

兵科	ユニット名	兵数	PT	移動	射撃	攻撃	防御	回復	気防	武器	射撃	種別	攻	防	D	PT	アドビリティ	PT				
HQ	アウターク/ウォーロード	1	65	7mv	2+	2+	3	3	5(6)	4	9	3+	スターブレイド	白兵	白兵	×2	-3	D3	6	古の災厄 対スラーネッシュ突撃/突撃されたターン、失敗したヒットロールをリロール。3mv以内にスラーネッシュがいる場合、戦意喪失+1のペナルティ。	0	
	ウォーロード能力/運命の使者 W1/FNP+												ブラズマ・グレネード	6mv	グレネードD	4	-1	1	0	精神統一 移動後、全力移動後もペナルティなく射撃可能。(ヘビィウェポン以外)	0	
	レリック/ファルコンの翼/フライ			12mv																6	フォースシールド インヴァルセーブ4+	0
																					0	6mv以内の味方ユニットのヒットロールの出目1をリロール。さらにこのアミーガバトルフォードであり、なおかつこの兵が自軍のウォーロードであるならば、コマンドポイント使用時にD6L、6+であればコマンドポイントは払い戻される。ユリエルの名の場合、このアドビリティの最初の効果はインデンジユニットにのみ適用される。

77

兵科	ユニット名	兵数	PT	移動	射撃	攻撃	防御	回復	気防	武器	射撃	種別	攻	防	D	PT	アドビリティ	PT				
HQ	ファースター スカイランナー	1	130	16	2+	2+	3	4	6	2	9	4+	クッチブレイド	白兵	白兵	使用者	0	D3	0	古の災厄 対スラーネッシュ突撃/突撃されたターン、失敗したヒットロールをリロール。3mv以内にスラーネッシュがいる場合、戦意喪失+1のペナルティ。	0	
	サイキック/海き												シュリケンピストル	12mv	ピストル1	4	0	1	0	精神統一 移動後、全力移動後もペナルティなく射撃可能。(ヘビィウェポン以外)	0	
	サイキック/波び												ツインシュリケンカタバルト	12mv	アサルト4	4	0	1	2	ゴーストヘルム ワープの差みに晒された時、D6+3でロール。5+でそのダメージを無視す。	0	
	サイキック/猛撃																				0	ルーンアーマー インヴァルセーブ4+。 先発のルーン 各サイキックフェイズに1回、サイキック発動/妖術抵抗判定のダイスを好きな数だけ振り直せる。 サイカー 2回サイキック発動可能。2回妖術抵抗判定可能。「猛撃」と宿命のルーンからつたパワーを管理可能。 風に乗るもの 全力移動時、ダイスロールなしで6mv上昇。

132

兵科	ユニット名	兵数	PT	移動	射撃	攻撃	防御	回復	気防	武器	射撃	種別	攻	防	D	PT	アドビリティ	PT					
ファスト	ウィンドライダー	6	16	16mv	3+	3+	3	4	2	1	7	4+	スクワッターレーザー	36mv	ヘヴィ4	6	0	1	7	古の災厄 対スラーネッシュ突撃/突撃されたターン、失敗したヒットロールをリロール。3mv以内にスラーネッシュがいる場合、戦意喪失+1のペナルティ。	0		
																					0	精神統一 移動後、全力移動後もペナルティなく射撃可能。(ヘビィウェポン以外)	
																						0	風に乗るもの 全力移動時、ダイスロールなしで6mv上昇。

138

兵科	ユニット名	兵数	PT	移動	射撃	攻撃	防御	回復	気防	武器	射撃	種別	攻	防	D	PT	アドビリティ	PT						
ファスト	ウィンドライダー	6	16	16mv	3+	3+	3	4	2	1	7	4+	スクワッターレーザー	36mv	ヘヴィ4	6	0	1	7	古の災厄 対スラーネッシュ突撃/突撃されたターン、失敗したヒットロールをリロール。3mv以内にスラーネッシュがいる場合、戦意喪失+1のペナルティ。	0			
																						0	移動後、全力移動後もペナルティなく射撃可能。(ヘビィウェポン以外)	
																							0	風に乗るもの 全力移動時、ダイスロールなしで6mv上昇。

138

兵科	ユニット名	兵数	PT	移動	射撃	攻撃	防御	回復	気防	武器	射撃	種別	攻	防	D	PT	アドビリティ	PT						
ファスト	ヴァイパー	1	40	16mv	6+	3+	4	5	6	1	8	3+	シュリケンキャノン	24mv	アサルト3	6	0	1	10	刃の疾風 このユニットが3体で構成されている場合、移動は20mvとなる。	0			
																						0	爆発 D6ロール。6+で爆発。3mv以内の各ユニットにモータルウOUNDS1を与え	
																							0	爆発 D6ロール。6+で爆発。3mv以内の各ユニットにモータルウOUNDS1を与え

70

兵科	ユニット名	兵数	PT	移動	射撃	攻撃	防御	回復	気防	武器	射撃	種別	攻	防	D	PT	アドビリティ	PT							
ファスト	ヴァイパー	1	40	16mv	6+	3+	4	5	6	1	8	3+	シュリケンキャノン	24mv	アサルト3	6	0	1	10	刃の疾風 このユニットが3体で構成されている場合、移動は20mvとなる。	0				
																							0	爆発 D6ロール。6+で爆発。3mv以内の各ユニットにモータルウOUNDS1を与え	
																								0	爆発 D6ロール。6+で爆発。3mv以内の各ユニットにモータルウOUNDS1を与え

