

IGNITION: CORE™

CORE RULEBOOK

EDEN LINK.....

.....CONNECTED

PILOT - MECH NEURAL
INTERFACE.....

....SYNCHRONIZED

WEAPON SYSTEMS.....

.....OPERATIONAL

(IGNITION CORE).....
STANDING BY FOR MISSION

ONLINE

IGNITION CORE GAMES LLC



IGNITION: CORE
GAMES

アップデート年表

10月27日 アップデート年表を公開しました。ルール、コンポーネント、ミッションパックを分離

2020年12月3日「ビルドガイド」を削除し、「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」に追加しました。

2020年12月16日「Flying」キーワードに以下の修正を加えました。

飛行:このキーワードを持つモデルは、十分な移動ポイントを持っていれば、地形や**モデル**がそこにないかのように移動することができる。
地形や**モデル**を完全に越えて移動を終了するのに十分な移動ポイントを持っている場合、その地形や**モデル**を越えて、あたかもそこに存在しないかのように移動することができる。(例:地形や**他のモデル**によって占められているマスで移動を終了することはできない)。

2021年3月4日、射撃攻撃の解決方法がより明確な図と例で示されました。
視線(LOS)のルールを変更しました。

2022年10月19日:FAQを更新しました。新しいFAQ項目は黄色で強調表示されています。
デザイナーのメモを6ページに追加し、プレイヤー数を明確にしました。

IGNITION: CORE™

ゲーム用語と詳細ルール

友好的: プレイヤーのフリーランス アーマード ファイアチームのすべてのモデルは、互いに友好的であると見なされます。

敵対的: 相手プレイヤーのフリーランス アーマード ファイアチームのすべてのモデルは、あなたのモデルに対して敵対的であると見なされます。

防御モデル: 攻撃が宣言されたとき、攻撃されているモデルは「防御モデル」

攻撃モデル: 攻撃が宣言されたとき、攻撃を行うモデルは「攻撃モデル」

DMG: ダメージの略。

形地: 地形効果は各シナリオで指定されています。

視線 (LOS): 2 つの異なるタイプの LOS が、ignition:core に存在します。完全な LOSと部分的なLOS。モデルがターゲットに対して完全なLOSを持っている場合、ペナルティなしで攻撃できます。モデルがターゲットに対して部分的LOSを持っている場合、そのターゲットに対して行われたすべてのダイスロール(バーストロールとヒットロール)から (1)を減算する必要があります。LOSの例は、このルールブックの最後にあるFAQページに記載されています。

完全なLOS: 攻撃側モデルは、LOSをブロックする地形を横切ることなく、ベースの中心から防御側モデルのベースの中心まで直線を引くことができます。

部分的LOS: 攻撃側モデルは、LOSをブロックする地形を横切ることなく、そのベースの中心から防御側モデルのベースが占めるスクエアの任意の部分まで直線を引くことができますが、防御側モデルのベースの中心にそのような線を引くことはできません。

モデルは、そのベースが対象のモデルと同じかそれ以上の大きさであれば、地形と同じように他のモデルへのLOSを遮断することができます。

例: 50mmベースのサポートメックは、50mmと25mmベースのモデルへのLOSを遮断します。しかし 75mmベースのモデルへのLOSは遮断できません。

このゲームでは、すべての移動と距離は直交して測定されます(対角線ではありません)。

WEAPON SYSTEMS.....

OPERATIONAL

(IGNITION CORE).....

ONLINE

STANDING BY FOR MISSION



IGNITION: CORE
GAMES

追加で準備が必要なもの

以下のページに記載されているミニチュアの他に、当店では販売していない一般的なゲームアイテムが必要です。

- 10面サイコロ (D10s) 各プレイヤー3個 (計6個)。
- 8面サイコロ (D8s) 合計8個以上。
- 弾薬やダメージを記録するための方法。私たちはD10を10個、6面ダイス (D6) を30個使用しますが、あなたやあなたのゲームグループに最も適した方法を使用することができます。
- 少なくとも 24x38 25mm の正方形が付いているゲーミング マット、または少なくとも 24"x38" のゲーミングマット。
- ウォーゲームの地形。自分のものを使うか、私たちのものをカードストックで印刷する (画像は <https://www.ignitioncoregames.com/game-downloads> で無料で提供されます)。

