



キルチーム・コアマニュアル オフィシャルアップデート, 2019年8月

以下のエラッタは『キルチーム・コアマニュアル』およびその関連製品についてのエラーを修正するものである。このエラッタは定期的にアップデートされ、以前のバージョンからの最新の変更点については**赤色**で強調される。更新時に付記がある場合（「リヴィジョン 2」など）、それはその言語独自のバージョンであることを表し、翻訳上の不具合や誤記についての訂正が追加されている。

31 ページ – ダメージの解決

最終文を以下のように変更する：

“兵の【命】が0ポイントまで減少した場合、その兵に割り振られている残りの攻撃は解決されず、攻撃側の兵のプレイヤーは攻撃対象の兵について1回の負傷ロールを行う(次ページ参照)。”

32, 208 ページ – サイキックパワー / 射撃攻撃による負傷ロール修正

第二項目を以下のように変更する：

“負傷側の兵が受けている軽傷1ポイントにつき +1”

32, 208 ページ – 白兵戦攻撃による負傷ロール修正

項目を以下のように変更する：

“負傷側の兵が受けている軽傷1ポイントにつき +1”

32, 208 ページ – 負傷ロール

表の末尾に以下の項目を追加する：

上記以外の場合の負傷ロール修正

負傷側の兵が受けている軽傷1ポイントにつき	+1
-----------------------	----

32 ページ – 軽傷

第四文を以下のように変更する：

“兵が軽傷を1ポイント受けた時、データカード上の『軽傷ボックス』がすでに全て印で埋まっているならば、その兵は代わりに戦闘不能となる(右参照)。”

33 ページ – スペシャルセーブ値

最後から二番目の文を以下のように変更する：

“スペシャルセーブ値を用いる場合、スペシャルセーヴィングのロール結果は、武器の【貫通値】や『生存者』アビリティといったセーヴィングへの修正によって影響を受けることはない(ただしスペシャルセーヴィングに影響を与えることが明記されている修正は適用される)。”

36 ページ – 1. キルチームの潰走テストを行う

第二文を以下のように変更する：

“それ以外の場合、キルチーム内の半数より多い兵が、それぞれ1ポイント以上の軽傷を受けている」「衝撃状態」「戦闘不能」のうちいずれかの状態であるならば、そのキルチームは潰走する可能性がある。”

53 ページ – ミッション『待ち伏せ』勝利条件

第一文を以下のように変更する：

“バトル終了時、戦場から脱出した防衛側の兵の数が、脱出していない防衛側の兵の数よりも多ければ、防衛側の勝利となる。”

53, 90, 100, -187 ページ – 戦術

『戦術』の表記として『戦術』と『策略』が混在しているが、これらをすべて『戦術』に統一する。

59 ページ – 恐怖戦術, バトルの長さ

文章を以下のように変更する：

“第4バトルラウンド終了時、第1位の戦略的優位をううするプレイヤーはD6をロールすること。ロール結果が3+ならばバトルは継続し、それ以外の場合は終了する。上記のロールによってバトルが終了しなかった場合、第5バトルラウンド終了時、第1位の戦略的優位をううするプレイヤーはD6をロールすること。ロール結果が4+ならばバトルは継続し、それ以外の場合は終了する。このバトルは第6バトルラウンド終了時に自動的に終了する。”

59 ページ – 恐怖戦術, 勝利条件

第一段落を以下のように変更する：

“各プレイヤーは、敵の防衛線を突破(下記参照)した自軍の兵1体につき2点の勝利ポイントを獲得する。各プレイヤーはさらに自軍の兵の攻撃もしくはサイキックパワーによって戦闘不能にした敵兵1体につき1点の勝利ポイントを獲得する。最も多くの勝利ポイントを獲得したプレイヤーが勝者となる。同点首位が発生した場合、その中で最も戦力値(19ページ)の低いプレイヤーが勝者となる。戦力値においても同点首位が発生した場合、同点首位のプレイヤーは引き分けとなり、それ以外のプレイヤーは敗者となる。”

68 ページ – キルチーム・リーダー（指揮スペシャリスト）、アビリティツリー、士気高揚

文章を以下のように変更する：

“**士気高揚**：この兵が衝撃状態でないならば、この兵の 3mv 以内に他の味方兵は戦意テストに自動的に成功する。”

69 ページ – 奴に続け！

ルールを以下のように変更する：

“白兵戦フェイズ中、自軍内の兵 1 体が攻撃を行った直後のタイミングでこの戦術を発動可能。発動した場合、このフェイズ中まだ攻撃を行っていない自軍内の戦闘スペシャリストを 1 体選択せよ。対戦相手が白兵戦を行う兵を選択する前のタイミングで、この兵は発動トリガーとなった兵の次に白兵戦を行える。”

