

# 雷撃戦闘結果表（簡易版）

# 聯合艦隊

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

## 雷撃の手順

- 雷撃目標艦の決定 (魚雷発射フェイス)
- 命中判定ステップ (魚雷発射フェイス)
  - 艦速係数の算出
  - 基本命中魚雷数の決定
  - 命中魚雷数の決定
- 損害判定ステップ (魚雷発射フェイス)
- 追加打撃判定ステップ (魚雷発射フェイス)

**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

## 艦速係数表

目標艦艦速	艦速係数
0	1
1	2
2~3	3
4~5	4
6	5
7+	6

## 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

## 基本命中魚雷数判定表

発射管数 射程×艦速係数	1~3	4~6	7~9	10~12	13~15	16+
	1~5	5	7	9	9	10
6~10	4	6	8	8	9	10
11~15	3	5	7	7	8	9
16~20	2	4	6	6	7	8
21~30	1	3	5	5	6	7
31~40		2	4	4	5	6
41~55		1	2	3	4	5
56~70			1	2	3	4
71~90			1	1	2	3
91~110					1	2
111~130					1	1
131+						1

## 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

**修正:**  
目標艦の前面から魚雷を発射 +1  
米海軍の魚雷 +2  
93式魚雷 ±0  
その他の魚雷 +1

**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)。

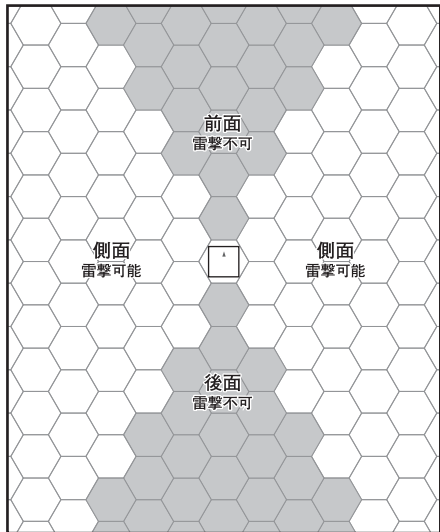
## 雷撃追加打撃判定表

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 <sub>1</sub>	沈没
4~5	船体切断	HC <sub>2</sub>	最大艦速低下
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 <sub>1</sub>	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 <sub>2</sub>	ゲーム終了まで回頭不能
12~13	機関室浸水	EH <sub>1</sub>	追加1推進打撃

## 雷撃射界



## 回頭必要移動力

艦種	艦速	DD (14.8項)			PB, CA, CL			その他の艦種		
		1-2	3-5	6-	1-2	3-5	6-	1-2	3-5	6-
回頭タイプ	1ヘクスサイド	0	0	1	0	0	1	1	1	1
	2ヘクスサイド	1	1	1	1	1	2	1	2	-
	3ヘクスサイド	1	-	-	1	-	-	-	-	-

**記号の説明:** # = 回頭に最小限必要な移動力 - = 回頭は実行不可能 ※回頭に最小限必要な移動力より多くの移動力を消費した艦艇は直後の砲撃不可(5.49項)。

## 艦速の増減

艦種	PB, CA, CL, DD (14.8項)	その他の艦種
増速	+5	+3
減速	-4	-2

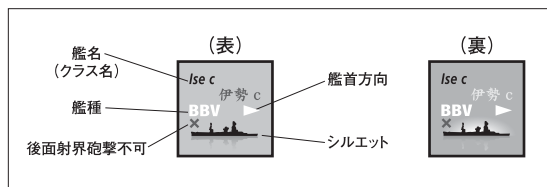
## 衝突判定表

同一ヘクスにいる艦艇は他の全ての艦艇 (敵味方を問わず) に対して、それぞれ衝突したか否かを判定する。

2d6	
10-	回避
11+	衝突

**損害:**  
・損害は雷撃損害判定表を使用して判定する。  
・損害判定のサイコロの目に-1の修正を適用する。  
・追加打撃は発生しない。

## 駒の例



## データブックの数値の見方

砲撃力	Sunset	25	a	45	砲撃基本射程	データコード
艦艇名	サンセット	5	8	5	右舷魚雷発射管数	次発装填能力符号
艦艇種別	BB	19		8	最大艦速	中央部魚雷発射管数 (両舷へ発射可能)
左舷魚雷発射管数					防御力	

## 視認条件一覧表

### 視認の判定

基本視界内にあり、照準線 (LOS) を設定できれば視認可。

昼戦シナリオの場合は1の条件のみ満たしていれば視認可。  
夜戦シナリオの場合は1~7の条件のうち、いずれか1つを満たしていれば視認可。

- 基本視界内に視認の対象となる艦艇がいる。
- 視認の対象となる艦艇に閃光マーカーが置かれている。
- 視認の対象となる艦艇に火災マーカーが置かれている。
- 視認の対象となる艦艇に照射マーカー、または被照射マーカーが置かれている。
- 視認の可否を判定する艦艇がレーダーを装備していて、視認の対象となる艦艇がそのレーダーの視界内にある。
- 視認の対象となる艦艇がシルエット (8.3項参照) の条件を満たしている。
- 視認の対象となる艦艇が照明弾 (14.2項) の照射範囲内にある。

## 保護水準値一覧表

	1打撃毎に	沈没
BB/BC	5	50
CB/PB	4	40
CA	3	30
CL	2	20
DD/DE	1	10
その他の艦種	0	0

## 旗艦記号

記号の説明

- ▲ 艦隊旗艦
- ▶ 戦隊旗艦 / 駆逐隊旗艦
- ▷ 次席艦隊旗艦

## 独航艦回頭判定表

旗艦から4ヘクス以内にあり、同じ艦速で同じ方向の艦艇は艦隊を組んでいる。  
艦速が7以上の艦艇は自動的に独航艦となる。

**単縦陣:** 旗艦と連続したヘクスで一列縦隊を組んで、旗艦と同じ艦速にある。  
**単横陣:** 旗艦と連続したヘクスで一列横隊を組んで、旗艦と同じ艦速、同じ方向にある。

1	1ヘクスサイド (60°) 左へ回頭
2~5	回頭しない
6	1ヘクスサイド (60°) 右へ回頭

## 打撃影響表

※半減時の端数は全て切り捨て

兵装打撃	
1W	影響なし
2W	砲撃力半減、探照灯破壊、レーダー破壊
3W	雷撃不能
4W	砲撃不能
5W	沈没

推進打撃	
1P	影響なし
2~3P	最大艦速半減
4P	航行不能
5P	沈没

## 回復判定表

1d6	
1~5	回復しない
6	1推進打撃を回復

## 夜戦時の視認範囲マトリクス (夜戦シナリオのみ)

		視認手段	
		目視	レーダー
被視認側	通常	基本視界ヘクス数	15ヘクス
	島影内	5ヘクス	7ヘクス
	照明弾の照射範囲 閃光マーカー 火災マーカー 照射マーカー 被照射マーカー	35ヘクス (島影の影響なし)	
	シルエット	35ヘクス (光源から LOS、島影の影響なし) ※光源: 照明弾マーカー、閃光マーカー、火災マーカー	