

秩序の守り手

秩序に属すると言われる諸勢力は実際には無数の異なった考えを持つ者たちであり、その目的はしばしば一致しない。とはいえ彼らは無秩序と破滅を望まぬ点では共通しており、定命の諸領域の各地で広く戦っている。秩序の戦士たちは隠された危険の芽を探り出し、手遅れにならぬうちに滅ぼそうと常に努力している。

シグマーの時代とは、数世紀にも及ぶ渾沌の暴虐の果てに、ついに神王が立ち上がり諸領域に文明と正義を取り戻さんとした戦いの歴史である。しかしシグマーとその同盟者が勝ち得た束の間の前進も、常に破滅の縁で危うくバランスを保っているだけだ。なぜならば平和をおびやかす存在は諸領域に無数に存在し、獣の時代の到来はそれに拍車をかけるのみだからである。地を埋め尽くすほどのグリーンスキンが雄叫びながら駆け回り、獣の魔力はオーラとなつてただの人間さえ野獣へと変えてしまう。そして渾沌の脅威は変わらず諸領域を苦しめ続けている。

天下に危険が溢れ返るのを前にして、文明の守り手たちは防御を固めるのではなく、攻勢に出ることを決意した。休むことを知らぬストームキャスト・エターナルの勇者たち、勇猛なるファイアスレイヤーの傭兵たち、冷血なるイドネス・ディープキンの戦士たち、秩序を奉じる者たちは剣をとって

進み出たのだ。彼らは脅威の萌芽を探し出して育つ前に摘み取り、危険な魔道具や、魔力の集積地点を間違つた者の手に渡らぬようにするために闘い続けている。このような観点に立てば、餓えたる遺跡を秘める節くれ森はあらゆる点において考慮すべき土地の筆頭であった。伝説を信じるならば、タラクシスの墜落した方舟には宇宙を揺るがすほどの神秘が秘められており、その秘宝を手にしたならば秩序のための戦いに勝利をもたらすことさえ可能かもしれないのだ。

タラクシスの遺跡を始めて発見したのは、シグマーの都市より出発した探検隊だった。その隊員は一握りの者を残して皆死んだが、アノリオ・ヴェン・タラクスが信じられぬような発掘品の数々を手にしてエクセルシスに帰還したその日より、無数の新たな探検隊が組織され、完全武装して餓えたる遺跡へと送り出された。それらの多くはフリーギルドの兵士たちを主要な戦力とし、アイアンウェルド・アーセナルの鍛冶



戦士たちやワンダラーのエアルフの野伏たち、さらには一攫千金を狙う何百人もの有象無象を引き連れていた。

ストームキャスト・エターナルたちはただの強欲な宝探しではなかった。彼らには独自の目的があり、それは秩序の同盟者たちにさえ決して明かせぬ性質のものだった。復活の間の噂、時を止める性質を持つ結晶の噂が、とりわけサクロサント・チャンパーの者たちの興味を惹きつけていた。なぜならばこれらの強力にして異質な装置こそは、再鍛の儀式が持つ不可避の不安定さを解消する鍵かもしれないからだ。またストームキャストたちは押し寄せるグリーンスキンたちと先行きの見えぬ戦いを続けており、強力な兵器は何であれ有用であった。そのため、サンダーストライク・アーマーを纏った戦士たちがいくつものストームホストより送り出され、餓えたる遺跡の神秘を探ることとなった。

エアルフの諸国家も、彼ら独自の理由によってセラフオンたちの奇怪な力には深い興味を抱いてきた。ルミネスのレムロードたちが何よりも求めているのは、あの冷血の戦士たちが持つ諸領域の成り立ちへの深い理解だ。なぜなら諸領域の超自然的な性質を把握することができれば、大地から渾沌の汚染を浄化する上で非常に助けとなるからだ。またドーター・オヴ・カインのモラシイは、強力な兵器や魔道具であればなんでも獲得して敵へと振り向けるつもりであり、それらを入手するために自分の信徒が何十人死のうが気にもしない。この判りやすさに比べれば、深海の住人であるイドネス・ディープキンの意図は読みにくい。あるいは彼らはセラフオンが持つ殖出槽の技術に目をつけ、それを奪取するために水中の都市を離れて節くれ森へとやってくるのかもしれない。この技術を応用して新たな魂を生み出すことができるようになれば、常に絶滅の危機にある彼らにとっては大きな福音となるだろう。

