

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR



バトルーム・サプリメント

# ダークオース



# 目次

ダークオース

## 邪誓の諸部族 2

生存の代償	6
邪誓の指導者	8
荒野の戦士	10
価値ある奉獻	12
誓約者の勢威	16

## バトルトーム・サプリメント:

ダークオース	22
ウォースクロール	23
ダークオース・チーフテン (ウォーステイド騎乗)	23
ダークオース・ウィルダークファインド	23
ダークオース・マローダー	24
ダークオース・フェルライダー	24
ピッチバトル・プロフィール	25



**PRODUCED BY THE WARHAMMER DESIGN STUDIO**  
With thanks to The Faithful and the UK NEOs for their additional playtesting services.

Battletome Supplement: Darkoath © Copyright Games Workshop Limited 2024. Battletome Supplement: Darkoath, 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**





シグマーの征戦軍が我らをこの地から駆逐せんとする中、その飼い犬どもは下らぬ開拓の未来像を説く。神々の時代から現在も、変わらず我らのものであるはずのこの土地で――。

頑愚なるかの者らは、世を在りのままに見る我らを異端とする。ただ生き抜く術を求めんとするだけの我らを、彼奴らは野蛮で邪なる者と呼び、獣にも劣る存在と見下すのだ。

そうした我らと同じ血が己の身にも流れることを、かの者らは忘れてしまったに違いない。かつて彼奴らと血族であった我らに対し、神王は怯懦なる裏切りによって、その約束を無碍にしたのだ。かくあらば迎え討つのみ、銃も誇りも掲げて来るがよい。

我らは必ずや打ち砕かん――欺瞞に満ちた卑怯者らの、文明という愚かな夢を。

我ら邪誓が崇めたる神々は、その力を惜しむこともなければ、我らの誓いを高慢なる沈黙で踏み躪ることもない。我らが捧げし敵の血を貪欲に飲み干した神々は、その見返りに我らの体内を計り知れぬ力で満たし給う。

かようにして得た我が力は、秩序なき者にそれを押し付けんとする、愚かなる者どもの意志を挫くがために振るわれる。彼奴らは群れごと屠られ、切り裂かれた屍は神に捧げられるであろう。やがてはその都市も崩壊し、司祭らは金色の神殿の祭壇上で、炎の苦しみに悶えることとなるのだ。

すべての破滅を悟った彼奴らが、恐怖に屈し我らに平伏す時が来たならば――どうにもならぬこととしてすべてを受け入れるか、あるいは解放の希望なきまま、終わりなき苦痛に耐え続けるか。遙か数百年前の我が祖先が突きつけられた選択を、彼奴らも同様に迫られるであろう。

この恐るべき苦悶を進んで受け入れる者は、一体どれほど居るものか。我ら邪誓に代わってこの道を踏み出す者が、果たしてどれほど居るものか。



## ダークオース 邪誓の諸部族

シグマーは撤退の際にアズイルの門を封印し、多くの定命の者を見捨てることとなった。ダークオースはその不運なる人間たちの子孫であり、苦境に耐えるがために破壊の神々と契りを結んだのだ。冷然にして誇り高き彼らは、虐殺と復讐の誓いを果たさんと、渾沌に墮落した故郷の地から襲撃に乗り出してゆく。

邪誓の諸部族が一丸となって戦いに向かう光景は、いかに豪胆な者をも怖気立たせるほどである。何千人もの容貌魁偉たる男女が、地平線を隈なく埋め尽くすかのごとく並び立ち、斧と盾を打ち鳴らして暗黒神への誓いを叫ぶのだ。契りを結んだ証として自らの血を捧げる彼らを、地獄の力が包み込み、周囲の気は凄まじき熱を帯びて揺らぐ。馬に跨る巨大な戦士が号令をかけると、戦士の群れは怒号を上げながら、栄光と命を賭けて突進する。騎手たちは敵軍の側面を疾走して一斉に槍を投げながらも、鞍の上で身を振らせ、反撃に放たれた矢を素速く躲す。

こうした攻撃に惑わされ、頑強な戦線さえも邪誓の猛然たる突撃に苦戦を強いられる。革を纏いし猛者たちは唾を飛ばし咆哮を上げながら、次々と敵を地面へと叩きつけ、倒れ込んだ軀に斧を振り下ろす。そして戦いが残虐の極みに達する頃、おぞましき叫喚が戦場の空気を裂く。戦士らの視線はみな、荒野からゆらりと現れた怪物に向けられる。暗黒の炎を波打たせる巨体に、激しき餓えで爛々と輝く眼。この魔物が争いの中に飛び込み、剣ほどの巨大な爪で鎧も肉も引き裂けば、敵の戦意は完全に打ち砕かれ、更なる狂乱の殺戮が繰り返されるのだ。

職業兵士の規律正しき陣形を嫌う邪誓の戦士たちだが、彼らの頑健さと凶暴性に対抗し得る生身の人間は滅多にいない。自由都市という閉鎖的空間で暮らしてきたシグマーの民は、自分たちの境遇に満足していないようだった。彼らのような者には到底理解できないだろう——神王によって聖別されし領土の境界を越えた地に、いかなる恐怖が存在するのか。地から湧き出す原初の渾沌、酸の汚物が降り注ぐ空、新鮮な肉を

求めて徘徊する半悪魔の怪物たち。それらこそ、邪誓の者らを生み出した環境なのだ。彼らは永遠に醒めることのない悪夢のごとき日々を過ごしている。暖衣飽食はおろか、身を守るための高壁も、神聖なる預言者による慰撫の嘘言も、彼らにとっては無縁のものばかりだ。邪誓が知る道は斧によってのみ切り拓かれ、その中で強者は生き残り、弱者は滅ぶ。ただそれだけのことである。

長きにわたり諸領域を支配し、そのすべてを思いのままに捻じ曲げてきた最強なる存在こそ、渾沌の暗黒神だ。邪誓の民は〈禍つ神々〉の異端的学究者でもなければ、それらの神々を正式な形で崇拜しているわけでもない。実際のところ彼らのほとんどが、かの恐るべきコーン、ティーンチ、ナーグル、スラーネッシュらの名さえも聞いたことがないという。彼らはその神々が持つ側面を、最も深き闇に棲む怪物的実体、あるいは獣の精霊として崇拜するのだ。血塗れの鴉、三度吊られしもの、蒼白の鹿、穴蔵のサル・テッシュ——その他にも多くの神的存在が、邪誓の諸部族によって語られ崇められてきた。彼らは各々の地で、こうした独自の神を複数祀っている。そして力を重んじる邪誓の民の強き意志は、信仰の対象を一つに絞ることがない。単一の神にのみ縋る渾沌の信徒たちは、束縛に甘んじる弱者者として軽蔑と嘲笑の的となる。

邪誓の民の信仰心は実に取引的だ。目先の願いを一番に叶えてくれる守護者を崇敬し、貢物を捧げるといふ立ち回りの良さにも、彼らのそうした性質が如実に表れている。血塗れの生贄や略奪した財宝などの供物を捧げて崇める対象は、あくまで渾沌の神々の部分的側面を神格化した存在であるが、それもまた暗黒神

「“緋き蠟”のカルコールに誓わん。かの黄金の司祭の首を、その従者らの皮膚とともに、我が主の祭壇に届けんことを。彼奴らの偽りの偶像を打ち碎き、その血で大地を濡らさんことを。死の間際に、彼奴らは己の過ちを悟るであろう。卑怯なる者に信仰心を縛られ、無駄死にさせられたことを声高に悔い、ついにその神を否むのである。それが叶わず終わりし時は、復讐の鏡たるカルコールよ——どうかその針で我が眼を貫き給え」

——“緋き蠟”族長、  
トラスカー・ハーフハンド



そのものの糧となり、神々を悦ばせることとなる。こうして邪誓の民は、人類の身体的限界を超えた次元まで自らの力を増大させてきた。そして、多くの文明が滅び去るか、あるいは全く別の姿へと変異した環境にあっても、邪誓の民はこの信奉方法によって強く生き延びてきたのである。

邪誓の民は秩序と正義を説く者たちを軽蔑するが、そうした反感のほとんどは神王シグマーの崇拝者らに向けられる。彼らにとってシグマーは、卑怯なる裏切り者以外の何者でもない。名誉を重んじるなどと尊大に語りながらも、遠い昔に彼らの祖先を見放し、渾沌の時代の恐怖に晒した無慈悲なる神なのだ。そればかりではない。己の裏切りが原因で墮落した信徒らを、事もあろうに「墮ちたる者」と非難する、その厚顔無恥には驚きをも禁じ得ない。彼らはただ、生き抜くための道を選んだだけなのだ。かの「臆病なる神」の名を耳にするや、邪誓の民の心中には憎悪の炎が燃え上がる。そうした中、

