

[P1] Uボート哨戒任務 2d6を振る



サイの目 1943年7月～12月 1944年1月～5月 1944年7月～8月 1944年8月～12月 1945年1月～4月 サイの目

2	インド洋 ²	インド洋 ²	インド洋 ²	インド洋 ²	インド洋 ²	2
3	大西洋(W) ⁴	カリブ海 ³	大西洋(W)	大西洋(W) ⁴	大西洋(W) ⁴	3
4	イギリス諸島沖	イギリス諸島沖	イギリス諸島沖	イギリス諸島沖	イギリス諸島沖	4
5	インド洋 ²	インド洋 ²	侵攻 ⁵	北アメリカ	北アメリカ	5
6	大西洋(W) ⁴	大西洋(W) ⁴	侵攻 ⁵	大西洋(W) ⁴	大西洋(W) ⁴	6
7	大西洋 ⁴	大西洋 ⁴	侵攻 ⁵	大西洋(W) ⁴	大西洋 ⁴	7
8	大西洋 ⁴	大西洋(W) ⁴	大西洋 ⁴	大西洋	大西洋 ⁴	8
9	北アメリカ	北アメリカ	侵攻	北アメリカ(A)	大西洋 ⁴	9
10	地中海 ¹	北極海 ¹	北極海 ¹	北極海 ¹	北極海 ¹	10
11	ブラジル沿岸 ²	ブラジル沿岸 ²	侵攻 ⁵	ブラジル沿岸 ²	大西洋(W) ⁴	11
12	西アフリカ沿岸 ²	西アフリカ沿岸 ²	西アフリカ沿岸 ²	西アフリカ沿岸 ²	西アフリカ沿岸 ²	12

注釈:

VII型とXB型の各哨戒は、機雷敷設任務を含む。

(1) IX型ボートは、「北極海」と「地中海」の結果を「西アフリカ沿岸」として扱う。

(2) VII型ボートは、「西アフリカ沿岸」、「ブラジル沿岸」、「インド洋」の結果を「大西洋」として扱う。

(3) VII型ボート(VII型を除く)は、「カリブ海」結果を「大西洋」として扱う。

(4) VII型とIXD/42型ボートは、「大西洋」を「インド洋」として扱う。

(5) もしも「侵攻」が振られたら、いったん配置に到着したら「大西洋」チャートを使用する。ただし、全ての「-」結果は、航空機遭遇として扱われる。

(A) = アプヴェーア諜報員便乗

(W) = 狼群哨戒

ペナンへ割当てられたUボートの整備、次いで次の哨戒について1d6を振る。:

サイの目 哨戒

- 1～2 フランスへ戻る
(インド洋哨戒を逆に)
- 3 ノルウェイへ戻る
(インド洋哨戒を逆に)
- 4～5 インド洋哨戒
- 6 オーストラリア哨戒

[A1] 航空機遭遇 2d6を振る



サイの目	結果
2以下	[E3] 護衛艦/航空攻撃チャート上で2攻撃*+1乗組員死傷
3～7	[E3] 護衛艦/航空攻撃チャート上で1攻撃*+1乗組員死傷
8以上	急速潜航に成功(航空攻撃なし)

サイの目修正

- 1 全乗組員がKIA又は重傷(SW) -1 機雷敷設任務
- 1 新米乗組員 -1 アプヴェーア任務
- +1 エリート乗組員 -1 補給活動
- 1 潜航舵損傷 +1 FuMB-7 NAXOS**
- 1 VII型Uボート以外の全て +2 シュノーケル**
- 1 1944～1945年

注釈:

(*)例外:もしも航空機が撃墜されたら、2回目の航空攻撃は適用しない。

(**)これら2つの修正は、同時に適用できない。

シュノーケル航行中のUボートに対する成功した航空攻撃は、[E3]護衛艦/航空攻撃チャート上で+1修正を受ける。

他の全ての成功した航空攻撃は、[E3]護衛艦/航空攻撃チャート上で+2修正を受け、他のいかなる損傷結果にも加えて、自動的に1乗組員死傷を受ける。

船体開口 [Holed Hull] を持つUボートは、急速潜航ができず、浮上状態で闘わなければならない。

[A2] Flak攻撃対航空機 2d6を振る

サイの目	結果
3以下	撃墜
4～5	損傷
6以上	はずれ

サイの目修正

- 1 2基のFlak砲が有効
- 2 3基のFlak砲が有効
- 1 VII型Flak型Uボート+上記修正
- 1 古参又はエリートの乗組員状態

結果の説明:

撃墜:航空機遭遇は終了し、次の航海ボックスへ進む(もしも要求されても、2回目の航空攻撃は無視する)。

損傷:もしも要求されたら2回目の攻撃を解決し、次の航海ボックスへ進む(航空機遭遇は終了する)。

はずれ:追加戦闘ラウンドについてサイを振り、もしも護衛艦が到着したら、護衛艦探知チャート[E2]上で+1「事前に探知下」DRMを受ける。

[E1] 遭遇チャート 2d6を振る

サイの目	移送	北極海	大西洋	ブラジル沿岸	イギリス諸島沖	サイの目
2	航空機	主要艦	主要艦	航空機	主要艦	2
3	航空機	艦船	航空機	—	航空機	3
4	—	—	—	艦船+護衛艦	—	4
5	—	—	—	—	艦船	5
6	—	護送船団	護送船団	2艦船+護衛艦	艦船+護衛艦	6
7	—	護送船団	護送船団	—	—	7
8	—	航空機	航空機	艦船	艦船	8
9	—	—	護送船団	タンカー	—	9
10	—	—	—	—	護送船団	10
11	—	—	—	—	—	11
12	航空機 ¹	航空機 ¹	航空機 ¹	航空機 ¹	航空機 ¹	12

