

“AFFONDATE LA WIEN”

*Il bombardamento delle corazzate Wien e Budapest
Trieste - Settembre 1917*



La SMS Wien era una delle tre corazzate costiere della classe Monarch costruite per la Marina Austro-Ungarica nel 1809. Dopo la consegna la nave partecipò al blocco di Creta durante la guerra Greco-Turca del 1897. Con le altre due navi della stessa classe partecipò a più crociere sul Mediterraneo nei primi anni del 900. Formavano la Prima Divisione Navi da Battaglia della Marina Austro-Ungarica finchè furono sostituite dalle più moderne corazzate predreadnought della classe Habsburg nei primi anni del nuovo secolo. Nel 1906 furono passate alla riserva e all'inizio della WWI furono riattivate e tutte assegnate alla Quinta Divisione.

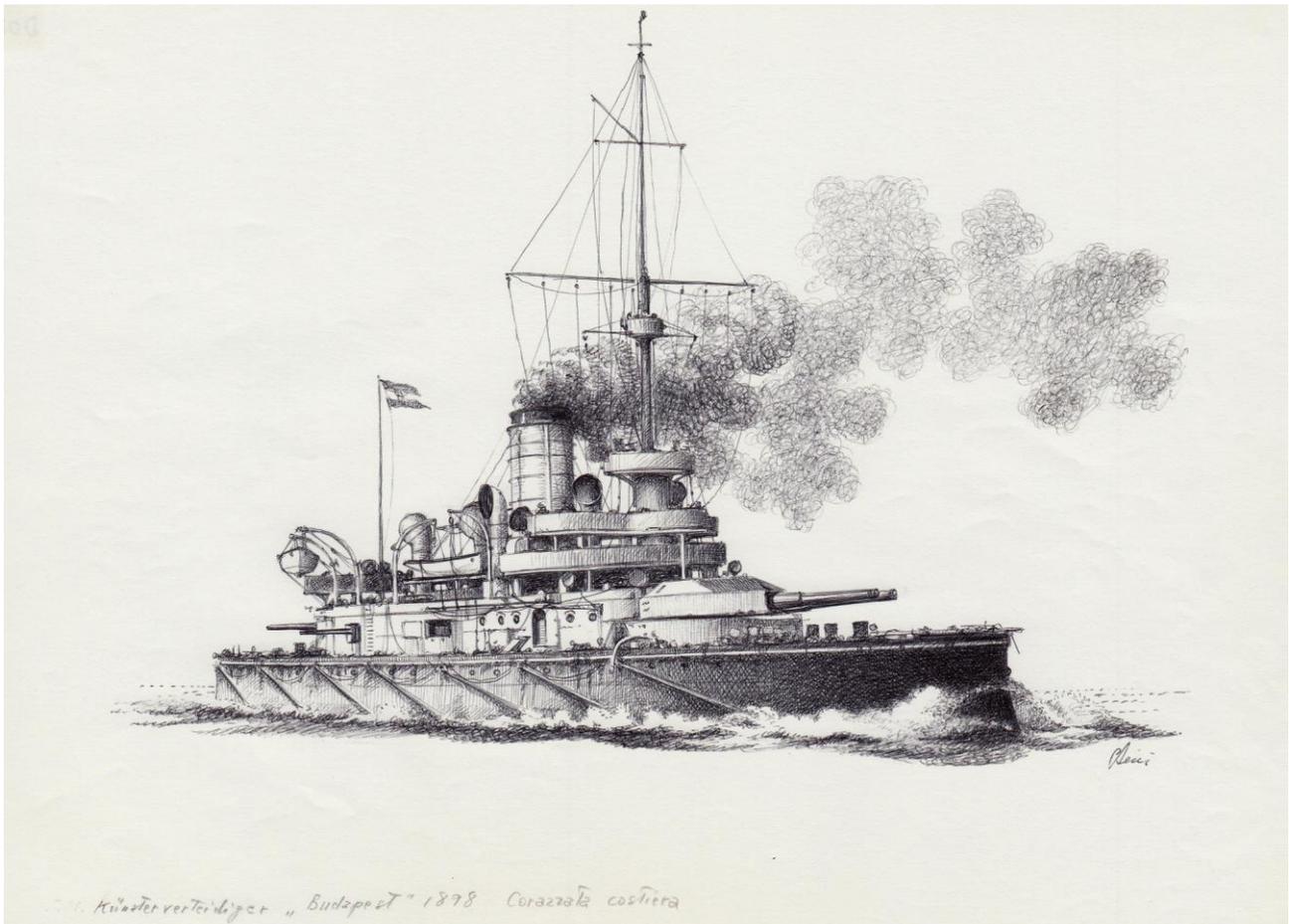
La Divisione fu mandata a Cattaro nell'agosto del 1914 per attaccare il Montenegro e l'artiglieria Francese che bombardava il porto e rimasero di stanza a Cattaro fino al 1917. Nell'agosto del 1917 la Wien e la gemella Budapest furono mandate a Trieste dove per difesa anti aerea furono dotate di pezzi da 66 millimetri (2,6 in)(nel cerchietto rosso sull'albero principale) e furono più volte attaccate dai Caproni Ca3 Italiani, che danneggiarono la Wien (un colpo che mancò di pochissimo la nave provocò uno squarcio sotto la linea di galleggiamento).



