

Gregory M Smith 디자인

규 칙 서

[1.0] 소개	2	[9.8] 항공기 조우	14	[12.0] 랜덤 이벤트	21
[2.0] 게임 플레이 방법	2	[9.9] 잠수함 조우	15	[13.0] 멀티플레이어 및 토너먼트	21
[3.0] 게임 구성품	3	[10.0] 잠수함 손상	15	[13.1] 2인 게임	22
[4.0] 게임 셋업	4	[10.1] 침수	16	[13.2] 최다 톤수 토너먼트	22
[5.0] 게임 승리 방법	6	[10.2] 엔진 및 모터	16	[13.3] 생존 토너먼트	22
[5.1] 게임 종료	6	[10.3] 선체	16	[13.4] 혼합 잠수함 토너먼트	22
[5.2] 승리 결정	6	[10.4] 연료 탱크	16	[14.0] 선택 규칙	22
[6.0] 진행 순서	6	[10.5] 배터리	16	[14.1] 표준 톤수	22
[6.1] 게임 진행 개요	6	[10.6] 레이더 시스템	16	[14.2] 향상된 역사적 표적	22
[7.0] 정찰 수행	7	[10.7] 대공포	16	[14.3] 역사적 잠수함 명칭	22
[7.1] 정찰 배치 준비	7	[10.8] 어뢰 발사관	16	[14.4] "우리 격침됐어요" 트릭	23
[7.2] 울프팩 정찰	7	[10.9] 승조원 부상	16	[14.5] 가변 호위함 수준	23
[7.3] 잠수함 기지 배치	8	[10.10] 다중 손상 결과	17	[14.6] 가변 항공기 수준	23
[7.4] 특수 임무	8	[10.11] 수리	17	[14.7] 회피 기동	23
[7.5] 정찰 완료	8	[10.12] 정찰 작전 중지	17	[14.8] 어뢰의 원주 운동	23
[8.0] 정찰 조우	8	[10.13] 자침	17	[14.9] 제한된 호위	23
[8.1] 조우 유형	9	[10.14] 잠수함 재정비	18	[14.10] 역사적 시나리오	24
[8.2] 함선 크기 및 식별 결정	9	[10.15] 승조원 부상 회복	18	[15.0] 디자이너 노트	24
[8.3] 주간 및 야간 교전	9	[11.0] 승조원 및 함장 행동	18	[16.0] 참고 문헌	25
[9.0] 전투	10	[11.1] 승조원 진급	18		
[9.1] 잠수함 전투 매트	10	[11.2] 함장 진급	19		
[9.2] 함선 전투 수행	11	[11.3] 훈장 및 표창	19		
[9.3] 수상 포격과 탄약	12	[11.4] 정당한 해임	20		
[9.4] 호위 없는 함선 표적	12	[11.5] 신형 잠수함 정보	20		
[9.5] 야간 수상 공격	12	[11.6] 잠수함 업그레이드 및 제한	20		
[9.6] 호위 탐지/폭뢰 사이클	12	[11.7] 조기 정보/전근	21		
[9.7] 호위받는 함선 또는 호송선단 추적	14				

2023년 2월 제3쇄 기준 최신 정오표를 반영하여
팬이 수정한 규칙입니다. 제1쇄에서 변경된 내용은
규칙 본문에 **파란색**으로, 제2쇄 변경 사항은 **빨간**
색으로, 완전 삭제된 부분은 **보라색**으로 표시되어
있습니다.

재편집 및 레이아웃: Joe Kundlak

[1.0] 소개

Silent Victory는 제2차 세계대전 당시 미 해군의 함대형 잠수함 중 한 척의 함장 역할을 맡아 지휘하는 전술 수준의 게임입니다. 임무는 가능한 한 많은 일본 선박과 군함을 격침시키고 무사히 귀환하는 것입니다. 플레이어는 1941년부터 1945년까지의 임무 기간을 모두 무사히 수행하면서도 진급과 훈장을 얻기 위해 충분한 위험을 감수하고, 동시에 지휘관 교체(교대)를 피하는 것이 얼마나 어려운지 느끼게 될 것입니다. 원하면 플레이어는 더 발전된 잠수함 모델로 시작할 수 있습니다(예: 선체가 더 두꺼운 발라오(Balao)급은 1943년 7월부터 사용 가능함). 다만 그렇게 하면 전쟁 초기 몇 달 동안 활동할 수 없어 더 많은 격침 기록을 쌓을 기회는 줄어듭니다. 특정 상황에서는 플레이어가 더 최신형 잠수함으로 전속될 수 있으나, 일반적으로는 게임 종료 시점까지 또는 격침될 때까지 같은 잠수함에 남습니다.

규칙에는 번호가 매겨져 있으며 주요 섹션 단위로 제시됩니다. 각 섹션은 여러 개의 주요 사례와 부차적 사례로 나뉩니다. 규칙은 괄호를 사용하여 다른 규칙을 상호 참조합니다. 예를 들어 “연료 탱크 **Fuel Tanks** 수리에 실패하면 잠수함은 정찰을 작전 중지 **Abort**해야 합니다 (10.12).”라고 되어 있으면, 이는 사례 10.12가 이 규칙과 관련되어 있음을 의미합니다. 이 게임의 규칙은 처음 읽을 때 이해하기 쉽고 이후 참조하기 편하도록 배열되어 있습니다.

역사 게임에 익숙하지 않더라도 당황하지 마세요! 먼저 잠수함 표기 매트, 잠수함 전투 매트, 그리고 플레이어 말을 살펴본 다음 규칙을 빠르게 읽어봅니다. 규칙을 암기하려고 하지마세요. 플레이를 위해 셋업 지침을 따르고 일반적인 진행을 설명하는 2.0절을 읽으세요. 4.0절이 시작하는 데 도움이 되는 틀을 제공합니다. 질문이 생기면 규칙을 참조하세요. 몇 분만 플레이하면 게임 메커닉에 익숙해질 겁니다.

온라인 지원을 제공하며 초기 셋업과 게임 플레이에 익숙해지는 데 도움이 되는 비디오 튜토리얼을 포함합니다. 선택 가능한 여러 옵션이 있습니다.

웹사이트를 방문하세요:

www.consimpress.com

www.consimpress.com/silent-victory

이메일 문의:

support@consimpress.com

또한 게임 지원을 위해, 전투 보고서를 읽고 다른 사람들과 플레이 경험을 공유하기 위해 ConsimWorld의 공식 게임 토폰 주제를 방문할 것을 권장합니다. talk.consimworld.com을 방문하여 Pacific Theatre 개별 게임 토폰 영역으로 이동하면 Silent Victory 게임 주제를 찾을 수 있습니다. Consim Press 웹사이트에서 이 포럼 주제와 동영상에 대한 링크도 찾을 수 있습니다.

[2.0] 게임 플레이 방법

게임의 목표

게임의 목적은 미국 잠수함 함장으로서 여러 차례의 정찰을 수행하며 적 함선을 격침시키는 것입니다. 격침한 총 톤수나 특수 임무 완료 여부로 각 정찰의 성공 여부를 측정합니다. 이를 통해 함장과 승조원들이 진급하며, 궁극적으로 명예 훈장까지 수여 받을 수 있습니다. 정찰이 계속될수록 잠수함과 승조원은 더욱 위험에 직면합니다. 당신의 궁극적인 성공은 경력 동안 정찰을 수행하면서 내리는 결정에 크게 좌우됩니다.

최종 승리 판정은 게임 종료 시 격침된 총 톤수로 결정됩니다. (함장이 전사한 경우에도 함장 사후에 승리 판정을 진행할 수 있습니다.)

플레이를 용이하게 하는 주요 구성품은 잠수함과 승조원 상태 및 각 정찰 임무별 배정을 추적할 수 있는 트레이 표시된 잠수함 디스플레이 매트, 함선 조우에 대응하는 잠수함 전투 매트, 각 정찰의 활동과 성과를 기록하는 정찰 로그 시트입니다. 다양한 플레이어 보조 카드는 게임의 여러 기능을 보조하는 데 사용됩니다.

일반 개요

대체로 게임은 여러 정찰 임무를 수행하고 해상에서 발생하는 조우를 해결하여 안전하게 항구로 귀환할 때까지의 활동을 중심으로 합니다. 각 정찰이 끝나면 로그 시트를 참고해 달성도를 평가하며, 이는 함장인 당신의 진급이나 훈장 수여, 또는 승조원의 진급으로 이어질 수 있습니다. 정찰 임무 사이에 잠수함은 받은 손상에 따라 한 달 이상 재정비 **Refit**을 받게 됩니다. 다음 정찰을 수행하기 전에 부상당한 승조원이 회복할 시간이 필요할 수도 있습니다.

정찰 수행

당신의 잠수함 디스플레이 매트에는 잠수함의 무장을 포함한 잠수함과 승조원의 전반적인 상태를 보여줍니다. 정찰을 수행하는 동안, 잠수함은 배정된 정찰 트랙의 각 이동 칸 **Travel Box**을 차례로 이동합니다. 각 칸마다 조우 및 랜덤 이벤트 발생 여부를 확인합니다.

일반적으로 조우에는 함선 조우 또는 항공기 조우가 있습니다. 함선 조우에서는 적 함선이 호위함과 함께 있는지 여부를 결정하며 이는 교전에서 중요한 역할을 합니다. 왜냐하면 잠수함이 탐지되어 반복적인 폭뢰 공격을 받을 수 있기 때문입니다. 교전에 참여하기로 결정한 각 함선 조우에서 당신은 시각(주간/야간), 수상전 **Surface** 또는 잠수 상태 **Submerged** 전투 여부, 어느 사거리에서 표적 함선을 교전하고 어뢰를 발사할지를 결정합니다. 교전 중 교전한 모든 함선을 로그 시트에 기록하고 손상 **Damaged** 또는 격침 여부를 표시합니다. 호위가 없는 함선과의 수상 교전 시에는 함포를 사용할 수도 있습니다.

전투를 수행할 때 당신은 표적 함선에 대한 손상량을 어뢰(어뢰가 불발이 아닌 경우) 및/또는 함포 사격 주사위 굴림으로 결정합니다. 호위가 없는 함

선은 비교적 쉬운 표적이지만 빠르게 격침시키지 못하면 추가 교전을 시도하는 동안 호위함이 나타날 위험이 있습니다.

호송선단 **Convoy**과 교전하는 상황에서, 호위가 있는 함선과의 전투는 위험합니다. 특히 근거리에서 교전할 경우, 당신이 어뢰를 연속사격하기 전에 호위함이 먼저 잠수함을 탐지하려 시도할 수 있습니다. 호위함은 잠수함을 탐지할 기회를 갖으며, 일단 탐지되면 당신의 잠수함이 추가 탐지를 벗어나 탈출할 때까지 반복적인 폭뢰 공격을 받을 수 있습니다. 호위함의 추적을 떨치기 위해 시험 심도 **Test Depth**를 넘어 잠수를 시도할 수도 있습니다. 승조원 부상을 포함한 손상 결과로 인해 공격을 받거나 호위함의 탐지를 벗어나려 할 때 더욱 위험해질 수 있습니다.

호위함의 탐지 범위를 벗어나면, 손상을 입은 시스템을 수리하려 시도합니다. 수리에 실패하면 작동 불가 **Inoperable** 상태가 되어 정찰을 작전 중지 **Abort**해야 할 수도 있습니다. 호위를 받고 있는 함선과의 교전이 끝나면 손상 **Damaged** 함선을 자동으로 추적하거나 호송선단 **Convoy** 전체를 대상으로 다시 교전할지 여부를 선택할 수 있습니다.

항공기와 조우하는 경우, 잠수함은 즉각적인 위험에 처하게 됩니다. 이때 임박한 공격을 피하기 위해 급속 잠함 **Crash Dive**을 시도합니다. 만약 적 항공기의 공습이 성공할 경우, 당신은 적기를 손상시키거나 격추하기를 바라며 대공포 사격을 해야 할 것입니다. 항공기를 손상시키거나 격추하지 못하면 추가 공중 공격을 받거나 호위함이 도착해 당신을 추적할 위험이 있습니다.

잠수함 재정비

잠수함이 정찰 임무를 마치고 기지로 귀환하면(정찰 트랙의 마지막 이동 칸에서 발생한 모든 조우 이후), 재정비 **Refit**을 받습니다. 재정비 기간은 선체 **Hull** 손상 정도와 수리가 필요한 작동 불가 **Inoperable** 시스템의 수에 따라 달라집니다. 또한 함장이 요양을 떠난 경우엔 잠수함 재정비가 지연될 수 있습니다. 이 과정에서 더 신형 잠수함으로 배정될 가능성도 있으며, 일부 승조원을 잃을 수도 있습니다(부상 회복에 더 많은 시간이 필요하거나 진급하는 경우). 재정비 기간 동안 이번 정찰의 성과를 평가할 수 있으며, 그 결과 승조원 진급 **Advancement** 또는 함장 승진과 심지어 **Navy Cross** 훈장을 수여받을 수 있습니다. 재정비가 끝난 뒤 다음 정찰 임무를 시작하기 전에는 모든 시스템이 정상 작동 상태가 되고 무장과 승조원이 완전히 보충됩니다.

게임 종료

1945년까지의 모든 정찰 임무가 완료되면 게임은 종료됩니다. 또한 함장이 전사하거나 포로가 되거나, 잠수함이 격침·자침되거나 나포되는 경우 게임은 즉시 종료됩니다. 조기 전속/이동 **Early Reassignment/Transfer**을 선택하여 게임을 일찍 끝낼 수도 있습니다. 최종 정찰까지 생존했던 아니든(게임이 1945년 7월 이후에 종료된 경우 포함), 격침한 함선의 총 톤수를 합산하여 달성한 승리 등급을 결정합니다. 일반적으로 전 경력을 기록하려면

격침한 모든 함선(주력함 포함), 최종 계급, 획득한 훈장을 기재하면 됩니다. 물론 함선과 함께 전몰한 경우에는 모든 영예와 결과가 사후에 인정됩니다.

[3.0] 게임 구성품

[3.1] 잠수함 디스플레이 매트

사용 가능한 미국 잠수함 유형에 따라 아홉 개의 잠수함 전투 매트가 있습니다. 각 매트마다 정찰 진행을 추적하는 개별 이동 칸Travel Box을 포함한 정찰 트랙이 있습니다. 이 매트들로 무장뿐만 아니라 승조원과 시스템 상태도 추적할 수 있습니다. 플레이할 잠수함 유형에 해당하는 잠수함 전투 매트를 선택합니다. 이 매트는 게임 진행과 정찰 임무 수행 시 중심 요소이며, 이 매트의 사용법은 해당 규칙 절에 설명되어 있습니다.

[3.2] 잠수함 전투 매트

잠수함 전투 매트[S5]는 해상 표적과의 전투를 해결하는 데 사용하며 일반적으로 플레이 중 잠수함 디스플레이 매트 옆에 놓습니다. 이 매트의 사용법은 해당 규칙 절에서 설명합니다.

[3.3] 게임 말

Silent Victory에는 두 개의 다이컷 시트에 총 298 개의 말이 포함되어 있습니다. 시트 1에는 208개의 1/2" 카운터(여분 14개, The Hunters용 카운터 2개, 공백 58개 포함)가 들어 있습니다. 시트 2에는 56개의 3/4" 카운터(여분 20개 및 공백 2개 포함)가 들어 있습니다.

이 말들은 마커라고 하며 잠수함과 승조원의 상태를 추적하기 위해 잠수함 디스플레이 매트에 놓거나 전투를 해결할 때 잠수함 전투 매트에 놓습니다. 마커를 사용하여 개별 함선, 항공기, 승조원, 어뢰, 탄약 라운드, 랜덤 이벤트 및 승조원과 시스템의 상태를 표시합니다.



The Hunters
교체 카운터

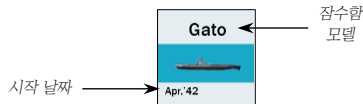
참고: 추가 어뢰 마커와 같은 여분의 마커(빈 마커 포함)는 분실되거나 손상될 경우를 대비해 예비용으로 인쇄되어 있습니다.

[3.3.1] 마커 읽는 법

Silent Victory에서는 잠수함의 상태를 추적하고 교전을 해결하기 위한 마커가 있습니다. 이 마커들에는 플레이를 용이하게 하기 위한 굴림 보정 수치와 같은 정보가 있을 수 있습니다. 각 마커 유형에 대한 설명은 다음과 같습니다.

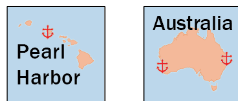
[3.3.2] 게임 마커

잠수함



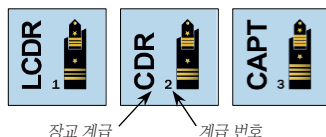
선택한 유형의 잠수함 마커를 잠수함 디스플레이 매트 위의 배정된 정찰 경로에 놓아 해당 정찰의 진행 상황을 표시합니다. 아홉 개의 잠수함 마커 각각에는 해당 유형과 시작 날짜가 표시되어 있습니다.

잠수함 기지



잠수함 기지 마커는 잠수함 디스플레이 매트의 입항/재정비Refit 상자에 배치하여 잠수함의 현재 기지를 추적하는 데 사용됩니다.

장교 계급



1(최저)에서 3(최고)까지 번호가 매겨진 세 개의 장교 계급 마커를 제공하여 잠수함 함장으로서의 진급 수준을 추적합니다.

훈장 및 보상



부상 시 수여되는 퍼플 하트부터 명예 훈장까지, 정찰 중 획득할 수 있는 여섯 가지 다른 훈장이 있습니다.

승조원 숙련도



승조원 숙련도는 승조원 경험과 성과를 나타냅니다. 승조원은 '숙련병Trained' 수준에서 시작합니다.

랜덤 이벤트

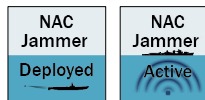
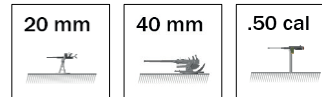
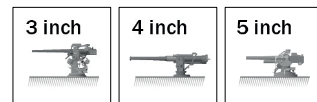


대부분의 랜덤 이벤트는 즉시 해결되지만 일부는 나중에 사용할 수 있으며 이러한 마커는 사용될 때까지 잠수함 디스플레이 매트에 놓습니다.

무장



어뢰 마커는 Mk 14(증기), Mk 18/27(전기) 등 각 어뢰의 유형을 나타냅니다.

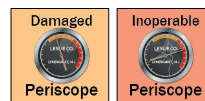


함포용, 대공용, 기만Decoy용 개별 마커가 있습니다. 탄약 마커는 각 함포의 가용 탄약 수를 추적합니다.



특수 임무 수행 시 추가 마커가 제공됩니다.

손상



선체Hull 손상, 침수Flooding 수준, 엔진 및 기타 시스템의 가능한 손상을 추적하기 위한 마커가 제공됩니다. 이러한 마커는 손상이 발생했을 때만 잠수함 디스플레이 매트에 배치합니다.

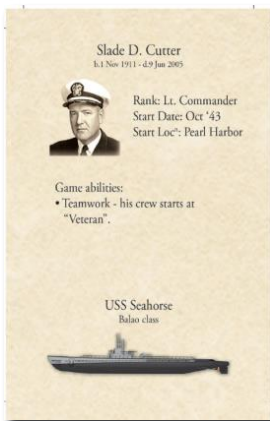
참고: 특정 시스템용 명명된 마커와 일반 마커가 모두 제공됩니다. 어떤 시스템이 손상Damaged 또는 작동 불가Inoperable인지 더 잘 추적하려면 명명된 손상 마커를 사용하는 것을 권장합니다(이것은 디스플레이 매트가 우연히 흔들려 마커가 이동되는 경우에 도움이 됩니다).

승조원 상태



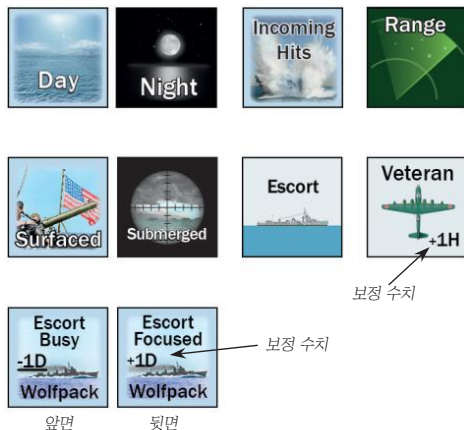
승조원 상태 마커는 부상 정도나 전사 결과를 추적합니다. 전문화된 승조원은 '전문가Expert' 단계 (11.1)로 올라가며 이때 플레이 중 특정한 이점을 받습니다.

함장 카드



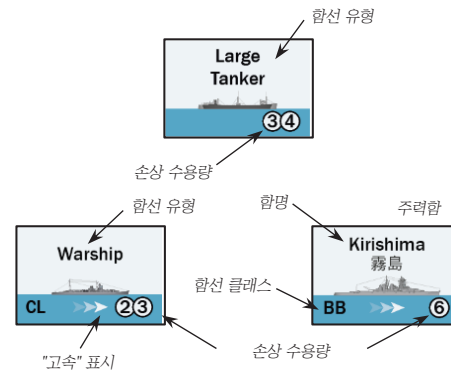
양면 카드 여덟 장과 연관된 함장 마커가 있어 역사적 정찰을 수행할 수 있습니다(선택 규칙). 사용법은 14.10 역사적 정찰에서 설명합니다.

전투 매트 마커



조우를 해결하기 위한 잠수함 전투 매트[S5]용 마커가 제공됩니다. 이를 위한 주간/야간, 교전 사거리, 울프팩Wolfpack 정찰, 목표로 하는 함선 유형, 호위 및 항공기 숙련도 표시 마커가 제공됩니다. 전투를 해결할 때 어뢰 및 탄약 마커는 소모되어 잠수함 디스플레이 매트에서 전투 매트로 옮깁니다.

함선 표적 마커



마커에 대한 기억 보조. 플레이를 용이하게 하기 위해 일부 마커에는 굴림 보정 수치가 적혀 있습니다. 아래의 키는 각 보정 유형을 설명합니다. 이러한 보정 수치는 관련 차트와 표에도 적혀 있습니다.

DRM 설명

A	공격Attack: 잠수함 어뢰/함포 사격 수행 시의 보정 수치 [S1]
D	탐지: 호위 탐지[E2] 보정 수치, 또는 잠함Dive: 항공기 조우를 피하기 위한 보정 수치[A1]
F	대공 공격AA Attack: 항공기 대상 대공 공격 보정 수치[A2]
H	명중Hit: 호위/공중 공격 해결 시 추가 명중 수[E3]
R	수리: 수리 주사위 굴림 시 적용되는 보정 수치. [E5]

[3.4] 차트 및 표

게임 진행과 기능 해결을 돕기 위해 양면 플레이어 보조 카드 다섯 장을 제공합니다. 이 차트와 표 시물의 사용법은 해당 규칙 절에서 설명합니다. 특정 차트와 표는 [대괄호] 안의 ID로 참조합니다.

주사위를 굴려야 할 때 각 표는 필요한 주사위 굴림 조합을 지정합니다. 경우에 따라 각 주사위가 서로 다른 자리 값을 나타낼 수 있습니다. 이러한 경우 자리 값을 구분하기 위해 색깔 있는 주사위를 사용합니다. 예를 들어 '1d10+1d10' 굴림에서 첫 번째 d10은 십의 자리, 두 번째 d10은 일의 자리를 나타냅니다. 결과 '00'은 '0'이 아니라 '100'으로 처리합니다.

[3.5] 정찰 로그 시트

정찰 로그 시트는 각 게임 세션마다 잠수함 유형, ID 및 함장(Cpt.) 이름과 개별 정찰 배치, 손상되거나 침몰한 선박, 각 정찰 후 재정비Refit 기간을 기록하는 데 사용합니다. 필요하면 이 시트를 복사하거나 www.consimpress.com/silentvictory에서 다운로드해 인쇄해도 됩니다.

[3.6] 게임 규모

잠수함 디스플레이 매트의 각 이동 칸은 정찰에서의 3~4일을 나타냅니다. 일반 승조원 칸은 탐승한

약 60~80명의 승조원 중 여러 명을 나타냅니다. 일부 마커는 개별 선박, 항공기, 특정 승조원, 개별 어뢰 및 탄약 라운드를 나타냅니다.

[3.7] 부품 목록

Silent Victory의 완전판 구성품은 다음과 같습니다:

- 전면 컬러 카운터 시트 2장
- 디자이너 노트가 포함된 규칙 책자 1권
- 양면 플레이어 보조 카드 5장
- 양면 정찰 로그 시트 1장
- 양면 잠수함 디스플레이 매트 5장 (잠수함 유형 9종)
- 잠수함 전투 매트 1장
- 양면 정찰 지도 카드 2장(지도 3장)
- 함장 카드 8장(선택 사항, 14.10 참조)
- 6면체 주사위 3개, 20면체 주사위 1개, 10면체 주사위 2개
- 게임 박스 1개.

구성품이 누락되거나 손상된 경우 주 유통업체 GMT Games LLC(gmtgames.com)로 문의하세요. 전화: 800-523-6111(미국 및 캐나다), 559-583-1236 이메일: gmtoffice@gmtgames.com

[4.0] 게임 셋업

일반 규칙

잠수함 유형을 선택하고 로그 시트를 준비하며 첫 정찰을 수행하기 전 초기 마커 배치를 위해 해당 디스플레이 매트를 앞에 놓습니다. 잠수함 전투 매트[S5]를 앞에 두고 적 함선과의 교전을 해결할 때 참조합니다.

사례

[4.1] 잠수함 모델 선택

[4.1.1] 먼저 당신이 함장으로 지휘할 9종의 잠수함 중 하나를 선택하고 해당 디스플레이 매트를 앞에 배치합니다. 하나의 잠수함 유형만 선택합니다. 어떤 잠수함 유형이 각 시작 날짜에 이용 가능한지 보려면 4.2 시작 날짜를 참조합니다. 시작 날짜가 빠르다면 더 많은 정찰을 수행할 수 있고, 시작 날짜가 느리면 더 진보된 잠수함을 이용할 수 있습니다. 이 게임은 여러 척의 잠수함을 동시에 지휘하는 것이 아니라 단일 잠수함의 함장 역할을 수행합니다.

참고: 가토와 같이 더 진보된 잠수함 모델로 시작할 수 있으나 해당 모델은 1942년 4월이 되어야 이용 가능하므로 전쟁 초반 몇 달 동안에는 적 함선을 격침시킬 수 없습니다.

[4.2] 시작 날짜

[4.2.1] 잠수함 유형의 이용 가능한 날짜가 첫 정찰의 시작 날짜가 됩니다. 이 날짜는 잠수함 마커와 디스플레이 매트에 표기합니다.

[4.2.2] 각 잠수함 유형의 시작 날짜는 다음과 같습니다.

시작 날짜 잠수함 클래스

41년 12월	가Gar, 나왈Narwhal, 포어포이즈Porpoise, 새먼Salmon, 탬버Tambor.
42년 4월	가토Gato
42년 8월	아르고넛Argonaut
43년 7월	발라오Balao
45년 2월	텐치Tench

[4.2.3] 특정 상황에서는 재배치되거나 새 잠수함을 선택할 수 있지만, 보통은 게임이 끝나거나 잠수함이 격침될 때까지 같은 잠수함을 계속 지휘합니다.

[4.3] 정찰 로그 시트 준비

[4.3.1] 로그 시트 머리말에 다음 정보를 기록하여 잠수함 경력의 내러티브를 작성합니다.

잠수함 유형: 당신이 선택한 잠수함 유형입니다.

ID: "USS" <잠수함 이름>으로 지정합니다(선택).

Cpt: 당신이 선택한 함장의 이름입니다.

참고: ID와 Cpt 이름은 플레이에 영향을 미치지 않으며, 게임 세션이나 전투 보고서를 풍성하게 하기 위한 경력 서사를 위한 것입니다. 선택 사항: 역사적 잠수함 ID는 14.3항을 참조하십시오.

[4.3.2] 로그 시트에는 각 정찰에 대한 정보를 기록합니다. 어떤 표적이 손상을 입었거나 침몰했는지 적고, 승리 수준(5.2)을 결정하는데 사용합니다.

[4.4] 잠수함 디스플레이 매트 셋업

[4.4.1] 선택한 잠수함 유형에 해당하는 잠수함 디스플레이 매트를 앞에 놓습니다. 정찰을 수행하는 동안 이 표시물을 지속적으로 참조하여 함정과 승조원의 상태를 기록합니다.

[4.4.2] 초기에는 다음 마커를 디스플레이 매트 배치합니다.

- 계급 칸에 Lt. Cdr.(해군 소령) 마커를 배치합니다. 이것이 당신의 시작 계급입니다(11.2.2).
- 승조원 수준 칸에 숙련병Trained 마커를 배치합니다. 이것이 당신의 시작 승조원 수준입니다.
- 잠수함 마커와 기지 마커(7.3)를 입항In Port (재정비Refit) 칸에 배치합니다 (정찰 섹션 우하단).
- 디스플레이 매트의 무장 구역(4.5 및 4.6)에 적절한 어뢰 및 함포 탄약 마커를 배치합니다.
- 무장 구역에 적절한 함포 및 대공포 유형을 배치합니다(11.6).
- 모든 마커를 배치하면 게임 셋업이 끝납니다. 이제 게임을 시작하고 첫 정찰 배치를 결정할 준비가 되었습니다.

