



# イグニッション:コア

パラディンフリーランスアーマード  
ファイアチーム データカード



## Updates

- 18 November 2020. Updated Hit Location Chart on Sentinel and Paladin datacards.
- 22 November 2020. Updated weapon name. "Valkyrie Minigun" became "Crusader Minigun".
- 23 November 2020. Added "This equipment regenerates 1 HP each reinforcement phase." to Aegis Shield System.
- 30 November 2020 added "Sere Knife" to all infantry datacards. Added "Muzzle Thump" to Sentinels and to Lancer Beam Rifle.
- 3 December 2020 added "build guide" for Paladin Freelance Armored Fireteam.
- 28 January 2021 improved 'Burst Roll' for Crusader Minigun. Improved Aegis Shield System HP. Aegis Shield System can now tank for all friendly models within 3 squares (was previously restricted to Mechs and Dropships) see Standard Issue Wargear. Added **Aegis Regen System** to **Paladin Warlord Class Mech** datacard.
- 25 February 2021. Changed 'Egress' on the Talos Dropship to read as follows: **Egress: (Special Rule)** During the reinforcement phase this model may be removed from play and then returned to play in the same manner as any models destroyed during the battle round.
- 9 March 2021. Added Holy Paladin: Relic Warlord Class Mech unit datacard and respective wargear
- 28 April 2021: Added 'Hero' keyword to quick reference chart.
- 3 May 2021: Added 'Anti-Personnel' keyword to Defender Handgun and SERE Knife.
- 14 May 2021: Changed text in 'Aegis Shield System' from: **This cannot be used for HIT Results of 8.** to: **This cannot be used for CRITs.** Added text to 'Martyr Shield System: **(Cannot be used for CRITs)** (Results of 8, rolled naturally, or modified from lesser natural rolls can be blocked by Martyr/Aegis Shield System.
- 22 June 2021: added the **Field Tactician** and **Knight** Hero to the **Paladin Datacards**.
- 11 July 2021: Updated **Hellfire Missile Rack** rate of fire (RoF) to 1-4 to improve damage output.
- 12 September 2012: Corrected typo on 'Knight' Hero card. Changed **Sword Saint** to **Sword Master**.
- 8 June 2022: **Added the following special rule to Lancer Beam Rifle: Each time this weapon makes an attack action, this model may also fire a single MISSILE weapon at Rate of Fire:1.** This can be used to ignore the Special Rule that restricts **Hellfire and Javelin Missile Systems** from firing only once per activation. The **MISSILE** weapon must have available ammo to make this extra attack.
- 8 June 2022: Improved formatting of **Paladin Warlord Class Mech** data-cards.
- 19 June 2022: Added "**Strike-ThroughX**" to Keywords Quick Reference and "**Strike-Through1**" to **Relic Gunblade** melee profile for **Holy Paladin Warlord Class Mech**
- 26 June 2022: Added "**Tactical Airdrop**" **ability** to Pilot data-cards. Removed "**Escape and Evade**" **tactical ability** from Pilot data-cards
- 30 November 2022. Added additional text to 'Strike-ThroughX' to clarify the rule: **This can include a square previously occupied by the Target, provided that the Target was Destroyed by this attack.**
- 18 March 2023: **Knight** is updated from **Hero** to **Infantry** along with relevant changes to abilities and stats.
- 18 March 2023: **Field Tactician** is updated from **Hero** to **Team Leader** along with relevant changes to abilities and stats.

# ビルドガイド

このセクションはイグニッション：コアのパラディン型とセンチネル型メックのモジュラー化されたビルドオプションをカバーしており、これによってあなたはコアルールに準拠しながら自分のミニチュアを建造できます。

**センチネル：サポート級メック：**このモデルはグラディウス・パーストライフルと共に製造されています。これに加えて、各機は以下のオプションのうち1つを選べます

**パラディン：ウォーロード級メック：**このモデルはアイギス・シールドシステムと共に製造されています。これに加えて、各機は以下のオプションのうち1つを選べます

**主武器：**ガンブレードまたはランサー・ビームライフル  
**ガンダリシステム：**イカルス・フライトキット付ジャベリン・ミサイルポッド または ヘルファイア・ミサイルラック

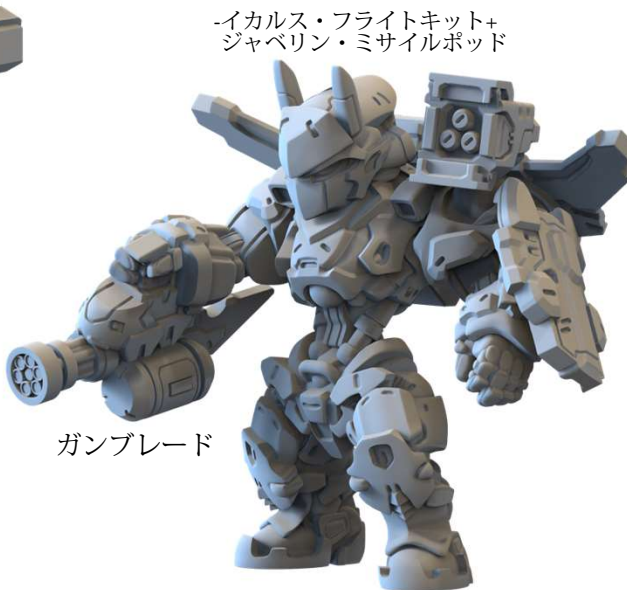
下記の各モデルは全て提供部品の組み合わせで組立されています。



イカルス・フライトキット  
+ジャベリン・ミサイルポッド



又は  
ヘルファイア・  
ミサイルラック



ガンブレード

イカルス・フライトキット+  
ジャベリン・ミサイルポッド

又は  
ヘルファイア・ミサイルラック



ランサー  
ビームライフル

### パラディンのファクションキーワード

**AdvantageX/アドバンテージX:** アドバンテージXを持ったモデルがロールをする場合、Xの値と同じ数のダイスを追加で振る。ロール後に、コントロール中のプレイヤーはXの値と同じ数のダイスを選んで廃棄し、ロールを処理する。

**Anti-Personnel/対人兵器:** D8ロール結果の解決時、この武器は歩兵とパイロットのモデルに対するあらゆるヒットロール結果に+1を得る。

**Crit/CritX/クリットX:** クリティカルヒットの略語です。通常の場合、攻撃時にクリティカルが発生すると常に追加の(D8)ヒット結果が防御側モデルに対して発生しますが、結果は自動で目8になり修正はできません（この場合D8をロールしない事）。これがCritXの場合は、Xの数だけ防御側モデルに対して追加のD8ヒットが発生します。

**Destroyed/撃破:** 撃破されたモデルは盤面から除去されます。

**EDEN Link/EDENリンク:** このモデルがプレイに投入される際、味方パイロットモデルはコクピット内からプレイを開始できます（既に戦場に出ている場合は除く）。もしパイロットがコクピット内にいる状態でこのモデルが撃破された場合、プレイから取り除かれる前にこのモデルから3スクエア以内の戦場にパイロットが配置されます。アクティベーション中、搭乗中のパイロットはデismount/降機(アクション)をすることで戦場におけるこのモデルの隣接スクエアに配置できます。友軍のパイロットはこのモデルに隣接していればエンバーク/乗機(アクション)をしてコクピットに入ることができます。同じアクティベーション中にデismountとエンバークを同時に行う事はできません。パイロットは降りた状態でこのモデルをアクティベートする事もできますが、各アクションには追加のアクションポイントが必要で、パイロットはこのモデルを1スクエア動かすのに(2)移動ポイントを払う必要があります。

