



W-A-R-C-R-Y™

ルール・アップデート&デザイナーズ・コメンタリー

2025年8月

本文書には以下のセクションに分けられた『ウォークライ』に関するルール・アップデートとデザイナーズ・コメンタリーが記載されている：

1. コアブック
2. バトルプランカード
3. ガウルのウォーバンド
4. 荊棘と骨骸
5. ウォークライ：コンペニディウム
6. ブレイドボーン・ファイター
7. ポイントコスト・アップデート

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、記述の誤りを修正するものであり、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。

当文書は定期的に更新される。前のバージョンからの変更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. 戰場の端から 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』の選択の最終段落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、他の自軍側ファイターから 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『いくさだアアアア！』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『いくさだアアアア！』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。”

ファイターの蘇生

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ていたアビリティの効果を受けることはない。
- ・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回行なえる（このアビリティの発動出目以等しい数までのmvを移動可能）。その後、追加の攻撃アクションを実施できる。”

71 ページ – リアクション

『反撃』リアクションを以下のように変更する：

“反撃：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、このリアクションを発動できる。その攻撃アクションのヒットロールに修正前の出目1がひとつでも含まれていれば、攻撃側ファイターは2ポイントのダメージを受ける。さらに、その攻撃アクションのヒットロールにミスが2個以上含まれていれば、攻撃側ファイターは1ポイントのダメージを受ける。”

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、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（最小値3）、その移動アクション中に飛行を行なうことはできない。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（最小値3）。

デザイナーズ・コメントリー

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、その移動距離は階段の傾斜に沿って斜めに測られる？

A：その通りだ。

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に分けて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：適用される。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以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対して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(例えは、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。

Q:コアルールでは、リアクションについて「敵ファイターの命令中に」実行可能なものとして定義されている。これは、あらゆるリアクションについてそうであると言えるのか?

A:そうだ。

2. バトルプランカード

デザイナーズ・コメンタリー

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. ガウルのウォーバンド

このセクションではルール・アップデート、再録ルール、デザイナーズ・コメンタリー、現行版ウォークライの途中で登場したウォーバンドに関する大同盟の情報について詳述する。

ルール・アップデート

ハンター・オヴ・ファンチ

『身躲し』リアクションを以下のように変更する:

「ファイターは、接近戦攻撃アクションによって自身に合計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回行なう。」

ワイルダーコーア・ハンター

『軽やかな身躲し』リアクションを以下のように変更する:

「ファイターは、接近戦攻撃アクションによって自身に合計ダメ

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回行なう。」

クエスター・ソウルスウォーン

『転移』アビリティを以下のように変更する:

「このファイターの3mv以内にいるストームキャスト・エターナルの刻印(奪うべき)を持つ味方ファイターを1体選択する。その味方ファイターを戦場から取り除き、ただちにあらゆる敵ファイターから4mvより遠く離れた戦場の任意の地点に配置せよ。」

『挑んで来い、腑抜けども!』アビリティを以下のように変更する:「バトルラウンド終了時まで、このファイターの3mv内で命令を開始する敵ファイターは、離脱アクションを実行できず、このファイターから離れる形で移動を完了することができない。」

ロイヤル・ビーストフレイバー

『群れの戦術』アビリティを以下のように変更する:「このファイターから射線が通っている敵ファイター1体を選択する。選択された敵ファイターは、その敵ファイターの3mv以内にいるロイヤル・ビーストフレイバーの刻印(?)を持つ味方ファイターの数の2倍に等しい数のダメージを受ける。」

クルールボウイ・モンスタークリー

『ズタズタにしろ』アビリティを以下のように変更する:

「このファイターから射線が通っておりかつ2mv以内にいる敵ファイターを1体選択し、このアビリティの発動出目に等しい個数のダイスをロールする(最小値2個)。これらのダイスを用いて、数値が被らぬよう、2個以上の連続した数値のダイスのグループをひとつ作る(出目2、3、4のダイス、のように)。その後、選択した敵ファイターに対し、そのグループ内にあるダイス1個につき3ポイントのダメージを割り振る。」

テラティック・コホート

『捕食者の蹂躪』リアクションを以下のように変更する:

捕食者の蹂躪:テラティック・コホート(?)の刻印を持つファイターは、敵ファイターによる接近戦攻撃アクションからのダメージポイントが自身にすべて割り振られ終わった後、このリアクションを実行できる。リアクションを実行するファイターは、その攻撃者を対象として追加の接近戦攻撃アクションを1回実行できる。ファイターがこのリアクションを実行する際、自軍が保持しているワイルドダイスを1個破棄してもよい。破棄しない場合、その攻撃アクションは【攻撃回数】に-1の修正を受け、その攻撃アクションにおいて発生した各ヒットおよびクリティカルヒットのダメージポイント数は-1の修正を受ける(最小値1)。

テラティック・コホート

『カタクロスの両眼』アビリティから以下を削除する:

“このアビリティが発動できるのは、各バトルラウンド中に1回のみ。”

ツイストウィールド

『芽吹きたる棘』アビリティを以下のように変更する:

“このファイターの1mv以内にいる各敵ファイターに対して、このアビリティの発動出目の半分に等しいポイントのダメージを与える。”

クロウ・オヴ・カラナック

『群れの狩人』アビリティから機敏(?)刻印を削除する。

パイアガイスト

以下のリアクションを追加する：

“ [リアクション] 焼身：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とき、ダメージが合計され、それによってファイターが戦闘不能になる場合、ダメージが割り振ら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。このファイターを『火葬』する。”

イドリラン・リヴァーブレイド

『水の剣』アビリティを以下のように変更する：

“[ダブル] 水の剣：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。また、このファイターが実行する『待機』以外の各アクションの直後にダイスを1個ロールせよ。ロール結果が2+ならば、このファイターから8mv以内におり、かつ射線の通っている敵ファイター1体に2ポイントのダメージを与える。”

デザイナーズ・コメントリー

Q: ファイターは、敵ファイターの1mv以内にいないときでも、『身隠し』(ハンター・オヴ・ファンチ) や『軽やかな身隠し』(ワイルダーコーア・ハンター) リアクションによって離脱を行なうことができる？

A: できない。

再録ルール

クエスター・ソウルスウォーン

英雄の力

クエスター・ソウルスウォーン陣営のウォーバンドを選択する場合、『コアルール』(コアブック、60ページ) の「ウォーバンド」の4番目の項目を次のルールに置き換える。

クエスター・ソウルスウォーン(●) およびヒーロー(※) の両方の刻印を持つファイターを何体でもウォーバンドに編入することができる。

さらに、6番目の項目として次のルールを追加する：

ヒーローの刻印(※) およびその他の陣営刻印の両方を持つファイターは2体までしか編入できない。

そして、ウォーバンド・ロスターを作成する際にクエスター・ソウルスウォーン陣営を選択した場合、以下のルールはナラティヴブレイ(コアブック、99ページ) の「陣営とファイターの選択」の3番目の制限内容を置き換える：

クエスター・ソウルスウォーン(●) およびヒーロー(※) の両方の刻印を持つファイターを何体でもウォーバンド・ロスター(リーダーを含む) に追加することができる。この条件に当てはまるロスターに追加される一人目のファイターは、リーダーでなければならない。

大同盟

秩序の大同盟(※)

ハンター・オヴ・ファンチ(ウォーバンドトーム：隠密と晶石)
クエスター・ソウルスウォーン(ウォーバンドトーム：権威と狂気)
ツイストウィールド(ウォーバンドトーム：荊棘と骨骸)
ヴルキン・フレイムシーカー
ワイルダーコーア・ハンター(ウォーバンドトーム：狩る者と狩られる者)
イドリラン・リヴァーブレイド(ウォーバンドトーム：火薪と洪水)

渾沌の大同盟(※)

ロットマイア・クリード(ウォーバンドトーム：腐敗と荒廃)
ホーン・オヴ・ハッシュット(ウォーバンドトーム：腐敗と荒廃)
ジェイド・オベリスク(ウォーバンドトーム：隠密と晶石)
クロウ・オヴ・カラナック(ウォーバンドトーム：喰らう者、喰らわれる者)

死の大同盟(※)

