



バトルーム： オシーク・ボーンリーパー

デザイナーズ・コメンタリー、2021年12月

以下のコメンタリーは、『バトルーム：オシーク・ボーンリーパー』のルール記述を補完するためのものである。コメンタリーは一问一答形式で記述される。質問はプレイヤーから寄せられたものをベースにしており、回答はルール執筆チームが作成し、そのルールがどのように使用されることを想定しているのかを説明している。コメンタリーはゲームルールの初期設定を提供するものであるが、プレイヤーはゲーム開始前にルールについて自由に話し合い、双方が合意した点については変更することができる（こうした変更は一般的に「ハウスルール」と呼ばれている）。

コメンタリーは定期的に更新される：前のバージョンからの変更点については赤色で強調されている。更新日付の欄に「リビジョン2」などと記載されている場合、それは言語別のアップデートが含まれていることを表しており、それらは翻訳上の問題や誤植などを修正するものである。

Q：墓都の御使カタクロスは呪文『戦闘盾強化』によるボーナスを受けられる？

A：受けられない。このルールにおける「盾」とは、モータークガードおよびカヴァロス・デスライダー・ユニットの装備オプションを指している。

Q：『歳月の呪い』によってもたらされた致命的ダメージが無効化された場合、自軍はルールに記載されているやり方で追加のダイスをロールすることができる？

A：できない。

Q：指揮アビリティ『終わらなき義務』をモーターク・クロウラーに使用することで、ドレッドカタバルトの『拷問の大釜』と『呪われた墓石』の攻撃回数を1回から2回に増やすことができる？

A：できない。1体のドレッドカタバルトは『拷問の大釜』と『呪われた墓石』をそれぞれバトル中に1回のみ使用できる。

Q：『拷問の大釜』による攻撃のダメージはどのように分配される？

A：攻撃対象ユニットの修正前の【勇猛度】以上のロール結果が1個出ると、攻撃対象ユニット内の兵が1体戦死する。

Q：ナガッシュがオシーク・ボーンリーパー・アーミーに編入された場合、無慈悲なる規律ポイントを使用してナガッシュの指揮アビリティ『死の魔力の化身』を発動することはできる？そしてその場合、オシーク・ボーンリーパー・アーミー側のプレイヤーがその指揮アビリティを同じフェイズ中に2回以上発動することができる？

A：どちらもその通りだ。

デザイナーズ・ノート：ナガッシュがオシーク・ボーンリーパー・アーミーに編入されている場合、ナガッシュは指揮アビリティのうち『死の魔力の化身』のみを発動可能である。

エラッタ、2021年12月

以下のエラッタは、『バトルーム：オシーク・ボーンリーパー』の誤記を修正するものである。エラッタは定期的にアップデートされる：前のバージョンからの更新点については赤色で強調されている。更新日付の欄に「リビジョン2」などと記載されている場合、それは言語別のアップデートが含まれていることを表しており、それらは翻訳上の問題や誤植などを修正するものである。

72 ページ - オシーク・ボーンリーパー・レギオン、ウォースクロール、永久呪文のウォースクロール
第一段落を以下のように変更する：

「オシーク・ボーンリーパー・ウィザードが召喚可能な独自の永久呪文のウォースクロールが収録されている（110-111 ページ）。」

73 ページ - 戦闘特性、オシーク帝国の君主達
この戦闘特性を削除する。

73 ページ - 戦闘特性、無我の統制

二つ目の文(味方オシーク・ボーンリーパー・ユニットはバトルショックテストを行わない)以降の文章すべてを、以下のように変更する：

”無慈悲なる規律

オシーク・ボーンリーパーのような軍団は他のどこにもない。彼らの規律と統制は、それ自体が超自然的だ。しかもそれを率いるのはナガッシュが自ら作り上げた将であり、圧倒的な死の魔力を与えられている。

