



LOBOS GRISES EN EL ATLÁNTICO

Toma el mando de un U-Boot

Una traducción de Felipe Santamaría

UN JUEGO DE NICOLAS DUFOURMONT

ÍNDICE

[1.0] INTRODUCCIÓN.....	2	[9.0] COMBATE ANTIAÉREO (FLAK)	7
[2.0] MATERIALES	2	9.1 Fin de la Fase Antiaérea	7
[3.0] SECUENCIA DE JUEGO	2	[10.0] ENFRENTARSE AL BLANCO	7
1.- Preparativos para zarpar	2	10.1 Fase de Aproximación	7
2.- La Salida	2	10.2 Ataque con el Cañón	7
3.- Fase de Navegación	2	10.2.1 Disparar el Cañón del Puente ..	7
4.- Contacto	2	10.2.2 Respuesta	7
5.- Fin de la Patrulla	2	10.2.3 Después de disparar el Cañón	7
[4.0] PREPARATIVOS PARA ZARPAR	2	10.3 Ataque con Torpedos	7
4.1 Destino	2	10.4 Ajustar los Torpedos	7
4.2 Submarino	2	10.4.1 Velocidad del torpedo	8
4.3 Características del U-Boot	2	10.4.2 Disparar una Salva	8
4.4 Tripulación	3	10.4.3 Esquivar un Torpedo	8
4.4.1 Nivel	3	[11.0] CONVOYES	8
4.4.2 Combatividad	3	11.1 Ataque a un Convoy	8
4.4.3 Opciones disponibles	3	11.2 Torpedear a un Convoy o Escolta ..	9
4.5 El Comandante	3	11.2.1 Salva contra un convoy	9
4.6 Puntos de Fama	3	[12.0] LA ESCOLTA EN CAZA	9
4.7 Cálculo de los Modificadores	3	12.1 Burlar a la escolta	9
[5.0] LA SALIDA	4	12.2 Cargas de Profundidad ¡Silencio! ..	9
[6.0] FASE DE NAVEGACIÓN	4	12.3 Recuperar a un Convoy en fuga ...	10
6.1 La Meteorología	4	[13.0] DAÑO AL U-BOOT	10
6.2 Movimiento	4	13.1 El Cañón del Puente y la FLAK	10
6.2.1 Tácticas de Navegación	4	13.2 Sufrir Daños	10
6.2.2 Número de Zonas atravesadas .	4	13.2.1 Por las Cargas de Profundidad	11
6.3 Tipos de Zonas	4	13.3 ¡Nos Hundimos!	11
[7.0] LOS CONTACTOS	5	13.4 Fin de los Combates	11
7.1 Generalidad	5	[14.0] REPARACIONES	11
7.2 Tipos de Contactos	5	14.1 Reparaciones en Inmersión	11
7.3 Tablas de Contactos	5	14.2 Reparaciones después del combate	11
7.3.1 Robar	6	14.3 Tirada de Reparación	11
7.3.2 Los Convoyes	6	[15.0] COMBATIVIDAD	11
7.4 Gestionar los Contactos Aéreos	6	[16.0] LLEGADA A LA ZONA DE PATRULLA	11
7.4.1 Las fichas "P" y "E/P"	6	[17.0] FIN DE LA PATRULLA	12
[8.0] ZONAS DE FICHAS DE CONTACTO ..	6	17.1 Aumentar o Comprar Opciones	12
		17.2 Nivel de la Tripulación	12
		[18.0] DECISIONES DEL COMANDANTE	12

LOBOS GRISES EN EL ATLÁNTICO ES UN JUEGO EN SOLITARIO QUE PERMITE SIMULAR LAS PATRULLAS DE UN SUBMARINO ALEMÁN (U-BOOT) DURANTE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

1 - INTRODUCCIÓN

Esta versión de la simulación trata solamente de principios del año 1941 y de las patrullas con destino en el Atlántico.

Tú eres un comandante de U-boot, y por lo tanto debes hundir el máximo de tonelaje del adversario, e intentar rivalizar con los Ases de la época.

2 - MATERIALES

La carta de navegación, la hoja "U-boot", las fichas, un lápiz, una goma, fichas "contactos" y 1 dado a 10 caras mencionado desde ahora como D10.

La carta de navegación contiene información que concierne a la progresión del submarino, las condiciones meteorológicas, y los contactos.

La hoja "U-boot" contiene información sobre el estado del submarino, las habilidades de la tripulación y la autonomía restante.

Nota: cuando se pide un chequeo, siempre se trata de lanzar 1d10 en la tabla indicada (Salvo que se diga lo contrario). El "0" es un "10" y no un "0".

Las fichas deben colocarse en recipientes opacos (tazones) con el fin de efectuar "robos". A razón de un tazón para las fichas de contactos aéreos, blancos, daños y las "E/P" y "P", es decir 4 tazones.

3 - SECUENCIA DE JUEGO

- 1- Préparativos para zarpar
- 2- La Salida
- 3- Fase de Navegación
- 4- Contacto
- 5 - Fin de la Patrulla

4 - PREPARATIVOS PARA ZARPAN

4.1 Destino

En esta versión tú formas parte de una flotilla con base en uno de los puertos de Bretaña.

4.2 Submarino

En esta versión puedes elegir estar al mando de un submarino de tipo VII.C o de la serie IX.B, C o D2. Anota las características en la Hoja "U-boot" antes de comenzar la patrulla.

4.3 Características del U-Boot

Tipo	Torpedos	Autonomía	Profundidad Máxima	Velocidad Inmersión	Maniobra	Potencia Flak	Potencia C. Puente	Tamaño
VII	14	6	5	3	2	1D	1D	2
IX.B	22	8	5	2	1	2D	1D+2	3
IX.C	22	10	5	1	0	2D	1D+2	3
IX.CD2	22	16	5	0	0	2D	1D+2	4

- **Número de Torpedos:** El número de torpedos embarcados. Con cada disparo, se tacha un "círculo" en la "Hoja U-Boot".

Cuando se llega a "0", el U-Boot se queda sin torpedos y no puede disparar ninguno más.

- **Puntos de Autonomía (PA):** Cada Punto de Autonomía gastado permite permanecer un turno más en una zona de patrulla. Un PA puede también ser gastado para avanzar una casilla adicional. Una vez que se han gastado todos los PA, el comandante debe avanzar obligatoriamente para iniciar el regreso.

- **Profundidad Máxima:** Modificador máximo que puede ser aplicado en el momento de escapar el submarino. Atención, cuanto más profundo baje el submarino, los daños pueden revelarse más críticos.

- **Velocidad de Inmersión:** Modificador que hay que aplicar en el momento de las inmersiones de urgencia (por ejemplo en caso de un ataque aéreo).

- **Maniobra:** Representa el maniobrabilidad del submarino.

- **Potencia de Flak:** Indica el número de D10 disponibles para los disparos de Flak del submarino. Echamos 1 dado por disparo. (Si pone **2D** pues se realizan dos tiros distintos).

- **Potencia del Cañón del Puente:** La Potencia del cañón del puente. (Si pone **1D+2** se añade 2 al resultado del D10).

- **Tamaño:** Modificador que hay que aplicar en el momento de un ataque enemigo. El tamaño hace al submarino más

vulnerable a los ataques aéreos y a las Cargas de Profundidad.

