



イグニション:コア

ネフィリム ファクション データカード

Updates

1 May 2022. Corrected the following rule on **COVERT OPERATOR: HASASHIN FIGHTER** to allow for movement in any direction:

Titan Hunter: (Tactical Ability) This model may move up to (4) squares closer to ~~Hostile Warlord Mech~~ or ~~Hostile Pilot~~ following normal rules for movement during the **Tactical Phase**.

1 May 2022. Corrected the **Hit Roll Chart** for **WYVERN DROP SHIP**.

12 October 2022. Corrected erroneous Movement and Actions for Pilots on new datacards to correct values (Move:7 Actions:4).

12 October 2022. Added Razel Support Class Mech to Damage/Ammo tracker cards. (note: All of Razel's information is on the tracker card so there is not a separate data card for him. Future releases will have all info on the tracker cards, and prior releases will be phased into this new format)

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: **Dark Paladin** is updated from **Hero** to **Infantry** along with relevant changes to abilities and stats.

ネフィリムのファクションキーワード

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。

Armor Piercing/装甲貫通: この武器がメックとトランスポートモデルに対してヒットロールをする際、D8の結果に+1を追加しても良い。

ChainX/チェーンX: この攻撃がチェーンXを発生させた時、攻撃側モデルはXと同じ個数のD10バーストダイスを追加でロールする。この二次発生したD10ロールは弾薬を消費せず、追加のチェーンXを生まない。

ChargeX/チャージX: この攻撃がチャージXを発生させた時、攻撃側モデルは装備している武器またはウォーギアへXと同じ数のチャージを得る。

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スマウント/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スマウント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テレインの上を飛び越えて移動できます。(ただしテ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ーと同じように目標を確保できます。

Multi-TargettingX/マルチターゲティングX: この武器は自身のバーストロールを敵ターゲットX体に均等に分配してもよい。その場合、バーストロールを振る前にターゲットをどれにするか事前宣言すること。

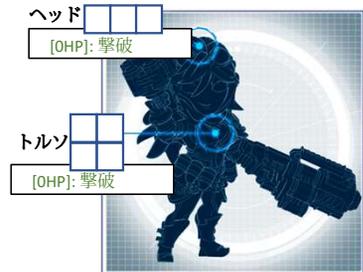
Open Transport/オープントランスポート: このキーワードを持つトランスポートに搭乗中のモデルは乗ったまま射撃をすることができ、LOSはトランスポートモデルから射撃したかのように扱うこと。隣接しているインファントリー又はパイロットモデルは(1)移動力を消費して搭乗でき、(2)移動力を消費してこのモデルの隣接スクエアに降りることができる。モデルが(デプロイメント又はレインフォースメントフェイズ中)にプレイに入る場合、プレイ外の任意のインファントリー又はパイロットモデルはこのモデルに搭乗したままプレイに入ってもよい。

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)

Quick Draw/クイックドロウ: 各アクティベーション毎に一度だけ、このモデルはアクションポイントを消費せずに1回攻撃を行ってもよい。

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。

インファントリ: ハサシン・ガンナー



弾薬: セラフィム・キャニスターライフル

トレーサー弾: (タクティカルアビリティ) このモデルは(1)弾薬を消費して武器の射程とLoS内の敵メックまたはトランスポートモデルをマークしてもよい。マークされたモデルへの各攻撃時、D8ヒットロールに(+1)を加えてもよい。

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)

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

セラフィム・キャニスターライフル 二丁持ち

射程: 16
発射レート: 1-6
ダメージ: 1
弾薬: 14

パーストロール表

0: 0
1-2: 1D8
3-6: 2D8 + Push
7-8: 2D8 + Crit + Push
9: 3D8 + Crit2 + Push2

特別ルール: この武器は射程:8の「マルチターゲティング 2」を持つ

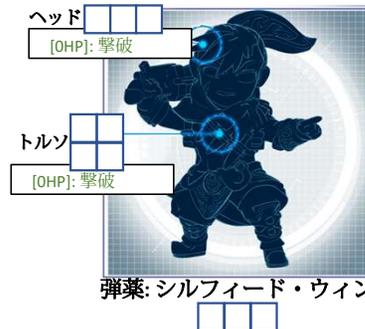
マズルサンブ(銃口突き)

