

目次

エシン氏族、死の執行群	2
デスマスター・クリックスイット	3
ガッターランナー	4
ナイトランナー	4
陣営ルール	5
戦闘陣形	5
ウォースクロール	5
デスマスター・クリックスイット	5
ガッターランナー	6
ナイトランナー	6



PRODUCED BY THE WARHAMMER DESIGN STUDIO

With thanks to The Faithful and The Loretesters for their invaluable services.

Battletome Supplement: Skaven Eshin © Copyright Games Workshop Limited 2026. Battletome Supplement: Skaven Eshin, GW, Games Workshop, Citadel, Warhammer, Warhammer Age of Sigmar, Battletome, Stormcast Eternals, the 'winged-hammer' Warhammer logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world. All Rights Reserved.

個人使用の目的に限り複製を許可する。

This is a work of fiction. All the characters and events portrayed in this book are fictional, and any resemblance to real people or incidents is purely coincidental.

Pictures used for illustrative purposes only.

Certain Citadel products may be dangerous if used incorrectly and Games Workshop does not recommend them for use by children under the age of 16 without adult supervision. Whatever your age, be careful when using glues, bladed equipment and sprays and make sure that you read and follow the instructions on the packaging.

Games Workshop Ltd., Willow Road, Lenton,
Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom

Games Workshop Limited – Irish branch
Unit 3, Lower Liffey Street, Dublin 1, D01 K199, Ireland

WARHAMMER.COM

エシン氏族、死の執行群

エシンはスケイヴンの大氏族の一つに数えられ、彼らを雇う度胸のある鼠人の戦将に対して、熟練の暗殺者や諜報員を提供する集団である。彼らは大いなる角戴きし鼠を〈殺しの影〉として崇拝しており、この秘匿されし存在は衝動的に権力者を打倒し、不安定な無秩序と混乱を広めるものとされている。エシン氏族は主に、^{マスタークラン}長氏族の命により動くため、スケイヴン王国支配層のお抱えだと見る向きもある。もっとも、この見解はグレイシアの言い分を多分に含んでいる。

しかしエシン氏族は他勢力に従属せず、影の氏族を束ねるナイトロードは、そのことを大いなる角戴きし鼠の預言者たちに思い知らせることに躊躇いが無い。エシン氏族は地下帝国を分裂させる内戦から常に距離を置く一方、ときにその争いを一夜の殺戮で容赦なく終わらせる。いかなる大氏族も一枚岩ではないが、エシン氏族は他には見られない統一性を備えているように見える。例外があるとすれば、穢れの大遠征にあるベスティレン氏族くらいのものだろう。他のスケイヴンが狂躁に駆られるのに対し、彼らは冷静に観察し、忍耐強く待つ。こうした特性こそが、数多の敵対者にとって彼らを、一層不気味な存在たらしめているのだ。

ナイトロードは依然として配下を使い捨てとみなしているが、たとえ最下層のエシン戦士であっても役に立つよう、最低限の訓練は施される。一見、影の氏族は統一されているかのように見えるものの、その内部階層はほかの大氏族と同様に欺瞞と裏切りに満ちている。その性質がより巧妙に隠されているに過ぎないのだ。そして氏族の長老たちは、この環境を維持するため手を尽くしている。というのも、配下がその環境下で勝ち上がることでなければ、

死の臭気が聖洞の入り口に重くまとわりついていた。カインイトの守護者たちの遺体は焼却のために運び去られた一方、スケイヴンの屍は無造作に打ち捨てられていた。洞窟の内部ではタセリアが血塗られた手の御方の像の前に跪き、死の儀式を静かに執り行っていた。

影が洞窟の天井からずりりと剥がれ落ちる。それは水のごとく流れ、骨を持たぬかのように形を崩しながら、完全な無音のまま、像の掲げた腕をすり抜けて降りてくる。一瞬静止した次の瞬間、外套を翻し、毒を滴らせた双刃が閃く。だがその刹那、タセリアの目が弾かれるように開かれた。アエルフの殺戮の巫女は跳ね起き、剣を抜いてその一撃を紙一重で受け流した。刃が閃き、鋼の打ち合う音が渦を巻く。嵐が過ぎ去ったのち、両者の刃は噛み合っていた。タセリアは笑みを浮かべていた。

