

General Quarters

le "house rules" ARSM

Formazioni e combattimento

Per navi della stessa divisione in linea di fila, calcolare le distanze dalla nave in testa (1 modello occupa oltre 2 km sul tavolo anziché 200-300 m !); se tirano contro il medesimo bersaglio con la stessa classe di pezzi (e quindi con i malus previsti), è possibile combinare i fattori di combattimento sino a raggiungere un rapporto attacco/difesa pari a 3:2 (soprattutto nella IGM)

AF (Attack Factor)

E' calcolato sulla base dei *damage points a short range* di Command at Sea ed incluso nelle tabelle di tiro, specifiche a ciascuna marina e distinte per periodo. Anche le tabelle di tiro sono liberamente ricavate dai dati di "Command at Sea" della Clash of Armor.

Il fattore d'attacco decresce di ¼ dell'originale per ogni colpo all'armamento subito.

Es.

21	$\frac{3}{3}$	16	$\frac{2}{2}$	11	$\frac{2}{2}$	5	$\frac{1}{1}$
----	---------------	----	---------------	----	---------------	---	---------------

DF (Defense Factor)

DF = Damage points di Command at Sea / 40

Capacità di movimento

Per la IGM velocità in cm/turno= nodi x 0,5 (arrotondato per difetto)
(1 turno = 3:45 min. ; 1 cm = 250 yds)

Per la IIGM velocità in cm/turno= nodi x 0,3 (arrotondato per difetto)
(1 turno = 3 min. ; 1 cm = 333 yds)

La velocità diminuisce a causa dei colpi persi secondo lo schema seguente:

1 colpo -20% **2 colpi -30%** **3 colpi -40%** **4 colpi -50%**

Es.

14	11	10	8	7
----	----	----	---	---

Siluri

I settori di "predizione" della posizione finale di un nave bersaglio di attacco silurante sono ampi 45° anziché 60°.

