

WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



陣営パック

フレッシュイーター・コート

戦闘特性

フレッシュイーター・コートのアーミーは以下のアビリティを使用できる：

🌀 パッシブ

高貴なる行ない：食屍鬼の宮廷を構成する者たちは、各々が戦場において価値ある行ないをすることで、常に自らの勇猛さを証明しようとする。

効果：それぞれの味方フレッシュイーター・コート・英雄は、0ポイントの高貴ポイントを保持している状態でバトルを開始し、一度に最大6ポイントまで高貴ポイントを保持できる。

味方のフレッシュイーター・コート・英雄が『近接攻撃』アビリティを使用する際、そのアビリティが解決された直後、その英雄はそのアビリティによって与えられたダメージに等しい数の高貴ポイントを獲得する。随行者・武器で実行した攻撃はカウントされない。

味方のフレッシュイーター・コート・神官・英雄が『奇蹟』アビリティを使用して奇蹟が成就するたびに、そのアビリティが解決された直後、その英雄は高貴ポイントを1ポイント獲得する。

味方のフレッシュイーター・コート・魔術師・英雄が『呪文』アビリティを使用して呪文詠唱に成功するたびに、そのアビリティが解決された直後、その英雄は高貴ポイントを1ポイント獲得する。

🔪 パッシブ

狂気の増幅：宮廷の軍勢が敵に迫るとき、宴の始まりが恭しく告げられる。

効果：高貴ポイントを6ポイント有する味方英雄の12mv以内に全体が入っている味方フレッシュイーター・コート・ユニットは、随行者・武器を含む近接武器の【攻撃回数】に+1の修正を受ける。

🚩 自軍側移動フェイズ

護衛兵の統率：廷臣たちは、揺らいだ軍勢を纏め上げる上級将校とみなされている。

宣言：1高貴ポイント以上を有する味方廷臣・英雄を1体選択し、このアビリティを使用する。その後、選択された味方英雄の12mv以内に全体が入っている味方ユニットを1個選択する。

効果：その味方英雄が有する高貴ポイントを任意の数消費する。選択された味方ユニットがサーフである場合、消費する1高貴ポイントにつき、その味方サーフ・ユニットに撃破された兵1体を復帰させる。選択された味方ユニットが騎士である場合、消費する2高貴ポイントにつき、その味方騎士・ユニットに撃破された兵1体を復帰させる。

🚩 自軍側移動フェイズ

忠臣の召喚：アポーラントの耳を裂くような雄叫びを耳にしたモーダントたちは、王国防衛のための戦いへ馳せ参じる。

宣言：高貴ポイントを6ポイント持っている味方アポーラント・英雄を1体選択し、このアビリティを使用する。その後、撃破された味方サーフまたは騎士・ユニット1個を選択する。

効果：選択された英雄の高貴ポイントをすべて消費する。戦場の端から6mv以内に全体が入っており、敵ユニット全体から9mvより遠く離れた場所に、対象のユニットの兵数の半分(端数切り上げ)で構成された代替ユニットを配置する。

🏰 各ターンにつき1回(アーミー)、自軍側ヒーローフェイズ

高貴なる血：アポーラントの中に流れる吸血鬼の血は、いかなる重傷をも癒やすことが可能である。

宣言：任意の数の味方アポーラントを対象として選択する。

効果：選択された味方ユニットを回復(D3)する。

戦闘陣形

自軍は以下のフレッシュイーター・コート・アーミーの戦闘陣形から1個を選択できる。各戦闘陣形には、バトル中に使用できる個別のアビリティがある。

人喰いの宮廷

✦ 各ターンにつき1回（アーミー）、任意のターン終了時

栄光への飢え：同族の墮落した階級に立ち向かおうとする宮廷の英雄たちが、敵領土深くまで大胆かつ血なまぐさい襲撃を仕掛けるなどしながら、お互いを出し抜こうと勇敢な行動に出る。

効果：自軍側陣地外に全体が入っている味方フレッシュイーター・コート・英雄に高貴ポイントを1ポイント与える。

荘園を導く者ら

🚩 パッシブ

軍旗を掲げよ：支配的な存在である王家の主人たちの下で、ありとあらゆる階級の廷臣が配下の者たちを呼び出し、その数はどんどん増してゆく。

効果：味方サーフあるいは騎士・ユニットに撃破された兵を復帰させるアビリティを味方ユニット1個が使用するたびに、そのユニットに復帰する戦士兵の数に1を加えることができる。

屍喰鬼の巡視隊

✦ パッシブ

血しぶきを上げるハンター：屍喰鬼の巡視隊が精神の錯乱した戦闘集団となって王国らしき土地を駆け回り、組織的な攻撃で敵に襲撃を仕掛ける準備を整えている。

効果：プレイヤー間で交互にユニットを選択して『近接攻撃』アビリティを使用している場合、自身がユニットを選択する順番になったとき、クリプトグール・ユニットを1個ではなく2個選択できる。どちらのユニットも後手効果を得ることはできない。1個目のユニットの『近接攻撃』を解決した直後に、2個目のユニットの『近接攻撃』アビリティを解決する。

王宮動物園

✦ 各ターンにつき1回（アーミー）、自軍側近接フェイズ

野獣が食らう肉：戦闘中、フレッシュイーターの君主はペットの怪物目掛けて肉の塊を投げ、強さと凶暴さを爆発させる機会を与えることが頻繁にある。

宣言：味方フレッシュイーター・コート・大型獣を1体選択する。

効果：ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、対象は現在のターン終了時までの間、『先手効果』を得る。

英雄特性

王家の特性 (英雄のみ)

🚩 パッシブ

冷酷なる監督者: この廷臣の指揮下にある戦士たちは、即座にその召喚に従う。

効果: このユニットの 12mv 以内に全体が入っている味方・ユニットが『再集結』指揮アビリティを使用する際、自軍は D6 の再集結ロールを追加で 3 回実行できる。

🏰 パッシブ

狂気が与えし力: ウィンターランドの恩寵により、この戦士は途轍もなく強靱なる肉体を得た。

効果: このユニットの【体力】は +2 の修正を受ける。さらに、このユニットが高貴ポイントを 6 ポイント持っている間、【加護】(5+) を持つ。

🔪 パッシブ

理性なき蛮性: 苛烈なる戦いは、この将の憤怒をより激しく駆り立てる。

効果: このユニットが持っている高貴ポイントが 6 ポイント未満の間、そのユニットの近接武器はクリティカル (2 ヒット) を持つ。そのユニットが持つ高貴ポイントが 6 ポイントの間、そのユニットの近接武器はクリティカル (致命的) を持つ。

神器

王宮の宝庫 (英雄のみ)

⚙️ パッシブ

屍の法衣: 引き剥がされた皮膚と乱雑に縫い合わせられた腱は、おぞましき形で司祭の長衣を模している。

効果: このユニットが神官でない場合、神官 (1) を得る。このユニットがすでに神官である場合、このユニットの祈願ロールは +1 の修正を受ける。このユニットが魔術師である場合、このユニットは同じフェイズ中に、呪文アビリティと奇蹟アビリティを同時に使用することはできない。

● パッシブ

おぞましき飾り輪: 王や皇帝の髑髏で拵えられた禍々しき装身具は、見るもの全てを慄然とさせる。

効果: このユニットの 12mv 以内に一部でも入っている間、敵ユニットは確保スコアに -2 の修正を受ける。

✂️ バトル中 1 回限り、任意の近接フェイズ

ガルガントの心臓: ガルガントの巨体から引き抜かれたこの筋肉の塊は、その強靱なる力でいまだに鼓動を続けている。そしてそれを喰らう者にも強大な力が宿るのだ。

効果: このユニットが近接戦闘中である場合、そのターン中、そのユニットが装備している近接武器の【攻撃回数】は +1 の修正を受ける。このアビリティは随行者が装備している武器にも効果がある。

