ジーンスティーラー・カルト
アーミー・ルール

栄光なる革命の日が訪れるまでの間、ジーンスティーラー・カルトは圧政者の目が届かぬよう、自らの戦力を潜伏させる。そして蜂起せしときが来たる日、長い年月にわたる緻密な計画、戦場となりし地の入念な知識を以てして、ジーンスティーラー・カルトは戦術的に優位に立つ。荒れ狂う戦闘の中、巣族意識体の招集を受けた増援が、影の中から音もなく現れ、暗い地下から涌き出てくる。

蜂起せし地下教団

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、このアビリティを持つユニットが全滅するたびに、D6 を 1 個ロールせよ。全滅したユニットが**バトルライン**・ユニットである場合、そのロール結果は +3 の修正を受ける。ロール結果が 4+ であれば、そのユニットは蜂起せし地下教団に配置され、かつあらゆる敵ユニットから水平に 9mv より遠く離れた任意の地点に蜂起マーカーを 1 個配置できる（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）。

敵兵が（**航空機**・兵を除く）蜂起マーカーの 9mv 以内で何等かの移動を完了した際、その蜂起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増援ステップ終了時、戦場に存在する蜂起マーカー 1 個につき、自軍側の蜂起せし地下教団内に配置されているユニットを 1 個選択し、『縦深攻撃』アビリティを用いてその全滅したユニットを戦場に復帰させることができる。そのユニット内のすべての兵は【負傷限界】が全快している状態で復帰し、1 個以上の兵がその蜂起マーカーに触れるように配置されなければならない（その後、その蜂起マーカーは戦場から取り除かれる）。

このアビリティを持つユニットに合流していた**キャラクター**は、上記のように戦場に配置される際、そのユニットと共に復帰することはできない（護衛ユニットのみ復帰できる）。

デザイナーズ・ノート：*このアビリティを持つユニットが全滅するたびに、そのユニットが全滅した際に発生するルールがすべて発動される。例えば、敵ユニットが全滅するたびにプレイヤーに 1VP を与えるルールがあり、このアビリティを持つユニットが全滅した場合、このアビリティを使用して復帰したユニットが再び全滅したならば、対戦相手は合計で 2VP 獲得することになる。*

あらゆる蜂起マーカーには、32mm 円形マーカーを使用すること。

巣族内通者

狡猾な策略や邪悪なる幸運を通じ、ジーンスティーラー・カルトは本来敵であるはずの軍事組織の上層部にまでその触手を伸ばすことができる。そうすることで教父は革命のための新しい強力な武器を手に入れられるのだ。

自軍のアーミー陣営が**ジーンスティーラー・カルト**であるならば、自軍は**アストラ・ミリタルム**・ユニットを（たとえそれらのユニットが**ジーンスティーラー・カルト**の陣営キーワードを持っていないとしても）自軍に編入することができる。自軍に編入できる**アストラ・ミリタルム**・ユニットの合計ポイントはバトル規模によって以下のように決まる：

インカージョン	最大 250pt
ストライクフォース	最大 500pt
オンスロート	最大 750pt

こうして編入された自軍内の**アストラ・ミリタルム**は自軍の**ウォーロード**になることはできず、強化を与えることもできない。以下のキーワードを持つユニットをこのルールによって自軍に編入することはできない：

伝説的英雄、オグリン、ラットリング、特務機動軍、コミッサー、レジメンタル・プリーチャー、レジメンタル・エンジンシーア、ミュニトルム・サーヴィター、航空機

デタッチメント・ルール

アーミー陣営が**ジーンスティーラー・カルト**である場合、この革命の日のデタッチメント・ルールを使用できる。

地下より来たる

何世代にもわたって、忌々しい脅威が影を潜めてきた。旗揚げのときは近い、幽々たる地下や下水道から現われしジーンスティーラー・カルトは、暴力的な反乱を用いて抑圧者を転覆させるために立ち上がる。革命の日を告げる、突然の奇襲から誰も逃れることはできない！

自軍の**ジーンスティーラー・カルト**・ユニットが戦場に増援として配置される場合、次の白兵戦フェイズ終了時まで、増援として配置されるユニット内の兵が装備している武器は**［連続命中 1］**および**［遮蔽無効］**アビリティを得る。

策略

革命の日のデタッチメント・ルールを使用している場合、これらの革命の日の策略を用いることができる。

絶対的忠誠心

革命の日 – 英雄的行為

1CP

巣族(ブルード)は狂信的な忠誠心を備えており、指導者を守るために自らを犠牲にすることを厭わない。

タイミング：敵軍側射撃フェイズ中または白兵戦フェイズ中、敵ユニットが攻撃対象を選択した直後。

対象：その敵ユニットから 1 回以上、攻撃対象として選択された自軍側**ジーンスティーラー・カルト・キャラクター**・ユニッよ 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内の**キャラクター**・兵が【負傷限界】を 1 ポイント失うことになるたびに、そのユニットの 3mv 以内にいる味方**ジーンスティーラー・カルト**・ユニット（**ビークル**・ユニットは除く）を 1 個選択せよ。その**キャラクター**・兵は【負傷限界】を失わず、選択されたユニットが代わりに 1 ポイントの致命的ダメージを受ける。

周到な罠

革命の日 – 戦闘戦術

2CP

地下水路を流れる濁流にも似て、信仰者たちは溢れるように広がってゆく。瓦礫の散らばる小道から、傾いた排気筒から、無数の戦士たちが姿を現わし敵を包囲する。

タイミング：自軍側射撃フェイズ中または白兵戦フェイズ開始時。

対象：そのフェイズ中に、まだ射撃または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 2 個と、敵ユニット 1 個。

効果：そのフェイズの終了時まで、選択された味方ユニット内の兵が攻撃を行なう際、それらは選択された敵ユニットのみを攻撃の対象とすることができる（また、敵ユニットがその攻撃の対象として選択できる場合のみ）。攻撃を解決する際、その攻撃のウーンズロール結果は +1 の修正を受ける。

策略

革命の日のデタッチメント・ルールを使用している場合、これらの革命の日の策略を用いることができる。

穴を這い進む者

革命の日 – 戦略的機動

1CP

身をよじりながら狭い場所に入り込んで這い進んで行くことは、多くの巣族にとって歩くのと同様に容易いことだ。敵が万全に守りを固めようとも、彼らは思わぬ場所から奇襲を仕掛ける。

タイミング：自軍側移動フェイズ中。

対象：そのフェイズ中に、『縦深攻撃』アビリティを使用して戦場に配置される自軍側**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兵から水平方向に 3mv より遠く離れた任意の地点に配置できる。

制限：この策略の対象として選択されたユニットは、そのターン中、突撃を宣言することはできない。

完璧なる奇襲

革命の日 – 戦闘戦術

1CP

このカルティストたちは獲物を狙う肉食獣のように執念深く敵を追跡し、最高のタイミングを見定めて攻撃を開始する。敵はまったく予想もしない瞬間に、突如として圧倒的な砲火を浴びせられる。

タイミング：自軍側射撃フェイズ中。

対象：そのターン中に予備戦力として戦場に配置され、まだ射撃を宣言していない**ジーンスティーラー・カルト**・ユニット 1 個。

効果：そのフェイズの終了時まで、選択されたユニット内の兵が装備している射撃武器の【射撃技能】および【貫通値】は 1 ポイント向上する。

漆黒を纏いし者

革命の日 – 戦略的機動

1CP

薄暗い物陰や崖の割れ目などに教団の者たちは辛抱強く潜み、祈りを呟いている。その姿は外からはまったく見えない。

タイミング：敵軍側射撃フェイズ中、敵ユニットが攻撃対象を選択した直後。

対象：その敵ユニットから 1 回以上、攻撃対象として選択された自軍側**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。