アスクルガン・トゥルーブレイド(ウォーバンドトーム：喰らう者、喰らわれる者)
ロイヤル・ビーストフレイバー(ウォーバンドトーム：権威と狂気)
パイアガイスト(ウォーバンドトーム：火薪と洪水)
テラティック・コホート(ウォーバンドトーム：荊棘と骨骸)

破壊の大同盟(※)

クルールボウイ・モンスタークリー
ゴウジャー・モウパック(ウォーバンドトーム：狩る者と狩られる者)

4. 荆棘と骨骸

ルール・アップデート

コルヴス・カバルの戦闘特性を以下のものに置き換える：

“急降下する殺人鬼：この戦闘特性を有する味方ファイターは、その命令中に、命令開始時より垂直方向に2mv以上低い位置で移動アクションを完了していたならば、その味方ファイターが行なう接近戦攻撃アクションの【攻撃力】は+2の修正を受ける。”

グルームスパイ・ギットの戦闘特性を以下のものに置き換える：“邪月の昇天：先制フェイズ後、この戦闘特性を有するウォーバンドの各プレイヤーは、攻撃側から順にダイスを1個ロールする。ロール結果が2+であれば、対戦相手または自分の[ダブル]、[トリプル][クアッド]いずれかからひとつを選択する。その選択したアビリティダイスの出目を、先程のロール結果に変更する。”

デザイナーズ・コメントリー

Q. シグマーの城塞都市の戦闘特性、『朝びらきの狂信者』はどんな時適用される？

A: 自軍ウォーバンド内の各ファイターがキャステライト軍(■)、ダークリング・コヴン(✖)、ディスピゼッスド(✚)いずれかの刻印を持っている場合(ウォーバンド内にこれらの刻印を持つファイターを混在させることができる)。

Q. ストームキャスト・エターナルの戦闘特性、『嵐の御子』はどんな時適用される？

A: 自軍ウォーバンド内の各ファイターがルイネーション・チャンバー(↑)、サンダーストライク・ストームキャスト(蓄)、ウォリアー・チャンバー(↑)、ヴァンガード・チャンバー(✖)いずれかの刻印を持っている場合(ウォーバンド内にこれらの刻印を持つファイターを混在させることができる)。

5. ウォークライ：コンペンディウム

このセクションでは、ファイターカードに関するルール・アップデートとデザイナーズ・コメンタリー、および『ウォークライ：コンペニディウム』について詳述する。

ルール・アップデート

秩序の守り手

シティ・オヴ・シグマー

14-27 ページに記載されているファイターカードとアビリティはマッチプレイに適用されず、以下に記載の『Warcry Compendium: シグマーの城塞都市』のファイターカードとアビリティが新しく適用される：

www.warhammer-community.com/warcry-downloads

ドーター・オヴ・カイン

アビリティ

『必殺の一打』アビリティの必要条件として、もともとのヒーロー(♂)の刻印とドーター・オヴ・カイン(※)陣営の刻印に加え、畏怖(✉)を追加する。

以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する。ケルナ・ヴィックス、“老婆の翼”クリータ、タザーリ、“魔女の眼”アズフェルは、自軍ウォーバンドに1体のみ編入できる。



ドーター・オヴ・カインのファイター用アビリティ

	<p>[ダブル] 先見の供物：このアビリティの発動出目には等しい個数のダイスをロールする。このバトルラウンド中にこのファイターの接近戦攻撃アクションによって敵ファイターに1ポイントでもダメージを与えていたら、各ロールは+1の修正を受ける。ロール結果で4+が出るごとに、自軍は1預言ポイントを得る（最大6ポイントまで）。</p>
	<p>[ダブル] 暗黒の翼：このファイターを戦場から取り除き、あらゆる敵ファイターから9mvより遠く離れた足場上もしくは戦場の地面に再配置する。このアビリティの発動出目が3以上だったならば、このファイターは再配置後に3mvの追加の移動アクションを実行してもよい。</p>
	<p>[トリプル] 預言の儀式：以下の効果からひとつを選択してこのファイターに適用し、その後自軍側預言ポイントを0にリセットする：</p> <ul style="list-style-type: none"> その命令中、自軍側預言ポイント数を【移動力】に加算する。 そのバトルラウンド中、自軍側預言ポイント数を【耐久力】に加算する。 ただちに、自軍側預言ポイント数を可能な限り等分して、接近戦武器の【攻撃回数】、【攻撃力】、両【ダメージ量】に割り振る。その命令中、そのように振り分けられた預言ポイント1ポイントごとに、各能力値に1ポイント加算される。

アズイル騎士団

以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する。
ガレン・ヴェン・デンスト、ドラリア・ヴェン・デンスト、イエルセン・ダーロックは、自軍ウォーバンドに1体のみ編入できる。



アズイル騎士団のファイター用アビリティ	
	【ダブル】 追放：このファイターの命令終了時まで、このファイターによる射撃攻撃アクションにおける各ヒットおよび各クリティカルヒットで、敵ファイターに割り振られるダメージは、+1 ポイントの修正を受ける。
	【トリプル】 審判：このファイターの命令終了時まで、このファイターが行なう射撃攻撃アクションはロール結果 5+ でクリティカルヒットとなる。

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・プロフィールおよびアビリティを追加する：



ファイアスレイヤーのファイター用アビリティ

	【トリプル】 燃え盛るロッジ炉：このファイターから射線が通つておりかつ3m以内にいる敵ファイターを1体選択し、ダイスを6個ロールする。ロール結果が4+であるごとに、その敵ファイターに1ポイントのダメージを割り振る。その敵ファイターの【負傷限界値】が25以上であった場合、代わりにロール結果が3+であるごとに、このアビリティの発動出目の半分(端数切り上げ)に等しい数値のダメージを割り振る。
--	--

ストームキャスト・エターナル・ウォリアー・チャンバー
リベレイター・プライム（ウォーブレイド 2 刀流装備）ファイター・
プロフィール
防壁（+）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
防壁（+）刻印を削除する。

ストームキャスト・エターナル：サンダーストライク・ストームキャスト
以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する：



サンダーストライク・ストームキャストのファイター用アビリティ

	<p>[ダブル] 定められた任務：敵ファイター1体または作戦目標1個を選択する。これ以前に味方ファイターがこのアビリティを使用していた場合その効果は発揮されなくなり、選択した敵ファイターが戦闘不能になるか選択した作戦目標が自軍によって確保されるまで、再びこのアビリティを使用することはできない。</p> <p>敵ファイターを選択した場合、バトル終了時まで、このファイターおよびクエスター・ソウルスウォーン(◎)の刻印を持つ味方ファイターがその敵ファイターを対象として実行する接近戦攻撃アクションは、【攻撃回数】に+1の修正を受ける。</p> <p>作戦目標を選択した場合、バトル終了時まで、このファイターおよびクエスター・ソウルスウォーン(◎)の刻印を持つ味方ファイターによるその作戦目標の確保を判定する際、追加で1体分のファイターとしてカウントされる。</p>
	<p>[ダブル] 暴君の打倒：このファイターの命令終了時まで、このファイターによる接近戦攻撃アクションは【攻撃回数】と【攻撃力】に+1の修正を受ける。攻撃対象である敵ファイターの【負傷限界値】が25以上であるならば、このファイターによる攻撃アクションで発生したヒットは、代わりにクリティカルヒットとなる。</p>
	<p>[トリプル] 報復の騎行：そのバトルラウンド中、サンダーストライク・ストームキャスト(●)の刻印を持つがビースト(●)の刻印は持たない味方ファイターのうち、戦闘不能になっているファイターの数だけ、このファイターの【移動力】と、このファイターによる接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】にプラス修正を受ける。</p>

ストームキャスト・エターナル：ヴァンガード・オージリアリー以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する。アードーン・フレイムランナー、ファラサ・トワイスリズン、ユーリク・ヴェルゼインは、自軍ウォーバンドに1体のみ編入できる。