サイの目	カリブ海	インド洋	オーストラリア	地中海	スペイン沿岸	サイの目
2	航空機	航空機	航空機	航空機	航空機	2
3	航空機	航空機	潜水艦 ²	—	航空機	3
4	艦船	艦船+護衛艦	—	主要艦	艦船	4
5	—	—	—	航空機	—	5
6	2艦船+護衛艦	—	艦船	—	2艦船+護衛艦	6
7	—	艦船	—	艦船+護衛艦	—	7
8	艦船	護送船団	—	護送船団	艦船	8
9	タンカー	—	—	—	タンカー	9
10	タンカー	2艦船+護衛艦	艦船+護衛艦	2艦船+護衛艦	タンカー	10
11	—	航空機	護送船団	航空機	—	11
12	航空機 ¹	航空機 ¹	航空機 ¹	航空機 ¹	航空機 ¹	12

サイの目	西アフリカ沿岸	北アメリカ	ビスケー湾／ 特殊任務	追加戦闘ラウンド／ ジブラルタル海峡 ³	サイの目
2	主要艦	航空機	航空機	航空機+護衛艦	2
3	航空機 ¹	—	航空機	護衛艦	3
4	—	護送船団	航空機	航空機	4
5	—	2艦船+護衛艦	航空機	航空機	5
6	護送船団	艦船	—	—	6
7	艦船	—	—	—	7
8	—	2艦船+護衛艦	—	—	8
9	艦船+護衛艦	タンカー	—	—	9
10	護送船団	—	—	—	10
11	—	護送船団	—	—	11
12	航空機 ¹	タンカー ¹	— ¹	—	12

昼間又は夜間

(1d6を振る)

1～3＝昼間

4～6＝夜間

夜間への変更

(1d6を振る)

1～4＝夜間

5～6＝目標

を見失う。

艦船サイズの判定

(艦船毎に1d6を振る)

1～3＝小型輸送船

4～5＝大型輸送船

6＝タンカー

結果の説明:

—＝遭遇なし。次の航海ボックスに進む。例外:侵攻割当又は補給任務。

航空機＝航空機遭遇の解決とFlak 攻撃に進む。

航空機+護衛艦＝最初に航空機遭遇について振り、次いで護衛艦探知のサイを振る(Uボートが航空機によって探知されていたら、護衛艦探知のサイの目に+1)。

艦船＝艦船サイズと名称を振る。護衛艦なし。

タンカー＝タンカー艦船名称についてサイを振る。護衛艦なし。

艦船+護衛艦＝艦船サイズと艦船名称についてサイを振る。護衛艦を伴う。

2艦船＝艦船サイズと名称の両方について2回サイを振る。護衛艦なし。

2艦船+護衛艦＝艦船サイズと名称の両方について2回サイを振る。護衛艦を伴う。

主要艦＝主要艦名称についてサイを振る。護衛艦を伴い、その速度のために追尾できない。

護送船団＝各艦船のサイズと名称について4回サイを振る。護送船団は護衛艦を伴う。

注釈:

(1)＝哨戒中最初の修正前の「12」の目(6+6)は、ランダム・イベントの結果となる。遭遇結果を無視し、**[RI] ランダム・イベント**上でサイを振る。例外:ランダム・イベントは、追加戦闘ラウンドについて振っているときに適用しない。

(2)＝**[RI] ランダム・イベント・チャート**上のランダム・イベント#6を使用する。

(3)＝もしもジブラルタルであると、—3修正を適用する。

[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

- 1 夜間又は非護衛下浮上雷撃
- 1 艦長が騎士十字章佩用者
- +1 新米乗組員
- +1 護衛艦を攻撃
- +1 2回目の魚雷発射*
- +1 中距離でのG7e FaT魚雷
- +1 艦長がSW (1WOもSW又は戦死であると+2)
- +2 遠距離でのG7e FaT魚雷

[U2] 魚雷不発チャート 1d6を振る

各命中について1d6を振る。:「1」の結果で魚雷は不発となり損傷なし。

(*)2回目の発射は、夜間浮上攻撃のみ可。もしも艦長が騎士十字章佩用者であると修正は無視。

G7esファルケは、常に「5」以下で命中。
G7esみそさざいは、常に「6」以下で命中。
G7esみそさざいⅡは、常に「7」以下で命中。
FaTⅠとFaTⅡ—もしもはずしたら、護送船団に対して再度サイを振り、2d6の2〜3で命中する。

[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

#損傷は、以下のごとく、目標を沈めるために必要な損傷ポイントまで適用する。

サイの目修正

-1 105mm甲板砲

沈没までのPts	艦船のタイプ
5又は6	主要艦
4	10,000+
3	5,001〜9,999
2	≦5,000

[E2] 護衛艦探知チャート 2d6を振る:

サイの目	結果
5以下	非探知下
6〜11	探知下
12以上	探知下 (+1攻撃DRM)



サイの目修正

- 1 艦長が騎士十字章佩用者
- +1 燃料タンク損傷
- +1 潜航舵故障
- +1 主要艦
- +1 護衛艦が生き残り斉射無害
- +1 G7a魚雷／昼間
- +1 以前に探知下
- +1 近距離(発射後)
- +1 夜間浮上攻撃
- +1 前部+後部発射(第1ラウンドのみ)
- +1/-1 護送船団への狼群攻撃
- 1 遠距離
- 1 耐圧殻潜航
- 1 インド洋
- 1 ボールド欺瞞装置使用
- 1 アルブレイ対ソナー・コーティング
- 2 XXI型

もしもUボートが[E3]護衛艦／航空攻撃チャート上で探知されたら、一度サイを振る。#命中に相当する数のサイを[E4]Uボート損傷チャート上で振る。

命中調整:回避運動と可変する護衛艦の質。

[E3] 護衛艦／航空攻撃チャート 2d6を振る:

命中について振る前に1d6を振り、「1」の結果で特殊攻撃チャート(Es3又はE3b)を使用する。さもなければ、下のチャートを使用する。

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+	Uボート沈没

サイの目修正

- +1 燃料タンク命中
- +1 水中聴音器不全
- +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 探知で12+が振られた
- +1 航空攻撃 vs シュノーケル航行
- +2 航空攻撃 vs 浮上航行

[E3a] 航空機／特殊攻撃 2d6を振る

サイの目	特殊攻撃のタイプ
1〜4	ファイド追尾魚雷
5	「ツェツェ」装備航空機 ^{1,2}
6	ロケット弾装備航空機 ¹

(1)=いかなる船体損傷も=船体開口
(2)=もしもボートが船体開口であると3攻撃まで。

[E3b] 護衛艦の特殊攻撃 1d6を振る:

サイの目	攻撃のタイプ
1〜5	ヘッジホッグ(E3cへ進む)
6	スキッド(E3dへ進む)

サイの目修正

+1 1945年

[E3c] ヘッジホッグ 1d6を振る:

サイの目	結果
1〜2	命中
3〜6	はずれ



結果が「命中」であると、損傷のサイを振る。

サイの目	結果
1	5命中
2	7命中
3〜6	沈没

[E3d] スキッド 1d6を振る:

サイの目	結果
1〜2	沈没
3〜4	7命中
5〜6	はずれ



[E3e] ファイド追尾魚雷チャート 1d6を振る:

サイの目	結果
1	沈没
2	7命中
3〜6	はずれ



[E4] Uボート損傷チャート *1d6+1d6を振る([E3] 護衛艦／航空攻撃から受ける各命中について一度振る)*



サイの目	サイの目	サイの目	サイの目	サイの目	サイの目
11 蓄電池	21 浸水 ¹	31 浸水 ¹	41 船体	51 浸水 ¹	61 水中聴音器
12 浸水	22 電動機 ²	32 シュノーケル	42 無線機	52 船体	62 後部魚雷扉
13 NAXOS	23 ディーゼル機関 ¹	33 船体	43 浸水 ¹	53 乗組員死傷×2	63 前部魚雷扉(奇数)
14 潜望鏡	24 Flak砲(群)	34 乗組員死傷	44 浸水 ¹	54 浸水×2 ¹	64 前部魚雷扉(偶数)
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 ³	46 2cm Flak	56 甲板砲 ^{2,3}	66 燃料タンク

適用できない**損傷結果**は、無視される。
 (1) 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)。
 (2) IXD-2型とIXD/42型ボートは、この結果を「オートジャイロ」命中として扱う。
 (3) XIV型ボートは、この結果を「ベーカーリー」命中として扱う。

[E5] Uボート損傷結果チャート *義務遂行可能な熟練機関長(L1)は、修理のためのサイ振りを-1だけ修正す。*



損 傷	影 響	修理のサイ (1d6を振る)
蓄電池	戦闘中、[E3] 護衛艦／航空機攻撃に+1。戦闘後に修理を試みる。	1～4
乗組員死傷	2d6を振る。下の [E5a] 乗組員死傷チャートを参照。	—
甲板砲	射撃できない。戦闘後に修理を試みる。	1～2
ディーゼル機関	もしも1つのディーゼルが不全であると、戦闘後にUボートは帰還する。帰還中の各航海ボックスで [E1] 遭遇について2回サイを振る。もしも両機関が不全で母港から複数航海ボックス離れていると、艦は自沈する。さもなければ、Uボートは母港へ曳航される。戦闘後に各損傷機関について修理を試みる。	1～4
潜航舵	[E2] 護衛艦探知に+1修正と [A1] 航空機遭遇に-1修正を適用する。戦闘後に修理を試みる。	1～2
電動機	もしも1つの電動機が不全であると、Uボートは水中で十分に機動できない。この結果は、もしも1つの電動機が不全であると [E3] 護衛艦／航空機攻撃中に+1の負の修正をもたらす、両電動機が不全であると+2修正。戦闘後に修理を試みる。	1～4
Flak砲(群)	射撃できない。戦闘後に各損傷Flakについて修理を試みる。	1～2
浸水	浸水マーカーをボックス内に置か又は前進させる。全てのボックスが浸水したとき、Uボートはバラストを投棄して浮上しなければならず、さもなければ沈没する。戦闘ラウンドの後に、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、浸水マーカーを前進させる。戦闘が完了したとき、浸水マーカーを取り去る。	1～4
燃料タンク	タンクから漏洩する。戦闘中、[E2] 護衛艦探知に+1、[E3] 護衛艦／航空攻撃に+1。戦闘後に修理を試みる。もしも修理に失敗したら、ボートは哨戒から帰還しなければならない。	1～3
船体	損傷について1船体ボックスをマークする。全てのボックスが損傷したとき、Uボートは沈没する。船体損傷は、海上で修理できない。	—
水中聴音器	適切な回避活動を行うことができない。[E3] 護衛艦／航空攻撃に+1修正を適用する。戦闘後に修理を試みる。	1～2
オートジャイロ	FFA-330を展開できない。戦闘後に修理を試みる。	1
NAXOS	NAXOSからの特典なし。戦闘後に修理を試みる。	1～2
潜望鏡	潜航攻撃を行うことができない。戦闘後に修理を試みる。	1～4
無線機	乗組員の救助について、機能不全の+4修正を適用する。戦闘後に修理を試みる。もしも機能不全であると、「天象調査報告義務」イベントと狼群修正は無視する。	1～2
シュノーケル	使用できない。戦闘後に修理を試みる。	1～2
魚雷扉	一定の魚雷発射管扉が開閉できない。指定された魚雷発射管から魚雷を発射できない。戦闘後に修理を試みる。	1～2

