

リヴァイアサン・トーナメント・コンパニオン

バージョン 1.0

イントロダクション

『リヴァイアサン・トーナメント・コンパニオン』へようこそ!以下のガイドラインはウォーハンマー40,000のイベント主催を補助するためにデザインされており、リヴァイアサン・ミッションパックを用いてバランスの取れたトーナメントを行なうためのものである。リヴァイアサン・ミッションパックは未だかつてないほどの規模であらゆる種類のマッチプレイに対応しており、多数の変要素により目が回るほど多岐にわたる潜在的なミッションを体験し得る。実際、その可能性は数千にも及ぶものだ!中には特に高度な競技性を持つ筋書きのものがあり、このパックはイベント用の構成を提案するものである。また我々はこの機会を利用して、特定のコアルールに関するトーナメントゲーム用の最適化も行った。

この文書は、君が初めてのマッチプレイ・イベントを計画している場合であれ、長年の経験を活かして大規模かつ名高いトーナメントを主催している場合であれ、ゲームの場を公平かつ素早く整えられるように、構築済みの枠組みを提供するものである。文書内の推奨事項はゲームワークショップのマッチプレイ・イベントの大多数において完全に遵守されるものであり、トーナメントにおいてウォーハンマー40,000のゲームをプレイする際の公式ルールと考えて頂いて差し支えないが、個別の環境に適應するよう変えることもできる。例えば特殊地形レイアウトは主にイベント主催経験の浅いプレイヤーに向けたアドバイスであり、豊富な特殊地形のコレクションを保有しているプレイヤーは、それに沿う形で解釈して構わない。

推奨事項は以下の通り:

- リヴァイアサン・トーナメントのミッション手順: ミッションを生成し戦場を準備する際にプレイヤーが通常従う手順に対する調整。
- リヴァイアサン・カードのアップデート: リヴァイアサン・ミッションパック内の特定のカードに関する調整。
- リヴァイアサン・トーナメント・ミッションプール: ゲームの公平性を担保し準備の手間を最小化するための、構築済みの主要目標、ミッションルール、初期配置モードからなる15セットのトーナメント・ラウンド。
- 特殊地形レイアウト: リヴァイアサン・トーナメント・ミッションプールと組み合わせ使用される、注意深くデザインされた特殊地形配置例。
- 対戦組み合わせと順位付け: プレイヤー同士の公平な組み合わせと順位決定に関するアドバイス。



リヴァイアサン・トーナメントのミッション手順

リヴァイアサン・ミッションパック内で指定されているミッション手順を使用するが、ステップ2、4、5を下記のものに置き換える。

2

ミッションの選択

初期配置、ミッションルール、主要目標デッキからシャッフルして引くのではなく、代わりにプレイヤーはリヴァイアサン・トーナメント・ミッションプールから構築済みのミッションを使用する。副次目標デッキと戦術デッキは通常と同様に脇に置いておくこと(プレイヤーは、それらを後で受け取るようになる)。

4

作戦目標マーカーの配置

プレイヤーは、ここで戦場に作戦目標マーカーを配置する。各初期配置カードの初期配置マップには、プレイヤーが配置する作戦目標マーカーの数や場所が記されている。リヴァイアサン・トーナメント・ミッションにおいて、兵はあらゆる種類の移動を作戦目標マーカーに乗った状態で完了できる。

デザイナーズ・ノート: 『ウォーハンマー40,000コアルール』において、作戦目標マーカーは兵が乗った状態で移動を完了できないようなバトルごとの筋書きに沿う物理的的人工物、たとえばデータ保管装置、異種族の遺物、渾沌の次元門などとして表される。これは戦場に劇的な彩りを与えホビーの刺激を拡張するものではあるが、時として兵の位置取りという点において誰もが公平に楽しめるわけではない結果を生じる可能性がある。それゆえこのガイドラインでは作戦目標マーカーを、兵の移動や配置を妨害することのない直径40mmの平坦な円形のものとして扱うことを推奨する。

5

戦場の構築

ここでプレイヤーは戦場を構築し、特殊地形を配置する。ミッションは約44mm × 60mmの長方形の戦場でプレイされる。

特殊地形を配置する際、このパックの特殊地形レイアウトに記載されているガイドラインを使用する。プレイヤーは『コアルール』に詳述されている特殊地形のルールを使用しなければならない。経験豊かなイベント主催者のコレクションを基にすれば、別の方法でのレイアウトも有効であるかもしれないが、疑念がある場合はこのガイドラインに従うことを推奨する。

リマインダー: 『副次目標の選択』ステップ中、プレイヤーが戦術ミッションの使用を決定した場合、伏せて配置してから対戦相手に開示する2枚の副次目標カードは、副次目標デッキを再シャッフルする前にデッキに戻す(脇に置いたり破棄したりするのではない)ことに注意してほしい。トーナメントゲームにおいてカードを引く前に、対戦相手に君のデッキをカットする機会を与えるのは良い習慣である。

