

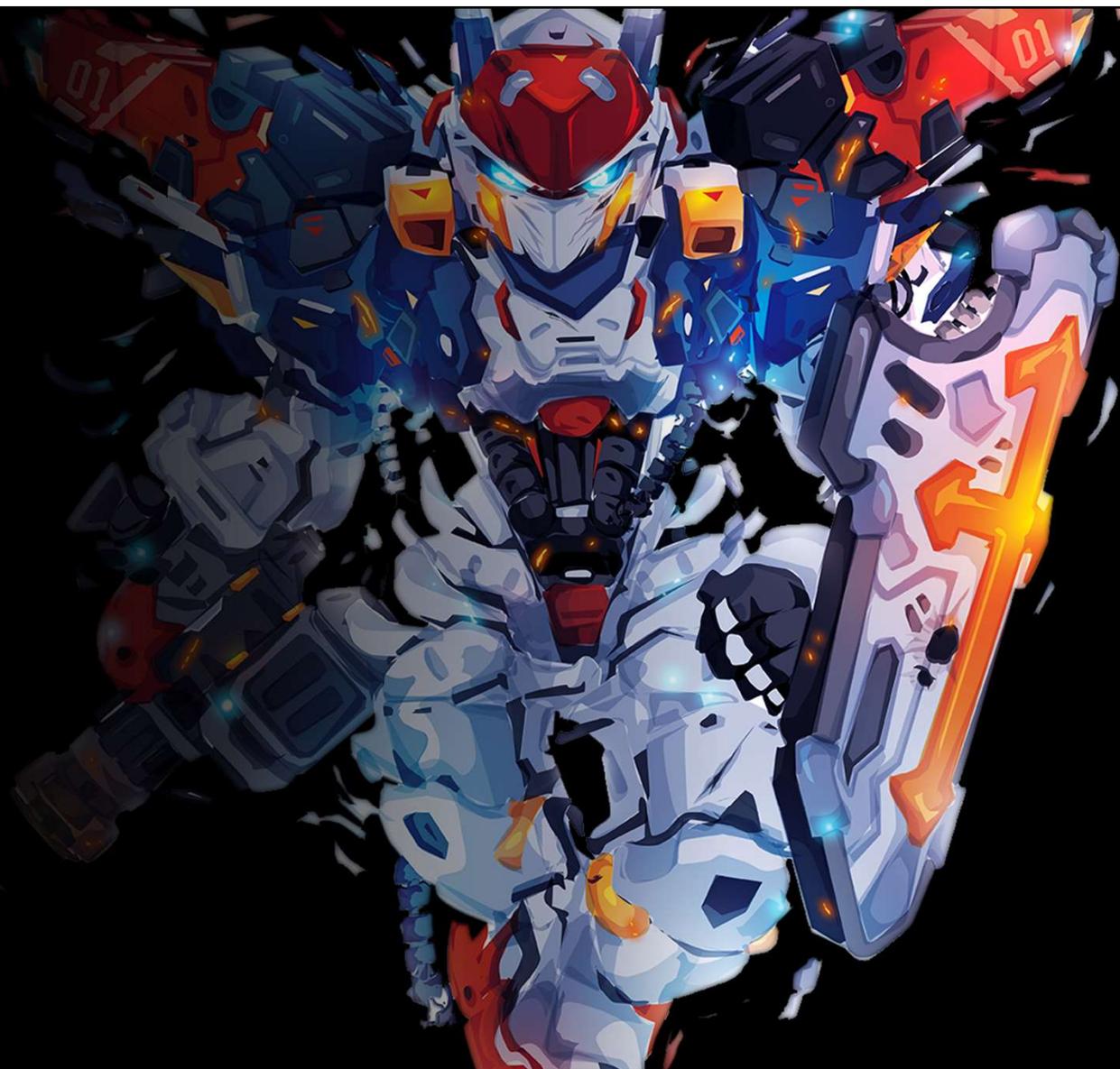
イグニッション:コア

コンバットシナリオ

Updates

- 31 December 2022: Ignition 1.0 Combat Scenarios have been introduced, giving a total of five new matched play scenarios and one new narrative scenario.
- 31 December 2022: “Optional: Tournament Standard Initiative Phase” rules have been added to mitigate the swingy nature of the original initiative phase rules in order to facilitate fair and balanced matched play.
- 31 December 2022: All Comat Scenario maps are displayed on 32x24 square grids, consistent with the official ignition:core play-mat.
- 31 December 2022: “Sudden Death” victory conditions have been removed from the Zero Edition combat scenarios.
- 19 March 2023: Removed rosters that reference “Hero” units.
- 19 March 2023: Removed combat scenario objectives that reference “Hero” units.

イグニッション:1.0
コンバットシナリオ
パック



イグニッション:1.0 コンバットシナリオパック

デザイナーの前書き

イグニッション:コア ゼロ・エディションの立ち上げに際し、応援してくださった皆様の方々に感謝します。イグニッション:コア 1.0のローンチ(発表は、イグニッション:コア 0版を時代遅れにするものではなく、それを土台としているもの)です。これから、5つのマッチド・プレイの戦闘シナリオと1つのナラティブ戦闘シナリオが追加され、新たな得点カテゴリーが追加されます。これは私が愛と苦痛の中でデザインと開発してきたイグニッション:コアのコアルールをそのままにしながら、プレイの幅を変えることができます。加えて、ゼロ版の戦闘シナリオは、イグニッション:コアのゲームプレイコンテンツの拡大し続けるコレクションの中に残り続けます。私は、このゲーム体験を皆さんに向けて広げられることにエキサイティングしていますし、新しい戦闘シナリオを気に入っていただくと自信を持っています。乾杯!

Will

イグニッション:1.0において、マッチドプレイ・コンバットシナリオ用アーマード・ファイアチームのロスターには、以下のロスターから1つを選択すること。両プレイヤーは、選択したロスター形式からアーマード・ファイアチームを構築しなければならない。

公式トーナメントのプレイでは、アーマード・ファイアチームのロスターで5ラウンドプレイすることを想定しています。これらの項目には、公式トーナメント標準 (OTS) のマークが付いています。

ロスター1: アーマードファイアチーム(OTS)

1xパイロット
1xウオーロード級メック
2xサポート・メック
3xインファントリ・モデル

ロスター2: アーマードファイアチーム + 1xパイロット

1xウオーロード級メック
2xサポート・メック
4xインファントリ・モデル



セットアップまず最初に、プレイヤーはどの戦闘シナリオをプレイするかを決定します。これはランダムに決定することも、プレイヤーが選択することも出来ます。すべてのイグニッション:1.0シナリオは以下のようにセットアップされます:

まずゲームの長さを決めてください:

3ラウンド(約60分)
5ラウンド(約2時間) (OTS)
7ラウンド(約3時間)

- シナリオマップに描かれている通り、目標マーカーとテレインを配置する。

注:すべてのイグニッション:1.0シナリオにおいて、テレインはサイズに関わらずすべてのモデルのLOSをブロックします。飛行中のモデルはテレインが存在するマスで移動を終えることはできません。

- この時点で、プレイヤーはそれぞれd10をロールし、同点ならリロールします。出目が高いプレイヤーはどのデプロイメントゾーンを使用するかを選ぶこと。
- 各プレイヤーは低い出目を出した方から交互にデプロイメントゾーンにモデルを配置し、全モデルがボード上に出るまで続けます。



すべてのモデルの配備が完了したら、基本ルールブックに従ってイニシアティブフェイズからプレイを開始します。最終バトルラウンドが終了した後、プレイヤーは選択された戦闘シナリオに書かれている勝利条件を確認し、勝敗を決定します。

オブジェクティブ・コントロール

- 各プレイヤーは自分のデプロイメントゾーンと重複している目標(OBJ)を制御下に置いてゲームをスタートします
- OBJにいるインファントリの数が対戦相手より多ければ、そのプレイヤーはそのOBJの制御権を得ます(この時点で、そのOBJは自軍の支配下にあるとマークしなければならない)
- 一度目標OBJを制圧したプレイヤーは、(その目標OBJの制御権を得たモデルがその目標OBJから離れても)対戦相手が上記のようにその目標OBJの制御権を得るまで、その目標OBJの制御権を維持します。

あの旗を破壊せよ: アクション。OBJの確保ができないモデルは、そのOBJを占領している敵モデルが存在しない場合に限り、アクションポイントを消費してそのOBJの制御権を取り除くことができます。この時点でその目標は非制御状態となります。

ノート: 降車しているパイロットモデルはインファントリモデルと同様に、OBJ制御権を得たり、目標マーカーの支配権を得るための手合いをすることができます。



オプション:トーナメント標準版イニシアティブフェイズ

これはコアルールに記述されているイニシアティブフェイズの置換を目的としたオプションのイニシアティブ(先制権)決定方法です。トーナメント標準版イニシアティブフェイズはイグニッション:コアのマッチドプレイを競技的なゲーム向けにバランスできるよう意図しており、イニシアティブフェイズにおけるダイスのランダム性を軽減しています。

トーナメント標準版イニシアティブフェイズを使用するには、以下の手順を踏んでください。

- まず、各プレイヤーは(3つではなく)1つのD10を振る。両プレイヤーが同じ出目を出した場合、各プレイヤーが異なる出目を出すまでダイスをリロールすること。
- 最も高い出目を出したプレイヤーから順に、イニシアティブトラッカー上の空いているイニシアティブステップ上に交互にイニシアティブピップを割り振る。
- すべてのイニシアティブピップをイニシアティブトラッカーに割当てたら、[トーナメント標準]イニシアティブフェイズは終了し、通常通りタクティカルフェイズに進む。



デザイナーズノート：これは元々のイニシアティブのロール方法の否定を意図しているわけではありません。元の方法の完全なランダム性を好むプレイヤーはそちらを使い続けることができます。これはマッチドプレイのためのオプション的な手段であり、イニシアティブの出目が悪かったからといってゲームの結果が決まってしまったように感じる事態を緩和することを意図しています。



図1：ゲームを破壊する可能性があり、ちゃぶ台返し起きかねないイニシアティブロール。GG! ><



この例では、赤チームのプレイヤーが最も高い出目を出し、最初の割り当てをおこなう。彼は最初のアクティベーションを望むので、パイロットをイニシアティブステップ9に配置した。

次に青チームのプレイヤーは彼女の最初のイニシアティブを指定した。彼女はパイロットのフォローアップを素早く行いたいので、2番目にイニシアティブの高いステップ8を選択した。

赤チームプレイヤーはそれに応じて3番目に高いイニシアティブステップを選択し、サポートメカをイニシアティブステップ7に配置した。

青チームプレイヤーはインファントリとドロップシップを最後に配備し、スコアリングフェイズの直前に目標マークを取り返すことを望んでいるので、イニシアティブステップ0を選択した。

赤チームのプレイヤーはできるだけ多くのユニットを早期にアクティベーションすることを決め、残るイニシアティブステップの中で最も高い場所を選び、インファントリとドロップシップをイニシアティブステップ6に配置する。

青チームのプレイヤーはサポートメカをイニシアティブステップ5に配置した。イニシアティブフェイズが終了した後、両プレイヤーは通常通りタクティカルフェイズに移行する。

1. Red team places Pilot at step 9.

2. Blue team places Pilot at step 8.

3. Red team places Support Mechs at step 7.

4. Blue team places Infantry & Dropships at step 0.

5. Red team places Infantry & Dropships at step 6.

6. Blue team places Support Mechs at step 5.

シナリオ: デッドロック

タイプ: マッチプレイシナリオ

スコア獲得方法: シークレット・オブジェクティブ(秘密任務)

