

## アーキタイプ：\*

# ブレイド・オヴ・カインキルチーム

自軍は以下の表の特務兵で**ブレイド・オヴ・カイン**キルチームを編成することができる。また表にはこれらの特務兵が装備しなければならないウォーギアも含まれている。

ブレイド・オヴ・カイン  
特務兵

## 特務兵

▶ 1 体の特務兵を以下のリストから選択せよ：

・ **ダイア・アヴェンジャー・エクサーチ** (次の武器オプションの中の 1 つを装備)：

- シュリケンカタパルト、パンチ
- ツイン・シュリケンカタパルト、銃床

もしくは以下の武器オプションの各項目からそれぞれ 1 つずつ装備：

- ダイアソードまたはパワーウェポン
- シマーシールドまたはシュリケンピストル

・ **ハウリング・バンシー・エクサーチ** (次の武器オプションの中の 1 つを装備)：

- ミラーソード
- シュリケンピストル、エクスキューショナー
- シュリケンピストル、パワーウェポン
- トリスケル、パワーウェポン
- トリスケル、シュリケンピストル

・ **ストライキング・スコピオン・エクサーチ** (次の武器オプションの中の 1 つを装備)：

- シュリケンピストル、バイティングブレイド
- シュリケンピストル、スコピオンズ・クロウ、チェーンソード
- ツイン・シュリケンピストル、ツイン・チェーンソード

▶ 7 体の**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵を以下のリストから選択せよ：

- ・ **ダイア・アヴェンジャー・ウォリアー**
- ・ **ハウリング・バンシー・ウォリアー**
- ・ **ストライキング・スコピオン・ウォリアー**

## \* アーキタイプ

このキルチームはアーキタイプ『見敵必殺』、あるいは選んだ特務兵の中でもっとも共通する〈相〉のキーワードから選定されたアーキタイプを使用することができる。(2 つのキーワードが共通している場合、そのうちの 1 つを選ぶ)〈相〉のキーワードおよび対応するアーキタイプは以下の通りである：

- ・ **ダイア・アヴェンジャー**：警備
- ・ **ハウリング・バンシー**：偵察
- ・ **ストライキング・スコピオン**：潜入



# 戦術目標

自軍の陣営が**ブレイド・オヴ・カイン**であるならば、自軍はミッションの規定に従って以下の『ブレイド・オヴ・カイン固有戦術目標』を使用することができる。

## 〈相〉の戦術

### ブレイド・オヴ・カイン - 陣営固有戦術目標 1

任意のターニングポイントの『戦術目標の開示』ステップにおいて、この戦術目標を開示できる。

- ・ 味方の**ダイア・アヴェンジャー**、味方の**ハウリング・バンシー**、味方の**ストライキング・スコープイオン**特務兵が同じターニングポイント内に敵軍へダメージを与えた場合、自軍は IVP を獲得する。
- ・ 自軍が第一条件をそれよりも後のターニングポイント中にもう 1 回達成した場合、自軍は IVP を獲得する。

## 極めし技術

### ブレイド・オヴ・カイン - 陣営固有戦術目標 2

任意のターニングポイントの『戦術目標の開示』ステップにおいて、この戦術目標を開示できる。

- ・ 任意のターニングポイントでいずれかの〈相〉の「相の技量」を 5 種類全て使う（例：**ストライキング・スコープイオン**の相の技量を 5 種類全て使う）と、自軍は IVP を獲得する。それぞれの「相の技量」を実際に使う必要がある。例えば「復讐者の監視」の場合、遮蔽状態の敵特務兵に射撃攻撃を行わなければならない。
- ・ 自軍が第一条件をそれよりも後のターニングポイント中にもう 1 回達成した場合、自軍は IVP を獲得する。

## 戦士の調和

### ブレイド・オヴ・カイン - 陣営固有戦術目標 3

任意のターニングポイントの『戦術目標の開示』ステップにおいて、この戦術目標を開示できる。各ターニングポイント終了時、以下の 3 項目をチェックすること：味方の**ダイア・アヴェンジャー**特務兵が作戦目標マーカーを確保している。味方の**ストライキング・スコープイオン**特務兵が敵特務兵の **◆** 以内にいる。味方の**ハウリング・バンシー**特務兵が敵軍の降下ゾーンの **◆** 以内にいる。

- ・ ターニングポイント終了時に上記の 3 つのうち 2 つ以上満たしている場合、自軍は IVP を獲得する。
- ・ それ以降のターニングポイント終了時に、自軍が第一条件をもう 1 回達成した場合、自軍は IVP を獲得する。



## 特殊戦略

自軍陣営が**ブレイド・オヴ・カイン**である場合、ゲーム中に次の特殊戦略を使用できる。

### 秀でた優美さ 1CP

このターニングポイントの終了時まで、以下の効果が適用される：

- ・最適化：味方**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵の【移動力】は▲追加される。
- ・味方の**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵は自軍の**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵（および、それらの特務兵のベース）があたかもそこに存在しないかのようにそれらを回り込み、通り抜け、あるいは乗り越えて移動することができるが、その移動の完了地点に関しては、他の特務兵（および、それらの特務兵のベース）に重なるように移動を完了することはできない。

### 警告 1CP

このターニングポイントの終了時まで、味方**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵が射撃攻撃の対象になった際、その攻撃の『防御ダイスのロール』ステップにおいて、その特務兵は、防御ダイスのうち1個をリロールできる。

### 無慈悲な物腰 1CP

このターニングポイント終了時まで、味方**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵が命令可能状態にある敵の特務兵と白兵戦を行う際、その白兵戦の『攻撃ダイスのロール』ステップにおいて、その特務兵は、攻撃ダイスのうち1個をリロールできる。

