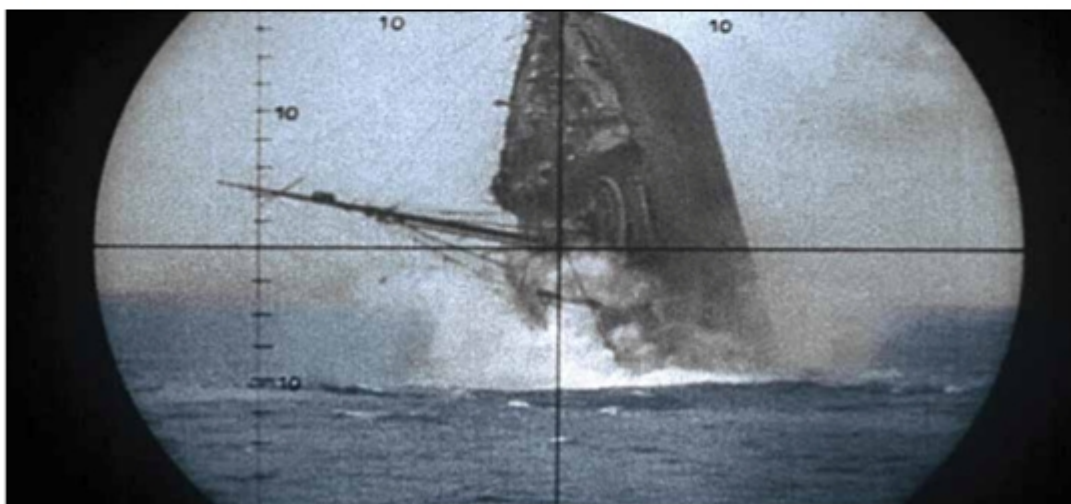


---

# BAJO EL MEDITERRÁNEO



## REGLAS DE JUEGO

### INDICE DE CONTENIDOS

*Traducción: Juan Campaña (marzo 2022)*

*[Incluye corrección oficial de erratas de marzo 2021]*

|                                    |    |                                    |    |
|------------------------------------|----|------------------------------------|----|
| [1.0] Introducción.....            | 2  | [8.0] Reasignación.....            | 19 |
| [2.0] Como jugar.....              | 2  | [9.0] Eventos aleatorios.....      | 20 |
| [3.0] Equipamiento de juego.....   | 3  | [10.0] Multijugador y Torneos..... | 20 |
| [4.0] Configuración del juego..... | 5  | [11.0] Reglas opcionales.....      | 20 |
| [5.0] Como ganar el juego.....     | 7  | Notas del diseñador.....           | 23 |
| [6.0] Secuencia de juego.....      | 8  | Bibliografía seleccionada.....     | 23 |
| [7.0] Combate.....                 | 11 | Indice.....                        | 24 |

---

## [1.0] Introducción

En el momento de su entrada en la Segunda Guerra Mundial, la Armada italiana poseía la segunda flota de submarinos más grande del mundo con 115 navíos, solo superada numéricamente por los rusos. Sin embargo, a pesar de su gran flota, los italianos tenían importantes problemas técnicos con sus diseños y control de fuego, lo que limitaba su eficacia. Los alemanes todavía estaban muy felices de ayudar, y una gran cantidad de buques italianos terminaron sirviendo en el Atlántico, con base en Burdeos, Francia. En el Mediterráneo, los italianos infligieron un daño significativo a los británicos, especialmente con sus torpedos tripulados S.L.C., mientras que ellos mismos sufrieron pérdidas significativas. Los submarinos italianos, sin embargo, nunca estuvieron realmente a la altura de su verdadero potencial por una variedad de razones, la valentía de sus tripulaciones no está entre ellas. Más del 50% de los submarinos italianos se perdieron en acción durante la guerra.

*Beneath the Med* es un juego de nivel táctico que te pone al mando de uno de varios modelos de submarinos italianos de la Segunda Guerra Mundial. Tu misión es destruir tantos barcos aliados y tantas naves capitales como sea posible... y aún así volver a casa. A los jugadores les resultará muy difícil sobrevivir a una temporada completa desde 1940 hasta 1943, momento en el cual, si todavía estás vivo, serás transferido al Comando de Entrenamiento de la Regia Marina para el resto de la guerra, habiendo hecho tu parte en el frente. Si lo deseas, puedes comenzar con un modelo de submarino más avanzado (por ejemplo, la clase *Acciaio* estará disponible para patrullar a partir del 4/42), pero no tendrás los primeros meses de la guerra para acumular victorias más fáciles. Los jugadores pueden ser reasignados a un modelo más nuevo de submarino en algunas circunstancias, pero normalmente permanecerán en el mismo submarino hasta el final del juego o hasta que se hunda. Los jugadores familiarizados con *The Hunters*, *The Hunted* o *Silent Victory* reconocerán muchas similitudes en el sistema de juego, pero deben limitar sus expectativas sobre su capacidad para hundir grandes cantidades de tonelaje. *Beneath the Med* replica los problemas técnicos que tuvieron los submarinos italianos en el control de fuego y los tiempos de inmersión, y los jugadores tendrán suerte si sobreviven, y mucho menos si logran una gran puntuación.

Las reglas están numeradas y presentadas en conjuntos de secciones principales, cada sección dividida en numerosos casos principales y secundarios. Las reglas hacen referencia cruzada a otras reglas usando (paréntesis), así que, por ejemplo, verás: "Si falla la reparación de los tanques de combustible, el submarino debe cancelar su patrulla (7.6.1)", lo que significa que el Caso [7.6.1] está relacionado con esta regla. Las reglas de este juego se han organizado tanto para facilitar la comprensión en la primera lectura como para facilitar la consulta posterior.

Si eres nuevo o no estás familiarizado con los juegos históricos, ¡no entres en pánico! Primero mira cualquiera de los tableros de estado de submarinos, el tablero de combate del submarino y las fichas de juego, luego lee las reglas rápidamente. Por favor, no intentes memorizarlas. Sigue las instrucciones de preparación para el juego y luego lee la Sección [2.0] que describe el curso general del juego. La sección [4.0] proporciona el marco para ayudarte a comenzar. A medida que surjan preguntas, simplemente consulta las reglas. Después de unos minutos de juego, te familiarizarás con la mecánica del juego.

El soporte del juego en línea está disponible. Hay varias opciones para elegir:

**Visítanos en la Web:**

<https://www.gmtgames.com/p-697-beneath-the-med.aspx>

(página de productos de GMT)

<https://boardgamegeek.com/boardgame/255456/beneath-med>

(página de producto, BoardGameGeek,)

**Contáctanos por email:** [gmtoffice@gmtgames.com](mailto:gmtoffice@gmtgames.com)

El servicio de atención al cliente general y el soporte de piezas de juego son proporcionados por GMT Games (ver 3.7).

**Nota:** Con las reglas, verás cuadros de "notas" como este. Los cuadros marrones son notas históricas, los cuadros azules son notas del diseñador, los cuadros azul pálido son notas del juego.

## [2.0] Como jugar

### Objetivo del juego

El objetivo del juego es realizar numerosas patrullas como comandante de un submarino italiano y hundir barcos enemigos. El éxito de cada patrulla se refleja en el tonelaje total de barcos hundidos o en cualquier misión especial completada, lo que puede resultar en un ascenso y mejora de la tripulación, que culmina con la recepción del codiciado premio de la Medalla de Oro (la "Medaglia d'oro al Valor Militare") o incluso la Orden Militar de Saboya. Tu submarino y su tripulación se enfrentarán a riesgos interminables a medida que cada patrulla se vuelve más peligrosa. El éxito final que logres depende considerablemente de las decisiones que tomes al realizar patrullas durante el transcurso de tu carrera.

El nivel de victoria general se determina al final del juego en función del tonelaje total hundido (que también se puede determinar póstumamente si tú, como Comandante, mueres en acción).

Los componentes clave del juego que se utilizan para facilitar el juego son el Tablero de estado del submarino para comprobar y registrar el estado de tu submarino y tripulación junto con el trayecto para cada asignación de patrulla, el Tablero de combate submarino para resolver encuentros contra barcos y la Hoja de registro de patrulla para registrar la actividad y éxito de cada patrulla. Las distintas Tablas de ayuda al jugador se utilizan para resolver las funciones del juego.

### Descripción General

En general, el juego gira en base a realizar numerosas asignaciones de patrulla y resolver cualquier encuentro en el mar hasta regresar a salvo al puerto. Al finalizar cada patrulla, evalúas el éxito logrado consultando tu hoja de registro, lo que puede resultar en una promoción/condecoración para tí como Comandante o una posible mejora de calidad para la tripulación. Entre las asignaciones de patrulla, tu submarino tendrá una puesta a punto durante uno o más meses en función de los daños sufridos. También es posible que necesites tiempo para recuperarte de cualquier lesión personal antes de poder realizar la próxima patrulla.

## Dirigiendo patrullas

Tu tablero de estado del submarino muestra el estado general de tu submarino y su tripulación, incluido el armamento. Al realizar patrullas, tu submarino avanza a través de cada casilla de viaje ("Travel Box") en las casillas de ruta de patrulla asignada, verificando posibles encuentros en cada casilla de viaje a la que se accede, incluyendo la posibilidad de tener un evento aleatorio. Opcionalmente, también puedes mover la ficha del submarino en el Mapa de Patrulla del Atlántico o del Mediterráneo, dependiendo de dónde esté asignado actualmente tu submarino. Ambos métodos son idénticos en términos de juego, sin embargo, se recomienda el uso de los mapas para una mejor referencia visual de dónde están ocurriendo las patrullas.

Típicamente, los encuentros involucran encuentros de barcos o encuentros con aviación. Los encuentros con barcos especifican si los barcos enemigos están bajo escolta, lo que juega un papel importante cuando te enfrentas a ellos, ya que tu submarino puede ser detectado y sufrir ataques repetidos de cargas de profundidad. Para cada encuentro de barcos en el que decides participar en combate, tomarás decisiones para determinar la hora del día, si llevarás a cabo un combate en superficie o sumergido, y a qué distancia atacarás a los barcos objetivo y dispararás los torpedos. También registrarás todos los barcos con los que te enfrentes durante el combate en la hoja de registro, anotando si los dañaste o los hundiste. Cuando realices enfrentamientos en superficie contra barcos sin escolta, también puedes emplear los cañones de cubierta.

Mientras llevas a cabo el combate, tirarás dados para ver la cantidad de daño que produces contra los barcos objetivo con tus torpedos (siempre que no hayan fallado) y/o disparos de cañón de cubierta. Si bien los barcos sin escolta son objetivos relativamente fáciles, si no los hundes rápidamente, corres el riesgo de que aparezcan escoltas en la escena cuando intentes rondas de combate adicionales para acabar con ellos.

Los enfrentamientos contra barcos escoltados, generalmente cuando se enfrentan a un convoy, están llenos de riesgos, especialmente si decides participar a corta distancia (en cuyo caso, los escoltas pueden intentar detectarte antes de que puedas disparar cualquier salva de torpedos). Los escoltas tendrán la oportunidad de detectar tu submarino, y una vez detectado, el submarino puede sufrir repetidos ataques de cargas de profundidad hasta que puedas escapar de una mayor detección. Incluso puedes intentar exceder la profundidad máxima de inmersión teórica para intentar liberarse de las escoltas. Los resultados de los daños, incluidas las lesiones de la tripulación, te ponen en mayor riesgo mientras estás bajo ataque y tratas de escapar de la detección de la escolta.

Una vez que escapes de la detección de escolta, intentarás reparar los sistemas dañados, y las reparaciones fallidas darán como resultado sistemas inoperativos, lo que podría provocar que abortes la patrulla. Una vez que finaliza un enfrentamiento contra los barcos escoltados, tienes la opción de seguir automáticamente a los barcos dañados o intentar volver a enfrentarse a todo el convoy si se encuentra uno.

Los encuentros con aviación ponen al submarino en riesgo inmediato, mientras intentas sumergirse para evitar un ataque inminente. Si un ataque aéreo tiene éxito, activará su(s) arma(s)

antiaérea(s) con la esperanza de que puedas dañar o derribar el avión enemigo. Si no dañas o destruyes el avión, corres el riesgo de sufrir ataques aéreos adicionales, o incluso de que lleguen escoltas al lugar para darte caza.

## Puesta a punto del submarino

Una vez que tu submarino completa su asignación de patrulla regresando a la base (después de cualquier encuentro posible en el último Recuadro de viaje en la ruta de patrulla), se somete a una reparación/ puesta a punto. La duración de la puesta a punto depende de la cantidad de daños en el casco y de los sistemas inoperativos que requieran reparación. Además, la convalecencia del Comandante del submarino puede resultar en más tiempo de espera. Existe la posibilidad de que se le asigne un submarino más nuevo o pierda parte de su tripulación (si necesitan más tiempo para recuperarse de sus heridas). Durante la puesta a punto, también puedes evaluar el éxito relativo de tu patrulla, lo que puede resultar en la mejora de calidad de la tripulación o del Comandante, incluida la posible recepción de premios. Después de la puesta a punto, antes de que tu submarino comience su próxima asignación de patrulla, todos los sistemas estarán operativos y estarás completamente equipado con armamento y tripulación.

## Fin del juego

Una vez que se han llevado a cabo todas las asignaciones de patrulla hasta agosto de 1943, el juego termina. Además, si tú, como Comandante, mueres en acción o eres capturado, o si tu submarino es hundido, barrenado (hundido voluntariamente) o capturado, el juego termina inmediatamente. Ya sea por que sobrevivas hasta tu última patrulla o no (que finaliza después de agosto de 1943), cuenta el tonelaje total de barcos hundidos para determinar el nivel de victoria alcanzado. Por lo general, para registrar una carrera completa, deberás anotar todos los barcos hundidos (incluidas las naves capitales), tu rango final y las condecoraciones obtenidas. Por supuesto, si te has hundido con tu submarino, los elogios y resultados se reconocen a título póstumo.

## [3.0] Equipamiento del juego

### [3.1] Tablero de estado del submarino

Los 12 tableros de estado de submarinos del juego corresponden a cada tipo de submarino italiano disponible, junto con las rutas de patrulla con nombre que contienen casillas de viaje individuales para seguir el progreso de su patrulla. Este tablero ayuda a conocer y registrar el estado de su tripulación y sistemas, incluido el armamento disponible para su uso. Selecciona el tablero de estado del submarino correspondiente al tipo de submarino que has elegido para jugar. Este tablero es la pieza central al realizar acciones y realizar tareas de patrulla. El uso de este tablero se explica en la sección de reglas apropiadas.

### [3.2] Tablero de Combate del Submarino

El Tablero de Combate del Submarino [B7] se usa para resolver el combate contra objetivos marítimos y, por lo general, se coloca al lado del Tablero de visualización del submarino durante el juego. El uso de este tablero se explica en la sección de reglas correspondiente.

### [3.3] Las piezas del juego

Hay dos hojas troqueladas de piezas de juego (comúnmente llamadas "fichas") incluidas con *Beneath the Med*. Estas piezas de juego se denominan marcadores o fichas y se colocan en el Tablero de estado del submarino para ver el estado de su submarino y su tripulación, o en el Tablero de combate del submarino al resolver el combate. Se proporcionan fichas para barcos individuales, aviación, miembros de la tripulación, torpedos individuales, rondas de munición, eventos aleatorios y el estado de la tripulación y los sistemas.

#### [3.3.1] Como leer las fichas

La combinación de fichas de *Beneath the Med* proporciona marcadores para rastrear el estado de su submarino y para resolver enfrentamientos. Estos marcadores pueden incluir información, como modificadores de tiradas de dados, para facilitar el juego. A continuación se proporciona una explicación de cada tipo de marcador.

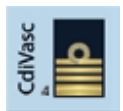
#### [3.3.2] Fichas del juego



La ficha de submarino corresponde al modelo que tienes seleccionado y se coloca en el Tablero de estado del

submarino para realizar un seguimiento del progreso de su patrulla asignada. Cada uno de las doce fichas de submarinos enumera su tipo correspondiente y la fecha de inicio. Después de la reconstrucción de una torre de mando, el reverso es el mismo submarino en estado "reconstruido".

#### Rango de oficial



Se proporcionan cuatro fichas de rango de oficial numerados (del 1, el más bajo, al 4, el más alto) para realizar un seguimiento de su nivel de ascenso como Comandante de submarino.

#### Medallas & Condecoraciones



La "Medaglia d'oro al Valor Militare" (Medalla de oro al valor militar) se te puede otorgar en función del éxito de tu carrera, junto con otras posibles medallas.

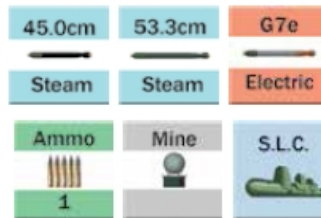
Algunas medallas y premios confieren beneficios de juego.

#### Eventos aleatorios

Si bien la mayoría de los eventos aleatorios se resuelven de inmediato, algunos se pueden usar más tarde durante el juego y estas fichas deben colocarse en el tablero de estado del submarino hasta que se usen.



#### Armamento



Los marcadores de torpedos representan torpedos individuales por tipo: W200 (45 cm) y W270 (53,3 cm), que son de aire comprimido/vapor, o el G7e alemán, que es eléctrico. Las fichas de munición registran el número de rondas disponibles para cada cañón de cubierta. Las fichas adicionales incluyen Minas, S.L.C (*Siluro a Lenta Corsa* – torpedo humano) lanchas de asalto, suministros y un marcador de equipo de comando para misiones especiales.

