツの瓶は、当初は単に光るというだけで持ち歩かれていたが、時間とともに、このメガ・ガルガントに邪悪な魔法を授けるようになった。

効果：このユニットは、あたかも魔術師(1)を有するかのように、アーミー編成中に選んだ顕現伝承から『召喚』アビリティを使用できる。

### ▼ パッシブ

強剛な足：このガルガントは強敵を踏みにじるのに慣れており、足そのものが伝説の武器である。

効果：このユニットの力強き踏みつけまたはさらに力強き踏みつけの【攻撃回数】と【貫通値】と【ダメージ量】は+1の修正を受ける。

### ◆ パッシブ

ピカピカ光る守りの盾：このガルガントは、キィキィとかん高い声を発する鼠の棲み処を襲撃しているとき、淡い緑色の岩が散りばめられた盾を見つけ、すぐさまそれを自分の体に縛り付けた。このガルガントに近づいた敵は頭が爆発することがあり、よい笑いの種になる。

効果：このユニットを対象とする『近接攻撃』のセーブロールで修正前の出目6が出るたび、その『近接攻撃』アビリティが解決された直後に、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。

### ▼ バトル中1回限り(アーミー)、自軍側近接フェイズ

牙と角の外套：このガルガントの両肩は巨獣を狩った記念の品々で飾られており、この外套を通じて「いくさだアアアア！」の力を纏う。

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サン・オヴ・ベヘマット・ユニットは、近接攻撃のロールに+1の修正を受ける。

### ◆ パッシブ

王殺しの頭巾：この血まみれの革頭巾をかぶる者たちは皆、〈定命の諸領域〉の新興の王や女王、戦将を捻り潰すことにこだわってきた。

効果：このユニットが敵の英雄と近接戦闘中なら、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。



サン・オヴ・ベヘマット・ウォースクロール

# クラグノス

文明に終焉をもたらす者

近接武器	回数	ヒット	ウーズ	貫通	ダメージ	アビリティ
戦慄のメイス	6	3+	2+	3	4	-
牙碎き	3	4+	2+	2	D3	クリティカル(2ヒット)
荒廃の蹄	6	3+	2+	1	2	-

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

**アクション：敵軍側が『呪文』アビリティを宣言**

**不破の盾：牙碎きには、クラグノスをどれほど強力な魔術からも護る力がある。**

効果：このユニットが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。ロール結果が3+ならば、このユニットに対する呪文の効果は無効化される。このユニットはこの能力を1つのフェイズに何回でも使用できるが、同じ『呪文』アビリティに対して2回以上使用することはできない。

**パッシブ**

**破壊の化身：クラグノスはガウルの無慈悲な爆撃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。**

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6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：クラグノスは敵を蹂躪し、あらゆるものを探して進む。**

効果：このユニットがこのフェイズに『突撃』を行なったなら、以下の中から1つ選択：

- 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。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。
- このユニットと近接戦闘中の敵大型獣を1体選択し、2D6をロールする。ロール結果が7であれば何も起こらない。それ以外のロール結果であれば、ロール対象のモンスターは、ロールした2D6の出目を掛け合わせた数に等しいポイント数の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、ロール対象モンスターは12ポイントの致命的ダメージを受ける（2x6=12）。

キーワード

蹂躪

**自軍側突撃フェイズ**

**文明に終焉をもたらす者：クラグノスがゆくところ、破壊の軍勢が後に続く。**

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味方破壊の大同盟・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加算される（ダイス個数は最大3個まで）。

総大将、固有、英雄、大型獣、加護(5+)

破壊の大同盟、サン・オヴ・ベヘマット

キーワード



サン・オヴ・ベヘマット・ウォースクロール  
キング・ブロッド

近接武器	回数	ヒット	ウーズ	貫通	ダメージ	アビリティ
聖地トール・クラニアのオベリスク	6	4+	2+	2	5	-
力強き踏みつけ	4	4+	2+	2	D3	対歩兵 (+1 貫通値)
死の握撃	1	4+	2+	2	D6	対英雄 (+1 貫通値)

