



Tabla de Fuego de los Marines

 Resultado	
≤1	-
2	S
3	-
4	S
5	-
6	S
7	S
8	S★

- = Sin Efecto
S = Hex. Blanco Suprimido
★ = Banzai Rechazado

MODIFICADORES
 +1 Más de un Batallón disparando
 +1 Apoyo Costero
 +1 Apoyo de Tanques / Artillería
 +1 Apoyo de Infantería
 -1 Unidad disparando con media Fuerza
 -1 Hex. Blanco tiene Fortín

Tabla de Ataque de los Marines

 Resultado	
-1	-2R
0	-1R
1	-1R
2	R
3	R
4	-1C
5	-1C
6+	C


- # = Pérdida de Paso o Moral
R = Ataque rechazado
C = Ataque exitoso, Hex Despejado

MODIFICADORES
 +1 Hex(es) Blanco(s) Suprimidos
 +1 Apoyo Costero
 +1 Apoyo de Tanques / Artillería
 +1 Apoyo de Infantería
 -1 Falta la Integridad del Batallón
 -1 Unidad atacante con media Fuerza o menos
 -1 Contra Fortines
 + # / - # Moral del Regimiento
 + # / - # Moral Japonesa

Tabla de Costo De las Acciones

ACCIÓN	Costo (Aps)
Movimiento	Por <small>Tabla Efectos Terreno</small>
Fuego	1
Ataque	3
Demolición	2
Recuperación	Todos
Apoyo	1

Tabla de Bombardeo Pre-invasión

 Resultado	
1	3
2	4
3	4
4	5
5	5
6	6
7	7
8	8

= Número de Fichas de bombardeo pre-invasión sacadas del contenedor

Tabla de Apoyo Costero



	Puntos
1	-
2	-
3	1
4	2
5	2
6	3

Tabla de Invasión Cancelada

	Resultado
1	R1
2	-
3	-
4	-
5	-
6	IC

Tabla de Colapso Japonés

	Resultado
1	+1
2	+2
3	-
4	-
5	-
6	HK

- = Sin Efecto
R1= Refuerzos entran 6 turnos antes.
IC = Invasión Cancelada. Victoria Japonesa automática.

- = Sin Efecto
+#= Modificador para la Tabla de Eventos Nocturnos.
HK= Colapso Japonés. Hari Kiri en Masa. Final del Juego. Victoria automática de los Marines.