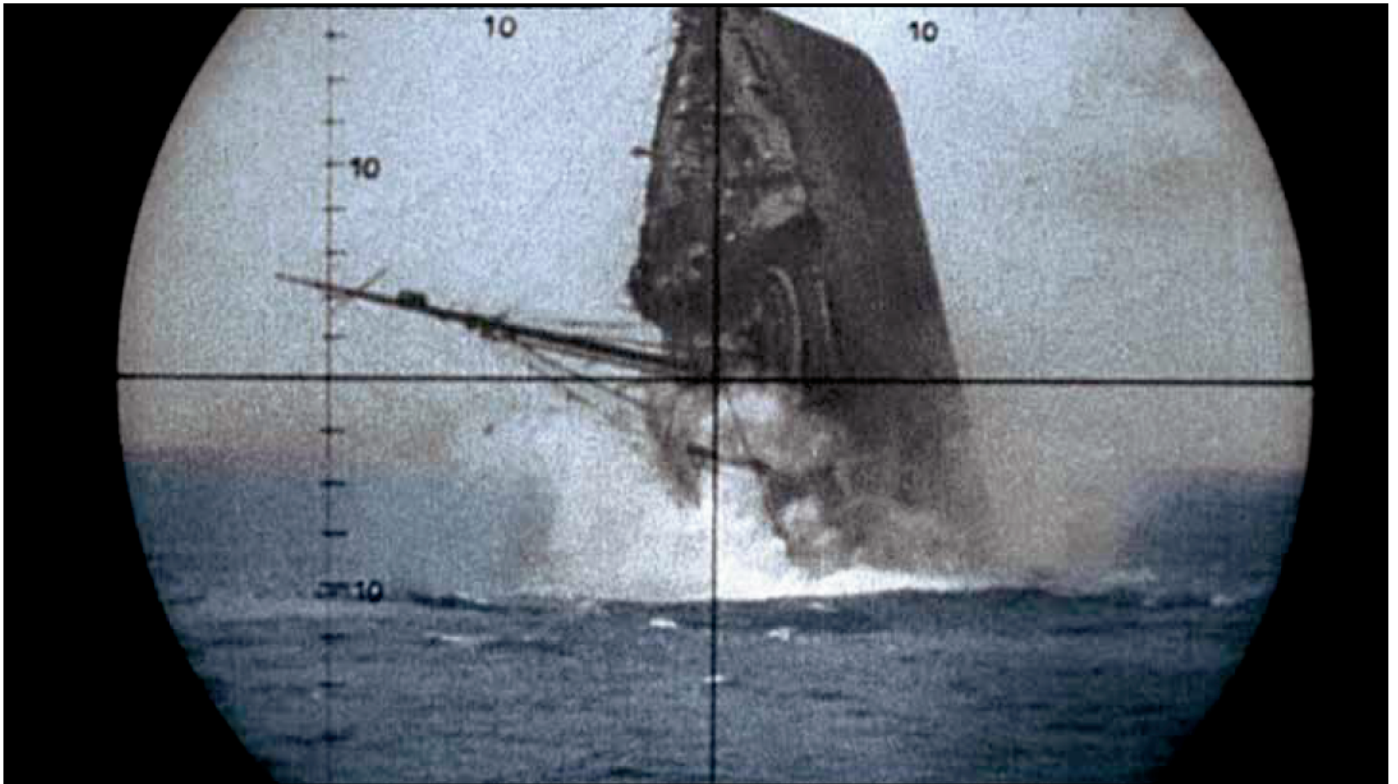


Beneath the Med



RULES OF PLAY

日本語解説書

目次 [TABLE OF CONTENTS]

[1.0] はじめに	2	[8.0] 再割当て	19
[2.0] ゲームのプレイ方法	2	[9.0] ランダム・イベント	20
[3.0] ゲームの備品	3	[10.0] 複数プレイヤー&トーナメント	20
[4.0] ゲームのセットアップ	5	[11.0] 選択ルール	20
[5.0] ゲームの勝利方法	7	デザイナーの注釈	23
[6.0] プレイのシークエンス	8	選択された推奨図書	23
[7.0] 戦闘	11	索引	24

[1.0] Introduction はじめに

WW2に参戦したとき、イタリア海軍は115隻のボートを持つ世界第二位の潜水艦隊を保有しており、これはロシアに次ぐものだった。巨大な艦隊であるにもかかわらず、イタリア軍は設計と魚雷発射制御の技術に重要な問題を抱えており、その有効性は限られていた。それでもドイツ軍は彼らの支援を大いに歓迎し、実際に多数のイタリア軍ボートがフランスのボルドーに基地を置いて大西洋の戦闘に従事した。地中海では、イタリア軍は特にそのS.L.C 人間魚雷でイギリス軍に深刻な損害を与える一方、自らも重大な損害を被った。ただし、イタリア軍ボートは、様々な理由のためにその本来の潜在能力を発揮できず、乗組員の勇敢さはその中に含まれない。戦争中、イタリア軍潜水艦の50%が戦闘で失われた。

*Beneath the Med*は、あなたをWWIIイタリア潜水艦のいくつかの形式の1つを指揮下に置く、戦術レベルのゲームです。あなたの任務は、できるだけ多くの連合国船舶及び主要な艦船を撃破し...しかも生還することです。プレイヤー諸氏は、1940~1943 年全体を通して生き残るのが非常に困難であることが分かるでしょう。前線での役割を果たして生き残れば、あなたは戦争の残りについてレジアー・マリナーの訓練機関へ配属されます。望むのであれば、プレイヤーはより進化した型の潜水艦で開始できますが(例えば、アッチアイオ級は、4/42 に哨戒を開始するために使用可能となります)、容易に勝利を獲得できる初期の数か月間を持たないことになります。プレイヤー諸氏は、いくつかの状況下で新型潜水艦を再割当てされ得ますが、基本的にゲームの終了又は沈没するまで同じボート内に留まります。*The Hunters* 又は *Silent Victory* に馴染んだプレイヤー諸氏は、ゲーム・システムに多くの類似性を見出しますが、大量のトン数を勝ち取る能力への期待は限定されます。*Beneath the Med*は、イタリア軍潜水艦が魚雷発射制御と急速潜航時間に技術的な問題を抱えていたことを再現します。プレイヤー諸氏は、大きなスコアを達成するのではなく、生き残ることこそが幸運です。

ルールは、それぞれ大項目、副次項目に区分されます。他のルールを参照する際には、(カッコ)を使用します。例えば、「もしも燃料タンクの修理に失敗したら、潜水艦は哨戒から帰還しなければなりません (7.6.1)。」は、このルールが [7.6.1] 項に関係することを意味しています。このゲームのルールは、一読して容易に理解できること、後から容易に参照できるように構成されています。

もしもヒストリカル・ゲームに不慣れでも、慌てないように！ まずは、いずれかの潜水艦ディスプレイ・マット、潜水艦戦闘マット、競技用コマを見て、ルールを素早く通して読むことです。それらを記憶しようとしてはなりません。プレイのためのセット・アップ情報に従い、次にプレイの一般的な過程を述べる項目 [2.0] を読むことです。項目 [4.0] は、開始するための枠組みを提供します。疑問が生じたら、単にルールに戻って参照します。数分間のプレイ後に、あなたはゲームのメカニズムに馴染んだことに気づくでしょう。

以下から選ぶ複数の選択肢で、オンラインのゲーム・サポートが使用可能です。

Web 上で私たちが訪問してください。:

<https://www.gmtgames.com/p-697-beneath-the-med.aspx>
(GMT product page)

<https://boardgamegeek.com/boardgame/255456/beneath-med>
(BoardGameGeek product page)

Email で接触してください: gmtoffice@gmtgames.com

総合お客さまサービスとゲーム・パーツのサポートは、GMT Games によって提供されます (3.7 を参照)。

注釈: ルールを通して、あなたはこのような多数の「注釈」ボックスを目にすることになります。タンのボックスは歴史的注釈、青のボックスはデザイナーの注釈を含み、薄青のボックスはゲームの注釈です。

ゲームのプレイ方法

[2.0] How to Play the Game

ゲームの目的 [Object of the Game]

ゲームの目的は、イタリア軍潜水艦長として数多くの哨戒を実施し、敵艦船を沈めることです。各哨戒の成功度は、撃沈艦船のトン数又は完了した特殊任務に反映され、昇進と乗組員の向上—さらには待望の武功黄金記章 (the “Medaglia d’oro al Valor Militare”) 又はサヴォイア軍事勲章と叙勲の結果をもたらします。あなたの潜水艦と乗組員は、各哨戒がより危険度を増すに連れ、容赦のないリスクに直面することになります。究極の成功は、経歴の過程で実施する哨戒における決断にかかっています。

一般的な勝利レベルは、ゲーム終了時の撃沈トン数を基準に判定されます (あなたが戦死すると、それは死後の名声にもなります)。

プレイを促進するために使用される重要なゲーム内容物は、各哨戒任務についてあなたの潜水艦と乗組員を管理するための潜水艦ディスプレイ・マット、艦船との遭遇を解決するための潜水艦戦闘マット、各哨戒の活動と成功度を管理する哨戒ログ・シートです。ゲーム機能を解決するために使用される、様々なプレイヤー補助カードがあります。

概観 [General Overview]

一般的に、プレイは数多くの哨戒任務実施の繰り返しで、無事港湾へ戻るまで、海上における遭遇戦を解決します。各哨戒の完了時に、ログ・シートを調べて達成した成功度を評価し、艦長としてのあなたの自身の昇進/叙勲又は可能な乗組員向上の結果となります。哨戒任務の合間に、あなたの潜水艦は受けた損傷に応じて一か月〜数か月間整備することになります。次の哨戒を実施できるようになる前に、あなた自身の負傷を治癒する必要があるかもしれません。

哨戒の実施 [Conducting Patrols]

潜水艦ディスプレイ・マットは、あなたの潜水艦と乗組員、兵装を含めた全般的な状態を表示します。哨戒を実施しているときに、あなたの潜水艦は哨戒任務記録欄 [the assigned Patrol Track] 上の各航海ボックス [Travel Box] を通して進み、進入した各航海ボックス内で遭遇、ランダム・イベントの可能性をチェックします。選択的に、あなたの潜水艦が現在割当てられた場所に依存して、大西洋又は地中海哨戒マップ上のどちらかに沿って、潜水艦マーカーを移動させることができます。両方法はゲームに関して同じですが、マップの使用は哨戒が発生している場所の視覚的情報として推奨します。

典型的な遭遇には、艦船遭遇又は航空機遭遇が含まれます。艦船遭遇は、敵艦船が護衛下にあるかどうかで区別されます。護衛下の艦船と遭遇しているときは、あなたの潜水艦が探知されて反復爆雷攻撃を受けるかも知れない重要な役割を演じます。各艦船遭遇について、あなたは戦闘に従事するかどうか、昼間に実行するのか、浮上戦闘又は水中戦闘を実施するのか、目標艦船と交戦する距離、魚雷発射の時期を決定します。あなたは、戦闘中に交戦する全ての艦船について、ログ・シート上でこれらに与えた損害又は沈没を注記します。非護衛下艦船に対して水上遭遇戦を実施しているときは、甲板砲も使用できます。

戦闘を実施する際は、魚雷（不発でない限り）と／又は甲板砲の射撃で目標艦船に対して与えた損害の総量についてサイを振ることになります。非護衛下艦船は比較的容易な目標ですが、もしも速やかに沈めないと、止めを刺すために追加の戦闘ラウンドを試みているときに護衛艦が出現する危険があります。

護衛下の艦船に対する遭遇戦は、通常は護送船団と遭遇しているときで、近距離で戦闘に従事する際は、特に危険に満ちたリスクを持ちます（この場合、護衛艦はあなたが魚雷を斉射できる前に探知を試みることができます）。護衛艦は、あなたの潜水艦を探知する機会を持ち、いったん探知されたら、あなたの潜水艦は更なる探知から脱出できるようになるまで、反復爆雷攻撃下に置かれ得ます。あなたは、護衛艦を振り切るために、船体殻耐圧深度を超過する潜航さえ試みることができます。攻撃下に護衛艦の探知から離脱する試みの最中に、乗組員の負傷を含む損傷結果を受けると、大きな危機に直面します。

いったん護衛艦の探知から離脱したら、損傷した機械装置の修理を試みます。機能不全機械装置の修理に失敗したら、哨戒を中止して帰還する原因となる可能性があります。いったん護衛下の艦船に対する戦闘従事が終了したら、あなたは自動的に損傷状態のいずれかの艦船を追尾するか、又は護送船団全体との戦闘に再従事する選択枝を持ちます。

航空機遭遇は、あなたの潜水艦を直ちに危険に晒し、切迫した攻撃を避けるために急速潜航を試みます。航空攻撃が成功したら、敵機に損傷を与えるか撃墜することを期待して、対空砲（群）を操作することになります。航空機に損傷を与えるか撃墜することに失敗すると、追加の航空攻撃を受けるか、又はあなたを撃沈するために護衛艦が到着する危険を被ることになります。

潜水艦の整備 [Submarine Refit]

いったんあなたの潜水艦が基地に戻ることで哨戒任務を完了すると（哨戒記録欄上の最後の航海ボックスで遭遇の可能性をチェックした後）、整備を行います。整備期間は、修理を要求される船体損傷と機能不全機械装置の範囲にかかってきます。それに加えて、潜水艦艦長の回復が遅延の結果になり得ます。新型潜水艦を割り当てられるか、又は乗組員の一部を失う可能性があります（負傷から回復するには、さらに時間を要します）。整備中に、乗組員の向上又は叙勲を含む艦長昇進の結果となり得る、あなたの哨戒に関する成功度を評価することもできます。整備に続き、あなたの潜水艦が次の哨戒任務を開始する前に、全ての機械装置が機能し、完全兵装状態で全乗組員が揃います。

ゲームの終了 [End Game]

いったん 1943 年 8 月までの全ての哨戒任務が実施されたら、ゲームは終了します。もしも艦長としてのあなたが戦死又は捕虜になるか、あるいはあなたの潜水艦が撃沈、自沈、捕獲されると、ゲームは直ちに終了します。あなたは最後の哨戒まで生き残るかどうかで（1943 年 8 月の後に終了）、達成した勝利レベルを判定するために撃沈した艦船のトン数を計算します。一般的に、全経歴を記録するために、あなたは撃沈した全ての艦船（いかなる主要艦も含む）、最終階級、獲得した叙勲を注記することを望むでしょう。もちろん、もしもあなたが自艦と共に海の底に沈んでしまったら、栄誉や成果は死後に認識されます。

[3.0] Game Equipment ゲームの備品

[3.1] 潜水艦ディスプレイ・マット [Submarine Display Mat]

12 枚の潜水艦ディスプレイ・マットが用意され、それぞれ使用可能な各イタリヤ軍潜水艦のタイプに相当します。名称付の哨戒記録欄に沿って、あなたの哨戒の進捗を記録するための個別の航海ボックスを含みます。このマットは、あなたの乗組員と機械装置の状態、自由に操れる使用可能な兵装を記録する手助けをします。プレイに選択した潜水艦タイプに一致する、適切なディスプレイ・マットを選択します。このマットは、ゲーム・プレイと哨戒任務を実施しているときに最も重要なものです。このマットの使用方法については、適切なルール項目で説明されます。

[3.2] 潜水艦戦闘マット [Submarine Combat Mat]

潜水艦戦闘マット [B7] は、艦船目標に対する戦闘を解決するために使用され、一般的に、プレイ中にあなたの潜水艦ディスプレイ・マットの傍に置かれます。このマットの使用方法については、適切なルール項目内で説明されます。

[3.3] 競技用コマ [The Playing Pieces]

*Beneath the Med*は、競技用コマ（普通は「カウンター」と呼ばれます）の2枚の型抜きシートを含みます。これらの競技用コマはマーカーと呼ばれ、あなたの潜水艦と乗組員の状態を管理するため、又は戦闘を解決しているときに潜水艦戦闘マットに置かれます。マーカーは、個々の艦船、航空機、乗組員メンバー、個々の魚雷、砲弾、ランダム・イベント、乗組員と機械装置の状態について用意されています。

注釈：追加のマーカー（例えば、追加の魚雷マーカー）は、欠損した際のスペアです。

[3.3.1] マーカーの読み方 [How to Read the Markers]

*Beneath the Med*のカウンター内容物は、あなたの潜水艦の状態を管理するためと、交戦を解決するためのマーカーを提供します。これらのマーカーには、プレイを容易にするための、サイの目修正のような情報が含まれます。各マーカー・タイプは、下記で説明されます。

[3.3.2] ゲーム・マーカー [Game Markers]

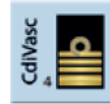
潜水艦 [Submarine]



潜水艦マーカーは、あなたが選択したタイプに一致させ、あなたの哨戒任務の進捗を管理するために、潜水艦ディスプレイ・マット上に置かれます。

一致するタイプと開始時期を列記した、各 12 枚の潜水艦マーカーがあります。司令塔が改装された後、裏面は同じ潜水艦の「改装後」状態です。

士官階級 [Officer Rank]



4枚の番号付の士官階級マーカーは、あなたの潜水艦艦長としての昇進レベルを管理するために用意されています（最低の1から最高の4まで）。

勲章&叙勲 [Medal & Rewards]



「Medaglia d'oro al Valor Militare」（武功黄金記章）は、あなたの成功経歴を基に、他の可能な勲章と共に授けられ得ます。いくつかの勲章と叙勲は、ゲームに特典を提供します。

乗組員の質 [Crew Quality]