[E5a] 乗組員死傷チャート

左のチャートで2d6を振り、次いで右チャートで1d6を振る。

サイの目	結 果	サイの目	結 果
2	艦長	1～3	軽傷 (LW)
3	先任将校		
4	機関長	4～5	重傷 (SW)
5	軍医		
6～9	乗組員	6	戦死 (KIA)
10	次席将校		
11	機関長		
12	諜報員		

2×LW=SW
2×SW=KIA

軽傷(LW)は、任務に影響を持たない。重傷(SW)又は戦死(KIA)を持つ乗組員は任務を遂行できず、以下の罰則を適用する。
艦長(KMDT)—KIAはゲームを終了させる。SW結果は、先任将校(1WO)が艦長任務を引き継ぐ。[E2] 探知と [U1] 命中のサイの目に+1。
先任将校(1WO)—次席将校(2WO)が引き継ぐ。[E2] 探知と [U1] 命中のサイの目に+1。
次席将校(2WO)—もしも2WOが艦長を代行していると、Uボートは帰還しなければならない。
機関長(L1)—全ての修理のサイの目は+1(追加浸水を含める)。
軍医(Dr)—各航海ボックス後に1d6の4～6のサイの目で、全てのSW乗組員は戦死になる。
乗組員—もしも全ての一般乗組員ボックスがSW又はKIAであると、[U1]命中のサイの目に+1。
諜報員—便乗していたら特殊任務は失敗。さもなければ影響なし。

[R1]ランダム・イベント 2d6を振る

サイの目 イベントの説明

- 1 人が流された！ [Man Overboard] 大波が艦橋を襲い、事故が起きたとき見張りについていた将校が海に落ちる。追加の1d6を振り、1＝艦長（ゲーム終了）、2＝LI（機関長）、3～4＝1WO（先任将校）、5～6＝2WO（次席将校）。Uボート・ディスプレイ・マット上で一致する乗組員スペースにKIA（戦死）マーカーを置く。もしも影響下の乗組員がすでに戦死（KIA）していたら、このイベントは無視する。
- 3 奇襲攻撃！ [Caught Unawares] 太陽の中から航空機が攻撃する。[E3] 護衛艦／航空攻撃チャートを調べて攻撃を解決する。Uボート・ディスプレイ・マット上で他のいかなる結果にも加えて、1×乗組員死傷を適用する。
- 4 ジャイロ・コンパスの故障 [Gyro Compass Failure] ジャイロ・コンパスが故障する。1～2のサイの目で修理し（もしも熟練LIが存在すると修正する）、修理のサイ振りに失敗すると、あなたのボートは直ちに哨戒から帰還しなければならない。
- 5 優良魚雷 [Superior Torpedoes] あなたのボートは、一群の入念に整備された魚雷を搭載している。哨戒の残りについて、不発のサイの目が+1だけ修正される。Uボート・ディスプレイ・マット上（ランダム・イベント・ボックス）に「優良魚雷」[“Superior Torpedoes”] マーカーを置く。
- 6 潜水艦遭遇 [Submarine Encounter] ボートは、敵潜水艦に遭遇する。どちらが最初に攻撃できるか判定するために1d10を振る。：1～3＝ドイツ軍、4～6＝敵。この遭遇戦を潜水艦vs潜水艦ルールで解決する。もしも北アメリカ又はカリブ海で発生したら、このイベントは無視する。
- 7 「幸運を」 [“Hals und Beinbruch”] 言葉の意味は「首と足を折れ」で、「グッド・ラック」の俗語。プレイヤーは、いずれか1つのサイの目を振り直せる。幸運は未来の哨戒に持ち越すことができ、しかもあなたの経歴を通して複数回積み上げることができる。Uボート・ディスプレイ・マット上（ランダム・イベント・ボックス）に「Hals und Beinbruch」マーカーを置く。
- 8 シュノーケルの故障 [Schnorchel Malfunction] 整備不良による管詰りが乗組員を一酸化炭素中毒にする。療養している間、この航海ボックスは失われる。もしもボートがシュノーケルを持たなければ、このイベントは無視して次の航海ボックスへ移動する。
- 9 気象調査報告義務 [Weather Reporting Duty] あなたのボートは、気象調査報告義務の任務についている。現行と次の航海ボックスは、調査と報告の発信のために費やされる。両方の航海ボックスについて遭遇は起きない。もしもこのイベントが基地へ戻る移送中に起きると無視する。
- 10 機雷原 [Minefield] ボートが機雷原に進入する。2d6を振る。：2～4＝沈没、5＝10命中を受ける。熟練乗組員について+1又はエリート乗組員について+2のDRM。大西洋、北アメリカ、カリブ海では、このイベントは無視する。
- 11 大時化 [Severe Storm] 酷い嵐がボートを全ての戦闘作戦を妨げ、ボートを翻弄する。これと次の航海ボックスについては遭遇なし。
- 12 魚雷が拘束から外れる [Torpedo breaks loose] 作戦中に魚雷が拘束から外れる。Uボートディスプレイ・マット上の未だに死傷していない一般乗組員ボックスにSWマーカーを置く。もしもあなたのボートがすでに全ての魚雷を消費していたら、このイベントは無視する。

ランダム・イベントは、哨戒毎に一度のみ起きる。

[E1] 遭遇チャート上でサイを振って修正前の「12」（又は「6ゾロ」）が出る最初のときに、この表を調べる。これが起きるときには、遭遇チャートを無視し、直ちにランダム・イベント解決の判定に進む。ランダム・イベントの解決後に、あなたのボートが沈没していたり、艦長のあなたが戦死していたり（ゲームの終了）、あなたが哨戒から直ちに帰還を強制されていない限り、プレイはあたかも現行の航海ボックスについての遭遇が完了したごとく前へ進む。その哨戒で後に「12」が振られると、現行の哨戒でランダム・イベントが未だに適用されていないのでない限り、列記されている通常の遭遇が有効となる。