#### Daño



Se proporcionan fichas para registrar el daño del casco, el nivel de inundación y cualquier posible daño a los motores y otros sistemas. Estos

marcadores solo se colocan en el tablero de estado del submarino cuando se producen daños.

#### Estado de la tripulación



Se proporcionan fichas para el estado de la tripulación a fin de realizar un seguimiento de la gravedad de las lesiones o los resultados de KIA (fallecido en

acción). Los miembros de la tripulación especializados también pueden ascender al nivel "Experto" (7.7), lo que proporciona ciertos beneficios durante el juego.

#### Fichas para el Tablero de combate



Se proporcionan fichas para el Tablero de Combate Submarino [B7] cuando se resuelven encuentros. Estos marcadores incluyen Día/Noche, alcance del

enfrentamiento, tipo de barcos objetivo y fichas de Escolta y Calidad de la aviación. Ten en cuenta que las fichas de Torpedo y Munición se gastarán y se moverán de tu Tablero del Submarino al Tablero de combate al resolver el combate.

#### Fichas de ayuda Mnemotécnica



Para facilitar el juego, algunas fichas muestran uno o más modificadores de dados para que sirvan como recordatorio. Los modificadores, tal como se

describen aquí, se enumeran en las tablas asociadas.

| MTD      | Descripción                                                                                                            |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>A</b> | <b>Ataque:</b> modifica cuando se realizan disparos de torpedos submarinos/ cañón de cubierta [B1]                     |
| <b>D</b> | <b>Detección:</b> modifica para Detección Escolta[B3]; o<br><b>Inmersión:</b> modifica para evitar Encuentro aéreo[A4] |
| <b>F</b> | <b>Ataque AA:</b> modifica para Ataque Antiaéreo vs. Aviación [A2]                                                     |
| <b>H</b> | <b>Impacto:</b> Golpe adicional obtenido al resolver ataque aéreo/escolta                                              |
| <b>R</b> | <b>Reparaciones:</b> modifica al tirar para Reparaciones [B8]                                                          |

### [3.4] Tableros y Tablas numéricas

Se proporcionan cinco Tablas numéricas de ayuda al jugador de dos caras para facilitar el juego y resolver las funciones del juego. El uso de estas tablas se explica en la sección de reglas correspondiente. Se hace referencia a tablas específicas por su ID entre [corchetes].

Cuando se requiere una tirada de dado, cada tabla especifica la combinación de tirada de dado necesaria, que en algunos casos puede incluir cada dado que representa un valor posicional diferente. En tales casos, utilice un dado de color para distinguir los valores posicionales. Por ejemplo, para una tirada de "1d10+1d10", el primer d10 representa el valor posicional de las decenas y el segundo d10 el valor posicional de las unidades. Trate un resultado de "00" como "100", no como "0".

### [3.5] La hoja de registro de patrulla

La hoja de registro de patrulla se utiliza para registrar cada sesión de juego. Incluye su tipo de submarino, ID y nombre de Comandante (Cmdt), junto con asignaciones de patrulla individuales, barcos dañados o hundidos y la duración de la puesta a punto después de cada patrulla. Siéntete libre de fotocopiar estas hojas según sea necesario.

### [3.6] Escala de juego

Cada casilla de viaje en el Tablero de estado del submarino representa de cuatro a seis días de patrulla. Las casillas de tripulación genéricas representan a varios tripulantes de los aproximadamente 50 a 70 hombres a bordo. Las fichas seleccionadas representan barcos individuales, aviones, tripulantes específicos, torpedos individuales y rondas de munición.

### [3.7] Inventario

Un juego completo de *Beneath the Med* incluye los siguientes componentes:

- Dos hojas de fichas a todo color, impresas a doble cara.
- Un cuadernillo de reglas con notas del diseñador (este manual) Cinco Tablas de ayuda para el jugador, impresas por las 2 caras (A1a/A1b, B1-B6/B8, A3/B10, T1-T2/T3-T4 y T5/D1-D5)
- Tarjeta de ayuda para un jugador, 1 cara (A5 Estado del Comandante y Tripulación)
- Bloc de hojas de registro de patrulla
- Seis Tableros de estado de submarinos (12 submarinos en total), mapa de una patrulla de 2 caras (Atlántico y Mediterráneo), Tablero de combate de un submarino de 2 caras (Tablero de ataque B7)
- Tres dados de 6 caras, uno de 20 caras y dos de 10 caras

Si alguna de estas piezas falta o está dañada, comuníquese con nuestro editor autorizado:

**GMT Games LLC**, PO Box 1308, Hanford, CA 93232, USA

**Teléfono:** 800-523-6111 (US y Canadá), or 559-583-1236

**FAX:** 559-582-7775

**E-Mail:** [gmtoffice@gmtgames.com](mailto:gmtoffice@gmtgames.com)

## Terminología del juego

El acrónimo "MTD" significa "Modificador de Tirada de Dado". Este es un número que ajusta el resultado de un dado o una tirada de dados hacia arriba o hacia abajo.

"1d6" significa un dado de seis caras, "2d6" significa dos dados de seis caras, "1d10" significa 1 dado de diez caras, etc. A menudo verás texto que dice "tira 1d6" o "tira 2d6".

Una "casilla de viaje" es cualquiera de las casillas en el mapa o en el tablero de visualización del submarino por las que su submarino "viajará" mientras realiza una patrulla. Existen varias categorías de casillas de viaje. Estos son las casillas de tránsito, las casillas de misión, la casilla del estrecho de Gibraltar y la casilla de tránsito del Golfo de Vizcaya. A pesar de todo esto, todas son casillas de viaje.

## [4.0] Configuración del juego

### Norma general

La configuración del juego consiste en seleccionar un tipo de submarino, preparar su hoja de registro y colocar el tablero de estado correspondiente para colocar las fichas iniciales antes de realizar tu primera patrulla. También debes tener cerca el Mapa de patrulla (si lo estás utilizando) y el **Tablero de combate del submarino [B7]**, ya que se hará referencia a ellos cuando resuelva los enfrentamientos contra barcos enemigos.

### [4.1] Elección del modelo de submarino

Comienza seleccionando uno de los doce tipos de submarinos que desea dirigir y coloca el tablero de estado correspondiente frente a tí. Solo debes seleccionar un modelo de submarino. Consulta la Fecha de inicio (4.2) para ver qué tipos de submarinos están disponibles para diferentes fechas. Las fechas de inicio anteriores permiten más patrullas, pero las fechas de inicio posteriores tienen disponibles las clases de submarinos *Acciaio* y *Flutto*. El juego consiste en ser el Comandante de un solo submarino en lugar de simular el control de múltiples submarinos en patrulla.

**Nota:** Puedes comenzar con un modelo de submarino más avanzado, como el *Acciaio* (a veces llamado clase Platino), pero no estará disponible hasta abril de 1942, lo que significa que no tendrás los primeros meses de la guerra para acumular hundimientos de barcos más fáciles.

### [4.2] Fecha de inicio

**[4.2.1]** Tu primera patrulla será en junio de 1940 a menos que elijas la clase *Acciaio* o *Flutto*.

| Tipo                   | Fecha disponible |
|------------------------|------------------|
| Clase <i>Acciaio</i>   | Abril 1942       |
| Clase <i>Flutto</i>    | Enero 1943       |
| Todas las otras clases | Junio 1940       |

[4.2.2] Puedes ser reasignado o puedes elegir un modelo más nuevo de submarino en algunas circunstancias, pero normalmente permanecerás y serás el capitán del mismo submarino hasta el final del juego o hasta que se hunda.

### [4.3] Preparar hoja de Patrulla

[4.3.1] Prepara una narración de su carrera submarina registrando la siguiente información en el encabezado de la hoja de registro:

**Clase de submarino:** Esta es la clase de submarino elegido.

**Nombre:** Este es el nombre del submarino. Puedes elegir el nombre que desees.

**Cmdte:** Este es el nombre que eliges como Comandante del submarino.

**Nota:** El nombre del submarino y el del Cmdte no tienen ningún impacto en el juego, aparte de crear una narrativa en torno a tu carrera para mejorar la sesión de juego o los informes posteriores a la acción.

**Opcional:** Ver (11.7) para Nombres Históricos de Submarinos.

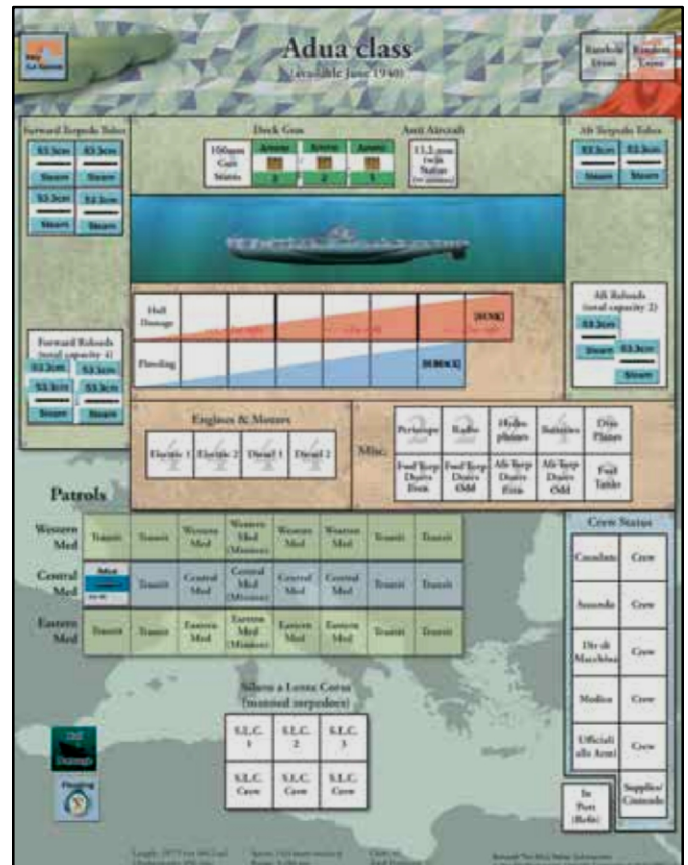
[4.3.2] La hoja de registro se usa para anotar información sobre cada asignación de patrulla, incluidos los barcos objetivo que pueden haberse dañado o hundido y para ayudar a determinar tu nivel de victoria (5.2).

### [4.4] Configurar el Tablero de estado del Submarino

[4.4.1] Coloca el tablero de estado del submarino que corresponda al tipo de submarino seleccionado frente a tí. Estarás haciendo referencia a este tablero continuamente mientras realizas patrullas para registrar el estado de su submarino y tripulación.

[4.4.2] Coloca las siguientes fichas en su Tablero de estado del submarino:

1. Coloca la ficha de puerto *La Spezia* o *BETASOM* en la casilla de “puerto base”. Este es su puerto de partida.
2. Coloca la ficha de calidad de la tripulación “entrenada” en la casilla de calidad de la tripulación. Esta es la calidad de tu tripulación inicial.
3. Coloca las fichas de Daños en el casco e Inundaciones donde se pueda acceder fácilmente si fuera necesario (opcional).
4. Coloca la ficha de tu Submarino en la casilla “En Puerto (Puesta a punto)”. Se moverá a la asignación de patrulla apropiada comenzando con la Casilla de Tránsito dependiendo de la patrulla asignada (en el ejemplo, Mediterráneo Central)
5. Coloca las fichas apropiadas de Munición de Torpedo y Cañón de Cubierta en la sección de armamento de tu Tablero de estado (4.5 y 4.6). En el ejemplo, el *Adua* lleva un cañón de cubierta y no hay S.L.C. en cubierta.



Ejemplo de submarino clase *Adua* preparado para una patrulla.

### [4.5] Carga de torpedos

**Nota Histórica:** Los submarinos italianos normalmente llevaban una carga completa de torpedos aire comprimido/vapor. Estos fueron los torpedos W270 para tubos de 21", y para la clase *Cagni*, torpedos W200 de 18" (53,3 cm y 45 cm respectivamente). Más adelante en la guerra, los alemanes dispusieron de un número limitado de torpedos G7e (eléctricos). Los de vapor/aire comprimido iban un poco más rápido y, por lo tanto, fueron algo más precisos. Los eléctricos eran más lentos y, por lo tanto, era un poco menos probable que impactaran a distancias más largas, pero no dejaban una estela reveladora de burbujas de aire que guiara a los escoltas hacia el submarino. Esto los hizo mejores para su uso durante el día para disminuir la posibilidad de detección por escoltas.

### PROCEDIMIENTO

1. Consulta la información inicial de carga de torpedos en la sección de encabezado de tu Tablero de estado (junto al cuadro de medallas y condecoraciones). La carga total de torpedos se obtiene sumando las casillas de torpedos + el número de recargas indicadas.
2. Selecciona un número total de fichas de torpedos que se corresponda con el recuento total de carga de torpedos.
3. A partir de 1942, puedes intentar alterar la combinación intercambiando hasta cuatro torpedos de 53,3 cm con fichas de torpedos G7e, pero esto solo ocurre con una tirada de 1d6 sacando "1" debido a la disponibilidad limitada..

*Ejemplo: Es 1942. La clase Marconi lleva una carga total de 16 torpedos. Todos estos son torpedos W270 de 53,3 cm. Si el jugador lo desea y tiene la suerte de sacar un "1" durante*

la carga, puede comenzar la patrulla con 12 W270 y 4 eléctricos G7e. Los torpedos eléctricos pueden comenzar cargados o puede recargarse luego, ya sea hacia adelante o hacia atrás. La clase Cagni nunca puede llevar eléctricos: tenía tubos lanzatorpedos de 18" (45 cm).

4. Coloca las fichas de torpedos individuales en las casillas numeradas de tubos de torpedos de proa (delanteros) y popa (traseros). Solo se puede colocar una ficha de torpedo por casilla.
5. Coloca las fichas de torpedos restantes en las casillas de recarga de proa y popa. Ten en cuenta la capacidad total de las cajas de recarga y asegúrate de que el número de fichas de torpedos es igual al valor de la capacidad total.
6. El número total de torpedos cargados será siempre igual a la capacidad del barco. **Excepciones:** Carrera de Suministros (6.7.1), Misión Especial de Colocación de Minas (6.7.2) y Entrega de Comandos (6.7.3).
7. Los torpedos, una vez cargados y colocados en el tablero de estado, nunca se pueden intercambiar ni transferir entre proa y popa. Solo es posible recargar (ver más abajo).
8. Una vez que se disparan los torpedos desde los tubos de proa/popa durante el combate, los tubos se pueden recargar cuando el combate actual haya terminado. Los tubos de torpedos de proa se recargan con torpedos contenidos en la caja de recargas de proa. Asimismo, el tubo de torpedos de popa se recarga con torpedos contenidos en la caja de recarga de popa.
9. La recarga solo puede ocurrir si las fichas de torpedos permanecen en la casilla de recarga correspondiente. Una vez que se gasta la caja de recarga para una sección determinada, no es posible recargar mientras se está patrullando.

**Nota Histórica:** Los italianos tenían dos fábricas principales, en Fiume y en Nápoles, fabricando torpedos de muchas designaciones diferentes. La designación real del W270 en el juego es W270/533,7 x 7,2, un diseño Whitehead de 21". El W200 es la abreviatura de W200/450x5.75, el torpedo de 18" utilizado en la clase *Ammiraglio Cagni*. He usado las designaciones de Fiume en el juego para facilitar el juego.

## [4.6] Fichas de munición

**[4.6.1]** El tablero de estado se usa para señalar el número total de rondas de munición disponibles para el cañón de cubierta, hasta su capacidad indicada.

**[4.6.2]** Inicialmente, coloca suficientes fichas de munición en la caja de munición para el cañón de cubierta de modo que el valor en puntos sea igual a la capacidad total de munición indicada.



**[4.6.3]** Cada valor de puntos de la ficha de munición representa una ronda de munición para el combate de artillería. Se pueden gastar hasta dos puntos de munición (o rondas de munición) por ronda de combate para el cañón de cubierta.

**[4.6.4]** Algunas clases tienen dos cañones de cubierta. No estás obligado a disparar ambos, pero si lo haces, gastas un punto de munición cada vez que disparan, uno por cada arma que dispara.

**[4.6.4]** Los marcadores de munición no se utilizan para cañones AA (antiaéreos), ya que tienen un suministro de munición ilimitado (para fines de juego).

**Nota:** Las armas antiaéreas no tienen una caja de munición asociada; solo se controla el estado del arma en el Tablero.

## [4.7] Bases de salida/retorno

Los jugadores tendrán como base una de las dos localizaciones a lo largo del juego:

### [4.7.1] Italia

Se considera que la salida de la mayoría de los submarinos comienzan aquí en junio de 1940. El puerto italiano representa cualquiera de varias bases submarinas existentes, siendo la principal La Spezia. Todas estas bases se consideran idénticas para el juego.



### [4.7.2] Francia

Los submarinos italianos que operaban en el Atlántico tenían su base en Burdeos, Francia, siendo esta base conocida coloquialmente como "BETASOM" (acrónimo de *Bordeaux Sommergibile*). Estar estacionado en Francia requiere que el jugador haga una tirada para los encuentros en la primera y última Casilla de Tránsito como en el Golfo de Vizcaya (en lugar de ser una Casilla de Tránsito normal).



## [4.8] Mapas del Atlántico y Mediterráneo

En *Beneath the Med* se proporcionan dos mapas: uno para las operaciones en el Mediterráneo y otro para las operaciones en el Atlántico (utilizado por los submarinos estacionados en BETASOM). A diferencia de muchos juegos, el uso de mapas en *Beneath the Med* es completamente opcional. Cuando salga a patrullar, puede moverse de casilla de viaje a casilla de viaje en su Tablero de estado de submarino y nunca usar los mapas. Sin embargo, debido a que dan una mejor idea geográfica de lo que está sucediendo, supongo que la mayoría de los jugadores los usarían, salvo que se necesite una "huella" muy pequeña para jugar. Es importante darse cuenta de que las Casillas de viaje en el mapa y las Casillas de viaje en los Tableros de estado del submarino son las mismas, y los jugadores deben usar una u otra, no ambas al mismo tiempo.