Notas: la serie IX es un modelo llamado "oceánico". De un gran radio de acción este tipo es más grande y más lento en las inmersiones. En cambio esta serie está equipada con un cañón de puente de 105 mm y sobre todo con dos ametralladoras flak. 1 de 37 mm y 1 de 20 mm. Este tipo de U-boot embarca 22 torpedos. Los tipos IX eran grandes y eran blancos más fáciles de alcanzar. A título de comparación un VII.C mide 67,10 m de longitud contra 76,5 para los IX. B, 76,8 para el IX.C y 87,6 para el IXD.2.

4.4 Tripulación

4.4.1 Nivel

El nivel de la tripulación representa su experiencia, su motivación y su cohesión. La tripulación comienza con un nivel de "2". Lo que equivale a una tripulación entrenada y motivada. El máximo es 3. El nivel podrá variar al final de la patrulla.

4.4.2 Combatividad

Al principio la combatividad de la tripulación es excelente con un valor de "3". Cuando la combatividad se vuelve negativa, se aplica como modificador a los chequeos de las Tablas marcadas con un asterisco (*).

4.4.3 Opciones Disponibles

El comandante puede elegir una de las siguientes opciones para su tripulación. Si hay un modificador, aplícalo en la Hoja U-boot, o si se trata de una característica, anótala.

Cohesión: Bonus de +1 en "Maniobra".

Nervios de Acero: Bonus de +1 a la reacción de "Combatividad".

Artillero: Bonus de +1 a la tirada de Disparo de Cañón.

Flak: Bonus 1 al Tiro de Flak.

Mecánica: +1 en Reparaciones Mecánicas.

Electricidad: +1 en Reparaciones Eléctricas.

4.5 El Comandante

Tú eres el Comandante. Tú tienes la experiencia, por lo tanto, puedes escoger una Especialización que una vez en el mar podrá marcar la diferencia.

Opciones disponibles:

Intuitivo: +1 en "Maniobra".

Viejo Lobo: +1 a la tirada de "Cálculo de tiro".

Carismático: +1 al chequeo de "Combatividad".

Disciplina: +2 Puntos de Autonomía.

4.6 Puntos de Fama

El jugador arranca con 5 Puntos de Fama (PF). Podrá gastarlos en el transcurso del juego:

- Para volver a lanzar un dado;
- Para comprar un Punto de Autonomía por **1** PF;
- Para comprar un bonus de +2 en un chequeo por **1** PF.

Al final de la patrulla el jugador los ganará de acuerdo con el tonelaje enemigo hundido. Podrá gastarlos con el fin de comprar nuevas opciones, o guardarlos para utilizarlos en el transcurso del juego.

Atención, no se puede guardar más de 5 PF en "stock" al principio de una nueva patrulla. El exceso debe gastarse al final de una patrulla.

4.6.1 Un solo Jefe a bordo

En el **capítulo 18** (Decisión del Comandante) se encuentra una serie de órdenes excepcionales que tú puedes dar. Son totalmente arriesgadas, pero permiten salir de situaciones desesperadas, o conseguir acciones audaces. Pueden reemplazar a los chequeos normales en ciertas fases del juego. Aprende a utilizarlas en el momento apropiado.

4.7 Cálculo de los Modificadores

Calcula los modificadores teniendo cuidado de aplicar los valores del submarino y de los bonus vinculados a las opciones.

Inmersión de Emergencia:

Velocidad de Inmersión + Nivel Tripulación

Discreción:

Maniobra + Nivel Tripulación – Tamaño + 2

Caza:

Maniobra + Nivel Tripulación

El modificador depende del resultado:

- **1 y menos = 0**
- **2 a 3 = 1**
- **4 a 5 = 2**
- **6 y más = 3**

Anota antes de la misión los valores calculados en la hoja "U-boot". Además, no olvides modificar estos valores durante la partida, por ejemplo en respuesta a daños.

5 – LA SALIDA

En esta versión, simulamos sólo los órdenes de "patrullas en la zona".

Con la ayuda de 2D10 determinamos el orden de la misión. Coloca la ficha "Zona de patrulla" en la casilla correspondiente al resultado de la tirada de los dados en la carta de "navegación" en la parte "Alta Mar" (ver 6.2).

6 – FASE DE NAVEGACIÓN

Para llegar hasta una zona de patrulla el submarino debe recorrer una distancia representada en la Carta de Navegación por las áreas rectangulares. Coloca la ficha "U-boot" en la casilla "Bunker".

6.1 La Meteorología

Al salir del U-Bunker la meteorología está en el nivel 6 (ver los modificadores en el tablero meteorológico de la hoja de navegación). Una fase de navegación representa varios días de patrullas. La meteorología es pues una "tendencia" del período en cuestión. La meteorología influye sobre los chequeos de aproximación y de tiro. Al comienzo de cada fase (salvo la primera) se lanza 1D10 para conocer la tendencia meteorológica correspondiente a la fase. Poner el marcador Meteorológico sobre la zona meteorológica afectada de la hoja de navegación.

6.2 Movimiento

Hay dos "zonas marítimas" representadas por 2 conjuntos de casillas. El conjunto más pequeño de casillas representa la zona costera y el más grande representa la zona de alta mar. Al principio el comandante puede escoger entre dos direcciones, y contornear o no las costas inglesas más peligrosas. En cambio, una vez llegado a "alta mar", la dirección obligatoria está indicada por la flecha. De regreso en la zona costera, el comandante puede de nuevo escoger ir a lo largo o no de las costas inglesas.

6.2.1 Táctica de Navegación

El comandante escoge entre 3 tácticas de desplazamiento. Avante Despacio. Avante Normal o Todo Avante.

Avante Despacio: Lanza 2D en el Tablero de Contacto y utiliza el resultado **mayor**.

Avante Normal: No hay modificadores.

Todo Avante: Lanza 2D en el Tablero de Contacto y usa el resultado **menor**.

Nota: esto representa el hecho de que cuanto más tiempo pasa el U-boot por una zona más posibilidades tiene de un encuentro.

6.2.2 Número de Zonas atravesadas

El submarino puede avanzar automáticamente y SIN gastar Puntos de Autonomía de 1 o 3 zonas. Gastando 1 PA puede avanzar 2 zonas adicionales.

6.3 Tipos de Zonas

Hay cuatro tipos de zonas:

Rojas: Zonas donde las patrullas aéreas y marítimas enemigas son más numerosas.

Amarillas: Zonas disputadas al enemigo, son peligrosas de atravesar.

Blancas: Zonas de mar "libre". Terreno de caza de los U-Boot.

Verdes: Zonas atravesadas por una ruta marítima. Zonas donde pasan la mayoría de las veces los convoyes y otros buques mercantes.

7 – LOS CONTACTOS

7.1 Generalidad

Al final de cada fase de navegación se verifica la presencia de contactos. El jugador lanza 1D10 en la Tabla de Contactos (ver 7.3). Si el U-boot atraviesa varios colores de zona el resultado debe leerse en la columna por el siguiente orden de prioridad:

Verde / rojo / amarillo / blanco

Los contactos son tratados mediante las acciones y los resultados logrados en las Tablas. Después de haber tratado cada contacto (destrucción o huida de un blanco, destrucción del U-boot) pasamos al siguiente, se vuelve a robar si el desplazamiento lo permite (ver 6.2) o empezamos de nuevo una nueva fase de Navegación si no hay más contactos.

