

WA.SP.



AGGUATO IN ADRIATICO

Scenario per Cruel Seas di: Roberto BAGNA



Un mercantile italiano, scortato da una corvetta classe Gabbiano e da un M.A.S., parte da un porto della Dalmazia per raggiungere l'Italia. Gli inglesi hanno teso un agguato con le loro motosiluranti nelle vicinanze del porto di partenza.

OBIETTIVO

Gli Italiani devono far uscire il mercantile dal lato opposto del tavolo a quello in cui si trova il porto, zona evidenziata in arancione sulla mappa.

La forza di attacco inglese deve affondare il mercantile italiano prima che esca dal tavolo.

SPIEGAMENTO

Si gioca su un tavolo di 180x180 cm..

La scorta italiana è composta da una Corvetta classe Gabbiano e da un M.A.S., un'altro M.A.S. e una silurante tedesca S-38, sono disponibili in porto e possono intervenire se chiamati via radio dalla scorta.

Il mercantile italiano inizia il gioco dentro il porto e con la poppa in contatto con il bordo tavolo; la Corvetta si posiziona fuori dalle ostruzioni del porto, 15 cm a proravia del mercantile; il M.A.S. si posiziona tra la corvetta e il mercantile.

La forza di attacco Inglese è composta da tre Vosper Type I e tre Vosper Type II ed entra dal lato Sud della mappa, schierandosi insieme o singolarmente nelle zone indicate in celeste sulla mappa (ognuna di 30 cm. di lunghezza), con la poppa a contatto del bordo tavolo. Il giocatore inglese deve scrivere su un foglietto la zona e il turno in cui desidera attivare ognuna delle proprie imbarcazioni.

REGOLE SPECIALI

All'inizio c'è nebbia per 4+1D3 turni. La visibilità è di 60 cm., nessuna unità può essere attaccata se non è prima avvistata.

Le isole interrompono la linea di vista alle Unità Navali, ai Radar e alla Batteria Costiera.

La Corvetta Gabbiano e le Vosper II sono dotate di radar, portata 100 cm.

Il mercantile italiano è armato con due cannoni da 57mm (gittata 10-80 cm., 5D6), uno a prua e uno a poppa.

Le Vosper, i M.A.S. e la S-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 di un vicino campo minato hanno rotto gli ormeggi e ora vagano alla deriva.

Posizionare due segnalini mine a 10 cm. dagli angoli Ovest ed Est dell'isola del faro. 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 o un'isola, rimangono ferme fino a quando possono muovere in direzione opposta, se escono dal tavolo sono rimosse dal gioco.

Una volta che una silurante inglese è avvistata da una unità italiana di scorta, queste ultime possono effettuare una chiamata radio per richiedere l'intervento della S-boot e del M.A.S. rimasti in porto. Lanciare 1D6, con 1-2 la chiamata è disturbata e non è ricevuta; con 3-4-5-6 la chiamata è ricevuta e dal turno seguente le imbarcazioni di rinforzo possono uscire dal porto.

Bersagli con meno di due metri di pescaggio (motosiluranti, MAS, Motozattere, mezzi da sbarco ecc.), ma non classificati come "tiny", possono essere colpiti dai siluri se questi sono regolati per bassa profondità. Si applicano i seguenti modificatori a seconda delle dimensioni del bersaglio: small -2, medium -1.

Prima di ogni movimento del siluro, lanciare 1D10, con 1-2-3 il siluro colpisce un'onda ed esplose.

Siluri regolati su bassa profondità che colpiscono unità di dimensioni maggiori, provocano solo 5D6 di danno.

I siluri non possono essere lanciati attraverso la zona di basso fondale.

Batteria costiera italiana: Sulle isole contrassegnate con ●1, ●2, ●3, il giocatore italiano può segretamente posizionare una batteria costiera (tirare 1D3 per vedere su quale isola è posizionata). La batteria sarà scoperta quando entra nella linea di vista di una unità Alleata o quando apre il fuoco.

La batteria ha le seguenti caratteristiche: Danno 50; Armi: una mitragliera da 20mm binata (gittata 50cm, 4D6), 1 cannone da 100mm (gittata 15-100 cm, 6D6). Le armi hanno capacità antinave e antiaeree. La batteria è dotata di una direzione del tiro (solo per il cannone da 100mm.). Le armi hanno campo di tiro di 360°, ma quando il cannone tira verso il retro della batteria, perde il bonus della direzione di tiro.

Narodno oslobodilačka vojska Jugoslavije (NOVJ): I partigiani Yugoslavi, possono appoggiare l'azione degli inglesi in uno dei due seguenti modi, a scelta del giocatore inglese:

- Azione di spionaggio: il giocatore italiano deve rivelare la posizione e schierare la batteria costiera;

- Appoggio navale: tirare 1D6 (pari o dispari) e posizionare a contatto della costa dell'isola selezionata (contrassegnate da x1 e x2), un peschereccio armato dei partigiani e dotato di radio. Può effettuare chiamate radio (successo con 3-4-5-6 su 1D6) e dare la posizione delle unità italiane che avvista agli inglesi.

