

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR



地獄の鉤爪を  
叩け

A glowing meteor streaks across a dark, fiery sky. The meteor's head is a bright green sphere with crackling energy, and its tail is a long, jagged stream of orange and yellow flames. The background is a dark, textured expanse of red and black, suggesting a hellish or volcanic environment. The overall mood is dramatic and intense.

しばらくの間、〈定命の諸領域〉では  
希望の炎が灯されていた。  
だが、闇もまた、領域を覆わんとしている…



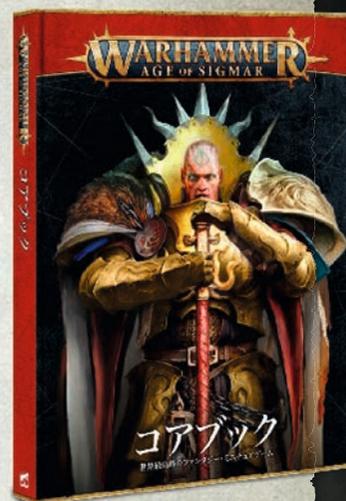
# 目次

〈滅びの蠱禍〉 <sup>ヴァーミンドゥーム</sup> .....4	スケイヴン.....24
燻る都市.....6	クロウロード（ノウビースト騎乗）.....26
スケイヴンの勝利.....8	ウォーロック・エンジニア.....28
悪夢の探求.....10	グレイシーア.....29
ヘルスクローの戦い.....12	ラットオゴウル.....30
ストームキャスト・エターナル.....15	クランラット.....31
ロード・ヴィジラント（グリフストーカー騎乗）.....16	ラットリング・ワーブラスター.....32
ロード・テルミノス.....18	ワーブロック・ジェザイル.....33
ロード・ヴェリタント.....19	蠱禍戦争.....34
リクルージアン.....20	
ナイト・クエスター.....21	
プロセキューター.....22	
リベレイター.....23	

## 冒険の領域への一步

本書には、戦火に引き裂かれた『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』の世界に没頭できるようデザインされた刺激的なナラティブが用意されている。〈定命の諸領域〉に野放しに広まった闇と厄災。大いなる角戴きし鼠の邪悪な子孫であるスケイヴンが、〈滅びの蠱禍〉として知られる魔術的大災害を引き起こし、荒廃の都にある悪夢のような亜領域を現実空間へ引きずり込もうとしている。これが〈滅びの刻〉であり、これによって〈定命の諸領域〉は永久に変えられてしまうことになるのだ。以降のページでは、〈滅びの蠱禍〉の元凶地である炎の領域アキューシーで繰り上げられる重大な出来事が登場する。ルイネイション・チャンバーの勇敢なストームキャスト・エターナルが、不可思議な厄災に襲われた土地中で卑劣な鼠人たちに立ち向かって行く。

これは、巨大なキャンパスの上で展開している何千という物語の内のたった一つにしか過ぎない。この物語を読み進めていけば、〈シグマーの御代〉で自ら作り上げた壮大な戦いを演出したいと感じるのは当然だろう。収録されているコアブックには、そんな希望を実現させるためのルールや情報がすべて用意されている。開始する準備ができれば、このローンチセットに含まれている兵と説明マニュアルを利用することで、すぐに自分だけの神聖なる軍団を組み立てたり、害虫の略奪者の群れを組み立てることができるだろう！



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

Warhammer Age of Sigmar: Assault on Hel's Claw © Copyright Games Workshop Limited 2024. Warhammer Age of Sigmar: Assault on Hel's Claw, GW, Games Workshop, Warhammer, Warhammer Age of Sigmar, Battletome, Stormcast Eternals, 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.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

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.

British Cataloguing-in-Publication Data. A catalogue record for this book is available from the British Library. 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

WARHAMMER.COM



## ヴァーミンドウーム 〈滅びの蠱禍〉

想像を絶する規模の大変動が〈定命の諸領域〉で引き起こり、大陸は壊滅状態と化し、土地中に広がる汚らわしい腐敗の衝撃波が解き放たれた。これが〈滅びの蠱禍〉であり、その結果としてすべてが変えられてしまうことになるのだった。

鼠を思わせる容貌のスケイヴンが魔術によってもたらした〈滅びの蠱禍〉が、現実空間の基盤そのものを断裂させてしまった。それは、まるで悪夢を現実にしたかのような広大な領域を形作るようになったのだ。雲は、鞭を思わせる齧歯動物の尻尾のようによじれている。悪魔の機械による捻じれた渦が、地中深くから噴出している。怒り狂ったワーブファイアの波がどどめを知らぬ勢いで土地中を一掃し、触れるものすべてに激しい苦痛と変異を与えていく。かつては〈渾沌の領域〉に等しく、崩壊しそうな無政府状態次元であった荒廃の都には住民が溢れており、広範囲に及ぶ何千という現実空間への突破口を通過して恐怖の巫領域軍が侵入を進めていくごとに、人々はスケイヴン族の勝利の新時代を祝って歓喜している。打ちひしがれた敵たちは、この暗く絶望的な時代を〈滅びの刻〉と名付けたのであった。

大いなる角戴きし鼠の子孫による最大の策略により、無傷のまま残ることができた領域はなかったのだが、アキューシーの大焦界ほど悲惨な被害を受けた場所はほぼ存在しなかった。空が焼け焦げ、大地が溶けておぞましい新たな形へと変わっていく中、スケイヴンの大群団が容赦なく襲い掛かり、痘瘡に覆われた毛皮の渦となって数々の都市や前哨拠点を制圧していった。彼らの狂気の戦闘機械は金属の雹を吐き出したり、狂ったように前進したりしながら、ノコギリの歯のような車輪で轢いたものすべてを粉砕していった。ねじれた稲妻の滝が巨大な石壁を崩壊し、殺意に満ちたクランラットが裂け目から次々と流れ込んでくる。ありとあらゆる場所で、大いなる角戴きし鼠の無数の群れが攻撃を仕掛けているのだ。彼らの攻撃に法則性と呼べるものはまったく存在せず、連携した防御は不可能なのだ。

完全に油断した隙を突かれた大焦界の住人たちは、〈渾沌の時代〉の暗黒時代以来経験することのなかった恐怖に陥れられることとなった。死など、恐ろしいものの一つに入らないほどだ。辺境の集落は完全に引き裂かれ、人間が金切り声を上げる複尾の怪物へと突然変異するおぞましい疫病が蔓延した。十字軍の軍勢全体が一瞬のうちに姿を消し、最後の一人まで虐殺されてしまうか、領域の地殻の裂け目に飲み込まれてしまった。狂気の予言者たちや破滅の預言者たちなどは、定命の者たちの元に新たな苦悶の時代——破滅の諸神が最後の勝利を取めることとなる二度目の大厄災——が訪れたのだと熱弁する有様だ。

それにもかかわらず、破滅による勝利を出来る限り先延ばしにしようと、息を引き取るその瞬間まで戦い続けようとする定命の者は数多くいた。火打ち石銃と長剣を掲げた神王帝国のたくましい兵士たちが、大鼠波の行く手を阻んでいる。この絶望的な日々の中で最も重要な勝利は、大規模な進軍作戦や、王国を揺るがす戦いによって得られるものではない。その勝利は、何千という小さな交戦によって得られるものなのである。個々に戦いをする兵士集団が勝ち目のない中でしがみつき、自らの命を賢明に捧げ、シグマー軍が再編成するための貴重な時間を稼いでいるのだ。

天界から下った大軍団は、その貴重な贈り物を決して無駄にしたりはしない。ストームキャスト・エターナルは変わらぬ決意を持って圧倒的な数の敵に立ち向かい、猛攻撃を食い止めるだけでなく、敵を奈落の底に追いやろうと努めたのだ。不滅の半神が戦いに送り込まれると、嵐の城塞は空になってしまった。

しかし、スケイヴンによって汚された土地は取り返しのつかないほど腐敗しているため、神王のウォリアー・チャンバーですらその〈歪み〉の影響に長く耐えることができないのだ。このような状況下で戦争を行なうには、まったく異なる種の英雄が必要だ。最も卑劣な呪いを前にしても揺るぐことのない圧倒的な強者。そんな英雄がいれば、幾度となく〈再鍛〉されたことで鋭く残酷な精神を持った天空の正義の化身に秩序の大同盟の軍団が助けを求め、その衰えつつある定命性が、渾沌（ケイオス）との戦いで恐ろしい武器となることのできるのだ。



## 最後の抵抗と必死の行動

鎌状に広がった金剛石の鎖は、〈大鬮り〉から押し寄せるスケイヴンの侵入に対する最初の——そしておそらく最後の——防衛線となった。ここには大焦界東部に残った数少ないシグマーの要塞があり、その要塞はボロボロになったフリーギルドの軍、毅然としたドゥアーディンや、ストームキャストが他の戦線から呼び寄せて大混乱に投げ込むことができる勢力によって守られている。この重要な境界を守るために複数のストームホストが部隊を派遣し、ハンマー・オヴ・シグマーから得られる最大の集中力を注ぎ込んでいる。最初に誕生したハロウド・ナイトの最強同盟軍も大きな存在感を示しており、エンバーガルドの都市や周辺地域で少なくとも2個のチャンバーに防衛をさせている。サン・オヴ・マルスとアストラル・テンブラーのヴァンガード軍勢もまた、スケイヴンの群れのリーダーを暗殺して奴らの戦争兵器を妨害することで、スケイヴンの襲撃を中断させることに成功した。

大いなる角戴き鼠が勢力を上げることは相互の反感を超越する脅威である、という事実を受け入れた上で、信頼されている者もそうでない者も、シグマーの同盟たちが援助の手を差し伸べることとなった。山脈の北側にあり、灼熱の大地に沿った焦げ風海岸として知られる土地のモラスイ=カインは、併合されていたハー・クーロンの港をパステイレンス大氏族の疫病戦艦に対する防波堤に変えた。彼女に仕えるカイン崇拝者の軍団が海岸線の灼熱のジャングルの中で敵を追い詰め、スケイヴンの血を大量に流し、勝利を収めるごとにモラスイが制圧したばかりの土地での支配権を強めていった。さらに南では、偉大なるヴォスタルギ山のファイアスレイヤー拠点も、再び炉を再点火させたいと望む複数の廃墟となった溶岩砦を含む、金剛石の鎖における重要地点を確保するためにフルドを送り込んでいる。彼らのいとこである空飛ぶカラドロンもまた、大幅に減額された料金でスケイヴンの侵入に対する航空支援を提供することに同意した。スケイヴンの陰謀は常に浮遊港の収益に災いをもたらすため、法典は「憎き鼠人」の排除を明確に支持しているのだ。

渾沌（ケイオス）軍の中にも、大焦界にわずかながら正気の兆しを取り戻されることを望む者がいる。破滅的な厄災における自身の役割に悩まされている、スノウピークの悪名高き邪誓の首長「ガンナー・ブランド」は、〈滅びの蠱禍〉によって追放された部族の残党を団結させている。スケイヴンは、自分たちが蹂躪した人間がシグマーに仕えているかどうかなど一切気にも留めていない。拡大し続ける大群を背後に付けているブランドは、既に何千という角戴き鼠の子孫を虐殺してきており、故郷を破壊した者たちに対する復讐心を掻き立てているのであった。



# 燻る都市

双尾の彗星の象徴的な居住地であるエンバーガルドの都市は、〈滅びの蠱禍〉による最初の衝撃的被害を受け、爆発力を失った爆弾以下の状態に陥ってしまっていた。しかしこの都市が持ち堪えられている限り、ここはスケイヴンの進軍から逃れてきた者への重要な砦となるはずなのである。

ナイト・クエスターのアルフリック・レオダスが剣の柄頭でスケイヴン戦士の顔を打ち砕き、剣を逆手に持ち替えながらその鼠人の胴体を真っ二つに切り裂いた。彼は、銀白色の光の波で暗闇を追い払った魔法ののろしである〈暁の烙印〉を手を取った。仲間ハロウド・ナイトたちが残りの卑劣な鼠人たちを切り裂いている様子を確認し、彼はエンバーガルドへの参道に並ぶ死体の絨毯を険しい表情で眺めた。最後に鳴った鐘の音は、これまでで最も籟々とした襲撃を呼び寄せた。遠くの鐘が狂ったように鳴り続ける中、まるで痛みを知らないような数千匹の害獣の波が包囲された都市の東端の壁に向かって突進してきたのである。だが、ギリギリで持ちこたえることはできた。

レオダスの周りでは、勢いが弱まったことで安堵し、疲れ切った様子で倒れているスティールヘルムがいた。そのほとんどが傷を負っており、明らかに致命傷を負った者もいる。ナイト・クエスターはそれでも、燃える領域を眺めながら、何故神王の聲が彼をここに連れて来たのかという答えが分からないままだった。敵の流れをできるだけ押し戻し、定命の仲間たちと共に死ぬという目的のためだけだったのだろうか？エンバーガルドの防衛者たちは英雄なのかもしれないが、彼らが超人的な存在だったわけではない。敵が勢いを止めずに攻め続け、あの鐘の音で新たな大規模襲撃の訪れを知らされていたら、儂い境界は突破され、鼠人たちが焼け野原となった都市で野放しになっていたことだろう。救出を待ち、通りに列を成す必死な難民たちが救われることはない。エンバーガルドが崩壊させられてしまえば、金剛石の鎖の南側全体が潰れてしまう。スケイヴンの

