

LE PREDE

IL TRAMONTO DEGLI U-BOAT, 1943-45

1.0 INTRODUZIONE

2.0 COME GIOCARE

3.0 EQUIPAGGIAMENTO DEL GIOCO

4.0 PIAZZAMENTO DEL GIOCO

5.0 COME VINCERE

5.1 Fine del Gioco

5.2 Determinazione della Vittoria

6.0 SEQUENZA DI GIOCO

6.1 Descrizione del Gioco

7.0 SVOLGERE LE PATTUGLIE

7.1 Preparazione dell'Assegnazione della Pattuglia

7.2 Pattuglie "Wolfpack" [Branco di Lupi]

7.3 Restrizioni per le Pattuglie

7.4 Missioni Speciali

7.5 Completamento delle Pattuglie

8.0 INCONTRI IN PATTUGLIA

8.1 Postura Difensiva

8.2 Tipi di Incontri

8.3 Determinazione della Dimensione delle Navi ed ID

8.4 Scontri Diurni e Notturni

9.0 COMBATTIMENTO

9.1 Scheda di Combattimento degli U-Boat

9.2 Combattimento contro le Navi

9.3 Cannoni in Superficie e Munizioni

9.4 Bersagli: Navi senza scorta

9.5 Attacchi Notturni in Superficie

9.6 Ciclo Di Individuazione da parte della Scorta/Cariche Di Profondità

9.7 Seguire le Navi con Scorta o Convoglio

9.8 Incontri con Aerei

9.9 Incontri di Sottomarini

9.10 Attacco alle Scorte

10.0 DANNI AGLI U-BOAT

10.1 Falla

10.2 Motori

10.3 Scafo

10.4 Serbatoi di Carburante

10.5 Batterie

10.6 Ferite all'Equipaggio

10.7 Risultati di Danni Multipli

10.8 Riparazioni

10.9 Abbandono della Pattuglia

10.10 Autoaffondamento

10.11 Ripristino degli U-Boat

10.11 Recupero delle Ferite all'Equipaggio

11.0 ESPERIENZA DELL'EQUIPAGGIO, PROMOZIONI, DECORAZIONI, ASSEGNAZIONI DI NUOVI U-BOAT

11.1 Avanzamento dell'Equipaggio

11.2 Promozione del Kommandant

11.3 Decorazione Speciale

11.4 Assegnazione ad un U-Boat più Moderno

12.0 EVENTI CASUALI

13.0 MULTI-GIOCATORE E TORNEI

13.1 Gioco a Due

13.2 Tornei per la Maggiore Stazza Affondata

13.3 Tornei di Sopravvivenza

13.4 Tornei con Imbarcazioni Miste

13.5 Tornei Wolfpack

14.0 REGOLE OPZIONALI

14.1 Ammontare della Stazza Standard

14.2 Bersagli Convogli Ridotti

14.3 Bersagli Storici Maggiorati

14.4 ID Storiche degli U-Boat

14.5 Nomi Storici dei Wolfpack

14.6 Qualità Variabile della Scorta

14.7 Qualità Variabile degli Aerei

14.8 Manovre Evasive

14.9 Rifornimento in Mare

14.10 Aree di Pattugliamento non Storiche

14.11 Avanzamento della Produzione del Tipo XXI

14.12 Sonar Attivo Tipo XXI

14.13 Carte Kommandant di U-Boat

14.14 Pedine di Flottiglia

14.15 Abilità Speciali

14.16 Distanza Estrema

15.0 INTRODUZIONE STORICA

16.0 NOTE DELL'IDEATORE

17.0 BIBLIOGRAFIA

REGOLE DI GIOCO

[1.0] INTRODUZIONE

I “tempi felici” degli U-Boat della *Kriegsmarine* tedesca erano terminati a metà 1943. Gli Alleati li arginarono in modo netto grazie a contromisure che includevano tattiche di convoglio, radar, sonar attivi, ed altro. Improvvisamente, la flotta di U-Boat iniziò ad essere decimata, mentre i Cacciatori divenivano Prede e gli Alleati ottenevano la superiorità aerea sui mari. Le perdite di U-Boat da sole lo testimoniano. Sino a tutto il 1941, vennero persi solo 66 U-Boat. Durante il 1942, ne vennero persi altri 96. Ed in seguito, nel 1943, non meno di 237 U-Boat vennero affondati o autoaffondati in mare.

Le Prede, il Tramonto degli U-Boat, 1943-45 è un gioco in solitario, a livello tattico, che vi pone in comando di un U-Boat tedesco durante la seconda metà (più pericolosa per gli U-Boat) della seconda guerra mondiale. La vostra missione è di distruggere il maggior numero possibile di navi mercantili e da guerra Alleate, migliorando la qualità del vostro equipaggio ed il grado del vostro comandante, sino ad ottenere una decorazione speciale – il tutto ricordando che dovete tornare a casa con possibilità di sopravvivenza sempre minori al progredire della guerra.

I giocatori troveranno che sia estremamente difficile sopravvivere ad un intero ciclo dal 1943 al 1945, ed in quel momento, se ancora vivo, vi arrenderete in porto, avendo completato il vostro dovere in prima linea.

Se lo desiderate, un giocatore può iniziare con un modello più avanzato di U-Boat, il che può incrementare effettivamente le possibilità di sopravvivere. Potete iniziare in qualsiasi mese/anno desiderate, ma notate che alcuni U-Boat sono disponibili subito, mentre altri sono disponibili in seguito. I giocatori possono essere assegnati ad un tipo di U-Boat più avanzato in alcuni casi, ma normalmente si rimane nello stesso battello sino alla fine della partita o all'affondamento.

Le regole sono numerate e presentate in capitoli, ciascuno diviso in vari paragrafi. Le regole comprendono riferimenti ad altre regole (tra parentesi), quindi ad esempio, se trovate un numero tra parentesi (10.8) ad esempio, il riferimento è al capitolo 10 paragrafo 8.

[2.0] COME GIOCARE

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è di effettuare numerose pattuglie come Kommandant di un U-Boat tedesco ed affondare navi nemiche. Il successo di ciascuna pattuglia dipende dalla stazza totale delle navi affondate o di qualsiasi missione speciale completata, che può risultare in promozione ed avanzamento dell'equipaggio – il che culmina nel ricevere la prestigiosa Croce di Cavaliere. Il vostro U-Boat ed equipaggio affronteranno continui rischi, ed ogni pattuglia diviene sempre più difficile (vi sono anche la Baia di Biscaglia e il Passaggio a Gibilterra). Il successo finale che otterrete dipende molto dalle decisioni che prenderete mentre svolgete le pattuglie nel corso della vostra carriera. Il livello di vittoria viene determinato alla fine del gioco dal totale della stazza affondata (che può essere anche determinato postumo se voi come Kommandant sarete uccisi in azione).

I componenti principali usati per facilitare il gioco sono la Scheda degli U-Boat per registrare lo stato del vostro U-Boat ed equipaggio, assieme alle tabelle per l'assegnazione di ogni pattuglia, la Scheda di Combattimento degli U-Boat per risolvere gli scontri contro le navi, e la Scheda di Pattuglia per registrare l'attività e successo di ogni pattuglia. Le varie tabelle di aiuto al gioco si usano per risolvere le funzioni di gioco.

Panoramica Generale

In generale, il gioco ruota attorno all'effettuazione di pattuglie assegnate e nella risoluzione degli scontri in mare sino al ritorno al sicuro al porto. Al completamento di ogni pattuglia, determinate il successo ottenuto consultando la vostra Scheda di Pattuglia, il che può portare a promozione/riconoscimenti per voi come Kommandant, o possibili miglioramenti dell'equipaggio. Tra le assegnazioni delle pattuglie, il vostro U-Boat sarà revisionato per uno o più mesi a seconda dei danni subiti. Potreste anche necessitare di tempo per recuperare da ferite personali prima di essere in grado di partire per la pattuglia seguente.

Svolgimento delle Pattuglie

La vostra Scheda degli U-Boat mostra lo stato generale del vostro U-Boat ed equipaggio, armamenti inclusi. Quando svolgete le pattuglie, il vostro U-Boat avanza attraverso ogni Casella di Percorso sulla Tabella di Pattuglia assegnata, verificando se vi siano possibili incontri in ogni Casella di Percorso dove si entra, inclusa la possibilità di un evento casuale.

Incontri tipici sono gli incontri di navi o aerei. Gli incontri con navi specificano se le navi nemiche sono sotto scorta, il che ha un significato fondamentale quando si attaccano, in quanto il vostro U-Boat potrebbe essere individuato e subire ripetuti attacchi con cariche di profondità. Per ogni nave incontrata prenderete decisioni per determinare il momento del giorno, se effettuerete combattimento in superficie o in immersione, ed a quale distanza ingaggerete le navi nemiche e lancerete i vostri siluri.

Registrerete ogni nave con cui vi scontrate durante il combattimento sulla scheda, annotando se l'avete danneggiata o affondata. Quando effettuate combattimenti di superficie contro navi prive di scorta, potete anche impiegare i vostri cannoni sul ponte.

Nel combattere, tirate per determinare l'ammontare di danno causato alle navi attaccate con i vostri siluri (sempre che non facciano cilecca) e/o con il fuoco dei cannoni sul ponte. Mentre le navi prive di scorta sono bersagli relativamente facili, se non le affondate rapidamente correte il rischio che appaiano le scorte sulla scena quanto tentate ulteriori round di combattimento per affondarle.

I combattimenti contro navi con scorta, tipicamente contro convogli, sono colmi di rischi – specialmente se doveste decidere di ingaggiare a distanza ravvicinata (nel qual caso le scorte possono tentare di scoprirvi prima che voi possiate lanciare i siluri). Le scorte avranno una opportunità per scoprire il vostro U-Boat, ed una volta individuato, il vostro U-Boat può subire ripetuti attacchi con cariche di profondità sino a quando non siete in grado di fuggire evitando di essere ancora individuato. Potete anche tentare di

eccedere la profondità massima per tentare di liberarvi della scorta. I risultati dei danni, incluse le ferite all'equipaggio, vi sottopongono a maggiori rischi mentre siete sotto attacco e tentate la fuga dalle scorte.

Una volta evitato di essere individuato dalle scorte, tenterete di riparare i sistemi danneggiati, mentre il fallimento delle riparazioni causa la non operabilità dei sistemi, il che potenzialmente vi potrebbe causare l'abbandono della pattuglia. Una volta terminato lo scontro contro navi scortate, avete l'opzione di seguire automaticamente qualsiasi nave danneggiata, o di tentare di attaccare ancora l'intero convoglio.

Gli incontri con aerei pongono il vostro U-Boat in un pericolo immediato, se tentate di fare immersione rapida per evitare l'attacco. Se un attacco aereo ha successo, userete i vostri cannoni Flak (AA) nella speranza di danneggiare o abbattere l'aereo nemico. Se non ci riuscite, correte il rischio di subire altri attacchi aerei, o di vedere arrivare sulla scena cacciatorpediniere per darvi la caccia.

Ripristino dell'U-Boat

Una volta che il vostro U-Boat completa la sua pattuglia assegnata tornando alla base (dopo qualsiasi possibile incontro nell'ultima Casella di Percorso sulla Tabella di Pattuglia), si sottopone al ripristino. La durata di questo dipende dall'ammontare di danno allo scafo e dei sistemi non operativi che richiedono riparazioni. Inoltre, la convalescenza del Kommandant dell'U-Boat può causare ritardi. Esiste la possibilità che possiate ricevere un U-Boat più moderno o che perdiate parte dell'equipaggio (perché necessita di maggiore tempo per guarire dalle ferite).

Durante il ripristino, potete anche valutare il successo relativo della vostra pattuglia, che può risultare nell'avanzamento dell'equipaggio o nella promozione del Kommandant, incluso il riconoscimento della Croce di Cavaliere.

Dopo il ripristino, prima che l'U-Boat inizi la sua pattuglia seguente, tutti i sistemi saranno operazionali ed avrete il pieno complemento di carburante e munizioni, nonché un equipaggio completo.

Fine della Partita

Una volta che sono state completate tutte le pattuglie sino al maggio 1945, la partita termina. Inoltre, se il vostro Kommandant dovesse essere ucciso in azione o catturato, o se il vostro U-Boat venisse affondato, la partita termina immediatamente. Che sopravviviate o meno alla vostra pattuglia finale (che termina dopo il maggio 1945), sommate la stazza totale di navi affondate per determinare il livello di vittoria ottenuto. Tipicamente, per registrare l'intera carriera, dovrete annotare tutte le navi affondate (anche quelle principali), il vostro rango finale, e qualsiasi onorificenza ricevuta. Ovviamente, se siete affondati con la vostra nave, qualsiasi obiettivo raggiunto viene riconosciuto postumo.

[3.0] EQUIPAGGIAMENTO DEL GIOCO

[3.1] SCHEDA DEGLI U-BOAT

Le 14 Schede degli U-Boat fornite corrispondono a ciascun tipo di U-Boat tedesco disponibile, assieme alle Tabelle di Pattuglia che contengono le Caselle di Percorso individuali per registrare il progresso della vostra pattuglia. Questa scheda serve per indicare lo stato del vostro equipaggio e dei sistemi, inclusi gli armamenti disponibili. Scegliete la scheda appropriata che corrisponde al tipo di U-Boat che avete scelto per il gioco. Questa scheda è il punto centrale quando si gioca e si svolgono le pattuglie assegnate. L'uso della scheda viene spiegato nei capitoli appropriati delle regole.

[3.2] SCHEDA DI COMBATTIMENTO DEGLI U-BOAT

La Scheda di Combattimento degli U-Boat [U4] si usa per risolvere il combattimento contro le navi e tipicamente viene posta accanto alla vostra Scheda dell'U-Boat durante il gioco. L'uso di questa scheda viene spiegato nel capitolo appropriato delle regole.

[3.3] LE PEDINE DI GIOCO

Vi sono 222 pedine di gioco che sono incluse in un foglio. Questi pezzi del gioco sono detti segnalini e sono posti o sulla Scheda degli U-Boat per registrare lo stato dell'U-Boat ed equipaggio, o sulla Scheda di Combattimento degli U-Boat quando si risolve il combattimento.

Vi sono segnalini per singole navi, aerei, membri dell'equipaggio, singoli siluri, munizioni, eventi casuali, e stato dell'equipaggio e sistemi.

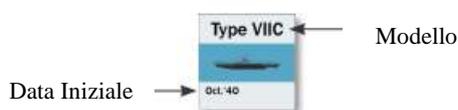
Nota: sono inclusi segnalini in più – 34 in totale (segnalini aggiuntivi di siluro, ad esempio) – come pezzi di ricambio nel caso di smarrimento o danneggiamento degli altri.

[3.3.1] COME LEGGERE I SEGNALINI

Le pedine de *I Cacciatori* fornisce segnalini per indicare lo stato del vostro U-Boat e per risolvere gli scontri. Questi segnalini possono includere informazioni, come modificatori al tiro di dado, o facilitare il gioco. Di seguito sono riportate le spiegazioni dei vari segnalini.

[3.3.2] I SEGNALINI DEL GIOCO

U-BOAT



Il segnalino di U-Boat corrisponde al tipo che avete scelto e viene posto sulla Scheda dell'U-Boat per registrare il progresso della pattuglia assegnata. Ciascuno degli otto segnalini di U-Boat indica il tipo e la data di disponibilità iniziale.

GRADO DELL'UFFICIALE

Grado dell'ufficiale



Rango numerico

Vi sono cinque segnalini numerati di Grado dell'Ufficiale (da 1, quello inferiore, a 5, quello superiore) per registrare il vostro livello di promozione come Kommandant di U-Boat.

MEDAGLIE & ONORIFICENZE



Vi può essere assegnata la Croce di Cavaliere a seconda del successo della vostra carriera. Potete anche ottenere integrazioni e modifiche alla vostra Croce di Cavaliere.

QUALITA' DELL'EQUIPAGGIO

Modificatori al tiro di dado



Inesperto [Green], Addestrato [Trained], Veterano [Veteran], Elite [Elite]

Livello di Abilità dell'Equipaggio

La qualità dell'equipaggio corrisponde all'esperienza e prestazioni del vostro equipaggio. Questi inizia a livello "Addestrato".

EVENTO CASUALE



Mentre gran parte degli Eventi Casuali sono risolti immediatamente, alcuni possono essere usati in seguito durante il gioco e questi segnalini dovrebbero essere posti sulla Scheda degli U-Boat sino a quando non vengono usati.

ARMAMENTI



Siluri

Salve di Munizioni

Missioni Speciali

I segnalini di Siluro rappresentano singoli siluri per tipo: G7a (Vapore) o G7e (Elettrico). I segnalini di Munizioni indicano il numero di salve disponibili per ogni Cannone montato sul ponte. Altri segnalini includono Mine ed Agente Segreto ("Abwehr") per le missioni speciali.

DANNI



Falla Danno allo Scafo Periscopio Danneggiato - Fuori Uso

Sono forniti segnalini per registrare il Danno allo Scafo, il Livello di Allagamento (Falla) e qualsiasi possibile danno ai Motori ed altri sistemi. Questi segnalini sono posti sulla Scheda degli U-Boat solo quando si ha il relativo danno.

Nota: vi sono sia segnalini per specifici sistemi che generici. Vi raccomandiamo di usare quelli specifici per meglio indicare quali sistemi siano Danneggiati o Fuori Uso (il che aiuta se si spostano accidentalmente i segnalini sulla scheda).

STATO DELL'EQUIPAGGIO



Ferita Leggera Ferita Grave Ucciso in Azione

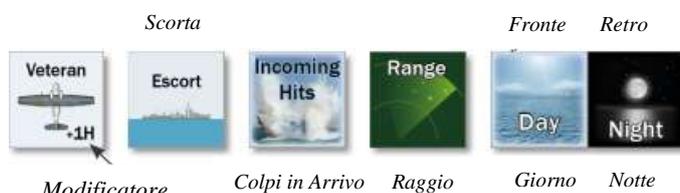


Membro specializzato dell'equipaggio

Modificatore al tiro di dado

I segnalini di stato dell'equipaggio indicano la gravità delle ferite o i risultati KIA (ucciso in azione). I membri specializzati dell'equipaggio possono anche migliorare a livello "Experte" (11.1) il che dà alcuni benefici durante il gioco.

SEGNALINI PER LA SCHEDA DI COMBATTIMENTO



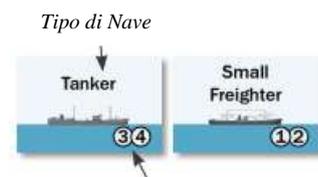
Modificatore

Colpi in Arrivo

Raggio

Giorno

Notte



Tipo di Nave

Capacità di Danno (3 o 4 a seconda del valore della stazza)

Nome Nave Maggiore



Modificatore

Wolfpack – Scorta Impegnata
Wolfpack – Scorta Focalizzata

Vi sono segnalini per la Scheda di Combattimento dell'U-Boat [U4] quando si risolvono gli incontri. Questi segnalini sono Giorno/Notte, distanza di attacco, pattuglie, Wolfpack, tipo di navi attaccate, e segnalini per la Qualità della Scorta e degli Aerei. Notate che i segnalini di Siluri e Munizioni sono spesi e spostati dalla Scheda dell'U-Boat alla Scheda di Combattimento quando si risolve il combattimento.

SEGNALINI DI AIUTO MEMONICO: Per facilitare il gioco, alcuni segnalini hanno uno o più modificatori al tiro di dado che servono per ricordarlo. La legenda qui sotto descrive ciascun tipo di modificatore. Questi modificatori sono elencati nelle tabelle loro relative.

DRM	Descrizione
A	Attacco: modificatore quando si effettua il lancio di Siluri / Fuoco dei Cannoni dell'U-Boat [U1]
D	Individuazione: modificatore per la Individuazione delle Scorte [E2]; oppure Immersione: modificatore per evitare l'Incontro con Aerei [A1]
F	Attacco Flak: modificatore per l'Attacco della Flak contro gli Aerei [A2]
H	Colpo: Colpo aggiuntivo a segno quando si risolve l'Attacco della Scorta/Aereo [E3]
R	Riparazioni: modificatore quando si tira per le Riparazioni [E3]

[3.4] LE TABELLE

Vi sono varie tabelle che facilitano il gioco e la risoluzione delle funzioni di gioco. L'uso di queste tabelle è spiegato nel capitolo delle regole loro relativo. I riferimenti a tabelle specifiche sono indicati con la loro ID tra [parentesi quadra]. Quando si rende necessario tirare un dado, ogni tabella specifica la combinazione necessaria di dadi, che in alcuni casi può essere che ogni dado rappresenti una locazione diversa. In tali casi, usate un dado colorato per distinguere le locazioni. Ad esempio, per un tiro di "1d10+1d10", il primo d10 rappresenta le decine ed il secondo le unità. Trattate uno "00" come "100" e non "0".

[3.5] LA SCHEDA DI PATTUGLIA

La Scheda di Pattuglia si usa per registrare ogni sessione di gioco per il vostro tipo di U-Boat, ID, e nome del Kommandant (Kmdt), assieme all'assegnazione di singole pattuglie, navi danneggiate o affondate, e durata del ripristino conseguente ad ogni pattuglia. Potete fotocopiare queste schede.

[3.6] LA SCALA DEL GIOCO

Ogni Casella di Percorso sulla Scheda degli U-Boat [U4] rappresenta da tre a quattro giorni di pattuglia.

Le caselle di equipaggio generico rappresentano più membri dell'equipaggio sui circa 50 a bordo. Scegliete i segnalini che rappresentano le singole navi, aerei, membri specifici dell'equipaggio, singoli siluri, e salve di munizioni.

[3.7] INVENTARIO DEI COMPONENTI

Un gioco completo de *I cacciatori* include i seguenti componenti:

- Un foglio di 174 pedine
- Un fascicolo con le regole
- 4 tabelle di aiuto al gioco
- Una Scheda di Pattuglia
- Sette Schede degli U-Boats
- Tre mappe Pattuglia
- Otto carte Kommandant
- Una Scheda di Combattimento degli U-Boat
- Tre dadi a 6 facce, uno a 20 e due a 10 facce
- La scatola del gioco

[4.0] PIAZZAMENTO DEL GIOCO

REGOLA GENERALE

Piazzare il gioco significa scegliere il vostro tipo di U-Boat, preparare la vostra scheda di pattuglia, e porre la relativa Scheda dell'U-Boat davanti a voi per il piazzamento iniziale dei segnalini, prima di effettuare la vostra prima pattuglia. Dovreste anche avere a portata di mano la Scheda di Combattimento degli U-Boat [U4], in quanto servirà quando si risolveranno gli scontri contro le navi nemiche.

[4.1] SCELTA DEL MODELLO DI U-BOAT

Iniziate scegliendo uno degli 14 tipi di U-Boat che desiderate comandare e ponete la Scheda corrispondente davanti a voi. Si deve scegliere un solo tipo di U-Boat. Vedere 4.2 Data Iniziale per determinare i tipi di U-Boat disponibili nei vari momenti. Iniziare prima consente di fare più pattuglie, ma le date di inizio più avanti nel tempo consentono la disponibilità di U-Boat più evoluti.

Il gioco consiste nell'impersonare un Kommandant di un singolo U-Boat piuttosto che simulare il controllo di più U-Boat in pattuglia.

Nota: potete iniziare con un modello più avanzato di U-Boat, come il Tipo XXI, ma non è disponibile sino all'aprile 1945, il che significa che non avrete i primi mesi di guerra dove è più facile ottenere affondamenti.

[4.2] DATA INIZIALE

[4.2.1] La vostra prima pattuglia sarà nel luglio 1943 a meno che non scegliate un Tipo non disponibile sino ad un momento successivo della guerra, o se state combinando *Le Prede* con *I Cacciatori*, nel qual caso potete iniziare quando il Tipo scelto diviene disponibile.

[4.2.2] Sono indicate le date di disponibilità per l'intera guerra se i giocatori desiderano combinare *Le Prede* con *I Cacciatori*, e sono indicate in ordine cronologico per ogni tipo di U-Boat:

Tipo	Data iniziale
VII B	Sett 39
VII C	Ott 40
VII C Flak	Mag 43
VII D	Gen 42
IX B	Apr 40
IX C	Mag 41
IX C/40	Set 42
IX D-2	Ago 42
IX D/42	Mar 45
XB	Mag 42
XII	Ago 42
XIV	Nov 41
XXI	Apr 45

[4.2.3] Potrete essere riassegnati o scegliere un modello di U-Boat più recente in alcune circostanze, ma solitamente rimarrete e capitanerete la stessa imbarcazione sino alla fine della partita o sino a quando non sarete affondati.

[4.3] PREPARARE LA SCHEDE DI PATTUGLIA

[4.3.1] Preparate una registrazione della carriera del vostro U-Boat registrando le informazioni che seguono nella Scheda di Pattuglia.

Tipo di U-Boat

ID: questa è la designazione “U-###”.

Kmdt: è il nome che scegliete per il Kommandant dell’U-Boat.

Nota: la ID ed il nome del Kmdt non hanno impatto sul gioco che non sia creare una narrazione della vostra carriera. Opzionale: vedere 14.4 per le ID storiche.

[4.3.2] La Scheda di Pattuglia si usa per includere informazioni riguardanti ciascuna pattuglia assegnata, include quali navi sono state danneggiate o affondate, al fine di determinare il livello di vittoria (5.2).

[4.4] PIAZZAMENTO DELLA SCHEDA DEGLI U-BOAT

[4.4.1] Ponete davanti a voi la Scheda dell’U-Boat corrispondente al tipo scelto. Farete riferimento a questa continuamente mentre svolgete le pattuglie al fine di registrare lo stato dell’U-Boat e dell’equipaggio.

[4.4.2] Ponete inizialmente i segnalini seguenti sulla vostra Scheda:

1. Ponete il segnalino Olt zS (Oberleutnant zur See) o KptLt (Kapitänleutnant) nella casella Grado. Questo è il grado iniziale (11.2.2).
2. Ponete il segnalino Qualità dell’Equipaggio Addestrato nella casella di Qualità dell’Equipaggio. Questa è la Qualità iniziale dell’Equipaggio.
3. Ponete il segnalino del vostro U-Boat nella casella In Porto (Ripristino) che si trova nella parte in alto a destra della sezione Pattuglia.
4. Ponete i segnalini appropriati di Siluro e Munizioni del Cannone nella sezione armamenti della Scheda (4.5 e 4.6).

[4.5] CARICO DI SILURI

COMMENTO: Gli U-Boat normalmente portavano una varietà di siluri G7a (Vapore) e G7e (Elettrico). Quelli a vapore erano un po’ più veloci, e quindi un po’ più accurati. Quelli elettrici erano più lenti, quindi meno precisi alle lunghe distanze, ma non lasciavano la scia di bolle di vapore che portavano ad individuare la fonte del lancio. Questo li rendeva migliori da usare di giorno per diminuire le possibilità di essere individuati dalla scorta.

Inoltre, entrambi i tipi di siluri potevano essere dotati di un “FaT” ossia di un percorso programmato. Questo dava loro la possibilità di colpire una nave a caso in un convoglio se il bersaglio primario veniva mancato. Infine, fu disponibile il siluro guidato G7e “Falke”, seguito dal tipo migliorato G7es “Zaunkönig.”

PROCEDURA

1. Consultate l’informazione iniziale di Carico dei Siluri nella parte alta della Scheda (accanto alla casella Medaglie & Onorificenze).
2. Scegliete un numero totale di segnalini di siluri che corrisponde alla somma totale del carico di siluri.
3. Potete ora alterare la composizione di segnalini di siluri G7a e G7e sino a 4, ma non potete prendere siluri extra di tipo “Falke” o “Zaunkönig” per la loro limitata disponibilità.
4. Ponete i singoli segnalini di siluro nelle caselle di Tubi Lanciasiluri di Prua e di Poppa. Si può porre un solo segnalino di siluro per casella.
5. Ponete i singoli segnalini di siluri nelle Caselle Ricarica di Prua e di Poppa. Considerate la capacità totale delle Caselle di Ricarica ed assicuratevi che il numero di segnalini di siluri sia pari al valore di capacità.
6. Il numero totale di siluri caricati sarà sempre pari alla capacità dell’U-Boat. **Eccezione:** 7.4.2, Missioni Speciali di Posizione di Mine.
7. I siluri, una volta caricati e posti nella Scheda, non possono mai essere scambiati o trasferiti tra le posizioni Prua e Poppa. È solo possibile la ricarica (4.5.1).
8. Una volta che i siluri sono lanciati dai Tubi di Prua/Poppa durante il combattimento, i tubi possono essere ricaricati. I Tubi posizionati a Prua sono ricaricati con i siluri contenuti nella casella Ricarica Siluri di Prua. Similmente, i tubi di Poppa possono essere ricaricati con siluri che si trovano nella casella Ricarica Siluri di Poppa.

Nota: la casella delle Ricariche di Prua ha diverse caselle a seconda del tipo di siluro per facilitarne l’identificazione.

[4.5.1] Si può effettuare la ricarica solo se i segnalini di siluro rimangono nella corrispondente Casella di Ricarica. Una volta che tale casella di una data parte non ha più siluri, non è possibile alcuna ricarica sino al termine della pattuglia.

[4.5.2] **RESTRIZIONI AL CARICO INIZIALE DI SILURI (opzionale).** Il vostro U-Boat dovrebbe sempre iniziare con tutti i Tubi di Prua e Poppa caricati con siluri G7a (vapore). Inoltre, gli U-Boat Tipo VII possono solo portare massimo 5 siluri G7e ed i Tipo IX possono portare massimo 6 siluri G7e, tutti i quali iniziano come ricarica.

Nota storica: tecnicamente, i siluri elettrici G7e richiedevano una manutenzione continua, e pertanto non dovrebbero iniziare caricati in una pattuglia, o essere portati in contenitori esterni sul ponte. Questa regola opzionale è caldamente raccomandata ai giocatori che desiderano maggiore storicità nel gioco.

[4.6] SEGNALINI DI MUNIZIONI

[4.6.1] La scheda si usa anche per registrare il totale numero di salve di Munizioni disponibili per il Cannone sul ponte, sino alla massima capacità.

[4.6.2] Ponete inizialmente segnalini di Munizioni nella casella Munizioni pari alla capacità totale indicata.

[4.6.3] Ciascun segnalino di Munizioni rappresenta una salva di munizioni per il combattimento con i cannoni. Si possono usare sino a due segnalini di Munizioni per round di combattimento.

[4.6.4] I segnalini di Munizioni non si usano per i cannoni Flak (contraerei) in quanto ne sono disponibili in numero illimitato (per il gioco).

Nota: I cannoni Flak non hanno associata una casella Munizioni; si indica solo lo stato del cannone nella Scheda.



[4.7] BASI

I giocatori avranno base in una delle cinque basi, nel corso della partita.

[4.7.1] FRANCIA

Tutti i battelli sono inizialmente considerati iniziare qui nel luglio 1943. **Essere basati in Francia impone al giocatore di tirare per gli incontri nella prima ed ultima casella di transito come nella Baia di Biscaglia (invece di essere una normale casella di transito).** Le ultime pattuglie dalla Francia originano nell'agosto 1944. Chiunque abbia base in Francia ed è in mare e tornerebbe in Francia nel settembre 1944 o successivamente viene ribasato in Norvegia.

**[4.7.2] NORVEGIA**

I battelli artici sono basati qui, e dopo la liberazione della Francia, gran parte degli altri U-Boat.

**[4.7.3] GERMANIA**

I nuovi battelli iniziano qui (ad esempio, se migliorate ad un nuovo tipo, o il vostro precedente battello è stato danneggiato gravemente tanto da necessitare di un ripristino di 5 mesi, ecc.). Dopo aver effettuato l'assegnazione della vostra prima pattuglia, terminate la pattuglia in Francia (sino all'agosto 1944). Dopo l'agosto 1944, terminate la vostra pattuglia in Norvegia. Se iniziate la vostra carriera in una data successiva all'agosto 1944, iniziate con un nuovo battello in Germania.

**[4.7.4] IL MEDITERRANEO**

I Tipo VII Mediterranei si trovano in una base italiana (principalmente La Spezia) sino al settembre 1944, quando il Mediterraneo non è più accessibile per le operazioni di U-Boat a causa dei bombardamenti Alleati ed all'Operazione Dragone, l'invasione della Francia meridionale. Qualsiasi giocatore ancora vivo nel Mediterraneo nel settembre 1944 si trasferisce in Germania ed ottiene un nuovo battello dopo l'attesa di un mese. Se il vostro precedente battello non è stato affondato, è considerato essere stato autoaffondato.

**[4.7.5] PENANG**

Penang è la base di U-Boat tedesca che si trova in Malesia, nel punto più distante dell'Oceano Indiano. È, senza dubbio, la base maggiore più distante del Terzo Reich (il termine "maggiore" è forse dubbio).

Gli U-Boat che vanno nell'Oceano Indiano possono essere assegnati qui, similmente all'Artico, con un risultato 1d6 di 1-2.

Il rifornimento di siluri fu sempre un grosso problema a Penang. Di conseguenza, qualsiasi pattuglia che parte da Penang tira 2d6 ed inizia con quel numero iniziale di siluri di meno rispetto al suo carico massimo.

Sottraete da questa penalità il numero di siluri con i quali tornate. Ad esempio, se tirate un "9" perdereste 9 siluri quando effettuare il ripristino, ma se avete restituito per il ripristino 5 siluri, in effetti sareste penalizzati di soli 4 siluri. Ovviamente se tornate a Penang per il ripristino con 12 o più siluri non avrete alcuna penalità. Non vi sono penalità per le munizioni del cannone. Non vi è possibilità di miglioramento dell'U-Boat o dell'equipaggiamento (Schnorchel o Balkon-Gerät, ad esempio) mentre siete a Penang.

Per i limitati rifornimenti e le ridotte strutture portuali, il tempo standard di ripristino è di due mesi, non solo di un mese. Qualsiasi danno subito incrementa questo tempo di ripristino secondo le normali regole per il ripristino.

Un U-Boat assegnata Penang si ripristina e poi tira 1d6 per la sua pattuglia successiva:



Tiro di dado	Pattuglia
1-2	Tornare in Francia (pattuglia Oceano Indiano al contrario; se Sett 1944 o successivamente, tornate in Norvegia)
3	Tornare in Norvegia (pattuglia Oceano Indiano al contrario)
4-5	Pattugliare l'Oceano Indiano
6	Pattugliare l'Australia

Il battello continuerà con questo procedimento sino a quando non torna in un porto europeo.

[4.7.6] Raid aerei contro i Porti

A partire dal gennaio 1944, durante il Ripristino, dovete verificare i danni per i raid aerei se assegnati ad un porto in Germania, Norvegia o nel Mediterraneo. Tirate 2d6:

Tiro di dado	Pattuglia
2	Battello distrutto nel raid aereo. Trascorrete un mese per trasferirvi ad un nuovo battello, poi ripetete la procedura.
3	Battello gravemente danneggiato nel raid aereo. Aggiungete 2 mesi al tempo di ripristino corrente.
4	Battello danneggiato nel raid aereo. Aggiungete 1 mese al tempo di ripristino corrente.
5-12	Nessun effetto

Piazzamento iniziale per il U-Boat Tipo VIIC. Notate il grado iniziale del Kommandant (11.2.2) ed il Livello di Esperienza dell'Equipaggio (4.4.2). Il carico di siluri iniziale rispetta le restrizioni del carico di siluri iniziale (4.5.2) per i siluri G7e (elettrici). I segnalini danni allo Scafo e Falla sono messi da parte e sono stati posti i segnalini di Munizioni del Cannone. Infine, il segnalino dell'U-Boat viene posizionato nella casella "In Porto" prima di tirare per determinare l'assegnazione della prima pattuglia per la partita.

[5.0] COME VINCERE

REGOLA GENERALE

Una partita intera è composta dal completamento di numerose pattuglie sino al maggio 1945. Il gioco può terminare prima se il vostro U-Boat viene affondato, o se il vostro Kommandant viene ucciso in azione o preso prigioniero dopo aver autoaffondato il proprio U-Boat.

Mentre i risultati di ciascuna pattuglia possono portare alla promozione ed avanzamento dell'equipaggio (o anche alla perdita di qualità a causa di scarso rendimento), il livello di vittoria finale viene determinato al termine del gioco a seconda della stazza totale di naviglio affondato.

[5.1] FINE DEL GIOCO

[5.1.1] Il gioco termina al completamento della vostra pattuglia finale sino al maggio 1945 – non si assegnano pattuglie dopo tale data.

[5.1.2] Se si determina, dopo il calcolo del Periodo di Ripristino, che la pattuglia seguente inizierebbe dopo il maggio 1945, la partita termina.

[5.1.3] La partita termina immediatamente, indipendentemente dalla data, se il vostro Kommandant viene ucciso in azione o preso prigioniero.

[5.1.4] Una volta che la partita termina, potete determinare il livello di vittoria.

[5.2] DETERMINAZIONE DELLA VITTORIA

[5.2.1] Consultate la vostra scheda di pattuglia al termine della partita, e sommate la stazza totale delle navi affondate nella vostra carriera.

[5.2.2] A seconda di questo totale, si determina come sotto indicato il livello di vittoria e la vostra performance come Kommandant di U-Boat. Gli intervalli numerici tra parentesi sono per una campagna combinata *I Cacciatori / Le Prede*.

SCONFITTA: Sono affondate tra 0-9,999 tons (0-49.000) oppure il vostro U-Boat viene catturato per un tentativo di autoaffondamento che non ha avuto successo.

Nota: nel momento in cui il vostro U-Boat viene catturato in questo modo, questo risultato è una "Sconfitta" automatica, indipendentemente dall'ammontare della stazza delle navi affondate.

Cadete in disgrazia con la Kriegsmarine, con la vostra famiglia, e con voi stessi. Siete sopravvissuto, ma considerate che la vostra futura carriera sarà a terra. Il vostro U-Boat è stato catturato, quindi avete consegnato una macchina Enigma funzionante ed altri segreti nelle mani Alleate, forse compromettendo l'intera campagna degli U-Boat.

PAREGGIO: Sono affondate tra 10.000-19.999 (50.000-99.000) tons. Avete compiuto il vostro dovere per la nazione. I libri ed i film nel dopoguerra probabilmente non vi celebreranno.

VITTORIA MARGINALE: Sono affondate tra 20.000-49.999 (100.000-149.000) tons. Avete ottenuto un modesto successo come comandante di U-Boat. Il vostro equipaggio vi rispetta.

