

Heavy Gear Blitz 3rd Edition League Rules/ヘヴィギアブリッツ！3版 リーグ戦ルール



■公式リーグ戦ルール

リーグとは、一定の間隔でゲームを行うために組織されたプレイヤーのグループのことです。リーグには、2人から20人以上のプレイヤーが参加する場合があります。

このリーグルールは、大会やその他の大きなイベントに向けて練習するために、定期的にゲームをすることを想定して作られています。このルールは、各リーグの事情に合わせて変更することができます。

キャンペーンとは、一連のゲームのことです。このリーグルールでは、1人のプレイヤーが6回のゲームを行うことをキャンペーンとしています。すべてのプレイヤーが6ゲームを終えた時点で、キャンペーンは終了したとみなされ、新しいキャンペーンを開始することができます。ゲームの数は、各リーグのニーズに合わせて調整することができます。

■開催期間

ゲームは1週間または2週間の間に行われます。リーグ内のすべてのプレイヤーは、同じ日に会う必要はありません。メンバーは、指定された期間中に集まってプレーすることができます。全員が毎週特定の日に定期的に来るのであれば、それはとても便利です。しかし、すべての人のスケジュールがこれに対応しているわけではないので、プレイヤーが別の日にプレイしてもリーグに残れるようにすることは非常に有効です。リーグが成長すれば、四半期ごとに開催されるトーナメントやその他の大きなイベントの参加者も増えるでしょう。

主催者とは、リーグを運営する人のことです。主催者は同時にプレイヤーであってもよい(※もちろん公平にゲームに参加すること)。複数のオーガナイザーがいる場合は、プレイヤーの名簿管理、スケジュール管理、場所の確保、さらには地形などの必要な資材の調整など、責任を分散するのに役立ちます。

リーグの間、参加プレイヤーは1つの勢力を選択して使用し続けます。つまり、1つの勢力でスタートし、試合を終えるとその勢力を増やしていくことになります。プレイヤーは、50TVの部隊からスタートし、150TVの部隊まで増強していきます。

■バトル回数と戦力の増加

プレイヤーは2ゲームごとに、自分の戦力のTVトータルを増やすことができます。

以下は、各ゲームのTVトータルです。

第1～2戦: 50TV

第3～4戦: 100TV

第5～6戦: 150TV

また、プレイヤーは各ゲームの後、1つの戦闘グループを完全に入れ替えることができます。他のコンバットグループはすべて残さなければなりません。残ったモデルは、ルールブックにあるアップグレードを受けることができます。

遅れてエントリーしたプレイヤーは、必要に応じてエントリーフォースを調整することで、キャンペーンの途中から参加することができます。

例えば、全員が既に2ゲームをプレイしている場合、新規プレイヤーは50TVフォースではなく100TVフォースでスタートする必要があります。

優勝者は通常、最も多くのゲームに勝利したプレイヤーです。

ただし、同点の場合は別の方法を選択することもあります。

対戦は、同じゲーム数のプレイヤー同士を推奨します。

最初は、誰もがゲーム数ゼロとみなされます。

しかし、様々な理由により、同数のゲームをプレイしているプレイヤーとペアを組むことができない状況に遭遇することがあります。

どうしても平等に対戦を組めない場合は、主催者からの要請で、あるプレイヤーが利益のないゲームをして、他のプレイヤーがリーグ内でランクアップするチャンスを得ることもある。

「生存者」とは、戦闘中に破壊されなかったモデルのことです。プレイヤーは、各試合後に生存者から1モデルを選び、「生存点+1TV」を獲得することができます。このTVは、選択された生存モデルが行うアップグレードにのみ使用することができます。

注: プレイヤーがキャンペーンの進行の途中で参加した場合、生存点は獲得できません。



■リーグの形式

リーグには様々な形があります。「Operation Jungle Drums」や「Battle of Two Towers」など、ヘビーギアの古典的なソースブックがありますので、それらを利用してみたいはいかがでしょうか。(※ドライブスルーRPGで販売して着る英語の「画像取り込み」本になります。)

