

The Hunted

El ocaso
de los
U-Boats
1943-1945

REGLAS DE JUEGO

Diseñado por Gregory M. Smith

Traducción (enero 2021): Juan Campaña

Incorpora corrección de erratas oficiales de abril 2020

LISTA DE CONTENIDOS

1 Introducción

2.0 Cómo jugar el juego

3.0 Equipo de juego

4.0 Configuración del juego

5.0 Cómo ganar el juego

5.1 Finalizar el juego

5.2 Determinando la victoria

6.0 Secuencia de juego

6.1 Esquema de juego

7.0 Realización de patrullas

7.1 Preparación de la asignación de patrulla

7.2 Patrullas de *Wolfpack*

7.3 Restricciones de patrulla

7.4 Misiones especiales

7.5 Completar las patrullas

8.0 Encuentros de patrulla

8.1 Postura defensiva

8.2 Tipos de encuentros

8.3 Determinar tamaño del barco e ID

8.4 Enfrentamiento día y noche

9.0 Combate

9.1 Tablero de combate del U-Boat

9.2 Realización de combate contra barcos

9.3 Artillería de superficie y munición

9.4 Barcos objetivo sin escolta

9.5 Ataque nocturno de superficie

9.6 Detección de escolta/ Ciclo de cargas de profundidad

9.7 Siguiendo barcos escoltados y convoys

9.8 Encuentros aéreos

9.9 Encuentros con submarinos

9.10 Atacando buques de escolta

10.0 Daños en el U-Boat

10.1 Inundación

10.2 Motores

10.3 Casco

10.4 Tanques de combustible

10.5 Baterías

10.6 Lesiones de la tripulación

10.7 Resultados de daño múltiple

10.8 Reparaciones

10.9 Abortar la patrulla

10.10 Hundimiento voluntario

10.11 Puesta a punto del U-Boat

10.12 Recuperación de la tripulación herida

11.0 Experiencia de la tripulación, promociones, Condecoraciones, asignación de nuevos modelos de U-boat

11.1 Progreso y mejora de la tripulación

11.2 Promoción del *Kommandant*

11.2 Condecoraciones

11.4 Reasignación a un nuevo U-Boat

12.0 Eventos aleatorios

13.0 Multijugador y torneos

13.1 Juego para dos jugadores

13.2 Torneos de tonelaje superior

13.3 Torneo de supervivencia

13.4 Torneo mixto de U-boats

13.5 Torneo de *Wolfpack*

14.0 Reglas opcionales

14.1 Cantidades estándar de tonelaje

14.2 Objetivos de convoys reducidos

14.2 Aumento de los objetivos históricos

14.4 Identificaciones de U-Boat históricos

14.5 Nombres históricos de *Wolfpack*

14.6 Calidad variable de la escolta

14.7 Calidad variable de la aviación

14.8 Maniobras evasivas

14.9 Reabastecimiento en el mar

14.10 Áreas de patrulla no históricas

14.11 Avance de producción del tipo XXI

14.12 Sonar activo en el Tipo XXI

14.13 Cartas de *Kommandant* de U-Boat

14.14 Fichas de flotilla

14.15 Habilidades especiales

14.16 Alcance extremo

15.0 Combinando con *The Hunters*

16.0 Notas del diseñador

17.0 Bibliografía

[1.0] INTRODUCCION

Los "tiempos felices" para los U-Boats de la Kriegsmarine de Alemania terminaron a mediados de 1943. Los Aliados detuvieron la marea de manera dramática gracias a contramedidas que incluían tácticas de convoys, búsqueda de dirección de Alta frecuencia ("huff-duff"), radar, sonar activo y más. De repente, la flota de los U-Boat estaba siendo diezmada, ya que los Cazadores se convirtieron en Cazados y los Aliados ganaron superioridad aérea sobre los mares. Solo las pérdidas de submarinos alemanes cuentan la historia. Hasta 1941, solo se perdieron 66 U-Boats. Durante 1942, se perderían otros 96 U-Boats. Y luego, en 1943, no menos de 237 submarinos fueron hundidos o perdidos en el mar.

The hunters: El ocaso de los submarinos, 1943-45 es un juego de nivel táctico en solitario que te pone al mando de un submarino alemán durante la segunda mitad (y la más peligrosa, para los submarinos) de la Segunda Guerra Mundial. Su misión será destruir la mayor cantidad posible de barcos aliados y naves capitales, mientras mejora la calidad de su tripulación y aumenta el rango de su comandante y recibe condecoraciones, todo mientras recuerdas que debes regresar a casa en medio de las probabilidades de supervivencia cada vez menores a medida que avanza la guerra.

A los jugadores les resultará extremadamente difícil sobrevivir a una campaña completa desde 1943 hasta 1945, momento en el que, si todavía están vivos, se rendirán al llegar a puerto, habiendo hecho su labor en el frente. Si lo desea, un jugador puede comenzar con un modelo más avanzado de submarino, que en realidad puede aumentar sus posibilidades de sobrevivir. Puede comenzar en cualquier mes/año que desee, pero ten en cuenta que algunos U-Boats están disponibles inmediatamente, mientras que otros no lo estarán hasta más tarde. Los jugadores pueden ser reasignados a un modelo más nuevo de submarino en algunas circunstancias, pero normalmente permanecerán en la misma nave hasta el final del juego o hasta que se hundan.

Las reglas se han numerado y presentado en conjuntos de secciones divididas en numerosos casos principales y secundarios. Las reglas hacen referencia cruzada a otras reglas usando (paréntesis), por lo que, por ejemplo, verá, "Si la reparación de los tanques de combustible falla, el U-Boat debe cancelar su patrulla (10.9)", lo que significa que el caso 10.9 está relacionado con esta regla. Las reglas se han ordenado tanto para facilitar la comprensión la primera vez y 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 del U-Boat, el tablero de combate del U-Boat y las fichas del juego, luego lee las reglas rápidamente. Por favor, no intentes memorizarlas. Sigue las instrucciones de configuración para jugar 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. Cuando surjan preguntas, simplemente consulta las reglas. Después de unos minutos de juego, te familiarizarás con la mecánica del juego.

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

En la Web:

bit.ly/huntedproductpage (GMT página del producto)

bit.ly/huntedbgpage (página del producto Board Game Geek)

Por correo electrónico:

kranz@consimworld.com

GMT Games proporciona el servicio de atención al cliente general y la asistencia para las piezas del juego (consulte la regla 3.7)

También le recomendamos que visites el tema de discusión oficial del juego en *ConsimWorld* para obtener ayuda del juego, leer los informes posteriores a la acción y compartir tu experiencia de juego con otros. Encontrarás el tema del juego **The Hunted** visitando talk.consimworld.com y navegando al área de discusión del juego individual *Global* o *Multi-Front*.

A lo largo de las reglas, verá numerosas secciones sangradas como esta. Estas secciones están llenas de ejemplos, aclaraciones, sugerencias de juego, notas de diseño y otra sabiduría variada para ayudarlo a jugar más fácilmente.



[2.0] COMO JUGAR

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es realizar numerosas patrullas como un *Kommandant* alemán de U-Boat y hundir barcos enemigos. El éxito de cada patrulla se refleja en el tonelaje total de barcos hundidos o en cualquier misión especial completada, que puede resultar en promociones y mejoras de la tripulación, que culminan con la recepción del codiciado premio de la Cruz de Caballero. Tu U-Boat y su tripulación se enfrentarán a riesgos implacables a medida que cada patrulla se vuelva más peligrosa (incluido el Golfo de Vizcaya y el Estrecho de Gibraltar). El éxito final que logres depende considerablemente de las decisiones que tomes mientras realizas patrullas durante el curso 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 *Kommandant*, mueres en acción).

Los componentes clave del juego que se utilizan para facilitar el juego son el tablero del U-Boat para rastrear el estado de tu U-Boat y su tripulación junto con las rutas de casillas para cada asignación de patrulla, el tablero de combate del U-Boat para resolver los encuentros del submarino y la hoja de registro de patrulla para señalar la actividad y el éxito de cada patrulla. Las diversas tablas de ayuda al jugador se utilizan para resolver las funciones del juego.

VISIÓN GENERAL

En general, el juego gira en torno a la realización de numerosas misiones de patrulla y la resolución de cualquier encuentro en el mar hasta que regreses sano y salvo al puerto. Al completar cada patrulla, evalúas el éxito logrado consultando tu hoja de registro, lo que puede resultar en una promoción/condecoración para tí como *Kommandant* o una posible mejora de calidad para la tripulación. Entre las asignaciones de patrulla, tu U-Boat se reparará durante uno o más meses en función de los daños recibidos. También es posible que necesites tiempo para recuperarte de cualquier lesión personal antes de poder realizar tu próxima patrulla.

DIRIGIENDO PATRULLAS

La tabla de visualización de tu U-Boat muestra el estado general de tu U-Boat y su tripulación, incluido el armamento. Al realizar patrullas, tu U-Boat avanza a través de cada casilla de viaje ("*Travel box*") en la ruta de patrulla asignada, verificando posibles encuentros en cada casilla de viaje en la que entre, incluida la posibilidad de un evento aleatorio. Normalmente, los encuentros implican encuentros con barcos o encuentros con aviones. Los encuentros con barcos especifican si los barcos enemigos están escoltados, lo que juega un papel importante al enfrentarse a ellos, ya que tu U-Boat puede ser detectado y sufrir repetidos ataques con cargas de profundidad. Por cada encuentro con un buque con el que decidas entablar 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 tus torpedos. También llevarás un registro de todos los barcos con los que te enfrentes durante el combate en la hoja de registro, anotando si los dañaste o los hundiste. Al realizar enfrentamientos en la superficie contra barcos sin escolta, también puedes emplear los cañones de cubierta.

A medida que diriges el combate, conocerás la cantidad de daño obtenido contra barcos objetivo con tus torpedos (siempre que no sean fallidos) y/o fuego de cañón de cubierta. Mientras que 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 adicionales de combate para acabar con ellos. Los enfrentamientos de combate contra barcos escoltados, por lo general al enfrentarse a un convoy, están plagados de riesgos, especialmente si decides enfrentarte a corta distancia (en cuyo caso los escoltas pueden intentar la detección antes de que puedas disparar una salva de torpedos). Los escoltas tendrán la oportunidad de detectar tu U-Boat, y una vez detectado, tu U-Boat puede sufrir repetidos ataques con cargas de profundidad hasta que puedas escapar de la detección. Incluso puedes intentar exceder la profundidad de inmersión teórica máxima para intentar liberarte de las escoltas. Los resultados de los daños, incluida la lesión de la tripulación, te ponen en mayor riesgo mientras estás siendo atacado y tratando de escapar de la detección de la escolta.

Una vez que escapes de la detección de escolta, intentarás reparar cualquier sistema dañado, con reparaciones fallidas que resultan en sistemas que no funcionan, lo que podría hacer que se cancele la patrulla. Una vez que finaliza un enfrentamiento contra barcos escoltados, tienes la opción de seguir automáticamente cualquier barco dañado o intentar volver a enfrentarse a todo el convoy.

Los encuentros con aviones ponen a tu U-Boat en riesgo inmediato, ya que debes realizar una inmersión para evitar un ataque inminente. Si un ataque aéreo tiene éxito, utiliza tu cañón Flak 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 a la escena para perseguirte.

PUESTA A PUNTO DEL U-BOAT

Una vez que tu U-Boat completa su misión de patrulla regresando a la base (después de cualquier posible encuentro en la última casilla de viaje en el trayecto de patrulla), se somete a un reacondicionamiento o puesta a punto. La duración de la puesta a punto depende de la cantidad de daños en el casco y de los sistemas que no funcionan y que requieran reparación. Además, la convalecencia del *Kommandant* de U-Boat puede provocar retrasos. Existe la posibilidad de que se le asigne un submarino más moderno o que pierda parte de su tripulación (ya que necesitan más tiempo para recuperarse de sus lesiones). Durante la puesta a punto, también puedes evaluar el éxito relativo de tu patrulla, lo que puede resultar en una mejora de calidad de la tripulación o una promoción del *Kommandant*, incluida la Cruz de Caballero. Después de la puesta a punto antes de que tu U-Boat comience su próxima misión de patrulla, todos los sistemas estarán operativos y tú estarás completamente equipado con armamento y una tripulación completa.

FIN DEL JUEGO

Una vez que se hayan realizado todas las misiones de patrulla hasta mayo de 1945, el juego termina. Además, si tú, como *Kommandant*, mueres en acción o eres capturado, o si tu U-Boat es hundido, destrozado o capturado, el juego termina inmediatamente. Ya sea porque sobrevivas hasta tu patrulla final o no (que finaliza después de mayo de 1945), cuenta el tonelaje total de barcos hundidos para determinar tu nivel de victoria conseguido. Por lo general, para registrar una carrera completa, querrás anotar todos los barcos hundidos (incluidas las naves capitales), tu rango final y los premios recibidos. Por supuesto, si te has hundido con tu nave, los elogios y los resultados se reconocerán póstumamente.

[3.0] EQUIPO DE JUEGO

[3.1] TABLERO DE ESTADO DEL U-BOAT

Los 14 tableros de estado de U-Boat que trae el juego corresponden a cada tipo de U-Boat alemán disponible, junto con las rutas de patrulla con nombre que contienen casillas de viaje individuales para rastrear el progreso de tu patrulla. Estos tableros ayudan a registrar el estado de la tripulación y sistemas, incluido el armamento disponible a tu disposición. Selecciona el tablero de estado adecuado que corresponda al tipo de U-Boat que has seleccionado para jugar. Este tablero es la pieza central cuando conduces el juego y realizas misiones de patrulla. El uso de este tablero se explica en la sección de reglas correspondiente.

[3.2] TABLERO DE COMBATE DEL U-BOAT

El tablero de combate del U-Boat [U4] se usa para resolver el combate contra barcos objetivos y normalmente se coloca al lado del tablero de estado del U-Boat durante el juego. El uso de este tablero se explica en la sección de reglas apropiada

[3.3] LAS PIEZAS DE JUEGO

Hay 222 piezas de juego en dos hojas troqueladas incluidas en el juego. Estas piezas de juego se denominan fichas y se colocan en el tablero de estado del U-Boat para ver el estado de tu U-Boat y su tripulación, o en el tablero de combate del U-Boat cuando se resuelve el combate. Se proporcionan fichas para barcos individuales, aviones, miembros de la tripulación, torpedos individuales, rondas de munición, eventos aleatorios y el estado de la tripulación y los sistemas.

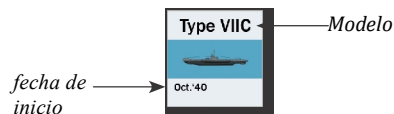
Nota: Fichas adicionales — 34 en total (fichas de torpedos adicionales, por ejemplo) — se han impreso como piezas de repuesto en caso de que falten o se dañen.

[3.3.1] COMO ENTENDER LAS FICHAS

Las fichas del juego proporcionan fichas para rastrear el estado de tu U-Boat y para resolver enfrentamientos. Estas fichas pueden incluir información, como modificadores de la tirada del dado, para facilitar el juego. A continuación se da una explicación de cada tipo de ficha.

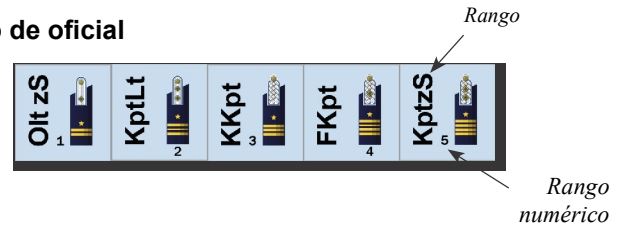
[3.3.2] FICHAS DE JUEGO

U-Boat:



La ficha de U-Boat corresponde al tipo de submarino que has seleccionado y se coloca en el tablero de estado del U-Boat para controlar el progreso de tu patrulla asignada. Cada ficha de U-boat indica el modelo y fecha de entrada en servicio.

Rango de oficial



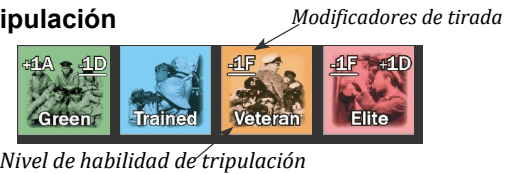
Se proporcionan cinco fichas de rango de oficial numeradas (desde 1, el más bajo, hasta 5, el más alto) para controlar tu nivel de promoción como *Kommandant* de U-Boat.

Medallas / Condecoraciones



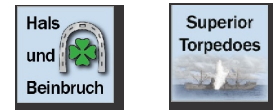
Es posible que se te otorgue la Cruz de Caballero en función del éxito de tu carrera. También puedes obtener modificaciones adicionales en algunas tiradas por tener la Cruz de Caballero.

Calidad de tripulación



La calidad de la tripulación corresponde a la experiencia y desempeño de la tripulación. Tu tripulación comienza en el nivel "Entrenado".

Eventos aleatorios:



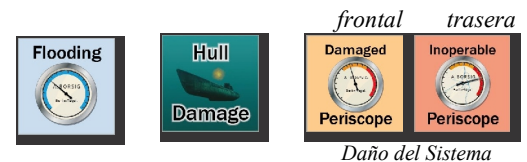
Si bien la mayoría de los eventos aleatorios se resuelven de inmediato, algunos se pueden usar más tarde durante el juego y estas fichas deben colocarse en el panel de estado del U-Boat hasta que se usen.

Armamento:



Las fichas de torpedos representan torpedos individuales por tipo: G7a (aire comprimido/vapor) o G7e (eléctrico). Las fichas de munición marcan el número de rondas disponibles para cada cañón de cubierta. Las fichas adicionales incluyen Minas y Agente secreto ("Abwehr") para las misiones especiales.

Daño:



Se proporcionan fichas para llevar la cuenta del daño en el casco (Hull damage), nivel de inundación (flooding level) u otros daños a motores o sistemas.

Estas fichas solo se colocan en el tablero de tu U-Boat cuando ocurren los daños.

Nota: se proporcionan ambas fichas con nombre para sistemas específicos, así como fichas genéricas. Le recomendamos que utilice las fichas de daño con nombre para marcar mejor qué sistemas están dañados o que no funcionan (lo cual es útil en caso de que el tablero de estado se altere accidentalmente y las fichas se desplacen).

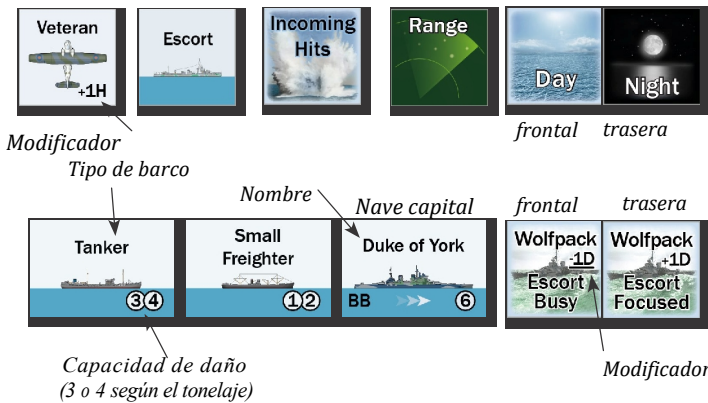
[3.4] TABLAS DE RESULTADOS

Estado de la tripulación:



Se proporcionan fichas de estado de la tripulación para marcar la gravedad de la lesión o Resultado de *Muerto en acción* (KIA). Los miembros de la tripulación especializados también pueden ascender a nivel "Experte"(11.1) que proporciona ciertos beneficios durante el juego.

Fichas para la plantilla de combate:



Se proporcionan fichas para el tablero de combate del U-Boat para la resolución de encuentros. Estas fichas incluyen día/noche, distancia de combate, patrullas *Wolfpack*, tipo de barcos objetivo y fichas de escolta y calidad de los aviones. Ten en cuenta que las fichas de torpedos y munición se gastarán y se moverán de la plantilla de estado de tu U-Boat a la plantilla de combate cuando se resuelva el combate.

AYUDA PARA RECORDAR LAS FICHAS:

Para facilitar el juego, algunas fichas muestran uno o más modificadores de la tirada del dado para que sirvan de recordatorio. La siguiente clave describe cada tipo de ficha. Estos modificadores se enumeran en las tablas asociadas.

MTD	Descripción
A	Ataque: modificador cuando usas fuego de Torpedo/cañón de cubierta del U-Boat [U1]
D	Detección: modificador a la Detección de la escolta[E2]; Dive (Inmersión): modificador para evitar encuentros aéreos[A1]
F	Ataque Flak: modificador al ataque Flak vs. aviones [A2]
H	Hit (Impacto): impacto adicional logrado al resolver un ataque a aviación/Escolta [E3]
R	Reparaciones: modifica al tirar Reparaciones [E3]

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

Cuando se solicita una tirada, cada tabla especifica la combinación de tirada necesaria, que en algunos casos puede incluir cada dado que representa un valor posicional diferente.

En tales casos, utiliza un dado de color distinto 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. Trata 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, el tipo de U-Boat, identificación y nombre de *Kommandant* (Kmdt), junto con las asignaciones de patrulla individuales, los barcos dañados o hundidos y la duración de la puesta a punto después de cada patrulla. No dudes en fotocopiar estas hojas según sea necesario.

[3.6] ESCALA DEL JUEGO

Cada casilla de viaje en la plantilla de estado del U-Boat representa de cuatro a seis días de patrulla. Las casillas de tripulación genéricas representan a varios tripulantes del aproximadamente 50 del total a bordo. Las fichas seleccionadas representan barcos individuales, aviones, miembros específicos de la tripulación, torpedos individuales y rondas de munición.

[3.7] INVENTARIO DEL JUEGO

Un juego completo de *The Hunted* debe tener los siguientes elementos:

- 1 cuadernillo de hojas de registro de patrulla (por ambas caras)
- 2 cartones de fichas impresas a color por ambas caras
- 1 cuadernillo de hojas de registro de patrulla (por ambas caras)
- 7 tableros de estado de U-boat, (por ambas caras)
- 3 mapas de patrulla
- 8 cartas de *Kommandant*
- 1 tablero de Combate de U-Boat
- Dados: 3 de 6 caras, 1 de 20 caras, y 2 de 10 caras
- 1 Caja de juego
- 1 cuadernillo de reglas con notas del diseñador
- 5 tablas de ayuda al jugador (por ambas caras)

Si alguna de estas partes no aparecen o están dañadas, contacte con:

GMT Games LLC, PO Box 1308, Hanford, CA 93232, Teléfono USA: 800-523-6111 (US y Canadá), o 559-583-1236
 FAX: 559-582-7775

E-Mail: gmtoffice@gmtgames.com

[4.0] CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

NORMA GENERAL

La configuración del juego consiste en seleccionar el tipo de U-Boat que desees dirigir, preparar la hoja de registro y colocar su tablero de estado correspondiente frente a tí para la colocación inicial de fichas antes de realizar tu primera patrulla. También debes tener el tablero de combate del U-Boat [U4] cerca, ya que se hará referencia a él cuando se resuelvan enfrentamientos contra embarcaciones enemigas.

[4.1] ELECCIÓN DEL MODELO DEL U-BOAT

Comienza seleccionando uno de los catorce tipos de submarinos que desees dirigir y coloca el tablero de estado correspondiente frente a tí. Solo se debe seleccionar un tipo de U-Boat. Ver 4.2, Fecha de inicio, para ver qué tipos de submarinos están disponibles en diferentes fechas. Las fechas de inicio más tempranas permiten más patrullas, pero las fechas de inicio posteriores tienen disponibles U-Boats más avanzados. El juego consiste en ser *Kommandant* de un solo U-Boat en lugar de simular el control de múltiples U-Boats en patrulla.

Nota: Puedes comenzar con un modelo de U-Boat más avanzado, como el Tipo XXI, pero no estará disponible hasta abril de 1945, lo que significa que no tendrás los primeros meses de la guerra para acumular hundimientos más fáciles.

[4.2] FECHA DE INICIO

[4.2.1] Tu primera patrulla será en julio de 1943 a menos que elijas un Tipo que no esté disponible hasta más adelante en la guerra, o estés combinando *The Hunted* con *The Hunters*, en cuyo caso puedes comenzar cuando el Tipo que hayas elegido esté disponible.

[4.2.2] Se dan las fechas disponibles para toda la Guerra por si los jugadores desean combinar *The Hunted* con *The Hunters*, enumerando en orden cronológico cada tipo de U-Boat:

Tipo	Fecha disponible
VIIB	Septiembre 1939
VIIC	Octubre 1940
VIIC Flak	Mayo 1943
VIIC/41	Abril 1944
VIID	Enero 1942
IXB	Abril 1940
IXC	Mayo 1941
IXC/40	Septiembre 1942
IXD-2	Agosto 1942
IXD/42	Marzo 1945
XB	Mayo 1942
XII	Agosto 1942
XIV	Noviembre 1941
XXI	Abril 1945

[4.2.3] Puedes ser reasignado o elegir un modelo más nuevo de U-Boat bajo algunas circunstancias, pero por lo general permanecerás y serás el capitán de la misma nave hasta el final del juego o hasta que se hunda.

[4.3] PREPARAR HOJA DE REGISTRO DE PATRULLA

[4.3.1] Prepara una narración de tu carrera en el U-Boat anotando la siguiente información en la cabecera de la Hoja de registro:

Modelo de U-Boat: El modelo que hayas seleccionado.

Identidad (ID): El submarino es nombrado como "U-###."

Kmdt (Kommandant): Es el nombre que has elegido para dirigir el U-Boat.

Nota: La ID y el nombre de Kmdt no tienen ningún impacto en el juego más que construir una narrativa sobre tu carrera para mejorar tu sesión de juego o los informes posteriores a la acción. Opcional: consulta 14.4 para ver las ID históricas de los barcos.

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

[4.4] CONFIGURAR EL TABLERO DE ESTADO DEL U-BOAT

[4.4.1] Coloca frente a tí el tablero de estado del U-Boat que corresponda al tipo de U-Boat seleccionado (mira el ejemplo en la página siguiente). Harás referencias a este tablero continuamente mientras realizas patrullas para llevar registro de la nave y tripulación.

[4.4.2] Coloca las siguientes fichas en tu tablero de registro:

1. Coloca la ficha **OltzS** (*Oberleutnant zur See*/alférez de navío) o **KptLt** (*Kapitänleutnant*/teniente capitán) en la casilla de rango. Este es tu rango militar inicial (11.2.2).

2. Coloca la ficha de calidad de tripulación entrenada en la Casilla de calidad de tripulación ("*Crew Quality*"). Esta es la calidad de tu tripulación inicial.

3. Coloca la ficha del U-Boat en el recuadro inicial "*En Puerto*" (puesta a punto) (ubicado en la parte superior derecha de la sección Patrullas).

4. Coloca las fichas de munición de torpedos y cañón de cubierta apropiados en la sección de armamentos de tu tablero de estado (4.5 y 4.6).

[4.5] CARGA DE TORPEDOS

Comentario: Los submarinos normalmente llevaban una mezcla equilibrada de torpedos G7a (aire comprimido) y G7e (eléctricos). Los G7a iban un poco más rápido y, por lo tanto, eran un poco más precisos. Los G7e eran más lentos y, por lo tanto, un poco menos probable que acertaran a distancias más largas, pero no dejaban una estela reveladora de burbujas de aire para llevar a los escoltas al U-Boat. Esto los hizo mejores para su uso durante el día con el fin de disminuir la posibilidad de detección por una escolta.

Además, ambos tipos de torpedos podrían equiparse con "FaT" (programación de patrones de escalera). Esto les dio la oportunidad de golpear un convoy aleatorio si fallaba el objetivo inicial. Finalmente, el torpedo autoguiado G7e "Falke" estaba disponible, seguido del G7es mejorado "Zaunkönig".

Ejemplo: El tipo VIIC lleva una carga total de 14 torpedos. De estos, la mezcla inicial por tipo de torpedo antes del 8/43 es 8x G7e FaT, 4x G7a FaT y 2x G7e "Falke" (comenzando en 8/43 el G7es "Zaunkönig" reemplaza al G7e "Falke"). Sin embargo, tienes la opción de ajustar esta combinación de torpedos. Simplemente elige las fichas del tipo de torpedo que desees intercambiar y conviértelos al otro tipo de torpedo. Se podría elegir, por ejemplo, intercambiar 4 fichas de G7e, en cuyo caso la mezcla de torpedos ajustada se convierte en 8x G7a FaT, 4x G7e FaT y 2x G7e torpedos "Falke".

PROCEDIMIENTO

1. Consulta la información de Carga de torpedos inicial (torpedo load) en la cabecera de tu tablero de estado (junto a la casilla de Medallas y condecoraciones).
2. Selecciona un número total de fichas de torpedos que corresponda con la cantidad total de carga de torpedos.
3. Ahora puedes modificar la combinación de fichas de torpedos G7a y G7e hasta en 4, pero no puedes coger torpedos "Falke" o "Zaunkönig" adicionales debido a su disponibilidad limitada.
4. Coloca las fichas de torpedos individuales en las casillas numeradas de Tubo de torpedo de proa ("Forward") y popa ("aft"). Solo se puede colocar una ficha de torpedo por casilla.
5. Coloca las fichas de torpedos restantes en la casilla de Recarga de proa y popa ("Fwd. reload/aft reload"). Ten en cuenta la capacidad total para las casillas de recargas y asegúrate de que el número de fichas de torpedos sea igual al valor de capacidad.

KptLt
2

1

Type VIIC

(available October 1940)

Length: 218.6 feet (66.5 m) Range: 6,500 nm
 Displacement: 761 tons Crew: 44
 Speed: 17.2 knots surfaced Total produced: 661

2

Trained

Random Event

Random Event

Forward Torpedo Tubes

4x G7a FaT (Steam)

Deck Gun

8,8cm Status

5x Ammo (2)

Flak

2cm Status (∞ ammo)

Aft Torpedo Tube

1x G7a FaT (Steam)

Fwd. Reloads

4x G7a FaT (Steam)

4x G7e FaT (Electric)

Defence Equipment

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

Damage

Hull							[SUNK]
		+1m refit		+2m refit	+3m refit		[SURF]
Flooding							

Aft Reloads

1x G7e FaT (Electric)

Arctic

Roll to (1-2)

Transit (Bay of Biscay) Transit Arctic Arctic Arctic Arctic* Transit Transit (Bay of Biscay)

3

Type VIIC

Oct '40

Engines & Misc.

Electric 1 Electric 2

Diesel 1 Diesel 2

Periscope Radio

Hydrophones Dive Planes

Fwd Torp Doors

Fwd Torp Doors

Configuración inicial para U-Boat Tipo VIIC. Ten en cuenta el rango inicial de Kommandant (11.2.2) y el nivel de experiencia de la tripulación (4.4.2). La carga inicial de torpedos se adhiere a la restricción de carga inicial de torpedos (4.5.2) para torpedos G7e (eléctricos). Las fichas de daño en el casco e inundación se ponen a un lado y se colocan las fichas de munición del cañón de cubierta. Finalmente, la ficha del U-Boat se coloca en la casilla "En puerto" antes de tirar dados para determinar la primera misión de patrulla del juego.