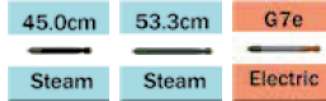
乗組員の質は、あなたの乗組員の経験と行動力に一致します。あなたの乗組員は、「訓練済」[“Trained”] レベルで開始します。これは「新米」[“Green”] に落ちる可能性があります。より期待できるのは「古参」[“Veteran”] 次いで「エリート」[“Elite”] へ上ることです。

ランダム・イベント [Random Event]



大部分のランダム・イベントは、直ちに解決されますが、いくつかはプレイ中の後の方で使われる可能性があります。これらのマーカーは使用されるまで潜水艦ディスプレイ・マット上に置かれます。

兵装 [Armaments]



魚雷マーカーは、型式毎に個々の魚雷をあらわします。：W200 (45cm) と W270 (53.3cm) は蒸気式、又は G7e は電池式です。



砲弾マーカーは、各甲板砲が使用可能な砲弾数を管理します。特殊任務のための機雷、S.L.C、強襲艇、コマンド・チームの追加マーカーを

含みます。

損傷 [Damage]



船体損傷、浸水水位、機関や他の機械装置に起こり得る損傷を管理するためのマーカーが用意されています。これらのマーカーは、

損傷が起きるときにのみ、あなたの潜水艦ディスプレイ・マット上に置かれます。

乗組員の状態 [Crew Status]



乗組員状態マーカーは、重傷や戦死の結果を管理するために用意されています。特殊技能乗組員メンバーは、プレイ中に一定の特典を提供する「熟練」[“Experte”] レベル (7.7) にも上り得ます。

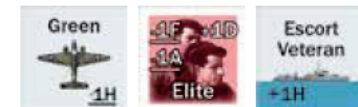
戦闘マット・マーカー [Combat Mat Markers]



遭遇戦を解決するとき、潜水艦戦闘マット [B7] のためのマーカーが用意されます。これらのマーカーには、昼間/夜間

[Day/Night]、交戦距離 [range of engagement]、目標艦船のタイプ [type of ships targeted]、護衛艦と航空機の質 [Escort and Aircraft Quality] についてのマーカーを含みます。魚雷と砲弾マーカーは、戦闘を解決している際に、あなたの潜水艦マットから戦闘マットへ移すことに注意してください。

備忘マーカー [Mnemonic Aid for Markers]



プレイを促進するため、何枚かのマーカーは備忘として1つ以上のサイの目修正を表示します。下記で各修正のタイプについて述べます。

これらの修正は、関係するチャートと表上に列記されます。：

DRM	説明
A	攻撃 [Attack]: 潜水艦が魚雷／甲板砲の射撃を実施しているときの修正 [B1]
D	探知 [Detection]: 護衛艦探知の修正 [B3] 又は急速潜航 [Dive]: 航空機遭遇回避の修正 [A4]
F	対空攻撃: 対空砲攻撃対航空機についての修正 [A2]
H	命中 [Hit]: 護衛艦／航空機の攻撃を解決しているときの追加命中 [B4]
R	修理 [Repairs]: 修理のためのサイの目修正 [B8]

[3.4] チャートと表 [Charts and Tables]

ゲーム・プレイを促進し、ゲーム機能を解決するために、5枚の両面プレイヤー補助カードが用意されています。これらのチャートとディスプレイの使用法は、適切なルール項目で説明されます。特定のチャートと表は、そのID [四角カッコ] で区分されます。

サイ振りが要求されるときに、各表は必要なサイ振りの組合せを明記します。いくつかの場合には、各サイ振りが異なる位の数値をあらわすこともあります。このような場合には、色付のサイコロを使用して見分けます。例えば、「1d10+1d10」のサイ振りについては、最初のd10は10の位で、2番目のd10は1の位をあらわします。「00」は「100」として扱い、「0」ではありません。

[3.5] 哨戒ログ・シート [The Patrol Log Sheet]

哨戒ログ・シートは、個々の哨戒任務、艦船の損傷、沈没、各哨戒に続く整備期間に沿って、各ゲーム活動、あなたの潜水艦タイプ、ID、艦長 (Cmdt) 名を記録するために使用されます。必要に応じてこれらのシートを複写できます。

[3.6] ゲーム・スケール [Game Scale]

潜水艦ディスプレイ・マット上の各航海ボックスは、4～6日間の哨戒をあらわします。一般乗組員ボックスは、艦上の計約50～70名の乗組員をあらわします。選択マーカーは、個別の艦船、航空機、特定乗組員メンバー、個々の魚雷、砲弾をあらわします。

[3.7] 付属品目録 [Parts Inventory]

Beneath the Med の完全なゲームは、以下の内容物を含みます。:

- ・2枚のフルカラー・カウンター・シート
- ・デザイナーズ・ノートを持つ1冊のルール小冊子 (このマニュアル)
- ・5枚の両面プレイヤー補助カード (A1a/A1b、B1-B6/B8、A3/B10、T1-T2/T3-T4、T5/D1-D5)
- ・1枚の片面プレイヤー補助カード (A5 艦長と乗組員の状態)
- ・1冊の両面哨戒ログ・シート
- ・6枚の両面潜水艦ディスプレイ・マット (合計12隻潜水艦)
- ・1枚の両面哨戒マップ (大西洋と地中海)
- ・1枚の潜水艦戦闘マップ (B7 攻撃マップ)
- ・3つの六面体、1つの二十面体、2つの十面体サイコロ

もしもこれらの内容物が不足するか破損していたら、下記の販売元に連絡してください。:

GMT Games LLC, PO Box 1308, Hanford, CA93232, USA.

Phone: 800-523-6111 (US and Canada), 559-583-1236

FAX: 559-582-7775

E-Mail: gmtooffice@gmtgames.com

ゲーム用語 [Game Terms]

頭字語「drm」は、「サイの目修正」又は「複数サイの目修正」を意味します。これはサイ又は複数サイの目を、上下方に調整することです。

「1d6」は、1つの六面体サイを意味します。「2d6」は、2つの六面体サイコロを意味します。「1d10」は、1つの十面体サイを意味する等です。あなたは、しばしば本文で「1d6を振る」又は「2d6を振る」と述べるのを見ることになります。

「航海ボックス」[Travel Box] は、あなたの潜水艦が哨戒を実施している間に「航海する」マップ又は潜水艦ディスプレイ上のいずれかのボックスです。航海ボックスには、いくつかのカテゴリが存在します。これらは、移送ボックス、任務ボックス、ジブラルタル航海ボックス、ビスケー湾移送ボックスです。それにもかかわらず、これらは全て航海ボックスです。

[4.0] Game Setup ゲームのセットアップ

ルールの概要

ゲームのセットアップには、潜水艦タイプの選択、ログ・シートの準備、最初の哨戒を実施する前に初期マーカーを一致するディスプレイ・マットに置くことを含みます。敵艦船との遭遇戦を解決しているときに関係する、潜水艦戦闘マップ [B7] セットも脇に持ちます。

[4.1] 潜水艦型式の選択 [Submarine Model Selection]

12の潜水艦タイプから指揮を望む1つを選択し、一致するディスプレイ・マットを正面に置くことで開始します。1つの潜水艦タイプのみを選択します。開始時期 (4.2) を参照し、異なる開始時期にどの潜水艦タイプが使用可能かを調べます。開始時期が早ければより多くの哨戒が認められますが、後期の開始時期ではアッチアイーオ級とフルット級潜水艦が使用可能です。ゲーム・プレイは、哨戒における複数潜水艦の指揮をシミュレートするのではなく、単艦潜水艦の艦長になることから成ります。

注釈: あなたは、アッチアイーオ (ときにはブラチノ級と呼ばれました) のような、より進化した潜水艦型式で開始できますが、1942年4月になるまで使用可能にならず、それは戦争の早い時期の数ヶ月間は、容易に撃沈戦果を挙げられないことを意味します。

[4.2] 開始時期 [Start Date]

[4.2.1] あなたがアッチアイーオ級又はフルット級を選択しない限り、最初の哨戒は1940年6月になります。

タイプ	使用可能時期
アッチアイオ級	1942 年 4 月
フルット級	1943 年 1 月
他の全ての級	1940 年 6 月

[4.2.2] いくつかの状況下で、あなたはより新しい型式の潜水艦を再割り当てされるか又は選択できるかも知れませんが、一般的にあなたはゲームが終了するまで、又は沈没するまで同じボートの艦長に留まります。

[4.3] 哨戒ログ・シートの準備 [Prepare Patrol Log Sheet]

[4.3.1] 情報に続き、ログ・シートのヘッダーにあなたの潜水艦の経歴を記録する準備をします。

潜水艦クラス [Submarine Class]：これは、あなたが選択した潜水艦のタイプです。

名称 [Name]：これは、ボートの名称です。あなたは、自艦に望むいかなる名称も選択できます。

Cmdt：これは、潜水艦の艦長としてあなたが選択する名前です。

注釈：ボート名と艦長名は、あなたの経歴や逸話を創作し、ゲーム例会やアフター・アクション・レポートを高めるため以外に、ゲームへのインパクトはありません。**選択**：歴史的な潜水艦名については、11.7 を参照してください。

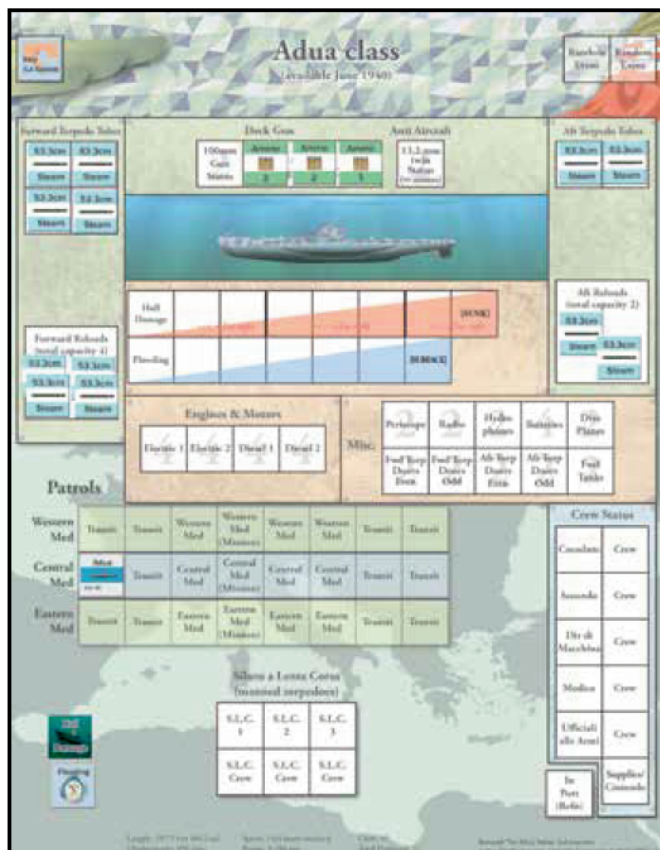
[4.3.2] ログ・シートは、各哨戒についての情報保存のために使用され、目標艦船が損傷又は沈没したのかを含め、あなたの勝利レベルの判定を手助けします (5.2)。

[4.4] 潜水艦ディスプレイ・マットのセット・アップ [Submarine Display Mat Setup]

[4.4.1] 選択した潜水艦タイプに一致する潜水艦ディスプレイ・マットを正面に置きます。哨戒実施中にあなたのボートと乗組員の状態を記録するため、このディスプレイを継続的に参照することになります。

[4.4.2] 最初に、あなたの潜水艦ディスプレイ・マット上に以下のマーカーを置きます。：

1. 港湾基地ボックス内に、ラ・スペツィア [La Spezia] 又は BETASOM 港湾マーカーのどちらかを置きます。これが、あなたの開始時港湾です。
2. 乗組員練度 [Crew Quality] ボックス内に訓練済乗組員練度 [Trained Crew Quality] マーカーを置きます。これは、あなたの乗組員の開始時の練度です。
3. 船体損傷 [Hull Damage] と浸水 [Flooding] マーカーを、必要に応じて容易に取れる場所に置きます。
4. あなたの潜水艦マーカーを港湾 (整備) [In Port (Refit)] ボックス内に置きます。割当てられた哨戒に依存して (例えば、中央地中海)、適切な哨戒任務開始移送ボックスへ移します。
5. ディスプレイ・マットの兵装 [armaments] セクション内に、適切な魚雷 [Torpedo] と甲板砲弾 [Deck Gun Ammo] マーカーを置きます (4.5 と 4.6)。例えば、アデュアは甲板砲を搭載していますが、甲板上に S.L.Cs はありません。



哨戒の準備ができたアデュア級潜水艦の例

[4.5] 魚雷の搭載 [Torpedo Load]

歴史的注釈：イタリア軍潜水艦は、通常は蒸気魚雷のみを搭載しました。これらは 21 インチ発射管用の W270 とカーニ級のための 18 インチ発射管用の W200 です (それぞれ 53.3cm と 45cm)。戦争後半に、ドイツからの G7e (電池式) 魚雷が限定的に使用可能となりました。

蒸気式は僅かばかり速く、それ故僅かばかり正確でした。電池式は低速で、それ故長射程では僅かに命中性が劣りましたが、護衛艦を潜水艦へと導く蒸気の航跡を残しませんでした。これは、護衛艦による探知の可能性を減少させるため、昼間の使用に有効でした。

手順

1. ディスプレイ・マットのヘッダー内の初期魚雷搭載情報 (勲章& 叙勲 [Medal & Rewards] ボックスの脇) を調べます。
2. 合計魚雷搭載数に一致する魚雷マーカーの合計数を選択します。
3. 1942 年に開始して、4 本の 53.3cm 魚雷と G7e 魚雷マーカーとの交換を試みることができますが、これは限定された使用可能性のため 1d6 で「1」を振るときにのみ発生します。

例：1942 年です。マルコーニ級は、合計 16 本の魚雷を搭載します。これらは全て W270 53.3cm 魚雷です。もしもプレイヤーが望み、しかも積載中に幸運にも「1」を振ると、12 本の W270

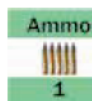
と4本のG7e電池式で哨戒を開始できます。電池式は、前部又は後部のどちらかに装填でき、又は再装填できます。カーニ級は、決して電池式を搭載できません。これは18インチ(45cm)魚雷発射管を持ちました。

4. 個々の魚雷マーカ―を数字付の前部と後部の発射管 [Tube] ボックス内に置きます。ボックス毎に、1つの魚雷マーカ―のみを置くことができます。
5. 残っている魚雷マーカ―を前部と後部の再装填 [Reloads] ボックス内に置きます。再装填ボックスの合計許容量と、魚雷マーカ―の数が許容値と一致することに注意してください。
6. 魚雷搭載数の合計は、常にボートの許容量と一致します。例外：補給任務 (6.7.1)、機雷敷設特殊任務 (6.7.2)、コマンドの便乗 (6.7.3)。
7. 魚雷は、いったん搭載されてディスプレイ・マット上に置かれたら、決して前部と後部の間で交換できません。再装填のみが可能です (下記を参照)。
8. 戦闘中に、いったん魚雷が前部／後部発射管から発射されたら、現在の戦闘が完了したときにその発射管を再装填できます。前部魚雷発射管は、前部再装填ボックス内の魚雷で再装填されます。同様に、後部魚雷発射管は、後部再装填ボックス内の魚雷で再装填されます。
9. 再装填は、もしも一致する再装填ボックス内に魚雷マーカ―が残っている場合にのみ可能です。いったん当該区画の再装填ボックスが消費されたら、哨戒中に再装填することは不可能です。

歴史的注釈：イタリアは、フェーメとナポリに2つの主要な工場を有し、多くの異なる名称の魚雷を製造していました。ゲームのW270の正確な名称は、W270/533.7x7.2-a21”白弾頭仕様でした。W200はW200/450x5.75の略で、アミラルリオ・カーニ級で使用された18インチ魚雷です。ゲーム・プレイのし易さのため、フェーメの名称を使用しました。

[4.6] 砲弾マーカ― [Ammo Markers]

[4.6.1] ディスプレイ・マットは、定められた容量まで甲板砲が使用可能な、砲弾数を管理するために使用されます。



[4.6.2] 最初に、列記された合計砲弾許容量に一致するポイント値の、十分な砲弾マーカ―を甲板砲の砲弾 [Ammo] ボックス内に置きます。

[4.6.3] 各砲弾マーカ―のポイント値は、砲撃戦闘の1砲弾ラウンドをあらわします。戦闘ラウンド毎に、2砲弾ポイント (又は砲弾ラウンド) まで消費できます。

[4.6.4] いくつかのクラスは、2門の甲板砲を持ちます。両方の砲で射撃することは要求されませんが、もしもそれを行うのであれば、射撃するとき毎に各砲について1砲弾ポイントを消費します。

[4.6.4] AA (対空) 砲は、無制限に弾薬が供給されるため (ゲームの目的においては)、砲弾マーカ―は使用しません。

注釈：AA 砲は、関連する砲弾ボックスを持たず、砲の状態のみがディスプレイ・マット上で管理されます。

[4.7] 基地 [Basing]

プレイヤー諸氏は、ゲームを通じて2つの基地の1つに本拠地を置くことになります。:

[4.7.1] イタリア [Italy]



1940年6月に開始する大部分のボートは、ここで始めるものと見なされます。イタリアの港湾は、複数の潜水艦基地のいずれかをあらわし、主要なそれはラ・スペツィアです。ゲーム・プレイにおいて、これらの基地は全て同じと見なされます。

[4.7.2] フランス [France]



大西洋で作戦を行ったイタリア軍潜水艦は、ボルドーに基地を置きました。この基地は、「BETASOM」として知られます。フランス国内に基地を置くため、プレイヤーは最初と最後の移送ボックス内の遭遇について、ビスケー湾として振ることを要求されます (通常の移送ボックスとして振る代わりに)。

