

破壊の先触れ

荒々しき古代神クラグノスが復活して以降、数知れぬほどの破壊の尖兵が立ち上がり、目的すらない圧倒的な争乱に酔いしれている。この者たちはみな原始の野獣のごとき狂気にとりつかれて諸領域を暴走し、不幸にもその前方に存在したあらゆるものを打ち砕き踏み潰してゆく。

遙かな歴史の過去から、迫り来るグリーンスキンの脅威は定命の諸領域の各都市がもつとも恐れるものだった。ゴルカモルカの子らが一堂に会し大進撃を始めるとき、それはただ数が多いだけの大軍ではなく、一つの結合した力となつてあらゆるものを粉碎しながら突き進むのだ。諸領域にほとんど無数に存在すると言ってもいいグリーンスキンたちは、あたかも緑色の雪崩が殺到するように敵を飲み込んでしまう。彼らはただ純粋に暴力そのものを愛しており、しかも新たに建設された開拓地の都市を破壊するのがとりわけ好きだときている。神王シグマーの民の血と汗の結晶が、数知れずその犠牲となつてきた。

獣の時代の到来と共にガウルの野生の魔力はその絶頂に達し、荒野からはあらゆる怪物がとめどなく溢れ出した。復活した地震の神クラグノスは、あたかも教会の尖塔が稲妻を集めるように、洞窟の奥から這い出てきた獣たち、蜘蛛を崇めるグロットたち、巨体を誇るアイアンジョウのオークたちなどを際限なく吸い寄せ、これらの者もまた神の波動を浴びて暴力衝動に満たされるのだった。そして大いなる踏み鳴ら

しに直接には加わらなかった者たちも、諸領域の各地で自分たちなりの暴走を数多く引き起こしていた。

節くれ森は、ガウルの多くの危険地帯がそうであるように、古くからグリーンスキンの縄張りとなされてきた。そこはクルールボウイのモブたちがうろついたり、キノコをキメて目の焦点が合わなくなったグルームスパイト・ギッツが跳ね回ったりする場所だったのだ。常に空腹のオゴウルたちは節くれ森を非常に重視していた。この森は彼らの儀式的饗宴に必要な獣肉をほとんど無限に提供してくれるからだ。餓えたる遺跡それ自体については、彼らの知識は捕虜がときどき喚き立てる内容から得たものだけだ。どうやらそこにはありとあらゆるお宝があつて欲しいだけ略奪できるらしいし、片っ端からぶっ壊すのも面白そうだ。

グルームスパイト・ギッツは定命の諸領域にあつてももつともじめじめして薄暗い片隅に好んで住み、そのべたべたした汚らしさを享受している。彼らは悪賢く悪意に満ちた存在で、その最大の娯楽はキノコの混合物をキメてブっ飛んだ状態に

破壊の陣営刻印



破壊



グルームスパイト・ギッツ



ボーン
スプリッター



アイアンジョウ



クルールボウイ



オゴウル・
モウトライブ



なり、そのまま大軍で出撃して略奪と破壊を繰り返すことだ。グルームスパイト・ギッツというのは実は一つの種族を指す言葉ではなく、グロットやトロゴス、時にはガルガントさえ含むこともある曖昧な連合軍の名称だ。これらの忌まわしい種族はしばしばその目的が一致するため、大小の集団を構成することがあるのだ。節くれ森においては、グルームスパイト・ギッツは山ほども巨大なキノコの一種グレート・スティンクホーンの下を根城にしていることが多い。この森で彼らは毎日のように数を増やしており、存在するというただそれだけで周囲を汚染して、土壌を悪臭を放つキノコの培地へと変えつつある。

オーク・ウォークランこそは、おそらく獣の領域の生態系の頂点だろう。少なくともソンドリアの全住人がオークの襲来をなにより怖れているのは間違いない。特にクルールボウイは近年非常に活発になってきた勢力で、牙海岸一帯を荒らし回り、ドンセの名残にさえ押し寄せている。この結果広大な土地が黒ずんでべたつく沼地に吞まれてしまったが、この不潔なオークたちの野望はこんなものではない。彼らはソンドリア全域を同様の泥地にするつもりなのだ。タラクシスには環境を操る魔道具があるが、仮にこれがクルールボウイの手に落ちれば、ソンドリアの全住人は取り返しのつかぬ災いに襲われるだろう。

これに比べて、野蛮なアイアンジョウたちには計画的な野望など何もない。しかし節くれ森は何も考えない暴力という彼らが最も求めるものを豊富に提供する。鋼鉄の鎧を着込んだモブたちは森林に踏み込んでゆき、ぶちのめして従えるた

めの獣や、ただぶちのめすための敵を熱心に探す。

ソンドリアのボーンスプリッターたちは節くれ森を巡礼の地としている。彼らは、人喰いの木が立ち並ぶこの森はガウルの本質である獣性と繋がりのある場所だと考えているのだ。彼らの信じるところでは、この土地で最も巨大で危険な怪物たちを見つけ出し、ぶち殺して骨を砕けば、その骨髄から獣の魔力が解き放たれて吹き出すということになっている。