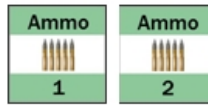
6. El número total de torpedos cargados siempre será igual a la capacidad del U-Boat. **Excepción:** 7.4.2, *Misión especial de colocación de minas*.
7. Los torpedos, una vez cargados y colocados en el tablero de estado, nunca pueden intercambiarse ni transferirse entre las posiciones de proa y popa. Solo se puede recargar (4.5.1).
8. Una vez que los torpedos son disparados desde los tubos de proa/popa durante el combate, los tubos pueden recargarse. Los tubos de torpedos de proa se recargan con los torpedos contenidos en la casilla de recargas de proa. Del mismo modo, el tubo de torpedos de popa se recarga con los torpedos contenidos en la casilla de recargas de popa.

Nota: el recuadro *Recarga de proa (Forward Reloads)* proporciona casillas separadas para cada tipo de torpedo para facilitar la identificación.

La recarga solo puede ocurrir si las fichas de torpedos permanecen en el recuadro de recarga correspondiente. Una vez que se gasta el recuadro de recarga para una sección determinada, no es posible recargar mientras se está de patrulla.

[4.6] FICHAS DE MUNICIÓN

[4.6.1] El tablero de estado se usa para llevar la cuenta del número total de rondas de munición disponibles para el cañón de cubierta, hasta su capacidad establecida.



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

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

[4.6.4] Las fichas de munición no se utilizan para los cañones antiaéreos ya que tienen un suministro de munición ilimitado (a efectos del juego).

Nota: los cañones antiaéreos no tienen una casilla de munición asociada a ellos; solo se controla en el tablero de estado el estado del cañón.

[4.7] BASES DE SALIDA/RETORNO

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



[4.7.1] FRANCIA

Se considera que todas las naves comenzarán la salida aquí en Julio de 1943. Estar estacionado en Francia requiere que el jugador lance dados para los encuentros para el primer y el último tránsito como en la casilla del Cantábrico (en lugar de ser una casilla de tránsito normal). Las últimas patrullas de Francia se originan en agosto de 1944. Cualquiera con base en Francia que estuviera en el mar y regresara a Francia en septiembre de 1944 o más tarde, en cambio, vuelve a establecer su base en Noruega.

[4.7.2] NORUEGA

Los submarinos árticos están estacionados aquí, y después de la liberación de Francia, la mayoría de los otros submarinos de otros frentes.



[4.7.3] ALEMANIA

Los submarinos nuevos comienzan aquí (por ejemplo, si se actualiza a un nuevo tipo, o si tu nave anterior quedó tan destrozada que tuvo una puesta a punto de 5 meses, etc.). Después de realizar tu primera misión de patrulla, terminas la patrulla en Francia (hasta agosto de 1944). Después de agosto de 1944, terminas tu patrulla en Noruega. Si comienzas una carrera en una fecha posterior a agosto de 1944, comienzas con tu nueva nave en Alemania.



[4.7.4] MEDITERRÁNEO

Los modelos mediterráneos Tipo VII están estacionados en una base italiana (principalmente La Spezia) hasta septiembre de 1944, cuando el Mediterráneo dejó de ser viable para las operaciones de submarinos debido al bombardeo aliado y la *Operación Dragoon*, la invasión del sur de Francia. Todos los jugadores que aún estén vivos en el Mediterráneo en septiembre de 1944 se transfieren a Alemania y obtienen una nueva nave después de un mes de retraso. Si su nave anterior no se hundió, se considera barrenado.



[4.7.5] PENANG

Penang es la base alemana de submarinos ubicada en Malasia en el extremo más alejado del Océano Índico. Es, sin lugar a dudas, la instalación principal más distante del Tercer Reich (el término "lejana" es quizás discutible).



Los submarinos que van al Océano Índico pueden asignarse allí, de forma similar al Ártico, con una **tirada de 1d6** sacando **1-2**.

El suministro de torpedos siempre fue un gran problema en Penang. En consecuencia, cualquier patrulla que se origine en Penang tira 2d6 y comienza con muchos menos torpedos que su carga máxima. Resta de esta penalización el número de torpedos con los que regresa. Por ejemplo, si sacas un "9", perderías 9 torpedos al reacondicionar, pero si regresaras para reacondicionar con 5 torpedos, en realidad solo serías penalizado con 4 torpedos. Obviamente, si regresa a Penang para reacondicionarse con 12 o más torpedos, no habrá penalización en absoluto (aunque tus superiores puede tener algunas preguntas puntuales para tí sobre lo que hiciste en tu patrulla). No hay penalización por munición de cañón de cubierta. No hay posibilidad de actualización de U-Boat o actualización de equipo (Schnorchel o Balkon-Gerät, por ejemplo) mientras estás en Penang.

Debido a los pocos suministros y las instalaciones limitadas del astillero, el tiempo de puesta a punto estándar en Penang es de dos meses, no solo de un mes. Cualquier daño que reciba el U-Boat aumentaría este tiempo de puesta a punto según las reglas normales de puesta a punto.

Un submarino asignado a Penang se reacondiciona y luego tira 1d6 para su próxima patrulla:

Tirada	Patrulla
1-2	Regresa a Francia (Patrulla del Océano Índico al revés; si es Sept de 1944 o posterior, vuelve a Noruega)
3	Regresa a Noruega (Patrulla del Océano Índico al revés)
4-5	Patrulla en el Océano Índico
6	Patrulla en Australia

El submarino continuará este procedimiento hasta que vuelva a puertos europeos.

[4.7.6] Ataques aéreos en puertos

A partir de enero de 1944, durante la puesta a punto, debes verificar si hay daños por ataque aéreo si estás asignado a un puerto alemán, noruego o mediterráneo. Tira 2d6:



Tira	Resultado raid aéreo
2	Nave destruida tras raid aéreo. Tardas un mes en realizar el traslado a una nave nuevo y repite proceso
3	Nave muy dañada tras raid aéreo. Añade 2 meses a la puesta a punto actual.
4	Nave dañada tras raid aéreo. Añade 1 mes a la puesta a punto actual.
5-	Sin efectos

Nota histórica: Puede que te preguntes por qué no hay una tirada para Francia. A pesar de toda la discusión sobre las bombas "Tall Boy", los búnkeres en Francia hicieron un excelente trabajo de protección contra los bombardeos.

[5.0] COMO GANAR EL JUEGO

REGLA GENERAL

Un juego completo consiste en completar numerosas patrullas hasta mayo de 1945. El juego puede terminar antes de tiempo si tu U-Boat se hunde, o si tú, como *Kommandant*, mueres en acción o eres hecho prisionero después de hundir tu U-Boat.

Si bien los resultados de cada patrulla pueden resultar en un ascenso y una mejora de la tripulación (o por el contrario, una caída 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 los barcos hundidos.

[5.1] FINALIZAR EL JUEGO

[5.1.1] El juego termina al completar tu patrulla final antes o hasta mayo de 1945; no se realizan asignaciones de patrulla después de mayo de 1945.

[5.1.2] Si se determina después de calcular el período de puesta a punto que tu próxima asignación de patrulla comenzaría después de mayo de 1945, el juego termina.

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

[5.1.4] Una vez que el juego ha terminado, puedes determinar el grado de Victoria conseguido.

[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] Según el tonelaje total de los barcos enemigos hundidos, a continuación se puede determinar tu nivel de victoria y rendimiento como *Kommandant* de U-Boat. Los rangos de números entre paréntesis son para una campaña combinada *Hunters / Hunted*.

DERROTA— 0-9,999 (0-49,000) toneladas hundidas o tu U-Boat es capturado debido a un intento fallido de barrenarlo:

Nota: en el momento en que tu U-Boat es capturado debido a un intento fallido de hundirlo intencionalmente, esto da como resultado una "Derrota" automática, independientemente de la cantidad de tonelaje de los barcos hundidos.

Eres una vergüenza para la Kriegsmarine, tu familia y para ti mismo. Si has sobrevivido, considera una carrera después de la guerra en tierra. Si tu U-Boat fue capturado, has entregado una máquina de códigos Enigma en funcionamiento y otros secretos en manos de los Aliados, posiblemente saboteando toda la campaña de U-Boat.

EMPATE—10,000-19,999 (50,000-99,000) toneladas hundidas:

Has cumplido con tus obligaciones con la nación. Sin embargo, es probable que permanezcas en el anonimato en libros y películas después de la guerra.

VICTORIA MARGINAL—20,000-49,999 (100,000-149,000) Toneladas hundidas:

Has disfrutado de un mínimo de éxito como comandante de U-Boat. Tu tripulación respeta tus habilidades.

VICTORIA CONSIDERABLE —50,000-99,999 (150,000-199,000) Toneladas hundidas:

Eres uno de los mejores comandantes de élite de U-Boat de la Kriegsmarine y te has ganado el respeto de tus compañeros, tu tripulación y tus superiores. A menudo se te menciona en los periódicos de la nación y se te ofrece el mando de un Submarino eléctrico Tipo XXI en 1945.

VICTORIA DECISIVA—100,000+ (200,000+) toneladas hundidas:

Eres el azote de los mares y el orgullo de toda la Kriegsmarine. Tus hazañas legendarias te sitúan en la cima de la élite de los submarinos y te mencionan de forma destacada en los esfuerzos de propaganda. Tus compañeros están asombrados por tus audaces éxitos. Es de esperar que te jubiles pacíficamente en lo que queda de Hamburgo después de la guerra.

[5.2.3] Si mueres en acción como *Kommandant*, todavía (póstumamente) puedes determinar su nivel de victoria. Lo mismo se aplica si te hacen prisionero.

[6.0] SECUENCIA DE JUEGO

NORMA GENERAL

The Hunted se adscribe a una secuencia de juego discreta para realizar numerosas patrullas de submarinos. En su nivel más abstracto, la secuencia gira en torno a la realización de 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 de juego basados en turnos, el juego se divide en incrementos mensuales de tiempo, como se refleja en la hoja de Registro de patrulla.

[6.1] ESQUEMA DE JUEGO

1. DETERMINAR LA MISIÓN DE PATRULLA

- A. Consulta la Tabla de asignación de patrullas de submarinos [P1] (7.0) (**Excepción** 4.7.5 Penang)
- B. Anota la misión de patrulla en la hoja de registro (en la fila correspondiente a la fecha de inicio de la patrulla)
- C. Coloca la ficha del U-Boat en el tablero de estado junto al lado de la primera casilla de viaje de patrulla asignada

2. REALIZA LA PATRULLA

- A. Verifica si se producen encuentros para la casilla de viaje ocupada consultando la **Tabla de encuentros (8.0)** [E1]. Si no ocurre ningún encuentro, repite este paso para la siguiente casilla de viaje a la que entres. Si con la tirada de dados se obtiene un encuentro, sigue los pasos a continuación:

RESOLUCIÓN DEL ENCUENTRO

- a. Determina el evento aleatorio (si sale como resultado, 12.0) o resuelve el encuentro aéreo o naval (8.0). El combate contra barcos enemigos siempre es voluntaria (8.1.5).
- b. Puedes realizar rondas de combate adicionales según sea necesario contra barcos sin escolta (9.4.3) o intentar "Seguir" barcos escoltados o convoys (9.7) hasta que se complete el encuentro, recargando torpedos entre medias.
- c. También pueden darse rondas adicionales de combate si tu U-Boat es detectado y sufrir repetidos ataques de cargas de profundidad. Este ciclo se repite automáticamente hasta que tu U-Boat escapa de la detección de la escolta.
- d. Intenta reparar cualquier sistema dañado del U-Boat una vez que se hayan completado todas las rondas de combate (10.8).

El juego comienza en la fecha de disponibilidad del tipo de U-Boat seleccionado (primera misión de patrulla) y las patrullas se llevan a cabo hasta el 5/45. Cada patrulla tarda al menos un mes en completarse, mientras que la cantidad de meses necesarios para completar la puesta a punto puede variar según las circunstancias (daños del U-Boat y / o lesiones de la tripulación).

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

Nota: El seguimiento sigue estando permitido una vez que escapas de la detección.

- B. Continúa con la siguiente casilla de viaje y repite hasta que el U-Boat entre y resuelva cualquier posible encuentro para la casilla Final de Viaje (7.5). Una vez completada la patrulla, coloca la ficha del U-Boat en la casilla "En Puerto (puesta a punto)".

3. PUESTA A PUNTO DEL U-BOAT

- A. Evalúa el daño en el U-Boat y la duración requerida (10.11) para completar todas las reparaciones. Si es 1/44 o posterior, también tira dados para posibles daños de Raid aéreo (4.7.6). Anota la duración de la puesta a punto en la hoja de registro para determinar cuándo comenzará la próxima patrulla.

Nota: Si la próxima patrulla comienza después del 5/45, el juego termina.

- B. Verifica la recuperación de la tripulación y posibles reemplazos (10.12).
- C. Verifica las mejoras de la tripulación (11.1).
- D. Verifica la promoción de *Kommandant* y/u obtención de condecoraciones como la Cruz de Caballero (11.2 y 11.3).
- E. Verifica posible reasignación a un nuevo tipo de U-Boat (11.4).
- F. Rellena y coloca cargas de torpedos (4.5) y rellena las fichas de 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 U-Boat antes de la próxima misión de patrulla.
- G. Verifica posible extracción del cañón de cubierta (10.11.8).

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

[7.0] REALIZACIÓN DE PATRULLAS

Comentario: las patrullas se asignan principalmente en función del tiempo, y las zonas de patrulla cambian a medida que avanza la guerra. Las muy lucrativas patrullas norteamericanas comienzan en enero de 1942 como parte de la histórica "Operación Drumbeat". A pesar del hecho de que la mayoría de los U-Boat Tipo IX (con el alcance más largo) se utilizaron en aguas de América del Norte, también se enviaron muchos Tipo VII, aunque principalmente patrullaron cerca de Canadá. Las misiones norteamericanas presuponen algún tipo de repostaje.

NORMA GENERAL

Se te asignarán numerosas misiones de patrulla como *Kommandant* de U-Boat durante el transcurso de tu carrera, con el objetivo de completar cada patrulla con éxito y sobrevivir a la guerra. Las patrullas exitosas pueden aumentar tu rango militar o producir mejoras de calidad en tu tripulación. Las patrullas pueden comprender misiones especiales o modificarse según el tipo de submarino u otras restricciones como se indica en esta sección. Cada asignación de patrulla está representada en el Tablero de estado del U-Boat con rutas de patrulla con nombres individuales, cada una de las cuales consta de múltiples casillas de viaje por las que viajará el U-Boat. Las patrullas se llevan a cabo colocando y avanzando la ficha del U-Boat en la casilla del trayecto correspondiente a su misión de patrulla, y verificando posibles encuentros para cada casilla de viaje a la que entre hasta regresar a la base.

PROCEDIMIENTO

Consulta la Tabla de asignaciones de patrulla de U-Boat [P1] y lanza 2d6 debajo de la columna de la Fecha correspondiente para saber cuando comenzarás la misión de patrulla. La misión de patrulla resultante debe escribirse en tu hoja de registro en la fila correspondiente a la fecha de inicio. Las patrullas se llevan a cabo colocando la ficha del U-Boat en el Registro correspondiente de la patrulla y verificando posibles encuentros para cada casilla de viaje a la que se entre.

Es posible que se apliquen ciertas excepciones o restricciones al determinar la misión de la patrulla.

[7.1] PREPARACIÓN DE LA ASIGNACIÓN DE PATRULLA

[7.1.1] Escribe tu misión de patrulla en tu Hoja de Registro en la fila correspondiente a la fecha de inicio de la patrulla.

[7.1.2] Localiza la patrulla asignada en la sección de Patrullas de tu tablero de estado y coloca la ficha del U-Boat junto a la primera casilla de viaje (la casilla de tránsito) a la que entrará una vez que comience su patrulla.

[7.1.3] Comprueba que el tablero de estado del U-Boat tenga todas las fichas colocadas correctamente (4.0, Configuración del juego) para comenzar tu misión de patrulla.

[7.2] PATRULLAS DE WOLFPACK

Comentario: Los U-Boats a menudo atacaban convoys en grupos coordinados llamados *Wolfpacks*. Un submarino que avistaba un convoy comunicaría por radio su posición al *Befehlshaber der Unterseeboote* (Comandante de U-Boats) quien a su vez dirigiría a otros U-Boats en el área hacia la posición para que el convoy pudiera ser atacado con mayor efecto.

[7.2.1] Algunas patrullas en el Atlántico tienen una designación (W). Esto indica que el U-Boat está asignado para ser parte de una operación *Wolfpack* (manada de lobos).



[7.2.2] Cuando entras en combate frente a un convoy durante una patrulla de *Wolfpack*, tira 1d6 para determinar el estado de las escoltas del convoy. Con una tirada de 1-5, los escoltas del convoy están ocupados (*busy*) con otros submarinos que atacan al convoy, lo que da como resultado un **modificador favorable de -1** a la tirada al comprobar la detección de escolta [E2]. Por el contrario, con un resultado en la tirada de 6, los escoltas del convoy se concentran en tu zona (*focused*), lo que da como resultado un **modificador desfavorable de +1** a la tirada, lo que aumenta la probabilidad de que te detecten. Coloca la ficha de Ocupado/Enfocado ("*busy/focused*") con el lado correcto hacia arriba en la casilla de *Wolfpack* del tablero de Combate del U-Boat [U4].

[7.2.3] Este modificador se aplica a todas las rondas de combate contra el convoy; no tires por separado para cada ronda de combate. Vuelve a tirar si sigues y reencuentras con éxito un convoy (9.7). Este modificador no se aplica si el U-Boat tiene una radio que no funciona.

[7.2.4] Solo los enfrentamientos contra convoys llevan este modificador especial. Ignora este modificador para todos los demás tipos de enfrentamientos.

[7.3] RESTRICCIONES A LAS PATRULLAS

Es posible que se apliquen ciertas restricciones y casos especiales para la asignación de patrulla que llevará a cabo, según la Tabla de asignación de patrulla de U-Boat [P1], como se indica a continuación.

[7.3.1] RESTRICCIÓN PARA EL MODELO IX

Los U-Boat tipo IX tratan los resultados "Mediterráneo" y "Ártico" como "Costa de África Occidental".

Nota histórica: debido a su largo alcance, en comparación con los Tipo VII, esto habría supuesto hacer un gran mal uso de sus capacidades, y no fueron enviados a esas áreas.

[7.3.2] RESTRICCIÓN PARA EL TIPO VII

Los submarinos de tipo VII tratan los resultados de "Caribe", "Costa brasileña", "Océano Índico" y "Costa de África Occidental" como "Atlántico". Los submarinos Tipo VII-Flak no están permitidos en el Mediterráneo (pero están permitidos en el Caribe, 11.4.6). Se permiten cargas de minas de tipo VIID en estas áreas (11.4.6). Vuelve a tirar para determinar tu asignación de patrulla si no está permitido.

Nota histórica: Los U-Boats Tipo VII no tenían autonomía para operar de manera efectiva en estas áreas.

[7.3.3] EL MEDITERRÁNEO

La primera vez que se te asigne una patrulla en el Mediterráneo, considera la primera casilla de tránsito como el Golfo de Vizcaya. La segunda casilla de Tránsito se tira en la tabla de ronda adicional de Combate/Estrecho de Gibraltar en la Tabla de encuentros [E1] (aplicando en Gibraltar un modificador de -3).

Las patrullas mediterráneas posteriores utilizan la casilla de tránsito normal para los encuentros; ignoran la referencia al golfo de Vizcaya y Gibraltar. Si el daño ocurre durante el Estrecho de Gibraltar (las dos primeras casillas de tránsito), un jugador puede abortar de regreso a Francia. No puedes abortar de regreso a Francia para evitar el Mediterráneo a menos que tengas al menos una casilla de daño no reparable (daño del casco o un sistema que no funciona) antes o durante el Estrecho de Gibraltar. Si el jugador elige abortar desde la primera Casilla de Tránsito mientras sufre daños, se considera automáticamente que la patrulla ha terminado. Si el jugador elige abortar mientras sufre daños en la segunda casilla de tránsito, la nave aún debe viajar hacia atrás a través de la primera casilla de viaje (tratar como Golfo de Vizcaya) y verificar si hay un posible encuentro.

El Mediterráneo deja de ser una base en septiembre de 1944, debido a la destrucción/captura de todos los submarinos por el poder aéreo y la invasión del sur de Francia. No se permiten más patrullas; un jugador que todavía esté vivo regresa a Alemania para conseguir un submarino nuevo después de un mes de retraso.

[7.3.4] Una vez que un U-Boat es asignado al Mediterráneo y completa su patrulla (es decir, no abortó según 7.3.3), nunca regresa al Golfo de Vizcaya. Todas las asignaciones de patrullas posteriores se llevarán a cabo en el Mediterráneo (no es necesario pasar a la tabla de asignaciones de patrulla de U-Boat). Esto se debe a las dificultades inherentes a pasar por Gibraltar.

[7.3.5] EL ÁRTICO

Un U-Boat asignado al "Ártico" puede permanecer asignado permanentemente allí. Tira 1d6 inmediatamente después de recibir esta asignación (ten en cuenta que este recordatorio se coloca en el tablero de estado del U-Boat al final de la patrulla solo debido a limitaciones de espacio; aún así, tiras inmediatamente antes de comenzar la patrulla). Con una **tirada de 1-3**, el U-Boat permanece asignado a una base en el norte y todas las asignaciones de

patrulla futuras serán "árticas" (no es necesario pasar la Tabla de asignaciones de patrulla del U-Boat). Esta asignación permanente se mantiene incluso si el U-Boat se ve obligado a cancelar la patrulla. En un resultado de **tirada de 4-6**, el U-Boat no está asignado permanentemente al "Ártico" y verifica su próxima asignación de patrulla normalmente. Existen reglas especiales para determinar la hora del día para los enfrentamientos en el Ártico (8.4.5).

[7.3.6] AMERICA DEL NORTE Y EL CARIBE

Estas áreas de patrulla usan la misma ruta, pero tienen diferentes Tablas de encuentros en el gráfico [E1]. Ambos usan las listas de barcos de América del Norte cuando se dirigen a objetivos de identificación.

[7.3.7] OCÉANO ÍNDICO

Algunos submarinos que están asignados al "Océano Índico" pueden cambiar de base allí. **Tira 1d6**; la nave se asigna a la base de Penang con una **tirada de 1-2**. Comprueba solo los tipos IXD-2, IXD/42, IXC/40, tipo XII y XXI. Una vez allí, verifica 4.7.5 para las asignaciones de patrulla.

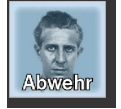
REGLA ESPECIAL: La primera patrulla de un submarino Tipo IXD-2 se realiza siempre en el Océano Índico.

[7.4] MISIONES ESPECIALES

Hay cuatro tipos de misiones especiales en el juego: desplazar un espía (*Abwehr Agent Delivery*), colocación de minas (*Minelaying*), patrulla anti-invasión y reaprovisionamiento (*Replenishment*). El desplazamiento de agentes *Abwehr* y la colocación de Minas se designan en la tabla de asignación de patrulla U-Boat [P1] como "(A)" de *Abwehr* y "(M)" de mina respectivamente. Anti-Invasión aparece como "*Invasion*" para el tipo de Patrulla. Las misiones de reabastecimiento son una función especial de ciertas clases de submarinos y se discutirán más adelante.

[7.4.1] DESPLAZAR AGENTE ABWEHR (A)

Para desplazar un agente *Abwehr* a Irlanda o América del Norte, el U-Boat debe dejar al agente a través de una tirada en la Tabla de misiones especiales en la Tabla de encuentros [E1] cuando llegue a la casilla de viaje de la Misión (M). Si no hay encuentro, la misión tiene éxito. Si ocurre un encuentro con aviación, dicho encuentro debe resolverse primero. Si el U-Boat es atacado y sobrevive, debe realizar otra tirada para otro posible encuentro antes de poder dejar al agente. Continúe este proceso hasta que no se produzca ningún encuentro y el agente sea dejado, o el U-Boat se hunda o se vea obligado a salir a la superficie / abortar.



[7.4.2] COLOCANDO MINAS (M)

Esta misión especial se lleva a cabo de manera similar a la entrega de agentes *Abwehr*, excepto que las minas deben cargarse en todos los tubos de torpedo de proa y popa antes del inicio de la patrulla (excepción: los barcos Tipo VIII y XB tienen bahías de lanzamiento adicionales para las minas y, por lo tanto, no reducen la carga de torpedos, 11.4.6). El jugador debe ajustar su tablero de estado quitando los torpedos que se hayan colocado en los tubos de proa y popa y sustituirlos por las fichas de minas. Luego, puede ajustar el número de torpedos G7a y G7e en las recargas para equilibrar la carga como desee. Una vez que las minas se hayan entregado con éxito, los tubos de proa y popa pueden recargarse con torpedos.



Nota: Esto reduce la carga de torpedos de un Tipo VII en 5, de un Tipo IX en 6 y de un Tipo XII en 8 torpedos.

[7.4.3] PATRULLA ANTI-INVASION

En el período de junio a julio de 1944, muchos submarinos Tipo VII fueron enviados esencialmente a la muerte cuando fueron asignados para ayudar a detener la invasión aliada de Francia en Normandía. Cantidades masivas de aviones volaron en patrullas sin escalas hacia el norte y al sur de la zona de invasión. Aún así, algunos capitanes de submarinos realmente penetraron esta pantalla y hundieron navíos. La mayoría, sin embargo, fueron hundidos por aviones y algunos por las patrullas extra.

Si se le asigna "Invasión" como zona de patrulla, el jugador realiza el tránsito normalmente, luego usa la Tabla del Atlántico para resolver los encuentros mientras está en la zona de misión. Sin embargo, cualquier resultado de "---", que normalmente sería "sin encuentro", se convierte en cambio como un "encuentro con aviación".

Un jugador no puede abortar antes de tirar para encuentros. (Esto es similar a ser asignado al Mediterráneo) salvo que sufra al menos 1 avería irreparable o que 1 tripulante esté gravemente herido.

Un jugador no está obligado a atacar a ningún barco, pero si encuentra algún tipo de objetivo y no ataca, **tira 1d6** al regresar a la base: **1-2 = Relevado del mando** de la nave, el juego termina. **3-6 = Mantienes el mando**, pero no eres elegible para ninguna Cruz de Caballero (o premios posteriores) para el resto del juego.

(Aclaración) - *Las Patrullas Anti-Invasión solo se aplican a los submarinos Tipo VII. Otros modelos tratan este resultado como "Océano Índico".*

[7.4.4] Los encuentros con aviones durante una misión especial, cuando el U-Boat está ejecutando la misión mientras ocupa la casilla de viaje de la misión (M/A) (solo), recibe un modificador de -1 en la Tabla [A1] de encuentros con aviación debido a las aguas poco profundas en las que El U-Boat se ve obligado a operar en (o en el caso de Repostaje, debido al hecho de que los dos U-Boats están conectados por mangueras).

Este modificador no se aplica a las otras casillas de viaje mientras se realiza una misión especial.

[7.4.5] El éxito o fracaso de una asignación de patrulla en Misión Especial depende solo de si la Misión Especial se llevó a cabo con éxito o no en la casilla de viaje de la Misión (M/A), independientemente de si hundiste algún barco o no durante la patrulla. Ésta es una excepción a 7.5.2. Cualquier tonelaje hundido todavía cuenta para sumar el tonelaje total hundido por el U-Boat a todos los efectos de determinar el nivel de Victoria final.

[7.4.6] Los eventos aleatorios (12.0) no pueden ocurrir durante una asignación de patrulla de misión especial en la casilla de viaje de misión (M/A). Pueden ocurrir en cualquier otra casilla durante la misión.

[7.5] COMPLETAR LAS PATRULLAS

[7.5.1] Una asignación de patrulla concluye una vez que el U-Boat ha completado el tránsito, regresó a la base accediendo a la última Casilla de Viaje de su ruta de Patrulla, y resolvió cualquier posible encuentro allí. Coloca la ficha del U-Boat en el cuadro "En puerto (puesta a punto)" para indicar que la patrulla ha terminado y que la fase de puesta a punto ocurrirá antes de que se determine la siguiente asignación de patrulla.

[7.5.2] El jugador actualiza su hoja de registro sumando el tonelaje del barco enemigo hundido e indica si la patrulla fue un éxito o un fracaso colocando una "E" o "F" respectivamente en la hoja de registro junto al mes de la patrulla. Una patrulla es un éxito si al menos un barco enemigo fue hundido (excepción: 7.4.5); de lo contrario, la patrulla es un fracaso. Esto se hace para ayudar a realizar un seguimiento de cuándo puede ocurrir una mejora de la tripulación (11.1).

[8.0] ENCUENTROS DE PATRULLA

NORMA GENERAL

Pueden surgir varios tipos de encuentros durante una patrulla determinada (que involucre barcos o aviones enemigos), y la probabilidad y naturaleza de un encuentro refleja la asignación de patrulla en sí. Los encuentros con barcos varían según la cantidad y el tipo de barcos a los que puedas enfrentarte.

PROCEDIMIENTO

Para cada casilla de viaje a la que se entre en el Registro de Patrulla, determina la postura de defensa actual del U-Boat, luego consulta la Tabla de encuentros [E1] para determinar si ocurre un encuentro. Si no se produce ningún encuentro, el juego prosigue inmediatamente avanzando tu ficha del U-Boat a la siguiente casilla de viaje (cambiando tu postura defensiva, si lo deseas) y comprobando nuevamente. Cuando ocurre un encuentro con un barco, procede siguiendo la Tabla de encuentros para determinar el número y tipo de barcos objetivos a los que vas a enfrentarte, su tamaño e identificación, si están escoltados y la hora del día en que tendrá lugar el encuentro. Para los Encuentros con aviones, resuelve inmediatamente Combate con Aviación (9.8, Encuentros con Aviación).

[8.1] POSTURA DEFENSIVA

[8.1.1] El U-Boat puede estar en una de las dos posturas defensivas que hay al entrar en una casilla de viaje. Cada una de estas posturas modifica el resultado de la Tabla de encuentros [E1] y la Tabla de encuentros con aviación [A1].

[8.1.2] EMERGIDO

Da la vuelta a tu ficha de U-Boat hacia el lado de la superficie. Cuando sale a la superficie, el U-Boat se beneficia del detector de radar NAXOS, que proporciona un MTD de +1 a las tiradas en la Tabla de encuentros con aviación [A1]. El NAXOS se ha colocado en el puente durante el desplazamiento por la superficie.



[8.1.3] USO DEL SCHNORCHEL

Dale la vuelta a tu ficha de U-Boat hacia el lado del Schnorchel.