[B9]可変する護衛艦の質

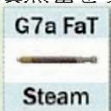
2d6を振る

サイの目	質
1	新米
2～4	訓練済
5	古参
6	エリート

新米護衛艦は、[B4] 攻撃チャート上で1少ない命中。
訓練済護衛艦は、通常にチャートを使用する。
古参護衛艦は、[B4] 攻撃チャート上で1多い命中。
エリート護衛艦は、[B4] 攻撃チャート上で1多い命中と探知に+1。

[B10]洋上補給

最終「待機位置」[“on Station”] 航海ボックス内で遭遇を実施した後に1d6を振る。「1」のサイの目で、補給が発生する。最初にUボートは**ビスケー湾遭遇チャート**を使用してサイを振る。もしも遭遇が発生しなければ、燃料を受け取り（ボートを最初の「待機」移送ボックス内に置く）、1d6を振ることで追加の再装填魚雷を受け取ることができる。



サイの目	再装填
1	2×G7a FaT
2	2×G7e FaT
3～6	なし



プレイヤー補助カード5／10

[B12]回避運動

回避ナンバーを選択する（又は1d6を振る）：

回避ナンバー	回避の方向
1～2	左方回避
3～4	右方回避
5～6	直進回避

護衛艦機動の方向を判定するため1d6を振る。：

サイの目	護衛艦機動の方向
1～2	左方回避
3～4	右方回避
5～6	直進回避

もしも護衛艦の方向がUボートの回避方向と異なると、攻撃について振られるとき、Uボートは [B4] 攻撃チャート上で1少ない命中を受ける。

もしも護衛艦の方向がUボートの回避方向と一致するもナンバーが正確に一致しなければ、Uボートは追加1命中を受ける。

もしも護衛艦の方向がUボートの回避方向と一致するナンバーであると、Uボートは追加3命中を受ける。

サイの目	イベントの説明
3	急速潜航！ [Crash Dive] あなたは急速潜航で敵哨戒機からの回避に成功するが、将校の一人が艦橋上部に取り残される。あなたは速やかに浮上するが将校は失われる。1d6を振る。1=Dr、2=L1、3~4=1WO、5~6=2WO。あなたのUボート・ディスプレイ上の一致する乗組員スペース上に戦死マーカーを置く。もしも影響下乗組員がすでに戦死していたら、このイベントは無視する。
4	潜望鏡の故障 [Periscope Failure] 潜望鏡系統が故障した。1~2のサイの目で修理する(もしも熟練L1が存在すると調整する)。もしも修理のサイ振りに失敗したら、哨戒の残りについてボートは潜航状態で攻撃できない。全ての昼間遭遇は遠距離で発生し、直ちに 護衛艦探知チャート [E2] 上のチェックを要する。哨戒帰還は選択。
5	搜索&救助 [Search & Rescue] ルフトヴァッフェの有名なエースの一人が海洋に不時着し、あなたは彼を探すよう指示される。操縦士回収のために1d6を振る。:1~2=操縦士回収、3~6=操縦士喪失。もしも操縦士を回収したら、ボートは哨戒から帰還しなければならないが、次の整備中に艦長は自動的に昇進する。このイベントは、ゲーム毎に一度のみ発生でき、イギリス諸島、地中海、全てのビスケー湾移送ゾーンでのみ適用する。
6	ジャイロ・コンパスの故障 [Gyro Compass Failure] ジャイロ・コンパスが故障する。1~2のサイの目で修理し(もしも熟練L1が存在すると修正する)、修理のサイ振りに失敗すると、あなたのボートは直ちに哨戒から帰還しなければならない。
7	機雷原 [Minefield] ボートが機雷原に進入する。2d6を振る。:2~4=沈没、5=10命中を受ける。熟練乗組員について+1又はエリート乗組員について+2のDRM。大西洋、北アメリカ、カリブ海では、このイベントは無視する。
8	奇襲攻撃！ [Achtung!] 太陽の中から航空機が攻撃する。[E3] 護衛艦／航空攻撃チャート を調べて攻撃を解決する。Uボート・ディスプレイ・マット上で他のいかなる結果にも加えて、1×乗組員死傷を適用する。
9	気象調査報告義務 [Weather Reporting Duty] あなたのボートは、気象調査報告義務の任務についている。現行と次の航海ボックスは、調査と報告の発信のために費やされる。両方の航海ボックスについて遭遇は発生しない。もしもこのイベントが基地へ戻る移送中に起きると、このイベントは無視する。
10	潜水艦遭遇 [Submarine Encounter] ボートは、敵潜水艦に遭遇する。どちらが最初に攻撃できるか判定するために1d10を振る。:1~3=ドイツ軍、4~0=敵。この遭遇戦を潜水艦vs潜水艦ルールで解決する。もしも北アメリカ又はカリブ海で発生したら、このイベントは無視する。
11	優良魚雷 [Ueberragend Aale] あなたのボートは、一群の入念に整備された魚雷を搭載している。哨戒の残りについて、不発のサイの目が+1だけ修正される。Uボート・ディスプレイ・マット上(ランダム・イベント・ボックス)に「優良魚雷」[“Superior Torpedoes”] マーカーを置く。
12	シュノーケルの故障 [Schnorchel Malfunction] 整備不良による管詰りが乗組員を一酸化炭素中毒にする。療養している間、この航海ボックスは失われる。もしもボートがシュノーケルを持たなければ、このイベントは無視して次の航海ボックスへ移動する。
13	大時化 [Severe Storm] 酷い嵐がボートを全ての戦闘作戦を妨げ、ボートを翻弄する。これと次の航海ボックスについては遭遇なし。次いで1d6を振る。6の目で、大波が艦橋を襲い、事故が起きたとき見張りについていた将校が海に落ちる。追加の1d6を振り、1=艦長(ゲーム終了)、2=LI(機関長)、3~4=1WO(前任将校)、5~6=2WO(次席将校)。Uボート・ディスプレイ・マット上で一致する乗組員スペースにKIA(戦死) マーカーを置く。もしも影響下の乗組員がすでに戦死(KIA)していたら、このイベントは無視する。
14	「幸運を」 [“Hals und Beinbruch”] 言葉の意味は「首と足を折れ」で、「グッド・ラック」の俗語。プレイヤーは、いずれか1つのサイの目を振り直せる。幸運は未来の哨戒に持ち越すことができ、しかもあなたの経歴を通して複数回積み上げることができる。Uボート・ディスプレイ・マット上(ランダム・イベント・ボックス)に「Hals und Beinbruch」マーカーを置く。
15	ミルククー [Milchkuh] あなたのボートは、「乳牛」の愛称を持つ高度に改装されたXIV型又はXB型とランデウーした。補給が発生している。:標準の補給手順に従う(7.4)。
16	魚雷が拘束から外れる [Torpedo breaks loose] 作戦中に魚雷が拘束から外れる。Uボートディスプレイ・マット上の未だに死傷していない一般乗組員ボックスにSWマーカーを置く(又は全ての乗組員が負傷状態であると悪化させる)。もしもあなたのボートがすでに全ての魚雷を消費していたら、このイベントは無視する。
17	食中毒 [Bad Food] 艦内の全ての食料が腐っていた。全ての乗組員スペースと将校はLW。艦長は哨戒から帰還しなければならない。もしもこの結果が出港した最初の移送ボックス内であると無視する。
18	人が流された！ [Man Overboard!] 大波が艦橋を襲い、事故が起きたとき見張りについていた将校が海に落ちる。追加の1d6を振り、1=艦長(ゲーム終了)、2=LI(機関長)、3~4=1WO(前任将校)、5~6=2WO(次席将校)。Uボート・ディスプレイ・マット上で一致する乗組員スペースにKIA(戦死) マーカーを置く。もしも影響下の乗組員がすでに戦死(KIA)していたら、このイベントは無視する。