ゲームセットアップ

Ignition:Coreのゲームをプレイするには、まずFreelance Armored Fireteamsを集め、データカードを見やすく並べます。

次に、シナリオを選択し、シナリオの指示に従ってボードをセットします。

このとき、プレイヤーは目標デッキ (後日リリース予定) からカードを引く必要があるかもしれません。その場合、いつカードを引くか、何枚引くか、相手に秘密にしておくか、などの指示がシナリオに書かれています。

- シナリオの指示に従い、ユニットを配備します。
- シナリオでは、ゲームの終了タイミングを指定します。

WEAPON SYSTEMS.....OPERATIONAL
[IGNITION CORE]..... ONLINE
STANDING BY FOR MISSION

IGNITION: CORE™

CORE RULEBOOK

ignition:core zero editionでは、各Freelance Armoredの代表的なロスターは以下の通りです。
ファイアチームは以下の通り

- パイロット: 1体
- ウォーロードクラスメック: 1体
- サポートクラスメック: 2体
- 歩兵モデル: 3体
- ドロップシップ: 1機

※初めてプレイされる方は、シナリオ **"First Contact"** をプレイされることをお勧めします。

シナリオがマッチドプレイシナリオである場合、各プレイヤーは同数のモデルを使用しなければなりません。

(例: プレイヤーAがサポートクラスメックを1機持っていて、マッチドプレイシナリオをプレイしている場合。プレイヤーBはサポート級メカを1体だけ使用することになります)。

シナリオがナラティブプレイシナリオの場合、各プレイヤーは好きなモデルを持ち込むことができ、ゲームが楽しく、公平でバランスが取れていると両プレイヤーが合意すればいいです。

WEAPON SYSTEMS.....OPERATIONAL
[IGNITION CORE]..... ONLINE
STANDING BY FOR MISSION

IGNITION: CORE™

ゲームの仕組み

1. セットアップ

ボードは選択されたシナリオに従ってセットアップされる。この際、どのプレイヤーが特定の配備ゾーンや役割（例：攻撃側、防御側）を担うかを決定する必要がある場合があります。

2. 配備

プレイヤーはプレイヤーは交互に自分のモデルをそれぞれの配置ゾーンに配置します。

3. 第1戦闘ラウンドを開始

1. イニシアチブフェイズ
2. 戦術フェイズ
3. アクティベーションフェイズ
4. 得点フェイズ
5. 増援フェイズ

バトルラウンド シーケンス

1. イニシアチブフェイズ

各プレイヤーは 3D10 を投げてイニシアチブの順番を決定する。

2. 戦術フェイズ

戦術能力はこのフェイズで宣言され、イニシアチブステップの最も低いユニットタイプから始まり、昇順になる。

3. アクティベーションフェイズ

アクティベーションのルールに従って、イニシアチブステップが最も高いモデルから始めて、順にアクティベーションさせる。降順で配置される。

4. 得点フェイズ

プレイしているシナリオに応じて、各プレイヤーにポイントが割り当てられる。

5. 増援フェイズ

プレイヤーはプレイしていないモデルを交互にそれぞれのボード上の配置場所に戻す。

4. 2回目のバトルラウンドは、1回目と同じ構成で開始されます。

これをゲーム終了まで繰り返します。

多くのゲームでは、3ラウンド、5ラウンド、7ラウンドのいずれかを選択することができます。

5. 最終ラウンドが行われると、選択したシナリオの勝利条件に基づいて勝者が決定されます。

[IGNITION CORE]..... ONLINE
STANDING BY FOR MISSION



IGNITION: CORE
G A M E S

IGNITION: CORE™

イニシアチブフェイズ

各プレイヤーは D10 を 3個振ります。

すべてのユニークな結果は、イニシアチブ・トラックのそれぞれの番号に固定される。

2 個以上のダイスが同じ結果になった場合は、1 個だけ保持します。

6 個のダイスがすべてユニークな結果になるまで、出目が重複したダイスをリロールします。

- 両プレイヤーが同じ数字を出した場合、両方の D10 を振り直さなければなりません。
(ただし、一方のプレイヤーが相手よりも多くのサイコロを振って同じ数字を出した場合、例えばプレイヤーAが7を2個、プレイヤーBが7を1個振り、その数字がまだロックされていない場合、プレイヤーAがその数字にD10を1個ロックしてもかまいません。その後、残りの重複を再ロールします)。
- 一方のプレイヤーが3つのD10をすべてロックした場合、もう一方のプレイヤーはまだロックされていない数字を振る試みをあと2回行うことができます。それができない場合、相手は残りのダイスをどの数字に割り振るかを選択することができます。