「鈍いな、害獣」

暗殺者の眼光が燃え上がる。次の瞬間、鞭を打つような鋭い音が走り、タセリアは息を詰まらせた——血の泡が唇から溢れる。彼女は痙攣しながら崩れ落ち、骨の軋む音が静寂に響いた。暗殺者が尾に握られた刃を引き抜く——それは彼女の脇腹に深く突き立てられていたものだった。彼女が最後に見たのは、鼠人が身を屈め、己の顔の皮を剥ぎ取らんと手を伸ばしてくる姿であった。

ヴェイルト

他の大氏族と同様に、エシン氏族は荒地の〈大罅〉に城塞を構えている。ヴェイルトはいかなる地図にも記されていない。それは影の要塞であり、その所在があまりにも執拗に隠蔽されているため、主の意思に従って移動しているとさえ噂されている。その主とは影の武技に深く精通したエシン氏族の長老たちであり、もはや完全に物質的な存在とは言い難い存在だと信じられている。その変化する回廊と異に満ちた部屋の奥深くでは、各氏族から選り抜かれた有望な暗殺者たちが過酷極まる訓練に投じられ、秘匿されし技術を叩き込まれる。またそこには、最も邪悪な暗殺道具を蓄えた保管庫や、名高きデスマスターの技を侮辱した愚か者たちの、声なき悲鳴を上げ続ける首を取めた戦利品の間が存在する。



〈殺しの影〉が求める不和を広めることなど到底できないからだ。エシン氏族の工作員が地位を上げるにつれて、より秘匿された暗殺技術が授けられていく。^{フイエンディッシュ・クロウ}「魔爪」の道、^{スロットリング・テイル}絞殺尾の構え、そして恐るべき十三影の爪などがその一例である。これらの多くは邪悪かつ神秘的な側面を持ち、影の魔術と融合することで、触れたその手から命を奪う力や、自己の不可視化に近い異様な力を暗殺者にもたらし

エシン氏族が大規模に展開することはほとんどなく、工作員は鉤爪協定を履行するため、大軍勢へと紛れ込むことが多い。しかし、時には死の執行群が派遣され、闇に乗じて短刀や投石具、手裏剣による致死の嵐を浴びせることもある。そして、そのような部隊において指揮官を見抜くことはほぼ不可能である——暗殺者が命令を下すことはなく、混乱そのものを武器として標的へと迫るからだ。エシン氏族の死の執行群は征服を目的とした部隊ではなく、ナイトロードの影多き目的を遂行するための刃であり、任務の失敗は決して許されない。



デスマスター・クリックスイット

冷血な殺し屋であるエシン氏族の中にあつてなお、デスマスター・クリックスイットの殺害数は悪名高く、際立っている。戦慄そのものを体現し、伝説的な技を持つ暗殺者である彼は、姿を見せることなく敵を追い、好機と見るや歪み石で毒された短剣を無防備な標的へと突き立てる——まさに幽鬼のごとき存在だ。デーモンも、不死の暴君も、アズイルの指導者も、あらゆる敵が平等にその刃に倒れてきた。だが、クリックスイットの意欲は未だ冷めやらず、技を試す実験台を求め続けている。

自らの正体を明かすエシン氏族の暗殺者などほぼ存在しない。しかしクリックスイットは例外だ。自らの名を知らしめ、その名に刻まれた凶行を獲物に突きつけることを望んでいるのだ。それは心理戦の一環であり、標的を恐怖と混乱に陥れるための手段だと彼は語る。自我が満たされるのは、あくまで副産物に過ぎないのだと。形式上はニクタス氏族の工作員でありながらも、その名声はすでに氏族を凌駕し、今や法外な報酬さえ支払われれば、誰にでもその刃を貸すのだ。さらにステイヴンとしては異例なことに、彼には支配への欲求がほとんどないようだ。それゆえニクタス氏族の支配者たちは、内外の潜在的な敵を排除させる代償として、この“独立した脅威”を容認している。

