

アエルダリ

アーミー・ルール

絶滅の危機に瀕していたアエルダリの先見司たちは、未来の事象を読み取る業を一層磨き上げていった。彼ら彼女らは、種族の未来に横たわる宿命の糸と、その糸に従った場合の結末を覗き込む。こうして時宜を得た行動を効率的に選択すれば、致命的な運命を回避できる。それは生存を賭けて戦うアエルダリにとって、何よりの助けとなるのだ。

宿命の糸

自軍のアーミー陣営がアエルダリである場合、バトル開始時に12個のD6をロールして「宿命の糸」ロールを行なう。

望むならば、これらのダイスすべてをリロールしてもよい。その場合はD6を1個減らしてロールする。その後もさらにすべてのダイスをリロールしてもよい。ただし、リロールのためにD6を1個ずつ減らすこと。この方法でロール結果に満足するまで（あるいはD6が1個しか残らなくなるまで）リロールを続けることができる。

ロール結果に満足した時点で残ったダイスが、このバトルにおける自軍の宿命ダイスとなる。特別な記載がない限り、そのロール結果に変更を加えたり、そのダイスロールをリロールすることはできない。宿命ダイスを手元の一箇所にまとめておくこと。これが自軍の宿命ダイスプールとなる。

各フェイズ中1回限り、『宿命の糸』アビリティを持つ自軍側ユニットもしくは自軍側の兵がダイスロールを行なう前に、自軍が宿命ダイスを1個以上有しているならば、そのユニットは宿命ダイス1個を使用してもよい。使用する場合、ダイスロールを行なう代わりに、宿命ダイスの中から1個を選択すること。宿命ダイスに置き換えられたダイスロールは行なわれない。代わりに選択された宿命ダイスの出目が、そのダイスのロール結果として使用される（あらゆるルール上、このダイスは修正前の出目として扱われる）。それぞれの宿命ダイスはこの方法で一度だけ使用することができる。使用された宿命ダイスは、自軍の宿命ダイスプールから取り除き、その他に宿命ダイスプールに残っていたダイスすべてを（残っていた場合のみ）ロールせよ。宿命ダイスの使用は以下のダイスロールに対して行なうことができる：

- 全力移動ロール
- 戦闘ショックテスト
- 突撃ロール
- ダメージ量判定ロール
- ヒットロール
- セーヴィング
- ウンズロール



アエルダリ – 戦兵団

デタッチメント・ルール

自軍のアーミー陣営がアエルダリである場合、戦兵団デタッチメント・ルールが使用できる。

比類なき先見

アエルダリが戦場に赴く時、この種族が誇る優雅さ、威信、戦闘能力を前にした敵は周章狼狽する。劣等種族であれば怯むであろう局面でも、アエルダリは断固たる目的に基づいて動く。それはあたかも予め定められたものであるとしか思えぬほどの確信に満ちている。

自軍側アエルダリ・ユニットが射撃または白兵戦を宣言するたび、それらの攻撃を解決する際のヒットロール1個、ウーンズロール1個をリロールすることができる。

海賊と放浪の演者

〈仄暗き都〉には、冷静な傭兵や古き父祖の時代に分岐した同族の放浪者たちが出入りしている。ハーレクインの一座やコルセア海賊部隊は多くのデッカーリの略奪軍に随行する。古きからみに囚われることなく自己の利益を追求し、あるいは銀河を横断して不吉なる運命の成就を目論む。

自軍側アーミー陣営がデッカーリだった場合、自軍にハーレクイン・ユニット、アンフラーセ・ユニットを編入できる。それらのユニットがデッカーリの属性キーワードを有していない場合でも編入できる。自軍に編入できるハーレクイン・ユニット、アンフラーセ・ユニットの合計ポイント数は、バトルの規模に応じて以下の通りとなる：

- ・ インカージョン：250ポイントまで
- ・ ストライクフォース：500ポイントまで
- ・ オンスロット：750ポイントまで

自軍側に編入したハーレクインおよびアンフラーセの兵はウォーロードなることはできず、強化を受けることもできない。

インナーリ

アエルダリという種族にとって、イヴライネは糾合者であるのと等しく分断者であり、憎悪と称賛との源でもある。彼女とかつて仲間であった者たちとの間には、埋め合わせ難い亀裂が生じている一方、かつての敵との間には、想像もし得なかったほど固い絆が結ばれるに至ったのだ。

自軍のアーミー陣営がアエルダリであり、かつ自軍ウォーロードがイヴライネである場合、自軍にデッカーリ・ユニットを編入できる。それらのユニットがアエルダリの属性キーワードを有していない場合でも編入できる。自軍に編入できるそのようなユニットの合計ポイント数は、バトルの規模に応じて以下の通りとなる：

- ・ インカージョン：500ポイントまで
- ・ ストライクフォース：1000ポイントまで
- ・ オンスロット：1500ポイントまで

この方法で自軍に編入したデッカーリ・兵は、いかなる強化も受けることができない。以下の属性キーワードを持ついかなるユニットも、このルールによって自軍に編入することはできない：フェニックス・ロード、アンフラーセ、アヴァター・オヴ・カイン、ソリティア、ハモンキュラスの盟約団。



アエルダリ — 戦兵団

強化

戦兵団のデタッチメント・ルールを使用する場合、これらの戦兵団の強化を使用することができる。

不死鳥石

〈天界の戦争〉の最中、アシュリアンを助けるために、イスマは百の星の熱を光り輝く宝石へと注いだ。不死鳥石は、このイニシエの宝石の唯一現存する断片であり、死者に命を与える力を持つと伝えられている。

アエルダリ・兵のみ。装備者が初めて撃破された時、D6を1個ロールせよ。ロール結果が2+である場合、装備者を端に寄せて残しておくこと。そのフェイズの終了時に、元いた位置に可能な限り近く、かつあらゆる敵兵の接触範囲内ではない地点に装備者を再配置せよ。この兵は【負傷限界値】をすべて回復した状態で配置される。

嘆きの石

異能の力を秘めたルビーから削りだされたルーンは、カイン神の手からこぼれ落ちる血潮を象徴している。戦いの中で、これらの石は再構築され、未来を指し示す。

アエルダリ・兵のみ。装備者のユニットが敵ユニットを撃破するたび、D6を1個ロールし、出目を上にして宿命ダイスプールに加えること。

ルーンの読み手

この異能者は、予知能力を用いて敵指揮官の意図を探知し、敵が計画を実行する前に反応することができる。

アエルダリ・サイカー・兵のみ。自軍側指揮フェイズ中、宿命ダイスプールからダイスを1個選択し、リロールし、その出目を宿命ダイスプールに加えてもよい。

宿命の使者

この戦士の周囲では宿命の糸が巻きつき、捻じれている。それは運命の道が、この戦士を害悪から守り敵に反撃できるように宿命を操っているのだ。

アエルダリ・兵のみ。各ターンにつき1回、装備者のユニット内の兵がヒットロール、ウーンズロール、あるいはセーヴィングを行った時、ロール直後のタイミングでその出目を修正前の出目6として扱うことができる。





アエルダリ - 戦兵団

策略

戦兵団のデタッチメントを使用する場合、これらの戦兵団の策略を使用することができる。

偽装退却

戦兵団 - 戦略的機動

アエルダリは常に捉えどころのない種族であり、その行動は予測不可能であり、他者の目を欺くものだ。故に、アエルダリが完全に逃げ惑っているように見えたとしても、次の瞬間には、それが来る壊滅的な攻撃の前ぶりに過ぎなかったことが明らかになるのだ。

タイミング: 自軍側移動フェイズ中、自軍側アエルダリ・ユニットが退却した直後。

対象: 退却したアエルダリ・ユニット。

効果: そのユニットは、そのターン中に退却を行なっていたとしても射撃攻撃を行なうことができ、突撃を宣言できる。

一撃離脱

戦兵団 - 戦略的機動

アエルダリは一撃離脱攻撃の達人であり、敵に弾丸の雨を浴びせては、素早く遮蔽の陰や視界の外に消え失せる。

タイミング: 自軍側射撃フェイズ終了時。

対象: 自軍側アエルダリ・ユニット 1 個。

効果: 選択された自軍側ユニットは通常移動を 1 回実行できる。このユニットは、この移動を終えた後に兵員輸送に乗車することはできない。

制限: 航空機・ユニットまたは 1 個以上の敵ユニットの接敵範囲内にいるユニットをこの策略の対象に選択することはできない。また、そのターン終了時までの間、選択されたユニットは突撃の宣言を行なうことができない。

比類なき俊敏性

戦兵団 - 戦闘戦術

戦いにおける優美さと無慈悲なる効率性は、方舟の軍勢において称賛に値する美徳だ。故にカイン神の煌めく刃の如く、アシュルヤーニは敵の陣列を切り裂いていく。

タイミング: 自軍側移動フェイズ中。

対象: このフェイズ中、まだ移動を宣言していない自軍側アエルダリ・ユニット 1 個。

効果: そのフェイズの終了時まで、選択されたユニットが全力移動を行なう場合、全力移動ロールを行なわない。その代わりに、そのフェイズの終了時まで、そのユニット内の兵の【移動力】は +6mv の修正を受ける。

刃の嵐

戦兵団 - 戦略的機動

十分に訓練されたアエルダリは、豪雨のごとき射撃を行なえる。アエルダリの優れた反射神経は、どのような突発的な動きさえも追跡し、あらゆる射撃を完璧に成し得るのだ。

タイミング: 自軍側射撃フェイズ中。

対象: このフェイズ中、まだ射撃を宣言していない自軍側アエルダリ・ユニット 1 個。

効果: 発動した場合、そのフェイズの終了時まで、そのユニット内の兵が行なう攻撃の【貫通値】は 2 ポイント向上する。



戦兵团のデタッチメントを使用する場合、これらの戦兵团の策略を使用することができる。

幻惑術

戦兵团 - 戦略的機動

アエルダリは攪乱の達人であり、ホロ投射装置や異能の力による幻惑を用いて、敵の斥候を欺くことができる。

タイミング：敵軍側移動フェイズ終了時。

対象：自軍側アエルダリ・ユニット1個。

効果：対象に選択されたユニットは最大7mvまで通常移動を行なうことができる。このユニットは、この移動を終えた後に兵員輸送に乗車することはできない。

制限：1個以上の敵ユニットの接敵範囲内にいるユニットをこの策略の対象に選択することはできない。また、そのターン終了時までの間、このユニットを『英雄的介入』策略の対象に選択することはできない。

電光石火の即應

戦兵团 - 戦闘戦術

アエルダリは、戦場における諸事を驚異的な速度で対処することができる。また、彼女らは身体的な反射速度に極めて優れており、他の者であれば命中してしまうような攻撃を回避することができる。

タイミング：敵軍側射撃フェイズ中または白兵戦フェイズ中、敵ユニットが攻撃対象を選択した直後。

対象：攻撃側ユニットによる1回以上の攻撃の対象に選ばれた自軍側アエルダリ・ユニット（幽機・ユニットを除く）1個。

効果：そのフェイズの終了時まで、その自軍側ユニットを対象とする攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。



アシュルメン

移

7"

耐

3

防

2+

傷

5

統

6+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
流血の双星【アサルト、会心ヒット】	24"	6	2+	4	-1	2
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
アシュールの剣【会心ウーンズ】	白兵戦	6	2+	6	-3	3

アビリティ

コア：指揮官

陣営：宿命の糸

アシュリアンの御手：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵が攻撃を行なう際、そのヒットロールは+1の修正を受ける。

戦術的洞察：各ターンにつき1回、そのフェイズ中に異なるユニットに対して『警戒射撃』戦略を発動していた場合でも、この兵が属するユニットを選択して『警戒射撃』戦略をOCPで発動できる。

スペシャルセーブ値

3+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、不死鳥の将、アシュルメン

陣営キーワード：
アエルダリ

アシュルメン

アシュルメンの戦闘術は息を呑むほどに素晴らしい。英雄たる彼の存在感はきわめて大きく、周囲の相の戦士たちに、比類なき戦術的洞察力を分け与える。この不死鳥の将は、アスベクト★のオリフ“流血の双星”として知られる、手首に装着されたシュリケンカタバルトに加え、アシュルメンの兄弟たるテセシスの魂魄石を柄にあしらったアシュールの剣を携えている。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- アシュルメン（伝説的英雄）：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：流血の双星、アシュールの剣。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ダイア・アヴェンジャー

属性キーワード：インファントリ、キャラクター、伝説的英雄、不死鳥の将、アシュルメン



陣営キーワード：
アエルダリ

アウターク

移

7"

耐

3

防

3+

傷

4

統

6+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
デスピナー【会心ウーンズ、噴射】	12"	D6	-	4	0	1
ドラゴン・フュージョンガン【アサルト、メルタ3】	12"	1	2+	9	-4	D6
フュージョンピストル【アサルト、メルタ2、ピストル】	6"	1	2+	8	-4	D3
▶ リーパーランチャー - スターショット弾【ヘヴィ】	48"	1	3+	8	-2	2
▶ リーパーランチャー - スタースウォーム弾【ヘヴィ】	48"	2	3+	5	-1	2
シュリケンピストル【アサルト、ピストル】	12"	1	2+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
バンシー・ブレイド	白兵戦	5	2+	4	-3	1
スコープオン・チェーンソード【連続命中1】	白兵戦	6	2+	5	0	1
スターグレイヴ	白兵戦	5	3+	6	-2	2

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレナード、アウターク

アビリティ

コア：指揮官

陣営：宿命の糸

至高の戦略家：各ターン中につき1回、そのフェイズ中に異なるユニットに対して策略を発動していた場合でも、この兵が属するユニットに対して同じ策略を発動できる。

将の道：自軍側指揮フェイズ開始時、この兵が自軍のウォーロードであり、かつ戦場に存在する場合、自軍は1CPを獲得する。

ウォーギア・アビリティ

ハウリング・バンシーの仮面：装備者が属するユニットは『先手』アビリティを得る。

マンディブラスター：装備者の白兵戦武器は、**モンスター**および**ビークル**の属性キーワードを持たないユニットを攻撃対象に選択した場合、【会心ウーンズ】アビリティを得る。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
アエルダリ



アウトーク

アウトークは伝説級の戦術眼と戦闘技能、そして不屈の意志力を持つことで名高い。すなわち、アウトークは一度たりとも偏執という罠に落ちることなく戦士の道を歩み続けてきた者たちである。そして今やこの者らは、学び極めたあらゆる技を用いてアシュルヤーニの戦兵団を率いる。



ウォーギア・オプション

- この兵はシュリケンピストルを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - デススピナー 1 個
 - ドラゴン・フュージョンガン 1 個
 - リーパーランチャー 1 個
- この兵は、スターグレイヴをスコープロン・チェーンソード 1 個に交換できる。
- この兵はハウリング・バンシーの仮面 1 個を装備できる。
- この兵がハウリング・バンシーの仮面 1 個を装備していない場合、この兵は「シュリケンピストル、スターグレイヴ」を以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - フュージョンピストル 1 個
 - バンシー・ブレイド 1 個
 - マンディブラスター 1 個

ユニット構成

- アウトーク：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンピストル、スターグレイヴ。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ガーディアン・ディフェンダー
- ストームガーディアン

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレナード、アウトーク



陣営キーワード：
アエルダリ

アウトーク・ウェイリーパー

移 耐 防 傷 統 確
 14" 3 3+ 4 6+ 1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
デススピナー【会心ウーンズ、噴射】	12"	D6	-	4	0	1
ドラゴン・フュージョンガン【アサルト、メルタ3】	12"	1	2+	9	-4	D6
フュージョンピストル【アサルト、メルタ2、ピストル】	6"	1	2+	8	-4	D3
▶ リーパーランチャー - スターショット弾【ヘヴィ】	48"	1	3+	8	-2	2
▶ リーパーランチャー - スタースウォーム弾【ヘヴィ】	48"	2	3+	5	-1	2
シュリケンピストル【アサルト、ピストル】	12"	1	2+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
バンシー・ブレイド	白兵戦	5	2+	4	-3	1
スコープオン・チェーンソード【連続命中1】	白兵戦	6	2+	5	0	1
スターグレイヴ	白兵戦	5	3+	6	-2	2

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、ジャンプバック、飛行、グレネード、アウトーク・ウェイリーパー

アビリティ

コア：縦深攻撃、単独作業員

陣営：宿命の糸

不屈の意志力（オーラ）：味方アエルダリ・ユニットがこの兵の6mv以内にいる場合、そのユニットが行なう戦闘ショックテストや指揮統制テストの結果は+1の修正を受ける。

将の道：自軍側指揮フェイズ開始時、この兵が自軍のウォーロードであり、かつ戦場に存在する場合、自軍は1CPを獲得する。

ウォーギア・アビリティ

ハウリング・バンシーの仮面：装備者は『先手』アビリティを得る。

マンディブラスター：装備者の白兵戦武器は、**モンスター**および**ビークル**の属性キーワードを持たないユニットを攻撃対象に選択した場合、【会心ウーンズ】アビリティを得る。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
アエルダリ