### カインの復讐 1CP

このターニングポイント終了時までの間、味方**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵が命令可能状態にない敵特務兵に対して射撃攻撃を行う際、その射撃攻撃の『攻撃ダイスのロール』ステップにおいて、その特務兵は、攻撃ダイスのうち1個をリロールできる。

## 特殊戦術

自軍陣営が**ブレイド・オヴ・カイン**である場合、ゲーム中に次の特殊戦術を使用できる。

### ブレイドウィンド 1CP

この特殊戦術は、味方の**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵の命令中に発動できる。（**エクサーチ**特務兵を除く）その命令の終了時まで、その特務兵は『**白兵戦**』アクションを2回実行できる。

### スターフォール 1CP

この特殊戦術は、味方の**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵の命令中に発動できる。（**エクサーチ**特務兵を除く）その命令の終了時まで、その特務兵は『**射撃**』アクションを2回実行できる。

### 消えゆく光 1CP

この特殊戦術は、味方の**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵の命令中に発動できる。この命令の終了時まで、この特務兵が**退却**アクションを実行する際、消費APを1点減少させることができる（この効果によって消費APが0を下回ることはない）。

### 侮蔑 1CP

この特殊戦術は味方の**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵がアクティブな特務兵でない場合、あるいは味方の**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵に対して射撃攻撃が行われる際の『攻撃ダイスのロール』ステップに使用できる。その白兵戦あるいは射撃攻撃に対して対戦相手は攻撃ダイスをリロールできない。この特殊戦術は相手の最初のロールを見た後、かつリロールする前に使用できる（相手が特殊戦術『リロール命令』の使用を宣言していた場合、その宣言はキャンセルされ指揮ポイントが返還される）。

「彼らは何の厄災を回避したのか？何人のアエルダリが彼らに救われたのか？何人の敵を忘却の彼方に葬り去ったのか？全ての方舟に渡ってどれほどか、正確には分からない。しかし、これだけは一点の疑いもない。ブレイド・オヴ・カインがいなければ、アシュルヤーニは絶滅していただろう。私が率いてきた戦士たちだけでも〈網辻〉への侵略を何度となく防いできた。さもないければ、エクソダイトの惑星やハーレクイン劇団との欠くことの出来ない繋がりは断ち切られていただろう。他の戦士たちもまた、民のために多くを成し遂げてきたのだろう」

- 方舟ラガナスの先見司リアース

# アビリティ

以下に**ブレイド・オヴ・カイン**●キルチームの共通アビリティが掲載されている。

## 相の技量

相の戦士は特定の戦闘技術を極めることに徹し、崇高なまでの技術を身につけた戦士である。それぞれが無数の殺人術、軽業、前進について訓練を受けている。彼らの息を呑むような鮮やかな技は、実際の戦闘において相の戦士たちの敵には命取りとなる。

ここから先のページで取り上げる『相の技量』は該当するキーワードを持つ**ブレイド・オヴ・カイン**●特務兵が使える固有アビリティだ。

- 1度の命令で使用できる『相の技量』は1つまで。
- 各『相の技量』を使用できるのは各ターニングポイントごとに1回まで。
- 配備された自軍の**ブレイド・オヴ・カイン**●特務兵全員が同じ〈相〉のキーワードを持つ場合（例：ストライキング・スコピオン）、各『相の技量』を使用できるのは各ターニングポイントごとに2回までとなる。

「数千年の間、私達は現在を犠牲にして未来を求めてきた。私やバンシーの姉妹たちは、いつも最後の戦いに挑む覚悟で戦っている。私たちは恐れず真実と向き合う。私達が戦うことでより多くの仲間が生き延び、アエルダリの明るい未来を目にするかもしれないからだ。いつの日か、星々は再び私達の種族に頭を垂れるだろう。一戦ずつ、いや誰かを殺すたび、その日に近づく」

- 方舟ピエル=タンハウリング・バンシー、オーシナル・シアラッド



## ダイア・アヴェンジャー・エクサーチ

ダイア・アヴェンジャー・エクサーチはそれぞれの〈相〉を極め、方舟に献身的に使える戦士たちだ。〈相〉の戦術的柔軟性にふさわしく全員射撃と幻術の達人で、敵を鋭いシュリケン嵐でいとも容易く切り裂くこともできるし、一対一の決闘もこなす。



移 動 集  
3 ○ 3 1

防回 セーブ 傷  
3 3+ 9

武器名	攻回	射/接	ダ	スペシャルルール	!
☞ シュリケンカタパルト	4	2+	3/4	-	破碎
☞ シュリケンピストル	4	2+	3/4	射程 ◆	破碎
☞ ツイン・シュリケンカタパルト	4	3+	3/3	執拗	破碎
✕ ダイアソード	5	2+	4/5	クリティカル発生 5+	破碎
✕ パンチ	3	2+	3/4	-	-
✕ 銃床	3	3+	2/3	-	-
✕ パワーウェポン	5	2+	4/6	クリティカル発生 5+	-

### アビリティ

**防御戦術:** この特務兵が『警戒射撃』アクションを実行する際、そのアクションの射撃攻撃において、この特務兵の射撃武器は『警戒射撃』アクションによる【射撃技能】の能力値低下の効果を受けない。

**シマールド:** この特務兵がシマールドを装備しており、かつ味方**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵がこの特務兵の○以内にいる場合、その味方特務兵は【スペシャルセーブ値】4+を持つ。