リヴァイアサン・カードのアップデート

リヴァイアサン・ミッションパックを使用する際、元のカードに対応する、このページに提示されているアップデート済みカードを使用する。攻撃側プレイヤーも防御側プレイヤーも、下記の攻撃側カードに記されている文章を使用することに留意せよ。アップデートされたテキストは赤色で記されている。

主要目標 サーボスカル修復

当該地域には、貴重な至宝が散在している。これらの遺産を、わが軍の前線後方まで守り抜くのだ。

バトル開始時に中立地帯に存在する作戦目標マーカーは「サーボスカル」として扱われる。各ターン終了時、これらの作戦目標マーカーを確保しているプレイヤーは、その作戦目標マーカーを最大3mvまで、任意の方向に移動してもよい。作戦目標マーカーを移動させる場合、その作戦目標マーカーは他の作戦目標マーカーや兵の上で移動を終了することはできず、『廃墟の壁』などの通行不可能な特殊地形の内部で移動を終了することもできない。

第2、第3、第4、第5バトルラウンドに、以下の処理を行なう：

各ターン終了時、そのターン担当側プレイヤーは以下の各項目のうち、条件を満たしている項目1個につきVPを獲得する：

- ターン担当側プレイヤーの初期配置ゾーンから12mv以内に全体が収まっているサーボスカル1個につき、ターン担当側プレイヤーはそれぞれ2VPを獲得する。
- ターン担当側プレイヤーの初期配置ゾーンから6mv以内に全体が収まっているサーボスカル1個につき、ターン担当側プレイヤーはそれぞれ5VPを獲得する。
- ターン担当側プレイヤーの初期配置ゾーンに全体が収まっているサーボスカル1個につき、ターン担当側プレイヤーはそれぞれ8VPを獲得する。

これらの条件は累積しないことに注意してほしい。複数の条件を満たしている場合、最も高いVPを獲得できる条件が適用される。



副次目標 - 攻撃側 テレポート誘導装置

味方の艦隊がこの惑星に全面攻勢を仕掛ける準備を整えている。先遣部隊が敵勢力圏の奥深くにテレポート誘導装置や着陸用ビーコンを配置すれば、自軍は恐るべき奇襲を仕掛けることが出来るだろう。

自軍側射撃フェイズ中、戦闘ショック状態ではなく、かつ射撃を宣言可能な状態である自軍側ユニットを1個選択してもよい。自軍側ターン終了時まで、選択されたユニットは射撃や突撃を宣言できない。

自軍側ターン終了時、選択されたユニットが敵軍側初期配置ゾーン内に全体が収まっているか、または戦場の中心から3mv収まっている場合、自軍はこの副次目標を達成し、以下に示されるテレポート誘導装置の設置場所に応じてVPを獲得する：

- 戦場の中心 = 3VP。
- 敵軍側初期配置ゾーン = 指定された目標を使用している場合は4VP、戦術目標を使用している場合は5VP。



副次目標 - 攻撃側 敵陣の後方で

敵陣を突破し、逃げ道を断ち切れ。

自軍側ターン終了時、2個以上の自軍側ユニット（航空機を除く）が、敵軍側初期配置ゾーン内に全体が収まっているならば、自軍はこの副次目標を達成し、4VPを獲得する（戦術目標を使用している際は5VP）。

自軍側ターン終了時、1個だけの自軍側ユニット（航空機を除く）が、敵軍側初期配置ゾーン内に全体が収まっているならば、自軍はこの副次目標を達成するが、その場合4VP（あるいは5VP）ではなく、3VPを獲得する。



リヴァイアサン・トーナメント・ミッションプール

このセクションに記載される15個のリヴァイアサン・トーナメント・ミッションは、ランダムな順序で選択することでイベント主催者が自身のイベントの構築に利用できるプールの役割を果たすようデザインされている。これらに関連する追記は以下に詳述される。

主要目標

リヴァイアサン・ミッションパック内の全主要目標は、このミッションプールに含まれている。君が3-6ラウンドのみのイベントを主催している場合、そのラウンド数で異なる多様な主要目標が使用されるような選択肢を採用することをお勧めする。例えば、休日一日で終わる3ラウンドのトーナメントを開催するならば、ミッションA、B、CのセットかあるいはミッションD、F、Gのセットが適しているだろう。

より長い形式のイベントを開催する場合や、参加者が完璧にバランスの取れたミッションを特に期待している場合のために、よりシンプルな主要任務をより多くの構成に含めている。

ミッション・ルール

ミッション・ルールはリヴァイアサン・ミッションパックの刺激的な要素であり、通常のミッションに変化を加えるものである。そしてここで推奨されているものは、特にトーナメント形式のゲームに適している。リヴァイアサン・シーズンのゲームにおいては、下記の構成要件に従う形で、『凍てつく雨』（効果なし）、『隠された食糧と装備』、『選ばれた戦場』、『スクランブラー・フィールド』の使用を推奨する。

特殊地形レイアウト

このパックの推奨特殊地形レイアウトを使用する際には、下記の表に示される各初期配置モードごとの最適なレイアウトを確認してほしい。イベント中に必要となる特殊地形レイアウトの変更が円滑に進むよう、ミッションの順序を構築することを推奨する。