Ejemplo: si en el mismo turno son atravesadas una zona Verde y dos zonas Blancas, el resultado tiene que leerse en la columna "zona verde".

Nota: Como se indica en 6.2.1, dependiendo de la Táctica de Navegación que se haya elegido, en estas tablas se tira 1 o 2 D10. En el caso de usar 2D10, se utiliza el resultado que corresponda. **Ejemplo:** Se ha elegido la velocidad de "Todo Avante" y debe tirarse el dado en la Tabla Verde. Se lanzan **2D10**: Los resultados son "5" y "8", así que se usa el resultado **menor**, es decir "5", que en la Tabla Verde significa que deben robarse 3 fichas de "Blancos".

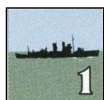
7.2 Tipos de Contactos

Hay tres categorías de contactos. Los contactos "aéreos", los contactos "Escolta/Patrulla" (llamados "E/P" o "P") y los "blancos".



Las fichas "Aéreas" representan a los aviones enemigos. El valor en la ficha indica su potencia de fuego, una "R" es un avión de reconocimiento. Una "B" indica la posibilidad para el avión de bombardear al U-boot (las Fichas de daños se multiplican por 2 en el primer ataque).

Las fichas "E/P" y "P" representan a los Destruidores, Corbetas y otras embarcaciones "armadas".



Las fichas "P" son un buque de patrulla. Tienen una potencia de fuego indicada por una cifra. Las "P"

se colocan en la zona de "patrulla" de la hoja de navegación.



Las fichas "E/P" se colocan en la zona de "patrulla" salvo para el caso de un convoy, que se convierten en **escoltas**, y se colocan con las fichas de blancos. Las fichas "E/P" tienen una potencia de fuego de "0".

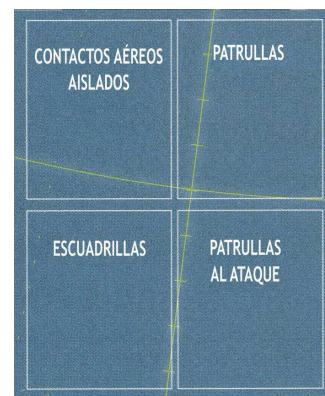


Los "blancos" representan a todos los barcos que tienen un tonelaje suficiente como para ser objeto de un ataque. El valor de la izquierda da los puntos de tonelaje del blanco, y el valor de la derecha da el valor de "huida" del blanco.

7.3 Tablas de Contactos

D10	Avión	E/P	Blanco
1	0	0	2
2	0	0	2
3	0	0	3
4	0	0	3
5	0	0	3
6	0	1	4
7	0	1	4
8	0	1	CONVOY
9	4	4	CONVOY
10	4	4	CONVOY

En la hoja de Navegación, se encuentran las Tablas de Contactos que se utilizan para saber si hay un contacto. El jugador lanza pues 1 o 2D10 al final de su movimiento. En función del resultado y del color de la zona (ver 6.4), el jugador roba un cierto número de fichas, que pondrá sobre la zona de "contacto" de su hoja de navegación.



La "zona" de contacto incluye un emplazamiento "Contacto aéreo" donde se pondrán las fichas "aéreas". Un emplazamiento "Patrullas" donde se pongan las fichas "E/P" y "P" consideradas como "patrulla" y no como Escolta. Y por último, Un emplazamiento "Blancos", donde se colocarán

las fichas de "blancos" confirmados, y las fichas "E/P" tratadas como escolta de las fichas "blancos" para el caso de un convoy o de la llegada a la zona "blanco" de una ficha en patrulla. Lo que le convierte en una escolta, (ver 12)

Tratamos los contactos en el siguiente orden:

Los aviones, luego los blancos, luego los P y E/P. Sabiendo que los E/P y P, pueden aparecer durante el ataque de un blanco.

7.3.1 Robar

El número de fichas que hay que robar para cada tipo de contacto se indica en las tablas de "Robar" definidas por el color de su columna en la hoja de navegación.



Atención: Hay fichas (patrulla, aviones y convoy) que no tienen ningún valor, son señuelos que hay que colocar en el tazón de robar con los verdaderos contactos.

7.3.2 Los Convoyes

Si se obtiene por resultado el paso de un convoy, se roba **1D10 + 5 fichas de blancos**. Por cada ficha de blanco que es un barco **confirmado** (es decir, que no es un señuelo), roba 2 fichas "E/P o "P". Las fichas "P" deben ser colocadas en el emplazamiento "Patrulla" de la hoja de navegación y las otras se colocan con las fichas de "blancos" como escolta.

7.4 Gestionar los Contactos Aéreos

Cuando un submarino descubre un avión, el procedimiento es el de sumergirse inmediatamente. Pero puede que sea demasiado tarde, en cuyo caso, el combate es inevitable. Si hay varios aviones en la zona, el jugador lanza 1D10 por avión. Si varios aviones tienen el mismo resultado, esto quiere decir que realizan una patrulla juntos. Los aviones de reconocimiento patrullan siempre solos.

Nota: las patrullas aéreas pretendían cubrir la mayor superficie de mar posible, pues las reagrupaciones eran más raras que los aviones aislados.

Una tirada en la Tabla de "¡Alarma!" permite saber si los miembros del puesto de vigilancia descubren el avión a tiempo. Aplica el resultado.

Nota: No hay modificador debido a la meteorología porque favorece o dificulta la visibilidad igualmente para todos los beligerantes.

7.4.1 Las Fichas "P" y "E/P"

Después de haber tratado los contactos aéreos y que ningún blanco está a la vista, pero que las fichas "P" o "E/P" están presentes en la zona de "patrulla" de la hoja de navegación, entonces se tira 1D10 por ficha. Con un resultado de **8+** con un modificador de **+2** si el marcador "U-boot Descubierta" (ver las tablas) está presente, la ficha cruza el camino del U-boot. El comandante puede entonces:

- Intentar un ataque con torpedos **si tiene éxito en el chequeo de "Atravesar la Escolta"**, (antes de pasar a la Fase de Torpedo). **Todo chequeo que resulte en "Blanco en Fuga" (Durante un chequeo de "Aproximación" o de "Cálculo de Tiro", por ejemplo), significa que el U-boot es descubierto por la patrulla. Pasar entonces a la Fase de Cargas de Profundidad ;**
- O intentar "Burlar a la Escolta".

Si no hay más fichas de contactos, pasar a la siguiente fase de navegación (ver 6).

8 – ZONAS DE LAS FICHAS DE CONTACTOS

Hay varias zonas para gestionar los contactos en la hoja de Navegación. Hay que pensar en colocar a las fichas de blancos en fuga en la zona correspondiente, así como los blancos inmovilizados.

Cuando un convoy está en fuga, se colocan las fichas en la zona "Blancos en Fuga". Las fichas "P" y "E/P" de la zona de Patrullas no navegan juntas, y no se cruzarán por el camino del U-boot salvo que sea por "casualidad" o si un blanco o una patrulla aérea descubre la presencia del U-boot. En este caso reagrupa las fichas "P" y "E/P" en la zona de Escolta (12).

