



PIAVE 1918

CAMPAGNA PER WINGS OF GLORY WWI

Di: Roberto Bagna



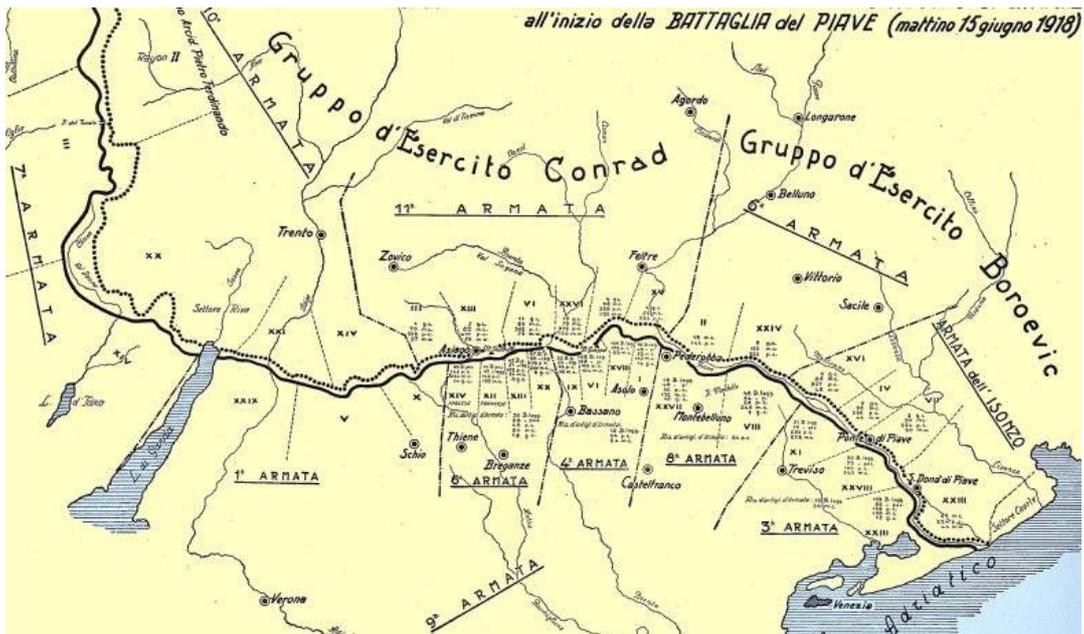
La campagna ricostruisce, a grandi linee, i principali avvenimenti del 1918, prendendo spunto dalla Battaglia del Solstizio a giugno e dalla Battaglia di Vittorio Veneto a ottobre-novembre.

E' suddivisa in due turni della durata ciascuno di 2 ore.

I turni sono:

I TURNO – LA BATTAGLIA: giugno 1918

II TURNO – SFONDAMENTO: ottobre – novembre 1918.



La campagna è studiata per 16-20 giocatori, 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 rappresenta il settore di fronte del basso Piave e l’altro quello del Trentino.

In ogni turno, ai giocatori, sono assegnate **tre** missioni da compiere con gli aerei a disposizione.

TAVOLI

2 tavoli di 240x180 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
4 SPAD XIII (dei quali 1 Baracca)	8 Albatros D.III
4 Hanriot HD1 (dei quali 1 Scaroni)	3 Hansa-Brandenburg W.18 (solo basso Piave – dei quali 1 Banfield)
4 Macchi M.5 (solo basso Piave)	1 Macchi M.5 (solo basso Piave)
4 Sopwith Camel	4 Aviatik Berg D.1 (solo Trentino - dei quali 1 Linke-Crawford)
1 Pomilio PE (ricognitore)	4 Phonix D.I (solo basso Piave)
1 R.A.F. RE8 (ricognitore)	2 UFAG C.I (ricognitori)
2 SIA 9b (bombardieri - solo basso Piave)	8 UFAG C.I (bombardieri)
4 SVA 5 (bombardieri)	2 Gotha G.V (bombardieri)
6 Caproni Ca.3 (bombardieri)	2 Palloni aerostatici
2 Palloni aerostatici	

LE MISSIONI

Le missioni sono a tempo, i giocatori hanno 2h per portarle a termine.