射程: 2
発射レート: 1
ダメージ: 1
弾薬: 無限

パーストロール表

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

インファントリ: ハサシン・ファイター



タイタン・ハンター: **タクティカルアビリティ** タクティカルフェイズ中、このモデルは通常の移動ルールに従いながら(4)スクエアまで移動してもよい。

ヴァンガード: このモデルはデプロイメントゾーンから(4)スクエア離れてデプロイ/レインフォース配置してもよい。

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)

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

バジリスク・フュージョンソード

射程: 2
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
1-4: 1D8
5-8: 2D8 + Crit
9: 2D8 + Crit2
特別ルール: Armor Piercing, Strike-Through2.

シルフィード・ウィンドブレード

射程: 10
発射レート: 1
ダメージ: 1
弾薬: 3

バーストロール表

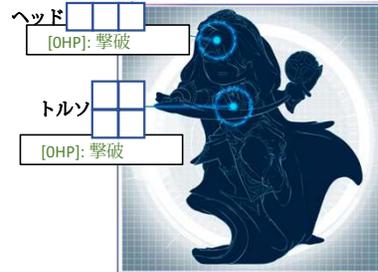
0: 0
1-4: 1D8

5-8: 2D8 + Crit 9:
2D8 + Crit2

特別ルール: Anti-Personnel, Quick
Draw

作者の注釈: 武器の詳細は注意深く読んでください、各武器のアドバンテージが見つかります。例えば、ハサシン・ファイターはアクティベートする度にフリーでシルフィード・ウィンドブレードを1回投げることができます。この効果によって、彼は1回ではなく実質2回分の攻撃アクションを得ています。

インファントリ:ハサシン・キャスター



EDENキャスターのコアチャージ



EDENキャスター: このモデルが攻撃する際、ダイスロール前に指定数のコアチャージを消費することで下記の任意のアビリティを使っても良い。アビリティは十分なチャージがある限り繰り返し使っても良い。

- (1コアチャージ) ホーリーライト: 味方インファントリモデルは各ヒット部位を2HP回復する。
- (3コアチャージ) ライトウェーブ: この攻撃は射程内の全敵モデルにヒットする。
- (5コアチャージ) スマイト: この攻撃はあらゆる味方モデルのLoS内の敵モデルにもヒットする。

ヒットロール表

8: ヘッド
6-7: トルソ
1-5: ミス

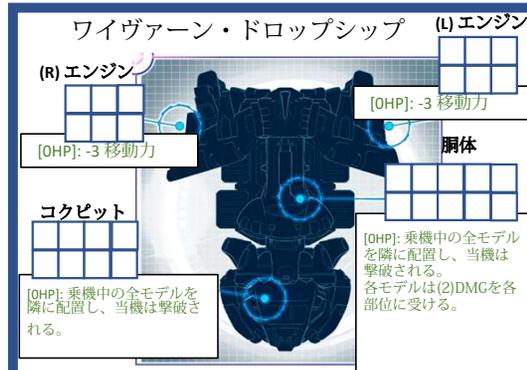
移動力: 6
アクション: 1

EDENキャスター

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
1-2: 1D8
3-6: 2D8 + Charge1
7-8: 2D8 + Crit + Charge2 + Chain1
9: 2D8 + Crit2 + Charge3 + Chain2



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 (+4) 移動力を獲得する。

即時投入/撤退: (アクション) 搭乗中のモデルは直ちにこのモデルの隣接スクエアに配置される。または、隣接しているインファントリもしくはパイロットモデルは直ちにこのモデルに搭乗する。

