

# WARHAMMER® AGE OF SIGMAR



陣営パック

スレイヴ・トウ  
ダークネス

# 戦闘特性

## 各ターンにつき1回、 任意のターン終了時

神々の眼差し：暗黒の従者たちは神々の注目を得ようと、戦場で激しく執拗に戦う。迂闊に神々の注目を引くことは危険だが、渾沌の信奉者たちはそれを承知で華々しく戦い、難敵の撃破に取り組むのだ。

宣言：このターン中、敵ユニットを全滅させた各味方スレイヴ・トゥ・ダークネス・ユニットを選択する。味方獣兵と英雄ではない味方大型獣は選択できない。

効果：選択された各味方ユニットに対して、それぞれ D6 の褒賞ロールを1回実行し、ロール効果に対応する効果を下記から適用する。褒賞ロールはリロールすることができるが、リロール結果が1である場合、そのロール対象は D3 ポイントの致命的ダメージを受ける。

1 神々の冷笑：効果無し。

2 変異の再生：ロール対象を回復 (3) する。

3 超常的精密性：バトル終了時まで、ロール対象のメレーアタックのヒットロールは+1の修正を受ける。

4 赫々たるオーラ：バトル終了時まで、ロール対象は加護 (6+) を得る。ロール対象がすでに加護 (6+) を持つ場合、代わりに加護 (5+) を得る。

5 虐殺者の剛力：バトル終了時まで、ロール対象の近接武器の【貫通値】は+1の修正を受ける。

6 渾沌の筆頭戦士：別の効果を1個選択する。

1個のユニットが同じ効果を複数回得ることも、同時に2個以上の効果を得ることもできる。渾沌の烙印を有する1個のユニットが置き換えられた場合、その代替ユニットは、同一の渾沌の烙印を有する。

## パッシブ

渾沌の烙印：力を得る見返りに、常人が自らの魂を一柱以上の暗黒神へ捧げると誓うことも、古来より稀ではない。

効果：味方スレイヴ・トゥ・ダークネス・ユニットは、そのユニットが持つ渾沌の烙印キーワードに由来する効果を1個得る。

・分たれざる渾沌：英雄または大型獣を攻撃対象とする味方ユニット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。

・コーン：現在のターン中に突撃を実行している場合、そのターン中、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。

・ティーンチ：『呪文』や顕現のアビリティによる致命的ダメージに対して、味方ユニットは加護 (4+) を得る。

・ナーグル：味方ユニットを攻撃対象とするメレーアタックのウーンズロールは-1の修正を受ける。

・スラーネッシュ：味方ユニットの全力移動ロールと突撃移動ロールは+1の修正を受ける。

渾沌の烙印を有する1個のユニットが置き換えられた場合、その代替ユニットは、同一の渾沌の烙印を有する。

# 戦闘陣形

自軍は以下のスレイヴ・トゥ・ダークネス・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。

## 渾沌の軍勢

## 神罰の戦士団

### パッシブ

**暗黒の結集**：共通の大義の下、渾沌のおびただしい軍勢は進撃を開始する。その先頭に立つのは、競合する相手との確執を脇へやり、同じくする敵の勢力圏を破壊せんと決意した戦将たちだ。

**効果**：味方ウォリアー・オヴ・ケイオス・英雄・ユニットが少なくとも1体、さらに別の味方悪魔・英雄または邪誓・英雄が1体戦場に配置されている場合、自軍側陣地外に全体が入っている作戦目標を争奪している味方スレイヴ・トゥ・ダークネスユニットの確保スコアは+2の修正を受ける。

### 各ターンにつき1回(アーミー)、自軍側ターン終了時

**鋼鉄の虐殺者**：渾沌の軍勢が進撃する時、諸領域は震撼する。何百という重装鎧の戦士たちが、暗黒神を讃える雄叫びとともに、行く手のあらゆるものを破壊し尽くしつつ押し寄せる。

**宣言**：味方ユニットが争奪中である作戦目標を1個選択する。

**効果**：選択された争奪中の作戦目標の隣りに**銃壘**トークンを1個置く。その後、**洗聖**トークンを有する作戦目標を争奪中である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。

## 強奪者

## 邪誓の軍勢

**各ターンにつき1回(アーミー)、リアクション**：味方ディーモンプリンス・ユニットが『**近接攻撃**』アビリティを宣言

おぞましき滅びの使徒：悪魔の君主の不浄なるオーラは、流血を渴望するおぞましき渾沌の怪物を――想像を絶する冒険の化身を召喚する。

**使用者**：『**近接攻撃**』アビリティを使用するディーモンプリンス・ユニットが自身の近接戦闘アビリティを使用する1個。

**効果**：使用者の12mv以内に全体が入っており、かつ英雄ではない味方スレイヴ・トゥ・ダークネス・大型獣を1体、またはこのターン中に『**近接攻撃**』アビリティを使用していない味方獣兵・ユニットを1個選択する。使用者が使用した『**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。

**各ターンにつき1回(アーミー)、自軍側移動フェイズ**

**部族の招集**：軍勢の指揮官の一人が、恐るべき喊声を放ってさらなる戦士を自らの側に呼び寄せる。

**宣言**：味方邪誓・英雄が1体戦場に配置されている場合、すでに全滅している英雄ではなくかつ固有でもない味方邪誓・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、戦場端の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3mvより遠く離れた位置に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

禍々しき支配者 (英雄のみ)

## 初期配置フェイズ

**神々のお気に入り:** 神々は、この戦将の行いをつぶさに見つめている。

**効果:** あたかもターン終了時であり、かつこのターン中に自身が敵ユニットを全滅させたかのように、このユニットは『神々の眼差し』アビリティを使用できる。

## バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

**死の渴望者:** 〈定命の諸領域〉において恐れられているこの豪傑の通った跡に残るものといえば、日にさらされた白骨だけである。

**効果:** このフェイズ中、このユニットは『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、このユニットはそのターン終了時まで『後手効果』を得る。

## 任意のヒーローフェイズ

**暗黒の光輝:** この筆頭戦士が存在する場では、発せられる渾沌の変異のエネルギーによってどれほど深い傷ですら塞がってしまう。

**宣言:** このユニットの12mv以内に全体が入っており、かつ損傷状態である各味方ユニットを選択する。

**効果:** 選択された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。ロール結果が3+であれば、ロール対象を回復(1)する。そのロール対象が大型獣である場合、回復(1)ではなく回復(3)となる。

# 神器

## 地獄の至宝 (英雄のみ)

### ✦ バトル中1回限り、任意のターン開始時

**地獄の傀儡：**エーテルの風の中で踊るかのように動き、この悍ましき傀儡は敵魔術師の魔法を荒々しく妨害する。

**宣言：**このユニットの24mv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敵魔術師を1体選択する。

**効果：**そのターン中、選択された敵魔術師が『呪文』アビリティを使用するたびに、その敵魔術師はリアクションとしてD3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敵魔術師を全滅させた場合、その敵魔術師の『呪文』アビリティの効果は解決されない。

### ● パッシブ

**戦勝者の王冠：**この不浄なる王冠は、これを戴く者に、脆弱なる常人たちの精神を支配する力を与える。

**効果：**このユニットと近接戦闘中である敵歩兵・ユニットの確保スコアは-5の修正を受ける。

### ✦ バトル中1回限り、自軍側ヒーローフェイズ

**領域歪曲の捻じれルーン：**この呪わしきルーンを携えし者は意のままに大地を歪める。醜く膨れ、弾けて割れた地面は、まるで暗黒神の寵愛を得た従者たちを覆い隠す魔力の帷のごとく眼前に広がる。

**宣言：**このユニットの12mv以内に一部でも入っている特殊地形を1個選択する。

**効果：**選択された特殊地形が『射線妨害』の特殊地形アビリティを持っていない場合、次の自軍側ターン開始時までそのアビリティを獲得する。その後、その特殊地形の1mv以内に一部でも入っている各ユニット(敵味方問わず)に対して、それぞれダメージを1個ロールする。ロール結果が5+であれば、ロール対象のユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。

# 呪文伝承

## 呪われし者の呪文伝承

### ✠ 自軍側ヒーローフェイズ

5

**不浄なる呪詛**：術者は暗黒語の詩句を口から血を吹くまで唱え続け、渾沌の神々に敵を滅ぼしてくれるよう呼びかける。ただしそのような要求には恐ろしい対価が必要となるものだ……。

**宣言**：この呪文を詠唱する際に、味方スレイヴ・トゥ・ダークネス・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。詠唱が失敗した場合、あるいは呪文が打ち消された場合、詠唱者はD3ポイントの致命的ダメージを受ける。

**効果**：選択された敵ユニットは3ポイントの致命的ダメージを受ける。

キーワード 呪文、無制限

### ♣ 自軍側ヒーローフェイズ

7

**破滅の拘束**：術者の意志に応じて純粋なる渾沌の力による触手が歪んだ地から突き出し、四肢を捕らえて敵を無防備な獲物にしてしまう。

**宣言**：この呪文を詠唱する際に、味方スレイヴ・トゥ・ダークネス・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、選択された味方ユニットは『後手効果』を得る。

キーワード 呪文

### ➤ 自軍側ヒーローフェイズ

7

**悪魔の迅速**：背後から激しく吹き寄せるこの世ならぬ強風が、暗黒神に抗うものどもとの戦いに自軍を迅速に運ぶ。

**宣言**：この呪文を詠唱する際に、味方スレイヴ・トゥ・ダークネス・魔術師を1体選択する。次に、選択された味方魔術師の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スレイヴ・トゥ・ダークネス・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が用いる突撃ロールのダイス個数は1加算される（ダイス個数は最大3個まで）。

