

WARHAMMER AGE OF SIGMAR



レジェンド・バトルーム

ストームキャスト・エターナル

我らは嵐神の御意志なり、稲妻の顕現なり。御し得ぬ大渦は我らの秘術により解きほぐされ、我らが戦士たちに力を与え、あるいはシグマーの仇敵を放逐するだろう。誇り高く神化の金床に立つは我らサクロサント・チャンパー。斃れし者たちがアズイルへと戻るのを導き、痛みで満ちた生まれ変わりを支える。

我らはシグマーの魔術師にして、選ばれし戦士たちの守り手なり。

だが長きにわたり、我らは答えを求めて野に下っていた。

我らは破滅的な嵐の性質を熟知している。我らは再鍛の苦しみが、ストームキャスト・エターナルの魂を削り取り、稲妻と裁きのみが残るさまを見守ってきた。鉄床によって鍛え直された生命から魂を盗み取るこの欠陥の治療法を見つけることは、まさしく我らの使命であった。なればこそシグマーはそうお望みになり、我らは責務をあとに残して天界から下ったのだ。

だが破滅の刻が空を暗くし、過てるストームキャストの魂の叫びで天が満たされたいま、我らはふたたび神聖なる責務を果たすためアズイルへと呼び戻された。

果たして我らはおとぎ話のような万能薬など存在せぬことを認め、同胞たちに祝福を与えに戻るべきだろうか？ たとえそれが緩やかな終末を宣告するに等しいとしても？

それとも我らは命令を無視し、同胞たちを救う望みがあると信じて、戦火に燃える諸領域をさらに突き進むべきだろうか？



金床の番人

指先に荒々しき嵐を宿し、その唇から堅忍の歌を奏でるサクロサント・チャンバーは、長らく〈神化の金床〉の番人であった。稲妻に覆われし同胞たちの魂を生者の世界へと呼び戻し、再鍛の苦痛を和らげるのは彼らの責務である。

堅固なる守護者にして比類なき力を持つ稲妻魔術師でもあるサクロサント・チャンバーは、ハイ・アズイルにてシグマーに長く働いてきた。このストームキャストたちはかつて、目覚めている間は常にシグマラブルム、すなわちマルスの神聖なる核を囲むように形成された寺院の環にて過ごしていた。ここでかれらはあらゆるストームキャスト・エターナルが金床にて再鍛される工程を見守っていたのだ。雷弧はじける魂を調伏して人の姿に戻し、それが叶わぬときにはいつの日かかれらが修復されるまでその精髓を大霊廟に封印してきたのはかれらだ。しかし再鍛の工程は完全ではない。再鍛を経るごとに、作り直された魂は少しずつ損なわれていき、ストームキャストたちは耐え難い苦痛に苛まれた。サクロサントの聖歌と儀式によって再鍛の欠陥はある程度補われたが、根本的に解決されたわけではない。

その後、死霊震が訪れると、無数の不安なる精霊が呼び起こされ、定命の諸領域が秘術の力で溢れかえった。アズイルに帰還する魂は死の魔力に染まり、苦痛に苛まれていた。魂の中にはまったく戻ることが叶わぬものもあった。かれらはナガッシュの従僕たちに捕まり、あらゆる生命と魂を我がものと信じ切っている主への捧げ物とされた。

シグマーは厳しい選択を迫られた。サクロサント・チャンバーを戦場に配備することで、斃れたストームキャストの魂が金床にて導きを受けられなくなるか、あるいは境界門戦争にて得たものをナガッシュにすべて奪われるかである。シグマーは前者を選び、ここに魂縛戦争が始まった。嵐を宿せし魔術師たちは天から舞い降りると亡霊や亡者を押し戻し、同時に悪化を続ける同胞たちの魂を救うすべを探し求めた。あらゆる希望がサクロサントの双肩にかかっていた。かけるべきではなかったのだ。

ナガッシュがテクリスによって放逐され、死霊震の死の瘴気が晴れたことで、魂縛戦争は集結した。だがサクロサント・チャンバーは求める万能薬を見つけることはできなかった。定命者の書としにささやかな平穏が戻ったあとも、かれらは死の領域にて長らく探求を続けていた。そしてその間も、番人を欠いた神化の金床ではさらに多くのストームキャストたちが記憶や感情を失い、なかには物理的な形状を保てなくなって稲妻の亡霊と化すものもあった。それでもサクロサントは諦めなかった。自分たちの努力が無駄足だったなど認めることは誰ひとり望まなかったのだ。

イオヌス・クリプトボーンがシグマーの代理戦士に任命されたことで、ようやくこの悪循環は断ち切られた。新たに任命されたこの「喪われし魂の番人」はより現実的な方針を打ち出した。サクロサント・チャンバーをアズイルに呼び戻し、治療法の搜索を諦めるよう命じるとともに、再び再鍛の欠陥を和らげる任務を与えたのだ。イオヌスはこ

れまで誰にも言えなかったことを言った。ストームキャストたちはサクロサントの護りを欠くがゆえあまりにも早く擦り切れており、もはやかれら魔術師を戦場に置く余裕はないのだと。これこそが、シグマーがサクロサント・チャンバーをシグマラブルムへと呼び戻すために必要な力であった。嵐の眼を超えて人ならぬ神の武器と化した者たちはルイネーション・チャンバーへと召され、火急の時を除いては孤高に過ごすこととなった。



今ではサクロサントの魔術師たちの導きにより、稲妻の亡霊がアズイルの空を切り裂くことも少なくなり、苦痛に満ちた金床へと魂が正しく戻るようになっていった。それでもイオヌスの告げた「真実」、すなわち治療法などは存在しないという話がサクロサント全体で受け入れられたわけではない。かれら番人がいてもなお多くのストームキャストは、さながら砂時計を流れる砂のように感情と記憶を失いつつあり、特に破滅の刻が訪れ、かれら黄金の戦士たちがスケイヴンの手からシグマーの諸都市を守るべく奮戦している今ではなおさらである。閉じられた扉の向こう側でサクロサント・チャンバーは、同胞たちを待ち受ける宿命を巡って分裂を始めた。諸領域からの帰還こそが同胞たちの未来を守る正しい決断であったと、サクロサントの全員が納得しているわけではないのだ。

サクロサントの降臨

魂縛戦争の劈頭におけるサクロサントの魔術師の到来を語るうえで、グリムズフォージの戦いを外すことはできないだろう。シャイシュにあるこの都市の地下には万聖の墓所が存在した。ナガッシュは墳墓に眠る魂の力を用いて軍を強大なものにし、この都市の境界門を通じてアズイルへと攻め入ることで、神王の座を我が物にしようとしたのだ。

この街が今なお在り続けているのは、ロード・アーケイナムたるバルサスと、彼が率いるチャンバー“墳墓の同胞団”の奮戦ゆえである。ナガッシュによって墮落させられ“陰りの騎士”となったかつてのストームキャストであるファルス・サウムをかれらは撃退した。“墳墓の同胞団”は市民たちを嵐の城塞へと匿ってこれを保護した。この戦い以降、サクロサント・チャンバーはシャイシュの戦場で広く見かけるようになった。

金床は常に冷えていた。アストレイアはその輝く表面をよく知っていた。一度ならず彼女は砕かれた魂から新たに鍛え直され、新たに肺が膨らむたび、下にある金床の冷たさを感じた。

彼女がおぼつかぬ足取りで気を取り直そうとしたとき、彼女の死の瞬間の断片的な幻影が目蓋の裏によぎった。金色の王……祝宴……いや、あれは妄想に囚われた食屍鬼の群れではなかったか？

いずれにせよ、彼女は探し求めていたものの近くまで行き着いたことに気づいていた。それを感じていた。

彼女の周囲で足音が響き渡った。同胞たちが彼女をなだめようとしたのだ。だがアストレイアはローブを固く巻き付け歩み進むと、かれらを振り払った。武器庫にたどり着けさえすれば、星の架橋へとまっすぐ向かえは——

「アストレイア」
彼女は頭を上げ、その場で凍りついた。金床を守る番人の中で、その声を聞くことになるとは思っていなかった。
「アヴェンティス、神秘卿のあなたがここでなにを？」
アストレイアが問う。

「アヴェンティス・ファイアストライクは腕に兜を抱え、彼女に皮肉げな笑みを投げかけた。」「ここで君に会えて安心した、同胞よ」

「聞いて、時間がない」アストレイアが話す。「あなたがここにいる暇があるのなら、私と一緒に来て力を貸して。手がかりを見つけたの、グューランに巢食つる——」

「残念だが、今はどこにも行くつもりはない」アヴェンティスが答える。

「そう、たとえ私一人でも境界に戻るわ。私は——」

「君も残るんだ」

静寂があたりを包んだ。アストレイアはようやくシグマブルムの大理石の広間を見渡した。何十人もサクロサントの魔術師が仕事をし、手に持つ杖が輝いている。もはや金床は最低限の人員で動かされているわけではなかった。

「呼び戻されたということ？」
ため息交じりにアストレイアが言う。「いいえ、そんな事ありえない。私は答えを見つけたのよアヴェンティス。間違いないわ」アストレイアは困惑に張り詰めた顔を旧友に向ける。その声はどんどん大きくなっていった。

「もう少しだけ時間が必要の！今やめるわけには！」

「我らは務めからあまりにも長く離れすぎたのだ、アストレイア」アヴェンティスが答えた。その声は懇願にも似ている。

「ふたつのハンマーハルを繋ぎ止めることは私の仕事ではない。たとえ血が故郷に焦がれていようともね。そして治療法を探し求めることも、もはや君の仕事ではないのだ。」

シグマーはこれがもはや不可避であることを悟った。この『欠陥』はもはや止められぬ。そして我らは同胞たちがこの滅びに飲み込まれるそのときまで全力を尽くさねばならぬのだ」

アストレイアは不意にアヴェンティスを押しつけた。アヴェンティスは後ずさりし、アストレイアは扉へと進む。

「アストレイア！君はシグマーの命令に背き、同胞たちが擦り切れていくのを見過ごすのか！？」

「『不可避』などではない」舌に乗った毒を吐き捨てるようにアストレイアは言った。そのまっげに不本意な涙を浮かべながら。「そして私は同胞を救ってみせる。あなたの助けがあるうとなかろうとね」

破滅の刻が諸領域に長い影を落とすなか、サクロサント・チャンパーの責務はこれまで以上に重要なものとなっている。大地はいまや渾沌の歪みに触れられ、深入りしすぎた定命者たちの生命力を吸い取っている。さらには金色の鎧に身を包んだシグマーの戦士たちでさえも、戦場において恐るべき速さでその心身が蝕まれていく。斃れた戦士たちの多くは再鍛えられる前に変異の穢れを徹底的に洗い流さねばならず、帰還せし魂の神聖さを保つためサクロサントたちは昼夜を問わず働くことを余儀なくされている。