VITTORIA SOSTANZIALE: Sono affondate tra 50.000-99.999 (150.000-199.000) tons. Siete tra l'élite degli U-Boat della Kriegsmarine, avete ottenuto il rispetto dei vostri pari, dell'equipaggio e dei comandanti. Siete spesso menzionato nei giornali nazionali e vi viene offerto il comando di Electroboot Tipo XXI in 1945

VITTORIA DECISIVA: Sono affondate 100.000 (200.000+) tons. Siete il terrore dei mari e l'orgoglio dell'intera Kriegsmarine. Le vostre imprese leggendarie vi pongono ai vertici delle elite degli U-Boat e siete menzionato come esempio nella propaganda. I vostri pari sono colpiti dai vostri successi. Si spera che vi ritirate in pace in quello che resta di Amburgo nel dopoguerra.

[5.2.3] Se venite ucciso in azione come Kommandant, potete ancora determinare il vostro livello di vittoria (postumo). Lo stesso vale se siete fatto prigioniero.

[6.0] LA SEQUENZA DI GIOCO

REGOLA GENERALE

Le Prede segue una sequenza di gioco e vi porta a compiere numerose pattuglie con il vostro U-Boat. A livello astratto, la sequenza è incentrata nello svolgimento di tale pattuglie con una azione di Ripristino al termine di ciascuna di esse. Mentre non vi è un numero di "turni di gioco" come per gli altri giochi basati sui turni, il gioco viene diviso in incrementi di tempo mensili, come indicato nella Scheda di Pattuglia. Il gioco inizia con la data di disponibilità dell'U-Boat scelto (prima pattuglia assegnata) e si svolgono pattuglie sino al giugno 1943. Ciascuna pattuglia impiega circa un mese, mentre il numero di mesi necessari per completare il ripristino possono variare a seconda delle circostanze (danni e/o ferite).

La descrizione della sequenza di gioco, sotto esposta, inizia una volta scelto l'U-Boat e dopo aver posto i segnalini appropriati nella Scheda dell'U-Boat (4.0).

[6.1] DESCRIZIONE DELLA SEQUENZA DI GIOCO

1. ASSEGNAZIONE DELLA PATTUGLIA

A. Consultare la Tabella di Assegnazione delle Pattuglie (7.0) [P1] (*Eccezione: 4.7.5 Penang*).

B. Indicare la pattuglia assegnata nella Scheda di Pattuglia (sulla riga corrispondente alla data della pattuglia)

C. Ponete il segnalino di U-Boat sulla Scheda dell'U-Boat accanto alla prima Casella di Percorso della pattuglia assegnata.

2. SVOLGIMENTO DELLA PATTUGLIA

A. Verificate gli incontri per la Casella di Percorso occupata, consultando la Tabella degli Incontri (8.0) [E1]. Se non si hanno incontri, ripetete questa fase per la Casella di Percorso seguente dove si entra. Se si ottiene un incontro, seguite invece le fasi qui sotto esposte:

RISOLUZIONE DELL'INCONTRO

- Determinazione dell'Evento Casuale (se si ottiene, 12.0), o risolvetevi l'Incontro con gli Aerei (8.0). E' sempre volontario ingaggiare il combattimento con le navi nemiche (8.1.5).
- Potete svolgere round di combattimento aggiuntivi se si rende necessario contro navi senza scorta (9.4.3) o tentare di "Seguire" le navi scortate o i Convogli (9.7) sino al completamento dell'incontro, ricaricando i siluri nel frattempo.
- Si possono svolgere round di combattimento aggiuntivi anche se il vostro U-Boat viene individuato e subisce ripetuti attacchi con cariche di profondità. Questo ciclo si ripete automaticamente sino a che il vostro U-Boat sfugge alla Individuazione da parte delle Scorte.
- Tentate di Riparare qualsiasi sistema dell'U-Boat danneggiato una volta che sono stati completati tutti i round di combattimento (10.8). *Nota: è ancora consentito Seguire una volta che siete sfuggiti alla individuazione.*

B. Procedete alla Casella di Percorso seguente e ripetete il processo sino a che l'U-Boat entra e risolve qualsiasi possibile incontro nella Casella di percorso finale (7.5). Al completamento, ponete il segnalino dell'U-Boat nella casella In Porto (Ripristino).

3. RIPRISTINO DELL'U-BOAT

A. Determinate il danno dell'U-Boat e la durata richiesta (10.11) per completare tutte le riparazioni (registrate la durata del Ripristino sulla Scheda di Pattuglia al fine di determinare quando inizierà la pattuglia seguente).

Nota: Se la pattuglia seguente inizia dopo il maggio 1945, la partita termina.

B. Controllate il Ripristino dell'Equipaggio ed il possibile rimpiazzo (10.12).

C. Controllate il Miglioramento dell'Equipaggio (11.1).

D. Controllate la Promozione e/o l'Assegnazione della Croce di Cavaliere al Kommandant (11.2 ed 11.3).

E. Controllate la possibile Riassegnazione dell'U-Boat (11.4).

F. rifornite e determinate il Carico di Siluri (4.5) e rifornite le Munizioni (4.6) per la pattuglia seguente. Si dovrebbero rimuovere tutti i segnalini di danno e ferite all'equipaggio dalla Scheda dell'U-Boat per la pattuglia seguente.

G. Verificate la possibile Rimozione del Cannone sul Ponte (10.11.8).

Il gioco viene svolto secondo la sequenza sopra esposta e viene ripetuta sino al termine della partita (5.1, Fine della partita), a quel punto si determina la vittoria (5.2, Determinazione della Vittoria). Le attività, nel dettaglio, che sono svolte sono riportate nei capitoli appropriati delle regole.

[7.0] SVOLGIMENTO DELLE PATTUGLIE

COMMENTO: le pattuglie sono assegnate principalmente in funzione del tempo, con le zone di pattuglia che si spostano con il progredire della guerra. Le pattuglie molto efficaci nella zona del Nord America iniziarono nel gennaio 1942 entro l'Operazione "Rullo di tamburo". Nonostante il fatto che gran parte delle imbarcazioni Tipo IX (con autonomia maggiore) fossero usate nelle acque nordamericane, furono inviati anche molti Tipo VII, sebbene molti pattugliassero vicino al Canada. Le missioni nordamericane presuppongono qualche tipo di rifornimento.

REGOLA GENERALE

Vi saranno assegnate numerose pattuglie quale Kommandant di U-Boat nel corso della vostra carriera, ed avete lo scopo di terminare ogni pattuglia con successo e di sopravvivere alla guerra. Le pattuglie che hanno successo possono migliorare il vostro grado o portare al miglioramento del vostro equipaggio. Le Pattuglie possono comprendere Missioni Speciali o essere alterate a seconda del tipo di U-Boat o di altre restrizioni indicate in questo capitolo. Ciascuna pattuglia assegnata viene rappresentata sulla Scheda dell'U-Boat con Tabelle di Pattuglia denominate, ciascuna composta da più Caselle di Percorso attraverso cui transiterà l'U-Boat.

Le pattuglie sono condotte ponendo ed avanzando il segnalino dell'U-Boat sulla Tabella corrispondente alla pattuglia assegnata, e controllando per qualsiasi possibile incontro per ogni Casella di Percorso dove si entra, sino al ritorno alla base.

PROCEDURA

Consultate la Tabella di Assegnazione delle Pattuglie [P1] e tirate 2d6 sotto la colonna appropriata di Data per quando inizia la pattuglia assegnata. La risultante pattuglia deve essere scritta sulla Scheda della Pattuglia nella riga corrispondente alla data iniziale.

Le pattuglie sono condotte ponendo ed avanzando il segnalino dell'U-Boat sulla Tabella corrispondente alla pattuglia assegnata, e controllando per qualsiasi possibile incontro per ogni Casella di Percorso dove si entra. Si possono avere eccezioni e restrizioni quando si determina la pattuglia assegnata.

[7.1] PREPARAZIONE DELLA PATTUGLIA ASSEGNATA

[7.1.1] Indicate la pattuglia assegnata sulla Scheda della Pattuglia nella riga corrispondente alla data di inizio della pattuglia.

[7.1.2] Trovate la Pattuglia Assegnata nella parte Pattuglie della vostra Scheda dell'U-Boat e ponete il segnalino del vostro U-Boat accanto alla prima Casella di Percorso (la Casella di Transito) dove entrerete una volta che inizia la pattuglia.

[7.1.3] Verificate che la Scheda degli U-Boat abbia tutti i segnalini appropriati (4.0) per iniziare la pattuglia.

[7.2] PATTUGLIE WOLFPACK (Branco di Lupi)

COMMENTO: Gli U-Boat spesso attaccavano i convogli in gruppi coordinati detti Wolfpack (branco di lupi). Un U-Boat che avvistava un convoglio inviava la sua posizione via radio al Befehlshaber der Unterseeboote (Comandante di U-Boat) che a sua volta avrebbe diretto altri U-Boat nell'area nella posizione di attacco più efficace contro il convoglio.



[7.2.1] Alcune pattuglie nell'Atlantico hanno la designazione (W). Questo indica che l'U-Boat è stato assegnato ad una operazione Wolfpack.

[7.2.2] Quando si ingaggia un Convoglio durante una pattuglia Wolfpack, tirate 1d6 per determinare lo stato delle scorte del Convoglio. Con 1-5, le scorte sono impegnate con altri battelli che attaccano il Convoglio, il che dà un modificatore favorevole di -1 quando si controlla per la Individuazione della Scorta [E2]. Al contrario, con un tiro di dado di 6 le scorte sono focalizzate nelle vicinanze, il che dà un modificatore sfavorevole di +1, incrementando così le possibilità di essere individuati.

Ponete il segnalino Impegnata / Focalizzata nella casella Wolfpack della Scheda dell'U-Boat [U4].

[7.2.3] Questo modificatore si applica per tutti i round di combattimento contro il Convoglio; non tirate separatamente per ogni round di combattimento. Ritirate se seguite con successo e ingaggiate di nuovo il convoglio (9.7).

[7.2.4] Solo gli ingaggi contro un Convoglio hanno questo modificatore speciale. Ignoratelo per tutti gli altri tipi di incontro.

[7.3] RESTRIZIONI PER LE PATTUGLIE

Si possono avere alcune restrizioni e casi speciali per la pattuglia assegnata, secondo la Tabella di Assegnazione delle Pattuglie [P1], come sotto indicato.

[7.3.1] RESTRIZIONI PER IL TIPO IX.

Gli U-Boat Tipo IX trattano i risultati "Mediterraneo" ed "Artico" come "Costa Africana Occidentale".

Nota storica: per la loro maggiore autonomia rispetto al Tipo VII, questo avrebbe portato ad un grossolano errore di sfruttamento delle loro capacità, e non vennero quindi inviate in quelle aree.

[7.3.2] RESTRIZIONI PER IL TIPO VII

Gli U-Boat di Tipo VII trattano i risultati “Caraibi”, “Costa Brasiliana”, “Costa Africana Occidentale” ed “Oceano Indiano” come “Atlantico”. Gli U-Boat Tipo VII-Flak non possono andare nel Mediterraneo (ma possono andare nei Caraibi, 11.4.6). I Posamine Tipo VIID sono consentite in queste aree (11.4.6). Ritirate per la pattuglia assegnata se non possono andarci.

Nota storica: gli U-Boat Tipo VII non avevano l'autonomia per operare in queste aree.

[7.3.3] IL MEDITERRANEO

La prima volta che vi viene assegnata una pattuglia nel Mediterraneo, trattate la prima Casella di Transito come baia di Biscaglia. La seconda Casella di Transito si determina nella tabella del Round di Combattimento / Passaggio di Gibilterra sulla Tabella degli Incontri [E1] (applicando il modificatore -2 Gibilterra). Le pattuglie seguenti nel Mediterraneo usano la normale Casella di Transito per gli incontri – ignorate i riferimenti alla Baia di Biscaglia ed a Gibilterra. Se si hanno danni durante il Passaggio di Gibilterra (le prima due Caselle di Transito), un giocatore può annullare la pattuglia tornando in Francia. Non può tornare in Francia annullando la pattuglia per evitare il Mediterraneo a meno che abbia almeno una casella di danno non riparabile (allo Scafo o un sistema Fuori Uso) prima o durante il Passaggio di Gibilterra. Se il giocatore sceglie di annullare la pattuglia dalla prima Casella di Transito mentre subisce danni, la pattuglia si considera automaticamente terminata. Se il giocatore sceglie di annullare la pattuglia mentre subisce danni nella seconda Casella di Transito, l'U-Boat deve ancora ripercorrere sino alla prima Casella di Percorso (trattata come Baia di Biscaglia) e controllare qualsiasi possibile incontro.

Il Mediterraneo cessa di essere una base nel settembre 1944, per la distruzione/cattura di tutti gli U-Boat mediante il potere aereo e l'invasione della Francia Meridionale. Non sono consentite altre pattuglie: un giocatore ancora vivo torna in Germania per ottenere un nuovo battello dopo un'attesa di un mese.

[7.3.4] Una volta che un U-Boat viene assegnato al Mediterraneo e completa la sua pattuglia (cioè non l'ha annullata secondo 7.3.3), non torna mai alla Baia di Biscaglia. Tutte le seguenti pattuglie saranno assegnate nel Mediterraneo (non c'è quindi necessità di tirare sulla Tabella di Assegnazione delle Pattuglie). Questo per le difficoltà inerenti al passaggio da Gibilterra.

[7.3.5] L'ARTICO

Un U-Boat assegnato all'Artico può rimanere assegnato permanentemente lì. Tirate 1d6 immediatamente dopo aver ricevuto questa assegnazione: con 1-3 l'U-Boat rimane assegnato ad una base del nord e tutte le future pattuglie saranno assegnate nell'Artico (non c'è quindi necessità di tirare sulla Tabella di Assegnazione delle Pattuglie). Questa assegnazione rimane valida anche se l'U-Boat è obbligato ad annullare la pattuglia. Con 4-6, l'U-Boat non è assegnato permanentemente all'Artico e controlla normalmente per l'assegnazione della pattuglia seguente. Vi sono regole speciali per determinare di volta in volta gli ingaggi nell'Artico (8.4.5).

[7.3.6] NORD AMERICA E CARAIBI

Queste aree di pattuglia usano la stessa tabella, ma hanno Tabelle di Incontro diverse [E1]. Usano entrambe le schede della navi Nord Americano quando tirano per la ID dei bersagli.

[7.3.7] OCEANO INDIANO

Alcuni battelli che sono assegnati al “Oceano indiano” possono essere ribasati lì. Tirate 1d6; il battello viene assegnato alla base di Penang con un risultato di 1-2. Verificate solo per i Tipi IXD-2, IXD/42, IXC-40, Tipo XII, e XXI. Una volta lì, verificate 4.7.5 per le assegnazioni di pattuglie. **REGOLA SPECIALE:** La prima pattuglia di un Tipo IXD-2 è sempre nell'Oceano Indiano.

[7.4] MISSIONI SPECIALI

Vi sono quattro tipi di Missioni Speciali nel gioco: Trasporto di Agente dell'Abwehr, Posa di Mine, Pattuglia Anti-Invasione e Rifornimento. Il Trasporto dell'Agente dell'Abwehr e la Posa di Mine sono designate nella tabella di Assegnazione delle Pattuglie [P1] con “(A)” ed “(M)” rispettivamente. La Anti-Invasione è designata come “Invasione” per il tipo di pattuglia. Le missioni di Rifornimento sono una funzione speciale di alcune classi di U-Boat e saranno discusse in seguito.



[7.4.1] TRASPORTO DI AGENTE DELL'ABWEHR (A)

Per trasportare un agente dell'Abwehr in Irlanda o Nord America, l'U-Boat deve sbarcare l'agente tirando sulla tabella delle Missioni Speciali nella Tabella degli Incontri [E1] quando arriva alla Casella di Transito della Missione (M). Se non vi sono incontri, la missione ha successo. Se si ha un Incontro Aeroplano, questo deve essere risolto per primo. Se l'U-Boat viene attaccato, e sopravvive, deve tirare per un altro possibile incontro prima di poter sbarcare l'agente. Continuate con questo procedimento sino a che l'agente non viene sbarcato, o l'U-Boat viene affondato od obbligato ad emergere/annullare la missione.



[7.4.2] POSA DI MINE (M)

Questa Missione Speciale viene condotta in modo simile al Trasporto di Agente dell'Abwehr, eccetto che le mine devono essere caricate in tutti i tubi lanciasiluri di Prua e Poppa prima dell'inizio della pattuglia (**eccezione:** i battelli Tipo VIID e XB hanno tubi di lancio extra per le mine e quindi non riducono il loro carico di siluri, 11.4.6). Il giocatore deve modificare la sua Scheda dell'U-Boat rimuovendo i siluri posti in tali tubi e sostituendoli con il segnalino di Mine. Può poi modificare il numero di siluri G7a e G7e nelle ricariche per bilanciare il carico come desidera. Una volta che le mine sono state posate con successo, i tubi possono essere ricaricati con siluri. **Nota:** questo riduce il carico di siluri di un Tipo VII di 5, di un Tipo IX di 6 e di un Tipo XII di 8.

[7.4.3] PATTUGLIA ANTI-INVASIONE

Nel periodo di tempo giugno-luglio 1944, molti battelli Tipo VII furono sostanzialmente inviati alla morte quando furono assegnati a prevenire lo sbarco Alleato in Normandia. Un enorme numero di aerei effettuava pattuglie continuate a nord ed a sud della zona di invasione. Tuttavia, alcuni comandanti di U-Boat penetrarono questo schermo difensivo ed affondarono delle navi. Gran parte però furono affondati da aerei, ed alcuni dal naviglio di scorta.

Se assegnato ad "Invasione" come zona di pattuglia, il giocatore effettua il transito normalmente, poi usa la tabella dell'Atlantico per determinare gli incontri mentre si trova in zona. Comunque, qualsiasi risultato "-", che sarebbe normalmente "nessun incontro", viene invece svolto come Incontro di Aerei.

Un giocatore non può annullare la missione prima di tirare per gli incontri (come per l'assegnazione nel Mediterraneo) a meno che non subisca almeno 1 danno non riparabile o 1 membro dell'equipaggio ferito gravemente.

Un giocatore non deve obbligatoriamente attaccare alcuna nave, ma se incontra qualsiasi tipo di bersaglio e non attacca, tirate 1d6 nel ritornare alla base: 1-2 Sollevato dal comando del battello, fine partita. 3-6 = Mantenete il comando, ma non potete ottenere la Croce di Cavaliere (o onorificenze successive) per il resto della partita.

[7.4.4] Gli incontri con Aerei durante una Missione Speciale, quando l'U-Boat sta svolgendo la missione mentre occupa la Casella di Percorso M/A (solamente), ricevono un modificatore -1 sulla Tabella degli Incontri Aerei [A1] per i bassi fondali nei quali l'U-Boat è costretto ad operare (o, nel caso di Rifornimento, per il fatto che due U-Boat sono collegati da cavi). Questo modificatore non vale per le altre Caselle di Transito mentre si svolge la Missione Speciale.

[7.4.5] Il successo o fallimento di una Missione Speciale sta solamente se la Missione Speciale è stata completata con successo nella Casella di Percorso della Missione (M/A), indipendentemente se qualsiasi nave sia stata affondata durante la pattuglia. Questa è una **eccezione** a 7.5.2. Qualsiasi stazza affondata conta comunque per la totale stazza affondata dall'U-Boat per tutte le altre finalità.

[7.4.6] Gli Eventi Casuali (12.0) non possono avvenire durante una pattuglia di Missione Speciale nella Casella di Transito (M/A) della Missione. Possono accadere in qualsiasi altra casella durante la missione.

[7.5] COMPLETAMENTO DELLE PATTUGLIE

[7.5.1] Una pattuglia assegnata si conclude una volta che l'U-Boat ha completato il transito, tornando alla base entrando nell'ultima Casella di Percorso della sua Tabella di Pattuglia, ed ha risolto lì qualsiasi possibile incontro. Ponete il segnalino di U-Boat nella casella In Porto (Ripristino) ad indicare che la pattuglia è terminata e si avrà la Fase di Ripristino prima di determinare l'assegnazione della pattuglia seguente.

[7.5.2] Il giocatore aggiorna la Scheda di Pattuglia indicando la stazza delle navi affondate, ed indica se la pattuglia abbia avuto successo "S" o sia fallita "F" nella scheda accanto al mese della pattuglia. Una pattuglia ha successo se è stata affondata almeno una nave (**eccezione**: 7.4.4), altrimenti la pattuglia è un fallimento. Questo per aiutarvi a registrare quando si può avere il Miglioramento dell'Equipaggio (11.1).

[8.0] INCONTRI DURANTE LE PATTUGLIE**REGOLA GENERALE**

Si possono avere molti tipi di incontri durante una data pattuglia (con navi o aerei nemici), e la possibilità e natura di un incontro riflette la pattuglia assegnata. Gli incontri con navi variano per numero e tipo di navi che potete attaccare.

PROCEDURA

Per ciascuna Casella di Percorso dove si entra nella Tabella di Pattuglia, determinate la postura difensiva corrente dell'U-Boat, poi consultate la Tabella degli Incontri [E1] per determinare se si ha un incontro. Se non si ha, il gioco prosegue immediatamente avanzando il vostro segnalino di U-Boat nella Casella di Percorso seguente (cambiando la vostra postura difensiva, se desiderato) e controllando ancora allo stesso modo. Quando si ha un incontro con nave, proseguite seguendo la Tabella degli Incontri per determinare il numero e tipo di navi ingaggiate, la loro dimensione ed ID, se siano con scorta, ed il momento del giorno in cui avverrà tale incontro. Per gli Incontri con Aerei, risolvete immediatamente il Combattimento contro Aerei (9.8 Incontri con Aerei).

[8.1] POSTURA DIFENSIVA

[8.1.1] Il U-Boat può essere in una di due posture difensive quando entra in una casella di percorso. Ciascuna di queste posture modifica l'esito sulla Tabella degli Incontri [E1] e sulla Tabella degli Incontri con Aerei [A1].

[8.1.2] IN EMERSIONE

Girate il vostro segnalino di U-Boat dalla parte Emersione. Quando in Emersione, il U-Boat ha il beneficio del radar di ricerca NAXOS, che dà un DRM -1 ai tiri sulla Tabella degli Incontri con Aerei [A1]. Il NAXOS era installato sul ponte durante la navigazione in superficie.

[8.1.3] SCHNORCHELING

Girate il vostro U-Boat sul lato Schnorcheling. Il dispositivo Schnorchel era impiegato mentre il battello era appena sotto la superficie, per ricaricare le batterie con una scia molto più ridotta. Lo Schnorchel poteva comunque essere visto o individuato dai radar, ma era un segnale molto molto più piccolo.

Lo Schnorchel dà un DRM -2 ai tiri sulla Tabella degli Incontri con Aerei [A1]. Inoltre, se attaccati da aerei, non subite la ferita obbligatoria dell'equipaggio per il mitragliamento (non essendoci nessuno sul ponte) ma non potete usare i vostri cannoni antiaerei.

[8.1.4] Lo Schnorcheling non può essere scelto in una casella di transito "Missione" se siete in una missione.

[8.1.5] Lo Schnorcheling non può essere scelto se lo scafo del U-Boat è stato danneggiato da un razzo o forato da un attacco di cannoni 57mm "Tsetse".

[8.1.6] I sottomarini in Schnorcheling trattano tutti i risultati di incontro che non siano con Aerei, Convoglio ed Eventi Casuali come “nessun evento”. Non avete vedetta ed avete una visione molto limitata attraverso il periscopio.

[8.1.7] I sottomarini in Schnorcheling non possono usare l’Autogiro Fa-330 (8.2.2).

[8.2] TIPI DI INCONTRI

[8.2.1] Tirate una volta per Casella di Percorso per un possibile incontro. Se non si ha, non accade nulla; avanzate il segnalino di U-Boat nella Casella di Percorso seguente e ritirate. **Eccezione:** alcune Caselle di Transito contengono un indicatore “x2” o “x3”, il che significa che dovete tirare per gli incontri quelle volte prima di avanzare nella Casella di Percorso seguente. Inoltre, si può dover tirare per un altro incontro quando si tenta di svolgere una Missione Speciale (7.4.1, 7.4.2). Un motore Diesel Fuori Uso impone anche un tiro di dado in più per gli incontri (10.2.1).

[8.2.2] L’AUTOGIRO FOCKE-ACHGELIS FA-330

Alcuni battelli erano equipaggiati con il Fa-330, un autogiro senza motore che era trainato dietro il battello per estendere il raggio di visuale. Potete scegliere di usare l’autogiro nell’Oceano Indiano, Costa Brasiliana, Australia, o Costa Africana Occidentale, sempre che la vostra postura difensiva non sia “Schnorcheling” (8.1.7). Per farlo, girate la pedina di Fa-330 sul lato “Schierato” prima di tirare per gli incontri. Se lo fate, e tirate un “5” (nessun incontro) sulla Tabella [E1], potete ritirare. Se ottenete un altro “5”, non vi sono incontri e vi spostate nella Casella di Percorso successiva. Se avete schierato il vostro autogiro e si ha un Incontro con Aereo, dovete abbandonare l’autogiro quando vi immergete, e perdetevi un ufficiale (per il resto della pattuglia). Tirate 1d6 quando accade questo: 1-2 perso il Medico; 3-4 = perso il 2WO, 5-6 perso un Sottufficiale senza nome.

[8.2.3] La Tabella degli Incontri [E1] specifica il tipo di incontro, se sia contro navi o aerei nemici. L’ingaggio contro le navi varia per numero e tipo di navi (8.3, Determinare la Dimensione ed ID della nave), e se vi sia o no una scorta.

[8.2.4] I Convogli sono sempre composti da 4 navi. Gli incontri con Navi da guerra maggiori e Convogli comprendono sempre la scorta. Gli attacchi contro navi singole o petroliere che non specificano una scorta non la includono. I seguenti ingaggi non hanno Scorta: Nave, Due Navi, e Petroliera. **Nota:** i convogli, ovviamente, erano composti da più di 4 navi in molti casi. Per il gioco, però, queste 4 navi rappresentano quelle nelle vicinanze che potete attaccare.



[8.2.5] Il combattimento contro navi è sempre volontario. I giocatori possono decidere, dopo aver identificato i bersagli, di evitare del tutto il combattimento. In questo caso, spostate semplicemente l’U-Boat nella Casella di Percorso seguente (o tirate ancora nel caso di casella x2 o x3 e non avete raggiunto quel totale di tiri di dado); l’incontro ha avuto termine e l’U-Boat non viene individuato.

[8.2.6] Se si ha un Incontro con Aerei, risolvete immediatamente il combattimento (9.8, Incontri con Aerei). Non potete scegliere di evitare il combattimento con gli Aerei.

[8.2.7] Gli incontri sono ignorati quando si ha un Evento Casuale (12.0).

[8.3] DETERMINAZIONE DELLA DIMENSIONE ED ID DELLA NAVE

[8.3.1] Consultate la Tabella degli Incontri [E1] e tirate 1d6 per ogni nave bersaglio per determinare la sua dimensione generica. Usate la Tabella di Determinazione della Dimensione delle Navi, in basso. Per i convogli, tirate 4d6 per determinare la dimensione delle quattro navi a voi più vicine. È possibile avere un risultato di bersaglio “Petroliera” nei Caraibi e nel Nord America; saltate il tiro di dado per la determinazione della dimensione e tirate direttamente sull’elenco delle Petroliere.

[8.3.2] Per determinare l’esatta dimensione ed identità della nave, tirate sulla Tabella della Nave Bersaglio appropriate per determinare la ID e la corrispondente stazza per ogni nave bersaglio. Vi sono Tabelle per i seguenti tipi e dimensioni di navi:

- Tabella dei Mercantili Piccoli [T1]
- Tabella dei Mercantili Grandi [T2]
- Tabella delle Petroliere [T3]
- Tabella dei Sottomarini [T4]
- Tabella delle Navi Maggiori [T5]

Nota: Tutte le Navi Maggiori bersaglio danno automaticamente l’onorificenza Ritterkreuz (Croce di Cavaliere) se affondate; pertanto, sono bersagli molto invitanti! Le scorte delle navi Maggiori erano normalmente alquanto pesanti, di conseguenza ricevono un +1 sulla Tabella della Individuazione delle Scorte [E2] contro di voi. Inoltre, non tutte sono di 5 punti danno. Molte delle navi da battaglia maggiori necessitano di 6 punti o più per l’affondamento. Infine, come le scorte, sono “bersagli veloci”, il che significa che sono più difficili da colpire e voi avete un DRM +1 quando lanciate contro di esse i siluri.

[8.3.3] Solo per le pattuglie assegnate in Nord America, consultate la Tabella del Nord America [T4] per determinare le navi bersaglio che si incontrano.

[8.3.4] Indicate la stazza di ciascuna nave sulla Scheda di Missione, in quanto conterà quando si determinerà il livello di vittoria. Opzionalmente, potete indicare il nome della nave bersaglio sia per quando si giocherà ancora sia per questioni narrative.

Nota storica: tutte le navi identificate nelle tabelle furono effettivamente affondate nel corso della guerra.

[8.3.5] Una volta definiti tipo e dimensione delle navi bersaglio, scegliete il corrispondente segnalino di Nave Bersaglio che verrà posto sulla Scheda di Combattimento dell’U-Boat per risolvere il combattimento. I numeri cerchiati su tali pedine indicano l’ammontare di danni necessari per affondare quella nave (si basano sulla stazza). Vi sono segnalini generici per i mercantili grandi e piccoli e per le petroliere. Ciascuna delle dieci navi maggiori sono rappresentate dal loro segnalino.

Nota: Vi sono 3 piccole petroliere nell’elenco dei bersagli che sono di 5.000 ton o meno. A differenza della grande maggioranza delle petroliere, necessitano di 2 soli punti per essere affondate.

[8.3.6] Una volta identificate le navi, i giocatori possono rinunciare ad attaccare. In questo caso, l’incontro termina e l’U-Boat rimane non individuato. Spostate l’U-Boat nella Casella di Percorso seguente (o fate il tiro di dado seguente se siete in una casella x2 o x3).

Nota: perché rinunciare ad attaccare? Forse potreste essere a corto di siluri, e desiderate attendere un bersaglio più importante. Forse sperate di incontrare un bersaglio senza scorta perché avete munizioni solo per il vostro Cannone e nessun siluro rimasto, o il vostro U-Boat è danneggiato. Potete rinunciare ad attaccare per qualsiasi motivo.

[8.4] SCONTRI DI GIORNO E DI NOTTE

[8.4.1] Per ciascun incontro, consultate la Tabella degli Incontri [E1] e tirate 1d6 per determinare il momento del giorno (Giorno o Notte) per l'incontro. Il momento del giorno può avere influenza sugli attacchi dei siluri e sulla individuazione, ed ovviamente gli Attacchi Notturmi in Superficie possono essere condotti solo di Notte.

[8.4.2] Una volta che tutte le navi sono state identificate (8.2), il giocatore può tentare di passare da Giorno a Notte al rischio di perdere il contatto (**eccezione: le navi Maggiori non danneggiate non possono cambiare da Giorno a Notte**). Consultate la Tabella degli Incontri [E1] per tentare di cambiare a Notte (non vi è mai alcun motivo per passare a Giorno). Correte il rischio di perdere il contatto con il bersaglio (con un tiro di 5 o 6), nel qual caso l'incontro termina immediatamente. I battelli equipaggiati con il Balkon-Gerät (tutti i Tipo XXI ed alcuni Tipo IX, vedere 10.11.9) hanno successo con un 1-5 e perdono il contatto con un 6.

[8.4.3] Una volta determinato il momento del giorno, ponete il segnalino di Giorno/Notte sulla Scheda di Combattimento dell'U-Boat con il lato appropriato a faccia in su.

[8.4.4] Quando si Seguono navi bersaglio che sono già danneggiate, non è necessario alcun tiro di dado; il Kommandant può scegliere il Giorno o la Notte (9.7.5).

[8.4.5] PATTUGLIE ARTICHE

Per le latitudini settentrionali, il Giorno/Notte viene determinato in modo differente a seconda del mese della pattuglia. Tirate 1d6:



Tiro 1d6	Gen - Mar	Apr - Mag	Giu	Lug - Set	Ott - Nov	Dic
Giorno	1-2	1-4	1-6	1-4	1-2	-
Notte	3-6	5-6	-	5-6	3-6	1-6

[9.0] COMBATTIMENTO

REGOLA GENERALE

Il combattimento si ha durante l'assegnazione di una pattuglia quando avviene un incontro, o se indicato da un Evento Casuale. Il vostro obiettivo quale Kommandant di un U-Boat è di attaccare ed affondare il maggior numero di navi nemiche possibile, sostenendo qualsiasi possibile attacco con cariche di profondità delle scorte o da parte di aerei. Il combattimento contro navi nemiche è volontario, e può essere composto da più round di combattimento, inclusa la possibilità di Seguire una nave o Convoglio nella speranza di ingaggiarlo ancora.

Se sono coinvolte Scorte, si può avere la individuazione del nemico seguita da un attacco con cariche di profondità. Un giocatore può optare di ritirarsi da un ingaggio dopo il primo round di combattimento. Notate, comunque, che un U-Boat può dover subire molti round di attacco con cariche di profondità da parte delle scorte sino a che non è in grado di sfuggire con successo alla individuazione per terminare un incontro. Gli attacchi degli aerei sono risolti separatamente da quelli delle navi (9.8, Incontri con Aerei).

PROCEDURA

La Scheda di Combattimento degli U-Boat [U4] si usa per risolvere gli attacchi contro le navi nemiche (9.2). Una volta che sono stati identificati tutti gli attacchi e posti sulla Scheda di Combattimento, e determinato il momento del giorno, il Kommandant dell'U-Boat deve decidere come condurre l'attacco (o se non attaccare affatto). Scegliete tra l'attacco in immersione o emersione (anche l'Attacco Notturmo in Superficie), e la distanza di attacco dei bersagli nemici. La presenza di scorte può avere un impatto diretto sull'aspetto di attacco scelto, in quanto questo determina se o quando si avrà la Individuazione da parte delle Scorte.

Ponete i segnalini di Siluro e/o di Munizioni per il cannone, prendendole dalla Scheda degli U-Boat e ponendola nella casella di Attacco con Siluro o Cannone sulla Scheda di Combattimento corrispondente al bersaglio scelto. Risolvete gli attacchi dell'U-Boat usando la Tabella dei Siluri/Fuoco di Cannone [U1] e risolvete qualsiasi Colpo controllando per qualsiasi siluro inesplosivo sulla Tabella dei Siluri Inesplosivi [U2]. Applicate tutti i modificatori necessari. Tirate una volta per ogni Colpo a segno sulla tabella dei Danni da Attacco [U3] per determinare l'ammontare dei danni, se vi sono, che la nave bersaglio subisce. Le navi danneggiate devono essere indicate ponendo una spunta sulla scheda e le navi affondate devono essere indicate cerchiando la loro stazza sulla scheda ad indicarne l'affondamento.

In alcune circostanze, l'U-Boat può iniziare un altro round di combattimento o tentativo di seguire la nave nemica o Convoglio. Notate comunque che iniziare un altro round di combattimento contro un bersaglio privo di scorta comporta il tirare sulla Tabella dei Round di Combattimento Aggiuntivi nella Tabella degli Incontri [E1], correndo così il rischio che arrivino delle scorte o aerei sulla scena.

Quando sono coinvolte scorte, consultate la Tabella di Individuazione delle Scorte [E2]. Se individuato, l'U-Boat subisce un immediato attacco con cariche di profondità consultando la Tabella di Attacco delle Scorte / Aereo [E3] per determinare se si hanno Colpi. Applicate tutti gli eventuali modificatori. Gli U-Boat possono tentare di sfuggire alla individuazione dichiarando di Eccesso il Test di Profondità, ma subendo danni allo scafo nel farlo.

Per ogni Colpo a segno sull'U-Boat, che viene registrato usando il segnalino Colpi in Arrivo sulla Scheda di Combattimento [U4], consultate la Tabella dei Danni agli U-Boat [E4] per determinare la natura dei danni causati da ogni Colpo.

Il risultato dei danni inferti viene spiegato nella Tabella di Danno e Riparazione degli U-Boat [E5]. Assicuratevi di porre o modificare i segnalini di Danno appropriati sulla Scheda degli U-Boat quando si hanno danni. L'U-Boat deve poi tentare di

sopportare attacchi continui con cariche di profondità tornando alla Tabella di Individuazione delle Scorte [E2]. Questo processo viene ripetuto sino a quando l'U-Boat sfugge alla individuazione, viene distrutto, o viene obbligato a risalire in superficie.

[9.1] SCHEDA DI COMBATTIMENTO DEGLI U-BOAT

[9.1.1] Porre tutti i segnalini di nave bersaglio sulla Scheda di Combattimento degli U-Boat [U4]. Vi sono quattro colonne numerate, una per ciascuna nave bersaglio (quattro è il numero massimo di bersagli possibili in un incontro), che includono varie caselle rappresentanti l'ammontare di danno che una nave può assorbire. Alcune colonne dei bersagli sono ignorate se avete meno di quattro navi bersaglio coinvolte nello scontro. La dimensione e la stazza totale delle navi determina quale casella la nave bersaglio dovrebbe occupare inizialmente, a seconda dell'ammontare di danni che può assorbire prima di essere affondata.

Esempio: un mercantile grande di 7.600 ton viene posto nella casella 3 Danni. Un mercantile grande di 10.000 ton viene posto nella casella 4 Danni. La pedina di mercantile grande ha un 3 e 4 cerchiato indicante il danno totale che può assorbire prima di venire affondato (associato alla sua stazza).

[9.1.2] Non tutti i segnalini di nave devono essere indicati per l'attacco. Semplicemente ponete tutte le navi che sono possibili bersagli di attacco con siluri e/o di superficie con il cannone. Dovete decidere di sparare contro una singola nave, anche se ve ne sono quattro presenti, o a nessuna nave. Se decidete di non attaccare, l'incontro termina immediatamente, e l'U-Boat non viene individuato.

[9.1.3] Ponete il segnalino Giorno/Notte nella Scheda di Combattimento degli U-Boat [U4], con il lato appropriato a faccia in un ad indicare il momento corrente del giorno per lo scontro.