シグマーの〈朝びらきの征戦〉は、何百年にもわたって諸部族のものとされてきた領地へと進軍してゆくが、そこには邪誓の戦士らによる暴虐と恐怖の猛攻が待ち受けている。「奪還者」を名乗りながら独善の限りを尽くす、憎き奴輩ども。その骨まで砕き、首をも刎ねん——邪誓の民はそうした力を、墮落せし庇護者に求めたのである。

そして〈禍つ神々〉もまたそれに応える。帷の向こうの実体は、シグマーのように邪誓の民を見捨てはしなかった。その要求は厳しく、罰もまた残忍なものではあるが、取引という最も根本的な点においては実に信頼のおける神々である。人類が生き抜き、そして繁栄するために、シグマーの祝福など必要ない——。遙か昔にそれを証明した邪誓の民であるが、いまその貧弱なる帝国を灰燼に帰し、惑わされし従者らに厄災と死をもたらすことで、その事実を改めて見せつけんとしているのだ。

## 盟約石

邪誓の戦士は各々が、「盟約石」なるものを少なくとも一個は身につけている。これは粗雑に削られた石塊、あるいはそれに似た材質の表面に、暗黒神への誓約を刻んだものだ。敵の命を奪うことのほか、正統な戦いによって戦利品を勝ち取るなどが主な誓約内容とされているが、そればかりとは限らない。それは時により個人的なものとなり、臂力や奸知、耐久力を活かして英雄的存在になるといった誓約もある。ともあれ、こうした石に誓いを刻んだ後、戦士たちは自らの肉体を斬りつけ、刻み込まれた文字の窪みにその血液を流し込むのだ。彼らが誓約を果たし続ける限り、それに対する多大な褒賞が約束される。神々からすれば、邪誓の戦士らが実際に受ける恩寵など些細なものに過ぎないが、それでも人間たちにとっては十分すぎるほどの喜びをもたらすのである。彼らが受ける祝福には、敵の頭蓋を拳ひとつで叩き潰す腕力、マスカット銃の一斉射撃にもびくともしない強靱さのほか、周囲の者を惹起する力や、敵を一瞥で灼き払う魔炎の光輪などがある。だがこうした恩寵はあくまで一時的なものに過ぎず、祝福に選ばれし存在が自身の価値を証明する間しか得られない力でもある。

この栄光を目指す道程で、部族や国全体をも率いる戦女王や首長らが、数千人にも及ぶ戦士を征戦に集結させる。そしてごく少数の選ばれし者が、究極の暗き祝福を受け、悪魔の眷属へと昇り詰めることができるのだ。だがその一方で、失敗や敗北は生涯にわたる不名誉を意味し、それを払拭することはほぼ不可能であるという。誓いに背けば忌まわしき呪いに苛まれる——そのことは邪誓の者ならば誰もが知っている。壮絶なる贖罪によって呪いが解かれぬ限り、彼らは死の間際まで苦しみから逃れることはできないのだ。神々の不興を繰り返し買う者には、苦痛に満ちた変異の罰が課されることもある。その肉体は長い時間をかけて悶え苦しみ、途轍もなくおぞましき姿へと作り変えられてゆくのだ。高い自律性の持ち主である邪誓の民が、渾沌に対して他の熱狂的信仰者と変わらぬほど隷属的に仕えるのも、こうした恐怖によるものといえる。







「神々も我らを御照覧である。“凶犬クルスク”、“歡喜をもたらす者”、“千変の主”、“蠅だかりのモルグシュ”、そして“月に映る影”——。我らが虐殺の誓いは、その名のもとに立てられた。失敗は恥辱、慈悲は懦弱なり。斧の同族よ、今こそ戦いの時！ 栄光と殺戮の道を、いざ征かん！」

——“イカクツクツク黒鉄の斧”部族の戦女王ヤガサ







# 生存の代償

邪誓の民は無数の恐怖に耐えながら、劣悪極まりなき環境を住処とし、狩りを行ない、命懸けの暮らしを営む。腐敗や墮落、剥き出しの魔力、そして跋扈する変異の悪鬼たちに囲まれる日々には、常に地獄のごとき苦悶が渦巻いている。この中で生き抜いてゆけるのは、最も強き者だけなのだ。

邪誓の諸部族は、無限に広がる定命の諸領域にあまねく散在している。雪深き山々の頂、澱み腐った沼地、金属の群島、そしてハイシュの眩き砂漠。あらゆる異なった環境の土地を切り拓き、彼らはそれぞれに暮らしを営んできた。すべてが渾沌に侵され、足下では大地が狂おしき飢えに揺らぐ——まともなシグマー信者ならばとても住み着こうなどと思わぬような荒廃の地にも、邪誓の者らは確りと居着く。そうした場所では理性の光などとうの昔に消え去り、人々は迷信と暴虐によってのみ生き残りを望むことができるのだ。

野営地の松明が燃えるその奥には、あらゆる恐怖の群れが身を潜め、肉や魂を求めて彷徨う。それらの存在をすべて知り尽くしているのが邪誓の民だ。彼らにとってそうした獣たちの肉は貴重な食料源であり、皮膚はあらゆる危険から身を守るために用いられる。慈悲や高貴さといった「文化的」概念など、そうした場所では無惨な死を招くだけのものに過ぎず、むしろ淘汰されるべきである——彼らはそれも十分理解している。いかなる犠牲を払っても、ここでは古くからのやり方に倣うべきなのだ。こうして、血の生贄の儀式や自傷的行為、一層暴虐的な誓約を立てるといったことは、彼らの日常の一部となったのである。

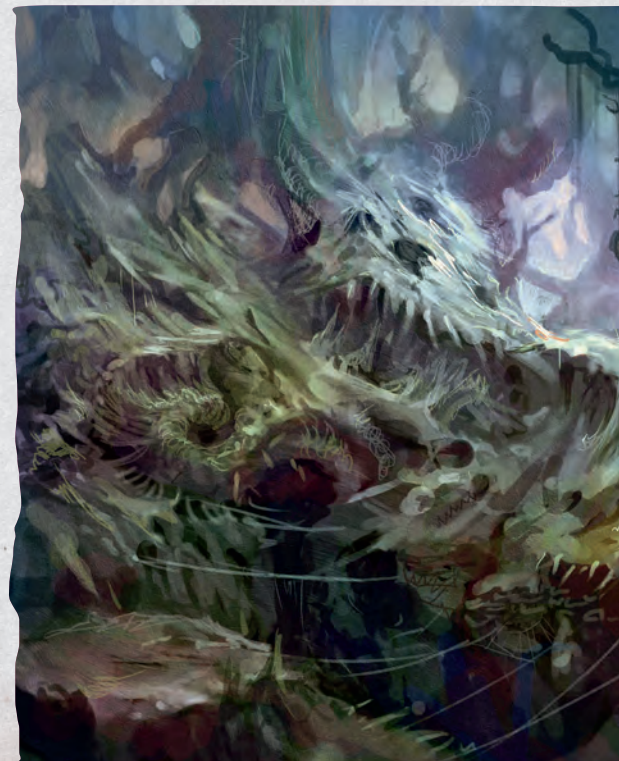
こうした土地で受ける代償としての最たる例が“荒野の邪鬼”と呼ばれる、多数の角を持つ怪物だ。邪誓の戦士らの野営地の周辺には、この“荒野の邪鬼”が、少なくとも一頭は必ず潜んでいるという。彼らはかつて邪誓の勇士であったが、暗黒神の手によってこうした姿に変異することとなった。新鮮な屍肉を欲するあまりに暴れ回り、邪誓の民を圧倒することもあるが、本能的には同族との絆を保ち続けている。この怪物は実におぞましき存在であるものの、直感的に暗黒の魔術を振るい、穢れたる捕食者たちからかつての同族を守ることもできるのだ。部族の首

長、そしてその祈祷師や霊能者たちが、倒した敵の肉や財宝を供物として“荒野の邪鬼”を宥めるが、邪誓の者らが生贄にすべき捕虜を持たない時であろうと、この怪物は構わず一層の供物を要求し続ける。その場合、中間の一人を皮剥ぎの儀式にかけて捧げることで願いが聞き入れられ、部族は引き続き守られるのである。

