

# WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



陣營パック  
オシーク  
ボーンリーパー

# 戦闘特性

オシアーク・ボーンリーパーのアーミーは、以下のアビリティを使用できる：

## 自軍側移動フェイズ

**止めど無き進軍：**オシアークは休むことなく前進する。

**宣言：**このフェイズ中に、どの味方ユニットも『無慈悲なる規律』のアビリティを使用していない場合、味方オシアーク・ボーンリーパー・英雄を1体選択し、このアビリティを使用する。その英雄の12mv以内に全体が入っているすべての味方オシアーク・ボーンリーパーが対象である。

**効果：**そのターン中、選択された味方ユニットは、【移動力】に+2mvの修正を受ける。

キーワード 無慈悲なる規律

## 自軍側移動フェイズ

**隊列の再編成：**ボーンリーパーは速やかに撤退し、再び激戦の中へと突撃していく。

**宣言：**このフェイズ中、どの味方ユニットも『無慈悲なる規律』のアビリティを使用していない場合、味方オシアーク・ボーンリーパー・英雄を1体選択し、このアビリティを使用する。

**効果：**そのターン中、選択された味方英雄の12mv以内に全体が入っている間、現在のターン中に『退却』アビリティを使用していた場合でも、味方オシアーク・ボーンリーパー・ユニットは、『突撃』アビリティを使用できる。

キーワード 無慈悲なる規律

## 任意の突撃フェイズ

**協同突撃：**合図とともに、オシアーク兵団が一斉に突撃する。

**宣言：**このフェイズ中に、どの味方ユニットも『無慈悲なる規律』のアビリティを使用していない場合、味方オシアーク・ボーンリーパー・英雄を1体選択し、このアビリティを使用する。

**効果：**そのターン中、選択された味方英雄の12mv以内に全体が入っている間、味方オシアーク・ボーンリーパー・ユニットの突撃ロールは、+1の修正を受ける。

キーワード 無慈悲なる規律

## 任意の突撃フェイズ

**反撃司令：**オシアークは敵襲に備えて武器を構える。

**宣言：**このフェイズ中に、どの味方ユニットも『無慈悲なる規律』のアビリティを使用していない場合、味方オシアーク・ボーンリーパー・英雄を1体選択し、このアビリティを使用する。

**効果：**そのターン中、英雄の12mv以内に全体が入っている間は、味方ユニットの白兵戦武器が対突撃(+1貫通値)を得る。

キーワード 無慈悲なる規律

## 任意の近接フェイズ

**棍棒の一撃：**ボーンリーパーは、甲冑を嘲笑うかのような破壊的な一撃を繰り出すことができる。

**宣言：**このフェイズ中、どの味方ユニットも『無慈悲なる規律』のアビリティを使用していない場合、味方オシアーク・ボーンリーパー・英雄を1体選択し、このアビリティを使用する。

**効果：**このターン中、オシアーク・ボーンリーパー・ユニットが、その英雄の12mv以内に全体が入っている間、味方ユニットによって繰り出されるメレーアタックは、ウーンズロールに+1の修正を受ける。

キーワード 無慈悲なる規律

## 任意の近接フェイズ

**強固な隊列：**オシアークの戦士は機敏に防衛陣形を張り、その防御力をさらに強固にする。

**宣言：**このフェイズ中に、どの味方ユニットも『無慈悲なる規律』のアビリティを使用していない場合、味方オシアーク・ボーンリーパー・英雄を1体選択し、このアビリティを使用する。

**効果：**そのターン中、味方オシアーク・ボーンリーパーは、その英雄の12mv以内に全体が入っている間、加護(5+)を得る。

キーワード 無慈悲なる規律

# 戦闘陣形

自軍は以下のオシアーク・ボーンリーパーの戦闘陣形から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。

## モーティザン評議会

### 🔥 パッシブ

**死滅の旋律：**各モーティザンは、仲間である職人の存在をもって力を生み、集団が個々の力を拡大し魔力が渦巻く。

**効果：**味方オシアーク・ボーンリーパー・歩兵・魔術師は、詠唱ロールに+1の修正を受ける。

## モーテク・バリスタリ

### 🏹 自軍側遠隔フェイズ

**這い回る砲撃：**オシアークの砲撃は、集団で利用するのが最適であり、モーテクの戦列後方の安全な位置から壊死の弾頭を解き放つ。

**宣言：**味方陣地に完全に入っている、かつ『移動』アビリティをこのターンで使用していない味方モーテク・クロウラーユニットを最大3個まで選択する。

**効果：**そのターン中、選択された各味方ユニットのレンジアタックにおけるヒットロールは、+1の修正を受ける。

## カヴァロス・ランス

### 🏹 バトル中1回限り（アーミー）、初期配置フェイズ

**死の如くに素早く：**住処を壊滅させる致死的な突撃を送り出す前に、敵の弱点を捜し出し、カヴァロスの陣形は戦場を圧倒的なスピードで支配する。

**宣言：**味方オシアーク・ボーンリーパー騎兵ユニットを3個選択する。

**効果：**選択された各味方ユニットは、6mv移動できる。その移動は、近接戦闘中になるような位置で完了することはできない。

## モーテク・ファランクス

### 🏹 各ターンにつき1回（アーミー）、自軍側移動フェイズ

**予備戦力の派遣：**モーテク・ガードは、奥の隊列に配備され、戦列（バトルライン）の結束力が切迫してきた時にはいつでも戦いに挑むことができるよう、戦略的な予備戦力を用意している。

**宣言：**全滅している味方モーテク・ガードユニットを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5+であれば、あらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置に、戦場の選択された味方ユニットの半分の兵数（端数切り上げ）の代替ユニットを1個配置する。



# 英雄特性

骨税収穫者の教訓 (英雄のみ)