[4.8] 大西洋と地中海のマップ

[Atlantic and Mediterranean Maps]

*Beneath the Med*には、2枚のマップが用意されています。—1枚は地中海作戦用で、1枚は大西洋作戦用です (BETASOM に基地を置くボートによって使用されます)。多くのゲームと異なり、*Beneath the Med*でのマップの使用は完全に選択です。哨戒に出かけるとき、潜水艦ディスプレイ上の航海ボックスから航海ボックスへ移動し、マップを使用しないことができます。ただし、これらは起こっていることの地理的感覚をよりもたすため、大部分のプレイヤーはゲームをプレイするための非常に小さな「面積」の必要を排して、これらを使用することになると見えています。マップ上の航海ボックスと潜水艦ディスプレイ・マット上の航海ボックスが同じであると認識することは重要で、プレイヤー諸氏は同時に両方ではなくどちらか1つを使用しなければなりません。

ゲームの勝利方法

[5.0] How to Win the Game

ルールの概要

ゲーム全体は、1943年8月までの多くの哨戒完遂から成ります。もしもあなたの潜水艦が沈没するか、又は艦長としてのあなたが戦死するか、又はあなたの潜水艦が自沈した後に捕虜になると、ゲームは早期に終わるかも知れません。

各哨戒の結果は、昇進と乗組員の向上 (又は逆にまずい行為のため乗組員の質低下) の結果となり、全般的な勝利レベルは沈めた艦船の合計トン数を基準に、ゲーム終了時に判定されます。

[5.1] ゲームの終了 [Ending the Game]

[5.1.1] ゲームは、あなたの最後の哨戒が完了又は1943年8月まで経過すると直ちに終了し、1943年8月の後に哨戒任務は実施しません。

[5.1.2] 整備期間を計算後、次の哨戒任務が 1943 年 8 月の後に決定されると、ゲームは終了します。

[5.1.3] 時期にかかわらず、艦長としてのあなたが戦死するか捕虜になると、ゲームは直ちに終了します。

[5.1.4] 一度ゲームが終了したら、勝利を判定できます。

[5.2] 勝利の判定 [Determining Victory]

[5.2.1] プレイの終了時にログ・シートを調べ、あなたの経歴中に沈めた艦船のトン数を合計します。

[5.2.2] 沈没した敵艦船のトン数を基準に、あなたの勝利レベルと潜水艦艦長としての実行成果が下記により判定できます。

敗北 [DEFEAT] : 0~9,999 (0~49,000) トンを撃沈又はあなたの潜水艦が自沈に失敗して捕獲されたら :

注釈 : あなたの潜水艦が自沈に失敗して捕獲された瞬間に、撃沈した艦船トン数にかかわらず、自動的に「敗北」の結果となります。

あなたの家族、もしも生き残っていたらあなた自身も、レジアー・マリーナの面汚しとして戦後の生涯を陸上で過ごします。もしもあなたの潜水艦が捕獲されたら、あなたは暗号書とその他の機密を連合軍の手に明け渡し、イタリアの戦争努力全体を阻害する可能性があります。

引き分け [DRAW] : 10,000~19,999 トンを撃沈 :

あなたはイタリアへの義務を果たし、栄誉を得ました。ただし、戦後の書物や映画になることは、おそらくなさそうです。

限定的勝利 [MARGINAL VICTORY] : 20,000~49,999 トンを撃沈 :

あなたは、潜水艦指揮官として、ある程度の成功を収めました。あなたの乗組員はあなたの能力を尊敬し、司令部は 1943 年にあなたを訓練機関に置きます。それは、正に連合国に降伏する時期です。

実質的勝利 [SUBSTANTIAL VICTORY] : 50,000~99,999 トンを撃沈 :

あなたは、レジアー・マリーナのトップ潜水艦エリートの一で、同僚、乗組員、司令官からの尊敬を獲得しています。あなたは、しばしば全国紙で紹介され、1943 年に小艦隊の指揮を託されます。

決定的勝利 [DECISIVE VICTORY] : 100,000+ トンを撃沈 :

あなたは海の破壊者で、全レジアー・マリーナの誇りです。あなたの伝説は、海軍エリートの頂点に押し上げ、プロパガンダで大いに紹介されます。同僚は、あなたの果敢な成功に驚愕します。戦後、あなたはトスカナの村でワイン造りをしながら平和な引退生活を送ります。

[5.2.3] KIA (戦死)

もしも艦長として戦死したら、それでも(死後の)勝利レベルを判定します。もしも捕虜になっても、同様に適用します。

プレイのシーケンス [6.0] Sequence of Play

ルールの概要

Beneath the Med は、多くの潜水艦哨戒を実施するため、不連続のプレイのシーケンスを厳守します。最も抽象的なレベルでは、シーケンスに哨戒実施の周辺と各哨戒終了時の整備を含みます。連続的に番号付けされた「ゲーム・ターン」はなく、ターンを基本とした別のシステムで、ゲーム・プレイは一か月間単位の時間経過に分割され、ログ・シートに反映されます。ゲームは、選択した潜水艦クラスが使用可能な時期に開始し(最初の哨戒任務)、哨戒は 43 年 8 月まで続きます。各哨戒は、完了するまでに一又は二か月間かかり、整備が完了するまでに要求される月数は、状況によって変化します(潜水艦の損傷と/又は乗組員死傷)。

以下のゲーム・プレイのあらましは、潜水艦が選択され、一致するディスプレイ・マットに全てのマーカーが置かれた後に開始します(4.0、ゲーム・セットアップ)。

[6.1] ゲーム・プレイのあらまし [GAME PLAY OUTLINE]

1. 哨戒任務の決定 [Determine Patrol Assignment]

- A. 地中海に割当てられていたら潜水艦哨戒任務表 [A1a] を、BETASOM に割当てられていたら [A1b] を調べます。
- B. ログ・シート(哨戒開始時期に一致する列)上で哨戒任務に入ります。2 か月間哨戒を持ついかなるボートについても、月列の下に直接「P」を置きます(6.2.2 を参照)。
- C. 潜水艦マーカーを、ディスプレイ・マット上で哨戒任務ボックスの最初の航海ボックスの脇に置きます。

2. 哨戒の実施 [Conduct Patrol]

- A. 遭遇チャートを調べることで、占める航海ボックスについての遭遇をチェックします [A3]。各哨戒についての最初の 2 つの移送ボックスは、ビスケー湾又はジブラルタルについてサイを振る必要がない限り「移送」として振られます。もしも遭遇が起きなければ、次に進入した航海ボックスについて、このステップを繰り返します。もしも遭遇が振られたら、以下のステップに従います :

遭遇戦の解決 [Resolve Encounter]

- a. ランダム・イベントの判定(もしも振られたら、9.0)、あるいは航空機又は艦船遭遇(7.1、7.3)を解決します。戦闘で敵艦船と交戦することは、常に任意です(7.1)。
- b. もしもジブラルタル海峡を移送していると(どちらかの方向に)、哨戒の二番目のボックス内でこれが発生します。ジブラルタル遭遇ボックス上でサイを振り、要求されるごとく年の修正を適用します。
- c. あなたは、遭遇戦が完了するまで、非護衛下艦船に対して必要に応じて追加のラウンドを実行でき(7.2.7)、あるいは遭遇が完了するまで護衛下艦船又は護送船団(7.4)の「追尾」を試み、その間に魚雷を再装填します。
- d. あなたの潜水艦が探知されて反復爆雷攻撃を受けると、追加

の戦闘ラウンドも起こり得ます。このサイクルは、あなたの潜水艦が護衛艦探知から逃れるまで自動的に繰り返します。

注釈：いったん探知から逃れたら、1隻の艦船、複数艦船、護送船団の追尾が認められます。

- e. いったん全ての戦闘ラウンドが完了したら、損傷したいずれかの潜水艦機械装置の修理を試みます (10.8)。望むように魚雷を再装填します。

B. 次の航海ボックスへ進み、潜水艦が最終航海ボックス（移送ボックス）に進入して遭遇の可能性を解決するまで、これを繰り返します。完了した瞬間に、潜水艦マーカーを港湾（整備）ボックス内に置きます。

3. 潜水艦の整備 [Refit Submarine]

- A. 潜水艦の損傷と全ての修理を完了するために必要な期間 (7.5.9) を判定します。次の哨戒を開始する時期を決定するために、ログ・シート上に整備期間を記録します。整備するために必要な月数に応じてログ・シート内に「R」を書くことで潜水艦を整備します。整備期間は常に少なくとも1ヵ月間で、損傷がこれを延長させ得ます。未だに司令塔が改装されていなければ、改装についてチェックします (7.5.9.3)。

注釈：もしも次の哨戒開始時期が8/43の後であると、ゲームは終了します。

- B. 乗組員の回復と交代の可能性をチェックします (7.5.9.4)。
- C. 乗組員の向上についてチェックします (7.7)。
- D. 艦長の叙勲と／又は昇進についてチェックします (7.8、7.9)。
- E. 次の哨戒に先立ち、補充した魚雷搭載 (4.5) を設定し、砲弾マーカー (4.6) を補充します。同様に、次の哨戒任務に先立ち、潜水艦ディスプレイ・マットから、全ての損傷と乗組員負傷マーカーを取り去ります。

ゲーム・プレイは、ゲームが終了するまで上記のシークエンスに従って実施され (5.1、ゲームの終了)、そのときに勝利を判定できます (5.2、勝利の判定)。上記のあらましで実行された実際の活動は、適切なルール項目内で扱われます。

[6.2] 哨戒配備 [Patrol Assignment]

[6.2.1] 配備 [Assignment]

哨戒は、戦争の進捗に従って哨戒ゾーンがシフトしていく、主として時間の機能として配備されます。例えば、BETASOM については、豊漁が見込まれる北アメリカの哨戒は、歴史的な「太鼓連打作戦」の一部として1942年1月に開始します。

哨戒は、あなたが作戦しているエリア：BETASOM 又は地中海に依存します。地中海に配備された潜水艦はチャート [A1a] を使用し、BETASOM 潜水艦はチャート [A1b] を使用します。

[6.2.2] 哨戒期間 [Patrol Length]

異なるクラスの潜水艦は、異なる哨戒期間を持ちます。大型クラスは (哨戒で) 基地へ戻った瞬間に、いかなる「R」 (整備) も入れる前に最初の月に「P」を入れます。これは、長期哨戒を行ったためです。例えば、もしもマルコーニ級が9月にスペイン沿岸を哨戒したら、10月には「P」が書き込まれ (ボートがいまだに哨戒中であるため)、11

月は整備のために「R」を持つことになります。ボートが何ら損傷を被っていないと仮定すると、12月に復帰することになります。

2ヵ月間の哨戒を持つ大型潜水艦のクラスは、その潜水艦ディスプレイ・マット上にマークされたごとく、ブリン [Brin]、カーニ [Cagni]、カルヴィ [Calvi]、フルット [Flutto]、グラウコ [Glaucio]、リウイチ [Liuzzi]、マルチェロ [Marcello]、マルコーニ [Marconi] です。他の全てのクラスは、1ヵ月間の哨戒を持ちます。

[6.3] 地中海 [The Med]

何隻かの大型ボートが母港としましたが、より小型のボートは主としてここで作戦を行い、様々な任務や戦闘哨戒を実施しました。ゲームでの「地中海」は、イタリア本国...ナポリ、スベツィア、タラント等内に基地を置いていることをあらわします。ゲームにおいて、これらは全て同じです。もしもプレイヤーが地中海で大型ボートの1隻を持つと、BETASOM へ移管され得る可能性があります。地中海のボートは、哨戒任務のためにチャート [A1a] を使用します。BETASOM のボートは、チャート [A1b] を使用します。

[6.4] BETASOM

これは、「Beta Sommergeibili」の略です。(Beta、Bの文字はボルドー [Bordeaux] 又は基地 [base] です。Somはイタリア語の潜水艦の略語です。) これは、主にビスケー湾のボルドーで作戦を行ったイタリア軍司令部でした。潜水艦は物理的にそこで開始せず、もしもその基地へ配備されてゲームを開始していると、実際には1940年6月にイタリアから哨戒に出て、1つの移送を行い、次いでジブラルタルの移送を行い、その哨戒エリアへ行き、その哨戒の終了時にBETASOMで終了します。BETASOM (又はゲームをそこで開始している) 潜水艦たちは、その哨戒任務でチャート [A1b] を使用します。短い航続力のクラスは決してBETASOMで開始せず、決して移管されません。(使用可能なクラスについては、チャート [A1a] を参照してください)。ただし、史実で発生したごとく、BETASOM ボートを地中海へ移管して戻すことは可能です。

もしもBETASOMに留まっていたら、その最初と最後の移送ボックスは、通常の移送チャートを使用する代わりに「ビスケー湾」遭遇チャート上でサイが振られます。

BETASOM で開始する潜水艦についての特別ルール：ゲームを開始するため、あなたは地中海を離れて二番目の移送ボックスとしてジブラルタルを通過し、次いで残りの哨戒としてチャート [A1b] 上でサイ振りを実施しなければなりません。この哨戒の終了時、あなたの最終移送ボックスはビスケー湾で、ボルドー内のBETASOMで終了します。続く哨戒の開始と終了は、BETASOM 内です (地中海に再配備されない限り)。

[6.5] シンガポール [Singapore]

何隻かのイタリア軍ボートは、極東への補給ボート任務のために改装されました。これらは出航して (通常は) 水銀その他補給物資を運び、ときには日本への技術供与を行いました。戻るとき、これらはゴム、錫、キニーネのようなアイテムやその他の戦略資源を持ってきました。対空機関銃を除く全ての武装が撤去されました。もしもシンガポール哨戒が選択されたら、潜水艦は西アフリカ沿岸哨戒記録欄を使用し、最遠方ボックスまで航海しますが、ボックス毎に遭遇について2回サイが振られ、移送ボックスと見なされます。最遠方の西アフリカ航海ボックスで実際に哨戒が終了し、潜水艦はシンガポールに到着したと見なされます。この過程を逆に繰り返し、その哨戒の終了時に、潜水艦はボルドーへ到着したと見なされます。この哨戒には4ヵ月間

かかるため（片道2ヵ月）、哨戒ログは最初の月のボックスを「シンガポール」と言い、その後に3×「P」ヵ月を持ちます。いったんシンガポール哨戒に割当てられたら、以降の哨戒任務についてサイを振る必要がありません。戦争が終了するまで、続く各哨戒はシンガポールへの補給になります。

歴史的注釈：実際に極東へそれを行う計画のため、5隻の潜水艦の3隻が改装されました。2隻が破壊され、何隻かは改装が完了する前に破壊されました。

[6.6] 初期の基地配備 [Initial Basing]

ゲームを開始する時期とクラスに依存して、あなたの潜水艦は以下のチャートに従います。:

ブリン、カルヴィ、アミラリオ・カーニ、グラウコ、リウイチ、マルチェロ、マルコーニ級: 1d10 を振る。	
6/40	1~3: BETASOM 4~0: 地中海
7/40~7/43	1~5: BETASOM 6~0: 地中海
他の全てのクラス:	
6/40+	(自動的に地中海)

もちろん、プレイヤーが望めば作戦を行う基地を選択できますが、歴史的な相応しさを留めるため、8クラスの航洋型（長航続力）以外で BETASOM から開始することは避けてください。フルット級は航洋型で長大な航続力を持ちましたが、BETASOM では作戦を行いませんでした。史実に従うことを望むプレイヤーは、フルット級を地中海に留めなければなりません、イタリア軍がそこで作戦を行わせた可能性はありました。

もしもゲームを BETASOM で開始すると、プレイヤー諸氏はルール [6.4] を参照しゲームを開始するため実際にはラ・スペツェアで開始して、ジブラルタルを移送しなければなりません。

[6.7] 特殊任務 [Special Missions]

地中海の哨戒には、以下の5タイプの特殊任務があります。: 補給物資輸送、機雷敷設、コマンドの便乗、護送船団迎撃、S.L.C 攻撃です。これらは、チャート A1a 上にそれぞれ「-S」、「-M」、「-C」、「-A」として指定されます。

BETASOM 哨戒では、天象報告任務「-W」任務を得る可能性もあります (6.7.6 を参照)。

[6.7.1] 補給物資輸送 [Supply Run]

潜水艦は、北アフリカで作戦中のイタリア軍部隊へ補給物資を輸送するためにしばしば使用されました。このような任務に割当てられたとき、潜水艦は魚雷を装填しましたが再装填分はなく、そのスペースは補給物資のために使用されました。潜水艦は、「任務」ボックスに到着したとき、特殊任務遭遇チャート上でサイを振ることにより、単に補給物資の荷卸しを試みます。もしも遭遇がなければ、任務は成功です。ただし、もしも航空機遭遇が振られたら、その遭遇が最初に行われなければなりません。もしも潜水艦が攻撃されて生き残ると、補給

物資を荷卸しするため別の戦闘のターンについてサイを振らなければなりません。この過程を、遭遇がなく補給物資が荷卸しされるまで、あるいは潜水艦が沈没するか又は帰還を強制されるまで続けます。天象報告任務と S.L.C 攻撃を除く全ての特殊任務中、任務ボックス内の特殊任務遭遇のサイ振りは、浅海面で露出する特有の危険があるため、「-1」を受けることに注意してください。

[6.7.2] 機雷敷設 [Minelaying]

この任務は、ゲームのメカニクスに関する限り補給物資輸送と類似していますが、魚雷発射管内に機雷を装填して運ぶ違いがあります。いったん機雷の敷設に成功したら、再装填区画からの魚雷を発射管に再装填し、哨戒を継続できます。機雷敷設用のフォカ級は、後部中央の垂直式格納筒から機雷を敷設したため、その魚雷搭載数を減少させません。