呪文伝承

狂気の呪術

自軍側ヒーローフェイス

6

狂気的変異：その呪文が付近の群れの手足に膨張や伸張をもたらすと、その変異した身体は恐るべき勢いをつけて前方へ突進し、その呪文がさらに強く染み込んでいく。

宣言：この呪文を詠唱する際に、味方フレッシュイーター・コート・魔術師を1体選択する。その後、選択された魔術師の12mv以内に全体が入っており、かつその魔術師から視認状態である味方フレッシュイーター・コート・歩兵または騎兵・ユニットを1個選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：次の自軍側ターン開始時まで、以下の効果が適用される：

- ・対象の【移動力】は+2mvの修正を受ける。
- ・対象のメレーアタックはウーンズロールに+1の修正を受ける。

キーワード 呪文、無制限

自軍側ヒーローフェイス

5

狂乱の瘴気：魔術師が正気を歪める霧を呼び起こし、敵を呑み込んでゆく。

宣言：この呪文を詠唱する際に、味方フレッシュイーター・コート・魔術師を1体選択する。その後、選択された魔術師の18mv以内に一部でも入っており、かつその魔術師から視認状態である敵ユニットを1個選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：ダイスを7個ロールし、対応する効果を適用する：

やつれた精神：2個以上のダイスが同じ出目である場合、対象は1ポイントの致命的ダメージを受ける。

血みどろの光景：3個以上のダイスが同じ出目である場合、『やつれた精神』の効果に加えて、次の自軍側ターン開始時まで、対象による攻撃は、ヒットロールに-1の修正を受ける。

流涎昏迷：4個以上のダイスが同じ出目である場合、『やつれた精神』および『血みどろの光景』の効果に加えて、次の自軍側ターン開始時まで、対象による攻撃は、ウーンズロールに-1の修正を受ける。

キーワード 呪文

自軍側ヒーローフェイス

6

納骨の宴：その呪文は付近の敵から生命力を抜き取り、それをういて宮廷の戦士たちの傷を癒す。

宣言：この呪文を詠唱する際に、味方フレッシュイーター・コート・魔術師を1体選択する。その後、選択された魔術師の18mv以内に一部でも入っており、かつその魔術師から視認状態である敵ユニットを1個選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：対象はD3ポイントの致命的ダメージを受ける。その後、その対象から6mv以内に一部でも入っている味方フレッシュイーター・コート・歩兵・ユニットを1個選択することができる。このアビリティによって割り振られた1ポイントのダメージごとに、その味方ユニットへ撃破された兵を1体復帰させてもよい。

キーワード 呪文

奇蹟伝承

妄執の儀式

U 自軍側ヒーローフェイス

5

恵みの宴：この司祭は信徒の次なる食事に「祝福」を受ける。これにより、参座した者たちに健康と幸福がもたらされるというのだ。

宣言：この奇蹟を祈願する際、味方フレッシュイーター・コート・神官を1体選択する。その後、選択された神官の18mv以内に一部でも入っており、かつその神官から視認状態である敵ユニットを1個選択し、D6の祈願ロールをする。

効果：次の自軍側ターン開始時まで、選択されたユニットの兵1体が撃破されるたびに、その選択されたユニットと近接戦闘中である味方フレッシュイーター・コート・ユニット1個を回復(1)する。祈願ロール結果が10+であれば、代わりにその味方ユニットを回復(D3)する。

キーワード

奇蹟、無制限

G 自軍側ヒーローフェイス

5

“盛夏王”の恩寵：司祭は熱烈なる説法を通して、王宮の代理戦士が成し遂げた偉業を讃え、彼らを死の聖人として説く。

宣言：この奇蹟を祈願する際に、味方フレッシュイーター・コート・神官を1体選択する。選択された味方神官の18mv以内に全体が入っており、かつその神官から視認状態である味方フレッシュイーター・コート・英雄を1個選択し、D6の祈願ロールをする。

効果：次の自軍側ターン開始時まで、対象が実行したメレーアタックによって敵兵1体が撃破されるたびに、その『近接攻撃』アビリティが解決された後、その対象が高貴ポイントを1ポイント追加で獲得する。祈願ロールが10+であれば、次の自軍側ターン開始時まで、対象が実行したメレーアタックによって敵兵1体が撃破されるたびに、この対象から18mv以内に全体が入っている味方フレッシュイーター・コート・英雄全員が、『近接攻撃』アビリティが解決された後、高貴ポイントを1ポイント追加で獲得する(対象のみがポイントを獲得するのではない)。

キーワード

奇蹟

U 自軍側ヒーローフェイス

5

死の信仰：司祭より聖別を受けたグールたちは、自らを無敵なる信仰の戦士と確信している。

宣言：この奇蹟を祈願する際に、味方フレッシュイーター・コート・神官を1体選択する。選択された味方神官の18mv以内に全体が入っており、かつその神官から視認状態である味方フレッシュイーター・コート・ユニットを1個選択し、D6の祈願ロールをする。

効果：次の自軍側ターン開始時まで、対象は【加護】(5+)を持つ。祈願ロール結果が10+であれば、対象から18mv以内に全体が入っている別の味方フレッシュイーター・コート・ユニットを選択する。また、そのユニットは次の自軍側ターン開始時まで【加護】(5+)を持つ。

キーワード

奇蹟

顕現伝承

狂気の出現

自軍側ヒーローフェイス

6

ウショーランの聖杯の召喚：

かつてウショーランが所持した器がこの世に蘇ったものを魔術師が呪文で出現させた。この骨でできたこの杯には、周囲で死んだ者たちの血が常になみなみと湛えられている。

宣言：味方のウショーランの聖杯が戦場に存在しない場合に詠唱可能。この呪文を詠唱する際に、味方フレッシュイーター・コート・魔術師を1体選択する。その後、2D6の詠唱ロールをする。

効果：詠唱者の12mv以内に全体が入っており、かつ詠唱者から視認状態であるようにウショーランの聖杯を1個配置する。

キーワード 呪文、召喚

自軍側ヒーローフェイス

5

亡骸の障壁の召喚：魔法の言葉に

命じられ、かつてウショランに仕えた者たちの亡骸が墓場より立ち上がり、もはやぼろ切れでしかない過去の文明の衣服を引きずりながら、生気のない手を伸ばし掴みかかってくる。

宣言：味方の亡骸の障壁が戦場に存在しない場合に詠唱可能。この呪文を詠唱する際に、味方フレッシュイーター・コート・魔術師を1体選択する。その後、2D6の詠唱ロールをする。

効果：詠唱者の18mv以内に全体が入っており、かつ詠唱者から視認状態であるように亡骸の障壁を1個配置する。

キーワード 呪文、召喚

自軍側ヒーローフェイス

7

死馬の狂走団の召喚：

アポーラントたちが振るった狂える魔術によって、これらのアンデッドの獣は奇怪な活力を得て動きはじめ、血の滲む大地から弾けるように飛び出して、無謀に戦場を踏みじりながら死馬の狂走団となる。

宣言：味方の死馬の狂走団が戦場に存在しない場合に詠唱可能。この呪文を詠唱する際に、味方フレッシュイーター・コート・魔術師を1体選択する。その後、2D6の詠唱ロールをする。

効果：詠唱者の9mv以内に全体が入っており、かつ詠唱者から視認状態であり、なおかつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置に死馬の狂走団を1個配置する。