[9.1.4] Ponete il segnalino di Distanza nella casella appropriata che corrisponde alla distanza che l'U-Boat terrà nell'ingaggiare la nave nemica.

[9.1.5] Ponete il segnalino di Scorta nella casella Scorta che si trova sopra le quattro colonne con i numeri per i bersagli, se sono presenti scorte. Questo segnalino può anche indicare la Qualità Variabile della Scorta (14.6) quando si usa questa regola opzionale. Se non vi sono scorte, la casella rimane vuota.

[9.1.6] La casella Attacco Aereo, che si trova sopra le quattro colonne con i numeri per i bersagli, è solo per uso opzionale (14.7, Qualità Variabile degli Aerei).

[9.1.7] La casella Wolfpack si usa solo per le Pattuglie Wolfpack contro un bersaglio Convoglio (7.2, Pattuglie Wolfpack). Tirate per determinare lo stato delle scorte del Convoglio (7.2.2) e ponete la pedina di Scorta Wolfpack appropriata (Impegnata o Focalizzata) nella casella Wolfpack. Questo modificatore si applicherà a tutti i tentativi di Individuazione della Scorta [E2] per tutto lo scontro.

[9.1.8] Ponete il segnalino di Colpi in Arrivo accanto i Colpi in Arrivo sulla Tabella U-Boat, per possibile uso se l'U-Boat viene attaccato.

[9.2] COMBATTIMENTO CONTRO LE NAVI

[9.2.1] Decidete se l'U-Boat sparerà con i siluri di Prua e/o di Poppa. Usare entrambi nello stesso round vi renderà più facili da scoprire (modificatore +1 nella Tabella di Individuazione delle Scorte, 9.6) e può essere fatto solo mediante un Attacco di Superficie Notturno (9.5) o contro bersagli privi di scorta. Potete lanciare tanti siluri quanti desiderate; non siete obbligati a lanciare tutti i siluri da Prua o Poppa. Ponete i siluri nelle caselle di Attacco con Siluri o Cannone sulla Scheda di Combattimento, a seconda della nave che state attaccando. Tutti i siluri devono essere posti nella Scheda di Combattimento prima di tirare per vedere se il primo siluro colpisce. Potete assegnare i vostri siluri in qualsiasi modo desiderate, incluso lanciarli tutti contro un solo bersaglio.

[9.2.2] Se state sparando a Distanza Ravvicinata contro navi con scorta, tirate sulla Tabella di Individuazione della Scorta [E2] (9.6) prima di lanciare i siluri. Se a Distanza Media o Lunga, lanciate sempre la vostra salva di siluri prima di controllare per la Individuazione della Scorta.

Gli U-Boat che tentano di arrivare a Distanza Ravvicinata sono individuati con un risultato di 2d6 di 7 o più. Si applica solo il modificatore di Croce di Cavaliere con Foglie di Quercia (-1) a questo tiro di dado per l'individuazione. Se il Kommandant è SW o KIA, questo modificatore non si applica. Se il battello non viene individuato, potete proseguire con il vostro attacco. Se individuato, non potete attaccare e subite un immediato attacco con cariche di profondità come se foste stati individuati normalmente. Il procedimento di individuazione/attacco con cariche di profondità prosegue normalmente da questo punto.

Se venite individuati a Distanza Ravvicinata, riponete i siluri nella vostra Scheda degli U-Boat, in quanto non verranno lanciati o usati durante questo scontro (dovete ora evitare la individuazione da parte delle Scorte senza possibilità di rimanere ad ingaggiare i bersagli). Se non venite inizialmente individuati a Distanza Ravvicinata, dovete controllare ancora per la Individuazione della Scorta dopo aver lanciato i siluri, dove si applicano tutti i normali modificatori, incluso +1 per la Distanza Ravvicinata.

Nota: questo è il rischio calcolato e il doppio pericolo di effettuare un attacco a Distanza Ravvicinata contro navi nemiche sotto scorta. Dovete tirare per la Individuazione della Scorta due volte (una prima del lancio dei siluri ed una dopo), ed una volta che siete stati individuati, non potete ingaggiare il nemico. Il vostro unico scopo diviene la sopravvivenza, se ottenuta potrete tentare di seguire per rinnovare lo scontro.

[9.2.3] Tirate per ciascun siluro lanciato sulla Tabella di Lancio dei Siluri / Fuoco del Cannone [U1] per determinare se si ottengono Colpi a segno. Notate che la probabilità di ottenere un Colpo incrementa al decrescere della distanza dalla nave bersaglio. Si possono anche applicare alcuni modificatori; questi sono elencati nella tabella.

[9.2.4] ATTACCHI CON SILURI FAT

Nel dicembre 1942 divenne operativo un nuovo sistema di guida per i siluri. Conosciuto come "Federapparat Torpedo" o "FaT," era un sistema di guida che entrava in azione dopo una distanza prestabilita, variando la corsa di siluro rendendola a forma di "S". Contro un convoglio, se il U-Boat mancava il bersaglio originario, aveva una maggiore possibilità di colpire ancora una nave a caso. Quando installato su un G7a, era detto "FaT I" e quando installato su un G7e, era detto "FaT II."

Se un siluro equipaggiato con FaT manca un bersaglio in un convoglio (solamente) il giocatore tira ancora. Con un risultato di 2-3 con 2d6 (senza modificatori) il percorso del FaT ha funzionato ed il siluro colpisce un nuovo bersaglio casuale. Determinate il bersaglio come in 8.3.

[9.2.5] ATTACCHI CON SILURI GUIDATI

I tre tipi di siluri guidati (G7e “Falke” e G7es “Zaunkonig”/“Zaunkonig II”) hanno numeri minimi “per colpire” di 5,6, e 7 rispettivamente. Possono avere un numero superiore (ad esempio, se lanciati a distanza ravvicinata) ma indipendentemente dai modificatori per la distanza o altri fattori, il numero per colpire sarà minimo quello indicato.

[9.2.6] Consultate la Tabella Siluri Inesplosi [U2] e tirate per ogni siluro andato a segno. La possibilità di una mancata esplosione dipende dal tipo di siluro e dalla data.

Nota storica: Per questo periodo della guerra, gran parte dei problemi di questo tipo erano stato risolti.

Target	Target 1	Target 2	Target 3	Target 4
1 Damage	1 Damage	1 Damage	1 Damage	1 Damage
2 Damage	2 Damage Small F Sunk	Small Freighter ②	2 Damage Small F Sunk	Small Freighter ②
3 Damage	3 Damage Large F/Tanker <10,000t Sunk	3 Damage Large F/Tanker <10,000t Sunk	Large Tanker ③,④	3 Damage Large F/Tanker <10,000t Sunk
4 Damage	Large Freighter ③,④	4 Damage Large F/Tanker ≥10,000t Sunk	4 Damage Large F/Tanker ≥10,000t Sunk	4 Damage Large F/Tanker ≥10,000t Sunk
5 Damage	5 Damage Capital Ship Sunk	5 Damage Capital Ship Sunk	5 Damage Capital Ship Sunk	5 Damage Capital Ship Sunk

Esempio di piazzamento della Scheda di Combattimento. Il vostro U-Boat sta ingaggiando un convoglio (notate la presenza del segnalino di Scorta) di Notte ed a Distanza Media. Le navi bersaglio #1 e #3 solamente sono attaccate con una salva di siluri di due siluri a vapore G7a ciascuna. Il valore della stazza del Mercantile Grande è almeno 10.000 ton e la Petroliera è di meno di 10.000 ton per lo spazio che ciascuna occupa sulla tabella con i numeri.

[9.2.7] Per qualsiasi siluro che ottiene un Colpo [U1] e che non è Inesplosivo [U2], tirate ora per determinare il danno sulla Tabella dei Danni da Attacco [U3]. Il numero di punti danno ottenuti viene indicato modificando la posizione della nave bersaglio in alto nella Scheda di Combattimento. Qualsiasi ammontare di danni insufficiente per affondare il bersaglio è considerato aver “danneggiato” la nave bersaglio (è importante per l’Inseguimento, 9.7.6). Quando si causano danni pari o superiori ai danni che una nave può subire, la nave viene affondata.

Nota: la Tabella dei Danni da Attacco [U3] (e la Scheda di Combattimento [U4]) indica il totale di punti danno necessari per affondare ciascun tipo di nave.

Esempio: seguendo il piazzamento della nostra Scheda di Combattimento, se il Mercantile Grande (Bersaglio #1) subisce 3 punti danno, viene spostato in alto dallo spazio 4 Danni allo spazio 1 Danno, ad indicare che verrà affondato se subirà 1 altro punto danno. Se la petroliera (Bersaglio #3) subisce 3 Punti Danno, viene spostata direttamente nello spazio Bersaglio 3 ed è considerata affondata (non rimangono punti danno da assorbire).

[9.2.8] Indicate una nave affondata cerchiando il valore della sua stazza sulla scheda. Annotate un danno su una nave ancora galleggiante ponendo un segno accanto ad essa sulla scheda.

[9.2.9] Un singolo round di combattimento tipicamente coinvolge il fuoco dell’U-Boat seguito da un tentativo di Individuazione della Scorta (9.6) se vi sono Scorte (**eccezione:** gli U-Boat individuati a Distanza Ravvicinata non possono sparare contro le navi nemiche, 9.2.2), secondo quanto indicato dal Combattimento contro Navi con Scorta sulla Scheda di Combattimento degli U-Boat [U4]. Se la Individuazione della Scorta ha successo, i round di combattimento proseguiranno con ripetuti tentativi di Individuazione della Scorta ed attacchi con cariche di profondità sino a che l’U-Boat può sfuggire alla individuazione o viene affondato/obbligato ad emergere. Il Kommandant dell’U-Boat può anche iniziare un round aggiuntivo di combattimento se ingaggia navi prive di scorta (9.4).

Nota storica: i giocatori possono chiedersi perché non possano attaccare le scorte. Principalmente, perché questo era estremamente non storico nell’Atlantico (a differenza del Pacifico, dove i sottomarini americani attaccavano normalmente i cacciatorpediniere giapponesi e le altre scorte). Nell’Atlantico, ogni siluro che non era indirizzato ad un mercantile o ad una petroliera era essenzialmente un siluro spreco, in quanto i tedeschi sapevano di non poter battere direttamente le marine inglese ed americana. Veniva fatta eccezione per le navi principali, per la risultante propaganda in caso di un tale affondamento. Gli attacchi contro i cacciatorpediniere e le altre scorte era anche visto come molto pericoloso (in effetti lo era) ed uno spreco di preziose risorse, quindi non viene compreso nel gioco, anche se avvenne effettivamente in rari casi, principalmente nella campagna di Norvegia.

[9.2.10] Al termine di un incontro potete ricaricare i vostri tubi lanciasiluri se sono disponibili ricariche (procedura in 4.5). La ricarica avviene anche prima di un Round di Combattimento Aggiuntivo (9.4.3) o prima di tentare di Seguire una nave o convoglio (9.7).

[9.3] COMBATTIMENTO DI SUPERFICIE E MUNIZIONI

[9.3.1] Gli U-Boat che effettuano attacchi in superficie contro navi prive di scorta (solamente) possono usare il loro Cannone (sul ponte) assieme o invece di lanciare una salva di siluri. Il fuoco del Cannone non è mai consentito quando sono presenti scorte.

[9.3.2] La Scheda degli U-Boat elenca la capacità totale di munizioni per il Cannone. Ciascun segnalino di Munizioni è rappresentato da un “1” o “2”, ad indicare il numero di punti munizioni o salve che il segnalino rappresenta. Si possono sparare sino a 2 punti di Munizioni per round di combattimento, e ciascun punto di munizioni può essere indirizzato contro un bersaglio diverso.

Nota: ciascun punto di Munizioni rappresenta in effetti circa 25 colpi.

[9.3.3] Sparare con il Cannone è simile alla risoluzione del lancio di siluri, eccetto che non vi è necessità di consultare la Tabella Siluri Inesplosivi. Per sparare tirate consultando la Tabella di Lancio dei Siluri / Fuoco del Cannone [U1]; qualsiasi Colpo a segno viene controllato poi sulla Tabella di Danno da Attacco [U3] per definire l’ammontare dei danni causati.

[9.3.4] I cannoni Flak non sono usati per il fuoco di superficie contro le navi nemiche. Servono per il fuoco contro aerei nemici solamente (9.8, Incontro con Aerei).

[9.4] BERSAGLI: NAVI SENZA SCORTA

[9.4.1] Un risultato di un incontro “Nave”, “Due Navi” o “Petroliera” significa che le navi bersaglio non hanno scorta.

[9.4.2] Per la mancanza della scorta, non si effettua la Individuazione della Scorta per il round di combattimento. In effetti, l’U-Boat ha un attacco gratuito e può sparare a Distanza Ravvicinata senza correre il rischio di essere individuato prima di essere in grado di sparare. Seguite la procedura in 9.2 per il primo round di combattimento, ma non tirate per la Individuazione della Scorta.

Nota: tipicamente in questi casi il Kommandant dell’U-Boat poteva optare per un attacco in superficie a Distanza Ravvicinata per sparare con il suo Cannone (sino a due punti di Munizioni) invece di, o oltre a, attaccare con i siluri.

Potete sparare con un tipo di arma (Siluri a Prua, Siluri a Poppa, o Cannone) e vedere il risultato prima di sparare con il tipo di arma seguente. Ma dovete usare tutte le relative munizioni prima di sparare con ogni tipo di arma. Potete sparare con le armi in qualsiasi ordine desiderato. Quando lanciate siluri, usate il bonus -1 come in 9.5.1 in quanto state usando la UZO. Inoltre, il lancio da entrambe le estremità dell’U-Boat non ha la penalità +1 di 9.5.2 (non siete di fretta).

Esempio: trovate una petroliera grande (13.000 ton) e decidete di lanciare 3 siluri di Prua (avete poche munizioni rimaste). Ottenete solo 2 punti danno, insufficienti per affondare il bersaglio. Decidete quindi di lanciare il siluro di Poppa, ottenendo un altro punto danno. Decidete poi di usare il Cannone, ed usate 2 punti di Munizioni. Il primo punto colpisce, affondando la petroliera, ma dovete comunque spendere il secondo punto Munizioni.

[9.4.3] ROUND DI COMBATTIMENTO AGGIUNTIVI

Se, per qualsiasi motivo, un bersaglio **senza scorta** non è stato affondato durante il round iniziale di combattimento, il giocatore può scegliere di iniziare un round di combattimento aggiuntivo. Per farlo, ricaricate (se avete ricariche disponibili, 4.5.1) i tubi lanciasiluri, e tirate sulla tabella del Round di Combattimento Aggiuntivo nella Tabella degli Incontri [E1]. Se il risultato è “Scorta”, le navi bersaglio sono ora considerate sotto scorta e si **risolve immediatamente** l’Individuazione della Scorta, indipendentemente dalla distanza dell’U-Boat dal bersaglio. Se l’U-Boat evita questa individuazione, deve ancora controllare per l’Individuazione della

Scorta per il nuovo round di combattimento, secondo le regole standard per il combattimento tra navi (9.2.2). Se il risultato è “Aereo”, l’U-Boat deve annullare l’attacco, immergersi immediatamente e risolvere l’Incontro con Aereo (9.8). Se non si incontrano né scorta né aereo, l’U-Boat ha un altro round di attacco contro il bersaglio senza scorta senza timore di Individuazione della Scorta o rappresaglia.

[9.4.4] Non vi è limite al numero di round di combattimento aggiuntivi che l’U-Boat può effettuare contro bersagli senza scorta. Una volta però che appare la scorta quel risultato del tiro di dado per l’Incontro, non si possono tentare altri round di combattimento dopo quello in cui compaiono (fate invece riferimento a 9.7).

[9.4.5] I round di combattimento aggiuntivi sono consentiti solo contro navi bersaglio prive di scorta.

[9.4.6] Se il U-Boat sta ingaggiando un bersaglio privo di scorta ed appare una Scorta per aver tirato per un Round Aggiuntivo di Combattimento, il U-Boat è immediatamente considerato immerso (*eccezioni: 9.8.8.4 e 9.8.8.5, Fori nello Scafo*). Non si applicano modificatori per la distanza. Se appare una Scorta e l’U-Boat non si può immergere per i fori nello scafo, allora il U-Boat deve tentare l’autoaffondamento come in 10.10.2.

Nota: Gli U-Boat non possono mai essere in emersione durante il giorno quando sono presenti Scorte. Hanno effettivamente avvistato le scorte in avvicinamento da distante e si sono immersi da tempo (se possono farlo).

[9.4.7] Potete effettuare sino a due round di combattimento aggiuntivi nella stessa casella di percorso. Se necessitate (o desiderate) un terzo round di combattimento aggiuntivo, dovete prima avanzare nella Casella di Percorso successiva e poi proseguire. Lo stesso vale per ogni Casella di Percorso successiva (solo 3 round di combattimento per casella) sebbene un tale caso sia estremamente raro. Non potete iniziare un round di combattimento aggiuntivo se questo richiederebbe di avanzare in una Casella di Transito, in quanto necessitate di dirigerli verso un porto in quel momento per i limiti di autonomia.

[9.4.8] Se si hanno quattro Incontri consecutivi con Scorte/Aerei per aver scelto di effettuare un Round Aggiuntivo di Combattimento, e vi siete immersi dopo il primo round (non combattendo in superficie), allora il vostro U-Boat è stato “cacciato sino allo sfinimento”, a corto di batterie e di ossigeno, dovete emergere e tentare l’autoaffondamento (con la stessa procedura in 10.10.2).

[9.5] ATTACCO DI SUPERFICIE NOTTURNO

[9.5.1] Se l’incontro si svolge di notte, il giocatore può effettuare un Attacco di Superficie Notturno. Sebbene questo consenta un calcolo dei siluri leggermente migliore per l’uso dell’UZO (UbootZielOptik o mirino ottico), a partire dal 1941 incrementa la possibilità di Individuazione della Scorta, per riprodurre la crescente disponibilità per l’Alleato del radar di superficie. Solo durante il primo round, un Attacco di Superficie Notturno subisce anche un modificatore negativo sulla Tabella delle Scorte / Attacco Aereo [E3], e l’U-Boat non può tentare il Test Eccedere la Profondità (9.6.12) in quanto l’imbarcazione è essenzialmente ancora troppo vicina alla superficie.

[9.5.2] Gli U-Boat che effettuano un Attacco di Superficie Notturno possono lanciare immediatamente una seconda salva dall’altro capo dell’U-Boat quale parte della loro azione di attacco iniziale. Vi è però un modificatore negativo quando si tira per colpire sulla Tabella del Lancio dei Siluri / Fuoco dei Cannoni [U1], ed incrementa anche la possibilità di essere individuati se sono presenti scorte [E2]. Per effettuare questa seconda salva, ponete i siluri disponibili (dalla sezione opposta a quella che ha appena lanciato; ad esempio, se avete lanciato i Siluri di Prua, potete lanciare la seconda salva dal Tubo di Poppa) sulla Scheda di Combattimento degli U-Boat e risolvete questo attacco immediatamente. Risolvete l’attacco con i siluri normalmente (9.2.3) ma con un +1 per colpire. Dovete impegnarvi per questa azione prima di lanciare qualsiasi siluro (cioè non potete attendere e vedere i risultati della prima salva prima di decidere di sparare la seconda; notate che questo è diverso da un attacco contro una nave senza scorta, dove potete attendere e vedere i risultati).

Nota: i Kommandant detentori della Croce di Cavaliere ignorano qualsiasi penalità al fuoco per la seconda salva.

[9.6] CICLO DI INDIVIDUAZIONE DA PARTE DELLA SCORTA/CARICHE DI PROFONDITÀ

Il Ciclo di Individuazione da parte della Scorta/Cariche di Profondità è un tentativo da parte delle Scorte di individuare il vostro U-Boat. Se ha successo, le Scorte attaccheranno con Cariche di Profondità. Tornano poi all’inizio di questo ciclo e devono tentare di Individuare ancora il vostro U-Boat. Ogni ripetizione del Ciclo costituisce un singolo round di combattimento. Il Ciclo termina con la fuga dell’U-Boat dalle scorte, cosa che pone fine al round di combattimento ed incontro con le Scorte, o con l’affondamento/obbligo di emersione dell’U-Boat, cosa che pone fine alla partita.

[9.6.1] Gli U-Boat che ingaggiano navi nemiche sotto scorta devono tirare per la Individuazione della Scorta [E2]. Questo tiro di dado si ha prima di sparare a Distanza Ravvicinata ed ancora dopo il fuoco (se l’U-Boat non è stato avvistato prima di sparare). Per la distanza Media e Lunga, l’U-Boat può sparare prima e deve tirare poi per la Individuazione della Scorta.

[9.6.2] Se un U-Boat desidera effettuare un round aggiuntivo di combattimento contro bersagli senza scorta, è necessario un tiro di dado sulla tabella dei Round di Combattimento Aggiuntivi sulla Tabella degli Incontri [E1]. Con un tiro di dado di 3 o meno, arriva una Scorta. Questo significa che una Scorta non solo è apparsa sulla scena, ma l’U-Boat deve *immediatamente* subire la Individuazione della Scorta [E2]. Se l’U-Boat rimane non avvistato con questo controllo, deve controllare ancora per la Individuazione della Scorta durante lo stesso round di combattimento, secondo 9.6.1 sopra, dopo aver sparato. Pertanto, le scorte ricevono due tentativi di individuazione per il round, come se fosse un attacco a Distanza Ravvicinata.

[9.6.3] Tutti i modificatori sono cumulativi sia per i tentativi di Individuazione della Scorta che per l’Attacco della Scorta/Aereo. Il modificatore per l’Attacco di Superficie Notturno si usa in ogni round per la Individuazione della Scorta ma solo nel primo round per l’Attacco della Scorta/Aereo. Il modificatore per il Lancio da Prua e da Poppa si usa solo per il primo round della Individuazione della Scorta.

[9.6.4] TEST PER ECCEDERE LA PROFONDITÀ

Gli U-Boat possono tentare di sfuggire alla scorta dichiarando che eccede la profondità – ma questo è rischioso. Prima di effettuare il tentativo di Individuazione della Scorta, il giocatore deve decidere se sta tentando di incrementare le sue possibilità di sfuggire tentando il test per eccedere la profondità e quindi immergendosi oltre il limite di sicurezza. L’U-Boat subisce automaticamente un danno allo Scafo e poi tira 2d6:

- Se il risultato è **inferiore** al numero corrente di caselle di Scafo danneggiate, l’U-Boat cede strutturalmente ed affonda.

- Se il risultato è **pari** al numero corrente di caselle di Scafo danneggiate, l'U-Boat subisce un danno aggiuntivo allo Scafo, e ritira immediatamente.
- Se il risultato è **superiore** al numero corrente di caselle di Scafo danneggiate, non vi sono effetti, ed il tiro di dado per la individuazione della scorta subisce un modificatore favorevole -1 per la fuga (solo questo round).

[9.6.5] Non vi è limite al numero di volte che l'U-Boat può tentare il test per eccedere la profondità, sebbene lo possa tentare una sola volta per round di combattimento, seguendo la procedura sopra esposta. Ogni volta l'U-Boat deve assorbire almeno un danno allo Scafo e tirare 2d6 come sopra indicato.

[9.6.6] Gli U-Boat non possono fare il test per eccedere la profondità durante il primo round di combattimento di un Attacco di Superficie Notturmo. Sono considerati essere troppo vicini alla superficie in quel momento.

Nota: portare il vostro U-Boat ad una profondità superiore a quella massima è ovviamente un suicidio se avete già subito danni importanti allo scafo. Vi possono però essere situazioni quando non avete ancora nessun danno o pochi danni, ma avete subito perdite di carburante, danni alle batterie, ecc. In questi casi potete considerare l'uso di questa opzione. Sebbene alcuni giocatori possano pensare di usarla costantemente, un colpo allo Scafo significa che il ripristino durerà almeno un mese in più per pattuglia, diminuendo nel lungo termine il tempo in mare.

[9.6.7] ESCA “BOLD”

Gli U-Boat tedeschi possono tentare di ingannare le forze ASW Alleate rilasciando un contenitore BOLD [Era un'esca sonar]. Si può usare un solo contenitore BOLD per incontro, e può essere combinato con il test per eccedere la profondità. La decisione di usare il contenitore BOLD avviene prima di tirare per l'individuazione da parte della scorta. Conferisce un modificatore temporaneo di -1 al tiro di dado per l'individuazione. Se si usa la regola opzionale “Qualità Variabile della Scorta”, il BOLD non funziona contro Scorte Veterane o di Elite. La decisione di usarlo viene presa prima che si tiri per la Qualità della Scorta.



Nota Storica: Alcune fonti indicano che il BOLD era efficace, altre che era essenzialmente inutile. Sospettiamo che la verità riguardante la sua efficacia stia nell'abilità dell'operatore sonar dell'Alleato; probabilmente era più o meno efficace a seconda di quanto questi fosse bravo. Di conseguenza, lo abbiamo reso inutile contro scorte Veterane o di Elite.

[9.6.8] RIVESTIMENTO ANTI-SONAR “ALBERICH”

Pochi battelli di Tipo VIIC e VIIC/41 furono dotati di “Alberich,” un rivestimento gommoso sintetico incollato allo scafo, che riduceva l'efficacia dei sonar. Il nome derivava da un mitico nano che poteva divenire invisibile, ma inizialmente diede numerosi problemi, inclusa la mancanza di aderenza dopo un certo periodo di tempo. Per il 1944 gran parte dei problemi erano stati risolti, ma la gomma sintetica era a quel tempo molto rara ed Alberich, ancora nella fase di prova, fu installato solo su pochi nuovi battelli.



A partire dal 6/44, qualsiasi miglioramento ad un nuovo Tipo VIIC o Tipo VIIC/41 ha una piccola possibilità di avere il rivestimento Alberich. È installato con un tiro di 2d6 che risulta in 12. Alberich riduce il tiro di dado per l'individuazione di -1 sempre, oltre a qualsiasi altro modificatore.

[9.6.9] Per controllare la Individuazione della Scorta, aggiungete/sottraete tutti i modificatori elencati sotto la Tabella di Individuazione della Scorta [E2] per ottenere un singolo Modificatore al Tiro di dado (DRM) che viene sommato o sottratto. Tirate 2d6 ed applicate il DRM. Con un risultato modificato di 8 o meno, l'U-Boat rimane non individuato, e l'incontro termina. Con 9-11 modificato, l'U-Boat viene individuato e subirà un attacco con cariche di profondità sulla Tabella di Attacco delle Scorte/Aereo [E3]. Se si ottiene un 12 modificato, l'U-Boat subirà un attacco con cariche di profondità sulla Tabella di Attacco delle Scorte/Aereo [E3] con un DRM +1 oltre a qualsiasi altro DRM applicabile.

[9.6.10] Una volta che un U-Boat viene individuato, subisce un attacco con cariche di profondità e forse un Attacco Speciale con un'armata anti-sottomarini speciale *Riccio* o *Calamaro*. Tirate 1d6. Se ottenete un 1, sarete attaccati da una delle armi speciali: andate alla Tabella di Attacco Speciale delle Scorte [E3b] per determinare quale, e poi usate la Tabella [E3c] (*Riccio*) o [E3d] (*Calamaro*) per determinare il numero di Colpi.

Altrimenti, tirate sulla Tabella di Attacco delle Scorte/Aereo [E3]. Per risolvere l'attacco, sommate/sottraete i modificatori elencati sotto la Tabella dell'Attacco delle Scorte/Aereo. Poi tirate 2d6. Questo determina il numero di Colpi causati all'U-Boat, che possono essere registrati sulla Scheda di Combattimento dell'U-Boat [U4] usando i segnalini di Colpi in Arrivo.

Con un tiro di dado modificato di 2-3, l'U-Boat non subisce danni, ma deve subire un altro tentativo di Individuazione della Scorta. Con un tiro di dado modificato di 13+, l'U-Boat viene immediatamente affondato e la partita termina. Vedere 5.2, Determinazione della Vittoria, per determinare come siete andati. Se il tiro di dado modificato è 4-12, un certo numero di Colpi saranno causati all'U-Boat.

Nota: Il modificatore “KMDT è KC+O+S” significa che il Kommandant ha ricevuto la Croce di Cavaliere con Foglie di Quercia e Spade.

[9.6.11] Se sono stati ottenuti Colpi, da cariche di profondità o armi Speciali, dovete tirare 1d6+1d6 per ciascun Colpo. Usate dadi di due colori diversi e designate uno come decine e l'altro come unità. Questo produrrà un risultato tra 11 e 66. Tirate due dadi una volta per ciascun Colpo a segno, e trovate il risultato sulla Tabella dei Danni agli U-Boat [E4]. Indicate immediatamente qualsiasi danno con segnalini di danno per ciascun Colpo prima di tirare per quello seguente.

Se qualsiasi colpo influenza l'Equipaggio, risolvete immediatamente il Colpo sulla Tabella dei Danni e Riparazione dell'U-Boat [E5] prima di risolvere il colpo seguente (9.6.12 qui sotto per la procedura). I colpi con “x2” dopo di essi contano come 2 di quel tipo di Colpo (ma non diminuite il numero di tiri di dadi per la determinazione del Colpo). Se qualsiasi Colpo affonda l'U-Boat (immediatamente o per l'accumulazione di danni allo Scafo) o lo obbliga ad emergere (per Falle accumulate), il gioco termina; vedere 5.2 per determinare il livello di vittoria.

[9.6.12] RISOLUZIONE DEI COLPI ALL'EQUIPAGGIO

Se mentre tirate per gli effetti un colpo si ottiene un Colpo all'Equipaggio, andate alla Tabella dei Danni e Riparazione dell'U-Boat [E5]. Tirate 2d6 (senza modificatori) per determinare quale membro dell'equipaggio viene coinvolto. Se questi è già KIA o non è

presente (l'agente Abwehr sarà presente solo in quel tipo di missione), trattatelo come nessun effetto. Altrimenti, tirate 1d6 per determinare la gravità della ferita.

[9.6.13] Se il segnalino di Danno allo Scafo raggiunge l'ultima casella, l'U-Boat affonda. Se il segnalino di Falla raggiunge l'ultima casella, allora l'U-Boat è obbligato ad emergere e dovete tentare l'autoaffondamento secondo 10.10. In ogni caso, la partita termina. Vedere 5.2, Determinazione della Vittoria.

[9.6.14] Una volta individuato, continuate il Ciclo tornando a 9.6.3. Notate che per il secondo e per tutti i successivi Cicli, le Scorte ricevono un modificatore di +1 (in totale, non cumulativo per Ciclo) per aver individuato in precedenza il vostro U-Boat. Il Ciclo (e l'incontro) terminano quando l'U-Boat fugge mediante un tentativo fallito di Individuazione da parte delle Scorte (9.6.9), o con l'affondamento o obbligo di risalita in superficie dell'U-Boat (9.6.13), nel qual caso la partita termina.

Esempio: il vostro U-Boat viene individuato dopo aver attaccato in immersione a Distanza Media. L'attacco è avvenuto di giorno, ed avete usato siluri a vapore G7a. Quindi le Scorte ricevono un +1 al tentativo di individuazione. Le Scorte tirano un 8, modificato a 9, e venite individuati. Se sopravvivete all'attacco con cariche di profondità, le Scorte riceveranno un +1 per l'uso diurno di siluri G7a ed un +1 per la Individuazione Precedente (ed a seconda del danno subito, sono possibili ulteriori modificatori al tiro di dado) per un totale di +2. Nel tiro di dadi seguente, le Scorte ottengono 9, che diviene 11, quindi venite individuati.

Se sopravvivete, le Scorte saranno ancora a +2 supponendo che non vi siano altri danni. Non si aggiunge un altro +1 per la Individuazione Precedente.

Nota: Sebbene un U-Boat si avvicini silenziosamente sino a distanza ravvicinata, tirando un 8 o meno sulla Tabella di Individuazione delle Scorte [E2], tutti i tiri di dado per l'individuazione per ogni round di combattimento seguente ricevono il DRM +1 se il battello è stato individuato a distanza ravvicinata (le scorte hanno un'idea molto più precisa su dove siete individuandovi a distanza ravvicinata). La distanza ravvicinata contro bersagli scortati è estremamente pericolosa, se non del tutto suicida, in questa fase della guerra. Procedete quindi con cautela.

[9.7] SEGUIRE NAVI CON SCORTA O CONVOGLIO

[9.7.1] In generale, una volta che è stato completato il round di combattimento iniziale, l'incontro termina ed il giocatore avanza il segnalino di U-Boat nella Casella di Percorso seguente sulla Tabella di Pattuglia appropriata. Comunque, se un giocatore desidera proseguire un incontro con una nave scortata o Convoglio, il segnalino di U-Boat rimane nella sua Casella di Percorso corrente in modo che possa seguire la nave o Convoglio con cui è attualmente ingaggiato. Notate che le regole di questo paragrafo fanno riferimento ai risultati sia di Convoglio che di Nave con Scorta (Nave + Scorta, Due Navi + Scorta).

[9.7.2] Seguire non è consentito contro navi prive di scorta. Piuttosto, il Kommandant dell'U-Boat può prendere in considerazione un round di combattimento aggiuntivo (9.4.3).

[9.7.3] Gli U-Boat che sono stati individuati, e forse anche danneggiati dalla scorta, possono tentare di Seguire le navi o Convoglio precedentemente ingaggiato una volta che sono sfuggiti alla individuazione. Assicuratevi di svolgere le Riparazioni dell'U-Boat (10.8) prima di tentare di Seguire.

[9.7.4] Per la sua velocità, le Navi Principali e le Navi da Guerra non possono mai essere seguite a meno che non siano danneggiate. Questo significa anche che non potete Seguire per cambiare da Giorno a Notte ed è un'eccezione ad 8.3.2. Inoltre, una nave Principale/da Guerra danneggiata mantiene sempre la sua scorta (non si deve tirare per determinare se la scorta rimane, 9.7.6). Infine, Seguire le navi Principali non è automatico. Tirate 1d6. Un risultato modificato di 1 significa che avete avuto successo nel seguire la nave Principale. Questo tiro di dado viene modificato di -1 per ogni punto di danno della nave Principale.

Esempio: Un giocatore attacca una nave Principale ma causa solo 2 punti danno. Desidera seguirla ed attaccarla ancora. Il tiro di dado per seguire ha -2 per il danno, il che significa che segue se tira un 1-3.

[9.7.5] Se Seguire ha successo (vedere 9.7.6 per la procedura), tirate per determinare il momento del giorno (8.4). Se si ottiene Giorno, il Kommandant dell'U-Boat può tentare di passare a Notte (8.4.2). Se le navi bersaglio sono già danneggiate, non è necessario tirare, il Kommandant può scegliere tra Giorno e Notte.

[9.7.6] Se qualsiasi nave è stata danneggiata (annotate sulla scheda il bersaglio e la posizione corrente sulla Scheda di Combattimento degli U-Boat), **Seguire è automatico**. Considerate le Scorte danneggiate come qualsiasi altra nave bersaglio per Seguire. Tirate 1d6. Se vi è solo una nave danneggiata da Seguire (invece del Convoglio), con un tiro di dado di 1-5 rimane sotto scorta. Con 6, è ora senza scorta. Quando si Segue più di una nave danneggiata, con un 1-5, le navi danneggiate rimangono assieme e sono ancora considerate con scorta; si applicano le normali regole sul combattimento (9.2). Con 6, qualsiasi nave danneggiata diviene una nave "dispersa" senza scorta e si separano le une dalle altre. In tutti i casi, le navi non danneggiate nell'incontro originario non sono più presenti. Il Kommandant dell'U-Boat deve ora decidere quale nave danneggiata seguire ed attaccare nel round di combattimento seguente (si può scegliere una sola nave).

Nota: La differenza nelle possibilità rispetto a I Cacciatori è dovuta alla maggiore presenza di Scorte in questa fase della guerra.

[9.7.7] Quando si tenta di seguire una nave o Convoglio, tirate 1d6. Con tiro di 1-4, l'U-Boat ha ingaggiato di nuovo con successo la nave o il Convoglio e deve tirare per identificare le quattro navi incontrate (come se si ottenesse "Convoglio" sulla Tabella degli Incontri [E1]) – si suppone qui che l'U-Boat si sta avvicinando la Convoglio da una direzione diversa, trovando altre navi. Con 5-6, il Convoglio fugge, e l'incontro termina. Gli U-Boat di Tipo XXI e quelli Tipo IX equipaggiati con Balkon-Gerät 10.11.9) perdono un Convoglio solo se tirano un 6. Avanzate il segnalino di U-Boat di una Casella di Percorso e proseguite la pattuglia. Notate che se Seguite una Nave + Scorta o Due Navi + Scorta non ritirate per la ID (o Qualità della Scorta se usate la Regola Opzionale 14.6).

Nota: è sempre quasi sempre vantaggioso cercare di seguire un Convoglio a meno che non desideriate proprio un altro tipo di incontro. Dal momento che i Convogli sono automaticamente scortati, avere un U-Boat molto danneggiato può influenzare questa decisione.

[9.7.8] Vi sono due opzioni base per Seguire e che dovete scegliere quando ingaggiate un Convoglio. Potete scegliere di Seguire qualsiasi nave danneggiata (automaticamente, 9.7.6), o potete invece tentare di ignorare qualsiasi nave danneggiata e tentare invece di Seguire la nave non danneggiata Scortata o il Convoglio, secondo 9.7.7. Quando si sceglie di Seguire qualsiasi nave danneggiata che faceva parte del Convoglio, verrà perso il contatto con il Convoglio e non lo si potrà Seguire ancora. In sintesi, l'ingaggio si riduce ai bersagli danneggiati che sono Seguiti per finirli.

Nota: può essere proficuo, a seconda della condizione dell'U-Boat, tentare di Seguire il Convoglio invece di scegliere di Seguire automaticamente le navi danneggiate.

[9.7.9] Gli U-Boat che Seguono con successo trattano il combattimento come se fosse un nuovo incontro, e non un secondo round di combattimento, ma saltando le fasi che sono inappropriate (ad esempio, se seguite le navi danneggiate, o una o due navi non danneggiate + Scorta, allora non identificate i bersagli perché già sapete chi sono). Non siete obbligati ad usare le stesse tattiche degli attacchi precedenti (Distanza, Notte in Superficie, Prua/Poppa, ecc). Potete ricaricare i vostri tubi lanciasiluri (sempre che abbiate ricariche disponibili, 4.5.1).

