

# 死をもたらす者

死の兵団は数限りなく、広範なる定命の諸領域がその蒼白き握撃の下に喘ぐ。血に餓えた吸血鬼の騎兵隊から、彷徨い歩く死体に鎮まらぬ亡霊まで、すべては大死霊術師ナガッシュに奉仕するためだけに存在するのだ。彼意思にかかれば、獣の領域すらも屈服する他にない。

アエルフの神々であるテクリスとアラリエルが〈死の激震〉を食い止め、シャイシュから押し寄せる致命的な魔力の大波を押しえ込んだ時、〈死〉の刻も終わりを迎えた——そう考えるのは、あまりにも愚かで浅はかなことだ。定命の存在を支配せんとする大死霊術師ナガッシュの目論見はやや後退したかもしれないが、その軍勢はなお数限りなく、全生命の根絶という邪悪なる欲望も依然として変わらない。不死の奴隷の群れはいまだシャイシュの主の命令で出現し、屠るべく生者を求めて彷徨い続けている。

テクリスに敗北した後、熱りを冷まそうとナガッシュザールに退却したナガッシュだが、いまだに支配域拡大のための更なる方法を模索しているのだ。彼は諸領域の至る所へ従者らを派遣し、魔力の源や貴重な神器を探し出すように命じた。それらを自らの意に沿うよう歪めて利用するか、あるいは破壊することによって多くの敵を妨害しようという算段だ。死霊術士、吸血鬼の筆頭戦士、そしてオシーク帝国の恐るべき骨の王——誰もが死せざる主からの寵愛を求め、その命令を実行せんと、生命なき従者と共に探索へと赴く。

唸りの森は、ナガッシュの密偵らの関心をとりわけ強く引きつける場所である。伝説的なタラクシスの廃墟内に手つかずのまま残る秘宝の噂は、ナガッシュザールの宮廷にまで伝わっていたのだ。その餓えたる森に棲まう獣たちは屍肉こそ抵抗なく貪るが、この不死の来訪者たちは、そうした唸りの森のおぞましき環境にも幾分かの耐性を備えている。死は避けられぬもの、そしてタラクシスの運命も然り——そこにあるのは、ナガッシュの名のもとに支配される未来のみだ。

偉大なる死霊術師より永遠の罰を受くる、苛まれし魂——幽霊ナイトホーントは、死や苦痛が大地を揺るがす諸領域の隅々にまで現れる。つまり彼らはいかなる場所にも存在し、唸りの森とて例外ではないということだ。無慈悲なる主より命を受け、生者の命を残らず掻き消さんとして、精霊は森の至る所を徘徊する。猛烈な攻撃性を滾らせた生物が棲まうガウルで、そうした任務を果たすことは限りなく不可能であろう。だが、それにどれほど長くの年月がかかろうと、ナガッシュのあらゆる気紛れに服士する霊体の恐怖が絶えることはないのである。



死の神への献身という点において、フレッシュイーター・コート  
のモーダントは何とも判断し難い存在である。この貪婪な  
食屍鬼は哀れな妄念に囚われており、八つ裂きにした獲物  
の肉塊を口に詰め込みながらも、自身こそ最高の騎士道の  
資質を備えた高貴な騎士や領主であると思い込んでいるの  
だ。この愚劣ゆえに勇猛なモーダントの群れもまた、唸りの  
森の奥深くを歩き回り、餓えたる廃墟内に眠るという「神聖  
なる遺物」を目指す。遙か宇宙の彼方からの宝物は、当然  
我らのもの——それもまた、極度の狂気が彼らに与えてきた  
錯覚である。

オシアーク・ボーンリーパーは、ナガッシュの生者征伐にあ  
たつての軍事的先鋒部隊として機能するよう作り上げられ  
た。骨の物質から緻密な精度で作られた彼らは、魂を融合  
する魔術によって憎悪を植え付けられ、不死なる生物の再  
生力と、知性を備えた軍勢としての戦術的柔軟性を併せ持  
つ。この恐るべき二つの力は強力な戦闘兵器により、彼ら  
が生来持つ戦略把握力と相まって更に強化される。その存  
在目的と特性から、ボーンリーパーは開けた地の正面对戦  
で最大の力を発揮する。一方で、飢餓、疾病、心理的苦  
痛等の影響を受けることもないため、偉大なる死霊術師の  
名の下、唸りの森で生き抜く資質にも恵まれている。彼らは  
その命に従うべく自らの特性を生かし、森の奥深くへと道を  
切り開いては、地表に散乱する骨を利用して、仮の防衛施  
設のみならず補充用の戦士をも作り上げてゆくのだ。

