

# WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



渾沌の大同盟バトルーム

# ビースト・オヴ・ケイオス





定命の諸領域の果て知れぬ荒野を怖れよ。その奥に潜む、人と獣の半ばなる存在を怖れよ。その存在の抱く憎悪、文明の驚異のすべてを引き裂き、蹄の下に踏み躪らんとする狂熱を怖れよ。これらの歪んだ渾沌の獣たちは原初の渾沌の力より生み出され、圧倒的な野獣の力で襲いかかる。いかなる過酷な環境でさえ、こういった獣人が棲みついでおらぬことはない。むしろかかる場所でこそ、これらの怪物は群れを為し、忌まわしき印を抱く粗削りな神像の下で唾を飛ばして吠え猛り、そして獲物を求めて一斉に駆け出してゆくのだ。

かつて渾沌の獣たちは広大な領域を支配していた。かれらの恐るべき力を前に、アエルフやヒューマン、ドゥアーデインといった種族の諸王国はいずれも恐れおののいたという。吹き鳴らされる角笛の音色は、あらゆる啓蒙の死を、そしてあらゆるものの原始への回帰を告げているかに思われた。

だがそれも神王シグマーの軍勢が、秩序と正義の名のもとに諸領域の支配を取り返さんと戻ってくるまでのことであった。これまでの年月において初めて獣人たちは戦いにて流血を強いられ、荒野の暗き片隅、すなわち渾沌の汚染が奥深くまで染み付いた、歪み爛れきった土地まで引き下がることを余儀なくされた。

だが手負いの獣ほど恐ろしいものはない。獣人の大鬨群がすでに衰えたなどと信じる者は、手つかずの荒野に迷い込めばすぐに自らの過ちに気づくことだろう。こうした奥地には獣人たちが突き進む蹄の音と、変異せし怪物があげる狂乱の叫び声が響き渡る。渾沌の獣たちは斧と血まみれの角を用い、「文化」とやらを崇める種族の国々にゲリラ戦を仕掛けると、都市や要塞を死体積み上がる廃墟に変えることで邪悪な満足感を得るのである。

角笛が鳴り響き、迫りくる嵐が巻き起こす稲妻のように蹄を踏み鳴らす音が近づいてくると、賢き者は武器を打ち捨てて逃げ出すだろう。そしてそうしなかった者は、原始の怒りの祭壇にて焼かれることとなるのだ。







# 野蛮なる咆哮

諸領域が形作られてよりずっと、渾沌の獣たちはその最も暗き隅をさまよひ。その行く手に出くわしたあらゆる生者にとっての脅威となっている。文明の宿敵ともいうべきかれらは、卑しき野蛮さを大いに満喫し、諸領域をかれら好みの流血と汚濁に引きずり込むことを望んでいる。

深き荒野に潜む殺戮の獣たちにとって獣の時代は、憎むべき「神王」が来たるより前の古き時代に匹敵するほどの喜ばしい大虐殺の時代であった。大闘群は遠く広く進み、行く手に災いをもたらした。血が大地に染み込み、粗野で醜い群れ石がそこかしこに立てられ、その前には数え切れぬほどの死体が積み上がっていった。この狩りは決して終わらぬようにすら思われた。だが獣人たちの歴史は常に勝利と苦難の繰り返しであった。地震の神クラグノスが姿を消すと、獣の時代を形作っていた勢いは衰えてしまう。かれらを取り巻いていた原始的な激情のオーラが失われると、大闘群は次第に分裂しはじめた。かつてのいさかいが再び表面化しはじめ、ライバル関係にある獣王たちはかつての恨みを晴らし、あるいは自分がより強大であることを示すために爪と牙で相争い、ゴウルやアングウルの群れは自分たちの思うままに略奪を行なうため親集団から分かれていった。ゴウルたちについてきていた奇怪な捕食獣たちは新鮮な肉を求めてさらに遠くへ進んでゆく。そしてその間にも、大闘群に仇なす者たちは勢力を取り戻しつつあった。

まもなくしてシグマーとその同盟者たちは、先ごろかれらを襲った脅威への報復として軍を興したが、そのとき獣群の原始的な結束は内側からさらに弱まっていた。殲滅の闘争のためにさらなる資源を求めていた暗黒神たちは、数多き獣人たちのなかに利用価値を見出す。それぞれの神を奉ずる戦士団は獣王たちが新たに征服した土地を放し、拷問や誘惑、教化によってゴウル諸族を改宗させていった。獣人たちは次第に真なる無秩序を軽蔑するようになり、スラーンゴウル、ベスティゴウル、ツァーンゴウルといった、単一の守護神のあらたなる従僕としてその神の心象に即した存在へと作り変えられる道を選ぶ者が現れていった。

自らを渾沌の純粹なる顕現とみなし、いかなる神からも影響を受けていない獣人たちにとって、これは野蛮さによってのみ対抗しうる脅威であった。大闘群のなかに内戦が巻き起こり、神を崇拝するゴウ

ルたちは狩り出され、殺され、皮を剥がれてゆく。その返礼とばかりに、暗黒神たちはこの亀裂を広げるべく配下の戦士たちをさらに多く送り込み、暴力を激化させることで、さらに多くの新たな信奉者を引き寄せた。なぜ〈禍つ神々〉は獣人たちを手駒としてかき集めようとしていたのか。その理由はスケイヴンがアキューシーの大焦界の東方辺境に隕石の力で害獣破滅を引き起こし、〈破滅の刻〉として知られる諸領域規模の大変動を引き起こしたことで明らかとなった。暗黒神はこの悪夢においてそれぞれ独自の役割を担っていた上、そもそもこれは新参の暗黒神である〈大なる角戴きし鼠〉の差し金であった。そして今、獣人たちはすでに広大な勢力をさらに拡大し、弱体化した秩序の勢力を服従させるためのまたとない機会が訪れている。

周囲の諸領域が分裂しているのと同様、大闘群も内と外の双方から攻撃にさらされていた。だがそれでも渾沌の獣たちは力と数によって猛然と敵を撃退し、頂点捕食獣として持てる限りの激情を振って敵を殺した。強大なる獣王と嘶呪師はたとえ死すとも迫害者の喉に喰らいつくと誓っている。かれら頂点捕食獣は何百もの敵を屠り、かれらに歯向かう軍勢の血で大地を染めた。とはいえ彼らも無敵ではない。一頭、また一頭とかれらは斃れ、大闘群は導き手を失っていった。

指導者を失ったとき、渾沌の獣たちの群れははるかなる昔からかれらを支配してきた生存本能をむき出しにした。あたかも一つの生命体であるかのように、かれらは森や砂漠といった定命の諸領域の辺境へと逃げ去っていった。そして大闘群の仇敵どもは輝かしき勝利を宣言したが、その根拠は次第に疑わしいものになっていった。撤退するゴウルの群れを追撃していた征戦軍は、その愚かさの代償として包囲され、待ち伏せされ、散り散りに引き裂かれた。渾沌の獣たちが敗れ去ったと決めつけるのはあまりにも容易い。確かにその大群のなかで特に凶暴な戦将の多くが屠られ、蹄ある者たちがかつての征服地から追われたのは事実である。だがそれらすべてを排除することは、諸領域の砂を一粒残らず数えるのに等しく不可能であったのだ。

墮落によって荒れ果てた大地には渾沌の獣が潜んでおり、受けた傷を舐めながら、獲物が喉元をさらす瞬間を待ち構えている。

「この荒野の獣どもが絶滅したなど思いこんではならぬ。彼奴らは今なお森に、洞窟に、果てしなく続く砂漠に潜んでいる。そして我らへの憎しみは決して絶えることはないのだ」

—ハンマーハル・アキューシャの元帥カーロック



## ビーストロード

種族の中で最も巨大かつ残酷なビーストロードは、その鉄の蹄で群れを支配する。文明社会との果てなき戦いの中、彼らは無数の軍勢を指揮し、行く先々で進歩と理性の灯火を蹂躪してきた。

野蛮さを何よりも重んずる文化のなかで鍛えられた獣王たちは獣群れのアルファであり、その筋肉質な姿とは裏腹に、捕食獣ならではの狡猾さを備えている。ゴウル諸族の暴徒のなかから権力の頂点まで昇り詰めたかれらは、暴力と恐怖という単純な手段で部族をまとめ上げている。その野蛮な権力に挑まんとした者は突き刺され、引き裂かれ、他の者たちへの警告として臓物を戦利品として高々と掲げられる。

獣王たちは同族の扱いも残忍であるが、かれらが真の怒りを向けるのは柔肌どもや、かれらの狩り場に近づきすぎた愚か者どもに対してである。この頂点獣たちは敵の弱点を見つけ出す優れた才覚を有しており、荒野についての知識によって敵軍を素早く包囲し、逃亡の

可能性を断つことができる。敵どもがかれらの殺戮場にこのこと足を踏み入れると、獣王は大声で雄叫びを上げる。すると獣人たちが四方から襲いかかり、殺戮が始まるのだ。

獣王たちは流血への渴望を抑えることができないため、戦いが始まると角を突き出して真っ先に流血沙汰に加わると、正面衝突に適した二本の斧を振り回して敵を斬り刻む。潜在的な挑戦者たちに侮られぬよう強さを見せつける必要があるため、獣王たちは敵の強者を好んで獲物とする。彼らは知っているのだ。「文明」に毒された軍勢の士気を打ち砕くには、最も強い戦士の首が斬り落とされるさまを見せつけるのが一番であると。それゆえかれらは倒した敵の生首を好んで高々と掲げる。

## グレイト・ビュレイシャーマン

“<sup>グレイト・ビュレイ</sup>暗黒の言葉”とは渾沌の言語であるが、この不快な響きの言語を最も流暢に操る者といえば、ゴール族ではビュレイシャーマンを置いて他にない。彼らはビュレイハードの宣教師であり魔術師、冒険の予言者だ。その特殊な能力で渾沌のエネルギーを振るい、敵を滅ぼし、自らの種に神秘的力をもたらす。

獣王が獣群れの鉄拳であるとするならば、嘶呪師はその邪悪なる心臓だ。この奇妙にねじくれた生き物は、定命の諸領域に染み込んだ渾沌の原初のエネルギーを導くことができる。そうすることでかれらは同族にはおぞましき「贈り物」を授け、一方で敵には恐るべき破滅をもたらす。かれらは予見者であり、占術師であり、狂乱の煽動家でもある。かれらは文明という穢れを拭き去るという宿命のために蹄ある者たちを導いてゆくのだ。

嘶呪師の大半は生まれたときからすでにその兆しがあり、渾沌の神々からの寵愛の印として変異や毛皮の特異な模様を持つ。あるいは邪悪で超常的なエネルギーに(しばしば意図的に)曝されることでこうした力を得るものもいる。どのような方法で力を得たにせよ、嘶呪師は自然と部族内で有力な地位に昇り詰め、多くの場合は獣王の助言者や予見者に取まる。あまり一般的ではないものの、ときには心の内でささやく声のみを頼りに嘶呪師自身が大閥群全体を一頭で支配することもあるという。

