

ウィッチ (Witch/魔女)

邪悪なるモードハイムの廃墟の物陰、魔術の使い手がそこにいる。社会に自らの居場所を見つけられず、孤独に包まれ魔術と共に隠者として生きる者達。それがウィッチだ。

雨を避け、泡立つ大釜に屈み込む彼女達の姿を破滅都市に散在する崩壊した屋敷や掘っ立て小屋で見かけることもあるだろう。年老いて個性的な魔術の使い手である彼女達は様々な古の呪文やより古代の技法を使いこなす。

彼女達の閉鎖的で世捨て人のような性格のため、ウィッチに出会い彼女達の助けを得る事が出来たならそれはまさに行幸と言える。だが、報酬の額やウォーバンドの目的に心揺さぶられないとも限らない……

Profile	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
ウィッチ	4	2	2	2	3	1	4	1	7

雇用費：30 g c、アップキープ：15 g c

雇用可能：シスターズ・オブ・シグマー、ウィッチ・ハンター以外のウォーバンドがウィッチを雇うことが出来る。

レーティング：バードはウォーバンドレーティングを+14点上昇させ、さらにその経験点“1点”につき+1点上昇させる。

武器/防具：ウィッチはスタッフを装備している。

特殊ルール

・**ウィザード (Wizard)**：ウィッチは魔術を扱う力があり他のウィザード同様にスペルを詠唱する事が出来る。彼女はチャームズ&ヘックスィズ(Charms & Hexes/加護と呪い)のスペルリストから無作為に選ばれた2つのスペルを所有している。詳細は下記参照のこと。

・**リクルース(Recluse/世捨て人)**：ウィッチ達は非常に閉鎖的な人間達であり、そのため彼女達を雇うということは困難な事と言える。たとえ彼女達を見つけても、彼女達はどれほどの巨額な報酬であろうとも、ウォーバンドを手助けする事を渋ることもある。ウィッチを雇おうとする時、ウォーバンドのリーダーはD6を振らなくてはならない。もし4+の出目であったならウィッチはウォーバンドに加わってくれるだろう、そうでないならばウィッチは去ってしまい、次のバトル以降に再度交渉を試みなくてはならない。

本テキストは、「ムジヨン・キャンペーン」に使用する目的で、キャンペーン推進委員によって作成されたものです。「ムジヨン・キャンペーン」に参加する意思のない方、キャンペーンでの使用を目的としない方は、本テキストを無断コピー、無断配布することを禁止します。それによって発生したあらゆる被害には応じかねますので、ご注意ください。

★ムジヨンキャンペーンについてはこちらへ <http://sentui.com/mordheim/moussion/moussion-main.html>

・ **ポーション(Potions/調薬術)**：ウィッチはあらゆる種の好奇心そそる調合の達人である。ウィッチを雇ったウォーバンドの中の一人のヒーローは戦闘前にそのようなポーションを飲み干す事が出来る。1D6を振り吸入の効果を見よ。(訳注：ドラッグとして扱う。)

1：衰弱

ポーションはヒーローには効果が強すぎ、彼らを弱らせるだけの物だった。彼らは次の戦闘ではT値に-1の修正を受ける。悪い効果を乗り切るためには回復フェイズでD6を振り6を出すことが必要になる。

2-3：剛力

ポーションを飲み込む事で、ヒーローには力が注ぎ込まれた。彼はS値に+1される。それは回復フェイズでD6を振り1が出るまで効果が持続する。

4-5：頑健

内なる体力がヒーローの体に漲っていく。彼はT値に+1される。それは回復フェイズでD6を振り1が出るまで効果が持続する。

6：鉄人

ヒーローの体力は上昇し、自分が無敵のように思えてくる。彼はそのバトルの間だけW値に+1される。しかしこの追加されたウーンズは、一度失うと回復させる事は出来ない。

・ **リラクタント(Reluctant/憂鬱)**：ウィッチは自らの魔術をウォーバンドの助けに使うことに喜びを感じるが、争いの中に自分が加わる事には気が進まない。そのため、ウィッチは決してチャージをしない。(もしチャージされた場合は自身を守るために戦うが) また、常に少なくとも8インチ敵モデルから離れた場所にしようとし、もし敵を見つけたなら彼女は安全な方向に移動しなくてはならない。