9 – COMBATE ANTIAÉREO (FLAK)

Para cada fase de combate el jugador realiza una tirada en la Tabla de "Flak", luego una tirada en la Tabla de "Ataque Aéreo" si un ataque aéreo es posible, los resultados son aplicados inmediatamente.

La fase de combate de Flak continúa hasta que se produzca la huida o la destrucción de un beligerante.

9.1 Fin de la Fase de Combate de Flak

Se considera que el submarino va de patrulla en superficie. Si una ficha de blanco está presente ver 10, si no, ver 7.4.1.

10 – ENFRENTARSE AL BLANCO

Cada ficha de blanco se trata independientemente. El comandante decide enfrentarse o no al blanco. Un ataque se realiza como sigue:

1. Fase de aproximación: la "caza"
2. Fase de ataque / Disparar
3. Respuesta / Esquivar Torpedo

10.1 Fase de Aproximación

El comandante elige entre dos opciones de aproximación. **Directa**, que facilita la aproximación, o **Indirecta** que facilita el disparo.

Una vez que se ha despistado a la escolta (ver 11) o si el blanco está sin escolta, se hace un chequeo en la Tabla de "Aproximación".

Directa: El U-boot se lanza a toda máquina hacia su blanco con un bonus de **+2** por el efecto sorpresa.

Indirecta: el comandante se toma un tiempo para situarse, o para esperar la oscuridad, con el fin de pasar al ataque con más posibilidades de éxito contra el blanco.

10.2 Ataque con el Cañón

Con el fin de economizar torpedos el comandante puede decidir atacar un blanco sin escolta con el cañón. El ataque debe ser rápido con el fin de evitar que el barco tenga

tiempo de señalar por radio la presencia del U-boot.

10.2.1 Disparar con el Cañón del Puente

Hacer un chequeo en la Tabla "Cañón del Puente" y aplicar los resultados.

10.2.2 Respuesta

Lanzar 1D10. Con un resultado de 10, el barco está armado. Puede intentar una respuesta inmediata. Tirar un dado en la Tabla de "Respuesta del Blanco".

El barco responderá a cada disparo del cañón del U-boot.

10.2.3 Después de Disparar el Cañón

Si está presente en la zona el marcador "U-boot Descubierta", lanza 1D10 por cada ficha "E/P" o "P" en la zona de patrulla. Con un resultado de **8+** el barco llega a la zona del blanco y se convierte en escolta (ver 12).

Si el "blanco" está en fuga, el U-boot debe superar un chequeo de Aproximación para no perder de vista su blanco (La opción discreción no está disponible más), se usa el modificador "Caza" del U-boot. El U-boot también puede abandonar la caza. Se quita el contacto y se pasa al siguiente, o a otra fase de navegación si no hay más contactos.

10.3 Ataque con Torpedos

El U-boot intenta torpedear el barco. Para torpedear un convoy ver 11.2. Un comandante puede disparar hasta 4 Torpedos de un golpe. (Ver 10.4.2 - Disparar una Salva).

Nota: el tubo de popa no se utiliza para un disparo de salva.

10.4 Ajustar los Torpedos

La elección del reglaje de los torpedos tiene que hacerse antes de tirar en la Tabla de "Cálculo de Tiro". Indica el ajuste de los torpedos en la Tabla "Salva" de la Hoja del U-boot.

El comandante escoge una detonación por "impacto" o por "campo magnético".

Un torpedo ajustado para detonación "magnética" debe pasar bajo el casco del buque y estallar. Los daños son más importantes, pero el disparo a efectuar es más complejo.

10.4.1 Velocidad del Torpedo

Lenta: Permite al U-boot disparar y huir o cambiar de posición durante el tiempo que el torpedo tarda en dar en el blanco. Bonus de **2** al chequeo para "Burlar a la Escolta". Este bonus es válido sólo para la primera tirada de "Silencio Total" que sigue al disparo.

Media: Ningún efecto.

Rápida: Torpedo difícil de esquivar.

10.4.2 Disparar una Salva

Una salva se compone de 2 a 4 torpedos. El lanzamiento de una salva contra un blanco se realiza como un disparo normal excepto que la tirada para "Esquivar el Torpedo" sufre una penalización de 1 por torpedo, y la tirada para "Alcanzado" se efectúa con un bonus de 1 por torpedo por encima de 1. Ver la Tabla "Cálculo de Tiro" y "Esquivar Torpedo". Además, los modificadores obtenidos por las velocidades de los torpedos sólo serán válidos si la misma velocidad se aplica a todos los torpedos para el chequeo "Burlar a la Escolta".

¡Fuego! Una vez de preparado el disparo, tirar en la Tabla "Cálculo de Tiro" para determinar si el blanco es alcanzado. Si el blanco fue ya objeto de un ataque, o si está presente el marcador "U-boot Descubierta", tirar en la Tabla "Esquivar un Torpedo" antes de aplicar los resultados de un disparo al blanco. Si el torpedo es evitado se empieza de nuevo la fase de ataque o bien el U-boot puede abandonar la caza y se retira este contacto y se pasa al siguiente. Si no hay más contactos, empieza una nueva fase de Navegación.

***Nota:** un barco que tiene conocimiento de la presencia de un submarino, efectúa maniobras de evasión, cambia de rumbo continuamente y pone a todos sus vigías en alerta.*

Si el torpedo da en el blanco, tira en la Tabla "¡Alcanzado!" y aplica los resultados inmediatamente.

Tacha un "O" (círculo) por cada torpedo disparado en la Hoja de U-boot, en la zona de los Torpedos.

10.4.3 Esquivar un Torpedo

Un blanco puede intentar esquivar un torpedo efectuando un chequeo en la Tabla "Esquivar un Torpedo".

11 – CONVOYES

11.1 Ataque a un Convoy

Fases del ataque a un convoy:

1. Atravesar la Escolta

Si se consigue: Atacar a los Blancos.

Si no se consigue: Cargas de Profundidad (Silencio Total)

2. Burlar a la Escolta

Cuando un convoy es detectado (Ver 7-3), el U-boot debe atravesar a la escolta para poder intentar un disparo. El ataque con el cañón es imposible, porque el U-boot sería inmediatamente destruido por la escolta. La aproximación a un convoy con escolta necesita un chequeo en la Tabla "Atravesar a la Escolta".

En caso de fracaso, el U-boot es descubierto y la escolta se lanza a la caza del U-boot (coloca las fichas de la Escolta en la zona "Escolta en Caza" de la hoja de navegación), mientras que el convoy huye (coloca las fichas del convoy en el emplazamiento "Barcos en Fuga").

Una vez que la escolta está tratando de cazar al U-boot, este último no puede intentar disparar más contra los blancos. Un intento de recuperar el contacto con el convoy podrá ser realizado después de burlar a la escolta (ver 12.3).

En cambio si la escolta es atravesada, el submarino puede intentar una aproximación al convoy como si fuera un blanco único con el fin de disparar. Tomamos siempre el factor **Huida menos alto** de un convoy.

11.2 Torpedear un Convoy o su Escolta

El comandante puede programar un disparo contra 4 blancos diferentes. Eso es disparar una salva.