同族に比べて特に武勇に秀でているわけではないものの、嘶呪師が敵を屠るのに力に頼る必要はない。肉を舐む渾沌の魔力を自在に操るかれらは、身振りひとつだけで敵の皮を剥ぎ取り、あるいは変異のエネルギーの魔弾にて敵を貫き、泡立つ変異によってその肉体を内から喰らい尽くすことができる。だが嘶呪師の最も強い力というのはおそらく、かれらが同族に有する影響力にほかならない。嘶呪師の吠え声は近くのゴウルたちに殺戮の狂気を呼び起こし、矢弾や刃、呪文を恐れることなく敵へと突き進ませる。





---

「この大地はわしらのものだ！ 柔肌どもが来るというなら来るがよい。我らはそいつらを殺し、焼き、その肉を食い、骨を〈大いなる貪るもの〉に捧げようぞ」

— 嘶呪師 ゴムグラック・アイアントゥーフ

---







## ビーストマン 獣人

人と獣の捻れし融合体である獣人は、ビースト・オヴ・ケイオスの軍勢の犇猛なる大群を構成する存在だ。疾駆の蹄と底無し持久力を持つ彼らは、奇襲攻撃で獲物を仕留め、凄惨たる流血の狂乱の中でそれらを引き裂いてゆく。

### アンゴウル

ゴウル種のなかでも最も下位に属するのがアンゴウルであり、かれらは獣人社会の中心からは外れている。この小さく弱い生き物は、ヤギのような下肢や頭蓋から突き出た太くて短い角を別にすれば人間のような見た目をしている。それゆえかれらはより強いゴウル種からは見下され、迫害されているが、使い道がないわけではない。変装したアンゴウルたちは征戦軍の隊列を偵察して動きを観察すると、情報を獣王に持ち帰り、肉のかけらを数切れ恵んでもらおうとする。

単独ではヒューマンと大差ない強さではあるが、悪意に満ちた残酷性に突き動かされるアンゴウルは戦いにおいて極めて有用である。彼らは多くの場合、短い皮剥ぎ刃や粗雑な斧を振り回して敵の脆弱な側面を突き、抵抗が激しくなると姿を消す。彼らのこうした行ないは敵を攪乱するのに役立つ。逃走するアンゴウルを追いかけていた敵が突然の反撃にさらされることも多い。

獣人社会の最下層に位置する彼らは不当な扱いに激しい怒りを抱いており、より弱い存在にこの不満をぶつける機会を伺っている。運悪くアンゴウルに捕まってしまったものには悲惨な運命が待っている。この虐げられしゴウル種は無力な存在をいたぶることを大いに好んでいるからだ。

### アンゴウル・レイダー

かれらの瘦せた体と比較的弱い力を考えれば当然ではあるが、アンゴウルは安全な距離から敵を殺すことを好む。それゆえ多くが「略奪者の弓」として知られる小さな武器を用いる。この弓の弦は固くなめしたヒューマンの臓物から作られており、おおむね正確な射撃を素早く繰り出すことができる。アンゴウルは生まれながらの狙撃手というわけではないため、この弓は動きながら矢を放つよう設計されている。代わりに彼らは敵が予期せぬ位置から大量の矢を浴びせかけることを好み、そうすることでいくつかは命中させることもできるだろう。

アンゴウル・レイダーは戦場の外縁を動き回り、猛烈な射撃を浴びせると、敵が反撃してくる前に木や物陰に隠れる。このように散発的な攻撃を絶えず行なうことで敵は消耗して数を減らし、陣形が崩れることでより重装備のゴウル種がその隙間を突けるようになる。

### “影をもたらすもの”の宿命

ウィザードウェルとして知られる呪われた湿地の奥深くには、かつておぞましい肉とその他様々な物質からなる泡立つ沼があり、獣人たちはこの腐り果てた汚泥を“大なる退化をもたらす手”モルグールの真髄であると信じていた。かれらにとって神とも言うべきモルグールは異なる時代から訪れしものであり、身にまとう超常的魔力があまりにも強いために真の意味で殺すことのできない存在であった。モルグールを奉ずる嘶呪師が言うには、いつの日かこのおぞましき主は帰還を果たし、諸領域とそこにあるすべてのものをひとかたまりの原始の泥に戻すのだそうだ。

ウィザードウェルに渦巻く邪悪な力を感じ取り、シルヴァネスとルミネス・レルムロードの連合軍はこの地を地図から消し去るべく動いた。大閥群が散り散りとなり、〈破滅の刻〉にあって野獣の本能に身を任せていたまさにそのとき、アエルフと同盟者たちはこれを攻撃したのである。ウィザードウェルの戦いは実に凄惨なものとなった。この呪われし地にて、変異を続ける汚泥をめぐる戦いの恐怖を味わったアエルフの戦士や樹霊たちにとって、その心身に負った傷が癒えることは決まらないうら。しかしルミネスの魔法と、アラリエルが選り抜いたブランチレイスの浄化の呪文により、モルグールの泥溜まりは抹消され、これを守っていた嘶呪師たちも屠られた。ただ一頭逃げ延びたのは、ゴウラガン・カイとして知られる冷酷にして狡猾な悪名高きグレイベルトのみであった。深い森の奥底へと足を引きずりつつ逃げるカイの手には、シューシューと音を立て泡立つ一握りの粘液があった。これこそ“大なる退化をもたらすもの”の汚泥の最後の一片であり、いまなお囀りしれぬ力で脈動を続けていた。そして諸領域はまだこのモルグールの最後の欠片、そして最後の信奉者がまだ生き延びていることに気づいていない……。



## ゴウル

ゴウルは獣群れの戦士の中でもっともありふれており、平均的なヒューマンよりも大きく力強い体格を持ち、胴体には分厚い毛皮が生い茂っている。この怪物たちは犖犖な生き方によって角は鋭くなり、皮は固くなっていき、額から生えた曲がり角によってどれほど長生きしているかわかる。かれらは武器の扱いを訓練していないかわり、獲物の喉をいつ食い破るべきか本能的に熟知している。

だがゴウルが真の脅威となるのは、かれらが群れで行動しているときである。野生の群れとしての本能が彼らを戦いに駆り立て、流血のスリルに酔いしれるなかで、彼らは生存本能すら忘れて敵へと襲いかかる。乱戦の中で彼らは角や鉤爪、あるいは粗雑ではあるが致命的な武器を用いて敵をおぞましく切り刻み、引き裂くことで群れの同族に強さを誇示しようとする。

## ベスティゴウル

渾沌の獣たちにとっては強さこそが正義である。戦利品は最も強き者に与えられるため、獣人の襲撃のあとで戦利品を手に入れるのは威張り屋のベスティゴウルだ。文明種族の目から見れば到底手入れが行き届いていないものの、かれら歴戦の殺戮者たちが身につけている武具はいずれも恐ろしいほどに効果的だ。ベスティゴウルは下位のゴウル種族がちぎれ飛ぶような戦いをいくつも生き延びてきた。

それゆえこの戦士たちは歳を重ね、毛は灰色になり、犖犖さをさらに増していくなかで、大闘群を支配しようと目論むようになる。

ベスティゴウルがしばしば獣王や嘶呪師の近衛として戦いに加わるのは実に皮肉なことである。なぜなら群れ長の座を篡奪しようと現れるのは、他ならぬベスティゴウルであることがほとんどだからだ。それでもベスティゴウルに奉仕を強いることができたなら、かれらは恐るべき戦力となる。ベスティゴウルと戦う者はその原初の剛力を目の当たりにする。彼らの鎧は血にまみれ、獲物の死体から戦利品として剥ぎ取られた頭皮や耳、引き裂かれた肉などがぶら下げられている。かれらは愛用の両手武器と、岩のように硬い角で敵を攻撃する。ベスティゴウルの頭突きはあまりにも強力であるため、これを喰らえばヒューマンの肋骨は砕け、一撃で意識を失うか即死するほどだ。





# 怪物と兵器

渾沌の獣たちの大團群は敵の戦列を打ち砕くため、黒鉄のように硬い肌を持つ猪や、酔っ払った半人半馬、さらには不機嫌な巨怪にいたるまで、ありとあらゆる怪物を用いることができる。

## タスクゴウル・チャリオット

獣人たちは工学的知識を持ち合わせていないため、戦いにおいても兵器を用いることはほとんどない。この唯一の例外とも言うべきが、タスクゴウル・チャリオットである。一見するとおんぼろではあるものの、この恐るべき構造物は敵の隊列へと突き進み、哀れな犠牲者たちを車輪で押しつぶすとともに、乗組員である2体のゴウルが斧と槍で殺戮をもたらす。この大暴れによって開かれた道へと獣人の群れは殺到し、混乱に乗じて無力な敵を屠るのだ。

これらのチャリオットを牽いているのは、死肉を好む渾沌の荒野の巨大な獣であるタスクゴウルだ。タスクゴウルは極めて俊敏というわけではないものの、恐るべき勢いで突き進むことができる。タスクゴウルは多数の爪と牙を振り回して進路あるものをすべて突き刺し、一方で御者のゴウルは無理によってなんとかチャリオットを思う方向に進ませようとする。運が良ければ、チャリオットは敵の密集陣形に激突し、その重量によって血みどろの混乱を巻き起こすことだろう。

タスクゴウルの凶暴性は悪名高く、敵だけでなく味方にとっても極めて危険である。タスクゴウルをチャリオットに繋ごうとしたゴウルたちはしばしば、不運にも腹を引き裂かれ、背骨を粉砕されることになる。それでもチャリオットが果たす役割は他に代えがたいものであり、獣王からは常にその戦力が求められている。これを大量に並べることができたなら、ガタガタと音を立てる突撃によって敵軍全体を一掃することすらできるだろう。

## センチゴウル

屈強で騒がしいセンチゴウルは暴力を大いに好み、大酒を飲んでから我が身を省みぬ勢いで敵に襲いかかることを何よりも好む。獣人の奇妙な派生種であるかれらは、たくましいゴウルの上半身と馬のような下半身を有している。これによりかれらは稲妻の如き速度で大地を駆けつつも、空いている両手で粗雑な槍や鉾を用いて敵を突き刺すことができるのだ。

センチゴウルは野性的でまとまりにくい気質を持つものの、獣群れにおいては騎兵の役割を担っている。彼らは戦場を駆けながら、敵の弱みを蹂躞する機会を伺っている。酩酊は彼らの戦闘能力を奪う

どころか、むしろ痛みを鈍らせているようだ。彼らはしばしば、自分の体に矢がいくつも突き刺さっていても翌朝まで気づくことはない。

センチゴウルの好む酒は、発酵した血液、渾沌に織された植物の腐敗した塊、そしてその地域特有の様々な原料を混ぜ合わせて作られるおぞましい代物だ。この不浄な混合液は強烈な毒性を有しているため、ヒューマンが一口でも飲めばピンク色の粘液へと溶けてしまうことだろう。

しかしセンチゴウルはその頑健さゆえ、戦う前にこの地獄の霊薬をがぶ飲みする。これによって彼らは酩酊から力を得るだけでなく、愚かなまでの勇敢さで心を満たし、恐怖を微塵も感ずることなく馬鹿げた笑い声を上げながら槍袋へと突き進むことさえできるようになる。

## レイザーゴウル

一見したところ、その粗い毛皮と突き出した牙という風貌で、レイザーゴウルは巨大な猪の怪物のようにも見える。だが、彼らの肉体は渾沌の波動を受けて歪みを起こしており、筋肉の塊は固い皮膚を突き破り、脇腹や背部からは尖った骨も張り出している。そしてこのレイザーゴウルには、よりおぞましき変異を帯びたものも存在する。その巨体のそこかしこから、うねる触手や牙を剥いた口などが伸び出しているというものだ。こうした変化もあり、戦場でのレイザーゴウルはよりいっそう危険な猛獣となってゆく。