キーワード 呪文、召喚





・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

ナガッシュ

不死者の至高なる主

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
アラカナッシュ	4	3+	3+	2	D6	-
ゼフェト=ネブタール	4	3+	3+	2	3	-

パッシブ

戦傷の累積

効果：このユニットが10ポイント以上のダメージを受けている場合、このユニットのパワーレベルは-3の修正を受ける。

パッシブ

力の杖：アラカナッシュには最高純度の墓碑が嵌め込まれている。

効果：このターン中、このユニットが呪文を暴発させるまで詠唱ロールの結果は+2の修正を受ける。呪文を暴発させた場合は、このユニットが現在のターン中に他の呪文を使えなくなる効果を無視する。

各ターンにつき1回(アーミー)、任意のターン終了時

灰の手：ナガッシュに触れられた者は一瞬のうちに骨ぐずの山と成り果てる。

宣言：このユニットと近接戦闘中であり、かつ視認状態である敵英雄または敵大型獣を1体選択する。

効果：発動側プレイヤーはダイスを片手、あるいは容器を2つ用意し片方の下に隠す。対戦相手のプレイヤーは、発動側プレイヤーの手、あるいは2つの容器のどちらかを選ばねばならない。対戦相手のプレイヤーがダイスが隠されている方を当てた場合、このアビリティの効果は無効となる。外した場合は対象が自動的に破壊される。

キーワード

蹂躞

バトル中1回限り、自軍側ヒーローフェイズ

不死者の至高なる主

宣言：英雄あるいは固有ではなく、全滅している味方死の大同盟・ユニットを1個選択。

効果：このユニットの12mv以内に全体が入っており、かつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた地点に選択された味方ユニットと全く同じユニットを配置する。

自軍側ヒーローフェイズ

7

ナガッシュの死霊呪文：

ナガッシュ悍ましき魔術の嵐によって敵の魂を攻撃し、配下の肉体を再生させる。

宣言：この呪文は同一フェイズ中に複数回詠唱できる。このユニットの18mv以内に全体が入っており、かつ視認状態であり、現在のターン中にこの呪文の対象としてまだ選択されていないユニットを1個選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：選択されたユニットが敵である場合、対象はD3ポイントの致命的ダメージを受ける。対象が味方死の大同盟・ユニットである場合、以下の効果の中から1つ選択する。

- 選択された味方ユニットに、撃破された兵を復帰させることができる(復帰する兵の【体力】合計が最大3までになるように)。
- 次の自軍側ターン開始時まで、選択された味方ユニットは加護(5+)を得る。

キーワード

呪文

総大将、固有、英雄、大型獣、魔術師(9)、飛行、加護(5+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

ウショーラン

虚妄の御使

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
屍肉喰らいの王の笏	4	3+	2+	2	D3+3	-
巨大な鉤爪	8	3+	3+	1	2	-

パッシブ

戦傷の累積

効果：このユニットが10ポイント以上のダメージを受けている場合、このユニットの巨大な鉤爪の【攻撃回数】は6になる。

パッシブ

屍肉喰らいの王：ウショーランの勇猛果敢な戦いぶりはフレッシュイーターの兵士たちの間にも野火のごとく広がってゆく。

効果：このユニットが高貴ポイントを6ポイント有している場合、このユニットの12mv以内ではなく24mv以内に全体が入っている間、味方フレッシュイーター・コート・ユニットは『狂乱の飽食』アビリティの効果を受ける。

自軍側ヒーローフェイズ

7

垣間見る妄執：ウショーランの強き妄執に取り込まれた敵軍は、自らの味方を瘡痍な怪物として見紛う。

宣言：このユニットの18mv以内に一部でも入っており、かつこのユニットから視認状態である敵兵を1体選択し、選択した敵兵の近接範囲内にいる別の敵ユニットを犠牲者に指定した後、2D6の詠唱ロールをする。

効果：対象の兵が装備している近接武器のうち1個を選択する。その武器を使って犠牲者に対象を、メレーアタックを即座に解決する。

キーワード 呪文

各ターンにつき1回(アーミー)、任意の近接フェイズ

檻の破片：ウショーランの王冠にはめ込まれた宝石には狂気のエネルギーが脈打っており、あまりに近づきすぎた者たちをことごとく呑み込んでゆく。

宣言：このユニットと近接戦闘中である敵ユニットを最大3個まで選択する。

効果：それぞれの対象に対してダイスを1個ロールする。ロール結果が対象の【確保力】を上回っている場合、そのターン中、その対象ユニットは『後手効果』を得る。

キーワード 蹂躪

自軍側ヒーローフェイズ

虚妄の根源

効果：次の自軍側ターン開始時まで、以下の効果の中から1個を選択して適用する：

王宮狩猟団：大型獣を対象とする味方フレッシュイーター・コート・ユニットの攻撃は、ウーンズロールに+1の修正を受ける。

征戦軍：味方フレッシュイーター・コート・ユニットは全力移動ロールと突撃ロールに+1の修正を受ける。

領地防衛：味方フレッシュイーター・コート・ユニットは、自軍が確保している作戦目標を争奪している間、セーブロールに+1の修正を受ける。

大競技会：別の味方フレッシュイーター・コート・英雄の攻撃は、その兵が同一のターン中に突撃を実行している場合、ヒットロールに+1の修正を受ける。

キーワード

総大将、固有、英雄、大型獣、魔術師(2)、加護(5+)

死の大同盟、フレッシュイーター・コート、アポーラント



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

アポーラント・グールキング

(ロイヤル・テラーガイスト騎乗)

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
死の叫び	10"	1	4+	2+	2	D6	近接射撃、随行者
近接武器		回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
血みどろの爪 & 牙		5	3+	3+	1	2	-
テラーガイストの牙ありし口		3	4+	2+	2	D6	随行者
テラーガイストの骸骨の爪		6	4+	2+	1	2	随行者

パッシブ

戦傷の累積

効果：このユニットが10ポイント以上のダメージを受けている場合、このユニットのテラーガイストの骸骨の爪の【攻撃回数】は4になる。

パッシブ

丸呑み：この怪物は巨大な顎で獲物を噛み砕き、時には丸呑みにしてしまう。

効果：このユニットのテラーガイストの牙ありし口による攻撃がクリティカルヒットするたびに、その攻撃は6ポイントの致命的ダメージを攻撃対象であるユニットに与え、その攻撃の攻撃手順は終了する。

各ターンにつき1回(アーミー)、任意の近接フェイズ

苛烈なる餓え：壮麗なる饗宴の幻視に襲われたアポーラントは、自身と乗騎を飢餓の衝動で満たしてゆく。

宣言：このユニットと近接戦闘中である敵英雄を1体選択する。

効果：ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、そのターン中、このユニットのテラーガイストの牙ありし口を使ってその敵ユニットを対象に実行された攻撃は、修正前の出目5+が出た場合、クリティカルヒットとなる。

キーワード **蹂躞**

キーワード

英雄、大型獣、魔術師(1)、飛行、加護(6+)

死の大同盟、フレッシュイーター・コート、アポーラント



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

アポーラント・グールキング

(ロイヤル・ゾンビドラゴン騎乗)

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
悪疫の吐息	10"	D6	2+	4+	1	3	近接射撃、随行者
近接武器		回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
血みどろの爪 & 牙		5	3+	3+	1	2	-
竜の口		3	4+	2+	2	3	随行者
🦴 竜の鉤爪		7	4+	2+	1	2	随行者

