









# シグマーの城塞都市

神王の自由都市は恐怖に満ちた諸領域において秩序と正義の牙城となっている。これらを守らねばならぬ守備隊は、数多くの異なる文化の出身者で、誰もが異なる身の上を持っている。勇敢なる兵士たちには超常の力も魔術の才もないが、黒色火薬による火力は圧倒的であり、その信念は決して揺らぐことはない。

シグマーの城塞都市のウォーバンドは、さらにその所属が区分される点で他のウォーバンドと異なっている。自分のウォーバンドをシグマーの城塞都市のものとして編成するなら、その所属する都市を選ぶ必要がある。以下の刻印から1つを選び、自分のウォーバンドに与えること：

- |   |   |
|---|---|
| ハンマーハル (  )    | アンヴィルガルド忠誠派 (  ) |
| 生ける都 (  )      | ハロウハート (  )      |
| グレイウォーター砦 (  ) | テンペスト・アイ (  )    |
| フェニキウム (  )    |   |

ハンマーハルのファイター・アビリティ	
	[リアクション] 訓練の成果：ファイターは、接近戦攻撃アクションの攻撃対象として選択された時、ヒットロールが行われる前にこのリアクションを実行できる。その攻撃アクション中、そのファイターの【耐久力】は+1の修正を受ける。
	[ダブル] シグマーの為の開拓：このアビリティは作戦目標から3mv以内にいるファイターのみが使用できる。このファイターの命令終了時まで、このファイターのすべての接近戦攻撃アクションで、【攻撃力】と【攻撃回数】はそれぞれ+1の修正を受ける。
	[ダブル] 叩きのめす一撃：この命令中、このファイターが行う接近戦攻撃アクションが敵ファイターに与える各クリティカルヒットのダメージは、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。
	[ダブル] 仕切り直し：このアビリティはこのファイターが敵のファイターから1mv以内にいる場合のみ使用できる。このファイターは1回の追加の離脱アクションを行える。
	[トリプル] 騎乗突撃：このファイターが今回の命令中に行う次の移動アクションで、敵ファイターの1mv以内で移動を終了したとき、射線が通っており1mv以内にいる敵ファイター1体を選ぶ。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] 激しい連射：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】に、このアビリティの発動出目の半分（端数切り上げ）に等しい数を加える。
	[クアッド] 正しき大義のために：このファイターは1回の追加の接近戦攻撃アクションを行う。その後、このファイターの3mv以内におり射線が通っている味方ファイター1人を選ぶ。選択された味方ファイターは1回の追加の攻撃アクションを行う。

シグマーの城塞都市の刻印 (  ) を持つファイターは、さらにそれに加えて選んだ都市の刻印をも持つ。それらによって、ファイターがどのようなアビリティを持つことができるかが定められる。

シグマーの城塞都市のウォーバンドでのキャンペーン  
シグマーの城塞都市のウォーバンドでキャンペーンをプレイする場合は、最初の戦闘の際に、そのウォーバンドが所属する都市を選び、ロスターに記入すること。これ以降、そのキャンペーンでそのウォーバンドを使う場合は、そのウォーバンドは記入された都市の所属となり、変更はできない。

ハンマーハルのヒーロー・アビリティ	
 	[ダブル] 盾壁の陣形：このバトルラウンド終了時まで、このファイターの3mv以内において、シグマーの城塞都市の刻印 (  ) と防壁の刻印 (  ) の両方を持つ味方ファイターの【耐久力】は+1の修正を受ける。
 	[ダブル] 焔の炎：このファイターの9mv以内にいる味方ファイター1人を選ぶ。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が行う接近戦攻撃では、【攻撃力】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。
 	[ダブル] 完璧な地の利：このファイターは追加の移動アクションを行う。この際の移動距離は、このアビリティの発動出目の数値までとなる。
 	[トリプル] シグマーのために！ ハンマーハルのために！：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となった場合のみ、このアビリティを使用できる。このバトルラウンドの終了時まで、味方ファイターがこのファイターの9mv以内におり、なおかつ射線が通っているならば、その味方ファイターが行う攻撃アクションは【攻撃回数】に+1の修正を受ける。
 	[クアッド] 二つ尾の彗星：射線が通っている敵ファイター1体を選ぶ。このアビリティの発動出目と同数のダイスをロールし、出目が3+であるダイス1個ごとに、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。