## [5.0] Como ganar el juego

### Norma general

Un juego completo consiste en completar numerosas patrullas hasta agosto de 1943. El juego puede terminar antes de tiempo si su submarino se hunde, o si tú, como Comandante, mueres en acción o eres hecho prisionero después de hundir tu submarino.

Si bien los resultados de cada patrulla pueden dar como resultado un ascenso y una mejora de calidad de la tripulación (o posiblemente un empeoramiento en la calidad de la tripulación debido a un desempeño deficiente), el nivel de victoria general se determina al final del juego en función del tonelaje total de barcos hundidos.

### [5.1] Terminando el juego

**[5.1.1]** El juego finaliza al completar tu última patrulla antes de agosto de 1943 o hasta agosto; no se realizan asignaciones de patrulla después de agosto de 1943.

**[5.1.2]** Si después de calcular el período de puesta a punto se determina que su próxima asignación de patrulla comenzará después de agosto de 1943, el juego termina.

**[5.1.3]** El juego finaliza inmediatamente, independientemente de la fecha, si tú, como Comandante, mueres en acción o eres hecho prisionero.

**[5.1.4]** Una vez que el juego ha terminado, puedes determinar la victoria.

## **[5.2] Determinando la victoria**

**[5.2.1]** Consulta tu hoja de registro al final del juego y suma el tonelaje total de barcos hundidos durante tu carrera.

**[5.2.2]** En función del tonelaje total de barcos enemigos hundidos, tu nivel de victoria y rendimiento como Comandante de submarino se pueden determinar a continuación.

**DERROTA: 0-9,999 toneladas hundidas o su submarino es capturado debido a un intento fallido de hundimiento:**

**Nota:** En el momento en que su submarino es capturado debido a un intento fallido de hundimiento voluntario, esto da como resultado una "Derrota" automática, independientemente de la cantidad de tonelaje de los barcos hundidos.

Eres una desgracia para la *Regia Marina*, tu familia y para ti mismo. Si has sobrevivido, considera una carrera después de la guerra en tierra. Si tu submarino fue capturado, has entregado un libro de códigos en funcionamiento y otros secretos a manos de los aliados, por lo que posiblemente hayas saboteado todo el esfuerzo de guerra italiano.

**EMPATE: 10.000-19.999 toneladas hundidas:**

Has cumplido tus obligaciones con Italia y conservado tu honor. Sin embargo, es probable que las ofertas de libros y películas después de la guerra no estén disponibles para ti.

**VICTORIA MARGINAL: 20.000-49.999 toneladas hundidas:**

Ha disfrutado de un éxito mínimo como comandante de submarino. Tu tripulación respeta tus habilidades y el Alto Mando te envía a tareas de entrenamiento en 1943, justo a tiempo para rendirte a los Aliados.

**VICTORIA CONSIDERABLE: 50.000-99.999 toneladas hundidas:**

Eres uno de los mejores comandantes de élite de submarinos en la *Regia Marina* y te has ganado el respeto de tus compañeros, tu tripulación y tus superiores. Se te menciona a menudo en los periódicos de la nación y se te ofrece el mando de una flotilla en 1943.

**VICTORIA DECISIVA: 100.000+ toneladas hundidas:**

Eres el azote de los mares y el orgullo de toda la *Regia Marina*. Tus hazañas legendarias te colocan en la cima de la élite naval y se te menciona de manera destacada en los esfuerzos de propaganda. Tus compañeros están asombrados por tus audaces éxitos. Es de esperar que te retires pacíficamente en una villa en la Toscana después de la guerra y te dediques a la elaboración de vino.

### **[5.2.3] KIA(fallecido en acción)**

Si mueres en acción como Comandante, aún determinas (póstumamente) tu nivel de victoria. Lo mismo se aplica si te hacen prisionero.

## **[6.0] Secuencia de juego**

### **Norma General**

*Beneath the Med* se adhiere a una secuencia discreta de juego para realizar numerosas patrullas submarinas. En su nivel más abstracto, la secuencia gira en torno a realizar patrullas con una acción de puesta a punto al final de cada patrulla. Si bien no hay "turnos de juego" numerados como en otros sistemas basados en turnos, el juego se divide en incrementos mensuales de tiempo, como se refleja en la hoja de registro de patrulla. El juego comienza en la fecha de disponibilidad de la clase de submarino seleccionada (primera asignación de patrulla) y las patrullas se realizan hasta el 8/43. Cada patrulla tarda uno o dos meses en completarse, según la clase de submarino utilizada, mientras que la cantidad de meses necesarios para completar la reparación puede variar según las circunstancias (daños del submarino y/o lesiones de la tripulación).

El siguiente esquema de juego comienza una vez que se ha seleccionado un submarino y se han colocado todas las fichas en el Tablero de estado correspondiente (4.0, Configuración del juego).

### **[6.1] Esquema de juego**

#### **1. Determina la asignación de patrulla**

**A.** Consulta la **Tabla de Asignación de Patrulla Submarina [A1a]** si se te asigna en el Mediterráneo o **[A1b]** si se te asigna a BETASOM en el Atlántico.

**B.** Señala la asignación de patrulla en la hoja de registro (en la fila correspondiente a la fecha de inicio de la patrulla). Coloque una "P" en la fila del mes directamente debajo de esto para cualquier submarino con una patrulla de 2 meses (consulta 6.2.2).

**C.** Coloca la ficha de Submarino en el Tablero de estado al lado de la primera casilla de viaje de la patrulla asignada.

#### **2. Realiza la patrulla**

**A.** Comprueba los posibles encuentros para la casilla de viaje a la que entras consultando la **Tabla de Encuentros [A3]**. Las dos primeras Casillas de Viaje de cada patrulla se obtienen como "Tránsito", a menos que sea necesario para el Golfo de Vizcaya o un tránsito por Gibraltar. Si no se produce ningún encuentro, repite este paso para la próxima casilla de viaje a la que entres. Si se produce un encuentro, sigue los pasos a continuación:

##### **Resolución del encuentro**

- Determina el evento aleatorio (si se obtiene, 9.0), o resuelve el encuentro naval o aéreo (7.1, 7.3). Enfrentarse a barcos enemigos en combate siempre es voluntario (7.1).
- Si transita por el Estrecho de Gibraltar (desde cualquier dirección), esto ocurre en la segunda casilla de Tránsito de la patrulla. Tira dados en la casilla de encuentro de Gibraltar, aplicando el modificador de año correspondiente.
- Puedes realizar rondas de combate adicionales según sea necesario contra barcos sin escolta (7.2.7) o intentar "Seguir" barcos o Convoys escoltados (7.4) hasta que se complete el encuentro, recargando torpedos entre medias.
- También pueden ocurrir turnos/rondas de combate adicionales si tu submarino es detectado y se somete a repetidos ataques de cargas de profundidad.

Este ciclo se repite automáticamente hasta que su submarino escapa de la detección de escolta.

**Nota:** Seguir a un barco, varios barcos o un convoy aún está permitido una vez que escapas a la detección.

- e. Intenta reparar cualquier sistema dañado una vez que se hayan completado todas las rondas de combate (7.5.1). Recarga los torpedos como desees. Comprueba la reconstrucción de la torre de mando si aún no se ha reconstruido (7.5.9.3).

**B.** Continúa con la siguiente casilla de viaje y repite hasta que tu submarino entra y resuelve cualquier posible encuentro en la casilla de viaje final (que es una casilla de tránsito). Al finalizar, coloca la ficha del submarino en la casilla “En puerto (puesta a punto)”.

### 3. Puesta a punto del submarino

**A.** Evalúa el daño del submarino y la duración requerida (7.5.9) para completar todas las reparaciones. Anota la duración de la puesta a punto en la hoja de registro para determinar cuándo comenzará la próxima patrulla. Vuelve a colocar el submarino escribiendo "R" en la hoja de registro durante tantos meses como sea necesario para la puesta a punto/reparación. El tiempo de reparación es siempre de al menos un mes, el daño en el submarino puede extender este tiempo en mas meses.

**Nota:** Si la fecha de inicio de la próxima patrulla es posterior al 8/43, el juego termina.

**B.** Comprueba la recuperación de la tripulación y su posible reemplazo (7.5.9.4).

**C.** Comprueba la mejora de habilidad de la Tripulación (7.7).

**D.** Verifica la posible promoción del Comandante y condecoraciones (7.8, 7.9).

**E.** Repón y coloca cargas de Torpedos (4.5) y Munición (4.6) antes de la próxima patrulla. Todas las fichas de daños y lesiones de la tripulación deben retirarse del tablero de estado del submarino antes de la próxima asignación de patrulla.

El juego se lleva a cabo según la secuencia anterior y se repite hasta que finaliza el juego (5.1, Finalización del juego), en cuyo momento se puede determinar la victoria (5.2, Determinación de la victoria). Las actividades precisas realizadas como se describió anteriormente están explicadas en las secciones de reglas correspondientes.

## 6.2] Asignación de patrulla

### 6.2.1] Asignación

Las patrullas se asignan principalmente en función de la cronología, ya que las zonas de patrulla cambian a medida que avanza la guerra. Por ejemplo, para las ubicadas en BETASOM, las muy lucrativas patrullas del Caribe comienzan en enero de 1942 como parte de la histórica “Operación Drumbeat”.

Las patrullas también dependen de la zona desde la que opere: BETASOM o el Mediterráneo. Los submarinos asignados al **Mediterráneo** utilizan la **Tabla [A1a]** mientras que los submarinos **BETASOM** utilizan la **Tabla [A1b]**.

### 6.2.2] Duración de la patrulla

Cada clase de submarino tenía diferentes duraciones de patrulla. Las clases más grandes siempre colocan una "P" en el primer mes al volver a la base (para patrullar) antes de poner cualquier mes "R" (para puesta a punto). Esto se debe a que tenían patrullas más largas. Por ejemplo, si durante el mes de septiembre hubiera una patrulla de la clase *Marconi* en la costa

española, entonces octubre tendría escrita una "P" (ya que el submarino todavía está patrullando) y noviembre tendría una "R" para puesta a punto/reparación. Luego, la nave volvería a salir en diciembre, suponiendo que no hubiera sufrido daños.

Las clases de submarinos grandes con patrullas de 2 meses son: *Brin, Cagni, Calvi, Flutto, Glauco, Liuzzi, Marcello* y *Marconi*, como se indica en sus tableros de estado del submarino. Todas las demás clases tienen patrullas de 1 mes.

## 6.3] El Mediterráneo

Aunque fue la base de algunos de los submarinos más grandes, los del tipo más pequeño operaron principalmente aquí, realizando una variedad de tareas y patrullas de combate. “El Mediterráneo” en términos de juego representa estar basado en cualquiera de las bases de operaciones italianas... Nápoles, Spezia, Tarento, etc. Para el juego, todos son idénticos. Si un jugador tiene uno de los submarinos más grandes del Mediterráneo, es posible que lo transfieran a BETASOM. Los submarinos en el **Mediterráneo** utilizan la **Tabla [A1a]** para asignaciones de patrulla y los que están en **BETASOM** usan la **Tabla [A1b]**.

## 6.4] BETASOM

Esta es la abreviatura de “*Beta Sommergibili*”. (Beta, la letra B, era para Burdeos o base, Som era la abreviatura de la palabra italiana para submarino). Este era el comando italiano que operaba principalmente en Burdeos en el Golfo de Vizcaya. Los submarinos técnicamente no comienzan allí, más bien, si comienzan el juego asignado a esa base, en realidad salen de patrulla desde Italia en junio de 1940, hacen un tránsito, luego hacen el tránsito de Gibraltar, van a su área de patrulla y luego terminan en BETASOM al final de esa patrulla. Los submarinos en BETASOM (o comenzando el juego allí) usan la **Tabla [A1b]** para sus asignaciones de patrulla. Las clases de corto alcance nunca comienzan en BETASOM y nunca se transfieren a este. (Consulta la **Tabla [A1a]** para conocer las clases elegibles). Sin embargo, es posible que una nave en BETASOM pueda ser transferida de regreso al Mediterráneo, como sucedió históricamente. Si están estacionados en BETASOM, sus primeras y últimas Casillas de Tránsito se tiran en la **Tabla de Encuentros del “Golfo de Vizcaya”** en lugar de usar la Tabla de Tránsito normal.

**Regla especial para los submarinos iniciales de BETASOM:** para comenzar el juego, debe partir del Mediterráneo, viajar a través de Gibraltar como su segunda casilla de tránsito y luego realizar el resto de la patrulla como se muestra en la **Tabla [A1b]**. Al final de esta patrulla, su casilla de Tránsito final es el Golfo de Vizcaya, y termina en BETASOM en Burdeos. Las patrullas subsiguientes comienzan y terminan en BETASOM (a menos que sean reasignadas al Mediterráneo).

## 6.5] Singapur

Varios submarinos italianos se convirtieron en naves de suministro para las misiones al Lejano Oriente. A la ida, llevarían (generalmente) mercurio, otros suministros y, a veces, tecnología para Japón. A la vuelta traían artículos como caucho, estaño, quinina y otros materiales estratégicos. Se retiraron todas las armas excepto las ametralladoras AA. Si se selecciona para una patrulla de SINGAPUR, un submarino usa la ruta de patrulla de la Costa de África Occidental y viaja a la casilla más alejada, pero en cada casilla se tira dos veces para los encuentros y se considera una casilla de Tránsito. En la casilla de viaje más lejana de África Occidental, en realidad es el final de la patrulla y se supone que el submarino ha llegado a Singapur.

El proceso se repite a la inversa, y al final de esa patrulla, se supone que el submarino ha regresado a Burdeos. La patrulla tarda 4 meses (dos meses en cada sentido), por lo que el registro de patrulla dirá "Singapur" en el cuadro del primer mes, luego tendrá 3 x meses "P" después de eso. Una vez asignado a una patrulla de Singapur, no es necesario seguir realizando tiradas para la asignación de patrulla. Cada patrulla posterior hasta el final de la guerra será un viaje de suministro a Singapur.

**Nota Histórica:** Tres de los cinco submarinos convertidos para este proyecto llegaron al Lejano Oriente. Dos fueron destruidos. Varios más fueron destruidos antes de que se completara la conversión.

## [6.6] Base inicial

Dependiendo de cuándo comiences tu juego y con qué clase, tu submarino tendrá como base lo estipulado en la siguiente tabla:

| <b>Clases Brin, Calvi, Ammiraglio Cagni, Glauco, Liuzzi, Marcello, Marconi: Tirada 1d10.</b> |                                       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| <b>6/40</b>                                                                                  | <b>1-3: BETASOM</b>                   |
|                                                                                              | <b>4-10: MEDITERRÁNEO</b>             |
| <b>7/40-</b>                                                                                 | <b>1-5: BETASOM</b>                   |
| <b>7/43</b>                                                                                  | <b>6-10: MEDITERRÁNEO</b>             |
| <b>Todas las otras clases:</b>                                                               |                                       |
| <b>6/40+</b>                                                                                 | <b>(Automáticamente MEDITERRÁNEO)</b> |

Por supuesto, un jugador puede elegir desde qué base está operando si así lo desea, pero para mantener un juego histórico, debe evitar comenzar cualquier otra cosa que no sean las 8 clases para el océano (largo alcance) en BETASOM. La clase *Flutto*, a pesar de ser oceánica y de tener un alcance razonablemente largo, nunca operó en BETASOM. Los jugadores que deseen mantener verosimilitud histórica deben mantener cualquier nave de la clase *Flutto* en el Mediterráneo, aunque podrían haber operado allí si los italianos hubieran decidido hacerlo.

Los jugadores deben consultar la regla [6.4] si comienzan el juego en BETASOM: en realidad comienzan en La Spezia y deben transitar por Gibraltar para comenzar el juego.

## [6.7] Misiones especiales

Hay cinco tipos de misiones especiales en el juego para las patrullas del MEDITERRÁNEO: Suministros, Colocación de minas, Entrega de comandos, Interceptación de convoys y ataque S.L.C. Estas misiones se designan en la **Tabla [A1a]** como "-S", "-M", "-C" y "-I" y "-A", respectivamente.

En las patrullas BETASOM, también es posible obtener una misión "-W", Servicio de informes meteorológicos (ver 6.7.6.).

### [6.7.1] Carrera de suministros

Los submarinos se usaban a menudo para llevar suministros a las fuerzas italianas que operaban en el norte de África. Cuando se asigna a una misión de este tipo, un submarino lleva torpedos cargados, pero no recarga, ya que ese espacio se utiliza para suministros. El submarino simplemente intenta dejar los suministros tirando en la **Tabla de encuentros de Misiones especiales** cuando llega a la casilla "Misión". Si no hay encuentro, la misión tiene éxito. Sin embargo, si sale un encuentro de aviación, ese encuentro debe resolverse primero. Si el submarino es atacado y sobrevive, debe tirar otro turno de combate para poder soltar los suministros.

Continúa este proceso hasta que no haya ningún encuentro y se desembarquen los suministros, O el submarino se hunda o se vea obligado a abortar. Ten en cuenta que el encuentro de la misión especial aparece en el cuadro de misión durante todas las misiones especiales, excepto el deber de realizar informes meteorológicos y ataque S.L.C. El ataque recibe un "-1" debido al peligro inherente de exposición en aguas poco profundas.