アウトーク・ウェイリーパー

有翼のジャンプバックやワープジャンプ・ジェネレーターのような装備を身につけたアウトークは、想像を絶するほどの機動性を誇る野戦指揮官である。これらのウォーギアを操る指揮官たちは、戦兵団が求める場所へと瞬く間に移動し、強大なる兵器の投入や決定的な戦略指示を促し、敵の手が届く前に忽然と姿を消すのだ。



ウォーギア・オプション

- この兵は、シュリケンピストルを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - デススピナー 1 個
 - ドラゴン・フュージョンガン 1 個
 - リーパーランチャー 1 個
- この兵は、スターグレイヴをスコープオン・チェーンソード 1 個に交換できる。
- この兵はハウリング・バンシーの仮面 1 個を装備できる。
- この兵がハウリング・バンシーの仮面 1 個を装備していない場合、この兵は「シュリケンピストル、スターグレイヴ」を以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - フュージョンピストル 1 個
 - バンシー・ブレイド 1 個
 - マンディブラスター 1 個

ユニット構成

- アウトーク・ウェイリーパー：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンピストル、スターグレイヴ。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、ジャンプバック、飛行、グレネード、アウトーク・ウェイリーパー



陣営キーワード：
アエルダリ

アウトーク・スカイランナー

移 耐 防 傷 統 確

14"

4

3+

5

6+

2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ドラゴン・フュージョンガン [アサルト、メルタ3]	12"	1	2+	9	-4	D6
レーザーランス [アサルト]	6"	1	2+	6	-3	2
ツイン・シュリケンカタバルト [アサルト、ツインリンク]	18"	2	2+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
バンシー・ブレイド	白兵戦	5	2+	4	-3	1
レーザーランス [ランス]	白兵戦	4	2+	4	-3	2

アビリティ

コア：指揮官

陣営：宿命の糸

將の道：自軍側指揮フェイズ開始時、この兵が自軍のウォーロードである場合、自軍は1CPを獲得する。

風に乗れ：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、全力移動を行なう際に全力移動ルールを行なわない。代わりに、そのフェイズの終了時まで、そのユニット内の各兵の【移動力】は+6mvの修正を受ける。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：騎乗、キャラクター、飛行、アウトーク、アウトーク・スカイランナー



陣営キーワード：
アエルダリ

アウトーク・スカイランナー

アウトークはジェットバイクを駆るスカイランナーとして戦場の中へと突入し、前線から部隊を指揮することができる。戦いへの渴望に彼らアウトークたちは、“相の社”で学んだあらゆる技能を駆使し、襲撃の先陣となり、敵の指揮官と決闘を行い、敵の兵器を破壊する。



ウォーギア・オプション

- この兵は、レーザーランスを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ドラゴン・フュージョンガン 1個
 - バンシー・ブレイド 1個

ユニット構成

- アウトーク・スカイランナー：1体
- 各兵は以下のウォーギアを装備している：レーザーランス、ツイン・シュリケンカタバルト。

指揮官

- この兵は以下のユニットに合流できる：
- ウインドライダー

属性キーワード：騎乗、キャラクター、飛行、アウトーク、アウトーク・スカイランナー



陣営キーワード：
アエルダリ

アヴァター・オヴ・カイン

移	耐	防	傷	統	確
10"	12	2+	14	6+	5



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
悲嘆の慟哭【連続命中 D3】	12"	1	2+	16	-4	D6+2
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
悲嘆の慟哭 - 振り下ろし	白兵戦	6	2+	14	-4	D6+2
悲嘆の慟哭 - 薙ぎ払い	白兵戦	12	2+	7	-2	2

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、伝説的英雄、ディーモン、アヴァター・オヴ・カイン

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

陣営：宿命の糸

溶岩のごとき実体：この兵に割り振られた攻撃の【ダメージ量】は半分になる。

血に塗れし手（オーラ）：この兵の6mv以内にいる味方アエルダリ・ユニットが行なう全力移動ロールと突撃ロールは、ロール結果に+1の修正を受ける。

ダメージ：【負傷限界】残量 1-5

この兵の【負傷限界】残量が1-5である間、この兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

4+



陣営キーワード：
アエルダリ

アヴァター・オヴ・カイン

アヴァター・オヴ・カインは、古の軍神の化身であり、そこに存在するだけで周囲のアシュルヤーニの無慈悲な怒りをかき立てる。戦いにおいては、アヴァターは敵の砲火の中を怯む事なく前進し続ける。そして己の武器である“悲嘆の慟哭”を振りかぶり突き刺すことで生み出される、焼け焦げた肉体や噴き出す血を見て残忍な笑みを浮かべる。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- アヴァター・オヴ・カイン (伝説的英雄) : 1 体
- この兵は以下のウォーギアを装備している：悲嘆の慟哭

属性キーワード：モンスター、キャラクター、伝説的英雄、デーモン、アヴァター・オヴ・カイン



陣営キーワード：
アエルダリ

バハロス



移

14"

耐

3

防

2+

傷

5

統

6+

確

1

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
風の猛威【アサルト、会心ヒット】	24"	4	2+	6	-1	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
輝きの刃【連続命中 1】	白兵戦	6	2+	5	-2	2

アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

陣営：宿命の糸

風の慟哭：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵が攻撃を行なう際、そのヒットロールは+1の修正を受ける。

雲を歩む者：自軍側射撃フェイズ中、この兵が属するユニットが射撃を行なった直後、いかなる敵ユニットの接敵範囲内にも収まっていない場合、そ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最大 6mv の通常移動を行なうことができる。そのような移動を行なった場合、そのターンの終了時まで、そのユニットは突撃を宣言できない。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、ジャンプパック、飛行、グレナード、不死鳥の将、バハロス



陣営キーワード：
アエルダリ

バハロス

バハロスはそよ風のごとく優雅に舞い、竜巻のように力強く襲いかかる。素早く間合いを詰め、射撃を放ち、新たな獲物めかけて飛来する姿は神々しいまでの輝きを帯びる。そして至近距離における戦闘では、華麗なる“輝きの刃”を繰り出し、優美な曲刃で敵の首を跳ね飛ばすのだ。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- バハロス (伝説的英雄) : 1 体
- バハロスは以下のウォーギアを装備している: 嵐の猛威、輝きの刃。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- スクーピング・ホーク

属性キーワード: インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、ジャンプパック、飛行、グレネード、不死鳥の将、バハロス



陣営キーワード:
アエルダリ

コルセア・ヴォイドリーヴァー

移 耐 防 傷 統 確
 7" 3 4+ 1 6+ 2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
コルセア・ブラスター [アサルト]	18"	1	3+	8	-4	D6+1
コルセア・シュレッダー [アサルト、噴射]	18"	D6	-	6	0	1
ニューロ・ディスラプター [インファントリー特効 2+、アサルト、ピストル]	12"	1	3+	4	0	1
シュリケンキャノン [連続命中 1]	24"	3	3+	6	-1	2
シュリケンピストル [アサルト、ピストル]	12"	1	3+	4	-1	1
シュリケンライフル [アサルト、ラピッドファイア 1]	24"	1	3+	4	-1	1
レイスカノン [金心ウーンズ]	18"	1	3+	14	-4	D6

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
アエルダリ・パワーソード	白兵戦	2	3+	4	-2	1

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、グレネード、アンフラーセ、コルセア・ヴォイドリーヴァー

アビリティ

コア：斥候 7mv

虚空の報復者：このユニット内の各兵が攻撃を行なう際、ヒットロールの目 1 をすべてリロールする。その攻撃の対象が作戦目標マーカーの確保範囲内にいる敵ユニットである場合、代わりにヒットロール結果を何個でもリロールできる。

ウォーギア・アビリティ

ミストシールド：装備者は【スペシャルセーブ値】4+を持つ。



陣営キーワード：
アエルダリ

コルセア・ヴォイドリーヴァー

コルセア海賊団の主戦力を構成する強靱で俊敏、かつ経験豊富な戦士たちは、虚空の略奪者を意味する名称で呼ばれている。リーヴァーたちは精密な恐るべきシュリケン射撃によって敵歩兵を切り裂き、パワーソードを振るって敵陣地を襲撃し、苛烈な白兵戦を繰り広げる。



ウォーギア・オプション

- ヴォイドリーヴァー・フェルアークは、シュリケンピistolを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - ニューロ・ディスラプター 1 個
 - シュリケンライフル 1 個
- ヴォイドリーヴァー・フェルアークは以下のウォーギアを装備できる：
 - ミストシールド 1 個
- このユニット内のコルセア・ヴォイドリーヴァーは何体でも、それぞれ装備している「シュリケンピistol、アエルダリ・パワーソード」をシュリケンライフル 1 個に交換できる。
- このユニット内の兵 5 体につき、そのうち 1 体のコルセア・ヴォイドリーヴァーはアエルダリ・パワーソードまたはシュリケンライフルを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - コルセア・プラスター 1 個
 - コルセア・シュレッダー 1 個
- このユニットが 10 体の兵で構成されている場合、1 体のコルセア・ヴォイドリーヴァーはシュリケンライフルを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - シュリケンキャノン 1 個
 - レイスキャノン 1 個

ユニット構成

- ヴォイドリーヴァー・フェルアーク：1 体
- コルセア・ヴォイドリーヴァー：4-9 体

各兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンピistol、アエルダリ・パワーソード。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、グレネード、アンフラーセ、コルセア・ヴォイドリーヴァー



陣営キーワード：アエルダリ

コルセア・ヴォイドスカー



移 **7"**
 耐 **3**
 防 **4+**
 傷 **1**
 統 **6+**
 確 **1**

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
コルセア・プラスター [アサルト]	18"	1	3+	8	-4	D6+1
コルセア・シュレッター [アサルト、噴射]	18"	D6	-	6	0	1
エクスキューショナー [インファントリー特効 2+, サイキック]	18"	3	3+	6	-2	D3
フュージョンピストル [アサルト、メルタ 2、ピストル]	6"	1	3+	8	-4	D6
ニューロ・ディスラプター [インファントリー特効 2+, アサルト、ピストル]	12"	1	3+	4	0	1
レンジャー・ロングライフル [ヘヴィ、精密攻撃]	36"	1	3+	4	-1	2
シュリケンキャノン [連続命中 1]	24"	3	3+	6	-1	2
シュリケンピストル [アサルト、ピストル]	12"	1	3+	4	-1	1
シュリケンライフル [アサルト、ラビッドファイア 1]	24"	1	3+	4	-1	1
レイスキャノン [会心ウーンズ]	18"	1	3+	14	-4	D6

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
アエルダリ・パワーソード	白兵戦	3	3+	4	-2	1
ヘカタリイ・ブレイド (二刀流) [ツインリンク]	白兵戦	4	2+	3	-2	1
ウィッチスタッフ [インファントリー特効 2+, サイキック]	白兵戦	2	2+	3	0	D3

属性キーワード - すべての兵: インファントリー、グレネード、アンフラーセ、コルセア、ヴォイドスカー
ウェイシーカーのみ: サイカー

アビリティ

コア: 斥候 7mv

荒々しき略奪者: バトル開始時、対戦相手のアーミーの中からユニットを1個選択せよ。このユニット内の兵が、選択されたユニットを対象に攻撃を行なう際、その攻撃は【**致命的ヒット**】および【**精密攻撃**】アビリティを得る。

ウォーギア・アビリティ

交信石: 各ターンにつき1回、装備者の属するユニットがそのターン中に初めてセービングに失敗した際、その攻撃の【ダメージ量】は0に変更される。

ファオルク: 装備者が属するユニット内の兵が装備している射撃武器は【**遮蔽無効**】アビリティを得る。

ミストシールド: 装備者は【スペシャルセーブ値】4+を持つ。

陣営キーワード:
アエルダリ



コルセア・ヴォイドスカー

ヴォイドスカーは海賊生活によって鍛え抜かれた古参兵だ。この海賊団は数世紀に渡って星々を旅し、銀河の中で最悪のものから最高のものまでを目の当たりにしてきた。ヴォイドスカーの戦士の多くは、長年を費やして独自の技能と戦闘術を身につけており、戦いの際には特別な装備品を使用する。



ウォーギア・オプション

- コルセア・ヴォイドスカーの兵は何体でも、それぞれ装備している「シュリケンピistol、アエルダリ・パワーソード」をシュリケンライフル1個に交換できる。
- ヴォイドスカー・フェルアークはシュリケンピistolを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ニューロ・ディスラプター 1個
 - シュリケンライフル 1個
- ヴォイドスカー・フェルアークはミストシールドを1個装備できる。
- このユニット内の兵5体につき、そのうち1体のコルセア・ヴォイドスカーはシュリケンライフルを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - コルセア・ブラスター 1個
 - コルセア・シュレッダー 1個
- このユニットが10体の兵で構成されている場合、1体のコルセア・ヴォイドスカーはシュリケンライフルを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - シュリケンキャノン 1個
 - レイスキャノン 1個
- このユニットが10体の兵で構成されている場合、1体のコルセア・ヴォイドスカーはアエルダリ・パワーソードをレンジャー・ロングライフル1個に交換できる。
- このユニットが10体の兵で構成されている場合、1体のコルセア・ヴォイドスカーはアエルダリ・パワーソードをフュージョン・ピistol 1個に交換できる。
- 「シュリケンピistol、アエルダリ・パワーソード」を装備している1体のコルセア・ヴォイドスカーは、ファオルク 1個を装備できる。

ユニット構成

このユニットは最大10体の兵で構成される。

- ヴォイドスカー・フェルアーク：1体
- コルセア・ヴォイドスカー：4-9体
- シェイドランナー：0-1体
- ソウルウィーヴァー：0-1体
- ウェイシーカー：0-1体

各コルセア・ヴォイドスカーとヴォイドスカー・フェルアークの兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンピistol、アエルダリ・パワーソード。

シェイドランナーは以下のウォーギアを装備している：シュリケンピistol、ヘカタリィ・ブレイド（二刀流）。

ソウルウィーヴァーは以下のウォーギアを装備している：シュリケンピistol、アエルダリ・パワーソード、交信石。

ウェイシーカーは以下のウォーギアを装備している：シュリケンピistol、エクスキューショナー、ウィッチスタッフ。

属性キーワード - すべての兵：インファントリー、グレネード、アンフラーセ、コルセア、ヴォイドスカー
ウェイシーカーのみ：サイカー



陣営キーワード：
アエルダリ

クリムゾンハンター

移

20+"

耐

8

防

3+

傷

12

統

6+

確

0



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ブライトランス	36"	1	3+	12	-3	D6+2
パルスレーザー	48"	3	3+	9	-2	D6
スターキャノン	36"	2	3+	8	-3	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
幽骨外装	白兵戦	3	4+	6	0	1

アビリティ

陣営：宿命の糸

空の狩人：この兵が射撃攻撃をする際、飛行可能なユニットを対象とした射撃攻撃はヒットロールとウンスロールに+1の修正を受ける。

ダメージ：【負傷限界】残量 1-4

この兵の【負傷限界】残量が1-4である間、この兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：ビークル、飛行、航空機、クリムゾン・ハンター



陣営キーワード：
アエルダリ

クリムゾンハンター

クリムゾン・ハンターは、空戦に特化した武装を備えた強力な空中戦闘機を駆る、荘厳なパイロットだ。クリムゾン・ハンターは超人的な反射神経で敵機を追い込み、撃破する。その技量は毎夜の訓練で磨かれ、そして“相の社”の仲間と共に攻撃する。



ウォーギア・オプション

- この兵は、スターキャノン 2 個をブライトランス 2 個に交換できる。

ユニット構成

- クリムゾンハンター：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：スターキャノン 2 個、パルスレーザー、幽骨外装。

属性キーワード：ビークル、飛行、航空機、クリムゾン・ハンター



陣営キーワード：
アエルダリ

ダーク・リーパー

移	耐	防	傷	統	確	
6"	3	3+	1	6+	1	ダーク・リーパー
6"	3	3+	2	6+	1	ダーク・リーパー・ エクサーチ



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
エルダリ・ミサイルランチャー - スターショット弾 【遮蔽無効】	48"	1	3+	10	-2	D6
エルダリ・ミサイルランチャー - サンバースト弾 【プラスト、遮蔽無効】	48"	D6	3+	4	-1	1
リーパー・ランチャー - スターショット弾 【遮蔽無効】	48"	1	3+	8	-2	2
リーパー・ランチャー - スタースウォーム弾 【遮蔽無効】	48"	2	3+	5	-1	1
シュリケンキャノン 【遮蔽無効、連続命中 1】	24"	3	3+	6	-1	2
テンペスト・ランチャー 【プラスト、間接射撃】	36"	2D6	3+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロスコンバットウェポン	白兵戦	2	3+	3	0	1