ソウルブライト・グレイヴロードは、おそらくナガッシュの従  
僕の中で最も自主性強き者たちといえよう。その枯渇した魂  
の中には、人類の捻れた残り火が燻っているのである。グレイ  
トネクロマンサーは確かに強大な存在だが、全能とは言えな  
い。彼の目に入らぬところで、この吸血鬼らは自身の利益追  
求のために計画を進めてゆく——時にはナガッシュの支  
配下から抜け出し、強敵の心臓に杭を打ち込むこともある。  
その一方で、依然としてナガッシュの恩寵を求めてあらゆる  
手段を講じる者たちもいる。それが彼らの血脈の活動を押し  
進め、ともすれば死の神の宮廷にその座を得る好機となりう  
ることを知っているからだ。多くのソウルブライトの冒険者が、  
亡骸の従僕の幹部を伴って唸りの森へ入ってゆくのもこのた  
めである。彼らはセラフォンの宝物庫を略奪し、ナガッシュ  
の関心を引き得る宝物を手に入れようと試みる。



ブラッドナイトはそのおぞましき武装具を煌めかせ、ナガッシュの恩寵を得るため、唸りの森の深み  
の危険な探求に乗り出してゆく。

# 死のモンスター

死霊術の力は、腐敗した人型の亡骸のみならず、非常に強大で捕食怪獣をも育てることができる。獣たちは死後もその恐るべき殺戮の力を失うことなく、強靱な回復力と、永遠に満たされぬ激しき肉への渴望によって、一層強化されてゆくのだ。

## テラーガイスト

テラーガイストの叫びはあまりに鋭く、それを耳にした者は精神を打ち碎かれるほどである。悪臭を放つ肉体は暗黒の魔力で沸き立ち、その腐った皮膚は死とともに破裂する。そして血に飢えた蝙蝠の群れを解き放ち、辛うじて決定的な一撃を与えてきた敵を襲い返すのだ。

**テラーガイスト**  **375**

ダメージ表		
受けたダメージ	移動力	ダメージ値
0-10	12	4/8
11-20	10	3/6
21-30	8	3/6
31-40	6	2/4
41-49	4	1/2

### テラーガイストのアビリティ

	[ダブル] 急襲: このファイターの命令中、このファイターが次に行う移動アクションの【移動力】は+3の修正を受ける。
	[トリプル] 死の叫び: このファイターの8mv以内におり、射線が通っている各敵ファイターに対して、それぞれダイスを1個ロールせよ。ロール結果が5であれば、ロール対象の敵ファイターは1ポイントのダメージを受ける。ロール結果が6であれば、ロール対象の敵ファイターはこのアビリティの発動出目に等しい数のダメージを受ける。
	[クアッド] 蝙蝠の大群: ファイターは、自身に10ポイント以上のダメージが割り当てられている場合のみ、このアビリティを発動できる。このファイターの3mv以内におり、かつ射線が通っているすべての敵ファイターは、それぞれこのアビリティの発動出目に等しい数のダメージを受ける。

## ゾンビドラゴン

ゾンビドラゴンはぼろぼろに傷んだ翼で舞い降り、肉をも溶かす腐敗の瘴気を吹きつける。

**ゾンビドラゴン**  **405**




    



ダメージ表		
受けたダメージ	移動力	ダメージ値
0-10	12	4/8
11-20	10	3/6
21-30	8	3/6
31-40	6	2/4
41-49	4	1/2

### ゾンビドラゴンのアビリティ

	[ダブル] 急襲: このファイターの命令中、このファイターが次に行う移動アクションの【移動力】は+3の修正を受ける。
	[トリプル] 剣のごとき爪: このファイターの命令中、このファイターが次に行う接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】は+3の修正を受ける。
	[クアッド] 悪疫の息: このファイターの8mv以内におり、かつ射線が通っている敵ファイターを1体選択し、ダイスを1個ロールせよ。また選択した敵ファイターの3mv以内におり、かつ射線が通っている各ファイターに対しても、ダイスを1個ロールせよ。ロール結果が2-5であれば、ロール対象の敵ファイターはこのアビリティの発動出目に等しい数のダメージを受ける。ロール結果が6であれば、ロール対象の敵ファイターはこのアビリティの発動出目の2倍となる数のダメージを受ける。

# 死の隷属者

死霊術で束縛できるのは、戦士の死体だけではない。血に飢えた蝙蝠の群れと奴隷と化した死せる狼が、共に戦いを始め、暗黒の闘士の意志に心奪われる。

死の奴隷のアビリティ	
 	<p>[リアクション] 死霊の連帯: 敵ファイターがヒーローの刻印(★)を持つ味方ファイターの3mv 以て移動アクションを終了した直後のタイミング、ファイターはこのリアクションを発動できる。このファイターは追加の移動アクションを1回行う。その移動アクション終了時、このファイターは移動アクションを終了した敵ファイターの1mv 以内にしなければならない。その後、このファイターは追加の攻撃アクションを1回行う。</p>
 	<p>[ダブル] 垂涎の突撃: ファイターは、自身の6mv 以内に射線が通っている敵ファイターが1体以上いる場合にのみ、このアビリティを発動できる。このファイターは追加の移動アクションを1回行う。この追加の移動アクションでは、最も近い射線が通っている敵ファイターに、移動開始時よりも近い位置で終了しなければならない。</p>
 	<p>[トリプル] 血の匂い: ファイターは、自身の1mv 以内に5ポイント以上のダメージが割り当てられている敵ファイターがいる場合にのみ、このアビリティを発動可能。このファイターは追加の攻撃アクションを1回行う。</p>