リヴァイアサン・トーナメント・ミッションプール				
	主要目標	ミッション・ルール	初期配置	特殊地形レイアウト
A	奪取と確保	凍てつく雨	見敵必殺	1, 3, 4
B	大獲物	隠された食糧と装備	見敵必殺	1, 3, 4
C	儀式	スクランブラー・フィールド	掃討作戦	1, 2, 3, 4
D	サーボスカル展開	凍てつく雨	見敵必殺	1, 3, 4
E	奪取と確保	選ばれた戦場	掃討作戦	1, 2, 3, 4
F	補給物資投下	凍てつく雨	見敵必殺	1, 3, 4
G	魔力宿りし地	凍てつく雨	金槌と鉄床	1, 2, 4
H	儀式	凍てつく雨	金槌と鉄床	1, 2, 4
I	奪取と確保	隠された食糧と装備	金槌と鉄床	1, 2, 4
J	大獲物	凍てつく雨	戦いの坩堝	1, 3, 4
K	サーボスカル展開	隠された食糧と装備	戦いの坩堝	1, 3, 4
L	焦土戦術	凍てつく雨	戦いの幕開け	1, 2, 3
M	敵を浄化せよ	凍てつく雨	戦いの坩堝	1, 3, 4
N	大獲物	選ばれた戦場	戦いの幕開け	1, 2, 3
O	重要地点	凍てつく雨	戦いの坩堝	1, 3, 4

特殊地形レイアウト

以下の推奨戦場構築方法は、主に経験の浅いイベント主催者に向けたものであり、一般的なトーナメントゲームのために必要な地形のコレクションを揃える指標となる。これらのレイアウトはゲームワークショップのゲームイベントにおいて見られるものであり、様々な種類のアーミーにとってリスクと報酬のバランスの取れた体験となる地形密度を反映している。これがバランスの取れたゲームを準備する唯一の方法というわけではないが、どうすれば良いか不明瞭な場合に信頼できるスタート地点となるだろう。

これらのレイアウトは、いくつかの重要な原則を念頭においてデザインされている：

距離固定なし

特定の距離に限った厳密な地形レイアウトは推奨しない。そのようなやり方はイベント主催者が使用してよいと思う地形選択の幅を狭めるのみならず、固定的な厳しい制限によって、プレイヤーに射線や作戦目標確保の面で有利になるようなアーミー編成を強いることにもなりかねない。さらには、特殊地形が事前の規定に沿っていないことにゲーム中に気付くなどの問題が起きる場合もある。これらのレイアウトを使用する場合、プレイヤーは可能な限りイラストの配置に近くなるよう取り計らうべきであるが、イベント主催者が各地形モデルの厳密な位置を指定するのは避けるべきである。

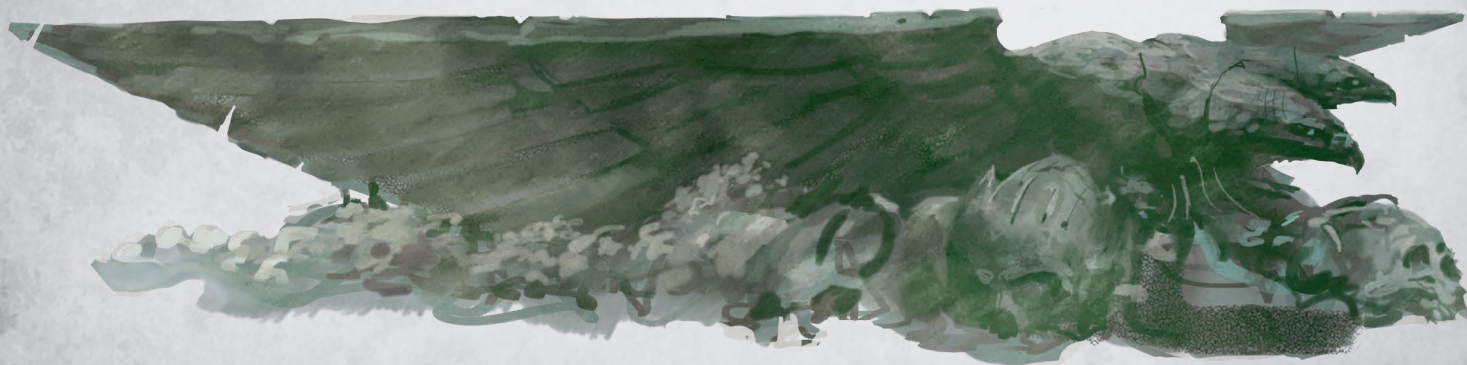
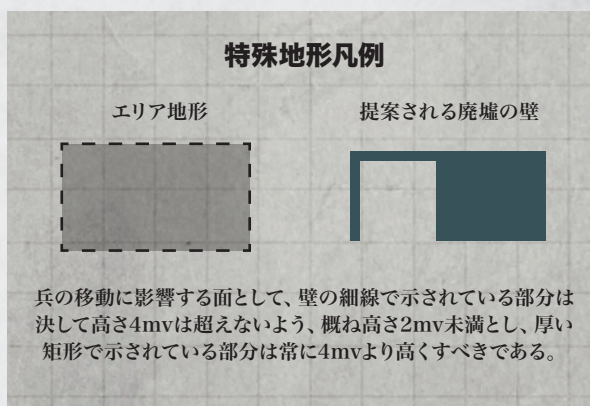
だが一般的に、各特殊地形同士の端の物理的な距離は、少なくとも4mv離れているべきである。これには主に、廃墟やその他の障害物があまりに近すぎる形で配置されていることで、特定の陣営（インペリアルナイトなど）が戦場の一部に入れなくなるのを防ぐ目的がある。