〈呪われし地〉の最も穢れた地域の戦場ではいまもサクロサントが目撃されているが、そうした事例はますます少なくなりつつある。悪魔の侵入は防がれねばならず、嵐の魔術師たちの魂のランタンは、墮落した怪物たちを定命者の集落から引き離すために不可欠である。それでも彼らは必要を超えて長居することはなく、同胞たちへの務めを果たすためたびたび帰還する。〈角戴きし鼠〉の貪欲なる爪によって何百もの拠点が蹂躪され、自然が押しつぶされつつあるこの過酷な戦争において、シグマーは最も実用的で効率的な方法で治世を敷くことを余儀なくされている。沈黙の献身とともに持ち場へと戻ったかれらサクロサントは理解しているのだ。たとえか

れらの不在によって戦いに敗れ、村々が焼かれ、前哨地が陥落しようとも、かれらのアズイルへの帰還によってより多くの兵を救うことが勝利へと通ずるのであると。

しかしそうした冷酷な決断を断固として拒むものもいる。決然たる神秘卿アストレイア・ソルブライトに率いられたチャプター“煌めく魂”は、再鍛の欠陥を永久に取り除く治療法を今も探し求めている。“煌めく魂”の兵員が増えたのも偶然ではなく、サクロサントの戦士の中には親元のチャンパーに背いてでも探求を続ける者たちがいたのだ。真の治療法が存在しないと認めることは、これまでの何十年にもわたる努力が無駄であったと認めるに等しい。かれらのこうした動きをシグマーが止めていないのは、他ならぬシグマー自身もその希望を捨てきれずにいるからかもしれない。

サクロサントが去ったという噂はすでにあらゆる自由都市に広がっている。破滅の刻が訪れて以降、“ハンマーハルの賢者”アヴェンティス・ファイアストライクの席は空になったままだ。現在この都市の指揮をとっているのは大令卿バスティアン・カルタロスただひとりであり、彼はハンマーハルの門から出撃するストームキャストの隊列を日々見送っている。



英雄たちの失墜

シグマーの多くの戦いと〈獣の時代〉の混乱を経て、境界門戦争から最前線で戦い続けてきたストームキャストたちには消耗が見られるようになった。これは肉体の消耗ではなく魂の消耗であり、人間性そのものが擦り切れつつあったのだ。

シグマーの嵐が解き放たれてからもはや数百年が経過していた。アキュシーのブリムストーン半島を巡る最初の激突は、大地を血で赤く染めるほどの規模であった。この戦場跡にはいまなお無数の骨が散らばっているほどだ。だがそれでさえも最初のストームキャスト・エターナルが経験する戦いのほんのひとつに過ぎなかった。

シグマー信徒の敵は星々のように数限りなく、広大な定命の諸領域においてストームキャストは常に薄く散らばっている。ひとつの戦場に幕が降ろされたかと思えば、その後にはさらなる危険や流血、そして絶望が待ち受けている。ストームキャストは神王にすぎた人々にとって希望の篝火であるだけでなく、かれらは神王の戦争における生きた兵器として作り出されたのだ。アキュシーでの戦い以来戦い続けてきた歴戦の古参兵はこのことを誰よりも深く理解している。かれらの中にはあまりにも多く再鍛と降臨、戦いと死、そして再度の再鍛を繰り返してきたために、もはやその回数を思い出せぬ者もいるほどだ。

魂を蝕む再鍛の欠陥が明らかになるのは時間の問題だった。アズイルの歴史には、腫から稲妻を放つロード・キャストラント、雷鳴を響かせながら戦いへと駆けてゆくナイト・ゼフィロス、常に風の唸りを耳にしているジュディケイターといった事例が記録されている。これはあたかも嵐そのものが肉体を得たかのようだった。

鉄槌が金床を叩くたび、戦士たちからは人間性が失われてゆく。生と死を繰り返すにつれて欠けていった部分には、猛烈な稲妻、冷徹な裁き、混じり気なき力といった要素で置き換えられてゆく。あたかも雲から雨が降り注ぐように、彼らの記憶も零れ落ちていった。あとには終わりのなき戦いの術だけが残った。戦法、間合い、手信号、命令、

訓練……。サクロサント・チャンバーと他ならぬシグマーが調査してきたにもかかわらず、このゆるやかな記憶の欠落がいかなる原因によるものなのかは判然としていない。これらは墮落ではなかった。この欠陥の影響を受けた戦士たちはむしろ、暗黒の誘惑や破滅的な流血欲といったものへの抵抗力が大きく高まっていた。かれらの魂は神化の金床〉での何十年にわたる精錬を経てまばゆく輝いていたのだ。

イオヌス・クリプトボーンが荒涼の城塞の建造を始めた時、シグマーが彼に命じたのは、自らを見失った魂を導くことであった。イオヌス自身もかつてブリムストーン半島の戦場に身を置いていたことがある。彼が闇へと招き入れた者たちの多くはかつての戦友や尊敬すべき指揮官であり、その全盛期を彼も見聞きしていた者たちだった。だがルイネーション・チャンバーへと収められた兵たちがいる一方で、いまなお同胞たちとともに堂々と戦い続けている者たちもいた。その数は減じてこそいるものの、彼ら古参兵たちは自らの経験と力を貸し与え、戦友たちの意気を大いに高めている。

定命の諸領域の最も暗き時代に士気を高めるため、イオヌスはこうした境界門戦争時代からの部下たちの多くを軍全体へと薄く広く配置し、戦線を強化することとした。こうした古参兵の多くはもとのコンクレイヴとは異なる役割が与えられた。これはいまなお呪われし空を貫いて帰還できるよう、サンダーストライク・アーマーを着装するためである。諸領域の特定の地域を蝕んでいた墮落はいまもなお存在し、かつて味方であった稲妻の亡霊がその嘆きを響かせているのだ。ジュディケイターたちはヴィジラーの部隊へと派遣され、古き英雄たちはロード・セレストラントに任命されて自らのチャンバーを率いるなど、さまざまな配置転換が行なわれた。

喪われし者の番人

イオヌス、旧き友よ。私はどうしたらよいのか途方に暮れている。これまで幾度もあったように、今回も私を導いてくれれば嬉しく思う。かつて私がブリムストーン橋頭堡であなたの指揮下で戦ったときのことを覚えているか？ サニエル・ガルザンと同じく、私も一介の城代卿に過ぎなかった。ハンマーハンド隊が他の戦地へ送り出されたあとも、ガルザンと私はこの地に残り、ハンマー・ハル・アキュシヤから来る遠征隊を支援した。ガルザンはその称号にふさわしい輝かしき存在だった。彼はストームキャストと定命者の双方を、最も暗き地へと恐れることなく導いた。バースピカリウムと書庫を訪れば彼の偉業と勝利の数々を読むことができるはずだ。

ガルザンはあのような末路に至るべき者ではなかった。いまや誰の目にも明らかだ。いまや彼はほとんど微笑むこともなく、最も激しい戦いにおいてのみかつての才気をのぞかせるのだ。彼はもはや剣を抜く手を抑えることはない。たとえ戦略的にもっと繊細な手法が望ましい場合にあってもだ。もっとも心配なのは、ガルザンはこのところめったに兜を外すことがなく、その下から常に稲妻の弾ける音が聞こえてくることだ。あたかもその中には人ではなく嵐が宿っているかのように。正直に打ち明けるが、君に相談するのをずっとためらっていた。だがガルザンは目を追うごとに自分を見失いつつある。かつて我らの部隊を駆動させる心臓であった彼はもういない。これ以上彼が喪われる前に、どうか助けてくれ。

ロード・セレストラント、キャリス・ゴールデンホーン



アヴェンティス・ファイアストライク

語っては炎のような言葉を吐き、戦場では火の魔術を操る、アヴェンティス・ファイアストライクは雷撃によって燃え上がった業火の如き存在だ。多くの者が、このロード・アーケイナムの魂にはアキュシーの本質が燃え上がっているのだと——正しくも——信じている。アヴェンティスはアグロラクスィの出で、かつてはアヴァンテ・ファイアーサンという名だった。彼の属していた魔術士の集団はフレイムスカー平原の上空に浮かぶ塔の中に暮っていた。伝説によれば、彼らはコーン信徒の大軍団を炎によって焼き尽くしたが、それにより暗黒神の怒りを買ひ、血の神は直々に剣を振るってアグロラクスィを滅ぼし、それによって現実そのものが断たれたという。アヴァンテは小教の仲間と逃げ延びたが、クール配下のブラッドバウンドに襲われ、魔術と知略をもってこの血に餓えし追っ手と戦ったものの、ついに敗北を喫した。仲間は皆殺しとなり、彼らの砦は焼き落とされた。だがアヴァンテは、ただ死んで忘れ去られることを断固として拒絶した。怒りが彼の力となり、アヴァンテはアキュシーの領域石、燃え尽きざる石炭とも呼ばれるアキュラサイトを飲み込んで、この物質と一体化した。そのとき彼は純粋な炎でできた存在へと生まれ変わったのだ。彼は非常に強大な力を得たが、そのままでは己を焼き尽くして滅びるだけだった。それゆえシグマーは、彼を再鍛えてロード・アーケイナムとした。

その時より、アヴェンティスは永遠の苦痛に苛まれている。燃え尽きざる石炭は彼に強力な魔力を与えるが、同時に彼の魂を焼き続けているのだ。しかし彼はそれに耐えている。そして彼の乗騎たるトーラロンのロイサール、そしてその仔らとの友情さえ築いている。アヴェンティスが彼の故郷へと軍を率いて遠征した回数は優に百を越える。その地にはアグロラクスィが残した宝物が数多くあり、彼はそれが間違った者の手に落ちるのを防いでいるのだ。その力を称え、神王は彼にハンマーハルの賢者の称号を送った。すなわち彼は最高位のストームキャストとして都市の代表議会に参列し、その言葉はすなわちシグマーの言葉と見なされる。その責任と重圧は、彼の内なる炎に燃料を注ぐかのようなのだ。

アストレイア・ソルブライト

奥義の淑女の名でも知られるアストレイア・ソルブライトは、ハンマー・オヴ・シグマーが擁するサクロサント・チャンバーの筆頭、シマーソウルのロード・アーケイナムだ。彼女の亜麻色の髪は波打って逆立ち、風の魔力に満ちて雷光を発している。瞳を星界の魔力で輝かせるアストレイアは、ストームキャストが魔法を使うならばこうであろうという見本のような存在だ。いかさま恐ろしいその外見に反し、彼女の精神は平穏を湛え、壮大きさよりも慎み深さを、雄弁よりも沈黙を尊ぶ。しかし戦場にあつては、アストレイアは圧倒的な力そのものだ。彼女は簡単な身振りだけで稲妻を呼んで敵を撃ち、カズラという名の彼女のドラコラインは敵の雑兵の中に飛び込んで触れるものすべてを引き裂く。

