

渾沌の尖兵

悪夢から現れたようなデーモン、ねじくれたミュータント、破滅をもたらす巨漢の戦士たち、暗黒神の使徒たちはすでに数知れず節くれ森を訪れている。この凶悪な森を支配し、冒険し、その忌まわしき主に捧げようとしているのだ。それを妨げようとするすべての者には苦痛と悲嘆が降りかかる。

暑熱にうだる節くれ森の奥では、破滅の諸力の信奉者たちが数多く目撃されている。そのいずれもが流血の闘争を繰り返しながらこの森を切り開き、タラクシスを目指しているようだ。そのうちもっとも数が多いのは常命の者たちで、その魂を渾沌の神々に捧げることで永遠に呪われながらも、無慈悲なる神々の歓心を買って超常の力を授かるため、日夜あらゆる暴虐に励んでいる。野蛮極まるビーストマン、分厚い鎧に身を包んだケイオスウォリアー、墮落した快楽主義者たち、油断ならぬスケイヴンの暗殺者、あらゆる種類の悪と不浄の手先たちが競い合って破滅の諸力に仕え、殺しの数を互いに比べている。これらの者たちの墮落した魂には、もはや一片の慈悲もない。彼らが進んでゆく後には常に敵の死体が散らばり、異様な祭壇が築かれている。それがいずれの神に捧げられたものであれ、神像は恐怖と不浄を発して周囲を汚染してゆく。

コーン・ブラッドバウンドたちは節くれ森に荒れ狂う暴力に歓喜している。そこでは人のものと怪物のものとを問わず無数の頭蓋骨を狩り集め、神に捧げることができるのだ。ティーンチの崇拝者たちはタラクシスに眠る神秘的な魔導器と大いなる秘術の数々に貪欲な目を注いでいる。一方では、ナーグルの病み爛れた使徒たちが蒸し暑い節くれ森を聖なる疫病の完璧なる培養器であると見なしており、マゴットキンは耕す者の喜びをもって節くれ森の草や樹木に腐敗の種子を植えていく。やがてそこからはてらと光る莢が生え伸び、悪臭を放つ粘液と共に数々の異様な花を開かせるのだ。比較的少ないのはスラーネッシュを信じるヘドナイトたちだ。なぜならこれらの快楽主義者にとってこの森は本質的に不快であり、美学的にも醜いのだ。しかしヘドナイトの中には野獣のような放埒を好む一派があり、それならばこの森は豊富に提供してくれる。

渾沌の陣営刻印



渾沌

ヘドナイト・オヴ・スラーネッシュ・シバライト	スケイヴン	スレイヴ・トゥ・ダークネス	アイアンゴーレム	アンティムド・ビースト	コルガス・カバル	タラントゥロス・ブルード	ダークオース・サヴェイジャー

ビースト・オヴ・ケイオスは、大昔からソンドリアの原始の荒野に棲みついている。彼らは見上げるようなハードストーンを築き上げ、平原を彷徨して見かけるものすべてに襲いかかる。彼らは節くれ森で最もよく見かける渾沌の勢力で、その狂ったような遠吠えははるか遠くまで轟き渡る。ビーストマンは文明を感じさせるあらゆるものを憎んでいるが、セラフオンの寺院に対してはそれを上回る心底からの憎悪を抱いている。それらの寺院は清浄さと秩序のオーラを放っており、無秩序の権化たるビーストマンとは本質的に相容れないのだ。

定命の諸領域において、スケイヴンがまったく存在しない場所など存在しない。この邪悪で狡猾な鼠人間たちはあらゆる場所に入り込む術を持っており、どれほど守りが堅固な要塞であろうとも問題にしない。もちろん節くれ森にも、毛皮をかさぶただらけにしたスケイヴンが大量に溢れ返っている。これらを率いるウォーロードたちはタラクシスの伝説を聞きつけ、略奪への期待に口髭を震わせている。