**エクサーチ:** この特務兵の命令中、この特務兵は『射撃』または『白兵戦』アクションを2回実行できる。

ブレイド・オヴ・カイン、アエルダリ、アシュルヤーニ、リーダー、ダイア・アヴェンジャー、エクサーチ



## ダイア・アヴェンジャー・ウォリアー

強烈無比な攻撃と鉄壁の守りで知られる特務兵で、〈相〉の中でも最も戦術的に柔軟だと言われている。シュリケンカタパルトを用いた単分子刃の雨は突破できないと言われている。



移 動 集  
3 ○ 3 1

防回 セーブ 傷  
3 4+ 8

武器名	攻回	射/接	ダ	スペシャルルール	!
☞ シュリケンカタパルト	4	3+	3/4	-	破碎
✕ パンチ	3	3+	3/4	-	-

### アビリティ

**防御戦術:** この特務兵が『警戒射撃』アクションを実行する際、そのアクションの射撃攻撃において、この特務兵の射撃武器は『警戒射撃』アクションによる【射撃技能】の能力値低下の効果を受けない。

### 固有アクション

ブレイド・オヴ・カイン、アエルダリ、アシュルヤーニ、ダイア・アヴェンジャー、ウォリアー





## ダイア・アヴェンジャーの相の技量

人間が悲鳴を上げるまでの間に千回斬りつけ死に到らしめると言われる戦士だ。このような残虐な手段で敵を倒すにもかかわらず、ダイア・アヴェンジャーは極めて気高き戦士だとされている。これは一度怒りを発すれば、箱船がどれほど無慈悲となり得るかの現れである。

### 切り裂く旋風

戦術的な柔軟性を受け入れるよう訓練されたダイア・アヴェンジャーは、剃刀のように研ぎ澄まされたシュリケンを大量に放ちながら安全な場所に移動して敵の攻撃を避けたり、突撃する敵を押しさえるために戦場を駆け抜けることもお手の物だ。

この特殊戦術は、味方**ダイア・アヴェンジャー**特務兵の**通常移動**中に発動可能。その特務兵は『通常移動』のアクションの最中に『射撃』アクションを1回行なうことができる（この特務兵を配置できる場所で行わなければならない。また、アクションを行った後にこの特務兵は残りの移動距離を移動することができる）。この射撃攻撃にはシュリケンカタパルト、シュリケンピストル、ツイン・シュリケンカタパルトのいずれかを選択しなければならない。

### 千刃の死

ダイア・アヴェンジャーは大量の単分子シュリケンを武器から放つことができる。彼らが繰り出す必殺の一斉射撃は、名譽ある死に値せぬ卑劣な敵や裏切り者に対してカインが下した〈千刃の死〉を彷彿とさせる。

この相の技量は味方の**ダイア・アヴェンジャー**特務兵が『射撃』アクションを行い、シュリケンカタパルト、シュリケンピストル、ツイン・シュリケンカタパルトのいずれかを使用した後に発動できる。その特務兵は同じ武器で、最初の標的の○以内にいる有効な標的に対してもう1度射撃攻撃を行う。

### 復讐者の監視

不正を成す者や犯罪者を罰する任務を与えられた気高き戦士は、警戒を怠ってはならない。その目は鋭く、狙いは正確でなければならないのだ。

この相の技量は味方の**ダイア・アヴェンジャー**特務兵が『射撃』アクションを行った際に発動できる。その射撃攻撃の間、その特務兵のシュリケンカタパルト、シュリケンピストル、ツイン・シュリケンピストルは『遮蔽無効』のスペシャルルールを得る。その味方特務兵は遮蔽状態の敵特務兵を射撃攻撃しなければならない。

### 惜しみなき、不退転

ダイア・アヴェンジャーは精神感知の熱可塑性鱗を用いたアーマーを身に着けている。これは衝撃に反応して硬化し、強い一撃を食らってもそのエネルギーを全身に分散してくれる。このような柔軟な戦い方ができるスーツに加え、ダイア・アヴェンジャーは骨のようなプレートで急所を覆っている。

この相の技量は、味方**ダイア・アヴェンジャー**特務兵を対象として行われた射撃攻撃の際、クリティカルセーブを1個以上保持し、セーブ失敗を1回以上取り除いた場合に『防衛ダイスのロール』ステップ開始時に発動可能。セーブに失敗したダイス一つを、通常セーブとして保持してもよい。

### 消えゆく炎の灼熱

アシュリアンの神殿で燃える炎は、勢いが弱まることはあっても決して消えず、常に焼け付くような熱を発している。ダイア・アヴェンジャーはこの炎に倣い、どんな負傷をしたとしても敵にとって危険な存在であろうとする。

この相の技量は負傷している、あるいは【行動力上限】にマイナスの修正が掛かっている味方の**ダイア・アヴェンジャー**特務兵が命令を行うタイミングで発動できる。その特務兵は次の命令開始まで修正を無視でき、負傷しない。

## ハウリング・バンシー・エクサーチ

ハウリング・バンシー・エクサーチは、彼女に付き従うどの戦士よりも優雅な剣術を使いこなすだけでなく、相手をぞっとさせるような鋭い悲鳴をこだませる。叫びが止んだ後も、その反響がいつまでも耳に取り憑いて離れないのだという。



移	動	集
3○	3	1
防回	セーブ	傷
3	3+	9

武器名	攻回	射/接	ダ	スペシャルルール	!
☞ シュリケンピistol	4	3+	3/4	射程●	破碎
☞ トリスケル	4	3+	2/3	射程●、噴射■	破碎
✕ エクスキューショナー	5	2+	3/7	クリティカル発生 5+	-
✕ ミラーソード	5	2+	4/6	クリティカル発生 5+、執拗	-
✕ パワーウェポン	5	2+	4/6	クリティカル発生 5+	-
✕ トリスケル	6	2+	3/4	-	薙ぎ払い2、破碎