## ア パッシブ

**陽動戦術:**狡猾な魂が吹き込まれし英雄は、あらゆる種類の罠や計略を用いて敵の前進を妨げる。

**効果:**このユニットの12mv以内に一部でも入っている間、敵ユニットの突撃ロールは-2の修正を受ける。

## U パッシブ

**古代の力:**この英雄が纏う化石化した骨は、異常なまでに堅い。

**効果:**このユニットを対象とするメレーアタックにおいて、修正前のヒットロールで1-3が出た場合、その攻撃は失敗し、攻撃手順を終了する。

## U パッシブ

**いたずらのオーラ:**この英雄を覆う終焉の魔法は、矢や他の投射物の力を奪う。

**効果:**味方オシアーク・ボーンリーパー・ユニットの12mv以内に全体が入っている間、そのユニットを対象にしたレンジアタックのウーンズロールは、-1の修正を受ける。

# 神器

帝国の至宝 (英雄のみ)

## ✂ バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

**骨髄の契り:**この闘士が纏いし象形文字は、その文字を目にしたものに神秘なる協定を結ばせ、その骨髄からエネルギーを吸い上げていく。

**効果:**そのターン中、このユニットを対象としたメレーアタックの修正前のヒットロールが1-2である場合『近接攻撃』アビリティが解決された直後に、攻撃側ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。

## U パッシブ

**浸潤の鉱脈:**このナディライト鉄合金の延べ棒が混ぜられた骨構築物は、弱味のない姿と化す。

**効果:**このユニットは加護(5+)を持つ。

## ● パッシブ

**暴政の兜:**この兜は着用者の暴虐な意志を発散し、辺りにいる敵を恐怖で満たす。

**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。



# 呪文伝承

## オシリア魔術の呪文伝承

### 自軍側ヒーローフェイズ

5

**ナディライト武器強化：**術者はナディライト製の武器に死の力を吹き込む。

**宣言：**この呪文を詠唱する際に、味方オシーク・ボーンリーパー・魔術師を1体選択する。その後、選択された魔術師の12mv以内に入っている、かつその魔術師から視認状態である味方オシーク・ボーンリーパー・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、選択された味方魔術師のメレーアタックは、修正前の出目5+のヒットロールでクリティカルヒットとなる。

キーワード

呪文、無制限

### 自軍側ヒーローフェイズ

7

**生命力の吸収：**この呪われし術は敵の力を奪い、敵を無防備な状態にする。

**宣言：**この呪文を詠唱する際に、味方オシーク・ボーンリーパー・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：**次の自軍側ターン開始時まで、選択された味方魔術師の攻撃のヒットロールは-1の修正を受け、またその魔術師のセーブロールは-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ズ

7

**破片嵐：**術者は呪文を唱え、骨の破片の大きな雲を作り敵に投げつける。

**宣言：**この呪文を詠唱する際に、味方オシーク・ボーンリーパー・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：**詠唱対象ユニットの兵数と同じ個数のD6をロールする。出目5以上が出るたびに、詠唱対象の魔術師は致命的ダメージを1ポイント受ける。

キーワード

呪文

# 顕現伝承

ネクロポリスの恐怖

## 自軍側ヒーローフェイズ

6

**魂泥棒の猛禽を召喚**：術者の広げた指先から高く舞い上がりし魂泥棒の猛禽は、戦場の上を羽ばたく。

**宣言**：戦場に味方の**魂泥棒の猛禽**が配置されていない場合、味方オシアーク・ボンリーパー・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以内に全体が入るように、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**魂泥棒の猛禽**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ズ

6

**悪夢の捕食者**：伸び上がり襲い掛かる悪夢の捕食者は引き出されたシャインシュの魔力が形をとったもので、圧倒的な恐怖の象徴だ。

**宣言**：戦場に味方の**悪夢の捕食者**が配置されていない場合、味方オシアーク・ボンリーパー・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以内に全体が入るように、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**悪夢の捕食者**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ズ

6

**骨税の金切り魔を召喚**：術師はすべてを見通す四つの頭を持つ怪物を召喚し、オシアークの骨税から逃げるものを追い詰める。

**宣言**：戦場に味方の**骨税の金切り魔**が配置されていない場合、味方オシアーク・ボンリーパー・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以内に全体が入るように、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**骨税の金切り魔**を1個配置する。

キーワード 呪文、召喚



オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロー

# 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

### バトルダメージ

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、そのパワーレベルは-3の修正を受ける。

## ⚙️ パッシブ

力の杖：アラカナッシュは、最も純粋なる墓砂の宝石で覆われている。

効果：このターン中、このユニットが呪文を1回も暴発させていない間、このユニットの詠唱ロールは+2の修正を受ける。このユニットが呪文を暴発させた場合、このターン中にこのユニットがさらに呪文を詠唱できなくなる制限を無視する。

## 🔪 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敵は、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、かつこのユニットから視認状態である敵英雄または大型獣を1個選択する。

効果：ダイスを左右どちらかの手の中、もしくは2つの入れ物のどちらかに1つ隠す。敵軍側は、左右どちらかの手かコンテナを選択する。その敵軍側がダイスが隠された方を選んだ場合、このアビリティは効果を発揮しない。しかし、ダイスが隠されていない方を選んだ場合、選択された敵は全滅する。

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：全滅している英雄でもなく固有でもない味方死の大同盟・ユニットを1個選択する。

効果：選択された味方ユニットと同一の代替ユニットを、12mv以内に全体が入るように、かつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた地点に、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：陰鬱な魔術の嵐で、ナガッシュは敵の魂を吹き飛ばすか、もしくは、手下たちの体を編み直すのである。

宣言：フェイズごとに、このユニットはこの呪文を1回以上詠唱できる。このユニットに18mv以内に全体が入っており、このユニットから視認状態である、かつこのターン中にその呪文の対象として選択されていないユニットを1個選択し、その後2D6の詠唱ロールをする。

効果：敵ユニットが選ばれた場合、その敵ユニットは、D3ポイントの致命的ダメージを受ける。味方死の大同盟・ユニットが選択された場合は、以下の効果の中から1つ選択する：

- 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、オシアーク・ボーンリーパー





オシアーキ・ボーンリーパー・ウォースクロー

# カタクロス

“死都の御使”

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
👤 インダ=ハート	5	3+	3+	2	3	クリティカル (2 ヒット)
不死の盾	3	3+	3+	2	2	-
従者の剣	10	3+	4+	1	1	クリティカル (2 ヒット)