[6.7.3] コマンドの便乗 [Commando Delivery]

この任務は、ゲームのメカニクスに関する限り補給物資輸送と類似していますが、補給物資の代わりに 11 名のコマンド・チームを降ろします。ただし、もしも SLC 乗員/Cdo (コマンド) を降ろすことができる前に乗組員死傷として振られ、しかも結果が SW 又は KIA であると任務は失敗です。コマンド便乗任務中、潜水艦はチームとその装備を積み込むため、再装填用の魚雷を運びません。

[6.7.4] 護送船団の迎撃 [Convoy Intercept]

イタリア軍は、マルタ島へ向かう護送船団の迎撃を試み、空軍、水上艦、潜水艦のアセットを一緒に送りました。もしもこの任務に割当てられたら、潜水艦は「任務」ボックス内で 1d6 を振ります。「1」のサイの目で、プレイヤーは主要艦/軍艦遭遇を持ち、自動的に護送船団遭遇を持ちます。護送船団迎撃中に護送船団を攻撃しているとき、潜水艦はサイを振り、護衛艦が他の枢軸軍アセットに忙殺されているか (探知のサイの目に-1 を与えます)、又は護衛艦が自身のエリアに焦点を当てるのか (探知のサイの目に+1) チェックします。

1d6 を振る: 1~5 = 護衛艦は忙殺状態、-1 探知
6 = 護衛艦は焦点下状態、+1 探知

もしも少なくとも1隻の艦船と遭遇すれば (結果にかかわらず) 任務は成功です。

護送船団の迎撃についての主要艦/軍艦遭遇は、下記の特定リストから来ます。例外は、リストされたごとくハーブーン作戦とペデストル作戦です。

護送船団の迎撃	艦船目標 (1d6)
サブスタンス作戦 [Operation Substance]:	
1~2: アーク・ロイヤル [Ark Royal], 3~4: リナウン [Renown], 5~6: ネルソン [Nelson]	
ハルバード作戦 [Operation Halberd]:	
1~2: アーク・ロイヤル [Ark Royal], 3~4: ロドニー [Rodney], 5: ネルソン [Nelson], 6: プリンセス・オブ・ウェールズ [Prince of Wales]	
ハーブーン作戦 [Operation Harpoon]:	
軍艦目標リスト上で通常サイを振る	
ペデストル作戦 [Operation Pedestal]:	
軍艦目標リスト上で通常サイを振る	

[6.7.5] S.L.C.攻撃 [S.L.C. Attack]

一定数のイタリア軍潜水艦は、アレクサンドリア又はジブラルタルのイギリス軍港に対して使用する「人間魚雷」を甲板上に積みため改装されました。これらの特殊兵器は、S.L.C.として知られますが、その操縦の困難さから「Maiale」(豚)の俗称を持ちました。S.L.C.を攻撃に運ぶため、潜水艦は最初に生き残ってS.L.C.任務ボックスに到着しなければなりません。いったん到着したら、艦長はS.L.C.をどれだけ近くに持っていくかを決めます。S.L.C.作戦は、チャート [D1] から [D5] までを使用して実施されます。

S.L.C.輸送能力を持つ潜水艦は、S.L.C.特殊任務で出航していない限り積載したS.L.C.を持ちません。

損傷状態又はSW/KIAの乗員を持つS.L.C.は、発進できません。

歴史的注釈：S.L.C.は、「Siluro a Lenta Corsa」(イタリア語で低速度魚雷)を意味します。これらは特攻兵器ではなかったため、「人間魚雷」の用語はやや誤解を招きます。フロッグマンのチームが魚雷を操縦して泊地を突破し、それを艦船に装着して時限装置を仕掛けてから脱出を試みました。

[6.7.5.1] S.L.C. 発進の手順 [A.L.C. Dropoff procedure]

最初に、チャート [D1] 上で距離を選択することにより、あなたの潜水艦をどれだけ接近させるのかを決めます。非損傷状態で、重傷の乗員を持たないS.L.C.のみを発進させることができます。

近距離 [CLOSE]：S.L.C.突破のサイの目に+1。もしも近距離でS.L.C.を発進させたら、潜水艦は防御側による発見についてサイを振らなければならない、(2d6) の 10+の目で探知されます。もしも探知されたら、潜水艦は直ちに護衛艦の攻撃下となります (S.L.C.の事態を悪化させ、その泊地突破ボーナスが失われ、代わりに-2の罰則を受けます)。護衛艦攻撃を解決した後、突破についてサイを振ることでS.L.C.の攻撃を継続します。

中距離 [MEDIUM]：S.L.C.の突破のサイ振りに修正はありません。もしも中距離でS.L.C.を降ろしたら、潜水艦は防御側による発見についてサイを振らなければならない、(2d6) の 11+の目で探知されます。もしも探知されたら、潜水艦は直ちに護衛艦の攻撃下となります。護衛艦攻撃を解決した後、突破について-2の罰則でサイを振ることでS.L.C.の攻撃を継続します。

長距離 [LONG]：S.L.C.の泊地突破のサイ振りに-1です。潜水艦は探知についてサイを振りません。

[6.7.5.2] S.L.C.の泊地突破 [S.L.C. Harbor Penetration]

各S.L.C.は、泊地防御を突破して目標へ向かうため、チャート [D2] 上でサイを振らなければならない。これらは、1d6の「4」以上で成功します。このサイ振りは、これらがどれだけ接近して発進させたかによって修正されます。

[6.7.5.3] 目標の選択 [Target Selection]

チャート [D3] に従って、泊地目標について振ります。突破のサイ振りに成功した各S.L.C.について、装着する目標を選択できます。各目標に1つのS.L.C.のみが装着できます。

[6.7.5.4] S.L.C. の爆発 [S.L.C. Detonation]

装着した各S.L.C.について、S.L.C.爆発チャート [D4] 上で爆発についてサイを振ります。目標艦船が沈没又は損傷するか、あるいは

S.L.C.が爆発に失敗する可能性があります。それにもかかわらず、この哨戒を「成功」としてカウントするためには、少なくとも1つのS.L.C.爆発が要求されます。加えて、もしも作戦の一環として主要艦が沈没しても、あなたの経歴合計のトン数にカウントしませんが、あなたは武功黄金記章を受けます (そして、ドイツから騎士十字章の可能性も)。

[6.7.5.5] 攻撃の後 [Post Attack]

S.L.C.のフロッグマン・チームは、攻撃の後にスペインに無事到着するか、又は脱出してエジプト内の隠れ家へ逃れることを期待されました。参加した各S.L.C.について、彼らの運命を判定するためにチャート [D5] 上でサイを振ります。これはゲーム・プレイに何ら影響を持ちませんが、歴史的／ロールプレイの興味のために含められたことに注意してください。プレイヤー諸氏は、望むのであれば、このステップを飛ばすことができます。

[6.7.6] 天象報告任務 [Weather Reporting Duty]

大西洋のイタリア潜水艦は、しばしば非常に嫌われた天象報告任務の実行を要求されました。(The Huntersのプレイヤー諸氏への注釈：これは、無作為イベントであらわされるよりもしばしば発生しました。)哨戒で最初の2「配置 [on station]」ボックス (最初の2非移送ボックス) は、天象報告の実施に消費されます。その後、哨戒の残りは通常に実施できます。哨戒に失敗する唯一の方法は、報告を開始できる前に修理不能の無線機損傷を受けた場合であることに注意してください。

[6.7.7] 特殊任務の成功 [Special Mission Success]

その哨戒で艦船を沈めたか否かにかかわらず、いかなるタイプの特殊任務の完遂成功も、乗組員向上の目的において成功した哨戒の結果になります。失敗した特殊任務完了の結果は、たとえばここの時点で艦船を沈めていたとしても、成功した哨戒として認められません。



[7.1] 手順の概要

[7.1.1] 概要 [General]

戦闘は、各航海ボックスについて順番に解決され、各ターンは攻撃 (の可能性) に続き、もしも発見されたら複数の爆雷攻撃のターンで構成されます。もしも遭遇が最初の戦闘ターンで完了しなければ、同様の追加戦闘ラウンドがあり得ます。これは、潜水艦艦長の自由意志です。：例えば、彼は損傷艦船の追尾を強制されません。

[7.1.2] 遭遇なし [No Encounter]

チャート [A3] 上で、特定の航海ボックスについて遭遇なしが振られたら、何も発生しません。チャート上で潜水艦を1航海ボックス前方へ移し、再びサイを振ります。

[7.1.3] 貨物船遭遇 [Cargo Ship Encounter]

もしも遭遇について艦船 [Ship] (又は複数艦船 [Ships]) が振られたら、サイズを判定するために1d6を振ります。(カリブ海で遭遇した艦船については、異なるチャートがあることに注意してください)。艦船は単独航行中です。...これは、潜水艦が扱う最も容易な遭遇です。

1d6を振る：1～3は小型艦船、4～5は大型艦船、6はタンカー。

「艦船（複数）＋護衛艦」が振られる可能性があり、この場合は単独又は2隻の艦船ですが護衛艦を持ちます。サイズが判定された後、実際に遭遇した艦船（複数）を判定するため、適切な目標チャート（T1～T4）上でサイを振ります。

[7.1.4] 主要艦遭遇 [Capital Ship Encounter]

もしも遭遇で**主要艦 [Capital Ship]**が振られたら、その艦船を判定するためチャート T4 下部でサイを振ります。このような遭遇は、常に護衛艦を持ちます。これらの主要艦目標の全ては、もしも撃沈すれば自動的に黄金又は銀記章のどちらかを授与されることに注意してください。それ故、これらは極めて魅力的な目標です！ 主要艦の護衛は、通常極めて厳重です。これに従い、探知チャート上であなたに対して「+1」を受け取ります。

[7.1.5] 軍艦遭遇 [Warship Encounter]

もしも**軍艦 [Warship]**が振られたら、その艦船を判定するためチャート [T5] 上でサイを振ります。その速度のため、これらは「+1」命中修正と、あなたに対する探知チャート上で「-1」を受け取ります。FF、DE、DD の軍艦クラス（並びに、もしもあなたが攻撃を選択したら汎用護衛艦）は、それらが小型、高速、俊敏であるため、それらに対して魚雷を命中させるために+1ではなく+2修正を受けます。（ただし、もしもこれらが損傷状態であると、これを+1に落とします。）

ただし、危険な目標であるにもかかわらず、軍艦（たとえ護衛艦であっても）の撃沈は銀記章を授与されます。主要艦と軍艦は、ゲーム内では明白に異なる目標です。

[7.1.6] 護送船団遭遇 [Convoy Encounter]

もしも**護送船団 [Convoy]**が振られたら、あなたの攻撃位置に最寄りの目標サイズを判定するため3つのサイコロを振ります。

注釈：通常、護送船団は単一の潜水艦が攻撃できるよりも多くの艦船を持ちます。それ故、この遭遇においてあなたのボートの「機会の窓」内に存在する艦船は3隻のみです。

次いで、実際に遭遇した各艦船を判定するためにサイを振ります。護送船団は常に護衛艦も持つことを忘れないでください。

[7.1.7] 護送船団迎撃 [Convoy Intercept]

この特別任務は、護送船団遭遇の結果になるか、又は代わりに主要艦／軍艦遭遇になる可能性があります。詳細については（6.7.4）を参照してください。

[7.1.8] タンカー遭遇 [Tanker Encounter]

カリブ海又はブラジル沿岸沖内のタンカー目標にサイを振る可能性があります。このような場合、サイズ判定のサイ振りは飛ばし、タンカー・リスト（チャート [T3]）上で直接サイを振ります。

[7.1.9] 航空機遭遇 [Aircraft Encounter]

もしも遭遇として航空機が振られたら、チャート A4 でサイを振り、適切な修正を適用します。（7.3）項で述べられるごとく、航空機遭遇を解決します。

[7.1.10] 昼間と夜間 [DAY AND NIGHT]

その日の時間を判定するため、サイを1つ振ります。：1～3は昼間で、4～6は夜間です。夜間浮上攻撃は、当然のことながら夜間のみ実行できます。昼間は魚雷の航跡が容易に見えるため、チャート [B3] で探知についてチェックしているとき、これらの攻撃に「+1」

探知修正が適用されます。

デザイナーの注釈：+1 探知修正は、最初の一度のみではなく、各探知の試みについて留まります。これは常識的ではないように見えますが、その理由は蒸気の航跡が護衛艦にあなたの開始位置を明瞭に気づかせ、戦闘全体についてそれらの探知範囲を著しく減少させるためです。

[7.1.11] 昼間から夜間への転換 [Switching from Day to Night]

もしもあなたが昼間の接触遂行を望み、「夜間」を振るか又はその逆であると、あなたは接触を失う小さなリスクでそれを行うことができます。

1d6 を振る：1～4で成功し、5～6は目標の接触が失われることを意味します（そしてこの航海ボックスについての遭遇も同じです）。

あなたは、主要艦又軍艦に対して昼間／夜間又は夜間／昼間を転換できません（これらは単に非常に高速です）。

7.2 艦船との遭遇：艦船に対する攻撃

[Encounters With Ships : Attacks Against Shipping]

いったん目標とその日の時間が識別されたら、潜水艦艦長はどのように攻撃するかを決定しなければなりません。：

[7.2.1] 射程の選択 [Choosing the Range]

彼はそれぞれ有利と不利を持つ、使用する射程を選択します。もしも中距離 [medium]、遠距離 [long]、超遠距離 [extreme] の射程を選択したら、低い命中確率で最初に発射します。もしも近距離射程で攻撃することを選択したら、最初にチャート [B3] 上で探知のサイ振りを行わなければならない、2d6 の 10～12 の目で探知されます。もしもそれでも非探知下であると、最初に発射できます。もしも探知されたら、彼は攻撃できずチャート [B4] 上で攻撃を被ります。標準射程は近距離射程に類似し、攻撃の前に探知のサイ振りを最初に行わなければならないが、標準射程については2d6 の 11～12 で探知されます。

+1、+2、+3 の年修正（年に依存します）は、適用する唯一の修正で、年が進むに連れて近距離又は標準射程で攻撃を獲得することがより困難になります。ただし、非護衛下艦船について探知のサイ振りはないため、この場合は近距離射程からの発射にマイナス面はありません。

[7.2.2] 夜間浮上攻撃 [Night Surface Attack]

もしも遭遇が夜間であると、プレイヤーは夜間浮上攻撃を遂行するか否かを決定しなければなりません。1941 年（以降）に開始して、探知のサイ振りに+1 罰則修正を被ります。これは、連合軍の水上レーダー使用可能性の増大をあらわします。夜間浮上攻撃は、戦闘の最初のターン中にチャート [B4] 上で+1 修正も被り、この時点で実質的にあまりにも水面に近い、ボートはそのターンに「超過耐圧殻潜航」を実行できません。

[7.2.3] 魚雷発射 [Firing Torpedoes]

次いで、彼はいずれかの目標に、前部又は後部のいずれか／全ての魚雷発射を選択できますが、全てが自艦の同じ端（前部又は後部）から発射しなければなりません。全ての発射はサイを振る前に宣言され、次いで魚雷が命中したかどうか調べるためにサイを振ります。命中した後、チャート [B6] 上でどの魚雷が発射かを調べるためにサイを振ります。命中して不発ではない魚雷について、チャート [B2] 上で与えた損傷のサイを振ります。異なるサイズの艦船を沈めるためには、異なる量の損傷がかかります。

[7.2.3.1] 二回目の斉射 [Second Salvo]

潜水艦は、もしも夜間浮上攻撃を実施していると、自艦の他端から「二回目の斉射」を行うことができます。ただし、これらの魚雷は、命中させるために+1で発射されます。例えば、アデュア級ボートのプレイヤーは護送船団に全6本の魚雷を発射でき、最初の斉射（通常は前部の4発射管）は通常に発射し、後部の2発射管は命中させるために+1（他の命中修正に加えて）で発射します。**例外:**「銀記章」又は「黄金記章」佩用者は、二回目の斉射についての追加+1修正を無視します。

注釈: 主要艦（実際のトン数にかかわらず）は、そのチャートとカウンター上に列記されるごとく、沈めるために5から6損傷ポイントを受けます。加えて、いくつかの主要艦は「高速」として指定され、それ故それらに魚雷を発射しているとき、軍艦目標と同様に命中させるために+1罰則を受けます。

[7.2.3.2] 甲板砲対非護衛下艦船 [Deck Gun vs. Unescorted Ships]

戦闘最初のターンの魚雷発射に加えて、潜水艦は非護衛下艦船に対して2甲板砲射撃（甲板砲毎に...何隻かの潜水艦は2門の甲板砲を持ち、望むのであれば4回射撃できます）ができます（甲板砲からの各「射撃」は、実際の約25発の砲弾をあらわします）。甲板砲の砲弾は、哨戒毎に限定されることに注意してください。

[7.2.4] 護衛艦に対する戦闘 [Combat Against Escorts]

大西洋の戦争と異なり、地中海では護衛艦（又は単に一般的な軍艦）に対する戦闘がより日常的に発生しました。これをあらわすため、プレイヤー諸氏は、目標艦船（たち）を持つ護衛艦を攻撃することが認められます（ただし要求はされません）。護衛艦を攻撃するためには、汎用護衛艦目標（1200トン）を加えます。（ただし、選択ルール（11.6）「可変する汎用護衛艦」を参照）。この艦船は、ここで他の使用可能目標に加えることができ、攻撃ルールに従って通常に攻撃されます。（複数の護衛艦がありますが、護送船団内に3隻を超える貨物船がいるのと同様、あなたが開始するときに攻撃するための「機会の窓」内には、1隻のみが存在すると見なされます。）護衛艦に発射した魚雷は、「命中させるため」に+2罰則を持ちますが、もしもこれに損傷を与えて追尾することを選択したら、この罰則は+1のみに減少します。

