ジーンスティーラー・カルト

陣営パック：VER 1.1

2026 年 7 月 22 日よりマッチプレイに適用

以下のページでは、追加デタッチメントやデータシート、ルールアップデートや FAQ といった、コデックスを補完する追加ルールやルールの明確化のための文章が記されている。これらの変更はユニットやデタッチメントのポイントコストと同様に『ウォーハンマー 40,000 アプリ』でもアップデートされる

新規追加分

- ルール・アップデート更新

目次

デタッチメント 2
蜂起の英雄 2
ピュアストレインの大巣群 3
異種族教団の結集 4
終末の日 5
ルール・アップデート 7

蜂起の英雄

ジーンスティーラー・カルトの勇士たちは、不浄なるカリスマと異種族の獰猛性で蜂起を先導する。

デタッチメントルール

殺戮者の名声

ジーンスティーラー・カルトの異端者たちの間で民衆的英雄と見なされているものは、その半ばが巣族意識体の強制と望まぬ崇拝の産物だ。また残りの半分は、教団の進路を阻む者すべてに対して壮絶な暴威を振るう、勇士らの力がもたらすものである。

- 味方**ケラーモーフ / ローカス / リダクトゥス・サバター / サンクトゥス・**兵は**キラー**を持つ。
- 味方**キラー**・兵の攻撃は以下が可能になる：
  - **ヒットロール**の出目 1 をリロールする。
  - **ウーンズロール**の出目 1 をリロールする。

強化

特製の遺伝子毒

この異様にして忌まわしき毒素の製造には、長年に及ぶ実験や盗用の生体データが注ぎ込まれてきた。それは今や、教団が寵愛する筆頭戦士らの武器に塗布されている。

ローカス / サンクトゥス・兵のみ。この兵の攻撃の【ダ】は +1 の修正を受ける。

密輸品の弾薬

これらの稀少かつ強力な闇流通弾は、〈昇天の日〉に備えて慎重に保管されてきたものであり、教団屈指の名射撃手にのみ支給される。

ケラーモーフ / リダクトゥス・サバター・兵のみ。このユニットの射撃攻撃の【攻】は +2 の修正を受ける。

伝説を生きる者 1CP

蜂起の英雄

虐げられながらも狂信に浸るジーンスティーラー・カルトの群衆にとって、民衆の英雄が抑圧者を打ち倒す光景ほど鼓舞されるものはない。

タイミング: 自軍側射撃フェイズ中または白兵フェイズ中、味方**キラー・**ユニットが**攻撃**を行った時、その攻撃が敵ユニット 1 個または敵**キャラクター・**兵 1 体を 撃破 した場合。

対象： その**キラー・**ユニット。

効果: その自軍ユニットの 12mv 以内に一部でも入っており、**視認状態**であり、**戦闘ショック状態**である味方の各**ジーンスティーラー・カルト・**ユニットは**戦闘ショック状態**ではなくなる。

制限： 自軍はこの**策略**をバトル中 1 回限り使用できる。

巣族崇拝の奔流 1CP

蜂起の英雄

巣族意識体の異様な繋がりを介して渦巻く大衆の盲信は、かれらが抱く超人的能力への崇拝を現実の力として顕現させ、その象徴たる指導者たちを真に強化する。

タイミング： 自軍側射撃フェイズ中、あるいは任意の白兵フェイズ中、味方**キラー・**ユニットが**白兵を宣言**した時。

対象： その**キラー・**ユニット。

効果： 対象の自軍ユニット内の**キラー・**兵が行なう攻撃は**【会心ウーンズ】**を持つ。

死を賭した忠誠 1CP

蜂起の英雄

この教団の筆頭戦士は死の淵に追い込まれようとも、その殺意に満ちた技能と揺るがぬ信念を捨てることなく、最後まで忠誠を貫く。

タイミング： 白兵フェイズ中、敵ユニットが味方**キラー・**ユニットを攻撃対象にした時。

対象： その**キラー・**ユニット。

効果： その自軍のユニット内の**キラー・**兵が**撃破**された時、その自軍ユニットがこのフェイズ中にまだ**白兵を宣言**していない場合、D6 を 1 個ロールする：

- ロール結果が 1 の場合、その敵ユニットは 1 ポイントの**致命的ダメージ**を受ける。
- ロール結果が 2+ であれば、その兵を戦場から取り除かない。その自軍ユニットが白兵を行うか、そのフェイズ終了時のいずれかの条件が満たされた時点で、その兵を戦場から取り除く。

