

WA.SP.



AGGUATO IN ADRIATICO

Scenario per Cruel Seas di: Roberto BAGNA



Un convoglio italiano (composto da un grosso mercantile armato e una motocisterna costiera) al quale si è aggregata una motozattera armata tedesca, 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 convoglio 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 le navi del convoglio italiano e la motozattera tedesca, prima che escano dal tavolo.

SPIEGAMENTO

Si gioca su un tavolo di 210x180 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 convoglio italiano (compresa la motozattera tedesca) schiera le sue navi a 15 cm. una dall'altra, con l'ultima nave dentro il porto e con la poppa in contatto con il bordo tavolo; la motozattera tedesca si posiziona su uno dei lati del convoglio; la Corvetta si posiziona fuori dalle ostruzioni del porto, 15 cm a proravia della prima nave del convoglio; il M.A.S. si posiziona tra la corvetta e il resto del convoglio.

La forza di attacco Inglese è composta da tre Vosper Type I, tre Vosper Type II e una Fairmile D 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.

La Motozattera tedesca è armata con un cannone da 88mm, 2 mitragliere da 20mm binate e una mitragliera da 20mm singola. Muove indipendentemente.

La motocisterna costiera è disarmata. Se colpita da un siluro che esplode, tirare 1D6, con un risultato di 5-6, scoppia un incendio che provoca immediatamente ulteriori 2D6 di danno. All'inizio di ogni turno, l'equipaggio può tentare di spegnere l'incendio effettuando uno Skill Test.

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 esplode; 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 o dalla motozattera tedesca di scorta, queste possono (durante la loro attivazione) 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 esplode.

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 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.

In appoggio alle operazioni, gli Inglesi dispongono di un Bristol Beaufighter (armato con bombe o razzi), mentre gli italiani dispongono di un Ju-87 Stuka (armato con bombe).

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

DURATA DEL GIOCO/VITTORIA

Il gioco termina quando le navi del convoglio italiano sono uscite dal tavolo o sono state affondate. Ogni giocatore somma il punteggio ottenuto.

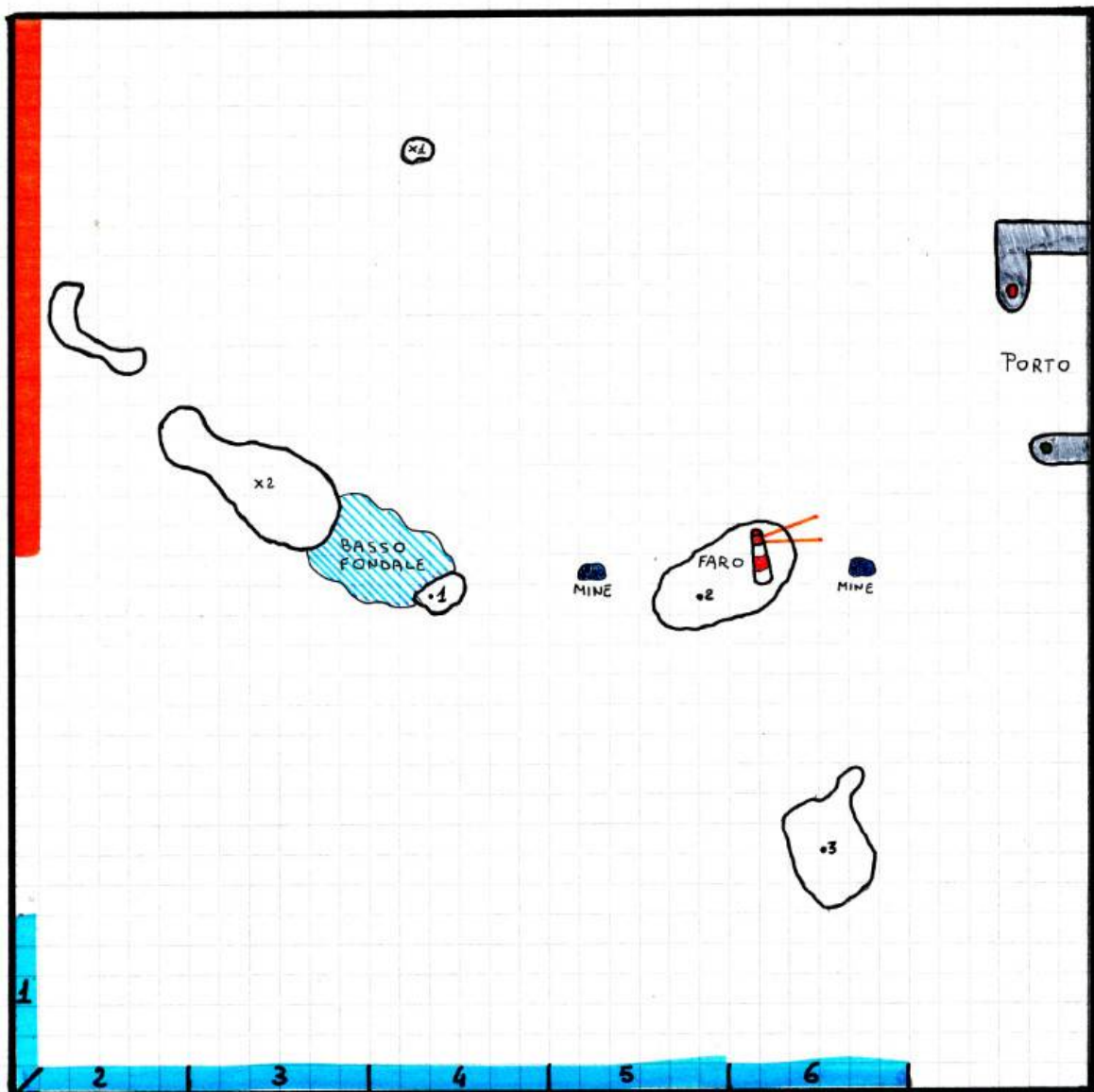
Mercantile uscito/affondato: 15 pt.;

Cisterna costiera uscita/affondata: 10 pt.;

Motozattera tedesca uscita/affondata: 5 pt..

MAPPA

Nord



Scala: |—| 10 cm.