All’inizio di ogni turno, i Capi Squadriglia sorteggiano le missioni per ogni Fronte (1 per ricognitori, 1 facile e 1 difficile per caccia/bombardieri), per poi assegnare gli aerei disponibili.

Missioni per i ricognitori:

Sono disponibili tre missioni, da scegliere con un lancio di 1D6.

1-2	Ricognizione sui depositi
3-4	Direzione del tiro lungo la linea del fronte
5-6	Ricognizione sulla Stazione Ferroviaria

Missioni per caccia/bombardieri:

Sono disponibili sei missioni facili e quattro missioni difficili, da scegliere rispettivamente con un lancio di 1D6 e di 1D8.

MISSIONI CACCIA/BOMBARDIERI - FACILI	
1	Trincee
2	Depositi
3	Postazioni di artiglieria (Fronte del Trentino – entrambe le parti) Postazioni di artiglieria (Fronte del basso Piave – Austro-Ungarici) Pontoni armati della Regia Marina (Fronte del basso Piave – Italiani)
4	Concentramenti di truppe
5	Colonne di rifornimenti
6	Sede Comando Superiore

MISSIONI CACCIA/BOMBARDIERI - DIFFICILI	
1-8	Pallone d'osservazione
2-7	Stazione Ferroviaria
3-6	Campo di aviazione
4-5	Città

DESCRIZIONE DELLE MISSIONI

Ricognizione sui depositi e sulla Stazione ferroviaria: Vedi paragrafo “Ricognizione fotografica” a pag. 6.

Direzione tiro artiglieria: La direzione del tiro è effettuata da un aereo da ricognizione, questo deve superare la linea del fronte poi muoversi avanti e indietro lungo la linea del fronte entro una fascia di 20 cm. fino alla fine del turno.

Attacco pallone di osservazione: Vedi paragrafo “Palloni di osservazione” a pag. 6.

Bombardamento/mitragliamento:

Concentramenti di truppa: Distruggere il concentramento di truppa (15 punti danno);

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

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

Pontoni armati della R. Marina: Distruggere due pontoni (10 punti danno ciascuno);

Colonne di rifornimenti: Distruggere le colonne formate da cinque carte autocarro in colonna distanziate una dall'altra di mezzo righello (5 punti danno ciascuna).

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

Sede Comando Superiore: Distruggere la sede del Comando Superiore (12 punti danno)

Stazione ferroviaria: Distruggere la stazione (25 punti danno);

Campo di aviazione: Distruggere il campo di aviazione (25 punti danno);

Città: Danneggiare la città (30 punti danno)

Missioni dei Caccia/Bombardieri:

I caccia possono essere assegnati a missioni di attacco (solo al pallone di osservazione), scorta (a bombardieri o ricognitori) o caccia libera.

In caccia libera, oltre ad attaccare aerei nemici, i caccia possono anche attaccare e distruggere con il fuoco delle proprie mitragliatrici i seguenti obiettivi: Trincee, Concentramenti di truppa, Colonne di rifornimenti. In caso di danno speciale “esplosione” il bersaglio è distrutto.

Tutti gli altri obiettivi possono essere attaccati solo da bombardieri.

Tutti gli obiettivi sono disposti sui tavoli come mostrato sulla mappa a pag. 12 (disposizione obiettivi su una metà tavolo), e rimangono fissi per entrambi i turni.

GLI AEREI DISPONIBILI

1° TURNO: Nel primo turno entrambe le parti potranno schierare 10 aerei per tavolo, scelti tra quelli disponibili, rispettando le ripartizioni per Fronte, secondo le seguenti proporzioni:

- 1 Ricognitore (obbligatorio);
- 4-6 Caccia;
- 3-5 Bombardieri.

2° TURNO: Nel secondo turno, la parte che ha vinto il primo scenario assume la qualifica di “Attaccante”, la parte che lo ha perso quella di “Difensore”. Si presume infatti che la parte vincitrice, abbia sfondato la linea del fronte e sia all’attacco.

Ad eccezione dei ricognitori, tutti gli aerei abbattuti nel primo turno saranno rimossi dal gioco.

