

WARHAMMER UNDERWORLDS NETHERMAZE

オフィシャルエラッタ&ベータ版ルール 2022年5月

以下のエラッタは『ウォーハンマー・アンダーワールド』のルールを修正するためのものだ。

『ウォーハンマー・アンダーワールド：ネザーメイズ』のルールは『ウォーハンマー・アンダーワールド：ハロウディーブ』のルールを上書きし、このエラッタは『ウォーハンマー・アンダーワールド：ハロウディーブ』のエラッタを上書きする。

エラッタ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。更新時の欄に「〇〇語版アップデート」と書かれている場合、それはある特定の言語版にのみ関係するアップデートが含まれていることを意味し、翻訳に伴うエラーの修正や解釈の明確化が行われている。

奮起ステップ

『ネザーメイズ』ルールブックに記載されている奮起ステップに加え、アクションフェイズ開始時に奮起ステップを1回（エラサインの魂奪団、モルグワースの魔女団がこの奮起ステップを用いる）と、アクションフェイズ終了時に奮起ステップを1回（選び抜かれし戦斧、遠駆けの者ら、スカエスの狩猟団、グリムウォッチ、紅の宮廷がこの奮起ステップを用いる）追加する。

ファイター特性とキーワード

『ウォーハンマー・アンダーワールド：ハロウディーブ』においては、「ビースト」および「飛行」という新たな特生が加えられた。さらに、ここ数シーズン、古いファイターカードには反映されていないキーワードがいくつか追加されている。過去のファイターは、ここに記載されている追加の特性や追加のキーワードを持つ。いくつかのファイターカードにおいて、その特性やキーワードは、そのファイター・カードにある同様のアビリティを置き換える。今後、これらのアビリティはすべて同じように機能する。

スティールハートの勇士たち

スティールハート (奮起)

(強靱なる一振り)

“大胆なる” オブリン

薙ぎ払い

ブロウラー

ガレクの略奪団

“繋がれし” カーサス

カーサス (奮起)

(悍猛なる回転撃)

アーヌルフ

アーヌルフ (鋭い

刃と斧)

薙ぎ払い

アサシン

重傷

墳墓の守り手

“刈り取る者”

“刈り取る者”

(薙ぎ払いの鎌)

赦しを請う者

ブロウラー

薙ぎ払い

ミニオン

アイアンスカルの野郎ども

あらゆるファイター

ブロウラー

選び抜かれし戦斧

“狂気の” ミグリム

ブロウラー

スパイトクロウの群鼠

忍び寄るスケイヴン

飢えたスケイヴン

病めるスケイヴン

アサシン、ミニオン

ミニオン

ミニオン

マゴアの悪鬼

リップトウース

ハンター

遠駆けの者ら

あらゆるファイター

ハンター

遠駆けの者ら (奮起)

(スターファルコン)

