

A character with short, vibrant blue hair and a purple hood. They have a serious expression and are holding a large, black, futuristic handgun in their right hand. In their left hand, they hold a handheld device with a screen displaying a tactical map or interface. The character is wearing a green top and has a purple scarf or hood. The background is a desert landscape with a stone structure on the right.

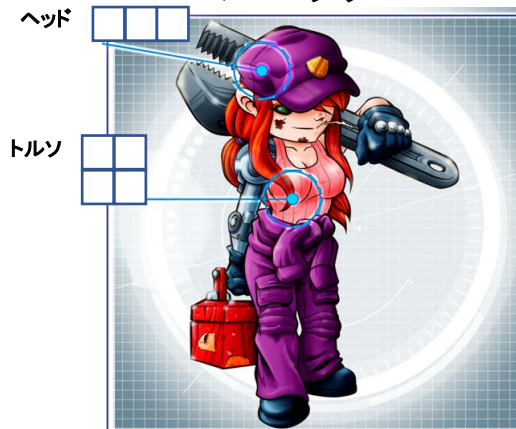
イグニンヨン:コア

フリーギルド・ユニット

Updates

- 22 June 2021 フリーギルド・ヒーローのデータカードを作成。フリーギルドのヒーローは特記事項の無い限り、任意のフリーランス・アーマードファイアチームのヒーロー枠を使うことができる。グレンデル20mmスマートランチャーのバーストロール表を調整。ウロボロス・戦術ハッキング端末のサブジュゲーション・ハッキング能力を削除。
- 5 October 2022 ハッカー・シンスのプロトタイプルールを追加し、ユニット種別をインファントリに変更してヒーローのキーワードを削除。ウィッチ・ロージーのプロトタイプルールを追加。
- 18 March 2023 メカニックのユニット種別をインファントリに変更してヒーローのキーワードを削除し、能力とステータスを調整。ハロウィン・ロージーはヒーローからサポートメック枠に変更して能力とステータスを調整。
- 17 July 2024: **Model Zero – ヘッド Camera v0.1** rules text was re-written for clarity.
- 17 July 2024: Prototype rules were added for upcoming “fireteam ケルベロス” models.
- 18 July 2024: Prototype rules for upcoming “fireteam ケルベロス” were rebalanced. Hacker’s **Combat Hacker** was changed from **Ability** to **Reaction**. Hacker’s **Ouroboros Tactical Hacking Terminal** abilities were discounted.

メカニック



メカニック サポート:**(アクション)** (3)スクエア以内のモデル1体の武器1つを(3)弾薬分と1ヒット箇所を(3)HP分回復する。

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, マルチアクション (何処でも)

ヘヴィレンチ

バーストロール表

射程: 2
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

1-6: 1D8 + Push3

7-8: 2D8 + Push4

9: 2D8 + Crit + push5

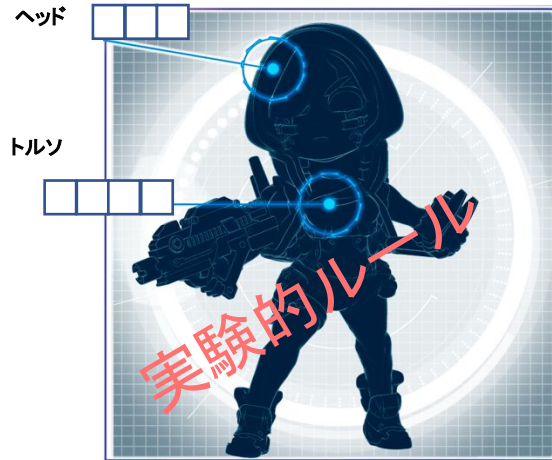
特別ルール: 「このレンチ、避けれるものなら ...」

この武器がインファントリまたはパイロットをターゲットにしている場合、D8ヒットロール結果に +1を得る。

戦場の天使の如く振る舞うイサリアの熟練メカニックたちは、コンバットメディックとしても訓練を受けている場合が多い。そのようなメカニックの一人であるロージーは酒場の戦いの後に居合わせた乱闘者達をシバいた者としても知られている。

マルチアクション (X): このモデルはリスト上の任意のアクションと共闘できる。

ハッカー



弾薬: グレンデル・20mmスマートランチャー



タクティカル・ハッカー: **アビリティ** このモデルが目標を確保するか、既に味方支配下の目標の上に移動した場合、その目標はハック済状態となる。敵モデルはそのハック済の目標を通常通り確保したい場合(1)アクションポイントを追加で支払う必要がある。

コンパクト・ハッカー: **リアクション** アニムストーン付きのモデルがアクティベートした場合、そのモデルに積まれたアニムストーンの数だけD10をロールし、合計をウロボロス・タクティカルハッキング端末のチャートと照合して効果を解決する。

事。

カイロン・ナノヒールシステム: **アビリティ** レインフォースメントフェイズ中、このアビリティを持つモデルはヒット箇所を2HP回復する。

リロード: **アクション** このモデルはグレンデル20mmスマートランチャーの弾薬を(2)発分補充する。

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, シンス
マルチファクション (何処でも)

グレンデル・20mmスマートランチャー

バーストロール表

0: 0
1-6: 1D8 + Animus
7-8: 1D8 + Animus2
9: 1D8 + Animus3

射程: 16
発射レート: 1-3
ダメージ: 1
弾薬: 6

特別ルール: Animus/アニムス

各ロール結果でアニムスが出た場合、ターゲットのメックにアニムストーンを追加すること。
このモデルが撃破された場合、このモデルが与えた全てのアニムストーンは敵モデルから除去される

