

永久呪文のアップデート

このセクションには、あらゆる軍勢の魔術師が召喚することができる、共通の永久呪文や顕現伝承のウォースクロールが記載されている。これらのウォースクロールに記載されている情報は、以前の出版日または出版日が明記されていない能力表の内容を上書きする。

永久呪文は『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』の中でも最も興奮に沸き返る側面であり、魔力の物理的な顕現をゲームに登場させ、さまざまな方法によってアーミーと組み合わせることができる。

永久呪文や他の顕現を使用するためのルールは、「魔法」のセクションに記載されている（上級ルール）。

なお、本書のこのセクションに収録した永久呪文は、利用可能なすべての永久呪文を網羅したものではない。ルミネス・レムロードの『石化のルーン』や、グルームスパイト・ギットの『モルクのマイティ・マッシュルーム』のように、特定陣営の魔術師のみが召喚可能な永久呪文も多数存在する。そのような永久呪文のウォースクロールは、陣営パックやそれらを召喚できる陣営のバトルームに収録されている。

顕現伝承

クロンドスパイン具現体

自軍側ヒーローフェイズ

8

ガウルのクロンドスパイン具現体を召喚：

ガウルのクロンドスパイン連峰に出没せし恐るべき具現体は、純粋なガウルの魔力によって生み出された創造物で、肉体は大骨に守られ、野獣の本能に導かれる恐ろしき存在だ。〈獣の領域〉に住まうすべてのモノと同様に、それらは捕食者と被食者の法則に駆り立てられ、諸領域を当てもなく放浪する他の顕現に喰らいつく。

宣言：戦場に味方ガウルのクロンドスパイン具現体が1個も存在しない場合、この呪文を唱える際に味方魔術師を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：詠唱者の12mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態であり、なおかつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置にガウルのクロンドスパイン具現体を1個配置する。

キーワード 呪文、召喚

顕現伝承 禁断の力

自軍側ヒーローフェイズ

6

ヴァランガールの欠片を召喚:

ひび割れた黒き石のプリズムは対になって戦場を旋回し、砕けた表面から死霊術の力を撒き散らして、通過点にいる者たちの魂魄と命を蝕んでゆく。

宣言: 戦場に味方ヴァランガールの欠片の永久呪文が1個も存在しない場合、この呪文を唱える際に味方魔術師を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果: 詠唱者の18mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態である位置にヴァランガールの欠片の永久呪文を1個配置する。ヴァランガールの欠片の永久呪文は、2つのパーツで構成されており、それらは互いの9mv以内に一部が入るように設置されなければならない。

キーワード 呪文、召喚

自軍側ヒーローフェイズ

6

ホラーガストを召喚: 恐怖を喰らう深遠な

捕食者であるホラーガストは、獲物が最も恐れるものに姿を変え、シャイシュの死の荒野に出没する。多くの場合、それは大死霊術師ナガッシュの冷酷な睥睨のかたちをとる。

宣言: 戦場に味方ホラーガストが1個も存在しない場合、この呪文を唱える際に味方魔術師を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果: 詠唱者の12mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態であり、なおかつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置にホラーガストを1個配置する。

キーワード 呪文、召喚

自軍側ヒーローフェイズ

7

霊魂の追跡者ラウシオンを召喚: 古代の冥界の神である霊魂の追跡者ラウシオンの引き裂かれた残響は、強力な魂魄に引き寄せられて、渦を巻く死の潮流の中を漕ぎ渡る。相応しい生贄を捧げるならば、魔術師たちはその猟奇的な彷徨に加わることができるだろう。

宣言: 戦場に味方霊魂の追跡者ラウシオンが1個も存在しない場合、この呪文を唱える際に味方魔術師を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果: 詠唱者の12mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態であり、なおかつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置に霊魂の追跡者ラウシオンを1個配置する。

キーワード 呪文、召喚

自軍側ヒーローフェイズ

6

魂叫橋を召喚: 骨と苛まれし霊魂の悪夢の融合体である魂叫橋は、倒れし者らの魂を打ち砕き、喰らい尽くして、物質世界の中に一時的な道を切り開く。

宣言: 戦場に味方魂叫橋が1個も存在しない場合、この呪文を唱える際に味方魔術師を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果: 詠唱者の18mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態である位置に魂叫橋を1個配置する。魂叫橋は2つのパーツで構成されており、それらは互いの9mv以内に一部が入るように設置されなければならない。

キーワード 呪文、召喚



顕現伝承

忌々しき呪文

自軍側ヒーローフェイズ

8

シャイシュの紫太陽を召喚：シャイシュの紫太陽ほど、見る者に大きな恐怖を与える呪文はない。この骸骨の顔を持つ球体は、触れた者をすべて紫水晶の彫像に変えてしまう死の光線を放ちながら、戦場を漂い流れてゆく。

宣言：戦場に味方シャイシュの紫太陽が1個も存在しない場合、この呪文を唱える際に味方魔術師を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：詠唱者の12mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態であり、なおかつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置にシャイシュの紫太陽を1個配置する。

