

砲撃戦闘結果表

砲撃セグメントの手順

- 照明弾発射／探照灯照射セグメント(夜間シナリオのみ)
- 砲撃セグメント
 - 目標艦決定ステップ
 - 砲撃艦命中判定ステップ
 - 目標艦損害判定ステップ
 - 目標艦追加打撃判定ステップ

砲撃が禁止される状況

- 回頭時に必要移動力以上の移動力を消費した艦艇(5,49項参照)
- 移動フェイス中に煙幕を展開した艦艇(14,57項参照)
- 4兵装打撃を受けている艦艇(11,14項参照)
- 追加打撃で砲撃(砲雷撃)不能の損害を被った艦艇(BH、EJ)

砲撃命中判定表

距離 サイの目	遠距離	中距離	近距離	記号の説明
0	2H	2H	2H	2H 2ヒット(2hit) H 1ヒット(1hit) 1/2H 1/2ヒット(1/2hit) — 効果なし(砲撃失敗)
1	2H	2H	2H	修正: 煙幕ヘクス越しの砲撃 +2(14,53項参照) レーダー砲撃(SGレーダーのみ) +2(14,3項参照) 島影に対するレーダー砲撃 +2(14,34項、14,42項参照) 集中砲撃の2隻目 +2、以後1隻増える毎に+1(9,72項参照、例外:14,15項) ※照射実行艦への砲撃には、集中砲撃の修正は適用しない。 2隻に対する分割砲撃 +2、以後1隻増える毎に+1(9,63項参照) 閃光のみにより視認した米艦艇への砲撃 +1(13,24項参照) 被照射艦／照射艦に対する砲撃 -2(14,15項参照) 火災発生艦に対する砲撃 -2(9,54項参照) 艦速0の艦艇に対する砲撃 -2 砲撃の制限 ・集中砲撃は同一の隣形内に属している艦艇同士でのみ可。 ・同一ヘクス内に両軍の艦艇がある場合は同一ヘクス内の敵の艦艇に対してのみ砲撃可。 ・両軍の艦艇がいるヘクスに対して、他のヘクスにいる艦艇は砲撃不可。 ・砲撃艦が同一ヘクスにいる目標艦を砲撃する場合は側面射界からの砲撃とする。
2	2H	2H	2H	
3	H	2H	2H	
4	H	H	2H	
5	½H	H	2H	
6	½H	H	2H	
7	—	½H	2H	
8	—	½H	H	
9	—	½H	H	
10	—	—	H	
11	—	—	½H	
12	—	—	½H	
13+	—	—	—	

砲撃損害判定表

比率=命中した砲撃艦の修正後の砲撃力の合計÷目標艦の防御力(端数切り捨て)

比率 サイの目	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1 以上
2	2W	2W	WP	WP	WP	WP	2WP	2WP	2WP	4W	4W
3	W	W	2W	2W	2W	WP	WP	WP	2WP	2WP	4W
4	W	W	W	W	2W	2W	2W	WP	WP	2WP	2WP
5	—	W	W	W	W	W	2W	2W	WP	WP	2WP
6	—	—	—	W	W	W	2W	2W	WP	WP	
7	—	—	—	—	—	W	W	2W	2W	2W	WP
8	—	—	—	—	—	W	W	2W	2W	2W	2W
9	—	—	—	—	—	—	W	W	2W	2W	
10	—	—	—	—	—	—	W	W	2W	2W	WP
11	—	—	W	W	W	W	W	2W	2W	WP	WP
12	W	W	W	2W	2W	2W	2W	WP	WP	WP	2WP

記号の説明	修正:
W 兵装打撃	2以上の兵装打撃の損害を被っている 砲撃力×1/2
P 推進打撃	2ヘクス以内から砲撃 砲撃力×2
— 効果なし	命中判定の結果が2H 砲撃力×2
	命中判定の結果がH 砲撃力×1
	命中判定の結果が1/2H 砲撃力×1/2
※1:5以下の比率の砲撃は自動的に失敗する。	

砲撃追加打撃判定表

追加打撃の判定は1打撃を被る毎に1回ずつ行う。

DD以外の艦種	DD(14,8項)	修正:
1d6	1~5 発生しない	1~4 発生しない 防御力が8以下 -1
6	発生する	5~6 発生する 防御力が18以上 +1

