

☩ ブレイド・オヴ・コーン：ディーモン

流血と屠殺とがその臨界点を越えたとき、渾沌の領域よりコーンのディーモンたちが顕現する。これらは無慈悲なる殺戮の化身であり、真鍮の肌と肉を切り裂く牙を備えている。その存在目的はただ一つ、恐るべき彼らの神の玉座の足元に、永遠に絶やさず流血の川を流れさせることであり、ディーモンたちは嬉々としてその務めを果たし続ける。

ディーモン・オヴ・コーンのアビリティ

☩	<p>[リアクション]コーンの求め:ファイターは、接近戦攻撃アクションの攻撃対象に選択された時、ヒットロールが行われる前のタイミングでこのリアクションを実行できる。その攻撃アクションのヒットロールがミスするごとに、攻撃側ファイターは2ポイントのダメージを受ける。その攻撃の各クリティカルヒットがこのファイターに与えるダメージは、+1の修正を受ける。</p>
☩	<p>[ダブル]血の神にさらなる血を!: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となっていた場合のみ、このアビリティを使用できる。このファイターは1回の追加の移動アクションまたは1回の追加の攻撃アクションを行う。</p>
☩ 	<p>[ダブル]首切り攻撃:この命令中、このファイターが行う接近戦攻撃アクションが敵ファイターに与える各クリティカルヒットダメージは、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。</p>
☩ 	<p>[ダブル]肉への飢え:このファイターの6mv以内に射線の通っている敵ファイターがいるならば、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。</p>
☩ 	<p>[トリプル]憤怒の焦点: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となっていたならば、このアビリティを発動できる。このバトルラウンド終了時まで、このファイターから6mv以内におろかつ射線の通っているすべての味方ファイターは、接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】に+1の修正を受ける。</p>
☩ 	<p>[トリプル]殺しの突撃:この命令中にこのファイターが行う移動アクションで、次に敵ファイターの1mv以内で移動を終了した場合、射線が通っており1mv以内にいる敵ファイター1体を選ぶ。選択された敵ファイターに、このアビリティの発動出目に等しい数のダメージを与える。</p>
☩ 	<p>[クアッド]灼けつく咆哮:このファイターの8mv以内におろ射線が通っている敵ファイター1体を選択し、このアビリティの発動出目の数のダイスをロールせよ。出目が2+であるダイスごとに、選択された敵ファイターに2ポイントのダメージを与える。</p>



デーモン・オヴ・コーン・ブラッドシーカー

スカルマスター・ヘラルド・オヴ・コーン

285

1 5 4 3/5

6 5 35

ブラッドレター

80

1 4 4 1/4

4 3 10

ブラッドマスター
(ヘラルド・オヴ・コーン)

165

1 5 4 2/5

4 4 20

フレッシュハウンド

185

1 4 4 2/4

8 4 20

ブラッドリーパー

135

1 5 4 2/4

4 3 15

ゴアハウンド

240

1 5 4 2/5

8 4 25

ブラッドハンター

230

1 5 4 2/5

6 4 30

ブラッドクラッシャー

170

1 4 4 2/4

6 4 25



ブラッドマスター (ヘラルド・オヴ・コーン)



ゴアハウンド

ブレイド・オヴ・コーン： ブラッドバウンド

コーン・ブラッドバウンドの食人鬼たちは定命の諸領域を荒らし回り、血塗られた足跡だけを後に残す。彼らは全身に禍々しいルーンを刻みつけ、叫び散らす唾には血が混じっている。彼らは戦いを見ると遮二無二突っ込み、戦略とか奇襲とかいったことは一切考えない。そしてただひたすらに敵を切り刻み、その頭蓋骨を積み上げて血の神へと捧げる。

