

TABLAS DE COMBATE

RESULTADOS DEL ATAQUE [14.0]

Encuentra el tamaño del objetivo (las "tons" del barco) y tira un dado aplicando cualquier modificador y cruza ambos para determinar el resultado

DADO 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

TONELAJE DEL BLANCO

1-4									
5-9									
10-17									
18-25									
26-35									
36-55									
56+									

SIN EFECTO DAÑADO HUNDIDO

MODIFICADORES:

Añade el valor actual del torpedo Mk-XIV (-2, -1, 0, 1, 2), a tu tirada del dado. El tipo US XXI añade +2. El SSN21 Seawolf, añade +3.

CONTRAATAQUE [14.2]

PROCEDIMIENTO: Total del valor ASW:

(ASW de Revelados + ASW Periodo de Guerra + cuadros "rojos" AAC) menos (Valor defensa submarino + valor Super Capitán)

Menos de cero (0) no hay contraataque. Mayor que 8, usa la línea 8.

MODIFICADORES A LA TIRADA DEL DADO:

+1 por cada marcador de dañado +1 por estar descubierta +1 si es ronda de reataque

DADO 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

0												
1-2												
3-4												
5-6												
7												
8+												

DADO 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ESCOLTA DILIGENTE

EVENTO AÉREO

RESULTADOS

Descubierto
Dañado
Dañado RTB
Hundido

Nueva tirada del dado:

+ 7-9 = Hundido
resto = Dañado RTB

+ 4-9 = Hundido
resto = Dañado RTB

EVENTOS DE COMBATE [19.2]

El nº es el dado; Evento = Ver 19.2 en las reglas.

- 0 MERCANTE CRUZADO EN EL CAMINO
- 1 COMBATE DE SUPERFICIE CON CAÑÓN
- 2 CARRERA CIRCULAR DEL TORPEDO
- 3 BOMBARDEO "BETTY" DESCUBRE SUB
- 4 FALLOS MECÁNICOS ACABAN ATAQUE
- 5 APROXIMACIÓN PERFECTA
- 6 TONELAJE DOBLADO
- 7 CONTRAATAQUE - COMBATE
- 8 CONTRAATAQUE
- 9 COMBATE - COMBATE

TABLA DE EVENTO DE TRÁNSITO [19.1]

1 Tira un dado y consulta la línea del actual P.G. en la Carta de Actividad de Área del OpArea que tenga **más cuadros rojos** en ese período de todas las atravesadas en el movimiento sin contar la de salida. Solo se tira una vez. Si el resultado es igual o mayor al nº más bajo en la línea que tenga un recuadro ROJO, tira un dado otra vez en la Tabla en el Paso 2 debajo. Si no hay ningún recuadro rojo en la línea, no se requiere ningún CHEQUEO DE TRÁNSITO. Si el submarino está por su lado de TRÁNSITO y/o en Movimiento Cauteloso, resta uno (-1) del dado (máximo de -2 usando ambos). Para una lista completa de Modificadores, ver 19.1.

2 Si se requiere un Chequeo de Tránsito, tira una vez en el actual Período de Guerra a la izquierda para conocer la fila. Tira un segundo dado para el resultado y aplícalo.

Primer dado			Segundo dado									
PG 1	PG 2-3	PG 4	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0-2	0-4	0-4										
3-7	5-6	5-7										
8	7	8-9										
9	8											
	9											

Resultados:

No hay Evento
Descubierto
Descubierto, RTB
Descubierto y Dañado, RTB
Perdido en el Mar por causas desconocidas

TABLA DE RESISTENCIA [14.7]

Valor de Resistencia (en el lado de combate del submarino)

Actual valor del torpedo U.S.

El nº que debe sacar "igual o menor que" para permanecer en el mar

TABLA DE RESISTENCIA

TORPEDO	VALOR DE RESISTENCIA			
	A	B	C	D
-2	4	3	2	2
-1	5	4	3	2
0	6	5	4	3
1	7	6	5	4
2	7	7	6	5

Submarino dañado +1
Modificadores Si evitó Búsqueda y Contacto -1
al dado: No encontrado contacto enemigo -1

BÚSQUEDA Y CONTACTO [13.2]

1 Tira un dado en la CARTA DE ACTIVIDAD DE ÁREA (en zona de mar) por cada submarino de patrulla en un área, cruzando la referencia del actual Período de Guerra con la tirada del dado.

