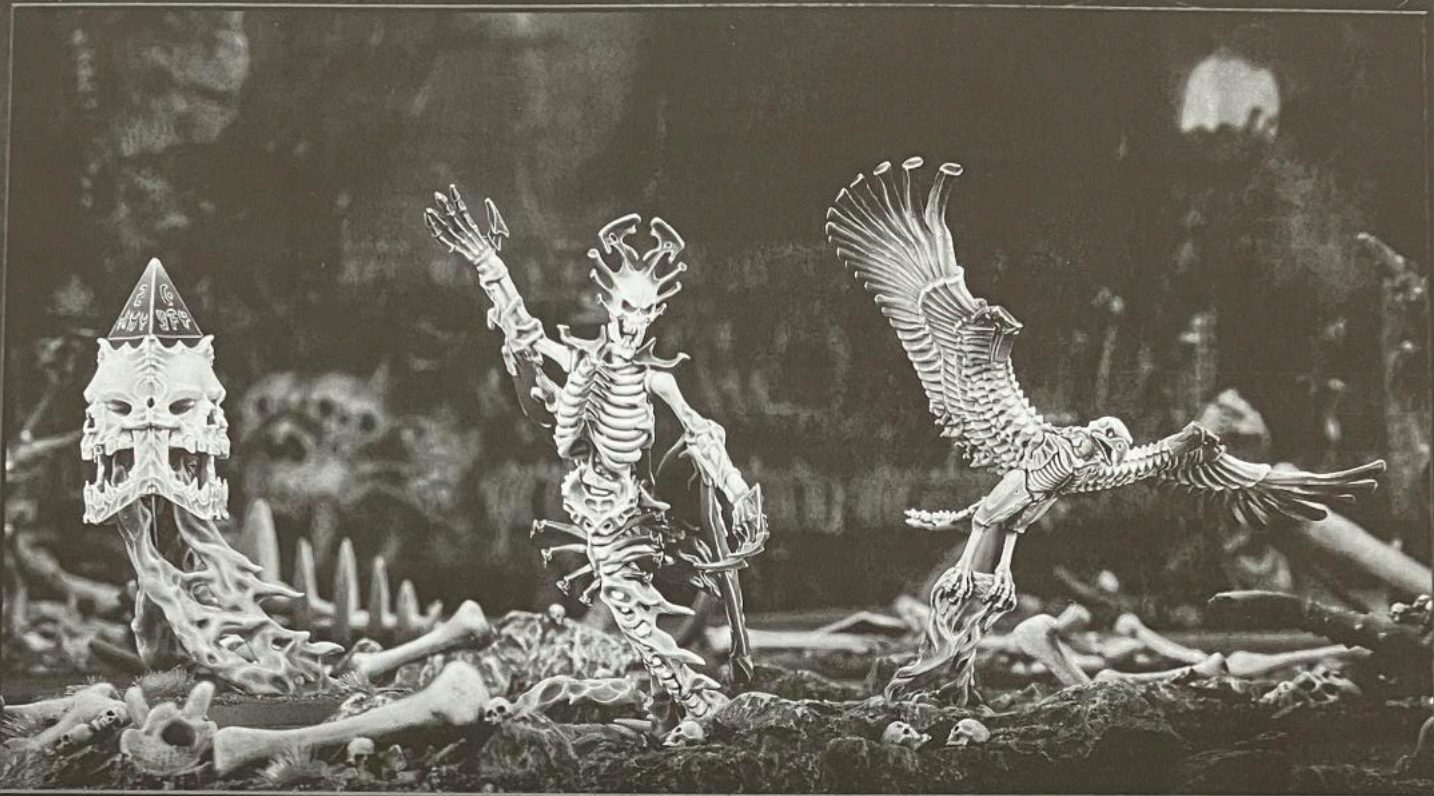




Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

OSSIARCH BONEREAPERS



• READ THIS FIRST • À LIRE EN PREMIER • LEER ANTES DE MONTAR
• LIES DIES ZUERST • LEGGI PRIMA QUESTO • はじめにお読みください。

BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES, PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.

AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET. Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.

POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS. Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.

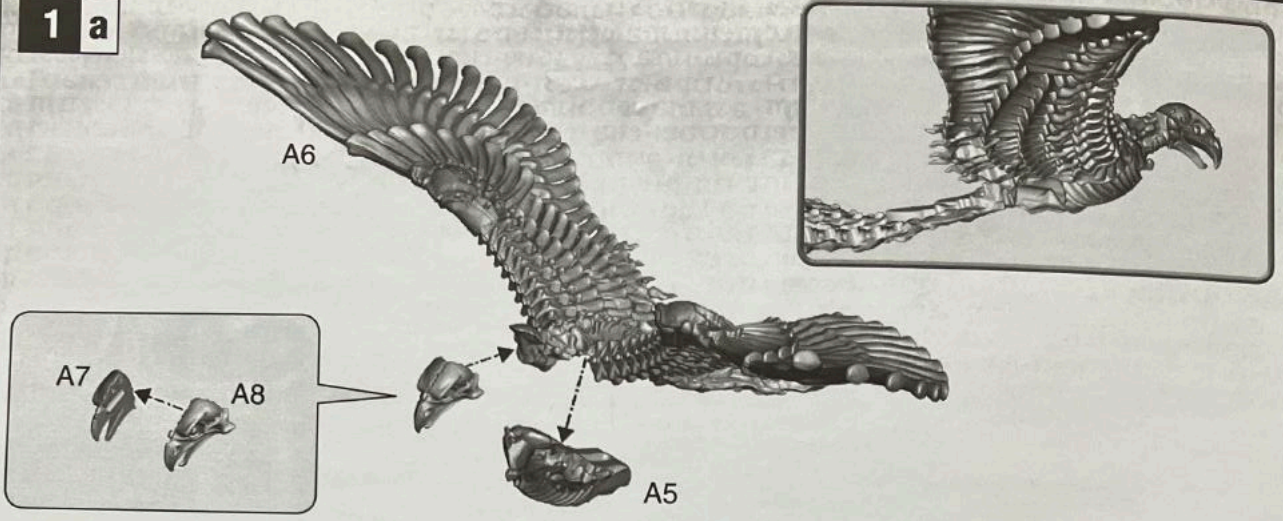
VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN. Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO. Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

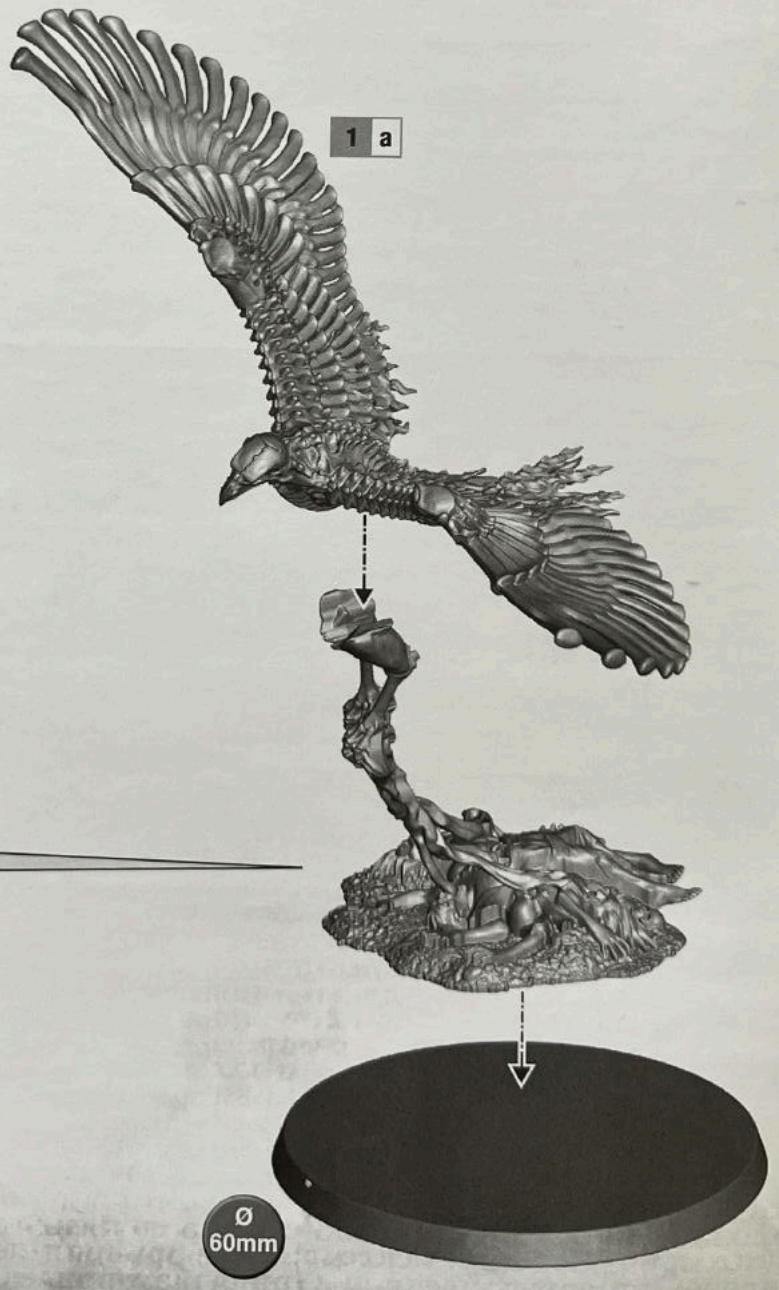
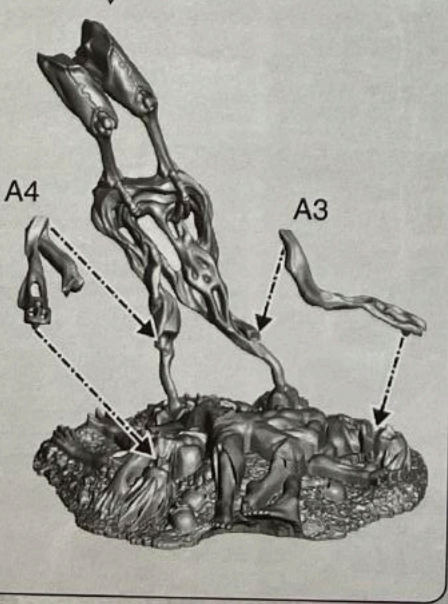
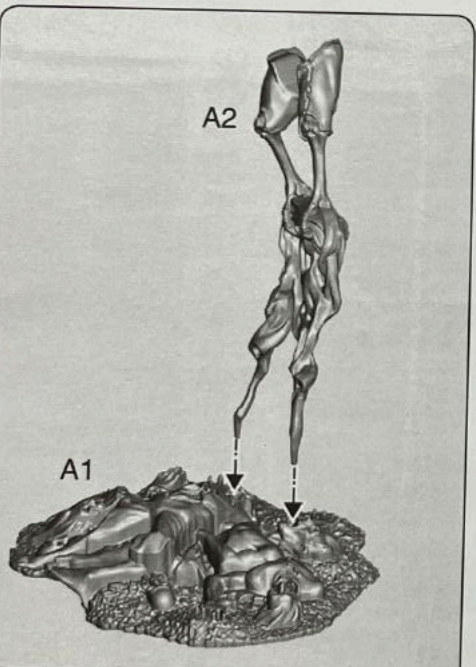
本キット内のフレームからプラスチックパーツを切り離すためには、ニッパーが必要です。パーツのモールドを平らにするには、専用ツールの使用をお勧めいたします。本キットの組み立てには、プラ用接着剤が必要です。ゲームワークショップはシタデル・ニッパー、プラ用接着剤、シタデル・モールドラインリムーバーを販売しておりますが、16歳以下の子供が大人の監督なしにこれらの道具を使用することは強くお勧めできません。