イグレス: (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。

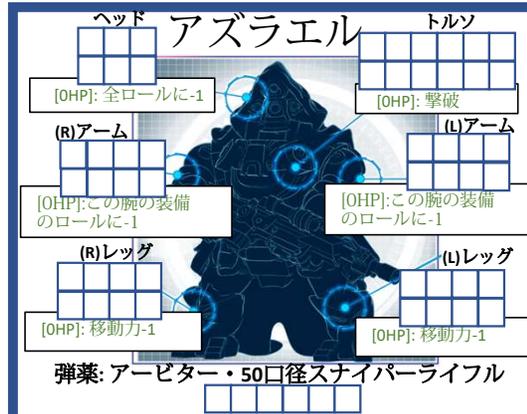
ヒットロール表
 8: 攻撃側が選べる +Push1
 6-7: 胴体
 5- 防御側が選べる
 1-4: ミス

移動力: 12
 アクション: 2

キーワード: オープトランスポート、飛行

Open Transport: このキーワードを持つトランスポートに搭乗中のモデルは乗ったまま射撃をすることができる。LOSはトランスポートモデルから射撃したかのように扱うこと。隣接しているインファントリ又はパイロットモデルは(1)移動力を消費して搭乗でき、(2)移動力を消費してこのモデルの隣接スクエアに降りることができる。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)プレイに入る場合、プレイ外の任意の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プレイに入ってもよい。

作者の注釈: イグニション: コアにおいて、トランスポートは勝利に不可欠な存在です。ゲーム開始時に配置する場合、あなたのドロップシップに少なくとも何名かのインファントリを搭乗させておくのを強くオススメします。目標の確保と維持によってあなたはゲームに勝つことができますが、ドロップシップは最初のバトルラウンドから複数の目標を早期に確保できるような機動力を提供します。



先進型ターゲティングプロトコル「精密照準」: このモデルは射撃攻撃時に任意のヒット箇所ロールの出目に+1または-1を適用してもよい。

各バトルラウンドにつき1回、このユニットはアクティベーションフェイズ中の任意のタイミングでフリーの射撃攻撃を行ってもよい。

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

移動力: 7
 アクション: 2

*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

アービター・50口径スナイパーライフル

射程: 40
 発射レート: 1
 ダメージ: 2
 弾薬: 6

バーストロール表

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

マズルサンブ(銃口突き)

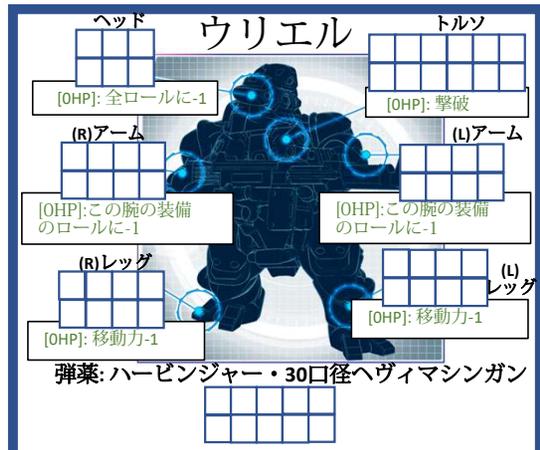
射程: 2
 発射レート: 1
 ダメージ: 1
 弾薬: 無限

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

作者の注釈: 「アクティベーションフェイズ中の任意のタイミング」系アビリティは相手のターンも含む任意のイニシアチブステップで使うことができます。こういったアビリティは相手が攻撃を宣言した際に割り込んで宣言することすら可能ですが、相手がダイスをロールする前に宣言しなければなりません。