La prioridad de la caza es el tonelaje, pero si la escolta está formada por sólo 3 barcos de escolta, lo máximo que el comandante puede intentar es un disparo de salva contra los escoltas si no está presente el marcador "U-boot Descubierta".

El disparo se efectúa normalmente salvo que se tome en cuenta una penalización de 3 porque los escoltas cambian de rumbo continuamente.

Una vez de realizado el disparo, el convoy se da a la fuga (ver 12.3).

Si el convoy fue ya objeto de un ataque, o si está presente el marcador "U-boot Descubierta", realiza un chequeo en la Tabla "Esquivar un Torpedo" para cada blanco del convoy antes de aplicar los resultados de un disparo contra el blanco.

11.2.1 Salva contra un Convoy

Disparar una salva contra un convoy permite hundir varios blancos sacando provecho del efecto sorpresa. Ninguna penalización de "Huida" por ejemplo. El disparo se realiza como con un disparo individual. No aplicar los modificadores vinculados al disparo de salva contra un blanco único.

12 – LA ESCOLTA EN CAZA

Los contactos "E/P" y "P" pueden llegar a la zona después de que un blanco está siendo atacado. (En respuesta a una tirada del dado después de un disparo de cañón, por ejemplo). Las fichas "P" también pueden unirse a las fichas "E/P" de la escolta de un convoy.

Cuando las fichas "P" y "E/P" llegan a la zona de caza del U-boot, y cuando está presente el marcador "U-boot Descubierta", el U-boot debe burlar a la escolta, para huir o para reanudar su caza.

12.1 Burlar a la Escolta

Para burlar a una escolta que ha descubierto al U-boot (tras fracasar en el chequeo de "Atravesar la Escolta", o a raíz de la llegada de una patrulla a la zona del blanco), hay que aprobar un chequeo en la Tabla "Burlar a la Escolta".

El comandante puede escoger entre huir con el fin de alejarse de la escolta y perder de vista sus blancos (Fin de los contactos), o de "escondarse" y quedarse en la zona con el fin de mantener el contacto con los blancos.

Realiza un chequeo en la Tabla "Burlar a la Escolta" y aplica los efectos.

12.2 Cargas de Profundidad "Silencio Total"

Debe realizarse un chequeo en la Tabla "Cargas de Profundidad -Silencio Total-" cuando la escolta descubre al U-boot.

El comandante puede sumergirse profundamente o intentar una maniobra audaz (ver 18).

El comandante puede intentar pasar bajo las Cargas de Profundidad realizando una inmersión a gran profundidad. Elige el valor de la profundidad deseada, la máxima se indica en la Hoja del U-boot (5 para un U-boot VIIC). Coloca el marcador de profundidad sobre el valor de profundidad elegido para aplicar el modificador que corresponda en caso de un chequeo de "Resistir a la Presión" (ver 13).

Realiza una tirada por separado para cada ficha que participa en lanzar las cargas de profundidad en la Tabla de Cargas de Profundidad y aplica los efectos.

Después de acabar TODAS las tiradas de las Cargas de Profundidad, realiza un chequeo de "Burlar a la Escolta".

Nota: Un resultado de 18+ permite detener la fase de Cargas de Profundidad actual y Burlar a la Escolta. Ver Tabla de "Cargas de Profundidad".

- **En caso de éxito:**

Si el comandante intentó una "huida", la escolta y el convoy se han perdido y no hay posibilidad de repetir la caza. En cambio si el U-boot ha estado "escondido", el comandante puede repetir la caza (ver 12.3).

12.3 Recuperar a un Convoy en Fuga

Una vez destruida o burlada la escolta, una nueva caza puede proseguir solamente si el U-boot estuvo "escondido" en el momento del chequeo "Silencio Total" (ver 12.1), si no es así, el contacto con el convoy se ha perdido definitivamente.

Es preciso conseguir pasar con éxito primero un chequeo en la Tabla de "Aproximación" con el bonus de "Caza" del U-boot pero sin el de "Discreción", para poder recuperar el convoy tomando el valor de "Huida" **más débil** del convoy. Repetimos luego la caza como se indica en 11.1. Una ficha de blanco que ahora está escoltada, se considera un convoy. La escolta automáticamente vuelve con el convoy después de haber intentado destruir al U-boot.

13 – DAÑOS AL U-BOOT

Cada vez que el resultado de una Tabla lo indica, el comandante debe robar una o varias fichas de daños de la taza apropiada.



Las fichas de daños indican la zona afectada:

Po: Popa; **Pr:** Proa; **Ce:** Centro; **Tr:** Torreta; **Fl:** Flak; **Cp:** Cañón del Puente; **Tp:** Tripulación.

Luego un símbolo indica el tipo de daño recibido en esta zona: **Ø**, **X** o **E**.

Las reglas más abajo no aplican al cañón del puente ni al "Flak" (ver 13.1).

Ø: La estructura resulta alcanzada.

Tacha con **una raya** en el círculo "O" de la zona indicada en la Hoja del U-boot.

E: Indica que resulta alcanzado un equipo específico de la zona.

Tira 1d10 en la Tabla de "Daños en el Equipo" para la zona afectada. Los efectos son acumulativos. (Penalizaciones de -1 pasan a -2, etc.)

X: Indica que la estructura es alcanzada, y que no tiene reparación. Haz **una cruz** en el círculo "O" de la zona indicada ("X"). Si no hay más círculos "O" "vírgenes" (es decir que están sin tachar), entonces tacha un "O" que

ya esté tachado con una sola raya en la zona apropiada.



Una ficha **Tp**, indica que uno o varios miembros de la tripulación han sido alcanzados. **-1** al nivel de la tripulación (es acumulativo). Vuelve a hacer un chequeo: con un resultado de 10, es un tripulante competente. Suprimir a elección del comandante **una OPCIÓN** de las que el comandante eligió al principio del juego (ver 4.4.3). Rehacer entonces los cálculos de los modificadores (ver 4.7).

Ejemplo: Si en ese momento tienes las opciones "Flak" y "Artillero", el comandante debe suprimir una de dichas opciones.

13.1 El Cañón del puente y la Flak

Ø: El armamento resulta afectado. (Fl o Cp). Tachar un círculo "O" en la Hoja de U-boot de la zona apropiada. Si no hay más "O" disponibles, el equipo está destruido.

Si hay dos cañones de Flak, hacer una tirada del dado para determinar aleatoriamente cuál de ellos es el afectado.

X: Indica que el equipo está afectado, y que es irreparable. Hacer **una cruz** en O.

Una vez que todos los "O" de un armamento están tachados, éste queda inutilizable.

En el caso de dos Flak, quita 1 de los 2 D10 de la Potencia de Flak del U-boot (ver 4.3).

13.2 Sufrir Daños

Las fichas de daños se devuelven a su tazón. Si una zona de daño tiene un "O" tachado, hay que hacer una prueba de estructura. Excepto para los daños súbitos para la Flak y el cañón del puente.

Con un resultado de **8+** hay una vía de agua. Aumenta en 1 el nivel de "Vía de Agua" y haz un chequeo de "¡Nos Hundimos!" (Ver 13.3).

Si una zona que ya tiene todos sus "O" tachados todavía sufre daños, aumentamos automáticamente el nivel de Vía de Agua en 1, y efectuamos un chequeo de "¡Nos Hundimos!".