シルヴァネスにとっては節くれ森もただの森であり、それゆえに久遠の女王アラリエールに属するものだ。この聡明なる自然の精霊たちにとっては、この森はそこに棲む凶暴な獣も含めて守るべき自然であり、森を荒らそうとする外敵は排斥しなければならないものだ。

カラドロンのオーヴァーロードの浮遊港では、節くれ森には特別な注目が集まっている。エーテル・ケミスト・ギルドが、この地域に豊富なエーテルゴールドの反応を検出したのだ。しかしこれまでのところ、その具体的な場所はまだ見つっていない。読み出されたデータの分析結果によれば、この土地のエーテルゴールドは何らかの理由で固体化しており、節くれ森の上空ではなく地上にあるのではないかという。この鉾脈に大いに期待をかけているカラドロンのアドミラルたちは、歴戦のドゥアーディン飛行士とグランドストック・マリーンによる地上部隊をすでに送り出している。

これほど多様な勢力が節くれ森を制覇しようと競い合っているからには、ファイアスレイヤーたちは引く手数多の優秀な傭兵となっている。彼らは高額雇用料を支払えるものになら誰であろうと手を貸し、その唇に戦の歌を口ずさみながら絡み合った森の枝を切り開いてゆく。



神王より与えられた使命は必ず達成せねばならない。ハンマー・オヴ・シグマーの戦士たちはその命も、魂さえも賭けて戦う覚悟だ。

オーダー 秩序のモンスター

定命の諸領域にはありとあらゆる怪物がひしめいており、いかなる人間の狂った想像力もそのすべてを思い浮かべることなどできない。しかし勇敢なる戦士ならば、このような怪物を従え、その力を敵へと振り向けることもできるだろう。もちろんそれを試みて失敗したならば、待つのは鋭い爪に引き裂かれ巨大な牙で噛み砕かれる運命だ。

ウォーヒドラ

オーダー・サーベンティスの暗き魔術で作りに出されたウォーヒドラは、驚異的な再生能力を持つ多頭の怪物だ。この獣の暴猛さは圧倒的な生物兵器ともなるが、このような怪物を飼い馴らそうとするウォーバンドはあるいは勇敢というよりも愚かなのかもしれない。



ダメージ表		
受けたダメージ	移動力	ダメージ値
0-10	6	4/8
11-20	5	3/8
21-30	4	3/6
31-40	3	2/6
41-44	2	2/4

ウォーヒドラのアビリティ



【ダブル】鞭打たれたの猛進：このファイターがこの命令の終了時までに行う次の移動アクションの【移動力】は+3の修正を受ける。



【トリプル】焔のプレス：このファイターの6mvにおいて、かつこのファイターから射線が通っている敵ファイター1体を選択せよ。選択された敵ファイター、および、選択された敵ファイターの3mv以内にこのファイターから射線が通っている両軍のファイターそれぞれに対し、ダイス1個をロールする。ロール結果が4+であれば、ロール対象ファイターは、このアビリティの発動出目に等しいポイント数のダメージを受ける。



【クアッド】驚異的な再生能力：このファイターから、このアビリティの発動出目の2倍までのポイント数のダメージを取り除く。



ウォーヒドラは炎を吐き、残像が見えるほどの速さで襲いかかる。敵がその頭の一つを切り落としたとしても、たちどころに次の頭が生えてくる。

カリブデイス

光の届かぬ海の底からやってくる原始の恐怖たるカリブデイスを、アエルフのピーストハンターたちは好んで扱う。



ダメージ表

受けたダメージ	移動力	ダメージ値
0-10	6	4/8
11-20	5	3/8
21-30	4	3/6
31-40	3	2/6
41-44	2	2/4

カリブデイスのアビリティ



[ダブル] 鞭打たれたの猛進：このファイターがこの命令の終了時までに行う次の移動アクションの【移動力】は +3 の修正を受ける。



[トリプル] 奈落の咆哮：このファイターの、このアビリティの発動出目に等しい mv 数以内にいる敵ファイターのそれぞれに対し、ダイスを 1 個ロールせよ。ロール結果が 3+ であれば、このバトルラウンドの終了時まで、ロール対象ファイターは移動アクションもしくは離脱アクションを行えない。