ウロボロス・タクティカルハッキング端末

0: **ネガティブ・フィードバックループ:** このモデルに載っている全アニムストーンは除去される

1-6: **カルトロップ:** このモデルはPush2を受け、その後アニムストーンが(-1)される。

7-15: **ハンクファイア/遅発:** このモデルの武器1つ(攻撃側が選べる)は弾薬が(-3)され、アニムストーンが(-2)される。

16-21: **ナノ・ディグレーダー:** このモデルは全ヒット箇所に(2)DMGを受け、アニムストーンが(-2)される。

22-27: **カルトロップ起爆:** このモデルはPushと2全ヒット箇所に(1)DMGを受け、アニムストーンが(-3)される。

28-40: **部分的システムシャットダウン:** ターゲットのアクションが(-1)され、アニムストーンが(-4)される。

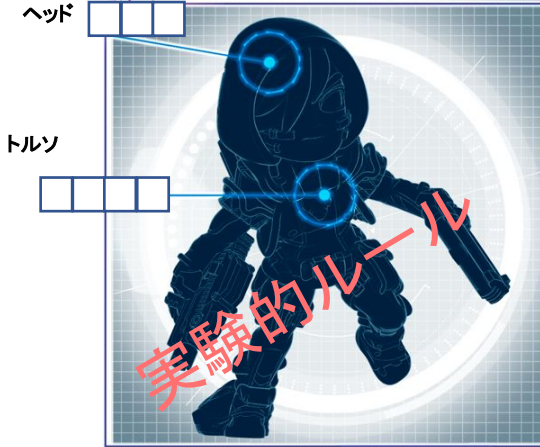
41-60: **ユダのコア:** このモデルは(可能なら)最も近い味方を攻撃し、アニムストーンが(-5)される。

61+: **完全なシステムシャットダウン:** このモデルはこのアクションをスキップし、載っていた全てのアニムストーンが除去される。

マルチファクション(X): このモデルはリスト上の任意のファクションと共闘できる。

デザイナーズ・ノート: ハッカーたちはバランス再調整のために試験段階ルールの状態に戻されました。必要なゲームプレイテストのフィードバックを経た後でこのステータスは戻されます。

ハッカー



弾薬: グレンデル・20mmスマートランチャー



タクティカル・ハッカー: **アビリティ** このモデルが目標を確保するか、既に味方支配下の目標の上に移動した場合、その目標はハック済状態となる。敵モデルはそのハック済の目標を通常通り確保したい場合(1)アクションポイントを追加で支払う必要がある。

コンバット・ハッカー: **リアクション** アニムストーン付きのモデルがアクティベートした場合、そのモデルに積まれたアニムストーンの数だけD10をロールし、合計をウロボロス・タクティカルハッキング端末のチャートと照合して効果を解決する。

事。

カイロン・ナノヒールシステム: **アビリティ** レインフォースメントフェイズ中、このアビリティを持つモデルはヒット箇所を2HP回復する。

リロード: **アクション** このモデルはグレンデル20mmスマートランチャーの弾薬を(2)発分補充する。

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, シンス,
マルチファクション (何処でも)

グレンデル・20mmスマートランチャー

バーストロール表

0: 0
1-6: 1D8 + Animus
7-8: 1D8 + Animus2
9: 1D8 + Animus3

射程: 16
発射レート: 1-3
ダメージ: 1
弾薬: 6

特別ルール: Animus/アニムス

各ロール結果でアニムスが出た場合、ターゲットのメックにアニムストーンを追加すること。
このモデルが撃破された場合、このモデルが与えた全てのアニムストーンは敵モデルから除去される

ウロボロス・タクティカルハッキング端末

0: **ネガティブ・フィードバックループ:** このモデルに載っている全アニムストーンは除去される

1-6: **カルトロップ:** このモデルはPush2を受け、その後アニムストーンが(-1)される。

7-15: **ハンクファイア/遅発:** このモデルの武器1つ(攻撃側が選べる)は弾薬が(-3)され、アニムストーンが(-2)される。

16-21: **ナノ・ディグレーダー:** このモデルは全ヒット箇所に(2)DMGを受け、アニムストーンが(-2)される。

22-27: **カルトロップ起爆:** このモデルはPushと2全ヒット箇所に(1)DMGを受け、アニムストーンが(-3)される。

28-40: **部分的システムシャットダウン:** ターゲットのアクションが(-1)され、アニムストーンが(-4)される。

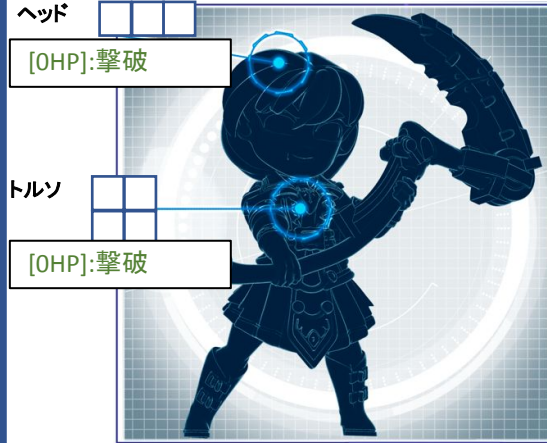
41-60: **ユダのコア:** このモデルは(可能なら)最も近い味方を攻撃し、アニムストーンが(-5)される。

