

# WARCRY™

## ルール・アップデート& デザイナーズ・コメンタリー 2023年7月

本文書には、『ウォークライ』のあらゆるルール・アップデートとデザイナーズ・コメンタリーが掲載されており、以下のセクションに分かれている。

1. コアブック
2. バトルプランカード
3. コンペンディウム
4. 隠密と晶石
5. 喰らう者、喰られる者
6. 権威と狂気
7. クリプト・オヴ・ブラッド  
ブレイドボーン・ファイター

このルール・アップデートはゲームバランスを改善し、ルールを明確化し、記述の誤りを修正し、デザイナーズ・コメンタリーは多く寄せられた質問に回答するとともに、ルールがどのような適用を意図しているかについて説明する。

本文書は定期的にアップデートされる。前のバージョンからの更新点については赤色で強調されている。更新日付の欄に「リビジョン2」などと記載されている場合、それは言語別のアップデートが含まれていることを表しており、それらは翻訳上の問題や誤植などを修正するものである。

## 1. コアブック

### エラッタ

#### 61ページ – 代替特殊地形ルール

代替特殊地形ルール一覧の末尾に以下の文章を追加する：

“4. “戦場の端から4mv以内の位置に、特殊地形の一部が戦場の地面に触れる状態で設置することはできない。”

#### 64ページ – 移動アクション

以下の項目を追加する：

##### 高所地形の下を移動する

ファイターが通常移動を行なう際、特殊地形の下部と戦場の地面の間の距離が、そのファイターのミニチュアの高さの半分より長ければ、そのファイターはペナルティを受けることなくその特殊地形の下を移動することができる（かがんで通り抜けているのだ）。その場合、まずその特殊地形の下の通り抜ける部分に直線を引いて距離を測定すること。ファイターがその特殊地形の下部を通り抜けて向こう側に配置可能となるのに十分な移動可能距離を有している場合、そのファイターはその特殊地形の下を移動できる。

#### 68ページ – 攻撃アクション

『1. 武器と攻撃対象の選択』の最終文を以下のように変更する：

“最後に、射撃攻撃アクション（右参照）は、攻撃アクションを実行する側の味方ファイターの1mv以内にいる敵ファイターを攻撃対象にすることはできない。ただし、以下の条件を両方とも満たしている場合を除く：

- その攻撃アクションに最小射程が設定されていない
- 攻撃者がその敵ファイターの3mv以内に存在する”

#### 70ページ – アビリティ

このセクションに以下を追加する：

##### “足し算、引き算、掛け算、割り算

アビリティの中にはファイターの能力値のいくつかに修正をもたらすものもある。そのような場合、まず割り算をした後、掛け算、足し算、引き算の順番で計算を行なうこと。

例えば、【移動力】が3mvであるファイターが『いくさだァァァ!』アビリティによって【移動力】に+2mvの修正を受け、その後で『呪殺のダーツ』アビリティによる効果を受けた場合、まず『呪殺のダーツ』の効果によって【移動力】が半減（端数切り上げ）して2mvとなり、その後で『いくさだァァァ!』アビリティによって+2mvの修正を受けて最終的に4mvとなる。”

ある種のアビリティには、ひとたび戦闘不能となったファイターを戦場に戻すことができるものがある。そのアビリティはファイターに特定のポイント数のダメージを与えるよう、あるいは割り振られたダメージポイントの一部または全部を取り除くよう指定することもある。戦場に復帰したファイターは「蘇生したファイター」と呼ばれるものとする。

蘇生したファイターには以下のルールが適用される：

- ・ 蘇生したファイターは、戦場に配置された接近戦フェイズ中、命令を受けることができないほか、アビリティの使用およびリアクションの発動もできない。
- ・ 蘇生したファイターは、英雄特性および神器を使用できず、名声レベルの消費および獲得もできない。
- ・ 蘇生したファイターは、戦闘不能となった際に影響を受けたアビリティの効果を受けない。
- ・ 蘇生したファイターは、戦場に配置されている間、戦闘不能になったものとして扱われない。
- ・ バトル終了後、蘇生したファイターはそのバトルで戦闘不能になったものとしてみなされる。

### 70ページ – 共通アビリティ

『蹂躪』アビリティを以下のように変更する：

“このファイターは追加の移動アクションを1回行える（このアビリティの発動出目に等しい数までのmvを移動可能）。その後、このファイターは1回の追加の攻撃アクションを行ってもよい。”