コーン・ブラッドバウンドのファイター・アビリティ		コーン・ブラッドバウンドのヒーロー・アビリティ	
	[リアクション]コーンの求めファイターは、接近戦攻撃アクションの攻撃対象に選択された時、ヒットロールが行われる前のタイミングでこのリアクションを実行できる。その攻撃アクションのヒットロールがミスするごとに、攻撃側ファイターは2ポイントのダメージを受ける。その攻撃の各クリティカルヒットがこのファイターに与えるダメージは、+1の修正を受ける。	  	[ダブル]呼び起こされた怒り：このファイターの4mv以内におり、射線が通っており、なおかつフェロウシャスの刻印(☠)を持つ味方ファイター1体を選ぶ。その味方ファイターは1回の追加の攻撃アクションを行う。
	[ダブル]血の神にさらなる血を!：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となっていた場合のみ、このアビリティを使用できる。このファイターは1回の追加の移動アクションまたは1回の追加の攻撃アクションを行う。	  	[ダブル]フレッシュハウンドの血染めの鉤爪：このファイターから1mv以内におり射線の通っている敵ファイター1体を選択し、ダイスを2個ロールせよ。ロール結果が4-5であるごとに、選択した敵ファイターにD3ポイントのダメージを与える。ロール結果が6であるごとに、選択した敵ファイターにD6ポイントのダメージを与える。
 	[ダブル]流血の拳：このファイターの1mv以内におり、射線の通っている敵ファイター1体を選択し、ダイスを1個ロールせよ。ロール結果が3+であれば、選択された敵ファイターに3ポイントのダメージを与える。	 	[ダブル]血の呪縛：このファイターの8mv以内におり、なおかつ射線が通っている敵ファイター1体を選択せよ。選択された敵ファイターは、このファイターに直線的に向かうように、かつ、あたかも跳躍したかのように、追加の移動アクションを行う。この際の移動距離は、このアビリティの発動出目の数値に等しいmvとなる。この移動においては、選択された敵ファイターは、「敵ファイターの1mv以内からは移動できない」ルールを無視する。
 	[ダブル]骨の触手の一撃：このファイターの6mv以内におり、射線の通っている敵ファイター1体を選択し、ダイスを2個ロールせよ。ロール結果が4-5であるごとに、選択した敵ファイターに1ポイントのダメージを与える。ロール結果が6であるダイスごとに、選択した敵ファイターに、このアビリティの発動出目に等しいポイントのダメージを与える。		[トリプル]罫の主：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となっていたならば、このアビリティを発動できる。このバトルラウンド終了時まで、このファイターから6mv以内におりかつ射線の通っているすべての味方ファイターは、接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】に+1の修正を受ける。
 	[トリプル]殺しの突撃：この命令中にこのファイターが行う移動アクションで、次に敵ファイターの1mv以内で移動を終了した場合、射線が通っており1mv以内にいる敵ファイター1体を選ぶ。選択された敵ファイターに、このアビリティの発動出目分のダメージを与える。	 	[トリプル]沸き立つ血潮：このファイターの8mv以内におり、なおかつ射線が通っている敵ファイター1体を選し、このアビリティの発動出目の数のダイスをロールせよ。ロール結果が4+であるごとに、選択された敵ファイターにD3ポイントのダメージを与える。
 	[トリプル]デーモンの鍛えし武器：この命令中、このファイターが行う接近戦攻撃アクションでは、敵に与えるヒットおよびクリティカルヒットそれぞれのダメージに、このアビリティの発動出目に等しい数を加える。	  	[クアッド]コーンの憤怒：このバトルラウンドの終了時まで、味方ファイターがこのファイターの8mv以内にいる間、その味方ファイターが行う攻撃アクションは【攻撃回数】に+1の修正を受ける。
 	[クアッド]血気滾る攻撃：このファイターは1回の追加の移動アクションを行う。その後、このファイターは1回の追加の攻撃アクションを行ってもよい。さらに、このファイターのこの命令の終了時まで、このファイターが行う接近戦攻撃アクションの【攻撃力】に、このアビリティの発動出目の半分(端数切り上げ)に等しい数を加える。	  	

