

LUPI GRIGI NELL'ATLANTICO

Comandare un U-Boote

Un gioco di NICOLAS DUFOURMONT

Traduzione di FABRIZIO STORTI

Lupi Grigi nell'Atlantico è un gioco in solitario che simula le missioni di un sommergibile tedesco (U-Boot) durante la Seconda guerra mondiale.

1 - INTRODUZIONE

Questa versione della simulazione si occupa solo del periodo a cavallo dell'inizio dell'anno 1941 e delle missioni inviate nell'Oceano Atlantico.

Tu sei il comandante di un U-Boot, e devi in questo modo affondare il massimo del tonnellaggio nemico, e cercare di competere con gli Assi sommergibilisti del tempo.

2 - MATERIALE

La carta di navigazione, il foglio "U-Boot" (Feuille de route), i marcatori, una matita, una gomma, le pedine "contatti" e un dado a 10 facce denominato D10.

La carta di navigazione contiene informazioni sul progredire del sottomarino, sulle condizioni meteorologiche e sui contatti.

Il foglio "U-Boot" contiene informazioni sullo stato del sommergibile, le competenze dell'equipaggio e la rimanente autonomia.

***Nota:** quando viene richiesto un test, si tratta sempre di gettare 1D10 nella tabella indicata (salvo diversa indicazione). Lo "0" è un "10" e non uno "0".*

Le pedine devono essere disposte in recipienti opachi (tazze) per effettuare delle pescate. Necessitano quindi tazze per le pedine dei contatti, aerei, i danni ed i E/P e P, cioè 4 tazze.

3 – SEQUENZA DI GIOCO

- 1- Preparativi per la partenza
- 2- Partenza
- 3- Fase di navigazione
- 4- Contatti
- 5- Fine della missione

4 – PREPARATIVI PER LA PARTENZA

4.1 - Assegnazione

In questa versione fate parte di una flottiglia con sede in uno dei porti della Bretagna.

4.2 - Sommergibile

In questa versione potrete comandare un sommergibile tipo VII.C o una delle serie XII.B, C o D2. Inserisci le caratteristiche nel foglio "U-Boot" prima di iniziare la missione.

4.3 – Caratteristiche del sommergibile

- Numero di siluri:

Numero di siluri imbarcati. Ad ogni lancio si barra un O sul foglio U-Boot. Arrivati a 0, i siluri sono terminati e il lancio di siluri è impossibile.

- Punti Autonomia (PA):

Ogni punto Autonomia speso consente di rimanere in una zona di pattuglia un turno in più. Un PA può anche essere speso per avanzare una casella supplementare. Una volta che tutti i PA sono stati spesi, il comandante deve obbligatoriamente iniziare il rientro.

- Profondità massima:

Modificatore massimo che può essere applicato durante il lancio di navigazione silenziosa del sommergibile. Attenzione, più sommergibile è profondo, più critico può essere il danno.

- Velocità di immersione:

Modificatore da applicare durante le immersioni rapide (ad es. in caso di attacco aereo).

- Manovra

Rappresenta la manovrabilità del sommergibile.

- Potenza Flak:

Indica il numero di D10 disponibile per i tiri Flak del sommergibile. Gettiamo 1 dado per lancio (se 2D ci sono quindi due lanci separati).

- Cannone di ponte:

Potenza del cannone di ponte (se 1 D+2si aggiunge 2 al risultato di D10).

- Dimensione

Modificatore da applicare durante l'attacco nemico. Le dimensioni rendono il sottomarino più vulnerabile agli attacchi aerei e alle bombe di profondità.

Nota: la serie IX è un modello detto "oceanico". Con un grande raggio di azione questo tipo è più grande e più lento ad immergersi. D'altra parte, questa serie è dotata di un cannone di ponte da 105 mm e soprattutto da due mitragliatrici antiaeree: 1 da 37 mm e 1 da 20 mm. Questo tipo di U-boot imbarca 22 siluri. I tipi IX erano grandi e erano obiettivi più facili da colpire. Comparando i modelli un VII.C misura 67,10 m di lunghezza contro i 76,5 m per IX.B, 76,8 m per i IX.C e 87,6 m per i IXD.2.

Tipo	Siluri	Autonomia	Profondità massima	Velocità d'immersione	Manovra	Potenza Flak	Cannone di ponte	Dimensione
VII.C	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.D2	22	16	5	0	0	2D	1D+2	4

4.4 - Equipaggio

4.4.1 - Livello

Il livello dell'equipaggio rappresenta la sua esperienza, la sua motivazione e la sua coesione. L'equipaggio inizia con un livello di "2" che corrisponde ad un equipaggio addestrato e motivato. Il massimo è 3. Il livello potrà variare alla fine della missione.

4.4.2 - Spirito combattivo

All'inizio lo spirito combattivo dell'equipaggio è eccellente con un valore di "3". Quando lo spirito combattivo diventa negativo, si applica come modificatore alle prove delle tabelle contrassegnate con un (*).

4.4.3 - Opzioni disponibili

Il comandante può scegliere una delle seguenti opzioni per il suo equipaggio. Se c'è un modificatore, applicarlo sul foglio U-boot, o se è una caratteristica, scrivetela.

Coesione: bonus di +1 in "manovra"

Nervi d'acciaio: bonus di +1 al getto di "spirito combattivo"

Artigliere: bonus di +1 al getto del tiro del cannone

Flak: bonus di +1 al tiro della Flak

Meccanico: bonus di +1 nella riparazione meccanica

Elettricista: bonus di +1 nella riparazione elettrica

4.5 – Il comandante

Lei è il comandante. Avete dell'esperienza, e potete scegliere una specializzazione che una volta in mare sarà in grado di fare la differenza.

Opzioni disponibili:

Intuitivo: +1 in "manovra"

Vecchio lupo: +1 al getto "calcolo di tiro"

Carismatico: +1 alla prova "spirito combattivo"

Disciplina: +2 punti di autonomia.

4.6 – Punti di fama

Il giocatore inizia con 5 punti di fama (PR). Potrà spenderli durante il gioco:

- per rilanciare un lancio di dadi;
- per acquistare un punto di autonomia per un PR;
- per acquistare un bonus di +2 a un test per 1 PR.

Alla fine della missione il giocatore vincerà in base al tonnellaggio nemico affondato. Potrà spenderli per acquistare nuove opzioni, o conservarli per l'uso durante il gioco.