自軍がオシーク・ボーンリーパー・アーミーであるならば、自軍は指揮ポイントを受け取らず、代わりに無慈悲なる規律ポイントを受け取る。

無慈悲なる規律ポイントの生成

無慈悲なる規律ポイントは以下の手段で受け取ることができる：

- 各バトルラウンドの開始時、先攻後攻が決定された後のタイミングで、自軍は、戦場にいる自軍のオシーク・ボーンリーパー・ヒーローである兵1体につき1点、戦場にいるリージュである兵1体につき1点の無慈悲なる規律ポイントを獲得し、さらに自軍のジェネラルがカタクロスでありそれが戦場にいれば3点の無慈悲なる規律ポイントを得る。
- 自軍が先攻であれば1点の無慈悲なる規律ポイントを得る。自軍が後攻であれば2点の無慈悲なる規律ポイントを得る。
- 各ヒーローフェイズの開始時、戦場にいるオシーク・ボーンリーパー・ユニット(ヒーローであるユニットを含む)のそれぞれにつきダイス1個をロールする。自軍は6が出たダイスの個数分の無慈悲なる規律ポイントを受け取る。各バトルラウンド終了時、未使用の無慈悲なる規律ポイントが残っているなら、それらは失われる。

無慈悲なる規律ポイントの使用

無慈悲なる規律ポイントは、指揮ポイントと同様の方法で指揮アビリティを使用するのに使える。ただし無慈悲なる規律ポイントによって使用できる指揮アビリティは、オシーク・ボーンリーパーのキーワードを持つウォースクロールの指揮アビリティ、オシーク・ボーンリーパー・レギオンの指揮アビリティ、下記の「止めどなき進軍」の指揮アビリティ、のいずれかに限られる。同一フェイズ中に同一指揮アビリティを1回より多く使用できないという制限は、無慈悲なる規律によって使用できる指揮アビリティには適用されない。例えば、そのフェイズ中にまだ指揮アビリティを発令していない兵によって、そのフェイズ中にまだ指揮アビリティを受令していないユニットに対して使用されるのであれば、同一フェイズ中に盾壁の指揮アビリティをモーターク・ガードのウォースクロールを対象として1回より多く使用することができる。

また『精鋭』『殺戮者』『戦略眼』『迅速』のバタリオン・アビリティは使用できない(コアルール、26.3)。その代わりに、バトル中1回のみ、任意のバトルラウンド開始時に、これらのうちいずれかのバタリオン・アビリティを持つ自軍アーミー内のバタリオンの数だけ、

無慈悲なる規律ポイントを各1点獲得できる。

止めど無き進軍：オシアーク・ボーンリーパーは休むことなく敵に向かい前進する。

この指揮アビリティは、自軍の移動フェイズに、自軍の**オシアーク・ボーンリーパー**・ユニットが通常移動、全力移動、退却移動のいずれかを宣言したタイミングで使用できる。そのフェイズの間、選ばれたユニットの【移動力】は3mv増加する。”

77 ページ – 呪文伝承

見出しの下の文章の1文目を削除する。

77 ページ – 死の職工の呪文伝承

表の見出しの下に以下の注意文を追加する：

” **ナガッシュ**、**アーカン**、**ヴォクモータン**、**モータン** のいずれかのユニット（固有ユニットを含む）のみが習得できる。”

77 ページ – 死の職工の呪文伝承、死の契約

最終文を以下のように変更する：

” バトル中、同一ユニットをこの呪文の対象として2回以上選択することはできない。”

79 ページ – ペトリフェックス・エリート、抑え得ぬ骨巨人

ルールを以下のように変更する：

「**ペトリフェックス・エリート**・ユニットを攻撃する武器は、【貫通値】が1ポイント悪化する（'より悪化することはない）。」

84 ページ – 骨税献納所

このルールを削除する（このルールはこの文書に記載されている骨税献納所のルールに置き換えられた）。

88-91 ページ – 栄光への道

これらの『栄光への道』キャンペーン・ルールは、『コアブック』収録の最新版『栄光への道』のルールとの互換性はない。これらを使って従来の『栄光への道』キャンペーンを行うことも、『コアブック』のルールを使って最新版『栄光への道』キャンペーンを行うことも可能だ。