El dispositivo Schnorchel se utilizó mientras la nave estaba justo debajo de la superficie, para recargar baterías con una firma de superficie muy reducida.

El Schnorchel aún podía ser visto o detectado por radar, pero era una firma mucho, mucho más pequeña.

El Schnorchel da un +2 MTD en la Tabla de encuentros con aviación [A1]. Además, si es atacado por un avión, no sufres la lesión obligatoria de la tripulación por ametrallamiento (ya que no hay nadie en cubierta), pero tampoco puedes usar sus armas antiaéreas.

[8.1.4] El Schnorchel no se puede elegir en una casilla de viaje de "Misión" si estás en una misión.

[8.1.5] No se puede usar Schnorchel si el casco del U-Boat ha sido perforado por un cohete o un ataque con un cañón "Tsetse" de 57 mm.

[8.1.6] Los submarinos usando schnorchel tratan todos los resultados de encuentros que no sean Aviones, Convoy y Eventos aleatorios como "sin encuentro".

No tienes vigías y tienes una visión muy limitada a través del periscopio.

[8.1.7] Los submarinos que estén usando el Schnorchel no pueden a la vez desplegar el cometa de ala rotatoria Fa-330 (8.2.2).

[8.1.8] Los U-Boats Tipo XXI (solo) pueden usar el NAXOS (8.1.2) con el Schnorchel para un MTD combinado de -3 en la Tabla de encuentros con aviación [A1], y recibir todos los beneficios del Schnorchel también.

[8.2] TIPOS DE ENCUENTROS

[8.2.1] Tira una vez por casilla de viaje para un posible encuentro. Si no ocurre ningún encuentro, no pasa nada; avanza el U-Boat hasta la siguiente casilla de viaje y vuelve a tirar. **Excepción:** algunas casillas de viaje pueden contener un indicador "x2" o "x3", lo que significa que debes tirar para ver si se producen encuentros esa misma cantidad de veces antes de avanzar a la siguiente casilla de viaje. Además, es posible que tengas que tirar para un encuentro adicional al intentar llevar a cabo una misión especial (7.4.1, 7.4.2). Un motor diésel averiado también requerirá una tirada de encuentro adicional (10.2.1).

[8.2.2] EL FOCKE-ACHGELIS FA-330 KITE

Algunos U-boats estaban equipados con el Fa-330, un cometa con rotor giratorio que se remolcaba detrás de la nave para ampliar el alcance de visión.

Puedes elegir desplegar el cometa en el Océano Índico, la Costa de Brasil, Australia o la Costa de África Occidental, siempre que tu postura defensiva no sea con Schnorchel (8.1.7). Para hacerlo, gira la ficha del Fa-330 hacia el lado donde pone "desplegado" antes de tirar para encuentros.

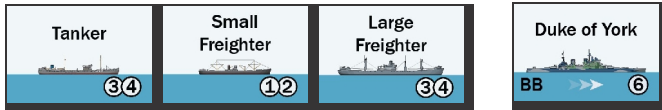
Si haces esto y sacas un "5" (sin encuentro) en la Tabla [E1], puedes volver a tirar. Si se produce otro "5", no hay encuentro y pasas a la siguiente casilla de viaje. Si tienes tu cometa desplegada y ocurre un Encuentro con avión, debes soltar la cometa cuando hagas inmersión y perderás a un oficial (por el resto de la patrulla). **Tira 1d6** si esto ocurre: **1-2** = Doctor perdido, **3-4** = 2º oficial (2WO) perdido, **5-6** = oficial sin especificar perdido.



[8.2.3] La Tabla de encuentros [E1] especifica el tipo de enfrentamiento que ocurre, ya sea contra barcos enemigos o aviones enemigos. Los enfrentamientos contra barcos varían según la cantidad de barcos y el tipo que sean, (8.3, Determinación del tamaño y la identificación del barco (ID)), así como si hay o no un escolta.

[8.2.4] Los convoys siempre constan de cuatro barcos. Los encuentros con la nave capital y el convoy siempre incluyen escoltas enemigos. Los enfrentamientos contra barcos individuales o petroleros que no especifican un escolta no incluyen un escolta. Los siguientes enfrentamientos no incluyen escoltas: un barco, dos barcos y petrolero.

Nota: Los convoys, por supuesto, constaban de más de cuatro barcos en la mayoría de los casos. Sin embargo, a efectos del juego, estas cuatro naves representan las que se encuentran en tu cercanía y son a las que puedes apuntar.



[8.2.5] El combate contra los barcos es siempre voluntario. Los jugadores pueden decidir, después de identificar el (los) objetivo (s), evitar el combate por completo. Si es así, simplemente avanza la ficha del U-Boat a la siguiente casilla de viaje (o haz la siguiente tirada si está en una casilla "x2" o "x3" y aún no ha tirado las veces

solicitadas); el encuentro ha terminado y el U-Boat no es detectado.

[8.2.6] Si ocurre un Encuentro con aviones, resuelve inmediatamente el combate (9.8, Encuentros con aviación). No puedes optar por evitar el combate con aviones.

[8.2.7] Los encuentros se ignoran cuando se activa un evento aleatorio (12.0, eventos aleatorios).

[8.3] DETERMINAR EL TAMAÑO DEL BARCO E IDENTIDAD

[8.3.1] Consulta la Tabla de encuentros [E1] y tira 1d6 por cada barco objetivo para determinar su tamaño general. Utiliza la tabla para determinar el tamaño del barco que se encuentra en la parte inferior. Para los convoys, **tira 4d6** para determinar el tamaño de los cuatro barcos objetivo más cercanos a tu posición de ataque. Es posible conseguir con el dado un objetivo petrolero ("Tanker") en el Caribe, América del Norte, costa española y brasileña; omite la tirada de determinar el tamaño y tira directamente en la lista de petroleros.

[8.3.2] Para determinar el tamaño exacto y la identidad de cada barco, realiza una tirada en la Lista de barcos objetivo adecuada para determinar la ID y el tamaño de tonelaje correspondiente para cada barco objetivo. Se proporcionan listas de objetivos para los siguientes tipos y tamaños de barcos:

- Lista de objetivos de cargueros pequeños [T1]
- Lista de objetivos de cargueros grandes [T2]
- Lista de objetivos de petroleros [T3]
- Lista de objetivos de submarinos [T4]
- Lista de objetivos de naves capitales [T5]

Nota: Cualquiera de las naves capitales objetivo confieren automáticamente el premio Ritterkreuz (Cruz de Caballero) al Kommandant del U-Boat si es hundida; por lo tanto, ¡son objetivos bastante lucrativos! Los escoltas de las naves capitales eran normalmente bastante potentes y, en consecuencia, reciben un +1 en la Tabla de detección de escolta [E2] en tu contra. Además, no todos tienen 5 puntos de daño. Varios de los acorazados más grandes requieren 6 puntos de daño para hundirse. Además, como los escoltas, algunos son "objetivos rápidos", lo que significa que son más difíciles de impactar debido a su alta velocidad, por lo que recibes un MTD de +1 cuando les disparas torpedos.

[8.3.3] (*Ignora esta regla, es un error en The Hunted*) Solo para las asignaciones de patrulla en América del Norte, consulta la Lista de objetivos de América del Norte [T4] para determinar los barcos objetivo encontrados.

[8.3.4] Anota el tonelaje de cada barco en tu hoja de registro, ya que contará para determinar el nivel de victoria. Opcionalmente, puedes escribir el nombre del barco de destino también solo con fines narrativos para repetir luego la historia del juego.

Nota histórica: todos los barcos identificados en la lista de objetivos fueron hundidos durante la guerra.

[8.3.5] A medida que identificas el tipo y tamaño de los barcos objetivo, selecciona la ficha concreta del barco objetivo correspondiente que se colocará en el tablero de combate del U-Boat para resolver el combate. El (los) número (s) dentro de los círculos en las fichas del barco indica la cantidad de daño requerido para hundir el barco (basado en el valor del tonelaje del barco). Se proporcionan fichas genéricas para cargueros y petroleros pequeños y grandes. Cada una de las 20 naves capitales está representada por su propia ficha única.

Nota: Hay 3 pequeños petroleros en la lista de objetivos que pesan 5.000 toneladas o menos. A diferencia de la gran mayoría de los petroleros, solo requieren 2 puntos de daño para hundirse debido a su tonelaje.

[8.3.6] Una vez que se han identificado los barcos, los jugadores pueden negarse a atacar. Si es así, el encuentro ha terminado y el U-Boat no es detectado. Mueve tu U-Boat a la siguiente casilla de viaje (o realiza la siguiente tirada si estás en una casilla “x2” o “x3” y aún no has tirado tantas veces como se pide en la casilla).

Nota: ¿Por qué negarse a atacar? Tal vez tengas pocos torpedos y quieras esperar a un objetivo más grande. Tal vez esperabas un objetivo sin escolta porque solo tienes munición para tu cañón de cubierta y no te quedan torpedos, o tu U-Boat está dañado. Puedes negarte a atacar por cualquier motivo.

[8.4] ENFRENTAMIENTO DÍA Y NOCHE

[8.4.1] Para cada enfrentamiento, consulta la tabla de encuentros [E1] y tira 1d6 para determinar la hora del día (día o noche) para el enfrentamiento. La hora del día puede influir en los ataques y la detección de torpedos, y los ataques nocturnos de superficie (“Night surface attack”) solo se pueden realizar de noche, obviamente.



[8.4.2] Una vez que se hayan identificado todas las naves (8.3, determinar el tamaño y la identificación de la nave), el jugador puede intentar cambiar de día a noche con el riesgo de perder el contacto (**excepción:** las naves capitales no dañadas no pueden cambiarse de día a noche). Consulta la Tabla de encuentros [E1] para intentar cambiar a Noche (nunca hay ninguna razón para cambiar a Día). Corres el riesgo de perder el contacto con el objetivo (con un **resultado de 5 o 6** de 1d6), en cuyo caso el encuentro termina inmediatamente. Los barcos equipados con Balkon-Gerät (todos Tipo XXI y algunos Tipo IX, ver 10.11.9) tienen éxito en un **1-5** y pierden el contacto en un 6.

[8.4.3] Una vez que se ha determinado la hora del día, coloca la ficha de día/noche en el panel de combate del U-Boat con el lado apropiado boca arriba.

[8.4.4] Al seguir barcos objetivo que ya están dañados, no es necesario tirar para determinar día/noche; el *Kommandant* puede elegir Día o Noche (9.7.5).

[8.4.5] PATRULLAS POR EL ARTICULO

Debido a las altas latitudes del norte, el Día/Noche se determina de manera diferente según el mes de la patrulla. **Tira 1d6:**

	Ene-Mar	Abr-May	Jun	Jul-Sep	Oct-Nov	Dic
Día:	1-2	1-4	1-6	1-4	1-2	-
Noche:	3-6	5-6	-	5-6	3-6	1-6

[9.0] COMBATE

NORMA GENERAL

El combate tiene lugar durante una asignación de patrulla cuando ocurre un encuentro, o es resultado de un evento aleatorio. Tu objetivo como *Kommandant* de U-Boat es apuntar y hundir la mayor cantidad posible de barcos enemigos, mientras resistes cualquier posible ataque de cargas de profundidad de escoltas o ataques aéreos. El combate contra barcos enemigos es voluntario y puede consistir en varias rondas de combate, incluida la posibilidad de seguir a un barco o convoy con la esperanza de volver a enfrentarse a él. Si hay escoltas involucrados, puede ocurrir la detección del enemigo seguida de un ataque con cargas de profundidad. Un jugador puede optar por retirarse de un enfrentamiento después de la primera ronda de combate. Sin embargo, debes tener en cuenta que un U-Boat puede tener que soportar numerosas rondas de ataque de cargas de profundidad de los escoltas hasta que pueda escapar con éxito de la detección para terminar un encuentro. Los ataques aéreos se resuelven por separado de los enfrentamientos navales (9.8, Encuentros con aviación).

PROCEDIMIENTO

El panel de combate del U-Boat [U4] se usa para resolver ataques contra barcos enemigos (9.2). Una vez que todos los objetivos han sido identificados y colocados en el panel de combate, y se ha determinado la hora del día, el *Kommandant* del U-Boat debe decidir cómo realizar el ataque (si atacar o no). Elige entre ataque sumergido o ataque en superficie (incluido el ataque nocturno de superficie), así como el alcance o distancia para atacar a los objetivos enemigos. La existencia de escoltas puede tener una influencia directa en el aspecto del ataque elegido, ya que esto determinará si ocurrirá la detección de escolta y cuándo.

Coloca las fichas de munición de artillería de superficie y/o torpedos del tablero de estado del U-Boat en la casilla de Torpedo o de ataque con cañón de cubierta del tablero de combate correspondiente al objetivo seleccionado. Resuelve los ataques del U-Boat usando la Tabla de disparo de torpedos/cañón de cubierta [U1] y resuelve cualquier impacto comprobando posibles fallos de torpedos en la Tabla de fallos de torpedos [U2]. Aplica todos los modificadores según sea necesario. Tira una vez por cada impacto conseguido, comprobando en la Tabla de daño por ataque [U3] para determinar la cantidad de daño que hace el torpedo/proyectil, que el objetivo del barco debe absorber para hundirse. A los barcos dañados hay que hacerles una marca en la hoja de registro para seguirlos, y los barcos hundidos deben tener su valor de tonelaje en la hoja de registro rodeados con un círculo para registrar el hundimiento. En determinadas circunstancias, el U-Boat puede iniciar otra ronda de combate o intentar seguir al barco o convoy enemigo. Sin embargo, ten en cuenta que iniciar otra ronda de combate contra un objetivo sin escolta implica lanzar dados en la tabla de ronda adicional de combate de la Tabla de encuentros [E1], con el peligro que supone que lleguen escoltas o aviones a la escena.

Cuando hay escoltas involucrados, consulta la Tabla de detección de escoltas [E2]. Si se detecta el U-Boat, este sufre un ataque de cargas de profundidad inmediato consultando la Tabla de ataque aéreo/escolta [E3] para determinar si ocurre algún impacto. Aplica todos los modificadores según corresponda. Los U-Boats pueden intentar escapar de la detección declarando que están excediendo el límite de profundidad máxima teórica, pero como resultado sufren daños en el casco. Para cada impacto que sufra el U-Boat, se anota usando la ficha de "Impactos recibidos" en el Tablero de combate [U4], consulta la Tabla de daños en el U-Boat [E4] para determinar la naturaleza del daño causado por cada impacto. El resultado del daño infligido se explica en la Tabla de daños y reparaciones de U-Boat [E5]. Asegúrate de colocar o ajustar las fichas de daño apropiados en el panel de estado del U-Boat cuando ocurra el daño. El U-Boat debe intentar resistir los continuos ataques de cargas de profundidad volviendo a la Tabla de detección de escolta [E2]. Este proceso se repite hasta que el U-Boat escapa a la detección, es destruido o es forzado a salir a la superficie.

[9.1] EL TABLERO DE COMBATE DEL U-BOAT

The image shows the 'U-Boat Combat Mat' with several tables and a flowchart. On the left, there are three target tables for 'Air Attack', 'Escort', and 'Wolfpack', each with four columns (Target 1-4) and six rows of damage levels. In the center, there is a 'Combat vs. Escorted Ships' flowchart with steps 1 through 10, detailing the process from rolling for day/night to determining damage and flooding. To the right of the flowchart is a table for 'Incoming Hits on U-Boat' with five rows numbered 1 to 5. At the bottom left, there is a 'Damaged ships' table with four columns for Torpedo or Gun Attack and six rows of damage levels.

[9.1] Coloca todas las fichas de barcos objetivo en el tablero de combate de U-Boat [U4]. Hay cuatro columnas numeradas, una para cada barco objetivo (cuatro es el número máximo de objetivos posibles en un encuentro) que incluye una cantidad de casillas que representan la cantidad de daño que un barco puede absorber. Algunas columnas de objetivos se ignorarán si tienes menos de cuatro barcos objetivo involucrados en el enfrentamiento. El tamaño y el tonelaje total (t) del barco determinan qué casilla debe ocupar inicialmente la ficha del barco, en función de la cantidad de daño que puede absorber antes de hundirse.

Ejemplo: Un gran carguero de 7.600 t se colocaría en la casilla de daño 3. Un carguero grande con 10,000 t o más se colocaría en la Casilla de daño 4. La ficha del carguero grande muestra un 3 y un 4 dentro de un círculo indicando el daño total que puede absorber antes de hundirse (según su valor de tonelaje asociado).

[9.1.2] No todas las fichas de barcos deben ser objetivos de ataque. Simplemente coloca todos los barcos que son objetivos elegibles para Torpedo y/o fuego de artillería de superficie. Puedes decidir simplemente disparar a un solo barco como objetivo, incluso si hay hasta cuatro barcos presentes, o sobre ningún barco. Si decides no atacar, el encuentro termina inmediatamente y el U-Boat no es detectado.

[9.1.3] Coloca la ficha de Día/Noche en el tablero de Combate del U-Boat [U4], con el lado apropiado hacia arriba indicando el momento actual del día para el enfrentamiento.

[9.1.4] Coloca la ficha de alcance en la casilla correspondiente que corresponda a la distancia que usará el U-Boat para atacar a los barcos enemigos.

[9.1.5] Coloca la ficha de escolta en la casilla de escolta ubicada sobre las cuatro columnas de objetivos numerados si hay escoltas presentes. Esta ficha también puede reflejar la Calidad variable de la escolta (14.6) cuando se usa esta regla opcional. Si no hay escolta presente, la casilla de escolta estará vacía.

[9.1.6] La casilla de ataque aéreo, ubicada sobre las cuatro columnas de objetivos numerados, es solo para uso opcional (14.7, Calidad variable de aviación).

[9.1.7] La casilla de *Wolfpack* solo se usa para patrullas de *Wolfpack* (manada de lobos) contra un objetivo de convoy (7.2, *Wolfpack*). Tira para determinar el estado de los escoltas del convoy (7.2.2) y coloca la ficha de escolta de *Wolfpack* apropiada (con el lado de estado de Ocupado o Enfocado hacia arriba) en la casilla de *Wolfpack*. Este modificador se aplicará a todos los intentos de detección de la escolta [E2] durante todo el enfrentamiento.

[9.1.8] Coloca la ficha de impactos recibidos ("incoming hits") en el recuadro del U-Boat junto a las casillas de impactos recibidos, para su posible uso y colocación si el U-Boats es atacado.

[9.2] REALIZACIÓN DEL COMBATE CONTRA BARCOS

[9.2.1] Decide si el U-Boat disparará torpedos de proa o popa. Usar ambos en la misma ronda te hará más fácil de detectar (modificador +1 en la Tabla de detección de escolta, 9.6) y solo se puede hacer a través del ataque nocturno de superficie ("Night Surface Attack") (9.5) o contra objetivos sin escolta. Puedes disparar desde tantos tubos como desees; no es necesario que dispares todos los torpedos de los tubos de proa o popa. Coloca los torpedos en la casilla de "ataque con Torpedo o cañón" del tablero de Combate que corresponda al barco al que estás apuntando. Todos los torpedos deben colocarse en el tablero de combate antes de tirar para ver si impacta el primer torpedo. Puedes asignar o distribuir tus torpedos de la forma que desees, incluso dispararlos todos contra un mismo objetivo.

[9.2.2] Si disparas a **corta distancia** contra barcos con escolta, realiza una tirada en la Tabla de detección de escolta [E2] (9.6) **antes de** disparar torpedos. Si estás **a media o a larga distancia**, siempre disparas tu salva de torpedos antes de comprobar la detección de escolta.

Los U-Boat que intentan disparar a corta distancia se detectan con una **tirada 2d6** modificada de **7 o más**. Solo el modificador (-1) al tener la Cruz de Caballero con Hojas de roble se aplica a esta tirada de detección. Si el *Kommandant* está SW (herido grave) o KIA (fallecido), la modificación por Cruz de Caballero con Hojas de roble no se puede aplicar.

Si el submarino no es detectado, puedes continuar con tu ataque. Sin embargo, si te detectan, no puedes atacar y te sometes a un ataque de cargas de profundidad inmediata como si te hubiera detectado normalmente. El proceso de detección/cargas de profundidad continúa normalmente en este punto.

Si te detectan a corta distancia, devuelve los torpedos al tablero de estado de tu U-Boat, ya que no se dispararán ni gastarán durante este enfrentamiento (ahora debes escapar de la detección de la escolta sin posibilidad de atacar a los objetivos enemigos).

Si no eres detectado inicialmente a corta distancia, debes verificar nuevamente la detección de escolta después de disparar torpedos, donde se aplican todos los modificadores normales, incluido +1 para corta distancia.

Nota: Este es el riesgo calculado y el doble peligro de realizar un ataque a corta distancia contra barcos enemigos escoltados. Tienes que tirar dos veces para detección de

escolta (uno antes del fuego de torpedos y de nuevo después del fuego de torpedos), y una vez que estés detectado, nunca podrás enfrentarte al enemigo. Tu único objetivo se convierte en la supervivencia, momento en el que puede decidir si vas a intentar seguir para volver a participar.

[9.2.3] Tira por cada torpedo disparado en la Tabla de disparo de Torpedos/Cañón de Cubierta del U-Boat [U1] para determinar si obtienes algún impacto. Ten en cuenta que la probabilidad de obtener un impacto aumenta según estés a distancias más cortas al barco objetivo. También pueden aplicarse ciertos modificadores; estos se enumeran en la tabla.

[9.2.4] ATAQUE CON TORPEDO FaT

Un nuevo tipo de sistema de guía para torpedos estuvo disponible en diciembre de 1942. Conocido como "Federapparat Torpedo" o "FaT", era un sistema de guía que se activaba después de una distancia determinada que hacía que el torpedo viajara en un patrón de búsqueda de "escalera", algo parecido a una forma de "S" aplanada. Contra un convoy, si el submarino fallaba en el objetivo original, tenía una mayor posibilidad de golpear un barco al azar. Cuando se adjuntaba a un G7a, se le llamaba "FaT I" y cuando se adjuntaba al G7e, se le conocía como "FaT II".

Si un torpedo equipado con FaT no alcanza el objetivo de un convoy (solo en este caso), el jugador vuelve a tirar. Con una tirada de 2d6 y obteniendo resultado de 2-3 (sin modificadores), el patrón FaT ha funcionado y el torpedo golpea un nuevo objetivo aleatorio. Determina en que objetivo como en 8.3. Los objetivos dañados por un torpedo equipado con FaT pueden seguirse si se desea, como cualquier otro objetivo dañado.

[9.2.5] ATAQUE CON TORPEDO AUTOGUIADO

Los 3 tipos de torpedos autoguiados (G7e "Falke" y G7es "Zaunkonig"/"Zaunkonig II" tienen un resultado en el dado mínimo de "impactar" en 5, 6 y 7 respectivamente. Pueden dar un resultado mayor que ese (por ejemplo, si se dispara a corta distancia) pero independientemente de los modificadores debidos a la distancia u otros factores, el número de aciertos siempre será al menos ese mínimo.

[9.2.6] Consulta la Tabla [U2] de fallo de torpedo ("Torpedo Dud Chart") y tira para cada torpedo que haya obtenido un impacto. La probabilidad de un fallo por torpedo defectuoso es un reflejo del tipo de torpedo y la etapa de la guerra.

Nota histórica: En esta etapa de la guerra, la mayoría de los problemas por fallos defectuosos se habían corregido.

[9.2.7] Para todos los torpedos que impacten [U1] y que no hayan dado fallo por defectuosos [U2], tira ahora para calcular el daño que hace en la Tabla de daños por ataque [U3]. El número de puntos de daño obtenidos se indica ajustando la posición del barco objetivo hacia arriba en el tablero de combate. Cualquier cantidad de daño que sea insuficiente para hundir al objetivo se considera que ha "dañado" el barco objetivo (importante para los propósitos de seguimiento, 9.7.6). Cuando se ha incurrido en un daño suficiente que es igual o mayor que la cantidad total de daño que puede recibir un barco, el barco se hunde.

Sub v. Sub	Air Attack	Escort	Wolfpack	Night	Surf. / Sub.
Target 1	Target 2	Target 3	Target 4	Close Range	
1 Damage ≤1,000t Sunk	1 Damage ≤1,000t Sunk	1 Damage ≤1,000t Sunk	1 Damage ≤1,000t Sunk	Medium Range	
2 Damage 1,001t-5,000t Sunk	Small Freighter 12	2 Damage 1,001t-5,000t Sunk	Small Freighter 12	Range	
3 Damage 5,001t -9,999t Sunk	3 Damage 5,001t -9,999t Sunk	Tanker 34	3 Damage 5,001t -9,999t Sunk	Long Range	
Large Freighter 34	4 Damage ≥10,000t Sunk	4 Damage ≥10,000t Sunk	4 Damage ≥10,000t Sunk	Incoming Hits	
5 Damage Capital Ship Sunk	5 Damage Capital Ship Sunk	5 Damage Capital Ship Sunk	5 Damage Capital Ship Sunk	1	
6 Damage Capital Ship Sunk	6 Damage Capital Ship Sunk	6 Damage Capital Ship Sunk	6 Damage Capital Ship Sunk	2	
G7a FaT	Torpedo or Gun Attack	G7a FaT	Torpedo or Gun Attack	3	
Steal		Steal		4	
Steam		Steam			

Ejemplo de configuración de tablero de combate: Tu U-Boat se enfrenta a un convoy (observa la ficha de escolta presente en la parte superior) por la noche y a media distancia. Los barcos objetivo n°1 y n°3 solo están siendo atacados con una salva de torpedos de dos G7a FaT (aire comprimido/vapor) cada uno. El valor de tonelaje para el carguero grande es de al menos 10.000 toneladas el petrolero es de menos de 10.000 toneladas según la posición que ocupa cada barco objetivo en la columna de objetivos numerada

Nota: la Tabla de daño de ataque [U3] (así como el tablero de Combate [U4]) enumera los puntos de daño total requeridos para hundir cada tipo de barco.

Ejemplo: siguiendo nuestra configuración del tablero de Combate en la página anterior, si el carguero grande (objetivo n.º 1) recibe 3 puntos de daño, se mueve hacia arriba desde el espacio de 4 daños al espacio de 1, lo que indica que se hundirá si se toma 1 punto de daño más. Si el petrolero (objetivo n.º 3) recibe 3 puntos de daño, se mueve hasta el espacio del objetivo 3 (arriba de toda la columna) y se considera hundido (no quedan puntos de daño que pueda absorber).

[9.2.8] Anota el hundimiento de un barco rodeando con un círculo su valor de tonelaje en la hoja de registro. Indica si el barco resulta dañado pero no hundido colocando una marca de verificación junto a él en la hoja de registro.

[9.2.9] Una sola ronda de combate generalmente involucra fuego de U-Boat seguido de un intento de detección de escolta (9.6, Ciclo de detección de escolta/cargas de profundidad) si hay escoltas presentes (**excepción:** los U-Boats detectados a corta distancia no pueden disparar a barcos enemigos, 9.2 .2), según se ve en el esquema de combate contra barcos escoltados en el tablero de combate del U-Boat [U4]. Si la detección de escolta tiene éxito, las rondas de combate continuarán con intentos repetidos de detección de escolta y ataques de cargas de profundidad (o ataques especiales) hasta que el U-Boat pueda escapar de la detección o sea hundido/forzado a salir a la superficie. El Kommandant del U-Boat también puede iniciar una ronda adicional de combate si se enfrenta a barcos sin escolta (9.4, Objetivos de barcos sin escolta).

Nota Histórica: (Esta nota es de *The Hunters*) los jugadores pueden preguntarse por qué no pueden atacar a los escoltas. Principalmente, esto fue extremadamente antihistórico en el Atlántico (en contraste con el Pacífico, donde los submarinos estadounidenses atacaban habitualmente a los destructores japoneses y otras escoltas).

En el Atlántico, cada torpedo que no apuntaba a un mercante o petrolero era esencialmente un torpedo desperdiciado, ya que los alemanes sabían que no podían vencer directamente a las flotas británica y estadounidense. Se hizo una excepción con las naves capitales, debido a la enorme ganancia inesperada de propaganda resultante de tal hundimiento.

Los ataques contra destructores y otras escoltas, sin embargo, se consideraron extremadamente peligrosos (como lo eran) y un desperdicio de recursos valiosos, y por lo tanto no es parte del juego, aunque en algunas ocasiones ocurrió muy raramente, principalmente en la campaña de Noruega.

[9.2.10] Al final de un encuentro, puedes recargar tus tubos de torpedos si hay alguna recarga disponible (procedimiento en 4.5). La recarga también ocurre antes de añadir una Ronda Adicional de Combate (9.4.3) o antes de intentar seguir un barco o convoy (9.7).

9.3] ARTILLERÍA DE SUPERFICIE Y MUNICIÓN

[9.3.1] Los U-Boats que realizan ataques de superficie contra barcos sin escolta (solo bajo esta situación) pueden elegir usar su cañón de cubierta junto con o en lugar de disparar una salva de torpedos. El fuego de artillería de cubierta nunca está permitido cuando hay escoltas presentes.

[9.3.2] El tablero de estado del U-Boat muestra la capacidad total de munición del cañón de cubierta. Cada ficha de munición se representa con un "1" o un "2" indicando el número de puntos de munición o de

rondas que la ficha representa. Se pueden disparar hasta dos puntos de munición por ronda de combate, y cada punto de munición puede dirigirse a un objetivo diferente.

Nota: cada punto de munición representa aproximadamente 25 rondas reales.

[9.3.3] Disparar un cañón de cubierta es similar a resolver un disparo de torpedos, excepto que no es necesario consultar la Tabla de fallo de torpedo (los proyectiles nunca dan fallos). Para realizar fuego de cañón de cubierta, tira en la Tabla de fuego de torpedos/cañón de cubierta del U-Boat [U1]; cualquier impacto obtenido se consulta en la Tabla de daño por ataque [U3] para determinar la cantidad de daño infligido en el barco objetivo.

[9.3.4] Los cañones antiaéreos (*Flak*) no se utilizan para el fuego de artillería de superficie contra barcos enemigos. Están reservados para disparar solo contra aviones enemigos (9.8, Encuentros con aviación).

9.4] BARCOS OBJETIVO SIN ESCOLTA

[9.4.1] Un resultado de encuentro de "Barco", "Dos barcos" o "Petrolero" significa que los barcos objetivo no están escoltados. Son efectivamente blancos facilísimos.

[9.4.2] Debido a la falta de escolta, no se lleva a cabo una detección de escolta para la ronda de combate. En efecto, el U-Boat tiene un tiro libre y puede disparar a corta distancia sin correr el riesgo de ser detectado antes de poder disparar. Sigue el procedimiento en 9.2, Realización de combate de barcos, para la primera ronda de combate, pero no tires para detección de escolta.

