

例 の アレ

REI
NO
ARE
3

(仮)



バトルパック

Ver.1.3 2018年12月27日 更新
文字が紫になっている部分が更新箇所

ウォーハンマー40,000 非公式 1250 ポイント
トリオトーナメント『例のアレ (仮) 3』
バトルパック

このPDFは、『例のアレ (仮) 3』のトーナメント内で使用されるミッションや、トリオの対戦組み合わせの方法などを記載しています。

ここに記載しているルールなどは、本イベントのみで使用するものであり、他のゲームを制限したりするものではありません。

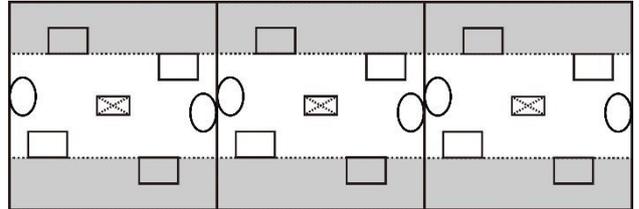
※ トリオロールオフ

トリオ同士が何らかのかたちでロールオフをする際には、通常のロールオフではなく、双方全員がD6をロールし、トリオ3名の出目の合計が高かった方のトリオが勝者となる特殊なロールオフを行う。

■ テーブル

テーブルは図のように戦場3個分が並んだ状態で10テーブル配置されています。

テーブルエッジ (1)



テーブルエッジ (2)

※ 灰色の部分は初期配置エリア

※ 情景モデルの配置などは、後述。

■ 対戦組み合わせ

【 対戦組み合わせ発表】

運営側から、どのトリオが何番テーブルで対戦を行うかの発表がりますので、それに従ってテーブルへ移動してください。

【 対戦アイテム】

以下のアイテムが、対戦テーブルにそれぞれ用意されます。

- ・対戦記録用紙
- ・自トリオの3名の名前の入ったカード
- ・敵トリオ3名のアーミーの写真
- ・敵トリオ3名のロスター

【 テーブルエッジの選択】

テーブルにつきましたら、トリオロールオフを行い、勝者トリオはどちら側のテーブルエッジを自分たちトリオが使用するかを選択できます。

3名とも同じテーブルエッジ側に初期配置を行うことになります。

■ 対戦準備

【 準備時間 】

準備時間（15分）の間に以下のバトルの準備を行って下さい。準備が早く終わった場合は、バトルを開始してかまいません。

【 アーミー質問 】

トリオ内の対戦組み合わせをする前に、対戦相手のアーミーの編成やルールなどを互いに質問できる時間とってください。

【 対戦組み合わせ 】

以下の方法でトリオ内での対戦組み合わせを行います。(文章で読んでよくわからないと思うので、Arrowsの動画配信で説明します。そちらをご参照ください)

- ① トリオロールオフ行い、勝者トリオは3つのテーブルから1つ選択する(Aテーブル)。敗者トリオは、それ以外のテーブルを1つ選択する(Bテーブル)。残りのテーブルはCテーブルとする。
- ② ①の勝者トリオはAテーブルでバトルを行うプレイヤーを秘密裏に選択する。①の敗者トリオはBテーブルでバトルを行うプレイヤーを秘密裏に選択する。それぞれ、選択されたプレイヤーの名前が書かれたカードをテーブルに伏せ、その後同時に公開する。
- ③ ①の勝者トリオは、Bテーブルでバトルを行うプレイヤーを秘密裏に選択する。①の敗者トリオはAテーブルでバトルを行うプレイヤーを秘密裏に選択する。それぞれ、選択されたプレイヤーの名前が書かれたカードをテーブルに伏せ、その後同時に公開する。
- ④ ②③で選択しなかったプレイヤーが、Cテーブルでバトルを行う。

【 バトル開始 】

運営から指定されたミッションを使ってバトルを行ってください。

3テーブルすべて同じミッションでバトルを行います。

【 使用ミッション 】

トーナメントの3回戦は、以下の4つのミッションの中から、3つのミッションをそれぞれ1回ずつ使用します。

何回戦目でどのミッションを使用するのは、1週間前までに発表されます。

- ・ 覇を唱えよ的な
- ・ 皇帝陛下のご意志のままに敵な
- ・ 焦土の中からの的な
- ・ (発表まで非公開)

【 引き分けになった場合 】

バトル終了時に獲得勝利ポイントが同点で引き分けとなった場合は、アーミーの初期コマンドポイントが少なかった方が勝利となる。それも同じだった場合は、ロールオフで勝敗を決定する。

