

# WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



陣営パック

ソウルブライト  
グレイヴロード

# 戦闘特性

ソウルブライト・グレイヴロードのアーミーは以下のアビリティを使用できる：

**U** 各ターンにつき1回（アーミー）、任意のターン終了時

**血の餓え：**ソウルブライトの呪いを受けた者は常に血を欲し、敵を喰らうことで力を得る。

**宣言：**このターン中に『近接攻撃』アビリティを実行した味方ヴァンパイア・ユニットすべてを、対象として選択する。

**効果：**効果：選択された味方ユニットそれぞれを回復（D3）する。ただし、このターンに『近接攻撃』アビリティによって敵ユニットを全滅させた味方ユニットは回復（2D3）する。

**G** 初期配置フェイズ

**安らがぬ死者：**死霊術によってアンデッドは墓から蘇り、その眼窩は邪悪なる目的に燃え盛る。

**宣言：**初期配置されていないデスラトルまたはデッドウォーカーの味方ユニットを1個選択する。

**効果：**選択された味方ユニットを予備戦力として墓の中に配置する。そのユニットは初期配置されたものとみなされる。戦場に配置されている味方ユニットより墓の中に配置されている味方ユニットの方が多くなるような配置はできない。

キーワード

初期配置

**➤** 自軍側移動フェイズ

**起き上がる死者：**土砂を掘り抜いて、さらに多くのアンデッド戦士たちが地中から戦場へ現れる。

**宣言：**墓の中にいる味方ユニットを1個選択する。

**効果：**選択された味方ユニットを特殊地形の6mv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配置する。

**U** 各ターンにつき1回（アーミー）、任意のヒーローフェイズ

**死の祈り：**強力な死の魔法の使い手は、アンデッドの大軍を召喚することができる。

**宣言：**味方ソウルブライト・グレイヴロード・英雄・ユニットを、このアビリティを使用するために1個選択し、その後、その英雄の12mv以内に全体が入っている、デスラトルまたはデスウォーカーの味方ユニットを最大3個まで、対象として選択する。

**効果：**それぞれの対象について：

- その対象が損傷状態なら、その対象を回復（D3）する。
- その対象が損傷状態でないなら、撃破された兵たちを対象ユニットへ復帰させる（復帰する兵の【体力】合計が最大3までになるように）。

**G** 各ターンにつき1回、任意の移動フェイズ

1

**無尽蔵の軍団：**ソウルブライトの貴族にとって、復活した死者は、使い捨てられる単なる奴隷に過ぎない。

**宣言：**全滅した固有ではないデスラトルまたはデッドウォーカーの味方ユニット（バトル開始時に2体以上の兵で構成されていた）を1個選択する。

**効果：**選択された味方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、味方ソウルブライト・グレイヴロード・英雄の12mv以内に全体が入るように、または特殊地形の6mv以内に全体が入るように配置する。配置する場所は、あらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置でなければならない。

自軍側移動フェイズ中なら、このユニットをあらゆる敵ユニットから（9mvではなく）3mvより遠く離れた戦場の位置に配置してもよい。ただし、9mv以内に一部でも入るように配置された場合、このユニットはこのターン中に『突撃』アビリティを使用できない。

# 戦闘陣形

自軍は以下のソウルブライト・グレイヴロード・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。

## シャイシュの兵団

### ギ パッシブ

**終わりなき恐怖：**シャイシュの兵団によって召喚された無人の死者たちは、立ち向かう者すべての勝利への希望を打ち砕く。

**効果：**『死の祈り』アビリティを使用する際、追加でもう1個のユニットを対象として選択できる。

## 血の饗宴

### ギ パッシブ

**夜の貴族：**ヴァンパイアたちはあらゆる武技と神秘の業に長けていることを期待される。

**効果：**近接戦闘中でない味方ヴァンパイア・ユニットは詠唱ロールに+1の修正を受ける。同じターン中に味方ヴァンパイア・ユニットが『突撃』を行なうなら、近接攻撃のウーンズロールに+1の修正を受ける。

## 死臭の車列

### ギ 各ターンにつき1回(アーミー)、任意のターン終了時

**引きずり倒して八つ裂き：**よろめき歩くデッドウォーカー・ゾンビの大群は腐肉の大波のごとく犠牲者に群がり覆いかぶさって、数の暴力で相手を地面に倒してから、手足を引きちぎる。

**宣言：**味方デッドウォーカー・ユニットを最大3個まで、対象として選択する。

**効果：**それぞれの対象について：

- ・接敵移動を1回実行する。
- ・その後、選択された味方ユニットと近接戦闘中である敵ユニットを1個選択し、D3を1個ロールする。ロール結果が2+であれば、その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。

## 死の行進

### ギ パッシブ

**押し寄せる骸骨と剣：**スケルトンの絶え間ない前進は、強い抵抗をも圧倒する。

**効果：**同じターン中に突撃した味方デストラトル・ユニットの兵数が、攻撃対象であるユニットの兵数より多いなら、その突撃に使用する近接武器の【貫通値】は+1の修正を受ける。

# 英雄特性

呪われし血脈 (英雄のみ)

## 各ターンにつき1回、自軍側ヒーローフェイズ

**父祖の鞭**：このアンデッド支配者の意思の力はあまりに圧倒的であるため、近くの下僕を突然動かすことができる。

**宣言**：このユニットの近接範囲内に一部でも入っている、別の味方ソウルブライト・グレイヴロード・ユニットを1個、対象として選択する。

**効果**：ダイスを1個ロールする。ロール結果が2+の場合、対象が近接戦闘中でないなら移動(D6)を行なう。対象が近接戦闘中なら、接敵移動を1回実行する。

## 各ターンにつき1回、自軍側ヒーローフェイズ

**曲がらぬ意志**：この将とその手下は、生ける屍たちの中でも類を見ない力を発揮する。

**宣言**：このユニットの12mv以内に全体が入っており、兵数が2以上である、デストラトルまたはデッドウォーカーの味方ユニットを1個選択する。

**効果**：このターン中、選択された味方ユニットの確保スコアにD6を加える。

## パッシブ

**度を越した暴虐**：この将は獣じみた餓えゆえにためらうことなく敵へと接近していく。

**効果**：自軍側突撃フェイズの間、このユニットは突撃ロールをリロールできる。

# 神器

死の家宝 (英雄のみ)

## バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

**付呪のオーブ**：このクリスタルのオーブの渦巻く深奥を覗き込んだ者は、魅惑的なヴィジョンと半ば垣間見える未来によって催眠状態になる。

**宣言**：近接戦闘中である敵英雄を1体、対象として選択する。

**効果**：このターン中、対象は『後手効果』を得る。

## パッシブ

**夜の破片**：アンデッドの支配者がまとうこの鎧は、アピッサル・ストーカーの精髓から作られ、かの怪物の影のオーラを着用者に与える。

**効果**：このユニットを対象とした遠隔攻撃のセーブロールは、すべてのプラス修正とマイナス修正を無視する。

**リアクション**：このユニットの18mv以内に一部でも入っている敵軍側の魔術師が『呪文』アビリティを宣言

**絶叫のアミュレット**：この装身具の持ち主は、呪われた魂の苦悶の叫びを敵の心に流し込むことができる。

**効果**：D3を1個ロールする。ロール結果が2+ならば、術者はロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。これによって対象が全滅したなら、その『呪文』アビリティの効果は打ち消される。

# 呪文伝承

不死の伝承

## 自軍側ヒーローフェイス

7

**邪悪なる生命転移**：術者は近くの敵から生命を吸い取り、それを活用して己の死霊魔術を強化する。

**宣言**：この呪文を詠唱する際に、味方ソウルブライト・グレイヴロード・魔術師を1個選択する。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り、現在のターン中にこのアビリティの対象としてまだ選択されていない敵ユニットを1個対象として選択し、2D6の詠唱ロールをする。