効果：そのフェイズの終了時まで、選択されたユニットは『隠密能力』を得る。また、攻撃側の兵はこのユニットの 12mv 以内にいる場合にのみ、そのユニットを射撃攻撃の対象として選択できる。

闇より来たり、闇に去る

革命の日 – 戦略的機動

1CP

常に狡猾で邪心を抱える忠誠者の群れは、初撃を仕掛けた後に再び地下トンネルへと姿を消していく。そして、まったく別の場所へと集結した群れは、再び襲撃を敢行するのだ。

タイミング：敵軍側ターン終了時。

対象：自軍側**ジーンスティーラー・カルト・バトルライン**・ユニットを最大 2 個、または別の自軍側**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。

効果：選択された味方ユニットを戦場から取り除き、それらを戦略的予備戦力に配置する。

制限：策略の対象として選択されるユニットは、『縦深攻撃』アビリティを有する必要がある。また対象として選択される際、いかなる敵ユニットの接敵範囲内にも収まっていてはならない。

強化

革命の日のデタッチメント・ルールを使用している場合、これらの革命の日の強化を用いることができる。

徘徊する撹乱者

敵がこの指導者を繰り返し補足し、今度こそ止めを刺すチャンスだと作戦を実行しようとも、その度に騙されたような気分を味わう。何故なら、確かにそこにいたはずの目標が姿をくらますからだ。

ジーンスティーラー・カルト・兵のみ。ターン中につき 1 回、装備者のユニットの 9mv 以内で敵ユニットが通常移動、全力移動、または退却を完了した場合、装備者のユニットがあらゆる敵ユニットの接敵範囲内に収まっていないならば、装備者のユニットは最大 D6mv まで通常移動を行なうことができる。

得体の知れぬ狡猾さ

この戦略家の策には、変化し得るあらゆる要素が考慮されている。

ジーンスティーラー・カルト・兵のみ。装備者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は『浸透戦術』アビリティを得る。また策略の対象として、そのユニットを選択する際、D6 を 1 個ロールせよ。ロール結果が 4+ であれば、自軍は 1CP を獲得する。

注意深き策謀家

ジーンスティーラー・カルトのように長い時間をかけて、来るべき戦いのために入念な準備を行う軍勢は他にない。敵を迎え撃つための計画の数々は芸術の域にまで達している。

ジーンスティーラー・カルト・兵 のみ。バトル中 1 回限り、敵軍側が策略を発動した直後のタイミングで、装備者が戦場に存在する場合、装備者はこのアビリティを使用できる。使用した場合、そのバトルの終了時まで、敵軍側がその策略を再び発動する際、CP コストは +1CP の修正を受ける。

崇敬の焦点

このウォーロードは戦士たちを鼓舞し、狂的なまでの熱情を掻き立てる。部下の全員が、彼の期待に応えようと敵に飛びかかってゆく。

ジーンスティーラー・カルト・兵のみ。装備者が指揮官としてユニットを率いている間、たとえこのフェイズ中すでに他のユニットに対して策略『英雄的介入』を発動していたとしても、自軍はそのユニットに対して策略『英雄的介入』を 0CP で発動することができる。

アベラント

移	耐	防	傷	統	確
6"	6	5+	3	7+	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
重即席武器	白兵戦	5	3+	6	0	2
ヘヴィパワーウェポン	白兵戦	3	3+	8	-2	3
超変異体の尾【追加攻撃】	白兵戦	1	3+	5	0	1

アビリティ

コア：**縦深攻撃、痛みを知らぬ者 4+**

陣営：**蜂起せし地下教団**

図体のデカい用心棒：キャラクターが指揮官としてこのユニットを率いている間、このユニットが攻撃の対象となる際、その攻撃の【攻撃力】がこのユニット【耐久力】を上回る場合、その攻撃のウーンズロール結果は -1 の修正を受ける。

属性キーワード：インファントリー、グレイト・ディヴァウアー、アベラント

陣営キーワード：
ジーンスティーラー・カルト

アベラント

世代循環（グレードサイクル）の中でアベラントが生まれる原因は全く明らかではないが、この無骨な異常遺伝者の利用法は明らかだ。膨大な膂力と耐久力を備えており、カルトに対する単純な忠誠心を抱くアベラントたちは、戦線突破要員として戦場に放たれたり、あるいは使い捨ての巨躯の護衛要員として集められる。

ウォーギア・オプション

- アベラント・ハイパーモーフはヘヴィパワーウェポンを重即席武器 1 個に交換できる。

ユニット構成

- **アベラント・ハイパーモーフ：1 体**
- **アベラント：4-9 体**

アベラント・ハイパーモーフは以下のウォーギアを装備している：ヘヴィパワーウェポン、超変異体の尾。

アベラントの各兵は以下のウォーギアを装備している：ヘヴィパワーウェポン。

属性キーワード：インファントリー、グレイト・ディヴァウアー、アベラント

陣営キーワード：
ジーンスティーラー・カルト

アボミナント

移	耐	防	傷	統	確
6"	6	5+	5	7+	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
パワースレッジハンマー	白兵戦	3	3+	12	-2	D6+1

アビリティ

コア：**縦深攻撃、痛みを知らぬ者 4+、指揮官**

選ばれし者：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が装備している白兵戦武器は**【連続命中　1】**アビリティを得る。

遺伝子の再生力：この兵が初めて撃破されたときに、そのフェイズの終了時に D6 を 1 個ロールせよ。ロール結果が 2+ であれば、この兵を撃破された地点に可能な限り近く、かついかなる敵ユニットの接敵範囲内でもない地点に【負傷限界】が全快している状態で再配置すること。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレイト・ディヴァウアー、アボミナント

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

アボミナント

マインドワームの使い魔の針から生まれたアボミナントは、教父（パトリアーク）自身の遺伝子によって汚染されたアベラントだ。教父の遺伝子を得たことで、この怪物はキチン質と筋肉の山のように変異した。アボミナントは、敵によって傷付けられたとしてもすぐさま再生することができるし、その生命力は戦場において致命的な戦力にもなる。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **アボミナント：1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している：パワー・スレッジハンマー。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- **アベラント**

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレイト・ディヴァウアー、アボミナント

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

アキレス・リッジランナー

移	耐	防	傷	統	確
12"	7	3+	8	7+	3

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
アキレス・ミサイルランチャー	36"	3	4+	9	-2	3
ヘヴィマイニングレーザー【ブラスト】	36"	D3	4+	12	-3	D6+1
ヘヴィモーター【ブラスト、間接射撃】	48"	D6+3	4+	6	0	1
ツイン・ヘヴィスタバー【ツインリンク、ラピッドファイア 3】	36"	3	4+	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
リッジランナーホイール	白兵戦	3	4+	5	0	1

アビリティ

コア：**恐るべき最期 1、斥候 9mv**

十字砲火：このユニットが射撃攻撃を行なった直後、そのフェイズ中にこのユニットによる攻撃が 1 回以上ヒットした敵ユニットを 1 個選択せよ。そのフェイズの終了時まで、味方**ジーンスティーラー・カルト**・ユニットが、選択された敵ユニットを対象に攻撃を行なう際、その攻撃の【貫通値】は 1 ポイント向上する。同じフェイズ中に、同じ敵ユニットはこのアビリティの効果を 2 回以上受けることはできない。

ウォーギア・アビリティ

フレアランチャー：装備者のユニットは**煙幕**・キーワードを持つ。

スポッター：装備者の射撃武器は【射撃技能】3+ を持つ。

調査スキャナー：装備者のユニットが射撃攻撃を行なった直後、そのフェイズ中に装備者による攻撃が 1 回以上ヒットした敵ユニットを 1 個選択せよ。そのフェイズの終了時まで、味方**ジーンスティーラー・カルト**・兵が選択された敵ユニットを対象に攻撃を行なう際、その攻撃は**【遮蔽無効】**アビリティを得る。