Le navi tornarono a Cattaro per le operazioni di raddobbo della Wien e ritornarono a Trieste il 30 Ottobre e parteciparono a operazioni di bombardamento delle difese costiere di Cortellazzo il 16 Novembre, vicino alla foce del fiume Piave, distruggendo la maggior parte dei cannoni italiani. Solo l'intervento dei Mas e dell'aviazione italiana fecero interrompere l'attacco degli austriaci che si ritirarono con alcuni danni

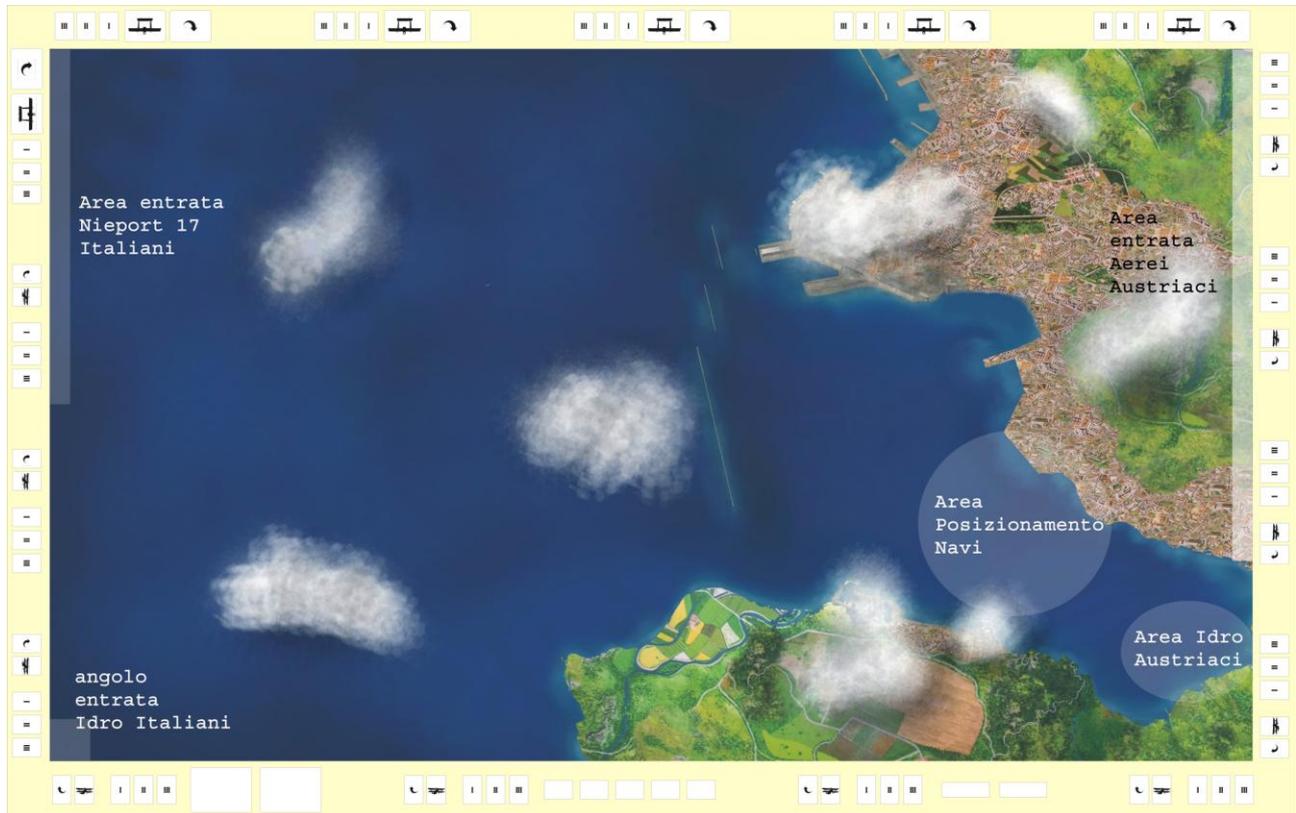
non prima di aver completamente distrutto la postazione italiana (la Wien venne colpita alle sovrastrutture con fuoco leggero).