アストレイアが振るう魔術は、アズイルとハイシュの魔力を混合したものだ。かつての彼女は嘆願者であり、真実の円柱に備えられた大レンズを磨く仕事に人生のすべてを捧げていた。それはジントイルの地に聳えていた巨大な施設で、その頂上にはブリズムのような機器が備えられていた。アストレイアは勤勉に務め、この大レンズの使い方を身につけた。変異竜の襲撃があるときには、彼女はレンズより光線を放ってそれらを空より撃ち落とす。やがてその才能が伝えられると、彼女は選ばれてストームキャストとなり、再鍛を管理するサクロサント・チャンバーの一員となった。

アストレイアは集束と反射の原理に深い理解を持っていた。そして彼女は不死と見なされている存在に大いに興味を持ち、数々の実験を繰り返した。彼女はこれらの存在を殺しては、復活の課程を詳細に観察した。彼女の考えでは死は一種のブリズムであり、死と復活によって力を増す存在を見つければ、その学説が立証できるのだ。その明白な例が、ソルブライトの吸血鬼だった。ヴァン・キアルサスの赤き花嫁、ドースト・ヴァルンの命無き僧侶といった名の知られたヴァンパイアが、アストレイアのエーテル杖に撃たれて滅び去っていった。しかしどれほど探しても、死と再生によって力を増すと確証できる存在は見つからなかった。無論ナガッシュという例外はあったが、だがアストレイアはあきらめてはいない。



ロード・アーケイナム

サクロサント・チャンバーが戦場に向かうとき、その先頭に立つのがロード・アーケイナムだ。この役目を担う者は魔術師の王国の王族から選ばれ、いずれも魔法を深く極めている。その力は二言か三言呟くだけで魔法の雷を呼び出すほどであり、しかもそこに込められた魔力はプライムエレクトリッド、すなわち伝説のグレートボルトの一部なのだ。それどころか、ロード・アーケイナムは死したストームキャストの魂を素早く捕え、仮初めの肉体を与えてその場で戦い続けさせることもできる。ロード・アーケイナムたちに与えられた最大の使命は再鍛の際に生じる記憶の欠落を防ぐ手段を探すことだが、これは容易なことではなく、数多くの薄暗い秘密が今も探求されている。

そしてまた、この大魔術の時代に荒れ狂う野放しの永久魔術を管理することもロード・アーケイナムの仕事だ。荒れ狂うエーテルそのものである天空の渦も、他ならぬアズイルの魔力で明滅する恒久に燃ゆる彗星さえもがいくつも制圧されている。その名高き魔術の技量を聞きつけて、

天空の領域の知恵持つ獣たちが誘い寄せられてくることもある。ドラコラインやグリフチャージャーがロード・アーケイナムの乗騎になっているのはよく見られる光景だが、中には星界のトーラロンと盟約を結ぶ者もある。この伝説の獣は翼をもって星々の間を翔け、その航跡には宇宙そのものの魔力が長く尾を引くのだ。



コーパスカント・コンクレイヴ

サクロサントの軍において、コーパスカント・コンクレイヴはパラディンとほぼ同様の機能を果たす。これは、敵が差し向ける最大の脅威に対抗し得る、独特の能力を備えた歴戦の猛者たちで構成された小規模な戦闘集団だ。これらのコンクレイヴの象徴的存在はエヴォケイターの名で知られる魔法戦士たちだ。彼ら彼女らは疑いなく恐るべき戦士であり、剣と魔法の杖の両方とを同時に振るい、瞠目の戦果を上げる。だが、このコンクレイヴに加わるストームキャストに求められるのは戦闘技能だけではない。

エヴォケイターは、一人一人が嵐の力の生きた導管だ。この戦士たちは、赴くところがどこであれ、肌の上に弾ける稲妻をまとわせている。天空の魔力の薄片は、まるで灯火に引き寄せられるアリディアの獣脂蠅のようにこの戦士たちの下に集まる。そしてそれらは、彼ら彼女らの両眼が嵐の忿怒を宿して明滅し、静脈が真っ青に輝くとともに解き放たれる。より攻撃的な魔術師たちとは異なり、エヴォケイターはこの力を用いて、同胞たるストームキャストを強化して戦いを支援する訓練を重ねている。魔導戦士が詠唱を行い、肉体に宿っていた魔法の力を一点に集めると、ストームホストの武器はアズイルのエネルギーを湛えて輝き、雷鳴のごとき音が轟く。この力を叩きつけられた敵は、いともたやすく焼き尽くされる。この呪文は非常に強力であるため、ロード・セレストアントやロード・インペラタントの多くは、サクロサント・チャンバーを欠く軍勢にエヴォケイターの近衛を増援として要請する。この者らの魔法的な助力がいつ何時戦場で決定的に必要となるかは誰にも予想できぬからだ。

自らの魂の内部に嵐を封じたまま運ぶという業は、決して容易にこなせるものではない。厳格なる精神的規律によって束縛されていなければ、嵐の力は前触れもなく暴発し、放出される可能性がある。そうした意図せぬ魔力の爆発は、悲惨な結果をもたらす。シグマーの嵐の力に何一つ浴していない定命の者がその現場にいた場合はとりわけそうだ。エヴォケイター・レティニューは修道士的な一団を形成し、嵐の城塞内に専用の広間を設えられ、いざ戦いとなるまでは同胞たちからも距離をとっている。エヴォケイターに接近することは、破滅の危険と隣り合わせとなることを意味する。友軍から孤立し、五倍以上の兵数の敵に囲まれてなお勝利したというレティニューの伝説が、数多あるほどなのである。

戦場へ赴く際に騎獣が必要となる場合、エヴォケイターはアズイルに生息する肉食獣、ドラコラインに騎乗する。爬虫類と猫の性質を併せ持ったこの生き物は、耳を撃く雄叫びを上げるだけでなく、セレストイウムと呼ばれる領域石の破片で爪を研ぐ。よって、ドラコラインには、嵐の力が宿り、その体内で憤怒の音を立てる。多くのドラコラインとエヴォケイターは、その嵐の絆をもって、互いを、同じいさを戦う頼もしき同盟者とみなしている。乗り手と乗騎が一心同体となった密集兵団が飛びかかると、敵はたちまちのうちに浄化の稲妻で一掃されてしまう。



オーディナートス・コンクレイヴ

オーディナートス・コンクレイヴの戦闘兵器は、元来は^{アズイルの魔術師}《昇化の金床》を警備するために開発されたものであった。アズイルの侵入に対する防備が整っていたことは明白だったが、サクロサント・チャンパーは守り手としての義務を真剣に受け止め、万一の事態に備えようとしたのである。シグマーの内陣聖域を取り囲む神聖なる広間と柱列に射撃武器の砲座がずらりと並ぶまでに、長い時間はかからなかった。それらは外敵に対する防御として機能するだけでなく、容易に旋回させることも可能であった。《金床》からエーテルの怪物が出現したとしても、砲火をその怪物に集中できるようにしてあったのだ。サクロサントの戦士たちが戦いに送り出されると、それらのうちの携行可能なもの多くは、彼ら彼女らとともに戦場に持ち出されるようになった。シグマーの拠点の多くは、拠点の対魔法防御力を強化するようロード・オーディネイターによって慎重に配置された、これらの強力な兵器群によって守られている。

セレストァ・バリスタは、オーディナートス・コンクレイヴの技術の産物の中でも最もよく目にされるものだ。この武器は、わずか二名のサクリスタン・エンジニアで操作できるほどこじんまりとしているが、小型であることは、攻撃力が低いということの意味するわけではない。この兵器が放つシグマライト製の矢弾は、魔力による強化がなくともメガ・ガルガントを無力化するほどの威力を有する。だが、これはサクリスタンの団に所属する魔法の職工たちにとってはまだ不十分だ。シグマラブルムにある最も高い尖塔の頂で、勤勉なる魔法職工たちは、ルーンの刻まれた矢弾を、アズイルの魔力で輝きを放つようになるまで雷雲の中に晒しておく。この過程には危険が伴う。

サクリスタンは魔力の宿った金属が皮膚に触れぬようにするため、両手に分厚い鍛造籠手をはめる。触れてしまうと、その両手が燃え尽きて灰となるか、あるいは凄まじき星々の幻視が彼らに送り込まれ、精神が現実界に戻ってこれなくなる可能性があるのである。しかしながら、得られる結果は危険を正当化するものだ。こうして祝福を受けたセレストァ・バリスタの弾薬は、凄まじい衝撃と連鎖雷撃を発生させて敵を燃え滓へと変えてしまうのである。



ロード・オーディネイター

星界の職人にして神秘術の技師であるロード・オーディネイターたちの天才的な知性が、諸領域におけるシグマーの活動の多くを下から支えている。彼らはいずれ築かれねばならぬ理想郷を設計すると同時に、常命の者たちが面する数々の脅威を分析してはその対策を究明している。ロード・オーディネイターはロード・キャストラントと共に働くことが多く、朝びらきの征戦で築かれた多くの要塞が彼らの設計によるものだ。彼らは神秘設計学を深く極めており、またアズイルの地形を模倣するように城塞を形作るのも、その防壁には天界の魔力が息づくようになるのだ。彼らは本質を見抜く目を持ち、それが見て取るのは現在の出来事だけではない。彼らは建築者であると同時に預言者でもあり、星々の運行を読み取ることで、将来の出来事を計算する力を持っている。戦場にあつては、ロード・オーディネイターの予知能力は非常に破壊的な才覚として活用される。彼らは冷徹なる計算の上で射撃部隊に目標を指示し、非常な戦果を上げさせる。敵が大胆にも近づいてきた場合には、ロード・オーディネイターはその大鎧を手に取り重たく踏み出す。すでにその精神は相手の構造強度を完璧に計算しており、正確無比の一撃は敵をバラバラに砕いてしまう。



風が敵の肉体に裁きを下す

キャストイゲイター

巨大なサンダーヘッド・クロスボウを構え、サクロサント・チャンバーの長衣をまとったキャストイゲイターは、ジャスティカール・コンクレイヴの中で最も強い魔力を有し、シグマーの精鋭戦士の軍列の中でも類い稀なる力を振るう。小規模なレティニューに配属されて展開し、あらゆる要請に応じて支援を行うこの戦士たちは、エーテル的存在を貫く能力を持つため、指揮官のロード・アーケイナムに重用されている。鉄や鋼の鎌は、幽体や、その他のこの世ならざる超常的存在を通り抜けるだけで傷一つ与えられないが、キャストイゲイターが放つ神秘の矢弾は、そのような亡霊たちにさえも真の死をもたらすことができるのだ。