### アビリティ

**バンシー・マスク:** この特務兵が『白兵戦』を行う際、標的となる敵軍側特務兵が装備している武器の【接近戦技能】は-1の修正を受ける。これは負傷の効果と累積しない。

**エクサーチ:** この特務兵の命令中、この特務兵は『射撃』または『白兵戦』アクションを2回実行できる。

ブレイド・オヴ・カイン●、アエルダリ、アシュルヤーニ、リーダー、ハウリング・バンシー、エクサーチ



## ハウリング・バンシー・ウォリアー

骨のアーモアを装備した特務兵たちが現れるのに先だって耳をつんざくような精神音波の悲鳴が響き、耳にしたものを無力化する。ハウリング・バンシーはこうした衝撃波を駆使して襲撃を行う時間を稼ぐ。それぞれきらめくパワーウェポンを振りかぶり、敵の首を取るのである。



移	動	集
3○	3	1
防回	セーブ	傷
3	4+	8

武器名	攻回	射/接	ダ	スペシャルルール	!
☞ シュリケンピistol	4	3+	3/4	射程●	破碎
✕ パワーウェポン	4	3+	4/6	クリティカル発生 5+	-

### アビリティ

**バンシー・マスク:** この特務兵が『白兵戦』を行う際、標的となる敵軍側特務兵が装備している武器の【接近戦技能】は-1の修正を受ける。これは負傷の効果と累積しない。

### 固有アクション

ブレイド・オヴ・カイン●、アエルダリ、アシュルヤーニ、ハウリング・バンシー、ウォリアー





## ハウリング・バンシーの相の技量

ハウリング・バンシーは〈相〉の神殿で日々急襲の鍛錬を行い、戦闘技術と軽業の腕を磨いている。彼女たちにとってアエルダの痛切な憤怒と悲嘆を武器にすることは最高の喜びである。これもまた、方舟が敵を壊滅させるために用いる道具の一つだ。

### 〈悲哀〉

アエルダリ神話において、バンシーは悲哀の兆しとされている。ハウリング・バンシーたちについて言うならば、まさに悲哀を体現しているといえよう。彼女たちは雷のように素早く剣を振り、いとも容易く肉とアーマーを断つ。敵が地に倒れ伏す前に、彼女たちは次の標的との戦いに飛び込んでいる。

この相の技量は味方のハウリング・バンシー特務兵の命令時、その特務兵が『突撃』アクションを行い、戦闘で敵の特務兵を無力化した後、敵の接敵範囲から出た後に発動可能。その特務兵は最初の『突撃』アクションの残りの移動距離を『突撃』フリーアクションに用いることができる。この相の技量によって、その特務兵は『突撃』アクションを2回行うことが可能。

### 涙の雨

ハウリング・バンシーの悲鳴と刃の斬撃を生き延びることに成功した数少ない戦士たちは、立ちはだかる相の戦士たちを前に、己の無力を悟ることになる。柔軟な戦士たちは、圧倒的な技量と素早さで交戦したり退いたりすることができる。

この相の技量は、白兵戦の『成功ヒットの解決』ステップ中、アクティヴな味方ハウリング・バンシー特務兵がクリティカルヒットで打ち込み行った後のタイミングで発動可能。その特務兵は、即座に『ダッシュ』あるいは『退却』フリーアクションをあたかも飛行可能であるかのように■まで行うことが可能（残りの攻撃ダイスはすべて破棄される）。もしもこの特務兵が命令中に『ダッシュ』または『退却』アクションを妨げる何らかのアクション（例：『突撃』アクション）を行っていた場合でも、アクションを実行できる。

### 軽業

戦場においてハウリング・バンシーを足止めできるような障害物はほとんどない。彼女たちは立ちはだかる地形やバリケードを美しくも軽やかに飛び越え、卓越した身のこなしで着地し、敵に刃を走らせるのである。

この相の技量は味方のハウリング・バンシー特務兵が移動をともなうアクションを実行する際に発動可能。あたかも飛行可能であるかのようにアクションを実行できるが、3○以上は移動できない（例えば特務兵が負傷している場合、通常の【移動力】修正が適用される）。

### 奪い取る悲鳴

ハウリング・バンシーの敵が恐ろしい相の戦士を相手に主導権を握れるかもしれないなどという希望は、跳躍する剣術士たちがバンシー・マスクを起動した瞬間に消え失せる。彼らの感覚は圧倒され、バンシーたちの無慈悲な白兵攻撃を前に為す術もなく倒れていくのである。

この相の技量は、白兵戦の『成功ヒットの解決』ステップ開始時、アクティヴな味方ハウリング・バンシー特務兵が1個以上のヒットを場に残していたならば発動可能。攻撃側の前に成功ヒットを1個解決し、『受け流し』として使用されなければならない。

### 死の悲鳴

声を正しく使いこなす方法を習得したハウリング・バンシーが発する叫喚は、あまりに鋭く敵の耳を聞こえなくする。これは敵に消えない傷を負わせるばかりでなく、殺せるほどのダメージすら与えることができる。

この相の技量は味方のハウリング・バンシー特務兵が『射撃』アクションを行った際に発動できる。この特務兵は射撃攻撃の間、以下の射撃武器を装備し使用しなければならない：

武器名	攻	回	射	ダ
死の悲鳴	6	3+	1/2	

### スペシャルルール

射程◆、間接射撃、遮蔽無効、噴射▲

！

スタン

## ストライキング・スコピオン・エクサーチ

この邪悪な者たちは、率いているどの相の戦士よりも熟練した戦士である。「バイティングブレイド」と呼ばれる巨大なチェーンソードを操るストライキング・スコピオン・エクサーチは、一振りで敵を両断することができ、その爪はスペースマリーン機動装甲をも簡単に切り裂く。