13.2.1 Por las Cargas de Profundidad

Si el daño se produce por las Cargas de Profundidad, además de los efectos indicados anteriormente, hay que hacer un chequeo en la Tabla de "Resistir a la Presión".

Nota: este chequeo se hace después del chequeo "¡Nos Hundimos!" y de las eventuales reparaciones de la vía de agua

13.3 ¡Nos Hundimos!

Con cada aumento del nivel del agua, lanza 1D10 + Nivel del agua. Si el resultado es **superior o igual a 12**, el agua entra en el submarino y lo arrastra hacia las profundidades. **Fin de la partida.**

Después del chequeo de "¡Nos Hundimos!", puede realizarse inmediatamente un chequeo de Reparación de una vía de agua.

13.4 Fin de los Combates

Una vez tratados **TODOS** los contactos, y si se han sufrido **NUEVOS** daños durante las fases de combate, debe realizarse un chequeo de combatividad (ver 15).

14 – REPARACIONES

14.1 Reparaciones en inmersión

Estando en inmersión solamente podemos reparar las Vías de Agua. Debe realizarse un chequeo de "Reparar Vías de Agua", justo después de efectuar el chequeo "¡Nos Hundimos!".

14.2 Reparaciones después del combate

Si no queda ningún contacto presente en la hoja de navegación, el comandante puede efectuar reparaciones más completas. Para recuperar un "O" de una zona o reparar un equipo y reducir en 1 el nivel de penalización asociado, o reparar las vías de agua. Para reparar debe realizarse un chequeo de reparación (ver 14.3). Una fase de reparación completa cuesta 1 PA [salvo para el modelo IX.D2 al que esto le cuesta 2 PA] y se permite un chequeo para cada elemento dañado. (No debemos olvidar que los "O"

tachados con doble raya -una "X"- son irreparables). Aplica los eventuales bonus con arreglo a la reparación. Ver la Tabla de Daños debajo.

Nota: esto representa la duración de las reparaciones y la utilización de piezas de recambio que acaban escaseando y obligan al U-boot a volver a la base.

TABLA DE DAÑOS EN LOS EQUIPOS

Zona	D10	Equipo	Efecto	Opción
Popa	1-2	Propulsión	-1 en Maniobras	Mecánica
Popa	3-4	Propulsión	-1 en Maniobras	Mot. Eléc.
Popa	5-6	Plano de Inmersión	-1 en Velocidad de Inmersión	Mecánica
Popa	7-8	Stock de Torpedos	Tachar 1 Torpedo	- - -
Popa	9-10	Propulsión	-1 en Maniobras	Mot. Eléc.
Centro	1-4	Equipo diverso	-2 Puntos de Autonomía	- - -
Centro	5-6	Sistema de puntería	-1 en Cálculo de Tiro	- - -
Centro	7-8	Equipo diverso	-2 Puntos de Autonomía	- - -
Centro	9-10	Comunicación	-2 en Maniobras	- - -
Torreta	1-2	Sistema de puntería	-1 en Cálculo de Tiro	- - -
Torreta	3-4	Equipo diverso	-2 Puntos de Autonomía	- - -
Torreta	5-6	Flak	-1 al modificador de Flak	- - -
Torreta	7-8	Equipo diverso	-2 Puntos de Autonomía	- - -
Torreta	9-10	Funcionamiento del Lastre	-1 en Velocidad de Inmersión	- - -
Proa	1-2	Tubo	1 Tubo HS (tachar 1 tubo)	- - -
Proa	3-4	Equipo diverso	-2 Puntos de Autonomía	- - -
Proa	5-6	Plano de Inmersión	-1 en Velocidad de Inmersión	Mecánica
Proa	7-8	Equipo diverso	-2 Puntos de Autonomía	- - -
Proa	9-10	Stock de Torpedos	Tachar 1 Torpedo	- - -

14.3 Tirada de Reparación

Lanza 1D10 + el Bonus vinculado a la opción correspondiente (Ver Tabla de Daños) +1 por cada Punto de Fama sacrificado.

Con un resultado de **6+** la reparación tiene éxito. Si no es así, se necesitará una nueva fase de reparación para este elemento, que puede efectuarse sólo al **final** de la próxima fase de navegación.

15 – COMBATIVIDAD

Para realizar un chequeo de combatividad se tira el dado en la Tabla de "Combatividad".

Cuando la combatividad se vuelve negativa, se aplica como penalización a los chequeos en las tablas marcadas con un asterisco (*).

16 – LLEGADA A LA ZONA DE PATRULLA

El comandante gana 2 Puntos de Fama que puede utilizar inmediatamente.

17 – FIN DE LA PATRULLA

Aumenta 1 al número de patrullas.

+1 Punto de Fama por cada ficha " E/P " o "P" o Avión destruido.

+2 Puntos de Fama por Punto de Tonelaje.

17.1 Aumentar o Comprar Opciones

Una nueva opción cuesta 5 Puntos de Fama.

Cuesta el valor de la opción x 5 PF para aumentar una opción en **+1** (el máximo es de **+3**).

***Ejemplo:** el comandante tiene la opción "Intuitivo" +1. Para pasar a +2 esto cuesta 10 PF (2x5). De +2 a +3 cuesta 15 PF (3x5).*

17.2 Nivel de la Tripulación

El nivel de la tripulación aumenta +1 cada 5 patrullas (máximo: +3).

El Nivel de la tripulación al principio de una patrulla siempre es igual a 1 como mínimo.

18 – DECISIONES DEL COMANDANTE

1 - Aún más profundo

En caso de un chequeo de Cargas de Profundidad. El comandante decide pasar bajo las cargas de profundidad descendiendo todavía más profundo que el límite previsto para el U-boot.

El Bonus de "Profundidad" puede ser de 6 o 7 para el chequeo de "Cargas de Profundidad".

La estructura no aguanta con un resultado de **8+** para una profundidad de 6, y con un resultado de **6+** para una profundidad de 7. Si es el caso: **fin de la partida.**

2 - Inmersión, cueste lo que cueste

El comandante decide sumergirse a pesar del inminente ataque de un avión. (Si su Flak está destruido por ejemplo). Posiblemente se intente esto en lugar de hacer un chequeo de "Flak".

Robar (1D10 - Velocidad de Inmersión) fichas de daño. Si sobrevive, el U-boot está fuera de peligro en las profundidades. Fin del contacto aéreo.

3 – Avante Despacio, Navegación Silenciosa

En caso del chequeo "Burlar a la Escolta" o "Atravesar la Escolta", el comandante intenta engañar la detección enemiga zigzagueando lentamente cerca de la superficie en medio de la escolta.

El chequeo de "Burlar a la Escolta" o "Atravesar la Escolta" tiene un bonus de **+3**. Los demás modificadores no cambian, como contrapartida, aplicar los siguientes efectos:

Con un resultado de **4 a 9**: El U-boot es descubierto y atacado por la escolta. Pasar a la Fase de Cargas de Profundidad (ver 12.1).

Adicionalmente, hacer un chequeo de "Acosado" por la escolta: 1D10 - (Velocidad de Inmersión x 2) = Número de Fichas de Daño que hay que robar.

Con otros resultados, la escolta no detecta al U-boot. La maniobra ha tenido éxito.

