

シグマーの城塞都市

これらのファイターカードとアビリティは『ウォークライ：コンペンディウム』の14-27ページに掲載のものと置き換えられる。

この更新情報は以下のサイトで確認できる：www.warhammer-community.com/warcry-downloads












シグマーの城塞都市： キャステライト軍

リアクション



[リアクション] キャステライトの城壁：防塁(☼)か精鋭(☆)の刻印、あるいはその両方の刻印を持つ味方ファイターの3mv以内にいるファイターが、ヒットロールを行う前に攻撃アクションの対象となったあと、そのファイターはこのリアクションを実行することができる。他の味方ファイターが防塁(☼)の刻印を持っていれば、この命令の終了時まで、このファイターの【耐久力】は+1の修正を受ける。その味方ファイターが精鋭(☆)の刻印を持っていれば、失敗した攻撃アクションのヒットロールを行うたびに、その攻撃を行なっているファイターは2ポイントのダメージを受ける。もし他の味方ファイターが防塁(☼)と精鋭(☆)両方の刻印を持つ場合は、どちらの効果も適用される。

アビリティ	
	[ダブル] シグマーの御為に、突撃せよ!：シグマーの城塞都市：キャステライト軍から6mv以内にあり、このバトルラウンドでまだ命令を受けていないシグマーの城塞都市：キャステライト軍(☼)陣営の刻印と騎乗(🐎)の刻印の両方を持ち、かつ視認状態にある味方ファイターを1体選択する。このファイターの命令終了後、自軍はその味方ファイターにただちに命令を行うことができる。
	[ダブル] キャステライト・フォーメーション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(☼)陣営の刻印を持つ味方ファイターの【耐久力】は+2の修正を受ける。
	[ダブル] 奮起の演説：このバトルラウンドの終了時まで、シグマーの城塞都市：キャステライト軍から6mv以内にあり、シグマーの城塞都市：キャステライト軍(☼)陣営の刻印を持つ他の味方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] 手を煩わせるまでもないわこのファイターから3mv以内に入り、かつ視認状態にある味方ファイターを1体選択する。選択されたファイターは、最大D6ポイントのダメージを回復する
	[トリプル] よく狙え!：このバトルラウンドの終了時まで、シグマーの城塞都市：キャステライト軍(☼)の陣営および精鋭(☆)の刻印を持つ味方ファイターによる射撃攻撃のクリティカルヒット1個につき、このファイターから6mv以内にいる限り、ダメージポイントは+1の修正を受ける。
	[トリプル] 戦士らよ、我が下に集え!：シグマーの城塞都市：キャステライト軍(☼)陣営の刻印を持ち、このファイターから6mv以内にいる各味方ファイターは、ボーナス移動アクションを行うことができる。この移動アクションはこのファイターに近づいて終了しなければならない。

アビリティ	
 	<p>[トリプル] 眠りの死の調べ: 戦闘不能になった、あるいは1ポイント以上のダメージを受けたシグマーの城塞都市:キャステライト軍(☞)の陣営の刻印を持つ味方ファイターに等しい回数分ダイスをロールする。ロール結果が4+であるごとに、自軍の持ち越しのワイルドダイスに、追加のワイルドダイスを1個加える。</p>
  	<p>[トリプル] 燃え盛る武器 このファイターの6mv以内におり、シグマーの城塞都市:キャステライト軍(☞)の陣営の刻印を持つ味方ファイターを1体選択する。このファイターが行う次の接近戦アクションでクリティカルヒットが発生するたび、攻撃対象のファイターのダメージポイントは+2の修正を受ける。</p>
 	<p>[クアッド] ダイスを3個ロールする。ロール結果が4+であるごとに、敵は持ち越しのワイルドダイスからワイルドダイスを1個廃棄しなければならない。</p>
	<p>[クアッド] 朝びらきのために! このファイターの命令が終了するまで、このファイターの【移動力】と攻撃アクションの【攻撃回数】は+2の修正を受ける。ヒーロー(★)の刻印を持つファイターはこのアビリティを使うことはできない。</p>
  	<p>[クアッド] エンチャントウェポン 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。</p>

シグマーの城塞都市: キャステライト軍

フリーギルド・マーシャル
(決闘用ピストル装備)

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

150

4 4 20

フリーギルド・コマンド
コアアーチナイト

1	3	5	2/4
---	---	---	-----

120

4 4 15

フリーギルド・マーシャル
(シールド装備)

1	4	4	2/4
---	---	---	-----

155

4 5 20

フリーギルド・コマンドコア
ウィスパーブレイド

1	4	3	1/5
---	---	---	-----

80

4 3 15

フリーギルド・マーシャル
(伝来の武器装備)

