

『クォーリアーズ』 正誤表 8/22/2011

現在、以下の間違いが発見されています。つつしんでお詫びして、訂正させていただきます。申し訳ありませんでした。

1. 《不穏な亡霊：勇者》

誤：打倒された時、【これ】をいったん脇に置く。あなたが他のモンスターを打倒したなら、【これ】を振り直し、モンスター・アイコンが出たなら、打倒したモンスターを（無償で）あなたの待機エリアに移す。そうでなければ、【これ】をあなたの休眠エリアに移す。

正：打倒された時、【これ】をいったん脇に置く。あなたが他のモンスターを打倒したなら、【これ】を振り直し、モンスター・アイコンが出たなら、【これ】をモンスターとして（無償で）あなたの待機エリアに移す。そうでなければ、【これ】をあなたの休眠パイルに移す。

2. ルールブック全般において「獲得値」であるべきところが「捕獲値」と書かれています。

このふたつは本来同じものなので、すべて「獲得値」として読み変えていただけるよう、よろしくお願いします。また、次の2つのカードでも、同じ間違いがあります。

《探索の魔術師：勇者》

誤：【これ】が得点になった場合、その手番、ダイスを1個追加で捕獲してよい。捕獲値全て-2。

正：【これ】が得点になった場合、その手番、ダイスを1個追加で捕獲してよい。獲得値全て-2。

《造形の呪縛》

誤：このモンスターが得点時に、あなたの休眠パイルからダイスを1つ解雇し、捕獲値がそのダイスの+3までの獲物ダイス1つを獲得してよい。

正：このモンスターが得点時に、あなたの休眠パイルからダイスを1つ解雇し、獲得値がそのダイスの+3までの獲物ダイス1つを獲得してよい。

3. ルールブック8ページ、下から2行目

誤：次に、待機エリアにある自分の全てのモンスター・ダイスを（付加された魔法があればそれと一緒に）、休眠パイルに移します。

正：次に、待機エリアにある自分の全てのモンスターに対応するダイスを（付加された魔法があればそれと一緒に）、休眠パイルに移します。

4. ルールブック9ページ、1行目

誤：得点したモンスター・ダイス1個につき、休眠パイル内のダイス1個を解雇することができます。

正：得点したモンスターに対応するダイス1個につき、休眠パイル内のダイス1個を解雇することができます。

5. ルールブック11ページ第2段落2行目

誤：そのモンスターのレベル（出た目の右上隅の数字）と同額の魔力

正：そのモンスターのレベル（出た目の左上隅の数字）と同額の魔力

6. ルールブック12ページの末尾に、次のルールが公式に追加されます。

各戦闘において、同じモンスターを複数回、防御に割り当てることはできません。したがって同じ戦闘フェイズ（フェイズ4）中に待機エリアに戻ってきたモンスターは、再び打倒されることはないため、各戦闘において「打倒された……」という能力を複数回使用することはできません。