[4.5] 어뢰 장전

해설: 날짜에 따라 잠수함은 Mk 14(증기)와 Mk 18/27(전기) 어뢰를 서로 다른 비율로 탑재했습니다. 증기형은 약간 더 빨라서 명중률이 조금 더 높았습니다. 전기형은 느리고 장거리에서 명중 가능성이 다소 낮았지만 증기 기포로 이루어진 항적을 남기지 않았습니다. 이 덕분에 호위함이 그 흔적을 따라 잠수함의 위치를 역추적하기가 어려웠습니다. 따라서 전기식 어뢰는 중간에 사용하기에 더 적합했으며, 호위함에 의해 탐지될 가능성을 줄이는데 유리했습니다.

Mk 18	Mk 14	Mk 27
Electric	Steam	Acoustic

Gato class

(available April 1942)

Torpedo Load: Dec 41 - Aug 43: 24 x Mk 14
 Sep 43 - Jun 44: 16 x Mk 14, 8 x Mk 18
 Jul 44 - Dec 44: 12 x Mk 14, 12 x Mk 18
 Jan 45 - Aug 45: 8 x Mk 14, 12 x Mk 18, 4 x Mark 27 "Cutie"

Forward Torpedo Tubes

Mk 14	Mk 14
Steam	Steam
Mk 14	Mk 14
Steam	Steam
Mk 14	Mk 14
Steam	Steam

Forward Reloads (total capacity 10)

Mk 14	Mk 14
Steam	Steam
Steam	Steam
Steam	Steam
Steam	Steam
Steam	Steam

Deck Gun

3 inch

Ammo 2 Ammo 2 Ammo 1

Anti Aircraft

.50 cal .50 cal

Decoys

3 x NAC Jammer (1/45+)

Aft Torpedo Tubes

Mk 14	Mk 14
Steam	Steam
Mk 14	Mk 14
Steam	Steam

Aft Reloads (total capacity 4)

Mk 14	Mk 14
Steam	Steam
Mk 14	Mk 14
Steam	Steam

Damage

Hull									
	<<< +1m refit			<<< +2m refit			<<< +3m refit		[SUNK]
Flooding									[SURFACE]

Gato급 잠수함의 초기 셋업 예시입니다. 함장의 시작 계급(11.2.2)과 승조원 경험 수준(11.1)을 표시합니다. 초기 어뢰 장전은 Mk 14(증기) 어뢰에 따른 초기 어뢰 장전량을 따릅니다. 선체Hull과 침수Flooding 손상 마커는 옆에 두고, 함포와 대공포를 배치했으며 함포용 탄약 마커도 함께 배치합니다. 정찰 시작 날짜가 1945년 1월 이전이므로 디코이 마커는 배치하지 않습니다. 잠수함과 기지 마커는 설명을 위해 헤더 영역에 표시되어 있으며, 실제로는 잠수함 디스플레이 하단에 있는 '입항In Port(재정비Refit)' 칸에 배치합니다.

절차

1. 디스플레이 매트 위의 헤더 섹션(계급 및 훈장 칸 옆)에 있는 초기 어뢰 장전 정보를 확인합니다. 표준 장전량은 시간이 지남에 따라 변경됩니다.

2. 총 어뢰 장전 수에 따라 탑재할 어뢰 마커 갯수를 결정합니다.

3. 어뢰 유형이 이용 가능해지면 지정된 수치 내에서 최대 ± 4 까지 어뢰 조합을 조정할 수 있습니다. Mk18은 1943년 9월부터, Mk27 '큐티Cutie'는 1945년 1월부터 이용 가능합니다.

예시: 포어포이즈Porpoise급은 총 16발의 어뢰를 탑재합니다. 이중 시작 시 구성은 1943년 9월~1944년 6월에는 Mk14 12발과 Mk18 4발입니다. 어뢰 조합은 조정할 수 있습니다. 원하는 어뢰 마커를 최대 해당 수치까지 교체하여 다른 유형으로 전환합니다. 예를 들어 Mk14 마커 3개를 교체하면 조정된 구성은 Mk14 9발과 Mk18 7발이 됩니다.

4. 번호가 매겨진 전방 및 후방 어뢰 발사관 칸에 개별 어뢰 마커를 배치합니다. 각 칸에는 한 개의 어뢰 마커만 배치할 수 있습니다.

5. 나머지 어뢰 마커는 전방 및 후방 재장전 칸에 배치합니다. 재장전 칸의 총 수용량을 확인하고 어뢰 마커 수가 수용량과 일치하도록 합니다.

6. 장전된 어뢰 총 갯수는 보통 잠수함 용량과 같습니다. 예외: 7.4.2, 기뢰 살포Minelaying 특별 임무.

7. 어뢰는 한 번 장전되어 디스플레이 매트에 놓이면 전방과 후방 위치 간에 교체하거나 이동할 수 없습니다. 재장전만 가능합니다(4.5.1).

8. 전투 중 전방/후방 어뢰 발사관에서 어뢰를 발사한 후에는 발사관을 재장전할 수 있습니다. 전방 어뢰 발사관은 전방 재장전 칸에 있는 어뢰로 재장전합니다. 동일하게 후방 어뢰 발사관은 후방 재장전 칸에 있는 어뢰로 재장전합니다.

[4.5.1] 재장전은 해당 재장전 칸에 어뢰가 남아 있을 때만 가능합니다. 특정 구역의 재장전 칸이 소모되면 정찰 중에는 재장전할 수 없습니다.

[4.6] 탄약 마커



[4.6.1] 디스플레이 매트에서는 정해진 양까지 사용 가능한 함포 탄약 개수를 추적할 수 있습니다.

[4.6.2] 함포의 탄약 칸에 표시된 총 탄약 수용량과 동일한 포인트 값이 되도록 충분한 탄약 마커를 배치합니다.

[4.6.3] 각 탄약 마커의 포인트 값은 포격 전투에서 한 발의 탄약 라운드를 나타냅니다. 전투 라운드당 최대 두 포인트(또는 두 발의 탄약)를 소모할 수 있습니다.

[4.6.4] 게임 내 대공포의 탄약은 무제한으로 간주합니다. 따라서 탄약 마커를 사용하지 않습니다.

참고: 대공포에는 탄약 칸이 없으며 디스플레이 매트에는 포의 상태만 추적합니다.

알림: www.consimpress.com/support에서 제공하는 게임 셋업 튜토리얼을 반드시 시청하십시오.

[5.0] 게임 승리 방법

일반 규칙

정규 게임은 1945년 7월까지(7월 포함) 여러 정찰을 완료하는 것으로 구성됩니다. 잠수함이 격침되거나 함장이 전사하거나 잠수함을 자침Scuttling하여 승조원이 포로가 된 경우 게임이 조기에 종료될 수 있습니다.

각 정찰의 결과로 진급 및 승조원 능력 향상이 발생할 수 있으며(반대로 성과 부진이나 지휘 해임으로 승조원 숙련도가 하락할 수 있습니다), 최종 승리 정도는 플레이 종료 시점에 격침한 선박의 총 톤수에 따라 결정됩니다.

사례

[5.1] 게임 종료

[5.1.1] 마지막 정찰이 1945년 7월을 향하거나, 7월을 포함하여 완료되면 게임을 종료합니다—1945년 7월 이후에는 정찰에 할당되지 않습니다.

[5.1.2] 재정비Refit 기간을 계산한 후 다음 정찰 배치가 1945년 7월 이후에 시작될 것으로 판단되면 게임을 종료합니다.

[5.1.3] 함장이 지휘에서 해임되거나 전사하거나 포로가 되면 날짜와 관계없이 게임을 즉시 종료합니다. 또한 11.7을 참조하여 게임을 조기에 종료할 수도 있습니다.

[5.1.4] 게임이 종료되면 승리를 판단합니다.

[5.2] 승리 결정

[5.2.1] 플레이 종료 시 로그 시트를 확인하고 경력 동안 격침한 선박의 총 톤수를 합산합니다.

[5.2.2] 격침한 적선의 총 톤수에 따라 아래에서 당신의 승리 수준과 잠수함 함장으로서의 성과를 결정합니다.

패배: 0 - 9,999톤 격침.

자침 시도 실패로 잠수함이 포획되었거나(10.13) 당신이 정당한 해임(11.4)을 당한 경우입니다.

참고: 자침 시도 실패로 잠수함이 포획되거나 당신이 지휘에서 해임되는 순간 즉시 자동으로 '패배'가 되며, 이는 격침 톤수와 무관합니다.

당신은 미 해군과 당신의 가족, 그리고 자신에게 수 치입니다. 당신은 와이키 해변 위로 떠오르는 일장기가 자랑스럽게 펄럭이던 시절을 떠올립니다.

무승부: 10,000 - 39,999톤 격침.

당신은 국가에 대한 의무를 다했습니다. 해군은 당신을 조용히 워싱턴의 어뢰 기폭장치 설계 시설로 전보합니다.

근소한 승리: 40,000 - 69,999톤 격침.

당신은 잠수함 지휘관으로서 어느 정도의 성공을 거두었습니다. 승조원들은 당신의 능력을 존중하며 해군은 1945년에 당신을 훈련 지휘관으로 배치합니다(전사하거나 포로로 잡히지 않은 경우).

중대한 승리: 70,000 - 99,999톤 격침.

당신은 해군의 엘리트 잠수함 지휘관 중 한 명입니다. 그리고 동료, 승조원, 지휘관들의 존경을 받습니다. 당신은 종종 전국 신문에 언급되며, 정부는 강제로 당신을 여러 차례 전쟁 채권 모금 행사에 참여하도록 합니다(전사하거나 포로로 잡히지 않은 경우).

결정적 승리: 100,000+톤 격침.

당신은 미 해군 전체의 자랑입니다. 당신의 전설적인 공적은 동료들과 지휘관들을 놀라게 합니다. 여러 할리우드 스튜디오가 이미 당신 가족에게 당신의 일대기 판권을 확보하려고 다투는 연락을 합니다. 당신은 전후에 은퇴하기를 희망합니다.

[5.2.3] 함장으로 전사Killed in Action하더라도 사후에 승리 등급이 결정됩니다. 포로가 되어도 마찬가지입니다.

[6.0] 진행 순서

일반 규칙

Silent Victory는 여러 잠수함 정찰을 수행하기 위한 분명한 진행 순서를 따릅니다. 가장 추상적인 수준에서 이 순서는 각 정찰 종료 시 재정비Refit 행동을 포함한 정찰 수행을 중심으로 전개합니다. 다른 턴 기반 시스템처럼 개별 번호가 붙은 '게임 턴'은 없지만, 게임 진행을 로그 시트에 반영된 바와 같이 월 단위로 나눕니다. 선택한 잠수함 종류의 가용일(첫 정찰 배치)부터 시작하여 1945년 7월까지 정찰을 수행합니다.

각 정찰은 완료하는 데 두 달이 걸립니다(예외: 정찰 작전 중지Abort, 10.12). 재정비Refit를 완료하는 데 필요한 개월 수는 상황(잠수함 손상 및/또는 승조원 부상)에 따라 달라질 수 있습니다.

다음 게임 진행 개요는 잠수함을 선택하고, 해당 디스플레이 매트에서 모든 마커를 배치한 이후(4.0, 게임 준비)부터 시작됩니다.

[6.1] 게임 진행 개요

1. 정찰 배치 결정

A. 잠수함 정찰 배치 테이블(7.0) [P1a] 또는 [P1p]를 참조합니다.

B. 정찰 배치를 로그 시트의 정찰 시작 날짜에 해당하는 행에 기록합니다.

C. 잠수함 마커를 배정된 정찰의 첫 이동 칸 옆에 디스플레이 매트에 배치합니다.

2. 정찰 수행

A. 점유한 이동 칸에 대해 조우 차트(8.0) [E1]를 참조하여 조우 여부를 확인합니다. 조우가 발생하지 않았다면, 다음 칸으로 이동하고 이 단계를 반복합니다. 조우가 발생하면 아래 단계를 따릅니다.

조우 해결

- 무작위 사건 여부를 결정합니다(굴림한 경우, 12.0) 또는 항공기/함선 조우(8.0)를 해결합니다. 적 함선과의 교전은 항상 자발적으로 발생합니다(8.1.4)(예외: 9.9, 잠수함 조우).
 - 조우가 완료될 때까지 호위가 없는 함선에 대해 추가 전투 라운드를 수행하거나(9.4.3) 호위 또는 호송선단^{Convoy}를 '추적^{Follow}'하려고 시도할 수 있으며, 각 경우 사이에 어뢰를 재장전합니다.
 - 당신의 잠수함이 탐지되어 연속적인 폭뢰 공격을 받으면 추가 전투 라운드가 발생할 수 있습니다. 이 사이클은 잠수함이 호위의 탐지에서 벗어나거나 수면으로 강제되거나 파괴될 때까지 자동으로 반복됩니다.
 - 모든 전투 라운드를 완료한 후 손상^{Damaged} 잠수함 시스템을 수리하려고 시도합니다(10.11). 참고: 추적^{Follow}은 탐지에서 벗어난 후에도 여전히 가능합니다.
- B. 다음 이동 칸으로 진행합니다. 잠수함이 최종 이동 칸에 진입하고 가능한 모든 조우를 해결할 때까지 이를 반복합니다(7.5). 완료하면 잠수함 마커를 입항^{In Port}(재정비^{Refit}) 칸에 배치합니다.

3. 잠수함 재정비

- 모든 수리를 완료하는 데 필요한 잠수함 손상 및 소요 기간을 평가합니다(10.14). 다음 정찰 시작 시점을 결정하기 위해 재정비^{Refit} 소요 기간을 로그 시트에 기록합니다. 참고: 다음 정찰 시작일이 1945년 7월 이후라면 게임을 종료합니다.
- 승조원 회복 여부와 가능한 교체를 확인합니다(10.15).
- 승조원 진급 여부를 확인합니다(11.1).
- 함장 진급 및/또는 훈장 수여 여부를 확인합니다(11.2 및 11.3).
- 잠수함 재배치 가능성을 확인합니다(11.5).
- 어뢰 장전량을 보충하고 다시 준비합니다(4.5). 그리고 탄약 마커를 보충합니다(4.6). 다음 정찰 배치를 대비해 잠수함 전투 매트에서 모든 손상 마커와 승조원 부상 마커를 제거합니다.

게임 진행은 위의 순서에 따라 수행되며 게임이 종료될 때까지 반복합니다(5.1, 게임 종료). 종료 시점이 되면 승리를 결정합니다(5.2, 승리 결정). 위에서 설명한 세부 활동은 해당 규칙 섹션에서 다룹니다.

[7.0] 정찰 수행

해설: 정찰 임무는 주로 시간 경과에 따라 배정되며 전쟁이 진행됨에 따라 정찰 구역이 이동합니다.

일반 규칙

당신은 잠수함 함장으로서 경력 동안 수많은 정찰 임무를 배정받게 되며, 각 정찰을 성공적으로 완수하고 전쟁에서 살아남는 것이 목표입니다.

성공적으로 정찰을 수행하면 본인이 진급하거나 승조원을 진급시킬 수 있습니다. 정찰 동안 특수 임무를 수행할 수도 있으며 잠수함 종류나 이 절에서 언급하는 다른 제한에 따라 변경될 수 있습니다.

각 정찰 임무는 잠수함 디스플레이 매트에 개별적으로 이름이 붙은 정찰 트랙으로 표시되며, 각 트랙은 잠수함이 이동하게 될 여러 개의 이동 칸으로 이루어져 있습니다.

정찰은 해당 임무에 대응하는 트랙 위에 잠수함 마커를 놓고 전진시키면서 진행됩니다. 그리고 기지로 복귀할 때까지, 새로 들어가는 각 이동 칸마다 조우 여부를 확인합니다.

절차

잠수함 정찰 배치 테이블[P1a] 또는 [P1p]를 참조하고 정찰 배치가 시작될 날짜에 해당하는 날짜 열 아래에서 2d6을 굴립니다.

주사위 결과로 나온 정찰 배치를 시작 날짜에 해당하는 로그 시트의 행에 기록합니다. 정찰은 해당 정찰 트랙에 잠수함 마커를 놓고 진입하는 각 이동 칸에 대해 가능한 조우를 확인하여 수행합니다.

정찰 배치를 결정할 때 특정 예외나 제한이 적용될 수 있습니다.

사례

[7.1] 정찰 배치 준비

[7.1.1] 정찰 시작 날짜에 해당하는 로그 시트의 행에 정찰 배치를 기록합니다.

[7.1.2] 디스플레이 매트의 정찰 섹션에서 정찰 배치를 찾아 정찰이 시작되면 진입할 첫 번째 이동 칸(통과 칸^{Transit Box}) 옆에 잠수함 마커를 놓습니다.

[7.1.3] 정찰 임무를 시작하기 위해 잠수함 디스플레이 매트에 모든 마커가 올바르게 배치되어 있는지 확인하십시오(4.0, 게임 설정).

[7.2] 울프팩 정찰

해설: 잠수함은 종종 '울프팩'이라 불리는 협동 집단으로 호송선단을 공격했습니다. 미국의 '울프팩'은 더 큰 독일 울프팩의 중앙집중식 통제와 대량 공격과는 꽤 달랐습니다. 미국의 울프팩은 2~4척으로 구성되었고, 대다수는 3척으로 이루어졌습니다. 주된 장점은 보고를 통해 표적과 접촉을 유지할 수 있다는 점이었습니다. 이때 잠수함들이 실수로 서로를 공격하는 것을 막기 위해 시차를 두고 공격했습니다. 이는 일본의 호송선단의 규모가 더 작았다는 점을 고려하면 실제로 합리적입니다.



[7.2.1] 일부 정찰에는 (W) 표기가 있습니다. 이는 해당 함정이 울프팩 작전에 배정되었음을 나타냅니다.

[7.2.2] 울프팩이 정찰 중 호송선단과 교전하면, 호송선단의 호위 상태를 결정하기 위해 1d6을 굴립니다.

- 주사위 굴림에서 1이 나오면 호송선단의 호위가 다른 함정의 공격에 대응하느라 바빠져 호위 탐지(E2) 판정 시 -1 보정을 적용합니다.
- 굴림에서 2가 나오면, 다른 함정의 공격으로 호송선단이 흩어집니다. 호송선단에 대한 굴림 대신 플레이어는 호위가 없는 단일 함선을 표적으로 삼습니다.
- 3~5가 나오면, 울프팩의 다른 함정들이 위치 보고를 보내며 호송선단을 추적합니다. 구간에서 야간으로(또는 반대로) 주사위 굴림 없이 전환할 수 있으며, 원하면 자동으로 '추적'을 수행합니다. 시간대를 전환한 후(원하는 경우) 플레이어는 호송선단을 정상적으로 공격합니다.
- 주사위 굴림에서 6이 나오면 호송선단의 호위가 당신 주변에 집중되어 불리한 +1 주사위 굴림 보정 수치가 적용되므로 탐지될 가능성이 높아집니다. Busy/Focused 마커를 적절한 면이 위로 오도록 잠수함 전투 매트[S5]의 울프팩 칸에 놓으십시오.

[7.2.3] 이 보정 수치는 호송선단에 대한 모든 전투 라운드에 적용되며 각 전투 라운드마다 별도로 굴리지 않습니다. 성공적으로 호송선단을 추적하여 재교전하는 경우 다시 주사위를 굴립니다(9.7). 만약 잠수함 무전기가 작동 불가^{Inoperable}라면 이 보정 수치는 적용되지 않습니다. (W) 정찰에 배정된 잠수함이 작동 불가 무전기를 가진 상태라면 해당 정찰 중 남은 모든 호송선단 조우는 울프팩 규칙을 무시합니다. 이는 보통 불리하게 작용하는데, 대부분의 경우 울프팩 규칙이 도움이 되기 때문입니다. 정찰의 나머지 기간 동안 여전히 호송선단을 탐지하고 공격할 수 있으며, 이러한 조우는 정상적인 조우 규칙으로 해결합니다. 또한 이는 정찰의 성공 또는 실패에 영향을 미치지 않으며 성공은 최소 한 척의 함선 격침에 따라 결정됩니다.

[7.2.4] 이 특별 보정 수치는 호송선단과의 교전에만 적용합니다. 다른 모든 유형의 조우에는 적용하지 않습니다.

[7.3] 잠수함 기지 배치

[7.3.1] 초기 기지 배치. 게임 시작 시점과 잠수함 종류에 따라 초기 기지 배치는 다음과 같습니다:

- 12/41 포어포이즈(Porpoise) 급: 1d10를 굴림. 1-7: 필리핀, 8-10: 진주만.
- 12/41 새먼(Salmon) 급은 필리핀에서 시작.
- 12/41 기타 모든 급은 진주만에서 시작.
- 1/42 또는 그 이후: 1d10를 굴림 1-5: 호주, 6-10(0은 10): 진주만. 나왈(Narwhal) 급은 항상 진주만에서 시작합니다.



[7.3.2] 기지 배치 효과. 호주(또는 필리핀)에 배치된 잠수함은 어떤 정찰에 나갔지 결정하기 위해 [P1a] 정찰 할당 차트를 사용합니다. 진주만에 기지한 잠수함은 [P1p] 정찰 할당 차트를 사용합니다.

게임 시작 시 필리핀에서 시작한 잠수함은 첫 정찰 종료 후 자동으로 호주로 이동하여 이후에는 호주에서 정찰합니다. (게임 플레이 상 호주와 필리핀 사이에 차이는 없습니다.)

12/41 정찰의 특수 절차: 1941년에 필리핀에서 시작하는 모든 잠수함은 자동으로 "Philippines-E"(대피 임무)에 속합니다. 이들은 필리핀에서 시작하므로 시작 통과 칸이 없지만 정찰의 나머지(필리핀 칸 4개와 마지막 두 통과 칸)를 수행한 후 호주를 본거지로 둡니다.

역사적 사실: '호주'는 다윈, 프리맨틀, 자바, 그리고 이후 괌과 같이 전쟁 중 실제로 사용된 여러 기지를 포함합니다. 게임 플레이를 단순화하기 위해 이 모든 기지를 '호주'로 간주합니다.

[7.3.3] Silent Victory에는 진주만, 프리맨틀(호주) 및 브리즈번(호주) 3개의 정찰 지도가 포함되어 있습니다. 플레이어가 잠수함 매트에서 정찰을 추적할 수 있으므로 이들의 사용은 선택 사항입니다. 두 호주 지도 사이에 게임상의 차이는 없습니다. 두 지도는 역사적 흥미를 위해 포함했습니다. 호주로 배정되면 플레이어는 더 마음에 드는 호주 지도를 선택하여 사용하면 됩니다.

[7.4] 특수 임무

게임에는 다섯 가지 유형의 특수 임무가 있습니다. 이는 정찰 차트[P1a]와 [P1p]에서 정찰 구역에 T, M, E, R 또는 L 접미사로 표시됩니다.

[7.4.1] 승객 수송(Transport)(T)

승객을 수송하려면 잠수함의 디스플레이 매트에 승객 카운터를 배치합니다. 그런 다음 잠수함이 "임무" 칸에 도착하면 특수 임무 조우 차트 [E1]에 따라 주사위를 굴려 승객 하선을 시도합니다.



(임무 칸은 정찰에서 첫 번째 "On Station" 칸이며 통과 칸(Transit Box)이 아닙니다.) 조우가 없으면 임무가 성공하며 승객 카운터를 잠수함에서 제거합니다. 그러나 항공기 조우 결과가 나오면 먼저 그 조우를 처리해야 합니다. 잠수함이 공격을 받고 생존한 경우, 승객을 하선시키려면 추가 전투를 한 턴 더 진행해야 합니다. 조우가 발생하지 않고 승객이 하선할 때까지, 또는 잠수함이 침몰하거나 작전 중지(Abort)를 강요당할 때까지 이 과정을 반복합니다. 하선하기 전에 승객이 전사(KIA)하거나 중상(SW)을 입으면 임무는 실패합니다.

[7.4.2] 기뢰 살포(Mine)(M)

이 임무는 수송 임무와 유사합니다. 즉, 잠수함이 정찰에서 이동 칸을 지나 처음으로 도달하는 임무 칸에 도착하면 특수 임무 조우 차트에 따라 조우 주사위 굴림을 수행해야 합니다. 차이점은 잠수함이 모든 어뢰 발사관에 기뢰를 장전한 상태로 출발한다는 점입니다. 이로 인해 배의 어뢰 수는 보유한 어뢰 발사관 수만큼(보통 10개) 줄어듭니다. 기뢰를 성공적으로 투하하면 발사관을 어뢰로 재장전할 수 있으며 나머지 정찰은 정상적으로 진행합니다.



[7.4.3] 대피(Evacuation)(E)

이 임무는 수송 임무를 반대로 수행하는 것과 같습니다. 잠수함이 임무 칸으로 향하고 항공기 조우 굴림 후 승객 카운터를 탐시시킵니다. 임무에 성공하려면 승객이 정찰 종료 시 기지로 복귀해야 하며 중상(SW)이나 전사(KIA) 상태여서는 안 됩니다. 잠수함은 승객을 태운 후 표적을 공격할 수 있으나 승객이 중상(SW) 또는 전사(KIA)면 임무에 실패할 위험이 있습니다.

[7.4.4] 정찰(Recon)(R)

이 임무에서는 사진 촬영 또는 지역에 대한 상세한 기록 작성을 수행합니다. 일반적으로 향후 상륙이 예상되는 해변이나 기지의 일본 방어 범위를 기록합니다. 이 임무는 앞의 수송 임무와 동일한 방식으로 처리되되 승객은 관여하지 않습니다. 정찰 수행을 표시하려면 잠수함 매트에 카메라 카운터를 놓습니다.



[7.4.5] 구조(Lifeguard)(L)

이 임무는 현재 항공 작전이 벌어진 곳 근처의 예정 구역에서 격추된 조종사들을 수거하는 임무입니다. 앞서 수송과 동일한 조우 판정 절차를 수행한 후 승객 카운터를 수거하기 위해 1d10를 굴림합니다. 굴림에서 0이 나오면 발견된 사람이 없으며 임무는 실패합니다. 그 외의 수가 나오면 해당 수만큼의 격추 조종사를 수거합니다. 이 임무가 성공하려면 모든 격추 조종사(승객 카운터)가 정찰 종료 시 기지로 복귀해야 하며 중상(SW)이나 전사(KIA) 상태여서는 안 됩니다. 구조 인원이 몇 명이든 카운터는 하나만 사용합니다. 수량은 로그 시트에 기록합니다. 조종사를 태운 후 잠수함은 정상적으로 정찰을 계속하고 선박을 격침시키려 시도할 수 있으나 승객이 중상(SW) 또는 전사(KIA)하면 임무가 실패할 위험이 있습니다.



[7.4.6] 특수 임무 수행 중(잠수함이 임무 이동 칸에 있을 때에 한함)에 발생한 항공기 조우는 잠수함이 얕은 수역에서 작전해야 하므로 항공기 조우 차트 [A1]에 -1 보정 수치를 받습니다. 이 보정 수치는 특수 임무 수행 중 다른 이동 칸에는 적용하지 않습니다.

[7.4.7] 특수 임무 정찰 과제의 성공 여부는 임무 이동 칸에서 특수 임무가 성공적으로 수행되었는지 여부에만 달려 있으며 정찰 중 선박이 격침되었는지 여부는 관계 없습니다. 이는 7.5.2의 예외입니다. 격침한 톤수는 여전히 모든 목적을 위해 잠수함의 총 격침 톤수에 포함됩니다.

[7.4.8] 특수 임무 정찰 과제 중 임무 이동 칸에서는 랜덤 이벤트(12.0)가 발생하지 않습니다. 랜덤 이벤트는 임무 수행 중 다른 이동 칸에서는 발생할 수 있습니다.

[7.5] 정찰 완료

[7.5.1] 잠수함이 이동을 완료하고 정찰 경로의 마지막 이동 칸에 들어가 기지로 복귀하여 그곳에서 발생할 수 있는 모든 조우를 해결하면 정찰 과제가 종료됩니다. 정찰이 종료되었음을 표시하려면 잠수함 마커를 입항(In Port)(재정비(Refit)) 칸에 놓습니다. 다음 정찰 과제가 결정되기 전에 재정비(재정비(Refit)) 페이지가 발생합니다.

[7.5.2] 로그 시트에 적의 격침 선박 톤수를 합산하여 갱신하고, 정찰 월 옆에 각각 'S' 또는 'F'를 표기하여 정찰 성공 여부를 표시합니다. 적어도 한 척의 적 함선이 격침되면 해당 정찰을 성공으로 간주합니다(예외: 7.4.7). 그렇지 않으면 정찰은 실패입니다. 이는 승조원 진급(11.1)이 언제 일어날지 추적하기 위해서입니다.

[8.0] 정찰 조우

일반 규칙

정찰 중에는 적 선박 또는 항공기와 관련된 여러 유형의 조우가 발생할 수 있으며 조우의 가능성과 성격은 정찰 과제 자체를 반영합니다.

함선 조우는 교전할 수 있는 함선의 수와 유형에 따라 다양합니다.

절차

정찰 경로의 각 이동 칸에 들어갈 때마다 조우가 발생하는지 확인하기 위해 조우 차트 [E1]를 참조합니다. 조우가 없으면 즉시 잠수함 마커를 다음 이동 칸으로 이동시키고 다시 확인합니다.

함선 조우가 발생하면 조우 차트를 따라 교전 대상 함선의 수와 유형, 크기 및 식별, 호위 유무, 조우가 발생할 시간대를 결정합니다.

