

WA.SP.



# AZIONE FUORI SIRACUSA

Scenario per Cruel Seas di: Roberto BAGNA



*La notte del 21 luglio 1943, sei motosiluranti tedesche (S 30, 33, 54, 61, 152 e 154) partite da Salerno intercettarono, davanti a Siracusa, un convoglio statunitense (cacciatorpediniere Niblack DD-424, cacciasommergibili PC 556 e quattro trasporti) carico di pezzi di rispetto per i carri armati made in USA dell'Ottava armata inglese, bloccata in quei giorni davanti a Catania. Il radar del caccia statunitense segnalò per tempo la minaccia tedesca e la reazione delle navi scorta danneggiò le S 30, 54, 61 e 152 costringendo le motosiluranti a ripiegare dirigendo, infine, verso Crotona. I tedeschi segnalavano di aver silurato e affondato due incrociatori e un mercantile, oltre ad aver danneggiato un altro piroscafo visto sbandare; in realtà nessun siluro colpì il bersaglio e il convoglio entrò indenne nel porto di Siracusa. L'azione ebbe luogo tra le 00,32 e le 01,40.*

## OBIETTIVO

I Tedeschi devono colpire e affondare i mercantili Alleati prima che questi entrino in porto a Siracusa, uscendo dai due lati evidenziati in blu sulla mappa.

Le unità di scorta americane devono impedire alle motosiluranti di affondare i mercantili Alleati.

## SPIEGAMENTO

Si gioca su un tavolo di 180x120 cm..

Le sei motosiluranti Tedesche entrano dai due lati evidenziati in rosso sulla mappa, a velocità "Slow" o "Combat" a scelta del giocatore e devono seguire la rotta inizialmente impostata. Una volta avvistata la prima unità nemica o se inquadrata dal fuoco nemico, le unità Tedesche possono variare la loro rotta e velocità.

Il convoglio alleato (mercantili e PC 556), muove a velocità "Combat", il CT Niblack muove a velocità "Slow"; tutti regolandosi sulla velocità della nave più lenta(10).

Le unità alleate sono disposte come nella mappa, con i mercantili su due file, il PC 556 avanti al convoglio e il CT Niblack a dritta. Una volta avvistata la prima unità nemica o se inquadrata dal fuoco nemico, le unità Alleate possono variare la loro rotta e velocità.

**REGOLE SPECIALI**

Lo scenario è notturno. La visibilità di base, con luna gibbosa calante, è di 40 cm.

Per verificare l'avvistamento di un'unità alla fine di una fase di movimento, modificare la distanza base, secondo la tabella:

Target Size	Target Speed	Viewer Speed
<b>Medium:</b> nessun modificatore	<b>Stationary:</b> -10cm. di visibilità	<b>Stationary:</b> +20cm. di visibilità
<b>Large:</b> +20cm. di visibilità	<b>Slow:</b> nessun modificatore	<b>Slow:</b> nessun modificatore
<b>Huge:</b> + 30cm. di visibilità	<b>Combat:</b> + 10cm. di visibilità	<b>Combat:</b> - 10cm. di visibilità
	<b>Full:</b> + 30 cm. di visibilità	<b>Full:</b> - 20 cm. di visibilità
<b>Unità incendiate:</b> + 30cm. di visibilità		

Il CT americano è dotato di radar. I primi radar non erano molto affidabili, pertanto ad ogni sua attivazione, se vuole usare il radar, deve prima passare uno skill test (4+ su 1D6), se lo supera il radar è attivo e il suo raggio è di 100cm.. Se un bersaglio è visibile al radar ma non è nel raggio di visibilità, applicare un modificatore di -2 al tiro per colpire.

Il CT americano è dotato di riflettore, con portata di 60cm.

Nessuna unità può essere attaccata, se non è prima avvistata entro il raggio di visibilità o tramite radar.

Errori di identificazione erano comuni durante i combattimenti notturni. Quando un'unità vuole aprire il fuoco, su un'unità nemica (non illuminata da un riflettore) che si trova entro 20 cm. da un'altra nave amica distante più di 10cm., tirare 1D10; equipaggi veterani identificano erroneamente con un risultato di 1, regolari con 1-2 e inesperti con 1-2-3. Se si verifica un'errata identificazione, l'unità attaccante deve tentare di ingaggiare l'unità amica erroneamente identificata, con tutte le armi disponibili per gittata e arco di fuoco.

In questo scenario, la suddetta regola, si applica solo per unità di dimensioni "Medium".

Le unità Tedesche hanno le seguenti caratteristiche:

Ship	Turn	Size	Slow	Combat	Fast	Hull	Equipment
Schnellboote	R	M	13	26	39	55	2x20mm. (una a prua e una a poppa), 2xtorpedoes, Smoke

Unità tedesche che hanno esaurito i siluri o danneggiate, possono uscire dalla zona di entrata, evidenziata in rosso sulla mappa.

Le unità Alleate hanno le seguenti caratteristiche:

Ship	Turn	Size	Slow	Combat	Fast	Hull	Equipment
USS Niblack	Y	H	11	22	33	150	4X5" gun, 6x20mm., 5xtorpedoes, Gun Director, Radar, Smoke, Searchlights
PC 556	R	M	6	12	18	70	2x3" gun, 3x20mm., Smoke
Mercantili	Y	L	5	10	15	85	N.N.

Il giocatore americano può scegliere, prima di iniziare lo scenario, se attivare i mercantili singolarmente o come convoglio, usando il sistema del dado del convoglio.

Tutti gli equipaggi sono da considerarsi come "regular"

### DURATA DEL GIOCO/VITTORIA

Il gioco termina quando tutti i mercantili alleati sono usciti dal tavolo o sono stati affondati.

Mercantile Alleato affondato: 6 Pt.;

Mercantile Alleato danneggiato più del 50%: 3 Pt.;

Per motosilurante tedesca affondata: 4 Pt.;

Per motosilurante tedesca danneggiata più del 50%: 2 Pt..

### Bibliografia:

Motosiluranti Mediterraneo, 1940-1945 - Enrico Cernuschi - Ufficio Storico della M.M. - 2020;

Schnellboote, le motosiluranti tedesche 1939-1945 - Erminio Bagnasco- Storia Militare Briefing - dicembre 2019;

Schnellboote - Lawrence Patterson - Seaforth Publishing - 2015.

## MAPPA