冷酷さに満ちた文化を持つ邪誓の民であるが、それでも彼らはやはり人間であり、その生き方には同族意識や共闘心といった側面も垣間見られる。邪誓の諸部族は戦いを通し、忠実なるシグマー信徒同士の繋がりにも劣らぬ絆を深めてゆく。神王の司祭はこの見放されし異端者らについて、己以外のあらゆる生命を蔑ろにする者たちであると憤るが、邪誓の部族が何世代にもわたって暗黒の世を生き抜いてきた事実こそ、司祭の主張を反駁するものである。また、邪誓の強き同族の絆は、彼らが抛り所とする暗黒神に大いなる力をもたらす要素でもある。差し出される代償が個の心情的に耐え難きものであるほど、その引き換えに授かる恩寵もまた強力なものとなるのだ。戦いで生き残るため“荒野の邪鬼”の存在が必要な場合、親しき友や家族を生贄に捧げることによるのみ、その生き物を<sup>犠牲</sup>から誘い出すことができる。生贄に選ばれた者の多くはその悲惨な運命を受け入れ、自身の大切な存在が生き延びることを望むものであるが、こうした類の“供物”が醸し出す悲哀や残酷さ、そして裏切りといった要素こそ、邪悪なる力を確実に悦ばせる「蜜の味」となるのだ。

残忍な性質を持ちつつも、邪誓の者たちの多くは狂気に冒された存在でもなければ、獣のごとく常に血に飢えているわけでもない。彼らはある一定の道德体系に沿っており、毎回の食糧を巡って争い合ったり、外に出るたび命の危険に晒されるといった日々とはかけ離れた暮らしを営む。

そうした邪誓の強き戦将たちの中には、自身の栄光を差し置き、いかなる犠牲を払ってでも同胞たちを生きさんとの思いから旅を始めた者もいる。だがしかし、絶え間なき暴虐の中で生きてゆくうち、そうした者たちの感覚も次第に麻痺を起こしてしまう。やがて彼らは途轍もない恐怖の存在となり、より残忍で血に飢えた誓約を果たすことに執着してゆくのである。





## 略奪団

邪誓の民は自らの強い自律性や猛烈な個性を誇りとするが、その部族の大多数は、渾沌の大元帥たる“永劫に選ばれし者”アーケイオンの意のままに操られている。その呼びかけを拒もうものなら、それはすなわち死の標的となることを意味し、巡回するアーケイオンの手下や、自身の忠誠心を示さんとする敵対者によってただちに滅殺されるのだ。人間の渾沌信仰者として最も文化を広げてきた邪誓の戦士らが、アーケイオンの呪われし兵団とともに戦うさまも往々に見られる。“永劫に選ばれし者”が戦いに赴く場所には、どこであれ殺戮者と宣誓者にとって多くの好機が待ち受けている。文明によって築かれた貧弱なる建造物を打ち壊し、神王の敬虔なる下僕たちに復讐する機会を、邪誓の民が拒むはずもない。

だが邪誓の戦士に最も多く見られる行動は、部族の長老や威厳ある名士の率いる大軍勢に集結して行なう襲撃や略奪だ。“略奪団”として知られるこの無秩序なる軍団には、領域じゅうから数多の部族が、ぼろぼろの軍旗と血に染まった呪物を持ち寄り集う。彼らは夥しき戦士の数と犖猛さで敵を圧倒しながら大地を駆け巡り、行く先々で焼き討ちと略奪を行なってゆく。律動的な怒号を上げながら、一斉に押し寄せて敵を取り囲む蛮族は、獲物を恐怖に陥れることを楽しむか

のように近づき、最後には八つ裂きにしてしまう。恐ろしく強力な略奪団であるが、彼らが長く団結し続けることは滅多になく、じきに激しい確執や対立が生まれる。大軍の結束を保ち続けられるのは最も強靱な意志を持つ戦将のみであり、そうした者が指揮する軍勢こそ、あらゆる王国を廃墟に変えることができるのだ。



すべては栄光のために、すべては部族のために！



# 邪誓の指導者

邪誓の部族の長として台頭できるのは、無慈悲極まりなき勇士のみであり、通常は儀式的決闘の場で現在の指導者を打ち倒すことによって叶う。彼らは同族の者たちから恐怖と敬慕の念を集めるが、依然として暗黒の力に支配されている。部族の民を守るためには、その恩寵を受け続けねばならないのだ。

## 軍馬に跨る邪誓の首長

刃付きの覆面を被った軍馬に跨り、その脇には屠られし挑戦者の頭蓋骨を数多く吊り下げ、邪誓の首長は戦場一帯を見渡す。敵の陣形の弱点を探る鋭い視線は、群れを率いる狼が弱き獲物を狙う様子を思わせる。そして血の匂いを感じるや否や、首長は高々と掲げた斧を力強く振り

下ろして戦士らに突撃を命じ、自身は伝統に従い陣形の先頭に着く。こうして襲い掛かる恐怖の軍勢は、敵の頭部や手足を斬り落としながら、彼らが崇拜する墮落せし存在に対し、より残忍なる誓いを立てる。そして血腥き責務を全うするたび、その祝福を受け取ってゆくのだ。

邪誓の戦士が部族の長に上り詰める過程は決して容易とは言えない。それには、ほとんどの者には持ち得ぬほどの冷酷さ、殺戮への嗜虐心、己が魂をも惜しまぬ栄光への執

念が必要とされる。同族に仰望と畏怖の念を持たせることができるのは、暗黒神の恩寵を受け、自身の力を確と示した者に限られる。

そして最終的に、こうした野望の持ち主は、現時点で首長の地位にある戦士に挑むこととなる。全部族民が見守る中、二人の敵対者による儀式的決闘が行なわれ、いずれかが止めの一撃を下すまで、苛烈な戦いは続いてゆく。挑戦者が相手の死を宣言すると、篡奪はほぼ叶ったも同然である。だがその前に、傷つき疲れ果てた勝者にはもう一つ為すべきことがある。それは自分たちの“荒野の邪鬼”を見つけ出すことだ。“荒野の邪鬼”とは、部族の野营地付近にある森の奥地や暗い洞窟に潜む、歪み変異した守護者である。首長を目指す者は、屠った相手の首をこの怪物への貢物として差し出し、怪物の角に盟約石や財宝を掛けて捧げねばならない。そして、この者が“荒野の邪鬼”の柢から生きて戻ったその時、初めて首長としての地位を手に入れることができるのだ。







とはいえ新たに首長となった戦士の苦難は、その勝利をもって終わるわけではない。それまで自身の昇格のみを気にかけていた者も、邪誓の首長となった今、部族全体を武器として振るわねばならない。暗黒神との約束もまた、いち戦士として自らの技能のみを鑑み誓約を立てていた過去とは違い、より広大なものが求められる。誓約が正しく履行されない場合には、首長の魂のみならず、部族の民らも同様の危険に晒されることとなる。もはや英雄の頭蓋骨や怪物の屍体ごときでは、破滅的な力を満足させるには不十分なのだ。神々の恐るべき恩寵を逃したくなければ、首長はいつそう大胆なる血の誓い——例えば敵対部族の制圧や、都市を壊滅させるといった誓約を立てる必要がある。誓いが果たされなかった場合、いかなる結末が待ち受けているか——それを十分に理解しているゆえ、邪誓の首長は戦士らに多くを要求し、休みなく領地の獲得へと駆り立てる。そして命令に従わぬ者には、容赦無く残虐な罰を下すのである。頑強なる軍馬に跨り、各戦士の略奪や奇襲の様子を監視する首長たちは、数十年にわたって絶え間なく続く戦で培った狡知を駆使し、同胞を導いてゆく。

### 邪誓の墮落騎手

機動性は邪誓の戦法であるのみならず、部族自体の存続にも関わる重要な鍵とされている。渾沌の野蛮なる大禍の中、陣地に留まっていたの防御に徹するなど、ただ死を待つも同然である——遙か昔に、邪誓の民は身をもってそのことを理解していた。そこでは餓えた悪鬼や悪魔が大群で押し寄せ、脆弱な要塞を襲えるだけ襲っていったのだ。そうした中で生き残った邪誓の部族は流浪の民としての暮らしを選び、堅強なる軍馬を馳せつつ、迫り来る恐怖の僅かでも先へと進まんとしたのである。

今日においても、邪誓の民の熟達した騎乗術は広く知られている。彼らはその技能を、防御のみならず攻撃にも活かせるよう修練してきたのである。邪誓の乗騎は騎手と変わらぬほど凶暴な性格へと成長し、腐敗した植物や屍肉を食することで、痩せた軀も鋼のごとき強さを身につけてきた。この乗騎は、都市の民が戦場に乗り入れるような洗練された軍馬とはかけ離れた存在である。戦を愉しみ、血の匂いに狂喜する、悪魔の霊液に穢されし戦獣なのだ。