## 👤 パッシブ

### バトルダメージ

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、自身が装備しているインダ=ハートの【攻撃回数】は 3 になる。

## ⚙️ パッシブ

死都の御使: カタクロスはナガッシュの最高傑作にして、オシアーキ帝国の支配者である。

効果: このユニットが『無慈悲なる規律』アビリティを使用した場合、ユニットの 12mv 以内ではなく 18mv 以内に全体が入っている味方オシアーキ・ボーンリーパー・ユニットが、そのアビリティの効果を得る。

⚙️ 各ターンにつき 1 回、リアクション: 敵軍側が、このユニットの 18mv 以内に一部でも入っているユニットに対して指揮アビリティを宣言

アヴィアーキ・スパイマスター: アヴィアーキ・スパイマスターはカタクロスの敵の計画を混乱させるために、その諜報組織網を巧みに使うことができる。

効果: ダイスを 1 個ロールする。ロール結果が 5+ であれば、その指揮アビリティは効果を発揮せず、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。

## 👤 パッシブ

プライム・ネクロフォロス: このネクロフォロスは、カタクロスの戦闘旗幟を天高く掲げる。

効果: このユニットの 18mv 以内に全体が入っている間、味方オシアーキ・ボーンリーパー・ユニットの確保スコアは +3 の修正を受ける。

## 👤 自軍側ヒーローフェイズ

1

ボーンリーパー兵団の大元帥: カタクロスによって率いられしオシアーキ軍は、配下の将が率いる十倍の大軍にも匹敵するという。

宣言: このユニットの 18mv 以内に全体が入っている味方オシアーキ・ボーンリーパー・ユニットを最大 3 個まで選択する。

効果: そのユニットの 18mv 以内に全体が入っている間、次の自軍側ターンまで、選択した味方ユニットのセーブロールは +1 の修正を受ける。

キーワード

総大将、固有、英雄、歩兵、加護 (6+)

死の大同盟、オシアーキ・ボーンリーパー



オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロール

# 黒のアーカン

“ 聖晩餐の御使 ”

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ゼフェト=カールと ヘナッシュ=アン	4	4+	3+	1	D3	クリティカル (2 ヒット)
👁️ ラザラクの黒檀の鉤爪	6	4+	2+	2	2	随行者

## 👁️ パッシブ

### バトルダメージ

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ラザラクの黒檀の鉤爪の【攻撃回数】は4になる。

## 🔥 パッシブ

魂の杖：魂の杖ヘナッシュ=アンは、敵の魂を吸収する力をアーカンへ与えるのである。

効果：ユニットの詠唱ロールは+1の修正を受ける。このユニットが呪文の詠唱を成功させるたびに、このユニットを回復(1)する。

## 🔪 各ターンにつき1回(アーミー)、任意の近接フェイズ

大逆者の運命：恐ろしき深遠なるラザラクは、アーカンを戦場へと運び、大死霊術師の怒りを煽った者たちを探し出す。

宣言：このターンで、このユニットが突撃を実行した場合、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+であれば、選択された敵ユニット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。その敵ユニットが英雄である場合、受ける致命的ダメージは2倍になる。

キーワード

蹂躞

## 🗨️ リアクション：敵軍側が『呪文』アビリティを宣言

聖晩餐の御使：アーカンの忠誠心によって、神々以外には知られていないシャイシュの魔術を密かに学んでいる。

効果：このユニットの18mv以内に全体が入っている味方オシアーク・ボーンリーパー・ユニットが呪文の対象として選択された場合、ダイスを1個ロールする。ロール結果が4+であれば、その呪文の効果は無効化される。各フェイズにつき1回以上、このユニットはこのアビリティを使用することができる。但し、『呪文』アビリティにつき1回だけである。

## 🔪 自軍側ヒーローフェイズ

6

歳月の呪い：悪意に満ちた手振りで、アーカンは信じられないほどの速さで敵が年をとるように呪いをかける。

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10個ロールする。ロール結果で5+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。
- ・追加でダイスを1個ロールする。

追加のダイスのロール結果で5+が出るたび、上記の項目を繰り返す。その後、4+、3+、2+の順にそれぞれ出るたび、同じく上記の項目を繰り返す。

キーワード

呪文

総大将、固有、英雄、大型獣、魔術師(3)、飛行、加護(6+)

キーワード

死の大同盟、オシアーク・ボーンリーパー



オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロール

# アーク=カヴァロス・ザンドトス

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
昏き槍	5	3+	3+	2	2	突撃 (+1 ダメージ量) クリティカル (2 ヒット)
カヴァロス騎乗獣の蹄、 歯、そして有棘の尻尾	4	5+	3+	-	1	随行者

## パスシブ

カヴァロイの槍: 突撃におけるリージュ=カヴァロスは、敵の戦列を真っ向から突き破る。

効果: このユニットが『突撃』アビリティを使用した時、『飛行』を得たかのように、敵歩兵ユニットの兵を通過することが可能。

## 任意の突撃フェイズ

止められぬ突撃: 敵に突進せしとき、カヴァロスの騎乗獣はその大きさと重さを用いて敵の歩兵を地面に打ちつけ、ナディライトの蹄鉄の下で敵対者を破壊する。

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、それが通り抜けた敵歩兵・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+であれば、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。

## バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

息の根を止める!: シャイシュを侵害する輩への憎悪は計り知れず、ザンドトスと共に戦う者は、その怒りを分かち。

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、このユニットの12mv以内に全体が入っている英雄ではない味方オシアーク・ボーンリーパー・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。

固有、英雄、魔術師、騎兵 (6+)

キーワード

死の大同盟、オシアーク・ボーンリーパー





オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロール  
**ヴォクモーティアン**  
 “骨税長官”

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
死の睥睨	12"	1	3+	2+	1 2	-
近接武器	回数	ヒットウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
報いの杖	3	4+	3+	1 2	クリティカル (2 ヒット)	