生ける都のファイター・アビリティ

	[リアクション]見事なフェイント：ファイターは、接近戦攻撃アクションの攻撃対象として選択された時、ヒットロールが行われる前にこのリアクションを実行できる。そのアクションの解決後、このファイターは追加の離脱アクションを1回行うことができる。
	[ダブル]隠されし道の狩人：このファイターがこの命令の終了時までに行う次の移動アクションの【移動力】は+3の修正を受ける。
	[ダブル]叩きのめす一撃：この命令中、このファイターが行う接近戦攻撃アクションが敵ファイターに与える各クリティカルヒットのダメージは、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。
	[ダブル]仕切り直し：このアビリティはこのファイターが敵のファイターから1mv以内にいる場合のみ使用できる。このファイターは1回の追加の離脱アクションを行える。
	[トリプル]騎乗突撃：このファイターが今回の命令中に行う次の移動アクションで、敵ファイターの1mv以内で移動を終了したとき、射線が通っており1mv以内にいる敵ファイター1体を選ぶ。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]激しい連射：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】に、このアビリティの発動出目の半分(端数切り上げ)に等しい数を加える。
	[クアッド]一撃離脱：このファイターは追加の攻撃アクションを行う。それから、このファイターは追加の移動アクションまたは追加の離脱アクションを行う。

生ける都のヒーロー・アビリティ

	[ダブル]盾壁の陣形：このバトルラウンド終了時まで、このファイターの3mv以内において、シグマーの城塞都市の刻印(※)と防壁の刻印(※)の両方を持つ味方ファイターの【耐久力】は+1の修正を受ける。
	[ダブル]炉の炎：このファイターの9mv以内にいる味方ファイター1人を選ぶ。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が行う接近戦攻撃では、【攻撃力】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。
	[ダブル]完璧な地の利：このファイターは追加の移動アクションを行う。この際の移動距離は、このアビリティの発動出目の数値までとなる。
	[トリプル]奇襲作戦：このアビリティはゲームの最初のバトルラウンド中のみ使用できる。このバトルラウンド終了時まで、このファイターから6mv以内におり、なおかつ射線の通っている味方ファイターすべてが行う攻撃アクションすべては【攻撃回数】に+1の修正を受ける。
	[トリプル]模範的な武勇：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となった場合のみ、このアビリティを発動できる。このバトルラウンドの終了時まで、味方ファイターがこのファイターの9mv以内におり、なおかつ射線が通っているならば、その味方ファイターが行う攻撃アクションは【攻撃回数】に+1の修正を受ける。
	[クアッド]満ち溢れる命：ダイス3個をロールし、その出目を合計する。その後、このファイターの9mv以内におり射線が通っている味方ファイター1人を選ぶ。選ばれたファイターから、出目合計分のダメージを取り除く。



グレイウォーター砦のファイター・アビリティ

	[リアクション] 撃ち返し: 自軍のファイターは、攻撃アクションの攻撃対象として選択された時、攻撃側ファイターが自分の武器のいずれかの射程内にいるならば、ヒットロールが行われる前にこのリアクションを実行できる。その攻撃アクションのヒットロールがミスするごとに、攻撃側ファイターは1ポイントのダメージを受ける。ヒットロール結果で1が出るごとに、攻撃側ファイターは代わりに2ポイントのダメージを受ける。
	[ダブル] グレイウォーター式歓迎: このアビリティはゲームの最初のバトルラウンド中のみ使用できる。このファイターは1回の追加の射撃攻撃アクションを行う。
 	[ダブル] 叩きのめす一撃: この命令中、このファイターが行う接近戦攻撃アクションが敵ファイターに与える各クリティカルヒットのダメージは、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。
 	[ダブル] 仕切り直し: このアビリティはこのファイターが敵のファイターから1mv以内にいる場合のみ使用できる。このファイターは1回の追加の離脱アクションを行える。
 	[トリプル] 騎乗突撃: このファイターが今回の命令中に行う次の移動アクションで、敵ファイターの1mv以内で移動を終了したとき、射線が通っており1mv以内にいる敵ファイター1体を選ぶ。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] 激しい連射: 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】に、このアビリティの発動出目の半分(端数切り上げ)に等しい数を加える。
	[クアッド] ルーンを刻んだ弾丸: このファイターは1回の追加の射撃攻撃アクションを行う。その攻撃においては、このアビリティの発動出目を【攻撃力】に加える。