こうした成長によりレイザーゴウルは戦場においてさらに危険な獣となる。この怪物はまっしぐらに戦いへと突き進むと、血走った眼を飛び出さんばかりに見開きながら、その大きな頭を振り上げて獲物を串刺しにするのだ。

ゴウル種族はレイザーゴウルの悪名高い気難しさを利用することを学び、戦いの前に挑発したり槍で突き刺すことでこれを激怒させる。その後敵の戦列の中心へと放たれたレイザーゴウルは、生まれ持った武器と満たされることなき飢えによって大殺戮を巻き起こす。レイザーゴウルは鎧を着た騎士をあっという間に噛み砕いて喰らい、前の食べ物をまだ飲み込みきってないうちから次の獲物へとかぶりつく。

「獣人は重騎兵を欠いているため野戦で打ち破ることは容易い、とよく言われる。だがこれを言う者はおそらくセンチゴウルの突撃を受けたことがないのだろう」

—リベレーター・プライム、オーシャ





### ケイオスガルガント

ガルガントが渾沌の魔術に汚染された地域に足を踏み入れて墮落し、その巨人の恐るべき臂力と耐久力が、邪悪なる変異の力と融合することも珍しくはない。その足は痛々しく分裂し、肉の裂け目から割れた蹄が現れる。巨大な頭蓋骨からは角が張り出し、彼らの単純なる暴力への衝動は、まるで狂犬のごとき自己破滅的な獰猛さへと変化していくのだ。

ケイオス・ガルガントは周囲にある粗雑なもの、例えばごつごつした木の幹や岩石、壊れた戦闘兵器の残骸などが特に好みようだが、それらを掴み取っては破壊の道具とし、常に殺戮を求めて彷徨う。この探求行の末にしばしばかれらは獣群れの狩りに加わり、獣人たちはこの巨人を生ける破城槌として用いる。堅固な壁に囲まれたシグマーの集落や、守りを固めた砦を攻める際などは、特にガルガントたちの剛力が役立つこととなる。

戦いに出くわすことがあれば、彼らは迷わず猛進してゆき、拾いものの棍棒を振り回して戦士の隊列を破壊したり、割れ蹄を使って騎兵や乗騎を空中高く蹴散らしたりするのだ。その巨獣に接近戦を試みようとする者は、がむしゃらに暴れ狂うガルガントの下敷きになるか、あるいはその巨大な口に放り込まれて食い食われて死ぬだけである。ケイオスガルガントは時として、不運な犠牲者を捕まえた後、恐ろしく悪臭を放つ下穿きの中に詰め込むこともある。後日の食糧として取っておくためだ。

---

「おれはなんか面白えものを食ったんだろうな。だって起きたら頭から角が生えてて、腹に魚みてえな鱗が生えてたんだもの。それに頭の中で誰かが変なことをずっと言ってんだ」

——ケイオス・ガルガント、グラボア

---



## 血に飢えた巨獣

渾沌の獣たちの巨怪は、さながら筋肉で編まれた生ける鉄球のごとき存在であり、敵の大群のご真ん中へと激突すると、その呪われた血を原初の力で脈動させながら、おぞましき所業によって戦いへの渴望を満たしてゆく。

### ブルゴウル

大闘群のなかで最も獐猛なこの獣戦士たちは、人肉食と墮落の遺産である血飢えの呪いに苛まれており、見るだに恐ろしいほどの激しさでひたすら新鮮な肉を求める。ブルゴウルは獣人からみてもなお無謀な攻撃性を有しており、槍が突き出されようが弾丸が飛んでこようが構わずに敵の隊列を打ち破る。ひとたび乱戦に入ると、かれらは泣き叫ぶ敵を掴み、食欲のままに肉を引き裂いて喰らう。

ブルゴウルはその大柄な体躯と恐ろしさゆえ、逃げ散ることなく立ち向かえる者はほとんどいない。戦術的選択というよりは単なる野生の副産物に近いものの、この獣たちは敵の攻撃をほとんどのともせず、ただ血に飢えた叫び声を上げるのみである。黒鉄のように硬い毛皮で矢弾は弾かれ、ブルゴウルが巨大な斧を振るえば手足や胴体がちぎれ飛ぶ。

その獐猛さにも関わらず、ブルゴウルは驚くほど迷信深い生き物であり、群れの大神呪師に畏敬の念を抱いている。これはこの占い師が最も豊かな肉の在り処へとかれらを導くからかもしれない。戦いにおいてはしばしば何体ものブルゴウルがビュレイシャーマンに付き従って護衛を務め、その守りに挑んでくる者たちを斬り刻む。

### ドゥームブル

ドゥームブルはブルゴウルの群れにおけるアルファであり、殺しを何よりも切望するこの種族のなかでもひときわ獐猛な頂点殺戮者である。輻車<sup>ノブ</sup>の門と同じぐらい分厚い体と、ストームキャストの戦士を素手で引き裂けるほどの臂力を持つかれらは戦場の支配者であり、巨大な斧を振るうたびに敵が何人も斬り倒されてゆく。この巨大な怪物は単独でも行く手にあるものをすべて粉碎し、その耳を聳するような方向が唾とともに放たれると、百戦錬磨の騎士さえも勇気を失ってしまう。

ドゥームブルの血には流血を欲する呪いが他の同族よりもなお強く沸き立っているため、この獣の食欲は伝説的なまでに強い。彼らは特に英雄や怪物の血肉を好み、食らうことでその力を得られるのだと信じている。この巨大な怪物に立ち向かったことのある者ならば、怪物どもの信念には、一抹の真実があるかもしれぬと言うに違いない。

獣人社会におけるあらゆる側面と同様、ドゥームブルのアルファの地位も盤石なものではない。その地位を奪わんとする者たちの血を定期的に流さなければ維持することはできないのだ。暴君たるドゥームブルは鼻を鳴らしながら暴言を吐き、潜在的なライバルとみなした相手へ一騎討ちを挑む。懸命なブルゴウルであればそうした敵意の前に頭を垂れる。挑発に乗った者はあつという間に引き裂かれ、食われてしまうことになるからだ。特に価値のある挑戦者の角は頭蓋骨から引き抜かれ、ドゥームブルの鎧に取り付けられる。

### ゴールゴン

ゴールゴンは巨大な四本の腕を持つ怪物であり、終わりなき飢えに突き動かされて狂乱している。ゴウル種族によれば、これらの巨人はかつてブルゴウルだったものの、何百年にもわたって血の渴望の呪いを受け続けてきたために姿が変わり、狂気に陥ったのだという。一部のシャーマンが主張するには、あらゆるゴールゴンはもとを辿ればひとつの部族の出身であり、呪いに飲み込まれた結果として他の群れの同族を喰らうようになったのだという。結果として彼らの腹は渾沌に穢された肉に満たされ、おぞましき変異を起こし、さらなる腕が生えて巨大に育ったのだとか。

いかなる経緯でゴールゴンが生まれたにせよ、もはやかれらはそれを思い出すこともできないほどに野生化している。汗の悪臭と肉の腐臭を漂わせるかれらは、見つけた戦いへ手当たり次第に加わり、よだれを垂らしながら激戦地へと突っ込んでゆく。鋭い鉤爪のついた上肢が荒々しくも効果的に振り回される。敵は突き刺され、踏み潰され、手足を引きちぎられる。そのバラバラになった死体を下腕で口に運びつつ、ゴールゴンは休むことなく暴れ続ける。

仲間が生きのまま食われるのを目の当たりにするだけでも十分恐ろしいが、荒ぶるゴールゴンに立ち向かう兵たちが本当の意味で恐怖するのは、至近距離の砲撃であっても貫けぬほどの鉄のごとき革の硬さである。一番いいのは一目散に逃げ出し、ゴールゴンが死体を喰らうのに夢中で追いかけてこないことを祈ることだ。



「俺の人生でこんなひでえものは見たことがねえ。あの化け物は仲間たちを一人、また一人と掴んで頬張っていった。骨が噛み砕かれる音は今でも悪夢で見るよ」

——バルクスタッフ軍曹



## サイゴウル

サイゴウルは、特に奇妙でほとんど知られていないブルゴウルの変種であり、この単眼の巨人は一風変わった栄養素を渴望している。この獣たちに力をもたらすのは肉ではなく、魔法のエネルギーである。かれらの単眼は物理世界を見ることはできないが魔法に高い同調性を持ち、血の匂いを嗅ぎつけるサメのような正確さで魔力を感知することができる。サイゴウルはそのわずかな痕跡をたどり、ときには盛大なごちそうを求めて何百リーグも旅をする。かれらは特に、そのようなエネルギーを大量に放つ妖術師や魔術師を好んで食べる。サイゴウルはこれらの術者を口に詰め込むとその肉を噛み潰し、そこからこぼれる神秘的エネルギーを味わうのだ。

獣人の歴史は伝説や民話以外で伝わることはほとんどないが、神話の時代の記録によると、当時には魔法使いの肉を好んで食するブルゴウル部族が数多く存在していたことがわかる。これらの怪物は神秘的な栄養を求めて領域を端から端まで旅したという。サイゴウルもそうした部族の子孫であるのかもしれない。領域の辺境で見出した魔力を用い、かれらは魔力を感じ取る単眼を発達させたのだ。実際、サイゴウルが戦いに持ち込んで敵に投げつける石は、特に強力なレイラインの石碑から切り出されたもので、神秘的な力が宿っている。この石が直撃したが最後、敵は地面にすり潰されることだろう。





## 嘲笑う雷鳴の憤怒

原初の嵐の憤怒が宿った神話的生物であるドラゴンオゴウルは、最も高き山々のいただきを支配している。彼らが山を降りるのは文明化した種族にただ死と破壊をもたらすためであり、その巨体で破壊した都市と踏み潰した敵の上でどんちゃん騒ぎをする。

### ドラゴンオゴウル

諸領域の最も高き山々の影に住まう者たちは、嵐が唸りを上げ、空がまばゆき稲妻の槍で引き裂かれるときの恐怖を思い知っている。このような轟音は、あざ笑う稲妻の獣群れに属するドラゴンオゴウルがやってくるの先触れであるからだ。これらにしえの怪物たちは、卑小なる種族に憤怒をぶつけるために山の高みから降りてくる。

ドラゴンオゴウルは竜獣のような下半身と筋肉質な人形の胴体を持つ、巨大な四足動物である。かれらはいずれも常人の数倍もの身長を融資、素手で岩を砕くほどの力を有している。かれらは流血を楽しみ、低地に住む卑小なる種族に対して力を見せつけることを好む。かれらが振り回す武器は燃え盛る弧を描き、鱗に覆われた巨体で敵を踏み潰す。