確たる駿足で騎手を戦場へと運ぶこの戦馬は、馬鎧を纏わぬ上に生来の機敏さも相まって、非常に狭い範囲での方向転換をも難くこなす。

邪誓の騎手は一撃離脱戦術を好み、敵の側面に向けて槍を一齐投擲すると、正確に放たれた槍は敵兵を串刺しにしてゆく。戦線に大穴を開けるや否や、逃げ去る敵をすかさず追跡する墮落騎手たちは、恐怖に慄く獲物に次々と襲い掛かる。そこからは、互いの手柄の数を競い合うかのように殺戮を繰り返すのみだ。



## 荒野の戦士

邪誓の戦士たちは自身の頑強さと、耐え難きものに耐え抜く能力を誇りとしている。死と苦悶に満ちた環境が、かれらを極めて逞しき存在へと鍛え上げてきたのだ。この擽猛な戦士たちが剥き出しの憤怒とともに仕掛ける攻撃は、十分な訓練と武装を整えた戦団さえ圧倒するほどである。

### 邪誓の蛮族

邪誓の冷酷な文化は、息をするほどの自然さで淡々と殺戮を行なう民を育ててきた。長身で背幅も広く、獣の毛や皮に身を包むかれらは、神王の信徒が好むような煩わしき鎧を纏うより、何の妨げも受けず自由に戦うことを良しとする。手に握られた斧や盾は粗雑だが頑丈な造りで、邪悪な紋章が刻まれているほか、戦利品や護符による装飾も見られる。この者たちこそ邪誓の蛮族であり、諸領域のあらゆる文明に死をもたらす存在だ。かれらの縄張りに足を踏み入れた哀れる者は、誓いを喚ぎ立てる怒号と、木製の標的に武器を打ち鳴らすおぞましき轟音を聞くこととなる。間もなくして、雷鳴のごとく激しい足音を響かせながら、邪誓の蛮族が大群を成して敵に襲い掛かる。そして引き裂いた手足や頭部を辺り一面に散乱させ、勝利の咆哮を上げるのだ。

邪誓の諸部族に生を受けた子らは、歩き出す頃にはすでに斧と剣の訓練が始まり、幼少にして殺しの技術を学ぶ。さらに成長してある年齢に達すると、かれらは敵の領地への“血の襲撃”に加わり、この訓練中に最初の誓約を立てることとなる。自らの肉を掻き切り、深紅の血を盟約石に染み込ませると、その部族が最も崇拝する存在に、生贄を捧げんことを誓う。その後ひたすらに虐殺と略奪を繰り返してゆくうちに、敵の殲滅こそが本能を突き動かす最大の快哉となることを知るのである。

邪誓の戦士たちは敵を倒すにあたり、密集隊形や高度な訓練による戦術に頼らない。だがそれは、かれらが狡猾さに欠けていることを意味するものではない。〈朝びらきの征戦〉の多くの指揮官が経験した悪夢のごとき戦いの相手は、渾沌に蹂躪された荒野を知り尽くし、恐るべき凶暴さと素速さで奇襲をかける敵であつ

たのだ。価値ある敵を襲い、その血で刃や槍先を濡らすことに執心する蛮族の眷属戦団。かれらは第一の血の誓約を立てると、誰よりも先に敵を斬り倒す名誉を求めて競い合う。その誓いを果たせし者には、いかに強力な人間をも凌駕する力が授けられるのだ。痛みへの耐性がありにも強いこの戦士たちは、身を斬られようと、矢に貫かれようと、決して戦いを止めることはない。



誓約を破りし者に呪いあれ



## 邪誓の“荒野の邪鬼”

邪誓のあらゆる部族は、野営の焚火の光も届かぬ影に潜む巨獣、“荒野の邪鬼”なる存在の見張りを受けている。この生き物は純然たる悪意の顕現であり、部族の民に対して絶え間なく貢物を求め続けるが、生贄の供物が順調に届かなくなると、その怒りは部族の者たちへと向けられる。食糧と水は異臭漂う不気味な塊に変化し、人々は常に付き纏う幻影に苛まれる。この幻影で狂気に駆られた民は混乱に陥り、ついには互いを攻撃し合うようになる。やがて“邪鬼”自らが暗闇から姿を現し、生き残り怯える哀れな者たちを捕らえると、自身の柶に引きずり込んで貪り喰らうのだ。

“荒野の邪鬼”はみな、かつて邪誓の首長や長老であった。だが誓約の履行に失敗したために、〈禍つ神々〉によっておぞましき変異を遂げた者たちなのだ。変異の犠牲者が苦悶の悲鳴を上げると、背は曲がり、手足は伸び、頭蓋からは尖った骨が突き出す。そして遂には、人とはかけ離れた獣のごとき生き物が現れるのだ。その眼は昏き炎で燃えながらも、冷徹なる知性の光を僅かに残している。失われし過去の記憶を覆う影に苛まれる“荒野の邪鬼”は、常に自身の出身部族の近辺に居付き、かれらの油断なき用心棒となると一方、同族に対する執拗な迫害者にもなる存在だ。

この変異は、単なる物理的現象ではない。生来の魔力を自在に呼び出す能力を得た“荒野の邪鬼”は、身振りひとつで獲物を渦巻く炎の輪の中に閉じ込めることができるのだ。それを取り巻く超常的霊気はあまりに強力で、“邪鬼”の行く先々で草木は枯れ果て、動物たちは恐怖を察知し逃げ惑う。こうした魔力と身体的強靱さが相まり、“邪鬼”は自身の部族の敵を滅することもあれば、貢物を捧げ損ねた部族内の者におぞましき呪詛を掛けることもある。また、ごく少数であるが、中には二頭以上の怪物によって祝福や呪いを受けている部族もあり、その場合は複数の守護者を偏ることなく満たし続けなければならない。そして人々が行なう襲撃も、必然的により苛烈なものであらねばならぬことを意味する。

邪誓の首長が“荒野の邪鬼”に変異した場合、主を失った首長の座は、部族内の別の英雄に与えられる。そしてかつての首長であった“邪鬼”を鎮めるという過酷な任務も、その者が引き継ぐことになる。こうした責務を進んで引き受ける者はほぼ皆無であるが、その理由は、獣の寝ぐらを訪れることが危険であるばかりではない。“邪鬼”の眼を覗くとき、嘆願者らはそこに反映される自らの運命を視るのである。暗黒神の恩寵を永遠に受け続けられない限り、いずれはその者たちにも同じ運命が待ち受けており、痛ましき犠牲の円環は新たに巡ってゆくのだ。

通常、“荒野の邪鬼”が同族の小規模な襲撃に同行することはないが、それでも邪誓の民の窮余の断案として戦に必要とされる場合がある。そうした時ですら、多大な犠牲——氏族の八番目にあたる者全員から抉り

出した心臓や、あるいは首長が最も信頼する随行者の、生きたまま皮を剥ぎ取った肉体など——が捧げられない限りは、“邪鬼”を動かすことはできない。供物が十分なものと認められれば、その獣は鬼気迫る戦意で敵に襲いかかるのみである。また時として“荒野の邪鬼”は、戦場にいる間でさえ自身の民に血の犠牲を要求するが、首長もまた、そのために払うべき代償をあらかじめ用意している場合がほとんどだ。犠牲者に牙が沈められた瞬間、地獄のエネルギーの波動が放たれ、周囲の邪誓の戦士たちは全身に力を漲らせてゆく。





# 価値ある奉獻

「卑しき野蛮めが」アーチナイトは吐き捨てるように言った。泥と血に塗れながらも、その表情にはかろうじて冷やかな軽蔑が滲む。「何をしている？さっさと終わらせぬか」

重い鎧で固めた身を引きずるように前進させると、一步踏み出すごとにバジリスクの紋章付きの兜が揺れた。邪誓の戦士が二人、嘲笑の声を上げながら近づいてくる。傷だらけの獲物に止めを刺さんとしたのであろう。そこへアーチナイトの幅広剣が閃光の速さで振るわれると、愚かなる者の一人がその刃の餌食となった。二人目も罵りの声をあげ、アーチナイトの背を目掛けて骨の短刀を振り下ろしたが、刃は硬い鋼を擦り、狙った敵はくると身を翻した。そして空いた片手で攻撃者の喉を掴むと、宝石で装飾された柄頭で、その顔を叩き潰したのだった。

「これだけど？」アーチナイトは嗤笑した。「お前たちの力とはこの程度か。神王の名にかけて、この弱者めは——」

首長アルガスが斧の柄を振るい、兜の縁下に見えるアーチナイトの首の付け根に叩きつけると、シグマーの戦士はぐったりと地に倒れ込んだ。

「手強い男だった」ダスールがそう言うと、

「確かに」とアルガスも同意した。「価値ある肉だ」

アルガスはアーチナイトの剣を脇へと蹴り飛ばしたが、風穴の空いた胸の傷が、その衝撃で爪先にまで貫くような激痛を走らせた。唸り声とも、咳き込んでいるとも言えぬ声を出したアルガスに