[クアッド] 有棘の尾：このファイターの 3mv 以内にあり、かつこのファイターから射線の通っているすべての敵ファイターは、このアビリティの発動出目に等しいポイント数のダメージを受ける。



鞭打たれ、槍で突かれながら、カリブデイスはケイオスソーサラーへと襲いかかる。不運な魔法使いは餌となってしまうのだろうか。

ドーター・オヴ・カイン

ドーター・オヴ・カインは際限なき闘争心を持ち、流血そのものを自らの力へと変えて戦う。致命的な短剣を振るうアエルフの魔女たちが敵陣を切り裂く一方で、怪物のようなスケイズボーン、謎めいたシャドウストーカーたちが、モラスィに与えられた密命を果たすのだ。

ドーター・オヴ・カインのファイター・アビリティ		ドーター・オヴ・カインのヒーロー・アビリティ	
	[リアクション] 不屈の魂：ファイターは、接近戦攻撃アクションの攻撃対象に選択された時、ヒットロールが行われる前のタイミングでこのリアクションを実行できる。その攻撃のヒットロールでクリティカルヒットが1つも出なかった場合、攻撃側ファイターは4ポイントのダメージを受ける。	 	[ダブル] 必殺の一打：このファイターの1mv 以内におり、射線が通っている敵ファイターを1体選択し、ダイスを1個ロールせよ。ロール結果が3+であれば、選択された敵ファイターは3ポイントのダメージを受ける。
	[ダブル] 返り血の力：このファイターから3mv 以内に、射線が通っていて、すでに1ポイント以上のダメージを受けている敵ファイターがいるときに使用できる。このファイターの命令終了時まで、このファイターのすべての接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】と【攻撃力】はそれぞれ+1の修正を受ける。	 	[ダブル] 魔女の秘薬：このファイターの3mv 以内におり、射線が通っている味方ファイター1人を選ぶ。このバトルラウンド終了時まで、選択された味方ファイターがこの次に行なう接近戦攻撃では、【攻撃力】はこのアビリティの発動出目の分のプラス修正を受ける。
 	[ダブル] 結晶化：このファイターから6mv 以内に、射線が通っている敵ファイター1体を選ぶ。次にダイスを2個ロールせよ。ロール結果が4-5であるごとに、選択した敵ファイターに1ポイントのダメージを与える。ロール結果が6であるダイスごとにその敵ファイターにこのアビリティの発動出目に等しいポイントのダメージを与える。	 	[トリプル] カインへの生贄：このファイターの命令中に、このファイターの攻撃アクションにより敵ファイターが戦闘不能となっていた場合に限り、このアビリティを発動できる。このバトルラウンド終了時まで、このファイターから6mv 以内におりかつ射線の通っているすべての味方ファイターは、接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】に+1の修正を受ける。
 	[トリプル] 心臓狙い：このファイターのこの命令中の次の射撃攻撃アクションで1つ以上のヒットロールが成功したならば、それらのダメージに加えて、このアビリティの発動出目に等しいダメージをその敵ファイターに与える。	 	[トリプル] 凝血の視線：このファイターから、このアビリティの発動出目の数値のmv 以内におり、射線が通っている敵ファイター1人を選ぶ。2個のダイスをロールし、ロール結果が3+であるダイスが1個以上存在するならば、このバトルラウンドの終了時まで、選択された敵ファイターは移動アクションも離脱アクションも行うことができない。加えて、ロール結果が6であるダイス1つごとに、その敵ファイターにこのアビリティの発動出目分のダメージを与える。
	[トリプル] 殺戮の力：このファイターのこの命令の終了時まで、このファイターが行う接近戦攻撃アクションの【攻撃力】に、このアビリティの発動出目の半分（端数切り上げ）に等しい数を加える。	 	[トリプル] 凝血の視線：このファイターから、このアビリティの発動出目の数値のmv 以内におり、射線が通っている敵ファイター1人を選ぶ。2個のダイスをロールし、ロール結果が3+であるダイスが1個以上存在するならば、このバトルラウンドの終了時まで、選択された敵ファイターは移動アクションも離脱アクションも行うことができない。加えて、ロール結果が6であるダイス1つごとに、その敵ファイターにこのアビリティの発動出目分のダメージを与える。
 	[トリプル] ドゥームファイアボルト：このファイターの9mv 以内におり、射線が通っている敵ファイター1人を選ぶ。このアビリティの発動出目の数のダイスをロールせよ。ロール結果が4+であるごとに、選択された敵ファイターは2ポイントのダメージを受ける。	 	[クアッド] 殺戮の恍惚：このバトルラウンド終了時まで、このファイターの8mv 以内にいるすべての味方ファイターが行う接近戦攻撃アクションでは、クリティカルヒットそれぞれのダメージ量に、このアビリティの発動出目の半分（端数切り上げ）に等しい数を加える。
 	[クアッド] 死の風：このファイターは1回の追加の移動アクションを行う。その後、このファイターは1回の追加の攻撃アクションを行ってもよい。このアビリティによる追加の移動アクションで、移動開始位置より6mv 以上離れたならば、この追加の攻撃アクションの【攻撃力】は+1の修正を受ける。	  	