Attenzione: non è possibile mantenere più di 5 PR in "magazzino" all'inizio di una missione. L'eccedenza dovrà essere spesa alla fine della missione.

4.6.1 – Un unico capo a bordo

Nel capitolo 18 (decisione del comandante) vi è una serie di ordini eccezionali che si possono dare. Sono tutti rischiosi, ma permettono di uscire da situazioni disperate, o di riuscire in azioni audaci. Possono sostituire i test normali durante alcune fasi del gioco. Imparate ad usarli al momento giusto.

4.7 - Calcolo dei modificatori

Calcolate i modificatori facendo attenzione ad applicare i valori del sottomarino e dei bonus correlati alle opzioni.

- Immersione d'emergenza:

Velocità di immersione + livello equipaggio

- Discrezione

Manovra + livello equipaggio – Dimensioni + 2

- Caccia

Manovra + livello equipaggio

Il modificatore è in funzione del risultato:

1 o meno = 0

2 a 3 = 1

4 a 5 = 2

6 e oltre = 3

Annotate prima della missione i valori calcolati sul foglio "U-Boot". Inoltre, non dimenticate di cambiare questi valori nel corso della partita, per esempio a causa di danni subiti.

5 – LA PARTENZA

In questa versione, si simulano solo gli ordini di "pattugliamento di zona".

Con l'aiuto di 2D10 l'ordine della missione è determinato. Collocare la pedina "Zona di pattugliamento" sulla casella corrispondente al risultato del lancio dei dadi sulla carta di "navigazione" nella parte "alto mare" (v. 6,2).

6 - FASE DI NAVIGAZIONE

Per andare in una zona di pattugliamento assegnata il sommergibile deve percorrere una distanza rappresentata sulla carta di navigazione da aree rettangolari. Posizionare la pedina "U-Boot" sulla casella "bunker".

6.1 – Condizioni meteo

Alla partenza dal bunker le condizioni meteo sono al livello 6 (vedi i modificatori sulla tabella meteorologica della carta di navigazione). Una fase di navigazione rappresenta diversi giorni di pattugliamento. Il tempo è quindi una "tendenza" del periodo in questione. Il tempo influenza i test di approccio e il tiro. All'inizio di ogni fase (eccetto la prima) si lancia 1D10 per conoscere la tendenza meteo della fase interessata. Posizionare il marcatore meteo sulla zona meteo pertinente della carta di navigazione.

6.2 - Movimento

Ci sono due "zone marittime" rappresentate da 2 insiemi di caselle. Il più piccolo insieme delle caselle rappresenta la zona costiera ed il più grande rappresenta l'alto mare. All'inizio il comandante può scegliere tra due direzioni, e aggirare o meno le coste inglesi più pericolose. D'altra parte, quando si arriva in "alto mare", la direzione obbligatoria è indicata dalla freccia. Al rientro nella zona costiera, il comandante può nuovamente scegliere se allontanarsi o meno dalle coste inglesi.

6.2.1 - Tattiche di navigazione

Il comandante sceglie tra tre tattiche di navigazione. Avanti adagio; avanti normale o avanti tutta.

Avanti adagio: lanciare 2D nella tabella contatti e mantenere il risultato più grande.

Avanti normale: nessuna modifica.

Avanti tutta: lanciare 2D nella tabella contatti e mantenere il risultato più piccolo.

Nota: questo rappresenta il fatto che più un U-Boot passa il tempo in una zona più probabile che faccia degli incontri.

6.2.2 - Numero di zone attraversate

Il sommergibile può avanzare automaticamente e SENZA spendere punti di autonomia da 1 a 3 zone. Spendendo 1 PA può avanzare di 2 zone supplementari.

6.3 – Tipi di zone

Esistono quattro tipi di zone:

Rosso: zone nelle quali le pattuglie aeree e marittime nemiche sono numerose.

Giallo: zone contese al nemico, rimangono pericolose da attraversare.

Bianco: zone di mare "libere". Terreno di caccia degli U-boot.

Verde: zone attraversate da rotte marittime. E' una zona in cui passano spesso convogli e altre navi mercantili.

7 - CONTATTI

7.1 – Generalità

Alla fine di ogni fase di navigazione si verifica la presenza dei contatti. Il giocatore lancia 1D10 nella tabella dei contatti sulla carta di navigazione (v. 7.3). Se l'U-Boot attraversa diversi colori di zona, il risultato deve essere letto nella colonna nel seguente ordine di precedenza:

Verde / Rosso / Giallo / Bianco.

I contatti vengono elaborati tramite le azioni e i risultati riportati nelle tabelle. Dopo l'elaborazione di ogni contatto (distruzione o fuga di un bersaglio, distruzione dell'U-boot,...) si passa al successivo, facendo una nuova pescata se la mossa lo permette (vedi 6.2) o iniziando una nuova fase di navigazione se non ci sono più contatti.

Esempio: se una zona verde e due aree bianche sono attraversate nello stesso turno, il risultato viene letto nella colonna "zona verde".

Nota: come indicato in 6.2.1, a seconda delle tattiche di navigazione che avete scelto, in queste tabelle sono gettati 1 o 2D10. In caso di utilizzo di 2D10, viene utilizzato il risultato corrispondente. Esempio: se è stata scelta la velocità di "Avanti tutta" i dadi devono essere gettati nella tabella verde. 2D10 vengono gettati: i risultati sono 5 e 8, quindi viene utilizzato il risultato inferiore, cioè 5, che nella tabella verde significa che 3 pedine "bersagli" devono essere pescate.

7.2 - Tipi di contatto

Ci sono tre categorie di contatti. Contatti "aerei", contatti "Scorta/Pattuglia" (nominati E/P o P) e "bersagli".



Le pedine "aerei" rappresentano gli aerei nemici. Il valore sulla pedina indica la sua potenza di fuoco, una R è un aereo da ricognizione. Una B indica la possibilità per l'aereo di bombardare l'U-Boot (le pedine danno sono moltiplicati per 2 al primo attacco).



Le pedine E/P e P rappresentano i cacciatorpediniere e altre navi armate.

Le pedine P indicano una nave di pattuglia. Hanno una potenza di fuoco indicata da un numero. Le pedine P devono essere collocate nel campo "Pattuglia" (Patrouilles) della carta di navigazione.