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：インファントリー、ダーク・リーパー

アビリティ

陣営：宿命の糸

不可避なる死：このユニット内の兵が射撃攻撃を行なう際、【射撃技能】とヒットロール結果に対する修正を一部またはすべて無視してもよい。

スペシャルセーブ値

5+

陣営キーワード：
エルダリ



ダーク・リーパー

ダーク・リーパーは、超射程のリーパーランチャーから、歩兵部隊を引き裂くためのスターズウォーム・ミサイルを発射したり、装甲兵器を破壊するためのスターショット・ミサイルを射出し、猛烈な砲撃を放つ。背筋も凍るほどの正確な一斉射撃は、高度な照準システムのみならず、射撃中に自らを地面に固定可能なダーク・リーパーの装甲服によるものだ。



ウォーギア・オプション

- ダーク・リーパー・エクサーチは、リーパー・ランチャーを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - エエルダリ・ミサイルランチャー 1個
 - シュリケンキャノン 1個
 - テンベストランチャー 1個

ユニット構成

- ダーク・リーパー・エクサーチ：1体
- ダーク・リーパー：4-9体

各兵は以下のウォーギアを装備している：リーパーランチャー。

属性キーワード：インファントリー、ダークリーパー



陣営キーワード：
アエルダリ

デス・ジェスター

移

8"

耐

3

防

6+

傷

4

統

6+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
シュリーカー・キャノン [会心ウーンズ]	24"	3	2+	6	-1	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ジェスター・ブレイド	白兵戦	4	2+	4	0	1

アビリティ

コア：単独工作員

陣営：宿命の糸

死を超越した恐怖：自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃攻撃を行なった直後、その射撃攻撃が1体以上の敵兵を撃破している場合、撃破された兵の属する敵ユニットは戦闘ショックテストを行なわねばならない。

残忍なる娯楽：自軍側射撃フェイズ中、このアビリティを有する自軍側の兵のうち1体は、このアビリティを使用することができる。使用する場合、そのフェイズの終了時まで、この兵のシュリーカー・キャノンは以下の中から選択した1つのアビリティを得る：

- **【遮蔽無効】**
- **【精密攻撃】**
- **【連続命中 3】**

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、ハーレクイン、デス・ジェスター



陣営キーワード：
アエルダリ

デス・ジェスター

デス・ジェスターが身を置く戦場は、シュリーカー・キャノンの砲火の絶叫が響き渡る地獄と化す。敵歩兵は、この武器のもたらす遺伝子毒によって内部から肉体を焼かれ、引き裂かれ、血飛沫と焦げ付いた肉片と化して四散する。こうしてデス・ジェスターは、あらゆる死をもっばら残酷で皮肉なものへと変えてしまうのだ。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- デス・ジェスター：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：シュリーカー・キャノン、ジェスター・ブレイド。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、ハーレクイン、デス・ジェスター



陣営キーワード：
アエルダリ

ダイヤ・アヴェンジャー

移	耐	防	傷	統	確	
7"	3	4+	1	6+	1	ダイヤ・アヴェンジャー
7"	3	4+	2	6+	1	ダイヤ・アヴェンジャー・エクサーチ



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
アヴェンジャー・シュリケンカタパルト 【アサルト、会心ヒット】	18"	3	3+	4	-1	1
シュリケンピストル【アサルト、ピストル】	12"	1	3+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クローズコンバットウェポン	白兵戦	2	3+	3	0	1
ダイヤソード【金心ウーンズ】	白兵戦	3	3+	4	-2	1
パワーグレイヴ	白兵戦	3	3+	5	-2	1

アビリティ

陣営：宿命の糸

防衛戦術：このユニットを対象に『警戒射撃』戦略を発動する際、その戦略を解決する間、ヒットロールは修正前の出目 5+ で成功する。または、このユニットが自軍が確保している作戦目標マーカーの確保範囲内にいる場合、代わりにヒットロールは修正前の出目 4+ で成功する。

ウォーギア・アビリティ

シマールド：装備者は【スペシャルセーブ値】4+ を持つ。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：インファントリー、グレネード、ダイヤ・アヴェンジャー



陣営キーワード：
アエルダリ

ダイア・アヴェンジャー

猛烈な攻撃と不動の防御を展開するダイア・アヴェンジャーは、アヴェンジャー・シュリケンカタバルトから単分子シュリケンを苛烈な勢いで投射する。完璧な戦闘本能に従うダイア・アヴェンジャーは、電光石火の襲撃を仕掛ける時と、撤退して敵を迎撃地点に引き込むべきタイミングを、常に過たずに把握している。



ウォーギア・オプション

- ダイア・アヴェンジャー・エクサーチは、アヴェンジャー・シュリケンカタバルトをシュリケンピistol 1個と以下のウォーギアのうちのいずれか 1つに交換できる：
 - ダイアソード 1個
 - パワーグレイヴ 1個
- このユニットのダイア・アヴェンジャー・エクサーチがアヴェンジャー・シュリケンカタバルト 1個を装備している場合、追加で 1個のアヴェンジャー・シュリケンカタバルトを装備できる。
- ダイア・アヴェンジャー・エクサーチはシュリケンピistolを以下のウォーギアに交換できる：
 - シマーシールド 1個

ユニット構成

- ダイア・アヴェンジャー・エクサーチ：1体
- ダイア・アヴェンジャー：4-9体

各兵は以下のウォーギアを装備している：アヴェンジャー・シュリケンカタバルト。

属性キーワード：インファントリー、グレネード、ダイア・アヴェンジャー



陣営キーワード：
アエルダリ

エルドラド・ウルスラーン

移

7"

耐

4

防

6+

傷

5

統

6+

確

1



射撃武器

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
シュリケンピストル [アサルト、ピストル]	12"	1	2+	4	-1	1
精神の闘争 [キャラクター特効 4+, 精密攻撃、サイキック]	18"	1	2+	5	-2	D6

白兵戦武器

	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ウルサマールの杖とウィッチブレイド [インファントリー特効 2+, サイキック]	白兵戦	3	2+	5	-1	2

アビリティ

コア：指揮官

陣営：宿命の糸

未来を見通す者：バトル開始時、最初の『宿命の糸』ダイスをロールする際、さらにD6を3個ロールせよ（すなわちロールすべきダイスの合計は15個となる）。

破滅（サイキック）：自軍側射撃フェイズ開始時、このサイカーの18mv以内におり、かつ視認状態にある敵ユニット1個を選択し、D6を1個ロールしてもよい。ロール結果が2+であれば、そのフェイズの終了時まで、味方アエルダリ・兵が選択された敵ユニットを対象に攻撃を行なう際、ウーンズロールは+1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、サイカー、ファーシア、エルドラド・ウルスラーン



陣営キーワード：
アエルダリ

エルドラド・ウルスラーン

アエルダリ史上、最強の異能者^{サイカー}の一人であるエルドラド・ウルスラーンが戦場に現れた時、すでに敵の計画は彼に筒受けとなっている。彼は、自らの握るうこのような異能の力によってタイタンすら粉碎し、どれほど強大なるディーモンをも放逐し、数千年にわたって無数の支配者や筆頭戦士たちを屠ってきたのだ。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- エルドラド・ウルスラーン（伝説的英雄）：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンピストル、精神の闘争、ウルサマルの杖&ウィッチブレイド。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ガーディアン・ディフェンダー
- ストームガーディアン
- ウォーロック評議会

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、サイカー、ファーシア、エルドラド・ウルスラーン



陣営キーワード：
アエルダリ

ファルコン

移	耐	防	傷	統	確
14"	9	3+	12	6+	3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
▶ エエルダリ・ミサイルランチャー	48"	1	3+	10	-2	D6
▶ エエルダリ・ミサイルランチャー - サンバースト弾【プラスト】	48"	D6	3+	4	-1	1
フライトランス	36"	1	3+	12	-3	D6+2
パルスレーザー	48"	3	3+	9	-2	D6
スカッターレーザー	36"	6	3+	5	0	1
シュリケンキャノン【連続命中 1】	24"	3	3+	6	-1	2
スターキャノン	36"	2	3+	8	-3	2
ツイン・シュリケンカタバルト【アサルト、ツインリンク】	18"	2	3+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
幽骨外装	白兵戦	3	4+	6	0	1

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：ピークル、兵員輸送、飛行、ファルコン

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3、縦深攻撃

陣営：宿命の糸

火力支援：自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃した直後、その射撃攻撃が1回以上ヒットした敵ユニットを1個選択せよ。そのターンの終了時まで、そのターン中にこの**兵員輸送**から降車した味方兵が選択された敵ユニットを攻撃する際、その攻撃のウーンズロールを何個でもリロールできる。

ダメージ：【負傷限界】残量 1-4

この兵の【負傷限界】残量が1-4である間、この兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。



陣営キーワード：
アエルダリ

ファルコン

アシュルヤーニの主力戦闘車両であるファルコンは、幅広い強力な武器を搭載しており、敵兵機や歩兵部隊を効率的に撃破する力を備えている。さらにファルコンは、戦場で最も戦力が必要とされている所へ、小規模な戦士部隊を派遣するための輸送ボッドも備えている。



ウォーギア・オプション

- この兵は、スキャッターレーザーを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - アエルダリ・ミサイルランチャー 1 個
 - フライトランス 1 個
 - シュリケンキャノン 1 個
 - スターキャノン 1 個
- この兵は、はツイン・シュリケンカタパルトをシュリケンキャノン 1 個に交換できる。

ユニット構成

- ファルコン：1 個

ファルコンは以下のウォーギアを装備している：パルスレーザー、スキャッターレーザー、ツイン・シュリケンカタパルト、幽骨外装。

兵員輸送

この兵はアエルダリ・インファントリー・兵を最大 6 体まで輸送できる。幽機の兵は、1 体でインファントリーの輸送枠を 2 体分使用する。ジャンプバックの兵は輸送できない。

属性キーワード：ピークル、兵員輸送、飛行、ファルコン



陣営キーワード：
アエルダリ

ファーシアー

移

7"

耐

3

防

6+

傷

4

統

6+

確

1



射撃武器

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
妖術の嵐【ブラスト、サイキック】	24"	D6	3+	6	-2	D3
シュリケンピストル【アサルト、ピストル】	12"	1	2+	4	-1	1
シンギング・スピア【アサルト、サイキック】	12"	1	2+	9	0	3



白兵戦武器

	射程	回	接	攻	貫通	ダ
シンギング・スピア【サイキック】	白兵戦	2	2+	3	0	3
ウィッチブレイド【インファントリー特効 2+、サイキック】	白兵戦	2	2+	3	0	2

アビリティ

コア：指揮官

陣営：宿命の糸

分かれゆく宿命(サイキック)：各ターン中につき1回、自軍側ファーシアー・兵の12mv以内にいる兵またはユニットがダイスロールの結果を宿命ダイスで置き換える際、このアビリティを持つ自軍側の兵1体は宿命ダイスを使用できる。使用する場合、その宿命ダイスのロール結果はまず出目6に変更される。

幸運(サイキック)：自軍側指揮フェイズ中、D6を1個ロールしてもよい。ロール結果が2+であれば、このサイカーの12mv以内にいる味方アエルダリ・ユニット1個を選択せよ。次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、選択された味方ユニットを対象に攻撃が行われる際、その攻撃のウーンズロール結果は-1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：キャラクター、インファントリー、サイカー、ファーシアー

陣営キーワード：
アエルダリ

ファーシアー

戦闘の際、アシュルヤーニは先見司の指揮に従う。これらのサイカーは敵の意図を暴き、攻撃の効率を計算することができるからだ。だが、先見司の真の武器は彼ら彼女らの精神そのものだ。思考一つで敵の指揮官の記憶を抹消したり、戦闘用車両を空中に投げ出したり、恐るべき妖術のエネルギーの嵐を召喚することも可能なのだ。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ウィッチブレイドをシンギング・スピア 1 個に交換できる。

ユニット構成

- ファーシアー：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンピストル、妖術の嵐、ウィッチブレイド。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ガーディアン・ディフェンダー
- ストームガーディアン
- ウォーロック評議会

属性キーワード：キャラクター、インファントリー、サイカー、ファーシアー



陣営キーワード：
アエルダリ

ファーシアー・スカイランナー

移	耐	防	傷	統	確
14"	4	3+	5	6+	2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
妖術の嵐【ブラスト、サイキック】	24"	D6	3+	6	-2	D3
シュリケンピストル【アサルト、ピストル】	12"	1	3+	4	-1	1
シンギング・スピア【アサルト、サイキック】	12"	1	3+	9	0	3
ツイン・シュリケンカタバルト【アサルト、ツインリンク】	18"	2	3+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
シンギング・スピア【サイキック】	白兵戦	2	2+	3	0	3
ウィッチブレイド【インファントリー特効 2+, サイキック】	白兵戦	2	2+	3	0	2

アビリティ

コア：指揮官

陣営：宿命の糸

分かれゆく宿命(サイキック):各ターン中につき1回、自軍側ファーシアー・兵の12mv以内にいる兵またはユニットがダイスロールの結果を宿命ダイスで置き換える際、このアビリティを持つ自軍側の兵1体は宿命ダイスを使用できる。使用する場合、その宿命ダイスのロール結果はまず出目6に変更される。

導き(サイキック):自軍側指揮フェイズ中、D6を1個ロールしてもよい。ロール結果が2+であれば、このサイカーの12mv以内にいる味方アエルダリ・ユニット1個を選択せよ。次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、選択された味方ユニット内の兵が攻撃を行なう際、ヒットロールを何個でもリロールできる。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：騎乗、キャラクター、飛行、サイカー、ファーシアー、ファーシアー・スカイランナー

陣営キーワード：
アエルダリ



ファーシアー・スカイランナー

ファーシアー
先見司は卓越した戦士であると同時に戦局の予見者でもある。持ち主の精神が持つ破壊力を実体化させる伝導体の水晶が埋め込まれ、半ば自我を備えたウィッチブレイドやシンキング・スピアを手にした先見司は、兵器による爆発や刃の一突きを優雅に回避し、敵をたやすく行動の読める愚鈍な存在に貶めてしまうのだ。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ウィッチブレイドをシンキング・スピア 1 個に交換できる。

ユニット構成

- ファーシアー・スカイランナー：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンピストル、ツイン・シュリケンカタパルト、妖術の嵐、ウィッチブレイド。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ウォーロック・スカイランナー評議会
- ウィンドライダー

属性キーワード：騎乗、キャラクター、飛行、サイカー、ファーシアー、
ファーシアー・スカイランナー



陣営キーワード：
アエルダリ

ファイア・ドラゴン

移	耐	防	傷	統	確	
7"	3	3+	1	6+	1	ファイアドラゴン
7"	3	3+	2	6+	1	ファイアドラゴン・ エクサーチ



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ドラゴン・フュージョンガン [アサルト、メルタ 3]	12"	1	3+	9	-4	D6
ドラゴンプレス・フレイマー [遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	6	-1	1
ファイアバイク [メルタ 3]	18"	1	3+	12	-4	D6

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クローズコンバットウェポン	白兵戦	2	3+	3	0	1

アビリティ

陣営：宿命の糸

確実なる破壊：このユニット内の兵が**モンスター**または**ビークル**・ユニットを対象に射撃攻撃を行なう際、ウーンズロールの出目1と【ダメージ量】判定ロールの出目1をすべてリロールする。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：インファントリー、グレネード、ファイアドラゴン



陣営キーワード：
アエルダリ

ファイア・ドラゴン

ファイアドラゴンは攻撃的で好戦的な戦士だ。彼ら彼女らは、敵の堡塁や兵器を完膚なきまでに全滅させることに専心している。ファイアドラゴンは一目見ただけで標的の弱点を見抜き、フュージョンガンの高熱によってたちまちのうちに敵を融解させ、液体へと変えてしまうのだ。



ウォーギア・オプション

- ファイアドラゴン・エクサーチは、ドラゴン・フュージョンガンを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ドラゴンプレス・フレイマー 1個
 - ファイアバイク 1個

ユニット構成

- ファイアドラゴン・エクサーチ：1体
- ファイアドラゴン：4-9体

各兵は以下のウォーギアを装備している：ドラゴン・フュージョンガン、クロースコンバットウェポン。

属性キーワード：インファントリー、グレネード、ファイアドラゴン



陣営キーワード：
アエルダリ

ファイアプリズム

移

14"

耐

9

防

3+

傷

12

統

6+

確

3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
▶ プリズムキャノン - 拡散バリス [プラスト]	60"	2D6	3+	6	-1	2
▶ プリズムキャノン - 収束ランス [火力連結]	60"	2	3+	18	-4	6
火力連結：この武器の攻撃対象を選択する際、装備者から視認状態にある別の味方ファイアプリズム・兵から、その攻撃対象への距離測定と視認状態の確認を行なうことができる。						
シュリケンキャノン [連続命中 1]	24"	3	3+	6	-1	2
ツイン・シュリケンカタバルト [アサルト、ツインリンク]	18"	2	3+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
幽骨外装	白兵戦	3	4+	6	0	1