Infine nella notte tra il 9 e il 10 Dicembre due Mas penetrarono il perimetro del porto di Trieste non scoperti e lanciarono siluri alla Wien e alla Budapest ancorate nel vallone di Muggia. I siluri lanciati contro la Budapest fallirono il bersaglio, mentre i due siluri del Mas n°9 comandato dal tenente di Vascello Luigi Rizzo la colpirono e la nave affondò in 5 minuti con la perdita di 46 marinai. Per questo gesto il Comandante Rizzo ottenne la Medaglia d'oro al Valor Militare. Il recupero del relitto della Wien iniziato dagli austriaci terminò nel 1920 da parte degli Italiani. Una sezione della poppa della nave è in bella mostra nel Museo Storico Navale di Venezia.



LO SCENARIO

Trieste 1917: mappa 220 x 130cm



MEZZI IN GIOCO

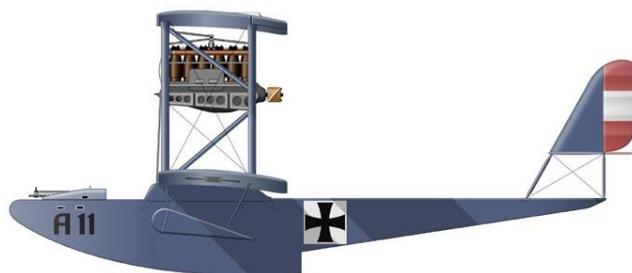
 REGNO D'ITALIA	 IMPERO AUSTRO-UNGARICO
5 Caproni Ca 3	3 Aviatik
3 Nieport 17	1 Oeffag H3
2 Macchi M 5	2 Lohner L
	5 cannoni AA
	2 Palloni da osservazione

POSIZIONAMENTO GIOCATORE AUSTRO UNGARICO

- Le due navi posizionate come nella mappa (scenario realistico)
- 5 postazioni di artiglieria contraerea di cui:
 - o 4 a Trieste a distanza di almeno 1 righello
 - o 1 sulla costa di fronte a Trieste
- 2 palloni aerostatici di sbarramento e osservazione
 - o Se utilizzati per sbarramento usare le regole avanzate per lo sbarramento vedi regole
- 3 Aviatik che posizionati sul bordo est (destra della mappa) che entrano in gioco dopo 1 Turno (decollavano da aeroporto limitrofo).
- 1 Oeffag e i 2 Lohner idro tra cui quello di Banfeld che partono in volo dalla costa nell'angolo a sud-est della mappa
- Banfeld è un asso (mira perfetta, pilota acrobatico, tiratore scelto e super asso)

