

サイの目	1941年	1942年1月～6月	1942年7月～12月	1943年1月～6月	サイの目
2	日本近海	マリアナ諸島	シナ海	日本近海－M	2
3	日本近海	マーシャル諸島	シナ海	シナ海	3
4	マーシャル諸島	ミッドウェイ	マリアナ諸島	マーシャル諸島	4
5	日本近海	シナ海	日本近海－M	マリアナ諸島	5
6	マーシャル諸島	日本近海	日本近海	日本近海	6
7	マーシャル諸島	日本近海	マリアナ諸島	日本近海	7
8	マーシャル諸島	マーシャル諸島	日本近海	日本近海	8
9	日本近海	マリアナ諸島	マーシャル諸島	フィリピン諸島	9
10	日本近海	ミッドウェイ	日本近海－M	マリアナ諸島	10
11	マーシャル諸島	ミッドウェイ	シナ海	シナ海－M	11
12	日本近海	シナ海	マリアナ諸島	フィリピン諸島	12

サイの目	1943年7月～12月	1944年1月～6月	1944年7月～12月	1945年1月～7月	サイの目
2	マーシャル諸島－R	フィリピン諸島－W	シナ海－M	シナ海	2
3	マリアナ諸島－W	日本近海	日本近海	日本近海	3
4	マーシャル諸島－R	マリアナ諸島－L	フィリピン諸島－L	日本近海－W	4
5	日本近海	マーシャル諸島	日本近海	日本近海	5
6	マーシャル諸島	マーシャル諸島	フィリピン諸島	日本近海－L	6
7	シナ海	フィリピン諸島	日本近海	日本近海	7
8	日本近海	マリアナ諸島	フィリピン諸島－W	日本近海－L	8
9	マリアナ諸島	シナ海	シナ海	日本近海	9
10	マーシャル諸島－L	日本近海	シナ海	シナ海	10
11	フィリピン諸島－T	日本近海	日本近海	日本近海－L	11
12	日本近海－W	マリアナ諸島	シナ海－M	シナ海	12

任務のタイプ:
(L)＝救助 (T)＝輸送
(M)＝機雷敷設 (W)＝狼群
(R)＝偵察

歴史的注釈:
「マーシャル諸島」海域は、トラックとギルバート諸島への哨戒を含む。

[E6] 可変する護衛艦／航空機の質

1d6を振る(選択ルール14.5と14.6)

年	新米	訓練済	古参	エリート
41～42	1	2～5	6	－
43～44	1	2～4	5	6
45	1～2	3～5	6	－

結果の説明

新米の護衛艦／航空機は、チャート [E3] で振られた結果にかかわらず、1少ない命中を受ける。訓練済の護衛艦／航空機は、通常にチャートを使用する。古参の護衛艦／航空機は、チャート [E3] 上で振られた命中数に加えて＋1命中を行う。エリートの護衛艦は、チャート [E3] 上の＋1命中に加えて、チャート [E2] で探知について＋1となる。エリートの航空機は、チャート [E3] で＋1命中を行うことに加え、自動的に2乗組員死傷(自動的に1ではなく)を与える。

[S4] 旋回航走 2d6を振り、次に1d6を振る

(選択ルール 14.8)

もしも命中させるために「12」を振ると、2d6を振る。もしも再び「12」であると、1d6を振る。:

サイの目	結果
1～5	はずれ
6	不発でなければ、潜水艦は沈没。[S2]で振る。

[E7] 回避運動 1d6を振る

(選択ルール14.7)

方向	左方	右方	直進
サイの目／選択	1～2	3～4	5～6

プレイヤーは、回避数字を選択する(又は1d6を振る)。次に、プレイヤーはサイを1つ振る。もしも護衛艦の方向が潜水艦の回避方向と異なると、潜水艦は攻撃チャート [E3] 上で1少ない命中を受ける。もしも護衛艦の方向が潜水艦の方向と一致し、数字が正確に同じでなければ、潜水艦は攻撃チャート上で追加の1命中を受ける。もしも護衛艦の数字が、潜水艦の選択した回避数字と正確に一致すると、潜水艦は追加の3命中を受ける。

[E8] 超過耐圧殻潜航 2d6を振る

手順:
1船体損傷を受ける。2d6を振る:

サイの目	結果
< 現行船体損傷	潜水艦沈没
= 現行船体損傷	＋1船体損傷、再度振る
> 現行船体損傷	－1現行探知の試みのみ

シナ海は非常に浅いので、使用不可。
夜間浮上攻撃後の最初の探知で使用不可。