1	3	5	3/5
---	---	---	-----

155

4 4 20

フリーギルド・コマンド
コアグレートヘラルド

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

105

4 4 15

フリーギルド・
キャヴァリア・マーシャル

1	4	5	2/5
---	---	---	-----

255

9 5 26

フリーギルド・コマンドコア
ウォーサージョン

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

60

4 3 12

アルケマイト・
ウォーフオージャー

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

125

4 4 18

フリーギルド・コマンド
コアソウルシェパード

3-7	5	1	1/1
1	2	3	1/3

70

4 3 14

バトルメイジ

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

120

4 3 18

フリーギルド・コマンドコア
マスコット・ガーゴイリアン

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

50

4 3 10

預言者

					95
1	4	3	2/4		

					4	3	15
--	--	--	--	--	---	---	----

フラジェラント

					60
1	4	3	1/3		

					4	3	10
--	--	--	--	--	---	---	----

フリーギルド・キャヴァリア
アーチナイト

					205
1	3	4	2/5		

					9	5	24
--	--	--	--	--	---	---	----

フリーギルド・キャヴァリア

					165
1	3	4	2/4		

					9	5	20
--	--	--	--	--	---	---	----

フェージル・サージェント

					140
6-15	2	4	2/4		

					4	5	12
--	--	--	--	--	---	---	----

フリーギルド・フェーヅリア

					120
6-15	2	4	2/4		

					4	5	10
--	--	--	--	--	---	---	----

サージェント・アット・アームズ

					100
1	4	3	2/3		

					4	4	12
--	--	--	--	--	---	---	----

フリーギルド・スティーレルヘルム

					60
1	3	3	1/3		

					4	4	10
--	--	--	--	--	---	---	----

バトルプリースト

					65
1	3	4	1/3		

					4	4	12
--	--	--	--	--	---	---	----

フェージル・メジャー(オゴウル・ウオーハルク搭乗)

					245
6-24	2	4	2/4		

					4	6	35
--	--	--	--	--	---	---	----






シグマーの城塞都市: ダークリング・コヴン

リアクション



[リアクション] 死に物狂いの攻撃: 視認状態にあり、1mv 以内に位置する敵ファイターが離脱アクションを行う前に、ファイター 1 体はこのリアクションを行うことができる。ダイスを 1 個ロールし、ロール結果が 3+ であれば、敵ファイターは D6 ポイントのダメージを受ける。

アビリティ	
	<p>[ダブル] 無慈悲なる略奪者: 最初のバトルラウンドでのみ、ファイター 1 体はこのアビリティを利用できる。このファイターの命令の終了時まで、このファイターの【移動力】は +2 の修正を受け、選択された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。</p>
	<p>[ダブル] 処刑人の一撃: 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] 迅速なる離脱: 敵ファイターの 1mv 以内にいるファイター 1 体が、このアビリティを利用できる。選択されたファイターは、追加の離脱アクションを行う。</p>
	<p>[ダブル] 選択されたファイターがシグマーの城塞都市:ダークリング・コヴン (✕) 陣営の刻印および妖術師 (☉) の刻印を持つ味方ファイターから 3mv 以内にいるとき、このバトルラウンドの終了時まで、選択されたファイターを対象とする攻撃アクションのヒットとクリティカルヒットのダメージは、それぞれ -2 の修正を受ける (最小値 1)。</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:ダークリング・コヴンの刻印 (✕) と防壁の刻印 (⊕) の両方を持つ味方ファイターの【耐久力】は +2 の修正を受ける。</p>

アビリティ	
	<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、視認状態にあり、1mv 以内にいる敵ファイター 1 体を選ぶ。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] 硫酸噴霧銃このファイターの 3mv 以内におり、視認状態にある敵ファイター 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。</p>

シグマーの城塞都市:ダークリング・コヴェン

ソーサレス 125

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

5 3 18

ドレッドスピア 55

2	2	3	1/4	
5	4	8		

ロードリング 95

1	3	3	2/4	
5	4	12		

ブリークソード 55

1	3	3	1/3	
5	4	8		

ドライクマスター 135

1	4	4	2/4	
5	4	15		

執行人 90

1	4	3	2/4	
5	4	10		

ガードマスター 100

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

5 3 12

ダークシャード 80

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

5 3 8

キャプテン・オヴ・ブラックガード 120

2	4	3	2/4	
5	4	15		

ブラックガード 85

2	3	3	2/4	
5	4	10		

ドレッドナイト 200

1	5	3	2/4	
8	5	25		

ドレイクスポーン・ナイト 165

2	4	3	2/4	
8	5	20		

ダークライダー・ヘラルド 180

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

10 4 22

ブラックアーク・フリートマスター 135

1	4	4	2/4
---	---	---	-----

5 3 18

アサシン 165

1	5	4	2/4
---	---	---	-----

6 3 18

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) 60

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

5 3 8

ブラックアーク・リーヴァー 100

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

5 3 12

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) 65

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

5 3 8

ダークライダー 150

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

10 4 18














シグマーの城塞都市: デスポゼッド

リアクション



[リアクション] グラッジベアラー: ファイターが接近戦攻撃アクションの対象になり、その攻撃のダメージが合計された後、その合計がそのファイターを取り除くのに十分なダメージであれば、そのダメージが割り振られる前にこのリアクションを使用できる。味方ファイター 1 体を選択し、そのファイターは追加で移動アクションまたは攻撃アクションを行う。