Le pedine E/P devono essere collocate nella zona "Pattuglia", eccetto nel caso di un convoglio dove diventano **scorte**, e devono quindi essere collocati con le



pedine bersaglio. Le pedine E/P hanno una potenza di fuoco di 0.

I "bersagli" rappresentano tutte le navi con tonnellaggio sufficiente per essere oggetto di un attacco. Il valore a sinistra indica i punti di tonnellaggio del bersaglio, e il valore a destra indica il valore di "fuga" dell'obiettivo.

7.3 - Tabella dei contatti

Sulla carta di navigazione si trova la tabella utilizzata per scoprire se c'è un contatto.

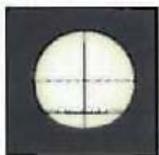
Il giocatore quindi lancia 1 o 2D10 alla fine del suo movimento. A seconda del risultato e del colore della zona (v. 6.4), il giocatore estrae un certo numero di pedine, che metterà sull'area "contatti" della carta di navigazione.

L'area "contatti" comprende uno spazio di "contatti aerei" (Contacts aériens isolés) dove verranno poste le pedine "aeree". Uno spazio "Pattuglia" dove si poseranno le pedine E/P e P considerate come "pattuglia" e non come scorte. E infine, uno spazio "bersagli" (Cibles et escortes, Cibles immobilisés, Cibles en fuite), dove verranno posizionati le pedine "bersaglio" confermate, e le pedine E/P trattati come scorte di pedine "bersagli" nel caso di un convoglio o un arrivo su una zona "bersaglio" di un pedone di pattuglia che viene convertito in scorta. (v. 12)

I contatti sono trattati nel seguente ordine: gli aerei, poi i bersagli, poi i P e gli E/P.

Sapendo che gli E/P e P, possono apparire durante l'attacco di un bersaglio.

7.3.1 – Pescata



Il numero di pedine da pescare per ogni tipo di contatto è dato nelle tabelle "pescata" definite dal colore della loro prima colonna sulla carta di navigazione.

Attenzione: alcune pedine (pattuglia, aerei e convogli) non hanno valore, sono esche da collocare nella pescata con i veri contatti.

7.3.2 – I convogli

Se il risultato ottenuto è il passaggio di un convoglio, si pesca **1D10 + 5 pedine bersaglio**. Per ogni pedina bersaglio che una nave **confermata** (cioè, non è un'esca), pescare 2 pedine E/P o P. Le pedine P devono essere collocate nella spazio "pattuglia" della carta di navigazione e le altre sono collocate con le pedine "bersaglio" in quanto scorte.

7.4 – Contatti aerei

Quando un sommergibile scopre un aereo, la procedura è di immergersi immediatamente.

Ma a volte è troppo tardi, in questo caso, il combattimento è inevitabile. Se vi è più di un aereo nella zona, il giocatore lancia **1D10** per ogni aereo.

Se più aerei hanno lo stesso risultato, significa che stanno svolgendo una pattuglia insieme.

Gli aerei da ricognizione pattugliano sempre da soli.

Nota: le pattuglie aeree sono state destinate per coprire la superficie più grande possibile del mare, quindi i raggruppamenti sono più rari degli aerei isolati.

Un getto di dado nella tabella "Allarme!" consente di sapere se le vedette del sommergibile avvistano l'aereo in tempo. Applicare il risultato.

Nota: non vi è alcun modificatore delle condizioni meteo perché il vantaggio o l'handicap di visibilità vale per tutti i belligeranti.

7.4.1 - Pedine P e E/P

Dopo aver trattato i contatti aerei e nessun bersaglio è in vista, ma pedine P o E/P sono presenti nella zona "pattuglia" della carta di navigazione, fare un getto di **1D10** per pedina. Su un **8+** con un modificatore di **+2** se il marcatore "U-Boot segnalato" (vedi tabelle) è presente, la pedina incrocia la rotta dell'U-Boot. Il comandante può quindi:

- tentare un attacco con il siluro **se riesce un test di "approccio"**, (prima di entrare nella fase di siluramento). Qualsiasi controllo che si traduce in "bersaglio in fuga" (durante un test "approccio" o

"calcolo di tiro", per esempio), significa che l'U-boot è scoperto dalla pattuglia. Poi vai alla fase di attacco in profondità

- o tentare una "seminare scorta".

Se non ci sono più pedine di contatto, procedere alla prossima fase di navigazione (Vedi 6).

8 – ZONE DI CONTATTO DELLE PEDINE

Ci sono diverse zone per gestire i contatti sulla carta di navigazione. Devi pensare di collocare le pedine bersaglio in fuga nella zona corrispondente, così come gli obiettivi immobilizzati.

Quando un convoglio è in fuga, si dispongono le pedine nella zona "convoglio in fuga" (Cibles en fuite). Le pedine P e E/P della zona di pattugliamento non navigano insieme, e non incrociano la rotta dell'U-Boot per "casualità" o se un bersaglio o una pattuglia aerea segnalano la presenza dell'U-Boot. In questo caso, raggruppare le pedine P e E/P nella zona scorta (12).

9 - COMBATTIMENTO ANTIAEREO (FLAK)

Per ogni fase di combattimento il giocatore effettua un getto nel tavolo "Flak", poi un getto nella tabella "attacco aereo" se un attacco aereo è possibile, i risultati vengono applicati immediatamente.

La fase di combattimento Flak continua fino alla fuga o la distruzione di un belligerante.

9.1 - Fine della fase di combattimento Flak

Il sommergibile è considerato essere ritornato al pattugliamento di superficie. Se una pedina bersaglio è presente vedere 10, altrimenti vedere 7.4.1.

10 – INGAGGIARE I BERSAGLI

Ogni pedina bersaglio viene trattata in modo indipendente. Il comandante decide se ingaggiare o meno il bersaglio.

Un attacco si svolge come segue:

1-fase di avvicinamento: "caccia"

2-fase attacco/tiro

3 – risposta/schivare siluri

10.1 – Fase di approccio

Il comandante sceglie tra due opzioni di avvicinamento. Diretto, che facilita l'approccio, o Indiretto che rende più facile il tiro.

Una volta che la scorta è passata (Vedi 11) o se il bersaglio non è scortato, fare un test nella tabella "approccio".

Diretto: l'U-Boot piomba a tutta velocità sul suo bersaglio con un bonus di +2 per l'effetto sorpresa.

Indiretto: il comandante prende il tempo di posizionarsi, o di aspettare l'oscurità, per passare all'attacco al più presto sull'obiettivo.

