



サンダーストライク・ストームキャスト

グレングニに鍛造された鎧を身に纏い、天空の力で輝く武器を操るサンダーストライク・ストームキャストは、神王の覇権を脅かす者に迅速かつ完全な破滅をもたらすため、地上に舞い降りた。

サンダーストライク・ストームキャストのファイター・アビリティ		サンダーストライク・ストームキャストのヒーロー・アビリティ	
	[リアクション] 雷撃的昇天:ファイターは、自身が接近戦攻撃アクションの対象になり、その攻撃のダメージが合計されたとき、その合計がそのファイターを取り除くに十分なダメージであれば、そのダメージが割り振られる前にこのリアクションを使用できる。その攻撃を行なったファイターに D6 ポイントのダメージを与える。ビーストの刻印 (🐾) を持つファイター、あるいは、斥候の刻印 (👁) と飛行の刻印 (🕊) の両方を合わせ持つファイターは、このリアクションを使用できない。		[ダブル] 衝撃と畏怖: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た場合のみ、このアビリティを発動可能。このファイターは 1 回の追加の移動アクションまたは 1 回の追加の攻撃アクションを行う。
	[ダブル] 栄光の焔:このファイターは、自身が 15 ポイント以上のダメージをすでに受けている場合にのみ、このアビリティを発動可能。このファイターは 1 回の追加の攻撃アクションを行う。		[ダブル] 再鍛されし者の旗を立てよ:このファイターの 6mv 以内にいる各味方ファイターは、最大 D3 ポイントのダメージを回復する (ロールは各ファイターごとに行う)。
	[ダブル] 魂が宿りし守護者:ファイターが、射線が通っているヒーローの刻印 (👁) を持つ味方ファイターの 3mv 以内にいるならば、このアビリティを発動できる。その味方ファイターは、このアビリティの発動出目までの数のダメージを回復する。続いて、このファイターは D3 ポイントのダメージを受ける。		[ダブル] 天空からの稲妻:このファイターの 18mv 以内におりかつ射線の通っている敵ファイター 1 体を選択する。このアビリティの発動出目の半分 (切り上げ) に等しい数のダイスをロールし、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 3 ポイントのダメージを受ける。
	[トリプル] 導きの稲妻:ファイターは、この命令中に射撃攻撃を行っていたならば、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、その射撃攻撃の対象であった敵ファイターを対象とする攻撃アクションは【攻撃回数】に +1 の修正を受ける。		[トリプル] 浄化の香:バトルラウンド終了時まで、このファイターの 6mv 以内にいる味方ファイターを対象とする、敵ファイターの攻撃アクションのヒットおよびクリティカルヒットの【ダメージ値】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] 一撃離脱:このファイターは 1 回の追加の攻撃アクションを行う。さらに、このファイターは 1 回の追加の離脱アクションを行ってもよい。		[トリプル] 連携の一撃:このファイターから 9mv 以内にいる、射線の通っている味方ファイターを、このアビリティの発動出目の半分 (切り上げ) に等しい数だけ選択する。選ばれたファイターそれぞれは、1 回の追加の移動アクションまたは 1 回の追加の攻撃アクションのどちらかを選んで行う (ファイターごとに選んでよい)。
	[トリプル] 破軍の一撃:このファイターの 3mv 以内におり、かつ射線の通っている敵ファイター 1 体ごとにダイスを 1 個ロールする。ロール結果が 3-4 であれば、ロール対象の敵ファイターに 1 ポイントのダメージを与える。ロール結果が 5+ であれば、ロール対象のファイターにこのアビリティの発動出目に等しい数のダメージを与える。		[クアッド] シグマーよ、照覧あれ!:このファイターから射線が通っている戦場の一点を選択する。選択された戦場の一点から 3mv 以内に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半分 (切り上げ) に等しいポイントのダメージを与える。
	[クアッド] 流星の力:このファイターは 1 回の追加の移動アクションを行う。その移動により、このファイターが敵ファイターの 1mv 以内で移動を終えたならば、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 1 体を選択する。選択された敵ファイターに、このアビリティの発動出目の 2 倍に等しい数のダメージを与える。		