クリックスイット最大の武器は、その超常的なまでの敏捷性にある。数十年に渡る鍛錬と影を捻じ曲げる能力を活用し、自らの存在そのものを闇に溶け込ませる。そのため、いかに感覚の鋭い斥候だろうと、



その忍び寄る影を捉えることは不可能に近い。彼の外套は影のデーモンから奪い取った素材を織り上げた、意思を宿す遺物である。それは恐るべき“暗闇の君主”ベ＝ラコールから賜ったものであり、ティーンチの銀の塔の一基をほぼ破壊させるに至った働きへの報酬であった。なお当該任務は、同様にベ＝ラコールの寵愛を求めて貢物を差し出す他の暗殺者たちをその場で殺害してみせることで勝ち取られた。そのクリックスイットの残虐なふるまいは、デーモンロードの興を満たしたという。



クリックスイットの外套は、すでに驚嘆の域に達している彼の技量をさらに押し上げる。闇の溜まりから溜まりへと飛び移り、次の瞬間には敵の間合いに現れるのだ。その刃には異質ともいえる毒が塗り込んであり、初撃のわずかな掠り傷でさえ、やがて膿み、黒く腐り、最後には死が訪れる。だが、それでもなおクリックスイットは手を緩めない。徹底的な姿勢こそが彼の誇りであり、標的が無数の致命傷から血を垂れ流すに至るまで、執拗に刃を突き立て続ける。

ガッターランナー

ガッターランナーは、数多くの暗殺任務を生き延び、エシンの血塗られた階級を登り詰めてきたスケイヴンである。その過程で彼らは多様な殺しの技術を習得しており、一突きで敵を麻痺させるすべや、影に溶けて姿を消す技術、さらにはあらゆる標的を葬る秘伝の毒を調合する知識を身に着けている。

ガッターランナーは氏族の武器庫から支給される専用装備で武装している。その中には、歪み石の毒を滴らせる悲嘆の刃や、盗み出したスクील氏族の技術を用いて生み出された注ぎ込む刃が含まれる。これらはわずかな掠り傷でさえ、粉碎された歪み石とエシン氏族特有の毒を標的の血中へと送り込むのだ。これらの調合毒の効果は一定ではないが、いずれも標的をむごたらしく殺し、周囲の者の心を砕くことを目的としている。

ガッターランナーは卓越した戦闘技量を持つが、敵にとって真に恐るべきは、その“見えぬまま動く”力である。彼らは氏族特有の異質な影の技術に通じ、わずかな隙間をすり抜け、垂直の壁すら軽やかに駆け上がることができる。多くの敵が自らの安全を確信したその瞬間、毒を含んだ刃が喉を貫き、その愚かさに気付かされるのだ。またガッターランナーは、鉤爪協定に基づき破壊工作や諜報任務にも従事し、荒廃の都の混沌とした権力闘争において大きな価値を持つ。その暗躍は地上の住人どもに対しても同様であり、闇の中から大混乱を引き起こし、秩序を崩壊させるのだ。



ナイトランナー

ナイトランナーは、獲物を群れで襲うことに喜びを見出す凶悪なごろつきであり、エシン氏族の最下層に位置する歩兵だ。名譽なき殺しを生業としている彼らは、数的優位を作り出すことに全力を向けており、最低限二対一の優位を得てから襲い掛かる。この残忍な鼠人の群れは死の執行群の中でも最も汚れた任務を請け負う。逃げ遅れたものの始末、防衛線の切り崩し、あるいはより価値ある者たちのために命を捨てて囮となる役目を果たす。

ナイトランナーはそのやせ細った外見とは裏腹に、一体でも侮れない。人間の兵士と互角に渡り合う力を持ち、集団となればその動きは、ヴァーミヌス氏族の戦士との戦いに慣れたものには異質に映るほどの集中力を発揮する。彼らは粗雑ながらも効果的な殺傷力を持つ装備で武装している。近距離では短剣や鈍器で確実に仕留め、遠距離では懐に隠し持てる投石具を用いて、狙い澄ました一撃で顎やこめかみを粉碎するのだ。

