

カリスタリウス	ブラザー	ロレンツォ	ブラザー	ブラザー	ブラザー
記録官	スキピオ	軍曹	デイノ	ゴリエル	クラウディオ
カリスタリウス	ブラザー	ロレンツォ	ブラザー	ブラザー	ブラザー
記録官	スキピオ	軍曹	デイノ	ゴリエル	クラウディオ
ブラザー	ブラザー	ブラザー	ギテオン	ブラザー	ブラザー
オムニオ	ゼール	ノクティス	軍曹	バレンシオ	レオン
ブラザー	ブラザー	ブラザー	ギテオン	ブラザー	ブラザー
オムニオ	ゼール	ノクティス	軍曹	バレンシオ	レオン

射程2攻撃	射程2攻撃	射程2攻撃	射程2攻撃	射程2攻撃	射程0攻撃
リスラウス記録官の能力は、大量のジーンーラーを一気に引き裂きものだ。また、彼のサイバーによるパワーは群れ全体を抑つことが可能だ。	ブラー・スキビオは、スベースハルクの長<／暗い通路でのジーンスティーラーの待ち伏せの、さらに裏をかく機知を頼みの綱としている。	コレンゾ軍曹の勇敢さは周囲の士気を高め、そのパワーソードはジーンスティーラーの攻撃すら受け流すことができる。	ブラー・デイの射撃の腕は、しばしば周囲の人々をまとめる助けとなり、敵が彼の部隊に攻め込むことを躊躇させる。	ブラー・ゴリエルは、訓練で得た規律と彼自身が持つ攻撃性のバランスを注意深く維持している。争いが起これば、ブラー・ゴリエルがその場を離れることは無い。	ブラー・クラウディオは、自らの死の危険をほとんど顧みず、勇猛果敢に戦場へ飛び込む。彼の戦場での技量は、数多くの厳しい状況を生き延びるために役割を担っている。

射程2攻撃	射程2攻撃	射程2攻撃	射程2攻撃	射程2攻撃	射程0攻撃
<p>カリスティウス記録官の精神能力は、大量のジーンスティーラーと一緒に引き裂く程のものだ。また、彼のサイキックパワーによるパワー（フィールド）は、群れ全体を抑え込むことが可能だ。</p>	<p>ブラー・スキビオは、スベースハルクの長く暗い通路でのジーンスティーラーの待ち伏せの、さらに裏をかく機知を頼みの綱としている。</p>	<p>ロレンゾ軍曹の勇敢さは周りの士気を高め、そのパワーソードはジーンスティーラーの攻撃すら受け流すことができる。</p>	<p>ブラー・デイノの射撃の腕は、しばしば周囲の人々をまとめる助けとなり、敵が彼の部隊に攻め込むことを躊躇させる。</p>	<p>ブラー・ゴリエルは、訓練で得た規律と彼自身が持つ攻撃性のバランスを注意深く維持している。争いが起れば、ブラー・ゴリエルがその場を離れることは無い。</p>	<p>ブラー・クラウディオは、自らの死の危険をほとんど顧みずに、勇猛果敢に戦場へと飛び込む。彼の戦場での技量は、数多くの厳しい状況を生き延びるための役割を担っている。</p>

射程2攻撃	射程1攻撃	射程2攻撃	射程0攻撃	射程2攻撃	射程3攻撃
ラーザー・オムニコスはオウ フスでジンスティード の群れを見つけ出し、 べき攻撃のための準備 のうちにラーザーたちに促	ラーザー・ゼールの重火 炎放射器は、大量のジーン スティーラーを一撃で焼き尽 くことが可能だ。	戦場の熱気の中、ラ ーザー・ノクティスはあくまで冷 静だ。長年の仕官により、 彼はギデオン軍曹の敬意を 受けている。	ギデオン軍曹のストーム シールドは、敵に対し鉄壁 の守りとなっている。そして彼 のサンダー・ハンマーは、 ジーンスティーラーを容易く 葬り去る。	ラーザー・バレンシオの チエーン・フットは、ドアだろう とジーンスティーラーだろう と一撃で切り倒す。バンシオ は彼がこの部隊の古参であ ることを示唆している。	ラーザー・レオンのアサル トキヤンの射程と威力は桁 違いだ。ラーザー・レオンが 戦場で興味を持つことはた だ一つ、倒した敵の数だけ だ。