ガウルのオゴウルたちは常に節くれ森には敬意を抱いてきた。なぜならこの地には豊富に食べ物があり、つまりオゴウルにとって完璧なのだ。オゴウルのブチャーたちは、この森全体を呑み込む神の食欲を体現するものだと思っている。巨体と頑健を誇るオゴウル種族はこの森の野獣も他の勢力のウォーバンドも怖れることなく突き進み、密生する下栄えの中で次なる食べ物を探し続ける。この森のどこかには餓えたる遺跡と呼ばれる廃墟が横たわっており、そこには宇宙的価値を持つお宝が眠っているという話はオゴウルたちも聞いたことはあるが、彼らはほとんど興味すら抱いていない。せいぜい、運よくそれを見つけたならば、持って帰れば人間相手に食べ物との交換ができるなど考えるだけだ。ブチャーとその取り巻きは、まったく別のことを考えている。彼らの望みは節くれ森の口を開き、そこに食べ物を投げ込んで森を満腹させることだ。彼らはすでに、奇怪極まる理料秘法によって森林の大地に顎を開かせ、そこに獣の肉や内臓やらを放り込むという儀式を何度も繰り返している。



野獣の徘徊する節くれ森の奥地は、荒れ狂うアイアンジョウの戦士たちにとってまさに理想とも言えるべき、暴力のみに支配された場所だった。

破壊のモンスター

ソンドリアの大自然に棲みつく怪物は千種類にも上るだろう。そのすべてが呆れるほどの巨体を持ち、手につけられぬほど凶暴だ。それらは正に破壊の象徴だと言ってもよいほどだが、噂によれば、これらを手懐け、従えているウォーバンドも存在するらしい。どうやってそんなことができたのか、なぜ彼らはたちまちに喰われて骨も残らぬということになっていないのかはまったくの謎だ。

エールガズラー・ガルガント

エールガズラー・ガルガントは馬鹿でかいウスのろで、千鳥足で諸領域をさ迷いながら行く先々で大破壊を引き起こす。ときおり、彼らは破壊の軍勢やそのウォーバンドに雇われることがある。報酬はたっぷりの肉と酒、そして有り余る闘争だ。



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

エールガズラー・ガルガントのアビリティ



[ダブル] 酔っぱらいのよろめき: 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。このファイターの命令終了時まで、ロール結果が1であるごとに、このファイターの【移動力】は-1の修正を受ける(最小値1)。ロール結果が2+であるごとに、このファイターの【移動力】は+1の修正を受ける。



[トリプル] 強キック: このファイターの命令終了時まで、このファイターが次に敵ファイターの1mv以内で移動を終了したとき、このファイターの1mv以内におり、かつ射線が通っている敵ファイターを1体選択せよ。選択された敵ファイターは、このアビリティの発動出目に等しい数のダメージを受ける。



[クアッド] 強烈な頭突き: このファイターの1mv以内におり、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+であるごとに、その敵ファイターは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受ける。

スキッターストランド・アラクナロック

網だらけの巣から飛び出すスキッターストランド・アラクナロックは、攻撃の瞬間まで気配を感じさせない。



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
41-54	4	2/4

スキッターストランド・アラクナロックのアビリティ



[ダブル] 壁を這う者: このファイターの命令終了時まで、このファイターが登攀が行うとき垂直方向の移動距離をカウントしないこと。



[トリプル] 麻痺性の毒: このファイターの命令終了時まで、このファイターの各攻撃アクションの後にダイスを1個ロールせよ。ロール結果が2+であれば、このバトルラウンド終了時まで、その攻撃対象の敵ファイターは移動アクションおよび離脱アクションを行えない。



[クアッド] 引きずられた餌食: このファイターの1mv以内にいる敵ファイターを1体選択せよ。選択した敵ファイターを戦場から取り除き、このファイターの1mv以内に再配置する。その後、このファイターは追加の攻撃アクションを1回行う。

ダंकホールド・トロゴス

トロゴスはベトつく原始の油液から神秘的に発生した胸が悪くなるような怪物だ。ダंकホールド・トロゴスはトロゴスの亜種の中でももっとも危険なものの一つであり、信じられぬような深手からまたやすく回復すると、敵にのしかかり押し潰す。

ダंकホールド・トロゴス

280

2

3

5

*

*

45

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

ダंकホールド・トロゴスのアビリティ



〔ダブル〕 スクイッグの取り巻き: このファイターの 3mv 以内におり、かつ射線が通っている各敵ファイターに対して、それぞれダイスを 1 個ロールせよ。ロール結果が 2+ であれば、ロール対象の敵ファイターは 1 ポイントのダメージを受ける。



〔ダブル〕 トロゴスの再生力: 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までのダメージを回復する。



〔トリプル〕 握り潰し: このファイターの 1mv 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、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は 2 ポイントのダメージを受ける。



エールガズラー・ガルガントが酔いにまかせた勢いで廃墟を粉碎して突き進む。雇い主のアイアンジョウたちは歩きやすくなった道をゆく。

破壊の隷属者

どんなときでも、破壊の勢力が暴れ回っているならば、やがては異形で怒りっぽい怪物たちが騒動を嗅ぎつけて集まってくる。血に餓えた怪物たちはひたすらに暴れることだけを望んでいるのだ。恐るべき筋力も、信じられないほどの死にくさも、一部の隙もない不潔さも、グリーンスキんたちが大喜びで迎え入れる特性だ。

破壊の隷属者のアビリティ

 	〔リアクション〕 恐るべき悪臭：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【攻撃回数】は-1の修正を受ける(最小値 1)。
 	〔ダブル〕 毒性の吐出物：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5+であるごとに、このファイターの6mv 以内におり、かつ射線が通っている敵ファイターを1体選択する。選択された敵ファイターはD3 ポイントのダメージを受ける。
 	〔ダブル〕 トロゴスの再生力：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までのダメージを回復する。