[9.7.10] Non potete rinunciare all'attacco per avere maggiori possibilità di far lasciare alla Scorta la nave danneggiata. Se non attaccate con almeno un siluro dopo aver seguito una nave danneggiata che è ancora scortata, l'incontro termina. Ovviamente non siete obbligati ad attaccare: se avevate sperato che la scorta se ne andasse, ma non l'ha fatto, potete rinunciare all'attacco. Ma se lo fate l'incontro ha fine e la nave danneggiata fugge.

[9.7.11] Un Convoglio o nave(i) scortata(i) possono essere Seguiti sino a due volte nella stessa casella di percorso. Se necessitate (o desiderate) un terzo tentativo di Seguire, dovete prima avanzare nella Casella di Percorso successiva e poi proseguire. Lo stesso vale per ogni Casella di Percorso seguente (solo 3 tentativi di Seguire in totale per casella) sebbene un tale caso sia estremamente raro. Non potete Seguire se questo richiederebbe di avanzare in una Casella di Transito, in quanto dovete dirigervi verso un porto in quel momento per limiti di autonomia.

Riassunto: vi sono due modi base con i quali il Kommandant dell'U-Boat può estendere un incontro oltre il round di combattimento iniziale (senza considerare il caso in cui l'U-Boat subisca l'attacco con cariche di profondità o attacco aereo). La distinzione tra *round di combattimento aggiuntivo e scegliere di Seguire una nave o Convoglio* è che un *round di combattimento aggiuntivo* è consentito solamente contro **navi bersaglio prive di scorta** – Seguire non è un'opzione. Nel caso di scontri che coinvolgono **navi con scorta o convogli**, Seguire è l'unica opzione disponibile per estendere uno scontro.

[9.8] INCONTRI CON AEREI

REGOLA GENERALE

Il vostro U-Boat può avere un Incontro con Aereo mentre è in pattuglia. Gli Incontri con Aerei sono più probabili quando si effettua una Missione Speciale, muovendo tra Caselle di Transito (specialmente il Passaggio di Gibilterra o la Baia di Biscaglia), o quando si tira una Tabella dei Round di Combattimento Aggiuntivi. Si spera che avvistiate l'aereo nemico in tempo per fare un'immersione rapida con successo ed evitare l'attacco aereo!



PROCEDURA

Quando si ha un Incontro con Aereo, iniziate consultando la Tabella degli Incontri con Aereo [A1]. Il risultato indica se si ha un attacco aereo (sino a due diversi attacchi aerei) o no. Se non si ha alcun attacco, l'incontro termina. Se si ha l'attacco aereo, l'U-Boat consulta la Tabella di Attacco della Flak contro Aerei [A2], i cui risultati sono considerati simultanei con i risultati dell'attacco aereo. Il successo relativo dell'attacco Flak definirà quando l'ingaggio terminerà, mentre un attacco Flak fallito potrebbe risultare in round di combattimento aggiuntivi, incluso il possibile arrivo di scorte.

[9.8.1] Quando si ottiene un Incontro con Aereo, l'U-Boat tenta immediatamente di immergersi per sfuggire all'attacco (**eccezione:**

9.8.9). Consultate la Tabella di Incontro con Aereo [A1] e tirate 2d6. Se si ottiene un 8 o più modificato, non vi è alcun attacco aereo. L'aereo è stato fortunatamente avvistato in tempo, e l'U-Boat è stato in grado di fare una immersione di emergenza evitando possibili danni, il che pone fine all'incontro, l'U-Boat non spara con la Flak. Se si ottiene un 7 o meno modificato, si devono risolvere uno o anche due attacchi sulla Tabella di Attacco delle Scorte/Aereo [E3], o un Attacco Speciale, simile alle Scorte [9.6.10]. Se avete tirato un 7 modificato o meno, tirate 1d6 per determinare se è un Attacco Speciale. Se ottenete 1, l'Aereo è armato con un'Arma Speciale: andate a 9.8.8 per risolverlo. Altrimenti, andate a 9.8.2 e risolverlo normalmente. Se l'Incontro è stato ottenuto mentre tentavate un round aggiuntivo di combattimento contro un bersaglio privo di scorta, il bersaglio fugge, anche se l'Aereo non è in grado di attaccare. L'Aereo ha allontanato l'U-Boat.

[9.8.2] Se un aereo è in grado di attaccare, risolvete il combattimento applicando un modificatore +2 sulla Tabella di Attacco delle Scorte/Aereo [E3] (non si applicano altri modificatori). Ogni Colpo a segno contro l'U-Boat richiede di tirare 1d6+1d6 sulla Tabella dei Danni all'U-Boat per determinare il tipo di danno subito. Inoltre, si ha automaticamente una Ferita all'Equipaggio automatica, oltre a qualsiasi altro eventuale danno (in effetti, considerate che si sia ottenuto un risultato di "Ferita all'Equipaggio" automaticamente sulla Tabella dei Danni all'U-Boat).

[9.8.3] L'U-Boat spara con i suoi cannoni Flak contro l'aereo nemico (solo se i cannoni Flak sono operativi, vedere 9.8.4), e questa risoluzione del fuoco è considerata simultanea con la risoluzione dell'attacco aereo. In effetti, è possibile che un U-Boat abbatta un aereo che poi lo affonda, come spesso accade storicamente. Consultate la Tabella di Attacco della Flak contro Aerei [A2] per determinare il risultato:

- Se l'aereo è "Abbattuto", qualsiasi possibile secondo attacco aereo (se si è ottenuto 1 modificato o meno sulla Tabella dell'Incontro con Aerei) non si ha più. Ignorate il secondo attacco aereo e l'incontro termina.
- Se l'aereo è "Danneggiato" qualsiasi secondo attacco aereo avviene. L'incontro però termina dopo il secondo attacco aereo.
- Se il risultato è "Mancato", l'aereo nemico segue l'U-Boat dopo averlo attaccato. In effetti, l'incontro continua consultando la tabella dei Round di Combattimento Aggiuntivi sulla Tabella degli Incontri [E1]. Questo può risultare nell'arrivo della scorta, che poi tira sulla Tabella di Individuazione delle Scorte [E2], o nell'arrivo di un altro aereo sulla scena.

Quando si tira per l'individuazione, le scorte non ricevono il modificatore +1 per l'Individuazione Precedente. I nuovi aerei che arrivano per il risultato sulla tabella dei Round di Combattimento Aggiuntivi vanno immediatamente alla Tabella di Attacco delle Scorte/Aereo [E3] per risolvere il combattimento (l'U-Boat viene individuato immediatamente). L'U-Boat non può sparare con la Flak durante il secondo round (e qualsiasi round seguente); è considerato immerso a questo punto.

Nota: in effetti, un attacco aereo può generare un altro attacco aereo, e via così, se il giocatore è molto sfortunato nel tiro di dado per i Round di Combattimento Aggiuntivi.

[9.8.4] Un attacco della Flak non è consentito se tutti i cannoni Flak dell'U-Boat sono danneggiati e/o non operativi. Per il gioco, l'attacco della Flak è considerato "Mancato" il che comporta un controllo sulla tabella dei Round di Combattimento Aggiuntivi se il cannone Flak non è operativo.

[9.8.5] MODIFICATORI ALLA FLAK

I battelli di Tipo IX erano equipaggiati con due cannoni Flak; se entrambi sono operativi, ricevono un modificatore -1 per colpire. Se uno è stato messo fuori combattimento, spara senza modificatore. Inoltre, un 2WO "Experte" conferisce un ulteriore modificatore -1 quando spara con la Flak, in quanto era questo il suo compito. Ovviamente se qualsiasi tipo di U-Boat ha tutti i cannoni Flak non operativi, non può sparare contro l'aereo. Il cannone sul ponte non può sparare contro gli aerei. Per il gioco, le munizioni Flak sono illimitate, non si esauriscono mai come può accadere con i siluri o le munizioni del cannone sul ponte nel corso di una data pattuglia.

[9.8.6] PASSAGGIO DI GIBILTERRA E BAIA DI BISCAGLIA

È degno di nota il modificatore sfavorevole al tiro di dado quando si controlla per gli Incontri [E1] per queste località con nome, anche quando si tira sulla tabella dei Round di Combattimento Aggiuntivi. Le pattuglie nella seconda parte del gioco (1942, 1943) hanno anche maggiore probabilità di incontrare aerei.

[9.8.7] Solo l'U-Boat Tipo VIIC Flak spara con la Flak dopo il primo combattimento con aereo. Tutti gli altri tipi si immergono dopo l'attacco aereo iniziale e non sparano ancora (*eccezioni: 9.8.8.4 e 9.8.9*). Per le speciali capacità dell'U-Boat Tipo VIIC Flak nei confronti degli aerei, vedere 11.4.7.

[9.8.8] RISOLUZIONE DEGLI ATTACCHI SPECIALI

Sono possibili tre tipi di Attacchi Speciali da parte di Aerei: siluri guidati FIDO, cannoni da 57mm "Tsetse", e razzi da 3". Determinate quale tirando 1d6 e consultando la tabella [E3a], Attacco Speciale degli Aerei.



[9.8.8.1] Siluri Guidati FIDO — Questi attacchi non causano una Ferita all'Equipaggio automatica come fanno i normali attacchi di mitragliamento/bombardamento. Tirate 1d6 e consultate la Tabella dei Siluri Guidati FIDO [E3e]. Poi se il siluro FIDO colpisce, affonda l'U-Boat o causa 7 Colpi (tirate come al solito sulla Tabella dei Danni all'U-Boat [E4]).



[9.8.8.2] Cannoni da 57mm "Tsetse" — Il vostro U-Boat viene mitragliato da cannoni da 57mm oltre alle normali armi per il mitragliamento (quindi si applica la Ferita all'Equipaggio automatica). I Colpi sono determinati normalmente; comunque, se viene causato qualsiasi colpo alla Scafo, il segnalino di Danno allo Scafo viene girato dalla parte "Scafo Forato" ["Hull Holed"] e quindi lo scafo è stato forato. L'U-Boat non è più in grado di immergersi per il resto della pattuglia. Ovviamente l'U-Boat può essere affondato subito, ma se sopravvive con un Colpo allo Scafo, questo avrà un grosso problema di sopravvivenza. Inoltre, se l'Aereo non viene danneggiato o abbattuto dalla Flak dell'U-Boat, e si ha un Colpo allo Scafo, l'Aereo avrà tempo di ricaricare il cannone da 57mm restando fuori raggio, e attaccherà di nuovo in quanto l'U-Boat non può immergersi. L'Aereo può ricaricare due volte in questo modo, per un totale di 3 attacchi, supponendo che l'U-Boat non riesca a danneggiare o abbattere l'aereo stesso.

Se si ottiene un risultato "2 Attacchi Aerei" e poi si ottiene un Attacco Speciale "Tsetse", l'Aereo Tsetse attacca due volte, anche se danneggiato nell'attacco iniziale (o il pilota è molto determinato, o il danno all'aereo non era molto grave). Se, dopo il secondo attacco dei "2 Attacchi Aerei", l'aereo non è ancora danneggiato, ed uno dei primi due attacchi ha causato un Colpo allo Scafo, allora può ricaricare ed attaccare una terza volta, che è il massimo per un Aereo equipaggiato con Tsetse.



[9.8.8.3] Razzi da 3" — Altre al normale mitragliamento (quindi si applica la Ferita all'Equipaggio automatica), l'Aereo attacca con 8 razzi da 3" che, come i cannoni da 57mm, possono forare lo scafo dell'U-Boat. I Colpi sono determinati normalmente; comunque, se viene causato qualsiasi colpo alla Scafo, il segnalino di Danno allo Scafo viene girato dalla parte "Scafo Forato" ["Hull Holed"] e quindi lo scafo è stato forato. L'U-Boat non è più in grado di immergersi per il resto della pattuglia. A differenza del cannone da 57mm, l'Aereo non può ricaricare; se vi è un secondo passaggio (per aver ottenuto il risultato "2 Attacchi Aerei") allora il secondo attacco avviene normalmente.

[9.8.8.4] Se vi è un secondo o terzo round di attacchi, e l'U-Boat non si può immergere, o sceglie di stare in superficie (9.8.9), ed i cannoni Flak sono operativi, si ha una Ferita all'Equipaggio automatica. Se operativi, l'U-Boat ha ancora la possibilità di sparare con i suoi Cannoni Flak nel secondo e terzo round se obbligato a restare in superficie.

Notate che, se i cannoni Flak sono fuori uso, allora l'equipaggio scenderà sotto coperta, e non vi può essere alcuna Ferita Automatica. Si può ancora avere comunque una Ferita all'Equipaggio come risultato sulla Tabella dei Danni.

[9.8.8.5] Se l'U-Boat evita l'affondamento con lo Scafo Forato, deve annullare la pattuglia e tentare di tornare alla base.

[9.8.9] DIRETTIVA "RISPONDERE CON LA FLAK"

A partire dal maggio 1943, e sino a tutto luglio 1943, il Controllo U-Boat ordinò agli U-Boat di muovere in gruppi nella Baia di Biscaglia, rimanere in superficie, e combattere contro gli aerei con la Flak. Questa strategia mal formulata causò l'abbattimento e danneggiamento di qualche aereo, ma anche con perdite di U-Boat. Alcuni Kommandant comunque la ignoravano e si immergevano immediatamente. Venne annullata ad inizio agosto.

In un Incontro con Aerei, dopo il primo attacco aereo, i giocatori i cui scafi non sono stati forati (9.8.8.2 e 9.8.8.3) possono rimanere in superficie per attaccare un aereo una seconda volta con la Flak (ma, dal momento che la Flak è simultanea, devono subire un secondo attacco da parte dell'aereo). Durante questo periodo nella Baia di Biscaglia, gli U-Boat sono considerati essere in gruppo; pertanto, il fuoco della Flak riceve un bonus -1 (per la presenza di altri battelli). Inoltre, vi è la possibilità che l'Aereo attacchi un altro U-Boat (tiro 1d6: 1-3 siete attaccati voi, 4-6 viene attaccato un altro U-Boat). In una partita con solo *Le Prede*, questo si applica essenzialmente solo al transito in uscita dalla Baia di Biscaglia nel luglio 1943.

[9.9] INCONTRI CON SOTTOMARINI

REGOLA GENERALE

Il vostro U-Boat può incontrare un sottomarino Alleato nel corso della sua pattuglia. Questo verrà incontrato mediante Eventi Casuali (12.0), ed accade più frequentemente nella seconda metà della guerra. I sottomarini nemici saranno incontrati da soli, ma il loro attacco può essere il primo segnale che sono lì (ed ora sapete come si sentono le navi nell'elenco dei bersagli).



PROCEDURA

Quando tirate un 6 (Incontro con Sottomarino) per un Evento Casuale, iniziate determinando il sottomarino nemico che vi sta attaccando. Poi, determinate se il sottomarino nemico vi attacca per primo. Se sopravvivete all'attacco, o se attaccate per primo, determinate se attaccherete o no. Se potete attaccare per primo e scegliete di non farlo, l'incontro termina. Altrimenti, attaccate, e se il sottomarino nemico sopravvive, tenterà di rispondere all'attacco. Se entrambi i sottomarini sopravvivono a questo punto, avete l'opzione di proseguire la battaglia o di interromperla. Se proseguite, vi è la possibilità che possano arrivare rinforzi nemici (aerei e/o scorte).

[9.9.1] Per determinare quale sottomarino avete incontrato, tirate un dado sulla tabella adatta, qui sotto:

Tiro 1d10	Sottomarino Incontrato – Pattuglie non Australiane
1	HMS Salmon 600t
2	HMS Cachalot 1800t
3	HMS Truculent 1100t
4	HMS Sickle 600t
5	HMS Sahib 600t
6	HMS Unbeaten 500t
7	HMS Tapir 1100t
8	HMS Saracen 600t
9	HMS Venturer 500t
10	HMS Tuna 1100t

Tiro 1d6	Sottomarino Incontrato – Pattuglie Australiane
1	USS Besugo 1600t
2	USS Flounder 1500t
3	HNMS Zwaardvisch 1100t
4	HMS Trespasser 1100t
5	HMS Tantalus 1100t
6	HMS Tally-ho 1100t

[9.9.2] Il sottomarino nemico potrebbe attaccare per primo. tirate 1d10 per l'iniziativa. Con un risultato di of "1-5" accade e siete individuati – saltate direttamente alla parte di 9.9.5 nella quale il sottomarino nemico lancia due siluri contro il vostro sottomarino. Questo per la distanza media. Dopo questo "attacco a sorpresa" da parte del sottomarino nemico, il giocatore, se sopravvive, può rispondere all'attacco. La distanza sarà media. In alternativa, il sottomarino italiano può scegliere di sganciarsi invece che rispondere all'attacco e l'incontro termina.

[9.9.3] Se vincete l'iniziativa con un tiro di "6-0" sopra, il giocatore può sganciarsi e l'incontro termina, oppure può attaccare. Per attaccare un sottomarino nemico, il giocatore svolge la normale procedura di decisione se attaccare da distanza media/lunga, oppure se rischiare un tiro di dado per l'individuazione andando a distanza ravvicinata. Non potete attaccare i sottomarini nemici con il vostro cannone sul ponte. Notate che un sottomarino nemico è più difficile da colpire, in quanto riceve il modificatore "+1" per nave da guerra quando cercate di colpirlo con i siluri. Se siete individuati mentre tentate di andare a distanza ravvicinata, il sottomarino nemico vi attacca invece per primo da distanza ravvicinata. Se accade questo e sopravvivete, potete poi rispondere all'attacco, o ancora, sganciarvi terminando l'incontro.

[9.9.4] Se il giocatore affonda il sottomarino nemico nel primo round di combattimento, l'incontro termina senza che siano necessarie ulteriori azioni. UN solo punto danno è necessario, quindi qualsiasi colpo che non fa cilecca affonda il sottomarino.

[9.9.5] Se il giocatore manca il sottomarino nemico, questi risponde all'attacco. Lancia due siluri contro il sottomarino del giocatore, colpendo con 2-5 a distanza ravvicinata, 2-4 a media, e 2-3 a lunga (2d6). I sottomarini nemici fanno cilecca con "1". Qualsiasi colpo di siluro che non fa cilecca da parte del sottomarino nemico affonda il sottomarino del giocatore. A questo punto, supponendo che il sottomarino nemico non abbia affondato il sottomarino del giocatore, il giocatore ha l'opzione di tirare ancora per l'iniziativa, o di sganciarsi. Se si sgancia l'incontro termina e passa alla casella di percorso successiva. Se opta per un altro tiro per l'iniziativa, si ripete l'intera procedura.

[9.10] ATTACCARE LE SCORTE

REGOLA GENERALE

A differenza della prima parte della guerra nell'Atlantico, il combattimento contro le scorte (o le navi da guerra in generale) avvenne con maggiore frequenza nella seconda metà, per la variazione degli ordini dei comandi e l'avvento del siluro guidato G7es. Per riprodurre questo fatto, i giocatori possono (ma non sono obbligati ad) attaccare una scorta che si trova con la(le) nave(i) bersaglio(i).

PROCEDURA

Per attaccare una scorta, aggiungete un bersaglio Scorta generico (2000 ton) all'elenco dei bersagli. Questa nave può essere ora aggiunta alle altre navi bersaglio disponibili e viene attaccata normalmente secondo le regole per l'attacco (sebbene vi sia più di una scorta, come vi sono più di 4 navi da carico in un convoglio, si suppone che ve ne sia una soltanto nella vostra "finestra di opportunità" per attaccare quando iniziate). Le Scorte sono molto più veloci delle navi da carico, e più piccole, ed ottengono un DRM +2 automatico al tiro di dado per colpire dei siluri contro di esse.

Se la Scorta viene affondata/danneggiata, i tiri di dado per l'individuazione per il resto del combattimento sono effettuati a -1 (ed ovviamente ricevete credito per la stazza della scorta se affondata). Se la Scorta sopravvive alla vostra salva senza danni, i tiri di dado per l'individuazione per il resto del combattimento sono effettuati a +1. Se usate le regole opzionali della Qualità della Scorta, non ritirate la qualità. Se solo danneggiata, la Scorta potrà essere attaccata ancora in seguito.

Nota dell'ideatore: Sebbene questo sembri un buon affare, i giocatori dovrebbero comprendere che stanno usando (probabilmente) molti siluri contro una nave che ha una stazza molto contenuta, e che molti siluri potrebbero nemmeno colpirla, considerato il modificatore +2, essendo piccola e veloce. Pensateci bene prima di attaccare le scorte. Potrebbe essere meglio semplicemente affrontare il potenziale attacco con cariche di profondità, in quanto se non affondate o danneggiate la scorta, questa contrattaccherà immediatamente con un +1 extra al tiro di dado per l'individuazione.

[10.0] DANNI AGLI U-BOAT**REGOLA GENERALE**

Quando un U-Boat subisce un attacco, può subire dei danni. Si usa la Scheda degli U-Boat per indicare il danno a sistemi specifici o i risultati di ferita/KIA all'equipaggio. I segnalini di danno (generici e specifici per tipo di sistema) servono per indicare lo stato di tutti i sistemi, che siano danneggiati o resi Fuori Uso. I segnalini di ferita e KIA sono similmente forniti per indicare lo stato del vostro Equipaggio, inclusi specifici membri dell'equipaggio stesso.

Si possono tentare le riparazioni contro sistemi danneggiati una volta che sono stati completati tutti i round di combattimento, tipicamente al termine di un incontro ma prima di tirare per il tentativo di Seguire (9.7) (**eccezione: si controlla per la falla aggiuntiva al termine di ogni singolo round di combattimento di uno scontro**).

L'impatto del danno non letale ad un sistema specifico di un U-Boat è elencato in modo completo sulla Tabella dei Danni e Riparazione degli U-Boat [E5]. Qui di seguito sono spiegati i risultati dei danni a specifici sistemi e membri dell'equipaggio.

PROCEDURA

Quando si hanno danni all'U-Boat quale risultato del tiro di 2d6 sulla Tabella di Attacco della Scorta/Aereo [E3], registrate il numero di Colpi ottenuti ponendo il segnalino di Colpi in Arrivo sullo spazio numerato appropriato della Tabella Colpi in Arrivo sulla Scheda di Combattimento dell'U-Boat. Per ogni colpo a segno, tirate 1d6+1d6 sulla Tabella dei Danni agli U-Boat [E4] per determinare il tipo di danno subito. Ponete immediatamente il segnalino di Danno appropriato sulla vostra Scheda dell'U-Boat, corrispondente al tipo di danno subito. Ad esempio, potete porre un segnalino di Danno generico sulla vostra Scheda dell'U-Boat nella casella corrispondente al danno subito. Quando il risultato è "Ferita all'Equipaggio" consultate immediatamente la Tabella delle Ferite all'Equipaggio sulla Tabella dei Danni e Riparazione degli U-Boat [E5] per determinare il membro dell'equipaggio coinvolto, poi tirate per determinare la gravità della ferita, compreso il possibile KIA (uccisione in azione). Ponete il segnalino corrispondente di Ferita Leggera Ferita Grave (SW) o Ucciso in Azione (KIA) nello spazio del membro dell'equipaggio sulla vostra Scheda dell'U-Boat. Tutte le ferite subite quale risultato di Attacchi delle Scorte mentre si è in immersione sono automaticamente Ferite Leggere (LW). Comunque si accumulano, e possono portare quindi a SW.

I risultati dei danni si applicano **immediatamente** (persino prima di tentare le Riparazioni, secondo 10.8) e possono avere un impatto negativo sul vostro U-Boat mentre è ingaggiato in combattimento in un dato incontro. Consultate la Tabella dei Danni e Riparazione degli U-Boat [E5] per determinare l'impatto negativo, se vi è, per un sistema danneggiato per il resto del vostro scontro.

Esempio: il danno ai Piani di Immersione o una ferita grave al vostro Kommandant danno un immediato modificatore negativo per l'individuazione della Scorta [E2], rendendo più difficile per il vostro U-Boat sfuggire all'individuazione e subire ulteriori attacchi con cariche di profondità durante lo scontro corrente.

[10.1] FALLA

[10.1.1] Per il primo Colpo Falla ottenuto, ponete il segnalino di Falla nel primo spazio della Tabella Danno Falla sulla vostra Scheda dell'U-Boat. Per ogni Colpo Falla aggiuntivo subito, avanzate questo segnalino di uno spazio sulla Tabella Danno Falla.



[10.1.2] Quando il segnalino di Falla entra nello spazio finale della Tabella Danno Falla, l'equipaggio deve immediatamente togliere la zavorra ed emergere immediatamente e tentare di autoaffondare l'U-Boat (10.10). Questa azione viene intrapresa immediatamente, ignorate qualsiasi Colpo rimanenti che non è stato ancora risolto.

[10.1.3] FALLA AGGIUNTIVA

In seguito a qualsiasi round di combattimento nel quale l'U-Boat ha sostenuto almeno un risultato di danno Falla, l'U-Boat deve controllare per ulteriore danno falla. Tirate 1d6, se si ottiene 5-6 si ha una ulteriore falla; avanzate immediatamente il segnalino di Falla di una casella sulla Tabella Danno Falla. Con un tiro di 4 o meno, non si hanno ulteriori danni. Notate che se uno dei vostri LI (tecnico) è "Experte" ricevete un modificatore favorevole -1 al tiro di dado. Se il vostro LI è KIA o SW, tutti i successivi colpi falla ricevono un modificatore sfavorevole +1.

[10.2] MOTORI

Commento: I motori elettrici sono usati mentre l'U-Boat è in immersione; i motori diesel si usano in emersione.



Se un motore Diesel va Fuori Uso, l'U-Boat deve annullare la pattuglia (10.9) e tirare due volte quando controlla per possibili incontri (10.9.3) per ogni Casella di Percorso dove entra mentre torna a casa. Se entrambi i motori Diesel sono Fuori Uso, l'U-Boat viene trainato alla base se si trova entro una Casella di Percorso dalla sua base (quella finale sulla Tabella di Pattuglia). Altrimenti, l'U-Boat deve essere immediatamente autoaffondato (10.10.4).

[10.3] SCAFO

[10.3.1] Per il primo Colpo alla Scafo causato, ponete il segnalino di Danno Scafo nel primo spazio della Tabella Danno Scafo sulla Scheda dell'U-Boat. Per ogni Colpo Scafo aggiuntivo subito, avanzate questo segnalino di uno spazio sulla Tabella Danno Scafo.



[10.3.2] Il danno allo Scafo non è riparabile in mare. Quando il segnalino di Danno Scafo entra nello spazio finale della Tabella Danno Scafo, l'U-Boat viene affondato con la perdita di tutto l'equipaggio.

[10.3.3] L'ammontare di danno Scafo ha influenza sulla durata del Ripristino per l'U-Boat (10.11).

[10.3.4] Ogni volta che l'U-Boat tenta di fuggire all'individuazione Eccedendo il Test di Profondità (9.6.4), l'U-Boat deve automaticamente subire un Colpo allo Scafo; avanzate il segnalino di Danno allo Scafo di un segnalino sulla Tabella Danno Scafo. Inoltre, notate il tiro di dado 2d6 che potrebbe risultare in ulteriori danni allo Scafo quando l'U-Boat Eccede il Test di Profondità.

[10.4] SERBATOI DI CARBURANTE

[10.4.1] Il risultato di Serbatoi di Carburante Danneggiati risulta in un modificatore negativo per l'Individuazione della Scorta e per gli Attacchi della Scorta/Aerei.

[10.4.2] Se la Riparazione dei Serbatoi di Carburante fallisce, l'U-Boat deve annullare la sua pattuglia (10.9).



[10.5] BATTERIE

Avere le batterie danneggiate dà un modificatore negativo al tiro di dado sulla Tabella di Attacco della Scorta/Aereo [E3]. Quale eccezione, il Tipo XXI non riceve un modificatore "-1" sulla Tabella [E3] sino a quando tutte e 3 le batterie non sono danneggiate (non era chiamato "Electroboot" per nulla). Con il Tipo XXI, le batterie non sono numerate come i motori, ma i colpi successivi alle batterie sulla Tabella dei Danni agli U-Boat [E4] danneggiano una batteria danneggiata, sino a quando tutte e 3 non sono danneggiate.



[10.6] FERITE ALL'EQUIPAGGIO

Commento: *l'equipaggio degli U-Boat era composto da circa 50 uomini, di più o di meno a seconda del modello. Per il gioco, sono individuati 5 singoli membri (più il possibile Agente dell'Abwehr), assieme a 4 caselle di Equipaggio generico che rappresentano il resto dell'equipaggio a bordo.*

[10.6.1] Quando si ha un risultato di Ferita all'Equipaggio nella Tabella di Danno degli U-Boat [E4], consultate immediatamente la Tabella delle Ferite all'Equipaggio sulla Tabella dei Danni e Riparazioni dell'U-Boat [E5a] e tirate 2d6 per determinare il membro dell'equipaggio influenzato. Tutte le ferite subite da un Attacco di Scorte mentre si è immersi sono automaticamente Ferite Leggere (LW). Comunque si accumulano, e possono portare ad una SW. Se l'U-Boat è in superficie, tirate 1d6 per determinare la gravità della ferita. I tre possibili risultati sono Ferita Leggera (LW), Ferita Grave (SW) o Ucciso in Azione (KIA).

[10.6.2] Se il Kommandant dell'U-Boat diviene KIA, la partita termina immediatamente. Passate al controllo del Livello di Vittoria (5.2).

[10.6.3] Se il risultato è SW o KIA, il membro dell'equipaggio coinvolto non può svolgere il suo compito, con i seguenti effetti:

KOMMANDANT: se il Kommandant diviene SW, il Primo Ufficiale (1WO) prende il comando dell'imbarcazione (con un modificatore negativo per il Lancio dei Siluri / Fuoco del Cannone [U1] e per l'Individuazione della Scorta [E2], vedere queste tabelle).

1WO: nessun effetto, a meno che non sia in comando. Se lo è, il Secondo Ufficiale (2WO) prende il comando (con un modificatore negativo per il Lancio dei Siluri / Fuoco del Cannone [U1] e per l'Individuazione della Scorta [E2], vedere queste tabelle).

2WO: nessun effetto, a meno che non sia in comando. Se lo è, il LI prende il comando e l'U-Boat deve immediatamente annullare la pattuglia e tornare alla base (10.9).

MEDICO: tutti i membri dell'equipaggio in stato SW possono perire. Tirate 1d6 per ogni equipaggio SW quando si entra in una nuova Casella di Percorso, prima di controllare per possibili incontri. Con 1-3 non accade nulla, con 4-6 si ha KIA.

Nota storica: *solitamente solo i Tipo IX avevano a bordo dei veri medici. In gran parte dei Tipo VII, ad un membro dell'equipaggio veniva impartito un addestramento medico, e questo lo rappresenta.*

Se il Medico non è SW o KIA, allora non è necessario tirare per la sopravvivenza del membro dell'equipaggio SW.

LI (Tecnico): tutti i tiri di dado per la Riparazione subiscono un modificatore +1 negativo, includendo il controllo per ulteriori falle tra round di combattimento.

EQUIPAGGIO: nessun effetto. Però, se TUTTE le caselle generiche di Equipaggio sono SW o KIA, allora qualsiasi Incontro con Aereo (9.8) riceve un modificatore di -1, il che riflette la difficoltà aggiuntiva che l'U-Boat ha nell'operare a corto di uomini. I membri dell'equipaggio generici non feriti devono subire le ferite prima che possano essere assegnate a caselle già ferite. Qualsiasi spazio con equipaggio LW deve assorbire altre ferite prima dei membri SW.

AGENTE DELL'ABWEHR: se non vi è Agente dell'Abwehr nella vostra pattuglia, in quanto non state svolgendo questa Missione Speciale, o avete già lasciato l'agente, ignorate questo risultato. Se invece state svolgendo una Missione Speciale che comprende il trasporto dell'Agente dell'Abwehr e questi viene SW o KIA prima di sbarcare, la missione è fallita nonostante le navi che affondano durante la stessa.

[10.7] RISULTATI DI DANNI MULTIPLI

[10.7.1] I risultati di danni Falla e Scafo sono cumulativi. Indicate ciascun risultato di danno ponendo o avanzando il rispettivo segnalino di danno sulla Tabella Danno Scafo o Falla sulla Scheda dell'U-Boat.

[10.7.2] Anche il danno all'Equipaggio può essere cumulativo (cioè $2x LW = SW$, $2x SW = KIA$), secondo la Tabella delle Ferite all'Equipaggio sulla Tabella dei Danni e Riparazioni degli U-Boat [E5a]. Comunque, un risultato LW non ha effetto in una casella di equipaggio che è già SW.

[10.7.3] Nessun altro risultato di danno è cumulativo. Il danno ricorrente ad un sistema che è già danneggiato (o non è presente, come il cannone Flak 3.7 cm su un Tipo VII) è trattato come "Nessun Effetto". **Eccezione:** 10.7.1 e 10.7.2.

[10.7.4] Un risultato di "Cannoni Flak" danneggia tutti i cannoni Flak, se l'U-Boat ha due o più cannoni Flak.

[10.8] RIPARAZIONI

REGOLA GENERALE

Le Riparazioni ai sistemi danneggiati sono effettuate mentre si è in pattuglia una volta che sono stati completati tutti i round di combattimento, solitamente al termine di uno scontro la prima di qualsiasi tentativo di Seguire (9.7). I risultati dei tentativi di Riparazione sono indicati sulla Scheda degli U-Boat, e sono o il successo della Riparazione e la rimozione del segnalino di Danno, o il fallimento della Riparazione con il quale il sistema va Fuori Uso per il resto della pattuglia. I sistemi Fuori Uso sono riparati durante il Ripristino (10.10).

PROCEDURA

Al completamento di tutti i round di combattimento, ma prima di tirare per qualsiasi tentativo di Seguire (9.7), rimuovete il segnalino di Falla – tutta l'acqua viene sempre pompata fuori. Tirate poi 1d6 sulla Tabella dei Danni e Riparazioni dell'U-Boat per ciascun sistema che viene danneggiato quale risultato del combattimento sostenuto durante il corrente incontro.

[10.8.1] Identificate tutti i sistemi con nome che sono stati danneggiati e che hanno correntemente un segnalino di Danno nel loro spazio sulla Scheda dell'U-Boat. Tutti questi sistemi tentano ora la Riparazione.

[10.8.2] Tirate 1d6 consultando la tabella corrispondente al sistema danneggiato sulla Tabella dei Danni e Riparazioni dell'U-Boat per determinare se la Riparazione ha avuto successo.

[10.8.3] Un LI "Esperte" dà un modificatore favorevole di -1 a tutti i tentativi di Riparazione, fintanto che il LI non è SW o KIA.

[10.8.4] Se il tentativo di Riparazione ha successo, rimuovete immediatamente il corrispondente segnalino di Danno dalla Scheda dell'U-Boat. Il sistema è ora considerato pienamente operativo.

[10.8.5] Se il tentativo di Riparazione fallisce, girate il corrispondente segnalino di Danno ad indicare che ora il sistema è Fuori Uso. Non potete tentare di Riparare un sistema Fuori Uso in mare.

[10.8.6] Consultate la Tabella dei Danni e Riparazioni dell'U-Boat per determinare l'impatto negativo, se vi è, di un sistema Danneggiato che va Fuori Uso per il resto della pattuglia. Un sistema Fuori Uso può risultare nell'obbligo di annullamento della pattuglia corrente.

Esempio: se vanno Fuori Uso i Serbatoi di Carburante per un tentativo di Riparazione che non ha avuto successo, l'U-Boat deve annullare la sua pattuglia.

[10.8.7] Tutti i sistemi Fuori Uso sono automaticamente riparati quando l'U-Boat torna alla base concludendo la pattuglia (10.10).

RICORDATE: questo merita una ripetizione. I risultati dei Danni si applicano **immediatamente** (anche prima di tentare le Riparazioni) e può avere un impatto negativo sul vostro U-Boat mentre è ancora attivamente ingaggiato in combattimento durante un dato incontro.

[10.9] ANNULLARE LA PATTUGLIA

[10.9.1] Alcuni risultati impongono al vostro U-Boat di annullare la pattuglia quale risultato diretto di un sistema danneggiato che va Fuori Uso, come specificato sulla Tabella dei Danni e Riparazioni degli U-Boat [E5a].

[10.9.2] Per annullare la pattuglia, ponete immediatamente il segnalino dell'U-Boat nello spazio più vicino sulla Casella di Transito e tirate normalmente per l'incontro. Proseguite il movimento verso la vostra base, tirando per l'incontro in ogni Casella di Transito, sino a raggiungere la base.

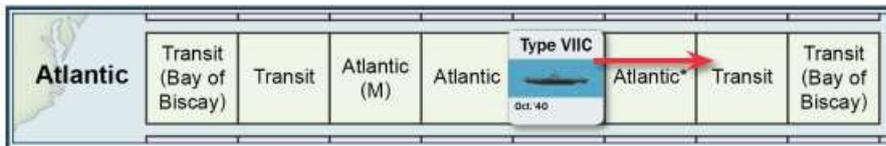
Nota: l'U-Boat può muovere indietro sulla tabella se la Casella di Transito più vicina si trova dove ha iniziato la sua pattuglia.

[10.9.3] Se l'U-Boat ha un motore Diesel Fuori Uso, deve tirare due volte per ogni Casella di Percorso dove entra, per possibili incontri.

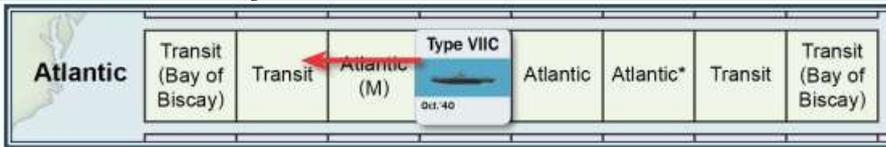
[10.9.4] Gli U-Boat che stanno annullando la pattuglia non possono iniziare il combattimento, sebbene possano essere attaccati se individuati da navi o aerei. Questo include gli incontri con navi prive di scorta – l'U-Boat non può iniziare il combattimento.

[10.9.5] Il Kommandant può sempre annullare una pattuglia volontariamente. Questo può avvenire per qualsiasi motivo il giocatore desidera, sebbene normalmente avvenga per danni significativi all'U-Boat o esaurimento dei siluri. Vedere 7.5.2 e 7.4.4 per i criteri di successo/fallimento di una missione.