猛攻撃が、何にも妨げられることなくキャピラリア平原まで突破してしまう可能性があるのだ。

耳鳴りに対して罵声を放ちながら、リベレイター・プライムのハヴィアンがレオダスの傍にやって来て、崖の上で彼の隣に立った。不協和音に響く鐘の音が、普段は臆病なスケイヴンの狂気を掻き立てた様子を誰もが目撃していた。さらに事態を悪化させることに、鐘が鳴る度に落石と揺れを引き起こしていた音がどんどん猛烈になり、エンバーガルドの弱々しい防衛網をさらに弱体化させていった。だが、ここでどんな手段が取れるのだろうか？ハロウド・ナイトと暗黒の装置の間に、歪んだ者たちの軍団、そしてスケイヴンが大発生している土地が見える。レオダスは既に、そこに残った者に何が起きたのかを目撃していたのだ。

レオダスは跪いて剣を握り、神王の導きを求めて祈りを捧げた。長い間、彼の耳に届いてくるのは死にゆく者の唸り声のみだった。すると、空が明るく照らされた。どんよりと暗かった空が開け、稲妻が天を舞った。レオダスの瞳が白色に照らされ、仲間たちの間に緊張が走る。皆は一瞬、スケイヴンの銃弾がナイト・クエスターに当たったのだと思ったのだ。レオダスの目に何が映ったのかは誰にも分からなかった。爆発による騒音の残響に飲み込まれ、彼の魂は金剛石の鎖を駆け抜けて、山頂を越え、曲がりくねった峡谷を抜けて行った。そして遂に、黒い玄武岩の峰の冠よりも高く上り、レオダスはこれまでに見たことのないような要塞を見下ろしていた。それはまるで、彼の騎士団が持つ偉大な嵐の城塞を小さくしたもののように見えるの



だが、ハロウド・ナイトの輝く要塞大聖堂がその輝きの素晴らしさを保っていた場所に比べると、この城塞の周囲には破滅と絶望のオーラが重々しく漂っていた。その屋根の上空ではハシボソカラスが周回し、厳粛な様子の翼を持つ戦士たちがその胸壁の上に警戒して立っていた。

前方によろめき、リベレイター・プライムのハヴィアンに支えられたレオダスは、身体に意識が戻り、眩暈が襲って来るのを感じた。彼は仲間が心配そうに見ていることに気が付き、ハヴィアンの肩をしっかりと掴んで笑顔を見せた。彼には、次に向かう場所がどこなのかが分かったのである。

## 救済を求めて

アルフリック、レオダスとリベレイターたちは、山脈のそこら中に蔓延るスケイヴンの群れを避けるよう、極力素早く、そして静かに金剛石の鎖の谷間を抜けて行った。そのナイト・クエスターは、脳裏に焼き付いている、カラスや翼を生やした影に取り囲まれた薄暗い要塞のイメージを辿って進んで行く。彼の燃える剣が道を先導し、真っ暗な山道で唯一の光源となっていた。彼の後ろには、不安そうな視線を交わすリベレイター・プライムのハヴィアンと彼の戦士たちが続いていた。彼らの中に、こんな場所にストームキャストの要塞があると聞いたことのある者は誰一人としていなかった。

耳をつんざくような亀裂音が連続して鳴り、二人のリベレイターが倒れた。シグマライトのプレートでできた首当てに漏斗孔ができ、煙を上げている。盾が掲げられ、号令が響き渡り、ハロウド・ナイトたちが半円形の壁を形成した。頭上の崖からは、さらなる銃弾が降り注いでくる。そこで岩の間にしゃがんでいたレオダスは、無防備なストームキャストに向かって緑色の火と金属を発射しているスケイヴンの細い銃身を発見した。ナイト・クエスターは「前進せよ」と叫んだが、ハロウド・ナイトの前後の峡谷から流れ込んでくる鼠人たちの突き刺すような金切り声によってかき消されてしまった。スケイヴンは前方に飛び出したのだが、浮き彫りの盾が顔に叩きつけられるか、リベレイターのウォーハンマーによる粉碎的な一撃を食らうだけだった。しかし、ストームキャストの頭上から降り注いでくる攻撃の力は、その激しさを増していくばかりであった。リベレイターたちが次々に倒れ、彼らの死体は青白いエネルギーの柱となって爆発した。一斉射撃が向かってくる度に、「信仰に依りて!」というハロウド・ナイトの心を揺さぶる雄叫びはか細くなっていった。

戦場全体が影に覆われた。一瞬、レオダスはスケイヴンが新たな凶暴性を得たのかと恐怖を感じたのだが、顔を上げると、目に映ったのは汚れなき銀色の閃光だった。翼を合わせたス

トームキャスト・エターナルが急降下で上空から降り立ち、尾根から発砲するスケイヴンの砲手めがけて稲妻の槍を投げ付けた。叫び声と共に鼠人の二人が炎上しながら倒れ、続いて彼らの長身ライフルのボロボロになった残骸が見えた。するとさらに多くのぼんやりとした銀色が急降下して攻撃を仕掛け、のたうち回る死体の塊に向かって閃光ミサイルを放ち、大虐殺を引き起こした。戦況が傾いたことを察知したレオダスは、パニックで目を大きく見開いたスケイヴンに突撃するよう戦士たちに命じた。敵は動揺して崩れ落ち、襲撃者を避けようとお互いに引つ掻き合いながらあがっていた。

プロセキューターの介入により、戦いの天秤は瞬間にこちらへ傾いた。やがて、峡谷のスケイヴンたちは一匹残らず倒され死体と化した。ナイト・クエスター・レオダスが、彼の救済者に歩を近付けた。彼らの鎧は暗く、険しい顔つきをしている。ハロウド・ナイトの同胞であると思わせる気配が、彼らからはほとんど感じられなかった。

しかしレオダスは、彼らの暗い武器一式の下にある、信仰を持つ者である証を見た。その汚れなき銀は、戦士たちが同胞であることを示していたのである。

「やあ、同胞よ」と彼が言った。「神王の命令の下、私はここへやって来た。君たちの助けが必要だ」

返事はない。一番近くにいるプロセキューターが、軍用兜の隙間を通して、無表情で彼を見つめた。

「エンバーガルドが崩壊寸前だ」と続けて言うレオダスの声には、意図に反して焦りが始めている。「この領域自体が引き裂かれつつあり、角戴し鼠の腐敗の広がりは猛烈だ。もう時間がない。君たちの司令官と話をさせてくれ。今すぐにだ」

沈黙。あまりに何度も再鍛されてきてしまった仲間の救済者の冷たさを認識したレオダスの戦士たちが、不安そうに体を動かした。すると、プロセキューターのリーダーが一步前に踏み出した。

「我々は、そなた達をロード・ヴィジラント・グレイロックの元へ連れて行く」と彼が言った。「フードを被り、目隠しをして進め。“嵐の眼”を越えた者のみが、オブシディアン・ツールへの道を知ることができるのだ」

リベレイターたちの間で苛立ちが渦巻いたが、レオダスが手をかざして静寂を求めた。神王の意志が彼をここまで導いてきてくれた。そのため彼は、この奇妙で厳粛な戦士たちが依然として心と精神において真の同胞である、ということを感じるべきだと感じたのだ。

「忍耐の美德を心得ている奴はいるのか?」と、彼がボソツと言った。

プロセキューターの顔に、幽霊のように笑顔がちらりと浮かんだように見えたのだが、すぐに消え去ってしまっていた。

「信仰に依りて」と、その男が返事をした。

## 十回目の鐘の音

「数時間ごとに、まるで狂人が叫んでいるかのように鐘が鳴り始め、スケイヴンが我々に群がってくる。鐘が鳴るごとに、奴らはより多くの戦士を殺し、こちらの弾薬を消耗させていくのだ」

—フリーギルド・マーシャル  
ケイラ・エイサン＝トラスク

## 十一回目の鐘の音

「境界コグフォートのマキシムスが崩壊した。全戦力を失ったのだ。左側面は開放状態。フュージャリア兵の大隊2つを迂回させ、できる限りカイアーマンの峠を保守できるように取り計らった」

—フリーギルド・マーシャル  
ケイラ・イエイサン＝トラスク

# スケイヴンの勝利

秩序の大同盟の防衛者たちは〈滅びの壘禍〉の代表的存在を引き寄せることに成功したのだったが、大いなる角戴きし鼠の手下たちは恐怖とパニックを拡散させるチャンスが訪れたことを大いに楽しんでいて、これが野心的なスケイヴンのウォーロードにとって大きな可能性を秘めた時期となり、それぞれが自分たちの神の目に留まろうと、殺人的悪名をはせる行為で互いに出し抜こうとしたのであった。

クロウロードのスカブベルトは、自分の従僕の鼠人による最後の波がエンバーガルドの壁に打ち付けられて死ぬ姿を、苛立ちを募らせながら見ていた。この都市は、まだ諦めて跪こうという姿勢を見せない。人間の火砲はためらうことなくスケイヴンを突き破り、血、毛皮、そして破れた内臓の分厚い層が飛び散っていった。遠くで聴こえる鐘の音が消え始めると、スカブベルトはまたしても、大至急ヘルズクローへ戻ることを余儀なくされ、そこで急いで援軍を集めることになったのであった。それでも、新たなスケイヴンの群れが負けを挽回しようと走り出すのを眺めるクロウロードは、過度に不安を感じたりはしていなかった。彼が新しい害獣たちを送り込むごとに、人間や銀の鼠のようなものの数は減っていた上に、スカブベルトは奥の手をいくつも持っていたのだ。



スカブベルトは、金剛石の鎖の南側にあるこの地点で攻撃を仕掛けるようにと十三匹評議会から選ばれた者であり、これは一般的にスケイヴンの流儀で言うところ、自分が侵略作戦全体の重要な先鋒として認められたと考えられる。彼はエンバーガルドの残存地域を制圧することを決意した。というのは、エシンの偵察兵の情報によると、この山間都市には周辺地域に残された人間にとっての唯一の拠点があるだけでなく、人間が燧火石と呼んでいるアキューシーの原始領域石「火花石」が宝物殿に溢れているということが判ったのだ。この揮発性物質は、スクリール氏族の狂気の戦争兵器を過給する能力を持っている。これほどの恵みを手に入れられれば、スカブベルトはアキューシーでも最も裕福なクロウロードの一人になることができるのだ。

彼の最初の動きは、運悪く〈滅びの壘禍〉の影響範囲内に入ってしまった主要港であり、クサンソール

の荒涼とした灰の島に位置するヘルズクローのシグマー居住地を攻撃することだった。彼の害獣たちは、あの厄災の衝撃から回復し切れなかった放心状態の住民を、素早く虐殺していくことになった。

スカブベルトに言わせてみれば、スケイヴン反乱の中心地となる場所はヘルズクローなのである。実際のところ、そこは大焦界の中でも何百とあった拠点、廃墟や居住地の一つであり、壊滅させられていたために急速に要塞化させることができ、そこからスケイヴンが次の侵略の波を放つことができる場所だったのだ。既にウォーロック・エンジニアのシュリックと彼の追従者たちが、ボロボロになった人間の住居をスモッグを吐きながら武器や弾薬を木箱ごとに送り出す工場に変身させているのだ。

スケイヴンの猛攻は、慎重な精密性や計画に裏付けられた偉大なる勝利ではなかった。鼠人にとっては、そんなものはどうでも良いことなのである。しかし珍しいことに、地下なる王国の大氏族が本能的に結束する形で動き、彼らの独創的だが気が散りやすい精神が、大いなる角戴きし鼠の軍隊と共通の目的を目指すことになったのだ。彼らは、グレイシアアが非常に高く評価したスクリーミング・ベルよりも強力なワーブシャッター・ベルとして知られる恐ろしい装置を通じて、神の悪意ある力を利用した。荒廃の都の不自然な狂気と同調して、これらの毒素の一片が音エネルギーの衝突波を解き放ち、要塞の壁が崩れ、岩だらけの大地にぽっかりと穴が開いたのだ。その音を耳にしたスケイヴンは錯乱状態となり、目は白目をむき、牙の間から血と唾を垂らしながら、恐れを知らずに視界に入った敵へ向かって身体を投げ付け始めた。この装置によって引き出された地獄のパワーはやがて燃え尽き、再び狂気の騒ぎを引き起こすためには、無数の鼠人従僕や捕虜の犠牲が必要となった。

他のスケイヴン大氏族の怒りを大いに招くこととなったのは、ワーブシャッター・ベル鍛造に関する秘密を独り占めにしてきたマスタークランだった。大規模な侵略を支援するために、13個の呪縛された装置が(大騒り)中に配置された。クロウロー