エリアス・スウィフトブレイト

重傷

アサシン

荊棘の女王の宮廷団

あらゆるファイター

飛行

チェインラスプ

ミニオン

九賢の瞳

ブルーホラー /

ブリムストーンホラー

ミニオン

ザルバックの徒党

網使いプロッグ

ハンター

ディップズ

ハンター

レッドカップ

ハンター

スティッキト

ハンター

ゴバルーク

ビースト

ボーンクラッカ

ビースト

誓約の狩猟団

ションド

アサシン

ジャガスラ

ハンター

オーロ

ハンター

グラウル

ビースト、随行者：オーロ

モーログの群れ “強い” モーログ (棍棒ぶん回し) バットスクイッグ 邪毒キノコ 邪毒キノコ (窒息胞子) スタラグ・スクイッグ	薙ぎ払い 飛行、ビースト、ミニオン ビースト、ミニオン	ミアリーの浄化団 バハナール セナエラ (オーラランの 弓 (直射))	ブロウラー 重傷
サンドリック武装商隊 カズガン・ドレイクスキューワ ガロッド・アレンセン	飛行 アサシン	恐怖の壮行団 グリゼッテ	ブロウラー
イルサーリの守護者 ガランガン ガランガン (奮起) (グレイヴの嵐) アーンスレイン、レヴェナント・	ブロウラー 薙ぎ払い アーチャー、ハンター	星血の追跡者 “占術師” キクス・タカ クラック=トロック オタパトル	プリースト ブロウラー アサシン
アイアンソウルの宣告隊 あらゆるファイター	ブロウラー	カグラの略奪団 ドゥール・クラガン ラゼック・ゴッドブレス	アサシン ブロウラー
悲嘆の淑女の哀悼者たち あらゆるファイター 乙女 (奮起) (命奪う凍刃)	飛行 重傷	ヘッドクラッカのアレな徒党 トゥーフダッカ トゥーフダッガ (奮起) (トゥーフダッガの短剣) “アタマ潰しの” ウォロップ	ブロウラー 重傷 ブロウラー
スカエスの狩猟団 リガエン	ビースト、随行者：シェオック	エラサインの魂奪団 ファイラン デュインクロウ スパインフィン	ブロウラー ビースト ビースト
グラシュラックの強奪団 ドラクナール	ブロウラー	大同盟 『ウォーハンマー・アンダーワールド』においては、各ウォー バンドは秩序、渾沌、死、破壊のいずれかの大同盟に属する。	
グリムウォッチ マスター・タロン 王宮精肉官 夜の先触れ 公爵の鷹	ミニオン ミニオン ミニオン 飛行、ビースト随行者：マスタータロン	秩序の大同盟 エラサインの魂奪団 アイアンソウルの宣告隊 モルグワースの魔女団 ミアリーの浄化団 スカエスの狩猟団 スティールハートの勇士たち セレストウスの嵐 ストームサイアの呪い破り 選び抜かれし戦斧 遠駆けの団 星血の追跡者 サンドリック武装商隊 イルサーリの守護者	
モルグワースの魔女団 “血塗られし” モルグワース キルッサ キルッサ (生贄殺しの短刀) レシール	プリースト アサシン 重傷 アサシン	渾沌の大同盟 九賢の瞳 ガレクの略奪団 誓約狩猟団 グラシュラックの強奪団 カグラの略奪団 マゴアの悪鬼 スパイトクロウの群鼠 恐怖の壮行団 蛆竜の吐き戻し 死の大同盟 ドレプールの幽鬼団 カイナンの収獲隊 悲嘆の淑女の哀悼者たち 墳墓の守り手	
フロスゴーンの人狩り団 クイッグ ラギットとスワック ブッシュワッカ スラフニル	ミニオン ミニオン ミニオン ビースト		
蛆竜の吐き戻し グルゴック	ブロウラー		
モルゴックの壊し屋 アードスカル	ブロウラー		
ドレプールの幽鬼団 あらゆるファイター	飛行		

紅の宮廷団
グリムウォッチ
荊棘の女王の宮廷団

破壊の大同盟
ヘッドクラッカのアレな徒党
フロスゴーンの人狩り団
アイアンスカルの野郎ども
モーログの群れ
モルゴックの壊し屋
リップパのスナールファンク団
ザルバックの徒党

渾沌のキーワード
『ウォーハンマー・アンダーワールド』においては、ファイターがどの渾沌神を信仰しているかを扱うルールがある。過去のファイターは、所属するウォーバンドによって、追加でこのリストのキーワードを持つ。

ガレクの略奪団	コーン
マゴアの悪鬼	コーン
九賢の瞳	ティーンチ
蛆竜の吐き戻し	ナーグル
恐怖の壮行団	スラーネッシュ

パワーカードとキーワード
ファイターの特性とキーワード「捕捉」、「重傷」、「薙ぎ払い」が、一部の古いパワーカードに反映されていないことがある。以下のパワーカードは、ここに記載されている特性やキーワードを持つ。特性やキーワードは、そのカードの類似のアビリティに取って代わるが、そのカードの他のルールには影響しない（例えば、攻撃アクションが成功したとき、影硝子のダガーを破棄する）。

捕捉
凍りつく手触り（ナイトヴォールト #49）
逃れ得ぬ拘束（ナイトヴォールト #284）
敵追いの刃（ナイトヴォールト #536）
追尾の石弾（ナイトヴォールト #537）
邪棘の矢（解き放たれし力 #24）

飛行
ベヘマットの祝福（ダイアキャズム：アリーナ・モーティス #22）
羽のマント（ダイアキャズム #121）
移ろいゆく姿（ナイトヴォールト #498）
大暴れ（ビーストグレイヴ #212）
驚くべき跳躍（ナイトヴォールト #423）
稲妻の歩み（ナイトヴォールト #16）
静寂のブレイサー（ダイアキャズム #482）