ヴァンガード・オージリアリー・ストームキャストのファイター用アビリティ

	<p>[ダブル] 欺きの矢筒：以下の効果からひとつ選択する：</p> <p>このファイターの12mv以内におり、かつ射線が通っている敵ファイターを1体選択する。このバトルラウンド中、その敵ファイターの【移動力】は-1の修正を受ける。</p> <p>このファイターの12mv以内に存在する作戦目標を1個選択する。このバトルラウンド中初めて、敵ファイターがその作戦目標の3mv以内で移動アクションを終了した時、リアクションとしてその敵ファイターにD3ポイントのダメージを与える。</p>
	<p>[トリプル] ファラサよ、汝の責務、いまだ終わらじ！：熾火の守り人(●)とチャンピオン(●)の刻印を持つ味方ファイターのうち、戦闘不能になっているものを1体選択する。その後、このアビリティの発動出目等しい個数のダイスをロールする。ロール結果が3+ならば：</p> <ul style="list-style-type: none"> その味方ファイターを、あらゆる敵ファイターから6mvより遠く離れた足場上または戦場の地面に配置する。その配置された味方ファイターは、もはや戦闘不能状態ではなくなる。その味方ファイターに割り振られていたダメージから、先程の3+であったロールの出目を取り除く。
	<p>[クアッド] シグマーの猛禽：このファイターの1mv以内に入っており、かつ射線が通っている敵ファイターを1体選択する。その敵ファイターに割り振られているダメージ1ポイントごとに、D6を1個ロールする。ロール結果で3+が出るごとに、その敵ファイターに1ポイントのダメージを与える。このファイターがヒロー(●)の刻印を持っているなら、各ロールは+1の修正を受ける。</p>



セラフオン

『ウォークライ・コンペニディウム』に含まれる以下のファイター・プロフィールは、もはやマッチプレイに適したものではなく、対応する以下のファイター・プロフィールに置き換えられる：

- ### ・ クロキシゴウル

以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する：





以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する。
クローカー、“守り手”ロータックは、自軍ウォーバンドに1体のみ編入できる。



セラフォンのファイター用アビリティ	
	[トリプル] 捕食者の跳躍: このファイターは追加の移動アクション1回を最大3mvまで行ない、その移動の一部として飛行可能である。このファイターがその移動を完了した後、自軍はこのファイターから射線が通っておりかつ1mv以内にいる敵ファイターを1体選択してもよい。そうする場合、その敵ファイターに、このアビリティの発動出目の半分(端数切り上げ)と同数値のダメージを割り振る。
	[ダブル] 弧を描く一撃: 2体以上の敵ファイターから1mv以内にいるファイターのみが、このアビリティを使用可能。このアビリティの発動出目の半分(端数切り上げ)の数値を、このファイターが次に行なう接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】に加算する。
	[ダブル] ソークakuの落し子: このファイターの6mv以内に『危機に瀕している』味方ファイターが1体以上いるならば、このファイターがこの命令中に行なう接近戦攻撃アクションは【攻撃回数】に+2の修正を受ける。『危機に瀕している』味方ファイターとは、ミニオン(◆)の刻印を有しており、1体以上の敵ファイターから1mv以内にいるか1ポイント以上のダメージが割り振られている味方ファイターのことである。
	[ダブル] ラペトドン戦術: このファイターが自身のプロフィール上に射撃武器(火)の刻印を有する武器を持っているならば、このアビリティの発動出目に等しいmv数分の追加の移動アクションを1回実行する。そのような武器を持っていないならば、命令終了時まで、このファイターの接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】は+2の修正を受ける。

セラフォンのファイター用アビリティ	
	[ダブル] ソークakuの有毒生物: ソークakuの有毒生物トークンを有している敵ファイターが存在しない場合、このファイターの6mv以内に入っており、かつ射線が通っている敵ファイターを1体選択する。その敵ファイターは、そのバトル中ソークakuの有毒生物トークンを持つ。その敵ファイターが該当のトークンを有している間、その敵ファイターを対象とする接近戦攻撃アクションにおいてクリティカルヒットが出た時、その敵ファイターにD3ポイントのダメージを与える。その攻撃アクションが解決された後、その敵ファイターが戦闘不能になっていたら、その敵ファイターが持っていたソークakuの有毒生物トークンを戦場から取り除く。
	[ダブル] 献身的な守護者: そのバトルラウンド終了時まで、ヒーロー(火)およびイツルの頸(火)刻印を持つ味方ファイターは、このファイターの1mv以内にいるならば攻撃の対象にならない。
	[クアッド] 太陽血の加速: このファイターの次の命令開始時まで、このファイターから斜線が通っており、なおかつセラフォン(火)刻印を持つが騎乗(火)や飛行(火)刻印を持たない味方ファイターが、このファイターの6mv以内で命令を開始する場合、その味方ファイターは【移動力】に+3の修正を受ける。

イドネス・ディープキン

イドネス・ディープキンのファイター用アビリティ



[トリプル] 勢いづく海：そのバトルラウンド中、このファイターの 6mv 以内に入っているイドネス・ディープキン(※)刻印を持つ味方ファイターが移動アクションを実行するたび、そのアクションにおいて【移動力】に+2 の修正を加えてもよい。



[トリプル] 涼巻く怒り：そのバトルラウンド中、このファイターから 3mv 以内に入っており、かつ射線が通っている敵ファイターは、このファイターの 3mv 以内に入っている状態で離脱アクションを実行することができない。さらに、そのような敵ファイターの攻撃アクションにおいて、各ヒットから味方ファイターに割り振られるダメージは、-1 ポイントの修正を受ける（最小値 1）。



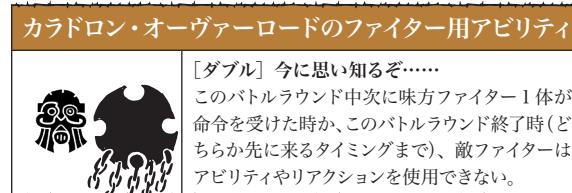
カラドロン・オーヴァーロード

アビリティ

『賞金のために戦え』アビリティを以下のように変更する：

“そのバトルラウンド終了時まで、このファイターの 3mv 以内にいる味方ファイターが行なう接近戦攻撃アクションにおける【攻撃回数】は +1 の修正を受ける。このファイターが財宝を運搬中であるか作戦目標の 3mv 以内にいる場合、代わりに先述の味方ファイターが行なうあらゆる攻撃アクションにおける【攻撃回数】は +1 の修正を受ける。”

以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する：



渾沌の尖兵

ディサイブル・オヴ・ティーンチ：ディーモン

アビリティ

『分裂』アビリティのチャンピオン（※）の刻印を、精銳（※）の刻印に置き換える。

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。

マゴットキン・オヴ・ナーグル：ロットブリンガー

アビリティ

『猛毒の放出』アビリティを以下のように変更する：

“ [ダブル]噴出する粘液：バトルラウンド終了時まで、このファイターに対して敵ファイターの接近戦攻撃アクションによるダメージが割り振られることになるたび、ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+ならば、その敵ファイターに1ポイントのダメージを与える。”

以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する：

ヘドナイト・オヴ・スラーネッシュ：シバライト

以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する：



スラーネッシュ・シバライトのファイター用アビリティ



【ダブル】是非、其の方が先に：このファイターから射線が通っておりかつ1mv以内にいる敵ファイターを1体選択する。その敵ファイターは、このファイターを対象として追加の攻撃アクションを1回実行する。このファイターの命令終了時まで：

- このファイターがその敵ファイターを対象として行なう接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】と【攻撃力】は+2の修正を受ける。
- このファイターがその敵ファイターを対象として行なう接近戦攻撃アクションにおいて、各クリティカルヒットから割り振られるダメージは+3ずつの修正を受ける。

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。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」

コルヴス・カバル

アビリティ

『急降下の急襲』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回行なう。さらに、このファイターが元いた位置より垂直方向に2mv以上低い位置でその移動を完了した場合、追加の攻撃アクションを1回実行してもよい。」

『上方からの死』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回行なう。その後、追加の攻撃アクションを1回実行してもよい。このファイターが元いた位置より垂直方向に2mv以上低い位置で最初の移動アクションを完了していた場合、この攻撃アクションにおいて【攻撃力】に+1の修正を受ける。」

サイファーロード

アビリティ

『影からの召喚』アビリティを以下のように変更する：

“ミニオン（◆）の刻印を持つ味方ファイターを1体選択する。そのファイターを戦場から取り除き、このファイターの6mv以内の足場上または戦場の地面上に配置する。”