コーン・ブラッドバウンド・ラーズバンド

アスパイアリング・
デスブリンガー

	1	4	4	2/4	

165

4 5 25



スロータープリースト
(ブラッドバスタックス装備)

	2	3	4	3/5	

195

4 4 30



エグザルテッド・デスブリンガー
(インペイリングスピア装備)

	2	3	4	3/6	

185

4 4 28



スロータープリースト(ラーズハンマー
とハックブレイド装備)

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

185

4 4 30



エグザルテッド・デスブリンガー
(レイナスアックス装備)

	1	4	4	3/5	

185

4 4 28



ブラッドセクレイター

	1	3	4	2/5	

160

4 5 25



スカルグライNDER

	2	2	5	3/6	

180

4 5 28



マイティロード・オヴ・
コーン

	1	5	4	2/5	

215

4 5 32




エグザルテッド・デスブリンガー
(レイナスアックス装備)



スロータープリースト
(ブラッドバスタックス装備)



アスパイアリング・
デスブリンガー

マイティロード・オヴ・コーン
(ジャガーノート騎乗)

								280
1	5	4	2/6					
								38
6	6	6	38					

スカルシーカー

								160
1	4	4	2/4					
								25
4	4	4	25					

ブラッドストーカー

								165
3	3	4	1/4					
								25
4	4	4	25					

ケイオスチャンピオン

								140
1	4	4	2/4					
								20
4	4	4	20					

スカルハンター

								260
1	5	4	2/5					
								35
6	6	6	35					

ブラッドリーヴァー・
チーフテン

								120
1	5	3	2/4					
								15
5	3	3	15					

レースマスター

								210
2	6	4	2/4					
								25
4	4	4	25					



ブラッドストーカー



マイティロード・オヴ・コーン
(ジャガーノート騎乗)



レースマスター

ブラッドリーヴァー
(リーヴァーブレイド装備)

	1	4	3	1/3

65

5 3 10

ラーズモンガー

	2	5	4	1/4

140

4 4 20

ブラッドリーヴァー
(ミートリッパーアックス装備)

	1	3	4	1/3

65

5 3 10

コアゴラス

	1	3	5	4/8

205

4 4 30

ブラッドウォリアー
(ゴアアックスとゴアフィスト装備)

	1	3	4	2/4

100

4 4 15

マイティ・スカルクラッシャー
(エンソーセルド・アックス装備)

	1	4	4	2/5

210

6 6 30

ブラッドウォリアー
(ゴアアックス二刀流装備)

	1	4	4	2/4

110

4 4 15

マイティ・スカルクラッシャー
(ブラッドグレイヴ装備)

	2	3	5	2/6

210

6 6 30

ブラッドウォリアー
(ゴアグレイヴ装備)

	1	3	5	2/5

110

4 4 15

フレッシュハウンド

	1	4	4	2/4

180

8 4 20

スカルリーパー

	1	4	4	2/4

130


4 4 20



ディサイプル・オヴ・ティーンチ： デーモン

ティーンチに仕えるデーモンたちは、これらを生み出した神自身にも劣らぬほどに奇妙で予測不能だ。どぎつい原色のデーモンたちは戦場を跳ね回り、好き放題に魔術を振るう。無数の輝く魔法の矢で敵を圧倒することもあれば、その爪で敵を引き裂くことも、焼けつくような魔焔を吐きかけて相手の肉体が変異してゆくのを大喜びで眺めることもある。