10.2 – Attacco con il cannone

Al fine di risparmiare i siluri il comandante può decidere di attaccare un bersaglio senza una scorta con il cannone. L'attacco deve essere rapido per impedire alla nave di avere il tempo di segnalare la presenza del sommergibile.

10.2.1 - Tiro con il cannone del ponte

Fare un test nella tabella "Cannone di ponte", e applicare i risultati.

10.2.2 - Risposta

Lanciare **1D10**. Con il **10** la nave è armata. Può provare una risposta immediata. Lanciare un dado ed osservare il risultato nella tabella "Risposta del bersaglio".

La nave risponderà ad ogni colpo sparato dall'U-Boot.

10.2.3 - Dopo un tiro di cannone

Se un marcatore "U-Boot segnalato" è presente nella zona, lanciare **1D10** per ciascuna pedina E/P o P presente nella zona di pattugliamento. Su un **8+** la nave arriva sulla zona bersaglio e diventa una scorta (Vedi 12).

Se il "bersaglio" è in fuga, l'U-Boot deve passare un test di approccio in modo da non perdere di vista il bersaglio (l'opzione discrezione non è più disponibile), si prende il modificatore "Caccia" dell' U-boot. Il sommergibile può anche abbandonare la caccia. Rimuoviamo il contatto e passiamo al successivo, o un'altra fase di navigazione se non ci sono più contatti.

10.3 – Attacco con il siluro

Il sommergibile tenta di silurare la nave.

Per lanciare i siluri verso un convoglio vedere 11.2.

Un comandante può lanciare fino a quattro siluri contemporaneamente. (Vedi 10.4.2 – Lancio di una salva).

Nota: il tubo lanciasiluri posteriore non può essere utilizzato per il tiro di una salva.

10.4 – Settaggio del siluro

La scelta dell'impostazione del siluro deve essere fatta prima di effettuare il lancio nella tabella "calcolo del tiro". Indicare l'impostazione dei siluri nella tabella "salva" del foglio U-Boot.

Il comandante sceglie un innesco del siluro per "impatto" o per "campo magnetico".

Un siluro impostato su "magnetico" deve passare sotto lo scafo della nave, ed esplodere. I danni sono più importanti, ma il tiro è più complesso da eseguire.

10.4.1 - Velocità del siluro

Lenta: permette all'U-Boot di lanciare e fuggire o riposizionarsi durante il tempo che il siluro tocca il bersaglio. Bonus di 2 al test per "seminare la scorta". Questo bonus è valido solo sul primo lancio "silenzio sempre" che segue il tiro.

Media: nessun effetto.

Rapida: siluro difficile da evitare.

10.4.2 – Lanciare una salva

Una salva è composta da due o quattro siluri. Il lancio di una salva su un bersaglio si tratta come un colpo normale, tranne che il getto "evitare un siluro" subisce un malus di 1 per siluro, e il getto per "colpito!" viene eseguito con un bonus di 1 per siluro superiore a 1. Vedi tabella "calcolo del tiro" e "evita siluro". Inoltre, i modificatori ottenuti con la velocità del siluro sono validi solo se la stessa velocità viene applicata a tutti i siluri per i test di "seminare la scorta".

Fuoco! Una volta che il tiro è preparato, fare un getto nella tabella "calcolo del tiro" per vedere se il bersaglio è colpito. Se l'obiettivo è già stato attaccato, o se è presente un marcatore "U-Boot segnalato", fare un getto nella tabella "evitare un siluro" prima di applicare i risultati di un colpo all'obiettivo. Se il siluro è evitato si riavvia la fase di attacco o l'U-Boot può abbandonare la caccia. Si ritira quel contatto e si passa a quello successivo. Se non ci sono più contatti, avviare la nuova fase di navigazione.

Nota: una nave che è a conoscenza della presenza di un sommergibile, esegue manovre di evasione, cambia rotta continuamente e tutte le sue vedette in allerta.

Se il siluro colpisce il bersaglio, gettare un getto nella tabella "Colpito!" e applicare il risultato immediatamente.

Segnare un O per ogni siluro lanciato sul tavolo dell'U-Boot, nella zona siluri.

10.4.3 - Evitare l'affondamento

Un obiettivo può tentare di evitare il siluro eseguendo un test nella tabella "evitare siluri".

11 - CONVOGLI

11.1 - Attacco ad un convoglio

Le fasi di attacco ad un convoglio.

1 - Passare la scorta

Se OK: attaccare i bersagli

Se NO: attacco con bombe di profondità (silenzio sempre)

2 - Seminare la scorta

Quando un convoglio viene avvistato (v. 7.3), l'U-Boot deve passare la scorta per poter tentare un lancio. L'attacco con il cannone è impossibile perché il sommergibile sarebbe immediatamente distrutto dalla scorta. L'approccio di un convoglio scortato richiede un test nella tabella "passa la scorta".

In caso di fallimento l'U-Boot è segnalato e la scorta si mette in caccia dell'U-Boot (mettere le pedine Scorta nella zona "Scorta in caccia" della carta di navigazione), mentre il convoglio si disperde (mettere le pedine convoglio in "Convoglio in fuga").

Una volta che la scorta caccia il sommergibile, quest'ultimo non può più tentare di sparare contro gli obiettivi.

Un tentativo di raggiungere il convoglio può essere effettuato dopo aver seminato la scorta (v. 12.3).

D'altra parte se la scorta è passata, il sommergibile può tentare un approccio al convoglio come se fosse un singolo obiettivo per lanciare.

Prendiamo sempre il fattore **Fuga** più basso di un convoglio.

11.2 - Silurare un convoglio o la sua scorta

Il comandante può programmare un tiro su quattro bersagli diversi. È un tiro a salva.

La priorità della caccia è il tonnellaggio, ma se la scorta si compone al massimo di 3 navi il comandante può tentare un lancio di salva sulle navi di scorta se nessun marcatore "U-Boot segnalato" è presente.

Il lancio si effettua normalmente tranne che un malus di **3** in quanto le navi di scorta cambiano la rotta continuamente.

Una volta effettuata il lancio, il convoglio inizia a fuggire (v. 12.3).

Se il convoglio è già stato attaccato, o se è presente il marcatore "U-Boot segnalato", eseguire un test nella tabella "evitare un siluro" per ogni bersaglio del convoglio prima di applicare i risultati di un colpo sul bersaglio.

