



CAPORETTO 1917

CAMPAGNA PER WINGS OF GLORY WWI

Di: Roberto Bagna



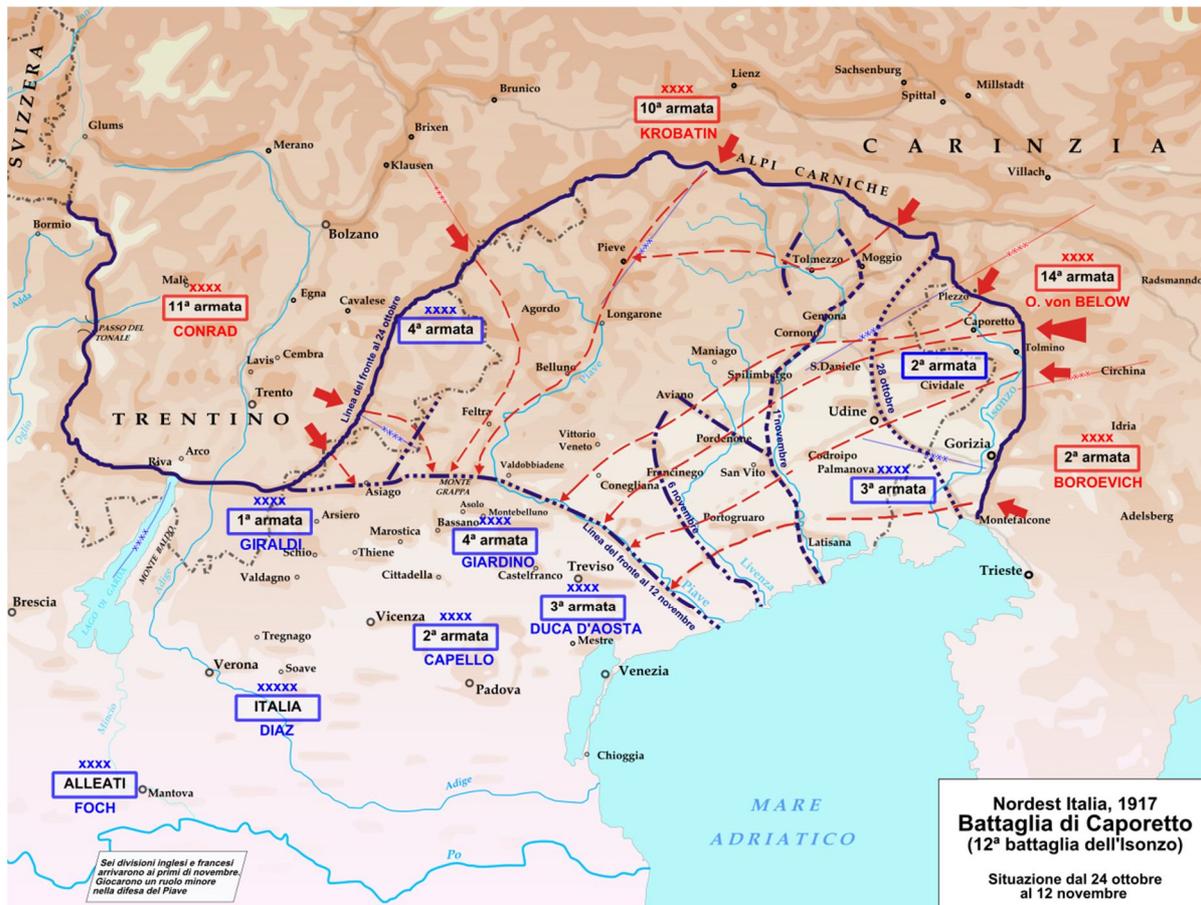
La campagna ricostruisce gli eventi dallo sfondamento delle linee italiane a Caporetto il 24 ottobre 1917, fino allo stabilizzarsi della linea difensiva sul Piave il 12 novembre 1917. E' suddivisa in tre turni della durata ciascuno di 1,30 ore. Ogni turno simula sei giorni di combattimenti.

I tre turni sono:

I TURNO - SFONDAMENTO: 24-29 ott. 1917

II TURNO - TAGLIAMENTO: 30 ott. – 6 nov 1917

III TURNO - PIAVE: 7-12 nov. 1917



La campagna è studiata per 16-20 giocatori (numero minimo di giocatori: 8), suddivisi in due squadre di eguale numero al comando di un “Capo Squadriglia”; ogni giocatore, durante le missioni della campagna, manovra uno o più aerei.

Il gioco si svolge su due tavoli separati, uno che rappresenta il settore di fronte tenuto dalla 3ª Armata italiana e l’altro che rappresenta quello della 2ª Armata italiana (sostituita dalla 4ª Armata nel terzo turno).

In ogni turno ai giocatori sono assegnate un certo numero di missioni da compiere con gli aerei a disposizione.

Tavoli

2 tavoli di 180x120 cm., divisi a metà da un’ideale linea del fronte.

E’ necessario almeno un altro tavolo di 180x120 per appoggiare i modelli degli aerei.

Aerei necessari

Gli aerei necessari per giocare la campagna sono:

 REGNO D’ITALIA	 IMPERO AUSTRO-UNGARICO
12 Nieuport 17	12 Albatros D.III (dei quali 1 Brumowsky)
10 SPAD S.VII	5 Lohner L
6 Hanriot HD1	4 Aviatik Berg D.1
6 Caproni Ca3	2 Rumpler C.IV (o 1 Rumpler C.IV e 1 Brandenburg C.1)
6 Macchi M.5	1 Oeffag H (Banfield)
2 Pomilio PE o SP3 (1 PE e 1 R.A.F. RE8)	2 Palloni aerostatici
1 SPAD XIII (Baracca)	
1 Nieuport 11 (Ancillotto)	
2 Palloni aerostatici	

Le missioni

Le missioni sono a tempo, i giocatori hanno 1h30' per portarle a termine.