### [6.7.2] Colocación de minas

Esta misión es similar a la Carrera de Suministros en cuanto a la mecánica del juego, con la diferencia de que las minas se transportan cargadas en los tubos lanzatorpedos. Esto reduce la carga de torpedos del submarino por la cantidad de tubos que tiene. Una vez que las minas han sido lanzadas con éxito, los tubos pueden recargarse con torpedos de las secciones de recarga y la patrulla continúa. La clase *Foca*, un minador especializado, no reduce su carga de torpedos, ya que las minas se lanzan desde rampas en la parte posterior y verticalmente desde el centro.

### [6.7.3] Entrega de Comandos

Esta misión es similar a la Carrera de Suministros en lo que respecta a la mecánica del juego, excepto que un equipo de Comandos de 11 hombres está dejando suministros para el sabotaje. Sin embargo, si la dotación del comando resulta como una baja de tripulación antes de que puedan ser dejados y el resultado es un SW (herida grave) o KIA (muerto en acción), la misión es un fracaso. Durante una misión de entrega de comando, el submarino no lleva recargas de torpedos para adaptarse al equipo y su equipo.

### [6.7.4] Interceptación de Convoys

Los italianos reunieron activos aéreos, de superficie y submarinos en un intento de interceptar los convoys que se dirigían a Malta. Si se te asigna esta misión, el submarino tira 1d6 en la Casilla "Misión". Con una tirada de "1", el jugador tiene un encuentro con nave capital/buque de guerra; de lo contrario, automáticamente tiene un encuentro con un convoy. Al atacar el convoy durante una interceptación de un convoy, el submarino tira para que la escolta esté ocupada con otros activos del Eje (dando un -1 a las tiradas de detección) o las escoltas estarán enfocadas en su área (+1 a las tiradas de detección).

**Tirada 1d6:** 1-5 = Escolta ocupado, MTD -1 en detección  
6 = Escolta enfocado, MTD +1 en detección

La misión se considera un éxito si al menos un barco está comprometido (independientemente de los resultados).

El encuentro para nave capital/Barco de guerra en la Interceptación de Convoys debe consultar la lista específica a continuación; las excepciones son las *Operaciones Harpoon* y *Pedestal* como se enumeran:

| <b>Interceptación de Convoys    Barcos objetivo (1d6)</b>                                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Operación Substance:</b>                                                               |
| 1-2: <i>Ark Royal</i> ; 3-4: <i>Renown</i> ; 5-6: <i>Nelson</i>                           |
| <b>Operación Halberd:</b>                                                                 |
| 1-2: <i>Ark Royal</i> ; 3-4: <i>Rodney</i> ; 5: <i>Nelson</i> ; 6: <i>Prince of Wales</i> |
| <b>Operación Harpoon:</b>                                                                 |
| Tira normalmente en la lista de objetivos de barcos de guerra                             |
| <b>Operación Pedestal:</b>                                                                |
| Tira normalmente en la lista de objetivos de naves capitales                              |

### [6.7.5] Ataque S.L.C.

Ciertos submarinos italianos estaban equipados para llevar "torpedos humanos" en sus cubiertas y usarlos contra los puertos británicos en Alejandría o Gibraltar. Estas armas especiales se conocían como S.L.C.s, pero tenían el nombre en argot de "Maiale" (cerdo) debido a su dificultad para dirigirlos. Para entregar S.L.C.s para un ataque, el submarino primero debe sobrevivir y llegar a la casilla de misiones S.L.C. Una vez allí, el Comandante tiene que tomar una decisión sobre lo cerca que lanzará los S.L.C.s. Las operaciones S.L.C. se llevan a cabo utilizando las **Tablas [D1] a [D5]**.

Los submarinos con capacidad de transporte de S.L.C. no tienen S.L.C. cargados a menos que se embarquen en una misión especial S.L.C.

Los S.L.C. que estén dañados o tengan una tripulación SW/KIA (heridas graves/muerta) no pueden ser lanzados.

**Nota Histórica:** S.L.C. significa "*Siluro a Lenta Corsa*" (en italiano, torpedo de baja velocidad). El término "torpedo humano" es un poco engañoso, ya que no eran armas suicidas. El equipo de hombres rana dirigía el torpedo hacia el puerto, lo conectaba a un barco con un temporizador y luego intentaba escapar.

#### [6.7.5.1] Procedimiento de lanzamiento de S.L.C.

Primero, decide qué tan cerca está acercando su submarino eligiendo un alcance en la **Tabla [D1]**. Solo se pueden dejar los S.L.C. que no estén dañados y cuya tripulación no esté gravemente herida.

**CORTO:** +1 a la tirada de penetración del S.L.C. Si dejas los S.L.C. a corta distancia, el submarino debe tirar para ser detectado por los defensores con una tirada de **detección 2d6** obteniendo **10+**. Si se detecta, el submarino sufre un ataque de escolta inmediato (y, para empeorar las cosas, los S.L.C. pierden su bonificación de penetración en puerto y reciben una penalización de -2). Después de resolver cualquier ataque de escolta, continúa con el ataque S.L.C. con una tirada para penetración.

**MEDIA:** Sin modificadores para la tirada de penetración del S.L.C. Si dejas los S.L.C. a media distancia, el submarino debe tirar para ser detectado por los defensores con una tirada de **detección 2d6** obteniendo **11+**. Si se detecta, el submarino se somete a un ataque de escolta inmediato. Después de resolver cualquier ataque de escolta, continúa con el ataque S.L.C. con una tirada para Penetración en puerto con una penalización de -2.

**LARGA:** -1 a la tirada de penetración en puerto para el S.L.C. El submarino no realiza tirada para la detección.

#### [6.7.5.2] Penetración en el puerto por los S.L.C.

Cada S.L.C. debe tirar para penetrar las defensas del puerto y navegar hasta un objetivo tirando en la **Tabla [D2]**. Tienen éxito sacando "4" o más en una tirada de 1d6. Esta tirada puede ser modificada por la distancia a la que fueron dejados.

#### [6.7.5.3] Selección de objetivo

Tira para objetivos de puerto según la **Tabla [D3]**. Cada S.L.C. que ha tirado con éxito para la penetración puede optar por unirse a un objetivo. Solo un S.L.C. puede adherirse a un objetivo.

#### [6.7.5.4] Detonación del S.L.C.

Para cada S.L.C. adosado a un objetivo, realiza una tirada para la detonación en la **Tabla de detonación de S.L.C. [D4]**. Los barcos objetivo pueden resultar hundidos o dañados,

o posiblemente el S.L.C. puede no detonar. Independientemente del resultado, al menos se requiere la detonación de un S.L.C. para contar esta patrulla como "exitosa". Además, aunque no puedes contar el tonelaje para sumarla al total de tu carrera, como parte de la operación, si se hunde una nave capital, **SÍ** recibes la Medalla de Oro (y posiblemente la Cruz de Caballero de Alemania).

#### [6.7.5.5] Después del ataque

Se esperaba que los equipos de hombres rana que conducían los SLC alcanzaran un lugar seguro en España o escaparan y evadieran desde una casa segura en Egipto después del ataque. Para cada S.L.C. que participó, tira en la **Tabla [D5]** para determinar su destino. Ten en cuenta que esto no tiene efecto en el juego per se, pero se incluye por interés histórico/de rol. Los jugadores pueden saltarse este paso si lo desean.

#### [6.7.6] Deber de realizar informes meteorológicos

En el Atlántico, los barcos italianos fueron requeridos con bastante frecuencia para realizar el deber de realizar informes meteorológicos que tanto desagradaba. (Nota para los jugadores de *The Hunters*: este ya no es un evento aleatorio, ya que ocurrió con más frecuencia de lo que se puede representar allí). Las dos primeras casillas "*en la estación*" de la patrulla (las dos primeras casillas que no son de tránsito) se gastan realizando informes meteorológicos. Después de eso, el resto de la patrulla se puede realizar con normalidad. Ten en cuenta que la única forma de tener una patrulla fallida sería que se produzca un daño de radio no reparable en tránsito antes de que pueda comenzar el informe.

#### [6.7.7] Éxito de la misión especial

El cumplimiento con éxito de cualquier tipo de misión especial da como resultado una Patrulla Exitosa a efectos de la mejora de calidad de la tripulación, ya sea porque se hayan hundido o no barcos en esa patrulla. Si no se completa la misión especial, no se acreditará una patrulla exitosa, incluso si los barcos se hundieron en algún momento.

## [7.0] Combate

### [7.1] PROCEDIMIENTOS GENERALES

#### [7.1.1] General

El combate se resuelve para cada casilla de viaje por turnos, y cada turno se compone (posiblemente) de un ataque seguido de múltiples turnos de cargas de profundidad, si se detecta. También puede haber rondas adicionales de combate, si el encuentro no se completa en el primer turno de combate. Esto es por decisión del capitán del submarino; no está obligado a seguir persiguiendo un barco dañado, por ejemplo.

#### [7.1.2] No encuentro

Si no se obtiene ningún encuentro en una casilla de viaje en la **Tabla [A3]**, entonces no ocurre nada. Mueve el submarino una casilla de viaje adelante en el tablero/mapa y vuelve a tirar.

#### [7.1.3] Encuentro con buques de carga

Si se obtiene con la tirada para un encuentro un **Barco** (o **Barcos**), tira **1d6** para determinar el tamaño. (Hay una tabla diferente para los barcos que se encuentran en el Caribe). Este es el encuentro más fácil de dirigir para el submarino... un barco que viaja solo.

**Tira 1d6: 1-3** es un barco pequeño, **4-5** es un barco grande y **6** es un petrolero.

También es posible sacar “Barco(s) + Escolta”, en cuyo caso es uno o dos barcos solitarios, pero tiene escolta. Después de determinar el tamaño, tira en la Tabla de objetivos apropiada (**T1** a **T4**) para determinar el(los) barco(s) exacto(s) encontrado(s).

#### [7.1.4] Encuentro con nave capital

Si se obtiene una **nave capital** para el encuentro, tira en la parte inferior de la **Tabla [T4]** para determinar qué nave capital es. Tales encuentros siempre tienen escolta. Ten en cuenta que todos estos objetivos de nave capital otorgan automáticamente la Medalla de Oro o Plata si se hunden; por lo tanto, ¡son objetivos bastante lucrativos! Los escoltas de naves capitales normalmente eran bastante potentes y, en consecuencia, reciben un “+1” en la tabla de detección en tu contra.

#### [7.1.5] Encuentro con buque de guerra

Si se obtiene un buque de guerra para el encuentro, tira en la **Tabla [T5]** para determinar qué buque de guerra es. Debido a su velocidad, reciben un “+1” en la MTD de impacto y un “+1” en la tabla de detección de escolta contra ti. Las clases de buques de guerra FF(fragata), DE (destructor de escolta) y DD (destructor) (y las escoltas genéricas, si eliges atacar una) reciben un modificador de +2 “para impactar” por disparar torpedos contra ellos, en lugar de +1, ya que son objetivos pequeños, rápidos y maniobrables. (Sin embargo, esto se reduce a +1 si han sido dañados). Sin embargo, a pesar de ser objetivos peligrosos, cualquier buque de guerra hundido (incluso un escolta) otorga la Medalla de Plata si se hunde. Ten en cuenta que para términos de juego, las naves capitales y los buques de guerra son objetivos distintos y diferentes. Estos objetivos siempre se consideran escoltados, incluso si ellos mismos ya encajan en esa categoría (como un DD o DE), ya que se supone que no están solos.

#### [7.1.6] Encuentro con Convoy

Si se obtiene un encuentro con **Convoy**, tira 3 dados para determinar el tamaño de los objetivos más cercanos a tu posición de ataque.

**Nota:** Los convoys normalmente tenían muchos más barcos de los que podía atacar un solo submarino. Por lo tanto, solo 3 de los muchos barcos están representados como en la “ventana de oportunidad” de su submarino para ese encuentro.

Luego tira por cada barco para determinar el barco exacto encontrado. Recuerda que los convoys siempre tienen escoltas.

#### [7.1.7] Interceptar un Convoy

Esta misión especial puede resultar en un encuentro de Convoy, o posiblemente en un encuentro de Nave Capital/Buque de Guerra en su lugar. Consulta (6.7.4) para más detalles.

#### [7.1.8] Encuentro con petrolero

Es posible obtener un objetivo de **petrolero** en el Caribe o frente a la costa de Brasil. En tales casos, sáltate la tirada del dado para determinar el tamaño y tira directamente en la lista de petroleros, **Tabla [T3]**.

#### [7.1.9] Encuentro con aviación

Si se obtiene un encuentro con aviación, tira en la **Tabla [A4]** y aplica los modificadores apropiados. Resuelve los encuentros de Aviación como se describe en la sección (7.3).

#### [7.1.10] Día y Noche

**Tira 1d6** para determinar la hora del día del encuentro: **1-3** es el día, **4-6** es la noche. Los ataques de superficie nocturnos solo se pueden realizar de noche, naturalmente. Durante el día, también es más fácil ver las estelas de los torpedos de aire comprimido, por lo tanto, se aplica un modificador de detección de “+1” a esos

ataques cuando se verifica la detección en la **tabla [B3]**.

**Nota del diseñador:** Este modificador de detección de +1 permanece para cada intento de detección, no solo para el primero. Aunque pueda parecer contradictorio, el razonamiento es que la pista de vapor les dio a los escoltas una idea bastante buena de su ubicación inicial y redujo significativamente su área de búsqueda durante todo el combate.

#### [7.1.11] Cambiar de día a noche

Si deseas cambiar el seguimiento de un contacto durante el día a la noche o viceversa, puedes hacerlo asumiendo un pequeño riesgo de perder el contacto.

**Tira 1d6:** **1-4** tienes éxito, **5-6** significa que se pierde el contacto con el objetivo, (y también tu encuentro en esa casilla de viaje). No se puede cambiar de día a noche o de noche a día cuando sigues a una nave capital o un barco de guerra (simplemente porque son demasiado rápidos y terminas perdiéndoles el rastro).

### 7.2 Encuentro contra barcos: Ataque contra transportes

Una vez identificados los objetivos y la hora del día, el comandante del submarino debe decidir cómo atacar:

#### [7.2.1] Elección del alcance

El comandante elige a qué alcance actuar, cada distancia tiene algunas ventajas y desventajas. Si eliges alcance medio, largo o extremo, disparas primero, con menos posibilidades de acertar. Si eliges atacar a corta distancia, primero debes hacer una tirada de detección en la **Tabla [B3]** y eres detectado con una tirada de **2d6** con resultado de **10-12**. Si aún no te detectan, puedes disparar primero. Si te detectan, no puedes atacar y sufres un ataque en la **Tabla [B4]**. El alcance estándar es similar al alcance cercano, en el sentido de que primero se debe hacer una tirada de detección antes del ataque, pero para el alcance estándar se detecta en una tirada de **2d6** con **11-12**.

Los modificadores de año de +1, +2 o +3 (según el año) son los únicos modificadores que se aplican, lo que hace que sea más difícil llegar al alcance cercano o estándar y atacar a medida que pasan los años. Sin embargo, no se realizan tiradas de detección para barcos sin escolta, por lo que no hay inconveniente en disparar a corta distancia en ese caso.

#### [7.2.2] Ataque nocturno de superficie

Si el encuentro es de noche, el jugador también debe decidir si está realizando un ataque de superficie nocturno. A partir de 1941 (o posterior) sufrirá un modificador de penalización de +1 en la tirada de detección. Esto representa la creciente disponibilidad aliada de radares de superficie. Un ataque nocturno a la superficie también sufre un modificador de +1 en la **Tabla [B4]** durante el primer turno de combate, y el submarino no puede implementar la mecánica de juego de “exceder la profundidad teórica de inmersión” en ese turno, ya que esencialmente todavía está demasiado cerca de la superficie en ese punto.

#### [7.2.3] Disparando torpedos

Luego puedes elegir disparar uno, varios o todos los torpedos de proa o de popa a cualquier objetivo, pero todos deben ser desde el mismo lado del submarino. Todos los disparos se declaran antes de tirar, luego tira dados para ver si los torpedos impactan. Después de impactar, tira para ver qué torpedos son defectuosos en la **Tabla [B6]**. Cualquier torpedo que impacte, y no sea defectuoso, tira de nuevo para calcular el daño infligido en la **Tabla [B2]**. Se necesitan distinta cantidad de daño según el tamaño del barco para poderlo hundir.

### [7.2.3.1] Segunda salva

Un submarino puede disparar una "segunda salva" desde el otro extremo de su nave si está realizando un ataque nocturno de superficie. Sin embargo, estos torpedos se disparan con +1 para impactar. Por ejemplo, un jugador en un barco de clase *Adua* puede disparar los seis tubos de torpedos a un convoy, con la primera salva (normalmente los 4 tubos delanteros) disparados normalmente, y los 2 tubos traseros disparados con +1 para impactar (además de cualquier otro modificador que haya para impactar). Excepción: los capitanes que tienen una "Medalla de plata" o una "Medalla de oro" ignoran el modificador adicional de +1 por disparar una segunda salva.

**Nota:** Las naves capitales (independientemente del tonelaje real) necesitan de 5 a 6 puntos de daño para hundirse, como se indica en su tabla y marcador (ficha). Además, algunas naves capitales están designadas como "rápidas" y, por lo tanto, reciben una penalización de +1 para impactar cuando les disparan torpedos, al igual que un objetivo de nave de guerra.

### [7.2.3.2] Cañón de cubierta frente a barcos sin escolta

Además del fuego de torpedos en el primer turno de combate, el submarino puede realizar dos disparos con el cañón de cubierta (por cada cañón de cubierta, ya que algunos submarinos tienen dos cañones de cubierta y pueden entonces disparar 4 veces si se desea) contra barcos sin escolta (cada "disparo" desde un cañón de cubierta representa en realidad alrededor de 25 rondas de disparo). Ten en cuenta que la munición de las armas de cubierta está limitada en cada patrulla.