フェルウォーター・トロゴス

 175
  1  4  5  2/5
  4 4 28

ロックガット・トロゴス

 185
  1  3  5  3/6
  4 5 28



ロックガット・トロゴスは底抜けに愚かで底抜けに危険だ。そして完全に死んでいない限りどんな傷からも再生する。

グルームスパイト・ギット

グルームスパイト・ギットには勇気も優れた腕前もないが、数の力と狡猾さ、そして悪意によってそれを埋め合わせている。あらゆる種類の残虐な刺突武器を携え、様々な穴居性の野獣を引き連れているこのイカれたグリーンズキンたちに出合った者は、これらがどれほど恐ろしい脅威かをすぐに学ぶ。

グルームスパイト・ギットのファイター・アビリティ		グルームスパイト・ギットのヒーロー・アビリティ	
	[リアクション] 集まれええ!: 敵ファイターがこのファイターの3mv以内で移動アクションを終了した直後のタイミング、その敵ファイターに対して射線が通っている場合、ファイターはこのリアクションを発動できる。別の味方ファイターを1体選択せよ。そのファイターは追加の移動アクションを1回行う。その移動アクション終了時、選択された味方ファイターは移動アクションを行った敵ファイターの1mv以内にいないなければならない。	  	[ダブル] 蜘蛛神の敏捷さ: このバトルラウンド終了時まで、このファイターの6mv以内で命令を開始した破壊者の刻印(☠)を持つ味方ファイターの【移動力】は+1の修正を受ける。
 	[リアクション] 胞子の雲: 自身の3mv以内にいる味方ファイターが射撃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。このバトルラウンド終了時まで、このファイターの3mv以内にいる味方ユニットは遮蔽状態にあるとみなされる。	 	[トリプル] グッサリやれ!: このバトルラウンド終了時まで、このファイターの6mv以内におり、かつ射線が通っている味方ファイターが行う接近戦攻撃アクションは、【攻撃回数】に+1の修正を受ける。
	[ダブル] 後ろから襲うモブ: ファイターは、自身の1mv以内に射線が通っている敵ファイターが1体以上いる場合にのみ、このアビリティを発動できる。このファイターの命令終了時まで、このファイターの接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】および【攻撃力】は+1の修正を受ける。	  	[トリプル] マジックスボア吐き: このファイターの3mv以内におり、かつ射線が通っている各敵ファイターに対して、それぞれダイスを1個ロールせよ。ロール結果が3-4であれば、ロール対象の敵ファイターは1ポイントのダメージを受ける。ロール結果が5+であれば、ロール対象の敵ファイターは発動出目に等しい数のダメージを受ける。
 	[ダブル] 棘付きの網: このファイターの3mv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3+であれば、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は移動アクションおよび離脱アクションを行えない。	  	[クアッド] オレがボスだ、さあやっちまえ!: このバトルラウンド終了時まで、このファイターの6mv以内にいるグルームスパイト・ギットの陣営刻印(☠)を持つ味方ファイターが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。
 	[トリプル] イカれた大暴れ: ダイス1個をロールせよ。このファイターは、そのロール結果の2倍の数まで、追加の移動アクションを行える。その追加の移動アクションで、このファイターが敵ファイターの1mv以内で移動を終了した場合、このファイターの1mv以内におり、かつ射線が通っている敵ファイターを1体選択せよ。選択された敵ファイターは、ロール結果に等しい数のダメージを受ける。		
 	[トリプル] 蜘蛛の咬傷: このファイターの1mv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、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は3ポイントのダメージを受ける。		
 	[トリプル] あっちへ行け!: このファイターの4mv以内におり、かつビーストの刻印(🐾)を持つ味方ファイター1体を選択せよ。そのファイターは追加の移動アクションを1回行う。		
	[クアッド] 卑劣な一撃: このファイターは追加の移動アクションを1回行う。その後、このファイターは追加の攻撃アクションを1回行う。さらに、このファイターが敵ファイターに対して行う攻撃アクションの各クリティカルヒットの【ダメージ量】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。	ルーンボス	

グルームスパイト・ギット・スニーキースクラップ

ルーンボス(ジャイアント・ケイヴスキッグ騎乗)

ア	2	4	5	2/5
ア	2	4	5	2/5

18 5 26

285

ムーンクラン・ボス

ア	1	4	3	2/4
ア	1	4	3	2/4

4 4 12

110

ルーンボス

ア	2	4	3	2/4
ア	2	4	3	2/4

4 4 16

135

スキッグホッパーボス

ア	1	5	4	2/4
ア	1	5	4	2/4

10 4 20

255

ファンゴイド・ケイヴシャーマン

ア	3/7	2	3	3/6
ア	1	3	3	2/4

4 3 16

125

バウンダーボス

ア	2	4	4	2/5
ア	2	4	4	2/5

8 5 20

245

スカットルボス

ア	2	4	4	2/5
ア	2	4	4	2/5

10 4 26

245

ウェブスピナー・シャーマン

ア	3/7	2	3	3/6
ア	1	3	3	2/4

4 3 16

125

スパイダーライダーボス

ア	3-12	3	3	1/3
ア	2	3	3	2/4

10 4 20

185



スキッグホッパーボス

バウンダーボス

スパイダーライダー

3-12	2	3	1/3	
2	3	3	1/4	

145

10 4 15

シュータ

3-12	2	3	1/3	
1	3	2	1/2	

75

4 3 6

スニーキースナッフルー

1	3	2	1/4	

65

4 3 12

ケイヴスキッグ

1	3	4	1/4	

80

4 3 10

スタッパ
(スタッパと月盾装備)