11.2.1 - Salva su un convoglio

Sparare una salva su un convoglio permette di affondare diversi bersagli e sfruttare l'effetto sorpresa. Nessuna malus di "fuga" per esempio. Il lancio si effettua come per un singolo lancio. Non applicare i modificatori per il tiro in salva su bersaglio unico.

12 – LA SCORTA IN CACCIA

I contatti E/P e P possono raggiungere la zona dopo che un bersaglio è stato attaccato. (A seguito di un getto di dadi dopo un fuoco di cannone, per esempio). Le pedine P possono egualmente raggiungere le pedine E/P della scorta di un convoglio.

Quando le pedine P e E/P arrivano sulla zona di caccia di un U-Boot, ed è presente un marcatore "U-Boot segnalato", l'U-Boot deve seminare la scorta, sia per fuggire che per riprendere la caccia.

12.1 - Seminare la scorta

Per seminare una scorta che ha individuato l'U-Boot (a seguito di un fallimento al test di "passare la scorta", o dopo l'arrivo di una pattuglia sulla zona dei bersagli), bisogna fare un lancio nella tabella "seminare la scorta".

Il comandante può scegliere una fuga per allontanarsi dalla scorta e perdere di vista i bersagli (fine dei contatti), o di "nascondersi" e rimanere in zona, al fine di rimanere in contatto con gli obiettivi.

Fare un test nella tabella "seminare la scorta" e applicare gli effetti.

12.2 – Attacco in profondità "Navigazione silenziosa"

Un test nella tabella "Attacco in profondità navigazione silenziosa" deve essere fatto quando la scorta ha individuato l'U-Boot.

Il comandante può immergersi in profondità o tentare una manovra audace (Vedi 18).

Il comandante può tentare di passare sotto il lancio di bombe di profondità, immergendosi profondamente. Scegliere il valore della profondità desiderata, il massimo è indicato sul foglio U-Boot (5 per un U-Boot VII.C). Posizionare il marcatore sul valore di profondità per applicare il modificatore in caso di prova di "resistenza alla pressione" (Vedi 13).

Fare un lancio separato per ogni pedina che partecipa all'attacco con bombe di profondità nella tabella Attacco in profondità e applicare gli effetti.

Dopo TUTTI gli attacchi in profondità è possibile fare un test "seminare la scorta".

Nota: un risultato di 18+ permette di fermare la fase di attacco in profondità in corso e di seminare la scorta. Vedere la tabella "Attacco in profondità".

- In caso di successo:

Se il comandante ha tentato una "fuga", la scorta e il convoglio sono perduti e non c'è possibilità di riprendere la caccia. D'altra parte se il sommergibile "è nascosto" il comandante può riprendere la caccia (vedi 12.3).

12.3 – Raggiungere un convoglio in fuga

Una volta che la scorta viene distrutta o seminata, una nuova caccia può essere ripresa solo se l'U-Boot è stato "nascosto" al momento della prova "navigazione silenziosa" (Vedi 12.1), altrimenti il convoglio è perduto.

È necessario prima passare un test nella tabella "approccio" con il bonus "caccia" dell'U-Boot se non è in "Discrezione", per riprendere il convoglio prendendo il valore di "perdita" più basso del convoglio. La caccia viene poi ripresa come mostrato in 11.1. Una pedina bersaglio che è ancora scortata è considerato un convoglio. La scorta viene automaticamente rimessa con il convoglio dopo aver tentato di distruggere l'U-Boot.

13 - DANNI AL SOMMERSIBILE

Ogni volta che il risultato di una tabella lo indica, il comandante deve pescare una o più pedine di danno nella ciotola relativa.



Le pedine danno indicano la zona toccata:

Po: poppa; **Pr:** prua; **Ce:** centrale; **Ki:** torretta; **Fl:** Flak; **Cp:** cannone di ponte; **Eq:** equipaggio.

Poi un simbolo indica il tipo di danno su quest'area. 0 o X o E.

Le seguenti regole non si applicano al cannone del ponte ed alla "Flak" (vedi 13.1).

O: la struttura è toccata.

Barrare una O sul foglio U-Boot della zona interessata.

E: indica che le apparecchiature specifiche della zona sono interessate. Fare un getto 1D10 nella tabella "attrezzatura toccata" per l'area interessata.

Gli effetti sono cumulativi. (Malus di -1 passa a-2, ecc.)

X: indica che la struttura è toccata e che non è riparabile. Fare una croce sul O della zona indicata. Se non ci sono più O vuote, barrare un O già attraversato da una sola linea nella zona interessata. Una pedina Eq indica che uno o più membri dell'equipaggio sono interessati. -1 al livello dell'equipaggio (cumulativo). Ripetere un test. Con 10, è un membro con un'abilità. Rimuovi un'opzione a scelta del comandante di selezionata all'inizio del gioco (v. 4.4.3). Quindi ripetere i calcoli dei modificatori (vedere 4.7).

Esempio: se in quel momento si hanno le opzioni "Flak" e "Artigliere", il comandante è necessario elimini una di queste due opzioni.

13.1 – Cannone del ponte e Flak

O: l'armamento è toccato. (Fl o Cp). Barrare un O sul foglio U-Boot della zona interessata. Se non c'è O disponibile l'apparecchiatura è distrutta.

Se ci sono due cannoni Flak, fare un getto per determinare in modo casuale quale è colpito.

X: indica che l'apparecchiatura è toccata e che non è riparabile. Fare una croce su una O.

Una volta che tutti i O di un'arma sono barrati, è inutilizzabile.

Nel caso di due Flak, rimuovere **1 dei 2 D10** dal profilo Flak dell'U-Boot (vedere 4.3).

13.2 – Subire danni

Le pedine danno sono rimesse nella ciotola. Se una zona di danno ha un O barrato, una prova strutturale deve essere fatta. Tranne che per i danni subiti dal Flak e dal cannone del ponte.

Con **8+** c'è una falla nello scafo. Aumentare di 1 il livello "falla nello scafo" e fare un test di "affondiamo!" (v. 13.3).

Se un'area che ha già tutti i suoi O barrati è ancora danneggiata, il livello della falla nello scafo è automaticamente aumentato di 1, e un test "affondiamo" viene eseguito.

13.2.1 – Seguito ad un attacco in profondità

Se il danno è causato da cariche di profondità, oltre agli effetti sopra elencati, viene effettuato un test nella tabella "resistenza alla pressione".