항공기 조우는 즉시 항공기 전투(9.8, 항공기 조우)를 해결합니다.

사례

[8.1] 조우 유형

[8.1.1] 각 이동 칸마다 한 번씩 조우 주사위를 굴립니다. 조우가 없으면 아무 일도 발생하지 않으므로 잠수함은 다음 이동 칸으로 이동시키고 다시 굴립니다. **예외:** 일부 이동 칸에는 "x2" 또는 "x3" 표시가 있어 다음 이동 칸으로 이동하기 전에 그만큼 조우 굴림을 수행해야 합니다. 또한 특수 임무(7.4)를 수행하려 할 때 추가 조우를 굴림해야 할 수 있습니다. 작동 불가 **Inoperable**한 디젤 엔진은 추가 조우 굴림이 필요합니다 (10.2.1).

1942년 7월부터 게임 전 기간 동안 미 잠수함은 SJ 수상 탐색 레이더를 탑재합니다. 게임 상(레이더가 작동한다고 가정하면) 첫 굴림이 조우 차트에서 '5'이면 두 번째 굴림을 할 수 있습니다(레이더 시스템, 10.6). 두 번째 굴림도 '5'이면 이 경우 조우가 발생하지 않습니다.

[8.1.2] 조우 차트[E1]에 따라 적 함선 또는 적 항공기에 대해 어떤 유형의 교전이 발생하는지 결정됩니다. 함선과의 교전은 교전할 함선의 수와 유형(8.2, 함선 크기 및 식별 결정) 및 호위함 유무에 따라 달라집니다.

[8.1.3] 호송선단 **Convoy**는 항상 세 척으로 구성됩니다(예외: 8.2.1). 주력함 **Capital Ship** 및 호송선단 조우에는 항상 적 호위함이 있습니다. 주력함과 전투함을 제외한 개별 함선에 대한 교전 중 호위함이 명시되지 않은 경우 호위함이 없습니다. **다음 교전 유형의 경우 호위함이 없습니다: 함선 Ship.** 참고: 실제로 대부분의 경우 호송선단은 세 척 이상이었습니다. 그러나 게임 목적상 이 세 척은 당신이 표적으로 삼을 수 있는 인근 함선들을 대표합니다.

[8.1.4] 함선과의 교전은 항상 자발적입니다(**예외:** 9.9, 잠수함 조우). 플레이어는 표적을 확인한 후 교전을 피할 수도 있습니다. 그럴 경우 잠수함 마커를 다음 이동 칸으로 이동시키거나 "x2" 또는 "x3" 칸에서 아직 해당 횟수만큼 굴림하지 않았다면 다음 굴림을 진행합니다; 조우는 종료되며 잠수함은 미탐지 상태로 남습니다.

[8.1.5] 항공기 조우가 발생하면 즉시 전투를 해결합니다(9.8, 항공기 조우). 항공기와의 전투는 회피할 수 없습니다.

[8.1.6] 랜덤 이벤트(12.0, 랜덤 이벤트)가 발생하면 조우는 무시됩니다.

[8.2] 함선 크기 및 식별 결정

[8.2.1] 조우 차트 [E1]를 참조하고 각 표적 함선의 대략적 크기를 결정하기 위해 각 함선마다 1d6을 굴립니다. 하단의 함선 크기 결정 테이블을 사용합니다. 호송선단의 경우 공격 위치에 가장 가까운 세 척의 표적 함선 크기를 결정하기 위해 3d6을 굴립니다. 근거리로 접근한 잠수함은 가장 가까운 네 개의 목표에 대해 4d6을 굴리지만, 네 번째 목표에 대해 주사위를 굴리는 순간 근거리 접근이 확정되며, 이후 목표를 확인한 뒤 공격하지 않기로 결정하더라도 탐지 시도를 받게 됩니다.

[8.2.2] 각 함선의 대략적 크기를 결정하려면 1d6을 굴립니다. 1-4는 소형, 5-6은 대형입니다. 1945년에는 굴림이 변경되어 소형은 1-5, 대형은 6이 됩니다. (**역사적 사실:** 1945년 경 대형 표적 대부분은 이미 격침되었습니다.)

[8.2.3] 각 함선의 정확한 크기와 식별을 결정하려면 먼저 각 함선마다 어느 표적 로스터를 사용할지 결정하기 위해 1d6을 굴립니다. 1-2 = a, 3-4 = b, 5-6 = c. 그런 다음 해당 표적 로스터에서 d100(2xd10, 하나는 십의 자리, 하나는 일의 자리; 예시: '5'와 '6'은 '56')을 굴려 각 표적 함선의 ID, 유형 및 해당 톤수를 결정합니다.

다음 함선 유형 및 크기에 대한 표적 로스터가 제공됩니다:

- 소형 화물선 표적 로스터 [T1a-c]
- 대형 화물선 표적 로스터 [T2a-c]

T1 및 T2의 함선 표적은 유형을 나타내는 한 글자 코드를 가집니다: F = 화물선, T = 탱커, P = 여객/화물선, A = 보조함/무장 상선, S = 특수/탄약. 유형 "A"를 제외한 다른 모든 유형은 게임 목적상 동일하며 역사적 참조용으로 제공됩니다. "A" 형식 함선은 함포(9.3)로 공격할 수 없습니다.

역사적 사실: 대부분의 초기 태평양 잠수함 전쟁을 다룬 컴퓨터 게임들과 달리 일본 화물선의 반격 위험은 거의 없었습니다. 미국 잠수함이 소형 화거나 경포 사거리 밖에 머물러 있는 한 안전했습니다. 함포로 무장한 선박들도 승조원이 제대로 훈련되어 있지 않았었습니다. 그러나 일본에는 상당한 수상 화력을 갖춘 일부 보조함과 무장 상선이 있었습니다. 따라서 그런 함선들은 단독으로 항해 중일 때 조우하더라도 함포로 공격할 수 있습니다.

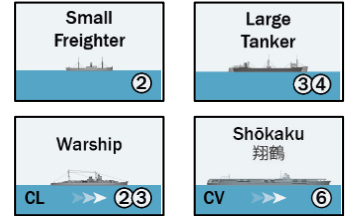
[8.2.4] 주력함 **Capital Ship**과의 조우는 주력함 표적 로스터[T3]를 참조하세요. 정확한 표적을 결정하려면 d20을 굴립니다. 주력함에는 항상 호위함이 있습니다. 일부 표적은 매우 큰 톤수를 가지므로 매우 짙은 표적입니다. 주력함의 호위함은 일반적으로 매우 강력하며, 그에 따라 호위함은 탐지 차트에서 당신을 상대로 +1 보정 수치를 받습니다. 일부 주력함은 종종 26노트를 초과하는 매우 높은 속력을 냈습니다. 따라서 표적 로스터[T3]에서 별표(*)로 표시되었거나 카운터에 화살표로 표시된 '고속' 주력함은 어뢰로 맞추기 더 어렵고, 명중 시도에 +1 페널티를 받습니다. 상식과 달리 주력함은 어뢰/함포 사격 차트[S1]의 차트 보정 수치와 관련하여 '전투함'으로 취급되지 않습니다.

[8.2.5] '고속' 주력함과 전투함은 손상을 받으면(격침되지 않고 당신이 추격하여 재교전에 성공한 경우) 그들의 특별한 +1 명중 불이익을 잃습니다.

[8.2.6] 전투함 조우는 전투함 표적 로스터 [T4]를 참조합니다. 표적을 결정하려면 d100을 굴리며, 대상은 준순양함에서 소형 잠수함까지 다양합니다. 이들은 스스로가 '호위함' 역할이므로 항상 '호위 상태'로 간주합니다. 전투함은 탐지 차트에서 당신에 대해 +1을 받습니다. 또한 화물선보다 빠르게 당신은 명중 시도에서 +1 불이익을 받습니다. **FF 및 DD급 전투함은 기동성이 더 좋아 당신의 명중 시도에 대해 추가로 +2 불이익을 줍니다.**

[8.2.7] 각 함선의 톤수를 로그 시트에 기록합니다. (격침될 경우) 승리 수준을 결정할 때 포함됩니다. 선택적으로 게임 리플레이 서사 목적으로 표적 함선의 이름도 기록할 수 있습니다.

역사적 사실: 표적 로스터에 식별된 모든 상선은 실제 전쟁 중에 격침되었습니다.



[8.2.8] 표적 함선의 종류와 크기를 식별하면 전투 해결을 위해 해당 표적 함선 마커를 잠수함 전투 매트에 배치합니다. 함선 마커에 표시된 원 안의 숫자는 함선의 톤수에 따라 침몰시키기 위해 필요한 손상량을 나타냅니다. 소형 및 대형 화물선을 위한 일반 마커도 있습니다. 주력함은 고유한 마커로 표시합니다.

[8.2.9] 함선 식별을 마치면 플레이어는 공격을 거부할 수 있습니다(예외: 9.9, 잠수함 조우). 공격을 거부하면 조우는 종료되고 잠수함은 탐지되지 않습니다(예외: 9.2.2, 초기 근거리 탐지 시도). 잠수함을 다음 이동 칸으로 옮기거나 "x2" 또는 "x3" 칸에 있고 아직 해당 횟수만큼 굴리지 않았다면 다음 굴림을 수행합니다.

참고: 공격을 포기하는 이유 — 어뢰가 부족해 더 큰 표적을 기다리고 싶을 수 있습니다. 함포 탄약만 있고 어뢰가 없거나 잠수함이 손상 **Damaged** 상태라 호위가 없는 표적을 기다렸을 수도 있습니다. 어떤 이유로든 공격을 포기할 수 있습니다.

[8.3] 주간 및 야간 교전

[8.3.1] 각 교전마다 조우 차트 [E1]를 참조하고 1d6을 굴려 조우의 시간대(주간 또는 야간)를 결정합니다. 시간대는 어뢰 공격과 탐지에 영향을 줄 수 있으며, 야간 수상 공격은 당연히 야간에만 수행합니다.



[8.3.2] 모든 함선을 식별한 후(8.2, 함선 크기 및 식별 결정) 주간에서 야간으로 전환을 시도할 수 있으나 접촉을 잃을 위험이 있습니다(예외: 주력함과 전투함은 주간과 야간 사이에 변경할 수 없습니다). 야간 전환을 시도하려면 조우 차트 [E1]를 참조합니다(주간으로 변경할 이유는 없지만 원하면 변경할 수 있습니다).

보정된 굴림 결과가 6 이상이면 표적과의 접촉을 잃을 위험이 있으며, 이 경우 조우는 즉시 종료합니다. SJ 레이더가 작동 불가 **Inoperable**이거나 없으면 +1 보정 수치를 적용합니다.

[8.3.3] 시간대가 결정되면 잠수함 전투 매트에서 주 간/야간 마커를 적절한 면이 위로 오게 배치합니다.

[8.3.4] 이미 손상(Damaged) 상태인 표적 함선을 추적할 때는 굴림이 필요하지 않으며 함장은 주간이나 야간을 선택할 수 있습니다 (9.7.5).

[9.0] 전투

일반 규칙

전투는 조우가 발생한 정찰 임무 중이나 랜덤 이벤트에 따라 발생합니다. 잠수함 함장으로서 목표는 가능한 많은 적 해운을 표적 삼아 격침시키는 동시에 호위함의 폭뢰 공격이나 항공기 공격을 견뎌내는 것입니다. 적 함선에 대한 전투는 자발적입니다(예외: 9.9, 잠수함 조우)이며, 여러 전투 라운드로 구성될 수 있고 함선이나 호송선단을 추적하여 재교전을 시도할 수도 있습니다. 호위함이 개입하면 적의 탐지와 이어지는 폭뢰 공격이 발생할 수 있습니다. 플레이어는 첫 전투 라운드 후 교전에서 철수할 수 있습니다. 다만 잠수함은 탐지에서 벗어나 조우를 종료할 수 있을 때까지 여러 차례의 호위 폭뢰 공격을 견뎌야 할 수도 있습니다. 항공기 공격은 함선 교전과 별도로 해결합니다 (9.8, 항공기 조우).

절차

잠수함 전투 매트 [S5]를 사용하여 적 함선에 대한 공격을 해결합니다(9.2). 모든 표적을 식별해 전투 매트에서 배치하고 시간대를 결정 한 후에는 공격을 어떻게 수행할지(또는 공격 여부)를 결정합니다. 잠수 공격 또는 수상 공격(야간 수상 공격 포함) 중 하나를 선택하고 적을 교전할 사거리를 선택합니다. 호위함의 존재 여부는 호위 탐지 발생 여부와 시점을 결정하므로 공격 방식에 직접적인 영향을 줍니다.

잠수함 디스플레이 매트에서 어뢰 및/또는 수상 함포 탄약 마커를 선택한 표적에 해당하는 전투 매트의 어뢰 또는 함포 공격 칸에 배치합니다. 잠수함 공격은 잠수함 어뢰/함포 발사 차트 [S1]로 해결하고, 명중이 발생하면 어뢰 불발 차트 [S2]로 불발 여부를 확인합니다. 필요한 모든 보정 수치를 적용합니다. 공격 손상 차트 [S3]에서 명중한 건당 한 번 굴려 표적 함선이 흡수해야 할 손상량을 결정합니다(있는 경우). 손상을 입은 함선은 추적을 위해 로그 시트에 체크 표시로 기록하고, 격침된 함선은 로그 시트의 해당 톤수 값을 원으로 표시하여 격침을 기록합니다. 특정 상황에서는 잠수함이 추가 전투 라운드를 개시하거나 적 함선이나 호송선단을 추적하려 시도할 수 있습니다. 다만 호위가 없는 표적에 대해 추가 전투 라운드를 개시하려면 조우 차트 [E1]의 추가 전투 라운드 테이블에서 굴림해야 하며, 이로 인해 호위함이나 항공기가 현장에 도착할 위험이 있습니다.

호위함이 개입하는 경우, 호위 탐지 차트 [E2]를 참조합니다. 탐지되면 즉시 폭뢰 공격을 받아 호위/항공 공격 차트 [E3]를 참조하여 명중 여부를 결정하고, 해당되는 모든 보정 수치를 적용합니다.

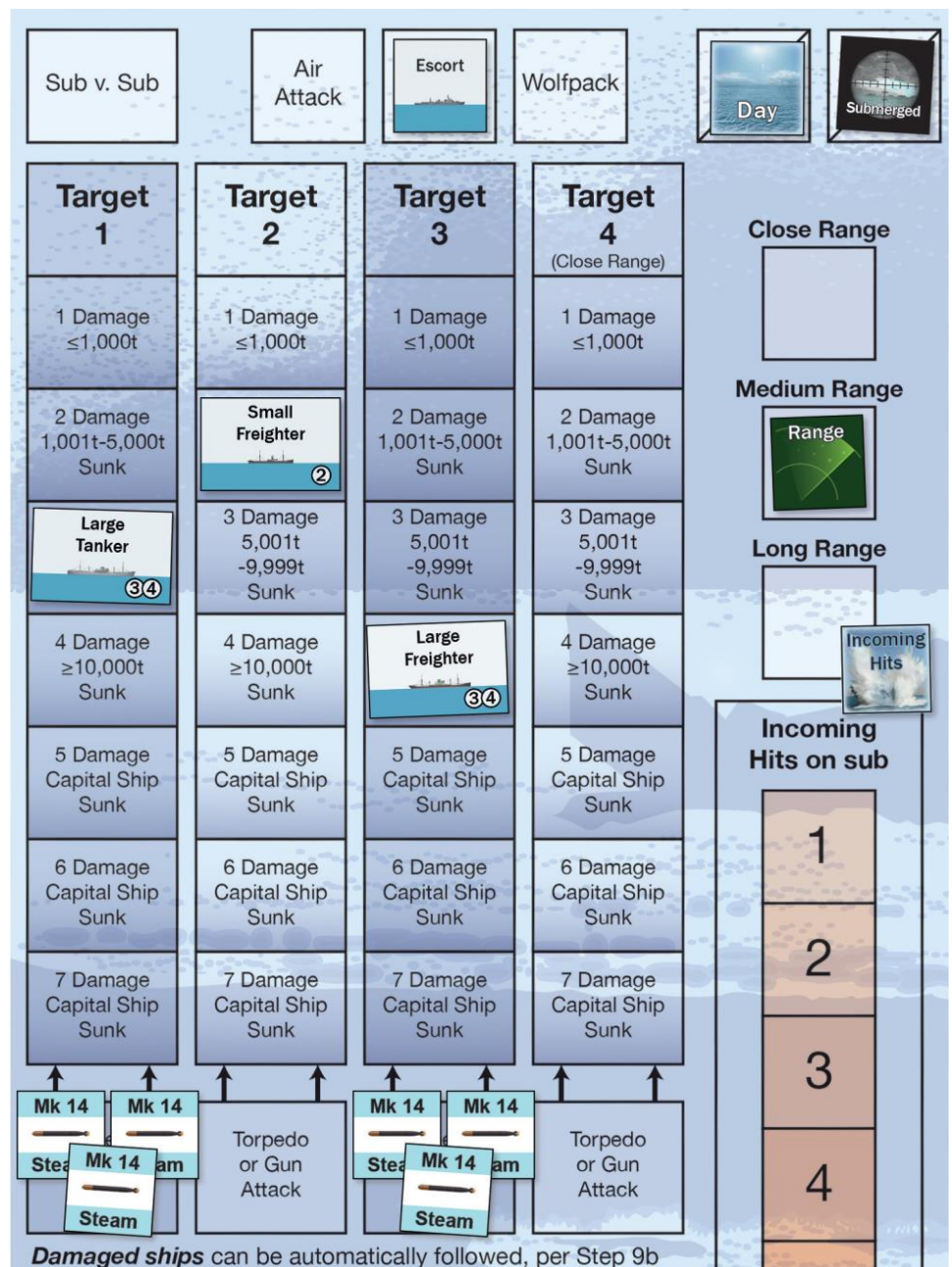
잠수함은 시험 심도(Test Depth) 초과를 선언하여 탐지에서 벗어나려 시도할 수 있으나, 그 결과 선체(Hull) 손상을 받습니다(9.6.4). 잠수함이 입은 각 명중은 전투 매트 [S5]의 Incoming Hits 마커로 표시하며, 각 명중이 초래한 손상 종류는 잠수함 손상 및 수리 차트 [E4]로 확인합니다. 가해진 손상의 결과는 잠수함 손상 및 수리 차트 [E5]에 있습니다. 손상이 발생하면 잠수함 디스플레이 매트에서 적절한 손상 마커를 배치하거나 조정하십시오.

그 다음, 잠수함은 호위 탐지 차트 [E2]로 돌아가 계속되는 폭뢰 공격을 견뎌야 합니다. 이 과정을 잠수함이 탐지에서 벗어나거나 파괴되거나 수면으로 강제 상승할 때까지 반복합니다.

사례

[9.1] 잠수함 전투 매트

[9.1.1] 모든 표적 함선 마커를 잠수함 전투 매트 [S5]에 배치합니다. 네 개의 번호가 매겨진 열이 있으며, 각 열은 각 표적 함선을 위한 칸 하나(조우에서 가능한 최대 표적 수는 4)와 함선이 흡수할 수 있는 손상량을 표시하는 여러 칸을 포함합니다. 교전에 참여한 표적 함선 수가 4개 미만이면 일부 표적 열은 무시합니다. 함선의 크기와 총 톤수(t)에 따라 함선 마커를 처음 놓을 칸을 결정하며, 이는 침몰되기 전에 흡수할 수 있는 손상량에 따라 결정됩니다.



잠수함 전투 매트 설정 예시입니다. 당신의 잠수함은 **주간**에 **중거리**에서 **잠수 상태** Submerged로 호송선단과 교전 중이며(호위 마커가 있음을 주목), 표적 #1과 #3에 각각 **Mk 14 증기어뢰 3발씩**을 일제사격으로 발사하고 있습니다. 대형 유조선의 톤수는 10,000t 미만이며, 대형 화물선은 표적 트랙에서 차지하는 칸수에 따라 최소 10,000t으로 간주됩니다. 참고: 호위함을 표적 4열로 이동시켜 '2 Damage' 칸에 배치하고 톤수를 1,200t으로 표시하여 표적으로 삼을 수도 있었습니다(9.2.9 참조).

예시: 7,600t의 대형 화물선은 3 Damage 칸에 배치합니다. 10,000t 이상인 대형 화물선은 4 Damage 칸에 배치합니다. 대형 화물선 마커 자체에는 원 안의 3과 4가 표시되어 있어 해당 톤수 값에 따라 침몰되기 전에 흡수할 수 있는 총 손상량을 나타냅니다.

[9.1.2] 모든 함선 마커를 반드시 공격 대상으로 삼을 필요는 없습니다. 단지 어뢰 및/또는 수상 함포 사격의 대상이 될 수 있는 모든 함선을 배치하는 것입니다. 최대 4척의 함선이 있어도 한 척만 공격하거나 아예 공격하지 않기로 결정할 수 있습니다. 공격하지 않기로 결정하면 조우는 즉시 종료되며 잠수함은 탐지되지 않습니다.

[9.1.3] 주간/야간 마커를 잠수함 전투 매트 [S5]에 현재 교전 시간대를 나타내는 면이 위로 오게 배치합니다.

[9.1.4] 잠수함이 적 함선을 교전할 사거리에 해당하는 칸에 사거리 마커를 배치합니다.

[9.1.5] 호위함이 있는 경우 네 개의 번호가 매겨진 표적 열 위에 위치한 호위 칸에 호위 마커를 배치합니다. 이 마커는 선택 규칙을 사용할 때 가변 호위함 수준(14.5)을 반영할 수 있습니다. 호위함이 없으면 호위 칸은 비워놓습니다.

[9.1.6] 네 개의 번호가 매겨진 표적 열 위에 위치한 항공 공격 칸은 선택 용도 전용입니다(14.6, 가변 항공기 수준).

[9.1.7] 율프팩 칸은 호송선단을 상대로 한 율프팩 정찰에서만 사용합니다(7.2, 율프팩 정찰). 호송선단 호위함의 상태를 결정하기 위해 주사위를 굴리고(7.2.2) 율프팩 칸에 적절한 율프팩 호위 마커를 배치합니다(Busy/Focused 면이 위로 오도록). 이 보정 수치는 교전 전반에 걸친 모든 호위 탐지 [E2] 시도에 적용합니다.

[9.1.8] 잠수함이 공격을 받을 경우에 대비하여 사용할 수 있도록, 잠수함 트랙의 'Incoming Hits' 표시 옆에 'Incoming Hits' 마커를 배치합니다.

[9.2] 함선 전투 수행

[9.2.1] 잠수함이 전방 또는 후방 어뢰를 발사할지 결정합니다. 같은 라운드에 양쪽을 모두 사용하면 탐지당하기 쉬워지며(호위 탐지 차트 [E2]에 +1 보정, 9.6) 이는 야간 수상 공격(9.5)이나 호위가 없는 표적에 대해서만 가능합니다. 원하는 만큼 많은 발사관에서 발사하거나 적게 발사할 수 있으며 전방 또는 후방 발사관의 모든 어뢰를 반드시 발사할 필요는 없습니다. 표적에 해당하는 전투 매트 의 어뢰 또는 함포 공격 칸에 어뢰를 배치합니다. 첫 어뢰의 명중 여부를 굴리기 전에 모든 어뢰를 전투 매트에 배치해야 합니다. 어뢰를 원하는 방식으로 배분할 수 있으며, 모든 어뢰를 한 표적에 집중 발사할 수도 있습니다.

[9.2.2] 호위가 있는 함선을 근거리에서 공격할 경우 어뢰 발사 전에 호위 탐지 차트 [E2](9.6)에 따라 주사위를 굴립니다. 중거리나 장거리에서는 항상 어뢰 일제사격을 먼저 수행한 뒤 호위 탐지를 확인합니다.

근거리로 접근하려는 잠수함은 보정된 2d6 굴림 결과가 10 이상이면 탐지됩니다. 이 탐지 굴림에는 연도 보정 수치만 적용합니다. 잠수함이 탐지되지 않으면 공격을 계속할 수 있습니다. 그러나 탐지되면 공격할 수 없으며 정상적으로 탐지된 경우처럼 즉시 폭뢰 공격을 받습니다. 그 시점부터 탐지/폭뢰 과정은 정상적으로 진행합니다.

근거리에서 탐지되면 해당 교전에서 어뢰를 발사하거나 소모하지 않으므로 어뢰를 잠수함 디스플레이 매트로 되돌립니다(이제 호위함의 탐지에서 벗어나야 하며 더 이상 적 표적과 교전할 기회가 없습니다).

초기 근거리에서 탐지되지 않았다면 어뢰 발사 후 모든 정상 보정 수치(근거리 +1 포함)를 적용하여 다시 한 번 호위 탐지를 확인해야 합니다.

참고: 이는 호위함이 있는 적 함선을 근거리에서 공격할 때의 계산된 위험이자 이중 위험입니다. 호위 탐지를 두 번 굴려야 하며(어뢰 발사 전과 후), 일단 탐지되면 더 이상 적과 교전할 수 없습니다. 그때부터 생존이 최우선 목표가 되며 재교전을 시도하기 위해 추적을 할지 결정할 수 있습니다.

[9.2.3] 발사된 각 어뢰마다 잠수함 어뢰/함포 발사 차트 [S1]에 따라 굴려서 명중 여부를 결정합니다. 표적과의 거리가 가까울수록 명중 확률이 증가하며, 특정 보정 수치가 적용될 수 있는데 이는 차트에 기재되어 있습니다.

[9.2.4] 어뢰가 명중할 때마다 어뢰 불발Dud 차트 [S2]를 참고하여 주사위를 굴립니다. 불발률은 어뢰의 종류와 발사 시기를 반영합니다. 시간이 지나면서 미국이 어뢰 문제를 인지하고 개선함에 따라 불발률은 감소합니다. 함정이 항해하는 동안 불발률이 변경되더라도 출항 시 적용되던 불발률을 계속 사용합니다.

디자이너 노트: 결함 있는 어뢰는 전쟁 초반 미국 측에 큰 문제였고, 여러 문제가 동시에 존재하여 완전히 해결되기까지 오랜 시간이 걸렸습니다. 흥미롭게도 이는 대서양에서의 독일 U-보트의 어뢰 경험과 매우 유사했습니다. 문제로는 불량 신관, 설정한 깊이보다 훨씬 깊이 운행하는 것, 조기 폭발 등이 포함됩니다. 단순화를 위해 본문에서는 '불발Dud'라는 용어를 표적에 손상을 주지 못하는 모든 어뢰의 총칭으로 사용하며, 따라서 다양한 고장을 포함합니다.

[9.2.5] 여러분이 쏜 어뢰 중에서 명중[S1]했고 불발Dud[S2]이 아닌 어뢰에 대해서는 이제 공격 손상 차트[S3]에 따라 손상 굴림을 수행합니다. 손상 포인트 수는 표적 함선의 위치를 전투 매트에서 위쪽으로 이동시켜 표시합니다. 표적을 침몰 시키기에 부족한 모든 손상은 목표 함선이 '손상 Damaged' 상태가 된 것으로 간주합니다(추적 목적상 중요, 9.7.6). 함선이 견딜 수 있는 총 손상량과 같거나 그 이상으로 충분한 손상을 입으면 함선이 침몰합니다.

참고: 공격 손상 차트[S3] (및 전투 디스플레이 매트[S5])는 각 함선 유형을 침몰시키는 데 필요한 총 손상 포인트가 적혀 있습니다.

예시: 전투 매트 설정에 따르면 대형 유조선(표적 #1)이 2 손상 포인트를 받으면 3 손상 칸에서 1 손상 칸으로 위로 이동합니다; 이는 추가로 1 손상 포인트를 받으면 침몰함을 의미합니다. 대형 화물선(표적 #3)이 4 손상 포인트를 받으면 표적 4 칸까지 완전히 위로 이동하여 침몰한 것으로 처리합니다(더 이상 흡수할 손상 포인트가 없습니다).

[9.2.6] 보정 없는 순 주사위 굴림 결과가 '2'(스네이크 아이)로 명중한 어뢰는, 불발이 아니고 정상적으로 폭발했다는 전제하에 치명타로 간주합니다.이 어뢰는 +3 손상 포인트를 줍니다. 예시: 어뢰 명중 주사위를 굴린 결과가 '2'입니다. 그다음 불발Dud 확인을 위해 '5'를 굴림하여 제대로 어뢰가 폭발합니다. 손상 판정을 위해 다시 주사위를 굴려 "5"가 나왔고, 이는 원래라면 손상 1점이지만, 치명타였기 때문에, 총 4점의 손상을 입히게 됩니다.

[9.2.7] 함선이 침몰하면 로그 시트에서 그 함선의 톤수 값을 동그라미로 표시하여 기록합니다. 손상 Damaged 상태지만 아직 떠 있는 함선은 로그 시트에 그 옆에 체크 표시를 하여 표기합니다.

[9.2.8] 단일 전투 라운드는 일반적으로 잠수함의 사격으로 시작하며, 이후 호위함이 존재할 경우 호위함 탐지 시도(9.6, 호위함 탐지 및 폭뢰 공격)가 이어집니다.

단, 근거리Close Range에서 탐지된 잠수함은 적 함선을 향해 사격할 수 없습니다(9.2.2). 이는 잠수함 전투 매트 [S5]에 제시된 '호위함이 있는 함선과의 전투' 절차를 따릅니다.

