

LORD COOPER

Faction(s): EXPLORER'S SOCIETY

Station: MASTER

Keyword(s): APEX

Characteristic(s): CONSTRUCT

ABILITIES

Armor +1: このモデルが受けるあらゆるダメージを **+1** 減少させる。 .

Eyes on the Prize: このモデルは **Distracted** コンディションを受けない またディスエンゲージアクションを行えない。

Laugh Off: このモデルが敵のアクティベーション中に、または敵モデル効果によってムーブさせられる時、このモデルはムーブしない事を選択できる

Predatory Instinct: 1 アクティベーション中1度まで、敵モデルをアタックアクションのターゲットにした後、このモデルはアクションに☉を受けることでダメージフリップに☑を得ることができる (その逆も可)

The Most Dangerous Game: スタートフェイズの間、このモデルがクルーのリーダーであるならば、敵モデル1体を選択して **Adversary (Apex)** を与える。

ATTACK ACTIONS RG STAT RST TN

Machete ㊦ **1"** **6** **Df** **-**
[このモデルは **①1** 内のトレインマーカーを取り除くことでアクションに☑を得る]ターゲットは **2/3/5** ダメージ
× **Maim:** ターゲットは手札を1枚ディスカードする

.950 Nitro Express Rifle ㊦ **14"** **6** **Df** **-**
[アクティベーション中1度まで。このアクションはカバーを無視する]ターゲットは **3/5/7** ダメージ受ける
☑ **Good for a Laugh:** 2枚ドロウ、その後手札から1枚捨てる
☑ **Put Down:** アクション解決時、ターゲットの **Hard to Kill** と **Demise** アビリティを無効にする。
× **Tracer Rounds:** ターゲットは **Adversary (Apex)** を受ける
☑ **Trophy Hunter:** [敵のみ] ターゲットをキルしたならば、ターゲットにベースコンタクトさせてスキームマーカーをドロップする

Explosive Ordnance 8" **6** ***** **12**
Shockwave 2, Df 13, 1ダメージと **Injured +1** を与える。 **Apex** モデルはこのショックウェーブの効果を無視する
☑ **Blown Back:** このアクションでダメージを受けたモデルはマーカーから離れるように3“プッシュする

TACTICAL ACTIONS RG STAT RST TN

☆ **Foul-Mouthed Motivation** **6"** **6** **-** **12**
[他の味方モデルに対してのみ] ターゲットは **1/2/3** ヒールして **Focused +1** を得る
☑ **Thrill of the Hunt:** p6 内の味方の **Apex** モデルは3“までムーブできる

☆ **Reload** **-** **-** **-**
[このモデル **Focused** コンディションを終わらせる]このモデルは「アクティベーション中一度まで」ので制限を無視して **.950 Nitro Express Rifle** アクションを行う

MODEL 9

Faction(s): EXPLORER'S SOCIETY

Station: HENCHMAN

Keyword(s): APEX

Characteristic(s): CONSTRUCT

ABILITIES

Armor +2: このモデルが被るあらゆるダメージ値から **2** 減少させる。

Blade Rush: このモデルがチャージアクションを行うときに他のモデルを通過できる。通過された敵モデルは **1** ダメージ受ける。

Mobile Warrior: このモデルはエンゲージしていてもチャージアクションを行える

Predatory Instinct: 1 アクティベーション中1度まで、敵モデルをアタックアクションのターゲットにした後、このモデルはアクションに☞を受けることでダメージフリップに☞を得ることができる（その逆も可）

Run and Gun: このモデルのチャージアクションは☞アクションの代わりに☞アクションを生成する

ATTACK ACTIONS	RG	STAT	RST	TN
----------------	----	------	-----	----

Twirling Blades	☞1"	6	Df	-
-----------------	-----	---	----	---

ターゲットは **2/4/5** ダメージ

✕ **Execute:** ターゲットは手札1枚かソウルストーンを1つどちらかを捨てることができる。そうしないのであればターゲットはキルされる。その際 **Demise** アビリティは無視される。