キーワード 呪文

# 顕現伝承

邪悪なる意志の顕現

## 自軍側ヒーローフェイズ

7

**黒き魔炎の裂け目の召喚：**黒き魔炎の裂け目は暗黒の秘術によって開かれた魔術的な転移門である。ひとたび世界を隔てる帷が引き裂かれたなら、〈渾沌の領域〉から滲み出る純粋な魔力が門をこじ開け、向こう側の世界からの怪異がその悪意を吐き出してくる。渾沌の精髓を用いる魔術によって、この門はさらに広がってゆく。

**宣言：**味方黒き魔炎の裂け目が戦場に召喚されていない場合、この呪文を詠唱する味方スレイヴ・トゥ・ダークネス・魔術師を1体選択し、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黒き魔炎の裂け目を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

7

**破滅の八芒星印の召喚：**渾沌の大きいなる栄光を示す破滅の八芒星印は、燃え盛る滅びの象徴だ。この魔術的構築物が降臨した場所は永劫に呪われる。というのも、この召喚によって周囲の生命体の魂は貪り尽くされ、〈渾沌の領域〉で待ち受ける神々の上を満たすために供されるからだ。

**宣言：**味方破滅の八芒星印が戦場に召喚されていない場合、この呪文を詠唱する味方スレイヴ・トゥ・ダークネス・魔術師を1体選択し、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る位置に破滅の八芒星印を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

7

**領域破断の大波の召喚：**領域破断の大波は緻密な攻撃手段とは言い難い。部族のシャーマンによって必要な量の魔術的エネルギーが調律され解き放たれた時、大地そのものが渾沌の力に捉えられたかのように震え、呪われし大波がすべてを呑み込むがごとく鋭利な棘が隆起して現れる。

**宣言：**味方領域破断の大波が戦場に召喚されていない場合、この呪文を詠唱する味方スレイヴ・トゥ・ダークネス・魔術師を1体選択し、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領域破断の大波を1個配置する。

キーワード 呪文、召喚



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

## アーケイオン

“永劫に選ばれし者”

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
王殺しの剣	4	2+	3+	2	3	-
💀 ドルガールの爪と尾	6	4+	2+	2	3	随行者
ドルガールの多頭	3	3+	2+	1	5	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ドルガールの爪と尾の【攻撃回数】は4になる。

## ⚙️ バトル中1回限り、自軍側ヒーローフェイズ

シーリアンの瞳：強大なる竜の屍より抉り取られたこの神秘の宝物は、アーケイオンに未来を視る力を与える。

効果：ダイスを1個ロールする。このロール結果は、次のバトルラウンドの先制ロールと置き換えられる。ロール結果が1-3であれば、敵軍側がそのバトルラウンドを先攻する。ロール結果が4-6であれば、自軍側がそのバトルラウンドを先攻する。敵アーケイオンが戦場にいる場合、このアビリティは使用できない。

## 🔪 パッシブ

王殺しの剣：デーモンの憑依したこの太古の剣は、勇士や戦将の魂に飢えている。

効果：このユニットが『近接攻撃』アビリティを使用する際、同一の英雄を対象とする王殺しの剣による攻撃において、ウーンズロールで修正前の出目6が2個以上出た場合、その英雄は自動的に全滅する。

## ⚙️ 初期配置フェイズ

恩寵深き戦将：アーケイオンは暗黒神の示す試練を次々と突破し、数々の恩寵を授かってきた。

効果：キーワード：コーン、ティーンチ、ナーグル、スラーネッシュから1個選択する。このユニットは分たれざる渾沌に加え、選択したキーワードを持つ。

## ⚙️ 各ターンにつき1回（アーミー）、任意の近接フェイズ

## 三つ首の巨獣

効果：以下のいずれかを1つ選択する。  
**穢れ吐き**：このユニットの6mv以内の一部でも入っている敵ユニットを1個選択し、その敵ユニット内にいる兵数に等しい数のダイスをロールする（最大7個まで）。ロール結果で3+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。  
**憫憫かじり**：このユニットと近接戦闘中である敵ユニットを1個選択し、ダイスを1個ロールする。ロール結果がこのユニットの【体力】を上回る場合、その敵ユニット内の兵1体が撃破され、このユニットは回復(X)できる。(X)にはその敵ユニットの【体力】の値が入る。

**呪文喰らい**：このユニットの12mv以内の一部でも入っている顕現を1個選択し、ダイスを1個ロールする。ロール結果が2+であれば、選択された顕現は追放され、その顕現を召喚したユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。

キーワード 蹂躞

総大将、固有、英雄、大型獣、魔術師 (2)、飛行、加護 (5+)

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、悪魔、分たれざる渾沌、ウォリアー・オヴ・ケイオス

スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# デーモンプリンス



近接武器

回数

ヒット

ウーンズ

貫通

ダメージ

アビリティ

地獄の武器

6

3+

3+

1

3

クリティカル (致命的)

## 渾沌の烙印

アーミーを編成する際、このユニットのために以下の1つをキーワードとして選択する：

- 分たれざる渾沌
- コーン
- ティーンチ
- ナーグル
- スラーネッシュ

このユニットは地獄の武器と、以下のオプションのうち1個を装備している：

- 翼
- 戦利品架

## ➤ バッシュ

**降臨する恐怖：**強靱な皮膜の翼を打ち振るって天より襲来する暗黒神の筆頭戦士は、いかなる場所に布陣した敵にさえも破滅をもたらすであろう。

**効果：**このユニットが翼を装備している場合、そのユニットの【移動力】は10mvであり、かつ飛行キーワードを持つ。

## ✖ バッシュ

**屠りし者らの髑髏：**デーモンプリンスの中には、己が手で屠りし価値ある敵の髑髏を、己が栄光を示す象徴としている。

**効果：**このユニットが戦利品架を装備している場合、このユニットの地獄の武器は対英雄 (+1 貫通) を得る。

## ⚙ 自軍側ヒーローフェイズ

**禍つ神々の寵児：**デーモンプリンスは、不浄なる魔力とその主たる神々との導管である。主の恐るべき影の下で戦う魔障の筆頭戦士は、自身が主の祝福を受けることもある。

**宣言：**このユニットの12mv以内に全体が入っており、かつ同じ渾沌の烙印キーワードを持つ固有ではない味方ユニットを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、あたかもターン終了時であり、かつこのターン中に敵ユニットを全滅させたかのように、選択された味方ユニットはただちに『神々の眼差し』アビリティを使用できる。

キーワード

英雄、歩兵、加護 (6+)

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、悪魔



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

## ヴァランガード

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
悪魔宿りの剣	3	3+	3+	2	2	突撃 (+1 ダメージ量) クリティカル (致命的)
乗騎の斬裂の牙	3	4+	3+	1	1	随行者

## 渾沌の烙印

アーミーを編成する際、このユニットのために以下の1つをキーワードとして選択する：

- ・分たれざる渾沌
- ・コーン
- ・ティーンチ
- ・ナーグル
- ・スラーネッシュ



## ✂ バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

**無慈悲なる殺戮者：**ヴァランガードは数え切れぬほどの敵を屠ってきており、〈定命の諸領域〉の戦場において容赦なく殺戮を繰り返してきた。

**効果：**このフェイズ中、このユニットは『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、このユニットはそのターン終了時まで『後手効果』を得る。

キーワード

騎兵

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、ウォリアー・オヴ・ケイオス



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

## ベ＝ラコール

暗黒の支配者

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
影の剣	8	3+	3+	2	2	クリティカル (自動ウーンズ)
邪悪なる鉤爪と串刺しの尾	2	2+	2+	2	2	突撃 (+1 ダメージ量)

## 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影の剣の【攻撃回数】は6になる。

## パッシブ

影の姿：ベ＝ラコールは自身の姿をウルグの霧のごとき実体なき形に変えることができる。そのような形態になった彼に打撃を与えることは至難の業だ。

効果：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。

## 各ターンにつき1回(アーマー)、敵軍側近接フェイズ

死の罟：生存の希望を破滅と絶望に変えることこそが、暗黒の支配者の喜びだ。

宣言：このユニットと、このユニットの近接範囲内に一部でも入っている味方スレイヴ・トゥ・ダークネス・ユニットを最大2個まで選択する。

効果：選択された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。ロール結果が4+であれば、そのターン中、ロール対象の味方ユニットは『先手効果』を得る。

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

暗黒の支配者：ベ＝ラコールの滅びの糸の先では無数の傀儡が踊る。踊らされている者は自身の最期が訪れるまで、己が彼の傀儡であることに気づかない。

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：次の自軍側ターン開始時まで、選択された敵ユニットがアビリティを使用する際、リアクションとしてダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、そのアビリティは効果を発揮しない。

## 自軍側ヒーローフェイズ

6

衰弱：ベ＝ラコールは、甲高い声の詠唱で敵の意識に敗北と絶望の幻像を植え付け、その者らの戦意を挫く。

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のメレーアタックはヒットロールに-1の修正を受ける。  
 ・選択された敵ユニットのメレーアタックからはクリティカルヒットが発生しない(通常のヒットとして扱う)。

キーワード

呪文

総大将、固有、英雄、大型獣、魔術師(2)、飛行、加護(6+)

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、悪魔、分かたれざる渾沌



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# エターナス

## ”第一君主の懐刀”

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
死の矛槍と憐憫のフレイル	6	3+	3+	1	2	突撃 (+1 ダメージ量)
ドラコセファルスの牙	3	4+	3+	-	1	随行者