1	3	2	1/3	

55

4 4 6

スクイッグハーダー

1	3	2	1/3	

55

4 3 6

スタッパ(鋭槍と月盾装備)

2	2	2	1/4	

55

4 4 6

スクイッグホッパー

1	4	4	2/4	

200

10 4 15

スタッパ
(棘つきの網装備)

1	3	2	1/2	

55

4 3 6

ボーイングロット・バウンダー

2	3	4	2/5	

190

8 5 15

ルーンスマッシャ・
ファナディック

3	3	4	2/5	

115

5 5 6

スポアスプラッタ・
ファナディック

3	3	5	1/4	

100

5 4 6

ゴバパルーザ

このページのファイターカードは、グルームスパイト・ギットの陣営刻印 (🐉) と同盟者の刻印 (👤) が両方記されている。これは各ファイターがグルームスパイト・ギットのウォーバンドに編入することもでき、別の破壊のウォーバンドに同盟者として編入することもできることを意味する。

ゴバパルーザのアビリティ	
 	[リアクション] 意地悪な死に様: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とき、その合計のダメージによってファイターが戦闘不能になる場合、そのダメージが割り振られる直前のタイミングに、ファイターはこのリアクションを発動できる。ダイスを1個ロールせよ。ロール結果が4+であれば、攻撃側ファイターは3ポイントのダメージを受ける。
 	[ダブル] 催眠術:このファイターの(アビリティの発動出目に等しい数の) mv 以内に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3+であれば、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および離脱アクションを行えない。
 	[ダブル] ルーンシャイン・ポーション:このファイターの3mv 以内におり、かつ射線が通っている味方ファイターを1体選択せよ。このバトルラウンド終了時まで、選択した味方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+3の修正を受ける。
 	[ダブル] 毒の調合薬:このファイターの3mv 以内におり、かつ射線が通っている味方ファイター1を体選択せよ。このバトルラウンド終了時まで、その味方ファイターが次に行なう接近戦攻撃アクションの【攻撃力】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。
 	[トリプル] 悪霊の舞踏:このファイターの6mv 以内におり、かつ射線が通っている味方ファイターを1体選択せよ。このバトルラウンド終了時まで、選択された味方ファイターの【移動力】は+3の修正を受ける。
 	[トリプル] 菌の雲:このファイターの(アビリティの発動出目に等しい数の) mv 以内にいる敵ファイターを1体選択せよ。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が行う攻撃アクションの【攻撃回数】は、このアビリティの発動出目に等しい数のマイナス修正を受ける(最小値1)。

ボッググレイ	
    	 70 👤 4 🐉 3 🐉 12
スケアモンガー	
    	 90 👤 4 🐉 3 🐉 16
シュルーマンサー	
    	 85 👤 4 🐉 3 🐉 16
ブリューギット	
    	 70 👤 4 🐉 3 🐉 12
スパイカー	
    	 75 👤 4 🐉 3 🐉 12

ボーンスプリッター

戦いにおいてボーンスプリッターが何を始めるかは誰にもわからない。オークたち自身が知らないのだ。謎めいた戦化粧を施し粗雑だが効果的な武器を振り回すこの狂戦士たちは、不幸な敵を見つけると底知れぬ力に満ちて突撃し、口々に叫び立てる言葉はほとんど意味不明だ。

ボーンスプリッターのファイター・アビリティ	
	[リアクション] 敵がいたぜ!: 敵ファイターがこのファイターの3mv以内で移動アクションを終了した直後のタイミング、その敵ファイターに対して射線が通っている場合、ファイターはこのリアクションを発動できる。このファイターの3mv以内にいる別の味方ファイターを1体選択せよ。そのファイターは追加の移動アクションを1回行う。その移動アクション終了時、選択された味方ファイターは移動アクションを行った敵ファイターの1mv以内になければならない。
	[ダブル] 突撃!: ファイターは、自身の6mv以内に射線が通っている敵ファイターが1体以上いる場合にのみ、このアビリティを発動できる。このファイターは追加の移動アクションを1回行う。この追加の移動アクションは、最も近い射線が通っている敵ファイターに、移動開始時よりも近い位置で終了しなければならない。
	[ダブル] 牙のナイフ: このファイターの1mv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3+であれば、選択された敵ファイターは3ポイントのダメージを受ける。
	[ダブル] 獣魂の魔力: このバトルラウンド終了時まで、このファイターの6mv以内にいる味方ファイターの【耐久力】は+1の修正を受ける。
	[トリプル] 突き立つ牙の突撃: このファイターの命令終了時まで、このファイターが次に敵ファイターの1mv以内で移動を終了したとき、このファイターの1mv以内におり、かつ射線が通っている敵ファイターを1体選択せよ。選択された敵ファイターは、このアビリティの発動出目に等しい数のダメージを受ける。
	[トリプル] ありったけの矢: この命令中、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の半分（端数切り上げ）に等しい数のプラス修正を受ける
	[クアッド] 猛り狂う破壊者: このファイターの命令終了時まで、このファイターの攻撃アクションの【攻撃回数】は+1の修正を受ける。さらに、このファイターの命令終了時まで、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になるたびに、このファイターは追加の移動アクションを1回行える。