**Flying/飛行:** このキーワードを持つモデルはトレインの上を飛び越えて移動できます。（ただしトレインに占有されていないスクエアで移動終了できる場合に限りです）

**Hero/ヒーロー:** このモデルはコントロールしているプレイヤー側のあらゆるイニシアチブステップ中にもアクティベートできます。それに加えてこのモデルはインファントリと同じように目標を確保できます。

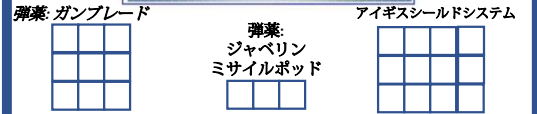
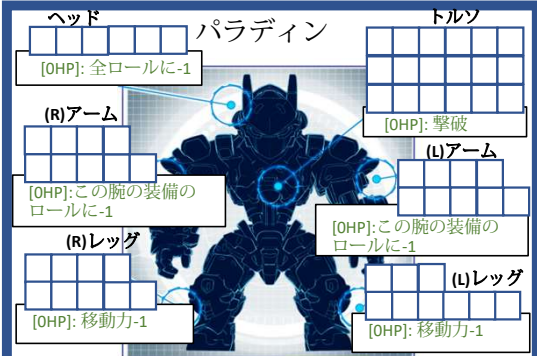
**PushX/プッシュX:** 攻撃がプッシュを発生させた場合、攻撃側モデルをコントロールしているプレイヤーは防御側モデルをXの値分だけ、（移動の通常ルールと同じように）動かすことができます。複数のプッシュ効果は累積します。（例：攻撃側モデルが攻撃でプッシュ1とプッシュ2を発生させた場合、防御側モデルを任意方向に3スクエア移動できます）

**Secondary Explosion/二次爆発:** このキーワードを持つ武器の攻撃がメック又はトランスポートのモデルを撃破した場合、その1スクエア以内にいた全てのモデルに対して**全部位**への(1)DMGとプッシュ1を与えます

**Strike-ThroughX/切り抜けX:** この攻撃が何らかのダメージを与えた場合、攻撃側モデルのコントロールプレイヤーはターゲットからXスクエア離れた任意の地点にその攻撃側モデルを配置できます。この攻撃で**ターゲット**が撃破された場合は、その**ターゲット**が元いた地点にも置けます。

**Transport/トランスポート:** 隣接するインファントリ又はパイロットモデルは(2)移動ポイントを消費してこのモデルにエンバーク/搭乗できます。搭乗したインファントリ又はパイロットモデルは(3)移動ポイントを消費してこのモデルに隣接する任意のスクエアに降りることができます。このモデルがプレイに入る場合（デプロイメント又はレインフォースメントフェイス中）、プレイ外のあらゆるインファントリ又はパイロットモデルはこのモデルに搭乗したまま一緒にプレイに入ることができます。





**アイギス再生システム:** (アクション) このユニットのアイギス・シールドシステムは6HP回復する。この能力で元々の最大HPから6HP分まで強化させる事も可能です(合計18HP)

**アイギスシールドシステム HP: 12** この装備が1以上のHPを残している場合、コントロール側プレイヤーはこのモデルの3スクエア以内の味方モデルがヒットを受けた際に都度D10をロールして、出目4,9ならアイギス・シールドシステムが代わりにダメージを受ける。この能力はクリティカルに対しては使用できない。この装備は各増援フェイズにつき1HP回復する。

- ヒットロール表\***
- 8: 攻撃側が選べる
  - 7: ヘッド
  - 4-6: トルソ
  - 2-3: 防御側が選べる
  - 1: ミス

\*このモデルはパイロットの移動力とアクションポイントを使用します。

\*HPゼロの部位に割り振られたヒットは自動で出目8になります  
キーワード: EDEN リンク

**ガンブレード: ガンモード**

射程: 12  
発射レート: 1-3  
ダメージ: 1  
弾薬: 9  
バーストロール表

0: 0  
1-2: 1D8  
3-4: 2D8  
5-6: 3D8  
7-8: 4D8 + Crit  
9: 5D8 + Crit2

この武器はガンモードでプレイを開始する。バトル中、任意の時点でソードモードに変更できるが、以降のプレイ中はソードモードのままになる。

**ガンブレード: ソードモード**

射程: 3  
発射レート: 2  
ダメージ: 3  
弾薬: 無限  
バーストロール表

**ジャベリン/ミサイルポッド**

射程: 30  
発射レート: 1-3  
ダメージ: 3  
弾薬: 3

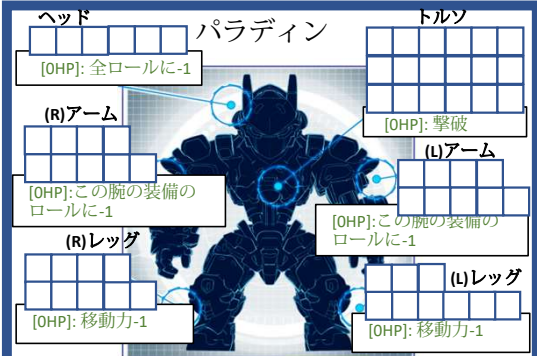
**バーストロール表**

0: 0  
1-5: 1D8  
6-7: 2D8  
8: 2D8 + Push1  
9: 3D8 + Push2

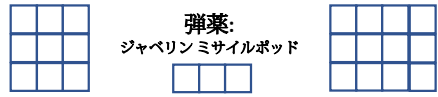
特別ルール: この武器は各アクティベーションにつき一度だけ発射できる。

**イカルスフライトキット**

この装備を持つモデルは飛行のキーワードを獲得し、移動力が(6)だけ増える



弾薬: ランサー ビームライフル      アイギスシールドシステム



**アイギス再生システム (アクション)** このユニットのアイギス・シールドシステムは6HP回復する。この能力で元々の最大HPから6HP分まで強化させる事も可能です(合計18HP)

**アイギスシールドシステム HP: 12** この装備が1以上のHPを残している場合、コントロール側プレイヤーはこのモデルの3x3スクエア以内の味方モデルがヒットを受けた際に都度D10をロールしてもよい。出目4-9ならアイギス・シールドシステムが代わりにダメージを受ける。この能力はクリティカルに対しては使用できない。この装備は各増援フェイズにつき1HP回復する。

**ヒットロール表\***

- 8: 攻撃側が選べる
- 7: ヘッド
- 4-6: トルソ
- 2-3: 防御側が選べる
- 1: ミス

\*HPゼロの部位に割り振られたヒットは自動で出目8になります

\*このモデルはパイロットの移動力とアクションポイントを使用します。

**キーワード: EDEN リンク**

**ランサー ビームライフル**

射程: 25  
 発射レート: 1-2  
 ダメージ: 2  
 弾薬: 9  
**バーストロール表**  
 0: 0  
 1-3: 1D8  
 4-6: 2D8  
 7-8: 2D8 + Crit  
 9: 2D8 + Crit2

この武器で攻撃する度、このモデルは追加でミサイル兵器を発射レート:1で同時発射できる。

これによってヘルファイアとジャベリンミサイルシステムの「各アクティベーションにつき一射のみ」の制限を無視できる。この追加攻撃をする場合は使用可能なミサイル弾薬が必要です。

**ジャベリンミサイルポッド**

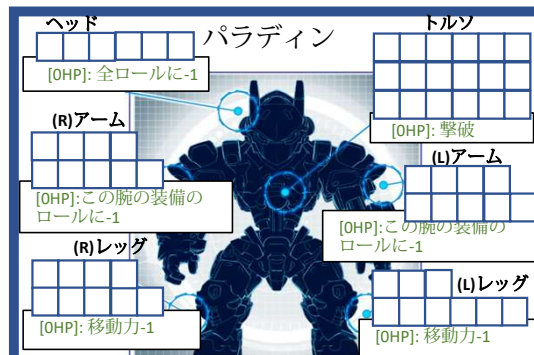
射程: 30  
 発射レート: 1-3  
 ダメージ: 3  
 弾薬: 3

**バーストロール表**

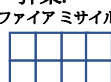
0: 0  
 1-5: 1D8  
 6-7: 2D8  
 8: 2D8 + Push1  
 9: 3D8 + Push2  
**特別ルール:** この武器は各アクティベーションにつき一度だけ発射できる