**ダイアウルフ**

85







1 | 3 | 3 | 1/3




8 | 3 | 10

**フェルバット**

130







1 | 3 | 3 | 2/4





10 | 3 | 12



吸血鬼の将によって召喚されたフェルバット。血に飢えたその大群は薄暗き空より現れ、腐れ沼の盟約団を容赦なく引き裂いてゆく。

# フレッシュイーター・コート

衰れな妄想に囚われたフレッシュイーター・コートは、自身を高貴な騎士や王、誇り高き血統の後継者であると強く思い込む。だが実際の彼らはというと、卑劣で野蛮な人肉喰らいに他ならない——猛烈なる狂乱で敵に襲いかかり、忌まわしき鉤爪で斬りつけたかと思えば、引き裂いた肉塊をひたすら口に詰め込んでゆくのだ。

フレッシュイーター・コートのファイターアビリティ		フレッシュイーター・コートのヒーローアビリティ	
	[リアクション] 惑わしの駆け引き:ファイターが接近戦攻撃アクションの攻撃対象に選択された後、ヒットロールが行われるタイミングの直前に、ファイターはこのリアクションを発動できる。その攻撃アクションの【攻撃回数】は-1の修正を受ける(最小値1)。		[ダブル] 超常的な生命力:このファイターは、このアビリティの発動出目に等しい数までのダメージを回復する。
	[ダブル] 貪り食う狂気:この命令中、このファイターの攻撃アクションにより敵ファイターが戦闘不能になった場合にのみ、ファイターはこのアビリティを発動できる。このファイターは、このアビリティの発動出目に等しい数までのダメージを回復する。		[トリプル] 恐るべき狂気:このファイターの命令中、このファイターが次に行う接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】は+3の修正を受ける。
	[ダブル] 串刺しの一撃:この命令中、このファイターが次に行う接近戦攻撃アクションは、【攻撃力】に+1の修正を受ける。さらに実行した攻撃アクションがクリティカルヒットの場合、このバトルラウンド終了時まで、攻撃を受けた敵ファイターは移動アクションおよび離脱アクションを行えない。		[トリプル] 死をもたらす者:このバトルラウンド終了時まで、このファイターの6mv以内から移動アクションを開始する味方ファイターの【移動力】は、このアビリティの発動出目に等しい数のプラス修正を受ける(端数切り上げ)。
	[ダブル] 選ばれしチャンピオン:フレッシュイーター・コート(バット)の陣営刻印および、ヒーロー(星)と狂戦士(スピア)両方の刻印を有する、射線が通っている味方ファイターの6mv以内にいる場合にのみ、ファイターはこのアビリティを発動できる。このファイターの命令終了時まで、このファイターの接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】は+2の修正を受ける。		[クアッド] かき乱れる黒き餓え:このバトルラウンド終了時まで、このファイターの9mv以内におり、かつ射線が通っている味方ファイターが行う接近戦攻撃アクションは、【攻撃回数】に+1の修正を受ける。
	[トリプル] 死の叫び:このファイターの8mv以内におり、射線が通っている各敵ファイターに対して、それぞれダイスを1個ロールせよ。ロール結果が5であれば、ロール対象の敵ファイターは1ポイントのダメージを受ける。ロール結果が6であれば、ロール対象の敵ファイターはこのアビリティの発動出目に等しい数のダメージを受ける。		
	[クアッド] ロイヤル・ハント:このファイターは追加の移動アクションを1回行う。その後、このファイターは追加の攻撃アクションを1回行ってよい。さらにこのファイターが射線が通っている味方ファイターの1mv以内にいる場合、この追加の攻撃アクションは【攻撃回数】に+1の修正を受ける。		