**効果**：対象ユニットの兵数と同じ個数のD6をロールする。出目6が出るたび、対象ユニットは致命的ダメージを1ポイント受ける。この呪文によって兵が1体でも撃破されたなら、術者を回復(D3)させる。

キーワード 呪文、無制限

## 自軍側ヒーローフェイス

7

**悲嘆の牢獄**：呪われた犠牲者は人生の悲劇を何度も経験し、その戦う意志は自己憐憫の中で失われてゆく。

**宣言**：この呪文を詠唱する際に、味方ソウルブライト・グレイヴロード・魔術師を1個選択する。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個対象として選択し、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、対象は『後手効果』を得る。

キーワード 呪文

## 自軍側ヒーローフェイス

7

**衰弱**：魔術師は敵の勇士の筋肉をやせ衰えさせ、その力を奪う。

**宣言**：この呪文を詠唱する際に、味方ソウルブライト・グレイヴロード・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個対象として選択し、2D6の詠唱ロールをする。

**効果**：このターン中、対象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。

キーワード 呪文



ソウルブライト・グレイヴロード・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

## 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、このユニットのパワーレベルは 3 ポイント低下する。

## パッシブ

力の杖：アラカナッシュの先には最高純度の墓砂がちりばめられている。

効果：このユニットがこのターン中に呪文を暴発させたことがないならば、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、このターンにこれ以上呪文を詠唱できないという制限を受けそうになっても、このユニットはその制限を無視する。

## 各ターンにつき 1 回 (アーミー)、任意のターン終了時

塵の手：ナガッシュが触れた敵は、瞬時に塵まみれの骨の山へと変わる。

宣言：このユニットと近接戦闘中であり、このユニットから視認状態である、敵の英雄または大型獣を 1 個対象として選択する。

効果：発動側プレイヤーは左右どちらかの手に (あるいは適切な容器 2 つのどちらかに) ダイスを 1 つ隠す。君の対戦相手のプレイヤーは、発動側プレイヤーの左右の手に (あるいは 2 つの容器) のどちらかを選ぶ。ダイスが隠れている方が選ばれたら、このアビリティは何の効果もない。ダイスが無い方が選ばれたら、対象は自動的に全滅する。

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、英雄ではなく固有でもない死の大同盟・味方ユニットを 1 個、対象として選択する。

効果：このユニットの 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 より遠く離れた地点に、対象とまったく同一の代替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：

身の毛もよだつ妖術の嵐が、敵の魂を吹き飛ばし、ナガッシュの下僕の体をつなぎ直す。

宣言：このユニットは 1 つのフェイズに 2 回以上この呪文を詠唱できる。このユニットの 18mv 以内に全体が入っており、かつこのユニットから視認状態で、こ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：対象が敵ユニットなら、対象に D3 の致命的ダメージを与える。対象が味方の死の大同盟ユニットなら、以下の効果から 1 つ選ぶ：

- 撃破された兵たちを対象ユニットへ復帰させる (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、対象は加護 (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、ソウルブライト・グレイヴロード



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

# マンフレッド・フォン・カーシュタイン

夜の御使

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ガイストヴォール	6	3+	3+	1	2	-
👤 アシガロスの爪	5	4+	2+	3	3	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、このユニットのアシガロスの爪の【攻撃回数】は3になる。

## 👤 パッシブ

**不浄なる力の剣：**ガイストヴォールは犠牲者の魂を飲み干し、マンフレッドが蘇らせた下僕たちの力を高める。

効果：このユニットがこのターン中に敵の兵を撃破したことがあるなら、このターン中、このユニットの12mv以内に全体が入っているデスラトルおよびデスウォーカーの味方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。

## 👤 リアクション

効果：このユニットの12mv以内に全体が入っている味方ソウルブライト・グレイヴロード・ユニットが『再配置』指揮アビリティを宣言

**夜の御使：**マンフレッドの老練な奸智が〈宿命の諸領域〉で恐れられているのは当然だ。

効果：そのユニットは『再配置』指揮アビリティを使用する際に、近接戦闘に突入する位置に配置できる。

## 👤 自軍側ヒーローフェイズ

7

**死の風：**マンフレッドが呼び出す霊体の突風は、その冷たい嘯みつきを感じたあらゆるものの体から魂をもぎ取っていく。

**宣言：**このユニットの18mv以内にある戦場の1点を選び、その点から6mv以内の一部でも入っていて、かつこのユニットから視認状態である敵ユニット最大3個を対象として選択する。その後、2D6の詠唱ロールをする。

効果：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、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。

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

**アシガロスの飢え：**マンフレッドの恐るべきアビスの騎獣は、見境なしで底なしの飢えを宿しており、己の飢えを満たすという決してかなわぬ目的のために信じがたいほどの速度で疾駆する。

効果：このユニットが現在のターン中に突撃していた場合、ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、このユニットはこのターン中、『先手効果』を得る。

キーワード 蹂躞

キーワード

総大将、固有、英雄、大型獣、魔術師(2)、飛行、加護(6+)

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール  
**プリンス・ヴォルドライ**

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
シオルデマイアの瘴気	10"	D6	3+	3+	2	2	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	
流血の槍	6	3+	3+	2	2	突撃 (+1 ダメージ量)	
シオルデマイアの顎	3	4+	2+	2	3	随行者	
シオルデマイアの爪	7	4+	2+	1	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、このユニットのシオルデマイアの爪の【攻撃回数】は5になる。

### 任意のターン終了時

虐殺の聖者: プリンス・ヴォルドライの厳格な監督のもと、ヴァンパイアたちは武勇の腕前を誇示する。

宣言: このユニットの12mv以内に全体が入っており、このターン中に『近接攻撃』アビリティを使用してユニットを全滅させた、大型獣でない味方ヴァンパイア・ユニットを1個、対象として選択する。

効果: 以降バトル終了時まで、対象に適用される効果を以下の中から1つ選択する:

- 対象の【移動力】は+2の修正を受ける。
- 対象のすべての近接武器は、【攻撃回数】に+1の修正を受ける。
- 対象のすべての近接武器の【ダメージ量】は+1の修正を受ける。

1個のユニットに複数の効果を与えることは可能だが、1個のユニットに同じ効果を複数回与えることはできない。

### 自軍側ヒーローフェイズ

7

俊敏の血: ヴォルドライは、自らの血に流れる呪いの力を引き出すことで、攻撃に信じがたい速度を加えることができる。

宣言: 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、このユニットは『先手効果』を得る。

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

噛み付き顎: シオルデマイアの巨大な顎は、巨大なモンスターから肉塊をかじりとり、小さな敵は丸呑みにする。

宣言: このターン中にこのユニットが突撃を実行していたなら、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4+ならば、選択された敵ユニットは出目に等しい数の致命的ダメージを受ける。

キーワード 蹂躞

キーワード

固有、英雄、大型獣、魔術師 (1)、飛行、加護 (6 +)

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

# ネフェラタ

血の御使

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
アクメット=ハール	5	3+	3+	2	1	対英雄 (+1 貫通値)
アケン=セス	3	2+	3+	2	2	-
ナガドロンの爪	5	4+	2+	3	3	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、このユニットの『ナガドロンの爪』は【攻撃回数】は3になる。

## 各ターンにつき1回(アーミー)、任意のターン終了時

漆黒の短剣：ナガドロンは、その凶刃に倒れる獲物の魂に喰らいつく。

宣言：このターン中に、このユニットが装備しているアクメット=ハールによってダメージを受けた敵の英雄ユニットを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、選ばれた敵英雄ユニットは自動的に全滅させられる。

キーワード

蹂躞

## パッシブ

黄昏の誘惑：ネフェラタは永遠の闇で己の下僕を覆い隠す。

このユニットの6mv以内に全体が入っている、味方ソウルブライト・グレイヴロード・ユニットに対する近接攻撃のヒットロールに-1の修正を与える。

## 初期配置フェイズ

血の御使：ネフェラタには、敵の戦略を分析し無力化してきた数千年の経験がある。

宣言：味方・デスラトル・歩兵またはデッドウォーカー・歩兵ユニットを最大3個まで選択する。

効果：それらのユニットは、あたかも自軍側移動フェイズ中であるかのように『通常移動』アビリティを1回ずつ使用できる。

## 自軍側ヒーローフェイズ

7

暗黒の霧：ネフェラタが呼び出す暗黒の霧の渦巻く触手が彼女の下僕たちを覆い隠し、その肉体を煙のように実態なきものとする。

宣言：このユニットの12mv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、大型獣でない味方ソウルブライト・グレイヴロード・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