作戦目標マーカー

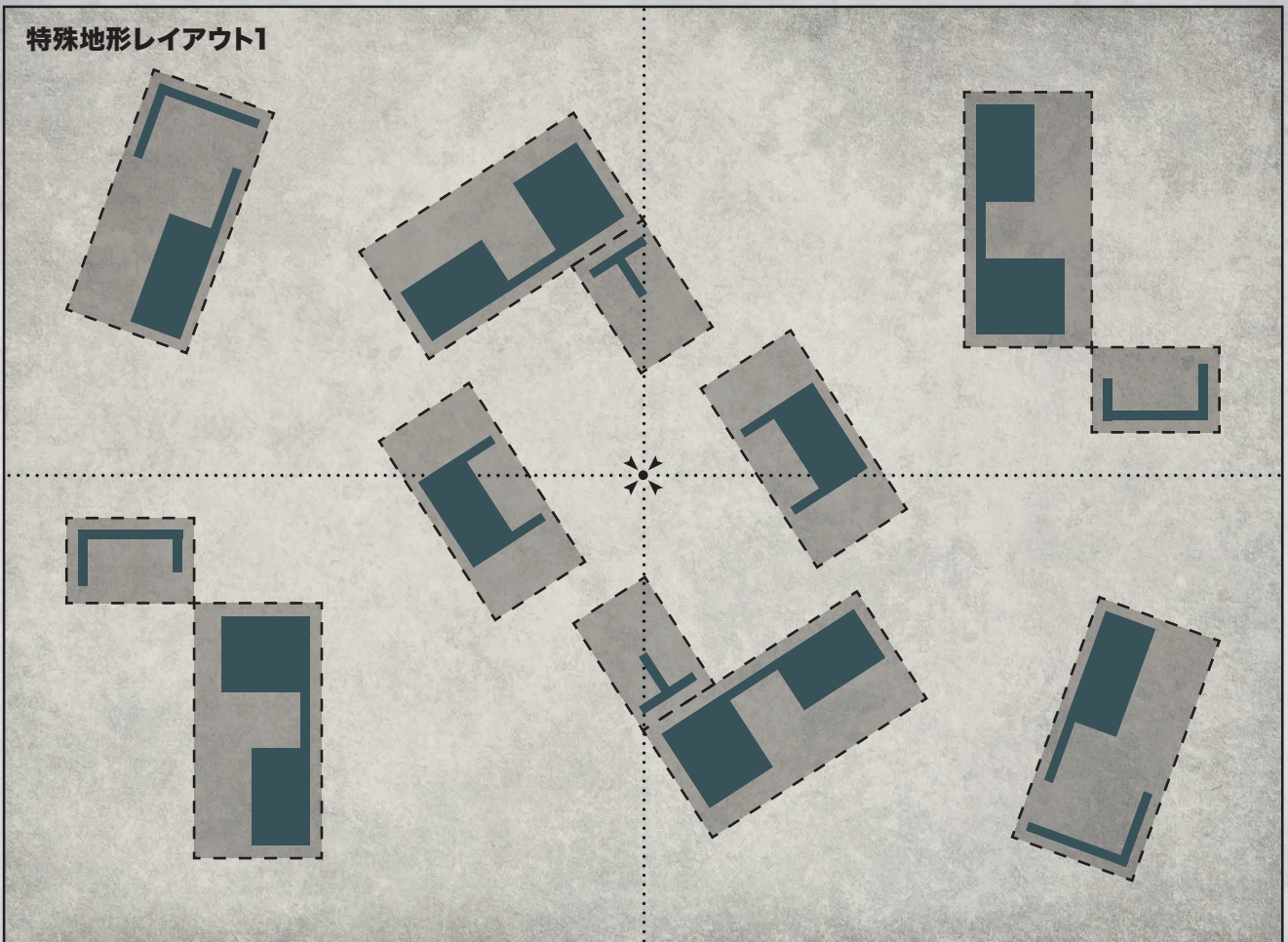
作戦目標マーカーは場合によって特殊地形のエリア内に配置されていることも、より開けた場所に配置されていることがある。だが、マーカーそれ自体は決して壁やその他同種の障害物と交わることはない。