固有：ピュアストレイン

ピュアストレインの大巣群

ピュアストレインの大群が解き放たれ、敵軍の心臓部を激しく引き裂いてゆく。

デタッチメントルール

内部脅威

狩りに赴くジーンスティーラーは、邪悪な狡猾さと人ならざる俊敏さを武器に、攻撃と離脱を繰り返す。やがて獲物は恐怖のあまり、混乱へと追い込まれるのだ。

敵軍側白兵フェイズ終了時、**非接敵状態**の味方**ピュアストレイン・ジーンスティーラー**・ユニットは**戦略的予備戦力**に配置することができる。

この**デタッチメント**は**ピュアストレイン**タグを持ち、他の**ピュアストレイン**タグを持つ**デタッチメント**と同時に編制できない。

強化

星の御子らの印 アップグレード

この純血種（ピュラストレイン）の群体に現れた自発的生体変異は、その体躯と力を増大させる。それはまさに、星の御子そのものに選ばれた者としての証である。

ピュアストレイン・ジーンスティーラー・ユニットのみ。このユニットは：

- **【耐】**に +1 の修正を受ける。
- **【特防】** 4+ を持つ。
- このユニットの白兵攻撃は**【攻】**に +1 の修正を受ける。

父祖の鉤爪

このパトリアークとピュアストレインの子らを結ぶ巣族意識体はあまりにも強固であり、自らの凶悪な鉤爪であるかのごとく、思いのままに操ることができる。

パトリアーク・兵のみ。このユニットの攻撃の**ウーンズロール**の出目１をリロールできる。

潜伏からの襲撃 1CP

ピュアストレインの大巣群

この獰猛な異種族が退却を図っているかに見える姿は、まったくの欺瞞である。姿を消して追跡を逃れ、獲物が油断したところで再び襲い掛かるための行動にすぎないのだ。

タイミング：自軍側移動フェイズ中、味方**ピュアストレイン・ジーンスティーラー**・ユニットが**退却移動**を宣言した時。

対象：その**ピュアストレイン・ジーンスティーラー**・ユニット。

効果：その移動を行った自軍ユニットは**突撃を宣言可能**である。

這い寄る恐怖 1CP

ピュアストレインの大巣群

ジーンスティーラーはその身を歪め、あり得ぬほど狭い隙間にも潜り込むほか、垂直の壁面を這い、天井から無音でぶら下がることもできる。そして獲物がその姿に気づいた時は、ほぼ手遅れであるといってよいだろう。

タイミング：敵軍側移動フェイズ開始時。

対象：味方**ピュアストレイン・ジーンスティーラー**・ユニット１個。

効果：そのターン終了時まで、その自軍ユニットの**発見範囲**は -6mv の修正を受ける。

人ならざる反応速度 1CP

ピュアストレインの大巣群

ピュアストレイン・ジーンスティーラーは、戦場の煙と影の合間を縫うように駆け抜け、常に獲物の数歩先を行く。その動きは、恐ろしく素早い思考に基づいている。

タイミング：敵軍側移動フェイズ中、敵ユニットが味方の**非接敵状態**である**ピュアストレイン・ジーンスティーラー**・ユニットの 8mv 以内に一部でも入っている位置で移動を終了した時。