### [7.2.4] Combate Contra Escoltas

A diferencia de la guerra del Atlántico, los combates contra escoltas (o simplemente barcos de guerra en general) ocurrieron con más regularidad en el Mediterráneo. Para representar esto, los jugadores pueden (pero no están obligados) a atacar a un escolta que esté con el(los) barco(s) objetivo. Para atacar a un escolta, añade un objetivo Escolta genérico (1.200 toneladas). (Sin embargo, consulta la Regla opcional (11.6) "Escoltas genéricas variables".) Este barco ahora puede agregarse a los otros barcos objetivos disponibles y es atacado normalmente según las reglas de ataque. (Aunque hay más de una escolta, al igual que hay más de 3 buques de carga en un convoy, se supone que solo habrá uno en su "ventana de oportunidad" para atacar cuando comience el combate). Los torpedos disparados contra una escolta tienen una penalización de +2 para "impactar", aunque si lo dañan y eliges seguir, esta se reduce a solo un +1.

Si el escolta se hunde/daña, las tiradas de detección para el resto del combate se hacen con -1 (y, por supuesto, recibes puntuación por el tonelaje de ese escolta si se hunde). Si el escolta sobrevive ileso a tu salva, las tiradas de detección se hacen a +1 durante el resto del combate. Si estás usando las reglas opcionales de calidad de escolta, no vuelves a tirar la calidad.

**Nota del diseñador:** Aunque parece un buen negocio, los jugadores deben darse cuenta de que están gastando (probablemente) varios torpedos en un barco que tiene un tonelaje extremadamente pequeño, y que es posible que varios torpedos ni siquiera lo alcancen, dado que tiene un +2 para impactarlo, siendo un buque de guerra pequeño. Piénsalo dos veces antes de atacar gratuitamente a los escoltas. Puede que sea mejor lidiar con las posibles cargas de profundidad, ya que si no hundes o dañan al escolta, este te contraataca con un +1 adicional a la tirada de detección.

### [7.2.5] Detección por Escoltas

Los barcos escoltados, después de la primera salva de torpedos, ahora hacen que sus escoltas viren en la **Tabla [B3]** para intentar encontrar el submarino y atacarlo. Si no se detecta, el combate finaliza. Si se detecta, el submarino sufre inmediatamente un ataque en la **Tabla [B4]**. Por cada "impacto" en la **Tabla [B4]**, tira una vez en la **Tabla [B5]** para determinar el daño producido por las cargas de profundidad. Después de aplicar el daño al submarino y verificar inundaciones adicionales en la **Tabla [B8]**, el ciclo continúa. Tira para detectar de nuevo, ahora aplica el "+1" por haber sido detectado previamente y súmale cualquier modificador nuevo, como daños en los alerones de inmersión o en el tanque de combustible, y si se vuelve a detectar, tira en la **Tabla [B4]**. Los turnos de combate continúan detectando/atacando hasta que el submarino finalmente escapa a la detección en la **Tabla [B3]**, o es hundido. Los jugadores se darán cuenta que es más difícil evadir la detección en turnos de combate posteriores si se produce un daño crítico.

### [7.2.6] Exceder la profundidad máxima de inmersión teórica

Los submarinos pueden intentar aumentar sus probabilidades de escabullirse de los escoltas al declarar que están excediendo la profundidad máxima de inmersión teórica... pero este es un procedimiento arriesgado. Antes de la tirada de escolta en la **Tabla [B3]**, el jugador debe decidir si va a intentar aumentar sus posibilidades de escabullirse excediendo la profundidad de prueba y buceando más profundo de lo que es seguro. El submarino sufre automáticamente un daño en el casco y luego tira 2d6. Si el resultado obtenido es menor que el número actual de casillas de casco dañadas del submarino, la nave implosiona y se hunde. Si obtiene una tirada igual a su número actual de casillas de casco dañadas, recibe un daño de casco adicional e inmediatamente vuelve a tirar. (Si solo tiene la única casilla de daños en el casco, todavía tiene que tirar, a pesar de que en este punto es imposible que el barco implosiona. Si saca un "2", toma otra casilla de daños en el casco e inmediatamente tira de nuevo.) Si saca más de su número actual de casillas de casco dañadas, no hay efecto, y la tirada de detección de escolta obtiene un modificador de -1. El submarino debe recibir un daño de casco adicional y hacer una tirada por cada vez que desee obtener un modificador de -1. No puedes exceder la profundidad máxima teórica en el primer intento de detección después de un ataque nocturno a la superficie. Solo puede exceder la profundidad máxima teórica una vez por cada intento de detección.

**Nota del diseñador:** Llevar la nave más profundo de lo que fue diseñada es obviamente un suicidio si ya ha sufrido daños significativos en el casco. Sin embargo, puede haber situaciones en las que tengas poco o ningún daño en el casco todavía, pero has sufrido fugas en los tanques de combustible, daños en la batería, etc. En esas situaciones, es posible que desees considerar usar esta opción. Aunque algunos jugadores pueden pensar que pueden abusar de esto usándolo constantemente, el Daño de casco obligatorio de 1 significa que siempre se reacondicionará durante al menos un mes adicional por patrulla, lo que reducirá su tiempo en el mar a largo plazo.

### [7.2.7] Ronda adicional de combate

Si por alguna razón, un objetivo sin escolta no se hundió (o no se perdió por completo), el jugador puede optar por iniciar una ronda adicional de combate recargando su(s) tubo(s) de torpedos si lo desea, reparando cualquier daño si es necesario y tirando

dados en la **Tabla [A3]** bajo “Ronda adicional de combate”.

- Si no llegan escoltas o aviones, puedes volver a disparar torpedos y/o hasta 2 disparos de cañón de cubierta a corta distancia según el procedimiento de combate normal.
- Si llega un escolta, inmediatamente debes tirar para ser detectado en la **Tabla [B3]**.
- Si no eres detectado, puedes atacar según las reglas normales de combate y tirar para ser detectado de nuevo después del ataque. Básicamente, estás comenzando desde cero contra el objetivo ahora escoltado.
- Si te detectan, no puedes atacar y te sometes al procedimiento normal de ataque de escolta, pero el alcance se considera "medio" a efectos de detección.
- Si se obtiene con la tirada un avión, debes abortar tu ataque, sumergirte inmediatamente y tirar según las reglas de encuentro con aviación.

Los jugadores pueden tener dos rondas adicionales de combate en la misma casilla de viaje. Si requieren (o desean) una tercera ronda adicional de combate, primero deben avanzar la Casilla de Viaje en uno y luego continuar. No pueden hacer esto si están en su última casilla de viaje que no es de tránsito, ya que tienen poco combustible en ese momento.

### [7.2.8] Ronda adicional de combate vs. “Siguiendo”

No se pueden intentar rondas de combate adicionales contra barcos escoltados, una vez que se completa una ronda de combate. En su lugar, el jugador puede optar por intentar de hundir cualquier barco utilizando la mecánica de juego “Siguiendo” (7.4). Para reiterar, una “Ronda Adicional de Combate” se usa contra objetivos no escoltados, “Siguiendo” se usa contra objetivos escoltados.

### [7.2.9] El tablero de combate submarino

El tablero de combate submarino [B7] se ha proporcionado para ayudar durante el combate de barcos y convoys, si se desea. Su uso no es obligatorio, pero los jugadores pueden encontrarlo útil para saber qué torpedos se dirigen hacia qué objetivo, etc.

### [7.2.10] Procedimiento especial para encuentros con Submarinos enemigos

Es posible tirar para un encuentro con un submarino enemigo en la **Tabla [T5]** (esto sucedió con bastante más frecuencia en el Mediterráneo que en el Atlántico, donde fue algo raro). Otros buques de guerra siempre se consideran "escoltados" aunque ellos mismos puedan ser un destructor. Los submarinos enemigos, sin embargo, operaban solos.

[7.2.10.1] Es posible que el submarino enemigo ataque primero. **Tira 1d10** para la iniciativa. Con un resultado de “1-5” esto ha ocurrido y eres detectado, ve directamente a la parte de (7.2.10.4) en la que el submarino enemigo dispara dos torpedos a tu submarino. Esto se realiza a distancia media. Después de este "ataque sorpresa" del submarino enemigo, el jugador, si sobrevive, puede devolver el fuego. El alcance será medio. En vez de atacar, el submarino italiano si sigue “vivo” puede optar por retirarse y el encuentro termina.

[7.2.10.2] Si ganas la tirada de iniciativa con un “6-10”, el jugador puede retirarse y el encuentro termina, o puede atacar. Para atacar a un submarino enemigo, el jugador sigue el procedimiento normal de decidir atacar desde distancia media/larga, o se arriesga a una tirada de detección yendo a corta distancia. No puedes atacar submarinos enemigos con tu cañón de cubierta. Ten en cuenta que un submarino enemigo es más difícil de acertar, ya que recibe el modificador de buque de guerra "+1" cuando intenta golpearlo con torpedos. Si te detectan

mientras intentas acercarte, el submarino enemigo te atacará primero a ti y a corta distancia. Si esto sucede, y sobrevives, entonces puedes devolver el fuego, o de nuevo, retirarte y el encuentro termina.

[7.2.10.3] Si el jugador hunde el submarino enemigo en la primera ronda de combate, el encuentro finaliza sin necesidad de realizar más acciones. Solo se requiere un punto de daño, por lo que cualquier impacto que no sea defectuoso hunde el submarino.

[7.2.10.4] Si el jugador falla al atacar al submarino enemigo, el submarino enemigo contraataca. Dispara dos torpedos al submarino del jugador, alcanzando con resultado de **2-5 a corta distancia**, **2-4 a media** o **2-3 a larga distancia (tirando 2d6)**. El alcance es medio si el submarino enemigo dispara primero según la norma (7.2.10.1). Los submarinos enemigos tienen torpedos defectuosos en una tirada de "1". Cualquier torpedo que impacte y que no sea defectuoso lanzado por un submarino enemigo hundirá el submarino de un jugador. En este punto, suponiendo que el submarino enemigo no haya hundido el submarino del jugador, el jugador tiene la opción de volver a tirar por iniciativa o retirarse. Si se retira, el encuentro finaliza y pasa a la siguiente Casilla de viaje. Si opta por otra tirada de iniciativa, se repite todo el procedimiento.

### [7.2.11] Procedimiento especial para el Estrecho de Gibraltar

Al intentar pasar por Gibraltar, desde cualquier dirección, el jugador debe tirar en la sección Ronda adicional de combate/Paso por Gibraltar de la **Tabla de encuentros [A3]**, aplicando el modificador de año apropiado. Si un avión aparece, no tiene efecto (ya que se supone que el submarino viaja sumergido por Gibraltar). Si se obtiene un escolta, el submarino sufre un ataque inmediato (considerado de Medio Alcance) y procesa el resultado normalmente (como si hubiera sido detectado durante un ataque a un barco).

## [7.3] Encuentros con aviación

### [7.3.1] Norma general

Una vez que se obtiene un encuentro con aviación, el jugador tira para ver si ocurre algún combate en la **Tabla [A4]**, tirando 2d6 y aplicando los modificadores apropiados.

### [7.3.2] Inmersión de emergencia

Si se obtiene un 7 modificado o más, no hay combate. El avión se vio a tiempo, el submarino hizo una inmersión de emergencia yal no ser detectado, no pasó nada.

### [7.3.3] Ataque de aviación por fallo de inmersión de emergencia

Si se obtiene un 6 modificado o menos, ocurren 1 (o posiblemente 2) ataques en la **Tabla [B4]**, con un modificador de "+2" aplicado para un ataque aéreo. Se aplica daño. Además, se tira un resultado de lesiones de la tripulación además de cualquier otro daño que haya ocurrido. El submarino puede disparar cañones AA. El combate se considera simultáneo, por lo que es posible que un submarino derribe un avión (lo que sucedió varias veces históricamente). Ahora se producen varios resultados en función del ataque AA al avión:

- Si el avión es derribado, cualquier segundo ataque (si se obtuvo un “1” modificado en la **Tabla [A4]**) no ocurre. No se realizan más acciones en esta casilla de viaje.
- Si el avión es dañado, cualquier segundo ataque (si se obtuvo un “1” modificado en la **Tabla [A4]**) ocurre. Sin embargo, no se toman más medidas en esta casilla de viaje. El avión, al estar dañado, debe volver a la base y el encuentro termina.

- Si fracasó el ataque AA, el avión sigue al submarino después de completar su propio ataque. Se considera que el submarino se ha sumergido en este punto. Tira en la sección "Ronda adicional de combate" de la **Tabla de encuentros [A3]**. Esto puede producir la llegada de un escolta que tira para detectar en la **Tabla [B3]**, o en un nuevo avión que llega y ataca usando la **Tabla [B4]**. Ten en cuenta que un ataque aéreo puede generar otro ataque aéreo y así sucesivamente, si el jugador tiene bastante mala suerte en las tiradas de "Ronda adicional de combate". Los escoltas deben tirar para detectar el submarino desde un alcance supuesto de "medio", pero reciben el modificador +1 de "detección previa". Sin embargo, los nuevos aviones generados por la **tabla de "Ronda Adicional de Combate"** van inmediatamente a la tabla de ataque y atacan al submarino. **AVISO:** Los ataques de aviación posteriores al primero no generan una lesión automática de la tripulación, ya que se considera que el submarino ya se ha sumergido. Después de resolver cualquier combate, el submarino avanza una casilla de viaje en su ruta de patrulla.

### [7.3.4] Modificadores específicos de Antiaéreos

En los submarinos con dos ametralladoras AA, si ambas están operativas (es decir, ambos conjuntos de ametralladoras gemelas) recibe un modificador de "-1" para impactar. Si una ha sido inutilizada, se dispara sin el modificador. Un *Ufficiale alle Armi* experto y una tripulación veterana o élite también dan cada uno un MTD de "-1" a la tirada del AA. Obviamente, si cualquier tipo de submarino tiene todos los cañones AA inoperativos, no puede disparar a los aviones. Los cañones de cubierta no pueden disparar a los aviones. A efectos del juego, la munición AA es ilimitada.

Los submarinos no "luchan" en la superficie con aviones... si tienen la mala suerte de tener que disparar sus ametralladoras AA, se considera que se sumergen inmediatamente después.

## [7.4] "Siguiendo" a un Convoy o barco

### [7.4.1] Norma general

Después de que se completa todo el combate en una ronda, un jugador avanza la ficha del Submarino una casilla de viaje en la ruta de patrulla apropiada. Sin embargo, si desea continuar atacando un barco o convoy escoltado, puede permanecer en la misma casilla de viaje e intentar "seguirlo".

### [7.4.2] Seguimiento automático

Si algún barco (sin escolta) fue dañado anteriormente pero no hundido, el "seguimiento" es automático. Si están escoltados, todavía se consideran escoltados con un resultado de 1-4 en 1d6, y se aplican las reglas normales de combate, conservando el daño previo en el barco. Con un 5-6, el barco es ahora un "rezagado" que se ha quedado sin escolta.

### [7.4.3] Seguimiento de varios barcos dañados

Si algún barco formaba parte de un convoy y resultó dañado según la norma (7.4.2), "permanecen juntos" si están escoltados (1d6 y resultado 1-4) pero se quedan rezagados y separados del resto y no están escoltados (1d6 con 5-6). Si se separan, el jugador debe elegir a cuál desea "rematar". Si están juntos pero aún escoltados, el jugador puede atacar a cualquiera o a todos en un encuentro normal, excepto que ya están dañados. En cualquier caso, si el jugador elige atacar barcos previamente dañados, pierde el contacto con el convoy original y no puede seguirlo de nuevo. La implicación aquí es que puede ser rentable, dependiendo de la situación del barco, intentar seguir el convoy en lugar de ir al "seguimiento" automático contra uno o dos barcos dañados.

### [7.4.4] Seguimiento de un convoy

Si un jugador simplemente desea continuar seguir a un convoy, intenta "seguirlo" con una tirada de dado. Con una tirada de 1-4 tiene éxito, y puede atacar al convoy de nuevo como si hubiera sacado un convoy en la **Tabla de Encuentro [A3]** (lanzar nuevos objetivos). Una tirada de 5-6 significa que el convoy se ha escapado y la ronda ha terminado. Avanza la ficha del submarino una casilla de viaje y continúa la patrulla.

**Nota:** Un convoy en la mano vale más que ciento volando, por así decirlo. Casi siempre es ventajoso intentar seguir un convoy a menos que desees fuertemente algún otro tipo de encuentro o desees seguir barcos dañados. Dado que los convoyes son escoltados automáticamente, tener un submarino muy dañado puede influir en esta decisión.

### [7.4.5] Seguimiento de una nave capital

Si una nave capital resultó dañada, el seguimiento no es automático, ya que eran bastante rápidas en comparación con un submarino. En el juego, depende de la cantidad de daño infligido, ya que se supone que más daño ralentizará la nave hasta el punto en que puedas atraparla. Tira 1d6. Una tirada modificada de "1" significa que has seguido con éxito la nave capital. Esta tirada se modifica en "-1" **por cada punto de daño** en la nave capital. Ejemplo: un jugador ataca una nave capital pero solo logra infligir 2 puntos de daño. Desea seguir la nave capital y atacarla de nuevo. Su tirada de dado a seguir es -2 por el daño, lo que significa que sigue con una tirada de 1-3.

