

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イラーは、このラウンドは攻撃も死亡もしない。

ロレンツォ軍曹が**防御時に**を出すと、その攻撃は外れになり、攻撃しているジーンステイラーは1体死亡する。その群れにジーンステイラーが残っているなら、それは再び攻撃する。

君の**防御中**のスペースマリー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、新たな数がでないかぎり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、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)。

ギデオン軍曹が**防御時に**を出すと、その攻撃は外れになる。

イベントフェイズの終了時、君の各スペースマリー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。

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。

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と接触しているジーンステイ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は、フォーメーション内の(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。

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。

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。

カリスタリウス記録官が攻撃時にを出すと、彼はただちに追加攻撃を1回行ってよい。

君のスペースマリーによりジーンステイラーが死亡した場合、任意のスペースマリー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)。

ブラザー・クラウドによる攻撃を行う代わりに、彼の射程1以内(向きは無視)のジーンステイラーを最大3体まで死亡させてよい。その後ダイスを振る。なら、**ブラザー・クラウド**は死亡する。

ブラザー・ゼールが攻撃したとき、をすべて無視する。代わりに、その群れのジーンステイラーをダイスの数だけ死亡させる。

君のスペースマリーが攻撃してを出すと、防御の群れのジーンステイラーを最大3体まで死亡させてよい。

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。

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。

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、それの上にサポートトークンを2個置く。

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。

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。**2**か**1**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。**2**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、それの上にサポートトークンを2個置く。

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**2**を出すと、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。

アーティファクト
孢子筒

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札にする。

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亡させてよい。

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。
その後ダイスをふり、**2**ならこのスペースマリーンは死亡する。

発動:

ダイスをふる。**2**が出たら、この区画カードを捨てる。

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
ジーンスティラーの巢

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
毒ボンブ基地

1人用セットアップ(スペースマリン6人)

ロケーションデッキ
2 ➡ 3 ➡ 4

2・4人用セットアップ(スペースマリン8人)

ロケーションデッキ
1C ➡ 2 ➡ 3 ➡ 4

5人用セットアップ(スペースマリン 10人)

ロケーションデッキ
1B ➡ 2 ➡ 3 ➡ 4

3・6人用セットアップ(スペースマリン 12人)

ロケーションデッキ
1A ➡ 2 ➡ 3 ➡ 4

進入時:

「通路」区画カードにジーンスティラーを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。☉なら、君が選んだジーンスティラーを最大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。

進入時:

フォーメーションの一番上のスペースマリンの背後にジーンスティラーを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ラーが出現しない。

進入時:

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ンを1人選ぶ。その背後にジーンスティラーを1体出現させる。

進入時:

フォーメーションの各スペースマリンにつき、ジーンスティラーデッキから各敵感知パイルにジーンスティラーカードを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、スペースマリンの勝利。それ以外は効果なし。

進入時:

各スペースマリンを、フォーメーションの右方向に向ける。

進入時:

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ンの向きを変える。

進入時:

手番プレイヤーは、任意のスペースマリン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:

各スペースマリンはサポートトークンを1個捨てるかダイスをふる。☐ならそのスペースマリンは死亡する。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。

進入時:

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:

ダイスを振り、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ラーがいない場合のみ勝利。