廃墟の使用

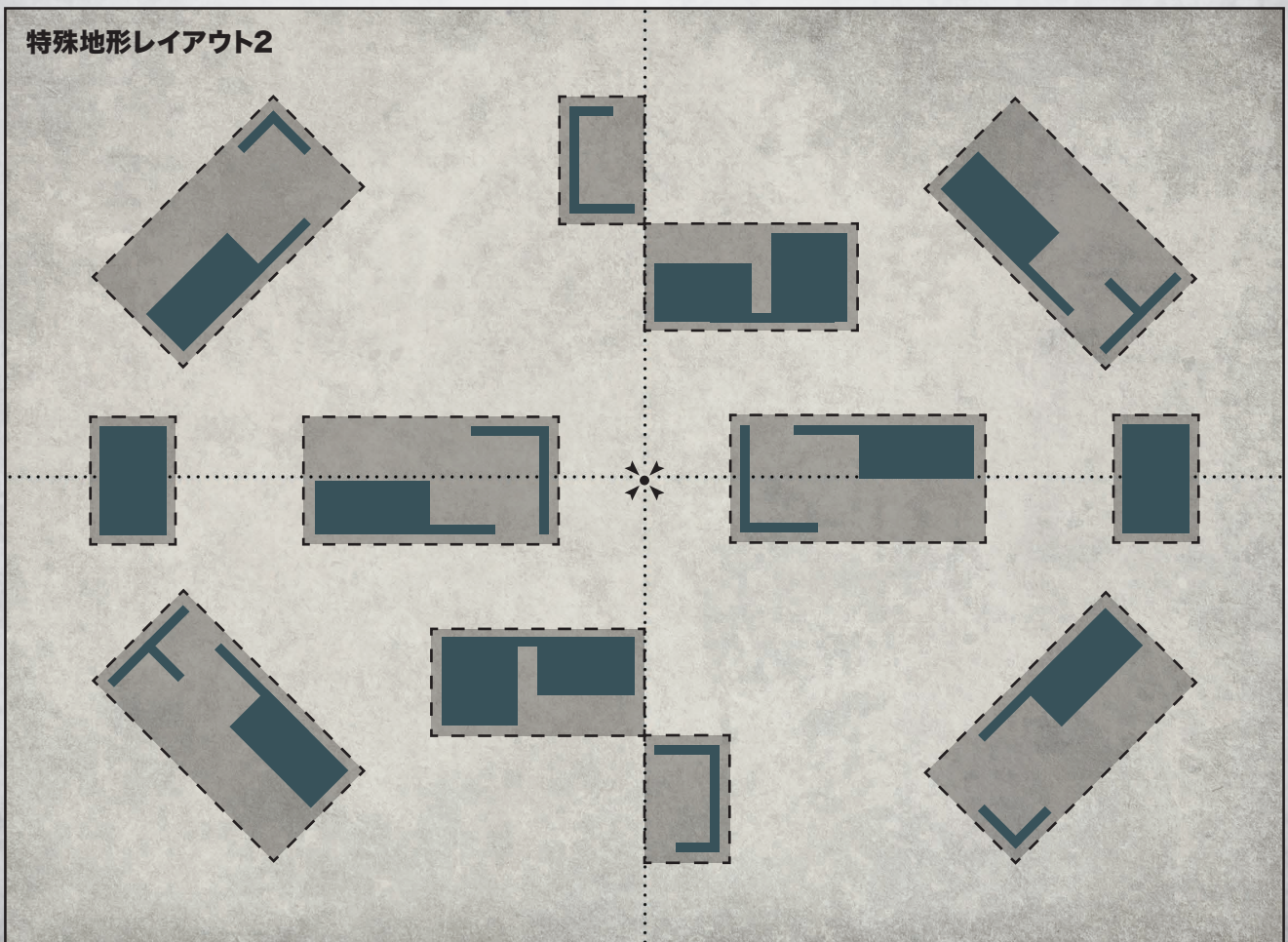
以下のレイアウトでは主に廃墟特殊地形を使用している。この種の特殊地形は、廃墟のルールに基づく射線妨害により、バランスの取れたゲームに適した射線妨害要素と遮蔽要素を持ち合わせている。また様々な高さの特殊地形を用いることで、戦場に没入感を加えることができるのみならず、射線や見下ろし射撃などのルール面でも意味を持たせられることを覚えておいてほしい。豊富な特殊地形のコレクション（特に「見た通りの射線」を妨害するようなもの）を保有しているイベント主催者やプレイヤーが、樹々、バリケード、丘などをレイアウトに混ぜることは、完全に許容される。