💀 パッシブ

バトルダメージ

効果：このユニットが 15 ポイント以上のダメージを受けている場合、このユニットの聖地トール・クラニアのオベリスクの【攻撃回数】は 4 になり、【確保力】は 10 になる。

🛡 パッシブ

クリーパーズ：キング・ブロッドの上に乗っている子分たちは、敵に襲い掛かって注意をそらし、キング・ブロッドが必殺の一撃を繰り出せるようにする。

効果：敵軍側はこのユニットを躊躇アビリティの対象として選択できない。

⚡ 自軍側ヒーローフェイズ

5

ベヘマットの力：

ベヘマットの原始的な力は、寵児であるキング・ブロッドに今なお宿る。

宣言：D6 の祈願ロールをする。

効果：以下のいずれかを 1 つ選択する。祈願ロールの結果が 10+ なら、1 つでなく 2 つ選択する：

山々を粉砕せよ：このターン中、味方のサン・オヴ・ベヘマット・ユニット全員の【移動力】に +2mv の修正を与える。

大地の力：味方のサン・オヴ・ベヘマット・ユニットは皆、各自の受けているダメージを回復(D3)する。

すべてを叩き潰せ：このターン中、味方サン・オヴ・ベヘマット・ユニットが用いる、以下の近接武器の【貫通値】は 1 ポイント向上する：聖地トール・クラニアのオベリスク、巨石の棍棒、難破船の戦棍棒、巨大な岩付き棍棒、城塞崩しのフレイル、大棍棒。

🛡 パッシブ

ベヘマットの子ら：サン・オヴ・ベヘマットを殺すのは、かれらの力強き祖を殺すと同じくらい難しい。

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 6 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）。

⚡ パッシブ

長き脛：メガ・ガルガントは戦場にそびえ立ち、その長い脚であらゆる障害物を跨いで行く。

効果：このユニットは大型獣でないユニット内の兵たちおよび高さ 4mv" 未満の特殊地形を通過して移動できる。

キーワード

奇蹟

総大将、固有、英雄、大型獣、神官 (1)

キーワード

破壊の大同盟、サン・オヴ・ベヘマット、メガ・ガルガント



サン・オヴ・ベヘマット・ウォースクロール

# ビーストスマッシャー

## メガ・ガルガント

近接武器	回数	ヒット	ウーズ	貫通	ダメージ	アビリティ
巨石の棍棒	5	4+	2+	2	5	対大型獣 (+1 貫通値)
力強き踏みつけ	4	4+	2+	2	D3	対歩兵 (+1 貫通値)
死の握撃	1	4+	2+	2	D6	対英雄 (+1 貫通値)

### 💀 パッシブ

#### バトルダムージ

効果：このユニットが 15 ポイント以上のダメージを受けている場合、このユニットの巨石の棍棒の【攻撃回数】は 3 になり、【確保力】は 10 になる。

### 💀 パッシブ

怪物との喧嘩：巨大な怪物と戦うとき、ビーストスマッシャーは自らの殺しの本能を頼り、ゴルカモルカの魂とベヘマットの獰猛さをもって戦う。

効果：このユニットと近接戦闘中である敵大型獣の【攻撃回数】は -1 の修正を受ける。

### 👉 パッシブ

長き脛：メガ・ガルガントは戦場にそびえ立ち、その長い脚であらゆる障害物を跨いで行く。

効果：このユニットは大型獣でないユニット内の兵たちおよび高さ 4mv 未満の特殊地形を通過して移動できる。

### 🔥 任意の近接フェイズ

獣碎きの一撃：ビーストスマッシャーは強力な一撃によっていかに凶暴な敵の肋骨をも粉碎し、頭蓋骨を粉碎する。

宣言：このユニットと近接戦闘中である敵大型獣を 1 個、対象として選択する。

効果：このユニットは接敵移動を行なえる。その後、ダイスを 1 個ロールする。ロール結果が 4+ なら、対象に 5d6 ポイントの致命的ダメージを与える。

キーワード

コア、攻撃、近接攻撃

### 💀 パッシブ

ベヘマットの子ら：サン・オヴ・ベヘマットを殺すのは、かれらの力強き祖を殺すと同じくらい難しい。

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 6 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）。

