

日本語解説書

1.0 はじめに	2
2.0 ゲームの構成品	3
3.0 セットアップとゲームプレイ	4
3.1 戦役	4
3.2 新たな戦役ゲームのセットアップ	4
3.3 任務前セットアップ	4
4.0 ゲームの基本	4
4.1 ゲームの目的	4
4.2 ゲーム・スケールと勝利条件	4
4.3 PT ボートの速力と戦略マップ上の移動	4
4.4 配備攻勢哨戒ゾーン内の時間消費	4
4.5 航空哨戒、沿岸砲、船団遭遇	4
4.6 戦闘の目標と射撃	5
4.7 PT ボートの移動と速力/方向転換	5
4.8 PT ボートのフォーメーション・ルール	7
4.9 PT ボートの帰還任務	7
4.10 PT ボートの無力化/沈没	7
4.11 PT ボートの損傷/沈没と交換	7
4.12 乗組員の重傷/戦死(KIA)	7
5.0 赤痢	7
6.0 乗組員の特殊技能	8
7.0 プレイのシークエンスー任務の例	8
8.0 勲章	12
9.0 ゲーム・カウンター・ガイド	13
デザイナーズ・ノート	17
推奨図書	17
Game Credits	17
選択複数プレイヤー・ルール	17

Devil Boats: PT Boats in the Solomons は、ソリテア、戦術級ウォーゲームです。指揮官としてのあなたは、1943 年夏季中のソロモン 群島における日本軍に対する夜間任務で、US 海軍第4PT ボート戦隊を率いることになります。

スマート、高速、重武装の US 海軍 PT ボートは、突然どこから ともなく現れ、重大な損害を与え、再び素早く宵闇の中に消えていく能力から、間もなく日本軍によって「悪魔のボート」の綽名を冠せられました。1942 年のダグラス・マッカーサーの脱出から南太平洋の島嶼における血生臭い海上戦闘、最後に 1945 年の US 部隊のフィリピン帰還を通して、第二次世界大戦中の南太平洋戦役で PT ボートが演じた役割は、小さいながらも重要なものでした。

Devil Boats: PT Boats in the Solomons は、ニュー・ジョージア群島での日本軍部隊に対する戦役中で US 部隊が北進する、1943 年 7  $\sim$  9月を扱います。 あなたは PT ボート指揮官として、レンドバ島の PT 基地から 4 隻までの PT ボートを率います。 あなたの主要な最終目標は、日本軍による包囲下の島々への部隊や補給品の輸送を妨げるため、できるだけ多数の日本軍ハシケを沈めることを試みます。

ただし、言うは易すし行うは難しで、敵の航空哨戒と遭遇する日本軍駆逐艦があなたとその戦隊を撃沈するために全力を挙げることになります。しかも、日本軍ハシケを沈めることが容易だとは思わないでください。これらは武装されて非常に強靭で、撃沈するために PT ボートの数百発或いは数千発の弾丸命中を要します。多くの場合、これらは闇の中に逃れました。

あなたは、ときには撃墜された連合軍搭乗員の救助、沿岸監視員への補給物資の輸送、敵補給集積所の攻撃といった特殊任務を命ぜられます。ただし、隠匿された敵の機関銃陣地や沿岸砲が、あなたのボートが沿岸線に接近するのを待ち構えているかもしれないので注意してください。あなたやあなたの戦隊が直面しそうなその他の災厄は、悪天の激浪、座礁、多数のランダム・イヴェントです。

Devil Boats: PT Boats in the Solomons は、12名の個別 PT ボート乗組員をモデル化します。彼らは負傷し、戦死し、マラリアで倒れるかも知れません。ただし、長く生き残れば、その技能が向上します。ゲームは、無線機、レーダー、機関、砲、排水ポンプ等の個別 PT ボートの装備品や構成内容もモデル化します。これらの構成品は、恒久的な機能不全、損傷、破壊状態になるかもしれず、あなたの PT 戦隊に早期の哨戒終了を強要し、あなたのボートの一隻を無力化すらします。PT 戦隊の運用もモデル化され、あなたが PT ボートの割当や修理を管理することを認めます。

PT ボート戦隊の指揮官として、あなたの究極のゴールは、3ヵ月間を生き延び、自身が多くの損害を被らずに、可能な限り多数の敵日本軍部隊を撃破することです。ただし、無謀なプレイで多数のPT ボートを失うと、あなたは更迭されて合衆国に送還されるか、又は軍法会議にかけられるので注意してください! 功績を上げれば、あなたは叙勲されることになります。

Devil Boats: PT Boats in the Solomons は、細部までデザインされていますが、以前にウォーゲームの経験がない新たなプレイヤーでさえ、接することが可能に留めています。ゲームプレイは、複雑なルールの塊を記憶する必要を避けることで非常に合理的で、それでいて一定の難易度と何度でもプレイできる予測不能さを持ちます。大部分の哨戒は  $15\sim30$  分で完了し、もしも複数の敵船団に遭遇したら、しばしば1時間の哨戒になります。プレイを短時間で終わらせるための、 $1\sim2$ ヵ月間の中期戦役ゲームも用意されています。一つ確かなのは、2つの同じ任務がプレイされることはありません!

#### ゲーム内容物のリスト

- ールールと表の冊子
- -戦略マップ・ボード
- -乗組員配置ボード
- -戦闘ボード
- -特殊任務ボード
- -PT ボート損傷 Log
- 日本軍ハシケ状態シート
- -特殊任務/日本軍駆逐艦状態シート
- -PT ボート戦隊状態シート
- -PT ボート修理期間シート
- -乗組員状態シート
- -戦役 Log シート
- ーカウンター・シート
- 2つの六面体サイコロ、4つの十面体サイコロ、1つの4面体サイカー
- 一消せるマーカー



これは、ボックス内に含まれる全てのゲーム構成品の基本リストです。:

#### a. 表冊子 [Tables Book]

この冊子は、ゲームで使用する全ての表から成ります。注記されない限り、表はアルファベットとプレイ中の順番に従っています。

#### b. 戦略マップ・ボード [Strategic Map board]

このゲーム・ボードは、ソロモン群島のニュー・ジョージア諸島をあらわし、割当てられた目標ゾーンの往来を管理する PT 戦隊の移動場所です。プレイヤーが叙勲している勲章もここに表示されます。



#### c. 乗組員配置ボード [Crewmen Placement board]

このゲーム・ボードは、あなたの US 海 軍エルコ社製 80 フィート PT ボートの上 甲板と内部区画をあらわします。 PT ボート乗組員、便乗者、補給品、一定の損傷カ ウンターがこのボード上に置かれます。



#### d. 戦闘ボード [Combat board]

このゲーム・ボードは、PTボート戦隊と日本軍駆逐艦やハシケとの水上戦闘が発生する場所です。日本軍航空哨戒の遭遇もここで発生します。



#### e. 特殊任務ボード [Special Missions board]

このゲーム・ボードは、PTボートの特殊任務が実行される場所です。

沿岸砲や機関銃陣地とのPTボートの戦闘もここで発生します。



#### f. PT ボート損傷 Log [PT Boat Damage Log]

このシートは、PT ボート戦隊が受け得る損傷を管理する場所です。左手のコラムは、PT ボート#1システムと装備品をあらわします。上右手の区画は、任務中にPTボート#2~#4が受け得る損傷をあらわします。各チェック・ボックスは、受けた1損傷ポイントをあらわします。PTボート#1~#4の魚雷消費もここで管理されます。攻勢哨戒ゾーン・チェック・ボックス内のターン消費は、戦略マップ上の赤いゾーン内で消費した各ターンについて、任務毎に最大4までマークされます。

#### g. 日本軍ハシケ状態シート [LIN Barge Status Sheet]

このシートは、日本軍の航空機又はハシケが受けた損傷を管理する場所です。各チェック・ボックスは、1損傷ポイントをあらわします。最下部は、ハシケ船団の規模と完了した戦闘ウェーブを管理できます。

#### h. 特殊任務/日本軍駆逐艦状態シート [Special Missions/LJN Destroyer Status Sheet]

このシートは、日本軍の航空機、補給集積所、駆逐艦が受けた損傷を管理する場所です。各チェック・ボックスは、1損傷ポイントをあらわします。最下部は、駆逐艦船団の規模と完了した戦闘ウェーブを管理できます。

#### i. PT ボート戦隊状態シート PT Boat Squadron Status Sheet

このシートは、あなたの PT 戦隊状態を管理する場所です。予備 の PT ボートも含まれ、もしも他の PT ボートが修理中又は沈没したら満たすことができます。

#### i. PT ボート修理期間シート [PT Boat Repair Times Sheet]

このシートは、PT ボート#1~#4 が受けている損傷についての修理期間を計算する場所です。

#### k. 乗組員状態シート [Crewmen Status Sheet]

このシートは、あなたの PT ボート乗組員の現行状態を管理する場所です。

#### 1. 戦役 Log シート [Campaign Log Sheet]

このシートは、戦役ゲーム中の各夜間哨戒又は特殊任務を管理する場所です。

#### m. カウンター・シート [Counter Sheet]

この両面刷カウンター・シートは、様々なゲーム・ボード上で使用される競技用コマの全てを含みます。カウンター・リストの説明については、このルール・ブックの9.0項(p.13)を参照してください。

#### n. サイコロ [Dice]

ゲームには、2つの六面体サイコロ、4つの十面体サイコロ、1 つの4面体サイが含まれます。

ゲームの表が 1D10 と述べるとき、これは一度に1つの十面体サイを振ることを意味します(1~10)。他の例としては2D10で、一度に2つの十面体サイコロを一緒に振り、それらを合計することを。意味します(1~20)。ランダム・イヴェント表 A-9 は、1D10+1D10 の目を一緒にし(1~100)、1~100 の合計を要求します。これは、2つの十面体サイコロを振り、黒サイが 10 の位で白サイが1の位を意味します。例えば、1D10+1D10を一緒に振ります。黒サイがゼロで白サイが4を振りました。これは4の結果になります。別の1D10+1D10の例で、黒サイが8で白サイが1であると、81の結果になります。0+0の結果は、常に100に相当します。

#### o. 消せるマーカー [Erasable Marker]

この消せるマーカーは、2枚のラミネート・ゲーム・シート上で様々なボックスをマーク・チェックするために使用します。

もしもこれらのパーツが欠損していたら、下記へ連絡してください。

Compass Games LLC

PO Box 278

Cromwell, CT 06416 sales@compassgames.com



#### 3.1 戦役 [Campaigns]

Devil Boats には、合計で3つのゲーム戦役があります。: 短期、中期、長期です。短期戦役は 1943 年 9 月 1 日に開始し、中期戦役は 1943 年 8 月 1 日に開始し、長期戦役は 1943 年 7 月 1 日に開始します。全3つの戦役は、1943 年 10 月 1 日に終了します。各戦役の終了時(又はもしもあなたの 1 戦隊指揮官(艇長)が更迭されるか戦死したら)、あなたの合計勝利ポイントを加え、表 1 上で最終得点をチェックします。

#### 3.2 新たな戦役ゲームのセット・アップ [New Campaign Game Setup]

新たなゲームを最初に開始しているとき、どの戦役(短、中、長期)をプレイするのか決めます(上記 3.1 項を参照)。次に、各 12 の PT ボート乗組員配置について乗組員命名表 K 上でサイを振り、乗組員状態シート上に名前を入れます。次に、適用可能な全ての乗組員特殊技能について振ります(p.8 ルール 6.0 項を参照)。各乗組員の初期戦役開始時期も書き込みます。次に、PT ボート戦隊状態シート上で全5隻の PT ボートを「使用可能「'available'」」でチェック・マークします。

#### 3.3 任務前のセット・アップ [Pre-Mission Set-up]

各任務の開始時、この夜いずれか一人の乗組員がマラリアで倒れるか判定するため、表 A-0 上で一度に 2D10 を振ります。もしもある乗組員がマラリアをうつされたら、常勤務から永久に取り去られ、直ちに補充されなければなりません(新たな戦役ゲームを開始する最初のとき、又は PT#1 乗組員が重傷又は戦死してゲームプレイから取り去られるとき、乗組員の特殊技能について振ります)。

次に、当夜の任務についての天候状況を判定するため、表 A-1 上でサイを振ります。結果は、任務全体について戦略マップ・ボード上の各航路ゾーン・ボックス内で、同じ天候に遭遇することを意味します。

次に、当夜の任務を判定するため表 A-2 上でサイを振ります(少なくとも2隻の使用可能 PT ボートが使用可能でなければ、この夜の任務はありません)。ここで、戦略マップ上の PT 戦隊が割当てられた赤いゾーン・ボックス番号内に任務目標ゾーン・カウンターを置きます。もしも沿岸監視員の移送又は補給品輸送の特殊任務が割当てられたら、乗組員配置ボード上の一致するボックス内に沿岸監視員又は補給品のカウンターのどちらかを置きます。

次に、任務のタイプに依存して、戦略マップ・ボード上のPT戦隊ボックス番号 $1\sim4$ に一致している数の使用可能なPTボート・カウンターを置きます(修理中のPTボートは、任務に参加できません)。

## 注釈: PT ボート#1 は、戦隊指揮官のボートであるため、任務中は常に存在します。

もしもプレイヤーが勲章を叙勲していたら、戦略マップ・ボード 上の一致する勲章ボックス内にそれらを置きます。



#### 4.1 ゲームの目的 [Object of the Game]

PT ボート戦隊指揮官は、第二次世界大戦中の US 海軍に従事しているため、あなたの最終目的は 1943 年中の 1 ~ 3ヵ月間に、あなたとあなたの戦隊仲間が敵占領下の領土を夜間哨戒し、可能な限り多数の日本軍輸送ハシケを撃沈し、同時に多数の PT ボートを失うことなく生き残ることですーもちろん、あなた自身の命も!

#### 4.2 ゲーム・スケールと勝利条件 [Game Scale and Victory Conditions]

各任務は、一夜(ほぼ海上での8~10時間)をあらわします。

あなたが選択した戦役にかかわらず、もしもあなたが指揮に留まって十分長く生き残ると、常にゲームは自動的に 10 月1日で終了します。この日付後、全ての勝利ポイントを合計し、表J~行きます。そこで、あなたは最終戦役パフォーマンスの結果を知ることができます。

#### 4.3 PT ボートの速力と戦略マップ上の移動 [PT Boat Speed and Movement on Strategic Map]

戦略マップ・ボード上の各色付ゾーン内の PT ボート戦隊の速力は、もしも非損傷状態であると常に中(巡航速力)と見なされ、新たな色ゾーン(グリーン、イエロー、レッド)内への PT ボートの移動は、ターン毎に一度のみ行うことができます。 PT ボートは、もしも不全状態又は機関修理を試みている、2基の機関が機能不全の PT ボート#1、4損傷ポイントを受けた PT ボート#2~#4(システム又は浸水)場合にのみ、戦略マップ上でアイドル速力であることができます。 曳航されている PT ボートは、戦略ボード上で常に低速力で航行し、各ゾーン内で2ターンを消費しなければなりません。プレイのし易さの理由で、PT ボートは戦略マップ・ボード上では高速力で航行できません。ただし、もしも敵の航空哨戒によって攻撃され、航空機の発見に成功したら、もしも PT 戦隊がそれを認める損傷状態で、しかも海上状態が3以下であると、PT 戦隊は航空機の攻撃前に高速力へ加速できます。

#### 4.4 割当てられた攻勢哨戒ゾーン内の時間消費 [Time Spent in Assigned Offensive Patrol Zones]

標準攻勢哨戒任務について、いったん戦略マップ・ボード上で割当てられたレッド・ゾーンに進入すると、PT 戦隊は基地〜帰還しなければならない前の敵船団の捜索において、ゾーン内で最大4ターンを消費できます。夜が明けるため、PT 戦隊は割当てられた攻勢哨戒レッド・ゾーン内で、4ターンを超えて捜索ができません。

#### 4.5 航空哨戒、沿岸砲、船団の遭遇 [Air Patrol, Shore Gun, and Convoy Encounters]

沿岸砲/MG 陣地と船団戦闘の両方は個別に発生し、決して同時に同じゲーム・ボード上で発生せず、一方で航空哨戒戦闘はいかなるタイプの遭遇中にも起こり得ます。

例: PT 戦隊が、戦略マップ・ボード上で割当てられたレッド・ゾーン1内で攻勢哨戒中です。航空哨戒の接触は起こりませんが、次に表で振って敵の船団に遭遇します。同じゾーン内で沿岸砲接触についてサイを振る前に、全ての船団戦闘を完了させなければなりません。もしも攻勢哨戒で船団又は沿岸砲の接触回避を選択すると、

直ちに割当てられたレッド・ゾーンを離れ、1ターンについて連結しているイエロー・ゾーン内に留まり(必要な全てのサイ振りを行って)、次いで割当てられたレッド・ゾーンに再進入できます。次いで、全ての航空哨戒、船団、沿岸砲の接触チェックを再び行うことができます。もしも特殊任務で割当てられたレッド・ゾーン内にあると、レッド・ゾーンを離れて再進入することで沿岸砲接触を回避できません。

#### 4.6 戦闘の照準と射撃 [Combat Targeting and Gunfire]

各 PT ボートの砲は、戦闘ラウンド毎に一度のみ射撃できます(例外: もしも迅速弾薬装填手ランダム・イヴェントが振られるか、又は弾薬装填手が古参であると、その砲について戦闘ラウンド毎に2射撃が可能です)。

ゲーム・プレイ進捗のため、Devil Boats は個別の砲弾薬を管理しません。全てのPTボートと敵ユニットは、戦闘中常にその砲で射撃するために十分な弾薬を持つと見なされます。ただし、ゲームは個別のPTボート魚雷を管理します。いったん発射したら、魚雷カウンターは乗組員配置ボードから取り去られ、PTボート損傷Log上のチェック・ボックスがマークされます、

## 注釈:ハシケは奥水が浅いため、PT ボートは敵のそれを魚雷で攻撃できません。敵の駆逐艦のみが魚雷で攻撃され得ます。

良 [Good] 天候では、PT ボートは戦闘と特殊任務ボード上で、遠、中、短距離ゾーンから敵の水上又は砲ユニットを火器で射撃できます。不良 [Poor] 天候では、PT ボートは中、短距離ゾーンからのみ敵の水上又は砲ユニットを火器で射撃できます。悪 [Bod] 天候では、PT ボートは近距離ゾーンからのみ敵の水上又は砲ユニットを火器で射撃できます。敵ユニットが PT ボートを射撃するためには、上記と同じルールを適用します。

## 4.7 PT ボートの移動と速力/方向の変換 [PT Boat Movement and Speed/Direction Changes]

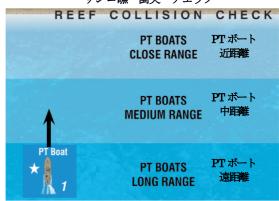
PT ボートは、もしも海上状態が3以下でしかも損傷状態が認めると、低、中、高速力で航行できます。もしも海上状態が4又は5であると、PT ボートは低、中速力でのみ航行できます。高速力は不可です。

戦闘と特殊任務ボード上の最初の戦闘ラウンド中、もしも良天候であると PT 戦隊は遠距離で開始します。もしも不良天候であると中距離ゾーンで開始し、悪天候であると近距離ゾーンで開始します。最初の戦闘ラウンド中の遠、中、近距離ゾーン内への PT ボート・カウンターの配置は、常に1移動としてカウントします。例えば、もしも良天候で PT 戦隊が最初の開始時から高速力に決めたら、PT ボート・カウンターは最初に遠距離ゾーン内に置かれ、次いで直ちに中距離ゾーン内へ、次いで再び近距離ゾーン内へ移動します一全てが最初の戦闘ラウンド中です。各ラウンドの全ての索敵チェックと砲戦闘は、PT 戦隊が各ラウンドにその最終移動を完了した後にのみ開始されます。

速力/方向の変換、戦闘と特殊任務ボード上の異なる距離ゾーン 内への移動は、新たな各戦闘ラウンドの開始時に一度のみ行うこと ができます。方向変換は、戦闘又は特殊任務ボード上で PT 戦隊が 旋回して船団又は沿岸砲/MG ユニットに舳先を向けるか又は外す ことをあらわします。 低速力で方向変換を行っているとき、PT ボートは同じ戦闘ラウンドに新たな距離ゾーンへ進入できません。もしも PT 戦隊が高速力で方向変換を行うと、旋回移動は現行距離ゾーン内で発生し、次いで戦隊は次の2つの距離ゾーン内へ移動します。中速力で方向変換を行っているとき、同じ戦闘ラウンド中に2つの新たな距離ゾーンへの進入は不可能です。PT ボートは、各戦闘ラウンドに同じ距離ゾーン内に留まるか(速力にかかわらず)、又は各戦闘ラウンドに新たな距離ゾーンに進入する(速力に依存して)のどちらかの選択肢を持ちます。損傷を受けるか、又は収容/移送/補給品輸送の特殊任務でない限り、全ての PT ボートは残る全ての戦闘ラウンドの期間について、同じ距離ゾーン内に一緒に留まることが望まれます。

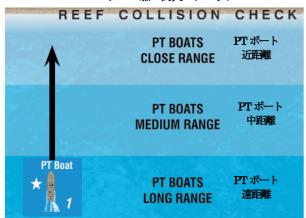
戦闘と特殊任務ボード上で、低速力で航行しているとき、もしも 方向変換が実行されなければ、PT 戦隊は戦闘ラウンド毎に新たな 1距離ゾーン内へのみ移動できます。中速力で航行しているとき、 もしも方向変換が実行されなければ、PT 戦隊は戦闘ラウンド毎に 新たな2距離ゾーン内へ移動できます。高速力で航行しているとき、 もしも方向変換が実行されなければ、PT 戦隊は戦闘ラウンド毎に 新たな3距離ゾーン内へ移動できます。例えば、あるPT戦隊が最 初の戦闘ラウンドを遠距離ゾーン内で、高速力で航行中に開始し、 次いで直ちに中距離ゾーン内へ移動します。中距離ゾーンへ進入し た後、プレイヤーはその戦闘ラウンドについて通常と同様に全ての 戦闘結果表上でサイを振ります (PT ボートの速力は、移動が完了 した後の戦闘ラウンド全体が中又は高速と見なされます)。 もしも PT 戦隊が中距離ゾーン内で、高速力で航行しており、戦闘退避(敵 ユニットから離れる)を試みていると、戦隊は最初に遠距離ゾーン に進入し、次いで直ちにボードを退出します。更なる表のサイ振り は発生せず、エリアを脱して全ての戦闘が終了したものと見なされ ます。

#### サンゴ礁 衝突 チェック



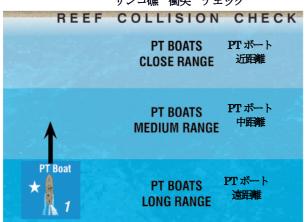
中速力-第1戦闘ラウンド(最大移動)

サンゴ礁 衝突 チェック



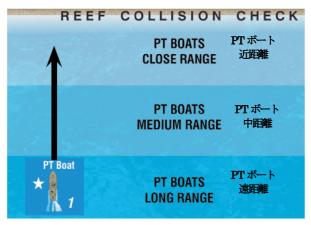
高速力-第1戦闘ラウンド(最大移動)

サンゴ礁 衝突 チェック



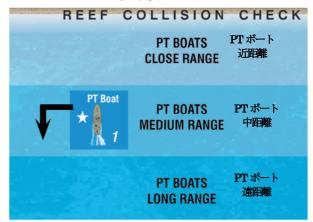
低速力- (最大移動)

サンゴ礁 衝突 チェック



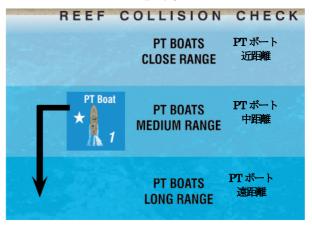
中速力一(最大移動)

サンゴ礁 衝突 チェック



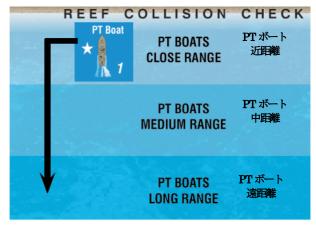
低速力一方向変換(最大移動)

サンゴ礁 衝突 チェック



中速力一方向変換(最大移動)

サンゴ礁 衝突 チェック



高速力-方向変換(最大移動)

#### 4.8 PT ボートのフォーメーション・ルール [PT Boot Formation Rules]

敵船団との戦闘中、戦隊内の全 PT ボートは、フォーメーション内 (同じ距離ゾーン) に留まることが望まれます。 ただし、以下の条件は例外です。:

- 1. PT ボートが無力化されて移動できない。
- 2. PT ボートが重損傷状態。この状況下で、損傷した PT ボートはフォーメーションを崩して別の距離ゾーン(おそらくは遠距離)へ向かうことができますが、もしも全ての戦闘/ウェーブが終了した後に戦隊と共に留まることを望むと、そのゾーン内に留まらなければならず、戦闘から離脱できません。 PT ボートは、もしも任務を中止して戦隊から永久に離れる場合にのみ、戦闘から離脱できます。もしもそれを行っていると、損傷した PT ボートは戦闘から早期に離脱して任務を中止する前に、遠距離ゾーンを通過しなればなりません。

PTボート戦隊指揮官として、PTボート#1は決して他のPTボートなしで戦闘を離脱して任務を中止できません。もしもPT#1が戦闘から離脱して任務を中止すると、全てのPTボートが一緒に離脱して中止しなければなりません。PTボート#1なしで戦闘から離脱して任務を中止しているPTボート#2~4は、後にフォーメーションに復帰できません。収容/移送/補給品輸送の特殊任務中、PTボート#1が近距離ゾーン内で任務の完遂を試みている間、二番目のPTボートがフォーメーションを崩して、中又は遠距離ゾーン内で待機できます。それを行うことで、サンゴ礁衝突と敵砲火から命中を受ける可能性が減じます。

#### 4.9 PT ボートの任務中止 [PT Boat Abort Mission]

単一の PT ボートは、任務中のいずれかのときに、何らかの理由で中止できます。戦闘中に任務を中止するためには、中止している PT ボートは、戦闘エリアを離れるために遠距離ゾーンに進入して次いで退出(速力に依存して)しなければなりません。無力化した PTボートは、戦闘中に戦闘又は特殊任務ボードを退出できません。任務の中止に成功したいかなる PT ボート#2~#4 も、その任務の残りについて直ちに PT 戦隊から取り去られ、表 A-14 上でサイを振らなければなりません。PT ボート戦隊指揮官として、PT ボート#1は他の PT ボートがフォーメーション内にあると単独で任務を中止できません。全ての PT ボートは、一緒に中止しなければなりません。

#### 4.10 PT ボートの無力化/沈没 [Disabled/Sunk PT Boats]

表 G-12 と G-13 を参照してください。

## 4.11 損傷/沈没した PT ボートと代用 [Damaged/Sunk PT Boats and Substitutions]

PT ボート#1 は、基地で修理中又はもしも沈没したら、常に他の PT ボートで代用できます。例えば、PT#1 が重大な損傷を受けて 基地へ帰還すると、不全状態となり 3 日間の修理下になります。PT ボート#2~#4 が、非損傷状態で次の夜の哨戒準備ができているとします。このような状況下で、指揮官は PT ボート#2 の指揮を執ることができ、ここで PT#1 として再割当てされます。同時に、PT#1 はここで PT#2 となり、3 日間修理下になります。この要領で、少なくとも 2 隻の PT ボートが任務の準備ができており、1 隻が常に PT ボート#1 となり、哨戒を実行することを認めます。

#### 4.12 乗組員の重傷/戦死(KIA) [Crewmen Severely Wounded/Killed in Action]

任務中に重傷又は戦死した PT ボート乗組員は、もはや任務を実行できません。この状況で他の乗組員が交代できますが、以下の条件下でのみです。:

- 1. いずれかの乗組員は、指揮している艇長 (C.O.) の位置から 臨時に PT ボートを操船できますが、もしも C.O.に何か発生した ら通常は副長 (X.O.) です。不利な表の修正が常に適用されます。
- 2. いずれかの乗組員は、いかなる PT ボートの砲も臨時に射撃できますが、もしも操作している乗組員が射手でなければ、PTボート攻勢砲射撃表上で各射撃に-1修正を適用します。
- 3. いずれかの乗組員は、臨時に砲に装填できます。不利な修正は適用しません。
- 4. いずれかの乗組員は、臨時に無線機又はレーダーを操作できますが、常に不利な表修正を適用します。
- もしも上記のいずれかの条件が満たされたら、重傷又は戦死の乗組員カウンターをPTボート乗組員配置ボード上の甲板下部の休息寝台の1つに移します。次に、臨時に代行している乗組員の位置に、操作している乗組員のカウンターを置きます。



赤痢は腸、特に結腸の炎症性疾患で、常に激しい下痢と腹痛の結果になります。この疾患はバクテリア、ウィルス、寄生虫のようないくつかの病原体が原因で、今日でも熱帯では非常に普通です。第二次世界大戦中、ソロモンで従事していた多数の US PT ボート乗組員が汚染された水を飲むであるとか、その他の理由によって赤痢で倒れました。Devil Boats: ソロモンの PT ボートでは、この非常に不快でときには衰弱させる疾患をモデル化します。もしも感染したら、あなたの乗組員の何名かは、任務の残りについて義務を果たせない可能性が高くなります。

- \*軽症赤痢+2軽傷=重傷
- \*軽症赤痢+重傷=戦死
- \*重症赤痢+重傷=戦死

-全ての赤痢の影響は一時的で、基地に帰った後で取り去られます (任務中に戦死しない限り)。例えば、任務中に軽症赤痢+2軽傷= 重傷ですが、基地へ戻る瞬間に2軽傷へ回復します。換言すると、 感染した乗組員はもはや重症と見なされず、重傷回復チェックにつ いて1D6を振る必要がありません。

注釈:医療特殊技能を持つ艇長(C.O.) は、任務中に赤痢として扱われることはありません。

### 乗組員の特殊技能 6.0 CREWMEN SPECIAL SKILLS

一定の乗組員は、PT ボートのパフォーマンス全般向上の手助けができる特殊技能(医療)又は資質/才能を持つかも知れません。これらの技能や性質は、新たなゲームの開始時、又は一定の乗組員が重傷又は戦死して活動任務から取り去られ、新たな乗組員が代行するときにサイが振られます。



\*鷹の目  $| \mathbf{Mage Dyel} - |$ 両魚雷要員は、この並外れて優れた視力の天然特性を持つことができます。これは、航空哨戒の見張り時に+1修正を認めます。新たなゲームを開始するとき各魚雷要員について、又は魚雷要員の1人が重傷又は戦死して活動任務から取り去られて新たな魚雷要員に代わるとき、1010を振ります。:  $1 \sim 9 =$ 非鷹の目です。10 =魚雷要員は鷹の目特性を持ちます。



\*修理屋(通信士)Mt. Part (Radio Operator) この天然性質は、通信士に一定のPTボート#1不全装備品を修理するための50%の機会を任務毎に一度与えます。これらの装備品は、以下を含みます。: 蓄電池 [Batteries]、無線機 [Radio]、レーダー [Radar] (無線機とレーダーのアンテナは、任務中に修理できません)。修理の試みについて、1D6 を振ります。: 1~3=修理の試みは失敗です。4~6+=修理の試みは成功です。修正: +1もしも通信士が古参(20回以上の任務)であると。いったん修理の試みが行われたら、その任務の残りについて更なる修理は試みることができません。新たなゲームを開始しているときの新たな通信士、又は通信士が重傷又は戦死して活動任務から取り去られて新たな通信士に代わるとき、1D10を振ります。: 1~9=非修理屋です。10=通信士は修理屋の性質を持ちます。



\*医療 Medicーこの特殊技能は、艇長 (C.O.) にいずれかの PT ボート#1 乗組員が1軽傷の治療を受け取る 50%の機会を与えます。治療を試みるためには、負傷乗組員がボートの前方内部区画の休息寝台内に置かれており、C.O.がその場にいなければなりません。1D6を振ります。:

1~3=治療の試みは失敗です。4~6+=治療の試みは成功です。修正:+1 C.O.が古参(20回以上の任務)であると。重傷(SW)の治療に成功したら、2軽傷(LW)になります。C.O.は、負傷しても自身を治療できず、赤痢を持ついかなる乗組員も治療できません。いったん治療の試みが行われたら、その任務の残りについて更なる治療は試みることができません。戦闘であると、C.O.はボートを操縦していると治療の試みを行うことができません。新たなゲームを開始しているときの新たな C.O.については、1D10を振ります。:1~9=非医療技能です。10=C.O.は医療技能を持ちます。



\*ナビゲーター Navigatorー\*この航海についての天然能力(夜間の良好な目利きと素早い柔軟性)は、副長(X.O.)に全てのサンゴ礁衝突チェック表上で-2修正を与えます。新たなゲームの開始時、又は X.O.が重傷又は戦死して活動任務から取り去られ、新たな X.O.が代行するときに 1D10 が振られます。  $1 \sim 9 =$ 非ナビゲーター性質。 10 = X.O.は、ナビゲーター性質を持ちます。



\*修理屋(機関士)Mr. Fr. R. (Engineer) この天然性質は、機関士に一定のPTボート#1不全装備品を修理するための50%の機会を任務毎に一度与えます。これらの装備品は、以下を含みます。:機関 [Engines]、冷却ポンプ [Cooling Pumps]、補助発電機 [Auxiliary Generators]、排水ポンプ [Bilge Pumps]。修理の試みについて、1D6を振ります。:  $1 \sim 3 =$  修理の試みは失敗です。 $4 \sim 6 + =$  修理の試みは成功です。修正: + 1 機関士が古参(20 回以上の任務)であると。いったん修理の試みが行われたら、その任務の残りについて更なる修理は試みることができません。新たなゲームを開始しているときの新たな機関士、又は機関士が重傷又は戦死して活動任務から取り去られて新たな通信士に代わるとき、1D10を振ります。:  $1 \sim 9 =$  非修理屋です。10 = 機関士は修理屋の性質を持ちます。

#### プレイのシークエンスー任務の例 7.0 SEQUENCE OF PLAY -MISSION EXAMPLE

これは、濃縮されたプレイのシークエンスの例です。

新たな戦役ゲームの任務#1をあらわします(全てのシートが埋められ、すでにカウンターがゲームボード上にセット・アップされています。

特記されていない限り、ゲームの表はアルファベットとプレイ中 の順番に従います。

- 1. 短期戦役ゲームを開始することに決めたので、戦役ログ・シート上の任務番号スペース内に1を、任務日付スペース内に1943年9月1日と書きます。全5隻のボートが準備できていることを示すため、PT ボート戦隊状態シート上の全5つの使用可能チェック・ボックスにもマークします。次に、乗組員配置ボード上の一致するスペース内に、全ての PT ボート乗組員 [Crewmen]、消火器 [Fire Extinguisher]、魚雷 [Torpedo] のカウンターを置きます。古参 [Veteran] 又は特殊技能カウンターのような、他の特殊なカウンターを、やはり乗組員配置ボード上の一致する乗組員カウンターの隣に置きます。次に、戦略マップ・ボート上のレンドバ [Rendoval] PT 基地スペース(白い星を持つ青い円)内に PT 戦隊カウンターを置きます。
- 2. ルール・ブックの6項で、各魚需要員について一度鷹の目特殊技能について1D10を振ります。10のサイの目がないため、彼らに特殊技能はありません。次いで、修理屋通信士特殊技能について1D10を振ります。サイの目は10なので、通信士は重傷又は戦死のために活動任務から取り去られない限り、戦役の残りについて特殊技能の特典を持つことになります。乗組員状態シート上の修理屋

Mr.Fixil チェック・ボックスをマークし、加えて、備忘のため乗組員配置ボード上の通信士カウンターの隣に修理屋カウンターを置きます。各 C.O. (医療技能)、X.O. (ナビゲーター技能)、機関士 (修理屋) について 1D10 を振ります。不幸にも 10 のサイの目はなく、誰も特殊技能を獲得しないことを意味します。注釈:乗組員の特殊技能チェックは、新たな戦役ゲームの開始時に一度のみ、又は資格を持つ特定の乗組員がマラリア、重傷、戦死のために活動任務から取り去られるときにいつでも行われます。 PT ボート射手と装填手は、いかなる特殊技能も獲得できません。

- **3.** ここで、PT ボート乗組員マラリア・チェックのために表 A-0 上で 2D10 を振ります。サイの目は 12 で、この夜についていかな る乗組員もマラリアがないことを意味します。
- 4. ここで、任務全体のために天候状況を判定する天候チェックのために表 A-1 上で 1D10 を振ります。サイの目は1で、戦略マップ・ボード上の各ゾーン内で良天候を意味します。ここで、戦略マップ・ボード上の良天候ゾーン内に天候カウンターを置きます。
- **5.** 次に、当夜の任務割当てを判定するために表 A-2 上で 1D10 を 振ります。サイの目は 9 で、戦隊が特殊任務に割当てられたことを 意味します。
- 6. ここで、どの特殊任務が割当てられたか判定するために A-3 表上で 1D6 を振ります。サイの目は 3 で、沿岸監視員の移送を意味します。沿岸監視員カウンターを乗組員配置ボード上のグリーンの便乗者 1 ボックス内に置きます。表 A-5 は、2 隻の PT ボートのみがこのタイプの任務を割当てることができると述べるため、戦略マップ・ボードから PT ボート・カウンター#3 と#4 を取り去ります。
- 7. 次に、どのゾーンに沿岸監視員を移送しなければならないのか判定するために表 A-4 上で 1d6 を振ります。サイの目は4で、戦略マップ・ボード上の任務目標ゾーン・カウンターをレッド・ゾーン4内に置きます。戦役ログ・シート上で、任務#1 任務割当てボックス内に CW 移送と書かれ、プラスして割当てられたゾーン#ボックス内にも書かれます。
- 8. PT 戦隊は基地を離れます。戦略マップ・ボード上の最初のグリーン・ゾーン・ボックス内に、PT 戦隊カウンターを移します。次に、レンドバ PT 基地への敵航空機攻撃があるか否か判定するために(夜毎に一度のみ)表 A-6 上で 1D10 を振ります。サイの目は4で、この夜は攻撃がないことを意味します。ここで、良天候表 A-7上で海上状態について 1D10 を振ります。サイの目は6で、海上状態は2です。ここで、戦略マップ・ボード上の海上状態セクション・ボックス 2内に海上状態カウンターを置きます。
- 9. 次に、現行が良天候なので、表 A-8 と A-9 をスキップします。ここで、表 A-10 上でランダム・イヴェントについて 1D10+1D10 を振ります。サイの目は34 (黒サイが3で白サイが4) で、このターンにこのゾーン内にランダム・イヴェントがないことを意味します。
- 10. ここで、日本軍の航空哨戒接触のために表 A-11 上で 1D10 を振ります。サイの目は 10(修正にかかわらず、修正前の 10 の目は常に敵航空接触に相当します)で、敵航空機の遭遇を意味します。航空機のタイプ、航空機搭乗員の技能レベル、航空機の攻撃タイプを判定するため、表 B-1 上で3回 1D10 を振ります。サイの目は、三菱 F1M 航空機 (零式観測機)、新米搭乗員技能、爆撃の結果です。

次に、戦闘ボード上の遠距離ゾーン内に PT ボート#1 と#2 (白帯を持ちます) を置きます。次いで、同じ戦闘ボード上のイエローの日本軍航空機「矢印」ボックス内に三菱 F1M 航空機カウンターを置きます。視覚的備忘として、航空機カウンターの隣に新米搭乗員と爆撃のカウンターも置きます。

11. ここで、航空機戦闘のシークエンスを開始します。PTボートの防御索敵について表B・2上で1D10を振ります。サイの目は10で、PTボート戦隊が攻撃している航空機を発見したことを意味します。攻撃している航空機の発見に成功したため、爆撃又は機銃掃射によってPTボートが命中を受ける機会を減じさせるべく、戦隊に高速力を取らせます。次に、PTボート#1の各砲の機能について表B・3上で1D10を振ります。PTボートの4門が射撃し、艇首砲のみが10のサイの目で、修正にかかわらず、敵航空機がその特定の砲によって自動的に命中を受けたことを意味します。命中が与えた損傷を判定するため、再び1D10を振ります。サイの目は7で、1損傷ポイントを与えたことを意味します。ここで、日本軍ハシケ状態シート上の日本軍航空機(L)区画下の1命中損傷チェック・ボックスをマークします。次に、PTボート#2の防御射撃について表B・4上で4D10(各砲について1D10)を振ります。命中の結果はありませんでした。

ここで、敵航空機が航過攻撃を行うときです。爆撃なので、航空機爆撃について表 B·5 上で 1D10 (各 PT ボートについて 1) を振ります。両方のサイの目は、はずれです。次に、表 B·6 はスキップして、航空機が吊光弾を投下したか否か判定するため、直接表 B·7 へ進みます。1D6 のサイの目は4で、吊光弾は投下されずに航空機が攻撃から離脱することを意味します。航空機がエリアから脱して戦闘は終了します。ここで、PT ボートの分離について表 B·8 上で1D10 (各 PT ボートについて一度)を振ります。サイの目は3と5で、分離した PT ボートはなく、戦隊が無傷で留まることを意味します。

- 12. 次に、表 A-12 日本軍船団接触へ戻りますが、戦隊が現在レッド・ゾーンではなくグリーン・ゾーンにいるためスキップし、敵船団接触の機会がないことを意味します。やはり戦隊が現在レッド・ゾーンではなくグリーン・ゾーンにいるため、表 A-13 沿岸砲と MG 陣地の接触もスキップします。
- 13. ここで、戦隊カウンターを戦略マップ・ボード上で連結する隣のグリーン・ゾーン・ボックス内へ移し、すでに述べた同じ表のサイ振りシークエンスに従います。幸運にも、割当てられた任務ゾーンへのグリーンとイエローのゾーン通過中、更なる遭遇又は問題はありませんでした。最後に、割当てられた任務ゾーン4に到着します。
- 14. 海上状態についてサイを振った後、次に日本軍航空哨戒接触のために表 A-11 上で 1D10 を振ります。5のサイの目を振り、敵航空機の遭遇がないことを意味します。次に、日本軍船団接触の可能性のために表 A-12 上で 1D10 を振ります。サイの目は10で、修正にかかわらず敵船団との接触が行われたことを意味します! 敵の船団タイプを判定するため、表 A-12 注 A 上で 1D10 を振ります。サイの目は3で、ハシケ船団を意味します。沿岸監視員移送の特殊任務であるにもかかわらず、何隻のハシケが存在するのは調べるために接近することを選択します。ここで、船団の規模を判定するため、表 D-1 上で 1D10 を振ります。サイの目は2で、ハシケ船団の規模が小(1ウェーブ)であることを意味し、日本軍ハシケ状態シート上の小船団規模チェック・ボックスをマークします。この単一ウェーブ内に存在するハシケの数を判定するため、再び表 D-1 上で1d10 を振ります。サイの目は3で、1隻のみのハシケが存在することを意味します。

ここで、ハシケのタイプを判定するため、表 D-1 上で 1D4 を振ります。サイ目は3で、タイプ B のハシケを意味します。ここで、戦闘ボード上の日本軍ハシケ区画下の#1 円内にタイプ B ハシケ・カウンターを置きます。次に、ハシケの乗組員技能レベルを判定するために 1D10 を振ります。サイの目は1で、当該ハシケの乗組員技能が新米であることを意味します。ここで、視覚的備忘として、戦闘ボード上でタイプ B ハシケの隣に、新米乗組員技能カウンターを置きます。

次に、レッド・ゾーン内で現在良天候なので、戦闘ボード上の遠 距離ゾーン内に PT ボート#1 と#2 のカウンター(白帯なし)を置 きます。ここで、未だ非発見下の備忘として、PT ボート#1 と#2 カ ウンターの隣に非発見下 [Undetected] マーカーを置きます。PT 戦隊の 速力を既定の中速力(戦闘ラウンド毎に2距離ゾーン)で開始する ため、特別な速力カウンターは要求されません。

最初に、PT ボート#1と#2 のカウンターを戦闘ボード上の遠距離ゾーン内へ、次いで直ちに中距離ゾーンへ移します。PT 戦隊が発見されたか否か判定するため、表 D-2 上で1D10を振ります。全ての計算を修正後のサイの目は6で、PT 戦隊が非発見状態に留まることを意味します! 未だに非発見下なので、表 D-3と D-4をスキップします(ハシケは非発見下の PT ボートを目標に射撃できません)。ハシケを射撃することに決めたので、戦闘ボード上の PT#1カウンターの隣に射撃 [Rining]カウンターを置き、戦闘ボードから非発見状態マーカーを取り去ります(いずれかの砲を射撃した瞬間に、全ての PT ボートが敵ユニットによって自動的に発見されます)。

攻撃することに決めたので、次にPTボート#1の攻勢射撃のために表D-5上で1D10を4回振ります(各砲について一度)。2つのサイの目が命中なので、表D-5注C上で2回1D10を振ります(各命中について一度)。最初のサイの目は6で、ハシケが1ポイントのシステム損傷を受けることを意味します。二番目のサイの目は3で、かすり傷(影響なし)を意味します。ここで、日本軍ハシケ状態シート上で、ハシケ1タイプB区画下の1システム損傷チェック・ボックスをマークします。

ここで、PT ボート#2 が射撃する番で、PT ボート#2 カウンターの隣に射撃カウンターを置きます。ここで、PT ボート#2 攻勢射撃のために表 D-7 上に 1D10 を 4 回振ります。全てのサイの目ははずれです。

ここで、ハシケ船団を支援するために日本軍航空機が到着するか 否かを調べるため、表 D-8 上でサイを振ります。サイの目は3で、 航空機が到着しないことを意味します。

次に、ハシケが戦闘回避に成功するか否かを判定するため、表 D-9 上でサイを振ります。サイの目は2で、ハシケが離脱できないことを意味します。近距離ゾーン内に現在 PT ボートがいないため、表 D-10 サンゴ礁衝突チェックをスキップします。最初の戦闘ラウンドはここで完了し、二番目のラウンドが開始されます。

PT 戦隊はすでに発見されているので、表 D-2 をスキップしてハシケ PT ボート目標選択についての表 D-3 へ直接進みます。1D4の結果は4で、この任務に PT#4 が現在いないため、目標が自動的に PT#1 になることを意味します。ここで、ハシケ・カウンターの隣に射撃カウンターを置き、PT#1 カウンターの隣に目標カウンターを置きます。ここで、ハシケの防御射撃について表 D-3 上で 1D10を振ります。サイの目は 10 で、修正にかかわらず PT#1 が命中を受けたことを意味します! 次に、PT ボートの命中区画と各命中弾からの損傷を判定するため、表 G-1 上で 1d10 を振ります。サイの目は6で、中央区画、上甲板:操縦室を意味します。ここで受けた損傷のタイプを判定するため、表 G-4 上で 1D10 を振ります。

サイの目は1で、艇長 (C.O.) が命中を受けたことを意味します! ここで、負傷の度合いを判定するために表 G-11 上で 1D6 を振ります。サイの目は2で、幸運にも C.O.は軽傷 (LW) のみを受けたことを意味します。乗組員配置ボード上の C.O.カウンターの隣に軽傷カウンターを置きます。

ここで、PTボート#1と#2の攻勢射撃について表 D-5、D-6、D-7上でサイを振りますが、ハシケへの命中はありません。ここで、ハシケ船団を支援するために日本軍航空機が到着するか否かを調べるため、表 D-8上でサイを振ります。サイの目は6で、航空機が到着しないことを意味します。次に、ハシケが戦闘回避に成功するか否かを判定するため、表 D-9上で1D10を振ります。サイの目は10で、ハシケがPTボートを回避して脱出したことを意味します。再び、近距離ゾーン内に現在PTボートがいないため、表 D-10サンゴ礁衝突チェックをスキップします。戦闘は終了しました。

**15.** これは特殊任務なので、日本軍の沿岸砲と MG 陣地接触の可能性について表 A-13 上でサイを振りません。

ここで、沿岸への接近を開始し、戦闘ラウンド#1を開始します。 砲は木々に隠されて非発見状態で、PT 戦隊も未だ発見されていないため、PT 戦隊又はMG 陣地/沿岸砲のどちらも他方が存在して射撃できるのか分かりません。最初に、PT 戦隊の速力を選択します。既定のPTボート速力は、常に中です(速力カウンターは必要ありません)。速力と隠密性との間の妥協点として、中速力の維持を選択します。ここで、依然として未発見状態なので、視覚的備忘としてPTボート#1と#2カウンターの隣に未発見状態カウンターを置きます。

最初に、良天候なので、特殊任務ボード上の遠距離ゾーン内に PT#1 と PT#2 の両カウンターを置き、次いで直ちにそれらを中距 離ゾーンへ移します(中速力で2距離ゾーン航行しました)。ここで、PT 戦隊が発見されたか否かを判定するため、表 F-2-B 上で 1D10 を振ります。サイの目は 10 で、自動的発見を意味します! いまや PT 戦隊は発見されたので、特殊任務ボードから未発見状態カウンターを取り去ります。

ここで、砲の数と乗組員の技能レベルを判定するため、表 F-2-B 注 A へ進みます。最初の 1D10 の結果は 1 で、MG 陣地が存在しないことを意味します。二番目の 1D10 の結果は 4 で、1 沿岸砲が存在することを意味します。三番目の 1D10 の結果は 9 で、沿岸砲要員の技能レベルが古参であることを意味します。

ここで、特殊任務ボード上部の日本軍沿岸砲区画下の#1 円内に沿岸砲カウンターを置き、視覚的備忘として隣に古参要員技能カウンターを置きます。次に、どのユニットが現在攻撃しているのかを管理するため、(射撃している)沿岸砲カウンターの隣に射撃カウンターを置きます。ここで、どの PT ボートが沿岸砲の目標であるのかを判定するため、表 F3 上で 1D4 を振ります。サイの目は3 で、この任務に PT ボート#3 がいないため、PT ボート#1 が自動的に目標となります。ここで、現在目標となっているユニットを管理するため、PT ボート#1 カウンターの隣に目標カウンターを置きます。次に、沿岸砲の攻勢射撃のために表4上で 1D10 を振って全修正をつけると結果は 10 となり、命中を意味します!

次に、PTボート#1のどの区画に命中したのかを判定するため、表 G-1上で 1D10を振ります。サイの目は4で、上甲板の中区画を意味します。ここで実際に命中した箇所を判定するため、表 G-5上で 1D10を振ります。サイの目は3で、レーダー・アンテナが無力化されたことを意味します。

視覚的備忘として、乗組員配置ボード上の無線士カウンターの隣にレーダー不全 [Radar Out] カウンターを置きます。レーダーがアンテナを失っていまや無力なので、PTボート損傷 Log シート上のレーダー・アンテナとレーダー・チェックの両ボックスもマークします。ここで、射撃カウンターを取り、PT#1 カウンターの隣にそれを置き、目標カウンターを沿岸砲カウンターの隣に置きます。次に、PT#1 の攻勢射撃のため、表 F-5 上で 1D10 を 4 回振ります(各砲について一度)。最初と二番目のサイの目(E 解析機関砲と E 和 E 和 E が、三番目のサイの目(E 本 E 和 E 和 E 和 E 和 E 可能性を意味します。

次に、沿岸砲に命中したか否かを判定するため、表 F-5 注 C 上で 1D6 を振ります。サイの目は5で、沿岸砲に命中したことを意味します。ここで、特殊任務/駆逐艦状態シート上の沿岸砲コラム内の 1 被命中損傷チェック・ボックスをマークします。

次に、PTボート#1の最後の砲一艇尾機関砲を射撃し、表 F-5上で再び 1D10を一度振ります。サイの目は1で、機関砲が装弾不良を起こしたことを意味します。ここで、機関砲の装弾不良解消を試み、表 F-5注A上でサイを振ります。サイの目は6で、艇尾機関砲が一時的な装弾不良のため、現行戦闘の残りの全ラウンドについて射撃できないことを意味します。次に、PTボート損傷 Log 上のPT#1砲/弾薬/魚雷区画下の艇尾機関砲コラム内の不全状態はwabled ボックスをマークします。同じシートの、艇尾上甲板区画下の20mm機関砲チェック・ボックスもマークします。全ての現行戦闘が終了した後、ボートの艇尾内部区画内に位置した小修理場内で、機関砲は自動的に装弾不良が解消されます。

ここで、PTボート#2が攻撃する番です。 1つのみの沿岸砲が存在するため、表 F6 PTボート#2~#4 目標選択はスキップし、自動的に PTボート#2 によって目標となります。最初に、射撃カウンターを取り、それを PTボート#2 カウンターの隣に置き、沿岸砲カウンターの隣に目標カウンターを残します。次に、PTボート#2 攻勢射撃について表 F7 上で 1D10 を4 回振ります(各砲について一度)。全4射撃がはずれです。ここで、ハシケ船団を支援するために日本軍航空機が到着するか否かを調べるため、表 F8 上でサイを振ります。サイの目は5 で、航空機が到着しないことを意味します。

近距離ゾーン内に現在 PT ボートがいないため、この戦闘ラウンドに F-9 サンゴ礁衝突チェックをスキップします。ここで最初の戦闘ラウンドが完了し、次のそれが開始されます。しかも、これは近距離ゾーン内の沿岸に接近し、沿岸監視員を降ろす必要がある特殊任務であるため、PT ボート#2 を中距離ゾーン内に拘置し、PT ボート#1 を近距離ゾーン内へ持っていくことに決めます。2隻のボートをサンゴ礁衝突可能性のリスクに晒すのは無意味です。

最初に、PTボート#1と#2の速力を中に保つことに決めます。すでに発見されているため、表 F-2-B PTボート戦隊発見をスキップします。次に、PTボート#1カウンターを近距離ゾーン内へ移し、援護射撃を提供させるためPTボート#2を中距離内で徘徊させて残します。再び、射撃カウンターを沿岸砲の隣に置きます。ここで、沿岸砲が目標にしているPTボートを判定するため、表F-3上で1D4を振ります。サイの目は2で、PTボート#2が目標であることを意味します。ここで、目標カウンターをPTボート#2の隣に置きます。

次に、沿岸砲の攻勢射撃のため、表 F-4 上で 1D10 を振ります。 サイの目は 10 で、修正にかかわらず自動的命中を意味します! ここで、PT ボート#2 が受けた損傷のタイプを判定するため、表 F-4 注 E 上で 1D10 を振ります。サイの目は 9 で、PT ボート#2 が致命的命中によって撃破されることを意味します! 次に、PT ボート損傷 Log シート上の PT ボート#2 沈没チェック・ボックスをマークします。特殊任務ボードから中距離ゾーン内の PT ボート#2 カウンターを取り去り、PT ボート#2 が沈没してその乗組員がいまや水中で救助を待っていることをあらわす、ブルーの PT 乗組員カウンターに置き換えます。

ここで、PTボート#1が復讐を試みるときです。表 F-5 上で 1D10を3回振ります(艇尾機関砲は、不全状態です)。1射撃が命中の可能性があります。次に、沿岸砲に命中したか否かを判定するため、表 F-5 上で1D6を振ります。サイの目は4で、沿岸砲に命中したことを意味します。再び、特殊任務/駆逐艦状態シート上で沿岸砲1コラム内の1被命中損傷チェック・ボックスをマークします。これは沿岸砲が受けた二番目の命中なので、ここで破壊されます。特殊任務ボードから沿岸砲カウンターを取り去ります。戦隊は撃破について10勝利ポイント(VP)を得点し、戦役 Log シート上のPT 戦隊的撃破コラム下に記します。不幸にも、破壊した沿岸砲とMG 陣地は、エース射手の状態に対してカウントしません。PTボート#2が沈没しているので、やはり同じ区画に記します。

PTボート#1 は近距離ゾーン内にあるため、ここでサンゴ礁衝突チェックについて表 F-9 上で 2D10 を振ります。サイの目は 18 で、衝突が発生したことを意味します! 次に、サンゴ礁衝突から PTボート#1 のどの区画が損傷したのかを判定するため、表 G-9 に進みます。

1D6を振って結果は1で、艇首区画が損傷したことを意味します。ここで、浸水を判定するため、表 G-9 注 A 上で一度 1D6 を振ります。サイの目は1で、艇首区画への1船体損傷ポイントを意味します。PT ボート損傷 Log 上で、艇首区画内部の1船体(水線下)損傷ボックスをチェックします。幸運なことに、艇首内部排水ポンプがいまだ機能し、艇首内部区画の外へ排水することができます。

次のラウンドが開始されます。いまだに近距離ゾーン内にあるため、PTボート#1をアイドル速力に落とし、PTボート#1カウンターの隣にアイドル速力カウンターを置きます。現在はアイドル速力なので、サンゴ礁衝突のリスクはありません。便乗者の沿岸監視員を降ろすため、PTボート#1は連続する2ラウンドについてアイドル速力に留まらなければなりません。ただし、すでに全ての敵ユニットが撃破されて戦闘が終了しているため、直ちに直進して彼を落とすことができます。乗組員配置ボードから沿岸監視員カウンターを取り去り、それを特殊任務ボード上の移送/収容[DropoffPickupl 任務ブルー円ゾーン内に置きます。さよならの手を振り、PTボート#1を反転させて低速力にセットします。再び移動しているため、近距離ゾーンを退出する前に、サンゴ礁の衝突について表 F-8上で再び2D10を振らなければなりません。サイの目は7で、衝突がないことを意味します。

ここで、PT ボート#2 の乗組員を水中から拾い上げるため、PT ボート#1 カウンターを中距離ゾーン内に移します。通常であれば、水中から乗組員を救出するため、同じ距離ゾーン内においてアイドル速力で2戦闘ラウンド待たなければなりません。ただし、全ての戦闘が終了したので、乗組員は自動的に救助されます。PT ボート乗組員カウンターを、乗組員配置ボード上の便乗者 [Passengel 1 ボックス内に置きます。ここで日本軍航空機がハシケ船団を支援するために到着するか否かを発見するため、表 D-8 上で最後に一度サイを振ります。サイの目は7で、航空機の到着がないことを意味します。

16. PT ボート#2 からの負傷乗組員が艇上にいるため、現行レッド・ゾーン内でいかなる攻勢哨戒も行わず、代わりに直ちに基地へ帰還します。ここで、PT ボート#1 カウンターを戦略マップ上のレッド・ゾーン4から連結しているイエロー・ゾーンへ移します。再び、海上ゾーンの状態とランダム・イヴェントの可能性を判定するため、表 A-7 と A-10 上でサイを振ります。次に、敵の航空哨戒についてチェックするため、表 A-11 上で 1D10 を振ります。サイの目は、航空機接触なしです。戦略マップ上でイエロー・ゾーンとグリーン・ゾーンを通過して基地へ航海し、各ゾーン内で表 A-7、A-10、A-11上でサイを振ります。PT ボート#1 は、敵の航空哨戒又はランダム・イヴェントに遭遇しません。

17. ここで任務は終了し、PT ボート#1 は無事にレンドバの基地へ戻ります。ここで、得点した合計勝利ポイント (VP) を計算するために戦役Logシートへ進みます。特殊任務が成功裏に完了したため、50VPs を得点します。沿岸砲撃破についての10VPs も得点します。不幸にも、1隻のPTボートを失ったため(ただし、その乗組員は救助しました)、-50VPの罰則を適用します。計算後、この任務の合計VPs 得点は10です(戦役Logシート上の勝利ポイント・コラム内に記します)。

ここで、PT ボートの修理期間を計算するときです。PT ボート損傷修理期間表 H・1 に進み、チャート上でレーダー・アンテナを探します。無力化されたレーダー・アンテナを修理するためには、20損傷ポイントであることが分かります。これは唯一の損傷なので、修理のために要求される追加の日にちはなく、PT ボート#1 は翌日の夜間任務について準備ができます(修理の完全な1日は、損傷の50ポイント毎に要求されます)。次に、戦隊を管理するためにPT ボート戦隊状態シートに進みます。PT ボート#2 がこの任務で沈没したため、予備のPT ボートを移管し、いまやこれがPT ボート#2 の補充となります。

次に、予備の PT ボートが補充として使用可能となる長さを判定するため、PT ボート戦隊状態シート上で 2D10 を振ります。サイの目は12で、補充が到着するまでに12日間であることを意味します。沈没チェック・ボックスもマークし、予備ボートの補充日付区画に9月13日と書きます。C.O.がこの任務で負傷したので、戦略マップ・ボードに進み、勲章区画内に位置する戦傷章 [Purple Heart] ボックス内に戦傷章カウンターを置きます。叙勲した全ての勲章は、戦役を通してここに表示されます。

不幸にも、この任務で PT ボートが失われたため、PT 戦隊 C.O. として基地司令官から査問と講評を受けなければなりません。表 I-4 上で 2D10 を振ります。サイの目は 5 で、指揮を更迭されます! ただし、戦傷章を授けられたため(+1 修正)、修正後の結果は実際には 6 で、指揮に留まることを意味します。 せめてもの慰めです!



