

WA.SP.



SOS U-848

Scenario per Cruel Seas di: Roberto BAGNA



L'U-848, un U-Boot tipo IX C, di rientro da una missione rimane incagliato in una zona di bassi fondali non segnata sulle carte, nelle vicinanze di un campo minato. Il segnale di soccorso è intercettato e decodificato dagli inglesi che inviano una propria forza a contrastare il gruppo di soccorso inviato dai tedeschi.

OBIETTIVO

La forza di soccorso tedesca deve cercare di mantenere l'area sicura da minacce esterne, in attesa che l'equipaggio del sommergibile ripari i danni e giunga un rimorchiatore per trainarlo al sicuro. Se non fosse possibile il rimorchio, deve recuperare l'equipaggio e affondare l'U-Boot.

La forza di attacco inglese deve affondare o respingere le unità tedesche e impadronirsi del sommergibile, possibilmente catturando l'equipaggio, in attesa dell'arrivo di un rimorchiatore. In alternativa deve affondare l'U-Boot per impedirne il recupero da parte dei tedeschi.

SPIEGAMENTO

Si gioca su un tavolo di 180x120 cm..

La forza Tedesca di soccorso è composta da due E-Boat S-38 e una S-100, che entrano dal lato Est della mappa.

La forza di attacco Inglese è composta da tre Vosper Type I e tre Vosper Type II ed entra dal lato Ovest della mappa.

Al centro della mappa è situato l'U-848 nel mezzo della zona di basso fondale, con la prua rivolta a Est. Tirare 1D6 per stabilire a quale velocità si è incagliato e l'entità dei danni [1-2 Slow (2D6), 3-4 Combat (3D6), 5-6 Full (4D6)].

Sul lato Sud della mappa, all'altezza del sommergibile, è situato un piccolo campo minato di 20x10 cm. a densità leggera di mine.

REGOLE SPECIALI

Il sommergibile dispone di tre postazioni armate (cannone da 100mm., cannone da 37mm., 2 mitragliere da 20mm. binate). L'equipaggio è impegnato nelle riparazioni, pertanto solo un'arma per turno (a scelta del giocatore) sarà equipaggiata e potrà sparare. Il sommergibile ha 100 punti scafo.

Le Vosper e le E-Boot possono entrare nella zona di bassi fondali effettuando il test di abilità (con un modificatore di +2) per verificare se passano indenni. Il test va ripetuto ad ogni attivazione, finché un'unità muove all'interno delle secche.

Se una silurante viene distrutta mentre si trova sulla zona di basso fondale, anche parzialmente, il relitto rimane sul posto.

Alcune mine del campo minato hanno rotto gli ormeggi e ora vagano alla deriva.

Posizionare due segnalini mine a 10 cm. dagli angoli di Nord-Ovest e di Nord-Est del campo minato. All'inizio di ogni turno, prima di ogni attivazione, tirare 1D8 e muovere le mine di 10 cm. nella direzione del punto cardinale corrispondente.

Se le mine contattano un'imbarcazione, effettuare un test di abilità con i seguenti modificatori al dado, in funzione della velocità:

Full: -1;

Combat: +1;

Slow: +2.

Se il test è superato, la mina viene avvistata in tempo ed evitata; al momento della sua attivazione l'imbarcazione può attraversare i segnalini mine senza problemi. Se non è superato la mina esplose, applicare i danni (12D6) e rimuovere il segnalino mine dal gioco.

Se le mine contattano la zona di basso fondale rimangono ferme fino a quando possono muovere in direzione opposta, se escono dal tavolo sono rimosse dal gioco.

Le Vosper non possono sparare al sommergibile, se non per provocare danni allo scafo. Se una Vosper effettua una mossa a velocità Slow lungo il sommergibile entro 2,5 cm. di distanza, si considera che abbia eliminato tutto il personale presente al momento sul ponte e di servizio alle armi. Il resto dell'equipaggio abbandonerà il battello. Posizionare tre segnalini equipaggio in mare a 6 cm. dal sommergibile, dal lato opposto a quello della Vosper.

Vosper ed E-Boot possono catturare o recuperare l'equipaggio in mare, effettuando un passaggio a velocità Slow, entro 2,5 cm. dai segnalini.

Una volta catturato o recuperato l'equipaggio del sommergibile, la silurante deve allontanarsi a velocità Full, fino ad uscire dal tavolo dal proprio bordo di entrata.

Una volta che l'U-Boot è stato abbandonato dal suo equipaggio, se una Vosper rimane ferma per un turno entro 2,5 cm. dal battello, si considera che questo sia stato catturato dagli inglesi. La Vosper successivamente può muovere liberamente, ma non potrà più essere usata per abbordare nuovamente il sommergibile. Gli inglesi non possono usare l'armamento del sommergibile.

Una E-Boat può tentare di riconquistare il sommergibile effettuando un passaggio a velocità Slow entro 2,5 cm. dal battello. A questo punto si considera che i tedeschi tentino l'abbordaggio; entrambi i giocatori lanciano 1D10 con un modificatore di -1 per l'attaccante (tedeschi), chi ottiene il risultato maggiore vince e occupa il sommergibile. Gli Inglesi possono tentare di riconquistare il battello seguendo la stessa procedura. Una volta che una silurante ha effettuato un abbordaggio, non può più eseguirne altri a causa delle perdite subite dal proprio equipaggio.

In qualsiasi momento i giocatori possono decidere di affondare il sommergibile con i siluri e/o con il fuoco delle armi di bordo per impedire all'avversario di impadronirsene. Per fare ciò non deve essere presente a bordo dell'U-Boot proprio personale.

Le E-Boot dispongono solo di due siluri ciascuna.

Se il sommergibile è colpito da un siluro e una Vosper o una E-Boot sono ferme entro 2,5 cm. da esso, l'esplosione gli provoca 2D6 danni ma nessun danno critico.

Nel momento in cui una Vosper o una E-Boot rimane con 5 o meno punti scafo, a discrezione del giocatore, si considera respinta e deve immediatamente dirigere, per la via più diretta a velocità Full, verso il bordo tavolo più vicino fino ad uscirne. Durante il movimento di ritirata può sempre fare uso delle proprie armi.

Gli Inglesi dispongono di due Bristol Beaufighter, in appoggio alle operazioni.

Uno è armato di sole bombe, l'altro è armato con razzi.

Per usare i razzi: Applicare un modificatore di -2 per colpire bersagli navali; lanciare 2D10 per colpire, se uno o entrambi i dadi ottengono un colpo, tirare un ulteriore 1D10, il risultato è il numero di D6 di danno che subirà il bersaglio.

Tutti gli equipaggi delle imbarcazioni, del sommergibile e i piloti degli aerei sono da considerarsi come "regular".

DURATA DEL GIOCO/VITTORIA

Il gioco ha una durata di 10 turni. A questo punto si considera che arrivino in zona i rimorchiatori con le proprie unità di scorta e che le unità leggere si ritirino. Il gioco termina anche quando tutte le siluranti di una parte, sono state affondate o respinte.

Punti vittoria:

per ogni unità nemica affondata: 3 pt.

per ogni unità nemica respinta: 1 pt.

catturare o recuperare l'equipaggio dell'U-848: 3 pt.

possesso del sommergibile alla fine del 10° turno o del gioco: 10 pt.

sommergibile affondato: 5 pt.

MAPPA

Nord