Nota: questo test viene dopo il test "affondiamo!", e tutte le eventuali riparazioni delle falle consentite.

13.3 - "Affondiamo!"

Ad ogni aumento del livello dell'acqua lancia 1D10 + livello dell'acqua. Se il risultato è **maggiore o uguale a 12**, l'acqua invade il sottomarino e lo trascina verso la profondità. **Fine della partita.**

Dopo il test "affondiamo!", un test per la riparazione di una falla può essere effettuato immediatamente.

13.4 - Fine dei combattimenti

Una volta che TUTTI i contatti sono stati elaborati, e se NUOVI danni sono stati arrecati durante le fasi dei combattimenti, si effettua un test di combattività (Vedi 15).

14 - RIPARAZIONE

14.1 – Riparazioni in immersione

In immersione si possono riparare solo le falle. Un test "Turare le falle" deve essere eseguito immediatamente dopo il test "affondiamo!".

14.2 - Riparazione dopo un combattimento

Se non è presente nessun contatto sulla carta di navigazione, il comandante può effettuare riparazioni complete. Per recuperare un O su una zona o riparare attrezzature e ridurre il Malus associato di 1 livello o riparare le falle. Per riparare bisogna fare un test di riparazione (v. 14.3). Una fase di riparazione completa costa 1 PA (eccetto per il modello IX.D2 per il quale costa 2 PA) e permette un test su ogni elemento danneggiato. (Non dimenticate che i O barrati da una doppia croce non sono riparabili.)

Applicare gli eventuali bonus a seconda della riparazione. Vedere la tabella dei danni alle apparecchiature.

Nota: questo rappresenta la durata delle riparazioni e l'uso di ricambi che finiscono per mancare e costringendo l'U-Boot a tornare alla base.

TABELLA DEI DANNI ALLE APPARECCHIATURE				
Zona colpita	D10	Apparecchiatura	Effetto	Opzione
Poppiera	1 - 2	Motore	-1 in Manovra	Meccanico
Poppiera	3 - 4	Motore	-1 in Manovra	Motori elettrici
Poppiera	5 - 6	Timoni di profondità	-1 Velocità di immersione	Meccanico
Poppiera	7 - 8	Siluri di riserva	Barrare 1 siluro	-
Poppiera	9 - 10	Motore	-1 in Manovra	Motori elettrici
Centrale	1 - 2	Diverse apparecchiature	-2 Punti Autonomia	-
Centrale	5 - 6	Sistema di rilevamento	-1 Calcolo del tiro	-
Centrale	7 - 8	Diverse apparecchiature	-2 Punti Autonomia	-
Centrale	9 - 10	Comunicazioni	-2 in Manovra	-
Torretta	1 - 2	Sistema di rilevamento	-1 Calcolo del tiro	-
Torretta	3 - 4	Diverse apparecchiature	-2 Punti Autonomia	-
Torretta	5 - 6	Flak	-1 al modificatore Flak	-
Torretta	7 - 8	Diverse apparecchiature	-2 Punti Autonomia	-
Torretta	9 - 10	Serbatoi di emergenza	-1 Velocità di immersione	-
Prodiera	1 - 2	Tubi lanciasiluri	1 tubo fuori servizio (barrare un tubo)	-
Prodiera	3 - 4	Diverse apparecchiature	-2 Punti Autonomia	-
Prodiera	5 - 6	Timoni di profondità	-1 Velocità di immersione	Meccanico
Prodiera	7 - 8	Diverse apparecchiature	-2 Punti Autonomia	-
Prodiera	9 - 10	Siluri di riserva	Barrare 1 siluro	-

14.3 - Getto di riparazione

Gettare **1D10** + bonus relativi all'opzione corrispondente (Vedi tabella danni) +1 per ogni punto di fama sacrificato.

Con **6+** la riparazione ha successo. Se non è necessaria una nuova fase di riparazione per questo elemento, che può avvenire solo **alla fine** della prossima fase di navigazione.

15 – COMBATTIVITA'

Un test di combattività viene effettuato gettando i dadi sulla tabella "Combattività".

Quando lo spirito combattivo diventa negativo, si applica come penalità alla prova delle tavole contrassegnate da una (*).

16 - ARRIVO NELLA ZONA DI PATTUGLIA

Il comandante guadagna 2 punti di fama che può usare immediatamente.

17 - FINE DEL PATTUGLIAMENTO

Il comandante vince 1 punto di fama.

Aggiungi 1 al numero della pattuglia.

+1 punto di fama per E/P o P pedone o aeroplano distrutto.

+2 punti di fama per punto di tonnellaggio

17.1 - Aumentare o acquistare opzioni

Una nuova opzione costa 5 PR.

Costa il valore dell'opzione x 5 PR per aumentare l'opzione di +1 (il massimo è +3).

Esempio: il comandante ha l'opzione "intuitiva" +1. Per passare a +2 costa 10 PR. Da 2 a 3 costa 15 PR.

17.2 - Livello equipaggio

+1 al livello dell'equipaggio tutte le 5 pattuglie (massimo: +3).

Un livello di equipaggio all'inizio di una pattuglia è sempre uguale a 1 minimo.

18 - DECISIONE DEL COMANDANTE

1 - Sempre più profondo

In caso di test attacco in profondità. Il comandante decide di passare sotto l'attacco con bombe di profondità scendendo ancora più profondo del limite previsto per il sommergibile.

Il bonus "Profondità" può essere 6 o 7 per il test "Attacco in profondità".

La struttura cede su **8+** per una profondità di 6, e **6+** per una profondità di 7. Se questo è il caso: fine del gioco.

2 – Immersione rapida

Il comandante decide di immergersi nonostante l'imminente attacco di un aeroplano. (se il relativo Flak è distrutto per esempio). può essere tentato invece di un test "Flak".

Pescare (1D10-velocità di immersione) pedine di danno, se sopravvive il sottomarino è sicuro nelle profondità. Fine del contatto aereo.

3 - Avanti lento, navigazione silenziosa

Nel caso di un test "seminare la scorta" o "passare la scorta", il comandante tenta di ingannare il rilevamento nemico facendo zigzagare lentamente verso la superficie al centro della scorta.