[10.9.6] Se un Tipo di U-Boat da Pattuglia Prolungata (10.11.6) la annulla prima di raggiungere il punto di metà percorso della sua pattuglia, si considera che la pattuglia abbia impiegato un solo mese, non due, e non si pone una "P" sotto il mese corrente della pattuglia. Un Tipo IX D-2 scrive solo tanti risultati "P" nella sua scheda quanti hanno senso (a seconda se abbia pattugliato meno di $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, o $\frac{3}{4}$ delle sue caselle di pattuglia). Ricordate di aggiungere qualsiasi casella "x2" o "x3" quando si determina il punto di metà percorso.



Quando annullate una pattuglia, ponete il segnalino di U-Boat nella Casella di Transito più vicina (10.8.2) e tirate per l'Incontro normalmente per ogni Casella di Transito sino al ritorno ad una Base. Se la Casella di Transito più vicina è equidistante in entrambe le direzioni, sceglietene una.



[10.10] AUTOAFFONDAMENTO

[10.10.1] Alcuni risultati impongono al Kommandant ad ordinare al suo equipaggio di autoaffondare l'U-Boat. Ad esempio, se il segnalino di Danno Falla entra nell'ultimo spazio della Tabella Danno Falla, l'U-Boat deve immediatamente emergere in modo che l'equipaggio possa tentare di autoaffondarlo.

[10.10.2] I tentativi di autoaffondamento sono risolti tirando 2d6. Con un risultato di 2-11, ha successo. Con 12, fallisce e l'U-Boat viene catturato. In ogni caso, l'equipaggio viene catturato e diviene prigioniero di guerra.

[10.10.3] Applicate un modificatore sfavorevole di +1 al tentativo di autoaffondamento se il Kommandant è SW.

[10.10.4] Se entrambi i motori Diesel sono Fuori Uso, e l'U-Boat è a più di una Casella di Percorso di distanza dal porto, l'U-Boat si considera automaticamente autoaffondato con successo. Comunque, tirate 2d6 per determinare se l'equipaggio viene recuperato con successo. Con un tiro di 2-10, l'equipaggio viene recuperato (ed il gioco prosegue, il Kommandant riceve un altro U-Boat). Con un tiro di 11-12, l'equipaggio è perso in mare ed il gioco termina.

[10.10.5] Applicate un modificatore sfavorevole di +4 al tentativo di recupero dell'equipaggio se la radio dell'U-Boat è Fuori Uso, ed un modificatore sfavorevole di +2 se l'U-Boat è nell'Oceano Indiano (questi sono cumulativi).

[10.11] RIPRISTINO DELL'U-BOAT

REGOLA GENERALE

Quando viene completata una pattuglia, l'U-Boat viene sottoposto a Ripristino prima di uscire per la pattuglia seguente. Si determina anche il recupero dalle ferite da parte dell'equipaggio. L'U-Boat viene sottoposto ad un periodo minimo di Ripristino di un mese, ma l'estensione dei danni all'U-Boat o le ferite del Kommandant possono allungare il numero di mesi necessari per completare il Ripristino ed iniziare l'assegnazione della pattuglia successiva.

PROCEDURA

Il periodo minimo di Ripristino è di un mese. Aggiungete a questo un altro mese se tre o più sistemi sono Fuori Uso. Aggiungete a questo un altro mese per ogni incremento di 3 (o frazione) di danno allo Scafo subito. Sommate il numero di mesi per il Ripristino, e ponete una "R" accanto ai mesi sulla Scheda di Pattuglia immediatamente seguenti la pattuglia completata. Il mese successivo oltre il periodo di Ripristino indica la data di inizio per la pattuglia seguente.

[10.11.1] Ogni U-Boat trascorre immediatamente un periodo minimo di un mese per svolgere il Ripristino prima di essere in grado di iniziare la pattuglia seguente.

[10.11.2] Qualsiasi tipo di danno (escluso quello allo Scafo) che non è stato riparato nel ritorno alla base viene riparato "gratuitamente" sino a due sistemi (due caselle nella Scheda dell'U-Boat che sono indicate Fuori Uso); cioè, il danno viene riparato nel Ripristino minimo di un mese. Se vi sono tre o più sistemi Fuori Uso all'inizio del Ripristino, si aggiunge un mese al periodo di Ripristino. La durata massima di Ripristino aggiunto, indipendentemente dal numero di sistemi Fuori Uso oltre i 2, è di un mese aggiuntivo solamente (un qualsiasi numero di sistemi danneggiati oltre due aggiunge un solo mese in più).

[10.11.3] La durata del Ripristino può variare a seconda del livello di danno allo Scafo subito. Per ogni tre spazi di danno allo Scafo (o sua frazione), si aggiunge un altro mese di Ripristino. Esempio: per 5 spazi di danno allo Scafo subiti, il periodo di Ripristino viene esteso di 2 mesi. Per 7 spazi di danno allo Scafo subiti, il periodo di Ripristino viene esteso di 3 mesi.

Nota: la Tabella dei Danno allo Scafo sulla Scheda dell'U-Boat ha una linea scura che divide i punti nei quali si estende il periodo di Ripristino, assieme ad una nota in testo bianco lungo tale tabella per ricordarlo.

Esempio: un U-Boat Tipo VII torna alla base con periscopio, serbatoi di carburante, piani di immersione danneggiati, e 5 danni allo Scafo. La durata del periodo di Ripristino sarà di 4 mesi, calcolato come segue: **un** mese (minimo, 10.11.1) più **un** mese per sistemi danneggiati perché sono oltre due (10.11.2), più **due** mesi per il danno allo Scafo (10.11.3).

[10.11.4] Per ogni mese di Ripristino necessario, ponete una "R" accanto ai mesi sulla Scheda della Pattuglia che sono immediatamente seguenti quello del completamento della pattuglia. Il primo mese oltre il periodo di Ripristino indica la data di inizio della pattuglia seguente.

[10.11.5] Se un U-Boat ritorna e necessita un periodo di 5 mesi per effettuare un Ripristino, il giocatore riceve automaticamente un nuovo U-Boat dello stesso tipo (ed ultimo modello) secondo 11.4.2. Se un U-Boat viene sostituito, qualsiasi assegnazione permanente all'Artico o Mediterraneo viene annullata.

[10.10.6] PATTUGLIA PROLUNGATA

Gli U-Boat di Tipo IX, Tipo XB, Tipo XII, Tipo XIV, Tipo XXI e Tipo VIID pongono sempre una "P" nella riga del primo mese di pattuglia sulla Scheda di Pattuglia quando tornano alla base (per pattuglia) prima di porre una "R" per i mesi usati per il Ripristino. Questo perché avevano pattuglie prolungate. Ad esempio, un U-Boat Tipo IX effettua una pattuglia nelle Isole Britanniche per il

mese di settembre, si scrive su ottobre una “P” (ad indicare che è ancora in pattuglia) e novembre diviene il primo mese con “R” per Ripristino. Supponendo che l’U-Boat non subisca alcun danno, inizia la sua pattuglia seguente a dicembre (*eccezione: 10.9.6*).

I battelli di Tipo XIX-2 possono pattugliare sino a 4 mesi. Pertanto, scrivete 3 x P dopo il mese di pattuglia per indicarlo, a meno che non siate obbligati ad annullare la pattuglia.



[10.11.7] RECUPERO DELLE FERITE DELL’EQUIPAGGIO

Il Recupero dalle Ferite dell’equipaggio avviene durante il Ripristino, vedere 10.12 per i dettagli.

[10.11.8] RIMOZIONE DEL CANNONE SUL PONTE

I tedeschi decisero nel giugno 1943 che il cannone sul ponte era essenzialmente uno spreco e ne ordinarono la rimozione. Comunque, questo avvenne per gradi, con alcuni U-Boat che mantennero i loro cannoni per un po’. Prima di ciascuna pattuglia, tirate 1d6. Con 1-4, il cannone sul ponte viene rimosso, con 5-6 viene mantenuto.

Questo non si applica alle pattuglie che vanno nell’Oceano indiano (questi mantenevano il cannone sul ponte).

Il Kommandant può influenzare il tiro di dado in qualsiasi direzione (a vostra scelta) di 1 se Korvettenkapitän o di grado superiore.

Continuate a tirare prima che inizi ciascuna pattuglia sino a quando il cannone sul ponte non viene rimosso. Potete poi saltare questa fase per il resto della partita.

Eccezione: se in seguito scegliete di andare nell’Oceano Indiano, il cannone sul ponte si suppone venga ripristinato. Controllate per la rimozione in seguito per pattuglie successive.

Flak Extra: Se rimossa, la casella del cannone sul ponte sulla vostra scheda dell’U-Boat viene convertita in “Flak Extra” e ponete lì la relativa pedina. Può essere danneggiata da un risultato “colpo alla Flak” (che distrugge tutti i cannoni flak). Mentre non è danneggiata, dà un modificatore -1 aggiuntivo a tutti i tiri di dado della flak. La pedina Flak Extra rappresenta una qualsiasi delle miriadi di configurazioni flak che furono usate nella seconda parte della guerra.

[10.11.9] IDROFONI MIGLIORATI BALKON-GERÄT

Questo era un modello migliorato di idrofoni, equipaggiamento standard sugli U-Boat Tipo XXI, installato anche in sostituzione degli esistenti sui Tipo IX.

A partire dal gennaio 1944, qualsiasi Tipo IX in Ripristino può ricevere il Balkon-Gerät con un tiro 1d6 di 1-2. Qualsiasi miglioramento di U-boat a qualsiasi modello di Tipo IX può iniziare similmente con il Balkon-Gerät con un tiro 1d6 di 1-3. Il Balkon-Gerät dà maggiore possibilità di passare dal Giorno alla Notte e nel Seguire i convogli.



[10.11.10] MIGLIORAMENTO CON SCHNORCHEL

I battelli nuovi di costruzione arrivano con uno Schnorchel a partire dal febbraio 1944, ma i battelli precedenti dovevano essere aggiornati quando si rendevano disponibili.

Ogni volta che iniziate un ripristino, tirate 1d6. Un risultato di 1 vi consente di installare lo Schnorchel. Questo tiro di dado viene modificato di -1 per ogni grado del Kommandant superiore a OberLeutnant zur See, -1 se ha la Croce di Cavaliere o onorificenza superiore, e -1 per ogni tentativo precedente di miglioramento.



[10.12] RECUPERO DALLE FERITE DELL’EQUIPAGGIO

REGOLA GENERALE

Qualsiasi membro dell’equipaggio, sia un membro singolo che una casella generica di equipaggio, che subisce una Ferita Grave (SW) richiede un periodo di cure per guarire. Il recupero avviene durante il periodo di Ripristino dell’U-Boat, e se qualsiasi membro dell’equipaggio non è in grado di completare il recupero nel momento in cui l’U-Boat è pronto per iniziare la sua pattuglia seguente, quel membro viene rimpiazzato. L’unica eccezione è per il recupero del Kommandant, in quanto non potete iniziare la pattuglia seguente sino a quando non guarite.

PROCEDURA

Tirate 1d6 per determinare la durata delle ferite per qualsiasi membro dell’equipaggio SW una volta che tornate alla base mentre svolgete il Ripristino per l’U-Boat. Il numero che si ottiene è il numero di mesi necessari per quel membro dell’equipaggio per recuperare ed essere disponibile per la pattuglia seguente. I membri dell’equipaggio con LW guariscono automaticamente nel primo mese di Ripristino. I membri dell’equipaggio KIA sono sostituiti.

[10.12.1] Un Medico “Experte” dà un modificatore favorevole -1 ad ogni tiro di dado per il recupero (a meno che il Medico non sia SW o KIA), a rappresentare il minore tempo di guarigione per le cure a bordo durante il viaggio di ritorno alla base.



[10.12.2] Se il tempo di recupero è superiore della durata necessaria per completare il ripristino dell’U-Boat, quel membro dell’equipaggio viene rimpiazzato (e perdete qualsiasi speciale beneficio che possa avere avuto).

[10.12.3] Se vengono rimpiazzati tutti e quattro i membri dell’equipaggi generici dopo una singola pattuglia (incluso il KIA di un equipaggio generico), la qualità dell’equipaggio dell’U-Boat diminuisce di un livello (sino ad un minimo di “Addestrato”).

[10.12.4] Se il Kommandant viene ferito gravemente (SW) e necessita di 5 mesi o più per recuperare, il giocatore viene automaticamente riassegnato ad una imbarcazione più recente, e rimpiazza tutto l’equipaggio, il quale inizia “Addestrato” senza abilità speciali. Il Kommandant riceve il modello di U-Boat più recente correntemente disponibile nel momento dell’inizio della nuova pattuglia dello stesso Tipo precedente ed inizia la sua pattuglia seguente nel mese successivo al suo recupero.

[11.0] ESPERIENZA DELL'EQUIPAGGIO, PROMOZIONI, DECORAZIONI, ASSEGNAZIONE DI UN NUOVO U-BOAT

Durante la fase di Ripristino, potrete tirare per l'Esperienza e Promozioni dell'Equipaggio. Inoltre, se avete ottenuto un riconoscimento, questo viene ricevuto durante questa fase. Potete anche essere assegnato ad un nuovo U-Boat.

[11.1] MIGLIORAMENTO DELL'EQUIPAGGIO

REGOLA GENERALE

L'abilità dell'equipaggio inizia ad "Addestrato" e può migliorare nel corso della guerra. La possibilità di incrementare l'esperienza è legata al numero di pattuglie completate con successo. Per ogni tre pattuglie che hanno avuto successo, il giocatore tira una volta durante il Ripristino per determinare se vi è un miglioramento dell'abilità. Questi tiri di dado non sono cumulativi; tirate solo una volta quando completate tre pattuglie con successo nel corso della vostra carriera.



PROCEDURA

Per ogni tre pattuglie completate che hanno avuto successo (7.5.2 e 7.4.5) tirate 1d6 e consultate la tabella sottostante.

Tiro di 1d6	Equipaggio
1	1I "Experte" (tutti i tiri di dado per le riparazioni ricevono un modificatore favorevole di -1)
2	Medico "Experte" (tirate una volta per ridurre lo stato LW con 1d6 di 1-3; dà anche un -1 ai tiri di dado per le SW per i mesi di inabilità)
3	1WO "Experte" (nessuna penalità se prende il comando del sommergibile; drm -1 ai tiri di dado "per colpire" per i siluri in superficie)
4	2WO "Experte" (drm -1 ai tiri di dado "per colpire" per il cannone sul ponte e flak)
5 - 6	L'abilità dell'equipaggio incrementa di un livello *

* I livelli di Abilità dell'Equipaggio sono Inesperto, Addestrato, Veterano ed Elite.

[11.1.1] Ponete il segnalino appropriato sulla Scheda degli U-Boat per registrare qualsiasi miglioramento dell'equipaggio. La qualità viene indicata nella parte alta della Scheda degli U-Boat, mentre le abilità dei singoli membri dell'equipaggio viene indicata ponendo il relativo segnalino *Experte* nella loro casella.

[11.1.2] Ignorate il risultato se si ottiene 1-4 e quel singolo membro dell'equipaggio ha già stato di *Experte*.

[11.1.3] L'equipaggio dell'U-Boat inizia a livello "Addestrato". Se si ottiene un 5 o 6, il livello incrementa a "Veterano". Gli equipaggi Veterani possono passare ad "Elite". Gli equipaggi Veterani ed Elite possono dare modificatori favorevoli ai tiri di dado, a seconda di quanto indicato sulle tabelle. Il massimo avanzamento è Elite, lo stato minimo è Inesperto. Gli equipaggi Inesperti danno modificatori sfavorevoli ai tiri di dadi.

[11.1.4] Se tutte e 4 le caselle di equipaggio generico subiscono un risultato SW o KIA durante una pattuglia, il livello di abilità dell'equipaggio scende di un livello (mai a meno di Addestrato). Se l'U-Boat completa senza successo 3 pattuglie di fila, la qualità dell'equipaggio peggiora di un livello e può anche scendere a livello Inesperto.

[11.1.5] Al termine di ciascuna pattuglia, tirate 1d6 se il vostro 1WO è "Experte". Con un risultato di 6, riceve il suo U-Boat da comandare e deve essere rimpiazzato da un altro 1WO (lo stato di Experte viene rimosso).

[11.1.6] Se l'U-Boat perde il 1WO per promozione o perdita, ed il 2WO è Experte, questi viene promosso ad 1WO sull'U-Boat, e mantiene il suo stato di Experte. In effetti l'U-Boat avrebbe il 1WO Experte ed un nuovo 2WO.

[11.1.7] Si tira per il Miglioramento dell'Equipaggio ogni tre pattuglie che hanno avuto successo, indipendentemente da qualsiasi perdita o variazione del vostro equipaggio (per ferite o assegnazione ad un altro U-Boat).

[11.2] PROMOZIONE DEL KOMMANDANT

Commento: il capitano dell'U-Boat è il Kommandant che può avere gradi diversi. Al suo grado più elevato, il Kommandant ha maggiore influenza con il comando dell'U-Boat, e questo ha vari impatti positivi sul gioco.



[11.2.1] I gradi del Kommandant sono i seguenti, nell'ordine dal più basso al più alto.

Oberleutnant zur See (Olt zS)	Il grado più basso, iniziale. Nessuna capacità speciale.
Kapitänleutnant (KptLt)	Consente al giocatore di richiedere una specifica pattuglia con un risultato tirando 1d6 di 1. Se lo ottiene, può scegliere volontariamente la pattuglia seguente sulla Tabella di Assegnazione delle Pattuglie [U1], a meno che non sia assegnato permanentemente all'Artico, Mediterraneo o Oceano Indiano.
Korvettenkapitän (KKpt)	Come sopra ma ha successo con 1-2. Inoltre si abbrevia il periodo di Ripristino di un mese (ignoratelo se il periodo iniziale di Ripristino è di soli 1-2 mesi o di 5 mesi).
Fregattenkapitän (FKpt)	Come sopra ma ha successo con 1-3 per l'assegnazione della pattuglia.
Kapitän zur See (KptzS)	Nessuna abilità, ma dà al giocatore un ufficio più bello nel Comando Addestramento.

[11.2.2] GRADO INIZIALE

I giocatori in qualsiasi sottomarino Tipo IX iniziano con grado Kapitänleutnant indipendentemente dall'anno di partenza. I giocatori nei sottomarini Tipo VII iniziano con grado Oberleutnant zur See o Kapitänleutnant. Tirate 1d6 e consultate la tabella sottostante per determinare il grado iniziale a seconda del risultato.

Anno	Grado iniziale, tirate 1d6	
1939	Kapitänleutnant (KptLt) (automatico)	
1940	1: Oberleutnant	2-6: Kapitänleutnant
1941	1-2: Oberleutnant	3-6: Kapitänleutnant
1942	1-3: Oberleutnant	4-6: Kapitänleutnant
1943	1-4: Oberleutnant	5-6: Kapitänleutnant
1944+	1-5: Oberleutnant	6: Kapitänleutnant

Porre il segnalino corrispondente di grado del Kommandant nello spazio Grado sulla Scheda dell'U-Boat.

Nota: i cinque segnalini di grado del Kommandant sono numerati individualmente da 1 a 5 per aiutare a designare il livello del grado.

[11.2.3] COME OTTENERE LA PROMOZIONE

Ciascun tentativo di promozione viene effettuato dopo il 12° mese di servizio, durante la fase di Ripristino, ed ogni 12 mesi da quel momento. Ad esempio, un giocatore che inizia il 9/39 tira la prima volta per la promozione nel 9/40, poi ancora nel 9/41 e poi nel 9/42. **Si effettua un tiro di dado finale per la promozione il 4/45 per qualsiasi giocatore ancora in vita in quel momento, indipendentemente da quando ha tirato in precedenza per la promozione.**

PROCEDURA

Tirate 1d6 per la Promozione, con 1-4 ha successo. Si applicano i seguenti modificatori al risultato del dado, tutti cumulativi:

DRM Descrizione

-1	assegnazione della Croce di Cavaliere (o seguente) durante il periodo di 12 mesi
-1	per ogni 6 navi affondate durante il periodo di 12 mesi
+1	per ogni pattuglia che non ha avuto successo nel periodo di 12 mesi

Nota: il periodo finale di promozione (il tiro del 4/45) può essere significativamente più breve rispetto ai 12 mesi e può avere pochi o nessun modificatore. Notate anche che questi numeri sono diversi da I Cacciatori; in una partita combinata, usate i numeri de I Cacciatori sino a pattuglie che iniziano il 7/43.

[11.2.4] Fallire un tiro di dado per la promozione non ha alcun effetto. Il giocatore rimane con il suo grado corrente e deve attendere altri 12 mesi prima di riprovare.

[11.3] ONORIFICENZE

Commento Storico: la Croce di Cavaliere era una onorificenza molto ambita assegnata a Kommandant di U-Boat che avevano molto successo. 125 di essi la ricevettero, ma solo 29 con Foglie di Quercia. Un numero ancora inferiore, solo 5, ricevettero anche le Spade, e soli 2 con Foglie di Quercia, Spade e Diamanti. Vi sono anche molte altre onorificenze che potete ottenere.

[11.3.1] Per ricevere la Croce di Cavaliere (la pedina **KC**) tra il 7/43-12/43, dovete affondare 75.000 ton di navi o affondare una delle alcune navi principali, elencate nella Scheda delle Navi Principali [T5]. Dal 1/44 al 6/44, il requisito scende a 50.000 ton. A partire dal 7/44, il requisito per la Croce di Cavaliere iniziale scende a sole 25.000 ton. Se un giocatore non ha stazza sufficiente per la Croce di Cavaliere, ma lo ha dopo che i requisiti si sono ridotti, riceve la Croce di Cavaliere al completamento di una pattuglia che abbia avuto successo. Questa può essere la sua pattuglia corrente, se la stazza necessaria viene ridotta mentre è in mare, o nel mese in cui ritorna dalla pattuglia.



[11.3.2] Per ricevere le **Foglie di Quercia** per la KC (segnalino **KCO**), dovete aver ricevuto in precedenza la KC, poi affondare 25.000 ton di navi o una delle navi Principali.



[11.3.3] Per ricevere le **Foglie di Quercia e Spade** per la KC (segnalino **KCO&S**) dovete aver ricevuto in precedenza le Foglie di Quercia sulla Croce di Cavaliere, poi affondare ulteriori 25.000 ton di navi o una delle navi Principali.



[11.3.4] Per ricevere le **Foglie di Quercia, Spade e Diamanti**, per la KC (segnalino **KCOS&D**), dovete aver ricevuto in precedenza le Foglie di Quercia e Spade sulla Croce di Cavaliere, poi affondare ulteriori 25.000 ton di navi o una delle navi Principali.



[11.3.5] Al termine di una pattuglia nella quale il Kommandant riceve la Croce di Cavaliere (o una onorificenza successiva, come le Foglie di Quercia, ecc), il giocatore può richiedere un U-Boat di modello più recente (vedere 11.4).

[11.3.6] MODIFICATORI FAVOREVOLI

I giocatori godono di modificatori favorevoli nel gioco a seconda dell'onorificenza che hanno.

Croce di Cavaliere (KC)

Nessuna penalità +1 al tiro di dado per colpire quando si lancia una seconda salva di siluri dai Tubi di Poppa durante un Attacco Notturno in Superficie. Inoltre, un modificatore favorevole -1 al tiro di dado quando si lanciano siluri sulla tabella [U1].

Foglie di Quercia (KCO)

Come sopra. Inoltre, modificatore favorevole -1 al tiro di dado per l'Individuazione delle Scorte [E2].

Foglie di Quercia e Spade (KCO&S)

Tutte le capacità sopra evidenziate. Inoltre, in tentativi di Seguire (9.7) navi o Convogli hanno automaticamente successo.

Foglie di Quercia e Spade, e Diamanti (KCOS&D)

Tutte le capacità sopra. I Diamanti non danno abilità speciali nel gioco, ma è un avanzamento in più a disposizione dei giocatori.

[11.3.7] Non potete ricevere mai più di una onorificenza Croce di Cavaliere/segunte (Foglie di Quercia, Spade o Diamanti) per una singola pattuglia (nei rari casi in cui eccediate la stazza ed affondate una nave Principale, o se affondate due navi Principali, durante una singola pattuglia).

[11.3.8] CROCE DI FERRO 2° CLASSE

Questa viene assegnata al completamento di qualsiasi pattuglia.

**[11.3.9] CROCE DI FERRO 1° CLASSE**

Questa viene assegnata al completamento di una pattuglia che abbia successo (può essere assegnata con la Croce di Ferro 2° Classe per la stessa pattuglia).

**[11.3.10] STEMMA DI GUERRA U-BOAT**

Questo viene assegnato dopo due pattuglie che abbiano avuto successo.

**[11.3.11] STEMMA DI GUERRA U-BOAT CON DIAMANTI**

Questo sostituisce automaticamente lo STEMMA DI GUERRA U-BOAT quando si ricevono le Foglie di Quercia per la Croce di Cavaliere.

[11.3.12] CROCE GERMANICA IN ORO

Questa onorificenza doveva colmare il vuoto tra la Croce di ferro, 1° Classe, e la Croce di Cavaliere. Pertanto, nel gioco, viene assegnata dopo aver affondato 25.000 ton di navi. È possibile che sia assegnata nello stesso momento della Croce di Cavaliere al completamento di una pattuglia particolarmente proficua.

**[11.3.13] SPILLA U-BOAT AL FRONTE**

Questa veniva assegnata di due tipi, Bronzo ed Argento, sebbene un numero esiguo di equipaggi sopravvisse tanto a lungo da ottenere anche solo quella di Bronzo.

A partire dal giugno 1944, la Spilla U-Boat al Fronte in Bronzo viene assegnata dopo la seconda pattuglia che abbia avuto successo. A partire dal dicembre 1944, la Spilla U-Boat al Fronte in Argento viene assegnata dopo la quarta pattuglia che abbia avuto successo.

**[11.3.14] MEDAGLIA PER FERITE**

Questa onorificenza è di tre tipi: Nera, Argento ed Oro. Per ricevere la Medaglia per Ferite Nera, dovete essere stati feriti in combattimento. Registrate una seconda ferita girando la Medaglia dalla parte nera "2". Nel subire una terza ferita ricevete la Medaglia per Ferite in Argento, posta sul lato "3". Registrate una quarta ferita girando la Medaglia per Ferite in Argento sul lato "4". Infine, nel ricevere la quinta ferita, il giocatore riceve la Medaglia per Ferite in Oro. Non è necessario registrare altro da questo momento.

**[11.3.15] LO SCUDO DI NARVIK**

Questa onorificenza è per qualsiasi Kommandant che partecipi alla campagna di Norvegia per una pattuglia nel 1940 (che abbia avuto successo o no). Questa onorificenza è stata inclusa solo per i giocatori che proseguono la carriera da I Cacciatori, in quanto ovviamente non è possibile riceverla durante Le Prede.

**[11.3.16] CROCE SPAGNOLA IN BRONZO**

Questa onorificenza è per 3 mesi o più di servizio nella Guerra Civile Spagnola, che iniziò nel 1936. I giocatori non la possono ottenere nel gioco. Comunque, dal momento che molti kommandant di U-Boat avevano questa onorificenza, l'abbiamo inclusa per interesse storico/gioco di ruolo.

**[11.4] RIASSEGNAZIONE AD UN U-BOAT PIU' RECENTE****REGOLA GENERALE**

In alcuni casi, un giocatore può essere riassegnato ad un U-Boat di modello più recente. Se accade, qualsiasi assegnazione permanente all'Artico, Mediterraneo o Oceano Indiano viene annullata.

[11.4.1] Se il Kommandant viene ferito gravemente (SW) e necessita di 5 mesi o più per guarire, il giocatore viene automaticamente riassegnato ad un U-Boat più recente (10.12.4).

[11.4.2] Se un U-Boat ritorna e necessita di 5 mesi per completare il Ripristino (prima di considerare il possibile -1 mese per il grado in 11.2.1), il giocatore riceve automaticamente un nuovo U-Boat dello stesso Tipo (ed ultimo modello). Il Kommandant mantiene lo stesso equipaggio e qualsiasi abilità speciale possa avere, ed esce in mare non prima di un mese dopo il ritorno alla base (il periodo minimo di Ripristino), o di più se il Kommandant necessita di tempo per guarire da ferite. I membri dell'equipaggio che necessitano di maggiore tempo per recuperare dalle ferite rispetto al Kommandant sono rimpiazzati (10.12.3 e 10.12.4).

[11.4.3] Al termine della pattuglia nella quale un Kommandant riceve la Croce di Cavaliere (o onorificenza successiva, come le Foglie di Quercia, ecc), il giocatore può richiedere un U-Boat di modello più recente. Un giocatore deve avere un grado di Kapitänleutnant o superiore per richiedere un Tipo XB, XIV, IXD-2, IXD/42, XII, o XXI quale miglioramento. Tirate 1d6, con 1-3 ha successo. Il giocatore può conservare ed accumulare tutte queste richieste per un



mese seguente se lo desidera (durante un ripristino futuro) dal momento che un U-Boat del modello desiderato potrebbe non essere ancora disponibile.

Ponete il segnalino di Miglioramento dell'U-Boat sulla vostra Scheda dell'U-Boat per ricordare di sfruttare questa opzione quando lo si desidera. In un tale caso, il Kommandant può mantenere il suo equipaggio (a meno che necessiti di più tempo per recuperare, secondo 10.12.2), ed esce in mare con il nuovo U-Boat un mese dopo averla ricevuta.

[11.4.4] I Kommandant non possono passare tra i Tipi di U-Boat. Una volta che comandano un Tipo VII, rimangono con il Tipo VII, ecc. Non si può passare dal Tipo VII al Tipo IX. Solo per questa regola, i Tipi XB, XII, e XIV sono considerati dello stesso tipo. I giocatori possono scegliere di ignorare questa regola, ma valeva per la stragrande maggioranza dei casi. Un Tipo XXI può essere comandato da un giocatore che ha comandato in precedenza qualsiasi sotto tipo principale.

[11.4.5] U-BOAT CON DISPONIBILITA' LIMITATA

Molti U-Boat sono disponibili in numero molto limitato. Questi sono il VIID posamine specializzato, il Tipo IXD/42, il Tipo XB, il Tipo XII, il Tipo XIV, ed il Tipo VIIC Flak. Questi U-Boat possono essere scelti solo dal giocatore che tira 1d6 ed ottiene 1-2. Se il tentativo fallisce, il giocatore riceve un nuovo U-Boat dell'ultimo modello standard. I giocatori possono scegliere di ignorare questa regola se desiderano provare modelli diversi, comprendendo che erano in realtà battelli molto rari. Se lo fanno, dovrebbero iniziare con il grado di Kapitänleutnant.

[11.4.6] TIPO VIID POSAMINE



Questo U-Boat è essenzialmente un normale U-Boat Tipo VII con uno scafo allungato per contenere le 15 mine SMA, che venivano lanciate da tubi verticali (e non spostano i siluri quando si è in missione di posa di mine; è un'eccezione a 7.4.2). Poteva operare nel Caraibi, Oceano Indiano, e Costa Africana Occidentale (a differenza dei normali Tipo VII).

Gli U-Boat Tipo VII Posamine sono sempre assegnati alla Missione Speciale Posa di Mine (M) (7.4.2) quando sono in pattuglia nelle Isole Britanniche e nel Nord America/Caraibi secondo la loro Scheda dell'U-Boat, che include una Casella di Percorso Missione M/A (anche se non viene specificato nella Tabella di Assegnazione degli U-Boat [P1]). **Eccezione:** Se assegnato alla Missione Speciale Nord America (A), allora viene svolta la Missione (A), non la (M).

[11.4.7] TIPO VIIC FLAK



Questo U-Boat era essenzialmente un normale Tipo VII, ma per i cannoni FlaK in più e le loro munizioni che trasportavano, avevano spazio solo per 5 siluri, che iniziavano inseriti nei tubi lanciasiluri. Molti furono convertiti a questo modello, ma venne deciso poi di riconvertirli nel modello iniziale per le limitazioni operative date dal modesto carico di siluri.

Gli U-Boat Flak sparano e tirano due volta sulla Tabella di Attacco Flak contro Aerei [A2], applicando un modificatore favorevole di -3 ogni volta. Perdono -1 di questo modificatore per ogni sistema Flak che va Fuori Uso. Pertanto, un tale U-Boat con un sistema Flak Fuori Uso tira due volte con -2, ed uno con due dei tre sistemi Fuori Uso tira due volte con modificatore -1. Ovviamente con tutti e tre i sistemi fuori uso non spara con la Flak. Un risultato "2 cm Flak" sulla tabella dei danni mette Fuori Uso uno dei sistemi quadrinati da 2 cm, ed il risultato "Cannoni Flak" li mette Fuori Uso tutti e tre.

Inoltre, gli U-Boat Flak possono rimanere in superficie per combattere contro un aereo attaccante per un secondo round. L'aereo mitraglia automaticamente (causando una Ferita all'Equipaggio) ma attacca con cariche di profondità/bombe una seconda volta con un risultato di 1-3 tirando 1d6. Dopo questo secondo round di combattimento, se l'aereo è ancora non danneggiato, è considerato seguire fuori dal raggio Flak, quindi l'U-Boat Flak tirerebbe per un Round Aggiuntivo di Combattimento (9.8.3).

I tedeschi decisero che i battelli Flak erano un'idea sbagliata, e nel novembre 1943 ne ordinarono per tutti la conversione a Tipo VIIC "normale". Il novembre 1943 è l'ultimo mese nel quale il Tipo VIIC Flak può salpare; a partire dal dicembre 1943 salpa come Tipo VIIC.

Nota: ci si potrebbe domandare perché è stato incluso questo U-Boat, essendo storicamente disponibili solo per pochi mesi nel periodo del gioco. Ho ritenuto che i giocatori gradissero sperimentare questo U-Boat pattugliando con esso prima di quanto fosse storicamente possibile solo per vedere l'esito. In generale, l'esperimento dell'U-Boat Flak fu un fallimento e furono riconvertiti ai normali Tipo VII dopo poche pattuglie. E comunque solo pochi furono convertiti ad U-Boat Flak.

[11.4.8] TIPO XB



L'U-Boat Tipo XB era stato ideato specificamente come posamine. Nonostante ciò, fu usato principalmente come battello di rifornimento per il numero limitato di battelli di Tipo XIV. Tutte le pattuglie eccetto quelle in Atlantico in un Tipo XB sono considerate essere anche pattuglie "M" (posa di mine). Inoltre, ogni pattuglia in un Tipo XB è anche una missione di "rifornimento", ed utilizza le regole del rifornimento indicate per il Tipo XIV (11.4.10).

[11.4.9] TIPO XIV



Il Tipo XIV era stato ideato specificamente come battello di rifornimento. NON aveva tubi lanciasiluri, ma trasportava 4 siluri per rifornire altri battelli, oltre a pezzi di ricambio, cibo e carburanti. Aveva anche un forno per panificazione a bordo per sfornare pane fresco per i battelli che riforniva. Qualsiasi zona di pattuglia che si ottiene che non è sulla scheda del Tipo XIV è trattata invece come "Atlantico".

[11.4.10] MISSIONI DI RIFORNIMENTO

Ogni pattuglia per il Tipo XB ed il Tipo XIV è una pattuglia di rifornimento, in quanto questi tipi sono rifornitori.

[11.4.10.1] Tirare per gli incontri. Procedete con i contatti con gli aerei normalmente. Qualsiasi altro contatto eccetto per bersaglio navi singole è trattato invece come operazione di rifornimento. Se l'incontro è una singola nave bersaglio (scortata o no), il Tipo XB può attaccarla se lo desidera. Il Tipo XIV la ignora e passa alla casella di percorso successiva.

[11.4.10.2] Per una operazione di rifornimento, tirate 1d6, e quel numero di U-Boat verranno riforniti in quella casella di percorso. Se siete nella vostra casella finale di pattuglia e non avete ancora ottenuto alcuna operazione di rifornimento, non tirate nella casella finale. È automaticamente una operazione di rifornimento.

Nota Storica: A differenza degli U-Boat che cercavano bersagli, e che potevano uscire e non avere contatti, questi rifornitori avevano sempre almeno una operazione di rifornimento. Questa regola impedisce ad un Tipo XIV o XB di uscire in mare senza fare nulla.

[11.4.10.3] Tirate una volta per i danni casuali per ogni U-Boat che state rifornendo sulla tabella [E4]. Questi sono sistemi danneggiati sui battelli che sono riforniti. Consumate parti di ricambio del vostro carico per ogni “sistemazione” di qualsiasi di questi sistemi su altri U-Boat, se avete i pezzi di ricambio (ovviamente non potete aiutare per il danno falla, ecc.). Potete anche usare un pezzo di ricambio per aggiustare uno dei vostri sistemi senza tiro di dado, o quando fallite un tiro di dado.

[11.4.10.4] Tirate 1d6 per ciascun U-Boat che viene rifornito. Spendete 1 o 2 punti carburante del vostro carico per U-Boat che viene rifornito (1-3 = 1 carburante, 4-6 = 2 carburante). Se avete terminato i punti carburante da trasferire, potete trasferire del vostro carburante. Rifornite qualsiasi U-Boat sino a 2 punti, e “spendete” una Casella di Percorso muovendo di una casella a destra. Se siete nella vostra Casella di Percorso finale prima della casella di transito alla base, non potete rifornire in questo modo.

[11.4.10.5] Ottenete della stazza “nominale” (ai fini dei punti vittoria e della Croce di Cavaliere) come segue:

- 1 Ton per U-Boat rifornito
- 1 Ton per punto carburante trasferito
- 1 Ton per pezzo di ricambio trasferito
- 1 ton bonus per casella di Percorso nella quale si ha il rifornimento per almeno 1 battello se il vostro Forno è operativo (solo Tipo XIV)
- 1 ton bonus per trasferimento di siluri (1 ton per tutti i siluri che avete a bordo. Per semplicità si suppone vadano tutti al primo battello che rifornite)

[11.4.10.6] Una pattuglia che abbia successo per un battello Tipo XB o Tipo XIV impone il rifornimento di almeno un U-Boat, anche se (nel caso del Tipo XB) è stata affondata una nave. Notate che questo avverrà quasi sempre a meno che il rifornitore non subisca danni sufficienti per causare l’annullamento prima che avvenga qualsiasi rifornimento.