移 動 集

3○ 3 1

防回 セーブ 傷

3 3+ 9

武器名	攻回	射/接	ダ	スペシャルルール	!
☞ シュリケンピistol	4	3+	3/4	射程●	破碎
☞ ツイン・シュリケンピistol	4	4+	3/4	射程●、執拗	破碎
✕ バイティングブレイド	5	2+	5/6	-	破碎
✕ ツイン・チェーンソード	5	2+	4/5	執拗	破碎
✕ スコピオンクロウとチェーンソード	5	2+	4/6	猛攻、クリティカル発生 5+	-

### アビリティ

**マンディブラスター:**この特務兵が『白兵戦』アクションを行うたび、その白兵戦の『有効な攻撃対象の選択』ステップの最後に標的が2致命的ダメージを負う。

**エクサーチ:**この特務兵の命令中、この特務兵は『射撃』または『白兵戦』アクションを2回実行できる。

### 固有アクション

ブレイド・オヴ・カイン●、アエルダリ、アシュルヤーニ、リーダー、ストライキング・スコピオン、エクサーチ



## ストライキング・スコピオン・ウォリアー

ストライキング・スコピオンは無尽蔵の忍耐力を誇り、獲物を何時間も付け狙ったり、何日も待ち伏せしてから飛び出してくる。チェーンソードを回転させ、マンディブラスターから白い炎の針を吐き出させ、相の戦士のエメラルド色のアーマーは、あつという間に赤く染まるのである。



移 動 集

3○ 3 1

防回 セーブ 傷

3 4+ 8

武器名	攻回	射/接	ダ	スペシャルルール	!
☞ シュリケンピistol	4	3+	3/4	射程●	破碎
✕ チェーンソード	4	3+	4/5	-	破碎

### アビリティ

**マンディブラスター:**この特務兵が『白兵戦』アクションを行うたび、対象その白兵戦の『有効な攻撃対象の選択』ステップの最後に2致命的ダメージを負う。

### 固有アクション

ブレイド・オヴ・カイン●、アエルダリ、アシュルヤーニ、ストライキング・スコピオン、ウォリアー





## ストライキング・スコープイオンの相の技量

ストライキング・スコープイオンは例外なく残忍な殺人者で、獲物を忍耐強く追い素早く仕留めることに喜びを感じる。影と一つになって相手に忍び寄り、間近に迫って回転するチェーンソーの刃を肉に食い込ませる、邪悪な隠密行動の名手だ。

### 忍耐強き追跡、急襲

注意深く遮蔽物や影に身を隠したストライキング・スコープイオンは、何も気づいていない獲物を追跡する。この相の戦士たちは完全な沈黙を保ちながら移動し、敵を仕留めるために最適な場所を選択する。

この相の技量は隠密態勢になっている味方のストライキング・スコープイオン特務兵が、『通常移動』アクションを行った際に発動できる。そのアクション中、この特務兵は1体以上の敵特務兵の接敵範囲内を移動可能しなければならない（ただし、敵特務兵の接敵範囲内で移動を完了することはできない）。この特務兵が接敵範囲内を通り抜けた敵特務兵のうち1体は、D3+2ポイントの致命的ダメージを受ける。

### 一撃離脱

ヒット・アンド・アウェイ戦法の名手であるストライキング・スコープイオンは、攻撃したと同時に影に溶け込み、姿を消す。まるで殺意のある幽霊のようだ。

この相の技量は戦闘体勢になっている味方のストライキング・スコープイオン特務兵が敵の特務兵を白兵戦で無力化し、他の敵特務兵から■以上離れた後に発動可能。この特務兵の命令を隠密態勢に変更し、即座に『ダッシュ』フリーアクションを実行できる。もしもこの特務兵が命令中に『ダッシュ』アクションを妨げる何らかのアクション（例：『突撃』アクション）を行っていた場合でも、アクションを実行できる。

### 蠍の眼

ストライキング・スコープイオンの持つシュリケンピistolには、装備者の精神とリンクしたファインダーがついている。相の戦士はそれを使って複数のスペクトルを見渡せるだけでなく、敵と味方を素早く見分けられる。

この相の技量は味方のストライキング・スコープイオン特務兵が『射撃』アクションを行った際に発動できる。その射撃攻撃の間、その特務兵のツイン・シュリケンピistolまたはシュリケンピistolは『間接射撃』のスペシャルルールを得る。その味方特務兵は遮蔽状態の敵特務兵を射撃攻撃しなければならない。

### 無慈悲な一撃

ストライキング・スコープイオンたちが襲撃を開始する時は容赦なく次から次へと攻撃を叩き込み、敵に立ち直るような隙を与えない。

この相の技量は、味方のストライキング・スコープイオン特務兵が行った『白兵戦』アクションの『成功ヒットの解決』ステップ開始時、1個以上のクリティカルヒットを保持していたならば発動可能。この白兵戦終了時まで、この特務兵の白兵戦武器はクリティカルヒットルール『スタン』を得る。

### 暗闇と共に

ストライキング・スコープイオンたちは何年も厳しい訓練に打ち込むことで、影に完全に溶け込む技を習得している。そこから油断している敵を恐るべき精度で攻撃するのだ。

この相の技量は味方のストライキング・スコープイオン特務兵が軽遮蔽物あるいは重遮蔽物の特殊地形から▲以内に移動した際に発動できる。次の命令開始時まで、この特務兵が『隠密態勢』である間、他のいかなるルール（『狙撃地点』など）にかかわらず、この特務兵は常に隠密態勢であるとみなされる。