ギバトル中1回限り、任意のヒーローフェイズ

ナガッシュの声：ヴォクモーティアンが行う演説の、絶大なる説得力は、最も大胆な指揮官でさえ疑念を抱くほどである。

宣言：このユニットの12mv以内に一部でも入り、かつ視認状態である敵ユニットを1個選択する。

効果：そのターン中、選択された敵ユニットは『近接攻撃』ではない『コア』アビリティを使用する場合、1指揮ポイントを消費する。

自軍側ヒーローフェイズ

7

死の契約：ヴォクモーティアンは、敵を死の神秘なる契約に拘束する。

宣言：このユニットの18mv以内に一部でもはいつており、かつ視認状態である敵ユニットを1個選択し、拘束する。そしてこのユニットから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オシアーク・ボーンリーパー・ユニットを1個選択し、拘束する。その後、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、拘束された敵ユニットが、拘束された味方ユニットを対象にアビリティを使用するたびに、D3を1個ロールする。ロール結果が2+であれば、リアクションとして、拘束された敵ユニット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。このアビリティによって拘束された敵ユニットが全滅した場合、敵によるアビリティの効果は解決されない。

キーワード 呪文



固有、英雄、魔術師 (2)、歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、オシアーク・ボーンリーパー



オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロール

# モーティザン・ボーンシェイパー

近接武器

回数 ヒットウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

骨化せし鉤爪

3

4+

4+

-

2

クリティカル (2 ヒット)

## 各ターンにつき1回、自軍側ヒーローフェイズ

**骨の組立て師**：骨の組立て師は神秘的な能力を発揮して、砕けた骨から新たなオシアークを再生する。

**宣言**：このユニットの12mv以内に全体が入っている味方オシアーク・ボーンリーパー・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：

- 選択された味方ユニットが損傷状態である場合、その味方ユニットを回復(3)する。
- 選択された味方ユニットが損傷状態ではない場合、その味方ユニットに【体力】の合計が最大D3になる数の撃破された兵を復帰させる。



英雄、魔術師 (1)、歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、オシアーク・ボーンリーパー、モーティザン



オシアーク・ポーンリーパー・ウォースクロール

# モーティザン・オシフェクター

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

骨化せし鉤爪

3

4+

4+

-

2

クリティカル (2 ヒット)

## ✂ 各ターンにつき1回(アーマー)、自軍側ヒーローフェイズ

**洗練されし創造物:** オシフェクターは己の責務に対する研鑽を怠ることなく、戦場では死霊術を用いて、自ら作り上げた創造物を強化する。

**宣言:** このユニットの12mv以内に全体が入っている、味方ゴシザール・ハーヴェスター、モルガスト・アルカイ、またはモルガスト・ハービンジャー・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、選択された味方ユニットが装備している近接武器の【貫通値】は+1の修正を受ける。



英雄、魔術師 (1)、歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、オシアーク・ポーンリーパー、モーティザン





オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロール

# モーティザン・ソウルリーパー

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

魂刈りの鎌

3

4+

3+

2

2

クリティカル (2 ヒット)

## U パッシブ

ソウルリーパー：ソウルリーパーの存在は、敵の力を搾り取り、弱体化させるのである。

効果：敵ユニットがこのユニットと近接戦闘中に行ったメレー攻撃は、ウーンズロールに-1の修正を受ける。

## × 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

死滅の弾み：ソウルリーパーは、周囲のオシアーク歩兵に死のエネルギーの大渦を解き放ち、彼らの攻撃に一段と殫猛さを増す。

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英雄ではない味方オシアーク・ボーンリーパー・歩兵を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、魔術師 (1)、歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、オシアーク・ボーンリーパー、モーティザン



オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロール

# モーティザン・ソウルメイソン

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
魂細工師の杖	3	4+	4+	1	D3	クリティカル (2 ヒット)
モーテックの玉座の骨化せし鉤爪	2	5+	4+	1	1	随行者

## ✂ 自軍側ヒーローフェイス

7

**魂の導き:** このソウルメイソンは、近くにいるオシアーク・ボーンリーパー戦士の連隊を動かす魂に力と集中力を与える。

**宣言:** 詠唱者の 12mv 以内に全体が取っており、かつ詠唱者から視認状態である味方オシアーク・ボーンリーパー・ユニットを 1 個選択し、2D6 の詠唱ロールをする。

**効果:** そのターン中、選択された味方ユニットは『先手効果』を得る。

キーワード

呪文



キーワード

英雄、魔術師 (2)、歩兵、加護 (6+)

死の大同盟、オシアーク・ボーンリーパー、モーティザン



オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロール

## テラティック・コホート

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
テラティック・ウェポン	2	3+	4+	1	1	クリティカル (2 ヒット)
爪 & 牙	2	4+	3+	-	1	随行者

このユニットの各兵は鉤爪を装備している。

- その闘士はカヴァロス・ケンタリである。彼らの爪と牙をテラティック・ウェポンに変更する。
- このユニットの兵8体につき2体はモータク・サイクロプティアンであり、彼らの爪と牙をテラティックウェポンへと変更する。

## 初期配置フェイズ

**捕食者の悪知恵**：狩猟獣の魂から作り上げられたテラティック・コホートは、待ち伏せ戦術を熟達した。

**宣言**：このユニットが初期配置されていない場合、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、敵の側面を包囲するように配置する。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

**狩る者の解放**：これ以上堪えきれなくなったその凶暴な構成員は、獲物を捕らえようと突進する。

**宣言**：このユニットが敵の側面を包囲している場合、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。



歩兵、豪傑 (1/8)、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、オシアーク・ボーンリーパー





オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロール

# モーテク・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

ナディライト・ウェポン

2

3+

4+

-

1

対突撃 (+1 貫通値)  
クリティカル (2 ヒット)

## U パッシブ

**盾の壁:** 指揮官の命令を受けると、部隊は盾を組み合わせ、不壊なる防壁を形成する。

**効果:** このターン中に、このユニットが『移動』アビリティを使用しなかった場合、そのターン中、このユニットのセーブロールは、すべてのプラス修正とマイナス修正を無視する。



キーワード

歩兵、豪傑、旗手 (1/10)、加護 (6+)