ドラゴンオゴウルは、その体格と獠猛さに畏敬を抱くゴウル種族とともにいる姿がよく目撃されているが、獣人社会におけるかれらの立ち位置は奇妙なものである。彼らはかつてアズイルの生き物であり、天界の荒れ狂う炎が宿っていた。もともと数多き種族ではなかったが、かれらはかつて絶滅の危機に瀕し、生き延びるために渾沌へと転じた。それにより彼らは終わりなき天罰を受け入れることとなった。不滅を与えられたことと引き換えに、ドラゴンオゴウルたちは暗黒神の名のもとに毎季何千人もの定命者を屠らねばならなくなったのだ。もっともかれらの気質に慈悲などというものはなかったため、かれらは一切の躊躇なくこれを行なったという。かれらは野蛮に墮し、殺しのたびに魂は罪を重ねていった。

このような狼藉はすぐに神王との衝突を招き、すさまじい戦争の果てにかれらは敗れ、天界から追放されるに至った。もはや老化や病気に苛まれることはないものの、戦傷はいまだに彼らの命を奪う。そしてあつとき、ドラゴンオゴウルのあらゆる部族が剣にさらされたのだ。現在に至るまで、あざ笑う稲妻のドラゴンオゴウルたちはあの惨事の復讐を望み続けている。彼らは今でも、かつて滅ぼされた自らの文明の遺物を拾い集めて使っている。これらの武器はアズイライト金属で作られ、敵に触れば嵐の力で爆発し、電流とともに肉と金属をともに焼き尽くすのだ。

ドラゴンオゴウル自身も、暗黒神から与えられた贈り物と種族が生まれた環境ゆえの性質を併せ持っている。かれらの下半身を覆う鱗はダイヤ

モンドのように硬く、より脆弱な胴体でさえ無防備とは程遠い。稲妻がドラゴンオゴウルの体を打つと、嵐の力によって傷が癒えてゆく。

### ドラゴンオゴウル・シャゴス

もつとも歳経たドラゴンオゴウルは、彼らが住まう山頂と一体化する。かれらはそびえ立つ玉座の頂上に立って眼下を臨むと、自らの領地にわずかでも文明が侵入してはいないかと見張っている。そのようなものを目撃したなら、かれらは山々を揺るがすほどの怒号を上げて山崩れや地滑りを引き起こし、聞く者すべてに骨まで凍るほどの恐怖をもたらすだろう。空がかき曇ると、ドラゴンオゴウル・シャゴスはその高き領地から轟音を立てて山肌を駆け下り、獲物に向かって突き進んでゆく。

賢明な者であればこの迫りくる破滅の前に逃げ出すだろうが、その憤怒から逃れよう者はほとんどいない。城壁や立ち並ぶ槍の穂先などシャゴスにとっては取るに足らぬ障害に過ぎず、もはや都市全体がこの無慈悲なる嵐の暴君に滅ぼされようとしているのだ。このような大暴れは獣群れにとって大いなる宿命の前兆とみなされ、多くのものがシャゴスに忠誠を誓い、この殺戮に加わる。

ドラゴンオゴウルがシャゴスとなるまでには何百年もの時を要するが、ひとたびこの歳経たる域に至ったならば、もはや定命の敵が用いる武器などはほとんど意味をなさなくなる。その鱗は矢弾や刃だけでなく、魔力による攻撃さえも跳ね返す。その爪はブロードソードほどの大きさまで伸び、竜じみた身体は他の同族を見下ろすほどに成長する。若きドラゴンオゴウルたちはそうしたシャゴスの周囲に集まり、いつかこのような原初の支配を自分も成し遂げようとするのである。

このほば貫き得ぬ鱗には他の使い道もある。シャゴスや、多くの場合はより小さな同族たちは、シャゴスが時折落とす鱗を集める。これらの鱗には嵐の魔力が宿っており、カルノザウルスの牙と同じくらい鋭い。これらの鱗は雷鳴轟く嵐の中で融合され、巨大な木の梁に取り付けられて、シャゴスの体格に見合った武器となる。これほどの武器ともなると、いかに重装備の敵であれ両断することができる。さらにこの武器はシャゴスの内なるエネルギーを導くためにも用いられ、恐るべきエネルギーの稲妻を呼び出して敵を打ち据えたり、味方に守りの加護を与えることもできる。

「弱く臆病な虫けらどもよ。この“稲妻の王”が治める山に入ろうとはいいい度胸だ。みすぼらしい神々に泣きつきながら死ぬがいい！」

—ドラゴンオゴウル・シャゴス“稲妻の王”







## 渾沌の怪物

諸領域に充滿する不浄なエネルギーは、変異せし巨怪から恐るべき肉喰らいの群れに至るまでさまざまなおぞましい怪物を生み出す。これらの多くは渾沌の獣群れに紛れ込むこととなる。

### ケイオススポン

渾沌とは移り気な主人である。この異界のエネルギーを制御するだけの強い意志を持った者であれば、渾沌はありとあらゆる信じがたいほどの恩寵をもたらす。しかし魂の頑健さが充分でない者がこの変異のオーラにさらされてしまうと、その先にはおぞましい結末が待ち受けている。実際、あらゆる生ける獣は渾沌のエネルギーに触れることでケイオススポンへと変身してしまう恐れがある。この形定まらぬ怪物は、無秩序が形をとった存在である。その奇妙な体構造は危険であるのみならず、見るものを狂気に追いやる。かつては理性を持った存在であったかもしれないが、いまではその自我もごくわずかである。青白い身体からはムチのようにしなる手足が生え、体中に血走った眼と喚き散らす口が開いている。スポンたちは猛烈な勢いで戦いへと加わり、咆哮をあげながら獲物を肉の塊になるまで引き裂く。

暗黒神は統一性を嫌うため、ケイオススポンにはどれひとつとして似たものはない。あるものは巨大なハエのように、何千本もの針金のような毛で全身が覆われている。またあるものは腐った肉の球体のようであり、あるものは分厚い胴体からうごめく触手が生えている。しかしそれらのほとんどからは、骨の槍や酸を吐き出す口など、武器となる器官が生じている。渾沌に汚染されていない生き物をみかけると、この惨めな怪物はあたかもその純潔さに気分を害したかのように怒り狂って襲いかかる。かれらはゴウル種族に対しても同様に襲いかかるが、とりわけ強力な嘶呪師や意志の強い獣王によって支配されて大闘群の敵に向けて放たれることもある。

### キメラ

渾沌が自然に及ぼす〈歪み〉の影響を証明するものとして、キメラほどの存在は他にない。この三つ頭の怪物は、邪悪なる魔法と融合し、最も凶暴な獣を超えるほどの憤怒に満ちた、恐るべき魔物の特徴をすべて合わせたような存在なのだ。力強く巨大な二つの翼が重厚な体を持ち上げ空に舞い上がると、六個の目は地上を見下ろしながら、うまそうな獲物はいないかと探してゆく。そして餌食となるものを見つけた瞬間に、キメラは恐るべき速度で降下する。剥き出された牙に、鋭く光る爪。そして三つ頭からの咆哮や金切り声が、不協和音となって辺りに響き渡る。

キメラの力と鉤爪はほぼすべての敵を引き裂くに十分なものだ。だが特に、各々が独自の動きをする三つの頭は、敵の陣形全体を煙立つ死体の山へと変えてゆく。竜の頭は液体状の炎を噴射し、獲物を生ける松明に変える。また獅子の頭は、地獄のごとき灼熱から逃れようとする者を捕らえて引き裂く。そして、鳥の頭は非常に正確な攻撃を繰り出す。ひと打ちごとに喉を掻き切り、あるいは鎧を突き破り、その下の骨までも砕くのだ。

獣王たちは、キメラを力と威信の象徴とみなしてきた。この獣は、たんまりと死体にありつけ、食欲を満たせると踏んだ襲撃の際にのみ、〈歪み〉の巢窟から現れる。キメラを軍団へと誘い出すことのできるビーストロードやビュレイシャーマンは、実に破壊的な武器を手にしたと言えるだろう。



### ケイオス・ウォーハウンド

獣群れが狩りをする時、彼らはしばしばケイオス・ウォーハウンドの鋭い嗅覚を頼りにする。この奇怪な獣たちは定めの諸領域の渾沌に侵されし荒野にて肉を漁っていたさまざまな犬科動物の子孫にあたる。かれらは異端の戦士やねじくれた怪物たちの死体を食うなかで、自らも奇妙でおぞましい変異を発現した。皮膚からは触手が生え、額や顎からは角が生えている。その悪意に満ちた眼差しを見れば、かれらが異常な飢えに突き動かされていることがわかる。しかし彼らは単に喰らうために狩るのではなく、逃げる獲物の恐怖を味わい、肉に牙を突き立てる感触を楽しむために狩りをしているのだ。

ケイオス・ウォーハウンドはしばしば行軍中の大闘群の周りをうろついているが、これは獣群れの食べ残しを手に入れたり、あるいは仲間とはぐれた獣人をさらって喰らうためである。その凶悪な性質にも関わらず、ウォーハウンドはしばしば鞭や焼きごてによってゴウル種族に服従させられる。その後彼らは部族の進撃に先駆けて放たれ、敵の小規模部隊を追いかけ回すとこれを引き裂き、戦列の前面に飛びかかり引き倒して喉を食いちぎる。



## ジャバースライス

その忌まわしさに於いて、数々のおぞましき民話に語られるジャバースライスを上回るものはほとんどあるまい。この怪物の姿は明らかに狂気じみており、ぬるぬるとした脂肪質の肉から掴みかかる手足が生え、獲物に向かって突進したあとには酸性粘液の筋を残す。この怪物に出くわした哀れな者は、猛烈な吐き気に耐えながら自分の身を守るので精一杯だ。ほとんどの場合、彼らは狂気に飲み込まれ、怪物のよだれまみれの舌に捕らえられ、悪臭を放つ口に飲み込まれて、ありふれた童話の一部となる。

ジャバースライスは基本的に単独で行動する生き物であり、じめじめした湿地のねぐらに潜むことを好む。しかしときにかれらも群れ石が放つ原初の魔力に引き寄せられ、獣群れが文明化された種族を襲おうとするのに同行する。この怪物が変異した翼を使って不格好ながらも戦いに加わり、棘付き棍棒のような尾で敵の胴体をへこませ、汚らしい爪で肉を引き裂く様子を、ゴウル種族は畏敬ととともに見ている。たとえ勇敢な戦士がこの獣の革を貫いたとしても、それは自分の死刑命令に署名するようなものだ。その傷口からは沸き立つ黒い酸が吹き出し、その戦士をまたたくまに泡立つ粘液に変えてしまうのである。

## コカトリス

諸領域には、定命者の最期の瞬間をかたどったと思しき奇妙な彫像が点在する地域がある。彫像の多くは手足や胴体全体が失われており、その顔は恐怖の表情のまま凍りついている。これらは決して狂気の彫刻家による作ではなく、コカトリスがその地にいる証拠である。コカトリスはその奇怪な視線で生者を石に変える力を持つ鳥型の怪物だ。

コカトリスは実に奇妙な怪物である。ボロボロの翼を持ち、ヘビのような下半身の先はハサミのような鉤爪になっている。かれらは五、六人程度のヒューマンであれば圧倒するほどの体格を持ち、そのくちばしは頭蓋骨を噛み砕くほどの力を有する。しかしかれらは石化した肉の味を味わうために、その呪われし能力によって獲物を石化させることを好む。