**イカルスフライトキット**

この装備を持つモデルは飛行のキーワードを獲得し、移動力が(6)だけ増える



弾薬: **ガンブレード** 弾薬: **ヘルファイア ミサイルラック** アイギスシールドシステム



アイギス再生システム: **アクション** このユニットのアイギス・シールドシステムは6HP回復する。この能力で元々の最大HPから6HP分まで強化させる事も可能です(合計18HP)

**アイギスシールドシステム HP: 12** この装備が1以上のHPを残している場合、コントロール側プレイヤーはこのモデルの3スグエア以内の味方モデルがヒットを受けた際に都度D10をロールしてもよい。出目4-9ならアイギス・シールドシステムが代わりにダメージを受ける。この能力はクリティカルに対しては使用できない。この装備は各増援フェーズにつき1HP回復する。

**ヒットロール表\***

8: 攻撃側が選べる

7: ヘッド

4-6: トルソ

2-3: 防御側が選べる

1: ミス

\*HPゼロの部位に割り振られたヒットは自動で出目8になります

**キーワード: EDEN リンク**

**ガンブレード: ガンモード**

射程: 3

発射レート: 2

ダメージ: 3

弾薬: 無限

1-2: 1D8

3-4: 2D8

5-6: 3D8

7-8: 4D8 + Crit

9: 5D8 + Crit2

この武器はガンモードでプレイを開始する。バトル中、任意の時点でソードモードに変更できるが、以降のプレイ中はソードモードのままになる。

**ガンブレード: ソードモード**

射程: 3

発射レート: 2

ダメージ: 3

弾薬: 無限

バーストロール表

0: 0

1: 1D8

2-5: 2D8

6-8: 3D8 + Push 1

9: 3D8 + Crit + push 3

**ヘルファイア ミサイルラック**

射程: 30

発射レート: 1-4

ダメージ: 3

弾薬: 8

バーストロール表

0: 0

1-5: 1D8

6-7: 2D8

8: 2D8 + Push1

9: 3D8 + Push2

特別ルール: この武器は各アクティベーションにつき一度だけ発射できる。

ヘッド **パラディン** トルソ

[OHP]: 全ロールに-1

(R)アーム (L)アーム

[OHP]: この腕の装備のロールに-1 [OHP]: 撃破

[OHP]: この腕の装備のロールに-1 [OHP]: この腕の装備のロールに-1

(R)レッグ (L)レッグ

[OHP]: 移動力-1 [OHP]: 移動力-1

弾薬: **ガンブレード** 弾薬: **アイギスシールドシステム**

ヘルファイア ミサイルラック


アイギス再生システム: **(アクション)** このユニットのアイギス・シールドシステムは6HP回復する。この能力で元々の最大HPから6HP分まで強化させる事も可能です(合計18HP)

**アイギスシールドシステム HP: 12** この装備が1以上のHPを残している場合、コントロール側プレイヤーはこのモデルの3スクエア以内の味方モデルがヒットを受けた際に都度D10をロールしてもよい。出目4-9ならアイギス・シールドシステムが代わりにダメージを受ける。この能力はクリティカルに対しては使用できない。この装備は各増援フェイズにつき1HP回復する。

**ヒットロール表\***  
 8: 攻撃側が選べる  
 7: ヘッド  
 4-6: トルソ  
 2-3: 防御側が選べる  
 1: ミス

\*このモデルはパイロットの移動力とアクションポイントを使用します。

\*HPゼロの部位に割り振られたヒットは自動で出目8になります

キーワード: **EDEN リンク**

**ランサー ビームライフル**

射程: 25  
 発射レート: 1-2  
 ダメージ: 2  
 弾薬: 9  
**バーストロール表**  
 0: 0  
 1-3: 1D8  
 4-6: 2D8  
 7-8: 2D8 + Crit  
 9: 2D8 + Crit2

この武器で攻撃する度、このモデルは追加でミサイル兵器を発射レート:1で同時発射できる。

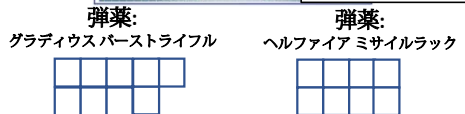
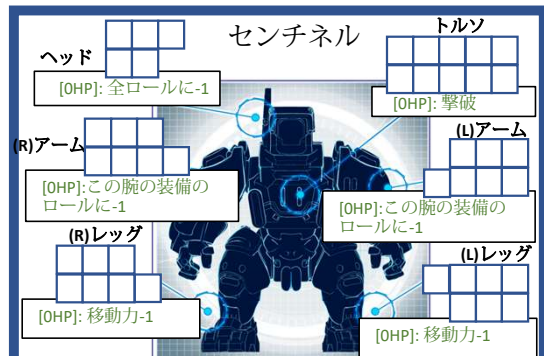
これによってヘルファイアとジャベリンミサイルシステムの「各アクティベーションにつき一射のみ」の制限を無視できる。この追加攻撃をする場合は使用可能なミサイル弾薬が必要です。