### 75ページ – 作戦目標と財宝トークン

第二段落を以下のように変更する：

“作戦目標と財宝トークンは、戦場の地面またはそれらが配置された足場の一部として扱われる。ファイターはそれらの上を移動したり、上に立つことも可能だ。これらのルールは、プレイヤーが戦場の特定の場所に配置するように求められる、他のすべてのマーカーやトークンにも適用される。ファイターは財宝トークンの上を移動することが可能だ。ファイターは財宝トークンに一部でもベースが触れた状態で移動を終了することはできない。また、作戦目標や財宝トークン、その他のマーカーを対象に含む距離の測定を行う際は、常にマーカー、あるいはトークンの中心からの距離を測定すること。”

### 75ページ – 財宝の運搬

第二段落を以下のように変更する：

“財宝を運搬中のファイターは飛行できない。移動アクション中に財宝を拾い上げたファイターは、その移動アクションの【移動力】に-2の修正を受け（最小：3）、その移動アクション中に飛行を行うことはできない。そのファイターが、財宝を拾い上げるより前に修正後の【移動力】以上の距離を移動していた場合、その移動アクションは終了する。

財宝を運搬している状態で移動アクションを開始したファイターは、その移動アクションの【移動力】に-2の修正を受ける（最小：3）。”

**Q: 攻撃側が赤で、防衛側が青？**

A: そうではない。攻撃側と防衛側はバトルプラン決定前、双方のプレイヤーが個々のウォーバンドを選択してから決められる（コアブック、60ページ）。

**Q: ファイターのベースが足場の端の外にはみ出している場合、そのファイターは足場上に立つことができる？**

A: できる。ファイターのベースの中心点が足場上にある限り、足場上に立つことは可能だ。

**Q: ファイターは2つの足場に同時に立つことができる？**

A: できる。ファイターのベースの中心点が、そのうち1つの足場上にある限り、2つの足場に立つことは可能だ。

**Q: 階段を登っているとき、その移動距離は対角線として測られる？**

A: 測られる。

**Q: ファイターが攻撃アクションを実行する際、そのファイターの攻撃を複数の異なる兵の間で割り振ることはできる？**

A: できない。

**Q: ルールの中には攻撃アクションの各ヒットおよびクリティカルヒットによってもたらされるダメージにプラス修正もしくはマイナス修正を与えるものもある。その場合、そのルールはその攻撃アクションのあらゆるヒットおよびクリティカルヒットに適用される？**

A: される。例えば『卑劣な一撃』アビリティのルールには「その攻撃アクションのクリティカルヒットによって敵ファイターにもたらされるダメージは、このアビリティの発動出目に等しい数だけ増加する」と書かれている。その攻撃アクションが2回のクリティカルヒットをもたらし、そのアビリティの発動出目が3であったならば、その攻撃アクションによってもたらされる追加ダメージの合計は (3+3) で6ポイントとなる。

**Q: ルールの中には攻撃アクションの各ヒットによってもたらされるダメージにプラス修正もしくはマイナス修正を与えるものもある。その場合、そのルールはその攻撃アクションのあらゆるヒットおよびクリティカルヒットに適用される？**

A: されない。

**Q: リアクションはアビリティであるとみなされる？**

A: みなされない。

**Q: ファイターが名声レベルを消費する際（例えば、追加のリアクションを行なう場合）、そのファイターは名声レベルを失う？**

A: 失わない。「消費」した名声レベルは、単にそのバトル中のそれ以降のタイミングで、その名声レベルを用いて「追加」のリアクションを行なうことはできないものとして扱われる。

**Q: ファイターは自身に射線が通っているとみなされる？**

A: みなされない。

**Q: 射線が通っているファイターを対象にする必要がある**

アビリティの対象として、そのアビリティの発動者を選択することはできる？

A:できない。ファイターは自身に対して射線が通っているとはみなされない。

Q:他の味方ファイターに追加アクションを発動させるアビリティ(例、ビーストマスター)が発動した場合、他の味方ファイターの追加アクションはいつ発動させられる？

A:即座に発動させられる。

Q:ファイターが追加アクションを可能にするルールを2つ同時に持つ場合(例えば、スレイヴ・トゥ・ダークネス・ヒーローが『八角の兜』および『暗黒の闘士』アビリティを持つ場合)、その追加アクションをどのように解決する？