Nota: normalmente en estos casos, el Kommandant del U-Boat puede optar por un ataque de superficie a corta distancia para disparar su cañón de cubierta (hasta dos puntos de munición) en lugar de, o además de, cualquier ataque de salva de torpedos.

Puedes disparar cualquier tipo de arma (torpedo de proa, torpedo de popa o cañón de cubierta) y ver el resultado antes de disparar con el siguiente tipo de arma. Pero debes asignar la cantidad de torpedos de proa/torpedos de popa/cantidad de munición de cañón de cubierta antes de disparar por cada tipo de arma. Puedes disparar las armas en cualquier orden. Al disparar torpedos, usa la **bonificación -1** como en la regla 9.5.1 ya que estás usando el UZO (*U-Boot-Zieloptik/Underwasserzieloptik*). Era un dispositivo óptico de objetivos para submarinos. Consistía en un sistema de binoculares de apuntado que se utilizaba para ataques rápidos desde la superficie. Este pie tenía una conexión mecánica que transmitía su rotación a la computadora de datos de torpedo (TDC), y un gatillo que permitía disparar los torpedos). Además, disparar desde ambos extremos del U-Boat no incurre en la penalización de +1 en 9.5.2 (no tienes prisa).

Ejemplo: te encuentras con un gran petrolero (13.000 toneladas) y decides disparar 3 Torpedos de proa (y te quedan pocas municiones). Solo obtienes 2 puntos de daño, no es suficiente para hundir al objetivo. Así que decides disparar un Torpedo de popa, anotando solo 1 punto más de daño. Luego decides usar el cañón de cubierta y asignar 2 puntos de munición. El primer punto impacta, hundiendo el petrolero, pero aún debes gastar el segundo punto de munición del cañón.

[9.4.3] RONDA ADICIONAL DE COMBATE

Si, por cualquier motivo, un objetivo sin escolta no fue hundido durante la ronda inicial de combate, el jugador puede optar por iniciar una ronda de combate adicional. Para hacerlo, recarga (si tienes recargas disponibles, 4.5.1) cualquier tubo de torpedo y tira en la tabla de ronda adicional de combate en la Tabla de Encuentros [E1]. Si el resultado es "Escolta", ahora se considera que los barcos objetivo están escoltados y la detección de escolta se resuelve de inmediato, independientemente del alcance del U-Boat con el objetivo. Si el U-Boat evita esta detección, aún debe verificar la detección de escolta nuevamente para la nueva ronda de combate, según las reglas estándar de combate de barcos (9.2.2). Si el resultado es "Avión", el U-Boat debe abortar el ataque, sumergirse inmediatamente y resolver el Encuentro con Aviación (9.8). Si no se encuentra "Escolta" o "Avión", el U-Boat tiene otra ronda para atacar al objetivo sin escolta sin temor a la detección de escolta o represalias.

[9.4.4] No hay límite para el número de rondas de combate adicionales que el U-Boat puede realizar contra objetivos sin escolta. Sin embargo, una vez que aparecen escoltas como resultado de la tirada de Encuentro, no se puede intentar una ronda de combate adicional después de la ronda en la que aparecen (en su lugar, consulte 9.7, Siguiendo a un barco escoltado o convoy).

[9.4.5] Solo se permiten rondas de combate adicionales contra objetivos de barcos sin escolta.

[9.4.6] Si el U-Boat está atacando a un objetivo sin escolta y aparece un escolta como resultado de una tirada para una Ronda Adicional de Combate, el U-Boat se considera automáticamente sumergido (excepciones: 9.8.8.4 y 9.8.8.5, Casco perforado). No se aplican modificadores de alcance. Si aparece un escolta y el U-Boat no puede sumergirse debido a que el casco está agujereado, entonces el U-Boat debe intentar escabullirse como en 10.10.2.

Nota: Es posible que los U-Boats nunca estén en la superficie durante el día cuando haya escoltas presentes. Han detectado efectivamente al escolta que se acerca desde la distancia y desde entonces se han sumergido (si pueden).

[9.4.7] Puedes tener hasta dos rondas de combate adicionales en **la misma casilla de viaje**. Si necesitas (o deseas) una tercera ronda adicional de combate, primero debes avanzar a la siguiente casilla de viaje y luego continuar. Lo mismo se aplica para cada casilla de viaje subsiguiente (solo 3 rondas de combate en total **por casilla**), aunque tal ocurrencia sería extremadamente rara. No puedes iniciar una ronda adicional de combate si eso requiere que avances a una casilla de Tránsito, ya que debes dirigirte al puerto en ese momento debido a los límites de combustible.

[9.4.8] Si se producen cuatro encuentros consecutivos de escolta/aviación como resultado de que optas por una Ronda Adicional de Combate, y te has sumergido después de la primera ronda (sin luchar en la superficie), entonces tu U-Boat ha sido "cazado hasta el agotamiento"; con poca batería y aire, debes salir a la superficie e intentar escabullirse (utiliza el mismo procedimiento que en 10.10.2).

[9.5] ATAQUE NOCTURNO DE SUPERFICIE

[9.5.1] Si el encuentro es de noche, el jugador puede realizar un ataque nocturno de superficie. Aunque esto permite cálculos de torpedos ligeramente mejores debido al uso del UZO (UbootZielOptik visor óptico de objetivo para U-Boat), a partir de 1941 aumenta la probabilidad de detección de la escolta, lo que refleja la creciente disponibilidad aliada de radares de superficie. Solo durante la primera ronda, un ataque nocturno de superficie también sufre un modificador negativo en la Tabla de ataque aéreo/escolta [E3], y el U-Boat no puede intentar exceder la profundidad de prueba (9.6.4) ya que la nave está esencialmente demasiado cerca de la superficie.



[9.5.2] Los U-Boats que realizan un ataque nocturno en superficie pueden disparar una segunda salva inmediata desde el otro extremo del U-Boat como parte de su acción de disparo inicial. Sin embargo, hay un modificador negativo cuando se tira para impactar en la Tabla de fuego de torpedos/cañones de cubierta del U-Boat [U1] (solo para la segunda salva), mientras que también aumenta la probabilidad de ser detectado si hay escoltas presentes [E2]. Para realizar esta segunda salva, coloca los torpedos disponibles (de la sección de carga opuesta a los que acaba de disparar; por ejemplo, si disparó torpedos de proa, puede disparar la segunda salva desde el tubo de popa) en el tablero de combate del U-Boat y resuelve este ataque de inmediato. Resuelve el ataque con torpedos normalmente (9.2.3) pero con un +1 para impactar. Debes resolver esta acción antes de disparar torpedos (es decir, no puedes esperar a ver los resultados de la primera salva antes de decidir disparar la segunda; ten en cuenta que esto es diferente a un ataque a un barco sin escolta, donde puedes esperar para ver los resultados).

Nota: Los Kommandants que tengan la Cruz de Caballero ignoran la penalización por realizar el disparo de una segunda salva.

[9.6] DETECCIÓN DE ESCOLTA / CARGAS DE PROFUNDIDAD

El ciclo de detección de escolta/cargas de profundidad consiste en un intento de los escoltas de detectar tu U-Boat. Si tienen éxito, los escoltas lanzarán cargas de profundidad contra tu nave. Luego vuelven a comenzar este ciclo y deben intentar detectar tu U-Boat nuevamente. Cada bucle de este ciclo constituye **una única ronda de combate**. El ciclo termina con el U-Boat escapando de los escoltas, terminando la ronda de combate de los escoltas y el encuentro, o el U-Boat se hunde/ es forzado a salir a la superficie, terminando el juego.

[9.6.1] Los U-Boats que se enfrentan a barcos enemigos bajo escolta deben realizar una tirada para detección de escolta [E2]. Esta tirada ocurre antes de disparar a corta distancia y nuevamente después de disparar (si el U-Boat no fue detectado antes de disparar). Para media y larga distancia, el U-Boat puede disparar primero y luego debe tirar dados para detección de escolta.

[9.6.2] Si un U-Boat desea llevar a cabo una ronda adicional de combate contra objetivos sin escolta, se requiere una tirada en la tabla de ronda adicional de combate de la Tabla de encuentros [E1]. Con un resultado tras la **tirada de 3 o menos**, llegará un escolta. Esto significa que un escolta no solo ha aparecido en la escena, sino que el U-Boat debe someterse inmediatamente a la detección de escolta [E2].

Si el U-Boat no es detectado por esa verificación, el U-Boat debe verificar nuevamente la detección de escolta durante la misma ronda de combate, según 9.6.1, después de disparar. Por lo tanto, los escoltas obtienen dos intentos de detección para la ronda, como si fuera un ataque a corta distancia.

[9.6.3] Todos los modificadores son acumulativos tanto para los intentos de detección de escolta como para el ataque aéreo/escolta. El modificador *ataque nocturno de superficie* (“Night Surface Attack”) se usa en cada ronda para la detección de escolta, pero solo la primera ronda para ataque aéreo/escolta. El modificador de *Disparo de proa y popa* solo se usa en la 1ª ronda de detección de escolta.

[9.6.4] EXCEDIENDO LA PROFUNDIDAD MÁXIMA DE INMERSIÓN TEÓRICA

Los U-Boats pueden intentar escaparse de los escoltas declarando que están excediendo la profundidad máxima teórica de inmersión, pero esta es una propuesta arriesgada. Antes de realizar el intento de detección de escolta, el jugador debe decidir si intentará aumentar sus posibilidades de escaparse superando la profundidad máxima y buceando más profundo de lo que es seguro. El U-Boat recibe automáticamente un daño en el casco y luego **tira 2d6**:

- **Si la tirada es menor** que el número actual de casillas de casco dañado, el U-Boat implosiona y se hunde.
- **Si la tirada es igual** al número actual de casillas de casco dañado, el U-Boat sufre un daño de casco adicional e inmediatamente vuelve a tirar dados.
- **Si la tirada es mayor** que el número actual de casillas de casco dañado, no hay efecto y la tirada de detección de escolta obtiene el modificador -1 favorable para escapar de la detección (solo en esta ronda).

[9.6.5] No hay límite para la cantidad de veces que un U-Boat puede intentar exceder la profundidad de inmersión máxima teórica, aunque solo se puede intentar una vez por ronda de combate, siguiendo el procedimiento anterior. Cada vez que se haga debe absorber al menos un daño la nave en el casco y tirar 2d6 como se explicó anteriormente.

[9.6.6] Los U-Boats no pueden exceder la profundidad máxima teórica de inmersión durante la primera ronda de combate de un ataque nocturno de superficie. Se consideran demasiado cerca de la superficie en este momento.

Nota de diseño: Llevar el U-Boat más profundo de lo que fue diseñado es obviamente un suicidio si ya ha sufrido daños importantes en el casco. Sin embargo, puede haber situaciones en las que hay poco o ningún daño en el casco todavía, pero ha sufrido fugas en los tanques de combustible, daños en la batería, etc. En esos casos, es posible que desee considerar el uso de esta opción. Aunque algunos jugadores pueden pensar que pueden abusar de esto usándolo constantemente, el daño obligatorio en el casco significa que siempre se reajustarán durante al menos un mes adicional por patrulla, además del obligatorio, lo que reducirá su tiempo en el mar a largo plazo.

[9.6.7] SEÑUELO BOLD

Los U-Boats alemanes pueden intentar engañar a las Fuerzas de Guerra Antisubmarinas (ASW) aliadas liberando un dispositivo BOLD (señuelo sonar). Solo se puede usar un dispositivo BOLD por encuentro, sin embargo,



puede combinarse con una inmersión que exceda la profundidad máxima teórica. La decisión de utilizar BOLD se produce antes de que se realice la tirada de detección de escolta y da un **-1 temporal** a la tirada de detección. Si usa la regla opcional “Calidad de escolta variable”, el dispositivo BOLD no funciona contra escoltas veteranos o de élite. La decisión de usarlo, ocurre antes de que se lance Calidad de Escolta.

Nota histórica: algunas fuentes afirman que el BOLD fue eficaz y algunas fuentes afirman que fue esencialmente inútil. Sospecho que la verdad radica en la habilidad de los operadores de sonar aliados; probablemente fue más o menos útil dependiendo de lo buenos que fueran. En consecuencia, los he hecho ineficaces contra escoltas veteranos o de élite.

[9.6.8] RECUBRIMIENTO ANTI-SONAR “ALBERICH”

Un puñado de U-Boats Tipo VIIC y VIIC/41 estaban equipados con “Alberich”, un revestimiento de caucho sintético pegado al casco, que reducía la eficacia del sonar. El nombre de un enano mítico que podría volverse invisible, tuvo numerosos problemas iniciales, incluida la falta de adherencia después de un tiempo. Para 1944, la mayoría de los problemas se habían resuelto, pero el caucho sintético era extremadamente escaso y Alberich, todavía en prueba, solo se colocó en un puñado de submarinos nuevos.



A partir del 6/44, cualquier actualización a un nuevo Tipo VIIC o Tipo VIIC/41 tiene una pequeña posibilidad de un revestimiento de Alberich. Está presente en una tirada de **2d6** y **sacando 12**. El Alberich reduce la tirada de **detección en -1** en todo momento, además de cualquier otro modificador.

[9.6.9] Para comprobar la detección de escolta, suma/resta todos los modificadores enumerados en la Tabla de detección de escolta [E2] para obtener el único Modificador de tirada de dado de suma/resta (**MTD -Modificador de tirada**). **Tira 2d6** y aplica el MTD. Con una **tirada modificada de 5 o menos**, o una tirada no modificada de 2, el U-Boat no es detectado y el encuentro termina. Con una **tirada modificada de 6-11**, el U-Boat es detectado y sufrirá un ataque de cargas de profundidad en la Tabla de ataque aéreo/escolta [E3]. Si se obtiene un **12 modificado**, el U-Boat sufrirá un ataque en la Tabla de ataque aéreo/escolta [E3] con un **MTD de +1** además de cualquier otro MTD que se aplique.

[9.6.10] Una vez que se detecta un U-Boat, se somete a un ataque de cargas de profundidad o posiblemente un Ataque Especial por un arma antisubmarina *Hedgehog* (Erizo) o *Squid* (Calamar). **Tira 1d6**. Si sacas un **1**, serás atacado por una de las armas especiales; ve a la Tabla de ataques especiales de escolta [E3b] para determinar cuál, y luego usa la Tabla [E3c] (*Hedgehog*) o [E3d] (*Squid*) para determinar el número de impactos.

De lo contrario, tira en la Tabla de ataque aéreo/escolta [E3]. Para resolver el ataque, suma/resta todos los modificadores enumerados en la Tabla de ataque aéreo/escolta. Luego **tira 2d6**. Esto determina el número de impactos infligidos al U-Boat, que se puede marcar en el Tablero de Combate del U-Boat [U4] usando la ficha de “impactos recibidos”. Con un **resultado modificado de 2-3**, el U-Boat no sufre daño, pero aún debe someterse a otro intento de detección de escolta. Con un **resultado modificado de 13 o más**, el U-Boat se hunde inmediatamente y el juego termina. Consulta 5.2, Determinación de la victoria, para ver cómo te fue. Si la **tirada modificada fue 4-12**, se infligirán varios impactos al U-Boat.

Nota: el modificador favorable para evitar la detección en -1 de "KMDT es KC+OL" significa que el Kommandant ha sido galardonado con la Cruz de Caballero con Hojas de Roble.

[9.6.11] Si se infligieron impactos, ya sea por cargas de profundidad o armas especiales, debes tirar **1d6 + 1d6** por cada impacto. Usa dados de dos colores diferentes y designa uno como el dígito de las "decenas" y el otro como el dígito de las "unidades". Esto producirá un resultado entre 11 y 66. Tira los dos dados una vez por cada impacto infligido y encuentra el resultado en la Tabla de Daños en el U-Boat [E4]. Marca inmediatamente cualquier daño con fichas de daño por cada impacto antes de tirar para el siguiente. Si alguno de los impactos afecta a la tripulación, resuélvalo inmediatamente en la Tabla de daños y reparaciones del U-Boat [E5] antes de resolver el siguiente impacto (9.6.12 a continuación para el procedimiento). Los impactos con "x2" después cuentan como 2 de ese tipo de impacto (pero no reducen el número de tiradas de determinación de impacto). Si cualquier impacto hunde el U-Boat (ya sea de inmediato o debido a daños acumulados en el casco) o lo obliga a salir a la superficie (debido a inundaciones acumuladas), el juego termina; consulta 5.2 para determinar tu nivel de victoria.

[9.6.12] RESOLUCIÓN DE DAÑO A LA TRIPULACIÓN

Si cuando realizas una tirada por efecto de daño, el resultado es un impacto en tripulación, consulta la Tabla de daños y reparaciones del U-Boat [E5]. **Tira 2d6** (sin modificadores) para determinar qué miembro de la tripulación se ve afectado. Si el miembro de la tripulación afectado ya está fallecido o no está presente (el agente *Abwehr* solo estará presente en ese tipo de misión), entonces trátalo como "sin efecto". De lo contrario, **tira 1d6** para determinar la gravedad de la herida.

[9.6.13] Si la ficha de daños en el casco llega a la última casilla, el submarino está hundido (el casco ha sido aplastado por los daños y la presión del agua). Si la ficha de inundación llega a la última casilla, entonces el U-Boat se ve obligado a salir a la superficie y debes intentar hundirlo voluntariamente, según 10.10. En cualquier caso, el juego ha terminado; ver 5.2, Determinación de la victoria.

[9.6.14] Una vez detectado, continúa el ciclo volviendo a 9.6.3. Ten en cuenta que para el segundo y todos los bucles posteriores del ciclo, los escoltas reciben un **MTD de +1** (total, no acumulativo por bucle) por haber detectado previamente tu U-Boat. El ciclo (y el encuentro) termina con el U-Boat escapando a través de una tirada de detección fallida por parte de los escoltas (9.6.9), o con el U-Boat hundido o forzado a salir a la superficie (9.6.13), en cuyo caso el juego ha terminado.

Ejemplo: tu U-Boat es detectado después de atacar mientras está sumergido a media distancia. El ataque fue durante el Día y usaste torpedos G7a (aire comprimido). Por lo que los escoltas recibirán un +1 en el intento de detección. Los escoltas obtienen un 8 en la tirada que se convierte en un 9, y te detectan. Si sobrevives al ataque de cargas de profundidad, los escoltas recibirán un +1 por haber usado por el día los torpedos G7a y un +1 por la detección previa (y dependiendo del daño que hayas recibido, posiblemente recibirás más adiciones a la tirada del dado) para un total de +2. En la siguiente tirada, los escoltas obtienen un 9, que se convierte en un 11, por lo que eres detectado. Si sobrevives, los escoltas todavía están en +2 (+1 para torpedos G7a en el día y +1 para

las anteriores detecciones), sin asumir ningún otro daño. No agregas un segundo +1 para detección previa.

Nota: Aunque el submarino "se escabulle" a corta distancia, al conseguir en la tirada un 8 o menos en la Tabla de detección de escoltas [E2], todas las tiradas de detección para cada ronda de combate subsiguiente reciben el MTD +1 si el submarino fue detectado a corta distancia (los escoltas tienen una idea mucho mejor de dónde estás al detectarte cerca de ellos).

La corta distancia contra objetivos escoltados es extremadamente peligrosa, si no completamente suicida, en esta etapa de la guerra. *Procede con precaución.*

[9.7] SIGUIENDO BARCOS ESCOLTADOS Y CONVOYS

[9.7.1] Generalmente, una vez que se completa la ronda de combate inicial, el encuentro termina y el jugador avanza su ficha de U-Boat a la siguiente casilla de viaje en el registro de patrulla correspondiente. Sin embargo, si un jugador desea continuar enfrentado a un barco escoltado o convoy, la ficha de U-Boat permanece en su casilla de viaje actual para que el U-Boat pueda intentar "Seguir a los barcos o convoy" con los que está actualmente enfrentado. Ten en cuenta que todas las reglas de esta sección se refieren tanto a los convoys como a los resultados de los barcos escoltados (barco + escolta, dos barcos + escolta).

[9.7.2] No se permite el seguimiento contra barcos sin escolta. En cambio, el Kommandant del U-Boat puede considerar una ronda de combate adicional (9.4.3).

[9.7.3] Los U-Boats que han sido detectados, y quizás incluso dañados por escoltas, pueden intentar "Seguir a los barcos o Convoy" previamente enfrentados una vez que hayan escapado de la detección. Asegúrese de realizar cualquier reparación del U-Boat (10.8) antes de intentar "Seguir".

[9.7.4] Debido a su velocidad inherente, las naves capitales y las naves de guerra nunca se pueden seguir a menos que estén dañadas. Esto también significa que no puedes seguir para cambiar de día a noche y es una excepción a 8.4.2. Además, una nave capital/buque de guerra dañado siempre retiene su escolta (no es necesario tirar para determinar si la escolta permanece con ellos, según 9.7.6). Además, el seguimiento de naves capitales no es automático. **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. Quiere seguir a la nave capital y atacarla de nuevo. Su tirada a seguir es -2 por el daño, lo que significa que sigue la nave capital consiguiendo una tirada entre 1-3.

[9.7.5] Si el seguimiento tiene éxito (ver 9.7.6 para el procedimiento), tira para determinar la hora del día (8.4). Si se saca Día, el Kommandant del U-Boat puede intentar cambiar a Noche (8.4.2). Si los barcos objetivo ya están dañados, no es necesario tirar; el Kommandant puede elegir Día o Noche.

[9.7.6] Si algún barco ha sido dañado (anotado en la hoja de registro con una marca de verificación junto al objetivo, así como su posición actual en el tablero de combate del U-Boat), **el seguimiento es automático**. Trata los escoltas dañados como cualquier otro barco objetivo a los efectos de Seguir. **Tira 1d6**. Si solo hay un barco dañado para Seguir (en lugar de Seguir al convoy), con un **resultado de 1-5** permanece bajo escolta. **Con un 6**, ahora está sin escolta. Cuando se sigue a más de un barco averiado, con un **resultado de 1-5**, los barcos averiados permanecen juntos y todavía se consideran escoltados; Se aplican las reglas de combate normales (9.2, Realización de combate en barco). **Con un 6**, cualquier barco averiado se convierte en un "rezagado" sin escolta y se separa del resto. En todos los casos, los barcos no dañados del encuentro original ya no están presentes. El *Kommandant* del U-Boat ahora debe decidir qué barco dañado se seguirá y se atacará durante la próxima ronda de combate (solo se puede seleccionar un barco).

Nota: Las diferencias en las probabilidades de seguir barcos escoltados que aparecen en The Hunters se deben a un aumento de los escoltas aliados en esta etapa de la guerra.

[9.7.7] Cuando intentes seguir un barco o convoy, **tira 1d6**. Con un **resultado de 1-4**, el U-Boat ha seguido con éxito al barco o se ha vuelto a conectar con el convoy y debe tirar para identificar los cuatro barcos encontrados (como si se hubiera sacado un "convoy" en la tabla de encuentros [E1]) - la suposición aquí es que el U-Boat se está acercando al convoy desde una perspectiva diferente, presentando un nuevo conjunto de barcos objetivo. **Sacando 5-6**, el convoy se escapa y el enfrentamiento termina. Los U-Boats Tipo XXI y Tipo IX equipados con Balkon-Gerät (10.11.9) solo pierden un convoy con un 6. Avanza la ficha del U-Boat una casilla de viaje y continúa la patrulla. Tenga en cuenta que si sigues un barco+escolta o dos barcos + escolta, no vuelves a tirar para ID (o calidad de escolta si usas la regla opcional 14.6).

Nota: Más vale pájaro en mano que ciento volando. Casi siempre es ventajoso intentar seguir a un convoy a menos que desees encarecidamente algún otro tipo de encuentro. Dado que los convoys son escoltados automáticamente, tener un submarino muy dañado puede influir en esta decisión.

[9.7.8] Hay dos opciones básicas de Seguimiento para decidir al enfrentarse a un barco o convoy. Puedes elegir seguir cualquier barco dañado (que es automático, según 9.7.6), o puedes intentar ignorar cualquier barco dañado e intentar Seguir al barco escoltado sin daños o al convoy en su lugar, según 9.7.7. Al elegir Seguir cualquier barco dañado que formaba parte de un convoy, se perderá el contacto con el convoy y no se podrá seguir de nuevo. En esencia, el alcance del compromiso se reduce en apuntar a los objetivos dañados que se siguen para terminar con ellos.

Nota: la implicación aquí es que puede ser rentable, dependiendo de la situación del U-Boat, intentar Seguir al Convoy en lugar de ir por el Seguimiento automático contra barcos dañados.

[9.7.9] Los U-Boats que siguen con éxito tratan el combate que se avecina como si fuera un nuevo encuentro, y no una segunda ronda de combate, pero se saltan los pasos que son inapropiados (por ejemplo, si seguiste barcos dañados, o uno o dos barcos intactos+escolta, entonces no identificas los objetivos porque ya sabes cuáles son).

No es necesario que uses las mismas tácticas que en el ataque anterior (distancia de ataque, superficie/sumergido, nocturno /diurno, proa/popa, etc.). Puedes recargar sus tubos de torpedos (siempre que tengas recargas disponibles, consulta 4.5.1).

[9.7.10] No puedes negarte a atacar para tener más posibilidades de que un escolta abandone un barco dañado. Si no atacas con al menos un torpedo después de haber seguido a un barco dañado que aún está escoltado, el encuentro termina. Obviamente, no estás obligado a atacar: si esperabas que el escolta se fuera, pero no lo hizo, puedes negarte a atacar. Pero al hacerlo, termina el compromiso y el barco dañado se escapa.

[9.7.11] Se puede realizar un seguimiento de un convoy o de un barco escoltado hasta dos veces **en la misma casilla de viaje**. Si necesitas (o deseas) un tercer intento de seguimiento, primero debes avanzar a la siguiente casilla de viaje y luego continuar. Lo mismo se aplica para cada casilla de viaje subsiguiente (solo se permiten 3 intentos de seguimiento en total **por casilla**), aunque tal ocurrencia sería extremadamente rara. No puedes seguir si eso requiere que avances a una casilla de tránsito, ya que debes dirigirte al puerto en ese momento debido a los límites de combustible.

En resumen Hay dos formas básicas en que el *Kommandant* del U-Boat pueda extender un enfrentamiento más allá de la ronda de combate inicial (sin contar los U-Boats que están bajo cargas de profundidad de escoltas o ataques aéreos). La distinción entre una *ronda adicional de combate* y elegir "Seguir un barco o convoy" es que solo se permite una ronda adicional de combate **contra objetivos de barco sin escolta**. "Seguir" no es una opción. En el caso de enfrentamientos que involucren **barcos escoltados o convoys**, "Seguir" es la **única** opción disponible para extender un enfrentamiento.

[9.8] ENCUNTROS AÉREOS

NORMA GENERAL

Tu U-Boat puede ser susceptible a un encuentro con aviación mientras está patrullando. Es más probable que ocurran encuentros con aviación cuando se lleva a cabo una Misión Especial, te mueves a través de Casillas de Tránsito (especialmente el Estrecho de Gibraltar o el Golfo de Vizcaya) o cuando realizas una tirada en la tabla de ronda adicional de combate. ¡Con suerte, podrás detectar el avión enemigo a tiempo para hacer una inmersión forzada y evitar el ataque aéreo!



PROCEDIMIENTO

Cuando ocurre un Encuentro con aviación, comienza por consultar la Tabla de encuentros con aviación [A1]. El resultado indicará si se produce un ataque aéreo (hasta dos ataques aéreos separados) o no. Si no ocurre ningún ataque, el encuentro termina. Si el ataque aéreo tiene éxito, el U-Boat consulta la Tabla de ataque antiaéreo contra aviación [A2], y los resultados del combate antiaéreo se consideran simultáneos con los resultados del ataque aéreo. El éxito relativo del ataque antiaéreo (Flak) determinará cuándo puedes terminar el enfrentamiento, mientras que un ataque Flak fallido podría resultar en rondas de combate adicionales, incluida la posible llegada de escoltas.

[9.8.1] Cuando se lanzan dados para un encuentro con aviación, el U-Boat intentará inmediatamente zambullirse para escapar del ataque (**excepción:** 9.8.9). Consulta la Tabla de encuentros con aviación [A1] y **tira 2d6**. Si se obtiene un **8 modificado o más**, no hay ataque aéreo. Afortunadamente, el avión fue visto a tiempo, y el U-Boat pudo realizar una inmersión apresurada con éxito para evitar posibles daños, lo que pone fin al encuentro; el U-Boat no dispara Flak. Si se obtiene un **7 modificado o menos**, uno o posiblemente incluso dos ataques deben resolverse en la Tabla de ataque aéreo/escolta [E3], o un ataque especial, similar a escolta (9.6.10). Si sacaste un 7 modificado o menos, tira **1d6** para determinar si se trata de un Ataque Especial. Si sacas un **1**, el avión está armado con un arma especial; consulta 9.8.8 para resolverlo. De lo contrario, ve a 9.8.2 y resuelve normalmente. Si el encuentro salió al intentar una ronda adicional de combate contra un objetivo sin escolta, el objetivo escapa, incluso si el avión no puede atacar. El avión ha expulsado al U-Boat.

[9.8.2] Si un avión lleva a cabo un ataque, resuelve el combate aplicando un modificador +2 en la Tabla de ataque aéreo/escolta [E3] (no se aplican otros modificadores). Cada impacto infligido en el U-Boat requiere tirar **1d6 + 1d6** en la Tabla de daños del U-Boat para determinar el tipo de daño sufrido por el U-Boat. Además, una lesión de la tripulación del U-Boat ocurre automáticamente, además de cualquier otro daño incurrido (de hecho, trátalo como si hubiera una tirada de dado libre en la Tabla de daños en el U-Boat que resultó en una "Lesión de Tripulación").

[9.8.3] El U-Boat dispara sus cañones Flak contra el avión enemigo (solo si los cañones Flak están operativos, ver 9.8.4), y esta resolución de fuego se considera simultánea con la resolución de ataque aéreo. En efecto, es posible que un U-Boat derribe un avión que intenta hundirlo, como ha sucedido históricamente varias veces. Consulta la Tabla de ataque antiaéreo contra aviación [A2] para determinar el resultado:

- Si el avión es "Derribado", ya no se produce un segundo ataque aéreo (si se obtuvo un 1 modificado o menos en la tabla de encuentros con aviación). Ignora el segundo ataque aéreo y el enfrentamiento termina.
- Si el avión resulta "dañado", aún se produce un segundo ataque. Sin embargo, el encuentro termina tras este segundo ataque aéreo.
- Si el resultado del fuego antiaéreo es un "Fallo", el avión enemigo sigue al U-Boat después de completar su propio ataque. En efecto, el enfrentamiento continúa consultando la tabla de ronda adicional de combate en la Tabla de encuentros [E1]. Esto puede ocasionar en la llegada de un escolta, que luego realices una tirada para ser detectado en la Tabla de detección de escolta [E2], o que un nuevo avión llegue a la escena. Al tirar para detección, los escoltas reciben el modificador de detección anterior +1. Los nuevos aviones generados por la tabla de ronda adicional de combate van inmediatamente a la Tabla de ataque aéreo/escolta [E3] para resolver el combate (el U-Boat se detecta automáticamente). El U-Boat no puede disparar Flak durante la segunda ronda (y cualquier ronda posterior); se considera sumergido en este punto.