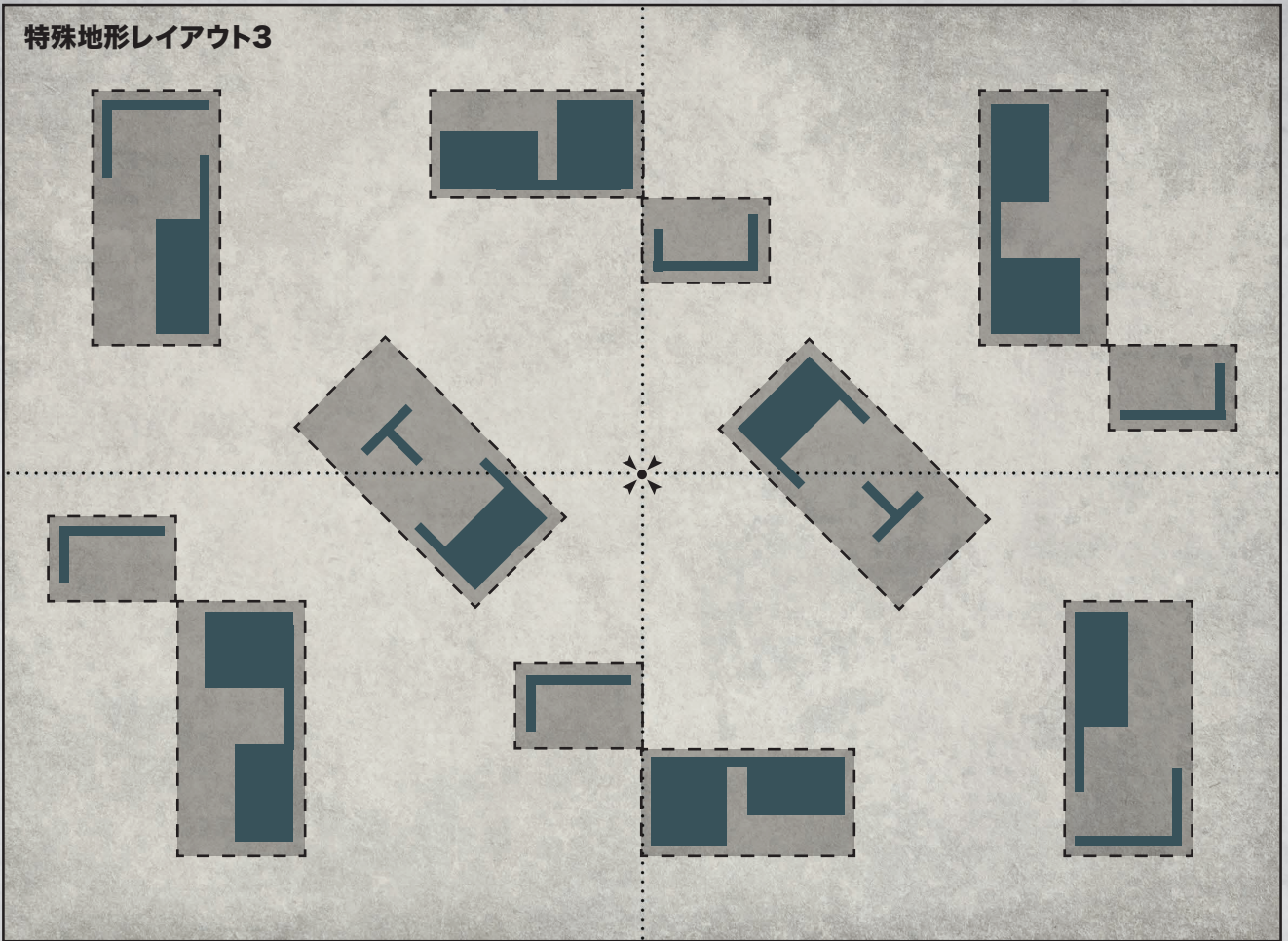
特殊地形レイアウト1



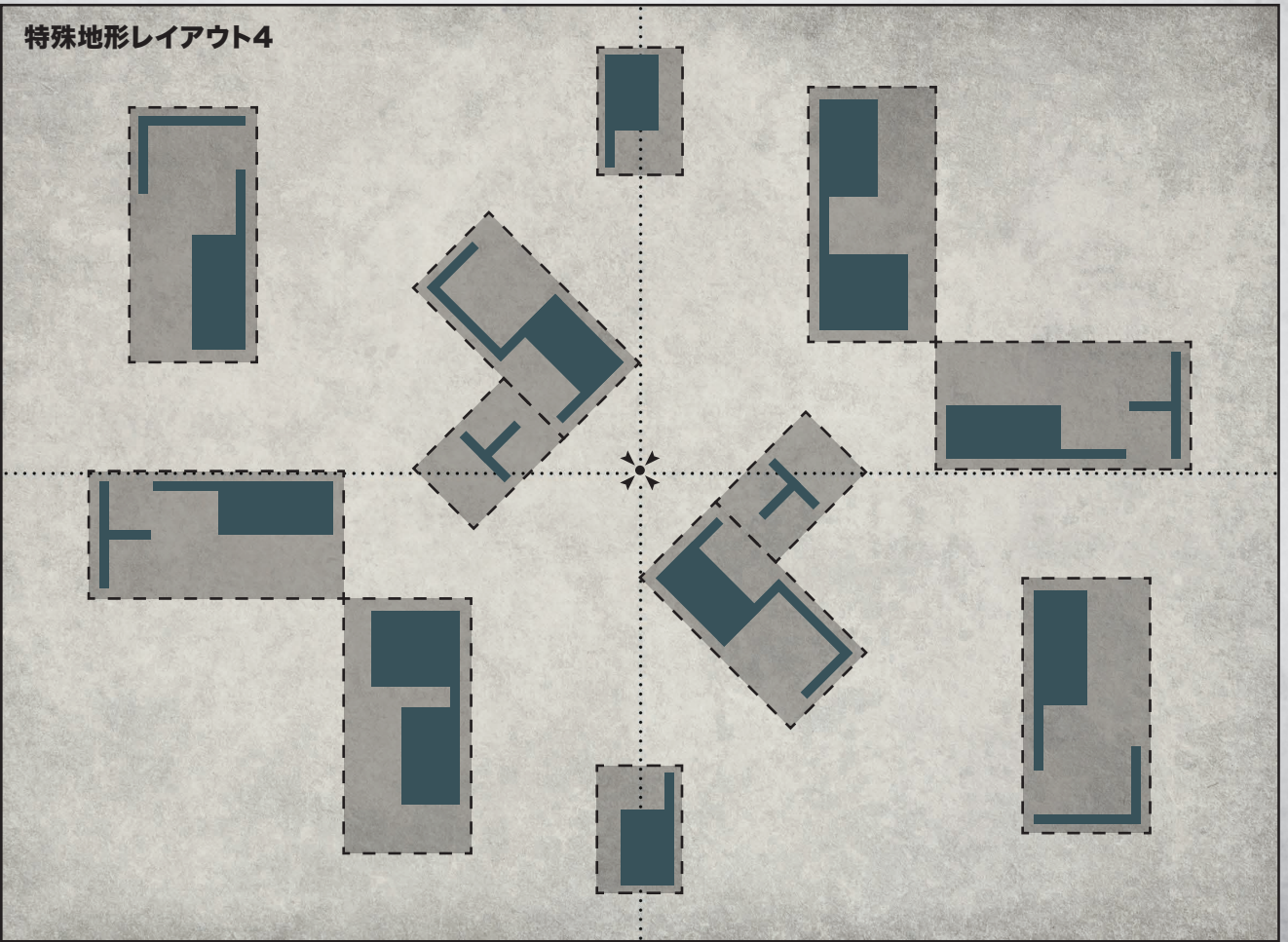
特殊地形レイアウト2



特殊地形レイアウト3



特殊地形レイアウト4



対戦組み合わせと順位付け

ウォーハンマーのゲームイベントを主催するやり方は千差万別だ。同程度の勝敗歴を持つプレイヤー同士を対戦相手として組み合わせるといふ大まかなコンセプトは概ね平易なものと言えるが、トーナメントを成功させる機微については常に議論され、進化している。ここでもまた言うておくが、以下の推奨事項は自分なりの基本原則や実行方法をまだ模索している最中である新規のイベント主催者に向けたものであり、トーナメントにおける平均的な体験を向上させるためのものである。これらの原則は大多数のゲームワークショップ主催イベントにおいても採用されるものであり、全参加者が結果に関わらず最も公平かつ楽しいゲーム体験を得られるようにデザインされている。

対戦組み合わせ

ほとんどのトーナメントにおいて最初の試合はランダムな対戦相手の組み合わせとなるが、第二試合以降の対戦相手を決定する方法はいくつかある。まず組み合わせの指標となるのは、プレイヤーの勝敗数である。つまり、戦歴が三勝一敗のプレイヤー同士を組み合わせ、他の参加者についても同様にしておくのだ。トーナメントの全ラウンドで同じような戦歴を持つプレイヤーが多数いることを前提にすればこの分け方ができるが、これ以外の指標に基づいての組み合わせは微妙な判断を要するものとなり、利用可能な他の分け方はイベント参加者のゲーム体験に大きく影響することもある。対戦組み合わせの際は、以下の条件に従うことを推奨する：