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：ビークル、飛行、ファイアプリズム

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

陣営：宿命の糸

水晶プリズム複合体：この兵が射撃を宣言する際、それらの攻撃を解決するとき、ヒットロール結果のダイス1個とウーンズロール結果のダイス1個をリロールできる。

ダメージ：【負傷限界】残量 1-4

この兵の【負傷限界】残量が1-4である間、この兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。



陣営キーワード：
アエルダリ

ファイアプリズム

この車両に搭載されたプリズムキャノン、重戦闘車両にとって致命的な兵器である。発射の際には、通常のレーザーを巨大な水晶プリズムに照射することで増幅された射撃のエネルギーが二種類の方法で射出される。すなわち、どれほど頑強な車両をも破壊する槍のごとき一点集中で発射されるか、あるいは歩兵の大量を殺傷するための拡散バルスとして発射されるのだ。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ツイン・シュリケンカタバルトをシュリケンキャノン 1 個に交換できる。

ユニット構成

- ファイアプリズム：1 個

この兵は以下のウォーギアを装備している：プリズムキャノン、ツイン・シュリケンカタバルト、幽骨外装。

属性キーワード：ビークル、飛行、ファイアプリズム



陣営キーワード：
アエルダリ

フューガン

移

7"

耐

3

防

2+

傷

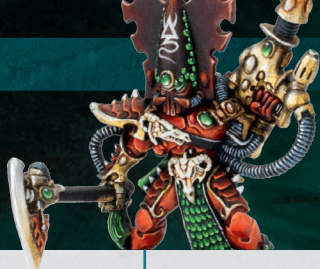
5

統

6+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
▶ 灼熱の歌 - ビーム [連続命中 D3]	12"	3	2+	8	-3	2
▶ 灼熱の歌 - ランス [メルタ 6]	18"	1	2+	14	-4	D6
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
焔の斧	白兵戦	6	2+	5	-4	3

▶ この武器の攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、不死鳥の将、フューガン

アビリティ

コア：痛みを知らぬ者 5+、指揮官

陣営：宿命の糸

燃え盛る槍：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵が攻撃を行なう際、そのヒットロールは+1の修正を受ける。

尽き果てぬ決意：この兵が初めて撃破されたときに、そのフェイズの終了時にD6を1個ロールせよ。ロール結果が2+であれば、この兵を撃破された地点に可能な限り近く、かついかなる敵兵の接触範囲内ではない地点に【負傷限界】が全快している状態で再配置すること。

スペシャルセーブ値

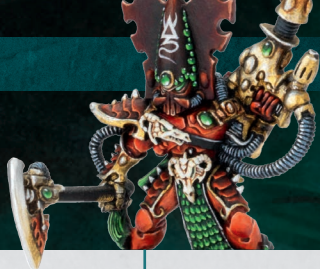
4+

陣営キーワード：
アエルダリ



フューガン

アシュルヤーニの敵を完全に破壊することに専心しているフューガンは、銀河系の至る所に敵の死体で埋め尽くされた地を残す。炎のごとき苛烈な眼差しを向けた敵を、手にしたファイアバイク、"灼熱の歌"が発する猛爆によって跡形もなく消し飛ばすか、焔の斧による強烈な一撃によって両断するのだ。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- フューガン (伝説的英雄) : 1 体
- この兵は以下のウォーギアを装備している : 灼熱の歌、焔の斧。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる :

- ファイア・ドラゴン

属性キーワード : インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、不死鳥の将、フューガン



陣営キーワード :
アエルダリ

ガーディアン・ディフェンダー

移	耐	防	傷	統	確
7"	3	4+	1	6+	2
7"	3	4+	2	6+	0

ガーディアン・ディフェンダー

ヘヴィウェポン・プラットフォーム



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
▶ エエルダリ・ミサイルランチャー - スターショット弾	48"	1	3+	10	-2	D6
▶ エエルダリ・ミサイルランチャー - サンバースト弾 【ラスト】	48"	D6	3+	4	-1	1
プライトランス	36"	1	3+	12	-3	D6+2
スキッターレーザー	36"	6	3+	5	0	1
シュリケンキャノン 【連続命中 1】	24"	3	3+	6	-1	2
シュリケンカタバルト 【アサルト】	18"	2	3+	4	-1	1
スターキャノン	36"	2	3+	8	-3	2
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロスコンバットウェポン	白兵戦	1	3+	3	0	1

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、グレネード、ガーディアン、
ガーディアン・ディフェンダー

アビリティ

陣営：宿命の糸

宿命の守護者：自軍側指揮フェイズ終了時、このアビリティを持つ自軍側ユニットが1個以上、自軍が確保している作戦目標マーカールの確保範囲内にいる場合、そのような作戦目標マーカール1個につきD6を1個ロールし、宿命ダイスプールにロール結果を表示した状態で追加すること。

手動操縦：このユニットに属するガーディアン・ディフェンダーの兵の最後の1体が撃破されたタイミングで、このユニット内に残されたヘヴィウェポン・プラットフォームも撃破される。



陣営キーワード：
アエルダリ

ガーディアン・ディフェンダー

ガーディアン・ディフェンダーは柔軟性に富んだ補助部隊であり、シュリケンカタバルトによる猛射は敵を一掃する威力を秘めている。さらに反重力装置が備わった重火器砲台には、さまざまな強力な砲が搭載されており、敵の装甲を破壊したり、膨大な数の歩兵を焼き払うことができる。



ウォーギア・オプション

- ヘヴィウェポン・プラットフォームは、シュリケンキャノンを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - エエルダリ・ミサイルランチャー 1 個
 - プライトランス 1 個
 - スキャッターレーザー 1 個
 - スターキャノン 1 個

ユニット構成

- ガーディアン・ディフェンダー：10 体
- ヘヴィウェポン・プラットフォーム：1 個

ガーディアン・ディフェンダーの各兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンカタバルト、クロスコンバット・ウェポン。

ヘヴィウェポン・プラットフォームは以下のウォーギアを装備している：シュリケンキャノン、クロスコンバット・ウェポン。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、グレネード、ガーディアン、
ガーディアン・ディフェンダー



陣営キーワード：
アエルダリ

ヘムロック・レイスファイター

移

耐

防

傷

統

確

20+"

8

3+

12

6+

0



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ヘヴィ・D-サイズ【プラスト】	18"	D6	4+	12	-4	2
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
幽骨外装	白兵戦	3	4+	6	0	1

アビリティ

陣営：宿命の糸

マインドショック・ボッド (オーラ、サイキック)：敵ユニットがこの兵の9mv以内に取まっている間、その敵ユニットは戦闘ショックテストと指揮統制テストのロール結果に-1の修正を受ける。

属性キーワード：ビークル、飛行、航空機、サイカー、幽機、ヘムロック・レイスファイター



陣営キーワード：
アエルダリ

ヘムロック・レイスファイター

スピリットシーアの操縦手が持つ異能の力と、死せるアエルダリたちの集合的無意識のエネルギーが結集されたヘムロックは、スピリットシーアが無力化されたとしても、死者が機体の操縦を担うことができる。この航空機に搭載されたマインドショック・ボッドは、負の感情の波を放出することで敵に恐怖をもたらす。一方、ヘヴィ・D-サイズはヘムロックの犠牲者を〈歪み〉の中に投げ込んでしまう。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ヘムロック・レイスファイター：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ヘヴィ・D-サイズ 2 個、
幽骨外装。

属性キーワード：ピークル、飛行、航空機、サイカー、幽機、ヘムロック・レイスファイター



陣営キーワード：
アエルダリ

ハウリング・バンシー

移	耐	防	傷	統	確
8"	3	4+	1	6+	1
8"	3	4+	2	6+	1

ハウリング・バンシー

ハウリング・バンシー・エクサーチ



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
シュリケンピストル [アサルト、ピストル]	12"	1	3+	4	-1	1
トリスケル [アサルト]	12"	3	3+	4	-2	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
バンシー・ブレイド	白兵戦	3	3+	4	-3	1
エクスキューショナー	白兵戦	4	3+	5	-2	2
ミラーソード	白兵戦	6	3+	4	-3	1
トリスケル	白兵戦	5	3+	3	-2	1

アビリティ

コア：先手

陣営：宿命の糸

軽業：このユニットは、このターン中に全力移動や退却を行っていたとしても突撃を宣言できる。

スペシャルセーブ値

5+

このユニットの【スペシャルセーブ値】は、白兵戦攻撃に対して4+に向上する。

属性キーワード：インファントリー、ハウリング・バンシー



陣営キーワード：
アエルダリ

ハウリング・バンシー

ハウリング・バンシーは俊敏な攻撃を得意とする白兵戦要員だ。その仮面には、着用者の悲嘆に満ちた叫声を、精神を破壊するほどの衝撃波にまで増幅する精神音波増幅装置が内蔵されている。この聴覚的な攻撃で敵に恐怖と麻痺を与えた後に、この相の社の戦士たちは敵を屠ってゆく。



ウォーギア・オプション

- ハウリング・バンシー・エクサーチは、バンシー・ブレイドを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - エクスキューショナー 1個
 - トリスケル 1個
- ハウリング・バンシー・エクサーチは「シュリケンピストル、バンシー・ブレイド」をミラーソード1個に交換できる。

ユニット構成

- ハウリング・バンシー・エクサーチ：1体
- ハウリング・バンシー：4-9体

各兵はそれぞれ以下のウォーギアを装備している：シュリケンピストル、バンシー・ブレイド。

属性キーワード：インファントリー、ハウリング・バンシー



陣営キーワード：
アエルダリ

イリック・ナイトスピア

移

7"

耐

3

防

5+

傷

3

統

6+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
シュリケンピストル [アサルト、ピストル]	12"	1	2+	4	-1	1
空虚の運び手 [会心ウーンズ、ヘヴィ、精密攻撃]	48"	1	2+	6	-3	3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
アエルダリ・パワーソード	白兵戦	4	2+	4	-2	1

アビリティ

コア：浸透戦術、指揮官、隠密能力

陣営：宿命の糸

真なる死をもたらし者：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵が攻撃を行なう際、そのウーンズロールを何個でもリロールできる。

不可視の狩人：攻撃側の兵は、この兵が属するユニットの12mv以内にいる場合にのみ、その射撃攻撃の対象としてこの兵が属するユニットを選択できる。

スペシャルセーブ値*

5+

*この兵は、射撃攻撃に対して【スペシャルセーブ値】5+を持つ。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、イリック・ナイトスピア



陣営キーワード：
アエルダリ

イリック・ナイトスピア

アエルダリの中でイリック・ナイトスピアほどに隠密と射撃の技術に長けているものは多くない。イリックが屠った敵の数は数十万にも上る。イリックの武器は“空虚の運び手”として知られるロングライフルだ。この武器は一発ごとに、着弾地点に小規模のワーブホールをこじ開けることで、肉体を引き裂き虚空へと引きずり込んでしまう。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- イリック・ナイトスピア（伝説的英雄）：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：空虚の運び手、シュリケンピストル、アエルダリ・パワーソード。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- レンジャー

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、イリック・ナイトスピア



陣営キーワード：
アエルダリ

ジェイン・ザール

移

8"

耐

3

防

2+

傷

5

統

6+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
静寂の死刃【アサルト】	12"	6	2+	6	-2	1
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
破壊の刃 - 振り下ろし	白兵戦	6	2+	6	-3	2
破壊の刃 - 薙ぎ払い	白兵戦	12	2+	4	-3	1

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、不死鳥の将、ジェイン・ザール



アビリティ

コア：先手、指揮官

陣営：宿命の糸

静寂の嵐：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵が攻撃を行なう際、そのヒットロールは+1の修正を受ける。

死の旋風：そのフェイズ中に異なるユニットに対して『英雄的介入』を発動していた場合でも、このユニットを選択して『英雄的介入』戦略を OCP で発動できる。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
アエルダリ

ジェイン・ザール

常に突撃の先頭に立ち、その俊敏さと悍猛さで名を馳せるジェイン・ザールは、破壊の刃を携えた古の処刑人だ。ジェイン・ザールは流血の円弧を描くように回転し、敵を切り裂き、然る後に新たな場へと跳躍する。そして彼女の手首の動きに合わせ、三叉の投擲刃である“静寂の死刃”が放たれ、敵の首をいとも容易く切断してしまう。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ジェイン・ザール (伝説的英雄) : 1 体

ジェイン・ザールは以下のウォーギアを装備している: 静寂の死刃、破壊の刃。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる:

- ハウリング・バンシー

属性キーワード: インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、不死鳥の将、ジェイン・ザール



陣営キーワード:
アエルダリ

カランドラス

移

7"

耐

3

防

2+

傷

5

統

6+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
アーフラの破滅【アサルト、ピストル】	12"	2	2+	5	-1	2
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
アーフラの破滅【連続命中 1】	白兵戦	5	2+	8	-3	2
イシルマシル【連続命中 1】	白兵戦	8	2+	6	-1	1

アビリティ

コア：浸透戦術、指揮官

陣営：宿命の糸

影の狩人：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵が攻撃を行なう際、そのヒットロールは+1の修正を受ける。

執拗なる強襲：この兵が白兵戦攻撃を行う際、この兵がこのターン中に突撃移動を行っていた場合は、ヒットロール成功となる修正前の出目が4+だった場合、クリティカル・ヒットとなる。

ウォーギア・アビリティ

蠍のひと噛み：装備者の白兵戦武器は、**巨大兵器**の属性キーワードを持たないユニットを攻撃対象に選択した場合、**【余心ウーンズ】**アビリティを得る。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、不死鳥の将、カランドラス



陣営キーワード：
アエルダリ

カランドラス

カランドラスは隠密と忍耐の達人であり、翠緑色の鎧をまとった影と化し、目にも止まらぬ攻撃を繰り出す。カランドラスは“蠍のひと噛み”と呼ばれるマンディブラスターの熱線を放ち、続いてダイヤモンドの刃を持つチェーンソード、イシルマシルで敵を斬るか、“アーフラの破滅”という彼専用の特製スコープオンズ・クロウの握撃で敵を粉砕する。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- カランドラス (伝説的英雄) : 1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：アーフラの破滅、イシルマシル、蠍のひと噛み。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ストライキング・スコープオン

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、不死鳥の将、カランドラス



陣営キーワード：
アエルダリ

モウガン・ラー

移

7"

耐

3

防

2+

傷

5

統

6+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
マウジェータル【余心ウーンズ、遮蔽無効】	36"	6	2+	7	-1	2
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
マウジェータル	白兵戦	5	2+	6	-2	2

アビリティ

陣営：指揮官、宿命の糸

魂を刈り取る者：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵が攻撃を行なう際、そのヒットロールは +1 の修正を受ける。

死神の貌：この兵が半壊状態であるユニットを対象に攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果およびウーンズロール結果を何個でもリロールできる。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、不死鳥の将、モウガン・ラー



陣営キーワード：
アエルダリ

モウガン・ラー

遠距離から敵を屠る業に長けたモウガン・ラーの手にはマウジェータルがある。この大鎌のような外見の武器は、敵の首を斬り飛ばすのに十分な大きさの、持ち主の精神に結合されたシュリケン・ディスクを射出する。この猛射撃に耐え抜いた敵も、マウジェータルに内蔵された鎌型の刃で速やかに葬られることになる。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- モウガン・ラー：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：マウジェータル。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ダーク・リーパー

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、不死鳥の将、モウガン・ラー



陣営キーワード：
アエルダリ

ナイトスピナー

移

14"

耐

9

防

3+

傷

12

統

6+

確

3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ドゥームウィーヴァー 【ブラスト、会心ウーンズ、間接射撃、ツインリンク】	48"	D6+3	3+	7	0	2
シュリケンキャノン 【連続命中 1】	24"	3	3+	6	-1	2
ツイン・シュリケンカタバルト 【アサルト、ツインリンク】	18"	2	3+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
幽骨外装	白兵戦	3	4+	6	0	1

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

陣営：宿命の糸

単分子捕獲網：自軍側射撃フェイズ中、この兵がドゥームウィーヴァーで行なった1回以上の射撃攻撃が敵ユニットにヒットした場合、その敵ユニットは次の敵軍側ターン終了時まで釘付け状態となる。釘付け状態となったユニットは、【移動力】に-2の修正を受け、全力移動ができなくなる。