「常人の精神では知ることすら耐えられぬような恐怖というものが存在する。私が見てきたものをそなたが見たなら、おそらく正気を保ってはいられまい」

—アストラル・テンプラーのロード・アクィラー、ガルジャン





## バトルーム

## ビースト・オヴ・ケイオス

全てのシタデルミニチュアは、絶えず進化を遂げるウォーハンマー世界にとってかけがえの無い作品です。残念ながら、全てのミニチュアを無期限にサポートし続けることができないことも事実です。新しいミニチュアを創造したり、背景やルールを深掘りするために新たな本を書き認めていく上で、誠に遺憾ながらも一部のミニチュアの製造や関連する書籍の終了をお知らせすることがございます。それでもなお、我々は多くの皆さんと同じように、昔なつかしいシタデルミニチュアをこよなく愛しており、それらのミニチュアを今までのように卓上のゲームで使用し、新たな物語を紡ぎたいという気持ちは変わりません。

現在、このバトルームに記述されているルールは有効であり、競技的な場で使用することができます。しかし、これらのルールは2025年6月1日を以てウォーハンマー・レジェンドに移行されます。その時が来たとき、お持ちのコレクションをカジュアルなゲームでご使用して頂くために、現行の『ウォーハンマー:エイジ・オブ・シグマー』のルールに沿って、このバトルームのルールを更新し、サポートを続けていきます。このバトルームには、ビースト・オヴ・ケイオスの陣営ルールとウォースクロールが記述されています。

## 陣営ルール

## 戦闘特性

ビースト・オヴ・ケイオスのアーミーは以下のアビリティを使用できる:

## ❖ 初期配置フェイズ

**荒野の支配者:**〈定命の諸領域〉の荒野はビースト・オヴ・ケイオスの領域であり、歴史に記憶される以前から、ビースト・オヴ・ケイオスはこれらの大地に住んできた。

**宣言:**初期配置されていない味方ビースト・オヴ・ケイオス・ユニットを1個選択する。

**効果:**このユニットを伏兵として予備戦力に配置する。そのユニットは初期配置されたものとみなされる。

**デザイナーズ・ノート:**味方ビースト・オヴ・ケイオス・ユニットはいくつでも予備戦力に配置できる——お望みなら、自軍側ビースト・オヴ・ケイオス・アーミー全体を予備戦力にすることも可能だ!

**キーワード** 初期配置

## ➤ 自軍側移動フェイズ

**獣群れの奇襲:**獣たちが敵に肉薄したとき、四方八方から角笛が鳴り轟き、奇襲の開始が告げられる。

**宣言:**伏兵となった味方ビースト・オヴ・ケイオス・ユニット1個を選択する。

**効果:**このユニットを戦場端の9mv以内に全体が入るように、かつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れている戦場の任意の位置に配置する。

現在のターン終了時まで、このユニットの突撃ロールは+1の修正を受ける。

## ❖ 各ターンにつき1回(アーミー)、自軍側ヒーローフェイズ

**滅びの儀式:**最も強大な獣人たちは原初なる渾沌の力を崇拜し、力を授かるため、あるいは敵を原初の蛮行の渦に巻き込むために、虐殺と食食に明け暮れる。

**効果:**以下のいずれかを1つ選択する。

**歪みの呪い:**味方ビースト・オヴ・ケイオス・英雄の12mv以内に一部でも入っている敵ユニット1個、または予備戦力に味方ビースト・オヴ・ケイオス・英雄がいるならば、戦場端の12mv以内に一部でも入っている敵ユニット1個を対象に選択し、D3をロールする。ロール結果が2+ならば、対象はロール結果の数に等しい値の致命的ダメージを受ける。

**無垢なる憤怒の烙印:**味方ビースト・オヴ・ケイオス・ユニットのうち、味方ビースト・オヴ・ケイオス・英雄・ユニットの12mv以内に全体が取まっているか、あるいは予備戦力に味方ビースト・オヴ・ケイオス・英雄・ユニットがいるならば戦場端の12mv以内に全体が取まっているユニットを1個選択し、ダイスを1個ロールする。ロール結果が2+ならば、現在のターン終了の時まで、対象は**加護**(6+)を獲得する。

**獣の本能:**味方ビースト・オヴ・ケイオス・ユニットのうち、味方ビースト・オヴ・ケイオス・英雄・ユニットの12mv以内に全体が取まっているか、あるいは予備戦力に味方ビースト・オヴ・ケイオス・英雄・ユニットがいるならば戦場端の12mv以内に全体が取まっているユニットを1個選択し、ダイスを1個ロールする。ロール結果が2+ならば、対象ユニットのメレーアタックはウーンズロールに+1の修正を受ける。



## 戦闘陣形

自軍は以下のビースト・オヴ・ケイオスの戦闘陣形から1個を選択できる。各戦闘陣形には、バトル中に使用できる個別のアビリティがある。

### 略奪せし嘶き群れ

**🗡️** 各ターンにつき1回（アーミー）、リアクション：味方ビュレイハード・ユニットが『突撃』アビリティを宣言

**荒野の悪鬼**：ビュレイホルンの音が群れ全体に轟くと、不浄なる獣人たちは我先に敵を引き裂こうと八方へ一斉に進撃する。

**効果**：突撃ロールのダイスの1つを出目4に変更する。

### 全能なる獣群れ

**🗡️** パッシブ

**略奪の首魁**：獣群れの不浄なる略奪者たちは、文明社会のあらゆる要素を嫌悪している。必要とあらばためらうことなく、そうした文明の象徴や痕跡を素手で破壊する。

**効果**：自軍が確保していない作戦目標を争奪している敵ユニットに対して味方ビースト・オヴ・ケイオス・ユニットが行なうメレーアタックはヒットロールに+1の修正を受ける。

### 飢えたる戦群れ

**🕒** 任意のターン終了時

**血の渇き**：鮮血を渴望する獣人たちは、その苦悶に満ちた渇きの呪いから決して逃れることができない。

**宣言**：このターン中に『近接攻撃』アビリティを実行した各味方ウォーハード・ユニットすべてを、対象として選択する。

**効果**：選択された各味方ユニットを回復（D3）する。

### あざ笑う稲妻の嵐群れ

**⚡** 自軍側ヒーローフェイズ

**荒れ狂う嵐**：戦場に降り注ぐ稲妻の孤は、サンダースコーンに新たな活力を吹き込み、致命的な雷の力で敵を打ちのめす。

**宣言**：戦場にいる各味方サンダースコーン・ユニットを対象味方ユニットに選択し、次に1個以上の味方サンダースコーン・ユニットと近接戦闘中の敵ユニットを対象敵ユニットに選択する。

**効果**：各対象味方ユニットを回復（1）する。次に、選択された各敵ユニットごとに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、そのロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。



# 英雄特性

## 首魁の本能(英雄のみ)

各ターンにつき1回、リアクション:敵が『遠隔』アビリティの対象として味方ビースト・オヴ・ケイオス・ユニットを選択すると宣言したタイミング。

必殺の間合い:敵が火力に物を言わせて攻撃をしのごとくする場合、獣人の将は、敵を鉤爪に捉えられる間合いまで、味方を一気に詰め寄らせる。

効果:対象の味方ビースト・オヴ・ケイオス・ユニットが、このユニットから18mv以内に全体が入っており、近接戦闘中ではない場合、『遠隔』アビリティの解決後、対象の味方ユニットは2D6をロールし、結果に等しい値の距離を移動してよい。この移動によって、近接戦闘に突入してよい。

## 自軍側移動フェイズ

狡猾なる獣:獣人を率いる長には、訓練された兵士ならば備えているはずの戦術眼が欠落していることが多い。だが、時として敵の弱点を素早く見抜き、徹底的にそこにつけ込む強かな獣人もまた、存在する。

宣言:このターン中に『獣群れの奇襲』アビリティを用いて配置され、現在このユニットから12mv以内に全体が入っている味方ビースト・オヴ・ケイオス・ユニットを3個まで選択する。

効果:選択された各味方ユニットは、ただちにD3mv移動できる。ただし、その移動中に近接戦闘に突入することはできない。

## パッシブ

破滅の布教者:この長は渦巻く邪悪な力を操り、ありとあらゆる行為で渾沌の威厳を広めてゆく。

効果:このユニットが戦場にいる間は、自軍は自軍側ヒーローフェイズ中に『滅びの儀式』アビリティを1ターンにつき1回ではなく2回使用してよい。同じ効果を適用できるのは、1ターンにつき1回だけだ。

# 神器

## 無秩序なる至宝(英雄のみ)

## パッシブ

スリザーラックの兜:この戦兜は悪名を馳せるトード・ドラゴンの頭蓋骨から拵えられたものだ。ただならぬ嫌悪感を催させるこの代物は、敵に嘔吐と混乱をもたらし、無力化してゆく。

効果:敵ユニットがこのユニットの12mv以内に一部でも入っている間、その敵ユニットの突撃ロールは-2の修正を受ける。

## 自軍側ヒーローフェイズ

モルグールの歪み杖:“影をもたらすもの”の穢れが浸透した、喉り泣くようなおぞましき音色を発するこの杖は、敵が持つ魔法的な加護を分解してしまう。

宣言:このユニットの12mv以内に一部でも入っており、かつ視認状態である敵ユニットを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2+であれば、そのターン中、選択された敵ユニットは加護ロールをすることができない。

## 自軍側移動フェイズ

轟音のトランペット:この角笛はシャゴスの骨から削り出されて作られており、ひと吹きすれば爆音を轟かせ、おびたしい渾沌の子らを引き寄せさせる。

宣言:バトル開始時における兵数が2体以上であり、なおかつ全滅している、固有ユニットではない味方ビースト・オヴ・ケイオス・歩兵・ユニットあるいは騎兵・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4+であれば、選択された味方ユニットの兵数の半分(端数切り上げ)で構成された代替ユニットを、戦場端から12mv以内に全体が入り、かつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置に配置する。



# 呪文伝承

## 歪みし野生の魔術

### 自軍側ヒーローフェイズ

7

**邪潮流:**胆汁と血潮の波、そして蠢きのたうつ昆虫の大群がとめどなく押し寄せ、敵を襲う。

**宣言:**この呪文を詠唱する際に、味方**ビースト・オヴ・ケイオス・魔術師**を1体選択する。その後、選択された魔術師の12mv以内に一部でも入っており、かつその魔術師から視認状態である敵ユニットを1個選択し、2D6の詠唱ロールをする。

**効果:**選択された敵ユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。加えて、次の自軍側ターン開始時まで、その敵ユニットは指揮アビリティを使用できない。

**キーワード** 呪文、無制限

### 自軍側ヒーローフェイズ

8

**窒息の棘:**くねくねと蠢く鋭い棘が、草木の中から飛び出して敵に襲いかかる。

**宣言:**この呪文を詠唱する際に、味方**ビースト・オヴ・ケイオス・魔術師**を1体選択する。その後、選択された魔術師の12mv以内に一部でも入っており、かつその魔術師から視認状態である敵ユニットを1個選択し、2D6の詠唱ロールをする。

**効果:**次の自軍側ターン開始時まで:

- ・選択された敵ユニットの【移動力】は半減する。
- ・効果:このユニットが突撃ロールをする場合、突撃ロールに用いられるダイス個数は1個減少する(最小1個まで)。