サンダーストライク・ストームキャスト

ロード・インペラタント

⚔️	🌀	⚡	👤	🛡️	☀️
3-15	4	4	1/4		
🔨	🌀	⚡	👤	🛡️	☀️
1	4	4	2/5		

👤 4 🛡️ 5 🧟 30

ナイト・ヴェクシラー
(神授の戦旗装備)

⚔️	🌀	⚡	👤	🛡️	☀️
1	3	4	2/4		
🔨	🌀	⚡	👤	🛡️	☀️
4	5	28			

👤 4 🛡️ 5 🧟 28

ナイト・アーケイナム

🔥	🌀	⚡	👤	🛡️	☀️
3-7	2	4	3/6		
🔨	🌀	⚡	👤	🛡️	☀️
2	3	4	2/4		

👤 4 🛡️ 5 🧟 28

ナイト・ジュディケイター

⚔️	🌀	⚡	👤	🛡️	☀️
6-20	1	5	4/10		
🔨	🌀	⚡	👤	🛡️	☀️
1	3	4	2/4		

👤 4 🛡️ 5 🧟 28

ナイト・レリクター

🔨	🌀	⚡	👤	🛡️	☀️
1	4	4	2/4		
🔨	🌀	⚡	👤	🛡️	☀️
4	5	28			

👤 4 🛡️ 5 🧟 28

ヴィンディクター・プライム

🔨	🌀	⚡	👤	🛡️	☀️
2	3	4	2/5		
🔨	🌀	⚡	👤	🛡️	☀️
4	6	25			

👤 4 🛡️ 6 🧟 25



コルヴス・カバルの野営地を急襲するべく、ナイト・アーケイナムは彼女の戦士たちに前進を命じた。先頭に立つのは巨大な盾を構えるアナリアレイターだ。

ヴァンキッシャー・プライム

🗡️	🌀	🔪	👊	👊
1	5	4	2/4	

🌟 🌟

👤 185

🔪 4 🌀 5 🗡️ 25

ヴァンキッシャー

🗡️	🌀	🔪	👊	👊
1	4	4	2/4	

🌟 🌟

👤 140

🔪 4 🌀 5 🗡️ 20

ヴィジラー・プライム

🔪	🌀	🔪	👊	👊
3-15	3	4	2/4	

🌟 🌟

👤 225

🔪 5 🌀 5 🗡️ 25

ヴィジラー

🔪	🌀	🔪	👊	👊
3-15	2	4	2/4	

🌟 🌟

👤 165

🔪 5 🌀 5 🗡️ 20

アナイレイター・プライム
(流星の鎧装備)

🔨	🌀	🔪	👊	👊
1	4	5	3/5	

🌟 🌟

👤 180

🔪 3 🌀 7 🗡️ 25

アナイレイター
(流星の鎧装備)

🔨	🌀	🔪	👊	👊
1	3	5	3/5	

🌟 🌟

👤 130

🔪 3 🌀 7 🗡️ 20

アナイレイター・プライム
(大槌装備)

🔨	🌀	🔪	👊	👊
2	4	6	3/5	

🌟 🌟

👤 200

🔪 3 🌀 6 🗡️ 25

アナイレイター
(大槌装備)