呪文

キーワード

総大将、固有、英雄、大型獣、魔術師(2)、飛行、加護(6+)

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

## ラウカ・ヴァイ

悪夢の母

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
アスクルガの刺突剣	5	3+	3+	2	2	-
血肉にまみれた鉤爪	3	3+	2+	3	3	-

## U パッシブ

**悪夢の瘴気**：ヴェンゴリアンの奇妙な呪いにかかつては、輝く刃や神聖な遺物は錆び、砕けてゆく。

効果：このユニットと近接戦闘中である敵ユニットの近接武器の【貫通値】は-1の修正を受ける。

## X 各ターンにつき1回(アーミー)、任意の近接フェイズ

**買ぎの鉤爪**：ラウカ・ヴァイの巨大な鉤爪は致命的な正確さで獲物に突き刺さり、すさまじい傷をもたらす。

宣言：このフェイズ中にこのユニットが突撃を実行している場合、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：ダイスを1個ロールする。そのロール結果が対象の【体力】以下なら、対象はそのロール結果に等しい数の致命的なダメージを受ける。

キーワード

蹂躞

## X 自軍側ヒーローフェイズ

6

**女王の命令**：ラウカが呼びこす神秘の血の霧は、彼女の仲間の獣に恐るべき狂乱を引き起こす。

宣言：このユニットの12mv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ソウルブライト・グレイヴロード・大型獣ユニットを1個、対象として選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：対象の随行者の近接武器を1つ選ぶ。このターン中、その武器の【攻撃回数】はD3の修正を受ける。

キーワード

呪文

固有、英雄、大型獣、魔術師(1)、飛行、加護(6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

# ヴェンゴリアン・ロード

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
悪夢のサーベル	4	3+	3+	1	2	-
血肉にまみれた鉤爪	3	3+	2+	3	3	-

## U 任意のターン終了時

**おぞましき祝宴：**ヴェンゴリアンは戦いのさなかでも、下僕の怪物たちが残虐な宴を催せるようにする。

**宣言：**このユニットの12mv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り、かつこのターン中に敵ユニットを全滅させたことのある英雄でない味方ソウルブライト・グレイヴロード・大型獣を1個選択する。

**効果：**選択された味方ユニットを回復(6)する。

## U パッシブ

**悪夢の瘴気：**ヴェンゴリアンの奇妙な呪いにかかれば、輝く刃や神聖な遺物は錆び、砕けてゆく。

**効果：**このユニットと近接戦闘中である敵ユニットの近接武器の【貫通値】は-1の修正を受ける。

## ✖ 各ターンにつき1回(アミー)、任意の近接フェイズ

**薙ぎ払う鉤爪：**敵陣に突入したヴェンゴリアン・ロードは、巨大な鉤爪を狂ったように振り回し、格下の敵の群れを微塵に切り刻む。

**宣言：**このターン中にこのユニットが突撃を実行していたなら、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、選択された敵ユニットの兵数に等しい数のダイスをロールする。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。

キーワード

蹂躪



英雄、大型獣、魔術師(1)、飛行、加護(6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

# 餓狼王 ラドゥカール

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

ヴァーコスの墓剣

5

3+

3+

1

2

クリティカル (致命的)

## ✂ パッシブ

**狩りの呼び声：**ラドゥカールが勝ち誇った雄叫びをあげながら突撃の先頭に立つと、彼の血の飢えが近くにいた配下のアンデッドに流れこみ、不浄の力を与える。

**効果：**このユニットがこのターン中に突撃を実行している場合、このターン中、このユニットの12mv以内に全体が入っているデスラトルとデッドウォーカーとヴァーコス・ブラッドボーンの味方ユニットは、ウーンズロールに+1の修正を受ける。

## ➤ 自軍側ヒーローフェイズ

6

**群れの統率者：**餓狼王ラドゥカールの声は超自然の力を宿しているため、彼が突撃を命じる雄叫びをあげると配下のアンデッドたちが敵に猛突進する。

**宣言：**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、このユニットの12mv以内に全体が入っている味方ソウルブライト・グレイヴロード・歩兵ユニットは、突撃ロールをリロールできる。

キーワード

呪文



固有、英雄、魔術師 (1)、歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

# “野獣”ラドゥカール

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
血塗られた爪	6	3+	3+	2	3	クリティカル (致命的)
ヴァーコス・ブラッドボーンの 串刺しの剣	6	3+	3+	1	2	随行者

## ✂ パッシブ

**狩りの呼び声:** ラドゥカールが勝ち誇った雄叫びをあげながら突撃の先頭に立つと、彼の血の飢えが近くにいた配下のアンデッドに流れこみ、不浄の力を与える。

**効果:** このユニットがこのターン中に突撃を実行している場合、このターン中、このユニットの12mv以内に全体が入っているデスラトルとデッドウォーカーとヴァーコス・ブラッドボーンの味方ユニットは、ウーンズロールに+1の修正を受ける。

## ➤ 各ターンにつき1回 (アーミー)、任意のターン終了時

**野獣の露顕:** 狂気に満ちた存在、巨獣の姿をしたラドゥカールは、行く手を阻もうとするものをすべて引き裂くことにしか関心がない。

**効果:** このユニットが近接戦闘中でないなら、このユニットはD6の移動を行なえる。その際には近接戦闘に突入する位置に配置してもよい。

キーワード **蹂躞**

## U 自軍側ヒーローフェイズ

6

**夜の鎧:** “野獣”ラドゥカールは純粹な闇の断片を意のままに呼び出し、己の体の周囲に薄闇の盾を形成して身を守ることができる。

**宣言:** 2D6の詠唱ロールをする。

**効果:** このターン中、このユニットを対象とする攻撃のヒットロールおよびウーンズロールは-1の修正を受ける。

キーワード **呪文**

キーワード

固有、英雄、大型獣、魔術師 (1)、加護 (6+)

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

## イヴヤ・ヴォルガ

追放されし者

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	
蝙蝠の群れの針のごとき牙	12"	2D6	4+	4+	-	1	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		
家宝の斧	5	3+	3+	1	2	対大型獣 (+1 貫通値)	

## U パッシブ

金切り声を上げる群れ：イヴヤが行く先には、鋭い叫び声を上げる蝙蝠の群れが同行する。

効果：このユニットを対象とする攻撃は、ヒットロールに-1の修正を受ける。

## U パッシブ

巨獣に死をもたらすもの：イヴヤは何世紀にもわたってシャイシュ内外の森を歩き回り、想像を絶する凶悪な獣たちに勝利してきた。

効果：このユニットと近接戦闘中である敵大型獣ユニットの近接武器は【攻撃回数】に-2の修正を受ける。

## ● 自軍側ヒーローフェイズ

6

完全な支配：イヴヤは素早く正確な身振りによって、近くのモンスターに強烈な影響を及ぼす。

宣言：2D6の詠唱ロールをする。

効果：このターン中、このユニットの12mv以内に一部でも入っている敵大型獣ユニットは確保スコアに-5の修正を受ける。

キーワード 呪文



キーワード

固有、英雄、魔術師 (1)、歩兵、加護 (6+)

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール  
**ベラダンマ・ヴォルガ**  
 ヴァーコスの筆頭騎士

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
時経たるシミター	4	3+	3+	1	2	-
狼の爪と牙	6	4+	4+	-	1	随行者

### U パッシブ

**狼の護衛:** ヴォルガに付き従う狼たちは、残忍な女主人を守るために自らの命すら躊躇なく犠牲にする。

**効果:** このユニットが味方ダイアウルフ・ユニットの近接範囲内に一部でも入っているなら:

- このユニットは加護 (4+) を持つ。
- このユニットで加護ロールを成功させるたび、このユニットに対するダメージ手順が解決された後、このユニットの近接範囲内に一部でも入っている味方ダイアウルフ・ユニット 1 個は 1 ポイントの致命的ダメージを受ける (それらのダメージに対して加護ロールを実行できない)。