死の大同盟、オシアーク・ボーンリーパー



オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロール

# イモーティス・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
ドレッド・ハルバード	3	3+	3+	1	2	クリティカル (2 ヒット)

## U パッシブ

**魂を捧げし守護者:**イモーティス・ガードは、自らの体を張って支配者の盾となる。

**効果:**このユニットの近接範囲以内に一部でも入っている味方オシアーク・ボーンリーパー・英雄の加護ロールは、+1の修正を受ける。ただし、このユニットの近接範囲以内に一部でも入っている味方オシアーク・ボーンリーパー・英雄が行う加護ロール結果で1が出るたびに、味方英雄に対する攻撃手順が解決された後、このユニットに1ポイントのダメージを振り割る(それらのダメージに対して加護ロールを実行できない)。



歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、オシアーク・ボーンリーパー



オシアーク・ボンリーパー・ウォースクロール

## ネクロポリス・ストーカー

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ストーカーブレイド	4	3+	3+	2	1	クリティカル (2 ヒット)

### 任意の近接フェイズ

**四面の相:** ストーカーの四つの顔は、それぞれ異なる強力な腕前を敵に披露する。

**効果:** 現在のターン中に適用される効果を以下の中から1個選択する:

**支配の相:** このユニットと近接戦闘中である敵ユニットの確保スコアは-3の修正を受ける。

**受け流しの相:** このユニットを対象とするメレーアタックは、ヒットロールに-1の修正を受ける。

**破壊の相:** このユニットのメレーアタックによるダメージに対して、加護ロールを実行することはできない。

**精密の相:** このユニットが敵英雄と近接戦闘中である場合、そのユニットが用いる近接武器は、対英雄 (+1 貫通値) を得る。



キーワード

歩兵、加護 (6+)

死の大同盟、オシアーク・ボンリーパー





オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロール

## リージュ=カヴァロス

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
指揮官の刃	5	3+	3+	1	2	突撃 (+1 ダメージ量) クリティカル (2 ヒット)
カヴァロス騎乗獣の蹄、 歯、そして有棘の尻尾	4	5+	3+	-	1	随行者

## ➤ パッシブ

**カヴァロイの槍:** 突撃におけるリージュ=カヴァロスは、敵の戦列を真っ向から突き破る。

**効果:** このユニットが『突撃』アビリティを使用した時、『飛行』を得たかのように、敵歩兵ユニットの兵を通過することが可能。

## ✕ 任意の突撃フェイズ

**止められぬ突撃:** 敵に突進せしとき、カヴァロスの騎乗獣はその大きさと重さを用いて敵の歩兵を地面に打ちつけ、ナディライトの蹄鉄の下で敵対者を破壊する。

**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、それが通り抜けた敵歩兵・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+であれば、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。

## ✕ 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

**騎兵の熟達者:** リージュ=カヴァロスは、騎兵隊の先鋒を務める。敵の急所へ深々と襲い掛かり、デスライダーが利用する突破口を打ち開く。

**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カヴァロス・デスライダー・ユニットを1個選択する。選択されたユニットは、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直後に、『近接攻撃』アビリティを使用できる。



英雄、騎兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、オシアーク・ボーンリーパー



オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロール

# モーテク・クロウラー

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

ドレッドカタパルト

24"

4

4+

2+

1

D3+2

対歩兵 (+1 貫通値)  
クリティカル (2 ヒット)

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

従者の這い回る工具

6

4+

4+

-

1

随行者

## U 任意の遠隔フェイズ

**死の爆撃:** モーテク・クロウラーの薄気味悪い弾薬は、どれほど克己心に溢れる魂さえも打ち砕く。

**宣言:** このフェイズ中に、このユニットのレンジアタックのすべての対象となった敵ユニットを1個選択する。

**効果:** ダイスを1個ロールする。このユニットが、味方モーティザン・オシフェクターの12mv以内に全体が入っている場合、そのロールは+1の修正を受ける。また、このターン中、その他の味方モーテク・クロウラー・ユニットが、このアビリティの対象として敵ユニットを選んだ場合、そのロールは+1の修正を受ける。ロール結果が+4であれば、そのターン中、敵ユニットは『後手効果』を得る。



戦闘兵器、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、オシアーク・ボーンリーパー



オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロール

## カヴァロス・デスライダー

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
カヴァロス・ブレイド	3	3+	4+	1	1	突撃 (+1 ダメージ量) クリティカル (2 ヒット)
カヴァロス騎乗獣の蹄と歯	2	5+	3+	-	1	随行者

## ▶ パッシブ

**死の乗り手の楔陣:**カヴァロス・デスライダーは恐るべき楔形陣形で突撃を行い、敵の戦列を真っ向から突き破る。

**効果:**このユニットが『突撃』アビリティを使用した時、『飛行』を得たかのように、敵歩兵ユニットの兵を通過することが可能。

## ✂ 任意の突撃フェイズ

**止められぬ突撃:**敵に突進せしとき、カヴァロスの騎乗獣はその大きさと重さを用いて敵の歩兵を地面に打ちつけ、ナディライトの蹄鉄の下で敵対者を破壊する。

**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、それが通り抜けた敵歩兵・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。



キーワード

騎兵、豪傑、旗手 (1/5)、加護 (6+)

死の大同盟、オシアーク・ボーンリーパー





オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロール

## ゴシザール・ハーヴェスター

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
死者の胃袋	12"	4	4+	4+	1	1	-
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
魂砕きの兵器	6	4+	2+	2	2	クリティカル (2 ヒット)	
骨化せし蹄と尾	4	4+	3+	1	2	-	

## 各ターンにつき1回(アミー)、任意の近接フェイズ

**不気味な手術:**ゴシザール・ハーヴェスターは、迅速に敵を分解する能力があり、近くのモータクをその血塗られた骨から再構築することが可能である。

**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:**D3を1個ロールする。ロール結果が2+であれば、その選択された敵ユニットは、ロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。このアビリティによって、各敵兵が撃破されるたび、そのユニットから12mv以内に全体が入っている味方モータク・ガード・ユニットに、撃破されている味方兵1体を復帰させることができる。