「酷い傷だ、父上」そう言うダスールから、さほど身を案じる様子は伺えなかった。「傷口を押さえて、炎で封じなければ」

「いや、それより」アルガスは声を荒げた。「一刻も早く供物を届けねば——空腹の神々がお待ちだ」

ダスールはそれ以上何も言わなかった。あわよくば、自らの斧をアルガスの脳天に振り下ろし、“恐怖の狼”氏族の長に成り代わるべき時期を見計らっているのかもしれない。アルガス自身がその立場にあれば、当然そう考えるであろう。だが彼の長子は、一向にそうした素振りを見せなかった。乗騎の鞍に跨る若き戦士は髪を剃り落とし、刺青を施したその頭部には、先の戦いで受けた返り血が飛び散ったままだ。ダスールは感情を表に出さない男でもあった。数ヶ月前まで垣間見られた幼さもどこかへ消え去り、今やすらりと引き締まった身体にいくつもの傷を持つ、逞しき戦士である。自身の大胆なる誓

いを臆すことなく果たした彼は、部族内の特に強力な戦士たちからも認められる存在となっていた。

やがて、遠方から鋼鉄の衝突音と叫喚が聞こえてきた。戦いはとうの昔に殺戮へと発展していたのだ。シグマー信徒たちは実に強力な戦いを見せており、“恐怖の狼”がかれらを陣所から撃退するのに、三日三晩にわたる残忍な殺戮を強いられたのだ。最後の突撃の指揮はアルガス自身が執っていた。敵の砲撃は轟音を上げ、部族の戦士を大勢粉砕したが、何故かアルガスとその乗騎を狙うことはなかった。シグマーの軍勢が多くの敵を倒すなか、アルガス自身も“潜みたるもの”カルルへの誓いとして、戦いにおいて十数人の価値ある敵を屠らんと決めており、その斧によって獲物の皮を二倍剥ぎ取った。

そして暫く時間が過ぎた後、アルガスは自身の胸が鉛の弾を受けていたことに気が付いたのだ。激しい戦いの興奮がおさまると、彼はようやく我に返った。そして屍体が辺り一面に広がるなか、馬にも乗らず、ただ雨に打たれ立ち尽くすだけであった。

だが彼が何より懸念していたものは、灼けつくような痛みでも、死への予感でもなく、頭蓋に響き渡る声だった。強く激しい飢えを訴えるその声によって、脳ががたがたと震えるような感覚に陥り、唾液には強い酸まで分泌され始めたのだ。

肉体。魂。供物。

「父上？」ダスールが呼びかけた。

「来い」アルガスは、傷を負った敵の司令官を指して言った。「あれを捕らえる。手伝え」

アルガスの乗騎の背に、捕虜を屠られた巻角獣のごとく括り付けると、彼らは戦場を後にして“魔女の路”を辿っていった。森の外縁部に沿って老婆の指のごとく丸く曲がっていたその道は、やがて木々の中へと入ったかと思うと、節くれた樹根や蔓に吞まれるように消えてしまった。これはアルガスが過去に何度も通った道だ。森の中を進むにつれ、ハイシュの光は銀色の細帯ほどの薄暗さとなり、周囲の大小の枝のあちこちに垂れ下がる塊をぼんやりと照らしていた。

それはみな屍体で、風にゆらゆらと揺れたり回転したりしていた。青白い屍体は、蠅や蛆がじわじわと湧いている部分を除けば、ほぼ手付かずの状態に見える。その他は身の大部分を食われており、黄色く変色した骨のみがぶら下がるものもあった。

「止まれ」アルガスが馬を止めて言った。「ここからは歩かぞ」

屍体には、たわわに実る果実のように盟約石



があちこちから吊り下がっていた。死に倒れた“恐怖の狼”の戦士らの、最後に立てた誓いがそこにあった。

「近頃は酷いものだ」ダスールの言葉に、アルガスが応えた。「弱さは軽蔑をもたらすもの——神々は我らと、我らの粗末な供物を蔑まれておる」

「我らがシグマーの輩どもの血を流さぬ日などなかった」ダスールは続ける。「血の誓いこそ果たせなかったものの、今朝だけでも何人殺したことか」

アルガスは辛辣な笑い声を上げたが、じきに後悔した。その弾みで、またも強烈な痛みが身体じゅうを貫いたのだ。身を屈め、首に力を込めて悲鳴を抑えようとしたアルガスは、ダスールの射抜くような視線を感じた。

「供物は足りておらぬ」アルガスは歯を食いしばりつつ繰り返した。「犠牲には意味がある。何千回と言って聞かせたではないか」

「父上の身は長くなさそうだ」ダスールは言った。

「ならば尚更よく聞け、馬鹿者が。我は二十もの季節にわたり、この部族を率いてきた。思い出せぬほど多くの誓約を立ててきたのだ。そして百の戦場で“大いなる裏切り者”の子らを屠りに屠った。だがそれでも、決して十分などとは言えぬ。我らが取引する相手には、充足も満足も無いことを忘れるな」

不穏な沈黙が続くなか、呻き声が静けさを破った。馬上の捕虜が目を醒ましたのだ。男は身体を捻じらせ、牛の腸で縛られた手首を解こうとしたが、それも無駄な抵抗であった。

「ここは……一体何処だ？」男は息を呑んだ。「どこへ連れてゆくつもりだ、この悪魔め」

ダスールは機敏に鞍から下りると、捕虜に大腿で歩み寄り、乱暴に男を馬から引きずり下ろした。

「黙れ」そう告げると、騎士のこめかみに皮剥ぎ刀の刃をゆっくりと這わせた。「逃げ出してみろ、その時はこの俺がじっくりお前の皮を剥いでやる。覚えておけ」

捕虜の男は口から血を吐き出し、驚くほど冷静に彼らを睨みつけた。がっしりとした体躯の醜い生き物で、顔面には傷があり、兜の下では薄い白髪が頭皮に張り付いていた。頬には高位アズィル語で何やら刺青が彫られていたが、アルガスには判読できなかった。

「野蛮人め、この私が命乞いするとも思うのか」男は言い放った。「ハンマーハルの子は哀願などせぬ。己が魂を、降伏の毒で穢すなどもってのほかだ」

「ならばお前は、お前たちが仕える神よりも勇敢であるな」アルガスはそう言うのと、息子よりはるかに手間取りながら馬から降りた。その肌には泥と汗がべっとり張り付き、胴体からは血が流れているのも感じられた。あらん限りの意志力で地面に倒れ込まぬよう努めていたが、彼はその不快感を必死に隠した。だがしかし、最後の試練はまだ訪れてはいなかった。

「ついて来い」アルガスは唸りつつ言った。

ダスールは捕虜を荒々しく引き上げ、立ち上がらせた。彼らは木々からぶら下がる石を払い除けつつ、ますます生い茂る葉の下を進んでいった。



ここでも屍体の残骸は見られたが、それらは引き裂かれた肋に少しの肉がこびり付く程度のものであった。彼らの靴が骨の絨毯をばりばりと踏み砕く音は、森の中で大きく響いた。それ以外には鳥の鳴き声すら聞こえず、森は死んだように静まり返っていたのである。

「この惨めなる者たちのように、私のことも縛り付けるつもりか。だが無駄であるぞ」シグマーの戦士は言った。「私には死への恐怖などない」

ダスールは鼻で笑った。「お前は恥ずべき者たちの間で、己の地位を守りたいのか？ 誓いを軽んじ、それを無得にした者たちの間で？ 都市暮らしのお前にも、それより価値ある運命があるというのに」

「同族を殺して鴉に喰わせるとは」首を振りながら捕虜の男は言った。「野蛮なる悪魔め。必ずや貴様らを皆殺しにせん」

ダスールは男の腹に拳を叩きつけた。「俺は見えてきたのだ。お前らのぎらぎらした要塞の壁から処刑台が揺れるさまをな、征戦士さまよ。聖なる命令とやらのために、一体どれだけの人間を焼き殺してきた？ 魔女だの叛逆者だの罪人だのと理由をつけて」

「それが正義だ」アーチナイトは喘ぎ声を上げた。「すべては神王の名のもとに行なわれること。貴様らがしているような無意味な虐殺とは違う」

アルガスは立ち止まり、振り返って男の眼を見つめた。

「我らは両者とも、神を悦ばせるために殺すのだ」アルガスは続ける。「己が何を望むのか。我らが誓約した力は、少なくともそれには忠実だ。お前の愛する神王に、我らの祖先が見放された絶望と恐怖——我らの神は、その中で生き抜く強さを与えてくださった」