### ● パッシブ

**ヴァーコスの拳:** ベラダンマはヴァーコス家の家母長であり、ヴァーコスの征服事業を抜け目なく効率的に指揮する。

**効果:** このユニットの 18mv 以内に全体が入っている「餓狼王」ラドゥカール、「野獣」ラドゥカール、イヴヤ・ヴォルガ、レディ・アンニカ、クリッツァ、ヴァーコス・ブラッドボーン、ヴァーグスカイアの各ユニットの確保スコアは +3 の修正を受ける。

### ギ 自軍側ヒーローフェイズ

7

**殺戮の月の下で:** 血塗られた月の光の下、ヴォルガの狼たちは目に狂気を宿した狂暴な攻撃を行なう。

**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ダイアウルフ・ユニットを最大 3 個まで対象として選択し、2D6 の詠唱ロールをする。

**効果:** このターン中:

- 対象の近接武器は、【貫通値】に +1 の修正を受ける。
- 対象は「獣兵」アビリティの効果を無視してもよい。

キーワード 呪文



固有、英雄、魔術師 (2)、騎兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

## “墓守”ゴル斯拉夫

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
墓守のシャベル	5	4+	3+	1	2	-

## U パッシブ

**墓園の番人：**戦いにおいて、ゴル斯拉夫はデッドウォーカーたちを召喚し、敵からの盾として、そして敵への剣として用いる。

**効果：**このユニットが味方デッドウォーカー・ゾンビ・ユニットの近接範囲内に一部でも入っているなら：

- このユニットは加護 (4+) を持つ。
- このユニットで加護ロールを成功させるたび、このユニットに対するダメージ手順が解決された後、このユニットの近接範囲内に一部でも入っている味方デッドウォーカー・ゾンビ・ユニット1個が1ポイントの致命的ダメージを受ける(それらのダメージに対して加護ロールを実行できない)。

## 各ターンにつき1回、自軍側移動フェイズ

**立ち上がれ！：**墓守はおぞましい叫び声とともに、埋葬されたばかりの犠牲者を生ける屍として立ち上がらせ、ウルフエンカーンの壁を守るように命じる。

**宣言：**このユニットの12mv以内に全体が入っている味方デッドウォーカー・ゾンビ・ユニットを最大3個まで選択する。

**効果：**対象1つごとにD3を1回ずつロールする。ロール結果が2+であれば、対象のユニットに最大でロール結果に等しい数まで撃破されている兵を復帰させる。



固有、英雄、歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、デッドウォーカー



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

# “侍従”トーギリウス

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
壊死の矢弾	18"	2D6	4+	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	
使い魔の爪と牙	4	4+	4+	-	1	随行者

## ギア パッシブ

**信頼されし副官**：ラドゥカールはトーギリウスが研究を続けられるよう惜みなく援助を行ってきた。その返礼として、“侍従”は死霊術の知識と、害獣や害虫の密偵によって集めた秘密を提供しているのだ。

**効果**：このユニットは、他の味方ユニットがこのターンに『死の祈り』アビリティを使用していた場合でも、『死の祈り』アビリティを使用できる。

## 盾 自軍側ヒーローフェイズ

6

**損なわれる頑健**：トーギリウスは獲物の弱点を容赦なく狙い、死霊エネルギーの魔弾を放って敵の力と耐久力を奪う。

**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、選択された敵ユニットによる攻撃は、ウーンズロールに-1の修正を受ける。

キーワード 呪文



キーワード

固有、英雄、魔術師 (1)、歩兵、加護 (6+)

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

## ヴァーコス・ブラッドボーン

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

串刺しの剣

3

3+

3+

1

2

クリティカル (2 ヒット)

## U パッシブ

**影に潜む者**：これらの怪物は目にも留まらぬ俊敏さで一瞬のうちに地形をすり抜け、影に身を潜めて攻撃の機会を待つ。

**効果**：このユニットが特殊地形の1mv以内に入っているなら、攻撃を行なう兵がこのユニットの9mv以内にいない限り、このユニットを遠隔攻撃の攻撃対象にすることはできない。

## ➤ 任意のターン終了時

**影なる俊敏さ**：ヴァーコス・ブラッドボーンは猛烈な速さで駆ける。

**効果**：ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、こ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、ただちに『移動』アビリティを使用できる。



歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

## 監視隊長ハルグリム

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

呪われしハルバードとサーベル

4

4+

3+

2

2

クリティカル (致命的)

✂️ **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

**歩哨の名残:** ハルグリムの眼無き視線のもと、死して久しい嘆きの砦の兵士たちは、生前に誇りとしていた軍事訓練の不穏な真似事をしてみせる。

**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一部でも入っている味方デスラトル・スケルトン・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。

➡️ **パッシブ**

**規律ある前進:** ハルグリムの指揮のもと、配下の戦士たちは休むことなく前進し、ウルフェンカーンの敵を粉砕する。

**効果:** このユニットの12mv以内に全体が入っている味方デスラトル・スケルトン・ユニットが全力移動ロールを行なう際、そのロールのダイスを出目4に変更できる。



固有、英雄、歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、デスラトル



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

## ヴァーグスカイア

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
引き裂く鉤爪	4	4+	2+	1	2	随行者
切り裂く牙	2	4+	2+	2	3	随行者

## ▶ パッシブ

**跳躍突撃**: 人間の三倍もの身丈と超常的な臂力と反射神経を有するヴァーグスカイアは、恐るべき速度で戦場を駆ける。

**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)。また、このユニットが『突撃』アビリティを使用する際には、飛行を持つかのように特殊地形や敵兵を通過して移動できる。

## ● パッシブ

## ● 獣兵

**効果**: このユニットの確保スコアの最大値は1である。



獣兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

## コサルギ・ナイトガード

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
コサルギのバルディッシュ	2	4+	2+	2	3	-

## U パッシブ

**守られし協定**：コスが生ける屍の傭兵たちは、死してなお、ラドゥカールに忠実である。

**効果**：味方の“餓狼王”ラドゥカールまたは“野獣”ラドゥカール・ユニットが、このユニットの近接範囲内に一部でも入っているならば、このユニットとその味方ユニットの両方は、加護(5+)を持つ。



歩兵、加護(6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、デッドウォーカー



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

## レディ・アンニカ

渴きたる刃

近接武器

回数 ヒットウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

ブレイド・プロボシアン

7

3+

4+

1

2

-

## 初期配置フェイズ

**超自然の速度:**レディ・アンニカはほぼ永遠の渴きに駆られて主戦場へ向かい、獲物を見るやいなや飛びかかる。

**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待ち伏せに配置する。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

**飢えたる悪夢:**己の飢えを抑えきれなくなったレディ・アンニカは、敵の血を思う存分飲み干そうと隠れていた場所から飛び出す。

**宣言:**このユニットが待ち伏せにいる場合、このユニットを選択する。

**効果:**このユニットを、敵の陣地内に全体が入るように、かつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れている位置に配置する。

## 任意のターン終了時

**ブレイド・プロボシアン**の接吻:この腐食しきった刃が戦いに耐えられるとは思えないが、しかし実際耐えているのである。一方、この刃の朽ちかかった切っ先で傷つけられた者は決して耐えられない。

**宣言:**このターン中に、このユニットのメレーアタックによってダメージを受けた敵ユニットを1個選択する。

**効果:**ダイスを1個ロールする。ロール結果が2+であれば、このバトル中、選択された敵ユニットのセーブロールは-1の修正を受ける。



固有、英雄、歩兵、加護 (4+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

## クリツア

鼠の王子

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

節くれた刃

5

3+

3+

1

2

クリティカル (2ヒット)