96 ページ – 死都の御使いカタクロス

以下の文章を追加する：

” **ウォーマスター**：このユニットがオシアーク・ボーンリーパー・アーミーに編入されている場合、このユニットは、アーミーのジェネラルとして選択されなかったとしても、そのアーミーのジェネラルとして扱われる。”

96 ページ – 死都の御使いカタクロス、ダメージ表

ダメージ表の「ダメージ」項目を以下のように変更する：

ダメージ
0-1
2-3
4-7
8-12
13+

97 ページ – ナガッシュ、不死者の至高なる主

このウォースクロールを本文書に掲載されているものと置き換える。

98 ページ – 聖晩餐の御使 黒のアーカン

下記の文章を追加する：

” **ウォーマスター**：このユニットがオシアーク・ボーンリーパー・アーミーに編入されている場合、このユニットは、アーミーのジェネラルとして選択されなかったとしても、そのアーミーのジェネラルとして扱われる。”

98 ページ – 黒のアーカン、魂の杖

このルールの第二文を以下のように変更する：

さらにこの兵は、たとえ別の**ウィザード**がすでにそのフェイズ中に呪文の詠唱を試みていたとしても、同じヒーローフェイズ中に何度でも『秘雷撃』の詠唱を試みるができる。

98 ページ – 黒のアーカン、キーワード

キーワード・セクションにオシアーク・ボーンリーパーのキーワードを追加する。

99 ページ – **アーチ=カヴァロス・ザンドトス、息の根を止める！**

以下のように変更する：

” この指揮アビリティは、自軍の射撃フェイズ、あるいは敵軍と自軍両方の接近戦フェイズに発動できる。発動した場合、この兵の24mv以内に全体が取まっている味方**モータス・ブラエトリアン**・ユニット1個を選択する。そのフェイズ終了時まで、そのユニットが行なう**オーダー**・ユニットまたは**デストラクション**・ユニットを対象とする攻撃では、ウーンズロールの出目1を何個でもリロールすることができる。そのフェイズ終了時まで、そのユニットが行なう**渾沌の大同盟**・ユニットを対象とする攻撃では、ウーンズロールを何個でもリロールすることができる。”

104 ページ – カヴァロス・デスライダー、死の乗り手の楔陣

このルールの末尾に以下の文章を追加する：

” 1つのターン中に、1つのユニットがこの指揮アビリティの効果を1回より多く受ける事はできない。”

105 ページ – イモータス・ガード、詳細

以下の文章を追加する：

” **精鋭**：このユニットの兵は自身のユニットに対して指揮アビリティを発令できる。”

106 ページ – ネクロポリス・ストーカー、詳細

以下の文章を追加する：

” **精鋭**：このユニットの兵は自身のユニットに対して指揮アビリティを発令できる。”

107 ページ – モルガスト・アルカイ、詳細

以下の文章を追加する：

” **精鋭**：このユニットの兵は自身のユニットに対して指揮アビリティを発令できる。”

107 ページ – モルガスト・ハービンジャー、詳細

以下の文章を追加する：

” **精鋭**：このユニットの兵は自身のユニットに対して指揮アビリティを発令できる。”

109 ページ – ゴシザール・ハーヴェスター、骨の収穫

第一文を以下のように変更する：

” このアビリティを持つ1体以上の兵の3mv以内にいる兵が1体戦死するたび、ダイスを1個ロールすること。”

110-111 ページ – 永久呪文と陣営地形のウォースクロール

これらのウォースクロールを本文書に掲載されているものと置き換える。



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シュの魔力が形をとったもので、圧倒的な恐怖の象徴だ。この存在は不気味に宙に浮かび、その召喚者に操られるままに、命じられた獲物へ向かって飛翔していく。それを遮るすべての者は鎌ほどもある大きさの鉤爪で引き裂かれ、肉を骨から剥がされて絶叫しながら死んでいく。



魂泥棒の猛禽はその召喚者の指先から進るように飛び立ち、戦場上空を旋回する。この創造物はその作り手と魂で繋がっており、術者はこの霊質の鴉の目を通じてものを見ることができる。この存在はさ迷う魂魄を感じ取ると速やかに舞い降りて捕えてしまう。そしてそれを主へと送り出すこともあれば、爆発的に吹き出して周囲の敵を傷つけることもある。