ソンドリアに住んでいる原始的な部族たちの多くが渾沌を信仰しており、襲撃と略奪を繰り返して、暗黒神を受け入れぬすべての者を殺戮してゆく。これらの者たちも数多く節くれ森に入り込んでいる。彼らはセラフオンの遺跡を破壊して冒険し、可能なならば憎むべき冷血の戦士たちをいくつか生け捕りにして、拷問した上で生贄にしたいと望んでいる。鎧をつけた筋骨隆々たる巨漢たちが森を踏み分けてゆき、その斧の刃が闇の中で不吉に輝く。より原始的な者は鎧ではなく毛皮を纏い、ミュータントの怪物を引き連れていることもある。

渾沌の信者とは言っても、その外見や活動には非常に多様性がある。永劫に選ばれし者アーケイオンが支配するエイトポイントの地には、何千という部族、ウォーバンド、カルトがひしめき合っている。この地獄のような世界で、アイアンゴーレム、タラントウロス・ブルード、スパイア・タイラントといった名は恐怖と共に囁かれる。こういったウォーバンドは様々なあるじに仕えており、それは渾沌の四神のいずれかであることもあれば、より下位のデーモンではあるが気前よく取引に応じてくれる存在を崇めていることもある。こういったウォーバンドの幾つかはすでに節くれ森にやってきており、餓えた遺跡を略奪することで神々を喜ばせようと画策している。

しかしこれらの定命の信徒のうちもっとも墮落した者でさえ、忌まわしさにおいてはデーモンの足元にも及ばない。これらの地獄の魔物は、ある意味では渾沌の神々それ自体の一部であり、死と破滅を振り撒くために世に放たれているのだ。デーモンは不安定な存在であり、定命の諸領域にいつまでも留まることはできないが、死にゆく者と苦しむ者から力を得ることでその滞在期間を伸ばしてゆく。そして節くれ森においては、苦痛にも悲嘆にも不足することはおおよそない。



渾沌の使徒は様々な姿をとる。翼を持つ怪物、毛皮をまとった蛮族、敵をずたずたに引き裂くことをなにより好むオグロイド・ミュルミドン……。

渾沌の同盟者

数多くの渾沌の怪物にはある種の邪悪な知性がある。それが野獣の本能と組み合わせられ、これらを非常に危険な存在としている。野心に満ちた戦士ならば、あるいはそういった存在と取引し、その圧倒的な力を借りようと試みるかもしれない。もちろん、相手がまったく耳を貸さずにこちらを殺す可能性もあるが、成功したときの見返りは莫大なものだ。

フォモロイド・クラッシャー

フォモロイド・クラッシャーは生きた攻城兵器であり、ただ破壊し粉砕することのみを渴望している。かつてのフォモロイドは石工や彫刻家として優れた腕前を持つ種族だった。しかし永劫の寵児アーケオンが彼らを征服し、渾沌のくびきの下に置いたのだ。彼らの肉体には破壊のルーンが焼き印され、その魔力は彼らからあらゆる知性を奪って、前方のすべてを粉砕したいという欲望のみを残した。いまでは彼らは破壊のための機械のような存在であり、アーケオンに反旗を翻す者たちへ向けて解き放たれると、その立て籠る要塞を粉砕してしまう。そして石の破片や粗雑な工作道具を振り回し、出くわした敵を跡形もないほどにたたきつぶしてゆく。フォモロイド・クラッシャーはときおり、手柄を立てたウォーバンドやアスパイアリング・チャンピオンへと下賜される。そしてこの怪物は、節くれ森のびっしりとした下生えを切り開いていくのにもとても重宝だ。