キーワード

英雄、大型獣

破壊の大同盟、サン・オヴ・ベヘマット、メガ・ガルガント



# サン・オヴ・ベヘマット・ウォースクロール ゲートブレイカー メガ・ガルガント

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーズ	貫通	ダメージ	アビリティ
巨石投げ	18"	1	3+	2+	3	4	-
近接武器		回数	ヒット	ウーズ	貫通	ダメージ	アビリティ
城塞崩しのフレイル		6	4+	2+	2	4	対陣営地形 (+1 貫通値)
力強き踏みつけ		4	4+	2+	2	D3	対歩兵 (+1 貫通値)
死の握撃		1	4+	2+	2	D6	対英雄 (+1 貫通値)

## 💀 パッシブ

### バトルダメージ

効果：このユニットが 15 ポイント以上のダメージを受けている場合、このユニットの城塞崩しのフレイルの【攻撃回数】は 4 になり、【確保力】は 10 になる。

## 🛡 パッシブ

ベヘマットの子ら：サン・オヴ・ベヘマットを殺すのは、かれらの力強き祖を殺すのと同じくらい難しい。

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 6 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）。

## ▶ パッシブ

長き脛：メガ・ガルガントは戦場にそびえ立ち、その長い脚であらゆる障害物を跨いで行く。

効果：このユニットは大型獣でないユニット内の兵たちおよび高さ 4mv 未満の特殊地形を通過して移動できる。

## ⚔️ 任意の近接フェイズ

粉碎の一撃：ゲートブレイカーは城塞崩しのフレイルを天高く振り上げてから、粉碎の一撃を繰り出す。

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、対象として選択する。

効果：このユニットは接敵移動を行なえる。その後、ダイスを 1 個ロールする。ロール結果が 4+ なら、対象に 4d6 ポイントの致命的ダメージを与える。

キーワード コア、攻撃、近接攻撃

## ⚔️ 各ターンにつき 1 回 (アーミー)、任意の近接フェイズ

スマッシュダウン：ゲートブレイカーは都市と定住地に深い憎悪を抱いている。己らの始祖である神獣ベヘマットを殺した奴らを象徴する存在だからだ。

宣言：このユニットから 3mv 以内に一部でも入っている特殊地形を 1 つ、対象として選択する。

効果：対象が陣営地形なら、対象に D3+3 の致命的ダメージを与える。次に、対象の 3mv 以内に一部でも入っている、大型獣でないユニット（敵味方問わず）すべてについて、D3 を 1 個ずつロールする。ロール結果が 2+ ならば、その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

英雄、大型獣

破壊の大同盟、サン・オヴ・ベヘマット、メガ・ガルガント



サン・オヴ・ベヘマット・ウォースクロール  
クラーケンイーター  
メガ・ガルガント

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーズ	貫通	ダメージ	アビリティ
海のゴミ投げ	24"	3	4+	3+	1	D3	-
近接武器		回数	ヒット	ウーズ	貫通	ダメージ	アビリティ
難破船の戦棍棒		4	4+	2+	2	4	-
力強き踏みつけ		4	4+	2+	2	D3	対歩兵 (+1 貫通値)
死の握撃		1	4+	2+	2	D6	対英雄 (+1 貫通値)

💀 パッシブ

バトルダムージ

効果：このユニットが 15 ポイント以上のダメージを受けている場合、このユニットの難破船の戦棍棒の【攻撃回数】は 3 になり、【確保力】は 10 になる。

❖ 各ターンにつき 1 回 (アーミー)、自軍側ヒーローフェイズ

出てけ、ここは俺の土地だ！：クラーケンイーターは侵入者を嫌い、縄張り内に戦いを持ち込まんとする者らには容赦をしない。

宣言：このユニットの 1mv 以内に一部でも入っている作戦目標を 1 個、対象として選択する。

効果：ダイスを 1 個ロールする。ロール結果が 2+ であれば、選択された作戦目標を 2D6mv 移動させ、あらゆる兵や特殊地形、他の作戦目標から 1mv より離れた戦場の新しい位置にその作戦目標を配置する。バトルプランのルール上、その作戦目標は戦場に初めて配置された陣地にいるものとして扱われる。