7. ルールブック17ページの例

誤：爆発シンボル1つが出れば、自分のモンスターの攻撃値／防御値の両方に+3できます。

正：爆発シンボル1つが出れば、自分のモンスターの攻撃力／防御力の両方に+3できます。

誤：爆発シンボル2つが出れば、その代わりに攻撃値／防御値の両方に+5できます！

正：爆発シンボル2つが出れば、その代わりに攻撃力+3、防御力+5となります！

8. ルールブック17ページ下から2行目

誤：そのモンスターが、打倒されたり、何かの理由で休眠パイルに移された場合（たとえば得点化など）、付加された魔法も一緒に休眠パイルに移します。

正：そのモンスターが、打倒されるか、何かの理由で休眠パイルに移された場合（たとえば得点化など）、付加された魔法は休眠パイルに移します。

『クォーリアーズ』公式Q&A 8/15/2011

Wizkids社は、2週間ごとに公式Q&Aを公開するとアナウンスしています。日本でもそれに、順次対応していきます。

■基本ルール

- Q)** 《造形のまじない》「リアクション：いま打倒されたあなたのモンスターのうち1体を、休眠パイルではなく待機エリアに（同じレベルのまま）移す」および《不穏な亡霊》「【これ】が打倒された時、《魔力源》ダイス1個を解雇すれば、（無償で）【これ】を待機エリアに戻してもよい」の、戦闘における発動タイミングを教えてください。
- A)** 正誤表の6を参照ください。
- Q)** 5人以上ではプレイできないのですか？
- A)** 工夫して5人以上でプレイなさってもかまいませんが、現在5人以上用の公式ルールはありません。
- Q)** 《探索の魔術師：猛者》についてですが、活動プールに魔法ダイスがある状態とは、どういうものですか？
- A)** 《ゴミあさりゴブリン：勇者》の能力で引き出されたダイスは、活動プールに置かれます。これらを解雇して、追加の勝利点を得ることができます。
- Q)** 《成長の呪文》や《成長の呪縛》の、ダイスを取り出す即時効果によって、その効果を発揮させるために今休眠パイルに送ったそのダイス自身を（バッグの中に引き出せるダイスがない場合、休眠パイルからバッグにダイスを戻すことによって）バッグから取り出すことになってもかまいませんか？
- A)** ええ、かまいません。
- Q)** 同様に《次元扉》で、その《次元扉》自身を、また引き出してよいのですか？
- A)** はい。しかし引き出すダイスが《次元扉》しかなかった場合（無限に《次元扉》を引いて振り続けるのは意味がないので）1魔力の面が出たことにして、そこで終了させてもかまいません。
- Q)** ダメージを与えられるモンスターがいるなら、必ず攻撃しなくてはならないのですか？
- A)** 必ず他の全プレイヤーを攻撃しなくてはなりません。
- Q)** 《助手》はモンスターですか？
- A)** はい。《助手》は基本ダイスです（モンスター・ダイスではありません）が、モンスターの面が出て召喚コストを払うとモンスターになります。
- Q)** 《不穏な亡霊》が打倒された場合、どのレベルで待機エリアに戻してもかまわないのでしょうか？
- A)** いいえ。打倒されたときと同じレベルに戻してください。
- Q)** 《あやつり妖婆：猛者》が得点化されたのと同じ手番で得点化されたモンスターを、活動プールに移動させてもよいのでしょうか？
- A)** はい、かまいません。
- Q)** 《原初のスライム：猛者》のコピー能力の適用について、教えてください。
- A)** このスライムが（経緯は問わず）待機エリアに移動したら、他のプレイヤー1人の待機エリアにいるモンスター1体を、コピーしなくてはなりません。
- このスライムは、勝利点を含め、他のモンスターを完璧にコピーします（表示された「2勝利点」は、他にコピーするモンスターがない場合のみ使用します）。
 - その後コピー対象が場からいなくなっても、このスライムはコピーされたままのモンスターとしてあつかります。
 - 付加されていた魔法は、コピーされません。
 - このスライムは、他のモンスターをコピーしたスライムのコピーも可能です（つまり元々のモンスターになります）。
 - いったんコピーをしたら、単純に元のスライムに戻ることはできません（他のモンスターをコピーしていない他のプレイヤーのスライムを、コピーした場合を除く）。
 - 魔法や能力によって待機エリアに戻ったこのスライムは、すぐさまほかのモンスターをコピーしなくてはならず、できなければ攻撃力0／防御力5になります。
 - このダイスが（得点後もしくは魔法の効果によって）いったん休眠パイルに行くか、振られたり振り直されてそのモンスターの即時効果が解決されたら、それ以前のコピー状態は解除されます。
 - このスライムが、打倒後も効果を発揮する能力を有するモンスター（たとえば《不穏な亡霊》）をコピーした場合、待機エリアもしくは休眠パイルに移動するか、振られてそのモンスターの即時効果が解決されるまでは、そのモンスターのコピーであり続けます（たとえば《不穏な亡霊：勇者》をコピーしたスライムが、打倒されたとします。次にあなたがモンスター1体を打倒し、コピーされた《不穏な亡霊：勇者》を振って、待機エリアもしくは休眠パイルに移動させた後で初めて、このスライムのダイスは《不穏な亡霊：勇者》であった状態が解除されます）。