61+: **完全なシステムシャットダウン:** このモデルはこのアクションをスキップし、載っていた全てのアニムストーンが除去される。

マルチファクション(X): このモデルはリスト上の任意のファクションと共闘できる。

デザイナーズ・ノート: ハッカーたちはバランス再調整のために試験段階ルールの状態に戻されました。必要なゲームプレイテストのフィードバックを経た後でこのステータスは戻されます。

タチアナ



回避: (リアクション) このモデルが攻撃された場合、攻撃側が一切のダイスをロールする前に3D10をロールすること。出目8-9ならこのモデルを(1)スクエア移動させてもよい。それによってこのモデルが攻撃の射程もしくはLOS外に移動した場合、その攻撃は失敗として扱われる。完全/部分LOSの判定は回避が処理された後に行われる。

ナノ封入再生能力: (アビリティ) このモデルは敵モデルに何らかのDMGを与える度に自身の各ヒット部位をHP回復する。このモデルはこの能力で最大HPを越えて回復できる。

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: 1

キーワード: インファントリ,
マルチファクション (ネフィリム, パラディン),
気が進まない味方 (オニ)

悪夢の鎌

バーストロール表

0: 0
1: 1D8
2-5: 1D8 + Push1
6-8: 2D8 + Push2
9: 3D8 + Crit + Push3

射程: 2

発射レート: 1

ダメージ: 1

弾薬: 無限

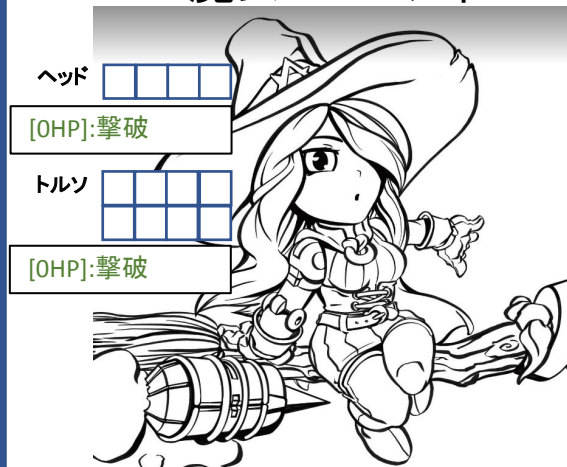
特別ルール: Anti-Personnel / 対人兵器 D8ロール結果の解決時、この武器は歩兵とパイロットのモデルに対するあらゆるヒットロール結果に1を得る

鎌の一振り: この武器は射程内の敵モデルを2)体までターゲットにできる1回バースト/ヒットロールを振り、結果を両ターゲットに適用すること

マルチファクション (X): このモデルはリスト上の任意のファクションと共闘できる。

気が進まない味方 (X): このモデルはリスト上の任意のファクションと共闘できるが、その場合はゲーム開始時に相手に(1)ビクトリーポイントを与える。

魔女 ロージィ



リペア: **(アクション)** (3)スクエア以内のメックまたはトランスポートモデル1体は1ヒット部位を(3) HP回復する。

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。

ヘックスコア: **(アクション)** (3)スクエア以内の敵メック又はトランスポートモデルのヒット部位を1つ選び(3)DMGを回復する。その後で同じモデルの別の部位(3)DMGを受ける。(部位はどちらも攻撃側が選べる。最初に選ぶ部位は最低でも(3)DMG以上受けていなければならない)

ヒットロール表

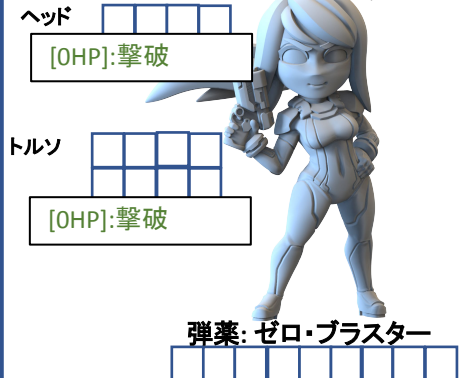
8: ヘッド
6-7: トルソ
1-5: ミス

移動力: 9
アクション: 2

キーワード: サポートメック, 飛行,
マルチファクション (何処でも)

マルチファクション (X): このモデルはリスト上の任意のファクションと共闘できる。

ZERO パイロット V0.1



ダッシュ: **(アクション)** このモデルは (+3)移動力を獲得する。

回避運動: **(リアクション)** このモデルが搭乗中のメックが攻撃された場合、攻撃側が一切のダイスをロールする前に6D10をロールすること。出目7-9のダイス1つにつき防御側メックを(1)スクエア移動させてもよい。それによってこのモデルが攻撃の射程もしくはLoS外に移動した場合、その攻撃は失敗として扱われる(完全/部分LoSの判定は回避運動が処理された後に行われる)

EDENリンク同期解除: **(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た際、レインフォースメントフェイズ時点でまだこのユニットがプレイ内にいる場合、コントロール側プレイヤーは相手に(2)勝利点を送る代わりにこのモデルをプレイから取り除き、ウォーロード級メックを新しいパイロットを搭乗させたまま配備できる。

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

キーワード: パイロット, マルチアクション (何処でも)

ゼロ・ブラスター
バーストロール表
射程: 8
発射レート: 1
ダメージ: 2
弾薬: 9

バーストロール表
0: 0
1-6: 2D8 + Push1
7-8: 2D8 + Chain + Push2
9: 2D8 + Chain2 + Crit + Push3
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