スキル：ウィッチは新たにスキルを得たとき、アカデミックスキルから選択することが出来る。

又はダイスロールして、チャームズ&ヘックスイズ (Charms & Hexes/加護と呪い) リストから1つスペルを得ることが出来る。

チャームズ&ヘックスイズ

チャームズ&ヘックスイズ (Charms & Hexes/加護と呪い) はウィッチの魔術だ。それには大量の呪文への媒介や骨の折れるような呪文が必要となるが、これを使い彼女達は敵を哀れな廃人へ変え、仲間に無限の幸運を授ける。

1 : スクライ(Scry/水晶占い) 難易度 6

ウィッチは古びた水晶玉を未来の予言に使い、彼女の仲間の行動を左右させる。

そのターンの間、一人のヒーローかヘンチマンはD 3 回のリロールとその結果への+/- 1 の修正を加える事が出来る。

2 : カース(Curse/呪い) 難易度 6

ウィッチは敵の一人に強力な呪を与え、彼らの自信や意思を奪ってしまう。

ウィッチから 1 2 インチ以内にいる一人の敵モデルはこのターンと次に来る敵側のターンの間、成功したダイスロールをリロールしなくてはならない

3 : ダスト・オブ・ブラインド(Dust of Blind/目隠しの塵) 難易度 9

空に一握りの塵を放り、ウィッチはそれに息を吹きかける。その塵は敵を盲目にするだろう。

ウィッチから 1 6 インチ以内にいる一人の敵モデルは瞬時に盲目に襲われてしまう。彼らは射撃、チャージ、またはランが出来ず、ウェポンスキルの値は半分になり、ターンの始めにはランダム方向に移動してしまう。盲目の効果はウィッチが他の魔法を詠唱、移動を行う時にその効果を失う。

4 : エイジ・オブ・ストーン(Age of Stone/石の歳月) 難易度 8

古代の魔力を帯びた文言を吟くと、ウィッチは敵を瞬く間に老化させ、脆弱な存在に変える。

ウィッチから 1 2 インチ以内にいる一人の敵モデルは酷く衰弱してしまい、このターンと次の敵側のターンの間、全ての能力値に-1 の修正を受けてしまう。

5 : ウォリアーズ・ベーン(Warrior's Bane/戦士の破滅) 難易度 7

暗黒と悪意の呪文を唱える事で、ウィッチは戦士の握力を緩め、彼らの攻撃方法を奪う。

ウィッチから 1 8 インチ以内にいる一人の敵モデルは彼らの手から絶えず滑らせてしまうがため、どのような武器も使う事が出来なくなってしまう。彼らは射撃が出来なくなり接近戦では素手(fist)で戦うものと見なされる。この効果はこのターンと敵側のターンの間持続する。

6 : キュア(Cure/治癒のオーラ) 難易度 6

ウィッチの体から広がるかすかなオーラ。それに振れた者は皆、温かさと活力が血管に漲っていくのを感じるだろう。

ウィッチから 6 インチ以内にいる全ての味方モデルは一つのウーンズを回復させる事が出来る。加えて、スタンやノックダウンしているモデルはただちに起き上がる事が出来る。

本テキストは、「ムジヨン・キャンペーン」に使用する目的で、キャンペーン推進委員によって作成されたものです。「ムジヨン・キャンペーン」に参加する意思のない方、キャンペーンでの使用を目的としない方は、本テキストを無断コピー、無断配布することを禁止します。それによって発生したあらゆる被害には応じかねますので、ご注意ください。

★ムジヨンキャンペーンについてはこちらへ <http://sentui.com/mordheim/moussion/moussion-main.html>