

WA.SP.

WoG WWI - TABELLA DANNO D100

DANNI / MAZZO	A	B	C	D
0	1-25	1-30	1-52	1-37
1	26-39	31-42	53-58	
2	40-44	43-52	59-64	
3	45-52	53-59		
4	53-57	60-61		
5	58-60			
10			65-70	
1, Timone Sx	61-63	62-63		
2, Timone Sx	64-66	64-65		
1, Timone Dx	67-69	66-67		
2, Timone Dx	70-72	68-69		
0, Mitr. Inceppate	73-77	70-79		
1, Mitr. Inceppate		80-84		
2, Mitr. Inceppate	78-82			
1, Fuoco		85-86		
2, Fuoco	83-85	87-88		
3, Fuoco				38-50
4, Fuoco			71-76	
6, Fuoco				51-63
9, Fuoco				64-75
1, Fumo		89-90		
2, Fumo		91-92		
4, Fumo	86-88			
8, Fumo			77-82	
2, Motore Dann.		93-94		
3, Motore Dann.	89-91			
6, Motore Dann.			83-88	
1, Pilota/Osservatore		95-96		
3, Pilota/Osservatore	92-94	97-98		
5, Pilota/Osservatore	95-97			
6, Pilota/Osservatore			89-94	
Esplosione	98-100	99-100	95-100	76-100

TABELLA DANNI FUOCO CONTROAEREO		
D100	Danni	Effetti collaterali
1-34	1	
35-50	2	
51-66	3	Timone: Pari (Dx) Dispari (Sx)
67-82	4	Motore
83-97	5	Incendio
98-99	8	Equipaggio: Pari (pilota) Dispari (altri)
100	esplosione	

TABELLA BOMBARDAMENTO SU PICCOLI BERSAGLI SPECIFICI			
D100	Danni	Effetti collaterali	Modificatori ai danni
1-6	0		BOMBARDAMENTO ORIZZONTALE DI BERSAGLI TERRESTRI -3 a quota 4-3; -2 a quota 2-1
7-12	0		
13-19	2		
20-25	3		
26-32	4		
33-38	5		
39-45	6		
46-50	6		
51-57	10		
58-63	11		
64-69	12		
70-75	13	Incendio	
76-81	14	Incendio	
81-87	15	Incendio	
88-94	16	Incendio	
95-100	esplosione	Bersaglio distrutto	

TABELLA BOMBARDAMENTO SU GRANDI BERSAGLI					
Tabella A – Danni carico sotto 1000 Kg.			Tabella B – Danni carico di 1000 Kg		
D100	Danni	Effetti collaterali	D100	Danni	Effetti collaterali
1-6	1		1-6	1	
7-12	3		7-12	8	
13-19	4		13-19	9	
20-25	4		20-25	10	
26-32	5		26-32	11	
33-38	5		33-38	12	
39-45	6		39-45	13	
46-50	6		46-50	14	
51-57	7		51-57	18	Incendio
58-63	8		58-63	19	Incendio
64-69	9		64-69	20	Incendio
70-75	10		70-75	21	Incendio
76-81	11	Incendio	76-81	22	Incendio
82-87	12	Incendio	82-87	23	Incendio
88-94	13	Incendio	88-94	24	Incendio
95-100	14	Incendio	95-100	25	Incendio

Modificatori ai danni: -2 a quota 4-3; -1 a quota 2-1

Bombe incendiarie

Sganciare il carico di bombe incendiarie come le normali esplosive, se colpiscono il bersaglio, lanciare 1D100, con un risultato $\Rightarrow 30$ appiccano 1DMedia incendi (1DMedia è un dado che ha sulle sei facce 2-3-3-4-4-5). Ad ogni turno, tirare per ogni incendio un D100 sulla tabella danni "A" ignorando i danni collaterali, l'obiettivo subisce il numero di danni indicato.

Con 0 danni o con danno collaterale "fumo" (in questo caso non si applicano i danni), l'incendio è spento.