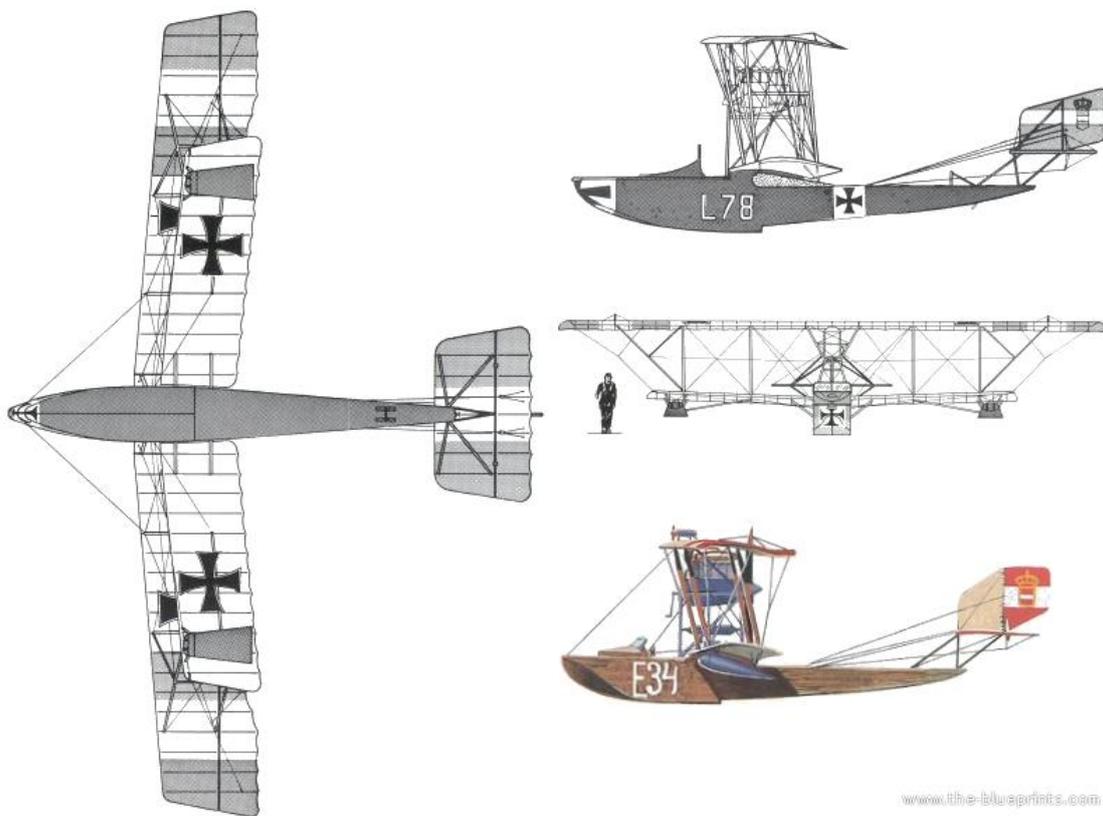
POSIZIONAMENTO GIOCATORE ITALIANO

- 5 Caproni Ca 3 che entrano da Ovest a Quota 3
- 3 Nieuport 17 che entrano dalla metà superiore ovest della mappa quota da scegliere
- 2 Macchi idro che entrano dall'angolo inferiore ovest della mappa quota due



NOTE

- Gli aerei italiani entrano e escono dal lato Ovest della mappa
- I Caproni Ca3 dopo aver bombardato debbono dirigersi direttamente verso il bordo Ovest della mappa (sinistro) insieme con i caccia e non possono eseguire manovre verso il lato Est della mappa (destra).
- **Armi A.A.**
- Una volta disposte, le armi non possono essere più mosse.
- I cannoni A.A. hanno gittata di **2** righelli a quota 1-2, **1½** righello a quota 3, **1** righello a quota 4 e seguono le regole previste per gli scenari in solitario.
- Le armi A.A. possono essere attaccate nel corso della missione e essere danneggiate o distrutte senza effetti per la vittoria.