[11.4.10.7] Gli U-boat rifornitori erano specificamente bersaglio delle decrittazioni Enigma e cacciati senza pietà. Inoltre, i battelli erano vulnerabili durante il trasferimento di carburante e rifornimenti, in quanto erano collegati mediante cavi e si muovevano molto lentamente in superficie. Pertanto, dopo aver effettuato il rifornimento, tirate sulla Tabella dei Round di Combattimento Aggiuntivi per determinare se avviene un attacco aereo. Se si ottiene un Aereo/Scorta, tirate 1d6, se risulta 1-3 significa che siete attaccati, con 4-6 l’U-Boat rifornito viene attaccato. Se non siete attaccati, si considera che vi immergiate immediatamente fuggendo. Se siete attaccati, e fallite l’immersione di emergenza, il vostro attacco flak subisce un -1 extra (flak dall’altro battello).

[11.4.11] TIPO XII



Questo battello ipotetico avrebbe avuto un’autonomia ragionevolmente lunga con una disposizione inusuale (per quanto visto in gran parte della guerra) avendo sei tubi lanciasiluri frontali e due di poppa. Non superò mai dalla fase di progettazione, venendo sostituito dalla serie Tipo IXC/40 e IXD. Trattatelo come un Tipo IX per l’assegnazione delle pattuglie.

[12.0] EVENTI CASUALI

REGOLA GENERALE

Un Evento Casuale può accadere una volta per pattuglia, e viene generato quando si controlla per possibili Incontri [E1] in una Casella di Percorso. Quando si ha un Evento Casuale, ignorate il risultato dell’Incontro.

PROCEDURA

Quando si controlla per possibili Incontri sulla Tabella degli Incontri [E1] per ogni Casella di Percorso dove si entra, la prima volta durante una pattuglia in cui si ottiene un 12 senza modificatori, si ha un Evento Casuale. Consultate immediatamente la Tabella degli Eventi Casuali [R1] per determinare che evento accade. Il risultato dell’Evento Casuale viene implementato immediatamente.

[12.1] RISOLUZIONE DEGLI EVENTI CASUALI

[12.1.1] Gli Eventi Casuali sono risolti immediatamente la prima volta che si ottiene un 12 senza modifiche quando si controlla per un possibile incontro sulla Tabella degli Incontri [E1]. Quando accade un Evento Casuale, ignorate l’incontro indicato sulla Tabella degli Incontri in quanto non si applica più (anche se l’Evento Casuale finisce con l’essere ignorato).

[12.1.2] Un Evento Casuale avviene solo una volta per pattuglia. Se si ottiene un altro 12 quando si controlla per un possibile incontro nella stessa pattuglia, implementate l’Incontro indicato sulla Tabella degli Incontri [E1]. Non si ha l’Evento Casuale.

[12.1.3] Gli Eventi Casuali “Siluri Superiori” e “Hals e Beinbruch” sono i due Eventi Casuali nei quali ricevete segnalini che possono essere posti nello spazio degli Eventi Casuali sulla vostra Scheda degli U-Boat. Questi sono segnalini che portano benefici oltre all’Evento Casuale ottenuto. I Siluri Superiori danno benefici solo nella pattuglia corrente, mentre Hals e Beinbruch può essere usato o per la pattuglia corrente o in una successiva. Una volta usati, questi segnalini sono rimossi dalla vostra Scheda dell’U-Boat.

[12.1.4] Notate che alcuni Eventi Casuali non possono accadere durante alcune pattuglie. Le eccezioni sono indicate nella Tabella degli Eventi Casuali [R1].

[12.1.5] Se, per qualsiasi motivo, un Evento Casuale non può accadere e dovete ignorarlo, allora si può effettuare un altro controllo per gli Eventi Casuali la prossima volta che si ottiene un 12 nel controllo degli incontri, nel corso della stessa pattuglia. Un singolo Evento Casuale può essere causato più volte, ma uno solo può accadere per pattuglia.

[12.1.6] Una volta che l'Evento Casuale è stato risolto (che possa essere implementato o no), avanzate il segnalino di U-Boat nella Casella di Percorso seguente sulla Tabella di Pattuglia per controllare per un possibile altro incontro.

[12.1.7] Gli Eventi Casuali non possono accadere durante una pattuglia Missione Speciale (7.4) nella Casella di Percorso Missione (M/A). Possono accadere in qualsiasi altra casella durante la missione.

Nota Storica: tutti gli Eventi Casuali sono basati sulla ricerca e su eventi accaduti durante la guerra – compreso l'evento Nuotata, nel quale un Kommandant perse la vita dopo essere scivolato battendo la testa sul ponte. Mentre alcuni di voi potrebbero essere delusi nel terminare una partita in questo modo improvviso (sebbene le possibilità che accada sono estremamente basse), consideratelo un omaggio alla "teoria del caos nel gioco" nella quale non tutto è sotto vostro diretto controllo. Ricordate, le cose strane accadono...

[13.0] GIOCO A PIU' GIOCATORI E TORNEI

REGOLA GENERALE

Mentre *Le Prede* è stato ideato come gioco in solitario, sono fornite opzioni per il gioco a più giocatori ed un gioco da torneo (in alcuni casi può essere necessaria più di una copia del gioco).

[13.1] GIOCO A DUE GIOCATORI

[13.1.1] Entrambi i giocatori dovrebbero iniziare con lo stesso U-Boat e nello stesso mese (ad esempio, entrambi potrebbero partire nel 7/43 con U-Boat Tipo IXC/40), e proseguire sino a quando entrambi sono affondati, o sino a raggiungere una data di termine concordata in precedenza.

[13.1.2] I giocatori si alternano nelle pattuglie, un giocatore usa il suo U-Boat e l'altro tira per l'Individuazione della Scorta, gli attacchi, i danni, e gli attacchi aerei. Se si usano Manovre Evasive (Opzionale, 14.8), il giocatore dell'U-Boat in uso decide quale manovra evasiva usare, mentre l'avversario sceglierà una direzione per le scorte prima che siano entrambi rivelati.

[13.1.3] Vince il giocatore che affonda la stazza totale maggiore.

[13.2] TORNEO MAGGIORE STAZZA

Tutti i giocatori iniziano da una data concordata, con lo stesso tipo di U-Boat, ed effettuano pattuglie sino a quando non sono uccisi o sino al maggio 1945. Il giocatore che ottiene gli affondamenti con stazza totale maggiore vince (morto o vivo).

[13.3] TORNEO SOPRAVVIVENZA

Si usa lo stesso formato del torneo maggiore stazza, eccetto che il giocatore deve sopravvivere al maggio 1945.

[13.4] TORNEO CON U-BOAT MISTI

Si usa lo stesso formato dei tornei sopra dettagliati, eccetto che non vi sono restrizioni sull'uso dello stesso U-Boat da parte dei giocatori, cioè la scelta dell'U-Boat è libera.

[13.5] TORNEI WOLFPACK

[13.5.1] I Tornei Wolfpack sono raccomandati solo per molti giocatori. Questi si dividono in gruppi di sei, ogni gruppo costituisce un Wolfpack con un suo nome distintivo. Ogni Wolfpack compete con gli altri per ottenere i maggiori affondamenti ed inoltre i singoli giocatori competono per ottenere affondamenti per la maggiore stazza.

[13.5.2] Tutti i giocatori iniziano con un Tipo VIIC nel 7/43 e sono assegnati all'Atlantico. Tutti i giocatori trattano le prime due Caselle di Transito normalmente come se stessero giocando in solitario; non si uniscono gli U-Boat in questo momento ed i giocatori devono navigare attraverso questi spazi indipendentemente.

[13.5.3] Tutti i giocatori considerano che il primo spazio "Atlantico" sulla loro Tabella di Pattuglia provochi automaticamente un incontro Convoglio, senza tirare sulla Tabella degli Incontri.

[13.5.4] Invece di tirare con il solito modificatore per il Wolfpack, in ogni round di combattimento, un giocatore viene scelto a caso per avere il modificatore +1 all'Individuazione mentre il resto del Wolfpack riceve il modificatore -1 (tirate 1d6 per determinare quale giocatore ottiene il modificatore sfavorevole, viene assegnato a chi ottiene di meno).

[13.5.5] Il Wolfpack può proseguire l'incontro contro il Convoglio per tre round di combattimento, in quanto il Seguire è automatico. Dopo questa battaglia con il Convoglio iniziale, i giocatori in ciascun Wolfpack avanzano sulla loro Casella di Transito di uno e tirano per gli incontri. Qualsiasi giocatore che ottiene "Convoglio" è considerato essere abbastanza vicino per attaccare nel round di combattimento iniziale contro il Convoglio. I giocatori che tirano per gli incontri ed ottengono "nessun risultato" possono unirsi all'attacco del Wolfpack nel secondo round di combattimento. I giocatori che ottengono "Nave" o "Nave Principale" possono lasciare il Wolfpack per quella Casella di Percorso per inseguire il loro bersaglio se lo desiderano, o possono unirsi al Wolfpack nel secondo round di combattimento.

[13.5.6] Continuate con questo procedimento sino a che tutti gli U-Boat sono affondati, annullano la pattuglia o terminano le loro pattuglie normalmente.

[14.0] REGOLE OPZIONALI

REGOLA GENERALE

Le Prede include le seguenti regole opzionali; si possono adottare a piacere in qualsiasi combinazione.

[14.1] AMMONTARE DELLA STAZZA STANDARD

[14.1.1] Se i giocatori lo desiderano, possono usare una stazza standard invece di tirare singolarmente per le navi. Questo dovrebbe velocizzare il gioco diminuendo i tiri di dadi, sacrificando varietà ed interesse storico.

Mercantile Piccolo: 3.500 ton

Mercantile Grande: 7.000 ton

Petroliera: 9.000 ton

[14.1.2] Si tira ancora per gli incontri con le navi principali sulla Tabella Bersaglio Navi Principali [T5].

[14.2] BERSAGLI RIDOTTI PER I CONVOGLI

[14.2.1] Le prove del gioco hanno evidenziato che i giocatori spesso scelgono di ignorare la più piccola delle quattro navi di un convoglio. Pertanto, per risparmiare tempo, i giocatori tirano per identificare solo 3 delle navi invece di 4 quando attaccano un Convoglio.

[14.3] BERSAGLI STORICI

[14.3.1] I giocatori che desiderano aggiungere un tocco storico al gioco al costo di maggiore complessità possono indicare il nome dei bersagli storici e la loro stazza sulla Scheda di Pattuglia.

[14.3.2] Se vi sono navi bersaglio che in seguito corrispondono per aver ottenuto un identico tiro di dado per il bersaglio, ritirate. In questo modo la stessa nave non può essere affondata due volte.

[14.3.3] Vi sono Schede di Bersagli aggiuntive per raddoppiare il numero di navi disponibili da attaccare nel corso di una data carriera.

[14.4] ID STORICHE DEGLI U-BOAT

[14.4.1] Per i giocatori che desiderano assegnare al proprio U-Boat una numerazione storica, forniamo qui sotto un elenco degli U-Boat la cui numerazione rientra nei Tipi riprodotti nel gioco.

TIPO DI U-BOAT E DESIGNAZIONE STORICA

VIIA da U-27 a U-36

VIIIB da U-45 a U-55; da U-73 a U-76; da U-83 a U-87; da U-99 a U-102

VIIIC da U-69 a U-72; U-77 a U-82; U-88 a U-98; U-132 a U-136; U-201 a U-212; U-221 a U-232; U-235 a U-458; U-465 a U-486; U-551 a U-779; U-821 a U-822; U-825 a U-828; U-901; U-903 a U-907; U-921 a U-930; U-951 a U-995; U-997 a U-1010; U-1013 a U-1025; U-1051 a U-1058; U-1063 a U-1065; U-1101 a U-1110; U-1131 a U-1132; U-1161 a U-1172; U-1192 a U-1210; U-1271 a U-1279; U-1301 a U-1308

VIIID da U-213 a U-218

VII Flak U-256; U-441

IXA da U-37 a U-44

IXB da U-64 a U-65; U-103 a U-111; U-122 a U-124

IXC U-66 a U-68; U-125 a U-131; U-153 a U-176; U-183 a U-194; U-501 a U-550; U-801 a U-806; U-841 a U-846; U-853 a U-858; U-865 a U-870; U-877 a U-883; U-889; U-1221 a U-1279

IXD-2 da U-177 a U-179; U-181 a U-182; U-196 a U-200; U-847 a U-852; U-859 a U-864; U-871 a U-876

IXD/42 U-883

XB U-116 a U-119; U-219 a U-220; U-233 a U-234

XII Nessuno varato.

XIV U-459 a U-464; U-487 a U-490

XXI U-2501 a U-2551; U-2552; U-3001-3035; U-3037 a U-3041; U-3044; U-3501 a U-3530

Molti altri non terminati.

Indicate la ID Storica del vostro U-Boat sulla vostra Scheda di Pattuglia (4.3.1).

[14.5] DESIGNAZIONE STORICA DEI WOLFPACK

Quando si giocano i Tornei Wolfpack (13.5), si possono usare le seguenti denominazioni storiche per il vostro Wolfpack. Ciascuna denominazione include l'informazione storica sul numero di U-Boat coinvolti.

Ovest (23 U-Boat); Kurfürst (5 U-Boat); Süd (4 U-Boat); Hammer (3 U-Boat); Grönland (21 U-Boat); Kurfürst (7 U-Boat); U-Boat; Markgraf (15 U-Boat); Bosemüller (8 U-Boat); Seewolf (17 U-Boat); Brandenburg (11 U-Boat); Goeben (6 U-Boat); Breslau (6 U-Boat); Mordbrenner (4 U-Boat); Schlagetot (9 U-Boat); Reissewol (7 U-Boat); Stosstrupp (6 U-Boat); Raubritter (14 U-Boat); Arnauld (4 U-Boat); Störtebecker (19 U-Boat); Steuben (6 U-Boat); Benecke (4 U-Boat); Gödecke (4 U-Boat); Letzte Ritter (3 U-Boat); Seeräuber (8 U-Boat); Ulan (3 U-Boat); Seydlitz (7 U-Boat); Ziethen (12 U-Boat); Robbe (4 U-Boat); Schlei (7 U-Boat); Umbau (4 U-Boat); Westwall (8 U-Boat); Aufnahme (4 U-Boat); Umhang (3 U-Boat); Blücher (3 U-Boat); Wrangel (2 U-Boat); York (4 U-Boat); Ziethen (4 U-Boat); Eiswolf (8 U-Boat); Naseweis (3 U-Boat); Bums (6 U-Boat); Robbenschlag (8 U-Boat); Blutausch (10 U-Boat); Strauchritter (9 U-Boat); Hecht (9 U-Boat); Greif (6 U-Boat); Pfadfinder (8 U-Boat); Endrass (9 U-Boat); Eisteufel (11 U-Boat); Hai (6 U-Boat); Wolf (11 U-Boat); Nebelkönig (10 U-Boat); Pirat (13 U-Boat); Steinbrinck (14 U-Boat); Lohs (19 U-Boat); Blücher (8 U-Boat); Eisbär (5 U-Boat); Vorwärts (18 U-Boat); Stier (6 U-Boat); Iltis (7 U-Boat); Pfeil (11 U-Boat); Trägertod (10 U-Boat); Blitz (19 U-Boat); Tiger (17 U-Boat); Luchs (19 U-Boat); Tümmeler (6 U-Boat); Wotan (11 U-Boat); Panther (34 U-Boat); Leopard (8 U-Boat); Puma (13 U-Boat); Streitaxt (10 U-Boat); Veilchen (13 U-Boat); Südwärts (6 U-Boat); Natter (15 U-Boat); Delphin (9 U-Boat); Kreuzotter (13 U-Boat); Wal (8 U-Boat); Boreas (10 U-Boat); Drachen (5U-Boat); Panzer (11 U-Boat); Draufgänger (10 U-Boat); Büffel (3 U-Boat); Raufbold (14 U-Boat); Ungestüm (13 U-Boat); Spitz (11 U-Boat); Falke (23 U-Boat)

[14.6] QUALITÀ VARIABILE DELLA SCORTA

Commento: anche ad inizio guerra, vi erano significative differenze nella qualità dei comandanti della scorta. Alcuni erano molto timidi (e, a dirla tutta, inetti) mentre altri erano molto aggressivi, determinati, ed insistenti nei loro attacchi e tattiche. Inoltre, vi erano differenze significative nella qualità dell'equipaggiamento (navi, radar, sonar, ecc). Per rifletterlo, i giocatori possono usare questa regola opzionale.

[14.6.1] Prima di tirare sulla Tabella di Individuazione della Scorta [E2] per la prima volta durante un incontro, tirate 1d6 per determinare la Qualità della Scorta, a seconda della data della pattuglia:

Inesperta	Addestrata	Veterana	Elite
1	2-4	5	6

[14.6.2] Ponete il relativo segnalino di Qualità della Scorta sullo spazio Scorta della Scheda di Combattimento dell'U-Boat [U4].

[14.6.3] Si applicano i seguenti modificatori a seconda della qualità della scorta.



Inesperta: sottrarre 1 Colpo dal risultato della Tabella di Attacco della Scorta/Aereo [E3]. Se il risultato era "U-Boat Affondato", trattatelo come "5 Colpi".

Addestrata: nessun modificatore.

Veterana: aggiungere 1 Colpo dal risultato della Tabella di Attacco della Scorta/Aereo [E3]. Se il risultato era "5 Colpi" trattatelo come "U-Boat Affondato".

Elite: come Veterana, più un modificatore favorevole di +1 alla Individuazione della Scorta [E2] (9.6.4).

[14.7] QUALITÀ VARIABILE DEGLI AEREI

Commento: vi erano significative differenze nella qualità degli equipaggi degli aerei Alleati che cacciavano gli U-Boat. Alcuni erano molto abili, mentre altri non erano accurati nei lanci delle bombe di profondità o bombe. Inoltre, aerei diversi avevano diverse armi. Per rappresentare questi fattori, i giocatori possono tirare per la qualità variabile degli aerei.

[14.7.1] Se l'U-Boat non fa immersione rapida in tempo per evadere l'attacco dell'aereo (9.8.1), tirate immediatamente per la Qualità dell'Aereo prima di tirare sulla Tabella di Attacco della Scorta/Aereo [E3]. Tirate 1d6 per determinare la Qualità dell'Aereo:

Inesperta	Addestrata	Veterana	Elite
1	2-4	5	6

[14.7.2] Porre il corrispondente segnalino di Qualità dell'Aereo nello spazio di Attacco Aereo sulla Scheda di Combattimento degli U-Boat [U4].

[14.7.3] Si applicano i seguenti modificatori a seconda della Qualità Variabile dell'Aereo.



Inesperto: sottrarre 1 Colpo dal risultato della Tabella di Attacco delle Scorte/Aereo [E3]. Se il risultato era "U-Boat Affondato", trattatelo come "5 Colpi".

Addestrato: nessun modificatore.

Veterano: aggiungere 1 Colpo dal risultato della Tabella di Attacco della Scorta/Aereo [E3]. Se il risultato era "5 Colpi" trattatelo come "U-Boat Affondato".

Elite: come Veterano, più la Ferita automatica all'Equipaggio dell'U-Boat incrementa da uno a due (9.8.2).

[14.8] MANOVRE EVASIVE

Commento: aggiungendo tempo alla risoluzione dei round di combattimento, i giocatori possono usare questa regola opzionale per dare della varietà nel tentativo di sfuggire alle cariche di profondità.

PROCEDURA

Quando si risolve l'attacco con cariche di profondità delle scorte sulla Tabella di Attacco della Scorta/Aereo [E3], ma prima di tirare su tale tabella per determinare il numero di colpi subiti dall'U-Boat, il Kommandant dell'U-Boat sceglie un numero tra 1 e 6 ad indicare la sua direzione di evasione:

1 o 2 = Evade a sinistra; 3 o 4 = Evade a Destra; 5 o 6 = Evade Dritto.

Il giocatore tira poi 1d6 per determinare la direzione della scorta:

1 o 2 = Scorta a sinistra; 3 o 4 = Scorta a Destra; 5 o 6 = Scorta Dritta.

[14.8.1] Se la direzione della Scorta è diversa rispetto a quella evasiva dell'U-Boat, quest'ultimo sottrae un colpo dal risultato sulla Tabella di Attacco della Scorta/Aereo [E3]. Se la direzione della Scorta corrisponde a quella dell'U-Boat, ma il numero non è lo stesso, l'U-Boat aggiunge 1 colpo al risultato dell'attacco da parte della scorta. Se il numero che la scorta tira è esattamente uguale a quello evasivo dell'U-Boat, l'U-Boat aggiunge 3 colpi al risultato del combattimento.

[14.8.2] L'U-Boat non viene affondato automaticamente se il numero totale di colpi eccede 5. Tirate semplicemente per ogni colpo separatamente sulla Tabella dei Danni agli U-Boat [E4].

Esempio: il giocatore dell'U-Boat sceglie il numero 6 per evader Dritto. I possibili esiti del tiro di dado di direzione della Scorta sono i seguenti:

1-4 = direzione errata, un colpo di meno

5 = direzione corretta, ma non numero uguale, un colpo in più

6 = direzione corretta, numero uguale, 3 colpi in più

[14.8.3] In una partita a due giocatori, entrambi scelgono segretamente la direzione ponendo il numero scelto a faccia in su con un dado a 6 facce e rivelando simultaneamente la scelta.

[14.8.4] Le manovre evasive non sono possibili se gli Idrofoni dell'U-Boat sono danneggiati (saltate questa regola in questo caso).

[14.9] RIFORMIMENTO IN MARE

Commento: il rifornimento era riguardante principalmente carburante e cibo da U-Boat specializzati, conosciuti anche come "mucche da latte", sebbene talvolta venissero trasferiti anche siluri. I sottomarini rifornitori erano di due tipi, il Tipo Xb ed il Tipo XIV. Questi furono cacciati senza tregua dagli Alleati, che li consideravano una minaccia maggiore per la loro utilità come "moltiplicatori di forze". Nel periodo del gioco, furono costruiti solo 4 Tipo XB e 6 Tipo XIV, rendendo la possibilità di rifornimento alquanto limitata.

[14.9.1] Il rifornimento non è possibile per il Mediterraneo (non vi erano in quel teatro U-Boat rifornitori) e nemmeno per le pattuglie nella Costa Brasiliana, Oceano Indiano, o Caraibi/Nord America (si suppone sia già avvenuto).

[14.9.2] Il Rifornimento può avvenire una sola volta per pattuglia.

PROCEDURA

Per effettuare il rifornimento, tirate 1d6 dopo aver effettuato gli incontri nella casella di Transito finale per quella pattuglia (l'ultima Casella di Percorso sulla Tabella di Pattuglia che contiene il nome della pattuglia assegnata). Il rifornimento si può avere solo con un tiro di dado di 1. L'U-Boat tira immediatamente sulla tabella della Baia di Biscaglia sulla Tabella degli Incontri [E1] per riprodurre il maggiore rischio ed esposizione per restare in emersione per trasferire i rifornimenti. Supponendo che non si abbiano incontri, riceve carburante, che lo riporta nella prima Casella di Percorso di pattuglia (la prima Casella di Percorso sulla Tabella di Pattuglia che contiene il nome della pattuglia assegnata). Riceve anche munizioni per il Cannone sul Ponte (ma non oltre il carico assegnato iniziale).

Con un altro tiro 1d6 di 1, l'U-Boat riceve anche 2 siluri G7a FaT. Con un tiro di 2 siluri G7e FaT. Con un tiro di 3-6 non si hanno effetti sulla ricarica dei siluri.

[14.9.3] Se si ha un incontro quando si tira sulla tabella della Baia di Biscaglia, allora non è possibile alcun rifornimento, indipendentemente dal risultato dell'incontro.

[14.9.4] Un U-Boat che tira con successo per rifornirsi di siluri può farlo solamente se ha capacità disponibile per aggiungere siluri e si trova entro l'intervallo della composizione consentita di diversi siluri, come indicato sulla Scheda degli U-Boat (4.5).

[14.9.5] Un giocatore non è mai obbligato a ricevere il rifornimento, può desiderare di tornare alla base il più presto possibile per danni e/o perdite.

[14.9.6] Se si ha il rifornimento, si aggiunge un mese al periodo di Ripristino di quella pattuglia (che in effetti rappresenta ulteriore tempo in mare). Annotatelo con la lettera "P" accanto al primo mese seguente la pattuglia.

[14.9.7] Il Rifornimento non è mai disponibile per il Tipo IXD-2 (non ne ha bisogno), XB o Tipo XIV (sono loro i battelli rifornitori).

[14.10] AREE DI PATTUGLIA NON STORICHE

Se il giocatore lo desidera, può ignorare le restrizioni di pattuglia dei Tipo IX e Tipo VII come indicate in 7.3.1 e 7.3.2.

Nota: questo può creare delle situazioni totalmente non aderenti alla storia.

[14.11] AVANZAMENTO NELLA PRODUZIONE DEL TIPO XXI

Il Tipo XXI "Electroboot" era un passo avanti rivoluzionario per la tecnologia U-Boat tedesca. Arrivò però troppo tardi per cambiare le cose; furono effettuate solo due pattuglie da combattimento, alla fine della guerra. Comunque, se i giocatori desiderano provare a vedere come sarebbero andate più pattuglie, usate la regola seguente.

Ogni volta che si ottiene un evento casuale (una volta per pattuglia massimo, secondo le regole), si ha un rapido avanzamento nella tecnologia e produzione del Tipo XXI. La data di disponibilità del Tipo XXI viene anticipata di un mese.

[14.12] SONAR ATTIVO DEL TIPO XXI



Il Tipo XXI avrebbe dovuto essere equipaggiato con il sistema sonar attivo/passivo "Nibelung". Questo avrebbe consentito al battello di fare "ping" 3 volte, ed usare i dati per lanciare siluri acustici mentre era immerso sino ad una profondità di 50 metri. Sebbene non fosse pronto per la fine della guerra, i giocatori possono usare questo equipaggiamento "ipotetico" per il Tipo XXI. Usate la regola che segue.

Gli U-Boat Tipo XXI possono attaccare con il sistema "Nibelung". Questo dà alle scorte un +1 favorevole al tiro di dado per l'individuazione, ma dà un -1 al tiro di dado "per colpire" con qualsiasi siluro acustico (guidato). Inoltre, il sistema può essere usato mentre si è in immersione, anche se il battello ha un periscopio danneggiato. Considerate che il Nibelung sostituisca gli idrofoni per tutti i fini (come per i danni).

[14.13] CARTE KOMMANDANT DI U-BOAT



Incluse nel gioco vi sono 8 Carte Kommandant, a rappresentare i Kommandant di U-Boat che ebbero successo nella seconda metà della guerra. Queste vi consentiranno di tentare di eguagliare o eccedere i successi di quei Kommandant.

La parte frontale della carta indica le abilità speciali nel gioco del kommandant, che corrispondono ad alcuni aspetti della sua prestazione storica. Werne Henke, ad esempio, è “Killer di Convogli: Lancia siluri contro bersagli in convoglio con un “-1” aggiuntivo per colpire”. Queste abilità dovrebbero essere usate quando si tenta di emulare la carriera dei kommandant.



Il retro della carta elenca le pattuglie storiche del kommandant. Notate che le pattuglie scritte in rosso indicano le pattuglie e stazza che si svolsero nel periodo compreso nel gioco precedente, *I Cacciatori*. I giocatori che tentano di emulare solo la carriera della seconda metà della guerra, o per i kommandant che ebbero successo per tutta la guerra, possono tentare di emulare tutta la carriera se hanno una copia di suddetto gioco.

I giocatori possono duplicare esattamente le pattuglie del kommandant indicate in nero (consigliato) o tirare a caso per le pattuglie.

[14.14] PEDINE DI FLOTTIGLIA

Incluse nel gioco vi sono simboli di flottiglia per le principali flottiglie usate in guerra. Erano il raggruppamento principale degli U-Boat per il comando e controllo, similmente ad uno squadrone di sottomarini USA. Queste non hanno effetti nel gioco e sono incluse solamente per interesse storico.



Le flottiglie sono basate principalmente come segue:

- 1° Germania (Kiel) poi Francia (Brest)
- 2° Germania (Kiel, Wilhelmshaven) poi Francia (Lorient)
- 3° Germania (Kiel) poi Francia (La Pallice, La Rochelle)
- 5° Germania (Kiel)
- 6° Germania (Kiel, Danzig) poi Francia (St. Nazaire)
- 7° Germania (Kiel) poi Francia (St. Nazaire)
- 9° Francia (Brest)
- 10° Francia (Lorient)
- 11° Norvegia (Bergen)
- 12° Francia (Bordeaux)
- 13° Norvegia (Trondheim)
- 14° Norvegia (Narvik)
- 29° The Med (various bases)

Le Flottiglie 4° ed 8° erano organizzazioni di addestramento, assieme ad altre.

[14.15] ABILITA' SPECIALI

I giocatori possono provare questa regola per divertimento. Questa regola dà ad ogni Kommandant una abilità speciale all'inizio della partita.

Tirate 1d20 all'inizio di ogni carriera (o scegliete quella che preferite):

1. **Fortunato:** inizia la partita con la pedina “Hals und Beinbruch”.
2. **Segugio:** non deve tirare per mantenere il contatto con le navi o convogli.
3. **Distruttore di navi Principali:** extra -1 per colpire contro navi principali.
4. **Lavoro di squadra:** l'equipaggio inizia “Veterano”.
5. **Distruttore di portaerei:** extra -1 per colpire contro bersagli VC e CVE.
6. **Aggressivo:** deve sempre attaccare qualsiasi contatto nave se possibile. Deve sempre iniziare un Round Aggiuntivo di Combattimento contro bersagli non affondati e senza scorta.
7. **Coraggioso:** può muovere a distanza ravvicinata con un tiro di dado per l'individuazione di 12.

8. **Abile:** può lanciare i siluri di poppa e prua senza penalità “per colpire”.
9. **Vigilante:** extra DRM +1 per i tiri di dado per immersione rapida.
10. **Esperto Flak:** spara con la flak con un DRM -1 extra. Non si accompagna ad un 2WO esperto
11. **Comando:** tira per l'avanzamento dell'equipaggio dopo ogni seconda pattuglia che abbia avuto successo, invece di dopo la terza.
12. **Distuttore di petroliere:** extra -1 per colpire contro bersagli petroliera.
13. **Distuttore di convogli:** extra -1 per colpire contro bersagli in convoglio.
14. **Esperto del cannone sul ponte:** i tiri di dado “per colpire” del cannone sul ponte hanno DRM -1.
15. **Distuttore di dispersi:** quando si ottiene “Convoglio” per un incontro, può tirare invece per un singolo bersaglio senza scorta (una volta per pattuglia).
16. **Politico:** può scegliere la sua zona di pattuglia con un tiro di dado di 1-3.
17. **Esperto di Autogiro:** può ritirare per gli incontri con un primo risultato di 5 o 11 quando usa il Fa-330.
18. **Profittatore:** può iniziare col doppio del normale carico di siluri guidati (diminuendo i siluri G7a o G7e FaT) in ogni pattuglia.
19. **Buon Valutatore:** non subisce tutto il danno allo Scafo la prima volta (soltanto) in ciascuna pattuglia quando eccede il test di profondità.
20. **Carismatico:** tutti i membri dell'equipaggio con nome sostituiti arrivano come “Experte”.

[14.16] DISTANZA ESTREMA

I giocatori possono aggiungere un quarto possibile raggio al gioco: Estremo. Questa distanza vale solo per i siluri equipaggiati con FaT e solo contro i convogli. Da questa distanza, i siluri Tipo G7a o G7e equipaggiati con FaT possono essere lanciati contro un convoglio quando lo si incontra. Colpiscono solo con un tiro di 2d6 di 2-3 e questo numero non viene modificato. Il U-Boat viene individuato solo con un tiro di 2d6 di 11-12, e questo numero non viene anch'esso modificato, a meno che l'U-Boat non stia tentando una seconda salva, nel qual caso diventa 10-12.

[15.0] COMBINARE IL GIOCO CON I CACCIATORI

Ovviamente alcuni giocatori vorranno continuare le loro carriere dal mio precedente gioco *I Cacciatori*, sino alla fine della guerra. Questa procedura è relativamente semplice.

[15.1] Qualsiasi pattuglia che inizia in o prima del 6/43 usa le regole e tabelle de *I Cacciatori* per la durata della pattuglia, anche se porta il giocatore oltre il 7/43.

[15.2] Qualsiasi pattuglia che inizia il 7/43 o successivamente usa le regole e tabelle de *Le Prede* (**eccezione: 15.5**).

[15.3] ONORIFICENZE COMBinate

Ne *I Cacciatori* alcuni benefici sono legati all'acquisizione della Croce di Cavaliere con Foglie di Quercia ed alla Croce di Cavaliere con Foglie di Quercia e Spade, rispettivamente. Ne *Le Prede* i benefici si acquisiscono a livello diverso (prima). In un gioco combinato, si usano i livelli di onorificenza de *I Cacciatori*, indipendentemente di quanto indica la tabella de *Le Prede*.

[15.4] STAZZA COMBINATA

La stazza affondata si conserva nel corso de *I Cacciatori*. Se avete la Croce di Cavaliere o onorificenza superiore, la vostra onorificenza successiva richiede 25.000 ton da quella precedente. Se in qualche modo riuscite a giocare tutto *I Cacciatori* senza ricevere la Croce di Cavaliere, si applicano le normali regole de *Le Prede*, e la vostra prima Croce di Cavaliere arriverà con 75.000 ton (questo può significare che iniziate *Le Prede* ricevendo una Croce di Cavaliere).

[15.5] EQUIPAGGIAMENTO OPZIONALE PER I CACCIATORI

Potete usare le esche BOLD a partire dal 6/42 con *I Cacciatori*. Usate semplicemente la regola 9.6.7 con qualsiasi U-Boat. Inoltre furono introdotti i siluri guidati G7e “Falke” il 3/43. Potete caricare massimo due G7e “Falke” a partire da quella data. Dovrete usare le tabelle “per colpire” de *Le Prede*, quale eccezione a 15.2 sopra. I giocatori possono anche considerare che tutti i loro siluri G7a e G7e siano equipaggiati con FaT a partire dal 12/42.

[15.6] U-BOAT OPZIONALI PER I CACCIATORI

Potete voler giocare *I Cacciatori* e passare ad un U-Boat che era disponibile cronologicamente ma non incluso ne *I Cacciatori*, giocando comunque *I Cacciatori*. Questi sono il Tipo IXC/40, Tipo IXD-2, Tipo XB, Tipo XII, e Tipo XIV. Continuate ad usare le regole de *I Cacciatori* con questi battelli sino alla data del 7/43, eccetto che il Tipo XB e XIV dovranno usare le regole di Rifornimento da *Le Prede* (11.4.10).

[16.0] NOTE DELL'IDEATORE

C'è qualcosa sugli U-boat. Una sorta di misticca, la natura clandestina delle loro operazioni, i terribili pericoli che affrontarono, il cameratismo degli equipaggi ... tutte queste cose si combinano per renderlo un soggetto affascinante. Dopo il successo de “I Cacciatori” molti giocatori mi chiesero di creare il seguito. In origine, non avevo nessuna intenzione di farlo – semplicemente non ritenevo che la seconda parte della guerra sarebbe stata divertente per i giocatori. Fu semplicemente troppo brutale.

Creare *Le Prede* è stata la risposta a questi molti giocatori che desideravano proseguire nonostante gli aspetti brutali della seconda metà della guerra. Non ho edulcorato la seconda metà della guerra per rendere le cose più facili per i giocatori.

Probabilmente un numero molto limitato di carriere arriveranno alla fine della guerra, come accadde storicamente. Comunque, sono emersi fatti molto interessanti quando effettui le ricerche su chi avesse avuto successo nel periodo 1943-45. Se guardate le carte kommandant, noterete che molti degli "assi" che ebbero successo nella seconda parte della guerra erano al comando di un Tipo IXD-2: gran parte di questi furono inviati nell'Oceano Indiano, dove le difese ASW non erano così valide. Questo viene replicato nel gioco, in quanto i tiri di dado per l'intercettazione sono un po' più favorevoli nell'Oceano Indiano. Nei termini del gioco è come operare nel 1942 in quell'area. I giocatori a bordo di un Tipo VII nell'Atlantico, d'altra parte, andranno a "vivere pericolosamente". Ogni decisione potrebbe essere l'ultima, ed attaccare quando ogni dettaglio non vi favorisce può portare al disastro. Sono sicuro che vi saranno giocatori che sopravvivranno nel Tipo VII, ma sono anche sicuro che non accadrà molto spesso.

I giocatori a bordo di U-Boat Tipo VII devono veramente acquisire una mentalità di sopravvivenza e pensare prima di prendere qualsiasi decisione. Detto questo, il momento in cui un giocatore a bordo di un Tipo VII probabilmente dovrà accettare più rischi di quanto desidera sarà durante l'invasione del D-Day.

Gli ordini agli U-Boat di attaccare senza curarsi della loro sopravvivenza fu, in effetti, una sentenza di morte per coloro che scelsero di obbedire. Però le penalità nel gioco per non rispettare gli ordini sono alquanto pesanti, volutamente. Avrete buone possibilità di essere sollevati dal comando.

La decisione di rendere questo un gioco separato è nata, ritengo, dopo aver constatato i profondi cambiamenti da apportare a tutte le tabelle, la presenza di una pletora di nuovi siluri e tecnologie, ecc.

Tuttavia, se i giocatori desiderano "fondere" i due giochi possono certamente farlo, usando la procedura esposta nelle regole opzionali. I giocatori dovrebbero godersi i nuovi "giocattoli" che useranno, come i siluri guidati, l'Autogiro Fa-330, la copertura antisommergibile Alberich, gli idrofoni Balkon-Geraet, il Tipo XXI "Electroboot," ecc.

Ma anche gli Alleati hanno nuovi giocattoli – il *Riccio*, il *Calamaro*, i siluri guidati FIDO, ed altro. Se non altro, il gioco dovrebbe colpire i giocatori per il salto in avanti della tecnologia che si ebbe dopo la prima metà della guerra. Sono ancora del tutto convinto che sia stato corretto rendere *Le Prede* un gioco a se stante da *I Cacciatori*. La miriade di avanzamenti tecnologici e della situazione generale del conflitto rafforzano questa convinzione. Cercare di comprimere tutto questo in un solo gioco sarebbe stato troppo.