# 装備品

キルチーム内の**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵は、ミッション手順に指定されている方法に従って、このリストに掲載されている装備品を装備できる。+のマークが付いている装備はキルチーム全体で最大1回までしか選択できず、また、各特務兵は各装備を1種類につき1個までしか選択できない。

## 武器化されし盛装 [1EP]

**ダイア・アヴェンジャー**特務兵のみ装備可能。この特務兵が装備しているパンチあるいは銃床を1個選択せよ。このバトル中、選ばれた武器の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。

## 予言のルーン+[1EP]

このバトル中、この特務兵は以下のアビリティを得る：

**予言のルーン**：バトル中1回限り、先制権決定のロールオフを行った直後のタイミングで、自軍は自軍のロール結果に+1または-1することができる。

## 予見のルーン+[1EP]

このバトル中、この特務兵は以下のアビリティを得る：

**予見のルーン**：この装備を開示する時に、敵の特殊戦略あるいは特殊戦術を1つ選択せよ（『リロール命令』は選択できない）。敵が初めてその戦略あるいは戦術を使用した時にICP獲得する。

## 盾のルーン+[3EP]

このバトル中、この特務兵は以下のアビリティを得る：

**盾のルーン**：バトル中1回限り。この特務兵が白兵戦に参加する際に、その白兵戦の『成功ヒットの解決』ステップにおいて、この特務兵は通常ヒット1回からもたらされるダメージを無効化することができる。

## 幽骨の護符 [3EP]

このバトル中、この特務兵は以下のアビリティを得る：

**幽骨の護符**：バトル中1回限り。この特務兵が白兵戦をしているか、射撃を行うか、射撃の対象となっている際、指揮ポイントを消費することなく特殊戦術『リロール命令』（『キルチーム：コアブック』参照）を使用できる。

## シャドウウェーブグレネード [3EP]

バトル中、特務兵は以下のアクションを実行できる：

### シャドウウェーブグレネード 1AP

この特務兵の◆以内の位置に、自軍のシャドウウェーブ・トークンの中心を配置すること。このトークンは、トークン中心から半径●の範囲に煙幕を形成する（その際、上方は無制限に煙幕に含まれるが、下方は含まれない）。そのターニングポイント終了時まで、ある特務兵に対するあらゆる遮蔽線がその煙幕のエリアを通過する場合、その特務兵は射線妨害状態とみなされる。この特務兵はこのアクションを一回限り実行でき、敵特務兵の接敵範囲内にいる間はこのアクションを実行できない。

## プラズマグレネード [3EP]

このバトル中、この特務兵は以下の射撃武器を装備する：

武器名	攻回	射	ダ
プラズマグレネード	4	3+	3/4

### スペシャルルール

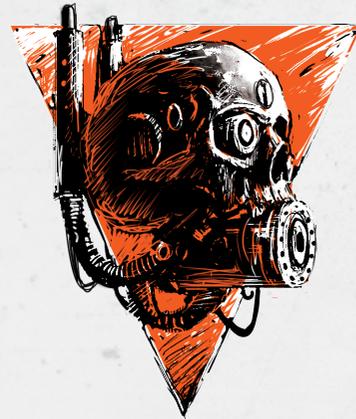
射程◆、プラスト●、間接射撃、使用回数制限

# ブレイド・オヴ・カイン 特殊任務ルール

以降のページには、自軍の陣営キーワードとして**ブレイド・オヴ・カイン**を選択した際に選択可能な特殊任務キャンペーンルールが掲載されている。

## 戦いの栄誉

**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵が『戦いの栄誉』を獲得する際、その特務兵の専門分野から『戦いの栄誉』を1個選択するのではなく、以下のブレイド・オヴ・カイン専門分野から『戦いの栄誉』を1個選択してもよい。その際は、D6を1個ロールして『戦いの栄誉』をランダムに選択するか（ふさわしくないとと思われる場合はリロール）、もしくはその兵に適切であると思われる『戦いの栄誉』を自由に選択せよ。他のあらゆる『戦いの栄誉』と同様、1体の特務兵が同種の『戦いの栄誉』を2回以上獲得することはできない（ランダム選択によってすでに取得している結果がロールされた場合、新規の結果が出るまでリロールすること）。



### ブレイド・オヴ・カイン専門分野

#### D6 戦いの栄誉

- ブレイドダンサー**：バトル中1回限り、この特務兵に命令を行うタイミングで、自軍は指揮ポイントを消費することなく『ブレイドウィンド』の特殊戦術を発動することができる。
- ガンシンガー**：バトル中1回限り、この特務兵に命令を行うタイミングで、自軍は指揮ポイントを消費することなく『スターフォール』の特殊戦術を発動することができる。
- 運命の囁き**：バトル中1回限り、この特務兵を対象に行われた射撃攻撃の『防御ダイスのロール』ステップ開始時に、このアビリティを発動可能。発動した場合、防御ダイスをロールする前に、1個のダイスをクリティカルセーブ成功として扱い保持しておく。
- フェザーグライド**：この特務兵の【移動力】は▲増加する。  
**大いなる恩寵**：
  - この特務兵の【移動力】に対する任意の修正を無視してもよい。
  - この特務兵に対して命令を行う場合、この特務兵が登攀、乗り越え、あるいは降下の際に、最初に移動する○の距離を無視できる。
- 比類なき技**：この特務兵が白兵戦を行う場合、白兵戦の『成功ヒットの解決』ステップにおいて、クリティカルヒットを1個も保持していなかった場合、「打ち込み」または「受け流し」の通常ヒット1個をクリティカルヒットとしてもよい。



