

追加ルール: 海上からの突撃

ボルトアクションの執筆者であるアレッシオ・カバトーレからアジア・太平洋戦線やD-デイ(ノルマンディ上陸作戦)のような海上から陸地へと侵攻した戦いを再現できるルールが届いたぞ。実際にこの追加ルールは今後登場するボルトアクションで最初の特定の戦役に特化したサプリメントブック「D-Day to Berlin」の中で紹介されるルールになります。



Wake Island 1941 courtesy of Osprey Publishing

海岸からの奇襲は用心深い敵に対して特に有効的な戦術であった。寄せては返す波が上陸する側の兵士達に対し絶え間なく打ち寄せる一方で、守備を固める側の陸地側の兵士達にとってみればむしろ好都合で、向かってくる敵の一团に対しその火力を集中することができたようだ。

ボルトアクションをプレイする際にこの追加ルールを使用する場合はテーブル上に浅瀬・深淵の2つの水面エリア用意する必要があります。この水面のエリアは攻撃側プレイヤーの戦場の端となります。

MOVEMENT IN WATER 水中を移動する

DEEP WATER 水中（深淵）を移動する

深淵のエリアはゲーム中「水上輸送」か「水陸両用」のルールを持つユニットもしくは水中を移動できるスペシャルルールを持つユニット以外は移動できない地形として扱われます。（例としてボートや水陸両用車があてはまります。）

加えて以下の追加ルールが適用されます。

- ◆「水上輸送」または「水陸両用」のルールを持つビークル・車両が深淵エリアで移動不能になった場合、オーダーをこのビークルに出す場合に自動的に6インチ前方方向に移動する。
- ◆深淵エリアの海上にいるユニットをターゲットにした場合、-1のヒット修正がかかります。これは波によってボートが上下している状況を再現しています。プレイヤー同士が望むのであれば穏やかな波の状態を再現しているような形でこのルールを無視してゲームをプレイしても問題ありません。
- ◆「水上輸送」または「水陸両用」のルールを持たない輸送中のユニットが深淵エリアで移動ができない状況に陥ってしまった場合、浅瀬へと自体の移動距離で移動できるか試みる事が可能です。もしも届かなかった場合はそのユニットはすぐに全滅扱いとなります。

SHALLOW WATER 浅瀬を移動する

浅瀬のエリアは以下の追加ルールに加えてラフグラウンドとして扱われます。

インファントリーと「水上輸送」または「水陸両用」のルールを持つビークルがこのエリアを移動可能。

- ◆アーティラリーに分類されるユニットは浅瀬エリアを移動できない地形として扱われます。
- ◆インファントリーが水中を移動する場合、それ意外のアクションを取ることができません。
- ◆（例：アドバンスで水中を移動したら射撃はできない。）
- ◆水中にいるインファントリーユニットは常にオーダーテストに成功し、足止めもされることはありません。（つまりピンマーカーがつきません。）
- ◆水中にいるインファントリーユニットは小火器による射撃に対してハードカバーを得ることができます。これは波による浮き沈みを再現しています。また波の高低差によって普段恐ろしい威力を発揮するMG42さえ本領を発揮できないかもしれない。射撃武器は水面部分から3フィート離れたところから奥は波によってかき消されてしまうので、射程距離はその位置までとなる。
- ◆最終的にインファントリーユニットが浅瀬から抜け出した場合、そのユニットは追加でピンマーカーを1本追加で加えること。
- ◆水上輸送ビークルは陸地に侵入する際には船体の半分まで上陸したところで移動を終えること。そうしたら乗船していたユニットはその後上陸が可能です。

LANDING CRAFTS / 上陸艇

これから紹介する上陸艇のルールは第二次世界大戦中に使用された比較的多く使われた物をイメージして作成しました。どの国の戦力にも気軽に迎え入れてください。



D-Day Landings courtesy of Osprey Publishing

基本的には上陸艇も輸送車両と一緒に多いのですが、一部異なるところがあります。ゲーム開始時に各ユニットは乗船していなければなりません。加えて上陸艇がしっかりと浜のような急勾配ではない地形にたどり着かなければ乗船はできません。

LANDING CRAFT, PERSONNEL／パーソナルランディングクラフト

最も良く見受けられた上陸艇・パーソナルランディングクラフトはおそらくはヒギンズ・ボートであろう。このどこでも見ることができたビークルは合板で作られ、通常はアメリカの沼地で使用されていたボートのデザインを基に設計された物だ。このパーソナルランディングクラフトは1小隊もしくはジープに代表される軽車両を沖合から上陸する浜に兵を素早く上陸させることができた。このパーソナルランディングクラフトは二次大戦中におよそ20,000艘が生産された。

レクイジションポイント：40ポイント(新兵)・50ポイント(正規兵)・60ポイント(ベテラン兵)

武器：正面～左射界の中機関銃×1・正面～右射界の中機関銃×1

ダメージ値：6+

輸送人数：36人、またはジープ×1+16人

スペシャルルール

◆Waterborne／水上輸送：このルールを持つビークルは浅瀬エリアもしくは深淵エリアでのみ移動が可能で、それ以外はトラック型ビークルとして扱うこと。

◆Slow／低速

LANDING CRAFT, MECHANIZED／機甲上陸艇

様々なタイプの機甲上陸艇が存在したが、一般的に大部隊の兵を輸送するかビークルを直接浜へ上陸させるために設計されたものがほとんどであった。機甲上陸艇は2台の軽装甲車か1台の中戦車を輸送することができ、海上から浜へと上陸、侵攻する際に非常に有効的であった。

レクイジションポイント：100ポイント(新兵)・125ポイント(正規兵)・150ポイント(ベテラン兵)

武器：正面～左射界の中機関銃×1・正面～右射界の中機関銃×1

ダメージ値：7+

輸送人数：100人、もしくは軽装甲ビークル×2、もしくは装甲ビークル×1（ダメージ値9+以下のビークル）

オプション：両方の中機関銃を+20ポイントで重機関銃にアップグレード可能

スペシャルルール

◆Waterborne／水上輸送：このルールを持つビークルは浅瀬エリアもしくは深淵エリアでのみ移動が可能で、それ以外はトラック型ビークルとして扱うこと。

◆Slow／低速

◆Open topped／オープントップ