各プレイヤーはダイスの結果を以下の 3 種類のユニット のいずれかに割り振り、それぞれのトークンをイニシアチブトラックに配置します。(イニシアチブの結果が最も低いものから順に)。

- パイロット
- 歩兵/ドロップシップ
- サポートメカ

WEAPON SYSTEMS.....OPERATIONAL
[IGNITION CORE]..... ONLINE
STANDING BY FOR MISSION

戦術フェイズ

このフェイズにおいて、各プレイヤーのそれぞれのモデルの戦術能力が宣言されます。イニシアチブステップの最も低いユニットタイプから順に、プレイヤーは使用したいプレアクション能力をすべて宣言します。

アクティベーションフェイズ

モデルはイニシアチブの高い順にアクティベートされます。(イニシアチブナンバーの高いものから始めて、次に高いものへ、といった具合で)。イニシアチブステップに到達したとき、コントロールプレイヤーはそのイニシアチブステップにいるモデルタイプをすべてアクティベートします。アクティベートについては次のページでより詳しく述べます。

得点フェイズ

このフェイズに勝利点が与えられます。プレイ中のシナリオの得点欄を確認し、各プレイヤーの得点を適宜調整してください。

増援フェイズ

プレイしていないモデルは、戦場内のうち、コントロールするプレイヤーの配置場所に再配置されます。

前のアクティベーションフェイズにモデルをアクティベートさせた最後のプレイヤーから、プレイヤーは交互にモデルを戦場に再配置を行います。



アクティベーション

モデルがアクティベーションする場合、他のモデルがアクティベーションする前にそのアクティベーションをすべて完了しなければなりません。そのアクティベーションにおいて、そのモデルは移動ポイントとアクションポイントをどのような順番で消費してもよく、アクションポイントと移動ポイントを自由に交互に、すべてのポイントを消費するか、コントロールプレイヤーが移動ポイントまたはアクションポイントの消費を望まなくなるまで消費 することができます。

移動

モデルは移動ポイントを消費して 1 マスだけ移動することができます。

この動きは直線的でなければなりません。(斜め方向の動きは許されない)

モデルは地形や他のモデル(友軍か敵軍か)を通してはなりません。モデルは移動ポイントを消費する前、消費した後、または消費するまでの間に可能なアクションをいくつでもおこなうことができます。

アクション

モデルはアクションポイントの数だけアクションをおこなうことができます。

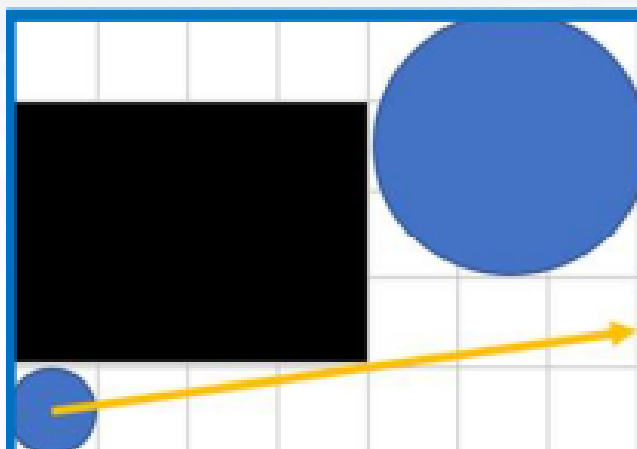
特に指定のない限り、すべてのアクションは 1つのアクションポイントを必要とします。武器を装備しているモデルは攻撃アクションをおこないます。その他のアクションとその詳細は、データシートや装備カードに記載されている場合があります。