デーモン・オヴ・ティーンチのファイター・アビリティ

	[リアクション] 運命の変転: ファイターが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、このリアクションを発動できる。ヒットロールで出た出目の数字から1つを選び、自分の [ダブル] 1つの発動出目をその数字に変更する。
	[リアクション] 分裂: ファイターは、自身が攻撃アクションの対象になり、その攻撃のダメージが合計された後、そのダメージが割り振られる前にこのリアクションを使用できる。このファイターから3mv以内に、ディサイプル・オヴ・ティーンチ：デーモンの陣営刻印(♁)と戦士の刻印(♠)の両方を持つファイターを新たに2つ配置する。その後、このファイターを取り除く。このバトルがキャンペーンバトルならば、このファイターの負傷ロールは行わない。
	[リアクション] 再分裂: ファイターは、自身が攻撃アクションの対象になり、その攻撃のダメージが合計された後、そのダメージが割り振られる前にこのリアクションを使用できる。このファイターから3mv以内に、ディサイプル・オヴ・ティーンチ：デーモンの陣営刻印(♁)とミニオンの刻印(♣)の両方を持つファイターを新たに1つ配置する。その後、このファイターを取り除く。このバトルがキャンペーンバトルならば、このファイターの負傷ロールは行わない。
	[ダブル] 魔力の焦点: このファイターがこの命令の終了時までに行う次の射撃攻撃アクションにおいて、 [攻撃力] に、このアビリティの発動出目の半分(端数切り上げ)の数値を加える。
	[トリプル] 食い込む噛みつき: このファイターがこの命令の終了時まで次に行う攻撃アクションの [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)のプラス修正を受ける。加えて、このバトルラウンドの終了時まで、その攻撃の対象の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。
	[クアッド] 変容する歪みの炎: このファイターから3mv以内に、射線の通っているすべての敵ファイターに、このアビリティの発動出目分のポイントのダメージを与える。

デーモン・オヴ・ティーンチのヒーロー・アビリティ

	[ダブル] ブルーファイア: このファイターから9mv以内におり射線の通っている敵ファイター1体を選択し、ダイスを2個ロールせよ。ロール結果が4-5であるごとに、選択された敵ファイターは1ポイントのダメージを受ける。ロール結果が6であるごとに、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。
	[トリプル] 宿命の操り手: このバトルラウンド終了時まで、このファイターから12mv以内で味方ファイターがアビリティを使う度に、その発動出目にこのアビリティの発動出目を加える(6を上回ることはない)。
	[トリプル] ピンクファイア: このファイターから9mv以内にいる、射線の通っている敵ファイター1体を選択し、ダイスを9個ロールせよ。ロール結果が4+であるごとに、選択された敵ファイターは1ポイントのダメージを受ける。



イリディセント・ホラー

チェンジキャスター
(変化の杖装備)

デーモン・オヴ・ティーンチ:フェイトツイスター・バンド

フラクスマスター
(変化の杖装備)

							240
3-15	2	3	3/6				
							12 3 25
2	3	4	2/5				

スクリーマー・オヴ・ティーンチ

							210
1	4	4	2/4				
							12 3 18

フラクスマスター
(儀式用短剣装備)

							240
3-15	2	3	3/6				
							12 3 25
1	4	4	2/4				

ピンクホラー

							135
3-10	2	3	1/4				
							4 3 12
1	3	3	1/4				

チェンジキャスター
(変化の杖装備)

							160
3-15	2	3	3/6				
							4 3 20
2	2	4	2/5				

ブルーホラー

							90
3-10	2	3	1/3				
							4 3 8
1	3	3	1/3				

チェンジキャスター
(儀式用短剣装備)