キーワード 呪文、召喚

自軍側ヒーローフェイズ

6

邪悪な大渦を召喚：シャイシュの魔力に満ちた邪悪な大渦の旋風は、魔術のエネルギーと死者の魂を吸い込んだ後、破壊的な大爆発を起こす。

宣言：戦場に味方邪悪な大渦が1個も存在しない場合、この呪文を唱える際に味方魔術師を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：詠唱者の12mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態であり、なおかつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置に邪悪な大渦を1個配置する。

キーワード 呪文、召喚

自軍側ヒーローフェイズ

7

窒息の死潮流を召喚：死者の魂は地の底から立ち上がり、窒息の死潮流となって生者に押し寄せる。餌食となったものは地中に埋められ、その魂は〈死の領域〉に引きずり込まれてしまう。

宣言：戦場に味方窒息の死潮流が1個も存在しない場合、この呪文を唱える際に味方魔術師を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：詠唱者の12mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態であり、なおかつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置に窒息の死潮流を1個配置する。

キーワード 呪文、召喚

自軍側ヒーローフェイズ

6

魂縛の枷を召喚：老いた鎖を鳴り響かせ、魂縛の枷は錆びた手枷を軋ませて獲物に襲いかかる。犠牲者の魂に鎖をかけ、シャイシュの大きいなる土牢に引きずり込まんと。

宣言：戦場に味方魂縛の枷の永久呪文が1個も存在しない場合、この呪文を唱える際に味方魔術師を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：詠唱者の18mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態である位置に魂縛の枷の永久呪文を1個配置する。魂縛の枷の永久呪文は、3つのパーツで構成されており、それぞれが少なくとも1つの他のパーツから3mv以内に一部が入るように設置されなければならない。

キーワード 呪文、召喚

顕現伝承

エーテルを帯びし機械

自軍側ヒーローフェイズ

6

時空の歯車を召喚：天体の進行と同様、時空の歯車の回転は時の流れを司るもので、自身の周囲で起きる事象の速度を速めたり、あるいは遅くしたりする力を魔術師たちに与える。

宣言：戦場に味方時空の歯車の永久呪文が1個も存在しない場合、この呪文を唱える際に味方魔術師を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：詠唱者の12mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態である位置に時空の歯車の永久呪文を1個配置する。

キーワード 呪文、召喚

自軍側ヒーローフェイズ

6

幽体の振り子を召喚：死神の刃のように突如として出現する幽体の振り子は、防具も肉体も、そして諸領域をとりまく帳さえも等しく容易に切り裂いてしまう。

宣言：戦場に味方幽体の振り子が1個も存在しない場合、この呪文を唱える際に味方魔術師を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：詠唱者の12mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態であり、なおかつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置に幽体の振り子を1個配置する。

キーワード 呪文、召喚

自軍側ヒーローフェイズ

6

水銀の刀剣を召喚：シャモンの方の潮流に乗って空舞う水銀の刀剣は、密集した隊形を保ちながら戦場を飛行してゆく。突如として散開し、刀剣は行く先に現れるあらゆるものを切り裂き、その首を落としてゆく。

宣言：戦場に味方水銀の刀剣の永久呪文が1個も存在しない場合、この呪文を唱える際に味方魔術師を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：詠唱者の12mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態であり、なおかつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置に水銀の刀剣の永久呪文を1個配置する。

キーワード 呪文、召喚

永久呪文



顕現伝承 原初の源

自軍側ヒーローフェイズ

5

燃えさかる頭部を召喚：アキュシーの焔から生まれた燃えさかる頭部は、炎に包まれた髑髏の顕現と化し、戦場を焼き尽くしてゆく。隊列は燃えて灰になり、ガタガタと音を立てる戦闘兵器は炎を上げて破壊されていく。

宣言：戦場に味方燃えさかる頭部が1個も存在しない場合、この呪文を唱える際に味方魔術師を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：詠唱者の12mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態であり、なおかつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置に燃えさかる頭部を1個配置する。

キーワード 呪文、召喚

自軍側ヒーローフェイズ

7

レイヴナクの大顎を召喚：癡猛、無慈悲、永遠なる飢えによって決して満たされぬレイヴナクの大顎として知られる呪文は、ガウルの心髄をもとに生まれ、何人もの敵を貪り尽くしていく。

宣言：戦場に味方レイヴナクの大顎の永久呪文が1個も存在しない場合、この呪文を唱える際に味方魔術師を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：詠唱者の12mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態であり、なおかつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置にレイヴナクの大顎の永久呪文を1個配置する。

キーワード 呪文、召喚

自軍側ヒーローフェイズ

6

鮮緑の生群を召喚：

グーランの癒しの力を備えた鮮緑の生群は、戦場を駆け巡り、死者や致命傷を負った者を見つけ出しては、その者らに生命と活力を与える。

宣言：戦場に味方鮮緑の生群が1個も存在しない場合、この呪文を唱える際に味方魔術師を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：詠唱者の12mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態であり、なおかつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置に鮮緑の生群を1個配置する。