www.the-blueprints.com

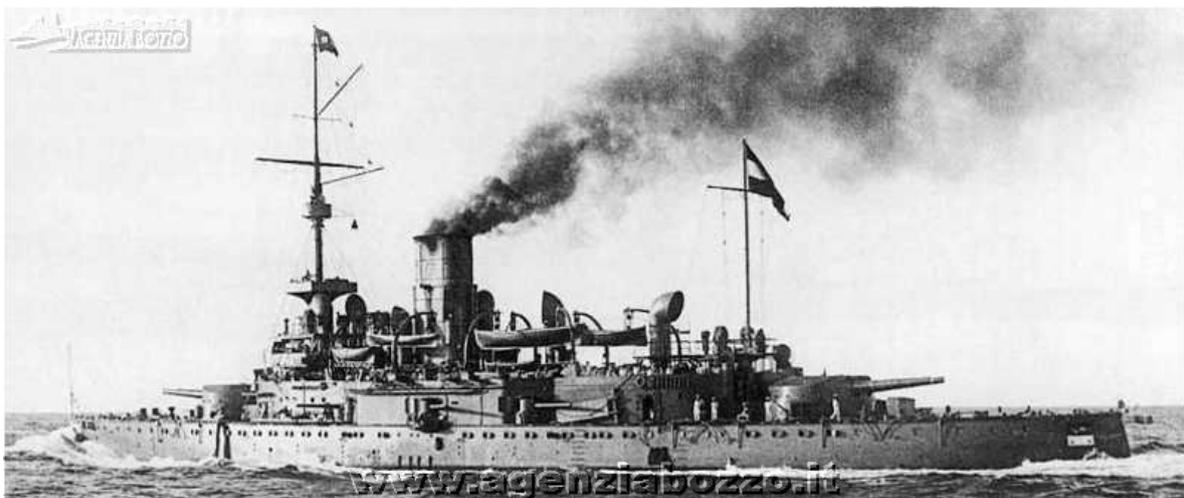
REGOLE DI GIOCO

Vengono utilizzate le regole avanzate come da libretto di Regolamento di WWI Wings of Glory Rules and Accessory Pack con le seguenti eccezioni 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.