## 任意の近接フェイズ

**分裂退却**：追い詰められたクリツアは、その姿を逃げ回る鼠の群れへと姿を変え、他の場所で再実体化を果たした後に、油断した敵の背中に刃を突き刺す。

**効果**：このユニットが近接戦闘中である場合、ダイスを1個ロールする。ロール結果が2+であれば、このユニットはあたかも自軍側移動フェイズ中であるかのように、致命的ダメージを受けることなくただちに『退却』アビリティを使用できる。

## 任意の近接フェイズ

**害獣の廟堂**：クリツアは自分自身を不死の真価を解する者であると信じており、その鼠のしもべたちは、クリツアのために装身具や財宝を奪い取ることに長けている。

**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、対象として選択する。次に、対象が持っている神器を1つ選択する。

**効果**：ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、対象は選ばれた神器を失う。



固有、英雄、歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール  
**ヴァンパイア・ロード**  
 (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	2	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	
名家の武器	4	3+	3+	2	2	突撃 (+1 ダメージ量)	
<small>あざと</small> 竜の顎	3	4+	2+	2	3	随行者	
竜の爪	7	4+	2+	1	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、このユニットの竜の爪の【攻撃回数】は5になる。

**パッシブ**

有り得べからざるもの：不死に支配された竜——脅威に満ちたこの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。

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、このターン中、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-1の修正を受ける。

各ターンにつき1回(アミー)、任意のターン終了時

残酷なる支配力：このヴァンパイア・ロードおよび怪物的な乗騎は、自分たちにふさわしい獲物を見定め、容赦ない猛攻で八つ裂きにする。

宣言：このターン中にこのユニットが突撃を実行していた場合、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：選択された敵ユニットの【体力】と同じ個数のダイスをロールする。ロール結果で6が出るたびに、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。

キーワード **蹂躞**

英雄、大型獣、魔術師 (1)、飛行、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

## ヴァンパイア・ロード

近接武器

回数 ヒットウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

名家の戦遺物

5 3+ 3+ 1 2

対英雄 (+1 貫通値)  
クリティカル (2 ヒット)

➤ 各ターンにつき1回(アーミー)、  
自軍側移動フェイズ

**鮮血の残像**：このヴァンパイアの獲物が、  
真紅の残像をたなびかせて迫りくる姿を目  
にした時はすでに手遅れだ。

**効果**：ダイスを1個ロールする。ロール結  
果が3+であれば、このユニットを戦場か  
ら取り除き、英雄ではないあらゆる敵ユニッ  
トから9mvより遠く離れ、かつあらゆる敵  
英雄から3mvより遠く離れた戦場の任意  
の地点に再配置する。

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、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

# カド・エゼキアル

虚ろの王

近接武器	回数	ヒットウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
エゼキアルの大剣	5	3+	3+	2	クリティカル (自動ウーンズ)

## 自軍側ヒーローフェイズ

7

**天罰か救済か：**復讐と自製の両方を求めるカドの探求は、二つの妖術すなわち、天誅の矢弾と、近くのアンデッドを強化する王のオーラとして現われる。

**宣言：**このユニットの12mv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ユニットを1個対象として選択し、2D6の詠唱ロールを行う。

**効果：**対象が敵ユニットなら、対象にD3の致命的ダメージを与える。

対象が味方のデスラトルまたはデッドウォーカー・ユニットなら、このターン中、対象に対して行なう近接攻撃のウーンズロールは-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

**失われた宮廷：**カドが身に着けている鉄の指輪には、過去の彼と関わりのあった人々の靈魂が宿っている。彼は必要とあらばこれらの魂を霊体として呼び出し、支援を求めることができる。

**効果：**ダイスを1個ロールする。ロール結果が2+であれば、以下の効果の中から1個を選択し、次の自軍側ターン開始時まで適用する：

- このユニットの【移動力】は12mvになる。
- このユニットによる詠唱ロールと打ち消しロールと放逐ロールの結果は+1の修正を受ける。
- このユニットの近接武器はクリティカル(致命的)を得る。



固有、英雄、魔術師 (1)、歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

## アスカルガン・トゥルーブレイド

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
アスカルガンの武器	2	3+	3+	1	1	対大型獣 (+1 貫通値) クリティカル (2 ヒット)
長い鉤爪と涎滴る顎	5	4+	3+	2	1	-

このユニット内の各兵はアスカルガンの武器を装備している。

- 兵の1/8はカースブラッドであり、『アスカルガンの武器』の代わりに『長い鉤爪と涎滴る顎』を持つ。
- 豪傑はアスカルガン・エグゼンプラーであり、装備している武器を交換できない。

### パッシブ

**アスカルガ・レンカイの信念**：死して久しい太古の達人の教えを忠実に守り続けるトゥルーブレイドは、類を見ない強力な敵と干戈を交えて己の力を試し、その力と敏捷さを強化するために怪物の血によってのみ祝杯を上げる。

**効果**：このユニットを攻撃対象とする、敵大型獣ユニットの近接攻撃のヒットロールは-1の修正を受ける。また、敵大型獣ユニットを攻撃対象とする、このユニットの近接攻撃のヒットロールは+1の修正を受ける。

### 任意の近接フェイズ

**心を引き裂く雄叫び**：カースブラッドの遠吠えは、長きにわたって抑圧されてきた血の飢えがついに解放されるかの如く、最も勇敢な魂をも挫く力で響き渡る。

**宣言**：このユニットのカースブラッドと近接戦闘中である敵ユニットを1個、対象として選択する。

**効果**：ダイスを1個ロールする。ロール結果が4+であれば、このターン中、選択された敵ユニットは『後手効果』を得る。



歩兵、豪傑 (1/8)、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

## ブラッドナイト

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
テンプラーの武器	3	3+	3+	1	1	対歩兵 (+1 貫通値) 突撃 (+1 ダメージ量)
ナイトメアの蹄と歯	3	5+	3+	-	1	随行者

## ➤ パッシブ

**破滅の乗り手：**ブラッドナイトは価値ある挑戦者と戦うために、雑兵を踏みしだいて進む。

**効果：**このユニットが移動する際には、敵歩兵ユニットの兵を通り抜けることができ、また敵歩兵ユニットの近接範囲内も通り抜けることができるが、使用しているアビリティの説明に特に明記されていない限り、近接戦闘に突入する状態で移動を完了することはできない。

## ✂ 任意の突撃フェイズ

**踏み砕く：**ブラッドナイトの通り道にいた歩兵は、彼らの乗騎であるナイトメアの蹄に踏みつぶされる。

**宣言：**このターン中にこのユニットが通り抜けた敵ユニットを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数の致命的ダメージを受ける。



騎兵、豪傑、旗手 (1/5)、加護 (6 +)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

## ヴァルガイスト

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
残忍なる爪と牙	3	4+	3+	1	2	クリティカル (2ヒット)

各ターンにつき1回(アーミー)、  
自軍側移動フェイズ

**死の急降下:** ヴァルガイストは上空からの急降下で獲物に襲いかかり、爪と牙の攻撃によって敵を圧倒する。

**効果:** このユニットが近接戦闘中ではない場合、このユニットを戦場から取り除いて、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再配置する。

キーワード コア



歩兵、豪傑、飛行、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア

ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

## ブラッドシーカー・パラクイン



近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
サンギナークのスティレット	5	3+	3+	1	2	クリティカル (2ヒット)
霊体群の刃	10	4+	4+	-	1	随行者

## ● パッシブ

呪われし者の嘆き: 死の馬車の進むところ、恐ろしい嘆きの声が響き渡る。

効果: このユニットの 12mv 以内に一部でも入っている敵ユニットは、確保スコアに -3 の修正を受ける。

✂ バトル中1回限り(アーミー)、  
自軍側近接フェイズ

良質な調合薬: サンギナークは最高の霊液ブレンドを調合することに取り憑かれており、そうした豊富なコレクションをさらに生成することで自分や下僕の力を高めることができる。

宣言: このユニットの 12mv 以内に全体が入っている味方ヴァンパイアユニットを最大 3 個まで、対象として選択する。

効果: このターン中、選択された味方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。



英雄、戦闘兵器、魔術師 (1)、飛行、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

# モーティスエンジン

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
コープスマスターの杖	3	4+	3+	1	D3	-
霊体群の刃	10	4+	4+	-	1	随行者