❖ 各ターンにつき 1 回、任意の接近戦フェイズ

俺の網に押し込め！：クラーケンイーターは、自らが携える投網に、「後々のために」あらゆるものを持み込んでいく。その中には、不運なる敵や、美味なる軽食になりそうなものも含まれる。

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、対象として選択する。

効果：ダイスを 3 個ロールする。選択された敵ユニットの【体力】の 2 倍以上のロール結果が出たたび、選択された敵ユニット内の兵が 1 体撃破される。

⌚ パッシブ

ベヘマットの子ら：サン・オヴ・ベヘマットを殺すのは、かれらの力強き祖を殺すのと同じくらい難しい。

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 6 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）。

➤ パッシブ

長き脛：メガ・ガルガントは戦場にそびえ立ち、その長い脚であらゆる障害物を跨いで行く。

効果：このユニットは大型獣でないユニット内の兵たちおよび高さ 4MV 未満の特殊地形を通過して移動できる。

キーワード

英雄、大型獣

破壊の大同盟、サン・オヴ・ベヘマット、メガ・ガルガント



サン・オヴ・ベヘマット・ウォースクロール  
**ウォーストンパー**  
 メガ・ガルガント

近接武器	回数	ヒット	ウーズ	貫通	ダメージ	アビリティ
巨大な岩付き棍棒	4	4+	2+	2	2	対歩兵 (+1 貫通値)
さらに力強き踏みつけ	6	4+	2+	2	D3	対歩兵 (+1 貫通値)
死の握撃	1	4+	2+	2	D6	対英雄 (+1 貫通値)

💀 パッシブ

**バトルダメージ**

効果：このユニットが 15 ポイント以上のダメージを受けている場合、このユニットの巨大な岩塊棍棒の【攻撃回数】は 3 になり、【確保力】は 10 になる。

⚒ パッシブ

**巨大な岩付き棍棒**：ウォーストンパーは敵中に一直線に突入し、巨大な岩塊棍棒を振り回して、全方位の敵を押し潰す。

効果：このユニットが巨大な岩塊棍棒で行なうすべての攻撃が、同一の敵ユニットを対象にしていた場合、このフェイズ中、このユニットの【攻撃回数】が、そのユニット内の兵 5 体ごとに +2 される。

🛡 パッシブ

**ベヘマットの子ら**：サン・オヴ・ベヘマットを殺すのは、かれらの力強き祖を殺すのと同じくらい難しい。

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 6 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）。

⚔ 任意の近接フェイズ

**死体投げ**：ウォーストンパーは激戦の中に歩みを進め、小さき敵をつまみ上げては、他の敵に向けて投げつける。

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、対象として選択する。

⚡ パッシブ

**長き脛**：メガ・ガルガントは戦場にそびえ立ち、その長い脚であらゆる障害物を跨いで行く。

効果：このユニットは大型獣でないユニット内の兵たちおよび高さ 4mv 未満の特殊地形を通過して移動できる。

効果：ダイスを 1 つロールする。ロールの結果が対象の【体力】の 2 倍以上なら、対象のユニット内の兵 1 体が撃破される。その後、このユニットの 12mv 以内に一部でも入っている視認状態の敵ユニットを 1 つ選び、その敵ユニットに対象の【体力】に等しい致命的ダメージを与えることができる。

サン・オヴ・ベヘマット・ウォースクロール

# マンクラッシャー・ガルガント



遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーズ	貫通	ダメージ	アビリティ
岩投げ	12"	1	5+	2+	2	D3	-
近接武器		回数	ヒット	ウーズ	貫通	ダメージ	アビリティ
大棍棒		4	4+	2+	1	2	-
頭突き		1	4+	2+	2	4	-
力強き蹴り		1	4+	2+	2	D3	-