ダメージ：【負傷限界】残量 1-4

この兵の【負傷限界】残量が1-4である間、この兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。

属性キーワード：ピークル、飛行、ナイトスピナー



陣営キーワード：
アエルダリ

ナイトスピナー

ナイトスピナーに搭載されたドゥームウィーヴァーは、膨大な量の単分子ワイヤーを回転させて致命打をもたらす網を作り上げ、それを空中に射出するという複雑な武器だ。この単分子ワイヤー網は極めて頑強であり、その攻撃を阻止することは不可能だ。地上の敵は、鋭利なワイヤー網が降り注ぎ、身体を空から刻まれることでおぞましい死を迎えることになる。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ツイン・シュリケンカタバルトをシュリケンキャノン1個に交換できる。

ユニット構成

- ナイトスピナー：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ドゥームウィーヴァー、ツイン・シュリケンカタバルト、幽骨外装。

属性キーワード：ピークル、飛行、ナイトスピナー



陣営キーワード：
アエルダリ

ユリエルの君

移

7"

耐

3

防

3+

傷

4

統

6+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
憤怒の目【アサルト】	6"	1	2+	6	-3	2
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
薄明の槍	白兵戦	5	2+	6	-3	3

アビリティ

コア：指揮官

陣営：宿命の糸

イアンデンの英雄：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵の【確保力】は+1の修正を受ける。

海賊貴公子：この兵が自軍に編入されている場合、両軍の初期配置が完了した直後のタイミングで、自軍側**アエルダリ**・ユニットを最大3個まで選択し、それらを再配置することができる。再配置を行なう際、すでに戦略的予備戦力に配置されているユニットの数に関係なく、それらのユニットを戦略的予備戦力に配置してもよい。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、ユリエルの君

陣営キーワード：
アエルダリ

ユリエルの君

イアンデンの偉大なる英雄たるユリエルの君は、強大な艦隊を指揮する比類なき司令官であり、大戦士隊の指揮官でもある。同様に、ユリエルの戦闘技術も並ぶ者が無いほどであり、戦いにおいては“薄明の槍”を極めて俊敏かつ華麗に操る。彼の一撃がどこから迫り来るのかを、敵が知ることはできない。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ユリエルの君（伝説的英雄）：1 体

ユリエルの君は以下のウォーギアを装備している：憤怒の目、薄明の槍。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- コルセア・ヴォイドリーヴァー
- コルセア・ヴォイドスカー
- ガーディアン・ディフェンダー
- ストームガーディアン

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、ユリエルの君



陣営キーワード：
アエルダリ

レンジャー

移

7"

耐

3

防

5+

傷

1

統

6+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
レンジャー・ロングライフル [ヘヴィ、精密攻撃]	36"	1	3+	4	-1	2
シュリケンピストル [アサルト、ピストル]	12"	1	2+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロスコンバットウェポン	白兵戦	1	3+	3	0	1

アビリティ

コア：浸透戦術、隠密能力

陣営：宿命の糸

出奔者の道：ターン中につき1回、このユニットの9mv以内で敵ユニットが通常移動または全力移動、退却を完了した際、このユニットが1個以上の敵ユニットの接敵範囲内に取まっている場合、そ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最大D6mvまで移動を行なうことができる。

スペシャルセーブ値*

5+

*このユニット内の兵は射撃攻撃に対して有効な【スペシャルセーブ値】5+を持つ。

属性キーワード：インファントリー、レンジャー



陣営キーワード：
アエルダリ

レンジャー

アウトキャスト
この出奔者の戦士たちは、隠密戦と精密射撃、そして過酷なる環境の中で敵を追跡する術の達人である。七色に色を変える外衣と薄闇を生み出す装置を用いるこの者らは、遮蔽物のない戦場でも敵から身を隠し、超遠方からの狙撃を浴びせる。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- レンジャー：5-10体

各兵は以下のウォーギアを装備している：レンジャー・ロングライフル、シュリケンピストル、クロスコンバットウェポン。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、レンジャー



陣営キーワード：
アエルダリ

シャドウシアア

移

8"

耐

3

防

6+

傷

4

統

6+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ニューロ・ディスラプター 【インファントリー特効 2+、アサルト、ピストル】	12"	1	2+	4	0	1
シュリケンピストル 【アサルト、ピストル】	12"	1	2+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ミストステイヴ 【サイキック】	白兵戦	4	2+	5	-1	D3

アビリティ

コア：指揮官、隠密能力

陣営：宿命の糸

夢想の霧（サイキック）：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵は『隠密能力』アビリティを得る。

黄昏の通り路（サイキック）：自軍側移動フェイズ開始時、このアビリティを持つ自軍側の兵 1 体はこのアビリティを発動できる。発動する場合、そのターン終了時まで、アビリティを発動した兵が属するユニットは全力移動ルールをリロールできる。さらに、そのユニットはそのターン中に全力移動を行っていたとしても突撃を宣言できる。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、サイカー、ハーレクイン、シャドウシアア



陣営キーワード：
アエルダリ

シャドウシーア

シャドウシーアは異能の力によって敵の目をくらませたり、狂気に陥らせたりすることができる。幻の帷で仲間たちを敵の目から欺き、白兵戦においてはミストステイヴによる打撃で敵の知覚を混乱させるのだ。



ウォーギア・オプション

- この兵は、シュリケンピistolをニューロ・ディスラプター 1 個に交換できる。

ユニット構成

- シャドウシーア：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンピistol、ミストステイヴ。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- トルupp

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、サイカー、グレナード、ハーレクイン、シャドウシーア



陣営キーワード：
アエルダリ

シャイニング・スピア

移	耐	防	傷	統	確
14"	4	3+	2	6+	2
14"	4	3+	3	6+	2

シャイニング・スピア

シャイニング・スピア・エクサーチ



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
レーザーランス [アサルト]	6"	1	3+	6	-2	2
シュリケンキャノン [連続命中 1]	24"	3	3+	6	-1	2
スターランス [アサルト]	6"	1	2+	9	-3	2
ツイン・シュリケンカタバルト [アサルト、ツインリンク]	18"	2	3+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
レーザーランス [ランス]	白兵戦	3	3+	4	-2	2
パラゴンサーベル	白兵戦	6	3+	4	-2	2
スターランス [ランス]	白兵戦	4	2+	4	-3	2

アビリティ

陣営：宿命の糸

優美なる軽業：このユニットが攻撃の対象となった場合、その攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。

ウォーギア・アビリティ

シマーシールド：装備者は【スペシャルセーブ値】4+を持つ。

スペシャルセーブ値

5+

このユニットが全力移動または突撃移動を行なった場合、次の自軍側ターン開始時まで、このスペシャルセーブ値は4+に向上する。

属性キーワード：騎乗、飛行、シャイニング・スピア



陣営キーワード：
アエルダリ

シャイニング・スピア

シャイニング・スピアがその生涯をかけて技を磨き上げ、ジェットバイクの乗騎にまたがり、驚くべき速さで槍騎兵のごとく突進していく。シャイニング・スピアが選ぶ武器は、恐るべき威力を持つ長柄のレーザーランスだ。この武器は強力なエネルギーの爆発で標的に風穴を開け、また物理的にも強力な打撃をもたらすことができる。



ウォーギア・オプション

- シャイニング・スピア・エクサーチは、レーザーランスを以下のウォーギアのうちのいずれか 1 つに交換できる：
 - パラゴンサーベル 1 個
 - スターランス 1 個
- シャイニング・スピア・エクサーチはツイン・シュリケンカタバルトをシュリケンキャノン 1 個に交換できる。
- シャイニング・スピア・エクサーチはシマーシールド 1 個を装備できる。

ユニット構成

- シャイニング・スピア・エクサーチ：1 体
- シャイニング・スピア：2-5 体

各兵は以下のウォーギアを装備している：レーザーランス、ツイン・シュリケンカタバルト。

属性キーワード：騎乗、飛行、シャイニング・スピア



陣営キーワード：
アエルダリ

シュラウドランナー

移

14"

耐

4

防

4+

傷

3

統

6+

確

2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
レンジャー・ロングライフル [ヘヴィ、精密攻撃]	36"	1	3+	4	-1	2
スカッターレーザー	36"	6	3+	5	0	1
シュリケンピストル [アサルト、ピストル]	12"	1	2+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クローズコンバットウェポン	白兵戦	1	3+	3	0	1

アビリティ

コア：斥候 9mv、隠密能力

陣営：宿命の糸

標的捕捉：自軍側射撃フェイズ開始時、このユニットの 12mv 以内におり、かつ視認状態にある敵ユニットを 1 個選択せよ。そのフェイズの終了時まで、味方アエルダリ・兵が装備している射撃武器は、選択された敵ユニットを攻撃対象にする際に【会心ヒット】アビリティを得る。

スペシャルセーブ値*

5+

* このユニット内の兵は
射撃攻撃に対して【スペシャルセーブ値】5+を持つ。

属性キーワード：騎乗、飛行、シュラウドランナー



陣営キーワード：
アエルダリ

シュラウドランナー

ほぼ不可視の残像となって戦闘に突入するシュラウドランナーは、容易に敵を欺き、精確な狙撃でその軍列を悩ませる。一台のジェットバイクにはアエルダリ・レンジャーが二人一組で搭乗している。後席の乗り手は、高速移動と照準を同時に行うため、しばしば忘我の境に達しつつ射撃を行うという。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- シュラウドランナー：3-6体

各兵は以下のウォーギアを装備している：レンジャー・ロングライフル、スキャッター・レーザー、シュリケンピストル、クロスコンバットウェポン。

属性キーワード：騎乗、飛行、シュラウドランナー



陣営キーワード：
アエルダリ

スカイウィーヴァー

移	耐	防	傷	統	確
14"	4	4+	3	6+	2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
シュリケンキャノン [連続命中 1]	24"	3	3+	6	-1	2
スターボーラ	12"	D3	3+	7	-2	2
スカイウィーヴァー・ハイワイヤー・キャノン [ビークル特効 4+, 金心ウーンズ]	24"	2	3+	3	-1	3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クローズコンバットウェポン	白兵戦	4	3+	3	0	1
ゼフィールグレイヴ	白兵戦	4	3+	5	-1	2

アビリティ

陣営：宿命の糸

一掃の薙ぎ払い: このユニットが通常移動を完了した際、このユニットがその移動中に通過した敵ユニット（モンスターとビークル・ユニットを除く）を1個選択してもよい。敵ユニットを選択した場合、このユニット内にある兵1体につきD6を1個ロールせよ。ロール結果で4+が出るたび、選択された敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：騎乗、飛行、煙幕、ハーレクイン、スカイウィーヴァー



陣営キーワード：
アエルダリ

スカイウィーヴァー

スカイウィーヴァーは、幻想的な色と光がプリズムのようにきらめく嵐の中を飛び回る。スカイボーン・プリンスと呼ばれる乗り手がジェットバイクを操縦して火器管制を司り、グレート・ファルコンと呼ばれる乗り手がスターポーラで敵を打ち倒し、ゼフィールグレイヴで雑ぎ払っていく。



ウォーギア・オプション

- 兵は何体でも、それぞれ装備しているシュリケンキャノンをスカイウィーヴァー・ハイワイヤー・キャノン1個に交換できる。
- 兵は何体でも、それぞれ装備しているスターポーラをゼフィールグレイヴ1個に交換できる。

ユニット構成

- スカイウィーヴァー：2-4体

各兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンキャノン、スターポーラ、クロースコンバットウェポン。

属性キーワード：騎乗、飛行、煙幕、ハーレクイン、スカイウィーヴァー



陣営キーワード：
アエルダリ

ソリティア

移

12"

耐

3

防

6+

傷

3

統

6+

確

1



白兵戦武器

ソリティア・ウェポン [精密攻撃]

射程

白兵戦

回

9

接

2+

攻

6

貫通

-2

ダ

2

アビリティ

コア：先手、単独工作員

陣営：宿命の糸

電光石火：バトル中1回限り、自軍側移動フェイズ中、この兵は通常移動を行なう前にこのアビリティを発動できる。発動する場合、そのターンの終了時まで、この兵の【移動力】は+2D6mvの修正を受けるとともに、この兵の【攻撃回数】は+3の修正を受ける。

目にも留まらぬ早業：この兵は、このターン中に全力移動を行っていたとしても突撃を宣言できる。

スペシャルセーブ値

3+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、ハーレクイン、ソリティア

陣営キーワード：
アエルダリ

ソリティア

ソリティアは、単体でも雑兵の一団を倒しうるほどの力を備えており、肉眼で追うことができないほどの速度で動くことができる。戦闘においては、刈り取る鎌のような蹴りと鉄錘のごとき拳によって、敵は攻撃を受けたことに気付くことなく死を遂げる。そしてソリティアは俊敏な動きと共に敵の首を打ち、喉を裂き、心臓を穿ち、豪雨のごとく血の雨を降らせるのだ。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- ソリティア (伝説的英雄) : 1 体
- この兵は以下のウォーギアを装備している：ソリティア・ウェポン。

呪われし道

この兵を自軍側ウォーロードに選択することはできない。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、ハーレクイン、ソリティア



陣営キーワード：
アエルダリ

スピリットシーア

移

7"

耐

3

防

6+

傷

3

統

6+

確

1



射撃武器

シュリケンピストル [アサルト、ピストル]

射程

12"

回

1

射

2+

攻

4

貫通

-1

ダ

1

白兵戦武器

ウィッチスタッフ [インファントリー特効 2+、サイキック]

射程

白兵戦

回

2

接

2+

攻

3

貫通

0

ダ

D3

アビリティ

コア：指揮官

陣営：宿命の糸

魂魄の導き：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵が装備している武器は【**会心ヒット**】アビリティを得る。またそのユニット内の各兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロールは +1 の修正を受ける。

イスハの涙 (サイキック)：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、指揮フェイズにおいて、そのユニット内の撃破された護衛兵を 1 体復帰させられる。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：キャラクター、インファントリー、サイカー、スピリットシーア

陣営キーワード：
アエルダリ

スピリットシーア

死者の魂との交信を司るのが魂見司である。その身に備わった力で御霊の戦士たちの意志を府外界へと導き、戦いの増場へと連れてゆく。スピリットシーアの支援によってゴーストウォリアーたちはより強大な存在へと上り詰め、その一挙手一投足によって敵を死に追いやるのだ。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- スピリットシーア：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンピストル、ウィッチスタッフ。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- レイスブレイド
- レイスガード
- レイスロード

属性キーワード：キャラクター、インファントリー、サイカー、スピリットシーア



陣営キーワード：
アエルダリ

スターウィーヴァー

移	耐	防	傷	統	確
14"	6	4+	6	6+	1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
シュリケンキャノン [連続命中 1]	24"	3	3+	6	-1	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロスコンバットウェポン	白兵戦	4	3+	3	0	1

アビリティ

コア：恐るべき最期 1、射撃デッキ 6

陣営：宿命の糸

速やかなる搭乗：白兵戦フェイズ終了時、この兵員輸送に兵が1体も乗車していない場合、この兵員輸送の6mv以内に全体が収まっている6体以下の兵で構成された味方ハレクイン・インファントリー・ユニットを1個選択してもよい。選択された味方ユニットが1個以上の敵ユニットの接敵範囲内に収まっていなければ、その味方ユニットはこの兵員輸送に乗車できる。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：ピークル、兵員輸送、専門輸送、煙幕、飛行、ハレクイン、スターウィーヴァー

陣営キーワード：
アエルダリ



スターウィーヴァー

この俊敏かつ軽快な反重力輸送機は、迫り来る砲火の中をたやすく回避してのけ、明滅するホロフィールドによって色とりどりのカモフラージュが施されている。さらに複数の重火器で武装したヴォイドウィーヴァーは、運搬する部隊に対して猛烈な援護射撃を提供し、シュリケン雨で敵を粉砕する。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- スターウィーヴァー：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンキャノン 2 個、クロースコンパクトウェポン。

兵員輸送

この兵はハーレクイン・インファントリー・兵を最大 6 体まで輸送できる。

属性キーワード：ピークル、兵員輸送、専用輸送、煙幕、飛行、ハーレクイン、スターウィーヴァー



陣営キーワード：
アエルダリ

ストームガーディアン

移	耐	防	傷	統	確
7"	3	4+	1	6+	2
7"	3	4+	2	6+	0

ストーム・ガーディアン

サーベントスケイル・プラットフォーム



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
アエルダリ・フレイマー [アサルト、遮蔽無効、噴射]	12"	D6	-	4	0	1
ガーディアン・フュージョンガン [アサルト、メルタ 2]	12"	1	3+	8	-4	D6
シュリケンピストル [アサルト、ピストル]	12"	1	3+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
アエルダリ・パワーソード	白兵戦	2	3+	4	-2	1
ガーディアン・コンバットウェポン	白兵戦	2	3+	3	0	1

アビリティ

陣営：宿命の糸

嵐の刃：自軍側指揮フェイズ終了時、このユニットが自軍側が確保している作戦目標マーカーの確保範囲内にいる場合、いずれかのターン開始時またはターン終了時にその作戦目標マーカーが敵軍側に確保されるまで、その確保範囲内に自軍側の兵が1体も存在しない状態になったとしても、その作戦目標マーカーは自軍側が確保しているものとみなされる。