## 旗 パッシブ

**死霊魔力の結節**点：モーティスエンジンは熟練の死霊術師の遺骸を覆うように作られ、その死霊術師は地下世界の魔力を橋渡しする役割を果たす。

**効果**：このユニットの12mv以内に全体が入っている、味方のデスラトルまたはデッドウォーカー・ユニットが、『死の祈り』アビリティの対象に選ばれたとき、対象が回復するダメージ量または復帰する兵の【体力】合計がD3だけ増加する。

## ギア パッシブ

**遺骸箱**：アメジストの魔力がモーティスエンジンを通じて鳴り響き、絶頂に達したとき、守り人であるコープスマスターは強烈な衝撃波を放つことができる。

**効果**：このユニットが初めて配置される際、その隣に貯蔵エネルギー・ダイスと称するD6を1個、出目1が上を向くように配置する。このユニットの12mv以内に一部でも入っている味方ソウルブライト・グレイヴロード・魔術師ユニットが呪文の詠唱に成功するたび、このユニットの隣に配置した貯蔵エネルギー・ダイスの出目を1増やす（最大で6まで増える）。

## ✂ 各ターンにつき1回（アーミー）、 自軍側遠隔フェイズ

**魔力の波動**：コープスマスターは両腕をかかげ、モーティスエンジンに蓄えられたエネルギーを放出して、近くの者たちの生命力を枯渇させる。

**宣言**：このユニットの10mv以内に一部でも入っている敵ユニットを最大3個まで、対象として選択する。

**効果**：対象1個につきダイスを1個ずつロールする。ロール結果が3+ならば、対象はこのユニットの貯蔵エネルギー・ダイスの目に等しい致命的ダメージを受ける。その後、貯蔵エネルギー・ダイスの目は1に戻る。

キーワード

英雄、戦闘兵器、魔術師 (1)、飛行、加護 (6+)

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

# コウン・スローン

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
家母長のスティレット	5	3+	3+	1	2	クリティカル (2 ヒット)
侍祭のポニヤード	6	3+	3+	1	1	-
霊体群の刃	10	4+	4+	-	1	随行者

## U パッシブ

**戦術的洞察：**吸血鬼とその侍従たちは予見能力によって不死なる下僕を操り、支援する。

**効果：**このユニットの 6mv 以内に全体が入っている味方のデスラトルおよびデッドウォーカー・ユニットは加護 (5+) を持つ。

## ギ パッシブ

**占いの泉：**きらめく血の泉の中で、吸血鬼は来たる戦いの行方を予見する。

**効果：**このユニットの 12mv 以内に全体が入っている味方ソウルブライト・グレイヴロード・ユニットが『再配置』指揮アビリティを使用する際、このユニットの 12mv 以内に全体が入っており、現在のフェイズ中にまだ『再配置』指揮アビリティを使用していない他の味方ソウルブライト・グレイヴロード・ユニットを 1 個選択してもよい。一つ目の『再配置』指揮アビリティが解決された後、選択した味方ユニットが直ちに『再配置』指揮アビリティを使用する(これは『指揮アビリティ、1.2』のルールに対する例外となる)。二つ目の指揮アビリティに関して、指揮ポイントは消費しない。



英雄、戦闘兵器、魔術師 (1)、飛行、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

# 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
悪疫のブレス	10"	D6	2+	4+	1	2	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	
竜の顎	3	4+	2+	2	3	随行者	
👁️ 竜の爪	7	4+	2+	1	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、このユニットの『竜の爪』の【攻撃回数】は5になる。

## ⚙️ 初期配置フェイズ

死を呼ぶ腐敗の翼：ゾンビドラゴンは眼窩を不浄な力で光らせ、陣形を組んだ敵の頭上を旋回する。

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：ゾンビドラゴンは不吉な彗星のごとく、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

防具噛み砕き：ゾンビドラゴンは頑丈な鎧や分厚い毛皮に守られた相手に力いっぱい噛みつき、防御を噛みちぎってその下の骨まで砕く。

宣言：このターン中にこのユニットが突撃を実行していた場合、このユニットと近接戦闘中である敵の騎兵または大型獣ユニットを1個、対象として選択する。

効果：ダイスを1個ロールする。そのロール結果が対象の【防御力】以上なら、対象は3ポイントの致命的なダメージを受ける。

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、ソウルブライト・グレイヴロード



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

## テラーガイスト

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

## 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、このユニットの『骸骨の爪』の【攻撃回数】は4になる。

## 各ターンにつき1回（アーミー）、任意の近接フェイズ

音波攻撃：テラーガイストは耳をつんざく絶叫を上げながら急降下し、意識が朦朧とした獲物に襲いかかる。

宣言：このターン中にこのユニットが突撃を実行していた場合、このユニットと近接戦闘中である敵ユニットを1個、対象として選択する。

効果：選択した敵ユニット内の各兵に対して、それぞれダイスを1個ロールする。

同じ出目のダイスが3個以上ある場合、このターン中、このユニットは『先手効果』を得る。

同じ出目のダイスが6個以上ある場合、このターン中、このユニットは『先手効果』を獲得し、対象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

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した場合、その攻撃は攻撃対象であるユニットに6ポイントの致命的ダメージを与え、その攻撃の攻撃手順は終了する。

大型獣、飛行、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

# ワイトキング

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ペイルフル・トゥームブレイド	5	4+	3+	1	2	クリティカル (致命的)

**×**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

**太古の軍略:**ワイトキングは死してなお、生前の軍才を失っておらず、配下のアンデッドたちを極めて巧みに指揮する。

**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一部でも入っている英雄ではない味方デスラトル・歩兵・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。使用した場合、そのターン中、選択された味方ユニットのヒットロールは+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、ソウルブライト・グレイヴロード、デスラトル



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

# ワイトキング

(スケルトラル・スティード騎乗)

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
トウームランス	4	4+	3+	1	2	突撃 (+1 ダメージ量) クリティカル (致命的)
スケルトラル・スティードの蹄と歯	2	5+	3+	-	1	随行者

## ➤ パッシブ

**骨砕きの主:**ワイトキングに随行する騎士は、その近衛兵の中で最も信頼され、巧みな技を持つ者らである。

**効果:**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デスラトル・騎兵・ユニットの突撃ロールは+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

**親衛隊:**騎乗したワイトキングは優秀な騎兵を引き連れて突進し、敵の戦列を引き裂く。

**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一部でも入っている味方デスラトル・騎兵ユニットを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。



英雄、騎兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、デスラトル



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

# ブラックナイト

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
パロウランス	2	4+	3+	1	1	突撃 (+1 ダメージ量)
スケルタル・スティードの蹄と歯	2	5+	3+	-	1	随行者

## ✂️ パッシブ

**必殺の突撃:** この恐るべき乗り手たちの騎行には、必ずや死がつきまとう。

**効果:** このユニットがこのターン中に突撃していた場合、このユニットのパロウランスはこのターン中、クリティカル (致命的) を得る。



キーワード

騎兵、豪傑、楽士 (1/5)、旗手 (1/5)、加護 (6+)

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、デスラトル



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

## グレイヴガード

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ワイトの剣と大剣	2	3+	3+	1	1	クリティカル (致命的)

## U パッシブ

王の守護者：グレイヴガードは主従関係を結んだ主君の傍らに立つ。

効果：1個以上の味方ソウルブライト・グレイヴロード・歩兵・英雄が、このユニットの近接範囲内に一部でも入っているなら、このユニットとその味方ユニットはいずれも加護 (5+) を持つ。



## キーワード

歩兵、豪傑、楽士 (1/5)、旗手 (1/5)、加護 (6+)