[T1] 小型輸送船目標名簿

1d10+1d10を振る。



Roll	Ship ID	Tons	Roll	Ship ID	Tons
1	Henzada	4,200	51	Fjordheim	4,100
2	Cornish City	5,000	52	Ashmun J. Clough	1,800
3	Leana	4,700	53	Livingston	2,100
4	Everagra	3,700	54	Pinto	1,300
5	Scandinavia	1,600	55	Rigel	1,500
6	Mary Livanos	4,800	56	Godafoss	1,500
7	Twickenham	4,800	57	Polarland	1,600
8	Harmonic	4,600	58	Blackheath	4,600
9	Empire Lake	2,900	59	Normandy Coast	1,400
10	Tutoya	1,100	60	Roanoke	2,600
11	Hoihow	2,800	61	Galatea	1,100
12	Breiviken	2,700	62	Vigsnes	1,600
13	Michael Livanos	4,800	63	Alexander Kennedy	1,300
14	Maltran	3,500	64	Oriskany	1,600
15	Hydraios	4,500	65	Egholm	1,300
16	Dalfram	4,600	66	Corvus	1,300
17	Efthalia Mari	4,200	67	Alcedo	1,400
18	Umvuma	4,400	68	Soreldoc	1,900
19	Fernhill	4,100	69	Norfolk Coast	600
20	Oregon Express	3,600	70	King Edgar	4,500
21	Itapage	5,000	71	Novasli	3,200
22	Haiching	2,200	72	Lornaston	4,900
23	Stanmore	5,000	73	Baron Jedburgh	3,700
24	Jalabala	3,600	74	Magne	1,200
25	Delisle	3,500	75	Inger Toft	2,200
26	Penolver	3,700	76	Pacific	400
27	Campos	4,700	77	Filleigh	4,900
28	Halfried	3,000	78	Karmt	5,000
29	Baron Semple	4,600	79	Idefjord	4,300
30	Mont Viso	4,500	80	Gasray	1,400
31	Pompoon	1,100	81	Monmouth Coast	900
32	Empire Dunstan	2,900	82	Avondale Park	2,900
33	Columbia	1,100	83	Sneland I	1,800
34	Olga E. Embiricos	4,700	84	Empire Warner	3,000
35	Margit	1,700	85	Empire Usk	3,200
36	Viva	3,800	86	Empire Valour	2,900
37	E.C. Embiricos	4,400	87	Leonidas M.	4,600
38	John Holt	5,000	88	Agia Marina	4,200
39	Peleus	4,700	89	Anna N. Goulondris	4,400
40	Watuka	1,600	90	Bernhard	3,600
41	Tulagi	2,300	91	Cataraqui Park	2,900
42	Ruth I.	3,500	92	Christine Mari	3,900
43	Saint Basile	2,800	93	City of Lancaster	3,000
44	Pillory	1,500	94	City of Leicester	3,400
45	Columbine	3,300	95	Clan MacInnes	4,700
46	Maid of Orleans	2,400	96	Eastern Guide	3,700
47	Noreen Mary	200	97	Elg	4,000
48	Vital de Oliveira	1,700	98	Empire Mouflon	3,200
49	HMS Prince Leopold	2,900	99	Helder	3,600
50	Coral	600	100	Mimosa	3,100