ドのスカブベルトは非常に苛立ちを感じていたのだが、十三匹評議会に無理強いされたため青白い毛皮の預言者の一人の存在に耐えざるを得なかったのだ。スカブベルトがヘルズクロウの人間達を始末し終えた後すぐ、彼の宿敵であるグレイシアのヴリークが、モウルダー大氏族から高額な資金を払って購入した従僕の鼠人と害獣の巨大な群れを引き連れて到着した。この哀れな従僕たちは真鍮とカタカタ音を立てる車輪でできた巨大な運搬車を後ろに引きずり、その上にワーブシャッター・ベルを載せていた。その巨大な真鍮製の湾曲した外郭構造には、角張ったルーン文字が走り書きされ、ワーブストーンの鼓動するパターンが埋め込まれている。それが鳴り響くと、それは遠く離れた場所… そう、遠いエンバーガルドでも聞こえるほどの悪意に満ちた力で鳴り響いたのだった。

その運搬車の上で横暴な様子で立っているヴリークは、監視の目がなければスカブベルトによるエンバーガルド襲撃は失敗すると見なされたため、害獣の王から直々の命によりこへやって来たのだと言った。クロウロードのスカブベルトはその言葉聞き、殺意を込めて目を細めたのだが、その場でグレイシアを殺してしまうほど愚かではなかった。少なくとも、大っぴらには。しかし、エンバーガルドの「火花石」宝物殿を手に入れば、灰色の毛をした惨めな厄介者たちを排除することについて、エシン大氏族の情報提供者がどう思うか確かめることもできるのだ。

とりあえず今は、都市の破壊と人間の虐殺に集中しなければならない。あと一回集中攻撃を仕掛ければ、それでトドメが刺せるはずだ。今回スカブベルトは、シュリックの戦争兵器であるラットリングガン、ワーブロック・ジェザイル、ドゥームホイール、そしてウォーロック・エンジニアが工場に隠しているものすべてを出し切るつもりだ。この恐るべき攻撃力をもってすればエンバーガルドは破滅を迎え、クロウロードのスカブベルトがヴァーミヌス氏族史上最強の軍事的黒幕としての地位を確立できるはずなのである。



## 魂を汚された者たち

ナイト・クエスターのレオダスは、外の世界から隠れた金剛石の鎖に、自分の騎士団の嵐の城塞が存在していたことに衝撃を受けていた。レオダスも彼の仲間たちの中でも、ルイネーション・チャンパーに関して確かな情報を耳にしたことがある者はいないものの、この謎の集団はそこからやって来たのだと主張している。レオダス一団がその要塞の厳かな内部に足を踏み入れた時、幾度も再鍛えられてきた戦士たちによる射るような鋭い凝視を浴びせられた彼らは、大きな違和感を感じていた。厳格な監視兵の手によりストームキャスト・エターナルが仲間たちから引き裂かれたという話は知られていたのだが、それがどんな規模で行われていたのか、そしてそんな不運を被った者たちにどんな厳肅たる運命が待ち受けているのかを知る

者は誰一人としていなかった。オブシディアン・トールの〈寂滅の塔〉から、ロード・ヴィジラント曰くストームホストの中でも何百という孤立主義ブラザーフッドの団であるロード・ヴィジラントのヴェイラー・グレイロックとアーエージェント・フレーム・チャンパーの戦士たちが、〈滅びの刻〉による悪夢と、ノミに覆われた角戴き鼠の群れの殺到を目撃していた。サンダーストライク型アーマーを纏ったプロセキューターが荒れ狂う敵陣地上空へと果敢に向かい、スケイヴンの動きを妨害するために分析と交戦を進めていった。彼らの教義は孤立と絶え間ない自戒の重要性を強調しているのだが、グレイロックのリクルージアン戦士は、抑えた反応をしなげらなかつたとしても、敵の進軍を前に黙って見ていることはできなかったのである。

ロード・ヴィジラントのグレイロックが最も信頼する作員の一人で、最も恐るべきロード・ヴェリタントのロジナ・クロウコールは、〈滅びの蠱禍〉によって粉々にされた土地への小規模な侵攻を率いていたこともあった。彼女は、全土に広がった不可解な放射性降下物に晒された人々の肉体が腐敗でうごめき、血が黒いタール状になったのだという不穏な報告書と共に帰還した。ストームキャストですらそんな影響への耐性を持っておらず、この腐敗の瘴気は弱まる様子を一切見せていなかった。ルイネーション・チャンパーから来た者たちのみが、その最悪の症状に対して耐性を持っていたようで、仲間たちがおぞましい突然変異を経て死にゆく地獄のような荒廃に耐えることができた。どうしてそんなことが可能だったのかは、誰にも分からない。

それゆえ、グレイロックがナイト・クエスターのレオダスとリベレイターたちに拝謁する頃には、この厄災の規模について説得する必要などは残っていなかった。レオダスの身に降りかかっていた出来事とグレイロックの戦士が経験した事柄は完全に一致しており、スケイヴンの狂気の鐘の武器によってもたらされた惨害についても、彼のプロセキューターの報告と一致していた。翼を持つ偵察兵たちが、その悪魔の装置の一つを持つ鼠人の群れがヘルズクロウにあるスケイヴンの廃墟に集結していると報告してきた。その装置は、エンバーガルドを壊滅状態に導くこととなったあの鐘に違いない。グレイロックは、その鐘を破壊するためには、その廃墟へ本格的な攻撃を仕掛けるしか選択肢がないだろうと確信していた。彼の戦士たちであれば、〈呪われし地〉の〈歪み〉の猛火に持ち堪え、エンバーガルドが制圧されてしまう前に鐘を破壊することができるかもしれない。アルフリック、レオダスと彼のリベレイターたちも参戦し、最後までスケイヴン領域の恐怖に立ち向かうことを誓った。

重装甲で恐るべきリクルージアンが大半を占めるアーエージェント・フレームの軍勢が廃墟となった都市の中心を襲撃し、鼠人の注意を逸らせることで魔術の鐘楼へと小隊を進ませ、それを破壊する方法を見つけさせる作戦だ。撤退は許されない。敵陣地の奥深くへと飛び込んで行くこの任務は、結果として死を招くものになりかねない。ロード・テルミノスである最期のヘルドレンは、自分の斧を使って犠牲者たちを平和に導いて見せる、とグレイロックに約束した。ハロウド・ナイトの軍隊全体が崩壊させられたとしても、最後の最後まで義務を果たすことができたのであれば、エンバーガルドには存続の可能性が残されているのだ。

## 十二目の鐘の音

「もうお終いだ。信仰篤き者の壁が突破された。再び鐘が鳴ってしまえば、それは我々の悲運を告げるものとなるのであろう。我々には、奇跡を祈る他できることは残されていない。神王よ、我々を救いたまえ」

—フリーギルド・マーシャル  
ケイラ・イエイサン＝トラスク

# 悪夢の探求

ロード・ヴィジラントのグレイロックは、〈大齧り〉の汚れた土地へ向かうことで、最も汚らしい腐敗に身を晒す危険を冒すことになるということを理解していた。このルイネイション・チャンバーがスケイヴンの〈歪み〉の鐘を破壊してその悪の音を止めたいのであれば、魂を打ちひしがれた戦士たちが、進んで忘却の淵に向かわなければならないのだ。

一日がかりで進軍したハロウド・ナイトは、汚されたスケイヴンの後背地を越え空気そのものが緑色に燃える地域に到達した。その先では、前方では、空が嵐に襲われた海のようにうねり、ワープストーンの流星がまばゆいばかりの弧を描き、すべてをエメラルド色の輝きで照らしていた。どこもかしこも大地は裂け、まるで巨大な獣が下から這い上がってきたかのようなようだった。鼠人、人間、そしてドウアーディンの煙を吐く骸骨が辺りに散らばっており、半分は土の中に埋もれていた。ただ呼吸をするだけで毒を吸い込んだような気分になり、空気を飲み込むごとに喉が焼け、肺が汚れていった。

レオダスは平線から地平線まで広がった惨害の規模の大きさを間近で目にしたものの、それが現実のことであると信じるのが難しいと感じていた。一行は、爆撃を受けた拠点の残骸を通り過ぎて行く。その壁には、不気味に脈打つワープストーン破片が散らばめられている。ナイト・クエスターの視界に、皮を剥がれたドーンプリンガーの死体が鉄の絞首台にぶら下がっている姿が入り、その捻じれて伸びた手足には突然変異の特徴が見えた。その近くには真つ二つに砕け、冒流的な記号で走り書きされ、汚物にまみれた神王の像が横たわっていた。ひっくり返ったコグフォートの手足が緑の斑点のある灰の層の下から突き出ており、その細長い骨組みからは害獣の略奪者によって銃身と歯車の部品が剥ぎ取られていた。この大虐殺は間違いなく、レオダスが〈渾沌の時代〉とアズィルの門への大撤退について聞いた話を彷彿とさせるものだった。そんな考えは、決して励みになるものではなかった。

レオダスは、首に手が巻き付いてくるような陰悪な気配を感じた。彼のリベレイターたちの進む速度は既に落ちてきており、ブーツの足音とメモリアン修道会の静かな朗読以外に何の音も発せずに進軍するエージェント・フレームに遅れを取り始めている。そんなエージェント・フレームたちが狂気に陥らずにいられる理由が、ナイト・クエスターにはさっぱり分からなかった。それからすぐに、蔓延する腐敗のオーラがストームキャストたちに襲い掛かることになった。リベレイター

のカルドラスがうめき声を上げる。レオダスは、その戦士の目と口から血が流れ出し、彼の銀色のプレートに滴り落ちていくのを見て愕然とした。永遠のように思われた時間が経ち、ハロウド・ナイトは前方に広がる油まみれの大きな湖の水面を目にした。少し離れたところに、病的な黄色のスモッグの土手に部分的に覆われてるクサンソール島が見える。その湖の汀線にストームキャスト・エターナルが到達すると、まるで領域の岩盤から打ち出された釘のように突き出す建造物が見えた。それは、今では寄生性のスケイヴン建築に乗っ取られてしまった、崩壊したヘルズクローの名残だったのである。湖の向こうに見えている一番大きな部分には、〈歪み〉の神秘の力によって脈打つ真鍮の骨組みに覆われた、巨大な鐘の塔が見えていた。

目的地はもうすぐだ。ファルナスは肅々とグリフストーリーに跨り、ロード・ヴィジラントのグレイロックははその先に伸びる道を観察した。彼は、かつてクサンソールと本土を結んでいた狭い土手道を強行突破する計画を立てていた。その岬はワープストーン破片で溢れており、完全に刈り取られてしまっている部分もあるため、非常に危険な通り道となっているのだ。ファルナスが激しく叫びながら警告を発し、先頭のリクルージアンが橋に到達したところで、シューッという銃声が空中に響き渡った。

## 横断

ウォーロック・エンジニアのシュリックが歪み硝子のスコープを使って嵐の連中を観察しながら、銃弾を浴びながら倒れて行く者たちを面白がりながら眺め、口角を吊り上げて冷笑していた。彼の急襲は、これまでにないほど完璧なタイミングで実行することができたのだ。隠れ場所や巨岩の後ろからクランラットが姿を現し、前進してくる隊列の先頭や弱点となる側面を攻撃した。予想通り、交戦を仕掛けたシュリックの害獣の第一団は、銀の鎧を纏う戦士たちに圧倒されていた。振りかざされたハンマーによってスケイヴンの頭部や

手足が粉碎され、散らばった残骸が進んでくる自軍の大群によって踏み付けられていった。狭い岩の隙間から死体が落下し、水面に落下して水しぶきを上げた。当然ながら、ワープロック・ジェザイルがストームキャストの側面に打撃を与えている間は、シュリックがそんな損失を気にするわけがなかった。彼は、ヘルズクローに到達する前にこの愚かな攻撃を打破するチャンスがあることに気付いた。そうすれば、実際に角戴き鼠の恵を受けていた傲慢で意地の悪いクロウロードのスカブペルトを見返すことができるのだ。彼は自らのワープロック・マスケットを構え、狙いを定めて発砲した。その弾がストームキャストの戦士の兜に命中し、その戦士を土手から転がり落としたのだった。

陸橋の反対側で戦いを繰り広げているナイト・クエスターのレオダスは、また一人とリベレイターが銃弾の嵐で引き裂かれ、稲妻の爆発でバラバラになった姿を見て罵りの言葉を吐いた。鼠人たちは重い中継砲を担ぎ上げ、無防備な岬に光るミサイルの雨を降らせていた。赤い血しぶきを上げていたのはハロウド・ナイトよりもスケイヴンの戦士の方だったが、敵はそんなことを一切気にしていない。レオダスが戦士たちへ身を隠せと命令しようとしたところで、ストームホストの大きな雄叫びが響き渡った。

「信仰に依りて!」

完全に数的不利だったアージェント・フレームにとって、主導権を握ることなど不可能なはずだった。レオダスは、リ

クルージアンたちが盾を降ろして進み、岬の両側の水面へスケイヴンを落しながら強行突破していく姿を畏敬の念を抱きながら眺めた。ストームキャストの星型のクレストと彼らが振りかざす斧の柄に銀色の光が注ぎ、彼らが進んで行く道が開けていった。甲高い音を立ててリクルージアの鎧に銃弾が当たったり、盾に叩きつけられたりしたが、よめいでしまった戦士はほんの一握りだった。敵のリピーターキャノンには大きな打撃を与えており、一斉射撃のたびに血が飛び散り稲妻の閃光が光って少数のストームキャストが殲滅されたのだが、連続砲撃によってハロウド・ナイトの勢いが弱ってしまう可能性があったにも関わらず、銀の炎の翼の持つプロセキューターが上空から急降下し、槍の一斉射撃でスケイヴンの砲手たちを串刺しにした。