Entrambe le parti potranno schierare 10 aerei per tavolo, scelti tra quelli disponibili, rispettando le ripartizioni per Fronte, secondo le seguenti proporzioni:

ATTACCANTE	DIFENSORE
1 Ricognitore	1 Ricognitore
4 Caccia	6 Caccia
5 Bombardieri	3 Bombardieri

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:

Alla fine di ogni turno si contano e si sommano i punti ottenuti in entrambi i tavoli, si estrae una delle tre carte evento per parte (danno un modificatore di +/- 1 o 2 da aggiungere al tiro di dado per lo scontro terrestre) e si aggiunge il risultato di un lancio di 1D10. La parte che realizza il punteggio più alto, ha vinto i combattimenti terrestri e di conseguenza anche lo scenario.

I punteggi sono i seguenti:

Completare una missione di ricognizione o di direzione del tiro: **5** punti;

Completare una missione facile: **2** punti;

Completare una missione difficile: **4** punti.

In caso di pareggio alla fine del primo scenario, si ha una situazione di stallo lungo il fronte; le due parti giocheranno il secondo turno con le stesse proporzioni di aerei usate per il primo turno.

VINCERE LA CAMPAGNA

Se il secondo turno è vinto o pareggiato dal giocatore “Attaccante”, questo vince anche la Campagna, in quanto si considera comunque che abbia travolto la linea del Piave e sia dilagato oltre.

Se invece è vinto dal “Difensore” si ha un pareggio, in quanto si considera che abbia respinto il nemico nuovamente sulla linea del Piave.

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;

DIFESA ANTIAEREA

I seguenti obiettivi si considerano difesi da mitragliatrici A.A., quindi il loro fuoco seguirà le norme previste dal regolamento per le mitragliatrici:

Trincee (Fuoco A), postazioni di artiglieria (Fuoco A), pontoni armati R.M. (Fuoco A), colonne di rifornimenti (Fuoco B).

Sono situate all’interno di un cerchio che identifica il raggio di azione delle difese A.A. i seguenti obiettivi, tra parentesi il raggio in cm. del cerchio:

Depositi, Sede Comando Superiore (15);

Concentramenti di truppe, pallone d’osservazione, stazione ferroviaria, campo di aviazione (20);

Città (30).

Si tira prima per l’inquadramento di ogni aereo amico o nemico presente all’interno del cerchio, con un valore pari o inferiore al **35%**, il bersaglio è inquadrato e colpito.

Tirare poi sulla tabella danni fuoco A.A. per verificare i danni inflitti.

TABELLA DANNI FUOCO A.A:		
D 100	Danni	Effetti collaterali
1-18	1	
19-34	2	
35-50	3	
51-66	4	Timone: Pari (Dx), Dispari (Sn)
67-82	5	Motore
83-97	6	Incendio
98-99	7	Equipaggio: Pari (Pilota), Dispari (Altri)
100	ESPLOSIONE	

LE SQUADRIGLIE

Ogni parte, all’inizio della missione, schiera i propri aerei entro una fascia di 30 cm. dal proprio lato lungo del tavolo.

Le missioni di attacco, sia mentre si dirigono verso i propri obiettivi sia durante il rientro, si devono ignorare a vicenda (i Capi Squadriglia dovranno calcolare la rotta in modo che le due formazioni si passino a più di un righello di distanza tra loro).

I caccia assegnati di scorta alle missioni di attacco, non possono essere distolti per difendere i propri obiettivi sotto attacco nemico o attaccare altri obiettivi.

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.

PALLONI DI OSSERVAZIONE

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

RICOGNIZIONE FOTOGRAFICA

La missione può essere affidata solo ai ricognitori. La foto può essere scattata da quota 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, GOTHA G.V, SIA 9b, SVA 5, UFAG C.I)

Caproni Ca.3 e Gotha G.V portano due carichi di bombe (sotto i 1.000 Kg).

SIA 9b, SVA 5 e UFAG C.I portano un unico carico di bombe (sotto i 1.000 Kg); solo nel caso di attacco a trincee o colonne di rifornimenti, hanno due carichi di bombe inferiori a 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, questo riceve metà danni, arrotondati in eccesso.

Per tutti gli obiettivi, le cui dimensioni sono superiori alle normali carte di WoG, se la carta bomba non cade completamente entro il bersaglio, questo riceve metà danni arrotondati in eccesso.

Si usa la "Tabella per grandi bersagli -Tabella A" per bombardamenti su stazioni ferroviarie, campi di aviazione, città 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, colonne di rifornimenti e trincee non subiscono il danno collaterale "Incendio".