アビリティ	
	[ダブル] 厳粛なる抵抗: バトルラウンドの終了時までの間、このファイターの 3mv 以内におり、このバトルラウンドでいかなる移動アクションも行っていない、シグマーの城塞都市: デスポゼッド (☩) 陣営の刻印を持つ味方ファイターを対象とする攻撃アクションの各ヒットまたはクリティカルヒットは、与えるダメージに -1 の修正を受ける (最小値 1)。
	[ダブル] 俺の屍を越えろ: このバトルラウンド終了時まで、作戦目標マーカーの確保を決定するときに、選択されたファイターは 2 体のファイターとして扱われる
	[ダブル] 昔、昔……: このバトルラウンド終了時までの間、選択されたファイターの 6mv 以内にいる間、シグマーの城塞都市 (☩) 陣営の刻印を持つ他の味方ファイターの【攻撃力】は +1 の修正を受ける。
	[ダブル] 王の護衛: このファイターの命令終了時まで、このファイターは【移動力】に +1 の修正を受ける。さらに、シグマーの城塞都市: デスポゼッド (☩) 陣営の刻印とヒーロー (★) の刻印の両方を持ち、敵ファイターの 1mv 以内にいる味方ファイターはすべて、命令終了時まで、選択されたファイターが行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] 共に立つ: シグマーの城塞都市: デスポゼッド (☩) 陣営の刻印と防壁 (⊕) の刻印の両方を持ち、このファイターの 6mv 以内にいる視認状態の味方ファイターを 1 体選択する。そのファイターは、追加で 2 回の移動アクションを実行できる。移動アクションを行った後、そのファイターは必ず選択されたファイターの 1mv 以内にあり、このバトルラウンド終了までそれ以上の移動アクションはできない。

アビリティ	
  	<p>[ダブル] 射撃指示: 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>[トリプル] 圧倒的火力: 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>[トリプル] 血肉も溶かすほとぼしり: このファイターの 6mv 以内にいる視認状態の敵ファイターを 1 体選択する。このファイターの命令終了時まで、選択された敵ファイターの【耐久力】は -3 の修正を受ける（最小値 1）。</p>
 	<p>[クアッド] 恐れ知らずの指導者: シグマーのの城塞都市: デイスポゼッド (☞) 陣営の刻印を持ち、このファイターの 6mv 以内にいる味方ファイターは、それぞれ追加で移動アクションを実行できる。</p>

シグマーの城塞都市: デスポゼツド

ウォーデンキング 145

1	4	4	2/5	

3 | 5 | 22

ルーンロード 115

1	3	4	2/4	

3 | 4 | 20

キーパー・オヴ・ゲート 120

1	4	4	2/5	

3 | 4 | 16

ハンマラー 85

1	3	4	2/5	

3 | 4 | 12

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) 115

1	4	3	2/4	

3 | 5 | 16

ロングビアード(アンセストラル
グレートアックス装備) 85

1	3	4	2/4	

3 | 4 | 12

ロングビアード
(アンセストラルウェポンと
グロムリルシールド装備) 80

1	3	3	2/4	

3 | 5 | 12

アイアンビード (ドレイク
ファイア・ピストル、シンダ
ーブラスト・ボム装備)

✂	☪	✖	☞	☠
8	3	3	1/3	
☄	☪	✖	☞	☠
3-5	2	4	2/4	

↑ 3 | ☠ 4 | ☠ 16

アイアンブレイカー

☨	☪	✖	☞	☠
1	3	3	1/3	
☄	☪	✖	☞	☠
3	5	12		

↑ 3 | ☠ 5 | ☠ 12

アイアンウォーデン
(クラッシュハンマー・ト
ルビード装備)

✂	☪	✖	☞	☠
3-15	2	5	2/5	
☄	☪	✖	☞	☠
1	3	3	1/3	

↑ 3 | ☠ 4 | ☠ 16

アイアンドレイク

✂	☪	✖	☞	☠
3-12	2	3	1/4	
☄	☪	✖	☞	☠
1	2	3	1/2	

↑ 3 | ☠ 4 | ☠ 12

ジャイロコプター

✂	☪	✖	☞	☠
3-12	2	4	1/3	
☄	☪	✖	☞	☠
1	2	4	2/4	

↑ 12 | ☠ 4 | ☠ 22

ジャイロボマー

✂	☪	✖	☞	☠
3-15	3	4	1/3	
☄	☪	✖	☞	☠
1	3	5	2/4	

↑ 10 | ☠ 4 | ☠ 25

コグスミス

✂	☪	✖	☞	☠
3-12	2	4	2/4	
☄	☪	✖	☞	☠
1	3	4	2/4	

↑ 3 | ☠ 4 | ☠ 20

