

CACCIA NOTTURNA

Di Roberto Bagna

V. 4.5 del 08.03.2016.

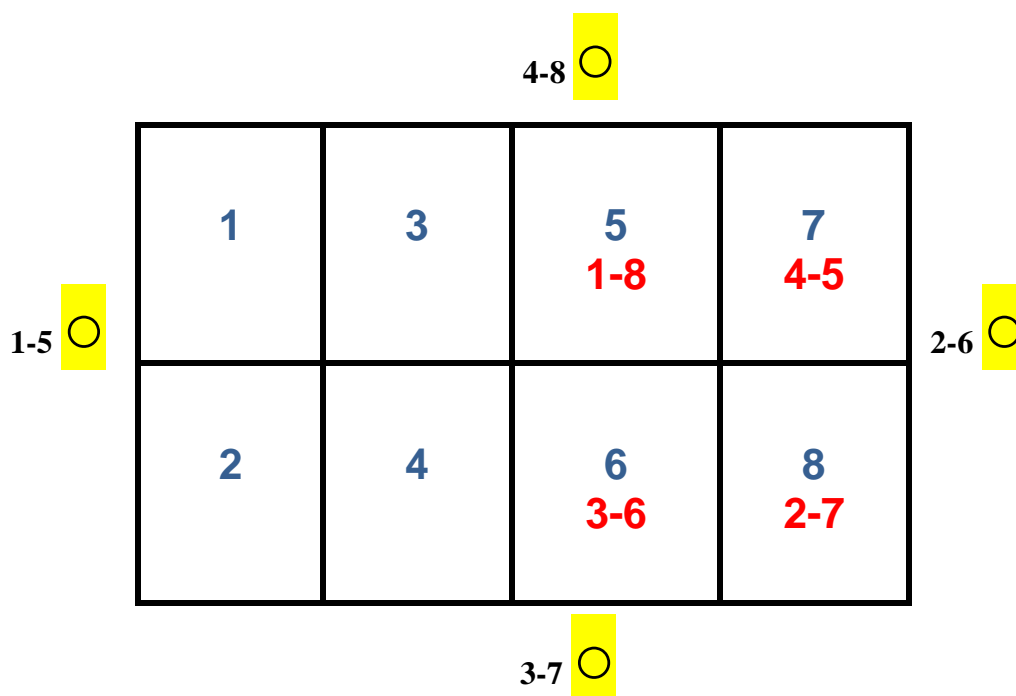


Queste regole sono state ideate per scenari di caccia notturna.

Al momento coprono la caccia notturna tedesca e italiana, ma potranno essere aggiornate in futuro con i dati relativi alle altre nazioni.

Tavolo

Tavolo 120x180 cm., suddiviso in 8 settori di 60x45 cm.. Al centro tra i settori 7 e 8 (numeri in blu) collocare un cerchio di 20 cm. di raggio (cerchio della Flak) con al centro una carta città (presente nelle confezioni dei bombardieri pesanti della ARES). Posizionare entro il cerchio 4-5 cannoni A.A..



Luna

A meno che non sia già specificato nello scenario, determinare la presenza della luna e la sua posizione.

Lanciare 1D8, con 1-2-3 è una notte con luna.

Tirare 1D8 per stabilire la posizione della luna (☉).

Schieramento

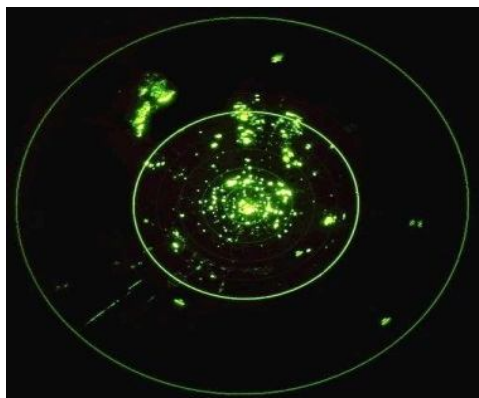
A meno che non sia già specificato nello scenario, usare il seguente metodo:

Prima schierano i giocatori dell'Asse, poi gli Alleati. Ogni giocatore posiziona liberamente il proprio aereo all'interno del settore estratto. Se aerei delle due parti devono schierarsi all'interno dello stesso settore, questi devono essere posizionati a due angoli opposti.