キーワード 呪文、召喚

顕現伝承

あいたい

爨隼たる魔術

自軍側ヒーローフェイズ

7

本影の呪文転送門を召喚：影が映る一組の鏡、本影の呪文転送門は戦場の二地点を結ぶ。それを用いることで、魔術師たちは遥か遠くまで破壊の魔法と強化の術を飛ばすことができる。

宣言：戦場に味方本影の呪文転送門が1個も存在しない場合、この呪文を唱える際に味方魔術師を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：詠唱者の18mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態である位置に本影の呪文転送門を1個配置する。本影の呪文転送門は2つのパーツで構成されており、それらは互いの9mv以内に一部が入るように設置されなければならない。

キーワード 呪文、召喚

自軍側ヒーローフェイズ

7

プリズムの障壁を召喚：プリズムの障壁を成す水晶の柱は、純粋なる光が硬化し、防壁と化したもので、戦場にいる者たちにまばゆきハイシュの光を浴びせかける。

宣言：戦場に味方プリズムの障壁が1個も存在しない場合、この呪文を唱える際に味方魔術師を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：詠唱者の18mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態である位置にプリズムの障壁を1個配置する。

キーワード 呪文、召喚

自軍側ヒーローフェイズ

7

ウルガイシュの流星群を召喚：

ハイシュとウルグの中間にある黄昏の垂領域から呼び出される流星群は、ありのままの光と影の魔力を宿して飛ぶ。そして生者の肉体を破滅させ、あるいは、その精神を恐ろしき嘘と耐えがたき真実で満たすのである。

宣言：戦場に味方ウルガイシュの流星群の永久呪文が1個も存在しない場合、この呪文を唱える際に味方魔術師を1体選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果：詠唱者の12mv以内に全体が入るように、かつ詠唱者から視認状態であり、なおかつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた位置にウルガイシュの流星群の永久呪文を1個配置する。

キーワード 呪文、召喚

永久呪文



移動力
10"
体力 12
細細力 4+
8+
追放

戦鼓が心の中で鳴り響き、血がたぎる。クロンドスパインの具現体が現れるとき、狩りが始まる。原始なる領域石の力が集まり、ガウルから目覚めた生命力あふれん具現体は、最初に遭遇された山々にちなんで名付けられている。クロンドスパインの具現体は、命果てた野獣の爪や骨を身に纏い、それを鎧として、そして武器にして敵を屠っていく。ガウルにあるすべてのモノと同様に、クロンドスパインは捕食者であるが、かれらは好んで魔力を帯びしものを狩り——敵の呪文や神秘なる構造物をエーテルの塊へと引き裂いていく。

共通ウォースクロール

ガウルのクロンドスパイン具現体

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
琥珀骨の鉤爪と牙	6	4+	2+	2	3	対顕現 (+1 貫通値)

任意のターン終了時
魔力を喰らい尽くすモノ:カルノザウルスが肉の塊を食いちぎるように、クロンドスパイン具現体は魔力を喰らう。
効果:このターン中、この顕現が敵顕現を1個でも全滅させた場合、この顕現を回復(6)する。

パッシブ
超越せし捕食者:クロンドスパイン具現体は寧猛な捕食者であり、生きた物と神秘の実体を等しく狩り尽くす。
効果:敵顕現の18mv以内に一部でも入っている場合、この顕現は突撃ロールを実行する際に、そのダイス個数を1個増やしてもよい(最大3個まで)。ただし、そうした場合、この顕現は敵顕現の1/2mv以内で突撃移動を完了しなければならない。

パッシブ
荒れ狂う具現体この顕現は強い自我を持ち、魔術師のあらゆる力に抗う。
効果:この顕現が『顕現の追放』アビリティの対象となる際、顕現が追放される場合は、追放されない。代わりに、この顕現に6ポイントのダメージを割り振る(これらのダメージに対して加護ロールを実行することはできない)。



キーワード 顕現、永久呪文、具現体、飛行、加護 (6+)



ヴァラガールの欠片は、伝説的な大魔術師であるマイソン・ヴァラガールがアメジストの魔力を吸収するために創造したプリズムである。しかし、時間の経過とともに、ヴァラガールは自らの悍ましい研究に我を失っていった。大罪者としてシグマー自身に打ち倒されたが、彼はその暗黒の知識をすでに広めていたのである。その中には、魔力に満ちた欠片を用いて敵を拘束する方法も含まれていた。かの永久呪文が召喚されしとき、その周囲にいる敵は地面に引っ張られるように身動きが取れなくなる。

共通ウォースクロール

ヴァラガールの欠片

パッシブ
マルチパーツ
効果:この顕現の【体力】と等しい数のダメージがこの顕現に割り振られた場合、この顕現は全滅し、そのパーツのすべてがゲームから取り除かれる。

パッシブ
魂の陥穽:ヴァラガールの欠片の邪悪なエネルギーは、プリズム同士を互いに結び、近くにいる生物を生氣を吸収する魔法の網の中に捕らえる。
効果:この顕現のいずれかのパーツから6mv以内に一部でも収まっている間、敵ユニットが『移動』アビリティを使用する際、『飛行』アビリティの効果はその敵ユニットに適用されなくなる。
 敵ユニットは、この顕現のいずれのパーツからも6mv以内に一部が入るように配置されてはならない。

