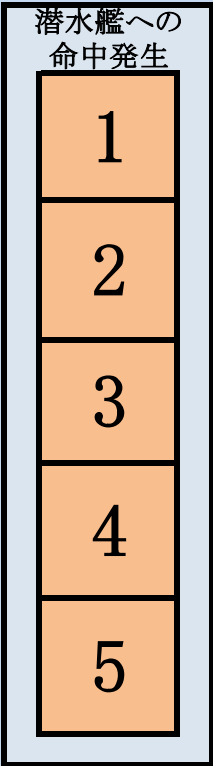
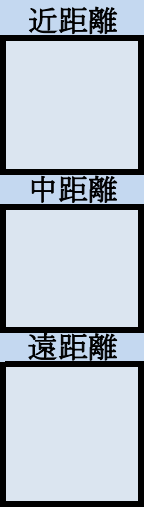
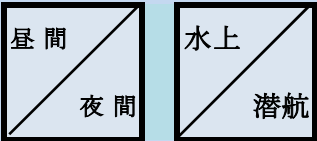


[S5]潜水艦戦闘マツト

潜水艦 vs 潜水艦	航空攻撃	護衛艦	狼 群
目 標 1	目 標 2	目 標 3	目 標 4
1損傷 ≦1,000t	1損傷 ≦1,000t	1損傷 ≦1,000t	1損傷 ≦1,000t
2損傷 1,001～5,000t 沈没	2損傷 1,001～5,000t 沈没	2損傷 1,001～5,000t 沈没	2損傷 1,001～5,000t 沈没
3損傷 5,001t ～9,999t 沈没	3損傷 5,001t ～9,999t 沈没	3損傷 5,001t ～9,999t 沈没	3損傷 5,001t ～9,999t 沈没
4損傷 ≧10,000t 沈没	4損傷 ≧10,000t 沈没	4損傷 ≧10,000t 沈没	4損傷 ≧10,000t 沈没
5損傷 主要艦 沈没	5損傷 主要艦 沈没	5損傷 主要艦 沈没	5損傷 主要艦 沈没
6損傷 主要艦 沈没	6損傷 主要艦 沈没	6損傷 主要艦 沈没	6損傷 主要艦 沈没
7損傷 主要艦 沈没	7損傷 主要艦 沈没	7損傷 主要艦 沈没	7損傷 主要艦 沈没
魚雷／砲 攻 撃	魚雷／砲 攻 撃	魚雷／砲 攻 撃	魚雷／砲 攻 撃

損傷艦船は、ステップ9bに従って自動的に追尾できる。



護衛下艦船に対する戦闘

- 1) 昼間／夜間について1d6を振る
昼間1～3、夜間4～6
- 2) 艦船サイズの判定 [E1] (もしも損傷艦船を追尾しているときには飛ばす)
a) もしも主要艦であると、d20で艦船を確認し [T3]、ステップ4に進む。さもなければ、
b) 艦船毎に1d6を振り、1～4:小型目標、5～6:大型目標、1945年は－1。
c) d6を振ることで、実際の目標を判定、a:1-2、b:3-4、c:5-6、次にd100を振る。
小型目標は[T1a-c]又は大型目標は[T2a-c]。
d) この遭遇ですでに記載した損傷艦船を追尾していない限り、選択された目標の
トン数を記録する。
- 3) もしも昼間であると、夜間に変更するために1d6を振る選択肢を持つ(非主要艦のみ)
a) 成功(夜間):1～4。さもなければ、遭遇は終了。
- 4) 距離の選択
a) 近距離では、護衛艦の探知についてチェックする。(2d6、10＋＝探知下。修正は9.2.2)
b) もしも近距離で探知されないか、又は近距離を使用しなければ、ステップ5に進む。
もしも探知されたら、ステップ10に進む。
- 5) 潜航攻撃又は夜間浮上攻撃(もしも夜間であると)を選択する
- 6) 艦船目標に魚雷を割り振る
- 7) 魚雷発射
a) 命中判定 [S1] b) 不発チェック [S2] c) 損傷判定 [S3]
- 8) 護衛艦探知の試み
a) 潜水艦が超過耐圧殻潜航をするか決定する(もしも夜間浮上攻撃であると、最初の
ラウンドには不可)
b) 護衛艦による探知についてサイを振る [E2] (もしも護衛艦が損傷／沈没、－1)
c) もしも潜水艦が探知されているとステップ10に進む。探知されていなければ、ステッ
プ9へ進む。さもなければ、遭遇は終了する。
- 9) 非探知下潜水艦の続く活動
a) もしも全ての目標が沈没していたら、遭遇は終了する。
b) もしもいずれかの目標が損傷していたら、潜水艦は追加の戦闘ラウンドのため自動
的に追尾できる。
もしも追尾していると、目標がいまだに護衛下であるか判定する(主要艦は常に護衛下)。
1d6を振る。護衛下:1～4、非護衛下:5～6
(1)もしも非護衛下であると、続く戦闘ラウンドでどの落伍損傷艦船が目標になるのか
を判定する。昼間又は夜間を選択し、ステップ4に進む。
(2)もしも護衛下であると、損傷艦船は一緒に留まり、上記のステップ1に戻る。
c) もしも損傷した目標がなければ:
(1)もしも遭遇が艦船又は護送船団だったら、潜水艦は追尾を試みることができる。
1d6を振る。成功1～4:ステップ1に行く。さもなければ、遭遇は終了する。
(2)もしも遭遇が主要艦、又は追尾を望まないか失敗したら、遭遇は終了する。
- 10) 探知された潜水艦は、爆雷攻撃を受ける
a) 命中についてサイを振る [E3]
b) 損傷を判定する [E4] もしも潜水艦が沈没しなければ
(1)もしも浸水が起きたら、追加の浸水を止めるために1d6を振る。
5～6のサイの目で、追加の1浸水を受ける。
(2)護衛艦探知 [E2] についてチェックするために、ステップ8に戻る。