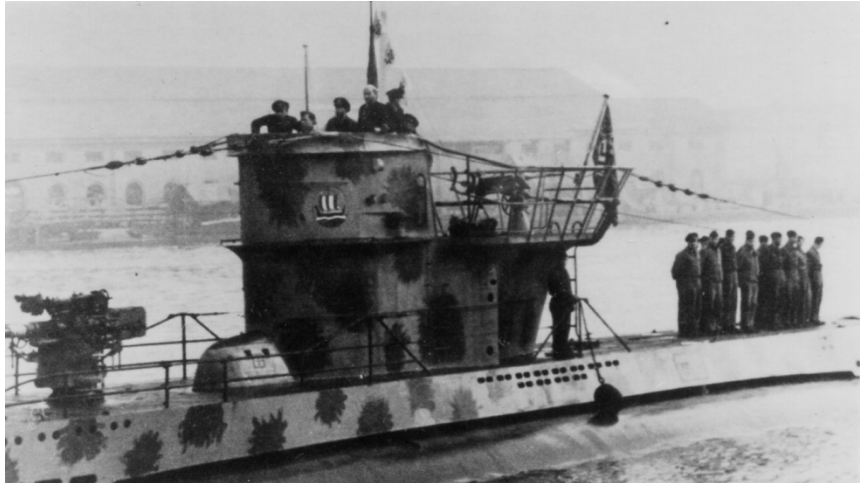


WA.SP.



SOS U-83

Scenario per Cruel Seas di: Roberto BAGNA



L'U-83, un U-Boot tipo VII B, 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 tre S-Boat S-38, un R-Boat e un Rimorchiatore che entrano dal lato Est della mappa.

La forza di attacco Inglese è composta da tre Vosper Type I, due Vosper Type II, una Fairmile D e un rimorchiatore che entrano dal lato Ovest della mappa.

Al centro della mappa è situato l'U-83 nel mezzo della zona di basso fondale. Tirare 1D10 per stabilire la direzione della prua, pari: Est, dispari: Ovest. 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.

Entrambi i giocatori dispongono di una piccola isola (di 10x15 cm. circa), da posizionare a loro scelta sul tavolo, ma a non meno di 15 cm. dal bordo della zona di basso fondale.

Tutte le navi entrano in gioco partendo con la poppa a contatto del proprio bordo tavolo, alla velocità stabilita dai giocatori.

REGOLE SPECIALI

Il sommergibile dispone di due postazioni armate (cannone da 88mm., mitragliera da 20mm.). 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 S-Boat 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.

R-Boat, Fairmile D e Rimorchiatori, non possono entrare nella zona di basso fondale.

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 S-Boat 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 S-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 S-Boat dispongono solo di due siluri ciascuna.

I siluri sono regolati su bassa profondità, prima di ogni movimento del siluro, lanciare 1D10, con 1-2-3 il siluro colpisce un'onda o il basso fondale ed esplode.

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

Nel momento in cui una Vosper, una S-Boat, la Fairmile D o l'R-Boat 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.

I rimorchiatori e le loro unità di scorta (Fairmile D e R-Boat), entrano dai rispettivi lati di entrata, dopo 3+1D6 turni. Per passare i cavi di rimorchio al sommergibile (è necessario che a bordo sia presente personale della propria parte), un rimorchiatore deve fermarsi per un turno al limite della zona di bassi fondali, in corrispondenza della prua o della poppa del battello. Dopo può muoversi verso il proprio lato di entrata, con il sommergibile posizionato a contatto con la scia, al massimo a velocità "combat". Il sommergibile si considera portato al sicuro, quando il rimorchiatore è uscito completamente dal tavolo.

Se il rimorchiatore è affondato mentre traina il battello, questo andrà alla deriva, con le stesse regole delle mine. Se esce dal tavolo si considera perduto, se contatta la zona di basso fondale, si incaglia nuovamente (posizionarlo per metà lunghezza nella zona di basso fondale), tirare 2D6 per i danni.

Per passare nuovamente i cavi, occorre che ci sia del personale della propria parte a bordo del sommergibile; altrimenti è necessario ricorrere ad un abbordaggio.

Gli Inglesi dispongono di un Bristol Beaufighter, in appoggio alle operazioni, armato di sole bombe o 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.

I tedeschi dispongono di uno Ju-87 Stuka, armato di bombe.

Tutti gli equipaggi delle imbarcazioni, del sommergibile e i piloti degli aerei sono da considerarsi come "regular", ad eccezione di una S-Boat e dell'R-Boat che sono "veteran" e dei due rimorchiatori che sono "inexperienced".

DURATA DEL GIOCO/VITTORIA

Il gioco termina quando il sommergibile è portato al sicuro, è perduto o tutte le unità combattenti (rimorchiatore escluso) 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-83: 3 pt.

sommergibile al sicuro: 10 pt.

sommergibile affondato: 5 pt.

MAPPA

Nord