호위함의 탐지가 성공하면, 잠수함이 탐지를 벗어나거나 침몰하거나 수면으로 강제 상승할 때까지 호위 탐지 시도와 폭뢰 공격을 반복하면서 전투 라운드를 계속합니다. 또한, 호위함이 없는 함선을 공격하는 경우(9.4, 호위 없는 함선 표적), 추가 전투 라운드를 자발적으로 개시할 수 있습니다.

[9.2.9] 호위함과의 전투

대서양 전쟁과 달리 태평양에서는 호위함(또는 일반적인 전투함)에 대한 전투가 더 자주 발생했습니다. 이를 반영하기 위해 플레이어는 표적 함선과 함께 있는 호위함을 공격할 수 있습니다(선택 사항). 호위함을 공격하려면 일반 호위함 표적(1200 톤)을 추가합니다. 플레이어는 이 함선을 다른 사용 가능한 표적에 포함시키고 공격 규칙에 따라 정상적으로 공격할 수 있습니다. 호위함을 작고 빠르게 기동성이 있으므로 이들을 향한 어뢰 사격에는 +1이 아닌 +2 명중 보정 수치를 적용합니다.

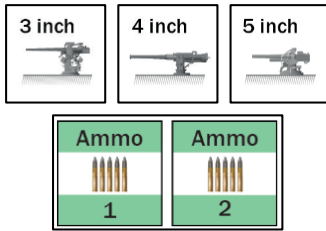


[9.2.10] 호위함이 침몰하거나 손상을 입으면 나머지 전투 동안 탐지 굴림에 -1 보정이 적용됩니다(호위함을 침몰시켰다면 해당 호위의 톤수에 대한 점수를 받습니다). 호위함이 여러분의 일제 사격을 무사히 견뎌내면 전투의 나머지 동안 탐지 굴림에 +1 보정이 적용됩니다. 선택 규칙인 가변 호위함 수준(14.5)을 사용하는 경우, 호위함 수준을 재굴림하지 않습니다.

디자이너 노트: 겔보기에는 매우 유리해 보일 수 있지만, 플레이어는 극히 작은 톤수의 함선에 (아마도) 여러 발의 어뢰를 소비하고 있다는 점을 명심해야 합니다. 게다가 그 함선은 전투함이어서 명중에 기본 +1 보정을 가지고 있으므로 여러 어뢰가 명중하지 않을 수도 있습니다. 호위함을 공격하기 전에 다시 한 번 생각해 보세요. 호위함을 침몰시키거나 손상시키지 못하면 호위함이 탐지 굴림에 추가 +1 보정을 받아 반격할 수 있으므로, 차라리 폭뢰 공격을 맞는 편이 더 나을 수도 있습니다.

[9.2.11] 조우가 끝나고, 재장전이 가능하면 어뢰 발사관을 재장전합니다(절차는 4.5). 재장전은 또한 추가 전투 라운드(9.4.3) 이전이나 함선이나 호송선단을 추적하려고 하기 전에 수행합니다.

[9.3] 수상 포격과 탄약



[9.3.1] 호위 없는 함선을 상대로 수상 공격을 수행하는 잠수함은(오직 이 경우에만), 어뢰 일제 사격과 함께 또는 이를 대신하여 함포를 사용할 수 있습니다. 함포 사격은 호위함이 존재할 경우에는 절대 허용되지 않으며, "A"형 화물선을 상대로도 사용할 수 없습니다.

[9.3.2] 잠수함 디스플레이 매트에는 함포의 총 탄약 수용량을 적혀 있습니다. 각 탄약 표시는 '1' 또는 '2'로 표시되며, 표시는 해당 표시가 나타내는 탄약 포인트 또는 라운드 수를 의미합니다. 전투 라운드당 최대 두 탄약 포인트를 발사할 수 있으며 각 탄약 포인트는 다른 표적에 지정할 수 있습니다. 참고: 탄약 1포인트는 실제 약 25발에 해당합니다.

[9.3.3] 함포 사격은 어뢰 사격과 유사하지만 어뢰 불발 차트를 참조할 필요가 없습니다(포탄은 절대 불발이 아닙니다). 함포 사격을 하려면 잠수함 어뢰/함포 발사 차트[S1]에 따라 주사위를 굴립니다; 명중한 경우 공격 손상 차트[S3]에 따라 손상 주사위를 굴리고 표적에 가한 손상량을 결정합니다.

[9.3.4] 이중 함포가 장착된 잠수함(11.5.7)은 각 함포당 라운드당 최대 2 탄약 포인트(총 4)를 발사할 수 있습니다.

[9.3.5] 대공포는 적 함선에 대한 수상 포격에 사용하지 않습니다. 대공포는 오직 적 항공기에 대한 사격 전용입니다 (9.8, 항공기 조우).

[9.4] 호위 없는 함선 표적

[9.4.1] 조우 결과가 'Ship' 또는 'Two Ships'이면 표적 함선들은 호위함을 동반하지 않습니다. 이들은 'A'형 표적(8.2.3)이 아닌 한 사실상 무방비한 표적입니다.

[9.4.2] 호위가 없기 때문에 전투 라운드 때 호위 탐지를 수행하지 않습니다. 이로 인해 잠수함은

사실상 무료 사격을 얻어 탐지될 위험 없이 근거리에서 사격할 수 있습니다. 첫 전투 라운드는 9.2, 함선 전투 수행 절차를 따르되 호위 탐지는 굴림하지 않습니다. 참고: 일반적으로 이런 경우, 잠수함 함장은 근거리에서 수상 공격을 선택하여 어뢰 일제사격 대신 또는 추가로 함포(최대 2 탄약 포인트)를 발사할 수 있습니다. 하나의 무기 유형(전방 어뢰, 후방 어뢰, 또는 함포)을 발사하고 다음 유형을 발사하기 전에 결과를 확인할 수 있습니다. 다만 각 무기 유형을 발사하기 전에 전방 어뢰/후방 어뢰의 수나 함포 탄약의 양을 확정해야 합니다. 무기는 어떤 순서로든 발사할 수 있습니다. 어뢰를 발사할 때는 9.5.1에서와 같이 -1 보정 수치를 적용합니다. 또한 잠수함 양쪽 끝에서 발사해도 9.5.2의 +1 페널티를 받지 않습니다(서두를 필요가 없기 때문입니다).

예시: 대형 유조선(13,000톤)을 만나 전방 어뢰 3발을 발사하기로 결정합니다(탄약이 부족한 상태). 겨우 2 손상을 입어서 표적을 침몰시키기에는 부족합니다. 그래서 후방 어뢰를 발사하여 추가로 1 손상을 입힙니다. 그다음 함포를 사용하기로 결정하고 2 탄약 포인트를 확정합니다. 첫 번째 포인트가 명중하여 유조선을 침몰시키지만, 두 번째 함포 탄약 포인트도 여전히 소모해야 합니다.

[9.4.3] 추가 전투 라운드. 초기 전투 라운드 동안 호위 없는 표적이 어떤 이유론 침몰하지 않았다면, 플레이어는 추가 전투 라운드를 시작할 수 있습니다. 그렇게 하려면 어뢰 발사관을 재장전합니다(재장전 가능할 경우, 4.5.1) 그리고 조우 차트[E1]의 추가 전투 라운드 테이블에 따라 주사위를 굴립니다. 결과가 '호위 Escort'라면 표적 함선들은 이제 호위하에 있는 것으로 간주하고 호위 탐지를 즉시 해결합니다. 이때 잠수함과 표적 사이의 거리에 관계없이 적용합니다(단 거리 보정은 적용하지 않습니다, 9.4.6). 잠수함이 이 탐지를 회피하면, 표준 함선 전투 규칙(9.2.2)에 따라 새 전투 라운드에 대해 다시 호위 탐지를 확인해야 합니다. 결과가 '항공기'이면 잠수함은 공격을 공격을 중지하고 즉시 잠수하여 항공기 조우(9.8)를 해결합니다. 만약 굴림 결과가 '호위 Escort'나 '항공기 Aircraft'가 아니라면 잠수함은 해당 라운드 동안 호위 탐지나 보복 위험 없이 호위 없는 표적을 추가로 공격할 수 있습니다.

[9.4.4] 잠수함이 호위 없는 표적에 대해 추적할 수 있는 추가 전투 라운드 수에는 제한이 없습니다. 다만 조우 주사위 굴림 결과로 호위가 등장하면 그들이 등장한 라운드 이후에는 추가 전투 라운드를 더 이상 시도할 수 없습니다. 대신 9.7항 '호위 받는 함선 또는 호송선단 추적'을 참조하십시오.

[9.4.5] 추가 전투 라운드는 호위 없는 함선 표적에 대해서만 가능합니다.

[9.4.6] 만약 잠수함이 호위 없는 표적을 상대하는 중 추가 전투 라운드 굴림 결과로 호위가 등장하면 잠수함은 자동으로 잠수 상태(Submerged)로 간주합니다. 거리 보정은 적용하지 않습니다. 참고: 주간에 호위함이 있는 경우 잠수함은 절대 수면위로 올라올 수 없습니다. 잠수함은 멀리서 다가오는 호위함을 발견했으므로 이미 잠수한 상태입니다.

[9.5] 야간 수상 공격

[9.5.1] 야간에 조우가 발생했다면 플레이어는 야간 수상 공격을 수행할 수 있습니다. 이로써 어뢰 계산이 약간 유리해집니다. 첫 라운드 동안에만 야간 수상 공격은 호위/항공 공격 차트[E3]에서 부정적인 보정 수치를 받으며, 잠수함은 본질적으로 아직 수면에 너무 가깝기 때문에 시험 심도(Test Depth)를 초과하려고 시도할 수 없습니다.

[9.5.2] 야간 수상 공격을 수행하는 잠수함은 초기 사격 행동의 일부로 잠수함의 반대 쪽에서 즉시 두 번째 일제사격을 수행할 수 있습니다. 하지만, 두 번째 일제사격을 위해 잠수함 어뢰/함포 발사 차트[S1]에서 명중 주사위를 굴릴 때 부정적 보정 수치가 있으며, 호위가 있으면 탐지될 가능성이 증가합니다[E2]. 두 번째 일제사격을 수행하려면 가용한 어뢰를 잠수함 전투 매트에 놓습니다(바로 전에 발사한 것과 반대쪽의 적재 구역에서; 예를 들어 전방 어뢰를 발사했다면 두 번째 일제사격은 후방 어뢰 발사관에서 발사할 수 있습니다) 그리고 이 공격을 즉시 해결합니다. 어뢰 공격은 정상적으로 해결하되(9.2.3) +1 명중 보정 수치를 적용합니다. 이 행동은 어떠한 어뢰를 발사하기 전에 확정해야 합니다(즉, 첫 번째 일제사격의 결과를 보고 난 뒤에 두 번째를 발사할지 결정할 수는 없습니다; 이는 결과를 보고 결정할 수 있는 호위 없는 함선에 대한 공격과 다릅니다).

[9.6] 호위 탐지/폭뢰 사이클

호위 탐지/폭뢰 사이클 동안, 호위함은 여러분의 잠수함을 탐지하려고 시도합니다. 탐지에 성공하면 호위함은 폭뢰 공격을 합니다. 그리고 호위함은 그 다음 사이클의 시작으로 돌아가 다시 잠수함 탐지를 시도합니다. 사이클이 한 바퀴 돌 때마다 한 라운드의 전투가 성립합니다. 이 사이클은 잠수함이 호위함을 벗어나 호위함의 전투 라운드 및 조우를 종료하거나, 잠수함이 침몰하거나 수면으로 강제 상승하여 게임이 종료될 때 끝납니다.

[9.6.1] 호위가 붙은 함선을 상대하는 잠수함은 호위 탐지 주사위를 굴려야 합니다[E2]. 이는 근거리에서 사격을 수행하기 전에 실시하며(발사 전에 잠수함이 탐지되지 않았다면) 발사 후에 다시 실시합니다. 중거리/장거리에서는 잠수함이 먼저 사격할 수 있으며 그 다음에 호위 탐지 굴림을 합니다.

[9.6.2] 호위 받지 않는 표적을 상대로 추가 전투 라운드를 실시하려면 조우 차트[E1]의 추가 전투 라운드 차트에 따라 주사위를 굴립니다. 굴림 결과가 3 이하면 호위함이 도착합니다. 이는 호위함이 현장에 나타났을 뿐만 아니라 잠수함이 즉시 호위 탐지[E2]를 진행해야 한다는 뜻입니다(단, 사거리 보정 수치는 적용하지 않습니다, 9.4.6). 이 판정에서 탐지되지 않았다면 잠수함은 발사 후 같은 전투 라운드에서 9.6.1에 따라 다시 호위 탐지 판정을 합니다. 따라서 호위함들은 이번 라운드에 탐지를 두 번 시도하며, 이는 근거리 공격과 동일합니다.

[9.6.3] 모든 보정 수치는 호위 탐지 시도와 호위/항공 공격 모두에 누적 적용합니다. 야간 수상 공격 보정 수치는 호위 탐지에 매 라운드 적용하지

만 호위/항공 공격에는 첫 라운드에만 적용합니다. 전후 발사 보정 수치는 호위 탐지의 첫 라운드에만 적용합니다.

[9.6.4] 시험 심도 초과

잠수함은 호위함을 따돌리기 위해 시험 심도 **Test Depth**를 초과하여 잠수할 것을 선언할 수 있습니다. 다만 이는 위험한 선택입니다. 호위 탐지 판정을 실시하기 전에 시험 심도를 초과하여 안전한 한계보다 더 깊이 잠수하여 탈출 확률을 높이지 결정합니다. 잠수함은 자동으로 선체 **Hull**에 1점 손상을 받고 2d6를 굴립니다.

- 굴림 값이 현재 손상된 선체 **Hull** 칸 수보다 작으면 잠수함은 내압 붕괴로 침몰합니다.
- 굴림 값이 현재 손상된 선체 **Hull** 칸 수와 같으면, 잠수함은 추가로 선체 손상 1점을 받고 즉시 다시 굴립니다.
- 굴림 값이 현재 손상된 선체 칸 수보다 크면 영향이 없으며, 이번 라운드에 한해 호위함 탐지 판정에 탐지 회피에 유리한 -1 보정 수치가 적용됩니다.

[9.6.5] 잠수함이 시험 심도 **Test Depth**를 초과하려는 시도 횟수에는 제한이 없지만, 위 절차에 따라 전투 라운드당 한 번만 시도할 수 있습니다. 시도할 때마다 잠수함은 선체 **Hull**에 최소 1점의 손상을 입으며, 앞서 설명한 대로 2d6를 굴립니다.

[9.6.6] 야간 수상 공격의 첫 전투 라운드나 근거리에서 공격하기 전에 잠수함은 시험 심도 **Test Depth**를 초과할 수 없습니다. 그때는 수면에 너무 가깝다고 간주합니다. 또한 중국 해 **China Sea** 정찰 구역은 대부분 매우 얕았습니다. 따라서 중국 해에서는 시험 심도를 초과할 수 없습니다. 또한 호위함에게 큐티 **Cutie** 어뢰를 발사하는 경우에는 시험 심도를 초과할 수 없습니다(9.6.7).

디자이너 노트: 이미 선체 **Hull**에 심각한 손상이 있다면 설계상 잠수 가능 심도보다 더 깊이 잠수하는 것은 명백한 자살 행위입니다. 반면 선체에는 심각한 손상이 없지만 연료 탱크 **Fuel Tanks** 누수나 배터리 손상 등 다른 피해가 있는 경우에는 이 옵션을 고려할 수 있습니다. 일부 플레이어가 이를 반복적으로 남용할 수 있다고 우려할 수 있으나, 이 옵션을 사용하면 선체에 의무적으로 1점의 손상이 발생해 각 정찰마다 최소 한 달 이상의 추가 수리 기간이 필요하므로 장기적으로 출항 시간이 줄어듭니다.

[9.6.7] Mk 27 “큐티” 어뢰 사용

Mk 27 Acoustic 1945년부터 Mk 27 유도 어뢰 '큐티'를 사용할 수 있습니다. 이 어뢰는 탄두가 매우 작고 속도는 느리며 사거리가 짧았다. 그러나 특징은 음향 유도 탄두를 탑재하여 가장 큰 소음원(표적의 프로펠러)을 향해 거의 예외 없이 유도된다는 점이었습니다. 큐티는 잠수함을 쫓거나 잠수함을 수색하는 호위함을 겨냥해 발사되도록 설계되었으며, 큐티가 그 호위함을 무력

화하기를 기대했습니다. 일반적으로 호위함의 프로펠러에 큐티가 폭발하면 그 호위함은 추진 불능 상태가 되었습니다.

역사적 사실: 약 100파운드 탄두는 화물선을 침몰 시키기에는 불충분했습니다.

잠수함이 탐지된 이후의 어느 전투 라운드에서도 호위함을 상대로 방어용 큐티를 발사할 수 있습니다. 사거리는 근거리이며 전투함을 겨냥할 경우 자동으로 +1 보정 수치를 받습니다. 같은 라운드에 시험 심도 **Test Depth**를 초과하여 큐티를 발사할 수는 없습니다(9.6.4). 큐티가 명중하여 폭발하면 잠수함의 상태는 '미탐지 **Undetected**'가 되고 조우는 종료됩니다. 그러나 큐티가 빗나가거나 불발 **Dud**일 경우에는 다음 라운드에 탐지 판정을 하지 않으며, 대신 잠수함은 자동으로 탐지된 상태가 됩니다.

[9.6.8] NAC 탄막 재머

1945년부터 NAC 탄막 재머 디코이를 사용할 수 있습니다. 이는 소음을 발생시키는 장치로, 어뢰 발사관 또는 3인치 신호 발사관에서 전개합니다. 숙련된 소나 운용자에게는 부분적으로만 효과적이지만, 적어도 플레이어가 불리한 상황에서 벗어날 기회를 제공합니다. 플레이어는 탐지 굴림이 이루어지기 전에 NAC 탄막 재머 디코이를 전개할 수 있습니다. NAC 마커를 '전개됨 **Deployed**' 면으로 놓습니다. 다음 탐지 사이클(있다면), 탐지 굴림을 하기 전에 NAC 마커를 '작동 **Active**' 면으로 뒤집고 1d6를 굴립니다. 1d6 결과가 1~2이면 디코이가 성공하여 잠수함은 미탐지 상태가 됩니다. 같은 라운드에 시험 심도 **Test Depth**를 초과하려고 시도했다면 NAC를 전개할 수 없습니다. 선택 규칙인 가변 호위함 수준(14.5)을 사용하는 경우, 디코이는 신병 등급 호위함에 대해 1d6에서 1~3이 나오면 성공하고, 베테랑 또는 엘리트 호위함에 대해서는 1이 나올 때만 성공합니다. 플레이어는 전투 조우당 NAC 1개를 사용할 수 있으며, 정찰당 3개씩 탑재합니다.



[9.6.9] 호위 탐지를 판정하려면 호위 탐지 차트 [E2]에 나열된 모든 보정 수치들을 더하고 빼서 단일 주사위 굴림 보정 수치 **DRM**를 만듭니다. 2d6를 굴리고 보정 수치를 적용합니다. 보정된 굴림이 8 이하이거나 보정되지 않은 굴림이 2면 잠수함이 미탐지되어 조우가 종료됩니다. 보정된 굴림이 9~11이면 잠수함이 탐지되어 호위/항공 공격 차트 [E3]에 따라 폭포 공격을 받습니다. 보정된 12가 나오면 적용되는 다른 **DRM**들에 추가로 +1 **DRM**을 적용받아 호위/항공 공격 차트 [E3]에서 공격을 받습니다.

[9.6.10] 잠수함을 탐지하면 호위/항공 공격 차트 [E3]에 따라 폭포 공격을 해결합니다. 공격을 해결하려면 호위/항공 공격 차트에 나열된 모든 보정 수치를 더해서 단일 **DRM**을 만듭니다. 그런 다음 2d6를 굴립니다. 그 결과는 잠수함에 입힌 명중 **Hit** 수를 결정하며, 잠수함 전투 매트 [S5]에 Incoming Hit 마커를 사용해 추적합니다.

[E3] 차트에는 두 개의 열이 있습니다. 43년 7월 이전에 호위함의 공격을 받는 경우 왼쪽 열을 사용합니다. 43년 7월부터(또는 항공기 공격이 있을

경우 언제든지) 오른쪽 열을 사용합니다.

역사적 주석: 1943년 6월, 하원의원 앤드루 잭슨 메이는 전쟁 지역 시찰을 마치고 돌아와 언론에 이렇게 말했습니다. “우리 잠수함에 대해서는 걱정하지 마십시오. 일본군은 폭뢰를 너무 얇은 수심으로 설정하고 있습니다.” 이 발언은 뉴스로 보도되어 일본에까지 전해졌고, 그 결과 1943년 7월 이전에는 폭뢰로 인한 피해가 제한적이었습니다.

보정된 굴림이 2~3이면 잠수함은 손상을 입지 않지만 여전히 다른 호위 탐지 시도를 받아야 합니다. 항공기에게 공격받을 때 보정된 굴림이 13 이상이거나, 43년 7월 이후 호위함의 공격에서 보정 결과가 13 이상이면, 잠수함은 즉시 침몰하고 게임이 끝납니다. 5.2 승리 판정 절차에 따라 결과를 확인합니다. 보정된 굴림이 4~12이면 잠수함은 일정 수의 명중을 입습니다.

[9.6.11] 명중이 발생하면 명중 1개당 1d6+1d6을 굴립니다. 다른 색의 주사위 두 개를 사용하여 하나를 심의 자리, 다른 하나를 일의 자리로 합칩니다. 결과는 11에서 66 사이가 됩니다. 명중 1개당 두 주사위를 한 번 굴려 나온 결과를 잠수함 손상 및 수리 차트 [E4]에서 확인합니다. 다음 굴림을 하기 전에 손상 마커로 각 명중으로 인한 손상을 즉시 표시합니다. 명중 중 하나가 승조원에 영향을 주면 다음 명중을 처리하기 전에 잠수함 손상 및 수리 차트 [E5]에서 즉시 해당 명중을 해결합니다(절차는 아래 9.6.12 참조). 'x2'가 붙은 명중은 해당 유형의 명중을 2회로 계산하지만, 명중 판정 주사위 굴림 횟수는 줄지 않습니다. 명중으로 잠수함이 즉시 침몰하거나 누적된 선체 **Hull** 손상으로 침몰하거나 누적된 침수 **Flooding**으로 인해 수면으로 강제 상승하면 게임이 종료됩니다. 승리 판정은 5.2를 참조하십시오.

[9.6.12] 승조원 명중 처리. 손상 주사위 굴림 결과가 “승조원 명중”이면 잠수함 손상 및 수리 차트 [E5]로 이동합니다. 어느 승조원이 영향을 받는지 결정하려면 보정 없이 2d6를 굴립니다. 영향받는 승조원이 이미 전사했거나 부재 중이면 “효과 없음 **No Effect**”로 처리합니다. 그렇지 않으면 부상 정도를 결정하기 위해 1d6를 굴립니다.

[9.6.13] 선체 **Hull** 손상 마커가 마지막 칸에 도달하면 잠수함은 침몰합니다(선체가 손상과 수압으로 내압 붕괴되었기 때문입니다). 침수 **Flooding** 마커가 마지막 칸에 도달하면 잠수함은 수면으로 강제 상승하고 10.13에 따라 자침을 시도해야 합니다. 두 경우 모두 게임이 종료됩니다; 승리 판정은 5.2를 참조합니다.

[9.6.14] 탐지되면 9.6.3으로 돌아가 사이클을 계속합니다. 두 번째 및 그 이후의 모든 사이클 동안 호위함들이 이미 잠수함을 탐지했다는 이유로 총 +1 **DRM**을 받는다는 점에 유의합니다(사이클마다 누적되지 않습니다). 사이클(및 조우)은 호위함의 탐지 판정 실패로 잠수함이 탈출하거나(9.6.9), 잠수함이 침몰하거나 수면으로 강제 상승할 경우(9.6.13)에 끝나며, 이 경우 게임이 종료됩니다.

예시: 잠수함이 중거리 **Medium range**에서 잠수 상태 **Submerged**로 공격하다가 탐지되었습니다. 주간 공

격이었고 Mk 14 증기 어뢰를 사용했습니다. 따라서 호위함들은 탐지 시도에 +1을 받습니다. 호위함들이 8을 굴려 최종 결과는 9가 되고 당신은 탐지됩니다. 폭뢰 공격을 견뎌다면, 호위함들은 Mk 14 어뢰를 주간에 사용했다는 이유로 +1, 이전 탐지로 +1을 받아 총 +2를 받습니다(손상에 따라 추가 보정이 더 붙을 수 있음). 다음 굴림에서 호위함들은 9를 굴려 최종 결과가 11이 되어 당신은 또 탐지됩니다. 살아남았을 때 다른 손상이 없다면 호위함 보정은 여전히 +2입니다(+1은 Mk 14 어뢰 사용(주간), +1은 이전 탐지). 이전 탐지에 대해 두 번째 +1을 누적 적용하지 않습니다.

[9.7] 호위받는 함선 또는 호송선단 추적

[9.7.1] 일반적으로 초기 전투 라운드가 완료되면 조우가 종료되고, 플레이어는 해당 정찰 트랙의 다음 이동 칸으로 잠수함 마커를 전진시킵니다. 그러나 플레이어가 호위 받는 함선 **Escorted Ship**이나 호송선단 **Convoy**을 대상으로 계속 교전하려는 경우에는 잠수함 마커를 현재 이동 칸에 남겨 두어 현재 교전 중인 함선이나 호송선단 추적을 시도합니다. 이 섹션의 모든 규칙은 호송선단 **Convoy**과 호위 받는 함선 **Escorted Ship**의 결과(Ship + Escort, Two Ships + Escort)에 모두 적용된다는 점에 유의하십시오.

[9.7.2] 호위가 없는 함선은 추적할 수 없습니다. 대신 추가 전투 라운드(9.4.3)를 고려할 수 있습니다.

[9.7.3] 탐지된 잠수함(및 경우에 따라 호위함에 의해 손상된 잠수함)은 탐지 범위를 벗어나면 이전에 교전했던 함선이나 호송선단 **Convoy**을 추적하려고 시도할 수 있습니다. 추적을 시도하기 전에 잠수함 수리(10.11)를 반드시 먼저 수행하십시오.

[9.7.4] 주력함 **Capital Ship** 및 전투함은 본래 속도가 빠르기 때문에 손상된 상태가 아니라면 결코 추적할 수 없습니다. 이는 야간까지 기다리기 위해 추적할 수 없다는 뜻이며, 이는 8.3.2의 예외입니다. 손상된 주력함이나 전투함은 항상 호위를 유지하므로(9.7.6에 따른 호위 잔류 판정 주사위를 굴릴 필요가 없습니다), 주력함은 자동으로 추적할 수 없습니다. 추적하려면 1d6을 굴립니다. 보정된 굴림 값이 1이면 추적에 성공한 것입니다. 이 주사위 굴림은 주력함 이 입은 손상 1점당 -1의 보정 수치를 받습니다. **예시:** 한 플레이어가 주력함을 공격해 2점의 손상을 입었습니다. 그는 그 주력함에 따라붙어 다시 공격하려 합니다. 주력함이 손상을 입은 상태이므로 추적 주사위 굴림에 -2를 적용합니다. 즉 주사위 결과가 1~3이면 추적에 성공합니다. 이 주사위 굴림은 SJ 레이더(10.6.1)에 의해 보정될 수 있습니다. SJ 레이더가 없거나 작동 불가 **Inoperable**인 경우 +1 보정 수치를 적용합니다.

[9.7.5] 추적에 성공하면(절차는 9.7.6 참조) 주간/야간을 결정하기 위해 굴림을 합니다. 주간이 나오면 잠수함 함장은 야간으로 전환을 시도할 수 있습니다(8.3.2). 표적 함선이 이미 손상되어 있으면 주사위를 굴릴 필요가 없으며, 함장은 주간 또는 야간을 선택할 수 있습니다.

[9.7.6] 표적 함선이 손상되었다면(로그 시트의 해당 표적 옆에 체크 표시를 하고, 잠수함 전투 매트에서 현재 위치를 표시합니다), 추적 **Follow**은 자동으

로 이루어집니다(예외 9.7.4). 1d6을 굴립니다. 추적할 손상된 함선이 한 척인 경우(호송선단 전체가 아니라 해당 함선만 추적하는 경우), 주사위 결과가 1-4가 나오면 해당 함선은 여전히 호위 하에 있습니다. 5-6이 나오면 호위가 없는 상태가 됩니다. 둘 이상의 손상된 함선을 추적하는 경우, 1-4가 나오면 손상된 함선들은 함께 이동하며 여전히 호위 하에 있는 것으로 간주되고, 일반 전투 규칙(9.2, 함선 전투 수행)을 적용합니다. 5-6이 나오면 손상된 함선들은 각각 호위 없는 “낙오선 **Straggler**”이 되어 서로 분리됩니다. 이때 최초 조우에서 손상되지 않았던 함선들은 더 이상 없습니다. 이제 다음 전투 라운드에서 어떤 손상된 함선을 추적하여 공격할지 결정해야 합니다(한 척만 선택 가능).