🦴 パッシブ

戦傷の累積

効果：このユニットが10ポイント以上のダメージを受けている場合、このユニットが装備している竜の鉤爪の【回数】は5となる。

⚙️ 各ターンにつき1回(アミー)、任意の近接フェイズ

竜の恐怖：不死に支配された竜——その脅威に満ちた怪物を目にした者は、畏敬の念とともに絶望的な恐怖を覚えることとなる。

宣言：このユニットと近接戦闘中である敵ユニットを1個選択する。

効果：ダイスを1個ロールする。ロール結果が選択された敵ユニットの【確保力】を上回っている場合、そのターン終了時まで、その敵ユニットは指揮アビリティを使用できない。

キーワード

蹂躞

👉 パッシブ

怪物的食欲：グールキングは、宮廷動物園内の大型怪物に自らの意を託す。長き死の眠りから、癡猛な飢えの本能に目覚めた怪物たちは、恐るべき素速さで獲物に追いついてゆく。

効果：このユニットの12mv以内に全体が入っている間、英雄ではない味方フレッシュイーター・コート・大型獣は、同一ターン中に『全力移動』アビリティを使用した場合でも、『突撃』アビリティを使用できる。

英雄、大型獣、魔術師 (1)、飛行、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート、アポーラント



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

大判事ゴーマイン

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

血まみれの小銃

4

4+

3+

-

D3

-

各ターンにつき1回(アーミー)、自軍側ヒーローフェイズ

征伐の妄執: 敵がウショーランの法に反すると、その者はゴーマインの権威ある演説にて即刻糾弾される。

宣言: 自身から視認状態である敵ユニットを1個選択する。

効果: ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、次の自軍側ターン開始時まで、以下の効果の中から1個を選択し、対象に適用する:

軽微なる罪: 選択されたユニットを対象としたメレーアタックはウーンズロールに+1の修正を受ける。

戦闘中の不名誉行為: 大型獣ではない味方フレッシュイーター・コート・ユニットは、同一ターン中に『全力移動』アビリティを使用していた場合でも『突撃』アビリティを使用できる。しかし、『突撃』アビリティを使用した場合、選択されたユニットの1/2mv以内で突撃移動を終了しなければならない。

宮廷への重大なる侮辱行為: 対象が味方アポーラント1体と近接戦闘中である間、選択されたユニットを対象とする味方フレッシュイーター・コート・ユニットの攻撃は、ヒットロールに+1の修正を受ける。

弑逆罪: このバトル中に対象が味方アポーラント1体を撃破した場合、選択されたユニットを対象として味方フレッシュイーター・コート・ユニットが用いる近接武器の【ダメージ量】は+1の修正を受ける。



固有、英雄、歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート、アポーラント



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

アポラント・ゴアウォーデン

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
血みどろの爪 & 牙	5	3+	3+	1	2	-

自軍側移動フェイズ

宮廷の狩猟隊：ゴアウォーデンは君主の領地の境界を巡回する任を負い、戦士らを率いて侵攻者に急襲を仕掛ける。

宣言：このユニットが近接戦闘中ではない場合、近接戦闘中ではなく、このユニットから12mv以内に全体が入っている味方クリプトフレイヤー・ユニットまたはモルベグナイト・ユニットを最大2個まで選択してもよい。

効果：このユニットと選択された味方ユニットを戦場から取り除く。このユニットを、あらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置に再配置する。その後、選択された味方ユニットを、このユニットの12mv以内に全体が入っており、なおかつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置に再配置する。

キーワード

コア



英雄、魔術師 (1)、歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート、アポラント



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

マロウスクロール・ヘラルド

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

骨の大鎌

5 4+ 3+ 1 2

-

各ターンにつき1回(アーミー)、任意の
突撃フェイズ

王の嘆願：髄筒の使者が感染した骨に秘めて運ぶ伝令は、狂行と殺戮の嘆願である。これを拒めば、残忍な大群の怒りを買うことになるのだ。

宣言：このユニットと近接戦闘中である敵ユニットを1個選択する。

効果：ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、効果を以下から1つ選ぶ。

背教者を排除せよ!：そのターン中、対象と近接戦闘中である味方フレッシュイーター・コート・ユニットは『先手効果』を得る。

門弟を歓迎せよ!：そのターン中、対象は『感染』のキーワードを有する。対戦相手が感染・ユニットに対して『指揮』、『呪文』または『奇蹟』アビリティを宣言するたびに、ダイスを1個ロールする。ロール結果が5+ならば以下の効果を適用する：

- 対戦相手が『指揮』アビリティを宣言した場合、その指揮は効果を発揮しない。その場合も、指揮アビリティは依然として使用されたものとみなされ、その指揮アビリティを使用するために消費した指揮ポイントも失われる。

- 対戦相手が『呪文』または『奇蹟』アビリティを宣言した場合、その『呪文』または『奇蹟』は失敗に終わる。

U パッシブ

使者を撃つべからず：マロウスクロール・ヘラルドはグールの手下どもから神の使い手と見做されており、追隨者は命を惜しむことなく彼らを守らんとする。

効果：このユニットが近接戦闘中ではなく、3体以上の他の味方フレッシュイーター・コート・歩兵から3m以内の近接範囲内に全体が入っている場合、このユニットは敵兵から視認状態でないものとして扱われる。



英雄、歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート、廷臣



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

モルベグナイト

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
血みどろの槍	2	3+	4+	1	1	突撃 (+1 ダメージ量)
ナイトシュリーカーの爪と歯	3	4+	3+	1	2	随行者

✂ 任意の突撃フェイズ

叫喚と突撃：狂気の呪いを帯びた甲高い嬌声を上げるナイトシュリーカーは、獲物の動きを鈍らせる。

宣言：このフェイズ中、このユニットが突撃を実行している場合、このユニットの1mv以内に一部でも入っている敵ユニットを1個選択する。

効果：D3を1個ロールする。ロール結果が2+ならば、選択された敵ユニットはロール結果に等しい値の致命的ダメージを受ける。

➤ パッシブ

捕食者の飛び掛かり：空中を飛行する能力は無いものの、ナイトシュリーカーの跳躍力は障害物や敵の頭上をもひらりと飛び越えるほどである。これによってモルベグナイトは攻撃や離脱を自在に行なうことができるのだ。

効果：このユニットは同じターン中に『退却』アビリティを使用していた場合でも『突撃』アビリティを使用できる。加えて、このユニットは『退却』アビリティを使用した際に致命的ダメージを受けない。



騎兵、豪傑、楽士 (1/3)、旗手 (1/3)、飛行、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート、騎士



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

クリプトガード

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
呪われし武器	3	4+	4+	1	1	-

⚙️ **リアクション:**このユニットが『近接攻撃』アビリティを宣言

狂妄の武器群:クリプトガードの武器には虚妄の呪いが込められている。その武器を振るえば、敵の正気を奪うことができるのだ。

効果:その『近接攻撃』アビリティの一部として実行された攻撃によるダメージがいずれかの敵ユニットに割り振られた場合、次の自軍側ターン開始時まで、それらの敵ユニットは指揮アビリティを使用することができない。

🛡️ **パッシブ**

王家の護衛隊:戦いにおけるクリプトガードの任務は、死命を制する盾となって吸血鬼の君主を護り抜くことにある。

効果:1体以上の味方フレッシュイーター・コート・英雄が、このユニットの近接範囲内に全体が入っている間、このユニットとそれらの英雄は加護(5+)を持つ。



キーワード

歩兵、豪傑、楽士 (1/10)、旗手 (1/10)、加護 (6+)