Tirare 1D6 per ogni aereo dell'Asse e posizionarlo all'interno del settore corrispondente (numeri in blu, esclusi i settori 7 e 8). Ogni giocatore segna segretamente la quota su un foglietto e lo pone sotto la bassetta dell'aereo.

Il giocatore Alleato, per ogni suo bombardiere, invece di disporre sul tavolo il modello dell'aereo, schiera due carte eco radar (delle quali una indica l'aereo reale e l'altra l'aereo fantasma) aventi le stesse dimensioni delle carte aereo. In alternativa si possono usare, capovolte, la carta aereo e la carta gestione aereo. Le carte sono posizionate, lanciando 1D8 per ciascuna, all'interno di un settore (numeri in rosso), l'orientamento è a scelta del giocatore. Se entrambe le carte capitano all'interno dello stesso settore, distanziarle di almeno 1,5 righelli.

I bombardieri posizionati dentro i settori 4-5 e 2-7, hanno già bombardato e devono dirigersi verso il lato 1-5 del tavolo per uscire. Bombardieri posizionati nei settori 1-8 e 3-6 devono dirigersi sulla città, sganciare le bombe e uscire dal lato 1-5 del tavolo. Le bombe si considerano sganciate una volta che l'aereo entra con il centro della propria base dentro il riquadro della città. Il giocatore Alleato segna segretamente la quota di ogni suo aereo, che deve essere compresa tra 4 e 2, su un foglietto e lo pone sotto la plancia delle carte di manovra.



Esempio di carta eco radar

A questo punto inizia il gioco, i giocatori dell'Asse aggiustano la quota dei loro aerei secondo quanto segnato e ogni giocatore manovra il suo aereo seguendo le normali regole. I giocatori Alleati pianificano le manovre e muovono entrambe le carte eco radar (aereo reale e fantasma) con la stessa manovra pianificata in modo sincrono.

Scoprire i bombardieri

Il cono di ricerca dei radar installati a bordo è pari al cono di fuoco dell'aereo.

Aerei dotati di radar a bordo scoprono una carta eco radar a due righelli di distanza o più a seconda del tipo di radar con cui sono equipaggiati (**FuG 202 Lichtenstein** 2 righelli, **FuG 220 Lichtenstein SN-2** 3 righelli, **FuG 240 Berlin** 4 righelli).

Aerei senza radar scoprono una carta eco radar a un righello di distanza.

Carte eco radar situate all'interno del cerchio della Flak o che hanno subito il danno "incendio", sono scoperte dagli aerei non dotati di radar a 1,5 righelli.

Scoperta fuori dell'arco di fuoco dell'aereo e a mezzo righello di distanza: lanciare 1D6, con 1-2-3 scoprono una carta eco radar.

Una volta che l'aereo reale è scoperto, si sostituisce la carta eco radar con il modello, situato alla quota precedentemente segnata e si rimuove la corrispondente carta fantasma se ancora in gioco.

Attaccare gli aerei

Aerei situati tra l'attaccante e il bordo con la luna sono più visibili e possono essere attaccati a lunga distanza.

Aerei entro il cerchio della Flak sono illuminati da riflettori e/o esplosioni della Flak, pertanto sono più visibili e possono essere attaccati a lunga distanza.

Aerei dotati di radar a bordo possono attaccare a lunga distanza.

Aerei incendiati sono visibili e possono essere attaccati a lunga distanza.

Aerei che sparano diventano visibili e possono essere attaccati a lunga distanza solo nello stesso turno in cui fanno fuoco; i sistemi d'arma "Schräge Musik" non usavano proiettili traccianti e le armi erano dotate di appositi parafiamma, pertanto aerei che fanno fuoco solo con tale sistema d'arma, non possono essere attaccati a lunga distanza.

In tutti gli altri casi, a causa dell'oscurità, è possibile attaccare solo a corta distanza.

Schräge Musik



"Schräge Musik" era il nome che i tedeschi diedero ai cannoni che sparavano verso l'alto che la Luftwaffe aveva montato, in aggiunta al normale armamento, su alcuni caccia notturni a partire dal maggio del 1943. Schräge Musik deriva dal colloquiale tedesco contemporaneo per indicare la musica jazz (inoltre, il termine schräg in tedesco significa letteralmente inclinata o obliqua).