DIMENSIONI DEGLI OBIETTIVI

Le città, le stazioni ferroviarie, i campi di aviazione sono stampate su fogli A4; i concentramenti di truppe hanno dimensioni 15x10,5 cm.; la Sede del Comando Superiore ha dimensioni 10x5 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 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** si considerano salvi e pronti a tornare in linea al prossimo turno. Entrambe le parti dispongono di due assi, con le seguenti particolarità e caratteristiche:

Francesco BARACCA



Vola su SPAD XIII

Ha le seguenti caratteristiche di Asso:

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

Abbattuto il 19 giugno 1918, non può essere utilizzato nel secondo turno.

Silvio SCARONI



Vola su HANRIOT HD.I

Ha le seguenti caratteristiche di Asso:

Pilota acrobatico, Proiettili di qualità, Proiettili Incendiari, Mira Perfetta

Frank LINKE-CRAWFORD



Vola su AVIATIK BERG D.1

Ha le seguenti caratteristiche di Asso:

Pilota acrobatico, Indivolato, Doppio Asso, Fortunello, Controllo dell'altitudine.

Abbattuto il 30 luglio 1918, non può essere utilizzato nel secondo turno.

Gottfred BANFIELD



Vola su HANSA-BRANDENBURG W.18

Ha le seguenti caratteristiche di Asso:

Pilota acrobatico, Fortunello, Tiratore scelto, Super Asso.

CARATTERISTICHE DEGLI AEREI

 REGNO D'ITALIA				
Aereo	Danni	Carte Manovra	Fuoco	Capacità di salita
Caproni Ca3	25	XD	*	6
Hanriot HD1	14	F	A	3
Macchi M.5	15	Q	A	3
Pomilio PE	16	S	B/B	5
R.A.F. RE 8	13	K	B/B	6
SIA 9b	16	H	B/B	4
Sopwith Camel	15	C	A	3
SPAD XIII	16	A	A	2
SVA 5	15	A	A	2

* Vedi carta aereo.

 IMPERO AUSTRO-UNGARICO				
Aereo	Danni	Carte Manovra	Fuoco	Capacità di salita
Albatros D.III	14	J	A	4
AviatikBerg D.1	14	Q	A	2
Gotha G.V	27	XD	*	5
Hansa-Brandenburg W.18	16	J	A	4
Macchi M.5	15	Q	A	3
Phonix D.I	16	X	A	3
UFAG C.I	16	H	B/B	5

* Vedi carta aereo.

Bibliografia

- La Grande Guerra nell'alto Adriatico – Peter Jung – LEG Edizioni 2013;
- Austro-Hungarian Albatros aces of the World War I – Paolo Varriale – Osprey 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.