フォモロイド・クラッシャー

260

1 3 6 4/8

5 6 35

フォモロイド・クラッシャーのアビリティ

 	[リアクション] 反射的な破壊: ファイターは、敵のファイターがひらけた足場の上で移動を終了し、その位置が自身より水平方向に3mv以内かつ垂直方向に5mv以内であったときにこのリアクションを使用できる。その足場の端の0.5mv以内にいる各ファイターの操作プレイヤーは落下テストを行う。ロール結果が1-2の場合、そのファイターは落下する。
 	[ダブル] 血の滴る生首: この命令中、このファイターの攻撃アクションにより敵ファイターが戦闘不能となっていたならば、このアビリティを使用できる。自軍の持ち越しのワイルドダイスに、追加のワイルドダイスを1個加える。
 	[ダブル] レンガの投擲: このファイターは、障害物の1mv以内にいるならば、このアビリティを発動できる。このファイターの8mv以内におり、かつ射線が通っている敵ファイターを1体選択し、ダイスを1個ロールせよ。ロール結果が2-4であれば、選択した敵ファイターに1ポイントのダメージを与える。ロール結果が5+であれば、選択した敵ファイターに、このアビリティの発動出目に等しい数のダメージを与える。
 	[トリプル] 暴走突撃: この命令中にこのファイターが行う移動アクションで、次に敵ファイターの1mv以内で移動を終了した場合、射線が通っており1mv以内にいる敵ファイター1体を選ぶ。その敵ファイターにこのアビリティの発動出目に等しい数のダメージを与える。

オグロイド・ミュルミドン

オグロイド・ミュルミドンは巨体を誇る怪物で、武術の腕を磨くことにその全存在を捧げている。彼らはその巨大な体軀からは信じられぬほどの巧妙な腕前で武器を操り、刺の生えた盾を叩きつけて敵を後方によるめかせると、恐ろしい力で槍を突き出して串刺しにする。この怪物がもっとも恐ろしいのは彼らが傷を受けたときだ。その犇猛さは跳ね上がり、全身に刻まれたルーンが魔的な輝きを放ち始める。渾沌のウォーロードの中にはオグロイド・ミュルミドンを好んで抱える者も多く、闘技場の戦士や支配下の都市の執行官として重用する。またオグロイド・ミュルミドンは度重なるいくさで荒れ果てたような地域でしばしば見かけられ、蛮族の騎手たちと同道して殺戮と破壊を繰り返している。

オグロイド・ミュルミドン

265

2 3 5 4/8

5 6 30

オグロイド・ミュルミドンのアビリティ

 	[リアクション] 腕前を試してやる: ファイターが接近戦攻撃アクションの攻撃対象に選択された後、ヒットロールが行われるタイミングの直前に、ファイターはこのリアクションを発動できる。その攻撃アクションのヒットロールがすべて失敗したならば、攻撃側ファイターに10ポイントのダメージを与える。
 	[トリプル] バーサーク: ファイターは、自身が20ポイント以上のダメージをすでに受けているならば、このアビリティを発動できる。この命令中にこのファイターが次に行なう接近戦攻撃アクションでは、【攻撃回数】は+3の修正を受ける。
 	[トリプル] 超絶なる怒り: この命令中、このファイターが行う接近戦攻撃アクションでは、敵に与えるヒットおよびクリティカルヒットそれぞれのダメージに、このアビリティの発動出目に等しい数を加える。
 	[トリプル] 流血の指令: このファイターから4mv以内におり射線が通っている味方ファイター1体を選択せよ。選択したファイターに1ポイントのダメージを与える。選択されたファイターがこのダメージにより取り除かれなければ、選択されたファイターは1回の追加の接近戦攻撃アクションを行なう。

マインドスティーラー・スフィランクス

エイトポイントは不気味で奇怪な怪物にはこと欠かない。しかしマインドスティーラー・スフィランクスほどに胸騒がせる存在は少ないだろう。かつて彼らはハイシュにおいて大賢者テクリスに仕えていたが、その強欲と狷介さの為に破滅した。彼らは暗黒との契約に手を染め、十の楽園を追放されて、渾沌の暗々たる諸力と手を組むことになったのだ。マインドスティーラー・スフィランクスは鋭い鉤爪をもち、ライオンに似た身体は強壯だが、その真の恐ろしさは額の第三の目にある。この神秘の眼球に見つめられた者は、その知識を、決して知られたくない秘密を吸い出され、その戦おうとする意志を砕かれる。呆然と立ちつくす相手を、この邪悪な獣は易々と喰らうのだ。