I caccia notturni utilizzavano questo dispositivo per avvicinare e attaccare i bombardieri alleati, dal basso, al di fuori dell'usuale campo di vista e di fuoco dell'equipaggio del bombardiere.

Gli aerei dotati di tale sistema d'arma, per effettuare un attacco "Schräge Musik", devono rispettare le tre seguenti condizioni:

- essere a un livello di quota inferiore rispetto al bombardiere;
- orientati nella stessa direzione (si verifica tracciando una linea retta dal piolino del caccia a quello del bombardiere, se tale linea attraversa il lato lungo frontale della basetta del caccia e i due lati lunghi della basetta del bersaglio, i due aerei si considerano orientati nella stessa direzione);
- sovrapposti, anche parzialmente, alla base del bombardiere.

L'attacco non può essere effettuato se:

- il bombardiere nemico è a quota 1;
- la differenza di quota tra i due aerei è superiore a 1 livello;
- la posizione iniziale (prima di eseguire la mossa) del piolino del caccia notturno, si trova avanti al piolino del bersaglio.

Gli attacchi con "Schräge Musik" possono essere effettuati solo contro aerei montati su basette "Caccia pesante" e "Bombardiere".

Gli attacchi "Schräge Musik" si considerano sempre come effettuati a corta distanza.

Se il bombardiere colpito esplose, tirare 1D6, con risultato **1-2** l'aereo attaccante è colpito e subisce un danno come da fuoco "**A-B**" se il bombardiere ha già sganciato le bombe, altrimenti subisce un danno come da fuoco "**A-B-C**".

Le caratteristiche di fuoco dei sistemi d'arma Schräge Musik sono:

Messerschmitt Bf 110G-4: (2 × 20mm) fuoco **C-C**;

Dornier Do 217N-2: (4 × 20mm) fuoco **C-C-C-C** (privo delle mitragliatrici da 13mm dorsale e ventrale);

Focke-Wulf Fw 189: (1 × 20mm) fuoco **C** (usato principalmente sul fronte orientale);

Heinkel He 219: (2 × 30mm) fuoco **D-D**;

Junkers Ju 88C/G: (2 × 20mm) fuoco **C-C**;

Junkers Ju 388J: (2 × 30mm) fuoco **D-D**;

Focke-Wulf Ta 154: (2 × 30mm) fuoco **D-D**.

Torretta FN 82



A partire dall'ottobre 1944 i Lancaster di quattro Squadrons furono dotati sul retro di torrette FN82, armate con 2 mitragliatrici da 12,7mm e dotate di AGLT (Automatic Gun Laying Turret) o "Village Green". L'AGLT era un radar attivo che scopriva i caccia notturni in avvicinamento e automaticamente dirigeva le mitragliatrici sul bersaglio.

Aerei dotati di questa torretta possono sparare a lunga distanza e hanno fuoco "**B**" a corta distanza e fuoco "**A**" a lunga.

Fuoco della Flak



I cannoni A.A. attaccano ogni aereo che entra con il centro della propria base all'interno del cerchio della Flak.

All'inizio dello scenario il giocatore dell'Asse deve decidere l'alzo per ogni singolo cannone, questo va da quota 1 a quota 4.

L'alzo può essere variato, all'inizio di ogni fase di pianificazione, di una quota per volta (es. da quota 1 a quota 2; non è possibile passare direttamente da quota 1 a quota 3 o 4; i passaggi in aumento o diminuzione devono essere gradualmente).

Nella mossa in cui il cannone varia l'alzo, questo non può sparare.

I cannoni A.A. terrestri hanno una capacità di sbarramento di **5**.

Il giocatore Alleato deve dichiarare la quota di volo non appena una carta Bombardiere (reale o fantasma) entra nel cerchio.

Entrambe le carte Bombardiere (reale e fantasma) entro il cerchio subiscono i danni della Flak.

Una volta scoperto l'aereo reale, applicare a questo solo i danni subiti finora dalla carta corrispondente e ignorare i danni subiti dalla carta eco radar dell'aereo fantasma.