A:2つのうち先に使用したいルールを選択し、そのルールをすべて解決し終えてから、もう1つのルールを解決する。

Q:ファイターが「ファイター」「敵ファイター」「特殊地形」などの特定の範囲内にいる場合にのみ使用できるアビリティについて、ファイターが複数のファイターや目標物の必要範囲内にいる場合でも、そのアビリティは使用できる？

A:できる。

Q:ファイターのヒットロールが4+でクリティカルヒットとなるアビリティでも、攻撃の【攻撃力】および攻撃対象の【耐久力】によってそのファイターのヒットに5+のヒットロールが必要な場合、出目4はクリティカルヒットになるのか、それともミスになるのか？

A:クリティカルヒットになる。

Q:自軍ウォーバンドのどのファイターに対しても大いなる神器を与えることができる？

A:できる。それを禁ずる別のルールがない限りは可能である。

## 2. バトルプランカード

### デザイナーズ・コメントリー

Q:特殊地形の配置によって勝利条件を満たすことが不可能な勝利条件カードをドローした場合、どうすればよい？

A:そのような場合は別の勝利条件カードをドローすること。

## 3. コンペンディウム

### ルール・アップデート

#### 秩序のモンスター

以下のポイントコストを使用すること:

ウォーヒドラ 420  
カリブデイス 425

#### シグマーの城塞都市

#### アンヴィルガルド忠誠派のファイター・アビリティ

『無情の追い打ち』アビリティを[トリプル]から[クアド]に変更する。

#### テンペスト・アイのヒーロー・アビリティ

『風の如き俊敏さ』アビリティを以下のように変更する:  
“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】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。”

#### ドーター・オヴ・カイン

##### アビリティ

『必殺の一打』アビリティの必要刻印として、ももとのヒーロー(★)とドーター・オヴ・カイン(☉)に加え、罨師(☼)を追加する。

#### ファイアスレイヤー

ヴァルカイト・バーザーカー(ファイアスティール・ハンドアックスとブレイデッド・スリングシールド装備)ファイター・プロフィール

このファイター・プロフィールを削除する。

ヴァルカイト・バーザーカー(ファイアスティール・ウォーピックとブレイデッド・スリングシールド装備)ファイター・プロフィール

このファイター・プロフィールを削除する。

以下のファイター・プロフィールを追加する:



#### 渾沌のモンスター

以下のポイントコストを使用すること:

キメラ 515  
スローターブルート 490  
ケイオスガルガント 420  
ゴールゴン 445  
サイゴール 415  
ミュータリス・ヴォーテックスビースト 425  
ヘルピット・アボミネーション 465

#### ディサイブル・オヴ・ティーンチ:ディーモン

パイロキャスター・ファイター・プロフィール

飛行(✈)刻印を追加する。

## フレイマー・オヴ・ティーンチ・ファイター・プロフィール

飛行 (✈) 刻印を追加する。

## エグザルテッド・フレイマー・オヴ・ティーンチ・ファイター・プロフィール

飛行 (✈) 刻印を追加する。

## スケイヴン アビリティ

『背後からの指示』アビリティを以下のように変更する：  
このバトルラウンド終了時まで、このファイターから6mv以内におりかつ射線の通っているすべての味方ファイターは、接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】に+1の修正を受ける。

## アンメイド アビリティ

『苦痛の導管』アビリティを以下のように変更する：  
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ていたならば、このアビリティを発動できる。このファイターは追加の移動アクションを1回行なえる。その後、このファイターは、1回の追加の攻撃アクションを行なうことができる。

## 死のモンスター

以下のポイントコストを使用すること：

テラーガイスト	500
ゾンビドラゴン	540

## フレッシュイーター・コート アビリティ

『死をもたらす者』アビリティを以下のように変更する：  
[トリプル] 死をもたらす者：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】は、このアビリティの発動出目の半分に等しい数のプラス修正を受ける（端数切り上げ）。

## ソウルブライト・グレイヴロード ヒーロー・アビリティ

『不死の従僕の召喚』アビリティを以下のように変更する：

「戦闘不能状態になっているソウルブライト・グレイヴロードの陣営刻印 (♣) および従僕 (♠) の刻印を持つ味方ファイターを1体選択せよ。このファイターの3mv以内に全体が収まるように、選択した味方ファイターを戦場の地面もしくは足場上に配置する。選択した味方ファイターが精鋭の刻印 (♠) を持つ場合、このアビリティの発動出目に等しい数のダメージを回復する。それ以外の場合、その味方ファイターにダメージは割り振られない。その味方ファイターは戦闘不能状態ではなくなる。”