死の大同盟、フレッシュイーター・コート、サーフ



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

ヴァルグルフ・コーティアー

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
巨大なる鉤爪	7	4+	3+	1	2	対歩兵 (+1 貫通値)
短剣のごとき牙	1	3+	2+	2	3	対歩兵 (+1 貫通値)

➤ パッシブ

剽疾なる跳躍：ヴァルグルフは恐るべき敏捷さで戦場を跳躍して駆け巡る。

効果：このユニットは、あたかも自身が飛行を有するかのよう、特殊地形を通り抜けることができる。

⚙ 任意のターン終了時

勝利の祝宴：ヴァルグルフが敵陣の中を意のままに暴れ回り、惨殺した敵の肉を呑むように喰らうと、自身の負った傷は恐るべき勢いで塞がってゆく。

効果：このターン中に、このユニットによる攻撃でいずれかの兵が撃破された場合、以下の効果を適用する：

- ・このユニットを回復 (D6) する。
- ・あたかも自軍側移動フェイズ中であるかのように、このユニットは致命的ダメージを受けることなく、直ちに『退却』アビリティを使用できる。



英雄、歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート、廷臣



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

アポラント・カーディナル

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

呪われし笏杖

3 4+ 3+ - D3

-

任意のヒーローフェイズ

鼓舞する雄弁：枢機卿は、宮廷の高貴な英雄たちの美徳を信奉している。

宣言：このユニットの12mv以内に全体が入っている味方フレッシュイーター・コート・英雄を1個選択する。

効果：D3を1個ロールする。ロール結果が2+ならば、対象はロール結果に等しい値の高貴ポイントを受け取る。



英雄、神官 (1)、歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート、アポラント



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

ロイヤル・ディキャピテーター

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

断首人の斧

3

4+

3+

2

3

-

✂️ **リアクション:**このユニットが『近接攻撃』アビリティを宣言

処刑執行者の随行団: 宮廷の断首人は同族のグールたちからも忌避されがちな存在であるが、ひとたび血飛沫が上がれば、この邪悪なる者は多くの取り巻きを集める。

効果: このターン中に『近接攻撃』アビリティを使用しておらず、かつこのユニットの近接範囲内にいる味方サーフ・ユニットを1個選択する。このユニットによる『近接攻撃』アビリティを解決した直後、選択された味方ユニットはただちに『近接攻撃』アビリティを使用できる。

✂️ **任意のターン終了時**

首を斬り落とせ! 血に飢えた宮廷の断首人の斧は、ひと振りですべての首を掻き切ってゆく。

宣言: このターン中、このユニットの攻撃によって1ポイント以上のダメージを割り振られている敵の歩兵・英雄を1個選択する。

効果: ダイスを1個ロールする。ロール結果が5+であれば、対象は自動的に撃破される。



英雄、歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート、廷臣



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

アポーラント アーチリージェント

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

血みどろの爪 & 牙

5

3+

3+

1

2

-

自軍側ヒーローフェイズ

6

腐肉の呼び声：大地に響き渡る
鬨の声を合図に、屍肉喰らいの群れは戦
いへと誘われる。

宣言：2D6 の詠唱ロールをする。

効果：次の移動フェイズにおいて最初に配
置される味方フレッシュイーター・コート・
ユニットは、即座に D6mv 移動することが
できる。その移動中どのような状況におい
ても、そのユニットは近接戦闘に突入する
ことはできない。

キーワード

呪文

自軍側ヒーローフェイズ

数多なる従僕：身も凍るような金切り声と
ともに、アーチリージェントは最も信頼の
おける戦士たちを召喚する。

宣言：このユニットの 12mv 以内に全体が
入っている味方のサーフまたは騎士・ユニ
ットを 1 個選択する。

効果：ダイスを 1 個ロールする。ロール結果
が 3+ であれば以下の効果を適用する：

- 対象がサーフ・ユニットである場合、そ
のユニットに撃破された兵を最高で 3 体
まで復帰させることができる。
- 対象が騎士・ユニットである場合、その
ユニットに撃破された兵を 1 体復帰させる
ことができる。

キーワード

コア



キーワード

英雄、魔術師 (2)、歩兵、加護 (6+)

死の大同盟、フレッシュイーター・コート、アポーラント



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

アポラント・グールキング

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
血みどろの爪 & 牙	5	3+	3+	1	2	-

✂ 任意の近接フェイズ

名誉の規範: グールキングの狂氣的脳内には、騎士道精神と名誉ある戦いの妄幻が渦巻く。彼は敵の筆頭戦士との一騎打ちに挑むや、ただちに野蛮なる獣のごとく襲い掛かるのだ。

宣言: このユニットと近接戦闘中である敵英雄を1体選択する。

効果: そのターン中、このユニットが装備している近接武器の【ダメージ量】は+1の修正を受けるが、このユニットのすべての攻撃はその英雄を対象にしなければならない

✂ 自軍側突撃フェイズ

尋常ならざる俊敏性: 死のエネルギーによって筋肉を隆起させ活力を増強したアポラントは、恐るべき勢いで敵に向かって跳躍する。

効果: そのフェイズ中、このユニットが突撃を実行している場合、このユニットはターン終了時まで『先手効果』を得る。



キーワード

英雄、魔術師 (1)、歩兵、加護 (6+)

死の大同盟、フレッシュイーター・コート、アポラント



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

クリプトインファナル コーティア

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
突き刺す死の悲鳴	10"	4	4+	3+	2	D3	近接射撃
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
串刺しの爪	5	4+	3+	1	2	-	

フパッシブ

狂気の不協和音：クリプトインファナル・コーティアが死の雄叫びを敵に向けるよう従者たちに指示すると、耐え難く不快な音波が繰り出され、いかなる強大な敵をも圧倒してゆく。

効果：このターン中、このユニットの突き刺す死の悲鳴によって1体以上の敵兵が撃破されていた場合、このユニットの12mv以内に全体が入っている味方クリプトプレイヤー・ユニットが装備している遠隔武器の【ダメージ量】は+1の修正を受ける。



英雄、歩兵、飛行、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート、廷臣



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

クリプトハンター コーティアー

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
巨大なる骨の棍棒 & 腐れる鉤爪	5	4+	3+	2	3	-

自軍側ヒーローフェイス

貴族の血:君主の血は、フレッシュイーターに超常的な再生能力を授ける。

効果:このユニットを回復 (D3) する。

×リアクション:このユニットが『近接攻撃』アビリティを宣言

騎士の模範:クリプトハンター・コーティアーが血しぶきを上げて狂氣的に襲撃する光景を目にした戦士の軍団は、殺人的な狂乱に陥ることになってしまう。

効果:このターン中に『近接攻撃』アビリティを使用しておらず、かつこのユニットの近接範囲内に一部でも入っている味方クリプトホルダー・ユニットを1個選択する。このユニットが使用した『近接攻撃』アビリティを解決した後に、選択された味方ユニットはただちに『近接攻撃』アビリティを使用できる。その味方ユニットが『近接攻撃』アビリティを使用した場合、そのターン中、その味方ユニットによる攻撃のヒットロールは+1の修正を受ける。



英雄、歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート、廷臣



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

クリプトフレイヤー

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
死の絶叫	10"	4	4+	3+	2	1	近接射撃
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
貫きの鉤爪	4	4+	3+	1	1	-	

➡ 各ターンにつき1回(アーミー)、自軍側
移動フェイズ

廷臣の護衛: クリプトフレイヤーたちが翼を広げて高貴な英雄たちを空に持ち上げ、危険から救い出したり、戦場へともに出陣するという奇怪な伝説が数多く残っている。

宣言: このユニットが近接戦闘中ではない場合、このユニットの近接範囲以内に一部でも入っており、飛行ではない味方フレッシュイーター・コート・歩兵・英雄を1体選択する。