### 任意の移動フェイズ

**黒雷の血脈**：諸領域の上空を覆う呪われし空の中で甦ったエターナスの魂はその主の暗黒の魔術によって〈定命の諸領域〉に結びつけられており、たとえ斃れたとしても黒き稲妻の閃ぎと共に再臨する。

**宣言**：このユニットが全滅した際にこのアビリティを使用できる。

**効果**：2D6をロールする。戦場に味方ベ＝ラコールがいる場合、そのロール結果は+1の修正を受ける。ロール結果が8+であれば、あらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた戦場の位置に、全滅したユニットの代替ユニットを1個配置する。

キーワード

コア

**リアクション**：敵軍側が、このユニットの12mv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

**諜報網**：エターナスは大規模な代行者や工作員の組織を抱えており、常に敵の先手を打つことに万全を期している。

**効果**：ダイスを1個ロールする。敵ユニットが味方ケイオス・レギオネアまたはケイオス・フューリー・ユニットと近接戦闘中である場合、そのロール結果は+1の修正を受ける。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。

固有、英雄、騎兵

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分かれざる渾沌



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# ケイオスロード

(ディーモニック・マウント騎乗)

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
呪われし武器	5	3+	3+	2	2	突撃 (+1 ダメージ量)
魔獣の強力な蹄	3	5+	3+	-	1	随行者

## 渾沌の烙印

アーミーを編成する際、このユニットのために以下の1つをキーワードとして選択する：

- ・分たれざる渾沌
- ・コーン
- ・ティーンチ
- ・ナーグル
- ・スラーネッシュ

## ✦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

**渾沌の騎士：**ケイオスロードは突撃の先頭に立って騎士たちを率い、眼前の敵を粉碎する。

**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も入っている英雄ではない味方ウォリアー・オヴ・ケイオス・騎兵・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ウーンズロールは+1の修正を受ける。



英雄、騎兵

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、ウォリアー・オヴ・ケイオス



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

## ゴーストサモナー

(ディスク・オヴ・ティーンチ騎乗)

遠隔武器	回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ						アビリティ
変化の杖	12"	3	4+	3+	1	D3	クリティカル (致命的)
近接武器	回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ						アビリティ
ワープタン・ブレイド	3	3+	3+	1	2	-	
ディスクの牙と角	2	4+	3+	1	D3	随行者	

## 初期配置フェイズ

銀の塔の配下たち：〈歪み〉に浮かぶ魔群の砦には、ゴースト・サモナーのおびただしい従者たちが待機している。

宣言：初期配置の対象として選択されていない、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は予備戦力として銀の塔の内部に配置される。その味方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

## 自軍側ヒーローフェイズ

7

魔力の檻：ゴースト・サモナーは敵を銀の塔の内部に閉じ込めることを無常の悦びとしている。

宣言：このユニットと近接戦闘中である敵英雄を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：修正前の詠唱ロールの結果が選択された敵英雄の【体力】を上回る場合、その敵英雄は自動的に全滅する。以降バトル終了時まで、代替ユニットの配置を可能にするアビリティの対象として、その全滅させた敵英雄を選択することができない。

キーワード 呪文

## 自軍側移動フェイズ

秘されし冒涇の書：この太古の魔道書を用いて、ゴースト・サモナーは銀の塔から手勢を召喚する。

宣言：銀の塔の内部に配置されている味方ユニットを1個選択する。

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より遠く離れた戦場に選択された味方ユニットを配置する。



キーワード

英雄、魔術師 (2)、騎兵、飛行、加護 (6+)

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、悪魔、ティーンチ



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

## ゴーストサモナー

遠隔武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
変化の杖	12"	3	4+	3+	1 D3	クリティカル (致命的)
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ワープタン・ブレイド	3	3+	3+	1	2	-

## 初期配置フェイズ

銀の塔の配下たち：〈歪み〉に浮かぶ魔群の砦には、ゴースト・サモナーのおびただしい従者たちが待機している。

宣言：初期配置の対象として選択されていない、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は予備戦力として銀の塔の内部に配置される。その味方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

秘されし冒涇の書：この太古の魔道書を用いて、ゴースト・サモナーは銀の塔から手勢を召喚する。

宣言：銀の塔の内部に配置されている味方ユニットを1個選択する。

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より遠く離れた戦場に選択された味方ユニットを配置する。

## 自軍側ヒーローフェイズ

かりそめの境界門：おぞましき呪文を詠唱したゴースト・サモナーは、一時的に境界門を迂回する道を造り出し、戦場に渾沌の顕現を召喚して敵に破滅をもたらす。

宣言：2D6の詠唱ロールをする。

効果：そのターン中、このユニットの『秘されし冒涇の書』アビリティによって戦場に配置されるユニットは、そのアビリティに示された距離ではなく、このユニットの18mv以内に全体が入るように、かつあらゆる敵ユニットから7mvより遠く離れた位置に配置される。

キーワード 呪文



英雄、魔術師 (2)、歩兵、加護 (6+)

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、悪魔、ティーンチ

スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# オグロイド・セリドン



## 近接武器

ゴロアの武器

回数

ヒット

ウーンズ

貫通

ダメージ

アビリティ

4

4+

2+

1

2

対歩兵 (+1 貫通値)

## 渾沌の烙印

アーミーを編成する際、このユニットのために以下の1つをキーワードとして選択する：

- ・分たれざる渾沌
- ・コーン
- ・ティーンチ
- ・ナーゲル
- ・スラーネッシュ

## ✂ バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

**解き放たれし蛮性：**内に宿した野蛮さを抑えることをやめた獷猛なる戦士たちは、獣じみた熱狂とともに敵に斬りかかる。

**効果：**現在のターン中、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。



キーワード

歩兵、豪傑、楽士 (1/3)、旗手 (1/3)

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# ケイオスソーサラー・ロード

(マンティコア騎乗)

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
魔術の刈り取り杖	3	3+	3+	1	D3	-
マンティコアの鉤爪と牙	6	4+	2+	1	2	対大型獣 (+1 貫通値) 随行者

## 渾沌の烙印

アーミーを編成する際、このユニットのために以下の1つをキーワードとして選択する：

- 分たれざる渾沌
- ティーンチ
- ナーグル
- スラーネッシュ

## U 各ターンにつき1回 (アーミー)、自軍側ヒーローフェイズ

**予見者の幻視：**妖術師は味方に対して一時的な予見の力を与えることができ、敵の攻撃を凌ぐのを助ける。

**宣言：**このユニットの12mv以内に全体が入っている味方ウォリアー・オヴ・ケイオス・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は**加護 (5+)**を持つ。

## U 各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の近接フェイズ

**毒の尾の打撃：**マンティコアの尾に隠された棘は、獲物の肉体を麻痺させる毒を分泌する。その麻痺は、マンティコアに悠々と引き裂かれるに足る時間続くのだ。

**宣言：**このユニットと近接戦闘中である敵大型獣を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、そのターン中、選択された敵大型獣は『**後手効果**』を得る。

キーワード **蹂躞**

英雄、大型獣、魔術師 (1)、飛行

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、ウォリアー・オヴ・ケイオス



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# ケイオスロード

(マンティコア騎乗)

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
悪魔の宿りし武器	5	3+	3+	1	2	クリティカル (致命的)
マンティコアの鉤爪と牙	6	4+	2+	1	2	対大型獣 (+1 貫通値) 随行者

## 渾沌の烙印

アーミーを編成する際、このユニットのために以下の1つをキーワードとして選択する：

- 分たれざる渾沌
- コーン
- ティーンチ
- ナーグル
- スラーネッシュ

## ● パッシブ

**強固なる支配者：** 荒れ狂う殺戮獣マンティコアに跨って戦うことができるケイオスロードは、明白に支配者たる器を備えているため、誰もその命令に逆らおうとは考えない。

**効果：** このユニットの12mv以内に全体が入っている間、味方ウォリアー・オヴ・ケイオス・ユニットの確保スコアは+2の修正を受ける。

## ✂ 各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の近接フェイズ

**頂点捕食獣：** 戦場の覇者たることは、マンティコア自身とその乗り手にとって最も誇るべき点である。両者は自ずと戦場に存在する最強の敵を見出し、我こそは頂点捕食獣なりという証しを立てるまで破壊と殺戮に明け暮れる。

**宣言：** このユニットと近接戦闘中である敵大型獣を1個選択する。

**効果：** そのターン中、選択された敵大型獣を対象とするこのユニットのメレーアタックはヒットロールに+1の修正を受ける。このアビリティは随行者の武器にも効果を与える。

キーワード **蹂躞**

英雄、大型獣、飛行

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、ウォリアー・オヴ・ケイオス



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# ケイオスロード

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
刈り取りの刃	5	3+	3+	1	2	クリティカル (致命的)

## 渾沌の烙印

アーミーを編成する際、このユニットのために以下の1つをキーワードとして選択する：

- ・分たれざる渾沌
- ・コーン
- ・ティーンチ
- ・ナーゲル
- ・スラーネッシュ

## ✂️ 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

**戦いの栄光:** 戦将の指揮のもと、戦士たちは一瞬たりとも無駄にすることなく敵を打ち倒す。

**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ウォリアー・オヴ・ケイオス・騎兵・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

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、ウォリアー・オヴ・ケイオス

スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

## ケイオスロード

(カルカドラック騎乗)



近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
魔障の武器	5	3+	3+	1	2	突撃 (+1 ダメージ量) クリティカル (致命的)
カルカドラックの角と鉤爪	4	4+	3+	1	2	随行者