### [7.4.6] intentos múltiples de seguimiento

Un convoy o barco escoltado puede ser "seguidos" una vez (para un total de 2 rondas de ataque) durante la misma casilla de viaje en el Mediterráneo, y dos veces (para un total de 3 rondas de ataque) en el Atlántico.

**Nota Histórica:** Los convoyes en el Mediterráneo, por norma, eran mucho más pequeños que los del Atlántico.

## [7.5] DAÑO EN EL SUBMARINO

Los submarinos recibirán daños no letales durante el curso de las operaciones que posiblemente puedan repararse en el mar. Además, el daño tiene efectos en el combate como se indica en la **Tabla [B8]**. Más explicaciones de los efectos de daño se enumeran a continuación.

### [7.5.1] Reparaciones al final del combate

Al final de una ronda de combate (no de un turno de combate), la tripulación del submarino bajo la dirección del *Direttore di Macchina* (Ingeniero) puede intentar reparar cualquier daño que haya recibido el submarino. Tira para reparar todos los sistemas dañados que no sean daños en el casco (no se puede reparar en el mar). Elimina todas las fichas "DMG" (daño) de los equipos/sistemas fijos. Da la vuelta a todas las fichas "DMG" a su lado "INOP" (inoperativo) para cualquier elemento que falló la tirada de reparación. Si el *Dir. di Macchina* es un "experto" todas las tiradas se hacen con "-1" favorable. Si el *Dir. di Macchina* está muerto o gravemente herido, todas las tiradas de reparación se hacen con "+1" desfavorable entonces. Puede ocurrir un "-1" adicional a la tirada del dado para ciertos sistemas si el *Ufficiale alle Armi* (Oficial de Armas) es un experto. Agrega su modificador a la reparación de cañón de cubierta, ametralladoras AA y S.L.C. (si está presente). Sin embargo, el hecho de ser KIA, SW, o no ser experto no penaliza las tiradas de reparación.

### [7.5.2] Inundaciones

Durante el combate, al final de cada turno, el submarino debe comprobar si hay inundaciones adicionales solo si ha recibido una o más casillas de Daños por inundaciones en ese turno. No tiene que comprobar, por ejemplo, si se ha producido una inundación en los 3 turnos de combate anteriores. Con una tirada de **5-6** se toma un punto adicional de daño por inundación. Si el *Dir. di Macchina* es un "experto" todas las tiradas se hacen con un **"-1"** favorable. Si el *Dir. di Macchina* está muerto o gravemente herido, todas las tiradas de inundación adicionales se hacen con un **"+1"** desfavorable.

Si se alcanza la última casilla de inundación final completa, el submarino debe soltar lastre, salir a la superficie inmediatamente y realizar una tirada para barrenarlo. A diferencia de otros daños, todas las inundaciones parciales se eliminan por completo sin tener que tirar después de completar el combate, si el submarino sobrevive. Se supone que se bombeará el agua eventualmente.

### [7.5.3] Máquinas y Motores

Los motores eléctricos se utilizan en inmersión; los motores diesel en superficie. Si un motor diesel no funciona, el submarino debe abortar y tira dos veces para encuentros por casilla de viaje en ruta a casa. Si ambos motores diesel no funcionan, el submarino es remolcado a casa si está al alcance de una casilla de viaje de distancia de la base; de lo contrario, se hunde y la tripulación realiza una tirada para el rescate.

La pérdida de motores eléctricos tiene graves efectos de combate según las **Tablas [B4] y [B8]**.

### [7.5.4] Casco

El daño en el casco no es reparable en el mar. Si el submarino tiene todas las casillas de daños en el casco marcadas con la ficha de daños, se considera hundido con la pérdida de toda la tripulación. Si no ha llegado al final del recorrido de daño en el casco, al regresar a la base, cada tres marcas de daños en el casco (o fracción de los mismos) agrega un mes de tiempo de puesta a punto antes de que pueda comenzar la próxima patrulla.

### [7.5.5] Tanques de combustible

Si los tanques de combustible están dañados, el submarino debe abortar inmediatamente. Tira para encuentros dos veces por Casilla de Tránsito/Golfo de Vizcaya. También hay importantes penalizaciones de combate ya que el barco es más fácil de detectar.

### [7.5.6] Lesiones de la tripulación

Las tripulaciones de los submarinos tenían aproximadamente 50 hombres (en las clases más pequeñas) y alrededor de 70 hombres (en las clases más grandes) más o menos. Para el juego, se rastrea a los tripulantes: 5 especialistas y 4 o 5 tripulantes "genéricos" que representan un grupo de tripulantes.

Pueden ocurrir tres resultados por lesiones de la tripulación: herida leve (LW), herida grave (SW) y muerto en acción (KIA).

Si el resultado es SW o KIA, el tripulante no puede desempeñar funciones, con los siguientes efectos:

**Comandante:** El *Secondo* (XO) debe hacerse cargo del submarino. Las tiradas de torpedos/armas para aplicar un MTD de +1, y las tiradas de detección de escolta aplican un MTD de +1. Además, si está gravemente herido, debe permanecer en la base durante **1d6** meses mientras se recupera. Este tiempo coincide con la reparación del submarino.

**Secondo:** Sin efecto, a menos que él estuviera al cargo. Si es así, el *Ufficiale alle Armi* (Oficial de Armas) se hace cargo del submarino. Las tiradas de torpedos/armas para impactar tienen un MTD de +2, y las tiradas de detección de escolta tienen un MTD de +2.

**Ufficiale Alle Armi:** Sin efecto, a menos que él estuviera al cargo. En ese caso, el *Direttore di Macchina* se hace cargo del submarino y la nave debe abortar inmediatamente y volver a la base.

**Médico:** si está incapacitado, todos los tripulantes con SW tienen el riesgo de convertirse en KIA. Tira **1d6** al comienzo de cada casilla de viaje: Con **1-3** sobrevive, **4-6** muere a causa de las heridas. Sin embargo, si el médico no está incapacitado, la tripulación SW no necesita tiradas de supervivencia.

**Direttore Di Macchina:** Las tiradas de reparación se hacen con un MTD de +1, para incluir tiradas de inundación adicionales durante el combate.

**Tripulación:** Sin efecto. Si todas las casillas genéricas de "tripulante" son SW o KIA, entonces las tiradas de **encuentro con aviación** en la **Tabla [A4]** se hacen con -1. Esto representa la dificultad adicional que tendría el barco al operar con poca tripulación. Los tripulantes ilesos reciben heridas antes de que se apliquen segundas heridas a la tripulación previamente herida, y LW recibe segundas heridas primero antes que los tripulantes SW.

**Tripulación de S.L.C.:** Si, por mala suerte extrema, tiras y tienes una tripulación de S.L.C. gravemente herida o muerta antes de llegar a la casilla de Misión, reduces la cantidad de S.L.C. que puede desplegar en uno por baja de S.L.C.. Si no hay tripulaciones de S.L.C., trata el resultado de 12 en la Tabla de lesiones de la tripulación como "sin efecto".

**Cdo (Comando):** un resultado de SW o KIA contra un pasajero de Commando (el mismo resultado que S.L.C. en la **Tabla [B8]**) da como resultado una misión especial de entrega de Comando fallida. Un resultado de LW (tanto si hay comando en la nave como si no) se trata como "sin efecto".

Las heridas múltiples se tratan según la **Tabla [B8]**.

### [7.5.7] Duración de las lesiones

Todas las LW se consideran curadas al regresar a puerto. Tira **1d6** para calcular los meses de incapacitación de cualquier tripulante con SW una vez que regreses a la base. (Un médico "experto" reduce el tiempo en 1 mes, lo que representa una reducción del tiempo de recuperación debido a la atención recibida durante el viaje de regreso a la base). Si esto es más largo que la puesta a punto actual requerida para la nave, se reemplaza a ese tripulante (y pierdes cualquier beneficio especial que pudiera haber tenido). Si todos los tripulantes "genéricos" son reemplazados después de una sola patrulla, a través de heridas prolongadas o KIA, la calidad de la tripulación disminuye en un nivel (hasta un mínimo de "entrenada"). Si el Capitán está incapacitado, consulta 7.5.6 y 8.1.

### [7.5.8] Resultados de daños múltiples

Si la tabla indica daños en un sistema que ya está dañado (o no está presente), trátalo como "sin efecto". Los únicos daños que se "acumulan" son las inundaciones y los daños en el casco. Observa que un resultado de "AA de 13,2 mm" dañará una sola ametralladora doble de 13,2 mm. En ese caso, se necesita un segundo resultado para dañar la otra ametralladora de 13,2 mm, si el submarino la tiene. Lo mismo se aplica al daño del S.L.C. (si está presente), cada impacto daña un S.L.C. diferente. hasta que todos hayan sido dañados.

### [7.5.9] Reglas de puesta a punto

Los submarinos siempre tienen un tiempo mínimo de puesta a punto de un mes, es decir, si un submarino con una patrulla de un mes sale el 6/40 y no sufre daños, entonces el 7/40 es un mes de reacondicionamiento, y la próxima patrulla del barco se produce el 8/40. Varios eventos alargarán este proceso de puesta a punto:

#### [7.5.9.1] Puesta a punto adicional debido a daños en el sistema

Cualquier tipo de daño que no sea en el casco y que no haya sido reparado durante la travesía, al regresar a la base se repara "gratis" hasta en dos sistemas. Si tres o más sistemas están INOP (inoperativos/dañados) al momento de volver a la base, esto agrega un mes a la puesta a punto. Esto no puede exceder un mes; cualquier cantidad de sistemas dañados por encima de dos agrega solo un mes adicional.

#### [7.5.9.2] Puesta a punto adicional debido a daños en el casco

Por cada tres casillas de daños en el Casco, o fracción, se añade un mes al tiempo de puesta a punto.

Entonces, por ejemplo, un submarino de clase *Perla* regresa a la base con un periscopio dañado, tanques de combustible, alerones de inmersión y cinco casillas de daños en el casco. Se reacondicionará durante cuatro meses... un mes base, más uno por sistemas dañados (porque superó los dos sistemas), más dos meses más por daños en el casco.

#### [7.5.9.3] Puesta a punto adicional debido a la reconstrucción de la torre de mando

Los submarinos italianos eran naves de inmersión lenta, y esto se refleja en la **Tabla [A4]**. Sin embargo, también tenían grandes torres de mando que servían para empeorar este problema, sin mencionar que eran más visibles. Después del comienzo de la guerra, los italianos reconstruyeron sus torres de mando para hacerlas más pequeñas. Para reflejar esto, tienen un -1 de penalización en la **Tabla [A4] (Encuentro con Aviación)** para todos los submarinos a los que no se les haya reconstruido la torre de mando. Cualquier submarino italiano que regrese de la patrulla reconstruirá su torre de mando con un resultado de **1-4** en una tirada de **1d6**, y continuará verificando cada vez que regrese hasta que ocurra. Una vez reconstruida, da la vuelta a la ficha del Submarino por el lado de "RECONSTRUIDO". Hay una penalización de puesta a punto única de un mes por esto (un mes adicional de puesta a punto, no simultáneo con el reacondicionamiento estándar). Cualquier submarino nuevo o de carrera que comience en septiembre de 1940 o después no tiene que pasar por este procedimiento y nunca penalizado. Por lo tanto, las clases *Acciaio* y *Flutto* nunca tienen que reconstruirse.

#### [7.5.9.4] Reemplazo de la tripulación durante la puesta a punto

Durante la puesta a punto, se considera que toda la tripulación KIA y SW ha sido reemplazada por una nueva tripulación capacitada, y se considera que toda la tripulación LW ha sanado. No pierdes el nivel de entrenamiento de la tripulación (veterana o élite) a menos que toda la tripulación genérica haya sido reemplazada debido a KIA/SW (7.7.3). También es posible que pierdas tu *Secondo* debido a su promoción (7.7.5).

### [7.6] Cancelar la patrulla

#### [7.6.1] Norma general

Algunos daños requerirán que un submarino cancele y regrese a

la base. (Tanques de combustible dañados o un motor diésel fuera). Un submarino siempre puede abortar la patrulla por orden del Capitán. (Esto puede deberse a cualquier razón que desee, aunque normalmente es un daño significativo o falta de torpedos).

#### [7.6.2] Procedimiento de cancelación

Para abortar, el submarino avanza a la base desde la casilla de Tránsito más cercana de su ruta y tira normalmente para los encuentros. Esto puede requerir que la nave se mueva "hacia atrás" en la ruta. Si la nave tiene un motor diésel estropeado, debe tirar dos veces por casilla de viaje para ver si hay encuentros. Los submarinos que están abortando no pueden iniciar el combate, aunque pueden ser atacados si son detectados por barcos o aviones. El barco continúa hasta que llega a la base o se hunde.

#### [7.6.3] Hundimiento voluntario

Se necesita una tripulación para hundir de forma voluntaria su submarino. Si todas las casillas de inundación tenían marcadores de inundación, la tripulación debe emerger inmediatamente e intentar el hundimiento con una tirada 2d6:

#### **Tabla de éxito en el hundimiento voluntario (2d6)**

**2-11 Éxito:** Tripulación capturada (prisioneros de guerra).

**12 Fallo:** Submarino capturado.

MTD:

- +1 a la tirada si el Comandante es SW o KIA.
- Un submarino con ambos motores diesel inoperativos también debe hundirse si hay más de una zona mar adentro, pero esto es automático si está fuera de combate.
- Tirada para **Rescate de Tripulación**: 2-10 rescatados; 11-12 perdidos en el mar.
- +4 a la tirada si la Radio no funciona.

### [7.7] Habilidades y mejoras de la tripulación

#### [7.7.1] Tipos de habilidades por tripulación

Los diversos miembros de la tripulación pueden adquirir habilidades durante el curso de la guerra, y la calidad general de la tripulación puede aumentar de "Entrenada". Por cada 3 patrullas de guerra exitosas, elige una en la tabla de abajo. (Una patrulla exitosa se define como una patrulla durante la cual la nave regresó a la base y al menos un barco enemigo fue alcanzado por un torpedo [ya sea que detone o no], o se realizó con éxito una misión especial).

1 *Direttore di Macchina* (Ingeniero) "Experto" (todas las tiradas de reparación en -1).

2 Medico (Médico) "Experto" (tira una vez para reducir SW a LW, éxito en 1-2 sin cambios 3-6).

3 *Secondo* (XO) "Experto" (sin penalización si toma el mando de la nave, puede repetir una tirada de dado "para impactar" por patrulla para torpedos).

4 *Ufficiale alle Armi* (Oficial de Armas) "Experto" (-1 a todas las tiradas de reparación de armas).

5 La calificación general de tripulación aumenta un nivel.\*

6 Genio mecánico (*Direttore di Macchina*) puede reparar un sistema INOP por patrulla, con la excepción de daños en el casco).

7 Carisma (Comandante obtiene -2 MTD a sus tiradas de promoción).

8 Artillería (*Ufficiale alle Armi*) proporciona un MTD de -1 al fuego AA, acumulativo con otros MTD).

\* Los niveles de Calificación de la tripulación son novata, entrenada, veterana y élite.

### [7.7.2] Nivel de la tripulación

La tripulación del submarino comienza en un nivel de "entrenada". Si el jugador elige mejorar la tripulación, una tripulación entrenada aumenta a "veterana". Las tripulaciones veteranas disparan AA con una efectividad de -1 contra aviones. Las tripulaciones veteranas pueden aumentar a tripulaciones "élite". Las tripulaciones de élite disparan AA a -1 y también añaden +1 a las tiradas de encuentro con aviación en la **Tabla [A4]**. Las tripulaciones no pueden avanzar mas allá de "élite" o bajar por debajo de "novata". Las tripulaciones "novatas" tienen +1 para impactar con todas las armas, y obtienen -1 en las tiradas para **encuentro con Aviación** de la **Tabla [A4]**.

### [7.7.3] Disminución del Nivel de la tripulación

Si los 4 marcadores de tripulación genérica reciben SW o son KIA durante una patrulla, el nivel de entrenamiento de la tripulación disminuye un nivel (hasta un mínimo de entrenada, ya que los reemplazos estarían directamente fuera del entrenamiento mejorado). Sin embargo, si un submarino tiene 3 patrullas consecutivas fallidas, el nivel de tripulación disminuye en uno (posiblemente a novata). Las tripulaciones no pueden ir por debajo de novata o por encima de élite.

### [7.7.4] Pérdida del Comandante

Si durante el curso de una patrulla muere el Comandante, el juego termina.

### [7.7.5] Pérdida del Secondo por ascenso

Al final de cada patrulla, tira 1d6 si el *Secondo* es "experto". Un resultado de 6 indica que ha sido ascendido y se le ha dado su propio submarino, por lo que debe ser reemplazado por un nuevo *Secondo* sin habilidades especiales.

### [7.7.6] Pérdida de tripulante especialista

Si un tripulante con una habilidad especial (como Artillería para el *Ufficiale alle Armi*) resulta gravemente herido durante más tiempo del que se está poniendo a punto el submarino, o muere, es reemplazado por un nuevo tripulante especialista sin habilidades especiales.

## [7.8] Condecoraciones

### [7.8.1] Medallas de oro, plata y bronce

En Italia, estas condecoraciones son la "*Medaglia d'oro al Valor Militare*", la "*Medaglia d'argento al Valor Militare*" y la "*Medaglia d'bronzo al Valor Militare*". Algo similar a la Cruz de Caballero alemana y la Cruz de Hierro, estas condecoraciones codiciadas se otorgaron a los capitanes de submarinos exitosos. Para recibir la Medalla de Oro, el jugador debe haber hundido **50.000 toneladas** de barcos o, alternativamente, haber hundido cualquiera de los barcos principales así designados en la **Tabla [T4]**.