シュリックの自信は急速に失われていった。煙のあがる傷跡を負っているにもかかわらず、銀色の巨人たちの勢いは衰えることを知らない。一歩ずつ、敵は着実に土手を横切って前進し、クランラットが震えるたびに恐怖の麝香のような悪臭が漂ってくる。彼は緊張した様子で待ち構え、ヘルズクローの門の方に振り返った。当然ながら、もし銀の連中がこの巢穴に到達してしまえば、クロウロードのスカブペルトが待機させている大群の全総力に対抗しなければいけないのは必至だ。確かに、ここで戦略的な微調整をするべきだった。ウォーロック・エンジニアは砲手に向かって砲撃を続けるよう金切り声で命令し、注意が他に向いたところでそっと立ち去り、嵐のようなミサイルの砲撃を見事に回避した。



# ヘルズクローの戦い

ヘルズクローにあるスケイヴンの巣穴は手強い標的であり、ロード・ヴィジラントのグレイロック率いるエージェント・フレームは自分たちが生き延びることについて期待など一切持っていなかった。実際、ワープストーンの弾丸の嵐の中を進む中で、忘却の淵に行くことを受け入れる者がいたほどであった。

ハンマーと斧がヘルズクローの壊れかけた門で轟音を立て、大きなきしむ音と共に道が開けた。突破口から巨大な戦士たちが闊歩して行ったのだが、彼らはウォーロック・エンジニアのシュリックによる壊滅的な攻撃を受けてしまう。新たなクランラットの群れの後ろに撤退していたシュリックは、ラットリング・ワープブラスターで一斉射撃を開始するよう金切り声で命令を飛ばした。戦闘兵器の3つが至近距離でワープストーンが注入された金属を噴射し、リクルーリアンの一人が持ち上げられて、彼のシグマライトの盾が粉碎し、彼の頭蓋骨に拳ほどの大きさの穴が開いた。クローロードのスカブベルトが金切り声で命令を出し、ヘルズクローのクランラットが新たに前に飛び出した。敵があえて自分の隠れ家を攻撃したことに激怒したスカブベルトは、想像できる限り最も苦痛な方法で嵐の連中がバラバラになるのを見届けようと決心したのであった。

巨大なラットオゴウルが、邪魔者すべてを打ち払いながら、害獣の群れをかき分けて歩き回った。特大の爪で鎧を引っ掻いたり、狂ったように盾を殴ったりするモウルダーの死の野獣たちが銀色のストームキャストの前に倒れるたびに、その肉体に埋め込まれていたワープストーンが輝いた。中にはワープファイアを吐き出すガントレットを手足に縫い付けられた者もあり、そのガントレットはあらゆる方向に荒々しく噴射しながら、スケイヴンやストームキャストやその他の者たちを焼き尽くしていった。野獣の一匹が拳でリクルーリアンの頭蓋骨を粉碎したの

だが、苦痛の叫び声を上げ、巨大な燃える斧頭が背中に突き刺さった状態で倒れていった。最期のヘルドレンが自分の武器を抜き取ると、ナイト・クエスターのレオダスと彼の残りの戦士たちがエージェント・フレームの戦線を強化するために急ぎ、リベレイターたちは遂に、自分たちが得意とする真っ向から向かって行く直接勝負に入っていた。

絶望的な瞬間を数回経た後、戦いの勢いが変わったかのように感じられ、ハロウド・ナイトがスケイヴンナイトの都市へとさらに押し入り、その戦線をどンドン拡げて行った。しかしそこで、恐ろしい騒音によって戦いの音がかき消された。リベレイターが大声を上げ、自分たちの頭を鷲掴みにしたまま、ワープシャッター・ベルの無調の騒音に耐えられない様子を見せている。複数のリベレイターたちは、ひどい圧力で頭が爆発したことにより、一瞬にして死亡してしまった。スケイヴンに対する影響は、それ以上に深刻なものだった。彼らは奇妙な装置の音響魔法が体中に溢れ出ると、彼らは歓喜のあまり遠吠えをしたり金切り声を上げ、野生の狂気の状態に入ってしまったのだ。害獣たちは一体となり、自分たちの肉体に食い込んだ斧のことで気が掛りずにはストームキャスト・エターナルに襲い掛かった。たとえヘルズクローの鐘が理性を完全に失わせようと脅かしてこようと、レオダスは仲間たちと共に信仰の賛歌を歌い、「あとほんの少し耐える力を」と神王に祈りを捧げていたのであった。



### 十三回目の鐘の音

ロード・ヴィジラントのグレイロックは耳をつんざくような騒音を身体的感覚として感じ、骨が震え、口が胆汁で満たされた。彼はシグマーとモールドに助けを求め、目の前の任務に集中できるよう手伝って欲しいと頼んだ。レオダスとロード・テルミノスのヘルドレンが敵の主軍勢の注意を引いている間に、グレイロックと選ばれし戦士の小隊が分離して、グラグラ揺れる鐘楼とそこに納められた呪われた楽器へと向かった。ルーン文字の傷が刻まれた表面では奇怪なエネルギーが脈打ち、また恐ろしい鐘の音を鳴らしている。彼の目には、そのすべてが映っているのだ。その音波の爆が、彼を馬から蹴落とそうと脅している。

ファルナスが警戒音を立てると、グレイロックはすぐに自分たちの姿が発見されていることを確認した。その塔の下で待ち構えていたのは、統率者であることが明らかな重装甲の鼠の王が大股の毛なしの野獣に跨っている傍で集結する、とんでもない数のスケイヴン戦士や変異体だった。その隣でぐらつく真鍮の説教台に腰掛けていたのは、角と不潔な血まみれのローブを着て、黄色い胆汁が口からこぼれるほどの狂った熱狂でわめき散らしているスケイヴン・プリーストだった。

ロード・ヴィジラントは戦士たちに、敵を迎え撃つよう命じた。ロード・ヴェリタントのクロウコール率いるリクルージャンが前進し、盾でワープシャードの弾丸をかかわしながら、手足を砕くほどの勢いで鼠人に体当たりして行った。どんな結果になろうとも、ここですべてに終止符が打たれる。鐘を吊るしていた鎖を切れば、その装置は湖の底へと落下し、あの悪夢のような音が消え去るのだ。

戦闘のどよめきが広がる上空で雷鳴が鳴り響き、ロード・

ヴィジラントのグレイロックは危うく鞍から引き離されそうになった。彼は首当ての下で血が流れ出るのを感じた。見下ろすと、心臓のすぐ上の部分に円形の傷が打ち抜かれているのが見えた。体を貫通した傷跡による苦痛を嘔み締めながら、グレイロックは鐘楼の傾いた入り口に意識を集中させる。その入り口は、ほんの十数歩先まで迫っていた。硝煙の出るピストルを手に、醜い顔に勝ち誇った嘲笑を浮かべているスケイヴンのウォーロードが、彼の行く手を阻んでいる。その鼠人が跨る猫背の騎乗物が唸り、その鼻からよだれをダラリと垂らしている。

グレイロックはかかとで合図を飛ばし、ファルナスに突進するよう促した。グリフスターカーは敵味方が入り乱れる中を全力疾走し、鳥のような優雅さで混乱の中を通り抜け、主人を敵のリーダーの元へと導いて行った。スケイヴンが目を細め、騎乗獣にも突進をするよう命じた。その害獣はピストルをしまい込み、不吉な見た目の剣をグレイロックの胸に突き刺した。

ロード・ヴィジラントのグレイロックは、荒れ狂う嵐の中での静けさのみを感じていた。苦しみは永遠ではなく、すべての終わりには沈黙と平和が待っているという悟りは、モールドからの恵みだった。スケイヴンのウォーロードは武器を手に襲い掛かり、グレイロックからの反撃を待った。しかし、このロード・ヴィジラントは反撃をする代わりに横に身を傾け、武器が自分の肋骨を切るように仕向け、ファルナスが嘔みつこうとする鼠人野獣を通り過ぎ、ぐらつく鐘楼に向かって進めるようにした。その先には鎖で繋がれた呪いの装置が吊るされている。彼の視界が闇に覆われそうになる中、ロード・ヴィジラントは自分の斧を取り出し、その鐘を真つ二つに引き裂いたのだ。



**沈**黙。カルドールにとっては沈黙こそが至福の音色であり、鼠人の短剣に突き刺された肺が痛みに燃える中でも、その沈黙をしっかりと味わった。リクルージャンは立っていることも、振り返ることもできなかった。だが、頭の中で響いていた鐘の音が遂に弱まっていったのである。

「神王のご加護を」と、彼があえぎながら言った。腐敗が自分の肉体に浸透し、血の中を這い回っているのが感じられる。しかし彼は、自分の義務を果たした。あの鐘の音色が聴こえることは、もうないのだ。

影が彼の姿を包み込む。

「安心せよ、同胞」と、低く耳障りな声が聴こえた。「これでお終いだ。安らかに眠るがよい」

カルドールが上を見上げる。そこには、銀色の死の天使が立っていた。ロード・テルミノスのヘルドレン。その巨人の斧が、不気味な緑色の光の中で輝いていた。

カルドールが微笑む。

「お前が私を見つけてくれるとわかっていた」と、彼はあえぎながら言う。傷を負った彼の肺が反抗的にうずき、口からは黒色の胆汁が流れ出てきた。悪臭を放つ嘔吐物の中で、何かが蠢いている。「絶対に見つけてくれると確信していた。最後の境界線」の向こうから、モールドが私を呼んでくれると確信していたように」

ロード・テルミノスが頷いた。「同胞よ、その時がやって来たのだ。君の旅はこれで終わる。君のことは一生忘れない。さあ、瞳を閉じるのだ」

力尽き、その命令に抵抗することができなかったカルドールは、そのまま目を閉じた。

「恐れることはない」とヘルドレンが言った。

「恐れてなどいない」とカルドールが言う。「この先に何が待っているのか…知りたいのだ」

スッと風が流れた後、一瞬猛烈な激痛が走った後、遂にリクルージャンのカルドールに安らぎが訪れたのであった。



# ストームキャスト・エターナル

無秩序をもたらす勢力を〈定命の諸領域〉から一掃せんと天空より降り降る、雷霆の猛爆が放つ目も眩む閃光の柱。それこそがストームキャスト・エターナル到来を告げる印だ。誰もが超人的な戦技を備え、前世から今生へと、渾沌との永き戦いに身を投げ神王に仕える不死身の代理戦士として、転生を果たした者たちである。

ストームキャスト・エターナルの伝説は、神王シグマーの御代が開けて以来、無数の物語や詩歌となってきた。嵐の力から生み出され、常人よりもはるかに強大な存在である彼女らが閃光とともに戦場へ斬り込んでゆくと、雷鳴の轟きと連鎖する稲妻の光輝が最前線で炸裂する。シグマー教徒の集う大聖堂で崇敬の対象となるにせよ、荒野の彼方の蛮族の居城で囁かれるにせよ、神王の筆頭戦士たちが畏怖の対象となっていることに変わりはない。この戦士たちは、常人とその殺戮に思い焦がれる無数の邪悪な軍勢との間に立ち塞がる、最後の希望の砦なのである——渾沌が諸領域をかつてない規模で覆い尽くそうとしている、現在ではなおのこと。

「我ら、輝けるシグマライトに身を包み、シグマーの民を立たしむる黄金の軍旗を掲げて進軍せん。我ら、命を捧げん、かの民を守らんがため。我ら、無数の〈再鍛〉の苦痛を経たり。民を守りて幾度も死せしがため。我ら、これを繰り返さん、不平なく、不満なく。シグマーこそ我らが父、そして我らは常に父の剣なり。修復は続く。その刃が欠けようとも、鈍ろうとも、打つべき鋼のある限り。果たすべき義務を果たすべし。我ら、影に吞まれようとも、必ずや戦い抜かん」

——ロード・コマンダー、バステアン・カルサロス

どのストームキャストも、前世の英雄的偉業によって、シグマー自身に手ずから選ばれた戦士だ。神王の召命ありし時、戦士の魂は天の雷に打たれてアズイルの上天に運ばれ、苛酷な〈再鍛〉の儀式に臨む。その儀式を司るのは、重厚な、磨き上げられたシグマライトの甲冑を造り上げ、それぞれの戦士たちに、それぞれの新たな「形」としてそれらを授けるドゥアーデインの半神、「鍛冶の六神」である。戦士たちが手にする武器や装甲の一つ一つは、どれもはるか昔に破壊された世界の核から打ち出されたものであり、凄まじい力が秘められている。アナリアルライターが振るう大型の戦鎧も、デシメーターの振るう大斧も、打撃や一閃の一つ一つから天空の魔力の片鱗が放たれる。ストームキャストが倒れると、武器や装備に宿る力が燃え盛る奔流と化して戦士の魂をアズイルへと帰還させ、〈再鍛〉に供せしめる。