## ファイター・プロフィール

以下のファイター・プロフィールに精鋭の刻印 (♠) を追加する：

- ・ セネシャル
- ・ スケルトン・チャンピオン (メイス装備)
- ・ スケルトン・チャンピオン (ハルバード装備)
- ・ グレイヴガード (ホワイトブレードとクリプトシールド装備)
- ・ グレイヴガード (グレイト・ホワイトブレイド装備)

## 破壊のモンスター

以下のポイントコストを使用すること：

エールガズラー・ガルガント	420
スキッターストランド・アラクナロック	475
ダンクホールド・トロゴス	375

## グルームスパイト・ギット アビリティ

『集まれええ！』リアクションの“別の味方ファイターを1体選択せよ”という文言を、“グルームスパイト・ギットの陣営刻印 (♣) を持つ別の味方ファイターを1体選択せよ”に変更する。

『胞子の雲』リアクションの必要刻印を、機敏 (☞) から斥候 (☜) に変更する。

『イカれた大暴れ』アビリティを以下のように変更する：  
“ダイスを1個ロールせよ。このファイターは、そのロール結果の2倍の数まで、追加の移動アクションを行なえる。このファイターが、1体以上の射線が通っている敵ファイターの1mv以内で移動を終えたならば、その敵ファイターの中から1体を選択せよ。選択された敵ファイターは、ロール結果に等しい数のダメージを受ける。”

## アイアンジョウ アビリティ

『デカブツを殺れ』アビリティの必要刻印を、防塁 (♣) から猛者 (♠) に変更する。

## オールク・アードボウイ (アードボウイ・チョップとオールクシールド装備) ファイター・プロフィール

防塁 (♣) 刻印を削除する。

## クルールボウイ

### ホブグロット・ボス・ファイターカード

ポイントコストを75に変更する。

## ストームキャスト・エターナル・ウォリアー・チャンバー リベレーター・プライム (ウォーブレード二刀流装備) ファイター・プロフィール

防塁 (♣) 刻印を削除する。

リベレイター・プライム (ウォーハンマーx2装備) ファイター・プロフィール

防塁 (🛡️) 刻印を削除する。

## デザイナーズ・コメンタリー

---

**Q:** アビリティの中には、発動者から特定の距離内にいる味方ファイターに効果を及ぼすものもある (『賞金のために戦え』や『燃え盛る熱狂』など)。それらのアビリティにおいて、発動者自身は効果を受けられる?

**A:** そのアビリティのルール文に「他の味方ファイター」と書かれている場合や、効果を受けるファイターが発動者から射線が通っている必要がある場合を除き、受けられる (ファイターは自分自身には射線が通っていないとみなされる)。

### ディサイブル・オヴ・ティーンチ:ディーモン

**Q:** アビリティ『分裂』と『再分裂』はウォーバンドに新しいファイターを追加する。これはバトルグループやウォーバンド内のファイター数をカウントする勝利条件にどのように影響する?

**A:** これらの新しいファイターは自軍側ウォーバンドに追加されたのみとみなされるが、いかなるバトルグループにも属していないとみなされる。

**Q:** ホラーが『分裂』アビリティもしくは『再分裂』アビリティを発動した場合、新たに追加されたホラーにそのバトルラウンド中に命令することはできる?

**A:** できる。

### スケイヴン

**Q:** 『苦度の書の朗唱』のアビリティはどのように働くか?

**A:** そのラウンド終了時まで、そのアビリティを使用したファイターの3mv以内にいる敵ファイターは、アビリティを使用できない。そのアビリティを使用したファイターから3mvよりも遠く離れているファイターがアビリティを使用する場合、これは適用されない。また、リアクションにも影響しない。

## 4. 隠密と晶石

---

### ルール・アップデート

---

#### 陣営ルール

以下の文章を追加する:

“ジェイド・オベリスクは 渾沌の大同盟に属する (※)。ハンター・オヴ・ファンチは 秩序の大同盟に属する (※)。”

#### ハンター・オヴ・ファンチ陣営ルール

『身躲し』リアクションを下記のように変更する:

“ファイターは、接近戦攻撃アクションによって自身にダメージが割り振られた直後にこのリアクションを実行可能。このファイターは追加の離脱アクションを1回行う”