対象：その**ピュアストレイン・ジーンスティーラー**・ユニット。

効果：その自軍側ユニットは、最大 D3+3mv までの**通常移動**を行える。

固有：巣族の群れ

異種族教団の結集

結集したネオファイト・ハイブリッドの巣族は、遊撃戦術を用いて敵を翻弄する。

デタッチメントルール

信心深き者の群れ

ネオファイトたちがトンネルの出口や坑道の入り口、廃墟と化した要塞の中から続々と押し寄せてくる。狂信的な暴徒たちは、敵を溺れさせる程の波濤と化す。

自軍側指揮フェイズ中、**地形エリア**の中にいる味方**ネオファイト・ハイブリッド**・ユニットは、負傷限界を 3 ポイント**回復**する。

この**デタッチメント**は**巣族の群れ**タグを持ち、他の**巣族の群れ**タグを持つ**デタッチメント**と同時に編制できない。

強化

偉大なる助言

教団の偉大なる指導者たちの眼前で戦う信徒たちは、戦いで抜きんでた活躍をするという、揺ぎ無き決意に駆り立てられる。

メイガス / プリムス・兵のみ。このユニットは**ダメージ量決定ロール**をリロールできる。

巧妙極まる偽装 アップグレード

盗み出した制服や即席の迷彩を使用している場合であれ、あるいはカメレオンのような異星変異を遂げた場合であれ、このネオファイトたちは周辺環境に溶け込むことができる。

ネオファイト・ハイブリッド・兵のみ。このユニットの**発見範囲**は -3mv の修正を受ける。

教団の目 1CP

異種族教団の結集

このネオファイトたちは、現地に関する知識を豊富に有しているため、不信心者たちの位置を割り出したり、その存在を教団に知らせることは然程の難事ではない。

タイミング：自軍側射撃フェイズ開始時。

対象：地形エリア内にいる味方**ネオファイト・ハイブリッド**・ユニット 1 個。

効果：その**地形エリア**内にいる敵ユニットの**発見範囲**は +6mv の修正を受ける。

狂信の歓呼 1CP

異種族教団の結集

憎悪と狂信によって駆り立てハイブリッドたちは仇敵に向けて、正真正銘の嵐というべき十字砲火を解き放つ。

タイミング:自軍側射撃フェイズ中、味方**ネオファイト・ハイブリッド**・ユニットが**射撃を宣言**した時。

対象：その**ネオファイト・ハイブリッド**・ユニット。

効果：敵ユニットを 1 個選択する。その自軍ユニットの射撃攻撃が、選択された敵ユニットを攻撃対象としている場合、**ヒットロール**をリロールしてもよい。

地下の潜伏者 1CP

異種族教団の結集

このネオファイト・ハイブリッドたちは長年の迫害経験から影の中に潜み、当局の目をかいくぐることに慣れている。このため、戦場の遮蔽物を利用する技においては、ほとんど超常的と言えるほどに熟練しているのだ。

タイミング：敵軍側射撃フェイズ中、敵ユニットが、**エリア地形**内にすべての兵が入っている味方**ネオファイト・ハイブリッド**・ユニットを攻撃対象として選択した時。

対象：その**ネオファイト・ハイブリッド**・ユニット。

効果：その敵ユニットの射撃攻撃が終わるまでの間、その自軍ユニットを対象とする射撃攻撃は【**貫**】に -1 の修正を受ける。

終末の日

あらゆるジーンスティーラー・カルトの教団員は、星の御子らの来訪を仰ぎ見て、祝福を授かり一体化することを待ち望んでいる。教団員は、これは超越体験であり、それまでの献身に対する荘厳な恩寵だと堅く信じている。だが、真実は想像を絶するほどにおぞましきものだ。宇宙空間を渡りティラニッドが接近するにつれて、完全な異形存在である群巣意識体は、様々な教団の巣族意識体を吸収同化していくのだ。その過程で、多くの忠実な信徒たちは異能の力の衝撃を受けて死に絶えてしまう。中にはティラニッドの精神支配から逃れた者も現れるが、明らかになった真実に恐怖し、悉く狂気に陥っていく。そして支配から逃れられなかった者たちは、惑星に降り立ったティラニッドの先遣個体のための傀儡として使い捨てられることになる。群巣意識体は、生き残った信徒たちに限界を超えて焼き切れるまで戦い、動き続けるように命令し、僅かな生体エネルギーの残滓までもを収穫し尽くすことで、より価値のあるティラニッド有機体の活性化に転用していくのだ。

デタッチメント・ルール

異能寄生体

シナプスの鎖を手繰り寄せるごとに、群巣意識体は哀れな崇拝者から多くの力を吸い上げていく。

自軍側移動フェイズ終了時、自軍側の各**ティラニッド・シナプス**・ユニットはそれぞれ味方**ジーンスティーラー・カルト**・ユニット（**ピュアストレイン・ジーンスティーラー**および**パトリアーク**・ユニットを除く）1個と、味方**ティラニッド**・ユニット1個を選択してもよい。これらのユニットはそれぞれ、その**シナプス**・ユニットの9mv以内におり、なおかつ視認可能である必要がある。選択した場合、選択された自軍の**ジーンスティーラー・カルト**・ユニットはD3+1ポイントの致命的ダメージを受ける。次に、選択された**ティラニッド**・ユニット内の兵1体は、その致命的ダメージに等しい数だけ【負傷限界】を回復する。さらに次の自軍側移動フェイズ開始時まで、選択された**ティラニッド**・ユニット内の兵が行なう攻撃は、ヒットロールに+1の修正を受ける。