ナーグル・ロットブリンガーのファイター用アビリティ



[クアッド] 破滅の鐘を鳴らせ：このバトルラウンド終了時までの間、敵ファイターは、このファイターの7mv以内にいる限りアビリティを使用できない。

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が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。”

以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する：



『ウォークライ・コンペニディウム』に含まれる以下のファイター・プロフィールは、もはやマッチプレイに適したものではなく、対応する以下のファイター・プロフィールに置き換えられる：

- ・ラットオゴウル
- ・ラットオゴウル(ワープファイアガン装備)



スケイヴンのファイター用アビリティ	
	<p>【ダブル】 歪みの激怒の解放：</p> <p>このファイターは追加の攻撃アクションを 1 回実行する。このファイターの命令終了時、このファイターに割り振られているダメージポイント数と同じだけのダメージを、このファイターに割り振る。</p>
	<p>【トリプル】 行け、手下ども！：</p> <p>スケイヴン(▼)の刻印を持つヒーロー(▲)やモンスター(●)の刻印は持たない、このファイターから 6mv 以内におり射線が通っている味方ファイターを 1 体選択する。その選択した味方ファイターは追加の攻撃アクション 1 回と、このアビリティの発動出目等しい最大 mv 数までの追加の移動アクション 1 回を実行してもよい。その追加の攻撃アクションにおいて割り振られたダメージで敵ファイターが戦闘不能にならなかったか、その追加の移動アクションを敵ファイターの 1mv 以内で完了していなかつた場合、その選択した味方ファイターに D6 ポイントのダメージを割り振る。</p> <p>デザイナーズノート：無能ゆえに罰を受けたのだ！</p>
	<p>【トリプル】：歪み石の照準</p> <p>このファイターの 18mv 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】はこのアビリティの発動出目の数値分のマイナス修正を受ける（最小値 1）。</p> <p>このファイターがこの命令中に移動しておらず、かつこのアビリティの発動出目が対象の敵ファイターの修正前の【耐久力】以上であるならば、このファイターがこの命令中にその敵ファイターを対象として次に実行する射撃攻撃アクションにおける各ヒットは、代わりにクリティカルヒットとなる。</p> <p>この命令中、このファイターの各射撃攻撃アクションにおけるダメージを合計する手順の前のタイミングで、このファイターはこのアビリティの発動出目の半分に等しい最大 mv 数まで、射撃攻撃の対象からあたかも跳躍しながら真っ直ぐ離れるように、追加の移動アクションを 1 回実行する。</p>

以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する。
ジキット・ロックノウ、リタック・ヴァーム、クリッタトック、ニッチ・シンジスノート、ティクティクは、自軍ウォーバンドに1体のみ編入できる。



スケイヴンのファイター用アビリティ	
	[ダブル] トンネル走り: このファイターの 9mv 以内に入っている、戦場の地面または足場上の一地点を選択する。その後、このファイターを戦場から取り除き、その一地点の 1mv 以内に入るように、かつあらゆる敵ファイターから 5mv より遠く離れるように、再配置する。
	[ダブル] カチ、カチ、カチ……: 自軍側ウォーバンドロスターに含まれている自軍側ティクティクが戦闘不能になった場合、このファイターの 1mv 以内に味方ティクティク 1 体を配置する。そのティクティクはこのターン中移動できない。
	[ダブル] ドカーン!: このファイターの 3mv 以内にいる各敵ファイターに対し、D3 ポイントずつのダメージを割り振り、ワイルドダイスを 1 個獲得する。その後、このファイターを戦場から取り除く(このファイターは戦闘不能になる)。
	[トリプル] ブルルルン!: このファイターが戦場端から 3mv 以内に入っているなら、このファイターを戦場から取り除き、ダイスを 1 個ロールする。その後、戦場端から 3mv 以内かつあらゆる敵ファイターから Xmv より遠く離れる戦場の地面に、このファイターを配置する。X はロール結果の数値に等しい。
	[クアッド] バカな敵に、穴をアケろ!: このファイターの 1mv 以内に入っており、かつ射線が通っている敵ファイターを 1 体選択し、ダイスを 6 個ロールする。このアビリティの発動出目以下のロール結果が出るごとに、その敵ファイターに 1 ポイントのダメージを割り振り、このアビリティの発動出目 -1 の修正をかけてもう一度そのダイスをロールする。この処理によってアビリティの発動出目が 0 になるか、ロールしたダイスに発動出目以下のものがでなくなるまでダイスロールを繰り返す。

スレイヴ・トゥ・ダークネス

『ウォークライ・コンペニディウム』に含まれる以下のファイター・プロフィールは、もはやマッチプレイに適したものではなく、対応する以下のファイター・プロフィールに置き換えられる：

- ・エグザルテッド・チャンピオン
- ・ケイオスチョーズン

以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する：



ブレイド・オヴ・コーン：ブラッドバウンド

以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する：



ブレイド・オヴ・コーンのファイター用アビリティ	
 	<p>【トリプル】諸王を屠る者：この命令中にこのファイターの接近戦攻撃アクションによって1ポイントでもダメージを割り振られた敵ファイターを1個選択し、このアビリティの発動出目に等しい個数のダイスをロールする。修正前の出目6が1個でもあれば、その敵ファイターにその敵ファイター自身の【負傷限界値】に等しいダメージポイントを与える。</p>
 	<p>【トリプル】冒涜の血のルーン：このファイターの1mv以内に入っている特殊地形を1個選択する。そのバトルラウンド中、ブレイド・オヴ・コーン：ブラッドバウンド(骨)刻印を持っている味方ファイターがその特殊地形の3mv内で接近戦攻撃アクションを実行し、クリティカルヒットがひとつでも出たら、その攻撃の対象にD3ポイントのダメージを与え、そのアクションはそれで解決される。</p>

マゴットキン・オヴ・ナーグル：ディーモン・オヴ・ナーグル
 以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する。“痰吐き” ポットベリー、バグアイ・ドリップタラス、スランジ、マゴティ・ストルーグ、スクオルトは、自軍ウォーバンドに1体のみ編入できる。



ディーモン・オヴ・ナーグルのファイター用アビリティ	
	[ダブル] 育ちゆく感染: このファイターに循環カウンターを1個与え、ダイスを1個ロールする。そのロールがこのアビリティの発動出目以下であれば、自軍はこのアビリティを使用するために消費したアビリティダイスを、その発動出目のままで取り戻す。そのバトルラウンド中、このファイターの接近戦武器のクリティカルダメージ値は、このファイターが有している循環カウンター1個ごとに+1の修正を受ける。循環カウンターは、バトルラウンド終了時に破棄されない。
	[ダブル] 脈打つ薬液: このファイターの1mv以内に入っており、かつ射線が通っている敵ファイター1体を選択し、ダイスを1個ロールする。その敵ファイターに、ロール結果に等しいポイント数のダメージを割り振る。このアビリティによって5ポイント以上のダメージを割り振ったならば、このファイターを戦闘不能にする。
	[トリプル] 大いなる腐敗の循環: 各味方ファイターの循環カウンターを、戦場に存在する尊父の庭師たち(♂)刻印を持つ他の味方ファイターに与えなければならない。このアビリティが使用されるたびに、各ファイターはそれぞれ1回のみ循環カウンターを得ることができる。

死をもたらす者

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体選択する。このファイターの3mv以内に全体が取まるように、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銳（✿）の刻印を持つ場合、このアビリティの発動出目と等しい数のダメージを回復する。そうでなければ、そのファイターは一切のダメージを受けず、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・プロフィールに精銳（✿）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（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・ワイトブレード装備）

以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する。
 カド・エゼキアル、アウレリアス、シセンドラは、自軍ウォーバンドに1体のみ編入できる。



