



ボルトアクション 大規模戦2014柏

開催日時：12月28日(日)

集合・受付	11:30
ブリーフィング	12:00
チーム作戦会議	12:15
戦闘準備	12:20
戦闘開始	12:30
戦闘終了	19:30

ダイスポーチの中に入れるダイスは運営側で用意しますので、受付の際に何ユニットアーミーに迎えているのかを申告してください。

ただし、ゲームで使用するオーダーダイスは各自のものを使用しますので、ダイス・メジャー・ロスターシート・オーダーダイスをお忘れなく！

※大人数がこのイベントに参加される予定ですので、各自ミニチュアを持ち運ぶためのトレイ（お盆や箱など）を用意しておいてください。

戦場・ミッション概要

戦場のサイズ：360×150（予定）

戦場はフルで使用する予定ですが、参加人数によって、戦場の中央で仕切り、戦域を2分割にします。

分割するか否かはブリーフィングの際に発表します。

分割することになった場合、チームを均等に2分割していただきます。

シナリオはこのイベントオリジナルシナリオ

「重要拠点を占領し死守せよ」を適用します。

アーミーの編成方法について

エントリー・参加者を枢軸国チーム（ドイツ・大日本帝国・イタリアetc）と連合軍チーム（US・イギリス・ソビエト・フランスetc）の2チームに分けて連合戦を行います。

エントリーの際には必ず自分がどのアーミー（複数は不可）で参戦するかを明記してください。

エントリーは最小で1ユニットもしくは1車両（戦車・装甲車問わず）から、最大はレクイジションポイント1,000ポイントを最大とします。

ただし、参加者の人数やアーミーの規模によってポイント調整をさせていただく場合があるので、250pts・500pts・750pts・1,000ptsそれぞれのロスターシートを用意してください。

ゲームへの参加は最小規模で1ユニットもしくは戦車・装甲車1車両からエントリーは可能です。ただし、必ずHQ（ヘッドクォーター）を必ず迎えるようにしてください。（当日1ユニットで参加される場合にはユニットのうち1人をHQへ、戦車・装甲車の場合はその車両をコマンドビークルへアップグレードします。）

なお、通常であれば1HQと2インファントリースカッドを必ず入れ、小隊であればチーム・戦車などそれぞれ1ユニットまでしかアーミーに迎え入れられない編成のルールは今回無視してもらって構いません。

「重要拠点を占領し死守せよ」

目標マーカ―を配置

はじめにD6個の目標マーカ―を用意します。（目標マーカ―は運営側が用意します。）それぞれの陣営の代表プレイヤーD6を振り、出目が大きかったプレイヤーがゲームテーブルの端から10インチ以内の場所を除く戦場の好きな場所に目標マーカ―を1つ配置してください。順番に2つ目以降目標マーカ―を戦場に配置して行くのですが、その際にそれぞれの目標マーカ―からは18インチ離れており、ゲームテーブルの端から6インチ以上離れている必要があります。1度配置された目標マーカ―はゲーム中にその場所から動かすことが出来ませんので注意してください。

加えて、戦場のほぼ中央に配置された羽橋のコントロールルームも目標マーカ―となります。（ただし、このコントロールルームを確保するためには、陸地に上がっている必要があります。）

初期配置

ゲーム開始時には戦場にどのユニットも存在しません。各アーミーの最低でも半分のユニット数は1ターン目に戦場に登場させる必要があります。望むのであれば全てのユニットを1ターン目に登場させてしまっても構いません。1ターン目に登場しなかったユニットは予備戦力扱いとなります。

作戦目標

プレイヤーは1つでも多くの目標マーカ―を確保している状況を作らねばなりません。目標マーカ―を確保するにはターンの終了時に自分のユニットの1つが6インチ以内において、なおかつ敵のユニットが目標マーカ―の6インチ以内に意存在しないことが条件となります。ゲーム中に目標マーカ―の確保に成功したと思ったら、敵の侵攻で確保状態を解除させられる場面も頻繁に起こりえると思いますが、ゲーム終了時に確保している目標マーカ―の数が重要なので、ある意味で耐えることも作戦です。なお、この目標マーカ―を確保できるのはインファントリーユニットのみです。（ただし、設置式のルールを持つユニットは除く）

