

[E1] 遭遇チャート 2d6を振る

サイの目	移送	シナ海(浅海)	日本近海	インドシナ	ジャワ海	サイの目
2	航空機	航空機	機雷原	航空機	軍艦	2
3	—	2艦船+護衛艦	航空機	—	—	3
4	—	艦船	軍艦	軍艦	—	4
5	—	—(SJ)	—(SJ)	—(SJ)	—(SJ)	5
6	—	—	2艦船+護衛艦*	—	艦船	6
7	—	—	—	艦船	—	7
8	—	2艦船+護衛艦*	艦船+護衛艦	護送船団	—	8
9	—	艦船	—	—	艦船+護衛艦	9
10	—	—	—	2艦船+護衛艦	護送船団	10
11	—	護送船団	護送船団	—	艦船+護衛艦	11
12	艦船 ¹	機雷原 ¹	主要艦 ¹	航空機 ¹	航空機 ¹	12

サイの目	マリアナ諸島	マーシャル諸島	ミッドウェイ	フィリピン諸島	ソロモン諸島	サイの目
2	軍艦	主要艦	主要艦	主要艦	主要艦	2
3	艦船	軍艦	軍艦	艦船	—	3
4	—	—	艦船+護衛艦	—	軍艦	4
5	—(SJ)	—(SJ)	—(SJ)	—(SJ)	—(SJ)	5
6	2艦船+護衛艦	2艦船+護衛艦	—	—	2艦船+護衛艦	6
7	艦船+護衛艦	—	—	艦船+護衛艦	—	7
8	—	護送船団	—	—	—	8
9	—	—	艦船+護衛艦	艦船+護衛艦	艦船+護衛艦	9
10	—	—	—	護送船団	—	10
11	護送船団	艦船	軍艦	—	—	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	追加戦闘ラウンド	特殊任務
2以下	護衛艦	航空機
3	航空機	航空機
4	—	航空機
5	—	—
6	—	—
7	—	—
8	—	—
9	—	—
10	—	—
11	—	—
12	—	— ¹

追加戦闘ラウンド のサイの目修正

+1	1941～1942年
—	1943年+ (なし)

[A5] 機雷原 2d6を振る

サイの目	結果
2～5	機雷で潜水艦喪失
6+	無事通過

古参乗組員 +1
エリート乗組員 +2

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)
1～4=小型船 5～6=大型船 二1 1945年のサイの目に

結果の説明:

— = 遭遇なし。次の航海ボックスに進む。
— (SJ) = もしもSJレーダーが存在し機能すると振り直し。2回目に(SJ)が振られたら、遭遇なしとして扱う。
航空機 = 航空機遭遇の解決と対空砲に進む。
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3回サイを振る。護送船団は護衛艦を伴う。
艦船 = 艦船サイズと名称を振る。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。
機雷原 = 潜水艦の生存確認のため [A5] 表で振る。
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。
軍艦 = 軍艦名称についてサイを振る。艦船は護衛下と見なされ、その速度のために追尾できない。

注釈:

(1) 哨戒中最初の修正前の「12」の目は、ランダム・イベントの結果となる。遭遇結果を無視し、ランダム・イベント [RI] についてサイを振る。
* = は、1945年に遭遇なしとして扱う。
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せず、当該哨戒で一度のみ起きる。その代わりに、表の通常の遭遇結果を適用する。