Test "seminare la scorta" o "passare la scorta" con un bonus di **+3**. Gli altri modificatori non cambiano, ma applicano i seguenti effetti:

Da 4 a 9: l'U-Boot è scoperto e attaccato dalla scorta. Passare alla fase "Attacco in profondità" (v. 12.1)

In più fare un test "speronamento" dalla scorta: $1D10 - (\text{velocità di immersione} \times 2) =$ numero di pedine di danno da pescare.

Con altri risultati, la scorta non rileva l'U-Boot. La manovra è riuscita.

4 - Al centro del convoglio

Il comandante cerca di infiltrarsi nel mezzo del convoglio.

Dopo aver "passare la scorta" fare un test di approccio a-3. Se l'U-Boot è rilevato non sarà in grado di seminare la scorta e subirà un immediato attacco in profondità con le pedine danno da pescare **raddoppiate**. D'altra parte se un lancio è possibile esso colpisce automaticamente tutti i bersagli in vista. Solo il test "Colpito" deve essere fatto.

Domande e info: se questo gioco ti ha fatto trascorrere bei momenti, facci sapere e supplementi saranno pubblicati

loupgrisenatlantique@yahoo.fr

Consigli tattici per il comandante che fa la sua prima pattuglia.

-Scegli opzioni che ti aiuteranno a "sopravvivere" alle tue prime pattuglie piuttosto che a quelle da attaccare.

-Non esitate a sparare salve di siluri per accumulare punti di fama.

-Non attaccare un convoglio troppo protetto (3 scorte massime).

-Non sprecate il vostro PR per "tiri", ma piuttosto per i lanci che vi salveranno la vita.

-Fare una fase di riparazione solo quando ci sono numerosi danni a non ai primi colpi subiti

ALLARME! (*)

Modificatore: Immersione rapida
-2 se marcatore "U-Boot segnalato"

RISULTATO:

4 o meno: il velivolo identifica il sommergibile che non ha più tempo per immergersi e deve passare all'attacco. Mettere un marcatore "U-Boot segnalato" sulla zona e passare alla tabella combattimento Flak a meno che l'opzione Immersione a tutti i costi è scelta.
Vedi 8.3.2.

5 - 6: il sommergibile è individuato durante la sua immersione. L'aereo ha il tempo di eseguire un attacco. Mettere un marcatore "U-Boot segnalato" sulla zona e andare alla tabella "attacco aereo" per un solo attacco aereo,

da 7 a 10: l'aereo individua il sottomarino mentre si immerge in profondità, senza avere il tempo per attaccare. Mettere un marcatore "U-Boot segnalato" sulla zona, questo "contatto" è terminato.

11 o più: il sommergibile avvista l'aereo sufficientemente in tempo per immergersi senza essere visto. Questo "contatto" è terminato.

FLAK

+1 modificatore se opzione "mitragliere"

RISULTATO:

5 o meno: tiro mancato

6 - 8: Tiro di sbarramento: **1D10**.

1 a 3 aereo attacca normalmente

4 a 7 aereo evita il tiro e non può attaccare in questo turno.

8 a 10 aereo danneggiati, in fuga

9 o più: l'aereo è abbattuto. Questo "contatto" è terminato, +1 punto fama.

Opzione dopo il lancio: immersione a tutti i costi può essere scelta. Vedi 18.2

ATTACCO AEREO

+ Dimensione del sommergibile

+ Potenza di fuoco

RISULTATO:

0 a 6: il colpo manca il sottomarino

7 a 10: pescare 1 pedina danno

11 o più: pescare 2 pedine danno

Opzione dopo il lancio: immersione rapida a tutti i costi è scelto.

APPROCCIO (BERSAGLIO SENZA SCORTA)

Modificatore "Discrezione" a meno che il bersaglio sia in fuga.

In questo caso prendiamo il modificatore "Caccia".

-2 se marcatore "U-Boot segnalato"

+ 2 se l'approccio con opzione "Diretto" a meno che il bersaglio sia in fuga

Prendere il modificatore Meteo:

"tabella di approccio"

RISULTATO:

4 o meno: il bersaglio individua l'U-Boat e passa a modalità fuga, rifare una fase di approccio, mettere un marcatore "U-Boot segnalato". Se il bersaglio è già in "Fuga" il contatto è perso.

5 a 6: il sommergibile non riesce ad avvicinarsi abbastanza al bersaglio. Riprendere la fase di avvicinamento

7 a 9: il sommergibile riesce ad avvicinarsi al bersaglio senza essere scoperto. Passare in fase "Attacco"

10: il sommergibile riesce ad avvicinarsi al suo bersaglio senza essere individuato, e si posiziona con un angolo di lancio ideale. Passare alla fase "Attacco" con un +1 bonus

11 o più: il sommergibile riesce ad avvicinarsi al suo bersaglio senza essere individuato, e si posiziona con un angolo di lancio ideale. Passare alla fase "Attacco" con un +2 bonus

CANNONE DI PONTE

+ Modificatore "livello equipaggio"
+ Modificatore cannone di ponte
+ Opzione Artigliere
-Il fattore di fuga se il bersaglio è in fuga
+ 2 se approccio con opzione indiretta.
Prendere il modificatore del tempo: "Tiro"

RISULTATO:

5 o meno: danni superficiali. Marcatore "U-Boot segnalato". E riprendere la fase di "Approccio". Il bersaglio è in fuga.
6 a 8: bersaglio immobilizzato. (fattore di fuga = 0). Se già immobilizzato esplode su 6+. Se non nessun effetto. Mettere il marcatore "U-Boot segnalato".
9 - 10: bersaglio gravemente colpito che si inabissa lentamente. Mettere il marcatore su "U-Boot segnalato". Fine del contatto.
11 o più: il bersaglio esplode rapidamente. Fine del contatto.

TIRO DEL CANNONE DEL BERSAGLIO IN RISPOSTA

1 a 7: nessun effetto
8: pescare 1 pedina danno
9: pescare 2 pedina danno
10: pescare 3 pedina danno

PASSARE LA SCORTA (*)

Modificatore "Discrezione"
-3 se marcatore "U-Boot segnalato"
-1 per ogni nave di scorta
+1 per bersaglio
Prendere il modificatore Meteo: "Tabella di approccio"

RISULTATO:

4 o meno: l'U-Boot è individuato e attaccato dalla scorta. Passare alla fase "Attacco in profondità" 12-1.
5 a 6: il sommergibile è individuato, ma può tentare una fase "Seminare la scorta" Mettere il marcatore "U-Boot segnalato", e rifare un test "Seminare la scorta".
7 a 9: il sommergibile riesce a passare la scorta e può tentare una fase di approccio al bersaglio (indiretta naturalmente).
10 o più: il sommergibile riesce a passare la scorta e può tentare un siluramento sul bersaglio.