勲章は、いくつかの異なる理由によりゲームを通して叙勲され、常に記念に保管されます。もしも PT ボートの損失に関して怠慢であると見られたら、これらはプレイヤーが指揮を維持することの手助けもします。

#### \*勲章—戦傷章\* [\*Medal-Purple Heart\*]



プレイヤー (PT C.O.) は、戦闘で負傷する毎にこの勲章を授けられます。もしも受けたら、表示するために戦略マップ・ボード上の一致するボックス内にこのカウンターを置きます。この勲章は、指揮更迭又は軍法会議を回避するため、プレイヤーを助けることもできます。

#### \*勲章-殊勲章\* [\*Medal-Legion of Merit\*]



プレイヤー (PT C.O.) は、もしも現在の勝利ポイント合計が平均 (短期戦役については 201~400 ポイント、中期戦役については 301~600 ポイント、長期戦役については 401~800 ポイント) であるとこの勲章を授けられます。もしも受けたら、表示するために戦略マップ・ボード上の一致するボックス内にこのカウンターを置きます。この勲章は、指揮更迭又は軍法会議を回避するため、プレイヤーを助けることもできます。

#### \*勲章-銀星章\* [\*Medal-Silver Star\*]



プレイヤー (PT C.O.) は、もしも現在の勝利ポイント合計が平均 (短期戦役については 401~600 ポイント、中期戦役については 601~900 ポイント、長期戦役については 801~1,200 ポイント) であるとこの勲章を授けられます。もしも受けたら、表示するために戦略マップ・ボード上の一致するボックス内にこのカウンターを置きます。この勲章は、指揮更迭又は軍法会議を回避するため、プレイヤーを助けることもできます。

#### \*勲章 - 海軍十字章\* [\*Navy Cross\*]



プレイヤー (PT C.O.) は、もしも現在の勝利ポイント合計が平均 (短期戦役については 601~800 ポイント、中期戦役については 901~1,200 ポイント、長期戦役については 1,201~1,600 ポイント) であるとこの勲章を授けられます。 もしも受けたら、表示するため に戦略マップ・ボード上の一致するボックス内にこのカウンターを置きます。この勲章は、指揮更迭又は軍法会議を回避するため、プレイヤーを助けることもできます。

#### \*勲章一名誉勲章\* [\*Medal of Honor\*]



最高で最も栄誉ある叙勲で、プレイヤー (PT C.O.) は、もしも 現在の勝利ポイント合計が伝説的 (短期戦役については 801+ポイント、中期戦役については 1,201+ポイント、長期戦役については 1,601 ポイント) であるとこの勲章を授けられます。もしも受けたら、表示するために戦略マップ・ボード上の一致するボックス内にこのカウンターを置きます。この勲章は、指揮更迭又は軍法会議を回避するため、プレイヤーを助けることもできます。

# ゲーム・カウンターのガイド 9.0 GAME COUNTER GUIDE

これらは、様々なゲーム・ボード上で、個別のユニット、乗組員、 状況を管理するために使用される両面刷の競技用コマです。

#### \*航空機\* [\*Aircraft\*]





敵の航空哨戒と遭遇したとき、戦闘又は特殊任務ボード上のどちらかにこれらの敵カウンターを置きます。いったん攻撃が完了するか又はユニットが撃破されたら、ボードからカウンターを取り去ります。

#### \*ハシケ/駆逐艦\* [\*Barges/Destroyers\*]





これらの敵と遭遇したとき、戦闘ボード上にこれらの敵カウンターを置きます。いったんハシケ・ユニットが沈没するか退避したら、ボードからカウンターを取り去ります。

#### \*沿岸砲/機関銃陣地\* [\*Shore Guns/Machine Gun Nests\*]





戦闘中にこれらの敵と遭遇したとき、特殊任務ボード上にこれらの敵カウンターを置きます。いったんユニットが撃破されたら、ボードからカウンターを取り去ります。

#### \*燃料集積所/弹薬集積所\* [\*Fuel Dump/Ammo Dump\*]





戦闘中にこれらの敵と遭遇したとき、特殊任務ボード上にこれらの敵カウンターを置きます。いったんユニットが撃破されたら、ボードからカウンターを取り去ります。

#### \*PT ボート#1~4一戦闘ボード\* [\*PT Boats#1:#4-Combat board\*]



現在任務に就いている PT ボートの隻数に依存して、これらのカウンターを戦闘又は特殊任務ボードの遠距離、中距離、近距離ゾーン内に置きます。もしも PT ボートが沈没したら、ボードからカウンターを取り去ります。 PT ボート#1 上の白星は、これがプレイヤーのボート (戦隊 C.O.) であることを表示します。

#### \*射撃しているユニット\* [\*Unit Firing\*]



戦闘又は特殊任務ボード上で目標(下記を参照)を射撃している ユニット・カウンターの隣に、このカウンターを置きます。

#### \*目標ユニット\* [\*Unit Targeted\*]



戦闘又は特殊任務ボード上で射撃しているユニット(上記を参照) によって目標となっているユニット・カウンターの隣に、このカウンターを置きます。

#### \*PT ボート戦隊一戦略マップ・ボード\* [\*PT Boat Squadron - Strategic Map board\*]



このカウンターは、PT ボート戦隊をあらわします。各任務の開始時、戦略マップ・ボード上のレンドバPT 基地スペース(白星を持つ青円)内に置きます。割当てられた任務ゾーンへ進む間、ターン毎に一度、各色付ゾーン内へカウンターを移します。

#### \*PT ボート#1~#4 一戦略マップ・ボード\* [PT Boots#1,#45 Strategic Man board\*]









このカウンターは、戦隊内の個別 PT ボートをあらわします。現行任務に割当てられた PT ボートの隻数に依存して、戦略マップ・ボード上の白い PT 戦隊ボックス内にこれらを置きます。もしも PT ボート#2~#4 が沈没するか、放棄されるか、戦隊から分離させるか、任務から帰還したら、直ちにボードからそれらを取り去ります。沈没又は放棄されない限り、PT ボート#1 カウンターは、各任務を通して常に戦略マップ・ボード上に留まります。PT ボート#1 上の白星は、これがプレイヤーのボート(戦隊 C.O.)であることを表示します。

#### \*天候\* [\*Weather\*]



戦略マップ・ボード上の天候ボックスは、現行ゾーン内の天候に 従います。

#### \*海上状態\* [\*Sea State\*]



現行ゾーン内の海上状態に従って、戦略マップ・ボード上のブルー海上状態ボックスに相当する1つ内に、このカウンターを置きます。

#### \*任務目標ゾーン\* [\*Mission Target Zone\*]



戦略マップ・ボード上の割当てられたレッド任務ゾーン・ボック ス内にこのカウンターを置きます。

#### \*ゾーン毎に2ターン\* [\*2Turns Per Zone\*]



PT ボート#1 の2つの機関が不全のとき、PT ボート#2~#4 が 4 システム/浸水損傷を受けたとき、PT ボートが曳航されているとき、低速力移動のためにゾーン毎に2ターンが要求される視覚的備忘として、戦略マップ・ボード上の PT 戦隊の隣にこのカウンターを置きます。

#### \*機給掃射\* [\*Strafe\*]



もしも航空機が機銃掃射攻撃を行っていると、戦闘又は特殊任務 ボード上で攻撃している哨戒機カウンターの隣にこのカウンターを 置きます。航空機は、もしも爆弾を投下したら後続の全攻撃につい て常に機銃掃射を行います。

#### \*爆撃\*[\*Bombs\*]



もしも航空機が爆撃を行っていると、戦闘又は特殊任務ボード上で攻撃している哨戒機カウンターの隣にこのカウンターを置きます。

#### \*吊光弾\* [\*Star Shell\*]



もしも攻撃している航空機が吊光弾を投下したら、戦闘又は特殊 任務ボード上の PT ボート・カウンターの隣にこのカウンターを置 きます。現行戦闘ラウンドの終了時に、このカウンターを取り去り ます。

#### \*未発見\* [\*No Detection\*]



最初の戦闘ラウンドの開始時に、戦闘又は特殊任務ボード上のPT ボートの隣にこのカウンターを置きます。 いったん PT ボートが発 見されたら、カウンターを取り去ります。

#### \*アイドル速力/低速力/高速力\* [\*Idle Speed/Slow Speed/Fast Speed\*]







最初の戦闘ラウンドの開始時、戦闘又は特殊任務ボード上の PT ボート・カウンターの隣に、その速力に依存してこれらのカウンターを置きます。1枚のカウンターは、PT 戦隊全体の速力をあらわします(単一の PT ボートがボード上の異なる距離ゾーン内に分離していない限り)。もしも PT 戦隊が中速力で移動していると(通常戦闘中の既定速力)、速力カウンターは使用されません。低速力カウンターは、PT ボート#1 上の2機関が不全でゾーン毎に2ターンが要求されるとき、PT ボート#2~#4 がシステム/浸水損傷を受けるとき、PT ボートが曳航されているときの備忘としても使用されます。

#### \*接地状態\*[\*Groundes\*]



戦闘又は特殊任務ボード上の近距離ゾーン内で、サンゴ礁に接地 したPTボートの隣にこれらのカウンターを置きます。

#### \*不全状態のユニット\* [\*Unit Disabled\*]



戦闘又は特殊任務ボード上で戦闘中に不全状態となった PT ボート、敵の駆逐艦、敵のハシケ・カウンターの隣に、これらのカウンターを置きます。

## \*新米乗組員/古参乗組員/エリート乗組員\* 「\*Green Crew/Vewteran Crew/Elite Crew\*







もしも乗組員技能レベルが平均以外であると、戦闘又は特殊任務 ボード上の敵ユニット・カウンターの隣にこれらのカウンターを置 きます。

#### \*古参PT 乗組員\*[\*Veteran PT Crewman\*]



乗組員配置ボード上の古参 PT ボート乗組員カウンター (20 以上の任務 – 艇長、艇首 / 艇尾装填手、通信士、機関士のみ)の隣にこれらのカウンターを置きます。

#### \*沿岸監視員/撃墜された搭乗員\* [\*Coastwatcher/Downed Pilot\*]





いったん PT ボートに乗船したら、乗組員配置ボード上の便乗者 1 又は2ボックスのどちらかにこれらのカウンターを置きます。もしも特殊任務中に接触が行われて海岸で待っていると、特殊任務ボード上の収容/移送 [Pick-Up/Dropord] 任務スペース(白星を持つ青円)内にカウンターを置きます。もしも沿岸監視員の移送であると、基地を離れる前に乗組員配置ボード上の艇首内部区画内の便乗者ボックスの1つに沿岸監視員カウンターを置き、いったん任務が成功したらカウンターを取り去ります。

#### \*補給\* [\*Supplies\*]



もしも補給品輸送特殊任務が割当てられたら、基地を離れる前に 乗組員配置ボード上の艇首内部区画内の補給荷物ボックス内に、こ のカウンターを置きます。いったん任務が成功裏に完了するか、又 は戦闘中に補給品が破壊されたら、カウンターを取り去ります。

#### \*PT ボート乗組員\* [\*PT Boat Crew\*]



これらのカウンターを、PT ボートが戦闘又は特殊任務ボード上で沈没した距離ゾーン又は、もしも救助されたら乗組員配置ボード上の艇首内部区画内の便乗者1又は2ボックス内に置きます。

#### \*PT ボート乗組員\* [PT Boat Crewmen\*]





これら 12 枚のカウンターは、乗組員ボックスの乗組員配置に一致する PT#1 乗組員をあらわしています。

配置ボード。魚雷要員は、#1 又は#2 魚雷配置のどちらかの乗組員になることができます。

#### \*軽傷/重傷/戦死\* [\*Light Wound/Severe Wound/Killed in Action\*]







軽傷 (LW)、重傷 (SW)、戦死 (KIA) を受けた乗組員配置ボード上のいずれかの PT ボート乗組員又は便乗者カウンターの隣に、これらのカウンターを置きます。 3軽傷=重傷で、軽傷+重傷=戦死です。

#### \*軽症赤痢/重症赤痢\*[\*Mild/Severe Dysentery\*]





任務中に赤痢に罹った乗組員配置ボード上の乗組員カウンターの 隣に、これらのカウンターを置きます。

#### \*迅速装填/エース射手\* [\*Speedy Loader/Ace Gunner\*]





もしも装填手が迅速ランダム・イヴェント表のサイ振りにより、その任務で追加の迅速装填を行うか、又は装填手が古参(20以上の任務)であると、乗組員配置ボード上の装填手カウンターの隣に迅速装填カウンターを置きます。もしも狙撃手 [Sharpshooter] ランダム・イヴェントにより、その任務で追加の良好射撃を行うか、又は射手がエース(5以上の敵航空哨戒、ハシケ、駆逐艦を撃破)であると、乗組員配置ボード上の射手の隣にエース射手カウンターを置きます。注釈:敵の沿岸砲、機関銃陣地、補給集積所の撃破は、PT ボート#1 エース射手状態に対してカウントしません。

#### \*PT ボートの魚雷\* [\*PT Boat Torpedoes\*]



乗組員配置ボード上の Torp.1~Torp4 ボックス内に、これらのカウンターを置きます。いったん魚雷が発射されるか又は不全状態になったら、ボードからカウンターを取り去ります。

#### \*PT ボートの消火器\* [\*PT Boat Fire Extinguishers\*]



乗組員配置ボード上の赤い消火器ボックス内に、これらのカウンターを置きます。いったん使用したら、各カウンターを取り去ります。

#### \*火災\* [\*Fire\*]



乗組員配置ボード上で発火した PT ボート内部区画内に、これらのカウンターを置きます。火災が消火されたときにカウンターを取り去ります。

#### \*舵不全/機関不全/無線機不全/レーダー不全\*

[\*Rudder Out/Engine Out/Radio Out/Radar Out\*]









無力化された PT ボート装備の視覚的備忘として、乗組員配置ボード上で一致する PT 区画内に、これらのカウンターを置きます。

#### \*PT ボートの浸水区画\*[\*PT Boot Section Flooded\*]



もしも PT ボートの内部区画が完全に浸水したら、視覚的備忘として、乗組員配置ボード上で一致する PT ボート内部区画内に、これらのカウンターを置きます。

#### \*高気圧\* [\*High Pressure\*]



もしも表 A-15 高気圧ランダム・イヴェントが振られたら、その 任務の残りについて天候が良好になることを意味し、戦略マップ・ ボード上の天候ゾーン・ボックス内にこのカウンターを置きます。

#### \*熱帯嵐\* [\*Tropical Storm\*]



もしも表 A-15 高気圧ランダム・イヴェントが振られたら、その 任務の残りについて天候が悪化することを意味し、戦略マップ・ボード上の天候ゾーン・ボックス内にこのカウンターを置きます。

#### \*医療\* [\*Medic\*]



もしもこのルール・ブックの 6.0 項で特殊技能が獲得されたら、 視覚的備忘として各任務で乗組員配置ボード上の艇長 (C.O.) カウンターの隣に、このカウンターを置きます。

#### \*ナビゲーター\* [\*Navigator\*]



もしもこのルール・ブックの 6.0 項で特殊技能が獲得されたら、 視覚的備忘として各任務で乗組員配置ボード上の副長 (X.O.) カウンターの隣に、このカウンターを置きます。

#### \*修理屋\* [\*Mr.Fix-li\*]



もしも表 A-15 修理屋ランダム・イヴェントが振られたら、視覚的備忘として各任務で乗組員配置ボード上の機関士又は通信士のどちらかのカウンターの隣に、このカウンターを置きます。もしもこのルール・ブックの 6.0 項で特殊技能が獲得されたら、やはり乗組員配置ボード上の機関士又は通信士のどちらかのカウンターの隣に、このカウンターを置きます。

#### \*鷹の目\* [\*Eagle Eye\*]



もしもこのルール・ブックの 6.0 項で特殊技能が獲得されたら、 視覚的備忘として各任務で乗組員配置ボード上の魚雷要員カウンタ ーの一人の隣に、このカウンターを置きます。

#### \*スコッチ・ウィスキー\* [\*Scotch Whisky\*]



このカウンターは特殊ランダム・イヴェントを通じて獲得され、 もしもプレイヤー (C.O.) が更迭されようとしたら、基地司令官へ の賄賂に使用できます。このカウンターは、最も必要なときに使用 するため、後日まで取っておくことができます。 サポート

オンライン・ゲーム・サポートのいくつかの選択肢が使用可能です。:

Web 上で訪問: https://www.compassgames.com

(ゲームのルールとダウンロードのエリアを検索してください)

Email で連絡: sales@compassgames.com

#### デザイナーの注釈 [Designer's Notes]

幼いころ、私は古典的な 1945年の PT ボート戦争映画「コレヒドール戦記 [They Were Expendable]」(ジョン・ウェインとロバート・モンゴメリー)を最初に観た記憶があります。以来、私は第二次世界大戦中に敢然と闘ったアメリカ軍 PT ボートとその勇敢な乗組員たちに魅了されてきました。しかも、ジョン・E ケネディ中尉の有名な PT109 事件を誰が忘れることができるでしょう?

近年リリースされた PT ボートの卓上ウォーゲームはほとんど皆無で、ある日私は継ぎ接ぎからそれを創作しようと決心しました。これは私の最初の完全な卓上ウォーゲーム創作であり、どれほどの時間と努力が実際に要求されるのか皆目分かりませんでした。無限の計画、リサーチ、タイプ、編集、プレイテスト、編集、プレイテスト、更に編集、更にプレイテストの1年半が過ぎた後、あなたが目の前にしている最終結果が一Devil Boats: PT Boats in the Solomons です。

私が知る限り、Devil Boats: PT Boats in the Solomons は、第二次世界大戦中のソロモン諸島で日本軍の輸送ハシケを撃沈するためのアメリカ軍 PT ボートの任務に主な焦点を当てた最初の卓上ウォーゲームです。私はこの魅力的でしばしば見落とされていた事柄について、プレイヤーたちが新たな興味を喚起することを心から望みます。

このゲームの創作で、私は歴史的正確性とゲームプレイとの間でバランスすることを試みました。精密過ぎるとゲームプレイは行き詰まりますが、精密さが欠けるとプレイヤー諸氏はすぐに飽きます。最終的には、プレイヤーのボートである PT ボート#1 に詳細さの焦点の大部分を当てることで、まともな妥協点を見つけたと感じています。PT ボート#2~#4 の損傷モデルやその他の点を抽象化することで、全てを単純化することなしに可能な限り迅速でスムーズなゲームプレイの流れを損ねないよう試みました。

私が苦心した他の点として、ゲームを合理化するためルールの大部分を表ブック内に組み込みました。これを行うことで、プレイヤー諸氏は頻繁に停止してルール・ブックをチェックしたり、複雑なルールの塊を記憶したりしなければならない代わりに、関連する大部分の情報を座右に持つことができます。

PTボート#2~#4の乗組員や損傷モデルのような、ゲームの一定部分は抽象化されました。繰り返しますが、これはゲームを過度に複雑化させず、迅速さとより流麗なゲームプレイのために行われました。プレイヤー諸氏が気づくかもしれない他の例は、ゲーム内の全てのPTボートが無尽蔵の弾薬を持ち、これが歴史的でなく非現実的であると不平を述べるかも知れません。実際にプレイテスト中、元々PT#1は個別弾薬ボックスで管理しましたが、物事を遅らせてゲームに付加するものがないと感じました。これらは、ゲームプレイで抽象化されたいくつかの例で、大目に見てもらうことを希望します。

私が Devil Boats を創作していた期間以上に、誰もがプレイを楽しむことを望みます。幸運を、ご安全に、そして忌々しいハシケを沈めてください!

Joe Carterw

推奨文献と Website:

\*PT105 by Dick Keresey (Bluejacket Books)

\*At Close Quarters by Robert J. Bulkley Jr. (Naval Institute Press)

\*PT 109 by William Doyle (Harper Collins) Websites:

\*http://www.navsource.org/archives/12/05idx.htm



Game Concept and Design - Joe Carter

Artwork - Bruce Yearian

Package Design - Bruce Yearian

Project Director - Billy Thomas

Rules Layout - Joe Carter

Produced by - Compass Games, LLC

Special thanks to Devil Boats: PT Boats in the Solomons playtesters Lou Correia, Christopher Salvatore, Blake Lindsey, Trevor Henderson, Andrew Clifford, and many others for their very helpful feedback, suggestions, and final proofing assistance.

### 選択複数プレイヤー・ルール Optional Multiplayer Rules

Devil Boats は、1人プレイヤーのソリテアに最適ですが、もしも追加プレイヤーが自身のゲームを用意すれば2~4人でプレイできます。特殊任務の割当のため、又は修理或いは補充のために待っために PT ボート#3 と#4 が哨戒から抜ける可能性があり(最大2隻)、2人プレイヤー・ゲームが最も推奨できます。

1. 開始するため、プレイヤー諸氏は戦役ゲームの期間中に誰が戦隊指揮官(艇長)(PTボート#1)になるか決定しなければなりません。各プレイヤーは、自身の乗組員配置ボード、乗組員カウンターのセット、乗組員状態シートを持たなければなりません。単一の戦略マップ・ボード、戦闘ボード、特殊任務ボード、PTボート損傷ログ、ユニット状態シート、PTボート修理期間シートは、全てのプレイヤー間に割当てます。最良の結果のため、PTボート損傷、敵ユニットの損傷、PTボートの修理期間等について、全てのプレイヤー間で義務を分割します。

2. ゲームプレイ中、戦隊指揮官 (PT#1) は、戦隊速力、攻撃距離、任務の中止、敵駆逐艦の目標等、他のプレイヤーが指揮する PT ボートの大部分の活動を決定します。各 PT ボート・プレイヤーは、PT ボート#1 攻勢射撃表上でサイを振ることで、各戦闘ラウンドに自身の射手がどの敵ユニットを目標にするのか、独立して決定できます。各 PT ボートの無線機は機能状態で、フォーメーション内のボートは PT ボート#1 から与えられた命令に従わなければなりません。もしも PT ボート#1 が戦隊から分離するか沈没したら、その任務の残りについて、次に高い人が指揮する PT ボート#が指揮を執ります。

3. 戦闘中、攻撃するときに各プレイヤーは PT ボート#1 攻勢射撃 表上でサイを振ります。プレイヤー指揮下の PT ボートへの各命中 について、PT ボート損傷表・1 上でサイを振ります。任務を実行できないプレイヤー指揮下の PT ボートは、そのボートが再び使用可能になるまでその任務を外れなければなりません。もしも PT ボート#1 が沈没するか又は未来の任務を実行することを妨げるのに十分な損傷を受けたら、可能であれば次の機能ボートにプレイヤー#1 が与えられなければならず、もしも他の非プレイヤー・ボートが使用不能であると、任務を外れなければなりません。

4. もしも戦隊指揮官 (PT ボート#1) が更迭されるか又は戦死したら、戦役ゲームの残りについて、次に高いプレイヤー指揮下の PT ボート#が戦隊指揮官 (PT ボート#1) になります。



#### A-0. PT 乗組員のマラリア・チェック [PT CREWMEN MALARIA CHECK]

#### 2D10を振る(各任務の前に1回)

サイの目	結 果
2~17	マラリアなし。全乗組員 OK。(下の表 A-1 へ進む)
18~20	1人のPT 乗組員がマラリアで倒れる。(a)(b)
	(下の表 A-1 〜進む)

歴史的注釈:ソロモンで従事しているPT 乗組員は、しばしばマラリア、デング熱、赤痢のような様々な熱帯疾病や感染によって倒れた。多くの場合、彼らは完全に健康を回復せず、合衆国へ送還された。

- a) 感染した乗組員を判定するため 2D6 を振る。:
- 2 = 艇首射手。 3 = 艇首装填手。 4 = AA 射手 1。
- 5 = 魚雷要員1。6 = 魚雷要員2。7 = AA 射手2。
- 8=艇尾射手。9=艇尾装填手。
- 10=無線士。11=機関士。12 =1D6を振る: 1~3=艇長(C.O.)。 4~6 =副長 (X.O.)。
- **b)** 感染した乗組員は入院し、合衆国へ送還されて現役を解かれた。もしも C.O.がなるとゲーム・オーバー。

#### A-1. 天候チェック [WEATHER CHECK]

#### 1D10を振る(各任務の前に1回)

サイの目	結 果
$1\sim5$	良天候。晴天から部分雲。(下の表 A-2 へ進む)
6~8	不良。雨を伴う曇天。(下の表 A-2 〜進む)
9	悪天候。荒れた海を伴う小さな嵐。当夜の任務は、攻勢
	哨戒。(下の表 A-4 〜進む)
10	大嵐。当夜の任務なし。(A-0 〜進み、新たな日を開始す
	る。)

#### A-2. 夜間任務の割当 [NIGHTTLY MISSION ASSIGNMENT]

#### 1D10 を振る

サイの目	結 果
1~8	<b>攻勢哨戒。</b> (表 A-4 次のコラムへ進む)
9~10	<b>特殊任務割当。</b> (表 A-3 次のコラムへ進む)

#### 注釈:

a) 連続した4任務まで実行できる。4連続任務の後には、少なくとも乗組員の休養、PT メンテ等のために1夜のオフが要求される。

#### A-3. 特殊任務の割当て [SPCIALMISSIONASSIGNMENT]

#### 1D10を振る(各任務の前に1回)

サイの目	割当てられた任務
1	敵補給集積所襲擊 (a) *
2	沿岸監視員(収容) <b>(b) *</b>
3	沿岸監視員(移送)(c) *
4	撃墜された搭乗員(収容) (d) *
5~6	補給品の輸送 (e) *

\*割当てられた特殊任務ゾーンへの到着に成功したら、表 F-1-A、F-1-B、F-1-C (P35~36) 〜進む。

#### 注釈:

- **a)** 敵の補給集積所は、連合軍沿岸監視員によって特定されている。集積所を襲撃して亡きものにせよ。
- **b)** PTs は、割当てられたエリア内で連合軍沿岸監視員を拾い上げなければならない。収容ゾーン内にいる間は、発見を回避しなければならない。
- c) PTs は、割当てられたエリア内で連合軍沿岸監視員を置き去りにしなければならない。 移送ゾーン内にいる間は、発見を回避しなければならない。
- d) アメリカ軍搭乗員が撃墜され、敵支配下の島で無事にいる。 彼は現在、連合軍監視員の一人に匿われて救助を待っている。収 容ゾーン内にいる間は、発見を回避しなければならない。
- e) PTs は、割当てられたエリア内で連合軍沿岸監視員に補給品を届けなければならない。収容ゾーン内にいる間は、発見を回避しなければならない。

#### A-4. 任務割当ゾーン [MISSION ASSIGNMENT ZONE]

#### 1D6 を振る

サイの目	割当ゾーン
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6

歴史的注釈:PT 戦隊は、ときには沿岸監視員への補給品輸送や、 日本軍部隊が彼らの隠れ家を発見したときに敷助するような特殊 任務を割当てられた。撃墜されて陸に上がったアメリカ軍搭乗員は、 しばしば現地人に保護されて沿岸監視員に引き渡された。その後、 PTボートが彼らを拾い上げた。

#### A-5. 任務へ割当てる PT ボート [PT BOATS ASSIGNED TO MISSION]

#### 注釈:

- a) 使用可能な最大数の PT ボート (修理中ではない) は、常に攻勢哨戒任務に割当てられる。予備の PT ボートは、もしも PTs#2 ~#4 が使用不能であると、攻勢哨戒任務に割当てることができるか又はできない。 戦隊指揮官の裁量。 (b) A-6 ~進み、新たな日を開始する。
- b) 攻勢哨戒任務には、最少2隻のPTボートが要求される。もしも1隻のみPTが使用可能で、予備のPTが使用不能であると、この夜の任務は不可。A-6へ進み、新たな日を開始する。
- c) 便乗者の収容/移送、補給品輸送の特殊任務は、**常に**2隻のPTボートのみから構成される。もしも1隻のみのPTボートが使用可能であると、予備のPTボートが使用可能であれば#2として使用しなければならない。A-6〜進み、新たな日を開始する。

\*A-6 へ進む。

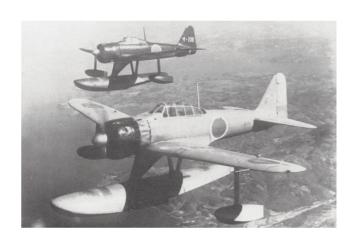
#### A-6. PT ボート基地への日本軍航空攻撃 LINAIRATTACKS ON PT BOAT BASE

1D10を振る(PT戦隊が基地を出発した後に1回、又はもしも任務がなく天候が良天候か不良天候の夜に1回)

 $1\sim 8$  = この夜に敵の航空攻撃はない。 $9\sim 10$  = PT 基地への敵航空攻撃が発生する。基地に存在する各 PT ボートについて、再び 1D10 を振る。:  $1\sim 8$  = 損傷なし。 $9\sim 10$  = PT ボートに被弾。再び 1D10 を振る。:  $1\sim 8$  = 爆撃損傷を受ける(a)(b)。 $9\sim 10$  = 直撃。PT ボートは粉微塵になる。

#### 注釈:

- **a)** PT ボート#1 が被弾したら、表 G-1 p.39 上で 4回サイを振る。 乗組員命中の結果は、代わりにかすり傷に相当する。
- **b)** PT ボート#2~#4 又は予備のPT ボートが被弾すると、PT ボートが受けた損傷のタイプを判定するため 1D10 を振る。: 1~3 = かすり傷。 4 = システム損傷 (1 ポイント)。 5 = 浸水損傷 (1 ポイント)。 6 = システム損傷 (2 ポイント)。 7 = 浸水損傷 (2 ポイント)。 8 = システム損傷 (3 ポイント)。 9 = 浸水損傷 (3 ポイント)。 10 = システム と浸水損傷 (各 3 ポイント)。



中島 A6M2-N 二式水上戦闘機

#### A-7. ゾーン内の海上状態 [SEASTATE IN ZONE]

(戦略マップ上のゾーン/ターン毎に1回)

1D10を振る (戦略マップ上のゾーン/ターン毎に1回)

良天候 [GOOD Weather]	
サイの目	海上状態
$1\sim4$	1 (表 A-10 p.20 〜進む)
5~8	<b>2</b> (表 A-10 p.20 〜進む)
9~10	<b>3</b> (表 A-10 p.20 〜進む)

不良天候 [POOR Weather]	
サイの目	海上狀態
1~4	<b>2</b> (表 A-10 p.20 〜進む)
5~8	3 (表 A-10 p.20 〜進む)
9~10	4 (a) (b) (表 A-10 p.20 〜進む)

悪天候 [BAD Weather]	
サイの目	海上状態
$1\sim4$	3 (下表 A-8 〜進む)
5~8	4 (a) (b) (下表 A-8 〜進む)
9~10	5 (a) (b) (下表 A-8 へ進む)

#### 注釈:

- a) 海上状態が4又は5のとき、PT ボートは戦闘中に高速力で航行でき**ない**。
- b) PTボートが曳航されて海上状態が4又は5であると、曳航索が切れて曳航下ボートは失われる(沈没)。表 G-12 ステップ4 (p.44) へ進む。

#### A-8. 悪天候一嵐のイヴェント [BAD WEATHER-STOM EVENT]

#### 1D10 を振る

サイの目	結 果
1~9	イヴェントなし。(表 A-9 p.20 〜進む)
10+	<b>嵐のイヴェントが発生する。</b> 1D6 を振る。: 1~2=無線アンテナ喪失。任務の残りについて無線機は不全。3~4=レーダー・アンテナ喪失。任務の残りについてレーダーは不全。5~6=衝突発生の可能性。戦隊内の各PTボートについて1D6を振る。: 1~2=衝突なし。3~4=衝突が発生するが、損傷なし。5~6=PTボート同士が衝突し、損傷を受ける。もしもPTボート#1が損傷を受けたら、表G-1上でサイを2度振る。もしもPTボート#2~#4が損傷を受けたら、PTボートが受けた損傷のタイプを判定するため1D10を振る。: 1~5=かすり傷。6~7=システム損傷(1ポイント)。8~9=浸水損傷(1ポイント)。(表A-9 p.20 ~進む)

#### 修正:

\*+2 海上状態が5であると。

#### A-9. 悪天候-PT ボートの分離 [BAD WEATHER-PT BOAT SEPARATION]

#### 1D10 を振る

サイの目	結 果
≤1~9	全てのPTボートがフォーメーション内に留まる。
	(下の表 A-10 〜進む)
	PT ボートは、永久に戦隊から分離する。 どの PT ボー
	トカ判定するために 1D6 を振る。:
	$1 = PT#1_{\circ} 2 = PT#2_{\circ} 3 = PT#3_{\circ} 4 = PT#4_{\circ}$
10+	<b>5~6</b> =全てのPTボートが分離する。分離したPTsは、
	任務の残りについてその状態で留まる。(表 A-14 p.21 へ
	進む)。任務は中止できる。もしも振られた PT#が戦隊
	内になければ、効果なし。(下の表 A-10 へ進む)

歴史的注釈:1943 年中のソロモンでは、通常は戦隊指揮官の PT ボートのみが水上レーダーを装備していた。

#### 修正(蓄積する):

- \*-1 無線士が古参(20以上の任務)であると。
- \*+3 PTボートの無線機が不全であると。
- \*+3 **PT** ボートのレーダーが不全状態、**又は**レーダー操作手が**SW**/戦死であると。

#### A-10. ランダム・イヴェント [RANDOM EVENT]

#### 2D10 (1-100) を振る (戦略マップ上のゾーン/ターン毎に1回)

サイの目	結 果
1~5	ランダム・イヴェントが発生。(表 A-15 p.22 〜進む)
6~100	
	(下の表 A-11 〜進む)

#### A-11. 日本軍航空哨戒の接触一全てのゾーン LINAIR PATROLCONTACT-ALZone

#### 2D10 (1-100) を振る (戦略マップ上のゾーン/ターン毎に1回)

サイの目	結 果
≤1~9	敵の航空接触なし。
	(次の表 A-12 コラムへ進む)
10+	敵の航空機哨戒との接触発生。(a) (b)

#### 修正 (蓄積する) :

- \*-2 不良天候又は悪天候であると。
- \*-1 PT ボートが低速力であると。
- \*-1 PT 戦隊がグリーン・ゾーン内にあると。
- \*+2 PT戦隊がレッド・ゾーン内にあると。
- \*+1 良天候であると (燐光航跡)。

#### 注釈:

- a) 表 B-1 p.23 へ進む。
- **b)** もしも*修正なし*の 10 が振られたら、敵の哨戒航空機との接触が発生する。 **(a)**

#### A-12. 日本軍船団の接触-レッド・ゾーン LUN CONVOY CONTACTRed Zoned

#### 1D10を振る (戦略マップ上のゾーン/ターン毎に1回)

サイの目	結 果
≤1~9	<b>敵の船団接触なし。</b> (下の表 A-13 〜進む)
10+	敵の船団との接触発生。(a) (b) (c)