クリプトホーントー

フレッシュイーター・コート 騎士たる冒険

アボーラント・  
アーチリージェント 205

1 4 4 3/5

5 4 25

クリプト・インファナル 275

1 4 4 2/5

10 4 32

アボーラント・  
グールキング 165

1 4 4 2/4

5 4 20

クリプトホーンター・  
コーティアー 250

1 4 5 2/5

6 4 36

ヴァルグルフ・  
コーティアー 285

2 3 5 3/5

8 4 35

クリプトホーンター 225

1 4 4 2/5

6 4 32

クリプトガスト・  
コーティアー 135

1 4 4 2/4

5 3 16

クリプトフレイヤー 235

1 4 4 2/4

10 4 28

クリプトガスト 105

1 4 3 2/4

5 3 12

クリプトホラー 185

1 4 4 2/4

6 4 28

クリプトインファナル・  
コーティアー 305

1 4 5 2/5

10 4 36

クリプトグール 55

1 3 3 1/3

5 3 8



# ナイトホント

いかに勇敢な戦士であれど、ナイトホントの前には怯まざるを得ないであろう。この霊体の恐怖は、あらゆる暗き伝説、終わりのなき悪夢の現れなのだ。彼らが幻の刃と氷の如き霊体の爪で生ける者を引き裂けば、その魂は絶叫を上げながらシャイシュへと送られ、ナガッシュの裁きにかかるのだ。

ナイトホントのファイターアビリティ		ナイトホントのヒーローアビリティ	
	[リアクション] 明滅する姿:敵ファイターが自身の3mv 以内に移動アクションを終了した直後のタイミング、ファイターこのリアクションを発動できる。まず、このファイターと移動アクションを行った敵ファイターとの間の距離を計る。次に、このファイターを戦場から取り除き、戦場の地面、もしくは足場上に再配置する。このとき、移動した敵ファイターとの距離が計った時点と同じかそれより近くなるように配置すること。		[ダブル] 盗まれた時:このファイターの命令終了時、このファイターは敵ファイターに与えたダメージに等しい数までダメージを回復する (この命令中)。
	[ダブル] 恐怖のオーラ:このファイターの (アビリティの発動出目に等しい数の) mv 以内におり、かつ射線が通っている敵ファイターを1体選択せよ。このバトルラウンド終了時まで、選択された敵ファイターが行う攻撃アクションは、【攻撃力】に-1の修正を受ける (最小値1)。敵ファイターは、同じバトルラウンド中にこのアビリティの効果をも2回以上受けることはない。		[トリプル] 邪悪な光:このファイターの6mv 以内にいる各味方ファイターに対して、それぞれD3を1個ロールせよ。各味方ファイターは、そのロール結果に等しい数までのダメージを回復する。
	[ダブル] 冷たき大群:ファイターは、射線が通っている従僕 (◆) の刻印を有する味方ファイターの3mv 以内にいる場合にのみ、このアビリティを発動できる。このファイターの命令終了時まで、このファイターの攻撃アクションの【攻撃回数】および【攻撃力】は+1の修正を受ける。		[トリプル] 幻の霊体:ファイターはあらゆる敵ファイターから3mv より遠く離れている場合にのみ、このアビリティを発動できる。戦場からこのファイターを取り除き、あらゆる敵ファイターから5mv より遠く離れた戦場の地面、もしくは足場上に再配置せよ。
	[ダブル] 魂の印をつけられし獲物:このファイターの3mv 以内におり、1ポイント以上のダメージが割り当てられ、かつ射線が通っている敵ファイターを1体選択せよ。このバトルラウンド終了時まで、選択された敵ファイターを対象とする、味方ファイターが行う接近戦攻撃アクションの【攻撃力】は+1の修正を受ける。敵ファイターは、同じバトルラウンド中にこのアビリティの効果をも2回以上受けることはない。		[トリプル] 永劫なる拷問の宣告:射線が通っている敵ファイターを1体選択せよ。選択した敵ファイターに対してダイスを1個ロールする。ロール結果が現在のバトルラウンド数以下の場合、その敵ファイターは6ポイントのダメージを受ける。
	[トリプル] 悲惨な叫び:このファイターの (アビリティの発動出目に等しい数の) mv 以内にいる敵ファイターを1体選択し、ダイスを1個ロールせよ。ロール結果が3+であれば、このバトルラウンド終了時まで、選択された敵ファイターは移動アクションおよび離脱アクションを行えない。		[トリプル] 霊体の召喚:戦闘不能になった味方ファイターを1体選択せよ。このファイターの3mv 以内に全体が収まるように、選択した味方ファイターを戦場の地面もしくは足場上に配置する。戦場に配置されたファイターは、戦闘不能状態であるとはみなされない。選択した味方ファイターは、このアビリティの発動出目に等しい数のダメージを回復する。
	[トリプル] おぞましき手:このファイターの命令終了時まで、このファイターの接近戦攻撃アクションによる各ヒットは、クリティカルヒットになる。		[クアッド] 捕らえられし魂のエネルギー:この命令中、このファイターの攻撃アクションにより敵ファイターが戦闘不能になった場合にのみ、ファイターはこのアビリティを発動できる。このファイターの6mv 以内におり、かつ射線が通っているすべての味方ファイターは、それぞれこのアビリティの発動出目に等しい数までのダメージを回復する。
	[クアッド] 刈り取りの一閃:このファイターの3mv 以内におり、かつ射線が通っているすべての敵ファイターは、それぞれこのアビリティの発動出目に等しい数のダメージを受ける。		