以下では、ヘヴィギアユニバースに登場するランクを使用した、ソースブックを必要としないテーマを紹介します。勝ち負けに関係なく、プレイし続けることですべてのプレイヤーが利益を得ることができるため、ゆるやかにカジュアルなものとなっています。

これは、新しいリーグの初動に役立ちます。勝利した場合のみ、昇格やユニークなアップグレードが可能になるなど、より競争の激しい環境にすることも可能です。

階級	必要ゲーム数	特典(選択)
-	Play 6 games	勝者の決定
Major/少佐	Play 5 games	フォースリーダーに+1 CP
Captain/大尉	Play 4 games	ユニークアップグレード+1獲得
Lieutenant/中尉	Play 3 games	ユニークアップグレード+1獲得
Sergeant Major/曹長	Play 2 games	ユニークアップグレード+1獲得
Sergeant/軍曹	Play 1 games	ユニークアップグレード+1獲得
Lance Corporal/下級伍長	None	ユニークアップグレード+1獲得

主催者は参加者の要求やリソースに応じて、リーグ形式を自由にカスタマイズできます。

■ユニークアップグレード

プレイヤーはランクアップすると、ユニークアップグレードを選択することができます。一度選択したアップグレードは、他のアップグレードと交換することはできず、リーグのキャンペーンが終了するまで維持されます。

すべてのプレイヤーは、最初の試合の前にユニークアップグレードを1つ選択します。

それぞれのユニークアップグレードは、1つの試合中に1回だけ使用できます。その後の試合では、再び使用することができます。これらのユニークアップグレードの使用は、1つの戦闘グループの起動中にいつでも宣言することができます。その戦闘グループの活性化が完了すると、アップグレードは消滅します。

【ハリーアップ/駆け足】- モデル1体の「MRを+1」することができます。

【デザインエテッド マークスマン/射手育成】- モデル1体の「GU(射撃)スキルを+1」できる。

【スティック アンド ムーブ/即時移動】- モデル1体の「PI(操縦)スキルを+1」できる。

【オタク/凝り性】- モデル1体の「EW(電子戦)スキルを+1」できる。

【トライアゲイン/再挑戦】- モデル1体は「1回リロール」できる。

【リーチアウト/延長】- モデル1人が、1つの射撃武器の「最適射程距離を+10"」できる。

【ケンセイ/剣聖】- モデル1人が、1つの「近接攻撃のダメージを1増加」させることができる。

【ルック/伏せろ】- モデル1体は、1回の攻撃で受ける「ダメージを1点減らす」ことができる。

【セーブド/救済】- 1回のヒールまたはリペア アクションは「2ダメージを回復」できる。

【スワッグ/追加弾倉】- モデル1体は、LA:X(trait) 武器の弾薬量を「X+1」できる。

【コンセントレート/集中力】- モデル1体は、1回の任意のロールに「+1D6」できます。

■追加の特別目的

このルールは、基本ルールブックに掲載されている通常の「ミッション オブジェクト/作戦目的」に加えて使用するものです。

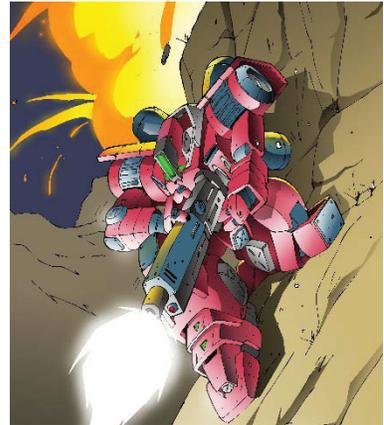
また、この追加ルールはルールブック巻末の「オプションルール」でも使用できます。オプションルールは、「殲滅戦ゲーム」、「頂の覇者」、「輸送団護衛」、「決闘戦」、「天候」などがあります。また、目標の選択や割り当てを変更する方法もいくつかあります。これらは基本ルール巻末のオプションルールの章に記載されています。

プレイヤーが同意する場合、両プレイヤー共通の目的として、各ゲームに1つの「特別目的」を追加できます。これは、通常ルールでロールに応じて選択する「作戦目的」に加えて追加されます。これにより、勝利ポイント(VP)を獲得する方法や、プレイヤー間の相互作用のみに変化が起きます。