4 – En el corazón del convoy

El comandante intenta infiltrarse en medio del convoy.

Después de haber "Atravesado la Escolta", hacer un chequeo de aproximación con un **-3**. Si el U-boot es descubierto no podrá burlar a la escolta y sufrirá un ataque con Cargas de Profundidad de inmediato con las fichas de daños que hay que robar **dobladas (es decir, el doble)**. En cambio si es posible un disparo, todos los blancos avistados son alcanzados automáticamente. Solamente se necesita entonces el Chequeo de "¡Alcanzado!".

Preguntas y noticias: Si este juego te ha hecho pasar buenos ratos, háznoslo saber y se editarán suplementos.

loupgripenatlantique@yahoo.fr

Consejos tácticos para el comandante que hace su primera patrulla.- Escoge las opciones que te ayudarán a "sobrevivir" a tus primeras patrullas más bien que las que se usan para atacar.

- No vaciles en disparar salvas pese al riesgo de desperdiciar torpedos para acumular Puntos de Fama.
- No ataques un convoy demasiado prote-

gido (3 escoltas como máximo).

- No desperdices tus PF para los "Disparos". Úsalos más bien para las tiradas que te salvarán la vida.

Haz una fase de reparación sólo cuando hay numerosos daños para no malgastar tus PA.

**Felipe Santamaría
Bilbao (Vizcaya)
Abril de 2010**

SECUENCIA DE JUEGO

⇒ **Fase de Navegación:**
Elegir "Fase de Reparación" o "Desplazamiento". Fase "Reparación completa" (Es posible si no hay ningún contacto en la zona y no está puesto el marcador "U-boot Descubierta").

- Chequeo de Reparación
- Fin de la Fase de Navegación

Si hay desplazamiento:

- ♦ Tirada Meteorológica (Salvo en la primera fase)
- ♦ Elección de velocidad de desplazamiento
- ♦ Robar Contactos

⇒ **Contactos:**
Tratar en el orden: contacto aéreo; blanco y P / EP

→ **Los Contactos Aéreos:**
Chequeo "¡Alarma!":

- ♦ Si se produce Combate aéreo
 - Chequeo "Flak"
 - Chequeo "Ataque Aéreo"
 - Robar posibles daños
 - Chequeo "Vía de Agua"
- ♦ Si no se produce, pasar al siguiente contacto

→ **Contactos de Blancos (no Convoyes):**
Elegir la Táctica de Aproximación (Directa o Indirecta)

- Chequeo de Aproximación:
 - Si OK, ver la Fase de Ataque

→ **Fase de Ataque:**

- Chequeo de Ataque con el Cañón
 - Chequeo si el Blanco está armado
 - Chequeo si llega E/EP
- Cálculo de Tiro con Torpedos
 - Chequeo Esquivar Torpedo
 - Chequeo "Alcanzado!"
 - Chequeo Llegada E/EP

→ **Convoy:**

- Chequeo "Atravesar el Convoy"
 - Si OK: Chequeo de Aproximación (Si es necesario utilizar el valor de Huida más débil del Convoy)
 - Ver "Fase de Ataque"
- Si falla "Atravesar el Convoy", pasar a la Fase de Cargas de Profundidad

→ **Cargas de Profundidad:**

- Chequeo "Cargas Profundidad"
 - Robar posibles Fichas de Daño
 - Chequeo "Vías de Agua"
- Chequeo "Burlar a la Escolta"
 - Si OK con la opción huida: "Fin del Contacto" o "Pérdida del Convoy"
 - Si OK con la opción esconderse: volver a la Fase "Atravesar el Convoy"
 - Si falla: volver a la Fase de "Cargas de Profundidad"



LOBOS GRISES = TABLAS DE JUEGO

¡ALARMA! (*)

Modificador: Inmersión Urgente
-2 Si está el marcador "U-Boot Descubierta"

RESULTADO:

4 o menos: el avión descubre al submarino que no tiene tiempo de sumergirse y puede pasar al ataque. Poner un marcador "U-boot Descubierta" en la zona. Y pasar a la Tabla de Combate de Flak salvo si se elige ahora la opción "Inmersión cueste lo que cueste". Ver 18.2.

5-6: el submarino es descubierta durante su inmersión. El avión tiene tiempo de efectuar un ataque. Poner un marcador de "U-boot Descubierta" en la zona y pasar a la tabla "Ataque Aéreo" para un solo ataque aéreo.

7-10: el avión descubre al submarino mientras se hunde en las profundidades, sin tener tiempo de atacar. Poner un marcador "U-boot Descubierta" en la zona, este "contacto" se acaba.

11 y más: el submarino descubre al avión con suficiente tiempo como para desaparecer sin ser visto. Este "contacto" se acaba.

FLAK

+1 Modificador si se tiene la opción "Flak"

RESULTADO:

5 o menos: disparo fallado.

6-8: barrera de fuego. 1D10:

1-3: el avión ataca normalmente.

4-7: el avión evita disparar y no puede atacar en este turno.

8-10: el avión es dañado y huye.

9 y más: el aparato es derribado. Este "contacto" se acaba. **+1** Punto de Fama.

Opción después de la tirada: Puede elegirse "Inmersión cueste lo que cueste". Ver 18.2

ATAQUE AÉREO

+ Tamaño del Submarino
+ Potencia de Fuego

RESULTADO:

0-6: disparo fallado.

7-10: Robar 1 Ficha de Daño.

11 y más: Robar 2 Fichas de Daño.

Opción después de la tirada: Puede elegirse "Inmersión cueste lo que cueste". Ver 18.2

APROXIMACIÓN (BLANCO SIN ESCOLTA)

Modificador: "Discreción", salvo que el blanco esté en fuga. En este caso usamos el modificador "Caza".

-2 si está el marcador "U-boot Descubierta".

+2 si la Aproximación ha sido con la opción "Directa", salvo que el blanco esté en fuga.

Usa el modificador Meteorológico: "Tabla de Aproximación".

RESULTADO:

4 o menos: el blanco descubre al U-boot y pasa al modo de "Huida". Rehacer una Fase de Aproximación. Poner el marcador de "U-boot Descubierta". Si el blanco ya está en "Huida", el contacto se pierde.

5-6: el submarino no llega a acercarse bastante al blanco. Repetir la fase de aproximación.

7-9: el submarino llega a acercarse a su blanco sin ser descubierta. Pasar a la fase de "Ataque".

10: El submarino llega a acercarse a su blanco sin ser descubierta, y se coloca bajo un ángulo de tiro ideal. Pasar a la fase de "Ataque" con un bonus de **+1**.

11 y más: El submarino llega a acercarse a su blanco sin ser descubierta, y se coloca bajo un ángulo de tiro ideal. Pasar a la fase de "Ataque" con un bonus de **+2**.

CAÑÓN DEL PUENTE

+ Modificador "Nivel de la Tripulación.

+ Modificador Cañón del Puente.

+ Opción Artillero.

- El Factor de huida si el blanco está huyendo.

+2 si la Aproximación ha sido con la opción "Indirecta",

Usa el modificador Meteorológico: "Disparo".

RESULTADO:

5 o menos: daño superficial. Marcador "U-boot Descubierta" y volver a pasar la Fase de "Aproximación". El blanco se da a la fuga.