その矢弾は大矢というよりも棘の生えた棍棒に似ており、「弾頭」はアズイルの魔力で満たされている。キャストイゲイターは厳肅な儀式を執り行い、自身らの矢弾をスタードレイクの前に十二角形の形に置く。そして、彼ら彼女らが深々と頭を垂れる中、ドレイクは神聖なる嵐の息吹をそこに吹きかける。これは、かつてシグマーが傷ついた肉体にドラコシオンの聖なる息吹を吹き込んでもらい、再び生命を得た瞬間の模様を象徴的に再現したものである。肉体ではなく、霊的な構成物である敵を屠る際に有効となるのは、こうした象徴なのだ。キャストイゲイターは、自らの魔術の力を用いて命中精度や殺傷能力を高めつつこれらの矢弾を発射し、破壊的なアズイルの魔力の爆発によって敵を苛む。



ナイト・インキャンター

サクロサント・チャンバーの士官であるナイト・インキャンターは空恐ろしいほどに靈魂の魔術に通じており、天界の怒りを戦場に呼び起こす。彼女らが大声で呼ばれる声を知らぬ者などおらず、ナイト・インキャンターは続けざまに稲妻を投げ付ける嵐を呼び寄せることも、輝かしきまでの球電を轟く一声で生み出すこともできる。アングリルネクアアロネオニス昇化の金床に待るときには天の星々の歌を歌い、苦痛に満ちた再鍛をくぐらなければならない同輩たちの魂を慰める。ナイト・インキャンターが持つ力とは、すなわち魔力を帯びた霊子を集めて形づくる力なのだ。この力は戦場でも使用されるが、その場合は目的は癒しではなく破壊と滅びにある。

ナイト・インキャンターが呼び起こす神力はその圧倒的な爆発力で恐れられているが、この魔法戦士たちはまた敵の魔術を解除する腕前においてもそれに劣らぬ達人だ。戦場のナイト・インキャンターは聖なるスクロールを高々と掲げるが、これはただの象徴的な飾りではない。その一つ一つには、凍てつくような虚無の魔法が籠められているのだ。そこから投射される無の力の網は危険な魔法の力を完全に無力化してしまう。このスクロールはナイト・インキャンターには必須の装備だ。なぜなら彼ら彼女らの使命は再鍛の副作用を抑える方法を見つけ出す事にあり、そのために神秘の知恵を求めるナイト・インキャンターは魔力が暴走しているような場所にしばしば出向くからだ。





ロード・エクソシスト

デーモンや死霊といった存在こそがロード・エクソシストの獲物だ。サクロサント・チャンパーの中においても、ロード・エクソシストとなる者の数は少ない。しかし不死の軍勢の強大な將軍たちでさえ、この心霊的な戰士たちには一目置いている。ロード・エクソシストとなるのは生前には悪霊祓いであった者たちで、再鍛えられてからはその身を正義の光が満たしている。これらの者はみなむっつりとして陰鬱であり、戦友も作らず仲間とさえ交流しない。これらはみな、人間の邪悪な秘密をあまりに多く知ってしまったことによるものだ。それでもなお、ロード・エクソシストに対する仲間からの信頼は厚い。この者たちが数知れぬ邪悪な力を退散させてきたことを誰もが知っているのだ。魔術による悪魔払いを行なうだけではなく、ロード・エクソシストは暦年の寺院で鍛えられた儀式の笏杖を振るって戦う。この神秘的な杖の最上部には星界の石版が飾られた貯蔵庫がある。ロード・エクソシストは、救うべき魂を見つけると魔術を振るい、その魂を肉体より引き剥がしてエクトプラズムと化し、奇怪な天秤を備えた杖の最上部へと吸い込んでしまう。その時、天秤はその魂を量って傾く。結果が善と出れば、その魂はハイ・アズイルへと運ばれ、贖罪の道を進むことができる。天秤が善へと傾くことは、実のところ滅多にない。しかしロード・エクソシストは救済を試みることをやめようとはしない。救われる者が一人でも出るたびに、ストームキャストの絶えることなき戦いにほんの僅かでも力が加わるのだ。

ロード・キャステラント

ロード・キャステラントの受け持つ戦においては、防御こそ最大の攻撃だ。これらの戰士たちが守りを固めるとき、その戦列を打ち破れる者など存在しない。彼ら自身が鉄壁の要塞そのものなのであり、その規律もまた鋼鉄のように強固だ。長柄のハルバードを振るい、彼らは突っ込んでくる攻撃部隊をその鎧ごと斬り倒す。彼らの掲げるランタンは魔法の加護を輝きとして放つ。その揺らめく光に包まれたストームキャストたちは負傷より回復し、シグマライトの鎧の傷さえ塞がる。この聖なる装備を失うよりは、ロード・キャステラントたちは十度も再鍛えをくり抜けることを選ぶだろう。そしてこの同じ光が、渾沌の軍勢にとっては苦痛となり毒となる。これに照らされると、不浄の者の皮膚は焼け爛れ、眼球さえも溶けて流れ落ちる。

ストームキープの建設を監督することもロード・キャステラントたちの役割だ。要塞であると同時に教会でもあるハロウドナイトたちの基地も、暗鬱なるサン・オブ・マルスの大広間も例外ではなく、経験を積んだロード・キャステラントたちによって細部まで検討されているのだ。そして近年、数多くの征戦が繰り広げられシグマーの軍団が各地に新たな要塞を築くようになって、ロード・キャステラントたちは過去に例がないほどに忙しい。多くのロード・キャステラントは、任務に赴くときに一匹のグリフハウンドを引き連れている。半神たる彼らとこの獣との間には深い精神的繋がりがあがる。またこの獣は番犬としても優秀で、危機が迫るとすかさず吠え、侵入者を決して見逃しはしない。



ナイト・ヘラルダー

ナイト・ヘラルダーはストームキャストの戦線^{かき}の要となる存在だ。丈高く強壯なる戰士である彼らは勝ち目が無きかと思われる戦にさえ喜んで参戦し、戦況を五分に引き戻す。戦場にナイト・ヘラルダーがいるというだけで、ストームキャストたちの士気は上がる。ナイト・ヘラルダーたちの闘いぶり自体が好戦的な喜びに満ちている上に、彼らは魔法のホルンを高らかに吹き鳴らすからだ。壮麗に輝くこのホルンの轟きぶりと言えままったく耳を聳するほどで、グリーンスキンの戦の雄叫びさえかき消してしまう。その音色に籠められた魔力はこれを聴く者の知覚に影響し、味方のストームキャストたちは鋭く高らかな音色を聴くのに対し、邪悪なる軍勢は不快極まりない不協和音を耳にして魂までもが縮み上がり、剣を持つ手はぶるぶると震えてしまう。そこへ秩序の軍勢は情け容赦なく襲いかかり、揺らいだ敵の防御を打ち破ってゆく。しかしナイト・ヘラルダーはただの攪乱役ではない。彼は皆力強き魂を持ち、鳴り響くホルンの響きにその魂を籠めている。その音色それ自体が音響兵器となり、嵐の訪れのように戦場を席卷して、大地さえもひび割れる。敵軍は恐怖の叫びを上げ、その防御は足元の大地と共に揺らいでゆく。ナイト・ヘラルダーが奏でる雷鳴の如き音色は、敵の陣営そのものをバラバラに砕いてしまうのだ。



ガヴリエル・シュアハート

彼はコーン信徒の統べる城塞ラットスパイクで、奴隷の子として生まれた。彼には名字どころか名さえ与えられず、ただ小虫と呼ばれていた。子供であった彼に与えられた労役は、ラットスパイク城内の屠殺場の桶から血をバケツに集め、それを城壁の上まで運んで流すというものであった。するとその血が、外壁のガーゴイルの口から流れ落ちるのだ。だがこのような境遇にあつてさえ、彼は強い心を失わなかった。

成長した彼は闘技場に放り込まれた。武器さえ与えられなかったが、彼は掃除用のモップの柄を折って鋭く削った。それを手に、この小虫は身長が彼の倍もある闘士を次々と屠った。それ以前の十年間、彼はこうなることを予期し、密かな激しい訓練を自分に課していたのだ。いつしか、多くの奴隷が彼の仲間となっていた。絶望していた魂でさえ、この戦士を見て再び希望を抱いたのだ。そして闘技場こそは、小虫と呼ばれた少年が待ち続けた復讐の機会だった。そこに放り込まれて一ヶ月後、彼の木製の槍はラットスパイク城を支配していた戦士王の喉を貫いた。彼と奴隷たちはそのまま蜂起し、革命者たちは城を奪い取った。やがて新たなコーン信徒の軍団が押し寄せ、防御を蹴散らして城を奪い返したが、小虫は天界に引き上げられて再鍛した。闘技場でも示された彼の武勇は揺るぎなきもので、やがて彼はロード・セレストANTに任命された。

何十年にもわたり、ガヴリエルは自分のチャンパーであるブラウドハートを率いて、定命の諸領域の人々を渾沌の圧政から解き放つべく戦い続けてきた。多くの人々が彼をこの上なき英雄と称えた。コルゴス・クールの現実を切り裂く斧によってこのロード・セレストANTは悲劇的な最期を遂げたが、しかしガヴリエルはその際も闘技場で戦った定命の生を思い起こさせる勢いで一撃を繰り出し、折れた刃でコー



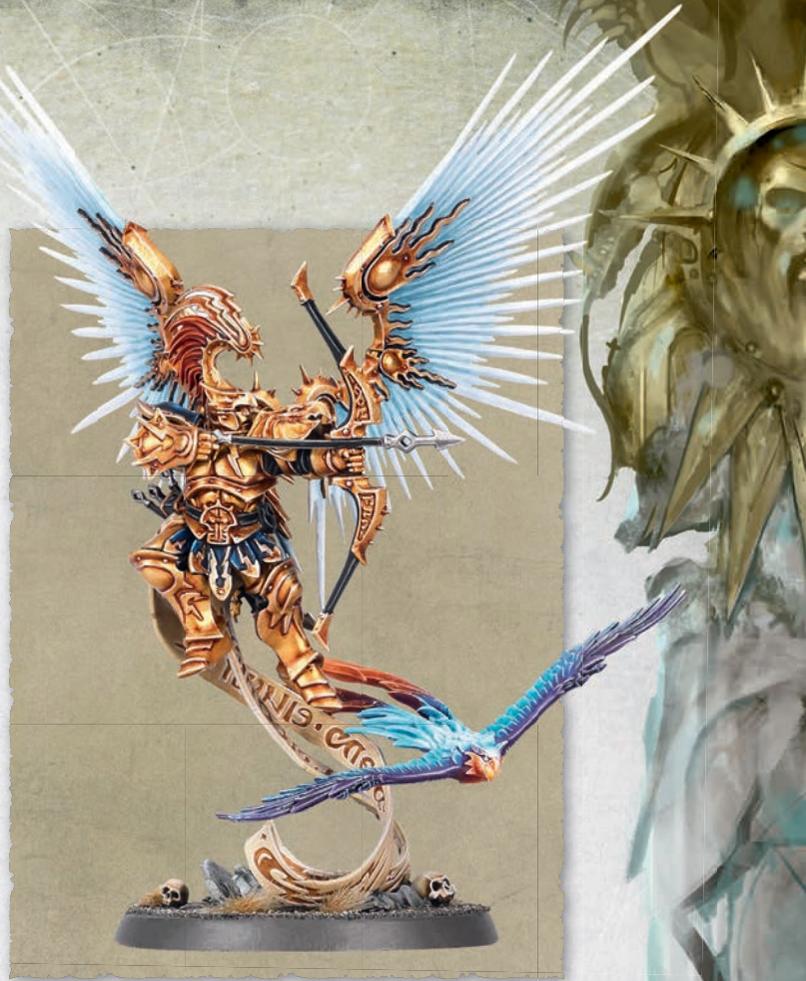
ンの戦将の喉を貫いたのだ。ヴァンドゥス・ハンマーハンドはガヴリエルの死に責任を感じていた。彼のクールに対する敵意こそがこの決闘を生んだのだ、と。再鍛の工程に存在する欠陥ゆえすでに苦悩が深く刻まれたヴァンドゥスの魂は、この出来事によってさらに揺らぐこととなった。