もしも護衛艦が沈没／損傷したら、戦闘の残りについての探知のサイ振りは、-1で行われます（もしも沈没したら、もちろんあなたはその護衛艦の戦果を受け取ります）。もしも護衛艦が生き残ると、あなたの斉射は無害で、戦闘の残りについて探知のサイ振りは+1で行われます。もしもあなたが選択の護衛艦の質ルールを使用していると、あなたは質の振り直しをしません。

デザイナーの注釈: これは実際優れた行動に見えますが、極めて小さなトン数の艦船に（おそらく）何本かの魚雷を消費し、その中の何本かは命中させず、軍艦であるということで、命中させるために+2が組み込まれていることを、プレイヤー諸氏は認識しなければなりません。むやみに護衛艦を攻撃する前に再考してください。もしも護衛艦を撃沈又は損傷させていなければ、護衛艦は探知のサイ振りのために追加の+1であなたに反撃するので、潜在的な爆雷攻撃にのみ対処する方がよいでしょう。

[7.2.5] 護衛艦による探知 [Detection by Escorts]

最初の魚雷斉射後、護衛下艦船は、潜水艦の発見と攻撃を試みるためチャート [B3] 上でサイを振る自身の護衛艦を持ちます。もしも探知されなければ、戦闘は終了します。もしも探知されたら、潜水艦は直ちにチャート [B4] 上で攻撃を受けます。チャート [B4] 上の各「命中」について、爆雷からの損傷を判定するためチャート [B5] 上でサイを一度振ります。損傷を潜水艦に適用し、チャート [B8] 上で追加浸水をチェックした後、サイクルを継続します。探知について再びサイを振り、もしも再び探知されたら、ここで以前の探知についての「+1」並びに潜航舵や燃料タンクの損傷のような新たな修正を適用し、チャート [B4] 上でサイを振ります。戦闘のターンは、潜水艦が最終的にチャート [B3] 上で探知を逃れるか又は沈没するまで探知／攻撃を継続します。もしも致命的な損傷が発生したら、続く戦闘ターンに探知の回避がより困難であることをプレイヤー諸氏は認識することになります。

[7.2.6] 超過耐圧殻潜航 [Exceeding Test Depth]

潜水艦は、超過耐圧殻潜航を行っていると言言をすることで、護衛艦からすり抜ける確率の増大を試みるすることができます...これはリスクが高い手順です。チャート [B3] 上で護衛艦がサイを振る前に、プレイヤーは安全深度を超過する耐圧殻潜航により、護衛艦をすり抜けるための機会を増加させる試みを行うかどうか決めなければなりません。潜水艦は自動的に1船体損傷を受け、次に2d6を振ります。もしもサイの目が現行の船体損傷ボックスの数字未満であると、潜水艦は圧潰して沈没します。もしもサイの目が現行の船体損傷ボックスの数字と同じであると、潜水艦は追加の1船体損傷を受け、直ちに再びサイを振ります（もしも単一の船体損傷ボックスを持つと、この時点でボートが圧潰する可能性がない事実にもかかわらず、サイを振らなければなりません。もしも「2」を振ると、別の船体損傷ボックスを受け、直ちに再びサイを振ります）。もしもサイの目が現行の船体損傷ボックスの数字よりも大きければ、影響はなく、護衛艦探知のサイの目に-1修正を獲得します。潜水艦は、-1修正の獲得を望むとき毎に、追加の1船体損傷を受け、サイ振りを行わなければなりません。あなたは、夜間浮上攻撃後の最初のターンに超過耐圧殻潜航を行うことができません。あなたは、探知の試み毎に一度のみ超過耐圧殻潜航を試みることができます。

デザイナーの注釈: もしもあなたの潜水艦がすでに重大な船体損傷を被っていたら、設計されたよりも深く潜航することは明らかに自殺行為です。ただし、船体がほとんど又は全く損傷を受けていなくても、燃料タンクの漏洩や蓄電池損傷等を被っている状況もあり得ます。これらの場合には、この選択肢の使用を望むことができます。これを常時使用して乱用できると考えることもできますが、1船体損傷は、哨戒毎に少なくとも常に追加の1ヵ月間を整備に費やすことになり、長期的に海上にいられる期間の減少を意味します。

[7.2.7] 追加の戦闘ラウンド [Additional Round of Combat]

もしも何らかの理由で、非護衛下の目標が沈没しなかったら（又は完全にはずしたら）、プレイヤーは追加の戦闘ラウンドの開始を選択できます。望むのであれば魚雷発射管を再装填し、必要であれば損傷を修理し、チャート [A3] 上の「追加戦闘ラウンド」の下でサイを振ります。

- もしも護衛艦又は航空機が到着しなければ、通常の戦闘手順に従って、近距離射程から魚雷発射と／又は2×までの甲板砲射撃を再び行うことができます。

- ・もしも護衛艦が到着したら、直ちにチャート [B3] 上で探知についてサイを振らなければなりません。
- ・もしも探知されなければ、通常の戦闘ルールに従って攻撃でき、攻撃後に再び探知についてサイを振ります。彼は事実上、今や護衛下の目標に対して最初から開始します。
- ・もしも探知されたら、彼は攻撃できずに通常の護衛艦攻撃を受けますが、探知の目的において「中距離」と見なされます。
- ・もしも航空機が振られたら、彼は自身の攻撃を放棄しなければならず、直ちに急速潜航して航空機遭遇ルールに従ってサイを振ります。

プレイヤー諸氏は、同じ航海ボックス内で2つの追加戦闘ラウンドを持つことができます。もしも3番目の追加戦闘ラウンドが必要（又は望む）であれば、航海ボックスを1つだけ前進させ、次いで継続しなければなりません。これらは、その最後の非移送航海ボックス内であると、その時点で燃料不足であるためこれを行うことができません。

[7.2.8] 追加の戦闘ラウンド対「追尾」

[Additional Round of Combat vs. "Following"]

いったん戦闘ラウンドが完了したら、追加の戦闘ラウンドは護衛下艦船に対して試みることができません。その代わりに、プレイヤーは「追尾」のゲーム・メカニック (7.4) を使用することで、いずれかの艦船に止めを刺す試みを選択できます。繰り返すために、非護衛下目標に対して「追加の戦闘ラウンド」が使用されます。「追尾」は、護衛下目標に対して使用されます。

[7.2.9] 潜水艦戦闘マット [The Submarine Combat Mat]

潜水艦戦闘マット [B7] は、もしも望むのであれば、艦船と護送船団の戦闘中に補助するために提供されています。その使用は強制ではありませんが、プレイヤー諸氏はどの魚雷がどの目標に向かって進んでいるのか等を管理するのに有用であることに気づくでしょう。

[7.2.10] 敵潜水艦との遭遇についての特別な手順

[Special Procedure For Encounters With Enemy Submarines]

チャート [T5] 上で敵潜水艦との遭遇についてサイを振る可能性があります（これは、滅多に発生しなかった大西洋よりも地中海では頻繁に起こりました）。他の軍艦は、たとえそれ自体が駆逐艦であっても常に「護衛下」と見なされます。ただし、敵潜水艦は単独で行動しました。

[7.2.10.1] 敵潜水艦は、最初に攻撃できる可能性があります。主導権について1d10を振ります。「1～5」の目で、これが発生してあなたは探知されます。敵潜水艦があなたの潜水艦に2本の魚雷を発射する部分 (7.2.10.4) に直接飛びます。これは、中距離射程からです。敵潜によるこの「奇襲攻撃」後、もしも生き残ったらプレイヤーは反撃します。射程は中距離になります。二者択一で、イタリア軍潜水艦は反撃する代わりに交戦離脱を選択でき、この場合遭遇は終了します。

[7.2.10.2] もしもあなたが上記で「6～0」を振って主導権に勝利したら、プレイヤーは交戦離脱して遭遇を終了するか又は攻撃できます。敵潜水艦を攻撃するため、プレイヤーは中距離からの攻撃を決定する通常の手順に進むか、又は近距離へ行くために探知のサイを振るリスクを冒します。あなたは甲板砲で敵潜水艦を攻撃できません。敵潜はあなたが魚雷の命中を試みるときに「+1」軍艦修正を受け取るため、命中させるのが困難であることに注意してください。もしもあなたが近距離に接近することを試みる間に探知されたら、その代わりに敵潜

が最初に近距離からあなたを攻撃します。もしもこれが発生し、しかもあなたが生き残ったら、あなたは反撃するか又は再び交戦離脱して遭遇を終了できます。

[7.2.10.3] もしもプレイヤーが戦闘の最初のラウンドに敵潜を沈めたら、遭遇は更なるアクションを要求されずに終了します。1ポイントのみの損傷が要求されるため、いかなる非不発命中も潜水艦を沈めます。

[7.2.10.4] もしもプレイヤーが敵潜をはずしたら、敵潜は反撃します。それはプレイヤーの潜水艦に2本の魚雷を発射し、近距離で2～5、中距離で2～4、長距離で2～3で命中します (2d6を振ります)。上記 (7.2.10.1) に従って、もしも敵潜水艦が最初に発射していると射程は中距離です。敵潜水艦は、「1」のサイの目で不発です。敵潜によるいかなる非不発命中魚雷も、プレイヤーの潜水艦を沈めます。この時点で、敵潜はプレイヤーの潜水艦を沈めていないと仮定すると、プレイヤーは再び主導権についてサイを振るか、又は交戦離脱する選択肢を持ちます。もしも交戦離脱したら、遭遇は終了して次の航海ボックスへ移ります。もしも別の主導権サイ振りを選択したら、手順全体を繰り返します。

[7.2.11] ジブラルタル通過の特別な手順

[Special procedure for Gibraltar passage]

どちらかの方向からジブラルタル通過を試みているとき、プレイヤーは [A3] 遭遇チャートの追加戦闘ラウンド/ジブラルタル通過項目上でサイを振らなければならず、適切な年修正を適用します。もしも航空機が振られたら、影響はありません（潜水艦は潜航で通過していると仮定されます）。もしも護衛艦が振られたら、潜水艦は直ちに攻撃を受け（中距離からと見なされます）、通常の手順に進みます（あたかも艦船攻撃中に探知されたかのごとく）。

[7.3] 航空機との遭遇 [Encounters with Aircraft]

[7.3.1] 概括 [General]

いったん航空機との遭遇が振られたら、プレイヤーはチャート [A4] 上で2d6を振って適切な修正を適用することで、戦闘が発生するかどうか調べます。

[7.3.2] 急速潜航 [Crash Dive]

もしも修正後の7以上が振られたら、戦闘はありません。航空機の発見が間に合い、ボートは急速潜航し、それ以上何も起きません。

[7.3.3] 急速潜航の失敗による航空機攻撃

[Aircraft Attack due to Failure to Crash Dive]

もしも修正後の6以下が振られたら、チャート [B4] 上で1（又は2の可能性）攻撃が振られ、航空機攻撃についての「+2」修正が適用されます。損傷が適用されます。発生した他のいかなる損傷にも加えて、1乗組員死傷の結果も振られます。潜水艦はAA砲の射撃を行います。戦闘は同時と見なされるため、潜水艦は自艦を沈めた航空機を撃墜する可能性があります（史実でしばしば発生しました）。航空機へのAA攻撃を基準に、いくつかの成果が発生します。

- ・もしも航空機が撃墜されたら、いかなる二次攻撃（もしもチャート [A4] 上で修正後の「1」が振られたら）も発生しません。この航海ボックスで更なるアクションは行いません。
- ・もしも航空機が損傷したら、二次攻撃（もしもチャート [A4] 上で修正後の「1」が振られたら）が発生します。ただし、この航海ボックスで更なるアクションは行いません。損傷している航空機は、直ちに基地へ帰還しなければならず、遭遇は完了します。

・もしも AA 攻撃が完全に航空機をはずしたら、その航空機は自身の攻撃完了後に潜水艦の後をつけます。潜水艦はこの時点で潜航したものと見なされます。遭遇チャート [A3] の「追加の戦闘ラウンド」項目でサイを振ります。これは、チャート [B3] 上で探知のためにサイを振る護衛艦到着、又は新たに到着した航空機がチャート [A4] を介して攻撃のどちらかの結果になり得ます。もしもプレイヤーが「追加の戦闘ラウンド」のサイ振りで極端に不運であると、航空機攻撃が別の航空機攻撃を生み出すかもしれないことに注意してください。護衛艦は、潜水艦を探知するために「中距離」からと仮定してサイを振らなければなりません、「以前に探知」の +1 修正を受けます。ただし、「追加の戦闘ラウンド」表によって生み出された新たな航空機は攻撃チャートに直行し、潜水艦を攻撃します。**注意：**ボートはすでに潜航したと見なされるため、最初の航空攻撃に続くそれは自動的な乗組員死傷を生み出しません。いずれかの戦闘が解決された後、潜水艦は自身の哨戒記録欄上で 1 航海ボックス前進します。

[7.3.4] 一定の AA 修正 [Specific AA Modifiers]

2 基の AA 機関銃を持つ潜水艦は、もしも両方が機能状態であると（連装の両方のセットを意味します）、命中修正に「-1」を受け取ります。もしも 1 基が破壊されたら、修正なしで射撃します。熟練 *Ufficiale alle Armi* と熟練/エリート乗組員も AA のサイ振りに「-1」*drm* を与えます。もしもいずれかのタイプの潜水艦が全て機能不全の AA 砲を持つと、航空機を射撃できません。甲板砲は、航空機を射撃できません。ゲームの目的において、AA の弾薬は無制限です。

潜水艦は、浮上して航空機と雌雄を決することはなく...もしも不運にもその AA 機関銃で射撃しなければならなくても、その後直ちに潜航するものと見なされます。

[7.4] 護送船団又は艦船の「追尾」[“Following” a Convoy or Ship]

[7.4.1] 概括 [General]

あるラウンドに全ての戦闘が完了した後、プレイヤーは自身の潜水艦マーカーを適切な哨戒記録欄内で 1 航海ボックス前進させます。ただし、もしも護衛下艦船又は護送船団への攻撃継続を望むと、同じ航海ボックス内に留まって「追尾」を試みることができます。

[7.4.2] 自動的追尾 [Automatic Following]

もしもいずれかの艦船が以前に損傷したものの沈んでいなければ、「追尾」は自動的です。もしも護衛下であると、1d6 の 1~4 で護衛下と見なされ、艦船が以前の損傷状態を保持した状態で、通常の戦闘ルールを適用します。5~6 の目で、いまや艦船は非護衛下の「落伍船」です。

[7.4.3] 複数損傷艦船の追尾 [Following Multiple Damaged Ships]

もしもいずれかの艦船（たち）が護送船団の一部で、上記 (7.4.2) に従って損傷状態であると、これらは護衛下で (1d6 の 1~4) 「一緒に留まります」が、もしも非護衛下であると (1d6 の 5~6) 分離した落伍船になります。もしもこれらが分離したら、プレイヤーは「止めを刺す」ことを望む 1 隻を選択しなければなりません。もしもこれらが一緒にいて護衛下であると、これらがすでに損傷状態であることを除き、プレイヤーはこれらのいずれか又は全てを通常の遭遇に従って攻撃できます。いずれの場合でも、もしもプレイヤーが以前に損傷した艦船（たち）の攻撃を選択すると、元の護送船団との接触を失い、再びそれを追尾できません。ここでの含意は、ボートの状況に依存し

て、1 隻又は 2 隻の損傷艦船に対して自動的に「追尾」する代わりに船団の追尾を試みる方が有利になり得るということです。

[7.4.4] 護送船団の追尾 [Following a Convoy]

もしもプレイヤーが護送船団の追尾を継続することを望むと、サイ振りで「追尾」を試みます。1~4 のサイの目で成功し、あたかも遭遇チャート [A3] 上で護送船団を振ったごとく、再び護送船団を攻撃できます（新たな目標を振ります）。5~6 の目は、護送船団が去ってラウンドが終了することを意味します。潜水艦マーカーを 1 航海ボックス前進させ、哨戒を継続します。

注釈：掌中の護送船団は、いわば二度おいしい獲物です。あなたが他のタイプの遭遇を強く望むか又は損傷艦船の追尾を望まない限り、護送船団を追尾することはほぼ常にお得です。護送船団は自動的に護衛下なので、酷い損傷を受けている潜水艦はこの決断に影響を受けるかもしれません。

[7.4.5] 主要艦の追尾 [Following a Capital Ship]

もしも主要艦が損傷したら、これらは潜水艦と比較して極めて高速だったので追尾は自動的ではありません。ゲームでは、受けた損傷の量に依存します。より損傷を受けると、あなたがそれを補足する地点まで艦船の速度が落ちると仮定します。1d6 を振ります。修正後の「1」は、あなたが主要艦の追尾に成功したことを意味します。このサイの目は、主要艦上の各損傷ポイントについて「-1」ずつ修正されます。例：プレイヤーは主要艦を攻撃しますが、何とか 2 損傷ポイントのみを与えます。彼は主要艦を追尾し、再び攻撃することを望みます。彼の追尾のサイの目は損傷のために -2 で、1~3 のサイの目で追尾することを意味します。

[7.4.6] 複数の追尾の試み [Multiple Following Attempts]