これは、主催者が選ぶこともできるし、ランダムに適用することもできます。
(※特別目的によっては、追加のマーカーや建物などが必要になります。)

<特別目的>

- ・アヒレーション/殲滅
- ・アサシネート+/暗殺+
- ・データマイн /データ採掘
- ・エスコート デューティー/護衛任務
- ・エスピオナージ/ 諜報活動
- ・ホールド ザ ライン/防衛線
- ・インカージョン /侵入
- ・オウンイット/占領
- ・サプライレイド/物資強奪
- ・ツウ タワー/二つの塔



・アヒレーション/殲滅

先に相手の総モデル数の半分以上を破壊したプレイヤーは+1VPを獲得します。

・アサシネート+/暗殺+

最も多くの敵コマンドモデルを撃破したプレイヤーが+1VPを獲得します。

・データマイн /データ採掘

プレイヤーはテーブルの中央に置かれた3つの情報マーカーのスクランを競います。先に2つの情報マーカーをスクランしたプレイヤーが1VPを獲得します。

(※コントロールマーカー同様、この情報マーカーは40mmベースを使用すると良いでしょう。)

ルールにある標準的な配備ゾーンを使用します。

プレイヤーの配備ゾーンの間を中心線上に3つのマーカーを置きます。1つはテーブルの中央に配置します。残りの2つは、中央のマーカーとテーブルの端の間の等距離に配置する。

各プレイヤーは、「スクラン」アクションを使用して、マーカーをテーブルから取り除くを試みることができます。スクランマーカーはEWスキルが5+とみなされ、対抗ロールに2個のサイコロを使用します。(※対戦相手が振ると良いでしょう。)

(※スクランに成功した情報マーカーは取り除かれ、スクランに成功したプレイヤーが獲得します。)



・エスコート デューティ/護衛任務
各プレイヤーは、キャメルトラックなどの車両を受け取り、自軍に加えます。これらはコントロールマーカーとして扱われます。

ゲーム終了時に相手プレイヤーのキャメルトラックをコントロールしていた場合、プレイヤーは1VPを獲得します。プレイヤーは自分のキャメルトラックを動かすことができますが、それを使って攻撃したり、アクションを起こしたり、オーダー/命令を出したりすることはできません。キャメルトラックは破壊できませんが、HaywireやImmobilizedなどのステータス効果の影響を受けます。

毎ラウンド、プレイヤーは他の戦闘グループよりも先にこれらの車両を起動し、移動させます。(※独立した追加のCGのように扱います。)

・エスピオナージ/ 諜報活動

各プレイヤーは、ユニークなトークンや小さな地形などのオブジェクトアイテムを受け取ります。プレイヤーは対戦相手のオブジェクトアイテムに対してスキャンアクションを行うことを競います。他のプレイヤーのオブジェクトを先にスキャンすることに成功した人は、1VPを獲得します。

ルールにある標準的な配備ゾーンを使用します。
オブジェクトアイテムは、相手に最も近い自分の配備ゾーンの端に置きます。これは初期配置の前に置かれます。

このオブジェクトは EW スキルが 3+で ECCM の特性を持っているとみなされる(対向ロールには 3 個のダイスを使用する)。破壊されないが、Haywire などのステータス効果の影響を受ける。

なお、このオブジェクトアイテムにはDP9の「センサーアレイ」が最適ですが、他のモデルでも使用可能です。

・ホールドザライン/防衛線

プレイヤーは、戦場の3つの中央ゾーンの支配を競います。
これらのゾーンの大半を支配したプレイヤーは1VPを獲得します。

ルールにある標準的な配備ゾーンを使用します。

戦場の中央を右図のように分割し、展開ゾーン間に3つのゾーンを設けます。
(※24”の中立ゾーンを8インチで3分割する)

