

[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	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＝副長、3. 機関長、4～6＝三等航海士。潜水艦ディスプレイ・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	座礁したぞ！ [Run Aground!] ボートは、島の間を通過中、海図にない暗礁に乗り上げる。3×船体損傷を受ける。もしもこれでボートが沈没したら、代わりに自沈する。この場合、自沈のサイを振る。	
4	ウルトラ情報による迎撃 [Ultra Intercept] 重要目標のウルトラ情報があなたにもたらされる。この航海ボックスについて、主要艦遭遇のサイを振る。	
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。潜水艦ディスプレイ・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	虫垂炎 [Appendicitis] ある乗組員が緊急手術を必要とする。1d6を振る。: 1～3＝成功し、衛生兵は熟練になる（もしもまだであれば）。4～5＝患者は生き延びる。6＝患者は死亡し、衛生兵の熟練マーカーを取り去る（もしも存在すると）。	
7	「幸運の兎の足」 [“Lucky Rabbit’s Foot”] おそらく兎はそれほど幸運ではなく、「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。振り直しの決断は、他のサイ振りが行われる前に直ちに行わなければならない。幸運を消費する。潜水艦ディスプレイ・マット上（ランダム・イベント・ボックス）に「Lucky Rabbit’s Foot」マーカーを置く。	
8	基地の変更 [Rebased] あなたは、基地の変更を命じられた。この哨戒の終了時、潜水艦ディスプレイ・マットの最上部に、他の基地マーカーを置く（もしも現在オーストラリアを基地にしていると、あなたは真珠湾への基地変更を命じられる。逆もまた同様）。	
9	大波が艦尾を打つ [“Pooped”] あなたのボートは大波に翻弄され、ハッチから大量の海水が流れ込み、沈没しかける。SDとSJシステムは損傷し、修理のためにサイを振る。1×乗組員死傷について振る。	
10	捕虜運搬船を撃沈 [POW Ship Sunk] あなたは、10,500トンの勝鬨丸を撃沈する（哨戒の成功）。トン数を記録し、73名の生存者を救助し、直ちに基地へ向かう。もしもあなたが魚雷を切らしているか、又は勝鬨丸がすでに沈んでいたら、「遭遇なし」として扱う。	
11	乗組員の疾病 [Crew Illness] 乗組員の大部分が不衛生な食事と水によって食中毒にかかる。哨戒の残りについて、全ての「命中させる」サイ振りに+1が行われる。これには、魚雷、甲板砲、対空砲を含む。	
12	「軍法会議」 [“Trial by Courts-Martial”] あなたのボートは、偶発的に禁じられた病院船を撃沈する（潜水艦司令部から警告が与えられていたのかは不明）。直ちに帰還する。あなたは懲戒状を受け取り、艦船の撃沈や特殊任務の完了にかかわらず、哨戒は「失敗」としてカウントする（もしもあれば、哨戒の撃沈トン数は、経歴にカウントする）。もしも魚雷が切れていた（又は雷撃できなかった）、遭遇なしとして扱う。	

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、遭遇チャートが無視し、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。ランダム・イベントは、特殊任務哨戒中に任務航海ボックス内で起こり得ない（7.4.8）。

[E9]狼群チャート 1d6を振る

サイの目 結果

1	護衛艦はどこかで忙殺、探知は－1
2	護送船団は散開。プレイヤーは護送船団の代わりに単一非護衛下艦船を獲得。
3～5	位置報告が入電。昼間／夜間を変更可、追尾可。
6	護衛艦はあなたの潜水艦に焦点。探知+1

機能不全無線機を持つ潜水艦は、狼群に合流できない。

[E10]自沈 2d6を振る

戦闘で全浸水ボックスが満たされた。:

サイの目 結果

2～11	自沈。乗組員は捕えられて捕虜になる。
12	失敗。潜水艦は日本軍によって捕獲される。
+1	もしも艦長がSW又はKIAであると

もしも戦闘後に全ディーゼル機関が機能不全であると、自動的に自沈のサイを振る（+4 無線機が機能不全）:

2～9	救助	10～12	乗組員は海上で喪失
-----	----	-------	-----------