自軍側ティラニッド・ユニットは以下のアビリティを得る：

活性化（オーラ）：敵ユニットが、このユニットの6mv以内にいる間、味方**ジーンスティーラー・カルト**・ユニットが、その敵ユニットを対象に行なう攻撃はヒットロールに+1の修正を受ける。

星の御子らの祝福

ティラニッド・先遣侵攻個体・ユニット（**航空機**、**ブルードロード**、**ジーンスティーラー**・ユニットを除く）を自軍に編入できる。編入可能なユニットの合計ポイントコスト上限は、バトル規模に応じて決定される：

- **インカージョン：**500ポイントまで
- **ストライクフォース：**1000ポイントまで
- **オンスロート：**1500ポイントまで

ティラニッド・兵を自軍側**ウォーロード**に選択することはできない。

強化

シナプス掘削体..... 15PT

この個体の周囲には、異能の力で作られた不可視の触手が漂っている。この触手は、断片化されたハイブリッドの精神に群巣意識体の命令を植え付けると同時に、無慈悲に生体エネルギーを吸い上げていく。

ティラニッド・兵のみ。装備者が『異能寄生体』デタッチメントルールによって、【負傷限界】を1ポイント以上回復する際、代わりに回復する【負傷限界】の数が2倍になる。

破滅の恍惚..... 10PT

狂乱した信徒たちは酸で蝕まれたように虚ろな存在へと成り果てながらも、体内から群巣意識体の狡猾な力が燃え上がり、敵を退けていく。

ジーンスティーラー・カルト・兵のみ。敵ユニットは、装備者のユニットを『警戒射撃』策略の効果による射撃対象に選択できない。

先遣群の暴君.....25PT

侵略群第一波を率いるために、群巣意識体による適応を受けたこの指揮個体は、凶悪な衝撃攻撃と、この上ない流血をもたらすことができるように、生体兵器が強化されている。

ハイヴタイラント有翼種のみ。装備者の白兵戦武器の【攻撃力】と【貫通値】は1ポイント向上する。

人ならざる統合 20PT

この教団指導者は強力な精神を備えており、少なくとも現時点では、群巣意識体の統合の影響をほとんど受けていない。だが、配下の者たちには、粗雑ではあるがシナプス信号のようなものを伝達することすらできる。無論それは、この指導者と信奉者を最終的に、従順無私の隷属物へと変えてしまうことになる。

ジーンスティーラー・カルト・兵のみ。1個以上の味方**ティラニッド**・ユニットの6mv以内にいる敵を攻撃対象にしている場合、装備者のユニット内の兵の武器は**【連続命中1】**アビリティを得る。

超狂暴化

終末の日 – 戦闘戦術

1CP

降臨した群巣意識体に衝き動かされ、狂信者たちは筋肉が引き裂かれ内蔵が破裂しながらも、さらに狂乱に身を投じるかのように戦いを繰り広げる。

タイミング：白兵戦フェイズ中。

対象：このフェイズ中にまだ白兵戦を宣言していない、自軍側**ジーンスティーラー・カルト・**ユニット 1 個。

効果：このフェイズの終了時まで、その自軍側ユニット内の兵が、敵ユニットを対象に行なう攻撃はウーンズロールの出目 1 をすべてリロールする。その敵ユニットの 6mv 以内に、味方**ティラニッド・**ユニットが 1 個以上存在するならば、代わりにウーンズロールをリロールしてもよい。

異能のうねり

終末の日 – 戦略的機動

1CP

ティラニッドの侵略が勢いを増すにつれて、群巣意識体の影響は、荒れ果てた海岸に押し寄せる波濤のごとくうねりを増し続ける。

タイミング：任意のフェイズ開始時。

対象：自軍側**ティラニッド・**ユニット 1 個。

効果：次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、その自軍側ユニットの『活性化』アビリティの効果範囲は +3mv の修正を受ける。