## 渾沌の烙印

アミーを編成する際、このユニットのために以下の1つをキーワードとして選択する：

- 分たれざる渾沌
- ・コーン
- ・ティーンチ
- ・ナーグル
- ・スラーネッシュ



## ✖ 任意の突撃フェイズ

**残虐なる蹂躞**：突進するカルカドラックはほとんど阻止しようのない存在であり、どれほど強固な盾壁陣すらも粉碎することができる。

**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、自身の1mv以内に一部でも入っている敵ユニットを最大3個まで選択する。

**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。

## ➤ バトル中1回限り、任意の突撃フェイズ

**進撃命令**：突撃の合図を示すのは、巨大なカルカドラックに騎乗した戦将だ。

**宣言**：このユニットと、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ウォリアー・オヴ・ケイオス・ユニットを最大2個まで選択する。

**効果**：そのターン中、選択された味方ユニットの突撃ロールは+2の修正を受ける。

キーワード

英雄、騎兵

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、渾沌の烙印、ウォリアー・オヴ・ケイオス



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

## ケイオスソーサラー・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
妖術師の杖とルーンの手	3	4+	3+	1	D3	-

## 渾沌の烙印

アーミーを編成する際、このユニットのために以下の1つをキーワードとして選択する：

- ・分たれざる渾沌
- ・ティーンチ
- ・ナーゲル
- ・スラーネッシュ

**U** 各ターンにつき1回(アーミー)、自軍側ヒーローフェイズ

**予見者の幻視**：妖術師は味方に対して一時的な予見の力を与えることができ、敵の攻撃を凌ぐのを助ける。

**宣言**：このユニットの12mv以内に全体が入っている味方ウォリアー・オヴ・ケイオス・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は**加護**(5+)を持つ。



英雄、魔術師(1)、歩兵

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、ウォリアー・オヴ・ケイオス

スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# エグザルテッドヒーロー オヴ・ケイオス



近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
暗黒の猛者の刃	5	3+	3+	1	2	対英雄 (+1 貫通値) 対大型獣 (+1 貫通値)

## 渾沌の烙印

アミーを編成する際、このユニットのために以下の1つをキーワードとして選択する:

- ・分たれざる渾沌
- ・コーン
- ・ティーンチ
- ・ナーゲル
- ・スラーネッシュ

## ✂ パッシブ

**栄光の追求者:** 神からの恩寵を授かるべく、この恐るべき戦士は冷酷に敵方の怪物や勇士を狩り落とす。

**効果:** 敵英雄または大型獣を攻撃対象にする際、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。



キーワード

英雄、歩兵

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、ウォリアー・オヴ・ケイオス



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクール

# オグロイド・ミュルミドン

遠隔武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
剣闘士の槍	10"	1	3+	3+	1 D3	-
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
剣闘士の槍	6	3+	2+	1	3	対大型獣 (+1 貫通値)

## 渾沌の烙印

アーミーを編成する際、このユニットのために以下の1つをキーワードとして選択する：

- ・分たれざる渾沌
- ・コーン
- ・ティーンチ
- ・ナーゲル
- ・スラーネッシュ

## ✖ 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

**闘技場の主：**ミュルミドンはヴァランスパイアの闘技場を統べる役割を受け持つ。闘技場で刃を振るったことのある者たちは皆、自らミュルミドンの意に従って戦う。

**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オグロイド・セリドン・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。

## ✖ パッシブ

**狂戦士の怒り：**ミュルミドンに対して付けられた傷はその怒りをさらに掻き立てるだけだ。

**効果：**このユニットが損傷状態である場合、このユニットが装備している近接武器の【攻撃回数】は+2の修正を受ける。



キーワード

英雄、歩兵

スレイヴ・トゥ・ダークネス



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

## ケイオス・ウォーシュライン

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
供犠の刃	4	3+	3+	1	2	-
打ち振られる拳	6	4+	3+	-	2	随行者

## 渾沌の烙印

アーミーを編成する際、このユニットのために以下の1つをキーワードとして選択する：

- ・分たれざる渾沌
- ・コーン
- ・ティーンチ
- ・ナーグル
- ・スラーネッシュ

## 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打ち振られる拳の【攻撃回数】は4になる。

## パッシブ

暗黒神の加護：禍つ神々の信徒たちはこの祭壇の周りに集まり、その加護を得ようと望む。

効果：このユニットの12mv以内に全体が入っている間、味方ウォリアー・オヴ・ケイオス・ユニットは加護(6+)を持つ。

## 自軍側ヒーローフェイズ

4

渾沌の恩寵：シュラインマスターは暗黒の諸神に呼びかけ、従者たちに恩寵を授けてくれるようお願い。

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り、なおかつこのユニットと同じ渾沌の烙印を持つ味方スレイヴ・スレイヴ・トゥ・ダークネス・ユニットを1個選択する。その後、D6の祈願ロールをする。

効果：そのターン中、選択された味方ユニットは自身が有する渾沌の烙印に応じて、以下の中から効果が1つ適用される：

- ・分たれざる渾沌：選択された味方ユニットが『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回行える。
- ・コーン：選択された味方ユニットの攻撃はヒットロールに+1の修正を受ける。
- ・ティーンチ：選択された味方ユニットは加護(5+)を得る。
- ・ナーグル：選択された味方ユニットの攻撃はウーンズロールに+1の修正を受ける。
- ・スラーネッシュ：選択された味方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個まで)。

祈願ロールが8+であれば、効果を適用する味方ユニットを1個ではなく最大2個まで選択できる。

キーワード 奇蹟

英雄、神官(1)、戦闘兵器

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、渾沌の烙印、ウォリアー・オヴ・ケイオス

スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

## ソウルグライダー



遠隔武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ハーヴェスターキャノン	12"	6	4+	3+	1 1	随行者
痰吐き爆撃	12"	1	4+	3+	1 3	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
👁️ ピストン駆動の多脚と悪魔の刃または爪	8	4+	2+	1	D3	随行者
地獄炉の爪	1	4+	2+	2	D6	随行者

## 渾沌の烙印

アミーを編成する際、このユニットのために以下の1つをキーワードとして選択する：

- ・分たれざる渾沌
- ・コーン
- ・ティーンチ
- ・ナーグル
- ・スラーネッシュ

## 👁️ バッシュ

## 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【ピストン駆動の多脚と悪魔の刃と爪の【攻撃回数】は6になる。

## ➡️ バッシュ

容赦なき前進：この魔導兵器は主に捧げる魂を集めるという目的のために徹底的な無慈悲さをもって行動する。

効果：このユニットは、現在のターン中に『全力移動』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。

## ⚙️ 各ターンにつき1回（アミー）、任意の近接フェイズ

ピストン駆動の殺戮：ソウルグライダーの機械化された下半身の多脚は、無慈悲な蹂躞を繰り返す。

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、選択された敵ユニットはそのロール結果と等しい数の致命的ダメージを受ける。その後、このユニットは6mvの移動ができる。その移動中に選択された敵ユニットの兵を通り抜けることができるが、近接戦闘に突入するようにして移動を完了しなければならない。

キーワード 蹂躞

大型獣、加護 (6+)

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、ディーモン



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

## ケイオス・チャリオット

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
渾沌のウォーフレイル	6	3+	3+	-	1	-
渾沌の大剣	3	4+	3+	1	2	-
しなる鞭	2	4+	4+	-	1	-
渾沌の軍馬の蹂躞	4	5+	3+	-	1	随行者

## 渾沌の烙印

アミーを編成する際、このユニットのために以下の1つをキーワードとして選択する：

- 分たれざる渾沌
- コーン
- ティーンチ
- ナーグル
- スラーネッシュ

このユニットはしなる鞭、渾沌の軍馬の蹂躞と、以下のオプションのうち1個を装備している：

- 渾沌のウォーフレイル
- 渾沌の大剣

## ✖ 任意の突撃フェイズ

**速やかなる死：**ケイオス・チャリオットは突撃によって真価を発揮し、車体の質量と刃付き車輪によって敵に凄まじい損害をもたらす。

**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、自身の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。



キーワード

戦闘兵器

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、ウォリアー・オヴ・ケイオス



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

## ゴアビースト・チャリオット

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
渾沌のウォーフレイル	6	3+	3+	-	1	-
渾沌の大剣	3	4+	3+	1	2	-
しなる鞭	2	4+	4+	-	1	-
ゴアビーストの鉄拳	4	4+	4+	-	2	随行者

## 渾沌の烙印

アミーを編成する際、このユニットのために以下の1つをキーワードとして選択する：

- 分たれざる渾沌
- コーン
- ティーンチ
- ナーグル
- スラーネッシュ

このユニットはしなる鞭、ゴアビーストの鉄拳と、以下のオプションのうち1個を装備している：

- 渾沌のウォーフレイル
- 渾沌の大剣

 パッシブ

**凶暴なる猛勢：**戦車を牽いて敵の戦列に血と破壊の道を切り拓いてゆくゴアビーストの矜猛性は恐るべきものである。

**効果：**このユニットが『討破の前進』指揮アビリティを使用する際に、攻撃対象は追加でD3ポイントの致命的ダメージを受ける。また、そのアビリティの手順の中で、このユニットが移動できる距離は+3mvの修正を受ける。

## 戦闘兵器

## キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、ウォリアー・オヴ・ケイオス



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# ダークオース・チーフテン

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
呪われし幅広剣	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