手動操縦：このユニットに属するストーム・ガーディアン of 兵の最後の1体が撃破されたタイミングで、このユニット内に残されたサーベントスケイル・プラットフォームも撃破される。

ウォーギア・アビリティ

サーベントシールド：装備者が属するユニット内の各兵は【スペシャルセーブ値】5+を持つ。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、グレネード、ガーディアン、ストームガーディアン



陣営キーワード：
アエルダリ

ストームガーディアン

ストーム・ガーディアンはピストルや剣を優美に、そして巧みに操ることで、しばしば近距離戦闘における相の戦士の支援戦力となる。また、ストーム・ガーディアンの中には特殊な武器を装備し、フレイマーで敵を焼き尽くしたり、フュージョンガンで重装甲掩蔽壕を溶かし尽くす者もいる。



ウォーギア・オプション

- 最大2体までのストーム・ガーディアンは、それぞれ装備している「シュリケンピストル、ガーディアン・コンパクトウェポン」をアエルダリ・フレイマー1個に交換できる。
- 最大2体までのストーム・ガーディアンは、それぞれ装備している「シュリケンピストル、ガーディアン・コンパクトウェポン」をガーディアン・フュージョンガン1個に交換できる。
- 最大2体までのストーム・ガーディアンは、それぞれ装備しているガーディアン・コンパクトウェポンをアエルダリ・パワーソード1個に交換できる。

ユニット構成

- ストームガーディアン：10体
- サーベントスケイル・プラットフォーム：1個

ストーム・ガーディアンの各兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンピストル、ガーディアン・コンパクトウェポン。

サーベントスケイル・プラットフォームは以下のウォーギアを装備している：ガーディアン・コンパクトウェポン、サーベントシールド。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、グレネード、ガーディアン、ストームガーディアン



陣営キーワード：アエルダリ

ストライキング・スコープION

移	耐	防	傷	統	確	
7"	3	3+	1	6+	1	ストライキング・スコープION
7"	3	3+	2	6+	1	ストライキング・スコープION・エクサーチ



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
スコープIONズ・クロウ [アサルト、ピストル]	12"	2	3+	4	-1	1
シュリケンピストル [アサルト、ピストル]	12"	1	3+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
バイティング・ブレイド [連続命中 1]	白兵戦	5	3+	5	-1	2
スコープION・チェーンソード [連続命中 1]	白兵戦	4	3+	4	0	1
スコープIONズ・クロウ [連続命中 1]	白兵戦	4	4+	8	-2	2

アビリティ

コア：浸透戦術

陣営：宿命の糸

ウォーギア・アビリティ

マンディプラスター：装備者の白兵戦武器は、**モンスター**や**ビークル**のキーワードを持たないユニットを攻撃対象に選択した場合、**【会心ウーンズ】**アビリティを得る。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：インファントリー、ストライキング・スコープION



陣営キーワード：
アエルダリ

ストライキング・スコーピオン

ストライキング・スコーピオンは最も隠密行動に長けた相であり、影と一体化することで敵に忍び寄り、無慈悲なる意思とともに敵に襲いかかる。ストライキング・スコーピオンは、何日もの間、微動だにせず待ち伏せ続け、稲妻のような苛烈さで敵を強襲し、マンディブラスターの炎の雨とスコーピオン・チェーンソードの連撃をもたらすのだ。



ウォーギア・オプション

- ストライキング・スコーピオン・エクサーチは、スコーピオン・チェーンソードをスコーピオンズ・クロウ 1 個に交換できる。
- ストライキング・スコーピオン・エクサーチは、シュリケンピストル、スコーピオン・チェーンソードをパイティングブレイド 1 個に交換できる。

ユニット構成

- ストライキング・スコーピオン・エクサーチ：1 体
- ストライキング・スコーピオン：4-9 体

各兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンピストル、スコーピオン・チェーンソード、マンディブラスター。

属性キーワード：インファントリー、ストライキング・スコーピオン



陣営キーワード：
アエルダリ

サポートウェポン

移

3"

耐

6

防

4+

傷

5

統

6+

確

1



射撃武器

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
D-キャノン【ブラスト、会心ウーンズ、ヘヴィ、間接射撃】	24"	D3	3+	16	-4	D6+2
シャドウウィーヴァー 【ブラスト、会心ウーンズ、ヘヴィ、間接射撃】	48"	D6+3	3+	6	0	1
シュリケンカタバルト【アサルト】	18"	2	3+	4	-1	1
ヴァイプロキャノン【ヘヴィ】	48"	D6	3+	8	-1	2



白兵戦武器

	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロスコンバットウェポン	白兵戦	2	3+	3	0	1

アビリティ

陣営：宿命の糸

アーティラリー・パラージ：自軍側射撃フェイズ中、このユニットが射撃攻撃を行なった直後、そのフェイズ中にこのユニットの射撃攻撃が1回以上ヒットした敵ユニット（**モンスター**および**ビークル**を除く）を1個選択せよ。次の自軍側ターンの開始時まで、このユニットが戦場に存在している間、選択された敵ユニットは制圧状態となる。制圧状態であるユニット内の兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。

属性キーワード：ビークル、サポートウェポン



陣営キーワード：
アエルダリ

サポートウェポン

これらの大型ながら優美な砲台には、多種多様な技術を用いた重火器が搭載され、反重力エンジンで戦場を滑空しつつ戦闘に加わる。シャドウウィーヴァーは単分子ワイヤー網を射出し、脆弱な敵を細断してしまう。ヴァイロキャノン は圧壊をもたらす音波を発生し、D-キャノンは物質そのものを崩壊させる爆発を生じさせる。



ウォーギア・オプション

- 兵は何体でも、それぞれ装備しているシャドウウィーヴァーを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - D-キャノン 1個
 - ヴァイロキャノン 1個

ユニット構成

- サポートウェポン：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：シャドウウィーヴァー、シュリケンカタバルト、クロスコンバットウェポン。

属性キーワード：ビークル、サポートウェポン



陣営キーワード：
アエルダリ

スーピング・ホーク

移	耐	防	傷	統	確	
14"	3	4+	1	6+	1	スーピング・ホーク
14"	3	4+	2	6+	1	スーピング・ホーク・エクサーチ



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ホークタロン [アサルト、会心ヒット]	24"	4	3+	5	0	1
ラスプラスター [アサルト、会心ヒット]	24"	4	3+	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
アエルダリ・パワーソード	白兵戦	3	3+	4	-2	1
クローズコンバットウェポン	白兵戦	2	3+	3	0	1

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：宿命の糸

大空への跳躍：敵軍側ターン終了時、このユニットが1個以上の敵ユニットの接敵範囲内に取まっていない場合、自軍はこのユニットを戦場から取り除き、戦略的予備戦力に配置することができる。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：インファントリー、ジャンプバック、飛行、グレネード、スーピング・ホーク



陣営キーワード：アエルダリ

スーピング・ホーク

スーピング・ホークは、驚くべきほどの優雅さと俊敏さで戦場上空を飛行し、電んで見えるほどの速度で滑空する。スーピング・ホークは妨害戦闘に精通しており、敵の反撃を阻止したり、ラスプラスターの銃撃やブラズマクレネードの雨によって敵陣の弱点を破壊することに熟達している。



ウォーギア・オプション

- スーピング・ホーク・エクサーチはラスプラスターをホークタロン 1 個に交換できる。
- スーピング・ホーク・エクサーチはアエルダリ・パワーソード 1 個を装備できる。

ユニット構成

- スーピング・ホーク・エクサーチ：1 体
- スーピング・ホーク：4-9 体

各兵は以下のウォーギアを装備している：ラスプラスター、クロスコンバット・ウェポン。

属性キーワード：インファントリー、ジャンプバック、飛行、グレネード、スーピング・ホーク



陣営キーワード：アエルダリ

ヴィスアーク

移

8"

耐

3

防

2+

傷

5

統

6+

確

1



白兵戦武器

"静寂なる叫びの剣" アシュ=ヴァール [精密攻撃]

射程

白兵戦

回

5

接

2+

攻

5

貫通

-4

ダ

2

アビリティ

コア：指揮官

陣営：宿命の糸

剣の道：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵は『先手』アビリティを得る。

インニアードの代理戦士：この兵が白兵戦を選択する際、"静寂なる叫びの剣" アシュ=ヴァールのアビリティを以下から1個選択せよ。選択したアビリティはそのフェイズ終了時までの間、効果を発揮する。

- ・ [連続命中 2]
- ・ [会心ウーンズ]
- ・ [会心ヒット]

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、インナーリ、ヴィスアーク



陣営キーワード：
アエルダリ

ヴィスアーク

ヴィスアークは敵群の中を駆け抜け、〈老婆の剣〉の一つ、“静寂なる叫びの剣”アシュ=ヴァールで、敵の四肢や首を斬り飛ばす。古のベル=アンショク様式の鎧を飾る数多の顔は、エクサーチの揺るぎない斬撃やデューカーリ・ウィッチの体術のごとく、ヴィスアークが戦闘の際に発揮する多様な特性の数々を現している。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- パトリアーク (伝説的英雄) : 1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：“静寂なる叫びの剣”アシュ=ヴァール。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- コルセア・ヴォイドリーヴァー
- コルセア・ヴォイドスカー
- ガーディアン・ディフェンダー
- カバライト・ウォリアー (デューカーリ参照)
- ストームガーディアン
- トルupp
- ウィッチ (デューカーリ参照)

この兵は、たとえ既に**イヴライネ**が合流済みであったとしても、上記のユニットのうち1個に合流することができる。この兵を合流させており、その護衛ユニットが全滅したならば、そのユニットに合流している指揮官ユニットは、元の初期兵数を持つ個別ユニットになる。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、インナーリ、ヴィスアーク



陣営キーワード：
アエルダリ

インカーネ

移	耐	防	傷	統	確
10"	10	2+	12	6+	3



射撃武器

渦巻く魂魄【遮蔽無効、サイキック、噴射】

射程	回	射	攻	貫通	ダ
12"	D6+3	-	7	-1	D3

白兵戦武器

▶ “魂の剣” ヴァリス=ザール – 振り下ろし

白兵戦 5 2+ 12 -4 D6+1

▶ “魂の剣” ヴァリス=ザール – 薙ぎ払い

白兵戦 10 2+ 6 -4 1

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

陣営：宿命の糸

逃がれ得ぬ死：フェイズ中につき1回、この兵が戦場に存在する場合、他のユニットが撃破された際にそのユニット内の最後の兵を取り除いた直後のタイミングで、この兵を戦場から取り除くことができる。その後、いかなる敵兵の接敵範囲内にも取まっておらず、かつ撃破されたユニットの最後に取り除かれた兵がいた可能な限り近い地点に、この兵を再配置することができる。

死の権化：この兵に割り振られた攻撃の【ダメージ量】は半分になる。

スペシャルセーブ値

4+

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、伝説的英雄、飛行、サイカー、ディーモン、インカーネ



陣営キーワード：
アエルダリ

インカーネ

ひとたび物質世界を引き裂いて現れたインカーネは、死の囁きの渦に身を包み、敵めがけて進撃する。インカーネは、その怒りを呼ぶ者から命を奪い取る、凄まじき超常の嵐に他ならない。周囲のインナーリたちは、インカーネの身の毛もよだつ力によって活力を得る一方、敵はその睥睨によって塵と化すか、一刀の下に両断される。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- インカーネ (伝説的英雄) : 1 体

インカーネは以下のウォーギアを装備している：渦巻く魂魄、“魂の剣” ヴィリス=ザール。

属性キーワード：モンスター、キャラクター、伝説的英雄、飛行、サイカー、ディーモン、インナーリ、インカーネ



陣営キーワード：
アエルダリ

トルoup

移

8"

耐

3

防

6+

傷

1

統

6+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
フュージョンピストル [アサルト、メルタ 2、ピストル]	6"	1	3+	8	-4	D3
ニューロ・ディスラプター [インファントリー特効 2+、アサルト、ピストル]	12"	1	3+	4	0	1
シュリケンピストル [アサルト、ピストル]	12"	1	3+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
アエルダリ・パワーソード	白兵戦	5	3+	4	-2	1
ハーレキンス・ブレイド	白兵戦	5	3+	3	0	1
ハーレキン・スペシャルウェポン	白兵戦	4	3+	4	-1	1

アビリティ

陣営：宿命の糸

ハーレキンの強襲：このユニットが突撃移動を行なう際、そのターン終了時までの間、このユニット内の兵が白兵戦攻撃を行なうたび、ウーンズロールは+1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：インファントリー、グレネード、ハーレキン、トルoup

陣営キーワード：
アエルダリ

トルoup

ハーレクイン劇団の演者たちは、その舞台が水晶の光に包まれた幽骨とガラスの円形劇場であれ、戦場の猛火の中であれ、息を呑むような技量で演劇を行う。彼ら彼女らは舞台上美しく俊敏に宙返りを行い、駆け、そして飛び跳ねる。そして引き金を引き、刃を振るうたびに敵に死をもたらす。



ウォーギア・オプション

- 兵は何体でも、それぞれ装備しているハーレクインズ・ブレイドをハーレクイン・スペシャルウェポン 1 個に交換できる。
- リードプレイヤーはハーレクインズ・ブレイドをアエルダリ・パワーソード 1 個に交換できる。
- このユニットが 10 体以下の兵で構成されている場合：
 - 最大 2 体までの兵は、それぞれ装備しているシュリケンピistolをニューロ・ディスラプター 1 個に交換できる。
 - 最大 2 体までの兵は、それぞれ装備しているシュリケンピistolをフュージョンピistol 1 個に交換できる。
- このユニットが 11 体以上の兵で構成されている場合：
 - 最大 4 体までの兵は、それぞれ装備しているシュリケンピistolをニューロ・ディスラプター 1 個に交換できる。
 - 最大 4 体までの兵は、それぞれ装備しているシュリケンピistolをフュージョンピistol 1 個に交換できる。

ユニット構成

- リードプレイヤー：1 体
- プレイヤー：4-11 体

各兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンピistol、ハーレクインズ・ブレイド。

属性キーワード：インファントリー、グレネード、ハーレクイン、トルoup



陣営キーワード：
アエルダリ

トルップマスター

移

8"

耐

3

防

6+

傷

4

統

6+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
フュージョンピストル [アサルト、メルタ 2、ピストル]	6"	1	2+	8	-4	D3
ニューロ・ディスラプター [インファントリー特効 2+、アサルト、ピストル]	12"	1	2+	4	0	1
シュリケンピストル [アサルト、ピストル]	12"	1	2+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ハーレクイン・スペシャルウェポン	白兵戦	5	2+	4	-1	1
トルップマスター	白兵戦	6	2+	4	-2	1

アビリティ

コア：指揮官

陣営：宿命の糸

戦争の振付師：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵が装備している白兵戦武器は【**会心ウーンズ**】アビリティを得る。

セゴラックのお気に入り：ターン中につき1回、この兵のヒットロール、ウーンズロール、セーヴィングの代わりに宿命ダイスを使う際、最初の宿命ダイスの出目を6に変更できる。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレネード、ハーレクイン、トルップマスター

陣営キーワード：
アエルダリ



トルップマスター

戦いの振付師であるトルップマスターは、戦闘の宿命に応ずる同胞たちを指揮し、戦争の劇場における演劇を可能な限り完璧なものにする。トルップマスターは猛烈な俊敏さを備えた恐るべき戦士であり、同輩たちに推挙され一座の中心的存在として演劇を執り行う者なのだ。



ウォーギア・オプション

- この兵は、シュリケンピistolを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - フュージョンピistol 1個
 - ニューロ・ディスラプター 1個
- この兵は、トルップマスター・ブレイドをハーレクイン・スペシャルウェポン1個に交換できる。

ユニット構成

- トルップマスター：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンピistol、トルップマスター・ブレイド。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- トルップ

トルップマスター

この兵が自軍側ウォーロードである場合、トルップ・ユニットはバトルラインのキーワードを獲得する。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレネード、ハーレクイン、トルップマスター



陣営キーワード：
アエルダリ

ヴォイドウィーヴァー

移	耐	防	傷	統	確
14"	6	4+	6	6+	2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
▶ プリズマティックキャノン - 拡散バルス【プラスト】	36"	2D6	3+	4	0	1
▶ プリズマティックキャノン - 収束ランス	36"	2	3+	12	-3	4
シュリケンキャノン【連続命中 1】	24"	3	3+	6	-1	2
ヴォイドウィーヴァー・ハイワイヤー・キャノン 【ピークル特効 4+, 会心ウーンズ】	24"	3	3+	4	-1	3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロスコンバットウェポン	白兵戦	4	3+	3	0	1

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：ピークル、飛行、煙幕、ハーレクイン、ヴォイドウィーヴァー