射程2攻撃	射程1攻撃	射程2攻撃	射程0攻撃	射程2攻撃	射程3攻撃
ブラーー・オムニオはオウ スペクスでジーンステー ラーの群れを見つけ出し、 来るべき攻撃のための準備 を舞台のブラーーたちに促 す。	ブラーー・ゼールの重火 炎放射器は、大量のジーン スティーラーを一撃で焼き尽 すことが可能だ。	戦場の熱気の中、ブ ラーー・ノクティスはあくまで冷 静だ。長年の仕官により、 彼はギデオン軍曹の敬意を 受けている。	ギデオン軍曹のストーム シールドは、敵に対し鉄壁 の守りとなっている。そして彼 のサンダーハンマーは、 ジーンスティーラーを容易く 葬り去る。	ブラーー・バレンシオの チューンフィストは、ドアだらう とジーンスティーラーだらうと 一撃で切り倒す。バレンシオ は彼がどの部隊の古参であ ることを示そうとしている。	ブラーー・レオンのアサル トキャノンの射程と威力は桁 違いた。ブラーー・レオンが 戦場で興味を持つことはた だ一つ、倒した敵の数だけ だ。

パワーフィールド	ステルス戦術	サイオニック攻撃
逆襲	威嚇	身を以ての攻撃
防御体制	立て直し	英雄的突撃
戦略行動	前方偵察	火炎放射攻撃
ブロック	速攻	死の一撃
見張り	前進だ、ブラザー！	フルオート射撃

このカードのアクションの解決後、群れを1つ選んでよい。 選ばれた群れのジーンスティーラーは、このラウンドは攻撃も死亡もしない。	このカードのアクションの解決後、敵感知パイル1つのカードを1枚捨ててもよい。 その後、君はサポートトークンを1個捨て、もう1つの敵感知パイルカードを1枚捨ててもよい。	カリスタリウス記録官が攻撃時に❶を出すたび、彼はただちに追加攻撃を1回行ってよい。 その後、君はサポートトークンを1個捨ててもよい。		
ロレンツォ軍曹が防御時に❷を出すたび、その攻撃は外れになり、攻撃しているジーンスティーラーは1体死亡する。その群れにジーンスティーラーが残っているなら、それは再び攻撃する。	このカードのアクションの解決後、ダイスをふってよい。 君のスペースマリーンと接触しているジーンスティーラーをその枚数選び(君が選ぶ)、少ない方の敵感知パイルに加えてシャッフルする。	君のスペースマリーンによりジーンスティーラーが死亡した場合、任意のスペースマリーンにサポートトークンを1個置いてよい(1ラウンド1個まで)。		
君の防御中のスペースマリーンがサポートトークンを消費してダイスを振りなおす場合、新たな数が❸でないかぎりその攻撃は外れになる。	君のスペースマリーンは、フォームーション内の(隣接するポジションに限らず)任意のポジションに移動できる。	ブラザー・クラウディオによる攻撃を行う代わりに、彼の射程1以内(向きは無視)のジーンスティーラーを最大3体まで死亡させてよい。その後ダイスを振る。❹なら、ブラザー・クラウディオは死亡する。		
このカードのアクションの解決後、群れ1つを隣接するポジションに移動させてよく、逆の方向に移動させてもよい(両方も可)。	このカードのアクションの解決後、イベントデッキの一番上のカードを見てよい。その後、それをそのデッキの一番上か一番下に置く。	ブラザー・ゼールが攻撃したとき、❺をすべて無視する。代わりに、その群れのジーンスティーラーをダイスの数だけ死亡させる。		
ギデオン軍曹が防御時に❻を出すたび、その攻撃は外れになる。	このカードのアクションの解決後、君の各スペースマリーンはサポートトークンを1個消費して攻撃を1回行ってよい。	君のスペースマリーンが攻撃して❻を出すたび、防御の群れのジーンスティーラーを最大3体まで死亡させてよい。		
イベントフェイズの終了時、君の各スペースマリーンはサポートトークンを1個消費して攻撃を1回行ってよい。	君の各スペースマリーンがドアを発動するたび、その区画カードにサポートトークンを1個追加で置いてよい。	ブラザー・レオンは(1回ではなく)最大3回まで攻撃してよい。		
包囲	回り込み	どこからともなく	どこからともなく	群れ
群れ	精神攻撃	やたらにいるぞ！	回避	凌駕する敵
戦いの混沌	戦いの混沌	影からの追尾	影からの追尾	最補給
銃の故障	銃の故障	ブラザーのために！	ブラザーのために！	報われた信仰
完全スキャン	完全スキャン	浄化の炎	体力の回復	即時反応
秘密の通路	秘密の通路	突入フォーメーション	一時的安全地帯	スペースマリーンの救出