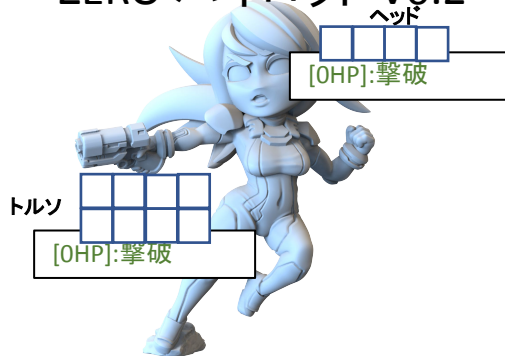
回し蹴り
射程: 1
発射レート: 1
ダメージ: 1
弾薬: 無限

バーストロール表
0: 0
1-6: 1D8
7-8: 1D8 + Chain+ Push1
9: 2D8 + Chain2 + Crit+ Push1

ゼロ・セルのエネルギー融合: このモデルが攻撃でCRITを発生させる度、1つにつきゼロ・ブラスターの弾薬を(1)補充する

マルチアクション(X): このモデルはリスト上の任意のアクションと共闘できる。

ZERO パイロット V0.2



弾薬: ゼロ・ブラスター:



フォーカス: **[アビリティ]** このパイロットの任意のヒット箇所1DMGを受けることで自身の次のバーストロールとヒットロールにそれぞれAdvantage1を得ることができる

ドライブ: 1アクティベーションにつき1回まで。このパイロットの任意のヒット箇所1DMGを受けることで追加のアクションポイントを得ることができる

EDENリンク同期解除: **[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た際、レインフォースメントフェイズ時点でまだこのユニットがプレイ内にいる場合、コントロール側プレイヤーは相手に(2)勝利点を送る代わりにこのモデルをプレイから取り除き、ウォーロード級メックを新しいパイロットを搭乗させたまま配備できる。

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

キーワード: パイロット, マルチファクション (何処でも)

ゼロ・ブラスター

バーストロール表

射程: 8
発射レート: 1
ダメージ: 2
弾薬: 9

バーストロール表

0: 0

1-6: 2D8 + Push1

7-8: 2D8 + Chain + Push2

9: 2D8 + Chain2 + Crit + Push3

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

回し蹴り

射程: 1
発射レート: 1
ダメージ: 1
弾薬: 無限

バーストロール表

0: 0

1-6: 1D8

7-8: 1D8 + Chain+ Push1

9: 2D8 + Chain2 + Crit+ Push1

ゼロ・セルのエネルギー融合: このモデルが攻撃でCRITを発生させる度、1につきゼロ・ブラスターの弾薬を(1)補充する

マルチファクション(X): このモデルはリスト上の任意のファクションと共闘できる。

モデル・ゼロ

ヘッド

[OHP]: ヘッド能力使用不可

(R)ARM

[OHP]: Rアーム装備使用不可

(R)LEG

[OHP]: -2 移動力

トルソ

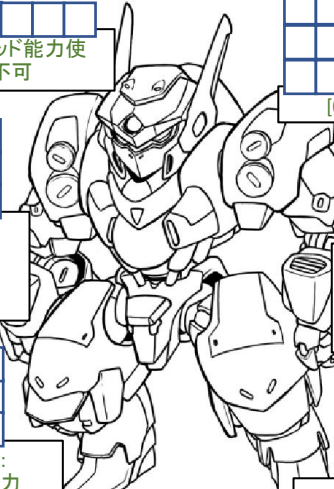
[OHP]: 撃破

(L)ARM

[OHP]: Lアーム装備使用不可

(L)LEG

[OHP]: -2 移動力



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 Link, マルチアクション (何処でも)

モデル・ゼロ - モジュラー式装備

モデル・ゼロは6箇所のハードポイントがある: ヘッド, Lアーム, Rアーム, グレネード発射筒, Lクレイドル・マウント, Rクレイドル・マウント.

モデル・ゼロがゲーム開始時に配置される際、コントロール側プレイヤーは各は各ハードポイントのギアを選択すること。ギアのカードにはどのハードポイントに装備できるかそれぞれ記載してある。トーナメント・セッティングの場合、各ゲームごとに異なる開始ギアを選んでもよい。

モデル・ゼロがレインフォースメントステップでプレイに復帰する際、コントロール側プレイヤーは最大2か所までハードポイントのギアを変更してもよい。

モデル・ゼロが補給アクションの対象になった際、コントロール側プレイヤーは代わりにモデル・ゼロのハードポイント1か所のギアを変更してもよい。交換後のギアは弾薬/HPが全回復した状態になるが、直前とは異なるギアにする必要がある。

モデル・ゼロは各ギアが異なるタクティカルアビリティを持っているとしても、各タクティカルフェイズで使用できるのは1つだけである。

モデル・ゼロはフリーランス・パイロットのみ搭乗できる

デザイナーズノート: ギアカードの中には複数のハードポイントを必要とするものがある。補給アクションは2つのハードポイントを占有しているギアカードを除去することができるが、装備できるギアカードは1つだけである。しかし、その後におこなう補給アクションで、その空いたハードポイント1つに装備させることができる。

モデル・ゼロ - シールドシステム

モデル・ゼロ ハードポイント: Lアーム
 HP: 9

この装備のHPが1以上である場合、コントロール側プレイヤーはこのモデルの3スクエア以内にいる味方のモデルがヒットを受けるたびにD10をロールしてもよい。出目が4-9の場合、シールドシステムが代わりにダメージを受ける。これはCRITに対して使用できない。