各小型輸送船目標について一度振る。もしもすでに沈没した艦船名称を振ると、振り直す。
プレイヤー補助カード7/10

[T2] 大型輸送船目標名簿

1d10+1d10を振る。



Roll	Ship ID	Tons	Roll	Ship ID	Tons
1	De la Salle	8,400	51	Contractor	6,000
2	Eldena	6,900	52	Clan Macarthur	10,500
3	Manchester Citizen	5,300	53	Empire Stanley	6,900
4	Samuel Heintzelman	7,200	54	Pierre Soule'	7,200
5	Alice F. Palmer	7,200	55	John Bell	7,200
6	Matthew Maury	7,200	56	Richard Henderson	7,200
7	African Star	6,500	57	Albert Gallatin	7,200
8	Robert Bacon	7,200	58	Fort Longueuil	7,100
9	Fort Franklin	7,100	59	St. Usk	5,500
10	Kaipara	5,900	60	Frederick Douglass	7,200
11	Richard Caswell	7,200	61	Cornelia P. Spnccor	7,200
12	City of Canton	6,700	62	William W. Gerhard	7,200
13	Incomati	7,400	63	Fort Jemseg	7,100
14	Libertad	5,400	64	Skjelbred	5,100
15	Cap Padaran	8,000	65	James G. Bennett	7,200
16	John S. Copley	7,200	66	Steel Voyager	6,200
17	Kingswood	5,100	67	Christian Michelsen	7,200
18	Phemius	7,400	68	Banffshire	6,500
19	Jose' Navarro	7,200	69	Fort Howe	7,100
20	Empire Housman	7,200	70	Tahsinia	7,300
21	Triona	7,300	71	Yorkmar	5,600
22	Sumner I. Kimball	7,200	72	James R. Lowell	7,200
23	Fort Buckingham	7,100	73	Essex Lance	6,600
24	Fort la Maune	7,100	74	Siranger	5,400
25	Penelope Barker	7,200	75	New Columbia	6,600
26	Samouri	7,200	76	Melville E. Stone	7,200
27	Surada	5,400	77	Fort de Vaux	5,200
28	Fort Bellingham	7,200	78	Empire Moon	7,500
29	Chung Cheng	7,200	79	John A. Poor	7,200
30	Kelmscott	7,000	80	William Ellery	7,200
31	Fort St. Nicholas	7,200	81	Fort Chilcotin	7,100
32	George Cleeve	7,200	82	Saint Louis	5,200
33	Peter Skene Ogden	7,200	83	Empire Tourist	7,100
34	Silvermaple	5,300	84	Tarifa	7,200
35	Palma	5,400	85	William B. Woods	7,200
36	Empire Kohinoor	5,200	86	Dempo	17,000
37	Elihu B. Washburne	7,200	87	Maiden Creek	6,200
38	St. Essylt	5,600	88	Dahomian	5,300
39	City of Venice	8,800	89	Nebraska	8,300
40	Pelotasloide	5,200	90	Meyer London	7,200
41	Devis	6,100	91	Colin	6,300
42	Jasper Park	7,100	92	Thomas G. Masaryk	7,200
43	Shahjehan	5,500	93	William S. Thayer	7,200
44	Poelau Roebiah	9,300	94	Janeta	5,300
45	James Robertson	7,200	95	Anadyr	5,300
46	Thomas Sinnickson	7,200	96	Empire Heath	6,600
47	Leopoldville	11,500	97	Fort Fidler	7,200
48	Mangkalikat	8,500	98	Fort Missanabie	7,100
49	City of Oran	7,300	99	Helen Moller	5,300
50	Fort Halkett	7,100	100	Garoet	7,100

各大型輸送船目標について一度振る。もしもすでに沈没した艦船名称を振ると、振り直す。

[T3] タンカー目標名簿 *1d10+1d10を振る。*



Roll	Ship ID	Tons	Roll	Ship ID	Tons
1	Cherry Valley	10,200	51	Empire Unity	6,400
2	Pegasus	9,600	52	Empire Viscount	8,900
3	Rosalia	3,200	53	Empire Venus	8,200
4	Bloody Marsh	10,200	54	Empire Wordsworth	9,900
5	S.B. Hunt	6,800	55	Lucerna	6,600
6	William B. Thompson	7,100	56	Norsk Tank	9,700
7	Empire Commerce	3,700	57	Ovula	6,300
8	Marit	5,500	58	Peik	6,100
9	Britannia	10,000	59	Rapana	8,000
10	British Purpose	5,800	60	Saintonge	9,400
11	Litiopa	5,400	61	San Valerio	6,500
12	Elizabeth Kellogg	5,200	62	Solestad	6,000
13	B. P. Newton	10,300	63	Thorshov	10,000
14	Gulfprince	6,600	64	Trocas	7,400
15	Touchet	10,200	65	Ancylus	8,000
16	McDowell	10,200	66	British Colonel	8,000
17	Chapultepec	10,200	67	Chesapeake	9,000
18	Fenris	9,800	68	Clydefield	7,400
19	E. G. Seubert	9,200	69	Daylight	9,200
20	Erling Brøvig	10,000	70	Frontenac	7,400
21	San Alvaro	7,400	71	Ferncourt	9,900
22	Valera	3,400	72	Gylfe	6,100
23	British Loyalty	7,000	73	Hoegh Hood	9,400
24	Seakay	10,300	74	Macoma	8,100
25	Matadian	4,300	75	Nacella	8,200
26	South America	6,200	76	Hagood	6,900
27	Pan Pennsylvania	11,000	77	Benedick	7,000
28	G. S. Walden	10,600	78	Tidewater	8,900
29	Casandra	2,700	79	British Progress	4,600
30	Kittanning	10,200	80	San Tirso	6,300
31	Esso Harrisburg	9,900	81	Esturia	7,000
32	Daronia	8,100	82	Empire Opal	9,800
33	Jacksonville	10,400	83	British Courage	7,000
34	Empire Heritage	15,700	84	British Destiny	8,500
35	Fort Lee	10,200	85	British Engineer	7,000
36	Shirvan	6,000	86	British Hope	7,000
37	Nipiwan Park	2,400	87	British Hussar	7,000
38	Aethelviking	8,800	88	Acme	6,900
39	British Freedom	8,800	89	Deido	3,900
40	Maja	8,200	90	Giarona	9,900
41	Spinanger	7,400	91	Gulf of Mexico	7,800
42	Solør	8,300	92	Petter II	7,400
43	Norjell	8,100	93	Vacuum	7,000
44	Regent Lion	9,600	94	William Penn	8,400
45	Oklahoma	9,300	95	Kaldonn	9,900
46	Atholduke	9,000	96	Lacklan	8,700
47	Empire Gold	8,000	97	Brasil	8,100
48	Swiftscout	8,300	98	Belgian Gulf	8,200
49	Atlantic States	8,500	99	Solfonn	9,900
50	Katy	6,800	100	Egero	7,600