【 制限時間と時間切れ 】

制限時間（135分）以内にバトルを終了してください。終了時間時点でバトルが終了していない場合は、そのバトルは双方が敗北となります。

【 投了 】

プレイヤーはバトル中であればいつでも「投了」を宣言することができる。

「投了」を宣言した場合、例えそのバトルがどんな状態であっても、バトルを直ちに終了し、対戦相手プレイヤーがそのバトルに勝利する。

(その対戦相手は「投了」を宣言できない。)

■ 戦場と情景モデル

【 戦場サイズ 】

約 48mv × 48mv

【 情景モデル 】

事前に配置済み

図を参考に情景モデルを配置してください

【 廃墟 】

チャプター・アプルーヴド 2018 の『 廃墟 』のルールを使用する。

1 階部分の壁や扉に穴が開いていて視線が通る場合でも、視線は通っていないものとする。

(できるだけ事前にうめておきます)

【 森 (草原) 】

チャプター・アプルーヴド 2018 の『 森林 』のルールを使用する。

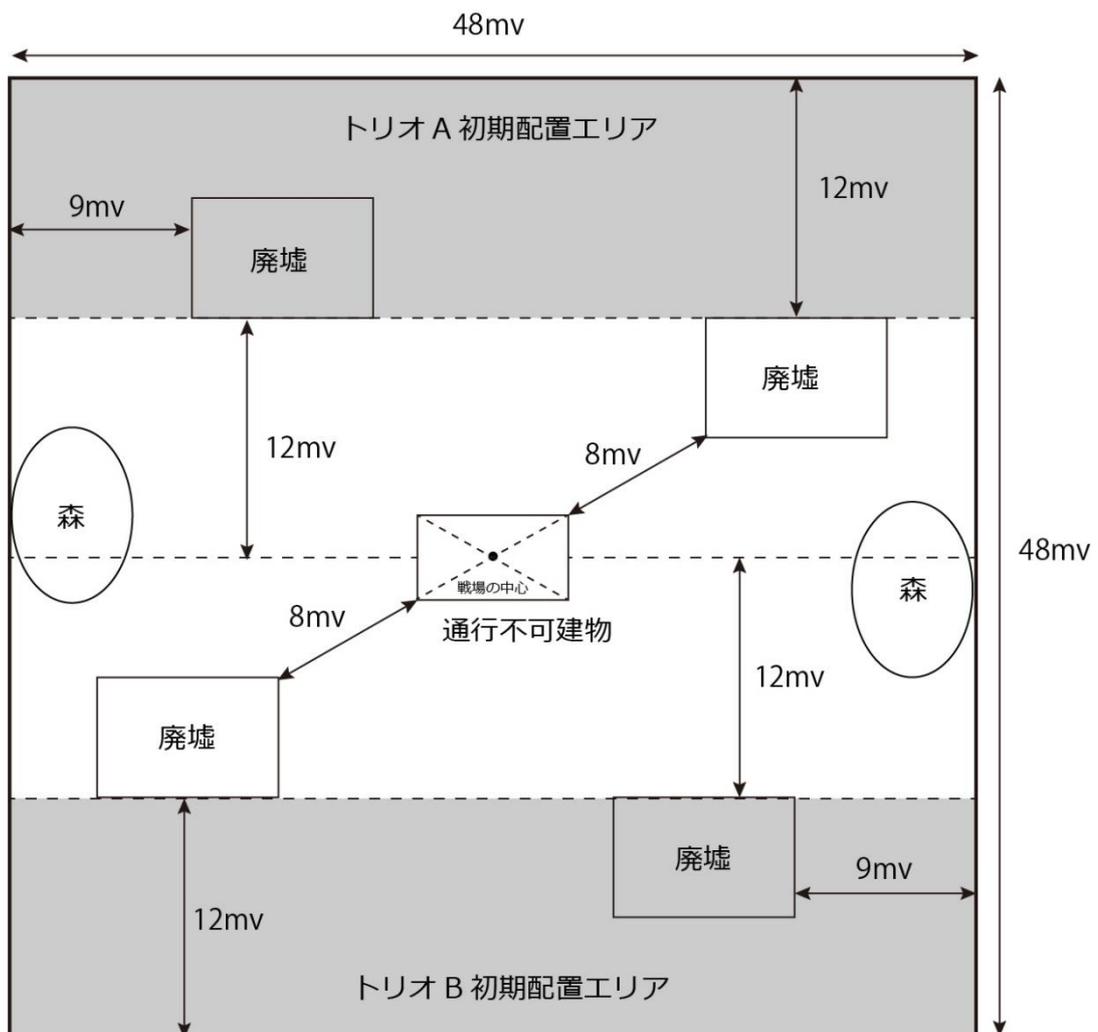
木は配置されず、平たいエリアのみの情景モデルとなる。

【 通行不可建物 】

サイズ：約 7.5 × 4mv、高さ：約 7mv

戦場の中心に配置されたこのモデルは、あらゆる兵（たとえ飛行のようなモデルを通過して移動できるルール持っていたとしても）が通行できず、モデルを配置することができない地形である。