この装備はレインフォースメントフェイズごとにHPを1回復する。

シールド再生システム: **タクティカルアビリティ**
 このユニットはシールドシステムのHPを5回復する。この能力によって、シールドシステムのHP上限を超えることはできない。

モデル・ゼロ - ヘッドカメラ v0.1

モデル・ゼロ
 ハードポイント: ヘッド

アビリティ, 熱探知センサー:
 このモデルはメックかトランスポートのモデルをターゲットにした場合、バーストロール表のD10に(+1)を得る

モデル・ゼロ - ヘッドカメラ v0.2

モデル・ゼロ
 ハードポイント: ヘッド

アビリティ, 対人ターゲットインゲモジュール: このモデルはパイロットかインファントリのモデルをターゲットにした場合、ヒットロールのD8に(+1)を得る

モデル・ゼロ - ヘッドカメラ v0.3

モデル・ゼロ
 ハードポイント: ヘッド

アビリティ, リアクティブファイア・セントリートラックー:

各バトルラウンドにつき回まで、アクティベーションフェイズ中の任意の瞬間にこの武器は無料でRアーム武器がグレネード発射筒を発射レート:1で射撃してもよい。このアビリティはバトルラウンド内で同じモデルを対象に連続使用する事はできない

モデル・ゼロ - ヘッドカメラ v0.4

モデル・ゼロ
 ハードポイント: ヘッド

アビリティ, 高リフレッシュレート・近接戦闘用カメラ:

このモデルは格闘攻撃をした場合、バーストロール表のD10とヒットロールのD8に(+1)を得る

デザイナーズノート: 弾薬が無制限の武器システムは格闘攻撃とみなされる

モデル・ゼロ - ビームサーベル

モデル・ゼロ
 ハードポイント: LアームかRアーム

射程: 3
 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
 1-3: 1D8
 4-6: 2D8
 7-8: 2D8 + Crit + Chain
 9: 2D8 + Crit2 + Chain2

特別ルール: Strike-Through1

偏向ブレード:
 この武器を装備したモデルがヒットを受ける度にD10をロールする。9だった場合、そのD8ヒットロールは無効化される。このモデルがシールドシステムを装備していた場合、シールドの前にこのロールを行ってもよい

モデル・ゼロ - ツインビームサーベル

モデル・ゼロ
 ハードポイント: 両アーム

射程: 3
 発射レート: 2
 ダメージ: 2
 弾薬: 無限

バーストロール表
 0: 0
 1-3: 1D8
 4-5: 2D8
 6-8: 2D8 + Crit + Chain
 9: 2D8 + Crit2 + Chain2

特別ルール: Strike-Through2

偏向ブレード:
 この武器を装備したモデルがヒットを受ける度にD10をロールする。8か9だった場合、そのD8ヒットロールは無効化される。

モデル・ゼロ - パイルバンカー

モデル・ゼロ
 ハードポイント: LアームかRアーム

射程: 2
 発射レート: 1 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使用できる。

ダメージ: 3
 弾薬: 無限

バーストロール表
 0: 0
 1-3: 1D8
 4-6: 2D8
 7-8: 2D8 + Crit
 9: 2D8 + Crit2
 特別ルール: Armor Piercing, Dominate

モデル・ゼロ - ツインパイルバンカー

モデル・ゼロ
 ハードポイント: 両アーム

射程: 2
 発射レート: 2 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使用できる。

ダメージ: 3
 弾薬: 無限

バーストロール表
 0: 0
 1-3: 1D8
 4-5: 2D8
 6-8: 2D8 + Crit + Chain
 9: 2D8 + Crit2 + Chain
 特別ルール: Armor Piercing, Dominate

モデル・ゼロ -
ミサイルポッド

モデル・ゼロ
ハードポイント: Lクレイドル・マウント
か、Rクレイドル・マウント

射程: 25
発射レート: 1-2 特別ルール: この武器
は各アクティベーションに1回のみ使える
ダメージ: 3
弾薬: 4



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

モデル・ゼロ -
ツインミサイルポッド

モデル・ゼロ
ハードポイント: 両クレイドルマウン
ト

射程: 25
発射レート: 1-4 特別ルール: この武器
は各アクティベーションに1回のみ使える
ダメージ: 3
弾薬: 8



バーストロール表
0: 0
1-4: 1D8
5-8: 2D8 + Push1
9: 3D8 + Push2

モデル・ゼロ -
追撃砲

モデル・ゼロ
ハードポイント:
Lクレイドル・マウント
or
Rクレイドル・マウント

射程: 40
発射レート: 1 特別ルール: この武器は各アクティ
ベーションに1回のみ使える
ダメージ: 2
弾薬: 3



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

特別ルール: Blast2
間接射撃: このモデルがこの武器で射撃する際、
味方インファントリモデルのLOS内にあるスクエア
もしくは敵モデルをターゲットにしてもよい

モデル・ゼロ -
ツイン追撃砲

モデル・ゼロ
ハードポイント:
両クレイドルマウント

射程: 40
発射レート: 1-2 特別ルール: この武器は各
アクティベーションに1回のみ使える
ダメージ: 2
弾薬: 6



バーストロール表
0: 0
1-4: 1D8
5-8: 2D8 + Push1
9: 3D8 + Push2

特別ルール: Blast2
間接射撃: このモデルがこの武器で射撃する
際、味方インファントリモデルのLOS内に
あるスクエアもしくは敵モデルをターゲットに
してもよい