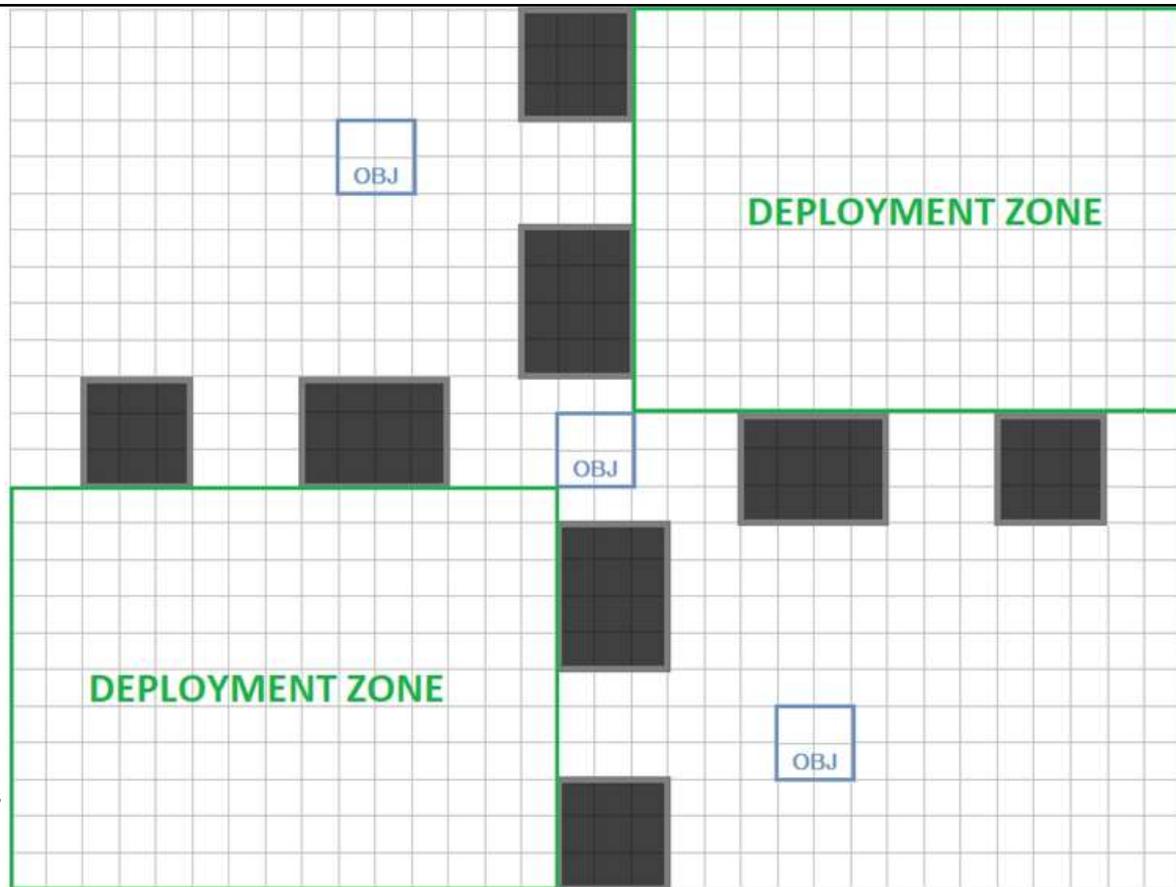
各アクティベーションフェイズ開始時に、各プレイヤーは以下の任務のうち1つを秘密裏にメモする。スコアリングフェイズに、各プレイヤーはその秘密任務を公開する。秘密任務が達成されていた場合、そのプレイヤーはスコアを獲得する。選択した秘密任務は成否に関係なく、残りのバトル中に同じものを選ぶことはできない。(つまり、各戦闘ラウンドごとに新しい秘密任務を選ばなければならない)。

1. **タイタンスレイヤー**: このバトルラウンドで相手のウォーロード級メックを破壊した場合、勝利点を3点獲得する。
2. **メックバスター**: このバトルラウンドで相手のサポートメックを1機破壊すれば2点。2機とも破壊した場合、4点の勝利点を獲得する。
3. **ヘッドハンター**: このバトルラウンドで対戦相手のインファントリーを1体撃破した場合、1点の勝利ポイントを獲得する。このバトルラウンドで対戦相手のインファントリーを2体撃破した場合、3点。このバトルラウンドで対戦相手のインファントリーをすべて破壊した場合、7点を得ます。
4. **バードハンター**: このバトルラウンド中に対戦相手のトランスポートを破壊した場合、3点を得ます。
5. **尊き生命**: このバトルラウンドであなたのインファントリーがすべて生き残っていた場合、5点を得ます。
6. **貴重なハードウェア**: このバトルラウンドですべてのサポートメックが生き残った場合、5点の勝利ポイントを獲得する。
7. **戦場の支配**: このバトルラウンドで対戦相手より多くの目標(OBJ)を制圧した場合、3点を獲得する。このバトルラウンドで全ての目標(OBJ)を制圧した場合、5点を獲得する。

さらに、バトルラウンドごとに、各プレイヤーには以下が与えられる:

- エリアコントロール: スコアリングフェイズの間、各プレイヤーは支配しているオブジェクト(OBJ)1つにつき2点の勝利点を得る。
- アトリション/消耗: スコアフェイズ中、そのバトルラウンドで破壊されたモデルの数が最も少なかったプレイヤーは2点を得る。
- キングスレイヤー: このバトルラウンドで対戦相手のパイロットを破壊した場合、5点を得ます。

最終ラウンドが終了した時点で、勝利点が最も多いプレイヤーが勝利となる。



シナリオ: クローズコンバット

タイプ: マッチプレイシナリオ

スコア獲得方法: シークレット・オブジェクト(秘密任務)

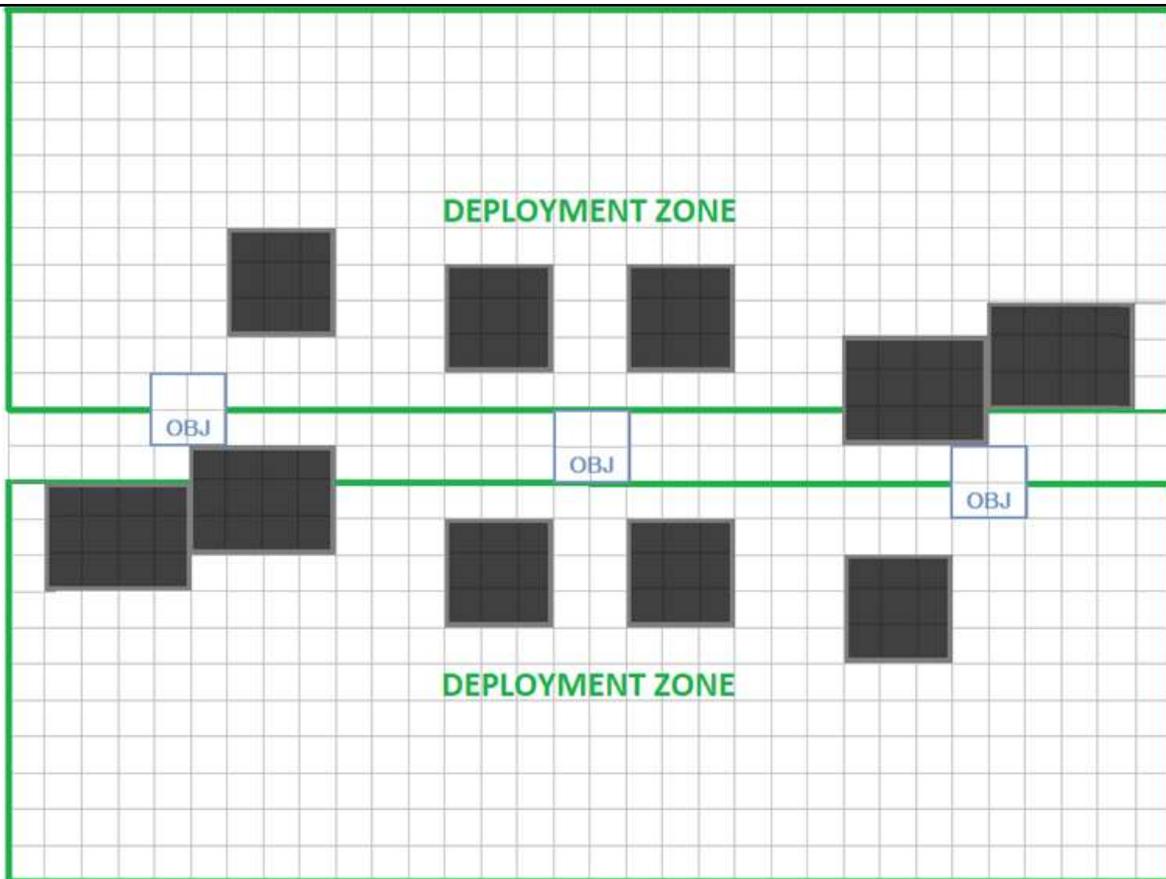
各アクティベーションフェイズ開始時に、各プレイヤーは以下の任務のうち1つを秘密裏にメモする。スコアリングフェイズに、各プレイヤーはその秘密任務を公開する。秘密任務が達成されていた場合、そのプレイヤーはスコアを獲得する。選択した秘密任務は成否に関係なく、残りのバトル中に同じものを選ぶことはできない。(つまり、各戦闘ラウンドごとに新しい秘密任務を選ばなければならない)。

1. **タイタンズレイヤー**: このバトルラウンドで相手のウォーロード級メックを破壊した場合、勝利点を3点獲得する。
2. **メックバスター**: このバトルラウンドで相手のサポートメックを1機破壊すれば2点。2機とも破壊した場合、4点の勝利点を獲得する。
3. **ヘッドハンター**: このバトルラウンドで対戦相手のインファントリーを1体撃破した場合、1点の勝利ポイントを獲得する。このバトルラウンドで対戦相手のインファントリーを2体撃破した場合、3点。このバトルラウンドで対戦相手のインファントリーをすべて破壊した場合、7点を得ます。
4. **バードハンター**: このバトルラウンド中に対戦相手のトランスポートを破壊した場合、3点を得ます。
5. **尊き生命**: このバトルラウンドであなたのインファントリーがすべて生き残っていた場合、5点を得ます。
6. **貴重なハードウェア**: このバトルラウンドですべてのサポートメックが生き残った場合、5点の勝利ポイントを獲得する。
7. **戦場の支配**: このバトルラウンドで対戦相手より多くの目標(OBJ)を制圧した場合、3点を獲得する。このバトルラウンドで全ての目標(OBJ)を制圧した場合、5点を獲得する。

さらに、バトルラウンドごとに、各プレイヤーには以下が与えられる:

- エリアコントロール: スコアリングフェイズの間、各プレイヤーは支配しているオブジェクト(OBJ)1つにつき2点の勝利点を得る。
- アトリション/消耗: スコアフェイズ中、そのバトルラウンドで破壊されたモデルの数が最も少なかったプレイヤーは2点を得る。
- キングスレイヤー: このバトルラウンドで対戦相手のパイロットを破壊した場合、5点を得ます。

最終ラウンドが終了した時点で、勝利点が最も多いプレイヤーが勝利となる。



シナリオ: フォーティファイド・ポジション

タイプ: マッチプレイシナリオ

スコア獲得方法: シークレット・オブジェクティブ(秘密任務)