歴史的注釈: PT 戦隊は、しばしば連続した哨戒でもハシケ船団に 遭遇しないことになる。他のときには、同じ哨戒で複数の船団に遭 遇するかもしれない。

#### 修正(蓄積する):

- \*-1 海上状態が4又は5であると。
- \*-1 レーダーが不全状態、*又は*レーダー操作手が SW/戦死であると。
- \*-1 このターン航空哨戒に遭遇していたら。
- \*+1 海上状態が1又は2であると。
- \*+1 無線士が古参(20以上の任務)で、**しかも**レーダーが機能 状態であると。

#### 注釈:

- **a)** 船団のタイプを判定するために 1D10 を振る。: **1~9**=ハシケ船団 **(b)**。**10**=駆逐艦船団 **(c)**。
- **b)** 表 D-1 (p.28) へ進む。
- c) 表 E-1 (p.32) へ進む。
- **d) 修正なし**の 10 が振られたら、敵の船団との接触が発生する。 (a)
- e) PT戦隊は、もしも戦闘を望まなければ、船団の回避を選択できる。離脱は、PT戦隊カウンターを戦略ボード・マップ上で連結しているイエロー・ゾーン内へ**直接**移動させることで自動的。離脱とレッド・ゾーン内への再進入は、任務毎に一度のみ実行できる。

### A-13. 日本軍沿岸砲/MG 陣地の接触ーレッド・ゾーン LIN SHORE GUNVMG NEST CONTACT-Red Zonesl

#### **1D10**を振る(戦略マップ上のゾーン/ターン毎に1回)(攻勢哨戒、 良、不良天候のみ)

サイの目	結 果
≦1~8	<b>敵の砲接触なし。</b> (下の表 A-7 p.19 〜進む)
9~10+	敵の砲との接触可能性。(b) (c) (d)

#### 修正 (蓄積する):

\*-1 不良天候であると。

- a) 敵の砲接触は、もしもレッド・ゾーン内で悪天候 *しか*も任務が攻勢哨戒であると可能性*なし*。
- **b)** もしも攻勢哨戒任務であると、表 C-1 (p.26) 〜進む。もしも特殊任務であると、表 F-1-A、F-1-B、F-1-C (p.35~36) 〜進む。
- **c)** もしも**修正なし**の 10 が振られたら、敵の砲との接触の可能性がある。**(b)**
- d) もしも任務が攻勢哨戒で戦闘を望まなければ、PT 戦隊は離脱できるが、沿岸砲が1戦闘ラウンドについてこれらを射撃した後にのみである。戦闘ラウンドが完了した後、戦略マップ上で PT 戦隊カウンターを連結しているイエロー・ゾーン内へ直ちに移動させることで自動的に離脱できる。もしも特殊任務であると離脱不可能で、戦闘が起きなければならない (任務を中止しない限り)
- (b)。離脱とレッド・ゾーン内への再進入は、任務毎に一度のみ実行できる。

#### A-14. PT ボートの分離/フォーメーション外ー基地への帰還 [PT BOAT SEPARATED/OUT OF FORMATION-RETURN TO BASE]

2D10を振る (1~100) (分離/フォーメーション外の各PTボート#2~#4について1回)

サイの目	結 果
≦1	PT ボート沈没。(a) (b)
2~100+	PT ボートは無事に基地へ帰還する。

#### 修正(蓄積する):

- \*-15 PT#2~#4 によって PT ボートが曳航され、悪天候であると。(b)
- \*-10 PT#2~#4 によって PT ボートが曳航され、不良天候であると。(b)
- \*-1 受けた各損傷ポイント (システム又は浸水)。
- \*-1 基地へ帰還中に戦略ボックス上に留まっている各ゾーン・ボックスについて。

- **a)** 1D10 を振る。:  $\leq$  0 = 乗組員喪失(戦死)。  $1 \sim 10 =$  乗組員救出。修正(蓄積する): -1 基地 $\sim$  帰還中に戦略ボックス上に留まっている各ゾーン・ボックスについて、-5 不良天候であると、-6 悪天候であると。
- b) もしも曳航中にPTボートが沈没したら、乗組員は曳航しているPTによって自動的に救助される。



PT-109 の乗組員

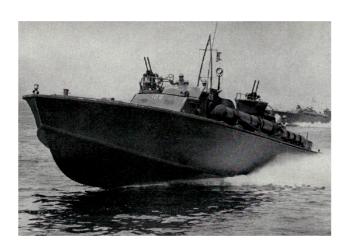
### A-15. ランダム・イヴェント [RANDOM EVENT] ー

#### 2D10 を振る。

サイの目	結果
2	赤痢が $PT$ 乗組員を襲う。各乗組員について $1D6$ を振る。: $1 \sim 2 =$ 赤痢なし。 $3 \sim 4 =$ 軽度赤痢。乗組員は軽傷(1 軽傷)と見なされるが、それでも義務を実行できる。 $5 \sim 6 =$ 重度赤痢。乗組員は重傷と見なされ、任務の残りについて義務を実行できない。重傷の乗組員は、艇首区画内の甲板下休息寝台内に置かれなければ <b>ならない</b> 。全ての赤痢の影響は一時的で、感染した乗組員は常に基地へ帰還した後で完全に回復する。
3	<b>熱帯暴風に遭遇</b> 。任務の残りについて、各ゾーン内で悪天候が発生する。もしもすでに高気圧ランダム・イヴェントに遭遇していたら、この結果は無視する。
4	<b>レーダーの故障。</b> 任務の残りについてレーダーが不全。全ての不利な修正を適用する。
5	<b>狙撃手。</b> この任務で射手は特に良く狙う。任務の残りについて、全ての $PT#1$ の攻勢砲表上で $+1$ 修正(エース射手として扱う)。 狙撃射手を判定するために $1D4$ を振る。: $1=$ 艇首射手。 $2=AA$ 射手 $1$ 。 $3=AA$ 射手 $2$ 。 $4=$ 艇尾射手。もしも振られた射手がすでにエースだったら、全ての $PT#1$ 攻勢砲表上で $+2$ 修正する。
6	<b>機関故障。</b> 機関#を判定するため $1D6$ を振る。: $1 \sim 2 =$ 機関#1。 $3 \sim 4 =$ 機関#2。 $5 \sim 6 =$ 機関#3。修理を試みることができる (a) (b)。*もしも振られた機関がすでに不全状態だったら、このイヴェントは無視する。
7	<b>悪燃料。</b> 燃料に水が混入して全3基の機関が故障し使用不能。修理を試みることができる。(a) (b)。
8	<b>高気圧に遭遇</b> 、任務の残りについて、各ゾーン内で好天候が発生する。*もしもすでに熱帯暴風ランダム・イヴェントに遭遇していたら、この結果は無視する。
9	無線機の故障。任務の残りについて無線機が不全。全ての不利な修正を適用する。 (c)
10	PT ボートが戦隊から分離する。 $1D4$ を振る。: サイの目=戦隊から分離した $PT$ ボート。分離した $PT$ s は、任務の残りについてその状態に留まる。もしも振られた $PT$ #が現在戦隊内になければ、 $PT$ s は分離しない。表 $A$ - $14$ ( $p$ . $21$ )へ進む。
11	迅速。この任務で装填手は特に素早く装填する。操作する機関砲について、戦闘ラウンド毎に2回射撃する。装填手を判定する ために1D6を振る。: 1~3 = 艇首装填手。4~6 = 艇尾装填手。もしも装填手が古参(20以上の任務)であると、この任務 で戦闘ラウンド毎に3回射撃可能。
12	<b>巨大波。</b> 巨大波が PT#1 を打ち、乗組員が舷外へ流される。1D10 を振る。: <b>1</b> = 艇首射手戦死。 <b>2</b> = 艇首装填手戦死。 <b>3</b> = 艇 長戦死。 <b>4</b> = 副長戦死。 <b>5</b> = AA 射手 1 戦死。 <b>6</b> = 魚雷要員 1 戦死。 <b>7</b> = 魚雷要員 2 戦死。 <b>8</b> = AA 射手 2 戦死。 <b>9</b> = 艇尾射手 戦死。 <b>10</b> = 艇尾装填手戦死。*もしも現在の海上状態が 1 又は 2 であると、このイヴェントは無視する。
13	<b>駆逐艦遭遇。PT</b> 戦隊が日本軍駆逐艦船団と遭遇する。表 E-1p.(32)へ進む。PT 戦隊は、遭遇の回避を選択できる。
14	<b>蝟集。</b> 複数の日本軍哨戒機が PT 戦隊を攻撃する。航空機の数を判定するため 1D6 を振る。: <b>1~3</b> =2機。 <b>4~5</b> =3機。 <b>6</b> =4機。最初の航空機が攻撃航過を完了した後、次の航空機攻撃が始まる。表 B-1 (p.23) 〜進む。
15	一時的な修理屋(機関士)。機関士がこの任務で特に機知に富んで精励し、この任務中にいずれか 1 つの不全排水ポンプ、補助発電機、冷却ポンプ、機関を 50%の可能性で修理できる。 (c) (d)
16	サンゴ礁
17	スコッチ・ウィスキー。昨日、あなた(戦隊指揮官)は、基地のポーカー・ゲームで12年物の良質なスコッチ・ウィスキーを勝ち取った。もしもあなたが指揮を更迭されそうであれば、このウィスキーを基地司令官への賄賂に使用できる。(表 1-4 p.47 を参照)。
18	<b>製爆。PT</b> 戦隊がアメリカ軍の PBY 哨戒機によって誤爆される。表 B·1 (p.23) へ進み、PBY 乗組員の技能レベルと攻撃タイプについてサイを振る。PT 戦隊の防御射撃は、友軍航空機に対しては <b>不</b> 可能。
19	一時的な修理屋 (無線士)。無線士がこの任務で特に機知に富んで精励し、この任務中にいずれか1つの不全無線機、レーダー、 蓄電池を50%の可能性で修理できる。不全の無線とレーダーのアンテナは海上で修理できない。(c) (d)
20	<b>戦闘疲労。</b> 1人の乗組員が戦闘疲労のために神経障害を被る。影響下の乗組員を判定するために 2D6 を振る。: <b>2</b> =艇首射手。 <b>3</b> =艇首装填手。 <b>4</b> =AA 射手。 <b>5</b> =魚雷要員 1。 <b>6</b> =魚雷要員 2。 <b>7</b> =AA 射手 2。 <b>8</b> =艇尾射手。 <b>9</b> =艇尾装填手。 <b>10</b> =無線手。 <b>11</b> =機関土。 <b>12</b> =1D6 を振る。: <b>1~3</b> =艇長(C.O.)。 <b>4~6</b> =副長(X.O.)。(e)

#### 注釈:

- a) 任務毎、機関故障毎に、1つの修理を試みることができる。 1D6 を振る。:  $\leq 1 \sim 3$  = 修理失敗。任務の残りについて、機関は恒久的に不全状態 (b)。 $4 \sim 6$  + = 機関修理。修正(蓄積する): + 1 機関士が古参(20 以上の任務)であると。-2 機関士がSW/戦死で、PT1 がフォーメーションを外れていると。もしも道具/修理装備が破壊され、PT1 がフォーメーションを外れていると、修理を試みることができない。機関修理の試みに失敗したら、PT は任務を中止して基地へ帰還できる。機関士が修理屋の特殊技能を持つと、任務毎に一度、自動的に1故障(不全は不可)機関を修理できる。
- b) もしも1つの機関が不全状態であると、PT#1 は戦闘と特殊任務ボード上で、高速力で航行できない。もしも2つの機関が不全状態であると、PT#1 は戦闘と特殊任務ボード上で、低速力でのみ航行できる。戦略マップ上で航行しているとき、ゾーン毎に2ターンも要求される。もしも3つ全ての機関が不全状態であると、PT#1 は不全状態で、放棄するか、曳航するか、救助を待たなければならない。もしもすでに不全状態の機関#が振られたら、結果は無視される。
- c) 機器修理の試みについて、1D6を振る。:  $1 \sim 3$  = 修理の試みは失敗。 $4 \sim 6$  + = 修理の試みは成功。**修正**: +1 無線士又は機関士が古参(20 以上の任務)であると。
- d) すでに恒久的な修理屋の才能を持つ無線士又は機関士について修理屋のランダム・イヴェントが振られたら、いずれか1つの修理が自動的に成功する(この任務のみ)。サイを振る必要はない。
- e) 影響下の乗組員カウンターを、乗組員配置ボードの艇首内部 区画内の休息ボックス内に置く。乗組員は、いかなる義務も実行 できず、任務の残りについて寝台内に留まらなければならない。 基地〜帰還した瞬間、下記 F を参照。
- f) 神経障害を被った乗組員について 1D6 を振る。: 1~2=迅速 回復。乗組員は次の任務に参加できる。 3~5=乗組員は入院し て最終的に回復するが、合衆国へ送還されて現役を解かれる。
- 6 = 乗組員は、決して回復しない。彼は合衆国へ送還されて精神療養所に収容される。
- g) ランダム・イヴェントが振られた後、表 A-11 (p.20) へ進む。



PT-105

## B-航空哨戒戦闘\* B-AIR PATROL COMBAT \*

#### B-1. 日本軍の航空機タイプ、搭乗員技能レベル、攻撃タイプ IDNAIRCRAFTTYPE、CREW SKILLLEVEL、AND ATTACK TYPE

\*航空機のタイプを判定するため、1D10 を振る。:  $1 \sim 2 =$ 愛知 E13A(零式水上偵察機)。 $3 \sim 4 =$ 三菱 F1M(零式観測機)。 $5 \sim 6 =$ 中島 A6M2-N(二式水上戦闘機)。 $7 \sim 8 =$ 三菱 G4M(一式陸上攻撃機)。9 =川西 H6K(九七式飛行艇)。10 =川西 H8K(二式飛行艇)。

\*搭乗員の技能レベルを判定するため、1D10 を振る。: **1~3** =新 米搭乗員。**4~7** = 平均搭乗員。**8~9** = 古参搭乗員。**10** = エリー ト搭乗員。

\*航空機攻撃のタイプを判定するため、1D10 を振る。:  $1\sim5=$ 爆撃。 $6\sim10=$ 機銃掃射。

\*B-2 へ進む。



川西 H8K 二式飛行艇

#### B-2. PT ボートー防御索敵 [PTBOAT-DEFENSIVE SPOTTING]

#### **1D10 を振る**

サイの目	結 果	
≤1~9	PT ボートは攻撃機を発見できない。PT ボートの防御射	
	撃又は速力変更は不可。	
	(表 B·5 又は B·6 p.24~25 へ進む)	
10+	<b>航空機を発見。(a) (b)</b> (表 B-3 p.24 〜進む)	

歴史的注釈: パッカード・エンジンの騒音のため、PT 戦隊はしば しば敵哨戒機からほとんど又は全く無警告で攻撃を受けた。攻撃の 最初の兆候は、しばしば突然の爆弾爆発からだった。

#### 修正 (蓄積する):

- \*-2 不良天候又は悪天候であると。
- \*-2 無線機が不全状態であると。
- \*+1 航空機が三菱 G4M (一式陸上攻撃機)、川西 H6K (九七式飛行艇)、川西 H8K (二式飛行艇)、PBY カタリナであると。
- \*+1 戦隊内の各PTボートについて。
- \*+1 鷹の目特殊技能を持つ各魚雷要員について。
- \*+2 PT 戦隊が低速力であると。

- a) 発見に成功したら、海上状態が1~3で全てのPTボートが能力を持つと、PT戦隊は航空機攻撃の前に高速力へ変更できる。
- b) **修正前**の10のサイの目は、航空機を発見する。(a)

#### B-3. PT ボート#1-防御射撃 PT BOAT#1-DEFENSIVE FIRE

#### 1D10を振る(各機能AA 砲と機関砲(艇首+艇尾)について1回)

サイの目	結 果
≦1	はずれ。(a) (下の表 B-4 〜進む)
2~9	はずれ。(下の表 B-4 〜進む)
10+	航空機命中。(b) 1D10 を振る。: 1~5=かすり傷。6
	$\sim$ 9=1損傷ポイントを受ける。 <b>10</b> =2損傷ポイントを
	受ける。 (表 B·4 下へ進む)

#### 修正 (蓄積する):

- \*-2 PT ボートが不全状態であると。
- \*-2 航空機搭乗員がエリートであると。
- \*-2 海上状態が5であると。
- \*-1 PT が高速力であると。
- \*-1 航空機搭乗員が古参であると。
- \*-1 海上状態が4であると。
- \*-1 射手以外の乗組員が PT 砲を射撃していると。
- \*-1 1つの AA 砲が不全状態(砲架)であると。
- \*+1 航空機搭乗員が新米であると。
- \*+1 射手がエース(5つ以上の敵を撃破)であると。
- \*+1 海上状態が2であると。
- \*+1 PT が低速力であると。
- \*+2 海上状態が1であると。
- \*+2 PT がアイドル速力であると。

#### 注釈:

- a) 修正前の1であると、砲が給弾不良を起こす。1D6を振る。: 1 ~3 =砲の給弾不良が直る。4~6 =砲は現行航空ウェーブの残り全てについて給弾不良に留まるが、いったん全ての航空攻撃が完了したらクリアされる。単装 AA 砲架の装弾不良はいまだ射撃できるが、-1修正を持つ。
- **b) 修正前**の 10 のサイの目は、自動的命中。
- c) 装填手が古参(20以上の任務)であると、その機関砲は戦闘ラウンド毎に2射撃できる。

#### B-4. PT ボート#2~#4-防御射撃-1D10 を振る (PT ボート#2~ #4 毎に4回) [PTBOATS#2-4-DEFENSIVE FIRE]

サイの目	結 果
≤1~9	はずれ。(爆撃であると、次の表 B·5 コラムへ進む。機
	銃掃射であると、表 B-6 p.25 へ進む)
10+	<b>航空機命中。(a)</b> 1D10 を振る。: <b>1~5</b> =かすり傷。 <b>6</b>
	$\sim$ 9=1損傷ポイントを受ける。 $10=2$ 損傷ポイントを
	受ける。(爆撃であると、次の表 B-5 下へ進む。機銃掃
	射であると、表 B-6 p.25 へ進む)

#### 修正 (蓄積する) :

- \*-2 PT ボートが不全状態であると。
- \*-2 航空機搭乗員がエリートであると。
- \*-2 海上状態が5であると。
- \*-1 PT が高速力であると。
- \*-1 航空機搭乗員が古参であると。
- \*-1 海上状態が4であると。
- \*+1 航空機搭乗員が新米であると。
- \*+1 海上状態が2であると。
- \*+1 **PT** が低速力であると。
- \*+2 海上状態が1であると。
- \*+2 PT がアイドル速力であると。

#### 注釈:

**a) 修正前**の 10 のサイの目は、自動的命中。

#### B-5. 日本軍の航空哨戒一爆撃 LINAIR PATROL-BOMBATTACK

#### 1D10 を振る (戦隊内の各 PT ボートについて 1回)

サイの目	結 果	
$\leq 1 \sim 9$	<b>爆撃</b> はずれ。(表 B-7 p.25 へ進む)	
10+	<b>爆撃</b> 命中。(a) (b) (c) (d) (e) (表 B-7 p.25 〜進む)	

#### 修正 (蓄積する):

- \*-2 航空機の発見に成功し、しかもPT 砲から命中を受ける。
- \*-1 PT ボートが高速力であると。
- \*-1 航空機搭乗員が新米であると。
- \*-1 航空機の発見に成功すると。
- \*+1 航空機搭乗員が古参であると。
- \*+1 航空機が三菱 G4M (一式陸上攻撃機)、川西 H6K (九七式 飛行艇)、川西 H8K (二式飛行艇)、PBY カタリナであると。
- \*+1 PT戦隊が低速力であると。
- \*+2 航空機搭乗員がエリートであると。
- \*+2 PT ボートがアイドル速力 **アは**不全状態であると。

#### 注釈:

- a) *修正前*の 10 のサイの目は、*常に*命中。
- **b)** 1D10 を振る。: **1~9**=爆撃損傷を受ける **(c) (d)**。
- 10=直撃。PT ボートは粉微塵となり、全ての乗組員が戦死。
- **c)** PT ボート#1 が被弾したら、表 G-1 (p.39) 上で4回サイを振る。
- **d)** PT ボート#2~#4 が被弾したら、PT ボートが受けた損傷のタイプを判定するため 1D10 を振る。:  $1 \sim 3 =$ かすり傷。
- 4=システム損傷 (1ポイント)。5=浸水損傷 (1ポイント)。
- **6**=システム損傷(2ポイント)。**7**=浸水損傷(2ポイント)。**8**=システム損傷(3ポイント)。**9**=浸水損傷(3ポイント)。
- 10=システムと浸水損傷(各3ポイント)。5以上のシステム損傷ポイントを受けているPTボート#2~#4は恒久的な不全状態で、任務の残りについて移動できない。PTs#2~#4が不全状態であると、追加の各システム損傷は浸水損傷になる。システム損傷(5ポイント以上)によって不全状態のPTボートは、戦隊内の他のPTボートによって基地まで曳航でき、戦略マップ上のゾーン毎に2ターンかかる。5以上の浸水損傷ポイントを受けているPTボート#2~#4は、沈没する。現行距離ゾーン内に青いPT乗組員カウンターを置き、PTボート・カウンターを取り去る。PT乗組
- e) PT ボート#2~#4 が3損傷ポイント(システム又は浸水)を受けたら、損傷 PT は低又は中速力でのみ航行できる。PT ボート#2~#4 が4損傷ポイント(システム又は浸水)を受けたら、損傷 PT は低速力でのみ航行できる。PT 戦隊は、航空攻撃中と戦略マップ・ボード上を航行中、フォーメーション内の最低速力ボートと同じ速さでのみ航行できる。

員は、救助され得る。表 G-12 又は G13 (p.44) へ進む。

#### B-6. 日本軍の航空哨戒一機銃掃射 LINAIR PATROL-GUN STRAFING ATTACK

#### 各PTボートについて1D10を振る

サイの目	指 果	
≤1~9	<b>銃撃はずれ。</b> (次の表 B·7 コラムへ進む)	
10+	銃撃命中。(a) (b) (c) (d) (次の表 B-7 コラムへ進む)	

#### 修正 (蓄積する):

- \*-2 航空機の発見に成功し、しかも PT 砲から命中を受ける。
- \*-1 PT ボートが高速力であると。
- \*-1 航空機搭乗員が新米であると。
- \*-1 航空機の発見に成功していたら(被弾なし)。
- \*+1 航空機搭乗員が古参であると。
- \*+1 航空機が三菱 G4M (一式陸上攻撃機)、川西 H6K (九七式 飛行艇)、川西 H8K (二式飛行艇)、PBY カタリナであると。
- \*+1 **PT** 戦隊が低速力であると。
- \*+2 航空機搭乗員がエリートであると。
- \*+2 PT ボートがアイドル速力又は不全状態であると。

#### 注釈:

- a) *修正前*の 10 のサイの目は、*常に*命中。
- **b)** PT ボート#1 が被弾したら、各被弾からの PT ボートの損傷区 画を判定するために表 G-1 (p.39) へ進む。
- c) PT ボート#2~#4 が被弾したら、PT ボートが受けた損傷のタイプを判定するため 1D10 を振る。:  $1 \sim 5 = m$  すり傷。
- $6 \sim 7 =$ システム損傷(1ポイント)。 $8 \sim 9 =$ 浸水損傷(1ポイント)。10 =システム 2浸水損傷(8 1ポイント)。5以上のシステム損傷ポイントを受けている 2 ア ボート# $2 \sim 44$  は  $2 \sim 44$  は  $2 \sim 44$  が不全状態で、任務の残りについて移動できない。 $2 \sim 44$  が不全状態であると、追加の各システム損傷は浸水損傷になる。システム損傷( $5 \sim 44$  ア ボートによって不全状態の  $4 \sim 44$  ア ボートは、戦隊内の他の  $4 \sim 44$  ア ボートによって基地まで曳航でき、戦略マップ上のゾーン毎に $4 \sim 44$  が、 たりでいる  $4 \sim 44$  が、 たりでは、 現行距離ゾーン内に青い  $4 \sim 44$  が、 たりで、  $4 \sim 44$  が、 なりで、  $4 \sim 44$  が、  $4 \sim 44$  が、
- d) PT ボート#2~#4 が3損傷ポイント(システム又は浸水)を受けたら、損傷した PT は低又は中速力でのみ航行できる。PT ボート#2~#4 が4損傷ポイント(システム又は浸水)を受けたら、損傷した PT は低速力でのみ航行できる。PT 戦隊は、航空攻撃中と戦略マップ・ボード上を航行中、フォーメーション内の最低速力ボートと同じ速さでのみ航行できる。

#### B-7. 日本軍航空哨戒一吊光弹投下 [LINAIR PATROL-STAR SHELL DROP]

#### ID6 を振る

サイの目	結 果
$1\sim5$	<b>吊光弾なし。</b> 航空機はエリアを離れ、戦闘が終了する。
	(下の表 B-8 〜進む)
6+	<b>吊光弾投下。(a) (b)</b> (下の表 B-8 コラムへ進む)

#### 修正 (蓄積する):

- \*+1 航空機が三菱 G4M(一式陸上攻撃機)、川西 H6K(九七式飛行艇)、川西 H8K(二式飛行艇)、PBY カタリナであると。
- \*+2 航空機搭乗員がエリート

#### 注釈:

- a) 航空機は、PT 戦隊に別の攻撃航過を行う(爆撃は不可で機銃掃射のみ)。戦闘ボード上に吊光弾カウンターを置く。表 B-8 (下) へ進す。
- b) 1損傷ボックスのみを残すと、航空機は自動的に攻撃から離脱してエリアを離れる。

#### B-8. PT ボートの分離 [PT BOAT SEPARATION]

#### 各PTボートについて1D10を振る

	サイの目	結 果
	$\leq 1 \sim 9$	PT ボートはフォーメーション内に留まる。(b)
Ī	10+	PT ボートは恒久的にフォーメーションから分離する。)
		分離したPTsは、任務の残りについてその状態に留まる。
		任務を中止できる。 (a) (b)

#### 修正(蓄積する):

- \*-1 良天候であると。
- \*-1 無線士が古参 (20 以上の任務) で、**しかも**無線機/レーダーの両方が機能状態であると。
- \*+1 PT ボートが高速力であると。
- \*+2 不良天候であると。
- \*+2 PTボートの無線機が不全状態であると。
- \*+2 PTボートが不全状態か又は無線士が重傷/戦死であると。
- \*+3 悪天候であると。

#### 注釈:

- a) PT ボート#2~#4 が分離したら、戦略マップと戦闘ボードの両方から**直ちに**分離した PT ボート・カウンターを取り去り、表 A-14 (p.21) へ進む。PT ボート#1 が分離したら、戦略マップと戦闘ボードの両方から**直ちに**全ての PT ボート#2~#4 カウンターを取り去り、表 A-14 (p.21) へ進む。プレイヤーは、単独で任務を継続するか又は中止するか選択できる。
- b) 上記の表 B-7 上で吊光弾が投下されていたら、航空機は別の 掃射航過を行う。最初の後に同じ航空機による追加の航空哨戒航 過は、PT戦隊によって自動的に発見される。表 B-2 (p.23) 上で 再びサイを振ら**ない**。直接表 B-3 (p.24) 〜進む。

歴史的注釈:夜間にフォーメーション内に留まることは、GPS のような現代の利便がないため特に戦闘中は困難で、PT ボートはしばしば自身の戦隊から分離して帰還しなければならなかった。

## C-沿岸砲戦闘\* C-SHORE GUN COMBAT

#### C-1. 日本軍の砲タイプと要員技能レベル LINGUNTYPE AND CREW SKILLEVEL

\*敵機関銃陣地の数を判定するため、1D10 を振る。:  $1 \sim 2 = MG$  陣地なし。 $3 \sim 4 = 1 MG$  陣地。 $5 \sim 6 = 2 MG$  陣地。 $7 \sim 8 = 3$  MG 陣地。 $9 \sim 10 = 4 MG$  陣地。

\*敵沿岸砲の数を判定するため、1D10 を振る。: 1~2=沿岸砲なし。3~5=1沿岸砲。6~8=2沿岸砲。9~10=3沿岸砲。

\*各砲要員の技能レベルを判定するため、1D10 を振る。:  $1\sim3=$ 新米要員。 $4\sim7=$ 平均要員。 $8\sim9=$ 古参要員。10=エリート要員。(ェリート砲要員は、戦闘ラウンド毎に、同じ目標にのみ2回射撃する。)

\*C-2-A\*へ進む。

#### 注釈:

a) 良天候であると、PT 戦隊は遠距離ゾーン内で開始する。不良 天候であると、PT 戦隊は中距離ゾーン内で開始する。開始して いる距離ゾーンにかかわらず、敵の砲によって奇襲されるとき、 最初の戦闘ラウンドの PT 戦隊は**常に**中速力である。

#### C-2-A. PT ボート戦隊一距離ゾーンの移動 [PT BOAT SQUADRON-RANGE ZONE MOVEMENT]

\*必要に応じて、PT戦隊を次の距離ゾーン内又は戦闘ボード上へ移す。

\*C-2-B\*へ進む。

#### C-2-B. PT ボート戦隊の発見 [PTBOAT SQUADRON DETECTION]

\*PT 戦隊は、レッド・ゾーン沿岸砲遭遇中に、自動的に発見される。 (下の表 C-3 へ進む)

#### 注釈:

a) 良天候では、敵の砲は遠、中、近距離ゾーン内の PT ボートを射撃できる。不良天候では、敵の砲は中又は近距離ゾーン内の PT ボートのみを射撃できる。

#### C-3. MG 陣地/沿岸砲ーPT 目標の選択 MG NEST/SHORE GUN-PT TARGET SELECTION

各 MG 陣地と沿岸砲について 1D4 を振る。: **サイの目=**目標下の PT#。振られた PT#が戦隊内になければ、次の最低 PT#が自動的に 目標となる。

歴史的注釈:PT ボート戦隊に対抗するため、日本軍沿岸砲はしば しばハシケ航路の間に設置されていた。

\*C-4\*へ進む。

#### C-4. MG 陣地/沿岸砲一攻勢射撃 MG NEST/SHORE GUN-OFFENSIVE FIRE

1D10 を振る (PT ボートを目標にしている各 MG 陣地/沿岸砲について一度) (エリート要員であると、同じ目標にのみ2回)

サイの目	結 果
≤1~9	はずれ。
10+	PT 命中。(a) (b) (c) (d) (e) (f)

歴史的注釈:1発の爆弾又は沿岸砲の砲弾は、燃料タンクへの命中で瞬時にPTボートを粉微塵にできた。

#### 修正 (蓄積する):

- \*-3 PT ボートが遠距離ゾーン内にいると。
- \*-1 PT ボートが高速力であると。
- \*-1 海上状態が4であると。
- \*-1 PT 指揮官 (C.O.) が古参 (20以上の任務) であると。
- \*-1 日本軍の砲要員が新米であると。
- \*+1 各PTボート舵の故障について (PTボートが不全状態又はアイドル速力であると無視する)。
- \*+1 各PTボート機関の故障について (g)
- \*+1 海上状態が2であると。
- \*+1 日本軍の砲要員が古参であると。
- \*+1 **PT**ボートが低速力であると。
- \*+2 海上状態が1であると。
- \*+2 日本軍の砲要員がエリートであると。
- \*+2 PT ボートがアイドル速力 **Zは**PT が不全状態であると。
- \*+3 PT ボートが近距離ゾーン内にいると。

#### 注釈:

- **a) 修正前**の 10 のサイの目は、**常に**命中する。
- **b)** PT#1 が MG 陣地によって被弾したら、受けた損傷を判定するため表 G-1 (p.39) へ進む。
- c) PT#1 が沿岸砲によって被弾したら、1D10 を振る。