ボーンスプリッターのヒーロー・アビリティ	
	[ダブル] へんちくりんなスクイッグ: このファイターの命令終了時まで、このファイターが行う射撃攻撃アクションの【攻撃回数】は+1の修正を受ける。
	[トリプル] いくさだアァア!: このバトルラウンド終了時まで、このファイターの6mv以内から移動アクションを開始する味方ファイターの【移動力】は、このアビリティの発動出目の半分（端数切り上げ）に等しい数のプラス修正を受ける。
	[トリプル] 儀式舞踏: このファイターの6mv以内にいる各味方ファイターに対して、それぞれD3を1個ロールせよ。各味方ファイターは、そのロール結果に等しい数までのダメージを回復する。
	[トリプル] 獣仮面の舞踏: このバトルラウンド終了時まで、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の【攻撃回数】は-1の修正を受ける（最小値1）。
	[トリプル] 大いくさだアァア!: このバトルラウンド終了時まで、このファイターの9mv以内から移動アクションを開始する味方ファイターの【移動力】は+3の修正を受ける。



ウールゴッグ・プロフェット

ボーンスプリッター・ランギン・リュックス

サヴェッジ・ビッグボス

👉	👉 1	👉 3	👉 5	👉 3/6	☀️	👉
👉	👉 2	👉 3	👉 4	👉 1/4	☀️	👉

👉 4 | 🧨 4 | 🧨 25

サヴェッジオールク・ボス
(チョンパとボーンシールド装備)

👉	👉 1	👉 4	👉 4	👉 2/5	☀️	👉
👉	👉 2	👉 3	👉 4	👉 1/4	☀️	👉

👉 4 | 🧨 4 | 🧨 20

ウールゴッグ・プロフェット

👉	👉 3/7	👉 2	👉 3	👉 3/6	☀️	👉
👉	👉 2	👉 3	👉 4	👉 1/4	☀️	👉

👉 4 | 🧨 4 | 🧨 22

サヴェッジオールク・モールボウイボス

👉	👉 1	👉 4	👉 4	👉 3/6	☀️	👉
👉	👉 2	👉 3	👉 4	👉 1/4	☀️	👉

👉 4 | 🧨 4 | 🧨 20

ウォードク

👉	👉 3/7	👉 2	👉 3	👉 3/6	☀️	👉
👉	👉 1	👉 3	👉 3	👉 1/3	☀️	👉

👉 4 | 🧨 4 | 🧨 22

サヴェッジ・アローボス

👉	👉 3-15	👉 3	👉 3	👉 1/3	☀️	👉
👉	👉 1	👉 3	👉 3	👉 2/4	☀️	👉

👉 4 | 🧨 4 | 🧨 20

マニアック・ウィアードノブ

👉	👉 3/7	👉 2	👉 3	👉 3/6	☀️	👉
👉	👉 2	👉 4	👉 4	👉 1/4	☀️	👉

👉 10 | 🧨 4 | 🧨 28

サヴェッジボアボウイ・ボス

👉	👉 1	👉 4	👉 4	👉 2/5	☀️	👉
👉	👉 2	👉 3	👉 4	👉 1/4	☀️	👉

👉 10 | 🧨 4 | 🧨 25

サヴェッジボス・マニアック

👉	👉 1	👉 4	👉 4	👉 3/6	☀️	👉
👉	👉 2	👉 3	👉 4	👉 1/4	☀️	👉

👉 10 | 🧨 4 | 🧨 25



サヴェッジボス・マニアック

サヴェッジボアボウイ
(チョンパ装備)

1	4	3	1/3	



110 4 3 20

サヴェッジ・
ビッグスタッパ

2	3	5	3/6	



144 4 3 25

サヴェッジボアボウイ
(サヴェッジスティッカ装備)

2	3	3	1/4	



110 4 3 20

サヴェッジオールク・
モールボウイ

1	3	4	2/4	



144 4 3 15

サヴェッジボアボウイ
(ボーン・トーテムベアラ)

3	3	5	2/4	



110 4 3 20

サヴェッジオールク・モールボウイ
(ボーン・トーテムベアラ)

3	3	4	2/4	



144 4 3 15

サヴェッジボアボウイ・
マニアック

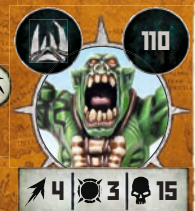
1	4	4	2/4	



110 4 3 20

サヴェッジオールク・
アローボウイ

3-15	2	3	1/3	



144 4 3 15

サヴェッジオールク
(サヴェッジスティッカ
とボーンシールド装備)

2	2	3	1/4	



144 4 3 15

サヴェッジオールク
(チョンパとボーンシールド装備)

1	3	3	1/3	



144 4 3 15



サヴェッジオールク・
モールボウイ



サヴェッジオールク
(チョンパとボーンシールド装備)



アイアンジョウ

アイアンジョウの戦い方には難しいところはまったくない。馬鹿みたいに重い粗雑な鎧を平然と着込んで大鈍やスマッシュを振り回すオルクの巨漢たちは、叫び立てるボスの命じるままにのしと前進してゆく。とにかく敵に接近し、片っ端から叩き潰すというのがその作戦のすべてだ。