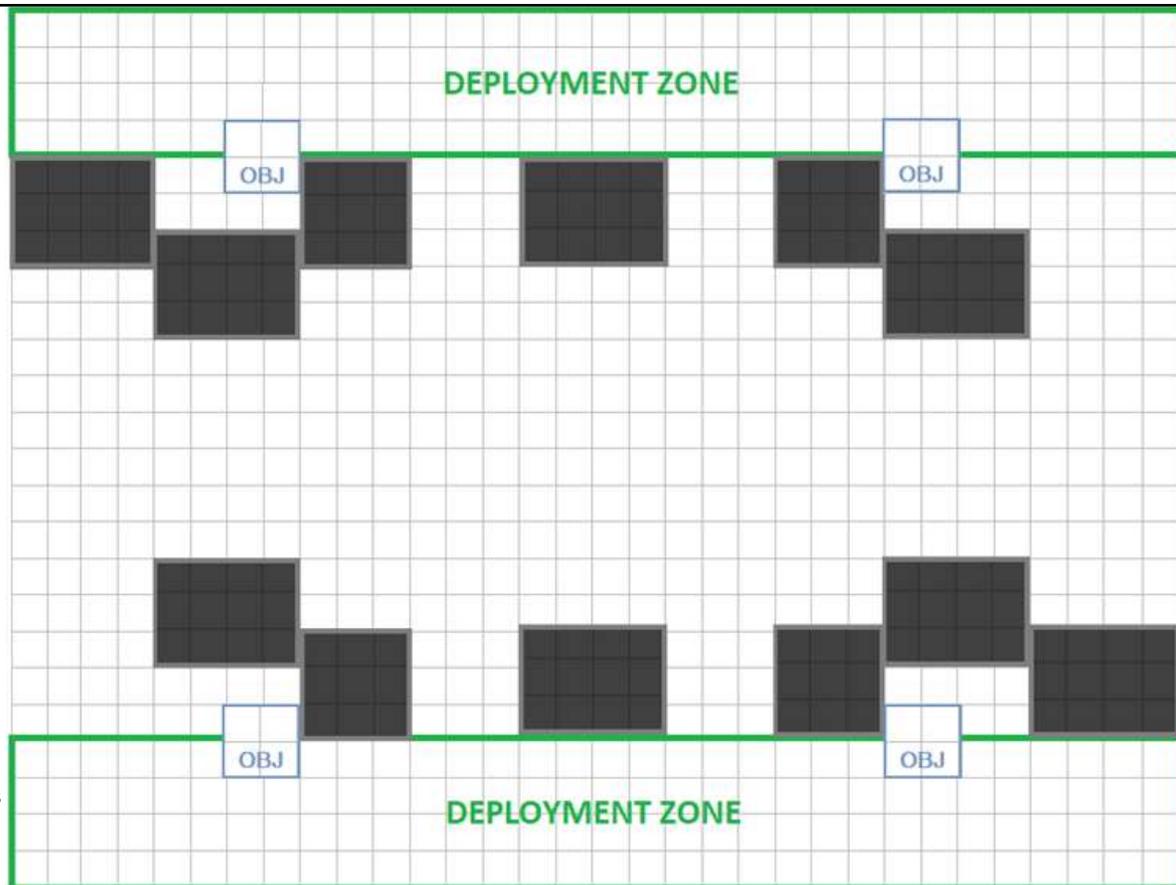
各アクティベーションフェイズ開始時に、各プレイヤーは以下の任務のうち1つを秘密裏にメモする。スコアリングフェイズに、各プレイヤーはその秘密任務を公開する。秘密任務が達成されていた場合、そのプレイヤーはスコアを獲得する。選択した秘密任務は成否に関係なく、残りのバトル中に同じものを選ぶことはできない。(つまり、各戦闘ラウンドごとに新しい秘密任務を選ばなければならない)。

1. **タイタンスレイヤー**: このバトルラウンドで相手のウォーロード級メックを破壊した場合、勝利点を3点獲得する。
2. **メックバスター**: このバトルラウンドで相手のサポートメックを1機破壊すれば2点。2機とも破壊した場合、4点の勝利点を獲得する。
3. **ヘッドハンター**: このバトルラウンドで対戦相手のインファントリーを1体撃破した場合、1点の勝利ポイントを獲得する。このバトルラウンドで対戦相手のインファントリーを2体撃破した場合、3点。このバトルラウンドで対戦相手のインファントリーをすべて破壊した場合、7点を得ます。
4. **バードハンター**: このバトルラウンド中に対戦相手のトランスポートを破壊した場合、3点を得ます。
5. **尊き生命**: このバトルラウンドであなたのインファントリーがすべて生き残っていた場合、5点を得ます。
6. **貴重なハードウェア**: このバトルラウンドですべてのサポートメックが生き残った場合、5点の勝利ポイントを獲得する。
7. **戦場の支配**: このバトルラウンドで対戦相手より多くの目標(OBJ)を制圧した場合、3点を獲得する。このバトルラウンドで全ての目標(OBJ)を制圧した場合、5点を獲得する。

さらに、バトルラウンドごとに、各プレイヤーには以下が与えられる:

- エリアコントロール: スコアリングフェイズの間、各プレイヤーは支配しているオブジェクト(OBJ)1つにつき2点の勝利点を得る。
- アトリション/消耗: スコアフェイズ中、そのバトルラウンドで破壊されたモデルの数が最も少なかったプレイヤーは2点を得る。
- キングスレイヤー: このバトルラウンドで対戦相手のパイロットを破壊した場合、5点を得ます。

最終ラウンドが終了した時点で、勝利点が最も多いプレイヤーが勝利となる。



シナリオ: ファイア・アンド・マニューバ

タイプ: マッチプレイシナリオ

スコア獲得方法: シークレット・オブジェクティブ(秘密任務)

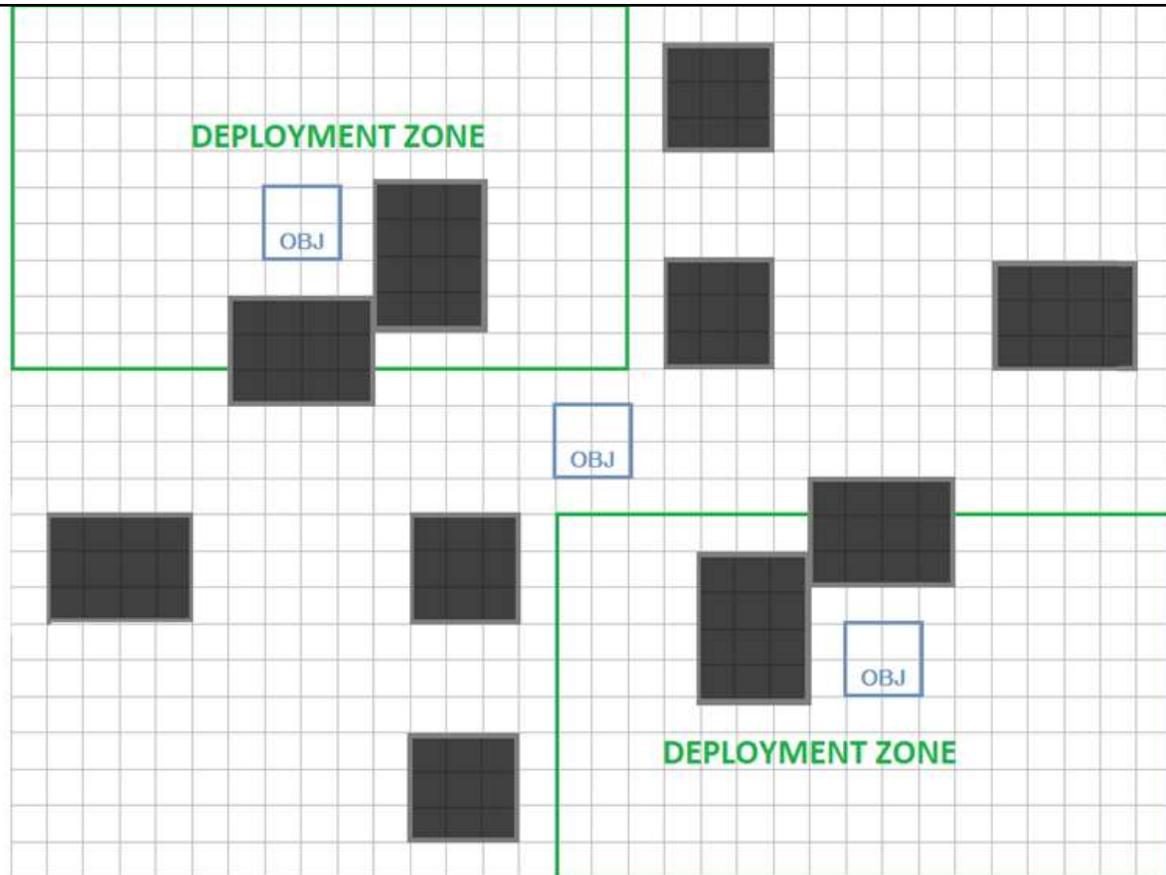
各アクティベーションフェイズ開始時に、各プレイヤーは以下の任務のうち1つを秘密裏にメモする。スコアリングフェイズに、各プレイヤーはその秘密任務を公開する。秘密任務が達成されていた場合、そのプレイヤーはスコアを獲得する。選択した秘密任務は成否に関係なく、残りのバトル中に同じものを選ぶことはできない。(つまり、各戦闘ラウンドごとに新しい秘密任務を選ばなければならない)。

1. **タイタンズレイヤー**: このバトルラウンドで相手のウォーロード級メックを破壊した場合、勝利点を3点獲得する。
2. **メックバスター**: このバトルラウンドで相手のサポートメックを1機破壊すれば2点。2機とも破壊した場合、4点の勝利点を獲得する。
3. **ヘッドハンター**: このバトルラウンドで対戦相手のインファントリーを1体撃破した場合、1点の勝利ポイントを獲得する。このバトルラウンドで対戦相手のインファントリーを2体撃破した場合、3点。このバトルラウンドで対戦相手のインファントリーをすべて破壊した場合、7点を得ます。
4. **バードハンター**: このバトルラウンド中に対戦相手のトランスポートを破壊した場合、3点を得ます。
5. **尊き生命**: このバトルラウンドであなたのインファントリーがすべて生き残っていた場合、5点を得ます。
6. **貴重なハードウェア**: このバトルラウンドですべてのサポートメックが生き残った場合、5点の勝利ポイントを獲得する。
7. **戦場の支配**: このバトルラウンドで対戦相手より多くの目標(OBJ)を制圧した場合、3点を獲得する。このバトルラウンドで全ての目標(OBJ)を制圧した場合、5点を獲得する。

さらに、バトルラウンドごとに、各プレイヤーには以下が与えられる:

- **エリアコントロール**: スコアリングフェイズの間、各プレイヤーは支配しているオブジェクト(OBJ)1つにつき2点の勝利点を得る。
- **アトリション/消耗**: スコアフェイズ中、そのバトルラウンドで破壊されたモデルの数が最も少なかったプレイヤーは2点を得る。
- **キングスレイヤー**: このバトルラウンドで対戦相手のパイロットを破壊した場合、5点を得ます。

最終ラウンドが終了した時点で、勝利点が最も多いプレイヤーが勝利となる。



シナリオ: シティブロック・ウォーフェア

タイプ: マッチプレイシナリオ

スコア獲得方法: シークレット・オブジェクティブ(秘密任務)