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、デスラトル



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

## ネクロマンサー

近接武器

回数

ヒット

ウーンズ

貫通

ダメージ

アビリティ

死者の杖

3

4+

4+

1

2

-

## U パッシブ

アンデッドの下僕：ネクロマンサーは死を避けることに執着し、不死者の従僕を何体犠牲にしても己の身を守ろうとする。

効果：このユニットが味方デスラトルまたはデッドウォーカー・ユニットの近接範囲内に一部でも入っているなら：

- このユニットは加護 (4+) を持つ。
- このユニットで加護ロールを成功させるたび、このユニットに対するダメージ手順が解決された後、このユニットの近接範囲内に一部でも入っている味方のデスラトルまたはデッドウォーカー・ユニット 1 個が 1 ポイントの致命的ダメージを受ける (それらのダメージに対して加護ロールを実行できない)。

各ターンにつき 1 回 (アーミー)、  
自軍側近接フェイズ

ヴァンヘルムの死の舞踏：このアンデッドは魔力に満たされており、疲れ知らずの超常的な速度で前進し、攻撃を繰り返す。

宣言：このユニットの 12mv 以内に全体が入っている味方のデスラトルまたはデッドウォーカー・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、このフェイズ中、選択された味方ユニットは『近接攻撃』アビリティを 2 回使用できる。ただし、1 回目が使用された後、その味方ユニットはこのターン中、『後手効果』を得る。



英雄、魔術師 (1)、歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

# コープスカート

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
コープスマスターの武器	3	4+	4+	-	1	-
ゾンビの錆びついた刃	2D6	4+	4+	-	1	随行者

## ✂ パッシブ

**不死の力場：**コープスカートは死霊術の力が渦巻くまごうことなき源泉であり、これによって生ける死者は強化されてゆく。

**効果：**このユニットの12mv以内に全体が入っている他の味方デッドウォーカー・ユニットの近接武器はクリティカル(自動ウーンズ)を持つ。



戦闘兵器、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、デッドウォーカー



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

# ダイアウルフ

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
腐った爪と牙	2	4+	3+	-	1	随行者

## ▶ パッシブ

**獲物を追うもの：**多くの生ける屍とは異なり、ダイアウルフは生きていた頃の敏捷性をほとんど失っておらず、赤い肉を追い求め続ける。

**効果：**このユニットは『全力移動』アビリティを実行した後、同じターン中に『突撃』アビリティを使用できる。

## ● パッシブ

### 獣兵

**効果：**このユニットの確保スコアの最大値は1である。



獣兵、豪傑 (1/10)、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、デッドウォーカー

ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

## デッドウォーカー・ゾンビ



## 近接武器

粗雑な武器と感染性の  
嘔みつき

回数

ヒット

ウーンズ

貫通

ダメージ

アビリティ

1

5+

4+

-

1

-

## ✖ パッシブ

**知性なき獰猛**：痛みを感じず恐怖を知らないデッドウォーカー・ゾンビたちは、容赦なく敵を殺しにかかる。我が身が減じようと一顧だにせず、得物で切り付け、爪で引き裂き、顎で嘔みつき続ける。

**効果**：このユニット内の兵が近接攻撃によって撃破されるたび、その兵が攻撃を行なったユニットと近接戦闘中なら、ダイスを1個ロールする。ロールの結果が6+なら、その『近接攻撃』アビリティの解決後に、攻撃を行なったユニットに1ポイントの致命的ダメージを与える。



歩兵、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、デッドウォーカー



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

# フェルバット

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
蝙蝠のごとき牙	3	4+	4+	-	2	随行者

## パッシブ

**恐るべき俊敏：**フェルバットはぼろぼろの巨大な翼で素早く飛行でき、急降下して獲物を襲っては無傷で飛び去る。狂ったように羽ばたく翼のせいで、フェルバットを足止めするのは難しい。

**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。

## パッシブ

### 獣兵

**効果：**このユニットの確保スコアの最大値は1である。



獣兵、飛行、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、デッドウォーカー



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

# デスラトル・スケルトン

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

古代の武器

2

4+

4+

-

1

-

## 任意のターン終了時

**骸骨の兵団：**死霊術のエネルギーが戦場を覆い尽くすとき、眼窩を殺戮の光で輝かせながら、死んだ戦士の骸骨がよろめきながら立ち上がる。

**効果：**このユニットに、撃破されている兵を D3 体復帰させることができる。



歩兵、豪傑、旗手 (1/10)、加護 (6+)

キーワード

死の大同盟、ソウルブライト・グレイヴロード、デスラトル



ソウルブライト・グレイヴロード・ウォースクロール

# セカール

“ヌラーミアの牙”

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ヌラーミアの戦槍	5	3+	3+	1	2	クリティカル (2ヒット)
ウボロスの神殻の牙	3	4+	3+	2	D3	随行者

## ✖ バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

**時喰らいの顎**：セカールはウボロスが魂を食らうのを嫌悪しているが、時にはそれが必要なこともある。

**宣言**：このユニットと近接戦闘中である敵ユニットすべてを、対象として選択する。

**効果**：このユニットはこのバトル中、『蛇の俊敏さ』アビリティを使用できなくなる。対象1個ごとに1回、2D6をロールする。ロールの結果が対象の【移動力】を上回る場合、対象はロールの結果から対象の【移動力】を減算した数の致命的ダメージを受ける。

## ♣ パッシブ

**蛇の俊敏さ**：セカールは目にも止まらぬ速さで動き、その超常的な素早さはいかに用心深い眼差しでも捉えることはできない。

**効果**：このユニットを対象とする攻撃において、修正前のヒットロールで1-4が出た場合、その攻撃は失敗し、攻撃手順を終了する。

## ☀ 自軍側ヒーローフェイズ

7

**死の構築**：極めて繊細な暗示を通じて、セカールは獲物の脆弱な精神に自らの意志を植え付ける。そうすることで獲物の目的意識はヌラーミアの不滅の意志へと置き換わるのだ。

**宣言**：このユニットの12mv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**：次の自軍側ターン開始時まで、このユニットおよび、このユニットの6mv以内に全体が入っている味方ソウルブライト・グレイヴロード・ユニットは、『近接攻撃』アビリティ以外のアビリティの対象に選ばれない。

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、ソウルブライト・グレイヴロード、ヴァンパイア

## SPEARHEAD



# ソウルブライト・グレイヴロード

ブラッドクレイヴ・ハント

## 吸血族の狩り

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

◆ ヴァンパイア・ロード

ユニット

- ◆ デスラトル・スケルトン：10体
- ◆ デスラトル・スケルトン：10体
- ◆ ブラッドナイト：5体
- ◆ ヴァルガイスト：3体



偉大な吸血鬼の血統は、大きく異なる兵法の伝統を守り続けるが、彼ら全員に共通することが一つある。それは狩りへの渴望であろう。高貴な宮廷の威厳と気品を身にまとった者でさえ、自身の胸の中で蠢く血に飢えた獣を抑えることに苦勞する。ソウルブライトの呪いは抗い難く、その祝福にふける吸血鬼の貴族たちは、血の食糧を補充するためにしばしば吸血族の狩りを決行して獲物を追いかける。中には、ただただ己の墮落した衝動を楽しむ者さえもいる。

ヴァンパイア・ロードがそれぞれの狩りの指揮を執り、主は宮廷に属する者たちや生きた屍の下僕に指示を出す。華美な武器で敵を切り刻んだり、大量の血を吸ったりして、戦いの殺戮を大いに楽しもうとするヴァンパイア・ロードは、後方から命令を発するような類いの指揮官ではない。獰猛な勢いで腕力を振るいつつも、彼らは生命維持に不可欠な“葉”で自分の傷を癒しながら進む。その主君に随行する精鋭にして近衛を果たすブラッドナイトは、敵陣に突進して、構えた剣と槍で敵を突き刺していく。ヴァルガイストが狩りに同行することも少なくない。呪いがもたらす激しい感情に抗うことができず、今や見るに忍びない有様となった、かつての宮廷の一員であるヴァルガイストは、今や狩りと殺しにしか使いみちがない。主人が敵を始末しきれなかったとき、はぐれた歩兵を掃討するため、あるいは数の力で敵を圧倒するために、デスラトル・スケルトンが召喚される。主が近くにいれば、デスラトル・スケルトンは破壊されても何度でも立ち上がり、再び戦うことができる。