							160
3-15	2	3	3/6				
							4 3 20
1	3	4	2/4				

ブルムストーンホラー

							65
3-10	2	3	1/2				
							4 3 6
1	3	3	1/2				

イリディセント・ホラー

							170
3-10	2	3	1/4				
							4 3 16
1	4	3	2/4				

フレイマー・オヴ・ティーンチ

							165
3-15	3	3	2/4				
							8 3 15
1	2	3	2/4				

パイロキャスター

							205
3-15	4	3	2/4				
							8 3 20
1	2	3	2/4				

エグザルテッドフレイマー・オヴ・ティーンチ

							220
3-15	4	3	2/5				
							8 3 25
1	2	3	2/4				





ディサイプル・オヴ・ティーンチ： アーカナイト

アーカナイトの結社は都市の社会の闇に潜んでいる。彼らは様々に邪悪な計画を遂行しながら、彼らの神ティーンチの望むがままに世界の運命をねじ曲げている。ひとたび戦いとなれば、カルトには無数の魔術師がおり、さえずる獣人や変異した肉体を持つ戦士と共に闘う。彼らはその卓越した魔術によって、変容の炎を掻き立てるのだ。

ティーンチ・アーカナイトのファイター・アビリティ		ティーンチ・アーカナイトのヒーロー・アビリティ	
	[リアクション] 運命の変転: ファイターが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、このリアクションを発動できる。ヒットロールで出た出目の数字から1つを選び、自分の [ダブル]1 つの発動出目をその数字に変更する。		[ダブル] 魔力の焦点: このファイターがこの命令の終了時までに行う次の射撃攻撃アクションにおいて、 [攻撃力] に、このアビリティの発動出目の半分(端数切り上げ)の数値を加える。
	[ダブル] 咳かれし魔力の言葉: 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、 [攻撃回数] と [攻撃力] に+1の修正を受ける。		[ダブル] 野蛮な怒り: このファイターは、自身が15ポイント以上のダメージをすでに受けているならば、このアビリティを発動できる。バトル終了時まで、このファイターによる接近戦攻撃アクションの [攻撃回数] は+1の修正を受ける。
	[ダブル] 獐猛な嘴: このファイターから1mv以内の、射線の通っている敵ファイター1体を選択する。このアビリティの発動出目に等しい数のダイスをロールせよ。ロール結果が4+であるごとに、選択された敵ファイターは1ポイントのダメージを受ける。		[トリプル] 宿命の操り手: このバトルラウンド終了時まで、このファイターから12mv以内で味方ファイターがアビリティを使う度に、その発動出目にこのアビリティの発動出目を加える。(6よりも大きくはならない)
	[ダブル] ヴァルチャーク: このファイターの20mv以内にいる敵ファイター1体を選ぶ。このバトルラウンドの終了時まで、選択された敵ファイターは離脱アクションを行うことができない。		[トリプル] ワープタン・ブレイド: このファイターの1mv以内におり、射線が通っている敵ファイター1体を選択し、このアビリティの発動出目の数のダイスをロールせよ。ロール結果が2-5であるごとに、選択した敵ファイターに1ポイントのダメージを与える。ロール結果が6であるごとに、選択された敵ファイターは3ポイントのダメージを受ける。
	[トリプル] 未来よりの導き: この命令中、このバトルラウンドにまだ命令を行っていない敵ファイターを対象として、このファイターが次に行う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が敵ファイターに与えるダメージは、このアビリティの発動出目の半分(端数切り上げ)分の数値を加える。		[クアッド] 運命の主: 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] 過去よりの導き: この命令中、このバトルラウンドにすでに命令を行っている敵ファイターを対象として、このファイターが次に行う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が敵ファイターに与えるダメージは、このアビリティの発動出目分の数値を加える。		