☞ **Reposition:** このモデルは **3"** ムーブする。

Throw Knife	☞8"	7	Df	-
-------------	-----	---	----	---

ターゲットは **1/3/4** ダメージ ターゲットがシビアダメージを受けたならばこのモデル自身をターゲットにベースコンタクトするようにプレイスする。

☞ **Avalanche of Blades:** 解決後、同一のターゲットにアタックアクションを行う。このアクションのデュエルには☞を得る

TACTICAL ACTIONS	RG	STAT	RST	TN
------------------	----	------	-----	----

☆X Marks the Spot	☞2"	7	-	12
-------------------	-----	---	---	----

エンドフェイズまで レンジ内のターゲットに対するアタックアクションはフレンドリーファイアを無視し、レンジ内の敵モデルがキルされるならば1枚ドロウする。

☞ **Burst of Speed:** このモデルを任意の方向へ5“プッシュする。このプッシュは他のモデルを無視する。通過された敵モデルは1ダメージ受ける

✕ **Thin the Herd:**(X)2 内の敵モデルは **Injured +1** を受ける。

ARTEMIS

Faction(s): EXPLORER'S SOCIETY

Station: ENFORCER

Keyword(s): APEX

Characteristic(s): BEAST

ABILITIES

HUNTING PARTNER: フレンドリーファイア時このモデルを無視する。①1"の敵モデルは、ディスエンゲージアクションを宣言するためにカードを1枚ディスカードしなければならない

NIMBLE: このモデルはウォークアクションを☆ボーナスアクションとして行うことができる。

PREDATORY INSTINCT: [1 アクティベーション中1度まで]敵モデルをアタックアクションのターゲットにした後、このモデルはアクションに②を受けることでダメージフリップに③を得ることができる（その逆も可）

UNIMPEDED: このモデルはシビアテレインの効果を受けない。

ATTACK ACTIONS	RG	STAT	RST	TN
----------------	----	------	-----	----

TEAR APART	①	6	Df	-
-------------------	---	---	----	---

ターゲットは2/3/5ダメージを受ける

④**Critical Strike:** 解決時に、ターゲットはこのアクションのデュエルトータルの④1つにつき+1ダメージを加算される。（最大+2まで）

×**I Can Dig It:** このモデルにベースコンタクトさせてスキームマーカーを1つドロップする。

⑤**Reposition:** このモデルを3"ムーブさせる。

INTIMIDATING ROAR	8"	5	Wp	-
--------------------------	----	---	----	---

ターゲットをこのモデルから離れるように6"プッシュ。ターゲットがミニオンならばターゲットは**Slow**を受ける

⑥**On Your Heels:** 敵のみ、このモデルをターゲットにベースコンタクトするように**Place**する。

×**Tracker:** 敵のみ。LoSの通る他の味方モデル1体をターゲットに向かって4"までプッシュさせる。味方モデルが**Apex**であるならば味方モデルは**Focused+1**を得る。

TACTICAL ACTIONS	RG	STAT	RST	TN
------------------	----	------	-----	----

☆ NOSE TO THE GROUND	⑦3"	6		12
-----------------------------	-----	---	--	----

レンジ内の全てのスキームマーカーを取り除く。このモデルの選択で取り除いたマーカーと同数のレンジ内の敵モデルに**Distracted +1**を与える

×**I Can Dig It:** このモデルにベースコンタクトさせてスキームマーカーを1つドロップする。

CRYPsis CORPS

Faction(s): EXPLORER'S SOCIETY

Station: MINION (Limit 2)

Keyword(s): APEX

Characteristic(s): LIVING

ABILITIES

BENEATH THE LEAVES: このモデルがシビア、ハザーダス、コンシーリングトレインの ①3"以内にいる場合、敵モデルは（このモデルの）①3"を同様のトレイン特性を持つものとして扱う。

EXPERT SHOT: このモデルのアタックアクションはフレンドリーファイアを無視する。

PREDATORY INSTINCT: 1 アクティベーション中1度まで、敵モデルをアタックアクションのターゲットにした後、このモデルはアクションに④を受けることでダメージフリップに④を得ることができる（その逆も可）