ドーター・オヴ・カイン・ブラッドキンドレッド

ブラッドラック・メデューサ 275

🗡️	🌀 2	🔪 4	👤 4	👤 3/5
----	-----	-----	-----	-------

🔥 🌪️ 🌪️

🔪 7 🌪️ 4 🧛 35

ハンドメイデン 125

🌀	🌀 2	🔪 4	👤 3	👤 2/4
---	-----	-----	-----	-------

🔥 🌪️ 🌪️

🔪 5 🌪️ 4 🧛 12

ハグ・クィーン 130

🗡️	🌀 1	🔪 3	👤 4	👤 2/4
----	-----	-----	-----	-------

🔥 🌪️ 🌪️

🔪 5 🌪️ 3 🧛 18

ゴルガイ 255

🗡️	🌀 2	🔪 6	👤 4	👤 2/4
----	-----	-----	-----	-------

🔥 🌪️ 🌪️

🔪 7 🌪️ 4 🧛 25

スローター・クィーン 160

🗡️	🌀 1	🔪 5	👤 4	👤 2/4
----	-----	-----	-----	-------

🔥 🌪️ 🌪️

🔪 5 🌪️ 3 🧛 18

クロン 230

🗡️	🌀 3-20	🔪 3	👤 3	👤 2/5
----	--------	-----	-----	-------

🔥 🌪️ 🌪️

🔪 7 🌪️ 4 🧛 25

メルサイ・アイアンスケイル 245

🔥	🌀 3-7	🔪 2	👤 3	👤 3/6
---	-------	-----	-----	-------

🔥 🌪️ 🌪️

🔪 7 🌪️ 4 🧛 28

シュライク 220

🗡️	🌀 8	🔪 3	👤 4	👤 2/4
----	-----	-----	-----	-------

🔥 🌪️ 🌪️

🔪 12 🌪️ 4 🧛 15

マスター・オヴ・ウォーロック 160

🗡️	🌀 3-10	🔪 3	👤 3	👤 1/3
----	--------	-----	-----	-------

🔥 🌪️ 🌪️

🔪 10 🌪️ 3 🧛 22

ハリディン 210

🗡️	🌀 1	🔪 5	👤 3	👤 2/4
----	-----	-----	-----	-------

🔥 🌪️ 🌪️

🔪 12 🌪️ 4 🧛 15

ウィッチアエルフ・ハグ 95

🗡️	🌀 1	🔪 4	👤 3	👤 1/4
----	-----	-----	-----	-------

🔥 🌪️ 🌪️

🔪 5 🌪️ 3 🧛 12

ハイ・グラディアトリックス 195

🌀	🌀 2	🔪 5	👤 4	👤 2/5
---	-----	-----	-----	-------

🔥 🌪️ 🌪️

🔪 5 🌪️ 3 🧛 20

ウィッチアエルフ
(シアンサ二刀流装備)

1	4	3	1/3	



65

5 3 8

ドゥームファイア・
ウォーロック

3-10	2	3	1/3	



140

10 3 18

ウィッチアエルフ(シアンサと
ブレイデッドバックラー装備)

1	3	3	1/3	



65

5 4 8

カインレイ・
ハートレンダー

8	2	4	1/4	



145

12 4 10

シスター・オヴ・スローター
(クルイブラッシュと
サクリフィシャルナイフ装備)

2	4	3	1/4	



80

5 3 8

カインレイ・
ライフテイカー

1	4	3	1/4	



150

12 4 10

シスター・オヴ・スローター
(クルイブラッシュと
ブレイデッドバックラー装備)