この死を超越した循環を、神聖なる祝福と呼ぶ者たちもいる。だが、それは大いなる誤解なのだ。〈再鍛〉の過程は実に苦痛に満ちている。そして、この過程を何度も経験する戦士たちの肉体と人格とは、徐々にではあるが変貌してしまうのだ。ある戦士は光り輝く足跡を残して歩くようになり、またある戦士は発する声に遠雷めいた不思議な反響を伴うようになる。そうした戦士たちの大半は、いわば魂に侵食を受けた状態となるのだ。〈再鍛〉を経るたび、ストームキャストの人間性、

記憶、判断力や慈悲心といった要素は、少しずつ失われてゆく。〈境界門戦争〉の古参兵たちはすでに、個性を欠いた非人間的な存在へと変容しており、中にはただ一度の〈再鍛〉を経たのみで、神王の意志を最も極端な形で実行することしかできぬ、自我なき人形に変わり果てた者さえいるのだ。多くの者たちは、これを死よりもなお悪しき究極の終焉とみなしている。各ストームホストのルイネイション・チャンパーには、回復の限界点——“嵐の眼”——を超えてしまったこのような戦士たちが集結する。彼ら彼女らは、文明社会に仇なす者たちとの決戦において、最後の戦いに赴く日の到来を待つのである。あらゆる点で人間らしさを失った戦士たちの魂の、行き着く先を知る者は皆無だ——神王の軍勢においてさえ。

## 輝ける軍勢

〈始原の一打〉以来、無数のストームキャスト・エターナルが神王の召集に応え、戦士として仕えてきた。それらは皆、独自の伝統と得意とする戦闘様式を持ったストームホストで構成されている。エーテルを蝕む〈呪われし空〉の到来によって戦士たちの魂がアズイルへと安全に帰還することが困難となった結果、散逸や隔絶を余儀なくされたホストは、その独自性も顕著となった。セレスティアル・ヴィンディケイターは鉄鎧よりも剣を好み、“剣の父祖”と呼ばれる神格への崇敬を公然と示している。ハロウド・ナイトはその名の通り、敬虔なる信念の体現を己が信条とし、聖遺物を携え、大地を浄化し、シグマーの信仰篤き筆頭戦士として戦場を制覇する。また、アストラル・テンプラーの猛々しき戦士たち、セレスティアル・ウォープリングーのごとき戦闘魔術師たちは、全員が同一の部族や同門の一派の出身だ。こうした固い団結を誇るストームホストは、整備の行き届いた兵器さながらに、戦場でその機能を発揮する。

## 〈寂滅の塔〉

ストームキャストたちが人間性を失う瀬戸際に立った時、その者をルイネイション・チャンパーへの入口となる〈寂滅の塔〉へと導くのは“失われし魂の見守り手”と“真理の主”の役割だ。各ストームホストは、厳重なる隔離と監視を要する戦士たちを收容しておくための〈寂滅の塔〉に相当する施設を秘密裏に有している。伝説によれば、これらの建物に関する記録は皆無に近い。それは奇しくも、ここに身を寄せる者たちの過去の記憶が薄れゆく様子を反映しているかのようだ。常人たちの住まう世界にただならぬ脅威が生じた時にのみ〈塔〉に身を置きし者たちは姿を現す。もしも新たな死を迎えた場合、かの戦士たちの自我は永遠に失われかねないのだ。

迷いし者を憐れむべからず

## ロード・ヴィジラント (グリフストーカー騎乗)

〈寂滅の塔〉の主であり、亡霊の騎士団の恐ろしい指揮官を務めるロード・ヴィジラント達は、忘却の漆黒なる深淵を覗き込んでなお正気を保てた者だ。ロード・ヴィジラントはルイネイション・チャンバーの魂が傷ついた戦士たちを率いる。堂々たる指揮によって、戦士たちに残された幽かな人間性に火をつけるのである。

ロード・ヴィジラントは〈寂滅の塔〉を支配する恐ろしき存在で、苦しみ続ける騎士たちの看守兼指揮官を務める。それぞれ、過去には“風の眼”を持ち、普通なら理性を手放してしまうほど魂を摩耗させてしまった。その状態を持ち堪えたのがロード・ヴィジラントとなる。彼らは境界線に立つ存在であり、苦痛に苛まれる仲間と精神的な繋がりをもちつつ彼らを戦場で指揮するほどの冷静さと理性を持つことができる。彼らの内なる平穏は、古の時代の死神である“陰鬱なる鴉”モルダからの贈り物だと言われている。ロード・ヴィジラントたちはモルダを神王と同等の熱心さで信仰している。

ロード・ヴィジラントに授けられたものは内なる平穏だけではない。彼らの持つ聖なる両手斧にはモルダの聖なる火葬の炎が込められている。この炎は〈寂滅の塔〉で燃え続けているものと同じもので、モルダが永久に死者を見守り続けていることを表すと言われている。両手斧は一振りて敵を灰に変え、亡霊やデーモンなど死の巡りを歪めるものに対しては特に威力を発揮するという。

ロード・ヴィジラントは恐ろしい獣を従えていることがほとんどだ。この獣の瞳を覗き込んだ者は物憂げな知性に気づくだろう。グリフストーカーは、多くのストームキャストが騎乗獣としている勇敢なグリフチャージャーに似た存在だ。グリフストーカーはその仲間と違い死のエネルギーで満ちた生き物で、非常に希少であるばかりか、“陰鬱なる鴉”の霊素と密な関係にあると言われている。グリフストーカーの鳴き声は、それが今まで耳にした言葉の耳障りな言霊である。多くの場合、遙か昔に死んだ者の言葉を異なる状況で不吉に響かせるようだ。

グリフストーカーもまた戦闘能力に長けているが、耐久力に関してはより好戦的なグリフチャージャーに劣る。グリフストーカーは爪の一振りで生命力を吸い取り、自身や周囲に流し込むことで敵に死の宣告をする。本物の死霊術と異様なまでに近しく感じられるこの行為について、ロード・ヴィジラントたちが表立って口にするのではない。メモリアン修道会では密かに、この行動が主の意識と頑強な魂を維持する効果があるのかもしれないと噂する者もいる。





ルイネイション・チャンバーの戦士たちは、再鍛を通して強化と同時に精神をくり抜かれた厳粛な強者だ。まだ同じ道を歩んでいないストームキャストと共に戦う彼らは強敵となるだろう。

## ロード・テルミノス

厳粛な威厳を持つ巨躯の処刑者ロード・テルミノスは、効率的に命を奪う術に長けており、その戦いぶりを目撃した者たちを恐怖に陥れる。不屈の魂を持つ彼らが聖なる虚無の導き手であり、汚れた魂を持つ者たちが永久に苦しむことがないようにする役割を担っていると知っているのは、ルイネイション・チャンバーの戦士たちだけである。

ロード・テルミノスの任務は、魂が修復できないほどに壊れてしまったストームキャストに最期の平穏を差し出すことである。彼らは炎を纏った両手斧の一振りですべての苦しみを終えさせ、バラバラになった人間性の破片をそれぞれの行き着くべき場所へと送り出すことができる。ルイネイション・チャンバーの戦士たちはこの仕事を恐ろしいものではなく、慈悲深いものと捉えている。

ロード・テルミノスは慈悲のない死の天使とは異なり、絶望的なほどに退廃した者を探し出すことはない。むしろ、傷ついた魂が、近々〈定命の諸領域〉での時間が終わりを迎えることを悟ると彼らに近づいてくるのだ。〈最後の越境〉と呼ばれる厳粛な儀式が執り行われ、神王への献身を称えるため、戦士の数多くの人生と戦果がメモリアン修道会の従士によって唱えられる。その後祈りが捧げられ、古くからの戦友たちは別れの挨拶を交わす。こうして儀式を受ける者は感謝の念を抱きながら石の台に頭を乗せる。ロード・テルミノスは斧を振り上げ、素早く確実に振り下ろす。こうしてストームキャストの戦士は再び常命の世界と繋がることになる。この死こそが最後であり、境界を超えた先は謎に包まれている。

こうして苦しみから解放された魂がどうなるかを知っているのはシグマーだけである。ルイネイション・チャンバーの戦士たちの多くは、モールドに迎えられ、疲弊しきった魂は慈悲深い虚無へと導かれるのだと信じている。一部のストームホストは独自の解釈をしている。アズイルの獣に転生するのだと信じている者もいれば、神王の神聖なる力の一部となるのだと信じている者もいる。確実に言えることは、〈最後の境界線〉を越えた者がアズイルに戻り再鍛えられた事例は一度もないことだけだ。

ロード・テルミノスはルイネイション・チャンバーの任務に同行していることが多く、必要な仲間にも永劫なる死を与えられるよう備えている。彼らは荘厳な任務という重荷からの束の間の解放を求めてか、相手にふさわしいと判断した敵との戦いには積極的に身を投じる。弧を描くように大きく斧を振るいながら異教徒やディーモンらを切り裂くと、敵は斧に込められた正義の魔力に焼かれる。ロード・テルミノスを通った後には灰しか残らない。戦いが終わった後、ロード・テルミノスたちは戦場を歩き回り、苦しむ敵には死という慈悲を与え、生き残った同胞の傷の痕跡を探すのである。



## ロード・ヴェリタント

汚れた魂を容赦なく追うロード・ヴェリタントは、ルイネイション・チャンバーにとって魂の導き手であり、監視者でもある。彼らの役割は腐敗の兆候や危険な不安定さを見せるストームキャストを観察し、慣例に従って脅威となりうる存在を始末することだ。

かつては神王の都市で精神的な腐敗の痕跡を探し出し、炎と憤怒で根絶することがロード・ヴェリタントの任務だった。長い間、この称号は恐ろしいほどの能率と同義であったが、シグマーの帝国が拡大していく過程でその役目は天の権威を付与された常命のアズイル騎士団に徐々に移行されていく。とはいえ、ロード・ヴェリタントとその力は強力な武器であり、放棄されることはなかった。彼らはやがて、魂が少しでも汚れている者を嗅ぎ出す能力が不可欠となるルイネイション・チャンバーに吸収される。ロード・ヴェリタントの多くは助手のような働きをするグリフクロウを連れている。グリフクロウとは常命の魂と同調しているアズイルの生物で、腐蝕だけでなく死の影が近づくのを察知できる。

ルイネイション・チャンバーのストームキャストはどこよりも歪められた異常な戦場に出陣し、より脆弱な戦士ならもの数分で死んでしまったり原型を留めないほどに変異してしまったりするほどの純度の高い腐蝕の中を行進する。〈歪み〉への耐性が特に高い戦士でさえも、戦いが終わる頃になれば幽かに腐蝕の印を受けることがある。この変化は決して容認されないものだ。少しでも暗黒神の影響を受けた者が失われた者たちの聖堂に踏み入ることは許されない。こういっ

た敵地に出陣し、〈寂滅の塔〉に帰還したストームキャストは皆、ロード・ヴェリタントと面会しなければならない。欺かれやすい身体感覚に審判が影響されないよう目を覆ったロード・ヴェリタントは、それぞれの戦士の魂を調べ、精神が侵食された痕跡がないかを探す。中にはセレスティウムの焼き印で両目を焼き潰す〈浄化の儀〉を行い、永久に揺らぐことのない正義の目だけで世界を見ることを決断する者もいる。わずかでも闇の気配が感じられた戦士は、〈塔〉のロード・テルミノスに引き渡され、多くの場合処刑人の斧によって生涯を閉じることになる。

幸いなことに、そこまでの対応が必要な事例は少ない。またロード・ヴェリタントはその優れた能力と知識を買われ秩序の大同盟の敵との衝突に呼び出されることも多い。彼らはこういった戦闘に積極的に加わり、異教徒を審判の刃で切りつけ、炎を纏った断絶の杖で聖なる力を放ち、不浄なる魔法を瞬時に砕く。



## ナイト・クエスター

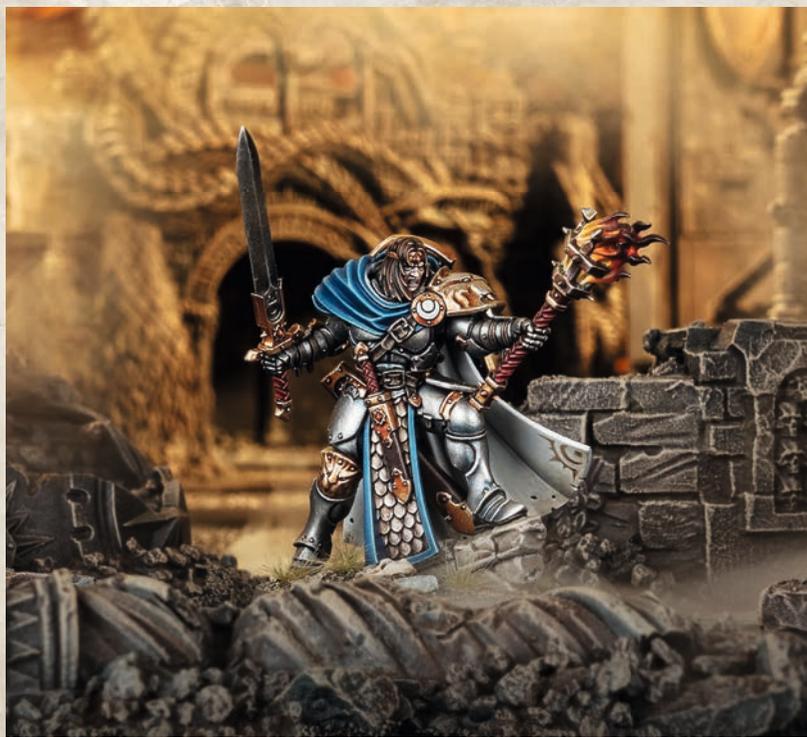
ストームキャスト・エターナルの信仰する神が手ずから選んだ戦士ナイト・クエスターたちは、通常の指揮系統から外れそれぞれ単独で行動する。彼らはストームホストの中で特に優れた決闘者や勇敢な英雄であり、その任務を妨害するものがあれば容赦なく排除されるだろう。