1~8 = PT#1 は損傷を受ける。 PTボートの命中区画と各砲弾命中からの損傷を判定するため、表 G-1 (p.39) 〜進む。 9~10=致命的命中。 PT#1 は爆発して破壊される。表 G-11 (p.44) 上で、各乗組員の負傷についてサイを振る。 生き残っている全ての乗組員は、 **直ちに**艇を放棄しなければならない。 表 G-12 又は G-13 (p.44) 〜進む。

**d)**  $PT#2\sim #4$  が MG 陣地によって被弾したら、PTボートが受けた損傷のタイプを判定するため 1D10 を振る。 $1\sim 5=$ かすり傷。 $6\sim 7=$ システム損傷(1ポイント)。 $8\sim 9=$ 浸水損傷(1ポイント)。5以上のシステム損傷ポイントを受けている  $PTs#2\sim #4$  は**恒久的**に不全状態で、任務の残りについて移動できない。 $PTs#2\sim #4$  が不全状態であると、追加の各システム損傷命中は浸水損傷になる。システム損傷(5ポイント以上)によって不全状態の  $PTs#2\sim #4$  は、戦隊内の他の PT ボートによって、戦略マップ上でゾーン毎に 2 ターンで基地へ曳航できる。5以上の浸水損傷ポイントを受けている  $PTs#2\sim #4$  は沈没する。PT ボートが沈没すると、現行距離ゾーン内に青い PT 乗組員カウンターを置く。PT 乗組員は、救助され得る。表 G-12 又は G-13 (g.44) ~進む。

- e) PTs#2~#4 が沿岸砲によって被弾したら、PTボートが受けた損傷のタイプと量を判定するため 1D10 を振る。: 1~2=システム損傷 (2ポイント)。3~4=浸水損傷 (2ポイント)。5~6=システム損傷 (3ポイント)。7~8=浸水損傷 (3ポイント)。9~10=致命的命中。PT#1 は爆発して破壊される。生き残っている全ての乗組員は、直ちに艇を放棄しなければならない。5以上のシステム損傷ポイントを受けている PTs#2~#4 は、恒久的に不全状態で、任務の残りについて移動できない。PTs#2~#4 が不全状態であると、追加の各システム損傷命中は浸水損傷になる。システム損傷(5ポイント以上)によって不全状態の PTs#2~#4 は、戦隊内の他の PTボートによって、戦略マップ上でゾーン毎に2ターンで基地へ曳航できる。5以上の浸水損傷ポイントを受けている PTs#2~#4 は沈没する。PTボートが沈没すると、現行距離ゾーン内に青い PT 乗組員カウンターを置く。PT 乗組員は、救助され得る。表 G-12 又は G-13 (p.44) へ進む。
- f) PT ボート#2~#4 が 3 損傷ポイント(システム又は浸水)を受けたら、損傷した PT は低又は中速力でのみ航行できる。PT ボート#2~#4 が 4 損傷ポイント(システム又は浸水)を受けたら、損傷した PT は低速力でのみ航行できる。PT 戦隊は、航空攻撃中と戦略マップ・ボード上を航行中、フォーメーション内の最低速力ボートと同じ速さでのみ航行できる。
- g) 3不全状態機関=PT ボート#1 は不全状態。(不全状態機関の 修正は無視する)。

## C-5. PT ボート#1 の攻勢射撃—MG 陣地/沿岸砲の目標 [PT BOAT#1 OFFENSIVE FIRE – MG NEST/SGORE GUN TARGETS]

#### 1D10を振る(機能している各機関砲又はAA砲について1回)

サイの目	結 果
≤1~9	はずれ。(a)
10+	砲命中の可能性。(b) (c)

#### 修正(蓄積する):

- \*-3 PT ボートが遠距離ゾーン内にいると。
- \*-2 PT ボートが不全状態であると。
- \*-1 PT ボートが高速力であると。
- \*-1 海上状態が4であると。
- \*-1 射手以外の乗組員が PT 砲を射撃していると。
- \*-1 1つのAA 砲が不全状態(砲架)であると。
- \*+1 PT 射手がエース (5以上の敵を撃破) であると。
- \*+1 海上状態が2であると。
- \*+1 PT ボートが低速力であると。
- \*+2 PT ボートがアイドル速力(不全状態は不可)であると。
- \*+2 海上状態が1であると。
- \*+3 PT ボートが近距離ゾーン内にいると。

#### 注釈:

- a) 修正前0.1 が振られたら、砲は給弾不良を起こして射撃できない。1D6 を振る。:  $1\sim3$  = 砲の給弾不良が直る。 $4\sim6$  = 砲は現行戦闘ラウンドの残り全てについて給弾不良に留まるが、いったん戦闘が完了したら直る。
- **b) 修正前**の 10 のサイの目は、**常に**命中の可能性がある。
- c) 1D6 を振る。: **1~3**=はずれ。**4~6**=命中。命中毎に1損傷ポイント。**注釈**: 敵の沿岸砲、機関銃陣地、補給集積所の破壊は、エース射手の状態にカウント **しない**。
- d) 良天候では、PT 砲は遠、中、近距離ゾーンから射撃できる。 不良天候では、PT砲は中又は近距離ゾーンからのみ射撃できる。
- e) 装填手が古参(20以上の任務)であると、その機関砲は戦闘 ラウンド毎に2射撃できる。

#### C.6. PT ボート#2~#4-MG 陣地/沿岸砲の目標選択 PT BOATS#2#4-MG NEST/SHORE GUN TARGET SELECTION

- a) 沿岸砲は常に最大の脅威で、自動的に PTs#2~#4 によって**最初の**目標となる (b)。沿岸砲が存在しなければ、MG 陣地が目標となる (c)。
- **b)** 2門の沿岸砲が存在したら、1D6 を振る。:  $1 \sim 3$  = 沿岸砲井 1 が目標となる。  $4 \sim 6$  = 沿岸砲井 2 が目標となる。 3 門の沿岸砲が存在したら、1D6 を振る。:  $1 \sim 2$  = 沿岸砲井 1 が目標となる。  $3 \sim 4$  = 沿岸砲井 2 が目標となる。  $5 \sim 6$  = 沿岸砲井 3 が目標となる。
- c) 2つの MG 陣地が存在したら、1D6 を振る。: **1~3** = MG 陣地#1が目標となる。**4~6** = MG 陣地#2が目標となる。3つの MG 陣地が存在したら、1D6 を振る。: **1~2** = MG 陣地#1が目標となる。**3~4** = MG 陣地#2が目標となる。**5~6** = MG 陣地#3が目標となる。4つの MG 陣地が存在したら、1D4 を振る。: **サイの目**= MG 陣地#が目標となる。

#### C-7. PT ボート#2~#4 攻勢射撃-MG 陣地/沿岸砲の目標 [PT BOATD #2#4 OFFENSIVE FIRE - MG NEST/SHORE GUN TARGETS]

#### 1D10 を振る (PT ボート毎に4回)

サイの目	結 果
≤1~9	はずれ。
10+	砲命中の可能性。(a) (b)

#### 修正 (蓄積する):

- \*-3 PT ボートが遠距離ゾーン内にいると。
- \*-2 PT ボートが不全状態であると。
- \*-1 PT ボートが高速力であると。
- \*-1 海上状態が4であると。
- \*+1 海上状態が2であると。
- \*+1 PTボートが低速力であると。
- \*+2 PT ボートがアイドル速力であると(不全状態は $\pi$ の。
- \*+2 海上状態が1であると。
- \*+3 PT ボートが近距離ゾーン内にいると。

#### 注釈:

- a) 修正前の10のサイの目は、常に命中の可能性。
- **b)** 1D6 を振る。: **1~3**=はずれ。 **4~6**=命中。
- c) 良天候では、PT 砲は遠、中、近距離ゾーンから射撃できる。 不良天候では、PT砲は中又は近距離ゾーンからのみ射撃できる。

#### C-8. 沿岸砲の支援要求一敵航空支援 [SHORE GUNASSISTANCE REQUEST - ENEMY AIR SUPPORT]

#### \*1D10 を振る(各戦闘ラウンドに1回)

サイの目	結 果
≦1~8	<b>敵航空機なし。</b> (表 C-9 p.28 〜進む)
9~10+	沿岸砲を支援するため敵航空機が到着する。表 B-1
	(p.23) 〜進む。

#### 修正 (蓄積する):

- \*-2 悪天候であると。
- \*-1 不良天候であると。

#### 注釈:

a) 修正前の10のサイの目は、沿岸砲を支援するために敵航空機が到着する。

## C-9. 近距離ゾーンの PT ボートーサンゴ礁衝突チェック [PTBOAT CLOSE RANGE ZONE - REEF COLLISION CHECK]

近距離ゾーン内の各 PT ボートについて 2D10 を振る。 (近距離ゾーン内の各戦闘ラウンドのみーアイドル又は不全 PTs には適用しない)。

サイの目	結 果
≤2~15	サンゴ礁衝突なし。 (下の表 C-10 へ進む)
16~18	PT ボートがサンゴ礁と衝突する。(a) (d)
19~20+	PT ボートがサンゴ礁と衝突して乗り上げる。(a) (b)
	(c) (d)

歴史的注釈:爆弾や大口径砲弾の命中以外で、PT ボートの乗組員が直面するのを大いに恐れたことの1つは、未発見のサンゴ礁との衝突と敵領域内でのボートの不全だった。通常、日本軍のハシケは非常に沿岸線に近づいて活動していたため、特に夜間の闇の中での衝突は非常に現実的な脅威だった。

#### 修正 (蓄積する):

- \*-2 PT ボートが低速力であると。
- \*-2 良天候であると。
- \*-2 副長 (X.O.) がナビゲーター特殊技能を持つと。
- \*+2 不良天候であると。
- \*+2 PT ボートが高速力であると。
- \*+3 艇長又は副長以外の乗組員がボートを操船していると。

#### 注釈:

- **a)** いずれかの PT ボートがサンゴ礁と衝突したら、表 G-9 又は G-10 (p.43) へ進む。
- b) PTボートがサンゴ礁に乗り上げたら、移動や砲の射撃はできない。近距離ゾーン内で機能状態のいずれかの PT ボートは、乗り上げた PT ボートを曳航してサンゴ礁から離す試みを一度行うことができるが、日本軍砲との現行戦闘が全て終了した後のみである。1D6 を振る。:
- $1 \sim 3 =$ 曳航の試みが成功し、PT ボートはサンゴ礁から解放される。 $4 \sim 6 =$ 曳航の試みは失敗する。PT ボートは**永久**にサンゴ礁上に乗り上げて留まり、放棄するか又は乗組員を救助しなければならない。表 G-12 又は G-13 ~進む(p.44)。
- c) 海上状態が4であると、PTボートは自動的にサンゴ礁から解放される。
- d) PT ボート#2~#4 が3損傷ポイント(システム又は浸水)を受けたら、損傷状態のPT は低又は中速力でのみ航行できる。PT ボート#2~#4 が4損傷ポイント(システム又は浸水)を受けたら、損傷状態のPT は低速力でのみ航行できる。PT 戦隊は、航空機攻撃中と戦略マップ・ボード上で航行中、フォーメーション内の最低速力ボート同じ速力でのみ航行できる。

#### C-10. 戦闘ラウンドの終了 [END OF COMBAT ROUND]

いったん全てのユニットがその火器で射撃したら、現行戦闘ラウンドが終了する。いずれかの敵の砲が残り、PT 戦隊が離脱しないことを選択したら、次の戦闘ラウンドが開始される。戦闘から離脱するためには、その戦闘ラウンドの終了時に全てのPT ボートが機能状態(不全状態は不可)で、戦闘ボード上の遠距離ゾーン内にいなければならない。いずれかの PT ボートが中又は近距離ゾーン内にあると、戦闘からの撤退は起こり得ず、次の戦闘ラウンドが開始される。いずれかの PT ボートが不全状態又は沈没したら、戦闘から退出する前に乗組員の救助を試みなければならない。不全状態のPT ボートは、戦闘中に曳航され得ない。いったん特殊任務ボード上の全ての敵 MG 陣地/沿岸砲が撃破されたら、戦闘が終了する。



#### D-1. 日本軍ハシケ船団の規模、タイプ、乗組員技能レベル LIN BARGE CONVOY SIZE, TYPE, AND CREW SKILL LEVEL

\*ハシケ船団の規模を判定するため、1D10を振る。:

1~5=小規模船団(1 ウェーブ)。6~8=中規模船団(2 ウェーブ)。 $9\sim10=$ 大規模船団(3 ウェーブ)。

\*各船団ウェーブについて、そのウェーブ内のハシケ隻数を判定するため 1D10 を振る。:  $1 \sim 3 = 1$  隻のハシケ。  $4 \sim 6 = 2$  隻のハシケ。  $7 \sim 8 = 3$  隻のハシケ。  $9 \sim 10 = 4$  隻のハシケ。

\*各ハシケのタイプを判定するため、1D4 を振る。:  $\mathbf{1} = 9$ イプ A。  $\mathbf{2} = 9$ イプ特 A。  $\mathbf{3} = 9$ イプ B。  $\mathbf{4} = 9$ イプ C。

\*各ハシケの乗組員技能レベルを判定するため、1D10 を振る。: 1 ~3=新米乗組員。1 4~1=平均乗組員。10 =エリート乗組員。10 (エリートのハシケ乗組員は、戦闘ラウンド毎に同じ目標のみに12回射撃する)

\*D-2-A 〜進む。

#### 注釈:

a) 良天候であると、PT 戦隊は遠距離ゾーン内の各ハシケ・ウェーブで開始する。不良天候であると、PT 戦隊は中距離ゾーン内の各ハシケ・ウェーブで開始する。悪天候であると、PT 戦隊は近距離ゾーン内の各ハシケ・ウェーブで開始する。開始する距離ゾーンに関わらず、各ウェーブの最初の戦闘ラウンドに PT ボートのアイドル速力は不可能である。

#### D-2-A. PT ボート戦隊一距離ゾーンの移動 IPT BOAT SQUADRON - RANGE ZONE MOVEMENT

\*必要に応じて、PT戦隊を戦闘ボード上で次の距離ゾーン又は複数 ゾーン移動させる。PT戦隊がすでに発見されていたら、表 D-3 (p.29) までスキップする。

#### D-2-B. PT ボート戦隊の発見 [PT BOAT SQUADRON DETECTION]

#### 発見されるまで各戦闘ラウンドに 1D10 を振る

サイの目	結 果
≦1~9	PT 戦隊は、未発見状態に留まる。 (表 D·5 p.30 〜進む)
10+	PT 戦隊が発見される。 (a) (b) (表 D-3 p.29 へ進む)

#### 修正 (蓄積する):

- \*-3 PT戦隊がアイドル速力又はPTが不全状態であると。
- \*-3 悪天候であると。
- \*-2 PT 戦隊が低速力であると。
- \*-2 不良天候であると。
- \*+1 いずれかの PT ボートが中距離ゾーン内にあると。
- \*+1 現行ウェーブ内に存在する各ハシケについて。
- \*+2 PT戦隊が高速力であると。
- \*+2 いずれかの PT ボートが近距離ゾーン内にあると
- \*+2 良天候であると。

#### 注釈:

- a) 修正前の10のサイの目は、PT戦隊が発見される。
- **b)** PT 戦隊は、**全**現行ハシケ船団ウェーブの残りについて発見状態に留まる。
- c) いったんいずれかの非発見状態の PT ボートが砲攻撃を行うと、 PT 戦隊は自動的に現行船団ウェーブ内の全ての敵によって発見 される (b)。

#### D-3. 日本軍ハシケーPTの目標選択 [LIN BARGES - PT TARGET SELECTION]

1D4を振る(各ハシケ・ユニットについて1回)

サイの目=目標となった PT#。PT#の目が戦隊内になければ、次の 最低 PT#が自動的に目標となる。

注釈: PT 戦隊が発見されていなければ、ハシケは PTs を射撃できない。

#### D-4. 日本軍ハシケー攻勢射撃 [JIN BARGES - OFFENSIVE FIRE]

1D6 を振る (PT ボートを目標にしている各ハシケについて一度) (エリート乗組員であると、同じ目標にのみ2回)

サイの目	結 果
≤1~9	はずれ。
10+	PT 命中の可能性。(a) (b) (c) (d)
	(e)

#### 修正(蓄積する):

- \*-3 PT ボートが遠距離ゾーン内にあると。
- \*-2 海上状態が5であると。
- \*-1 PT ボートが高速力であると。
- \*-1 海上状態が4であると。
- \*-1 PT 艇長 (C.O.) が古参 (20 以上の任務) であると。
- \*-1 ハシケ乗組員が新米であると。
- \*+1 舵が不全状態の各 PT ボートについて (PT ボートがアイドル速力又は事前状態であると無視する)。
- \*+1 機関が不全状態の各 PT ボートについて (g)。
- \*+1 海上状態が2であると。
- \*+1 ハシケ乗組員が古参であると。
- \*+1 PT ボートが低速力であると。
- \*+2 海上状態が1であると。
- \*+2 ハシケ乗組員がエリートであると。
- \*+2 PT がアイドル速力**ズは**PT が不全状態であると。
- \*+3 PT ボートが近距離ゾーン内にあると。

- **a) 修正前**の 10 のサイの目は、**常に**命中する。
- **b)** タイプ A、タイプ A、タイプ B ハシケからの各命中は、1 砲弾命中に相当する。タイプ C ハシケについては、1D6 を振る。: $1 \sim 2 = 1$  砲弾命中。 $3 \sim 4 = 2$  砲弾命中。 $5 \sim 6 = 3$  砲弾命中。
- **c)** PT#1 が被弾したら、PT ボートの被弾区画と各命中砲弾からの損傷を判定するため表 G-1 (p.39) へ進む。

- d) PTs#2~#4 が被弾したら、PT ボートが受けた損傷のタイプを判定するため 1D10 を振る。: 1~5=かすり傷。6~7=システム損傷(1ポイント)。8~9=浸水損傷(1ポイント)。10=システムと浸水損傷(各1ポイント)。PTs#2~#4 が5以上のシステム損傷ポイントを受けていると、恒久的に不全状態で任務の残りについて移動できない。PTs#2~#4 が不全状態であると、各追加システム損傷命中は浸水損傷になる。システム損傷(5ポイント以上)によって不全状態のPTs#2~#4 は、戦隊内の他のPTボートによって、戦略マップ上でゾーン毎に2ターンで基地へ曳航できる。5以上の浸水損傷ポイントを受けている PTs#2~#4 は沈没する。PT ボートが沈没すると、現行距離ゾーン内に緑のPT乗組員カウンターを置き、PTボート・カウンターを取り去る。PT 乗組員は、救助され得る。表 G-12 又は G-13 (p.44) ~進む。
- e) PT ボート#2~#4 が3損傷ポイント(システム又は浸水)を受けたら、損傷した PT は低又は中速力でのみ航行できる。PT ボート#2~#4 が4損傷ポイント(システム又は浸水)を受けたら、損傷した PT は低速力でのみ航行できる。PT 戦隊は、戦略マップ・ボード上を航行中にフォーメーション内の最低速力ボートと同じ速さでのみ航行できる。
- f) 良天候では、ハシケは遠、中、近距離ゾーン内の PT ボートを射撃できる。不良天候では、ハシケは中又は近距離ゾーン内の PT ボートのみを射撃できる。悪天候では、ハシケは近距離ゾーン内の PT ボートのみを射撃できる。
- g) 3 不全状態機関=PT ボート#1 は不全状態。(不全状態機関の修正は無視する)。
- **h)** PT 戦隊が未発見状態であると、ハシケは PTs を射撃できない。1隻の PT ボートが発見されたら、全ての現行ハシケ・ウェーブの残りについて、戦隊全体が発見される。



PT 107

#### D.5. PT ボート#1 攻勢射撃ーハシケ目標 [PT BOAT#1 OFFENSIVE GUN FIRE BARAGE TARGETS]

#### 1D10を振る(各機能AA 砲と機関砲(艇首+艇尾)について1回)

サイの目	結 果
≤1~9	はずれ。(a)
10+	ハシケ命中。(b) (c) (d)

歴史的注釈: PT ボートが日本軍のハシケを撃沈することは、非常に困難だった。Robert Bulkley (At Close Quarters の著者)によると、装甲ハシケを沈めるためには、しばしば 500 発を超える 20mm 機関砲の命中弾又は 1,000 発を超える 50 口径機銃の命中弾を要した。多くの場合、PT ボートと遭遇した大部分のハシケは、沈没することなく戦闘から離脱することに成功した。

#### 修正(蓄積する):

- \*-3 PT ボートが遠距離ゾーン内にあると。
- \*-2 PT ボートが不全状態であると。
- \*-2 海上状態が5であると。
- \*-2 ハシケ乗組員がエリートでハシケが不全状態でなければ。
- \*-1 ハシケ乗組員が古参でハシケが不全状態でなければ。
- \*-1 PT ボートが高速力であると。
- \*-1 海上状態が4であると。
- \*-1 射手以外のいずれかの乗組員が PT 砲を射撃していると。
- \*-1 1つのAA 砲が不全状態(砲架)であると。
- \*+1 ハシケ乗組員が新米でハシケが不全状態でなければ。
- \*+1 射手がエース(5以上の敵を撃破)であると。
- \*+1 海上状態が2であると。
- \*+1 無線士が古参(20以上の任務)で、**しかも**レーダーが機能 状態。
- \*+1 PT ボートが低速力であると。
- \*+2 海上状態が1であると。
- \*+2 PT ボートがアイドル速力であると(不全状態で*はない*)。
- \*+2 PT戦隊が未発見状態であると。
- \*+3 **PT** ボートが近距離ゾーン内にあると。
- \*+3 ハシケが不全状態であると。

#### 注釈:

- **a) 修正前**の1 が振られたら、砲は給弾不良を起こして射撃できない。1D6 を振る。:  $1\sim3$  = 砲の給弾不良が直る。  $4\sim6$  = 砲は現行戦闘ラウンドの残り全てについて給弾不良に留まるが、いったん戦闘が完了したら直る。
- **b) 修正前**の10のサイの目は、**常に**命中する。
- c) ハシケが受けた損傷のタイプを判定するため、1D10 を振る。:  $1 \sim 5 =$  かすり傷。 $6 \sim 7 =$  システム損傷(1 ポイント)。 $8 \sim 9 =$  浸水損傷(1 ポイント)。10 = システム 2 浸水損傷(61 ポイント)。**修正**: -2 1 不全砲を持つ PTAA 砲架であると。
- d) ハシケが最大システム損傷を受けたら、ユニットは不全状態で離脱できない。ハシケが不全状態であると、追加の各システム損傷は浸水損傷になる。ハシケが最大浸水損傷を受けると、ユニットが沈没する。
- e) 良天候では、PT 砲は遠、中、近距離ゾーンから射撃できる。 不良天候では、PT砲は中又は近距離ゾーンからのみ射撃できる。 悪天候では、PT砲は近距離ゾーンからのみ射撃できる。
- f) 装填手が古参 (20 以上の任務) であると、その機関砲は戦闘 ラウンド毎に2回射撃できる。

#### D-6. PT ボート#2〜#4 の攻勢射撃ーハシケ目標の選択 PT BOATS#2 #4 OFFENSIVE GUN FIRE BARGE TARGET SELECTION

\*各 PT ボート#2~#4 について 1D4 を振る。:

サイの目=目標のハシケ#。振られたハシケ#が存在しなければ、次に低いハシケ#が自動的に目標となる。1隻のハシケのみが存在すると、それが自動的に目標となり、サイ振りは要求されない。

#### D-7. PT ボート#2~#4 攻勢射撃-ハシケ目標 PT BOATS###40FFENSIVE GUN FIRE-BARGE TARGETS

#### 1D10を振る (PT ボート#2~#4 毎に4回)

サイの目	結 果
≤1~9	はずれ。
10+	ハシケ命中。(a) (b) (c)

#### 修正 (蓄積する):

- \*-3 PT ボートが遠距離ゾーン内にあると。
- \*-2 PT ボートが不全状態であると。
- \*-2 ハシケ乗組員がエリートでハシケが不全状態でなければ。
- \*-2 海上状態が5であると。
- \*-1 ハシケ乗組員が古参でハシケが不全状態でなければ
- \*-1 PT ボートが高速力であると。
- \*-1 海上状態が4であると。
- \*+1 海上状態が2であると。
- \*+1 **PT**ボートが低速力であると。
- \*+1 ハシケ乗組員が新米で、ハシケが不全状態でなければ。
- \*+2 海上状態が1であると。
- \*+2 PT ボートがアイドル速力であると(不全状態ではない)。
- \*+2 PT戦隊が未発見状態であると。
- \*+3 PT ボートが近距離ゾーン内にあると。
- \*+3 ハシケが不全状態であると。

- a) **修正前**の 10 のサイの目は、**常に**命中する
- **b)** ハシケが受けた損傷のタイプを判定するため、1D10 を振る。:  $1 \sim 5 =$  かすり傷。 $6 \sim 7 =$  システム損傷(1 ポイント)。 $8 \sim 9 =$  浸水損傷(1 ポイント)。10 = システム と浸水損傷(各 1 ポイント)。
- c) ハシケが最大システム損傷を受けたら、ユニットは不全状態で離脱できない。ハシケが不全状態であると、*追加*の各システム損傷は浸水損傷になる。ハシケが最大浸水損傷を受けると、ユニットが沈没する。
- d) 良天候では、PT 砲は遠、中、近距離ゾーンから射撃できる。 不良天候では、PT砲は中又は近距離ゾーンからのみ射撃できる。 悪天候では、PT砲は近距離ゾーンからのみ射撃できる。

#### D-8. ハシケの支援要請一敵航空哨戒 [BARGE ASSISTANCE REQUEST - ENEMY AIR PATROL]

#### \*1D10 を振る(各戦闘ラウンドに1回)

サイの目	結 果
≤1~8	<b>敵航空機なし。</b> (下の表 D-9 〜進む)
9~10+	ハシケを支援するため敵航空機が到着する。表 B·1
	(p.23) 〜進む。

#### 修正(蓄積する):

- \*-2 悪天候であると。
- \*-1 不良天候であると。

#### 注釈:

\*修正前の10のサイの目は、ハシケを支援するために敵航空機が 到着する。

#### D-9. 戦闘ラウンド終了一日本軍ハシケの離脱 END OF COMBAT ROUND—LIN BARGES EVASION

#### 各日本軍ハシケについて 1D10 を振る

サイの目	結 果
≦1~5	離脱不可。ハシケは次の戦闘ラウンドにエリア内に留まる。
6~10+	ハシケは離脱に成功する。 (ボードからカウンターを取り去る)

歴史的注釈:日本軍ハシケは、しばしばPTボートと競争して直接 岸に向かって船体を乗り上げることで離脱し、PT 戦隊がそれらを 破壊することを不可能にした。

#### 修正(蓄積する):

- \*-2 ハシケ乗組員が新米であると。
- \*-1 無線士が古参(20以上の任務)で、**しかも**レーダーが機能 状態。
- \*-1 良天候であると。
- \*-1 ハシケが受けた各損傷ポイント (システム又は浸水)。
- \*-1 いずれかの PT ボートが近距離ゾーン内にあると (非アイドル速力又は非不全状態)
- \*+1 不良天候であると。
- \*+2 悪天候であると。
- \*+2 ハシケ乗組員が古参であると。
- \*+3 PT レーダーが不全状態 **アは**無線士が重傷/戦死であると。
- \*+3 ハシケ乗組員がエリートであると。

#### 注釈:

- a) PT 戦隊が未発見状態であると、ハシケ離脱の試みは不可。
- b) ハシケは、*常に*各戦闘ラウンドの終了時に離脱を試みる。
- c) ハシケが不全状態では、PT戦隊が交戦状態に留まると離脱は 不可。
- **d)** いったんハシケが残っていなければ、現行船団ウェーブが終了する。

## D-10. 近距離ゾーンの PT ボートーサンゴ礁衝突チェック PT BOAT CLOSE RANGE ZONE-REEF COLLISION CHECK

近距離ゾーン内の各 PT ボートについて 2D10 を振る。 (近距離ゾーン内の各戦闘ラウンドのみーアイドル又は不全 PTs には適用しない)。

サイの目	結 果
≤2~15	サンゴ礁衝突なし。 (表 D-11 p.32 へ進む)
16~18	PT ボートがサンゴ礁と衝突する。(a) (d)
19~20+	PT ボートがサンゴ礁と衝突して乗り上げる。(a) (b)
	(c) (d)

歴史的注釈:爆弾や大口径砲弾の命中以外で、PT ボートの乗組員が直面するのを大いに恐れたことの1つは、未発見のサンゴ礁との衝突と敵領域内でのボートの不全だった。通常、日本軍のハシケは非常に沿岸線に近づいて活動していたため、特に夜間の闇の中での衝突は非常に現実的な脅威だった。

#### 修正 (蓄積する):

- \*-2 PT ボートが低速力であると。
- \*-2 良天候であると。
- \*-2 副長 (X.O.) がナビゲーター特殊技能を持つと。
- \*+2 不良天候であると。
- \*+2 **PT** ボートが高速力であると。
- \*+3 悪天候であると。
- \*+3 艇長又は副長以外の乗組員がボートを操船していると。

- a) いずれかの PT ボートがサンゴ礁と衝突したら、表 G-9 又は G-10 (p.43) 〜進む。
- b) PTボートがサンゴ礁に乗り上げたら、移動や砲の射撃はできない。近距離ゾーン内で機能状態のいずれかの PT ボートは、乗り上げた PT ボートを曳航してサンゴ礁から離す試みを一度行うことができるが、日本軍砲との現行戦闘が全て終了した後のみである。1D6 を振る。:
- $1 \sim 3 =$ 曳航の試みが成功し、PT ボートはサンゴ礁から解放される。 $4 \sim 6 =$ 曳航の試みは失敗する。PT ボートは**永久に**サンゴ礁上に乗り上げて留まり、放棄するか又は乗組員を救助しなければ**ならない** 表 G-12 又は G-13 ~進む(p.44)。
- c) 海上状態が4又は5であると、PTボートは自動的にサンゴ礁から解放される。
- d) PT ボート#2~#4 が3損傷ポイント(システム又は浸水)を受けたら、損傷状態のPT は低又は中速力でのみ航行できる。PT ボート#2~#4 が4損傷ポイント(システム又は浸水)を受けたら、損傷状態のPT は低速力でのみ航行できる。PT 戦隊は、航空機攻撃中と戦略マップ・ボード上で航行中、フォーメーション内の最低速力ボート同じ速力でのみ航行できる。

#### D-11. 戦闘ラウンドの終了/次のウェーブ END OF COMBAT ROUND/NEXT WAYE

いったん全てのユニットがその火器で射撃したか、又は未発見状 態になると現行戦闘ラウンドが終了し、全ての PT ボート距離ゾー ンの移動が完了する。いずれかの敵ハシケが留まり、PT 戦隊が交 戦離脱を選択しなければ、次の戦闘ラウンドが開始される。交戦状 態から離脱するためには、全てのPTボートが機能状態で(不全状 態は不可)、その戦闘ラウンドの終了時に戦闘ボード上の遠距離ゾ ーン内にいなければ**ならない**、いずれかの PT ボートが中又は近距 離ゾーン内にあると、戦闘からの撤退は起こり得ず、次の戦闘ラウ ンドが開始される。いずれかの PT ボートが不全状態又は沈没した ら、戦闘から退出する前に乗組員の救助を試みなければならない。 不全状態の PT ボートは、戦闘中に曳航されることができない。全 ての現行ハシケ・ウェーブが完了した後にのみ、曳航を開始できる。 いったん、戦闘マット上の全ての敵ハシケが離脱するか又は沈没し たら、そのウェーブは終了する。残っているハシケ・ウェーブがあ ると、次のそれが開始される (PT 戦隊が交戦状態に留まることを 選択したら)。いったん、全てのハシケ・ウェーブが終了したら、戦 闘は終わる。

新たな各ハシケ船団ウェーブについて、次のウェーブ内のハシケの数とタイプにプラスして、各ハシケ乗組員の技能レベルを判定するため、表 D-1 (p.28) 上でサイを振る。