ソウルブライト・グレイヴロードのファイター用アビリティ

	[クアッド] 霊魂の導き: 以下の効果からひとつを選択する: <ul style="list-style-type: none"> このファイターの命令終了時まで、このファイターの接近戦武器の【攻撃回数】と【ダメージ量】に+1の修正を加える。 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+3の修正を受け、さらに飛行（飛）刻印を得る。
	[トリブル] 神秘への熟達: このファイターの6mv以内に入つており、かつ射線が通っている、ホロウブレイド（2S）とヒーロー（✿）刻印を持つ他の味方ファイターを1体選択する。その味方ファイターは、このバトルラウンド中の次の自身の命令中、アビリティダイスを使用せずに『疾走』『猛攻』『休息』アビリティのいずれかを1回使用できる。そのアビリティは、そのファイターが命令中に使用できるアビリティの回数上限にはカウントされない。
	[トリブル] 優雅なる殺し手: このファイターの3mv以内に入っている敵ファイターを1体選択する。このファイターをその敵ファイターの1mv以内に配置する。このファイターの現在の命令における最後のアクションを解決したら、このファイターの3mv以内に入る一地点を選択してもよい。このファイターを、その一地点に可能な限り近く、あらゆる敵ファイターから1mvより遠く離れるように配置する。

ナイトホーン

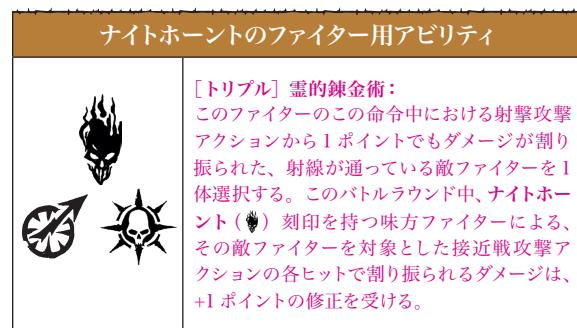
アビリティ

『おぞましき手』アビリティの必要条件から、破壊者(▲)の刻印を削除する。

『おぞましき手』アビリティを以下のように変更する：

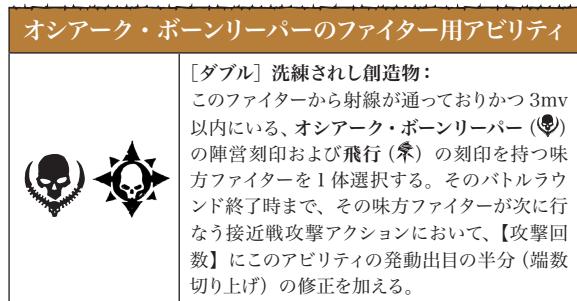
「このファイターの命令終了時まで、このファイターが行なう接近戦攻撃アクションによるヒットはすべてクリティカルヒットとしてカウントされる。さらに、このファイターが破壊者(▲)の刻印を持っているならば、この命令中にこのファイターが行なう接近戦攻撃アクションにおける【攻撃回数】は+1の修正を受ける。

以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する：



オシアーク・ボーンリーパー

以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する：



フレッシュイーター・コート

142-143ページに記載されているファイターカードとアビリティはマッチプレイに適用されず、『ウォークライ・コンペニディウム：死をもたらす者』の5-7ページに記載のファイターカードとアビリティが新しく適用される：以下のアドレスで確認可能

www.warhammer-community.com

以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する。
大隼匠フェルグリンは、自軍ウォーバンドに1体のみ編入できる。



フレッシュイーター・コートのファイター用アビリティ

<p>【トリブル】目くらまし： このファイターのこの命令における射撃攻撃アクションで1ポイントでもダメージを受けた、射線の通っている敵ファイター1体を選択する。その敵ファイターにグリペトークンを与える。このバトルラウンド中、そのトークンを有している間、その敵ファイターはクリティカルヒットを発生させられない(クリティカルヒットになる攻撃ロールは、代わりに通常のヒットになる)。グリペトークンを有するファイターに割り振られているダメージが1ポイントでも取り除かれることになる際、代わりにグリペトークンを取り除く。</p>		

破壊の先触れ

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 (C) 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 (D) から斥候 (E) 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個ロールする。このファイターは、最大でそのロール結果を2倍したmv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以内でその移動を終えたならば、それら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、先述のロール結果に等しい数のダメージを受ける。”

以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する：



グルームスパイト・ギットのファイター用アビリティ

	[ダブル] こっちだ、ノロマめ!: このファイターから射線が通っておりかつ6mv以内にいるモンスター(E)の刻印を持つ敵ファイターを1体選択する。そのバトルラウンド終了時まで、その敵ファイターはこのファイターから遠ざかる形で移動アクションを完了することはできない。
	[ダブル] 捕まえてみやがれ!: ファイターは、自身がこの命令中に射撃攻撃アクションを1回以上実行していた場合にのみ、このアビリティを使用できる。このファイターは、このアビリティの発動出目の数値分のmv数、追加の移動アクションを1回実行する。
	[ダブル] キノコ胞子の申着: 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、グルームスパイトギット(C)の陣営刻印に加えて飛行(S)かビースト(B)の刻印を持つ味方ファイターは、【攻撃回数】に+1の修正を受ける。
	[ダブル] 垂涎する顎: この命令中に攻撃アクションによって敵ファイターを戦闘不能にした場合のみ、ファイターはこのアビリティを使用できる。このファイターは追加の移動アクションを実行してもよい。その移動アクションが敵ファイターの1mv以内で終了する場合、そのバトルラウンド中、このファイターの【耐久力】は+1の修正を受ける。

ボルギットの獣捕まえ隊

以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する。
ボルギット・ウルフキラ、ウグラッグ、リグ&シャム、スナグズ、“ヨタヨタ”ドレッグは、自軍ウォーバンドに1体のみ編入できる。



ボルギットの獣捕まえ隊のファイター用アビリティ



[ダブル] あの野郎をブッ刺しちまえ：敵のトロフィーが存在しない場合、射線の通っている敵ファイターを1体選択し、戦闘不能になるまでトロфиーとする。さらに、ボルギットの獣捕まえ隊 (Scar) 刻印を持つ味方ファイターがトロフィーを対象として接近戦攻撃アクションを実行する際、【攻撃回数】に+2の修正を加える。



[トリプル] オトリ:ボルギットの獣捕まえ隊 (Scar) 刻印を持つ味方ファイターのうち、ボルギットの獣捕まえ隊 (Scar) とヒーロー (Hero) 刻印を持つ味方ファイターの 6mv 以内におり、かつ射線が通っているものを1体選択する。選択された味方ファイターはこのバトルラウンド中、オトリとなる。その味方ファイターに射線が通っており、最大【射程】が届く近接武器を有している敵ファイターは、すべての接近戦攻撃アクションにおいてオトリを対象としなければならない。



[クアッド] ギットの賤術：このファイターに射線が通っている敵ファイターを1体選択する。その敵ファイターから 3mv 以内に入っているボルギットの獣捕まえ隊 (Scar) 刻印を持つ味方ファイター数の2倍に等しいポイント数のダメージを、その敵ファイターに与える。その敵ファイターがトロфиーであれば、代わりにその敵ファイターから 3mv 以内に入っているボルギットの獣捕まえ隊 (Scar) 刻印を持つ味方ファイター数の4倍に等しいポイント数のダメージを、その敵ファイターに与える。

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、防墨（※）から猛者（◆）に変更する。

『ウォークライ・コンペニディウム』に含まれる以下のファイター・プロフィールは、もはやマッチプレイに適したものではなく、対応する以下のプロフィールに置き換えられる：

- ・ アードボウイ（アードボウイ・チョッパ装備）
- ・ オールク・アードボウイ（アードボウイ・チョッパ装備）
- ・ オールク・アードボウイ（アードボウイ・チョッパとオールクシールド装備）
- ・ オールク・アードボウイ（アードボウイ・ビッグチョッパ装備）