ナイト・ヴェネイター

恒星の炎を翼として広げ、ナイトヴェネイターはその同輩の誰よりも速い神の弓手となっている。戦場での彼女らは、敵の手が届かぬ高みより雨のように死を降らせる。彼女らの矢は集束されたアズルの魔力を帯び、その速度は人間の目にはもはや捉えられない。所属としては、ナイトヴェネイターはヴァンガード・オージリアリー・チャンパーの士官だが、彼女らは戦術的な必要に応じてあらゆる戦場に姿を見せる。彼女らが手にする弓は神聖なレルムハンターボウだが、矢もそれに劣らず貴重だ。鍛冶の六神が自ら矢に装飾を施し、標的を貫いた直後には射手の矢筒に戻るようとの魔力を籠めているのだ。一本の矢をこのように仕上げるだけでも数時間がかかる。これこそが伝説に謳われる星導の矢であり、その軌道は運命の渦の間を縫って飛ぶ、そのただ一度の射撃によって、最も強大なる戦将さえその生涯を終えることがある。

彼女らは狩りの友として壮麗なスターイーグルを伴っている。この星界の猛禽類は砕けたマルスの核の周囲を生息地とし、自らの身体を燃え上がる魔力の槍へと変ずる力を持っている。スターイーグルが変ずるこの槍はあまりに強力で、これに打ち倒された者はあたかも隕石が当たって死んだかのように見える。



ナイト・ゼフィロス

風のように早い、というのはよく使われる慣用語だが、ナイト・ゼフィロスについて言う場合は、これはありのままの事実を述べているに過ぎない。彼らはただ頭に思い描くだけで自らの身体を輝く風へと変じ、魔力と共に吹き抜けながら一陣のエーテルとなって流れ込み、敵陣の中央で再び実体化してそこで流血沙汰を繰り返す。伝説的なニーヴ・ブラックタロンは先天的にこの力を持っていたが、他のナイト・ゼフィロスはシグマーによってこの能力を与えられる。この力の歴史は、かつてシグマーが神獣ウルフデングナルを打倒したときにまで遡る。彼はこの吠え啼く風の大狼からその遠吠えを抜き取って一塊の水晶の中に収めた。このとき保存した力が、ナイト・ゼフィロスの再鍛の際には使用されているのだ。そこから生まれる戦士たちはウルフデングナルの異様なまでの素早さと、野獣の本能が持つ過たぬ正確さを受け継いでいる。

一双の暴風の斧とヘヴィ・ボルトストーム・ピストルを操るナイト・ゼフィロスはヴァンガード・オージリアリー・チャンパーにおいて主に暗殺任務を受け持つ。彼らの一人一人が標的を与えられ、それを討ち倒す密命を帯びているのだ。いかなる土塁も、城壁も、ナイト・ゼフィロスを押し止めることはできない。彼らは同輩たちと共に剣を振って戦う間も、決して真の標的から目を離さない。そして一瞬の機会を掴み、渦巻くような剣戟をもって襲いかかる。その剣が敵の心臓を貫いたならば、死体が地に横たわるよりも早く、ナイト・ゼフィロスはもはや姿を消している。そこに友軍が襲いかかり、指揮官を失って動揺する敵を一掃してしまう。



シークイター

ゆったりした衣をまとい、謎めいた道具を携えたシークイターは、サクロサント・チャンバーの勇敢なる歩兵であり、密集したリディーマーの軍列の中では、やや異彩を放つ存在となる。だが、シークイターたちは、他の同胞らがそうであるように、極めて高い戦闘技能を持つ。



シークイターはサクロサントの最低位のストームキャストであることを弁えており、自身らを真の嵐の魔法使いとみなしてはいない。むしろ、超自然的な魔力は、この戦士たちの装備を通じて導かれる。厳格なる精神修養を通じ、シークイターたちは魔力を武器や装備に宿らせる。いかなる打撃にも耐え抜くためにソウルシールドにエーテル経由の力をもたらし、あるいは、地獄で鍛えられた鎧でさえも破壊し得るほどの力を武器に蓄えるのである。この近衛たちが用いる魔術は魔性と死霊に対して強い効果を持ち、シークイターの暴風の鈍鉾——この戦士たちの武器の中でも最強のものの一つ——は、不浄なる大群を、天界の神秘の力のただ一撃によって追放することができる。

シークイター・プライムは、サクロサント・チャンバーの魂の守り手としての任務を助けるため、あらゆる神秘的な装備を与えられている。魔力の上昇を検知するエーテルスコープから神聖なる護符に至るまで、シークイターたちは生けるアズイルの宝物庫といってもよい存在になるのである。



ジュディケイター

ウォリアー・チャンバーは戦闘のあらゆる局面において比類なき卓越性を発揮するべく作られている。その陣形は、ひとたび戦いに身を投じれば、ほとんど指揮や監督を必要とせず、渾沌の暴君を粉碎し、神王の目的を達成する。それゆえ、これらの連合部隊にジャスティカール・コンクレイヴの戦士たちのレティニューが数多く編入されているという事実は驚くに値しないものだ。

ジュディケイターの役目は、リディーマーの同胞たちが形成する強大な盾の壁の背後に位置し、迅速にして正確なる死をストームホストの敵にもたらすことだ。プライムが一つ頷くだけで、ジュディケイター・レティニューは雷を撒き散らす矢を、あるいはアズイルの魔力を宿したクロスボウの矢弾を一斉に放つ。そうした矢弾が次々と標的に着弾すると、球電の連鎖爆発が発生する。これにより、ジュディケイターは敵の大群の中心戦力を撃破し、巨大な怪物を黒い残骸へと変えてしまうのである。

あらゆるジャスティカールの戦士たちの中で、最も鋭敏に腐敗を見抜く感覚を有しているのもジュディケイターだ。ストームキャストとの同盟を申し出た者たちとの間に結ばれた休戦協定が、欺瞞の存在を看破したジュディケイターが前触れなく放った矢の雨によって消え去ったことも、一度や二度ではない。最も好む獲物である渾沌の勢力と対峙すると、彼ら彼女らは喜びとともに頼もしい武器の力を解放する。天界の魔力による爆発で敵を殲滅するショックボルト・ボウとサンダーボルト・クロスボウ。



パラディンの鉄鎚

伝統的に、パラディン・コンクレイヴは3つの戦士団で構成されている。なかでももっとも象徴的なのはトリビューターだ。嵐の憤怒がバチバチと音を立てる巨大な稲妻の鉄鎚を携えるかれらは、シグマーの戦士として最も思い起こされる姿であるといえるだろう。その一撃を受けたなら、敵であろうが城壁であろうが粉々になるだろう。だがトリビューターが単なる暴漢であるわけではない。正確さと堅忍さこそが彼らの合言葉であり、その重々しい鉄鎚が振り下ろされるのは、それがもっとも大きな効果をもたらす瞬間において他にはない。



プロテクターは、武芸だけでなく極限状態での意志力も考慮して選抜される。この近衛たちは絶えずともに訓練し、戦友たちの動きを予測して合わせつつ、すらりと長い嵐撃の鎚を扱う。この武器を一斉に振ると、魔法の刃が加護の障壁を生み出してストームキャストの戦列全体を守る。だがかれらの力は防御だけでなく攻撃にも用いることができ、プロテクターたちは鋭い長物を巧みに用いて、荒れ狂う怪物のはらわたを貫くことができる。

最も恐るべきはデシメーターである。かれらは連携するのではなく、それぞれ単独の近衛として戦う。彼らの用いる雷斧は大きく横薙ぎをしたときに最も威力を発揮するためだ。敵歩兵の隊列はこの恐るべき収穫者によって刈り取られ、あるいは星魂の鎚鎚によって打ち碎かれる。あらゆるパラディンが用いるこの武器は、天界のエネルギーを放ることで敵の魂と定命の肉体とともに滅ぼすことができ、いかなる刃にも劣らぬ力を持つ。







レジェンドルール

このサブリメントに登場する戦闘陣形およびウォースクロールはストームキャスト・エターナル陣営の一部である。これらのルールはレジェンドルールであり、ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマの公式イベントで行なわれるオーガナイズド・プレイにおいてこれらを使用することはできない。

戦闘陣形

自軍はストームキャスト陣営ルールから戦闘陣形を選択するのではなく、代わりに以下のストームキャスト・エターナル・アーミー用戦闘陣形を選択してもよい。

U 各ターンにつき1回（アーミー）、任意のヒーローフェイズ

嵐の円環：サクロサント・チャンパーの中でも最も経験豊かなメンバーはいずれも再鍛の工程に精通しており、かれらは己の力を集中させることで、致命傷を負った戦友たちがアズイルへと還る前にその傷を癒やし、戦い続けるようにする。

宣言：味方サクロサント・ユニットのうち、このターン中にそのユニット内の兵が戦死しているユニット1個を選択する。

効果：その対象ユニット内で戦死している兵1体を復帰させる。



ロード・アーケイナム（セレスティアル・ドラコライン騎乗）

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール
アヴェンティス・ファイアストライク
 “ハンマーハルの賢者”



“ハンマーハルの賢者”アヴェンティス・ファイアストライクは、炎の心を持つ魔術師である。アズイルとアキューシー両方の力を身に纏い、戦いで恐るべき力を放つアヴェンティスは、トーラロン・ロイサールと共に空を翔ける。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
ハンマーハルの杖	4	3+	3+	2	2
ロイサールの踏み鳴らしの蹄 随行者	3	4+	3+	1	D3