**部族戦将:** 圧倒的な力と強固なる意志とをもって、邪誓部族の長はその旗の下に集う者たちを率いて戦の渦中へと突入し、誓約を果たす。

**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ダークオース・歩兵・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。

✂️ **バトル中1回限り、任意のターン終了時**

**殺戮の誓い:** ダークオース・チーフテンは敵の首魁や英傑たちを打ち果たすことを神に誓い、その見返りに神聖なる力を授かる。

**効果:** このターン中、このユニットが敵英雄または大型獣を全滅させた場合、以降バトル終了時まで、このユニットは『先手効果』を得る。



キーワード

英雄、歩兵

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分かれざる渾沌、邪誓



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# ダークオース・ウォークイーン

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ルーンの刻まれし斧	5	4+	3+	1	2	クリティカル (致命的)

## U 各ターンにつき1回 (アーミー)、自軍側ヒーローフェイズ

**神々の寵ありし征服者:** ウォークイーンは神々の囁きに耳を傾け、征服すべき地を示し、神々の眼差しを配下たちと共有する。

**宣言:** このユニットが争奪している作戦目標を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、そのターン中、選択された作戦目標を争奪中である他の味方邪誓ユニットは**加護 (5+)**を得る。

## ✂ バトル中1回限り、任意の突撃フェイズ

**覇権の誓い:** 神々の意志によりて、この戦士は蛮族の群れを率いて敵地に侵攻する。立ちちはだかる相手は誰であれ、許すことはない。

**効果:** 敵軍側陣地内にこのユニットの全体が入っており、かつこのターン中に突撃を実行している場合、以降バトル終了時まで、このユニットの12mv以内に全体が入っている味方邪誓・ユニットのメレーアタックのヒットロールは+1の修正を受ける。



英雄、歩兵、加護 (5+)

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分かたれざる渾沌、邪誓



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# ケイオスチョーズン

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

裂魂の刃

3

3+

3+

1

2

クリティカル (致命的)

## 渾沌の烙印

アーミーを編成する際、このユニットのために以下の1つをキーワードとして選択する：

- ・分たれざる渾沌
- ・コーン
- ・ティーンチ
- ・ナーグル
- ・スラーネッシュ

## ✂ バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

**破滅の先触れ：**暗黒の神々の僕であるケイオス・チョーズンは敵の戦列を斬り拓き、その跡に血と残骸のみを残す。

**効果：**このフェイズ中、このユニットは『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、このユニットはそのターン終了時まで『後手効果』を得る。



キーワード

歩兵、豪傑、楽士 (1/5)、旗手 (1/5)

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、ウォリアー・オヴ・ケイオス

スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

## ケイオスウォリアー



## 近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

ルーンの刻まれし武器

2

3+

3+

1

1

クリティカル (自動ウーンズ)

## 渾沌の烙印

アーミーを編成する際、このユニットのために以下の1つをキーワードとして選択する：

- ・分たれざる渾沌
- ・コーン
- ・ティーンチ
- ・ナーゲル
- ・スラーネッシュ



## ✂ パッシブ

**破壊の運び手：**ケイオスウォリアーは、暗黒神の恩寵がもたらされるまで、標的となった地を徹底して破壊する。

**効果：**このユニットは、自軍が確保している作戦目標を争奪している間、その自身が装備しているルーンの刻まれし武器の【攻撃回数】に+1の修正を受ける。

## キーワード

歩兵、豪傑、楽士 (1/10)、旗手 (1/10)

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、ウォリアー・オヴ・ケイオス



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# ケイオススポン

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

奇怪なる変異

2D6 5+ 4+ - 1

クリティカル (2 ヒット)  
随行者

## 渾沌の烙印

アーミーを編成する際、このユニットのために以下の1つをキーワードとして選択する：

- ・分たれざる渾沌
- ・コーン
- ・ティーンチ
- ・ナーグル
- ・スラーネッシュ

## ● パッシブ

獣兵

効果：このユニットは最大1の確保スコアを得る。

## ⚙️ パッシブ

力への誘引：歪んだ醜怪なる姿に堕しているながらもケイオス・スポンは未だに暗黒神の祝福を渴望しており、神々の寵愛を受けている者に惹きつけられる。

効果：このユニットが、同じ渾沌の烙印キーワードを有する味方デーモンプリンスの12mv以内に全体が入っている間、このユニットは自身の【移動力】と【攻撃回数】をランダムに決定するダイスロールをリロールできる。



キーワード

獣兵

スレイヴ・トゥ・ダークネス



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# ケイオスナイト

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
呪われし騎乗槍	3	3+	3+	1	1	突撃 (+1 ダメージ量)
軍馬の蹄	2	5+	3+	-	1	随行者

## 渾沌の烙印

アーミーを編成する際、このユニットのために以下の1つをキーワードとして選択する：

- ・分たれざる渾沌
- ・コーン
- ・ティーンチ
- ・ナーグル
- ・スラーネッシュ

## ✖ パッシブ

**刺し貫く突撃：**ケイオスナイトによる突撃は、その魔を帯びた長柄の切っ先で一度に複数の敵を刺し貫くことすら可能である。

**効果：**現在のターン中にこのユニットが突撃を実行している場合、そのターン中、このユニットが装備している呪われし騎乗槍の【貫通値】は+1の修正を受ける。



キーワード

騎兵、豪傑、楽士 (1/5)、旗手 (1/5)

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、ウォリアー・オヴ・ケイオス

スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# ミュータリス ヴォーテックスビースト



近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
粉碎する爪	4	4+	2+	1	D3	随行者
☠ 触手ありし口	12	4+	4+	-	1	クリティカル (自動ウーンズ) 随行者

## ☠ パンプ

### 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触手持つ口の【攻撃回数】は8になる。

## U 任意のヒーローフェイス

変異の再生力：この自然では有り得ない怪物は、純粹なる渾沌の力によって満たされている。

効果：このユニットを回復 (D3) する。

## ⚙ 各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の近接フェイス

変異のオーラ：ミュータリスに接近することは、恐るべき影響を受けることを意味する。

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個ロールし、以下の対応する効果を適用する。このユニットが味方ティーンチ・魔術師の12mv以内に全体が入っている場合、ダイスを1個ではなく2個ロールし、どちらかのロール結果を選択して、それに対応する効果を適用する。

- 1 接触なし：効果なし。
- 2 おぞましき変異：次の自軍側ターン開始時まで、選択された敵ユニットの確保スコアは-3の修正を受ける。
- 3 トロゴス並みの脳：そのターン中、選択された敵ユニットは指揮アビリティを使用できない。
- 4 変異の恩寵：以降バトル終了時まで、選択された敵ユニットの【移動力】は-1mvの修正を受ける。
- 5 恐るべき吸収：選択された敵ユニットはD6ポイントの致命的ダメージを受ける。その後、このユニットを回復 (D6) する。
- 6 不可解なる変容：他の効果の中から選択する。

キーワード 蹂躞

キーワード

大型獣

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、ディーモン、ティーンチ

スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# スローターブルート



近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
剃刀の如き爪	8	4+	2+	1	2	対歩兵 (+1 貫通値)、随行者
強靱な顎	2	4+	2+	1	3	随行者

## バッシュ

### 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剃刀のごとき爪の【攻撃回数】は5になる。

## 各ターンにつき1回(アーミー)、任意の突撃フェイズ

蹂躞突撃：スローターブルートは敵戦列を狂乱と憤怒によって蹂躞する。

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、自身の1mv以内に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+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。その敵ユニットが歩兵である場合、受ける致命的ダメージは2倍になる。

キーワード

蹂躞

## 初期配置フェイズ

隷従の印章：スローターブルートの背に支配のルーンを刻み、呪縛の刃を突き刺すことによって、この怪物の意思を渾沌の勇士に繋ぎ止めることができる。

宣言：このユニットの近接範囲内に一部でも入っている味方スレイヴ・トゥ・ダークネス・英雄を1体選択し、このユニットの主<sup>おぼへ</sup>に選択する。

効果：以降バトル終了時まで、このユニットが主の近接範囲内にいる間、このユニットが突撃ロールをする場合、その突撃ロールに用いられるダイス個数は1加算される(ダイス個数は最大3個まで)。

## 大型獣

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、ディーモン、コーン



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

## ケンタウリオン・マーシャル

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
頭蓋砕き&ヴァランスパイア・グラディウス	6	3+	3+	1	2	突撃 (+1 ダメージ量)

✖ **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

**兵団の統帥者:**ケンタウリオン・マーシャルは個々が戦闘において強力であるだけでなく、“第一君主”の軍勢の厳格なる統率者でもある。

**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・分かたれざる渾沌・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、騎兵

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分かたれざる渾沌

スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール  
**ケイオス・レギオネア**



近接武器

黒鉄の武器

回数

2

ヒット

3+

ウーンズ

4+

貫通

1

ダメージ

1

アビリティ

-

⚙️ 各ターンにつき1回(アーミー)、自軍側移動フェイズ

**混乱の種**：ベラコールの従者たちにとって、偽りと欺きの技は、鋭い刃に等しく重用されている。

**宣言**：このユニットの6mv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**：ダイスを1個ロールする。ロール結果が4+であれば、そのターン中、選択された敵ユニットは指揮アビリティを使用できない。



歩兵、豪傑 (1/8)

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分かたれざる渾沌



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

## ラプトリックス

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
鋭き嘴&鉤爪	3	4+	4+	-	1	随行者

## ✂ パッシブ

**狂乱する群れ**：ラプトリックスの群れは騒々しいが、獲物がそれ以上に迂闊だった場合、瞬く間に制圧してしまう。

**効果**：現在のターン中にこのユニットが突撃を実行している場合、そのターン中、こ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。

## ● パッシブ

## 獣兵

**効果**：このユニットは最大1の確保コアを得る。



キーワード

獣兵

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分かたれざる渾沌

スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# ケイオス・フューリー



近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
鋭き短刀&鉤爪	3	4+	4+	1	1	-

## 任意の近接フェイズ

**忍び寄る小悪魔：**フューリーは悪意に満ちた存在であり、正々堂々の戦いなどといったものにはまったく興味がない。可能ならば必ず注意の逸れた敵を背後から刺すことを好む。

**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。



歩兵、飛行、加護 (6+)