Per ognuna delle due parti, per ogni turno e per ogni tavolo sono disponibili 3 raggruppamenti di missioni diverse.

All'inizio di ogni scenario, i Capi Squadriglia sorteggiano con un tiro di 1D6 le missioni per ogni Armata, per poi assegnare gli aerei disponibili in modo da compiere le missioni scelte.

Importante: Per ogni tavolo, per lo svolgimento delle missioni, possono essere assegnati fino ad un massimo di 6 caccia (non più di 4 aerei per squadriglia) provenienti da due diverse squadriglie, e un solo aereo biposto.

Le squadriglie del Comando Supremo Italiano

A disposizione del Comando Supremo ci sono la 91^a Squadriglia da Caccia (SPAD) e 4 squadriglie di bombardieri Caproni Ca 3 (ciascuna con due bombardieri).

Gli aerei della 91^a Squadriglia possono essere usati tutti insieme su un tavolo (rispettando il numero massimo di aerei e la provenienza da due squadriglie diverse) oppure inviati, a discrezione dei giocatori, in coppia sui due tavoli.

In quest'ultimo caso, si può inviare una sola coppia di aerei per tavolo, in sostituzione di due aerei di una delle due squadriglie già impiegate.

Le squadriglie di bombardieri, sono inviate sui due tavoli a discrezione dei giocatori (massimo 2 sullo stesso tavolo, per non più di tre aerei per tavolo.).

Terminare la missione

Una volta che gli aerei hanno completato i loro compiti, devono rientrare entro le proprie linee. Non appena un aereo entra con il centro della propria base oltre la linea del fronte, è rimosso dal gioco e si considera rientrato alla propria base.

Vincere gli scenari:

La parte che realizza il maggior numero di punti vittoria, vince la campagna.

Fallire gli obiettivi della missione: **0** punti per obiettivo.

Conseguire gli obiettivi delle missioni: **3** punti per obiettivo, **5** punti se si tratta della stazione ferroviaria o di concentramenti di truppe.

Causare almeno metà punti danno all'obiettivo delle missioni: **2** punti per obiettivo.

Aerei abbattuti: **2** punti per ogni caccia, **4** punti per ogni biposto, **6** punti per ogni bombardiere Caproni.

Distuggere un pallone di osservazione: **6** punti.

Completare una missione di Direzione tiro artiglieria: **8** punti.

Pallone di osservazione (solo se oggetto di missione nemica) atterrato o a quota 2,3 o 4 e non incendiato a fine turno: **8** punti.

Abbatere più aerei del nemico: **5** punti o **8** punti se tra questi c'è almeno un bombardiere Caproni o un biposto austriaco).

Danni agli aerei: **5** punti alla parte che ha inflitto il maggior numero di danni agli aerei avversari; aerei distrutti a seguito della ritirata non danno alcun punteggio.

Attaccare obiettivi non facenti parte delle missioni assegnate: **0** punti.

In caso di vittoria Italiana si considera che l'esercito italiano sia riuscito a fermare gli austriaci sulla linea del Piave; in caso di vittoria Austro-Ungarica si considera che l'esercito austriaco sia riuscito a proseguire la sua offensiva superando il Piave e dilagando nella pianura veneta.

Regole di volo

Quota di volo: 1-4.

Si usano le regole “Avanzate” come da libretto “WWI Wings of Glory”. con esclusione delle regole “manovra illegale”, “esaurimento carte danno”, “copertura delle nuvole”, “volare più in alto”, “collisioni”, “atterrare”, “decollare”.

Sono in uso le seguenti “home rules”:

manovra illegale: viene sostituita da un dritto, si subisce un danno “A” e non si può sparare;

fuoco: per sparare nell’arco di fuoco ci deve essere il “piloncino” dell’obiettivo;

immelman/split S: quando si gioca la carta “rovesciata”, non si spara;

aerei da caccia incendiati: non possono sparare.

Tabelle danni

Sono in uso due tabelle danni da utilizzare con 1D100. Una per i combattimenti aerei e l’altra per il mitragliamento di obiettivi terrestri, il fuoco A.A. e l’attacco a palloni aerostatici.

Le due tabelle sono riportate a pag. 19 e 20.

Armi A.A.

Ognuna delle due parti, per ogni tavolo, dispone di 4 cannoni A.A. e 4 mitragliatrici A.A. (2 fuoco “A”, 2 fuoco “B”) da schierare a sua discrezione a protezione degli obiettivi. Una volta schierate, le armi non possono essere più movimentate per quel turno.

Nel secondo turno gli Italiani dispongono, per ogni tavolo, solo di 2 cannoni A.A. e 2 mitragliatrici A.A. (1 fuoco “A”, 1 fuoco “B”).

I cannoni e le mitragliatrici A.A. possono essere posizionati all’interno del solo obiettivo “Stazione ferroviaria”. Tutte le armi A.A. e le trincee hanno arco di tiro di 360°.

Le mitragliatrici A.A. e le trincee bersaglio, seguono le norme previste dal regolamento.

I cannoni A.A. hanno gittata di 2 righelli a quota 2, 1½ righello a quota 3, 1 righello a quota 4 e seguono le regole previste per gli scenari in solitario. I cannoni hanno fuoco “C”.

Le armi A.A. possono essere attaccate nel corso del turno, ma torneranno di nuovo efficienti a pieno punteggio all’inizio del turno successivo. Armi A.A. danneggiate o distrutte nel corso del turno, non danno alcun punto vittoria.

Le squadriglie

Ogni parte, all’inizio della missione, schiera i propri aerei entro una fascia di 35 cm. dal proprio lato corto del tavolo.

Le missioni di attacco, sia mentre si dirigono verso i propri obiettivi sia durante il rientro, si devono ignorare a vicenda, anche nel caso che si incrocino (possono interpenetrarsi). I caccia assegnati alle missioni di attacco o di caccia libera oltre le linee, non possono essere distolti per difendere i propri obiettivi sotto attacco nemico.