SNIPER: このモデルが銃アクションを行うとき、**Focused** コンディションを1減少させるならば、アクションのレンジは+10"となる

STEALTH: 敵モデルはこのモデルから6"離れているならばこのモデルをターゲットにすることができない。

ATTACK ACTIONS RG STAT RST TN

CRYPsis RIFLE ④14" 5 Df

このアクションはカバー無視、ターゲットが何かコンディションを1つでも持っているならば、任意のスートをデュエルに加えることができる。

④ **Critical Strike:** 解決時に、ターゲットはこのアクションのデュエルトータルの④1つにつき+1ダメージを加算される。（最大+2まで）。

④ **Stagger:** このアクションでダメージを受けたモデルは **Staggered** を受ける

× **Tracer Rounds:** ターゲットは **Adversary (Apex)** を受ける

TACTICAL ACTIONS RG STAT RST TN

PATIENT STRIKE ④14" 6 - 10

ストライクマーカーをレンジ内で **LoS** を敵モデルにブロックされない位置にドロップする。1 アクティベーション中に 1 度まで、敵モデルがムーブした後、マーカーとこのモデルとのブロックされていない **LoS**(視線)を通過していたならばこのモデルはムーブした敵モデルに銃アクションを行う(敵モデルへの **LoS** は無視する) エンドフェイズかこのモデルがムーブした時にストライクマーカーは取り除かれる

④ **Focused Attention:** このモデルは **Focused +1** を得る

TARGET PRACTICE ④20" 3 - X

【このアクションの **TN** はこのモデルとターゲットのスキームマーカーとの距離（インチ）に等しい。】ターゲットを取り除く

☆ QUICK RETREAT

【このアクションはエンゲージされているときにのみ行える。このモデルは4"までムーブできる。

MALISAURUS REX

Faction(s): EXPLORER'S SOCIETY

Station: ENFORCER

Keyword(s): APEX, FAE

Characteristic(s): BEAST

ABILITIES

Hard to Wound: このモデルに対するダメージフリップには 日 を受ける

Predatory Instinct: 1 アクティベーション中1度まで、敵モデルをアタックアクションのターゲットにした後、このモデルはアクションに-を受けることでダメージフリップに+を得ることができる（その逆も可）

Rush: このモデルがチャージを行う際にプッシュ移動距離を+2"追加する。

Ruthless: このモデルはほかのモデルの持つ **Terrifying** と **Manipulative** アビリティを無視する。

Terrifying (12): このモデルをアタックアクションのターゲットとする敵モデルは **TN 12 Wp** デュエルにパスしなければアクションは失敗する

Towering Figure: このモデルはシビアとハザーダステレインの効果を受けず他のモデルを通してムーブできる。

ATTACK ACTIONS RG STAT RST TN

Massive Jaws 〃2" 6 Df -

ターゲットさは3/4/5ダメージを受ける

× **Rampage:** このモデルを5"プッシュする、他のモデルを無視してターゲットを通過するようにムーブします。このムーブによってこのモデルに通過されたモデルは **N13** の **MV** デュエルにパスしなければ1ダメージ受ける

👉 **Tear Off A Bite:** このモデルは+2ヒールする

☆ **Lashing Tendrils** 6" 6 Mv -

ターゲットを任意の方向に4"プッシュする。

👉 **Rip and Tear:** 同じターゲットモデルに対して 〃 アクションを行う。このアクションのデュエルには👉を得る

TACTICAL ACTIONS RG STAT RST TN

Tail Whip (X)2" 5👉- - 10

レンジ内の敵モデルは **TN 13** の **Mv** デュエルにパスしなければ2ダメージと **Staggered** を受ける。このアクションでダメージを受けたモデルは任意の方向に2"までプッシュする。

👉 **Territorial:** 1ターンの1度のみ、エンドフェイズまでこのモデルのアクションのレンジは+1"され、このモデルはムーブやバリイしない。

☆ **Wild Hunt** 〃2" 5 - 12

エンドフェイズまで、レンジ内の敵モデルをターゲットにするキーワードが同じ味方モデルはアタックアクションにのデュエルトータルに+Xを得る

ULLR

Faction(s): EXPLORER'S SOCIETY

Station: ENFORCER

Keyword(s): APEX

Characteristic(s): BEAST

ABILITIES

By Your Side: このモデルのアクティベーション開始時に手札を1枚捨てるならば、自身を同じキーワードを持つミニオンではない味方モデルの2“以内にプレイスする

Hunting Partner: 味方モデルのアタックアクションはこのモデルをフレンドリーファイアにおいて無視する。①1内の敵モデルはディスエンゲージアクションを取るために手札を1枚捨てなければならない

Predatory Instinct: 1アクティベーション中1度まで、敵モデルをアタックアクションのターゲットにした後、このモデルはアクションに日を受けることでダメージフリップに☹を得ることができる（その逆も可）