1 NIGHTMARE PREDATOR

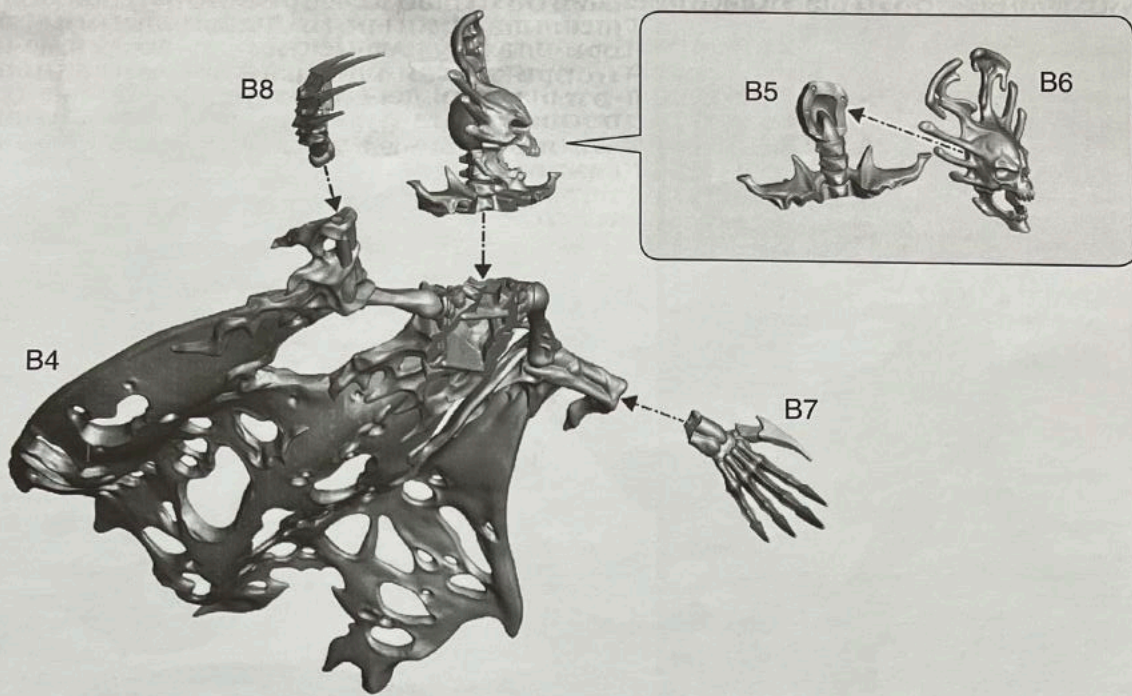
1 a



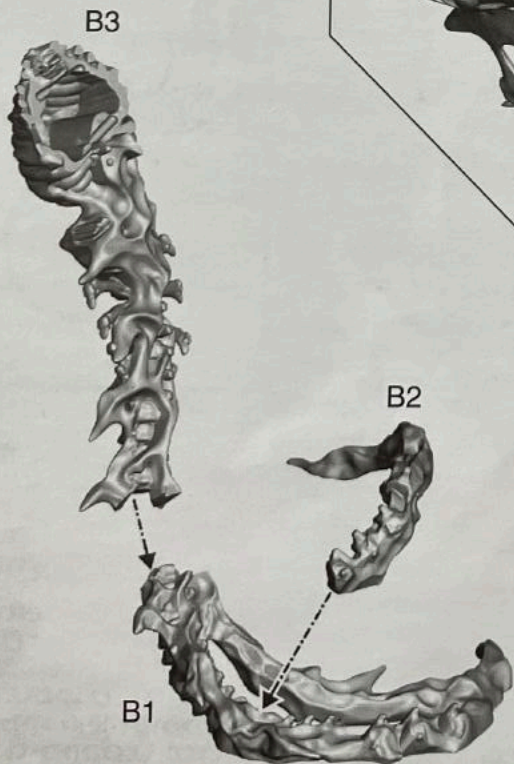
1 b



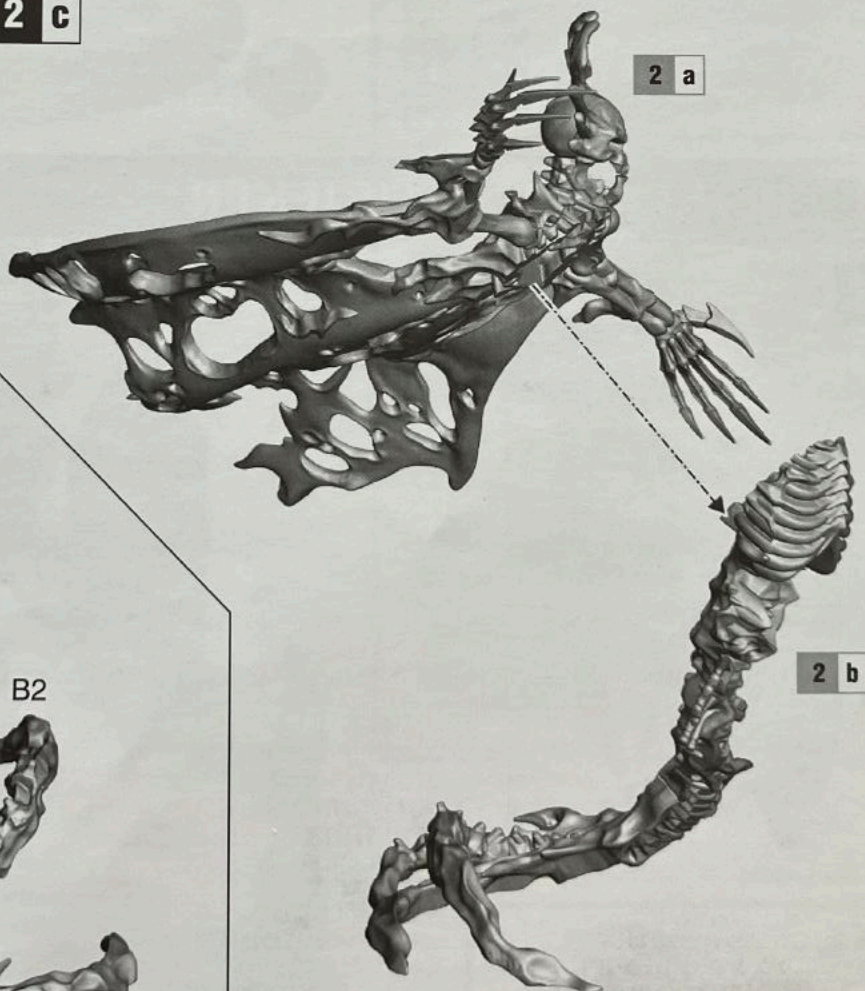
2 a



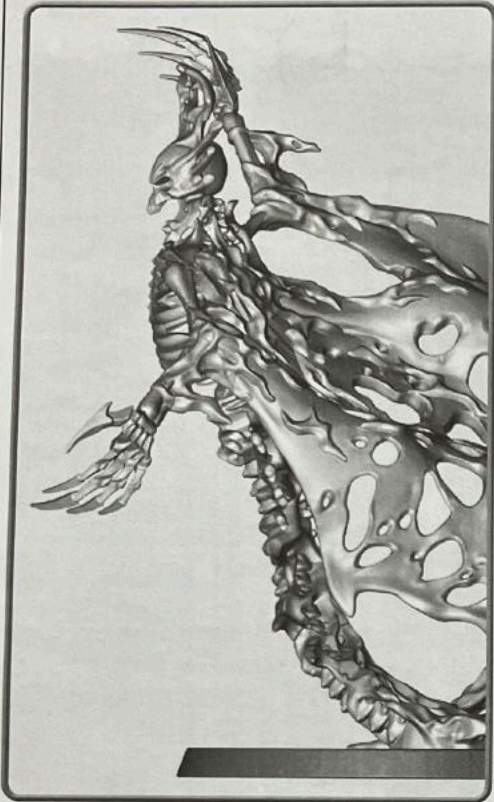
2 b



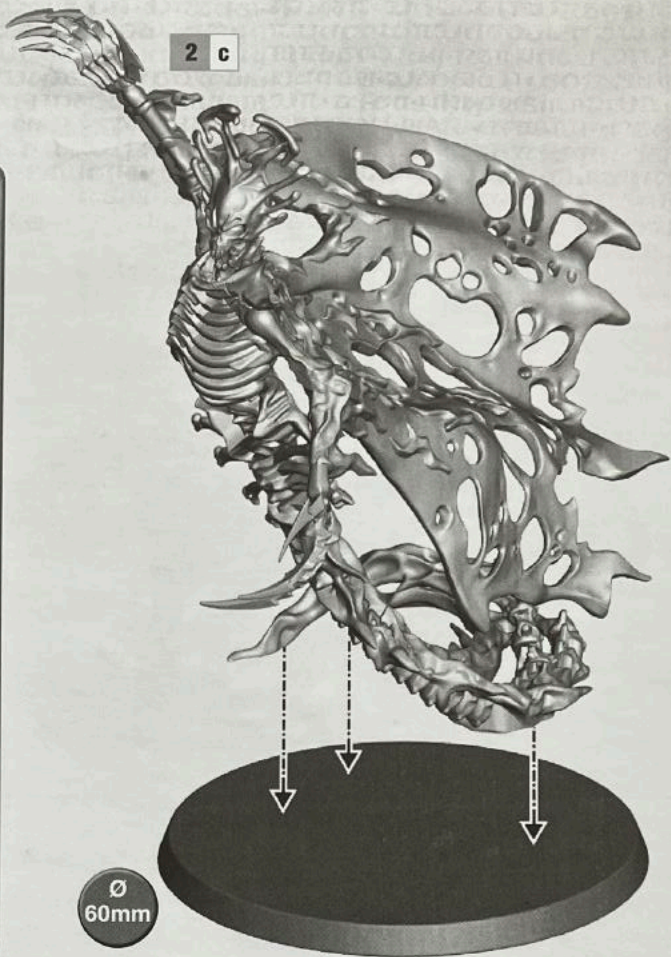
2 c



2 d

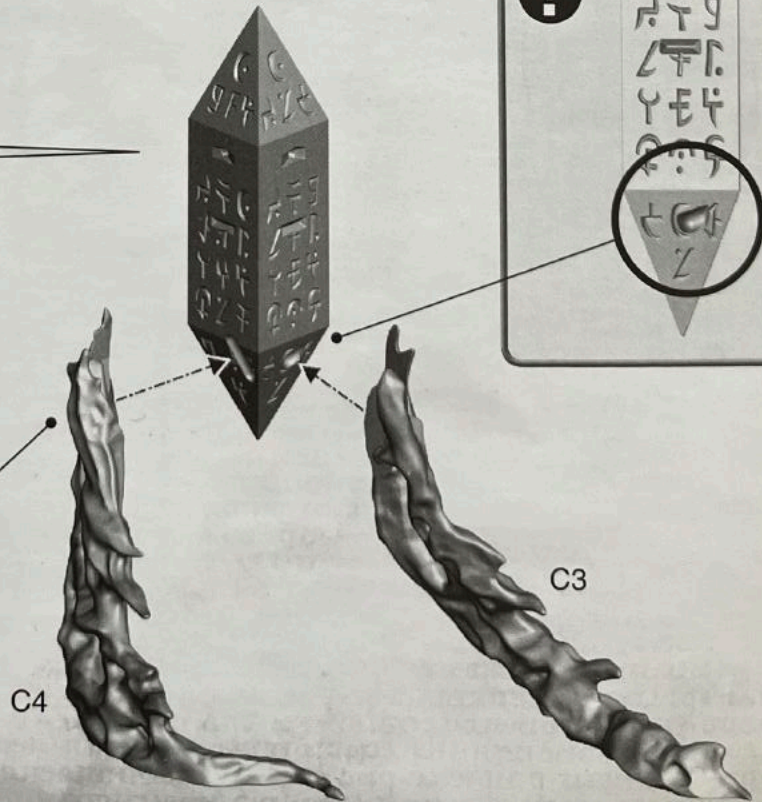
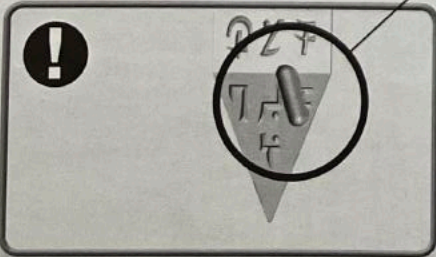
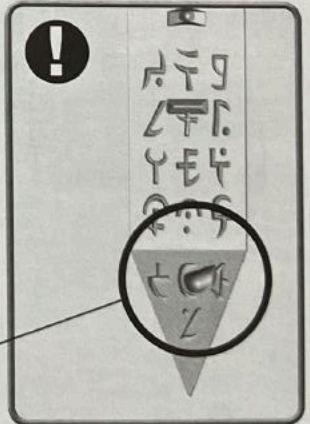
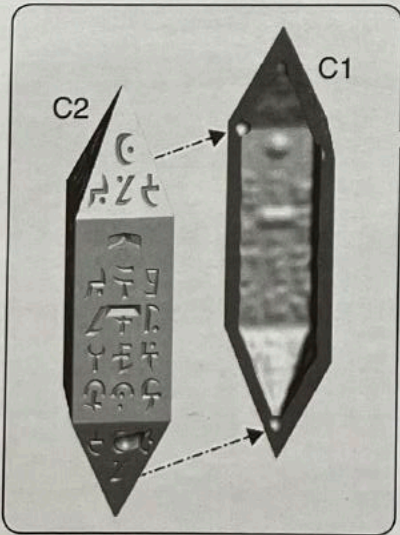


2 c