Per proteggere i propri obiettivi si devono assegnare aerei da caccia alla missione “Caccia libera entro le linee”.

Caccia e biposto danneggiati durante una missione, sono considerati riparati completamente all’inizio del turno successivo. Bombardieri danneggiati recuperano la metà dei punti danno subiti, calcolati in difetto.

Gli aerei che nel corso delle missioni sono abbattuti, sono detratti dal totale degli aerei disponibili.

Non è possibile unire aerei di squadriglie diverse. Queste devono essere usate così come sono (con il numero di aerei che hanno a disposizione) per lo svolgimento delle missioni.

Caccia di scorta ai Caproni Ca 3

I Caproni Ca3 sono inviati in missione senza scorta di caccia.

Solitamente i caccia assegnati come scorta alle formazioni di Caproni Ca 3, spesso non riuscivano a trovare e a congiungersi con i bombardieri da scortare.

La ritirata

Alla fine del I Turno e prima di iniziare il II, si devono verificare gli effetti della ritirata sui reparti italiani. Molti aerei e materiali andarono persi nel corso della ritirata, perché abbandonati di fronte all'incalzare del nemico o perché andati distrutti, a causa delle cattive condizioni meteorologiche, nel corso degli atterraggi sui nuovi aeroporti arretrati.

Per ogni squadriglia e sezioni aerostatiche, si lancia 1D10 e si applicano le perdite previste dalla seguente tabella in aggiunta alle perdite di combattimento già subite nel corso del I Turno.

Al III Turno le squadriglie italiane tornano alla forza indicata nell'O.d.B. (esclusi gli aerei persi in combattimento e recuperando le perdite subite per gli effetti della ritirata), a meno delle sezioni aerostatiche.

1-2-3	Tre caccia/biposto/palloni distrutti; Un bombardiere distrutto
4-5-6-7	Due caccia/biposto/palloni distrutti; Un bombardiere subisce metà punti danno (se ha già metà punti danno, è distrutto)
8-9-10	Un caccia/biposto/pallone distrutto

Le squadriglie Austroungariche e Tedesche, nei tre turni, non ricevono rimpiazzi.

Palloni aerostatici

Nei tre turni il giocatore Austriaco deve posizionare un pallone aerostatico per tavolo, all'interno delle proprie linee, a non meno di 30 cm. dal proprio lato corto del tavolo.

Il giocatore Italiano deve posizionare un pallone aerostatico per tavolo, all'interno delle proprie linee, a non meno di 30 cm. dal proprio lato corto del tavolo, solo nel I e nel III turno. Durante il II turno le sezioni aerostatiche italiane erano impegnate a ritirarsi oltre il Piave, quindi non disponibili.

I palloni di osservazione iniziano il gioco a quota 4, con due segnalini di salita.

La parte che lo controlla può decidere di tirare a terra il pallone, non appena la prima basetta di un aereo nemico tocca la linea del fronte. Al termine di ogni turno di gioco, perde un segnalino di salita. Quando non ne ha più di disponibili, perde un livello di quota (rimuovere un piolino) e prenderà due segnalini di salita. Quando raggiungerà quota 1 e terminati i segnalini di salita, si considera atterrato e non potrà più essere attaccato.

Palloni in quota contano come ostacoli.

Per l'attacco ai palloni non è previsto l'uso dei razzi. Solo Ancillotto può, a scelta dei giocatori e in sostituzione dell'aereo dotato di proiettili incendiari, attaccare un pallone con i razzi, utilizzando un Nieuport 11 (vedi paragrafo "Assi" a pag. 7).

Solo uno degli aerei attaccanti, a scelta del Capo Squadriglia, può essere dotato di proiettili incendiari. L'aereo scelto deve essere segretamente comunicato all'arbitro.

Quando un aereo equipaggiato di proiettili incendiari causa un danno fumo a un aereo avversario, questo va considerato come fuoco. Quando causa un danno speciale motore, il bersaglio prende anche un segnalino fumo, con i normali effetti.

Il pallone che subisce un danno speciale fumo, timone inceppato o motore da un aereo equipaggiato con proiettili incendiari, considera questi danni come se fossero fuoco. Causare **5** punti danno (risultato di "58-60" e "95-97" sulla tabella danno "A") provoca, in aggiunta, il danno speciale incendio.

Palloni non atterrati, che a fine turno risultano incendiati, sono considerati come distrutti.

Ricognizione fotografica

La missione può essere affidata solo a biposto. La foto può essere scattata da una quota di 3 o inferiore. Per scattare la foto, l'aereo deve eseguire una manovra di stallo iniziandola nell'esatto momento in cui il suo centro si trovi a non più di ½ righello di distanza da qualsiasi punto della carta obiettivo. Se l'osservatore è ferito, la foto non può essere scattata.

Bombardamento (Caproni Ca 3)

Portano un unico carico di bombe (sotto i 1.000 Kg).

Per sganciare le bombe, l'aereo deve annunciare lo sgancio prima di eseguire la manovra pianificata. La manovra deve essere uno stallo o un dritto.

Una carta "Bomba" è piazzata davanti alla carta aereo, con la sua parte posteriore che combacia con la parte anteriore della basetta dell'aereo. Si applicano i modificatori indicati nelle tabelle.

Se la carta bomba non copre il punto rosso al centro della carta bersaglio (esclusi grandi bersagli), questo riceve metà danni, arrotondati in eccesso.

Si usa la "Tabella per grandi bersagli -Tabella A" per bombardamenti su stazioni ferroviarie e concentramenti di truppe; si usa la "Tabella per piccoli bersagli specifici", per tutti gli altri obiettivi.

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

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	

Concentramenti di truppa, trincee e ponti non subiscono il danno collaterale "Incendio".

Mitragliamento di obiettivi terrestri

Possono essere mitragliati da tutti gli aerei, ad eccezione dei biposto: Concentramenti di truppe, trincee e colonne di truppe.

I bombardieri non possono mitragliare bersagli nella stessa mossa in cui sganciano le bombe.