2	3	3	1/4	



75

5 4 8

ブラッドシスター

2	5	3	1/4	



155

7 4 20

ブラッドストーカー

3-20	2	3	1/5	



170

7 4 20



カインレイ・
ライフテイカー



カインイト・シャドウストーカー

モラスイがもっとも信頼する工作員にして暗殺者の一団こそカインイト・シャドウストーカーだ。この静かなる殺し手たちは「影の印」たるミルキヤスをその身にまとう。ウルグの影の魔術から編まれたこの布はそれを身につける者に超自然の力を与える。彼らは影から影へと転移することができ、暗黒を物質化して標的を絞め殺すこともできる。

カインイト・シャドウストーカー用アビリティ

	[リアクション] 影から影へ： ファイターは、敵ファイターが自分の3mv以内で移動アクションを終えた直後のタイミングで、このリアクションを使用できる。まず、このファイターと移動した敵ファイターとの間の距離を計る。次に、このファイターを戦場から取り除き、戦場の地面、もしくは足場上に再配置する。このとき、移動した敵ファイターとの距離が計った時点と同じか、それより近くなるように配置すること。
	[ダブル] 影の跳躍： このファイターのこの命令の終了時まで、このファイターの移動アクションは飛行可能となる。
	[ダブル] 呪殺のダーツ： このファイターから9mv以内にいる、射線の通っている敵ファイター1体を選択し、ダイスを2個ロールせよ。ロール結果が4+であるごとに、選択された敵ファイターは2ポイントのダメージを受ける。加えて、6の出目が1つ以上あったならば、このバトルラウンド終了時まで、その敵ファイターの【移動力】は半分（端数切り上げ）になる。
	[ダブル] カインの楽器： ファイターは、この命令中の攻撃アクションによって敵ファイターを戦闘不能としていたならば、このアビリティを発動できる。このファイターは追加の移動アクションを1回、もしくは追加の攻撃アクションを1回行う。
	[トリプル] 影纏い： このバトルラウンド終了時まで、このファイターから3mv以内にいる味方ファイターを対象に敵ファイターが攻撃アクションを行なった場合、その攻撃アクションの【攻撃回数】は-1の修正を受ける（この効果により、1未満にはならない）。
	[トリプル] 死の舞踏： このファイターのこの命令の終了時まで、このファイターの離脱アクションは、敵ファイターの1mv以内でアクションを終えてもよい。
	[クアッド] 絡みつく闇： このファイターから3mv以内におり、なおかつ射線が通っているすべての敵ファイターにこのアビリティの発動出目に等しいダメージを与える。また、このファイターに3ポイントのダメージを与えることで、代わりにこのファイターから6mv以内におり、なおかつ射線が通っているすべての敵ファイターにこのアビリティの発動出目に等しいダメージを与える。



シュラウド・クイーン



シャドウブレイド
(影の槍装備)



シャドウブレイド
(呪いの剣装備)



ダークフレイム・ウォーロック
(リーパー・クロスボウ装備)



ダークフレイム・ウォーロック
(ドゥームファイア・リング装備)

カイナイト・シャドウストーカー

シュラウド・クイーン

3	4	4	2/4		
1	5	4	2/5		

210

6 4 20

ダークフレイム・ウォーロック
(ドゥームファイア・リング装備)

3/7	2	4	2/4		
1	3	3	1/3		

105

6 3 12

スローターシェイド
(影の槍装備)

2	4	4	1/4		

120

6 3 12

シャドウブレイド
(呪いの剣装備)

1	4	3	1/4		

85

6 3 8

スローターシェイド
(シャドウ・ウィップ装備)

3	3	4	2/4		

125

6 3 12

シャドウブレイド
(影の槍装備)

2	3	4	1/4		

90

6 3 8

ダークフレイム・ウォーロック
(リーパー・クロスボウ装備)

8	4	3	1/3		

105

6 3 12



悪夢が実体化するかのように、カイナイト・シャドウストーカーは闇より踏み出し、輝く刃の一閃で敵を切り刻む。

ファイアスレイヤー

ファイアスレイヤーはみな生まれつきの戦士だ。その身に戦いの神の祝福を受け、彼らは最も手ひどい打撃にすら耐え、一歩たりとも後退しない。戦場では、ドゥアーディンの一人一人が荒れ狂う鉄火の如くに戦う。戦場の混乱と狂気の中で、彼らはより強い敵を常に求め、自らの力を試そうとする。