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分かたれざる渾沌

スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# マインドスティーラー スフィランクス



近接武器

引き裂く爪

回数

6

ヒット

4+

ウーンズ

4+

貫通

1

ダメージ

2

アビリティ

-

**U** 各ターンにつき1回(アーミー)、任意の近接フェイズ

**精神支配**: スフィランクスは単にひと睨みするだけで相手の行動を操ってしまう。

**宣言**: このユニットの6mv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**: ダイスを1個ロールする。ロール結果が選択された敵の【確保力】を上回っている場合、そのターン中、選択された敵ユニットは『後手効果』を得る。

キーワード

蹂躞



大型獣

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分かたれざる渾沌

スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール  
**フォモロイド・クラッシャー**



遠隔武器	回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ						アビリティ
地形投げつけ	12"	D3	4+	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
叩き潰す拳と振り回す石造物	6	4+	2+	1	D3	クリティカル (2 ヒット)	

✂ 各ターンにつき1回(アーミー)、任意の近接フェイズ

**呪われし破壊者:** かつては腕の良い石工であったこの者達は“永劫に選ばれし者”による呪いを受け、今や破壊だけを目的とするようになった。

**宣言:** このユニットの1mv以内に一部でも入っている特殊地形を1個選択する。その後、選択された特殊地形の3mv以内に一部でも入っている他の各ユニット(敵味方問わず)を選択する。

**効果:** 選択された各ユニットに対して、それぞれD3を1個ロールする。ロール結果が2+であれば、ロール対象の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

蹂躞



大型獣

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分かたれざる渾沌



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

## 領域破断の大波

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
迫り来る大杭	2D3	4+	3+	1	1	クリティカル (2 ヒット)

 任意の突撃フェイズ

**大地鳴動：**迫り来る破断の大波より隆起せし擻猛な大杭は、単に不運なる者を串刺しにするのみならず、引き裂かれし大地の震動によって周囲に居る者を大いによろめかせる。

**宣言：**このフェイズ中、この**顕現**が突撃を実行している場合、自身の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：**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選択された敵ユニットの兵が1体でも撃破された場合、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。



顕現、永久呪文、飛行、加護 (6+)

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# 破滅の八芒星印

## ✂ バッシブ

**虐殺による高揚：** 絶望の八芒星の印章の下で殺されし者の魂は魔術によって吸収され、暗黒神の果てしなき飢えを満たすべく供じられる。そして、この印章の周囲で戦う常人の信奉者たちには、より激しく戦えるだけの力が分け与えられるのだ——それはしばしば、信奉者たち自身の命を捧げることにつながるのだが。

**効果：** このターン中に2個以上のユニット（敵味方問わず）が全滅している場合、そのターン中、この**顕現**の12mv以内に全体が入っている間、味方スレイヴ・トゥ・ダークネス・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。



顕現、永久呪文、加護 (6+)

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス

スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

## 黒き魔炎の裂け目



遠隔武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
暗き炎の奔流	8"	D6	2+	3+	1	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	
魔炎の顎	3	4+	2+	-	D3	-	

## ギア パッシブ

**魔術を喰らう炎：**黒き魔炎の裂け目は魔力を吸収し、さらにその口を広げ、より強力な禍々しきエネルギーを放出する。それはあたかも、秘術のエネルギーを貪欲に喰らい尽くすかのごとき様相である。

**効果：**この顕現の12mv以内に一部でも入っているユニットが呪文の詠唱に成功するたび、この顕現に破滅の魔力ポイントを1ポイント与える(最大6ポイント)。

この顕現が『遠隔攻撃』アビリティを使用するたび、『暗き炎の奔流』の【攻撃回数】は、与えられた破滅の魔力ポイント1ポイントにつき+1の修正を受ける。

この顕現がゲームから取り除かれる場合、破滅の魔力ポイントもすべて失われる。



顕現、永久呪文、飛行、加護 (6+)

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# 魔力汚染器

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

## ⚙️ 自軍側ヒーローフェイス

**魔力の吸収：**地脈の結節点に設置された魔力汚染器は、大地から霊力を吸収し、石柱内部に蓄積する。

**効果：**ダイスを1個ロールする。ロール結果に等しい値の魔力ポイントをこの特殊地形に与える。この特殊地形が一度に蓄積できる魔力ポイントは最大12である。

## ⚙️ 自軍側ヒーローフェイス

**恐るべき妖術：**渾沌の妖術師は、自分が詠唱する呪文を強化するために、石柱に閉じ込めた悪魔から魔力を引き出すことができる。

**宣言：**この特殊地形が3以上の魔力ポイントを有する場合、この特殊地形の3mv以内に一部でも入っている味方スレイヴ・トゥ・ダークネス・魔術師を1体選択する。

**効果：**この特殊地形から3魔力ポイントを減算する。そのターン中、選択された味方ユニットの詠唱ロールは+1の修正を受ける。

## ✂️ 自軍側ヒーローフェイス

**諸領域を蝕む力：**この魔導装置は、〈定命の諸領域〉の大地に宿る霊的な力を腐敗させる強大なデーモンを、装置内に閉じ込めている。

**宣言：**この特殊地形が9以上の魔力ポイントを有する場合、この特殊地形の24mv以内に一部でも入っている作戦目標または特殊地形を1個選択する。その後、選択された作戦目標または特殊地形の3mv以内に一部でも入っている任意の数の敵ユニットを選択する。

**効果：**この特殊地形から9魔力ポイントを減算した後、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、ロール対象の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

陣営地形

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

## ダークオース・ウィルダーフイールド

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
肉裂きの顎	3	3+	3+	2	D3	随行者
鋭き鉤爪	6	4+	3+	1	2	随行者

## パッシブ

**肉を喰らう**：生贄の血肉を捧げられることにより、この怪物は同族たちに暗き祝福をもたらし得る。

**効果**：このユニットの12mv以内に一部でも入っている兵（敵味方問わず）が撃破されるたびに、このユニットは1生贄ポイントを獲得する（最大で6生贄ポイントまで）。撃破された兵の12mv以内に2個以上の味方ダークオース・ウィルダーフイールド・ユニットがいる場合、1生贄ポイントを獲得できるユニットはその中の1個だけである。

## パッシブ

## 獣兵

**効果**：このユニットは最大1の確保スコアを得る。

## 自軍側ヒーローフェイス

**原初的な妖術**：獣じみた姿ではあっても、荒野の邪鬼には生得的な妖術の技能が備わっている。

**効果**：以下のいずれかを1つ選択する。

**精神の帷**：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を1個選択し、このユニットが有する生贄ポイントの数に等しい個数のダイスをロールする。ダイスのいずれかのロール結果が5+であれば、選択された敵ユニットはそのターン中、指揮アビリティを使用できない。

**不浄なる歪みの魔炎**：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を1個選択し、このユニットが有する生贄ポイントの数に等しい個数のダイスをロールする。ロール結果で3+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。

**邪悪なる力**：このユニットを回復(X)する。Xの値はこのユニットが有する生贄ポイントの数に等しい。

選択した効果が適用された後、このユニットが有する生贄ポイントは0にリセットされる。

キーワード

獣兵、加護 (5+)

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分かたれざる渾沌、邪誓



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# ダークオース・チーフテン

(ウォースティード騎乗)

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
呪われし邪誓の武器	5	4+	3+	1	2	クリティカル (致命的)
軍馬の蹄	3	5+	3+	-	1	随行者

## ➤ パッシブ

**騎乗の指揮官：**邪誓の族長は速やかに味方の騎馬部隊を敵陣へと突入させる。

**効果：**このユニットの12mv以内に全体が入っている間、味方邪誓・騎兵・ユニットは突撃ロールをリロールできる。

## ✂ バトル中1回限り、任意のターン終了時

**殺戮の誓い：**邪誓の族長は、神聖なる力を授かる見返りに、敵将と敵の筆頭戦士とを屠ることを誓った。

**効果：**このターン中にこのユニットが敵英雄または大型獣を1体全滅させている場合、以降バトル終了時まで、このユニットは『先手効果』を得る。



キーワード

英雄、騎兵

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分かたれざる渾沌、邪誓



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# ダークオース・マローダー

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
略奪者の武器	2	4+	3+	-	1	-

## ✂ パトル中1回限り、任意の突撃フェイズ

**略奪者の誓い：**この部族の戦士たちは絶えず血に飢えており、暴虐と殺戮の誓いを声高に叫びながら敵を追う。

**効果：**このフェイズ中にこのユニットが突撃を実行しており、かつ修正前の突撃ロールが8+である場合、以降バトル終了時まで、このユニットが装備している武器の【貫通値】は+1の修正を受ける。

## ✂ パッシブ

**名誉ある死：**この擽猛なる戦士たちは、部族において常に誉れ高き存在を目指す。他の強大な戦士の視線を受ける中、彼らが武勳を残さずして死ぬことはない。

**効果：**このユニットが味方邪誓・英雄の12mv以内に全体が入っている間、このユニット内の兵がメレーアタックによって撃破された際、その兵が攻撃側のユニットと近接戦闘中であれば、ダイスを1個ロールする。ロール結果が5+であれば、『近接攻撃』アビリティが解決された後で、攻撃側のユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。



歩兵、豪傑、楽士 (1/10)、旗手 (1/10)