## ▶ パッシブ

**遅れるな！**：マンクラッシャー・ガルガントは、戦場に向けて突き進むより大きな同胞に遅れを取るまいと、全力で走る。

**効果：**このユニットは、味方メガ・ガルガントの12mv以内に全体が入っているなら、同一ターン中に『全力移動』アビリティを使用していた場合であっても、『突撃』アビリティを使用できる。

## ❖ 各ターンにつき1回、任意の接近戦フェイズ

**俺の袋に押し込め！**：ガルガントは、不運なる兵士たちを捕らえ、「後々のために」自分が携える袋に詰め込んでいくことで有名だ。

**宣言：**このユニットと接近戦闘中である敵ユニットを1個、対象として選択する。

**効果：**ロール結果が選択されたユニットの【体力】の2倍以上である場合、選択されたユニット内の兵1体は撃破される。



キーワード

大型獣

破壊の大同盟、サン・オヴ・ベヘマット、ガルガント



サン・オヴ・ベヘマット・ウォースクロール  
マンクラッシャー・モブ

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーズ	貫通	ダメージ	アビリティ
岩投げ	12"	1	5+	2+	2	D3	-
近接武器		回数	ヒット	ウーズ	貫通	ダメージ	アビリティ
大棍棒		4	4+	2+	1	2	-
頭突き		1	4+	2+	2	4	-
力強き蹴り		1	4+	2+	2	D3	-

▢ パッシブ

遅れるな！：マンクラッシャー・ガルガントは、戦場に向けて突き進むより大きな同胞に遅れを取るまいと、全力で走る。

効果：このユニットは、味方メガ・ガルガントの12mv以内に全体が入っているなら、同一ターン中に『全力移動』アビリティを使用していた場合であっても、『突撃』アビリティを使用できる。

▢ パッシブ

何か踏んづけたかな？：ガルガントの集団は固まって敵陣に突っ込み、敵の戦列をぐちゃぐちゃにする。

効果：このユニットが『ガルガントの突撃』アビリティを使用するたび、与える致命的ダメージに、このユニットに含まれる兵1体につき+1の修正を加える。

▢ 各ターンにつき1回、任意の接近戦フェイズ

俺の袋に押し込め！：ガルガントは、不運なる兵士たちを捕らえ、「後々のために」自らが携える袋に詰め込んでいくことで有名だ。

宣言：このユニットと接近戦闘中である敵ユニットを1個、対象として選択する。

効果：ロール結果が選択されたユニットの【体力】の2倍以上である場合、選択されたユニット内の兵1体は撃破される。



大型獣

キーワード

破壊の大同盟、サン・オヴ・ベヘマット、ガルガント

# 名高き連隊 オドー・ゴッドスワロウ

この名高き連隊には以下の陣営を含むことができる：

- ・アイアンジョウ
- ・クルールボウイ
- ・グルームスパイト・ギット
- ・オゴウル・モウトライブ

## 構成

・ビーストスマッシャー・メガ・ガルガント  
1体

### アビリティ

この名高き連隊に属するユニットは、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)、任意の近接フェイズ

**剛腕のデカブツ**：〈神呑みし三角州〉の巨獣は事実上、絶滅の危機に瀕している。狂気に駆られたオドーが、起きている間ひたすら獸を狩り、残忍な暴力を振るつては獸たちの骨を木端微塵に碎き、その頭蓋骨を粉砕してうろつき回っているからだ。

宣言：このユニットと近接戦闘中である敵大型獸を1個、対象として選択する。

効果：ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+ならば、選択された敵ユニットは出目に等しい値の致命的ダメージを受ける。

キーワード

蹂躪

### ❖ パッシブ

**倒れるぞおおお！**：たお斃れゆくガルガントはそれ自体が巨大な武器である。ただし、その巨体がどこに倒れるかは誰にもわからない。

効果：この名高き連隊に属するメガ・ガルガントが撃破された場合は、そのユニットを戦場から取り除く前に、双方のプレイヤー間でロールオフを行なう。ロールオフの勝者は、そのユニットから3mv以内の戦場の一地点を選択する。その地点の3mv以内に一部でも入っているユニット(敵味方問わず)のうち、撃破されたユニットより体力が低い者は皆、D3ポイントの致命的ダメージを受ける。

# ビッグ・ドロッグ・フォートキッカ

この名高き連隊には以下の陣営を含むことができる：

- ・アイアンジョウ
- ・クルールボウイ
- ・グルームスパイト・ギット
- ・オゴウル・モウトライブ
- ・オシアーク・ボーンリーパー
- ・ソウルブライト・グレイヴロード
- ・ナイトホント
- ・フレッシュユーター・コート