重傷
嘯みつき斧（ダイアキャズム #427）
病毒の刃（ビーストグレイヴ #141）
炎の焼きごて（ナイトヴォールト #109）
戦士の罅猛さ（ナイトヴォールト #501）
ケイラの首絞め鞭（ビーストグレイヴ #410）
雷鳴の刃（シェイドスパイア #55）
投げ戻りの斧（シェイドスパイア #144）
罅猛なる魔弾（ビーストグレイヴ #30）
影硝子の斧（シェイドスパイア #409）
影硝子のダガー（シェイドスパイア #410）
影硝子の投げ矢（シェイドスパイア #411）

影硝子のハンマー（シェイドスパイア #412）
影硝子の槍（シェイドスパイア #413）
影硝子の剣（シェイドスパイア #414）
ショーンの戦略（ナイトヴォールト #201）
魂牙の短剣（ダイアキャズム #488）
罅猛なる投げ矢（ビーストグレイヴ #64）
悪意に満ちた眼光（ナイトヴォールト #115）
虚空球（ダイアキャズム #499）

薙ぎ払い
荒々しきブン回し（シェイドスパイア #110）
恐るべき一閃（シェイドスパイア #22）
大薙ぎ（シェイドスパイア #140）
強靱なる一振り（シェイドスパイア #339）
回転斬り（シェイドスパイア #230）
ネズミの大群（シェイドスパイア #172）
退魔の波動（ナイトヴォールト #29）
ハルバード薙ぎ払い（シェイドスパイア #174）

その他のエラッタ
追放されし亡者ども - ファイター
プレントイス・マルコフ
ファイターカードの両面に記載されている『傀儡師』アクションを以下のように変更する：
“アクション：このファイターと味方レグルスはそれぞれこのアクション以外の1回のアクションを行なえる。その後、戦闘不能状態の味方レグルスを最大1体までこのファイターの2ヘックス以内にある空白ヘックスに配置し、再配置されたレグルスに蘇生カウンターを1個与える。このアクション中にリアクションを発動することはできない。”

ドレプールの幽鬼団 - ファイター
「高貴なるもの」
『死の高まり』のリアクションを下記のように変更する：
“死の高まり
リアクション：対戦相手のパワーステップ終了直後のタイミングでこのリアクションを発動できる。自軍の陣地にいる自軍のファイター1体を選択する。選択されたファイターを、最も近くにいる敵ファイターに向かって1ヘックス押し出す。”

「高貴なるもの」(奮起)
『死の高まり』のリアクションを下記に変更する：
“死の高まり
リアクション：対戦相手のパワーステップ終了直後のタイミングでこのリアクションを発動できる。自軍の陣地にいる自軍のファイター1体または2体を選択する。選ばれたファイターを、それぞれ最も近くにいる敵ファイターに向かって1ヘックス押し出す。”

カグラの略奪団 - ファイター
各ファイターの奮起条件を以下のように変更する：
“命令終了後、戦場に2個以上の冒涇トークンが配置されているならば、このファイターは奮起状態となる。”

スカエスの狩猟団 - ファイター
カーサエン
『狩りの角笛』アクションを以下のように変更する：
“狩りの角笛（アクション：このカードに角笛カウンターを1個置く。このカードに角笛カウンターが1個以上置かれている場合、次に味方ファイターが行う（攻撃アクションの）攻撃ロールを何個でもリロールできる。その後、角笛カウンターをすべて取り除くこと。”

リップパのスナールファンク団 - ファイター

リップパ・ナークバッド

このカードの奮起条件を以下のように変更する：
“このファイターに「幻惑」を除く強化カードが2枚以上適用されているならば、このファイターは奮起する。”

蛆竜の吐き戻し - ファイター

フェキュラ (奮起)

フェキュラのファイターカードの奮起側にリーダーの王冠型紋章を追加する。

フロスゴーンの人狩り団 - 強化

固くなった革

このカードの制限を「スラフニル」に変更する。

ストームサイアの呪い破り - ファイター

アミス・ドーンガード、“加護ありし”ラストウス

ファイターカード両面の呪文アクション『授力』に以下の文章を追加する：

“さらに、この呪文が詠唱された場合、このフェイズ中にこのファイターがこのアクションを再び行う事はできない。”

荊棘の女王の宮廷団 - ファイター

ヴァークラフ

ヴァークラフのファイターカード両面のアクションを以下のように変更する：

“**アクション**：すべての味方チェインラスプを最も近くにいる敵ファイターに向かって2ヘックス押し出す。このファイターは、このアクションを1ラウンド中1回のみ発動可能。”