Ho deciso di escludere gli U-Boat Tipo VIIF per trasporto di siluri. Ne furono costruiti quattro, ma sostanzialmente portavano i siluri sino in Norvegia e tornavano poi in Germania per un altro giro (uno andò pure a Penang). Stavo quasi per prendere la stessa decisione per le "mucche da latte" (Tipi XB e XIV) ma ho ritenuto che questi potessero apportare un nuovo aspetto nel gioco, e che potessero essere usati da alcuni giocatori intraprendenti in uno scenario campagna. Quindi li ho inclusi, nonostante il fatto che alcuni giocatori che hanno effettuato il test del gioco li abbiano ritenuti noiosi da giocare. A ciascuno il suo. Io ho ritenuto che fossero divertenti, quindi forse qualcuno sopravvivrà ad una carriera da "mucca da latte". Spero che qualcun altro, oltre al masochista che scrive, possa apprezzarla :)

Gregory M. Smith

The Hunted Patrol Log Sheet						
U-BOAT Type: VIIC		ID: U-123		Kmdt: Schmidt		
DATE	PATROL	TARGETS (tonnage)			NOTES	TYPE XXI?*
Jul-43	Atlantic	2,800	5,000	4,600	1,400	1. Fight back w/Flak
Aug-43	R					
Sep-43	R					
Oct-43	R					
Nov-43	The Med	(no contacts)				
Dec-43	R					
Jan-44	The Med	34,000 ^{II}	(U-123 sunk by escorts)		2. B-G, Bombing	
Feb-44		HMS Nelson			3. Schnorchel	
Mar-44						
Apr-44						
May-44						
Jun-44					4. Alberich possible	
Jul-44						
Aug-44					France base ends	<input type="checkbox"/>
Sep-44					Med base ends; 5.	<input type="checkbox"/>
Oct-44						<input type="checkbox"/>
Nov-44						<input type="checkbox"/>
Dec-44						<input type="checkbox"/>
Jan-45						<input type="checkbox"/>
Feb-45						<input type="checkbox"/>
Mar-45						<input type="checkbox"/>
Apr-45						<input checked="" type="checkbox"/>

Esempio di Scheda di Pattuglia: Il U-123 è un U-Boat Tipo VIIC, quindi inizia il gioco in Francia. Per la sua prima pattuglia tira un "8" e viene quindi assegnato all'Atlantico. Dopo non aver avuto alcun contatto per le prime tre caselle di pattuglia, incontra un convoglio e tira per le 4 navi, ottenendo bersagli da 2.800, 5.000, 4.600 e 1.400 ton. Lancia da distanza lunga, 2 siluri ciascuno a ciascuna delle navi più grandi, ma manca completamente la nave da 5.000 ton. Affonda il bersaglio da 4.600 t, e lo cerchia ad indicarlo. Comunque, subisce tanti danni dalle scorte, in seguito, che dovrà aggiungere 2 mesi di ripristino al normale tempo di ripristino di 1 mese. La sua pattuglia successiva inizia pertanto nel novembre 1943. Il giocatore tira un "10" e viene assegnato al Mediterraneo. Passa attraverso lo Stretto di Gibilterra senza incidenti, ed inoltre non ottiene alcun contatto. Ora è permanentemente di stanza nel Mediterraneo. La sua successiva pattuglia è automaticamente nel Mediterraneo. Dopo che le sue caselle di transito non hanno dato contatti, ottiene un "4" il che significa una nave principale. Tira

sull'elenco delle navi principali, ottiene la HMS Nelson. Questa è un bersaglio che non si può ignorare, quindi la attacca, ma causa 2 soli punti danno, segnati con due tacche sopra la stazza (34.000). Le scorte però lo affondano, ponendo fine alla partita.

RICONOSCIMENTI

Ideazione del Gioco: Gregory M. Smith

Grafica delle Pedine e delle Schede: Ian Wedge

Grafica della confezione: Rodger B. MacGowan and RBM Studios © 2018

Regole: Jack Beckman

Test del Gioco: Jack Beckman, Joe Gandara, Mike Lam

Verifica delle Regole: Stig Morten Breiland, Markus Broecker, Paul Hendricks, David Hoefl, Phil Sauer, Jan Stolarek, Michael J Sundborg, COL, MC, USA.

Produttore: John Kranz

LE PREDE, IL TRAMONTO DEGLI U-BOAT, 1943-45

Copyright ©2019 Consim Press. Pubblicato su licenza dalla GMT Games, LLC.

Consim Press è una divisione di ConsimWorld LLC.

Copyright grafica ©2018 Rodger B. MacGowan, Ian Wedge

INDICE

A

Agente dell'Abwehr, Trasporto [7.4.1]
 Alberich [9.6.8]
 Ammontare Standard della Stazza [14.1]
 Annullare la Pattuglia [10.9]
 Aree di Pattuglia Non Storiche [14.10]
 Artico [7.3.5]
 Attacchi Flak [9.8]
 Attacchi Speciali (Aerei) [9.8.8]
 Attacchi Speciali delle Scorte [9.6.10]
 Attacco alle Scorte [9.10]
 Attacco Notturmo in Superficie [9.5]
 Autoaffondamento [10.9]
 Autogiro Fa-330 [8.2.2]
 Avanzamento dell'Equipaggio [11.1]

B

Baia di Biscaglia [4.7.1; 7.3.3; 7.3.4] .8, 11, 12
 Balkon-Gerät [9.7.7; 10.11.9]
 Basi [4.7]
 Bersagli Ridotti per i Convogli [14.2]
 Bersagli Storici [14.3]

C

Cariche di Profondità [9.6]
 Carico di Siluri [4.5]
 Carte Kommandant [14.13]
Combattimento [9.0]
 Combattimento contro le Navi [9.2]
 Combattimento di Superficie e Munizioni [9.3]
 Completamento delle Pattuglie [7.5]
Come Giocare [2.0]
Come Vincere [5.0]
 Croce di Cavaliere [11.3]

D

Danni agli U-Boat [10.0]
 Batterie [10.5]
 Falla [10.1]
 Ferite all'Equipaggio [10.6]
 Motori [10.2]
 Risultati di Danni Multipli [10.7] Scafo [10.3]
 Serbatoi di Carburante [10.4]
 Data di Inizio [4.2]
 Determinazione della Dimensione ed ID delle Navi [8.3]
 Determinazione della Vittoria [5.2]
 Distanza Estrema [14.16]

E

Eccedere il Test di Profondità [9.6.4]
Equipaggiamento del Gioco [3.0]
 Esca BOLD [9.6.7]
 Esperienza dell'Equipaggio [11.1]
Eventi Casuali [12.0]

F

Falla [10.1]
 Ferite all'Equipaggio [10.6]
 Fine del Gioco [5.1]

G

Gioco a Due Giocatori [13.1]

H

Hals and Beinbruch [12.1.3]

I

ID Storiche degli U-Boat [14.4]
 Incontri con Aerei [9.8]
 Incontri con Sottomarini [9.9]
 Incontri di Giorno e di Notte [8.3]
Incontri in Pattuglia [8.0]
 Individuazione della Scorta [9.6]
 Ingaggi di Giorno e Notte [8.4]
 Inventario dei Componenti [3.7]

K

Kapitän-leutnant (KptLt) [11.2.1]
 Kapitän zur See (KptzS) [11.2.1]
 Kommandant - Promozione [11.2]
 Korvetten-kapitän (KKpt) [11.2.1]

M

Manovre Evasive [14.8]
 Mediterraneo, Il [7.3.3]
 Miglioramento dell'Equipaggio [11.1]
 Miglioramento dello Schnorchel [10.11.10]
 Missioni Speciali [7.4]
 Modificatori FlaK [9.8.5]
 Motori [10.2]
Multi-Giocatore e Tornei [13.0]

N

Nomi Storici dei Wolfpack [14.5]

O

Oberleutnant zur See (Olt zS) [11.2.1]
 Onorificenze [11.3]
 Operazioni di Rifornimento [11.4.10]

P

Pattuglia Prolungata [10.10.6]
 Pattuglie Artiche [8.4.5]
 Pattuglie in Nord America [8.3.3]
 Pattuglie Wolfpack [7.2]
 Passaggio di Gibilterra [7.3.3]
 Passaggio da Giorno a Notte [8.4.2]
Piazzamento del Gioco [4.0]
 Posa di Mine [7.4.2]
 Postura Difensiva [8.1]
 Preparazione della Pattuglia [7.1]

Q

Qualità Variabile degli Aerei [14.7]
 Qualità Variabile della Scorta [14.6]

R

Raid Aerei sui Porti [4.7.6]
 Recupero delle Ferite all'Equipaggio [10.12]
Regole Opzionali [14.0]
 Restrizioni al Carico Iniziale di Siluri [4.5]
 Restrizioni alla Pattuglia [7.3]
 Riassegnazione ad un U-Boat più recente [11.4]
 Rifornimento in Mare [14.9]
 Rimozione del Cannone sul Ponte [10.11.8]
 Riparazioni [10.8]
 Risultato di Danni Multipli [10.7]
 Risoluzione degli Eventi Casuali [12.1]
 Risoluzione dei Colpi all'Equipaggio [9.6.12]
 Risultati di Danni Multipli [10.6]

Round di Combattimento Aggiuntivo [9.4.3]

S

Scafo [10.3]

Scala del Gioco [3.6]

Scheda di Combattimento degli U-Boat [3.1, 9.1]

Scheda di Pattuglia [3.5]

Scheda di Combattimento, segnalini [3.3.2]

Scheda di Combattimento, illustrazione di piazzamento [3.3.2]

Seguire Navi Scortate/Convoglio [9.7]

Segnalini di Munizioni [4.6]

Segnalini del Gioco [3.3.2]

Sequenza di Gioco [6.0]

Serbatoi di Carburante [10.4]

Siluri FaT [9.2.4]

Siluri Guidati [9.2.5]

Siluri Superiori [12.1.3]

Svolgimento delle Pattuglie [7.0]

T

Tipo IX - Restrizioni [7.3.1]

Tipi di Incontri [8.2]

Tipo VIIC Flak [11.4.7]

Tipo VIID Posamine [11.4.6]

Tipo VII - Restrizioni [7.3.2]

Torneo con U-Boat Misti [13.4]

Torneo Sopravvivenza [13.3]

Torneo Stazza Massima [13.2]

Torneo Wolfpack [13.5]

U

U-Boat con Disponibilità Limitata [11.4.5]

U-Boat – Scheda [3.1]

U-Boat – Piazzamento della Scheda [3.1]

U-Boat – Scelta del Modello [4.1]

U-Boat - Ripristino [10.11]

U-Boat - Miglioramento [11.4.3]

[P1] TABELLA DI ASSEGNAZIONE DELLE PATTUGLIE DEGLI U-BOAT					
dadi	1943 Lug-Dic	1944 Gen-Mag	1944 Giu-Lug	1944 Ago-Dic	1945 Gen-Apr
2	Oceano Indiano ²	Oceano Indiano ²	Oceano Indiano ²	Oceano Indiano ²	Oceano Indiano ²
3	Atlantico (W) ⁴	Caraibi ³	Atlantico (W)	Atlantico (W) ⁴	Atlantico (W) ⁴
4	Isole Britanniche	Isole Britanniche	Isole Britanniche	Isole Britanniche	Isole Britanniche
5	Oceano Indiano ²	Oceano Indiano ²	Invasione ⁵	Nord America	Nord America
6	Atlantico (W) ⁴	Atlantico (W) ⁴	Invasione ⁵	Atlantico (W) ⁴	Atlantico (W) ⁴
7	Atlantico ⁴	Atlantico ⁴	Invasione ⁵	Atlantico (W) ⁴	Atlantico ⁴
8	Atlantico ⁴	Atlantico (W) ⁴	Atlantico ⁴	Atlantico	Atlantico ⁴
9	Nord America	Nord America	Invasione ⁵	Nord America (A)	Atlantico ⁴
10	Mediterraneo ¹	Artico ¹	Artico ¹	Artico ¹	Artico ¹
11	Costa Brasiliana ²	Costa Brasiliana ²	Invasione ⁵	Costa Brasiliana ²	Atlantico (W) ⁴
12	Costa Africa Occ ²	Costa Africa Occ ²	Costa Africa Occ ²	Costa Africa Occ ²	Costa Africa Occ ²
Legenda		Note			
		Ogni pattuglia del Tipo VIID e del Tipo XB include una missione di posa di mine.			
		(1) I Tipo IX trattano Mediterraneo ed Artico come Costa Africana Occ			
		(2) I Tipo VII trattano la Costa Africana Occ , Costa Brasiliana ed Oceano Indiano come Atlantico			
		(3) I Tipo VII (eccetto il Tipo VIID) trattano i Caraibi come Atlantico			
		(4) I Tipo IXD-2 e IXD-42 trattano Atlantico come Oceano indiano			
		(5) Se si ottiene Invasione, usate la tabella Atlantico per gli incontri una volta che arrivate in caccia. Comunque, tutti i risultati “-“ sono trattati come incontro con aereo.			
		(A) Missione Trasporto Agente Abwehr			
		(W)Pattuglia Wolfpack			

Gli U-Boat assegnati a Penang effettuano il Ripristino, poi tirano 1d6 per ogni loro pattuglia successiva:

Dado	Pattuglia
1-2	Torna in Francia (pattuglia Oceano Indiano al contrario)
3	Torna in Norvegia (pattuglia Oceano Indiano al contrario)
4-5	Pattuglia nell'Oceano Indiano
6	Pattuglia in Australia

[A1] INCONTRI CON AEREI tirate 2d6			
Tiro di dado	Risultato	ASW 	
2 o meno	2 Attacchi* su [E3] <i>Tabella Attacco della Scorta/Aereo</i> +1 Ferita all'Equipaggio		
3-7	1 Attacco* su [E3] <i>Tabella Attacco della Scorta/Aereo</i> +1 Ferita all'Equipaggio		
8 o più	Immersione Rapida con successo (nessun attacco aereo).		
Modificatori al tiro di dado			
-1	Tutto l'Equipaggio KIA o SW	-1	Missione Posa di Mine
-1	Equipaggio Inesperto	-1	Missione Abwehr
+1	Equipaggio Elite	-1	Attività di Rifornimento
-1	Piani di Immersione danneggiati	+1	FuMB-7 NAXOS**
-1	Tutti gli U-Boat non Tipo VII	+2	Schnorchel**
-1	1944-45		
Note:			
(*) Eccezione: Il secondo attacco aereo non si applica se l'Aereo viene abbattuto.			
(**) Questi due modificatori non possono aversi nello stesso momento.			
Gli Attacchi Aerei che hanno successo contro un U-Boat in Schnorchelling ricevono un modificatore +1 sulla <i>Tabella Attacco della Scorta/Aereo [E3]</i> .			
Tutti gli altri Attacchi Aerei ricevono un modificatore +2 sulla <i>Tabella Attacco della Scorta/Aereo [E3]</i> e causano automaticamente UNA Ferita all'Equipaggio oltre a qualsiasi altro risultato di danni.			
Gli U-Boat con Scafo Forato non possono fare immersione rapida e devono combattere sulla superficie.			

[A2] ATTACCO DELLA FLAK CONTRO AEREI <i>tirate 2d6</i>	
<i>Tiro di dado</i>	<i>Risultato</i>
3 o meno	Abbattuto
4-5	Danneggiato
6 o più	Mancato
Modificatori al tiro di dado	
-1	Operano 2 cannoni
-2	Operano 3 cannoni
-1	U-Boat Tipo VIIC Flak + modificatore sopra
-1	Equipaggio Veterano o Elite
Spiegazione dei risultati:	
Abbattuto: L'Incontro con l'Aereo termina; passate alla Casella di Percorso seguente (il secondo attacco aereo, se richiesto, viene ignorato).	
Danneggiato: Risolvete il secondo attacco aereo se richiesto; poi passate alla Casella di Percorso seguente (l'Incontro con l'Aereo termina).	
Mancato: Tirate per un Round di Combattimento Aggiuntivo e se arriva la scorta riceve un DRM +1 per "precedente avvistamento" sulla [E2] Tabella di Individuazione della Scorta	

Giorno o Notte <i>(tirate 1d6)</i>	
1-3 = Giorno	
4-6 = Notte	
Passare a Notte <i>(tirate 1d6)</i>	
1-4 = Notte	
5-6 = Bersaglio perso	
Determinare la Dimensione <i>(tirate 1d6 per nave)</i>	
1-3 = Trasporto Piccolo	
4-5 = Trasporto Grande	
6 = Petroliera	

[E3] TABELLA DEGLI INCONTRI <i>tirare 2d6</i>					
Dado	Transito	Artico	Atlantico	Costa Brasiliana	Isole Britanniche
2	Aereo	Nave Principale	Nave Principale	Aereo	Nave Principale
3	Aereo	Nave	Aereo	-	Aereo
4	-	-	-	Nave + Scorta	-
5	-	-	-	-	Nave
6	-	Convoglio	Convoglio	2 Navi + Scorta	Nave + Scorta
7	-	Convoglio	Convoglio	-	-
8	-	Aereo	Aereo	Nave	Nave
9	-	-	Convoglio	Petroliera	-
10	-	-	-	-	Convoglio
11	-	-	-	-	-
12	Aereo ¹	Aereo ¹	Aereo ¹	Aereo ¹	Aereo ¹
Dado	Carabi	Oceano Indiano	Australia	Mediterraneo	Costa Spagnola
2	Aereo	Aereo	Aereo	Aereo	Aereo
3	Aereo	Aereo	Sottomarino ²	-	Aereo
4	Nave	Nave + Scorta	-	Nave Principale	Nave
5	-	-	-	Aereo	-
6	2 Navi + Scorta	-	Nave	-	2 Navi + Scorta
7	-	Nave	-	Nave + Scorta	-
8	Nave	Convoglio	-	Convoglio	Nave
9	Petroliera	-	-	-	Petroliera
10	Petroliera	2 Navi + Scorta	Nave + Scorta	2 Navi + Scorta	Petroliera
11	-	Aereo	Convoglio	Aereo	-
12	Aereo ¹	Aereo ¹	Aereo ¹	Aereo ¹	Aereo ¹
Dado	Costa Afr. Occ.	Nord America	Baia di Biscaglia / Missioni Speciali	Round Agg. Di Comb./Gibilt.³	
2	Nave Principale	Aereo	Aereo	Aereo + Scorta	
3	Aereo	-	Aereo	Scorta	
4	-	Convoglio	Aereo	Aereo	
5	-	2 Navi + Scorta	Aereo	Aereo	
6	Convoglio	Nave	-	-	
7	Nave	-	-	-	
8	-	2 Navi + Scorta	-	-	
9	Nave + Scorta	Petroliera	-	-	
10	Convoglio	-	-	-	
11	-	Convoglio	-	-	
12	Aereo ¹	Petroliera ¹	-	-	

Spiegazione dei Risultati:

- = Nessun incontro. Passate alla Casella di Transito successiva. **Eccezione:** *Assegnazione ad Invasione o Missione di Rifornimento.*

Aereo = Passate alla risoluzione dell'Incontro con Aereo ed Attacco della Flak.

Aereo + Scorta = Tirate prima per l'Incontro con l'Aereo, poi tirate per l'Individuazione della Scorta (+1 al tiro per l'Individuazione della Scorta se l'U-Boat è stato individuato da aereo).

Nave = Tirate per la dimensione ed ID della nave. No Scorta.

Petroliera = Tirate per la dimensione ed ID della petroliera. No Scorta.

Nave + Scorta = Tirate per la dimensione ed ID della nave. La nave ha Scorta.

Due Navi = Tirate due volte per la dimensione ed ID della nave. No Scorta.

Due Navi + Scorta = Tirate due volte per la dimensione ed ID della nave. Hanno Scorta.

Nave Principale = Tirate per la ID della Nave Principale. La nave ha scorta e non può essere seguita per la sua velocità.

Convoglio = Tirate 4 volte per determinare ID e dimensione delle navi. Il Convoglio ha Scorta.

Note:

(1) La prima volta che si ottiene un tiro per l'Incontro di "12" senza modificatori (6+6) durante una pattuglia, si ha un Evento Casuale. Ignorate il risultato dell'Incontro e tirate sulla **Tabella degli Eventi Casuali [R1]**. **Eccezione:** *gli Eventi Casuali non valgono quando si tira per i Round di Combattimento Aggiuntivi.*

(2) Usate l'Evento Casuale #6 sulla **Tabella degli Eventi Casuali [R1]**.

(3) Applicare un modificatore -3 se è Gibilterra.

[U1] TABELLA DI ATTACCO CON SILURI/CANNONE DEGLI U-BOAT <i>Tirate 2d6</i>					
<i>Distanza Ravvicinata</i>		<i>Distanza Media</i>		<i>Distanza Lunga</i>	
<i>Tiro di dado</i>		<i>Tiro di dado</i>		<i>Tiro di dado</i>	
8 o meno	Colpito	7 o meno	Colpito	6 o meno	Colpito
9 o più	Mancato	8 o più	Mancato	7 o più	Mancato
<i>Modificatori al tiro di dado</i>					
-1	Notte o Siluri in Emersione senza Scorta	(*) La Seconda Salva è possibile solo come Attacco Notturno in Superficie. Ignorate il modificatore se il KMDT ha ottenuto la KC. G7es FALKE colpisce sempre con "5" o meno. G7es ZAUNKÖNIG colpisce sempre con "6" o meno. G7es ZAUNKÖNIG II colpisce sempre con "7" o meno. FaT I e FaT II — Se manca, ritirate contro i convogli e colpisce con un risultato 2d6 di 2-3.			
-1	Il KMDT ha la Croce di Cavaliere				
+1	Equipaggio Inesperto				
+1	Attacco alla scorta				
+1	Seconda Salva di Siluri*				
+1	Siluro G7e FaT a Distanza Media				
+1	Il KMDT è SW (+2 se anche il IWO è SW o KIA)				
+2	Siluro G7e FaT a Distanza Lunga				
Tirate 1d6 per ogni colpo: con un "1" il siluro è inesplosivo e non causa danni					

[U3] TABELLA DEI DANNI DA ATTACCO <i>Tirate 2d6</i>		
<i>Tiro di dado</i>	<i>Siluro</i>	<i>Cannone (sul ponte)</i>
0	-	2 danni
1	4 danni	2 danni
2	3 danni	1 danno
3	2 danni	1 danno
4+	1 danno	1 danno
<i>Modificatori al tiro di dado</i>		
-1	Cannone sul Ponte da 105 mm	
#danni viene assegnato come Punti Danno necessari per affondare il bersaglio		
Punti per Affondare		Tipo di Nave
5		Principale
4		10.000+
3		5.001 – 9.999
2		≤ 5.000

[E2] TABELLA DI INDIVIDUAZIONE DELLA SCORTA <i>Tirate 2d6</i>	
<i>Tiro di dadi</i>	<i>Risultato</i>
5 o meno	Non individuato
6-11	Individuato
12+	Individuato (<i>DRM +1 all'attacco</i>)
<i>Modificatori al tiro di dado</i>	
-1	Il KMDT ha la KC
+1	Serbatoi di Carburante Danneggiati
+1	Piani di Immersione Fuori Uso
+1	Nave Principale
+1	La scorta sopravvive alla salva senza danni
+1	Siluro G7a/Giorno
+1	Individuato in Precedenza
+1	Distanza Ravvicinata (<i>dopo aver lanciato</i>)
+1	Attacco Notturno in Superficie
+1	Lancio dai Tubi di Prua + Poppa (<i>solo primo round</i>)
+1/-1	Attacco di Wolfpack contro Convoglio
-1	Distanza Lunga
-1	Test per Eccedere la Profondità
-1	Oceano Indiano
-1	Uso dell'esca BOLD
-1	Copertura anti-sonar Alberich
-2	Tipo XXI
Tirate una volta se l'U-Boat è stato Individuato sulla [E3] Tabella di Attacco delle Scorte/Aereo . Il #Colpi equivale al numero di tiri sulla [E4] Tabella dei Danni agli U-Boat .	
<i>Modifica ai Colpi: Manovre Evasive e Qualità Variabile della Scorta.</i>	

[E3] TABELLA DEGLI ATTACCHI DELLA SCORTA/AEREI <i>Tirate 2d6</i>	
Prima di tirare per i colpi, tirate 1d6: con un risultato di "1" usate le Tabelle di Attacco Speciale (E3a o E3b); altrimenti, usate la tabella sottostante.	
<i>Tiro di dadi</i>	<i>Risultato</i>
2-3	Inefficace
4-6	1 Colpo
7-8	2 Colpi
9-10	3 Colpi
11	4 Colpi
12	5 Colpi
13+	U-Boat Affondato
<i>Modificatori al tiro di dado</i>	
+1	Serbatoi di Carburante colpiti
+1	Idrofoni Fuori Uso
+1	Batterie Danneggiate
+1	Per Motore Elettrico Danneggiato
+1	Attacco Notturno in Superficie (<i>solo primo round</i>)
+1	Ha tirato 12+ sulla Individuazione
+1	Aereo contro Schnorkelling
+2	Aereo contro Superficie

[E3a] Attacco Aereo Speciale 1d6		[E3e] Tabella del Siluro Guidato FIDO 1d6	
<i>Dado</i>	<i>Tipo di Attacco Speciale</i>	<i>Dado</i>	<i>Risultato</i>
1-4	Siluro Guidato FIDO	1	Affondato
5	Aereo equipaggiato con Tsetse ^{1,2}	2	7 Colpi
6	Aereo equipaggiato con Razzi ¹	3-6	Mancato

(1) Qualsiasi danno allo Scafo = Scafo Forato
(2) Sino a 3 attacchi se il Battello ha Scafo Forato

[E3b] Attacco Speciale della Scorta 1d6	
<i>Dado</i>	<i>Tipo di Attacco</i>
1-5	Riccio (<i>andare ad E3c</i>)
6	Calamaro (<i>andare ad E3d</i>)
Modificatore al tiro di dado:	
+1	1945
[E3c] Riccio 1d6	
<i>Dado</i>	<i>Risultato</i>
1-2	Colpito
3-6	Mancato
Se il risultato è "Colpito", tirate per i danni:	
<i>Dado</i>	<i>Risultato</i>
1	5 Colpi
2	7 Colpi
3-6	Affondato
[E3d] Calamaro 1d6	
<i>Dado</i>	<i>Risultato</i>
1-2	Affondato
3-4	7 Colpi
5-6	Mancato

[E4] TABELLA DEI DANNI AGLI U-BOAT <i>Tirate 1d6 + 1d6 (una volta per Colpo subito da [E3] Attacco della Scorta/Aereo)</i>											
11	Batterie	21	Falla ¹	31	Falla ¹	41	Scafo	51	Falla ¹	61	Idrofoni
12	Falla	22	Motore El. 2	32	Schnorchel	42	Radio	52	Scafo	62	Tubo Lanc Poppa
13	NAXOS	23	Motore Ds 1	33	Scafo	43	Falla ¹	53	Ferita Equ. x2	63	TL Prua (disp)
14	Periscopio	24	Cann(i). Flak	34	Ferita Equip.	44	Falla ¹	54	Falla x 2 ¹	64	TL Prua (pari)
15	Piani Immers.	25	Motore Ds 2	35	Scafo	45	Scafo	55	Scafo	65	Scafo x2
16	Motore El. 1	26	Flak 3.7 cm	36	Cannone Ponte ³	46	Flak 2 cm	56	Cann. Ponte ^{2,3}	66	Serbatoi Carb.

I risultati dei danni che non possono essere applicati sono

(1) Per qualsiasi risultato di Falla dopo il Round di Combattimento, assicuratevi di controllare per la falla aggiuntiva (tirate 1d6: **5-6**)

(2) I battelli Tipo **IXD-2** e **IXD/42** trattano questo risultato come “Colpo all’Autogiro”.

(3) I battelli **Tipo XIV** trattano questo risultato come “Colpo al Forno”

[E5] Tabella dei Risultati dei Danni agli U-Boat <i>I Genieri (LI) Esperte ed in servizio modificano il tiro di dado per la riparazione di -1</i>		
Danni	Effetto	Tiro per la Riparazione (tirate 1d6)
Batterie	Durante il combattimento, +1 sulla [E3] Tabella dell’Attacco della Scorta/Aereo . Dopo il combattimento, tentate la riparazione	1-4
Ferita all’Equipaggio	Tirate 2d6. Vedere [E5a] Tabella delle Ferite all’Equipaggio , qui sotto.	-
Cannone sul Ponte	Non può sparare. Dopo il combattimento, tentate la riparazione.	1-2
Motore Diesel	Se un motore Diesel è fuori uso, l’U-Boat annulla la pattuglia dopo il combattimento. Tirate due volte per Casella di Percorso per [E1] Incontri verso la base. Se entrambi i motori sono fuori uso., il battello viene autoaffondato se si trova a più di una casella di percorso dal porto; altrimenti, il U-Boat viene trainato alla base. Dopo il combattimento, tentate la riparazione di ogni motore diesel.	1-4
Piani di Immersione	Applicate un modificatore +1 sulla [E2] Individuazione delle Scorte ed un modificatore -1 sulla [A1] Incontri con Aereo . Dopo il combattimento, tentate la riparazione.	1-2
Motore Elettrico	Se un motore Elettrico è fuori uso, l’U-Boat non manovra bene in immersione. Questo dà un modificatore sfavorevole di +1 durante [E3] Tabella dell’Attacco della Scorta/Aereo se un motore è fuori uso o +2 se entrambi sono fuori uso. Dopo il combattimento, tentate la riparazione.	1-4
Cannone(i) Flak	Non può sparare. Dopo il combattimento, tentate la riparazione di ogni cannone Flak danneggiato.	1-2
Falla	Ponete o avanzate il segnalino Falla di una casella. Quando tutte le caselle sono piene, l’U-Boat deve emergere o affonda. Nel round di combattimento seguente, tirate per falle aggiuntive. Avanzate il segnalino se il tecnico non la blocca. Alla fine del combattimento, rimuovete il segnalino Falla.	1-4
Serbatoi di Carburante	Perdita di carburante. Durante il combattimento, +1 sulla [E2] Individuazione delle Scorte e +1 durante [E3] Tabella dell’Attacco della Scorta/Aereo . Dopo il combattimento, tentate la riparazione. Se la riparazione fallisce, il battello deve annullare la pattuglia.	1-3
Scafo	Segnate una casella di Scafo per il danno. Quando tutte le caselle sono danneggiate, il U-Boat affonda. <i>Il danno allo Scafo non è riparabile in mare.</i>	-
Idrofoni	Non può effettuare azione evasiva adeguata. Applicare +1 durante [E3] Tabella dell’Attacco della Scorta/Aereo . Dopo il combattimento, tentate la riparazione.	1-2
Autogiro	Non può usare il Fa-330. Dopo il combattimento, tentate la riparazione.	1
NAXOS	Nessun beneficio dal NAXOS. Dopo il combattimento, tentate la riparazione.	1-2
Periscopio	Non può effettuare attacchi in immersione. Dopo il combattimento, tentate la riparazione.	1-4
Radio	Applicate un modificatore +4 per il recupero dell’equipaggio. Dopo il combattimento, tentate la riparazione. Se non operativa, ignorate l’evento “Missione di Previsioni Meteo” ed il modificatore del Wolfpack.	1-2
Schnorchel	Non si può usare. Dopo il combattimento, tentate la riparazione.	1-2
Tubi Lanciasiluri	Il tubo lanciasiluri specificato è inutilizzabile. Non si possono lanciare siluri da lì. Dopo il combattimento, tentate la riparazione.	1-2

[E5a] Tabelle della Ferita all'Equipaggio			
<i>Tirate 2d6 sulla tabella di sinistra, poi 1d6 su quella di destra</i>			
<i>Tiro 1d6</i>	<i>Risultato</i>	<i>Tiro 1d6</i>	<i>Risultato</i>
2	Kommandant (KMDT)	1-3	Ferita Leggera (LW)
3	Primo Ufficiale (1WO)	4-5	Ferita Grave (SW)
4	Tecnico (LI)	6	Ucciso (KIA)
5	Medico (Dr)	<i>Nota: per ulteriori ferite subite, 2 x LW = SW, 2 x SW = KIA</i>	
6-9	Equipaggio		
10	Secondo Ufficiale (2WO)		
11	Tecnico (LI)		
12	Agente dell'Abwehr		
<p>Una LW non ha effetto sull'efficienza. Un membro dell'equipaggio SW o KIA non può svolgere la sua funzione. Si applicano le penalità seguenti:</p> <p>KOMMANDANT: un risultato KIA termina la partita. Se il Kommandant diviene SW, il Primo Ufficiale (1WO) prende il comando dell'imbarcazione. I tiri di dado sulla [E2] individuazione ed [U1] Per Colpire sono a +1.</p> <p>1WO: Il Secondo Ufficiale (2WO) prende il comando. I tiri di dado sulla [E2] individuazione ed [U1] Per Colpire sono a +1.</p> <p>2WO: L'U-Boat deve annullare la pattuglia se il 2WO sta agendo da Kommandant.</p> <p>LI (Tecnico): tutti i tiri di dado per la Riparazione subiscono un modificatore +1 negativo, includendo il controllo per ulteriori falle tra round di combattimento.</p> <p>MEDICO: tutti i membri dell'equipaggio in stato SW divengono KIA dopo ogni casella di percorso se 1d6 dà 4-6.</p> <p>EQUIPAGGIO: se tutte le caselle generiche di Equipaggio sono SW o KIA, i tiri [U1] Per Colpire sono a +1.</p> <p>AGENTE DELL'ABWEHR: la Missione Speciale fallisce se a bordo; altrimenti, nessun effetto.</p>			

[R1] TABELLA DEGLI EVENTI CASUALI <i>Tirare 2d6</i>	
Tiro di dadi	Descrizione dell'Evento
2	Uomo Fuori Bordo! Una grossa onda colpisce il vostro ponte, ed un ufficiale di vedetta va disperso in mare. Tirate ancora 1d6: 1 = KMDT (partita finita); 2 = LI, 3-4 = 1WO, 5-6 = 2WO. Ponete un segnalino KIA nello spazio di equipaggio corrispondente sulla vostra Scheda dell'U-Boat. <i>Se il membro dell'equipaggio coinvolto è già KIA, ignorate l'evento.</i>
3	Colto di Sorpresa! Un Aereo attacca uscendo dal sole. Consultate la [E3] Tabella di Attacco delle Scorte/Aereo e risolvete l'attacco, assegnando 1xferita all'equipaggio aggiuntiva oltre a qualsiasi altro risultato.
4	Guasto alla Bussola Giroscopica. La bussola giroscopica si guasta. Si ripara con 1-2 (modificato se è presente LI Experte). Se la riparazione fallisce, si deve immediatamente annullare la pattuglia.
5	Siluri Superiori. Il vostro U-Boat sono stati caricati con siluri superiori. I tiri di dadi per i siluri inesplosi sono modificati di +1 per il resto della pattuglia. Ponete il relativo segnalino nella Scheda dell'U-Boat.
6	Incontro con Sottomarino. Il battello incontra un sottomarino nemico. Tirate 1d10 per determinare chi attacca per primo: 1-3 = tedesco, 4-0 = nemico. Risolvete questo incontro con le regole del combattimento sottomarino contro sottomarino. <i>Ignorate questo evento se accade nel Nord America o nei Caraibi.</i>
7	"Hals und Beinbruch." Espressione colloquiale per "buona fortuna". Il giocatore può ritirare un qualsiasi singolo tiro di dado o dadi. La buona fortuna può accompagnare future pattuglie, e se ne può accumulare più di una nella vostra carriera. Ponete il segnalino "Hals und Beinbruch" sulla Scheda dell'U-Boat (casella Eventi Casuali).
8	Guasto allo Schnorchel. A causa di malfunzionamento l'equipaggio viene intossicato con monossido di carbonio. Perdete questa casella di percorso mentre recuperate. <i>Se il battello non è ancora equipaggiato con lo Schnorchel, ignorate questo evento e passate alla casella di percorso successiva.</i>
9	Missione di Previsioni Meteo. Il vostro U-Boat è stato assegnato ad una missione di previsione meteo. La casella di transito corrente e quella seguente sono percorse andando alla stazione di segnalazione ed inviando rapporti. Non si possono avere incontri in entrambe queste caselle. <i>Se questo evento accade durante il transito per il ritorno alla base, ignoratelo.</i>
10	Campo Minato. Il battello entra in un campo minato. Tirate 2d6: 2-4 = affondato, 5 = subisce 10 colpi. DRM +1 per Equipaggio Veterano o +2 Equipaggio Elite. <i>Ignorate questo evento se accade nell'Atlantico, Nord America o nei Caraibi.</i>
11	Forte Tempesta. Una forte tempesta impedisce tutte le operazioni di combattimento ed obbliga l'U-Boat ad allontanarsi. Non si ha alcun incontro nella casella di transito corrente ed in quella seguente.
12	Sgancio dei freni di un siluro. Uno dei siluri rompe freni. Ponete un segnalino SW in una casella di equipaggio generico ancora senza ferite (o al ferito meno grave se tutto l'equipaggio è correntemente ferito). <i>Ignorate questo evento se avete già usato tutti i siluri.</i>
<p>Note: gli Eventi Casuali possono accadere una sola volta per pattuglia. Consultate questa tabella la prima volta che si tira un "12" senza modifiche (6+6) nella [E1] Tabella degli Incontri. In questo caso, ignorate il risultato nella Tabella degli Incontri e determinate immediatamente l'evento casuale. Dopo aver risolto l'evento casuale, il gioco procede come se aveste appena completato un incontro per la casella di transito corrente a meno che il vostro U-Boat sia stato affondato, il vostro Kommandant sia KIA (la partita termina) o dovette immediatamente annullare la pattuglia. Tutti i tiri di dado seguenti di "12" per quella pattuglia risultano nell'incontro standard, a meno che non possa essere ancora stato implementato alcun evento casuale per la pattuglia corrente.</p>	