# ナイトホーン・ガイストゲール

ナイト・オヴ・シュラウド 190

🗡️	👁️	🌿	👤	👤	☀️	👤
	1	4	4	2/4		

👤 6 🌿 4 🗡️ 20

ドレッドブレイド・ハロウ 235

🗡️	👁️	🌿	👤	👤	☀️	👤
	1	4	4	2/4		

👤 10 🌿 4 🗡️ 25

ナイト・オヴ・シュラウド  
(エセリアル・ステード騎乗) 270

🗡️	👁️	🌿	👤	👤	☀️	👤
	1	4	4	2/4		

👤 10 🌿 4 🗡️ 28

ロード・  
エクスキューショナー 175

🗡️	👁️	🌿	👤	👤	☀️	👤
	1	2	5	3/6		

👤 6 🌿 4 🗡️ 20

ガーディアン・オヴ・  
ソウル 175

👤	👁️	🌿	👤	👤	☀️	👤
3/7		2	3	3/6		

🗡️	👁️	🌿	👤	👤	☀️	👤
	1	2	3	1/4		

👤 6 🌿 4 🗡️ 20

スクリプター・モーティス 155

👤	👁️	🌿	👤	👤	☀️	👤
	1	3	4	1/4		

👤 6 🌿 4 🗡️ 22

クルールガスト・  
クルーシエーター 205

👤	👁️	🌿	👤	👤	☀️	👤
10		4	4	1/4		

👤 6 🌿 4 🗡️ 25

クレイヴン・  
ハントマスター 135

🗡️	👁️	🌿	👤	👤	☀️	👤
3-10		2	4	1/3		

🗡️	👁️	🌿	👤	👤	☀️	👤
	1	2	3	1/3		

👤 6 🌿 4 🗡️ 15

スピリット・トーメント 195

👤	👁️	🌿	👤	👤	☀️	👤
	2	2	5	3/5		

👤 6 🌿 4 🗡️ 25



クルールガスト・  
クルーシエーター

クレイヴン・  
ハントマスター





トゥームバンシー 175

炎	10	2	4	2/5
剣	1	4	3	1/4

↑6 ●4 ☠18

ドレッドワーデン 125

剣	1	3	3	2/4
---	---	---	---	-----

↑6 ●4 ☠12

ケルン・レイス 180

ア	2	3	4	2/5
---	---	---	---	-----

↑6 ●4 ☠18

スラッシャー・クローン 165

ア	1	5	3	2/4
---	---	---	---	-----

↑6 ●4 ☠15

エクストラー・オヴ・シャイシュ 135

ア	2	3	3	2/4
---	---	---	---	-----

↑6 ●4 ☠15

ヘルレイス 200

ア	2	4	3	1/4
---	---	---	---	-----

↑10 ●4 ☠25



ナイト・オヴ・シュラウドは、今ここの生ける者——すなわちサイオン・オヴ・フレイムの激烈なる戦団——に対し、自身の燃える憤激を発散する好機と察する。

チェインギャスト 130

	12	2	4	1/4	

6 4 15



ドレッドサイズ・ハリダン 105

ア	1	5	3	1/3	

6 4 10



グレイヴレイス・ストーカー 90

	2	3	3	1/3	

6 4 10



スピリットホスト 170

	1	6	3	1/3	

6 4 28



グリムギャスト・リーパー 105

ア	2	3	3	1/4	

6 4 10



ヘックスレイス 160

ア	2	4	3	1/3	

10 4 20



チェインラスプ 85

	1	3	3	1/2	

6 4 8



クレイヴンスローン・ガード 105

	3-10	2	4	1/3	

	1	2	3	1/2	

6 4 10



ブレイドガイスト・レヴェナント 100

	1	3	4	1/4	

6 4 10



ミルモーン・バンシー 120

	1	3	4	2/4	

6 4 10




チェインギャスト

ドレッドサイズ・ハリダン



# ○ オシーク・ボーンリーパー

オシーク・ボーンリーパーは唯一無二の軍団だ。この魂を鍛えられし骸骨の戦士は、生者との果てなき戦いを続けるため、ナガッシュによって生み出された者たちである。定命の者が死にゆくたび、彼らはより強さを増してゆく。奇怪な骨の組み手である司祭が、敵の死骸からまた新たな戦士を作り上げるのだ。

