

[U1] Uボート雷撃／甲板砲射撃チャート2d6を振る

近距離		中距離		遠距離	
サイの目		サイの目		サイの目	
8以下	命中	7以下	命中	6以下	命中
9以上	はずれ	8以上	はずれ	7以上	はずれ

サイの目修正各魚雷と／又は甲板砲の射撃について一度サイを振る。

−1 夜間浮上雷撃

−1 艦長が柏葉騎士十字章叙勲者

+1 新米乗組員

+1 全一般乗組員が重傷(SW)又はKIA

+1 艦長が重傷(SW)

+1 2回目の魚雷発射¹

+1 中距離でのG7e魚雷

+2 遠距離でのG7e魚雷

+2 艦長と先任将校が重傷(SW)

(1)2回目の発射は、夜間浮上攻撃又は非護衛下浮上攻撃としてのみ可。もしも艦長が騎士十字章(KC)叙勲者であると無視する。**命中結果:**魚雷は、不発の可能性 [U2] についてチェックしなければならない。

[U2] 魚雷不発チャート1d6を振る

時期	サイの目 G7a蒸気式	サイの目 G7e(電池式)
1939年	1〜2	1〜3
1940年(1月〜6月)	1〜2	1〜3
1940年(7月〜12月)	1〜2	1〜2
1941年以後	1	1

注釈:

「命中」を獲得した各魚雷について一度振る。

もしも優良魚雷 [R1] を持つと、+1修正を適用する。

結果の説明:

#魚雷不発のサイの目結果を示す。不発は目標艦船に何ら効果を持たず、損傷原因とならない。

[U3] 攻撃損傷チャート1d6を振る

サイの目	魚雷	甲板砲
0	−	2損傷
1	4損傷	2損傷
2	3損傷	1損傷
3	2損傷	1損傷
4以上	1損傷	1損傷

サイの目修正

−1 105mm甲板砲

命中を獲得した各魚雷又は甲板砲について、適切なコラムを使用して一度サイを振る。

結果の説明:

#損傷は、下表に従って目標を沈めるために必要な損傷ポイントまで適用する。

沈没ポイント	艦船タイプ
5損傷	主要艦
4損傷	10,000+トン
3損傷	5,001〜9,999トン
2損傷	5,000トン以下

損傷艦船は、自動的に追尾され得る。

[E2] 護衛艦探知チャート2d6を振る

サイの目	結果
8以下	非探知下
9〜11	探知下
12以上	探知下 (+1攻撃DRM)

サイの目修正

+1: 1941 +2: 1942 +3: 1943

+2 艦長と先任将校が重傷(SW)

+1 艦長が重傷(SW)

+1 燃料タンク損傷

+1 潜航舵故障

+1 主要艦

+1 G7a魚雷／昼間

+1 以前に探知下

+1 近距離

+1 夜間浮上攻撃(41年+)

+1 前部+後部発射(第1ラウンド)

+1/−1 護送船団への狼群攻撃

−1 遠距離

−1 耐圧殻潜航

−1 艦長が柏葉剣付騎士十字章叙勲

[E3] 護衛艦／航空攻撃チャート2d6を振る

サイの目	結果
2〜3	効果なし
4〜6	1命中
7〜8	2命中
9〜10	3命中
11	4命中
12	5命中
13以上	Uボート沈没

サイの目修正

+1 燃料タンク命中

+1 水中聴音器故障

+1 蓄電池損傷

+1 電動機損傷毎に

+1 夜間浮上攻撃(第1ラウンドのみ)

+1 1943年

+1 探知で12+が振られた

+2 航空攻撃

Uボートが探知下だと一度振る。

#命中は、Uボート損傷チャート[E4] 上で振る数に相当する。

命中調整:回避運動と可変する護衛艦の質

[E3] Uボート損傷チャート1d6+1d6を振る(護衛艦／航空攻撃から受ける各命中について一度振る)

11 蓄電池	21 浸水	31 浸水	41 船体	51 浸水	61 水中聴音器
12 浸水	22 電動機2	32 小損傷	42 無線機	52 船体	62 後部魚雷扉
13 乗組員死傷	23 ディーゼル機関1	33 船体	43 浸水	53 乗組員死傷	63 乗組員死傷×2
14 潜望鏡	24 Flak砲(群)	34 乗組員死傷	44 浸水	54 浸水×2	64 前部魚雷扉
15 潜航舵	25 ディーゼル機関2	35 船体	45 船体	55 船体	65 船体×2
16 電動機1	26 3.7cm Flak	36 甲板砲	46 2cm Flak	56 甲板砲	66 燃料タンク

結果の説明

適用できない**損傷結果**は、無視される(例:Ⅶ型Uボートに対する「3.7cm Flak」命中)。戦闘ラウンドに続くいかなる**浸水**結果も、追加浸水についてチェックしなければならない(1d6を振り、5〜6で追加1浸水を受ける)。

損傷結果の完全な説明については、Uボート損傷結果表[E5]を参照。

プレイヤー補助カード2／4