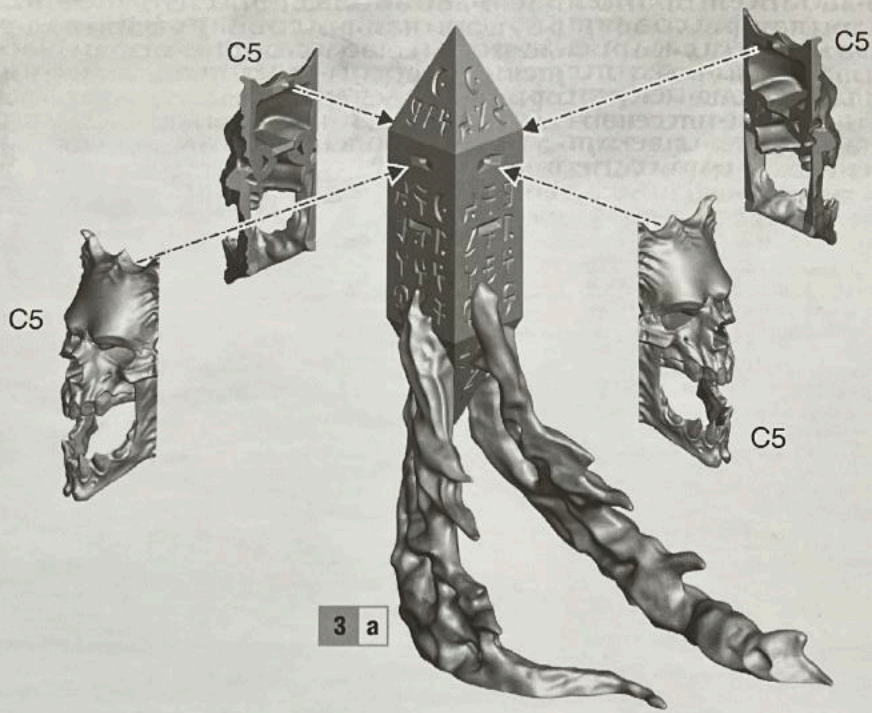


3 BONE-TITHE SHRIEKER

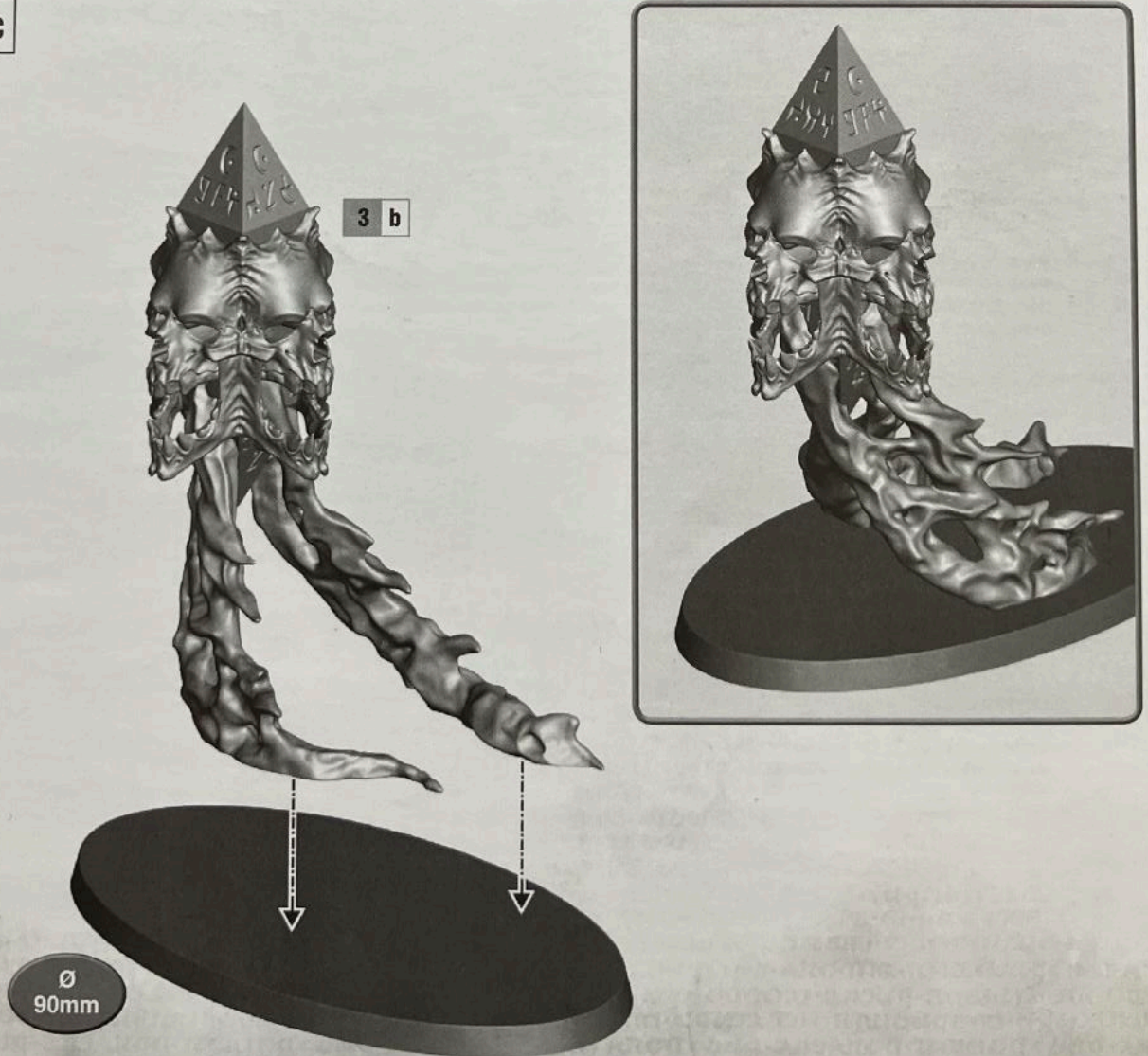
3 a



3 b



3 c





NIGHTMARE PREDATOR

The Nightmare Predator is a looming conjuration of Shyishan magic that takes the form of a disturbing terror. Bonded to its caster, it floats eerily through the air towards its master's chosen prey, lacerating the flesh of its screaming victims with claws the size of sickles before stripping them to the bone.