自軍側移動フェイズ
まぼろしの転移:一对の欠片が一瞬にして消え、その後、他の三稜鏡の横に再び現れる。
効果:この顕現の一部分であるパーツを1つ選択し、それを戦場から取り除いた後に、もう一方のパーツの9mv以内に全体が入るように再配置する。



キーワード 顕現、永久呪文、加護 (6+)



死霊術の儀式や大量の生け贄を以て、ホラーガストは召喚される。形態なきホラーガストは、獲物を最も恐怖に陥れる姿に自らを変えて現れ、その怯懦を餌にして、粘れゆく破壊の瘴気を吐き出す。一般的にシャイシュの荒涼とした地を彷徨っているが、戦場にはホラーガストが好む栄養素が豊富に存在する。ホラーガストはあらゆる姿や形となって現れると記録されているが、死を恐れぬ定命の者はほとんどいないため、多くの顕現がゆがんだ大死霊術師ナガッシュの姿と化して現われるのである。

共通ウォースクロール

ホラーガスト

武器	遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
✂️	恐ろしい叫喚	10"	6	2+	3+	2	1	近接射撃 対歩兵(+1 貫通値)
武器	近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ	
✂️	絡みつく死の手	4	4+	4+	-	1	-	

任意の遠隔フェイズ
恐怖の先駆者:ホラーガストは犠牲者の恐怖を喰らい尽くし、絶望的な恐怖の波動を吐き出す。
宣言:現在のフェイズ中に、この顕現のレンジアタックの対象となった敵ユニットを1個選択する。
効果:ダイスを1個ロールする。そのフェイズ中に撃破された選択された敵ユニット内の兵の数よりも、そのロール結果が少ない場合、その敵ユニットはそのターン中に指揮アビリティを使用できない。



キーワード 顕現、永久呪文、飛行、加護 (6+)



魂叫橋は、多くの魔術師にとって奇奇怪怪な橋でありながらも、同胞を転移させるために便利な手段であると考えられている。だがその呪文は、予想以上に邪悪なものだ。苦悩に満ちた魂を捕らえ、それらを橋を模造する品として縛り付け、その苦悶を用いて現実空間の帳を穿つことにより魂叫橋は形成されている。魂叫橋を渡った者は、その慟哭に幾年も悩まされることになり、呪われた者たちの恐ろしい合唱は、夜に長々とした影を落とす中でますます大きくなっていく……。

共通ウォースクロール

魂叫橋

ギア パッシブ

マルチパーツ
効果:この顕現の【体力】と等しい数のダメージがこの顕現に割り振られた場合、この顕現は全滅し、そのパーツのすべてがゲームから取り除かれる。

自軍側移動フェイズ

死の通廊:魂叫橋を渡る者は、死の魔力の潮流とともに、あらゆる物理的な障害を乗り越えて進む。

宣言:この顕現のいずれかのパーツから6mv以内に全体が入っている味方ユニットを1個選択する。

効果:選択された味方ユニットを戦場から取り除き、このもう一方の顕現のパーツから6mv以内に全体が入るように、かつあらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れている戦場の位置に再配置する。



キーワード

顕現、永久呪文、加護 (6+)



ナガッシュがシャインシュを征服したとき、ナガッシュは彼に反対するすべての神々を喰ら喰らった。これらの朽ち果てん神々の断片は、今やほんのわずかしが残っていない。そのような存在の中に、あらゆる創造物の魂の場所を知っているとされている靈魂の追跡者ラウシオン、邪な船頭がいる。危機から逃れようとする魔術師は、必ずや現れんラウシオンを呼ぶことができる。しかし、その追跡者が求める船賃は常に同じである。魂の一部分が少しずつ削がれては、喰われていくのである。

共通ウォースクロール

靈魂の追跡者ラウシオン

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
切り裂く權	3	4+	3+	1	D3	クリティカル(2ヒット)

自軍側移動フェイズ

死の潮流を漕ぎ分けて:靈魂の追跡者は、諸領域を彷徨うすべての靈の場所を知っており、呪術師が求めし魂へと導く。しかし、そのような旅は何かしらの高い代償を払うことになる……。

宣言:この顕現の3mv以内に一部でも入っている味方歩兵・魔術師・英雄を1体選択する。

効果:この顕現は自身の【移動力】に示されている距離まで移動できる。その移動中、この顕現は兵を通り抜けることができる。その後、選択された味方英雄を戦場から取り除き、この顕現の3mv以内に一部が収まり、かつ近接戦闘に突入しないように戦場に再配置する。最後に、選択されたその味方英雄は1ポイントの致命的ダメージを受ける。

キーワード コア、移動



キーワード

顕現、永久呪文、飛行、加護 (6+)