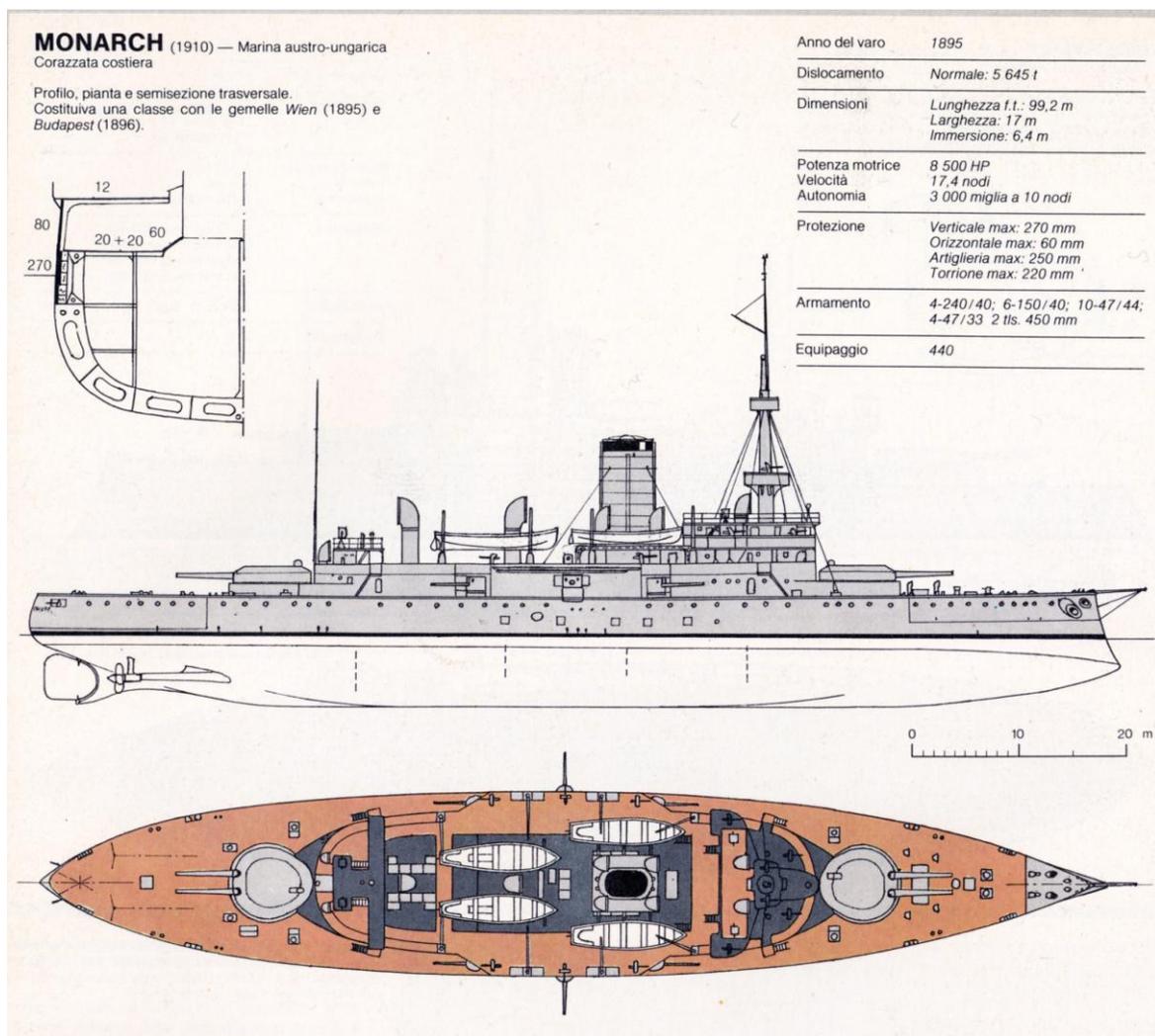
REGOLE OPZIONALI

- 1) **Pianificazione:** inseguimento in coda e quota (pag. 17)
- 2) **Movimento :** volare più in alto (pag. 19)
- 3) **Regole degli Assi:** compresa la gestione del recupero
- 4) **fuoco:** mirare, mirare dall'alto, scompiglio e danno all'equipaggio nascosto (pag. 19-20)
- 5) **quota di volo:** 1 ---> 4 (da 1 a 4 piolini)
- 6) I danni si assegnano tramite d100 su tabella danni allegata a questo scenario



CHIARIMENTI REGOLE AVANZATE

- bonus ai danni: sempre e soltanto +1 (max)
- per aver il bonus “mirare dall’alto” l’aereo che spara dopo una discesa (o picchiata) (vedi pag. 19-20) deve trovarsi alla stessa quota o a quella immediatamente superiore rispetto al bersaglio; se dopo la discesa (o picchiata) si trovasse a quota inferiore non riceverà il bonus ai danni
- con l'immelman si acquista un segnalino salita
- se si sale sopra la quota max di volo del proprio aereo (anche solo di un segnalino salita) = manovra illegale.



REGOLE PER IL BOMBARDAMENTO AEREO-NAVALI NELLA WWI

Lo sviluppo del bombardamento aereo-navale NON utilizzerà le regole originali, ma le regole seguenti:

CAPACITA' DI CARICO BOMBE BOMBER WWI

Tipo Aereo	Carico bombe kg	Carico bombe Lb	Carico	Danni	Totale danni
Ca3	800	1764	4	20	80
Gotha	500	1100	4	12	50
Staaken	2000	4400	4	50	200
H 0/400	907	2000	4	24	90
AEG GIV	400	880	2	20	40
Breguet 14	300	660	1	30	30
DH4	210	460	1	21	21
RE8	102	224	1	10	10
AIRSHIPS					
North Sea cl.	100	230	1	10	10
Coastal class	4x50 2x104	4x112 2x230	2 o 4	5 o 10	20
SS class	73	160	1	7	7
Zeppelin LZ class	1600	3530	8	20	160