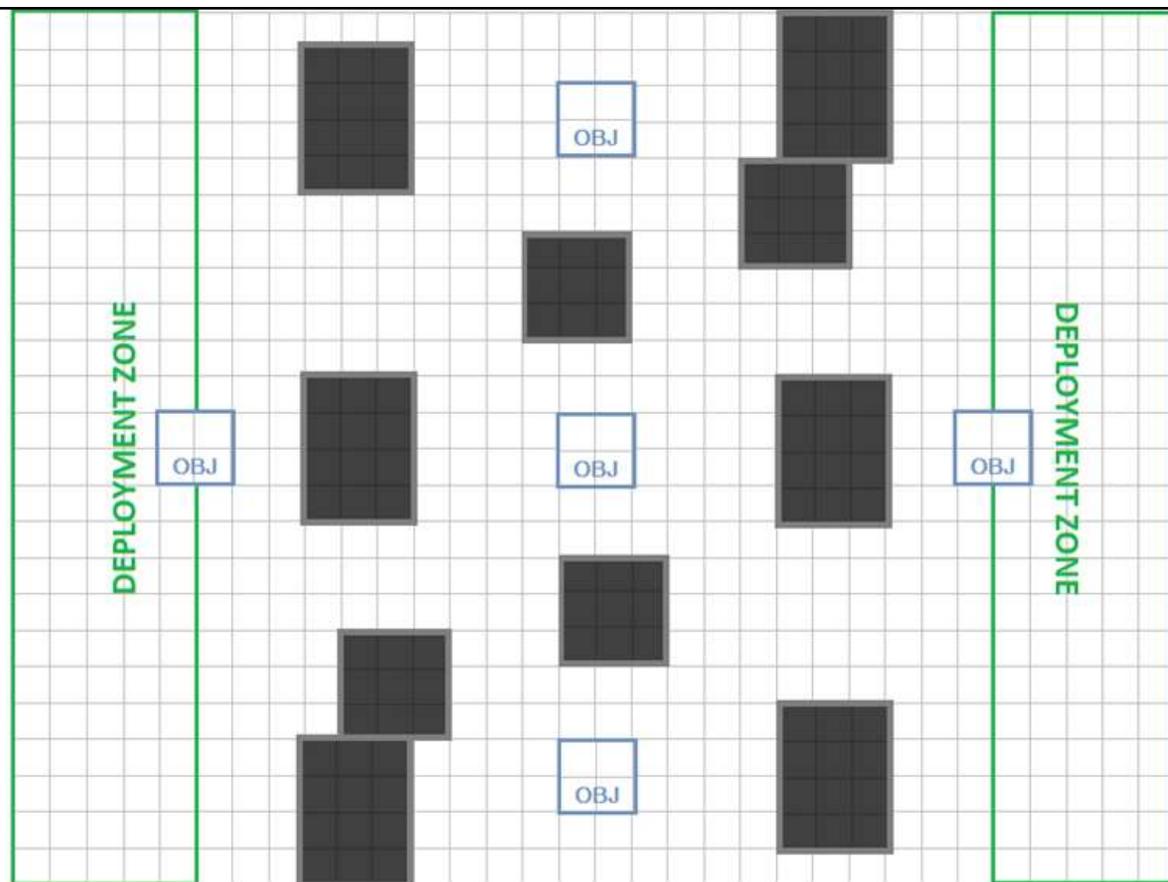
各アクティベーションフェイズ開始時に、各プレイヤーは以下の任務のうち1つを秘密裏にメモする。スコアリングフェイズに、各プレイヤーはその秘密任務を公開する。秘密任務が達成されていた場合、そのプレイヤーはスコアを獲得する。選択した秘密任務は成否に関係なく、残りのバトル中に同じものを選ぶことはできない。(つまり、各戦闘ラウンドごとに新しい秘密任務を選ばなければならない)。

1. **タイタンスレイヤー**: このバトルラウンドで相手のウォーロード級メックを破壊した場合、勝利点を3点獲得する。
2. **メックバスター**: このバトルラウンドで相手のサポートメックを1機破壊すれば2点。2機とも破壊した場合、4点の勝利点を獲得する。
3. **ヘッドハンター**: このバトルラウンドで対戦相手のインファントリーを1体撃破した場合、1点の勝利ポイントを獲得する。このバトルラウンドで対戦相手のインファントリーを2体撃破した場合、3点。このバトルラウンドで対戦相手のインファントリーをすべて破壊した場合、7点を得ます。
4. **バードハンター**: このバトルラウンド中に対戦相手のトランスポートを破壊した場合、3点を得ます。
5. **尊き生命**: このバトルラウンドであなたのインファントリーがすべて生き残っていた場合、5点を得ます。
6. **貴重なハードウェア**: このバトルラウンドですべてのサポートメックが生き残った場合、5点の勝利ポイントを獲得する。
7. **戦場の支配**: このバトルラウンドで対戦相手より多くの目標(OBJ)を制圧した場合、3点を獲得する。このバトルラウンドで全ての目標(OBJ)を制圧した場合、5点を獲得する。

さらに、バトルラウンドごとに、各プレイヤーには以下が与えられる:

- エリアコントロール: スコアリングフェイズの間、各プレイヤーは支配しているオブジェクト(OBJ)1つにつき2点の勝利点を得る。
- アトリション/消耗: スコアフェイズ中、そのバトルラウンドで破壊されたモデルの数が最も少なかったプレイヤーは2点を得る。
- キングスレイヤー: このバトルラウンドで対戦相手のパイロットを破壊した場合、5点を得ます。

最終ラウンドが終了した時点で、勝利点が最も多いプレイヤーが勝利となる。





イグニッション:1.0
ナラティブシナリオ

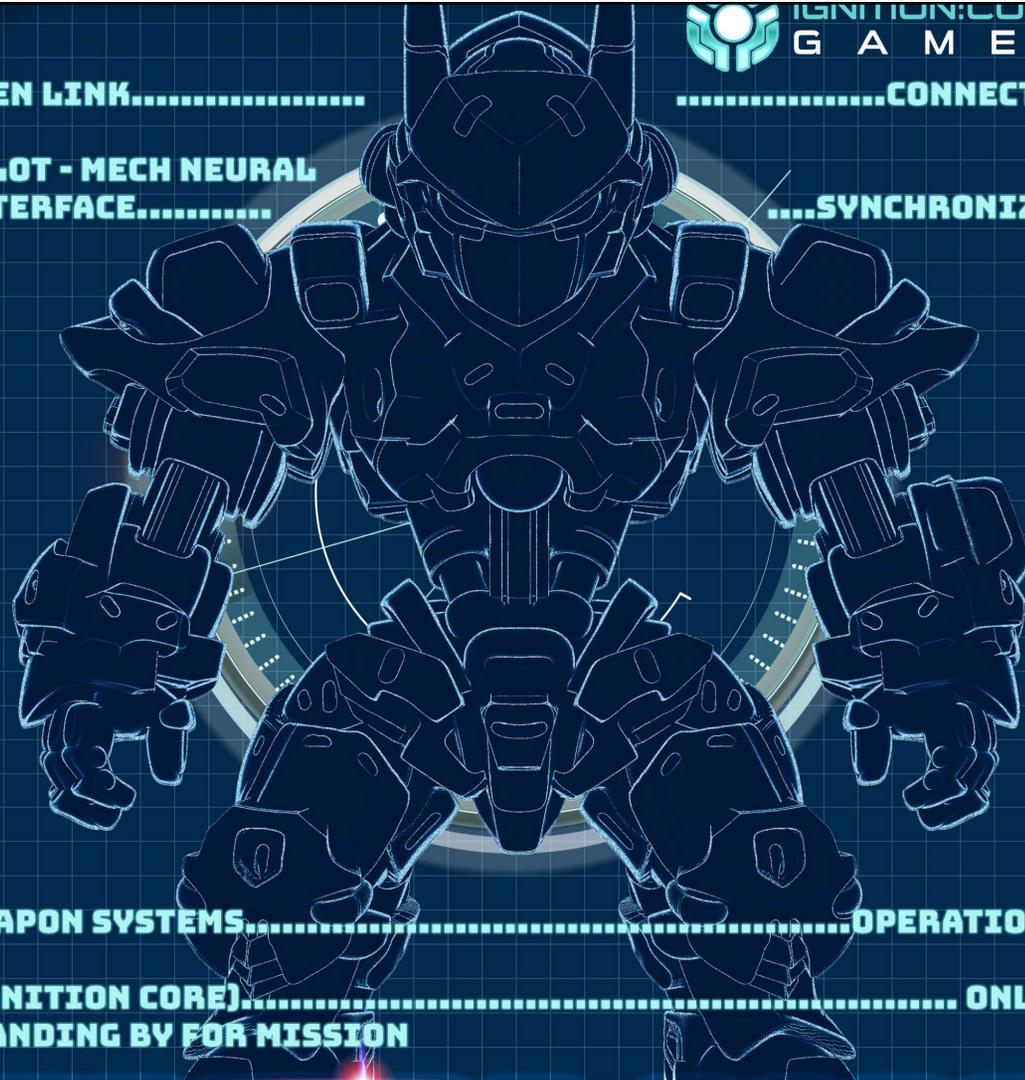


EDEN LINK.....

.....CONNECTED

PILOT - MECH NEURAL
INTERFACE.....

.....SYNCHRONIZED



WEAPON SYSTEMS.....OPERATIONAL

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

IGNITION: CORE™

ゼロエディション
コンバット
シナリオパック

シナリオ: ファーストコンタクト

タイプ

マッチプレイシナリオ

セットアップ

ゲームの長さに合わせて決定:

3ラウンド (約60分)

5ラウンド (約2時間)

7ラウンド (約3時間)

- オブジェクト(目標)マーカーとテレインをシナリオマップに示されている位置に置いてください

注: このシナリオにおいては、テレインはサイズに関係なくすべてのモデルのLOSを遮ります。飛行できるモデルはテレインが存在するマスで移動を終えることはできません。

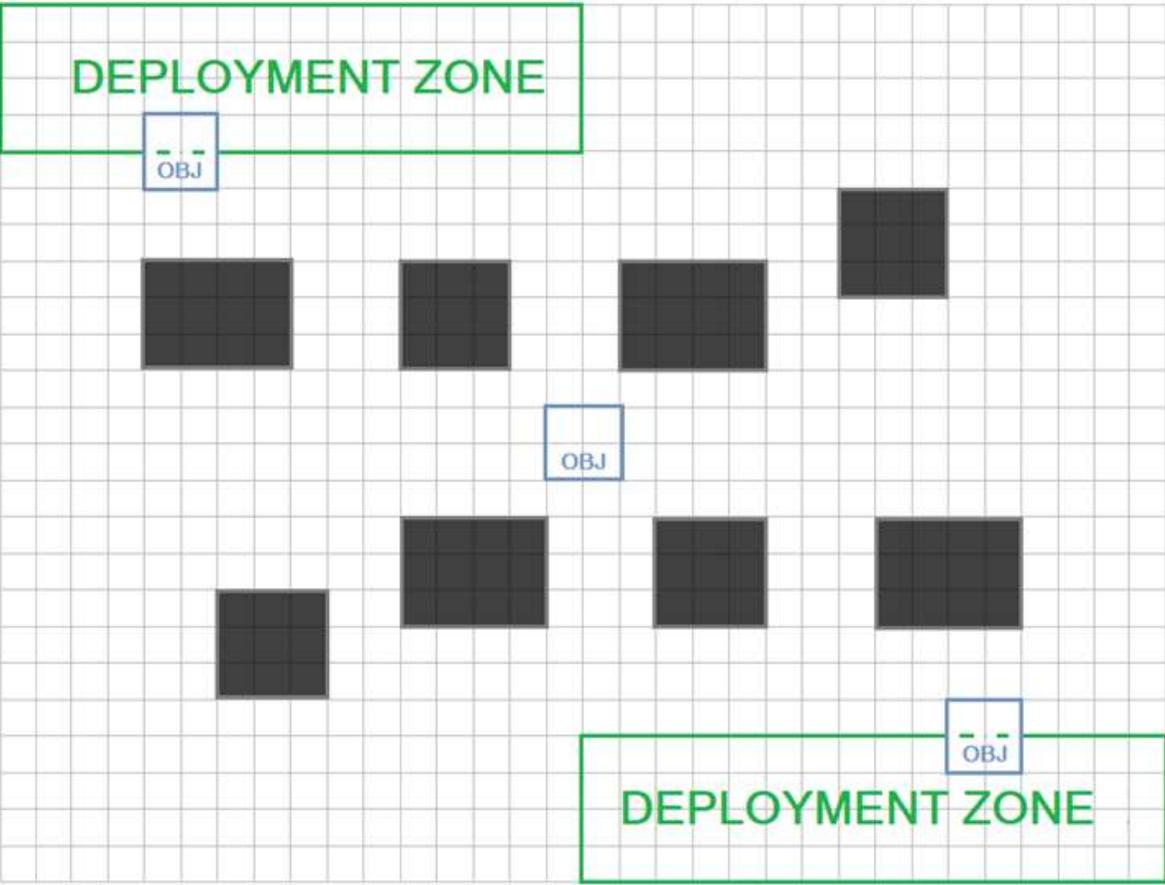
- 各プレイヤーはそれぞれのデプロイメントゾーンを使用するか、またどちらから先に配置を始めるかをランダムに決定してください。
- 各プレイヤーはすべてのモデルがボード上に配置されるまで、交互にデプロイメントゾーンにモデルを配置します。