マインドスティーラー・スフィランクス

260

1 4 5 2/5

8 5 30

マインドスティーラー・スフィランクスのアビリティ

- 【リアクション】憎しみに満ちた報復ファイターは、攻撃アクションの攻撃対象に選択された時、ヒットロールが行われる前のタイミングでこのリアクションを実行できる。その攻撃アクションのヒットロールが1回失敗するごとに、攻撃側プレイヤーの【ダブル】、【トリプル】または【クアド】となっているダイスの中から1個を選択せよ。選択したダイスの出目を1へと変更する。
- 【ダブル】テレパシー威嚇: このファイターから、このアビリティの発動出目の数値のmv以内にいる敵ファイター1体を選ぶ。1個のダイスをロールし、ロール結果が3+ならば、このバトルラウンド終了時まで、その敵ファイターは移動アクションも離脱アクションも行えない。
- 【トリプル】精神支配: このファイターの6mv以内におり、なおかつ射線が通っている敵ファイター1体を選択し、このアビリティの発動出目の数のダイスをロールせよ。ロール結果が2-5であるごとに、選択した敵ファイターに1ポイントのダメージを与える。ロール結果が6であるごとに、選択した敵ファイターに3ポイントのダメージを与える。
- 【ダブル】魅了: このファイターからこのアビリティの発動出目の数値のmv以内におり、なおかつ射線が通っている敵ファイター1体を選択せよ。このバトルラウンド終了時まで、選択されたファイターは命令を受けることもリアクションを使用することもできない。



最強を誇る戦士でさえマインドスティーラー・スフィランクスの前では安心できない。この神秘の獣は格下の者たちの意識を支配し、相手は自ら望んで奴隷となってしまうのだ。

渾沌のモンスター

渾沌には存在の本質を変容させる力があり、異様で恐るべき怪物の数々を絶えず新たに生み出し続ける。これらの怪物を征服し、部下として従えることは不可能ではない。しかしそれを試みる者は心せねばならぬ。これらの存在の心はデーモンのそれにも匹敵するほどの真の暗黒であり、僅かでも油断を見れば主人の命を奪うだろう。

キメラ

キメラは渾沌による変異がどれほど奇怪で狂暴な怪物を生み出すかの良い例だ。頭部が三つ、胴体は何種類もの獣の混成であるこの存在は、その圧倒的な攻撃性で広く知られている。

キメラ 390

👤	👤	👤	👤	👤	👤
2	6	6	*	*	*

4

45

ダメージ表		
受けたダメージ	移動力	ダメージ値
0-10	12	5/10
11-20	10	4/8
21-30	8	3/6
31-40	6	2/4
41-44	4	1/2

キメラのアビリティ	
	<p>[ダブル] 鞭の如き尾: このファイターから 3mv 以内におり、なおかつ射線の通っている敵ファイター 1 体を選択し、ダイスを 1 個ロールせよ。ロール結果が 3+ であれば、選択された敵ファイターに 3 ポイントのダメージを与える。</p>
	<p>[トリプル] 獅子の咆哮: このバトルラウンド終了時までの間、このファイターの 6mv 以内にいる敵ファイターが行う攻撃アクションは、【攻撃回数】に -1 の修正を受ける (1 より小さくはならない)。</p>
	<p>[クアッド] ドラゴン頭のブレス: このファイターから 4mv 以内におり射線の通っているすべての敵ファイターに、このアビリティの発動出目の数値のダメージを与える。</p>

スローターブルート

戦いの最中にあるスローターブルートはまさに怒りの権化だ。この獣はあまりに狂暴で、魔力の短刀を背骨に突き立てることでようやく使役することができる。この枷を外れたときに吹き荒れる暴力は、その目を見た者しか信じないだろう。

スローターブルート 370

👤	👤	👤	👤	👤	👤
2	5	4	*	*	*

4

50

ダメージ表		
受けたダメージ	移動力	ダメージ値
0-10	8	4/8
11-20	7	4/6
21-30	6	3/6
31-40	5	3/4
41-49	4	2/4

スローターブルートのアビリティ	
	<p>[ダブル] 強大な顎: このファイターから 1mv 以内におり、なおかつ射線の通っている敵ファイター 1 体を選択し、このアビリティの発動出目に等しい数のダイスをロールせよ。ロール結果が 3+ であるダイスごとに、選択された敵ファイターに 1 ポイントのダメージを与える。</p>
	<p>[ダブル] 暴走突撃: この命令中にこのファイターが行う移動アクションで、次に敵ファイターの 1mv 以内で移動を終了した場合、射線が通っており 1mv 以内にいる敵ファイター 1 体を選ぶ。その敵ファイターにこのアビリティの発動出目に等しい数のダメージを与える。</p>
	<p>[トリプル] 解き放たれし獣: このファイターは 1 回の追加の攻撃アクション、あるいは 1 回の追加の移動アクションを行う。</p>