属性キーワード：ビークル、グレイト・ディヴァウアー、アキレス・リッジランナー

陣営キーワード：
ジーンスティーラー・カルト

アキレス・リッジランナー

軽量だが頑丈なこの偵察車両は、武装蜂起の際に教団の目となり耳となるのみならず、孤立した敵を完全に排除するための機動作戦における奇襲や、敵の補給線や通信網を寸断する任務にも従事する。この車両は多様な重火器を搭載可能であるため、パトリアークの求めに応じてよく奉仕し得るのだ。

ウォーギア・オプション

- 任意の数の兵は、それぞれ装備しているヘヴィマイニングレーザーを以下のいずれかと交換できる：
  - アキレス・ミサイルランチャー 1 個
  - ヘヴィモーター 1 個
- 任意の数の兵は、それぞれ装備しているフレアランチャーを以下のいずれかと交換できる：
  - スポッター 1 個
  - 調査スキャナー 1 個

ユニット構成

- **アキレス・リッジランナー：1-2 体**

各兵は以下のウォーギアを装備しているう：ヘヴィマイニングレーザー、ツイン・ヘヴィスタバー、リッジランナーホイール、フレアランチャー。

属性キーワード：ビークル、グレイト・ディヴァウアー、アキレス・リッジランナー

陣営キーワード：
ジーンスティーラー・カルト

アコライト・ハイブリッド

移	耐	防	傷	統	確
6"	4	5+	1	7+	2

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
オートピストル［ピストル］	12"	1	4+	3	0	1
デモリッション・チャージ［アサルト、ブラスト、暴発、ワンショット］	6"	D6+3	5+	12	-2	2
ワンショット：装備者はバトル中につき 1 回のみ、この武器で射撃できる。						
ハンドフレイマー［遮蔽無効、ピストル、噴射］	12"	D6	-	3	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
カルト・クロウ&ナイフ	白兵戦	3	3+	4	-1	1
掘削重工具	白兵戦	2	3+	10	-2	3
カルト指導者の得物	白兵戦	5	3+	5	-2	1

アビリティ

コア：**縦深攻撃**

陣営：**蜂起せし地下教団**

邪まな叛徒：このユニット内の各兵が攻撃を行なう際、ヒットロールの出目 1 をすべてリロールする。その攻撃の攻撃対象が作戦目標マーカーの確保範囲内にいる敵ユニットである場合、ヒットロールの出目 1 をリロールするだけでなくウーンズロールの出目 1 もすべてリロールする。

ウォーギア・アビリティ

教団旗：自軍側移動フェイズの増援ステップ中、装備者のユニットに最大 D3 体の撃破された兵を復帰させることができる。装備者のユニットが、自軍側が確保している作戦目標マーカーの確保範囲内に収まっている場合、代わりに最大 3 体の撃破された兵を復帰させることができる。このアビリティを発動して、合流ユニット内の撃破されたキャラクター・兵を復帰させることはできない。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、グレネード、グレイト・ディヴァウアー、アコライト・ハイブリッド

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

アコライト・ハイブリッド

アコライト・ハイブリッドはジーンスティーラーの呪いに感染した宿主が産み落とす最初の落し子であり、したがって肉体的にも精神的にも怪物に近い存在だ。アコライト・ハイブリッドには巨大な体躯による膂力と、複雑な機械を操作する技術が備わっており、工具を作り変えた武器や、殺傷能力の高い近距離戦闘用の銃火器を携えて戦闘を行う。

ウォーギア・オプション

- 任意の数の兵は、それぞれ装備しているオートピストルをハンドフレイマー 1 個に交換できる。
- 1 体のアコライト・ハイブリッドは、オートピストルを教団旗 1 個に交換できる。
- このユニット内の兵 5 体につき最大 2 体のアコライト・ハイブリッドは、それぞれ装備している「オートピストル、カルト・クロウ&ナイフ」を以下のいずれかと交換できる：
  - 「デモリッション・チャージ 1 個、カルト・クロウ&ナイフ 1 個」
  - 掘削 重工具 1 個
- アコライト・リーダーは、カルト・クロウ&ナイフをカルト指導者の得物 1 個に交換できる。

ユニット構成

- **アコライト・リーダー：1 体**
- **アコライト・ハイブリッド：4-9 体**

各兵は以下のウォーギアを装備している：オートピストル、カルト・クロウ&ナイフ。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、グレネード、グレイト・ディヴァウアー、アコライト・ハイブリッド

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

アコライト・アイコンワード

移	耐	防	傷	統	確
6"	4	5+	3	6+	1

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
オートピストル［ピストル］	12"	1	3+	3	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
カルト・クロウ	白兵戦	4	3+	4	-1	1

アビリティ

コア：**縦深攻撃、指揮官**

献身の結節点：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は『痛みを知らぬ者 5+』アビリティを得る。

教団の招集：バトル中 1 回限り、対戦相手が蜂起マーカーに近づきすぎたためにそのマーカーを取り除かなければならない場合、このアビリティを持つ味方兵が戦場に 1 体以上存在するならば、このアビリティを発動できる。発動した場合、そのマーカーを取り除くのではなく、このアビリティを持つ味方兵の 12mv 以内であり、かつあらゆる敵ユニットから 9mv より遠く離れている戦場の任意の地点にマーカーを再配置することができる（このような地点に配置できないならば、このアビリティは発動されていないとみなされ、そのマーカーはいつも通り取り除かれる）。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレネード、グレイト・ディヴァウアー、アコライト・アイコンワード

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

アコライト・アイコンワード

教団の紋章を、万人が目にする所に掲げることは大変な名誉だ。これらの旗印には、聖遺物を真似たような物品が吊るされており、中には教父（パトリアーク）自身の分泌物や肉体に由来する物もある。アコライト・アイコンワードが存在することは、その周りの教団員にとって電撃のような影響をもたらし、彼ら彼女らを新たな暴力の高みへと駆り立てていく。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- アコライト・アイコンワード：1 体

各兵は以下のウォーギアを装備している：オートピストル、カルト・クロウ。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- アコライト・ハイブリッド
- ハイブリッド・メタモルファ
- ネオファイト・ハイブリッド

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレネード、グレイト・ディヴァウアー、アコライト・アイコンワード

陣営キーワード：
ジーンスティーラー・カルト

アタラン・ジャッカル

移	耐	防	傷	統	確	
12"	4	5+	2	7+	1	アタラン・ジャッカル
12"	4	5+	4	7+	1	アタラン・ウルフクアッド

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
アタラン・インシネレイター［遮蔽無効、噴射］	12"	D6	-	5	-1	1
アタラン・スモールアーム［ピストル］	12"	2	4+	4	0	1
▶ グレネードランチャー – フラグ［ブラスト］	24"	D3	4+	4	0	1
▶ グレネードランチャー – クラック	24"	1	4+	9	-2	D3
ヘヴィスタバー［ラピッドファイア 3］	36"	3	4+	4	0	1
マイニングレーザー	24"	1	4+	12	-3	D6+1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
アタラン・パワーウェポン	白兵戦	2	4+	4	-2	1
クロースコンバットウェポン	白兵戦	2	4+	3	0	1

▶ *この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を以下のうちから1つ選択せよ。*

アビリティ

コア：**斥候 9mv**

陣営：**蜂起せし地下教団**

アウトライダー・ギャング：『蜂起せし地下教団』アビリティによってこのユニットを戦場に再配置する際、通常のルールに加え、それらの兵すべては戦場端の 6mv 以内に全体が収まり、それらの兵のうち 1 体は蜂起マーカーのうち 1 つに接するように配置しなければならない（その後でそのマーカーは戦場から取り除かれる）。このルールに従って配置することができない場合、このユニットを再配置することはできない。