目標の確保について

- 各プレイヤーは自分のデプロイメントゾーンに重なっている目標(OBJ)をコントロール(支配)した状態でゲームを始めます。
- そのOBJ内にいるインファントリ数が対戦相手より多ければ、そのプレイヤーはそのOBJの支配権を得ます。(この時点でそのOBJを支配しているものとしてマークする)。
- 一度そのOBJを支配したプレイヤーは、上記のように対戦相手がそのOBJの支配権を得るまで支配権を維持します。

あの旗を破壊せよ: **アクション**。OBJの確保ができないモデルは、そのOBJを占領している敵モデルが存在しない場合に限り、アクションポイントを消費してそのOBJの制御権を取り除くことができます。この時点でその目標は非制御状態となります。

注: 降車しているパイロットモデルはインファントリモデルと同様に、OBJ制御権を得たり、目標マーカーの支配権を得るための手伝いを行うことができます。



スコア獲得方法

- スコアリングフェイズ中、各プレイヤーは自分が支配するオブジェクト(O)1つにつき1勝利点を得る。
- タイタンスレイヤー:** 対戦相手のウォーロードクラスのメカを破壊するたびに、プレイヤーは1勝利点獲得する。
- キングスレイヤー:** 対戦相手のパイロットが死傷者として取り除かれた場合、プレイヤーは2勝利点を獲得する。
- 最終ラウンド終了時、最も勝利点の多いプレイヤーが勝利する。

注意: 両プレイヤーが同意する場合、このシナリオにヘッドハンター、メックバスターの任務(この後のマッチプレイシナリオを参照)を追加してもよい。

シナリオ: ターゲットロック

タイプ

マッチプレイシナリオ

セットアップ

ゲームの長さに合わせて決定:

3 ラウンド (約60分)

5 ラウンド (約2時間)

7 ラウンド (約3時間)

- オブジェクト(目標)マーカーとテレインをシナリオマップに示されている位置に置いてください

注: このシナリオにおいては、テレインはサイズに関係なくすべてのモデルのLOSを遮ります。飛行できるモデルはテレインが存在するマスで移動を終えることはできません。

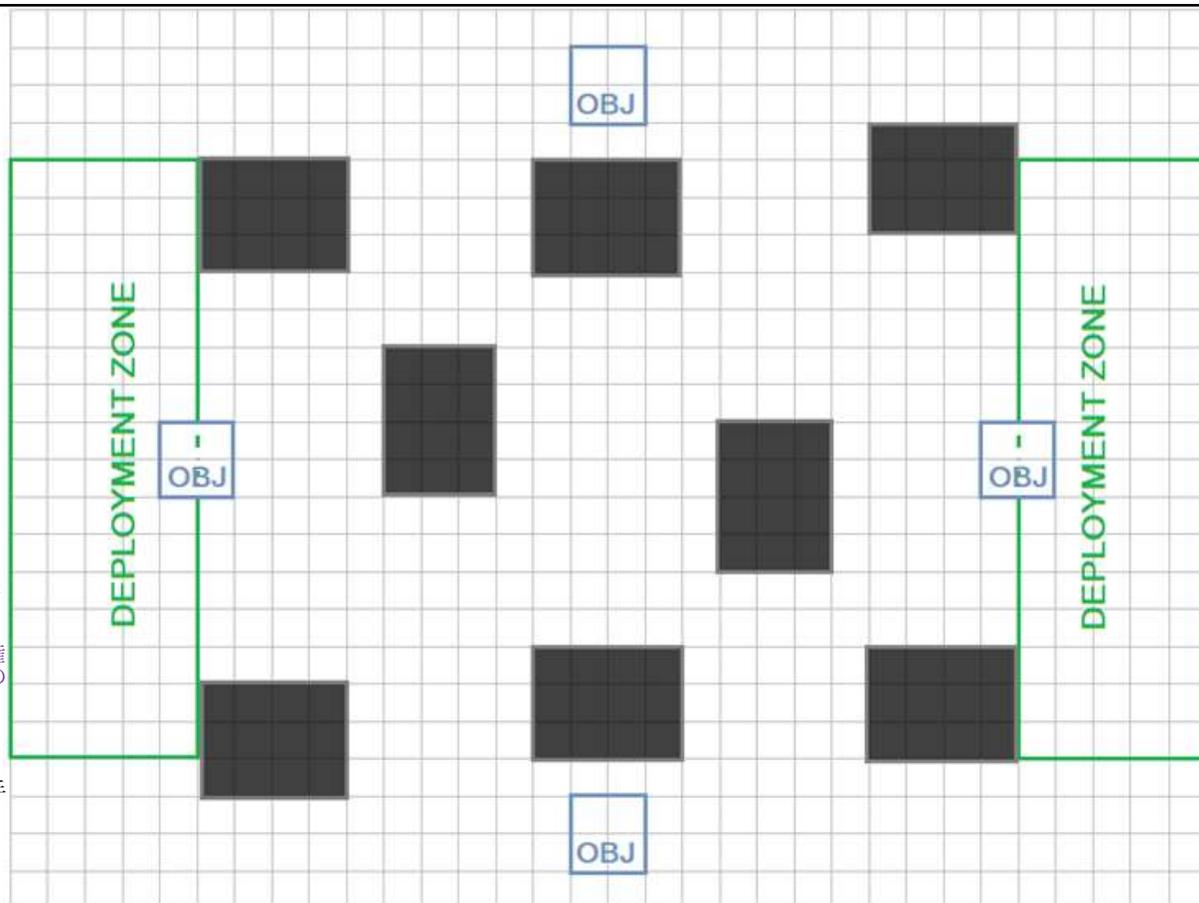
- 各プレイヤーはそれぞれのデプロイメントゾーンを使用するか、またどちらから先に配置を始めるかをランダムに決定してください。
- 各プレイヤーはすべてのモデルがボード上に配置されるまで、交互にデプロイメントゾーンにモデルを配置します。

目標の確保について

- 各プレイヤーは自分のデプロイメントゾーンに重なっている目標(OBJ)をコントロール(支配)した状態でゲームを始めます。
- そのOBJ内にいるインファントリの数が対戦相手より多ければ、そのプレイヤーはそのOBJの支配権を得ます。(この時点でそのOBJを支配しているものとしてマークする)。
- 一度そのOBJを支配したプレイヤーは、上記のように対戦相手はそのOBJの支配権を得るまで支配権を維持します。

あの旗を破壊せよ: **アクション**。OBJの確保ができないモデルは、そのOBJを占領している敵モデルが存在しない場合に限り、アクションポイントを消費してそのOBJの制御権を取り除くことができます。この時点でその目標は非制御状態となります。

注: 降車しているパイロットモデルはインファントリモデルと同様に、OBJ制御権を得たり、目標マーカーの支配権を得るための手伝いを行うことができます。



スコア獲得方法

- スコアリングフェイズ中、各プレイヤーは自分が支配するオブジェクト(OBJ)1つにつき1勝利点を得る。
- ヘッドハンター: スコアリングフェイズ中にプレイ中の対戦相手のインファントリがいなければ1勝利点を獲得する。
- メックバスター: スコアリングフェイズ中にプレイ中の対戦相手のサポートメックがいなければ1勝利点を獲得する。
- タイタンスレイヤー: 対戦相手のウォーロードクラスのメカを破壊するたびに、プレイヤーは1勝利点獲得する。
- キングスレイヤー: 対戦相手のパイロットが死傷者として取り除かれた場合、プレイヤーは2勝利点を獲得する。
- 最終バトルラウンド終了時、最も勝利点の多いプレイヤーが勝利する。

シナリオ: サステインド・ファイアファイト

タイプ

マッチプレイシナリオ

セットアップ

ゲームの長さに合わせて決定:

3 ラウンド (約60分)

5 ラウンド (約2時間)

7 ラウンド (約3時間)

- オブジェクト(目標)マーカーとテレインをシナリオマップに示されている位置に置いてください

注: このシナリオにおいては、テレインはサイズに関係なくすべてのモデルのLOSを遮ります。飛行できるモデルはテレインが存在するマスで移動を終えることはできません。

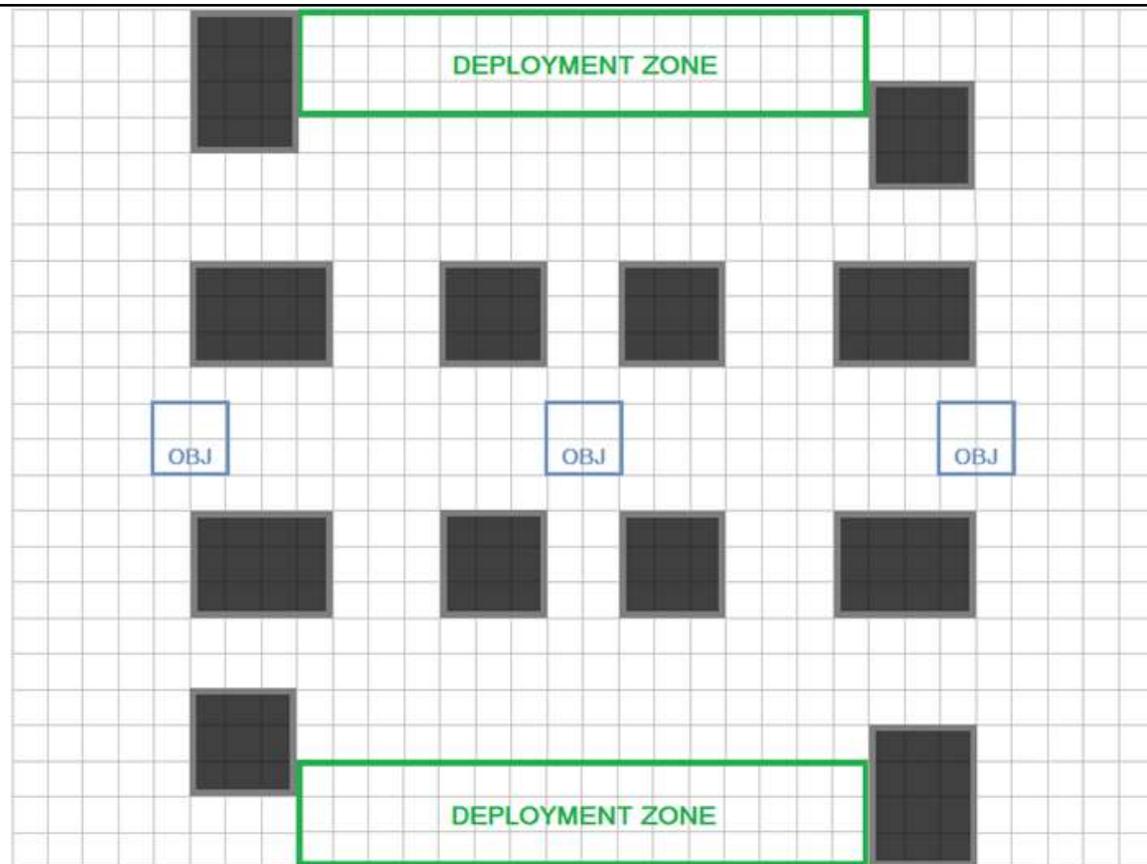
- 各プレイヤーはそれぞれのデプロイメントゾーンを使用するか、またどちらから先に配置を始めるかをランダムに決定してください。
- 各プレイヤーはすべてのモデルがボード上に配置されるまで、交互にデプロイメントゾーンにモデルを配置します。