ナイト・クエスターは、厳格に統制されているストームホストの中で独自の役割を担う。彼らは集団に与えられる指揮には従わず、神王から直接与えられた単一の任務に取り組む。その神聖な任務は単純なことも、謎めき複雑なこともある。つまり、クエスターは凶暴なオールドクウォーロードを討伐するためだけに動いている場合も、危険な神器を集めたり、何世紀も続く呪いを解いたりするために活動している場合もあるということだ。近年の彼らはルイネイション・チャンバーの〈寂滅の塔〉からは切り離せない関係性である。クエスター自身はこの厳粛な騎士団の一員というわけではないが、神王の意思を担う彼らは魂を汚された古参兵を救うよう直談判できるストームキャストの中でも数少ない存在なのだ。

ナイト・クエスターはストームホストのどの階級からも選出され、特に戦闘技能ととっさの判断に優れた者が選ばれることが多いという。あるいは、不運な出来事によってこの役目を担うことになる者もいる。ナイト・クエスターの中には軍事的大惨事の唯一の生き残りで、死んだ仲間のためにやり遂げなければならない任務を抱えている者もいる。ナイト・クエスターに選ばれた戦士は、幻覚や神聖な予兆によってそのことを知らされる。これらの兆候は多くの場合、気を急くほ

ど強烈なものであり、戦士はその時関わっている作戦を即座に放棄するほどである。とはいえ、このことが上官に咎められることはない。ストームキャストの中でシグマーに呼ばれた者の熱狂を見分けられない者はいないし、選ばれた戦士の任務を妨げることは決して許されない。

ナイト・クエスターは必要であればストームキャストからなる小さな聖隊を集めることが許されている。神王の命を果たすためなら秩序の大同盟の味方や、道義的に怪しい傭兵と手を組むことも辞さないクエスターも存在する。単独行動が多いクエスターは必然的に自ら戦場に赴き、聖なる大剣で敵を切り倒していくことになる。ナイト・クエスターが持つ〈暁の烙印〉は、闇の中で希望の光を放つ単なる松明ではなく、彼らの敬畏されるべき立場を示すシンボルで、彼らの歩みを導くものである。悪事を働く者はその正義の光を前にすると怯え、その肉は焼け黒き心は恐怖に打ちひしがれる。こうして無力化した敵は、ナイト・クエスターの剣によって素早く断罪されるのだ。



## リクルージアン

リクルージアンは皆、かつてシグマーに選ばれし戦士だったにも関わらず、度重なる再鍛によって感情のない自動人形になる寸前まで追い込まれた。彼らは華やかな栄光の中で人生を終えることを求めて、悪夢のような戦場へ進んで身を投じるようになった。

ストームキャスト・エターナルは不死という“贈り物”を与えられてはいるが、それには代償が伴う。戦いの中で命を落とすたび、彼らの魂はアズイルに戻り再鍛される。その過程で、少しずつ人間性が削り取られていくのだ。〈定命の諸領域〉で何十年も戦ってきた古参兵は、無惨な死を幾度となく経験している。そのような経験を繰り返すうち、魂はいつしか限界を迎えるのである。この戦士たちは“嵐の眼”、すなわちストームキャスト・エターナルの魂が比較的安定し、劣化のリスクなく再鍛できる段階はとっくに通り過ぎている。彼らは次に死んだ時、あるいはその先で、精神と記憶が消え失せ、雷とシグマライトでできた容赦のない自動人形に変貌する運命にある。

こういった戦士はすぐに見極められ、隔絶された上で〈寂滅の塔〉に連れて行かれ、ルイネイション・チャンバーの兵に加わることになる。モールドの聖なる生物、グリムルークが空を旋回しながらその運命の先触れをするかのようにカアカと鳴くことから、その鳴き声を恐れるストームキャストも多い。モールドによって選ばれた戦士に連れて行かれた者は、必ずリクルージアンとなる。彼らは滅亡への道を歩まされながらも、自らの意思で終わりを迎える強い決意を抱えた

亡霊の騎士だ。リクルージアンとなった者を救う術はないものの、完全に言葉を発せない人形と化したわけでもない。メモリアン修道会の従士の力を借りれば過去の人生や成し遂げたことを少し思い出すこともできるし、同じ症状に苦しんでいない相手に親しみを感じるのが難しいとはいえ、感情を表すこともできる。

魂が摩耗しているからこそ、彼らが渾沌に対するシグマーにとって強力な武器となっているのは実に残酷で皮肉だ。たった一つの揺るぎない目的を持つ純粋な正義の化身になりつつある彼らの魂からは、強烈な力が溢れる。更に、昇化の金床によって人間性がほとんど粉碎されているため、暗黒神がもたらす病的な頹廃からも精神はほとんど影響をうけない。他のストームキャスト・エターナルが苦しめられるような魔術も、リクルージアンの鎧すら貫かない。むしろ、制約なく嵐の魔術がみなぎる彼らの身体は、同じ症状に苛まれていない仲間よりも力が強い。リクルージアンが持つ遺宝の斧での攻撃が驚異的な威力を誇るのはこのためだ。メモリアン修道会は命がけで主の悲劇的な人生と厳粛な勝利を観測し、記録する。



## プロセキューター

プロセキューターは領域の中でも特に恐ろしい戦場の空を旋回する、翼を持つ捕食者だ。彼らは復讐の流れ星のように敵を空から攻撃する。ジャベリンやトライデントで何度も地上を強襲し、次の獲物を求めて死体だらけの戦地から飛び去る。

ストームキャストの戦争は、地上だけでなく空からも敵を攻撃し、強襲を絶え間なく続けることで圧倒する。プロセキューターは、空中の強襲部隊であり偵察部隊でもある。敵の戦線の弱点を見つけ、強力な攻撃を加える役割である。渾沌に歪められた航路を巡回することは大きな危険が伴う。ルイネイション・チャンバーは数多くのプロセキューターを抱えているが、度重なる再鍛によって“嵐の眼”<sup>ストームアイ</sup>を通り過ぎてしまう者も多い。“陰鬱なる鴉”モールドガにとって、鳥の形は神聖なものだ。ルイネイション・チャンバーに翼を持つ戦士が多いのも、その翼が“陰鬱なる鴉”の神殿の心臓部で燃えているのと同じ暗い炎で縁取られているのも、そのためかもしれない。

プロセキューターはかつて天使のような半神の姿をしていたが、鎧の輝きが鈍り、仮面で覆われた厳しい顔をしている今となってはまるで破滅の伝令だ。姿が変わっても戦術は変わらず、嵐の魔術で鍛えられたジャベリン、ハンマー、トライデントを投げ下ろし、降下してトドメを刺す。空を旋回し、舞うように飛ぶ姿から、優雅な喜びが感じられる時代もあったようだが、今は違う。リクルー吉安と同じく、プロセキューターは機械的な正確さで、音を立てることもほとんどせずに

敵を倒す。人格らしい人格は削り取られ、技量を見せびらかすためのエゴイスティックな行動や、無謀なアクロバットも見られなくなった。それゆえに得られた強さがあるものの、あまりに多くのものを失った彼らは常にどこか悲しみを抱えている。

〈寂滅の塔〉のそれぞれの尖塔には、塔の内部に似た、全体を見渡せそうな天井のない独房が並んでいる。ここでは作戦行動をしていないプロセキューターたちがモールドガの目と耳と言われる大型のカラス、グリムルークとともに粛々と瞑想に勤しむ。ロード・ヴェリタントがルイネイション・チャンバーに連行されるストームキャストを集めるに出立する時には、かならずプロセキューターの部隊も同行することになっている。彼らの姿は他者に畏怖を覚えさせる。厳しく、それでいて決して無慈悲ではない目で新たな仲間を見つめながら、プロセキューターは同胞を永久に捨て、ルイネイション・チャンバーの兵として戦うよう告げるのだ。



## リベレイター

常命の者がストームキャストの戦士と聞くと、輝く盾と振り上げられたハンマー、つまりリベレイターの姿を思い浮かべることがほとんどだ。ストームホストで最も数が多い兵士だが、その全員が〈定命の諸領域〉の中でも特に恐ろしい怪物たちと戦ってきた歴戦の猛者だ。

シグマーの神聖な軍団にも、中核となる侮りがたい歩兵が必要だ。彼らの役割は、何かに特化している同胞よりも地味かもしれないが、彼らなくして勝利は有り得ない。リベレイターはストームホストの背骨であり、境界門戦争が始まった時から伝説的な戦果を上げ続けている。盾を構えハンマーを高く掲げたリベレイターは、波のように押し寄せてくるデーモン、ゴースト、そして数えきれないほどの脅威と衝突し、より高位の仲間が決定打を打ち込めるよう戦線を維持してきた。彼らの献身的な戦いがあってこそ、千の重要な局面を切り抜けることができたのである。

リベレイターはストームキャスト・エターナルの典型的な戦い方をするよう訓練されている。天上の嵐に乗って戦場に運ばれた彼らは、まばゆい雷とともに地上に衝突し、敵の足元を拘う。そして、態勢を立て直される前に重い盾を構えて突っ込み、天の力がみなぎるハンマーで相手を打ち倒すのである。リベレイターの中には二振りのハンマーを手にすることで、ストームホストの伝統である防衛的な戦い方よりも純粋な攻撃性を選んだ者がいる。彼らは光の竜巻のように敵を叩きのめしながら戦う。リベレイター聖隊で最も優れた戦士は、ケイオスウォリアーの魔術で補強されたチェストプレート

ですら一撃で碎ける両手持ちの大鎚を使うことが許される。

シグマライトで覆われた巨躯は、数えきれないほどの敵軍を圧倒してきた。リベレイターの真価は、その戦術による衝撃と畏怖だけではなく、戦う際の異様な団結力にある。彼らは皆同胞であり、英雄である。使命によって団結し、決して神王を失望させまいという強い決意で繋がれている。

サンダーストライク型アーマーとグルングニ製の武器の登場により、リベレイターは〈定命の諸領域〉の戦場において更に存在感を増している。ハンマーの打撃はより重く、呪われた武器を受け止めるシールドはより固くなった。神聖な力で強化されたシグマライトの鎧を装備した新たなリベレイターたちは、昔なら出陣できなかったような環境でもしばらくの間は戦えるようになった。今は呪われし空の不気な瘴気の中でも、彼らは〈シグマーの嵐〉に乗って闇との絶え間ない戦いを続けることができるのだ。



# スケイヴン

何百年の間、まるで皮膚の下で蔓延する疾患のごとく、地表の下を密かに蠢いていた、スケイヴンと呼ばれる油断ならぬ鼠人間は、おぞましき変異獣や狂気に満ちた兵器を駆使し、地上への侵攻を開始した。破裂して膿を飛び散らせる吹き出物よろしく、彼らは今や諸領域で一斉に姿を現し、長きにわたる雌伏と謀略の成果を得ようと動き出したのだ。

スケイヴンは長い長い時間をかけてその数を増し、〈定命の諸領域〉を掘り抜いて現実界を侵蝕する「穴」を無数に穿てきた。個々のスケイヴンは、狡猾で誇大妄想に匹敵する我欲の権化に他ならない。大挙して活動することを好むにもかかわらず、彼らは権力や自己の利益のためには、実にたやすく素早く味方を裏切る。どのスケイヴンも、己こそが他者を支配するに足る存在であると信じて疑わない。そんな彼らは、力を得るに従って暗殺や裏切りの標的となるリスクを背負い込む。結果としてスケイヴンの社会体系は、まるで刃の上で平衡を保とうとするかのような、絶えざる妄想と切迫した危機感、そして虚実不明の大言壮語にまみれた檻の中に等しい。どの鼠にせよ、上位者には常に媚びへつらい、下位者には無慈悲で理不尽な仕打ちを平然とやっつけてのけるのも道理なのだ。互いを侮る気質を隠そうともせぬスケイヴンだが、一致団結する状況になった場合はむしろ、文字通り侮り難い力を発揮する。そのようなスケイヴンという種族を支配しているのは六大氏族である。それぞれの氏族には十三匹評議会に列せられる代表者がいる。この数の十三匹目は、実は〈大いなる角戴き鼠〉のために象徴的な空席として設けられている。彼らの命令が一度下されれば、たとえ大規模な都市でさえ、荒れ狂うの鼠人の群れによって、一夜にして皆殺しとなるであろう。スクリール氏族は、常軌を逸した歪み石の応用技術に基づく発明に無常の価値を置き、モウルダー氏族は生体実験と改造手術による怪物じみた変異体の作出を得意とする。エンシ氏族は影に潜み、敵はもとより、少しばかり野心を抱き過ぎた味方をも暗殺することに長けている。熱狂的なペステレン氏族は疫病によって敵を制圧し、ヴァーミヌス氏族はその数に物を言わせて敵を蹂躪する。長氏族の狂える預言者たちに匹敵する存在は内外ともに稀有だが、スケイヴンに勝利をもたらすための重責は彼らの双肩にかかっている。