Warning Growl: a2内の味方モデルに対するダメージフリップは-を被る

ATTACK ACTIONS	RG	STAT	RST	TN
----------------	----	------	-----	----

Trapping Jaws	1"	6 [☹]	Df	-
---------------	----	----------------	----	---

ターゲットは1/2/3ダメージと **Staggered** を受ける。

✕ **Hold Down:** このモデルがターゲットにエンゲージしているならばターゲットに **LoS** の通る味方モデルはターゲットに対して☹アクションを行える。このアクションはフレンドリーファイア無視

☹ **Tear Off A Bite:** このモデルは+2ヒールする。

☹ **You're Comin' With Me:** ターゲットを任意の方向に3“までプッシュする。そしてこのモデルをターゲットにベースコンタクトさせてプレイスする。

TACTICAL ACTIONS	RG	STAT	RST	TN
------------------	----	------	-----	----

Flush Them Out	2"	5	-	10
----------------	----	---	---	----

[アクティベーション中に1度まで 他の味方に対してのみ]。ターゲットをターゲットから **LoS** の通る敵モデルに向かって4“までプッシュする。ターゲットが **Apex** モデルならばターゲットは **Focused +1** を得る。

☆ I've Got Your Back	6"	5		10
----------------------	----	---	--	----

[エンゲージされている他の味方モデルをターゲットにする] ターゲットをこのモデルにベースコンタクトさせてプレイスする

☆ Mark Territory	(X)3"	5		10
------------------	-------	---	--	----

レンジ内のスキームマーカーをすべて取り除く。このモデルは取り除いたマーカーの数と同値の **Focused +1** を得る

HARPOONER

Faction(s): EXPLORER'S SOCIETY



Station: MINION



Keyword(s): APEX, EVS


Characteristic(s): LIVING

ABILITIES

Deep Discovery: [アクティベーション中に1度まで]。このモデルは手札を1枚捨てる事で対戦相手の捨て札の山の1番上のカード(ジョーカー以外)をチートフェイトに使用することができる

Gunfighter: Gunfighter: このモデルは  アクションの射程を代わりに  1“を持つものとして扱うことができる。


Predatory Instinct: 1アクティベーション中1度まで、敵モデルをアタックアクションのターゲットにした後、このモデルはアクションに  を受けることでダメージフリップに  を得ることができる(その逆も可)


Reconfigure (🐾): このモデルは自身がチートフェイトに使用した  カードのバリューを9として扱うことができる

ATTACK ACTIONS	RG	STAT	RST	TN
----------------	----	------	-----	----

Harpoon Gun	 12"	5 	Df	-
-------------	--	---	----	---

ターゲットは2/3/5 ダメージターゲットをこのモデルに向かって3"プッシュする。

 **Compressed Nets:** [アクティベーション中に1度まで] 解決後、このモデルはレンジを無視して **Massive Net** アクションを行うことができる。ショックウェーブマーカーはターゲットの1"以内にドロップする

 **Lead the Target:** アクションの解決時に、このモデルはターゲットをこのモデルに向かってではなく、任意の方向にプッシュする。ムーブの以前にこのモデルがターゲットにエンゲージしていたならばこのモデルをターゲットにベースコンタクトさせてプレイスする


✕ **Undersea Toxins:** ターゲットは **Injured +1** と **Poison +1** を受ける。


Reel In	12"	5	Mv	8 
---------	-----	---	----	---

このアクションはマーカーをターゲットにできる。そうするならばこのアクションのレジストは無視される。ターゲットかこのモデルをどちらか(ターゲットかこのモデル)に向かってに4"プッシュする。このプッシュ移動が中断されるならば、ムーブしたオブジェクト(このモデルかターゲット)の(X)1のモデルは **Mv13** のデュエルにパスしなければ2ダメージ受ける

☆ Massive Net	8"	5	*	10
----------------------	----	---	---	----

Shockwave 1, Mv 12, 1ダメージと **Staggered** を受ける。

 **Barbed Mesh:** このアクションの解決時にダメージを受けたモデルは1ダメージ受ける

 **Mass Hysteria:** このアクションでダメージを受けたモデルは3"まで任意の方向にプッシュする

RUNAWAY

Faction(s): EXPLORER'S SOCIETY

Station: MINION (Limit 3)