ファイアスレイヤーのファイター・アビリティ

	[リアクション] 寄り集う英雄たち：敵ファイターがこのファイターの 3mv 以内に移動アクションを終了した直後のタイミングで、このファイターはこのリアクションを使用できる。このファイターの 3mv 以内に他の味方ファイター 1 体を選択する。そのファイターは 1 回の追加移動アクションを行う。その移動アクションの終了時点で、その味方ファイターは移動した敵ファイターの 1mv 以内にいないなければならない。
	[ダブル] 炎鉄の投げ斧：このファイターから 6mv 以内に、射線の通っている敵ファイターを 1 体選択し、ダイスを 2 個ロールせよ。ロール結果が 4-5 であるダイスごとに、選択した敵ファイターに 1 ポイントのダメージを与え、ロール結果が 6 であるダイスごとに、選択した敵ファイターに、このアビリティの発動出目に等しいポイントのダメージを与える。
	[ダブル] 溶岩に包む：このファイターがこの命令の終了時までに行う次の攻撃アクションの際、対象の敵ファイターの【移動力】は、このアビリティの発動出目の半分（端数切り上げ）のマイナス修正を受ける（この効果により、1 未満にはならない）。この効果はこのバトルラウンド終了時まで続く。
	[ダブル] 容赦なき熱意：このファイターがこの命令の終了時までに行う次の移動アクションの【移動力】は +3 の修正を受ける。
	[トリプル] 死するまでの義務：ファイターは、自身が 5 ポイント以上のダメージを受けているならば、このアビリティを発動できる。このファイターは 1 回の追加の移動アクションを行う。その後、このファイターは 1 回の追加の攻撃アクションを行ってもよい。
	[トリプル] スリングシールドバッシュ：このファイターのこの命令の終了時まで、このファイターが次に敵ファイターの 1mv 以内に移動を終了した際、このファイターの 1mv 以内に、かつ射線の通っている敵ファイター 1 体を選択する。選択された敵ファイターはこのアビリティの発動出目に等しい数のダメージを受ける。
	[クアッド] 解き放たれるルーンの怒り：このファイターのこの命令の終了時まで、このファイターが行う接近戦攻撃アクションにおいて、【攻撃回数】に、このアビリティの発動出目の数値を加える。

ファイアスレイヤーのヒーロー・アビリティ

	[父なる焔のルーン]：ファイターは、味方ファイターが戦闘不能になったタイミングで、このリアクションを発動できる。このバトルラウンド終了時まで、このファイターから 6mv 以内に味方ファイターすべてが行う接近戦攻撃アクションでは、ヒット及びクリティカルヒットそれぞれは追加で 1 点のダメージを与える。
	[ダブル] ヴォルカノの意志：このファイターの 12mv 以内に、射線を通っている敵ファイター 1 人を選ぶ。このアビリティの発動出目の数のダイスをロールし、ロール結果が 4-5 であるごとに、その敵ファイターに 1 ポイントのダメージを与える。ロール結果が 6 であるごとに、その敵ファイターに 2 ポイントのダメージを与える。
	[ダブル] 増強のルーン：このファイターの 3mv 以内に、射線を通っている味方ファイター 1 人を選ぶ。このバトルラウンド終了時まで、選択された味方ファイターがこの次に行なう接近戦攻撃では、【攻撃力】はこのアビリティの発動出目の分のプラス修正を受ける。
	[ダブル] ロッジの主：このバトルラウンド終了時まで、このファイターから 6mv 以内に射線を通っている味方ファイターが行う接近戦攻撃アクションすべては【攻撃力】に +1 の修正を受ける。
	[トリプル] 誓いを守れ：この命令中、このファイターの攻撃アクションにより敵ファイターが戦闘不能となっていたならば、このアビリティを発動できる。このバトルラウンド終了時まで、このファイターから 6mv 以内に射線を通っているすべての味方ファイターは、接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】に +1 の修正を受ける。
	[トリプル] グリムニールの旗印：このバトルラウンド終了時まで、このファイターから 3mv 以内に味方ユニットすべての【耐久力】に、このアビリティの発動出目の半分（端数切り上げ）を加える。
	[クアッド] 狂熱の猛攻このバトルラウンド終了時まで、このファイターの【移動力】に、このアビリティの発動出目の数値を加える。続いて、このファイターは 1 回の追加の移動アクションを行う。その後、このファイターは 1 回の追加の攻撃アクションを行ってもよい。