最高位に上り詰めた強大なスケイヴンは、横暴に振る舞ううちに、己が背中を刺客の刃に貫かれてようやく己が最期に気づ

くであろう。この不浄なる鼠人を完全に支配できるのは、彼らの最も凶悪な性質の権化たる〈大いなる角戴き鼠〉だけである。彼もまた、かつては暗黒の万神殿の中で、ちっぽけな存在感を保つみの神格であった。だが真の腐敗をもたらすための彼の企みは、膨大な数のスケイヴンの大波で——牙を打ち鳴らし、甲高い声で叫びつづ荒れ狂う波濤となって——諸領域の制圧に打って出ること、絶大な影響力を発揮する結果となった。無数の邪悪な司祭や呪術師たちから畏怖の対象となった〈大いなる角戴き鼠〉は、今や新たなる崇拜者たちの軍勢を獲得した。彼を奉る子鼠たちも、思うがままに蔓延り、貪り、存分に爪痕を刻む自由を謳歌している。

## 滅びの刻

この途方もない襲来は、実は長きにわたる準備を経て実行されたものであった。歪み石によって諸領域の地脈が穢され、最終的に大焦界の西域の大半が呑み込まれ、周辺諸国をその波及効果で麻痺させる天変地異が引き起こされたのだ。スケイヴンはもはや、影に隠れて工作を行なうだけで満足してはいなかった。〈滅びの刻〉によって大勝利に湧いたスケイヴンは、シグマーの城塞都市に警告の鐘の音が初めて鳴り響いて以来、諸領域の各地に大挙して押し寄せた。己が身以外に何一つ省みぬ、残酷この上ない種族である彼らは、嬉々としてあらゆる敵を歯や爪で引き裂き、喰らい、兵器の的にし、生体実験用の検体として拉致していった。拉致された者たちは、変異体の一部として怪物の肉体に縫い合わせられ、あるいは生きたまま解体されて生物兵器の材料にされ、想像を絶する悲惨な最期を迎えた。アズール以外のあらゆる領域に拡大したスケイヴンは、天然資源を浪費し、齧り穴の穿つ亀裂によって無数の都市を呑み込んだ。この暗き日々のさなか、定命なる者たちは恐怖に苛まれ続けた。その恐怖はまた、渾沌の万神殿全体に際限なく力を与え続けた。

## ワープストーン

領域石は〈定命の諸領域〉の魔力が濃縮されてできた魔法的な物質である。諸領域にはそれぞれ、その領域の特徴を反映した固有の領域石が産するが、〈大いなる角戴き鼠〉の統べる重領域、荒廃の都も例外ではない。かの地に産する「歪み石」と呼ばれる領域石は、高い揮発性、可燃性、そして変異や腐敗をもたらす奇怪な性質を備えている。歪み石は動植物にも機械にも等しく浸透し、恐るべき力を与えるが、元来の不安定な性質もそのまま受け継がれる。無論、実験材料や呪文の媒介物として歪み石を多用するスケイヴンにとって、それは問題ではない。歪み石を意のままに扱えるほどの力の持ち主は、グレイシアと呼ばれる特異な鼠人である。彼らはスケイヴンの各氏族において、絶大な影響力を誇る。



不浄なる者に容赦は無用。



## クロウロード (齧り獣騎乗)

膨れ上がったエゴと鋭い自衛本能に取り憑かれているヴァーミヌス氏族のクロウロードは、スケイヴンの最前線に任される将だ。優れた戦士であるだけでなく戦略家でもある彼らは、幾千もの配下の命を消費しながら角戴きし鼠の名のもと勝利をつかもうとする。

スケイヴンにとっての完璧な戦士のイメージは独特だ。腕力や敏捷性もよいが、敵の弱点を見極め歪み石が仕込まれた刃で刺す、すなわち陰険で汚い戦い方を心得てこそ最高の戦士だと言われている。敵が危険に気づいていなければなおよし。こういった価値観を誰よりも体現するのが、角戴きし鼠の大群を指揮するクロウロードたちだ。

クロウロードは徹底的に勝利を追求する。仲間のスケイヴンの死体乗り越えて指揮官の地位を得た彼らは、その立場を確固たるものにし、大いなる角戴きし鼠からの評価を得るため、地下なる王国の敵を惨殺するのである。更に彼らは自身のライバルもまた、同等の存在と見なす。戦いにおいてクロウロードは自らの命を不必要な危険に晒さない。弾丸や刃を受け止めてくれる手下の大群がいるのだから当然だ。数百ものクランラットを肉の盾にしながら指揮をすることを好むとはいえ、クロウロードの戦闘能力を侮ってはいけない。彼らは追い詰められると鼠らしく凶暴化し、敵はその素早さと、細身でありながらアドレナリンに突き動かされ驚くべき力を発揮する様に不意を突かれる。

クロウロードの多くは騎乗して戦場に向かうことを好む。戦場を駆け回るためだけでなく、戦況が不利に転じた時には逃げやすいためだ。スケイヴンの将は、モウルダー氏族から齧り獣を購入し騎乗獣として用いていることが多い。齧り獣とは鼠と馬と犬の肉をつなぎ合わせた、背中の丸まった醜い生き物で敏捷性に優れる。力強い前足で壁を登ることも、鋭い歯で敵の喉笛を食いちぎることもできる。齧り獣は常に“黒き飢え”に苛まれるよう改良されている。これはスケイヴンの戦士も戦いの最中に飲み込まれてしまうことが多い猛烈な飢えだ。この特徴により齧り獣は常によだれを垂らしながら激昂していて、突然力を発揮し大きな敵を不意打ちすることがある。

獣の背に乗ったクロウロードはラットリングピストルで敵を撃つことも、貫かれた者の肉体に恐ろしい腐蝕を流し込むワープフォージド・ハルバードで刺し貫くこともできる。戦いの雲行きが怪しくなってきた時は、齧り獣の素早さを活かして安全な場所に逃げていく。とはいえ、獲物を食べている最中の齧り獣の食事を止めさせるのが難しい場合もある。





スケイヴンの大軍団は狡猾さと、歪み石を用いた狂気的な火力、そして圧倒的な数で敵を支配する。  
〈滅びの刻〉において、彼らは各領域に広がる破滅のもととなっている。

## ウォーロック・エンジニア

狂気の科学を極めたスクリール氏族のウォーロック・エンジニアは、歪み石から力を得た大量破壊兵器を用いることを好む。無鉄砲な発明家である彼らは、最新の発明品を試すため一番金を出すところに協力する。

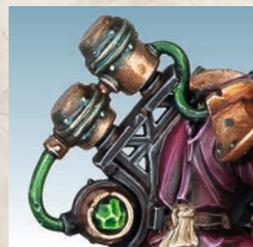
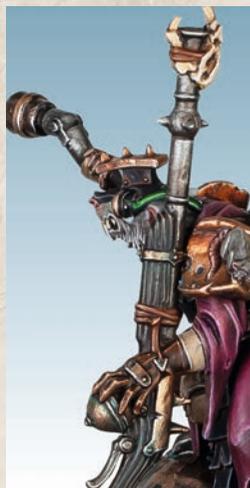
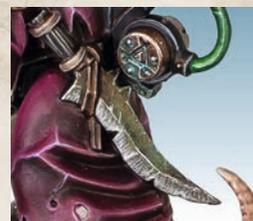
ウォーロック・エンジニアはスケイヴン社会における武器職人であり、間違いなく天才ではあるが一般的な論理を完全に無視して製作を行う。彼らは闇の魔術と歪み石を力の源とするテクノロジーを融合させ、狂気で殺傷能力の高い装置を創り出している。毒ガス砲、スキャッターロケット、そして巨大な死の車輪は中でも特に人気の発明品だ。スケイヴンの工学はウォーロックのタイプと同じくらい細分化されているが、ほとんどのエンジニアは専門分野を持たず、複数の分野を用いている。これはスケイヴンが混乱を巻き起こすための新しい手段について注意を引かれてしまう傾向の表れでもある。

一般的なウォーロック・エンジニアは、複数の分野を渡り歩いてきた熟練工のラットだ。その中で、いくつもの天才的な殺人兵器を作り上げてきているのである。エンジニアの多くは莫大な報酬を払える相手を見つけ、雇われの軍事メカニックとして戦場に出て最新の発明品の実地試験に勤しんでいる。命令されることが耐え難い苦痛だという者は自らの軍団を集め、更に野心的で正気を疑うような装置に使える爆発性の物質を探して領域を行進している。こうしたウォーロックの将のもとに集う战士们は、スケイヴンの中でも特に寿

命が短い。何せ、動作不良を起こしている指揮官の最新作の的にしなければならないのだ。

多くの高位のスケイヴンと同じく、ウォーロック・エンジニアも前線から遠い安全な場所を選び、自分の前に手下たちを並ばせる。そこで兵器を操るチームを巧みに指揮し、ミサイル、歪みの魔炎、弾丸を一斉に発射しては歪み硝子のスコープで結果を観察する。常に何かしらの思考を巡らせているウォーロック・エンジニアは、その場で調整や改良の計算を行い兵器の殺傷力を最大限引き出す。

兵器が思ったほど威力を出していない時、ウォーロック・エンジニアは魔術工学の才能を活かして過剰駆動させることがある。稀に兵器が爆発し、操作していた鼠人が吹き飛ぶこともある。敵がエンジニアに近づいてきた場合は必要に応じてカスタム仕様のワープロック・マスカットを使用する。



## グレイシーア

ずる賢く理不尽な残虐さで知られる種族においてもその性質の鑑とされるグレイシーアは、まさに大いなる角戴きし鼠の寵児と言えよう。彼らは頭の回転が早く、常に荒廃の都の拡張とスケイヴンの帝国の支配、そしてもちろん自らの出世を目論んでいる。

グレイシーアは白っぽい毛と立派な角が偉大さの証だとされて、地下なる王国の黒幕を自称している。スケイヴンが初めて〈定命の諸領域〉に居着いて以降、支配域の拡大を導いてきたマスタークランの預言者だ。彼らは十三匹評議会を独占し、大いなる角戴きし鼠の望みを唯一知ることができることを主張する。グレイシーア悪巧みや裏切りや闇の魔術を非常に得意としており、大氏族を操り彼らの信仰する神の思惑通りに動かし、スケイヴン社会の渾沌とした分派を共通の目的に向かわせるという羨む者など誰もいないであろう役割を果たそうとしている。

グレイシーアは角戴きし鼠の熱狂的な信徒だが、その理由は、そうしなければどんな目に遭うかを知っているからこそだ。しかし、自らの地位を高めたいというスケイヴンらしい行動も取る。グレイシーアもまた、地下なる王国の全ての階層にまん延しているライバル心、せこい採め事、そして敵対関係にのめり込む。マスタークラン内での権力争いによってスケイヴンの野心的な侵略計画が崩壊した事例は一度や二度ではない。そのたびに数千どころか数百万もの命が犠牲になっている。こういった大惨事が起きた後のグレイシーアたちは、我先にと責任を逃れ、完全にライバルの無能さのせいだと主張する。

それでも、一つの目的に注目しているグレイシーアは非常に危険な存在だ。曲がった角と印章が施されたたなびくローブを身に着け、活力に満ちた手下たちの後ろで喚き散らしているグレイシーアの姿は印象に残るものだ。角戴きし鼠との繋がりを持つ彼らは強力な神秘的力を持ち、爪を少し動かせば〈歪み〉の雷を落としたり、ディーマン化したラットの大群を召喚できる。グレイシーアはひとたび混乱を起こせるチャンスを見つけたり、鋭い危険察知能力が警鐘を上げたりすると、緑の炎とともに消える“地走り”と呼ばれる行動で姿を消し、指揮していた手下たちを置き去りにする。

グレイシーア最大の武器は、恐ろしいほどの知性だ。彼らは常に考え、策略を練り、どんな状況にも適応できるような狂気的なアイデアを捻り出そうとしている。彼らはその結果を戦場で発揮すれば、多くの敵だけでなく味方まで命を落とすことになる。



## ラットオゴウル

ラットオゴウルはぶくぶくと膨れ上がった狂戦士のような獣で、スケイヴンらしい素早さとオゴウルの腕力を兼ね備えている。自身の爪や製作者が肉に縫い付けた武器を使って、手の届く範囲のもの全てを叩き潰し、引き裂き、バラバラにしようとする。

モウルダー氏族の肉樽の中で生まれた悍ましい生物兵器の中でも、ラットオゴウルは特に成功した事例だ。大いなる角戴き鼠の軍団はほとんどの敵を数で圧倒できるとはいえ、〈定命の諸領域〉の戦場で遭遇する筋骨たくましい戦士に対抗するには、純粋な腕力不足であることが多い。