自軍側ヒーローフェイズ

6

焦電爆破:アキューシーとアズイルの魔力を組み合わせ、アヴェンティスは岩石さえも溶かす衝撃波を生み出す。

宣言:このユニットの12mv以内に一部でも入っており、かつ視認状態である敵ユニットを1個選択する。

効果:対象の敵ユニットに3ポイントの致命的ダメージを与える。その後、対象の敵ユニットの3mv以内に一部でも入っている他の各敵ユニットにそれぞれ1ポイントの致命的ダメージを与える。

キーワード 呪文

自軍側ヒーローフェイズ

雷雲の王冠:アヴェンティスの兜には〈昇化の金床〉の力が宿り、激戦に身を投じる彼の身体を癒す。

効果:このユニットを回復(3)する。

任意の近接フェイズ

彗星の飛跡:トーラロンが翔ける空の跡には、鋭い目を持つシグマライト戦士の目印となる輝くアズイルのエネルギーが放たれる。

宣言:このユニットと近接戦闘中である敵ユニットを1個選択する。

効果:そのフェイズ中、選択された敵ユニットを対象とするメレーアタックのヒットロールは+1の修正を受ける。

キーワード 蹂躞

キーワード

固有、英雄、大型獣、魔術師(2)、飛行
 秩序、ストームキャスト・エターナル、サクロサント

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール
アストレイア・ソルブライト



シマーソウルのロード・アーケイナム・ソルブライトは、風の魔法を巧みに操る。ドラコラインのカズラに跨る彼女は雷の力を身に纏い、味方を一切傷つけない敵のみを燃やし尽くす魔術を放つ。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
アストレイアの エーテルステイヴ クリティカル(致命的)	4	3+	3+	1	2
カズラの巨獣の鉤爪 随行者	3	3+	3+	1	2

自軍側ヒーローフェイズ

5

鼓動する稲光:瞳から電撃の火花を散らせながら、アストレイアはアズイルの力を体内に集め、強力な電撃波動を放つ。

宣言:このユニットと近接戦闘中である敵ユニットを最大3個まで選択し、2D6の詠唱ロールをする。

効果:自軍が敵ユニットを1個選択していた場合、その敵ユニットに3ポイントの致命的ダメージを与える。自軍が敵ユニットを2個選択していた場合、それらの各敵ユニットにそれぞれ2ポイントの致命的ダメージを与える。自軍が敵ユニットを3個選択していた場合、それらの各敵ユニットにそれぞれ1ポイントの致命的ダメージを与える。

キーワード 呪文

自軍側突撃フェイズ

稲妻の如きとびかかり、ドラコラインを長年にわたって率いてきたアストレイアが命令を発すると、彼女の乗騎であるカズラを筆頭に、群れ全体が戦いへと突き進む。

効果:このユニットの12mv以内に全体が入っている味方サクロサント・騎兵ユニットの突撃ロールは+2の修正を受ける。

任意の近接フェイズ

先駆者の靈魂エネルギー:アストレイア・ソルブライトは傍らにいるサクロサント・チャンパーの戦士たちの魂を奮い立たせ、さらなる力を引き出す。

宣言:このユニットの12mv以内に全体が入っており、かつこのユニットから視認状態である味方サクロサント・ユニットを1個選択する。

効果:そのターン中、選択されたユニットの攻撃はウーンズロールに+1の修正を受ける

キーワード

固有、英雄、魔術師(1)、騎兵
 秩序、ストームキャスト・エターナル、サクロサント

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

ロード・アーケイナム

(トーラロン騎乗)



トーラロンに跨るロード・アーケイナムは、天空の覇者と言えよう。優位な空からアズイルの魔力を解き放ち、その大いなる翼が翔ける道には魔力が起り、後続の戦士たちに力を宿す。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
エーテルステイヴ	4	3+	3+	1	2
トーラロンの蹄 随行者	3	4+	3+	1	D3

ギア パッシブ

星光の軌跡:トーラロンの軌跡をたどるエーテルの輝きは、付近にいるストームキャストたちの呪文を導く。

効果:このユニットの12mv以内に全体が入っている間、他の味方ストームキャスト・エターナル・魔術師の詠唱ロールは+1の修正を受ける。

各ターンにつき1回(アーミー)、敵軍側ヒーローフェイズ

エーテルの呪文そらし:ロード・アーケイナムは高所から敵の呪文使いを見つけ出し、獲物が用いる呪文をかから自身に投げ返す。

宣言:このユニットが視認している敵魔術師・ユニットのうち、このフェイズ中に呪文アビリティを使用しており、かつこのユニットの30mv以内にも入っているユニットを1個選択する。

効果:ダイスをX+1個ロールする(Xは対象となる敵ユニットのパワーレベルに等しい)。ロール結果で2+が出るたび、対象となる敵ユニットに1ポイントの致命的ダメージを与える。

任意の近接フェイズ

星光のマント:乗り手の命令を受けてトーラロンが翼を広げると、そこから天界の塵が近くのストームキャストに降り注ぐ。それらは加護のマントとなってかれらを包み込むのだ。

宣言:このユニットが近接戦闘中であるならば、このユニットの近接範囲にも一部でも入っており、かつこのユニットから視認されている味方ストームキャスト・エターナル・ユニットをすべて選択する。

効果:そのターン中、対象となった各味方ユニットは加護(5+)と『後手効果』を持つ。

キーワード 蹂躞

キーワード

英雄、大型獣、魔術師(1)、飛行
秩序、ストームキャスト・エターナル、サクロサント

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

ロード・アーケイナム

(セレスティアル・ドラコライン騎乗)



ドラコラインに騎乗するロード・アーケイナムは攻撃的な魔法を好む。騎獣の友が敵に飛び掛かる中、彼らは天空の力で作り出された槍を敵に放つ。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
エーテルステイヴ	4	3+	3+	1	2
セレスティアル・ドラコライン の鉤爪 随行者	3	3+	3+	1	2

各ターンにつき1回(アーミー)、任意の突撃フェイズ

風の波:ロード・アーケイナムは稲妻の如きアズイライトのエネルギーを味方に与え、あるいはこれを用いて敵を討つ。

宣言:このターン中に突撃を実行しており、かつこのユニットの12mv以内に全体が入っている味方サクロサント・騎兵・ユニットを1個選択する。

効果:対象の味方ユニットと近接戦闘中である各敵ユニットにそれぞれD3ポイントの致命的ダメージを与える。

任意の近接フェイズ

群れの長:ロード・アーケイナムは跨るドラコラインに咆哮を促し、忠実なる群れに共鳴をもらし、それらの激情をさらに高める。

宣言:このユニットが近接戦闘中であるならば、このユニットと、このユニットから視認されており、かつこのユニットの近接範囲にいる他の味方サクロサント・キャバリー・ユニットを1個選択する。

効果:そのターン中、選択された各味方ユニットの随行者が装備している近接武器の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。



キーワード

英雄、魔術師(1)、騎兵
秩序、ストームキャスト・エターナル、サクロサント

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

ロード・アーケイナム

(グリフチャージャー騎乗)



ロード・アーケイナムがグリフチャージャーの尊敬を勝ち取るのは簡単なことではない。これに成功したものは想像を絶するほどの脚力を持つ乗騎を手に入れ、戦場で最も必要とされる場所で魔力を解き放つことができるようになるのだ。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
エーテルステイヴ	4	3+	3+	1	2
グリフチャージャーの鋭いくちばし 随行者	3	4+	3+	1	1

自軍側移動フェイズ

エーテルの疾風:グリフチャージャーはエーテルの風に乗れ、目にも止まらぬ速さで疾駆する。

効果:このユニットが近接戦闘中ではない場合、このユニットを戦場から取り除いて、あらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた戦場の任意の位置に再配置する。

任意のターン終了時

癒しの光:ロード・アーケイナムはエーテルの力を集中させ、近くのサクロサントの戦士のすり減った生命力を復活させる。

宣言:このユニットから視認されており、このユニットの12mv以内に一部でも入っており、かつ近接戦闘中ではない味方サクロサント・ユニット1個を選択する。

効果:その対象が損傷状態なら、その対象を回復(D6)する。対象が損傷状態ではない場合、戦死した兵1体をその対象ユニットに復帰させる。



キーワード

英雄、魔術師(1)、騎兵

秩序、ストームキャスト・エターナル、サクロサント

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

ロード・アーケイナム



ロード・アーケイナムはサクロサント・チャンパーの長である。戦いにおいてかれらは天空の力を振るい、奇妙な靈魂の魔力を用いて、死した仲間の魂を戻して再び彼らを戦地に立たせる。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
エーテルステイヴ	4	3+	3+	1	2

パッシブ

纏いしエーテル:この魔術師は諸領域のエーテルの力を操り、強力な呪文によって顕現を召喚する。

効果:このユニットが『召喚』アビリティを使用する際、このユニットの詠唱ロールは+1の修正を受ける。

任意のターン終了時

魔力修復:ロード・アーケイナムは魔力で形作られたものを呪文によって編み直すことができ、これにより付近の召喚物を修復できる。

宣言:このユニットの12mv以内に全体が取まっており、かつこのユニットから視認されている味方顕現1個を選択する。

効果:対象を回復(D6)する。



キーワード

英雄、魔術師(1)、歩兵

秩序、ストームキャスト・エターナル、サクロサント

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

エヴォケイター

(セレスティアル・ドラコライン騎乗)



ドラコラインはアズイルの恐るべき獣であり、その咆哮は断固とした敵の意志さえも打ち砕く。悍猛な力がエヴォケイターの魔力と結びつくとき、それは侮り難い勢力となるのだ。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
エヴォケイターの武器 クリティカル (致命的)	3	3+	3+	1	1
セレスティアル・ドラコライン の鉤爪 随行者	3	3+	3+	1	2

バッシブ

戦闘魔術師:エヴォケイターは武勇と神秘の力の双方に精通している。

効果:このユニットは、自身があたかも**魔術師(1)**であるかのように『打ち消し』アビリティを使用できる。

バッシブ

ドラコラインの憤怒:生まれながらの捕食者であるドラコラインは防衛よりもむしろ遊撃と狩猟を得意とし、獲物と定めた相手を猛烈に引き裂く。

効果:自軍が確保していない作戦目標をこのユニットが争奪している間、このユニットは『**先手効果**』を持つ。



キーワード

騎兵、豪傑

秩序、ストームキャスト・エターナル、サクロサント

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

エヴォケイター



剣と杖を装備したエヴォケイターは卓越した武勇を誇る。だがエヴォケイターの真の力は、敵を襲う稲妻の弧を召喚したり、仲間に天空の力をもたらすアズイルの魔力を継うことにある。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
エヴォケイターの武器 クリティカル (致命的)	3	3+	3+	1	1