目標の確保について

- そのOBJ内にいるインファントリ数が対戦相手より多ければ、そのプレイヤーはそのOBJの支配権を得ます。(この時点でそのOBJを支配しているものとしてマークする)。
- 一度そのOBJを支配したプレイヤーは、上記のように対戦相手はそのOBJの支配権を得るまで支配権を維持します。

あの旗を破壊せよ: **アクション**。OBJの確保ができないモデルは、そのOBJを占領している敵モデルが存在しない場合に限り、アクションポイントを消費してそのOBJの制御権を取り除くことができます。この時点でその目標は非制御状態となります。

注: 降車しているパイロットモデルはインファントリモデルと同様に、OBJ制御権を得たり、目標マーカーの支配権を得るための手伝いを行うことができます。



スコア獲得方法

- スコアリングフェイズ中、各プレイヤーは自分が支配するオブジェクト(OBJ)1つにつき1勝利点を得る。
- ヘッドハンター: スコアリングフェイズ中にプレイ中の対戦相手のインファントリがいなければ1勝利点を獲得する。
- メックバスター: スコアリングフェイズ中にプレイ中の対戦相手のサポートメックがいなければ1勝利点を獲得する。
- タイタンスレイヤー: 対戦相手のウォーロードクラスのメカを破壊するたびに、プレイヤーは1勝利点獲得する。
- キングスレイヤー: 対戦相手のパイロットが死傷者として取り除かれた場合、プレイヤーは2勝利点を獲得する。
- 最終バトルラウンド終了時、最も勝利点の多いプレイヤーが勝利する。

シナリオ: アウトフランク&デストロイ

タイプ

マッチプレイシナリオ

セットアップ

ゲームの長さに合わせて決定:

3 ラウンド (約60分)

5 ラウンド (約2時間)

7 ラウンド (約3時間)

目標の確保について

- その OBJ 内にあるインファントリの数が対戦相手より多ければ、そのプレイヤーはその OBJ の支配権を得ます。(この時点でその OBJ を支配しているものとしてマークする)。
- 一度その OBJ を支配したプレイヤーは、上記のように対戦相手はその OBJ の支配権を得るまで支配権を維持します。

オブジェクト(目標)マーカーと
トレインをシナリオマップに示されている
位置に置いてください

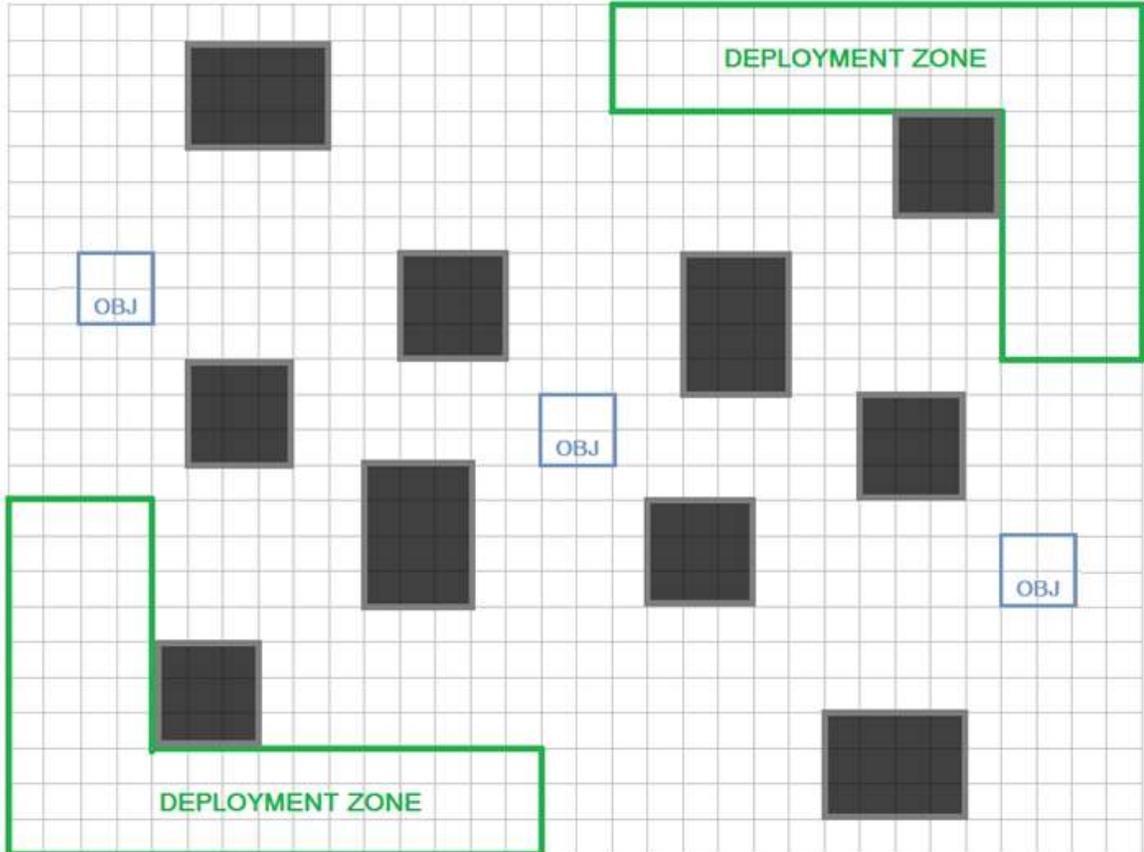
注: このシナリオにおいては、トレインはサイズに関係なくすべてのモデルの LOS を遮ります。飛行できるモデルはトレインが存在するマスで移動を終えることはできません。

各プレイヤーはそれぞれのデプロイメントゾーンを使用するか、またどちらから先に配置を始めるかをランダムに決定してください。

各プレイヤーはすべてのモデルがボード上に配置されるまで、交互にデプロイメントゾーンにモデルを配置します。

あの旗を破壊せよ: **アクション**。OBJ の確保ができないモデルは、その OBJ を占領している敵モデルが存在しない場合に限り、アクションポイントを消費してその OBJ の制御権を取り除くことができます。この時点でその目標は非制御状態となります。

注: 降車しているパイロットモデルはインファントリモデルと同様に、OBJ 制御権を得たり、目標マーカーの支配権を得るための手伝いを行うことができます。



スコア獲得方法

- スコアリングフェイズ中、各プレイヤーは自分が支配するオブジェクト(OBJ)1つにつき1勝利点を得る。
- ヘッドハンター: スコアリングフェイズ中にプレイ中の対戦相手のインファントリがいなければ1勝利点を獲得する。
- メックバスター: スコアリングフェイズ中にプレイ中の対戦相手のサポートメックがいなければ1勝利点を獲得する。
- タイタンスレイヤー: 対戦相手のウォーロードクラスのメカを破壊するたびに、プレイヤーは1勝利点獲得する。
- キングスレイヤー: 対戦相手のパイロットが死傷者として取り除かれた場合、プレイヤーは2勝利点を獲得する。
- 最終バトルラウンド終了時、最も勝利点の多いプレイヤーが勝利する。

シナリオ: バトル・オブ・アトリション

タイプ

マッチプレイシナリオ

セットアップ

ゲームの長さに合わせて決定:

3 ラウンド (約60分)

5 ラウンド (約2時間)

7 ラウンド (約3時間)

- オブジェクト(目標)マーカーと
トレインをシナリオマップに示されてい
る位置に置いてください

注: このシナリオにおいては、トレインはサ
イズに関係なくすべてのモデルのLOSを遮り
ます。飛行できるモデルはトレインが存在す
るマスで移動を終えることはできません。

- 各プレイヤーはそれぞれのデプロイメ
ントゾーンを使用するか、またどちらか
から先に配置を始めるかをランダムに決定
してください。

- 各プレイヤーはすべてのモデルがボード
上に配置されるまで、交互にデプロイメ
ントゾーンにモデルを配置します。

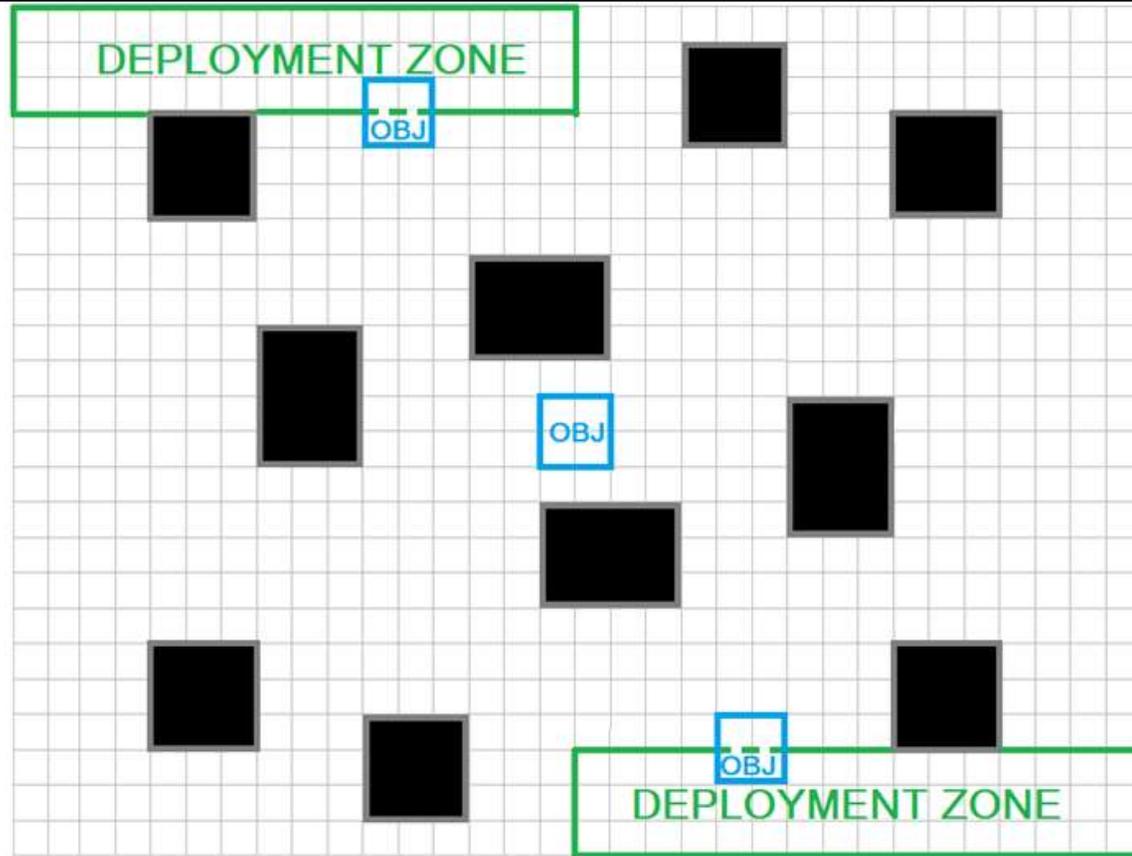
目標の確保について

- そのOBJ内にあるインファントリの
数が対戦相手より多ければ、そのプ
レイヤーはそのOBJの支配権を得ま
す。(この時点でそのOBJを支配して
いるものとしてマークする)。
- 一度そのOBJを支配したプレイヤー
は、上記のように対戦相手がそのOBJ
の支配権を得るまで支配権を維持し
ます。