効果: 選択された英雄を戦場から取り除く。その後、このユニットは、自身の【移動力】までの距離を移動できる。このユニットが近接戦闘中になるように、その移動を完了することはできない。その後、このユニットの近接範囲内であり、かつすべての敵ユニットから3mv以上離れた場所に、選択された英雄を配置する。

キーワード

コア、移動



歩兵、豪傑、飛行、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート、騎士



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

クリプトホラー

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
棍棒と墮落した鉤爪	4	4+	3+	-	2	クリティカル (自動ウーンズ)

✂ パッシブ

王家の承認: この腐食獣たちは、主君の注意を引くために全力を尽くす。

効果: このユニットが味方廷臣またはアボラントの 12mv 以内に全体が入っている間、このユニットの装備している近接武器の【貫通値】は +1 の修正を受ける。

🛡 自軍側ヒーローフェイズ

貴族の血: 君主の血は、フレッシュイーターに超常的な再生能力を授ける。

効果: このユニットを回復 (D3) する。



歩兵、豪傑、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート、騎士



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

クリプトグール

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
鋭い牙と穢らわしい爪	2	4+	4+	-	1	クリティカル (自動ウーンズ)

✂️ パッシブ

王家の承認: この腐食獣たちは、主君の注意を引くために全力を尽くす。

効果: このユニットが味方廷臣またはアポラントの12mv以内に全体が入っている間、このユニットの装備している近接武器の【貫通値】は+1の修正を受ける。



歩兵、豪傑、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート、サーフ



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

ロイヤル・ゾンビドラゴン

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
悪疫の吐息	10"	D6	2+	4+	1	3	近接射撃、随行者
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
竜の口	3	4+	2+	2	3	随行者	
竜の鉤爪	7	4+	2+	1	2	随行者	

パッシブ

戦傷の累積

効果：このユニットが10ポイント以上のダメージを受けている場合、このユニットが装備している竜の鉤爪の【攻撃回数】は5である。

初期配置フェイズ

優地からの襲撃：眼窩を不浄な力で光らせ、ゾンビドラゴンが上空から前線へと接近して行く。

宣言：初期配置されていない状態である、このユニットを選択する。

効果：このユニットを予備戦力として戦場の上空に配置する。そのユニットは初期配置されたものとみなされる。

キーワード

初期配置

自軍側移動フェイズ

忌まわしき急襲：ゾンビドラゴンは彗星のごとく、耳をつんざく咆哮とともに戦場に降下する。

宣言：このユニットが戦場の上空に配置されている場合、このユニットを選択する。

効果：あらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた戦場の任意の位置に、このユニットを配置する。

各ターンにつき1回（アーミー）、任意の近接フェイズ

舞い上がる恐怖：ゾンビドラゴンが敵戦士たちの上空を舞い、腐食性の吐息で足元の敵たちを排除していく。

効果：このユニットがこのターン中に突撃を実行した場合、ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、このユニットは2D6mv移動できる。その際、このユニットは敵ユニットの近接範囲内を通り抜けることができるが、近接戦闘中になるように移動を完了しなければならない。次に、このユニットが突撃移動中を通り抜けた敵ユニットを1個選択する。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る。

キーワード

蹂躞

大型獣、飛行、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

ロイヤル・テラーゲイスト

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
死の叫び	10"	1	4+	2+	2	D6	近接射撃、随行者
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
牙ありし口	3	4+	2+	2	D6	随行者	
骸骨の爪	6	4+	2+	1	2	随行者	

パッシブ

戦傷の累積

効果：このユニットが10ポイント以上のダメージを受けている場合、このユニットの骸骨の爪の【攻撃回数】は4になる。

パッシブ

丸呑み：この怪物は巨大な顎で獲物を噛み砕き、時には丸呑みにしてしまう。

効果：このユニットの牙ありし口による攻撃がクリティカルヒットするたびに、その攻撃は6ポイントの致命的ダメージを攻撃対象であるユニットに与え、その攻撃の攻撃手順は終了する。

各ターンにつき1回（アーミー）、任意の近接フェイズ

死の叫び：テラーゲイストの恐るべき叫び声は、それだけで戦士の心臓を止める力を持つ。

宣言：このユニットと近接戦闘中である敵歩兵・ユニットを1個選択する。

効果：選択された敵ユニット内にいる兵1体につき、それぞれダイスを1個ロールする。ロール結果で6が出るたびに、その敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。このアビリティによって対象に3ポイント以上のダメージが割り振られた場合、そのターン中、その敵ユニットによるメレーアタックのヒットロールは-1の修正を受ける。

 キーワード **蹂躞**

大型獣、飛行、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

ロイヤル・ビーストプレイヤー

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ビーストプレイヤーの武器	3	4+	4+	-	1	対獣兵 (+1 貫通値)、 対大型獣 (+1 貫通値)

ギア パッシブ

狩人の本能: 宮廷獣剥団は、自らを全士で最も有能な怪物殺しであると信じて疑わない。彼らは確かにその要領を得てはいる。獲物を罠にかけて捕らえた上で、止めを刺しに動くのだ。

効果: このユニットと近接戦闘中である間、敵大型獣は『蹂躞』アビリティを使用することができない。加えて、このユニットと近接戦闘中である間、敵大型獣および戦闘獣・ユニットが装備している近接武器の【ダメージ量】は-1の修正を受ける。

任意の近接フェイズ

ロイヤル・フレイマスター: ロイヤル・フレイマスターは、ハンティング・ポールアームをオファル・ハウンドの急襲として利用することで敵を串刺しにして獲物を息絶えさせる。

宣言: このユニットと近接戦闘中である敵ユニットを1個選択する。

効果: D3を1個ロールする。ロール結果が2+の場合、選択された敵ユニットはロール結果に等しい値の致命的ダメージを受ける。選択された敵ユニットが大型獣または戦闘獣・ユニットである場合、その致命的ダメージは+1の修正を受ける。



歩兵、豪傑 (1/10)、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート、サーフ



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

死馬の狂走団

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

死馬の蹂躞

10 5+ 3+ - 1

-

自軍側移動フェイズ

蹄の下の死: 戦場を狂奔する死馬の狂走団は、その前方に立つあらゆる者を踏み潰してゆく。

効果: この顕現は、自身の【移動力】までの距離を移動できる。この顕現は、兵や敵ユニットの近接範囲内を通り抜けることができるが、近接戦闘中になるように移動を完了することはできない。

その後、この顕現がその移動中を通り抜けた敵ユニットを最大3個まで選択する。選択された各敵ユニットに対して、それぞれD3を1個ロールする。ロール結果が2+であれば、ロール対象はそのロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。

デザイナーズ・ノート:

この顕現は近接戦闘中であっても、このアビリティを使用できる。

キーワード

コア、移動



顕現、永久呪文、飛行、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

亡骸の障壁

パッシブ

掴みかかる手：亡骸の障壁に捕われた死体は蠢くように動きだし、近づいた生ある者すべてに掴みかかろうとする。

効果：敵ユニットがこの顕現の近接範囲内に一部でも入っている間は、その敵ユニットは**全力移動**や**退却**アビリティを使用できない。

加えて、敵ユニットがこの顕現の近接範囲内に一部でも入っている間に『**移動**』アビリティを使用することが選択された場合、そのターン中、そのユニットの【**移動力**】は半分(切り上げ)になる。