誓約の狩猟団 - ファイター

各ファイターの奮起条件を以下のように変更する：
“このファイターに「幻惑」を除く強化カードが適用されているならば、このファイターは奮起する。”

モーログの群れ - ファイター

モーログ (奮起)

モーログ (奮起) のアビリティを以下のように変更する：
“このファイターは移動トークンを1個保有していたとしても、移動アクションおよび突撃アクションを行える。さらに、このファイターは突撃トークンを1個保有していたとしても、命令を受けることが可能である (ただし複合アクションは行えない)。”

墳墓の守り手 - ファイター

墳墓総監

墳墓総監の奮起条件を以下のように変更する：
“自軍がファイターを戦場に復帰させたとき、その時までですでに1体以上のファイターを戦場に復帰させていたならば、このファイターは奮起する。”

このファイターの二個目のアビリティを以下のように変更する：
“**アクション**：移動トークンも突撃トークンも保有していない他の味方ファイターを2体選択せよ。選択された各ファイターはそれぞれ移動アクションを1回行う。”

墳墓総監 (奮起)

このファイターの二個目のアビリティを以下のように変更する：
“**アクション**：移動トークンも突撃トークンも保有していない他の味方ファイターを2体選択せよ。選択された各ファイターはそれぞれ移動アクションを1回行う。”

墳墓の守り手 - 目標カード

終わりなき戦い (シェイドスパイア #59)

このカードのルール文を以下のように変更する：
“終了フェイズ時、直前のアクションフェイズ中に味方ファイターが1体以上復帰しており、そのアクションフェイズの開始時までにもすでに味方ファイターが1体以上復帰していたならば、この目標は達成される。”

墳墓の守り手 - 強化カード

太古の司令官 (シェイドスパイア #78)

このカードのルール文を以下のように変更する：
：“**アクション**：移動トークンも突撃トークンも保有していない他の味方ファイターを3体選択せよ。選択された各ファイターはそれぞれ移動アクションを1回行う。”

スパイトクロウの群鼠 - 目標カード

安い命 (シェイドスパイア #152)

このカードのルール文を以下のように変更する：
“終了フェイズ時、直前のアクションフェイズ中に味方ファイターが1体以上戦闘不能になっており、そのアクションフェイズの開始時までにもすでに味方ファイターが1体以上戦闘不能になっていたならば、この目標は達成される。”

スパイトクロウの群鼠 - 強化カード

黒き飢え (シェイドスパイア #165)

このカードのルール文を以下のように変更する：
“このファイターによる攻撃アクション (【射程】1のものに限る) は、【ダメージ量】に+1の修正および『薙ぎ払い』の特性を得る。このファイターが攻撃アクション (【射程】1のものに限る) を行なう際、他の味方ファイターは敵ファイターとして扱われ、自軍側ウォーバンドに属するファイターを援護することはできない。”

使い捨ての雑兵 (シェイドスパイア #167)

このカードのルール文を以下のように変更する：
“**リアクション**：このファイターを対象とする敵ファイターの攻撃アクション中、成功判定ステップ終了後のタイミングで、この攻撃アクションが成功した場合に発動可能。発動した場合、攻撃側ファイターに1ポイントのダメージを与える。その後、その攻撃アクションは失敗となり、戦闘シークエンスはそこで終了する。そしてこのファイターは戦闘不能となる。このファイターがこの方法で戦闘不能となった場合、いずれのプレイヤーもこのファイターの戦闘不能による榮譽点を得ることはない。”

共通 - 目標カード

真意を隠せ (ナイトヴォールト #340)

このカードの達成条件を以下のように変更する：
“終了フェイズ時、自軍側ウォーバンドが直前のアクションフェイズ中に以下のリストの中から4種類以上の異なるアクションを行っていたならば、この目標は達成される：移動 (突撃の一部であるものを除く)、攻撃 (突撃の一部であるものを除く)、突撃、守備、ファイターカード上の他のアクション (リアクションを除く)。”

速やかなる断頭 (ナイトヴォールト #375)

このカードの達成条件を以下のように変更する：
“終了フェイズ時、直前のアクションフェイズ中に自軍側ウォーバンドが敵軍側リーダーを戦闘不能にしており、そのリーダーがこのバトル中で最初に戦闘不能になったファイターであるならば、この目標は達成される。”

共通 - 戦術カード

苦い記憶 (アリーナ・モーティス #3)

このカードから「リアクション」を削除する。

注目の的 (ナイトヴォールト #400)