建物を超えて通るような視線も含め、視線は通常通り判定する。



■ 全ミッション共通ルール

【 初期配置 】

双方のプレイヤーはロールオフを行い、勝者はどちらが先に初期配置を行うかを決定する。

先に初期配置を行うことになったプレイヤーが、すべてのユニットの初期配置を行う。

次に、対戦相手のプレイヤーがすべてのユニットの初期配置を行う。

【 先攻 】

先に初期配置を行ったプレイヤーは、先攻か後攻かを選択できる。先攻を選択した場合、対戦相手はD6を振ることができる。D6の出目が6だった場合、先制権の奪取が発生し、そのプレイヤーが先攻となる。

【 バトルの長さ 】

第4バトルラウンド終了時、先攻側プレイヤーがD6を振り、出目が3以上ならば、ゲームが継続する。それ以外の場合、このゲームは終了する。

第5バトルラウンド終了時、後攻側プレイヤーがD6を振り、出目が4以上ならば、ゲームが継続する。それ以外の場合、このゲームは終了する。

第6バトルラウンド終了時、このゲームは自動的に終了する。

【 戦術目標を使うゲームでの作戦目標確保 】

作戦目標の確保は、マーカーの中心から3mvではなく、マーカーの中心から2.5mvが確保できる範囲となる。

66番の戦術目標がジェネレートされた場合、それを破棄し、新たな戦術目標をジェネレートする。

【 勝利条件 】

ゲーム終了時に最も多くの勝利ポイントを獲得していたプレイヤーが勝者となる。双方の獲得ポイントが同点の場合、ゲームは引き分けとなる。

【 勝利ポイントの獲得 】

敵司令官撃破：バトル中に敵軍側ウォーロードが戦死した場合、プレイヤーは勝利ポイントを1点獲得する。