SEMINARE LA SCORTA

Modificatore "Discrezione"
+ 2 se l'opzione "Fuga"
Seguito con siluro a bassa velocità +2
-1 per ogni nave di scorta
+ 1 per bersaglio
-2 se "U-Boot segnalato"

RISULTATO:

6 o meno: l'U-Boot è individuato. Vai a "Attacco in profondità"
7 - 9: il sommergibile è individuato ma può facilmente nascondersi. Mettere un marcatore "U-Boot segnalato", e ripetere un test.
10 o più: il sommergibile riesce a seminare la scorta e può fuggire (fine dei contatti) o tentare di "passare la scorta".

CALCOLO DEL TIRO

Modificatore opzione "Vecchio Lupo"

- Il fattore di fuga se il bersaglio è in fuga
- +1 per siluro lanciato nel caso di una salva
- 3 Se il bersaglio è un E o E/P
- 2 se siluro su magnetico

Prendere il modificatore del meteo: "Tiro"

RISULTATO:

4 o meno: bersaglio mancato e "U-Boot segnalato" ripassare alla fase "Approccio" e il bersaglio è in fuga

5 a 6: bersaglio mancato, ripassare alla fase "Approccio".

Test: "U-Boot segnalato" e Bersaglio in fuga con 5+

7 a 10: Bersaglio colpito e "U-Boot segnalato"

11 o più: bersaglio colpito su zona critica e "U-Boot segnalato", +2 per il test "Colpito!"

ATTACCO IN PROFONDITA' –SILENZIO ASSOLUTO (*)

-PF della scorta. (ProMemoria: per E/P PF = 0)

+ modificatore "discrezione"

+ Livello di profondità

Prendere il modificatore Meteo: "tabella di approccio"

RISULTATO:

11 o meno: pescare 3 pedine di danno

12 a 13: pescare 2 pedine di danno

14 a 15: pescare 1 pedine di danno

16 e 17: l'U-Boot evita abilmente QUESTO attacco in profondità.

18 o più: il sommergibile evita l'attacco in profondità, e riesce addirittura a sfuggire ALL'INTERA scorta. Fine dell'attacco in profondità.

COMBATTIVITA'

+ Modificatore opzione "Carismatico " e "nervi d'acciaio"

-1 per 0 barrato da una doppia croce.

RISULTATO:

5 o meno: -1 in combattività

6 a 8: nessuna modifica

9 o più: + 1 "si va ad uscire"

RIPARAZIONE VIE D'ACQUA/FALLE NELLO SCAFO (*)

-1 per livello di profondità

+ Livello dell'equipaggio

RISULTATO:

4 o meno: le riparazioni non riescono +1 livello di profondità. Fare un test "resistere alla pressione". Attenzione se profondità = 8, fine del gioco,

5 - 6: fare un test "resistere alla pressione" poi rifare una "riparazione vie d'acqua/falle nello scafo"

7 a 9: via d'acqua o falla nello scafo diminuita di 1 livello

10 o più: la via d'acqua è diminuita di 2 livelli

RESISTERE ALLA PRESSIONE

-1 per livello di profondità
-1 per falla/via d'acqua
-1 per zona del sommergibile con tutti i suoi 0 completamente sbarrati (eccetto Flak e cannone del ponte).

RISULTATO:

0 o meno: lo scafo implode, l'equipaggio muore sul colpo.
1 a 4: barrare di una croce con una O a scelta. Ripetere il test. Modifica di un livello di profondità autorizzato.
5 o più: lo scafo resiste.

EVITARE SILURO

-1 per siluro
-3 se siluro a velocità rapida
+1 se siluro a bassa velocità
+2 se P o E/P
+2 se "U-Boot segnalato"

RISULTATO:

6 o meno: colpito
7 o più: siluro evitato

COLPITO!

**1D10: con 10: siluro difettoso che non esplode. Altrimenti fare il test normalmente con:
+ 3 se siluro su magnetico**

RISULTATO:

1 a 5: bersaglio colpito e immobilizzato e "U-Boot segnalato" (Fuga = 0)
6 a 8: bersaglio gravemente colpito cola lentamente a picco. Mettere l'indicatore su "U-Boot segnalato". Fine del contatto.
9 o più: l'obiettivo esplode rapidamente. Fine del contatto.

SEQUENZA DI GIOCO

Fase di navigazione

A scelta "fase di riparazione" o "spostamento". Fase di "riparazione completa" (Possibile se non c'è più contatti nella zona e nessun indicatore "U-Boot segnalato").

- Test di riparazione
- Fine della fase di navigazione

Se spostamento:

- getto meteo (tranne prima fase)
- Scelta della velocità di viaggio
- Pesca dei contatti.

Contatti:

Procedere nell'ordine: contatti aerei; Bersagli e P/EP

Contatti aerei:

Test "Allarme".

- Se vi è combattimento aereo.
 - Test Flak
 - Test attacco aereo
 - Pescare danni eventuali
 - Test falla/via d'acqua
- Se non passare al contatto successivo

Contatto bersaglio (non convoglio):

Scelta delle tattiche di approccio (Diretta o Indiretta)

- Test di approccio se OK vedi fase "Attacco"

Fase di attacco:

- Test tiro del cannone
 - Test se bersaglio armato
 - Test se arriva E/EP
- Calcolo lancio del siluro
 - Prova di evitare siluro
 - Test evitare il siluro

Test colpito

- Test arrivo E/EP

Convoglio

- Test "Passare il convoglio"
 - Se OK: test di approccio (se necessario utilizzare il valore di fuga più basso del convoglio)
 - Vedere fase "Attacco"
- Se "Passare il convoglio" è fallito, passare all'attacco di profondità.

Attacco di profondità:

- Test "Attacco in profondità"
 - Pescare danni eventuali
 - Test falla via d'acqua
- Test "seminare la scorta"
 - Se OK con opzione di fuga "fine del contatto" o "perdita del convoglio"
 - Se OK con opzione "Nascondi" torna alla fase "passare il convoglio"
 - Se manca: ripassare in fase Attacco di Profondità