I danni speciali non sono applicati.

In caso di danno speciale “esplosione” il bersaglio è distrutto.

Obiettivi

Le stazioni ferroviarie sono stampate su fogli A4, i concentramenti di truppe hanno dimensioni 15x11 cm., tutti gli altri obiettivi hanno le dimensioni delle normali carte di WoG.

Aerei danneggiati

Aerei danneggiati in volo, allo scopo di preservarli per le missioni successive, possono rompere il contatto e dirigersi verso le proprie linee. Non è necessario compiere l’atterraggio, l’aereo è rimosso dal gioco una volta che supera con il centro della propria basetta la linea del fronte.

Aerei danneggiati entro le proprie linee, possono rompere il contatto e uscire dal bordo tavolo più vicino.

Aerei incendiati, in alternativa a quanto prevede il regolamento, possono interrompere la missione e cercare di uscire dal bordo tavolo più vicino. Una volta usciti tirare 1D10, con un risultato **pari** il fuoco è spento e l’aereo è rientrato alla base; con un risultato **dispari**, l’aereo è stato distrutto dall’incendio.

Assi

Assi abbattuti dietro le linee nemiche si considerano morti o catturati; per gli assi abbattuti dietro le proprie linee, tirare 1D10 con un risultato di **1-2-3-4** si considerano salvi e pronti a tornare in linea al prossimo turno.

Gli Italiani dispongono di tre assi, tutti della 91^a Squadriglia e gli Austriaci di due, in due diverse squadriglie, con le seguenti particolarità e caratteristiche:

Francesco BARACCA



Comandante della 91^a Squadriglia Caccia può, in ogni turno, scegliere se volare con uno SPAD VII o uno SPAD XIII. Ha le seguenti caratteristiche di Asso:

Pilota acrobatico, Fortunello, Proiettili di qualità, Super Asso, Mira perfetta

Giovanni ANCILLOTTO



In forza alla 77^a Squadriglia Caccia, famoso per i suoi attacchi ai palloni di osservazione e per questo soprannominato da Gabriele D’Annunzio “L’ala incombustibile”.

Può nel II e III terzo turno usare al posto del suo aereo, un Nieuport 11 armato di razzi per attaccare i palloni nemici. Può scegliere se utilizzarlo armato di soli razzi o di razzi e mitragliatrice applicando, in questo caso, le limitazioni previste dalla carta aereo.

Ha le seguenti caratteristiche di Asso:

Pilota acrobatico, Ala incombustibile (Se il pallone esplose, il suo Nieuport 11 non subisce danni).

Guido KELLER 



In forza alla 91^a Squadriglia Caccia dal II Turno.
Ha le seguenti caratteristiche di Asso:
Fortunello.

Godwin BRUMOWSKY 



Comandante della Flik 41/J, vola su un Albatros D.III dipinto di rosso e decorato con teschi bianchi. Ha le seguenti caratteristiche di Asso:
Pilota acrobatico, Indiatolato, Super Asso, Mira perfetta.

Gottfred BANFIELD 



Comandante della Seeflugstation Triest, vola su un Oeffag H, un idrovolante costruito appositamente per lui in un unico esemplare.
Ha le seguenti caratteristiche di Asso:
Pilota acrobatico, Fortunello, Tiratore scelto, Super Asso.

Nieuport 17

Tutti i Nieuport 17, indipendentemente da quanto riportato sulle carte aereo, hanno fuoco "B".

 **O.d.B. REGNO D'ITALIA**

I E II TURNO

II ARMATA

113^a Sq. Ricognizione (6 Pomilio SP3 o, in assenza del modello, RE8)

83^a Sq. Caccia (6 Nieuport 17)

76^a Sq. Caccia (3 Hanriot HD.1, 3 SPAD VII)

78^a Sq. Caccia (6 Nieuport 17)

70^a Sq. Caccia (3 Nieuport 17, 3 Hanriot HD.1)

7 sezioni aerostatiche (un pallone per ciascuna)

III ARMATA

132[^] Sq. Ricognizione (6 Pomilio PE)
77[^] Sq. Caccia (3 Nieuport 17, 3 SPAD VII, 1 Nieuport 11)
80[^] Sq. Caccia (6 Nieuport 17)
7 sezioni aerostatiche (un pallone per ciascuna)

COMANDO SUPREMO

91[^] Sq. Caccia (6 SPAD VII, 1 SPAD XIII)
IV Gruppo -1[^], 8[^], Sq. Bombardieri (3 Caproni Ca3 ciascuna)
XI Gruppo – 2[^], 3[^], Sq. Bombardieri (3 Caproni Ca3 ciascuna).

III TURNO

IV ARMATA (sostituisce al fronte la II Armata decimata a Caporetto)

133[^] Sq. Ricognizione (6 Pomilio SP3 o, in assenza del modello, RE8)
76[^] Sq. Caccia (6 Hanriot HD.1)
78[^] Sq. Caccia (6 Hanriot HD.1)
Rimanenti sezioni aerostatiche (un pallone per ciascuna)

III ARMATA

132[^] Sq. Ricognizione (6 Pomilio PE)
77[^] Sq. Caccia (6 SPAD VII, 1 Nieuport 11)
80[^] Sq. Caccia (6 Nieuport 17)
260[^] Sq. Idrocaccia (6 Macchi M.5)
Rimanenti sezioni aerostatiche (un pallone per ciascuna)

COMANDO SUPREMO

91[^] Sq. Caccia (6 SPAD VII, 1 SPAD XIII)
IV Gruppo -1[^], 8[^], Sq. Bombardieri (3 Caproni Ca3 ciascuna).
XI Gruppo – 2[^], 3[^], Sq. Bombardieri (3 Caproni Ca3 ciascuna).