敵戦線突破：バトル終了時、1体以上の味方の兵が敵軍初期配置エリアにいるならば、プレイヤーは1点の勝利ポイントを獲得する。

決戦兵器撃破：バトル中に敵軍側の決戦兵器枠のユニットが戦死する毎に、プレイヤーは勝利ポイントを1点獲得する。

巨大兵器撃破：バトル中に敵軍側の「タイタン(巨大兵器)」のユニットが戦死する毎に、プレイヤーは勝利ポイントを1点獲得する。

ユニーク撃破：バトル中に敵軍側のユニークユニット(※)が戦死する毎に、プレイヤーは勝利ポイントを1点獲得する。

※ ユニークユニット：データシートに「アーミーに1つのみ編成可能」などと記載されているユニット

■ ミッション：覇を唱えよ的な

【 戦場 】

下図のように情景モデルと作戦目標マーカーを配置する。

テーブル準備の際にトリオロールオフで選択されたテーブルエッジに面したエリアが、それぞれの初期配置エリアとなる。

【 初期配置 】 ※共通ルールを参照

【 先攻 】 ※共通ルールを参照

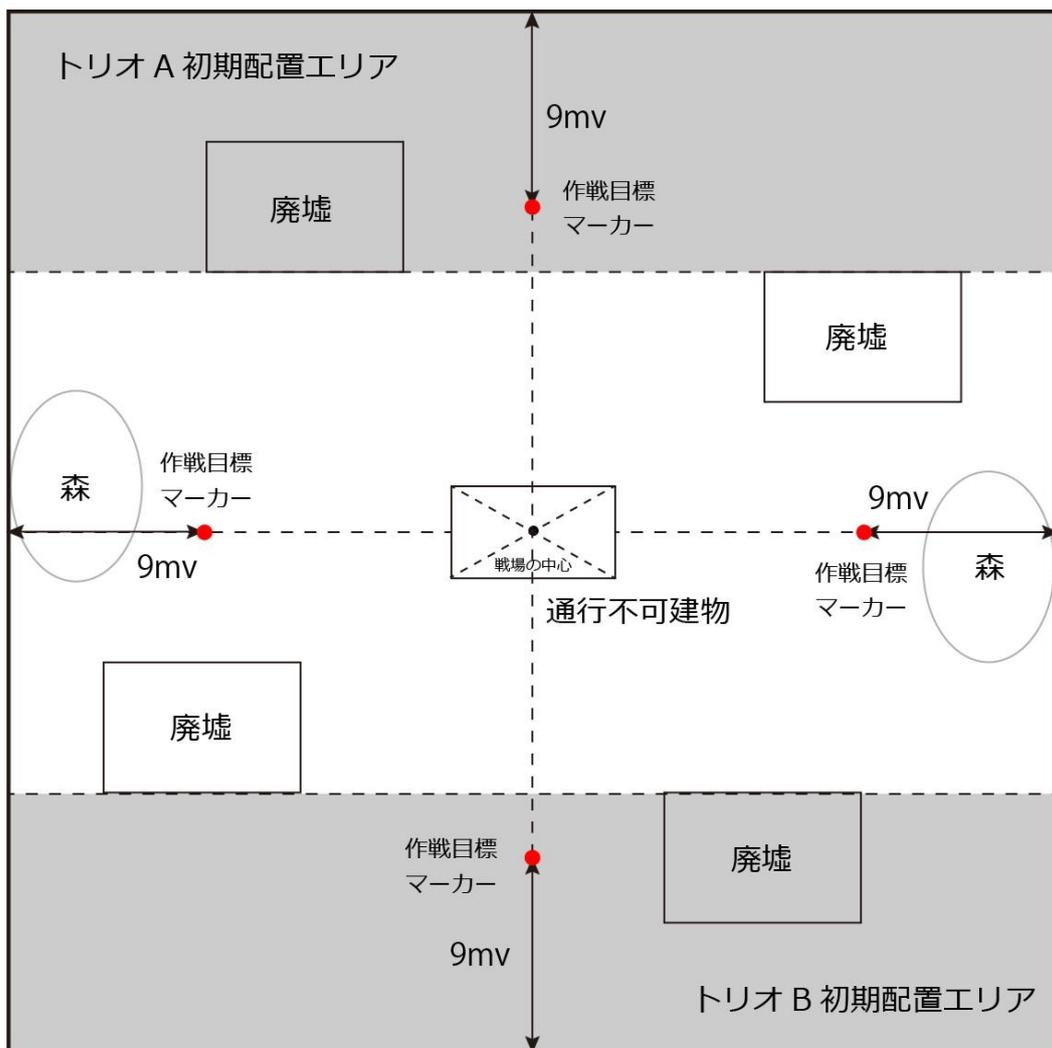
【 バトルの長さ 】 ※共通ルールを参照

【 勝利ポイントの獲得 】

ミッション共通の勝利ポイントに加えて、下記の方法で勝利ポイントを獲得できる。

戦場支配：各プレイヤーは各自軍ターン終了時に、自身が確保している作戦目標マーカー1 個につき1 点の勝利ポイントを獲得する。作戦目標マーカーの中心から 2.5mv 以内にいる自軍の兵数が敵軍の兵数より多ければ、プレイヤーはその作戦目標を確保しているとみなされる。