DESCRIPTION

A Nightmare Predator is a single model.

PREDATORY: A Nightmare Predator is a predatory endless spell. It can move up to 2D6" and can fly.

MAGIC

Summon Nightmare Predator: *The caster manifests a terrifying nightmare to punish their foes.*

Summon Nightmare Predator has a casting value of 7. Only **OSSIARCH BONEREAPERS WIZARDS** can attempt to cast this spell. If successfully cast, set up a Nightmare Predator model wholly within 6" of the caster and visible to them.

Soul-linked: *A soul-linked spell is directly connected to the consciousness of its caster.*

This spell is soul-linked to the caster. When predatory endless spells are moved at the start of the battle round, any that are soul-linked to a caster are moved first, followed by any endless spells that are not. Soul-linked spells are always moved by the player whose army includes the caster the spell is soul-linked to. The player that won the roll-off to determine who moves an endless spell first must move all their soul-linked spells first, followed by their opponent.

You must subtract 1 from casting rolls for a **WIZARD** that is soul-linked to an endless spell. A caster cannot be soul-linked to more than one endless spell at the same time. If the caster is slain, then any endless spell they are soul-linked to is dispelled.

ABILITIES

Perpetual Hunter: *The only way to stop a Nightmare Predator is to slay its caster before it kills you.*

When this model is set up, the player who set it up can pick 1 enemy **HERO** as its prey and then immediately make a move with this model. If this model's prey is destroyed, this model is dispelled.

Death Incarnate: *A Nightmare Predator is certain doom to any who get in its way.*

After this model moves, roll a dice for each unit within 3" of it. On a 2+, that unit suffers D3 mortal wounds. If that unit was this model's prey, on a 2+ it suffers D6 mortal wounds instead of D3 mortal wounds. **OSSIARCH BONEREAPERS** units are not affected by this ability.

KEYWORDS

ENDLESS SPELL, NIGHTMARE PREDATOR

SOULSTEALER CARRION

The Soulstealer Carrion is a soul-linked construct that soars from its caster's spread fingertips to take wing above the battlefield. Its caster can see through the avian conjuration's eyes; when it perceives spiritual energy unclaimed, it will swoop down to capture it and either channel it back to its caster or blast it outwards to harm those enemies nearby.

DESCRIPTION

A Soulstealer Carrion is a single model.

PREDATORY: A Soulstealer Carrion is a predatory endless spell. It can move up to 16" and can fly.

MAGIC

Summon Soulstealer Carrion: *The caster gestures to the heavens and conjures up a ghostly winged creature.*

Summon Soulstealer Carrion has a casting value of 6. Only **OSSIARCH BONEREAPERS WIZARDS** can attempt to cast this spell. If successfully cast, set up a Soulstealer Carrion model anywhere on the battlefield that is visible to the caster.

Soul-linked: *A soul-linked spell is directly connected to the consciousness of its caster.*

This spell is soul-linked to the caster. When predatory endless spells are moved at the start of the battle round, any that are soul-linked to a caster are moved first, followed by any endless spells that are not. Soul-linked spells are always moved by the player whose army includes the caster the spell is soul-linked to. The player that won the roll-off to determine who moves an endless spell first must move all their soul-linked spells first, followed by their opponent.

You must subtract 1 from casting rolls for a **WIZARD** that is soul-linked to an endless spell. A caster cannot be soul-linked to more than one endless spell at the same time. If the caster is slain, then any endless spell they are soul-linked to is dispelled.

ABILITIES

Soul Thief: *This ethereal monstrosity can capture the departing souls of those slain nearby, using the energy to heal its master or blast its foes.*

At the end of each phase, roll a dice if any **CHAOS**, **DESTRUCTION** or **ORDER** models were slain within 6" of this model during that phase. On a 1-2, heal 1 wound allocated to the caster soul-linked to this model. On a 3-4, inflict 1 mortal wound on each **CHAOS**, **DESTRUCTION** or **ORDER** unit within 6" of this model. On a 5-6, do both of these things.

Second Sight: *A wizard that is soul-linked to a Soulstealer Carrion can see through its eyes.*

Anything visible to this model is also visible to the caster that is soul-linked to this model.

KEYWORDS

ENDLESS SPELL, SOULSTEALER CARRION

BONE-TITHE SHRIEKER

The Bone-tithe Shrieker is a four-headed, all-seeing monstrosity conjured to hunt down those who would escape the Ossiarch tithe. When it locates its quarry it will give vent to an awful, mind-chilling scream that dulls the wits and shivers the bones of those living creatures nearby, making them easy prey for the Ossiarchs themselves.

DESCRIPTION

A Bone-tithe Shrieker is a single model.

PREDATORY: A Bone-tithe Shrieker is a predatory endless spell. It can move up to 8" and can fly.

MAGIC

Summon Bone-tithe Shrieker: *The caster calls forth an apparition that will guide them to their next feast of bones.*

Summon Bone-tithe Shrieker has a casting value of 5. Only **OSSIARCH BONEREAPERS WIZARDS** can attempt to cast this spell. If successfully cast, set up a Bone-tithe Shrieker model wholly within 12" of the caster and visible to them.

Soul-linked: *A soul-linked spell is directly connected to the consciousness of its caster.*

This spell is soul-linked to the caster. When predatory endless spells are moved at the start of the battle round, any that are soul-linked to a caster are moved first, followed by any endless spells that are not. Soul-linked spells are always moved by the player whose army includes the caster the spell is soul-linked to. The player that won the roll-off to determine who moves an endless spell first must move all their soul-linked spells first, followed by their opponent.

You must subtract 1 from casting rolls for a **WIZARD** that is soul-linked to an endless spell. A caster cannot be soul-linked to more than one endless spell at the same time. If the caster is slain, then any endless spell they are soul-linked to is dispelled.

ABILITIES

Portent of Doom: *Learned men know that when a Bone-tithe Shrieker appears, an army of Ossiarch Bonereapers cannot be far behind.*

Subtract 1 from the Bravery of units while they are within 12" of this model. **OSSIARCH BONEREAPERS** units are not affected by this ability.

No Escape: *Enemies cannot hide when a Bone-tithe Shrieker is nearby.*

Add 1 to hit rolls for attacks made by **OSSIARCH BONEREAPERS** units that target a unit that is within 12" of this model.

KEYWORDS

ENDLESS SPELL, BONE-TITHE SHRIEKER

NIGHTMARE PREDATOR

Le Nightmare Predator est une sinistre invocation de magie de Shyish qui prend la forme d'une terreur troublante. Lié au lanceur du sort, il flotte étrangement vers les proies désignées par son maître, avant de lacérer les chairs de ses victimes hurlantes avec des griffes grandes comme des faux, et de les écorcher jusqu'à l'os.

DESCRIPTION

Un Nightmare Predator est une figurine individuelle.

PRÉDATEUR: Un Nightmare Predator est un sort persistant prédateur. Il peut se déplacer de jusqu'à 2D6" et peut voler.

MAGIE

Invoquer le Nightmare Predator: Le sorcier manifeste un cauchemar terrifiant pour punir ses ennemis.

Invoquer le Nightmare Predator a une valeur de lancement de 7. Seuls les **SORCIERS OSSIARCH BONEREAPERS** peuvent tenter de lancer ce sort. S'il est lancé avec succès, placez une figurine de Nightmare Predator entièrement à 6" ou moins du lanceur et visible de lui.

Lien d'Âme: Un tel sort est lié directement à la conscience de son invocateur.

Ce sort a un lien d'âme avec son lanceur. Quand des sorts persistants prédateurs sont déplacés au début du round de bataille, ceux qui ont un lien d'âme sont déplacés en premier, suivis des sorts persistants qui n'en ont pas. Les sorts à lien d'âme sont toujours déplacés par le joueur dont l'armée inclut le lanceur avec qui le sort a un lien d'âme. Le joueur qui a gagné le tir au dé pour déterminer qui déplace un sort persistant en premier doit d'abord déplacer tous ses sorts à lien d'âme, puis son adversaire fait de même.

Vous devez soustraire 1 aux jets de lancement pour un **SORCIER** qui a un lien d'âme avec un sort persistant. Un lanceur ne peut pas avoir un lien d'âme avec plus de 1 sort persistant à la fois. Si le lanceur est tué, le sort persistant qui a un lien d'âme avec lui est conjuré.

APTITUDES

Chasseur Perpétuel: Le seul moyen d'arrêter ce sort est de tuer son lanceur.

Quand cette figurine est placée, le joueur qui la place peut choisir 1 **HÉROS** ennemi comme étant sa proie et déplacer immédiatement cette figurine. Si la proie de cette figurine est détruite, cette figurine est conjurée.

Mort Incarnée: Ce sort est une condamnation à mort pour tous ceux qui lui barrent la route.

Après que cette figurine s'est déplacée, jetez un dé pour chaque unité à 3" ou moins d'elle. Sur 2+, l'unité concernée subit D3 blessures mortelles. Si l'unité est la proie de cette figurine, sur 2+ elle subit D6 blessures mortelles au lieu de D3 blessures mortelles. Les unités **OSSIARCH BONEREAPERS** ne sont pas affectées par cette aptitude.

MOTS-CLÉS

SORT PERSISTANT, NIGHTMARE PREDATOR

SOULSTEALER CARRION

Le Soulstealer Carrion est construit à lien d'âme qui s'envole des doigts tendus de son invocateur. Le lanceur peut voir au travers des yeux de sa créature magique; quand elle perçoit une énergie spirituelle errante, elle plonge pour la capturer et la canaliser vers son invocateur, ou pour la faire exploser et faucher les ennemis à proximité.

DESCRIPTION

Un Soulstealer Carrion est une figurine individuelle.