爆破作戦：このユニットが通常移動を完了する際、このユニットの 6mv 以内におり、かつ射線が通っている敵ユニットを 1 個選択し、ダイスを 1 個ロールしてもよい。ロール結果で 4+ が出るたび、選択された敵ユニットは 1 ポイントの致命的ダメージを受ける。

属性キーワード：マウント、グレネード、グレイト・ディヴァウアー、アタラン・ジャッカル

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

アタラン・ジャッカル

アタラン・ジャッカルは精神リンクを有しているため、狩猟隊を形成し共同で、密集したまま高速で、事故を起こすことなく車両を駆ることができる。彼ら彼女らは一撃離脱の襲撃を行い敵を悩ませ、ウルフクアッドが重火器で火力を強化し、パックメイトたちは打撃武器や採掘用爆薬で襲い掛かる。

ウォーギア・オプション

- 任意の数のアタラン・ジャッカルは、それぞれ装備しているクロースコンバットウェポンをアタラン・パワーウェポン 1 個に交換できる。
- ユニットのアタラン・ジャッカル 4 体ごとに、1 体のアタラン・ジャッカルはアタラン・スモールアームをグレネードランチャー 1 個に交換できる。
- 任意の数のアタラン・ウルフクアッドは、それぞれ装備しているヘヴィスタバーを以下のいずれかと交換できる：
  - アタラン・インシネレイター 1 個
  - マイニングレーザー 1 個

ユニット構成

- **アタラン・ジャッカル：4-8 体**
- *** アタラン・ウルフクアッド：1-2 体**

* *このユニットはアタラン・ジャッカルを8体編入している場合、アタラン・ウルフクアッドを2体編入できる。*

各アタラン・ジャッカルは以下のウォーギアを装備している：アタラン・スモールアーム、クロースコンバットウェポン。

各アタラン・ウルフクアッドは以下のウォーギアを装備している：アタラン・スモールアーム、ヘヴィスタバー、クロースコンバットウェポン。

属性キーワード：マウント、グレネード、グレイト・ディヴァウアー、アタラン・ジャッカル

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

バイオファーガス

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	3	7+	1

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
オートピストル［ピストル］	12"	1	3+	3	0	1
化学薬物の小瓶［インファントリー特効 2+］	6"	1	3+	1	-1	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
インジェクター・ゴード［インファントリー特効 2+］	白兵戦	1	3+	2	0	D3

アビリティ

コア：**縦深攻撃、指揮官**

歪んだ科学：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が装備している白兵戦武器は**【会心ヒット】**アビリティを得る。

生物兵器：バトル中 1 回限り、装備者のユニットが白兵戦を宣言した際、この兵はこのアビリティを発動できる。発動した場合、そのフェイズの終了時まで、この兵が装備しているインジェクター・ゴードの【攻撃回数】および【ダメージ量】は +3 の修正を受ける。

ウォーギア・アビリティ

錬金の使い魔：バトル中 1 回限り、装備者のユニットが白兵戦を宣言した際、装備者は錬金の使い魔を使役できる。使役した場合、そのフェイズの終了時まで、そのユニット内の兵が装備している白兵戦武器は**【インファントリー特効 2+】**アビリティを得る。

デザイナーズ・ノート：*ユニットの傍に錬金の使い魔を配置しておき、このアビリティが使用された後にトークンを取り除こう。*

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレイト・ディヴァウアー、バイオファーガス

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

バイオファーガス

バイオファーガスは科学者でもあり外科手術者でもある。インジェクター・ゴードを用いてアベラントや他のお気に入りの教団員の不浄な力を強化したり、敵に変異性の複合病原体を注入することで肉体を内部から急激に溶解させたりする。さらに、投擲で用いる生態酸の小瓶は、バイオファーガスをバイオ武器による戦いの恐るべき戦士へと仕立て上げている。

ウォーギア・オプション

- この兵は錬金の使い魔を 1 個装備できる。

ユニット構成

- **バイオファーガス：1 体**

各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。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- **アベラント**
- **アコライト・ハイブリッド**
- **ハイブリッド・メタモルファ**
- **ネオファイト・ハイブリッド**

プリムス，メイガス、アコライト・アイコンワード・*兵がジーンスティーラー・カルト・バトルライン・ユニットに既に合流していたとしても、この兵はその***ジーンスティーラー・カルト・バトルライン・***ユニットに合流できる。この兵を合流させており、その護衛ユニットが全滅したならば、そのユニットに合流している指揮官ユニットは、元の初期兵数を持つ個別ユニットになる。*

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレイト・ディヴァウアー、バイオファーガス

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

クラマヴァス

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	3	6+	1

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
オートピストル［ピストル］	12"	1	3+	3	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロースコンバットウェポン	白兵戦	2	3+	3	0	1

アビリティ

コア：**縦深攻撃、指揮官**

新たなる真理の声（オーラ）：この兵の 12mv 以内にいる敵ユニットは、戦闘ショックテストに -1 の修正を受ける。その敵ユニットが戦闘ショックテストを失敗した場合、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。

攪乱装置：増援として戦場に配置される敵ユニットをこの兵の 12mv 以内に配置できない。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレイト・ディヴァウアー、クラマヴァス

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

クラマヴァス

通信撹乱工作員であり、卓越した情報操作要員であるクラマヴァスは、諜報作戦のために敵の通信網に侵入する。増幅された巣族意識体の異能信号を敵の通信網に流し込むことで、遠方の敵軍に混乱を広めるとともに、粗雑な音の組み合わせによって眼前の敵の脳をかき乱す。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **クラマヴァス：1 体**

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、クロースコンバットウェポン。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- **アコライト・ハイブリッド**
- **ハイブリッド・メタモルファ**
- **ネオファイト・ハイブリッド**

プリムス，メイガス、アコライト・アイコンワード・*兵がジーンスティーラー・カルト・バトルライン・ユニットに既に合流していたとしても、この兵はその***ジーンスティーラー・カルト・バトルライン**・*ユニットに合流できる。この兵を合流させており、その護衛ユニットが全滅したならば、そのユニットに合流している指揮官ユニットは、元の初期兵数を持つ個別ユニットになる。*

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレイト・ディヴァウアー、クラマヴァス

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

ゴライアス・ロックグラインダー

移	耐	防	傷	統	確
12"	10	3+	10	7+	3

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
クリアランス・インシネレイター【遮蔽無効、噴射】	12"	2D6	-	6	-1	1
デモリッション・チャージ備蓄【アサルト、ブラスト、暴発】	6"	D6+3	5+	12	-2	2
ヘヴィマイニングレーザー【ブラスト】	36"	D3	4+	12	-3	D6+1
ヘヴィサイズミックキャノン【ラピッドファイア 2】	24"	4	4+	8	-2	D3
ヘヴィスタパー【ラピッドファイア 3】	36"	3	4+	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ドリルドーザーブレイド【連続命中 1】	白兵戦	6	3+	10	-2	2

アビリティ

コア：**恐るべき最期 D3、射撃デッキ 6**

突き破る車体：この兵が突撃移動を完了した際、その接敵範囲内にいる敵ユニットを 1 個選択し、D6 を 6 個ロールせよ。ロール結果で 4+ が出るたび、選択された敵ユニットは 1 ポイントの致命的ダメージを受ける。

ダメージ：【負傷限界】残量 1-3

この兵の【負傷限界】残量が 1-3 である間、この兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は -1 の修正を受ける。