マスターモウルダーたちは、いつもどおりこの問題の解決に取り組んだ。大群で押し寄せる作戦は、特にオゴウルに対して効果が出づらいことはわかっていて、そこでマスターモウルダーはオゴウルを大勢捕らえ、無理やり秘伝の手術を用いた実験を行った。オゴウルはスケイヴンの被験体と融合させられ、更に歪み石を移植された。モウルダーによって創り出された生物は、オゴウルの腕力とスタミナのおかげで戦闘で驚異的な耐久力を発揮した。この性質はスケイヴンが持つ迅速性と敏捷性と組み合わせることで非常に恐ろしいラットオゴウルを生み出した。彼らは巨大で、賢くなく、非常に攻撃的で、常に肉に飢えている。生物兵器を創造する過程で数多くの従僕ラットが引き裂かれ食べられてしまったが、マスターモウルダーたちは満場一致でそれだけの価値があったと評価している。

ラットオゴウルは創り出されてから常にスケイヴン軍の主戦力となっていて、数だけでは勝てない相手を粉砕するために使われる。モウルダー氏族は、渋々提示された条件を飲むしかないライバル氏族に途方もない値段でラットオゴウルを売っている。ラットオゴウルは凶暴性を高めるため常に半ば飢えた状態で飼育され、モウルダー・バックマスターに追い立てられ戦場にやってくる。拳を地面につきながら密集した敵の軍勢に突進していったら、手足を振り回し、爪でひっかけ、死体から引きずり出した内臓を口に詰め込みながら敵のひしゃげた死体を投げ飛ばす。ラットオゴウルたちが敵の戦線に空けた穴にはクランラットたちがなだれ込み、残された敵にトドメを刺す。

モウルダー氏族の肉継ぎ師は、ラットオゴウルの肉体に様々な珍しい武器を縫い付けるのを好む。失われた四肢は巨大な刃や、高速で振り回せるチェーンフレイルに付け替えられることが多い。中には面白がってワープレイム・プロジェクターを付ける者もいる。ラットオゴウルは知能が低く武器を使いこなせないため、戦場を縦横無尽に駆け回りながら時折肉を溶かす炎を吐き出すことになるのである。



## クランラット

姿勢が悪く、錆びたウォーギアを身につけ、落ち着きのない視線をさまよわせるスケイヴンの戦士は、単体ではさほど危険に見えない。しかし、彼らが大量集まり自己破壊的な大群の熱狂に突き動かされている時は、どんなに偉大な戦士も圧倒され食いちぎられる可能性がある。

所属する氏族に関わらずスケイヴンの軍団の大部分を構成するのは、様々な錆びついた武器を握りしめボロボロの旗のもと行進する莫大な数のクランラットだ。集まっている彼らを見て大した脅威ではないと片付ける者は多い。なにせ個々のスケイヴンは身体面で恵まれていないうえ、生き残るために仲間を裏切る傾向がある。しかし、彼らが無害だと判断するのは愚か者だけだ。大群をなし、個々の自己防衛本能が集団の熱狂に鈍らされているスケイヴンは、自分たちよりも優れた戦士にも勝てる。

戦闘が始まると、スケイヴンの大群はボロボロの毛皮と黄ばんだ牙の洪水のように突撃する。クランラットたちは仲間を乗り越えてでも敵に爪を立てようと、前へ前へと進んでいくのである。彼らは唾を飛ばし、嘔みつき、錆びついた刃物を振り回しながら、どんなに守りの固い場所もあつという間に圧倒する。こういった強襲で数百もの仲間が細切れにされたとしても、次がどんどん出てくるのだから問題はない。これこそが、スケイヴンの軍事的戦略の根幹をなす残酷な計算式である。機転の効くヴァーミナス氏族のクロウロードたちは、消耗戦においては無数の角戴きし鼠の子らが必ず勝つことを知っている。もちろん、莫大な数がいるとはいえク

ランラットたちの士気は予測不能だ。特別に無惨な敗北を目にして一匹でも躊躇すれば、戸惑いとパニックが疫病のように大群に広がり、敵前逃亡する可能性がある。クランラットの大群が必ず氏族の印章が施された戦旗を持たされているのはこのためだ。角戴きし鼠のシンボルを見ることで、少しの間スケイヴン元来の臆病さを鎮め、戦いに戻れることもあるのだ。

クランラットは勝利を取めるとすぐに近くにある光る物をかき集め始める。魅力的なお宝は取り合いになることもしばしばだ。しかし、中にはよりグロテスクな戦利品を求めものもいる。スケイヴンの活動的な攻撃性は、戦いを終えると耐え難い飢えに変貌することが多い。この現象は“黒き飢え”と呼ばれる。スケイヴンの代謝は非常に早く、“黒き飢え”は自らの内臓を消化しはじめてしまうため、発症した場合はすぐに生肉で腹を満たさなければならない。戦場で倒れた者たちの肉は、敵味方関係なくクランラットの食糧になる。



## ラットリング・ワープブラスター

ラットリング・ワープブラスターは途方もない数のワープストーン弾を打ち出す多連装のデスマシンだ。ワープブラスターはスクリール氏族の兵装の中でも特に恐れられているもので、その圧倒的火力に耐えられるものはほとんど存在しない。

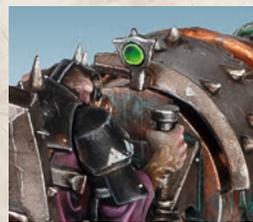
瞬時に敵の集団を抹殺できるラットリングガンは、長い間スケイヴンのエンジニアたちに好まれてきた。スクリール氏族のウォーロックたちはこの兵器の威力に目をつけ、こう考えた。これを大きく、より無差別に攻撃をできるようにすればどうだろう？

そんな考えの結果生まれたのがラットリング・ワープブラスターだ。機動性のある殺傷能力の高いエンジンで、これだけで敵軍を消し去れるほどの威力を誇る。ワープブラスターはラットリングガンと概ね同じ技術を用いて作られているが、大きなワープストーン・アクセラレーターのバッテリーによって高速回転をしながら毎分数百発のミサイルを前方に発射できる。プロトタイプは非常に希少で入手困難だったが、〈滅びの蟲禍〉後にスクリール工業が拡大し、〈定命の諸領域〉を更に飲み込んでからは戦地で見られることも多くなった。

ワープブラスターに精度を期待してはいけな。そもそも、射撃手が大笑いしながらワープストーンを含む弾丸を雨のように振らせている時にはそんなことを考えている余裕もないだろう。運悪くラットリング・ワープブラスターと真っ向から対峙してしまった騎兵部隊や歩兵部隊は、発砲と同時にピンク色の霧に成り代わってしまう。使用する超高速弾はカラド

ロンのエアシップの装甲をも貫くことができる。

最大限の威力を出す巨大ラットリングガンを作るにあたって、デザインへの改良も行われた。どんなに怪力のモウルダーの肉継ぎ獣も立っていることができないほどの凄まじい反動だったため、車輪付きの台に取り付けることになった。空中の敵を粉碎できるよう、射撃手を回転する椅子に座らせ、チェインキャノンの向きと傾斜を調整できるようにした。ラットリング・ワープブラスターは、長い間苦しめられてきたスクリールの従僕ラットたちに引かれ、最も威力を発揮できる位置に設置される。ラットたちは期待に震えながら縮まり銃身が回転し始めるのを待つ。ラットリング・ワープブラスターは他のワープストーンを用いたスケイヴンの兵器と同様、致命的な動作不良が発生しがちである。跳弾が貫通したり、連射で負荷をかけすぎただけでも不安定なアクセラレーターが爆発し、射撃手もクルーも毒性の炎で焼き尽くされる。



## ワーブロック・ジェザイル

超長距離から肉や金属を貫通するスクリール氏族の悪名高い兵器、ワーブロック・ジェザイルは、敵方の士官や重要ターゲットにとっては頭痛の種だ。スケイヴンの狙撃手はこの兵器を使用し、位置につく前の敵軍に甚大なダメージを与えられる。

スケイヴンは生まれながらのスナイパーだ。彼らにしてみれば、反撃されないであろう安全な場所から敵を攻撃する以上に実践的な戦争行為が存在しない。こういった戦術の典型と言えるのが、このワーブロック・ジェザイルだ。一般的なスケイヴンの体長の倍はある銃身を持つ巨大なライフル銃で、あまりに扱いがたいためラット2匹で使用しなければならない。ワーブロック・ジェザイルにあえて極端な長さの銃身が採用されているのは、弓矢や手持ちの黒色火薬を用いた武器よりも大幅に高い精度を実現できるからである。

複雑かつ不安定なパワーサージ・アクセラレーターを搭載しているワーブロック・ジェザイルは、数センチの分厚さの鋼鉄やシグマライトを貫通した上で四肢や頭を吹き飛ばせるほどの超高速でワーブストーン弾を撃ち出す。特に暗殺作戦に適しているため、ジェザイルを使うチームは歪み硝子のスコープを使い、重要なターゲットを見極める訓練を受ける。士官、ウィザード、兵装の射撃手は見つけ次第優先すべきターゲットとされ、額に銃弾を撃ち込まれる。

専任の装填ラットがついていても、他のスケイヴン兵器と比べると連射率はどうしても見劣りする。更に、腐蝕が込められた弾丸は緑色の軌跡を残すため、武器の正確な位置を

特定することは非常に容易だ。初撃で相手を仕留められなかった場合、スケイヴンの二人組はほとんど無防備になってしまう。そこで、ワーブロック・ジェザイルには大きな防盾がついていて、反撃を受けた際に狙撃手はそれで身を隠す。接近戦に持ち込まれた場合、スナイパーチームは錆びたダガーなどの粗雑な武器を使うしかない。とはいえ、まともなジェザイル・ラットなら状況をそこまで悪化させることはない。

ワーブロック・ジェザイルは連射速度という弱点を補うため、一度に複数台展開されることが多い。射程範囲を重ね合わせ、全方位をカバーできるように配置することで絶え間なく集中砲火を続け、やがて戦場は死体だらけになる。こういった陣形を率いるのは、更に威力の高い2連装銃を持つ上位のウォーロック・エンジニアであることが多い。





## 蠱禍戦争

ヴァーミンドゥーム  
〈滅びの蠱禍〉が諸領域を恐怖と腐敗に落とし入れていく中、ルイネイション・チャンバーによって力を得たストームキャスト・エターナルの神聖なる軍団が、スケイヴンの猛攻を食い止めるべく出陣した。

ストームキャストの外見も振る舞いも、害虫の大群のようなスケイヴンとは180度異なる。神王に選ばれし战士们は聖別された華やかな鎧を身に着けぎっしりと並んで行進する。その軍勢と対峙するのは牙と毛皮でできた、生ける波。大地をかけずり、大いなる角戴き鼠の名のもと全てを飲み込みくらい尽くす。秩序と混乱、文明と歪み石のもたらす狂乱の戦いを制するのはどちらだろうか。



ロード・ヴェリタント (グリフクロウ随伴)  
ストームキャスト・エターナル



ウォーロック・エンジニア  
スケイヴン



クランラット  
スケイヴン



グレイシーア  
スケイヴン



ルイネイション・チャンバーのプロセキューターたちは復讐の天使のように空から降りてきては、ラットリング・ワープブラスターを動かそうとするスケイヴンの軍勢に嵐呼びのジャベリンを降り注がせる。





ナイト・クエスターであるレオダスが率いるリベレイターたちは、暴れ回るラットオゴウルに攻撃を集中させる。戦線を突破しうる巨体を持つ彼らを放置するわけにはいかないのである。



度重なる再鍛により強固な魂を持つハロウド・ナイトのリクルージアンが、グレイシアが放つ強力な魔術に耐える中、周囲を取り囲むクランラットたちもまたリクルージアンたちに押し寄せていく。



ロード・テルミノスがステイザンの略奪者に神王の裁きを下そうとしている。

ずる賢いステイザンの集団がストームキャストの部隊を圧倒しつつある。



スクリーール氏族の悪魔のような武器は、ストームキャストの戦線を引き裂く。

グレイトシーアが「グレイトシーアの滅亡の罠」が蔓延させる腐食に歓喜している。



ロード・ヴィジラントとは、番人でありウォーロードだ。彼らは全てを失うかもしれない崖っぷちの兵士を指揮できるだけの精神力を備えている。ロード・ヴィジラントの任務を支えるのは、主人の敵から気力を奪う不思議な能力を持つ忠実なグリフストーカーたちだ。



血肉に飢えた齧り獣に騎乗したクロウロードが戦場を観察する。敵に突撃し殲滅する、あるいは戦況が不利に転じたときに即座に戦略的撤退をするためだ。



ルイネイション・チャンバーは〈定命の諸領域〉で最も退廃し危険なスケイヴンと苛烈な戦争を繰り返す。この場所での戦いに耐えうるのは彼らだけだ。



「我らが運命はとうに定まってい  
る。神王が我らの魂を不名誉なる敗北  
から救い上げ、祝福されシグマライトに再  
鍛したその時にな。我らは聖なる武器である。  
魂がもはや甦ることあたわざるほど燃え尽きるまで、  
永遠なる戦いを続けるために造り上げられた武器なのだ。  
その運命から退くことはできぬ。もとより退くつもりも  
ない。行く手に待つのが忘却ならば、恐怖も後悔  
もなく、堂々と進もうではないか」

——ロード・ヴィジラント、グレイロック