キーワード

蹂躞

## 任意のターン終了時

**再修復:**ゴシザール・ハーヴェスターは、収穫した気味の悪い作物の一部を用いて、仲間のオシアークを修復する。

**宣言:**このユニットの12mv以内に全体が入っている味方オシアーク・ボーンリーパー・ユニットを1個選択する。

**効果:**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、このユニットが所持している骨税ポイントになるまで)。その後、そのユニットの骨税ポイントは0にリセットされる。

## パッシブ

**骨の収穫:**ゴシザール・ハーヴェスターは猛威を振るって戦いながら、骨をかき集めていく。

**効果:**このユニットと近接戦闘中である敵兵が1体撃破されるたびに、このユニットは1骨税ポイントを獲得する。このユニットは、一度に最大6骨税ポイントを持つことができる。

大型獣、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、オシアーク・ボーンリーパー



オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロール  
**モルガスト・アルカイ**

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
精霊たちの武器	3	3+	2+	2	3	対大型獣 (+1 貫通値) クリティカル (2 ヒット)

### ギア パッシブ

**黒檀色の甲冑**：モルガストの甲冑は、秘術による攻撃を防ぐための呪文が織り込まれている。

**効果**：このユニットは使用される『呪文』『奇蹟』『顕現』アビリティから与えられるダメージに対して加護 (3+) を持つ。

このユニットの加護ロールが成功した場合、または敵顕現を全滅させた場合、このユニットは魔力吸入トークンを1個獲得する。このユニットは一度に魔力吸入トークンを2個以上保持することはできない。

### ギア 任意のヒーローフェイズ

**魔力の放出**：モルガストは、自身の装甲の魔力を解き放ち、近くにいる魔術師に力を与える。

**宣言**：このユニットが、魔力吸入トークンを持っている場合、選択されたこのユニットの12mv以内に全体が入っている味方オシアーク・ボーンリーパー・魔術師を1体選択する。

**効果**：このユニットの魔力吸入トークンを取り除いた後、そのターン中、選択した魔術師の詠唱ロールは+1の修正を受ける。



歩兵、飛行、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、オシアーク・ボーンリーパー



オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロール

# モルガスト・ハービンジャー

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
精霊たちの武器	3	3+	2+	2	3	対大型獣 (+1 貫通値) クリティカル (2 ヒット)

⚙️ 各ターンにつき1回(アーマー)、リアクション:  
『無慈悲なる規律』アビリティを宣言

ナガッシュの先駆け：モルガスト・ハービンジャーは、ナガッシュの意思を直接的に再現しているため、効率的に機能する司令は必要としないのだ。

効果：このユニットは、まるで選択した味方英雄の範囲に全体が入っているかのように、『無慈悲なる規律』アビリティによって効果を得る。

## ➤ パッシブ

死のハービンジャー：モルガスト・ハービンジャーは、制御不能な擻猛さで敵に飛び掛かる。

効果：このユニットが突撃ロールをする場合、突撃ロールに用いられるダイス個数は1加算される(最大：3個)。



歩兵、飛行、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、オシアーク・ボーンリーパー





オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロール

# 悪夢の捕食者

近接武器

回数 ヒットウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

切り裂きの爪

6 4+ 2+ 2 2

-



## 任意のターン終了時

**死の化身**：悪夢の捕食者は、撃破されたとしても、敵を苦しめ続けるため再び立ち上がる。

**効果**：このターン中、この顕現が全滅した、あるいは追放されており、かつそれを召喚したユニットが戦場にいる場合、ダイスを1個ロールする。ロール結果が4+であれば、召喚したユニットの12mv以内に全体が入るように、かつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置にその顕現を再び配置する。

キーワード

顕現、永久呪文、飛行、加護 (6+)

死の大同盟、オシアーク・ボーンリーパー



オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロール

## 魂泥棒の猛禽

近接武器	回数	ヒットウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
霊体の爪とくちばし	6	4+	2+	1 D3	-

## ● パッシブ

**猛禽の番鳥:** この巨大な霊体が空から舞い降りると、敵列に恐怖を呼び起こし、その決意を揺るがす。

**効果:** この顕現の6mv以内に敵歩兵・ユニットが入っている間、その敵の確保スコアは-5の修正を受ける。



顕現、永久呪文、飛行、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、オシアーク・ボーンリーパー



オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロール

# 骨税の金切り魔

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
貫魂の叫び	12"	4	3+	4+	1 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	
貫魂の叫び	4	3+	4+	1 D3	-	

## ✖ パッシブ

**脱出不可能:** 骨税徴税人の金切り魔が近くにいるとき、敵にまず望みはない。

**効果:** この顕現の12mv以内に一部でも入っている敵ユニットの加護ロールは-1の修正を受ける。



顕現、永久呪文、飛行、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、オシアーク・ボーンリーパー





オシアーク・ボーンリーパー・ウォースクロール

# 骨税献納所

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、不安定

## 自軍側ヒーローフェイズ

**死の凝視:** 骨税献納所の上にそびえ建つ像からは、魔力の光線が発せられ、オシアークの契約を破ろうとする者に懲罰を下す。その像の四つの頭蓋骨はそれぞれ、異なる懲罰を与えることができる。

**宣言:** この特殊地形の18mv以内に一部でも入っており、かつこの特殊地形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4+であれば、適用する効果を以下から1つ選択する:

**苦悶の罰:** 次の自軍側ターン開始時まで、選択された敵ユニットのヒットロールは-1の修正を受ける。

**無知の罰:** 次の自軍側ターン開始時まで、選択された敵ユニットの詠唱ロールと祈願ロールの両方、またはいずれか一方は-1の修正を受ける。

**嗜眠の罰:** 次の自軍側ターン開始時まで、選択された敵ユニットの【移動力】は半減する。

**破滅の罰:** 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。



陣営地形

キーワード

死の大同盟、オシアーク・ボーンリーパー

## SPEARHEAD



# オシーク・ボーンリーパー

タイスリーパー・エシュロン

## 骨税狩りの梯団

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

◆ モーティザン・ソウルリーパー  
ユニット

- ◆ モーテク・ガード：10 体
- ◆ モーテク・ガード：10 体
- ◆ カヴァロス・デスライダー：5 体
- ◆ ゴンザール・ハーヴェスター：1 体



骨と魂は、オシーク帝国の基礎を築かん。したがって、これらの供給を常に確保することが不可欠である。骨税を通じてオシークは遺骸から肉体を回収することができるものの、それは魂の収穫の問題を解決するわけではない。なぜなら、魂は生きているものから強制的に引き裂かれなければならないからだ。容赦なき効率性をもって、オシーク帝国はこれらの難問を同時に解決しようとする。反抗的な民を罰し、骨と魂の両方を収穫し確保するために、骨税狩りの梯団が組織される。