■物理面

Q) 《次元扉》の“2”の面が読みにくいのですが、全ての《次元扉》ダイスが、そうなっているのでしょうか？

A) “1”の面は十分に読み取れますから、読み取りにくい面は“2”の面であると認識してください。すべての《次元扉》ダイスがそうなっています。

Q) 《助手》を得点化した場合の勝利点は、いくつですか？

A) 1です。7と読めるという人もいますが、違います。

Q) 私のダイスには汚れや欠けなどがあります。欠品対応していただけますか？

A) b-game@arlight.co.jp に、メールいただきたく思います。可及的すみやかに対応させていただきます。

『ウォーリアーズ』 非公式Q & A 8/15/2011

※日本のお客さんの質問で、上記の公式Q & Aに含まれていないもので、この答えは暫定です。後で公式な答えが出た場合、裁定が変更される可能性があります。

- Q)** モンスターを召喚したり、狩り場から獲物ダイスを獲得するときに支払う魔力は、過払いすることはできるのでしょうか。
- A)** たとえば2の魔力の面が出ているダイスを、即時効果として消費させると、魔力が2発生します。この魔力は、消費されるか、手番終了時まで残ります。したがって、この例で今発生している魔力2のうち（たとえば1レベルのモンスターを召喚するなどして）魔力1を使用した場合、手番終了まで1魔力が未使用のまま残ることになります。もしそのまま手番が終わってしまえば、使用しなかった魔力は消滅します。したがって「過払い」という事態は発生しません。
- Q)** 付加魔法は、モンスター1体につき1回だけしか付加できないのでしょうか？
- A)** いいえ。同じものでも異なったものでも、複数付加してもかまいません。
- Q)** 《助手》は、ゲームの終了条件や、能力/術のモンスターの対象になりますか？
- A)** 《助手》ダイスは、基本ダイスであって、モンスター・ダイスではないので、終了条件には数えません。ただし《助手》ダイスを振ってモンスターの目が出た場合、それはモンスターになるので、モンスターを対象とする能力や術の対象となります。したがってモンスターとなった《助手》が得点したときも、休眠パイルからダイスを1つ解雇できます。
- Q)** 《原初のスライム：猛者》は「各プレイヤーの手番ごとに、コピーするモンスターを変えてよい」とありますが、具体的にはいつ変えてよいのでしょうか？
- A)** 各プレイヤーの手番内なら、いつでも1回だけ変えてかまいません。
- Q)** 《原初のスライム：勇者》ですが、攻撃時に誰かのモンスターが打倒された瞬間、その能力は低下するのでしょうか？
- A)** はい。低下します。
- Q)** 《死の分配人：勇者》の本文にあり「1回の攻撃」とは、フェイズ4全体で1回ですか。それとも各プレイヤーごとに1回ですか？
- A)** 本文に「【各敵プレイヤー】の敵モンスターを1体でも打倒した最初の時」とありますので「各プレイヤーごとに1回」です。
- Q)** 《死の分配人：猛者》は、モンスター1体を打倒すると得点化されますが、このとき通常のフェイズ中に行える解雇の処理も同様に行えますか？
- A)** いいえ。解雇はフェイズ1にのみ可能な行動で、攻撃はフェイズ4なので、解雇はできません。
- Q)** 《死の分配人：猛者》を2体以上召喚しており、他プレイヤーのモンスター1体を打倒した場合、自分の全ての《死の分配人：猛者》は得点できますか？
- A)** できます。
- Q)** 《ゴミあさりゴブリン》が発生する魔力を、自身の召喚コストに使用できますか？
- A)** できません。
- Q)** 《ゴミあさりゴブリン：勇者》の本文にある「打倒された時」のタイミングは、休眠パイルに移動する前ですか、後ですか？
- A)** 直後です。したがってバッグが空で引き出すべきダイスがない場合、今打倒されたばかりのこの《ゴミあさりゴブリン：勇者》自身が、バッグから引き出されて活動プールに出る可能性もあります。
- Q)** 《勝利の呪法》の効果ですが、このダイスを待機パイルに置いた手番の、フェイズ1で得点化したモンスターに、適用させることはできますか？
- A)** できます。本文中にも「この手番中に得点化したモンスター1体につき、追加の1勝利点を得る」とあります。
- Q)** 《生命の呪法》の効果で活動プールに移されたモンスターに付加された魔法ダイスは、一緒に活動プールに移動しますか？
- A)** いいえ。モンスターが打倒された場合、付加された魔法は休眠プールに移されます。

以上