

Hit and Run **Nuova Guinea 1944**

Scenario di fantasia in un reale teatro di guerra



Due squadriglie di siluranti alleate, partite da Salamaua verso l'isola di Umboi in mano nemica decidono di attaccare per la fine 1943 una base avanzata giapponese in una piccola baia.

I giapponesi usano la base per allestire una missione Keiten con un sommergibile e forniscono le prime riparazioni al cacciatorpediniere Nowaki danneggiato nel mare di Bismark; inoltre stoccano munizioni e carburante per rifornire le truppe nella penisola di Huon

Gli alleati devono fare più danni possibile e affondare più navi nemiche colte di sorpresa.



Regolamento di Cruel Seas Advanced rules eccezione di Plumes e Strike the flag.

Come home rules abbiamo l'attivazione per squadriglie delle pt boats, alleate e giapponesi e dei mezzi minori; inoltre le imbarcazioni hanno armamenti semplificati come da tabella apposita.

Alleati

- 1 squadriglia di 3 PT boats 🎲 e una di tre Vosper 🎲
- 1 Submarine chasers USA 🎲 e una di fairmile 🎲
- 1 squadriglia corsair (3)
- 1 squadriglia beaufighter (4)

Giappone

Bersagli fissi

- 1 petroliera (T) - Non attivabile
- 1 destroyer (D) in riparazione attivabile se arriva equipaggio 🎲 (?)
- Complesso porto
- 1 batteria navale 127mm
- 1 batteria 76 mm bunker
- 2 batterie 20mm
- 1 cisterna - Non attivabile
- 1 idrocaccia (può decollare)
- 1 Porto 🎲

Bersagli in movimento

- 1 Nave trasporto e sbarco armata (TR) sorpresa in entrata accompagnata da un mercantile 🎲
- 1 Minesweeper (MS) 🎲
- 1 Sub chaser (SC) in pattuglia su rotta circolare- posizione a sorte 1D8 🎲
- 1 squadriglia motosiluranti (SIL) 🎲
- 1 squadriglia sampan (SA) 🎲
- 1 sommergibile (S) 🎲
- 1 squadriglia trasporti (SB) – se l'equipaggio arriva al destroyer il dado della squadriglia lo attiverà al turno dopo. 🎲

I Giapponesi hanno 8 dadi attivazione – gli alleati 4

I giapponesi hanno il destroyer protetto da recinti retali , coprenti 5 lati su 6 .

La petroliera è ormeggiata con le caldaie spente e priva di armi; il Destroyer è fermo in riparazione e con l'equipaggio a terra nelle baracche.

I trasporti equipaggio se arrivano tutti e tre fanno attivare una torre a scelta e due AA; se ne arrivano due , una torre e la AA; se uno solo la AA.

Di base il destroyer ha comunque del personale di guardia che reagisce con una entrambe le AA al solo attacco aereo.

Un subchaser è di pattuglia su rotta circolare , tirare 1D8; nel molo sono fermi un Dragamine e una pattuglia di Motosiluranti.

In arrivo in rada ci sono un grosso trasporto militare classe LYN-101 accompagnato da un mercantile da est e due grossi Sampan da nord-est.

Tutte le navi giapponesi in movimento muovono a lento moto.



Gli alleati arrivano all'alba a rimorchio delle barche appoggio dopo che la ricognizione aveva evidenziato prima tutti i bersagli; prima dell'estrazione delle Attivazioni si ha questa sequenza di turni:

1	Attacco Corsair 1	NESSUNA REAZIONE	MOVIMENTO GIAP. COMPLETO
2	Attacco Corsair 2 + BEAUFIGHTER 1	REAZIONE AA	MOVIMENTO GIAP. COMPLETO
3	Attacco Corsair 3 + BEAUFIGHTER 2	REAZIONE AA	INIZIO TURNI CON ATTIVAZIONI
4	Attacco BEAUFIGHTER 3	REAZIONE AA	ATTIVAZIONI – POSSIBILE ENTRATA AEREO GIAP.
5	Attacco BEAUFIGHTER 4	REAZIONE AA	ATTIVAZIONI – POSSIBILE ENTRATA AEREO GIAP.

Tutti e tre i Corsair attaccano lo stesso obiettivo pianificato , ugualmente i Beaufighter , non necessariamente lo stesso dei Corsair. Gli aerei giapponesi sono liberi di attaccare quello che trovano.

Precisazione tiro AA

La regola "Flak!" pagina 55 dice che l'aereo bersaglio è da considerarsi sempre oltre la mezza distanza (-2) e che muove veloce (-1) se da buon senso si ipotizzasse che è anche minuscolo sarebbe impossibile colpirlo.

Consideriamo come home rule che è medium - nessun modificatore – in modo che una coppia di armi AA. possa colpirlo con un tiro di due o meno.