70 ページ – 通信スペシャリスト、アビリティツリー、スキャナー

文章を以下のように変更する：

“**スキャン**：各射撃フェイズにつき 1 回、この兵が衝撃状態でないならば、この兵の 6mv 以内に自軍の他の兵が射撃を宣言したタイミングでこのアビリティを発動可能。発動した場合、このフェイズ中この兵のヒットロール結果は +1 の修正を受ける。”

74 ページ – 偵察スペシャリスト、素早い進軍

第二文を以下のように変更する：

“発動した場合、このフェイズ中この兵の【移】は +2mv の修正を受ける。”

74 ページ – 偵察スペシャリスト、見られざる移動

戦術種別を『レベル 3 偵察固有戦術』に変更する。

84 ページ – タクティカルマリーン、ウォーギア・オプション

最後の項目を以下のように変更する：

“• タクティカルマリーン・サージェントは“ボルトピistol とボルトガン”を、コンビフレイマー、コンビグラヴ、コンビメルタ、コンビプラズマのうちいずれかに交換可能。あるいはボルトピistol、ボルトガン、プラズマピistol、グラヴピistolのうちいずれかと、チェーンソード、パワーフィスト、パワーソード、アウスペクスのうちいずれかを装備可能”

84 ページ – タクティカルマリーン、スペシャリスト

「医療」を追加する。

84-187 ページ – 能力値表

【士気】の略称として【気】と【指】が混在しているが、これらをすべて【気】に統一する。

84-187 ページ – ウォーギア・オプション

“[任意の兵]のうち[任意の数]体は、”というルール文をすべて、“キルチーム内の[任意の兵]のうち[任意の数]体は、”に変更する。

85 ページ – インターセッサー、ウォーギア・オプション

第三項目を以下のように変更する：

“インターセッサー・サージェントはパワーソードもしくはチェーンソードを装備するか、あるいはボルトライフルを、パワーソードもしくはチェーンソードに交換可能。”

85 ページ – インターセッサー、ウォーギア・オプション

以下のオプションを追加する：

“• キルチーム内のインターセッサー、インターセッサー・ガンナー、インターセッサー・サージェントのうち 1 体はアウスペクスを装備可能。”

84 ページ – タクティカルマリーン、アウスペクス

ルールを以下のように変更する：

“**アウスペクス**：各射撃フェイズ開始時、アウスペクスを装備している兵（衝撃状態でない兵に限る）の 3mv 以内に他の**戦闘者**の味方兵を 1 体選択せよ。選択された兵は、遮蔽状態にある兵に対して射撃を行った場合も、ヒットロール結果や負傷ロール結果にペナルティを受けることはない。”

85 ページ – インターセッサー、アビリティ

以下のアビリティを追加する：

“**アウスペクス**：各射撃フェイズ開始時、アウスペクスを装備している兵（衝撃状態でない兵に限る）の 3mv 以内に他の**戦闘者**の味方兵を 1 体選択せよ。選択された兵は、遮蔽状態にある兵に対して射撃を行った場合も、ヒットロール結果や負傷ロール結果にペナルティを受けることはない。”

85 ページ – インターセッサー、アビリティ、支援用グレネードランチャー

以下の文章を追加する：

“この兵のグレネードウェポンも、【射程】の半分より遠くの敵に対して攻撃を行う場合は遠距離ルールが適用される。”

85 ページ – インターセッサー、スペシャリスト

「医療」を追加する。

89 ページ – フォーティス・キルチーム

ルール文を以下のように変更する：

“**フォーティス・キルチーム**：自軍のコマンドロスターにインターセッサー（85 ページ）もしくはレイヴナー（85 ページ）を編入する（そしてその兵のデータカードを作成する）場合、プレイヤーはその兵の陣営キーワード**戦闘者**を陣営キーワード**デスウォッチ**に交換してもよい。その場合、その兵は属性キーワード**戦闘者**（陣営キーワードでないことに注意）を獲得し、『特殊弾薬』アビリティを得る。ただしその場合、その兵が装備している射撃武器については 91 ページに記載されているポイントコストを使用すること。”

90 ページ – デスウォッチ・ベテラン、ウォーギア・オプション

第三項目を以下のように変更する：

“• デスウォッチ・ベテランガンナーは、上記のオプションの代わりに、ボルトガン、デスウォッチ・フラグキャノンもしくはインフェルヌス・ヘヴィボルターに交換可能。”