#### E-1. 日本軍駅逐艦船団の規模、タイプ、乗組員技能レベル IJIN DESTROYER CONVOYSIZE, TYPE, AND CREW SKILL LEVEL

\*駆逐艦船団の規模を判定するため、1D10を振る。:

1~7=小規模船団(1 ウェーブ)。8~9=中規模船団(2 ウェーブ)。10=大規模船団(3 ウェーブ)。

\*各船団ウェーブについて、そのウェーブ内の駆逐艦隻数を判定するため 1D6 を振る。:  $1 \sim 3 = 1$  隻の駆逐艦。 $4 \sim 6 = 2$  隻の駆逐艦。

\*各駆逐艦のタイプを判定するため、1D6 を振る。:  $1 \sim 3 =$  睦月型。  $4 \sim 5 =$  吹雪型。 6 = 照月型。

\*各駆逐艦の乗組員技能レベルを判定するため、1D10 を振る。: 1  $\sim$ 3=新米乗組員。 $4\sim$ 7=平均乗組員。 $8\sim$ 9=古参乗組員。10=エリート乗組員。(エリートの駆逐艦乗組員は、戦闘ラウンド毎に同じ目標のみに8回射撃する)

\*E-2-A へ進む。

#### 注釈:

a) 良天候であると、PT 戦隊は遠距離ゾーン内の各駆逐艦ウェーブで開始する。不良天候であると、PT 戦隊は中距離ゾーン内の各駆逐艦ウェーブで開始する。悪天候であると、PT 戦隊は近距離ゾーン内の各駆逐艦ウェーブで開始する。開始する距離ゾーンに関わらず、各ウェーブの最初の戦闘ラウンドに PT ボートのアイドル速力は不可能である。

#### E-2-A. PT ボート戦隊一距離ゾーンの移動 PT BOAT SQUADRON - RANGE ZONE MOVEMENT!

\*必要に応じて、PT 戦隊を戦闘ボード上で次の距離ゾーン又は複数 ゾーン移動させる。PT 戦隊がすでに発見されていたら、下の表 E·3 までスキップする。

#### E-2-B. PT ボート戦隊の発見 [PT BOAT SQUADRON DETECTION]

#### 発見されるまで各戦闘ラウンドに 1D10 を振る

サイの目	結 果
≦1~9	PT 戦隊は、未発見状態に留まる。 (表 E-5 p.34 〜進む)
10+	PT 戦隊が発見される。 (a) (下の表 E・3 へ進む)

#### 修正(蓄積する):

- \*-3 PT戦隊がアイドル速力であると。
- \*-3 悪天候であると。
- \*-2 **PT** 戦隊が低速力であると。
- \*-2 不良天候であると。
- \*+1 いずれかの PT ボートが中距離ゾーン内にあると。
- \*+1 現行ウェーブ内に存在する**各**駆逐艦について。
- \*+2 PT戦隊が高速力であると。
- \*+2 いずれかの PT ボートが近距離ゾーン内にあると
- \*+2 良天候であると。

#### 注釈:

- **a)** PT 戦隊は、**全ての**現駆逐艦船団ウェーブの残りについて発見 状態に留まる。
- c) いったんいずれかの非発見状態の PT ボートが魚雷又は砲攻撃を行うと、PT 戦隊は自動的に現行船団ウェーブ内の全ての敵駆逐艦によって発見される (a)。

#### E-3. 日本軍駆逐艦—PT の目標選択 [LIN BARGES—PT TARGET SELECTION]

#### 1D4 を振る (各ハシケ・ユニットについて一度)

サイの目=目標となった PT#。 PT#の目が戦隊内になければ、次の 最低 PT#が自動的に目標となる。

注釈: PT 戦隊が発見されていなければ、ハシケは PTs を射撃できない。



#### E-4. 日本軍駆逐艦一攻勢射撃 [JIN DESTROYERS - OFFENSIVE FIRE]

1D10を振る (PT ボートを目標にしている各駆逐艦について4回) (エリート乗組員であると、同じ目標にのみ8回)

サイの目	結 果
≤1~9	はずれ。
10+	PT 命中。 (a) (b) (c) (d)

#### 修正(蓄積する):

- \*-3 PT ボートが遠距離ゾーン内にあると。
- \*-2 海上状態が5であると。
- \*-1 PT ボートが高速力であると。
- \*-1 海上状態が4であると。
- \*-1 PT 艇長 (C.O.) が古参 (20 以上の任務) であると。
- \*-1 駆逐艦乗組員が新米であると。
- \*+1 舵が不全状態の各PTボートについて (PTボートがアイドル速力又は不全状態であると無視する)。
- \*+1 機関が不全状態の各 PT ボートについて (f)。
- \*+1 海上状態が2であると。
- \*+1 駆逐艦乗組員が古参であると。
- \*+1 PT ボートが低速力であると。
- \*+2 海上状態が1であると。
- \*+2 ハシケ乗組員がエリートであると。
- \*+2 PT がアイドル速力 **Zは**PT が不全状態であると。
- \*+3 PT ボートが近距離ゾーン内にあると。

- a) *修正前*の 10 のサイの目は、*常に*命中する。
- b) PT#1 が被弾したら、1D10 を振る。 **1~8** = PT#1 はかすり 傷。各被弾からの命中区画と損傷を判定するため、表 G-1 (p.39) へ進む。 **9~10**=致命的命中。 PT#1 は爆発して破壊される。表 G-11 (p.44) 上で各乗組員の負傷についてサイを振る。生き残っ ている全ての乗組員は、**直ちに**艇を放棄しなければならない。表 G-12 又は G-13 (p.44) を参照。
- c) PT ボート#2~#4 が被弾したら、PT ボートが受けた損傷のタ イプと量を判定するため 1D10 を振る。 $1 \sim 2 =$ システム損傷(2) ポイント)。 $3\sim4=$ 浸水損傷 (2ポイント)。 $5\sim6=$ システム 損傷 (3ポイント)。 7~8=浸水損傷 <math>(3ポイント)。 9~10=致命的命中。PT ボートは爆発して破壊される。生き残っている 乗組員は、直ちに艇を放棄する。 5以上のシステム損傷ポイント を受けている PT#2~#4 は永久に不全状態で、任務の残りについ て移動できない。システム損傷(5ポイント以上)によって不全 状態の PT ボートは、戦隊内の他の PT ボートによって基地まで 曳航でき、戦略マップ上のゾーン毎に2ターンかかる。5以上の 浸水損傷ポイントを受けている PT ボート#2~#4 は、沈没する。 現行距離ゾーン内に青い PT 乗組員カウンターを置き、PT ボー ト・カウンターを取り去る。PT 乗組員は、救助され得る。表 G-12 又はG13 (p.44) へ進む。**d)** PT ボート#2~#4 が 3 損傷ポイン ト(システム又は浸水)を受けたら、損傷したPTは低又は中速 力でのみ航行できる。PTボート#2~#4が4損傷ポイント(シス テム又は浸水)を受けたら、損傷したPTは低速力でのみ航行で きる。PT 戦隊は、航空攻撃中と戦略マップ・ボード上を航行中、 フォーメーション内の最低速力ボートと同じ速さでのみ航行でき
- e) 良天候では、駆逐艦は遠、中、近距離ゾーン内の PT ボートを射撃できる。不良天候では、駆逐艦は中又は近距離ゾーン内の PT ボートのみを射撃できる。悪天候では、駆逐艦は近距離ゾーン内の PT ボートのみを射撃できる。
- f) 3不全状態機関=PT ボート#1 は不全状態。(不全状態機関の 修正は無視する)。
- g) PT 戦隊が未発見状態であると、船団ユニットは PTs を射撃できない。1隻の PT ボートが発見されたら、*全ての*現行駆逐艦船団ウェーブの残りについて、戦隊全体が発見される。



吹雪型駆逐艦

#### E-5. PT ボートー攻勢魚雷発射 [PT BOAT - OFFENSIVE TORPEDO LAUNCH]

各 PT ボートから発射された各魚雷について 1D10 を振る (魚雷がないか又は PT ボートが不全状態であると表 E-6 ヘスキップする)

サイの目	結 果
≤1~9	はずれ。(a)
10+	駆逐艦命中。(b)(c)

歴史的注釈:火力で圧倒されているため、敵駆逐艦との交戦では通常PT戦隊は遠距離から雷撃し、次いで初期攻撃後に離脱した。

#### 修正 (蓄積する):

- \*-4 PTボートの魚雷射角指示器 [Torpedo Director] が不全状態。
- \*-3 PT ボートが遠距離ゾーン内にあると。
- \*-3 艇長又は副長以外の乗組員がボートを操船していると。
- \*-2 海上状態が5であると。
- \*-2 駆逐艦乗組員がエリートで駆逐艦が不全状態でなければ。
- \*-1 駆逐艦乗組員が古参で駆逐艦が不全状態でなければ。
- \*-1 海上状態が4であると。
- \*+1 PT 艇長 (C.O.) が古参 (20 以上の任務) であると。
- \*+1 駆逐艦乗組員が新米で駆逐艦が不全状態でなければ。
- \*+1 海上状態が2であると。
- \*+2 海上状態が1であると。
- \*+2 PT戦隊が未発見状態であると。
- \*+3 PT ボートが近距離ゾーン内にあると。
- \*+3 駆逐艦が不全状態であると。

#### 注釈:

- a) 修正前の1のサイの目は、魚雷を発射管から射出することに 失敗し、その発射管は任務の残りについて不全状態になる。
- **b) 修正前**の 10 のサイの目は、自動的に命中する。
- c) 魚雷が爆発したか否かを判定するため、1D10を振る。:
- $1\sim4=$ 爆発しない。不発魚雷。 $5\sim7=$ 魚雷が爆発する (d)。
- 8~10=致命的命中と大爆発 (e)。
- **d)** 1D10 を 2回振る (システム損傷について 1回と浸水損傷について 1回)。: **結果=**受けた損傷 **f)**。
- **e)** 2D10 を2回振る (システム損傷について1回と浸水損傷について1回): **結果=**受けた損傷 **(f)**。
- f) 駆逐艦が最大システム損傷を受けたら、ユニットは不全状態となって離脱できない。駆逐艦が不全状態であると、追加の各システム損傷命中は浸水損傷になる。駆逐艦が最大浸水損傷を受けたら、ユニットは沈没する。
- g) 戦隊内の全PTボートは、同じ戦闘ラウンド中にPT#1目標と同じ駆逐艦に、その魚雷を一斉に発射しなければならない。
- h) PT 戦隊は、単一の駆逐艦にのみ魚雷を発射できる。複数目標は不可。
- i) 魚雷は、駆逐艦に対してのみ発射できる。平底のため、ハシケには魚雷を命中させることができない。
- j) 良天候では、遠、中、近距離ゾーンから魚雷を発射できる。不 良天候では、中又は近距離ゾーンからのみ魚雷を発射できる。悪 天候では、近距離ゾーンからのみ魚雷を発射できる。

#### E-6. 日本軍駆逐艦一体当たりの試み [JIN DESTROYER - RAMMING ATTEMPT]

近距離ゾーン内の各PTボートについて駆逐艦毎に1D10を振る。

サイの目	結 果
≤1~9	体当たりの試みは失敗。
10+	PT ボートへの体当たりに成功。 <b>(b)</b>

歴史的注釈:ジョン・F. ケネディのPT-109 は、日本軍駆逐艦に体 当たりされて沈没した。

#### 修正 (蓄積する):

- \*-2 良天候であると。
- \*-2 駆逐艦が5ポイント以上のシステム損傷を持つと。
- \*-2 PT ボートが高速力であると。
- \*-1 PT 艇長 (C.O.) が古参 (20 以上の任務) であると。
- \*-1 駆逐艦乗組員が新米であると。
- \*+1 駆逐艦乗組員が古参であると。
- \*+1 不良天候であると。
- \*+1 舵が不全状態の各 PT ボートについて (PT ボートがアイドル速力又は不全状態であると無視する)。
- \*+1 PT ボートが低速力であると。
- \*+2 艇長又は副長以外の乗組員がボートを操船していると。
- \*+2 PT ボートがアイドル速力 **Zは**PT が不全状態であると。
- \*+2 駆逐艦乗組員がエリートであると。
- \*+2 悪天候であると。

- a) 不全状態の駆逐艦は、体当たりを試みることができない。
- **b)** 体当たりされた **PT** ボートは、自動的に破壊されて沈没する。 **PT#1** が体当たりされたら、下部甲板(内部区画)の各乗組員又は便乗者について 1d6 を振る。:
- $1 \sim 3 = \pi$ 組員は残骸からの脱出に成功する。 $4 \sim 6 = \pi$ 組員は戦死する。脱出に成功した乗組員の負傷について再び 1D6 を振る。:  $1 \sim 3 = \text{軽傷}$ 。  $4 \sim 6 = \text{重傷}$ 。 上甲板の各乗組員について 1D6 を振る。: 1 = 無傷。 $2 \sim 3 = \text{軽傷}$ 。  $4 \sim 5 = \text{重傷}$ 。 6 = 戦死。(体当たりされた PT#にかかわらず)生き残っている全乗組員は水中で救助を待っている。PT8#2 $\sim$ #4 が体当たりされたら、現在の距離ゾーン内に青い PT 乗組員カウンターを置き、PT ボートのカウンターを取り去る。PT 乗組員は、救助され得る。表 G-12 又は G-13 G-14  $\sim$ 進む。

#### E-7. 駆逐艦の支援要請一敵の航空哨戒 DESTROYERASSISTANCE REQUEST - ENEMY AIR PATROL

#### \*1D10 を振る(各戦闘ラウンドに1回)

サイの目	結 果
≤1~8	<b>敵航空機なし。</b> (下の表 E-8 へ進む)
9~10+	駆逐艦を支援するため敵航空機が到着する。表 B-1
	(p.23) 〜進む。

#### 修正(蓄積する):

- \*-2 悪天候であると。
- \*-1 不良天候であると。

#### 注釈:

\*修正前の10のサイの目は、駆逐艦を支援するために敵航空機が 到着する。

#### E-8. 戦闘ラウンド終了一日本軍駆逐艦の離脱 END OF COMBAT ROUND - DESTROYER EVASION

#### 各駆逐艦について 1D10 を振る

サイの目	結 果
≤1~9	駆逐艦は次の戦闘ラウンドに留まる。
10+	駆逐艦はエリアを離れる。 (ボードからカウンターを取り去る)

#### 修正 (蓄積する):

- \*-4 駆逐艦乗組員がエリートであると。
- \*-3 駆逐艦乗組員が古参であると。
- \*-1 無線士が古参(20以上の任務)で、**しかも**レーダーが機能 状態。
- \*-1 良天候であると。
- \*-1 いずれかの PT ボートが近距離ゾーン内にあると (非アイドル速力又は非不全状態)
- \*-1 駆逐艦が受けた各損傷ポイントについて(システム又は浸水)。
- \*+1 不良天候であると。
- \*+2 悪天候であると。
- \*+3 PT レーダーが不全状態 **ア**は無線士が重傷/戦死であると。
- \*+3 駆逐艦乗組員が新米であると。

#### 注釈:

- a) PT戦隊が未発見状態であると、駆逐艦離脱の試みは不可。
- b) 駆逐艦が不全状態で、PT 戦隊が交戦状態に留まると、駆逐艦 は離脱*不可*。

## E-9. 戦闘ラウンドの終了/次のウェーブ [END OF COMBAT ROUND/NEXT WAVE]

いったん全てのユニットがその火器で射撃したか、又は未発見状 態になると現行戦闘ラウンドが終了し、全ての PT ボート距離ゾー ンの移動が完了する。いずれかの敵駆逐艦が留まり、PT 戦隊が交 戦離脱を選択しなければ、次の戦闘ラウンドが開始される。交戦状 態から離脱するためには、全てのPTボートが機能状態で(不全状 態は不可)、その戦闘ラウンドの終了時に戦闘ボード上の遠距離ゾ ーン内にいなければ**ならない**、いずれかの PT ボートが中又は近距 離ゾーン内にあると、戦闘からの撤退は起こり得ず、次の戦闘ラウ ンドが開始される。 いずれかの PT ボートが不全状態又は沈没した ら、戦闘から退出する前に乗組員の救助を試みなければならない。 不全状態の PT ボートは、戦闘中に曳航されることができない。全 ての現行戦闘ウェーブが完了した後にのみ、曳航を開始できる。い ったん、戦闘マット上の全ての敵駆逐艦が離脱するか又は沈没した ら、そのウェーブは終了する。残っている戦闘ウェーブがあると、 次のそれが開始される (PT 戦隊が交戦状態に留まることを選択し たら)。いったん、全ての駆逐艦船団ウェーブが終了したら、戦闘は 終わる。

新たな各駆逐艦船団ウェーブについて、次のウェーブ内の駆逐艦の数とタイプにプラスして、各乗組員の技能レベルを判定するため、表 E-1 (p.32) 上でサイを振る。



#### F-1-A. 特殊任務一日本軍補給集積所の襲撃

(割当てられたレッド・ゾーン内にあるとき)

#### [SPECIALMISSION – SHELL IJN SUPPLY DUMP]

割当てられた任務レッド・ゾーンに到着した瞬間、PT 戦隊はその機関砲とAA 砲で射撃することで、敵の補給集積所の破壊を試みなければならない。良天候であると、PT 戦隊は遠距離ゾーン内で開始する。不良天候であると、戦隊は中距離ゾーン内で開始する。開始している距離ゾーンにかかわらず、PT ボートは最初の戦闘ラウンドにアイドル速力は不可。

補給集積所のタイプを判定するため 1D10 を振る。:  $1\sim4$  = 弾薬集積所。 $5\sim8$  = 燃料集積所。 $9\sim10$  = 弾薬と燃料集積所。(2つの補給集積所が存在したら、両方を破壊しなければならず、さもなければ任務は失敗する。) 次に、いったん PT 戦隊が移動を完了したら、発見されるまで表 F-2-B (p.36) 上で発見についてサイを振る。

## F-1-B. 特殊任務一沿岸監視員/撃墜された搭乗員の収容/移送(割当てられたレッド・ゾーン内にいるとき)

#### [SPECIAL MISSION - Coastwatcher / Downed Pilot Pick-up / Drop-off]

割当てられたレッド・ゾーンに到達した瞬間、特殊任務ボード上の近距離ゾーンへ航行することで、あなたの PT 戦隊は連合軍の沿岸監視員の拾上げ又は移送、或いは撃墜された搭乗員の収容を行わなければならない。不良天候であると、戦隊は中距離ゾーン内で開始する。開始している距離ゾーンにかかわらず、PT ボートは最初の戦闘ラウンドにアイドル速力は不可。割当てられた特殊任務収容/移送レッド・ゾーン内の海上状態が4であると、任務はそのターンに完了できなり。PT 戦隊は、海上状態が3未満に向上して特殊任務を完了するため、現在の割当てられたレッド・ゾーン内で追加3ターンまで待機することができる。追加の各待機ターンについて、必要に応じて表 A-7 から A-13 (p.19~20) 上でサイを振り、プラスして各待機ターンについて PT ボート損傷ログ・シート上の攻勢哨戒ゾーン・チェック・ボックス内で1ターン消費もマークする。

便乗者の収容特殊任務であると、PT#1 が近距離ゾーンに到着した瞬間に 1D6 を振る。 $1 \sim 3 =$  便乗者とのランデブーが成功裏に行われる。PT#1 は、いったん接触が行われたら、彼を拾うために 2 連続戦闘ラウンドについて、近距離ゾーン内にアイドル速力で留まらなければならない。各ラウンドに待機中、必要に応じて表 F-2-B  $\sim F7$  上でサイを振る。 $4 \sim 6 =$  ランデブーは失敗。PT ボートは、上記の各追加ラウンドに再び 1D6 を振ることで、接触を行うために追加 2 ラウンド待つことができる。 3 回目の試みまでにランデブーが行われなければ、特殊任務は完了 できず中止しなければならない。沿岸監視員移送特殊任務であると、いったん近距離ゾーンに到達したら、彼を置き去りにするため、PT#1 は連続する 2 戦闘ラウンドについてアイドル速力に留まらなければならない。

沿岸監視員移送特殊任務が成功裏に完了し(又は沿岸監視員が戦死したら)、PT#1 乗組員にSW がいなければ、PT 戦隊は基地へ戻る前の4ターンまでについて、割当てられた特殊任務レッド・ゾーン内で攻勢哨戒を行うことができる。割当てられたレッド・ゾーンに最初に進入する前、海上状態の向上を待つために消費していた追加のターン(上記を参照)は、攻勢哨戒のために認められた4ターンから差し引かなければならない。任務が沿岸監視員の収容で成功するか、又は沿岸監視員の移送に失敗したら(沿岸監視員を置き去りにできず、PT#1上に留まる)、PT 戦隊は直ちに彼を無事に基地へ戻さなければならない。攻勢哨戒は認められない。

いったんPT戦隊が各移動を完了したら、発見されるまで表 F-2-B (p.36) 上で発見についてサイを振る。

#### F-1-C. 特殊任務一補給品の輸送 (割当てられたレッド・ゾーン内に いるとき) [SPECIALMISSION-Supply Delivery]

割当てられたレッド・ゾーンに到達した瞬間、PT#1 が特殊任務ボード上の近距離ゾーンへ航行することで、あなたのPT 戦隊は連合軍の沿岸監視員のために補給品を置き去りにしなければならない。良天候であると、PT 戦隊は遠距離で開始しなければならない。不良天候であると、戦隊は中距離ゾーン内で開始する。開始している距離ゾーンにかかわらず、PT ボートは最初の戦闘ラウンドにアイドル速力は不可。割当てられた特殊任務補給品輸送レッド・ゾーン内の海上状態が4であると、任務はそのターンに完了できない。PT戦隊は、海上状態が3末満に向上して特殊任務を完了するため、現在の割当てられたレッド・ゾーン内で追加3ターンまで待機することができる。追加の各待機ターンについて、(必要に応じて)表 F-2-B から F-7 上でサイを振る。

#### 近距離ゾーンに到着した瞬間、1D6を振る。:

 $1 \sim 3$  = 沿岸監視員とのランデブーが成功裏に行われる。いったん接触が行われたら、PT ボート#1 は沿岸監視員のカヌーに補給品を降ろすため、2連続する戦闘ラウンドについて、近距離ゾーン内にアイドル速力で留まらなければならない。追加の各待機ターンについて、(必要に応じて)表 F-2-B から F-7 上でサイを振る。 $4 \sim 6$  = ランデブーに失敗する。PT ボートは、上記の各ラウンドについて再び 1D6 を振ることで接触を行うため、追加の 2 ラウンド待つことができる。 3 番目の試みまでにランデブーが行われなければ、特殊任務を完了できず、中止しなければならない。

補給品輸送輸送任務が完了した後、PT#1 乗組員にSW がいなければ、PT 戦隊は基地へ戻る前の4ターンまでについて、割当てられた特殊任務レッド・ゾーン内で攻勢哨戒を行うことができる。割当てられたレッド・ゾーンに最初に進入する前、海上状態の向上を待つために消費していた追加のターン(上記を参照)は、攻勢哨戒のために認められた4ターンから差し引かなければならなり。たとえ補給品輸送任務が失敗しても、PT 戦隊は割当てられた特殊任務レッド・ゾーン内で攻勢哨戒を行うことができる。

いったんPT戦隊が各移動を完了したら、発見されるまで表F2-B (p.36) 上で発見についてサイを振る。

\*\* 特殊任務レッド・ゾーン内にいる間、戦闘ラウンド毎に要求された下記の表上でサイを一度振る。\*\*

#### F-2-A. PT ボート戦隊一距離ゾーンの移動 [PT BOAT SQUADRON - RANGE ZONE MOVEMENT]

\*必要に応じて、PT ボート戦隊を隣の距離ゾーン又は戦闘ボード上に移す。PT 戦隊がすでに発見されていたら、下記の表 F-3 ヘスキップする。

#### F-2-B. PT ボート戦隊の発見 [PT BOAT SQUADRON DETECTION]

#### 発見されるまで各戦闘ラウンドに 1D10 を振る

サイの目	結 果
≤1~9	<b>PT戦隊は、未発見状態に留まる。(c)</b> (PT#1 が近距離ゾーン内にあると表 <b>F-2-B~F-9</b> でサ イを振る)
10+	<b>PT 戦隊が発見される。(a) (b)</b> (下の表 E-3 〜進む)

歴史的注釈:PT ボート戦隊に対抗するため、日本軍沿岸砲はしば しばハシケ航路の間に設置されていた。

#### 修正 (蓄積する):

- \*-3 PT戦隊がアイドル速力であると。
- \*-3 悪天候であると。
- \*-2 PT 戦隊が低速力であると。
- \*-2 不良天候であると。
- \*+1 存在する各PTボートについて
- \*+1 いずれかの PT ボートが中距離ゾーン内にあると。
- \*+2 PT戦隊が高速力であると。
- \*+2 いずれかの PT ボートが近距離ゾーン内にあると
- \*+2 良天候であると。

#### 注釈:

- a) 修正前の10のサイの目は、PT戦隊が発見される。
- b) 敵機関銃陣地の数を判定するため、1D10を振る。:
- 1~2=ゼロ MG 陣地。3~4=1 MG 陣地。
- 5~6=2MG 陣地。 7~8=3MG 陣地。
- $9\sim10=4\,\mathrm{MG}$  陣地。**修正(蓄積する)**: +2 弾薬補給集積所任務であると。+3 弾薬と燃料集積所の両方が存在すると。 敵沿岸砲の数を判定するため 1D10 を振る。:  $1\sim2=$ ゼロ沿岸砲。 $3\sim5=1$ 沿岸砲。
- 6~8=2沿岸砲。9~10=3沿岸砲。 修正 (蓄積する):+2 弾薬補給集積所任務であると。+3 弾薬と燃料集積所の両方が存在すると。要員の技能レベルを判定するため、存在する各機関銃陣地と沿岸砲について1回1D10を振る。:1~3=新米要員
- $4 \sim 7 =$ 平均要員。 $8 \sim 9 =$ 古参要員。10 = エリート要員。(エリート砲要員は、戦闘ラウンド毎に2回射撃する(同じ目標のみ))。
- c) PT 戦隊は、全戦闘ラウンドの残りについて、敵の砲によって発見状態に留まる。
- **d)** 補給集積所を攻撃していると表 F-5 (p.37) ~進む (d)。さもなければ戦闘ラウンドが終了し、PT 戦隊は再び移動する。
- e) いったんいずれかのボートが補給集積所を射撃したら、PT 戦隊は全ての敵の砲によって自動的に発見される。

## F-3. MG 陣地/沿岸砲-PT 目標の選択 MG NEST/SHORE GUN-PT TARGET SELECTION

各MG 陣地と沿岸砲について 1D4 を振る:

サイの目=目標のPT#。振られたPT#が戦隊内になければ、自動的に次の最低PT#が目標となる。

#### F-4. MG 陣地/沿岸砲一攻勢射撃 MG NEST/SHORE GUN-OFFENSIVE FIRE

1D10 を振る (PT を目標としている各 MG 陣地/沿岸砲について 1回) (エリート要員であれば、同じ目標のみに 2回)

サイの目	結 果
≤1~9	はずれ。
10+	PT 命中。(a) (b) (c) (d) (e) (f)

#### 修正 (蓄積する):

- \*-3 PT ボートが遠距離ゾーン内にあると。
- \*-2 海上状態が5であると。
- \*-1 PT ボートが高速力であると。
- \*-1 海上状態が4であると。
- \*-1 PT 艇長 (C.O.) が古参 (20 以上の任務) であると。
- \*-1 日本軍の砲要員が新米であると。
- \*+1 舵が不全状態の各 PT ボートについて (PT ボートがアイドル速力又は不全状態であると無視する)。
- \*+1 不全状態の各PTボート機関について (g)
- \*+1 海上状態が2であると。
- \*+1 日本軍の砲要員が古参であると。
- \*+1 PT ボートが低速力であると。

G-12 又は G-13 (p.44) へ進む。

- \*+2 海上状態が1であると。
- \*+2 日本軍の砲要員がエリートであると。
- \*+2 PT ボートがアイドル速力 **アは**不全状態であると。
- \*+3 PT ボートが近距離ゾーン内にあると。

#### 注釈:

- a) *修正前*の 10 のサイの目は、*常に*命中する。
- **b)** PT#1 が MG 陣地によって被弾したら、PT ボートの命中区画 と受けた損傷を判定するため表 G-1 (p.39) へ進む。
- c) PT#1 が沿岸砲によって被弾したら、1D10 を振る。:
- 1~8 = PT#1 は、損傷を受ける。 PT ボートの命中区画と各命中砲弾からの損傷を判定するため表 G-1 (p.39) へ進む。
- **9~10**=致命的命中。PT ボート#1 は爆発して破壊される。 表 G-11 (p.44) 上で各乗組員の負傷についてサイを振る。生き 残っている全乗組員は、**直ちに**艇を放棄しなければならない。表
- d) PTs#2~#4 が MG 陣地によって被弾したら、PT ボートが受けた損傷のタイプを判定するため1D10 を振る。: 1~5=かすり傷。6~7=システム損傷(1ポイント)。8~9=浸水損傷(1ポイント)。10=システムと浸水損傷(1ポイント)。PTs#2~#4 が5以上のシステム損傷ポイントを受けたら、恒久的な不全状態で任務の残りについて移動できない。PTs#2~#4 が不全状態であると、各追加システム命中は浸水損傷になる。システム損傷(5ポイント以上)によって不全状態のPTs#2~#4 は、戦隊内の他のPT ボートによって、戦略マップ上でゾーン毎に2ターンで基地へ曳航できる。5以上の浸水損傷ポイントを受けているPTs#2~#4 は沈没する。PT ボートが沈没すると、現行距離ゾーン内に緑のPT 乗組員カウンターを置き、PT ボート・カウンターを取り去る。PT 乗組員は、救助され得る。表 G-12 又は G-13 (p.44)
- e) PT#2~#4 が沿岸砲によって被弾したら、損傷のタイプと量を

判定するため 1D10 を振る。:

**1~2**=システム損傷 (2ポイント)。**3~4**=浸水損傷 (2ポイント)。**5~6**=システム損傷 (3ポイント)。

 $7 \sim 8 = \creak (3 ポイント)$ 。  $9 \sim 10 = \creak$  からの中、PTボート#1 は爆発して破壊される。生き残っている全乗組員は、**値ちに** 艇を放棄しなければならない。 5 以上のシステム損傷を受ける PTs#2~#4 は**何久的な**不全状態で、任務の残りについて移動できない。#2~#4 が不全状態であると、追加の各システム損傷命中は 浸水命中になる。システム損傷(5 ポイント以上)によって不全 状態の PTs#2~#4 は、戦隊内の他の PT ボートによって、戦略マップ上でゾーン毎に 2 ターンで基地へ曳航できる。 5 以上の浸水 損傷ポイントを受けている PTs#2~#4 は沈没する。 PT ボートが 沈没すると、現行距離ゾーン内に青の PT 乗組員カウンターを置き、PT ボート・カウンターを取り去る。 PT 乗組員は、救助され 得る。表 G-12 又は G-13 (p.44) ~進む。

- f) PT ボート#2~#4 が 3 損傷ポイント(システム又は浸水)を受けたら、損傷した PT は低又は中速力でのみ航行できる。PT ボート#2~#4 が 4 損傷ポイント(システム又は浸水)を受けたら、損傷した PT は低速力でのみ航行できる。PT 戦隊は、航空機攻撃中と戦略マップ・ボード上を航行中にフォーメーション内の最低速力ボートと同じ速さでのみ航行できる。
- g) 3 不全状態機関=PT ボート#1 は不全状態。(不全状態機関の 修正は無視する)。
- **h**) 良天候では、敵の砲は遠、中、近距離ゾーン内の PT ボートを射撃できる。不良天候では、敵の砲は中又は近距離ゾーン内の PT ボートのみを射撃できる。悪天候では、敵の砲は近距離ゾーン内の PT ボートのみを射撃できる。

#### F-5. PT ボート#1 攻勢射撃—MG 陣地/沿岸砲/補給集積所目標 PT BOAT#1 OFFENSIVE FIRE—MG NEST/SHORE GUN/SUPPLY DUMP TARGETS

#### 1D10を振る(各機能AA 砲と機関砲(艇首+艇尾)について1回)

サイの目	結 果
≤1~9	はずれ。(a)
10+	目標命中の可能性。(b) (c)

#### 修正(蓄積する):

- \*-3 PT ボートが遠距離ゾーン内にあると。
- \*-2 **PT** ボートが不全状態
- \*-2 海上状態が5であると。
- \*-1 PT ボートが高速力であると。
- \*-1 海上状態が4であると。
- \*-1 射手以外のいずれかの乗組員が PT 砲を射撃している。
- \*-1 1つのAA 砲が不全状態(砲架)
- \*+1 射手がエース(5以上の敵を撃破)
- \*+1 海上状態が2であると。
- \*+1 PT ボートが低速力であると。
- \*+2 目標が補給集積所であると。
- \*+2 PT ボートがアイドル速力(不全状態ではない)。
- \*+2 海上状態が1であると。
- \*+3 PT ボートが近距離ゾーン内にあると。

#### 注釈:

- a) 修正前の1が振られたら、砲は給弾不良を起こす。1D6 を振る。: 1~3=砲の給弾不良が直る。4~6=砲は現行戦闘ラウンドの残り全てについて給弾不良に留まるが、いったん戦闘が完了したら直る。
- **b) 修正前**の10のサイの目は、命中の可能性がある。
- c) 1D6 を振る。: 1~3=はずれ。4~6=命中。命中毎に1損傷ポイント。注釈: 敵の沿岸砲、機関銃陣地、補給集積所の破壊は、エース射手の状態にカウント しない。
- d) 沿岸砲と MG 陣地は隠匿されており、PT 戦隊は発見されて 敵の砲によって射撃されるまで射撃できない。
- e) 良天候では、PT 砲は遠、中、近距離ゾーンから射撃できる。 不良天候では、PT砲は中又は近距離ゾーンからのみ射撃できる。 悪天候では、PT砲は近距離ゾーンからのみ射撃できる。
- f) 装填手が古参 (20 以上の任務) であると、その機関砲は戦闘 ラウンド毎に2射撃できる。

# F-6. PT ボート#2~#4-MG 陣地/沿岸砲/補給集積所目標の選択 PT BOATS #2#4-MG NEST/SHORE GUNSUPTX DUMP TARGET SIZECTION

- **a)** 沿岸砲は常に最大の脅威で、敵の砲が目標になると **PT#2~#4** によって自動的に**最初の**目標となる **(b)**。沿岸砲が存在しなければ、**MG** 陣地が目標となる **(c)**。
- **b)** 2門の沿岸砲が存在すると、1D6を振る。:
- $1\sim3$  =沿岸砲#1 が目標。 $4\sim6$  =沿岸砲#2 が目標。 3門の沿岸砲が存在すると、1D6 を振る。:  $1\sim2$  =沿岸砲#1 が目標。  $3\sim4$  =沿岸砲#2 が目標。  $5\sim6$  =沿岸砲#3 が目標。
- **c)** 2つの MG 陣地が存在すると、1D6 を振る。: **1~3** = MG 陣地 #1 が目標。**4~6** = MG 陣地#2 が目標。3つの MG 陣地が存在すると、1D6 を振る。: **1~2** = MG 陣地#1 目標。**3~4** = MG 陣地 #2 が目標。**5~6** = MG 陣地#3 が目標。4つの MG 陣地が存在すると、1D4 を振る。**サイの目**= MG 陣地#が目標。
- **d)** 2つの補給集積所が存在したら、1D6を振る。:
- 1~3=補給集積所#1が目標。4~6=補給集積所#2が目標。
- e) 沿岸砲と MG 陣地は隠匿されており、PT 戦隊は発見されて敵の 砲によって射撃されるまで射撃できない。



PTボート 107

F-7. PTボート#2~#4の攻勢射撃一MG 陣地/沿岸砲/補給集積所目標 PT BOAT#2#4 OFFENSIVE FIRE - MG NESTISHORE GUNSUPPLY DUMP TARGETS!