Per il tiro A.A. seguire la seguente procedura:

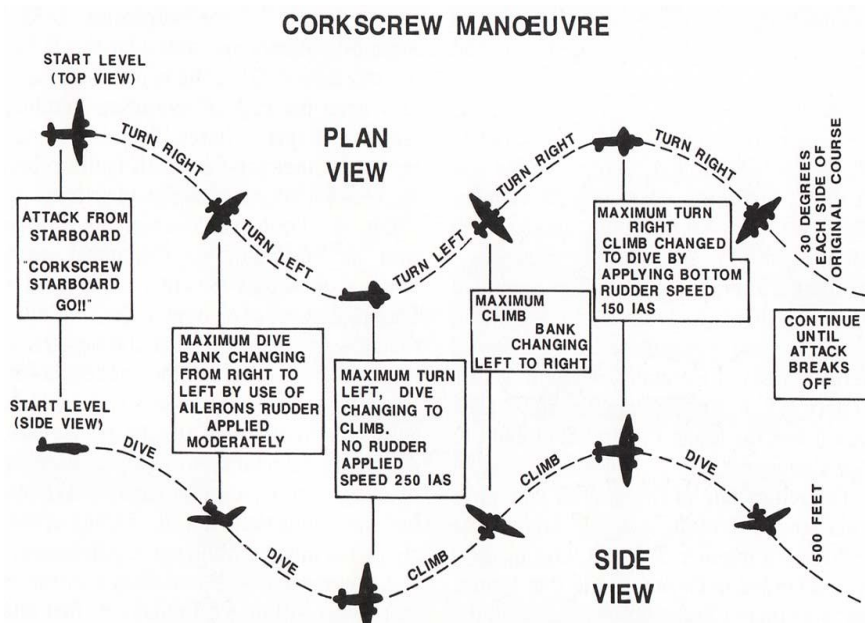
- **Inquadramento:** per ogni aereo penetrato all'interno del cerchio di azione della Flak (si considera il piolino), questa ha il 30% di probabilità di colpirlo. A questa percentuale va aggiunto il valore di sbarramento di ogni cannone A.A. allo stesso alzo della quota del bersaglio. Si lancia 1D100 e se il risultato è \leq rispetto alla percentuale calcolata, il bersaglio è colpito (es.: ci sono 2 cannoni A.A. ad alzo 4, quindi $30\% + (5+5) = 40\%$, pertanto si avrà il 40% di probabilità di colpire tutti gli aerei entro il cerchio che si trovino a quota 4; si lancia un D100 per ogni bersaglio e per risultati pari o inferiori al valore percentuale richiesto del 40%, il bersaglio è inquadrato e quindi colpito).
- **Danni:** per ogni bersaglio colpito si lancia 1D100 e si consulta la seguente tabella:

| TABELLA DANNI FUOCO CONTROAEREO | | |
|---------------------------------|------------|---|
| D100 | Danni | Effetti collaterali |
| 1-18 | 1 | |
| 19-34 | 2 | |
| 35-50 | 3 | |
| 51-66 | 4 | Timone: Pari (Dx) Dispari (Sx) |
| 67-82 | 5 | Motore |
| 83-97 | 6 | Incendio |
| 98-99 | 10 | Equipaggio: Pari (pilota) Dispari (altri) |
| 100 | esplosione | |

- **Fuoco amico:** durante le incursioni aeree notturne non era possibile distinguere con facilità gli aerei tra amici e nemici; i caccia pertanto evitavano di entrare nel raggio della propria controaerea.

Tutti gli aerei dell'Asse che si trovano con il centro della propria base entro il cerchio, alle quote in cui fanno fuoco i cannoni A.A., sono colpiti dalla Flak utilizzando la procedura sopra descritta.