95 ページ – グレイナイト、白兵戦武器ポイント表

「ネメシス・ファルシオン」を「ネメシス・ファルシオン（2 個）」に変更する。

95 ページ – グレイナイト、射撃武器ポイント表、サイレンサー

ポイントコストを "3" に変更する。

100 ページ – 命令

このアビリティを以下のように変更する：

“**命令**：各バトルラウンドにつき 1 回、射撃フェイズ開始時に、自軍のリーダーもしくは自軍側**士官**が戦場におり、なおかつ衝撃状態でないならば、プレイヤーはそれらの兵のうち 1 体に自軍内の他の兵への命令を行わせてもよい。命令を出す場合、自軍のリーダーもしくは自軍側**士官**の 12mv 以内に他の味方**帝国防衛軍**の兵（衝撃状態の兵および**コマンダー**は除く）を 1 体選択し、発動したい命令を反対側の表から選択すること。1 つのバトルラウンド中に 1 体の兵が命令の効果をも 2 回以上受けることはできない。”

100 ページ – 狡猾なる戦略

この戦術を以下のように変更する：

“自軍側リーダーもしくは**士官**が命令を1回行った後にこの戦術を発動可能。発動した場合、この兵はただちに追加でもう1回命令を行ってもよい。”

101 ページ – インファントリースカッド・ガーズマン、スペシャリスト

「医療」を追加する。

101 ページ – スペシャルウェボンスカッド・ガーズマン、スペシャリスト

「通信」を削除し、「医療」を追加する。

102 ページ – ミリタルム・テンペストゥス・サイオン、ウォーギア・オプション

第一項目と第二項目を以下のように変更する：

- “キルチーム内のサイオンのうち1体は、ホットショット・ラスガンを“ホットショット・ラスピストルとヴォクスキャスター”に効果塗るか、あるいは自身が装備しているホットショット・ラスガンに加えて“ホットショット・ラスピストルとヴォクスキャスター”を追加装備可能。
- サイオン・ガンナーはホットショット・ラスガンを、フレイマー、グレネードランチャー、メルタガン、プラズマガン、ホットショット・ヴォレイガンのうちいずれかに交換可能。”

102 ページ – ミリタルム・テンペストゥス・サイオン、スペシャリスト

「通信」を「通信（ヴォクスキャスター装備のサイオンのみ）」に変更する。

108 ページ – 強化型データテザー

ルールを以下のように変更する：

“強化型データテザー：強化型データテザーを装備している兵が戦場に存在し、なおかつ衝撃状態になっていない場合、スキタリの味方兵は失敗した戦意テストをリロールできる。”

108 ページ – オムニスペクス

ルールを以下のように変更する：

“オムニスペクス：各射撃フェイズ開始時、オムニスペクスを装備している兵（衝撃状態でない兵に限る）の3mv以内に他のスキタリの味方兵を1体選択せよ。選択された兵は、遮蔽状態にある兵に対して射撃を行った場合も、ヒットロール結果や負傷ロール結果にペナルティを受けることはない。”

116 ページ – ケイオススペースマリーン、スペシャリスト

「戦闘」を追加する。

123 ページ – 墮落のフレイル

【ダメージ値】を“1”に変更する。

123 ページ – デスガード、その他のウォーギアポイント表、絶望の旗印

ポイントコストを“3”に変更する。

128 ページ – ツァーンゴール、ウォーギア・オプション

第二項目を以下のように変更する：

- “キルチーム内のツァーンゴール1体は、上記の代わりにツァーンゴール・ブレイドとビュレイホーンを装備可能。”

128 ページ – ルブリックマリーン

兵の構成の二文目を以下のように変更する。

“キルチーム内のルブリックマリーンのうち1体をルブリックマリーン・ガンナーにアップグレードでき、キルチーム内のルブリックマリーンのうち1体をアスパイアリング・ソーサーにアップグレードできる。”

135 ページ – ガーディアン・ディフェンダー、アビリティ、クルーウェポン

以下の文章を追加する：

“ヘヴィウェポン・プラットフォームは戦意テストに自動的に成功する。”

149 ページ – フュージョンピストル

アビリティを“-”に変更する。

149 ページ – プレイヤー、フリップベルト

文章を以下のように変更する：

“フリップベルト：この兵は他の兵を、あたかもそれらが存在しないかのように飛び越えて移動でき、移動の際には垂直方向（上下ともに）へ無制限に移動できる。その際は垂直方向の移動は移動距離としてカウントしないこと。それに加え、この兵は落下ダメージを受けることはなく、他の兵の上に落下することもない。本来であれば他の兵の上に落下するような事態が発生した場合、この兵を本来の落下地点からなるべく近くなるような位置に着地させること。この落下によって敵兵の1mv以内に着地することも可能である。”