属性キーワード：ビークル、兵員輸送、グレイト・ディヴァウアー、ゴライアス・ロックグラインダー

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

ゴライアス・ロックグラインダー

ドリルドーザーブレイドを装備したゴライアス・ロックグラインダーは、硬質な岩盤を突き破り、豊富な鉱物資源を求めて地下深くトンネルを掘り進むことを意図して作られている。だが、この車両は同時に標的を切り刻む盾、血みどろの防衛線突破兵器としての機能を有しており、不運な敵の群れを真っ赤な道に変えて、進撃路を切り開くのだ。

ウォーギア・オプション

- この兵のヘヴィマイニングレーザーを以下のいずれかに交換できる：
  - クリアランス・インシネレイター 1 個
  - ヘヴィサイズミックキャノン 1 個

ユニット構成

- **ゴライアス・ロックグラインダー：1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している：ヘヴィマイニングレーザー、ヘヴィスタバー、ドリルドーザーブレイド、デモリッション・チャージ備蓄。

兵員輸送

この兵は最大 6 体の**ジーンスティーラー・カルト・インファントリー**・兵の輸送枠を有する。**パトリアーク**は輸送できない。

属性キーワード：ビークル、兵員輸送、グレイト・ディヴァウアー、ゴライアス・ロックグラインダー

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

ゴライアス・トラック

移	耐	防	傷	統	確
12"	9	3+	10	7+	2

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
デモリッション・チャージ備蓄［アサルト、ブラスト、暴発］	6"	D6+3	5+	12	-2	2
ヘヴィスタバー［ラピッドファイア 3］	36"	3	4+	4	0	1
ツイン・オートキャノン［ツインリンク］	48"	2	4+	9	-1	3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ゴライアス・ホイール	白兵戦	3	4+	6	0	1

アビリティ

コア：**恐るべき最期 D3、射撃デッキ 12**

火力支援：自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃攻撃を行なった直後、そのフェイズ中にこの兵による攻撃が 1 回以上ヒットした敵ユニットを 1 個選択せよ。そのフェイズの終了時まで、そのターン中にこの**兵員輸送**から降車した味方兵が選択された敵ユニットを攻撃する際、その攻撃のウーンズロールを何個でもリロールできる。

属性キーワード：ビークル、兵員輸送、専用輸送、グレイト・ディヴァウアー、ゴライアス・トラック

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

ゴライアス・トラック

ジーンスティーラー・カルトは、頑丈で多用途のゴライアス・トラックを装甲兵員輸送車に採用している。この車両は重装甲と十分な輸送容量を誇り、ヘヴィスタバーとツイン・オートキャノンの重火器による一斉射撃で降車する巣族（ブルードキン）の援護を行うことができる。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **ゴライアス・トラック：1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している：ヘヴィスタバー、ツイン・オートキャノン、デモリッション・チャージ備蓄、ゴライアス・ホイール。

兵員輸送

この兵は最大 12 体の**ジーンスティーラー・カルト・インファントリー**・兵の輸送枠を有する。**パトリアーク**は輸送できない。

属性キーワード：ビークル、兵員輸送、専用輸送、グレイト・ディヴァウアー、ゴライアス・トラック

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

ハイブリッド・メタモーフ

移	耐	防	傷	統	確
6"	4	5+	1	7+	1

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
オートピストル［ピストル］	12"	1	4+	3	0	1
ハンドフレイマー［遮蔽無効、ピストル、噴射］	12"	D6	-	3	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
カルト指導者の得物	白兵戦	5	3+	5	-1	2
▶ メタモーフの変異 – 一撃	白兵戦	3	3+	5	-1	2
▶ メタモーフの変異 – 薙ぎ払い	白兵戦	5	3+	4	-1	1

▶ *この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を以下のうちから1つ選択せよ。*

アビリティ

コア：**縦深攻撃、斥候 6mv**

陣営：**蜂起せし地下教団**

獣の融合体：このユニット内の兵が白兵戦攻撃によって撃破された場合、その兵がこのフェイズ中にまだ白兵戦を行なっていないならば、D6 をロールせよ。ロール結果が 3+ ならばその兵をバトルから取り除かないこと。攻撃側の兵が属するユニットがすべての攻撃を終えた後、その撃破された兵は白兵戦を行なうことができる。その後、その兵はバトルから取り除かれる。

ウォーギア・アビリティ

教団旗：自軍側移動フェイズの増援ステップ中、装備者のユニットに最大 D3 体の撃破された兵を復帰させることができる。装備者のユニットが、自軍側が確保している作戦目標マーカーの確保範囲内に収まっている場合、代わりに最大 3 体の撃破された兵を復帰させることができる。このアビリティを発動して、合流ユニット内の撃破されたキャラクター・兵を復帰させることはできない。

属性キーワード：インファントリー、グレネード、グレイト・ディヴァウアー、ハイブリッド・メタモーフ

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

ハイブリッド・メタモーフ

群巣艦隊の接近や教団に対する突如の重圧が引き金となり、世代循環（ブルード・サイクル）の初期世代から変異する形でハイブリッド・メタモーフが発生する。休眠状態にあった遺伝子コードが暴力的に芽吹き、武器と化した手足や恐るべき生体酸の分泌腺、そして祝福と呼ばれる他の変異が発生し、これらの生物は殲滅突撃部隊となる。

ウォーギア・オプション

- どの兵もオートピストルをハンドフレイマー 1 個に交換できる。
- 1 体のハイブリッド・メタモーフはオートピストルを教団旗 1 個に交換できる。

ユニット構成

- **メタモーフ・リーダー：1 体**
- **ハイブリッド・メタモーフ：4-9 体**

メタモーフ・リーダーは以下のウォーギアを装備している：オートピストル、カルト指導者の得物。

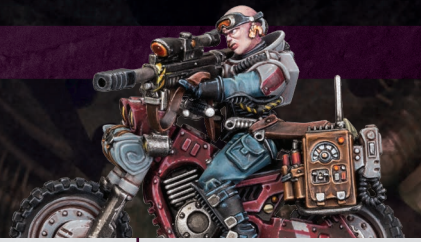
各ハイブリッド・メタモーフは以下のウォーギアを装備している：オートピストル、メタモーフの変異。

属性キーワード：インファントリー、グレネード、グレイト・ディヴァウアー、ハイブリッド・メタモーフ

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

ジャッカル・アルファス

移	耐	防	傷	統	確
12"	4	5	4	7+	1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
オートピストル［ピストル］	12"	1	3+	3	0	1
カルト・スナイパーライフル［ヘヴィ、精密攻撃］	36"	1	3+	5	-2	3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロースコンバットウェポン	白兵戦	3	3+	3	0	1

アビリティ

コア：**指揮官、斥候 9mv**

優先撃破目標：この兵がカルト・スナイパーライフルで敵ユニットを攻撃し、その攻撃がヒットした場合、そのフェイズの終了時まで、自軍側の別の味方**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射撃攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロールの出目 1 をすべてリロールする。

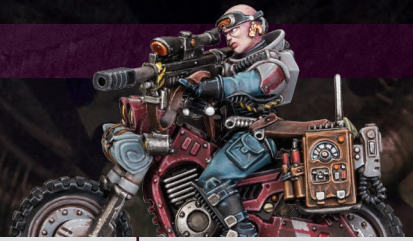
熟練の乗り手：自軍側射撃フェイズ中、この兵のユニットが射撃を行なった直後、あらゆる敵ユニットの接敵範囲内に収まっていない場合、そのユニットはあたかも自軍側移動フェイズ中かのように最大 6mv の通常移動を行なうことができる。そのような移動を行なった場合、そのターンの終了時まで、そのユニットは突撃を宣言できない。

属性キーワード：マウント、キャラクター、グレネード、グレイト・ディヴァウアー、ジャッカル・アルファス

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

ジャッカル・アルファス

ジャッカル・アルファスはダートバイクを駆り、戦場指揮に優位な地点へと向かう。広域通信機を用いることで、ジャッカル・アルファスはより強固な装甲標的に対する攻撃任務を要請する。そしてカルト・スナイパーライフルの照準に捕らえられた敵は、瞬時に命を奪われることになるだろう。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **ジャッカル・アルファス：1 体**