ナイトランナーの用いる手段の中でもとりわけ陰險なのが“ただのネズミ”である。どこにでもいるその生物は諜報活動、疫病の拡散、破壊工作を担うよう訓練されており、腐肉の切れ端で餌付けされ、その忠誠心を保っている。より露骨な手段が求められる時や、標的に対してより工夫のいる殺しが必要な場合、エシン氏族の作業員はボムラットを解き放つ。敵を見つけると素早く駆け寄り、間近で爆発するように仕込まれているのだ。その爆発は致命的な破片、あるいは毒ガスを巻き散らし、吸い込んだものの内臓を瞬間に溶かすほどの致死性を持つ。



バトルーム・サブプリメント スケイヴン、エシン氏族

このバトルーム・サブプリメントは、スケイヴン陣営に3種の新ウォースクロールと、新たな戦闘陣形を追加する。また、本サブプリメントに収録されたナイトランナーのウォースクロールは、『バトルーム：スケイヴン』に収録されている既存のものを置き換えて使用する。

戦闘陣形

スケイヴンの陣営ルールに、下記の戦闘陣形を加える。

死の執行群

各ターンにつき1回限り（アーミー）、初期配置フェイズ

殺せ！ 殺せ！ 走れ、ニゲロ！：死の執行群の目的はただ一つ：標的の抹殺だ。だがそれを果たし奇襲の優位が失われた瞬間、エシン氏族の作業員は生存を第一に行動しなければならない……

宣言：敵英雄を1体選択する。

効果：このバトル中、選択された敵ユニットが全滅している場合、味方エシン・ユニットは【移動力】に+2mvの修正を得る。



スケイヴン・ウォースクロール デスマスター・クリックスイット

移動力
7"

5+

5+

2
確保力

6
体力

クリックスイットはあらゆる影に潜み、いかなる部屋にも侵入し、いつの間にか震える標的の背後に立っている……そんな噂が絶えず囁かれている。だがその多くは彼自身が流したものだ。標的が恐怖に囚われたその瞬間、既に勝敗は決しているのだから。彼の暗殺術はいまや極みの域に達しているが、ペ＝ラコールより授かった、半魂の衣「影血の外套」がそれを後押ししている。伝説の暗殺者クリックスイットは、超常的な能力で獲物を追い詰め、刃を血に染めると、次の獲物へと向かっていく。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
十三影の刃 対英雄 (+1 貫通値)、 クリティカル (致命的)	13	2+	4+	1	1

バッシュ

暗殺者の頂点：クリックスイットはエシン氏族の中でも最も恐れられる暗殺者だ。あるいは、諸領域全土においてもそうかもしれない。

効果：敵英雄を攻撃する場合、このユニットが装備している近接武器の【ダメージ量】は2倍になる。

自軍側突撃フェイズ

陽動攻撃：尻尾の引きつり、爪の器用な一振り、低い威嚇の唸り——その刹那の合図でクリックスイットは配下を動かす。作業員たちは瞬時に呼応し、激しい陽動攻撃を浴びせる。すべては標的の護衛の意識を逸らすために。

宣言：このユニットの13mv以内に全体が入っており、かつこのユニットから視認状態である味方ガッターランナー・ユニットを1個選択する。

効果：そのターン中、選択された味方ユニットは突撃ロールに+2の修正を受ける。

任意の近接フェイズ

影血の外套：クリックスイットの外套は彼を闇に溶け込ませる。配下の軍団が落としたあらゆる影から滲むように現れ、瞬時に刃を突き立てる。

宣言：このユニットの18mv以内に全体が入っており、かつこのユニットから視認状態である、兵数が2体以上である味方エシン・ユニットを1個選択する。

効果：ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、このユニットを戦場から取り除き、選択された味方ユニットの6mv以内に全体が入る戦場の位置に再配置する。この際、近接戦闘に突入するように配置してもよい。

キーワード

固有、歩兵、英雄、加護 (5+)