バッシブ

戦闘魔術師:エヴォケイターは武勇と神秘の力の双方に精通している。

効果:このユニットは、自身があたかも**魔術師(1)**であるかのように『打ち消し』アビリティを使用できる。

任意の近接フェイズ

強化:エヴォケイターは上空そのものから魔力を引き出すことができ、これらにアズイルの爆発的な稲妻を込めることで、武器に雷鳴のエネルギーをまとうせることができる。

宣言:自軍が確保している作戦目標をこのユニットが争奪しているならば、このユニットから視認されており、かつこのユニットの12mv以内に一部でも取まっている**非英雄・ストームキャスト・エターナル・歩兵**・ユニット1個を選択せよ。

効果:そのターン中、選択された敵ユニットのメレーアタックはウーンズロールに+1の修正を受ける



キーワード

歩兵、豪傑

秩序、ストームキャスト・エターナル、サクロサント

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

ロード・エクソシスト



悪魔や亡霊に死をもたらす者、神秘なるロード・エクソシストは靈魂を浄化する力を持つ。その魔力で穢れし存在を追放する一方、救うに値する者には手を差し伸べる。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
贖罪の杖	3	3+	3+	1	2

🚩 パッシブ

贖罪の棺 贖罪の杖は、邪悪な魂を封じ込めるための小箱が組み込まれている。
効果: このユニットの 12mv 以内に一部でも取まっている敵ユニットに兵が復帰することはできない。

⚙️ 自軍側ヒーローフェイズ

浄化の爆発: ロード・エクソシストは邪悪な儀式の解体を専門としており、アズイルの光によってこれを妨害する。

宣言: このユニットの 18mv 以内に一部でも入っており、かつ視認状態である敵**神官**を1体選択する。

効果: ダイスを1個ロールする。ロール結果が2+であれば:

- ・その対象が1点以上の儀式ポイントを有しているならば、ロール結果に等しい数だけその兵は儀式ポイントを失う。
- ・その対象が1点も儀式ポイントを有していないならば、その兵はD3ポイントの致命的ダメージを受ける。



キーワード

英雄、魔術師 (1)、歩兵
秩序、ストームキャスト・エターナル、サクロサント

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

ナイト・インキャンター



ナイト・インキャンターはサクロサント・チャンパーの古参魔術師たちだ。その力強い詠唱で、突風や暴風を召喚して敵に向かって解き放ち、敵の魔術の力を消し去る神器を携える。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
詠唱者の杖	3	3+	3+	1	2

⚙️ パッシブ

エーテルの不安定化: いずれも優れた召喚師であるナイト・インキャンターは敵が用いる同様の呪文を感知し、これを打ち消すことができる。

効果: このユニットの 30mv 以内に一部でも取まっている敵ユニットは、『召喚』アビリティを使用する際の詠唱ロールに-1の修正を受ける。

バトル中1回限り、リアクション: このユニットの30mv以内に一部でも入っている敵魔術師が『呪文』アビリティを宣言

真空猛風の書: ナイト・インキャンターは真空の魔力を秘めた巻物を装備している。

効果: その呪文は打ち消され、効果を発揮しない。

キーワード **打ち消し**



キーワード

英雄、魔術師 (1)、歩兵
秩序、ストームキャスト・エターナル、サクロサント

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

ナイト・ヘラルダー



魔力を得た戦の角笛からは雷鳴が轟き、ナイト・ヘラルダーは不動なる決意をもつ戦士の象徴である。クラリオンが奏でる音は強大で、その結果生じる衝撃波は建物を壊し、木々を根こそぎ倒し、モノリスを粉々にする。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
シグマライトの広刃剣	3	3+	3+	1	2

パッシブ

戦いへの呼び声:ナイト・ヘラルダーが用いる、この魔力が込められし戦笛は、はるか遠方のアズイルでも聞こえ、嵐そのものから援軍を呼び寄せる。

効果:このユニットの12mv以内に全体が入っている味方ウォリアー・チャンパーユニットが『再集結』指揮アビリティを使用する場合、自軍はD6の再集結ロールを追加で3回行える。

自軍側遠隔フェイズ

雷鳴爆発;戦笛のけたたましい音色は敵の建物の上空に局所的な嵐を引き起こし、稲妻とこぶし大の雷を浴びせかける。

宣言:この特殊地形から18mv以内に一部でも入っている視認状態の陣営地形を1個選択する。

効果:ダイスを1個ロールする。ロール結果が2+ならば、その陣営地形は出目に等しい値の致命的ダメージを受ける。



キーワード

英雄、歩兵

秩序の大同盟、ストームキャスト・エターナル、ウォリアー・チャンパー

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

ガヴリエル・シュアハート



ガヴリエル・シュアハートは正義と解放を胸に、破竹の如し力を持つ。このロード・セレストANTは攻撃しているときにだけ満足を見出し、先陣を切って猛攻を振り、敵を討つ。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
煌星の剣 クリティカル(致命的)	5	3+	3+	1	2

パッシブ

シグマライトの雷盾:雷盾には激しい雷の力が秘められ、衝撃とともにその力が解き放たれ、敵を攻撃する。

効果:このユニットを対象とするメレーアタックのセーブロールで修正前の出目6が出るたびに、その『近接攻撃』アビリティが解決された直後に、攻撃側ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。

自軍側突撃フェイズ

いま一度、シグマのために突撃!:シグマに対するガヴリエルの揺るぎなき献身ゆえ、配下の戦士たちは最前線へとまっすぐに突き進んでいく。たとえその先にかなる危険が待ち受けようと。

宣言:このユニットの3mv以内に一部でも入っており、かつこのユニットから視認されている他の味方ウォリアー・チャンパー・ユニットを1個選択する。

効果:そのフェイズ中、対象となった味方ユニットが行なう突撃ロールは、ロールするダイスの数が1個増加し、ロール後に任意のダイス1個を取り除いた残りのダイスを突撃ロールに用いる。



キーワード

固有、英雄、歩兵

秩序の大同盟、ストームキャスト・エターナル、ウォリアー・チャンパー

移動力 5"
 体力 6
 3+ 回避力
 2 確保力

防衛戦の手練れたるロード・キャストラントはシグマー帝国の砦を統括する。携える神秘のランタンは天空の力に満ち、それは傷ついたストームキャストを癒し、忌まわしき敵対者を寄せ付けない。

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

ロード・キャストラント

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
城代の斧槍 クリティカル (自動ウーンズ)	3	3+	3+	1	2
グリフハウンドのくちばし 随行者	4	4+	4+	-	1

ギア パッシブ

忠実なるグリフハウンド: ロード・セレストラントたちにはいずれも、ともに戦うグリフハウンドが随行している。

効果: このユニットのグリフハウンドはトークンである。このユニットのグリフハウンドが取り除かれたならば、もはやこのユニットはグリフハウンドのくちばしによる攻撃を行なえず、『忠実なる随行者』アビリティも使用できない。

盾 バトル中1回限り、任意の近接フェイス

忠実なる随行者: ロード・セレストラントのグリフハウンドは命を賭して主を護る。

効果: そのターン中、このユニットは加護 (4+) を持つ。そのターンの終了時に、このユニットのグリフハウンドを戦場から取り除く。

ギア パッシブ

退魔の灯火: 神聖なる力が秘められた防衛の灯火は、近くにいるストームキャスト・エターナルに力を与え、あるいは敵を燃やし尽くす。

宣言: このユニットの 12mv 以内に一部でも入っている作戦目標を 1 個、対象として選択する。

効果: このターン中:

- ・味方ストームキャスト・エターナル・ユニットは、その作戦目標を争奪している間加護 (6+) を持つ。
- ・敵ユニットは、その作戦目標を争奪している間は加護ロールを行なえない。



キーワード: 英雄、歩兵
 秩序の大同盟、ストームキャスト・エターナル、ウォリアー・チャンパー

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

ナイト・ヴェネイター



いかなる強敵でさえ、復讐心をたぎらせたナイト・ヴェネイターからは逃れられない。翼を宿す狩人は、忠実なスターイーグルと共に疾風の如く天を飛び回り、寸分の狂いもない祝福の矢的をとらえる。

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
領域狩人の弓 対大型獣 (+1 貫通値)、 クリティカル (2 ヒット)	24"	6	3+	3+	1	1
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	
弓棍	3	3+	3+	-	1	
スターイーグルの天空の鉤爪 随行者	2	4+	3+	-	1	

バトル中1回限り (アーミー)、自軍側遠隔フェイズ

星導の矢: 敵の名の囁きとともに放たれた矢は、標的に逃れられない終焉をもたらす。

宣言: このユニットの 24mv 以内に一部でも入っており、かつ視認状態である敵ユニットを 1 個選択する。

効果: 対象が怪物・ユニットでないならば、そのユニットは D6 ポイントの致命的ダメージを受ける。対象が怪物・ユニットならば、そのユニットは D6+3 ポイントの致命的ダメージを受ける。

キーワード コア、アタック、遠隔攻撃



キーワード

英雄、歩兵、飛行

秩序の大同盟、ストームキャスト・エターナル、ウォリアー・チャンパー

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

ナイト・ゼフィロス



ナイト・ゼフィロスはシグマーに暗殺者として仕えている。神から与えられし力を駆使してエーテルの風に乗り、獲物を追い詰め、電光石火の猛攻で標的を討つのだ。

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
嵐貫きの拳銃 対英雄 (+1 貫通値)	12"	3	3+	3+	-	1
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	
暴風の斧 対英雄 (+1 貫通値)、 クリティカル (2 ヒット)	6	3+	3+	1	1	

パッシブ

ヴァンガード・チャンパー: 俊敏性、隠密性、色濃く残る野生の直感を通じ、この戦士たちは限られた兵数しか擁さぬ自軍の何倍もの規模を持つ敵を相手に戦うことができる。

効果: このユニットは、同じターン中に『全力移動』または『退却』アビリティを使用している場合でも、そのターン中に『遠隔攻撃』や『突撃』アビリティの両方、またはいずれか一方を使用できる。

各ターンにつき1回 (アーミー)、自軍側移動フェイズ

執拗な狩人: 断固たる戦士は、獲物を仕留めるまで決して立ち止まらない。

効果: このユニットを戦場から取り除き、あらゆる敵ユニットから 9mv より遠く離れた戦場の位置に再配置する。



キーワード

英雄、歩兵

秩序の大同盟、ストームキャスト・エターナル、ヴァンガード・チャンパー

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール
ロード・オーディネイター



神秘的な機工学に精通し、星の導きを読むロード・オーディネイターは強大な戦闘力をもたらす。砲兵指揮に優れた能力を有するロード・オーディネイターは、味方の戦闘機械を指揮して、敵を壊滅させる。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
輝星の武器 クリティカル(自動ウーンズ)	3	3+	3+	1	2