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、カルト・スナイパーライフル、クロースコンバットウェポン。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- **アタラン・ジャッカル**

属性キーワード：マウント、キャラクター、グレネード、グレイト・ディヴァウアー、ジャッカル・アルファス

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

ケラーモーフ

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	3	7+	1

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
リベレイター・オートスタブ **[会心ウーンズ、ピストル、精密攻撃、連続命中 D3]**	12"	6	2+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロースコンバットウェポン	白兵戦	3	3+	3	0	1

アビリティ

コア：**縦深攻撃、単独工作員**

英雄的偉業：この兵が『縦深攻撃』アビリティを用いて配置される際、味方**ジーンスティーラー・カルト・バトルライン**・ユニットの水平方向に 3mv 以内に配置される場合、この兵をあらゆる敵兵から水平方向に 3mv より遠く離れた戦場の任意の地点に配置してもよい。ただし、この兵が敵ユニットの 9mv 以内に配置されるならば、そのターン中にこの兵は突撃の宣言を行なうことができない。

射撃の名手：この兵の 3mv 以内にいる味方**ジーンスティーラー・カルト・バトルライン**・ユニットを敵ユニットが射撃攻撃する場合、その敵ユニットがすべての攻撃を終えた後、この兵はあたかも自軍側射撃フェイズ中かのように射撃を行なうことができる。

スペシャルセーヴ値 5+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレイト・ディヴァウアー、ケラーモーフ

陣営キーワード：
ジーンスティーラー・カルト

ケラーモーフ

この射撃の名手は反逆の生ける旗印であり、寸断された人類社会の精神につけ込んで作り上げられている。鞭のように俊敏な反射能力と鋭敏な感覚を備えたケラーモーフは、恐るべき反応速度を発揮し、象徴とも言えるリベレーター・オートスタブからは戦闘車両の装甲をも貫通する劣化ヴォロニウム弾を放つ。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **ケラーモーフ：1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している：リベレイター・オートスタブ、クロースコンバットウェポン。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレイト・ディヴァウアー、ケラーモーフ

陣営キーワード：
ジーンスティーラー・カルト

ローカス

移	耐	防	傷	統	確
6"	4	5+	3	7+	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
ローカスブレイド	白兵戦	5	2+	5	-2	2

アビリティ

コア：**縦深攻撃、先手、指揮官**

突然の急襲：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は『先手』アビリティを得る。

護衛者：この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニットに合流している他の**キャラクター**・兵は『痛みを知らぬ者 4+』アビリティを得る。

スペシャルセーヴ値

4+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレイト・ディヴァウアー、ローカス

陣営キーワード：
ジーンスティーラー・カルト

ローカス

目立たぬ護衛者であるローカスは、突如として静寂を破り電光石火の攻撃を繰り出すまでの間は、敵の目に留まることは無いだろう。ローブを脱ぎ捨てると、ローカスの鞭のような棘の尾と手足が姿を現すと共に、一対の刃が護衛対象に向けられた脅威を無力化してしまう。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **ローカス：1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している：ローカスブレイド。

指揮官

この兵は以下の ユニットに合流できる：

- **アコライト・ハイブリッド**
- **ハイブリッド・メタモーフ**
- **ネオファイト ハイブリッド**

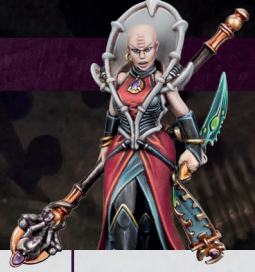
プリムス，メイガス、アコライト・アイコンワード・*兵がジーンスティーラー・カルト・バトルライン・ユニットに既に合流していたとしても、この兵はその***ジーンスティーラー・カルト・バトルライン・***ユニットに合流できる。この兵を合流させており、その護衛ユニットが全滅したならば、そのユニットに合流している指揮官ユニットは、元の初期兵数を持つ個別ユニットになる。*

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレイト・ディヴァウアー、ローカス

陣営キーワード：
ジーンスティーラー・カルト

メイガス

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	4	6+	1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
オートピストル［ピストル］	12"	1	3+	3	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
メイガスステイヴ［サイキック］	白兵戦	3	3+	5	-1	D3

アビリティ

コア：**縦深攻撃、指揮官**

精神的指導者：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はサイキック・攻撃に対して『痛みを知らぬ者 5+』アビリティを得る。

マインドコントロール（サイキック）：敵軍側射撃フェイズの開始時、自軍側の**サイカー**・兵 1 体がこのアビリティを発動できる。発動した場合、その**サイカー**・兵の 12mv 以内に存在し、かつ射線が通っている敵ユニットを 1 個選択し、D6 を 1 個ロールせよ。ロール結果が 1 であれば、その**サイカー**・兵は D3 ポイントの致命的ダメージを受ける。ロール結果が 2-5 であれば、そのフェイズの終了時まで、選択された敵ユニット内の兵が攻撃を行なう際、その攻撃のヒットロール結果は -1 の修正を受ける。ロール結果が 6 であれば、選択された敵ユニットはそのフェイズ中に射撃を行なうことができない。

サイキック・ファミリア：バトル中 1 回限り、敵軍側射撃フェイズ開始時に、この兵はサイキック・ファミリアを使役できる。使役した場合、そのフェイズの終了時まで、この兵の『マインドコントロール』アビリティの最大射程距離は 2 倍になる。

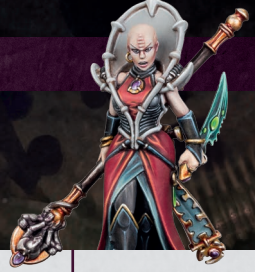
デザイナーズ・ノート：*ユニットの傍にサイキック・ファミリア・トークンを配置しておき、このアビリティが使用された後にトークンを取り除こう。*

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、サイカー、グレイト・ディヴァウアー、メイガス

陣営キーワード：
ジーンスティーラー・カルト

メイガス

メイガスは教父（パトリアーク）の助言者として、そして異星人の怪物が君臨する逸脱した信仰組織の長として振る舞う。各々が強力な異能者であり、その強靭な意志を星の子らの集合精神によって強化されたメイガスは、操り人形のように敵の精神と肉体を操作し、あるいは内部から引き裂いてしまう。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- メイガス：1 体

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、メイガスステイヴ。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- アコライト・ハイブリッド
- ハイブリッド・メタモーフ
- ネオファイト・ハイブリッド

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、サイカー、グレイト・ディヴァウアー、メイガス

陣営キーワード：
ジーンスティーラー・カルト

ネオファイト・ハイブリッド

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	1	7+	2

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
オートピストル［ピストル］	12"	1	4+	3	0	1
ハイブリッド・ファイアアーム［ラピッドファイア 1］	24"	1	4+	3	0	1
リーダーピストル［ピストル］	12"	1	4+	4	0	1
フレイマー［遮蔽無効、噴射］	12"	D6	-	4	0	1
▶ グレネードランチャー – フラグ［ブラスト］	24"	D3	4+	4	0	1
▶ グレネードランチャー – クラック	24"	1	4+	9	-2	D3
ヘヴィスタバー［ラピッドファイア 3］	36"	3	4+	4	0	1
マイニングレーザー［ヘヴィ］	24"	1	5+	12	-3	D6+1
サイズミックキャノン［ヘヴィ、ラピッドファイア 2］	24"	4	5+	6	-1	D3
ウェパー［会心ウーンズ、噴射］	12"	D6	-	2	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
チェーンソード	白兵戦	2	4+	3	0	1
パワーウェポン	白兵戦	1	4+	4	-2	1
クロースコンバットウェポン	白兵戦	1	4+	3	0	1