アビリティ

コア：恐るべき最期 1

陣営：宿命の糸

苛烈なる猛射：自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃を行なった直後、その射撃攻撃が1回以上ヒットした敵ユニットを1個選択せよ。選択された敵ユニットは戦闘ショックテストを行なわなければならない。

スペシャルセーブ値

4+

陣営キーワード：
アエルダリ



ヴォイドウィーヴァー

ヴォイドウィーヴァーの多彩な兵器や軽量のサイコプラスチック装甲、超高速飛行、そして極彩色の迷彩機能は、この攻撃機を極めて強力な兵器たらしめている。ヴォイドウィーヴァーの一回が敢行する決定的な奇襲によって、敵の戦車部隊はなす術なく引き裂かれ、歩兵部隊は無慈悲に一掃されるのだ。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ヴォイドウィーヴァー・ハイワイヤー・キャノン
をプリズマティックキャノン 1 個に交換できる。

ユニット構成

- ヴォイドウィーヴァー：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンキャノン 2 個、ヴォイドウィーヴァー・ハイワイヤー・キャノン、クロスコンバットウェポン。

属性キーワード：ビークル、飛行、煙幕、ハーレクイン、ヴォイドウィーヴァー



陣営キーワード：
アエルダリ

ヴァイパー

移

14"

耐

6

防

3+

傷

6

統

6+

確

2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
▶ エエルダリ・ミサイルランチャー	48"	1	3+	10	-2	D6
▶ エエルダリ・ミサイルランチャー - サンバースト弾 【ラスト】	48"	D6	3+	4	-1	1
ブライトランス	36"	1	3+	12	-3	D6+2
スカッターレーザー	36"	6	3+	5	0	1
シュリケンキャノン 【連続命中 1】	24"	3	3+	6	-1	2
スターキャノン	36"	2	3+	8	-3	2
ツイン・シュリケンカタバルト 【アサルト、ツインリンク】	18"	2	3+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
幽骨外装	白兵戦	3	4+	6	0	1

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：ビークル、飛行、ヴァイパー

アビリティ

コア：恐るべき最期 1

陣営：宿命の糸

苛烈なる砲火：自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃を行なった直後、その射撃攻撃が1回以上ヒットした敵ユニットを1個選択せよ。そのフェイズ終了時まで、選択された敵ユニットは遮蔽物によるボーナスを得ることができない。



陣営キーワード：
アエルダリ

ヴァイパー

この流線形の浮遊車両は、ジェットバイクの速度に反重力戦闘車両の武装を完璧に調和させた兵器だ。よく訓練されたヴァイパーの部隊は、一丸となって猛スピードで移動し、装甲戦闘車両の脆弱な後部を砲座で破壊し、歩兵部隊の側面から妨害を加えながらも、驚くべき優美な機動を展開する。



ウォーギア・オプション

- 兵は何体でも、それぞれ装備しているシュリケンキャノンを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - アエルダリ・ミサイルランチャー 1 個
 - プライトランス 1 個
 - スキャッターレーザー 1 個
 - スターキャノン 1 個

ユニット構成

- ヴァイパー：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンキャノン、ツイン・シュリケンカタパルト、幽骨外装。

属性キーワード：ビークル、飛行、ヴァイパー



陣営キーワード：
アエルダリ

ウォー・ウォーカー

移	耐	防	傷	統	確
10"	7	3+	6	6+	2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
▶ エエルダリ・ミサイルランチャー	48"	1	3+	10	-2	D6
▶ エエルダリ・ミサイルランチャー - サンバースト弾 【プラスト】	48"	D6	3+	4	-1	1
ブライトランス	36"	1	3+	12	-3	D6+2
スカッターレーザー	36"	6	3+	5	0	1
シュリケンキャノン 【連続命中 1】	24"	3	3+	6	-1	2
スターキャノン	36"	2	3+	8	-3	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ウォー・ウォーカーの脚部	白兵戦	3	3+	5	0	1

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、ウォー・ウォーカー

アビリティ

コア：斥候 9mv

陣営：宿命の糸

パワーフィールド：この兵に対して行なわれる攻撃は、ウーンズロール結果に-1の修正を受ける。

スペシャルセーブ値

4+



陣営キーワード：
アエルダリ

ウォー・ウォーカー

優美なる二脚歩行のウォー・ウォーカーは、しばしばアシュルヤーニの軍勢における先鋒として戦場に赴く。極めて俊敏な動きに加え、重火器2門が搭載されたウォー・ウォーカーは、反撃を許す前に敵を排除する。そして強力な不可視のパワーフィールドがこの歩行兵器の姿形を覆ませ、狙め、操縦手を守っている。



ウォーギア・オプション

- 各兵は、それぞれ装備しているシュリケンキャノンを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - アエルダリ・ミサイルランチャー 1個
 - プライトランス 1個
 - スキャッターレーザー 1個
 - スターキャノン 1個

ユニット構成

- ウォー・ウォーカー：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンキャノン 2個、ウォー・ウォーカーの脚部。

属性キーワード：ビークル、ウォーカー、ウォー・ウォーカー



陣営キーワード：
アエルダリ

ウォーロック・スカイランナー



移 耐 防 傷 統 確

14"

4

3+

3

6+

2

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
破碎【サイキック、噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
シュリケンピストル【アサルト、ピストル】	12"	1	3+	4	-1	1
シンギング・スピア【アサルト、サイキック】	12"	1	3+	9	0	3
ツイン・シュリケンカタバルト【アサルト、ツインリンク】	18"	2	3+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
シンギング・スピア【サイキック】	白兵戦	2	3+	3	0	3
ウィッチブレイド【インファントリー特効 2+, サイキック】	白兵戦	2	3+	3	0	2

アビリティ

陣営：指揮官、宿命の糸

闘争のルーン（サイキック）自軍側 指揮フェイズ中、以下の効果からいずれか一つを選択せよ。次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、選択した効果を受ける：

- 隠蔽：この兵が属するユニット内の兵は『隠密能力』アビリティを得る。
- 暴露：この兵が属するユニット内の兵が装備している射撃武器は『遮蔽無効』アビリティを得る。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：騎乗、キャラクター、飛行、サイカー、ウォーロック、ウォーロック・スカイランナー



陣営キーワード：
アエルダリ

ウォーロック・スカイランナー

ジェットバイクは、既に数々の強大な力を振るうウォーロックに、さらなる機動力をもたらす。多くの方舟では、評議会を構成するウォーロックたちがスカイランナーに搭乗して戦場に展開するが、こうした事例は特にセイム＝ハンのワイルドライダーに多くみられる。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ウィッチブレイドをシンギング・スピア 1 個に交換できる。。

ユニット構成

- ウォーロック・スカイランナー：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ツイン・シュリケンカタブレット、ウィッチブレイド。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ウィンドライダー

指揮官ユニットの 1 個（ウォーロック・ユニットを除く）がすでに合流していたとしても、このユニットを上記のユニットに合流させることができる。この兵を合流させており、その護衛ユニットが全滅したならば、そのユニットに合流している指揮官ユニットは、元の初期兵数を持つ個別ユニットになる。

属性キーワード：騎乗、キャラクター、飛行、サイカー、ウォーロック、ウォーロック・スカイランナー



陣営キーワード：
アエルダリ

ウォーロック

移

7"

耐

3

防

6+

傷

2

統

6+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
破碎【サイキック、噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
シュリケンピストル【アサルト、ピストル】	12"	1	3+	4	-1	1
シンギング・スピア【アサルト、サイキック】	12"	1	3+	9	0	3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
シンギング・スピア【サイキック】	白兵戦	2	3+	3	0	3
ウィッチブレイド【インファントリー特効 2+、サイキック】	白兵戦	2	3+	3	0	2

アビリティ

コア：指揮官

陣営：宿命の糸

闘争のルーン（サイキック） 自軍側 指揮フェイズ中、以下の効果からいずれか一つを選択せよ。次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、選択した効果を受ける：

- 俊敏：このユニットが全力移動を行なう際、全力移動ロールは行なわない。代わりに、そのフェイズの終了時まで、そのユニット内の各兵の【移動力】は +6mv の修正を受ける。
- 停滞：敵ユニットがこの兵を対象として突撃の宣言を行なった場合、その突撃ロールは -2 の修正を受ける。同じユニットが、同じフェイズ中にこのアビリティの効果を受けるのは 1 回のみである。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、サイカー、ウォーロック

陣営キーワード：
アエルダリ

ウォーロック

アズベクト・ウォリアー
“相の戦士”として訓練を受けた予見者は、さらに破壊的な異能の力を身につける。このようなアエルダリたちは、ウォーロックと呼ばれている。ウォーロックは戦いの際には評議会と呼ばれる一団を形成し、妖術の力を結集させたり、ガーディアンなどの他のアエルダリの部隊を率いて前線に立つ。そして闘争のルーンを唱えることで、敵に大混乱を与えるのだ。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ウィッチブレイドをシンギング・スピア 1 個に交換できる。

ユニット構成

- ウォーロック：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：破砕、シュリケンピストル、ウィッチブレイド。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- ガーディアン・ディフェンダー
- ストームガーディアン

指揮官ユニットの 1 個（ウォーロック・ユニットを除く）がすでに合流していたとしても、このユニットを上記のユニットに合流させることができる。この兵を合流させており、その護衛ユニットが全滅したならば、そのユニットに合流している指揮官ユニットは、元の初期兵数を持つ個別ユニットになる。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、サイカー、ウォーロック



陣営キーワード：
アエルダリ

ワープ・スパイダー

移	耐	防	傷	統	確
12"	3	3+	1	6+	1
12"	3	3+	2	6+	1

ワープ・スパイダー

ワープ・スパイダー・
エクサーチ



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
デススピナー [会心ウーンズ、噴射]	12"	D6	-	4	0	1
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロスコンバットウェポン	白兵戦	2	3+	3	0	1
パワーブレイド	白兵戦	3	3+	4	-2	1

アビリティ

コア：縦深攻撃

陣営：宿命の糸

明滅の跳躍：自軍側移動フェイズ中、このユニットが通常移動する際、『明滅の跳躍』を発動できる。発動した場合、そのフェイズの終了時まで、【移動力】は24mvに変更されるが、このユニットの移動終了時にD6を1個ロールせよ。ロール結果が1であれば、このユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。このユニットは『明滅の跳躍』を行なったターン中には突撃を宣言できない。

スペシャルセーブ値

5+

属性キーワード：インファントリー、ジャンプバック、飛行、ワープ・スパイダー



陣営キーワード：
アエルダリ

ワープ・スパイダー

ワープ・スパイダーの攻撃には、いかなる前兆も検知できない。この戦士たちはジャンプジェネレーターと呼ばれる秘技的な次元転移装置を用いることで、非物質世界を短距離ながら経由した、危険な跳躍移動を行うことができるからだ。物質世界へと帰還したワープ・スパイダーは、鋭利な単分子ワイヤーの塊を敵に向けて射出し、もがきながら逃げようとする敵を切り刻んでゆく。



ウォーギア・オプション

- ワープ・スパイダー・エクサーチは、追加で「デススピナー 1 個、パワーブレイド 1 個」を装備できる。

ユニット構成

- ワープ・スパイダー・エクサーチ：1 体
- ワープ・スパイダー：4-9 体

各兵は以下のウォーギアを装備している：デススピナー、クローズコンバット・ウェポン。

属性キーワード：インファントリー、ジャンプバック、飛行、ワープ・スパイダー



陣営キーワード：
アエルダリ

ウェイヴサーペント

移	耐	防	傷	統	確
14"	9	3+	13	6+	2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
シュリケンキャノン [連続命中 1]	24"	3	3+	6	-1	2
ツイン・アエルダリ・ミサイルランチャー - スターショット弾 [ツインリンク]	48"	1	3+	10	-2	D6
ツイン・アエルダリ・ミサイルランチャー - サンバースト弾 [プラスト、ツインリンク]	48"	D6	3+	4	-1	1
ツイン・ブライトランス [ツインリンク]	36"	1	3+	12	-3	D6+2
ツイン・スカッターレーザー [ツインリンク]	36"	6	3+	5	0	1
ツイン・シュリケンキャノン [連続命中 1、ツインリンク]	24"	3	3+	6	-1	2
ツイン・シュリケンカタバルト [アサルト、ツインリンク]	18"	2	3+	4	-1	1
ツイン・スターキャノン [ツインリンク]	36"	4	3+	8	-3	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
幽骨外装	白兵戦	3	4+	6	0	1

この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：ビークル、兵員輸送、専用輸送、飛行、ウェイヴサーペント

アビリティ

コア：恐るべき最期 D3

陣営：宿命の糸

ウェイヴサーペント・シールド：バトル中1回限り、この兵の12mv以内におり、かつ視認状態にある敵ユニットを1個選択し、D6を1個ロールしてもよい。ロール結果が2+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、戦闘ショックテストを行わなければならない。

スペシャルセーブ値

5+



陣営キーワード：
アエルダリ

ウェイヴサーペント

ウェイヴサーペントは、〈方舟〉の兵器の中で最も広く使われる兵員輸送車両であり、戦場のあらゆる場所へと戦士を高速で輸送する。これらの部隊は強力な力場で守られている。この力場は、最も危機に瀕した際には武器として前方に投射することもできる。さらに部隊は、ウェイヴサーペントの強力な重火器から援護射撃を受けることもできる。



ウォーギア・オプション

- この兵は、ツイン・アサルトキャノンを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ツイン・アエルダリ・ミサイルランチャー 1個
 - ツイン・ブライトランス 1個
 - ツイン・スカッターレーザー 1個
 - ツイン・スターキャノン 1個
- この兵は、ツイン・シュリケンカタパルトをシュリケンキャノン 1個に交換できる。

ユニット構成

- ウェイヴサーペント：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：ツイン・シュリケンキャノン、ツイン・シュリケンカタパルト、幽骨外装。

兵員輸送

この兵はアエルダリ・インファントリー・兵を最大12体まで輸送できる。幽機の兵は、1体でインファントリーの輸送枠を2体分使用する。ジャンプバックの兵は輸送できない。

属性キーワード：ビークル、兵員輸送、専用輸送、飛行、ウェイヴサーペント



陣営キーワード：
アエルダリ

網辻門

移 耐 防 傷 統 確

- 12 3+ 14 6+ 0

アピリティ

コア：恐るべき最期 D3

陣営：宿命の糸

謎めいた遮蔽物：兵に射撃攻撃が割り振られる際、攻撃側ユニット内のすべての兵から、その兵への完全視認がこの**防衛施設**によって妨げられている状態である場合、その兵はその攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得る。

網辻からの強襲：味方**アエルダリ**・ユニットが戦略的予備戦力から戦場に到着する際、プレイヤーはこの**防衛施設**の6mv以内に全体が収まるように、戦場の任意の地点にそのユニットを配置してもよい。その場合、その**アエルダリ**・ユニットは敵兵の9mv以内に収まったり、または敵兵の接敵範囲内に収まるように配置されてもよい。この方法で敵ユニットの接敵範囲内に配置された**アエルダリ**・ユニットは、そのターン中に突撃移動を行なっているものとみなされ、そのターン中に白兵戦を行なうことができる。

防衛施設：敵ユニットが1個以上の自軍側**防衛施設**の接敵範囲内のみ収まっている場合、以下の効果が適用される：

- その敵ユニットは通常通り射撃攻撃の対象として選択することができるが、そのような攻撃が『ピストル』による攻撃でない限り、その攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。
- その敵ユニット内の兵は、戦闘ショック状態で退却するために、決死の脱出テストを行なう必要はない。ただし、退却する際に敵兵を乗り越えて移動する兵は、決死の脱出テストを行わなければならない。



属性キーワード：防衛施設、網辻門

陣営キーワード：
アエルダリ

網辻門

ウェブクワイ・ゲート
網辻門を用いれば、アエルダリは迷宮次元の果てなき回廊に侵入可能となる。これらは失われたアエルダリ文明の残滓であり、無数の門が銀河の至る所に散らばっている。あらゆる方舟には、アエルダリが必要な場所へと移動できるように結節点が置かれている。

ユニット構成

- 幽骨アーチ：2個

このユニットは以下のウォーギアを装備している：なし。

ウォーギア・オプション

- なし

初期配置

この防御施設の幽骨アーチはそれぞれの上部の先端が1mv以下の間隔となるように、また均等なアーチ状の姿勢を形成できるように、互いが左右対称となるように配置すること（右図参照）。ルール上、両方のアーチはひと組で1個の防御施設を構成する。



属性キーワード：防御施設、網辻門

陣営キーワード：
アエルダリ

ウィンドライダー

移

14"

耐

4

防

3+

傷

2

統

6+

確

2



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
スキャッターレーザー	36"	6	3+	5	0	1
シュリケンキャノン【連続命中 1】	24"	3	3+	6	-1	2
ツイン・シュリケンカタバルト【アサルト、ツインリンク】	18"	2	3+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クローズコンバットウェポン	白兵戦	3	3+	3	0	1