PRÉDATEUR: Un Soulstealer Carrion est un sort persistant prédateur. Il peut se déplacer de jusqu'à 16" et peut voler.

MAGIE

Invoquer le Soulstealer Carrion: Le lanceur lève les bras au ciel et invoque un spectre ailé.

Invoquer le Soulstealer Carrion a une valeur de lancement de 6. Seuls les **SORCIERS OSSIARCH BONEREAPERS** peuvent tenter de lancer ce sort. S'il est lancé avec succès, placez une figurine de Soulstealer Carrion n'importe où sur le champ de bataille qui soit visible du lanceur.

Lien d'Âme: Un tel sort est lié directement à la conscience de son invocateur.

Ce sort a un lien d'âme avec son lanceur. Quand des sorts persistants prédateurs sont déplacés au début du round de bataille, ceux qui ont un lien d'âme sont déplacés en premier, suivis des sorts persistants qui n'en ont pas. Les sorts à lien d'âme sont toujours déplacés par le joueur dont l'armée inclut le lanceur avec qui le sort a un lien d'âme. Le joueur qui a gagné le tir au dé pour déterminer qui déplace un sort persistant en premier doit d'abord déplacer tous ses sorts à lien d'âme, puis son adversaire fait de même.

Vous devez soustraire 1 aux jets de lancement pour un **SORCIER** qui a un lien d'âme avec un sort persistant. Un lanceur ne peut pas avoir un lien d'âme avec plus de 1 sort persistant à la fois. Si le lanceur est tué, le sort persistant qui a un lien d'âme avec lui est conjuré.

APTITUDES

Vol d'Âmes: Cette monstrosité peut capturer les âmes et les utiliser pour soigner son maître ou faucher ses ennemis.

À la fin de chaque phase, jetez un dé si une ou plusieurs figurines du **CHAOS**, de l'**ORDRE** ou de la **DESTRUCTION** ont été tuées à 6" ou moins de cette figurine pendant la phase. Sur 1-2, guérissez 1 blessure allouée au lanceur qui a un lien d'âme avec cette figurine. Sur 3-4, infligez 1 blessure mortelle à chaque unité du **CHAOS**, de l'**ORDRE** ou de la **DESTRUCTION** à 6" ou moins de cette figurine. Sur 5-6, faites les deux.

Double Vue: Un sorcier qui a un lien avec un Soulstealer Carrion peut voir par ses yeux.

Tout ce qui est visible de cette figurine l'est aussi du lanceur qui a un lien d'âme avec elle.

MOTS-CLÉS

SORT PERSISTANT, SOULSTEALER CARRION

BONE-TITHE SHRIEKER

Le Bone-tithe Shrieker est une monstrosité à quatre têtes invoquées pour traquer ceux qui veulent se soustraire à la dime ossiarch. Quand il repère sa proie, il pousse un cri affreux qui fait frémir les os et hébète les créatures vivantes qui l'entendent, faisant d'elles des cibles faciles pour les Ossiarchs.

DESCRIPTION

Un Bone-tithe Shrieker est une figurine individuelle.

PRÉDATEUR: Un Bone-tithe Shrieker est un sort persistant prédateur. Il peut se déplacer de jusqu'à 8" et peut voler.

MAGIE

Invoquer le Bone-tithe Shrieker: Le lanceur invoque une apparition qui le guidera jusqu'à son prochain festin d'os.

Invoquer le Bone-tithe Shrieker a une valeur de lancement de 5. Seuls les **SORCIERS OSSIARCH BONEREAPERS** peuvent tenter de lancer ce sort. S'il est lancé avec succès, placez une figurine de Bone-tithe Shrieker entièrement à 12" ou moins du lanceur et visible de lui.

Lien d'Âme: Un tel sort est lié directement à la conscience de son invocateur.

Ce sort a un lien d'âme avec son lanceur. Quand des sorts persistants prédateurs sont déplacés au début du round de bataille, ceux qui ont un lien d'âme sont déplacés en premier, suivis des sorts persistants qui n'en ont pas. Les sorts à lien d'âme sont toujours déplacés par le joueur dont l'armée inclut le lanceur avec qui le sort a un lien d'âme. Le joueur qui a gagné le tir au dé pour déterminer qui déplace un sort persistant en premier doit d'abord déplacer tous ses sorts à lien d'âme, puis son adversaire fait de même.

Vous devez soustraire 1 aux jets de lancement pour un **SORCIER** qui a un lien d'âme avec un sort persistant. Un lanceur ne peut pas avoir un lien d'âme avec plus de 1 sort persistant à la fois. Si le lanceur est tué, le sort persistant qui a un lien d'âme avec lui est conjuré.

APTITUDES

Signe de Malheur: Les hommes instruits savent que lorsqu'un Bone-tithe Shrieker apparaît, il y a forcément une armée d'Ossiarch Bonereapers dans les environs.

Soustrayez 1 à la caractéristique de Bravoure des unités tant qu'elles sont à 12" ou moins de cette figurine.

Les unités **OSSIARCH BONEREAPERS** ne sont pas affectées par cette aptitude.

Pas d'Échappatoire: Nul ne peut se cacher d'un Bone-tithe Shrieker.

Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques des unités **OSSIARCH BONEREAPERS** qui ciblent une unité qui est à 12" ou moins de cette figurine.

MOTS-CLÉS

SORT PERSISTANT, BONE-TITHE SHRIEKER

NIGHTMARE PREDATOR

El Nightmare Predator es una conjuración de magia shyishana que toma la forma de un terror perturbador. Unido a su lanzador, flota de manera escalofriante hacia la presa elegida por su amo, lacerando su carne con garras del tamaño de hoces, que la desuellan hasta los huesos.

DESCRIPCIÓN

Un Nightmare Predator es una miniatura única. **DEPREDADOR:** Un Nightmare Predator es un hechizo permanente depredador. Puede moverse hasta 2D6" y puede volar.

MAGIA

Invocar Nightmare Predator. El lanzador manifiesta una pesadilla aterradora para castigar a sus enemigos.

Invocar Nightmare Predator tiene dificultad de lanzamiento 7. Sólo los **MAGOS OSSIARCH BONEREAPERS** pueden intentar lanzar este hechizo. Si se lanza con éxito, despliega una miniatura Nightmare Predator completamente a 6" o menos del lanzador y visible para él.

Alma conectada. Algunos hechizos pueden conectarse directamente a la consciencia de su lanzador.

Este hechizo está conectado al alma del lanzador. Cuando los hechizos permanentes depredadores son movidos al inicio de la ronda de batalla, los que estén conectados al alma de un lanzador se mueven primero, seguidos por los que no lo estén. Además, siempre son movidos por el jugador cuyo ejército incluya al mago a cuya alma está conectado el hechizo en cuestión. El jugador que haya ganado la tirada de desempate para determinar quién moverá antes un hechizo permanente debe mover en primer lugar todos sus hechizos conectados al alma de sus magos, seguido por su oponente.

Debes restar 1 de las tiradas de lanzamiento de un **MAGO** cuya alma esté conectada a un hechizo permanente. Un lanzador no puede estar conectado a más de un hechizo permanente a la vez. Si el lanzador es eliminado, cualquier hechizo permanente al que su alma estuviese conectada es dispersado.

HABILIDADES

Cazador perpetuo. El único modo de detener a un Nightmare Predator es matar a su lanzador antes de que te mate a ti.

Cuando esta miniatura es desplegada, el jugador que la ha puesto en juego puede elegir 1 **HEROE** enemigo como su presa e inmediatamente hacer un movimiento con esta miniatura. Si la presa es destruida, esta miniatura es dispersada.

La muerte encarnada. Un Nightmare Predator significa la muerte para cualquiera que se interponga en su camino.

Después de mover a esta miniatura, tira un dado por cada unidad a 3" o menos de ella. Con un 2+, dicha unidad sufre 1D3 heridas mortales. Si la unidad era la presa de esta miniatura, con un 2+ sufre 1D6 heridas mortales en lugar de 1D3 heridas mortales. Las unidades **OSSIARCH BONEREAPERS** no se ven afectadas por esta habilidad.

CLAVES

HECHIZO PERMANENTE, NIGHTMARE PREDATOR

SOULSTEALER CARRION

El Soulstealer Carrion es un constructo espiritual que se extiende desde los dedos de su lanzador y se eleva volando. El lanzador puede ver a través de los ojos de esta entidad en busca de energía espiritual que nadie haya reclamado. Cuando la detecta, se lanza en picado a capturarla para canalizarla hacia el mago o eliminar a los enemigos cercanos.

DESCRIPCIÓN

Un Soulstealer Carrion es una miniatura única. **DEPREDADOR:** Un Soulstealer Carrion es un hechizo permanente depredador. Puede moverse hasta 16" y puede volar.

MAGIA

Invocar Soulstealer Carrion. El lanzador gesticula hacia los cielos y conjura una criatura alada fantasmal.

Invocar Soulstealer Carrion tiene dificultad de lanzamiento 6. Sólo los **MAGOS OSSIARCH BONEREAPERS** pueden intentar lanzar este hechizo. Si se lanza con éxito, despliega una miniatura Soulstealer Carrion en cualquier punto del campo de batalla que sea visible para el lanzador.

Alma conectada. Algunos hechizos pueden conectarse directamente a la consciencia de su lanzador.

Este hechizo está conectado al alma del lanzador. Cuando los hechizos permanentes depredadores son movidos al inicio de la ronda de batalla, los que estén conectados al alma de un lanzador se mueven primero, seguidos por los que no lo estén. Además, siempre son movidos por el jugador cuyo ejército incluya al mago a cuya alma está conectado el hechizo en cuestión. El jugador que haya ganado la tirada de desempate para determinar quién moverá antes un hechizo permanente debe mover en primer lugar todos sus hechizos conectados al alma de sus magos, seguido por su oponente.

Debes restar 1 de las tiradas de lanzamiento de un **MAGO** cuya alma esté conectada a un hechizo permanente. Un lanzador no puede estar conectado a más de un hechizo permanente a la vez. Si el lanzador es eliminado, cualquier hechizo permanente al que su alma estuviese conectada es dispersado.

HABILIDADES

Ladrón de almas. Esta monstruosidad etérea puede capturar las almas de aquellos que mueren cerca suyo, usando dicha energía para curar a su amo o aniquilar a sus enemigos.

