

[S1] 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		各魚雷と／又は甲板砲の射撃について一度サイを振る。
−1	夜間浮上雷撃	(1) 2回目の発射は、夜間浮上攻撃としてのみ可。
−1	エリート乗組員	*=(選択) 12のサイの目で、2d6を振る。再び12であると、[S4]へ進み、旋回航走をチェックする。
+1	新米乗組員	命中結果: 魚雷は、不発の可能性 [S2] についてチェックしなければならない。修正前の2は致命的命中 (9.2.6)。
+1	軍艦／護衛艦、高速主要艦	
+1	副長が雷撃、全乗組員が重傷SW/KIA	
+1	2回目の魚雷発射 ¹	
+1	中距離でのMk18魚雷	
+2	遠距離でのMk18魚雷	
+2	三等航海士が雷撃	

[S2] 魚雷不発チャート 1d6を振る

	Mk14	Mk18	Mk27
41年12月～42年7月	1～4		
42年8月～43年8月	1～3		
43年9月～43年12月	1～2	1～2	
1944年	1	1	
1945年	1	1	1

注釈:
「命中」を獲得した各魚雷について一度振る。
もしも優良魚雷 [R1] を持つと、+1修正を適用する。

結果の説明:
魚雷不発のサイの目結果を示す。不発は目標艦船に何ら効果を持たず、損傷原因とならない。

[S3] 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

サイの目修正		
−2	6インチ甲板砲	−1 5インチ甲板砲
+1	3インチ甲板砲	

適切なコラムを使用して、各命中について一度サイを振る。

損傷は、下表に従って目標を沈めるために必要な損傷ポイントまで適用する。

沈没ポイント	艦船タイプ
5～7損傷	主要艦
4損傷	10,000＋トン
3損傷	5,001～9,999トン
2損傷	1,001～5,000トン
1損傷	1,000トン以下

損傷艦船は、自動的に追尾され得る。

[E2] 護衛艦探知チャート 2d6を振る

サイの目	結果
8以下*	非探知下
9～11	探知下
12以上	探知下 (+1攻撃DRM)

修正前の2「ピンゾロ」は、自動的に非探知下。*近距離(雷撃前)の探知は、10以上の目で起きる(下記の年修正のみ適用)

サイの目修正	
+1:	1943～44(雷撃前の近距離のみ修正)
−1	護衛艦が攻撃されて1命中を獲
+1	護衛艦が攻撃されてはずれ
+1	艦長が重傷(SW)
+1	燃料タンク損傷
+1	潜航舵故障
+1	主要艦、軍艦／護衛艦
+1	Mk14魚雷／昼間
+1	以前に探知下
+1	近距離(雷撃後)
+1	夜間浮上攻撃(42～43年+)
+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	耐压殻潜航

[E3] 護衛艦／航空攻撃チャート 2d6を振る

サイの目	護衛艦	航空機／護衛艦
	41～43/6	43/7+
2～3	効果なし	効果なし
4～6	1命中	1命中
7～8	2命中	2命中
9～10	2命中	3命中
11	3命中	4命中
12	4命中	5命中
13以上	5命中	沈没

サイの目修正	
+1	燃料タンク命中
+1	水中聴音器故障
+1	蓄電池損傷
+1/+2	電動機損傷(10.2.2)
+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

潜水艦が探知下だと一度振る。
命中は、潜水艦損傷チャート [E5] 上で振る数に相当する。

命中調整: 回避運動 [E7] と可変す護衛艦の質 [E6]

[E4] 潜水艦損傷チャート 1d6+1d6を振る(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	31	浸水
12	浸水	22	電動機2	32	小損傷
13	乗組員死傷	23	ディーゼル機関1	33	乗組員死傷×2
14	潜望鏡	24	対空砲	34	乗組員死傷
15	潜航舵	25	ディーゼル機関2	35	船体
16	電動機1	26	ディーゼル機関3	36	甲板砲
				41	船体
				42	無線機
				43	SJレーダー
				44	浸水
				45	船体
				46	ディーゼル機関4
				51	浸水
				52	対空砲
				53	SDレーダー
				54	浸水×2
				55	電動機3
				56	電動機4
				61	水中聴音器
				62	後部魚雷扉
				63	前部魚雷偶数
				64	前部魚雷奇数
				65	船体×2
				66	燃料タンク

結果の説明
適用できない損傷結果は、無視される(例: 1941年の「SJレーダー」命中)。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)。
損傷結果の完全な説明については、潜水艦の損傷と修理表 [E5] を参照。