ティーンチ・アーカナイト・カヴン

マジステル(ディスク・オヴ・ティーンチ騎乗) 245

							245
3-15	2	3	3/6				
							245
1	4	4	2/4				

↑10 | ●4 | ☠25

ゴーストサモナー(ディスク・オブ・ティーンチ騎乗) 255

							255
3-15	2	3	3/6				
							255
1	4	4	2/4				

↑10 | ●4 | ☠28

マジステル 155

							155
3-15	2	3	3/6				
							155
1	3	4	1/4				

↑4 | ●3 | ☠20

ゴーストサモナー・オブ・ティーンチ 165

							165
3-15	2	3	3/6				
							165
1	3	4	1/4				

↑4 | ●3 | ☠22

ツァーンゴール・シャーマン 250

							250
3-15	2	3	3/6				
							250
1	4	4	2/4				

↑10 | ●4 | ☠28

カースリング、アイ・オヴ・ティーンチ 205

							205
3-7	2	3	3/6				
							205
2	4	4	2/5				

↑4 | ●5 | ☠28

オグロイド・ソーマタージ 225

							225
3-15	2	3	3/6				
							225
2	4	5	2/5				

↑4 | ●4 | ☠32



カースリング・アイ・オヴ・ティーンチ



ゴーストサモナー・オブ・ティーンチ



ツァーンゴール・シャーマン

フェイトマスター 255

剣	2	4	4	2/5
弓	2	4	4	2/5

10 4 25

エンライテンド・アヴィアーク 200

剣	2	5	4	2/4
弓	2	5	4	2/4

5 4 22

カイリック・アダプト 130

炎	3-15	3	3	1/3
剣	2	2	3	1/4

4 4 15

エンライテンド・アヴィアーク
(ディスク・オブ・ティーンチ搭乗) 275

剣	2	5	4	2/4
弓	2	5	4	2/4

10 4 26

ツイストビュレイ 140

剣	1	3	4	2/4
弓	1	3	4	2/4

5 4 20

スカイファイア・アヴィアーク 290

剣	3-20	3	4	2/5
弓	1	4	4	2/4

10 4 22



スカイファイア・アヴィアーク



エンライテンド・アヴィアーク
(ディスク・オブ・ティーンチ搭乗)



ツァーンゴール・エンライテンド
(ディスク・オブ・ティーンチ騎乗)

ツァーンゴール
(サヴェージブレード二刀流装備)

	1	3	3	1/4

75

5	3	3	15	

カイリック・アコライト(カースド|ブレイド二刀流装備)

	3-15	2	3	1/3

90

4	3	3	10	

ツァーンゴール(サヴェージブレイドとアーカナイトシールド装備)

	1	2	3	1/4

80

5	4	4	15	

カイリック・アコライト(スクロール・オヴ・ダークアート装備)

	3-15	2	4	1/4

95

4	4	4	10	

ツァーンゴール(サヴェージグレートブレイド装備)

	1	3	4	2/5

105

5	3	3	15	

カイリック・アコライト(ヴァルチャーク装備)

	3-15	2	3	1/3

90

4	3	3	10	

ツァーンゴール・ミュータント

	1	4	3	1/4

85

5	3	3	15	

ツァーンゴール・エンライテンド

	2	4	4	2/4

150

5	4	4	18	

カイリック・アコライト(カースドブレイドとアーカナイトシールド装備)

	3-15	2	3	1/3

95

4	4	4	10	

ツァーンゴール・エンライテンド(ディスク・オヴ・ティーンチ騎乗)

	2	4	4	2/4

220

10	4	4	22	

カイリック・アコライト(カースドグレイヴとアーカナイトシールド装備)

	3-15	2	3	1/3

95

4	4	4	10	

ツァーンゴール・スカイファイア

	3-20	2	4	2/5

225

10	4	4	18	



マゴットキン・オヴ・ナーグル： デーモン

ナーグル神に仕えるデーモンたちは、重々しき足取りで戦場へと踏み込んでゆく。その周囲に響くのは陰鬱なる蠅の羽音、そして呪わしき鐘の音だ。膝ほどの高さもないナーグルも、鈍重なるビースト・オヴ・ナーグルも、戦場では恐るべき敵となる。これらは物理的に殺すことは不可能に近く、僅かでも相手を傷つけさえすれば、致命的な感染症と腐敗によって悪夢のような死をもたらす。