ゲーム終了時に、各ゾーンにいるモデル数を数え、モデル数が多いプレイヤーが、そのゾーンを支配していることになります。





・インカージョン/侵入

プレイヤーは相手プレイヤーの配置ゾーンを制圧しようとします。プレイヤーが他のプレイヤーの配置ゾーンの制圧に成功した場合、そのプレイヤーは1VPを獲得します。

ゲーム終了時に、他のプレイヤーの配置ゾーン内のモデル数が多い場合、そのプレイヤーは他のプレイヤーの配置ゾーンを支配することになります。

・オウン イット/占領

プレイヤーはテーブルの中央にある4つのゾーンの支配を競います。これらのゾーンの過半数を支配したプレイヤーは1VPを獲得します。配備ゾーンは、ルールに定められた標準的なものを使用します。

配備ゾーンの間エリアは、4つの等しいゾーンに分割されます。ゲーム終了時にゾーン内のモデル数が多い方がそのゾーンを支配します。

(※ホールドザラインとは違い、24x48の中立エリアを十字に12x24に分けるイメージ)

・サブライレイド/物資強奪

テーブルの中央に置かれた3つの物資を奪い合うゲームです。ゲーム終了時に最も多くの補給品マーカーを持っていた方が1VPを獲得します。

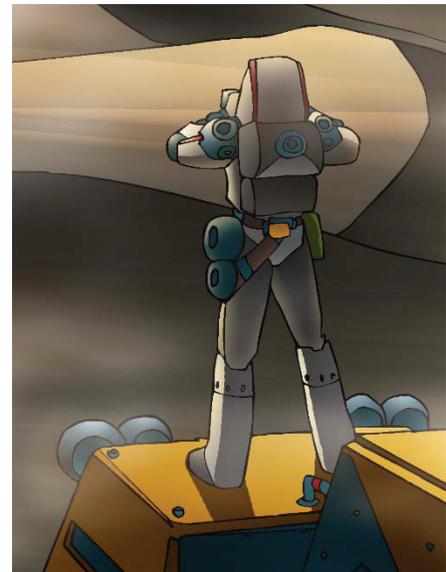
補給品マーカーを拾ったモデルは、ゲーム終了時まで生存する必要があります。

ルールに記載されている標準的な配備ゾーンを使用します。

プレイヤーの配備ゾーン間の中心線上に3つのマーカーを配置します。つはテーブルの中央に配置します。残りの2つは、中央の補給マーカーとテーブルの端の間に等距離で配置します。

プレイヤーはモデルを用いてこれらの補給マーカーを獲得できます。そのためには、1体のモデルがマーカーにベースコンタクトし、アクションを消費してそれを拾い上げる必要があります。拾い上げた後、そのマーカーはテーブルから取り除かれ、そのモデルは補給マーカーを運んでいるものとみなされます。

(※補給品マーカーを輸送中のモデルが破壊された場合、補給マーカーは残骸にベースコンタクトする形で再配置されます。オーバーキル/爆散でも同様に処理して下さい。)



・ツー タワー/二つの塔

プレイヤーは相手プレイヤーの「タワー」を破壊しようとし
ます。プレイヤーは相手プレイヤーのタワーを破壊することで
1VPを獲得します。

ルールに定められた標準的な配備ゾーンを使用します。

各プレイヤーは、相手に最も近い配備ゾーンの端に
配置する要塞を受け取ります。これらは初期配置の前に
置かれます。

プレイヤーはこれらのタワーをコントロールし、アクションや
武器があればそれを使用できます。

なお、DP9の「アウトポスト」はこのための優れた選択肢で
すが、他のモデルで代用することもできます。

*主催者は、利用可能なリソースやリーグのニーズに
合わせて、このドキュメントのルールを必要に応じて
変更することができます。



クレジット

The Late Night WargamesのJonとAdam、そして他の皆さんに感謝します。

JonとAdamはファンメイドのHeavy Gear Blitz Tournament Systemに数え切れないほどの時間を費やし、その努力をこの
League Rulesetに関するRoosterの作業と調整してくれました。

多くの機能は非常によく似ており、このリーグルールセットはプレイヤーが彼らのトーナメントシステムを学ぶための準備に役
立ちます。ザ・ルースターには非常に優秀なアルファテスターがたくさんいて、いたるところでルースターに挑戦してくれていま
す。

彼らに敬意をこめて。

ザ・ルースター
2021年8月



www.dp9.com

<https://store.dp9.com/>

<https://www.facebook.com/DreamPod9>