サイゴール

サイゴールは異形のジャイアントだ。彼らは生みの魔力を吸って生き、その目は頭蓋骨の中央で一つに融合してしまっている。この怪物たちは魔力そのものあまりに執着しており、魔法使いの魂を匂いで嗅ぎ分けることさえできる。そして素早い動きで不幸な術者たちを捕らえるとガツガツ食らう。相手が抵抗して魔法を唱えようとしてもそれも吸い取ってしまう。サイゴールはしばしばルーンの刻まれた石を持ち歩いており、ぞっとするほどの精確さで投げ付ける。



ダメージ表

受けたダメージ	移動力	ダメージ値
0-10	6	4/8
11-20	5	4/6
21-30	4	3/6
31-40	3	3/4
41-49	2	2/4

ミュータリス・ヴォーテックスビースト

ミュータリス・ヴォーテックスビーストは、最も奇怪かつ恐ろしい怪物のひとつであろう。この触手の生えた化け物は、空間を引き裂いて渾沌の領域に通じる窓を開くことができ、周囲の者に変異の波動を浴びせかける。不幸な被害者たちの肉體は熱で柔らかくなった蠟のように流れて新たな姿を形作るが、それは元となった存在の悪夢のような戯画なのだ。



ダメージ表

受けたダメージ	移動力	ダメージ値
0-10	8	4/8
11-20	7	4/6
21-30	6	3/6
31-40	5	3/4
41-49	4	2/4

サイゴールのアビリティ

	[ダブル] 瓦礫のもぎ取り:このファイターは障害物の1mv以内にいるならばこのアビリティを発動できる。もしも彼らが手空き(下記参照)なら、手空きではなくなる。
	[トリプル] 瓦礫の投げ付け:このファイターが手空き(下記参照)ではない場合のみ、このアビリティを使用できる。バトル開始時、このファイターは手空き状態ではない。このファイターから15mv以内におり、なおかつ射線の通っている敵ファイター1体を選択し、このアビリティの発動出目に等しい数のダイスをロールせよ。ロール結果が4+であるごとに、選択された敵ファイターに5ポイントのダメージを与える。このアビリティの使用後、このファイターは手空きとなる。
	[クアッド] 魂喰らい:6mv以内にいる各敵ファイターに対して、ダイスを1個ずつロールする。ロール結果が4+であれば、ロール対象の敵ファイターに3ポイントのダメージを与え、このファイターから3ポイントのダメージを取り除く。

ミュータリス・ヴォーテックスビーストのアビリティ

	[ダブル] 口元の触手:このファイターの6mv以内におり、射線が通っている敵ファイター1体を選ぶ。選択された敵ファイターは、このファイターに直線的に向かうように、かつ、あたかも跳躍したかのように、追加の移動アクションを行う。この際の移動距離は、このアビリティの発動出目の数値に等しいmvとなる。この移動においては、選択された敵ファイターは、「敵ファイターの1mv以内からは移動できない」ルールを無視する。
	[トリプル] 変異再生:このアビリティの発動出目の数だけダイスをロールする。ロール結果が4+であるごとに、このファイターは3ポイントのダメージを回復する。
	[クアッド] 変異のオーラ:このファイターの3mv以内におり、なおかつ射線が通っているすべての敵ファイターに3ポイントのダメージを与える。さらに、このファイターの3mv以内におり射線の通っている各敵ファイターごとに、それぞれダイスを1個ずつロールする。ロール結果が6であれば、このバトルラウンド終了時まで、ロール対象の敵ファイターは命令を受けることができない。