🔨	🌀	🔪	👊	👊
2	3	6	3/5	

🌟 🌟

👤 145

🔪 3 🌀 6 🗡️ 20

プラエトール・プライム

🔪	🌀	🔪	👊	👊
2	4	5	2/5	

🌟 🌟

👤 215

🔪 4 🌀 5 🗡️ 28

プラエトール

🔪	🌀	🔪	👊	👊
2	3	5	2/5	

🌟 🌟

👤 160

🔪 4 🌀 5 🗡️ 22

ヴィンディクター

🔪	🌀	🔪	👊	👊
2	3	4	2/5	

🌟 🌟

👤 135

🔪 4 🌀 6 🗡️ 20

グリフハウンド

🐾	🌀	🔪	👊	👊
1	4	4	1/4	

🌟 🌟

👤 115

🔪 6 🌀 4 🗡️ 12

ストームキャスト・エターナル・ サクロサント・チャンバー

サクロサント・チャンバーのト占戦士たちはいずれも魔術の達人であり、天界の嵐の力を操ってアズイルの敵へと叩きつける。その一人一人が深く学究を極めた賢者でもある戦士たちは墮落の魔力を中和するために戦い、神秘の魔道具や強力な秘術を入手して神王のために活用する。

ストームキャスト・エターナル・サクロサント・チャンバーのファイター・アビリティ

	[リアクション] 雷撃的昇天:ファイターは、自身が接近戦攻撃アクションの対象になり、その攻撃のダメージが合計されたとき、その合計がそのファイターを取り除くのに十分なダメージであれば、そのダメージが割り振られる前にこのリアクションを使用できる。その攻撃を行なったファイターに D6 ポイントのダメージを与える。ビーストの刻印 (🐾) を持つファイター、あるいは、斥候の刻印 (👁) と飛行の刻印 (🌀) の両方を合わせ持つファイターは、このリアクションを使用できない。
	[ダブル] 強化の加護:このファイターがこの命令中に次に行う接近戦攻撃アクションの【攻撃力】は、このアビリティの発動出目分のプラス修正を受ける。ビーストの刻印 (🐾) を持つファイターはこのアビリティを使用できない。
	[ダブル] 天雷の召喚:このファイターの 1mv 以内におり、かつ射線の通っている敵ファイターを 1 体選択し、このアビリティの発動出目に等しい数のダイスをロールせよ。ロール結果が 4+ であるごとに、選択した敵ファイターに 1 ポイントのダメージを与える。
	[トリプル] 天空爆雷:この命令中、このファイターが行う次の射撃攻撃アクションの各ヒットおよびクリティカルヒットの【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。
	[トリプル] 一撃離脱:このファイターは 1 回の追加の攻撃アクションを行う。さらに、このファイターは 1 回の追加の離脱アクションを行ってもよい。
	[トリプル] 魂を守る加護: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。
	[クアッド] 雷の一撃:このファイターの命令終了時までの間、次にこのファイターが敵ファイターの 1mv 以内に移動を終えたとき、このファイターの 1mv 以内におり、かつ射線が通っている敵ファイターを 1 体選択する。その敵ファイターにこのアビリティの発動出目の 2 倍に等しい数のダメージを与える。

ストームキャスト・エターナル・サクロサント・チャンバーのヒーロー・アビリティ

	[ダブル] 穢れの浄化: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、このアビリティを使用できる。このファイターは 1 回の追加の移動アクションまたは 1 回の追加の攻撃アクションを行う。
	[ダブル] 彗星の一撃: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。
	[トリプル] 魂の瓶の炸裂:このファイターの 3mv 以内におりかつ射線の通っている、このファイター自身を含めたすべてのファイターに、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。
	[クアッド] 贖罪の箱:このファイターの 3mv 以内におり、かつ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のダメージを受ける。



ロード・エクソシスト

ストームキャスト・エターナル・サクロサント・チャンバー

ロード・アーケイナム

炎	3/7	2	4	3/6
雷	2	4	4	2/4

4 5 30

ナイト・インキャンター

炎	3/7	2	4	3/6
雷	2	3	4	2/4

4 5 28

ロード・アーケイナム
(セレスティアル・ドラコライン騎乗)

炎	3/7	2	4	3/6
雷	2	4	4	2/5

10 5 40

エヴォケイター・プライム
(大杖装備)

雷	2	4	5	2/5
---	---	---	---	-----

4 5 25

ロード・アーケイナム
(グリフチャージャー騎乗)

炎	3/7	2	4	3/6
雷	2	4	5	2/4

10 5 38

エヴォケイター・プライム
(猛風の剣と風の杖)