あの旗を破壊せよ: **アクション**。OBJの確保
ができないモデルは、そのOBJを占領してい
る敵モデルが存在しない場合に限り、アク
ションポイントを消費してそのOBJの制御権
を取り除くことができます。この時点でその
目標は非制御状態となります。

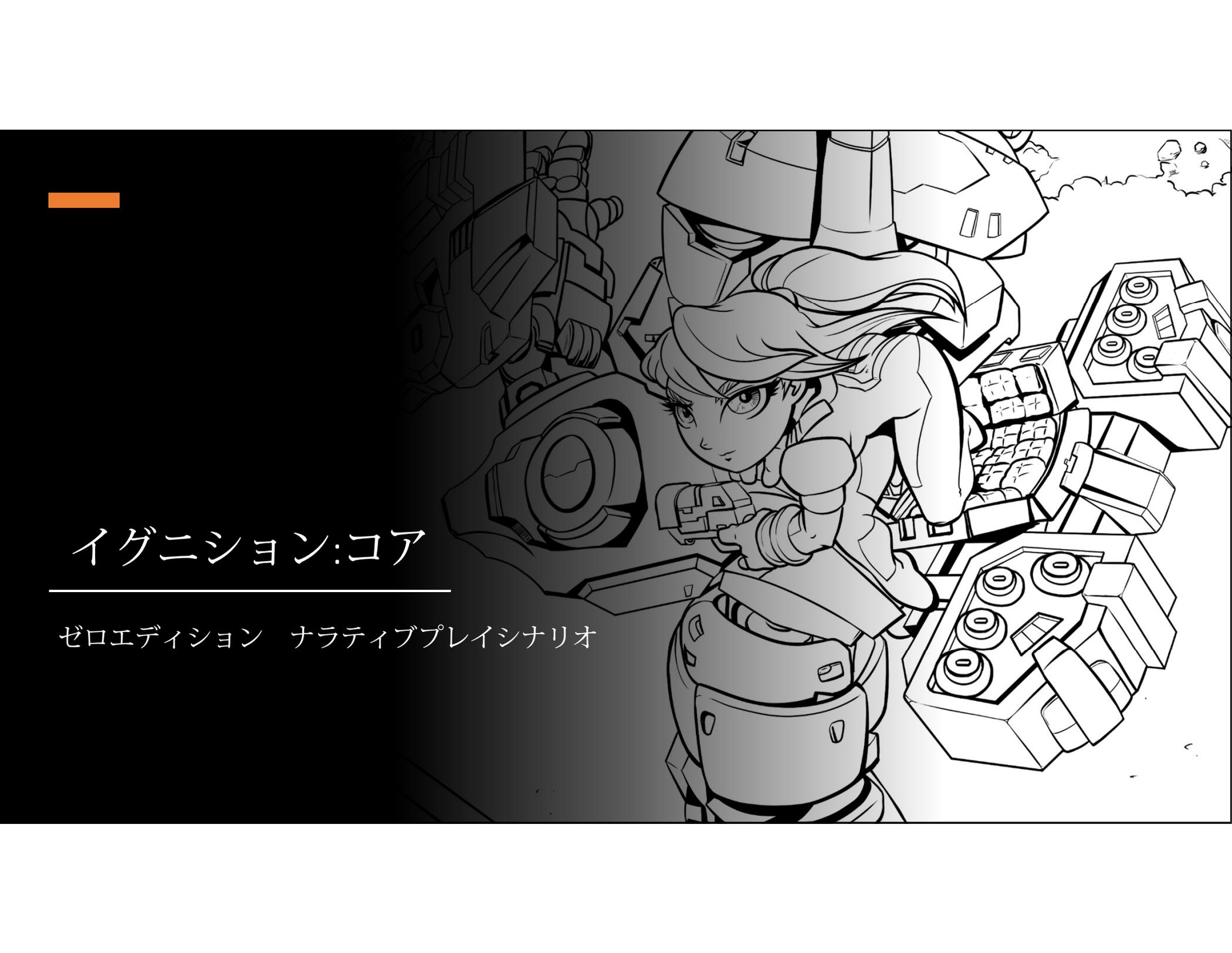
注: 降車しているパイロットモデルはイン
ファントリモデルと同様に、OBJ制御権を得
たり、目標マーカーの支配権を得るための手
伝いを行うことができます。

アトリション/消耗戦: (特別ルール)
各プレイヤーは各ラウンドのレイ
ンフォースメントフェイズで復帰できるの
は2モデルまでに制限されます。



スコア獲得方法

- スコアリングフェイズ中、各プレイヤーは自分が支配するオブジェクト(OBJ)1つにつき1勝利点を得る。
- ヘッドハンター: スコアリングフェイズ中にプレイ中の対戦相手のインファントリがいなければ1勝利点を獲得する。
- メックバスター: スコアリングフェイズ中にプレイ中の対戦相手のサポートメックがいなければ1勝利点を獲得する。
- タイタンスレイヤー: 対戦相手のウォーロードクラスのメカを破壊するたびに、プレイヤーは1勝利点を獲得する。
- キングスレイヤー: 対戦相手のパイロットが死傷者として取り除かれた場合、プレイヤーは2勝利点を獲得する。
- 最終バトルラウンド終了時、最も勝利点の多いプレイヤーが勝利する。



イグニッション:コア

ゼロエディション ナラティブプレイシナリオ

シナリオ: エキストラクション

タイプ
ナラティブプレイ・シナリオ
セットアップ

- テレインをシナリオマップに示されている位置に置いてください

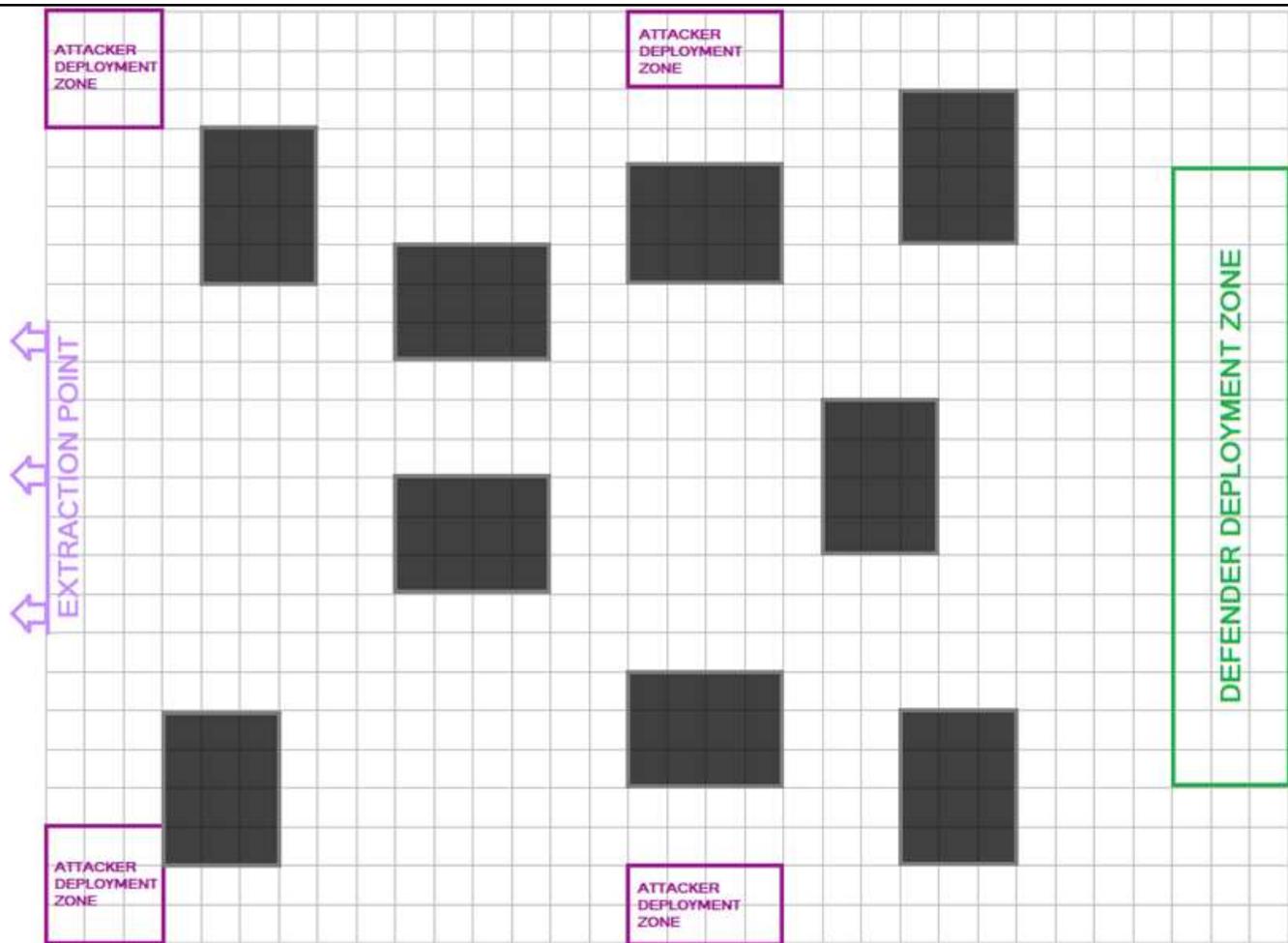
注：このシナリオにおいては、テレインはサイズに関係なくすべてのモデルのLOSを遮ります。飛行できるモデルはテレインを通して移動できません。

プレイヤーの一人はアタッカー側、もう一方のプレイヤーがディフェンダー側になります。

- 各プレイヤーはすべてのモデルがボード上に配置されるまで、交互にデプロイメントゾーンにモデルを配置します。

スコア獲得方法

- スコアリングフェイズ中、ディフェンダー側パイロットがエキストラクションポイント脱出地点に隣接するスクエアに到着した場合、ディフェンダーがシナリオの勝者となります。それ以外の場合、シナリオは次のバトルラウンドに進みます。
- ディフェンダーのパイロットが死傷者として取り除かれた場合、アタッカーがシナリオの勝者となります