アビリティ

陣営：宿命の糸

速やかなる死：このユニット内の兵が、自身の最も近い位置にいる攻撃可能な対象に射撃攻撃を行なう際、ヒットロールの出目1をすべてリロールする。敵軍側が確保している作戦目標マーカーの確保範囲内に位置する対象に射撃攻撃を行なう際、代わりにヒットロール結果を何個でもリロールできる。

属性キーワード：騎乗、飛行、ウィンドライダー



陣営キーワード：
アエルダリ

ウィンドライダー

ウィンドライダーが搭乗するジェットバイクは、心音が数拍する間に、徒歩であれば数時間も掛かる距離を踏破することができる。だが、そのような驚異的な機械を乗りこなすには、大変な技術を要求される。そしてウィンドライダーには、それ以上の技術が求められる。戦闘においては、ジェットバイクに搭載された兵器で破壊的な猛射を行い、いかなる抵抗を受けたとしてもそれを粉砕しなければならないのだ。



ウォーギア・オプション

- 兵は何体でも、それぞれ装備しているツイン・シュリケンカタパルトを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - スキャッターレーザー 1個
 - シュリケンキャノン 1個

ユニット構成

- ウィンドライダー：3-9体

各兵は以下のウォーギアを装備している：ツインシュリケンカタパルト、クロスコンバットウェポン。

属性キーワード：騎乗、飛行、ウィンドライダー



陣営キーワード：
アエルダリ

レイスブレイド

移

6"

耐

7

防

2+

傷

3

統

6+

確

1



白兵戦武器

	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ゴーストアックス	白兵戦	3	4+	7	-2	2
ゴーストソード	白兵戦	5	4+	6	-2	1

アビリティ

陣営：宿命の糸

無慈悲なる魂：このユニット内の兵が白兵戦攻撃で撃破され、そのフェイズ中に撃破された兵がまだ白兵戦を行っていない場合、D6を1個ロールせよ。ロール結果が4+であれば、その兵を戦場から取り除かない。攻撃側の兵が属するユニットが攻撃をすべて解決した直後、撃破された兵は白兵戦を行なえる。その後、その兵はバトルから取り除かれる。

ウォーギア・アビリティ

フォースシールド：装備者は【スペシャルセーブ値】4+を持つ。

属性キーワード：インファントリー、幽機、レイスブレイド



陣営キーワード：
アエルダリ

レイスブレイド

レイスブレイドには、特に気性の激しい霊が宿っており、敵を仕留めることに強い執着を持つ。ゴーストソードやゴーストアックスで武装したレイスブレイドは、これらの武器に埋め込まれた魂魄石の力で強烈な一撃を加えながら、敵を斬り裂いてゆく。そしてこれらの魂魄石にも、幽閉されていることに怒り狂った無慈悲なる魂が封じられているのだ。



ウォーギア・オプション

- このユニット内の兵は何体でも、それぞれ装備しているゴーストソードを「ゴーストアックス 1 個、フォースシールド 1 個」に交換できる。

ユニット構成

- レイスブレイド：5-10 体
各兵は以下のウォーギアを装備している：ゴーストソード。

属性キーワード：インファンタリー、幽機、レイスブレイド



陣営キーワード：
アエルダリ

レイスガード

移

6"

耐

7

防

2+

傷

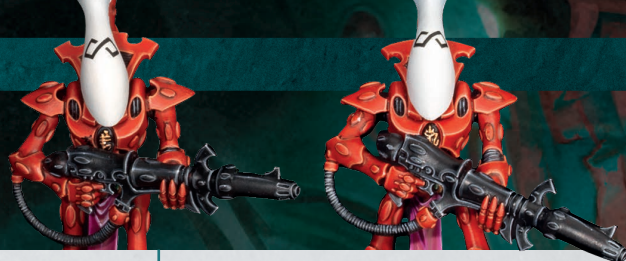
3

統

6+

確

1



射撃武器

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
レイスカノン [会心ウーンズ]	18"	1	4+	14	-4	D6
D-サイズ	12"	D6	4+	10	-4	1

白兵戦武器

	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クローズコンパクトウェポン	白兵戦	3	4+	5	0	1

アビリティ

陣営：宿命の糸

戦闘機体：バトルラウンド中1回限り、敵ユニットがこのユニットを対象とする攻撃をすべて解決した直後、このユニットはあたかも自軍側射撃フェイズ中であるかのように射撃攻撃を行なうことができる。そうする場合、このユニットの射撃武器は【ピストル】アビリティを得る。

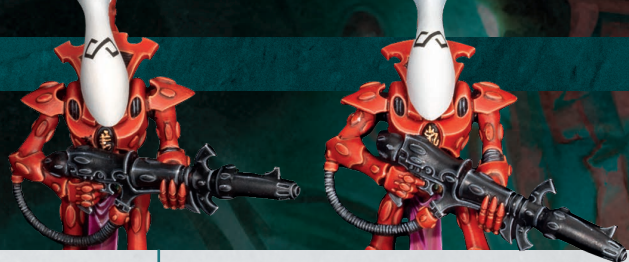
属性キーワード：インファントリー、幽機、レイスガード



陣営キーワード：
アエルダリ

レイスガード

レイスガードは極めて頑強であり、ほとんど苦痛を感じることはない。その特性はきわめて重要だ。なぜならば D-サイズやレイスキャノンの射程は短く、レイスガードは敵の至近距離まで前進しなければならないからだ。これらの強力な兵器は、物質世界と〈歪み〉の間に僅かな裂け目を作り出し、あらゆる対象を引き裂いてしまう秘術の光線を放つことができる。



ウォーギア・オプション

- このユニット内の兵は何体でも、それぞれ装備しているレイスキャノンと D-サイズ 1 個に交換できる。

ユニット構成

- レイスガード：5-10 体

各兵は以下のウォーギアを装備している：レイスキャノン、クロスコンバットウェポン。

属性キーワード：インファントリー、幽機、レイスガード



陣営キーワード：
アエルダリ

レイスナイト

移	耐	防	傷	統	確
10"	12	2+	18	6+	10



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ヘヴィ・レイスキャノン【ラスト、会心ウーンズ】	36"	D3	3+	20	-4	2D6
スカッターレーザー	36"	6	3+	5	0	1
シュリケンキャノン【連続命中 1】	24"	3	3+	6	-1	2
スターキャノン	36"	2	3+	8	-3	2
サンキャノン	48"	2D6	3+	8	-3	3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
巨大な足	白兵戦	5	3+	8	-1	2
▶ 巨大ゴーストグレイヴ - 振り下ろし	白兵戦	5	3+	16	-3	6
▶ 巨大ゴーストグレイヴ - 薙ぎ払い	白兵戦	15	3+	8	-2	2

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：モンスター、巨大兵器、高層、幽機、レイスナイト

アビリティ

コア：恐るべき最期 D6

陣営：宿命の糸

機敏：この兵が通常移動または全力移動、退却を行なう際、他の兵（巨大兵器を除く）や高さ 4mv 以下の特殊地形をあたかも存在しないかのように通り抜けて移動できる。

幽骨構造体：このアビリティを有する兵に割り振られた攻撃の【ダメージ量】は -1 の修正を受ける。

ウォーギア・アビリティ

スカッターシールド：装備者は【スペシャルセーブ値】4+ を持つ。

ダメージ：【負傷限界】残量 1-6

この兵の【負傷限界】残量が 1-6 である間、この兵の【確保力】は -5 の修正を受け、この兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は -1 の修正を受ける。



陣営キーワード：
アエルダリ

レイスナイト

恐るべきレイスナイトに対抗し得る敵はほとんど存在しない。ヘヴィ・レイスカノン
を装備したレイスナイトは、標的を地獄のごとき〈歪み〉の次元へと叩き込むこ
とができる。同様に、強力な力を備えたサンキャノンは、兵士の大群を一掃する
プラズマの爆風を放つ。一方、巨大兵器同士が難難を決する場面では、レイス
ナイトはゴーストグレイヴとスカッターシールドを振るう。



ウォーギア・オプション

- この兵は、巨大ゴーストグレイヴを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
 - ヘヴィ・レイスカノン 1個
 - サンキャノン 1個
- この兵は、スカッターシールドをヘヴィ・レイスカノン 1個に交換できる。
- この兵は、以下のウォーギアのうち2個までを装備できる：
 - スカッターレーザー 1個
 - シュリケンキャノン 1個
 - スターキャノン 1個

ユニット構成

- レイスナイト：1体

この兵は以下のウォーギアを装備している：巨大ゴーストグレイヴ、
巨兵の足、スカッターシールド。

属性キーワード：モンスター、巨大兵器、高層、幽機、レイスナイト



陣営キーワード：
アエルダリ

レイスロード

移

8"

耐

11

防

2+

傷

10

統

6+

確

3



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
▶ エエルダリ・ミサイルランチャー - スターショット弾	48"	1	4+	10	-2	D6
▶ エエルダリ・ミサイルランチャー - サンバースト弾 【ラスト】	48"	D6	4+	4	-1	1
エエルダリ・フレイマー 【アサルト、遮蔽無効、噴射】	12"	D6	-	4	0	1
フライトランス	36"	1	4+	12	-3	D6+2
スキッターレーザー	36"	6	4+	5	0	1
シュリケンキャノン 【連続命中 1】	24"	3	4+	6	-1	2
シュリケンカタバルト 【アサルト】	18"	2	4+	4	-1	1
スターキャノン	36"	2	4+	8	-3	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
▶ ゴーストグレイヴ - 振り下ろし	白兵戦	4	4+	10	-3	D6+1
▶ ゴーストグレイヴ - 薙ぎ払い	白兵戦	8	4+	7	-2	2
幽骨の拳	白兵戦	4	4+	7	-2	2

▶ この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択せよ。

属性キーワード：モンスター、ウォーカー、幽機、レイスロード

アビリティ

コア：恐るべき最期 1

陣営：宿命の糸

宿命の英雄：この兵が敵ユニットを撃破するたび、D6を1個ロールし、出目を上にして宿命ダイスプールに加えること。



陣営キーワード：
アエルダリ

レイスロード

レイスロードは、死せしアエルダリの英雄の魂を動力とする、しなやかに屹立する幽骨の機体だ。これらの強力な幽霊の戦士は、エネルギーをまとった拳や自我を持った弧月刀から、遠く離れた戦闘車両や歩兵部隊を撃破する重火器に至るまで、多様な武器を振るうことができる。



ウォーギア・オプション

- 各兵は、それぞれ装備しているシュリケンカタパルトをアエルダリ・フレイマー 1 個に交換できる。
- この兵はゴーストグレイヴ 1 個を装備できる。
- この兵は、以下のウォーギアのうち 2 個までを装備できる：
 - アエルダリ・ミサイルランチャー 1 個
 - プライトランス 1 個
 - スキャッターレーザー 1 個
 - シュリケンキャノン 1 個
 - スターキャノン 1 個

ユニット構成

- レイスロード：1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：シュリケンカタパルト 2 個、幽骨の拳。

属性キーワード：モンスター、ウォーカー、幽機、レイスロード



陣営キーワード：
アエルダリ

イヴライネ

移

8"

耐

3

防

6+

傷

4

統

6+

確

1



射撃武器

囁きの嵐

【インファントリー特効 2+、会心ウーンズ、サイキック】

射程

12"

回

D6+3

射

2+

攻

2

貫通

-2

ダ

1

白兵戦武器

“悲嘆の剣” カ=ヴィール [会心ウーンズ]

射程

白兵戦

回

5

接

2+

攻

4

貫通

-3

ダ

2

アビリティ

コア：縦深攻撃、指揮官

陣営：宿命の糸

インニアードの御使い：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵は『痛みを知らぬ者 5+』アビリティを得る。

不死鳥の御言葉（サイキック）：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、自軍側指揮フェイズにおいて、D6を1個ロールしてよい。ロール結果が2+であれば、そのユニットに撃破された護衛兵をD3体復帰させることができる。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、インナーリ、サイカー、イヴライネ



陣営キーワード：
アエルダリ

イヴライネ

イヴライネは〈老婆の剣〉の一振りである“悲嘆の剣”カ=ヴィールを振るう。この剣は、微かに触れただけでも敵を塵に変えるほどの力を秘めている。戦う時にイヴライネが発現させるインニードの力は、周囲で戦う“廻りし者”の戦士たちの姿を激しい暴力と流血とで覆ませるほど凄まじい。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- イヴライネ (伝説的英雄) : 1 体

この兵は以下のウォーギアを装備している：囁きの嵐、“悲嘆の剣”カ=ヴィール。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- コルセア・ヴォイドスカー
- コルセア・ヴォイドリーヴァー
- ガーディアン・ディフェンダー
- カバライト・ウォリアー (デューカーリ参照)
- ストームガーディアン
- トルupp
- ウィッチ (デューカーリ参照)

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、伝説的英雄、インナーリ、サイカー、イヴライネ



陣営キーワード：
アエルダリ

ウォーロック・スカイランナー評議会



移

14"

耐

4

防

3+

傷

3

統

6+

確

2

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
破碎【サイキック、噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
シュリケンピストル【アサルト、ピストル】	12"	1	3+	4	-1	1
シンギング・スピア【アサルト、サイキック】	12"	1	3+	9	0	3
ツイン・シュリケンカタバルト【アサルト、ツインリンク】	18"	2	3+	4	-1	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
シンギング・スピア【サイキック】	白兵戦	2	3+	3	0	3
ウィッチブレイド【インファントリー特効 2+, サイキック】	白兵戦	2	3+	3	0	2

アビリティ

陣営：宿命の糸

守護（サイキック）：ファーシア・兵が指揮官としてこのユニットとして率いている間、このユニットに対する攻撃のウーンズロール結果は-1の修正を受ける。

ウォーロック評議会：装備者が所属するユニット内の兵は、サイキック攻撃に対して『痛みを知らぬ者 4+』アビリティを得る。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：騎乗、飛行、サイカー、ウォーロック、ウォーロック・スカイランナー評議会



陣営キーワード：
アエルダリ

ウォーロック・スカイランナー評議会

ジェットバイクは、既に数々の強大な力を振るうウォーロックに、さらなる機動力をもた
らす。多くの方舟では、スカイランナーの評議会が展開されるが、このような編成は特
にセイム=ハンのワイルドライダーに多くみられる。



ウォーギア・オプション

- 兵は何体でも、それぞれ装備しているウィッチブレイドをシングング・スピア 1 個に交換できる。

ユニット構成

- ウォーロック・スカイランナー：2-3 体
- 各兵は以下のウォーギアを装備している：破碎、シュリケンピストル、ツイン・シュリケンカタパルト、ウィッチブレイド。

属性キーワード：騎乗、飛行、サイカー、ウォーロック、
ウォーロック・スカイランナー評議会



陣営キーワード：
アエルダリ

ウォーロック評議会

移

7"

耐

3

防

6+

傷

2

統

6+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
破碎【サイキック、噴射】	12"	D6	-	5	-1	1
シュリケンピストル【アサルト、ピストル】	12"	1	3+	4	-1	1
シンギング・スピア【サイキック、アサルト】	12"	1	3+	9	0	3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
シンギング・スピア【サイキック】	白兵戦	2	3+	3	0	3
ウィッチブレイド【インファントリー特効 2+、サイキック】	白兵戦	2	3+	3	0	2

アビリティ

陣営：宿命の糸

守護（サイキック）：ファーシーア・兵が指揮官としてこのユニットとして率いている間、このユニットに対する攻撃のウーンズロール結果は-1の修正を受ける。

ウォーロック評議会：装備者が所属するユニット内の兵は、サイキック攻撃に対して『痛みを知らぬ者 4+』アビリティを得る。

スペシャルセーブ値

4+

属性キーワード：インファントリー、サイカー、ウォーロック、ウォーロック評議会



陣営キーワード：
アエルダリ

ウォーロック評議会

アズベクト・ウォリアーとして訓練を受けた予見者は、さらに破壊的な異能の力を身につける。このようなアエルダリたちは、ウォーロックと呼ばれている。ウォーロックは戦いの際には評議会と呼ばれる一団を形成し、妖術の力を結集させたり、ガーディアンなどの他のアエルダリの部隊を率いて前線に立つ。そして闘争のルーンを唱えることで、敵に大混乱を与えるのだ。



ウォーギア・オプション

- 兵は何体でも、それぞれ装備しているウィッチブレイドをシングング・スピア 1 個に交換できる。

ユニット構成

- ウォーロック：2-4 体
- 各兵は以下のウォーギアを装備している：破碎、シュリケンピストル、ウィッチブレイド。

属性キーワード：インファントリー、サイカー、ウォーロック、ウォーロック評議会



陣営キーワード：
アエルダリ