制限：自軍がこの策略を使用した場合、次の自軍側指揮フェイズ終了時まで、自軍はこの策略を再度使用することはできない。

星の御子らの復讐

終末の日 – 戦闘戦術

1CP

狂信者の中には、星の御子らが倒されるのを目の当たりにした時に狂乱し、報復に駆られるだけの自我と熱狂を保っている者もいる。

タイミング：敵軍側射撃フェイズ中または任意の白兵戦フェイズ中、敵ユニットが射撃あるいは白兵戦を行なった直後。

対象：このフェイズ中に、敵ユニットによって全滅されられた自軍側**ティラニッド・キャラクター・**ユニット 1 個。この策略は、そのユニットがすでに全滅していても発動できる。

効果：そのバトルの終了時まで、自軍側**ジーンスティーラー・カルト・**兵が、その敵ユニットを対象に行なう攻撃は、ヒットロールとウーンズロールに +1 の修正を受ける。

逃れ得ぬ神性

終末の日 – 戦闘戦術

1CP

狂信者たちは抗えぬ意志に衝き動かされ、先遣個体を助けるために、己の生存を顧みることなく狂乱のままに戦いへと身を投じる。

タイミング：自軍側突撃フェイズ中。

対象：このフェイズ中にまだ突撃を宣言していない、自軍側**ジーンスティーラー・カルト・**ユニット 1 個。

効果：自軍側**ティラニッド・**ユニット 1 個以上の接敵範囲内にいる敵ユニットを 1 個選択する。そのフェイズの終了時まで、策略の対象の自軍側**ジーンスティーラー・カルト・**ユニットが突撃を宣言した場合、選択された敵ユニットが突撃対象の 1 個となっているならば、その突撃ロールは +1 の修正を受けるとともに、自軍はその突撃ロールをリロールしてもよい。

俊敏な打撃

終末の日 – 戦略的機動

1CP

渦巻く魚群れの中から突進する、捕食海獣のごとく、この先遣個体は狂信者の群れの中から執拗に一撃離脱攻撃を繰り返す。そして圧倒された獲物を引き裂いてしまうのだ。

タイミング：自軍側射撃フェイズ中または自軍側突撃フェイズ。

対象：自軍側ティラニッド**・ユニット 1 個。**

効果：そのフェイズの終了時まで、その自軍側ユニットは退却を行なったターン中でも射撃と突撃宣言を行なえる。

抵抗のトンネル

終末の日 – 戦略的機動

1CP

もはや教団のトンネル網が、希望に満ち理想に燃えた自由の闘士たちの隠し通路として用いられることは、二度と無いだろう。だが最後にもう一度だけ、生き残った崇拝者とティラニッドたちが、戦場から姿を消し、再び別の場所から襲撃を行なうためには役立つことだろう。

タイミング：敵軍側白兵戦フェイズ終了時。

対象：いかなる敵ユニットの接敵範囲内にも入っていない自軍側**ジーンスティーラー・カルト**あるいは**ティラニッド・**ユニット 1 個。

効果：その自軍側ユニットを戦場から取り除き、戦略的予備戦力に配置する。

ジーンスティーラー・カルト
ルール・アップデート

本セクションでは、すべてのプレイヤーがより良いゲーム経験を得られるように、陣営ルールの更新と明確化を行っている。本陣営パックで初めて登場した変更項目は、赤字でハイライトされている。

アップデート

アーミー・ルール

教団の奇襲

以下のように変更する：

自軍のアーミー陣営がジ**ーンスティーラー・カルト** である場合、バトル規模に応じて、自軍は下記のように「蜂起ポイント」を持った状態でバトルを開始する。

- インカージョン：6 蜂起ポイント
- ストライクフォース：10 蜂起ポイント
- オンスロート：14 蜂起ポイント

自軍側ユニットが 1 個全滅するごとに、その全滅したユニット内のすべての兵（**キャラクター**・兵を除く）がこのアビリティを持っていたならば、そのユニットの初期兵数（合流している**キャラクター**・兵を除く）に応じて、下記の対応する蜂起ポイントを消費してもよい。

アベラント	
兵 5 体	：4 蜂起ポイント
兵 10 体	：8 蜂起ポイント

アコライト・ハイブリッド（オートピストル装備）、アコライト・ハイブリッド（ハンドフレイマー装備）、ハイブリッド・メタモーフ	
兵 5 体	：2 蜂起ポイント
兵 10 体	：4 蜂起ポイント