永久呪文ウォースクロール

悪夢の捕食者

召喚:この永久呪文は【詠唱値】7、【射程】6mvの呪文を用いて召喚される。召喚に成功した場合、この呪文の【射程】内に全体が収まり、かつ射線が通っており、他のあらゆる兵、永久呪文、顕現から1mvより遠く離れている位置にこの永久呪文を配置すること。**オシアーク・ボーンリーパー・ウィザード**だけがこの永久呪文の召喚を試みることができる。

結合:この永久呪文はこれを召喚した兵に結合している。結合永久呪文はそれが結合する兵によって常に操られていると見なされる。兵は同時に複数の永久呪文と結合することはできない。また1個の永久呪文と結合している間は他の永久呪文を召喚することはできない。この永久呪文を召喚した兵が戦場から取り除かれた場合、この永久呪文も戦場から取り除かれる。

放浪型:この永久呪文は放浪型永久呪文である。この永久呪文は最大2D6mvまで移動でき、飛行可能である。

永遠の狩人:悪夢の捕食者を止める唯一の方法はその召喚者を殺すことだ。それができなければ死ぬのは自分の方だろう。

この永久呪文が配置されたとき、配置したプレイヤーはその獲物となるヒーローの兵1個を選ぶ。もし獲物に選ばれた兵が戦死したなら、この永久呪文は戦場から取り除かれる。

形ある死:悪夢の捕食者が進むのを遮ろうとする者は避けようのない死を迎える。

この永久呪文が移動を完了した直後のタイミングで、この永久呪文の3mv以内にいるユニットそれぞれにつき、ダイス1個をロールする。出目が2+ならば、そのユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。もしもそれがこの永久呪文の獲物に選ばれたユニットなら、出目が2+ならば、(D3ではなく)D6ポイントの致命的ダメージを受ける。このアビリティは**オシアーク・ボーンリーパー**ユニットには影響を与えない。

永久呪文ウォースクロール

魂泥棒の猛禽

召喚:この永久呪文は、【詠唱値】7の呪文を用いて召喚される。召喚に成功した場合、詠唱者から射線が通っており、かつ他のあらゆる兵、永久呪文、顕現から1mvより遠く離れた、戦場の好きな場所にこの永久呪文を配置すること。**オシアーク・ボーンリーパー・ウィザード**だけがこの永久呪文の召喚を試みることができる。

結合:この永久呪文はこれを召喚した兵に結合している。結合永久呪文はそれが結合する兵によって常に操られていると見なされる。兵は同時に複数の永久呪文と結合することはできない。また1個の永久呪文と結合している間は他の永久呪文を召喚することはできない。この永久呪文を召喚した兵が戦場から取り除かれた場合、この永久呪文も戦場から取り除かれる。

放浪型:この永久呪文は放浪型永久呪文である。この永久呪文は最大8mvまで移動でき、飛行可能である。

魂の盗み手:この霊質の怪物は、殺された者の肉体を離れる魂を襲って捕える。そしてその力で主人を癒したり、あるいは敵を吹き飛ばしたりする。

各フェイズの終了時、そのフェイズ中に**渾沌の大同盟**、**破壊の大同盟**、**秩序の大同盟**のいずれかに属する兵がこの永久呪文の6mv以内で戦死していたなら、操作プレイヤーはダイス1個をロールする。出目が1か2であれば、この永久呪文が隷属している兵が受けているダメージを1ポイント回復できる。出目が3か4であれば、この永久呪文の6mv以内にいる**渾沌の大同盟**、**破壊の大同盟**、**秩序の大同盟**の各ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。出目が5か6であれば、上記の両方の効果が発生する。