Keyword(s): APEX

Characteristic(s): LIVING, TOTEM

ABILITIES

Demise (Hunted): このモデルがキルされた後、キルしたモデルが味方の **Lord Cooper** であるならば自分のソウルストーンブールに **SS** を1つ加える。キルしたモデルが敵モデルであるならば敵モデルは **Adversary (Apex)** を受ける。このコンディションは味方の **Lord Cooper** が敵モデルの **LoS** 内にいる間は取り除かれず、終了もしない

Head Start: このモデルはデプロイメントされる時、デプロイメントゾーンではなくセンターライン上に配置される

Insignificant: このモデルはインタラクトアクションを行えず、スキームとストラテジーのルールから無視される。

On the Run: 味方の **Lord Cooper** はこのモデルを敵モデルとして扱う。このモデルは味方の **Lord Cooper** からターゲットになったとき、同値成功を選択することや、チートフェイトすることはできない。

ATTACK ACTIONS	RG	STAT	RST	TN
----------------	----	------	-----	----

Makeshift Weaponry	0"	4	Df	-
--------------------	----	---	----	---

ターゲットは 1/2/3 ダメージ

☞ **Instigate:** [敵のみ] 解決後に1枚ドロー、そしてターゲットはこのモデルをターゲットにして 〃 アクションを行う

☆ Call for Help	4"	4	Wp	-
------------------------	----	---	----	---

[敵のみ]. ターゲットは **Distracted +1** を被る。解決後、味方の **Lord Cooper** は可能であるならばこのモデルに対して 〃 アクションを行う。フレンドリーファイアを無視する

TACTICAL ACTIONS	RG	STAT	RST	TN
------------------	----	------	-----	----

Escape	-	-	-	-
---------------	---	---	---	---

[このアクションは他のモデルが行うことはできない。このモデルは対戦相手のデプロイメントゾーン内のテーブルコーナーから 4 インチ以内にいる場合にのみ実行できる。] このモデルは手札上限までカードをドローして、テーブルの任意の場所に スキームマーカーをドロップしてもよい。その後、このモデルをゲームから取り除く(キルにはカウントされません)。

VATAGI HUNTSMAN

Faction(s): EXPLORER'S SOCIETY

Station: MINION (Limit 3)

Keyword(s): APEX

Characteristic(s): LIVING

ABILITIES

Bond of Blood: このモデルのアクティベーション開始時に、①2 内に他の味方の **Apex** モデルがいるならば1枚ドロウする。

Predatory Instinct: [1アクティベーション中1度まで]敵モデルをアタックアクションのターゲットにした後、このモデルはアクションに日を受けることでダメージフリップに④を得ることができる（その逆も可）

Set up the Kill: [ターン中1度まで] ①8 内で敵モデルが味方ピットトラップマーカーからダメージを受けた場合敵モデルは手札を1枚捨てなければ味方の **Apex** モデルがその敵モデルに対してアタックアクションを行う（このアタックはフレンドリーファイア無視）

ATTACK ACTIONS	RG	STAT	RST	TN
----------------	----	------	-----	----

Skinning Knife	④ 1"	5	Df	-
-----------------------	------	---	----	---

ターゲットは 2/3/4 ダメージ。

Clockwork Revolver	④ 12"	5	Df	-
---------------------------	-------	---	----	---

ターゲットは 2/3/5 ダメージ。

✕ **Bear Trap Launcher:**[1ターンに1度まで]. 50mm デストラクティブル, シビア, ハザーダス (1ダメージと **Injured +1**) ピットトラップマーカーをターゲットにベースコンタクトさせてドロップする

On the Hunt	8"	5	Wp	11
--------------------	----	---	----	----

[このアクションはアクティベーション中に同一のターゲットに対しては1度まで行える]。ターゲットのキャラクターズごとに以下の効果を解決する（以下の手順で）：

Beast:このモデルから離れるように4“ブッシュする

Construct: ターゲットは軽減できない2ダメージを受ける

Living: ターゲットは **Adversary (Apex)**を受ける

Undead: ターゲットは **Injured +2**を受ける

TACTICAL ACTIONS	RG	STAT	RST	TN
------------------	----	------	-----	----

☆ Create Trap	2"	5	-	12
----------------------	----	---	---	----

[このアクションはエンゲージされている間には行えない] レンジ内に50mm デストラクティブル, シビア, ハザーダス (1ダメージと **Injured +1**) ピットトラップマーカーをクリエイトする

④ **Toss Trap:** [この効果は直ちに解決する] このアクションのレンジは+6"延長する