**直感:**スペースマリーンを1人選ぶ。(全ポジションの)すべてのジーンスティーラーを選んだスペースマリーンのポジションに移動する(方向は変えない)。

各敵感知パイルに、ジーンスティーラーを2体ずつ(ジーンスティーラーデッキから)置く。

次のラウンド、プレイヤーの**攻撃**アクションカードの解決に際し、そのプレイヤーは自分の戦闘チームのスペースマリーン(2人ではなく)1人でのみ攻撃を行える。

**直感:**少なくとも1つのサポートトークンのあるスペースマリーンを1人選ぶ。そのスペースマリーンのすべてのサポートトークンを捨てる。

**直感:**このラウンドに攻撃アクションカードを公開していない戦闘チームを1つ選ぶ。次のラウンド、その戦闘チームは攻撃アクションカードをプレイできない。

**直感:**敵感知パイルを1つ選ぶ。選んだパイルの一番上のカードを捨てる。

**直感:**スペースマリーンを1人選ぶ。そのスペースマリーンはただちに1回攻撃を行う。

すべての群れを、それぞれと接敵状態のスペースマリーンの背後に移動する。

各敵感知パイルに、ジーンスティーラーを2体ずつ(ジーンスティーラーデッキから)置く。

少なくとも1つの群れと接敵状態の各スペースマリーンのすべてのサポートトークンを捨てる。

**直感:**少なくとも1つのサポートトークンのあるスペースマリーンを1人選ぶ。そのスペースマリーンのすべてのサポートトークンを捨てる。

**直感:**(可能なら)最低1つのサポートトークンのあるスペースマリーンを1人選ぶ。そのスペースマリーンのサポートトークン1個と、それと接敵状態のジーンスティーラー1体を(君が選んで)捨てる。

**直感:**敵感知パイルを1つ選ぶ。選んだパイルの一番上のカードを捨てる。

フォーメーションにドアの区画カードがある場合、その上にサポートトークンを2個置く。

**直感:**スペースマリーンを1人選ぶ。そのスペースマリーンの背後にジーンスティーラーを2体出現させる。

**直感:**スペースマリーンを1人選び、ダイスをふる。■か■なら、そのスペースマリーンは死亡する。

各スペースマリーンの向きを変更する。

**直感:**スペースマリーンを1人選ぶ。他のすべてのスペースマリーンのサポートトークンをそのスペースマリーンに移動する。

**直感:**(可能なら)最低1つのサポートトークンのあるスペースマリーンを1人選ぶ。そのスペースマリーンのサポートトークン1個と、それと接敵状態のジーンスティーラー1体を(君が選んで)捨てる。

**直感:**スペースマリーンを1人選び、ダイスをふる。■が出たら、そのスペースマリーンと接敵状態のジーンスティーラー2体を(君が選んで)捨てる。

フォーメーションにドアの区画カードがある場合、その上にサポートトークンを2個置く。

**直感:**スペースマリーンを1人選ぶ。そのスペースマリーンの背後にジーンスティーラーを2体出現させる。

群れと接敵状態でない各スペースマリーンの正面に、ジーンスティーラーを1体ずつ出現させる。

各スペースマリーンの向きを変更する。

**直感:**このラウンドに攻撃アクションカードを公開していない戦闘チームを1つ選ぶ。次のラウンド、その戦闘チームは攻撃アクションカードをプレイできない。

**直感:**スペースマリーンを1人選ぶ。そのスペースマリーンのサポートトークンを望む数捨て、それと接敵状態のジーンスティーラーをその数に等しい数だけ死亡させる。

**直感:**スペースマリーンを1人選ぶ。次のラウンド、そのスペースマリーンが防御時に■を出すたび、その攻撃は外れになる。

次のラウンド、プレイヤーの**移動+発動**アクションの解決に際し、そのプレイヤーは最初に任意のスペースマリーン1人にサポートトークンを1個置いてよい。

**直感:**ジーンスティーラーの群れを1つ選ぶ。選ばれた群れのすべてのカードを、少ない方の敵感知パイルに加えてシャッフルする。

**直感:**まだメンバーの残っている戦闘チームに属する死亡したスペースマリーンを1人選ぶ。そのスペースマリーンのカードを、フォーメーションの一番下に右向きに置く。

アーティファクト  
胞子筒

コントロールパネル  
通路

ドア  
暗い曲がり角

プロメチウムのタンク  
排気ダクト

#### 発動:

このカードを君の手ににする。