O.d.B. IMPERO AUSTRO-UNGARICO

I, II, III TURNO

Isonzoarmee

Flik 46/F ricognizione (6 Brandenburg C.1 o, in assenza del modello, Rumpler C.IV)
Flik 41/J caccia (8 Albatros D.III)
Flik 42/J caccia (4 Albatros D.III – 4 Aviatik D.I)
Flik 51/J caccia (8 Albatros D.III)
Seeflugstation Triest (1 Oeffag H, 7 Lohner L)
5 sezioni aerostatiche (un pallone per ciascuna)

14^a Armea

FFI Abt. 14 ricognizione (6 Rumpler C.IV)

Jasta 1 caccia (8 Albatros D.III)

Jasta 31 caccia (8 Albatros D.III)

Jasta 39 caccia (8 Albatros D.III)

5 sezioni aerostatiche (un pallone per ciascuna)

CARATTERISTICHE DEGLI AEREI

 REGNO D'ITALIA				
Aereo	Danni	Carte Manovra	Fuoco	Capacità di salita
Nieuport 17	12	I	B	3
Hanriot HD1	14	F	A	3
SPAD S.VII	15	B	B	2
Macchi M.5	15	Q	A	3
Pomilio PE	16	S	B/B	5
Pomilio SP3	14	G	B	6
R.A.F. RE 8	13	K	B/B	6
SPAD XIII	16	A	A	2
Nieuport 11	10	E	B	4
Caproni Ca3	25	XD	*	6

* Vedi carta aereo.

 IMPERO AUSTRO-UNGARICO				
Aereo	Danni	Carte Manovra	Fuoco	Capacità di salita
Albatros D.III	14	J	A	4
Lohner L	12	P	B	4
Aviatik Berg D.1	14	Q	A	2
Rumpler C.IV	15	K	B/B	3
Oeffag H	15	P	A	4

Bibliografia

- L'Asso di cuori – Atlantico Ferrari – AGA editore 2014;
- La Grande Guerra nell'alto Adriatico – Peter Jung – LEG Edizioni 2013;
- Austro-Hungarian Albatros aces of the World War I – Paolo Varriale – Osprey 2012;
- L'Aviazione Italiana a Caporetto – Basilio Di Martino – Gaspari Editore 2012;
- Gli assi Austro-Ungarici della Grande Guerra – Christopher Chant – LEG Edizioni 2012;
- L'Aviazione Italiana nella Grande Guerra – Basilio Di Martino – Mursia 2011;
- Gli assi Italiani della Grande Guerra – Paolo Varriale – LEG Edizioni 2011;
- I reparti dell'aviazione Italiana nella Grande Guerra – R. Gentili, P. Varriale – USSMA 1999;
- Air aces of the Austro-Hungarian empire 1914-1918 - Martin O'Connor – Flying Machines Press 1994.

MISSIONI



Le missioni, nelle proprie schede, sono individuate dai seguenti colori:

- **Rosso:** riservate ai bombardieri
- **Verde:** riservate agli aerei biposto
- **Marrone:** riservate ai caccia e ai bombardieri (solo azioni di mitragliamento)
- **Blu:** riservate ai caccia

Fino a tre aerei possono essere assegnati alle missioni riservate ai caccia.

E' possibile assegnare a più squadriglie di bombardieri lo stesso bersaglio, ma questi devono comunque volare in formazioni separate.

Tutti gli aerei all'inizio del turno sono schierati entro 35 cm dal proprio lato corto del tavolo.

DESCRIZIONE DELLE MISSIONI

Bombardamento concentramenti di truppa, depositi, postazioni di artiglieria, stazione ferroviaria, colonne avanzanti, veicoli e cannoni abbandonati, ponti sul Tagliamento:

Concentramenti di truppa: 15 punti danno;

Depositi: Distruggere due depositi (10 punti danno ciascuno);

Postazioni artiglieria: Distruggere due cannoni pesanti (10 punti danno ciascuno);

Stazione ferroviaria: Distruggere la stazione, 30 punti danno;

Colonne avanzanti: Distruggere le colonne formate da quattro carte fanteria in colonna distanziate una dall'altra di 2 cm. (5 punti danno ciascuna). In questo caso i bombardieri hanno due carichi di bombe inferiori a 1.000 Kg.

Distruggere veicoli e cannoni abbandonati: Concentrazione di due carte veicolo e due carte cannoni (10 punti danno ciascuna), la missione si considera completa con la distruzione di almeno tre carte. In questo caso i bombardieri hanno due carichi di bombe inferiori a 1.000 Kg.

Ponti sul Tagliamento: Sono quattro per tavolo (8 punti danno ciascuno), la missione si considera conclusa con la distruzione di almeno tre ponti.

N.B.: Dopo aver sganciato le bombe su “Concentramenti di truppa” e “Colonne avanzanti”, prima di rientrare nelle proprie linee, i bombardieri devono effettuare almeno un passaggio di mitragliamento su tali obiettivi.

Concentramenti di truppa hanno fuoco “A”, colonne avanzanti hanno fuoco “B”.

Lancio rifornimenti viveri a concentramenti di truppe isolate

I bombardieri devono raggiungere un concentramento di truppe rimasto isolato oltre le linee nemiche.

Ogni bombardiere porta un carico di viveri.

Il lancio dei viveri deve avvenire a quota 1-2 con le stesse modalità dello sgancio delle bombe. Non è necessario coprire il punto rosso con la carta bomba, ma questa deve cadere interamente all'interno del concentramento di truppe. La missione è completata con almeno due lanci viveri riusciti sul concentramento di truppa.

Ricognizione concentramenti di truppa, depositi, stazione ferroviaria, postazioni artiglieria, veicoli e cannoni abbandonati, ponti sul Tagliamento:

Vedi paragrafo “Ricognizione fotografica” a pag. 5.

Direzione tiro artiglieria

La direzione del tiro è effettuata da un aereo biposto.

Questo deve superare la linea del fronte per poi muoversi avanti e indietro lungo la linea del fronte entro una fascia di 2 righelli fino alla fine del turno. Durante l'esecuzione delle virate può superare la fascia di due righelli.