魂縛の枷は〈大いなる土牢〉、ナガッシュの捻じ曲がった正義に抗おうとする者を牢獄する底知れぬ地下牢から現れん。この世のものとは思えない知覚で激しく動き回り、魂縛の枷はわずかな罪を背負う者に向かって詰め寄ってゆく。それは肉体ではなく魂に絡みつき、神秘なる存在さえも逃すことはない。苦闘すればするほど、犠牲者は活力を奪われる。恐怖と悲しみに打ちひしがれて、力を失った不運なものはやがて屈服し、〈大いなる土牢〉で永遠の時を過ごす為に攫われていくのである。

共通ウォースクロール

魂縛の枷

ギア パッシブ

マルチパーツ
効果:この顕現の【体力】と等しい数のダメージがこの顕現に割り振られた場合、この顕現は全滅し、そのパーツのすべてがゲームから取り除かれる。

任意のヒーローフェイズ

逃れられぬ大いなる土牢:手枷足枷は戦う者たちの体を束縛するだけでなく、その魂をも拘束し、体力や精神力を奪っていく。そして大きな口を開けた〈大いなる土牢〉の監獄へと引きずり込まれてゆくのである。

宣言:この顕現のパーツごとに、そのパーツの3mv以内に一部でも入っている敵ユニットを1個選択してもよい。このアビリティの対象として同一のユニットを選択できるのは、各ターンにつき1回である。

効果:選択された各敵ユニットに対して、それぞれD3を1個ロールする。ロール結果が2+であれば:

- ・選択された敵ユニットは、ロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。
- ・そのターン中、選択された敵ユニットの【移動力】はロール結果に等しい数のマイナス修正を受ける。



キーワード 顕現、永久呪文、加護 (6+)



咆哮を上げる星なる球体、邪悪な大渦は死霊術の魔力を内に秘めている。その中に牢獄された魂は、不実な魔力や死んだ者の魂を吸い込んでガツガツと喰らいながらも、解放を求めて暴れ回り、泣き叫ぶ。そして必然の結末を迎えるかのように、大渦は内包するエネルギーを発散して爆発する。その大いなる死の力は、周囲にいるあらゆるものを消滅させる。一部の学者は、邪悪な大渦とかつてこの諸領域に災いをもたらした、恐ろしい死の激震との類似性を指摘しており、これらの呪文は激震の数十年前を経てなお、不意に現れる局所的な余震であると理論付けている。

共通ウォースクロール

邪悪な大渦

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
鞭打つ魔力	2D6	2+	3+	-	1	クリティカル(2ヒット)

ギア パッシブ

ネクロシスの大渦:さまよいながら戦場を進んでゆく大渦に、魔法と魂が吸い込まれていく。

効果:この顕現は以下の条件を満たすたびに、1大渦ポイントを獲得する:

- ・この顕現が配置されるたび。
- ・この顕現の12mv以内に一部でも入っているユニットが呪文の詠唱を成功させるたび。
- ・この顕現の12mv以内に一部でも入っている兵が1体撃破されるたび。

この顕現は、一度に最大6大渦ポイントを持つことができる。

任意のターン終了時

凄まじき爆発:魔法と死者の魂を喰らい尽くした大渦は、急激に光度を増し、壊滅的なエネルギーを発して爆発する。

宣言:この顕現が6大渦ポイントを有する場合、この顕現の9mv以内に一部でも入っている各ユニット(敵味方問わず)を選択する。

効果:選択された各敵ユニットに対して、それぞれダイスを1個ロールする。ロール結果が2+であれば、選択されたユニットは、そのロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。その後、この顕現は全滅する。

キーワード 顕現、永久呪文、飛行、加護 (6+)



〈定命の諸領域〉の大地は、流血のこだまで満ちている。十分は力を持つ魔法使いは、これらのエネルギーを不浄な形で目覚めさせ、霊体の激流を呼び起こすことができる。その魔法の構造物は、開けられた棺や干上がった肉体の腐敗臭を漂わせて進み、その激流による衝撃は騎兵さえも押し潰す。引きずり降ろされた兵士は、蠢く霊体の手によって引き裂かれ、呼吸の術を奪われて窒息する。古戦場を徘徊する霊体の激流や、膨れ上がるほどの邪悪な力に満ちた霊体の激流が、太古なる森の中心にそびえ立つ大木に影を落としているという恐ろしい物語が噂される。

共通ウォースクロール

窒息の死潮流

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
霊体の激流	8	2+	3+	1	1	突撃(+1ダメージ量)

自軍側移動フェイズ

墓場への招待: 窒息の死潮流の進路に巻き込まれた戦士たちは、渦を巻く地面に揉まれ、安息なき死者の幽体に引きずり回される。

効果: この顕現は【移動力】に示されている距離まで移動できる。その移動中、この顕現は兵を通り抜けることができる。その後、この顕現はその移動中を通り抜けた敵ユニットを1個選択してもよい。選択された敵ユニット内にいる兵1体につき、それぞれダイスを1個ロールする。ロール結果で5+が出るたびに、その敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。

キーワード コア、移動



キーワード 顕現、永久呪文、飛行、加護(6+)