Al final de cada fase, tira un dado si una o más miniaturas **CAOS, DESTRUCCIÓN** u **ORDEN** han sido eliminadas a 6" o menos de esta miniatura durante esta fase. Con 1-2, cura 1 herida asignada al lanzador cuya alma está conectada a esta miniatura. Con 3-4, inflige 1 herida mortal a cada unidad Caos, Destrucción u Orden a 6" o menos de esta miniatura. Con 5-6, haz ambas cosas.

Segunda visión. Un mago cuya alma esté conectada a un Soulstealer Carrion puede ver a través de sus ojos.

Cualquier cosa visible para esta miniatura es también visible para el lanzador cuya alma está conectada a esta miniatura.

CLAVES

HECHIZO PERMANENTE, SOULSTEALER CARRION

BONE-TITHE SHRIEKER

El Bone-tithe Shrieker es una monstruosidad de cuatro cabezas, conjurada para dar caza a aquellos que escapan al diezmo de Ossiarch. Cuando localiza a su presa, suelta un chillido que hiela la mente, embota la voluntad y hace estremecer los huesos de las criaturas vivas cercanas, convirtiéndolas en presas fáciles para los propios Ossiarch.

DESCRIPCIÓN

Un Bone-tithe Shrieker es una única miniatura. **DEPREDADOR:** Un Bone-tithe Shrieker es un hechizo permanente depredador. Puede moverse hasta 8" y puede volar.

MAGIA

Invocar Bone-tithe Shrieker. El lanzador invoca una aparición que le guíe hasta el siguiente festín de huesos.

Invocar Bone-tithe Shrieker tiene dificultad de lanzamiento 5. Sólo los **MAGOS OSSIARCH BONEREAPERS** pueden intentar lanzar este hechizo. Si se lanza con éxito, despliega una miniatura Bone-tithe Shrieker completamente a 12" o menos del lanzador y visible para él.

Alma conectada. Algunos hechizos pueden conectarse directamente a la consciencia de su lanzador.

Este hechizo está conectado al alma del lanzador. Cuando los hechizos permanentes depredadores son movidos al inicio de la ronda de batalla, los que estén conectados al alma de un lanzador se mueven primero, seguidos por los que no lo estén. Además, siempre son movidos por el jugador cuyo ejército incluya al mago a cuya alma está conectado el hechizo en cuestión. El jugador que haya ganado la tirada de desempate para determinar quién moverá antes un hechizo permanente debe mover en primer lugar todos sus hechizos conectados al alma de sus magos, seguido por su oponente.

Debes restar 1 de las tiradas de lanzamiento de un **MAGO** cuya alma esté conectada a un hechizo permanente. Un lanzador no puede estar conectado a más de un hechizo permanente a la vez.

Si el lanzador es eliminado, cualquier hechizo permanente al que su alma estuviese conectada es dispersado.

HABILIDADES

Portento de muerte. Quienes tiene cierta experiencia saben que cuando aparece un Bone-tithe Shrieker, un ejército entero de Ossiarch Bonereapers nunca le anda a la zaga.

Resta 1 del Coraje de las unidades mientras se encuentren a 12" o menos de esta miniatura. Las unidades **OSSIARCH BONEREAPERS** no se ven afectadas por esta habilidad.

Sin escapatoria. Los enemigos no pueden ocultarse cuando anda cerca un Bone-tithe Shrieker. Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques de unidades **OSSIARCH BONEREAPERS** que elijan como blanco a una unidad enemiga a 12" o menos de esta miniatura.

CLAVES

HECHIZO PERMANENTE, BONE-TITHE SHRIEKER

NIGHTMARE PREDATOR

Der Nightmare Predator ist eine Beschwörung aus shyishianischer Magie in Form eines verstörenden Schreckens. Er ist an seinen Meister gebunden und schwebt unheimlich auf dessen Beute zu, deren Fleisch er mit Klauen so groß wie Sichelzähne zerfetzt, bis nur noch Knochen übrig sind.

BESCHREIBUNG

Ein Nightmare Predator ist ein einzelnes Modell.

RÄUBERISCH: Ein Nightmare Predator ist ein räuberischer Endloszauber. Er kann sich bis zu 2W6" weit bewegen und kann fliegen.

MAGIE

Nightmare Predator beschwören: Der Zauberer beschwört einen mächtigen Albtraum gegen den Feind.

Nightmare Predator beschwören hat einen Zauberwert von 7. Nur **ZAUBERER** der **OSSIARCH BONEREAPERS** können versuchen, diesen Zauber zu wirken. Wird dieser Zauber erfolgreich gewirkt, stelle ein Nightmare-Predator-Modell vollständig innerhalb von 6" um den Zaubernden und für diesen sichtbar auf.

Seelenverbunden: Ein solcher Zauber ist direkt mit dem Bewusstsein des Zauberers verbunden.

Dieser Zauber ist mit dem Zaubernden seelenverbunden. Wenn räuberische Endloszauber zu Beginn der Schlachtrunde bewegt werden, werden jene, die mit einem Zaubernden seelenverbunden sind, zuerst bewegt, gefolgt von allen anderen Endloszaubern, auf die dies nicht zutrifft. Seelenverbundene Endloszauber werden immer von dem Spieler bewegt, der den Zauberer kontrolliert, mit dem der Endloszauber verbunden ist. Der Spieler, der den Wurf zur Ermittlung dessen gewinnt, wer zuerst einen Endloszauber bewegen darf, muss zuerst alle seine seelenverbundenen Zauber bewegen, dann tut dies der Gegner für seine.

Du musst 1 von Zauberwürfen für einen **ZAUBERER** abziehen, der mit einem Zauber seelenverbunden ist. Ein Zauberer kann nicht mit mehr als einem Endloszauber gleichzeitig verbunden sein. Wird der Zauberer getötet, werden auch etwaige Endloszauber, mit denen er seelenverbunden ist, aufgelöst.

FÄHIGKEITEN

Ewiger Jäger: Einen Nightmare Predator hält man nur auf, indem man schnell genug den Zauberer tötet.

Wenn dieses Modell aufgestellt wird, kann der Spieler, der es aufgestellt hat, 1 feindlichen **HELDEN** als Beute des Modells wählen und sofort eine Bewegung mit diesem Modell ausführen. Wird die Beute dieses Modells zerstört, wird dieser Endloszauber aufgelöst.

Der Tod selbst: Ein Nightmare Predator bringt jedem in seinem Weg das Ende.

Nachdem sich dieses Modell bewegt hat, wirf einen Würfel für jede Einheit innerhalb von 3" um es. Bei 2+ erleidet die Einheit, für die gewürfelt wird, W3 tödliche Verwundungen. Ist die Einheit die Beute dieses Modells, erleidet sie bei 2+ W6 tödliche Verwundungen anstatt W3 tödliche Verwundungen. **OSSIARCH-BONEREAPERS**-Einheiten betrifft diese Fähigkeit nicht.

SCHLÜSSELWÖRTER ENDLOSZAUBER, NIGHTMARE PREDATOR

SOULSTEALER CARRION

Der Soulstealer Carrion ist ein seelenverbundenes Konstrukt, das aus den ausgestreckten Fingern des Zaubernden schießt und über das Schlachtfeld fliegt. Der Zauberer kann durch die Augen des Konstruktes sehen; sieht es ungenutzte Geistenergie stürzt es sich darauf und leitet sie an den Zauberer weiter oder tötet damit Feinde in der Nähe.

BESCHREIBUNG

Ein Soulstealer Carrion ist ein einzelnes Modell.

RÄUBERISCH: Ein Soulstealer Carrion ist ein räuberischer Endloszauber. Er kann sich bis zu 16" weit bewegen und kann fliegen.

MAGIE

Soulstealer Carrion beschwören: Mit einer Geste ruft der Zauberer einen geflügelten Geist.

Soulstealer Carrion beschwören hat einen Zauberwert von 6. Nur **ZAUBERER** der **OSSIARCH BONEREAPERS** können versuchen, diesen Zauber zu wirken. Wird dieser Zauber erfolgreich gewirkt, stelle ein Soulstealer-Carrion-Modell an beliebiger Stelle auf dem Schlachtfeld und für den Zaubernden sichtbar auf.

Seelenverbunden: Ein solcher Zauber ist direkt mit dem Bewusstsein des Zauberers verbunden.

Dieser Zauber ist mit dem Zaubernden seelenverbunden. Wenn räuberische Endloszauber zu Beginn der Schlachtrunde bewegt werden, werden jene, die mit einem Zaubernden seelenverbunden sind, zuerst bewegt, gefolgt, von allen anderen Endloszaubern, auf die dies nicht zutrifft. Seelenverbundene Endloszauber werden immer von dem Spieler bewegt, der den Zauberer kontrolliert, mit dem der Endloszauber verbunden ist. Der Spieler, der den Wurf zur Ermittlung dessen gewinnt, wer zuerst einen Endloszauber bewegen darf, muss zuerst alle seine seelenverbundenen Zauber bewegen, dann tut dies der Gegner für seine.

Du musst 1 von Zauberwürfen für einen **ZAUBERER** abziehen, der mit einem Zauber seelenverbunden ist. Ein Zauberer kann nicht mit mehr als einem Endloszauber gleichzeitig verbunden sein. Wird der Zauberer getötet, werden auch etwaige Endloszauber, mit denen er seelenverbunden ist, aufgelöst.

FÄHIGKEITEN

Seelenzog: Diese Monstrosität kann die Seelen der Toten einfangen und ihre Energie nutzen, um ihren Meister zu heilen oder ihre Feinde zu töten.

Am Ende jeder Phase wirfst du einen Würfel, wenn mindestens ein Modell des **CHAOS**, der **ZERSTÖRUNG** oder der **ORDNUNG** in dieser Phase innerhalb von 6" um dieses Modell getötet wurde. Bei 1-2 heilst du 1 Verwundung, die dem Zauberer zugewiesen ist, der mit dem Zauber seelenverbunden ist. Bei 3-4 verursachst du 1 tödliche Verwundung an jeder Einheit des **CHAOS**, der **ZERSTÖRUNG** oder der **ORDNUNG** innerhalb von 6" um dieses Modell. Bei 5-6 tust du beides.

Hexenblick: Ein mit dem Soulstealer Carrion seelenverbundener Zauberer sieht mit dessen Augen. Alles, was für dieses Modell sichtbar ist, ist auch für den Zauberer sichtbar, mit dem es seelenverbunden ist.

