



絡み骨

**トーテム掬来**  
呪魔を望む数だけ戦場から取り除く。その後、こうやって取り除いた呪魔それぞれを、絡み骨から2ヘックス以内に配置する。

**摺みかかる呪詛** 2 - -  
成功効果：対象は④又は⑥を得る。

©Copyright Steamforged Games Ltd. 2019



絡み骨

**呪われた地** 2 - -  
範囲内の空白のヘックス上に、最大2つまでの目標ヘックスを置く。それらは激突フェイズの終了時に取り除く。

**致命の呪い** 2 4 6  
成功効果：対象は④又は⑥を得る。

©Copyright Steamforged Games Ltd. 2019



絡み骨

**強大な呪い** 2 - -  
範囲内にいる呪魔1体につき1つの弱体を選ぶ。範囲内にいる各敵勇者はそれぞれ、それら選ばれた弱体を得る。

**創造の勇者**  
創造⑥が誇示アクションを行ったとき、ターントークンを+1マス動かす。

**骨転がし**  
絡み骨の各行動終了時、ダイスを1つ振る。1または2を振った場合、絡み骨からその出目の値の範囲内の強化か弱体1つを取り除き、絡み骨から出目の値の範囲内の別のモデルにそれを置いてよい。

©Copyright Steamforged Games Ltd. 2019



絡み骨

**創造の勇者**  
創造⑥が誇示アクションを行ったとき、ターントークンを+1マス動かす。

**骨転がし**  
絡み骨の各行動終了時、ダイスを1つ振る。1または2を振った場合、絡み骨からその出目の値の範囲内の強化か弱体1つを取り除き、絡み骨から出目の値の範囲内の別のモデルにそれを置いてよい。

©Copyright Steamforged Games Ltd. 2019



呪魔  
絡み骨の従者

**調律魔法** - - -  
いずれかの強化1つを得る。

**呪詛破** 2 2 -  
成功効果：対象はいずれかの弱体1つを得る。 4 4 -  
6 6 -

**呪詛喰らい**  
絡み骨が骨転がしによってダイスの空白を振ったとき、呪魔はいずれかの強化1つを得る。

©Copyright Steamforged Games Ltd. 2019



呪魔  
絡み骨の従者

**魔法放逐** 2 - -  
この呪魔の範囲内の味方モデル1体から、すべての強化と弱体を取り除く。

**呪詛破** 2 2 -  
成功効果：対象はいずれかの弱体1つを得る。 4 4 -  
6 6 -

**呪詛喰らい**  
絡み骨が骨転がしによってダイスの空白を振ったとき、呪魔はいずれかの強化1つを得る。

©Copyright Steamforged Games Ltd. 2019