#### 1D10を振る(4回)

サイの目	結 果
≤1~9	はずれ。
10+	目標命中の可能性。(a) (b)

#### 修正 (蓄積する):

- \*-3 PT ボートが遠距離ゾーン内にあると。
- \*-2 **PT**ボートが不全状態
- \*-2 海上状態が5であると。
- \*-1 PT ボートが高速力であると。
- \*-1 海上状態が4であると。
- \*+1 海上状態が2であると。
- \*+1 **PT** ボートが低速力であると。
- \*+2 目標が補給集積所であると。
- \*+2 PT ボートがアイドル速力(不全状態ではない)。
- \*+2 海上状態が1であると。
- \*+3 PT ボートが近距離ゾーン内にあると。

#### 注釈:

- a) *修正前*の10のサイの目は、*常に*命中の可能性がある。
- **b)** 1D6 を振る。: **1~3**=はずれ。 **4~6**=命中。
- c) 良天候では、PT 砲は遠、中、近距離ゾーンから射撃できる。 不良天候では、PT砲は中又は近距離ゾーンからのみ射撃できる。 悪天候では、PT砲は近距離ゾーンからのみ射撃できる。

#### F-8. 沿岸砲の支援要求一敵航空哨戒支援 [SHORE GUN ASSISTANCE REQUEST - ENWMY AIR PATROL SUPPORT]

#### \*1D10 を振る(各戦闘ラウンドに1回)

サイの目	結 果
≦1~8	<b>敵航空機なし。</b> (表 F-9 p.39 〜進む)
9~10+	沿岸砲を支援するため敵航空機が到着する。表 B·1
	(p.23) 〜進む。

#### 修正 (蓄積する):

- \*-2 悪天候であると。
- \*-1 不良天候であると。

#### 注釈:

**a) 修正前**の 10 のサイの目は、沿岸砲を支援するために敵航空機が到着する。

# F-9. 近距離ゾーンの PT ボートーサンゴ礁衝突チェック [PT BOAT CLOSE RANGE ZONE - REEF COLLISION CHECK]

近距離ゾーン内の各 PT ボートについて 2D10 を振る。

(近距離ゾーン内の各戦闘ラウンドのみーアイドル又は不全 PTs には適用しない)。

サ	イの目	結 果
≦	2~15	サンゴ礁衝突なし。
1	6~18	PT ボートがサンゴ礁と衝突する。(a)
19	)~20+	PT ボートがサンゴ礁と衝突して乗り上げる。(a) (b)
		(c)

歴史的注釈:爆弾や大口径砲弾の命中以外で、PT ボートの乗組員 が直面するのを大いに恐れたことの1つは、未発見のサンゴ礁との 衝突と敵領域内でのボートの不全だった。通常、日本軍のハシケは 非常に沿岸線に近づいて活動していたため、特に夜間の闇の中での 衝突は非常に現実的な脅威だった。

#### 修正 (蓄積する):

- \*-2 PT ボートが低速力であると。
- \*-2 良天候であると。
- \*-2 副長 (X.O.) がナビゲーター特殊技能を持つと。
- \*+2 不良天候であると。
- \*+2 PT ボートが高速力であると。
- \*+3 悪天候であると。
- \*+3 艇長又は副長以外の乗組員がボートを操船していると。

#### 注釈:

- **a)** いずれかの PT ボートがサンゴ礁と衝突したら、表 G-9 又は G-10 (p.43) へ進む。
- **b)** PT ボートがサンゴ礁に乗り上げたら、移動や砲の射撃はできない。近距離ゾーン内で機能状態のいずれかの PT ボートは、乗り上げた PT ボートを曳航してサンゴ礁から離す試みを一度行うことができるが、全TO戦闘ウェーブが終了した後のみである。 1D6 を振る。:  $1\sim3$  =曳航の試みが成功し、PT ボートはサンゴ礁から解放される。  $4\sim6$  =曳航の試みは失敗する。PT ボートは**永久**にサンゴ礁上に乗り上げて留まり、放棄するか又は乗組員を救助しなければ**ならない**。表 G-12 又は G-13 〜進む(G-14)。
- c) 海上状態が4又は5であると、PTボートは自動的にサンゴ礁から解放される。

## F-10. 戦闘ラウンドの終了 [END OF COMBAT ROUND]

いったん全てのユニットがその火器で射撃するか、又は未発見状態であると現行戦闘ラウンドが終了し、全ての PT ボート距離ゾーン移動が完了する。いずれかの敵の砲が残り、PT 戦隊が交戦離脱を選択しなければ、次の戦闘ラウンドが開始される。戦闘から交戦離脱するためには、その戦闘ラウンドの終了時に全ての PT ボートが機能状態(不全状態は不可)で、戦闘ボード上の遠距離内にいなければならない。PT ボートが中又は近距離ゾーン内にあると、戦闘からの撤退は発生し得ず、次の戦闘ラウンドが開始される。いずれかの PT ボートが不全状態又は沈没したら、戦闘を退出する前に乗組員救助の試みを行わなければならない。不全状態の PT ボートは、戦闘中に曳航されることができない。いったん特殊任務ボード上の全ての敵 MG 陣地/沿岸砲が破壊されたら、戦闘は終了する。



#### G-1. PT#1 損傷区画表 [AREADAMAGE TABLE]

各被弾について 1D10 を振る(各直撃爆弾については4回)

サイの目	命中区画
1	<b>通路命中</b> −上甲板 (a) (p.39、40~41)
2	<b>艇首区画</b> —上甲板(p.39)
3	<b>艇首区画</b> 一内部(p.40)
4	<b>中央区画</b> 一上甲板(p.40)
5	かすり傷(影響なし)
6	<b>中央区画</b> —上甲板:操縦室(p.40)
7	<b>中央区画</b> 一内部(p.41)
8	<b>艇尾区画</b> —上甲板(p.42)
9	<b>艇尾区画</b> —内部(p.42)
10	<b>通路命中</b> -内部(b)(p.40~42)

#### 注釈:

- a) 以下の上甲板区画の各1命中: 艇首、中央、中央: 操縦室、艇尾。
- b) 以下の内部区画の各1命中: 艇首、中央、艇尾。

#### G-2. 艇尾一上甲板 [BOWSECTION-TOPDECK]

#### 1D10を振る(駆逐艦又は沿岸砲からの砲弾命中は4回)

サイの目	命中区画	影響
1	艇首射手	表G-11上で負傷についてサイを
		振る (p.44)。
2	艇首装填手	表G-11上で負傷についてサイを
		振る (p.44) <b>(a)</b> 。
		破壊。PT#1 乗組員が艇を放棄し
3	バルサ救命ボート	なければならないと、不利な修正
		を適用する。
4	37mm 機関砲	永久に不全状態。
5~10	かすり傷	影響なし。

#### 注釈:

a) 機関砲は、装填手なしで射撃できない。

#### G-3. 艇首区画一内部 [BOW SECTION-INTERIOR]

## 1D10を振る(駆逐艦又は沿岸砲からの砲弾命中は4回)

サイの目	命中区画	影響
1		破壊。補給品輸送特殊任務は、完
	補給品物資	了できない。補給品を積載してい
		なければ、命中はかすり傷。
		1D4 を振る。: <b>サイの目=</b> 休息寝
		台#命中。占められていたら、表
2	休息寝台	G-11 上で負傷についてサイを振
		る (p.44)。 占められていなけれ
		ば、命中はかすり傷。
		1D6 を振る: <b>1~3</b> =便乗者#1
		<b>命中。4∼6=便乗者#2</b> 命中。
		便乗者に命中すると、表 G-11 上
	(左毛	で負傷についてサイを振る
3	便乗者	(p.44)。便乗者移送特殊任務で
		あると、任務は完了できない。便
		乗者がいなければ、命中はかすり
		傷。
	排水ポンプ	不全状態 (a)。機関士が修理屋
4		の特殊技能を持つと、表 G-8 注
		釈 E(p.43)を参照。
5	消火器	破壞。
6~7	船体水線下	船体水線下に穴が開いて内部に
		海水が侵入する。命中毎に1船体
		損傷ポイント (a) (b)。
8~10	かすり傷	影響なし。

#### 注釈:

- a) 艇首内部排水ポンプが機能状態であると、海水は1又は2船体浸水損傷ポイントを持つ艇首内部の区画の外へ継続的に排水して浮力を確保できる。艇首排水ポンプが不全状態で艇首内部区画がいずれかの船体浸水損傷ポイントを受けるか、又は艇首排水ポンプが機能状態で艇首内部区画が3以上の船体浸水損傷を受けると、艇首内部区画は完全に浸水し、PT ボートは永久に不全状態で移動できない。乗組員は船を放棄するか又は救助を待たなければならない(表 G-12 又は G-13 p.44 〜進む)。艇首機関砲は、射撃できない。1内部区画のみが完全に浸水する場合にのみ曳航は可能(戦略マップ上でゾーン毎に2ターン)だが、全ての現行戦闘ウェーブが終了した後のみ。いずれか2つの内部区画が完全に浸水したら、乗組員は**直ちに**船を放棄して PT ボートは沈没する。(表 G-12 又は G13 p.44 に進む)
- **b)** 船体浸水損傷は、海上では修理でき**ない**。修理は基地に戻ってのみ実行できる。

#### G-4. 中央区画一上甲板:操縱室 MID SECTION-TOP DECK: COCKPTT

#### 1D10を振る(駆逐艦又は沿岸砲からの砲弾命中は4回)

サイの目	命中区画	影響
1	艇長 (C.O.)	表G-11上で負傷についてサイを
		振る (p.44)。
2	副長 (X.O.)	表G-11上で負傷についてサイを
		振る (p.44)。
		最初の命中=影響なし。2回目の
3	操舵	命中=PT ボートは不全状態で、
		放棄するか又は救助を待たなけ
		ればならない。 (a)
		最初の命中=影響なし。2回目の
4	スロットル操作	命中=PT ボートは不全状態で、
		放棄するか又は救助を待たなけ
		ればならない。 (a)
5	魚雷射角指示器	不全状態。—4 表 E-5 (p.34)
		上で修正。
		不全状態。魚雷は各発射管の近く
6	魚雷発射制御装置	に配置された魚雷要員によって
		手動で発射されなければならな
		い。 <b>(b)</b>
7~10	かすり傷	影響なし。

#### 注釈:

- a) 表 G-12 又は G-13 (p.44) に進む。
- b) 魚雷発射制御装置が不全状態で魚雷配置が無人であると、魚雷は発射できない。

#### G-5. 中央区画一上甲板 [MID SECTION-TOP DECK]

#### 1D10を振る(駆逐艦又は沿岸砲からの砲弾命中は4回)

サイの目	命中区画	影響
1	AA 射手1	表G-11上で負傷についてサイを
		振る (p.44)。
		1D6 を振る。: <b>1~3</b> =1門の砲
2	AA 砲架 1	が永久に不全状態。4~6=両砲
		が永久に不全状態。
		<b>不全状態。</b> 任務の残りについてレ
3	レーダー・アンテナ	ーダーは機能不全。全ての不利な
		修正を適用する。
	無線アンテナ	<b>不全状態。</b> 任務の残りについて無
4		線機は機能不全。全ての不利な修
		正を適用する。
		1D6 を振る。: <b>1~3=</b> 魚雷発射
5	魚雷発射管	管#1 が不全状態。 <b>4~6 =</b> 魚雷
		発射管#2 が不全状態。
	魚雷要員	1D6 を振る。: <b>1~3</b> =魚雷#1
		乗組員命中。 表 G-11 上で負傷に
		ついてサイを振る (p.44)。 <b>4~</b>
6		6 = 魚雷#2 乗組員命中。 表 G-11
		上で負傷についてサイを振る
		(p.44)。配置が無人であると、
		命中はかすり傷 (a)。
$7 \sim 10$	かすり傷	影響なし。

#### 注釈:

a) 魚雷発射制御装置が不全状態で魚雷配置が無人であると、魚雷は発射できない。

#### G-6. 中央区画一内部 [MID SECTION\_INTERIOR]

#### 2D10を振る(駆逐艦又は沿岸砲からの砲弾命中は4回)

サイの目	命中区画	影響
2	無線士	表G-11上で負傷についてサイを
		振る (p.44)。
3		不全状態。無線機とレーダーが機
	蓄電池	能不全。全ての不利な修正を適用
		する。 <b>(a)</b>
	Arresta (A)	不全状態。任務の残りについて無
4	無線機	線機は機能不全。全ての不利な修
		正を適用する。(a)
_	i. H	<b>不全状態。</b> 任務の残りについてレ
5	レーダー	ーダーは機能不全。全ての不利な
		修正を適用する。 (a)
6	清水タンク	不全状態。飲料水なし。現行戦闘
0		ウェーブが完了したら、任務を中
		止しなければならない。
7	艇長休息寝台	艇長休息寝台が被弾。占めていた ら、表 G-11 (p.44) 上で負傷に
'	加色区内心区域立	り、衣 G-11 (p.44) エ C 貝房に ついてサイを振る。占めていなけ
		れば、命中はかすり傷。
		106を振る。: 1 =燃料タンク#1
		命中 <b>(b)</b> 。 <b>2~5</b> =燃料タンク
		#2 命中 <b>(b)</b> 。 <b>6</b> =燃料タンク#3
		命中 <b>(b)</b> 。各燃料タンク命中に
		ついて、1D10 を振る。: <b>1~5</b>
		=燃料タンク漏洩。6~8=中央
8~10	燃料タンク	内部区画に火災 (c)。 9~19=
		爆発。PT ボートは破壊され、中
		央内部と中央上甲板区画(操縦室
		を含む)内の全乗組員が戦死す
		る。表 G-11 上で他の全ての乗組
		員の負傷についてサイを振る
		(p.44) <sub>o</sub>
11	排水ポンプ	<b>不全状態 (F)。</b> 機関士が修理屋
		の特殊技能を持つと、表 G-8 注
		釈 E (p.43) を参照。
12	消火器	不全状態。
10.11	1. 4白一台八十	船体水線下に穴が開いて内部に
13~14	水線下船体	海水が侵入する。命中毎に1船体
15 00	1-10/=	損傷ポイント <b>(f) (g)</b> 。
15~20	かすり傷	影響なし。

# 注釈:

a) 無線士が修理屋の技能を持つと、任務毎に一度、以下のいずれかの機器の修理を試みることができる。: 蓄電池、無線機、レーダー。 $1D6:1\sim3=$ 修理の試みが失敗し、任務の残りについて機器は永久に不全状態。 $4\sim6+=$ 修理の試みが成功。**修正:** +1 無線士が古参であると(20 以上の任務)。いったん修理の試みが行われたら、任務の残りについて無線士による他の試みを行うことができない。

- **b)** いずれかの燃料タンクが最大損傷ポイントを受けたら、直ちに任務を中止しなければならない。
- **d)** 追加の火災損傷を判定するため、火災の各ラウンドについて表 G-6上で1回サイを振る。
- e) 全ての消火器が使用され、いまだに燃えていると、乗組員は **直ちに**船を放棄しなければならない。PT ボートは破壊されて沈没する。表G-12 又はG-13 へ進む(p.44)。
- f) 中央内部区画排水ポンプが機能状態であると、海水は1又は2 船体浸水損傷ポイントを持つ艇首内部の区画の外へ継続的に排 水して浮力を確保できる。中央内部区画排水ポンプが不全状態で 中央内部区画がいずれかの船体浸水損傷ポイントを受けるか、又 は中央内部区画排水ポンプが機能状態で中央内部区画が3以上 の船体浸水損傷を受けると、中央内部区画は完全に浸水し、PT ボートは永久に不全状態で移動できない。乗組員は船を放棄する か又は救助を待たなければならない (表 G-12 又は G-13 p.44 へ 進む)。艇首機関砲は、射撃できない。1内部区画のみが完全に 浸水する場合にのみ曳航は可能(戦略マップ上でゾーン毎に2タ ーン)だが、全ての現行戦闘ウェーブが終了した後のみ。中央内 部区画が完全に浸水したら、蓄電池、無線機、レーダーは海水に よって全て不全状態で海上では修理できない(修理屋の特殊技能 を持つ無線士を含む)。2つの船体内部区画が完全に浸水したら、 乗組員は**直ちに**船を放棄しなければならず、PT ボートは沈没す る。表 G-12 又は G-13 〜進む (p.44)。
- **g)** 船体浸水損傷は、海上では修理できない。修理は基地に戻ってのみ実行できる。



PT-109 の指揮を執るジョン F.ケネディ

#### G-7. 艇尾区画一上甲板 [STERN SECTION - TOP DECK]

## 2D10を振る(駆逐艦又は沿岸砲からの砲弾命中は4回)

サイの目	命中区画	影響
2	AA 射手2	表G-11上で負傷についてサイを
		振る (p.44)。
		1D6 を振る: <b>1~3</b> =1門の砲
3	AA 砲架 2	が永久に不全状態。4~6=両砲
		が永久に不全状態。
4	艇尾射手	表G-11上で負傷についてサイを
		振る (p.44)。
5	艇尾装填手	表G-11上で負傷についてサイを
		振る (p.44) <b>(a)</b> 。
6	艇尾機関砲	破壞。
	b	1D6 を振る: <b>1~3</b> =魚雷発射
7	魚雷発射管 	管#3 が不全状態。4~6=魚雷
		発射管#4 が不全状態。
		1D6 を振る。: 1~3=魚雷#3
		乗組員配置命中。表 G-11 上で負
8	魚雷要員	傷についてサイを振る (p.44)。
		4~6=魚雷#4 乗組員配置命中。表G-11上で負傷についてサ
		中。表 G-11 上で貝場についてリーイを振る (p.44)。配置が無人で
		オを振る (p.44)。配置か無人で   あると、命中はかすり傷 <b>(b)</b> 。
		1D6を振る。: <b>1~2</b> =プロペラ
		#1 不全。3~4=プロペラ#2 不
		全。 5~6=プロペラ#3 不全。
9~10	プロペラ	各不全プロペラを不全機関とし
		て扱う。全ての不利な修正を適用
		する。 <b>(c)</b>
		1D6 を振る。: <b>1~2=</b> プロペラ
		<b>軸#1</b> 不全。 <b>3~4</b> =プロペラ軸
	0 0 0	#2 不全。 5~6 = プロペラ軸#3
11~12	プロペラ軸	不全。各不全プロペラ軸を不全機
		関として扱う。全ての不利な修正
		を適用する。(c)
		1D6 を振る。: 1~2=舵#1 命
13~14	 	中。3~4=舵#2 命中。5~6
15 ~14	月月日	= 舵#3 命中。最初の命中=影響
		なし。2回目の命中=舵不全。全 ての不利な修正を適用する。(c)
15~20	かすり傷	影響なし。
10 -20	ロニナン 防	AV 目 ' ふ しo

## 注釈:

- a) 機関砲は、装填手なしで射撃できない。
- b) 魚雷発射制御装置が不全状態で魚雷配置が無人であると、魚雷は発射できない。
- c) 全3つのプロペラ、プロペラ軸、舵が不全状態であると、ボートは不全状態で、放棄するか又は曳航するか又は救助を待たなければならない。表 G-12 又は G-13 〜進む(p.44)。

#### G-8. 艇尾区画一内部 [STERN SECTION-INTERIOR]

#### 2D10を振る(駆逐艦又は沿岸砲からの砲弾命中は4回)

11.2011	*	I AADDO
サイの目	命中区画	影響
2	機関士	表G-11上で負傷についてサイを
		振る (p.44)。
		1D6 を振る: <b>1~3</b> =補助発電
		機#1 が不全状態。 4~6=補助
3	補助発電機	発電機#2 が不全状態。振られた
		補助発電機がすでに不全状態で
		あると、命中をかすり傷として扱
		5 (a) (e)。
		1D6 を振る。: <b>1~2=機関</b> #1
$4 \sim 6$	機関	命中。3~4=機関#2 命中。5
		~6=機関#3 命中全ての不利な
		修正を適用する (b) (c)。
		1D6 を振る: <b>1~2=</b> 機関冷却
		ポンプ#1 が不全状態。 3~4=
		機関冷却ポンプ#2 が不全状態。
7	機関冷却ポンプ	<b>5~6</b> =機関冷却ポンプ#3 が不
		全状態。振られた機関冷却ポンプ
		がすでに不全状態であると、命中
		をかすり傷として扱う <b>(b) (e)</b> 。
8	排水ポンプ	不全状態(c)(d)(e)。
9	消火器	破壞。
		不全状態。機関士は、機関故障又
10	工具/修理道具	は燃料内の海水混入の損傷を修
		理できない。
		船体水線下に穴が開いて内部に
11~12	水線下船体	海水が侵入する。命中毎に1船体
		損傷ポイント (c) (d)。
13~20	かすり傷	影響なし。

- a) **両**補助発電機が不全状態で、蓄電池が無力化、無線機、レーダー、全3つの排水ポンプが不全状態であると。
- b) 機関が不全状態であると、PTボートは戦闘と特殊任務ボード上において高速力で航行できない。2つの機関が不全状態であると、PTボートは戦闘と特殊任務ボード上において低速力でのみ航行できる。戦略マップ上で航行しているときは、ゾーン毎に2ターンも要求される。全3つの機関が不全状態であると、PTボートは不全状態で放棄するか又は曳航するか又は救助を待たなければならない(表 G-12 又は G-13 〜進む)。振られた機関#がすでに不全状態であると、命中をかすり傷として扱う。

- c) 艇尾内部排水ポンプが機能状態であると、海水は1又は2船体 浸水損傷ポイントを持つ艇尾内部の区画の外へ継続的に排水して 浮力を確保できる。艇尾内部区画排水ポンプが不全状態で艇尾内 部区画がいずれかの船体浸水損傷ポイントを受けるか、**又は**艇尾 内部区画排水ポンプが機能状態で艇尾内部区画が3以上の船体浸 水損傷を受けると、艇尾内部区画は完全に浸水し、PT ボートは 永久に不全状態である。乗組員は船を放棄するか又は救助を待た なければならない (表 G-12 又は G-13 p.44 へ進む)。 艇尾機関砲 は、射撃できない。1内部区画のみが完全に浸水する場合にのみ 曳航は可能(戦略マップ上でゾーン毎に2ターン)だが、全ての 現行戦闘ウェーブが終了した後のみ。艇尾内部区画が完全に浸水 したら、機関、機関冷却ポンプ、予備発電機は海水によって*全て* 不全状態で海上では修理できない(修理屋の特殊技能を持つ機関 士を含む)。全3つの排水ポンプも不全状態になり、いずれかの船 体浸水損傷を受けた内部区画は、完全に浸水状態となる。2つの 船体内部区画が完全に浸水したら、乗組員は直ちに船を放棄しな ければならず、PTボートは沈没する。表 G-12 又は G-13 へ進む  $(p.44)_{\circ}$
- d) 船体浸水損傷は、海上では修理できない。修理は基地に戻ってのみ実行できる。
- e)機関士が修理屋の技能を持つと、任務毎に一度、以下のいずれかの機器の修理を試みることができる。:機関、機関冷却ポンプ、予備発電機、排水ポンプ。1D6:1~3=修理の試みが失敗し、任務の残りについて機器は永久に不全状態。4~6+=修理の試みが成功。修正:+1 機関士が古参であると(20以上の任務)。いったん修理の試みが行われたら、任務の残りについて無線士による他の試みを行うことができない。工具/修理道具が破壊されてPT#1が戦隊内の唯一のボートであると、修理を試みることはできない。

#### G-9. サンゴ礁衝突-PT#1 [REEF COLLISION-PT#1]

#### 1D6 を振る

サイの目	損傷船体区画
≤1~3	艇首 (a) (b)
$4 \sim 5$	艇首と中央。 (a) (b) (c)
6+	艇首、中央、艇尾。(a) (b) (c) (d) (e) (f) (g)

#### 修正:

- \*-2 **PT** ボートが低速力。
- \*+2 **PT** ボートが高速力。

#### 注釈:

- **a)** 影響下の各内部船体区画について、受けた船体浸水損傷の量を判定するため 1D6 を振る。:
- ≤1~2=1船体浸水損傷ポイント。3~4=2船体浸水損傷ポイント。5~6+=3船体浸水損傷ポイント。
- 修正:-2 PT ボートが低速力。+2 PT ボートが高速力。
- **b)** 艇首内部区画船体浸水損傷については、G-3 注釈 A (p.40) に進む。

- **c)** 中央内部船体浸水損傷については、表 G-6 注釈 E (p.41) へ進 ま<sub>P</sub>。
- **d)** 各プロペラ(合計3) について 1D6 を振る。:  $1 \sim 3 =$ プロペラ損傷なし。  $4 \sim 6 =$ プロペラ不全状態。任務の残りについて、各不全状態プロペラを不全状態機関として扱う。
- e) 各プロペラ軸 (合計3) について 1D6 を振る。:  $1 \sim 3 =$ プロペラ軸損傷なし。 $4 \sim 6 =$ プロペラ軸不全状態。任務の残りについて、各不全状態プロペラ軸を不全状態機関として扱う。
- **f)** 名舵(合計3) について 1D6 を振る。:  $1 \sim 3 =$ 舵損傷なし。  $4 \sim 6 =$ 舵不全状態(2命中としてカウントする)。
- **g)** 艇尾内部船体浸水損傷については、表 G-8 注釈 C (p.43) へ進む。

#### G-10. サンゴ礁衝突-PT ボート#2~#4 [REEF COLLISION-PT Boots#2#4]

システム損傷について1回 $\boldsymbol{\mathcal{E}}$ 浸水損傷について1回、1D6 を振る。:

サイの目=受けた損傷ポイントの数 (a) (b) (c)。

#### 修正:

- \*-2 **PT** ボートが低速力。
- \*+2 **PT** ボートが高速力。

#### 注釈:

- a) 5以上の浸水損傷ポイントを受けている PTs#2~#4 は、沈没する。 グリーンの PT 乗組員カウンターを現行の距離ゾーン内に置き、PT ボート・カウンターを取り去る。 PT 乗組員は、救助され得る。表 G-12 又は G-13 へ進む(p.44)。
- b) PT ボート#2~#4 が5以上のシステム損傷ポイントを受けたら、損傷状態の PT は永久に不全状態で、放棄するか救助を待たなければならない。移動は不可で、曳航は全ての戦闘ウェーブが終了した後にのみ可能。戦隊内の他の PT ボートによって基地へ曳航されて戻ると、戦略マップ上のゾーン毎に2ターンが要求される。1つのみの機能機関を持つ PT ボートは、不全状態の PT ボートを曳航できない。表 G-12 又は G-13 ~進む(p.44)。
- c) PT ボート#2~#4 が3損傷ポイントを受けると(システム又は浸水)、損傷状態の PT は低又は中速力でのみ航行できる。PT ボート#2~#4 が4損傷ポイントを受けると(システム又は浸水)、損傷状態の PT は低速力でのみ航行できる。PT 戦隊は、航空機攻撃中と戦略マップ・ボード上を航行中にフォーメーション内の最低速力ボートと同じ速さでのみ航行できる。

#### G-11. PT ボート乗組員/便乗者の負傷 PT BOAT CREW/PASSENGER WOUNDS

サイの目	結 果
1~3	軽傷(LW)。乗組員/便乗者は、自身の義務を継続で
	きる。/任務は損なわれない (a)。
	重傷 (SW)。乗組員/便乗者は、自身の義務を継続で
4~5	きない。/任務は損なわれ、下甲板の休息寝台に置か
	れなければならない (a) (b) (c)。任務は直ちに中止
	しなければならない。
6+	戦死(KIA)。(c)

#### 修正:

\*+1 駆逐艦又は沿岸砲からの被弾。

- a) 3軽傷=重傷。軽傷+重傷=戦死。
- b) 艇長 (C.O) が医療特殊技能を持つと、いずれか一人の軽傷乗組員から1軽傷を取り去る試みを行うことができる。1D6 を振る。:  $1\sim3$  =治療の試みは失敗する。 $4\sim6$  =治療の試みは成功する。1軽傷を取り去る。**修正:** +1 艇長が古参(20以上の任務)。いったん治療の試みが行われたら、その任務の残りについて他の試みを行うことはできない。医療特殊技能を持つ艇長は、重傷乗組員の処置を試みることができない。