サイの目	損害項目	コードネーム略号	内 容
1	弾薬庫命中	MG	沈没
2	弾薬庫命中	MG	沈没
3	弾薬庫命中	MG	沈没
4	艦橋命中	BH	ゲーム終了まで砲雷撃不能 以降2ターン火災発生
5	方位盤破壊	FH	ゲーム終了までレーダー使用不能 砲撃命中判定+2
6	操舵室命中	RH	次ターン終了まで回頭不能 以降2ターン火災発生
7	発射管命中	TH	ゲーム終了まで雷撃不能 以降2ターン火災発生
8	発射管命中	TH	ゲーム終了まで雷撃不能 以降2ターン火災発生
9	通信室命中	SH	ゲーム終了まで旗艦能力を失う 以降2ターン火災発生
10	電路切断	EJ	ゲーム終了まで砲撃不能
11	機関室浸水	EH ₁	追加1推進打撃
12	機関室浸水	EH ₂	ゲーム終了まで航行不能
13	機関室浸水	EH ₂	ゲーム終了まで航行不能

聯合艦隊

Copyright© Ken Watanabe
Copyright© 2004, Sunset Games Co., Ltd.

艦種影響判定表

砲撃側 防御側	BB	BC	PB CB	CA	CL	DD
BB	—	—	—	1L	1L	1L
BC	1R	—	—	—	1L	1L
CB	1R	1R	—	—	—	1L
CA	1R	1R	1R	—	—	1L
CL	1R	1R	1R	—	—	1L
DD	1L	1L	—	1R	1R	1R

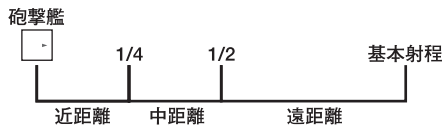
※該当する艦種がない場合はDDの欄を使用する。

記号の説明
1R 損害判定時の比率を右に1列ずらす
1L 損害判定時の比率を左に1列ずらす
— 修正なし

修正:
近距離射程からの砲撃は砲撃側の列を1列左にずらす

制限
砲撃艦が2艦種以上の場合は常に防御側に有利になる艦種で判定する。

砲撃射界



レーダー

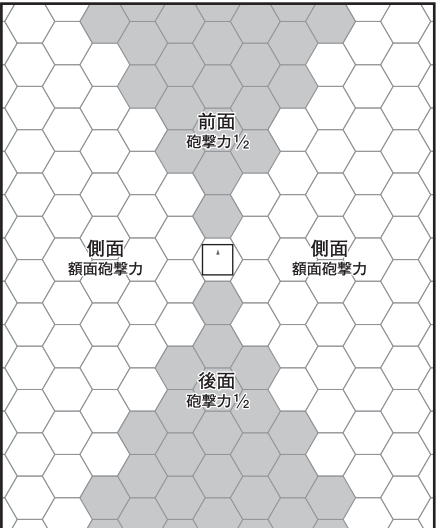
レーダーの視界: 15ヘクス以内(全周方向)

レーダーの種類:
 SGレーダー レーダー砲撃は命中判定のサイコロの目に+2の修正が適用される
 FCレーダー 夜戦時でも15ヘクス以内ならば通常と同じように砲撃を行える。

雷撃にはレーダーの種類は影響を及ぼさない。

・島影に対する艦艇に対するレーダー砲撃は、命中判定時に+2の修正が追加で適用される。
 ・2W以上の損害、方位盤破壊(FH)の損害を被った艦艇はレーダーを使用できない。

砲撃射界



雷撃戦闘結果表

聯合艦隊

Copyright© Ken Watanabe
Copyright© 2004, Sunset Games Co., Ltd.