雷	1	5	5	2/4
---	---	---	---	-----

4 5 25

ロード・エクソシスト

炎	3/7	2	4	3/6
雷	2	3	4	2/4

4 5 30

エヴォケイター・プライム
(セレスティアル・ドラコライン騎乗&大杖装備)

雷	2	4	5	2/6
---	---	---	---	-----

10 5 35

ロード・オーディネイター
(輝星の豪鎧装備)

炎	2	3	5	3/5
---	---	---	---	-----

4 5 30

エヴォケイター・プライム
(セレスティアル・ドラコライン騎乗&猛風の剣と風の杖装備)

雷	1	5	5	2/5
---	---	---	---	-----

10 5 35

ロード・オーディネイター
(煌星の鉄鎧X2装備)

炎	1	4	5	2/5
---	---	---	---	-----

4 5 30

キャストイゲイター・プライム

炎	6-15	3	5	2/4
雷	1	4	4	1/4

4 5 25

シークイター・プライム
(猛風の剣と靈魂の盾装備)

⚔️	🌀	🔪	👤	🛡️	⚡	🌀
	1	4	4	2/4		

175

👤 4 🌀 6 🛡️ 25

エヴォケイター
(セレスティアル・ドラコライン騎乗&猛風の剣と嵐の杖装備)

⚔️	🌀	🔪	👤	🛡️	⚡	🌀
	1	5	5	2/4		

285

👤 10 🌀 5 🛡️ 30

シークイター・プライム
(暴風の戦斧と靈魂の盾装備)

⚔️	🌀	🔪	👤	🛡️	⚡	🌀
	1	3	5	2/4		

165

👤 4 🌀 6 🛡️ 25

エヴォケイター(セレスティアル・ドラコライン騎乗&大杖装備)

⚔️	🌀	🔪	👤	🛡️	⚡	🌀
	2	4	5	2/5		

275

👤 10 🌀 5 🛡️ 30

シークイター・プライム
(贖罪の箱装備)

⚔️	🌀	🔪	👤	🛡️	⚡	🌀
	1	3	5	2/4		

170

👤 4 🌀 6 🛡️ 25

キャスティゲイター

⚔️	🌀	🔪	👤	🛡️	⚡	🌀
	6-15	3	5	2/4		

210

👤 4 🌀 5 🛡️ 20



サクロサント・チャンバーの戦士たちは非物質の存在やディーモンと戦う専門家ではあるが、その鉄杖は霊体を払うだけでなく、物理的な頭蓋骨をもたやすく粉碎する。

エヴォケイター(大杖装備)

★	2	3	5	2/5
---	---	---	---	-----

150

4 5 20

シークイター(暴風の戦斧と靈魂の盾装備)

★	1	2	5	2/4
---	---	---	---	-----

120

4 6 20

エヴォケイター
(猛嵐の剣と嵐の杖)

★	1	4	5	2/4
---	---	---	---	-----

150

4 5 20

シークイター(暴風の鎧矛装備)

★	2	3	5	3/5
---	---	---	---	-----

170

4 5 20

シークイター
(猛嵐の剣と靈魂の盾装備)

★	1	3	4	2/4
---	---	---	---	-----

125

4 6 20

グリフハウンド

★	1	4	4	1/4
---	---	---	---	-----

115

6 4 12



シークイター(暴風の鎧矛装備)



エヴォケイター(テンペスト・ブレイドとストームステイヴ装備)



シークイター
(暴風の戦斧と靈魂の盾装備)



ストームキャスト・エターナル・ヴァンガード・オージリアリー・チャンバー

ヴァンガード・チャンバーは嵐の軍団において斥候と潜入部隊の役割を果たす。鍛え上げられた戦士たちは、敵地に潜んでのゲリラ戦を数年に渡ってこなすことも珍しくない。彼らは敵の守りが薄い場所を襲い、補給線を切断し、将軍を暗殺し、油断した部隊を的確に刈り取って、敵の援軍の到来前にまた山野へと隠れ潜む。