**キーワード** 呪文

### 自軍側ヒーローフェイズ

7

**退化:**ビュレイシャーマンは敵の心に潜り込む。そして敵の精神の一部に含まれる原始的な獣性に悪しき影響を及ぼし、敵を野獣も同然に退化させてしまう。

**宣言:**この呪文を詠唱する際に、味方**ビースト・オヴ・ケイオス・魔術師**を1体選択する。その後、選択された魔術師の12mv以内に一部でも入っており、かつその魔術師から視認状態である**英雄**ではない敵ユニットを1個選択し、2D6の詠唱ロールをする。

**効果:**次の自軍側ターン開始時まで:

- ・選択された敵ユニットの確保スコアは最大で1となる。
- ・選択された敵ユニットは指揮アビリティを使用できない。
- ・選択された敵ユニットは、移動する際、選択された味方魔術師により近づく位置でその移動を終了しなければならない。

**キーワード** 呪文





## 顕現傳承

### 野獸の顕現

#### 自軍側ヒーローフェイズ

7

**鬼火の雄牛の召喚**：無数の鬼火が集まって、黒煙と猛火の入り混じった巨獣の姿に変貌する。その怪物はただならぬ雄叫びを上げ、猛然と突進する。

**宣言**：戦場に味方鬼火の雄牛が1個も存在しない場合、この呪文を詠唱する際に味方**ビースト・オヴ・ケイオス・魔術師**を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

**効果**：詠唱者の18mv以内に全体が入っており、なおかつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置に鬼火の雄牛を1個配置する。

**キーワード** 呪文、召喚



#### 自軍側ヒーローフェイズ

7

**血肉に飢えし大群の召喚**：沸き起こり渦巻く風には漆黒の羽根が生え、やがて血に飢えし大群へと形を取り始める。

**宣言**：戦場に味方血肉に飢えし大群が1個も存在しない場合、この呪文を詠唱する際に味方**ビースト・オヴ・ケイオス・魔術師**を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

**効果**：詠唱者の18mv以内に全体が入っており、なおかつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置に**血肉に飢えし大群**を1セット配置する。血肉に飢えし大群1セットを構成する3個のパーツは、他の1個から最低1mv以内に一部でも入っている状態で配置すること。

**キーワード** 呪文、召喚

#### 自軍側ヒーローフェイズ

6

**破滅の葬送歌の召喚**：地の底で息絶えた獣たちの骨が寄り集まり、

巨大な角笛となって地上に出現する。

**宣言**：戦場に味方破滅の葬送歌が1個も存在しない場合、この呪文を唱える際に味方**ビースト・オヴ・ケイオス・魔術師**を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

**効果**：詠唱者の18mv以内に全体が入るように破滅の葬送歌を1個配置する。

**キーワード** 呪文、召喚

「角無しの子供ケラどもめ、我々の蹄の下で蹴散らしてやる。その街を焼き払い、輝かしい塔を踏み躪ってやろうぞ。殺せ！臓腑をえぐれ！そして踏み潰してしまえ！」

—まなじり裂けのランコール  
オールハードのビーストロード





ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## グレート・ビュレイシャーマン



予言と予見の力を持ち、<sup>けものびと</sup>獣人の群れを束ねる大いなる呪術師、グレート・ビュレイシャーマン。この呪術師は、直接的な臂力や凶暴性では他の獣人にやや劣るものの、それを補って余りある渾沌の魔力の——無惨に敵を肉塊へと変異させる自在に操る能力の——持ち主だ。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
呪いの杖	3	4+	3+	-	D3

### 各ターンにつき1回（アミー）、自軍側移動フェイズ

**獣性との融合:**ビュレイシャーマンから発散されている渾沌の生の魔力。それを吸収した周囲の他のビーストマンは、超常的な速度で動き回る。

**宣言:**このユニットの12mv以内に全体が入っている味方ビースト・オヴ・ケイオス・ユニットを1個選択し、ダイスを1個ロールする。

**効果:**現在のターン中に『全力移動』アビリティを使用していた場合でも、そのターン中、選択された味方ユニットは『突撃』アビリティを使用できる。



キーワード

英雄、魔術師 (1)、歩兵

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス、ビュレイハード

ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## ビーストロード



<sup>けものびと</sup>獣人の無慈悲なる社会構造においては、力こそが正義である。その頂点に立つのが名実ともに最強たるビーストロードだ。この獣人は威圧と暴虐によって群れを統率し、巨大な斧の刃を敵の頭蓋に突き立てることに無上の喜びを感じるべき怪物である。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
双斬斧 対英雄 (+1 貫通値)、 クリティカル (2 ヒット)	5	3+	3+	1	2

### バッシブ

**英雄への憎悪:**ビーストロードは強大な敵と一戦交えるために、その驚異的な力と怒りを蓄えておく。いざ一騎打ちが始まると、手下どもに強敵の虐殺を見せつけ、先を争って流血へ加わらせる。

**効果:**このユニットが敵英雄と近接戦闘を行っている間、このユニットの12mv以内に全体が入っている味方ビースト・オヴ・ケイオス・ユニットが行なうメレーアタックのヒットロールとウーンズロールは、それぞれ+1の修正を受ける。

### リアクション:このユニットが『近接攻撃』アビリティを宣言

**闘いの呼び声:**一刻も早く流血をもたらそうと、ビーストロードは手下を率い、敵めがけてまっしぐらに突き進む。

**効果:**このターン中に『近接攻撃』アビリティを使用しておらず、かつこのユニットの近接範囲内に一部でも入っている英雄ではない味方ビュレイハード・歩兵・ユニットを1個選択する。このユニットによる『近接攻撃』アビリティを解決した直後、選択された味方ユニットはただちに『近接攻撃』アビリティを使用できる。



キーワード

英雄、歩兵

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス、ビュレイハード



ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## ベスティゴウル



ゴウルの中でも際立って力にあふれ、また凶暴性も類を見ぬベスティゴウル。この獣人たちは、敵から奪い取った甲冑を身につけ、両手持ちの斧を振るって激戦の真ただ中に突入すると、敵を角で地面に突き飛ばし、致命的な一撃を叩きつける。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
略奪者の斧 クリティカル (2 ヒット)	3	4+	3+	1	1

### バッシブ

**殫猛なる進撃**：野獣そのものとなった荒れ狂う大群には、一斉射撃など気休めにもならない。応射している間に、無惨に蹂躞されるのが落ちだ。

効果：このユニットを攻撃対象とするレンジアタックは、ウーンズロールに -1 の修正を受ける。

### リアクション：敵軍側が、このユニットの6mv以内に一部でも入っているユニットに対して『防御専念』指揮アビリティを宣言

**略奪者**：ベスティゴウルは文明の旗の下で戦う者たちに、激しい憎しみを抱く。

効果：このターン中、このユニットが装備している略奪者の斧の【攻撃回数】は +1 の修正を受ける。



キーワード

歩兵、豪傑、楽士 (1/10)、旗手 (1/10)

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス、ビュレイハード

ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## ゴウル



獣人の群れの戦力において大半を占め、根幹を成すゴウルは、常人よりもはるかに強大な体格と筋力を誇る。斧や刃こぼれした剣で武装したこの怪物どもは、その数と、奇襲戦術のもたらす混乱を利用して敵を翻弄する。ゴウルの餌食となった者たちは、迎え打つ体制を整えられぬまま、大群によって蹂躞されるのだ。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
滅多切りの刃 クリティカル (2 ヒット)	2	4+	3+	-	1

### 自軍側突撃フェイズ

**ゴウルの大暴走**：ゴウルは大群と化して敵へと押し寄せ、数の優位と残忍なる暴力で相手を圧倒してゆく。

宣言：このフェイズ中、このユニットが突撃を実行している場合、このユニットの 1mv 以内に一部でも入っている**英雄でない敵歩兵**・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、そのターン中、選択された敵歩兵・ユニットは『後手効果』を得る。



キーワード

歩兵、豪傑、楽士 (1/10)、旗手 (1/10)

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス、ビュレイハード



ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## アンゴウル・レイダー



多くのアンゴウルは、敵との間に安全な距離を保てる利点から、短弓で戦うことを好む。戦場の端をコソコソと動き回り、矢の雨を射かけては獲物を串刺しにしつつ、新たな標的を求めて徘徊するのだ。

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
レイダーボウ	18"	2	4+	5+	-	1
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	
ギザギザ刃のシャンク クリティカル (2 ヒット)	1	4+	5+	-	1	

### 各ターンにつき1回 (アーミー)、自軍側ヒーローフェイズ

**潜み撃ち:** アンゴウル・レイダーは、物陰に隠れたり、安全な間合いを開けた高所などから必殺の一斉射撃を放つことができる。敵が攻撃者の位置を特定する前に、レイダーはすでに逃げ延びているのだ。

**宣言:** このユニットを伏兵として予備戦力に配置する際、戦場端の 12mv 以内に一部でも入っている英雄でない敵ユニット 1 個を選択する。

**効果:** このユニットの兵数に等しい個数ダイスをロールする。出目 6 が出るたび、選択された敵ユニットは 1 ポイントの致命的ダメージを受ける。その後、次の自軍側移動フェイズにおいて、このユニットを戦場に配置する。配置できない場合、このユニットは全滅する。



キーワード

歩兵、豪傑、楽士 (1/10)、旗手 (1/10)

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス、ビュレイハード

ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## アンゴウル



人間の面影を濃厚に留めているかに見えるアンゴウルは、より力を持ち、より獣じみた同族から侮蔑され、虐待されている。アンゴウルはその苦渋と憤懣をあらゆる敵に向け、その喉元や腹を狙っては槍を突き立て、反撃を受ける前に一目散に逃げ出すのである。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
いびつなる武器 クリティカル (2 ヒット)	2	4+	5+	-	1

### 各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の近接フェイズ

**軽快な蹄:** アンゴウルのしなやかな敏捷さは、敵の攻撃を回避しながら、高速で動くことを可能にし、その動きを封じることを困難にする。

**効果:** このユニットが近接戦闘中である場合、ダイスを 1 個ロールする。ロール結果が 3+ であれば、このユニットはあたかも自軍側移動フェイズ中であるかのように、致命的ダメージを受けることなくただちに『退却』アビリティを使用できる。



キーワード

歩兵、豪傑、楽士 (1/10)、旗手 (1/10)

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス、ビュレイハード



ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## センチゴウル



血みどろの競り合いをこよなく愛する、醜陋した獣人の蛮族、センチゴウル。この半人半馬の異形の戦士たちは、踏みつけ、叩きつけ、蹂躪する敵を求めて戦場を駆け巡る。

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
ガットピアサー・スピア	8"	1	4+	3+	1	D3
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	
前肢の鉤爪	2	5+	3+	-	1	

各ターンにつき1回(アーマー)、自軍側移動フェイズ

**酒乱の宴:**センチゴウルは、自分たちの縄張りから持ち込んだ、発酵した血と渾沌の穢れが浸透した液体でできた強力な醸造酒に酔い痴れ、恐怖や苦痛と無縁な醜陋状態に陥る。

**効果:**このユニットは、近接戦闘中でない場合にこのアビリティを使用できる。使用する場合、現在のターン終了時まで**加護(4+)**を得る。



キーワード

騎兵、豪傑、楽士(1/5)、旗手(1/5)