1 ターン目

いよいよ開戦です。双方のプレイヤーは1ターン目に投入する予定のユニットを戦場に侵入させなければなりません。これらの自分のユニットは自分の戦場の端のどこからでも侵入させることができますが、その場合には「アドバンス」か「ラン」のオーダーを出さなければなりません。1ターン目に投入するユニットは戦場に入る際にはオーダーテストを行う必要がありません。

ゲームの長さ

プレイヤーはゲームターンを数えておいてください。6ターン終了後D6を振ってください。1・2・3が出たらそこでゲームが終了し、4・5・6が出たらもう1ターン行います。なお、今回は19：30を迎えた時点でゲームは終了となります。

勝利条件

ゲームが終了時により多く目標マーカースを確保していることが理想ですが、総力戦となるとかなりの損害が出るのが予想されることでしょう。よって、この特別シナリオではビクトリーポイントを使用して勝敗を決定します。ビクトリーポイントとは撃破した相手のユニット数のことで、集計して相手との差が3以上であった場合に勝利となります。それ以外の場合には結果として引き分けとなります。なお、相手アーミーを全滅させた場合も勝利となります。

なお、目標マーカース1つにつきビクトリーポイントを10ポイントとします。

イベントスペシャルルール

リソースポイント

この戦いでは各陣営ともに総力戦と位置づけている戦いのようだ。しかし、兵力を送り出すにあたり各陣営は限りある国力・資源を消費して増援戦力を送り出すことになるだろう。

ゲーム開始前のブリーフィングにて登録されていない兵力が戦場に登場する際、ユニットのレクイジションポイント80ポイント毎に1リソースポイントを消費して戦場に登場することとします。

このリソースポイントが6ポイント蓄積するごとに自軍のビクトリーポイントに-1の修正が加わります。

なお、戦場に合流するタイミングは各ターンの最初のオーダーフェイズが始まる前です。（つまりポーチにダイスを入れるタイミング。）

例1：レクイジションポイント270ptsの戦車を登場させる場合にはリソースポイントを4ポイント消費して戦場に登場することになる。

例2：レクイジションポイント65ptsのスナイパーチームを登場させる場合はリソースポイント1ポイント消費して戦場に登場する。

例3：レクイジションポイント80ptsのパンツァーシュレックチームを登用させる場合にはリソースポイント2ポイント消費して登場する。

撤退

プレイヤーによっては彼ら自身の司令部からのオーダーにより撤退を余儀なくされるシチュエーションが起こりえることだろう。プレイヤーはターンの終わりに撤退を宣言することが可能だ。その際には撤退させたユニットの数分だけビクトリーポイントを相手チームに献上することになる。なお、一度撤退を選択した場合そのプレイヤーが指揮するアーミーのミニチュアがゲーム中に再び戦場に現れることが出ないので注意すること。

対岸へ移動せよ

中央を流れる河はインファントリーにとっては思っている以上に深く、流れが速い様子だ。

このイベントでは中央の河川は移動しにくい地形／ラフグラウンドとして扱われます。河の流れや飛沫、風によって河を泳いでいるターゲットを狙うのは困難であることでしょう。これを現すため、河を泳いでいるインファントリーユニットを狙う場合は、あたかもソフトカバーを得ている敵を狙う時のように射撃修正に-1が掛かります。

ただし、激流を渡るユニットも安全とは言い切れない。河を渡るユニットがオーダーテスト等の士気テストに失敗した場合には、ダウンの状態になることに加えD6インチ川下へ流されてしまうことになる。なお、2ターン連続でダウンの状況になった場合には激流とその重い装備によって体力を奪われた結果を現すため、そのユニットは壊滅したことになる。河の流れで戦場の外に移動してしまった場合には、同じように壊滅したことになる。

ビークルも同様で河を渡る際には移動しにくい地形／ラフグラウンドとして扱われる。なお、オーダーテストでダウンすることになって後方に下がる必要はなく、川下に流されることもない。ただし、2ターン続けてダウンの状況になってしまった場合にはエンジンに出力が著しく下がってしまうこととなるので、それ以降は移動不能となってしまう。なお、ビークルは河の中では旋回は出来ない。(ただし、水陸両用のルールを持つビークルは除く。)

なお、設置式のルールを持つユニットはこの河を渡ることは出来ない。(牽引も不可)