君のスペースマリーンの防御時のダイスの後、これを捨てることでそれを外れにしてよい。

発動:  
現在のロケーションの「コントロールパネルの発動」能力を使用する。

#### 発動:

この上にサポートトークンを1個置く。

進入に際し、手番プレイヤーはフォーメーションのジーンスティーラーを、この上のトークンの数だけ死んでよ。

#### 発動:

この区画カードを捨て、このポジションのすべてのジーンスティーラーを死亡させる。

ダイスをふる。■が出たら、この区画カードを捨てて、その後ダイスをふり、■ならこのスペースマリーンは死亡する。

虚空のエアロック  
虚空のエアロック  
メイン通路  
冷凍コントロール  
医術室  
黒の保持室  
繁殖室  
ジーンスティーラーの巣

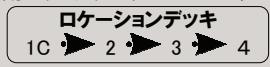
虚空のエアロック  
虚空のエアロック  
メンテナンス坑道  
低層アクセス通路  
核思考機  
暗き地下墳墓  
冬眠クラスター  
射出コントロール室

点検シャフト  
残骸迷路  
兵務室  
転送室  
バアルの憤怒の礼拝堂  
毒ポンプ基地

1人用セットアップ(スペースマリーン6人)



2・4人用セットアップ(スペースマリーン8人)



5人用セットアップ(スペースマリーン10人)



3・6人用セットアップ(スペースマリーン12人)



**進入時:**

「通路」区画カードにジーンスティーラーを2体出現させる。

**コントロールパネルを発動:**

君が選んだ敵感知パイルからカードを1枚捨てる。

**コントロールパネルを発動:**  
任意のスペースマリーンにサポートトークンを1個置く。その後、そのスペースマリーンの向きを変えてよい。

**進入時:**

手番プレイヤーは(可能なら)群れを1つ選び、その上にジーンスティーラーを2体出現させる。フォーメーションに群れが無ければ効果なし。

**コントロールパネルを発動:**

ダイスをふる。**❶**なら、君が選んだジーンスティーラーを最大4体死亡させる(ポジションは任意)。それ以外なら、そのスペースマリーンは死亡する。

**進入時:**

すべての群れをフォーメーションのその方向の赤の区画カードに移動する。その後、各赤の区画カードにブルードロードを1体ずつ出現させる。両方のブルードロードが死亡したら、スペースマリーンの勝利。

**コントロールパネルを発動:**

「コントロールパネル」区画カードを捨て、「通路」区画カードに置き換える。

**进入時:**  
フォーメーションの一番上のスペースマリーンの背後にジーンスティーラーを2体出現させる。

**コントロールパネルを発動:**

区画カードを1枚選ぶ。次のイベントフェイズには、その区画カードには最大1体しかジーンスティーラーが出現しない。

**进入時:**  
手番プレイヤーは(可能なら)サポートトークンの無いスペースマリーンを1人選ぶ。その背後にジーンスティーラーを1体出現させる。

**コントロールパネルを発動:**

フォーメーションの各スペースマリーンにつき、ジーンスティーラーデッキから各敵感知パイルにジーンスティーラーカードを1枚ずつ置く。

**コントロールパネルを発動:**

このカードにサポートトークンを1個置くか、またはダイスをふる。このカードのサポートトークンの数以下が出たら、スペースマリーンの勝利。それ以外は効果なし。

**进入時:**

各スペースマリーンを、フォーメーションの右方向に向ける。

**进入時:**

自分のポジションの区画カードに向いているスペースマリーンの向きを変える。

**进入時:**

手番プレイヤーは、任意のスペースマリーン2人の上にサポートトークンを1個ずつ置く。

**コントロールパネルを発動:**

各スペースマリーンはサポートトークンを1個捨てるかダイスをふる。**❶**ならそのスペースマリーンは死亡する。その後、ダイスにかかわらず、両方の敵反応パイルをすべて捨てる。

**进入時:**

手番プレイヤーは「アーティファクト」区画カードをフォーメーションの任意のポジションの任意の方向に置く。

**コントロールパネルを発動:**

ダイスをふり、その数のカードを君が選んだ敵感知パイルから捨てる。スペースマリーンは、両方の敵感知パイルにカードが無く、フォーメーションにジーンスティーラーがない場合のみ勝利。