雷撃命中判定表

数値は魚雷の命中本数

サイの目 雷撃力	0	1	2	3	4	5	6	7+
1~5	3	3	2	2	1	1	1	
6~10	3	2	2	2	1	1		
11~18	2	2	2	1	1	1		
19~26	2	1	1	1	1	1		
27~34	2	1	1	1	1			
35~42	1	1	1	1				
43~50	1	1	1	1				
51+	1	1	1					

命中判定の手順	修正:
1. 雷撃力の算出	目標艦の前面射界から魚雷を発射 +1
2. 命中魚雷本数の決定	目標艦の後面射界から魚雷を発射 +2
3. 損害判定	15ヘクス以上離れたヘクスから魚雷を発射 +1
4. 追加打撃の判定	目標艦の防御力が18以上 -1

諸制限

- 艦艇と魚雷双方の移動の結果、同じ移動フェイス中に同じヘクスに双方が存在した場合に命中判定を行う(双方の移動開始時のヘクスも含む)。
- 同じ魚雷と同じ艦艇が複数ヘクスで命中する可能性がある場合は命中判定は最も魚雷発射ヘクスに近いヘクスで1回のみ行う。
- 同じ魚雷が複数の艦艇に命中する可能性がある場合は命中判定は魚雷発射位置に最も近い艦艇から順番に行う。
- 同じヘクスに複数の艦艇がいる場合、各艦艇毎にサイコロを1個ずつ振り、より大きい目を出した艦艇から命中判定を行う(同じヘクスサイドに接している両側のヘクスにいる艦艇も同じ)。

雷撃損害判定表

命中した魚雷1本につき1回ずつ判定する。

サイの目 防御力	1	2	3	4	5	6+
1~5	5P	3P	3P	3P	2P	不発
6~10	5P	3P	3P	3P	2P	不発
11~17	4P	3P	3P	2P	2P	不発
18~25	3P	3P	2P	2P	1P	不発
26~32	3P	2P	2P	2P	1P	不発
33+	3P	2P	2P	1P	1P	不発

※結果は目標艦が被る推進打撃

衝突 -1
※衝突判定セグメントに、2隻以上の艦艇が同一ヘクス内に存在している場合は衝突の可能性あり(14,6項参照)。

雷撃の手順

- 魚雷発射パターンの決定
- 魚雷移動ステップ
- 命中判定ステップ
- 損害判定ステップ
- 追加打撃判定ステップ

発射パターン諸元

雷撃実行艦の位置座標

- 地図盤の記号
- ヘクスナンバ-
- 艦首の向き

魚雷発射の発射諸元

- 雷撃実行艦(右舷、左舷の区別)の略号
- 魚雷発射パターン
- 使用する魚雷発射管の略号
- 総魚雷数

雷撃実行艦の略号
右舷:S(Starboardの略)
左舷:P(Portの略)

魚雷発射管の略号
艦中央魚雷発射管: C
右舷魚雷発射管: S
左舷魚雷発射管: P

魚雷の速度と射程

	速度	射程
日本海軍93式魚雷	8	24ヘクス
その他の魚雷	6	9ヘクス

雷撃力算定式

雷撃力=目標艦速×魚雷種類係数×魚雷本数係数

目標艦艦速	目標係数	魚雷種類	魚雷種類係数	魚雷本数	魚雷本数係数
0	1	日本93式	1	1~3	5
1~2	2	その他の魚雷	2	4~6	4
3~4	3			7~10	3
5	4			11~15	2
6	5			16+	1
7+	6				

次発装填

日本海軍の次発装填能力を有する艦艇のみ
次発装填 完全4ターンが必要(5ターン目以降から再雷撃可)

雷撃追加打撃判定表

追加打撃の判定は1打撃を被る毎に1回ずつ行う。

	結果	修正:
1d6	1~5 発生しない	防御力が6以下 -1
6	発生する	防御力が18以上 +1

サイの目	損害項目	コードネーム略号	内 容
1~3	船体切断	HC ₁	沈没
4~5	船体切断	HC ₂	最大艦速1/2低下
6	弾薬庫浸水	MH	追加1兵装打撃
7	缶室浸水	KS	艦速0に低下し、次ターン終了時まで航行不能
8	舵機故障	RJ ₁	次ターン終了まで回頭不能
9	電路切断	EJ	ゲーム終了まで砲撃不能(回復あり)
10~11	舵機故障	RJ ₂	ゲーム終了まで回頭不能
12~13	機関室浸水	EH ₁	追加1推進打撃

雷撃射界