このカードのルール文を以下のように変更する

：“ファイターを1体選択し、そしてそのファイターの2ヘックス以内にいるすべてのファイターを、選択されたファイターにより近づく位置になるよう、任意の順番でそれぞれ1ヘックス押し出すこと。”

抗い得ぬ褒賞 (ナイトヴォールト #426)

このカードのルール文を以下のように変更する：

“目標物トークンを1個選択せよ。そしてその目標物トークンの2ヘックス以内にいるすべてのファイターを、選択されたトークンの上、もしくはより近づく位置になるよう、任意の順番でそれぞれ1ヘックス押し出すこと。”

衰えぬ勢い (シェイドスパイア #354)

このカードのルール文を以下のように変更する：

“突撃トークンを1個以上保有している味方ファイターを1体選択せよ。次の命令において、選択されたファイターは本来よりも突撃トークンの保有数が1個少ない状態であるとみなされ、かつ本来よりも移動トークンの保有数が1個多い状態であるとみなされる。”

共通 - 強化カード

影の番人 (ハロウディープ #299)

このカードに以下の文章を追加する：

“幻惑

このカードをプレイする際に荣誉点は消費しない。そのアクションフェイズの終了時、もしくはこのファイターが戦術カードの対象として選択された時、もしくはこのファイターがダメージを受けたとき、このカードは破壊される。”

因縁の仇敵 (解き放たれし力 #54)

このカードのルール文を以下のように変更する：

“この強化カードをファイターに適用するとき、敵ファイターを1体選択せよ。選択されたファイターを対象としてこのファイターが行う攻撃アクションの攻撃ロールのダイスを自軍は何個でもリロールできる。”

貪欲の王冠 (ナイトヴォールト #489)

このカードのルール文を以下のように変更する：

“**リアクション**：敵軍の戦術カードの効果中、あるいは敵ファイターの攻撃アクション中、そのカードや攻撃アクションによってこのファイターが戦闘不能になることになった場合にダメージステップの解決後のタイミングで発動可能。発動した場合、対戦相手を1人選択し、その対戦相手が保有している未使用の荣誉点を最大1ポイント奪うこと。”

治癒の書 (ナイトヴォールト #547)、

洞察の書 (ナイトヴォールト #549)

これらのカードにキーワード「カトフレインの書物」を追加する。

カトフレインのベルト (シェイドスパイア #396)、カトフレインの足甲 (シェイドスパイア #397)、カトフレインの腕甲 (シェイドスパイア #398)、カトフレインのフード (シェイドスパイア #399)、カトフレインの首飾り (シェイドスパイア #400)、カトフレインの鎧 (シェイドスパイア #401)、カトフレインの指輪 (リーダー #51)

各カードに以下の文章を追加する：

“自軍は (通常の1ポイントではなく) 2ポイントの荣誉点を支払うことによってのみ、このカードを適用可能なファイターへこのカードを適用することが可能である。”

繋がれし魂 (シェイドスパイア #424)

第二文を以下のように変更する：

“ロール結果が \blacksquare もしくは \heartsuit であった場合、そのファイターを自軍側陣地内のいずれかの初期配置ヘックスに配置すること、そのダメージは無効化され、このカードは破棄される (そのファイターは後退しない)。”

渾身の一撃 (シェイドスパイア #431)

このカードのルール文を以下のように変更する：

“命令中、もしくはパワーステップ中、このファイターが1回目に攻撃アクションを行ったタイミングで (突撃アクションの一部であるような攻撃アクションは除く)、自軍はその攻撃アクションの【ダイス個数】に+2の修正を加えてもよい。その場合、このファイターはそのフェイズ中に再度命令を受けることはできない。”

ベータ版ルール

ベータ版ルールとは、新ルールを正式なものとして実装する前に、これをコミュニティにテストしてもらうことで、新ルールの有効性を確かめるやり方だ。このルールをゲームに導入することは必須ではないが、導入してみた場合はぜひ、その変更がゲームにどのような変化をもたらしたのかについてのフィードバックを我々に送ってほしい。君の考えや異なるアイデア案、そしてゲームから得られたフィードバックは公式のフィードバック窓口である whunderworlds@gwplc.com にて受け付けている。

モルゴックの壊し屋 - ファイター

各ファイターカードにおいて、第1アビリティを以下のように変更する：

“このファイターが命令中に**突撃アクション**を一回以上行なったなら、その命令の終了時にいきカウンターを1個このカードの上に置く。”