攻撃アクションを行う場合

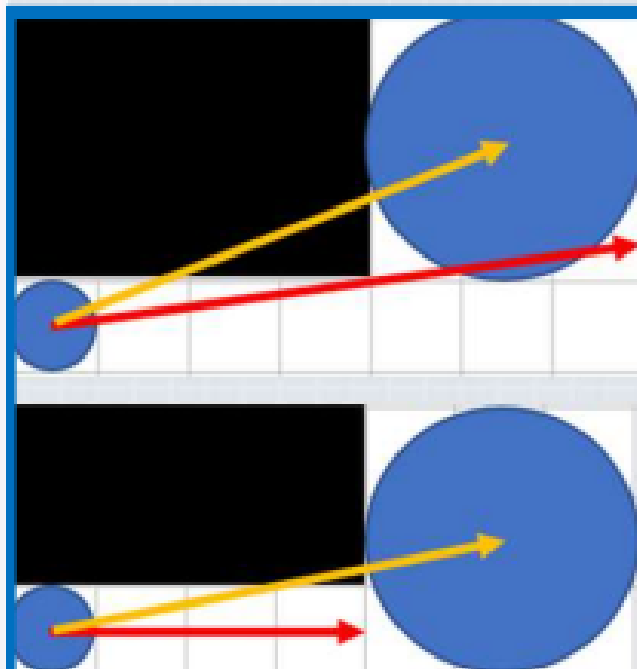
1. 視線の要件(ゲーム用語と詳細ルール参照)が満たされていることを確認します。ただし攻撃する際に視線を必要としないことを指定していない限り、攻撃するモデルは、標的モデルに対して視線を有していなければなりません。
2. 攻撃側モデルと防御側モデルの間のマス数を数え、攻撃側モデルから 対象モデルが射程内にあることを確認します。防御側モデルは、攻撃側モデルの武器が届く範囲内のマスにいないければ、攻撃されることはありません。
3. 使用する武器の連射速度に基づき、そのモデルが受ける攻撃の回数を決定し、武器の弾薬からその回数を差し引いた数のD10をロールします。この場合、攻撃側は 1 発、2 発、または 3 発の弾丸を受ける可能性があります。注: 残弾がゼロの武器は攻撃に使用できません。武器は残弾数以上のショット(またはストライク)を打つことはできません。
4. バーストロールで発生した効果(Push X や Critなど、この場合バーストロール9でCritが1回発生)を解決し、各D10の結果に対して、使用する武器のバーストロールチャートを参照し、指示された数のD8を振ります。防御側のモデルのヒットロール表を参照し、D8 を振って出た目の数だけ、それぞれのダメージ量(この場合、1ダメージ)を適用します。
一回の攻撃で同じ場所を複数回ダイスした場合、そのダイスの結果に応じた ダメージを適用します。(この場合、HITロールの結果が4回中3回であれば、胴体は3ダメージを受けることになります)。

IGNITION: CORE ONLINE
STANDING BY FOR MISSION

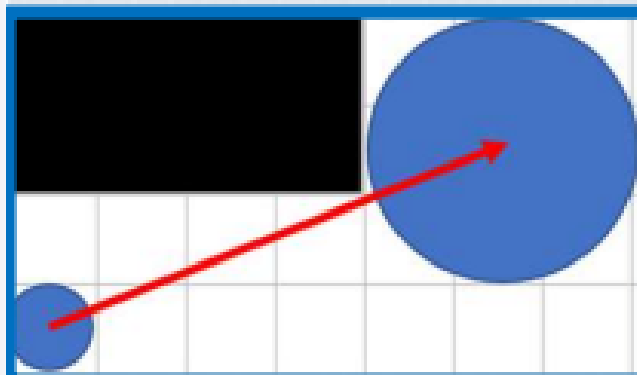
視線の例



視線が通らない：
攻撃側のモデルの中心から防御側モデルが占める
任意のスクエアまで直線が引けない



部分視線：
攻撃側のモデルの中心から防御側モデルが占める任意
のスクエアまで直線が引けますが、攻撃側モデルの中心
から防御側モデルの中心までLOSを遮断する地形を通
過せずに直線が引くことができない



完全な視線：
攻撃側のモデルの中心から防御側のモデルの中心まで
直線を引くことができます。

WEAPON SYSTEMS.....OPERATIONAL
[IGNITION CORE].....ONLINE
STANDING BY FOR MISSION

IGNITION: CORE™

CORE RULEBOOK

FAQ

Q: 攻撃アクションの命中判定を行う際、ヒットD8はどのような順番で判定されるべきですか？

A: 特に明記されていない限り、攻撃側プレイヤーがヒットロールD8によるDMGを解決する順番を決定します。

これにより、攻撃側プレイヤーは防御側プレイヤーの選択したDMGがどこに割り振られるかを確認してから、攻撃側プレイヤーの選択したDMGがどこに割り振られるかを決定することができるようになります。

Q: パイロットのアクションや能力は、パイロットが《ウォーロード》クラスのメカに搭乗しているときに使うことができますか？

A: はい、そのアクションや能力に明示的な記述がない限りは可能です。

WEAPON SYSTEMS.....OPERATIONAL
[IGNITION CORE].....ONLINE
STANDING BY FOR MISSION

IGNITION: CORE™

www.ignitioncoregames.com



IGNITION: CORE
GAMES