ストームキャスト・エターナル・ヴァンガード・オージリアリー・チャンバーのファイター・アビリティ

	[リアクション] 雷撃的昇天:ファイターは、自身が接近戦攻撃アクションの対象になり、その攻撃のダメージが合計されたとき、その合計がそのファイターを取り除くのに十分なダメージであれば、そのダメージが割り振られる前にこのリアクションを実行できる。その攻撃を行なったファイターにD6ポイントのダメージを与える。ビーストの刻印(🐾)を持つファイター、あるいは、斥候の刻印(🕒)と飛行の刻印(🦅)の両方を合わせ持つファイターは、このリアクションを使用できない。
	[リアクション] 寄り集う英雄たち:ファイターは、自分から6mv以内かつ射線が通っている場所で敵ファイターが移動アクションを終えた場合に、このリアクションを実行できる。バトルラウンド終了時までの間、その敵ファイターを攻撃対象とする味方ファイターは、攻撃アクションのダイスを1個リロールできる。
	[ダブル] 執拗な狩人: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。
	[ダブル] エーテル流に乗りし者:このファイターは、1回の追加の移動アクションを行う。移動できるのはこのアビリティの発動出目数のmvまでとなる。
	[トリプル] 高速連射:このファイターがこの命令中に次に行う射撃攻撃アクションの【攻撃回数】は+2の修正を受ける。
	[トリプル] 一撃離脱:このファイターは1回の追加の攻撃アクションを行う。さらに、このファイターは1回の追加の離脱アクションを行ってもよい。
	[クアッド] 狙った一撃:この命令の終了時まで、このファイターが行う攻撃アクションのヒットおよびクリティカルヒットそれぞれのダメージに、このアビリティの発動出目に等しい数を加える。

ストームキャスト・エターナル・ヴァンガード・オージリアリー・チャンバーのヒーロー・アビリティ

	[ダブル] 電光石火の一撃:このファイターがこの命令中に次に行う接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】に、このアビリティの発動出目の半分(切り上げ)に等しい数を加える。
	[ダブル] 高潔なオーラ:このバトルラウンド終了時までの間、このファイターの6mv以内にいる味方ファイターの【耐久力】は+1の修正を受ける。
	[トリプル] 星導の矢:このファイターの20mv以内におり、かつ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3-4ならば選択されたファイターに3ポイントのダメージを与え、ロール結果が5ならば選択されたファイターに6ポイントのダメージを与え、ロール結果が6ならば選択されたファイターに10ポイントのダメージを与える。
	[クアッド] シグマーの光:このファイターの3mv以内におり、かつ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のダメージを受ける。