▶ *この武器で攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を以下のうちから1つ選択せよ。*

アビリティ

コア：**縦深攻撃**

陣営：**蜂起せし地下教団**

練られ続ける計画：自軍側指揮フェイズの開始時、このアビリティを持つ自軍側ユニットが 1 個以上、自軍が確保している作戦目標マーカーの確保範囲内にいる場合、それらの作戦目標マーカー 1 個につき D6 を 1 個ロールせよ。1 つ以上のロール結果が 4+ である場合、自軍は 1CP 獲得する。

ウォーギア・アビリティ

教団旗：自軍側移動フェイズの増援ステップ中、装備者のユニットに最大 3 体の撃破された兵を復帰させることができる。装備者のユニットが、自軍側が確保している作戦目標マーカーの確保範囲内に収まっている場合、代わりに最大 D3+3 体の撃破された兵を復帰させることができる。このアビリティを発動して、合流ユニット内の撃破されたキャラクター・兵を復帰させることはできない。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、グレネード、グレイト・ディヴァウアー、ネオファイト・ハイブリッド

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

ネオファイト・ハイブリッド

カルトの戦列の大多数を占めるネオファイト・ハイブリッドは、教父（パトリアーク）の巣族群の中でも、ほぼ人間として通用する外見を備えている。だが、にもかかわらずネオファイト・ハイブリッドが危険な存在であることには変わりはない。武器となる生体変異こそ欠いているものの、数と火力、そして狂信的な革命への狂気でそれを補っている。

ウォーギア・オプション

- ハイブリッド・ファイアアームを装備している 1 体のネオファイト・ハイブリッドは、教団旗を 1 個装備できる。
- このユニット内の兵 10 体につき最大 2 体のネオファイト・ハイブリッドは、それぞれ装備しているハイブリッド・ファイアアームを以下のいずれかに交換できる：
  - ヘヴィスタバー
  - マイニングレーザー
  - サイズミックキャノン
- このユニット内の兵 10 体につき最大 2 体のネオファイト・ハイブリッドは、それぞれ装備しているハイブリッド・ファイアアームを以下のいずれかに交換できる：
  - フレイマー
  - グレネードランチャー
  - ウェバー
- ネオファイト・リーダーは、「ハイブリッド・ファイアアーム、クロースコンバットウェポン」を以下のいずれかに交換できる：
  - 「リーダーピストル 1 個、チェーンソード 1 個」
  - 「リーダーピストル 1 個、パワーウェポン 1 個」

ユニット構成

- **ネオファイト・リーダー：1 体**
- **ネオファイト・ハイブリッド：9-19 体**

各兵は以下のウォーギアを装備している：オートピストル、ハイブリッド・ファイアアーム、クロースコンバットウェポン。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、グレネード、グレイト・ディヴァウアー、ネオファイト・ハイブリッド

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

ネクソス

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	3	7+	1

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
オートピストル［ピストル］	12"	1	3+	3	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロースコンバットウェポン	白兵戦	2	3+	3	0	1

アビリティ

コア：**縦深攻撃、指揮官**

戦場分析：ターン中につき 1 回、策略の対象として、このアビリティを持つ自軍側の兵またはユニットを 1 個選択してもよい（発動する策略のコストは 0CP となる）。そのフェイズ中にすでに、その策略の対象として自軍側の兵またはユニットを選択していても策略を発動できる。

教団工作員：各プレイヤーの指揮フェイズ開始時、この兵が戦場に存在する場合、戦場に配置されている蜂起マーカーを 1 個選択し、そのマーカーを最大 6mv まで移動させることができる。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレイト・ディヴァウアー、ネクソス

陣営キーワード：
ジーンスティーラー・カルト

ネクソス

教父（パトリアーク）の頭脳の一部を共有するように作り上げられたネクソスは、物理的な接触を通じて教団員の思考や経験の神髄を吸収することができる。数百万枚にも及ぶ写真を分類し、強大なメンタルマップを構築し、それらを用いてカルトの部隊を指揮する。すなわち、ネクソスは天性の技術を備えた後方指揮官なのである。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **ネクソス：1 体**

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、クロースコンバットウェポン。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- **アコライト・ハイブリッド**
- **ハイブリッド・メタモーフ**
- **ネオファイト・ハイブリッド**

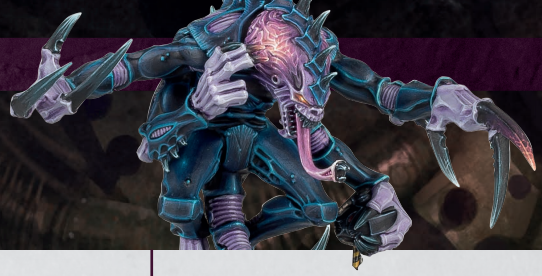
プリムス，メイガス、アコライト・アイコンワード・*兵がジーンスティーラー・カルト・バトルライン・ユニットに既に合流していたとしても、この兵はその***ジーンスティーラー・カルト・バトルライン・***ユニットに合流できる。この兵を合流させており、その護衛ユニットが全滅したならば、そのユニットに合流している指揮官ユニットは、元の初期兵数を持つ個別ユニットになる。*

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレイト・ディヴァウアー、ネクソス

陣営キーワード：
ジーンスティーラー・カルト

パトリアーク

移	耐	防	傷	統	確
8"	5	4+	6	6+	1



白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
教父の鉤爪［会心ウーンズ、ツインリンク］	白兵戦	5	2+	6	-2	2

アビリティ

コア：**縦深攻撃、浸透戦術、指揮官**

異次元の力：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が装備している白兵戦武器は**［会心ウーンズ］**アビリティを得る。

宇宙的恐怖（サイキック）：白兵戦フェイズ開始時、このユニットの 6mv 以内にいる各敵ユニットは戦闘ショックテストを行わなければならない。

サイキック・ファミリア：バトル中 1 回限り、白兵戦フェイズ開始時、この兵はサイキック・ファミリアを使役できる。使役した場合、そのフェイズの終了時まで、この兵の『宇宙的恐怖』アビリティの最大射程距離は 2 倍になる。

デザイナーズ・ノート：*ユニットの傍にサイキック・ファミリア・トークンを配置しておき、このアビリティが使用された後にトークンを取り除こう。*

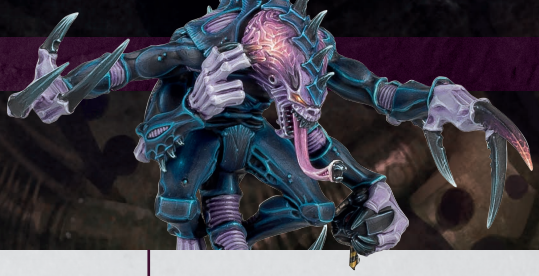
スペシャルセーヴ値 4+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、サイカー、グレイト・ディヴァウアー、伝説的英雄、パトリアーク

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

パトリアーク

異能の怪物、頂点捕食者、寄生する亜神……教父（パトリアーク）は、これらすべてを合わせたものより、尚悪しき存在である。パトリアークはジーンスティーラー・カルトの教団組織を産み落とす、生体汚染の源なのだ。そうして革命の日が到来した時にパトリアークはカルトの最も恐るべき殺戮者となり、戦乱に包まれた惑星の影を徘徊しながら敵を引き裂き、殺害して回るのである。



ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **パトリアーク（伝説的英雄）：1 体 –**

この兵は以下のウォーギアを装備している：教父の鉤爪

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- **ピュアストレイン・ジーンスティーラー**

最高司令官

この兵がアーミーに編入されている場合、その兵は自軍側の**ウォーロード**でなければならない。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、サイカー、グレイト・ディヴァウアー、伝説的英雄、パトリアーク