Corkscrew Manoeuvre



Quando un Lancaster era attaccato da un caccia nemico dal retro fino a metà aereo, nel tentativo di liberarsene o portarlo sotto il tiro delle proprie armi, ricorreva ad una particolare manovra denominata “corkscrew” (cavatappi). La manovra consisteva in una picchiata ed una risalita effettuate contemporaneamente a una serie di virate. Questa manovra veniva ripetuta finché il caccia nemico non era costretto a interrompere l’attacco, perché perdeva di vista il bombardiere. La percentuale di successo era abbastanza buona, anche se piloti esperti erano difficilmente ingannati. A causa della violenza della manovra gli aerei potevano subire danni e l’equipaggio (ad eccezione del pilota che disponeva di cinture di sicurezza sul proprio seggiolino), se non allertato per tempo, poteva rimanere ferito. Si ricorda il caso di un aereo del 467° Squadron ritornato da un raid su Revigny nel luglio del 1944, con 137 rivetti mancanti da un’ala, come risultato delle violente manovre “corkscrew” effettuate durante i molti attacchi dei caccia tedeschi.

Per eseguire la manovra, in caso di attacco di un caccia nemico dal retro fino a metà aereo, giocare in sequenza le tre coppie di manovre come riportate nella seguente tabella, alla velocità indicata:

| CORKSCREW MANOEUVRE | | |
|---------------------|---|---|
| | → ATTACCO NEMICO DA SINISTRA Manovre* | ATTACCO NEMICO DA DESTRA ← |
| 1 | 8/13 + 13/13 - ad alta velocità Perde 1 livello di quota | 7/13 + 13/13 - ad alta velocità Perde 1 livello di quota |
| 2 | 13/13 + 7/13 - a bassa velocità Prende un segnalino di salita | 13/13 + 8/13 - a bassa velocità Prende un segnalino di salita |
| 3 | 13/13 + 8/13 - a bassa velocità Prende un segnalino di salita | 13/13 + 7/13 - a bassa velocità Prende un segnalino di salita |

* Eseguire prima la manovra **in rosso**, poi quella **in blu**.

Al termine di ogni “corkscrew manoeuvre” (dopo la terza coppia di manovre), lanciare 1D6, con un risultato di **1-2**, l’aereo subisce 1D3 danni.

Se l’aereo subisce danni, anche un membro dell’equipaggio, escluso il pilota, può rimanere temporaneamente incapacitato. Lanciare 1D6, con 1-3-5 uno dei tre mitraglieri non può sparare per

le prossime due mosse (tirare 1D6 con: 1-2 mitragliere dorsale, 3-4 mitragliere frontale, 5-6 mitragliere di coda).

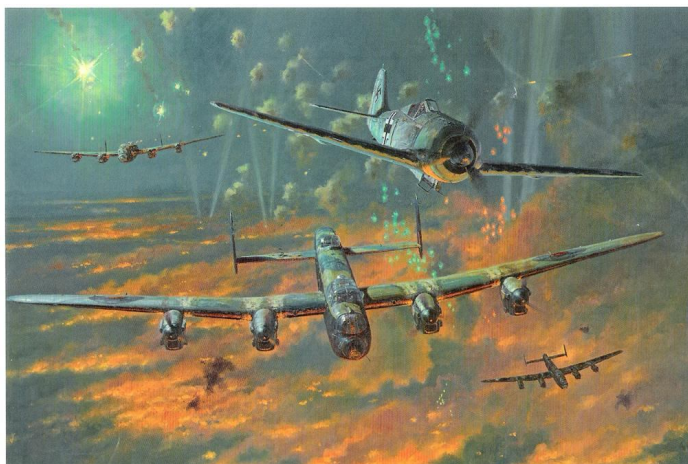
Lancaster che hanno subito 21 punti danno, non possono più eseguire “corkscrew manoeuvre”.

Non è possibile eseguire la manovra se l’aereo si trova a quota 1.

Dopo aver eseguito la terza coppia di manovre, non si può effettuare una manovra spericolata.

Prima di poter eseguire una nuova “corkscrew manoeuvre”, effettuare due manovre normali.

Wilde Sau



Una delle molte idee studiate per difendere il Reich derivò dal maggiore Hajo Herrmann. L'idea era quella di impiegare caccia diurni monomotori del tipo Messerschmitt Bf 109G-6 e Focke-Wulf Fw 190A-8 per la caccia notturna.

I caccia venivano guidati da terra sulla zona generica dell'incursione, poi i piloti dovevano provvedere a individuare i propri bersagli. Dopo alcune positive prove con aerei sperimentali, il maggiore Hermann fondò lo JagdGeschwader 300 il 26 giugno 1943.