Mitragliamento di colonne avanzanti e in ritirata

Distuggere le colonne formate da quattro carte fanteria in colonna e distanziate una dall'altra di 2 cm. (5 punti danno ciascuna).

Mitragliamento trincee

Distuggere le trincee formate da cinque carte trincea distanziate una dall'altra di mezzo righello (5 punti danno ciascuna).

Mitragliamento concentramenti di truppa.

Distuggere 1 concentramento di truppa (15 punti danno).

Caccia libera entro le linee

I caccia possono attaccare qualsiasi aereo nemico superi la linea del fronte. Possono essere fatti volare anche nelle vicinanze di un obiettivo di particolare valore che si vuol difendere.

Caccia libera oltre le linee

I caccia devono superare la linea del fronte, poi possono attaccare qualsiasi aereo nemico. Possono intervenire per proteggere i propri aerei biposto in missione.

Attacco pallone di osservazione

Vedi paragrafo “Palloni aerostatici” a pag. 5.

I TURNO - MISSIONI REGNO D'ITALIA		
N°	II ARMATA	III ARMATA
1-4	Bombardamento concentramenti di truppa. Bombardamento depositi. Ricognizione concentramenti truppa. Mitragliamento colonne avanzanti. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione. Caccia libera oltre le linee.	Bombardamento concentramenti di truppa. Bombardamento postazioni artiglieria. Ricognizione depositi. Mitragliamento colonne avanzanti. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione Caccia libera oltre le linee.
2-5	Bombardamento concentramenti di truppa. Bombardamento stazione ferroviaria. Ricognizione concentramenti truppa. Mitragliamento colonne avanzanti. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione. Caccia libera oltre le linee.	Bombardamento concentramenti di truppa. Bombardamento depositi. Ricognizione stazione ferroviaria. Mitragliamento colonne avanzanti. Caccia libera oltre le linee. Attacco pallone di osservazione Caccia libera entro le linee.
3-6	Bombardamento postazioni artiglieria. Bombardamento colonne avanzanti. Ricognizione depositi. Mitragliamento colonne avanzanti. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione. Caccia libera oltre le linee.	Bombardamento depositi. Bombardamento colonne avanzanti. Ricognizione concentramenti di truppa. Mitragliamento colonne avanzanti. Caccia libera oltre le linee. Attacco pallone di osservazione Caccia libera entro le linee.

I TURNO - MISSIONI IMPERO AUSTRO-UNGARICO		
N°	14^A ARMATA	ISONZOARMEE
1-4	Direzione tiro artiglieria. Mitragliamento trincee. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione. Caccia libera oltre le linee.	Direzione tiro artiglieria. Mitragliamento trincee. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione Caccia libera oltre le linee.
2-5	Direzione tiro artiglieria. Mitragliamento concentramenti di truppa. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione. Caccia libera oltre le linee.	Ricognizione depositi. Mitragliamento trincee. Caccia libera oltre le linee. Attacco pallone di osservazione Caccia libera entro le linee.
3-6	Ricognizione postazioni artiglieria. Mitragliamento trincee. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione. Caccia libera oltre le linee.	Direzione tiro artiglieria. Mitragliamento concentramenti di truppa. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione. Caccia libera oltre le linee.

II TURNO - MISSIONI REGNO D'ITALIA

N°	II ARMATA	III ARMATA
1-4	<p>Bombardamento veicoli e cannoni abbandonati. Bombardamento stazione ferroviaria. Ricognizione veicoli e cannoni abbandonati dopo bombardamento. Mitragliamento colonne avanzanti. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione. Caccia libera oltre le linee.</p>	<p>Bombardamento concentramenti di truppa. Bombardamento stazione ferroviaria. Ricognizione concentramenti di truppa. Mitragliamento colonne avanzanti. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione Caccia libera oltre le linee.</p>
2-5	<p>Bombardamento concentramenti di truppa. Lancio rifornimenti viveri a concentramenti di truppe isolate. Mitragliamento colonne avanzanti. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione. Caccia libera oltre le linee.</p>	<p>Bombardamento concentramenti di truppa. Bombardamento batteria artiglieria. Mitragliamento colonne avanzanti. Caccia libera oltre le linee. Attacco pallone di osservazione Caccia libera entro le linee.</p>
3-6	<p>Lancio rifornimenti viveri a concentramenti di truppe isolate. Ricognizione depositi. Mitragliamento colonne avanzanti. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione. Caccia libera oltre le linee.</p>	<p>Lancio rifornimenti viveri a concentramenti di truppe isolate. Ricognizione batterie artiglieria. Mitragliamento colonne avanzanti. Caccia libera oltre le linee. Attacco pallone di osservazione Caccia libera entro le linee.</p>