各タンカー目標について一度サイを振る。もしもその艦船がすでに沈没していたら、振り直す。

[T4] 潜水艦目標名簿 *1d20を振る。*

Roll	Ship ID	Tons
1	HMS Trenchant	1,600
2	HMS Satyr	1,000
3	HMS Truculent	1,100
4	HMS Sickie	600
5	HMS Sahib	600
6	HMS Unbeaten	500
7	HMS Tapir	1,100
8	HMS Saracen	600
9	HMS Venturer	400
10	HMS Tuna	1,100

(全ての潜水艦は、1命中ポイントを命中させるために+1)



[T5] 主要艦目標名簿 *1d20を振る。*

Roll	Class	Ship ID	Tons	Hits
1	BB	USS Texas	27,000	5
2	BB	HMS Duke of York*	35,000	6
3	CV	HMS Formidable*	23,000	5
4	BB	HMS Nelson	34,000	6
5	BB	HMS Rodney	34,000	6
6	BB	HMS Warspite	31,500	6
7	CV	HMS Furious*	19,100	5
8	CV	HMS Indefatigable*	23,000	5
9	CVE	HMS Trouncer	9,800	4
10	CVE	HMS Nabob	9,000	4
11	BB	USS Nevada	29,000	5
12	CA	HMS Newfoundland*	8,800	5
13	CVE	USS Block Island	12,000	4
14	CVE	USS Card	7,800	4
15	CVE	USS Bogue	7,800	4
16	CVE	USS Core	7,800	4
17	CVE	USS Santee	12,000	4
18	CA	USS Augusta*	9,100	4
19	CA	USS Quincy*	13,600	5
20	BB	USS New York	27,000	5

注釈:すでに沈没している主要艦を振ると遭遇なしの結果になり、次の航海ボックスに進む。

(*)高速目標:魚雷の命中に+1。

主要艦沈没は、哨戒から戻ると騎士十字章叙勲の結果になる。もしも艦長がすでに騎士十字章佩用者であると、次の叙勲段階へ進む。

[M1] 哨戒後の手順:整備

整備期間	
+1ヵ月間 (P)	VIID型、XB型、XIV型、全てのIX型
+1ヵ月間 (P)	洋上補給が発生した。
+3ヵ月間 (P)	IXD-2型
1ヵ月間 (R)	基本整備
+1ヵ月間 (R)	3+機械装置／機関が損傷。
+1ヵ月間 (R)	(船体損傷／3、端数切上げ)毎に

もしも艦長がSW:最短整備期間＝艦長の治癒期間。
少佐/中佐/大佐:もしも整備が2ヶ月間を超過したら－1ヵ月間。
整備≥5ヵ月間:新たなボートを受領する。1ヵ月間の整備としてカウントする。

[M2] 哨戒後の手順:乗組員の回復

条件	影 響
軽傷	影響なし
乗組員重傷	1d6*ヵ月間療養**
乗組員戦死	新たな乗組員を補充する。
全乗組員戦死	乗組員レベルを1だけ減少させる(最低は訓練済)
艦長が重傷	1d6*ヵ月間療養***

(*)－1修正 もしも軍医が熟練で重傷又は戦死でなければ。
(**)もしも乗組員療養>ボート整備であると、新たな乗組員を補充する。
(***)もしも艦長療養≥5ヵ月間であると、新たな訓練済乗組員と新たなボート(再新型)を受領する。整備に+1ヵ月間。

[M3] 哨戒後の手順:乗組員の向上

成功した3哨戒後毎に1d6を振る。 **

サイの目	影 響
1	機関長熟練
2	軍医熟練
3	先任将校熟練*
4	次席将校熟練
5	乗組員レベル+1
6	乗組員レベル+1

(*) [11.1.5]、[11.1.6] を参照。
(**) 3連続して哨戒に失敗した場合、乗組員レベルを1だけ減少させる。

[M4] 哨戒後の手順:艦長の昇進

12ヵ月間後毎(又は45年4月)に1d6を振る

サイの目	影 響
1～4	昇進
5～6	影響なし

サイの目修正－
最後の12ヵ月間中
－1 勲章毎に
－1 6隻撃沈毎に
+1 失敗した哨戒毎に

階級の特殊影響力	
中尉	影響力なし
大尉	1d6=1*であると、哨戒を選択できる。
少佐	1d6=1～2*であると、哨戒を選択できる。
中佐	1d6=1～3*であると、哨戒を選択できる。
大佐	影響力なし

(*)もしも地中海又は北極海に永久配備されたら不可。

[M5] 哨戒後の手順:勲章

要件	勲章
50,000 t 又は主要艦	騎士十字章
75,000 t 又は主要艦+騎士十字章 又は25,000 t +騎士十字章	柏葉騎士十字章
100,000 t 又は主要艦+柏葉騎士十字章 又は25,000 t +柏葉騎士十字章	柏葉剣付騎士十字章
125,000 t 又は主要艦+剣付柏葉騎士十字章 又は25,000 t +剣付柏葉騎士十字章	柏葉剣ダイヤモンド付騎士十字章



[M6] 哨戒後の手順:新たなUボートの要請

勲章を受けた後に1d6を振る。後のためにとって置くことができる。

サイの目	影 響
1～3	同じタイプの新たに使用可能なUボートを選択する。
4～6	影響なし

VII C Flak、VII D、VII F、IX D/42、XIV型は、追加の1d6=1～2のサイの目を持つプレイヤーによってのみ選択できる。