各ターンにつき1回(アミー)、任意の遠隔フェイズ

神秘の技士: 秘術の機械工: ロード・オーディネイターは占術に長け、指揮下の兵たちは敵の動向をいち早く察知する。

宣言: このユニットの12mv以内に全体が入っており、かつこのユニットから視認状態である味方サクロサント・戦闘兵器・ユニットを1個選択する。

効果: そのフェイズの終了時まで、選択された味方ユニットの攻撃は、修正前の出目4+のヒットロールでクリティカルヒットとなる。



キーワード

英雄、歩兵

秩序、ストームキャスト、サクロサント

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール
セレスター・バリスタ



オーディネイトス・コンクレイヴの移動式床弩兵器、セレスター・バリスタは脅威的な破壊力を誇る。サクリスタンの技師は熟練した戦闘技術者であり、これらの床弩兵器から放たれるシグマライトの太矢は稲妻とともに爆発する。

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
セレスター ストームボルト 対大型獣(+1貫通値)、 クリティカル(2ヒット)	18"	D6+6	4+	2+	1	1
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	
サクリスタン エンジニアの刃	2	3+	3+	1	1	

このユニットのサクリスタン・エンジニアはトークンである。

バトル中1回限り、任意の近接フェイズ

ストームボルトの猛射撃: 陣地に向けて敵が迫ると、サクリスタン・エンジニアは素早い斉射でこれを迎え撃つ。

宣言: このユニットと近接戦闘中であり、かつこのターン中に突撃を実行している敵ユニットを1個選択する。

効果: ダイスを1個ロールする。ロール結果が2+ならば、選択された敵ユニットは出目に等しい値の致命的ダメージを受ける。



キーワード

戦闘兵器

秩序、ストームキャスト、サクロサント

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

キャストイゲイター



キャストイゲイターは幽体との敵との戦いを得意とする。嵐雲の大弓を通して天の力を振るい、仲間に援護射撃をもたらす、爆発的な威力を持つ投射物を放つ。

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
嵐雲の大弓 対騎兵 (+1 貫通値)、 クリティカル (2 ヒット)	15"	3	3+	3+	1	1
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	
大弓の棍	1	3+	3+	-	1	

ギア パッシブ

頼もしきグリフハウンド:キャストイゲイターのなかにはグリフハウンドを伴っているものもあり、これらは戦いに起きて主人を援護する。

効果:このユニットのグリフハウンドはトークンである。このユニットのグリフハウンドが取り除かれる際、その兵は『偵察する随行者』アビリティを使用できない。

任意の遠隔フェイズ

キャストイゲイターが纏いしエーテルの力:キャストイゲイターは神秘的な巧智を用いて精度を磨く。

効果:このユニットがこのターン中に『移動』アビリティを使用していない場合、そのターンの終了時まで、このユニットのレンジアタックは修正前の出目5+のヒットロールでクリティカルヒットになる。

リアクション:このユニットが『遠隔攻撃』アビリティを宣言

偵察する随行者:キャストイゲイターのグリフハウンドは戦いへと送り出されると、敵の弱点を見極める。

効果:その『遠隔攻撃』アビリティが解決されるまで、そのユニットが装備している嵐雲の大弓の【射程】は+3mvの修正を受け、このユニットのレンジアタックのヒットロールは+1の修正を受ける。その『遠隔攻撃』アビリティが解決されたあと、このユニットのグリフハウンドは取り除かれる。

キーワード

歩兵、豪傑

秩序、ストームキャスト・エターナル、サクロサント

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

シークイター



サクロサント・チャンパーの歩兵、シークイターには神秘的な力がまわりつく。武具を通して天空なる力を纏うことで、シークイターは秘密任務を遂行しながら、新たな高みの力は会得する。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
退魔の武具 クリティカル (2 ヒット)	2	3+	3+	1	1
暴風の鎚鉾 クリティカル (2 ヒット)	2	3+	3+	1	2

このユニット内の各兵は退魔の武具を装備している。

・2/5 体の兵は退魔の武具を暴風の鎚鉾に交換できる。

任意の近接フェイズ

シークイターの内なるエーテル:シークイターは神秘的な叡智を駆使して、エーテルの力を武器や盾に宿す。

効果:このユニットが、自軍が確保している作戦目標を争奪している場合、そのターンの終了時まで、このユニットに適用される効果を以下の中から1個選択する:

- ・随行者武器アビリティを除き、このユニットに対する攻撃の武器アビリティは効果をもたらさない。
- ・このユニットのメレーアタックは、ヒットロールの修正前の出目が5+であればクリティカルヒットとなる。



キーワード

歩兵、豪傑

秩序、ストームキャスト・エターナル、サクロサント

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

ジュディケイター (天雷の弓装備)



ジュディケイターの鋭い眼光から逃れられる敵はいない。腐敗を感知する能力を与えられ、天雷の弓から放たれる矢の嵐は容赦なく、残酷な精度で敵を次々と射貫く。

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
天雷の弓 クリティカル (自動ウーンズ)	18"	2	3+	3+	1	1
電撃の弓 対大型獣 (+1 貫通値)	18"	D3+3	3+	3+	1	1
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	
暴風の短剣	1	3+	3+	1	1	

このユニット内の各兵は天雷の弓、暴風の短剣を装備している。

・1/5の兵は天雷の弓を電撃の弓に交換できる

各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の遠隔フェイズ

調伏の射撃: 鋭い狙いととも、ジュディケイターは獣の急所を過たずに貫くことができる。

宣言: このフェイズ中、このユニットのレンジアタックによって1ポイント以上のダメージを割り振られている敵大型獣・ユニットを1個選択する。

効果: ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、対象は次の発動者側ターン開始時まで、『蹂躞』アビリティを使用できなくなる。



キーワード

歩兵、豪傑

秩序の大同盟、ストームキャスト・エターナル、ウォリアー・チャンパー

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

ジュディケイター (雷嵐の複合弓装備)



雷嵐の複合弓を巧みに扱うジュディケイターは、敵の大群を殲滅することに長けている。連射を可能にするクロスボウは祝福されしシグマライトの矢を放ち、敵を射貫くころ、それは猛烈な嵐のエネルギーを纏う。

遠隔武器	射程	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
雷嵐の複合弓 対歩兵 (+1 貫通値)	15"	3	3+	3+	-	1
稲妻の複合弓 対歩兵 (+1 貫通値)	15"	3	3+	3+	-	2
近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	
暴風の短剣	1	3+	3+	1	1	

このユニット内の各兵は雷嵐の複合弓、暴風の短剣を装備している。

・1/5の兵は雷嵐の複合弓を稲妻の複合弓に交換できる。

各ターンにつき1回 (アーミー)、任意の遠隔フェイズ

矢弾の嵐: ジュディケイターが斉射を放ったあと、標的の周囲は逸れた矢弾や撃ち抜かれた骸で覆われ、敵の移動を妨げる。

宣言: このターン中に、このユニットのレンジアタックによって、1体以上の兵が撃破された敵歩兵・ユニットを1個、対象として選択する。

効果: ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、そのターン中、選択された敵ユニットが突撃ロールをする場合、突撃ロールに用いられるダイス個数は1個減少する (最小1個)。



キーワード

歩兵、豪傑

秩序の大同盟、ストームキャスト・エターナル、ウォリアー・チャンパー

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

リトリビューター



近衛たるリトリビューターは、ストームホストの武器庫の中で極めて目立つ破壊的な武器、雷光の鉄鎚を振るう。恐るべき武器から嵐の怒りを纏い、リトリビューターは壊滅的な一撃を敵に放つ。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
リトリビューターの雷光の鉄鎚 クリティカル (致命的)	2	3+	3+	1	2
星魂の鎚鋒 クリティカル (致命的)	1	3+	3+	2	3

このユニット内の各兵はリトリビューターの雷光の鉄鎚を装備している。

・2/5 体の兵はリトリビューターの雷光の鉄鎚を星魂の鎚鋒に交換できる。

× 任意の近接フェイズ

破壊的な反撃:リトリビューターたちは近接戦闘の達人である。ひとたび敵が彼らと相対する過ちを犯したならば、このパラディンたちは返礼とばかりに敵を打ち砕くだろう。

効果:このターン中に、このユニットがダメージを受けるか、あるいはこのユニット内の兵が1体以上戦死したならば、そのターン中、このユニットが行なう攻撃のヒットロールは+1の修正を受ける。



キーワード

歩兵、豪傑

秩序の大同盟、ストームキャスト・エターナル、ウォリアー・チャンパー

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

デシメイター



デシメイターの歩む跡には、破壊された死体の山によって特徴付けられる。パラディンたちはシグマーの敵対者を容赦なく屠り、その残忍な雷斧は疲れを知ることなく、憎むべき敵を切り裂いてゆく。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
デシメイターの雷斧 クリティカル (2ヒット)	4	3+	3+	1	1
星魂の鎚鋒 クリティカル (致命的)	1	3+	3+	1	3

このユニット内の各兵はデシメイターの雷斧を装備している。

・2/5 体の兵はデシメイターの雷斧を星魂の鎚鋒に交換できる。

× パッシブ

薙ぎ払いの一撃:雷斧の一撃は複数の敵を切り刻む。

効果:攻撃対象のユニットが10体以上の兵で構成されている場合、このユニットが装備しているデシメイターの雷斧の【ダメージ量】は+1の修正を受ける。



キーワード

歩兵、豪傑

秩序の大同盟、ストームキャスト・エターナル、ウォリアー・チャンパー

ストームキャスト・エターナル・ウォースクロール

プロテクター



近衛たるプロテクターたちは前進しながら複雑な弧を描いて嵐撃の鉞を振る。その剣の舞いは、同胞を守る天空の盾を作り、パラディンたちはその中を戦士の腕前を披露するかのように進んでゆく。

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
プロテクターの嵐撃の鉞	4	3+	3+	1	1
星魂の鉞鉞 クリティカル (致命的)	1	3+	3+	2	3

このユニット内の各兵は、プロテクターの嵐撃の鉞を装備している。
・2/5 体の兵はプロテクターの嵐撃の鉞を星魂の鉞鉞に交換できる。

U パッシブ

暴風の盾:プロテクターが振るう剣によって作り出された盾は、あらゆる攻撃を防ぐ。

効果:1体以上の味方ストームキャスト・エターナル・歩兵・英雄が、このユニットの近接範囲内に一部でも入っているなら、このユニットとその味方ユニットはいずれも**加護 (5+)**を持つ。



キーワード

歩兵、豪傑

秩序の大同盟、ストームキャスト・エターナル、ウォリアー・チャンパー





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

Battle tome Supplement: Stormcast Eternals © Copyright Games Workshop Limited 2024. Battle tome Supplement: Stormcast Eternals, GW, Games Workshop, Warhammer, Warhammer Age of Sigmar, Battle tome, Stormcast Eternals, the 'winged-hammer' Warhammer logo, 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.

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. 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.

個人使用目的に限り複製を許可する。

Games Workshop Ltd., Willow Road, Lenton,
Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom

Games Workshop Limited – Irish branch
Unit 3, Lower Liffey Street, Dublin 1, D01 K199, Ireland

WARHAMMER.COM