オシーク・ボーンリーパー のファイターアビリティ		オシーク・ボーンリーパー のヒーローアビリティ	
	[リアクション] 死の兵法:ファイターが接近戦攻撃アクションの攻撃対象に選択された後、ヒットロールが行われるタイミングの直前に、ファイターはこのリアクションを発動できる。その攻撃アクションのヒットロールがすべて失敗した場合、攻撃側ファイターは5ポイントのダメージを受ける。		[ダブル] 終わらなき義務:この命令中、このファイターの攻撃アクションにより敵ファイターが戦闘不能になった場合にのみ、ファイターはこのアビリティを発動できる。このファイターは追加の移動アクションを1回、もしくは追加の攻撃アクションを1回行う。
	[ダブル] ナディライト・ウェポン:このファイターの命令終了時まで、このファイターが行う敵ファイターに対する接近戦攻撃アクションの各ヒットおよび各クリティカルヒットは、【ダメージ量】に+1の修正を受ける。		[トリプル] 魂の導き:このバトルラウンド終了時まで、このファイターの6mv以内におり、かつ射線が通っている味方ファイターが行う接近戦攻撃アクションは、【攻撃回数】に+1の修正を受ける
	[ダブル] 盾壁の陣形:このバトルラウンド終了時まで、このファイターの3mv以内におり、かつオシーク・ボーンリーパーの刻印(☠)および防壁の刻印(☘)を持つ味方ファイターの【耐久力】は+1の修正を受ける。		[トリプル] 断固とした進軍:このバトルラウンド終了時まで、このファイターと同じバトルグループに属している味方ファイターの【移動力】は、このアビリティ発動出目の半分(端数切り上げ)に等しい数のプラス修正を受ける。
	[ダブル] 狩って殺せ:ファイターは、自身の6mv以内に射線が通っている敵ファイターが1体以上いる場合にのみ、このアビリティを発動できる。このファイターは追加の移動アクションを1回行う。この追加の移動アクションは、最も近い射線が通っている敵ファイターに、移動開始時よりも近い位置で終了しなければならない。		[トリプル] ボーンシェイパーの技巧:このファイターの6mv以内にいる各味方ファイターに対して、それぞれD3を1個ロールせよ。各味方ファイターは、そのロール結果に等しい数までのダメージを回復する。
	[トリプル] デスライダーの突撃:このファイターの命令終了時まで、このファイターが次に敵ファイターの1mv以内で移動を終了したとき、このファイターの1mv以内におり、かつ射線が通っている敵ファイターを1体選択せよ。選択された敵ファイターは、このアビリティの発動出目に等しい数のダメージを受ける。		[クアッド] 魂刈りの鎌:このファイターの3mv以内におり、かつ射線が通っているすべての敵ファイターは、それぞれこのアビリティの発動出目に等しい数のダメージを受ける。
	[トリプル] 限りなき獐猛さ:このファイターは追加の移動アクションを1回行う。		
	[クアッド] 剣撃の相:このファイターの命令終了時まで、このファイターの攻撃アクションの【攻撃回数】は+3の修正を受ける。		



モーテク・ヘカトス

オシアーク・ボーンリーパー デミ・コーホート

リージュ=カヴァロス 270

1	4	5	2/5			

↑8 ●5 ☠30

モーティザン・ソウルメイソン 165

3/7	2	3	3/6			

↑4 ●4 ☠25

モーティザン・ボーンシェイパー 150

3/7	2	3	3/6			

↑4 ●4 ☠20

モーテク・ヘカトス 105

1	4	4	1/4			

↑3 ●5 ☠15

モーティザン・ソウルリーパー 150

3/7	2	3	3/6			

↑4 ●4 ☠20

カヴァロス・デスライダー  
モーテク・ヘカトス 220

1	4	4	2/4			

↑8 ●5 ☠25



モーテク・ガード  
(ナディライト・ブレイド装備)

🗡️	🌀	🌿	👤	👤	⚔️
	1	3	3	1/4	

55

➔ 3 | 🌀 5 | 🗡️ 10

カヴァロス・デスライダー  
(ナディライト・ブレイド装備)

🗡️	🌀	🌿	👤	👤	⚔️
	1	4	3	1/4	

145

➔ 8 | 🌀 5 | 🗡️ 20

モーテク・ガード  
(ナディライト・スピア装備)

🗡️	🌀	🌿	👤	👤	⚔️
	2	2	3	1/5	

55

➔ 3 | 🌀 5 | 🗡️ 10

カヴァロス・デスライダー  
(ナディライト・スピア装備)

🗡️	🌀	🌿	👤	👤	⚔️
	2	3	3	1/5	

145

➔ 8 | 🌀 5 | 🗡️ 20

モーテク・ガード  
(魂裂きの大剣装備)

🗡️	🌀	🌿	👤	👤	⚔️
	1	2	4	2/4	

50

➔ 3 | 🌀 4 | 🗡️ 10

イモーティス・ガード

🗡️	🌀	🌿	👤	👤	⚔️
	2	2	5	3/5	

165

➔ 4 | 🌀 5 | 🗡️ 28



オシアーク・ボーンリーパーは、骨の物質の源が豊富に眠る巨獣埋葬地の確保を狙い、憎きストームキャストの怨敵と戦う。

ネクロポリス・ストーカー  
(魂の刃装備)