骨税狩りの梯団は、モーテク・ガードを送り込み敵戦線を崩した後、第二波となる部隊で敵を木端微塵にする。カヴァロス・デスライダーは敵陣の側面に回り込み、予期せぬ角度から蹂躞攻撃を仕掛ける。顔を背けるような光景を残していくゴンザール・ハーヴェスターは、はるかに単純な目的を果たす。ゴーレムのごとき化け物は、大鎌と大槌を振るって戦いへと突撃していき、その体に付いた他の四肢で血にまみれた骨を回収していく。勿論、その骨を後で加工するために。骨税狩りの梯団は、モーティザン・ソウルリーパーによって指揮されている。敵が限界点に追い込まれしとき、魔術師であるソウルリーパーは自ら戦いに足を踏み入れ、禍々しい鎌で敵の魂を刈り取っていく。

---

「さっさと終わらせ、切り上げよ。ゾルナス卿は作戦のために七つの軍団を欲しておられるのだ。この恩知らずの者たちは始まりに過ぎぬ」

——モーティザン・ソウルリーパーのサカロス

---

## 戦闘特性

### 予備支隊

オシアークの指揮官たちは、激戦地にいる部隊を増強する。

自軍のモーテク・ガード・ユニット1個は、初期配置フェイズ中に配置されない。代わりに、第3バトルラウンド以降、そのユニットは以下のアビリティを使用できる：

#### ◆ 自軍側移動フェイズ

**支隊の到着：足並みを完璧に揃え行軍する、モーテク・ガードの部隊が戦場に到着した。**

**効果：**このユニットを戦場端の3mv以内に全体が入るように、かつあらゆる敵ユニットから6mvより遠く離れている戦場の任意の位置に配置する。

キーワード    コア

### オシアークの君命

ボーンリーパーは侮りがたい用兵術を披露し、戦闘においては容赦ない正確さで行動する。

オシアークの君命は、オシアーク号令ポイントを消費することによってのみ使用できるアビリティである。

各バトルラウンドの開始時に、自軍は2オシアーク号令ポイントを獲得する。それぞれのオシアークの君命は、1オシアーク号令ポイントを必要とする。

同じフェイズ中に同一のユニットは、オシアークの君命を1個だけ使用できる。そのバトルラウンド終了時、残りのオシアーク号令ポイントはすべて破棄される。



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。

**U** バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

**強固な隊列**：号令とともにオシアークの戦士は機敏に防衛陣形を展開する。

宣言：味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果：そのフェイズの終了時まで、選択された味方ユニットの加護ロールは+1の修正を受ける。

キーワード オシアークの君命

**G** バトル中1回限り、自軍側移動フェイズ

**隊列を整えよ**：事前にははずされた合図で、オシアークは素早く、そして完璧に退却してゆく。

宣言：近接戦闘中である味方モーテク・ガード・ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果：このフェイズ中、選択された味方ユニットは『退却』アビリティを使用した場合に、致命的ダメージを受けない。

キーワード オシアークの君命

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。

**X** 自軍側ヒーローフェイズ

**ナディライト武器強化**：刈り取った生命の本質を呼び起こし、ソウルリーパーはナディライトの武器を強化できる。

宣言：自軍側ジェネラルの12mv以内に全体が入っており、かつそのジェネラルから視認状態である味方モーテク・ガード・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5+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が装備している近接武器の【貫通値】は+1の修正を受ける。

**Z** 自軍側移動フェイズ

**負け知らずの指揮官**：才気縦横な指揮官の意志が宿っているソウルリーパーは、軍を勝利へと導く。

宣言：自軍側ジェネラルの12mv以内に全体が入っている味方モーテク・ガード・ユニットを1個選択し、ダイスを1個ロールする。

効果：ロール結果が2+であれば、このフェイズ中、その味方ユニットの【移動力】は+3mvの修正を受ける。

**X** パッシブ

**殺戮の衝動**：ただならぬ邪悪で好戦的な精神が、このソウルリーパーに宿っている。

効果：自軍側ジェネラルの魂刈りの鎌はクリティカル(2ヒット)を持つ。

**U** パッシブ

**骨髄の契り**：この盟主が纏いし象形文字は、その文字を目にしたものに神秘的協定を結ばせる。

効果：自軍側ジェネラルが『近接攻撃』アビリティを使用する際、すべての攻撃が解決された後、自軍側ジェネラルを回復Xする。それらの攻撃によって割り振られたダメージの合計をXとする。

移動力

5"

体力

5

防衛力

4+

2

確保力

最も好戦的で破壊的なオシ  
 アーク帝国の魔術師ソウル  
 リーパー。仲間の構造物を再  
 起させる能力を持ちながらも、  
 モーティザンの修道会のひと  
 りとして意味をなさぬ創造に  
 力を振るうことはない。その唯  
 一の責務は、持ち歩く鎌で生  
 きたものから精髓を引き裂き、  
 新たな軍団が造られるときの  
 ために魂を保存しておくことな  
 るのである。刈り取った魂が自  
 らの口を通して悲鳴を上げる  
 のを避けるために、口を持た  
 ぬように創造されたソウルリ  
 ーパーは、他のオシアークから  
 も冷酷で邪悪なものと思われ  
 ている。彼らは明滅する亡霊  
 の力に囲まれながら、不気味  
 な沈黙の中で戦い続ける。