シャイシュの紫太陽は破滅の前兆である。忌まわしい魔法は、不気味な静けさで浮遊する光輝放つ球体へと融合し、それはアメジストの光線を放ち、打たれたものを生命なき水晶と化していく。強者も、屈強な者も、臆病者も、勇敢な者も、紫の太陽から突き出る骸骨の顔のもとに誰一人助からない。学識あるネクロマンサーは、これが狂神ズイレウスの顔であると謳う。その名は召喚の儀式で呼び出され、古代の罪を償うために紫太陽に幽閉されているのだと。

共通ウォースクロール

シャイシュの紫太陽

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
変形の眼光	2D6	3+	3+	1	1	クリティカル(致命的)

自軍側移動フェイズ

顕現せし終末: シャイシュの紫太陽の恐るべき光線に触れたものは、皆、自身の命運の終焉を見る。肉体は結晶化し、魂は引き剥がされて、死の領域へと送られるのである。

効果: この顕現は【移動力】に示されている距離まで移動できる。その移動中、この顕現は兵を通り抜けることができる。その後、この顕現はその移動中を通り抜けた敵ユニットを3個選択してもよい。選択された各敵ユニットに対して、それぞれD3を1個ロールする。ロール結果が2+であれば、対象の敵ユニットはロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。

キーワード コア、移動

バッシブ

荒れ狂う具現体: この顕現は強い自我を持ち、魔術師のあらゆる力に抗う。

効果: この顕現が『顕現の追放』アビリティの対象となる際、顕現が追放される場合は、追放されない。代わりに、この顕現に6ポイントのダメージを割り振る(これらのダメージに対して加護ロールを実行することはできない)。

バッシブ

魅惑なるシャイシュの天底: シャイシュの紫太陽をじつと見つめることで、衰え、消えゆく己を知る。

効果: この顕現の3mv以内に一部でも入っている敵ユニットのセーブロールは-1の修正を受ける。

キーワード 顕現、永久呪文、飛行、加護(6+)



時空の歯車は、アズイルの難解な魔法によって磨き上げられた一連の神秘なる歯車である。永久に回り続ける歯車は、天の旋律に同調する複雑な機構で形成されている。歯車を注視する者は、驚異的な速度で時を進める宇宙を垣間見たり、押し潰されそうな歳月の流れを感じたりすることができる。そして秀でた才能を持つ魔術師は、歯車の仕組みに手を伸ばし、それを意のままに操ることができる。同胞の時の流れを早くしたり、時が止まったかのように敵の動きを封じることさえもできるのだ。

共通ウォースクロール 時空の歯車

各ターンにつき1回、自軍側ヒーローフェイズ

時のからくり:時空の歯車がおもつ機構は、過ぎて行かん数秒の時や久遠の時の流れを示す。歯車を操ることで、魔法使いは周囲の時の移ろいを加速させて敵に素早く肉薄したり、時の流れを遅らせて追ってくる攻撃を回避することができる。

効果:味方魔術師がこの顕現の3mv以内に一部でも入っている場合、以下の中から効果を1個選択する:

時の加速:次の自軍側ターン開始時まで、この顕現の12mv以内に全体が入っている間、味方ユニットは突撃ロールをリロールできる。

時の減速:次の自軍側ターン開始時まで、この顕現の12mv以内に全体が入っている味方魔術師を対象とする攻撃のヒットロールは-1の修正を受ける。



キーワード 顕現、永久呪文、加護 (6+)



幽体の振り子は、領域と領域の間にある無色透明な空間から生み出される。不可解で神秘的な、完璧なリズムで揺れながら、それは低い音を立てながら戦場を横切っていく。その斬撃は盾の壁を容易に切り裂き、手足を切断し、血の塊を飛び散らせ、巨大な怪物の脚を一振りで切り刻む。幽体の振り子には不吉な噂がきまとう。それは振り子が召喚されるたびに、対となる幻影が現れるというものから、伝説に名高いウルグの幽体剣が幻影なる霧となり大地に住むものを刈り取るなど、さまざまである。

共通ウォースクロール 幽体の振り子

パッシブ

弧を描く振り子:幽体の振り子は弧を描きながら、一直線に進んでゆく。

効果:この顕現は『突撃』や『近接攻撃』アビリティを使用できない。さらに、この顕現は移動するとき、幽体の振り子の先端が向いている方向、あるいは幽体の振り子の先端が向いている反対方向のいずれかに直線的に移動しなければならない。

任意の移動フェイズ

振り切る刃:振り子の刃が一度通過すれば敵の隊列は崩壊し、断ち切られた四肢や切り離された首が血の雨を降り注ぐ。

効果:この顕現は【移動力】に示されている距離まで移動できる。その移動中、この顕現は兵を通り抜けることができる。その後、この顕現はその移動中に通り抜けた敵ユニットを3個選択してもよい。選択された各敵ユニットに対して、それぞれD6を1個ロールする。ロール結果が2+であれば、対象の敵ユニットはロール結果に等しい数の致命的ダメージを受ける。

キーワード コア、移動 顕現、永久呪文、飛行、加護 (6+)