「そしてお前たちは代償として、自らを呪ってきたのだ」

「我らの身体には、お前と同じ血が流れている。お前が我らと立場を違えているのも、“多腕の編み手”の気まぐれによるものでしかないのだ。お前の無知には虫唾が走るわ。二度と口を開くな、さもなればダスールがその顔の皮を剥ぎ取るぞ。もうじき着く」

木々はまばらになり、地面は百歩分ほどの幅で大きく抉れていた。その遠端には洞窟があるが、入り口の穴はずいぶん低く、アルガスがその中へ入るには身を屈めなければならない。洞窟の入り口には大量の骨が散らばり、二箇所ある巨大な窪みは頭蓋骨で埋まっていた。新鮮な血も古い血も、その場所にべったりと付着し、白色の岩は泥茶色に染まっていた。辺りの大気は腐敗による悪臭が漂うのみならず、顎の奥が痛むような強い魔力の軋みも感じられた。

「ここは何処だ？」もはや恐怖を抑えきれなくなったアーチナイトが尋ねた。

ダスールは捕虜を乱暴に前へと引きずりだし、短刀を男の喉元に近づけた。アルガスは斧を手に持ち、傷口から血を流しつつ、洞窟の開口部に立っていた。

「“魂を叫ぶもの”よ。いま進み出で、我らの捧げし供物を認め給え」アルガスは声高に呼びかけた。「我の手によって敵を追い、野営を焼き払い、戦士らに酷き殺戮を見せたり。我の憤怒の嵐に敵は逃げ去り、それを一人ずつ斬り払った次第にあり」

アルガスが盟約石を高く掲げると、滑らかな石の表面に刻まれたルーンが血の色に輝き始めた。

「我は斧と剣によって誓いを果たせり。皮を剥がれし敵の屍体を、その勝利の証とせん。出でよ“魂を叫ぶもの”、我からの最後の供物を受け取り給え」

やがて、骨の髄にまで響くほどの深い唸り声が発せられた。光なき開口部の完全なる暗闇の中で、何かが動いた。長い手が何かを掴むかのように伸び、鉤爪の指は不気味なほど正確な動きで地面を探っていた。

「神王よ、どうか御加護を！」それまでの反発的な態度を忘れ、アーチナイトは喘ぐように叫んだ。

首長アルガスは、“恐怖の狼”氏族の間で極めて厳格なる者とされてきた——恐れも疑いも知らぬ者であると。だがそれは不自然極まりない話だ。彼が直面してきたものを見て、それに恐怖を感じぬ者がいるとすれば、愚か者か狂人の類であろう。ともあれ彼はその時、あまりにも不快な感覚に襲われていることを自覚していた。だが恐れは無意味なものである。逃げたところで、ゆつくりと死がもたらされるだけだ。

その時アルガスは、ダスールが息を呑む声を聞いた。普段は感情を表さぬ戦士であったが、その顔は今や骸骨のごとく青白く、目も眼窩から飛び出さんほどである。ダスールはこれまで、供物の備え場所に立ち入ったことがなかった。アルガスは過去にも一度、彼のこの表情を見たことがある。それは“恐怖の狼”の統率者の外套を受けるよりも以前のことであり、この暗澹たる領域で生き残るための代償を知る前でもあった。

「恐れを呑み込むのだ」アルガスは言った。「神々が御覧になっている」

もう片方の手が洞窟の天井を掴むと、影から細く





筋張った姿の怪物がぬるりと現れ、狩りをする猫のごとく静かに動いた。凍りつくような飢餓に満ちた両眼がアルガスを捕らえると、洞窟の前の頭蓋骨が積まれた穴から突如青白い炎が燃え上がり、アキュシーの夜を超常的な銀色に輝かせたのだ。

シグマーの戦士は絶叫し、屠殺に怯える獣のごとく身を振らせ、のたうち回った。ダスールも恐怖に襲われつつ、捕虜を確りと押さえつけ続けた。

そしてついに、“魂を呷るもの”の姿が、暗くおぞましき栄光の中で明らかとなった。背の高い人間と比べても二倍の身長があり、背は前屈みで、傷に覆われた前肢を持つ。痩せた胴体には鎖や革の帯を纏い、ぼろぼろになった衣服もかろうじて身につけていた。額からは曲がった角が生え、犬ほどの細い頭蓋骨と背骨に沿って骨が突き出しているが、この怪物に関して何よりも恐ろしいものは、邪悪さの中に知性を光らせる眼であった。

その怪物は、丸めた背を伸ばして大きく立ち上がると、鉤爪の手の一つを上向きに伸ばした。爪は内側に丸く曲がり、異様な姿の人間といった容貌をしている。細い口先からは、絶え間なく涎をこぼしていた。

アルガスたちの周囲に広がる濡れた草に炎が燃え広がり、彼らを熱と炎の輪の中に捕らえた。その熱の強さに、首長の皮膚は剥がれ爛れた。アルガスは自身の息子と、その腕の中で暴れる捕虜に目を向けると、手の中の武器を高く掲げた。

肉体。魂。供物。

「父上？」ダスールは、慄くアーチナイトを抑えつけながら呼びかけた。「どうされたか？ 神々は生贄をお求めなのでは」

「ああ、そのとおりだ」穏やかな声で、アルガスは答えた。

そして、斧は振り下ろされた。斧がダスールの頭蓋に食い込むと、アルガスはその衝撃が腕に伝わるのを感じた。血飛沫と骨片が顔じゅうに飛び散る。

ダスールはその場でぐらぐらと揺れ、惨く開いた傷からは血を噴き出していた。やがてその視線がアルガスを捕らえると、苦痛と困惑の表情を浮かべつつ、首長を貫くように凝視した。口を引き攣らせ、声にならぬ言葉を探しているようにも見えた。

「氏族のために、この生命を捧げん」アルガスがそう言いながら

斧を引き抜くと、ダスールの亡骸は地面に崩れ落ちた。それとともにアーチナイトも、小さくうめき声をあげ、手足を無様に伸ばして背から倒れ込んだ。アルガスは捕虜であった男を横へ蹴飛ばした後、足で息子の屍体を探り、待ち受ける獣の場所まで引きずってゆく。怪物の口は大きく裂け、おぞましき表情で牙を剥き出した。鉤爪の手がアルガスの供物を素早く受け取ると、獣は覆いかぶさるようにそれを食べるのだった。

骨が砕け、肉の裂かれる音が耳に届くより先に、アルガスは怪物に背を向けた。シグマーの戦士は泥と血の中で仰向けに倒れ込んだままで、あまりのことに逃げ出すこともできない。血肉に塗れたその顔は、ただ恐怖に包まれていた。

「何を……何をしたのだ」アーチナイトは喘いだ。

「すべきことをした」アルガスが答える。

「私は……」

「お前の身で十分であったとでも？ お前の死を見たところで、我や我が民にとってどれほどの犠牲となる？ 悲嘆、苦悩、裏切り——それらこそ、暗黒神が強く望む産物なのだ」

「ではどうして……なぜ、ここに私を連れてきた？」

“魂を呷るもの”が鼻を鳴らす。アルガスは、怪物に目を向ける気にはなれなかった。その光景はこの先アルガスに、いかなる犠牲を以てしても癒すことのできない傷を残すことであろう。肉体の傷ならば、まだどうにかなる。何者かが胸に松明の炎を押し付けているかのような痛みを、アルガスは胴体じゅうに受けていた。だが下を向くと、皮膚が波打ち、裂け、剥がれ落ち、傷を塞がんと再形成を始めていたのだ。そして再び、業に呼吸ができるようになった。

「神々は我らの苦悩を悦ぶが、その使者の好みはまた別かもしれぬ」アルガスは言った。

アーチナイトが束縛を解かんと必死にもがく中、“魂を呷るもの”が立ち上がり、二人の頭上に大きく影を落とした。

アルガスはダスールの斧を拾い上げ、自身の指で刃をなぞった。その指が血を流したところで、その斧を放り投げた。斧は怯えるアーチナイトの側<sup>かたわら</sup>に、地面に刃を突き立てるように落ちた。男の狂気の眼は、アルガスの眼を捕らえた。

「神王に祈るのだな」アルガスは背を向ると、こう言い放ち立ち去った。「お前の“神”がいかに寛大であるか——試してみるがよい」



# 誓約者の勢威

ダークオース  
戦へ赴く邪誓の部族は、各々が武器を手に、守護者の飢えを満たすに相応しき敵を屠らんことを誓う。使い込まれた斧と槍を振り翳し、眼は虐殺の悦びに燃える——こうした屈強な戦士たちが生み出す光景は、いかなる勇猛な敵をも戦慄させるに十分だ。血も凍るほどに残忍な破滅の誓約を声高く叫び、凄惨なる殺戮を重ね、果たせし誓いの力で一層の血を浴びる。そのたびに戦士たちの名は歴史に刻まれ、人々はそれを語り継いでゆくのだ。