以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する：



アイアンジョウのファイター用アビリティ	
	<p>【ダブル】 それほどデカくはねえな：このファイターによるこの命令中の次の接近戦攻撃アクションにおいて、攻撃対象の【負傷限界値】がこのファイターより大きいか、攻撃対象がヒーロー（※）の刻印を有しているならば、以下の効果が適用される：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ その攻撃アクションの【攻撃回数】は +2 の修正を受ける。 ・ その攻撃アクションはヒットロール 5+ でクリティカルヒットとなる。
	<p>【ダブル】 荒れ狂う旋風：このファイターの 3mv 以内におり、かつ射線の通っているすべての敵ファイターに対して、このアビリティの発動出目の半分（端数切り上げ）に等しいポイント数のダメージを与える。</p>
	<p>【トリプル】 盾殴打：このファイターの 1mv 以内にいる敵ファイター 1 体を対象として選択する。その対象は、たとえ敵ファイターの 1mv 以内に入っている状態であっても、あたかも跳躍したかのようにこのファイターから真っ直ぐ 3mv 遠ざかるように移動する。さらに、このファイターがアイアンジョウ（◆）とアイコンベアラー（◆）の刻印を有する味方ファイターの 6mv 以内に入っているならば、対象の敵ファイターにこのアビリティの発動出目に等しいポイント数のダメージを与える。</p>

クルールボウイ

以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する：



クルールボウイのファイター用アビリティ	
	<p>【ダブル】頭を下げてズラかるぞ、野郎ども……！</p> <p>このバトルラウンド中、クルールボウイ(●)とミニオン(◆)両方の刻印を持つ味方ファイターは、このファイターから 6mv 以内にいる間、【移動力】と【耐久力】に +1 の修正を受ける。</p>

オゴウル・モウトライブ

以下のファイター・プロフィールおよびアビリティを追加する：



オゴウル・モウトライブのファイター用アビリティ	
	<p>【トリプル】投げ入れちまえ：このファイターは追加の攻撃アクションを1回実行する。その攻撃アクションの後、その攻撃アクションの対象だったファイターは、追加の移動アクションを、このファイターへと向けてこのアビリティの発動出目と同数値の mv 分、真っ直ぐ接近する形で、あたかも跳躍したかのように1回実行する。その移動の際、移動開始時に 1mv 以内にいた敵ファイターから離れる形での移動が可能である。</p>

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）。こうしたアビリティから、使用者自体は恩恵を受けられる？

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対しては射線が通っていないとみなされるため）。

シティ・オヴ・シグマー

Q:1体のディスピゼッスド・ファイターが『俺の屍を越えろ』アビリティを使用したとする。作戦目標の確保を判定する際、そのファイターは何体分としてカウントされる？

A:3体分。

Q:同一のディスピゼッスド・ファイターが、ひとつのバトルラウンド中に『俺の屍を越えろ』アビリティを複数回使用した場合、その効果は累積する？

A:累積する。例えば、同一のファイターがひとつのバトルラウンド中に該当アビリティを2回使用した場合、そのファイターは作戦目標の確保判定において、5体分としてカウントされることになる。

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。

Q:スクリーマー・オヴ・ティーンチの『食い込む嗜みつき』アビリティは「対象のファイター」を指定している。どのファイターが「対象のファイター」に該当する？

A:「対象のファイター」は、『食い込む嗜みつき』アビリティを使用したスクリーマー・オヴ・ティーンチによって行なわれた接近戦攻撃アクションの対象のことである。

Q:スクリーマー・オヴ・ティーンチが『食い込む嗜みつき』アビリティを使用したとする。対象が移動や離脱アクションを行なうのを阻止するためには、そのスクリーマー・オヴ・ティーンチは接近戦攻撃アクションを実行しなければならない？

A:その通りだ。

スケイヴン

Q:『苦疫の書の朗唱』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。

6. 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銳の戦士であり、最も緊密な同盟者と比べても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、勝利を収める猛者も居る。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・ファイターは特定の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ぶかを決定する(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る。例えば、オープニングプレイやマッチプレイでは、ウォーバンドに最大2体まで同盟者を編入することができる。自軍のウォーバンドにカルシア・ザンダイアを同盟者として加える場合、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。

オープニングプレイとマッチプレイにおけるブレイドボーン

オープニング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にせよ』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る。また、その際に必要な栄光ポイントは、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:

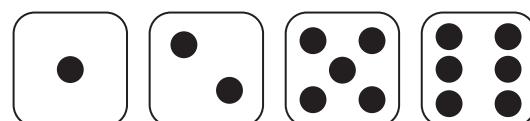
- ・ ブレイドボーン・ファイターについては負傷ロールは行なわない。
- ・ ブレイドボーン・ファイターは名声を得ることなく、名声ロールは行なわない。
- ・ ブレイドボーン・ファイターは神器を装備することはできないうが、リーダーとして選択されたブレイドボーン・ファイターは英雄特性を1つ保有することができる(英雄特性は最初から自動的に保有している)。

ルール・アップデート

クリプト・オヴ・ブラッド

『剣の応酬』バトルプランの第二段落と第一回を以下のように変更する:

「今回の例では、ヴェラスのヒットロールが1、2、5、6であったと仮定して解説する。」



ドロムの殺傑衆

『振り下ろし』アビリティを以下のように変更する:

「このファイターがこの命令中、跳躍を行なった後に垂直方向に2mv以上降下している場合にのみ、自軍はこのアビリティを使用できる。このファイターの1mv以内にいる敵ファイターを1体選択し、このアビリティの発動出目(等しい個数)のダイスをロールする。ロール結果が4+であるごとに、その敵ファイターに3ポイントずつのダメージを割り振る。」

ヴェルモーンの子ら

以下のファイター・プロフィールに精銳(※)の刻印を追加する:

- ・ “切断者” ヘルマー
- ・ ファウルク・ヴェルモーン元帥
- ・ “末子四弟の” サイン

デザイナーズ・コメント

クリプト・オヴ・ブラッド - 定規

『ウォークライ：クリプト・オヴ・ブラッド』の製品の中には、定規の最初の目盛りが本来より3mm長くなってしまっているもののが存在する。ルールに従って距離を測定する際、このことに気を付けて頂きたい。

7. ポイントコスト・アップデート

秩序の守り手				
陣営	ファイター	ポイント	変動	
ドーター・オヴ・カイン	カミス	80	0	
ドーター・オヴ・カイン	カイラエ	175	0	
ドーター・オヴ・カイン	キルッサ	85	0	
ドーター・オヴ・カイン	レズィール	85	0	
ドーター・オヴ・カイン	“魔女の眼” アズフェル	130	0	
ドーター・オヴ・カイン	ケールナ・ヴィックス	120	0	
ドーター・オヴ・カイン	“老婆の翼” クリータ	100	0	
ドーター・オヴ・カイン	タザーリ	85	0	
ファイアスレイヤー	フジュル=グリムニル	195	0	
ファイアスレイヤー	“狂気の” ミグリム	80	0	
ファイアスレイヤー	テフク・フレイムベアラー	80	0	
ファイアスレイヤー	ヴォル・オールクバイン	95	0	
ハンター・オヴ・ファンチ	カメレオンスキング・アルファ (ダートパイプ装備)	80	0	
ハンター・オヴ・ファンチ	カメレオンスキング・ホーンブロワー (ダートパイプ装備)	65	0	
ハンター・オヴ・ファンチ	カメレオンスキング・ホーンブロワー (ムーンストーン・クラブ装備)	65	0	
ハンター・オヴ・ファンチ	カメレオンスキング (ダートパイプ装備)	60	0	
ハンター・オヴ・ファンチ	カメレオンスキング (ムーンストーン・クラブ装備)	65	0	
イドネス・ディープキン	アラシール	95	0	
イドネス・ディープキン	セファニール	100	0	
イドネス・ディープキン	“深淵の” サイレニ	165	0	
イドネス・ディープキン	デュインクロウ	110	0	
イドネス・ディープキン	“呪われし” エラサイン	165	0	
イドネス・ディープキン	レングライス	95	0	
イドネス・ディープキン	タマエル	90	0	
イドネス・ディープキン	海の符牒 <small>ハイコン・オブ・ザ・シーアイコン</small>	180	0	
イドネス・ディープキン	嵐の符牒 <small>ハイコン・オヴ・ストームアイコン</small>	200	0	
カイナイト・シャドウストーカー	ダークフレイム・ウォーロック (リピーター・クロスボウ装備)	100	0	
カイナイト・シャドウストーカー	シャドウブレイド (影の槍装備)	85	0	
カイナイト・シャドウストーカー	スローターシェイド (シャドウ・ウィップ装備)	115	0	
カイナイト・シャドウストーカー	スローターシェイド (影の槍装備)	115	0	
カラドロン・オーヴァーロード	アルカノート・アドミラル	155	0	
カラドロン・オーヴァーロード	アルカノート・カンパニー・プライヴェーティア (プライヴェーティア・ピストルとアルカノート・カッター装備)	55	0	
カラドロン・オーヴァーロード	グランドストック・サンダラー (エーテルキャノン装備)	130	0	
カラドロン・オーヴァーロード	グランドストック・サンダラー (グランドストック迫撃砲装備)	145	0	
カラドロン・オーヴァーロード	ビヨルゲン・サンドリック	170	0	
カラドロン・オーヴァーロード	デッドアイ・ルンド	115	0	
カラドロン・オーヴァーロード	エンリケ・アイアンヘイル	140	0	