ヘルピット・アボミネーション

モウルダー氏族の肉継ぎ師たちがそのおぞましき技術の最高の発露とみなすものこそヘルピット・アボミネーションだ。これは縫い合わせた痕も生々しい、生きた肉の山とでも形容するしかない怪物だ。その巨体はよたよたと転げるように戦場を突き進んでゆき、狂い切った憎悪と共にすべてを粉砕する。そして例えこの怪物が真っ二つに切り裂かれたとしても恐怖はそこで終わりではない。その体内には肉食鼠が無数に巣食っており、宿主を殺した戦士たちへと襲いかかるのだ。



ダメージ表

受けたダメージ	移動力	ダメージ値
0-10	6	4/10
11-20	5	4/8
21-30	4	3/8
31-40	3	3/6
41-54	2	2/6

ヘルピット・アボミネーションのアビリティ



[ダブル] 怪物的再生:このアビリティの発動出目の数だけダイスをロールせよ。ロール結果が4+であるごとに、このファイターは3ポイントのダメージを回復する。



[トリプル] 肉の雪崩:この命令中にこのファイターが行う移動アクションで、次に敵ファイターの1mv以内で移動を終了した場合、射線が通っており1mv以内にいる敵ファイター1体を選ぶ。選択された敵ファイターにこのアビリティの発動出目に等しい数のダメージを与える。



[クアッド] こいつ死なねえ!:このバトルラウンド終了時まで、このファイターを対象として接近戦攻撃アクションが行なわれる度、そのアクション終了後にダイスを3個ロールする。出目が5+であるダイスごとに、その攻撃を行ったファイターに3ポイントのダメージを与える。



ヘルピット・アボミネーションが節くれ森の中を突き進んでゆく。運悪くその前方にいたものたちは血まみれの挽き肉となって大地になすり付けられる。



渾沌の隷属者

渾沌の変異を受けるのは無論巨獣ばかりではない。小型の肉食獣や屍食獣もまた怪物と化して定命の諸領域を横行し、死体を食らい、弱い獲物を襲って食らう。一匹だけであれば、これらの存在はそう恐ろしくはない。しかし群れを為したときには、獣たちはもともと手練れの戦士さえ圧倒できる。

渾沌の隷属者のアビリティ

		<p>[リアクション] 主人の声:ファイターは、ヒーローの刻印 (★) を持つ味方ファイターから 3mv 以て敵ファイターが移動アクションを終えたならば、このリアクションを発動できる。 このファイターは 1 回の追加の移動アクションを行う。その移動アクションの終了時点で、その味方ファイターは移動した敵ファイターの 1mv 以内にいないなければならない。その後、このファイターは 1 回の追加の攻撃アクションを行う。</p>
		<p>[ダブル] 渾沌の先駆け:このファイターがこの命令の終了時までに行う次の移動アクションの【移動力】は +3 の修正を受ける。</p>
		<p>[トリプル] 身を屈める:このバトルラウンド終了時まで、このファイターを対象とした攻撃アクションのクリティカルヒットは、通常ヒットとして扱われる。</p>
		<p>[トリプル] 吠え猛る群れ:このファイターの命令終了時までの間、このファイターが行うすべての接近戦攻撃アクションは【攻撃回数】と【攻撃力】にプラスの修正を受ける。プラスされる数値は、このファイターから 3mv 以内にいる、このファイターと同じ刻印を持つ味方ファイターの数と同じである。</p>
		<p>[トリプル] のたうつ触手:このファイターのこの命令の終了時までの間に、このファイターが次に行う接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】は、このアビリティの発動出目に等しい数のプラス修正を受ける。</p>
		<p>[トリプル] 手のつけられぬ暴走:このファイターが今回の命令中に行う移動アクションで、次に敵ファイターの 1mv 以内に移動を終了したとき、1mv 以内におり斜線が通っている敵ファイター 1 体を選ぶ。その敵ファイターにこのアビリティの発動出目に等しい数のダメージを与える。</p>