**ヘルファイア ミサイルラック**

射程: 30  
 発射レート: 1-4  
 ダメージ: 3  
 弾薬: 8

**バーストロール表**  
 0: 0  
 1-5: 1D8  
 6-7: 2D8  
 8: 2D8 + Push1  
 9: 3D8 + Push2

**特別ルール:** この武器は各アクティベーションにつき一度だけ発射できる。



**照準用意: (タクティカルアビリティ)** このユニットは移動しない代わりにエイムトークンを獲得してもよい。アクションフェイズ中の任意のタイミングでこのトークンを破棄する事で直ちにフリーの射撃アクションを行える。

移動力: 6  
アクション: 2

- ヒットロール表\*
- 8: 攻撃側が選べる
  - 7: ヘッド
  - 4-6: トルソ
  - 2-3: 防御側が選べる
  - 1: ミス

\*HPゼロの部位に割り振られたヒットは自動で出目8になります

キーワード: サポートメック

**グラディウスバーストライフル**  
 射程: 16  
 発射レート: 1-2  
 ダメージ: 1  
 弾薬: 9

**バーストロール表**  
 0: 0  
 1-3: 1D8  
 4-6: 2D8  
 7-8: 2D8 + Crit  
 9: 2D8 + Crit2

**ヘルファイア ミサイルラック**  
 射程: 30  
 発射レート: 1-4  
 ダメージ: 3  
 弾薬: 8

**バーストロール表**  
 0: 0  
 1-5: 1D8  
 6-7: 2D8  
 8: 2D8 + Push1  
 9: 3D8 + Push2

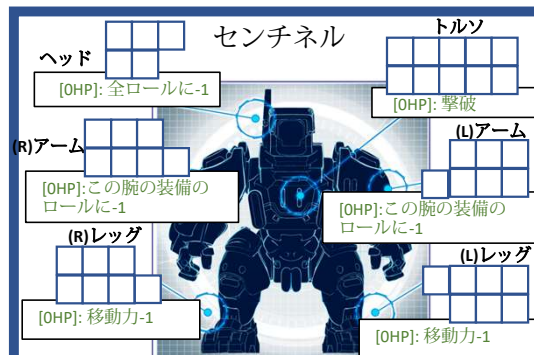
**特別ルール:** この武器は各アクションにつき一度だけ発射できる

**マズルサンブ(銃口突き)**  
 射程: 2  
 発射レート: 1  
 ダメージ: 1  
 弾薬: 無限

**バーストロール表**  
 0-2: 0  
 3-7: 1D8 + Push1  
 8: 2D8 + Push2  
 9: 2D8 + Push3 + Crit

弾も切れ絶望的な状況下、メックは空になった武器の銃口を相手に叩きつける





**弾薬:**

グラディウスバーストライフル



**弾薬:**

ジャベリンミサイルポッド



**照準注意: (タクティカルアビリティ)** このユニットは移動しない代わりにエイムトークンを獲得してもよい。アクションフェイズ中の任意のタイミングでこのトークンを破棄する事で直ちにフリーの射撃アクションを行える。

移動力: 6  
アクション: 2

**ヒットロール表\***

8: 攻撃側が選べる  
7: ヘッド  
4-6: トルソ  
2-3: 防御側が選べる

1: ミス

\*HPゼロの部位に割り振られたヒットは自動で出目8になります

**キーワード:** サポートメック

**グラディウスバーストライフル**

射程: 16  
発射レート: 1-2  
ダメージ: 1  
弾薬: 9

**バーストロール表**

0: 0  
1-3: 1D8  
4-6: 2D8  
7-8: 2D8 + Crit  
9: 2D8 + Crit2

**「ジャベリン」ミサイルポッド**

射程: 30  
発射レート: 1-3  
ダメージ: 3  
弾薬: 3

**バーストロール表**

0: 0  
1-5: 1D8  
6-7: 2D8  
8: 2D8 + Push1  
9: 3D8 + Push2

**特別ルール:** この武器は各アクションにつき一度だけ発射できる

**イカルスフライトキット**

この装備を持つモデルは飛行のキーワードを獲得し、移動力が(6)だけ増える

**マズルサンブ(銃口突き)**

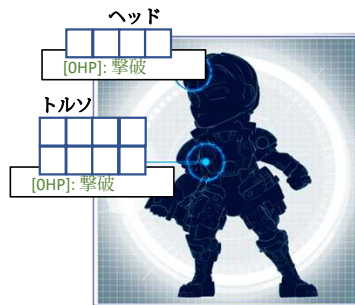
射程: 2  
発射レート: 1  
ダメージ: 1  
弾薬: 無限

**バーストロール表**

0-2: 0  
3-7: 1D8 + Push1  
8: 2D8 + Push2  
9: 2D8 + Push3 + Crit

弾も切れ絶望的な状況下、メックは空になった武器の銃口を相手に叩きつける

### パイロット



弾薬: ディフェンダー  
Handgun



タクティカルエアドロップ: **(アビリティ)** このユニットのウォーロード級メックが撃破され、かつこのユニットがレインフォースメントフェイズにまだプレイの中にいる場合、コントロール側プレイヤーはタクティカルエアドロップの中にウォーロード級メックを配置してもよい。  
タクティカルエアドロップ内のメックはこのユニットのイニシアチブステップ中に、このユニットから少なくとも(4)スクエア以上離れた地点に展開される。

#### ヒットロール表

8: ヘッド  
6-7: トルソ  
1-5: ミス

移動力: 6  
アクション: 3

### ディフェンダーハンドガン

射程: 8  
発射レート: 1-3  
ダメージ: 1  
弾薬: 9

#### バーストロール表

0: 0

1-6: 1D8

7-8: 2D8

9: 2D8 + Crit

特別ルール: Anti-Personnel/対人兵器

#### SEREナイフ

射程: 1

発射レート: 1

ダメージ: 2

弾薬: 無限

#### バーストロール表

0: 0

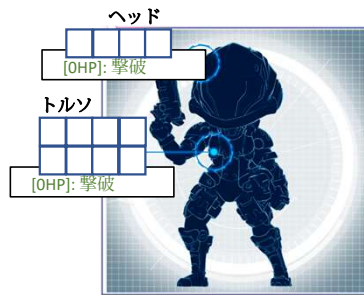
1-6: 1D8

7-8: 2D8

9: 2D8 + Crit

特別ルール: Anti-Personnel/対人兵器

### パイロット



弾薬: ディフェンダー  
Handgun



タクティカルエアドロップ: **アビリティ** このユニットのウォーロード級メックが撃破され、かつこのユニットがレインフォースメントフェイズにまだプレイの中にいる場合、コントロール側プレイヤーはタクティカルエアドロップの中にウォーロード級メックを配置してもよい。  
タクティカルエアドロップ内のメックはこのユニットのイニシアチブステップ中に、このユニットから少なくとも(4)スクエア以上離れた地点に展開される。

#### ヒットロール表

8: ヘッド  
6-7: トルソ  
1-5: ミス

移動力: 6  
アクション: 3

### ディフェンダーハンドガン

射程: 8  
発射レート: 1-3  
ダメージ: 1  
弾薬: 9

#### バーストロール表

0: 0  
1-6: 1D8  
7-8: 2D8  
9: 2D8 + Crit

特別ルール: Anti-Personnel / 対人兵器

#### SEREナイフ

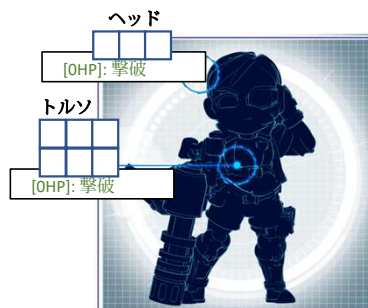
射程: 1  
発射レート: 1  
ダメージ: 2  
弾薬: 無限

#### バーストロール表

0: 0  
1-6: 1D8  
7-8: 2D8  
9: 2D8 + Crit

特別ルール: Anti-Personnel / 対人兵器

インファントリ: ファイアチーム リーダー



弾薬: クルセイダー ミニガン 弾薬: ディフェンダー Handgun



防御陣地: (タクティカルアビリティ) このユニットは移動しない代わりにエイムトークンを獲得してもよい。

アクティベーションフェイズ中の任意のタイミングでこのトークンを破棄する事で直ちに(1)スクエア移動し、フリーの射撃アクションを行える。

ヒットロール表

8: ヘッド  
6-7: トルソ  
1-5: ミス

移動力: 6  
アクション: 2

キーワード: インファントリ、チームリーダー

クルセイダー ミニガン

射程: 16  
発射レート: 1-3  
ダメージ: 1  
弾薬: 9

バーストロール表

0: 0  
1-2: 2D8  
3-5: 3D8  
6-8: 3D8 + Crit  
9: 4D8 + Crit + Push1

ディフェンダー ハンドガン

射程: 8  
発射レート: 1-3  
ダメージ: 1  
弾薬: 9

バーストロール表

0: 0  
1-6: 1D8  
7-8: 2D8  
9: 2D8 + Crit

特別ルール: Anti-Personnel / 対人兵器

SEREナイフ

射程: 1  
発射レート: 1  
ダメージ: 2  
弾薬: 無限

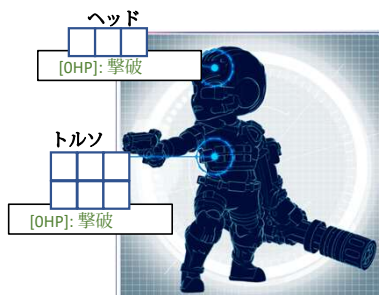
バーストロール表

0: 0  
1-6: 1D8  
7-8: 2D8  
9: 2D8 + Crit

特別ルール: Anti-Personnel / 対人兵器

チームリーダー: チームリーダーのキーワードを持つモデルは一人までしかアーマードファイアチームに編成できません。

### インファントリ: ファイアチーム リーダー



弾薬: クルセイダー ミニガン 弾薬: ディフェンダー Handgun



防御陣地: (タクティカルアビリティ) このユニットは移動しない代わりにエイムトークンを獲得してもよい。

アクティベーションフェイズ中の任意のタイミングでこのトークンを破壊する事で直ちに(1)スクエア移動し、フリーの射撃アクションを行える。

#### ヒットロール表

8: ヘッド  
6-7: トルソ  
1-5: ミス

移動力: 6  
アクション: 2

キーワード: インファントリ、チームリーダー

### クルセイダー ミニガン

射程: 16  
発射レート: 1-3  
ダメージ: 1  
弾薬: 9

#### バーストロール表

0: 0  
1-2: 2D8  
3-5: 3D8  
6-8: 3D8 + Crit  
9: 4D8 + Crit + Push1

### ディフェンダー ハンドガン

射程: 8  
発射レート: 1-3  
ダメージ: 1  
弾薬: 9

#### バーストロール表

0: 0  
1-6: 1D8  
7-8: 2D8  
9: 2D8 + Crit

特別ルール: Anti-Personnel / 対人兵器

### SEREナイフ

射程: 1  
発射レート: 1  
ダメージ: 2  
弾薬: 無限

#### バーストロール表

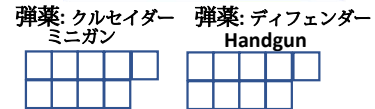
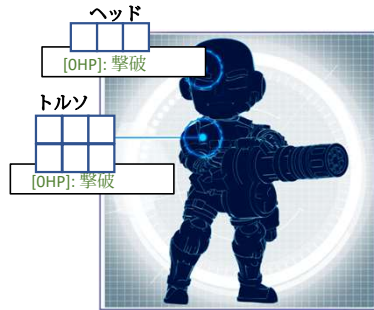
0: 0  
1-6: 1D8  
7-8: 2D8  
9: 2D8 + Crit