グレイウォーター砦のヒーロー・アビリティ

 	[ダブル] 盾壁の陣形: このバトルラウンド終了時まで、このファイターの3mv以内において、シグマーの城塞都市の刻印(☀)と防壁の刻印(☘)の両方を持つ味方ファイターの【耐久力】は+1の修正を受ける。
  	[ダブル] 炉の炎: このファイターの9mv以内にいる味方ファイター1人を選ぶ。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が行なう接近戦攻撃では、【攻撃力】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。
  	[ダブル] 完璧な地の利: このファイターは追加の移動アクションを行う。この際の移動距離は、このアビリティの発動出目の数値までとなる。
  	[トリプル] 模範的な武勇: 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となった場合のみ、このアビリティを発動できる。このバトルラウンドの終了時まで、味方ファイターがこのファイターの9mv以内におり、なおかつ射線が通っているならば、その味方ファイターが行う攻撃アクションは【攻撃回数】に+1の修正を受ける。
  	[トリプル] 必中のまじない: このバトルラウンド終了時まで、このファイターから6mv以内にいるすべての味方ファイターが行う射撃攻撃アクションでは、クリティカルヒットごとに1点の追加ダメージを与える。
  	[クアッド] 降り注ぐ灰塵: このバトルラウンド終了時まで、このファイターから9mv以内にいるすべての敵ファイターの攻撃アクションすべては【攻撃回数】に-1の修正を受ける。(1より小さくはならない)

フェニキウムのファイター・アビリティ	
	<b>[リアクション] 不屈の魂</b> ：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、ヒットロールが実行される直前のタイミングで、ファイターはこのリアクションを発動できる。このファイターから3ポイントのダメージを取り除く。
	<b>[ダブル] 復讐の亡霊</b> ：このバトルラウンド中に味方ファイターが行動不能になっていた場合にのみこのアビリティを使用することを選ぶ。このファイターは1回の追加の接近戦攻撃アクションを行う。
	<b>[ダブル] 叩きのめす一撃</b> ：この命令中、このファイターが行う接近戦攻撃アクションが敵ファイターに与える各クリティカルヒットのダメージは、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。
	<b>[ダブル] 仕切り直し</b> ：このアビリティはこのファイターが敵のファイターから1mv以内にいる場合のみ使用できる。このファイターは1回の追加の離脱アクションを行える。
	<b>[トリプル] 騎乗突撃</b> ：このファイターが今回の命令中に行う次の移動アクションで、敵ファイターの1mv以内で移動を終了したとき、射線が通っており1mv以内にいる敵ファイター1体を選ぶ。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。
	<b>[トリプル] 激しい連射</b> ：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】に、このアビリティの発動出目の半分(端数切り上げ)に等しい数を加える。
	<b>[クアッド] 運命の予見者</b> ：このファイターは1回の追加の攻撃アクションを行う。加えて、このバトルラウンド終了時まで、敵ファイターが行なう攻撃アクションの通常ヒット及びクリティカルヒットそれぞれがこのファイターに与えるダメージは-2の修正を受ける。(1より小さくはならない)

















フェニキウムのヒーロー・アビリティ	
	<b>[ダブル] 盾壁の陣形</b> ：このバトルラウンド終了時まで、このファイターの3mv以内において、シグマーの城塞都市の刻印(🏰)と防壁の刻印(🛡️)の両方を持つ味方ファイターの【耐久力】は+1の修正を受ける。
	<b>[ダブル] 炉の炎</b> ：このファイターの9mv以内にいる味方ファイター1人を選ぶ。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が行なう接近戦攻撃では、【攻撃力】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。
	<b>[ダブル] 完璧な地の利</b> ：このファイターは追加の移動アクションを行う。この際の移動距離は、このアビリティの発動出目の数値までとなる。
	<b>[トリプル] ウル=フェニックスの祝福</b> ：このバトルラウンド終了時まで、このファイターから3mv以内にいる味方ユニットすべての【耐久力】に、このアビリティの発動出目の半分(切り上げ)を加える。
	<b>[トリプル] 模範的な武勇</b> ：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となった場合のみ、このアビリティを発動できる。このバトルラウンドの終了時まで、味方ファイターがこのファイターの9mv以内におり、なおかつ射線が通っているならば、その味方ファイターが行う攻撃アクションは【攻撃回数】に+1の修正を受ける。
	<b>[クアッド] 黄金の霧</b> ：このファイターの6mv以内にいる味方ユニットのそれぞれから、このアビリティの発動出目分までのダメージを取り除く。(回復する)



