

交戦表 [13.24] [ENGAGEMENT TABLES]

過疎 [SPARSE]

	独航	外縁	内縁	中央	護衛	任務
L	1					
C1		6	6			
特別				2	2	
任務						2

低 [LOW]

	独航	外縁	内縁	中央	護衛	任務
L	2					
C1		10	10			
特別				6	4	
任務					2	4

中 [MODERATE]

	独航	外縁	内縁	中央	護衛	任務
L	3					
C2		10	10	10		
特別				8	6	
任務					6	6

高 [HIGH]

	独航	外縁	内縁	中央	護衛	任務
L	4					
C2		12	12	12		
特別				10	8	
任務					10	10

L	独航船: 独航船ディスプレイを使用	最大攻撃Uポート: 1
C1	小規模船団: 小規模船団ディスプレイ	最大攻撃Uポート: 6
C2	大規模船団: 大規模船団ディスプレイ	最大攻撃Uポート: 12

特別	特別船団: 任務部隊ディスプレイ	最大攻撃Uポート: 5
任務	任務部隊: 任務部隊ディスプレイ	最大攻撃Uポート: 5

B機関表 [7.1] [B-DIENST TABLE]

戦争時期	サイの目										戦争時期
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	北海 任務0~2 特別3	西方近接 任務0~1 特別2~3	南西方近接 任務0 特別1	モロッコ 任務0 特別1	西地中海 任務0~1 特別2~3	北海 任務0~1 特別2~3	北海 — —	海洋中央 — 特別0~5	情報なし	北海 任務0~2 特別3	1
2	西方近接 任務0~1 特別2~3	西方近接 任務0 特別1	南西方近接 任務0 特別1	モロッコ 任務0 特別1	西地中海 任務0~1 特別2	西アフリカ — 特別0~1	南西方近接 任務0 特別1~2	海洋中央 — 特別1~2	西方近接 任務0~1 特別2~3	西方近接 — —	2
3	グリーンランド 任務0~1 特別2~3	— — —	南西方近接 任務0~1 特別1	モロッコ 任務0~1 特別2	西地中海 任務0~3 特別4~5	カリブ海 任務0 特別1~2	東地中海 任務0~1 特別2~3	海洋中央 — 特別1~2	情報なし	情報なし	3
4	グリーンランド 任務0~1 特別2~3	西方近接 任務0~1 特別2	バレンツ海 任務0~1 —	モロッコ 任務0~1 特別2	西地中海 任務0~3 特別4~5	カリブ海 任務0 特別1~2	東地中海 任務0~1 特別2~3	海洋中央 — 特別1~2	マラタイムズ 任務0~1 特別2	グランドバンクス 任務0 特別1	4
5	— — —	— — —	バレンツ海 任務0~2 —	— — —	西地中海 任務0~2 特別3~4	ブラジル内湾 — —	— — —	— — —	南アフリカ — 特別0~1	— — —	5

魚雷改良表 [6.0] [TORPEDO IMPROVEMENT TABLE]

-1から0へ到達		0から+1へ到達		+1から+2へ到達	
撃沈艦船	サイの目	撃沈艦船	サイの目	撃沈艦船	サイの目
80	9	1160	9	2580	9
85	8	1170	8	2590	8
90	7	1180	7	2600	7
95	6	1190	6	2610	6
100	5	1200	5	2620	5
105	4	1210	4	2630	4
110	3	1220	3	2640	3
115	2	1230	2	2650	2
120	1	1240	1	2660	1
125	0	1250	0	2670	0

手順
1) 魚雷改良フェイズ中、艦船撃沈が列記数値以上になると、サイを1つ振る。結果が列記されたサイの目以上であると、**現行魚雷値**マーカーを次のレベルに進める。
2) いったん改良したら、次のコラムの最初の**艦船撃沈値**に到達するまでサイ振りは認められない。

手順
各ターンに一度サイを振り、適切な列に沿って結果をチェック。
最上部結果 B機関マーカーを置く作戦エリアを指定する。AAC索敵のサイの目に+1。
作戦エリア内で遭遇した護送船団が、続くサイ振りで表示ナンバーと同じであると、代わりに**任務部隊[28.1]**であることを示す。
作戦エリア内で遭遇した護送船団が、続くサイ振りで表示ナンバーと同じであると、代わりに**特別護送船団 [28.1]**であることを示す。
適用されないことを示す。

南西方近接
任務0
特別1

任務
特別
—

政策影響力調整表 [36.5] [POLITICAL INFLUENCE ADJUSTMENT TABLE]

全政策マーカーに影響する(月の終了時)
得点したVPの1/2#を加える(端数切捨て) VPsを基準に変化する

イベント調整(イベント毎)	OKM	OKL	OKW	最高統治
BB又はBC撃沈毎に	+2	.	.	+1
CV撃沈毎に	+2	+1	.	+1
CA、CVE、AVG、ACV、CS、AM撃沈毎に	+1	.	.	.
AT又はAP撃沈毎に	+1	.	+1	.
0~5隻のUポートを海上で喪失
6~9隻のUポートを海上で喪失	-1	.	.	+1
10~12隻のUポートを海上で喪失	-2	.	.	+2
13~14隻のUポートを海上で喪失	-3	.	.	+3
15隻以上のUポートを海上で喪失	-4	.	.	+4

政策結果表 [36.23] [POLITICAL RESULTS TABLE]

難易度			帝国統治機関へのプレイヤーの影響力				
I	II	III	-2	-1	0	+1	+2
		-2	×	×	×	×	0
		-1	×	×	0	0	0
		0	×	0	0	0	0
		-1	×	0	0	1	1
	-2	0	0	0	0	1	2
	-1	+1	0	0	1	1	2
	0	+2	0	0	1	2	2
	+1		0	0	1	2	3
	+2		0	1	2	3	3

サイの目修正

- 1 追加1栄誉ポイントの消費について
- 2 追加3栄誉ポイントの消費について
- 3 追加5栄誉ポイントの消費について

手順

要求の難易度とプレイヤーの目標グループへの現在の影響力を交差照合し、帝国統治機関への現行立ち位置を調べる。要求を成功させるためには、**結果以下**の数字を振らなければならない(DRMを含む)。目標グループが最高統治機関の場合、セクションと表の両方にプレイヤーの現行影響力レベルが使用される。