アイアンジョウのファイター・アビリティ

	[リアクション] 敵がいたぜ!: 敵ファイターがこのファイターの3mv以内で移動アクションを終了した直後のタイミング、その敵ファイターに対して射線が通っている場合、ファイターはこのリアクションを発動できる。このファイターの3mv以内にいる別の味方ファイターを1体選択せよ。そのファイターは追加移動アクションを1回行う。その移動アクション終了時、選択された味方ファイターは移動アクションを行った敵ファイターの1mv以内にいないなければならない。
	[ダブル] 突撃!: ファイターは、自身の6mv以内に射線が通っている敵ファイターが1体以上いる場合にのみ、このアビリティを発動できる。このファイターは追加の移動アクションを1回行う。この追加の移動アクションは、最も近い射線が通っている敵ファイターに、移動開始時よりも近い位置で終了しなければならない。
	[ダブル] でっかい野郎をやっちまえ: このファイターの命令終了時まで、【負傷限界度】15以上の敵ファイターを攻撃対象にする場合、このファイターの接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】および【攻撃力】は+1の修正を受ける。
	[トリプル] ショボい野郎だ: このバトルラウンド終了時に作戦目標マーカの確保が決定されるまで、【負傷限界度】14以下の敵ファイターは、このファイターの3mv以内にある作戦目標マーカの確保を決定するときにカウントされない。
	[トリプル] ゴアグラントの突撃: このファイターの命令終了時まで、このファイターが次に敵ファイターの1mv以内で移動を終了したとき、このファイターの1mv以内におり、かつ射線が通っている敵ファイターを1体選択せよ。選択された敵ファイターは、このアビリティの発動出目に等しい数のダメージを受ける。
	[クアッド] 猛り狂う破壊者: このファイターの命令終了時まで、このファイターの攻撃アクションの【攻撃回数】は+1の修正を受ける。さらに、このファイターの命令終了時まで、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になるたびに、このファイターは追加の移動アクションを1回行える。

アイアンジョウのヒーロー・アビリティ

	[ダブル] ウォーチャントの打ち鳴らし: このバトルラウンド終了時まで、このファイターの6mv以内にいる他の味方ファイターを行う接近戦攻撃アクションは、【攻撃回数】に+1の修正を受ける。
	[トリプル] ゴルクの足: このファイターの12mv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、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3-5であるごとに、選択された敵ファイターは1ポイントのダメージを受ける。ロール結果が6であるごとに、選択された敵ファイターは3ポイントのダメージを受ける。
	[トリプル] いくさだアァア!: このバトルラウンド終了時まで、このファイターの6mv以内から移動アクションを開始する味方ファイターの【移動力】は、このアビリティの発動出目の半分（端数切り上げ）に等しい数のプラス修正を受ける。
	[トリプル] 掴んで殴れ: このファイターの1mv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3+であれば、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および離脱アクションを行えない。さらにロール結果が6であれば、このファイターは選択した敵ファイターに対して追加の攻撃アクションを1回行える。
	[トリプル] 大いくさだアァア!: このバトルラウンド終了時まで、このファイターの9mv以内から移動アクションを開始する味方ファイターの【移動力】は+3の修正を受ける。

アイアンジョウ・クラッシャモブ

オールク・メガボス

🔪	👁️	🔪	👊	👊	☀️
	1	3	6	4/8	

👁️ 🧠

👁️ 🧠

👁️ 3 🧠 5 🧠 35

ゴアグランタ・ボス
(ピッグアイアン・チョッパ装備)

🔪	👁️	🔪	👊	👊	☀️
	1	5	5	2/4	

👁️ 🧠

👁️ 🧠

👁️ 8 🧠 4 🧠 40

オールク・
ウォーチャンター

🔪	👁️	🔪	👊	👊	☀️
	1	4	4	2/4	

👁️ 🧠

👁️ 🧠

👁️ 3 🧠 5 🧠 32

ブルートボス
(ボスクロオとブルートスマッシャ装備)

🔪	👁️	🔪	👊	👊	☀️
	1	4	5	2/5	

👁️ 🧠

👁️ 🧠

👁️ 3 🧠 5 🧠 30

オールク・ウィアードノブ・
シャーマン

🔪	👁️	🔪	👊	👊	☀️
	3/7	2	3	3/6	

👁️ 🧠

👁️ 🧠

👁️ 3 🧠 4 🧠 32

ブルートボス
(ボスチョッパ装備)

🔪	👁️	🔪	👊	👊	☀️
	1	3	6	3/6	

👁️ 🧠

👁️ 🧠

👁️ 3 🧠 5 🧠 30

ゴアグランタ・ボス
(ギザギザゴアハッカ装備)

🔪	👁️	🔪	👊	👊	☀️
	2	4	6	2/4	

👁️ 🧠

👁️ 🧠

👁️ 8 🧠 4 🧠 40

アードボウイ
(アードボウイ・チョッパ装備)

🔪	👁️	🔪	👊	👊	☀️
	1	4	5	2/5	

👁️ 🧠

👁️ 🧠

👁️ 3 🧠 4 🧠 20



オールク・メガボス



アードボウイ (アードボウイ・チョッパ装備)

オールク・ゴアグランタ
(ギザギザゴアハッカ装備)

| 2 | 4 | 5 | 2/4



オールク・ブルート
(ゴアチョッパ装備)

| 2 | 3 | 5 | 3/6



オールク・ゴアグランタ
(ビッグアイアン・チョッパ装備)

| 1 | 5 | 4 | 2/4



オールク・アードボウイ
(アードボウイ・チョッパ装備)

| 1 | 4 | 4 | 1/4



オールク・ブルート
(ブルートチョッパ二刀流装備)

| 1 | 4 | 4 | 2/4



オールク・アードボウイ
(アードボウイ・チョッパと
オールクシールド装備)

| 1 | 3 | 4 | 1/4



オールク・ブルート
(ギザギザゴアハッカ装備)

| 2 | 3 | 5 | 2/4



オールク・アードボウイ
(アードボウイ・ビッグチョッパ装備)

| 1 | 3 | 4 | 2/4



クールボウイ

クールボウイは沼地に住まう細身のオークだ。オークでありながらただの腕力よりも悪賢さの方を面白がる性質があり、殺す相手、苦しめる相手を求めて広範囲を探し回る。彼らが相手を傷つけるときにははできる限り苦痛が大きくなるようにと常に狙い、その刺だらけの槍で肉を貫き骨を砕くたびに邪悪な笑い声を上げる。