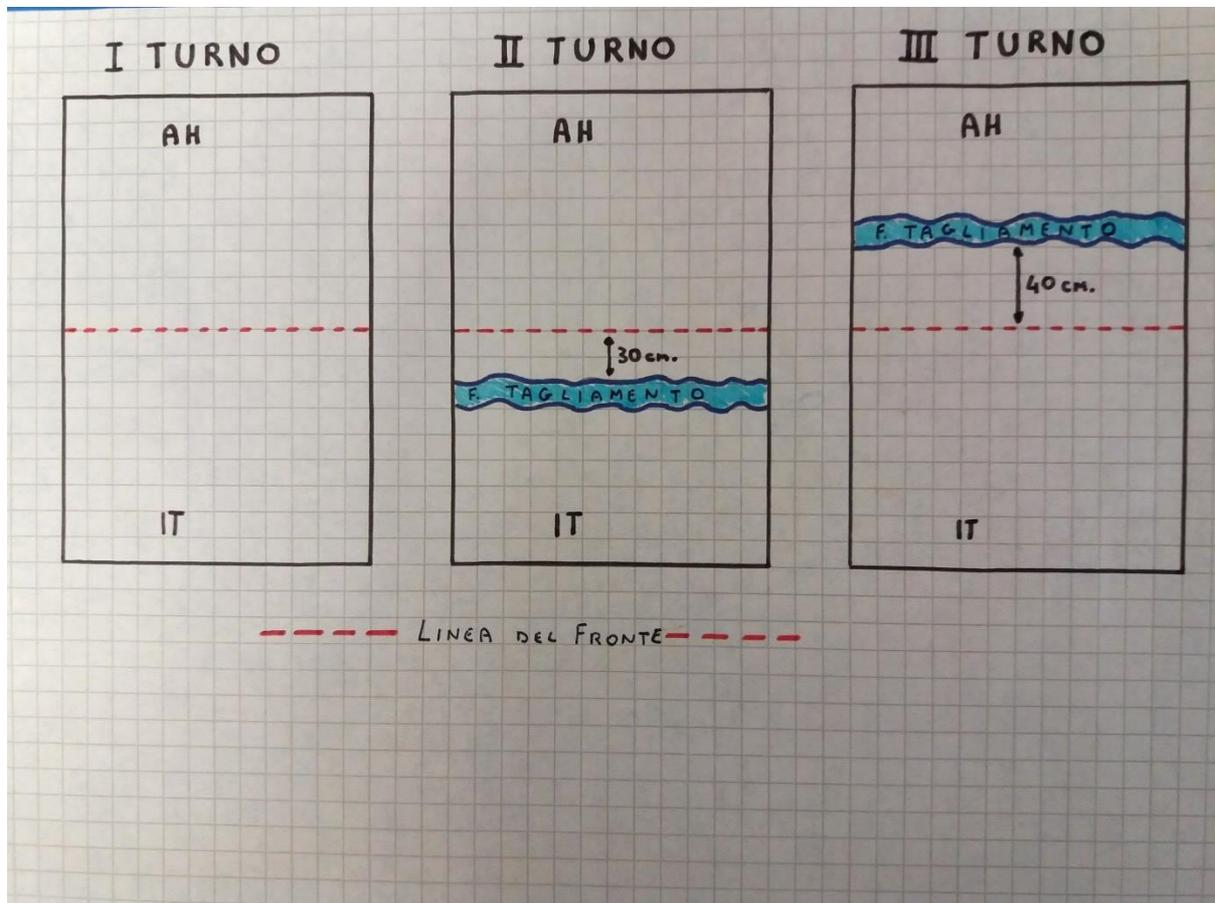
II TURNO - MISSIONI IMPERO AUSTRO-UNGARICO

N°	14 ^A ARMATA	ISONZOARMEE
1-4	<p>Ricognizione ponti sul Tagliamento (almeno 2). Mitragliamento colonne in ritirata. Caccia libera entro le linee. Caccia libera oltre le linee.</p>	<p>Ricognizione ponti sul Tagliamento (almeno 2). Mitragliamento colonne in ritirata. Caccia libera entro le linee. Caccia libera oltre le linee.</p>
2-5	<p>Direzione tiro artiglieria. Mitragliamento concentramenti di truppa. Caccia libera entro le linee. Caccia libera oltre le linee.</p>	<p>Ricognizione depositi. Mitragliamento colonne in ritirata. Caccia libera oltre le linee. Caccia libera entro le linee.</p>
3-6	<p>Ricognizione postazioni artiglieria. Mitragliamento concentramenti di truppa. Caccia libera entro le linee. Caccia libera oltre le linee.</p>	<p>Direzione tiro artiglieria. Mitragliamento concentramenti di truppa. Caccia libera entro le linee. Caccia libera oltre le linee.</p>

III TURNO - MISSIONI REGNO D'ITALIA		
N°	IV ARMATA	III ARMATA
1-4	Bombardamento concentramenti di truppa. Bombardamento ponti sul Tagliamento (3). Direzione tiro artiglieria. Mitragliamento colonne avanzanti. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione. Caccia libera oltre le linee.	Bombardamento concentramenti di truppa. Bombardamento ponti sul Tagliamento (3). Ricognizione depositi. Mitragliamento colonne avanzanti. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione Caccia libera oltre le linee.
2-5	Bombardamento ponti sul Tagliamento (3). Bombardamento stazione ferroviaria. Ricognizione ponti sul tagliamento dopo bombardamento (2). Mitragliamento colonne avanzanti. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione. Caccia libera oltre le linee.	Bombardamento concentramenti di truppa. Bombardamento ponti sul Tagliamento (3). Direzione tiro artiglieria. Mitragliamento colonne avanzanti. Caccia libera oltre le linee. Attacco pallone di osservazione Caccia libera entro le linee.
3-6	Bombardamento postazioni artiglieria. Bombardamento ponti sul Tagliamento (3). Ricognizione depositi. Mitragliamento colonne avanzanti. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione. Caccia libera oltre le linee.	Bombardamento depositi. Bombardamento ponti sul Tagliamento (3). Ricognizione ponti sul tagliamento dopo bombardamento (2). Mitragliamento colonne avanzanti. Caccia libera oltre le linee. Attacco pallone di osservazione Caccia libera entro le linee.

III TURNO - MISSIONI IMPERO AUSTRO-UNGARICO		
N°	14[^] ARMATA	ISONZOARMEE
1-4	Direzione tiro artiglieria. Mitragliamento trincee. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione. Caccia libera oltre le linee.	Direzione tiro artiglieria. Mitragliamento trincee. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione Caccia libera oltre le linee.
2-5	Direzione tiro artiglieria. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione. Caccia libera oltre le linee.	Ricognizione depositi. Caccia libera oltre le linee. Attacco pallone di osservazione Caccia libera entro le linee.
3-6	Ricognizione postazioni artiglieria. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione. Caccia libera oltre le linee.	Direzione tiro artiglieria. Mitragliamento concentramenti di truppa. Caccia libera entro le linee. Attacco pallone di osservazione. Caccia libera oltre le linee.

MAPPE E POSIZIONAMENTO OBIETTIVI



I tavoli hanno gli stessi elementi geografici (fiume Tagliamento) per entrambi i settori di Armata.