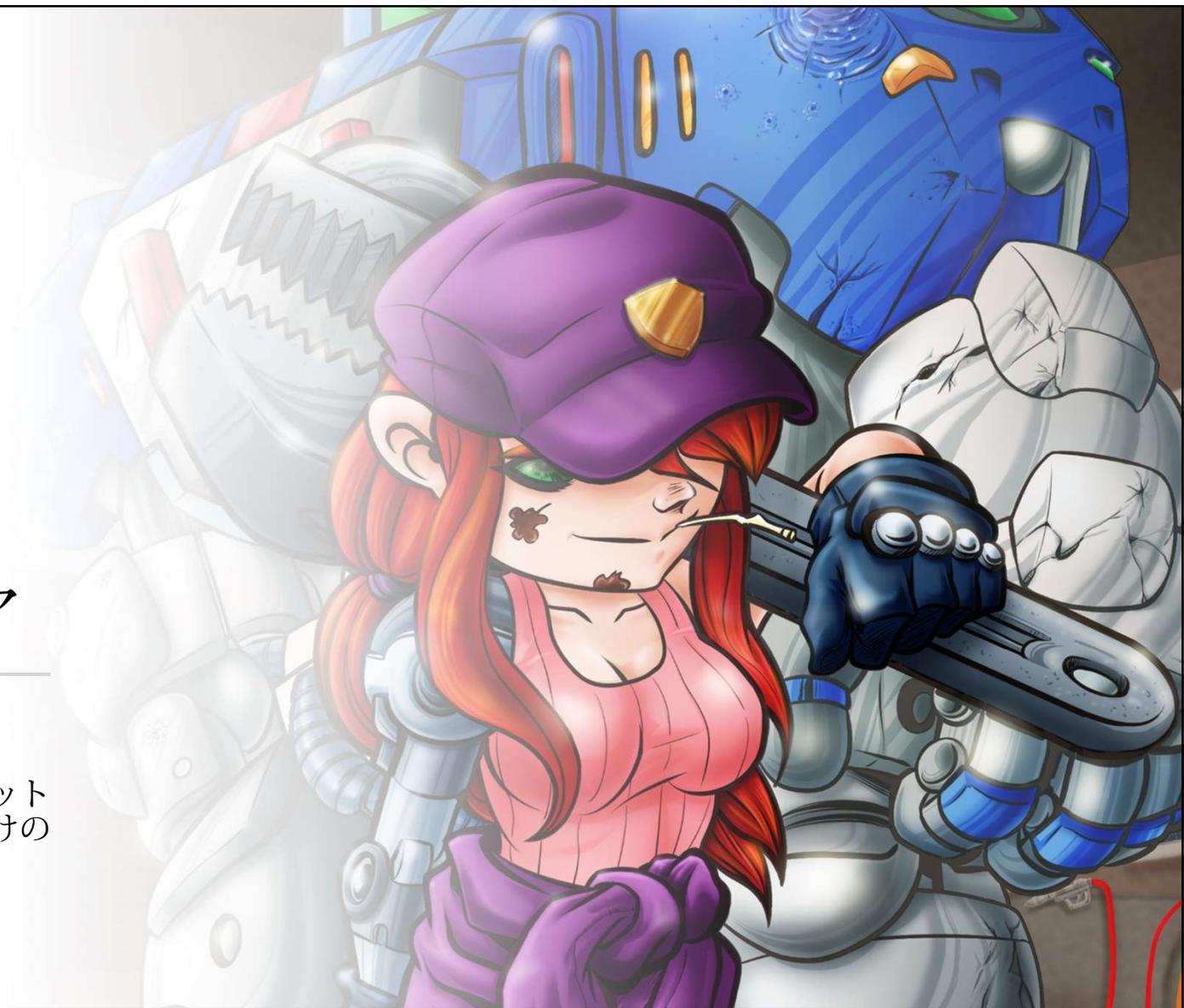




イグニション:コア

シナリオビルダー

ここから先のページは独自のコンバット
シナリオを構築したいプレイヤー向けの
基本的なテンプレートです



シナリオ:

タイプ

セットアップ

ゲームの長さに合わせて決定

3 ラウンド (約60分)

5 ラウンド (約2時間)

7 ラウンド (約3時間)

- オブジェクトブ(目標)マーカーと
トレインをシナリオマップに示されてい
る位置に置いてください

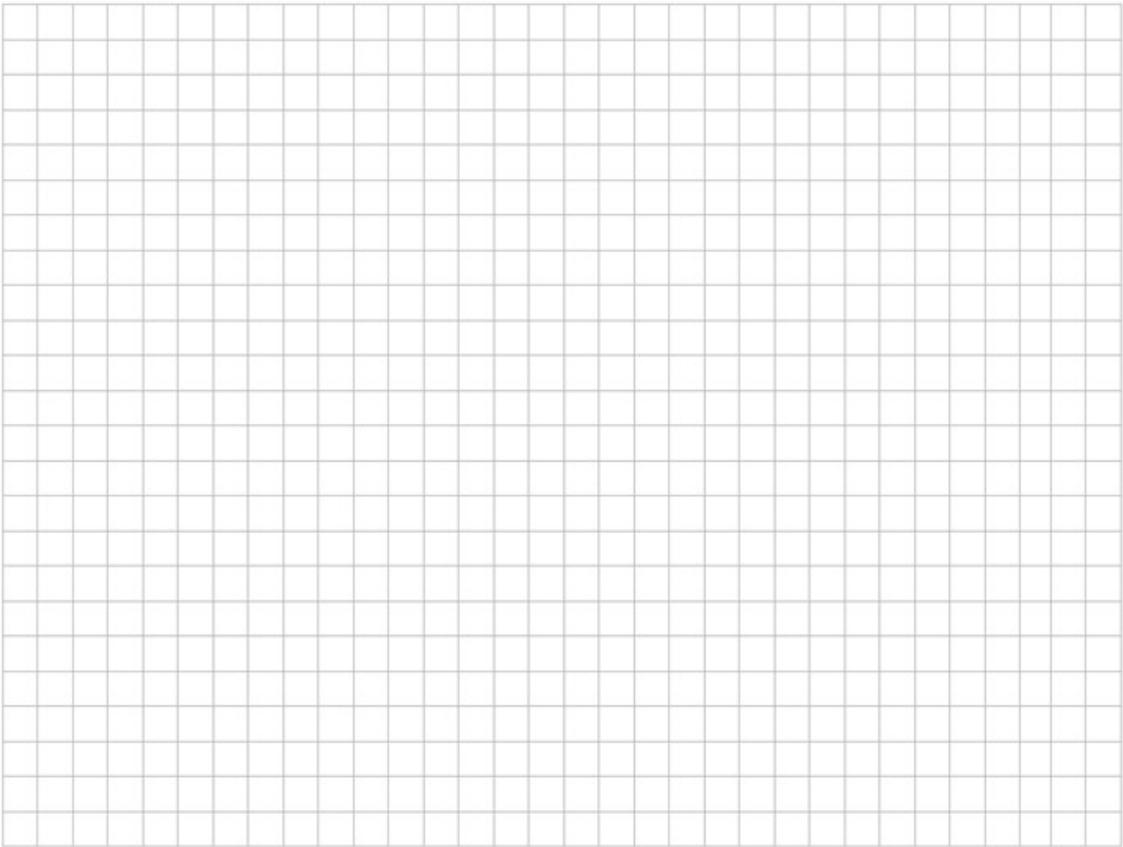
注: このシナリオにおいては、トレインはサ
イズに関係なくすべてのモデルの LOS を遮り
ます。飛行できるモデルはトレインが存在す
るマスで移動を終えることはできません。

- 各プレイヤーはそれぞれのデプロイメ
ントゾーンを使用するか、またどちらか
から先に配置を始めるかをランダムに決定
してください。
- 各プレイヤーはすべてのモデルがボード
上に配置されるまで、交互にデプロイメ
ントゾーンにモデルを配置します。

目標の確保について

- 各プレイヤーは自分のデプロイメン
トゾーンに重なっている目標(OBJ)を
コントロール (支配)した状態でゲーム
を始めます。
- その OBJ 内にいるインファントリの
数が対戦相手より多ければ、そのプ
レイヤーはその OBJ の支配権を得ま
す。(この時点でその OBJ を支配して
いるものとしてマークする)。
- 一度その OBJ を支配したプレイヤー
は、上記のように対戦相手がその OBJ
の支配権を得るまで支配権を維持し
ます。

注: 降車しているパイロットモデルはイン
ファントリモデルと同様に、OBJ制御権を
得たり、目標マーカーの支配権を得るための
手伝いをする事ができます。



スコア獲得方法

サドンデス

タイプ: マッチプレイシナリオ

スコア獲得方法: シークレット・オブジェクティブ(秘密任務)

各アクティベーションフェイズ開始時に、各プレイヤーは以下の任務のうち1つを秘密裏にメモする。スコアリングフェイズに、各プレイヤーはその秘密任務を公開する。秘密任務が達成されていた場合、そのプレイヤーはスコアを獲得する。選択した秘密任務は成否に関係なく、残りのバトル中に同じものを選ぶことはできない。(つまり、各戦闘ラウンドごとに新しい秘密任務を選ばなければならない)。

1. **タイタンズレイヤー**: このバトルラウンドで相手のウォーロード級メックを破壊した場合、勝利点を3点獲得する。
2. **メックバスター**: このバトルラウンドで相手のサポートメックを1機破壊すれば2点。2機とも破壊した場合、4点の勝利点を獲得する。
3. **ヘッドハンター**: このバトルラウンドで対戦相手のインファントリーを1体撃破した場合、1点の勝利ポイントを獲得する。このバトルラウンドで対戦相手のインファントリーを2体撃破した場合、3点。このバトルラウンドで対戦相手のインファントリーをすべて破壊した場合、7点を得ます。
4. **バードハンター**: このバトルラウンド中对戦相手のトランスポートを破壊した場合、3点を得ます。
5. **尊き生命**: このバトルラウンドであなたのインファントリーがすべて生き残っていた場合、5点を得ます。
6. **貴重なハードウェア**: このバトルラウンドですべてのサポートメックが生き残った場合、5点の勝利点を獲得する。
7. **戦場の支配**: このバトルラウンドで対戦相手より多くの目標(OBJ)を制圧した場合、3点を獲得する。このバトルラウンドで全ての目標(OBJ)を制圧した場合、5点を獲得する。

さらに、バトルラウンドごとに、各プレイヤーには以下が与えられる:

- **エリアコントロール**: スコアリングフェイズの間、各プレイヤーは支配しているオブジェクト(OBJ)1つにつき2点の勝利点を得る。
- **アトリション/消耗**: スコアフェイズ中、そのバトルラウンドで破壊されたモデルの数が最も少なかったプレイヤーは2点を得る。
- **キングスレイヤー**: このバトルラウンドで対戦相手のパイロットを破壊した場合、5点を得ます。

最終ラウンドが終了した時点で、勝利点が最も多いプレイヤーが勝利します。

スコア獲得方法

- **スコアリングフェイズ中**、各プレイヤーは自分が支配するオブジェクト(OBJ)1つにつき1勝利点を得る。
- **ヘッドハンター**: スコアリングフェイズ中にプレイ中の対戦相手のインファントリーがいなければ1勝利点を獲得する。
- **メックバスター**: スコアリングフェイズ中にプレイ中の対戦相手のサポートメックがいなければ1勝利点を獲得する。
- **ナイトスレイヤー**: バトルラウンド中にプレイ中の対戦相手の各ヒーローモデルが死傷者として除去される度に1勝利点を獲得する。
- **タイタンズレイヤー**: 対戦相手のウォーロード級メックを破壊するたびに、プレイヤーは1勝利点を獲得する。
- **キングスレイヤー**: 対戦相手のパイロットが死傷者として取り除かれた場合、プレイヤーは2勝利点を獲得する。
- 最終バトルラウンド終了時、最も勝利点の多いプレイヤーが勝利する。

アトリション/消耗戦: (特別ルール)

各プレイヤーは各ラウンドのレインフォースメントフェイズで復帰できるのは2モデルまでに制限されます。

サドンデス

- プレイヤーが全目標を支配し、ウォーロード級メックが相手のデプロイメントゾーンにいる場合、ゲームはただちに終了して全目標を支配しているプレイヤーの勝利となります