アタラン・ジャッカル	
兵 5 体	：2 蜂起ポイント
兵 10 体	：6 蜂起ポイント

ネオファイト・ハイブリッド	
兵 10 体	：3 蜂起ポイント
兵 20 体	：6 蜂起ポイント

ピュアストレイン・ジーンスティーラー	
兵 5 体	：2 蜂起ポイント
兵 10 体	：6 蜂起ポイント

使用した場合：

- 全滅したユニットと同一の新しいユニット（**キャラクター**・兵を除く）を、初期兵数かつ【負傷限界】がすべて残っており、さらにそのユニット内の兵が装備している**【一発限り】**の武器は射撃を行なっていない状態で、『教団の奇襲』に配置する。
- あらゆる敵ユニットから水平方向に8mvより遠く離れた、戦場の任意の地点に『教団の奇襲』マーカー（下記参照）を 1 個配置する（この条件を満たすように配置できない場合、マーカーは配置されない）。

『教団の奇襲』内のユニット

『教団の奇襲』は戦略的予備戦力の一種類である。『教団の奇襲』に配置されたユニットは『即応投入』策略の対象として選択できないが、下記のように『教団の奇襲』マーカーを使用したり、あるいは以降のターン中に戦略的予備戦力のルールを使用して戦場に配置できる。『教団の奇襲』に配置されているユニットは、第 3 バトルラウンド終了時に、自動的に撃破されない。

教団の奇襲マーカー

『教団の奇襲』マーカーは、直径 32mm の円形のマーカーを使用すること。敵兵（**航空機**・兵は除く）が『教団の奇襲』マーカーの 8mv 以内に一部でも入る位置で何らかの移動を完了した際、そのマーカーは戦場から取り除かれる。次の敵軍側移動フェイズの終了時、戦場にまだ存在する『教団の奇襲』マーカー 1 個につき、自軍側の『教団の奇襲』内に配置されているユニットを 1 個選択し、**突入移動**を行ってもよい。その**突入移動**を行う際は、そのユニット内の兵 1 体以上のベースがその『教団の奇襲』マーカーに接しており、なおかつ他のあらゆる兵がそのマーカーの 3mv 以内に全体が収まるように配置する。（その後、そのマーカーは戦場から取り除かれる）。『教団の奇襲』に配置されているユニットは、このルールを使用して第 1 バトルラウンド中に**突入移動**を行うことができる。

『有機聖体巣族群』デタッチメント

策略『捕捉されぬ先兵隊』、タイミング&効果セクション

「9mv」を「8mv」に変更する。

策略『凶猛なうねり』、効果セクション

以下のように変更する：

その自軍ユニットの**突撃ロール**は +2 の修正を受ける。

強化『捕食獣の本能』

以下のように変更する：

アボミナント、**バイオファーガス**、**パトリアーク**・兵のみ。

- 装備者が属するユニット内の兵は『浸透戦術』アビリティを持つ。
- このフェイズ中すでに『**英雄的介入**』**策略**を使用していたとしても、自軍はこのユニットを対象に『**英雄的介入**』**策略**を使用できる。使用した場合：
  - 消費 CP を -1 する。
  - 今回の使用は、このフェイズ中にその**策略**を使用したものとしてはカウントされない。

『巣族内通者補助軍』デタッチメント

強化『宿怨を晴らす反撃』

以下のように変更する：

ジーンスティーラー・カルト・**インファントリー**・兵のみ。このユニットを対象に、『**英雄的介入**』**策略**を発動した時、消費 CP を -1 する。

策略『鉄の陰』、タイミング&効果セクション

「9mv」を「8mv」に変更する。

策略『統制なる増援』、効果セクション

以下のように変更する：

「効果：D6 を 1 個ロールする。ロール結果が 3+ であれば、『教団の奇襲』マーカー 1 個を、あらゆる敵ユニットから 8mv より遠く離れた戦場の任意の地点に配置（そのような配置が不可能であれば、マーカーは配置されない）し、全滅したユニットと同一の新しいユニットを、初期兵数かつ【負傷限界】がすべて残っており、さらにそのユニット内の兵が装備している**【一発限り】**の武器は射撃を行なっていない状態で、自軍の『教団の奇襲』に追加する。」