秩序の守り手

陣営	ファイター	ポイント	変動
カラドロン・オーヴァーロード	ガロッド・アレンセン	60	0
カラドロン・オーヴァーロード	カズガン・ドレイクスキュワー	185	0
ルミネス・レムロード	バハナール	90	0
ルミネス・レムロード	ミアーリ・ライトコーラー	120	0
アズイル騎士団	ドラリア・ヴェン・デンスト	125	0
アズイル騎士団	ガレン・ヴェン・デンスト	135	0
アズイル騎士団	イエルセン・ダーロック	185	0
秩序のモンスター	カリブディス	425	0
秩序のモンスター	ウォーヒドラ	420	0
セラフォン	ファチ	95	0
セラフォン	“占術師” キクス・タカ	145	0
セラフォン	クラック=トロック	175	0
セラフォン	スキング・ハンドラー	65	0
セラフォン	スキング (ムーンストーン・クラブとスターバッклー装備)	65	0
セラフォン	ゼビック	75	0
セラフォン	クロ=ジャクス	240	0
セラフォン	ソ=カー	140	0
セラフォン	“守り手” ロ=タック	150	0
ストームキャスト・エターナル・サクロサンクト・チャンバー	アミス・ドーンガード	160	0
ストームキャスト・エターナル・サクロサンクト・チャンバー	アヴェロン・ストームサイア	215	0
ストームキャスト・エターナル・サクロサンクト・チャンバー	“加護ありし” ラストウス	160	0
ストームキャスト・エターナル・ヴァンガード・チャンバー	アルメリック・イーグルアイ	135	0
ストームキャスト・エターナル・ヴァンガード・チャンバー	エリアス・スウィフトブレイド	135	0
ストームキャスト・エターナル・ヴァンガード・チャンバー	サンソン・ファーストライダー	170	0
ストームキャスト・エターナル・ウォリアー・チャンバー	アンガラッド・ブライツィルド	125	0
ストームキャスト・エターナル・ウォリアー・チャンバー	“豪胆なる” オブリン	155	0
ストームキャスト・エターナル・ウォリアー・チャンバー	パラディン (星魂のメイス装備)	165	0
ストームキャスト・エターナル・ウォリアー・チャンバー	リトリビューター・プライム	190	0
ストームキャスト・エターナル・ウォリアー・チャンバー	セヴェリン・スティールハート	190	0
シルヴァネス	アンスレイン	65	0
シルヴァネス	アルサエン	75	0
シルヴァネス	ガランガーン	80	0
シルヴァネス	狩りの呼び手カーサエン	85	0
シルヴァネス	リガエン	65	0
シルヴァネス	シェオック	75	0
シルヴァネス	狩獵者スカエス	160	0
シルヴァネス	イルサーリ	125	0
サンダースライク・ストームキャスト	アナイアレイター (大鎧装備)	155	0
サンダースライク・ストームキャスト	アナイアレイター (流星の鎧装備)	140	0
サンダースライク・ストームキャスト	アナイアレイター・プライム (流星の鎧装備)	190	0
ヴルキン・フレイムシーカー	ヴルキン・ルーンファーザー (ドロス宝物殿の大斧装備)	150	0
ヴルキン・フレイムシーカー	ヴルキン・ルーンファーザー (マスタークラフテッド・ボカズ装備)	150	0

渾沌の尖兵

陣営	ファイター	ポイント	変動
渾沌の同盟者	フォモロイド・クラッシャー	270	0
渾沌の同盟者	オグロイド・ミュルミドン	275	0
ビースト・オヴ・ケイオス	ドラクナール	125	0
ビースト・オヴ・ケイオス	ナール	95	0
ビースト・オヴ・ケイオス	グラシュラック・フェルフーフ	185	0
ビースト・オヴ・ケイオス	ウシュコール	95	0
クロウ・オヴ・カラナック	ハウンド・オヴ・ラース	170	0
コルヴス・カバール	シュライクタロン	170	0
サイファーロード	ミラーブレイド (デュエリングソード装備)	120	0
サイファーロード	ミラーブレイド (グレイヴ装備)	125	0
ディサイブル・オヴ・ティーンチ:アーカナイト	カイリック・アコライト (カースドブレイドとアーカナイトシールド装備)	75	0
ディサイブル・オヴ・ティーンチ:アーカナイト	カイリック・アコライト (カースドグレイヴとアーカナイトシールド装備)	75	0
ディサイブル・オヴ・ティーンチ:アーカナイト	カイリック・アコライト (カースドブレイド二刀流装備)	75	0
ディサイブル・オヴ・ティーンチ:アーカナイト	カイリック・アコライト (ヴァルチャーク装備)	70	0
ホーン・オヴ・ハッシュット	デモリッシャー (フレイムハーラー装備)	140	0
ホーン・オヴ・ハッシュット	シャッタラー	60	0
コーン・ブラッドハウンド	アーヌルフ	70	0
コーン・ブラッドハウンド	“血塗られし” シーク	115	0
コーン・ブラッドハウンド	デスブリンガー	180	0
コーン・ブラッドハウンド	ガレク・ゴアビアード	170	0
コーン・ブラッドハウンド	ガルトーク・フレイスカル	95	0
コーン・ブラッドハウンド	“繋がれし” カーサス	120	0
コーン・ブラッドハウンド	マゴア・レッドハンド	155	0
コーン・ブラッドハウンド	レルムゴア・リチュアリスト	130	0
コーン・ブラッドハウンド	リップトゥース	185	0
コーン・ブラッドハウンド	タルゴール	70	0
コーン・ブラッドハウンド	“流血に魅入られし” ザルカス	95	0
マゴットキン・オヴ・ナーグル:ディーモン	ナーグリング	115	0
マゴットキン・オヴ・ナーグル:ディーモン	ブレーグベアラー	60	0
マゴットキン・オヴ・ナーグル:ディーモン	バグアイ・ドリブタラス	85	0
マゴットキン・オヴ・ナーグル:ディーモン	マゴティ・ストルーグ	60	0
マゴットキン・オヴ・ナーグル:ディーモン	“痰吐き” ポットベリー	160	0
マゴットキン・オヴ・ナーグル:ディーモン	スランジ	55	0
マゴットキン・オヴ・ナーグル:ディーモン	スクオルト	55	0
渾沌のモンスター	ケイオスガルガント	420	0
渾沌のモンスター	キメラ	515	0
渾混沌のモンスター	サイゴウル	415	0
渾混沌のモンスター	ゴールゴン	445	0
渾混沌のモンスター	ヘルピット・アボミネイション	465	0
渾混沌のモンスター	ミュータリス・ヴォーテックスビースト	245	0