70

兵科	ユニット名	兵数	PT	移動	射撃	攻撃	防御	回復	気防	武器	射撃	種別	攻	防	D	PT	アドビリティ	PT							
ヘヴィ	サポートウェポン	3	25	6mv	3+	3+	3	5	5	2	7	4+	ヴィブロキャノン	48mv	ヘヴィD3 (1輦目)	7	-1	2	15	古の災厄 対スラーネッシュ突撃/突撃されたターン、失敗したヒットロールをリロール。3mv以内にスラーネッシュがいる場合、戦意喪失+1のペナルティ。	0				
																							0	精神統一 移動後、全力移動後もペナルティなく射撃可能。(ヘビィウェポン以外)	
																								0	初期配置時、複数のサポートウェポンは1つのユニットとして配置される。それぞれが6mv以内となるようにする。配置が終了したら、その時点で各サポートウェポンは単独のユニットとして扱われる。
																								0	カタバルト クルーとサポートウェポンは1つのユニットとして扱われる。クルーのみが何らかの対象となる事はない。攻撃や射撃はサポートウェポンから射

120

兵科	ユニット名	兵数	PT	移動	射撃	攻撃	防御	回復	気防	武器	射撃	種別	攻	防	D	PT	アドビリティ	PT							
ヘヴィ	ウォーウォーカー (ブライトランス &スターキャノン)	1	40	10mv	3+	3+	5	6	6	2	8	4+	ブライトランス	36mv	ヘヴィ1	8	-4	D6	20	古の災厄 対スラーネッシュ突撃/突撃されたターン、失敗したヒットロールをリロール。3mv以内にスラーネッシュがいる場合、戦意喪失+1のペナルティ。	0				
																								0	精神統一 移動後、全力移動後もペナルティなく射撃可能。(ヘビィウェポン以外)
																								0	偵察車両 初期配置する要りに、自分の移動フェイズ終了時に、選んだバトルフィールドの端から3mv以内、且つあらゆる敵から3mv以上離れた地点 パワーフィールド インヴァルセーブ5+。 爆発 D6ロール。6+で爆発。3mv以内の各ユニットにモータルウOUNDS1を与え

73

兵科	ユニット名	兵数	PT	移動	射撃	攻撃	防御	回復	気防	武器	射撃	種別	攻	防	D	PT	アドビリティ	PT							
ヘヴィ	ウォーウォーカー (ミサイルランチャー &ブライトランス)	1	40	10mv	3+	3+	5	6	6	2	8	4+	ブライトランス	36mv	ヘヴィ1	8	-4	D6	20	古の災厄 対スラーネッシュ突撃/突撃されたターン、失敗したヒットロールをリロール。3mv以内にスラーネッシュがいる場合、戦意喪失+1のペナルティ。	0				
																								0	精神統一 移動後、全力移動後もペナルティなく射撃可能。(ヘビィウェポン以外)
																								0	初期配置する要りに、自分の移動フェイズ終了時に、選んだバトルフィールドの端から3mv以内、且つあらゆる敵から3mv以上離れた地点 パワーフィールド インヴァルセーブ5+。 爆発 D6ロール。6+で爆発。3mv以内の各ユニットにモータルウOUNDS1を与え

80

兵科	ユニット名	兵数	PT	移動	射撃	攻撃	防御	回復	気防	武器	射撃	種別	攻	防	D	PT	アドビリティ	PT								
ヘヴィ	ダークランナー (リバーランチャー)	4	12	6mv	3+	3+	3	3	1	1	8	3+	リバーランチャー											0	古の災厄 対スラーネッシュ突撃/突撃されたターン、失敗したヒットロールをリロール。3mv以内にスラーネッシュがいる場合、戦意喪失+1のペナルティ。	
	ダークランナー ・エクサチ	1	12	6mv	3+	3+	3	3	2	2	8	3+	スターショットミサイル	48mv	ヘヴィ1	8	-2	3	0	精神統一 移動後、全力移動後も射撃可能。(ヘビィウェポン以外)	0					
																								0	射撃の名手 ダークランナー・エクサチは、射撃武器のヒットロールの出目1をリ	
																									0	不可避なる射撃精度 射撃フェイズ時、ヒットロールは常に3+で成功する。

175

兵科	ユニット名	兵数	PT	移動	射撃	攻撃	防御	回復	気防	武器	射撃	種別	攻	防	D	PT	アドビリティ	PT								
ヘヴィ	ダークランナー (リバーランチャー)	4	12	6mv	3+	3+	3	3	1	1	8	3+	リバーランチャー											0	古の災厄 対スラーネッシュ突撃/突撃されたターン、失敗したヒットロールをリロール。3mv以内にスラーネッシュがいる場合、戦意喪失+1のペナルティ。	
	ダークランナー ・エクサチ	1	12	6mv	3+	3+	3	3	2	2	8	3+	スターショットミサイル	48mv	ヘヴィ1	8	-2	3	0	精神統一 移動後、全力移動後も射撃可能。(ヘビィウェポン以外)	0					
																								0	射撃の名手 ダークランナー・エクサチは、射撃武器のヒットロールの出目1をリ	
																									0	不可避なる射撃精度 射撃フェイズ時、ヒットロールは常に3+で成功する。

175

でもたフォーラム	
プレイヤー名	0ぐに6ん
陣番・氏族	アエルダリ セイムハン
スピアヘッド デタッチメント	HQ:アウターク ヘヴィ:ウォーウォーカー2 ヘヴィ:ダークランナー2 ヘヴィ:サポートウェポン1
アウターク デタッチメント	HQ:ファースタースカイランナー1 ファスト:ウィンドライダー2 ファスト:ヴァイパー2
バトル開始前の装備	なし
基本コマンドポイント	3CP
アウタークデタッチメント	11CP
スピアヘッドデタッチメント	11CP

5CP

1248