デタッチメントルール『統合戦略』、巣族内通者セクション
第二段落を以下のように変更する：
ジーンスティーラー・カルト・兵を自軍側**ウォーロード**に指定しなければならない。また、自軍側**帝国防衛軍**・兵が『指揮伝達』アビリティを有する場合は、そのアビリティを失う。このルールを用いて、以下のキーワードを持っているユニットを自軍のアーミーに編入することはできない：**航空機**、**コミッサー**、**伝説的英雄**、**特務機動軍**、**オグリン**、**ラットリング**、**テックプリースト・エンジンシーア**、**ミニストルム・プリースト**。

『昇天の群勢』デタッチメント

策略『準備完了』、CP コスト
CP コストを「2CP」に変更する。

策略『新たなる衝動』、タイミングと対象
以下のように変更する：
タイミング：敵軍側白兵フェイズ終了時。
対象：いかなる敵ユニットの接敵範囲内にも入っていない自軍側**ジーンスティーラー・カルト**・**インファントリー**・ユニット 1 個。

策略『穴を這い進む者』、効果セクション
以下のように変更する：
その自軍側ユニットを配置する際、そのユニットをあらゆる敵ユニットから水平方向に 6mv より遠く離れた任意の地点に配置できる。

強化『徘徊する撹乱者』
以下のように変更する：
ジーンスティーラー・カルト・兵のみ。敵軍側移動フェイズ中、敵ユニットがこのユニットの 8mv 以内に一部でも収まる位置で移動を終了した場合、このユニットがいかなる敵ユニットの接敵範囲にも入っていないならば、このユニットは最大 D6mv の通常移動を行える。

『異星種の鉤爪』デタッチメント

策略『影に寄り添う跡』
以下のように変更する：
タイミング：任意のフェイズ中、自軍側に属する 1 つ以上の『教団の奇襲』マーカーの 8mv 以内で敵ユニットが移動を完了した直後。
対象：それらの『教団の奇襲』マーカーの 1 個を選択する。
効果：その『教団の奇襲』マーカーは、あらゆる敵ユニットから水平方向に 8mv より遠く離れた戦場内の任意の地点に配置できる。

『敏速な牽制技』策略、対象セクション
「9mv」を「8mv」に変更する。

デタッチメントルール『即時奪取』
以下のように変更する：
自軍側**ジーンスティーラー・カルト**・**騎乗** / **ビークル**・兵は戦闘ショック状態ではない間、【確保力】に +1 の修正を受ける。さらに自軍側指揮フェイズ終了時、自軍が確保している**作戦目標**の確保範囲内に、自軍側**アタラン・ジャッカル**・ユニットが 1 個以上存在する場合、その**作戦目標**は、いずれかのフェイズの終了時に、その作戦目標マーカーに対する敵軍の確保レベルが自軍の確保レベルを上回るまで、自軍が確保し続けているとみなされる。

『異星教条の信徒』デタッチメント

策略『踏みにじられた蜂起』、タイミング&効果セクション
以下のように変更する：
タイミング：敵軍側移動フェイズ終了時。
効果：そのフェイズの終了時まで、自軍は教団の奇襲マーカーを使用せずに、戦場に自軍側ユニットを配置できる。その際、その自軍側ユニットは、あらゆる敵ユニットから水平方向に 6mv より遠く離れている戦場の任意の地点に配置する。

策略『底知れぬ熱狂』、効果セクション
以下のように変更する：
- その自軍側ユニットが**全力移動 / 退却移動**を行った場合も、そのターン中にそのユニットは**突撃を宣言可能**である。
- このユニットが**突撃を宣言**した時、自軍はこの**策略**のこの部分を使用できる。使用した場合：
  - その自軍側ユニットは**突撃ロール**をリロールできる。
  - このユニットは、その**突撃移動**を、味方**キャラクター**・ユニットと**接敵状態**である敵ユニットと接敵状態になるように終了しなければならない。

強化『大衆に訴えかける功業』
以下のように変更する：
メイガス、**プリムス**、**アコライト・アイコンワード**・兵のみ。自軍は追加で 2 蜂起ポイントを持った状態でバトルを開始する。

データシート

バイオファーガス、クラマヴァス、ローカス、ネクソス – コアアビリティ
『指揮官』を削除し、『支援』を追加する。

バイオファーガス – ユニット構成、ウォーギア
以下のように変更する：
この兵は以下のウォーギアを装備している：オートピストル、化学薬物の小瓶、インジェクター・ゴード、錬金の使い魔。
アコライト・ハイブリッド（ハンドフレイマー装備）、射撃武器
デモリッション・チャージの【射程】を 8mv に変更する。