特別ルール: Anti-Personnel / 対人兵器

チームリーダー: チームリーダーのキーワードを持つモデルは一人までしかアーマードファイアチームに編成できません。



### インファントリ: オペレーター



防御陣地: **(タクティカルアビリティ)** このユニットは移動しない代わりにエイムトークンを獲得してもよい。

アクティベーションフェイズ中の任意のタイミングでこのトークンを破壊する事で直ちに(1)スクエア移動し、フリーの射撃アクションを行える。

#### ヒットロール表

8: ヘッド  
6-7: トルソ  
1-5: ミス

移動力: 6  
アクション: 1

キーワード: インファントリ

### クルセイダー ミニガン

射程: 16  
発射レート: 1-3  
ダメージ: 1  
弾薬: 9

#### バーストロール表

0: 0  
1-2: 2D8  
3-5: 3D8  
6-8: 3D8 + Crit  
9: 4D8 + Crit + Push1

### ディフェンダー ハンドガン

射程: 8  
発射レート: 1-3  
ダメージ: 1  
弾薬: 9

#### バーストロール表

0: 0  
1-6: 1D8  
7-8: 2D8  
9: 2D8 + Crit

特別ルール: Anti-Personnel / 対人兵器

### SEREナイフ

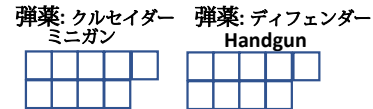
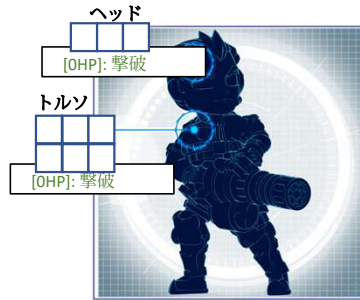
射程: 1  
発射レート: 1  
ダメージ: 2  
弾薬: 無限

#### バーストロール表

0: 0  
1-6: 1D8  
7-8: 2D8  
9: 2D8 + Crit

特別ルール: Anti-Personnel / 対人兵器

インファントリ: オペレーター



防御陣地: (タクティカルアビリティ) このユニットは移動しない代わりにエイムトークンを獲得してもよい。

アクティベーションフェイズ中の任意のタイミングでこのトークンを破棄する事で直ちに(1)スクエア移動し、フリーの射撃アクションを行える。

ヒットロール表

8: ヘッド  
6-7: トルソ  
1-5: ミス

移動力: 6  
アクション: 1

キーワード: インファントリ

クルセイダー ミニガン

射程: 16  
発射レート: 1-3  
ダメージ: 1  
弾薬: 9

バーストロール表

0: 0  
1-2: 2D8  
3-5: 3D8  
6-8: 3D8 + Crit  
9: 4D8 + Crit + Push1

ディフェンダー ハンドガン

射程: 8  
発射レート: 1-3  
ダメージ: 1  
弾薬: 9

バーストロール表

0: 0  
1-6: 1D8  
7-8: 2D8  
9: 2D8 + Crit  
特別ルール: Anti-Personnel / 対人兵器

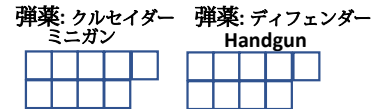
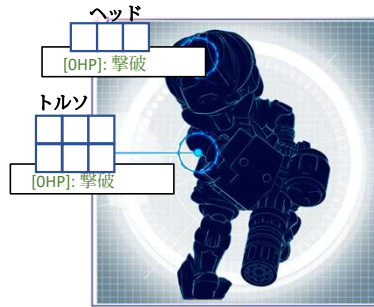
SEREナイフ

射程: 1  
発射レート: 1  
ダメージ: 2  
弾薬: 無限

バーストロール表

0: 0  
1-6: 1D8  
7-8: 2D8  
9: 2D8 + Crit  
特別ルール: Anti-Personnel / 対人兵器

インファントリ: オペレーター



防御陣地: **(タクティカルアビリティ)** このユニットは移動しない代わりにエイムトークンを獲得してもよい。

アクティベーションフェイズ中の任意のタイミングでこのトークンを破棄する事で直ちに(1)スクエア移動し、フリーの射撃アクションを行える。

**ヒットロール表**

8: ヘッド  
6-7: トルソ  
1-5: ミス

移動力: 6  
アクション: 1

キーワード: インファントリ

クルセイダー ミニガン

射程: 16  
発射レート: 1-3  
ダメージ: 1  
弾薬: 9

バーストロール表

0: 0  
1-2: 2D8  
3-5: 3D8  
6-8: 3D8 + Crit  
9: 4D8 + Crit + Push1

ディフェンダー ハンドガン

射程: 8  
発射レート: 1-3  
ダメージ: 1  
弾薬: 9

バーストロール表

0: 0  
1-6: 1D8  
7-8: 2D8  
9: 2D8 + Crit

特別ルール: Anti-Personnel / 対人兵器

SEREナイフ

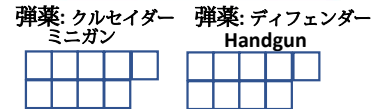
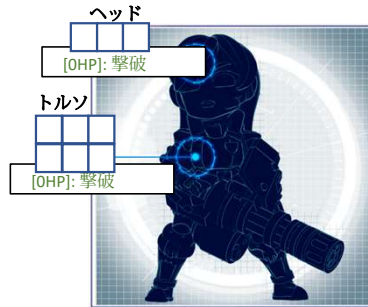
射程: 1  
発射レート: 1  
ダメージ: 2  
弾薬: 無限

バーストロール表

0: 0  
1-6: 1D8  
7-8: 2D8  
9: 2D8 + Crit

特別ルール: Anti-Personnel / 対人兵器

### インファントリ: オペレーター



防御陣地: (タクティカルアビリティ)このユニットは移動しない代わりにエイムトークンを獲得してもよい。

アクティベーションフェイズ中の任意のタイミングでこのトークンを破棄する事で直ちに(1)スクエア移動し、フリーの射撃アクションを行える。

#### ヒットロール表

8: ヘッド  
6-7: トルソ  
1-5: ミス

移動力: 6  
アクション: 1

キーワード: インファントリ

### クルセイダー ミニガン

射程: 16  
発射レート: 1-3  
ダメージ: 1  
弾薬: 9

#### バーストロール表

0: 0  
1-2: 2D8  
3-5: 3D8  
6-8: 3D8 + Crit  
9: 4D8 + Crit + Push1

### ディフェンダー ハンドガン

射程: 8  
発射レート: 1-3  
ダメージ: 1  
弾薬: 9

#### バーストロール表

0: 0  
1-6: 1D8  
7-8: 2D8  
9: 2D8 + Crit

特別ルール: Anti-Personnel / 対人兵器

### SEREナイフ

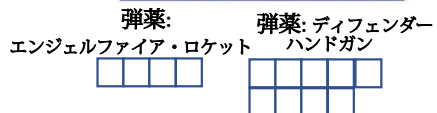
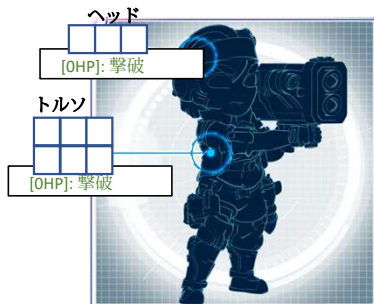
射程: 1  
発射レート: 1  
ダメージ: 2  
弾薬: 無限