アンヴィルガルド忠誠派のファイター・アビリティ

	[リアクション] 熾烈なる一撃：ファイターは、自身の 1mv 以内におり、かつ射線が通っている敵ファイターが離脱アクションを実行する際、その敵ファイターが離れる前に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。出目が 3+ であれば、その敵ファイターは D6 ポイントのダメージを受ける。
	[ダブル] 冷酷なる略奪者：このアビリティはゲームの最初のバトルラウンド中のみ使用できる。このファイターの命令終了時まで、このファイターの【移動力】は +2 の修正を受け、このファイターが行なう接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】は +1 の修正を受ける。
 	[ダブル] 叩きのめす一撃：この命令中、このファイターが行う接近戦攻撃アクションが敵ファイターに与える各クリティカルヒットのダメージは、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。
 	[ダブル] 仕切り直し：このアビリティはこのファイターが敵のファイターから 1mv 以内にいる場合のみ使用できる。このファイターは 1 回の追加の離脱アクションを行える。
 	[トリプル] 騎乗突撃：このファイターが今回の命令中に行う次の移動アクションで、敵ファイターの 1mv 以内で移動を終了したとき、射線が通っており 1mv 以内にいる敵ファイター 1 体を選ぶ。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] 激しい連射：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】に、このアビリティの発動出目の半分（端数切り上げ）に等しい数を加える。
	[トリプル] 無情の追い打ち：このファイターは 1 回の追加の攻撃アクションを行う。もし、その攻撃の対象のファイターがすでに 1 点以上のダメージを受けている状態であれば、この攻撃の通常ヒット及びクリティカルヒットそれぞれすべてのダメージに、このアビリティの発動出目の半分（切り上げ）を加える。

アンヴィルガルド忠誠派のヒーロー・アビリティ

 	[ダブル] 盾壁の陣形：このバトルラウンド終了時まで、このファイターの 3mv 以内において、シグマーの城塞都市の刻印 (🏰) と防壁の刻印 (🛡️) の両方を持つ味方ファイターの【耐久力】は +1 の修正を受ける。
  	[ダブル] 炉の炎：このファイターの 9mv 以内にいる味方ファイター 1 人を選ぶ。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が行なう接近戦攻撃では、【攻撃力】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。
  	[ダブル] 完璧な地の利：このファイターは追加の移動アクションを行う。この際の移動距離は、このアビリティの発動出目の数値までとなる。
 	[トリプル] 臆病者の見せしめ：このファイターの 3mv 以内にいる味方ファイター 1 人を選び、行動不能にする。このバトルラウンドの終了時まで、味方ファイターがこのファイターの 6mv 以内におり射線が通っているならば、その味方ファイターが行う攻撃アクションは【攻撃回数】及び【攻撃力】に +1 の修正を受ける。
  	[トリプル] 模範的な武勇：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となった場合のみ、このアビリティを発動できる。このバトルラウンドの終了時まで、味方ファイターがこのファイターの 9mv 以内におり、なおかつ射線が通っているならば、その味方ファイターが行う攻撃アクションは【攻撃回数】に +1 の修正を受ける。
  	[クアッド] 硫酸噴霧銃：このファイターの 3mv 以内におり、射線が通っている敵ファイター 1 人を選ぶ。このアビリティの発動出目の数のダイスをロールし、出目が 2+ であるダイス 1 個ごとに、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。さらに、このバトルラウンド終了時まで、その敵ファイターの【耐久力】を半分（切り上げ）にする。