149 ページ – ニューロ・ディスラプター

【攻】を“4”に変更する。

156 ページ – テスラカービン、アビリティ

文章を以下のように変更する：

“この武器のヒットロールで修正前の出目6を出した場合、そのヒットは1回のヒットではなく3回のヒットとして扱われる”

171 ページ – ファイアウォリアー、アビリティ、契りの小太刀の儀式

アビリティ名を「契りの小太刀の儀式（ファイアウォリアー）」に変更する。

170 ページ – ファイアウォリアー、キーワード

以下のように変更する：

“キーワード（シャス＝ラ&シャス＝ウィ）：インファントリー、ファイアウォリアー

キーワード（支援タレット）：インファントリー、DS8 戦術支援タレット’

170 ページ – パスファインダー、アビリティ、契りの小太刀の儀式

アビリティ名を「契りの小太刀の儀式（パスファインダー）」に変更する。

171 ページ – ファイアウォリアー・ブリーチャー、アビリティ、契りの小太刀の儀式

アビリティ名を「契りの小太刀の儀式（ブリーチャー）」に変更する。

171 ページ – ファイアウォリアー・ブリーチャー、キーワード

以下のように変更する：

“キーワード（シャス＝ラ&シャス＝ウィ）：インファントリー、ファイアウォリアー・ブリーチャー

キーワード（支援タレット）：インファントリー、DS8 戦術支援タレット’

171 ページ – XV25 ステルス・バトルスーツ, アビリティ, 契りの小太刀の儀式

アビリティ名を「契りの小太刀の儀式 (ステルスチーム)」に変更する。

172 ページ – ドローン, 能力値

このデータシート内の全ての兵の【防】を "4+" に変更する。

172 ページ – ドローン, アビリティ, 護衛プロトコル

このアビリティを以下のように変更する:

“**護衛プロトコル**: 射撃武器もしくは白兵戦武器による攻撃の結果、この兵の 3mv 以内にいる**タウ・エンパイア・インファントリー**の兵 1 体もしくは**タウ・エンパイア・バトルスーツ**の兵 1 体が【命】を 1 ポイント以上失うこととなった場合、この兵は身代わりとなってその攻撃を受けることができる。その場合、身代わりの対象となった兵は【命】を失わず、この兵は 1 ポイントの致命的ダメージを受ける。”

デザイナーズ・ノート: 『キルチーム: エリート』で導入されたバトルスーツの兵にもこのアビリティを発動できるようにアップデートする一方で、このアビリティの効果を明確化するための加筆修正を行った。

172 ページ – ドローン, アビリティ, シールドジェネレーター

以下の文章を追加する:

“さらに、シールドジェネレーターを装備している兵が【命】を 1 ポイント失うたびに D6 をロールせよ。ロール結果が 5+ だった場合、この兵は【命】を失わない。”

172 ページ – ドローン, アビリティ

以下のアビリティを追加する:

“**照準安定 (MV7 マーカー・ドローンのみ)**: この兵は移動後にヘヴィウェポンで射撃したとしてもヒットロール結果にペナルティを受けることはない。”

177 ページ – 代謝活発化

この戦術を以下のように変更する:

“移動フェイズ中、自軍内の兵 1 体が通常移動を終えた後でこの戦術を発動可能。発動した場合、この兵はただちにもう 1 回通常移動を行えるが、その場合この兵はこのバトルラウンド中は射撃は行えない。この戦術を発動した場合、この兵について D6 をロールせよ。ロール結果が 1 だった場合、この兵は 1 ポイントの致命的ダメージを受ける。”

188 ページ – 白兵戦武器, ヘヴィロックドリル, アビリティ

最終分を以下のように変更する:

“次はロール結果が 3+ ならば攻撃対象の兵は致命的ダメージを 1 ポイント受け、その後も必要出目が 1 ずつ上昇しながら、攻撃対象の兵の【命】が 0 ポイントになるか、あるいはダイスロールに失敗するまでこれを続ける。”

技術局管理区画ミッション『密かなる抽出』勝利条件

冒頭に以下の一文を追加する:

“各バトルラウンド終了時、各プレイヤーは自身が確保している各作戦目標マーカー 1 個につき 1 ポイントの勝利ポイントを獲得する (忘れないように記録しておこう)。”

188 ページ – 射撃武器能力値

マイングレーザーの【ダメージ量】を「D6」に変更する。