ダークオース・チーフテン (ウォースティード騎乗)



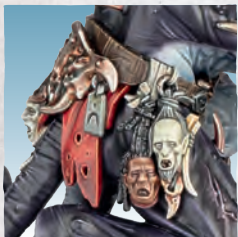
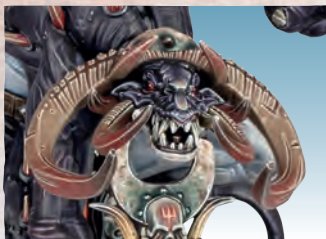


ゲークオーズ・サーフラン

邪誓の首長は、自身の領地に侵攻せんとするシグマー信徒を殲滅するため、部族の民を戦へ召集する。かの恐るべき“荒野の邪鬼”までもが生贄を受けて栖から這い出し、更なる新鮮な肉を求めて虐殺に加わる。





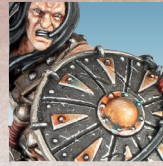
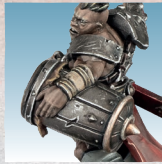


ダークオース・ウィルダーク・フィーンド



ウィルダーク・フィーンド  
“荒野の邪鬼”として知られる変異の怪物たちも、かつては邪誓の勇士たる人間であった。  
やがて奸悪なる暗黒神に仕えるのみの存在となったこの者たちは、いま不運なるシルヴァネスを捕らえんとする。





ダークオース・マローダー  
ドゥームビーター



ダークオース・マローダー  
チャンピオン



ダークオース・マローダー  
アイコンベアラー



ダークオース・マローダー (略奪者の武器装備)



ダークオース・マローダー (黒鉄の槍装備)





ダークオース・フェルライダー  
チャンピオン



ダークオース・フェルライダー







ダークオース・フェルライダー  
ホーンブローワー



ダークオース・フェルライダー  
アイコンベアラー



機敏にして大胆なる騎兵部隊、邪誓の墮落騎士。  
その素速さであらゆる敵を翻弄しつつ、必殺の投槍を一斉に放ち  
頭蓋をも砕く重厚な剣で攻撃する者もいる。



# バトルトーム・サプリメント： ダークオース

このサプリメントに収録されているウォースクロールは、バトルトーム：スレイヴ・トゥ・ダークネスの一部であり、それぞれが分かたれざる渾沌の烙印を持っていると見なされる。スレイヴ・トゥ・ダークネス・アーミーを持っている君は、そのアーミーにこのサプリメント内のユニットをどれでも編入させることができる。

「他の者らが高壁の向こうで蹲（蹲：うずく）まり、かの卑劣なる主に救いを哀願する間にも、我らは諸領域の荒野にて、泥と血肉に塗れながら栄えゆく。我らは乞わずして、神の恩寵を受けてきたのだ」

——“屍肉漁りの鴉”  
氏族の墮落騎手、サラクス





ウォースクロール

# ダークオース・チーフテン

(ウォースティード騎乗)

移動力 12"  
負傷限界値 7  
視力 5+  
8  
勇猛度

戦において部族の陣頭に立つことができるのは、最も強力にして冷酷なる邪誓の戦士のみである。永きにわたる闘争と虐殺の中で培われてきた殺戮能力により、呪われし武器を振るうごとに敵の首を刎り、民を血塗られし勝利へと導いてゆく。

接近戦武器	射程	攻撃回数	ヒット成功値	ウーンズ成功値	貫通値	ダメージ量
呪われし武器	1"	4	3+	3+	-1	2
刃付きの覆面	1"	1	4+	3+	-1	D3
鋼鉄の蹄	1"	3	4+	4+	-	1

ダークオース・チーフテン (ウォースティード騎乗) は呪われし武器を装備している。

騎乗：このユニットのウォースティードは刃付きの覆面と鋼鉄の蹄を装備している。

**致命的一撃：**ダークオース・チーフテンは極めて優れた戦士であり、ひとたび虐殺が始まればその猛烈な一撃によって命が刎り取られていくのは必然である。

呪われし武器による攻撃のヒットロールで修正前の出目6が出た場合、その攻撃は通常のあらゆるダメージに加えて、1ポイントの致命的ダメージを攻撃対象のユニットに与える。

**定められし栄光：**この地位まで上り詰めてきた部族の勇士は、その双肩に運命を背負っているという。

このユニットを選択してヒロイック・アクションを実行する場合、このユニットは1つではなく2つの異なるヒロイック・アクションを実行するか、あるいは『英雄的指導力』ヒロイック・アクションを2回実行することができる。

**戦将の誓い：**大胆なる布告とともに、この戦士は誰よりも先に敵の血を見んとし、真っ向から敵に突撃してゆく。

自軍側接近戦フェイズ中、初めて接近戦の宣言を行なった味方ユニットがこのユニットであった場合、接近戦を行なった直後に、このユニットの誓いは果たされる。このユニットが誓いを果たすと、以降バトル終了時まで、このユニットの12mv以内に全体が収まっている味方モータル・ダークオース・ユニットが接近戦武器を用いて行なう攻撃は、ウーンズロール結果に+1の修正を受ける。

**キーワード** 渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分かれざる渾沌、モータル、ダークオース、神々の眼差し、ヒーロー、ダークオース・チーフテン (ウォースティード騎乗)

ウォースクロール

# ダークオース・ウィルダーフイード

移動力 8"  
負傷限界値 9  
視力 5+  
8  
勇猛度

“荒野の邪鬼”は、邪誓の諸部族の守護者であり迫害者でもある。かつては定命の英雄であった彼らだが、背を丸めた忌まわしき怪物へと歪み変貌し、原初の魔力を用いて獲物を仕留め、肉を貪る。

接近戦武器	射程	攻撃回数	ヒット成功値	ウーンズ成功値	貫通値	ダメージ量
肉裂きの顎	1"	3	3+	3+	-2	D3
鋭き鉤爪	1"	6	4+	3+	-1	2

ダークオース・ウィルダーフイードは肉裂きの顎と鋭き鉤爪を装備している。

**肉を喰らう：**生贖の血肉を捧げられることにより、この怪物は同族たちに暗き祝福をもたらし得る。

このアビリティを有する味方ユニットの12mv以内にいる兵が戦死するたび、それらの味方ユニットの中から1つを選択せよ。選択されたユニットは1点の犠牲ポイントを獲得する。戦死した兵がダークオースである場合、選択されたユニットは1点ではなく2点の犠牲ポイントを獲得する。このアビリティを有する各味方ユニットが保持できる犠牲ポイントは、いかなる場合でもそれぞれ最大6点である。

自軍側ヒーローフェイズ終了時、このユニットが1点以上の犠牲ポイントを有している場合、このユニットは暗き祝福を受けると宣言できる。宣言した場合、以下の中から効果を1つ選択し、このユニットが持つ犠牲ポイントに等しい数のダイスをロールすること。その後、犠牲ポイントは0点にリセットされる。

**暗き庇護者の眼：**ロール結果で5+が出るたび、このユニットから18mv以内の全体が収まっている味方モータル・ダークオース・ユニットを1個選択せよ。そのターンの終了時まで、選択されたユニットは先手効果を得る。

**妨げられし思惑：**ロール結果で4+が出るたび、このユニットから12mv以内の敵ユニットを1個選択せよ。そのターンの終了時まで、選択された敵ユニットは指揮アビリティの発令および受令を行なうことができない。

**歪みの魔炎：**ロール結果で3+が出るたび、このユニットから18mv以内の敵ユニットを1個選択せよ。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。この効果によって戦死した兵は、犠牲ポイントを生成しない。

**暗黒の力：**ロール結果で2+が出るたび、このユニットが受けているダメージは1ポイント回復する。さらに、ロール結果で6が出るたび、以降のバトル終了時まで、このユニットの【負傷限界値】は+1の修正を受ける。

**暗黒のオーラ：**闇の魔術が、この獣を神秘の影で包み込む。

このユニットから12mvより遠く離れている敵兵は、このユニットに対して射線が通っていないものとして扱われる。

**呪いの禍根：**“荒野の邪鬼”がひとり屠られたとしても、部族内で神の不興を買う者がその運命を負い、また新たな“邪鬼”が生まれるのだ。

味方ダークオース・ヒーローが戦死した際、味方ダークオース・ウィルダーフイードがすでに戦死しているならば、ダイスを1個ロールできる。ロール結果が2+ならば、戦死したダークオース・ウィルダーフイードのうち1体を選択し、特殊地形または戦場端の6mv以内に全体が収まっており、かつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた場所に、ダメージを割り振らず、犠牲ポイントを0点にリセットされた状態で再配置する。