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス、ビュレイハード

ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## タスクゴウル・チャリオット



タスクゴウル・チャリオットは粗雑な作りながら強力な戦闘兵器だ。今にも壊れるのではないかと思えるほどの外観だが、鼻息あらい猪めいた野獣が咆哮とともに戦場へ飛び出すと、この戦車は行く手の敵を容赦なく破壊してゆく。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
略奪者の武器 クリティカル(2ヒット)	4	4+	3+	1	1
タスクゴウルの鋼牙 随行者	4	5+	3+	1	1

任意の突撃フェイズ

**タスクゴウルの突撃:**容赦ない鞭打ちに刺激され、タスクゴウル・チャリオットは恐るべき勢いで敵に突撃する。

**宣言:**このフェイズ中にこのユニットが突撃を実行している場合、自身の1mv以内に一部でも入っている敵ユニットを1個、対象として選択する。

**効果:**D3を1個ロールする。ロール結果が2+であれば、選択された敵ユニットはロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。

キーワード

戦闘兵器

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス、ビュレイハード



ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## ケイオスガルガント



生ける腐敗と破壊の象徴にしてそびえ立つ怪物、ケイオスガルガントは、ガルガントの同族が持つ剛力に加え、おぞましき変異を得た異形の巨獣だ。粗雑な塊同然の武器を振り回し、途方もない大声で吠え猛るこの怪物は、戦いが熾烈をきわめる戦場の一角に飛び込み、破壊の限りを尽くし、割れた蹄であらゆるものを踏み潰してゆく。

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
岩投げ	12"	1	5+	2+	2	D3
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	
大棍棒	4	4+	2+	1	2	
頭突き	1	4+	2+	2	4	
力強き蹴り	1	4+	2+	2	D3	

### 各ターンにつき1回(アーミー)、任意の近接フェイズ

**狂気乱舞**：獣群れの長はケイオスガルガントを煽り立て、ガルガントが激怒して戦場に赴くように仕向ける。

効果：このユニットが味方ビースト・オヴ・ケイオス・英雄 1体以上の6mv以内の一部でも入っている状態である場合、現在のターンの終了時まで、このユニットが装備するあらゆる近接武器の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。

キーワード 蹂躞

### バッシブ

倒れるぞおおお!!：<sup>たお</sup>魁れゆくガルガントはそれ自体が巨大な武器である。ただし、その巨体がどこに倒れるかは誰にもわからない。

効果：このユニットが全滅した場合、このユニットを戦場から取り除く前に、双方のプレイヤー間でロールオフを行なう。ロールオフの勝者は、このユニットから3mv以内の戦場の一地点を選択する。選択した地点の3mv以内の一部でも入っているユニット(敵味方問わず)のうち、全滅したこのユニットより体力が低いユニットは皆、D3ポイントの致命的ダメージを受ける。



キーワード

大型獣

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス

ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## レイザーゴウル



並外れた凶暴性と底なしの飢えを抱えた、毛皮に覆われた歪んだ筋肉の塊とも呼ぶべきレイザーゴウル。この怪物は、二口三口でどんな獲物も——肉のみならず金属も、木も石も噛み砕き、呑み込み、貪り喰らう。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
巨大な牙と蹄 突撃 (+1 ダメージ量)	5	4+	2+	-	2

### バッシブ

獣兵

効果：このユニットは最大1の確保スコアを得る。

### バッシブ

**無惨なる餌食**：レイザーゴウルの食欲と代謝はすさまじく、斃れた戦士も、その装備に至るまでもほんの数秒で平らげてしまうが、それでも決して満足することはない。

効果：このユニットは『近接攻撃』アビリティを使用するたび、使用した『近接攻撃』アビリティの解決後に、自身を回復(D3)する。



キーワード

獣兵

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス



ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## ブルゴウル

雄牛めいた巨体の怪物ブルゴウルは、飽くなき飢えに駆られている。そのために常に血と肉とを口にしようと、獲物を求めて徘徊しているのだ。ほぼあらゆる盾の壁や鎧をものともせず突破可能な力を買われ、グレートフレイの先鋒として恐れられている。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
斬人の屠殺斧	4	4+	2+	1	2
鉄蓋の角 突撃 (+1 ダメージ量)	2	5+	3+	-	2

### 任意の突撃フェイズ

ウォーハートの突撃いっさ群れが大地を蹴って敵陣に突撃する。それを喰らった敵は、衝突の勢いで天高く吹き飛ばされる。

宣言：このフェイズ中、このユニットが突撃を実行している場合、自身の1mv以内に一部でも入っている敵ユニットを1個、選択する。

効果：このユニット内の各兵につきダイスを1個ロールする。ロール結果で2+が出るたび、選択された敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。



キーワード

歩兵、豪傑、楽士 (1/3)、旗手 (1/3)

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス、ウォーハート

ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## ドゥームブル

ブルゴウルの中でも最も強大かつ凶暴なドゥームブルは、筋肉で膨れ上がった巨大な体躯の持ち主だ。ブルゴウルたちは最も価値ある強敵だけを餌食に喰らう。豪傑や英雄の血肉に飢えたこの怪物の飢えは、雑兵のそれでは何一つ癒せないからだ。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
殺戮者の斧	4	4+	2+	1	3
アルファビーストの角 突撃 (+1 ダメージ量)	2	4+	2+	-	2

### 任意の突撃フェイズ

アルファチャージ：ドゥームブルは鼻息荒い生きた攻城兵器であり、その突進で敵の陣形を粉砕してゆく。

宣言：このフェイズ中、このユニットが突撃を実行している場合、自身の1mv以内に一部でも入っている敵ユニットを1個、対象として選択する。

効果：D3を1個ロールする。ロール結果が2+であれば、選択された敵ユニットはロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。

### 各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の突撃フェイズ

殺戮者の呼び声：ドゥームブルの凶暴な咆哮を耳にした群は、鮮肉の匂いを嗅ぎ取り、殺戮の狂乱へと駆り立てられる。

宣言：このユニットの12mv以内に全体が入っており、近接戦闘中ではない味方ウォーハート・ユニット1個を選択する。

効果：そのターン中、選択された味方ユニットが突撃ロールをする場合、突撃ロールに用いられるダイス個数は1個増加する (最大3個まで)。



キーワード

英雄、歩兵

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス、ウォーハート



ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## サイゴウル



サイゴウルは物理的には盲目であるものの、現実界に流れる魔力の筋道を知覚することができる。この怪物は、そうした力を利用して、妖術師や魔術師などの魔法の使い手を追いかければ捕え、涎を滴らせた顎で噛み砕くと、無惨な姿となった術師の肉体からこぼれ出る魔力を貪り喰らうのだ。

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
冒流の巨石 近接射撃	15"	1	4+	2+	2	D3+3
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	
巨大な角 対顕現 (+1 貫通値)	6	4+	2+	1	2	

### バッシュ

#### バトルダメージ

効果: このユニットが 10 ポイント以上のダメージを受けている場合、巨大な角の【攻撃回数】は 4 となる。

### 各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の近接フェイズ

永久呪文を喰らう者: サイゴウルは神秘なる力が詠唱されようとしていることを感知できる。わけなく魔法を生み出した魔術師と同様、その呪文をいともたやすく呑み込んでしまう。

宣言: このユニットの 9mv に一部でも入っている敵永久呪文を 1 個選択する。

効果: 2D6 をロールする。ロール結果が選択された永久呪文の【追放値】を上回っている場合、

選択された永久呪文は追放される。

・このユニットは回復(X)する。Xの値は、このロール結果に等しい値である。

キーワード 蹂躞

### バッシュ

魂を貪る者: 渦巻く魔力を餌食にするサイゴウルは、呪文を詠唱する者にとっては命取りの怪物だ。

効果: このユニットは、自身があたかも魔術師(1)であるかのように『打ち消し』アビリティを使用できる。このユニットが呪文の打ち消しに成功するたびに、詠唱者は D3 ポイントの致命的ダメージを受ける。

キーワード

大型獣

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス、ウォーハード

ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## ゴールゴン



ゴールゴンと呼ばれる四腕の巨大な怪物は、決して弱まることなき鮮肉への飢えに呪われている。刃のごとき異形の前腕で敵を斬り刻んで屠るさなか、もうひと組の腕で死体を叩き潰し、骨から肉を剥いで、己が口の中へと持ってゆくのだ。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
殺戮の剣 対歩兵 (+1 貫通値)	7	4+	2+	1	3
涎滴の大口	2	4+	2+	1	D6

### バッシュ

#### バトルダメージ

効果: このユニットが 10 ポイント以上のダメージを受けている場合、自身が装備している殺戮の剣の【攻撃回数】は 4 となる。

### 各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の近接フェイズ

丸呑み: ゴールゴンの巨大な口は、人間をひと口で呑み込める。戦士にとってそのような死ほど悲惨な運命はないだろう。

宣言: このユニットと近接戦闘中である敵ユニットを 1 個選択する。

効果: ダイスを 1 個ロールする。ロール結果が選択された敵の【体力】を上回っている場合、

・選択された敵ユニットの兵 1 体は戦死する。

・このユニットは回復(X)する。Xの値は、このロール結果に等しい値である。

キーワード 蹂躞

キーワード

大型獣

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス、ウォーハード



ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## ドラゴンオゴウル



上半身は筋肉に鍛えられた、人間、下半身はドラゴンを思わせる姿をした巨大な怪物、ドラゴンオゴウルはまた、比類なき戦士でもある。一気呵成に突撃して敵陣を蹂躞し、嵐のごとき憤怒をもって雷の魔力を帯びた不浄なる武器を振るい、あらゆる敵を跡形もなく破壊する。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
嵐が鍛えし武器 クリティカル (致命的)	4	4+	2+	1	2
前肢の鋭爪	2	5+	3+	-	1

### 任意の近接フェイズ

**雪崩のごとき迅速:** その巨体に似合わず、ドラゴンオゴウルは雪崩のごとき速度で移動できる。愚かにも、彼らに突撃を試みた敵は、驚きを禁じ得ぬまま無惨な最期を迎える。

**効果:** このユニットがこのターン中に突撃せず、なおかつこのターン中に突撃を実行した敵ユニットと近接戦闘中である場合、ダイスを1個ロールせよ。ロール結果が4+であるならば、そのターンの終了時までそのユニットは『**先手効果**』を得る。



キーワード

騎兵

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス、サンダースコーン

ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## ドラゴンオゴウル・シャゴス



ドラゴンオゴウル・シャゴスは嵐の力を全身に宿した、太古の強大なる種族の一員だ。彼らが戦いに赴く時、山々は震え、敵は数十もの単位で無慈悲に屠られてゆく。

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
稲妻の矢 クリティカル (2 ヒット)、近接射撃	12"	2D6	4+	3+	1	1

  

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
嵐の斧 クリティカル (致命的)	6	3+	2+	1	3

### リアクション：敵軍側が『呪文』アビリティを宣言

**原始なる嵐の後胤:** この獣には原初の嵐のとめどなき怒りがみなぎっている。その力は、不浄にして悪意に満ちた魔術さえも無力化する。

**効果:** このユニット、またはこのユニットの12mv 以内に全体が入っている味方ドラゴンオゴウル・ユニットが呪文の対象として選択された場合、ダイスを1個ロールする。ロール結果が4+であれば、このユニットあるいはその味方ユニットに対するその呪文の効果は無効化される。このユニットはこのアビリティを各フェイズにつき複数回使用することができるが、各『呪文』アビリティにつき1回だけである。