# ブレイドボーン・ファイター

ブレイドボーン・ファイターは〈定命の諸領域〉そのものに匹敵するほど多様な、精鋭の戦士であり、最も緊密な同盟者たちと一線を画す技術と任務を有している者たちだ。ブレイドボーン・ファイターの中には、他のブレイドボーンの仲間たちと共に小規模なウォーバンドに所属する者もいれば、敵のウォーバンドと単独で戦い、勝利を取める猛者も居る。ブレイドボーン・ファイターは通常のファイターとは異なったルールが適用される。ブレイドボーン・ファイターをウォーバンドに編入する際のルールは、以下に記載されている。

## 大同盟

あらゆるブレイドボーン・ファイターは大同盟に所属している。ファイターが所属する大同盟は、そのファイターが自分の所属陣営以外のどのウォーバンドと同盟を結べるかを決定する(以下の『陣営と同盟』を参照)。

## 陣営と同盟

各ブレイドボーン・ファイターは、それぞれが陣営に所属している。所属陣営は、そのファイターの陣営刻印(『コアブック』80ページ)によって決定される。

- ブレイドボーン・ファイターと自軍側ウォーバンドが同じ陣営刻印を持つ場合、自軍にはどんなブレイドボーン・ファイターも編入できる。例えば、“巨人殺し”ドラズはあらゆるサンダーストライク・ストームキャスト・ウォーバンドに編入可能だ。
- そのブレイドボーン・ファイターがヒーローの刻印を持ち、さらに自軍側ウォーバンドと同じ大同盟刻印を持っている場合、そのブレイドボーン・ファイターを同盟者として自軍側ウォーバンドに編入可能だ。そうする場合、そのブレイドボーン・ファイターと同じブレイドボーン刻印を持つ他のファイターを、同盟者として自軍側ウォーバンドに編入可能だ。この方法でウォーバンドに加えられた、ヒーローの刻印(★)を持たないファイターは、ウォーバンドに加えることができる同盟者の上限を数えるときには計算に入れない。しかしウォーバンドのポイントコストを数えるときには計算に入れる。例えば、1人の同盟者をウォーバンドに含むことができるオープンプレイまたはマッチプレイでは、自軍のウォーバンドにザンダイアの真理探究団を加える場合、ザンダイアの真理探究団(☉)のブレイドボーン刻印を持つ他のファイターも、同盟者として自軍のウォーバンドに編入できる。
- ウォーバンドに、ブレイドボーン刻印を持つファイターを複数含めることはできない。

## マッチプレイにおけるブレイドボーン

オープンプレイとマッチプレイにおいては、戦闘に参加するウォーバンドを選択する際に、自分が選択したウォーバンドに、そのウォーバンドと同じ陣営刻印を持つブレイドボーン・ファイターを好きなだけ含めることができる。

## ナラティブプレイにおけるブレイドボーン

ナラティブプレイならば、自軍のウォーバンドと同じ陣営刻印を有するブレイドボーン・ファイターであれば自軍のウォーバンドに加えることができる。加えて、ヒーローの刻印(★)を持つブレイドボーン・ファイターは『強力な同盟者を仲間へせよ』のクエスト(『コアブック』117ページ)を達

成することで、同盟者としてウォーバンド・ロスターに加えることができる(ロスターに加える際に必要な栄光ポイントは消費しなければならない)。

戦いの余波(『コアブック』112ページ参照)中、『ウォーバンドの管理』ステップ中にヒーロー(★)の刻印を持つブレイドボーン・ファイターを同盟者としてウォーバンドに加えるならば、そのファイターと同じブレイドボーンの刻印を持つ他のファイターも同盟者としてウォーバンドに加えることができる。この方法でウォーバンドに加えられた、ヒーローの刻印(★)を持たないファイターは、ウォーバンドに加えることができる同盟者の上限を数えるときには計算に入れない。しかしウォーバンドのポイントコストを数えるときには計算に入れる。また、その際に必要な栄光は、依然として支払わなければならない。ただしウォーバンド・ロスターに同じブレイドボーン・ファイターを複数含めることはできない。

## 戦いの余波

戦いの余波において、ブレイドボーン・ファイターに以下のルールが適用される:

- ブレイドボーン・ファイターについては負傷ロールは行なわない。
- ブレイドボーン・ファイターについては名声ロールは行なわない。ブレイドボーン・ファイターは名声を得ることはない。
- ブレイドボーン・ファイターは神器を装備することはできないが、リーダーとして選択されたブレイドボーン・ファイターは英雄特性を1つ保有することができる(英雄特性は最初から自動的に保有している)。