

[R1]ランダム・イベント 2d6を振る

サイの目 イベントの説明

2	バーラロング事件 [Baralong Incident] あなたの艦長が商船を臨検している間に、Uボートが攻撃されて沈没し、Qシップは水中の生存者を射撃する。艦長と生き残っている乗組員は商船に非難したが、Qシップの艦長は海兵を送り、生き残りを射殺した。あなたの艦長は死亡してゲームは終了する。 
3	水中から敵の魚雷! [Enemy torpedo in the water!] 敵潜水艦から攻撃を受けた。機雷遭遇チャートで解決し、関係する修正を適用するが、直ちにUボートを破壊しないチャートE3上の追い討ちをかける結果ははずれで損傷はない。
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	姉妹艦から予備部品を受ける [Spare parts received from sister ship] あなたのボートは、通りかかった姉妹艦から予備部品を受取る。直ちに、Uボート・ディスプレイ・マット上で2つまでの機能不全機械装置を修理する。もしも現在機能不全の機械装置がなければ、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	良好視界 [Good Eyesight] 当直乗組員が単独の目標艦船を発見した(非護衛)。艦船サイズを判定するためとイベントを解決するため、直ちにサイを振る。
9	故障! [Breakdown!] Uボートの全ての機械装置が修理を要する。幸運にも、その仕事は海上で行うことができるが、時間がかかる。現行と次の航路ボックスは、機械装置の修理に費やされる。両航路ボックスについて遭遇は起こり得ない。もしもこのイベントが基地へ期間中の移送中に発生したら、このイベントは無視する。
10	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。もしも使用可能な非死傷一般乗組員ボックスがなければ、LWマーカーを持つ一般乗組員ボックスがSWとなり、又はもしも使用可能なLWボックスがなければ、最終的にSWボックスがKIAになる。もしも一般乗組員ボックスがすでにKIAでマークされているか、又は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。 
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	「ランダバリー・キャッスル事件」 [Llandoverly Castle Incident] あなたの艦長が11,400トンの病院船ランダバリー・キャッスルを沈める。あなたは、以下の選択肢を持つ。:a: 生存者を皆殺しにして事件を隠蔽し、11,400トンの「兵員輸送船」と記録する。いかなる不利な影響もなしに哨戒を継続する。戦後、あなたの艦長は戦争犯罪者の烙印を押される。b: 上司に事件を報告する。ドイツは事件を隠蔽する。あなたの艦長はトン数の栄誉を受けず、その経歴を通じて更なる勲章や昇進を獲得しない。もしもこのイベントが経歴で複数回発生したら、再イベントは無視する。

注釈:

ランダム・イベントは、哨戒毎に一度のみ起きる。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、遭遇チャートは無視し、直ちにランダム・イベント解決の判定に進む。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。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、プレイはあなた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。

遭遇チャート上の素の「12」の目は、遭遇増加の結果でもある。[8.1.7]を参照。