[9.7.7] 함선이나 호송선단을 추적하려 할 때 1d6을 굴립니다. SJ 레이더가 작동 불능 **Inoperable** 상태거나 장착되지 않았다면 +1 보정 수치를 적용합니다. 1-5가 나오면 잠수함은 해당 함선을 추적하거나 호송선단과 재교전하는데 성공한 것으로 간주하며, 조우 차트 [E1]에서 “Convoy”가 나온 것과 동일하게 세 척의 함선을 식별하기 위해 다시 주사위를 굴려야 합니다. 이는 잠수함이 다른 각도에서 호송선단에 접근하여 표적이 될 새로운 함선들을 마주한 것으로 가정하기 때문입니다. 6이 나오면 호송선단을 놓치며 교전은 종료됩니다. 잠수함 마커를 한 칸 전진시키고 정찰을 계속합니다. 단, Ship + Escort 또는 Two Ships + Escort를 추적하는 경우에는 식별(ID)을 다시 굴리지 않습니다(선택 규칙 14.5를 사용하는 경우, 호위 수준 판정도 다시 하지 않습니다).

참고: 눈 앞의 호송선단 하나가 어디엔가 있을지도 모를 선단 둘보다 낫다는 말처럼, 특별히 다른 유형의 함선과 조우하고 싶은게 아니라면 대부분의 경우 호송선단을 추적하는 것이 유리합니다. 다만 호송선단에는 항상 호위함이 있으므로, 잠수함이 심하게 손상된 상태라면 신중을 기해야 합니다.

[9.7.8] 함선이나 호송선단 **Convoy**과 교전할 때 두 가지 추적 선택지가 있습니다. 하나는 손상된 함선들을 따라가는 것이고(9.7.6에 따라 자동으로 이루어짐), 다른 하나는 손상된 함선을 무시하고 호위 하에 있는 멀쩡한 함선이나 호송선단 추적을 시도하는 것입니다(9.7.7에 따름). 호송선단 소속의 손상된 함선을 따라가기로 선택하면 원래 호송선단과의 접촉을 잃고 해당 호송선단을 다시 추적할 수 없습니다. 즉, 조우 범위가 좁아져 따라간 손상된 표적을 끝내는 데 집중하게 됩니다. **참고:** 이같은 내용이 의미하는 것은, 잠수함의 상태에 따라 손상된 함선을 자동으로 따라가는 것보다 호송선단 **Convoy**를 추적하는 것이 더 유리할 수 있다는 점입니다.

[9.7.9] 추적에 성공한 잠수함은 다가오는 전투를 새로운 조우로 취급하며 추가 전투 라운드가 아닌 것으로 보고 불필요한 단계를 생략합니다(예시: 손상된 함선을 추적하거나 한두 척의 무손상 함선+호위함 **Ships + Escort**을 추적하는 경우, 이미 표적을 알고 있으므로 식별 단계를 생략합니다). 이전 공격과 같은 전술(사정거리, 야간 수상, 전방/후방 등)을 반드시 사용할 필요는 없습니다. 발사관을 재장전할 수 있습니다(어뢰가 남아 있는 경우, 4.5.1 참조).

[9.7.10] 호위함이 떠나기를 기다리며 공격을 계속 거부해 더 많은 기회를 얻을 수는 없습니다. 호위함이 붙어 있는 손상된 함선을 추적했으나 최소한 발의 어뢰로 공격하지 않으면 조우는 종료됩니다. 공격할 의무는 없으므로 호위함이 떠나기를 바랐지만, 만약 호위함이 떠나지 않았다면 공격을 거부할 수 있습니다. 다만 그렇게 하면 조우가 종료되고 손상된 함선은 도망갑니다.

요약: (호위함의 폭뢰 공격이나 항공기 공격을 받는 경우를 제외하면) 교전을 최초 전투 라운드 이후로 연장하는 기본적인 방법은 두 가지가 있습니다. 추가 전투 라운드를 개시하는 것과, 함선 또는 호송선단을 추적 **Follow**하는 것입니다. 추가 전투 라운드는 **호위가 없는 함선**을 상대로 할 때에만 허용되며, 이 경우에는 추적을 할 수 없습니다. 반대로, **호위가 있는 함선이나 호송선단**과 교전할 때는 **추적**만이 교전을 연장할 수 있는 유일한 방법입니다.

[9.8] 항공기 조우

일반 규칙

정찰 중인 잠수함은 항공기와의 조우에 취약해질 수 있습니다. 항공기와의 조우는 특수 임무를 수행할 때, 이동 칸을 통과할 때, 또는 추가 전투 라운드 테이블에서 주사위를 굴릴 때 발생할 가능성이 더 높습니다. 적 항공기를 제때 발견해 급속 잠항 **Crash Dive**에 성공해서 공습을 피할 수 있기를 바랍니다!

절차

항공기 조우가 발생하면 항공기 조우 차트[A1]를 참조합니다. 결과는 공중 공격이 발생하는지 여부를 나타냅니다(최대 두 차례의 별도 공중 공격까지). 공격이 발생하지 않으면 조우가 종료됩니다. 공격이 발생하면 잠수함은 AA 공격 대 항공기 차트[A2]를 참조하고 대공 전투 결과와 공중 공격 결과를 동시에 처리합니다. 대공 공격의 성과에 따라 교전이 언제 종료되는지가 결정되며, AA 공격이 실패할 경우 추가 전투 라운드가 발생할 수 있고, 그 과정에서 호위함이 도착할 수도 있습니다.

[9.8.1] 항공기 조우 결과가 나오면 잠수함은 공격을 피하기 위해 즉시 잠항을 시도합니다. 항공기 조우 차트[A1]를 참조하고 2d6 굴림을 합니다. 보정 수치를 적용한 후 5 이상이 나오면 공중 공격이 발생하지 않습니다. 항공기를 다행히 제때 발견해 잠수함이 성공적으로 급속 잠항 **Crash Dive**해 가능한 손상을 피하였으므로 조우가 종료되며 잠수함은 대공 사격을 수행하지 않습니다. 보정 수치를 적용한 결과가 4 이하라면 1회 또는 2회의 공격을 호위/공중 공격 차트[E3]에서 해결해야 합니다. 추가 전투 라운드를 시도하다가 호위 없는 표적에 대해 항공기 조우 결과가 나온 경우, 항공기가 공격하지 못하더라도 표적은 도망갑니다. 항공기가 잠수함을 쫓아낸 것입니다.

[9.8.2] 항공기가 공격을 수행할 수 있으면 호위/공중 공격 차트[E3]에 +1 보정 수치를 적용하여 전투를 해결합니다(다른 보정 수치는 적용하지 않습니다). 잠수함에 명중된 각 명중마다 잠수함 손상 및 수리 차트에 따라 1d6+1d6을 굴려서 손상 유형을 결정합니다. 또 다른 손상과 별개로 잠수함 승조원 한 명이 부상을 입습니다(실질적으로 잠수함 손상

및 수리 차트에서 '승조원 부상' 결과가 나온 주사위 굴림이 하나 더 있는 것처럼 처리합니다).

[9.8.3] 잠수함은 적 항공기를 향해 대공 사격을 합니다(대공포가 작동 중일 경우, 9.8.4 참조). 대공포 사격 결과는 항공기의 공격 결과와 동시 처리합니다. 역사적으로 비슷한 사례가 있었던 것처럼, 잠수함은 자신을 격침시키는 항공기를 격추할 수 있습니다. **작동 가능한 유일한 대공포가 50구경 한 정이면 항공기를 대상으로 하는 사격에 +1 보정 수치를 적용합니다.** 두 정 50구경, 20mm 1정, 40mm 1정 또는 50구경과 20mm가 함께 활성화된 경우에는 추가 보정 수치가 없습니다. 20mm와 40mm가 둘 다 활성화되어 있으면 주사위 굴림에 -1 보정 수치를 적용합니다. 승조원 상태가 베테랑 **Veteran**/엘리트 **Elite**면 주사위 굴림에 추가로 -1 보정 수치를 적용합니다. 결과는 AA 공격 대 항공기 차트[A2]를 참조합니다.

- 항공기가 "격추 **Shot Down**"된 경우, 항공기 조우 차트에서 보정된 결과가 1 이하로 나와 두 번째 공중 공격이 발생했다라도, 두 번째 공중 공격을 처리하지 않습니다. 두 번째 공중 공격은 무시하며, 교전은 종료됩니다.
- 항공기가 "손상 **Damaged**" 된 경우 두 번째 공격은 여전히 발생합니다. 다만 두 번째 공중 공격 이후에 조우가 종료됩니다.
- 대공 사격 결과가 빗나감 **Miss**인 경우, 적 항공기는 공격을 마친 뒤 잠수함을 추적합니다. 이때 조우 차트[E1]의 추가 전투 라운드 표를 참조하여 교전 지속 여부를 결정합니다. 그 결과 호위함이 도착하여 호위 탐지 차트[E2]에 따라 탐지 굴림을 하거나 새로운 항공기가 등장할 수 있습니다. 탐지 굴림 시, 호위함은 '이전에 탐지됨 **Previously Detected**' +1 보정 수치를 받습니다. 두 번째 이상의 항공기는 첫 번째 공격으로 이미 잠수 상태 **Submerged**가 된 잠수함을 공격하지 않습니다. 대신 이 항공기들은 표적 함선이 있었다면(손상되었더라도) 표적이 탈출할 수 있을 만큼 잠수함을 장시간 잠수 상태로 유지하는 역할을 합니다. 또한 여전히 호위함을 유도할 수 있으며, 호위함이 탐지 굴림에 성공하면 그 호위함이 잠수함을 공격할 수 있습니다. 이 경우 사용되는 유일한 보정 수치는 '이전에 탐지됨' +1과 현재 연도 보정뿐입니다. 두 번째 및 그 이후 라운드에서 잠수함은 대공포를 발사할 수 없습니다. 이 시점에서는 잠수함을 잠수 상태로 간주합니다.

[9.8.4] 잠수함의 모든 대공포가 손상되었거나 작동 불가 **Inoperable**일 경우 대공 공격을 수행할 수 없습니다. 이때 대공 공격은 빗나감 **Miss**으로 간주되며, 작동 가능한 대공포가 없을 경우 자동으로 추가 전투 라운드 테이블을 참조합니다.

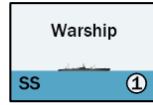
[9.8.5] 게임상 대공탄약은 무제한이며 정찰 동안 어뢰나 함포 탄약처럼 소모되지 않습니다.

[9.9] 잠수함 조우

일반 규칙

전투함 표적 로스터[T4]에 따라 적 잠수함과 조우할 수 있습니다(이는 태평양에서 훨씬 더 자주 발

생했습니다) 전투함들은, 설령 구축함이라 하더라도, 항상 "호위 중인 상태"로 간주됩니다. 그러나 적 잠수함은 단독으로 작전하지만, 일종의 '자기 자신을 호위하는 존재'처럼 행동할 수 있습니다.



절차

잠수함 조우가 발생하면 먼저 적 잠수함이 먼저 공격할지 결정합니다. 이 경우, 적 공격 주사위를 굴립니다. 그렇지 않다면 먼저 공격할 수 있고, 적 잠수함이 생존하면 당신의 잠수함을 탐지하여 공격을 시도할 수 있습니다. 이를 표시하기 위해 잠수함 전투 매트 'Sub vs. Sub' 칸에 일본 잠수함 카운터를 놓습니다.

수상 공격은 할 수 있지만 야간에만 할 수 있습니다. 적 잠수함을 함포로 공격할 수 없습니다.

[9.9.1] 잠수함 조우 결과가 나오면 1d10를 굴립니다. '0'이 나오면 적 잠수함이 당신의 잠수함을 탐지하고 먼저 발사합니다. 적 잠수함은 중거리에서 어뢰 2발을 발사합니다. 공격 해결은 9.9.5를 따릅니다. 당신의 잠수함이 공격을 버텨내면 추가 전투 라운드 주사위를 굴리거나 교전을 이탈하고 조우를 종료할 수 있습니다.

[9.9.2] 적 잠수함의 이 '기습 공격' 이후에는 미국 잠수함이 이후의 전투 라운드에서 9.9.3에 따라 먼저 발사합니다. 이 경우 사거리는 중거리입니다.

[9.9.3] 일본 잠수함을 먼저 탐지하면 공격하지 않을 수 있고, 이 때 조우가 종료됩니다. 적 잠수함을 공격하려면 중거리/장거리에서 공격할지 결정하는 일반 절차를 거치거나 근거리로 가면서 탐지 굴림 위험을 감수할 수 있습니다. 적 잠수함을 함포로 공격할 수는 없습니다. 적 잠수함을 어뢰로 맞추려고 할 때 +1 전투함 **Warship** 보정 수치를 받므로 맞추기 더 어렵다는 점에 유의하세요. 근거리로 접근하려다 탐지되면 당신의 공격은 중단되고 대신 적 잠수함이 근거리에서 먼저 공격합니다.

[9.9.4] 첫 전투 라운드에서 적 잠수함을 격침하면, 추가 조치 없이 교전이 종료됩니다. 1포인트 손상만 입히면 되므로, 불발만 아니라면 무조건 잠수함을 격침할 수 있습니다.

[9.9.5] 플레이어가 적 잠수함을 맞추지 못했다면, 적 잠수함은 보정 수치를 적용하여 탐지 판정을 합니다. 탐지되면 적 잠수함은 당신의 잠수함을 향해 어뢰 2발을 발사하며, 2d6을 굴려 근거리에서 2-4, 중거리 2-3, 장거리에서는 2일 때 명중합니다. 적 잠수함의 어뢰는 "1"이 나오면 불발 **Dud**입니다. **불발이 아닌 어뢰**가 당신의 잠수함에 명중하면 당신의 잠수함은 침몰합니다. 이 때 적 잠수함이 당신의 잠수함을 침몰시키지 못했다면, 당신은 추가 전투 라운드 시도 주사위를 굴리거나 철수할 지 선택할 수 있습니다. 철수하면 조우는 종료되며 다음 이동 칸으로 이동합니다. 추가 전투 라운드를 선택하면 재장전한 후 조우 판정을 하며, 판정 결과가 항공기 또는 호위함이면 적 잠수함은 도주합니다(이제 새로운 문제를 처리해야 합니다). 항공기나 호위함이

도착하지 않으면 적 잠수함과 전투 라운드를 처음부터 시작합니다.

[10.0] 잠수함 손상

일반 규칙

잠수함이 공격을 받으면 손상이 발생할 수 있습니다. 잠수함 전투 매트로 특정 시스템의 손상이나 승조원의 부상/전사 여부를 추적합니다. 일반 손상 마커와 시스템 유형별 개별 손상 마커가 제공되어 모든 시스템의 상태(손상 및 작동 불가 상태 여부)를 추적할 수 있습니다. 또한 승조원 상태를 기록하기 위한 부상 및 전사 마커도 제공됩니다. 손상된 시스템에 대한 수리 시도는 모든 전투 라운드가 완료된 후에 할 수 있으며, 보통은 교전이 끝난 시점에 실시합니다. 단, (9.7)에 따른 추가 시도는 해당 주사위 굴림을 하기 전에 먼저 시행합니다. (예외: 추가 침수 여부는 각 전투 라운드 종료 시마다 점검합니다.)

잠수함의 특정 시스템이나 승조원이 치명적이지 않은 손상을 입었을 때의 영향은 잠수함 손상 및 수리 차트 [E5]에 종합적으로 정리되어 있습니다.

절차

호위/항공 공격 차트[E3]에서 2d6을 굴린 결과 잠수함 손상이 발생하면, 명중 수만큼 잠수함 전투 매트(잠수함 트랙)의 Incoming Hits 해당 숫자 칸에 명중 마커를 놓아 명중 수를 기록합니다. 기록된 각 명중에 대해 잠수함 손상 및 수리 차트[E4]에서 1d6+1d6을 굴려 손상 유형을 결정하고, 그 유형에 해당하는 손상 마커를 즉시 잠수함 디스플레이 매트(해당 손상 칸)에 놓습니다. 예를 들어, 손상 유형 이름이 적힌 칸에 일반 손상 마커를 놓을 수 있습니다. 결과가 "승조원 부상 **Crew Injury**"일 경우에는 즉시 잠수함 손상 및 수리 차트[E5]의 승조원 부상 테이블을 참조하여 영향을 받은 승조원을 결정한 다음, 부상 정도를 결정하기 위해 주사위를 굴립니다(전사 **Killed in Action**(KIA) 가능성 포함). 그 결과에 따라 경미한 부상 **Light Wound**(LW), 심각한 부상 **Severe Wound**(SW), 또는 전사 **Killed in Action**(KIA) 마커를 즉시 잠수함 디스플레이 매트(해당 승조원 칸)에 놓습니다.

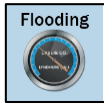
손상 결과는 즉시 적용됩니다(수리 시도를 하기 이전에도, 규칙 10.11에 따름). 이러한 손상은 해당 조우 동안 잠수함이 전투에 적극적으로 참여하고 있을 때 잠수함에 부정적인 영향을 줄 수 있습니다. 손상된 시스템이 남은 조우 동안 미치는 부정적 영향(있을 경우)은 잠수함 손상 및 수리 차트 [E5]를 참조하여 확인하십시오.

예시: 다이브 플레인 **Dive Plane**이 손상되거나 함장이 심각한 부상 **Severe Wound**를 입으면 호위 탐지 [E2]에 즉시 불리한 보정 수치가 적용되어 해당 조우에서 잠수함이 탐지를 회피하거나 추가 폭뢰 공격을 견디기가 더 어려워집니다.

사례

[10.1] 침수

[10.1.1] 첫 번째 침수 **Flooding** 명중이 발생하면, 침수 마커를 잠수함 디스플레이 매트트의 침수 피해 트랙 첫 칸에 놓습니다. 추가로 침수 명중을 받을 때마다 침수 마커를 침수 피해 트랙 오른쪽으로 한 칸 이동시킵니다.



[10.1.2] 침수 **Flooding** 마커가 침수 손상 트랙의 마지막 칸에 들어가면, 승조원은 벨러스트를 배출하여 즉시 수면으로 올라가고 잠수함 자침 **Scuttle** 시도를 해야 합니다(10.13). 이는 즉시 시행되며, 아직 해결되지 않은 모든 명중 판정은 무시됩니다.

[10.1.3] 추가 침수.

잠수함이 해당 전투 라운드에서 최소 한 번 침수 **Flooding** 손상 결과를 받았으면, 추가 침수 손상 여부를 판정해야 합니다. 1d6를 굴려 5-6이 나오면 추가 침수가 발생하며 침수 마커를 즉시 침수 트랙에서 한 칸 앞으로 이동시킵니다. 4 이하가 나오면 추가 침수는 발생하지 않습니다. 수석 기관사가 전문가 **Expert**라면 모든 추가 침수 주사위 굴림에 -1 유리한 보정 수치가 적용됩니다. 수석 기관사가 전사(KIA)했거나 심각한 부상(SW)을 입었다면, 이후의 모든 추가 침수 주사위 굴림에 불리한 +1 보정 수치를 적용합니다(페널티).

[10.2] 엔진 및 모터

해설: 잠수함이 잠수 상태 **Submerged**일 때 전기 모터를 사용하고, 수상에서 주행할 때는 디젤로 전기 장치를 동력합니다.

[10.2.1] 작동 가능한 디젤 엔진이 하나만 남은 경우, 잠수함은 정찰을 중지해야 하며(10.12, 정찰 작전 중지 **Abort**), 귀향하면서 진입하는 각 이동 칸마다 가능한 조우 주사위를 두 번씩 굴립니다(10.12.3). 모든 디젤 엔진이 작동 불가 **Inoperable**인 경우에는, 기지(정찰 트랙의 첫 칸 또는 마지막 칸)에서 한 이동 칸 이내이면 잠수함을 예인하여 귀환시키고, 그렇지 않으면 즉시 자침해야 합니다(10.13.4).

[10.2.2] 전기 모터가 1개가 고장 나면 잠수함은 수중에서 제대로 기동할 수 없어 호위/항공 공격 차트 [E3]상의 모든 공격에 즉시 +1 보정 수치를 받습니다. 전기 모터 2개 고장 나면 호위/항공 공격 차트 [E3]상의 모든 공격에 즉시 +2의 보정 수치를 받습니다. 전기 모터가 4개인 함정의 경우 모터가 2개/3개 고장 시 호위/항공 공격 차트 [E3]상의 모든 공격에 즉시 +1의 보정 수치를, 4개 모두 고장 시 즉시 +2의 보정 수치를 적용합니다.



[10.3] 선체

[10.3.1] 첫 번째 선체 **Hull** 명중을 받을 때에는 선체 손상 마커를 잠수함 전투 매트 선체 손상 트랙 첫 칸에 배치합니다. 이후 선체에 명중할 때마다 선체 손상 마커를 오른쪽으로 한 칸 전진시킵니다.

[10.3.2] 항해 중에는 선체 손상을 수리할 수 없습니다. 선체 손상 마커가 선체 손상 트랙의 마지막 칸에 도달하면 잠수함은 격침되어 모든 승조원이 전사합니다.

[10.3.3] 선체에 입은 손상은 잠수함의 재정비 기간에 영향을 줍니다(10.14).

[10.3.4] 잠수함이 시험 심도 **Test Depth**(9.6.4)를 초과하여 탐지를 피하려 할 때마다, 잠수함은 자동으로 선체 손상 1점을 입고 선체 손상 마커를 한 칸 이동시킵니다. 또한 2d6 굴림 결과를 기록합니다. 굴림 결과에 따라 잠수함이 시험 심도를 초과할 때 추가 선체 손상을 입을 수 있습니다.

[10.4] 연료 탱크

[10.4.1] 연료 탱크 **Fuel Tank**가 손상되면 호위 탐지, 호위·항공 공격에 불리한 보정 수치가 적용됩니다.

[10.4.2] 연료 탱크 **Fuel Tank** 수리에 실패하면 잠수함은 정찰 작전을 중지 **Abort**해야 합니다(10.12). 참고: 연료 탱크에 '작동 불가 **Inoperable**' 카운터가 있으면 수리 시도 후에도 누수가 계속됨을 의미합니다.

[10.5] 배터리

[10.5.1] 배터리는 잠수 중 동력에 결정적인 역할을 합니다. 손상 **Damaged** 상태일 때는 잠수함이 수중에서 효과적으로 기동할 수 없으며, 잠수함 손상 및 수리 차트 [E5]에 따라 전투에 심각한 영향을 미칩니다. 참고: '작동 불가 **Inoperable**' 마커는 배터리가 완전히 파괴되었다는 뜻이 아닙니다. 오히려 수리 시도 후에도 배터리가 출력 저하 상태에서 여전히 작동하고 있음을 뜻하는 것으로 해석해야 합니다.

[10.6] 레이더 시스템

[10.6.1] 미국 잠수함은 초기에 SD 항공 탐색 레이더 **SD Air Search**를, 이후에는 SJ 수상 탐색 레이더 **SJ Surface Search**를 장착했습니다. SD 레이더가 작동 불가 상태라면 항공기 조우 차트[A1]에 주사위 굴림을 할 때 패널티를 받습니다. SJ 레이더가 작동 불가 상태거나 장착되어 있지 않으면 추적을 시도할 때나 주간과 야간을 전환할 때 주사위 굴림에 +1 보정 수치를 적용합니다. 또한 SJ 레이더가 작동 중일 경우, 이동 칸에서 조우 여부를 확인했을 때 '접촉 없음 **No Contact**'을 의미하는 5가 나왔을 때 조우 차트 [E1]에 따라 한 번 더 주사위를 굴립니다. 두 번째 조우 굴림 결과가 5라면 해당 결과를 '접촉 없음'으로 처리하고 다음 이동 칸으로 이동합니다.

[10.7] 대공포

미군 잠수함에는 다양한 대공 화기가 탑재되어 있습니다. 다음 방식으로 손상 차트에 따라 잠수함 손상을 적용합니다:

[10.7.1] 40mm/20mm 조합의 경우, 손상 차트에서 "대공포 **AA Gun**" 결과가 나왔다면 먼저 40mm 포를 손상시킵니다. 40mm 포가 이미 손상된 **Damaged** 경우에는 20mm 포를 손상시킵니다. 두 포가 모두 이미 손상되었거나 작동 불가 **Inoperable**인 경우 결과를 무효로 합니다.

[10.7.2] 50구경 기관총이 2개인 경우, 그 중 하나를 손상시킵니다. 2번째 손상 결과가 나왔다면 남은 2번째 기관총을 손상시킵니다. 그 이후의 추가 손상 결과는 무효로 처리합니다.

[10.7.3] 기관총이 한 정뿐인 함정은 기관총을 손상시키고 추가 손상 결과는 무효로 처리합니다.

[10.8] 어뢰 발사관

[10.8.1] 대부분의 미 잠수함은 전방 6관·후방 4관을 갖추고, 일부는 전방 4관·후방 2관만 갖추고 있습니다. 전방 어뢰 발사관은 1/2 확률로 손상되며 손상 차트에는 "ODD" 또는 "EVEN"이라고 적혀 있습니다. ODD는 우현(우측), EVEN은 좌현(좌측)을 의미합니다. 예를 들어 전방 6관인 잠수함에 "ODD" 손상이 발생하면 1번·3번·5번 관(우현의 3관)이 비활성화되고, 전방 4관인 경우에는 1번·3번 관이 비활성화됩니다. 후방 발사관은 손상 시 한 그룹으로 모두 비활성화됩니다. 작동 불가 **Inoperable** 발사관에 있는 미발사 어뢰는 원한다면 작동 가능한 발사관으로 옮길 수 있으나 전방에서 후방으로 또는 후방에서 전방으로는 절대 옮길 수 없습니다.

[10.9] 승조원 부상

해설: 잠수함 승조원은 함종에 따라 대략 60~80명 전후였습니다. 게임상에서는 5명의 지정 승조원을 개별적으로 추적하고, 나머지 승조원은 4개의 일반 승조원 칸으로 표현합니다. 경우에 따라 별도의 승객 **PASSENGER**이 있을 수 있습니다.



[10.9.1] 잠수함 손상 차트[E4]에 따라 승조원이 부상 당하면 즉시 잠수함 손상 및 수리 차트 [E5]의 승조원 부상 테이블을 참조하여 부상 결과를 결정합니다. 승조원 부상의 가능한 세 가지 결과에는 경미한 부상 **Light Wound(LW)**, 심각한 부상 **Serious Wound(SW)**, 전사 **Killed in Action(KIA)**이 있습니다.

[10.9.2] 잠수함 함장이 전사(KIA)하면 게임은 즉시 종료됩니다. 승리 레벨 (5.2)을 확인하십시오.

[10.9.3] 결과가 SW/KIA이면 해당 승조원은 임무를 수행할 수 없으며 다음 효과가 적용됩니다:

함장 Captain: 함장이 심각한 부상 **Severe Wound**을 입으면 부함장 **Exec**이 함을 인계받아 차트의 보정 수치에 따라 어뢰/함포 화력 [S1] 및 호위 탐지 [E2]에 불리한 보정 수치가 적용됩니다.

부함장 Exec: 부함장이 지휘하고 있지 않다면 효과 없음. 만약 부함장이 지휘 중이었다면 3등 장교가 잠수함을 인계받고, 차트 보정에 따라 어뢰 및 함포 사격 [S1]과 호위 탐지 [E2]에 불리한 보정 수치가 적용됩니다.

3등 장교 3rd Officer. 3등 장교가 지휘 중이었다면 수석 기관사가 잠수함을 인계받고 즉시 작전을 중지 **Abort**하고 기지로 복귀해야 합니다(10.12).

위생병 Pharmacist's Mate: 모든 SW 승무원이 전사할 수 있습니다. 각 SW 승무원이 새 이동 칸 **Travel Box**에 들어갈 때, 조우를 확인하기 전에 1d6를 굴립니다. 1~3은 효과 없음, 4~6은 전사(KIA)입니다.

역사적 사실: 미 해군 잠수함에는 의사가 없었습니다. 그러나 위생병은 상당한 의료 훈련을 받았습니다.

위생병이 심각한 부상(SW)이나 전사(KIA)가 아닌 한, 심각한 부상(SW) 상태의 승조원에 대해서는 생존 주사위 판정을 할 필요가 없습니다.

수석 기관사Chief Engineer: 모든 수리 판정에 불리한 +1 보정 수치가 적용됩니다. 이 보정 수치는 전투 라운드 사이의 추가 침수 점검에도 적용됩니다.

승조원Crew: 효과 없음. 그러나 모든 일반 승조원 칸이 심각한 부상Severe Wound(SW) 또는 전사Killed in Action(KIA)인 경우, 항공기 조우(9.8)에 -1 보정 수치가 적용됩니다. 이는 승조원 부족으로 잠수함 작전이 더 어려워지는 것을 반영합니다. 이미 부상을 입은 일반 승조원 칸에 추가 부상을 적용하기 전에 부상당하지 않은 일반 승조원 먼저 부상을 받아야 합니다. 또한 심각한 부상Severe Wound(SW) 승조원보다 경미한 부상Light Wound(LW) 승조원에 게 먼저 두 번째 부상을 적용해야 합니다.

승객PASSENGER: 운이 나빠 승객이 상륙하거나 수송 되거나 귀환되기 전에 심각한 부상이나 사망에 이르면, 임무는 실패로 간주되며 설명 경찰 중에 적 함을 격침했더라도 그 경찰은 성공한 것으로 인정 받지 못합니다. 승객이 없을 경우, 승조원 부상 차트에서 12는 "효과 없음No Effect"으로 처리합니다.

[10.10] 다중 손상 결과

[10.10.1] 침수Flooding 및 선체Hull 손상 결과는 누적됩니다. 손상을 입을 때마다 잠수함 디스플레이 매트와 선체/침수 피해 트랙에 해당 손상 마커를 놓거나 전전시킵니다.

