

## 

ルイネーション・チャンバーに属するストームキャスト・エターナルは、"嵐の眼"を越えた者たちだ。シグマーによ る渾沌の神々に対する長い戦いを通じて、幾度とない再鍛の末に、もはやかつて己が何者であったのかという記憶 をほぼ完全に失っているのだ。だがこの悲しき運命は、渾沌への耐性をもたらした。アズィルの浄化の力に満たさ れており、戦うことを息をするのと同様に自然なものとして受け入れている戦士たちなのである。

## ストームキャスト・エターナル・ルイネーション・チャンバーのファイター用アビリティ



[リアクション] 古き者のオーラ:ファイターは、自身の 6mv 以内で敵ファイターがアビリティを使用した時、 このリアクションを使用できる。使用する場合、ダイスを1個ロールする。このファイターがメモリアントークン を有しているならば、ロール結果に +2 の修正を加え、そのトークンを取り除く。ロール結果がこのアビリティ の発動出目以上であれば、敵ファイターが使用したそのアビリティは効果を発揮しない。



「ダブル」稲妻に雪(ルビ、雪:すす)がれし魂:バトルラウンド終了時まで、このファイターはこのアビリティ の発動出目に等しい個数のルイネーションダイスを獲得する。このファイターにダメージが 1 ポイント割り振られ るたび、自軍のルイネーションダイスを1個ロールしてもよい。ロール結果が3+であれば、そのダメージは割 り振られれない。



[ダブル] 暗き空を抜けて来たる: 戦場からこのファイターを取り除き、あらゆる敵ファイターから 5mv より遠 く離れた戦場の地面、もしくは足場上に再配置せよ。





「ダブル ] かつての栄光の記憶: 自軍はこのファイターに、最大保有数 1 個まで、メモリアントークンを 1 個与 えてもよい。このファイターの命令終了時まで、このファイターの【移動力】は +1 の修正を受け、このファイター が実行する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)の数値を 加算する。





「トリプル] 不浄なる妖術の感知:バトルラウンド終了時まで、このファイターから計測してこのアビリティの発 動出目に等しい my 数値以内にいる敵ファイターが使用するアビリティの発動出目は、1 となる。このファイター の 6mv 以内に味方グリフクロウがいるならば、このアビリティの効果範囲は戦場全体となる。





[トリプル] 栄誉ある死を迎えよ:自軍はこのファイターに、最大保有数1個まで、メモリアントークンを1個 与えてもよい。ルイネーション・チャンバー (♠) の刻印を持ち、5 ポイント以上のダメージが割り振られて おり、このファイターから射線が通っている味方ファイターを1体以上選択する。それらの選択された味方ファ イターは、それぞれ追加の攻撃アクションを実行できる。





[トリプル] 燃え盛るランタン:バトルラウンド終了時まで、このファイターからこのアビリティの発動出目に等し い mv 数値以内におり、なおかつ射線が通っている敵ファイターが実行した攻撃におけるクリティカルヒットは、 代わりに通常のヒットとなる。



「クアッド | 裁きの執行:このファイターから 6mv 以内におり、射線が通っており、このバトルラウンド中すで に命令を受けている、**ルイネーション・チャンバー**(介)の刻印を持つ味方ファイターを 1 体選択せよ。ヒー ロー(森)の刻印を持つファイターは選択できない。その選択された味方ファイターは、この戦闘フェイズ中に もう一度命令を受けることができる。

## ストームキャスト・エターナル ルイネーション・チャンバー