顕現、永久呪文、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

ウショーランの聖杯

ギア パッシブ

聖杯を満たすもの：死した戦士の血が、この邪悪な顕現の中に吸い上げられていく。

効果：この顕現の12mv以内に一部でも入っている兵（味方または敵）が撃破されるたび、この顕現は1流血ポイントを得る（最大6ポイント）。

任意のターン終了時

溢れ出す血：その聖杯から血が溢れ出すとき、血を浴びたフレッシュイーターたちは超自然の活力に満たされる。

宣言：この顕現の18mv以内に全体が入っている味方フレッシュイーター・コート・ユニットを1個選択する。

効果：そのターン中、この顕現が持っている流血ポイントの数を、対象の確保スコアに足す。その後、この顕現が持つ流血ポイントは0に戻る。



顕現、永久呪文、飛行、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、フレッシュイーター・コート



・フレッシュイーター・コート・ウォースクロール・

死の玉座

以下の共通の特殊地形アビリティが、この特殊地形に適用される(特殊地形、1.2):
遮蔽物、通り抜け不可能

ギア パッシブ

領域の管理者: 死の玉座に就く者が見渡すことのできる場所すべてを支配する。しかし、凶暴に打ち倒される敵には警戒しておかなければならない。

効果: この特殊地形に管理者が配置されている間、以下の効果が適用される:

- その管理者は『移動』アビリティを使用できない。
- その管理者の射程や視認状態を判断する際には、管理者からではなく、この特殊地形から決定する。
- 管理者を対象とするすべての攻撃は、この特殊地形を対象とする攻撃になる。
- この特殊地形が全滅するとき、戦場から取り除かれる前に、管理者はD3ポイントの致命的ダメージを受ける。その後、この特殊地形の3mv以内に一部でも入っており、かつ近接戦闘中にはならない位置に、その管理者を戦場に配置する。そのユニットは管理者ではなくなる。上記の条件を満たした状態で戦場に配置できない場合、管理者は撃破されたものとして扱われる。

自軍側ヒーローフェイズ

支配的な英雄: 宮廷の中でも最も信頼のおける者は、君主が不在の間に王座に座することを任されるのだが、君主の帰還後は直ちにその座を退かなければならない。

宣言: この特殊地形に「管理者」が配置されていない場合、自身の3mv以内に一部でも入っている味方フレッシュイーター・コート・歩兵・英雄を1体選択する。

効果: この特殊地形の上に、選択された味方英雄を配置する。その英雄は「管理者」となる(「領域の管理者」参照)。

自軍側移動フェイズ

義務履行: 義務を果たすことが必要になった時には、アボーラントの君主または摂政役が玉座を離れて姿を現し、剣を手にした王国を守ろうと戦うのだ。

効果: この特殊地形に「管理者」が配置されている場合、この特殊地形の6mv以内に全体が入っており、かつ近接戦闘中にはならない位置に、その管理者を配置する。そのユニットは管理者ではなくなる。

ギア 自軍側ヒーローフェイズ

絶対の支配者: 死の玉座は妄執の集約点となり、そのおぞましき構造物に座する人喰いの闘士は、自身の威厳を強く確信する。

効果: この特殊地形の管理者がD3高貴ポイントを得る。

SPEARHEAD



フレッシュイーター・コート

屍肉喰らいの家臣団

このスピーアヘッド・アーミーは、以下のユニットで構成されている。

ジェネラル

◆ アポーレント・
アーチリージェント

ユニット

- ◆ クリプトガード：10 体
- ◆ モルベグ・ナイト：3 体
- ◆ ヴァルグルフ・コーティアー



傾聴せよ！高貴なる主君が領土の調査を望む時、あるいは壮大なる探求の旅に乗り出す際には王の側近を連れて出立するのだ。何と言っても、真の支配者にとっては忠実な護衛や、翼ありし乗騎に跨る宮廷騎士、そして聖なる守護騎士という者らは、常に従えているべき存在なのだ。その行列が旅をする途上で悪人や卑劣漢と相まみえたならば、かくの如き悪行を成す者たちは打ちのめされ、そして勝利を祝う盛大な宴が催されるに違いない……

だが悲しきかな、このような幻想は決して現実と交わることはない。なぜならば、この妄信的な騎士たちの一団は、まさに怪物そのものなのだ。肉と血に飢えた食屍鬼や残忍な吸血鬼が、その正体なのだ。この者たちは狂気という名のレンズを通して世界を視ているため、貪欲な熱狂が収まることは決してない。食屍鬼は戦略や、複雑な策略を用いることはほとんどない。彼らは狂気の如き大群を作ろうとし、そして獐猛さのみを頼りに勝利を取めるのだ。しかしながら、この食屍鬼が信じ込んでいる幻覚は、彼らに騎士道的な性質を与え、君主に献身的な者へと変質させている。そして忌まわしき吸血鬼が血に飢えた「武勇」の偉業を成したならば、側近たちは主を模範にして、さらに凶悪に奮戦するだろう。

「集い来たれ、我が臣下たちよ！我らが領地を、賊どもが冒瀆せんとしている。騎士としてかの者らを迎え撃ち、鉄誅を下そうではないか！」

——アーチリージェント、レッドクロウ

戦闘特性

× パッシブ

高貴なる行ない：食屍鬼の宮廷を構成する者たちは、各々が戦場において価値ある行ないをすることで、常に自らの勇猛さを証明しようとする。

効果：味方の英雄が『近接攻撃』アビリティを使用する際、その攻撃が解決された直後、その英雄はそのアビリティによって割り振られたダメージに等しい数の高貴ポイントを獲得する。各英雄は、最大6ポイントまで高貴ポイントを保持できる。

× パッシブ

狂乱の飽食：戦において忌まわしきものを目撃することで、食屍鬼の中に眠る狂気の飢餓を駆り立てる。

効果：高貴ポイントを6ポイント有する味方英雄の12mv以内に全体が入っている味方ユニットは、近接武器の【攻撃回数】に+1の修正を受ける。



▼ 自軍側移動フェイズ

忠臣の召喚：ゲールたちは、主たる吸血鬼の周囲に馳せ参じる。

宣言：1高貴ポイント以上を有する味方の英雄を1体選択し、このアビリティを使用する。

効果：その英雄は以下の記述に従い、任意の高貴ポイントを消費する：

このユニットの9mv以内に一部でも入っている味方クリプトガード・ユニットを1個選択し、1高貴ポイントを消費し、そのユニットに兵を1体復帰させる。

このユニットの9mv以内に一部でも入っている味方モルベグナイト・ユニットを1個選択し、2高貴ポイントを消費し、そのユニットに兵を1体復帰させる。

連隊アビリティ：以下の連隊アビリティの中から1つを選択する。

♣ パッシブ

征戦軍：この宮廷に集う戦士たちは自らのことを、聖なる大義を掲げて諸領域へと果敢に進軍する、征戦の聖騎士だと見なしている。

効果：味方ユニットは全力移動ロールと突撃ロールに+1の修正を受ける。

♠ パッシブ

領地防衛：この錯乱したゲールたちは、自らを高貴な防衛者だと任じており、彼方より来る侵略者を撃退するために命を賭して戦う。

効果：自軍が確保している作戦目標を争奪している間、味方ユニットのセーブロールは+1の修正を受ける。

強化：自軍のジェネラルに、以下の強化の中から1つを付与する。

♣ パッシブ

ウルグウの外套：このアーチリージェントは漆黒のオーラを纏っている。本人たちはこれを神聖なオーラだと思い込んでいるが、ともあれ敵は狙いを付けることが困難になっている。