#### バーストロール表

0: 0  
1-6: 1D8  
7-8: 2D8  
9: 2D8 + Crit

特別ルール: Anti-Personnel / 対人兵器

インファントリ:ヘビーウェポンスペシャリスト



防御陣地: **(タクティカルアビリティ)** このユニットは移動しない代わりにエイムトークンを獲得してもよい。

アクティベーションフェイズ中の任意のタイミングでこのトークンを破棄する事で直ちに(1)スクエア移動し、フリーの射撃アクションを行える。

**ヒットロール表**

8: ヘッド  
6-7: トルソ  
1-5: ミス

移動力: 6  
アクション: 1

キーワード: インファントリ

エンジェルファイア・ロケットランチャー

射程: 30  
発射レート: 1  
ダメージ: 3  
弾薬: 4

バーストロール表

0: 0  
1-3: 1D8  
4-6: 2D8  
7-8: 3D8 + Push1  
9: 3D8 + Push2 + Crit

特別ルール: **Secondary Explosion/二次爆発**

このキーワードを持つ武器の攻撃がメック又はトランスポートのモデルを撃破した場合、その(3)スクエア以内にいた全てのモデルに対して全部位への(1)DMGとブッシュ1を受けます

ディフェンダーハンドガン

射程: 8  
発射レート: 1-3  
ダメージ: 1  
弾薬: 9

バーストロール表

0: 0  
1-6: 1D8  
7-8: 2D8  
9: 2D8 + Crit

特別ルール: **Anti-Personnel / 対人兵器**

SEREナイフ

射程: 1  
発射レート: 1  
ダメージ: 2  
弾薬: 無限

バーストロール表

0: 0  
1-6: 1D8  
7-8: 2D8  
9: 2D8 + Crit

特別ルール: **Anti-Personnel / 対人兵器**



**(R) エンジン** タロス ドロップシップ **テイル**

[OHP]: 乗機中の全モデルを隣に配置し、当機は撃破される。

[OHP]: 乗機中の全モデルを隣に配置し、当機は撃破される。各モデルは(1)DMGを各部位に受ける。

**(L) エンジン**

[OHP]: 乗機中の全モデルを隣に配置し、当機は撃破される。各モデルは(1)DMGを各部位に受ける。

**胴体**

[OHP]: 当機と乗機中の全モデルは撃破される。

**補給:** **[アクション]** (3)スクエア以内のモデル1体は 武器1つを(3)弾薬分補充できる。

**ブースト:** **[アクション]** このモデルは(+3)移動力を獲得する。

**リペア/メディック:** **[アクション]** (3)スクエア以内のモデル1体は1ヒット部位を(3)HP回復する。

**イーグレス:** **[特別ルール]** レインフォースメントフェイズ中、このモデルをプレイから取り除き、その後モデルがバトルラウンド中に撃破された時と同じようにプレイに戻しても良い。

### ヒットロール表

8: 攻撃側が選べる

+ Push1

7: 胴体 + Push1

6: 胴体

5: テイル

4: 防御側が選べる

1-3: ミス

移動力: 10

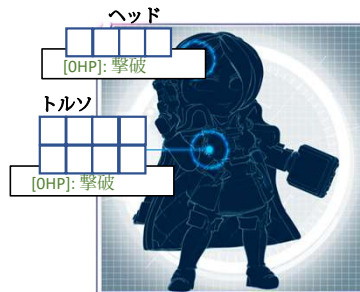
アクション: 2

**キーワード:** **トランスポート, 飛行**

**トランスポート:** 隣接するインファントリ又はパイロットのモデルは(2)移動力を消費してこのモデルに乗機でき、乗機している場合は(3)移動力を消費してこのモデルの任意の隣接スクエアに配置できる。

このモデルが(デプロイメント又はレインフォースメントフェイズ中に)プレイに入る際、プレイ外の任意のインファントリ又はパイロットのモデルはこのモデルに乗機したままプレイに入ってもよい。

ファイアチームリーダー: フィールドタクティシャン



弾薬: 複機能リボルバー 'ピースキーパー'

.45cal エンフォーサー弾頭



.50cal エクスキューショナー



**制限点射:** **パッシブ** このモデル又は(6)スクエア以内の友軍モデルが攻撃アクションを行った任意のタイミングで; それらはD10のバーストを1つリロールしてもよい。加えて、それらの出した出目(8)以上のバーストロールは弾薬を消費しない。

セントリーロボット端末:

(アクション)プレイ中の味方センチネルモデル体をPushする

(アクション)プレイ中の味方センチネルモデル体は直ちに攻撃アクションを行う。この攻撃ではミサイル兵器は使えない。

キーワード: インファントリ、チームリーダー

ヒットロール表

8: ヘッド

6-7: トルソ

1-5: ミス

移動力: 6

アクション: 2

複機能リボルバー 'ピースキーパー'

.45cal エンフォーサー (外周シリンダー)

バーストロール表

0: 0

1-6: 1D8

7-8: 2D8 + Crit

9: 2D8 + Crit2

射程: 10

発射レート: 1-2

ダメージ: 2

弾薬: 6

.50cal エクスキューショナー (センターバレル)

バーストロール表

0: 0

1-4: 1D8 +Push1

5-8: 1D8 +Crit +Push1

9: 1D8 +Crit2 +Push2

射程: 10

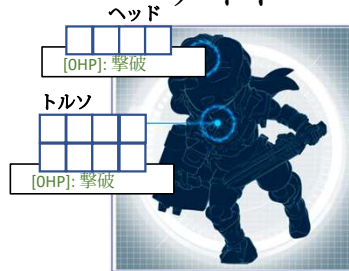
発射レート: 1

ダメージ: 4

弾薬: 1

**チームリーダー:** チームリーダーのキーワードを持つモデルは一人までしかアーマードファイアチームに編成できません。

## ナイト



**ソードマスター:** このモデルは任意のバーストとヒットロールをリロールしてもよい。

**ヴァンガード:** このモデルはデプロイ/レインフォース時にデプロイメントゾーンから(4)スクエアまで離れて配置してもよい

**シールドガーディアン(タクティカルアビリティ)** このモデルは残りのバトルラウンドの間ソードマスターの能力を失うが、騎士の盾についてバトルラウンド終了まで「全ロール結果+1」と「任意のD10リロール」と「(push等の)移動効果無効」が付与される。

**騎士の盾** このモデルが目標の上にいる間、同じく圏内にいる敵モデルの数に関係なくその目標をコントロールすることができる。

**注釈:** もし圏内の敵も同様の能力を持っていた場合は、互いに能力を打ち消し合う。

このモデルがダメージを受けた場合、受けた各ポイント毎にD10をロールせよ。7+の結果ごとに(1)ポイントのダメージが無効化される。

**キーワード:** インファントリ

### ヒットロール表

8: ヘッド

6-7: トルソ

1-5: ミス

移動力: 6

アクション: 1

### 騎士の剣

射程: 2

発射レート: 1

ダメージ: 2

弾薬: 無限

0: 0

1-3: 2D8

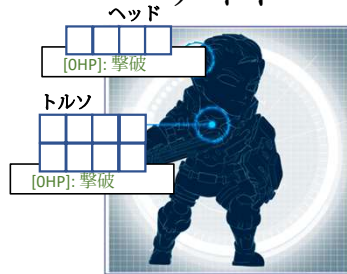
4-6: 2D8 + Strike

7-8: 2D8 + Strike + Crit

9: 2D8 + Strike2 + Crit

**特別ルール-Strike:** このバーストロールには追加のD10バーストロールが発生する (ただしこれによって追加発生したD10バーストロールはStrikeのキーワードを失う)

## ナイト



**ソードマスター:** このモデルは任意のバーストとヒットロールをリロールしてもよい。

**ヴァンガード:** このモデルはデプロイ/レインフォース時にデプロイメントゾーンから(4)スクエアまで離れて配置してもよい

**シールドガーディアン** (タクティカルアビリティ) このモデルは残りのバトルラウンドの間ソードマスターの能力を失うが、騎士の盾についてバトルラウンド終了まで「全ロール結果+1」と「任意のD10リロール」と「(push等の)移動効果無効」が付与される。