デーモン・オヴ・ナーグルのファイター・アビリティ		デーモン・オヴ・ナーグルのヒーロー・アビリティ	
	[リアクション] 傷をものともせず: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。このファイターに与えられる、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] ご機嫌なガットパイプ:このバトルラウンド終了時まで、このファイターの7mv以内から移動アクションを開始する味方ファイターは【移動力】に+1の修正を受ける。
	[ダブル] おぞましき回復力:このアビリティの発動出目に等しい数のダイスをロールせよ。ロール結果が3+であるごとに、このファイターは1ポイントのダメージを回復する。		[クアッド] 不快なくしゃみ:このファイターの7mv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、このアビリティの発動出目に等しい数のダイスをロールせよ。ロール結果が2+であるごとに、選択された敵ファイターに1ポイントのダメージを受ける。
	[ダブル] 腐食粘液まみれの尾: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体選択する。このファイターは追加の離脱アクションを1回行う。その後、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。		[トリプル] 尊父の祝福:このバトルラウンド終了時まで、このファイターの7mv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、【攻撃力】に+1の修正を受ける。
	[ダブル] 毒針の刺突: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体選択し、ダイスを1個ロールせよ。ロール結果が2+であれば、このバトルラウンド終了時まで、その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。		[クアッド] 威圧的な監督者: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] 蠅の雲:このバトルラウンド終了時まで、このファイターを対象とする攻撃アクションの【攻撃回数】は-1の修正を受ける(最小値1)。		
	[クアッド] 果てしなき群れ:このファイターは、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。		



スポイルボックス・スクリヴァナー

デーモン・オヴ・ナーゲル:ビフォールド・バンド

ポクスブリンガー 130

3/7	2	3	3/6	
1	4	4	2/5	

↑3 | ●4 | ☠20

ビースト・オヴ・ナーゲル 150

1	4	4	2/4	
1	4	4	2/4	

↑4 | ●4 | ☠30

スポイルポクス・スクリヴナー 135

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

↑3 | ●4 | ☠22

プレーグドローン 205

1	4	4	2/4	
1	4	4	2/4	

↑6 | ●4 | ☠30

スロップティ・バイルパイパー 130

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

↑4 | ●4 | ☠20

ナーゲリング 105

1	6	3	1/3	
1	6	3	1/3	

↑5 | ●3 | ☠20

プレーグリドゥン 90

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

↑3 | ●4 | ☠15

プレーグブリンガー 255

1	5	4	2/4	
1	5	4	2/4	

↑6 | ●4 | ☠35

プレーグベアラ 50

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

↑3 | ●4 | ☠10











スロップティ・バイルパイパー

マゴットキン・オヴ・ナーグル： ロットブリンガー

もっとも穢れたる戦士のみが、ナーグルの病み果てた恩寵を授かることができる。彼らの肉体は病魔に冒されながら法外に膨らんでゆく。その手の武器からさえ粘液が滴り落ち、その中には最悪の毒薬をも上回るほどの病原菌が息づいていて、傷を受けた者を確実に殺す。彼らは素早い戦士でこそないが、その前進を押しとどめられる者はいない。病の父の使徒たちは満面に笑みを湛え、神の恵みを振り撒いてゆくのだ。

ナーグル・ロットブリンガーのファイター・アビリティ

	[リアクション] 傷をものともせず：ファイターは、接近戦攻撃アクションの攻撃対象として選択されたとき、ヒットロールが行われる直前のタイミングでこのリアクションを実行できる。このファイターに与えられる、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] 猛毒の放出：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体選択し、このアビリティの発動出目に等しい数のダイスをロールせよ。ロール結果が4+であるごとに、選択された敵ファイターは1ポイントのダメージを受ける。
 	[ダブル] 毒針の刺突：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体選択し、ダイスを1個ロールせよ。ロール結果が2+であれば、このバトルラウンド終了時まで、その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。
 	[ダブル] 重々しき呪鐘の音：このバトルラウンド終了時まで、このファイターの7mv以内から移動アクションを開始する味方ファイターは【移動力】に+1の修正を受ける。
 	[トリプル] 腐朽の紋章：このバトルラウンド終了時まで、このファイターの7mv以内におり、かつ射線が通っている味方ファイターは【耐久力】に+1の修正を受ける。
	[トリプル] 超常的回復力：このファイターの1mv以内に敵ファイターがない場合にのみ、ファイター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の2倍までのダメージを回復する。