効果：自軍側ジェネラルが敵兵から12mvより遠く離れている場合、自軍側ジェネラルはその敵兵から視認状態にあるとはみなされない。

♠ バトル中1回限り、自軍側ヒーローフェイズ

血河の聖杯：このアーチリージェントは、血に染まった聖杯を飲み干し咆哮を上げ、不死の姿を力が活力を取り戻し巨大化する。

効果：自軍側ジェネラルを回復(2D3)する。

♣ 自軍側ヒーローフェイズ

鼓舞する雄弁：アーチリージェントは、魂を凍てつかせるような咆哮を放つ。だがその声は、狂気に陥った従者たちからは、勇敢さと呼び起こす鼓舞舞であると見なされる。

効果：自軍側ジェネラルの12mv以内に全体が入っている各味方ユニットに対して、それぞれダイスを1個ロールする。自軍側ジェネラルは、このダイスをロールしない。ロール結果で5+が出るたびに、自軍側ジェネラルは1高貴ポイントを獲得する。

♠ 自軍側ヒーローフェイズ

真紅の兵糧：アーチリージェントが掠れるような声で呪文を唱えると、周囲の敵から生命の本質を奪い取る。

宣言：自軍側ジェネラルの18mv以内に一部でも入っており、かつこのジェネラルから視認状態である敵ユニットを1個選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：ロール結果が6+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る。その後、選択された敵ユニットの6mv以内に一部でも入っている自軍側クリプトガード・ユニットがいる場合、このアビリティによって割り振られた1ポイントのダメージごとに、その自軍側クリプトガード・ユニットに撃破された兵を1体復帰させてもよい。

移動力

6"

体力

6

防衛力

5+

2

確保力

アーチリージェントと呼ばれる、吸血鬼の如き怪異生物は、墮落した群れの中でも最も強大な力を備えた存在だ。狂気に満ちた吸血衝動と、妄信による純粋な意志の力によって、アーチリージェントは人喰いたちの大帝國を治めており、無数の、狂乱したグールの忠臣たちを率いている。アーチリージェント自身は、牙で敵を食い荒らし、引き裂くだけの力を備えている。だが、その歪んだ満足感、配下が勝利するのを目の当たりにすることで一層満たされる。多くのアーチリージェントは、禍々しき魔法で配下の者たちを「祝福」し、さらに癡猛な殺人鬼へと変えてしまうのだ。

スピアヘッド・ウォースクロール

アボーレント・アーチリージェント



近接武器

攻撃回数

ヒット

ウーンズ

貫通値

ダメージ量

アビリティ

血みどろの爪 & 牙

5

3+

3+

1

2

-

自軍側ヒーローフェイズ

狂気的変異：呪いの力を行使することで、このアボーレントは付近の群れの手足に膨張や伸張をもたらすと、その変異した身体は恐るべき勢いをつけて前方へ突進してゆく。

宣言：このユニットの18mv以内に全体が入っており、かつこのユニットから視認状態である味方ユニットを1個選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：ロール結果が6+であれば、次の自軍側ターン開始時まで、選択された味方ユニットの【移動力】は+2mvの修正を受け、かつその攻撃のウーンズロールは+1の修正を受ける。



キーワード

英雄、歩兵、加護 (6+)

移動力

6"

体力

1

防御力

6+

1

確保力

クリプトガードは忌まわしき王選ら
 国の食人鬼の「農奴」から者己の
 拔かれた者たちが何らかの形で
 頑強さを主に示し、感銘を与鬼自
 えた者たちだ。恐らく吸血も
 の主人に向けては偶然に、
 ら進んで、あるいは偶然に、
 受け止めたのかもしれない。
 結果、この者たちは褒美とされよ
 て、支配者の護衛に任命さよ
 た。そして饗宴の卓からは、
 たり上等な食べ残しを与えられ、
 王の武具庫から長きに渡り、狂
 気に染められた遺産を武器と
 して選ぶことも許されている自
 らの頑強さを大いに誇っている
 の、実際、忌まわしい死霊存
 の、エネルギーに近しい存在
 のあるため、打ち倒すことは容
 易ではない。

スピアヘッド・ウォースクロール

クリプトガード



近接武器
 呪われし武器

攻撃回数	ヒット	ウーンズ	貫通値	ダメージ量	アビリティ
3	4+	4+	1	1	-

 パッシブ

王家の護衛隊：戦いにおけるクリプトガードの任務は、死命を制する盾となって吸血鬼の君主を護り抜くことにある。

効果：このユニットの近接範囲内に全体が収まっている間、味方英雄の加護ロールは+1の修正を受ける。



キーワード

歩兵、増援、加護 (5+)

移動力

12"

体力

4

防衛力

4+

1

確保力

モルベグナイトは自らを、羽の生えた高貴なる乗騎に跨る、誇りと騎士道精神にあふれる戦士だと信じている。これはあながち、真実からかけ離れている訳ではない。事実、モルベグナイトの乗騎である薄汚いナイトシュリーカーは、あらゆる手翼種の獣の父である古代の神獣モルベグが、後に産み落とした生物なのだ。ナイトシュリーカーは一般的な意味において飛行することはできない。だが、極めて強力な後ろ足の力を使い、彼方まで空中を飛翔することはできる。これにより、モルベグナイトは無防備な敵に突進し、大混乱を引き起こすのである。

スピアヘッド・ウォースクロール

モルベグナイト

近接武器	攻撃回数	ヒット	ウーンズ	貫通値	ダメージ量	アビリティ
血みどろの槍	2	3+	4+	1	1	突撃 (+1 ダメージ量)
ナイトシュリーカーの爪の歯	3	4+	3+	1	2	随行者

パッシブ

捕食者の飛び掛り: 空中を飛行する能力は無いものの、ナイトシュリーカーの跳躍力は障害物や敵の頭上をもひらりと飛び越えるほどである。これによってモルベグナイトは攻撃や離脱を自在に行なうことができるのだ。

効果: このユニットは、現在のターン中に『退却』アビリティを使用している場合でも『突撃』アビリティを使用できる。さらに、このユニットが『退却』アビリティを使用した場合に、このユニットは致命的ダメージを受けない。



キーワード

騎兵、飛行、加護 (6+)

スピアヘッド・ウォースクロール
ヴァルグルフ・コーティアー

移動力
10"
 体力 **8** 防御力 **5+**
2
 確保力

ゲールたちにとって、ヴァルグルフは神々しい力で輝く聖なる戦士に見える。だがヴァルグルフは忌まわしき血族の中でも、最もおぞましい存在だ。血と肉を食するという衝動によって、ひとかけらの自制心さえも抑圧された卑しい怪物なのだ。ヴァルグルフを率いることができるのは、血族の中でも最も威厳を備えた者だけだ。それ以外の者が近づけば、引き裂かれて血肉のシャワーにされる。とは言え最上の威厳を以てしても、この獣を戦いの中へと追い立てるのが精一杯だ。ヴァルグルフは衝動のままに肉を食い荒らすことに耽り、死者を食った後に、超常的な俊敏さで跳躍して他の敵へと襲い掛かる。

近接武器	攻撃回数	ヒット	ウーンズ	貫通値	ダメージ量	アビリティ
巨大なる鉤爪	7	4+	3+	1	2	-
短剣のごとき牙	1	3+	2+	2	3	-

任意のターン終了時

勝利の祝宴: ヴァルグルフが敵陣の中を意のままに暴れ回り、惨殺した敵の肉を呑むように喰らうと、自身の負った傷は恐るべき勢いで塞がってゆく。

効果: このターン中にこのユニットが兵1体以上を撃破している場合、このユニットを回復(D6)する。さらに、このユニットは致命的ダメージを受けることなく、ただちに『退却』アビリティを使用してもよい。



キーワード

英雄、歩兵、加護 (6+)