フューリー

渾沌の刻印 (星) 95

1 | 3 | 3 | 1/2

8 | 3 | 3 | 8

ケイオス・ウォーハウンド

渾沌の刻印 (星) 85

1 | 3 | 3 | 1/3

8 | 3 | 3 | 10

ラプトリックス

渾沌の刻印 (星) 85

1 | 3 | 4 | 1/4

5 | 4 | 4 | 12

ケイオス・スポーン

渾沌の刻印 (星) 170

1 | 4 | 4 | 2/4

5 | 4 | 4 | 30

レイザーゴール

渾沌の刻印 (星) 205

1 | 4 | 4 | 2/5

8 | 4 | 4 | 25

ビースト・オヴ・ケイオス

ビースト・オヴ・ケイオスは野蛮で悪意に満ちた存在であり、諸領域の未開拓の土地に住んで、自分たちこそが破滅と無秩序の純粹なる体現者なのだとしている。彼らはときに殺戮の熱狂につき動かされ、大軍をなして大地を突き進んでゆく。行く手の都市は破壊され、住人たちは血に餓えた野獣たちが満足するまで残虐に殺され続ける。

ビースト・オヴ・ケイオスのファイター・アビリティ	
	[リアクション] 野蛮にして強壯: ファイターは、接近戦攻撃アクションの攻撃対象として選択された時、ヒットロールが行われる前にこのリアクションを実行できる。その攻撃アクションの各ヒットによってこのファイターに割り振られるダメージは、-1の修正を受ける(1より小さくはならない)。
	[ダブル] ビュレイハードの奇襲: このアビリティはゲームの最初のバトルラウンド中のみ使用できる。このファイターは、このアビリティの発動出目に等しい数のmvまで、1回の追加の移動アクションを行える。
	[クアッド] 飲み干される血: この命令中、このファイターの攻撃アクションにより敵ファイターが戦闘不能となっていたならば、このアビリティを発動できる。このファイターは、このアビリティの発動出目までの数のダメージを回復する。
	[トリプル] 石化の視線: このファイターの8mv以内におり、なおかつ射線の通っている敵ファイター1体を選択してダイスを1個ロールせよ。ロール結果が2+であれば、選択された敵ファイターに、そのダイスの出目に等しい数のダメージを与える。さらに、このバトルラウンド終了時まで、選択された敵ファイターの【移動力】は-1される(この効果により、1未満にはならない)。
	[トリプル] 野獣の突撃: この命令中にこのファイターが行う移動アクションで、次に敵ファイターの1mv以内で移動を終了した場合、射線が通っており1mv以内にいる敵ファイター1体を選ぶ。選択された敵ファイターに、このアビリティの発動出目分のダメージを与える。
	[トリプル] 矢の連射: この命令中、このファイターが次に行う射撃攻撃アクションの【攻撃回数】に、このアビリティの発動出目の半分(端数切り上げ)に等しい数を加える。
	[トリプル] 嵐をも倒す: このファイターの20mv以内におり、なおかつ射線の通っている敵ファイターを1体選択してダイスを1個ロールせよ。ロール結果が2+であれば、選択された敵ファイターに、このアビリティの発動出目に等しいポイントのダメージを与える。

ビースト・オヴ・ケイオスのヒーロー・アビリティ	
	[クアッド] もぎ取り、突き、引き裂け!: この命令中、このファイターの攻撃アクションにより敵ファイターが戦闘不能となっていたならば、このアビリティを使用できるこのファイターは1回の追加の移動アクションまたは1回の追加の攻撃アクションを行う。
	[ダブル] 野生化: このファイターの6mv以内におり、なおかつ射線が通っている敵ファイター1体を選ぶ。選択された敵ファイターは、このファイターに直線的に向かうように、かつ、あたかも跳躍したかのように、追加の移動アクションを行う。この際の移動距離は、このアビリティの発動出目の数値に等しいmvとなる。この移動においては、選択された敵ファイターは、「敵ファイターの1mv以内からは移動できない」ルールを無視する。
	[トリプル] おぞましき生首: この命令中、このファイターの攻撃アクションにより敵ファイターが戦闘不能となっていたならば、このアビリティを発動できる。このバトルラウンドの終了時まで、味方ファイターがこのファイターの9mv以内におり射線が通っているならば、その味方ファイターが行う攻撃アクションは【攻撃回数】に+1の修正を受ける。
	[クアッド] 力の稲妻: このファイターの9mv以内におり、ビースト・オヴ・ケイオスの陣営刻印(☠)とデストロイヤー(☠)の刻印を両方有する各味方ファイターから、それぞれこのアビリティの発動出目に等しい数までのダメージを取り除く。