6-8: blanco inmovilizado. (Factor de Huida = 0).

Si ya estaba inmovilizado, explota con un resultado de **6+**. Si no explota, no se produce ningún efecto. Poner el marcador "U-boot Descubierta".

9-10: el blanco gravemente tocado se hunde lentamente. Poner el marcador "U-boot Descubierta". Fin del contacto.

11 y más: el blanco estalla y se hunde rápidamente. Fin del contacto.

RESPUESTA DEL BLANCO A LOS DISPAROS DEL CAÑÓN

1-7: Sin efecto.

8: Robar 1 Ficha de Daño.

9: Robar 2 Fichas de Daño.

10: Robar 3 Fichas de Daño.

LOBOS GRISES = TABLAS DE JUEGO

ATRAVESAR LA ESCOLTA (*)

Modificador: "Discreción".

-3 si está el marcador "U-boot Descubierta".

-1 Por cada Escolta.

+1 Por Blanco.

Usa el modificador Meteorológico: "Tabla de Aproximación".

RESULTADO:

4 o menos: el U-boot es descubierta y atacado por la escolta. Pasar a la Fase de "Cargas de Profundidad" 12-1.

5-6: el submarino es descubierta pero puede intentar una fase de "Burlar a la Escolta". Poner el marcador "U-boot Descubierta", y rehacer un chequeo en "Burlar a la Escolta".

7-9: el submarino consigue atravesar la escolta y puede intentar una fase de aproximación al blanco (evidentemente con la opción indirecta).

10 y más: el submarino consigue atravesar la escolta y puede intentar Torpedear al blanco.

BURLAR A LA ESCOLTA

Modificador: "Discreción".

+2 Si elige huir.

+2 Después de lanzar un torpedo a velocidad lenta

-1 Por cada Escolta.

+1 Por Blanco.

-2 Si está el marcador "U-boot Descubierta".

RESULTADO:

6 o menos: el U-boot es descubierta. Pasar a la Fase de "Cargas de Profundidad".

7-9: el submarino es descubierta pero puede fácilmente ponerse a cubierto. Colocar el marcador "U-boot Descubierta" y rehacer otro chequeo.

10 y más: el submarino consigue burlar a la escolta y puede huir (fin de los contactos) o intentar "Atravesar la Escolta".

CÁLCULO DE TIRO

Modificador: Opción "Viejo Lobo".

- el Factor de Huida si el blanco está huyendo.

+1 Por Torpedo lanzado en el caso de una Salva.

-3 Si el Blanco es un E o E/P.

-2 Si el Torpedo es Magnético.

Usa el modificador Meteorológico: "Disparo".

RESULTADO:

4 o menos: blanco fallado y el "U-boot Descubierta", volver a pasar la Fase de "Aproximación" y el Blanco huye.

5-6: blanco fallado. Volver a pasar la Fase de "Aproximación".

Chequeo: "U-boot Descubierta" y el Blanco huye con un resultado de **5+**.

7-10: el Blanco ha sido alcanzado y el "U-boot Descubierta".

11 y más: el Blanco ha sido alcanzado en una zona crítica y el "U-boot Descubierta". Modifica con **+2** en el Chequeo de "¡Alcanzado!".

CARGAS DE PROFUNDIDAD "SILENCIO TOTAL" (*)

- Potencia de Fuego de la Escolta (Recuerda que los E/P tienen una PF de "0").

+ Modificador "Discreción".

+ Nivel de Profundidad.

Usa el modificador Meteorológico: "Tabla de Aproximación".

RESULTADO:

11 o menos: robar 3 Fichas de Daños.

12-13: robar 2 Fichas de Daños.

14-15: robar 1 Ficha de Daños.

16-17: el U-boot evita hábilmente **ESTA** andanada de cargas.

18 y más: el submarino evita las cargas de profundidad, y hasta llega a escapar de **TODA** la escolta. Fin de la Fase de Cargas de Profundidad.

COMBATIVIDAD

+ Modificador Opción "Carismático" y "Nervios de Acero".

-1 por cada círculo "O" tachado con una doble raya ("X").

RESULTADO:

4 o menos: **-1** en Combatividad.

5-8: Sin modificaciones..

9 y más: **+1.** "Vamos a salir de ésta".

REPARAR VÍA DE AGUA (*)

-1 Por Nivel de Profundidad.

+ El Nivel de la Tripulación.

RESULTADO:

4 o menos: las reparaciones fracasan. **+1** el Nivel de Profundidad. Hacer un Chequeo de "Resistir a la Presión". Atención si la Profundidad = 8, **fin de la partida.**

5-6: hacer un Chequeo de "Resistir a la Presión" y después volver a realizar un Chequeo de "Reparar Vía de Agua".

7-9: Vía de Agua disminuida en **1 Nivel.**

10 y más: Vía de Agua disminuida en **2 Niveles.**

RESISTIR A LA PRESIÓN

-1 Por Nivel de Profundidad.

-1 Por Vía de Agua.

-1 Por zona del submarino con todos sus círculos "O" totalmente tachados ("X"), excepto la Flak y el Cañón del Puente.

RESULTADO:

0 o menos: el casco revienta. La tripulación muere en el acto.

1-4: tachar con una "X" un círculo "O" a elección. Rehacer un Chequeo. Se puede cambiar un Nivel de Profundidad.

5 y más: el casco resiste.

LOBOS GRISES = TABLAS DE JUEGO Y "HOJA DE U-BOOT"

ESQUIVAR UN TORPEDO

- 1 Por Torpedo.
- 3 Si el Torpedo va a Velocidad Rápida.
- +1 Si el Torpedo va a Velocidad Lenta.
- +2 Si es un P o E/P.
- +2 Si está el marcador "U-boot Descubierta".

RESULTADO:

- 6 o menos:** Tocado.
- 7 y más:** Torpedo esquivado.

¡ALCANZADO!

1D10: Con un resultado de 10 el Torpedo es defectuoso y no explota. Con otros resultados, realizar el Chequeo normalmente con:

+3 Si el Torpedo es Magnético.

RESULTADO:

1-5: blanco tocado e inmovilizado y el "U-boot descubierta". (Huida = 0).

6-8: el blanco gravemente tocado se hunde lentamente. Poner el marcador "U-boot Descubierta". Fin del contacto.

9 y más: el blanco estalla y se hunde rápidamente. Fin del contacto.



	Número de Torpedos	Puntos de Autonomía	Profundidad Máxima	Velocidad de Inmersión	Maniobra	Potencia de Flak	Potencia de Cañón Puente	Tamaño
Tipo								
Actual								

VÍAS DE AGUA
1
2
3
4



PROFUNDIDAD



Combatividad:

Tripulación	
Nivel	
Opciones	Nivel
Inmersión Urgente	
Discreción	
Caza	

LOBOS GRISES EN EL ATLÁNTICO

Hoja de U-boot

AUTONOMÍA
○○○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○○○

Salva de Torpedos

Tubos	Velocidad L/M/R	Impacto/Magnético
1		
2		
3		
4		

STOCK TORPEDOS
○○○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○○○

Comandante	
Número de Patrullas	
Tonelaje	
Opciones	Nivel
Puntos de Fama	

Hoja de U-boot