SCHLÜSSELWÖRTER ENDLOSZAUBER, SOULSTEALER CARRION

BONE-TITHE SHRIEKER

Der Bone-tithe Shrieker ist ein vierköpfiges, allsehendes Monster, das gerufen wird, um jene zu jagen, die sich dem Ossiarch-Tribut entziehen. Wittert er seine Beute, stößt er einen verstandraubenden Schrei aus, der alle Lebewesen in der Umgebung bis ins Mark erschüttert, was sie zu leichter Beute für die Ossiarch macht.

BESCHREIBUNG

Ein Bone-tithe Shrieker ist ein einzelnes Modell.

RÄUBERISCH: Ein Bone-tithe Shrieker ist ein räuberischer Endloszauber. Er kann sich bis zu 8" weit bewegen und kann fliegen.

MAGIE

Bone-tithe Shrieker beschwören: Der Zauberer ruft eine Erscheinung herbei, die ihn zum nächsten Knochen schmaus führen soll.

Bone-tithe Shrieker beschwören hat einen Zauberwert von 5. Nur **ZAUBERER** der **OSSIARCH BONEREAPERS** können versuchen, diesen Zauber zu wirken. Wird dieser Zauber erfolgreich gewirkt, stelle ein Bone-tithe-Shrieker-Modell vollständig innerhalb von 12" um den Zaubernden und für diesen sichtbar auf.

Seelenverbunden: Ein solcher Zauber ist direkt mit dem Bewusstsein des Zauberers verbunden.

Dieser Zauber ist mit dem Zaubernden seelenverbunden. Wenn räuberische Endloszauber zu Beginn der Schlachtrunde bewegt werden, werden jene, die mit einem Zaubernden seelenverbunden sind, zuerst bewegt, gefolgt, von allen anderen Endloszaubern, auf die dies nicht zutrifft. Seelenverbundene Endloszauber werden immer von dem Spieler bewegt, der den Zauberer kontrolliert, mit dem der Endloszauber verbunden ist. Der Spieler, der den Wurf zur Ermittlung dessen gewinnt, wer zuerst einen Endloszauber bewegen darf, muss zuerst alle seine seelenverbundenen Zauber bewegen, dann tut dies der Gegner für seine.

Du musst 1 von Zauberwürfen für einen **ZAUBERER** abziehen, der mit einem Zauber seelenverbunden ist. Ein Zauberer kann nicht mit mehr als einem Endloszauber gleichzeitig verbunden sein. Wird der Zauberer getötet, werden auch etwaige Endloszauber, mit denen er seelenverbunden ist, aufgelöst.

FÄHIGKEITEN

Vorzeichen des Untergangs: Kluge Männer wissen, dass die Erscheinung eines Bone-tithe Shriekers bedeutet, dass eine Armee der Ossiarch Bonereapers naht.

Ziehe 1 vom Mutwert von Einheiten ab, die sich innerhalb von 12" um dieses Modell befinden. **OSSIARCH-BONEREAPERS**-Einheiten betrifft diese Fähigkeit nicht.

Kein Entrinnen: Kein Feind kann sich verstecken, wenn ein Bone-tithe Shrieker in der Nähe ist.

Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken von Einheiten der **OSSIARCH BONEREAPERS** gegen eine Einheit, die sich innerhalb von 12" um dieses Modell befindet.

SCHLÜSSELWÖRTER ENDLOSZAUBER, BONE-TITHE SHRIEKER

NIGHTMARE PREDATOR

Il Nightmare Predator è una torreggiante evocazione di magia shyishana con le sembianze di un orrore inquietante. Vincolato al lanciatore, fluttua in aria verso la preda del suo signore, lacerando le vittime urlanti con artigli grandi quanto falci prima per poi strapparne la carne dalle ossa.

DESCRIZIONE

Un Nightmare Predator è un singolo modello.

PREDATORE: un Nightmare Predator è un incantesimo persistente predatore. Può muoversi di massimo 2D6" e può volare.

MAGIA

Evocare Nightmare Predator: il lanciatore manifesta un incubo terribile per punire i nemici.

Evocare Nightmare Predator ha un valore di lancio di 7. Solo i **MAGHI** degli **OSSIARCH BONEREPERS** possono tentare di lanciare questo incantesimo. Se lanciato con successo, schiera un modello di Nightmare Predator interamente entro 6" dal lanciatore e visibile ad esso.

Connessione Spirituale: questo incantesimo è connesso alla coscienza del lanciatore.

Questo incantesimo è in connessione spirituale

con il lanciatore. Quando gli incantesimi persistenti predatori vengono mossi all'inizio del round di battaglia, vengono mossi per primi quelli che sono in connessione spirituale con un lanciatore, seguiti da quelli che non lo sono. Gli incantesimi in connessione spirituale sono sempre mossi dal giocatore la cui armata include il lanciatore a cui è connesso l'incantesimo.

Il giocatore che ha vinto lo spareggio per determinare chi muove per primo un incantesimo persistente deve muovere prima tutti i propri incantesimi in connessione spirituale, seguito dall'avversario.

Sottrai 1 dai tiri per lanciare incantesimi di un **MAGO** che è in connessione spirituale con un incantesimo persistente. Un lanciatore non può essere connesso a più di un incantesimo persistente nello stesso momento. Se il lanciatore viene ucciso, qualsiasi incantesimo persistente con cui è connesso viene disperso.

ABILITÀ

Cacciatore Perpetuo: l'unico modo di fermare un Nightmare Predator è uccidere il lanciatore prima che l'incantesimo uccida te.

Quando schiera questo modello, il giocatore che lo fa può scegliere 1 **EROE** nemico come preda ed effettuare immediatamente un movimento con questo modello. Se la preda di questo modello viene distrutta, questo modello viene disperso.

Incaricazione della Morte: un Nightmare Predator è morte certa per chiunque lo intralci.

Dopo che questo modello si è mosso, tira un dado per ogni unità entro 3" da esso. Con 2+ quell'unità subisce D3 ferite mortali. Se quell'unità era la preda di questo modello, con 2+ subisce D6 ferite mortali invece che D3 ferite mortali. Le unità di **OSSIARCH BONEREPERS** non sono influenzate da questa abilità.

MOTS-CLÉS

INCANTESIMO PERSISTENTE, NIGHTMARE PREDATOR

SOULSTEALER CARRION

Il Soulstealer Carrion è un costruito spirituale che emerge dalla punta delle dita protese del lanciatore per solcare il campo di battaglia. Il suo signore può vedere tramite gli occhi rapaci dell'evocazione; quando percepisce energia spirituale libera, scende in picchiata per reclamarla e trasmetterla al padrone oppure per usarla contro i nemici.

DESCRIZIONE

Un Soulstealer Carrion è un singolo modello.

PREDATORE: un Soulstealer Carrion è un incantesimo persistente predatore. Può muoversi di massimo 16" e può volare.

MAGIA

Evocare Soulstealer Carrion: il lanciatore gesticola verso il cielo ed evoca una creatura alata spettrale.

Evocare Soulstealer Carrion ha un valore di lancio di 6. Solo i **MAGHI** degli **OSSIARCH BONEREPERS** possono tentare di lanciare questo incantesimo. Se lanciato con successo, schiera un modello di Soulstealer Carrion ovunque sul campo e visibile al lanciatore.

Connessione Spirituale: questo incantesimo è connesso alla coscienza del lanciatore.

Questo incantesimo è in connessione spirituale con il lanciatore. Quando gli incantesimi

persistenti predatori vengono mossi all'inizio del round di battaglia, vengono mossi per primi quelli che sono in connessione spirituale con un lanciatore, seguiti da quelli che non lo sono. Gli incantesimi in connessione spirituale sono sempre mossi dal giocatore la cui armata include il lanciatore a cui è connesso l'incantesimo. Il giocatore che ha vinto lo spareggio per determinare chi muove per primo un incantesimo persistente deve muovere prima tutti i propri incantesimi in connessione spirituale, seguito dall'avversario.

Sottrai 1 dai tiri per lanciare incantesimi di un **MAGO** che è in connessione spirituale con un incantesimo persistente. Un lanciatore non può essere connesso a più di un incantesimo persistente nello stesso momento. Se il lanciatore viene ucciso, qualsiasi incantesimo persistente con cui è connesso viene disperso.

ABILITÀ

Sottrai Anime: questa mostruosità eterea può catturare le anime dei morti, usando l'energia per guarire il proprio padrone o uccidere i nemici.

Alla fine di ogni fase tira un dado se qualsiasi modello di **CHAOS**, **DISTRUZIONE** o **ORDINE** è stato ucciso entro 6" da questo modello durante quella fase. Con 1-2 sana 1 ferita assegnata al lanciatore in connessione spirituale con questo modello. Con 3-4 infliggi 1 ferita mortale a ogni unità di **CHAOS**, **DISTRUZIONE** o **ORDINE** entro 6" da questo modello. Con 5-6 fai entrambe queste cose.

Vista Secondaria: un mago connesso a un Soulstealer Carrion può vedere tramite i suoi occhi.

Qualsiasi cosa visibile a questo modello è anche visibile al lanciatore che è in connessione spirituale con esso.

MOTS-CLÉS

INCANTESIMO PERSISTENTE, SOULSTEALER CARRION

BONE-TITHE SHRIEKER

Il Bone-tithe Shrieker è un'onnivedente mostruosità a quattro teste evocata per dare la caccia a chi vuole sfuggire alla decima degli Ossiarch. Quando individua la preda emette un urlo terribile e sconvolgente che ottunde i sensi e scuote le ossa delle creature viventi nelle vicinanze, rendendole vulnerabili agli Ossiarch.

DESCRIZIONE

Un Bone-tithe Shrieker è un singolo modello.

PREDATORE: un Bone-tithe Shrieker è un incantesimo persistente predatore. Può muoversi di massimo 8" e può volare.

MAGIA

Evocare Bone-tithe Shrieker: il mago evoca un'apparizione che lo guida ai banchetti d'ossa.

Evocare Bone-tithe Shrieker ha un valore di lancio di 5. Solo i **MAGHI** degli **OSSIARCH BONEREPERS** possono tentare di lanciare questo incantesimo. Se lanciato con successo, schiera un modello di Bone-tithe Shrieker interamente entro 12" dal lanciatore e visibile ad esso.

Connessione Spirituale: questo incantesimo è connesso alla coscienza del lanciatore.