### 各ターンにつき1回 (アーミー)、任意のターン終了時

**嵐の内に:** 戦場の空に暗雲が垂れ込め、今にも嵐がその牙を剥こうとする。

**宣言:** このユニットと近接戦闘中である各敵ユニットを選択する。

**効果:** ダイスを1個ロールする。ロール結果が2+の場合、このユニットは回復(X)する。Xの数値はロール結果の数値と等しい。その後、選択された各敵ユニットにつきそれぞれD3をロールする。ロール結果が2+の場合、選択された敵ユニットはロール結果の数値と等しいポイントの致命的ダメージを受ける。

キーワード 蹂躞



キーワード

英雄、大型獣、魔術師 (1)

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス、サンダースコーン



ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス  
 ビースト・オヴ・ケイオス  
**ケイオススポーン**



純然たる無秩序のもたらす崩壊によって身も心も退化し、変異した怪物、ケイオススポーン。この渾沌の落とし仔もまた戦場に出没し、獲物に鞭のような触手を振り、捻じ曲がった鉤爪を突き立てる。この怪物を駆り立てるのは、止むことなき狂気だ。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
奇怪なる変異 クリティカル (2 ヒット)、随行者	2D6	5+	4+	-	1

● パッシブ

獣兵

効果: このユニットは最大1の確保スコアを得る。



キーワード

獣兵

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス

ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス  
**ケイオス・ウォーハウンド**



凶暴な渾沌の猛犬たちは、細身ではあるものの、生息環境から受ける不浄なる影響によって異形の野獣と化している。だがこの怪物もまた、何時間も疲れを見せることなく獲物を追い続け、ついにはその身に喰らいつき、血まみれの肉片となるまで引き裂く比類なき獵犬なのである。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
猛犬の顎 随行者	2	4+	3+	-	1

● パッシブ

獣兵

効果: このユニットは最大1の確保スコアを得る。

➤ リアクション: 自軍側が『突撃』アビリティを宣言

渾沌の疾走: ケイオス・ウォーハウンドの群れは、残酷なまでの速さで敵に迫ってゆく。

効果: 突撃ロールのダイス1個の出目を4に変更する。



キーワード

獣兵

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス



ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## コカトリス



コカトリスは〈定命の諸領域〉の荒涼たる地域に生息する、不浄にして危険きわまりない怪物だ。その呪われた視線は、狙った敵を絶叫する石像へと変貌させる一方、鋭い鉤爪と嘴は獲物の肉をやすやすとハツ裂きにしてしまう。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
穿ちの嘴と鉤爪 随行者	5	4+	2+	1	2

### ● パッシブ

#### 獣兵

効果: このユニットは最大1の確保スコアを得る。

### 各ターンにつき1回(アーミー)、自軍側遠隔フェイズ

**石化の凝視:** コカトリスは素速く敵に迫ると、渾沌の魔力を湛えた両眼を爛々と光らせる。その光を浴びた敵は、その場で永遠に動けなくなるのだ。

**宣言:** このユニットの12mv以内に一部でも入っており、かつ視認状態である敵ユニットを1個選択する。

**効果:** 選択された敵ユニット内の兵1体につきダイスを1個ロールする。ロール結果が6の場合、選択された敵兵は1ポイントの致命的ダメージを受ける。選択された敵ユニットがこのアビリティによってダメージを受けた場合、その敵ユニットは現在のターン中、『後手効果』を得る。



キーワード

獣兵、飛行

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス

ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## ジャバースライス



ジャバースライスは、爬虫類、両生類、そして昆虫の特徴が混じり合った、ひどく不気味な怪物だ。その爪と尾に生えた棘は、鋼に叩きつけられれば穴を開けるほど鋭く硬い。その悪夢じみた姿はあまりにも常軌を逸しているため、一目見ただけでも狂気に陥る危険がある。

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
切り裂きの舌 近接射撃、随行者	8"	3	4+	2+	1	D3

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
鋭い爪と尾 随行者	6	4+	2+	1	2

### 各ターンにつき1回(アーミー)、任意の近接フェイズ

**狂気のオーラ:** ジャバースライスを凝視する者は湧き上がる狂気になす術もなく混乱に陥り、この獣の格好の餌食と化す。

**宣言:** D3を1個ロールする。ロール結果が2+ならば、このユニットの9mv以内に一部でも入っている敵ユニットを、最大でロール結果に等しい個数まで選択する。

**効果:** そのターン中、選択された敵ユニットの、このユニットを対象としたメレーアタックの修正前のヒットロールが1である場合、『近接攻撃』アビリティが解決された直後に、攻撃側ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。

キーワード 蹂躞



キーワード

大型獣、飛行

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス



ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

キメラ

移動力  
10"

体力 12

5+

5  
確保力

渾沌の荒野を支配する魔獣キメラは、止むことなき飢えを抱え、歪んだ変異をとまなう頂点捕食者だ。自然界にあるまじき三つ首の冒瀆的なこの怪物が猛然と降下すれば、獲物はなす術もなく屠られる。絶え間なく牙を剥く三つ首に加え、鋭い鉤爪が休むことなく獲物を解体し、炎の息を吐くからだ。

武器	遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
	業火の息吹 近接射撃、随行者	12"	6	2+	4+	-	1
武器	近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	
	怪物の三つ首 随行者	6	4+	2+	1	D3	
	裂傷の爪 クリティカル(2ヒット)、随行者	6	4+	2+	-	2	

各ターンにつき1回(アーマー)、任意の近接フェイズ

残酷なる三連攻撃:キメラの頭はそれぞれ意思を持つかのように動き、どの獲物を狩るかに関して激しく喧嘩する傾向があるが、協力して恐ろしいほどの力を発揮することができる。

効果:ダイスを3個ロールする。ロール結果が4+であるごとに、このターン中、このユニットの『怪物の三つ首』の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。

キーワード 蹂躞



キーワード

大型獣、飛行

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス



ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## 破滅の葬送歌



渾沌の魔力が顕在化したダージホルンから吹き鳴らされる破滅の葬送歌は、果てしなき悲嘆の大音響であり、それ以外のあらゆる感情を吹き飛ばす。その大音響の不協和音を耳にした者はその正気をバラバラにされ、熟練の戦士でさえ怯えた獣のように走り回ることしかできなくなる。

### U パッシブ

**轟く不協和音**:ダージホルンの放つ恐るべき轟音は、まるで数千もの獣の群れが唸り声を上げているかのようだ。

効果:この顕現が戦場に配置された場合、このアビリティの効果範囲は6mvとなる。この顕現のアビリティの効果範囲内に一部でも入っている敵ユニットが攻撃を行なう場合、その攻撃のウーンズロールは-1の修正を受ける。

### ギ バトルラウンドの開始時

**高まりゆく轟き**:不浄なる魔力から生じる狂える轟音は、十数キロも離れた場所にすら、恐ろしい地響きとなって伝わるほど凄まじい。

効果:この顕現の『轟く不協和音』アビリティの効果範囲を+6mvまで拡大する。この効果は、この顕現に対して複数回適用することができ、その効果は累積する。この顕現が戦場から取り除かれた場合、この効果は失われる。



キーワード

顕現、永久呪文、加護 (6+)

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス

ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## 鬼火の雄牛



鬼火の雄牛は最大級のハードストーンが吹き上げる炎の中から召喚される。その姿は現実の牛よりもはるかに巨大であり、全身が炎でできている。この怪物は敵陣を猛然と駆け抜けて蹂躪し、あらゆるものを燃え上がらせ、燃やせぬものはごとく踏み潰す。



### 近接武器

雄牛の大角  
突撃 (+1 ダメージ量)

回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
6	4+	2+	2	D3

### 任意の突撃フェイズ

**破滅の疾風**:鬼火の雄牛は大いなる災いのように軍の戦列を横切ってゆく。戦士たちは吹き飛ばされ、燃え上がり、あるいは踏み潰される。

宣言:このフェイズ中、このユニットが突撃を実行している場合、自身の1mv以内に一部でも入っている敵ユニットを1個、対象として選択する。

効果:修正前の突撃ロールの結果に等しい個数のダイスをロールする。ロール結果で4+が出るたびに、選択された敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。このアビリティによって選択された敵ユニットがダメージを受けた場合、そのターン中、選択された敵ユニットは『後手効果』を得る。



キーワード

顕現、永久呪文、飛行、加護 (6+)

渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス



ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## 血肉に飢えし大群

移動力 16"  
体力 6  
7+ 追放  
6+ セーブ値

血肉に飢えし大群を作り上げている霊体の鴉たちは運命の宣告者だ。劈くようなその叫びを聞く者の精神は逃れられぬ恐怖に捕われてしまう。この大群は虐殺を免れようと逃げ惑う者たちを追いかけて、その頭上を旋回するという。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
殺戮の嘴	6	4+	5+	1	1

### ● パッシブ

**マルチパーツ**  
効果：この顕現の【体力】と等しい数のダメージがこの顕現に割り振られた場合、この顕現は全滅し、そのパーツのすべてがゲームから取り除かれる。この顕現が移動する際は、各パーツは互いの最低1mv以内に一部が入っていないなければならない。この顕現の各パーツは殺戮の嘴を装備している。

### ● パッシブ

**不吉なる予兆の宣告者**：この怪物たちの叫びを耳にすると、苦しみにながら悲惨な死を迎える自分の姿が脳裏に浮かんでくる。効果：このユニットの12mv以内に一部でも入っている敵ユニットは、確保スコアに-5の修正を受ける。



キーワード

顕現、永久呪文、飛行、加護 (6+)  
渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス

ウォースクロール：ビースト・オヴ・ケイオス

## ハードストーン

移動力 -  
体力 14  
4+ セーブ値  
- 確保力

魔脈の石——ハードストーンの周囲で、獣人は野蛮な儀式を行なう。渾沌の魔力が浸透した諸領域固有の素材で築かれたハードストーンからはさらなる渾沌の魔力が流れ出し、周囲の大地を穢しつつ無秩序を広げてゆく。

以下の共通の特殊地形アビリティが、この特殊地形に適用される(特殊地形、1.2)：  
遮蔽物、不安定

### ✕ パッシブ

**崩壊の磁魔鉱**：ハードストーンの禍々しき力が広がるにつれて、建物や武具、その他の文明の装身具は粉々に崩れ始める。そうなれば、獣人の粗悪な武器でさえ、容易に鉋や防壁を貫けるようになるのだ。  
効果：第2バトルラウンド以降、この特殊地形の24mv以内に全体が入っている味方ビースト・オヴ・ケイオス・ユニットが使用する近接武器の【貫通値】は+1の修正を受ける。  
この特殊地形が戦場の中心から18mv以内に全体が入っている場合、このアビリティの効果は、この特殊地形の24mv以内に全体が入っている味方ビースト・オヴ・ケイオス・ユニットではなく、あらゆる味方ビースト・オヴ・ケイオス・ユニットに及ぶ。



キーワード

陣営地形  
渾沌の大同盟、ビースト・オヴ・ケイオス





**PRODUCED BY THE WARHAMMER DESIGN STUDIO**  
With thanks to The Faithful and The Loretesters for their invaluable services.

Chaos Battletome: Beasts of Chaos © Copyright Games Workshop Limited 2024. Chaos Battletome: Beasts of Chaos, GW, Games Workshop, 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.

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.

個人使用目的に限り複製を許可する。

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**