🗡️	🌀	🌿	👤	👤	👤
	1	5	4	2/5	

👤



200

➔ 5 | 🌀 4 | 👤 28

モルガスト・アルカイ  
(スピリット・ソード装備)

🗡️	🌀	🌿	👤	👤	👤
	1	5	4	2/4	

👤



275

➔ 8 | 🌀 5 | 👤 35

ネクロポリス・ストーカー  
(ドレッドファルシオン装備)

🗡️	🌀	🌿	👤	👤	👤
	1	3	5	3/6	

👤



195

➔ 5 | 🌀 4 | 👤 28

モルガスト・ハービンジャー  
(スピリット・ハルバード装備)

🗡️	🌀	🌿	👤	👤	👤
	2	3	5	3/5	

👤



270

➔ 8 | 🌀 4 | 👤 35

モルガスト・アルカイ  
(スピリット・ハルバード装備)

🗡️	🌀	🌿	👤	👤	👤
	2	3	5	3/5	

👤



280

➔ 8 | 🌀 5 | 👤 35

モルガスト・ハービンジャー  
(スピリット・ソード装備)

🗡️	🌀	🌿	👤	👤	👤
	1	5	4	2/4	

👤



265

➔ 8 | 🌀 4 | 👤 35



モーテック・ガード  
(ソウルクリーヴァーの大剣装備)



カヴァロス・デスライダー  
(ナディライト・ブレイド装備)



ネクロポリス・ストーカー  
(魂の刃装備)

# ソウルブライト・グレイヴロード

その白皙の肌と薄暗き美貌は、ソウルブライトの吸血鬼の邪悪な本性を覆い隠す見せかけに過ぎない。彼らはみな新鮮な血の味わいのみを欲する怪物であり、人と共通するのはその外見だけだ。自らは超自然的な力を持ち、墓場より使者を呼び起こして意のままに従えるソウルブライトたちは、生者に対して絶えることなき闘争をしかけてくる。

ソウルブライト・グレイヴロード のファイターアビリティ		ソウルブライト・グレイヴロード のヒーローアビリティ	
	[リアクション] 無痛の肉体:ファイターが接近戦攻撃アクションの攻撃対象に選択されたとき、ヒットロールが行われる直前のタイミングで、ファイターはこのリアクションを発動できる。このファイターに割り振られる、その攻撃アクションの各ヒットのダメージは-1の修正を受ける(最小値1)。		[ダブル] 断首の一撃:このファイターの命令終了時まで、このファイターが敵ファイターに対して行う接近戦攻撃アクションの各クリティカルヒットの【ダメージ量】は、このアビリティの発動出目の半分(端数切り上げ)に等しい数のプラス修正を受ける。
	[ダブル] 踏襲と迫る群れ:ファイターは、射線が通っているソウルブライト・グレイヴロードの陣営刻印(☞)およびヒーローの刻印(★)を持つ味方ファイターの6mv以内にいる場合のみ、このアビリティを発動できる。このファイターは追加の移動アクションを1回行える(このアビリティの発動出目に等しい数までのmvを移動可能)。		[ダブル] 死の吸引:このファイターの6mv以内におり、かつ射線が通っているソウルブライト・グレイヴロード(☞)の陣営刻印および従僕(♠)の刻印を持つ味方ファイターを1体選択せよ。選択した味方ファイターはこのアビリティの発動出目に等しい数のダメージを受ける。その後、選択した味方ファイターは、このアビリティの発動出目の2倍までのダメージを回復する。
	[ダブル] 吸血の殺戮:このファイターの命令終了時まで、このファイターが登攀を行うとき、垂直方向の移動距離はカウントしない。		[トリプル] 不死の従僕の召喚:戦闘不能状態になっているソウルブライト・グレイヴロードの陣営刻印(☞)および従僕(♠)の刻印を持つ味方ファイターを1体選択せよ。このファイターの3mv以内に全体が収まるように、選択した味方ファイターを戦場の地面もしくは足場上に配置する。そのファイターは戦闘不能状態ではなくなり、また一切のダメージを受けていない状態になる。
	[ダブル] 血の貪食の狂気:この命令中、このファイターの攻撃アクションにより敵ファイターが戦闘不能になった場合のみ、ファイターはこのアビリティを発動できる。このファイターは追加の移動アクションを1回、もしくは追加の攻撃アクションを1回行う。		[トリプル] 緋色の宴への誘い:このバトルラウンド終了時まで、このファイターの6mv以内におり、かつ射線が通っている味方ファイターが行う接近戦攻撃アクションは、【攻撃回数】に+1の修正を受ける。
	[トリプル] 死を呼ぶ突撃:このファイターの命令終了時まで、このファイターが次に敵ファイターの1mv以内で移動を終了したとき、このファイターの1mv以内におり、かつ射線が通っている敵ファイターを1体選択せよ。選択された敵ファイターは、このアビリティの発動出目に等しい数のダメージを受ける。		[クアッド] ヴァンヘルの死の舞踏:このファイターの6mv以内におり、かつ射線が通っているソウルブライト・グレイヴロードの陣営刻印(☞)および従僕(♠)の刻印を持つ味方ファイターを、このアビリティの発動出目の数だけ選択せよ。選択した各味方ファイターはそれぞれ、追加の移動アクションを1回、もしくは追加の攻撃アクションを1回行える(各ファイターはどの追加アクションを選択しても構わない)。
	[クアッド] 選ばれしチャンピオン:ファイターは、射線が通っているソウルブライト・グレイヴロードの陣営刻印(☞)およびヒーローの刻印(★)を持つ味方ファイターの6mv以内にいる場合のみ、このアビリティを発動できる。このファイターは追加の攻撃アクションを1回行える。さらに、その攻撃アクションの【攻撃回数】および【攻撃力】は、このアビリティの発動出目の半分(端数切り上げ)に等しい数のプラス修正を受ける。		