渾沌の尖兵

陣営	ファイター	ポイント	変動
渾沌のモンスター	スローターブルート	490	0
ナーグル・ロットプリンガー	フェキュラ・フライプロウン	170	0
ナーグル・ロットプリンガー	“肉斬り” グルゴック	100	0
ナーグル・ロットプリンガー	疫病誓約者セプシムス	110	0
腐れ沼の盟約団	キャリオン・キャッチャー（インペイラー装備）	105	0
腐れ沼の盟約団	キャリオン・キャッチャー（スナッチャーフック装備）	100	0
スケイヴン	クリープ・キンウィスパー	75	0
スケイヴン	クロウチト	75	0
スケイヴン	スクリッチ・スペイクトクロウ	120	0
スケイヴン	スリンク・スキッターシャンク	170	0
スケイヴン	スニップ・バッドボー	95	0
スケイヴン	病めるスケイヴン	85	0
スケイヴン	忍び寄るスケイヴン	85	0
スケイヴン	ジキット・ロックノウ	205	0
スケイヴン	リタック・ヴァーム	225	0
スケイヴン	クリッタトック	80	0
スケイヴン	ニッチ・シンジスノート	100	0
スケイヴン	ティクティク	70	0
スラー・ネッシュ・シバライト	ハッズ	115	0
スラー・ネッシュ・シバライト	スレークスラッシュ	200	0
スラー・ネッシュ・シバライト	“神の恩恵を受けし者” ヴァジラック	190	0
スレイヴ・トゥ・ダークネス	ケイオスマローダー（蛮族の斧、ダークウッドの盾装備）	70	0
スレイヴ・トゥ・ダークネス	ケイオスマローダー（蛮族のフレイル装備）	70	0
スレイヴ・トゥ・ダークネス	クリムゾン・ケイラ	100	0
スレイヴ・トゥ・ダークネス	ドウール・クラガン	125	0
スレイヴ・トゥ・ダークネス	ゴール・スペインハンマー	120	0
スレイヴ・トゥ・ダークネス	“血眼の” グルンダン	90	0
スレイヴ・トゥ・ダークネス	ジャガスラ	65	0
スレイヴ・トゥ・ダークネス	“篡奪者” カグラ	190	0
スレイヴ・トゥ・ダークネス	ルーパン・ロングカット	110	0
スレイヴ・トゥ・ダークネス	オーロ	80	0
スレイヴ・トゥ・ダークネス	ラゼック・ゴッドブレス	115	0
スレイヴ・トゥ・ダークネス	“首討ち” ショーン	90	0
スレイヴ・トゥ・ダークネス	“觸體占術師” セドラ	150	0
スレイヴ・トゥ・ダークネス	ザルシア・ビターソウル	120	0
タラントウロス・ブルード	ブルードマスター	180	0
ティーンチ・アーカナイト	ブルーホラー	85	0
ティーンチ・アーカナイト	ク=チャリク	125	0
ティーンチ・アーカナイト	ナルヴィア	75	0
ティーンチ・アーカナイト	トウロシュ	75	0
ティーンチ・アーカナイト	“全てを見通す者” ヴォルテミス	150	0

死をもたらす者

陣営	ファイター	ポイント	変動
アスクルガン・トルーブレイド	カースブラッド	180	0
フレッシュイーター・コート	クラックマーロウ公爵	160	0
フレッシュイーター・コート	王宮精肉官	75	0
フレッシュイーター・コート	“大剣の” グリステルウェル	85	0
フレッシュイーター・コート	マスター・タロン	80	0
フレッシュイーター・コート	大隼匠フェルグリン	160	0
死のモンスター	テラーガイスト	500	0
死のモンスター	ゾンビドラゴン	540	0
ナイトホーント	チェインラスプ	70	0
ナイトホーント	ドレッドサイズ・ハリダン	100	0
ナイトホーント	ナイト・オヴ・シュラウド	170	0
ナイトホーント	ナイト・オヴ・シュラウド (エセリアル・スティード騎乗)	250	0
ナイトホーント	ロード・ヴィトリオリック	140	0
ナイトホーント	ミルモーン・バンシー	115	0
ナイトホーント	スラッシャー・クローン	150	0
ナイトホーント	薔棘の女王	185	0
ナイトホーント	永久の絞首罪人	90	0
ナイトホーント	薔棘の女王の宮廷団 チェインラスプ	70	0
ナイトホーント	冷酷なるヴァークラフ	100	0
オシアーク・ボーンリーパー	ビナール・ケーンタ	140	0
オシアーク・ボーンリーパー	ハコール	95	0
オシアーク・ボーンリーパー	カルー	60	0
オシアーク・ボーンリーパー	ミール・カイナン	205	0
オシアーク・ボーンリーパー	モーテク・ガード (ナディライト・ブレイド装備)	60	0
オシアーク・ボーンリーパー	モーテク・ガード (ナディライト・スピア装備)	60	0
オシアーク・ボーンリーパー	モーテク・ガード (ソウルクリーヴァー・グレイイトブレイド装備)	60	0
オシアーク・ボーンリーパー	ノーヘム	70	0
オシアーク・ボーンリーパー	セニヤ	60	0

死をもたらす者

陣営	ファイター	ポイント	変動
ソウルブライト・グレイヴロード	カド・エゼキアル	235	0
ソウルブライト・グレイヴロード	シセンドラ	180	0
ソウルブライト・グレイヴロード	アウレリアス	155	0
ソウルブライト・グレイヴロード	デッドウォーカー・ゾンビ	50	0
ソウルブライト・グレイヴロード	グレイヴガード（グレイト・ワイトブレイド装備）	70	0
ソウルブライト・グレイヴロード	グレイヴガード（ワイトブレードとクリプトシールド装備）	60	0
ソウルブライト・グレイヴロード	“切断者”ヘルマー	65	0
ソウルブライト・グレイヴロード	ファウルク・ヴェルモーン元帥	70	0
ソウルブライト・グレイヴロード	許しを請う者（剣装備）	55	0
ソウルブライト・グレイヴロード	レグルス	55	0
ソウルブライト・グレイヴロード	“墳墓総監”	130	0
ソウルブライト・グレイヴロード	スケルトンウォリアー（エインシェントブレード装備）	50	0
ソウルブライト・グレイヴロード	スケルトンウォリアー（エインシェントスピア装備）	50	0
ソウルブライト・グレイヴロード	“末子四弟の”サイン	70	0
ソウルブライト・グレイヴロード	“刈り取る者”	55	0
ソウルブライト・グレイヴロード	ワイトロード（スケルタル・スティード騎乗）	215	0

破壊の先触れ			
陣営	ファイター	ポイント	変動
破壊のモンスター	エールガズラー・ガルガント	420	0
破壊のモンスター	スキッターストランド・アラクナロック	475	0
破壊のモンスター	ダンクホールド・トロゴス	375	0
グルームスパイト・ギット	ブリューギット	90	0
グルームスパイト・ギット	“網投げ” ブログ	65	0
アイアンジョウ	アードボウイ・ボス（アードボウイ・チョッパ装備）	140	0
アイアンジョウ	オールク・アードボウイ（チョッパ装備）	85	0
アイアンジョウ	ブルートボス（ボスチョッパ装備）	200	0
アイアンジョウ	ブルートボス（ボスクロオとブルートスマッシャ装備）	205	0
オゴウル・モウトライブ	タイラント	325	0
オゴウル・モウトライブ	ガットロード	290	0
オゴウル・モウトライブ	クラッシャー	255	0
オゴウル・モウトライブ	クイッヴ	60	0
ボーンスピリッター	“ゴルクのアゴ” ヘッドクラッカ	170	0
ボーンスピリッター	トウーフダッカ	95	0
グルームスパイト・ギット	ザルバック	125	0
グルームスパイト・ギット	“スクイッグ飼い” ドリズギット	90	0
グルームスパイト・ギット	ザルバックの徒党 スクイッグ	140	0
グルームスパイト・ギット	“強い” モーログ	290	0
グルームスパイト・ギット	バットスクイッグ	170	0
グルームスパイト・ギット	スナールパック・ボス	280	0
グルームスパイト・ギット	スナールパック・キャバルリー	230	0
グルームスパイト・ギット	ボルギット・ウルフキラ	140	0
グルームスパイト・ギット	ウグラッグ	120	0
グルームスパイト・ギット	リグ&シャム	60	0
グルームスパイト・ギット	スナグズ	50	0
グルームスパイト・ギット	“ヨタヨタ” ドレッグ	75	0
アイアンジョウ	モルゴック	220	0
アイアンジョウ	アードスカル	165	0
アイアンジョウ	サッグ	145	0
アイアンジョウ	グルザッグ・アイアンスカル	155	0
アイアンジョウ	バッシャ	85	0
アイアンジョウ	ポーンカッタ	90	0
アイアンジョウ	ハッカ	90	0
クルールボウイ	ギキット	50	0
クルールボウイ	ホブグロット・スリッタボス	140	0
オゴウル・モウトライブ	ゴーロク・ブラックパウダー	250	0
オゴウル・モウトライブ	マンジ	65	0