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分かたれざる渾沌、邪誓



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# ダークオース・サヴェイジャー

ウォースクロール・サブタイトル

近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

邪誓の武器

2

4+

3+

-

1

クリティカル (致命的)

**U** バトル中1回限り、任意のヒーローフェイズ

**征服の誓い**：預言者の託宣に従い、この戦士たちは敵を撃退し栄光を勝ち取ること望んでいる。

**効果**：このユニットが敵軍側陣地に全体が入っている作戦目標を争奪中である場合、以降バトル終了時まで、このユニットは加護 (5+) を得る。



歩兵、豪傑 (1/10)

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分かたれざる渾沌、邪誓



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# ダークオース・フェルライダー

遠隔武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
略奪者の投槍	10"	1	4+	3+	-	D3	-
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
幅広剣	2	4+	3+	-	1	突撃 (+1 ダメージ量)	
略奪者の投槍	2	4+	4+	1	1	-	
軍馬の蹄	2	5+	3+	-	1	随行者	

このユニット内の各兵は、軍馬の蹄と以下の中から1個のオプションを装備している。

- ・略奪者の投槍
- ・幅広剣

## ✂ バトル中1回限り、任意の突撃フェイズ

**騎手の誓い:** 戦いの始まる前、禍々しき乗り手たちは、標的を容赦なく襲い、あらゆる抵抗を無慈悲なる刃の下に制することを誓う。

**効果:** このフェイズ中にこのユニットが突撃を実行しており、かつこのユニットの近接戦闘中である敵ユニットが1個だけであり、なおかつその敵ユニットの近接戦闘中である相手がこのユニットだけである場合、以降バトル終了時まで、このユニットが装備している武器の【貫通値】は+1の修正を受ける。

## U パッシブ

**疾走する攻撃者:** この練達の騎手は、いかなる飛び道具をもってしても射止められぬほど、驚異的な速度で敵に接近する。

**効果:** このユニットを攻撃対象とするレンジアタックは、ヒットロールに-1の修正を受ける。



騎兵、豪傑、楽士 (1/5)、旗手 (1/5)

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分かたれざる渾沌、邪誓



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

## アブラクシア

“永劫に選ばれし者”の槍

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
👁️ ゴルボルガ	5	3+	3+	2	2	対英雄 (+1 貫通値) 突撃 (+1 ダメージ量)
サナトーグの爪と牙	6	4+	3+	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、自身が装備しているゴルボルガの【攻撃回数】は3になる。

## ⚙️ パッシブ

第一軍団の長：アブラクシアは“渾沌の剣”を鉄の規律で統制する。

効果：このユニットの12mv以内に全体が入っている間、味方ヴァランガード・ユニットは『無慈悲なる殺戮者』アビリティを使用しても、そのアビリティの結果によって生じる『後手効果』を得ない。

## 🛡️ 各ターンにつき1回(アーミー)、任意の近接フェイズ

支配の咆哮：サナトーグは、潜在的な脅威となる標的に素早くアブラクシアを対峙させる。

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、選択された敵英雄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

蹂躞

## ✖️ パッシブ

ヴァラナイトの融血：サナトーグの外皮を傷つけた者は、恐るべき変異もたらす不浄なる血飛沫を浴びる可能性がある。

効果：このユニットにメレーアタックによるダメージが割り振られた場合、ダイスを1個ロールする。ロール結果が4+であれば、『近接攻撃』アビリティの解決後、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。

## ⚙️ 任意の近接フェイズ

呪槍ゴルボルガ：“永劫に選ばれし者”からの“贈り物”であるゴルボルガは、強い変異の呪いを帯びたヴァラナイト製の槍である。だが持ち主の意志が弱まることがあれば、佩用する当人もその飢えを思い知ることになるだろう……。

効果：このユニットが近接戦闘中である場合、ダイスを1個ロールし、以下の対応する効果を適用する。

- 1 制御不能の力：このユニットに1ポイントのダメージを割り振る。
- 2 槍は眠る：効果なし。
- 3-5 白熱するヴァラナイト：このユニットが装備しているゴルボルガの【ダメージ量】は+1の修正を受ける。
- 6 変異の氾濫：『白熱するヴァラナイト』の効果が適用され、このユニットが装備しているゴルボルガは、そのターン中、クリティカル(致命的)を得る。

固有、英雄、大型獣、加護(5+)

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分たれざる渾沌、ウォリアー・オヴ・ケイオス

スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# グンナー・ブランド



近接武器

回数 ヒット ウーンズ 貫通 ダメージ

アビリティ

二丁斧

10

4+

3+

1

1

クリティカル (致命的)

## ✦ 任意の近接フェイズ

**栄光への道を往く:**グンナー・ブランドは、敵の筆頭戦士たちをめがけて猛然と突き進み、斧を一旋させるたびに戦士たちの首を討ち、栄光を勝ち取ってゆく。

**宣言:**このユニットは、敵英雄と近接戦闘中にのみ、このアビリティを使用できる。

**効果:**そのフェイズ中、このユニットは『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、このユニットはそのターン終了時まで『後手効果』を得る。そのユニットが、敵英雄と近接戦闘中である場合、そのユニットは2回目の『近接攻撃』アビリティを使用することができる。その場合、そのユニットのすべての攻撃は、敵英雄1体を対象にしなければならない。

## U バトル中1回限り、任意のターン終了時

**流血の誓約:**神々に反発を抱くものの、グンナーは依然として邪誓部族の一人である。殺戮に応じて授かれる恩寵を、決して無視も無駄にもしない。

**宣言:**このターン中、このユニットのメレーアタックによって敵英雄が1体以上撃破されている場合にのみ、このユニットはこのアビリティを使用できる。

**効果:**以降バトル終了時まで、味方グンナーの誓約戦士・ユニットは加護 (4+) を得る。



固有、英雄、歩兵

キーワード

渾沌の天同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分たれざる渾沌、邪誓、グンナーの誓約戦士



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

# シングリ・ブランド

遠隔武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
シングリの戦弓	18"	2	3+	3+	1	D3	クリティカル (自動ウーンズ)
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
ブランド族の祖刃	3	4+	3+	1	1	-	-
軍馬の蹄	2	5+	3+	-	1	-	随行者

## U パッシブ

**疾きこと風のごとく**：邪誓の部族多しといえど、シングリほどの卓越した乗り手はいない。彼女は戦場を巧みに駆け抜け、敵の一斉射撃をかわし、正確無比なる矢を放って反撃するのだ。

**効果**：このユニットを対象とするレンジアタックのヒットは、クリティカルヒットが出た場合にのみ成功する。

## ア パッシブ

**比類なき一矢**：グンナー・ブランドは、シングリの放った必殺の一矢によって、一度ならず窮地を救われている。

**効果**：味方グンナー・ブランドの6mv以内に一部でも入っている敵ユニットを攻撃対象にする際、このユニットが装備している『シングリの戦弓』の【貫通値】は+1の修正を受ける。



固有、英雄、騎兵

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分たれざる渾沌、邪誓、グンナーの誓約戦士



スレイヴ・トゥ・ダークネス・ウォースクロール

## 誓約の戦士団

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
邪誓の大型武器	4	4+	3+	-	2	クリティカル (致命的)
節くれだった杖	3	4+	4+	-	D3	-

- ・ウォークィーン・タナーリとデンドレル・ダイアブランドはそれぞれ邪誓の大型武器を装備している。
- ・“毀たれし”ナジャは節くれだった杖を装備している。

## U 自軍側ヒーローフェイズ

5

**衰弱死の呪い**：ナジャは暗黒語の呪いの詞を唱え、この世ならぬ影を召喚して強大な敵に巻き付け、その生命力を奪い取る。

**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英雄を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

**効果**：選択された敵英雄は1ポイントの致命的ダメージを受ける。さらに、次の自軍側ターン開始時まで、その敵英雄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

## ギア パッシブ

“毀たれし”ナジャ：“毀たれし”ナジャは暗黒語の呪文を唱えつつ、渾沌の生の魔力を自在に操る。

**効果**：このユニット内の“毀たれし”ナジャが戦場にいる間、このユニットは魔術師 (1) である。



固有、歩兵

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分たれざる渾沌、邪誓、グンナーの誓約戦士

# SPEARHEAD



## 暗黒の従者 鮮血の風の軍団

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

◆ ケイオスロード

ユニット

- ◆ ケイオス・チャリオット：1体
- ◆ ケイオス・ウォリアー：5体
- ◆ ケイオス・ウォリアー：5体
- ◆ ケイオスナイト：5体



暗黒神の崇拝者たちが栄光への道を歩み、大地を征服し、敵対者を殺戮して回る時、最終的にはデーモンの座へと昇る前に横たわる最後の障壁に辿り着くだろう。このような邪悪な祝福を得るには、これまでに経験した苦難をさらに十倍にした献身が求められる。最も壮大な暴力の偉業を成し遂げた者だけが、暗黒の万神の目を惹くことができるのだ。かくして新たにその地位を得た渾沌の魔将は、最も夥しい血が流れる戦いを求め、蹂躪のための軍隊を作り上げるべく旅立っていく。