**騎士の盾** このモデルが目標の上にいる間、同じく圏内にいる敵モデルの数に関係なくその目標をコントロールすることができる。

注釈: もし圏内の敵も同様の能力を持っていた場合は、互いに能力を打ち消し合う。

このモデルがダメージを受けた場合、受けた各ポイント毎にD10をロールせよ。7+の結果ごとに(1)ポイントのダメージが無効化される。

キーワード: インファントリ

### ヒットロール表

8: ヘッド  
6-7: トルソ  
1-5: ミス

移動力: 6  
アクション: 1

### 騎士の剣

射程: 2  
発射レート: 1  
ダメージ: 2  
弾薬: 無限  
0: 0  
1-3: 2D8  
4-6: 2D8 + Strike  
7-8: 2D8 + Strike + Crit  
9: 2D8 + Strike2 + Crit

**特別ルール-Strike:** このバーストロールには追加のD10バーストロールが発生する (ただしこれによって追加発生したD10バーストロールはStrikeのキーワードを失う)

ヘッダー: ホーリー パラディン トルソ

ヘッド: [OHP]: 全ロールに-1

(R)アーム: [OHP]: この腕の装備のロールに-1

(L)アーム: [OHP]: 撃破

(R)レッグ: [OHP]: 移動力-1

(L)レッグ: [OHP]: この腕の装備のロールに-1

[OHP]: 移動力-1

弾薬: **レリックガンブレード** マルター・シールドシステム

エターナルライフ・プロトコル: **タクティカルアビリティ** このモデルに搭乗中のパイロットは任意の部位に1DMGを受け、引き換えにホーリーパラディンレリックウォーロード級メックの任意の部位を3HP回復する。

マルタードライブ: 各アクティベーションにつき1回、このモデルに搭乗中のパイロットは任意の部位に2DMGを受け、引き換えに追加のアクションポイントを獲得できる。

**ヒットロール表\***

8: 攻撃側が選べる

7: ヘッド

4-6: トルソ

2-3: 防衛側が選べる

1: ミス

\*このモデルはパイロットの移動力とアクションポイントを使用します。

\*HPゼロの部位に割り振られたヒットは自動で出目8になります

キーワード: EDEN リンク、レリック

**レリック ガンブレード:** この武器はガンモードでプレイを開始する。バトル中、任意の時点でソードモードに変更できるが、以降のプレイ中はソードモードのままになる。.

**ガンモード**

射程: 18  
 発射レート: 1-3  
 ダメージ: 1  
 弾薬: 12  
 パーストロール表  
 0: 0  
 1-4: 2D8  
 5-6: 3D8  
 7-8: 3D8 + Crit  
 9: 3D8 + Crit2

**ソードモード**

射程: 3  
 発射レート: 2  
 ダメージ: 3  
 弾薬: 無限  
 パーストロール表  
 0: 0  
 1: 1D8  
 2-5: 2D8  
 6-8: 3D8 + Push1  
 9: 3D8+Crit+Push2

**特別ルール: Strike-Through1**

**マルター・シールドシステム** このモデル又は3スクエア以内の味方モデルがヒットを受けた場合、コントロール側プレイヤーはD10をロールしてもよい(ただしCRITに対しては不可)。

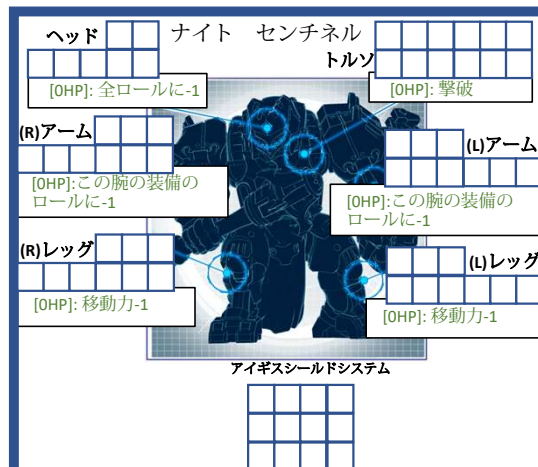
出目4-7: マルター・シールドシステムが代わりにダメージを受ける(シールドシステムがOHPになった場合、ダメージは通常通りに受ける)

出目8-9: ダメージは完全に無効化される(シールドシステムがOHPの状態でも)

**アークエンジェル・フライトキット** このギアを装備するモデルは飛行のキーワードを獲得し、移動力が(4)向上する。

天使の上昇 **アクション** そのアクティベーション中、このモデルはボード上の全モアルに対してLOSを通せるようになる(“照準用意”などを含む一切の反応系アビリティを使用する場合、他モデルもこのモデルを視認可能として扱う)





**ガーディアンプロトコル** **タクティカルアビリティ**  
 このモデルは下記効果のうち1つを使用してもよい。

**行進:** このモデルは直ちに(4)スクエア移動する。

**隊列維持:** このモデルは自身を対象とする全てのD8ヒットロール結果に-1してもよい。又、(push等の)移動効果も対象外になるが次のアクティベーションフェイズまで移動力は(0)になる。

**ヒットロール表\***                      移動力: 6  
8:攻撃側が選べる                      アクション: 2  
 7:ヘッド  
 5-6:トルソ  
 2-4:防御側が選べる  
 1:ミス

\*HPゼロの部位に割り振られたヒットは自動で出目8になります  
**キーワード: サポートメック**

### Crushing Mace

射程: 2  
 発射レート: 1  
 ダメージ: 3  
 弾薬: 無限

バーストロール表

0: 0

1-6: 2D8 + Push1

7-8: 3D8 + Push2

9: 3D8 + Push3 + Crit

**特別ルール: 屈強な守護者:** 敵モデルがこの武器を装備したモデルの射程内かつLOS内に移動してきた場合、装備モデルはこの武器で一回攻撃してもよい。

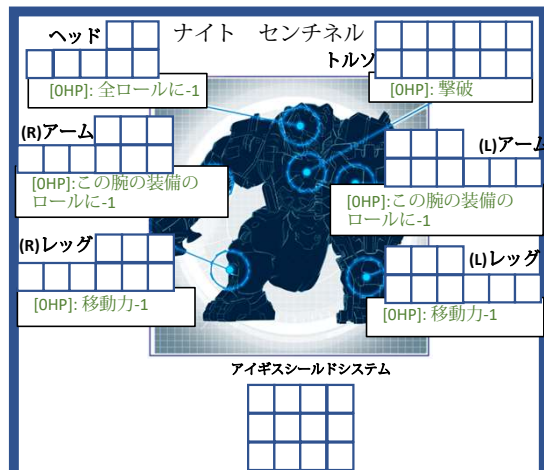
このアビリティは各バトルラウンドにつき1回まで同じモデル相手に使用できる

### アイギスシールドシステム

HP: 12

この装備が1以上のHPを残している場合、コントロール側プレイヤーはこのモデルのスクエア以内の味方モデルがヒットを受けた際に都度D10をロールしてもよい。出目4-9ならアイギス・シールドシステムが代わりにダメージを受ける。この能力はクリティカルに対しては使用できない。

この装備は各増援フェイズにつき1HP回復する。



**ガーディアンプロトコル** (タクティカルアビリティ)  
このモデルは下記効果のうち1つを使用してもよい。

**行進:** このモデルは直ちに(4)スクエア移動する。

**隊列維持:** このモデルは自身を対象とする全てのD8ヒットロール結果に-1してもよい。又、(push等の)移動効果も対象外になるが次のアクティベーションフェイズまで移動力は(0)になる。

**ヒットロール表\***                      移動力: 6  
8:攻撃側が選べる                      アクション: 2  
 7:ヘッド  
 5-6:トルソ  
 2-4:防御側が選べる  
 1:ミス