アコライト・アイコンワード、『教団の招集』アビリティ
「9mv」を「8mv」に変更する。

ゴライアス・ロックグラインダー、射撃武器
デモリッション・チャージ備蓄の【射程】を 8mv に変更する。

ゴライアス・トラック、射撃武器
デモリッション・チャージ備蓄の【射程】を 8mv に変更する。

ハイブリッド・メタモーフ、『巣族の猛進』アビリティ
以下のように変更する：
敵軍側射撃フェイズ中、敵ユニットが射撃を行ったとき、それらの攻撃によりこのユニット内の兵が**撃破**されたならば、このユニットは最大 D6mv までの**進撃移動**を行える。

ケラーモーフ、『超感覚能力』アビリティ
以下のように変更する：
各ターンにつき 1 回、敵軍側移動フェイズ中、この兵の 8mv 以内で敵ユニットが通常移動、全力移動、退却移動のいずれかを完了したタイミングで、この兵が 1 個以上の敵ユニットの接敵範囲内に入っていないならば、この兵はあたかも自軍側射撃フェイズ中であるかのように、移動を完了したユニットを対象に射撃を行ない、その後最大 D6mv まで通常移動を行なえる（この移動の一部として、この兵は兵員輸送に乗車できない）。

ネクソス、『戦場分析』アビリティ
以下のように変更する：
各バトルラウンドにつき 1 回、このアビリティを持つ自軍の兵のうち 1 体は、その兵の属するユニットが策略の対象として選択されたタイミングでこのアビリティを使用できる。使用した場合、その策略を使用する際の CP コストが 1CP 減少する。

プリムス、『教団の扇動者』アビリティ
以下のように変更する：
この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵による攻撃は、ヒットロールに +1 の修正を受ける。

リダクトゥス・サボター
- **デモリッション・チャージ：**【射程】を 8mv に変更する。
- **『仕掛け爆弾』アビリティ：**「9mv」を「8mv」に変更する。

サンクトゥス

- **『這い寄る影』アビリティ**
  以下のように変更する：
  この兵がカルト・スナイパーライフルを装備している場合、敵軍側移動フェイズ中、このユニットの 8mv に一部でも入っている位置で、敵ユニットが移動を終了した時、このユニットがどの敵ユニットの接敵範囲にも入っていない場合、このユニットは最大 6mv まで通常移動を行える。
- **『忍び寄る暗殺者』アビリティ、第二文**
  以下のように変更する：
  敵ユニットは**即応射撃**攻撃の対象としてこのユニットを選択することはできない。

ゴライアス・ロックグラインダー、ゴライアス・トラック – キーワードセクション
『フレーム』を追加する。

FAQ

Q：『巣族内通者』のルールを使用して自軍にカサーキン・ユニットを編入する場合自軍側指揮フェイズ中に『精鋭たる戦士』を使用してそのユニットに適用される命令を選択することはできる？
A：できる。

Q：『教団の奇襲』マーカーを使用することなく『教団の奇襲』アーミールールを使用してユニットを配置する際、
そのユニットを対象として策略『穴を這い進む者』を使用することはできる？
A：できる。

Q：自軍側**キャラクター**・兵 1 体が撃破された時、
『殉教者の報復』策略を使用するためには、戦場または予備戦力に他の自軍側**ジーンスティーラー・カルト**・**キャラクター**・兵が存在していなければならない？
A：その通りだ。

Q：「未使用」の自軍側『教団の奇襲』マーカーは、
次の敵軍側移動フェイズ終了時に取り除く必要がある？
A：そうではない。

Q：『教団の奇襲』内にユニットが存在しない場合、
残っている『教団の奇襲』マーカーを戦場から取り除く必要がある？
A：そうではない。

Q：『教団の奇襲』のアーミールールを使用してユニットを配置する際、
対戦相手が、予備戦力のユニットの配置を制限するアビリティを持っていたとする（例：スペースマリーン・インフィルトレイター・スカッドの『全対応攪乱装置』など）。その場合、これらの制限は、『教団の奇襲』を使用して配置するユニットにも適用しなければならない？（上記の例だと、インフィルドレイター・スカッドの 12mv 以内には配置できない?）
A：その通りだ。