ハロウハートのファイター・アビリティ	
	[リアクション] 堅固なる杖：ファイターは、接近戦攻撃アクションの攻撃対象として選択された時、ヒットロールが行われる前にこのリアクションを実行できる。その攻撃アクションの各ヒットによってこのファイターに割り振られるダメージは、-1の修正を受ける（1より小さくはならない）。
	[ダブル] みなぎる神秘の魔力：このバトルラウンド終了時まで、このファイターから3mv以内におり射線が通っている敵ファイターのアビリティの発動出目は1であるとみなされる。
	[ダブル] 叩きのめす一撃：この命令中、このファイターが行う接近戦攻撃アクションが敵ファイターに与える各クリティカルヒットのダメージは、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。
	[ダブル] 仕切り直し：このアビリティはこのファイターが敵のファイターから1mv以内にいる場合のみ使用できる。このファイターは1回の追加の離脱アクションを行える。
	[トリプル] 騎乗突撃：このファイターが今回の命令中に行う次の移動アクションで、敵ファイターの1mv以内で移動を終了したとき、射線が通っており1mv以内にいる敵ファイター1体を選ぶ。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] 激しい連射：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】に、このアビリティの発動出目の半分（端数切り上げ）に等しい数を加える。
	[クアッド] 増幅の魔術：このアビリティの発動出目の個数のダイスをロールし、出目が4+であるダイス1個ごとに、ワイルドダイス1個を自分の持ち越しのワイルドダイスに加える。










ハロウハートのヒーロー・アビリティ	
	[ダブル] 盾壁の陣形：このバトルラウンド終了時まで、このファイターの3mv以内において、シグマーの城塞都市の刻印（）と防壁の刻印（）の両方を持つ味方ファイターの【耐久力】は+1の修正を受ける。
	[ダブル] 炉の炎：このファイターの9mv以内にいる味方ファイター1人を選ぶ。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が行なう接近戦攻撃では、【攻撃力】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。
	[ダブル] 完璧な地の利：このファイターは追加の移動アクションを行う。この際の移動距離は、このアビリティの発動出目の数値までとなる。
	[トリプル] 模範的な武勇：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となった場合のみ、このアビリティを発動できる。このバトルラウンドの終了時まで、味方ファイターがこのファイターの9mv以内におり、なおかつ射線が通っているならば、その味方ファイターが行う攻撃アクションは【攻撃回数】に+1の修正を受ける。
	[トリプル] 護りの紋章：このバトルラウンド終了時まで、このファイターから3mv以内にいる味方ユニットすべての【耐久力】に、このアビリティの発動出目の半分（切り上げ）を加える。
	[クアッド] ファイアウェポン：このバトルラウンド終了時まで、このファイターから6mv以内にいる味方ファイターすべてが行う攻撃アクションすべては【攻撃回数】に+1の修正を受ける。



テンペスト・アイのファイター・アビリティ

	<p>[ダブル] 領域を見張る者このアビリティはゲームの最初のバトルラウンド中のみ使用できる。このファイターは1回の追加の移動アクションを行う。</p>
	<p>[ダブル] 叩きのめす一撃：この命令中、このファイターが行う接近戦攻撃アクションが敵ファイターに与える各クリティカルヒットのダメージは、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。</p>
	<p>[ダブル] 仕切り直し：このアビリティはこのファイターが敵のファイターから1mv以内にいる場合のみ使用できる。このファイターは1回の追加の離脱アクションを行える。</p>
	<p>[トリプル] 騎乗突撃：このファイターが今回の命令中に行う次の移動アクションで、敵ファイターの1mv以内で移動を終了したとき、射線が通っており1mv以内にいる敵ファイター1体を選ぶ。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。</p>
	<p>[トリプル] 激しい連射：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】に、このアビリティの発動出目の半分（端数切り上げ）に等しい数を加える。</p>
	<p>[クアッド] 数こそ力：このファイターから6mv以内におり、かつ射線が通っている味方ファイターを、このアビリティの発動出目の数まで選ぶ。選ばれたファイターそれぞれは、1回の追加の移動アクションまたは1回の追加の離脱アクションのどちらかを選んで行う。</p>