モデル・ゼロ -
ブラックキャノン

モデル・ゼロ
ハードポイント: Rアーム

射程: 6
発射レート: 1-2
ダメージ: 2
弾薬: 6



バーストロール表
0: 0
1-5: 2D8 + Push1
6-7: 3D8 + Push2
8: 3D8 + Push2 + Crit
9: 3D8 + Push3 + Crit2

特別ルール: Blast2, Anti-Personnel

モデル・ゼロ -
フライトブースター

モデル・ゼロ
ハードポイント: 両クレイドルマウント

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(3)だけ増える

回避: (リアクション) このモデルが攻撃
された場合、攻撃側が一切のダイスを
ロールする前に4D10をロールすること。8
か9が出る度にこのモデルを1スクエア
移動できる。これによって、
このモデルが射程外もしくはLOS外に出た場
合、その攻撃は失敗する。(LoSのフル/
部分的判定はこの効果解決後に行う)

ブースト: (アクション) このモデルは(+3)
移動力を得る

エアボーン・ハンター: (タクティカルア
ビリティ) タクティカルフェイス中、このモ
デルは通常のルールに従い(3)スクエア
まで移動できる

モデル・ゼロ -
カウンターメジャー・グレネード

モデル・ゼロ
ハードポイント:
グレネード発射筒

弾薬: 4



このモデルが攻撃された場合、攻
撃側が一切のダイスをロールする
前にグレネードを(1)消費して(2)スク
エアまで移動してもよい。このモデ
ルが射程外もしくはLoS外に出た場
合、その攻撃は失敗する。(LoSのフ
ル/部分的判定はこの効果解決後
に行う)

モデル・ゼロ -
フラッシュバン・グレネード

モデル・ゼロ
ハードポイント:
グレネード発射筒

弾薬: 4



各バーストロール時、1度だけ(1)
グレネードを消費してそのロール
にAdvantage1を付与できる。

シールドシステムを装備している
場合、このモデルが攻撃される
度に(1)グレネードを消費して1つ
のシールドシステムのD10をリ
ロールできる。

モデル・ゼロ -
チャフ・グレネード

モデル・ゼロ
ハードポイント:
グレネード発射筒

弾薬: 4



このモデルがトルソにヒットロール
を受けた場合、(1)グレネードを消費
して防衛側がヒット箇所を選択でき
る。この効果はクリティカルに対し
ては使えない。

モデル・ゼロ -
エアバースト・グレネード

モデル・ゼロ
ハードポイント: グレネード発射筒

射程: 10
発射レート: 1
ダメージ: 1
弾薬: 4

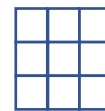


バーストロール表
0: 0
1-5: 1D8 + Push1
6-7: 1D8 + Push2
8: 2D8 + Push2 + Crit
9: 3D8 + Push3 + Crit2
特別ルール: Blast2, Anti-Personnel

モデル・ゼロ -
バーストライフル

モデル・ゼロ
ハードポイント: Rアーム

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
3-6: 3D8
7-8: 3D8 + Chain + Crit
9: 4D8 + Chain2 + Crit2
特別ルール: '掃射'

Tracer Rounds: (タクティカルアビ
リティ)

'掃射': チェーンによって発生した
D10バーストロールで、発生源と
は別ターゲットを狙ってもよい。
D8ヒットロールの前に追加のD10
バーストロールを別ターゲットに
割り振ること。チェーンした各D10
はコントロール側プレイヤーの希
望する別の選択可能なターゲット
に割り振れる。

曳光弾: (タクティカルアビリティ)
このモデルはこの武器の(1)弾薬
を消費してLoS内の敵メックかトラ
ンспортモデルをマークしても
よい。マークされたモデルへの攻
撃は各D8ヒットロールに(+1)を加
える。



フリーランス パイロット

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

キーワード: **パイロット**, **マルチアクション** (何処でも)

弾薬: 'アウトロー'リボルバー

リロード: **アクション** このモデルはアウトロー・リボルバーの弾薬を(6)補充する(各戦闘につき2回まで)

ターゲティングシステム・オーバーライド: **アビリティ** このユニットは任意のヒット箇所2DMGを受け、次回のバーストロールとヒットロールにそれぞれAdvantage2を得る。

'アウトロー'リボルバー

射程: 8
発射レート: 1-2
ダメージ: 2
弾薬: 6

バーストロール表

0: 0
1-6: 1D8
7-8: 2D8
9: 2D8 + Crit
特別ルール: この武器でパイロットかインファントリのモデルをターゲットにした場合、ヒットロールのD8に(+2)を得る

'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**



フリーランス パイロット

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

キーワード: **パイロット**, **マルチアクション** (何処でも)

弾薬: 'アウトロー'リボルバー

リロード: **アクション** この はアウトロー・リボルバーの弾薬を(6)補充する(各戦闘につき2回まで)

EDENリンク解除: **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た際、レインフォースメントフェイズ時点でまだこのユニットがプレイ内にいる場合、コントロール側プレイヤーは相手にパイロット撃破時の勝利点を半分(切上げ)与える代わりにこのモデルをプレイから取り除き、ウォーロード級メックに新しいパイロットを搭乗させたまま配備できる。