**デザイナーズ・ノート：**バトル中、同一のユニットでも複数回戦場に復帰することができる。

**キーワード** 渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分かれざる渾沌、ダークオース、ダークオース・ウィルダーフイード



ウォースクロール

## ダークオース・マローダー

接近戦武器	射程	攻撃回数	ヒット成功値	ウーンズ成功値	貫通値	ダメージ量
略奪者の武器	1"	2	3+	4+	-	1
黒鉄の槍	2"	2	4+	4+	-	1

ダークオース・マローダー・ユニット内の各兵は、以下の武器オプションのうち1個を装備している：略奪者の武器、黒鉄の槍。ユニット内のすべての兵は、同じ武器オプションを装備している必要がある。

チャンピオン：このユニット内の兵1体をダークオース・チャンピオンにアップグレードできる。ダークオース・チャンピオンが装備する接近戦武器は【攻撃回数】に+1の修正を受ける。

スタンダードベアラー：ユニット内の兵10体につき、そのうち1体をアイコンベアラーにアップグレードできる。アイコンベアラーが1体以上編入されている場合、このユニットの【勇猛度】は+1の修正を受ける。

ミュージシャン：ユニット内の兵10体につき、そのうち1体をドゥームビーターにアップグレードできる。ドゥームビーターが1体以上編入されているユニットは、突撃ロール結果に+1の修正を受ける。

名誉ある死：この悍猛なる戦士たちは、部族において常に誉れ高き存在を目指す。他の強力な戦士の視線を受ける中、彼らが武勲を残さずして死ぬことはない。

このユニットが味方ダークオース・ヒーローの12mv以内に全体が収まっている間、このユニット内の兵が接近戦武器による攻撃で戦死するごとに、このユニットから3mv以内にいる敵ユニットを1個選択し、ダイスを1個ロールせよ。ロール結果が5+であれば、ロール対象の敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。

略奪者の誓い：この部族の戦士たちは絶えず血に飢えており、暴虐と殺戮の誓いを声高に叫びながら敵を追う。

このユニットで修正前の出目7+の突撃ロールを出し、このユニットがその突撃ロールで突撃移動を行なった場合、このユニットの誓いは果たされる。このユニットが誓いを果たすと、以降バトル終了時まで、このユニットが装備する略奪者の武器と黒鉄の槍の【貫通値】は「-」ではなく-1となる。

邪誓の戦士らはみな、幼少の頃より斧と剣術の訓練を受けてきた者たちだ。守護神に血の誓いを立てた彼らは、いかなる手段を用いてもそれらを果たさんと努める。そして責務を全うするたび、その身体にはより一層の魔力が宿るのだ。

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分かたれざる渾沌、モータル、ダークオース、ダークオース・マローダー

ウォースクロール

## ダークオース・フェルライダー

射撃武器	射程	攻撃回数	ヒット成功値	ウーンズ成功値	貫通値	ダメージ量
略奪者の投槍	12"	1	4+	4+	-1	D3
接近戦武器	射程	攻撃回数	ヒット成功値	ウーンズ成功値	貫通値	ダメージ量
幅広剣	1"	3	3+	4+	-1	1
略奪者の投槍	2"	2	4+	4+	-1	1
蹂躞する蹄	1"	2	4+	4+	-	1

ダークオース・フェルライダー・ユニット内の各兵は、以下の武器オプションのうち1個を装備している：幅広剣、略奪者の槍。ユニット内のすべての兵は、同じ武器オプションを装備している必要がある。

乗騎：このユニットのマローダー・ステイードは、それぞれが蹂躞する蹄を装備している。

チャンピオン：このユニット内の兵1体をダークオース・チャンピオンにアップグレードできる。ダークオース・チャンピオンが装備している接近戦武器（乗騎の武器を除く）は【攻撃回数】に+1の修正を受ける。

スタンダードベアラー：ユニット内の兵5体につき、そのうち1体をアイコンベアラーにアップグレードできる。アイコンベアラーが1体以上編入されている場合、このユニットの【勇猛度】は+1の修正を受ける。

ミュージシャン：ユニット内の兵5体につき、そのうち1体をホルンブローワーにアップグレードできる。このユニット内にホルンブローワーが1体以上存在している間、このユニットの突撃ロールは+1の修正を受ける。

疾走する攻撃者：この練達の騎手は、いかなる飛び道具を以ってしても射止められぬほど、驚異的な速度で敵に接近する。

このユニットを対象とした射撃武器による攻撃は、ヒットロール結果に-1の修正を受ける。加えてこのユニットが、そのフェイズ中に『地獄を見せてやれ』の指揮アビリティを受

令している敵ユニットが行なった攻撃の対象となった場合、それらの攻撃は修正前の出目6のヒットロール結果でのみヒットとなる。

略奪者の誓い：この恐るべき略奪者たちは暗黒神の寵愛を受けるため、相応しき敵を求めて敵地の奥深くへと侵入する。

このユニットが、他のあらゆる味方ユニットから3mvより遠く離れた敵ユニットの1/2mv以内で突撃移動を完了した場合、このユニットの誓いは果たされる。このユニットが誓いを果たすと、以降バトル終了時まで、このユニットが装備する幅広剣と略奪者の槍の【貫通値】は-1ではなく-2となる。

邪誓の軽騎兵隊では、素速さと敏捷性が何よりも重要視される。墮落騎手は命知らずの騎乗戦士であり、光のごとき速さと悍猛さを備えた戦馬でいかなる敵をも出し抜いてゆく。手槍を一齐に投擲して敵の隊列を崩したかと思えば、その後すかさず止めの一撃を繰り出すのだ。

キーワード

渾沌の大同盟、スレイヴ・トゥ・ダークネス、分かたれざる渾沌、モータル、ダークオース、ダークオース・フェルライダー



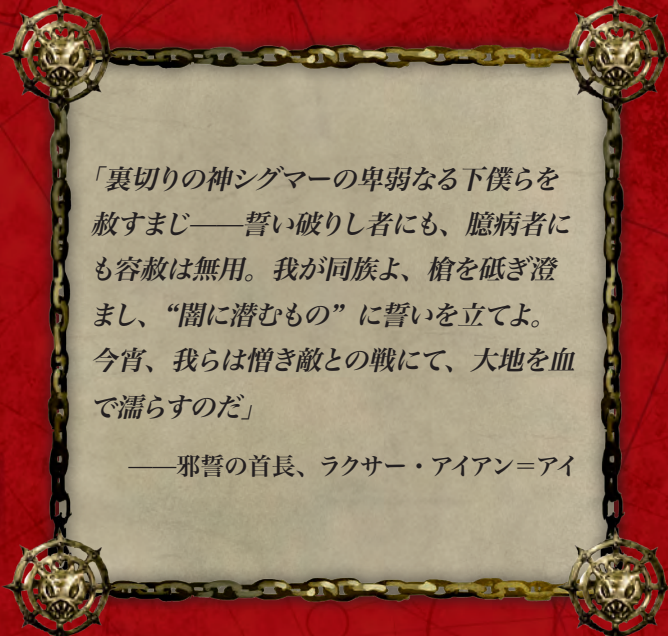
# ピッチバトル・プロフィール

ピッチバトル・プロフィールはダウンロード可能なPDFの形式で、定期的なアップデートが行われる。自軍の陣営に関する最新のピッチバトル・プロフィールを確認する場合は [warhammer-community.com](http://warhammer-community.com) を参照せよ。以下のユニットは、『バトルーム：スレイヴ・トゥ・ダークネス』に収録されているユニット同様、スレイヴ・トゥ・ダークネスの陣営の一部である。ピッチバトル・プロフィールは最新の発行日が記されているものが、以前の発行日が記されている、あるいは発行日が記されていないものを上書きする形で適用される。

スレイヴ・トゥ・ダークネス (2024年4月)				
ウォースクロール	構成兵数	ポイント	兵科	備考
ダークオース・チーフテン (ウォースティード騎乗)	1	110	リーダー	単独
ダークオース・ウィルダークファインド	1	170		単独
ダークオース・マローダー	10	80	バトルライン	
ダークオース・フェルライダー	5	125		ジェネラルがダークオースならばバトルライン







「裏切りの神シグマーの卑弱なる下僕らを  
赦すまじ——誓い破りし者にも、臆病者にも  
容赦は無用。我が同族よ、槍を砥ぎ澄  
まし、“闇に潜むもの”に誓いを立てよ。  
今宵、我らは憎き敵との戦にて、大地を血  
で濡らすのだ」

——邪誓の首長、ラクサー・アイアン=アイ