護送船団又は護衛下艦船は、地中海では同じ航海ボックス中で一度「追尾」でき（合計 2 攻撃ラウンド）、大西洋では二度（合計 3 攻撃ラウンド）です。

歴史的注釈：地中海の護送船団は、平均的に大西洋のそれより遥かに小規模でした。

7.5 潜水艦の損傷 [SUBMARINE DAMAGE]

潜水艦は、作戦の過程で海上で修理可能な、致命傷に至らない損傷を受けることになります。加えて、チャート [B8] 上に列記されたごとく、損傷は戦闘に影響を持ちます。影響の詳細については、以下に列記されます。

[7.5.1] 戦闘終了時の修理 [Repairs at the End of Combat]

戦闘ラウンド（戦闘ターンではなく）の終了時、潜水艦乗組員は *Direttore di Macchina*（機関長）の下で、潜水艦が受けた損傷の修理を試みるができます。船体損傷（海上では修理できません）以外の他の全ての損傷機械装置を修理するためにサイを振ります。修理済の機械装置から全ての「DMG」マーカーを取り去ります。修理のサイ振りに失敗したアイテムについて、「DMG」マーカーをその「INOP」面に裏返します。もしも *Direttore di Macchina* が「熟練」であると、全てのサイ振りは「-1」で行われます。もしも *Direttore di Macchina* が死亡するか又は重傷であると、全ての修理のサイ振りは代わりに「+1」で行われます。もしも *Ufficiale alle Armi*（兵技士官）が熟練で

あると、一定の機械装置についてサイの目に追加の「-1」が発生できます。彼は自身の修正を、甲板砲、AA 機関銃、S.L.C.（もしも存在すれば）の修理に加えます。ただし、彼の KIA、SW、熟練でないことは、修理のサイ振りに罰則を科しません。

[7.5.2] 浸水 [Flooding]

戦闘中、各ターンの終了時、潜水艦はそのターンに1以上の浸水損傷ボックスを受けていた場合にのみ、追加の浸水についてチェックしなければなりません。例えば、もしも浸水が3戦闘ターン前に発生していたらチェックする必要はありません。5~6のサイの目で、追加の浸水損傷ポイントを受けます。もしも **Dir di Macchina** が「熟練」であると、全てのサイ振りは「-1」で行われます。もしも **Dir di Macchina** が死亡又は重傷であると、全ての追加浸水のサイ振りは「+1」で行われます。

もしも全ての浸水ボックスが一杯であると、潜水艦はバラストを放出して直ちに浮上しなければならず、自沈についてサイを振ります。他の損傷と異なり、もしも潜水艦が生き残ると、全ての部分的な浸水は戦闘が完了した後にサイを振ることなしで完全に取去られます。最終的に、ポンプで汲みだされたと見なされます。

[7.5.3] 機関と電動機 [Engines and Motors]

電動機は潜航中に使用され、ディーゼル機関は浮上航行中です。もしも1つのディーゼルが機能不全であると、潜水艦は帰還しなければならず、帰路の航海ボックス毎に遭遇について2回サイを振ります。もしも両ディーゼルが機能不全であると、もしもボートが基地から1航海ボックス以内にあると帰路につき、さもなければ自沈して乗組員救助のためにサイを振ります。

電動機の損失は、チャート [B4] と [B8] に従って戦闘への重大な影響を持ちます。

[7.5.4] 船体 [Hull]

船体損傷は、海上で修理不能です。もしもボートが損傷マーカーを全ての船体損傷ボックスに持つと、全乗組員と共に沈没したと見なされます。基地に戻る瞬間、次の哨戒を開始できる前に、3船体損傷マーカー（又はその端数）毎に、整備期間に1ヵ月間を加えます。

[7.5.5] 燃料タンク [Fuel Tanks]

もしも燃料タンクが損傷したら、ボートは直ちに帰還しなければなりません。移送ボックス/ビスケー湾毎に、遭遇について2回サイを振ります。ボートが容易に探知されるため、重大な戦闘罰則もあります。

[7.5.6] 乗組員の死傷 [Crew Injury]

潜水艦乗組員は、概ね50名（小型クラス）と概ね70名（大型クラス）プラス又はマイナスで運用します。ゲームにおいては、乗組員は以下のように管理されます。：5名の特殊技能者と乗組員のグループをあらわす4又は5の「一般」乗組員です。

乗組員死傷から3つの結果が起こり得ます。：軽傷(LW)、重傷(SW)、戦死(KIA)です。

もしも SW 又は KIA であると、その乗組員は義務を果たせず、以下の結果を持ちます。：

艦長 [Comandante]：副長(XO)がボートを指揮しなければなりません。魚雷/砲の命中へのサイ振りは+1で、護衛艦の探知のサイの目は+1です。加えて、もしも重傷であると、治療中に1d6ヵ月間基地に留まらなければなりません。この期間は、ボートの整備と一致します。

副長 [Secondo]：彼が艦長を代行していない限り影響なしです。もしも代行していると、**Ufficiale alle Armi**（兵技士官）がボートの指揮を執ります。魚雷/砲の命中へのサイ振りは+2で、護衛艦の探知のサイの目は+2です。

Ufficiale alle Armi（兵技士官）：彼が艦長を代行していない限り影響なしです。もしも代行していると、**Direttore di Maccina** がボートの指揮を執り、ボートは直ちに基地へ帰還しなければなりません。

Medico：もしも無力化されたら、全ての SW 乗組員が戦死する機会を持ちます。各航海ボックスの開始時に1d6を振ります。：1~3で生存、4~6で負傷により死亡します。ただし、もしも **Medico** が無力化されていなければ、SW 乗組員について生存のサイを振る必要はありません。

Direttore di Maccina：戦闘中の追加浸水へのサイ振りを含み、修理のサイ振りは+1で行われます。

乗組員 [Crew]：影響なし。もしも全ての一般「乗組員」ボックスが SW 又は KIA であると、チャート A4 上の航空機遭遇のサイ振りは-1で行われます。これは、ボートが人手不足で機能することの追加の困難さをあらわします。非負傷乗組員は以前に負傷した乗組員が二番目の負傷を受ける前に負傷を受け、LW は SW 乗組員の前に最初に二番目の負傷を受けます。

S.L.C.乗組員 [S.L.C.Crew]：もしも極端な不運により、任務ボックスに到着する前に、あなたがサイを振って S.L.C.乗組員が重傷又は戦死すると、S.L.C 負傷毎に1ずつあなたが配備できる S.L.C.の数が減少します。もしも S.L.C.乗組員が存在しなければ、乗組員死傷チャート上の12は「効果なし」として扱います。

Cdo (コマンド)：コマンド便乗者に対する SW 又は KIA の結果（チャート [B8] 上の S.L.C. と同じ結果）は、コマンド便乗特別任務が失敗した結果になります。LW の結果（又はもしもこれらが存在しなければ）は、「効果なし」として扱われます。

複数の負傷は、チャート [B8] に従って扱われます。

[7.5.7] 死傷期間 [Injury Duration]

全ての LW（軽傷）は、港へ期間中に自然に治癒すると見なされます。いったん基地へ戻ったら、SW 乗組員の治療ヵ月について1d6を振ります。（「熟練」軍医は、1ヵ月間だけ期間を減少させます。これは、基地へ戻る航海中に受けた治療のため、回復期間が減少することをあらわしています。）もしもこれがボートのために要求された現行整備期間よりも長い場合、その乗組員は交代させられます（そして、あなたは彼が持っていたかもしれない、いかなる特殊能力も失います）。もしも全ての「一般」乗組員が、長期負傷又は KIA によって単一の哨戒後に交代させられたら、乗組員の質が1レベルだけ減少します（最低で「訓練済」まで）。もしも艦長が無力化されたら、7.5.6 と 8.1 を参照してください。

[7.5.8] 複数の損傷結果 [Multiple Damage Results]

もしもチャートがすでに損傷した機械装置への損傷を要求すると（又はボートが持たない S.L.C.のごとく存在しない）、「効果なし」として扱います。「蓄積する」唯一の損傷は、浸水と船体損傷の結果です。「13.2mm AA」の結果は、単一の連装 13.2mm 機関銃架を損傷させることに注意してください。もしも二番目の 13.2mm 機関銃架が特定のボート上に存在する場合、二番目にその損傷結果を受けます。S.L.C.へも同様に適用し（もしも存在したら）、全てが損傷してしまうまで異なる S.L.C に各命中損傷を与えます。

[7.5.9] 整備ルール [Refit Rules]

潜水艦は、常に最低一ヶ月間の整備期間を持ちます。これは、もしも 6/40 に一ヶ月間の哨戒に赴いたボートが損傷を被らなければ、7/40 は整備ヶ月で、ボートの次の哨戒が 8/40 に発生することを意味します。いくつかのイベントは、この整備手順を延長させます。:

[7.5.9.1] 機械装置の損傷による追加整備

[Extra Refit due to System Damage]

基地へ戻るまで修理されない船体損傷以外の損傷タイプは、2 機械装置まで「フリー」で修理されます。もしも 3 つ以上の機械装置（ボックス）が戻ったときに機能不全状態であると、これに 1 ヶ月間を加えます。これは、1 ヶ月間を超過せず、上記の 2 つを超えるいかなる数の損傷機械装置も追加の 1 ヶ月間のみを加えます。

[7.5.9.2] 船体損傷による追加整備 [Extra Refit due to Hull Damage]

3 船体損傷又はその端数毎に、整備期間に 1 ヶ月間が加えられます。

例えば、ペルラ級潜水艦が機械装置について潜望鏡、燃料タンク、潜航舵、5 船体損傷ボックスを持って基地へ戻ります。これは整備に 4 ヶ月間かかります。基本の 1 ヶ月間にプラスして損傷状態機械装置について 1 ヶ月間（2 機械装置を超過したため）、プラス船体損傷のために 2 ヶ月間です。

[7.5.9.3] 司令塔改装による追加整備

[Extra Refit due to Conning Tower Rebuild]

イタリア軍潜水艦は、潜航に時間がかかるボートであり、これはチャート [A4] に反映されています。ただし、これらは大型の司令塔も有しており、見た目以上にこの問題を悪化させました。開戦後、イタリア軍はその司令塔を小型に改装しました。これを反映するため、その司令塔が改装されていない全ての潜水艦について、チャート [A4]（航空機遭遇）上で -1 罰則があります。哨戒から戻っているイタリア軍潜水艦は、1d6 の 1 ~ 4 の目でその司令塔を改装し、それが起きるまで戻る都度チェックを続けます。いったん改装されたら、あなたの潜水艦マークを「改装済 [“REBUILT”]」面に裏返します。これについては、一度のみ 1 ヶ月間の整備罰則があります。（整備の追加 1 ヶ月間で、標準整備と同時ではありません。）新たな潜水艦又は 1940 年 9 月以降に経歴を開始していると、この手順を経る必要はなく、決して罰則を受けません。それ故、アッチアイーオ級とフルット級は決して改装する必要がありません。

[7.5.9.4] 整備中の乗組員補充 [Crew Replacement during Refit]

整備中、全ての KIA と SW（重傷）乗組員は、新たな訓練済乗組員によって補充されると見なされ、全ての LW（軽傷）乗組員は自然に治癒したと見なされます。KIA/SW により全ての一般乗組員が補充されない限り（7.7.3）、乗組員の訓練レベル（古参又はエリート）は失われません。あなたは昇進のために副長を失う可能性もあります（7.7.5）。

[7.6] 哨戒帰還 [Patrol Abort]

[7.6.1] 概括 [General]

いくつかの損傷は、潜水艦に基地へ戻るための帰還を要求します（損傷状態の燃料タンク又は 1 つのディーゼル機関が不全状態）。ボートは、常に艦長の裁量で帰還できます。（これは、彼が望む様々な理由によりですが、通常は重大な損傷又は魚雷の欠乏です。）

[7.6.2] 帰還の手順 [Abort Procedure]

帰還するため、潜水艦は戦闘の終了時に最寄りの移送ボックスへジャンプし、遭遇について通常にサイを振ります。これは、ボートが記録欄上で「逆方向」に移動することを要求するかもしれません。もしもボートの 1 つのディーゼル機関が機能不全であると、移送ボックス毎に遭遇について 2 回サイを振らなければなりません。帰還しているボートは戦闘の開始を認められませんが、もしも艦船又は航空機によって探知されたら攻撃され得ます。ボートは、基地に到着するか沈没するまで続けます。

[7.6.3] 自沈 [Scuttling]

乗組員は、自身のボートの自沈を要求され得ます。もしも全ての浸水ボックスがそれらの上に損傷マークを持つと、乗組員は直ちに浮上し、2d6 を振って自沈を試みなければなりません。:

自沈成功表 [Scuttling Success Table] (2d6)

2 ~ 11	成功：乗組員は捕らえられて捕虜となる。
12	自沈失敗：潜水艦は捕獲される。

もしも艦長が SW 又は KIA であるとサイの目に +1。

両ディーゼル機関が不全状態の潜水艦は、もしも 1 ゾーンを超えて海上の外にあるとやはり自沈しなければなりません。戦闘以外であると自動的です。

乗組員救助のためのサイ振り：2 ~ 10 救助、11 ~ 12 海上で消失。

もしも無線機が機能不全であると、サイの目に +4。

[7.7] 技能と乗組員の向上 [Skills and Crew Advancement]

[7.7.1] 技能と乗組員の質 [Skills and Crew Ratings]

様々な乗組員メンバーが戦争の過程に技能を獲得でき、乗組員全体の質は「訓練済」から増加できます。成功した 3 戦闘哨戒毎に、下の表で一度選択します。（成功した哨戒とは、ボートが基地に戻り、少なくとも 1 隻の敵艦船に魚雷を命中させたか [それが爆発したか否かにかかわらず]、又は特殊任務が成功裏に実行されたことです。

1	Direttore di Macchina（機関長）「熟練」（全ての修理のサイの目に -1）
2	Medico (Medic) [軍医]「熟練」（SW を LW 状態に減少させるため一度サイを振り、1 ~ 2 で成功し、3 ~ 6 で変更なし）。
3	Secondo (XO) [副長]「熟練」（もしもボートを指揮すると罰則なしで、哨戒毎に魚雷の 1「命中」サイを振りなおすことができる）。
4	Ufficiale alle Armi（兵技士官）「熟練」（全ての兵器修理のサイ振りに -1）。
5	乗組員 [CREW] 全体の質が 1 レベル上昇する。*
6	機械的天才 [Mechanical Genius] [Direttore di Macchina] は、哨戒毎に一度、船体損傷を除く 1 つの機能不全機械装置を修理できる。
7	カリスマ [Charisma]（艦長は自身の昇進のサイ振りに -2 drm を獲得する）。
8	射撃 [Gunnery] (Ufficiale alle Armi（兵技士官））は、AA 射撃に他の drms と蓄積する -1 drm を提供する）。
* 乗組員の質レベルは、新米、訓練済、古参、エリート。	

[7.7.2] 乗組員の質 [Crew Ratings]

潜水艦乗組員は、「訓練済」の質レベルで開始します。もしもプレイヤーが乗組員の向上を選択すると、訓練済乗組員は「古参」へ上昇します。古参乗組員は、航空機に対して-1効果でAA射撃します。古参乗組員は、「エリート」乗組員へ上昇できます。エリート乗組員は、-1でAA射撃し、しかもチャート [A4] 上の航空機遭遇のサイ振りに+1も加えます。乗組員は、「エリート」状態の上へ前進できず、又は「新米」状態の下へ後退できません。「新米」乗組員は、全ての兵器について命中に+1で、チャート [A4] 上の航空機遭遇のサイ振りに-1を獲得します。

[7.7.3] 質レベルの低下 [Decrease of Rating Level]

もしも全4つの乗組員マーカーが哨戒中にSW又はKIAを受けると、乗組員の訓練レベルは1レベル低下します（補充は訓練機関から直接やって来るため、最低で訓練済レベルへ）。ただし、もしも潜水艦が3連続して哨戒で失敗すると、乗組員レベルは1ずつ低下します（新米になる可能性があります）。乗組員は、新米を超えて低くならず、又はエリートを超えて高くなれません。

[7.7.4] 艦長の損失 [Comandante Loss]

艦長が死亡した哨戒の終了時、ゲームは終了します。

[7.7.5] 昇進による副長の損失 [Secondo Loss due to Promotion]

各哨戒の終了時、もしも副長が「熟練」であると1d6を振ります。6の目で彼は自身の潜水艦を与えられ、特殊技能を持たない新たな副長を補充しなければなりません。

[7.7.6] 名称付乗組員の損失 [Named Crewman Loss]

もしも技能を持つ乗組員 (Ufficiale alle Armi についての砲撃のような) がボートの整備よりも長期間の重傷を負うか又は戦死したら、彼は特殊技能を持たない新たな名称付乗組員によって補充されます。

[7.8] 叙勲 [Awards]

[7.8.1] 黄金、銀、銅記章 [Gold, Silver, and Bronze Medals]

イタリア軍では、これらの叙勲は武功名誉黄金記章 ("Medaglia d'oro al Valor Militare")、武功名誉銀記章 ("Medaglia d'argento al Valor Militare")、武功名誉銅記章 ("Medaglia d'bronzo al Valor Militare") です。ドイツ軍の騎士十字章や鉄十字章にいくらか類似し、これらの渴望された叙勲は成功した潜水艦艦長に与えられました。

黄金記章を受けるためには、プレイヤーは 50,000 トンの艦船を沈めるか、又は二者択一で、チャート [T4] 上に指定されたいずれかの主要艦を沈めていなければなりません。

プレイヤー諸氏は、25,000 トンの艦船又はいずれかの軍艦（汎用護衛艦を含みます）を沈めていたら銀記章を受けます。二者択一で、S.L.C.任務を成功裏に完了することで獲得できます（主要艦を1隻沈めた場合は、代わりに黄金記章となります）。