## ソウルブライト・グレイヴロードの隷属部隊

**ヴァンパイアロード**  **225**

					
1	4	4	2/6		

					
5	5	5	25		

**ワイトキング**  
(スケルタル・ステード騎乗)  **270**

					
2	4	5	2/5		

					
8	5	5	28		

**ネクロマンサー**  **145**

					
3/7	2	3	3/6		

					
2	3	4	1/4		

					
4	3	3	20		

**ヴァールゴイル**  **260**

					
1	4	4	2/5		

					
8	4	4	32		

**ワイトキング**  **155**

					
1	4	4	2/5		

					
3	5	5	25		

**カステラン**  **260**

					
1	4	4	2/5		

					
8	5	5	30		



自身の領土に侵入したカイナイト・シャドウスターカーの殺戮団に激怒したワイトキングは、奴らを八つ裂きにせよとゾンビの従僕に命じる。



ヴァーコス・ブラッドボーン

🗡️	👁️	🌿	👤	👤	👤	👤
	1	4	4	1/5		

♂️



135

➔ 8 | 🌿 3 | 🗡️ 15

ヴァルガイスト

🗡️	👁️	🌿	👤	👤	👤	👤
	1	4	4	1/4		

♂️



190

➔ 8 | 🌿 4 | 🗡️ 28

ヴァーグスカイア

🗡️	👁️	🌿	👤	👤	👤	👤
	2	2	5	3/6		

♂️



185

➔ 6 | 🌿 4 | 🗡️ 32

ブラッドナイト  
(騎士の剣装備)

🗡️	👁️	🌿	👤	👤	👤	👤
	1	4	4	2/4		

♂️



205

➔ 8 | 🌿 5 | 🗡️ 25

コサルギ・ナイトガード

🗡️	👁️	🌿	👤	👤	👤	👤
	2	2	5	2/5		

♂️



140

➔ 4 | 🌿 4 | 🗡️ 30

ブラッドナイト  
(騎士の槍装備)

🗡️	👁️	🌿	👤	👤	👤	👤
	2	3	5	2/4		

♂️



200

➔ 8 | 🌿 5 | 🗡️ 25



コサルギ・ナイトガード



ヴァーコス・ブラッドボーン



ヴァーグスカイア

ヘルナイト 160

	1	3	3	2/4
--	---	---	---	-----

8 | 4 | 25

スケルトンウォリアー (エインジェントブレード装備) 40

	1	3	3	1/3
--	---	---	---	-----

3 | 4 | 8

ブラックナイト 125

	2	3	3	1/4
--	---	---	---	-----

8 | 4 | 20

スケルトンウォリアー (エインジェントスピア装備) 40

	2	2	3	1/4
--	---	---	---	-----

3 | 4 | 8

セネシャル 100

	1	3	5	2/4
--	---	---	---	-----

3 | 4 | 15

グレイヴガード (ホワイトブレイドとクリプトシールド装備) 55

	1	3	4	1/4
--	---	---	---	-----

3 | 4 | 10

スケルトン・チャンピオン (メイス装備) 70

	1	4	3	1/3
--	---	---	---	-----

3 | 4 | 12

グレイヴガード (グレート・ホワイトブレイド装備) 65

	1	3	5	2/4
--	---	---	---	-----

3 | 3 | 10

スケルトン・チャンピオン (ハルバード装備) 75

	2	3	3	1/4
--	---	---	---	-----

3 | 4 | 12

デッドウォーカー・ゾンビ 40

	1	2	3	1/4
--	---	---	---	-----

3 | 3 | 10