渾沌の大同盟、スケイヴン、エシン

スケイヴン・ウォースクロール ガッターランナー

スケイヴン・ウォースクロール ナイトランナー

ガッターランナーは、エシン氏族に使える影の殺し屋であり破壊作業員である。独自の戦闘技術を身につけた彼らは、近接戦闘において脅威となる。致死性の毒やネズミを媒介とする多様な爆発物を操り、敵を混乱に陥れたのち、一気に壊滅させるのだ。

ナイトランナーは、エシン氏族における最下層の見習いであり、主たちにとって使い捨ての駒に過ぎない。熟達した仲間が隠密任務を遂行するための餌として、敵の眼前に投げ込まれる運命を辿りがちな彼らだが、それでも致死の毒性武器を与えられ、隠密攻撃のための技術を叩き込まれている。

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
破壊工作用爆弾 対歩兵 (+1 貫通値)、近接射撃	10"	2	4+	2+	-	D3
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	
クナイと刃 クリティカル (致命的)	3	3+	4+	1	1	

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
投石具と毒の手裏剣 クリティカル (自動ウーンズ)、 近接射撃	10"	2	4+	4+	-	1
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	
ポイズンブレイド クリティカル (致命的)	2	4+	5+	-	1	

このユニット内の各兵はクナイと刃を装備している。
1/10の兵は、破壊工作用爆弾を装備できる。
豪傑は破壊工作用爆弾を装備することができない。

各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の近接フェイズ

ボムラット: 戦闘の混乱の中、ボムラットは敵陣の間をちょこまかと走り回り、ほとんど気づかれることはない。

宣言: このユニットのボムラットはトークンである。敵軍のユニットの横に置かれているボムラットが合計2体未満である場合、このユニットと近接戦闘中の敵ユニットのうち、味方ボムラットが横に配置されていない敵ユニットを1個選択する。

効果: このユニットのボムラットをその対象の横に配置する

任意のターン終了時

バクはツ! 多くのガッターランナーは即席爆発物の専門家であり、軽快に走ってゆくボムラットを配備して敵を急襲し、ワープストーンを燃料とする怒りを爆発させる。

宣言: このユニットは、既に全滅している場合でも、このアビリティを使用できる。味方ボムラットトークンを持つ各敵ユニットを選択する。

効果: 選択された敵ユニットの近接範囲内に一部でも入っている各敵ユニットに対して、それぞれ D3 を1個ロールする。ロール結果が2+であれば、ロール対象の敵ユニットはロール結果と等しい数の致命的ダメージを受ける。その後、ボムラットを対象から取り除く。

各ターンにつき1回 (アーミー)、自軍側移動フェイズ

グリップリングフック: ナイトランナーは鉤具を巧みに操り、垂直の地形すら自在に駆け上がる。それは無警戒の敵への待ち伏せや、手の届かぬ場所への退却を可能にする。

宣言: このユニットがこのターン中に配置されたばかりではない場合、このユニットの3mv 以内に一部でも入っている特殊地形を1個選択する。

効果: このユニットを戦場から取り除き、選択された特殊地形の3mv 以内に全体が入るように、かつあらゆる敵ユニットから3mv より遠く離れた位置に再配置する。

各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の近接フェイズ

発煙弾: エシン氏族は発煙弾を用いて、敵を混乱させる。

宣言: このユニットが近接戦闘中である、またはこのターン中に突撃をしていた場合、このユニットは接敵移動を実行できる。次に、このユニットが近接戦闘中である場合、このユニットは攻撃の対象として、1個以上の敵ユニットを選択しなければならない。

効果: 選択された敵ユニットに対してメレーアタックを解決する。その後、このユニットが近接戦闘中であるならば、ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、このユニットは自身の【移動力】に示される距離まで移動してもよい。このユニットは敵ユニットの近接範囲内を通り抜けることができ、移動開始時に近接戦闘中であった敵ユニットのみと近接戦闘に突入するように移動を完了することができる。また、その移動は近接戦闘に突入しないように完了してもよい。

キーワード コア、アタック、近接攻撃

キーワード

歩兵、豪傑、加護 (6+)
渾沌の大同盟、スケイヴン、エシン

キーワード

歩兵、豪傑、加護 (6+)
渾沌の大同盟、スケイヴン、エシン

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

バトルトーム・サプリメント

ステイヴン エシン氏族