プレイヤー諸氏は、単一の哨戒で少なくとも3隻の艦船を沈めていたら、銅記章を受けます。

[7.8.2] 武功名誉十字記章 [War Cross for Military Valor]

プレイヤー諸氏は、単一の哨戒で2隻の艦船を沈めていたら、武功名誉十字記章を受けます。

[7.8.3] 武功十字章 [War Merit Cross]

プレイヤー諸氏は、艦長が負傷しているか（それ故、死後の可能性もあります）、又は戦闘に一年間従事していたら武功十字章を受けます。それ故、もしもプレイヤーがゲームで12ヵ月間生き延びていたら、彼はこの十字章を受けることになります。

[7.8.4] 潜水艦記章 [Submarine Badge]

プレイヤー諸氏は、その最初の哨戒後に Sommergeibili（潜水艦）記章を受けます。

[7.8.5] 騎士十字章 [Knight's Cross]

（ドイツから）騎士十字章を受けるために、プレイヤーは 100,000 トンの艦船又は主要艦リストでアスタリスクを持ついずれかの戦艦を沈めていなければなりません。（この同じ出来事で、あなたは黄金記章も獲得することに注意してください。）栄誉ではありますが、騎士十字章はゲーム能力に何ら寄与しません（これらは、イタリア軍の勲章と等価値です）。

歴史的注釈：3つのみの騎士十字章が、イタリア軍潜水艦艦長に授与されました。しかも、1つは後に取り消されました。

[7.8.6] 鉄十字章 [Iron Crosses]

（ドイツから）二級鉄十字章を受けるために、プレイヤーは1特殊任務を成功裏に完了していなければなりません。

（ドイツから）一級鉄十字章を受けるために、プレイヤーは二番目の特殊任務を成功裏に完了していなければなりません。

歴史的注釈：鉄十字章はゲーム能力に何ら寄与しませんが、ときにはイタリア潜水艦乗員に授与されたため含めました。

[7.8.7] スペイン十字章 [Spanish Cross]

（ドイツから）スペイン十字章を受けるために、艦長はスペイン内戦に参加していなければなりません。これはゲームでは達成不能ですが、歴史的興味のために含めました。

歴史的注釈：私は実際の外国人受賞者リストを見つけていませんが、Carlo Fecia di Cossato の公式写真にそれが鮮明に写っています。

[7.8.8] サヴォイア軍事勲章 [Military Order of Savoy]

サヴォイア軍事勲章（イタリア語で "Cavaliere dell'Ordine Militare di Savoia"）を叙勲するために、プレイヤーは S.L.C.任務を実施し、少なくとも2隻の主要艦が損傷又は沈没の結果にならなければなりません。このような成功により、他の叙勲も同時に獲得されることに注意してください。

[7.8.9] 叙勲の特典 [Award Benefits]

黄金記章を持つプレイヤー諸氏は、チャート [B3] 上の探知に「-1」を受け取り、銀記章と同記章着用者も同じ特典を受けます。彼らは直ちに又は未来の使用のため「新潜水艦」マーカーも与えられます。

銀記章を持つプレイヤー諸氏は、夜間浮上攻撃中に後部発射管からの二回目の斉射の際に+1命中の罰則を受けず、銅記章着用者も同じ特典です。

銅記章を持つプレイヤー諸氏は、乗組員の向上と昇進の目的において、1失敗哨戒を成功したそれに「転換」できます。これは、ゲーム毎に一度だけの特典です。

他の叙勲はゲームで何ら特典を持ちませんが、歴史的興味のために含まれます。

[7.8.10] 再叙勲 [Repeat Awards]

プレイヤー諸氏は、トン数目標に到達することで各勲章の1つのみを受け取ります（例えば、あなたは 50,000 トンを沈めたときに二番目の銀記章を受けず、黄金記章のみを獲得します）。主要艦の撃沈による黄金記章と騎士十字章の同時叙勲は考えられます。ただし、これは黄金記章が追加の「新潜水艦」マーカーの提供を獲得する以外、ゲーム・プレイに追加の影響はありません。

[7.9] 昇進 [Promotions]

潜水艦の艦長は「Comandante」でしたが、その階級は様々でした。高い階級であればその艦長はレジアー・マリーナ司令部 [Regia Marina command] により影響力を持ち、これはゲーム・プレイに様々な積極的インパクトを持ちます。

[7.9.1] 艦長の階級 [Comandante Ranks]

大尉 [Tenente di Vascello] (O-3) : 開始時のプレイヤーの可能な最低の階級です。特殊能力はありません。

少佐 [Capitano di Corvetta] (O-4) : プレイヤーは、1d6 の「1」で特定の哨戒配備の要求が認められます。もしもこれが発生したら、プレイヤーは適切なチャート [A1a] 又は [A1b] 上の現行活性リストから次の自身の哨戒エリアを選択できます。もしもサイ振りに失敗したら（2～6）、彼は単に無作為の哨戒配備について通常に振ります。これは任意であり、プレイヤーは特定の哨戒配備を選択する試みを要求されません。

中佐 [Capitano di Fregatta] (O-5) : 上記と同じ手順を使用して、プレイヤーは、1d6 の「1～2」で特定の哨戒配備の要求が認められます。もしも修理期間を3ヵ月間以上予定したら、プレイヤーは哨戒と哨戒の間の修理期間を1ヵ月間だけ短縮することも認められます（1又は2ヵ月間の修理に影響はありません）。これは、彼の修理を早めるための大きな影響力と巧妙な能力をあらわします。

大佐 [Capitano di Vascello] (O-6) : プレイヤーは、1d6 の「1～3」で特定の哨戒配備の要求が認められます。プレイヤーは、上に列記された他の全ての階級に関する能力も認められます。

[7.9.2] 昇進のメカニクス [Promotion Mechanics]

各昇進の試みは、軍歴の12ヵ月間後に行われ、その後は12ヵ月間毎です。例えば、6/40に開始したプレイヤーは、6/41に最初の昇進のサイを振ることになり、次いで6/42に再び振ります。最終の昇進サイ振りは9/43で、以前に昇進のサイ振りがいつ行われたかにかかわらず、その時点で生き延びているプレイヤーについて行われます。昇進のサイ振りの失敗は、単にプレイヤーが現在の階級に留まり、次の再検討時期になるまで待たなければならないことを意味します。

次に高い階級への昇進は、1d6 の1～4で成功し、以下の修正を持ちます。:

- －1 その期間中に黄金又は銀の記章を叙勲した。
- －1 その期間中に沈めている3隻毎に
- －2 艦長が「カリスマ」技能を有する。
- +1 その期間中に3+哨戒に失敗。

プレイヤーは、その年をどのように過ごしたかに依存して、複数の+又は-の修正を持ち得ます。例えば、プレイヤーはその年の3回の失敗した哨戒を基準に+1修正を持ちますが、4隻を沈めたことで-1修正を持ち、それらは相殺されます。

[7.9.3] 開始時の階級 [Starting Ranks]

カーニ級、カルヴィ級、グラウコ級、マルコーニ級、マルチェロ級のボートのプレイヤーは、少佐 [Capitano di Corvetta] としてゲームを開始します。もしも他のクラスのボートで開始していると、下のチャートに従った階級で開始します。:(1d6)

1940年: 1～3:大尉 [Tenente di Vascello]: 4～6:少佐 [Capitano di Corvetta]

1941年: 1:大尉 [Tenente di Vascello]: 2～6:少佐 [Capitano di Corvetta]

1942年+ 全て少佐 [Capitano di Corvetta] として開始する。

イタリア軍階級の歴史的注釈: 大尉 [Tenente di Vascello] は O-3 (ゲーム階級1): 少佐 [Capitano di Corvetta] は O-4 (ゲーム階級2): 中佐 [Capitano di Fregatta] は O-5 (ゲーム階級3): 大佐 [Capitano di Vascello] は O-6 (ゲーム階級4) です。US 海軍の士官階級では、大尉 [Lieutenant] から大佐 [Captain] です。

[8.0] Reassignment 再割当て

プレイヤーは、一定の状況下で新型潜水艦を割当てられることができます。:

[8.1] 重傷による再割当て [Reassignment due to Serious Wound]

もしも重傷を負い、治療のために5～6ヵ月間が必要であると、プレイヤーは自動的に彼が開始した同じタイプの新たなボート（並びに「訓練済」で開始する新たな乗組員と特殊能力を持たない他の乗組員メンバーと共に）を与えられます。彼はそのときに現在使用可能な最新型のボートを選択することもでき、退院から1ヵ月間後に再び海へ出ていきます。

[8.2] 整備の延長による再割当て [Reassignment due to Lengthy Refit]

もしも彼の現行潜水艦が戻り、5ヵ月間以上の長さの整備を持つと、プレイヤーは自動的に同じタイプの新たなボートを受け取ります。この場合、彼は同じ乗組員をそれらが持つかもしれない能力と共に維持し、5+ヵ月間の「整備」の代わりに1ヵ月間の後で海に出ていきます。二者択一で、もしも彼が使用可能な「新たな潜水艦」マーカーを持つと、下記 8.3 の手順に従ってこのときに新たな潜水艦を獲得するために使用できます。

[8.3] 申請による再割当て [Reassignment due to Request]

艦長が黄金記章を受ける哨戒の終了時、彼は「新たな潜水艦」マーカーを受け取ります。もしも使用可能であれば、彼は自身の選択で新たな又は異なる形式のボートを要請して受け取ることができます。望むのであれば、彼はこれらの要請のいくつか／全てを1ヵ月間後まで取っておくことができます（例えば、望む新たな形式の潜水艦がいまだに使用可能にならない場合）。このような場合、艦長は以前の乗組員を維持し、新たなボートを受け取った1ヵ月間後に海へ出ていくことになります。「新たな潜水艦」マーカーは、消費されます。

ランダム・イベント

[9.0] Random Events

[9.1] 概括 [General]

哨戒毎に [A3] 遭遇チャート上で最初に振られた「12」は列記された遭遇ではなく、代わりにランダム・イベントが発生します。哨戒毎に1つのみのランダム・イベントが発生でき、哨戒のチャート [A3] 上で二回目に振られる「12」は、列記されたとおりの遭遇です。

[9.2] ランダム・イベントの解決 [Random Event Resolution]

いったんランダム・イベントが発生したら、プレイヤーは何が起きたのか調べるためにチャート [B10] 上でサイを振らなければなりません。いくつかのランダム・イベントは直ちに解決される必要があり、いくつかは未来の作戦に影響し（「In Boca Lupo」のような）、プレイヤーは自身の潜水艦ディスプレイ・マット上にマーカーを置くことを要求されます。幸運のお守り「In Boca al Lupo」は、使用するまで無期限に取っておくことができ、複数を蓄積できます。

複数プレイヤー&トーナメント

[10.0] Multiplayer & Tournaments

[10.1] 2人プレイヤー・ゲーム [Two-Player Game]

両プレイヤーは、同じ月に同じクラスの潜水艦で開始しなければならず（例えば、両者はカーニ級で 6/40 に開始できます）、両者が沈没するか又は事前に合意した終了時期になるまで継続します。最も多くのトン数を沈めたプレイヤーが勝者です。プレイヤー諸氏は、1人のプレイヤーが自身の潜水艦を出撃させ、他方のプレイヤーが護衛艦の探知、攻撃、損傷、航空攻撃についてサイを振り、交互に哨戒を行います。もしも選択ルールが使用されたら、現行潜水艦プレイヤーは回

避運動の使用を決定し、護衛艦プレイヤーは両方が明らかにされる前に探知方向を選択します。

[10.2] 撃沈王トーナメント [Top Tonnage Tournaments]

全てのプレイヤーは、合意した時期に同じタイプのボートで開始し、戦死するか 1943 年 8 月になるまで戦闘哨戒に出撃します。最も多くのトン数を沈めたプレイヤーが勝者です（生死に関係なく）。2つの推奨フォーマットは、以下のとおりです。:

長期撃沈王トーナメント [Long Tonnage Tournament]: 開始時期は 6/40 です。: 開始ボートはアッチアイオ級を除く（これは、言わば全く馬鹿げています）いずれでも構いません。

短期撃沈王トーナメント [Short Tonnage Tournament]: 開始時期は 4/42 です。: 開始ボートは、いずれでも構いません。

[10.3] 生き残りトーナメント [Survival Tournaments]

これは、撃沈王トーナメントと同じフォーマットを使用しますが、プレイヤーは 8/1943 まで生き延びることを要求される点が異なります。

[10.4] 混合ボート・トーナメント [Mixed Boat Tournaments]

これは、上記のいずれかのトーナメントと同じフォーマットを使用しますが、全てのプレイヤーが同じボートを使用する要件が破棄されます。すなわち、プレイヤー諸氏は、個人の裁量で現在使用可能ないずれかのクラスを選択することが自由にできます。

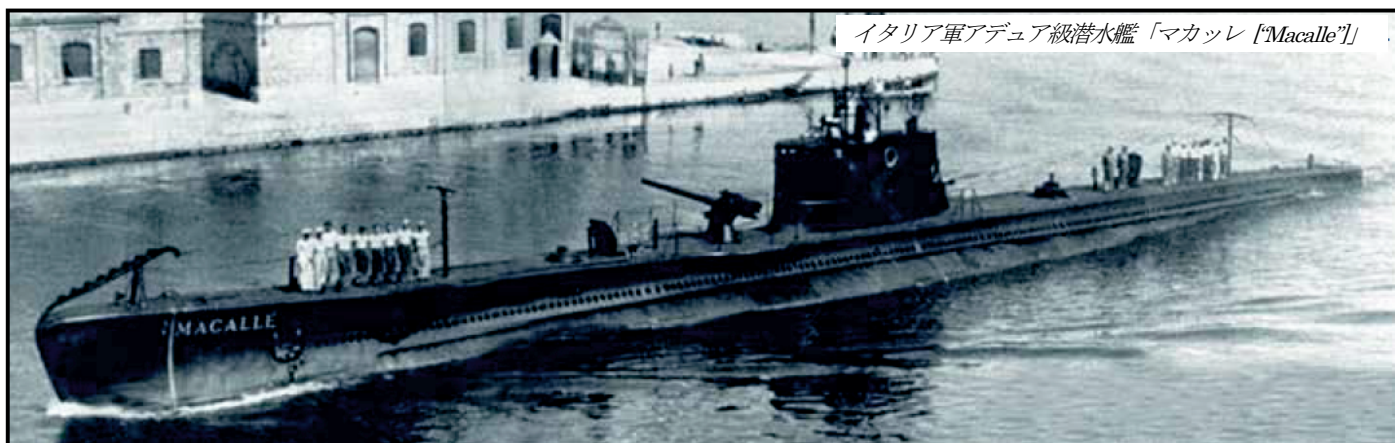
[11.0] Optional Rules 選択ルール

[11.1] 標準総量トン [STANDARD TONNAGE AMOUNTS]

もしもプレイヤーが望むと、無作為に艦船についてサイを振る代わりに、標準総量トンを使用できます。いくらかの変化や歴史的興味を犠牲にして、サイ振りの回数を減少させてプレイのスピードをアップさせます。

小型輸送船 [Small Freighter]	3,500 トン
大型輸送船 [Large freighter]	7,000 トン
タンカー [Tanker]	9,000 トン

主要艦と軍艦の遭遇は、単一のサイ振りとして振らなければなりません。



イタリア軍アデューア級潜水艦「マカッレ」[Macalle]

[11.2] 歴史的目標の増加

[INCREASED HISTORICAL TARGETING]

追加の記録管理で、より歴史的なフレーバーを加えることを望むプレイヤーは、哨戒ログ・シート上でトン数値と共に目標の名称を記載します。もしもこれらの艦船のいずれかが沈没し、その艦長の後の経歴のいずれかのときに再び目標として振られたら、目標が以前に沈没した艦船でなくなるまで振り直してください。それ故、あなたの経歴で同じ艦船が2度沈没することは決してありません。これは、単一の経歴中のプレイテストでは稀にしか起きなかったもので、通常のプレイでは滅多にありません（ただし、ときには発生しました）。

[11.3] 回避運動 [Evasive Maneuvers]

戦闘サイクルに時間をかけることで、プレイヤー諸氏は爆雷攻撃を回避するための追加のヴァリエーションを与えるためにこの選択ルールを使用できます。各戦闘サイ振りの前（探知が発生していると仮定します）、潜水艦艦長は回避方向（左方、右方、直進）を示すため1～6の数字を選択します。

- 1、2＝左方回避
- 3、4＝右方回避
- 5、6＝直進回避

次いで、プレイヤーはサイを1つ振ります。:

- 1、2＝護衛艦左方
- 3、4＝護衛艦右方
- 5、6＝護衛艦直進

もしも護衛艦の方向が潜水艦の回避方向と異なると、攻撃のサイが振られるときに潜水艦は攻撃チャート [B4] 上の結果から1命中を差し引きます。もしも護衛艦の方向が潜水艦の方向と一致しても数字が正確に一致しなければ、潜水艦は攻撃チャートで追加1命中を受けません（ただし、ただし、多数の命中が振られたら最高です。例えば、もしも「12」が振られていたら、潜水艦は5命中のみでなく6命中を受けることになります）。

もしも護衛艦が振った数字が、潜水艦が選択した回避数字と正確に一致すると、潜水艦は追加3命中を受けます。

例: 潜水艦プレイヤーは「6」の数字を選択し、彼が直進回避していることを意味します。可能性がある護衛艦探知のサイの目は、以下のとおりです。:

- 1＝間違った方向。－1命中。
- 2＝間違った方向。－1命中。
- 3＝間違った方向。－1命中。
- 4＝間違った方向。－1命中。
- 5＝正しい方向だが正確に一致していない。チャート [B4] 上で追加1命中。
- 6＝正しい方向で正確に数字が一致。チャート [B4] 上で追加3命中。

二人プレイヤー・ゲームでは、両プレイヤーが選択した数字のサイを上にして置き、次いで同時に明らかにします。

回避運動は、もしも潜水艦が水中聴音器の損傷を受けたら使用できません。

[11.4] 可変する護衛艦の質 [VARIABLE ESCORT QUALITY]

大戦初期でさえ、護衛艦指揮官たちの質には大きな差異がありました。何人かは極端に臆病で（しかも鈍感で間抜け）、その他は攻撃と戦術において極端に攻撃的で、断固として、粘り強い者たちでした。加えて、装備（艦船、レーダー、ソナー等）の質自体に重大な差異がありました。これを反映するため、プレイヤー諸氏は以下の選択ルールを組み入れることができます。護衛艦（又は艦船）を攻撃後、ただし探知についてサイを振る前に、1d6を振ることで護衛艦の質についてチェックします。:

1940～1941年：1＝新米、2～5＝訓練済、6＝古参

1942～1943年：1＝新米、2～4＝訓練済、5＝古参、6＝エリート

新米護衛艦は、チャート [B4] 上でサイを振る場合はいつでも1少ない命中になります。訓練済護衛艦は、通常にチャートを使用します。古参護衛艦は、チャート [B4] を使用するときどれだけ多くの命中が振られても最高+1命中を行います。エリート護衛艦は、チャート [B4] 上で+1命中を行うことに加えて、探知のために+1です。

[11.5] 可変する航空機の質 [VARIABLE AIRCRAFT QUALITY]

潜水艦を狩っている連合軍搭乗員の質には大きな差異がありました。何人かは非常に熟達し、他は爆雷や爆弾を正確に投下できませんでした。加えて、異なる航空機は異なる武装搭載能力を持ちました。これらの要素をあらわすため、もしも望むのであれば、プレイヤー諸氏は可変する航空機の質についてサイを振ります。急速潜航に失敗した後、航空攻撃のサイを振る前に、1d6を振ることで航空機の質についてチェックします。:

1940～1941年：1＝新米、2～5＝訓練済、6＝古参

1942～1943年：1＝新米、2～4＝訓練済、5＝古参、6＝エリート

新米航空機は、チャート [B4] 上でサイを振る場合はいつでも1少ない命中になります。訓練済航空機は、通常にチャートを使用します。古参航空機は、チャート [B4] を使用するときどれだけ多くの命中が振られても最高+1命中を行います。エリート航空機は、チャート [B4] 上で+1命中を行うことに加えて、自動的に2乗組員死傷（自動的な1の代わりに）を生じさせます。

[11.6] 可変する汎用護衛艦

[Variable Generic Escorts]

護衛艦を攻撃しているときの状況により定義を望むプレイヤー諸氏については、攻撃されている汎用護衛艦のタイプ／トン数の下の表で1d6を振ります。これは、現在のあなたの目標で、沈没させるためのトン数は、通常の損傷ルールに従います。

タイプ	トン数
1 スループ艦 *	1300
2 コルベット艦 *	900
3 フリゲート艦	1400
4 護衛駆逐艦	1100
5 駆逐艦	1200
6 駆逐艦	1200
* 低速度のため、通常の護衛艦についての+2の代わりに、命中させるために+1罰則のみを受ける。	

[11.7] 歴史的な潜水艦名 [Historical Submarine Names]

自身のボートに「歴史的な」名称を割当ててことを望むプレイヤー諸氏のため、以下はゲームにおけるクラス毎の潜水艦のリストです。:

アデュア級: アデュア [Adua]、アクスム [Axum]、アラダム [Aradam]、アラジ [Alagi]、マカッレ [Macalle]、ゴンダル [Gondar]、ネグリ [Neghelli]、アシアンギ [Ascianghi]、シーレ [Scire]、ドゥルボ [Dur'bo]、テンビエン [Tembien]、ラフォーレ [Lafole]、ベイルル [Beilul]、ダガブール [Dagabur]、デジエ [Dessie]、ウアルシエク [Uarsieck]、ウエビ・セビリ [Uebi. Scebeli]。

アミラリオ・カーニ級: アミラリオ・カーニ [Ammiraglio Cagni]、アミラリオ・カラッチオーロ [Ammiraglio Caracciolo]、アミラリオ・ミロ [Ammiraglio Millo]、アミラリオ・サント・ボン [Ammiraglio Saint Bon]。

ブリン級: ブリン [Brin]、ガルヴァニ [Galvani]、グリエルモッティ [Guglielmotti]、アルキメデ [Archimede]、トリチェリ [Torricelli]。

カルヴィ級: ピエトロ・カルヴィ [Pietro Calvi]、ジュゼッペ・フィンチ [Giuseppe Finzi]、エンリコ・タッツォーリ [Enrico Tazzoli]。

フォカ級: フォカ [Foca]、ゾエア [Zoea]、アトロポ [Atropo]。

フルット級: フルット [Flutto]、ゴルゴ [Gorgo]、ナウティロ [Nautilo]、マレア [Marea]、ヴォルティエーチェ [Vortice]、グロンゴ [Grongo]、ムレナ [Murena]、スパリーデ [Sparide]、チェルニア [Cernia]、デンティエーチェ [Dentice]、スピゴラ [Spigola]。

グラウコ級: グラウコ [Glauco]、オタリア [Otaria]。

リウツィ級: コンソーレ・ジェネラーレ・リウツィ [Console General Liuzzi]、レジナルド・ジュリアーニ [Reginaldo Giuliani]、アルピーノ・パニョリーニ [Alpino Bagnolini]、カピターノ・タランティーニ [Capitano Tarantini]。

マルチェロ級: マルチェロ [Marcello]、モチエニーゴ [Mocenigo]、ダンドロ [Dandolo]、ヴェニエロ [Veniero]、プロヴァナ [Provana]、ナーニ [Nani]、バルバリーゴ [Barbarigo]、エモ [Emo]、モロシーニ [Morosini]、カッペリーニ [Cappellini]、ファー・ディ・ブルーノ [Faa di Bruno]。

マルコーニ級: グリエルモ・マルコーニ [Guglielmo Marconi]、レオナルド・ダ・ヴィンチ [Leonardo da Vinci]、ミケーレ・ビアンキ [Michele Bianchi]、ルイーダ・トレッリ [Luigi Torelli]、アレッサンドロ・マラスピナ [Alessandro Malaspina]、マジジョーレ・バラッカ [Maggiore Baracca]。

プラチノ級: アッチアイオ [Acciaio]、コバルト [Cobalto]、ニケリオ [Nichelio]、プラチノ [Platino]、アラバストロ [Alabastro]、アステリア [Asteria]、アヴォリオ [Avorio]、ジャーダ [Giada]、グラニト [Granito]、ポルフィド [Porfido]、アルジェント [Argento]、ブロンゾ [Bronzo]、ヴォルフラミオ [Voframio]。

ペルラ級: ペルラ [Perla]、ジェンマ [Gemma]、ベリッロ [Berillo]、ディアスプロ [Diaspro]、トゥルケーセ [Turchese]、コラルロ [Corrallo]、アンブラ [Ambra]、オニーチェ [Onice]、イリデ [Iride]、マラキータ [Malachite]。



[11.8] 「新米」訓練レベルの開始 ["Green" Training Level Start]

イタリア軍乗組員の勇気は決して問題ありませんでしたが、開戦時のイタリア軍潜水艦部隊は特に攻撃の実施、魚雷発射制御、その他の訓練不足を被りました。これをあらわすため、プレイヤー諸氏はゲームを「訓練済」乗組員の代わりに「新米」で開始することを望めます。この選択ルールは、ゲームの難易度をいくらか増加させることになります。

[11.9] 有名なイタリア軍潜水艦艦長 [Notable Italian Submarine Commanders]

何人かの歴史的なイタリア軍「エース」とその記録です。:

ジャンフランコ・ガッツァーナ・ブリアロッシア [Gianfranco Gazzana-Priaroggia]

11 隻撃沈 (90,600 トン)



ジャンフランコ・ガッツァーナ・ブリアロッシアは、リギーナ・マリーナのために多数の潜水艦に従事しましたが (ミレリーレ、マラキータ、シーレ、バリア、ドゥルボ、タッツォーリ、アルキメデの指揮)、その名声のほとんどはマルコーニ級ボートのレオナルド・ダ・ヴィンチの指揮に繋がります。

BETASOM の一部として、彼は1942年10月7日にレオナルド・ダ・ヴィンチで出撃して5隻も撃沈し、内1隻は砲撃によるものでした。1943年2月には、南大西洋とインド洋へ出航し、南アフリカ近海で更に6隻を撃沈しました。結果として、ガッツァーナ・ブリアロッシアは少佐に昇進しました。不運にも、1943年5月23日にボルドーへ戻る途中、フリゲート艦に補足撃破されて沈没しました。生存者はなしでした。ガッツァーナ・ブリアロッシアは、黄金記章とドイツから騎士十字章を叙勲しました。

カルロ・フェチア・ディ・コッサート [Carlo Fecia di Cassato]

16 隻撃沈 (86,500 トン)



カルロ・フェチア・ディ・コッサートは、潜水艦チロ・メノッティの艦長として戦争を開始しました。ただし、1940年12月、彼はカルヴィ級潜水艦タッツォーリに転任し、次の数年間に16隻を撃沈しました。

BETASOM の一部として作戦を行い、彼の16隻はガッツァーナ・ブリアロッシアを上回ると主張できますが、トン数はやや劣ります。1943年2月、彼は魚雷艇隊へ転任しました。休戦後、彼はしばらくドイツ軍に対して実際に闘いましたが、全般的に不運な状況で1944年に自殺しました。彼は黄金記章と銀記章、ドイツから騎士十字章を叙勲しました。

Designer's Notes デザイナーの注釈

The Hunters をリリースした後、イタリア軍エクスパンションについての多数のリクエストが来しました。いくつかの初期リサーチの後、イタリア軍潜水艦努力の規模と範囲に驚きました。イタリア軍ボートが太鼓連打作戦にさえ参加し、カリブ海や南大西洋で艦船を撃沈していた事実は、驚愕以外の何ものでもありませんでした。少なくとも 27 隻のボートが、BETASOM が基地を置くビスケー湾から出撃して作戦を行いました。好奇心にそそられて私はリサーチを続け、ここには完全に自立したゲームがあるとすぐに確信するようになりました。

明らかに、いくつかのデザイン上の挑戦があります...私は *The Hunters* の「見てくれと雰囲気」の継続を望みましたが、地中海の闘いと BETASOM の闘いの間には重大な差異がありました。あなたが地中海内又は BETASOM にいるかに依存して、哨戒配備チャートを分割しました。これは、極度に良く機能しました。私が機能させなければならなかったもう一つの重大な歴史的事実は、イタリア軍がジブラルタル海峡の通過に非常に幸運だったことで、ほとんど問題がありませんでした。私はこのイベントを歴史的なレベルまでトーンダウンさせなければならませんでした。

ただし、私が行った改善の 1 つは、技能の向上で無作為にサイを振る代わりにプレイヤーの選択を認めたことです。これは何らかの興味深い選択肢一個人が生き延びること（例えば、より有能な軍医を獲得する）、又は乗組員の迅速な潜航に焦点を当てる、又はカリスマ技能を介しての個人的な成長となります。ゲームにおける選択は常に良いことで、プレイヤー諸氏が何を選択して決断するのかに興味があります。個人の気質に依存して、バランスが取れた技能をつくるよう試みました。

興味深いリサーチ上の問題は、イタリア軍の魚雷型式でした...これらは潜水艦のクラスとほぼ同じくらい多数の形式を持ちました。幸運にも、理由の大部分は異なる生産者に依存したため、私はこれらをより標準的な 2 つに集約しました。それぞれ 21 インチの W270 魚雷と 18 インチの W200 魚雷です。

その他の問題は、イタリア軍ボートの大部分が、U ボートが撃沈したほど戦果を上げていないことです。ここには様々な問題があり、私はそれらをあらわすため、トン数を「歴史的な範囲内」に保持しました。魚雷発射制御の問題、ボートの操縦、巨大な構造物、これらが割当てられた狩場ですら、全てがトン数の減少に影響しました。これに加えて、ドイツ軍は同盟国艦の多くを非常に嫌われた天気報告任務に割当てたので、それらが沈めた以上のことができたかどうかは分かりません。おそらく、彼らが収めた成果の主要因はその趣向にあります。初期のドイツ軍魚雷が悩まされた不発はありませんでした。それでも、ゲームにおけるトン数状況は、明白な問題でした。プレイヤー諸氏は、「命中させるための」可能性が、発射制御の問題を反映し減少していることに気づくでしょう。

一定の矛盾点は、デザインをクリーンに保つ目的で無視されました。例えば、私は小型沿岸ボートといくつかの潜水艦クラス（事実上は他のクラスと同一）を含めずに省略しました。

みなさんの全てが幸運な航海を行うことを望みます。「In Boca al Lupo！」

Selected Bibliography 選択推奨図書

Bagnasco, Erminio. *Submarines of World War Two*, Cassell & Co. 2000. 無数の全イタリア軍潜水艦クラスを含む素晴らしい情報です。高く推薦します。

Cocchia, Aldo. *The Hunters and the Hunted : Adventures of Italian Naval Forces*. United States Naval Institute. 1958. いくらか偏向していますが、高級指揮官からの優れた記述です。

Greene, Jack. And Massignani, Alessandro. *The Naval War in the Mediterranean 1940-1943*. Chatham Publishing. 1998. 航空機と水上艦の戦闘を含み、地中海の概況について非常に学術的でバランス取れています。

Jordan, Roger. *The World's Merchant Fleets 1939 : The Particulars and Wartime Fates of 6,000 Ships*. Naval Institute Press. 1999. 全ての目標リストはここから来たのか？ ライトな読み物ではありませんが、優れた情報です。

Walter S. Zapotoczny, Jr. *Decima Flottiglia MAS : The Best Commandos of the Second World War*. Fonthill Media. 2017.

Preston, Antony. *Jane's Fighting Ships of World War II*. Crescent Books. 1989. Jane's Fighting Ships の 1946/1947 年版の再版。戦後に明らかになった事実についての完全な情報ではありませんが、それでも非常に貴重です。

Rohwer, Jurgen. *Axis Submarine Successes of World War Two*. Grenhill Books. 1999. 数千の U ボートとイタリア軍潜水艦の遭遇戦を含む素晴らしい情報です。

Credits:

Game Design: Gregory M. Smith

Art Director, Cover Art, and Package Design: Rodger B. MacGowan

Game Component Art: Ian Wedge

Manual Layout: Charles Kibler

Production Coordination: Tony Curtis

Executive Producers: Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger B. MacGowan, Mark Simonitch

Playtesters: Rembert "Chip" Jarrell, Jerry West, and Dan Bates

Special Thanks: Paul O'Grady, John Kranz, Joe Gandara, Jack Beckman, and Nicola Saggini. The Convoy Intercept rule was suggested by Rembert Jarrell, thanks Chip!

Also, an *Extra Special Thanks* to Nicola Saggini, who provided many details about the Italian submarine force in WWII. I could even understand him... most of the time.

(翻訳 : 松谷健三 2020.8.31)

Index 索引

AA 修正	7.3.4	哨戒配備	6.2.1
S.C.L. 攻撃	6.7.5	哨戒ログ・シート	4.3
階級	7.9.3	昇進	7.9
回避運動	11.3	勝利	5.2
艦船に対する攻撃	7.2	叙勲	7.8
艦長の損失	7.7.4	シンガポール	6.5
甲板砲対非護衛下艦船	7.2.3.2	浸水	7.5.2
機関	7.5.3	整備	7.5.9
帰還	7.6	戦死 (KIA)	5.2.3
基地	4.7、6.6	船体損傷	7.5.4
技能	7.7	戦闘	7.0
急速潜航	7.3.2	戦闘マット	3.2、7.2.9
魚雷搭載	4.5	遭遇	
魚雷発射	7.2.3	貨物船	7.1.3
機雷敷設	6.7.2	軍艦	7.1.5
勲章 (叙勲)	7.8	航空機	7.1.9、7.3
訓練	11.8	護送船団	7.1.6
航海ボックス	ゲーム用語	主要艦	7.1.4
航空機遭遇	7.1.9	タンカー	7.1.8
航空機の質 (可変)	11.5	敵潜水艦	7.2.10
護衛艦に対する戦闘	7.2.4	損傷	7.5
護衛艦による探知	7.2.5	昼間と夜間	7.1.10-7.1.11
護衛艦の質 (可変)	11.4	超過耐圧殻潜航	7.2.6
護送船団艦船の追尾	7.4	ディスプレイ・マット	3.1、4.4
護送船団の迎撃	6.7.4、7.1.7	天象報告任務	6.7.6
コマンドの便乗	6.7.3	特殊任務	6.7
砲弾	4.6	トン数	5.2、11.1
再割当て	8.0	燃料タンク	7.5.5
死傷	7.5.7	乗組員の死傷	7.5.6
自沈	7.6.3	乗組員の質	7.7.1-7.7.3
ジブラルタル	7.2.11	汎用護衛艦 (可変)	11.6
射程	7.2.1	BETASOM	6.4
修理	7.5.1	フランス	4.7.2
主要艦	7.1.4、7.2.3.1、7.4.5、7.8 (叙勲)	補給物資輸送	6.7.1
哨戒期間	6.2.2	夜間浮上攻撃	7.2.2
		ランダム・イベント	9.0