Questo incantesimo è in connessione spirituale con il lanciatore. Quando gli incantesimi persistenti predatori vengono mossi all'inizio del round di battaglia, vengono mossi per primi quelli che sono in connessione spirituale con un lanciatore, seguiti da quelli che non lo sono. Gli incantesimi in connessione spirituale sono sempre mossi dal giocatore la cui armata include il lanciatore a cui è connesso l'incantesimo. Il giocatore che ha vinto lo spareggio per determinare chi muove per primo un incantesimo persistente deve muovere prima tutti i propri incantesimi in connessione spirituale, seguito dall'avversario.

Sottrai 1 dai tiri per lanciare incantesimi di un **MAGO** che è in connessione spirituale con un incantesimo persistente. Un lanciatore non può essere connesso a più di un incantesimo persistente nello stesso momento. Se il lanciatore viene ucciso, qualsiasi incantesimo persistente con cui è connesso viene disperso.

ABILITÀ

Portento del Fato: gli uomini istruiti sanno che quando appare un Bone-tithe Shrieker, alle sue spalle c'è un'armata di Ossiarch Bonereapers.

Sottrai 1 dal Coraggio delle unità che si trovano entro 12" da questo modello. Le unità di **OSSIARCH BONEREPERS** non sono influenzate da questa abilità.

Nessuna Fuga: i nemici non possono nascondersi quando un Bone-tithe Shrieker è nelle vicinanze.

Aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati dalle unità di **OSSIARCH BONEREPERS** che hanno come bersaglio un'unità che si trova entro 12" da questo modello.

MOTS-CLÉS

INCANTESIMO PERSISTENTE, BONE-TITHE SHRIEKER

悪夢の捕食者

悪夢の捕食者は、恐怖をかたどったシャイシュ魔法の不気味な降霊術の呪文である。それは術者に束縛され、薄気味悪く空中を漂いながら主が選んだ獲物に向かい、叫び声を上げる犠牲者の肉を鎌ほどの大きさの爪で引き裂き、骨まで剥がすのだ。

詳細

悪夢の捕食者は1体で永久呪文を構成する。

移動型: 悪夢の捕食者は移動型永久呪文であり、最大2D6mv移動できる（飛行可能）。

呪文

悪夢の捕食者の召喚: 魔法使いは敵を罰するために恐ろしい悪夢を呼び起こす。

『悪夢の捕食者の召喚』の詠唱値は7である。オシーク・ボーンリーパー・ウィザードのみ、この呪文の詠唱を試みることができる。詠唱に成功した場合、術者の6mv以内に全体が取まっており、なおかつ射線が通っている地点へ悪夢の捕食者を配置せよ。

靈魂の輪: 靈魂の輪の呪文は、術者の意識に直接結びついている。

この呪文は、靈魂の輪で術者と繋がっている。バトルラウンドの開始時に移動型永久呪文の移動を行う際、詠唱者と靈魂の輪で結びついている呪文が最初に移動を行い、続いてそうでない呪文が移動を行う。靈魂の輪で結びついている呪文は、その呪文に結びついている詠唱者のアーミー側のプレイヤーによって移動が行われる。どちらのプレイヤーが先に永久呪文の移動を行うかを決定するためのロールオフに勝利した側のプレイヤーが、先に自軍と靈魂の輪で結びついているあらゆる永久呪文の移動を行い、そのあとで対戦相手が自軍と靈魂の輪で結びついている永久呪文の移動を行うこと。

永久呪文と靈魂の輪で結ばれているウィザードは詠唱ロール結果に-1の修正を受ける。術者は同時に複数の永久呪文と靈魂の輪を結ぶことはできない。術者が戦死した場合、靈魂の輪で結びついている永久呪文は解呪される。

アビリティ

永遠の狩人: 悪夢の捕食者を止める唯一の方法は、殺される前に術者を殺すことだ。

この永久呪文が配置されると、配置したプレイヤーは1体の敵ヒーローを獲物として選択し、配置された永久呪文を即座に移動させられる。この永久呪文の獲物が撃破された場合、この永久呪文は解呪される。

死の化身: 悪夢の捕食者は、邪魔をするものに確実な破滅を呼ぶ。

この永久呪文が移動を終えた後、この永久呪文の3mv以内にいる各敵ユニットに対してそれぞれ1個のダイスをロールせよ。出目が2+の場合、その敵ユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。出目が2+であり、ロール対象のユニットがこの永久呪文の獲物である場合、敵ユニットが受ける致命的ダメージはD3ポイントではなくD6ポイントとなる。オシーク・ボーンリーパーユニットは、アビリティ『死の化身』の影響を受けない。

キーワード

永久呪文、悪夢の捕食者

魂泥棒の猛禽

魂泥棒の猛禽は靈魂の輪で結ばれた召喚物で、術者の広げた指先から飛び上がり、戦場の上を飛ぶ。術者は鳥の魔法の目を通して当たりを見回すことができる。彷徨っている魂のエネルギーを感じ取ったときには、それを捕らえるためにさっと空から舞い降り、術者へと導くか、あるいはそれを放出し近くの敵に害を与える。

詳細

魂泥棒の猛禽は1体で永久呪文を構成する。

移動型: 魂泥棒の猛禽は移動型永久呪文であり、最大16mv移動できる（飛行可能）。

呪文

魂泥棒の猛禽の召喚: 魔法使いは天を仰ぎ、翼のある幽霊の召喚物と呼び起こす。

『魂泥棒の猛禽』の詠唱値は6である。オシーク・ボーンリーパー・ウィザードのみ、この呪文の詠唱を試みることができる。詠唱に成功した場合、術者の射線が通っている任意の地点へ魂泥棒の猛禽を配置せよ。

靈魂の輪: 靈魂の輪の呪文は、術者の意識に直接結びついている。

この呪文は、靈魂の輪で術者と繋がっている。バトルラウンドの開始時に移動型永久呪文の移動を行う際、詠唱者と靈魂の輪で結びついている呪文が最初に移動を行い、続いてそうでない呪文が移動を行う。靈魂の輪で結びついている呪文は、その呪文に結びついている詠唱者のアーミー側のプレイヤーによって移動が行われる。どちらのプレイヤーが先に永久呪文の移動を行うかを決定するためのロールオフに勝利した側のプレイヤーが、先に自軍と靈魂の輪で結びついているあらゆる永久呪文の移動を行い、そのあとで対戦相手が自軍と靈魂の輪で結びついている永久呪文の移動を行うこと。

永久呪文と靈魂の輪で結ばれているウィザードは詠唱ロール結果に-1の修正を受ける。術者は同時に複数の永久呪文と靈魂の輪を結ぶことはできない。術者が戦死した場合、靈魂の輪で結びついている永久呪文は解呪される。

アビリティ

魂の盗人: この霊的な怪物は、近くで殺されたものの魂を捕らえ、その魂のエネルギーを使って術者を治癒したり、敵を吹き飛ばすことができる。

各フェイズの終了時、そのフェイズ中にこの兵の6mv以内で渾沌、破壊、秩序の兵が1体以上戦死していた場合、1個のダイスをロールせよ。出目が1-2の場合、この兵の靈魂の輪で結ばれている術者が負っている【傷】を1ポイント回復する。出目が3-4の場合、この兵の6mv以内にいる各渾沌、破壊、秩序のユニットはそれぞれ1ポイントの致命的ダメージを受ける。出目が5-6の場合、これらの両方の効果が発動される。

千里眼: 魂泥棒の猛禽と靈魂の輪で結びついている魔法使いは、その鳥の目を通し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対象は、この永久呪文と靈魂の輪で結ばれている詠唱者からも射線が通っているとみなされる。

キーワード

永久呪文、魂泥棒の猛禽

骨税の金切り魔

骨税の金切り魔は、オシークの骨税から逃げるものを追い詰めるために作られた、四つの頭を持ち、すべてを見通す怪物だ。獲物を見つけたときにはぞっとするような恐ろしい叫び声を上げ、近くにいる生き物たちの分別を鈍らせ、恐怖で震えさせ、それらはオシークの格好の餌食になる。

詳細

骨税の金切り魔は1体の兵である。

移動型: 骨税の金切り魔は移動型永久呪文であり、最大8mv移動できる（飛行可能）。

呪文

骨税の金切り魔の召喚: 術者は次の骨の饗宴へと導く亡霊を呼び出す。

『骨税の金切り魔』の詠唱値は5である。オシーク・ボーンリーパー・ウィザードのみ、この呪文の詠唱を試みることができる。詠唱に成功した場合、術者の12mv以内に全体が取まっており、なおかつ射線が通っている地点へ骨税の金切り魔を配置せよ。

靈魂の輪: 靈魂の輪の呪文は、術者の意識に直接結びついている。

この呪文は、靈魂の輪で術者と繋がっている。バトルラウンドの開始時に移動型永久呪文の

移動を行う際、詠唱者と靈魂の輪で結びついている呪文が最初に移動を行い、続いてそうでない呪文が移動を行う。靈魂の輪で結びついている呪文は、その呪文に結びついている詠唱者のアーミー側のプレイヤーによって移動が行われる。どちらのプレイヤーが先に永久呪文の移動を行うかを決定するためのロールオフに勝利した側のプレイヤーが、先に自軍と靈魂の輪で結びついているあらゆる永久呪文の移動を行い、そのあとで対戦相手が自軍と靈魂の輪で結びついている永久呪文の移動を行うこと。

永久呪文と靈魂の輪で結ばれているウィザードは詠唱ロール結果に-1の修正を受ける。術者は同時に複数の永久呪文と靈魂の輪を結ぶことはできない。術者が戦死した場合、靈魂の輪で結びついている永久呪文は解呪される。

アビリティ

破滅の前触れ: 博識な人間は、骨税の金切り魔が現れるとき、オシーク・ボーンリーパーの軍団がすぐそこに近づいていることを知っている。

この永久呪文の12mv以内にいるユニットは、【勇猛度】に-1の修正を受ける。オシーク・ボーンリーパーユニットは、アビリティ『破滅の前触れ』の影響を受けない。

脱出不可能: 骨税の金切り魔が近くにいるとき、敵は隠れることができない。

この永久呪文の12mv以内にいるユニットに対して、オシーク・ボーンリーパー・ユニットが行なう攻撃は、ヒットロール結果に+1の修正を受ける。

キーワード

永久呪文、魂泥棒の猛禽