# レア装備品

自軍の装備保管庫にレア装備品を追加する際、自軍の陣営が**ブレイド・オヴ・カイン**であるならば、他のレア装備品リストではなく以下の表からレア装備品を1個選択してもよい。その場合はD6を1個ロールしてレア装備品をランダムに1個選択するか（自軍にふさわしくない場合はリロールすること）、あるいは自軍に適切なレア装備品を自由に選択すること。他のあらゆるレア装備品と同様に、自軍の装備保管庫に同種のレア装備品を2個以上編入することはできない（ロール結果がすでに取得しているものであった場合、新規の結果が出るまでロールし直すこと）。

## 1. カインの矢 [3EP]

特務兵が装備する「シュリケンカタパルト」を1個選択せよ（「ツイン・シュリケンカタパルト」を選択することはできない）。このバトル中、選択された武器は『クリティカル発生5+』のスペシャルルールを得る。

## 2. モライ=ヘグの死の瞳 [3EP]

このバトル中、この特務兵は以下のアビリティを得る：

**モライ=ヘグの死の瞳**：この特務兵の接敵範囲内にいる敵特務兵は、装備する武器の【攻撃回数】に-1の修正を受ける。

## 3. デススターカーの針 [1EP]

ストライキング・スコピオン特務兵のみ装備可能。このバトル中、この特務兵は以下のアビリティを得る：

**デススターカーの針**：標的はこの特務兵の『マンディブラスター』アビリティで3の致命的ダメージを受ける（通常は2）。

## 4. エフニルのシマープレート [3EP]

このバトル中、この特務兵は以下のアビリティを得る：

**エフニルのシマープレート**：この特務兵が白兵戦を行うか射撃攻撃の標的になるごとに、その白兵戦あるいは射撃攻撃の『攻撃ダイスのロール』ステップ中、対戦相手はロール結果が6未満の攻撃ダイスをクリティカルヒットとして保持できない（例：『クリティカル発生x』や『破碎』のロールの効果は無効化される）。

## 5. インナーリ魂縛石 [2EP]

このバトル中、この特務兵は以下のアビリティを得る：

**インナーリ魂縛石**：バトル中1回限り。この特務兵の命令開始時もしくは終了時に、このアビリティを発動可能。使用した場合、この特務兵は、【負傷限界値】を2D3ポイント回復する。

## 6. エシャリエルの癒やしの水 [1EP]

バトル終了後の『データスレート更新』ステップにおいて、この特務兵は死傷テストと回復テストに成功する。



# 戦略資源

自軍が作戦基地に戦略資源を追加する際、自軍の陣営が**ブレイド・オヴ・カイン**であるならば、他のリストに掲載されている戦略資源を選択するのではなく、以下のリストから戦略資源を1個選択してもよい。他のあらゆる戦略資源と同様、自軍が同種の戦略資源を2個以上獲得することはできない。

## 神殿の彫像術

このキルチームはカインの〈相〉に奉獻する像を立てた。これら幽骨でできた像は異能の力と同調しており、無数の年月を訓練に費やした戦士たちのエネルギーで満たされている。これらの側にいるだけで、閃きや活力を得ることができる。

この戦略資源が自軍の作戦基地に追加されたとき、〈相〉のキーワードを1つ選択せよ（例：ハウリング・パンシー）。ターニングポイントごとに1度、そのターニングポイントで使用済みの選択したキーワードに属する相の技量を再び発動できる。なお、選択したキーワードを変更したい場合は、戦略資源を取り除いてから再度追加しなければならない。

## 方舟のレンジャー

このキルチームはアエルダリのレンジャーに援護される。レンジャーは〈道〉を拒否したが、方舟には仕え続けている人物だ。レンジャーは宇宙の旅を経て得た様々な知識をブレイド・オヴ・カインに伝授している。

『偵察』ステップ中に、選択したオプションを解決した後、追加の偵察オプションを1個解決できる。2回目に発動する偵察オプションは、最初に選択したものとは異なるオプションでなければならず、先制権を考える上では1回目に選択した偵察オプションが参照される。双方のプレイヤーがこのアビリティや、あるいは同様のアビリティを解決する場合、防衛側プレイヤーが最初にこのアビリティを解決すること。

## 瞑想チャンバー

相の戦士は苛烈な戦いの合間に瞑想チャンバーで精神を落ち着かせることができる。彼らはここで過去の戦いを振り返り、学んだことを心の中で改めて反芻することで更に強力な戦士となる。

『データシートの更新』ステップで、データシートに編入されており、かつそのバトルを休養していた**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵を1名選択できる。選択された特務兵に1ポイントの経験点を獲得させるか、「戦いの榮譽」を任意の数だけ取り除き、同じ数の「戦いの榮譽」を再度決め直す（ただし専門分野は変更不可）。



## 補給

特殊任務キャンペーンにおいて、自軍の陣営が**ブレイド・オヴ・カイン**であるならば、自軍は他の出版物に記載されている補給に加え、以下の補給を実行することができる。

### 回収された魂縛石

1RP

アシュルヤーニが命を落とすと、その魂は胸に取り付けられた魂縛石に捕らわれる。こうして彼らは〈かの渴きたる女〉の手を逃れ、その経験と英知は方舟の改善や安全のために用いられる。

「古参」ランク以上の味方**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵が無力化され、自軍側データスレートから取り除かれた（反対ページの『枝分かれする〈道〉』の結果取り除かれたものは対象外）バトルの終了時、この補給を実行可能。その特務兵のランクを2倍にし、その数字を最大値とした経験点をデータスレートに編入している他の**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵に分配せよ。例えば「古参」ランクの**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵が取り除かれた場合、最大4経験点を他の味方**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵に分配できる。