ファイアスレイヤーのホードシーカーたち

オーリック・
ルーンファーザー

145

2
 3
 5
 2/5

3
 4
 22

オーリック・
ハースガード・カール

140

3-15
 2
 4
 2/4

3
 1
 4
 1/2

オーリック・ルーンサン
(先祖伝来の戦斧装備)

130

1
 4
 4
 2/4

3
 4
 20

ドゥームシーカー

135

1
 5
 4
 2/4

3
 4
 20

オーリック・ルーンサン
(竜殺しの投げ槍装備)

130

8
 2
 4
 2/4

3
 4
 20

ハースガード・バーザーカー・カール
(バーザーカー・ブロードアックス装備)

140

2
 4
 5
 2/4

3
 4
 16

オーリック・ルーンスマイター

110

1
 3
 4
 1/4

3
 4
 20

ハースガード・バーザーカー・カール
(フレイムストライク・ボールアックス装備)

140

2
 4
 4
 2/5

3
 4
 16

オーリック・ルーンマスター

120

2
 3
 4
 1/4

3
 4
 22

グリムラース・バーザーカー

135

1
 3
 5
 2/5

3
 4
 22

オーリック・フレイムキーパー

105

1
 3
 4
 1/4

3
 4
 20

バトルスミス

120

1
 3
 4
 2/4

3
 4
 20

ヴァルカイト・バーザーカー・カール

🏹	🌀	🔪	👊	👉	☀️
	1	4	4	2/4	

👤 110

🏹 3 🌀 4 🗡️ 16

ハースガード・バーザーカー
(バーザーカー・ブロードアックス装備)

🏹	🌀	🔪	👊	👉	☀️
	2	3	5	2/4	

👤 100

🏹 3 🌀 4 🗡️ 12

ヴァルカイト・バーザーカー
(ファイアスティール・ハンドアックス×2装備)

🏹	🌀	🔪	👊	👉	
	1	4	4	1/3	

👤 70

🏹 3 🌀 4 🗡️ 12

ハースガード・バーザーカー
(フレイムストライク・ボールアックス装備)

🏹	🌀	🔪	👊	👉	☀️
	2	3	4	2/5	

👤 95

🏹 3 🌀 4 🗡️ 12

ヴァルカイト・バーザーカー
(ファイアスティール・ウォーピックとブレイデッド・スリングシールド装備)

🏹	🌀	🔪	👊	👉	⛶
	1	2	4	1/4	

👤 65

🏹 3 🌀 5 🗡️ 12

オーリック・ハースガード

🔥	🌀	🔪	👊	👉	☀️
3-15		2	4	2/4	

👤 115

🏹	🌀	🔪	👊	👉	
	1	3	3	1/2	

🏹 3 🌀 4 🗡️ 12

ヴァルカイト・バーザーカー
(ファイアスティール・ハンドアックスとブレイデッド・スリングシールド装備)

🏹	🌀	🔪	👊	👉	⛶
	1	2	4	1/3	

👤 65

🏹 3 🌀 5 🗡️ 12



オーリック・ハースガード

ヴァルカイト・バーザーカー
(ファイアスティール・ハンドアックス二刀流装備)

ヴァルカイト・バーザーカー・カール

ハースガード・バーザーカー
(フレイムストライク・ボールアックス装備)

イドネス・ディープキン

イドネスは水中の王国より出撃し、常命の者たちの魂を狩り集める。彼らの種族が絶滅せぬためには、大量の魂が不可欠なのだ。ディープキンは突然の高潮のように敵に襲いかかり、目的を果たすとたちまちに去る。残されるのは散らばる死体と、魂を吸われ虚ろな眼をした者たちで、彼らが意識を取り戻すことは永遠にない。

