

SCHEDA Messerschmitt Me 262



Caratteristiche Me 262 A in WoG		
	valore	note
DECK	R*	Escludere la 7-8-9-10-15-16
GUNS SR	DDDD	
GUNS LR	DD	
DAMAGE	20	
CEILING	14	
CLIMB	3	
BASE	Fighter	Utilizzare Extender

Decollo e volo:

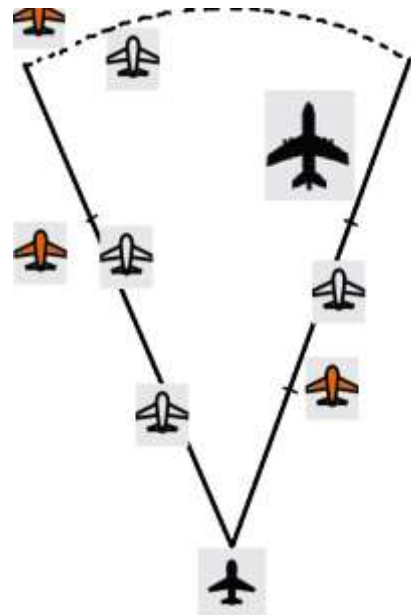
- Decollo:
 - 1 mossa appare carta in gioco
 - 2 jet inia a muoversi (carta stallo)
 - 3 jet esegue dritto (è
- Usare carta extender
- Ogni 10 mosse 1 D10 funzionamento motore:
 - 1-7 funzionamento regolare
 - 8 fumo
 - 9 incendio pilota cerca di spegnerlo e riaccenderlo (1xD100 ogni turno danni per incendio. Per riaccenderlo 1D10: con tra 0 e 3 riaccensione motore 1 mosse a bassa velocità, con tra 4 e 9 motore rimane spento e aereo muove solo a bassa velocità)
 - 10 motore rotto irreparabilmente aereo muove solo a bassa velocità

Armamenti speciali:
Vedi scheda razzi R4M

Inceppamento dei cannoni mk108
Dopo ogni scarica 1D10
se 0 inceppato

Lancio razzi:

- Solo dopo un dritto
- 1D10=0=inceppato
- Può sparare solo a distanza 1 ½ o 1
- Definire bersaglio primario
- Se bersaglio esplode effetti anche su altri aerei entro 1 righello dal piolino



Jet lanciatore razzi



Bersaglio primario



Bersaglio secondario inquadrato



Bersaglio secondario non inquadrato

TABELLA EFFETTI DANNO

BERSAGLIO PRIMARIO




































Distanza 1 ½ righello	Distanza 1 righello	Tiro D10
Nessun effetto	Nessun effetto	1
Nessun effetto	15+  o  o 	2
Nessun effetto	20+  o  o 	3
10+  o 	25+  o  o 	4
20+  o 	30+ 	5-6
30+ 	35+  + 	7-8
35+  + 	35+  +  x2	9
		10

TABELLA EFFETTI DANNO

BERSAGLIO SECONDARIO

Distanza 1 ½ righello	Distanza 1 righello	Tiro D10
Nessun effetto	Nessun effetto	1-2
Nessun effetto	Nessun effetto	3-4
Nessun effetto	Nessun effetto	5
Nessun effetto	5+  o 	6
5+  o 	10+  o 	7-8
10+  o 	15+ 	9
15+ 	15+  + 	10