### ルーンを唱えよ

1RP

運命のかせいととは絶えず変化する。宇宙に暮らす者たちの英雄的行為や不名誉な敗北や、奇跡的に災厄を生き延びたり勝利の瞬間に命を落としたりするたび、未来の可能性は増え続けるのだ。故に、先見司たちは常に未来を覗き、方舟に影響を及ぼしうる出来事を吟味しなければならない。重要な情報を手に入れた場合、彼らは**ブレイド・オヴ・カイン**に報せる。

自軍キルチームに特殊任務を割り当てるタイミングで、この補給を実行可能。その特殊任務第一段階の戦術目標達成条件を、任意の戦術目標に変更せよ。この効果はキルチームが特殊任務を完了するか放棄するまで継続する。なお、この補給は特殊任務『蛇のような道程』に対しては効果がない。

### 枝分かれする〈道〉

1RP

〈戦士の道〉は、幾多の道の一つにすぎない。何千年の間、数え切れないほどの相の戦士が儀式用ウォーギアを置き、他の道の技術を学ぶために歩み出してきた。しかし、中にはその選択を不可能と思う者もいる。彼らはたった一つの道しか歩めないのだ。エクサーチはこうして、戦いに全身全霊を特化させた戦士で、他の戦士たちよりも恐ろしい存在である。

この補給はバトル開始前、もしくはバトル終了後に実行可能。データスレートから**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵を1体取り除く（**エクサーチ**特務兵も選択可能）。次に、同じ〈相〉のキーワードを持つ**ブレイド・オヴ・カイン****エクサーチ**特務兵、あるいは異なる〈相〉のキーワードを持つ**ブレイド・オヴ・カイン**特務兵をデータスレートに編入する（**エクサーチ**特務兵は選択不可）。この方法で加えられた新たな特務兵は、データスレートから取り除かれた特務兵の階級に到達するのに最低限必要となる経験点を獲得する（階級に応じた戦いの栄誉を選択すること）。例えば20経験点を持つ**ストライキング・スコープピオン・ウォリアー**特務兵を取り除いた場合、16経験点を持つ**ストライキング・スコープピオン・エクサーチ**、**ダイア・アヴェンジャー・ウォリアー**、**ハウリング・パンシー・ウォリアー**のいずれかを編入できる。また、新たに加えられた特務兵は、取り除かれた特務兵が戦いの傷跡を有していた場合、同じ戦いの傷跡を獲得する。

## 特殊任務

自軍のキルチームに割り当てる特殊任務を選択する際、自軍の陣営が**ブレイド・オヴ・カイン**ストライクチームであるならば、他のリストに掲載されている特殊任務ではなく、次のページに記載されている特殊任務から1個を選択してもよい。

# アイ=エスラの成り行き

ブレイド・オヴ・カインキルチームに所属する戦士は、〈相〉の一員である意味を学ぶだけでなく、他の〈相〉の戦士との戦いを通じて特定の宿命の糸を断ち切ることを学んでいる。こうして相の戦士の多くは精神がダイア・アヴェンジャー、ハウリング・バンシー、ストライキング・スコピオンとなるような特異点から逸れて、〈戦士の道〉に囚われることを免れる。

## 第一段階：刃を研ぎ澄ませ

宿命の糸を断ち切る任務の過程で、ブレイド・オヴ・カインはその戦闘技術を更に磨く。

戦術目標『〈相〉の戦術』、『極めし技術』および / または『戦士の調和』から勝利ポイントを獲得してバトルを5回完了せよ。

## 第二段階：完璧なる戦士

危険な旅を続ける中でブレイド・オヴ・カインは自分たちについて、そして共に戦う相の戦士について多くを学んだ。

2つ以上の戦術目標から最大2点の勝利ポイントを獲得してバトルを完了せよ。

## 表彰

- データスレート内の特務兵に最大10XPを自由に割り振ることができる（特務兵1体につき最大3XPまで）。
- 次のバトルの開始時まで、補給ポイントを消費せずに『枝分かれする〈道〉』を任意の回数使用できる。

## 特殊任務ボーナス

ミッションの特殊任務ボーナスを考える上で、この特殊任務は特殊任務『浄化命令』であるとみなされる。

# 蛇のような道程

先見司たちがルーンを唱えると、ブレイド・オヴ・カインが攻撃を仕掛ける前に、特定の出来事が起きると判明することがある。時には、アシュルヤーニが防ごうとしている危機を暴発の瀬戸際まで迫らせなければ、回避することができない。絶滅寸前の種族であるということは、このような危険も伴うのだ。

## 第一段階：絡み合う糸束

ブレイド・オヴ・カインは熾烈な戦い、数え切れないほどの因果の糸をほどき、恐ろしい事象が発生する可能性を完全に潰そうとする。

5つの異なる戦術目標から勝利ポイントを獲得したバトルを5回完了する。

## 第二段階：帰結の瞬間

残る任務は一つだけだ。最後の糸を断ち切り、恐ろしい未来の可能性を潰さなければならない。

ゲーム中に選択できる戦術目標の中から6つ選択し、ランダムで決定したものを宿命の戦術目標とする。宿命の戦術目標から勝利ポイントを獲得してバトルを完了する。

## 表彰

- 自軍は補給ポイントを3点獲得する。
- 自軍は装備保管庫にレア装備品を1個追加するか、あるいは戦略物資容量を1個増やすことができる。

## 特殊任務ボーナス

ミッションの特殊任務ボーナスを考える上で、この特殊任務は特殊任務『名誉の誓い』であるとみなされる。