Può individuare la posizione della batteria costiera italiana. L'unità naviga camuffata da peschereccio civile, se a distanza di avvistamento, tirare 1D10, con un numero pari è riconosciuto come unità militare e può essere attaccato. La scoperta è automatica se si avvicina a meno di 20 cm. da un'unità militare italiana o tedesca.

Le caratteristiche del peschereccio sono le seguenti: Tiny; Velocità: slow 2,5, combat 5, full 7,5; Danno 10; Armi: una mitragliera da 20mm (gittata 50cm, 3D6) a prua, 1 MMG (gittata 30 cm, 1D6) a poppa.

Gli Inglesi dispongono di un Bristol Beaufighter, in appoggio alle operazioni, mentre gli italiani dispongono di un Ju-87 Stuka.

Entrambi gli aerei sono armati con bombe.

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

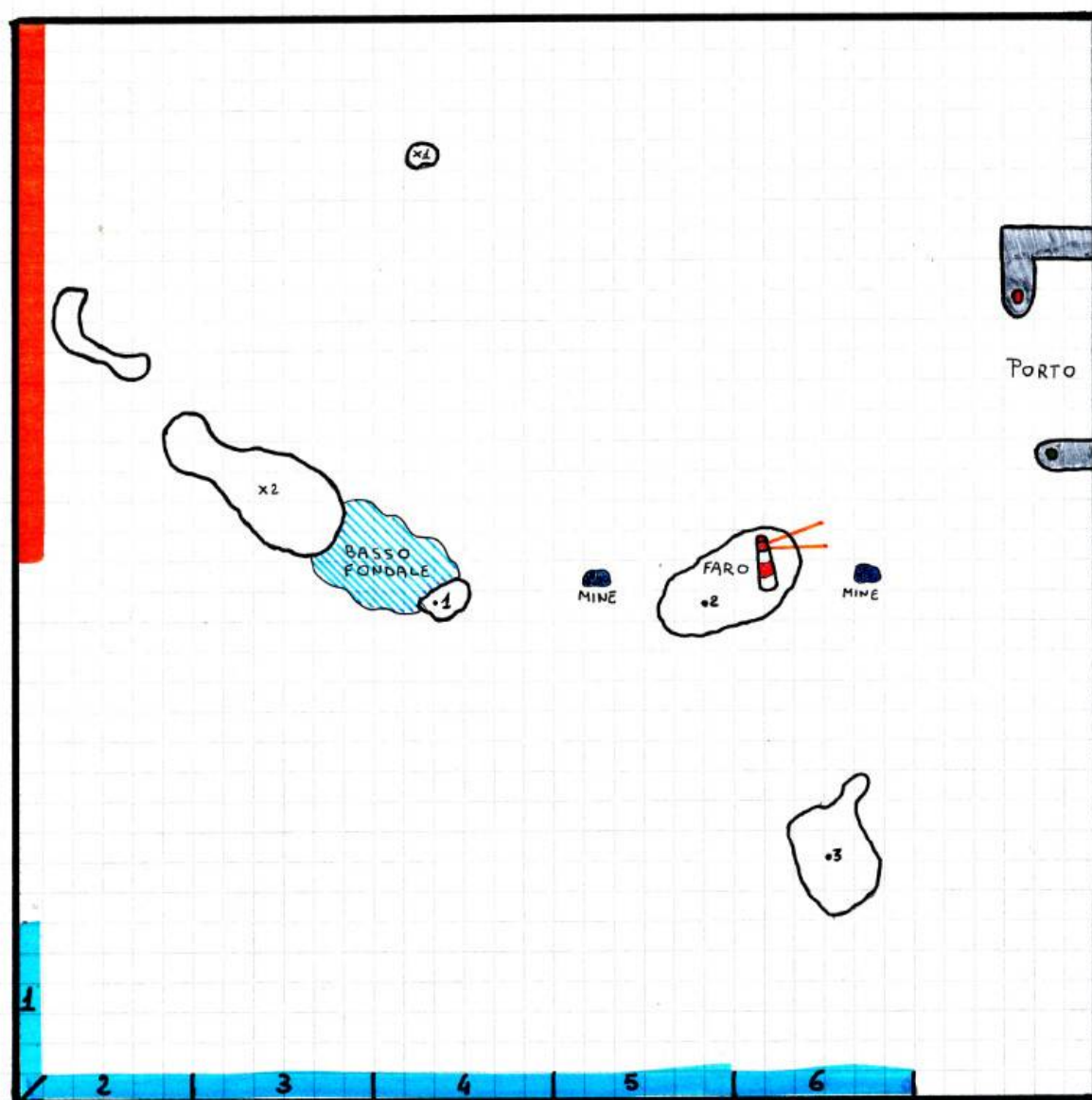
DURATA DEL GIOCO/VITTORIA

Il gioco termina quando il mercantile italiano è uscito dal tavolo o è stato affondato.

Se il mercantile esce dal tavolo la vittoria è italiana, se viene affondato la vittoria è inglese.

MAPPA

Nord



SCALA: | 10 CM.