第二の視界:魂泥棒の猛禽と魂で繋がっている魔術師は、その目を通じて見ることができる。

この永久呪文から射線が通っている場所は、この永久呪文が隷属している兵から射線が通っていると見なす。



骨税の金切り魔は何物も見逃さぬ四つの頭部を持つ魔術的な構築物で、オシアークが請求する骨税を脱税しようとする者を狩り立てる。探す標的を見つけ出したならば、この構築物はとてつもなくひどい絶叫を放つ。その声を聞けば人も動物も震え上がり、凍んで立ち尽くすことしかできなくなる。そこへオシアークがやってきて、動けぬ者を殺しては骨を回収するのだ。

永久呪文ウォースクロール

骨税の金切り魔

召喚:この永久呪文は、【詠唱値】5、【射程】12mvの呪文を用いて召喚される。召喚に成功した場合、この呪文の【射程】内に全体が収まり、かつ射線が通っており、他のあらゆる兵、永久呪文、顕現から1mvより遠く離れている位置にこの永久呪文を配置すること。オシアーク・ボーンリーパー・ウィザードだけがこの永久呪文の召喚を試みることができる。

結合:この永久呪文はこれを召喚した兵に結合している。結合永久呪文はそれが結合する兵によって常に操られていると見なされる。兵は同時に複数の永久呪文と結合することはできない。また1個の永久呪文と結合している間は他の永久呪文を召喚することはできない。この永久呪文を召喚した兵が戦場から取り除かれた場合、この永久呪文も戦場から取り除かれる。

放浪型:この永久呪文は放浪型永久呪文である。この永久呪文は最大8mvまで移動でき、飛行可能である。

破滅の兆し:苦い経験を持つ者ならば、骨税の金切り魔が姿を現わしただけで、オシアーク・ボーンリーパーの軍の到来が近いと悟るだろう。

この永久呪文の12mv以内にいるユニットは「威厳ある存在感」および「再集結」の指揮アビリティを受令することはできない。このアビリティはオシアーク・ボーンリーパーユニットには影響を与えない。

逃げ場無し:骨税の金切り魔が近くにいるならば、どこに隠れても無駄だ。

この永久呪文の12mv以内にいるユニットを対象にした、オシアーク・ボーンリーパーユニットが行なう攻撃では、ヒットロール結果は+1の修正を受ける。



オシアークの徴税官たちはしばしばこの不気味で象徴的な構築物を建て、そこへ呪わしい骨税を運んでくるように要求する。この場には死の魔力が漂い、蓄えられた骨によって近隣のオシアークの構築物の修復場ともなる。農奴たる定命の者たちが骨税を拒否し、この構築物を破壊しようとしたならば、その中心に立つ像からは死の凝視が浴びせかけられる。

陣営地形ウォースクロール

骨税献納所

陣営地形:オシアーク・ボーンリーパー・アーミーのみが、この陣営固有の特殊地形を編入できる。

初期配置:陣地を決定した後、自軍は陣営地形を自軍側陣地内に全体が収まるように、かつあらゆる作戦目標およびその他の特殊地形から3mvよりも遠く離れた位置に配置できる。これらの制限により、この陣営地形を配置できない場合、自軍陣地内に全体または一部分が収まっている特殊地形を1つ取り除き、再びこの陣営地形の配置を試みることができる。それでも陣営地形を配置することが不可能である場合、この陣営地形は使用されない。双方のプレイヤーが同じタイミングで陣営固有の特殊地形を配置できる場合、両プレイヤーはロールオフを行う必要がある。ロールオフの勝者が最初に陣営固有の特殊地形を配置すること。

死の凝視:骨税献納所の上に聳え立つ像からは魔力の光線が発され、オシアークの建造物を破壊しようとする者に懲罰を下す。像には四つの顔があり、それぞれは異なる罰を与えることができる。

自軍のヒーローフェイズに、この特殊地形が発する懲罰の種類を、以下から一つ選ぶことができる:

苦痛の罰:この特殊地形から射線が通っておりかつ18mv以内全体が収まっている敵ユニット1個を選び、ダイス1個をロールする。出目が4+であれば、次の自軍側ヒーローフェイズ開始時まで、選択されたユニットによる攻撃のヒットロール結果は-1の修正を受ける。