## 構成

・ゲートブレイカー・メガ・ガルガント 1体



## アビリティ

この名高き連隊に属するユニットは、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)、任意の近接フェイズ

**最悪の口臭**：ドロッグは、戦いで得たものを盛大に食してきた。数多の城塞都市を打ち壊し、それらの「中身」を喰い尽くしたのだ。だが彼は、一度たりとも歯を磨かなかった。よって彼の吐く息は、十歩離れた場所からでも雄牛を気絶させられるほどであるという。

**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、対象として選択する。

**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6が出たびに、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

蹂躪

### パッシブ

**たお 倒れるぞおおお！**：斃れゆくガルガントはそれ自体が巨大な武器である。ただし、その巨体がどこに倒れるかは誰にもわからない。

**効果**：この名高き連隊に属するメガ・ガルガントが撃破された場合は、そのユニットを戦場から取り除く前に、双方のプレイヤー間でロールオフを行なう。ロールオフの勝者は、そのユニットから3mv以内の戦場の一地点を選択する。その地点の3mv以内に一部でも入っているユニット(敵味方問わず)のうち、撃破されたユニットより体力が低い者は皆、D3ポイントの致命的ダメージを受ける。

# 名高き連隊 ブンド・ホエールバイター

この名高き連隊には以下の陣営を含むことができる：

- ・アイアンジョウ
- ・クルールボウイ
- ・グルームスパイト・ギット
- ・オゴウル・モウトライブ
- ・ストームキャスト・エターナル
- ・シティ・オヴ・シグマー
- ・セラフォン
- ・ルミネス・レルムロード
- ・ドーター・オヴ・カイン
- ・イドネス・ディープキン
- ・シルヴァネス
- ・カラドロン・オーヴァーロード
- ・ファイアスレイヤー

## 構成

・クラーケンイーター・メガ・ガルガント1体

### アビリティ

この名高き連隊に属するユニットは、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)、任意の近接フェイズ

ガルガントらしからぬ狡猾さ：ブンドが耳から下げているエルフの神器は、彼の知性を強化し、彼を筋肉のみならず脳をも有する存在に変えた。彼は不気味な忍耐力を発揮し、攻め時が訪れるまで待ち続けることもできる。また、彼の収集品の中には紙でできた奇妙なモノ(「本」というものであるらしい……)が含まれているという噂もある。

効果：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。

次に、ダイスを1個ロールする。ロール結果が4+であれば、このユニットはこのターン中『後手効果』を得る。

キーワード

蹂躪

#### ❖ パッシブ

たお  
倒れるぞおおお！：斃れゆくガルガントはそれ自体が巨大な武器である。ただし、その巨体がどこに倒れるかは誰にもわからない。

効果：この名高き連隊に属するメガ・ガルガントが撃破された場合は、そのユニットを戦場から取り除く前に、双方のプレイヤー間でロールオフを行なう。ロールオフの勝者は、そのユニットから3mv以内の戦場の一地点を選択する。その地点の3mv以内に一部でも入っているユニット(敵味方問わず)のうち、撃破されたユニットより体力が低い者は皆、D3ポイントの致命的ダメージを受ける。

# 名高き連隊 一つ目グルンノック

この名高き連隊には以下の陣営を含むことができる：

- ・アイアンジョウ
- ・クルールボウイ
- ・グルームスパイト・ギット
- ・オゴウル・モウトライブ
- ・スケイヴン
- ・スレイヴ・トゥ・ダークネス
- ・ブレイド・オヴ・コーン
- ・ディサイブル・オヴ・ティーンチ
- ・マゴットキン・オヴ・ナーグル
- ・ヘドナイト・オヴ・スラーネッシュ

## 構成

- ・ウォーストンパー・メガ・ガルガント 1体

### アビリティ

この名高き連隊に属するユニットは、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)、任意の近接フェイズ

グルンノックは学んだ。敵軍を撃破する最も効果的な方法は、敵兵を宙に放り上げることである。彼の必殺技である、大地を揺るがす高空からの飛び降り攻撃は、有効であるがゆえに敵からも恐れられている。

