



REGLAS OPCIONALES

(Por Stephen Jackson)

Las reglas que se explican a continuación son opcionales y no son oficiales. Si funcionan bien, probablemente serán incluidas oficialmente en *Silent War* y en *Steel Wolves* (de forma modificada).

[17.1] Fase de Progreso de la Guerra. Procedimiento

La mayoría de las historias minimizan el efecto de la campaña americana submarina sobre la capacidad degradada de las fuerzas Imperiales de resistir los avances Aliados. Hacia 1945 las importaciones de bauxita (para el aluminio) cayeron el 88 %, el mineral de hierro el 95 %, la pulpa de madera el 90 %, el algodón y la lana el 91 %, el aceite el 92 %, la soda y el cemento el 96 %, la madera para la construcción el 98 %, y el caucho el 99 %. A continuación se alistan algunos efectos de todo esto en la fuerza aérea, la marina y el ejército:

- *Las pruebas de los motores de los aviones cayeron desde 8 horas y cinco vuelos por motor a 2 horas de pruebas en tierra en el 10 % de todos los motores, con un aumento de los fallos de los motores en el vuelo y el combate.*
- A finales de 1944 el 80% de todos los aviones fueron hechos con pilotes de aluminio, lo que redujo significativamente la calidad y la fuerza.
- *La falta de combustible de aviación redujo considerablemente el tiempo gastado en el entrenamiento de pilotos.*
- *Los pilotos de portaaviones japoneses recibieron un entrenamiento inadecuado en el mar debido en parte a la renuencia de los portaaviones a salir del puerto para entrenamiento en unas aguas infestadas de submarinos.*
- *La incapacidad de los petroleros para llevar combustible a las unidades navales resultó en que dichas unidades fueran colocadas cerca del suministro de combustible más bien que en lugares distantes donde pudieran haber sido más eficaces en respuesta a los movimientos Aliados.*
- *En 1944, la falta de acero forzó reducciones significativas en todos los programas de construcción naval y de mercantes.*
- *La entrega de los suministros para las guarniciones de las islas cayó desde la entrega del 96 % en 1942, al 67 % en 1944 y al 51 % en 1945.*

Esta opción apunta a un temprano cambio al Período de Guerra 4 en respuesta al jugador que lo hace mejor que en el hecho histórico en los períodos más tempranos de la guerra, permitiendo un avance aliado más rápido y reflejando de este modo la extinción de la marina mercante japonesa. La Fase de Progreso de la Guerra se modifica así:

- Los números en los recuadros de la Tabla de Transición del Período de Guerra para el W4 (Junio de 44 a Enero del 45) se ignoran.

B. Cuando el marcador de los barcos hundidos llegue a 860, y el marcador de toneladas hundidas alcancen las 3.800 (3.8 millones), el jugador anota el mes, que se convierte en el primer mes en la Tabla de Transición del Período de Guerra para el potencial cambio al Período de Guerra 4, y se considera que tiene el número '9' como en Junio de 1944. Los meses siguientes en la Tabla, tienen los números correspondientemente siguientes. La Tabla de Modificación del Período de Guerra se usa normalmente.

Ejemplo: En Marzo de 1944 el jugador alcanza 860 barcos hundidos con 3.800 t. El número de transición del período básico de guerra para Marzo es '9', para Abril es '8', Mayo '7', etc. El modificador para el cambio en Marzo es -3 según la Tabla de Modificación del Período de Guerra.

TABLA DE MODIFICACIÓN DEL PERÍODO DE GUERRA										
W4			760	840	920	1000	1080			
W3			125	175	225	275	300			
W2			25	50	75	100	125			
BARCOS HUNDIDOS										
TONS HUNDIDAS 1000										
4300	1150	400	0	1	2	3	4			
4150	1050	350	-1	0	1	2	3			
4000	950	300	-2	-1	0	1	2			
3850	850	250	-3	-2	-1	0	1			
3700	750	200	-4	-3	-2	-1	0			

Usa la línea de las Tons Hundidas que sean igual que o menores que las actualmente hundidas. (Ejemplo: si has hundido 310 Tons, usa la línea 300)

Modificador que aplica en el ejemplo

el progreso de la guerra. los colores denotan los meses en los que transcurre el período de guerra.

TABLA DE TRANSICIÓN DEL PERÍODO DE GUERRA														
		Mes	E	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
Año	41													
42														
43		8	7	6	5	4	3	2						9
44						9	8	7	6	5	4	3		
45	2													

Marzo Abril Mayo... etc.

[14.15B] Cuando el Blanco es un Escolta

Los ataques más acertados contra escoltas ocurrieron cuando la escolta no estaba consciente de la presencia del submarino hasta el impacto (o hasta que la trayectoria del torpedo fuera vista con poca oportunidad de reaccionar). En otras palabras, el ASW activo no ocurría durante el ataque. La escolta echaba humo a lenta velocidad junto con el convoy o el destacamento de fuerzas, y quizás cambiaba de posición. Además, las escoltas tendieron a estar sobre la periferia y más expuestas. Esta opción permite un 10 % o 20 % de posibilidades mejoradas de impactar en un escolta, permitiendo así un número histórico de hundimientos de escoltas. En general, el alto valor de defensa de la escolta todavía debe ser vencido, y el submarino todavía necesitará una buena solución TDC.

Esto es una modificación a la primera ronda de ataque (no para el reataque). Un submarino puede tener como objetivo un escolta y el valor de ASW del escolta no ser contado como parte de la defensa de dicha unidad. El nivel ASW de otros escoltas SI SON contados.

Esta opción no puede ser utilizada si:

- 1) El submarino está DESCUBIERTO.
- 2) Una escolta diligente ha sido revelada.
- 3) Un avión ha sido revelado.
- 4) Ocurren los siguientes Eventos de Combate:
 - a) Un bombardero Betty descubre al submarino.
 - b) Contraataque (los escoltas descubren al submarino y lo mantienen sumergido).
 - c) Contraataque - Combate (los escoltas atacan antes que el sub).

Silent War: Variantes

- 5) Un miembro de una wolfpack ya ha atacado, alertando a los escoltas. Sólo el primer miembro de una manada puede aprovechar esta ventaja.
- 6) La opción también puede ser utilizada si el jugador dispara contra un objetivo no revelado que resulta ser un escolta, mientras que sólo esté ese escolta en total, tiene su valor de ASW ignorado.
- 7) Si el escolta es dañado o hundido, su valor de ASW no se usa en la ronda de contraataque.