死の罰:この特殊地形から射線が通っておりかつ36mv以内にいる敵ユニット1個を選び、ダイス1個をロールする。ロール結果が2+ならば、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。

無知の罰:この特殊地形から射線が通っておりかつ36mv以内にいる敵のウィザード1個を選び、ダイス1個をロールする。出目が2+であれば、次の自軍側ヒー

ローフェイズ開始時まで、そのユニットは詠唱ロール結果、打ち消しロール結果、解呪ロール結果に-1の修正を受ける。

無力の罰:この特殊地形から射線が通っておりかつ18mv以内全体が収まっている敵ユニット1個を選び、ダイス1個をロールする。出目が4+であれば、この永久呪文の操作プレイヤーの次のヒーローフェイズまで、そのユニットは全力移動ができず、突撃移動の際は2D6ではなくD6を使用しなければならない。



ナガッシュは大いなる死霊術師であり、不死者たちの至高の王だ。彼は命を失ったあらゆる者たちの支配者である。邪悪なる神に他ならず、彼の怒りを買った者はすぐさま塵となり、風に散らされる。

ウォースクロール

ナガッシュ

不死者の至高なる主

射撃武器	射程	攻撃回数	ヒット成功値	ウーンズ成功値	貫通値	ダメージ量
ナガッシュの睥睨	12mv	1	3+	2+	-1	D6
接近戦武器	射程	攻撃回数	ヒット成功値	ウーンズ成功値	貫通値	ダメージ量
アラカナッシュ	3mv	4	3+	3+	-3	D6
ゼフェト=ネブタール	2mv	✳	3+	4+	-2	3
霊体の爪と短剣	1mv	6	3+	4+	-	1

ダメージ表			
ダメージ	ナガッシュの死霊大全	ゼフェト=ネブタール	力の杖
0-6	追加で5個の呪文を詠唱および打ち消し可能	6	詠唱+3、打ち消しおよび解呪+3
7-9	追加で3個の呪文を詠唱および打ち消し可能	4	詠唱+3、打ち消しおよび解呪+2
10-12	追加で2個の呪文を詠唱および打ち消し可能	3	詠唱+2、打ち消しおよび解呪+1
13+	追加で1個の呪文を詠唱および打ち消し可能	2	詠唱+1、打ち消しおよび解呪+1

ナガッシュは、アラカナッシュ、ゼフェト=ネブタール、ナガッシュの睥睨を装備している。

ウィザード:このユニットは自軍側ヒーローフェイズ中に3種類の呪文の詠唱を試みられ、敵軍側ヒーローフェイズ中に3個の呪文の打ち消しを試みることができる。このユニットがナイトホーン、フレッシュイーター・コート、オシアーク・ボンリーパー、またはソウルブライト・グレイヴロードのアーミーの一員である場合、他の呪文に加えて、その派閥の忠誠アビリティの呪文伝承に収録されたあらゆる呪文を知っている。

ウォーマスター:このユニットはナイトホーン、フレッシュイーター・コート、オシアーク・ボンリーパー、ソウルブライト・グレイヴロードのアーミーに編入可能。それらのアーミーに編入されている場合、このユニットはたとえアーミーのジェネラルとして選択されなかったとしても、そのアーミーのジェネラルとして扱われる。さらに、自軍はそのアーミーの忠誠アビリティを（このユニットはそれらの陣営に属していないにもかかわらず）使用することができるが、このユニット自身はそれらの忠誠アビリティのボーナスを得ることはできない。

飛行:このユニットは飛行可能である。

随行者:このユニットには、霊体の爪と短剣を装備したスピリットホストが随行する。

力の杖アラカナッシュ:この杖の先には最高純度のシャイシュの領域石が嵌め込まれている。

このユニットによる詠唱、解呪、および打ち消しロールのロール結果には、このユニットのダメージ表に示されている力の杖の値を加えること。さらにこのユニットは、たとえ別の**ウィザード**がすでにそのフェイズ中に『秘雷撃』の詠唱を試みていたとしても、同じヒーローフェイズ中に何度でも『秘雷撃』の詠唱を試みることができる。