テンペスト・アイのヒーロー・アビリティ

	<p>[リアクション] 神秘的な先読み：ファイターは、自分から3mv以内かつ射線が通っている場所で敵ファイターが移動アクションを終えた場合に、このリアクションを発動できる。ワイルドダイス1個を自分の持ち越しのワイルドダイスに加える。</p>
	<p>[ダブル] 盾壁の陣形：このバトルラウンド終了時まで、このファイターの3mv以内において、シグマーの城塞都市の刻印（)と防壁の刻印（)の両方を持つ味方ファイターの【耐久力】は+1の修正を受ける。</p>
	<p>[ダブル] 炬の炎：このファイターの9mv以内にいる味方ファイター1人を選ぶ。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が行なう接近戦攻撃では、【攻撃力】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。</p>
	<p>[ダブル] 完璧な地の利：このファイターは追加の移動アクションを行う。この際の移動距離は、このアビリティの発動出目の数値までとなる。</p>
	<p>[トリプル] 模範的な武勇：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となった場合のみ、このアビリティを発動できる。このバトルラウンドの終了時まで、味方ファイターがこのファイターの9mv以内におり、なおかつ射線が通っているならば、その味方ファイターが行う攻撃アクションは【攻撃回数】に+1の修正を受ける。</p>
	<p>[トリプル] 風の如く疾く：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】に、このアビリティの発動出目の数値を加える。</p>
	<p>[クアッド] 群がる鷹の召喚：射線が通っている敵ファイターを選ぶ（距離はどれほど遠くてもよい）。このアビリティの発動出目と同数のダイスをロールし、出目が4+であるダイス1個ごとに、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。さらに、このバトルラウンド終了時まで、その敵ファイターの【移動力】は半分（切り上げ）になる。</p>

# シグマーの城塞都市のシールドバンド

**ソーサレス** 140

3-7	2	3	3/6	
2	3	3	1/4	

↑5 | ●4 | ☠18

**ドレッドスピア** 65

2	2	3	1/4	

↑5 | ●4 | ☠8

**ロードリング** 105

1	3	3	2/4	

↑5 | ●4 | ☠12

**ブリークソード** 65

1	3	3	1/3	

↑5 | ●4 | ☠8

**ドライブマスター** 155

1	4	4	2/4	

↑5 | ●4 | ☠15

**エクキューショナー** 100

1	4	3	2/4	

↑5 | ●4 | ☠10

**ガードマスター** 125

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

↑5 | ●3 | ☠12

**ダークシャード** 90

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

↑5 | ●3 | ☠8

**ブラックガード・キャプテン** 135

2	4	3	2/4	

↑5 | ●4 | ☠15

**ブラックガード** 90

2	3	3	2/4	

↑5 | ●4 | ☠10

**ドレッドナイト** 215

1	5	3	2/4	

↑8 | ●5 | ☠25

**ドレイクスポーン・ナイト** 170

2	4	3	2/4	

↑8 | ●5 | ☠20





バトルメイジ

3/7	2	3	3/6	
2	3	3	1/4	

135



↑4 | ●3 | ☠18

シャープシューター(グレネードランチャー・ブレンダー・バス装備)

3-10	2	6	2/5	
1	4	3	2/4	

205



↑10 | ●3 | ☠22

フリーギルド・ジェネラル

1	4	4	2/4	

150



↑4 | ●4 | ☠18

プリセプター

1	4	4	2/4	

225



↑8 | ●5 | ☠25

フリーギルド・サーજ�ント

1	3	4	2/4	

110



↑4 | ●3 | ☠15

プロフェット

1	4	3	2/4	

110



↑4 | ●3 | ☠15

マークスマン(ロングライフル装備)

6-20	1	4	4/10	
1	3	3	1/3	

165



↑4 | ●3 | ☠15

マークスマン(リピーター・ハンドガン装備)

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

140



↑4 | ●3 | ☠15

ギルド・チャンピオン

1	4	4	2/4	

145



↑4 | ●4 | ☠15



フリーギルド・ガード  
(ソードとシールド装備)

1	3	3	1/3	

4 4 10

65

フリーギルド・  
クロスボウマン

6-20	2	3	1/3	

1	2	3	1/2	

4 3 10

115

フリーギルド・ガード  
(スピア装備)

2	3	3	1/4	

4 3 10

70

フリーギルド・  
ピストラー

8	3	3	1/3	

1	4	3	1/3	

10 3 18

135

フリーギルド・ガード  
(ハルバード装備)

2	3	4	1/4	

4 3 10

75

フリーギルド・  
アウトライダー

3-12	3	4	1/3	

1	4	3	1/3	

10 3 18

160

フリーギルド・  
グレートソード

1	3	3	2/4	

4 4 10

80

デミグリフナイト

2	4	3	2/5	

8 5 20

180

フリーギルド・  
ハンドガンナー

3-12	2	4	1/3	

1	2	3	1/2	

4 3 10

90

フラジェラント

1	4	3	1/3	

4 3 10

65



ウォーデンキング

							150
1	4	4	2/5				

↑ 3 | ● 5 | ☠ 22

キーパー・オヴ・ゲート

							130
1	4	4	2/5				

↑ 3 | ● 4 | ☠ 16

ルーンロード

							120
1	3	4	2/4				

↑ 3 | ● 4 | ☠ 20

アイアンウォーデン(グラッジハンマー・トルビード装備)