ナーグル・ロットブリンガーのヒーロー・アビリティ

  	[ダブル] 三重に熟成せし干し首：このファイターの7mv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2個ロールせよ。ロール結果が4-5であるごとに、選択された敵ファイターは1ポイントのダメージを受ける。ロール結果が6であるごとに、選択された敵ファイターに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] 腐敗の奔流：このファイターの7mv以内におり、かつ射線が通っている敵ファイターを1体を選択し、ダイスを3個ロールせよ。ロール結果が5+であるごとに、選択された敵ファイターは1ポイントのダメージを受ける。さらにこのバトルラウンド終了時まで、その敵ファイターの【耐久力】は-1の修正を受ける（最小値1）。
 	[トリプル] 尊父の祝福：このバトルラウンド終了時まで、このファイターの7mv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、【攻撃力】に+1の修正を受ける。
  	[トリプル] 腐敗の剣の切っ先：このファイターは追加の接近戦攻撃アクションを1回行える。この追加の攻撃アクションが1回以上クリティカルヒットした場合、ダイスを1個ロールせよ。ロール結果が4+であれば、このバトル終了時まで、攻撃対象の敵ファイターの【移動力】は-1の修正を受ける（最小値1）。



ロットブリンガー・
ソーサラ



ロード・オヴ・プレーグ

ナーゲル・ロットブリンガー・ガロウバンド

ロード・オヴ・プレーグ 170

🏹	🐉	🌿	👤	👤	☀️
	1	3	5	3/5	

👤 3 | 🌿 4 | 👤 32



ビュートリッド・ブライトキング (ブライテッドウェポン装備) 110

🏹	🐉	🌿	👤	👤	
	1	3	4	2/4	

👤 3 | 🌿 4 | 👤 25



ロード・オヴ・ブライト 170

🔨	🐉	🌿	👤	👤	☀️
	1	3	4	2/5	

👤 3 | 🌿 5 | 👤 32



ビュートリッド・ブライトキング (汚穢の盾装備) 110

🏹	🐉	🌿	👤	👤	
	1	2	4	2/4	

👤 3 | 🌿 5 | 👤 25



ロード・オヴ・アフリクション 320

🏹	🐉	🌿	👤	👤	☀️
	2	4	5	3/5	

👤 6 | 🌿 4 | 👤 42



ビュートリッド・ブライトキング (重々しき呪鐘装備) 120

🏹	🐉	🌿	👤	👤	☀️
	2	4	4	1/4	

👤 3 | 🌿 4 | 👤 25



ロットブリンガー・ソーサラー 125

🔥	🐉	🌿	👤	👤	☀️
	3/7	2	3	3/6	

👤 3 | 🌿 3 | 👤 22



ビュートリッド・ブライトキング・アイコンベアラ 115

🗡️	🐉	🌿	👤	👤	☀️
	1	3	4	2/4	

👤 3 | 🌿 4 | 👤 25



ハービンジャー・オヴ・ディケイ 195

🏹	🐉	🌿	👤	👤	☀️
	2	4	4	2/4	

👤 6 | 🌿 4 | 👤 25



パスゴイル・ブライトロード 260

🏹	🐉	🌿	👤	👤	☀️
	2	4	5	2/5	

👤 6 | 🌿 4 | 👤 38



ビュートリッド・ブライトキング・ブライトロード 145

🏹	🐉	🌿	👤	👤	☀️
	1	3	4	2/5	

👤 3 | 🌿 4 | 👤 30