[R2] TABELLA DEGLI EVENTI CASUALI ALTERNATIVA <i>Tirare 3d6</i>	
Tiro di dadi	Descrizione dell'Evento
3	Immersione Rapida! Sfuggite con successo ad un aereo nemico in pattuglia con una immersione rapida ma uno dei vostri ufficiali viene lasciato fuori. Emergete il più presto possibile ma l'ufficiale è perso. Tirate 1d6: con 1 = DR; 2 = LI; 3-4 = 1WO, 5-6 = 2WO. Ponete un segnalino KIA nello spazio corrispondente al membro dell'equipaggio nella vostra Scheda dell'U-Boat. <i>Ignorate questo evento se il membro dell'equipaggio influenzato è KIA.</i>
4	Guasto al Periscopio. Il periscopio si guasta. Si ripara con un tiro di 1-2 (modificato da LI Esperte, se presente). Se il tiro per la riparazione fallisce, il sottomarino non può effettuare attacchi in immersione per il resto della pattuglia. Tutti gli incontri di giorno avvengono a Lunga Distanza e richiedono un controllo immediato sulla [E2] Tabella di Individuazione delle Scorte. <i>Annullare la pattuglia è opzionale.</i>
5	Cerca & Recupera. Uno dei grandi assi della Luftwaffe è caduto nell'oceano e dovete trovarlo. Tirate 1d6 per il recupero del pilota_ 1-2 = pilota recuperato, 3-6 = pilota perso. Se il pilota viene recuperato, il battello deve annullare la pattuglia la il KMDT riceve una promozione automatica durante il Ripristino seguente. <i>Questo evento può accadere una sola volta per partita e si applica solo alle Isole Britanniche, il Mediterraneo e tutte le zone di transito della Baia di Biscaglia.</i>
6	Guasto alla Bussola Giroscopica. La bussola giroscopica si guasta. Si ripara con 1-2 (modificato se è presente LI Esperte). Se la riparazione fallisce, si deve immediatamente annullare la pattuglia.
7	Campo Minato. Il battello entra in un campo minato. Tirate 2d6: 2-4 = affondato, 5 = subisce 10 colpi. DRM +1 per Equipaggio Veterano o +2 Equipaggio Elite. <i>Ignorate questo evento se accade nell'Atlantico, Nord America o nei Caraibi.</i>
8	Achtung! Un aereo attacca controsole. Consultate la [E3] Tabella di Attacco delle Scorte/Aereo e risolvete l'attacco, applicando una ferita aggiuntiva all'equipaggio oltre a qualsiasi altro risultato sulla vostra Scheda dell'U-Boat.
9	Missione di Previsioni Meteo. Il vostro U-Boat è stato assegnato ad una missione di previsione meteo. La casella di transito corrente e quella seguente sono percorse andando alla stazione di segnalazione ed inviando rapporti. Non si possono avere incontri in entrambe queste caselle. <i>Se questo evento accade durante il transito per il ritorno alla base, o se la radio non è operativa, ignoratelo.</i>
10	Incontro con Sottomarino. Il battello incontra un sottomarino nemico. Tirate 1d10 per determinare chi attacca per primo: 1-3 = tedesco, 4-0 = nemico. Risolvete questo incontro con le regole del combattimento sottomarino contro sottomarino. <i>Ignorate questo evento se accade nel Nord America o nei Caraibi.</i>
11	Siluri Superiori. Il vostro battello è stato dotato di siluri superiori. I tiri di dado per il Malfunzionamento sono modificati di +1 per il resto della pattuglia. Ponete il segnalino "Siluri Superiori" nella vostra Scheda dell'U-Boat.
12	Guasto allo Schnorchel. A causa di malfunzionamento l'equipaggio viene intossicato con monossido di carbonio. Perdete questa casella di percorso mentre recuperate. <i>Se il battello non è ancora equipaggiato con lo Schnorchel, ignorate questo evento e passate alla casella di percorso successiva.</i>
13	Forte Tempesta. Una forte tempesta impedisce tutte le operazioni di combattimento ed obbliga l'U-Boat ad allontanarsi. Non si ha alcun incontro nella casella di transito corrente ed in quella seguente. Poi tirate 1d6. Con un risultato di 6 una forte onda colpisce il ponte ed il vostro ufficiale in vedetta è perso in mare. Tirate un altro d6: 1 = KMDT (partita terminata); 2 = LI; 3-4 = 1WO; 5-6 = 2WO. Ponete un segnalino KIA nello spazio equipaggio corrispondente sulla vostra Scheda dell'U-Boat. <i>Ignorate questo evento se il membro dell'equipaggio influenzato è già KIA.</i>
14	"Hals und Beinbruch." Espressione colloquiale per "buona fortuna". Il giocatore può ritirare un qualsiasi singolo tiro di dado o dadi. La buona fortuna può accompagnare future pattuglie, e se ne può accumulare più di una nella vostra carriera. Ponete il segnalino "Hals und Beinbruch" sulla Scheda dell'U-Boat (casella Eventi Casuali).
15	Milchkuh. Il vostro battello ha incontrato con un Tipo XIV o Tipo XB altamente modificato, detto "Mucca da Latte". Si ha il Rifornimento seguendo le normali procedure in 7.4.
16	Sgancio dei freni di un siluro. Uno dei siluri rompe freni. Ponete un segnalino SW in una casella di equipaggio generico ancora senza ferite (o al ferito meno grave se tutto l'equipaggio è correntemente ferito). <i>Ignorate questo evento se avete già usato tutti i siluri.</i>
17	Cibo guasto. Tutto il cibo a bordo è guasto. Tutte le caselle equipaggio e ufficiali sono LW. Il KMDT deve annullare la pattuglia. <i>Ignorate questo risultato se siete nella prima casella di transito in uscita.</i>
18	Uomo Fuori Bordo! Una grossa onda colpisce il vostro ponte, ed un ufficiale di vedetta va disperse in mare. Tirate ancora 1d6: 1 = KMDT (partita finita); 2 = LI, 3-4 = 1WO, 5-6 = 2WO. Ponete un segnalino KIA nello spazio di equipaggio corrispondente sulla vostra Scheda dell'U-Boat. <i>Se il membro dell'equipaggio coinvolto è già KIA, ignorate l'evento.</i>

QUALITA' VARIABILE DELLA SCORTA/DEGLI AEREI [14.6, 14.7]	
Tirare 1d6	Qualità
1	Inesperto
2-4	Addestrato
5	Veterano
6	Elite
Le scorte inesperte causano un Colpo di meno nella [B4] Tabella di Attacco .	
Le scorte addestrate usano la tabella normalmente.	
Le scorte Veterane causano un Colpo di più nella [B4] Tabella di Attacco .	
Le scorte Elite causano un Colpo di più nella [B4] Tabella di Attacco ed hanno +1 per l'individuazione.	

[B10] Rifornimento in Mare	
Tirate 1d6 dopo aver effettuato gli incontri nella casella di transito finale "on station". Con un risultato di 1 si può avere il rifornimento. Il U-Boat prima tira usando la Tabella degli Incontri Baia di Biscaglia . Se non si hanno incontri, riceve carburante (ponete il battello nella prima casella di transito "on station") e può ricevere siluri come ricarica tirando 1d6:	
Tiro di dado	Ricariche
1	2x G7a FaT
2	2x G7e FaT
3-6	nessuna

[B12] Manovre Evasive	
<i>Scegliete un numero di evasione (su tiro 1d6)</i>	
Numero di Evasione	Direzione di Evasione
1	Evadere a Sinistra
2	Evadere a Destra
3-6	Evadere Dritto
<i>Tirate 1d6 per determinare la direzione della manovra delle scorte:</i>	
Tiro di dado	Direzione di Evasione
1-2	Evadere a Sinistra
3-4	Evadere a Destra
5-6	Evadere Dritto
Se la direzione della scorta è diversa rispetto alla direzione di evasione dell'U-Boat, il U-Boat subisce un colpo di meno nella [B4] Tabella di Attacco quando si tira per l'attacco.	
Se la direzione della scorta corrisponde alla direzione di evasione dell'U-Boat, il U-Boat subisce un colpo in più.	
Se il numero della scorta è esattamente uguale al numero di evasione scelto dall'U-Boat, il U-Boat subisce 3 Colpi in più.	

ESEMPIO DI SCHEDA DEGLI U-BOAT

Grado Medaglie & Onorificenze **Qualità dell'Equipaggio** **Evento Casuale**

KptLt Award Award Award Award

Type VIIC (available October 1940)

Length: 218.6 feet (66.5 m) Range: 4000 miles (6437 km)
 Displacement: 760 tons (688 metric tons) produced: 661
 Speed: 17.2 knots (31.7 km/h) **Cannone sul Ponte** **Flak** **Trained** Random Event Random Event

Forward Torpedo Tubes G7a FaT G7a FaT G7a FaT G7a FaT
 Steam Steam Steam Steam

Deck Gun 8,8cm Status **Ammo** Ammo Ammo Ammo Ammo
 2 2 2 2 2 **Flak** 2cm Status (no ammo)

Aft Torpedo Tube G7a FaT
 Steam **Tubi Lanciasiluri Poppa e Ricarica**

Fwd. Reloads G7a FaT G7a FaT
 Steam Steam
 G7a FaT G7a FaT
 Steam Steam

Aft Reloads G7e FaT
 Electric **Tubi Lanciasiluri Prua e Ricarica**

Equipaggiamento di Difesa

Hull Damage Marker Bold #1 (6/42+) Bold #2 (6/42+) Bold #3 (6/42+) Schnorkel (2/44+) FuMB-7 NAXOS (12/43+) Alberich (6/44+) Flooding Level Marker

Engines & Misc. Electric 1 Electric 2 **Motori**
 Diesel 1 Diesel 2
 Periscope Radio **Periscopio, Radio, Idrofoni, Piani di Immersione, Tubo Lanciasiluri Frontale e di Poppa**
 Hydrophones Dive Planes
 Fwd Torp Doors Fwd Torp Doors

Hull **Flotation** **Danni allo Scafo** **Falla** **Scafo** **Affondato** +1 /2/3 mesi Ripristino [SUNK] [SURF]

Pattuglie Arctic Arctic Arctic Arctic Arctic

Transit = Transito Atlantic = Atlantico Bay of Biscay = Baia di Biscaglia West Africa = Africa Occidentale
 Occidentale Norvegia = Norvegia British Isles = Isole Britanniche North America = America del Nord
 Mission = Missione Spanish Coast = Costa Spagnola Carib = Caraibi Med = Mediterraneo

[M1] Procedura Post Pattuglia: Ripristino	
Tempo di Ripristino	
+1 mese (P)	Tipi VIID, XB, XIV e tutti i IX
+1 mese (P)	Si è avuto Rifornimento in Mare
+3 mesi (P)	Tipo IXD-2
1 mese (R)	Ripristino Base
+1 mese (R)	3+ Sistemi/Motori danneggiati
+1 mese (R)	Per (danno allo Scafo / 3, arrotondato per eccesso)
Se il KMDT è SW: tempo minimo di Ripristino = tempo di recupero del KMDT	
Kkpt/FKpt/KptzS: -1 mese se il Ripristino eccede 2 mesi	
Se il Ripristino è ≥ 5 mesi: Ricevete un nuovo battello. Contate il Ripristino come 1 mese	

[M2] Procedura Post Pattuglia: Recupero dell'Equipaggio	
Condizione	Effetto
LW	Nessun effetto
Equipaggio SW	Recupero** per 1d6* mesi
Equipaggio KIA	Sostituite con un nuovo Equipaggio
Tutto l'Equipaggio KIA	Riducete il livello dell'Equipaggio di 1 (minimo: Addestrato)
KMDT SW	Recupero*** per 1d6* mesi

(*): DRM -1 se il Medico è Esperte e non SW o KIA
(**): se il recupero dell'equipaggio è > al Ripristino del battello, sostituitelo con un nuovo Equipaggio.
(***): Se il recupero del KMDT è > 5 mesi, ricevete un nuovo Equipaggio Addestrato ed un nuovo Battello (ultimo modello). +1 mese per il Ripristino.

[M3] Procedura Post Pattuglia: Avanzamento dell'Equipaggio		
<i>Tirate 1d6 dopo ogni pattuglia che abbia avuto successo**</i>		
Tiro di dado	Effetto	
1	LI Esperte	(*) Vedere [11.1.5], [11.1.6]
2	Medico Esperte	
3	1WO Esperte*	(**) Nel caso di 3 Pattuglie senza successo di fila, diminuite il Livello dell'Equipaggio di 1.
4	2WO Esperte	
5	Livello dell'Equipaggio +1	
6	Livello dell'Equipaggio +1	

[M4] Procedura Post Pattuglia: Promozione del KMDT			
<i>Tirate 1d6 dopo ogni 12 mesi (o nel 4/45)</i>			
Tiro di dado	Effetto	Effetto speciale del Grado	
1-4	Promozione	OltzS	Nessun effetto
5-6	Nessun effetto	KptLt	Può scegliere la pattuglia se 1d6 = 1*
Modificatori al tiro di dado <i>durante gli ultimi 12 mesi</i>		KKpt	Può scegliere la pattuglia se 1d6 = 1-2*
-1	per Decorazione	FKpt	Può scegliere la pattuglia se 1d6 = 1-3*
-1	per 10 navi affondate	KptzS	Nessun effetto
+1	per pattuglia senza successo	(*) non se assegnato permanentemente al Med o Atlantico	

[M5] Procedura Post Pattuglia: Decorazioni	
Requisiti	Decorazione
50.000 t o Nave Principale	KC
50.000 t o Nave Principale + KC o 25.000 t + KC	KCO
100.000 t o Nave Principale + KCO o 25.000 t + KCOS	KCOS
125.000 t o Nave Principale + KCOS o 25.000 t + KCOS	KCOSD

[M6] Procedura Post Pattuglia: Richiesta di un U-Boat Aggiornato	
<i>Tirate 1d6 dopo aver ricevuto la decorazione. Può essere conservato per un momento successivo.</i>	
Tiro	Effetto
1-3	Scegliere un U-Boat disponibile più aggiornato dello stesso Tipo
4-6	Nessun effetto
I Tipo VIIC Flak, VIID, VIIF, IXD/42, XIB e XIV possono essere scelti dal giocatore solamente con un tiro di dado aggiuntivo 1d6 = 1-2 .	

[U4] SCHEDA DI COMBATTIMENTO DEGLI U-BOAT

Attacco Aereo	Scorta	Wolfpack
----------------------	---------------	-----------------

Distanza Ravvicinata	Distanza Media	Distanza Lunga
-----------------------------	-----------------------	-----------------------

Giorno / Notte

Bersaglio 1	Bersaglio 2	Bersaglio 3	Bersaglio 4
1 Danno	1 Danno	1 Danno	1 Danno
2 Danni M Piccolo Affondato			
3 Danni M Grande/Petroliera < 10.000 t affondata			
4 Danni M Grande/Petroliera ≥ 10.000 t affondata			
5 Danni Nave Principale affondata			

Colpi in Arrivo contro l'U-Boat
1
2
3
4
5

Attacco con Siluri o Cannone			
-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

SCHEDA DI PATTUGLIA

Tipo di U-Boat _____

ID: _____

Kmdt: _____

Data	Pattuglia	Bersagli (<i>stazza</i>)							Stazza Affondata	Tipo XXI?
6/43										
7/43										
8/43										
9/43										
10/43										
1/43										
12/43										
1/44										
2/44										
3/44										
4/44										
5/44										
6/44										
7/44										
8/44										
9/44										
10/44										
11/44										
12/44										
1/45										
2/45										
3/45										
4/45										
5/45										
6/45										
TOTALE PATTUGLIE		NAVI AFFONDATE					STAZZA			

[T1] Tabella dei Bersagli – Mercantili Piccoli *tirare 1d10+1d10*

Tiro	ID Nave	Ton	Tiro	ID Nave	Ton
1	Henzada	4,200	51	Fjordheim	4,100
2	Cornish City	5,000	52	Ashmun J. Clough	1,800
3	Leana	4,700	53	Livingston	2,100
4	Everagra	3,700	54	Pinto	1,300
5	Scandinavia	1,600	55	Rigel	1,500
6	Mary Livanos	4,800	56	Godafoss	1,500
7	Twickenham	4,800	57	Polarland	1,600
8	Harmonic	4,600	58	Blackheath	4,600
9	Empire Lake	2,900	59	Normandy Coast	1,400
10	Tutoya	1,100	60	Roanoke	2,600
11	Hoihow	2,800	61	Galatea	1,100
12	Breiviken	2,700	62	Vigsnes	1,600
13	Michael Livanos	4,800	63	Alexander Kennedy	1,300
14	Maltran	3,500	64	Oriskany	1,600
15	Hydraios	4,500	65	Egholm	1,300
16	Dalfram	4,600	66	Corvus	1,300
17	Ethalia Mari	4,200	67	Alcedo	1,400
18	Umvuma	4,400	68	Soreldoc	1,900
19	Fernhill	4,100	69	Norfolk Coast	600
20	Oregon Express	3,600	70	King Edgar	4,500
21	Itapage	5,000	71	Novasli	3,200
22	Haiching	2,200	72	Lornaston	4,900
23	Stanmore	5,000	73	Baron Jedburgh	3,700
24	Jalabala	3,600	74	Magne	1,200
25	Delisle	3,500	75	Inger Toft	2,200
26	Penolver	3,700	76	Pacific	400
27	Campos	4,700	77	Filleigh	4,900
28	Hallfried	3,000	78	Karnt	5,000
29	Baron Semple	4,600	79	Idefjord	4,300
30	Mont Viso	4,500	80	Gasray	1,400
31	Pompoon	1,100	81	Monmouth Coast	900
32	Empire Dunstan	2,900	82	Avondale Park	2,900
33	Columbia	1,100	83	Sneland I	1,800
34	Olga E. Embiricos	4,700	84	Empire Warner	3,000
35	Margit	1,700	85	Empire Usk	3,200
36	Viva	3,800	86	Empire Valour	2,900
37	E.C. Embiricos	4,400	87	Leonidas M.	4,600
38	John Holt	5,000	88	Agia Marina	4,200
39	Peleus	4,700	89	Anna N. Goulandris	4,400
40	Watuka	1,600	90	Bernhard	3,600
41	Tulagi	2,300	91	Cataraqui Park	2,900
42	Ruth I.	3,500	92	Christine Mari	3,900
43	Saint Basile	2,800	93	City of Lancaster	3,000
44	Pillory	1,500	94	City of Leicester	3,400
45	Columbine	3,300	95	Clan MacInnes	4,700
46	Maid of Orleans	2,400	96	Eastern Guide	3,700
47	Noreen Mary	200	97	Elg	4,000
48	Vital de Oliveira	1,700	98	Empire Mouflon	3,200
49	HMS Prince Leopold	2,900	99	Helder	3,600
50	Coral	600	100	Mimosa	3,100

Tirate una volta per ogni Mercantile Piccolo come bersaglio. Opzionale: se ottenete la ID di una nave già affondata, ritirate.

[T2] Tabella dei Bersagli – Mercantili Grandi *tirare 1d10+1d10*

Tiro	ID Nave	Ton	Tiro	ID Nave	Ton
1	De la Salle	8,400	51	Contractor	6,000
2	Eldena	6,900	52	Clan Macarthur	10,500
3	Manchester Citizen	5,300	53	Empire Stanley	6,900
4	Samuel Heintzelman	7,200	54	Pierre Soule'	7,200
5	Alice F. Palmer	7,200	55	John Bell	7,200
6	Matthew Maury	7,200	56	Richard Henderson	7,200
7	African Star	6,500	57	Albert Gallatin	7,200
8	Robert Bacon	7,200	58	Fort Longueuil	7,100
9	Fort Franklin	7,100	59	St. Usk	5,500
10	Kaipara	5,900	60	Frederick Douglass	7,200
11	Richard Caswell	7,200	61	Cornelia P. Spencer	7,200
12	City of Canton	6,700	62	William W. Gerhard	7,200
13	Incomati	7,400	63	Fort Jemseg	7,100
14	Libertad	5,400	64	Skjelbred	5,100
15	Cap Padaran	8,000	65	James G. Bennett	7,200
16	John S. Copley	7,200	66	Steel Voyager	6,200
17	Kingswood	5,100	67	Christian Michelsen	7,200
18	Phemius	7,400	68	Banffshire	6,500
19	Jose' Navarro	7,200	69	Fort Howe	7,100
20	Empire Housman	7,200	70	Tahsinia	7,300
21	Triona	7,300	71	Yorkmar	5,600
22	Sumner I. Kimball	7,200	72	James R. Lowell	7,200
23	Fort Buckingham	7,100	73	Essex Lance	6,600
24	Fort la Maune	7,100	74	Siranger	5,400
25	Penelope Barker	7,200	75	New Columbia	6,600
26	Samouri	7,200	76	Melville E. Stone	7,200
27	Surada	5,400	77	Fort de Vaux	5,200
28	Fort Bellingham	7,200	78	Empire Moon	7,500
29	Chung Cheng	7,200	79	John A. Poor	7,200
30	Kelmscott	7,000	80	William Ellery	7,200
31	Fort St. Nicholas	7,200	81	Fort Chilcotin	7,100
32	George Cleeve	7,200	82	Saint Louis	5,200
33	Peter Skene Ogden	7,200	83	Empire Tourist	7,100
34	Silvermaple	5,300	84	Tarifa	7,200
35	Palma	5,400	85	William B. Woods	7,200
36	Empire Kohinoor	5,200	86	Dempo	17,000
37	Elihu B. Washburne	7,200	87	Maiden Creek	6,200
38	St. Essylt	5,600	88	Dahomian	5,300
39	City of Venice	8,800	89	Nebraska	8,300
40	Pelotasloide	5,200	90	Meyer London	7,200
41	Devis	6,100	91	Colin	6,300
42	Jasper Park	7,100	92	Thomas G. Masaryk	7,200
43	Shahjehan	5,500	93	William S. Thayer	7,200
44	Poelau Roebiah	9,300	94	Janeta	5,300
45	James Robertson	7,200	95	Anadyr	5,300
46	Thomas Sinnickson	7,200	96	Empire Heath	6,600
47	Leopoldville	11,500	97	Fort Fidler	7,200
48	Mangkalikat	8,500	98	Fort Missanable	7,100
49	City of Oran	7,300	99	Helen Moller	5,300
50	Fort Halkett	7,100	100	Garoet	7,100

Tirate una volta per ogni Mercantile Grande come bersaglio. Opzionale: se ottenete la ID di una nave già affondata, ritirate.

[T3] Tabella dei Bersagli – Petroliere tirare 1d10+1d10

Tiro	ID Nave	Ton	Tiro	ID Nave	Ton
1	Cherry Valley	10,200	51	Empire Unity	6,400
2	Pegasus	9,600	52	Empire Viscount	8,900
3	Rosalia	3,200	53	Empire Venus	8,200
4	Bloody Marsh	10,200	54	Empire Wordsworth	9,900
5	S.B. Hunt	6,800	55	Lucerna	6,600
6	William B. Thompson	7,100	56	Norsk Tank	9,700
7	Empire Commerce	3,700	57	Ovula	6,300
8	Marit	5,500	58	Peik	6,100
9	Britannia	10,000	59	Rapana	8,000
10	British Purpose	5,800	60	Saintonge	9,400
11	Litiopa	5,400	61	San Valerio	6,500
12	Elizabeth Kellogg	5,200	62	Solestad	6,000
13	B. P. Newton	10,300	63	Thorshov	10,000
14	Gulfprince	6,600	64	Trocas	7,400
15	Touchet	10,200	65	Ancylus	8,000
16	McDowell	10,200	66	British Colonel	8,000
17	Chapultepec	10,200	67	Chesapeake	9,000
18	Ferri	9,800	68	Clydefield	7,400
19	E. G. Seubert	9,200	69	Daylight	9,200
20	Erling Brøvig	10,000	70	Frontenac	7,400
21	San Alvaro	7,400	71	Ferncourt	9,900
22	Valera	3,400	72	Gylfe	6,100
23	British Loyalty	7,000	73	Hoegh Hood	9,400
24	Seakay	10,300	74	Macoma	8,100
25	Matadian	4,300	75	Nacella	8,200
26	South America	6,200	76	Hagood	6,900
27	Pan Pennsylvania	11,000	77	Benedick	7,000
28	G. S. Walden	10,600	78	Tidewater	8,900
29	Casandra	2,700	79	British Progress	4,600
30	Kittanning	10,200	80	San Tirso	6,300
31	Esso Harrisburg	9,900	81	Esturia	7,000
32	Daronia	8,100	82	Empire Opal	9,800
33	Jacksonville	10,400	83	British Courage	7,000
34	Empire Heritage	15,700	84	British Destiny	8,500
35	Fort Lee	10,200	85	British Engineer	7,000
36	Shirvan	6,000	86	British Hope	7,000
37	Nipiwan Park	2,400	87	British Hussar	7,000
38	Aethelviking	8,800	88	Acme	6,900
39	British Freedom	8,800	89	Deido	3,900
40	Maja	8,200	90	Giarona	9,900
41	Spinanger	7,400	91	Gulf of Mexico	7,800
42	Solør	8,300	92	Petter II	7,400
43	Norfjell	8,100	93	Vacuum	7,000
44	Regent Lion	9,600	94	William Penn	8,400
45	Oklahoma	9,300	95	Kaldfonn	9,900
46	Athelduke	9,000	96	Lacklan	8,700
47	Empire Gold	8,000	97	Brasil	8,100
48	Swiftscout	8,300	98	Belgian Gulf	8,200
49	Atlantic States	8,500	99	Soifonn	9,900
50	Katy	6,800	100	Egero	7,600

Tirate una volta per ogni Petroliera come bersaglio. Opzionale: se ottenete la ID di una nave già affondata, ritirate.

[T4] Incontri con Sottomarini *tirare 1d10*

Tiro	ID Nave	Ton
1	HMS Trenchant	1,600
2	HMS Satyr	1,000
3	HMS Truculent	1,100
4	HMS Sickle	600
5	HMS Sahib	600
6	HMS Unbeaten	500
7	HMS Tapir	1,100
8	HMS Saracen	600
9	HMS Venturer	400
10	HMS Tuna	1.100

(tutti i sottomarini sono +1 per colpire con 1 punto danno)

**[T5] Tabella dei Bersagli – Navi Principali** *tirare 1d20*

Tiro	Classe	ID Nave	Stazza	Colpi
1	BB	USS Texas	27,000	5
2	BB	HMS Duke of York*	35,000	6
3	CV	HMS Formidable*	23,000	5
4	BB	HMS Nelson	34,000	6
5	BB	HMS Rodney	34,000	6
6	BB	HMS Warspite	31,500	6
7	CV	HMS Furious*	19,100	5
8	CV	HMS Indefatigable*	23,000	5
9	CVE	HMS Trouncer	9,800	4
10	CVE	HMS Nabob	9,000	4
11	BB	USS Nevada	29,000	5
12	CA	HMS Newfoundland*	8,800	5
13	CVE	USS Block Island	12,000	4
14	CVE	USS Card	7,800	4
15	CVE	USS Bogue	7,800	4
16	CVE	USS Core	7,800	4
17	CVE	USS Santee	12,000	4
18	CA	USS Augusta*	9,100	4
19	CA	USS Quincy*	13,600	5
20	BB	USS New York	27,000	5

Nota: ottenere una Nave Principale che è già stata affondata dà nessun incontro. Passate alla Casella di Transito successiva.

(*) Bersaglio Veloce: +1 per colpire con siluri.

L'affondamento di una nave principale dà la Croce di Cavaliere al Kommandant quando ritorna dalla pattuglia. Se ha già qualche tipo di Croce di Cavaliere, incrementate al livello successivo.

[T1] Tabella dei Bersagli – Mercantili Piccoli tirare 1d10+1d10

Tiro	ID Nave	Ton	Tiro	ID Nave	Ton
1	Henzada	4,200	51	Fjordheim	4,100
2	Cornish City	5,000	52	Ashmun J. Clough	1,800
3	Leana	4,700	53	Livingston	2,100
4	Everagra	3,700	54	Pinto	1,300
5	Scandinavia	1,600	55	Rigel	1,500
6	Mary Livanos	4,800	56	Godafoss	1,500
7	Twickenham	4,800	57	Polarland	1,600
8	Harmonic	4,600	58	Blackheath	4,600
9	Empire Lake	2,900	59	Normandy Coast	1,400
10	Tutoya	1,100	60	Roanoke	2,600
11	Hoihow	2,800	61	Galatea	1,100
12	Breiviken	2,700	62	Vigsnes	1,600
13	Michael Livanos	4,800	63	Alexander Kennedy	1,300
14	Maltran	3,500	64	Oriskany	1,600
15	Hydraios	4,500	65	Egholm	1,300
16	Dalfram	4,600	66	Corvus	1,300
17	Ethalia Mari	4,200	67	Alcedo	1,400
18	Umvuma	4,400	68	Soreldoc	1,900
19	Fernhill	4,100	69	Norfolk Coast	600
20	Oregon Express	3,600	70	King Edgar	4,500
21	Itapage	5,000	71	Novasli	3,200
22	Haiching	2,200	72	Lornaston	4,900
23	Stanmore	5,000	73	Baron Jedburgh	3,700
24	Jalabala	3,600	74	Magne	1,200
25	Delisle	3,500	75	Inger Toft	2,200
26	Penolver	3,700	76	Pacific	400
27	Campos	4,700	77	Filleigh	4,900
28	Hallfried	3,000	78	Karnt	5,000
29	Baron Semple	4,600	79	Idefjord	4,300
30	Mont Viso	4,500	80	Gasray	1,400
31	Pompoon	1,100	81	Monmouth Coast	900
32	Empire Dunstan	2,900	82	Avondale Park	2,900
33	Columbia	1,100	83	Sneland I	1,800
34	Olga E. Embiricos	4,700	84	Empire Warner	3,000
35	Margit	1,700	85	Empire Usk	3,200
36	Viva	3,800	86	Empire Valour	2,900
37	E.C. Embiricos	4,400	87	Leonidas M.	4,600
38	John Holt	5,000	88	Agia Marina	4,200
39	Peleus	4,700	89	Anna N. Goulandris	4,400
40	Watuka	1,600	90	Bernhard	3,600
41	Tulagi	2,300	91	Cataraqui Park	2,900
42	Ruth I.	3,500	92	Christine Mari	3,900
43	Saint Basile	2,800	93	City of Lancaster	3,000
44	Pillory	1,500	94	City of Leicester	3,400
45	Columbine	3,300	95	Clan MacInnes	4,700
46	Maid of Orleans	2,400	96	Eastern Guide	3,700
47	Noreen Mary	200	97	Elg	4,000
48	Vital de Oliveira	1,700	98	Empire Mouflon	3,200
49	HMS Prince Leopold	2,900	99	Helder	3,600
50	Coral	600	100	Mimosa	3,100

Tirate una volta per ogni Mercantile Piccolo come bersaglio. Se ottenete la ID di una nave già affondata, ritirate.

Alfred Eick
b.9 Mar 1916 - d.12 Apr 2015



Onorificenze:
Croce di Cavaliere
Stemma di Guerra U-Boat
Croce Germanica in Oro
EK1
EK2

Pattuglie dell'U-510, inizia il 6/43 in Francia:

- 1) Costa Brasiliana
- 2) Oceano Indiano -> Penang
- 3) Oceano Indiano
- 4) Oceano Indiano -> Francia

Totale per Le Prede:
10 navi affondate
67.191 ton



Copyright ©2019 Consim Press.
Published under license by GMT Games, LLC.

Alfred Eick
b.9 Mar 1916 - d.12 Apr 2015



Grado: Kapitanleutnant
Battello: U-510/IXC
10 navi affondate
67.191 ton

Abilità nel gioco:

- Lanciatore esperto: lancia i siluri con un "-1" aggiuntivo per colpire.
- Vigilante: Extra drm "+1" per le immersioni rapide.

**U-510
IXC**



Tirate una volta per ogni Mercantile Grande come bersaglio. Opzionale: se ottenete la ID di una nave già affondata, ritirate.

August Maus
b.7 Feb 1915 - d.28 Sep 1996



Onorificenze:
Croce di Cavaliere
Stemma di Guerra U-Boat
Croce Spagnola in Bronzo
EK1
EK2

Pattuglie dell'U-185, inizia il 10/42 in Germania:

- 1) Costa Spagnola -> Francia
- 2) Caraibi
- 3) Costa Brasiliana

Totale per Le Prede:
5 navi affondate
36.781 ton



Copyright ©2019 Consim Press.
Published under license by GMT Games, LLC.

August Maus
b.7 Feb 1915 - d.28 Sep 1996



Grado: Kapitanleutnant
Battello: U-185/IXC-40
9 navi affondate
62.761 ton

Abilità nel gioco:

- Esperto Flak: spara con la Flak con un "-1" aggiuntivo per colpire.

**U-185
IXC-40**



Heinrich Timm
1.30 Apr 1910 - d.12 Apr 1974



Onorificenze:
Croce di Cavaliere
Spilla U-Boat al Fronte
Croce Germanica in Oro
EK1
EK2

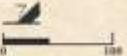
Pattuglie dell'U-251, inizia il 4/42 in Norvegia:

- 1) Artico
- 2) Artico
- 3) Artico
- 4) Artico
- 5) Artico

Pattuglie dell'U-862, inizia il 5/44 in Norvegia:

- 1) Oceano Indiano -> Penang
- 2) Australia

Totale per Le Prede:
7 navi affondate
42.374 ton




Copyright ©2019 Consim Press
Published under license by GMT Games, LLC.

Heinrich Timm
1.30 Apr 1910 - d.12 Apr 1974



Grado: Korvettenkapitan
Battello: U-251/VIIC
U-862/IXD-2
9 navi affondate
53.782 ton

Abilità nel gioco:

- Comando: Tira per il miglioramento dell'equipaggio dopo 2 pattuglie che abbiano avuto successo.
- Addestratore: Inizia il gioco con un equipaggio Veterano.

U-862 IXD-2



Werner Henke
1.13 May 1909 - d.15 Jun 1944

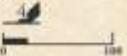


Onorificenze:
Croce di Cavaliere con Foglie di Quercia
Croce Spagnola in Bronzo
Stemma di Guerra U-Boat
EK1
EK2

Pattuglie dell'U-515, inizia il 8/42 in Germania

- 1) Caraibi -> Francia
- 2) Costa Spagnola
- 3) Costa Spagnola
- 4) Costa Spagnola
- 5) Costa Spagnola
- 6) Costa Africana Occidentale

Totale per Le Prede:
4 navi affondate
22.263 ton




Copyright ©2019 Consim Press
Published under license by GMT Games, LLC.

Werner Henke
1.13 May 1909 - d.15 Jun 1944



Grado: Korvettenkapitan
Battello: U-515/IXC
25 navi affondate
157.064 ton

Abilità nel gioco:

- Distruttore di Convogli: lancia i siluri contro bersagli in convoglio con un drm "-1" aggiuntivo per colpire.

U-515 IXC



Jürgen Oesten
b.24 Oct 1913 - d.5 Aug 2010

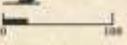


Onorificenze:
Croce di Cavaliere
Croce Spagnola in Bronzo
EK1
EK2

Pattuglie dell'U-106, inizia il 1/41 in Germania:
1) Isole Britanniche -> Francia
2) Costa Africana Occidentale
3) Isole Britanniche

Pattuglie dell'U-861, inizia il 5/44 in Germania:
1) Oceano Indiano -> Penang
2) Oceano Indiano -> Norvegia
(pattuglia finale solo 2 siluri)

Totale per Le Prede:
4 navi affondate
22.048 ton




Copyright ©2019 Consim Press
Published under license by GMT Games, LLC.

Jürgen Oesten
b.24 Oct 1913 - d.5 Aug 2010



Grado: Korvettenkapitan
Battello: U-106/IXB
U-861/IXD-2
19 navi affondate
101.744 ton

Abilità nel gioco:

- Distruttore di petroliere: lancia i siluri contro bersagli petroliere con un drm "-1" aggiuntivo per colpire.

U-515
IXC



Werner Hartmann
b.11 Dec 1902 - d.26 Apr 1963



Onorificenze:
Croce di Cavaliere con Foglie di Quercia
Stemma di Guerra U-Boat
EK1
EK2

Pattuglie dell'U-37, inizia il 10/39 in Germania:
1) Isole Britanniche
2) Isole Britanniche
3) Costa Spagnola -> Francia

Pattuglie dell'U-19, inizia il 5/43 in Germania:
1) Oceano Indiano

Totale per Le Prede:
7 navi affondate
36.778 ton




Copyright ©2019 Consim Press
Published under license by GMT Games, LLC.

Werner Hartmann
b.11 Dec 1902 - d.26 Apr 1963



Grado: Kapitan sur Zee
Battello: U-37/IXA
U-198/IXD-2
26 navi affondate
115.337 ton

Abilità nel gioco:

- Vigilante: drm +1 extra per le immersioni rapide.
- Esperto del cannone sul ponte: spara il cannone sul ponte con drm "-1" aggiuntivo per colpire.

U-37
IXA



Albert Lauzemis
h.12 Mär 1918 - d.10 Apr 1944



Onorificenze:
Croce Germanica in Oro
EK1
EK2

Pattuglie dell'U-68, inizia il 6/43 in Francia:

- 1) **Caraibi**
- 2) **(Ferito)**
- 3) **Costa Africana Occidentale**
- 4) **Costa Africana Occidentale**

Totale per Le Prede:
4 navi affondate
17.661 ton



Copyright ©2019 Consim Press
Published under license by GMT Games, LLC.

Albert Lauzemis
h.12 Mär 1918 - d.10 Apr 1944



Grado: Kapitanleutnant
Battello: U-68/IXC
6 navi affondate
27.847 ton

Abilità nel gioco:

- **Rifornitore:** può sempre rifornire in mare, se desidera.

**U-68
IXC**



Robert Gysae
h.14 Jun 1911 - d.26 Apr 1989



Onorificenze:
Croce di Cavaliere con Foglie di Quercia
Stemma di Guerra U-Boat
Spilla U-Boat al Fronte
EK1
EK2

Pattuglie dell'U-98, inizia il 3/41 in Germania:

- 1) **Atlantico -> Francia**
- 2) **Atlantico**
- 3) **Atlantico**
- 4) **Atlantico**
- 5) **Nord America**

Pattuglie dell'U-177, inizia il 9/42 in Germania:

- 1) **Oceano Indiano -> Francia**
- 2) **Oceano Indiano**

Totale per Le Prede:
4 navi affondate
23.452 ton



Copyright ©2019 Consim Press
Published under license by GMT Games, LLC.

Robert Gysae
h.14 Jun 1911 - d.26 Apr 1989



Grado: Korvettenkapitan
Battello: U-98/VIIC
U-177/IXD-2
25 navi affondate
146.815 ton

Abilità nel gioco:

- **Esperto di Autogiro.** Può ritirare i risultati di "5" ed "11" sulla tabella degli incontri se l'autogiro è in uso.

**U-98
VIIC**