クールボウイのファイター・アビリティ		クールボウイのヒーロー・アビリティ	
	[リアクション] ワナってやつだぜ:敵ファイターがこのファイターの3mv 以内に移動アクションを終了した直後のタイミング、その敵ファイターに対して射線が通っている場合、ファイターはこのリアクションを発動できる。このファイターの3mv 以内に別の味方ファイターを1体選択せよ。選択された味方ファイターは、移動アクションを行った敵ファイターに対して追加の攻撃アクションを1回行う。	  	[ダブル] 骨を噛み砕く一撃:このファイターの1mv 以内に、かつ射線が通っている敵ファイターを1体選択し、このアビリティの発動出目の半分(端数切り上げ)に等しい数のダイスをロールせよ。ロール結果が3+ であるごとに、選択された敵ファイターは3ポイントのダメージを受ける。
 	[ダブル] 毒の塗られた武器:このファイターの命令終了時まで、このファイターが行う敵ファイターに対する攻撃アクションの各ヒットおよび各クリティカルヒットは、【ダメージ量】に+1の修正を受ける。	  	[ダブル] おめえが蹴散らせ!:このファイターの3mv 以内に、かつクールボウイの陣営刻印()および防壁の刻印()を持つ味方ファイターを1体選択せよ。選択された味方ファイターは追加の移動アクションを1回、もしくは追加の攻撃アクションを1回行える。
 	[ダブル] 狙いすました一射:ファイターがこの命令中に移動アクションを行っていない場合にのみ、ファイターはこのアビリティを発動できる。このファイターの次のアクションが射撃攻撃アクションの場合、その攻撃アクションは、ロール結果4+ でクリティカルヒットする。	  	[トリプル] 沼地の霧の召喚:このバトルラウンド終了時まで、このファイターの6mv 以内に敵ファイターが行う攻撃アクションの【攻撃回数】は-1の修正を受ける(最小値:1)。
 	[トリプル] ブスッと一発かませ:このバトルラウンド終了時まで、このファイターの6mv 以内に敵ファイターが持つ、短剣の刻印()を持つ攻撃アクションの【攻撃回数】は+1の修正を受ける。	  	[トリプル] 沼竜の息吹:このファイターの3mv 以内に、かつ射線が通っている各敵ファイターに対して、それぞれダイスを1個ロールせよ。ロール結果が3-4であれば、ロール対象の敵ファイターは1ポイントのダメージを受ける。ロール結果が5+ であれば、ロール対象の敵ファイターはこのアビリティの発動出目に等しいダメージを受ける。
 	[トリプル] 調合された秘薬:このファイターの1mv 以内に味方ファイターを1体選択し、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、選択された味方ファイターは3ポイントのダメージを回復する。	 	[クアッド] コウカツな一撃:このファイターの6mv 以内に敵ファイターの数よりも、このファイターの6mv 以内に敵戦士の刻印()を持つ味方ファイターの数が多い場合にのみ、ファイターはこのアビリティを発動できる。各味方ファイターはそれぞれ、追加の移動アクションを1回、もしくは追加の攻撃アクションを1回行える(各ファイターはどの追加アクションを選択しても構わない)。

クルールボウイ・キラモブ

キラボス (グレート・
ナッシュトゥーフ騎乗)

								330
1	5	4	3/5					
								8 5 38

ガットリップパ・ボス
(メイスと剣装備)

								140
1	4	4	2/4					
								4 4 20

キラボス
(ボスハッカとビビらせ盾装備)

								180
1	4	4	2/4					
								4 5 28

ボルトボウイ・ボス

								170
6-15	3	4	1/4					
								4 4 20

キラボス
(ボスハッカと錆びたフレイル装備)

								190
1	5	4	2/5					
								4 4 28

マークノブ
(ベロ吐き旗装備)

								145
1	3	4	2/4					
								4 4 25

スワンプコーラ・
シャーマン

								165
3-7	2	3	3/6					
								4 4 25

ガットリップパ・ボス
(邪悪なスティッカ装備)

								145
2	3	4	2/4					
								4 5 20

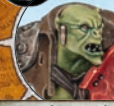


キラボス (ボスハッカと錆びたフレイル装備)

ガットリップパ
(邪悪なスティッカ装備)

🔪	👁️	🔪	👤	👤
2	2	3	1/4	

75

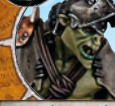


🔪4 🛡️4 🦴15

マンスキューワー・
ボルトボウイ

🔪	👁️	🔪	👤	👤
6-15	2	4	1/4	

120



🔪4 🛡️4 🦴15

ガットリップパ
(邪悪なハッカ装備)