I TURNO - SFONDAMENTO

ELENCO OBIETTIVI DA POSIZIONARE NELLE RISPETTIVE META' CAMPO

 II Armata	 III Armata	 14 ^a Armata	 Isonzoarmee
Trincee. Pallone aerostatico. Concentramenti di truppe.	Trincee. Pallone aerostatico. Concentramenti di truppe.	Concentramenti di truppa. Depositi. Pallone aerostatico. Colonne avanzanti. Stazione ferroviaria.	Concentramenti di truppa. Postazioni artiglieria. Depositi. Colonne avanzanti. Pallone aerostatico. Stazione ferroviaria.

II TURNO - TAGLIAMENTO

ELENCO OBIETTIVI DA POSIZIONARE NELLE RISPETTIVE META' CAMPO

 II Armata	 III Armata	 14^ Armata	 Isonzoarmee
4 ponti sul Tagliamento. Colonne in ritirata. Concentramenti di truppe. Postazioni artiglieria.	4 ponti sul Tagliamento. Colonne in ritirata. Depositi. Concentramenti di truppe.	Veicoli e cannoni italiani abbandonati. Concentramenti di truppa austriaci. Concentramenti di truppa italiani isolati. Depositi. Pallone aerostatico. Colonne avanzanti. Stazione ferroviaria.	Postazioni artiglieria. Concentramenti di truppa austriaci. Concentramenti di truppa italiani isolati. Pallone aerostatico. Colonne avanzanti. Stazione ferroviaria.

III TURNO - PIAVE

ELENCO OBIETTIVI DA POSIZIONARE NELLE RISPETTIVE META' CAMPO

 IV Armata	 III Armata	 14^ Armata	 Isonzoarmee
Trincee. Pallone aerostatico. Postazioni artiglieria.	Trincee. Pallone aerostatico. Depositi. Concentramenti di truppe.	4 ponti sul Tagliamento. Concentramenti di truppa. Colonne avanzanti. Depositi. Pallone aerostatico. Postazioni artiglieria. Stazione ferroviaria.	4 ponti sul Tagliamento. Concentramenti di truppa. Depositi. Colonne avanzanti. Pallone aerostatico

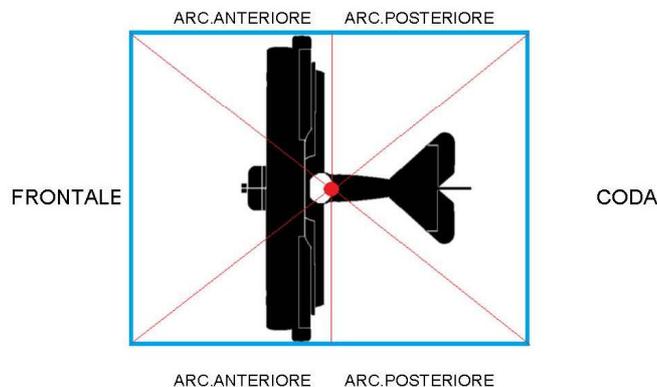
WoG WWI - TABELLA DANNO D100 (COMBATTIMENTI AEREI)

FUOCO A					
ANGOLO D'ATTACCO					
DANNI	FRONTALE	ARC.ANTERIORE	ARC.POSTERIORE	CODA	ALTO v. BASSO
0	1-40	1-35	1-25	1-15	1-10
1	41-54	36-49 *	26-46	16-18	11-12
2	55-69	50-68*	47-57	19-22	13-18
3	70-73	69-75*	58-66	23-33	19-25
4	74-75	76-79*	67-62	34-45	26-36
5		80-81*	73-76	46-60	37-48
6			77-78	61-69	49-59
7				70-75	60-70
4 timone SX		82-83	79-84	76-81	72-73
4 timone DX		84-85	85-90	82-87	74-75
inceppo	76-78	86-88	91-93	88-90	76-78
8 fuoco	79	89	94	91	58-66
2 fumo	80-94	90-94	95		80-85
3 motore	95-99	95-97	96		86-89
4 pilota fer.	100	98-100 *	97-100	92-100	90-100

FUOCO B					
ANGOLO D'ATTACCO					
DANNI	FRONTALE	ARC.ANTERIORE	ARC.POSTERIORE	CODA	ALTO v. BASSO
0	1-40	1-35	1-25	1-15	1-10
1	41-62	36-54	26-46	16-26	11-21
2	63-73	55-75	47-67	27-47	22-34
3	74-75	76-79	68-74	48-59	35-48
4		80-81	75-78	60-69	49-59
5				70-75	60-70
4 timone SX		82-83	79-84	76-81	72-73
4 timone DX		84-85	85-90	82-87	74-75
inceppo	76-78	86-88	91-93	88-90	76-78
8 fuoco	79	89	94	91	79
2 fumo	80-94	90-94	95		80-85
3 motore	95-99	95-97	96		86-89
4 pilota fer.	100	98-100	97-100	92-100	90-100

* DANNI FUOCO	
36-49 *	1
50-68*	2
69-75*	3
76-79*	4
80-81*	5
98-100 *	esplosione

ALTO v. BASSO: solo se si spara dopo una carta discesa e ci si trova a una quota uguale o superiore al bersaglio



WoG WWI - TABELLA DANNO D100 (Mitragliamento obiettivi terrestri – Fuoco armi A.A. – Attacco a palloni frenati)

DANNI / MAZZO	A	B	C
0	1-25	1-30	1-52
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			
4, Fuoco			71-76
6, Fuoco			
9, Fuoco			
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

WoG WWI - TABELLA BOMBARDAMENTO

Si usa la “Tabella per grandi bersagli -Tabella A” per bombardamenti su stazioni ferroviarie e concentramenti di truppe; si usa la “Tabella per piccoli bersagli specifici”, per tutti gli altri obiettivi.

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

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	

Concentramenti di truppa, trincee e ponti non subiscono il danno collaterale “Incendio”.