'アウトロー'リボルバー

射程: 8
発射レート: 1-2
ダメージ: 2
弾薬: 6

バーストロール表

0: 0
1-6: 1D8
7-8: 2D8
9: 2D8 + Crit
特別ルール: この武器でパイロットかインファントリのモデルをターゲットにした場合、ヒットロールのD8に(+2)を得る

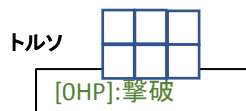
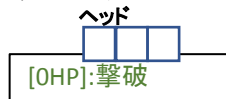
'SERE' ナイフ

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**

フリーギルド・スナイパー



弾薬: ストライガ .308cal 半自動式狙撃銃



フォーカス: **アビリティ** このユニットは任意のヒット部位に1 DMGを負うことで、代わりに自身の次のバーストロール時にAdvantage1を得る。

リロード: **アクション** このモデルは自身のストライガ 狙撃銃を(4) 弾薬分補充する。

マイクロテレインのスペシャリスト: **バンプ** このモデルがテレインに隣接している状態で攻撃された場合、攻撃側から見てその隣接テレインがこのモデルより近ければその相手側の攻撃は部分的射線しか得られないものとして扱う(その攻撃が射線不要だとしても同様)

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, マルチファクション (何処でも)

ストライガ .50cal 半自動式狙撃銃

射程: 30
発射レート: 1
この武器でパイロットかインファントリのモデルをターゲットにした場合、Advantage 1を得る
ダメージ: 2
弾薬: 4

バーストロール表

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

特別ルール: **リアクティブショット**
各バトルラウンドに1回まで、アクティベーションフェイズ中にこの武器でフリーの射撃攻撃を行ってもよい。

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

回し蹴り

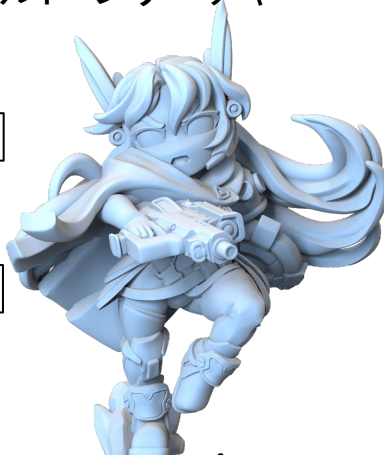
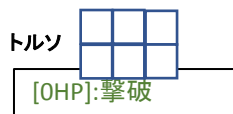
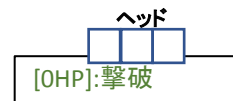
射程: 1
発射レート: 1
ダメージ: 1
弾薬: 無限

バーストロール表

0: 0
1-6: 1D8
7-8: 1D8 + Chain+ Push1
9: 2D8 + Chain2 + Crit+ Push1

マルチファクション(X): このモデルはリスト上の任意のファクションと共闘できる。

フリーギルド・ブリーチャー



弾薬: タイフォン .38cal マシンピストル



地雷の設置: **(タクティカルアビリティ)** このモデルは、LOS 内にコンカッション地雷を配置します。コンカッション地雷は一度に1つしか配置できません。コンカッション地雷を配置した後は、爆発した場合にのみゲームから除去できます。

地雷の起爆: **(リアクション)** このモデルがまだプレイ中であれば、バトルラウンド中の任意のタイミングで、設置されたコンカッション地雷から(2)マス内のすべてのモデル(味方と敵)は、各ヒットロール表のヒットロケーション6にブッシュ3と2ダメージを受ける。その後、コンカッション地雷はゲームから取り除かれる。

ヒットロール表

8: ヘッド
6-7: トルソ
1-5: ミス

キーワード: インファントリ, マルチファクション (何処でも)

移動力: 6
アクション: 1

タイフォン .38cal マシンピストル

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: 2D8
3-6: 3D8
7-8: 3D8 + Chain
9: 3D8 + Crit + Chain2

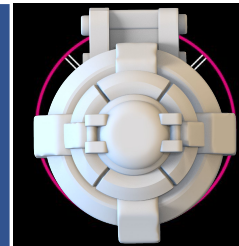
回し蹴り

射程: 1
発射レート: 1
ダメージ: 1
弾薬: 無限

バーストロール表

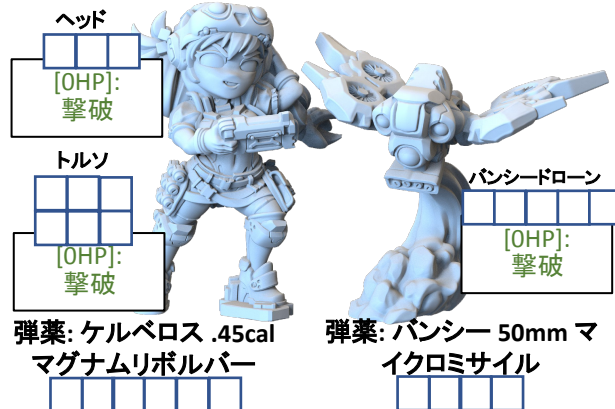
0: 0
1-6: 1D8
7-8: 1D8 + Chain+ Push1
9: 2D8 + Chain2 + Crit+ Push1

マルチファクション(X): このモデルはリスト上の任意のファクションと共闘できる。



地雷トークン

フリーギルド・ドローンオペレーター



弾薬: ケルベロス .45cal
マグナムリボルバー

弾薬: バンシー 50mm マ
イクロミサイル

ドローン展開: (タクティカルアビリティ) バンシードローンがプレイ上になく、オペレーターの(8)マス以内にバンシードロンを配置する。

ドローン補給: (タクティカルアビリティ) オペレーターとバンシードローンが互いからマス以内にいる場合、バンシードロンをオペレーターの隣接マスに再配置し、バンシー50mmマイクロミサイルを(4)補充する。