Nota: En efecto, un ataque aéreo puede generar otro ataque aéreo, y así sucesivamente, si el jugador tiene bastante mala suerte con su tirada de dados de Ronda Adicional de Combate.

[9.8.4] No se permite un ataque Flak si todos los cañones Flak del U-Boat están dañados o no operativos. Para propósitos de juego, el ataque Flak se considera un "fallo", lo que da como resultado una verificación automática en la tabla de ronda adicional de combate si no hay un arma Flak operativa.

[9.8.5] MODIFICADORES FLAK

Los U-Boat Tipo IX estaban equipados con dos cañones Flak; si ambos están operativos, recibe un **-1** al modificador de impacto. Si uno ha sido eliminado, dispara sin modificador. Además, un **2º oficial experto** (2WO) te da otro modificador de **-1** al ataque cuando disparas Flak, ya que esa era su responsabilidad. Obviamente, si cualquier tipo de U-Boat tiene todos los cañones Flak no operativos, no puede disparar a los aviones. Los cañones de cubierta no pueden disparar a los aviones (el cañón de cubierta de 8,8 cm de los U-Boat Tipo VII no era el mismo que el cañón Flak de 88 mm de la Luftwaffe). Para los propósitos del juego, la munición Flak tiene un suministro ilimitado y nunca se agota, como puede ocurrir con los torpedos o la munición del cañón de cubierta durante el transcurso de una patrulla determinada.

[9.8.6] ESTRECHO DE GIBRALTAR Y GOLFO DE VIZCAYA

Vale la pena señalar los modificadores de la tirada de dado desfavorables al comprobar Encuentros [E1] para estas ubicaciones con nombre, incluso cuando se tira en la tabla de ronda de combate adicional. Las patrullas más adelante en el juego (1942, 1943) también aumentan la probabilidad de que ocurra un encuentro con aviones.

[9.8.7] Solo el U-Boat Tipo VIIC Flak dispara Flak después del primer combate aéreo. Todos los demás tipos de submarinos se sumergen después del ataque inicial del avión y, por lo tanto, no disparan de nuevo (excepciones: 9.8.8.4 y 9.8.9). Para conocer las capacidades especiales del submarino antiaéreo Tipo VIIC contra aviones enemigos, consulta 11.4.7.

[9.8.8] RESOLVIENDO ATAQUES ESPECIALES

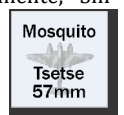
Hay tres tipos de Ataques Especiales que pueden hacer los aviones: torpedos autoguiados FIDO, cañones de 57 mm "Tsetse" y cohetes de 3 pulgadas. Determina qué tipo de ataque es **tirando 1d6** y consultando la tabla [E3a], ataque especial aereo.

[9.8.8.1] **Torpedos autoguiados FIDO**—Estos ataques no causan una Lesión automática a la tripulación como lo hace un ataque normal de ametrallamiento / bombardeo. **Tira 1d6** y consulta la Tabla de torpedos autoguiados FIDO [E3e]. Entonces, si el torpedo FIDO impacta, hundirá el U-Boat directamente o hará 7 Impactos (tira dados de forma habitual para daño en la Tabla de daños del U-Boat [E4]).



[9.8.8.2] Cañones de 57 mm "Tsetse" —

Su U-Boat es atacado en una ráfaga de ametralladoras con un cañón de 57 mm además de las ráfagas de ametralladoras normales (por lo que todavía se aplica la lesión automática de la tripulación). Los impactos se determinan normalmente; Sin embargo, si se producen impactos en el casco, la ficha de daño en el casco se da la vuelta a la cara marcada como "casco agujereado" (Hull Holed) y se ha roto el casco.



El U-Boat ya no es capaz de sumergirse durante el resto de la patrulla. Obviamente, el submarino también puede hundirse por completo, pero si sobrevive con un impacto en el casco, presenta serios problemas de supervivencia. Además, si el avión no es dañado o derribado por el Flak del U-Boat, y se produce un impacto en el casco, el avión tendrá tiempo de recargar el cañón de 57 mm mientras da la vuelta y volverá a atacar ya que el U-Boat no puede sumergirse. El avión puede recargar dos veces de esta manera, para producir un total de 3 ataques, asumiendo que el U-Boat no lo daña o lo derriba antes.

Si se obtiene un resultado de "2 Ataques de Avión" y luego se obtiene un Ataque Especial "Tsetsé", el avión que usa "Tsetsé" puede atacar dos veces, incluso si se daña durante el ataque inicial (o el piloto está extremadamente decidido o el daño del avión no fue percibido como muy severo). Si, después del segundo ataque de un resultado de "2 ataques de avión", el avión aún no está dañado, y uno de los dos primeros ataques causó un impacto en el casco, entonces puede recargar y atacar por tercera vez, que es el máximo permitido para aviones equipados con Tsetsé.

[9.8.8.3] COHETES DE 3" —Además de la ráfaga normal de ametrallamiento (por lo que habrá una Lesión automática de la tripulación), el avión ataca con cohetes de 8 x 3 pulgadas, que, como en el caso de los cañones de 57 mm, pueden penetrar el casco del U-Boat.



Los impactos se determinan normalmente; sin embargo, si se produce algún impacto en el casco, la ficha de daño en el casco se le da la vuelta hacia el lado "Hull Holed" (casco agujereado) y el casco se ha roto. El U-Boat ya no puede sumergirse durante el resto de la patrulla. Sin embargo, a diferencia del cañón de 57 mm, el avión no puede recargar cohetes; si hay una segunda pasada (porque se obtuvo el resultado de "2 ataques de avión"), entonces el segundo ataque se realiza normalmente.

[9.8.8.4] Si hay una segunda o tercera ronda de ataques y el U-Boat no puede sumergirse, o elige permanecer en la superficie (9.8.9), y los cañones Flak están manejados, se produce una Lesión automática de la tripulación. Si están operativos, el U-Boat aún puede disparar sus cañones Flak en el segundo y tercer asalto si se le obliga a permanecer en la superficie. Ten en cuenta que si los cañones antiaéreos no funcionan, la tripulación irá abajo y no se pueden producir lesiones automáticas de la tripulación. Sin embargo, todavía se puede obtener una lesión de tripulación en la tabla de daños.

[9.8.8.5] Si el U-Boat escapa hundiéndose con el casco agujereado, debe abortar la patrulla e intentar regresar a la base.

[9.8.9] DIRECTIVA "LUCHAR CONTRA AVIONES CON FLAK"

A partir de mayo de 1943 y hasta julio de 1943, La dirección central de U-Boat ordenó a los U-Boats que se movieran en grupos en el Golfo de Vizcaya, que se mantuvieran en la superficie y lucharan contra los aviones con Flak. Esta estrategia mal pensada produjo que algunos aviones fueran dañados y derribados, pero también produjo pérdidas para los submarinos. Algunos Kommandants ignoraron esta directiva y se sumergieron inmediatamente de todos modos. Fue rescindida esta orden a principios de agosto.

En un encuentro con aviones, después del primer ataque con aviones, los jugadores cuyos cascos no hayan sido agujereados (9.8.8.2 y Flak 9.8.8.3) pueden permanecer en la superficie para atacar un avión por segunda vez con Flak. (Pero, dado que el Flak es simultáneo, debe sufrir una segunda tirada de ataque aéreo). Durante este período en el Golfo de Vizcaya, se considera que los U-Boats están en un grupo que sale; por lo tanto, el fuego antiaéreo recibe una **bonificación de -1** (debido al fuego antiaéreo adicional de los otros U-Boats). Además, existe la posibilidad de que el avión ataque a uno de los otros U-Boats (**tirada de 1d6: 1-3** te atacan, **4-6** a un U-Boat diferente). En un juego que involucre solo a **The Hunted**, solo esto se aplica esencialmente al tránsito desde el Golfo de Vizcaya en julio de 1943.

[9.9] ENCUENTROS CON SUBMARINOS

NORMA GENERAL

Tu U-Boat puede encontrar un submarino enemigo en el curso de su patrulla. Estos se encontrarán a través de eventos aleatorios (12.0). Esto sucedió con más frecuencia en la segunda mitad de la guerra. Los submarinos enemigos se encontrarán solos, pero su ataque puede ser la primera indicación de que están allí (y ahora sabrás cómo se sienten los barcos siendo un objetivo).



PROCEDIMIENTO

Cuando saques un **6** para un evento aleatorio sale como resultado "Encuentro submarino". Comienza por determinar el submarino enemigo que te ataca. A continuación, determina si el submarino enemigo ataca primero. Si sobrevives al ataque, o atacas primero, determina si atacarás o no. Si se te permite atacar primero y eliges no atacar, el encuentro terminará. De lo contrario, ataca y, si el submarino enemigo sobrevive, intentará devolver el fuego. Si ambos submarinos sobreviven hasta este punto, tienes la opción de continuar la batalla o terminarla. Si continúas, existe la posibilidad de que lleguen refuerzos enemigos (aviones y/o escoltas).

[9.9.1] Para determinar qué submarino enemigo te has encontrado, tira en la tabla correspondiente a continuación:

Tirada 1d10	Patrullas no australianas Submarino encontrado
1	HMS Salmon 600t
2	HMS Cachalot 1800t
3	HMS Truculent 1100t
4	HMS Sickle 600t
5	HMS Sahib 600t
6	HMS Unbeaten 500t
7	HMS Tapir 1100t
8	HMS Saracen 600t
9	HMS Venturer 500t
10	HMS Tuna 1100t

Tirada 1d6	Patrullas australianas Submarino encontrado
1	USS Besugo 1600t
2	USS Flounder 1500t
3	HNMS Zwaardvisch 1100t
4	HMS Trespasser 1100t
5	HMS Tantalus 1100t
6	HMS Tally-ho 1100t

[9.9.2] El submarino enemigo podría atacar primero. **Tira 1d10** para iniciativa. Con una tirada de "1-5", esto ocurre y eres detectado; pasa directamente a la parte explicada en 9.9.5 en la que el submarino enemigo dispara dos torpedos a tu submarino. Esto sucede a media distancia. Después de este "ataque sorpresa" del submarino enemigo, el jugador, si sobrevive, puede devolver el fuego, a distancia. Alternativamente, los U-Boats alemanes puede optar por abandonar en lugar de contraatacar y el encuentro ha terminado.

[9.9.3] Si ganas la tirada de iniciativa con un "6-10" arriba, puedes retirarte y el encuentro termina, o puedes atacar. Para atacar a un submarino enemigo, sigue el procedimiento normal de decidir atacar desde media/larga distancia, o te arriesgas a una tirada de detección si vas a corta distancia. No puedes atacar a los submarinos enemigos con tu cañón de cubierta. Date cuenta que un submarino enemigo es más difícil de impactar, ya que recibe el modificador de buque de guerra "+1" cuando intentas impactar con torpedos. Si eres detectado mientras intentas acercarte a corta distancia, el submarino enemigo te atacará primero en lugar de hacerlo desde corta distancia. Si esto sucede y sobrevives, puedes devolver el fuego o, de nuevo, retirarte y el encuentro termina.

[9.9.4] Si el jugador hunde al submarino enemigo en la primera ronda de combate, el encuentro termina sin más acción requerida. Solo se requiere **UN punto** de daño, por lo que cualquier impacto que no sea defectuoso hundirá el submarino.

[9.9.5] Si el jugador falla al atacar al submarino enemigo, este contraataca. Dispara dos torpedos al submarino del jugador, **tira 2d6** e impactando entre 2-5 a corta distancia, 2-4 a media, o 2-3 a larga distancia. Los submarinos enemigos tienen torpedos defectuosos con una tirada de "1". Cualquier torpedo que impacte de forma exitosa de un submarino enemigo hundirá el submarino del jugador. En el caso de que el submarino enemigo no haya hundido al submarino del jugador, el jugador tiene la opción de lanzar de nuevo por iniciativa o de retirarse. Si se retira, el encuentro termina y pasa a la siguiente casilla de viaje. Si opta por otra tirada de iniciativa, se repite todo el procedimiento.

[9.10] ATACANDO BUQUES DE ESCOLTA

NORMA GENERAL

A diferencia de la primera mitad de la guerra en el Atlántico, el combate contra escoltas (o simplemente buques de guerra en general) fue más frecuente en la segunda mitad, debido a un cambio en las directivas de mando y la llegada del torpedo autoguiado G7es. Para representar esto, los jugadores pueden (pero no es obligatorio) atacar a un escolta que esté con el (los) barcos.



PROCEDIMIENTO

Para atacar a un escolta, agrega un objetivo de escolta genérico (2.000 toneladas) a la lista de objetivos. Esta nave ahora se puede agregar a los otros barcos objetivos disponibles y es atacada normalmente según las reglas de ataque. (Aunque hay más de un escolta, al igual que hay más de 4 buques de carga en un convoy, se supone que solo habrá uno en su "ventana de oportunidad" para atacar cuando comience el combate). Los escoltas son significativamente más rápidos que los barcos de carga, y más pequeños, lo que produce un MTD automático de +2 para torpedos tirados contra ellos.

Si el escolta se hunde/es dañado, la detección tira para el resto del combate con un MTD de -1 (y, por supuesto, recibes crédito por el tonelaje de ese escolta si se hunde). Si el escolta sobrevive ileso a tu salva, las tiradas de detección se realizan con +1 durante el resto del combate. Si estás utilizando reglas opcionales de calidad de escolta, no vuelves a tirar para la calidad. Si solo está dañado, el escolta aún puede ser atacado luego.

***Nota del diseñador:** Aunque esto 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 varios torpedos ni siquiera pueden impactarlo, dado que tiene un +2 incorporado para impactos, siendo un buque de guerra pequeño y rápido. Piénsalo dos veces antes de atacar gratuitamente a los escoltas. Podría perjudicarte con las posibles cargas de profundidad, ya que si no hundes o dañas al escolta, los escoltas te contraatacan con un +1 adicional a la tirada de detección.*

[10.0] DAÑOS EN EL U-BOAT

NORMA GENERAL

Cuando un U-Boat es atacado, pueden producirse daños. El tablero de estado del U-Boat se utiliza para controlar y ver los daños producidos a sistemas específicos o resultados de lesiones/muertos (KIA) a tu tripulación. Las fichas de daño (tanto las fichas de daño genéricos como las fichas de daño con nombre específico identificados para cada tipo de sistema) se proporcionan para marcar el estado de todos los sistemas, ya sea porque se dañen o porque no funcionen. Las fichas de lesiones y muertos en acción (KIA) también se proporcionan para marcar el estado de la tripulación del U-Boat, incluidos los miembros específicos de la tripulación. Se pueden intentar reparaciones en los sistemas dañados una vez que se hayan completado todas las rondas de combate, generalmente al final de un enfrentamiento, pero antes de que se lancen dados para cualquier intento de seguimiento (9.7) (**excepción:** se verifica si hay inundaciones adicionales al final de cada ronda de combate individual de un enfrentamiento).

El impacto del daño no letal de los U-Boat en sistemas específicos o miembros de la tripulación se enumera detalladamente en la Tabla de daños y reparaciones de U-Boat [E5]. A continuación se cubren más explicaciones de los resultados de los daños en sistemas y tripulación específicos.

PROCEDIMIENTO

Cuando el daño del U-Boat se produce como resultado de tirar 2d6 en la Tabla de ataque aéreo/escolta [E3], marca el número de impactos recibidos colocando la ficha de "impactos recibidos" en el espacio numerado correspondiente de los impactos recibidos en

el recuadro del tablero de combate del U-Boat. Para cada impacto recibido, tira **1d6 + 1d6** en la Tabla de daños de U-Boat [E4] para determinar qué tipo de daño ha recibido el U-Boat. Coloca inmediatamente la ficha de daño apropiado en el tablero de estado de tu U-Boat que corresponda al tipo de daño sufrido. Por ejemplo, puedes colocar una ficha de daño genérico en el espacio indicado en tu tablero de estado de U-Boat correspondiente al tipo de daño recibido. Cuando el resultado sea "Lesión de la tripulación", consulta inmediatamente la Tabla de lesiones de la tripulación en la Tabla de daños y reparaciones del U-Boat [E5] para determinar el tripulante afectado. **Si no está sumergido**, haz una tirada para determinar el alcance de la lesión, incluido el posible resultado de KIA. Coloca una ficha de Heridas leves (LW), Heridas graves (SW) o Muerto en acción (KIA) correspondiente en el espacio de Tripulación correspondiente en tu Tablero de estado del U-Boat. Todas las heridas sufridas como resultado de los ataques de escolta **mientras estás sumergido** son automáticamente Heridas Leves (LW). Sin embargo, todavía se acumulan y eventualmente pueden conducir a Heridas graves (SW).

Los resultados de los daños se aplican de inmediato (incluso antes de que se puedan intentar las reparaciones, según 10.8) y pueden tener un impacto negativo en tu U-Boat mientras está activamente involucrado en combate durante un encuentro determinado. Consulta la Tabla de daños y reparaciones de U-Boat [E5] para determinar el impacto negativo, si lo hubiera, de un sistema dañado durante el resto de su enfrentamiento.

Ejemplo: Si los alerones de inmersión resultan dañados o tu Kommandant resulta gravemente herido, esto da como resultado un modificador negativo inmediato para la detección de escolta [E2], lo que hace que sea más difícil para tu U-Boat escapar de la detección y resistir más ataques de carga de profundidad durante el encuentro actual.

[10.1] INUNDACIÓN

[10.1] Para el primer impacto de inundación anotado, coloca la ficha de inundación en el primer espacio del recuadro correspondiente a daños por inundación en el tablero de estado de tu U-Boat. Para cada impacto de inundación adicional recibido, avanza la ficha de inundación un espacio a la derecha en el contador de daño de inundación.



[10.1.2] Cuando la ficha de inundación alcanza la casilla final de su registro de daños por inundación, la tripulación debe soltar lastre, salir a la superficie inmediatamente e intentar hundir el U-Boat (10.10). Esta acción se realiza de inmediato; ignora los impactos restantes que aún no se hayan resuelto.

[10.1.3] INUNDACIÓN ADICIONAL

Después de cualquier ronda de combate en la que el U-Boat sufrió al menos un resultado de daño por inundación, el U-Boat debe comprobar si hay daños por inundación adicionales. Tira **1d6**, con un resultado **5-6** ocasiona una inundación adicional; Avanza inmediatamente la ficha de inundación una casilla en tu contador de inundación. Con un resultado de **4 o menos**, no se produce ninguna inundación adicional. Ten en cuenta que si su teniente "LI" (Ingeniero) está calificado como "Experto", recibe un modificador favorable de **-1** a la tirada del dado. Si tu LI es KIA o SW, todas las tiradas de dados de inundación adicionales reciben un modificador **+1** desfavorable.

[10.2] MOTORES

Comentario: Se utilizan motores eléctricos mientras el U-Boat está sumergido; Los motores diesel son para el funcionamiento en superficie.

Si un motor diesel se vuelve inoperativo, el U-Boat debe cancelar la patrulla (10.9, *Patrol Abort*) y realizar dos tiradas para verificar posibles encuentros (10.9.3) para cada casilla de viaje a la que se entre cuando se dirige a casa. Si ambos motores diesel no funcionan, el barco se remolca a casa si se encuentra dentro de una casilla de viaje de su base (la casilla de viaje final en la ruta de patrulla). De lo contrario, el U-Boat debe hundirse inmediatamente (10.10.4).



[10.3] CASCO

[10.3.1] Para el primer impacto sufrido en el casco, coloca la ficha de daño del casco en el primer espacio del recuadro de daños en el casco del tablero de estado de tu U-Boat. Por cada impacto adicional recibido en el casco, avanza la ficha de daño en el casco un espacio a la derecha en el registro de daños en el casco.



[10.3.2] Los daños en el casco no se pueden reparar en el mar. Cuando la ficha de daños en el casco entra en la casilla final del registro de daños en el casco, el submarino se hunde con la pérdida de toda la tripulación.

[10.3.3] La cantidad de daño del casco afectará al tiempo de reparación del U-Boat en el puerto (10.11).

[10.3.4] Cada vez que el U-Boat intenta escapar de la detección superando la profundidad de inmersión máxima teórica (9.6.4), el U-Boat sufre automáticamente un impacto en el casco; avanza la ficha de daño de casco un espacio en el registro de daño de casco. Además, ten en cuenta la tirada de 2d6, que podría provocar daños adicionales en el casco cuando el U-Boat supera la profundidad máxima teórica de inmersión.

[10.4] TANQUES DE COMBUSTIBLE

[10.4.1] Los tanques de combustible dañados dan como resultado modificadores para la detección de escolta y los ataques aéreos o de escolta.



[10.4.2] Si la reparación de los tanques de combustible falla, el U-Boat debe cancelar su patrulla (10.9).

[10.5] BATERIAS

Tener las baterías dañadas da como resultado un modificador negativo para la tirada del dado en la Tabla de ataque aéreo/escolta [E3]. Como excepción, el Tipo XXI no recibe un modificador "-1" en la tabla [E3] hasta que las 3 baterías estén dañadas (no se llamaba "Electroboot" por nada). Con el Tipo XXI, las baterías no están numeradas como motores, pero los sucesivos daños de batería en la Tabla de daños en el U-Boat [E4] incapacitan una batería pero sin daños hasta que las 3 estén dañadas.



[10.6] LESIONES DE LA TRIPULACIÓN

Comentario: las tripulaciones de los submarinos consistían en aproximadamente 50 hombres, más o menos según el tipo de U-Boat. A efectos del juego, se realiza un seguimiento individual de 5 tripulantes designados individualmente (más el posible Agente Abwehr), junto con 4 casillas de Tripulación genéricas que representan a la tripulación restante a bordo.

[10.6.1] Cuando ocurra una Lesión para la tripulación en la Tabla de daños en el U-Boat [E4], consulta inmediatamente la Tabla de daños de la tripulación de la Tabla de daños y reparaciones del U-Boat [E5a] y tira **2d6** para determinar el miembro de la tripulación afectado. Todas las heridas sufridas como resultado de los ataques de escolta mientras estás sumergido son automáticamente Heridas Leves (LW). Sin embargo, todavía se acumulan y eventualmente pueden conducir a heridas graves (SW). Si el U-Boat está en la superficie, tira **1d6** para determinar la gravedad de la herida. Los tres resultados posibles para la gravedad son Herida leve (LW), Herida grave (SW) y Muerto en acción (KIA).

[10.6.2] Si el *Kommandant* del U-Boat muere en acción (KIA), el juego termina inmediatamente. Procede a comprobar tu nivel de victoria (5.2).

[10.6.3] Si el resultado es Herida grave (SW) o muerto en acción (KIA), el tripulante afectado no puede realizar sus funciones, con los siguientes efectos:

KOMMANDANT: Si el *Kommandant* recibe una Herida grave (SW), el 1er Oficial (1WO) toma el control de la nave (resultando en un modificador negativo para disparo de Torpedos/Cañón de Cubierta [U1] y detección de escolta [E2], según los modificadores de la tabla).

1WO: (1er oficial) ningún efecto, a menos que él estuviera a cargo. Si es así, el segundo oficial (2WO) se hace cargo del U-Boat (lo que resulta en un modificador negativo para disparo de Torpedos/Cañón de Cubierta [U1] y detección de escolta [E2], según los modificadores de la tabla).

2WO: (2º oficial) ningún efecto, a menos que él estuviera a cargo. En ese caso, el LI se hace cargo del U-Boat y el U-Boat debe cancelar la patrulla de inmediato y regresar a la base (10.9, Abortar patrulla).

DOCTOR: Todos los tripulantes con heridas graves (SW) pueden morir. Tira **1d6** por cada tripulante con SW al entrar en una nueva Casilla de Viaje, antes de comprobar si hay un posible encuentro. Un resultado de **1-3** no tiene efectos en la salud del herido. Un resultado de **4-6** produce *muerto en acción* (KIA).

Nota Histórica: por lo general, solo los U-Boat del Tipo IX llevaban médicos profesionales. En la mayoría de los del Tipo VII, normalmente se impartía formación médica a un tripulante, y esto representa a ese tripulante.

Si el Doctor no está herido grave o muerto, entonces no se necesitan tiradas de supervivencia para los tripulantes con heridas graves.

LI (Ingeniero): todas las tiradas de Reparación sufren un modificador negativo de +1, que se suma cuando se comprueba si hay inundaciones adicionales entre rondas de combate.

TRIPULACIÓN: sin efecto. Sin embargo, si todas las casillas de Tripulación genéricas tienen heridas graves (SW) o KIA, entonces cualquier Encuentro con Aviación (9.8) recibe un modificador de -1, lo que refleja la dificultad adicional que tiene el U-Boat para operar

con escasez de personal. Los tripulantes genéricos no heridos deben recibir las heridas antes de que se pueda aplicar heridas adicionales a las casillas del resto de la tripulación que ya habían sido heridos. Cualquier espacio de la tripulación con herida leve (LW) debe recibir las segundas heridas antes que los de la tripulación que ya las tengan graves (SW).

AGENTE ABWEHR: ignora este resultado si no hay ningún agente *Abwehr* en tu patrulla, ya sea porque no está llevando a cabo esta misión especial o porque ya has dejado al agente. Sin embargo, si estás llevando a cabo una misión especial que involucra la entrega de un agente *Abwehr* y el agente resulta gravemente herido o muere antes de ser entregado, la misión se considera un fracaso, a pesar de los barcos que hayas hundido durante la patrulla.

[10.7] RESULTADOS DE DAÑO MULTIPLE

[10.7.1] Los resultados de inundaciones y daños en el casco son acumulativos. Lleva el control de cada resultado de daño colocando o avanzando la ficha de daño respectivo en la ficha de daños por inundación o casco en el tablero de estado del U-Boat.

[10.7.2] El daño de la tripulación también puede ser acumulativo (es decir, 2x LW = SW; 2x SW = KIA), según la Tabla de lesiones de la tripulación en la Tabla de daños y reparaciones de U-Boat [E5a]. Sin embargo, un resultado de LW no tiene ningún efecto en un espacio de tripulación que ya es SW.

[10.7.3] Otros resultados de daño no son acumulativos. El daño recurrente de un sistema que ya está dañado (o no está presente, como el cañón Flak de 3,7 cm en un U-Boat Tipo VII) se considera como "Sin efecto". **Excepción:** 10.7.1 y 10.7.2.

[10.7.4] Un resultado de "*Flak Gun (s)*" daña todos los cañones Flak, si el U-Boat lleva dos o más cañones Flak a bordo.

[10.8] REPARACIONES

NORMA GENERAL

Las reparaciones de los sistemas dañados se llevan a cabo mientras se patrulla una vez que se han completado todas las rondas de combate, generalmente al final de un enfrentamiento, pero **antes** de que se realice cualquier intento de Seguimiento (9.7). Los resultados de los intentos de reparación se reflejan en el tablero de estado del U-Boat, lo que da como resultado que la reparación sea exitosa y se elimine la ficha de daño, o que la reparación falle, lo que hace que el sistema se no funcione durante el resto de la patrulla. Los sistemas que no funcionan se reparan durante la puesta a punto en puerto (10.11).

PROCEDIMIENTO

Una vez que se hayan completado todas las rondas de combate, pero antes de tirar para cualquier intento de Seguimiento posible (9.7), elimina la ficha de inundación; todo el daño de inundación siempre se achica. Luego tira **1d6** en la Tabla de daños y reparaciones de U-Boat por cada sistema que se haya dañado como resultado del combate realizado durante el encuentro actual.

[10.8.1] Identifica todos los sistemas con nombre del U-Boat que se hayan dañado y que estén marcados con una ficha de daño en el tablero de estado del U-Boat. Todos estos sistemas se intentarán reparar.

[10.8.2] **Tira 1d6** y consulta la tabla correspondiente al sistema que se ha dañado en la Tabla de daños y reparaciones de U-Boat para determinar si la reparación se ha realizado correctamente.

[10.8.3] Un LI (teniente/ingeniero) “Experto” proporciona un **modificador -1 favorable** para todos los intentos de reparación, siempre que el LI no esté herido grave (SW) o fallecido (KIA).

[10.8.4] Si el intento de reparación tiene éxito, retira inmediatamente la ficha de daño correspondiente del tablero de estado del U-Boat. Ahora se considera que el sistema está en pleno funcionamiento.

[10.8.5] Si el intento de reparación falla, da la vuelta a la ficha de daño correspondiente para indicar que el sistema ahora no funciona. No puedes intentar reparar un sistema estropeado en el mar.

[10.8.6] Consulta la Tabla de daños y reparaciones de U-Boat [E5] para determinar el impacto negativo, si lo hay, de que un sistema dañado no funcione durante el resto de tu patrulla. Un sistema que no funciona puede hacer que el U-Boat tenga que cancelar la patrulla actual.

Ejemplo: si los tanques de combustible no funcionan debido a un intento fallido de reparación, el U-Boat debe cancelar su patrulla.

[10.8.7] Todos los sistemas que no funcionan se reparan automáticamente durante la puesta a punto una vez que el U-Boat ha regresado a la base y concluido su patrulla (10.11, puesta a punto del U-Boat).

[10.8.8] El número en color gris que tiene cada casilla del sistema en el tablero de estado del U-boat es el número de reparación que debe ser menor o igual para reparar ese sistema.

RECUERDA— Esto vale la pena repetirlo: los resultados de los daños se aplican **inmediatamente** (incluso antes de que se puedan intentar las reparaciones) y puede tener un impacto negativo en tu U-Boat mientras aún estás activamente involucrado en el combate durante un encuentro determinado.

[10.9] ABORTAR LA PATRULLA

[10.9.1] Ciertos resultados requieren que tu U-Boat cancele la patrulla como resultado directo de un sistema dañado a pasar a no funcionar, como se especifica en el Cuadro de reparación y daños del U-Boat [E5a].

[10.9.2] Para abortar la patrulla, coloca inmediatamente la ficha del U-Boat en la casilla de Tránsito, y haz una tirada para un encuentro normalmente. Sigue moviéndote hacia tu base de operaciones, realizando tiradas para ver si hay encuentros en cada Casilla de Tránsito, hasta que llegues a la base.

Nota: el U-Boat puede retroceder en la fila de casillas si la Casilla de Tránsito más cercana está ubicada donde se embarcó en su misión de patrulla.

[10.9.3] Si el U-Boat tiene un motor diésel que no funciona, debe **tirar dos veces por casilla de viaje** a la que se entre para posibles encuentros.