🔪	👁️	🔪	👤	👤
1	3	3	1/3	

75



🔪4 🛡️4 🦴15

ホブグロット・ボス

🔥	👁️	🔪	👤	👤
3-5	2	4	2/4	

70



🔪4 🛡️3 🦴8



放棄された野营地跡に大殺戮が繰り広げられる。クルールボウイ・オールクがケイオス・レギオネアの戦列に襲いかかったのだ！

ホブグロット・スリッタ

3-5	2	4	2/4	

1	3	3	1/3	

70

4 3 8

スタブグロット

1	3	2	1/3	

45

4 4 6

ポットグロット

1	2	2	1/3	

45

4 3 6



オゴウル・モウトライブ

オゴウルのウォーバンドは巨大な腹が空腹を訴えながら集まったような存在だ。彼らは自分たちより貧弱なすべての者を残酷な喜びと共に叩き潰してゆく。この大食いの怪物どもは信じられぬほどに強靱である上、素手の拳で殴るだけで頭蓋骨を砕き、もっとも分厚い鎧さえ窪ませてしまう。

オゴウル・モウトライブのファイター・アビリティ

	[リアクション] ちよいと一口: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。その攻撃のヒットロールでクリティカルヒットが1つも出なかった場合、攻撃側ファイターは3ポイントのダメージを受け、このファイターは3ポイントまでのダメージを回復する。
	[ダブル] 征腹行の途上:このファイターの命令中、このファイターが次に行う移動アクションの【移動力】は+3の修正を受ける。
	[ダブル] 弾むような跳躍:ファイターは、自身の6mv以内に射線が通っている敵ファイターが1体以上いる場合にのみ、このアビリティを発動できる。このファイターは追加の移動アクションを1回行う。この追加の移動アクションは、最も近い射線が通っている敵ファイターに、移動開始時よりも近い位置で終了しなければならない。
	[ダブル] 鉄拳:このファイターの1mv以内に、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2個ロールせよ。ロール結果が3-5であるごとに、選択された敵ファイターは1ポイントのダメージを受ける。ロール結果が6であるごとに、選択された敵ファイターはこのアビリティの発動出目に等しい数のダメージを受ける。
	[ダブル] 卑劣な罠:このバトルラウンド終了時まで、このファイターの3mv以内で敵ファイターが移動アクションを終了するたび、その敵ファイターは落下ダメージ判定を受ける。
	[トリプル] 強力な突撃:このファイターの命令終了時まで、このファイターが次に敵ファイターの1mv以内で移動を終了したとき、このファイターの1mv以内に、かつ射線が通っている敵ファイターを1体選択せよ。選択された敵ファイターは、このアビリティの発動出目に等しい数のダメージを受ける。
	[クアッド] ぶちまけられる灼熱の金属: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】および【攻撃力】は+3の修正を受ける。

オゴウル・モウトライブのヒーロー・アビリティ

	[クアッド] 力こそ正義: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になっていた場合にのみ、ファイターはこのアビリティを発動できる。このファイターは追加の移動アクションを1回、もしくは追加の攻撃アクションを1回行う。
	[ダブル] スカールを導け:このファイターの4mv以内に、かつ射線が通っているビーストの刻印(👁)を持つ味方ファイターを1体選択せよ。選択された味方ファイターは追加の攻撃アクションを1回行う。
	[ダブル] 血の粥: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までのダメージを回復する。
	[トリプル] 暴力による鉄則:このファイターの2mv以内に、かつ射線が通っている味方ファイターを1体選択せよ。選択された味方ファイターは、このアビリティの発動出目の半分(端数切り上げ)に等しい数のダメージを受ける。その後、選択された味方ファイターは追加の移動アクション1回、もしくは追加の攻撃アクションを1回行う。
	[クアッド] ファイアブレス:このファイターの3mv以内に、かつ射線が通っているすべての敵ファイターは、それぞれこのアビリティの発動出目に等しい数のダメージを受ける。

オゴウル・モウトライブ・ワンダーグラット

タイラント 315

✂	8	2	4	2/4
✂	2	4	6	4/8

4 5 42

スカルグ 355

✂	8	2	4	2/4
✂	2	3	5	4/8

8 4 40

ブッチャー 225

✂	3-7	3	3	3/6
✂	1	3	5	3/6

4 4 38

クラッシャー 245

✂	1	4	5	4/8
✂	1	4	5	4/8

4 4 32

ファイアベリ 230

✂	3-7	3	3	3/6
✂	2	2	5	4/8

4 4 38

ガットロード 280

✂	2	3	6	5/10
✂	2	3	6	5/10

4 5 32

アイスブロウ・ハンター 280

✂	8	2	5	2/4
✂	2	3	5	4/8

4 4 40

サンダーフィスト 215

✂	3-10	3	4	2/4
✂	1	4	4	2/4

4 4 32



クラッシャー



ブッチャー



サンダーフィスト

モーンファング・ライダー
(間引きの棍棒と鉄拳装備)

295

1 4 5 3/6

8 4 35

オゴウル・グラットン
(棍棒装備)

200

1 4 5 3/6

4 4 28

モーンファング・ライダー
(ガルガント切りの鈍装備)

300

2 3 5 4/8

8 4 35

オゴウル・グラットン
(鉄拳装備)

190

1 3 5 3/6

4 5 28

マンイーター

205

8 2 4 2/4

1 4 5 3/6

4 4 30

アイアンガット

235

2 3 6 4/8

4 5 28

フロストサーベル

175

1 4 4 2/5

8 4 16

レッドベルチャー

185

3-10 3 4 2/4

1 3 4 2/4

4 4 28

アイスフォール・イエティ

205

1 4 4 2/5

8 4 25

ノブラー

45

1 3 2 1/3

4 3 6

ゴージャー

195

1 4 4 3/6

5 3 30