スピアヘッド・ウォースクロール

## モーティザン・ソウルリーパー



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

魂刈りの鎌

3

4+

3+

2

2

-

## 自軍側ヒーローフェイズ

**生命力の吸収:**この呪われし術は敵の力を奪い、敵を無防備な状態にする。

**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、選択された敵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。

## 自軍側移動フェイズ

**無情な再起:**このモーティザンには、破壊されたものを作り直し、新たなものにする力を持つ。

**宣言:**このユニットの12mv以内に全体が入っており、かつ近接戦闘中ではない味方ユニットを1個選択する。

**効果:**選択された味方ユニットを回復(D3)する。選択された味方ユニットが損傷状態ではない場合、その味方ユニットを回復する代わりに【体力】の合計がD3以下になる数の撃破された兵を復帰させることができる。

キーワード

オシアークの君命



キーワード

英雄、魔術師、歩兵、加護(6+)

移動力

4"

体力

1

防御力

4+

1

確保力

オシアーク兵団の主力であるモーテック・ガードは、耐久力に優れた従順な兵士として創造されている。しかし彼らは、愚かな生き返った歩く屍などではない。各々が持つ囚魂玉には、本分を尽くす戦士や召し使いの魂が閉じ込められており、技量と正確さをもって複雑な指令をこなすことができるのだ。モーテック・ガードが振るう武器は、魂を吸い取る性質をもつナディライトから鍛造されており、それは〈シャイシュの天底〉の力が色濃く影響する大地で作られたとされている。そのような戦争の道具を用いたモーテック・ガードは、主が定めた破壊されるべき標的を甲斐甲斐しく切り伏せていく。

スピアヘッド・ウォースクロール

## モーテック・ガード

✂	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
	ナディライト・スピア	2	3+	4+	-	1	対突撃(+1 貫通値)

## ✂ 任意の近接フェイズ

**ナディライトの強襲:**オシアーク兵団の武器は、一撃斬りつけることで魂を吸収し、敵の生命を奪う。

**効果:**そのフェイズの終了時まで、このユニットが装備している近接武器はクリティカル(2ヒット)を得る。

**キーワード**    オシアークの君命



キーワード

歩兵、加護 (6+)



移動力

10"

体力

3

4+

防衛力

1

確保力

デスライダーは、オシアーク帝国の悪名高き騎兵隊である。オシアークと対峙したことがある者は、デスライダーがもたらす壊滅的な突撃を知らぬものはいない。なぜならば、その楔陣形から繰り出される怒涛の突撃は、どんな戦線をも粉碎することができるほどの破壊力を持ったのだ。デスライダーが騎乗する軍馬は、駄馬の死骸を用いて作られたわけではなく、しばしば失敗作として誕生したオシアーク帝国の指揮官の肉体や囚魂玉から創造されている。そのため軍馬カヴァロスの姿を持つことは屈辱的であり、その魂は騎手と同じように生きる者に対して冷酷な怒りを発散させようと躍起になる。

スピアヘッド・ウォースクロール

## カヴァロス・デスライダー

✂	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
	ナディライト・スピア	3	3+	4+	1	1	突撃(+1 ダメージ量)
	カヴァロス騎乗獣の蹄と歯	2	5+	3+	-	1	随行者

## 自軍側突撃フェイズ

**死の乗り手の楔陣：敵の防衛陣形を突破する、致命的な矢じり陣形でカヴァロス・デスライダーは突撃してゆく。**

効果：このフェイズ中、以下の効果が適用される：

- このユニット内の兵は、あたかも自身が飛行を有するかのようになり、敵歩兵・兵を通り抜けることができる。
- このユニットが突撃を実行した直後、このユニットの移動経路上にいた敵ユニットを1個選択し、ダイスを1個ロール。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る。

キーワード オシアークの君命



キーワード

騎兵、加護 (6+)

移動力

6"

体力

10

4+

防御力

5

確保力

ゴシザール・ハーヴェスターはおそらく、オシアーク帝国の中で最も恐ろしい構造物であろう。大きく開いた口からは死に至らしめる禍々しい炎が吐き出され、身につけたナディライト製の武器は大虐殺を可能たらしめる力を持つ。しかし、オシアーク帝国にとってのゴシザール・ハーヴェスターの真の価値は、その大きな背中とそこに蓄えられる骨であろう。ゴシザール・ハーヴェスターが戦場を行進するとき、それはひたたくるようにして死者の遺骸を回収し、死都に届けるためにそれらを保管する。極端な場合において、ハーヴェスターは戦場にいる仲間を修復することさえもでき、兵団の戦線を支える強固な礎となる。

スピアヘッド・ウォースクロール

## ゴシザール・ハーヴェスター

武器	遠隔武器	射程	攻撃回数	ヒット	ウーンズ	貫通値	ダメージ量	アビリティ
死者の胃袋		12"	4	4+	4+	1	1	-
武器	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
魂砕きの棍棒			6	4+	2+	2	2	-
骨化せし蹄と尾			4	4+	3+	1	2	-

## U パッシブ

**骨の収穫:**ゴシザール・ハーヴェスターは猛威を振るって戦いながら、骨をかき集めていく。

**効果:**このユニットと近接戦闘中である敵兵が撃破されるたびに、このユニットは1骨税ポイントを獲得する。このユニットは最大6骨税ポイントまで、骨税ポイントを獲得できる。

## 任意のターン終了時

**再修復:**ゴシザール・ハーヴェスターは、収穫した気味の悪い作物の一部を用いて、仲間のオシアークを修復する。

**宣言:**このユニットの6mv以内に一部でも入っている味方モテク・ガード・ユニットを1個選択する。次に、このユニットが持っている骨税ポイントごとに、それぞれダイスを1個ロールする。

**効果:**ロール結果で4+が出るたびに、選択された味方ユニットに兵1体を復帰させることができる。最後に、このユニットの骨税ポイントを0にリセット。



キーワード

大型獣、加護(6+)