[10.9.4] Los U-boats que están abortando la patrulla no pueden iniciar el combate, aunque pueden ser atacados si los detectan barcos o aviones. Esto incluye encuentros con barcos sin escolta; el U-Boat no puede iniciar el combate.

[10.9.5] El *Kommandant* siempre puede abortar una patrulla voluntariamente. Esto puede deberse a cualquier motivo que desee el jugador, aunque normalmente se debe a un daño significativo del submarino o la falta de torpedos. Abortar una patrulla no significa necesariamente que la patrulla sea un fracaso. Consulta 7.5.2 y 7.4.5 para conocer los criterios de éxito/fracaso de una misión.

[10.9.6] Si algún U-boat del tipo que puede realizar una patrulla extendida (10.11.6) aborta antes de alcanzar el punto medio de su patrulla, se considera que la patrulla solo duró un mes, no dos, y no se coloca una "P" debajo del mes de la patrulla actual. El modelo IX D-2 solo anota tantos resultados "P" en la hoja de registro como tenga sentido (dependiendo de si patrullaba por debajo de 1/4, 1/2 o 3/4 de sus casillas de patrulla). Recuerda agregar cualquier casilla "x2" o Casillas "x3" al determinar el punto medio.

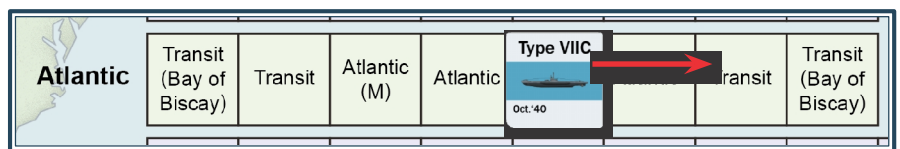
[10.10] HUNDIMIENTO VOLUNTARIO

[10.10.1] Ciertos resultados requieren que el *Kommandant* ordene a su tripulación hundir el U-Boat. Por ejemplo, si la ficha de daño por inundación entra en el último espacio del registro de daño por inundación, el U-Boat debe emerger inmediatamente para que la tripulación pueda intentar hundirlo voluntariamente.

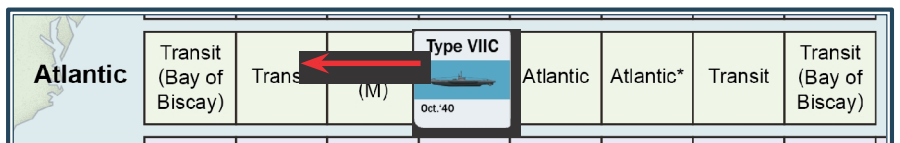
[10.10.2] Los intentos de hundimiento debido a una inundación se resuelven **tirando 2d6**. Con un **resultado de 2-11**, el hundimiento tiene éxito. Si el **resultado es 12**, el hundimiento falla y el U-Boat es capturado. En cualquiera de los dos casos, la tripulación es capturada y se convierte en prisionera de guerra.

[10.10.3] Aplica un **modificador +1** desfavorable al intento de hundimiento si el *Kommandant* está herido grave (SW).

[10.10.4] Si ambos motores diésel no funcionan y el U-Boat está a más de una casilla de viaje del puerto, automáticamente se considera que el U-Boat se hundió con éxito. Sin embargo, **tira 2d6** para determinar si la tripulación se recupera con éxito.



Al abortar una patrulla, coloca la ficha de U-Boat en la casilla de tránsito más cercana (10.8.2) y tira para encuentro normalmente para cada casilla de tránsito hasta regresar a cualquiera de las bases. Si la siguiente casilla de tránsito más cercana está equidistante de ambas direcciones, selecciona una de las dos.



Con un **resultado de 2-10**, la tripulación es rescatada (y el juego continúa con el *Kommandant* recibiendo una reasignación de U-Boat). Con un **resultado de 11-12**, la tripulación se pierde en el mar y el juego termina.

[10.10.5] Aplica un **modificador +4 desfavorable** al intento de rescate de la tripulación si la radio del U-Boat no funciona, y un **modificador +2 desfavorable** si el U-Boat está en el Océano Índico (estos son acumulativos).

[10.11] PUESTA A PUNTO DEL U-BOAT

NORMA GENERAL

Cuando se completa una patrulla, el U-Boat se somete a una puesta a punto antes de salir a su siguiente misión de patrulla. También se determina la recuperación de la tripulación por lesiones. Los U-Boats siempre se someten a un período de puesta a punto mínimo de un mes, pero la extensión del daño o lesión del *Kommandant* del U-Boat puede alargar el número de meses necesarios para completar la puesta a punto y ser elegible para comenzar la siguiente asignación de patrulla.

PROCEDIMIENTO

La duración mínima base de la puesta a punto es de un mes. Agrega a esto un mes adicional de puesta a punto si tres o más sistemas no funcionan. Agrega a esto un mes adicional por cada múltiplo de tres (o fracción) del daño sufrido en el casco. Suma el número de meses para la puesta a punto y coloca una "R" junto al mes (s) en la hoja de registro de patrulla inmediatamente después de completar la patrulla. El mes siguiente después del período de puesta a punto indica la fecha de inicio de la próxima patrulla.

[10.11.1] Cada U-Boat pasa automáticamente un mínimo de un mes para realizar una puesta a punto antes de que puedas comenzar su siguiente asignación de patrulla.

[10.11.2] Cualquier tipo de daño (excluyendo el daño del casco) que no se haya reparado al regresar a la base se repara "gratis" hasta para **dos sistemas** (dos recuadros en el tablero de estado del U-Boat marcados como que no funcionan); es decir, el daño se repara durante el mes obligatorio de puesta a punto. Si **tres o más sistemas** están marcados como no operativos al inicio de la puesta a punto, se agrega un mes adicional para el período de puesta a punto. La duración máxima añadida para la puesta a punto, independientemente del número de sistemas no operativos, es de solo un mes (cualquier número de sistemas dañados por encima de dos agrega solo un mes adicional).

[10.11.3] La duración de la puesta a punto puede variar según el nivel de daño que haya recibido el casco. Por cada tres espacios de daño sufrido en el casco (o fracción del mismo), se agrega un mes adicional al período de puesta a punto. Ejemplo: para 5 espacios de daño sufridos en el casco, el período de puesta a punto se extenderá en 2 meses. Si hubo 7 espacios de daño en el casco, el período de puesta a punto se ampliaría en 3 meses.

Nota: La fila de casillas que marcan el daño del casco en el tablero de estado del U-Boat tiene una línea más gruesa que divide el tiempo en los que se extenderá la longitud de la puesta a punto, junto con un texto en blanco a lo largo de la fila de casillas para que sirva como recordatorio.

Ejemplo: El U-Boat Tipo VII regresa a la base con un periscopio dañado, tanques de combustible, alerones de inmersión y 5 casillas de daño en el casco.

La duración del período de puesta a punto será de cuatro meses, calculados de la siguiente manera: un mes (por mínimo en la base, 10.11.1) más un mes para los sistemas dañados ya que superó dos sistemas dañados a la vez (10.11.2), más dos meses para daños en el casco (10.11.3).

[10.11.4] Para cada mes de puesta a punto necesario, coloca una "R" junto al mes (s) en la hoja de registro de patrulla inmediatamente después de completar la patrulla. El primer mes después del período de puesta a punto indica la fecha de inicio de la próxima patrulla.

[10.11.5] Si un U-Boat regresa y necesita 5 meses para realizar una puesta a punto, el jugador recibe automáticamente un nuevo U-Boat del mismo tipo (y el último modelo), según 11.4.2. Si se reemplaza un U-Boat, se cancela cualquier asignación permanente al Ártico o al Mediterráneo.

[10.11.6] PATRULLAS DE MAYOR DURACIÓN / EXTENSIÓN

Los U-Boat Tipo IX, Tipo XB, Tipo XII, Tipo XIV, Tipo XXI y Tipo VIID siempre colocan una "P" en la fila de casillas del primer mes de la hoja de registro al regresar a la base (para patrullar) antes de colocar cualquier mes "R" (para puesta a punto). Esto se debe a que tenían patrullas más largas. Por ejemplo, si un Tipo IX realiza la patrulla durante el mes de septiembre por las Islas Británicas, octubre tendría una "P" escrita en él (reflejando que la nave todavía está patrullando) y noviembre sería el primer mes que tendría una "R" marcada para señalar la puesta a punto. El U-Boat volvería a salir en diciembre, suponiendo que no sufriera daños. (Excepción: 10.9.6).

Los tipos XID-2 pueden patrullar hasta por 4 meses. Por lo tanto, escribe **3x"P"** después del mes de patrulla para indicar esto, a menos que se vea obligado a abortar.

Los tipos XID-2 pueden patrullar hasta por 4 meses. Por lo tanto, escribe **3x"P"** después del mes de patrulla para indicar esto, a menos que se vea obligado a abortar.

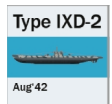
Ejemplo: si el U-Boat Tipo IX realiza una patrulla en las Islas Británicas durante el mes de septiembre, octubre tendría una "P" escrita en ella (lo que refleja que el barco aún está patrullando) y noviembre sería el primer mes que tendría una "R" escrita para reflejar el primer mes usado de puesta a punto. Suponiendo que el U-Boat no sufriera daños, comenzaría su próxima patrulla en diciembre.

[10.11.7] RECUPERACIÓN DE LA TRIPULACIÓN HERIDA

La recuperación de lesiones de la tripulación se realiza durante la puesta a punto; consulta 10.12 para obtener más detalles.

[10.11.8] EXTRACCIÓN DEL CAÑÓN DE CUBIERTA

Los alemanes decidieron que los cañones de cubierta eran esencialmente un desperdicio en junio de 1943 y ordenaron que se retiraran. Sin embargo, esto sucedió por etapas, y algunos submarinos mantuvieron sus armas durante bastante tiempo.



Antes de cada patrulla, **tira 1d6**. Con **1-4**, el cañón de cubierta es extraído, **con 5-6** el cañón de cubierta se mantiene.

Este paso no se aplica a las patrullas que se dirigen al Océano Índico. (*Conservaron sus cañones de cubierta*).

El *Kommandant* puede influir en la tirada del dado para cualquier decisión (a su elección) en **1** si es un *Korvettenkapitän* (capitán de corbeta) o un rango superior.

Continúa tirando antes de que comience cada patrulla hasta que se retire el cañón de cubierta. Luego, puedes omitir este paso durante el resto del juego. **Excepción:** si posteriormente se elige ir al Océano Índico, se supone que el cañón de cubierta se reinstalará. Luego, verifica la eliminación nuevamente en patrullas posteriores.

Extra Flak: Si se quita, el recuadro del cañón de cubierta del tablero de estado del U-Boat se convierte en "Extra Flak". Coloca la ficha Extra Flak allí. Puede resultar dañado por un resultado de "impacto de los cañones antiaéreos" (que elimina todos los cañones antiaéreos). Mientras no esté dañado, proporciona un **modificador adicional de -1** a la tirada del dado de fuego antiaéreo. La ficha "Extra Flak" representa cualquiera de una miríada de configuraciones antiaéreas que se utilizaron en la segunda mitad de la guerra.

[10.11.9] HIDRÓFONOS MEJORADOS BALKON-GERÄT

Literalmente "dispositivo de balcón", este era un modelo mejorado de hidrófonos. Era estándar en los U-Boats Tipo XXI y se estaba instalando y modernizando en los Tipo IX.



A partir de enero de 1944, cualquier U-Boat Tipo IX que esté en puesta a punto puede recibir hidrófonos Balkon-Gerät con una **tirada de 1d6 sacando 1-2**. Cualquier mejora de U-Boat en cualquier modelo del Tipo IX puede comenzar de manera similar con Balkon-Gerät con una **tirada de 1d6 de 1-3**. El Balkon-Gerät ofrece más posibilidades de cambiar los convoyes de día a noche y de seguimiento.

[10.11.10] ACTUALIZACIÓN DE SCHNORCHEL

Los nuevos U-Boats en construcción llegan con un Schnorchel a partir de febrero de 1944, pero los modelos más viejos tuvieron que actualizarlos a medida que estuvieran disponibles.



Cada vez que acudas a una puesta a punto, **tira 1d6**. Un resultado de **1** permite instalar Schnorchel. Esta tirada se modifica en **-1** por cada rango que el *Kommandant* tenga por encima de *OberLeutnant zur See*, **-1** si tiene la Cruz de Caballero o más, y **-1** por cada intento anterior de mejora.

[10.12] RECUPERACIÓN DE LA TRIPULACIÓN HERIDA

NORMA GENERAL

Cualquier tripulante, ya sea un miembro de la tripulación individual o una casilla de tripulación genérica, que sufra una Herida Grave (SW) necesitará un período para recuperarse de su lesión. La recuperación se lleva a cabo durante el período de puesta a punto del U-Boat, y si algún tripulante no puede completar la recuperación para cuando el U-Boat esté listo para comenzar su próxima patrulla, ese tripulante es reemplazado. La única excepción es para la recuperación del *Kommandant*, ya que no puede realizar su próxima patrulla hasta que se recupere.

PROCEDIMIENTO

Tira 1d6 para determinar la duración de la incapacidad para cualquier tripulante con heridas graves (SW) una vez que regreses a la base mientras realizas la puesta a punto para el U-Boat. El número obtenido es el número de meses necesarios para que ese tripulante se recupere para ser elegible para la próxima patrulla. Los tripulantes con heridas leves (LW) se curan automáticamente durante el primer mes de puesta a punto. Los tripulantes muertos en acción (KIA) son reemplazados.

[10.12.1] Un médico "Experto" proporciona un modificador favorable de **-1** para cada tirada de recuperación de la tripulación (a menos que el Doctor tenga SW o KIA), lo que representa una disminución del tiempo de recuperación debido a la atención recibida durante el viaje de regreso a la base.

[10.12.2] Si el tiempo de recuperación es mayor que la duración necesaria para completar la puesta a punto del U-Boat, se reemplaza a ese tripulante (y perderá los beneficios especiales que hubiese dado).



[10.12.3] Si los cuatro tripulantes genéricos son reemplazados después de una misma patrulla, incluido el caso de la tripulación genérica fallecida en acción (KIA), la calidad de la tripulación del U-Boat disminuye en un nivel (hasta un nivel mínimo de "Entrenado").

[10.12.4] Si el *Kommandant* está gravemente herido (SW) y requiere 5 meses o más para recuperarse, al jugador se le reasigna automáticamente a un nuevo U-Boat y se une a una tripulación completamente nueva, que comienza en el nivel "Entrenado" sin habilidades especiales. Al *Kommandant* se le asigna el último modelo de U-Boat actualmente disponible en el momento de la próxima patrulla del mismo tipo que antes y comenzará su próxima patrulla el mes siguiente a su recuperación.

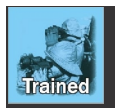
[11.0] EXPERIENCIA DE LA TRIPULACIÓN, PROMOCIONES, CONDECORACIONES, ASIGNACIÓN DE NUEVOS MODELOS DE U-BOAT

Durante la fase de puesta a punto, posiblemente obtengas mejoras de experiencia de la tripulación y las promociones. Además, si has ganado una medalla, se recibe durante esta fase. También puedes ser asignado a un nuevo U-Boat.

[11.1] PROGRESO Y MEJORAS DE LA TRIPULACIÓN

NORMA GENERAL

El nivel de habilidad de la tripulación comienza en "Entrenado" y puede aumentar su habilidad durante el transcurso de la guerra. La capacidad de aumentar la experiencia está unida al número de patrullas realizadas con éxito. Por **cada tres patrullas exitosas**, el jugador tira una vez durante la puesta a punto para determinar qué el aumento de habilidad (si lo hay) entra en vigor. Estas tiradas no son acumulativas; tira solo una vez cada vez que ganes tres patrullas exitosas durante el transcurso de tu carrera.



PROCEDIMIENTO

Por cada 3 patrullas completadas con éxito (7.5.2 y 7.4.5) tira 1d6 y consulta la siguiente tabla:

Tira 1d6	Tripulación
1	LI "Experto" (todas las tiradas de reparación reciben modificador favorable en -1)
2	Doctor "Experto" (tira una vez para reducir con éxito el estado de heridas leves(LW) en 1d6 1-3; también da -1 a la tirada de Herida Grave por meses de incapacitación)
3	1WO "Experto" (sin penalización si toma el mando de la nave; -1 en tiradas de torpedo de superficie para "impactar")
4	2WO "Experto" (-1 MTD para tiradas de "impactar" con cañón de cubierta y flak)
5-6	TRIPULACIÓN la habilidad aumenta un nivel*

* Los niveles de habilidad de la tripulación son novato, entrenado, veterano y élite.

[11.1] Coloca la ficha apropiada en el tablero de estado del U-Boat para anotar cualquier mejora de la tripulación que ocurra. La calidad de la tripulación se registra sobre el tablero de estado del U-Boat, mientras que las habilidades de los tripulantes específicos se anotan colocando la ficha "experto" correspondiente en su casilla.

[11.2] Ignora el resultado si se obtiene en la tirada un resultado de 1-4 y ese miembro individual de la tripulación ya tiene el nivel de "experto".

[11.3] La tripulación del U-Boat comienza en un nivel de habilidad de "Entrenado". Si se obtiene un 5 o un 6, el nivel de la tripulación aumenta a "veterano". Las tripulaciones veteranas pueden mejorar a tripulaciones "élite". Las tripulaciones veteranas y de élite pueden proporcionar modificadores de tiradas favorables, como se indica en las tablas y gráficos. Las tripulaciones no pueden avanzar más allá del estado "élite" o caer por debajo del estado "novato". Las tripulaciones "novatas" tienen modificadores de tiradas negativas.

[11.4] Si las 4 casillas de tripulación genéricas reciben heridas graves (SW) o son KIA durante una patrulla, el nivel general de habilidad de la tripulación disminuye un nivel (pero nunca puede caer por debajo de "entrenado"). Si un U-Boat tiene 3 patrullas sin éxito seguidas, el nivel de la tripulación disminuye en uno y puede reducirse al nivel "novato".

[11.1.5] Al final de cada patrulla, tira 1d6 si tu 1WO es "experto". Con un resultado de 6, se le ha dado su propio U-Boat al mando y debe ser reemplazado por un nuevo 1WO (se elimina el estado de "experto").

Los oficiales experimentados de U-Boat no tardaron en recibir su propia nave, especialmente en 1944 y más tarde, cuando los comandantes de U-Boat se volvieron cada vez más jóvenes.

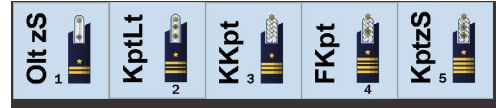
[11.1.6] Si el U-Boat pierde el 1WO por ascenso o baja, y el 2WO es calificado como "experto", el 2WO asciende a 1WO en el U-Boat y conserva su estado de "experto". El U-Boat tendría efectivamente un 1WO "experto" y un nuevo 2WO.

[11.1.7] Las mejoras de calidad de la tripulación se lleva a cabo con una tirada después de cada tres patrullas exitosas, independientemente de las pérdidas o cambios en su tripulación (debido a una lesión o que se le asigne un nuevo U-Boat).

[11.2] PROMOCIÓN DEL KOMMANDANT

Comentario: El capitán del U-Boat es el Kommandant, que puede tener varios rangos. En rangos más altos, el Kommandant tiene más influencia con el alto Mando de U-Boat, y esto tiene varios impactos positivos en el juego.

[11.2.1] Los rangos de Kommandant son los siguientes, y en orden de logro:



Título	Capacidades
Oberleutnant zur See (Olt zS)	El rango inicial más bajo posible. Sin capacidades especiales.
Kapitän-Leutnant (KptLt)	Permite al jugador solicitar una asignación de patrulla específica en una tirada de 1d6 con 1. Si esto ocurre, el jugador puede elegir voluntariamente su próxima asignación de patrulla de la Tabla de asignación de patrulla de U-Boat [P1], a menos que esté asignado permanentemente al Ártico, el Mediterráneo, o el Océano Índico.
Korvetten-Kapitän (KKpt)	Igual que el anterior, pero la tirada de 1-2 es exitosa. También acorta el período de puesta a punto en un mes (ignora si el período de puesta a punto original es de solo 1-2 meses o 5 meses). Esto representa su mayor influencia y capacidad para manipular el sistema para que las reparaciones se realicen más rápido.
Fregatten-Kapitän (FKpt)	Igual que el anterior, pero la tirada de 1-3 tiene éxito para solicitar una asignación de patrulla específica.
Kapitän zur See (KptzS)	No se incurre en nuevas habilidades, pero le da al jugador una oficina más agradable en el Mando de entrenamiento. Este logro está destinado a los jugadores que deseen desafiar el sistema finalizando el juego con el rango más alto posible.

[11.2.2] RANGO INICIAL

Los jugadores de cualquier U-Boat Tipo IX comienzan en el rango Kapitänleutnant independientemente del año de inicio. Los jugadores de un U-Boat Tipo VII comienzan el juego con el rango Oberleutnant zur See o Kapitänleutnant. Tira 1d6 y consulta la tabla en la página siguiente para determinar el rango inicial basado en el número obtenido:

Año	Rango inicial: Tirada 1d6
1939	Kapitänleutnant (automático)
1940	1: Oberleutnant 2-6: Kapitänleutnant
1941	1-2: Oberleutnant 3-6: Kapitänleutnant
1942	1-3: Oberleutnant 4-6: Kapitänleutnant
1943	1-4: Oberleutnant 5-6: Kapitänleutnant
1944+	1-5: Oberleutnant 6: Kapitänleutnant

Coloca la ficha de rango que tenga el *Kommandant* en la casilla de rango que aparece en el tablero de estado del U-Boat.

Nota: Las cinco fichas de rango de *Kommandant* están numeradas individualmente del 1 al 5 para ayudar a designar el nivel de rango.

[11.2.3] SIENDO CONDECORADO

Cada intento de promoción se realiza después del duodécimo mes de servicio durante la fase de puesta a punto y, posteriormente, **cada 12 meses**. Por ejemplo, un jugador que comenzó en el 9/39 primero obtendría un ascenso en el 9/40, luego nuevamente en el 9/41 y nuevamente en el 9/42. **Se realiza una tirada de promoción final y última en 4/45 para cualquier jugador que todavía esté vivo en ese momento, independientemente de cuándo se haya realizado la tirada de promoción anterior.**

PROCEDIMIENTO

Tira 1d6 para Promoción, con un **resultado de 1-4** teniendo éxito. Se aplican los siguientes modificadores en la tirada del dado y son acumulativos:

MTD	Descripción
-1	Por haber conseguido la Cruz de Caballero (o condecoración posterior) durante el período de 12 meses
-1	Por cada 6 barcos hundidos durante el periodo de los 12 meses
+1	Por cada patrulla no exitosa durante el periodo de los 12 meses

Nota: El período de promoción final (la tirada de 4/45) puede ser significativamente más corto que 12 meses y puede tener pocos modificadores, si es que hay alguno. Ten en cuenta también que estos números son diferentes para *The Hunters*. En un juego combinado, usa los números de *The Hunters* hasta que las patrullas comiencen en 7/43.

[11.2.4] Fallar en una tirada de promoción no tiene ningún efecto. El jugador permanece en su rango actual y debe esperar hasta el próximo período de 12 meses para su reconsideración.

[11.3] CONDECORACIONES

Comentario Histórico: La Cruz de Caballero fue un premio muy codiciado otorgado a los U-Boat Kommandants exitosos. 125 Kommandants de U-Boat recibieron la Cruz de Caballero, pero solo 29 recibieron las Hojas de roble. Un número aún menor (solo cinco) ganaron las Espadas, y solo dos Kommandants recibieron la Cruz de Caballero con Hojas de Roble, Espadas y Diamantes. Hay otras variadas condecoraciones que también puedes ganar.

[11.3.1] Para recibir la Cruz de Caballero (ficha KC) entre el 7/43 al 12/43, debes hundir 75.000 toneladas de barcos o hundir una de las naves capitales enumeradas en la Lista de objetivos de las naves capitales [T5]. Del 1/44 al 6/44, el requisito se reduce a 50.000 toneladas. A partir del 7/44, el requisito para la concesión inicial de la Cruz de Caballero se reduce a tan solo 25.000 toneladas.

Si un jugador no tiene suficiente tonelaje hundido para una Cruz de Caballero, pero lo tiene después de que se reduzca el requisito, se le otorga la Cruz de Caballero al completar una patrulla con éxito.

Esta puede ser la patrulla en la que se encuentra actualmente, si se reduce el tonelaje requerido mientras está en el mar o en el mes en que regresa de una patrulla.

[11.3.2] Para recibir las **Hojas de roble** a la Cruz de Caballero (ficha KCO), el jugador debe de haber ganado ya la Cruz de Caballero y luego hundir 25.000 toneladas adicionales durante las patrullas o hundir alguna nave capital.

[11.3.3] Para recibir las **Hojas de roble y Espadas** a la Cruz de Caballero (ficha de KCO & S), los jugadores ya deben haber ganado las Hojas de roble en su Cruz de Caballero y luego hundir 25.000 toneladas adicionales durante las patrullas o hundir alguna nave capital.

[11.3.4] Para recibir las **Hojas de roble, Espadas y Diamantes** a la Cruz de Caballero (ficha KCOS&D), los jugadores deben haber ganado ya las Hojas de roble y Espadas en su Cruz de Caballero, y luego hundir 25.000 toneladas adicionales durante las patrullas o hundir alguna nave capital.

[11.3.5] Al final de una patrulla en la que el *Kommandant* recibe la Cruz de Caballero (o una condecoración posterior, como Hojas de roble, etc.), el jugador puede solicitar un modelo de U-Boat más nuevo (11.4, Reasignación a U-Boat más nuevo).

[11.3.6] MODIFICADORES FAVORABLES

Los jugadores reciben modificadores favorables para fines de juego según el premio que posean.

Cruz de Caballero (KC)

No hay penalización de +1 a la tirada de dado para impacto cuando se dispara una segunda salva desde los tubos de popa durante un ataque nocturno de superficie. Además, da un modificador favorable de -1 a la tirada al disparar torpedos en la tabla [U1].

Hojas de Roble (KCO)

Lo mismo que antes. Además, MTD favorable de -1 en detección para escolta [E2].



Hojas de roble y Espadas (KCO&S)

Todas las habilidades anteriores. Además, los intentos de Seguimiento a barcos o convoys (9.7) tienen éxito de forma automática.



Hojas de roble, Espadas y Diamantes (KCOS&D)

Todas las habilidades anteriores. Los Diamantes no confieren ninguna habilidad de juego especial (y si no empiezas una carrera desde *The Hunters* probablemente sea difícil, si no imposible, de obtener), está presente como un indicador adicional de rendimiento para que los jugadores lo logren.



[11.3.7] Nunca puedes ganar más de una Cruz de Caballero/condecoración seguida (Hojas de roble, espadas o diamantes) durante una sola patrulla (en esos raros casos en que los puedes exceder el tonelaje y además haber hundido una nave capital, o hundir dos naves capitales, durante una patrulla particularmente exitosa).

[11.3.8] CRUZ DE HIERRO DE SEGUNDA CLASE

Esta se otorga al completar cualquier patrulla.



[11.3.9] CRUZ DE HIERRO DE PRIMERA CLASE

Esta se otorga al completar una patrulla exitosa (que puede ser otorgada con la Cruz de Hierro de 2da clase para la misma patrulla.)



[11.3.10] INSIGNIA DE GUERRA SUBMARINA

Esta se otorga después de dos patrullas exitosas.



[11.3.11] INSIGNIA DE GUERRA SUBMARINA CON DIAMANTES

Esta condecoración reemplaza automáticamente la insignia de Guerra de U-Boat al añadir las Hojas de roble a la Cruz de Caballero.

[11.3.12] CRUZ ALEMANA EN ORO

Esta condecoración estaba destinada a cerrar la brecha Entre la Cruz de Hierro, Primera Clase y la Cruz de Caballero. Como tal, en términos de juego, se otorga después de hundir 25.000 toneladas de barcos. Es posible que se te otorgue al mismo tiempo que la Cruz de Caballero al completar una patrulla particularmente exitosa.



[11.3.13] BROCHE FRONTAL DE GUERRA SUBM.

Esto se otorgó en dos grados, bronce y plata, aunque muy pocas tripulaciones vivieron lo suficiente para obtener incluso el grado de bronce.

A partir de junio de 1944, el broche frontal en bronce se otorga después de la segunda patrulla exitosa.

A partir de diciembre de 1944, el broche frontal en plata se otorga después de la cuarta patrulla exitosa.



[11.3.14] INSIGNIAS POR HERIDAS

Esta insignia se otorgó en 3 clases: Negro, Plata y Oro. Para recibir la **Insignia de la Herida en negro**, debes haber resultado herido durante el combate. Mantén un registro de una segunda herida girando la insignia de la herida en negro hacia el lado "2". Al recibir una tercera herida, el jugador recibe la **Insignia de Herida en Plata**, colocada en el lado "3". Haz un seguimiento de una cuarta herida girando la ficha de la Insignia de la herida en plata hacia el lado "4". Finalmente, al recibir una quinta herida, el jugador recibe la **Insignia de la Herida en oro**. No se requiere ningún seguimiento adicional en ese momento.



[11.3.15] ESCUDO DE NARVIK

*Este premio es para cualquier Kommandant que participó en la campaña de Noruega para una patrulla en 1940 (exitosa o no). Este premio se ha incluido solo para aquellos jugadores que continúan una carrera desde **The Hunters**, ya que obviamente no es posible ganarla durante **The Hunted**.*



[11.3.16] CRUZ ESPAÑOLA EN BRONCE

Este premio es por tener 3 meses o más de servicio en la Guerra Civil Española, que comenzó en 1936. Los jugadores no pueden ganarlo en el juego. Sin embargo, dado que varios Kommandants de submarinos obtuvieron este premio, se incluye por interés histórico/juego de roles.



[11.4] REASIGNACIÓN A UN NUEVO U-BOAT

NORMA GENERAL

En ciertos casos, un jugador puede ser reasignado a un modelo de submarino más nuevo. Si es así, se cancela cualquier asignación permanente al Ártico, el Mediterráneo o el Océano Índico.

[11.4.1] Si el *Kommandant* está gravemente herido (SW) y requiere **5 meses o más** para recuperarse, el jugador se reasigna automáticamente a un U-Boat más nuevo (10.12.4).

[11.4.2] Si un U-Boat regresa y requiere 5 meses para realizar una puesta a punto, antes de tener en cuenta el -1 mes posible para el rango en 11.2.1, el jugador recibe automáticamente un nuevo U-Boat del mismo tipo (y el último modelo). El *Kommandant* retiene a la misma tripulación con cualquier habilidad especial que pueda tener, y sale al mar al mes después de regresar a la base (el período mínimo de puesta a punto), o más si el *Kommandant* necesita tiempo para recuperarse de una lesión. Los miembros de la tripulación que requieren más tiempo para recuperarse de una lesión que el *Kommandant* son reemplazados (10.12.3 y 10.12.4).