- 第一に、戦歴(勝利数、敗北数、引き分け数)
- 第二に、勝敗の流れ(イベント中にどのような順番で勝利や敗北を得たか)
- 第三に、同ランクのプレイヤー間でのランダムな組み合わせ

勝敗の流れ

プレイヤーの「勝敗の流れ」とは、勝敗数そのものではなく、勝敗の順番を指している。勝敗の流れによる組み合わせは、強豪プレイヤー同士を対決させることになりやすいという副次的効果もあるが、その最大の効果は、全参加者の総合的な楽しさに影響する点にあるだろう。なぜなら、イベントにおける体験に基づいてプレイヤーを分けることになるからだ。

三勝一敗のプレイヤーふたりを例にとってみよう。一方のプレイヤーは、第一試合で敗北した。これにより、イベントで優勝できる可能性を低く見積もることにはなったであろうが、その後の三連勝により良いムードを保っているだろう。もう一方のプレイヤーは最初の三戦に勝利した後、四戦目で敗北を喫した。滑り出しが良かっただけに、気落ちしているかもしれない。この両者の間には大きな感情面での差があるため、二人が対戦することになれば、共有されるゲームの楽しみにも差が出かねないのだ。

「勝敗の流れ」を指標とすることで、似たような直前までの流れを持つプレイヤー同士が対戦相手としてマッチングされやすくなり、それまでの共通体験に基づいてゲームを通じ友情を育むことができるようになる。