[10.10.2] 승조원 손상(부상)은 잠수함 손상 및 수리 차트[E5]의 승조원 부상 표에 따라 누적될 수 있습니다(예시: LW 2회 = SW, SW 2회 = 전사). 다만 LW 결과는 이미 SW 상태인 승조원 구역에는 영향을 미치지 않습니다.

[10.10.3] 그 외의 손상 결과는 중첩되지 않습니다. 이미 손상Damaged 상태이거나 존재하지 않는 시스템에 반복해서 발생한 손상은 '효과 없음No Effect'로 처리합니다. 예외: 10.10.1 및 10.10.2.

[10.11] 수리

일반 규칙

손상된 시스템은 모든 전투 라운드가 완료된 후 경찰 중에 수리합니다. 일반적으로 교전이 끝나고 추적 시도(9.7) 주사위를 굴리기 전에 수리합니다. 수리 시도의 결과는 잠수함 디스플레이 매트에 반영되며, 수리가 성공하면 손상 마커를 제거하고, 실패하면 해당 시스템은 남은 경찰 기간 동안 작동 불가Inoperable가 됩니다. 작동 불가 시스템은 정비비(Refit, 10.14) 중에 수리됩니다.

절차

모든 전투 라운드가 끝난 후, 가능한 추적 시도(9.7) 주사위를 굴리기 전에 침수Flooding 마커를 제거합니다. 모든 침수 피해는 항상 펌프로 배수됩니다. 그런 다음 현재 조우 동안 전투로 인해 손상을 입은 각 시스템에 대해 잠수함 손상 및 수리 차트(E5)에 따라 1d6을 굴립니다.

[10.11.1] 잠수함 내 이름이 붙은 모든 시스템 중에서 잠수함 디스플레이 매트와 해당 칸에 손상 마커가 놓여 있는 시스템을 확인합니다. 이제 해당 시스템 수리를 시도합니다.

[10.11.2] 손상된 시스템에 해당하는 잠수함 손상 및 수리 차트[E5]의 표에 따라 1d6을 굴려 수리 성공 여부를 판단합니다. 잠수함 디스플레이 매트와 각 상태 칸에도 숫자가 인쇄되어 있으니, 그 숫자 이하를 굴리면 시스템을 수리합니다(이는 잠수함 손상 및 수리 차트[E5]와 동일합니다).

[10.11.3] '전문가Expert' 수석 기관사는 수석 기관사가 SW/전사가 아닌 한 모든 수리 시도에 유리한 -1 보정 수치를 제공합니다.

[10.11.4] 수리 시도에 성공하면 즉시 해당 손상 마커를 잠수함 디스플레이 매트에서 제거합니다. 그 시스템은 이제 완전히 작동합니다.

[10.11.5] 수리 시도에 실패하면 해당 손상 마커를 뒤집어 그 시스템이 이제 작동 불가Inoperable임을 표시합니다. 작전 중일 때는 작동 불가 시스템에 대해 수리 시도를 할 수 없습니다.

[10.11.6] 잠수함 손상 및 수리 차트(E5)를 참조하여 손상Damaged 시스템이 남은 경찰 기간 동안 작동 불가Inoperable 상태가 되었을 때의 부정적 영향을 확인하십시오. 작동 불가 시스템 때문에 잠수함이 현재 수행 중인 경찰 작전을 중지Abort해야 할 수도 있습니다. 예시: 수리 시도가 실패해 연료 탱크Fuel Tank가 작동 불가 상태가 되면 잠수함은 경찰 작전을 중지해야 합니다.

[10.11.7] 잠수함이 기지로 귀환하여 경찰을 종료하면 모든 작동 불가Inoperable 시스템은 정비비Refit 동안 자동으로 수리됩니다 (10.14, 잠수함 정비비).

참고: 다시 말하지만, 손상으로 발생한 효과는 수리를 시도하기 전에도 즉시 적용됩니다. 이때문에 일부 조우에서는 잠수함이 여전히 전투 상태인 경우에도 부정적 영향을 미칠 수 있습니다.

[10.12] 경찰 작전 중지

[10.12.1] 몇몇 경우에는 잠수함 손상 및 수리 차트[E5]에 명시된 대로 손상된 시스템이 작동 불가Inoperable 상태가 되면 잠수함은 경찰 작전을 중지Abort해야 합니다.

[10.12.2] 경찰 작전을 중지Abort하려면 즉시 잠수함 마커를 가장 가까운 통과 칸Transit Box 공간에 놓고 정상적으로 조우 주사위를 굴립니다. 기지에 도달할 때까지 각 통과 칸에 들어갈 때마다 조우 주사위를 굴리면서 기지로 계속 이동합니다.

참고: 가장 가까운 통과 칸이 경찰 임무를 시작한 곳에 있다면 잠수함은 트랙 상에서 뒤로 이동할 수 있습니다.

[10.12.3] 잠수함에 작동 가능한 디젤 엔진이 하나 뿐이라면, 들어가는 각 이동 칸Travel Box마다 조우 주사위를 두 번 굴립니다.

[10.12.4] 경찰 작전을 중지Abort하는 잠수함은 전투를 개시할 수 없지만 함선이나 항공기에 탐지되면 공격당할 수 있습니다. 이는 호위가 없는 함선과의 조우도 포함합니다. 이때 잠수함은 전투를 개시할 수 없습니다.

[10.12.5] 플레이어는 언제든지 자발적으로 경찰 작전을 중지Abort할 수 있습니다. 어떤 이유론 상관없지만, 일반적으로는 잠수함이 심각한 손상을 입었거나 어뢰 부족 때문입니다. 경찰 작전을 중지했다고 해서 반드시 임무가 실패하는 것은 아닙니다. 임무의 성공/실패 기준은 7.5.2 및 7.4.7을 참조하십시오.

[10.12.6] 경찰 작전 중지

경찰이 전반부나 그 이전에 작전 중지Abort되었다면 경찰 로그에 'P'를 쓰지 않습니다(한 달 또는 그 일부 기간만 출항했기 때문입니다).

[10.13] 자침

[10.13.1] 특정 결과에 따라 함장이 승무원에게 잠수함을 자침Scuttling하라고 명령해야 할 수도 있습니다. 예를 들어, 침수Flooding 피해 마커가 침수 피해 트랙의 마지막 칸에 놓이면, 승무원이 자침을 시도할 수 있도록 잠수함은 즉시 수면으로 떠오릅니다.

[10.13.2] 침수로 인한 자침 시도는 2d6을 굴려 결정합니다. 2-11이 나오면 자침에 성공합니다. 12가 나오면 자침에 실패하고 잠수함은 포획됩니다. 어느 쪽이든 승조원은 포로가 됩니다.

[10.13.3] 함장이 SW이면 자침 시도에 불리한 +1 보정 수치를 적용합니다.

[10.13.4] 모든 디젤 엔진이 작동 불능이고 잠수함이 항구에서 이동 칸Travel Box 1칸 이상 떨어져 있으면, 잠수함은 자동으로 자침된 것으로 간주합니다. 다만 승조원 구조 여부는 2d6을 굴려 결정합니다. 2-9가 나오면 승조원은 구조되어 게임은 계속되며, 함장은 다른 잠수함으로 재배치됩니다. 10-12가 나오면 승조원은 해상에서 실종되어 게임이 종료됩니다.

[10.13.5] 잠수함 무전기가 작동 불가Inoperable 상태라면 승조원 구조 시도에 불리한 +4 보정 수치를 적용합니다.

Marshall's	Transit	Transit	Marshall's (mission)	Gato Apr. 42	Marshall's x2	Marshall's	Marshall's	Transit	Transit
Marshall's	Transit	Transit	Marshall's (mission)	Marshall's	Marshall's x2	Gato Apr. 42	Marshall's	Transit	Transit

작전을 중지Abort할 때 잠수함 마커를 가장 가까운 통과 칸Transit Box(10.12.2)에 놓고 기지로 귀환할 때까지 각 통과 칸마다 정상적으로 조우 주사위를 굴려 진행합니다. 가장 가까운 통과 칸이 양 방향으로 같은 거리면 어느 쪽이든 하나를 선택합니다.

[10.14] 잠수함 재정비

일반 규칙

정찰 임무가 완료되면 잠수함은 다음 임무에 투입되기 전에 재정비^{Refit}를 받습니다. 또한 승조원의 부상 회복 기간도 결정됩니다. 잠수함은 항상 최소 1개월의 재정비 기간을 거치지만, 잠수함의 손상 정도나 함장의 부상 정도에 따라 재정비 완료에 필요한 개월 수가 늘어나 다음 정찰 임무를 시작할 수 있는 시점이 늦어질 수 있습니다.

절차

기본 최소 재정비^{Refit} 기간은 1개월입니다. 작동 불가^{Inoperable} 상태인 시스템이 3개 이상이면 재정비 기간이 1개월 늘어납니다. 선체^{Hull} 손상 3칸마다(또는 그 일부마다) 재정비 기간이 1개월씩 늘어납니다. 함산한 재정비 개월 수만큼, 완료된 정찰 직후의 정찰 로그 시트의 해당 월 옆에 'R'을 표시합니다. 재정비 기간이 끝난 다음 달이 다음 정찰의 시작일입니다.

사례

[10.14.1] 모든 잠수함은 다음 정찰 임무를 시작하기 전에 자동으로 최소 한 달의 재정비^{Refit}를 수행합니다.

[10.14.2] 기지로 복귀했을 때 수리되지 않은 모든 유형의 손상(선체^{Hull} 손상 제외)은 잠수함 디스플레이 매트에서 '작동 불가^{Inoperable}'로 표시된 두 칸, 즉 최대 두 개의 시스템에 대해 무료로 수리됩니다. 즉, 해당 손상은 필수 1개월 재정비^{Refit} 기간 동안 수리됩니다. 재정비 시작 시 '작동 불가'로 표시된 시스템이 세 개 이상이면 재정비 기간이 1개월 늘어납니다. 추가로 더해지는 재정비 기간의 최대 길이는 '작동 불가' 시스템 수와 관계없이 1개월뿐입니다(두 개를 초과하는 손상 시스템이 몇 개이든 추가되는 기간은 1개월뿐입니다).

[10.14.3] 재정비^{Refit} 기간은 선체^{Hull} 손상 정도에 따라 달라집니다. 선체 손상 3칸마다(일부일 경우에도) 재정비 기간이 한 달씩 늘어납니다.

예시: 선체^{Hull} 손상이 5칸이면 재정비^{Refit} 기간은 2개월 연장됩니다. 선체 손상이 7칸이면 재정비 기간은 3개월 연장됩니다.

예시: 가토^{Gato}급 잠수함이 페리스코프^{Periscope}, 연료 탱크^{Fuel Tank}, 다이브 플레인^{Dive Planes}에 손상을 입고 선체^{Hull} 손상 5칸을 안고 기지로 복귀했습니다. 재정비 기간은 총 4개월이고 다음과 같이 계산합니다: 기본 1개월(10.14.1) + 손상된 시스템이 두 개를 초과했으므로 시스템 손상으로 인한 1개월(10.14.2) + 선체 손상으로 인한 2개월(10.14.3).

[10.14.4] 기지 복귀 시 첫 달에는 'P'(정찰)를 먼저 표시한 다음 'R'(재정비^{Refit}) 개월 수를 표시합니다. 필요한 재정비 개월 수만큼 완료된 정찰 직후의 정찰 로그 시트 해당 달 옆에 'R'을 표시합니다. 재정비 기간 이후의 첫 달이 다음 정찰의 시작일입니다.

[10.14.5] 잠수함이 복귀하여 재정비^{Refit}에 5개월이 필요하다면, 11.5.2에 따라 플레이어는 자동으로 같은 유형(및 최신형)의 새로운 잠수함을 받습니다.

[10.14.6] 승조원 부상 회복. 재정비^{Refit} 동안 승조원 부상 회복을 수행합니다.

[10.15] 승조원 부상 회복

일반 규칙

개별 승조원이나 일반 승조원 칸에 있던 승조원 등 누구든지 중상(SW)을 입으면 회복 기간이 필요합니다. 회복은 잠수함 재정비^{Refit} 기간 동안 일어나며, 잠수함이 다음 정찰을 시작할 준비가 될 때까지 회복을 완료하지 못한 승조원은 교체합니다. 유일한 예외는 함장 회복으로, 함장이 회복될 때까지 다음 정찰을 수행할 수 없습니다.

절차

잠수함 재정비^{Refit}를 수행하기 위해 기지로 복귀하면 각 SW 승조원의 작전 불가 기간을 결정하기 위해 1d6을 굴립니다. 굴린 숫자가 그 승조원이 다음 정찰에 출격할 수 있을 때까지 필요한 회복 개월 수입니다. LW 승조원은 재정비 첫 달 동안 자동으로 치유합니다. 전사(KIA) 승조원은 교체합니다.

사례



[10.15.1] '전문가^{Expert}' 위생병은(위생병이 SW/전사가 아닌 한) 각 승조원 회복 굴림에 유리한 -1 보정 수치를 제공합니다. 이는 기지로 돌아가는 동안 받은 치료로 회복 시간이 단축됨을 나타냅니다.

[10.15.2] 회복 시간이 잠수함 재정비^{Refit} 완료에 필요한 기간보다 길면 그 승조원은 교체됩니다(해당 승조원이 제공하던 특전은 상실됩니다). 참고로 교체되는 이름 있는 승조원(일반 승조원 외)은 함선이 배틀 스타를 받았으면(11.3.10.3) '전문가^{Expert}' 상태로 탑승할 수 있습니다.

[10.15.3] 단일 정찰 후 네 명의 일반 승조원 전원이 교체되면(전사한 일반 승조원 포함), 잠수함의 승조원 수준이 한 단계 낮아집니다(최저 '숙련병^{Trained}' 수준까지 낮아집니다).

[10.15.4] 함장이 중상(SW)으로 5개월 이상 회복이 필요하다면 플레이어는 자동으로 최신형 잠수함으로 전속되고 완전히 새로운 승조원이 합류하며, 이 승조원은 특수 능력 없이 '숙련병^{Trained}' 수준으로 시작합니다. 함장은 다음 정찰 때 이전과 같은 급의 가능한 최신형 잠수함에 배치되며 회복 다음 달에 다음 정찰을 시작합니다.

[11.0] 승조원 및 함장 행동

재정비^{Refit} 페이지 동안 승조원 경험치와 진급을 위해 주사위를 굴릴 수 있습니다. 또한 상을 받았다면 이 단계에서 수여합니다. 새 잠수함에 배치될 수도 있습니다.

[11.1] 승조원 진급

일반 규칙

승조원 숙련도는 "숙련병^{Trained}"으로 시작하며 전쟁 중에 숙련도가 상승할 수 있습니다. 경험치 상승 여부는 성공적으로 수행한 정찰 횟수와 연동됩니다. 정찰을 3회 성공할 때마다 재정비^{Refit} 중 한 번씩 주사위를 굴려서 어떤 숙련도가 상승하는지 결정합니다. 이 굴림은 누적되지 않으며, 경력 중 성공한 정찰 3회를 얻을 때마다 한 번만 굴립니다.



승조원 품질은 경험에 대응합니다.

절차

성공한 정찰 3회마다(7.4.7 및 7.5.2) 다음 테이블에 따라 1d6을 굴립니다.

1d6 승조원

1	수석 기관장 ^{Chief Engineer} 은 이제 "전문가 ^{Expert} "입니다 (모든 수리 굴림에 유리한 -1 보정 수치).
2	위생병 ^{Pharmacist's Mate} 은 "전문가 ^{Expert} "입니다 (모든 승조원 부상 회복 굴림에 유리한 -1 보정 수치).
3	부함장 ^{Exec} 은 "전문가 ^{Expert} "입니다 (불이익 없이 함정 지휘를 맡을 수 있습니다).
4	3등 장교 ^{3rd Officer} 는 "전문가 ^{Expert} "입니다 (불이익 없이 함정 지휘를 맡을 수 있습니다).
5	승조원 숙련도가 한 단계 상승합니다*.
6	승조원 숙련도가 한 단계 상승합니다*.

* 승조원 숙련도 등급은 신병^{Green}, 숙련병^{Trained}, 베테랑^{Veteran}, 엘리트^{Elite}입니다.

[11.1.1] 해당 마커를 잠수함 디스플레이 매트에 놓아 승조원의 진급을 기록합니다. 승조원 수준은 잠수함 디스플레이 매트 상단에 기록하고 특정 승조원의 숙련도는 해당 칸에 대응하는 "전문가^{Expert}" 마커를 놓아 표시합니다.

[11.1.2] 주사위 결과가 1-4가 나오고, 해당 승조원이 이미 "전문가^{Expert}"라면 결과를 무시합니다. 다시 굴리지 않습니다.

[11.1.3] 잠수함 승조원은 "숙련병^{Trained}" 수준으로 시작합니다. 5 또는 6이 나오면 승조원 등급이 "베테랑^{Veteran}"으로 상승합니다. 베테랑 승조원은 "엘리트^{Elite}"로 상승할 수 있습니다. 베테랑 및 엘리트 승조원은 차트와 테이블에 적힌 대로 주사위 굴림에 유리한 보정 수치를 제공합니다. 승조원은 "엘리트" 이상으로 진급하거나 "신병^{Green}" 이하로 떨어

어질 수 없습니다. "신병" 승조원은 주사위 굴림에 불리한 보정 수치를 받습니다.

[11.1.4] 정찰 한 번 동안 네 개의 일반 승조원 칸이 모두 SW/전사하면 전체 승조원 숙련도가 한 단계 하락합니다(단, '숙련병' **Trained**보다 낮아질 수 없습니다). 잠수함이 정찰을 연속 세 번 실패하면 승조원 숙련도가 한 단계 하락하며, 이로 인해 '신병' 등급까지 낮아질 수 있습니다. 또한 연속으로 세 번 실패하면 게임이 종료됩니다(11.4). 다만 함장이 동성 훈장 **Bronze Star**(11.3.2), 은성 훈장 **Silver Star**(11.3.3), 해군 십자 훈장 **Navy Cross**(11.3.4.1) 또는 명예 훈장 **Medal Of Honor**(11.3.5) 중 하나의 훈장을 가지고 있다면 게임이 종료되지 않습니다.

[11.1.5] 각 정찰 종료 시 부함장 **Exec**이 "전문가 **Expert**"라면 1d6을 굴립니다. 6이면 부함장은 자신의 함선을 인계받아 지휘하게 되며, 새 부함장으로 교체되어야 합니다. ("전문가" 상태는 사라집니다.)

[11.1.6] 잠수함이 진급이나 전사로 부함장 **Exec**을 잃고 3등 장교 **3rd Officer**가 "전문가 **Expert**" 등급이라면 3등 장교를 부함장으로 승진시키고 "전문가" 상태를 유지합니다. 그렇게 하면 잠수함은 사실상 "전문가" 부함장과 새로운 3등 장교를 갖게 됩니다.

[11.1.7] 승조원 진급 주사위 굴림은 정찰을 3번 성공할 때마다 실시하며, 부상이나 새 잠수함 배치로 인한 승조원 손실·변경과 관계없이 적용합니다.

[11.2] 함장 진급

해설: 미국 잠수함의 함장은 보통 해군 소령(Lieutenant Commander) 또는 커맨더(Commander)였습니다. 상위 계급일수록 함장은 잠수함 지휘부에 더 큰 영향력을 행사하며 이것이 게임 플레이에 영향을 줄 수 있습니다.



[11.2.1] 함장 계급은 다음과 같으며 달성 순서대로입니다(임의로 소/중/대령으로 번역했습니다):

해군 소령
Lieutenant Commander
(O-4) 가장 낮은 시작 계급입니다. 특별한 능력은 없습니다.

중령
Commander
(-O-5)

1d6에서 1이 나오면 특정 정찰 임무를 요청할 수 있습니다. 이 경우 플레이어는 자신의 기지에 따라 현재 활성화된 차트[P1a] 또는 [P1p]의 목록에서 다음 정찰 임무를 자발적으로 선택할 수 있습니다. 굴림이 실패(2-6)하면 무작위 정찰 임무를 정상적으로 굴립니다. 이는 자발적 선택이므로 플레이어가 꼭 특정 정찰 임무를 선택해야 할 필요는 없습니다.

대령
Captain
(-O-6)

전쟁 이후 성공한 잠수함 함장에게 부여되는 계급입니다. 이는 게임 종료 시 발생하므로 게임 플레이에 영향을 주지 않습니다.

[11.2.2] **시작 계급.** 플레이어는 시작 연도와 관계없이 해군 소령 **Lieutenant Commander**로 시작합니다. 해군 소령 계급 마커를 잠수함 디스플레이 매트 of the 계급 칸에 놓습니다.

[11.2.3] **진급 절차.** 복무한지 12개월이 지나면 재정비 **Refit** 페이지 동안 진급 시도를 실시합니다. 그 이후로는 매 12개월마다 실시합니다. 예를 들어 41년 12월에 시작한 플레이어는 42년 12월에 먼저 진급 주사위를 굴리고, 그 다음 43년 12월과 44년 12월에 다시 굴립니다. **최종 진급 굴림은 이전 진급 굴림 시기에 관계없이 45년 7월에 생존한 모든 플레이어에게 실시합니다. 이 최종 굴림에서는 '대령' Captain 계급으로 진급할 수 있습니다.**

절차

진급을 위해 1d6을 굴립니다. **1-3이 나오면 성공합니다.** 다음의 보정 수치를 누적 적용합니다:

DRM 설명

-1	12개월 기간 동안 수훈한 해군 십자훈장 Navy Cross 마다(또는 추가 수훈마다)
-1	12개월 동안 격침시킨 함선 10척 마다
-2	12개월 기간 동안 수훈한 명예 훈장마다
+1	함장(Captain, O-6) 진급 시도 굴림 시
+1	12개월 동안 실패한 정찰 1회마다
+1	징계 서한 Letter of Reprimand 1건 당

참고: 최종 진급 기간(45년 7월 굴림)은 12개월보다 훨씬 짧을 수 있으며 적용되는 보정 수치가 거의 없거나 전혀 없을 수 있습니다.

[11.2.4] 진급 굴림에 실패해도 아무 영향이 없습니다. 플레이어는 현재 계급을 유지하며 다음 12개월 기간까지 재심사를 기다립니다.

역사적 사실: 해군 소령에서 중령으로 진급은 1년 안에도 가능했지만 대령으로의 진급은 훨씬 느리고 어렵습니다. 예컨대 제2차 세계대전의 최고 잠수함 지휘관이자 명예 훈장 수훈자인 리처드 H. 오케인도 1953년이 되어서야 함장(O-6)이 되었습니다. 또한 함장(O-6)은 보통 분대의 함선을 지휘하거나 다른 직책을 맡아 사실상 '함을 떠나' 승진하므로 최종 진급 주사위 굴림은 단순히 성과의 추가 척도일 뿐 게임 플레이에는 영향을 주지 않습니다.

[11.3] 훈장 및 표창

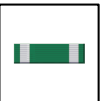
역사적 해설: 해군 십자훈장(Navy Cross)는 '매우' 성공적인 정찰에 대한 '표준' 훈장이었습니다. 이 훈장은 해군에서 두 번째로 높은 전공 훈장(명예 훈장 다음)이므로 '매우'에 중점을 둡니다. 덜 인상적이지만 여전히 '성공적'인 정찰은 보통 은성 훈장 **Silver Star**이나 동성 훈장 **Bronze Star**을 받을 수 있습니다. 육군의 명예 훈장이 광복할만한 용감한 단일 행위에 수여된 것과 달리, 잠수함 승조원에게 수여된 소수의 해군 명예 훈장은 대개 연속된 뛰어난 정찰에 대해 수여되었고 보통 사후에 수여되었습니다.

일반 규칙

훈장을 받으려면 잠수함 함장(또는 그의 승조원)이 아래 사례에 적힌 해당 훈장의 기준을 충족해야 합니다. 서로 다른 훈장 및 표창은 각각 특정한 이점을 제공합니다.

사례

[11.3.1] **해군 표창 약장** **Navy Commendation Ribbon**, 1943년 11월부터 획득 가능)을 받으려면 플레이어는 기뢰 살포 **Minelaying**, 수송, 정찰 등(7.4)에 해당하는 특수 임무를 성공적으로 수행하고 기지로 복귀해야 합니다. 이 훈장을 받은 플레이어는 이후 무작위 사건 '좌초(Run Aground!)'의 영향을 받지 않으며, 해당 사건이 발생했을 때 '이벤트 없음 **No Event**'으로 처리됩니다.



[11.3.2] **동성 훈장** **Bronze Star**(BS) 훈장을 받으려면 플레이어는 최소 3척의 함선을 격침한 성공적인 정찰을 마치고 기지로 복귀해야 합니다. 동성 훈장을 보유한 플레이어는 연속으로 실패한 정찰이 4회가 되어야만 정당한 해임(11.4)의 대상이 되며, 3회만으로는 해당되지 않습니다.



[11.3.3] **은성 훈장** **Silver Star**을 받으려면 정찰에서 최소 4척의 함선을 격침시키고 복귀해야 합니다. 은성 훈장을 소지한 플레이어는 획득한 이후 몇 번의 실패한 정찰을 하더라도 정당한 해임(11.4)의 대상이 되지 않습니다.



[11.3.4] **해군 십자훈장** **Navy Cross**를 받으려면 플레이어는 정찰에서 최소 5척의 함선(또는 최소 1척의 주력함 **Capital Ship**)을 격침하고 복귀해야 합니다. 해군 십자훈장은 게임에서 세 가지 효과가 있습니다:



[11.3.4.1] 해군 십자훈장은 정당한 해임(11.4)에 관해 은성 훈장(11.3.3)과 동일한 능력을 제공합니다.

[11.3.4.2] 해군 십자훈장을 받은 경우, 야간 수상 공격 중 +1 명중 불이익 없이 두 번째 연속 어뢰 발사를 수행할 수 있습니다. (두 번째 연속 발사는 후방 어뢰관에서 발사됩니다. 잠수함은 수중에서 빠르게 회전할 수 없기 때문에 두 번째 연속 발사를 하려면 반드시 야간 수상 공격을 수행해야 합니다.)

[11.3.4.3] 해군 십자훈장 수여 시 플레이어는 '잠수함 업그레이드 **Submarine Upgrade**' 마커를 받고 즉시 사용하거나 나중에 사용할 수 있습니다. 1d6을 굴려서 1-3이 나오면 성공합니다.

주사위 결과와 상관없이 업그레이드 시도 시 업그레이드 마커는 소모됩니다. 플레이어는 현재 사용 가능한 잠수함 유형으로만 업그레이드할 수 있습니다. 원하는 함형이 나올 때까지 업그레이드 마커를 다음 재정비Refit 될까지 가지고 있을 수 있습니다.

[11.3.5] 명예 훈장 Medal of Honor을 받으려면 플레이어는 적어도 3회의 정찰을 완료해야 하며(연속일 필요 없음), 각각의 정찰에서 7척 이상을 격침했어야 합니다. 그 자격을 충족하는 세번째 정찰 끝났을 때 명예 훈장을 받습니다(해군 십자훈장 대신 수여). 예를 들어 8, 6, 7척을 격침한 정찰을 완료하면 자격이 되지 않습니다. 이후에 7척 이상을 격침한 정찰을 완수하면 그때 수훈 자격을 얻습니다. 명예 훈장을 받은 함장은 자동으로 함정 업그레이드를 받으며(주사위 굴림 불필요) 원하면 나중에 사용할 수 있도록 보관할 수 있습니다. 명예 훈장 보유 플레이어는 그 이후 몇 번의 실패한 정찰을 하더라도 정당한 해임을 당하지 않습니다.



[11.3.6] 퍼플 하트 Purple Heart는 함장이 정찰 중에 아무 유형의 부상을 입었을 경우 수여됩니다. 퍼플하트를 포함한 모든 훈장은 사후에 수여될 수 있습니다. 퍼플 하트는 게임 플레이에 영향을 주지 않으며 역사적 기록을 위해 포함되어 있습니다.



[11.3.7] 잠수함 전투 정찰 배지 Submarine Combat Patrol Insignia(SCPI)는 플레이어가 아무 유형의 성공적인 정찰을 마치고 기지로 복귀했을 때 수여됩니다. 이 배지를 가진 플레이어는 원래의 승조원 업그레이드 굴림이 기존 업그레이드와 중복될 경우, 승조원 업그레이드 시도를 한 번 더 굴릴 수 있습니다. 그 재굴림도 기존 업그레이드와 중복되면 '효과 없음No Effect'로 처리됩니다. 이후의 성공적인 전진 정찰마다 배지에 금성을 하나씩 표기하고, 5번째 성공한 정찰에는 은성을 표기합니다. 배지의 금성·은성 표기는 게임 플레이에 영향을 주지 않으며 역사적 흥미를 위한 표기입니다.



예시: 부함장Exec이 "전문가Expert"인 함정이 업그레이드 주사위를 굴리고 그 결과는 '3'이라 부함장이 '전문가'가 됩니다. 부함장은 이미 '전문가'이므로 플레이어는 한 번 재굴림할 수 있습니다.

[11.3.8] 정찰 한 번으로 함장이 받을 수 있는 복무 성과 관련 훈장은 하나뿐입니다. 따라서 특수 임무를 성공적으로 수행한 후 3척을 격침한 플레이어는 해군 표창 악장과 동성 훈장을 중복으로 받지 않고 더 높은 훈장인 동성 훈장만 받습니다. 퍼플 하트는 근무 성과 관련 훈장이 아니므로 이 제한에서 제외됩니다. SCPI는 훈장이 아니라 배지이므로 11.3.8의 제한에 해당하지 않습니다.