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

プリムス

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	4	6+	1

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
スコープ付きニードルピストル **[インファントリー特効 2+、遮蔽無効、ピストル]**	18"	1	2+	1	0	D3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
カルト・ボーンソード	白兵戦	5	2+	5	-2	1
毒素注入爪 **[インファントリー特効 2+、追加攻撃]**	白兵戦	2	2+	2	0	D3

アビリティ

コア：**縦深攻撃、指揮官**

教団の扇動者：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が攻撃を行なう際、そのヒットロール結果を何個でもリロールできる。

巧みな策謀家：自軍にこのアビリティを持つ兵が 1 体以上編入されている場合、双方のプレイヤーが初期配置を完了した直後、自軍側の**ジーンスティーラー・カルト**・ユニットを最大 3 個まで選択して再配置を行なう。再配置を行なう際、既に戦略的予備戦力に配置されているユニットの数に関係なく、それらのユニットを戦略的予備戦力に配置してもよい。

スペシャルセーヴ値

5+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレイト・ディヴァウアー、プリムス

陣営キーワード：
ジーンスティーラー・カルト

プリムス

ゲリラ戦の指揮官と、抵抗の影のシンボルとしての役割を占めるプリムスは、ジーンスティーラー・カルトの最高戦闘司令官だ。加えて、プリムス自身もまた恐るべき戦闘員である。その上彼ら彼女らは、蜂起戦術に精通しており、信奉者たちを怒れる群衆から致命的な戦争機械へと変えてしまうほどだ。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **プリムス：1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している：スコープ付きニードルピストル、カルト・ボーンソード、毒素注入爪。

指揮官

この兵は以下のユニットに合流できる：

- **アコライト・ハイブリッド**
- **ハイブリッド・メタモーフ**
- **ネオファイト・ハイブリッド**

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレイト・ディヴァウアー、プリムス

陣営キーワード：
ジーンスティーラー・カルト

ピュアストレイン・ジーンスティーラー

移	耐	防	傷	統	確
8"	4	5+	2	7+	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
カルト・クロウ&鉤爪	白兵戦	4	2+	4	-2	1

アビリティ

コア：**縦深攻撃、浸透戦術**

陣営：**蜂起せし地下教団**

迅速にして狂暴： このユニットは、このターン中に全力移動を行なっていたとしても突撃を宣言できる。

スペシャルセーヴ値

5+

属性キーワード：インファントリー、グレイト・ディヴァウアー、ピュアストレイン・ジーンスティーラー

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

ピュアストレイン・ジーンスティーラー

ティラニッド群巣艦隊（ハイヴフリート）の尖兵組織であるピュアストレイン・ジーンスティーラーは銀河で最も凶悪な生命体の一種だ。ピュアストレイン・ジーンスティーラーは頂点捕食者の狡猾さと、超人的な速度と俊敏さを組み合わせることで、まばたき一つする間に獲物に肉薄し、すぐさま犠牲者を血塗れの肉片へと引き裂いてしまう。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **ピュアストレイン・ジーンスティーラー：5-10 体**

各兵は以下のウォーギアを装備している：カルト・クロウ&鉤爪

属性キーワード：インファントリー、グレイト・ディヴァウアー、ピュアストレイン・ジーンスティーラー

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

リダクトゥス・サボター

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	3	7+	1

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
オートピストル［ピストル］	12"	1	3+	3	0	1
デモリッション・チャージ［アサルト、ブラスト、ワンショット］	6"	D6+3	2+	12	-2	2
ワンショット：装備者はバトル中につき 1 回のみ、この武器で射撃できる。						
遠隔操作爆弾［ブラスト、間接射撃］	24"	D6+3	3+	5	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロースコンバットウェポン	白兵戦	2	3+	3	0	1

アビリティ

コア：**縦深攻撃、浸透戦術、単独工作員、隠密能力**

起爆準備完了：自軍側射撃フェイズ中、『グレネード』策略の対象として、このアビリティを持つ自軍側の兵を 1 体選択してもよい（発動する策略のコストは 0CP となる）。ただし、そのフェイズ中にその兵が『グレネード投擲』策略の対象として既に選択されていない場合に限られる。これにより、そのフェイズ中に『グレネード投擲』策略を 2 回発動できる。

仕掛け爆弾：バトル中 1 回限り、敵ユニットがこの兵の 12mv 以内で通常移動、全力移動、退却を完了した場合、この兵は装備しているリダクトゥス地雷を使用できる。使用した場合、D6 を 1 個ロールせよ。ロール結果が 2+ であれば、その敵ユニットは D3+3 ポイントの致命的ダメージを受ける。同じバトルラウンド中にこのアビリティを使用できるのは、このアビリティを持つ自軍側の 1 体の兵のみである。

デザイナーズ・ノート：*ユニットの傍にリダクトゥス地雷・トークンを配置しておき、このアビリティが使用された後にトークンを取り除こう。*

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレネード、グレイト・ディヴァウアー、リダクトゥス・サボター

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

リダクトゥス・サボター

いかなる圧政者の兵器も、リダクトゥス・サボターの手に掛かれば破壊できない物はない。彼ら彼女らは僅かな時間で、ありとあらゆる物質を爆弾へと変えてしまう。そうしてリダクトゥス・サボターは影の中から忍び込み、戦場にブービー・トラップを張り巡らせ、強力な爆薬で敵の装甲兵器を打ち砕く。

ウォーギア・オプション

- なし

ユニット構成

- **リダクトゥス・サボター：1 体**

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、デモリッション・チャージ、遠隔操作爆弾、クロースコンバットウェポン。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレネード、グレイト・ディヴァウアー、リダクトゥス・サボター

陣営キーワード：ジーンスティーラー・カルト

サンクトゥス

移	耐	防	傷	統	確
6"	3	5+	3	7+	1

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
カルト・スナイパーライフル **[サイカー特効 2+、ヘヴィ、精密攻撃]**	36"	1	3+	5	-2	3

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
サンクトゥス・バイオダガー **[インファントリー特効 3+、精密攻撃]**	白兵戦	6	2+	3	-2	1
クロースコンバットウェポン	白兵戦	2	3+	3	0	1

アビリティ

コア：**縦深攻撃、浸透戦術、単独工作員、隠密能力**

這い寄る影：このユニットはターン中に全力移動や退却を行なっていたとしても、射撃攻撃や突撃を宣言できる。

異能の足跡：第 1 バトルラウンド開始時、この兵の獲物となる敵ユニットを 1 個選択せよ。この兵が獲物を対象に攻撃を行なう際、その攻撃は**【遮蔽無効】**および**【会心ウーンズ】**アビリティを得る。

スペシャルセーヴ値

5+

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレイト・ディヴァウアー、サンクトゥス

陣営キーワード：
ジーンスティーラー・カルト

サンクトゥス

サンクトゥスは、異能の足跡を辿って標的を追跡し、僅かな隙間にさえ潜り込むことができる暗殺者だ。サンクトゥスが持つバイオダガーは、教父（パトリアーク）の遺伝子プールから生成されたものであり、僅かな切り傷でさえも巣族意識体（ブルードマインド）の異能の力を流し込む。さらにサンクトゥスのカルト・スナイパーライフルは、遠距離から獲物を攻撃することができる。

ウォーギア・オプション

- この兵のサンクトゥス・バイオダガーを「カルト・スナイパーライフル 1 個、クロースコンバットウェポン 1 個」に交換できる。

ユニット構成

- **サンクトゥス：1 体**

この兵は以下のウォーギアを装備している：サンクトゥス・バイオダガー。

属性キーワード：インファントリー、キャラクター、グレイト・ディヴァウアー、サンクトゥス

陣営キーワード：
ジーンスティーラー・カルト