- c) 便乗者収容任務で、便乗者が戦死するか又は割当てられたゾーン内に沿岸監視員を置き去りにする前に重傷又は戦死したら、任務は完了できず-100VP罰則が適用される。
- **d**) 基地へ戻った後、各重傷乗組員について 1D6 を振る。: 1= 負傷は当初の見立てほど悪くない。乗組員は急速に回復し、次の任務に参加できる。  $2\sim4=$ 乗組員は入院して最終的に回復するが、合衆国へ送還されて現役を解かれる。  $5\sim6=$ 致命的負傷。乗組員は死亡する。

# G-12. PTs#1~#4 (フォーメーション内) 不全状態/沈没一戦略ボード [PTs#1.#4(IN FORMATION)DISABLED/SUNK-STRAREGIC MAP BOARD]

\*\*戦略マップ、戦闘ボード、特殊任務ボード上にいる間に PT が永 久に不全状態で、フォーメーション内の少なくとも1隻の他の機能 状態の PT があると、プレイヤーは複数の選択肢を持つ。:

- 1. PT#1 が不全状態 (戦略マップ)。海上状態が $1\sim3$  であれば、PT#1 乗組員は自動的に他のPT へ移送して船を放棄できる。PT#1 乗組員が移送を試みて海上状態が4 又は5 であると、6乗組員について 1D6 を振る。:  $1\sim3$  =乗組員は無事に救助PT へ移送される。 $4\sim6$  =乗組員は海中に押し流されて溺れる。戦死。(重傷の乗組員は、海上状態4 又は5 の状況で移送できず自動的に戦死)。いったん全てのPT#1 乗組員が救助されたら、表 $A\cdot9$  へ進む。救助しているPT が無事に基地へ戻ると、任務は終了する。
- 2.  $PTs#2 \sim #4$  不全状態 (戦略マップ)。 海上状態が  $1 \sim 3$  であれば、 $PT#2 \sim #4$  乗組員は自動的に他の  $PT \sim 8$ 送して船を放棄できる。 乗組員が移送を試みて海上状態が 4 又は 5 であると、1D6 を振る。:  $1 \sim 3 = 2$ 乗組員は無事に救助  $PT \sim 8$ 送される。  $4 \sim 6 = 2$ 乗組員は海中に押し流されて溺れる。 戦死。
- 3. PTs#1~#4 沈没(戦略マップ)。PT は沈没して乗組員が水中に投げ出されるが、海上状態が1~3 であると自動的に救助される。PT が沈没して海上状態が4 又は5 であると、各乗組員について1D6 を振る。: 1~3 = 水中の乗組員は、救助が試みられる前に溺れる。戦死。4~6 = 乗組員は無事に救助される。PT#2~#4 が沈没し、海上状態が4 又は5 であると、1D6 を振る。1~3 = 水中の乗組員は、救助が試みられる前に溺れる(戦死)。4~6 = 乗組員は無事に救助される。(青いPT 乗組員カウンターを、乗組員配置ボード上の便乗者又は休息寝台ボックス内に置く)。PT#1 が沈没したら乗組員は救助され、全ての戦闘が終了する。任務は中止しなければならない。表 A 9~進む。救助しているPT ボートが無事に基地へ戻ると、任務は終了する。
- 4. PT#1 が不全状態 (戦闘/特殊任務マット)。海上状態が1~3 であれば、PT#1 乗組員は自動的に他の PT へ移送して船を放棄できる。それを行うためには、PT#2、#3、#4 が機能状態で、不全状態の PT#1 と同じ距離ゾーン内で1ラウンドについてアイドル速力で留まらなければならない。PT#1 乗組員が移送を試みて海上状態が4又は5であると、1ラウンドについて同じ距離ゾーン内で救助している PT がアイドル速力で待った後に、各乗組員について1D6を振る。: 1~3 = 乗組員は無事に PT へ移送されて救助される。4~6 = 乗組員は海中に押し流されて溺れる。戦死。(重傷の乗組員は、海上状態4又は5の状況で移送できず自動的に戦死)。いったん全ての PT#1 乗組員が救助されて全ての戦闘が終了していたら、任務を中止しなければならない。表 A-9 〜進む。救助している PTが無事に基地へ戻ると、任務は終了する。
- 5.  $PT#2 \sim #4$  が不全状態 (戦闘/特殊任務マット)。海上状態が  $1 \sim 3$  であれば、PT#1 乗組員は自動的に他の PT へ移送して船を放棄できる。それを行うためには、PT#2、#3、#4 が機能状態で、不全状態の PT と同じ距離ゾーン内で 1 ラウンドについてアイドル速力で留まらなければならない。PT 乗組員が移送を試みて海上状態が 4 又は 5 であると、1 ラウンドについて同じ距離ゾーン内で救助している PT がアイドル速力で待った後に 1D6 を振る。:  $1 \sim 3 =$  乗組員は無事に PT へ移送されて救助される。  $4 \sim 6 =$  乗組員は海中に押し流されて溺れる。戦死。

6.  $PTs#1 \sim #4$  沈没(戦闘/特殊任務マット)。PT 乗組員は水中に投げ出される。PT#1 であると、乗組員配置マットから全ての青い乗組員カウンターをPT が沈没した距離ゾーン内の戦闘マット上に置く。 $PTs#2 \sim #4$  であると、全ての青い乗組員カウンターをPT が沈没した距離ゾーン内の戦闘マット上に置く。救助を試みるため、各乗組員が発見されなければならないが、全ての現行戦闘が終了した後(全ての敵ユニットが離脱、沈没、撃破された状態)のみである。各乗組員について 1D6 を振る。:  $\leq 1 \sim 3 =$  戦隊は乗組員を発見できない。海上で失われる(戦死)。 $4 \sim 6 + =$  戦隊は発見に成功して乗組員が救助される。救助された各PT#1 乗組員について、表G-11 上で負傷についてサイを振る。修正 (蓄積する): PT#1 でバルサ救命ボートなし。-1 PT#1 で乗組員が重傷。-1 不良天候。-2 悪天候。

PT#1 が救助を行ったら、青い PT 乗組員カウンターを、乗組員配置ボード上の便乗者又は休息寝台ボックス内に置く。PT#1 が沈没したら乗組員は救助され、全ての戦闘が終了する。任務は中止しなければならない。表 A-9 〜進む。救助している PT ボートが無事に基地へ戻ると、任務は終了する。

7. 曳航。フォーメーション内の他のPTは、戦略マップ上で不全 状態のPTを低速力で(ゾーン毎に2ターン)基地へ曳航できるが、 全ての現行戦闘が終了した後のみである。1つのみの機能機関を持 つPTsは、不全状態のPTsを曳航できない。不全状態のPTsは、 海上状態4又は5の状況で移送できない。後に海上状態4又は5に 遭遇したら、曳航索が切断して不全状態のPTは沈没する。

G-13. PT#1 (フォーメーション外) 不全状態/沈没一戦略マップ、 戦闘、特殊任務ボード

 $[P1\#1(OUT\ OF\ FORMATION)\ DISABLED/SUNK-STRATEGIC MAP, COMBAT, OR SPECIAL MISSIONS BOARS]$ 

\*\*PT#1 が永久に不全状態又は沈没し、フォーメーション内の唯一のボートであると、下記を参照。:

- 1. PT#1 不全状態 レッド・ゾーン。1D6 を振る。: 1~2 = 少数の乗組員が岸に泳ぎ着き、連合軍沿岸監視員と接触する。ボートと乗組員は、後に US 海軍艦船によって発見されて基地へ曳航される。3~6 = ボートと乗組員は捕らえられて日本へ送られ、戦争の残りについて捕虜となる。
- **2. PT#1 不全状態**—**イエロー・ゾーン。**1D6 を振る。 $1 \sim 3 = PT#1$ はアメリカ軍 PBY によって発見され、乗組員は後に US 海軍艦船によって救助され、ボートは基地へ曳航されて戻る。 $4 \sim 6 + =$ ボートと乗組員は海上で失われる。戦死。**修正(蓄積する):**+1無線機が不全状態。+1不良天候。+2悪天候。
- 3. PT#1 不全状態ーグリーン・ゾーン。1D6 を振る。: 1~5= PT#1 はアメリカ軍 PBY によって発見され、乗組員は後に US 海軍艦船によって救助され、ボートは基地へ曳航されて戻る。6+=ボートと乗組員は海上で失われる。戦死。修正(蓄積する):+1 無線機が不全状態。+1 不良天候。+2 悪天候。
- 4. PT#1 沈没ーレッド・ゾーン。各乗組員について 1D6 を振る。:  $1 \sim 3 = \pi$ 組員が陸に上がる。  $4 \sim 6 + = \pi$ 組員が溺れる。戦死。 修正 (蓄積する): +1 バルサ救命ボートなし。 +1 不良天候であると。 +2 悪天候であると。 \*1D6 を振る。:  $1 \sim 3 = \pi$ 組員は捕らえられて日本へ送られ、戦争の残りについて捕虜となる。  $4 \sim 6 + =$  最終的に乗組員は連合軍の沿岸監視員と接触し、後に救助されて無事に基地へ戻る。
- **5. PT#1 沈没一イエロー・ゾーン。** 6乗組員について 1D6 を振る。: 1=乗組員は、最終的に発見されて救助される。  $2\sim6+=$ 乗組員は海上で失われる。 戦死。 **修正(蓄積する):** +1 バルサ救命ボートなし。 +1 **PT#1** が沈没しているときに無線機が不全状態。 +1 不良天候。 +2 悪天候。
- **6. PT#1 沈没**ーグリーン・ゾーン。各乗組員について 1D6 を振る。:  $1 \sim 2 = \pi$ 組員は最終的に発見されて救助される。  $3 \sim 6 + = \pi$ 組員は海上で失われる。戦死。**修正(蓄積する):** +1 バルサ救命ボートなし。+1 不良天候。+2 悪天候。

# H-PT ボートの損傷修理期間 H – PT BOAT DAMAGE REPAIR TIMES

#### H-1. PT ボート#1 被弾毎に受ける機器/損傷ポイント PT BOAT#1 COMPONENT/DAMAGE POINTS PER HIT SUSTAINED

損傷機器	ポイント	損傷機器	ポイント
	/被弾		/被弾
20mm 機関砲	25	レーダー** (e)	40
37mm 機関砲	25	無線アンテナ	15
AA 砲架(各)*	15	レーダー (各) *	10
補助発電機(各)	15	舵 (各) *	40
バルサ救命ボート	5	_	_
蓄電池*:	30	操舵装置*	15
機関 (各) (c)	75	工具/修理道	5
		具	
機関冷却ポンプ	40	魚雷射角指示	20
(各)		器	
消火器(各)	1	魚雷発射制御	20
		装置	
清水タンク	5	魚雷発射管	15
		(各)	
燃料タンク(各)*	20	_	_
(d)			
船体(水線下)*	10	_	_
プロペラ (各)	20	_	_
プロペラ軸(各)	20	かすり傷*	2
レーダー・アンテ	20	火災***	50
ナ			

#### \*各被弹。

\*\*代替使用の可能性について 1d10 を振る。:  $1 \sim 5 =$  直ちに代替を使用可能。 $6 \sim 10 =$  代替使用不能。1D6 を振る。: **サイの目**=代替機器が使用可能になるまでの日数。

#### 注釈:

- **a)** PT ボート#1 が受けた損傷の 50 ポイント **毎**こ、完全な 1 日が 修理のために要求される。合計 50 損傷ポイント未満は、追加の 修理日を要求しない。
- **b)** PT ボート#1 は、全ての修理が完了するまで任務に参加できない。 予備の PT ボートは、使用可能であればその代わりができる。
- c) ランダム・イヴェントの機関故障であると、代わりに各20損傷ポイント。
- **d)** 被弾数#にかかわらず、機関区画からガソリンを気化させるため、追加の1日が要求される。
- **e)** ランダム・イヴェントの無線機又はレーダーの故障であると、 代わりに各 10 損傷ポイント。

#### H-2. PTs#2~#4 被弾毎の損傷ポイント PTs#2#4 DAMAGE POINTS PER HIT SUSTAINED

被弾	ポイント/命中
システム	40
浸水	20
かすり傷*	2

\*各被弹。

- **a)** PTボート#2~#4 が受けた損傷の 50 ポイント **毎**こ、完全な 1 日が修理のために要求される。合計 50 損傷ポイント未満は、追加の修理日を要求しない。
- **b)** PT ボート#2~#4 (と予備の PT ボート) は、全ての修理が完了するまで任務に参加できない。予備の PT ボートは、使用可能であればその代わりができる。



PT-105 の編隊

<sup>\*\*\*</sup>燃料タンク内で開始した各火災。

# I-勝利ポイント I-VICTORY POINTS

#### I-1. 撃破ユニット/友軍の損失 [UNIT KILLS/FRIENDLY LOSSES]

撃破したユニット・タイプ	獲得される勝利ポイント
<b>駆逐艦</b> 一照月	<b>250</b> (エリートは 275)
<b>駆逐艦</b> 一吹雪	<b>225</b> (エリートは 250)
<b>駆逐艦</b> 一睦月	<b>200</b> (エリートは 225)
<b>ハシケ</b> ータイプ C	<b>25</b> (エリートは 30)
<b>ハシケ</b> ータイプ超 A	<b>20</b> (エリートは 25)
<b>ハシケ</b> ータイプ A	<b>15</b> (エリートは 20)
<b>ハシケ</b> ータイプ B	<b>10</b> (エリートは 15)
補給集積所	50
沿岸砲	<b>10</b> (エリートは 15)
機関銃陣地	<b>5</b> (エリートは 10)

撃破したユニット・タイプ	獲得される勝利ポイント
航空機一重(a)	<b>50</b> (エリートは 55)
航空機一中(b)	<b>40</b> (エリートは 45)
航空機一軽(c)	<b>30</b> (エリートは 35)
PT ボート#2~#4 と乗組員戦死	<b>-75</b>
(d)	
PT ボート#1~#4 (c)	-50
PT ボート#1 特殊任務	-20
便乗者戦死	
PT ボート#1 乗組員戦死	-15

#### 注釈:

- a) 川西 H6K (九七式飛行艇) と川西 H8K (二式飛行艇)。
- b) 三菱 G4M(一式陸上攻擊機)。
- $\mathbf{c}$ ) 愛知  $\mathbf{E}13\mathbf{A}$ (零式水上偵察機)、三菱  $\mathbf{F}1\mathbf{M}$ (零式観測機)、中島  $\mathbf{A}6\mathbf{M}2\mathbf{N}$ (二式水上戦闘機)。
- **d)** 放棄又は沈没。基地へ戻る瞬間、その任務でPTボートが失われていたら、戦隊指揮官は基地司令官から査問と講評を受けなければならない。表I-4(p.47)へ進む。
- e) 敵ユニットに損傷を与えることは、VPs を得点しない。

#### I-2. 特殊任務の勝利ポイント [SPECIAL MISSION VICTORY POINTS]

特殊任務を成功裏に完了した後で基地へ戻る瞬間、50VPs が得点される。特殊任務の便乗者(沿岸監視員又は撃墜された搭乗員)が戦死していたら、任務は自動的に失敗し、-20VP 罰則が適用される。その極度な重要性のため、(何らかの理由で) 完了できなかったいかなる特殊任務も、基地に戻る瞬間に-100VP 罰則の結果となる。

#### I-3. 叙勲 [MEDALS AWARDED]

勲章	要件
戦傷章	プレイヤー(PT戦隊指揮官)が(LW)、重傷(SW)
[Purple Heart]	を受けるとき毎、又は戦死(KIA)したら永久。
殊勲賞	現行勝利ポイント合計が平均であると(短期戦役につ
[LegionofMerit]	いて 201~400 ポイント、 <b>中期</b> 戦役について 301~600
	ポイント、 <b>長期</b> 戦役について 401~800 ポイント)
銀星章	現行勝利ポイント合計が良好であると(短期戦役につ
[Silver Star]	いて 401~600 ポイント、 <b>中期</b> 戦役について 601~900
	ポイント、 <b>長期</b> 戦役について 901~1,200 ポイント)
海軍十字	現行勝利ポイント合計が優秀であると(短期戦役につ
章	いて 601~800 ポイント、 <b>中期</b> 戦役について 801~
[Navy Cross]	1,200 ポイント、 <b>長期</b> 戦役について 1,200~1,600 ポイ
	ント)
名誉勲章	現行勝利ポイント合計が伝説であると(短期戦役につ
[MedalofHonor]	いて 801+ポイント、 <b>中期</b> 戦役について 1,201+ポイ
	ント、 <b>長期</b> 戦役について 1,601+ポイント)



戦傷章



殊勲章

# I-4. PT ボート損失の査問と講評 [PT BOAT LOSS INQUIRY AND REVIEW]

#### 2D10を振る(この任務で失われた各PTボートについて1回)

サイの目	結果
	軍法会議 [Cpurt Martialed]。この PT 損失事件の徹底的な査
	問の後、並びにあなたの過去の不評のため、基地司令
	官は無能と無謀により US 海軍の人員と装備に不要な
≦3	損失を与えたあなたの有罪を認めた。あなたは指揮を
	更迭され、合衆国で軍法会議中に罪を裁かれるために
	送還される。最後に、あなたは US 海軍から従軍記録
	と名声に永久に汚点となる不名誉な除隊を受け取る。
	ゲーム・オーバー。 (a)
	指揮更迭 [Relieved of Command]。このPT 損失事件の徹底的
	な査問の後、基地司令官はあなたがもはや前線勤務に
$4\sim5$	適さないと感じ、あなたを指揮から更迭する。あなた
	は後に合衆国へ送還され、US海軍PT訓練学校の教官
	として割当てられる。ゲーム・オーバー。(a)
	指揮保持 [Command Retained]。この PT 損失事件の徹底的
	な査問の後、基地司令官はPTの損失は不運だったが、
6~20+	困難な状況下であなたは戦隊のボートとその人員を守
	るために尽力したと判断した。あなたの輝かしい勤務
	記録のため、基地司令官はあなたの行いを水に流す。
	PT 戦隊の指揮は保持される。

#### 修正 (蓄積する):

- \*-3 現行のPT 損失が戦闘中のサンゴ礁衝突であったら。
- \*-2 この戦役で以前の各 PT 損失について
- \*+1 PT 艇長が受けた各戦傷章について
- \*+2 PT 艇長が殊勲章佩用者であると
- \*+3 PT 艇長が銀星章佩用者であると
- \*+4 PT 艇長が海軍十字章佩用者であると
- \*+5 PT 艇長が名誉勲章佩用者であると

#### 注釈:

a) PT 戦隊指揮官がスコッチ・ウィスキーのボトルを所持すると、「贈り物」として基地司令官に賄賂として送り、戦隊の指揮を保持できる。(1回使用したら、スコッチ・カウンターはプレイヤーの所有物から取り去られる)。



#### 短期戦役 (1943年9月1日~10月1日)

勝利ポイント合計	結果
801+	伝説
601~800	優秀
401~600	良好
201~400	平均
0~200	悲惨
マイナス VPs	軍法会議 (a) (b)

#### 中期戦役(1943年8月1日~10月1日)

勝利ポイント合計	結果
1,201+	伝説
901~1,200	優秀
601~900	良好
301~600	平均
0~300	悲惨
マイナス VPs	軍法会議 (a) (b)

#### 長期戦役 (1943年7月1日~10月1日)

勝利ポイント合計	結果
1,601+	伝説
1,201~1,600	優秀
801~1,200	良好
401~800	平均
0~400	悲惨
マイナス VPs	軍法会議 (a) (b)

- a) 5番目の任務後のいずれかのときに合計勝利ポイントがマイナスになると、極端な無能と職務怠慢のため、プレイヤー (PT 戦隊指揮官) は自動的に指揮を更迭される。ゲーム・オーバー。
- **b)** 合計勝利ポイントは、任務#1~#5 中に決してゼロ未満(マイナス)に進まない。

# K-乗組員の命名 K - CREWMEN NAMES GENERATOR

# **アメリカ兵の名前** 1D10+1D10 を振る

	_		
1	ALBERT	51	JACK
2	ALFRED	52	JAMES
3	ALLEN	53	JESSE
4	ALVIN	54	JOE
5	ANDREW	55	JOHN
6	ANTHONY	56	JOSEPH
7	ARNOLD	57	KENNETH
8	ARTHUR	58	LAWRENCE
9	BENJAMIN	59	LEE
10	BERNARD	60	LEO
11	BILL	61	LEON
12	BOB	62	LEONARD
13	CALVIN	63	LEROY
14	CARL	64	LESTER
15	CECIL	65	LEWIS
16	CHARLES	66	LLOYD
17	CHARLIE	67	LOUIS
18	CHESTER	68	MARTIN
19	CLARENCE	69	MARVIN
20	CLIFFORD	70	MELVIN
21	CLYDE	71	MICHAEL
22	DALE	72	MILTON
23	DANIEL	73	NORMAN
24	DAVID	74	OSCAR
25	DONALD	75	PAUL
26	EARL	76	PETER
27	EDGAR	77	PHILIP
28	EDWARD	78	RALPH
29	EDWIN	79	RAY
30	ELMER	80	RAYMOND
31	ERNEST	81	RICHARD
32	EUGENE	82	ROBERT
33	FLOYD	83	ROGER
34	FRANCIS	84	RONALD
35	FRANK	85	ROY
36	FRED	86	RUSSELL
37	FREDERICK	87	SAM
38	GEORGE	88	SAMUEL
39	GERALD	89	STANLEY
40	GILBERT	90	THEODORE

41	GLENN	91	THOMAS
41	GLENIN	91	THOMAS
42	GORDON	92	VERNON
43	HAROLD	93	VICTOR
44	HARRY	94	VINCENT
45	HARVEY	95	WALLACE
46	HENRY	96	WALTER
47	HERBERT	97	WARREN
48	HERMAN	98	WAYNE
49	HOMER	99	WILLARD
50	HOWARD	100	WILLIAM



ツラギ **PT** 基地

# **アメリカ兵の姓(苗字)** 1D10+1D10 を振る

1         ADAMS         51         LEWIS           2         ALLEN         52         LONG           3         ANDERSON         53         MARTIN           4         BAILEY         54         MASON           5         BAKER         55         MILLER	
3 ANDERSON 53 MARTIN 4 BAILEY 54 MASON	
4 BAILEY 54 MASON	
5 DAVED 55 MILLED	
J DAKEK JJ MILLEK	
6 BARNES 56 MITCHELL	
7 BELL 57 MOORE	
8 BENNETT 58 MORGAN	
9 BOYD 59 MORETTI	
10 BROOKS 60 MURPHY	
11 BROWN 61 NELSON	
12 BRYANT 62 PARKER	
13 BUTLER 63 PALMER	
14 CAMPBELL 64 PATTERSON	
15 CARPENTER 65 PERRY	
16 CARTER 66 PETERSON	
17 CLARK 67 PHILLIPS	
18 COLEMAN 68 PIERCE	
19 COLLINS 69 PORTER	
20 COOK 70 POWELL	
21 COOPER 71 PRICE	
22 COX 72 REED	
23 DAVIS 73 RICHARDSON	1
24 DIXON 74 ROBERTS	
25 DONALDSON 75 ROBINSON	
26 EDWARDS 76 ROGERS	
27 ELLIS 77 RODRIGUEZ	
28 EVANS 78 ROSS	
29 FOSTER 79 RUSSO	
30 GARCIA 80 SANDERS	
31 GRAY 81 SCOTT	
32 GREEN 82 SIMMONS	
33 GRIFFIN 83 SMITH	
34 HALL 84 SPENCER	
35 HARRIS 85 STEVENS	
36 HAYES 86 STEWART	
37 HILL 87 TAYLOR	
38 HOWARD 88 THOMAS	
39 HUDSON 89 THOMPSON	
40 HUGHES 90 TURNER	
41 HUNTER 91 WALKER	
42 JACKSON 92 WARD	
	N
43 JAMES 93 WASHINGTO	

45	JOHNSON	95	WHITE
46	JONES	96	WILLIAMS
47	KELLY	97	WILSON
48	KENNEDY	98	WOOD
49	KERESEY	99	WRIGHT
50	LEE	100	YOUNG



海軍十字章





海軍名誉勲章

#### Devil Boats におけるゲーム・プレイ要領の理解 [Understanding Game Play Terms in Devil Boats]:

戦役 [Campaign]

短期(1ヵ月間)、中期(2ヵ月間)、長期(3ヵ月間)のいずれか。戦役期間は、表J上であなたのパフォーマンスについて得点する。全ての戦役は10月1日に終了する。30日間、61日間、92日間。

日にち [DAYS]

月は、日にちから構成される。(技術的に、全ての任務は夜間に発生することになる。最初の日の日没にあなたの任務を開始し、二日目の朝に戻る。)日時は、戦役Log上に記録される。

任務 [MISSION]

任務(1日間)は、毎日発生し得る。任務が発生しない3つの理由がある。:

- 1) 多数のボートが損傷修理中 (H項)。あなたは2隻の使用可能なボートを必要とする。(A-5b)
- 2) 嵐によってあなたの戦隊が港内に留められる。(表 A-1)。
- 3) あなたの乗組員が休息を必要とする。一彼らは休暇の取得と整備を実行することなしに、連続4日間を超えて任務を実行できない。(表 A-2 注釈 (a))

これらの要因により、あなたは30日間で20回のみの任務を実行できる。

戦役 log 上に1、2、3日が記録される。

#### 任務の終了

PT ボート戦隊は、RON と呼ばれる。その使用法は下記で述べられる。

うまくいけば、PTRONが割当てられたレッド・ゾーン内で哨戒を成功させ、イエロー、グリーンのゾーンを再びたどって通過しレンドバへ戻り、南太平洋の日が昇ると任務は終了する。

任務から全てのボートが帰還しない場合がある。それらは戦闘で沈没したか、サンゴ礁に乗り上げたか、戦闘、嵐、ランダム・イヴェントのために不全状態となり得る。これらのボートとその乗組員に生じることは、ルール G-12 と G-13 で扱われる。

いったんボートがレンドバに戻ると、プレイヤーは以下を行うことになる。:

- 1. G-11 (d) に従って、負傷した乗組員の状態を判定する。
- a. 戦死、海上で失われた、重傷のために送還された乗組員を補充する。(あなたは、マラリア又は神経症によっても 乗組員を失うかもしれない。)
  - i. 補充乗組員は常に使用可能。
- ii. 6項に従って、補充乗組員がいずれかの特殊技能を持つか否か調べる。
- 2. H項に従って、損傷状態 PT の状態を判定する。
- a. 修理が開始される。ボート又は複数ボートが重大損害を被っていたら-50 ポイントを超える-これらは次の夜の 任務について使用不能。
- b. レーダー又は無線機が破壊されていたら、H 項の注釈に従ってすぐに補充はできない。
- c. この夜の任務のために使用可能な(完全に修理された)ボートが2隻なければ、当夜の任務はないことになる。
- d. いずれかのPTボートが失われたら、RON のための予備ボートと置き換える。(幸運にも複数が失われていなければ。) 失われたボートを補充するため、PTボート状態シート上でサイを振る。すぐに使用可能なボートがないかもしれず、あなたのRON は使用不能ボートと損傷ボートの組み合わせのため、次の任務に出撃できないかもしれない。指揮官として、あなたは日本軍との戦闘の間にあなたのリソースを管理しなければならない。
- 3. I項に従って、その任務の勝利ポイントを判定する。
  - a. 選択した戦役の終了時に勝利ポイントを合計し、あなたのパフォーマンスを判定する。
- 4. I-4 に従って、叙勲があるかどうか判定する。
- 5. いずれかのボートが失われていたら、I-5 に従って査問会が行われることになる。

ゾーン [ZONES]

各任務は、あなたが割当てられた任務ゾーンから一定数のゾーンを航行させることを要求する(表 A-4)。例えば、あなたの任務がレッド・ゾーン2であると、その任務であなたがそこへ行くまでに4ゾーンにプラスして目標ゾーンへ航行し、プラスして戻るために4ゾーンの合計9ゾーンの航行が必要となる。更なるゾーンへ航行する理由はないが、日本軍との早期遭遇又は悪天候が、目標レッド・ゾーンに到達する前に任務を中止させる結果となり得る。プレイヤーは、一度に1つのゾーンのみを移動できる。

ターン [TURNS]

何もかも完璧に進めば、ターンの数はゾーンの数と同義になる...任務は、滅多に完璧には進まないが。

ターンとは、戦略マップ A 上の各カラー・ゾーン・ボックス内で消費する時間である。単一のターンは、振られる表のセットによって判定される。例えば、攻勢哨戒任務中、プレイヤーは海上状態について1回(表 A-7)、ランダム・イヴェントについて1回(表 A-10)、航空哨戒接触について1回(表 A-11)、船団戦闘について1回(表 A-12ーレッド・ゾーンのみ)、沿岸砲/MG 陣地接触について1回(表 A-13ーレッド・ゾーンのみ)振る。いったんこれらの表(A-7、A-10、A-11、A-12)で振られ、プラスして可能性がある全ての戦闘が解決されたら、PT 戦隊は割当てられたレッド・ゾーン内であると他のターンのために哨戒でき、戦略マップ上で次の航行ゾーン内に移動でき、別の日のゾーン上に留まることができる(割当てられたレッド・ゾーンに向かっているか、基地へ戻っているのかに依存して)。どちらにしても、上記の過程が繰り返される。

各ターンは表 A-7 で開始し、ステップを通して任務を進める。あなたは少ないサイ振りで次のゾーンへ素早く前進できるか、又は生命のために闘いを止めることができる。あなたの PT ボート乗組員について、ターン毎に約2時間が経過する。

あるゾーン内で2ターンの消費を行わせる、戦闘損傷、ランダム・イヴェント、修理、悪天候イヴェントが起こり得る。その事実を忘れぬよう手助けするカウンター「ゾーン内で2ターン [\*Two Turns in Zone"]」がある。

日本軍のハシケを発見するため、割当てられたレッド・ゾーン内で、暗闇でアイドリングしながら待つため、4ターンまで消費もできる。夜間全体で遭遇がない任務を持つ可能性がある。それ故、9ゾーンの任務は、12のクイック・ターンになり得る。他方、あなたが爆撃されて損傷によって速力が低下した最初のゾーン内で、任務を中止し、基地へ戻るために2ターンを消費し、1つのゾーン内のみで3ターンを消費することになる。両方の例は極端だが、ゾーンとターンとの間の相関関係を例示する。

ウェーブ [WAVE]

あるターンにあるゾーン内で複数の「ウェーブ」又は敵のハシケ又は艦船に遭遇する可能性がある。大規模船団は、 3つのウェーブに分割され得る。多くの場合、最初のウェーブとの戦闘後に全ての魚雷が消費され、残っているウェーブから離脱して闇に消えるか否かを決めることができる。

ラウンド [ROUND]

あるターン中の遭遇は、戦闘の結果となるかもしれず、その戦闘は砲火を交えて撃沈するかさせられるか、一方の陣営が交戦離脱に成功するまで、複数のラウンドになり得る。

訳者註:このルール・ブック翻訳は、2021.2.6 付公式 Errata を反映させてあります(変更部分は、文中で赤字により表示)。

#### \*解明\* [Clarifications]

- \*1. PT ボートの速力と距離ゾーンの変更は、常に各戦闘ラウンドの開始時に行われます。
- \*2. 戦隊から離れた単独の PT ボートのみが、無事に基地へ戻るか否かを判定するため表 A-14 上でサイを振ります。
- \*3. PT 戦隊は、同時に1つの各敵ウェーブに対処しなければならず、一度に全てのウェーブではありません。例えば、最初のウェーブ内の全てのハシケを最初に沈めなければならず、さもなければ2番目のハシケのウェーブになる前に離脱に成功しなければなりません。

(翻訳:松谷健三 2021.4.3)