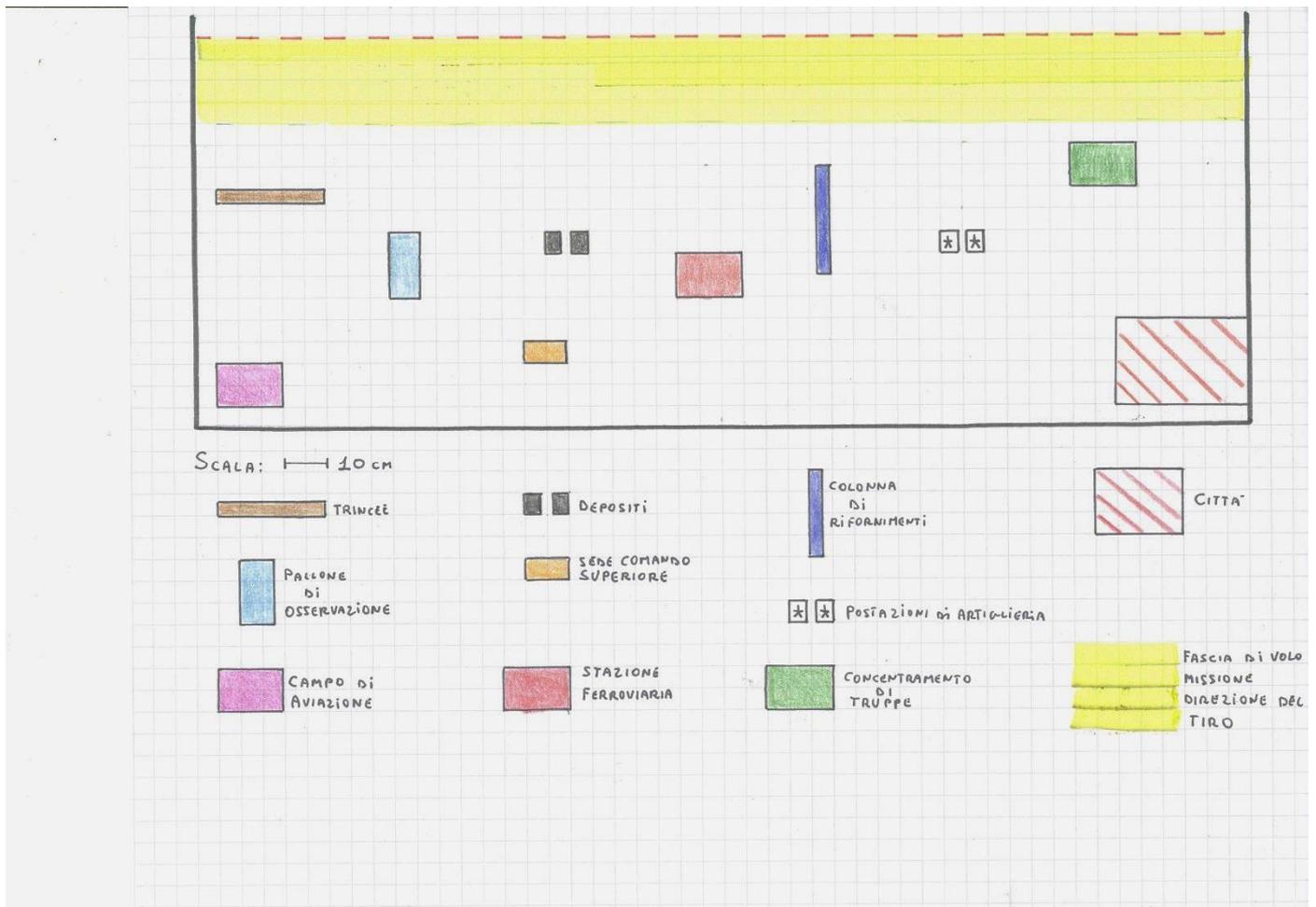
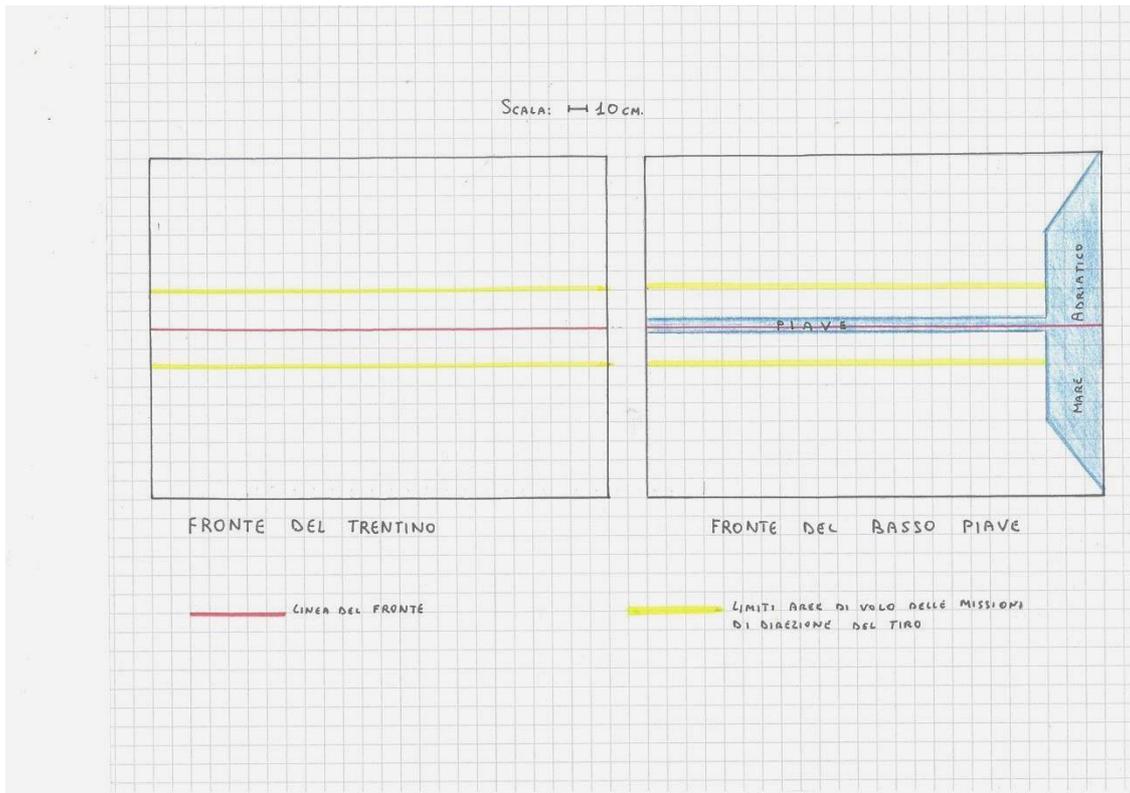
CARTE EVENTO - PRIMO TURNO