Inoltre i danni – risultati di 6 – si sommano solo se ottenuti da un tiro contemporaneo avvenuto da una stessa nave o gruppo di navi che spara contemporaneamente.

In questo caso l'inquadramento avrà questo modificatore:

+1 da 3 a 4 armi / +2 da 5 a 6 armi / + 3 oltre le 6 armi

esempio

Un caccia Giap passa nella sua corsa di attacco a meno di 20 cm da una MTB Vosper , questa decide di reagire con entrambe le armi contemporaneamente (potrebbe tentare due inquadramenti, ma la possibilità di fare nei danni dei 6 diminuirebbe)

Inquadrerebbe con max due armi, ottiene fortunatamente un 2 sul D10.

Può tirare per colpire 6 dadi – 4 per la 20 mm binata, 2 per la HMG – ottiene solo due 6 = nessun esito.

L'attacco continua, l'aereo arriva ad attaccare altre due MTB , ma vicino c'è anche un Cutter ; il giocatore attaccato decide di fare nuovamente un unico tiro di inquadramento , questa volta, visto che sparano 6 armi il tiro per colpire è 4 o meno. L'attaccato è nuovamente fortunato nell'inquadramento : ottiene un 3.

Questa volta spara ben 22 dadi da 6 contro l'aereo, con il D6 non è altrettanto fortunato , su 22 dadi ottiene solo tre 6, non abbatte il caccia, ma ne evita l'attacco.

Dal terzo turno, si hanno le attivazioni come da regolamento, cioè con i dadi fazione.

Le Pt boats alleate si attivano a squadriglia, ma ogni singola barca può muovere come vuole senza mantenere coesione.

Gli americani provengono da est divisi in 4 squadriglie e si muovono alla velocità a scelta.

Un dado giapponese può attivare le difese del porto, quando il giocatore attiva il porto può fare UNA per turno, una delle seguenti azioni:

1. Fare sparare UNA delle sue artiglierie (vedi scheda)
2. Fare decollare il Nakajima A6M2
3. Chiedere il supporto aereo nel turno successivo

Il cacciatorpediniere Nowaki è riparato in un recinto di reti parasiluri che impediscono ai siluri di colpirlo; sul lato aperto sono posizionate due chiatte di servizio; se un siluro dovesse colpirle queste riparerebbero in maniera casuale lo scafo della nave : se il siluro va a segno , si tira un D8 per vedere quanti D6 sottrarre ai 16 dadi danno dell'arma.

Siluri che arrivano contemporaneamente tirano due D8, da turno dopo le chiatte sono affondate e i siluri vanno a segno senza sottrazione di D6.



Aviazione

Oltre alle fasi prima delle attivazioni e ai successivi raid, i giapponesi hanno la possibilità di fare decollare il A6M2 Rufe. Il Rufe, su ordine del porto può decollare (stessa attivazione) facendo una ricorsa dritta di 30 cm , sollevandosi il turno dopo; durante la corsa di decollo può essere speronato. Il turno dopo si considera in volo e si comporta come gli altri aerei

Velocità aerei

CORSAIR	150
ZERO	135
BEAUFIGHTER	130
RUFE	120
BETTY	125
AICHI VAL	115

Tutti i piloti hanno livello “veterano” per la possibilità di entrare a scelta e di fare un secondo passaggio, ma sparano da regolari.

Riepilogo regole aviazione:

Gli aerei decidono da che punto del tavolo entrano, possono percorrere uno spazio uguale alla velocità con al massimo una virata di 45° o meno, i piloti tirano per uno skill test (veterano 4+) se passato possono attaccare due obiettivi (il secondo con penalità -2)

Arrivati sul bersaglio designato (basetta a contatto) attaccano secondo le loro armi.

Attaccano sempre a point blank e a velocità sopra 30 cm , va considerata la velocità dell'obiettivo e la dimensione, si usa la stessa tabella delle navi.

Nella corsa di attacco vale la regola “Flak” pagina 55 regolamento e paragrafo recedente, mentre non vale la regola “Jink and evade” pagina 56.

Se dopo l'attacco avanza del movimento l'aereo può compiere il secondo attacco se superato lo skill test oppure deve uscire dal lato più vicino.



Condizioni di vittoria

I punti vengono fatti dai giocatori affondando o distruggendo i bersagli e il loro conteggio coincide con il valore di danno, gli alleati sommano i bersagli giapponesi, ma sottraggono i loro mezzi affondati o abbattuti.

Se gli alleati fanno oltre 280 danni – VITTORIA COMPLETA

da 150 a 279 - VITTORIA PARZIALE

da 50 a 149 - PAREGGIO

meno di 50 – VITTORIA GIAPPONESE