\*HPゼロの部位に割り振られたヒットは自動で出目8になります  
**キーワード:** サポートメック

### Crushing Mace

射程: 2  
 発射レート: 1  
 ダメージ: 3  
 弾薬: 無限

バーストロール表

0: 0

1-6: 2D8 + Push1

7-8: 3D8 + Push2

9: 3D8 + Push3 + Crit

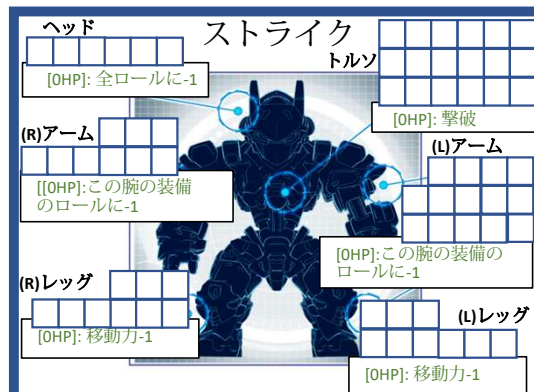
**特別ルール: 屈強な守護者:** 敵モデルがこの武器を装備したモデルの射程内かつLOS内に移動してきた場合、装備モデルはこの武器で一回攻撃してもよい。

このアビリティは各バトルラウンドにつき1回まで同じモデル相手に使用できる。

### アイギスシールドシステム

HP: 12

この装備が1以上のHPを残している場合、コントロール側プレイヤーはこのモデルのスクエア以内の味方モデルがヒットを受けた際に都度D10をロールしてもよい。出目4-9ならアイギス・シールドシステムが代わりにダメージを受ける。この能力はクリティカルに対しては使用できない。この装備は各増援フェイズにつき1HP回復する。



**エターナルライフ・プロトコル:** **タクティカルアビリティ** このモデルに搭乗中のパイロットは任意の部位に1DMGを受け、引き換えにホーリーパラディンレリックウォーロード級メックの任意の部位を3HP回復する。

**マルタードライブ:** 各アクティベーションにつき1回、このモデルに搭乗中のパイロットは任意の部位に2DMGを受け、引き換えに追加のアクションポイントを獲得できる。

**‘ドミニオン’リニアグラウンド機動ブースター:** (アクション) このモデルは(+6)移動力を獲得する。

### ヒットロール表\*

- 8: 攻撃側が選べる
- 7: ヘッド
- 5-6: トルソ
- 3-4: 防御側が選べる
- 1-2: ミス

\*このモデルはパイロットの移動力とアクションポイントを使用します。

\*HPゼロの部位に割り振られたヒットは自動で出目8になります  
**キーワード:** EDEN リンク、パラディン、レリック

### 加粒子サーベル ‘カオスブレイカー’

射程: 3  
 発射レート: 1  
 ダメージ: 3  
 弾薬: 無限

バーストロール表

0: 0  
 1-4: 2D8  
 5-6: 3D8  
 7-8: 3D8 + Crit  
 9: 3D8 + Crit2

特別ルール: Strike-Through2

**ガントレット・ストライク:** 加粒子サーベル カオスブレイカーの各攻撃が解決された後、このモデルはアイギス ガントレットで任意の攻撃可能なターゲットに対してフリーの追加攻撃を行う。

### ‘アイギス ガントレット’

射程: 1  
 発射レート: 1  
 ダメージ: 4  
 弾薬: 無限

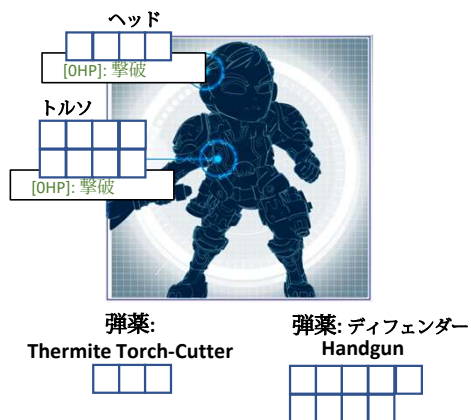
バーストロール表

0: 0  
 1-4: 1D8 + Push1  
 5-6: 1D8 + Push3  
 7-8: 1D8 + Crit + Push3  
 9: 1D8 + Crit2 + Push5

### アイギス シールドレシーバー

このモデルの(L)アームが1HP以上残っている限り、このモデルはプレイ内の別の味方モデルのシールドシステムを使っても良い

### エースパイロット



フォーカストスマイト: **アビリティ** このユニットは任意のヒット箇所に1DMGを受け、引き換えに次の自身のバーストロールとヒットロールに対してAdvantage1を獲得できる。

#### ヒットロール表

8: ヘッド  
6-7: トルソ  
1-5: ミス

移動力: 6  
アクション: 3

### ディフェンダーハンドガン

射程: 8  
発射レート: 1-3  
ダメージ: 1  
弾薬: 9

#### バーストロール表

0: 0  
1-6: 1D8  
7-8: 2D8  
9: 2D8 + Crit

特別ルール: Anti-Personnel / 対人兵器

#### SEREナイフ

射程: 1  
発射レート: 1  
ダメージ: 2  
弾薬: 無限

#### バーストロール表

0: 0  
1-6: 1D8  
7-8: 2D8  
9: 2D8 + Crit

特別ルール: Anti-Personnel / 対人兵器

### テルミット トーチカッター

射程: 2  
発射レート: 1  
ダメージ: 3  
弾薬: 3

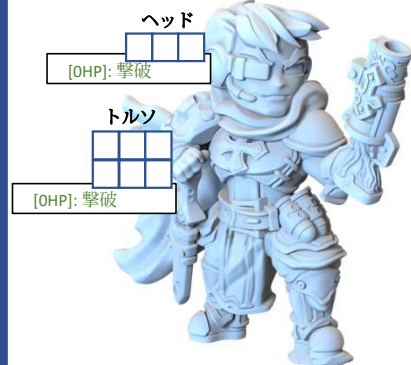
#### バーストロール表

0: 0  
1-4: 2D8  
5-6: 3D8  
7-8: 3D8 + Crit  
9: 3D8 + Crit2

特別ルール: Strike-Through2, Secondary Explosion

このキーワードを持つ武器の攻撃がメック又はトランスポートのモデルを撃破した場合、その(3)スクエア以内にいた全てのモデルに対して全部位への(1)DMGとpush 1を与えます

### インファントリチームリーダー: アルガス



#### 弾薬: 'マーシー' グレネードランチャー

アドバンスドマニューバ:**(タクティカルアビリティ)** プレイ中の各味方インファントリのモデルは(2)スクエアまで移動してもよい。

#### アイギスプレートアーマー:

このモデルはプレイ中の他味方モデルのシールドシステムを使用してもよい。

#### ヒットロール表

8: ヘッド  
6-7: トルソ  
1-5: ミス

移動力: 6  
アクション: 2

キーワード: インファントリ, チームリーダー

#### 'マーシー' グレネードランチャー

レンジ: 16  
発射レート: 1  
ダメージ: 2  
弾薬: 4  
バーストロール表  
0: 0  
1-5: 1D8  
6-7: 2D8  
8: 3D8 + Push1  
9: 3D8 + Push1 + Crit1

キーワード: Blast2

#### ホーリーオーダーの剣

射程: 2  
発射レート: 1  
Damage: 2  
弾薬: 無限

#### バーストロール表

0: 0  
1-5: 1D8  
6-7: 2D8 + Strike  
8: 2D8 + Strike + Crit1  
9: 2D8 + Strike2 + Crit2

Anti-Personnel / 対人兵器: D8ロール結果の解決時、この武器は歩兵とパイロットのモデルに対するあらゆるヒットロール結果に+1を得る。

ストライク: この武器のバーストロールには追加のD10バーストロールが発生する(ただしこれによって追加発生したD10バーストロールはStrikeのキーワードを失う)

ドミネート: この攻撃がDMGを与えた場合、防御側にPush1を与えて攻撃側はその押し出されたスクエアに移動してもよい。

チームリーダー: チームリーダーのキーワードを持つモデルは一人までしかアーマードファイアチームに編成できません。