ナイト・ゼフィロス

ストームキャスト・エターナル・ヴァンガード・オーゾリアリー・チャンバー

ロード・アクィラー 310

✂	☁	✂	☹	☹	☼
10	3	4	1/4		
☙	☙	☙	☙	☙	☙
1	4	5	2/5		

☼ ☙ ☙

☼ 10 ☙ 5 ☙ 38

ナイト・ゼフィロス 200

✂	☁	✂	☹	☹	☼
10	3	4	1/4		
☙	☙	☙	☙	☙	☙
1	4	4	2/4		

☼ ☙ ☙

☼ 5 ☙ 5 ☙ 28

ナイト・アズィロス 260

☙	☙	☙	☙	☙	☼
1	4	4	2/4		
☙	☙	☙	☙	☙	☙

☼ ☙ ☙

☼ 10 ☙ 5 ☙ 28

ラプター・プライム (ロングストライク・クロスボウ装備) 230

✂	☁	✂	☹	☹	☼
6-20	1	5	4/10		
☙	☙	☙	☙	☙	☙
1	3	4	1/4		

☼ ☙ ☙

☼ 4 ☙ 5 ☙ 25

ナイト・ヴェネイター 325

✂	☁	✂	☹	☹	☼
3-20	3	4	2/6		
☙	☙	☙	☙	☙	☙
1	3	4	1/4		

☼ ☙ ☙

☼ 10 ☙ 5 ☙ 28

ラプター・プライム (ハリケーン・クロスボウ装備) 245

✂	☁	✂	☹	☹	☼
3-15	3	4	2/6		
☙	☙	☙	☙	☙	☙
1	3	4	1/4		

☼ ☙ ☙

☼ 4 ☙ 5 ☙ 25

パラドール・プライム (電撃の手斧装備) 285

✂	☁	✂	☹	☹	☼
10	3	4	1/4		
☙	☙	☙	☙	☙	☙
1	5	4	2/4		

☼ ☙ ☙

☼ 10 ☙ 5 ☙ 32

パラドール・プライム (星撃のジャベリン装備) 280

✂	☁	✂	☹	☹	☼
10	3	4	1/4		
☙	☙	☙	☙	☙	☙
2	4	4	2/5		

☼ ☙ ☙

☼ 10 ☙ 5 ☙ 32

ハンター・プライム 185

✂	☁	✂	☹	☹	☼
10	3	4	1/4		
☙	☙	☙	☙	☙	☙
1	4	4	2/4		

☼ ☙ ☙

☼ 5 ☙ 5 ☙ 25



ラプター・プライム (ロングストライク・クロスボウ装備)

ヴァンガード・ラプター
(ロングストライク・クロスボウ装備)

7	6-20	1	5	4/10
1	3	4	1/4	

195

4 5 20

ヴァンガード・パラドール
(電撃の手斧装備)

7	10	3	4	1/4
1	4	4	2/4	

230

10 5 28

ヴァンガード・ラプター
(ハリケーン・クロスボウ装備)

7	3-15	3	4	2/6
1	3	4	1/4	

210

4 5 20

ヴァンガード・パラドール
(星撃のジャベリン装備)

7	10	3	4	1/4
2	3	4	2/5	

220

10 5 28

グリフハウンド

7	1	4	4	1/4
---	---	---	---	-----

115

6 4 12

ヴァンガード・ハンター

7	10	3	4	1/4
1	3	4	2/4	

145

5 5 20

エーテルウィング

7	1	3	2	1/2
---	---	---	---	-----

115

12 2 6



ナイト・ヘラルダーと指揮下のヴァンガード・チャンバーの戦友たちは、荒れ狂うサイゴールを包囲し、投げつけられた岩を避けながら、斧や剣をこの巨大な獣の体に突き立てる。

ストームキャスト・エターナル： ウォリアー・チャンバー

天界の嵐の力にみなぎり、アズイルで打たれる最高の武器を装備したストームキャスト・エターナルは、神王の強大な帝国における最高の戦士たちだ。彼らの聖なる使命はアズイルに敵するすべての存在を滅ぼし去ることであり、戦士たちは大いなる熱意を込めて、そして恐ろしいほど効率的にその務めを果たしてゆく。