[11.4.3] Al final de la patrulla en la que un *Kommandant* recibe la Cruz de Caballero (o una condecoración subsiguiente, como Hojas de roble, etc.), el jugador puede solicitar un modelo más nuevo de U-Boat.

Un jugador debe tener el rango de *Kapitänleutnant* o superior para poder solicitar un Tipo XB, XIV, IXD-2, IXD/42, XII o XXI para una mejora de U-Boat. **Tira 1d6**, con un **resultado de 1-3** tiene éxito. (El jugador puede guardar y acumular todas estas solicitudes para un mes posterior si lo desea, (durante una reparación futura) ya que es posible que un modelo más nuevo de U-Boat que desee aún no esté disponible. Coloca la ficha de "nuevo U-Boat" en tu tablero de estado del U-Boat como recordatorio para ejercer esta opción cuando lo desees. En tal caso, el *Kommandant* puede retener a su tripulación anterior (a menos que alguno necesite más tiempo para recuperarse, según 10.12.2), y se hace a la mar en el submarino, 1 mes después de haberlo recibido.



[11.4.4] Los *Kommandants* no son elegibles para cambiar entre los tipos de submarinos. Una vez al mando de un Tipo VII, se queda con los Tipo VII, etc. No hay cambio entre los Tipo VII y los Tipo IX. A los efectos de esta regla únicamente, los tipos XB, XII y XIV se consideran iguales a los de tipo IX. Es posible que los jugadores deseen ignorar esta regla, pero se aplica a la inmensa mayoría de los casos. Un tipo XXI puede ser comandado por un jugador que haya dirigido previamente cualquiera de los subtipos principales.

[11.4.5] SUBMARINOS DE DISPONIBILIDAD LIMITADA

Varios submarinos tenían una disponibilidad extremadamente limitada. Estos son el minador especializado VIID, el Tipo IXD/42, el Tipo XB, el Tipo XII, el Tipo XIV y el Tipo VIIC Flak. Estas naves solo pueden ser elegidas por el jugador en la tirada con resultado **1-2 (1d6)**. Si la tirada no tiene éxito, el jugador recibe una nueva nave del último modelo estándar. Los jugadores pueden ignorar esta regla si desean experimentar estos otros modelos, con el

conocimiento de que en realidad eran naves bastante raras. Si lo hacen, deben comenzar con un rango de *Kapitänleutnant*.

[11.4.6] TIPO VIID MINADOR

Este U-Boat es esencialmente un U-Boat Tipo VII normal con un casco alargado para acomodar las 15 minas SMA, que se lanzaban desde tubos verticales (y por lo tanto no llevaban torpedos cuando estaban en una misión de colocación de minas; esta es una excepción a 7.4.2). Se les permite operar en el Caribe, la costa brasileña, el océano Índico y la costa de África occidental (a diferencia de los tipos VII normales). Los U-Boats Tipo VIID minadores siempre tienen asignada una Misión Especial de colocación de minas (M) (7.4.2) cuando patrullan a las Islas Británicas y a América del Norte/Caribe según el tablero de estado del U-Boat, que incluye un Viaje M/A de Casilla con Misión (incluso si no se especifica en la Tabla de asignación de patrulla de U-Boat [P1]). **Excepción:** si se le asigna una misión especial en América del Norte (A), entonces se realiza la misión (A), no una misión (M).



[11.4.7] TIPO VIIC FLAK

Este U-Boat era esencialmente un U-Boat Tipo VIIC normal, pero debido a los cañones Flak adicionales y a las municiones que llevaban, solo tenían espacio suficiente para 5 torpedos, que empezaban cargados en los tubos de torpedos. Varios U-Boats se convirtieron a este modelo, pero se decidió reconvertirlos de nuevo debido a las limitaciones operativas de tener una carga de torpedos tan pequeña.



Los U-Boats antiaéreos disparan y tiran dos veces en la tabla de ataque antiaéreo contra aviación [A2], aplicando el **modificador -3** favorable cada vez. Pierden -1 del modificador por cada sistema Flak que hayan marcado como fuera de uso. Por lo tanto, un U-Boat Flak con un sistema Flak que no funciona tira dos veces a -2, y un U-Boat Flak con dos de los 3 sistemas que no funcionan tira dos veces con un modificador -1. Obviamente, un U-Boat Flak con los 3 sistemas fuera de uso no puede disparar Flak en absoluto. Un resultado de "2cm Flak" en la tabla de daños elimina uno de los sistemas cuádruples de 2cm, y el resultado "Flak Gun (s)" elimina los tres.

Además, los submarinos antiaéreos pueden permanecer en la superficie para luchar con un avión atacante durante una segunda ronda. El avión ataca automáticamente (causando una Lesión a la Tripulación) pero solo ataca con cargas de profundidad/bombas por segunda vez con una **tirada de 1d6 sacando 1-3**. Después de esta segunda ronda de combate, si el avión está aún sin daños, se consideraría fuera del alcance de Flak, por lo que el U-Boat Flak tiraría para un Ronda de combate (9.8.3).

Los alemanes decidieron que los U-Boat Flak eran una mala idea, y en noviembre de 1943 ordenaron que todos se volvieran a convertir al tipo VIIC "normal".

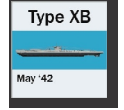
Noviembre de 1943 es el último mes en que un Flak Tipo VIIC puede navegar; a partir de diciembre de 1943 navegan como Tipo VIIC.

Nota de diseño: los jugadores pueden preguntarse por qué se ha incluido este modelo, ya que históricamente solo está disponible durante unos meses dentro del plazo del juego. Pensé que los jugadores podrían desear experimentar con este U-Boat patrullando con él antes de lo que históricamente era posible,

solo para experimentar cómo era. En su mayor parte, el experimento U-Boat Flak fue un fracaso y se reconvirtieron a los Tipo VII normales después de algunas patrullas. Para empezar, solo un puñado se convirtió a U-Boats Flak.

[11.4.8] TIPO XB

El Tipo XB U-Boat era un minador especialmente construido. A pesar de esto, se utilizó principalmente como barco de reabastecimiento debido al número limitado de U-Boat Tipo XIV.



Todas las patrullas excepto las patrullas del Atlántico en un Tipo XB se consideran también patrullas "-M" (colocación de minas). Además, cada patrulla en un Tipo XB supone también una misión de "reabastecimiento" y utiliza las reglas de reabastecimiento que se enumeran para el Tipo XIV (11.4.10).

[11.4.9] TIPO XIV

El Tipo XIV fue un submarino diseñado especialmente para reabastecimiento. NO tenía tubos de torpedos, pero llevaba 4 torpedos para reabastecer a otros U-Boats, además de repuestos, comida y combustible. Incluso tenía una panadería a bordo para hornear pan fresco para los submarinos a los que reabastecía.



Cualquier zona de patrulla realizada por una tirada que no esté en la tabla del Tipo XIV se trata como el "Atlántico" en su lugar.

[11.4.10] MISIONES DE REABASTECIMIENTO

Cada patrulla Tipo XB y Tipo XIV es una misión de reabastecimiento, ya que estos tipos son naves cisterna.

[11.4.10.1] Tira para encuentros. Procesa los contactos con aviones con normalidad. Cualquier otro contacto, excepto los objetivos de un solo barco, se trata como operaciones de reabastecimiento. Si un único objetivo de la nave (escotado o no) es el encuentro, el Tipo XB puede atacarlo si lo desea. Si el Tipo XIV lo ignora, pasa a la siguiente casilla de viaje.

[11.4.10.2] Para una operación de reabastecimiento, **tira 1d6** y se reabastecerán muchos U-Boats en esa casilla de viaje. Si se encuentra en su casilla de patrulla final y aún no se han realizado operaciones de reabastecimiento, **no se tira a la casilla final**. Es automáticamente una operación de reabastecimiento.

Nota histórica: A diferencia de los submarinos que buscaban objetivos, que podían salir y no tener contactos, los submarinos siempre tenían al menos una operación de repostaje. Esta regla evita que un Tipo XIV o XB salga y no haga nada.

[11.4.10.3] Tira una vez para obtener daño aleatorio por cada U-Boat al que suministres en la tabla [E4]. Estos son sistemas dañados en los barcos que se están reponiendo. Gasta piezas de repuesto de tu carga para "arreglar" cualquiera de esos sistemas en los otros U-Boats, si tienes la pieza (obviamente no puedes ayudar con inundaciones, daños en el casco, etc.). También puedes usar una pieza de repuesto para arreglar uno de tus propios sistemas sin una tirada de dado, o después de fallar una tirada de dado.

[11.4.10.4] **Tira 1d6** por cada U-Boat que se reponga. Gasta 1 o 2 puntos de combustible de su carga por cada U-Boat que se reponga. (**1-3 = 1 combustible, 3-6 = 2 combustibles**). Si no tienes puntos de combustible para transferir, puedes transferir parte de tu propio combustible. Reposta cualquier U-Boat o barco con hasta 2 puntos, y "gasta" una casilla de viaje moviendo una casilla hacia la derecha. Si estás en tu última casilla de viaje antes de la primera casilla de tránsito a casa, no puedes repostar de esta manera.

[11.4.10.5] Califica el tonelaje "teórico" (para propósitos de puntos de victoria y Cruz de Caballero) de la siguiente manera:

- 1000 toneladas por U-Boat reabastecido
- 1000 toneladas por punto de combustible transferido
- 1000 toneladas por pieza de repuesto transferida
- 1000 toneladas de bonificación por casilla de viaje en la que se realiza el reabastecimiento de al menos una nave si su panadería está operativa (*Solo para el Tipo XIV*)
- 1000 toneladas extra por transferencia de torpedos. (1000 toneladas por patrulla para todos los torpedos que tengas a bordo. Por simplicidad, se supone que van al primer U-Boat que reabastece).

[11.4.10.6] Una patrulla exitosa para los Tipo XB y Tipo XIV requiere el reabastecimiento de al menos un U-Boat, incluso si (en el caso del Tipo XB) se hundió un barco real. Tenga en cuenta que esto casi siempre ocurrirá a menos que el submarino cisterna reciba suficiente daño como para provocar abortar la misión antes de que se produzca el reabastecimiento.

[11.4.10.7] Los submarinos cisterna, específicamente señalados como objetivos por el desciframiento de la máquina Enigma, fueron cazados sin piedad. Además, las naves eran vulnerables durante la transferencia de combustible y suministro, ya que estaban conectadas a través de las mangueras de combustible y navegaban muy lentamente en la superficie. Por lo tanto, después de que se haya producido el reabastecimiento, tira en la Tabla de ronda adicional de combate para ver si ocurre un ataque aéreo. Si se obtiene un avión/escolta, **tira 1d6, con 1-3** significa que estás siendo atacado, y **4-6** significa que el U-Boat que está siendo reabastecido es atacado. Si no estás siendo atacado, se considera que te sumerges inmediatamente y escapas. Si estás siendo atacado y no logras sumergirte, tu ataque antiaéreo obtiene un **-1** adicional (por antiaéreo del otro U-Boat).

[11.4.11] TIPO XII

Este hipotético submarino habría tenido un alcance razonablemente largo con su diseño inusual (durante la mayor parte de la guerra) al tener seis tubos de proa y dos de popa. Nunca pasó de la mesa de dibujo, siendo reemplazado por esfuerzos hacia las series Tipo IXC /40 y Tipo IXD. Trátalo como un Tipo IX para propósitos de asignación de patrulla.



[12.0] EVENTOS ALEATORIOS

NORMA GENERAL

Un evento aleatorio puede ocurrir una vez por patrulla, y se activa al verificar posibles Encuentros [E1] en una casilla de viaje. Cuando ocurre un evento aleatorio, ignora el resultado del encuentro.

PROCEDIMIENTO

Al verificar posibles encuentros en la Tabla de encuentros [E1] para cada casilla de viaje a la que se haya entrado, la primera vez durante una patrulla que se obtiene un **12** sin modificar, se activa un evento aleatorio. Consulta inmediatamente la Tabla de eventos aleatorios [R1] para determinar qué evento ocurre. El resultado del evento aleatorio se aplica inmediatamente.

[12.1] RESOLVIENDO EVENTOS ALEATORIOS

[12.1.1] Los eventos aleatorios se resuelven inmediatamente la primera vez que se obtiene un **12** sin modificar al verificar un posible encuentro en la tabla de encuentros [E1]. Cuando ocurre un evento aleatorio, ignora el encuentro que aparece en la tabla de encuentros, ya que ya no se aplica (incluso si el evento aleatorio termina siendo ignorado).

[12.1.2] Un evento aleatorio solo tiene lugar una vez por asignación de patrulla. Si se obtiene un **12** al verificar un posible encuentro nuevamente durante la misma patrulla, proceda llevando a cabo el encuentro listado en la Tabla de encuentros [E1]. No ocurre ningún evento aleatorio.

[12.1.3] Los eventos aleatorios "*Torpedos superiores*" y "*Hals y Beinbruch*" (Buena suerte) son los dos eventos en los que recibes fichas que se pueden colocar en el espacio de eventos aleatorios del tablero de estado de tu U-Boat. Estos son fichas que llevan beneficios más allá de cuando se lanzó el evento aleatorio. Los *Torpedos superiores* te benefician solo para la patrulla actual, mientras que el evento "*Hals and Beinbruch*" se puede usar para la patrulla actual o durante una patrulla posterior. Una vez usadas, estas fichas se quitan del tablero de estado del U-Boat.

[12.1.4] Ten en cuenta que algunos eventos aleatorios no pueden ocurrir durante ciertas asignaciones de patrulla. Las excepciones a las que se ignoran los eventos aleatorios se indican en la tabla de eventos aleatorios [R1].

[12.1.5] Si, por alguna razón, un evento aleatorio no puede tener lugar y se le indica que lo ignores, entonces se puede activar una prueba de evento aleatorio nuevamente la próxima vez que se obtenga un **12** sin modificar al verificar si hay encuentros durante la misma patrulla. Un evento aleatorio individual se puede activar varias veces, pero solo puede ocurrir un evento aleatorio por asignación de patrulla.

[12.1.6] Una vez que se ha resuelto el evento aleatorio (ya sea porque pueda llevarse a cabo o no), avanza tu ficha de U-Boat a la siguiente casilla de viaje en el registro de patrulla para comprobar el próximo posible encuentro.

[12.1.7] Los eventos aleatorios no pueden ocurrir en la casilla de viaje de misión (M/A) durante una asignación de patrulla de misión especial (7.4). Pueden ocurrir en cualquier otra casilla durante la misión.

Nota histórica: todos los eventos aleatorios se basan en investigaciones y sucesos que ocurrieron durante la guerra de submarinos alemanes, incluido el evento "Swim Call", en el que un Kommandant perdió la vida después de resbalar y golpearse la cabeza contra la cubierta.

Si bien algunos de vosotros pueden protestar "tongo" por el final del juego de esta manera repentina (aunque las probabilidades de que esto suceda son extremadamente bajas), considera esto como un homenaje a la "teoría del caos en los juegos" en la que no todo está bajo tu control. Control directo. Recuerda, pasan cosas...

[13.0] MULTIJUGADOR Y TORNEOS

NORMA GENERAL

Si bien *The Hunted* está diseñado como una experiencia de juego en solitario, se brindan opciones adicionales para jugar tanto para sesiones de varios jugadores como para torneos organizados (en algunos casos, puede ser necesaria más de una copia del juego).

[13.1] JUEGO PARA DOS JUGADORES

[13.1.1] Ambos jugadores deben comenzar con el mismo tipo de U-Boat el mismo mes (por ejemplo, ambos podrían comenzar en 7/43 con los U-Boats Tipo IXC/40) y continuar hasta que ambos U-Boats se hundan, o hasta llegar a un acuerdo previamente acordado como la fecha de finalización.

[13.1.2] Los jugadores alternan patrullas, con un jugador avanzando su U-Boat y el otro jugador tirando dados para ataques de detección de escolta, daño y ataques aéreos. Si se usan maniobras evasivas (Opcional, 14.8), el jugador actual de U-Boat decidirá qué maniobra evasiva usar, mientras que el otro jugador elegirá una dirección para las escoltas antes de que se revelen ambas.

[13.1.3] El jugador con más tonelaje hundido gana.

[13.2] TORNEO DE TONELAJE SUPERIOR

Todos los jugadores comienzan en una fecha acordada, con el mismo tipo de U-Boat, y patrullan hasta que mueren o hasta mayo de 1945. El jugador con más tonelaje hundido gana (vivo o muerto).

[13.3] TORNEO DE SUPERVIVENCIA

Esto usa el mismo formato que el torneo de mayor tonelaje, excepto que se requiere que el jugador sobreviva hasta mayo de 1945.

[13.4] TORNEO MIXTO DE U-BOATS

Esto usa el mismo formato que cualquiera de los torneos anteriores, excepto que se elimina el requisito de que todos los jugadores usen el mismo modelo de submarino, es decir, los jugadores son libres de elegir el Tipo IX o Tipo VII a su antojo personal.

[13.5] TORNEO DE WOLFPACK

[13.5.1] El formato de torneo *Wolfpack* solo se recomienda para un gran número de jugadores. Los jugadores se dividen en grupos de seis, lo que constituye una *manada de lobos*, y el grupo recibe un nombre único. Cada *Wolfpack* compite contra otros *Wolfpacks* por la mayor cantidad de tonelaje y, además, los jugadores individuales compiten por la mayor cantidad de tonelaje hundido.

[13.5.2] Todos los jugadores comienzan con un Tipo VIIC en el 7/43 y están asignados al Atlántico. Todos los jugadores tratan las dos primeras casillas de tránsito normalmente como si estuvieran jugando al solitario; no hay combinación de U-Boats en este momento y los jugadores deben navegar por estos espacios de forma independiente.



[13.5.3] Todos los jugadores tratan el primer espacio "Atlántico" en su casilla de Seguimiento de Patrulla como que activa automáticamente un encuentro de Convoy (por lo tanto, no hay necesidad de tirar en la Tabla de encuentros).

[13.5.4] En lugar de aplicar la tirada habitual para el modificador *Wolfpack*, para cada ronda de combate, se elige un jugador al azar para obtener el modificador de detección +1, mientras que el resto de su *Wolfpack* recibe el modificador de detección -1 (tira 1d6 para determinar qué jugador obtiene el modificador desfavorable, perdiendo en la tirada).

[13.5.5] El *Wolfpack* puede continuar el enfrentamiento contra el convoy durante tres rondas de combate, ya que Seguir se considera automático. Después de esta batalla inicial de convoys, los jugadores de cada *Wolfpack* avanzan en uno su casilla de viaje y tiran para encontrar encuentros. Se considera que cualquier jugador que saque "Convoy" está lo suficientemente cerca como para atacar en la ronda de combate inicial contra el Convoy. Los jugadores que tiran para encuentros y no obtienen "ningún resultado" pueden unirse al ataque *Wolfpack* en la segunda ronda de combate. Los jugadores que obtengan un encuentro de "Barco" o "nave capital" pueden dejar el *Wolfpack* por esa casilla de viaje para perseguir a esos objetivos si lo desean, o pueden unirse al *Wolfpack* en la segunda ronda de combate.

[13.5.6] Continúa este proceso hasta que todos los U-Boats estén hundidos, hayan abortado o terminen sus patrullas con normalidad.

[14.0] REGLAS OPCIONALES

NORMA GENERAL

The Hunted incluye las siguientes reglas opcionales; se puede adoptar cualquier combinación a elección del jugador.

[14.1] CANTIDADES ESTÁNDAR DE TONELAJE

[14.1.1] 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. Esta acción debería acelerar el juego al reducir las tiradas de dados, a expensas de cierta variabilidad e interés histórico.

Carguero pequeño	3.500 toneladas
Carguero grande	7.000 toneladas
Petrolero	9.000 toneladas

[14.1.2] Los encuentros con naves capitales todavía se calcula su tonelaje para cada una lanzando dados en la lista de objetivos de nave capital [T5].

[14.2] OBJETIVOS DE CONVOYS REDUCIDOS

Las pruebas extensas de juego han demostrado que los jugadores frecuentemente optan por ignorar el más pequeño de los objetivos de un convoy. Por lo tanto, para ahorrar tiempo, los jugadores solo necesitan tirar dados para identificar 3 barcos objetivo en lugar de 4 al enfrentarse a un convoy.

[14.3] AUMENTO DE LOS OBJETIVOS HISTÓRICOS

[14.3.1] Los jugadores que deseen agregar más sabor histórico a su juego a expensas de un registro adicional deben registrar los nombres de sus objetivos junto con los valores de tonelaje en la Hoja de registro de patrulla.

[14.3.2] *Esta regla es opcional.* Si algún barco hundido aparece más tarde debido a una tirada idéntica de la Lista de objetivos, tira de nuevo, si quieres. De esta forma, el mismo barco no se puede hundir dos veces. Normalmente, esto no es un problema para el juego ocasional, ya que fue raro que ocurriera durante las pruebas de juego.

[14.3.3] *(No hay listas de objetivos opcionales en "The Hunted". Ignora toda esta regla.)* Se han proporcionado listas de objetivos opcionales para duplicar la cantidad de barcos disponibles como objetivo durante una carrera determinada.

[14.4] ID DE U-BOAT HISTÓRICOS

Para aquellos jugadores que deseen asignar un número histórico a su U-boat, la siguiente tabla es una lista de esos U-Boats por número que se encuentran dentro de sus Tipos correspondientes tal y como se presentan en el juego:

Tipo U-Boat	ID de U-Boat históricos
VIIA	U-27 al U-36
VIIIB	U-45 al U-55; U-73 al U-76; U-83 al U-87; U-99 al U-102
VIIIC	U-69 al U-72; U-77 al U-82; U-88 al U-98; U-132 al U-136; U-201 al U-212; U-221 al U-232; U-235 al U-458; U-465 al U-486; U-551 al U-779; U-821 al U-822; U-825 al U-828; U-901; U-903 al U-907; U-921 al U-930; U-951 al U-995; U-997 al U-1010; U-1013 al U-1025; U-1051 al U-1058; U-1063 al U-1065; U-1101 al U-1110; U-1131 al U-1132; U-1161 al U-1172; U-1192 al U-1210; U-1271 al U-1279; U-1301 al U-1308
VIIID	U-213 al U-218
VII Flak	U-256; U-441
IXA	U-37 al U-44
IXB	U-64 al U-65; U-103 al U-111; U-122 al U-124
IXC	U-66 al U-68; U-125 al U-131; U-153 al U-176; U-183 al U-194; U-501 al U-550; U-801 al U-806; U-841 al U-846; U-853 al U-858; U-865 al U-870; U-877 al U-883; U-889; U-1221 al U-1279
IXD-2	U-177 al U-179; U-181 al U-182; U-196 al U-200; U-847 al U-852; U-859 al U-864; U-871 al U-876
IXD/42	U-883
XB	U-116 al U-119; U-219 al U-220; U-233 al U-234
XII	Nunca se fabricó alguno
XIV	U-459 al U-464; U-487 al U-490
XXI	U-2501 al U-2551; U-2552; U-3001-3035; U-3037 al U-3041; U-3044; U-3501 al U-3530 Muchos otros no terminados

Apunta la ID histórica de U-Boat en su hoja de registro de patrulla (4.3.1).

[14.5] NOMBRES HISTÓRICOS DE WOLFPACK

Al realizar Torneos *Wolfpack* (13.5), los siguientes nombres históricos de *Wolfpack* se pueden usar para nombrar a su *Wolfpack*. Cada nombre de *Wolfpack* incluye información histórica sobre la cantidad de U-Boats involucrados.

West (23 U-Boats)	Letzte Ritter (3 U-Boats)
Kurfürst (5 U-Boats)	Seeräuber (8 U-Boats)
Süd (4 U-Boats)	Ulan (3 U-Boats)
Hammer (3 U-Boats)	Seydlitz (7 U-Boats)
Grönland (21 U-Boats)	Ziethen (12 U-Boats)
Kurfürst (7 U-Boats)	Robbe (4 U-Boats)
Markgraf (15 U-Boats)	Schlei (7 U-Boats)
Bosemüller (8 U-Boats)	Umbau (4 U-Boats)
Seewolf (17 U-Boats)	Westwall (8 U-Boats)
Brandenburg (11 U-Boats)	Aufnahme (4 U-Boats)
Goeben (6 U-Boats)	Umhang (3 U-Boats)
Breslau (6 U-Boats)	Blücher (3 U-Boats)
Mordbrenner (4 U-Boats)	Wrangel (2 U-Boats)
Schlagetot (9 U-Boats)	York (4 U-Boats)
Reissewol (7 U-Boats)	Ziethen (4 U-Boats)
Stosstrupp (6 U-Boats)	Eiswolf (8 U-Boats)
Raubritter (14 U-Boats)	Naseweis (3 U-Boats)
Arnauld (4 U-Boats)	Bums (6 U-Boats)
Störtebecker (19 U-Boats)	Robbensschlag (8 U-Boats)
Steuben (6 U-Boats)	Blutrausch (10 U-Boats)
Benecke (4 U-Boats)	Strauchritter (9 U-Boats)
Gödecke (4 U-Boats)	Hecht (9 U-Boats)

Greif (6 U-Boats)	Wotan (11 U-Boats)
Pfadfinder (8 U-Boats)	Panther (34 U-Boats)
Endrass (9 U-Boats)	Leopard (8 U-Boats)
Eisteufel (11 U-Boats)	Puma (13 U-Boats)
Hai (6 U-Boats)	Streitaxt (10 U-Boats)
Wolf (11 U-Boats)	Veilchen (13 U-Boats)
Nebelkönig (10 U-Boats)	Südwärts (6 U-Boats)
Pirat (13 U-Boats)	Natter (15 U-Boats)
Steinbrinck (14 U-Boats)	Delphin (9 U-Boats)
Lohs (19 U-Boats)	Kreuzotter (13 U-Boats)
Blücher (8 U-Boats)	Wal (8 U-Boats)
Eisbär (5 U-Boats)	Boreas (10 U-Boats)
Vorwärts (18 U-Boats)	Drachen (5 U-Boats)
Stier (6 U-Boats)	Panzer (11 U-Boats)
Iltis (7 U-Boats)	Draufgänger (10 U-Boats)
Pfeil (11 U-Boats)	Büffel (3 U-Boats)
Trägetod (10 U-Boats)	Raufbold (14 U-Boats)
Blitz (19 U-Boats)	Ungestüm (13 U-Boats)
Tiger (17 U-Boats)	Spitz (11 U-Boats)
Luchs (19 U-Boats)	Falke (23 U-Boats)
Tümmler (6 U-Boats)	

[14.6] CALIDAD VARIABLE DE ESCOLTA

Comentario: incluso al principio 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 del equipo (barcos, radares, sonar, etc.) en sí. Para reflejar esto, los jugadores pueden incorporar lo siguiente regla opcional.

[14.6.1] Antes de lanzar en la Tabla de detección de escolta [E2] por primera vez durante un encuentro, tira 1d6 para determinar la calidad de escolta:

Novata	Entrenada	Veterana	Elite
1	2-4	5	6

[14.6.2] Coloca la ficha de calidad de escolta correspondiente en el espacio de escolta en el tablero de combate U-Boat [U4].

[14.6.3] Los siguientes modificadores se aplican en función de la calidad variable de escolta:



Novata: resta 1 impacto del resultado de la Tabla [E3] de ataque aéreo/escolta. Si el resultado fue "U-Boat hundido", trátalo como "5 impactos" en su lugar.

Entrenada: no se aplican modificadores.

Veterana: añade 1 impacto al resultado de la Tabla [E3] de ataque aéreo/escolta. Si se anotó "5 impactos", el submarino se hundirá.

Elite: mismo efecto que Veterana, más un modificador +1 favorable para [E2] detección de escolta (9.6.4).

[14.7] CALIDAD VARIABLE DE LA AVIACIÓN

Comentario: hubo diferencias significativas en la calidad de las tripulaciones aéreas aliadas que cazan los submarinos. Algunos eran muy hábiles, mientras que otros no lanzaban sus cargas de profundidad o bombas con precisión. Además, diferentes aviones tenían diferentes capacidades de armamento. Para representar estos factores, los jugadores obtienen una calidad de la aviación.

[14.7.1] Si el U-Boat no realiza una inmersión con éxito a tiempo para evadir el ataque de la aviación (9.8.1), verifica inmediatamente la Calidad de la aviación antes de lanzar en la Tabla de ataque aéreo/escolta [E3]. Tira 1d6 para determinar la Calidad del avión:

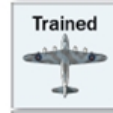
Novata	Entrenada	Veterana	Elite
1	2-4	5	6

[14.7.2] Coloca la ficha de Calidad de aviación correspondiente en el espacio de ataque aéreo en el Tablero de Combate del U-Boat [U4].

[14.7.3] Los siguientes modificadores se aplican en función de la calidad variable del escolta:



Novata: Resta 1 impacto del resultado de la Tabla [E3] de ataque aéreo/escolta. Si el resultado fue "U-boat hundido", trátalo como que ha recibido 5 impactos.



Entrenada: no se aplican modificadores.



Veterana: Añade +1 impacto al resultado de la tabla [E3] de ataque aéreo/escolta. Si se anotaron 5 impactos, el submarino se hundirá.



Elite: El efecto es el mismo que con veterana, mas la lesión automática de la tripulación del U-boat aumenta de 1 a 2 (9.8.2).

[14.8] MANIOBRAS EVASIVAS

Comentario: A costa de agregar tiempo a las rondas de combate, los jugadores pueden usar esta regla opcional para darles una variación adicional al tratar de evadir cargas de profundidad.

PROCEDIMIENTO

Cuando se resuelven cargas de profundidad de escolta en la Tabla [E3] de ataque aéreo/escolta, pero antes de realizar una tirada en la Tabla de ataque aéreo/escolta para determinar el número de impactos en el U-Boat, el Kommandant del U-Boat elige un número entre 1 y 6 para indicar su dirección evasiva:

1 o 2 = Evadir a la izquierda; 3 o 4 = Evadir a la derecha; 5 o 6 = Evadir en línea recta

Luego, el jugador tira 1d6 para determinar aleatoriamente la dirección del escolta:

1 o 2 = escolta a la izquierda; 3 o 4 = escolta a la derecha; 5 o 6 = escolta en línea recta.

[14.8.1] Si la dirección de escolta es diferente a la dirección evasiva del U-Boat, el U-Boat resta un Impacto del resultado en la Tabla de ataque aéreo/escolta [E3]. Si la dirección del escolta coincide con la dirección del U-Boat, pero el número no es el mismo, el U-Boat agrega 1 impacto al resultado del ataque del escolta. Si el número del escolta obtenido es idéntico al número de dirección evasiva del U-Boat, el U-Boat agrega 3 Impactos al resultado del combate.