プレイヤーの順位付け

多くのトーナメントにおいて、総合最優秀将軍賞は、イベントの最後の段階で無敗であった一人のプレイヤーに与えられるものである。だが時として、無敗のプレイヤーを一人に確定させるには試合数が足りない場合もあり、イベントの勝者とはならずとも自分の順位を知りたいと考えるプレイヤーは多い。同じ勝敗数でイベントを終えたプレイヤー同士の順位を確定させるため、以下の条件に従うことを推奨する：

- 第一に、総合成績(勝利数、敗北数、引き分け数)
- 第二に、対戦相手の戦歴(自身より高い勝利成績を持つプレイヤーに対してより多く勝利を取めたプレイヤーが、上位にくる)
- 第三に、合計勝利ポイント(VP)

デザイナーズ・ノート:通例、多くのイベント主催者が合計VPやプレイヤー同士のVP差を順位付けの基準としている。しかし、ウォーハンマー40,000のいちゲーム中に獲得されるVPは、そのゲームが実際にどれだけ接戦となったかを示すには不適であることが多い。手強い対戦相手と当たれば、しばしばVP獲得は難しくなるものであり(そして努力して苦戦を制したという事実にも関わらず、VPに基づく順位はあまり上がらないことになる)、アーミー同士の相性によってはリスクの高い戦略にも見返りが無い(そして計画が成功する寸前まで迫ったにも関わらずスコア差が大きくなってしまふ)ということにもなりかねない。

それゆえ、他の方法を全て使い切るまで、あるいは最後の最後に同順位間のランク付けが必要な場合(大規模なイベントでは同順位のプレイヤーが出るが多くなる)を除き、VPを対戦組み合わせや順位付けの指標にすることはお勧めしない。対照的に、対戦相手の戦歴は良い指標となる。なぜなら、同順位のプレイヤーが二人いた場合、両者のそれまでの対戦相手の腕前こそ、どちらのプレイヤーがより厳しい挑戦を乗り越えてきたかの指標となるからだ。

ルール・コメンタリー

ウォーハンマーというホビーを楽しむ方法は無数に存在するが、トーナメントはそれが一斉に顕現する場である。美しいアーミーを携えた芸術の才溢れる趣味人、最優秀将軍の座を狙う競技者、新しい対戦相手や友人を求めて来たカジュアルプレイヤー(最も一般的なイベント参加者だ)、そして「ルール法律家」と呼ばれるニッチな趣味の実践者の姿もあるかもしれない!この独特な趣味人はしばしばウォーハンマー40,000のルールの極め付きの辺縁部で、これまで見過ごされてきたルール同士の作用を発見する人々である。トーナメント主催者にとっては、それに対して明確な答えを見付け、参加者に平易なゲーム体験を提供するための挑戦となるだろう。現行版において、ウォーハンマー・デザインスタジオは網羅的かつ理解しやすいルール・コメンタリーを更新・制作している。warhammer-community.comにおいてダウンロードできる、この更新される文書は定期的に見直され、不明瞭な点を生じる問題について明確化してゆく。イベントの最中にルール同士の作用が奇妙な結果を生んだ場合や、コアルールに不明瞭な点がある場合、ルール・コメンタリーを参照してほしい。



その後

ウォーハンマー・トーナメントの目的とは何か？

ウォーハンマーの人気はかつてないほどに高まっており、トーナメントにもその影響は及んでいる。過去数年を通じ、世界中のトーナメントで百万試合を超えるゲームがプレイされており、この数は将来に向けて増加するだろう。広がりゆくコミュニティでこれほど多くのウォーハンマー趣味人がゲームをプレイしている中、トーナメントの理念に光を当てるのは大切なことだ。なによりもまず、究極の勝者を讃えることはトーナメントの主目的ではないのだ。無敗のまま最優秀将軍の名を勝ち取ったという事実を前に、それ以上の賞賛は必要ないだろう（なんといっても、そのプレイヤーは勝利を手にしたのだから!）。真に重要なのは、すべての参加者が得た体験それ自体であり、コミュニティと友情とは、手段でもあり成果でもあるということを知ることが大切なのだ。

対戦相手に向けてダイスを振り、トーナメントという旅路に乗り出す前に、二つのことを覚えておいてほしい：

- 1) テーブルの向こうにいる人間は、自分と同様ウォーハンマーを愛しているということ。
- 2) イベントがひと段落するころには、ほとんど全員がどこかで敗北を喫していること（通常、一敗もせずにイベントを終えられるのは多くとも二人程度である）。

ゲームにおいて勝者と敗者が生まれるのは常であるが、すべての参加者が大きなコミュニティの一員になれるという事実こそ、ウォーハンマーイベントの魔術がある。そして同じ趣味人たちとの間に結ばれる友情は、一生のものなのだ。イベント主催者であれプレイヤーであれ、君がこの否定しがたい真実を意識すれば、たとえゲームに負けることがあるにせよ、イベントへの参加体験という点で勝利を分かち合うことができるのだから。

— ウォーハンマー・イベントチーム &
ウォーハンマー・デザインスタジオ