移動力 8"
 体力 6
 防御力 5+
 7+ 追放

水銀の刀剣は、エリクシアの物語に出てくる銀の乙女、セレムニスによって作られたと言われている。融解した高温の水銀の中で生きてきたまま茹でられ、命を落としたにもかかわらず、その苦心する労働から彼女は解放されることはなかった。恐ろしいパンシーとして生まれ変わった彼女は、これらの魔剣のそれぞれに、彼女の不死なる本質と怨念を吹き込んだのである。その鋭利な刃は、神秘なる防御さえも断ち切り、悪意に満ちた刀剣はまるで巧みな剣術士が操るかのように戦う。一振り、一突き、剣が振るわれるたびに、それはこの世のものとも思えぬ慟哭を発する。

共通ウォースクロール

水銀の刀剣

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
慟哭の乱舞	12	3+	3+	1	1	クリティカル(致命的)

パッシブ
刀剣の舞:まじない、深遠な護符は、この顕現の鋭い刃から定命の者を救うことはできない。
効果:この顕現の攻撃によって与えられるダメージに対して、加護ロールを実行することはできない。



キーワード 顕現、永久呪文、飛行、加護 (6+)

移動力 8"
 体力 6
 防御力 6+
 6+ 追放

燃え盛る頭部を召喚するために、魔術師は最も激しい感情を呼び起こさなければならない。その感情は、音を立てて燃え殻となり、意地の悪い目でにらみつける不敵な笑みをした頭蓋骨を形成する。最も無謀な者だけが、燃え盛る頭部を呼び起こす勇氣を持つ。何故なら、召喚された頭蓋骨は好き勝手な方向に突き進み、思慮もなく炎を吐き出しては自らを消費していくからだ。その跡には黒焦げの骸や、燃えさかる大砲の砲台が残る。無論都市でさえ、燃え盛る頭部によって焼き尽くされてしまことがある。

共通ウォースクロール

燃えさかる頭部

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
バーニングプレス	10"	D6	2+	3+	2	1	近接射撃 対戦闘兵器 (+1 貫通値)

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
燃え盛る大顎	2D6	2+	3+	2	1	対戦闘兵器 (+1 貫通値)

パッシブ
猛火:燃え盛る頭部は、敵に猛火の奔流を解き放つことができるが、そうすることでその本質を消滅させる。
効果:この顕現が『遠隔攻撃』アビリティを使用する際、そのアビリティが解決された後、この顕現は1ポイントのダメージを受ける(そのダメージに対して加護ロールを実行することはできない)。



キーワード 顕現、永久呪文、飛行、加護 (6+)



レイヴナクの大顎は、飢えを具現化したもので、動くものすべてを切り裂く飽くなき捕食者である。どれだけ多くの者を引き裂き、血まみれの塊にしようとも、その大顎はとどまることを知らない。大顎の召喚後には、流血の跡が残されていくが、より不穏なのは、食らわれた者たちの運命が不確かなことだ。レイヴナクの正確な仔細については、学者やシャーマンの間で議論が続いており、遥か昔にシグマーによって閉じ込められた神獣説から、双頭神ゴルカモルカ自身の一面であるとする説まで、多岐に及ぶ。

共通ウォースクロール

レイヴナクの大顎

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
歯を鳴らして噛みつく大顎	10	4+	2+	1	1	突撃(+1 ダメージ量)

任意の突撃フェイズ

貪る飢餓: 目にも留まらぬ野獣のような動きで戦場を暴れ回り、レイヴナクの大顎は手の届くあらゆるものを引き裂く。

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

効果: ダイスを10個ロールする。ロール結果で5+が出るたびに、選択された敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。

パッシブ

荒れ狂う具現体: この顕現は強い自我を持ち、魔術師のあらゆる力に抗う。

効果: この顕現が『顕現の追放』アビリティの対象となる際、顕現が追放される場合は、追放されない。代わりに、この顕現に6ポイントのダメージを割り振る(これらのダメージに対して加護ロールを実行することはできない)。

キーワード 顕現、永久呪文、加護 (6+)



蟲の翅の音を鳴らしてやってくる鮮緑の生群は、グーランの癒しの力を体現している。朽ち果てん木であろうと、腐って土にならんとする骸であろうと、それは生命の残滓から召喚される。死に瀕する者を探し求めて、鮮緑の生群はかの者に舞い降りて、引き裂かれた組織と融合し、臓器や骨を再生していく。しかし輪廻のごとく、再生には死が絡み合っている。鮮緑の生群は同胞を探すように熱心に敵を求め、数え切れないほどの有毒な刺し傷を与えんと、敵の甲冑に潜り込んでその急所を攻撃する。

共通ウォースクロール

鮮緑の生群

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
群れの一刺し	2D6	4+	4+	-	1	対歩兵(+1 貫通値)