イドネス・ディープキンのファイター・アビリティ		イドネス・ディープキンのヒーロー・アビリティ	
	[リアクション] 記憶の抹消：ファイターは、敵ファイターが自分の 3mv 以内で移動アクションを終えた直後のタイミングで、このリアクションを使用できる。このファイター以外の味方ファイターが、移動した敵ファイターから射線が通っており、かつその敵ファイターの接近戦武器のいずれかの射程内にいるならば、このバトルラウンド終了時まで、その敵ファイターはこのファイターを攻撃対象に選択することができない。		[ダブル] 打ち寄せる荒波：このファイターの 12mv 以内におり、射線が通っている敵ファイター 1 人を選ぶ。このバトルラウンド終了時まで、選択された敵ファイターのすべての攻撃アクションの【攻撃回数】は -1 される（この効果により、1 未満にはならない）。
	[ダブル] 引潮：このアビリティはゲームの最初のバトルラウンド中のみ使用できる。このファイターは、このアビリティの発動出目に等しい数の mv まで、1 回の追加の移動アクションを行える。		[ダブル] 首吊りの縄：このファイターから 3mv 以内にいる、射線の通っている敵ファイター 1 体を選ぶ。ダイスを 1 個ロールし、ロール結果が 3+ ならば、このバトルラウンド終了時まで、その敵ファイターは移動アクションも離脱アクションも行えない。
	[ダブル] 薙ぎ払い：このファイターから 3mv 以内にいる、射線の通っているすべての敵ファイターそれぞれにつき、ダイスを 1 個ロールする。ロール結果が 5 である場合、その敵ファイターに 1 ポイントのダメージを与える。ロール結果が 6 である場合、その敵ファイターにこのアビリティの発動出目に等しいダメージを与える。		[ダブル] 嵐の連打：このファイターがこの命令の終了時までに行う次の接近戦攻撃アクションにおいて、【攻撃回数】に、このアビリティの発動出目の半分（端数切り上げ）の数値を加える。
	[ダブル] ストームファイア：このファイターのこの命令の終了時まで、このファイターが行なうすべての射撃攻撃アクションは、【攻撃回数】に +1 の修正を受ける。		[トリプル] 占魚の群れ：このファイターから 10mv 以内にいる、射線の通っている敵ファイター 1 体を選ぶ。ダイスを 6 個ロールし、ロール結果が 4-5 であるダイスごとに、選択した敵ファイターに 1 ポイントのダメージを与え、ロール結果が 6 であるごとに、選択した敵ファイターに 2 ポイントのダメージを与える。
	[トリプル] 生体放電防御：このバトルラウンド終了時まで、このファイターを対象とした攻撃アクションのクリティカルヒットは、通常ヒットとして扱われる。		[トリプル] 深淵の戦術：このバトルラウンド終了時まで、このファイター及び、このファイターの 6mv 以内におり、なおかつイドネス・ディープキンの刻印 (☉) に加えて機敏の刻印 (☼) または従僕の刻印 (☼) を持っているファイターは、接近戦攻撃アクションの【攻撃力】に +1 の修正を受ける。
	[クアッド] 生体放電攻撃：このファイターから 3mv 以内におり、射線の通っているすべての敵ファイターに、このアビリティの発動出目の数値のダメージを与える。		[トリプル] 高潮：このアビリティはゲームの第 3 バトルラウンド中のみ使用できる。このファイターの 6mv 以内にいる味方ファイターが行う接近戦攻撃アクションは【攻撃回数】及び【攻撃力】に +1 の修正を受ける。

イドネス・ディープキンのソウルレイダーたち

アクヘリアン・キング
(薙刀装備)

ア	2	4	5	2/5
10	4	35		

305

アクヘリアン・モールサール・
ガードのロキアンプリンス

ア	2	4	4	2/5
10	4	25		

260

アクヘリアン・キング
(グレートソード装備)

1	5	4	2/5
10	4	35	

305

アクヘリアン・イシャラーン・
ガードのロキアンプリンス

1	4	4	2/5
10	4	25	

250

イシャラーン・
タイドキャスター

3/7	2	3	3/6
2	3	1/4	

130

アクヘリアン・
モールサール・ガード

ア	2	3	4	2/4
10	4	20		

200

イシャラーン・
ソウルレンダー

ア	2	4	4	2/5
3	3	4	2/4	

185

アクヘリアン・
イシュライン・ガード

ア	1	4	3	2/4
10	4	20		

180

イシャラーン・
ソウルスクライヤー

2	3	4	2/4
5	3	18	

140

ナマーティ・スロー

ア	2	3	4	1/4
5	3	8		

80

アクヘリアン・スロー
マスター

ア	2	4	4	2/5
5	3	18		

170

ナマーティ・リーヴァー

3-15	2	3	1/3
1	3	3	1/3

105