PACIFIC SUBS ルールサマリ

Ver.1.1

移動

移動【4.0】

航行速度	燃料消費	移動ヘクス	効果
巡航	燃料 1	2 ヘクス	経済的
高速	燃料 2	3 ヘクス	発見されやすい
警戒	燃料 1	1 ヘクス	交戦時発見されにくい。42 年夏まで米は右記以外禁止
訓練	燃料 1	1 ヘクス	交戦が無ければ 1d6 で 5-6 で準備度 1 上昇

→ 小艦隊から離れる際に必ず実施 → 追撃チェック【4.4】

接触・機会任務

接触判定【5.1】
海峡ヘクス以外では
レーダー効果あり

→ 浮上中（警戒速度でない）
かつ
無線機稼働中？

YES → **機会任務判定【6.0】**
（任務遂行は任意）

NO → 敵部隊
または
目標と接触？

NO → **移動に戻る**
機会任務遂行の場合は発生ヘクスへ移動
発生ヘクスへ移動中は機械任務判定不要

YES → 交戦準備へ

交戦準備

時間決定【7.1①】 → **天候決定【7.1②】** → **海底深度決定【7.1③】** →

潜水艦ステータス【7.2】
深度設定（通常は浮上、警戒移動中は潜望鏡深度）【7.2①】
速度設定（深度に関係なく「通常」）【7.2②】
シグネチャ（高速は 4、警戒は 1、その他は 3）天候修正あり【7.2③】

→ **攻撃目標の配置【7.3】**
遭遇距離への配置
（ダイスで方向と距離を決定）
護衛の護衛トラックへの配置
（全て距離 0）

アプローチ

深度決定【8.1】
タスクによる制限あり【8.6】
シグネチャの調整
深度変更：+1
深度：深度ゲージ参照
浮上：+1（変更に加えて）
米軍：43 年夏まで +1
43 年秋以降 +2
天候影響あり

潜航中 → **潜航タイマーセット【8.1③】**
浮上から潜航した時のみ、現在時間+6のマスにセット

浮上中 → **速度決定【8.2】**
タスクによる制限【8.6】
シグネチャの調整【EOT 参照】
バッテリー調整【潜航中なら EOT 参照
浮上中ならマーカーを充電中面にする】

→ **甲板砲 / 対空砲の損傷【8.1⑤】**
準備完了状態の時のみ

→ **限界深度判定【8.1⑥】**
1d6：5-6 で影響
新艦：通常へ
通常：老艦へ
老艦：船体 1 損害

→ **着底判定（任意）【8.1⑦】**
1d6：5-6 で着底
深度：海底深度
ソナー使用
1d6：5-6 で深度 +1
シグネチャ +1
速度「停止」

→ **進路決定【8.3】**
タスクによる制限【8.6】

→ **戦闘配置と休息の選択【8.4】**

→ **甲板砲準備【8.5③】**
対空砲準備【8.5④】
収納 / 準備完了選択
戦闘配置以外では
1d6 で 5-6 で成功

→ **魚雷装填【8.5①】**
同時注水可【8.5②】

交戦手順

交戦距離・角度決定【9.1①】
目標ごとに 1d6
艦長スキル修正
方向修正（戦術ディスプレイ）
湾・陸地修正（+3）
天候影響あり

→ **交戦距離・距離決定【9.1②】**
目標ごとに 1d6
距離修正（戦術ディスプレイ）
速度修正
（EOT、艦首側／艦尾側）

→ **目標発見【9.1③】**

→ **魚雷発射【9.2】または特別なタスクの実行【9.4】**
浮上中（嵐不可）～潜望鏡深度～浅深度
発射管注水【9.2①】
シグネチャ +1
艦尾発射管のみ使用【9.2②】
方向 180 度変更、シグネチャ -1
射撃方法の選択【9.2③】
命中判定【9.2④】
シグネチャ +1（例外 Mk18）
浅深度 +1
ソナーが稼働していない +2
劣化：1d6 で 5-6 なら不発
近距離：1d6 で 1-3 なら不発
命中【9.2⑤⑥】
特別なタスク【9.4】を実行すると魚雷の
発射不可

→ **甲板砲使用【9.3】**
HVT、Q シップ以外
弾薬消費チェック
1d6 で 1-2 なら消費
乗員スキル修正
嵐不可

攻撃を行わず離脱する場合 → リアクションへ

リアクション

護衛接近チェック【10.1】
接近判定（シグネチャ左）
1d6 で数値以下で接近
着底ならダイス目 +1

→ **急速潜航【10.1④】**
護衛の距離が 2 で浮上中
判定失敗で沈没
護衛の距離が 4 で潜望鏡深度
急速潜航しないならば、
1d6 で 5-6 で衝突（沈没）

→ **護衛の攻撃【10.2】**
1 ヒットにつき疲労度 1 低下
2 戦力以上の護衛による修正
航空護衛による修正
浮上中
損害は全て船体
対空砲による航空護衛の無効

→ **待伏せ攻撃【10.2②】**
4 のボックスにいる
護衛に対してのみ可
ヒットナンバー 1

→ **目標の散開【10.4】**
目標ごとに 1d6
散開修正
未損害の HVT（-2）
救助、湾、陸地（+3）
損傷した目標（+2）
修正後の数値 1 未満で
目標は戦場を離脱

退避・再交戦

退避チェック【11.0】
退避判定（シグネチャ右）
1d6 で数値以上で護衛が遠のく
着底ならダイス目 +1
欺瞞【11.1】
無音潜航【11.2】
ヒップ・ショット【11.3】
天候影響あり

→ 潜水艦が湾内、または
護衛が 1 以上のボックスに存在

YES → **タイマーを進める【12.2①】**
1 に戻ると 1 燃料消費
バッテリーの調整【12.2②】
潜航中なら消費（常に1消費）
浮上中なら充電（EOT参照）
疲労【12.2③】
潜航タイマーに達したら
疲労度チェック
未発射の魚雷の処分【12.2④】

→ **救助目標【12.2⑤】**
1d6 で 4-6 なら除去
避難待ちの乗客【12.2⑥】
1d6 で 4-6 なら除去

→ 再交戦
アプローチに戻る

NO → 再交戦の選択

再交戦する → **タイマーを進める【12.2①】**

再交戦しない → **戦闘終結【12.1】**
小艦隊マーカーを置く
移動に戻る

©2018 Decision Games / Strategy & Tactics.
©2021 Kokusai Tsushinsha Co. Ltd.