Ejemplo de Carta de Actividad de Área

Período de Guerra	MARIANAS CEN PAC									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
W1										
W2										
W3										
W4										

Resultados: Ningún Contacto, Densidad Escasa, Densidad Moderada, Densidad Alta, Densidad Baja

2 Tira un dado en la TABLA DE CONTACTO debajo cruzando la referencia del actual PG con el dado.

dado	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
W1	C1	C1	C1	C2	C2	C2	C2	TF	TF	TF
W2	C1	C1	C1	C1	C2	C2	C2	C2	TF	TF
W3	C1	C1	C1	C1	C2	C2	C2	C2	TF	TF
W4	C1	C1	C1	C1	C1	C1	C2	C2	C2	TF

Resultados C1: Convoy Pequeño C2: Convoy Grande TF: Grupo de Combate

3 Chequea la TABLA DE ENFRENTAMIENTO debajo cruzando la referencia del Nivel de Actividad y el Contacto.

Taza	ESCALA			BAJA			MODERADA			ALTA		
	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
C1	2	1	•	3	2	•	4	3	•	5	3	4
C2	3	2	•	4	3	•	5	4	3	5	4	3
TF	1	2	2	1	2	3	2	3	4	3	3	4

Resultados Número de fichas para sacar de: Taza A, Taza B, Taza C, Taza D
4 3 2 • "•" no sacar

4 Despliega las fichas boca abajo en la correspondiente columna. La Taza A en la columna A del despliegue táctico, La Taza B en la columna B, la Taza C en la columna C y la Taza D en la columna D.

CARTAS Y TABLAS

PERÍODOS DE GUERRA [17.1]

ACTUAL PERÍODO DE GUERRA

Coloca el marcador PERÍODO DE GUERRA en su casilla en el mapa. En cada escenario se indica el comienzo o el actual Período de Guerra.

Período de Guerra	Período de Guerra	W1	W2	W3	W4
Valor general ASW japonés	VALOR ASW	0	1	2	1

Usa la línea ➤ W4 para pasar de W3 al Período W4

Usa la línea ➤ W3 para pasar de W2 al Período W3

Usa la línea ➤ W2 para pasar de W1 al Período W2

TABLA DE MODIFICACIÓN DEL PERÍODO DE GUERRA

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

Los números en cada cuadro de mes son el valor que una tirada de dados debe igualar o exceder para pasar al siguiente período de guerra. En los cuadros sin número, no se puede hacer ninguna tirada de transición para 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			9	8	7	6	5	4	3	2		9
	43	8	7	6	5	4	3	2					
	44					9	8	7	6	5	4	3	
	45	2											

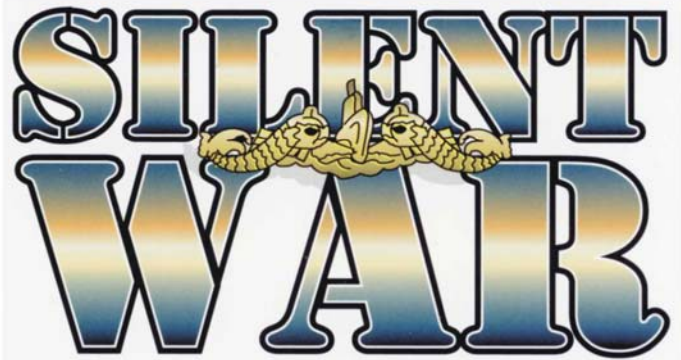


TABLA DE MEJORA DE TORPEDO [6.0]

Tira el dado para mejorar el torpedo en uno (+1)

TABLA DE MEJORA DE TORPEDO

1 Cuando iguales el nº de BARCOS HUNDIDOS anotados, tira un dado. Si el resultado iguala o excede el nº del dado necesario, avanza un espacio el marcador del torpedo.

Torpedo de ...	PARA -1 DESDE -2	PARA 0 DESDE -1	PARA +1 DESDE 0	PARA +2 DESDE +1
	Barcos hund. da	Barcos hund. da	Barcos hund. da	Barcos hund. da
	70 9	270 9	450 9	1040 9
	75 8	280 8	460 8	1050 8
	80 7	290 7	470 7	1065 7
	85 6	300 6	485 6	1080 6
	90 5	310 5	500 5	1100 5
	95 4	320 4	515 4	1120 4
	100 3	330 3	530 3	1140 3
	105 2	340 2	540 2	1160 2
	110 1	350 1	550 1	1175 1
	115 0	360 0	560 0	1190 0
Nivel actual del Torpedo	-2 SALIDA	-1	±0	+1
				+2

Una vez que un torpedo es mejorado, no se puede volver a tirar hasta que el valor de los barcos hundidos de la siguiente columna sea alcanzado. Ejemplo: Si el torpedo es mejorado en "95" (barcos hundidos), el jugador debe alcanzar los "270" (barcos hundidos) antes de intentar una nueva mejora de torpedo.

TABLA DE SUBMARINOS ENEMIGOS [30.3]

Para el combate de Sub contra Sub [14.6], consulta la tabla debajo para determinar qué clase de submarinos están disponibles para ser seleccionados y coge uno al azar. El Tonelaje es el valor del submarino si resulta hundido.

Clase	Fecha Disponible	Retirada	Tonelaje
L4	4/32	4/43	1t
KD4	4/32	7/44	2t
C1	12/41	n/a	3t
KD7	2/42	n/a	2t
K6	3/43	n/a	1t
IXC40	6/43	5/45	1t
Calvi	7/43	9/43	2t
IXD2	8/43	5/45	2t

Los submarinos Alemanes e Italianos solo están disponibles en el OpArea del Mar de Java o del Sur de China 2.



Traductor:
Felipe Santamaría

Compass Games