

[E 5] 潜水艦の損傷と修理チャート

浸水 [Flooding]

ボックス内に浸水 [Flooding] マーカーを置くか又は前進させる。全ボックスが浸水したら、潜水艦はバラストを放出して浮上しなければならず、さもなくば沈没する。

戦闘ラウンドに続き、追加浸水についてチェックするためにサイを振る。もしも機関長が浸水を止めることに失敗したら、浸水マーカーを1ボックスだけ前進させる。戦闘が完了したときに、浸水マーカーを取り去る。

1d6を振る	結 果
1～4	浸水は止まる
5～6	追加浸水

機関と電動機 [Engines and Motors]

ディーゼル機関 [DIESEL ENGINE] :  
もしも2基中の1基又は4基中の3基のディーゼル機関が故障すると、潜水艦は戦闘後に帰還する。帰路には、航海ボックス毎に遭遇 [E1] について2度サイを振る。もしも全機関が故障すると、母港から複数航海ボックス離れていたら自沈する。1ボックスのみ離れていると、潜水艦は母港へ曳航される。

電動機 [ELECTRIC ENGINE] :  
もしも1基の電動機が故障すると、ボートは水中で敏捷に機動できなくなる。チャート [3] 上のいかなる攻撃も直ちに+1。もしも2基の電動機が故障すると、チャート [E3] 上で直ちに+2、4基の電動機を持つボートは、2又は3基が故障したら+1、4基全てでは+2。

戦闘に続き、各損傷機関又は電動機について修理を試みる。

1d6を振る	結 果
1～4	修理完了
5～6	機能不全

水中聴音器 [Hydrophones]

適切な回避行動が行えなえない。護衛艦／航空攻撃 [E3] について+1修正を適用する。戦闘に続き、修理を試みる。

1d6を振る	結 果
1～2	修理完了
3～6	機能不全

潜航舵 [Dive Plane]

護衛艦探知 [E2] に+1修正と航空機遭遇 [A1] に-1修正を適用する。戦闘に続いて、修理を試みる。

1～2	修理完了
3～6	機能不全

無線機 [Radio]

もしも機能不全であると、乗組員救難について+4修正を適用する。戦闘に続いて、修理を試みる。

1d6を振る	結 果
1～2	修理完了
3～6	機能不全

船体 [Hull]

損傷について、1船体ボックスをマークする。全ボックスが損傷したら、潜水艦は沈没する。船体損傷は、海上で修理できない。

潜望鏡 [Periscope]

潜航攻撃を行うことができない。戦闘に続き、修理を試みる。

1d6を振る	結 果
1～2	修理完了
3～6	機能不全

対空砲 (群) [AA Gun(s)]

射撃できない。各損傷対空砲について、戦闘に続き修理を試みる。

1d6を振る	結 果
1～2	修理完了
3～6	機能不全

甲板砲 [Deck Gun]

射撃できない。損傷甲板砲について、戦闘に続き修理を試みる。

1d6を振る	結 果
1～2	修理完了
3～6	機能不全

前部／後部魚雷扉 [Fwd/Aft Torpedo Doors]

前部 (偶数又は奇数番号の発射管) 又は後部扉が開閉不能となり、特定の部位から魚雷を発射できない。戦闘に続いて、修理を試みる。

1d6を振る	結 果
1～2	修理完了
3～6	機能不全

燃料タンク [Fuel Tanks]

タンクが漏れる。戦闘中に+1護衛艦探知 [E2] と+1護衛艦／航空攻撃 [E3]。戦闘に続き、修理を試みる。もしも修理に失敗すると、潜水艦は哨戒から帰還しなければならない。

1d6を振る	結 果
1～2	修理完了
3～6	機能不全

SD と SJ レーダー [SD and SJ Radar]

SD 機能不全: 航空機遭遇 [A1] で-1修正を適用する。  
SJ 機能不全: 「- (SJ)」結果について。遭遇チャート上で振り直し不可。  
戦闘に続いて、修理を試みる。

1d6を振る	結 果
1～3	修理完了
4～6	機能不全

乗組員の死傷 [Crew Injury]

2d6を振る	結 果
2	艦長 (Captain)
3	機関長 (Chief Engineer)
4	副長 (Exec)
5	衛生兵 (Pharm. Mate)
6～10	乗組員 (Crew)
11	三等航海士 (3rd Officer)
12	便乗者 (Passenger)

そして乗組員メンバーの死傷についてサイを振る。:

1d6を振る	結 果
1～3	軽傷 (LW)
4～5	重傷 (SW)
6	戦死 (KIA)

注釈: 追加の負傷については、以下のように被る。2×LW=SW、2×SW=KIA。

軽傷 (LW) は、任務に支障なし。重傷 (SW) 又は戦死 (KIA) した乗組員メンバーは、任務を実行できない。以下の罰則を適用する。:

**艦長 (Captain)** : KIA はゲーム終了。SW 結果は、副長が指揮を執る。探知 [E2] と命中 [S1] のサイの目は+1。  
**副長 (Exec)** : もしも副長が指揮を執っていたら、三等航海士が指揮を執る。探知 [E2] と命中 [S1] は+2。  
**三等航海士 (3rd Officer)** : もしも指揮を執ると、潜水艦は帰還しなければならない。  
**機関長 (Chief Engineer)** : 全ての修理のサイ振りは+1 (追加浸水についてチェックしているときの修理のサイ振りを含む)。  
**衛生兵 (Pharm. Mate)** : 各航海ボックスで1d6のサイ振り=4～6の後、全てのSW乗組員はKIAとなる。  
**乗組員 (Crew)** : もしも全ての一般乗組員ボックスがSW又はKIAであると、命中[S1] のサイの目は+1。  
**便乗者 (Passenger)** : もしもKIA／SWであると、特殊任務は失敗する。

小損害 [Minor Damage]

影響なし。

蓄電池 [Batteries]

直ちには、影響なし。次の戦闘ラウンドから開始して、護衛艦／航空攻撃 [E3] 中に+1。戦闘に続いて、修理を試みる。

1d6を振る	結 果
1～4	修理完了
5～6	機能不全



任務を実行できる熟練機関長は、修理のサイの目を-1だけ修正する。

修理の試みに失敗したときには、損傷マーカーを機能不全面に裏返す。