撃滅命令：プレイヤーは、全滅させた敵ユニット 1 個につき 1 点の勝利ポイントを獲得する。



■ ミッション：皇帝陛下のご意志のままに的

【 戦場 】

下図のように情景モデルと作戦目標マーカーを配置する。

テーブル準備の際にトリオロールオフで選択されたテーブルエッジに面したエリアが、それぞれの初期配置エリアとなる。

【 初期配置 】 ※共通ルールを参照

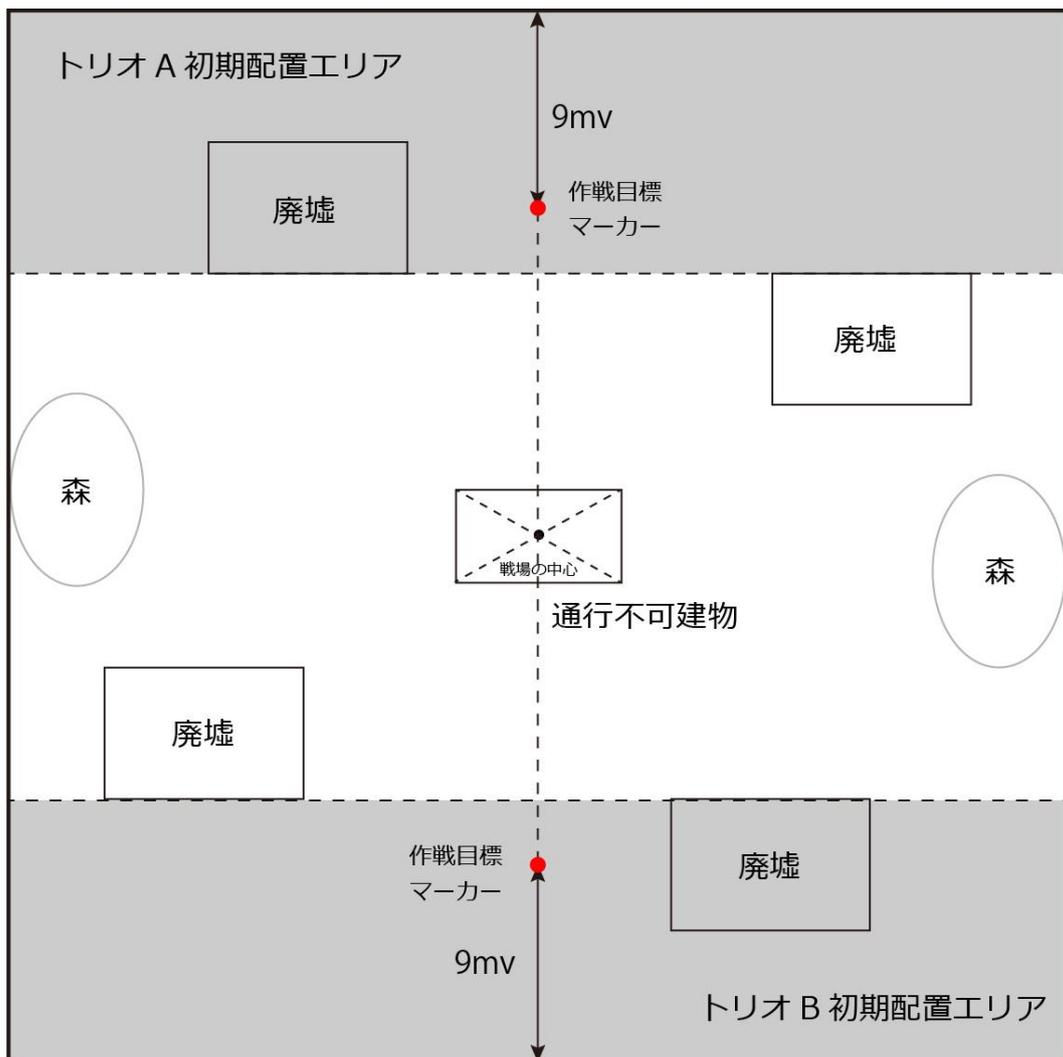
【 先攻 】 ※共通ルールを参照

【 バトルの長さ 】 ※共通ルールを参照

【 勝利ポイントの獲得 】

ミッション共通の勝利ポイントに加えて、下記の方法で勝利ポイントを獲得できる。

作戦目標確保：このゲーム終了時、各プレイヤー自身が確保している作戦目標マーカー1個につき3点の勝利ポイントを獲得する。作戦目標マーカーの中心から2.5mv以内にいる自軍の兵数が敵軍の兵数より多ければ、プレイヤーはその作戦目標を確保しているとみなされる。



■ミッション：焦土の中からのな

【 戦場 】

下図のように情景モデルと作戦目標マーカーを配置する。

テーブル準備の際にトリオロールオフで選択されたテーブルエッジに面したエリアが、それぞれの初期配置エリアとなる。

【 戦術目標 】

このミッションは『 戦術目標 』を使用する。各プレイヤーターンの開始時、そのプレイヤーが持つアクティブな戦術目標が3個未満であった場合、アクティブな戦術目標が3個になるまで、戦術目標をジェネレートすること。

1 ターン目のみ『 作戦再考 』のルールで引き直しを行うことができる。

【 作戦再考 】

1 ターン目開始時のみ、ジェネレートした作戦目標すべてを破棄し、新たに3個になるまで作戦目標をジェネレートしても良い。

【 初期配置 】 ※共通ルールを参照

【 先攻 】 ※共通ルールを参照

【 バトルの長さ 】 ※共通ルールを参照

【 勝利ポイントの獲得 】

ミッション共通の勝利ポイントに加えて、戦術目標によって勝利ポイントを獲得できる。