[11.3.9] 플레이어는 동일한 훈장을 여러 번 받을 수 있습니다(예를 들어 경력 말까지 여러 개의 해군 십자훈장을 받을 수 있음). 이후 수상은 금성으로 간주되어 원래 훈장에 부착합니다. 추가 훈장은 게임 플레이에 영향을 주지 않으며 플레이어 성과를 측정하는 추가 지표로 사용됩니다.

[11.3.10] 부대 훈장. 잠수함 자체는 해군 부대 표창Navy Unit Commendation(NUC), 대통령 부대 표창Presidential Unit Citation(PUC), 배틀 스타Battle Star의 세 가지 서로 다른 훈장을 받을 수 있습니다. 이러한 훈장은 함장이 받을 수 있는 훈장과 별개이며, 정찰 당 하나만 받을 수 있는 복무 성과 훈장 규정 11.3.8의 규정에서 제외됩니다.

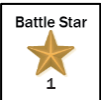
[11.3.10.1] 성공적인 정찰에서 최소 6척을 격침한 경우 1d6를 굴려 NUC를 수훈할 수 있습니다. 1-3 = NUC 수여, 4-6 = 수여 없음. PUC 주사위 굴림에서 NUC를 수훈할 수도 있습니다. NUC를 받은 함선은 각 정찰에서 급속 잠항Crash Dive 시도 하나를 재굴림할 수 있습니다. 정찰 중 NUC 사용 여부를 표시하려면 Commendation 마커를 뒤집습니다.



[11.3.10.2] 성공적인 정찰에서 최소 7척을 격침한 경우 1d6를 굴려 PUC를 수훈할 수 있습니다. 1-2 = PUC 수여, 3-6 = 수훈이 강등되어 대신 NUC를 받습니다. 대통령 부대 표창Presidential Unit Citation을 받은 함선은 각 정찰에서 어뢰 빗나감Miss 하나를 재굴림할 수 있습니다(불발Dud은 제외합니다). 정찰 중 PUC 사용 여부를 표시하려면 Citation 마커를 뒤집습니다.



[11.3.10.3] 잠수함은 성공적인 정찰마다 배틀 스타를 받습니다. 획득 가능한 배틀 스타 수에는 제한이 없습니다. 배틀 스타는 이름이 있는 교체 승조원(일반 승조원이 아님)이 전문가로 도착할 확률을 증가시킵니다(1d10 굴림을 사용합니다).



1-3 배틀 스타	1
4-6 배틀 스타	1-2
7-9 배틀 스타	1-3
10+ 배틀 스타	1-4

역사적 사실: USS Narwhal은 15회의 정찰로 15개의 배틀 스타를 받았습니다.

[11.4] 정당한 해임

일반 규칙

미 해군 고위 지휘부는 공격적이지 않거나 비생산적이라고 판단된 잠수함 함장들을 엄격하게 대했습니다. 따라서 연속으로 3번의 '실패한' 정찰을 완수하면 지휘에서 해임되고 게임을 종료합니다.

사례

[11.4.1] '성공적인' 정찰은 적 함선 최소 1척을 격침했거나 특수 임무(수송, 정찰, 기뢰 살포Minelaying 등, 7.4)를 완료한 정찰로 정의합니다.

[11.4.2] 플레이어가 동성 훈장(11.3.2)을 보유한 경우에는 연속 4번의 '실패한' 정찰인 경우에 이 규정이 발동합니다.

[11.4.3] 은성 훈장, 해군 십자훈장, 또는 명예 훈장(MoH)을 보유한 플레이어에게는 이 규정이 절대 발동하지 않습니다.

[11.5] 신형 잠수함 전보

일반 규칙

특정 경우에 플레이어는 신형 잠수함으로 전보되거나 자신의 잠수함이 업그레이드될 수 있습니다.

사례

[11.5.1] 함장이 중상(SW)으로 회복에 5개월 이상 필요하면, 플레이어를 자동으로 신형 잠수함으로 전보합니다(10.15.4).

[11.5.2] 잠수함이 복귀하여 재정비Refit에 5개월이 필요하면, 플레이어는 자동으로 같은 급(최신 모델)의 새 잠수함을 받습니다.

함장은 승조원 전체와 그들이 가진 모든 특별 능력을 유지하고, 기지 복귀 후 최소 재정비 기간인 1개월 후에 빠르면 출항할 수 있으며 함장이 회복에 추가 시간이 필요하면 더 오래 걸릴 수 있습니다. 함장보다 회복에 더 시간이 필요한 승조원은 교체합니다(10.15.2 및 10.15.3).



[11.5.3] 함장이 해군 십자훈장(11.3.4) 또는 명예 훈장(MoH)(11.3.5)을 받은 정찰이 끝났을 때 플레이어는 신형 잠수함을 요청할 수 있습니다. 1d6를 굴려 1-3이면 성공입니다(해군 십자훈장 보유자는 굴림, 명예 훈장(MoH) 보유자는 자동 성공). 원하는 신형 모델이 아직 준비되지 않았을 수 있으므로, 플레이어는 원하면 이러한 요청을 모두 보관해 두었다가 이후의 달(향후 재정비Refit 시)에 누적하여 사용할 수 있습니다. 잠수함 업그레이드 마커를 잠수함 디스플레이 매트에 놓아 이 옵션을 사용하려는 시점을 표시해 둡니다. 이 경우 함장은 이전 승조원을 유지하되(단, 10.15.2에 따라 회복에 더 긴 시간이 필요한 승조원은 제외) 새 함을 받은 1개월 후에 그 잠수함으로 출항합니다.

[11.5.4] 재배치 및 지연. 새 함을 요청하여 인계받는 함장은 새 함과 합류하는 데 1개월이 소요됩니다. 이는 이전 함정의 재정비Refit을 대체합니다. 그 후 함장은 게임의 나머지 기간 동안 진주만Pearl Harbor에 배속됩니다.

[11.5.5] 한정 가용 함선. 함장은 더 이상 생산되지 않는 함선을 요청할 수 없습니다. 해당 함선은 나왈Narwhal, 아르고넛Argonaut, 새먼Salmon, 포어포이즈Porpoise급, 탬버Tambor입니다. 다만 원할 경우 7/42부터는 가Gar를 요청할 수 있으며, 그 시점에는 가토Gato급도 사용 가능합니다.

[11.5.6] 새 함급Class이 이용 가능하면 새로운 함급 잠수함을 받습니다. 같은 급의 최신 모델을 받으면 대공 및 함포가 업그레이드된 것을 의미합니다.

[11.6] 잠수함 업그레이드 및 제한

일반 규칙

전쟁 중 일부 잠수함 급은 퇴역되어 다른 급으로 변경해야 할 수 있습니다. 일부는 전쟁 중 업그레이드되었습니다. 또 다른 일부는 특수 목적 잠수함으로 임무가 변경됩니다.

[11.6.1] 포어포이즈 급 제한. 모든 포어포이즈 Porpoise 급 잠수함은 1944년 11월까지 전선 전투 임무에서 철수했습니다. 그 시점에 포어포이즈급을 운용 중인 플레이어는 1944년 10월 또는 11월에 종료되는 정찰에서 복귀하는 즉시 자동으로 발라오 Balao 급 잠수함으로 전환합니다.

[11.6.2] 특수 가토/탬버/발라오/가/새먼급 함포 및 대공 규칙. 탬버 Tambor 급은 제2차 세계대전 초기 미국의 주력 함이었습니다. 가토 Gato 급은 전쟁 중 미국 잠수함 함대의 중추가 되었습니다. 두 급 모두 소형 함포와 대공 기관총으로 시작했으나 이후 서로 다른 갑판 함포 구성으로 장비되었습니다. 또한 이 무장은 전쟁이 진행되면서 변경되었습니다. 이를 게임에 반영하기 위해 다음 규칙을 적용합니다.

1941-42: 탬버 Tambor 급은 표준으로 3인치 함포와 2문의 .50구경 기관총 대공 화기를 장착하고 시작합니다. 가토 Gato 급은 3인치 함포 또는 4인치 함포와 2문의 .50구경 기관총으로 시작합니다(1d6 굴림: 1-2 = 3인치 함포, 3-6 = 4인치 함포).

1942: 정찰 이후 그 해 6월부터 8월 사이에 가토 Gato/탬버 Tambor/가 Gar 급은 4인치 함포와 40mm/20mm 대공 화기 구성으로 업그레이드할 수 있습니다.

1942: 정찰 이후 그 해 9월부터 전쟁 종료 시까지 탬버 Tambor 급은 5인치 함포와 40mm/20mm 대공 화기 구성으로 업그레이드할 수 있습니다.

1943: 정찰 이후 그 해 언제든지 새먼 Salmon 급은 4인치 함포와 40mm/20mm 대공 화기 구성으로 업그레이드할 수 있습니다. 정찰 이후 그 해 언제든지 가토 Gato/가 Gar 급은 5인치 함포와 40mm/20mm 대공 화기 구성으로 업그레이드할 수 있습니다.

1944: 성공적인 정찰 이후 언제든지, 해군 십자훈장 수훈자는 1d6를 굴려 4-6이 나오면 가토 Gato 또는 발라오 Balao 급 잠수함을 5인치 함포 2문으로 업그레이드할 수 있습니다.

가토 Gato/탬버 Tambor 급 잠수함은 .50구경 기관총 2문이 모두 작동 중이면 항공기에 대해 보정 수치 없이 사격할 수 있으며, 40mm/20mm 대공 화기 조합을 사용할 경우 명중 판정에 -1 보정 수치를 받습니다.

3인치와 5인치 함포는 공격 손상 차트[S3]에서 적용할 보정 수치가 서로 다르고, 4인치 함포는 보정 수치 없이 사용합니다. 5인치 함포 2문을 장비한 경우 전투 라운드마다 작동 중인 각 함포는 탄약을 2발 발사할 수 있습니다.

[11.6.3] 나왈 Narwhal 급 및 아르고넛 Argonaut에 대한 특수 규칙. 이들 잠수함은 대형이고 잠항 속도가 느리며 전쟁 초기에 다소 구식이었습니다. 그럼에도 이 급의 모든 함은 주로 특수 수송 임무에서 탁월하게 활동했는데, 일반 함급보다 더 많은 승객을 수용할 수 있었기 때문입니다. 그러나 전쟁 중의 역사적 사용을 반영하기 위해 몇 가지 특수 규칙을 적용해야 합니다.

- 나왈 Narwhal 급 또는 아르고넛 Argonaut이 정찰에 배치되면 정찰 지시 내용과 관계없이 모든 정찰에 자동으로 T(수송) 특수 임무를 포함합니다.

- 1942년 11월부터(또는 가능하면 그 직후) 나왈 Narwhal 급은 특수 재정비 Refit에 들어가야 하며 1943년 4월부터 다시 정찰 가능해집니다. 그 기간 동안 4개의 추가 어뢰 발사관을 장착하여 총 10관(전방 6, 후방 4)과 총 24개의 어뢰를 갖습니다.

- 나왈 Narwhal 급 잠수함은 진주만 Pearl Harbor에만 기지를 둡니다.

- 나왈 Narwhal 급 잠수함은 언제든지 항공기로부터 급속 잠항 Crash Dive를 시도할 때 -1 보정 수치를 받습니다.

- 아르고넛 Argonaut의 중앙 정찰 칸은 추가 항속 거리로 인해 항상 'x3'이며 'x2'가 아닙니다.

[11.7] 조기 전보/전근

일반 규칙

잠수함 근무는 극도로 스트레스가 심했습니다. 실제 함장들처럼 당신도 스트레스가 지나치다고 판단하면 잠수함 근무에서 전근할 수 있습니다.

[11.7.1] 잠수함 함장들은 1945년 7월까지 정찰을 계속할 의무가 없습니다. 그들은 언제든지 지휘에서 물러날 수 있으며(한계에 달한 일부는 실제로 그랬습니다) 불이익을 받지 않습니다. 그러한 함장들은 사무직으로 재배치된 것으로 간주합니다. 그 시점에 그들의 최종 점수를 집계합니다.

[12.0] 랜덤 이벤트

일반 규칙

랜덤 이벤트는 정찰 당 한 번 발생할 수 있으며 이동 칸에서 가능한 조우[E1]를 확인할 때 발생합니다. 랜덤 이벤트가 발생하면 조우 결과를 무시합니다.

절차

각 이동 칸에 진입할 때 조우 차트[E1]에서 가능한 조우를 확인하는 경우, 정찰 중 최초로 무보정 12가 나오면 랜덤 이벤트가 발생합니다. 즉시 랜덤 이벤트 차트[R1]를 참조하여 어떤 이벤트가 발생하는지 결정합니다. 랜덤 이벤트의 결과는 즉시 적용합니다.

사례

[12.1] 랜덤 이벤트 해결

[12.1.1] 조우 차트[E1]에서 가능한 조우를 확인할 때 정찰 중 최초로 무보정 12가 나오면 랜덤 이벤트를 즉시 해결합니다. 랜덤 이벤트가 발생하면 조우 차트에 있는 조우는 무시합니다(랜덤 이벤트가 결국 무시되더라도 마찬가지입니다).

[12.1.2] 랜덤 이벤트는 한 정찰 배정당 한 번만 발생합니다. 같은 정찰 중에 조우 주사위를 굴러 또다시 12가 나오는 경우, 조우 차트[E1]에 적혀 있는 조우를 처리합니다. 이때 랜덤 이벤트는 발생하지 않습니다.



[12.1.3] '승조원 병결 Crew Illness', '행운의 토끼발 Lucky Rabbit's Foot', '우수한 어뢰 Superior Torpedoes', '징계 서한 Letter of Reprimand' 이 네 가지 랜덤 이벤트가 발동되면 랜덤 이벤트 굴림 이후에도 지속적인 효과를 주는 마커를 받습니다. 이 마커들은 잠수함 디스플레이 매트(Random Events 칸)에 배치됩니다. 즉, 단순히 그 턴에만 적용되는 것이 아니라, 이후에도 이득이나 불이익을 제공하는 지속 효과 마커입니다. 우수한 어뢰 마커는 현재 정찰에만 혜택을 주고, 행운의 토끼발 마커는 현재 정찰이나 이후 정찰에서 사용할 수 있습니다. 사용하면 이 마커들은 잠수함 디스플레이 매트에서 제거합니다. 징계 서한 마커는 승진 굴림 시 제공하는 보정 수치의 알림으로서 게임 종료 시까지 잠수함 디스플레이 매트에 남겨둡니다.

[12.1.4] 일부 랜덤 이벤트는 특정 정찰 배정 동안 발생할 수 없다는 점에 유의하세요. 랜덤 이벤트 차트[R1]에 무시되는 랜덤 이벤트 예외사항이 적혀 있습니다.

[12.1.5] 어떤 이유로 랜덤 이벤트를 실행할 수 없고 그것을 무시하라는 지시를 받았다면, 같은 정찰 중 조우를 확인할 때 두번째 무보정 12가 나왔을 때 랜덤 이벤트가 다시 발동될 수 있습니다. 개별 랜덤 이벤트는 여러 번 발동될 수 있으나 정찰마다 발생할 수 있는 랜덤 이벤트는 하나뿐입니다.

[12.1.6] 랜덤 이벤트를 해결한 후(실행 여부와 상관없이), 다음 가능한 조우를 확인하기 위해 잠수함 마커를 정찰 트랙의 다음 이동 칸으로 전진합니다.

[12.1.7] 임무 이동 칸에서의 특수 임무 정찰(7.4) 동안에는 랜덤 이벤트가 발생하지 않습니다. 임무의 다른 모든 칸에서는 랜덤 이벤트가 발생할 수 있습니다.

역사적 사실: 모든 랜덤 이벤트는 태평양 전쟁 동안의 연구와 실제 사건을 바탕으로 합니다. 몇몇 사람은 게임이 이렇게 갑작스럽게 종료되는 것에 대해 말도 안된다고 할 수도 있지만(비록 그럴 확률은 극히 낮긴합니다만), 이는 게임에서 일어나는 모든 일을 당신의 직접 통제할 수 없다는 '혼돈 이론'에 경의를 표하는 것입니다. 기억하십시오, 예기치 못한 일은 언제든지 벌어집니다...

[13.0] 멀티플레이어 및 토너먼트

일반 규칙

Silent Victory는 솔리테어 게임 경험으로 설계되었지만, 다인 게임 세션과 조직된 토너먼트 플레이를 위한 추가 선택사항을 제공합니다(경우에 따라 게임이 여러개 필요할 수 있습니다).

사례

[13.1] 2인 게임

[13.1.1] 두 플레이어는 같은 달 같은 잠수함으로 시작합니다(예시: 둘 다 42년 4월 가토Gato급으로 시작) 그리고 둘 다 격침되거나 사전 합의한 종료 일에 이를 때까지 계속합니다.

[13.1.2] 플레이어는 교대로 정찰을 수행합니다. 한 플레이어가 자신의 잠수함을 운용하고, 다른 플레이어는 호위함의 탐지 공격, 손상, 항공기 공격 주사위를 굴립니다. 회피 기동을 사용하면(선택 규칙, 14.7) 현재 잠수함 플레이어가 사용할 회피 기동을 결정하고, 다른 플레이어는 공개하기 전에 호위함의 방향을 선택합니다.

[13.1.3] 가장 많은 톤수를 격침한 플레이어가 승리합니다.

[13.2] 최다 톤수 토너먼트

[13.2.1] 모든 플레이어는 합의한 날짜에 같은 잠수함 급으로 시작합니다. 격침되거나 1945년 7월이 될때까지 정찰을 수행합니다. 생존 여부에 관계없이 가장 많은 톤수를 격침한 플레이어가 아래에 권장된 두 가지 토너먼트 형식 중 하나에 따라 승리합니다.

[13.2.2] 장기 톤수 토너먼트

시작일: 41년 12월. 시작 잠수함: 포어포이즈 Porpoise급, 탬버 Tambor급 또는 새먼 Salmon급 (말하자면 사실상 전부입니다).

[13.2.3] 단기 톤수 토너먼트

시작일: 42년 4월. 시작 잠수함: 가토Gato급.

[13.3] 생존 토너먼트

[13.3.1] 이 규정은 최다 톤수 토너먼트와 동일한 형식을 사용하지만, 플레이어는 45년 7월까지 생존해야 합니다.

[13.4] 혼합 잠수함 토너먼트

[13.4.1] 이 규정은 위 토너먼트들과 동일한 형식을 사용하되, 모든 플레이어가 같은 잠수함을 사용해야 한다는 요구를 제거합니다. 즉, 플레이어는 개인 취향에 따라 어떤 사용 가능한 급의 잠수함도 자유롭게 선택합니다.

[14.0] 선택 규칙

일반 규칙

Silent Victory는 다음의 선택 규칙들을 포함하며, 플레이어는 원하는 조합을 채택할 수 있습니다.

사례

[14.1] 표준 톤수

[14.1.1] 원하면 플레이어는 함선 주사위를 무작위로 굴리는 대신 표준 톤수를 사용할 수 있습니다. 이렇게 하면 주사위 굴림을 줄여 진행 속도를 높일 수 있지만 변동성과 역사적 흥미를 조금 희생해야 합니다.

소형 화물선Small Freighter	2,500톤
대형 화물선Large Freighter	7,000톤

[14.1.2] 주력함Capital Ship과의 조우는 여전히 주력함 표적 로스터(대상 목록) [T3]에서 따로 판정합니다.

[14.2] 향상된 역사적 표적

[14.2.1] 추가 기록 작업을 감수하고 게임에 역사적 분위기를 더하고자 하는 플레이어는 표적의 이름과 톤수를 정찰 로그 시트에 기록하는 것이 좋습니다.

[14.2.2] 만약 동일한 표적 로스터에 따라 주사위를 굴렸을 때 이후에 이미 격침된 함선이 다시 등장하면, 주사위를 다시 굴립니다. 이렇게 하면 같은 함선을 두 번 격침하지 않습니다. 이는 플레이 테스트 중 드문 사례였으므로 캐주얼 플레이에서는 보통 문제가 되지 않습니다.

[14.2.3] 선택 표적 로스터를 제공하여 특정 교전 시 표적 가능한 함선 수를 두 배로 늘렸습니다.

[14.3] 역사적 잠수함 명칭

[14.3.1] 자신의 잠수함에 역사적 이름을 부여하고 싶은 플레이어들을 위해, 게임에 등장하는 함급에 속하는 잠수함 이름 목록을 다음과 같이 제공합니다:

함급	역사적 함선명
포어포이즈 Porpoise	Porpoise, Pike, Shark, Tarpon, Perch, Pickerel, Permit, Plunger, Pollack, Pompano
탬버Tambor	Tautog, Thresher, Trout, Tambor, Triton, Tuna
가Gar	Gudgeon, Grayling, Gar, Grampus, Grayback, Grenadier
새먼Salmon	Salmon, Seal, Skipjack, Snapper, Stingray, Sturgeon, Sargo, Saury, Spearfish, Seadragon, Sealion, Sculpin, Sailfish, Searaven, Seawolf, Swordfish
가토Gato	Gato, Greenling, Grouper, Growler, Grunion, Guardfish, Albacore, Amberjack, Barb, Blackfish, Bluefish, Bonefish, Cod, Cero, Corvina, Darter,

Drum, Flying Fish, Finback, Haddock, Halibut, Herring, Kingfish, Shad, Runner, Sawfish, Scamp, Scorpion, Snook, Steelhead, Silversides, Trigger, Wahoo, Whale, Sunfish, Tunny, Tinosa, Tullibee, Angler, Bashaw, Bluegill, Bream, Cavalla, Cobia, Croaker, Dace, Dorado, Flasher, Flier, Flounder, Gabilan, Gunnel, Gurnard, Haddo, Hake, Harder, Hoe, Jack, Lapon, Mingo, Muskallunge, Paddle, Pargo, Peto, Pogy, Pompon, Puffer, Rasher, Raton, Ray, Redfin, Robalo, Rock

Tench, Thornback, Tigrone, Tirante, Trutta, Torsk, Toro, Quillback, Trumpetfish, Tusk, Turbot, Ulua, Corsair, Unicorn, Walrus, Argonaut, Runner, Conger, Cutlass, Diablo, Medregal, Requin, Irex, Sea Leopard, Odax, Sirago, Pomodon, Remora, Sarda, Spinax, Volador

텐치Tench

나알Narwhal Narwhal, Nautilus

아르고넛Argonaut Argonaut

Balao, Billfish, Bowfin, Cabrilla, Capelin, Cisco, Crevalle, Sand Lance, Picuda, Pampanito, Parche, Bang, Pilotfish, Pintado, Pipefish, Piranha, Plaice, Pomfret, Sterlet, Queenfish, Razorback, Redfish, Ronquil, Scabbardfish, Segundo, Sea Cat, Sea Devil, Sea Dog, Sea Fox, Atule, Spikefish, Sea Owl, Sea Poacher, Sea Robin, Sennet, Piper, Treadfin, Devilfish, Dragonet, Escolar, Hackleback, Lancetfish, Ling, Lionfish, Manta, Moray, Roncador, Sabalo, Sablefish, Seahorse, Skate, Tang, Tilefish, Spadefish, Trepang, Spot, Springer, Stickleback, Tiru, Apogon, Aspro, Batfish, Archerfish, Burrfish, Perch, Shark, Sealion, Barbel, Barbero, Baya, Becuna, Bergall, Besugo, Blackfin, Caiman, Blenny, Blower, Blueback, Boarfish, Charr, Chub, Brill, Bugara, Bullhead, Bumper, Cabezon, Dentuda, Capitaine, Carbonero, Carp, Catfish, Entemedor, Chivo, Chopper, Clamangore, Cobbler, Cochino, Corporal, Cubera, Cusk, Diodon, Dogfish, Greenfish, Halfbeak

발라오Balao

[14.3.2] 역사적 함선명을 정찰 로그 시트(4.3.1)에 기입합니다.

[14.4] "우리 격침됐어요" 트릭

[14.4.1] 절박한 상황에 처한 잠수함은 잔해·기름·시신 등을 바다에 투기해 이미 격침된 것처럼 위장함으로써 호위함을 속이려 시도할 수 있다. 그러나 이 역시 위험한 절차입니다. '우리 격침됐어요 트릭'을 사용하려면, 아무 탐지 사이클 직전에 1d6 주사위를 굴립니다. 5~6이 나오면 호위함이 속아 넘어가고 잠수함은 탈출합니다. 1~4가 나오면 호위함이 속지 않고, 해당 교전이 끝날 때까지 탐지 차트에 +1 보정 수치를 받는다. 이 보정 수치는 기존의 다른 보정 수치(이전 탐지 성공으로 인한 +1)와 누적됩니다. 신병Green 호위함(선택 규칙 14.5)을 상대로는 이 트릭이 4~6에서 성공하고 1~3에서 실패합니다. 베테랑Veteran/엘리트Elite 호위함을(선택 규칙 14.6) 상대로는 6에서만 성공하고 1~5에서 실패합니다. 이 트릭은 호위함이 잠수함을 최소 한 번 성공적으로 탐지한 이후, 전투당한 번만 시도할 수 있습니다.

디자이너 노트: 이 트릭은 영화 Run Silent, Run Deep에 등장하며, 그 영화는 에드워드 비치 함장의 소설을 원작으로 합니다. 소나의 지속적인 접촉은 속임수를 곧 드러낼 것 같아, 저는 이 속임수의 성공률을 굉장히 낮게 설정했습니다.

[14.5] 가변 호위함 수준

해설: 전쟁 초반에도 호위함 지휘관의 수준에는 큰 차이가 있었습니다. 일부는 매우 소극적(솔직히 말하면 무능)했지만, 다른 이들은 공격적이고 단호하며 전술적으로 집요했습니다. 또한 장비(함선, 레이더, 소나 등)의 품질에도 큰 차이가 있었습니다. 이를 반영하기 위해 플레이어는 다음 선택 규칙을 도입할 수 있습니다.

[14.5.1] 조우 중 처음으로 호위 탐지 차트(E2)를 굴리기 전에 정찰 날짜에 따라 호위함 수준을 결정하기 위해 주사위 굴림(1d6)을 합니다.

1d6 굴림	신병	숙련병	베테랑	엘리트
1941-1942	1	2-5	6	n/a
1943-1944	1	2-4	5	6
1945	1-2	3-5	6	n/a

[14.5.2] 해당 호위함 수준 마커를 잠수함 전투 매트[S5]의 호위 칸에 놓습니다.

Escort Green	Escort Trained	Escort Veteran	Escort Elite
+1H		+1H	+1H +1D

[14.5.3] 가변 호위함 수준에 따라 다음 보정 수치를 적용합니다.

신병Green 호위함: 호위/항공 공격 차트[E3] 결과에서 명중 1을 뺍니다. 결과가 '잠수함 격침'이면 대신 '명중 5'로 처리합니다.

숙련Trained 호위함: 보정 수치를 적용하지 않습니다.

베테랑Veteran 호위함: 호위/항공 공격 차트[E3] 결과에 명중 1을 더합니다. 결과가 '명중 5'이면 잠수함을 격침합니다.

엘리트Elite 호위함: 베테랑 호위와 동일한 효과를 가지며, 추가로 호위 탐지[E2]에 +1의 유리한 보정 수치를 부여합니다(9.6.4).

[14.6] 가변 항공기 수준

해설: 일본 항공대의 승무원 숙련도에는 큰 차이가 있었습니다. 일부는 매우 능숙했고, 다른 일부는 폭뢰나 폭탄을 정확히 투하하지 못했습니다. 또한 항공기마다 무장 능력이 달랐습니다. 이러한 요소를 표현하기 위해 플레이어는 가변 항공기 수준을 굴립니다.

절차

잠수함이 항공기 공격을 피하기 위해 제때 급속 잠함Crash Dive을 성공적으로 하지 못하면(9.8.1), 호위/항공 공격 차트[E3]에 주사위를 굴리기 전에 즉시 항공기 수준을 확인합니다. 정찰 날짜에 따라 항공기 수준을 결정하기 위해 1d6을 굴립니다:

1d6 굴림	신병	숙련병	베테랑	엘리트
1941-1942	1	2-5	6	n/a
1943-1944	1	2-4	5	6
1945	1-2	3-5	6	n/a

[14.6.2] 해당 항공기 수준 마커를 잠수함 전투 매트[S5]의 항공기 공격 칸에 놓습니다.

Green	Trained	Veteran	Elite
+1H		+1H	2W +1H

[14.6.3] 가변 항공기 수준에 따라 다음 보정 수치가 적용됩니다.

신병Green 항공기: 호위/항공 공격 차트[E3] 결과에서 명중 1을 뺍니다. 결과가 '잠수함 격침'이면 대신 '명중 5'로 처리합니다.

숙련Trained 항공기: 보정 수치를 적용하지 않습니다.

베테랑Veteran 항공기: 호위/항공 공격 차트[E3] 결과에 명중 1을 더합니다. 결과가 명중 5이면 잠수함을 격침합니다.

엘리트Elite 항공기: 베테랑 항공기와 동일한 효과를 가지며, 자동 잠수함 승조원 부상 수가 1에서 2로 증가합니다(9.8.2).

[14.7] 회피 기동

해설: 플레이어는 이 선택 규칙을 사용해 폭뢰를 회피할 때 추가 변화를 줄 수 있습니다.