ストームキャスト・エターナル・ウォリアー・チャンバーの ファイター・アビリティ		ストームキャスト・エターナル・ウォリアー・チャンバーの ヒーロー・アビリティ	
	[リアクション] 雷撃的昇天: ファイターは、自身が接近戦攻撃アクションの対象になり、その攻撃のダメージが合計されたとき、その合計がそのファイターを取り除くに十分なダメージであれば、そのダメージが割り振られる前にこのリアクションを実行できる。その攻撃を行なったファイターに D6 ポイントのダメージを与える。ビーストの刻印(🐾)を持つファイター、あるいは、斥候の刻印(🕒)と飛行の刻印(🕊)の両方を合わせ持つファイターは、このリアクションを使用できない。	 	[ダブル] 嵐の外套の雷魔術: このファイターの 6mv 以内におり、かつ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、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] 怒り狂う復讐者: ファイターは、このファイターの 6mv 以内に 1 ポイント以上のダメージが割り当てられている味方ファイターがいる場合に限り、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。	 	[ダブル] 堅固な守護者: このバトルラウンド終了時までの間、このファイターの 6mv 以内にいる味方ファイターの【耐久力】は +1 の修正を受ける。
 	[ダブル] 暴君の打倒: このファイターの命令終了時まで、【負傷限界度】が 15 以上の敵ファイターを対象とする場合、このファイターの接近戦攻撃アクションは【攻撃回数】と【攻撃力】に +1 の修正を受ける。	 	[ダブル] 断絶の灯火: このバトルラウンド終了時までの間、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は、アビリティの発動出目に -1 の修正を受ける (1 より小さくはならない)。
 	[ダブル] シグマライト・シールドバッシュ: このファイターの命令終了時までの間、今度このファイターが敵ファイターの 1mv 以内に移動を終えた場合、このファイターの 1mv 以内におり、かつ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にこのアビリティの発動出目に等しい数のダメージを与える。	 	[トリプル] 戦いの角笛の雷撃: このファイターの 12mv 以内におり射線が通っていて、かつ足場の上にいる敵ファイター 1 体を選択する。選択された敵ファイターおよびその敵ファイターの 6mv 以内にいる各敵ファイターに対してそれぞれダイス 1 個をロールする。ロール結果が 4+ ならば、ロール対象の敵ファイターは 3 ポイントのダメージを受ける。
 	[ダブル] 天命の翼: 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] 防護のランタンバトルラウンドの終了時までの間、このファイターの 6mv 以内にいる味方ファイターを対象とする攻撃アクションの各ヒットまたはクリティカルヒットは、与えるダメージに -1 の修正を受ける (1 より小さくはならない)。
 	[トリプル] 一撃離脱: このファイターは 1 回の追加の攻撃アクションを行う。さらに、このファイターは 1 回の追加の離脱アクションを行ってもよい。	 	[トリプル] 雷嵐: このファイターの 12mv 以内におり、かつ射線の通っている敵ファイターを 1 体選択し、このアビリティの発動出目に等しい数のダイスをロールせよ。ロール結果が 2+ 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。
 	[クアッド] 地裂撃: このファイターは追加の攻撃アクションを 1 回行える。さらに、その攻撃アクションのヒットおよびクリティカルヒットそれぞれのダメージに、このアビリティの発動出目の半分 (切り上げ) に等しい数を加える。	 	[クアッド] 大嵐の風: このバトルラウンド終了時まで、このファイターの 12mv 以内で移動アクションを開始する味方ファイターの【移動力】に、このアビリティの発動出目に等しい数を加える。

ストームキャスト・エターナル・ウォリアー・チャンバー

ロード・セレストアント

1 5 4 2/5

4 5 30

ナイト・ヴェクシラー

1 3 4 2/4

4 5 28

ロード・キャステラント

2 2 5 3/6

4 5 30

リベレイター・プライム
(ウォーハンマーと
シグマライトの盾装備)

1 3 5 2/4

4 6 25

ロード・ヴェリタント

1 3 4 2/5

4 5 30

リベレイター・プライム(ウォーブレイド
とシグマライトの盾装備)

1 4 4 2/4

4 6 25

ロード・レリクター

1 3 4 2/4

4 5 30

リベレイター・プライム
(ウォーブレイド2刀流装備)

1 5 4 2/4

4 5 25

ナイト・ヘラルダー

1 4 4 2/4

4 5 28

リベレイター・プライム
(ウォーハンマーX2装備)

1 4 5 2/4

4 5 25

ナイト・クエスター

1 4 4 2/5

4 6 28

プロテクター・プライム

3 4 4 3/5

3 6 25

ジュディケイター・プライム
(天雷の矢装備)

3-20	3	4	2/4
1	4	4	1/4



プロセキューター・プライム
(猛風のジャベリンと
シグマライトの盾装備)

3-8	2	4	2/5
2	4	4	2/5



ジュディケイター・プライム
(雷風のクロスボウ装備)

3-12	4	4	2/4
1	4	4	1/4



リベレイター
(ウォーブレイドX2装備)

1	4	4	2/4
---	---	---	-----



デシメイター・プライム

2	4	4	3/6
---	---	---	-----



リベレイター
(大剣装備)