**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、対象として選択する。

**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そのロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。その敵ユニットが歩兵である場合、受けた致命的ダメージは2倍になる。
- ・このターン中、対象が行なう攻撃のヒットロールは-1の修正を受ける。

#### キーワード

#### 踩躡

#### パッシブ

**倒れるぞおおお！**：たれ 耽れゆくガルガントはそれ自体が巨大な武器である。ただし、その巨体がどこに倒れるかは誰にもわからない。

**効果：**この名高き連隊に属するメガ・ガルガントが撃破された場合は、そのユニットを戦場から取り除く前に、双方のプレイヤー間でロールオフを行なう。ロールオフの勝者は、そのユニットから3mv以内の戦場の一地点を選択する。その地点の3mv以内に一部でも入っているユニット(敵味方問わず)のうち、撃破されたユニットより体力が低い者は皆、D3ポイントの致命的ダメージを受ける。

# SPEARHEAD



## サン・オヴ・ベヘマット

ウォールスマッシャー・ストンプ  
壁潰しの踏み鳴らし

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ます。

### ジェネラル

- ◆ マンクラッシャー・ガルガント

### ユニット

- ◆ マンクラッシャー・ガルガント：1体
- ◆ マンクラッシャー・ガルガント：1体



神獣ベヘマットのいと高き子らは、大群となって渡り歩くことはない。ガルガントの数が多ければ多くなるほど、食糧は少なくなるからだ。怠惰だが狂暴な、この自惚れ屋たちにとって、それは受け入れがたいことだ。同輩たちと共に諸領域を徘徊する者たちは「踏み鳴らし」と呼ばれる乱雑な階層を作り上げ、支配領域内で最もデカく、最も強いメガ・ガルガントがボスとして君臨する。

時には、ボスの下でこき使われる生活に嫌気がさしたマンクラッシャー・ガルガントが、自分の支配領域を得るために「踏み鳴らし」から逃げ出しがある。彼らは僅かな子分たちを引き連れ、食糧を探すために、あるいはコナゴナに叩き壊すためのニンゲンの入植地を見つけるために丘から去っていくのだ。ガルガントの戦いは、巧妙さや戦略といったものとはほとんど無縁だ。だが、彼らは巨軀であるが故に、どんな敵をも単純に圧倒することができる。そして巨大な棍棒や、なめし革のように硬い足を一振りするだけで、壁を倒壊させたり、長柄の武器を振るう「ちびども」の戦列を崩してしまうのだ。もし、小さな敵が手の届かないところまで逃げてしまっても、ガルガントは巨礫を拾い上げて投げつけ、虫のように破裂させてしまえば良いだけだ。ほとんどのガルガントは、「ごちそう」を持ち歩くための袋や、自らの強さをひけらかすための戦利品を身に纏っている。マンクラッシャー同士の場合、背丈はそう変わらないので、誰が一番多くの敵を叩き潰せるかという競争がしばしば発生する。より小規模な「踏み鳴らし」の中には、そのような乱暴な競争に基づいて、定期的に親分が代わるものもある。

---

「ちびどもを踏み潰すのはとても楽しいぞ！特に、足の指に挟まったやつは後のお楽しみにとっておいてるんだ」

——げんこつのヴォルシュ

## 戦闘特性

### ブルストンパー

マンクラッシャー・モブはブルストンパーと呼ばれる、恐るべきガルガントに率いられている。

自軍側ジェネラルは大型獣のキーワードに加えて英雄のキーワードを獲得するが、増援のキーワードやアイコンを失う。

### ④ 任意の近接フェイズ

**怒声の咆哮：**マンクラッシャーが放つ、耳を突き刺すような怒号は、敵戦線を御乱に陥れる力がある。

**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。その次に、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、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によるヒットロールは-1の修正を受ける。

### ④ 自軍側ヒーローフェイズ

**そこら辺の岩でも掴んで投げろ！：**自軍の将は配下のガルガントに、可能な限り多くの岩を敵に投げつけるように命令した。

**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。その次に、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：**このターン中、選択された味方ユニットの『岩投げ』の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。