Questo tipo di attacco venne chiamato "Wilde Sau" o "Cinghiale Selvaggio" perché la tattica di questo animale è quella di creare scompiglio negli avversari.

Operavano anche nella zona di fuoco della Flak, concordando una quota operativa alla quale la Flak non sparava.

Per simulare questo, i giocatori tedeschi devono concordare una quota (o più di una) alla quale i cannoni A.A. non sparano all'interno del cerchio della Flak, in modo che gli aerei “Wilde Sau” possano volare senza essere colpiti.

Tuttavia, anche con le quote concordate, esiste sempre la possibilità di essere colpiti da fuoco amico: se un bombardiere nemico è colpito dal fuoco della Flak, aerei amici anche se a quote differenti di un livello, sono colpiti con un risultato di **1** su 1D6 se le loro basette sono sovrapposte a quella del bersaglio.



Jagdgeschwader 300

Collisioni

Come da regolamento WoG.

Se uno dei due aerei esplose in seguito alla collisione, l'altro aereo subisce un danno come da fuoco “**A-B**”. Nel caso in cui esploda un bombardiere che non ha ancora sganciato le bombe, l'altro aereo subisce un danno come da fuoco “**A-B-C**”.

Scenario: CACCIA NOTTURNA IN NORD ITALIA 1943



Aerei disponibili

| Asse | Alleati |
|--|---|
| 2 FIAT CR 42CN 2 Re 2001CN* 2 Dewoitine D.520 1 Me 110 C 1 Dornier Do 217J-1 o Do 217J-2** | 2-3 Avro Lancaster 1 Bristol Beaufighter (opzionale) |

* Una buona parte dei Re 2001 per caccia notturna, era armata con 2 mitragliatrici da 12,7mm e 2 cannoni da 20mm; le caratteristiche di fuoco sono: corta distanza **B-C-C**; lunga distanza **A-C**.

** I Dornier Do 217J erano armati con 4 mitragliatrici da 7,92mm e 4 cannoni da 20mm nel muso, le caratteristiche di fuoco sono: corta distanza **B-C-C-C-C**, lunga distanza **A-C-C** e 2 mitragliatrici da 13mm, una in posizione dorsale e una in posizione ventrale, le caratteristiche di fuoco sono: corta distanza **A**, lunga distanza **A**. Gli esemplari dotati di radar (Do 217 J-2) montavano un FuG 202.

Missione tipo per 4-6 giocatori: 0-1 Do 217J; 1-2 Me 110; 2 caccia anche di modelli differenti scelti tra Cr42N, Re 2001 CN o D.520; 2-3 Lancaster.

I giocatori dovranno accordarsi per la presenza sui caccia notturni di apparati radar e armamento Schräge Musik (se si usano 2 Me 110, uno è tedesco dotato di radar e a scelta, di Schräge Musik).

Come regola generale i caccia non dovrebbero superare il rapporto di 1,5:1 o 2:1 rispetto ai bombardieri.

Cacciare i cacciatori (regola opzionale)

Durante il gioco interverrà un caccia notturno Alleato Bristol Beaufighter dotato di radar AI Mk. VII (distanza di scoperta: 3 righelli).

Tirare 1D10+10', il risultato indicherà dopo quanti minuti di gioco entrerà il Bristol Beaufighter.

Al momento di dover posizionare sul tavolo il Bristol Beaufighter, tirare 1D8 e posizionare l'aereo all'interno del settore blu corrispondente, con la base a contatto il bordo esterno del settore. Se sono estratti i settori 7 o 8, posizionare l'aereo al di fuori del cerchio della Flak.

L'aereo dovrà essere posizionato a quota 4, l'orientamento è a scelta del giocatore Alleato.

Se usano la regola "Cacciare i cacciatori", i giocatori possono accordarsi per un eventuale aumento del numero dei caccia dell'Asse in gioco.

Vincere lo scenario

Gli Alleati vincono facendo uscire entrambi i bombardieri dal lato 1-5 del tavolo.

L'Asse vince abbattendo 2-3 bombardieri.

Con un solo bombardiere abbattuto o uscito dal tavolo, si ha un pareggio.