[14.8.2] El U-Boat no se hunde automáticamente si el número total de Impactos excede 5. Simplemente tira por cada Impacto por separado en la Tabla de daños en el U-Boat [E4].

Ejemplo: el jugador de U-Boat elige el número 6 para evadir todo recto. Los posibles resultados de la tirada de la dirección del Escolta son:

1-4 = dirección incorrecta, un impacto menos

5 = dirección correcta, pero no coincide con número exacto, un impacto adicional

6 = dirección correcta, coincidencia con el número exacto, tres impactos adicionales

[14.8.3] En un juego para dos jugadores, ambos jugadores eligen en secreto la dirección colocando el número elegido boca arriba en un dado de seis lados y revelando el número seleccionado simultáneamente.

[14.8.4] Las maniobras evasivas no son posibles si los hidrófonos del U-Boat están dañados (omite esta regla en este caso).

14.9] REABASTECIMIENTO EN EL MAR

Comentario: El reabastecimiento involucró principalmente combustible y provisiones de U-cisternas especializados, también conocidos como "vacas lecheras", aunque a veces también se transfirieron torpedos. Los U-cisternas eran de dos tipos, el Tipo XB (que en realidad fue diseñado originalmente específicamente como minador) y el Tipo XIV.

Estos fueron cazados sin piedad por los Aliados, quienes los percibieron como una gran amenaza debido a su utilidad como un "multiplicador de fuerza".

En el período cubierto por este juego, solo se construyeron 4 Tipo XB y 6 Tipo XIV, lo que significa que la posibilidad de reabastecimiento es razonablemente pequeña.

[14.9.1] El reabastecimiento no está disponible para el Mediterráneo (ya que no había U-Boats de reabastecimiento en ese teatro) y no está disponible para las patrullas de la costa brasileña, el Océano Índico o el Caribe / América del Norte (como ya se suponía que había ocurrido en primer lugar).

[14.9.2] El reabastecimiento solo puede ocurrir una vez por patrulla.

PROCEDIMIENTO

Para llevar a cabo el reabastecimiento, tira 1d6 después de realizar encuentros en la última casilla de viaje "en la estación" para esa patrulla (la última casilla de viaje en la fila de patrulla que contiene el nombre de la patrulla asignada). El reabastecimiento puede ocurrir con un resultado de la tirada de 1. El U-Boat inmediatamente lanza dados para el Golfo de Vizcaya en la Tabla de encuentros [E1] como forma de reflejar el riesgo adicional y la exposición de salir a la superficie para realizar el reabastecimiento.

Suponiendo que no ocurriera ningún encuentro, recibes combustible, lo que coloca al U-Boat de regreso en la primera casilla de viaje "en la estación" para esa patrulla (la primera casilla de viaje en la fila de patrulla que contiene el nombre de la asignación de patrulla). También recibe munición de cañón de cubierta (pero no sobre la cantidad de carga inicial).

Con una tirada adicional de 1d6, sacando 1, el U-Boat que reabasteces también recibe 2 torpedos G7a FaT. Con una tirada de 2, recibe 2 torpedos G7e FaT. Una tirada de 3-6 no tiene ningún efecto sobre las recargas de torpedos.

[14.9.3] Si se produce un encuentro tras la tirada en la tabla de encuentros para el Golfo de Vizcaya, entonces no es posible el reabastecimiento, independientemente del resultado del enfrentamiento.

[14.9.4] Un U-Boat que realice una tirada con éxito para reponer torpedos solo puede hacerlo si tiene la capacidad disponible para agregar torpedos y está dentro del alcance de la mezcla permitida de torpedos, como se indica en el tablero de estado del U-Boat (4.5).

[14.9.5] Un jugador nunca está obligado a reabastecerse; es posible que desee regresar a la base lo antes posible debido a daños y / o bajas del U-Boat.

[14.9.6] Si se produce un reabastecimiento, se agrega un mes al período de puesta a punto para esa patrulla (que en realidad representa tiempo adicional en el mar). Indica esto escribiendo una "P" en el primer mes después de la patrulla.

[14.9.7] El reabastecimiento nunca está disponible para el Tipo IXD-2 (no lo necesita), XB o Tipo XIV (son las naves de reabastecimiento).

14.10] AREAS DE PATRULLA NO HISTÓRICAS

Si el jugador lo desea, puede ignorar la restricción de enviar submarinos tipo VII a la costa de África Occidental.

Nota: esto puede crear situaciones muy poco históricas.

14.11] AVANCE DE PRODUCCIÓN DEL TIPO XXI

El Tipo XXI "Electroboot" fue un paso radical hacia la tecnología de los submarinos alemanes. Sin embargo, llegó demasiado tarde para cambiar algo; sólo se realizaron dos patrullas de combate, justo al final de la guerra. Sin embargo, si los jugadores desean ver cómo podría haber sido realizar más de una patrulla, pruebe la siguiente regla.

Cada vez que se lanza para un evento aleatorio (una vez por patrulla como máximo, según las reglas), se produce un rápido avance en la tecnología y producción de Tipo XXI. La fecha de disponibilidad del Tipo XXI pasa a ser un mes antes.

14.12] SONAR ACTIVO EN EL TIPO XXI

El Tipo XXI debía estar equipado con el sistema de sonar activo/pasivo "Nibelung". Esto habría permitido que el U-Boat hiciera "ping" 3 veces y utilizara los datos para disparar torpedos acústicos mientras estaba sumergido hasta 50 metros de profundidad. Aunque no esté listo para el final de la guerra, los jugadores pueden desear usar esto como un añadido de "qué hubiera pasado si..." al equipamiento del Tipo XXI. Utilice la siguiente regla.

Los U-Boats Tipo XXI pueden atacar con el sistema "Nibelung". Esto proporciona a los escoltas un +1 a cualquier tirada de detección para este combate, pero proporciona un -1 en la tirada de "impactar" con cualquier torpedo acústico (guiado). Además, esto puede usarse mientras está sumergido, incluso si el U-Boat tiene un periscopio dañado. Considera el Nibelung como reemplazo de los hidrófonos para todos los propósitos (como daño).



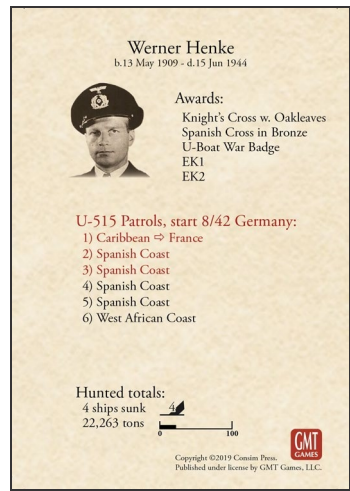
[14.13] CARTAS DE KOMMANDANT DE U-BOAT

Con el juego se incluyen 8 cartas de *Kommandant*, que representan a los *Kommandants* de U-Boat que tuvieron éxito en la segunda mitad de la guerra. Esto le permitirá intentar igualar o superar los logros de esos *Kommandants*.

Frontal—El frente de la tarjeta enumera las habilidades de juego especiales del *Kommandant*, que coinciden con algún aspecto de su desempeño histórico. *Werner Henke*, por ejemplo, es un "Asesino de convoyes: dispara torpedos contra objetivos de convoyes con un" -1 "adicional para impactar". Estas habilidades deben usarse cuando se trata de igualar la carrera de un *Kommandant*.



Reverso— El reverso de la tarjeta enumera las patrullas históricas del *Kommandant*. Debe tener en cuenta que las patrullas en texto rojo indican aquellas patrullas y tonelajes que ocurrieron durante el tiempo cubierto por el juego anterior, *The Hunters*. Los jugadores pueden intentar igualar solo los logros de la segunda mitad de la guerra, o en los casos de *Kommandants* con éxito durante ambas mitades de la guerra, pueden intentar igualar toda la carrera si tienen una copia de *The Hunters*. Los jugadores pueden duplicar exactamente las patrullas de un *Kommandant* enumeradas en tinta negra (recomendado) o tirar aleatoriamente para patrullas.



[14.14] FICHAS DE FLOTILLA

Con el juego se incluyen los símbolos de flotilla de las principales flotillas de combate durante la guerra. Eran el grupo de combate principal de U-Boats con fines de mando y control, al igual que un escuadrón de submarinos de EE.UU. Estos no tienen ningún efecto en el juego y son puramente de interés histórico.



Las flotillas tenían la siguiente organización y base:

- 1ª. Alemania (Kiel) luego Francia (Brest)
- 2ª. Alemania (Kiel, Wilhelmshaven) luego Francia (Lorient)
- 3ª. Alemania (Kiel) luego Francia (La Pallice, La Rochelle)
- 5ª. Alemania (Kiel)
- 6ª. Alemania (Kiel, Danzig) luego Francia (St. Nazaire)
- 7ª. Alemania (Kiel) luego Francia (St. Nazaire)
- 9ª. Francia (Brest)
- 10ª. Francia (Lorient)
- 11ª. Noruega (Bergen)
- 12ª. Francia (Burdeos)
- 13ª. Noruega (Trondheim)
- 14ª. Noruega (Narvik)
- 29ª. El Mediterráneo (varias bases)

La 4ª y 8ª Flotillas fueron organizaciones de entrenamiento, junto con otras.

[14.15] HABILIDADES ESPECIALES

Los jugadores pueden querer probar esta regla solo por diversión. Esta regla le da a cada *Kommandant* una habilidad especial para comenzar el juego.

Tira 1d20 al comienzo de cada carrera (o elige tu favorito):

1. **Suerte:** comienzas el juego con una ficha de "Hals und Beinbruch".
2. **Rastreador:** no tienes que lanzar para mantener contacto con barcos o convoyes.
3. **Asesino de naves capitales:** -1 extra para golpear a naves capitales.
4. **Trabajo en equipo:** la tripulación comienza en "Veterano".
5. **Asesino de portaaviones:** -1 extra para impactar contra objetivos CV (Aircraft Carrier o portaaviones) y CVE (Escort Aircraft Carriers o portaaviones de escolta)
6. **Agresivo:** siempre debes atacar cualquier contacto con barco si es posible. Siempre debes iniciar una ronda adicional de combate contra objetivos no hundidos y sin escolta.

7. **Audaz:** puedes moverte a corta distancia con una tirada de detección de 12.
8. **Hábil:** puedes disparar torpedos de proa y popa sin penalización de "impactar".
9. **Vigilante:** +1 MTD extra para tiradas de inmersión inmediata.
10. **Experto en Flak (antiaéreos):** disparas antiaéreos con un -1 MTD adicional. No se acumula con el 2WO experto.
11. **Liderazgo:** tira para mejoras de tripulación después de cada segunda patrulla exitosa, en lugar de después de la tercera.
12. **Asesino de petroleros:** -1 extra para golpear contra objetivos de petroleros.
13. **Asesino de convoys:** -1 extra para golpear contra objetivos de convoys.
14. **Experto en cañones de cubierta:** las tiradas de "golpear" de cañón de cubierta tienen un MTD de -1.
15. **Asesino rezagado:** cuando se tira "Convoy" para un encuentro, puede tirar para un solo objetivo sin escolta (una vez por patrulla).
16. **Político:** puedes elegir tu propia zona de patrulla con una tirada de 1-3.
17. **Experto en cometas:** puede repetir la tirada para encuentros con un primer resultado de 5 u 11 cuando se usa el Fa-330.
18. **Gorrón:** puedes comenzar con el doble de la carga normal de torpedos autoguiados (a expensas de los torpedos equipados con G7a o G7e FaT) en cada patrulla.
19. **Juicio agudo:** no recibes daño de casco la primera vez (solo) en cada patrulla cuando se excede la profundidad máxima teórica.
20. **Carismático:** todos los tripulantes nombrados sustitutos llegan como "Experto".

[14.16] ALCANCE EXTREMO

Los jugadores pueden agregar un cuarto alcance posible al juego: Extremo. Este alcance solo se aplica a torpedos equipados con FaT y solo contra convoys. Desde este rango, los torpedos Tipo G7a o G7e equipados con FaT pueden dispararse cuando se encuentran contra un convoy. Impactan solo en una **tirada de 2d6** con un **resultado de 2-3** y este número no se modifica. El U-Boat solo se detecta en una tirada de **2d6 sacando 11-12**, y este número tampoco se modifica, a menos que el U-Boat esté intentando una segunda salva, en cuyo caso se convierte en **10-12**.

[15.0] COMBINANDO CON THE HUNTERS

*Obviamente, algunos jugadores desearán continuar sus carreras desde el juego anterior **The Hunters** hasta el final de la guerra. Este procedimiento es relativamente sencillo.*

[15.1] Cualquier patrulla que comience en o antes del 6/43 usa las reglas y tablas de **The Hunters** durante la duración de la patrulla, incluso si eso lleva al jugador más allá del 7/43.

[15.2] Cualquier patrulla que comience el 7/43 o más tarde usa las reglas y tablas de **The Hunted** (excepción 15.5).

[15.3] COMBINANDO CONDECORACIONES

En **The Hunters**, ciertos beneficios están ligados a tener la Cruz de Caballero con Hojas de Roble y la Cruz de Caballero con Hojas de Roble y Espadas, respectivamente. En **The Hunted** los beneficios llegan a un nivel diferente (antes). En un juego combinado, se utilizan los niveles de premios de **The Hunters**, independientemente de lo que diga la tabla en **The Hunted**.

[15.4] TONELAJE COMBINADO

Tu tonelaje se traslada, por supuesto, desde **The Hunters**. Si tienes la Cruz de Caballero o superior, tu próximo premio requiere 25.000 toneladas de tu premio anterior. Si de alguna manera lograste jugar a **The Hunters** sin obtener una Cruz de Caballero, se aplican las reglas normales de **The Hunted**, y tu primera Cruz de Caballero llegará a las 75,000 toneladas (esto puede significar que comienzas **The Hunted** recibiendo una Cruz de Caballero).

[15.5] EQUIPAMIENTO OPCIONAL PARA THE HUNTERS

Es posible que desees utilizar señuelos BOLD a partir de 6/42 con **The Hunters**. Simplemente utiliza literalmente la regla 9.6.7 de este libro de instrucciones con cualquier U-Boat. Además, se introdujeron los torpedos autoguiados G7e "Falke" 3/43. Puede cargar un máximo de dos G7e "Falke" a partir de esa fecha. Su uso requerirá verificar las tablas "para impactar" ("to hit") de **The Hunted**, como una excepción a la 15.2 anterior. Los jugadores también pueden considerar que todos sus torpedos G7a y G7e están equipados con FaT a partir del 12/42.

[15.6] U-BOATS OPCIONALES PARA THE HUNTERS

Es posible que desees jugar a **The Hunters** y actualizar a un U-Boat que estaba disponible cronológicamente pero no está incluido en **The Hunters**, mientras sigues jugando a **The Hunters**. Estos serían el Tipo IXC / 40, Tipo IXD-2, Tipo XB, Tipo XII y Tipo XIV. Continúa usando las reglas de **The Hunters** con estos submarinos hasta la fecha transversal del 7/43, excepto que el XB y el Tipo XIV deberán utilizar las reglas de reaprovisionamiento de **The Hunted** (11.4.10).

[16.0] NOTAS DEL DISEÑADOR

Hay algo sobre los submarinos. Cierta mística, la naturaleza muy clandestina de sus operaciones, las horribles dificultades a las que se enfrentaron, la camaradería unida de la tripulación... todas estas cosas se combinan para convertirlos en un tema fascinante. Después del éxito de *"The Hunters"*, muchos jugadores me pidieron que hiciera la secuela. En principio, no tenía ninguna intención de hacerlo, simplemente no pensé que la segunda mitad de la guerra sería divertida para los jugadores. Fue demasiado brutal.

Crear *The Hunted* fue en respuesta a estos muchos jugadores que deseaban "llegar hasta el final" a pesar de los aspectos brutales de la segunda mitad de la guerra. No he endulzado la segunda mitad de la guerra para facilitar las cosas a los jugadores. Probablemente muy pocas carreras en este juego podrán terminar la guerra, como sucedió históricamente. Sin embargo, algunos hechos interesantes salieron a la luz cuando investigué quién tuvo éxito en el período de 1943-1945. Si miras las cartas de *Kommandant*, notarás muchos de los "ases" exitosos de la segunda mitad de los U-Boats tipo IX D-2 dirigidos en la guerra; la mayoría de estos fueron enviados al Océano Índico, donde las defensas y el esfuerzo de las fuerzas antisubmarinas aliadas no fueron tan intensas. Esto se refleja en el juego, ya que las tiradas de detección son un poco más indulgentes en el Océano Índico. En términos de "cazadores", es como operar en 1942 en esa zona. Sin embargo, los jugadores que estén con un Tipo VII en el Atlántico "vivirán al límite". Cada decisión puede ser la última, y atacar cuando cada detalle no está a su favor puede conducir al desastre. Estoy seguro de que habrá jugadores que sobrevivan en un Tipo VII, pero también estoy seguro de que no sucederá a menudo. Los jugadores de submarinos de tipo VII deben tener una mentalidad de supervivencia y pensar en cada decisión antes de tomarla. Habiendo dicho eso, la única vez que un jugador en un Tipo VII probablemente tendrá que aceptar más riesgo del que desea será durante la Invasión del Día D. Las órdenes alemanas a los submarinos de atacar sin tener en cuenta su propia supervivencia fue, de hecho, más o menos una sentencia de muerte para aquellos que decidieron obedecer. Sin embargo, las sanciones del juego por no cumplir son bastante severas, debido al diseño del juego. Tiene muchas posibilidades de ser relevado del mando.

Mis sentimientos sobre hacer de este un juego separado se han confirmado, siento, después de ver los cambios significativos en todas las listas, la cantidad de nuevos torpedos y tecnología, etc. Aún así, si los jugadores desean "fusionar" ambos juegos, ciertamente pueden hacerlo mediante el procedimiento que se indica en las reglas opcionales anteriores. Los jugadores deberían disfrutar de todos los nuevos "juguetes" que tienen que usar, como los torpedos autoguiados, la cometa giratoria Fa-330, el revestimiento anti-sonar *Alberich*, los hidrófonos *Balkon-Gerät*, el *"Electroboot"* Tipo XXI, etc. Pero los aliados También tiene juguetes nuevos: el *Erizo*, el *Calamar*, torpedos autodirigidos FIDO y más. Al menos, el juego debería impresionar a los jugadores con el gran salto tecnológico que se produjo después de la primera mitad de la guerra. Sigo sintiendo firmemente que fue la decisión correcta hacer de *The Hunted* un juego separado de *The Hunters*. La gran cantidad de cambios en la tecnología y la situación general de la guerra refuerzan este sentimiento. Intentar meter todos los años de Guerra submarina en un solo juego habría sido demasiado.

Decidí no incluir los U-Boats de transporte de torpedos Tipo V IIF. Se hicieron cuatro, pero básicamente llevaron torpedos hasta Noruega y regresaron a Alemania por más (uno hizo un viaje a Penang). Casi tomé la misma decisión con las "vacas lecheras" (tipos XB y XIV), pero no pensé que podrían darle un aspecto diferente al juego y posiblemente ser utilizados por algunos jugadores emprendedores en un escenario de campaña. Así que los dejé, a pesar de que algunos testadores del juego los encontraron un poco aburridos de jugar. A cada uno lo suyo. Pensé que era divertido, así que tal vez alguien sobreviva a una carrera de "vacas lecheras". Con suerte, más que solo los masoquistas disfrutarán de esto :)

Gregory M. Smith

CRÉDITOS DEL JUEGO

Diseño del juego - Gregory M. Smith

Diseñador de fichas y tableros - Ian Wedge

Libro de reglas y ayuda al jugador - Chad Jensen

Arte y diseño de la caja: Rodger B. MacGowan y Estudios RBM © 2018

Editor de reglas - Jack Beckman

Versión Print N Play - Alexey Borodkin

Testadores del juego: Jack Beckman, Joe Gandara, Mike Lam

Revisión de reglas: Stig Morten Breiland, Markus Broecker, Paul Hendricks, David Hoef, Phil Sauer, Jan Stolarek, Michael J Sundborg, COL, MC, EE. UU.

Productor - John Kranz

THE HUNTED, El ocaso de los U-Boats, 1943-45

Copyright © 2019 Consim Press. Publicado bajo licencia de GMT Games, LLC.

Consim Press es una división de ConsimWorld LLC.

Derechos de autor de los gráficos © 2018 Rodger B. MacGowan, Ian Wedge



[17.0] BIBLIOGRAFÍA

Blair, Clay. *Hitler's U-Boat War: The Hunters, 1939-1942*. Modern Library, 2000.

Nada menos que asombroso, este primer volumen de los dos libros de la obra es una lectura obligada para cualquier entusiasta serio de los submarinos. No puedo dejar de recomendar Clay Blair.

_____. *Hitler's U-Boat War: The Hunted, 1943-1945*. Modern Library, 2000.

Aunque en su mayoría ha pasado el período de tiempo del juego, este segundo volumen del conjunto todavía tiene información valiosa.

Wynn, Kenneth. *U-Boat Operations of the Second World War (Volumen 1 y 2)* Naval institute Press, 1998.

Mayormente, son informes de patrullas de guerra traducidos, estos volúmenes son un recurso asombroso para rastrear el historial de patrullas de submarinos individuales.

Jordan, Roger. *The World 's Merchant Fleets 1939: The Particulars and Wartime Fates of 6,000 Ships*. Naval Institute Press, 1999. (Volumen 1 y 2). Naval Institute Press, 1998.

¿De dónde proceden todas esas listas de objetivos? No es exactamente una lectura ligera, pero es una buena referencia.

Miller, David. *U-Boats: The Illustrated History of the Raiders of the Deep*. Brassey's, 2000.

Aunque a primera vista parece ser un "libro de decoración", en realidad, es una excelente referencia general sobre U-Boats, incluidas las operaciones diarias en el mar, cómo ocurrieron los encuentros y cómo eran las patrullas.

EJEMPLO DE HOJA DE REGISTRO DE PATRULLA


El U-123 es un Tipo VIIC y, por lo tanto, comienza el juego en Francia. Para su primera patrulla, saca un "8" y, por lo tanto, su asignación es el Atlántico.

Después de que no haya contactos para sus primeras 3 cajas de patrulla, se encuentra con un convoy y tira para los 4 barcos, consiguiendo objetivos de 2.800, 5.000, 4.600 y 1400 toneladas.

Dispara desde larga distancia, 2 a uno de los barcos más grandes. pero pierde por completo el barco de 5.000 t. Él hunde el objetivo de 4.600t, y lo rodea para indicar esto. Sin embargo recibe tantos impactos de los escoltas después, que tiene que agregar 2 meses de puesta a punto además del mes normal de puesta a punto. Su siguiente patrulla será a partir de noviembre de 1943

El jugador saca un "10", lo que significa que ha sido asignado al Mediterráneo. Pasa por el estrecho de Gibraltar sin incidentes y, además, no tiene ningún contacto. Ahora está destinado en el Mediterráneo de forma permanente.

La próxima patrulla del jugador está automáticamente en el Mediterráneo. Después de que sus casillas de tránsito no dan contacto, saca un "4", lo que significa que se ha encontrado con una nave capital. Se pone en la lista de buques capitales y se le aparece el HMS Nelson. Esto es demasiado lucrativo para dejarlo pasar, por lo que lo ataca, pero solo hace 2 daños, haciendo dos marcas por encima del tonelaje del barco. Los escoltas, sin embargo, lo hunden y el juego termina.

The Hunted Patrol Log Sheet						
U-BOAT Type: VIIC		ID: U-123	Kmdt: Schmidt			
DATE	PATROL	TARGETS (tonnage)		NOTES	TYPE XXI?*	
Jul-43	Atlántico	2,800	5,000	4,600	2,400	1. Fight back w/Flak
Aug-43	R					
Sep-43	R					
Oct-43	R					
Nov-43	Mediterráneo	(sin contacto)				
Dec-43	R					
Jan-44	Mediterráneo	34,000!	(U-123 hundido por escoltas)			2. B-G, Bombing
Feb-44		HMS Nelson				3. Schnorchel
Mar-44						
Apr-44						
May-44						
Jun-44						4. Alberich possible
Jul-44						
Aug-44						Francs base ends <input type="checkbox"/>
Sep-44						Med base ends; 5. <input type="checkbox"/>
Oct-44						<input type="checkbox"/>
Nov-44						<input type="checkbox"/>
Dec-44						<input type="checkbox"/>
Jan-45						<input type="checkbox"/>
Feb-45						<input type="checkbox"/>
Mar-45						<input type="checkbox"/>
Apr-45						<input checked="" type="checkbox"/>

INDICE

Abortar patrulla [10.9]	28	Enfrentamiento día/noche [8.4]	15	Promoción del <i>Kommandant</i> [11.2].....	31
<i>Alberich</i> [9.6.8]	20	Entrega agentes Abwehr [7.4.1]	12	Puesta a punto del U-Boat[10.11].....	29
Alcance extremo [14.16].....	41	Equipo de juego [3.0]	4	Reabastecimiento en el mar [14,9].....	39
Áreas patrulla no históricas [14.10]	39	Escala de juego [3.6]	5	Realización de combate contra barcos [9.2]	16
Ártico, el [7.3.5]	12	Escultas, ataque a [9.10]	25	16
Artillería de superficie y munición		Esquema del juego [6.1]	10	Realización de patrullas [7.0]	11
[9.3].....	18	Eventos aleatorios [12.0]	35	Reasignación a U-Boat más nuevo [11.4]	33
Ataque antiaéreo [9.8]	22	Excediendo profundidad de inmersión	20	33
Ataque nocturno de superficie [9.5].....	19	[9.6.4]	20	Recuperación de lesiones en tripulación	30
Ataques aéreos a puertos [4.7.6]	9	Experiencia de la tripulación [11.1]	31	[10.12]	30
Ataques especiales (aviación) [9.8.8].....	23	Fecha de inicio [4.2]	6	Reglas opcionales [14.0]	37
Ataques especiales de escolta [9.6.10].....	20	Fichas de juego [3.3.2]	4	Reparaciones [10.8]	27
Aumento de objetivos históricos [14.3].....	37	Fichas de munición [4.6]	8	Resolución de eventos aleatorios [12.1]	35
Aviación, encuentros [9.8]	22	Fichas de tablero de combate [3.3.2]	4	35
Balkon-Gerät [9.7.7; 10.11.9]	22/30	Finalizar el juego [5.1]	9	Resolución de impactos en tripulación	21
Base inicial/retorno [4.7]	8	Gibraltar, Estrecho de [7.3.3]	11	[9.6.12]	21
Calidad variable de escoltas [14.6].....	38	Golfo de Vizcaya [4.7.1; 7.3.3; 7.3.4]	8, 11, 12	Restricciones de patrulla [7.3].....	11
Calidad variable aviación [14,7]	38	8, 11, 12	Restricciones Tipo IX [7.3.1]	11
Cambiar de día a noche [8.4.2]	15	Hals y Beinbruch (Suerte) [12.1.3]	35	Restricciones Tipo VII [7.3.2]	11
Cantidad estándar tonelaje [14.1]	37	Hoja de registro de patrulla [3.5]	5	Resultados de daños múltiples [10.7].....	27
Carga de torpedos [4.5]	6	Hundimiento voluntario[10.9]	28	Ronda de combate adicional [9.4.3]	19
Carga de torpedos, restricciones [4.5]	6	ID históricas de U-Boat [14.4]	37	Schnorchel, actualización [10.11.10].....	30
Cargas de profundidad [9.6]	19	Ilustración de instalación del tablero de	7	Secuencia de juego [6.0]	10
Cartas de <i>Kommandant</i> [14.13]	40	estado del U-Boat	7	Selección del modelo de U-Boat [4.1].....	6
Casco [10.3]	26	Ilustración tablero de combate [9.2]	17	Señuelo BOLD [9.6.7]	20
Colocación de minas [7.4.2].....	12	Inundaciones [10.1]	26	Siguiendo al barco/convoy escoltado [9.7]	21
Combate [9.0]	15	Inventario de piezas [3.7]	5	21
Cometa Fa-330 [8.2.2]	14	Juego para dos jugadores [13.1]	36	Tablero de combate U-Boat [3.2, 9.1].....	4, 16
Cómo ganar el juego [5.0]	9	Kapitän zur See (KptzS) [11.2.1]	31	4, 16
Cómo jugar el juego [2.0]	3	Kapitän-leutnant (KptLt) [11.2.1]	31	Tablero de estado del U-Boat [3.1]	4
Completar patrullas [7.5]	13	Korvetten-kapitän (KKpt) [11.2.1]	31	Tanques de combustible [10.4]	26
Condecoraciones [11.3]	32	Lesión de la tripulación [10.6].....	27	Tipo de encuentros [8.2]	14
Configuración del juego [4.0]	6	Maniobras evasivas [14.8]	38	Tipo VIIC Flak [11.4.7]	34
Configuración tablero de estado del U-Boat		Mediterráneo, El [7.3.3]	11	Torneo de mayor tonelaje [13.2]	36
[4.4]	6	Mejor tipo de U-Boat [11.4.3]	33	Torneo de supervivencia [13.3]	36
Cruz de Caballero [11.3].....	32	Mejoras de la tripulación [11.1].....	30	Torneo Mixto de U-Boats [13.4]	36
Daño Baterías [10.5]	26	Minador Tipo VIID [11.4.6]	34	Torneos <i>Wolfpack</i> [13.5]	36
Daño Casco [10.3]	26	Misiones especiales [7.4]	12	Torpedos autoguiados [9.2.5]	17
Daño del U-Boat [10.0]	25	Modificadores Flak [9.8.5]	23	Torpedos FaT [9.2.4]	17
Daño Inundaciones [10.1]	26	Motores [10.2]	26	Torpedos superiores [12.1.3]	35
Daño Lesión de la tripulación [10.6].....	27	Multijugador y torneos [13.0]	36	U-Boats de disponibilidad limitada [11.4.5]	33
Daño Motores [10.2]	26	Nombres históricos de <i>Wolfpack</i> [14.5]	37	33
Daño Tanques de combustible [10.4]	26	Oberleutnant zur See (Olt zS) [11.2.1]..	31		
Desmontar cañón de cubierta [10.11.8].....	29	Objetivos de convoy reducidos [14.2]..	37		
Detección de escolta [9.6]	19	Operaciones de reabastecimiento	34		
Determinar el tamaño e ID del barco [8.3]	14	[11.4.10]	34		
.....	14	Patrullas árticas [8.4.5]	15		
Determinar la victoria [5.2]	9	Patrullas de <i>Wolfpack</i> [7.2]	11		
Duración de patrulla extendida [10.11.6]	29	Patrullas en América del Norte [8.3.3]..	14		
.....	29	Postura defensiva [8.1]	13		
Ejemplo hoja de registro de patrulla	43	Preparación de asignación de patrulla	11		
Encuentros con submarinos [9,9]	24	[7.1]	11		
Encuentros de patrulla [8.0]	13				