Los jugadores reciben la Medalla de plata por haber hundido **25.000 toneladas** de barcos o cualquier buque de guerra (para incluir una escolta genérica). Alternativamente, se puede obtener completando con éxito un misión de S.L.C. (a menos que haya hundido una nave capital, en cuyo caso, sería una Medalla de Oro).

Los jugadores reciben la Medalla de Bronce por haber hundido al menos **tres barcos en una sola patrulla**.

### [7.8.2] Cruz de guerra al valor militar

Los jugadores reciben la Cruz de Guerra al Valor Militar por haber hundido **dos barcos en una sola patrulla**.

### [7.8.3] Cruz al Mérito de Guerra

Los jugadores reciben la Cruz al Mérito de Guerra por haber **sufrido heridas el Comandante** (y en ocasiones, posiblemente de forma póstuma) o por haber pasado **un año en combate**. Por tanto, si un jugador ha sobrevivido 12 meses en el juego, recibiría esta cruz.

### [7.8.4] Insignia submarina

Los jugadores reciben la *Insignia Sommergebili* (Submarina) después de su **primera patrulla exitosa**.

### [7.8.5] Cruz de Caballero

Para recibir la Cruz de Caballero (alemana), un jugador debe haber hundido **100.000 toneladas de barcos** o **cualquier acorazado** de la lista de barcos principales marcados con un asterisco. (Ten en cuenta que también obtendría una Medalla de oro por este mismo evento). Aunque prestigiosa, la Cruz de Caballero no confiere ninguna habilidad de juego (estas están vinculadas a las medallas italianas).

**Nota histórica:** Solo se otorgaron 3 cruces de caballero a los comandantes de submarinos italianos, uno de los cuales se descubrió más tarde que no se lo merecía.

### [7.8.6] Cruces de hierro

Para recibir la Cruz de Hierro de 2ª Clase (alemana) un jugador debe haber completado con **éxito una misión especial**.

Para recibir la Cruz de Hierro de Primera Clase (alemana), un jugador debe haber completado con **éxito una segunda Misión Especial**.

**Nota histórica:** Las cruces de hierro no confieren ninguna habilidad de juego, pero se incluyen porque a veces se otorgaban a los submarinistas italianos.

### [7.8.7] Cruz Española

Para recibir la Cruz Española (alemana) el Comandante debe haber **participado en la Guerra Civil Española**. Esto no se puede lograr en el juego, pero se ha incluido por interés histórico.

**Nota histórica:** Aunque no he encontrado la lista real de destinatarios extranjeros, uno es claramente visible en la foto oficial de Carlo Fecia di Cossato.

### [7.8.8] Orden Militar de Saboya

Para ser nombrado caballero de la Orden Militar de Saboya (en italiano, "*Cavaliere dell'Ordine Militare di Savoia*"), un jugador debe haber realizado un misión de S.L.C. que resultó en daño o hundimiento de al menos dos naves capital. Ten en cuenta que otras condecoraciones se pueden obtener simultáneamente por tal éxito.

### [7.8.9] Beneficios de las condecoraciones

Los jugadores con la Medalla de Oro reciben un "-1" a la detección en la **Tabla [B3]** y también reciben los mismos beneficios que los poseedores de medallas de Plata y Bronce. También reciben un marcador de "Nuevo Submarino" para uso inmediato o futuro.

Los jugadores con la Medalla de Plata no reciben una penalización de +1 por acertar cuando disparan una segunda salva desde el(los) tubo(s) trasero(s) durante un ataque de superficie nocturno, y también tienen el mismo beneficio que un poseedor de la Medalla de Bronce.

Los jugadores con la **Medalla de bronce** pueden "convertir" una patrulla fallida en una exitosa, tanto para la mejora de la tripulación como para la promoción. Este es un beneficio único por juego. Otros premios no tienen beneficios de juego, pero se incluyen por su interés histórico.

### [7.8.10] Condecoraciones repetidas

Los jugadores solo reciben una medalla de cada tipo por alcanzar los objetivos de tonelaje marcados (por ejemplo, no gana una segunda Cruz de Plata cuando alcanza las 50.000 toneladas hundidas, solo obtiene la Cruz de Oro). Es concebible que se puedan obtener múltiples condecoraciones de Cruz de Oro y/o la Cruz de Caballero al hundir naves capitales; sin embargo, esto no tiene un impacto adicional en el juego, aparte de que cada Cruz de Oro obtenida otorga un marcador adicional de "Nuevo sub".

(Adición): Solo se otorga UN premio por valor (medallas de oro, plata, bronce y la cruz de guerra por valor militar) por patrulla. Si se han cumplido varios criterios de premios, el jugador recibe el premio más alto. Los premios alemanes están exentos de esta restricción, al igual que los premios de tipo de servicio, como la Cruz al Mérito de Guerra y la Insignia Submarina.

## [7.9] Promociones

El capitán del submarino era el "Comandante", sin embargo su rango variaba. En rangos más altos, los Comandantes tienen más influencia con el Mando de la Regia Marina, y esto tiene varios impactos positivos en el juego.

### [7.9.1] Rangos de Comandante

**Tenente di Vascello (O-3):** El rango inicial más bajo posible del jugador. Sin habilidades especiales.

**Capitano di Corvetta (O-4):** Permite al jugador solicitar una asignación de patrulla específica con un resultado de "1" en una tirada de 1d6. Si esto ocurre, el jugador puede elegir su siguiente área de patrulla de la lista actualmente activa en la **Tabla [A1a]** o **[A1b]**, según corresponda. Si su tirada falla (es un 2-6), ahora simplemente tira normalmente para una asignación de patrulla aleatoria. Date cuenta que esto es voluntario; no se requiere que el jugador intente elegir una asignación de patrulla específica.

**Capitano di Fregatta (O-5):** Permite al jugador solicitar una asignación de patrulla específica con un resultado de 1-2 en una tirada de 1d6, utilizando el mismo procedimiento que el anterior. También le permite al jugador acortar cualquier tiempo de reparación entre patrullas en un mes, si el tiempo de reparación está programado para ser de 3 meses o más (sin efecto en una reparación de 1 o 2 meses). Esto representa su mayor influencia y habilidad para manipular el sistema para conseguir reparaciones más rápidas.

**Capitano di Vascello (O-6):** permite al jugador solicitar una asignación de patrulla específica en una tirada con un resultado de 1-3 en una tirada de 1d6. También le permite al jugador todas las demás habilidades relacionadas con el rango enumeradas anteriormente.

### [7.9.2] Mecánica de promoción

Cada intento de promoción se realiza **después del mes 12** de servicio y **cada 12 meses** después de eso. Por ejemplo, un jugador que comenzó el 6/40 primero tiraría para la promoción el 6/41, luego nuevamente el 6/42. Se realiza una tirada de promoción final el 9/43 para cualquier jugador que aún esté vivo en ese momento, independientemente de cuándo se realizó la tirada de promoción anterior. Fallar una tirada de promoción simplemente significa que el jugador permanece en su rango actual y debe esperar hasta el próximo período para ser reconsiderado.

El ascenso al siguiente rango más alto ocurre con una tirada exitosa con resultado de **1-4 de 1d6**, con los siguientes modificadores:

- -1 por tener la Medalla de Oro o Plata durante el período.
- -1 por cada 3 hundimientos durante el período.
- -2 si el Comandante posee la habilidad "Carisma".
- +1 por 3 o más patrullas sin éxito durante el período.

Un jugador puede tener múltiples modificadores + o - dependiendo de cómo haya ido el año. Por ejemplo, es posible que un jugador tenga un modificador de +1 basado en haber tenido 3 patrullas malas ese año, pero hundió 4 barcos por un modificador de -1, por lo que se cancelarían.

### [7.9.3] Rangos iniciales

Todos los jugadores en un submarino de clase *Cagni*, *Calvi*, *Glauco*, *Marconi* o *Marcello* comienzan el juego como *Capitano di Corvetta*. Si comienzas en cualquier otra clase de submarino, comienzas con el rango según la tabla a continuación: **(1d6)**

**1940: 1-3:** Tenente di Vascello; **4-6:** Capitán de Corvetta

**1941: 1:** Tenente di Vascello; **2-6:** Capitán de Corvetta

**1942+:** Todos comienzan como Capitano di Corvetta

**Nota histórica sobre los rangos italianos:** un *Tenente di Vascello* es un O-3 (rango 1 del juego); un *Capitano di Corvetta* es un O-4 (rango de juego 2); un *Capitano di Fregatta* es un O-5 (rango de juego 3); un *Capitano di Vascello* es un O-6 (rango de juego 4). En términos de rango de oficial de la Marina de los EE. UU., esto sería de teniente a capitán.

## [8.0] Reasignación

Un jugador puede ser reasignado a un modelo de submarino más nuevo bajo ciertas circunstancias:

### [8.1] Reasignación por heridas graves

Si está gravemente herido y requiere de 5 a 6 meses para curarse, el jugador recibe automáticamente un nuevo submarino (y una nueva tripulación que comienza en el estado "entrenada" sin habilidades especiales para los otros miembros de la tripulación) del mismo tipo/modelo en el que comenzó. También puede elegir el último modelo/tipo de submarino disponible actualmente en ese momento y vuelve a salir al mar 1 mes después del alta hospitalaria.

### [8.2] Reasignación debida a una puesta a punto prolongada

Si su submarino actual regresa y tiene una puesta a punto de 5 meses o más, el jugador recibe automáticamente un nuevo submarino del mismo tipo. En este caso, puede mantener la misma tripulación con todas las habilidades que tenían, y se hace a la mar después de un mes de "reparación" en lugar de los 5 meses o más. Alternativamente, si tienes disponible un marcador de "Nuevo Submarino", puedes usarlo en este momento para obtener un nuevo submarino según el procedimiento 8.3 que se explica a continuación.

### [8.3] Reasignación por solicitud

Al final de la patrulla en la que un capitán recibe la Cruz de Oro recibe un marcador de “Nuevo Sub”. Puede solicitar y recibir un modelo de submarino más nuevo o diferente a su elección, si está disponible. Puede guardar cualquiera o todas estas solicitudes para un mes posterior si lo desea (por ejemplo, es posible que aún no esté disponible un modelo más nuevo de submarino que se quiera). En tal caso, el capitán puede retener a su tripulación anterior, y se hace a la mar en el submarino nuevo 1 mes después de haberlo recibido. El marcador “Nuevo Sub” se retira del juego.

## [9.0] Eventos aleatorios

### [9.1] Norma general

El primer “12” obtenido durante la patrulla en la **Tabla de Encuentros [A3]** no aplica el encuentro indicado; en cambio, ha ocurrido un evento aleatorio. Solo puede ocurrir un evento aleatorio por patrulla; un segundo “12” obtenido en la **Tabla [A3]** en una patrulla es el encuentro indicado.

### [9.2] Resolución de eventos aleatorios

Una vez que ha ocurrido un evento aleatorio, el jugador debe tirar en la **Tabla [B10]** para ver qué ha sucedido. Algunos eventos aleatorios deben resolverse de inmediato; algunos afectan a operaciones futuras (como “*In Bocca al Lupo*”) y requerirán que el jugador coloque una ficha en el Tablero de estado del Submarino. El amuleto de la buena suerte, “*In Bocca al Lupo*”, se puede guardar indefinidamente hasta su uso y se puede acumular más de uno.

## [10.0] Multijugador & Torneos

### [10.1] Juego para dos jugadores

Ambos jugadores deberían comenzar con la misma clase de submarino en el mismo mes (por ejemplo, ambos podrían comenzar el 6/40 con los de clase *Cagni*) y continuar hasta que ambos se hundan o hasta alcanzar una fecha de finalización acordada. El jugador con más tonelaje hundido gana.

Los jugadores alternan patrullas, con un jugador dirigiendo su submarino y el otro jugador tirando para la detección de escolta,

ataques, daños y también ataques aéreos. Si se usan reglas opcionales, el jugador submarino actual decidirá qué maniobra evasiva usar, y el jugador de escolta elegirá una dirección antes de que se revelen ambas.

### [10.2] Torneo de mayor tonelaje

Todos los jugadores comienzan en una fecha acordada, con el mismo tipo de submarino, y realizan patrullas de guerra hasta que mueren o hasta agosto de 1943. El jugador con el mayor tonelaje gana (vivo o muerto). Los dos formatos recomendados son:

- **Torneo de tonelaje largo:** la fecha de inicio es el 6/40; El submarino de comienzo puede ser cualquiera excepto la clase *Acciaio* (este es el “premio gordo”, por así decirlo).
- **Torneo de tonelaje corto:** la fecha de inicio es el 4/42; el submarino de partida puede ser cualquiera.

### [10.3] Torneo de supervivencia

Se usa el mismo formato que el torneo de mayor tonelaje, excepto que se requiere que el jugador sobreviva hasta el 8/1943.

### [10.4] Torneo de submarinos mixtos

Se usa el mismo formato que los torneos anteriores, excepto que se elimina el requisito de que todos los jugadores usen el mismo tipo de submarino, es decir, los jugadores son libres de elegir cualquier clase disponible actualmente a su antojo personal.

## [11.0] Reglas opcionales

### [11.1] Cantidad de tonelaje estandar

Si los jugadores lo desean, pueden usar una cantidad de tonelaje estándar en lugar de la que los dados den a los barcos por azar. Esto debería acelerar el juego al reducir las tiradas de dados, a expensas de cierta variabilidad e interés histórico. De esto resulta lo siguiente:

**Carguero pequeño** 3.500t

**Carguero grande** 7.000t

**Petrolero** 9.000t

Los encuentros con naves capitales y naves de guerra aún deben calcularse su tonelaje e ID con tiradas de dados.



El submarino italiano de clase Adua “Macallè”

## [11.2] Aumento de los objetivos históricos

Los jugadores que deseen agregar más sabor histórico a su juego a expensas de un registro adicional deben considerar escribir el nombre de sus objetivos debajo del tonelaje en el registro de patrulla. Si alguno de esos barcos se hunde, y luego vuelve a salir como objetivo en cualquier momento posterior, vuelve a tirar hasta que aparezca un objetivo no hundido anteriormente. Por lo tanto, nunca hundirás el mismo barco dos veces en una partida. Esto normalmente no es un problema para el juego casual, ya que rara vez ocurrió en las pruebas durante el transcurso de una sola partida (aunque sucedió a veces).

## [11.3] Maniobras evasivas

A costa de agregar tiempo al ciclo de combate, los jugadores pueden usar esta regla opcional para darles alguna variación adicional al tratar de evadir las cargas de profundidad.

Antes de cada tirada de dados de combate (suponiendo que se haya producido la detección), el comandante del submarino elige un número del 1 al 6 que será su dirección evasiva (izquierda, derecha, derecha).

- 1, 2 = Evadir a la izquierda
- 3, 4 = Evadir a la derecha
- 5, 6 = Evadir en línea recta

Luego, el jugador tira un dado para ver la dirección de la escolta:

- 1, 2 = Escolta a la izquierda
- 3, 4 = Escolta a la derecha
- 5, 6 = Escolta en línea recta

Si la dirección de la escolta es diferente a la dirección evasiva del submarino, el submarino recibe un impacto menos en la **Tabla de Ataque [B4]** cuando se tira para el ataque. Si la dirección de la escolta coincide con la dirección del submarino pero el número no es exactamente igual, el submarino recibe un impacto adicional en la **Tabla de Ataque [B4]** (además de la cantidad de impactos obtenidos; por ejemplo, si se hubiera obtenido un "12", el submarino recibiría 6 impactos, no solo 5).

Si el número de escolta es exactamente igual al número evasivo elegido por el submarino, el submarino recibe 3 impactos adicionales.

**EJEMPLO:** El jugador del submarino elige el número "seis", lo que significa que está evadiendo directamente. Estos son los posibles resultados cuando lanza un dado para la dirección de escolta:

- 1 = dirección equivocada, un golpe menos
- 2 = dirección equivocada, un golpe menos
- 3 = dirección equivocada, un golpe menos
- 4 = dirección equivocada, un golpe menos
- 5 = dirección correcta, pero coincidencia no exacta, un acierto adicional en la Tabla [B4].
- 6 = dirección correcta, coincidencia exacta, tres aciertos adicionales en la Tabla [B4].

En un juego para dos jugadores, ambos eligen sin desvelar la dirección colocando en secreto su número elegido y luego enseñándolos ambos a la vez.

No se pueden usar maniobras evasivas si el submarino tiene daños por hidrófono.

## [11.4] Calidad variable de escolta

Incluso al comienzo de la guerra, hubo diferencias significativas en la calidad de los comandantes de escolta. Algunos eran extremadamente tímidos (y, para ser francos, ineptos), mientras que otros eran extremadamente agresivos, decididos y persistentes en sus ataques y tácticas. Además, hubo diferencias significativas en la calidad de los equipos (barcos, radares, sonar, etc.) en sí. Para representar esto, los jugadores pueden usar esta regla si lo desean. Después de un ataque a un barco (o barcos) escoltados, pero antes de tirar para detección, verifica la calidad de la escolta tirando **1d6**:

**1940-1941:** 1 = novata; 2-5 = entrenada; 6 = veterana

**1942-1943:** 1 = novata; 2-4 = entrenada; 5 = veterana; 6 = élite

Los escoltas novatos hacen un impacto menos de lo que se obtiene en la **Tabla [B4]**. Los escoltas entrenados usan las tablas normalmente. Los escoltas veteranos obtienen +1 impacto además del número de impactos obtenidos cuando usan la **Tabla [B4]**. Los escoltas de élite son +1 para detectar además de hacer +1 impacto en la **Tabla [B4]**.