절차

호위함의 폭뢰를 호위/항공 공격 차트[E3]로 해결할 때, 잠수함이 입는 명중 수를 결정하기 위해 호위/항공 공격 차트에 따라 주사위를 굴리기 전에 잠수함 함장이 1에서 6 사이의 숫자 하나를 선택해 회피 방향을 표시합니다:

1 또는 2 = 왼쪽 회피; 3 또는 4 = 오른쪽 회피; 5 또는 6 = 직진 회피.

그다음 플레이어는 1d6을 굴려 호위함의 방향을 무작위로 결정합니다:

1 또는 2 = 호위함 왼쪽 이동; 3 또는 4 = 호위함 오른쪽 이동; 5 또는 6 = 호위함 직진.

[14.7.1] 호위함의 방향이 잠수함의 회피 방향과 다르면, 잠수함은 호위/항공 공격 차트[E3] 결과에서 명중 1을 뺍니다. 호위함의 방향이 잠수함 방향과 같지만 숫자가 같지 않으면, 잠수함은 호위 공격 결과에 명중 1을 더합니다. 호위함이 굴린 숫자가 잠수함 회피 방향 숫자와 동일하면, 잠수함은 전투 결과에 명중 3을 더합니다.

[14.7.2] 명중 총합이 5를 초과해도 잠수함이 자동으로 격침되진 않습니다. 각 명중마다 잠수함 손상 및 수리 차트[E4]에 따라 별도 주사위를 굴립니다.

예시: 당신은 직진 회피 기동을 하기 위해 숫자 6을 선택했습니다. 호위함 방향 주사위 굴림의 가능한 결과는 다음과 같습니다: 1-4 = 잘못된 방향, 명중 수 1 감소; 5 = 올바른 방향이지만 숫자 불일치, 명중 수 1 증가; 6 = 올바른 방향이며 숫자 정확히 일치, 명중 수 3 증가.

[14.7.3] 2인 게임에서는 두 플레이어가 각각 선택한 숫자를 여섯면 주사위 위에 숫자가 보이도록 올려 놓아 비밀리에 방향을 선택한 뒤 동시에 공개합니다.

[14.7.4] 잠수함의 청음기가 손상되면 회피 기동을 사용할 수 없습니다(그 경우 규칙을 건너뛰니다).

[14.8] 어뢰의 원주 운동

해설: 불행히도 미군 어뢰는 때때로 오작동하여 원형 궤적을 그리며 주행했습니다(Circular Run). 이로 인해 회피하지 못하면 치명적인 결과가 발생했습니다. 이러한 이유로 USS Tang이 침몰한 것으로 알려졌고 몇몇 다른 침몰에서도 의심받았습니다. 약간의 복잡성을 감수한다면 플레이어는 이 규칙을 도입할 수 있습니다.

[14.8.1] 어뢰를 발사할 때, 어뢰 함포 사격 차트[S1]에 따라 '명중' 주사위를 굴려 보정 없이 12가 나오면 원주 운동이 발생할 수 있습니다(원주 운동 차트[S4] 참조). 다시 2d6을 굴려 2~11이 나오면 어뢰는 빗나가고, 12가 나오면 어뢰는 원형 궤적을 그립니다. 이때 잠수함을 대상으로 1d6을 굴려 6이 나오면 명중입니다. 명중하면 남은 희망은 어뢰가 불발Dud일 가능성뿐입니다. 불발 여부는 정상 규칙에 따라 주사위 굴림으로 판정합니다. 불발이 아니라면 어뢰는 잠수함을 침몰시킵니다.

[14.9] 제한된 호위

[14.9.1] 추가로 주사위를 한 번 더 굴리는 대가로, 플레이어는 전쟁이 진행될수록 일본 해군의 호위함 부족이 심화되었던 현실을 반영하는 규칙을 적용할 수 있습니다. 1943년부터는 "Ship+Escort" 또는 "Two Ships+Escort" 표적이 실제로는 호위함 한 척만 동반하고 있을 가능성이 있습니다. 플레이어가 그 호위함을 격침했다면, 교전을 종료할지 아니면 (첫 번째 어뢰 일제 사격 이후 남아 있는) 나머지 함선을 계속 공격할지 선택할 수 있습니다. 이제 해

당 함선들은 “호위 없는” 상태로 간주되며, 함포 공격 및/또는 현재 장전된 남은 어뢰로 공격할 수 있습니다.**(예외: “A” 유형 목표, 8.23).** 이 공격으로도 남은 화물선이 격침되지 않았다면, 플레이어는 추가 전투 라운드를 감수하여(일반 규칙에 따름) 어뢰를 재장전한 뒤, 두 차례의 추가 함포 사격 및/또는 어뢰 공격으로 마무리할 수 있습니다. 단, 단일 호위함이 Cutie 어뢰에 의해 손상된 경우, 미군 잠수함은 더 이상 그 호위함의 공격을 받지 않습니다. 하지만 이때 수면으로 부상해 공격할 수는 없습니다. 비록 Cutie로 인해 호위함이 항행 불능 상태가 되었다라도 여전히 포가 있기 때문입니다. 따라서 이때는 어뢰만 사용할 수 있습니다.

1d6 굴림	단일 호위함
1943	1
1944	1-2
1944	1-3

분명히 이것은 플레이어에게 또 하나의 선택지를 제공합니다. 호위함은 명중시키기가 다소 더 어렵지만, 일단 격침에 성공하면 상선들은 손쉬운 표적이 되기 때문입니다. 다만 연도와 무관하게 주력함 *Capital ships*, 전투함 *Warships*, 호송선단*Convoys* 은 항상 여러 호위함과 함께 있습니다. 따라서 이 경우 호위함 한 척을 격침하더라도, 효과는 기존 규칙과 동일하게 탐지에 -1 보정 수치가 적용되는 것뿐입니다.

[14.10] 역사적 시나리오

[14.10.1] 플레이어는 상위 8명의 미 잠수함 지휘관의 경험을 재현하고 싶을 수 있습니다. 이를 위해 제공된 잠수함 함장 카드를 사용하세요. 각 함장마다 역사적 사건이나 사실에 근거한 하나 이상의 특별한 능력이 있습니다. 카드에는 그가 사용한 시작 잠수함, 근무한 기지, 시작 날짜, 역사적 정찰 구역이 적혀 있습니다. 또한 해당 함장 마커를 잠수함 디스플레이 매트와 연계 칸에 놓을 수 있습니다.

[14.10.2] “자유 정찰” 대 “역사 반영” 플레이어는 적절한 목록에서 무작위 정찰 구역을 주사위 굴림으로 뽑거나 원래 함장이 배정받았던 정확한 정찰 구역을 사용할 수 있습니다. 자유 정찰에서는 플레이어가 함선이 격침되거나 전사하거나 전쟁이 끝날 때까지 정찰을 계속할 수 있습니다. 역사 반영에서는 플레이어가 역사적 함장의 정찰 횟수와 일치하도록 정찰을 수행한 다음 그 결과를 평가합니다. 예를 들어, 오케인은 5회의 정찰을 수행했습니다. 플레이어는 그 횟수와 일치시켜야 합니다.

[14.10.3] 승리. 톤수와 관계없이, 플레이어는 함장 카드에 적힌 역사적 톤수에 도달하거나 초과하지 못하면 패배합니다. 이는 특히 역사 반영 모드에서는 달성하기 매우 어려운 것임을 유의하세요.

[14.10.4] 역사적 정찰 목록. 각 함장 카드에서 그의 역사적 정찰 구역을 참조합니다.

[15.0] 디자이너 노트

*The Hunters*의 성공 이후, 태평양 속편은 당연한 선택처럼 보였습니다. 사실 많은 요청을 바탕으로 저는 먼저 태평양 게임을 만들었어야 했습니다. 그래서 작업을 거의 즉시 시작했습니다. 이 게임을 위해 풍부한 자료를 얻었고, 특히 "*United States*

Submarine Operations in World War II" 뒤쪽에 실린 정찰 지도들이 매우 유용했습니다. 이를 통해 호주와 진주만 모두에 대해 역사적으로 정확한 정찰 배치 차트를 만들 수 있었습니다.

표적 목록을 최대 720개로 늘렸습니다. 이로 인해 추가 주사위 굴림이 필요하지만 같은 함선을 격침하기까지 여러 게임이 걸릴 수 있어 게임의 리플레이성을 크게 높입니다. 주사위 굴림을 아끼고 싶다면 소형과 대형 표적은 첫 번째 차트를 참조하세요.

표적에 관해 플레이어는 *The Hunters*에 있던 '소형, 대형, 유조선' 같은 일반적 분류가 왜 없는지 궁금할 수 있습니다. 소형과 대형만으로 분류한 이유는 여러 가지가 있는데, 그중 하나는 일본이 5,000톤 미만의 소형 유조선을 다수 보유했다는 점입니다. 추가로 우리는 '전투함*Warship*'이라는 새로운 표적 분류를 추가했습니다. 격침에 필요한 손상량을 톤수로 계산하기 때문에, 플레이어의 흥미를 위해 표적 목록에 여객선, 화물선, 유조선 등 함종을 표기한 뒤 이를 소형, 대형, 전투함의 세 주요 분류로 나누는 편이 더 합리적입니다.

저는 'S'급 잠수함보다 대형 함대형 잠수함에 초점을 맞췄습니다(론 “S”급도 그 자체로 하나의 게임이 될 만한 가치가 있을지도 모릅니다). 그럼에도 선택할 수 있는 잠수함 급을 아홉 개나 포함했고, 각 함급 간에는 많은 차이가 있습니다.

설계 초기에 태평양 전쟁 양식에 따라 시스템에 핵심적인 변경이 필요하다는 점이 금방 분명해졌습니다. 다음은 몇 가지 주요 변경 사항입니다:

호위함과의 전투. 대서양 전쟁 전반부와 달리 태평양에서는 미국이 구축함과 다른 호위함들을 노렸습니다. 이는 표적 선정과 전투에 큰 변화를 줍니다. 플레이어는 호위함을 공격하는 것이 어뢰 소모 가치가 있는지 결정해야 합니다. 호위함을 손상시키면 이후 탐지 확률이 줄어듭니다(호위함을 손상시키지 못하면 오히려 증가할 수 있습니다). 호위함은 전투함으로 분류되어 +1 속도 보너스를 받아 명중시키기 더 어렵기 때문에 쉬운 결정이 아닙니다.

다른 잠수함과의 전투. (다시 말해, 대서양에서는 드문 사례였지만 태평양에서는 포함할 가치가 있을 만큼 자주 발생했습니다). *The Hunters*와의 또 다른 차이이자 새로운 위협입니다. 적 잠수함이 먼저 당신을 발견하고 먼저 공격할 수 있기 때문에 플레이어가 조우를 거부할 수 없는 경우는 이 경우뿐입니다. 실제로 한 미국 잠수함이 정확히 이런 방식으로 손실되었지만 대부분의 경우에는 반대였습니다. 그럼에도 플레이어는 일본 잠수함을 어떤 거리에서 공격할지에 대해 깊이 고민해야 합니다. 그것을 격침하지 못하면 치명적인 결과를 초래할 수 있기 때문입니다.

특수 임무의 다양성. 인원 대피, 기뢰 매설, 해변 정찰, 추락 조종사 구조 등 태평양에서 수행했던 여러 특수 임무 동안 미국 잠수함은 만능 역할을 했습니다. 조종사를 구할 때 항상 '9' 주사위 굴림이 나오길 바랍니다... 미래 대통령 부시가 당신에게 의지하고 있습니다 :)

SD 및 (특히) SJ 레이더. SJ 레이더는 잠수함이 적과의 접촉을 형성하는 능력에 큰 영향을 미쳤습니

다. 여기에 다른 상황에 따른 보정 수치까지 더해져 레이더의 전술적 가치를 표현하고 있습니다.

기뢰발의 위협. 플레이어는 기뢰를 부설할 수도 있지만, 동시에 기뢰에 의해 격침될 수도 있습니다. 이러한 사례는 태평양에서 더 자주 발생하였습니다(일부 손실은 끝내 명확히 규명되지 않았을 가능성도 있습니다). 따라서 이 게임에서 기뢰는 반드시 고려해야 할 요소입니다. 조사를 진행하면서 놀라웠던 점은, 대서양에 많은 기뢰가 존재했음에도 독일 잠수함이 기뢰로 잃은 잠수함의 수가 생각보다 많지 않았다는 사실입니다(전쟁 후반부에는 일부 손실이 있었으나, 이는 *The Hunters*가 다루는 시기와는 다릅니다). 숙련된 승조원은 이러한 상황에서 생존 가능성에 영향을 줄 수 있으며, 이는 유리한 DRM 형태로 반영되어 있습니다.

*The Hunters*에 비해 큰 개선점은 정찰 지도가 포함되었다는 것입니다. 이것은 주요 요청 항목 중 하나였고, 사용해 보니 그 이유를 알겠습니다. 잠수함 디스플레이 매트에서 정찰을 진행할 수 있으므로 꼭 필요하지는 않지만, 정찰 지도는 박스에서 박스로 이동할 때 시각적으로 큰 도움을 줍니다. 또한 태평양 지리에 익숙하지 않은 플레이어에게 실제로 어디로 가는지 시각화하는 데 도움이 됩니다.

플레이어는 자신의 톤수가 *The Hunters*를 플레이할 때 얻는 총합과는 전혀 비슷하지 않다는 사실을 알게 될 것입니다. 이는 의도된 설계입니다. 저는 함장의 경력이 역사적 톤수 수준과 대략적으로나마 일치하기를 원했습니다. 최고 독일 지휘관들은 250,000톤 이상이었고 최고 미국 함장(오케인)은 227,000톤을 기록했습니다. 그러나 JANAC 조정 후에는 이 수치가 94,000톤으로 떨어졌습니다. JANAC(함동 육해군 조정 위원회*Joint Army-Navy Adjustment Committee*)는 전후에 미군의 격침 신고 대부분을 압수된 일본 해군 문서 및 기록과 대조 분석하여 대폭 축소했습니다. Blair에 따르면 JANAC의 조정은 불완전하긴 하지만 대체로 옳았을 가능성이 높으며, 이는 주된 증인들이 각 공격 후 살아남아 탈출하느라 바빠서 잠수함의 성공을 실제로 입증하는 것이 얼마나 어려운지를 보여줍니다. 일본 상선들의 평균 톤수가 더 작았다는 점도 미군이 많은 총톤수를 얻는 데 불리하게 작용했습니다. 이 때문에 미국의 훈장은 격침한 함선 수에 연동되고, 이는 독일이 U-보트 지휘관에게 기사 십자 훈장을 수여할 때 의존했던 원시 톤수와는 다릅니다. 게임에서는 일부 플레이어가 여전히 역사적 톤수를 훨씬 초과할 수도 있습니다. 충분히 많은 게임을 하면 통계적으로 발생할 수 있습니다. 그러나 전반적으로 좋은 점수는 약 100,000톤 정도이며 이는 상당히 역사적입니다.

플레이어는 역사적으로 그랬던 것처럼 항공 위협이 줄어든 것도 알게 될 것입니다. 또한 생존율 측면에서 *Silent Victory*는 *The Hunters*만큼 치명적이지 않습니다. 역사적으로 미 해군은 잠수함의 약 22%를 상실하였습니다. CSW Expo에서 45명이 참가한 마지막 대규모 플레이테스트에서는 전체 손실률이 20%로 나타났습니다. 따라서 이 게임은 해당 부분에서 역사적 상황을 비교적 합리적으로 반영하고 있다고 판단합니다. . 이것이 귀환이

보장된다는 뜻은 아니지만, 위험을 관리하고 올바른 결정을 내리면 집으로 돌아갈 가능성이 상당히 높습니다.

게임 시스템의 핵심 대부분은 유지되었고, 전장 차이를 반영하기 위해 주사위 굴림 보정에 몇 가지 변경을 가했습니다. 몇 가지 주요 변경과 뉘앙스가 있음에도 불구하고, *The Hunters*에 익숙한 플레이어에게 *Silent Victory*가 편안한 실내화처럼 느껴지게 만드는 목표를 이루었고 새로운 플레이어에게도 재미를 제공합니다. 최종 결과에 만족하며 이 새로운 바다에서 즐겁게 플레이하시길 진심으로 바랍니다.

그레고리 M. 스미스

[16.0] 참고 문헌

Blair, Clay Jr. *Silent Victory: The U.S. Submarine War Against Japan*, Naval Institute Press, 2001. 클레이 블레어는 다시 한 번 성공작을 냈습니다. 이번에는 태평양 잠수함 전쟁에 대한 결정적 역사서를 집필했습니다. 꼭 읽어야 합니다.

Roscoe, Theodore. *United States Submarine Operations in World War II*, Naval Institute Press, 1949. 이 책은 당시 해군 인사국을 위해 작성된 사실상의 공식 역사로, 전쟁의 기억이 아직 생생할 때 기록된 방대한 정보를 담고 있습니다. 매우 귀중합니다.

Calvert, James F. *Silent Running: My Years on a World War II Attack Submarine*, John Wiley and Sons Inc., 1995. 훌륭한(대체로) 잠수함 장교의 회고록입니다.

Sturma, Michael. *Surface and Destroy: The Submarine Gun War in the Pacific*, University Press of Kentucky, 2011. 태평양에서의 함포 교전 양상을 흥미롭게 살펴봅니다. 초기 컴퓨터 잠수함 게임들에서 모든 일본 상선이 함포로 공격한다는 설정은 완전한 허구였습니다.

Silent Victory Patrol Log Sheet



U.S.S: <u>Wahoo</u> Cpt: <u>Sauer</u> Rank: <u>L. Cdr (1)</u> Awards: <u>Battle Stars: 1111 Bronze Star (BS)</u>									
DATE	PATROL	TARGETS (ship name + tonnage)						NOTES	
Dec-41								dud 1-4	
Jan-42									
Feb-42									
Mar-42	(Pearl)								
Apr-42	Empire	1100	(4700)	2400	(4200)	12000✓	8900(s)		
May-42	P								
Jun-42	R								
Jul-42	R								SJ Avail.
Aug-42	Marionas	(5400)	7000✓	1300	1400	10000✓	5400(s)	dud 1-3	
Sep-42	P								
Oct-42	R								
Nov-42	R								
Dec-42	Empire	(F6900)	P6400✓	51400	(P3500)		10400(s)	Crew Adv.	
Jan-43	P							Detect +1	
Feb-43	R								
Mar-43	R								
Apr-43	R	Toan Maru	Toho Maru	Koyan Maru	Asanagi	(Escort)			
May-43	Empire	(S2100)	(G4700)	(E3100)	D1300	E1200	9900(s)	Bronze Star	
Jun-43	P								
Jul-43	R								
Aug-43	R								
Sep-43	R	Nippon Maru	(Escort)	SUNK				Mk18, dud 1-2	
Oct-43	Marionas	T10500✓	E1200						
Nov-43									
Dec-43									
Jan-44								dud rate 1 only	
Feb-44									
Mar-44									
Apr-44									
May-44									
Jun-44									
Jul-44									
Aug-44									
Sep-44									
Oct-44									
Nov-44									
Dec-44									
Jan-45								Mk27, NAC,	
Feb-45								Detect +0	
Mar-45									
Apr-45									
May-45									
Jun-45									
Jul-45									

TOTAL PATROLS: 5 SHIPS SUNK: 8 sunk 3 ships in May '43 to earn Bronze Star (BS) TOTAL TONNAGE: 34,600

Log ships targeted during combat. Place checkmark to track damaged ships. Circle tonnage to indicate sunk ships. Place a "P" in the first month upon return to base (for patrol) before putting any "R" months for refitting. This is because U.S. fleet boats usually performed roughly 2 month patrols.

예시: 함장 사우어의 정찰 로그 시트. 그는 가토 Gato급 잠수함 Wahoo에서 Lt. Cdr 계급으로 경력을 시작합니다. 그의 첫 정찰은 1942년 4월 전주만에서 시작합니다. 다섯 번의 정찰을 수행한 후 그의 잠수함이 격침되어 게임이 종료되었습니다. 'R' 재정비 Refit를 기록하기 전에 정찰이 2개월 지속되었음을 표시하기 위해 'P'를 입력합니다. 표적 함선을 기록하는 다양한 방법에 주의하세요. 처음 두 정찰에서는 톤수만 기재했습니다. 1942년 10월 정찰의 경우 함선 종류를 표시하기 위해 문자를 추가했습니다 (F = 대형 화물선, S = 소형 화물선, P = 여객/화물선, E = 호위함 등). 1943년 5월과 10월 정찰에서는 톤수 값 위에 함선 이름을 기록했습니다. 손상 Damaged된 함선은 톤수 옆에 체크 표시를 하고, 격침된 함선은 톤수 값을 원으로 표시합니다. 각 행 끝에 표시된 'S'는 성공적인 정찰 완료율을 나타내고, 세 번째 정찰에는 승조원 진급 검사가 기록되어 있습니다. 세 척을 격침하여 1943년 5월 정찰 이후 동성 훈장이 수여되었습니다.

Countersheet 2 of 2 (Back Side)

[illegible][illegible]

Silent Victory Patrol Log Sheet



U.S.S: _____ Cpt: _____ Rank: _____ Awards: _____

DATE	PATROL	TARGETS (ship name + tonnage)							SUNK TONNAGE	NOTES
Dec-41										dud 1-4
Jan-42										
Feb-42										
Mar-42										
Apr-42										
May-42										
Jun-42										
Jul-42										SJ Avail.
Aug-42										dud 1-3
Sep-42										
Oct-42										
Nov-42										
Dec-42										
Jan-43										Detect +1
Feb-43										
Mar-43										
Apr-43										
May-43										
Jun-43										
Jul-43										
Aug-43										
Sep-43										Mk18, dud 1-2
Oct-43										
Nov-43										
Dec-43										
Jan-44										dud rate 1 only
Feb-44										
Mar-44										
Apr-44										
May-44										
Jun-44										
Jul-44										
Aug-44										
Sep-44										
Oct-44										
Nov-44										
Dec-44										
Jan-45										Mk27, NAC,
Feb-45										Detect +0
Mar-45										
Apr-45										
May-45										
Jun-45										
Jul-45										

TOTAL PATROLS:

SHIPS SUNK:

TOTAL TONNAGE:

Log ships **targeted** during combat. Place **checkmark** to track **damaged** ships. **Circle** tonnage # to indicate **sunk** ships.
Place a **"P"** in the first month upon return to base (for patrol) before putting any **"R"** months for refitting. This is because U.S. fleet boats usually performed roughly 2 month patrols.
Copyright © 2015, Consim Press. Permission to photocopy.

AA Attack [9.8]	14
AA Modifiers [9.8.2]	14
Additional Round of Combat [9.4.3]	12
Aircraft Encounters [9.8]	14
Ammo Markers [4.6]	6
Awards and Decorations [11.3]	19
Captain Cards [14.10.1]	24
Captain Promotion [11.2]	19
Circular Torpedo Run [14.8]	23
Combat [9.0]	10
Combat Against Escorts [9.2.9]	11
Combat Mat Markers [3.3.2]	3
<i>Combat Mat illustration</i>	10
Completing Patrols [7.5]	8
Conducting Patrols [7.0]	7
Conducting Ship Combat [9.2]	11
Crew Advancement [11.1]	18
Crew and Captain Actions [11.0]	18
Crew Experience [11.1]	18
Crew Hit Resolution [9.6.12]	13
Crew Injury [10.9]	16
Crew Injury Recovery [10.15]	18
Day and Night Engagements [8.3]	9
Depth Charges [9.6]	12
Determine Ship Size and ID [8.2]	9
Determining Victory [5.2]	6
Early Reassignment/Transfer [11.7]	21
Ending the Game [5.1]	6
Escort Detection [9.6]	12
Evacuation Mission [7.4.3]	8
Evasive Maneuvers [14.7]	23
Exceeding Test Depth [9.6.4]	13
Flooding [10.1]	16
Following Escorted Ship/Convoy [9.7]	14
Game Equipment [3.0]	3
Game Markers [3.3.2]	3
Game Play Outline [6.1]	6
Game Scale [3.6]	4
Game Set-up [4.0]	4
Historical Scenarios [14.10]	24
Historical Submarine IDs [14.3]	22
How to Play the Game [2.0]	2
How to Win the Game [5.0]	6
Increased Historical Targeting [14.2]	22
Initial Torpedo Load Restrictions [4.5]	5
Lifeguard Mission [7.4.5]	8
Limited Availability Boats [11.5.5]	20
Limited Escorts [14.9]	23
Long Tonnage Tournament [13.2.2]	22
Lucky Rabbit's Foot [12.1.3]	21
Mark 27 "Cutie" Torpedo [9.6.7]	13
Minelaying Mission [7.4.2]	8
Mixed Boat Tournament [13.4]	22
Multi-Player and Tournaments [13.0]	21
NAC Barrage Jammer [9.6.8]	13
Night Surface Attack [9.5]	12
Optional Rules [14.0]	22
Parts Inventory [3.7]	4
Patrol Abort [10.12]	17
Patrol Assignment Preparation [7.1]	7
Patrol Encounters [8.0]	8
Patrol Log Sheet [3.5]	4
<i>Patrol Log Sheet illustration</i>	25

Random Events [12.0]	21
Reassignment to a Newer Sub [11.5]	20
Recon Mission [7.4.4]	8
Relief for Cause [11.4]	20
Repairs [10.11]	17
Resolving Random Events [12.1]	21
Scuttling [10.13]	17
Sequence of Play [6.0]	6
Short Tonnage Tournament [13.2.3]	22
Special Missions [7.4]	8
Standard Tonnage Amounts [14.1]	22
Start Date [4.2]	4
Submarine Combat Mat [3.2, 9.1]	3, 10
Submarine Damage [10.0]	15
AA Guns [10.7]	16
Batteries [10.5]	16
Crew Injury [10.9]	16
Engines and Motors [10.2]	16
Flooding [10.1]	16
Fuel Tanks [10.4]	16
Hull [10.3]	16
Multiple Damage Results [10.10]	17
Radar Systems [10.6]	16
Repairs [10.11]	17
Torpedo Tubes [10.8]	16
Submarine Display Mat [3.1]	3
<i>Submarine Display Mat illustration</i>	5
Submarine Display Mat Setup [4.4]	5
Submarine Encounters [9.9]	15
Submarine Model Selection [4.1]	4
Submarine Refit [10.14]	18
Submarine Upgrade [11.5.3]	20
Superior Torpedoes [12.1.3]	21
Surface Gunnery and Ammo [9.3]	12
Survival Tournament [13.3]	22
Switch from Day to Night [8.3.2]	9
Top Tonnage Tournaments [13.2]	22
Torpedo Load [4.5]	5
Transport Mission [7.4.1]	8
Two Player Game [13.1]	22
Types of Encounters [8.1]	9
Variable Aircraft Quality [14.6]	23
Variable Escort Quality [14.5]	23
We've Been Sunk Trick [14.4]	23
Wolfpack Patrols [7.2]	7

표준 전투함 약어

BB	전함Battleship	DD	구축함Destroyer
CV	항모Aircraft Carrier	SS	잠수함Submarine
CVE	호위 항모	FF	프리깃Frigate
CA	순양함Cruiser	ML	기뢰부설함
CL	경순양함	AS	수리함

게임 내 상선 코드 문자

F	화물선Freighter	P	여객선/화물선
T	유조선Tanker	A	보조/무장 상선
S	특수/탄약 중장비 수송선(카시노Kashino)		

[9.7.6] 손상 입은 함선(들) 추적하기

1d6 굴림	결과(추적은 자동으로 발동)
1-4	함선(들)이 계속 호위를 받음
5-6	함선(들)이 계속 호위를 상실함 낙오선Straggler이 되어 분리됨

[9.7.7] 호위 받는 함선(들) 또는 호송선단 추적하기

1d6 굴림*	결과
1-5	성공
6	실패(조우 종료)

* SJ 레이더가 작동 불능 상태이거나 장착되어 있지 않은 경우, +1 보정 수치 적용

[14.5, 14.6] 가변 호위함/항공기 수준

1d6 굴림	신병	숙련병	베테랑	엘리트
1941-1942	1	2-5	6	n/a
1943-1944	1	2-4	5	6
1945	1-2	3-5	6	n/a

게임 크레딧

게임 디자인: Gregory M. Smith

카운터 및 디스플레이 아트: Ian Wedge

패키지 아트 및 디자인: Rodger B. MacGowan 및 RBM Studios © 2015

규칙 편집: Jack Beckman

규칙 교정: Jack Beckman, Ian Wedge, John Kranz, Stig Morten Breiland, Phil Sauer, Hans Korting

수석 플레이테스터 / 기여자:

Joe Gandara, Jack Beckman, Ian Wedge, Jim Wright, 호주 왕립 해군 Paul O'Grady 중령

특별 감사: Mike Lam, Marty McCleary, Chick Lewis, Mark Yoshikawa, Derek Case, Rob Bottos, Jamie Shanks, Ellis Simpson, John Alsen

제작 총괄: Tony Curtis

인쇄 전 작업 지원: Mark Simonitch

프로듀서: John Kranz

Silent Victory: US Submarines at War, 1941-45

저작권 © 2015 Consim Press

Consim Press는 ConsimWorld LLC의 사업 부문입니다.

그래픽 저작권 © 2015

Rodger B. MacGowan, Ian Wedge

웹사이트 방문은: consimpress.com

아니면 Facebook 페이지에

좋아요를 눌러주세요:

facebook.com/consimpress