任意のターン終了時

活力の回復: 鮮緑の生群はグーランの治癒の力を引き出し、己だけでなく同胞を回復することができる。

効果: この顕現を回復 (3) する。

自軍側移動フェイズ

恵み深い回復: 鮮緑の生群の虫たちは切り裂かれた肉体や砕かれた骨の隙間にもぐりこみ、回復の魔力をもって負傷者の傷をふさぐ。

宣言: この顕現の3mv 以内に一部でも入っている味方ユニットを1個選択する。

効果: 選択された味方ユニットを回復 (D3) する。



キーワード 顕現、永久呪文、飛行、加護 (6+)



ハイシュとウルグの間には、秘密に毒された影と光の逆説的な場所、隠されし黄昏が存在する。その共生的でありながら対立するエネルギーを用いながら、魔法使いはウルガイシュの流星群を召喚することができる。その渦巻く二つの球体は、一組となって戦場を駆け抜けてゆく。影の流星群は心を乱す幻覚の煙を吐き出し、絶望的な闇の渦を引き起こして行く。そして光の流星群は純粋な真実で精神を掻き乱し、求められていない否定できぬ知識をもたらす、弱い精神力を持つ者の心を打ち砕く。

共通ウォースクロール

ウルガイシュの流星群

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
光と影の螺旋	4	3+	3+	1	D3	-

⚙️ **パッシブ**

マルチパーツ
効果: この顕現の【体力】と等しい数のダメージがこの顕現に割り振られた場合、この顕現は全滅し、そのパーツのすべてがゲームから取り除かれる。
 この顕現が移動を完了する際、双方のパーツは互いに9mv以内に一部が入っていないなければならない。
 この顕現の各パーツは、それぞれ光と影の螺旋を装備している。

⚙️ **パッシブ**

光と影の螺旋: 影の流星群は心を乱す幻覚、有毒の暗き霧を撒き散らしながら飛び、光の流星群は輝く光を放しつつ、狂気をもたらす真実を見せつけながら飛ぶ。
効果: この顕現のいずれかのパーツから3mv以内に一部でも入っている間、敵ユニットは指揮アビリティを使用できない。



キーワード 顕現、永久呪文、飛行、加護 (6+)



本影の呪文転送門は、暗闇に包まれた一對の浮遊する鏡として現れる。鏡を見つめるほとんどの者は、おぼろげな秘密や歪んだ記憶を垣間見たりすることしかできない。しかし魔術師たちは、それを要塞の壁の向こうに破壊をもたらしたり、孤立した戦士たちを救出するために、魔法を用いることのできる通り道として認識している。その門の周りには不吉なオーラが漂い、大多数の魔法使いが、その構造の謎を解き明かそうとしたグランデルソープのことを耳にしたことがある。次第に謎を解き明かしていった彼女は、とてもありえない異次元から奇妙な存在が彼女の跡を付けていると確信するに至ったことを。

共通ウォースクロール

本影の呪文転送門

⚙️ **パッシブ**

マルチパーツ
効果: この顕現の【体力】と等しい数のダメージがこの顕現に割り振られた場合、この顕現は全滅し、そのパーツのすべてがゲームから取り除かれる。

⚙️ **自軍側ヒーローフェイズ**

神秘の小径: 本影の呪文転送門を見ると、魔術に精通した者の目には、対になった装置の向こう側にあるものがぼんやりと映る。物質はこの門を通ることはできないが、エーテルのエネルギーに、そのような制約は存在しない。
宣言: この顕現の3mv以内に一部でも入っている味方魔術師を1体選択する。
効果: このフェイズ中、選択された味方魔術師が次に召喚ではない『呪文』アビリティを使用するとき、その呪文の【詠唱値】に1が加算される。また呪文の対象を選ぶとき、詠唱者からではなく、この顕現のいずれかの部分から距離の測定をしたり、視認状態を確認してもよい。さらに、敵軍側は『打ち消し』アビリティを使用する際に、詠唱者に対してではなく、この顕現のいずれかの部分に対して距離の測定と視認状態を確認してもよい。



キーワード 顕現、永久呪文、加護 (6+)



共通ウォースクロール

プリズムの障壁

U パッシブ

まばゆき光: この障壁から放射される光線は、それを目にしたあらゆる者の狙いを過たせる。

効果: この顕現を、レンジアタックの対象に選ぶことはできない。また、攻撃側ユニットの兵から攻撃対象であるユニットの兵に直線を引く際、その直線をどのようにしたとしてもこの顕現を通過する場合、そのようなユニットをレンジアタックの対象に選択することはできない。

燦然と輝く閃光を放ちながら、共鳴する水晶はプリズムの障壁と化して大地から立ち昇る。その優美な支柱からは純粋な輝きが放たれ、近くにいる者は目がくらみ、発射物はその呪文に近づきにつれて無に帰していく。プリズムの障壁は一見脆そうに思われるが、そのエーテル物質は最も頑強な鋼鉄よりも堅い。畢竟、それは無限の光の物質から作り出されたものであり、潜在能力に満ち溢れた心によって生み出されたものであるのだ。



キーワード

顕現、永久呪文、加護 (6+)



《定命の諸領域》において、最も強力な魔術は一種の忌々しい知覚力を受け継いでおり、呪文のように消え去るのではなく、略奪的な意図をもって永遠に犠牲者を探し続けている。