



# ケイオスカルト

## アップデート 1.0

この文書は定期的に改訂が加えられるため、バージョン番号が割り振られている。「1.1a」など、バージョン番号の後にアルファベットが書かれている場合、その文書にはその言語独自の修正が含まれている。これは翻訳の過程で発生した問題点を修正するためのものである。この文書が更新された場合、バージョン番号が増えるとともに、新たに更新された箇所についてはアスタリスク(\*)が記載される。

### エラッタ

このセクションはルールに修正を加えるためのものである。このエラッタで修正された文章については青色で強調されている。

#### キルチーム;アッシュ・オヴ・フェイス

56ページ, 変異

第三段落、最終文


以下のように変更する:

“その特務兵はバトル終了後に、本来のケイオス・ディヴォティミニチュアとデータカードに戻る。

第四項目

以下のように変更する:

“各戦略フェイズにつき1回、自軍が固有戦術を使用する、あるいはパスする場合、それらを行なわない代わりに

味方ケイオス・カルト  特務兵を変異させることができる。変異

可能な特務兵の数は、

現在のターニングポイントと同じ数。

## デザイナーズ・コメンタリー

このセクションは複雑かつ例外的なルールについて、ゲームデザイナーがその定義を明確化するためのものだ。

### キルチーム;アッシュ・オヴ・フェイス

Q:グループへの命令を完了する際、最初に命令を受けたディヴォティ・特務兵が自身の命令中にミュータント・特務兵に変異した場合、グループへの命令の条件を満たすために(グループへの命令が可能であるならば)その後もディヴォティ・特務兵を選択し続ける必要がある?

A:その通りだ。

Q:白兵戦中に味方のディヴォティ・特務兵がダメージを与え、かつ無力化されなかった場合、その白兵戦の終了時に自軍が味方特務兵を変異させる際に、自軍はその特務兵を変異させなければならない? それともどの味方特務兵でも変異させられる?

A:その特務兵でなければならない。