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

マンクラッシャーは、戦いの中でも不運な敵を掴み上げて、洞窟のような大顎の中に放り込んだ後、満足そうにゲップを吐き出す。

効果：味方ユニットの『俺の袋に押し込め！』アビリティで敵兵が1体撃破されるたびに、そのユニットを回復(D3)する。

▢ 各フェイズにつき1回（アーミー）、任意の突撃フェイズ

地鳴り突撃：巨大なガルガントが戦いの中へと真っ向から突撃していく時、大地が揺れ動く。

宣言：このフェイズ中に突撃を実行し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。その次に、選択された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、このターン中、ロール対象の敵ユニットは『後手効果』を得る。

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

怪物的なタフさ：この貪欲なガルガントは常に最も「うまい」戦利品を奪っていくため、結果的にすばらしい胆力が備わった。

効果：自軍側ジェネラルは、【体力】12ではなく15を持つ。

▢ パッシブ

とてもつなぐでかい袋：この大きな袋は、ボロボロになった敵の旗から作られており、悲鳴を上げる戦士たちをもっと多く詰め込むのに持ってこいである。

効果：自軍側ジェネラルが『俺の袋に押し込め！』アビリティを使用した場合、ユニットを1個ではなく2個選択してもよい（ダイスロールはそれぞれのユニットごとにロールする）。

▢ パッシブ

ひょろ長野郎：この足の長いガルガントは、恐るべき速さで戦場を渡り歩く。

効果：自軍側ジェネラルが突撃ロールを実行する際、2D6ではなく3D6をロールする。

▢ パッシブ

強烈な縋張り意識：このガルガントが最も苛立つのは、付近の土地を奪おうとする小さな連中が現れた時だ。

効果：自軍が確保していない作戦目標を争奪している敵ユニットに対する、自軍側ジェネラルのメレーアタックはヒットロールに+1の修正を受ける。

移動力

8"

力

12

5+

筋力

10

確保力

ガルガントが足を踏み鳴らし 大地を揺るがすと、マンクラッシャーは戦いのために参集する。もやはこの者たちはあてなく彷徨う放浪者や自制を知らぬ酔飲者などではなく、暴虐さで鼓舞された、いざに飢えた恐るべき存在なのだ。自らの領土を得るという約束に駆り立てられ、そしてそびえ立つ同胞たるメガ・ガルガントのように成長することを夢見て、マンクラッシャーは壮大な暴力の戦いを求めるのだ。マンクラッシャーは主に、巨歎を投げたり木の幹ほどの大きさの棍棒で戦うが、後で食べるため肉厚の拳で敵を掴み上げて、袋に詰めてしまうこともある。さらにマンクラッシャーは、死に際しても危険な存在となる。討ち取った瞬間に、倒れるガルガントの死体に押しつぶされてしまつた英雄は、諸領域で何人も居るからだ。

## スピアヘッド・ウォースクロール

## マンクラッシャー・ガルガント



	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
岩投げ		12"	1	5+	2+	2	D3	-
	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
	大棍棒		4	4+	2+	1	2	-
	頭突き		1	4+	2+	2	4	-
	力強き蹴り		1	4+	2+	2	D3	-

## ×任意の近接フェイズ

俺の袋に押し込め！：ガルガントは、不運なる兵士たちを捕らえ、「後々のために」自らが携える袋に詰め込んでいくことで有名だ。

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

効果：ロール結果が選択されたユニットの【体力】の2倍以上である場合、選択されたユニット内の兵1体は撃破される。

## ×バッシブ

倒れるぞ！：倒れゆくガルガントはそれ自体が巨大な武器である。ただし、その巨体がどこに、そして、誰の上に倒れるかは誰にもわからない。

効果：この兵が撃破されたとき、この兵を戦場から取り除く前に、プレイヤー間でロールオフをする。勝者は、この兵の3mv以内にある戦場の一点を選択する。選択された地点の2mv以内に一部でも入っている各敵ユニットは、それぞれD3ポイントの致命的ダメージを受ける。その後、この兵は戦場から取り除かれる。



キーワード

大型獣、増援