ナノ・シंक: (パッシブ) オペレーターが1マス移動するたびに、プレイ中のドローンモデル1台も1マス移動できる。オペレーターのモデルが射撃攻撃を行うたびに、プレイ中のドローンモデル1台も射撃攻撃を行うことができる(必要な弾薬、射程、LOSの要件を満たしている場合のみ)。

移動力: 6 **アクション:** 1

オペレーター ヒットロール表 **バンシードローン ヒットロール表**

8: ヘッド
6-7: トルソ
1-5: ミス

8: HIT +1DMG
6-7: HIT
1-5: ミス

キーワード: インファントリ, マルチファクション (何処でも)

ドローンオペレーター: オペレーターが盤上に配置される時、バンシードローンもオペレーターから(6)マス以内の空いているマスに配置されます。オペレーターが盤上から除去されると、バンシードローンも盤上から除去されます(このルールにより、オペレーターがトランスポートから降車時にボード上に配置された際、撃破されたバンシードロンを再びプレイに戻すことができます。この場合、オペレーターはトランスポートから新しいバンシードロンを回収したものと扱います)

オペレーター用武器

ケルベロス .45cal
マグナムリボルバー
射程: 8
発射レート: 1-2
ダメージ: 1
弾薬: 6

バンシードローン用武器システム

バンシー 50mm
マイクロミサイル
射程: 20
発射レート: 1-2
ダメージ: 2
弾薬: 4

特別ルール: **リアクティブショット**
各バトルラウンドに1回まで、アクティブーションフェイズ中にこの武器でフリーの射撃攻撃を行ってもよい。

特別ルール: **リアクティブショット**
各バトルラウンドに1回まで、アクティブーションフェイズ中にこの武器でフリーの射撃攻撃を行ってもよい。

バーストロール表

0: 0
1-2: 1D8
3-6: 2D8
7-8: 2D8 + Crit1
9: Crit3

回し蹴り

射程: 1
発射レート: 1
ダメージ: 1
弾薬: 無限

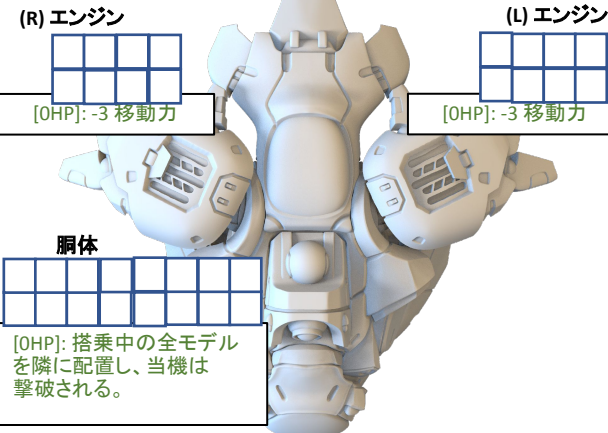
バーストロール表

0: 0
1-6: 1D8
7-8: 1D8 + Chain+ Push1
9: 2D8 + Chain2 + Crit+ Push1

マルチファクション(X): このモデルはリスト上の任意のファクションと共闘できる。

注意: ドローンモデルはインファントリとしてカウントされ、スコアリングフェーズ中に撃破されたモデルの数を決めるときにもカウント対象にされません。

ナイトゴースト・輸送ドローン



補給: **[アクション]** (3)スクエア以内のモデルは武器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(+2)移動力を獲得する

コマンド コムス リレー/指揮通信中継機: **[アクション]** (1) 3マス以内のインファントリモデル(1)は直ちに射撃アクションを行ってもよい。

迅速な投入/撤退: **[アクション]** 搭乗中のモデルはこのモデルの隣接マスに配置される。もしくは、隣接するインファントリかパイロットのモデルは搭乗する。

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

6-7: 胴体

5- 防御側が選べる

1-4: ミス

移動力: 10

アクション: 2

キーワード オープンtransport、飛行、ドロップシップ、マルチアクション (何処でも)

transport: 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。

マルチアクション(X): このモデルはリスト上の任意のアクションと共闘できる。

「...しかし、カーターは、捕獲者よりも彼らを見ることを好んだ。確かに彼らはショッキングで粗野な黒い物体で、滑らかで油ぎったクジラのような表面、互いに内側に向かって曲がった不快な角、羽ばたく音もしないコウモリの羽、つかむのうってつけの醜い前足、不必要なまでに打ち付ける不穏な棘つき尻尾を持っていた。そして最悪なことに、彼らは話も笑いもせず、微笑むこともなかった。なぜなら、微笑む顔がまったくなく、顔があるべき場所には暗示的な虚無があるだけだったからだ。彼らがすることは、つかみ、飛び、くすぐることだけだった。それがナイトゴーストのやり方だった」

~ナイトゴースト輸送ドローンのコードに隠されていた未使用の
スクリプトより

デザイナーズ・ノート: イグニション: コアにおいて、勝利には輸送手段が不可欠です。ゲーム開始時に展開する際は、少なくとも一部のインファントリをドロップシップに乗せることを強くお勧めします。目標を奪取して保持すればゲームに勝利できます。また、ドロップシップは最初の戦闘ラウンドの早い段階で複数の目標を奪取できる機動力を備えていることがほとんどです。