ビーストロード

ゲージホーン

ビースト・オヴ・ケイオス・ワイルドストーリー

グレート・ビュレイシャーマン 145

3/7	2	3	3/6		
2	3	3	1/4		

↑5 | ●4 | ☠20

アンゴール・レイダー・ハーフホーン 120

3-15	2	3	1/3		
1	3	3	2/4		

↑5 | ●3 | ☠12

ビーストロード 180

1	5	4	2/4		

↑5 | ●4 | ☠22

ゲージホーン 155

1	4	4	2/5		

↑5 | ●4 | ☠16

ドゥームブル 280

1	4	5	3/8		

↑5 | ●4 | ☠38

ブラッドキン(ブルゴール・アックス二刀流装備) 245

1	5	5	2/5		

↑5 | ●4 | ☠35

ドラゴンオゴウル・シャゴス 260

2	3	5	3/6		

↑6 | ●4 | ☠35

ブラッドキン(ブルゴール・グレートアックス装備) 235

1	3	5	3/8		

↑5 | ●4 | ☠35

フォーレンダー 140

1	4	4	2/4		

↑5 | ●4 | ☠15

ブラッドキン(ブルゴール・アックスとフルシールド装備) 215

1	3	5	2/5		

↑5 | ●5 | ☠35

アンゴール・ハーフホーン 95

1	3	3	2/4		

↑5 | ●4 | ☠12

ゴアフーフ 185

2	3	4	2/4		

↑10 | ●4 | ☠22



ゴール(ゴールブレイドと
ビーストシールド装備)

	1	2	3	1/3

65

5 4 10

アンゴール(アンゴールブレイドと
ハーフシールド装備)

	1	2	3	1/3

60

5 4 8

ゴール(ゴールブレイド
二刀流装備)

	1	3	3	1/3

60

5 3 10

アンゴール・レイダー

	3-15	2	3	1/3	

	1	2	3	1/3

90

5 3 8

アンゴール(ナールド・ショート
スピアとハーフシールド装備)

	2	2	3	1/4

60

5 4 8

ベスティゴール

	1	3	4	2/4	

100

5 4 12



アンゴール(ナールド・ショート
スピアとハーフシールド装備)



ベスティゴール



ゴール(ゴールブレイド
二刀流装備)

ドラゴンオゴウル(エンシェント
ウェポン二刀流装備)

🗡️	🌀	🌿	👤	👤	🦠
1	5	4	2/4		

210

👤

➔6 | 🌀4 | 🦠30

ブルゴール(ブルゴール・
グレートアックス装備)

🗡️	🌀	🌿	👤	👤	❄️
1	3	5	3/6		

195

👤

➔5 | 🌀4 | 🦠30

ドラゴンオゴウル(ドラコニック
ウォーグレイヴ装備)

🗡️	🌀	🌿	👤	👤	🦠
2	4	4	2/5		

205

👤

➔6 | 🌀4 | 🦠30

ブルゴール(ブルゴール・アックス
とブルシールド装備)

🗡️	🌀	🌿	👤	👤	❄️
1	3	5	2/4		

175

👤

➔5 | 🌀5 | 🦠30

ドラゴンオゴウル(ドラコニック
クラッシャー装備)

🗡️	🌀	🌿	👤	👤	🦠
1	3	4	3/6		

200

👤

➔6 | 🌀4 | 🦠30

センチゴール

🗡️	🌀	🌿	👤	👤	🦠
2	2	4	1/4		

120

👤

➔10 | 🌀4 | 🦠18

ブルゴール(ブルゴール・
アックス二刀流装備)

🗡️	🌀	🌿	👤	👤	❄️
1	4	5	2/4		

185

👤

➔5 | 🌀4 | 🦠30

コカトリス

🦅	🌀	🌿	👤	👤	🦠
1	4	4	2/5		

250

👤

➔10 | 🌀4 | 🦠30



ブルゴール
(ブルゴール・グレートアックス装備)