先進型ターゲティングプロトコル 掃射: ChainXで発生したD10バーストロールを攻撃の元々のターゲットではない別の選択可能モデルに割り振ってもよい。この追加のD10バーストロールはD8ヒットロールの前に割り振ること。それぞれのChainXから発生したD10はコントロール側プレイヤーが望む任意の異なる選択可能ターゲットモデルに割り振ってもよい。

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

移動力: 7
 アクション: 2

*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

キーワード: サポートメック

ハービンジャー・30口径ヘヴィマシンガン

射程: 16
 発射レート: 1-2
 ダメージ: 1
 弾薬: 10
 バーストロール表
 0: 0
 1-2: 2D8
 3-5: 3D8
 6-8: 3D8 + Crit + Chain1
 9: 4D8 + Crit + Push1 + Chain2

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

ヘッド **ラザエル** **トルソ**

[OHP]: 全ロールに-1

[OHP]: 撃破

(R)アーム
[OHP]:この腕の装備のロールに-1

(L)アーム
[OHP]:この腕の装備のロールに-1

(R)レッグ
[OHP]: 移動力-1

(L)レッグ
[OHP]: 移動力-1

巨大なハンター: **[タクティカルアビリティ]** このモデルはタクティカルフェイズ中に通常の移動ルールに従って(3)スクエアまで移動してもよい。

先進型回避プロトコル: **[U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6D10をロールすること。出目7-9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)

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

移動力: 9
アクション: 2

*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

ジャイアント・スレイヤー型グレートソード

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

特別ルール:
Armor Piercing

作者の注釈: このモデルに飛行キーワードはありません。(大抵のプレイテスターは造形からこのユニットが飛べると勘違いします)

パイロット



弾薬:

ライトニング・エネルギーピストル2丁



先進型回避/脱出: **[タクティカルアビリティ]** このモデルがメックのコクピットに搭乗していない場合、アクティベーション中の通常移動に加えてタクティカルフェイズにも自身の移動力いっぱいまで移動してもよい。

ダッシュ: **[アクション]** このモデルは (+4) 移動力を得る。

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)

ヒットロール表

8: ヘッド
6-7: トルソ
1-5: ミス

移動力: 7
アクション: 4

ライトニング・エネルギーピストル2丁

射程: 8
発射レート: 1-6
ダメージ: 1
弾薬: 12

バーストロール表

0: 0
1-6: 1D8 + Push
7-8: 2D8 + Crit + Push
9: 3D8 + Crit2 + Push2
特別ルール: **Multi-Targetting2**

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

作者の注釈: ネフィリムのパイロットたちはダッシュアクションを使ってメック搭乗中でも自身の移動力を上げる事ができます。何名かのプレイヤーとテスターは指摘されるまでこれを見落としていました。

パイロット



弾薬:
ライトニング・エネルギーピストル2丁

先進型回避/脱出: **(タクティカルアビリティ)** このモデルがメックのコクピットに搭乗していない場合、アクティベーション中の通常移動に加えてタクティカルフェイズにも自身の移動力いっぱいまで移動してもよい。

ダッシュ: **(アクション)** このモデルは (+4) 移動力を得る。

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)

ヒットロール表

8: ヘッド
6-7: トルソ
1-5: ミス

移動力: 7
アクション: 4

ライトニング・エネルギーピストル2丁

射程: 8
発射レート: 1-6
ダメージ: 1
弾薬: 12

バーストロール表

0: 0
1-6: 1D8 + Push
7-8: 2D8 + Crit + Push
9: 3D8 + Crit2 + Push2
特別ルール: [Multi-Targetting2](#)

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

作者の注釈: ネフィリムのパイロットたちはダッシュアクションを使ってメック搭乗中でも自身の移動力を上げる事ができます。何名かのプレイヤーとテスターは指摘されるまでこれを見落としていました。