<p> 1°T</p>  <p>11 marzo 1918</p> <p>Il dirigibile Tedesco LZ 104 bombarda Napoli</p> <p>- 2</p>	<p> 1°T</p>  <p>19 giugno 1918</p> <p>Abbattimento di Francesco Baracca</p> <p>- 1</p>	<p> 1°T</p>  <p>9 agosto 1918</p> <p>Volo su Vienna</p> <p>+ 2</p>
<p> 1°T</p>  <p>10 giugno 1918</p> <p>Affondamento della SMS Szent István</p> <p>- 2</p>	<p> 1°T</p>  <p>30 luglio 1918</p> <p>Abbattimento di Frank Linke-Crawford</p> <p>- 1</p>	<p> 1°T</p>  <p>7 maggio 1918</p> <p>Trattato di Bucarest</p> <p>la Romania è costretta a concessioni territoriali nei confronti di Bulgaria e Austria-Ungheria.</p> <p>+ 2</p>

CARTE EVENTO - SECONDO TURNO

<p> 2°T</p>  <p>12 luglio 1918</p> <p>Abbattimento e cattura di Silvio Scaroni</p> <p>- 1</p>	<p> 2°T</p>  <p>1 novembre 1918</p> <p>Affondamento della SMS Viribus Unitis</p> <p>+ 1</p>	<p> 2°T</p>  <p>3 novembre 1918</p> <p>Le truppe italiane entrano a Trento</p> <p>+2</p>
<p> 2°T</p>  <p>15-22 giugno 1918</p> <p>Fallimento dell'offensiva sul Piave</p> <p>- 1</p>	<p> 2°T</p>  <p>ottobre 1918</p> <p>Carenza di viveri</p> <p>- 1</p>	<p> 2°T</p>  <p>31 ottobre 1918</p> <p>L'Ungheria dichiara cessata la sua unione con l'Austria e proclama la sua indipendenza.</p> <p>- 2</p>

MAPPE E POSIZIONAMENTO OBIETTIVI SU UNA META' TAVOLO



WoG WWI - TABELLA DANNO D100
(Combattimenti aerei - Mitragliamento di obiettivi terrestri -
Fuoco mitragliatrici 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, campi di aviazione, città 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		<p>BOMBARDAMENTO ORIZZONTALE DI BERSAGLI TERRESTRI</p> <p>-3 a quota 4-3; -2 a quota 2-1</p>
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, colonne di rifornimenti e trincee non subiscono il danno collaterale “Incendio”.

TIRO DIFESA ANTIAEREA

Si tira prima per l'inquadramento di ogni aereo amico o nemico presente all'interno del cerchio, con un valore pari o inferiore al **35%**, il bersaglio è inquadrato e colpito. Tirare poi sulla tabella danni fuoco A.A. per verificare i danni inflitti.

TABELLA DANNI FUOCO A.A:		
D 100	Danni	Effetti collaterali
1-18	1	
19-34	2	
35-50	3	
51-66	4	Timone: Pari (Dx), Dispari (Sn)
67-82	5	Motore
83-97	6	Incendio
98-99	7	Equipaggio: Pari (Pilota), Dispari (Altri)
100	ESPLOSIONE	