							155
3-15	2	5	2/5				

							16
1	3	3	1/3				

↑ 3 | ● 4 | ☠ 16

コグスミス

							140
3-12	2	4	2/4				

							20
1	3	4	2/4				

↑ 3 | ● 4 | ☠ 20

オールドガード(アンセストラルウェポンとグロムリルシールド装備)

							110
1	4	3	2/4				

							16
3	5	5	16				

↑ 3 | ● 5 | ☠ 16

アイアンビアード(ドレイクファイア・ピストル、シンドーブラスト・ボム装備)

							120
8	3	3	1/3				

							16
3-5	2	4	2/4				

↑ 3 | ● 4 | ☠ 16

アイアンブレイカー

	1	3	3	1/3

60

↑3 | ●5 | ☠12

ロングビード(アンセストラ  
ルグレートアックス装備)

	1	3	4	2/4

75

↑3 | ●4 | ☠12

ハンマラー

	1	3	4	2/5

80

↑3 | ●4 | ☠12

ジャイロコプター

	3-12	2	4	1/3

195

↑12 | ●4 | ☠22

アイアンドレイク

	3-12	2	3	1/4

85

↑3 | ●4 | ☠12

ジャイロボマー

	3-15	3	4	1/3

220

↑10 | ●4 | ☠25

ロングビード(アンセストラ  
ルウェポンとグロムリルシールド装備)

	1	3	3	2/4

70

↑3 | ●5 | ☠12



アサシン

1	5	4	2/4	

185

6 3 18

アノインテッド

2	4	4	2/5	

180

5 4 18

シャドウウォーカー

3-15	3	3	1/3	
1	3	3	2/4	

135

5 3 12

シャドウウォリアー

3-15	2	3	1/3	
1	3	3	1/3	

100

5 3 8

ダークライダー・ヘラルド

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

195

10 4 22

ダークライダー

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

155

10 4 18

ブラックアーク・フリートマスター

1	4	4	2/4	

145

5 3 18

ブラックアーク・コルセア  
(ヴィンヤスブレードと  
リピーター・ハンドボウ装備)

8	2	3	1/2	
1	3	3	1/3	

75

5 3 8

ブラックアーク・リーヴァー

1	4	3	2/4	

110

5 3 12

ブラックアーク・コルセア  
(ヴィンヤスブレードと  
ウィキッドカトラス装備)

1	4	3	1/3	

65

5 3 8

キーパー・オヴ・フレイム

2	4	4	2/4	

160

5 4 15

フェニックスガード

2	3	4	2/4	

105

5 4 10

ノマドプリンス

							170
6-20	2	3	1/2				
							170
2	4	4	2/4				

↑5 | ●4 | ☠18

エターナルガード

							75
2	3	3	1/4				
							75
2	4	4	2/4				

↑5 | ●4 | ☠8

エターナル・ウォーデン

							120
1	4	3	2/4				
							120
1	4	4	2/4				

↑5 | ●4 | ☠12

ワイルドウッド・レンジャー

							100
2	3	4	2/4				
							100
2	4	4	2/4				

↑5 | ●3 | ☠8

ワイルドウッド・ウォーデン

							140
1	4	4	2/4				
							140
1	4	4	2/4				

↑5 | ●3 | ☠12

ワイルドライダー

							180
2	4	4	2/4				
							180
2	4	4	2/4				

↑10 | ●3 | ☠18

ワイルドハンター

							225
1	5	4	2/4				
							225
1	5	4	2/4				

↑10 | ●3 | ☠22

シスター・オヴ・ソーン

							130
8	2	3	1/4				
							130
2	4	3	1/3				

↑10 | ●3 | ☠18

ハンドメイデン・オヴ・ソーン

							190
8	3	3	2/4				
							190
2	4	3	2/4				

↑10 | ●3 | ☠22

シスター・オヴ・ウォッチ

							100
3-15	2	4	1/3				
							100
1	3	3	1/3				

↑5 | ●3 | ☠8

ハイシスター

							145
3-15	3	4	1/3				
							145
1	3	3	2/4				

↑5 | ●3 | ☠12