ナガッシュの死霊大全:ナガッシュは膨大な蔵書の大部分を記憶に収めているが、最も強力な力を秘めた九冊は肌身離さずにいる。

このユニットは『ナガッシュの死霊大全』の力により、自軍側ヒーローフェイズ中に呪文の

詠唱を通常より多く試みることができ、また敵軍側ヒーローフェイズ中に呪文の打ち消しを通常より多く試みることができる。このユニットが詠唱または打ち消しを試みることができる回数は、このユニットのダメージ表に示されている。

ナガッシュの死霊呪文:ナガッシュは思念の力のみで新たな手先を召喚し、敵を強襲できる。

自軍側ヒーローフェイズ開始時、このユニットが戦場に配置されている場合、味方召喚可能ユニットまたは味方**オシアーク・ボンリーパー**・ユニットを、最大5個まで任意の組み合わせで選択してもよい。選択した味方ユニットのそれぞれに対して、このバトル中に受けたダメージを3ポイント回復するか、そのユニットにダメージが割り当てられていない場合、そのユニット内で戦死した任意の数の兵をユニットに復帰させることができる（ただしそのユニット内で復帰する兵の【負傷限界値】の合計が3ポイント以内となるようにすること）。

モリケイン:この付呪された鎧は、ナガッシュを物理的な攻撃のみならず神秘的な力からも守る。さらには、ナガッシュを不遜にも攻撃しようという者に対して、強烈な魔法の衝撃で反撃することさえある。

このユニットは致命的ダメージに対して【加護】4+を持つ。加えて、このユニットによる加護ロールで修正前の出目6が出た場合、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。

不死者の至高なる主:ナガッシュは、不死なるすべてのものの紛れもない主である。

自軍が戦死した兵を味方**死の大同盟**ユニットに復帰させるアビリティを発動した場合、このユニットが戦場に配置されているならば、ユニットに復帰する兵数を決めるダイスを1個ロールするか、ユニットに復帰する兵数に1を加えることができる。

死の魔力の化身:ナガッシュはあらゆる死霊術的階級構造の頂点に君臨している。

接近戦フェイズ開始時、このユニットが戦場に存在するならば、この指揮アビリティを発動可

能。この指揮アビリティを受令するユニットは、味方**死の大同盟**・ユニットでなければならない。そのフェイズの終了時まで、受令ユニットは加護ロール結果に+1の修正を受ける。

灰の手:ナガッシュに触られた人間は一瞬のうちに老いぼれて干からび、骨くずの山と成り果てると言う。

『灰の手』は【詠唱値】8、【射程】3mvの呪文である。詠唱に成功した場合、呪文の【射程】内におり、かつ射線が通っている敵兵を1体選択せよ。それからダイスを1個取り、右手と左手のどちらかに隠すこと。あるいは、2つの逆にした容器のどちらかの下に隠してもいい。対戦相手のプレイヤーは、発動側プレイヤーの右手と左手のどちらか、あるいは2つの容器のどちらかを選ばねばならない。ダイスの隠されている方を選択した場合、呪文の効果は発動されない。ダイスの隠されていない手または容器を選択した場合、選択された敵兵は戦死する。

魂を盗みし者:ナガッシュは自分の傷を癒すために生者から魂を吸い取ることができる。

『魂を盗みし者』は【詠唱値】6、【射程】24mvの呪文である。詠唱に成功した場合、呪文の【射程】内におり、かつ射線が通っている敵ユニットを1個選択し、2D6をロールせよ。ロール結果が選択されたユニットの【勇猛度】よりも大きい場合、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。ロール結果が選択されたユニットの【勇猛度】の2倍以上である場合、選択された敵ユニットは代わりにD6ポイントの致命的ダメージを受ける。この呪文によって与えた致命的ダメージ1ポイント（無効化されなかったものに限り）につき、詠唱者は自身が受けているダメージを1ポイント回復することができる。

キーワード

死の大同盟、デスロード、ヒーロー、モンスター、ウィザード、ナガッシュ