

Scenario

14 第一次ベララベラ海戦

1943年8月18日

このシナリオはトーナメント・シナリオにも利用できるバランスの取れた理想的なシナリオです。

日本軍は補給を運ぶべく輸送船を水雷戦隊が護衛していました。アメリカの戦隊は日本軍の護衛船団を沈めるか追い払い、輸送船団に打撃を与えるべく海域に到達したのです。

日本軍の初期配置: (旗艦: 連 - 伊集院松治大佐)

DD 6-6-5	DD 6-6-5	DD 6-6-5	DD 6-6-5
連 Sazanami	浜風 Hamakaze	磯風 Isokaze	時雨 Shigure



位置	O11	P11	N7	N6	G17	H17
針路	5	5	5	5	3	3
速度	4	4	4	4	2	2

デコイ(罟)マーカーはバージ船です。特別ルールを参照。それぞれのデコイマーカーに関しては1つは本物を1つはデコイを使用する。

アメリカ軍の初期配置: (旗艦: ニコラス - トーマス・J・ライアン大佐)

DD 6-6-6	DD 6-6-6	DD 6-6-6	DD 6-6-6
Nicholas	O'Bannon	Taylor	Chevalier

位置	EE24	FF24	GG25	HH25
針路	5	5	5	5
速度	5	5	5	5

ターン数: 12ターン

視認距離: 日本軍27ヘクス/アメリカ軍25ヘクス。全てのアメリカ艦艇はレーダーを装備している。月明かりの影響で南方向の艦船へ砲撃を行う際は火災の艦船を攻撃すると同じ影響を受け、-2のダイスの目修正を受ける。

特別ルール:

バージ船以外はマップの南側から外に出ることができる。他の艦船が南側からマップの外に出てしまうようなことが起これば、艦船の距離が相対的に変わらないように全ての船をずらしてマップ上に置き直すこと。

日本軍は行動の開始時に水上機艇が存在する。これは2ターンの間照明弾を落とし(1ターンの射撃フェイズの間に投下するヘクスの番号を記録しておく)4又は5ターンいずれかの間、効果を発揮する。配置の前にヘクスは記載しておくこと。

バージ船は2つのデコイ・マーカーで表され、移動は2-1-1である。バージ船はマップの南から外に出ることができる。アメリカ軍の駆逐戦隊はバージ船を6ヘクス以内に捉えたら全て射撃を行う。その際にダイスを2個振り数値を合計する。その合計が12ならばバージ船は沈没したことになる。沈没すると2VPを得る。

勝利条件: 第12ターン終了後に勝利得点を合計する。片方の陣営の得点がもう片方の陣営より3点上回っていたら高い陣営のほうが戦術的勝利を得る。もしその差が6点以上あるならば作戦的勝利を得る。それ以外ならば引き分け。

シナリオ・ノート: 交戦は1時間ほど続き両軍離脱によって幕は切れた。両軍とも損害は軽微であった。

備考: 日本軍の艦艇(連)はゲームの中に入っていないため同型艦の(雷)を利用するか、下の画像を自作して利用すること。



表

裏

Scenario 14 "Horaniu" - IJN

第一次ベララベラ海戦 (日本海軍)

DD Sazanami 漣

口径 Weapons
主砲 Pri 5"
魚雷 TT 24"(1)
4 VPs

DD Hamakaze 浜風

口径 Weapons
主砲 Pri 5"
魚雷 TT 24"
3 VPs

DD Isokaze 磯風

口径 Weapons
主砲 Pri 5"
魚雷 TT 24"
3 VPs

DD Shigure 時雨

口径 Weapons
主砲 Pri 5"
魚雷 TT 24"
3 VPs

NOTE:

(1) 8th Year 24" (2) Type 90

注意:

(1) 八年式魚雷装備 (2) 九〇式魚雷装備

Scenario 14 "Horaniu" - USN

第一次ベララベラ海戦 (米海軍)

DD ニコラス Nicholas

口径 Weapons
主砲 Pri 5"
魚雷 TT 21"
3 VPs

DD オバノン O'Bannon

口径 Weapons
主砲 Pri 5"
魚雷 TT 21"
2 VPs

DD テイラー Taylor

口径 Weapons
主砲 Pri 5"
魚雷 TT 21"
2 VPs

DD シャヴァリン Chevalier

口径 Weapons
主砲 Pri 5"
魚雷 TT 21"
2 VPs