ケイオスロードはこのような呪われし部隊の先頭に立ち、諸領域の至る所で略奪を繰り広げているのを目撃されている。〈禍つ神々〉が、その一挙手一投足を見守る中、ケイオスロードは「刈り取りの刃」で前線を薙ぎ払い、その功を以て大いなる祝福を受け取るのだ。この闘士と共に戦う戦士たちは兵士であると同時に、隙あらば栄光を掠め取らんとする競争相手でもある。ケイオスウォリアーと共に戦うのは、轟音と共に突進するケイオスナイトたちだ。この騎士たちは、血肉に塗れた乗騎に跨りそびえ立つ戦士であり、突撃によって敵陣を粉碎していく。敵が数を恃みにして、この精鋭たちを圧倒しようとした場合、車輪の音を響かせながらケイオス・チャリオットが全身してくるだろう。この重厚な戦車が一度勢いを得て突進したならば、歩兵の隊列は丸ごと打ち倒され、粉碎されてしまうだろう。その間にも戦車の乗り手たちはしなやかで棘の付いた殻竿によって敵を襲うのだ。

「彼の者ら、我が姿を仰ぎ見ることになるだろう。たとえ私が百万の魂を破滅させねばならぬとしても、彼の者らは我が姿を仰ぎ見るだろう。」

——<sup>ケイオスロード</sup>渾沌の魔将、エリス・ブラッドラース

## 戦闘特性

### ◇ 任意のターン終了時

#### 神々の眼差し

暗黒の従者達は戦闘において目覚ましい功を挙げることで、神々の注目を得ようとする。

宣言:以下の条件を満たす味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する:

- 敵軍側が確保していない作戦目標の争奪しており、かつ近接戦闘中ではないユニット。
- このターン中に1個以上の敵ユニットを全滅させているユニット。

効果:「神々の眼差し表」に対してダイスを1個ロールする。選択された味方ユニットは、ロール結果に対応した『神々の眼差し』のパッシブアビリティを得る(これまでのバトルラウンド中に獲得したアビリティはすべて保持したままである)。バトル中に、同じユニットが同じアビリティを複数回獲得した場合、その効果は累積しない。

#### D6 アビリティ

- 1 神々の冷笑:効果無し。
- 2  ティーンチの加護:このユニットは『加護 (6+)』を得る。
- 3 スラーネッシュの恩寵:このユニットの全力移動ロールは+1の修正を受ける。
- 4  ナーゲルの祝福:このユニットを対象とする攻撃は、ウーンズロールに-1の修正を受ける。
- 5  コーンの激怒:このユニットの近接武器の【貫通値】は+1の修正を受ける。
- 6 渾沌の筆頭戦士:この表から任意のアビリティを1個選択する。

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、第1バトルラウンドの開始時

戦標の戦旗：暗黒神の印章が記されたこれらの旗を掲げる者は、いかなる来歴の者であれ禍々しき祝福を求める者だ。

宣言：味方ケイオスウォリアーまたはケイオスナイト・ユニットを1個選択する。

効果：ただちに「神々の眼差し表」に対してダイスを1個ロールし、選択された味方ユニットに効果を適用する。

● パッシブ

苛烈なる征服者：この戦士たちは敵対者の領地と拠点荒らすことに並々ならぬ熱意を燃やしている。

効果：味方ケイオスウォリアー・ユニットの確保スコアは+3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

コーンの烙印：この将は流血神に従っており、禍々しき恩寵の対価として、戦場で果て無き殺戮をもたらすという約定を立てている。

効果：現在のターン中に自軍側ジェネラルが突撃を実行している場合、自軍側ジェネラルが装備している近接武器の【貫通値】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

ティーンチの烙印：〈方途を違える者〉は自軍の将の運命を作り上げると同時に、この者に周囲の領域を振り廻める能力を授ける。

宣言：戦場にいる味方ユニットを1個選択する。自軍側ジェネラルを対象のユニットとして選択することはできない。

効果：選択された味方ユニットを戦場から取り除き、自軍側ジェネラルの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6mvより遠く離れている戦場の任意の位置に再配置する。残りのフェイズ中、再配置されたユニットは『移動』アビリティを使用できない。

👉 パッシブ

ナーゲルの烙印：〈悪疫の父〉は自軍の将に、自然を超越した耐久力を授けた。

効果：自軍側ジェネラルを攻撃対象とす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。

✕ パッシブ

スラーネッシュの烙印：自軍の将は〈昏き皇子〉の虜となり、魂を差し出した見返りとして超人的な優美さと武芸の技を授けられた。

効果：自軍側ジェネラルは『先手効果』を得る。

スピアヘッド・ウォースクロール

## ケイオスロード

✖	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
	刈り取りの刃	5	3+	3+	1	2	クリティカル(致命的)

### ⚙️ 自軍側ヒーローフェイズ

**神々のお気に入り：**神々は、この戦将の行いをつぶさに見詰めている。

**効果：**ダイスを1個ロールする。ロール結果が4+であれば、このユニットは「神々の眼差し表」に対してダイスを1個ロールすることができる。

### ✖ 任意の近接フェイズ

**鋼鉄の意志の闘士：**この渾沌の闘士は、麾下の戦士たちに、情け容赦なく戦うことを求める。

**宣言：**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を1個選択し、ダイスを1個ロールする。自身を対象のユニットとして選択することはできない。

**効果：**ロール結果が2+であれば、このフェイズ中、選択された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。



キーワード

英雄、歩兵

移動力

5"

体力

6

防御力

3+

2

確保力

ケイオスロード  
渾沌の魔将は邪悪な闘士に  
てて"栄光への道"を歩んで  
たる戦士であり、今更なる  
地位を得るか、あるいは破  
滅かの岐路に立つ者達であ  
る。これらの将は戦士団や軍  
勢の支配者であり、付き従  
者達はこの将の憤怒を買  
うよりは死を選ぶだろう。各  
々が伝説に謳われるほどの  
戦士にあり、神々からは純  
粋な足るほどの力に授け  
られてきた。故に魔将たち  
は一度の躰が成し遂げられ  
てきた壮大な暴力の偉業  
を血に飢えた信者の群れ  
を鼓舞し、止まること無  
き殺戮者の軍団へと変  
えてしまう。

移動力

10"

体力

7

4+

防衛力

2

確保力

素早いケイオス・チャリオットは価値ある敵を追って平原を走り抜ける。墮落せし駿馬に牽かれるこの戦車は、疾走する勢いそれ自体が武器となる。その乗り手は敵を、棘が生え鉄塊の如く重い車輪の下に轢き潰すことに暗い喜びを見出している。一度この戦車が敵の本隊に穴をこじ開けた後は、そのまま敵後列を蹂躪して回る。そして乗り手たちは孤立した敵や、そこから逃走しようとする敵を残酷に打ち据え、叩きのめしていくのだ。

スピアヘッド・ウォースクロール

## ケイオス・チャリオット

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
渾沌のウォーフレイル	6	3+	3+	..	1	..
御者の鞭	2	4+	4+	..	1	随行者
軍馬の蹂躪	4	5+	3+	..	1	随行者

## ✖ 自軍側突撃フェイズ

**速やかなる死:**ケイオス・チャリオットは突撃の際に最も威力を発揮し、刃付き車輪と車体の質量によって敵に凄まじい損害をもたらす。

**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、自身の1mv以内に一部でも入っている敵ユニットを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、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

戦闘兵器

移動力

5"

体力

2

防御力

3+

1

確保力

地獄炉で鍛えられし鉄に身を包み、暗黒神の祝福を身に受けたケイオスウォリアーは文明に禍をもたらす者だ。これら装甲纏う殺戮者の一団は神の恩寵が授けられることを願って戦いへと進軍し、各々の戦士は単なる定命者数人分にも匹敵する武勇を誇る。ケイオスウォリアーたちは、選ばれし魔将たちに絶対的に服従している。だが自らも、そして同輩たちも各々が栄光への道を行っており、ひとたび指導者に伍し得る力を得たならば、この戦士はすぐさま主に戦いを挑むだろう。ケイオスウォリアーの多くは、呪われた金属で作られた鎧を纏ったまま、余りにも長い時を過ごしており、最終的には鎧と一体化した存在と化す。

スピアヘッド・ウォースクロール

## ケイオス・ウォリアー



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

ルーン・ハルバード

2

3+

3+

1

1

-

## × パッシブ

**荒廃の運び手**：暗黒の神々のしもべであるケイオス・ウォリアーは敵の戦列を斬り拓き、その跡には血と破滅のみが残る。

**効果**：自軍が確保していない作戦目標を争奪している敵ユニットに対してメレーアタックをする場合、このユニットの攻撃はウーンズロールに+1の修正を受ける。



キーワード

歩兵

スピアヘッド・ウォースクロール

## ケイオスナイト

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
呪われし騎乗槍	3	3+	3+	1	1	突撃(+1 ダメージ量)
渾沌の乗騎の蹂躞	2	5+	3+	..	1	随行者

### × パッシブ

**刺し貫く突撃:**ケイオスナイトによる突撃は、その魔を帯びた長柄の切っ先で一度に複数の敵を刺し貫くことすら可能である。

**効果:**現在のターン中にこのユニットが突撃を実行している場合、このユニットの呪われし騎乗槍の【貫通値】は+1の修正を受ける。



キーワード

騎兵

移動力

10"

体力

4

3+

防衛力

1

確保力

ケイオスナイトが現れるとき、あらゆる文明が滅亡を迎える。この恐れられし勇士達は最も堅固な戦列部隊へと臆すことなく突撃を敢行し、魔を帯びた武器を振るって周囲の敵をすべて薙ぎ倒していく。ケイオスナイトが跨る巨大な軍馬は一般的な馬とは異なっており、鼻からは硫黄の雲を噴きだし、打ち付ける蹄からは舐めるような炎を滴らせる生物なのだ。この生物は気性が荒く、飼いやらすということなど不可能だ。故に、デーモンの影響を受けた乗騎の一頭に選ばれるということは、ケイオスナイトにとっては暗黒神から与えられた祝福なのである。