ネフィリム

ヘッド
[OHP]: 全ロールに-1

トルソ
[OHP]: 撃破

(R)アーム
[OHP]: この腕の装備のロールに-1

(L)アーム
[OHP]: この腕の装備のロールに-1

(R)レッグ
[OHP]: 移動力-1

(L)レッグ
[OHP]: 移動力-1

弾薬:
バーゲーシオン
サブマシンガン

弾薬:
フェーズシフト
ECMグレネード

弾薬:
ガードブレイカー
フラッシュパン・
グレネード

先進型回避プロトコル: (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6D10をロールすること。出目7-9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)

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, レリック, ウォーロード・メック

バーゲーシオン・サブマシンガン:

射程: 10
発射レート: 1-2
ダメージ: 1
弾薬: 6

バーストロール表
0: 0
1-4: 2D8
5-6: 3D8 + Crit
7-8: 3D8 + Crit2
9: 3D8 + Crit3
特別ルール: **Anti- Personnel**

亡霊の刃

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
1-4: 2D8
5-6: 3D8
7-8: 3D8 + Crit + Chain
9: 3D8 + Crit + Chain2
特別ルール: **Armor Piercing, Strike-Through3**

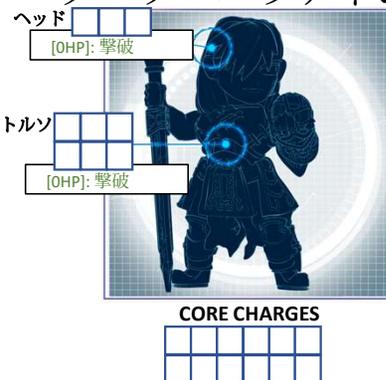
ガードブレイカー フラッシュパン・グレネード

このモデルは「ガードブレイカー」フラッシュパン・グレネード弾を柄頭に内蔵の対抗システムに(6)発装填しています。各バーストロール時に1回、ヒットロール時に1回、このグレネードを1発消費すればD10もしくはD8をリロールすることができます。

フェーズシフト・対抗システム

このモデルは後部の対抗システムに「フェーズシフト」ECMグレネード弾を(6)発装填しています。「先進型回避プロトコル」を使った際、これらのグレネードを任意の数だけ消費することで1発につき1つの失敗ロールを成功出目として扱えます。

ダーク パラディン



ソード・キャスター: このモデルは指定数のコアチャージを消費することで下記のアビリティを使うことができる。

-(X コアチャージ) **ダークヘイロー**: このモデルもしくはこのモデルのLoS内の味方ハサシン インファントリが受けたあらゆるDMGは、DMG値に等しい数のコアチャージを消費することで無効化してもよい。

-(7 コアチャージ) **ダークウェーブ**: このモデルの次の格闘攻撃は射程内の全ての敵モデルにヒットするようになる。

ヒットロール表

8: ヘッド
6-7: トルソ
1-5: ミス

Keywords: イン ファントリ

移動力: 6
アクション: 1

「リデンプション」グレートソード

パーストロール表

0: 0
1-4: 1D8
5-6: 2D8 + Charge1
7-8: 2D8 + Charge2 + Chain1
9: 2D8 + Crit + Charge3 + Chain2

射程: 3
発射レート: 2
ダメージ: 3
弾薬: 無限
特別ルール:
Armor Piercing.
Strike-Through2.

非常に稀な事だが、宣誓したパラディン達の中にはオーダーから放逐される者もいる。

創造主の寵愛を失ったのかどうかは誰にも言えないが、イサリアの盾としてしばしそのような行いをしたのだろう。パラディンの称号は、一度与えられると定命の存在が引き裂くのは不可能である。

そのため、このような堕ちた騎士たちは「闇十字の偽典同盟 (アボクリファルオーダー・オブ・ダーククロス)」に登録され、オーダーからの一切の支援を絶たれることになる。

最初に記録されたパラディン(「ダーククロス」とのみ名付けられている)はオーダーの聖典を侵したのではなく、当時の方針が聖典の教義と異なるとしてオーダーを告発しようとしたため放逐されたのではないかと噂されている。