1	4	4	3/5
---	---	---	-----



リトリビューター・
プライム

1	4	5	3/5
---	---	---	-----



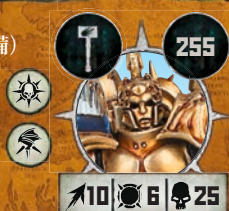
プロセキューター・プライム
(天空の鉄鎚X2装備)

3-8	3	4	2/4
1	5	4	2/4



プロセキューター・プライム
(天空の鉄鎚とシグマライトの盾装備)

3-8	2	4	2/4
1	4	4	2/4



プロセキューター・プライム(天空
の鉄鎚x2装備)

リベレイター
(ウォーハンマーX2装備)

🔨	🗡️	🔪	👤	👤	🎯
1	3	5	2/4		

👤 135

🔪 4 🎯 5 🧛 20

リベレイター
(ウォーブレイドとシグマライトの盾装備)

🔪	🗡️	🔪	👤	👤	🎯
1	3	4	2/4		

👤 130

🔪 4 🎯 6 🧛 20

リベレイター(ウォーハンマー
とシグマライトの盾装備)

🔨	🗡️	🔪	👤	👤	🎯
1	2	5	2/4		

👤 120

🔪 4 🎯 6 🧛 20

リベレイター
(大鎚装備)

🔨	🗡️	🔪	👤	👤	🎯
1	3	5	3/5		

👤 155

🔪 4 🎯 5 🧛 20



ガウルの獣性でさえもアンヴィル・オヴ・ヘルデンハンマーの意思を挫くことはできない。いかめしき半神たちの剣が大自然に突き立てられる！

ジュディケイター
(天雷の矢装備)

3-20	3	4	2/4
1	3	4	1/4

200

4 5 20

グリフハウンド

1	4	4	1/4
6	4	12	

115

6 4 12

ジュディケイター
(雷風のクロスボウ装備)

3-12	4	4	2/4
1	3	4	1/4

195

4 5 20

プロセキューター
(天空の鉄鎚X2装備)

3-8	3	4	2/4
1	4	4	2/4

220

10 5 20

ジュディケイター
(電撃の弓矢装備)

3-20	3	5	2/6
1	3	4	1/4

235

4 5 20

プロセキューター(天空の鉄鎚と
シグマライトの盾装備)

3-8	2	4	2/4
1	3	4	2/4

200

10 6 20

ジュディケイター
(電撃のクロスボウ装備)

6-15	5	4	2/4
1	3	4	1/4

240

4 5 20

プロセキューター(猛風のジャベ
リンとシグマライトの盾装備)

3-8	2	4	2/5
2	3	4	2/5

215

10 6 20

プロテクター

3	3	4	3/5
3	6	20	

140

3 6 20

デシメイター

2	3	4	3/6
3	6	20	

135

3 6 20



デシメイター

プロセキューター
(大鎚装備)

🔨	🌀	⚡	👊	👊	🌀
1	3	5	3/5		

👊 240

🏹10 🌀5 🦴20

プロセキューター
(大剣装備)

🔪	🌀	⚡	👊	👊	🌀
1	4	4	3/5		

👊 250

🏹10 🌀5 🦴20

プロセキューター
(猛風のトライデントとシグマライトの盾装備)

🏹	🌀	⚡	👊	👊	🌀
3-8	2	4	3/5		

👊 235

🏹10 🌀6 🦴20

リトリビューター

🔨	🌀	⚡	👊	👊	🌀
1	3	5	3/5		

👊 130

🏹3 🌀6 🦴20

プロセキューター
(大斧装備)

🔪	🌀	⚡	👊	👊	🌀
1	3	4	3/6		

👊 230

🏹10 🌀5 🦴20

パラディン
(星魂のメイス装備)

🌟	🌀	⚡	👊	👊	🌀
1	3	5	4/8		

👊 155

🏹3 🌀6 🦴20



プロセキューター(大斧装備)