## [11.5] Calidad variable de aviación

Hubo diferencias significativas en la calidad de las tripulaciones aéreas aliadas que cazaban submarinos. Algunos eran muy hábiles, mientras que otros simplemente no lanzaban sus cargas de profundidad o bombas con mucha precisión. Además, diferentes aviones tenían diferentes armas disponibles. Para representar estos factores, los jugadores pueden usar esta regla si lo desean. Después de fallar en la inmersión de emergencia, pero antes de tirar el ataque del avión, verifica la calidad del avión tirando **1d6**:

**1940-1941:** 1 = novata; 2-5 = entrenada; 6 = veterana

**1942-1943:** 1 = novata; 2-4 = entrenada; 5 = veterana; 6 = élite

La aviación novata hace un impacto menos que la que obtiene en la **Tabla [B4]**. La aviación entrenada usa las tablas normalmente. La aviación veterana obtiene +1 impacto además de la cantidad de impactos que se obtienen cuando usan la **Tabla [B4]**. La aviación de élite causa 2 bajas de tripulación automáticamente (en lugar de una automática) además de hacer +1 impacto en la **tabla [B4]**.

## [11.6] Escolta genérica variable

Para los jugadores que deseen una mayor definición de la situación al atacar a una escolta, tira **1d6** en la siguiente tabla para el tipo/tonelaje de la escolta genérica que está siendo atacada. Este es ahora tu objetivo y el tonelaje a hundir es según las reglas normales de daño.

| Tipo                                                                                                   | Tonelaje |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 1 balandra*                                                                                            | 1.300    |
| 2 Corbeta*                                                                                             | 9.00     |
| 3 Fragata                                                                                              | 1.400    |
| 4 Destructor Escolta                                                                                   | 1.100    |
| 5 Destructor                                                                                           | 1.200    |
| 6 Destructor                                                                                           | 1.200    |
| * Solo recibe +1 al impacto de penalización por baja velocidad en lugar del +2 normal de los escoltas. |          |

## [11.7] Nombres históricos de submarinos

Para aquellos jugadores que deseen asignar un nombre "histórico" a su submarino, elige de entre la siguiente lista de submarinos por clase en el juego:

**Clase Adua:** Adua, Axum, Aradam, Alagi, Macallé, Gondar, Neghelli, Ascianghi, Scirè, Durbo, Tembien, Lafolé, Beilul, Dagabur, Dessiè, Uarscieck, Uebi Scebeli.

**Clase Ammiragli (Cagni):** Ammiraglio Cagni, Ammiraglio Caracciolo, Ammiraglio Millo, Ammiraglio Saint-Bon.

**Clase Brin:** Benedetto Brin, Luigi Galvani, Alberto Guglielmotti, Archimedes, Evangelista Torricelli.

**Clase Calvi:** Pietro Calvi, Giuseppe Finzi, Enrico Tazzoli.

**Clase Foca:** Foca, Zoea, Atropo.

**Clase Flutto:** Flutto, Gorgo, Tritone, Nautilo, Marea, Vortice, Grongo, Murena, Sparide, Cernia, Dentice, Spigola.

**Clase Glauco:** Glauco, Otaria.

**Clase Liuzzi:** Console Generale Liuzzi, Reginaldo Giuliani, Alpino Bagnolini, Capitano Tarantini.

**Clase Marcello:** Marcello, Mocenigo, Dandolo, Veniero, Provana, Nani, Barbarigo, Emo, Morosini, Commandante Cappellini, Commandante Faa di Bruno.

**Clase Marconi:** Guglielmo Marconi, Leonardo da Vinci, Michele Bianchi, Luigi Torelli, Alessandro Malaspina, Maggiore Baracca.

**Clase Platino (Acciaio):** Acciaio, Alabastro, Argento, Asteria, Avorio, Bronzo, Cobalto, Giada, Granito, Nichelio, Platino, Pórfido, Volframio.

**Clase Perla:** Perla, Gemma, Berillo, Diaspro, Turchese, Corallo, Ambra, Onice, Iride, Malachite.

## [11.8] Comienzo con el nivel novato

La valentía de las tripulaciones italianas nunca estuvo en duda, pero la fuerza de submarinos italianos sufrió una falta de entrenamiento al comienzo de la guerra, especialmente en la dirección de ataques, además del control de fuego y otras cuestiones. Para representar esto, los jugadores pueden desear comenzar el juego con una tripulación "novata" en lugar de "entrenada". Esta regla opcional aumentará un poco la dificultad del juego.

## [11.9] Notable Italian Submarine Commanders

Aquí hay algunos "ases" históricos italianos y su historial:

### Gianfranco Gazzana-Priaroggia

**11 barcos hundidos (90,600 toneladas)**



Gianfranco Gazzana-Priaroggia sirvió en numerosos submarinos para la *Regia Marina* (*Millelire*, *Malachite*, *Sciré*, *Ballia*, *Durbo* y *Tazzoli*), y al mando del *Archimede*), pero su fama está más directamente relacionada con su mando del *Leonardo da Vinci*, un submarino de la clase *Marconi*. Como parte de BETASOM, sacó al *Leonardo da Vinci* el 7 de octubre de 1942, hundiendo nada menos que 5 barcos, uno a cañonazos. En febrero de 1943 se embarcaron en una patrulla hacia el Atlántico Sur y el Océano Índico, donde acumularon otros 6 barcos, la mayoría cerca de Sudáfrica. Como resultado, Gazzana-Priaroggia fue ascendido a *Capitán di Corvetta*. Desafortunadamente, cuando regresaban a Burdeos el 23 de mayo de 1943, fueron atrapados por una fragata y un destructor y se hundieron. No hubo supervivientes. Gazzana-Priaroggia recibió la Medalla de Oro y, de Alemania, la Cruz de Caballero.

### Carlo Fecia di Cossato

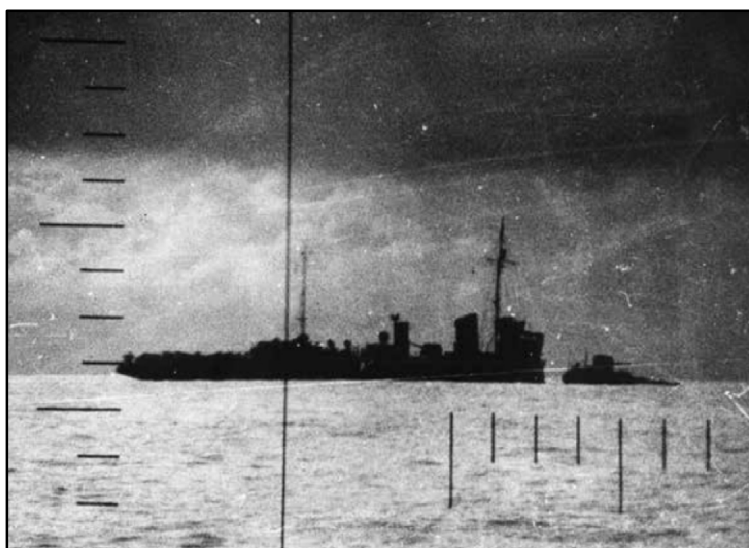
**16 barcos hundidos (86,500 toneladas)**

Carlo Fecia di Cossato comenzó la guerra como comandante del submarino *Ciro Menotti*. Sin embargo, en diciembre de 1940 fue



transferido al *Tazzoli*, un submarino de la clase *Calvi*, y aquí acumuló dieciséis barcos hundidos durante los años siguientes. Trabajando como parte de BETASOM, uno podría argumentar que sus dieciséis barcos deberían ubicarlo por encima de Gazzana-Priaroggia,

aunque el tonelaje total es algo menor. En febrero de 1943, fue transferido para comandar un escuadrón de torpederos. Después del Armisticio, luchó contra los alemanes durante un tiempo, pero estaba tan descontento con toda la situación que se suicidó en 1944. Recibió la Medalla de Oro, la Medalla de Plata (dos veces) y, de parte de los alemanes, la Cruz de Caballero.



## Notas del diseñador

Después del lanzamiento de *The Hunters*, llegaron numerosas solicitudes para una expansión italiana. Después de hacer una investigación inicial, me sorprendió el tamaño y el alcance del esfuerzo de los submarinos italianos. No menos asombroso fue el hecho de que los submarinos italianos incluso participaran en la Operación *Drumbeat*, hundiendo barcos en el Caribe y el Atlántico Sur. Había al menos 27 submarinos operando desde el Golfo de Vizcaya desde la base de BETASOM. Intrigado, continué investigando y rápidamente me convencí de que aquí había un juego completo.

Obviamente, hubo algunos desafíos de diseño... Quería que continuara con la "aparición" de *The Hunters*, pero hubo algunas diferencias significativas entre la lucha del Mediterráneo y la lucha de BETASOM. Fui con tablas de asignación de patrullas divididas, en función de si estabas en el Mediterráneo o en BETASOM. Esto funcionó extremadamente bien. Otro dato histórico curioso con el que tuve que trabajar: los italianos tuvieron mucha suerte al pasar el Estrecho de Gibraltar, muy pocas veces tuvieron problemas. Tuve que atenuar el peligro en ese evento a niveles históricos.

Sin embargo, una mejora que hice fue permitirle al jugador elegir sus avances de habilidad, en lugar de tirarlos al azar. Esto genera algunas opciones interesantes: supervivencia personal (conseguir un mejor médico, por ejemplo), o centrarse en la tripulación para que se sumerja más rápido, o incluso mejoras de habilidad personal a través de la habilidad Carisma. La posibilidad de elegir en un juego siempre es algo bueno, y me interesará ver qué deciden hacer los jugadores. Traté de hacer que las habilidades fueran razonablemente equilibradas, dependiendo del gusto personal.

Un tema de investigación interesante fue la designación real de los torpedos italianos... ¡tenían tantas designaciones como clases de submarinos! Afortunadamente, la mayor parte de ellos se basó en diferentes fabricantes, así que los llamé por dos de las designaciones más estándar, W270 y W200 para los torpedos de 21 "y 18", respectivamente.

Otro problema fue el hecho de que los submarinos italianos, en su mayor parte, no acumularon los números que hicieron los submarinos. Hay una variedad de problemas en juego aquí, y he tratado de representarlos para mantener los tonelajes "en un rango aproximadamente histórico". Los problemas de control de incendios, el manejo de naves y las grandes superestructuras, incluso las áreas de caza donde fueron asignadas, contribuyeron a reducir los tonelajes. Agregue a esto el hecho de que los alemanes asignaron muchas de las tareas tan despreciadas de informes meteorológicos a sus aliados. Es sorprendente que hubieran hundido tantos barcos bajo estas condiciones. Sin embargo, probablemente lo principal que tenían a su favor es que los torpedos no estaban plagados de fallos como los de los alemanes de principios de la guerra. Aún así, la situación del tonelaje para el juego fue un problema definitivo. Los jugadores notarán que las probabilidades de "impactar" se han reducido para reflejar los problemas de control de fuego.

Ciertos aspectos del conflicto se han evitado a propósito para mantener limpio el diseño. Por ejemplo, no he incluido los pequeños barcos costeros, y se han omitido varias clases de submarinos (que eran esencialmente idénticos a otra clase).

Les deseo mucha suerte en su viaje "¡In bocca al lupo!"

## Bibliografía seleccionada

Bagnasco, Erminio. *Submarines of World War Two*, Cassell & Co, 2000. Magnífica referencia que contiene toda la miríada de las clases de submarinos italianos. Muy recomendable.

Cocchia, Aldo. *The Hunters and the Hunted: Adventures of Italian Naval Forces*, United States Naval Institute, 1958. Algo sesgado pero es un buen relato de un comandante superior.

Greene, Jack, and Massignani, Alessandro. *The Naval War in the Mediterranean 1940-1943*, Chatham Publishing, 1998. Una mirada general muy erudita y equilibrada al Mediterráneo, que incluye acciones aéreas y de superficie.

Jordan, Roger. *The World's Merchant Fleets 1939: The Particulars and Wartime Fates of 6,000 Ships*, Naval Institute Press, 1999. ¿De dónde vienen todos esos listados de objetivos? No es exactamente una lectura ligera, pero es una buena referencia.

Walter S. Zapotoczny, Jr. *Decima Flottiglia MAS: The Best Commandos of the Second World War*, Fonthill Media, 2017.

Preston, Antony. *Jane's Fighting Ships of World War II*, Crescent Books, 1989. Reimpresión de 1946/1947 edición de Jane's Fighting Ships. No es una referencia completa debido al hecho de que se hizo justo después de la guerra, pero sigue siendo de gran valor.

Rohwer, Jürgen. *Axis Submarine Successes of World War Two*, Greenhill Books, 1999. Increíble referencia que contiene miles de encuentros con submarinos italianos y U-Boats.

### Creditos:

**Diseño del juego:** Gregory M. Smith

**Director artístico, Diseñador de portada y caja:** Rodger B. MacGowan

**Diseño de los componentes del juego:** Ian Wedge

**Diseño manual:** Charles Kibler

**Coordinación de Producción:** Tony Curtis

**Productores ejecutivos:** Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger B. MacGowan, Mark Simonitch

**Testadores del juego:** Rembert "Chip" Jarrell, Jerry West, and Dan Bates

**Agradecimientos especiales:** Paul O'Grady, John Kranz, Joe Gandara, Jack Beckman, and Nicola Saggini. Rembert Jarrell sugirió la regla de interceptación de convoys, gracias Chip!

Además, un **agradecimiento extra especial** a Nicola Saggini, quien brindó muchos detalles sobre la fuerza de submarinos italianos en la Segunda Guerra Mundial. Incluso podía entenderlo... la mayor parte del tiempo.

## Índice

|                                               |                   |                                             |                                      |
|-----------------------------------------------|-------------------|---------------------------------------------|--------------------------------------|
| Abortar patrulla.....                         | 7.6               | Habilidades.....                            | 7.7                                  |
| Alcance.....                                  | 7.2.1             | Hundimiento voluntario.....                 | 7.6.3                                |
| Antiaéreo, modificadores.....                 | 7.3.4             | Informes meteorológicos, misión.....        | 6.7.6                                |
| Ataque nocturno de superficie.....            | 7.2.2             | Inmersión de emergencia.....                | 7.3.2                                |
| Ataque S.L.C.....                             | 6.7.5             | Inundación .....                            | 7.5.2                                |
| Ataque contra barcos.....                     | 7.2               | Italia .....                                | 4.7.1                                |
| Aviación, encuentro.....                      | 7.1.9             | KIA (Muerto en acción).....                 | 5.2.3                                |
| Aviación, calidad variable.....               | 11.5              | Maniobras evasivas .....                    | 11.3                                 |
| Base.....                                     | 4.7, 6.6          | Medallas (Condecoraciones) .....            | 7.8                                  |
| BETASOM.....                                  | 6.4               | Minas, colocación .....                     | 6.7.2                                |
| Cañón de cubierta vs. Barcos sin escolta..... | 7.2.3.2           | Misiones especiales.....                    | 6.7                                  |
| Carrera de suministros.....                   | 6.7.1             | Motores.....                                | 7.5.3                                |
| Casco, daños.....                             | 7.5.4             | Munición .....                              | 4.6                                  |
| Casilla de viaje.....                         | Términos de juego | Naves capitales .....                       | 7.1.4, 7.2.3.1, 7.4.5, 7.8 (Premios) |
| Comandante, baja del.....                     | 7.7.4             | Patrulla, hoja de registro .....            | 4.3                                  |
| Comandos, entrega de.....                     | 6.7.3             | Patrulla, asignación .....                  | 6.2.1                                |
| Combate.....                                  | 7.0               | Patrulla, duración .....                    | 6.2.2                                |
| Combate Contra escolta.....                   | 7.2.4             | Profundidad de inmersión , excediendo ..... | 7.2.6                                |
| Condecoraciones.....                          | 7.8               | Promociones .....                           | 7.9                                  |
| Convoy, interceptación.....                   | 6.7.4, 7.1.7      | Puesta a punto.....                         | 7.5.9                                |
| Daño.....                                     | 7.5               | Rangos.....                                 | 7.9.3                                |
| Detección por escoltas.....                   | 7.2.5             | Reasignación.....                           | 8.0                                  |
| Día y noche.....                              | 7.1.10-7.1.11     | Reparaciones.....                           | 7.5.1                                |
| Encuentros con:                               |                   | Seguimiento de convoy/barco .....           | 7.4                                  |
| Aviación.....                                 | 7.1.9, 7.3        | Segunda salva.....                          | 7.2.3.1                              |
| Naves capitales.....                          | 7.1.4             | Singapur.....                               | 6.5                                  |
| Barcos de transporte.....                     | 7.1.3             | Tablero de combate .....                    | 3.2, 7.2.9                           |
| Convoys.....                                  | 7.1.6             | Tablero de Estado del submarino .....       | 3.1, 4.4                             |
| Submarinos enemigos .....                     | 7.2.10            | Tanques de combustible .....                | 7.5.5                                |
| Petroteros .....                              | 7.1.8             | Tonelaje.....                               | 5.2, 11.1                            |
| Naves de guerra .....                         | 7.1.5             | Torpedo, carga.....                         | 4.5                                  |
| Entrenamiento.....                            | 11.8              | Torpedos, lanzamiento .....                 | 7.2.3                                |
| Escolta genérica variable .....               | 11.6              | Tripulación, lesiones .....                 | 7.5.7                                |
| Escolta, calidad variable .....               | 11.4              | Tripulación, lesiones.....                  | 7.5.6                                |
| Eventos aleatorios .....                      | 9.0               | Tripulación, niveles .....                  | 7.7 .1-7.7.3                         |
| Francia.....                                  | 4.7.2             | Victoria.....                               | 5.2                                  |
| Gibraltar .....                               | 7.2.11            |                                             |                                      |