## 戦闘特性

### 舞い降りる死

ヴァルガイストは高所からの急降下で獲物に襲いかかり、爪と牙の攻撃によって敵を圧倒する。

自軍のヴァルガイスト・ユニットは、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

**急降下：**ヴァルガイストが降下するにつれて、空は暗闇に覆われていく。

**効果：**あらゆる敵ユニットから6m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。

キーワード    コア

#### バッシブ

**血の餓え：**ソウルブライトの呪いを受けた者は常に血を欲し、敵を喰らうことで力を得る。

**効果：**味方ヴァンパイア・ユニットが『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、その味方ヴァンパイア・ユニットを回復(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。



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。

バトル中1回限り、自軍側移動フェイズ

**無尽の軍団**：ソウルブライトの貴族にとって、復活した死者は使い捨ての奴隷に過ぎない。

宣言：全滅した味方デスラトル・スケルトン・ユニットを1個選択する。

効果：あらゆる敵ユニットから6mvより遠く離れた戦場の任意の位置に、兵D6+4体を復帰させた状態の代替ユニットを配置できる。

キーワード コア

任意の突撃フェイズ

**禍つ突撃隊**：この軍勢のブラッドナイトは、獲物の前に立ちはだからんとする敵を蹂躪し、破壊の跡を残してゆく。

宣言：このターン中に突撃を実行している味方ブラッドナイト・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『突撃』アビリティを使用したときに通り抜けた各敵ユニットは、それぞれD3ポイントの致命的ダメージを受ける。

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。

バトル中1回限り、リアクション：自軍側ジェネラル9mv以内に一部でも入っているユニットで『骨の兵団』アビリティを宣言

**墓砂の破片**：この結晶化した墓砂の宝石を指で砕くことで、ヴァンパイア・ロードは死の魔力を引き出し、復活した戦士たちに活力を与えることができる。

効果：そのユニットの各軍団ロールは+1の修正を受ける。

バトル中1回限り、自軍側移動フェイズ

**蝙蝠の一群**：ヴァンパイア・ロードは蝙蝠の群れに姿を変え、別の場所に再び現れる。

効果：自軍側ジェネラルを戦場から取り除き、あらゆる敵ユニットから6mvより遠く離れた戦場の位置に再配置する。

キーワード コア

バッシュ

**朧夜の霊気**：この黒い革でできた鎧下は、アビッサル・ストーカーの皮から作られ、怪物の影のオーラを着用者に与える。

効果：自軍側ジェネラルを攻撃目標とするレンジアタックに対して、自軍側ジェネラルはセーブロールのマイナス修正を無視する。

自軍側ヒーローフェイズ

**霊気の突風**：この盟主は霊的な風を唱え敵に浴びせ、その肉体から魂を剥ぎ取ることができる。

宣言：2D6の詠唱ロールをする。

効果：ロール結果が7+であれば、戦場に配置されている各敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。

移動力

6"

体力

5

防衛力

3+

2

確保力

ヴァンパイア・ロードは歳経たるアンデッドであり、その力は何百年もの年月によってさらに高められている。それぞれが恐れるべき戦士であり、本能で死の魔法を操ることができる。自信に満ち溢れたヴァンパイア・ロードは、冷血なる誇りをもって戦う。指をはじくだけで、無数の生きた屍を呼び起こして敵を圧倒したり、新たな活力を得るために犠牲者から魂を吸い上げたりできているからであろう。ヴァンパイア・ロードは自身の血統に引き継がれし家宝を携えて戦い、それは類まれなる技巧で作られた遺物であると同時に、敵に恐怖を植え付ける象徴でもあるのだ。

スピアヘッド・ウォースクロール

## ヴァンパイア・ロード



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

名家の戦遺物

5

3+

3+

1

2

-

## 自軍側ヒーローフェイズ

**邪悪なる生命転移:** 吸血鬼は近くの敵から生命を吸い取ることで、自らの老いなき姿を保つ。

**宣言:** このユニットの6mv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、選択された敵ユニットの【体力】と等しい数のダイスをロールする。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。そのたびに、このユニットを回復(1)する。



キーワード

英雄、魔術師、歩兵、ヴァンパイア、加護(6+)

移動力

10"

体力

3

防御力

3+

1

確保力

ブラッドナイトは戦いに取  
憑かれた吸血鬼であり、彼ら  
の騎士道的名誉は歪められ  
て久しい。威圧的なナイトメ  
アに跨った彼らは常に戦いを  
追い求めており、価値ある一  
騎討ちを切望して雑兵たちを  
踏みしだきつつ進む。ブラッ  
ドナイトは騎馬戦闘に優れて  
おり、精巧に作られた刃や槍  
で敵の心臓を瞬時に突き刺す  
ことができる。骸骨の姿をした  
軍馬は、頭から蹄まで鎧を  
纏っている恐るべき怪物であ  
り、それから繰り出される残  
忍な噛みつきと激しい蹴りは、  
騎手によってもたらせる死体  
の山にさらなる犠牲者を追加  
する。

スピアヘッド・ウォースクロール

## ブラッドナイト

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
騎士の槍または騎士の剣	3	3+	3+	1	1	突撃(+1 ダメージ量)
ナイトメアの蹄と歯	3	5+	3+	-	1	随行者

## パッシブ

**破滅の乗り手:**ブラッドナイトは価  
値ある挑戦者と戦うために、雑兵  
を突き崩して進む。

**効果:**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、敵歩兵・兵を通り抜けることが  
できる。



キーワード

騎兵、ヴァンパイア、加護 (6+)

移動力

12"

体力

4

防衛力

5+

1

確保力

ヴァルガイストとして知られる皮の翼を持つ怪物は、血の渇きに打ち勝つことのできなかつた吸血鬼である。今や自制心を持たぬ癡猛な獣と化したヴァルガイストは、眼前に映る獲物に容赦なく襲い掛かる。その敏捷性と圧倒的な強さから、“狩り”ではよく見かける存在だが、宮廷の同胞たちからは軽蔑の眼差しを向けられることが多い。しかし吸血鬼たちは心の奥底では、自分さえもが血を食らん狂気に満ちたヴァルガイストに変身するほんの一步手前であることをよく心得ている。

スピアヘッド・ウォースクロール

## ヴァルガイスト



近接武器

残忍なる爪と牙

攻撃回数

3

ヒット

4+

ウーンズ

3+

貫通値

1

ダメージ量

2

アビリティ

クリティカル(2ヒット)

## ×パッシブ

**流血の香り:**舌で感じる鮮血の味は、これらの怪物を狂乱状態に追いやる。

**効果:**このユニットが損傷状態であるユニットを攻撃目標として攻撃をする際、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

歩兵、ヴァンパイア、飛行、加護 (6+)

移動力

4"

体力

1

5+

防御力

1

確保力

硬い表情をしたままのデスラトル・スケルトンは、アンデッド軍の歩兵である。ガチャガチャと音を立てて進むアンデッド軍の前に立ちはだかるには、この上なき勇気が必要だ。なぜなら、デスラトル・スケルトンが携える錆びついた武器は殺傷力を持ち、その姿は定命の者が行き着く成れの果てでもあるからだ。この不気味な兵士たちは動きが鈍く、体も脆いが、然るべき状況下では何度でも蘇ることができる。生きた屍として度々立ち上がることで敵を圧倒し、骸骨の大群との永遠の戦いに敵を巻き込む。その果てに待っているのは敵の死のみである。

スピアヘッド・ウォースクロール

## デスラトル・スケルトン



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

古代の武器

2

4+

4+

-

1

-

## 任意の近接フェイス

**骸骨の兵团：死霊術のエネルギー**が戦場を覆い尽くすとき、**眼窩を殺戮の光で輝かせながら、死んだ戦士の骸骨がよろめきながら立ち上がる。**

**効果：**このユニット内の兵が撃破されるたびに、D6の兵团ロールをする。ロール結果で5+が出るたびに、このユニットに撃破された兵1体を復帰させることができる。



キーワード

歩兵、加護 (6+)