BOMBARDAMENTO AEREO

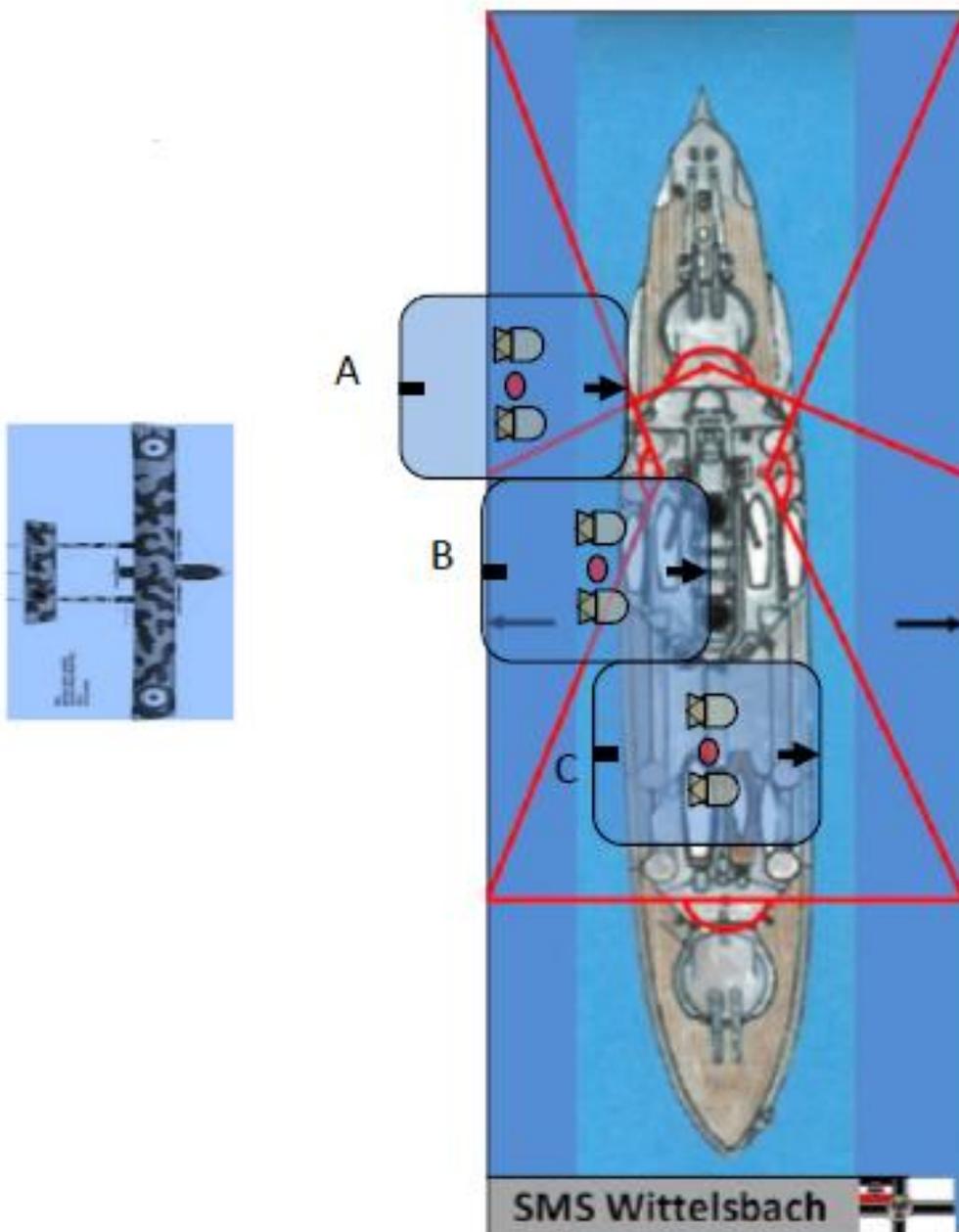
1. Un aereo che abbia più di un carico sganciabile può sganciarlo in ogni combinazione (singolarmente, 2 o 3 o tutti e 4)
2. Quando non vengono utilizzate le regole dell'altitudine, il bombardamento livellato viene effettuato con i 4 peg
3. Il percorso delle bombe è quello delle regole di WoG

DIFFERENTI ZONE DI DANNO

Esempi:

Il Ca3 attacca l'obiettivo 3 volte:

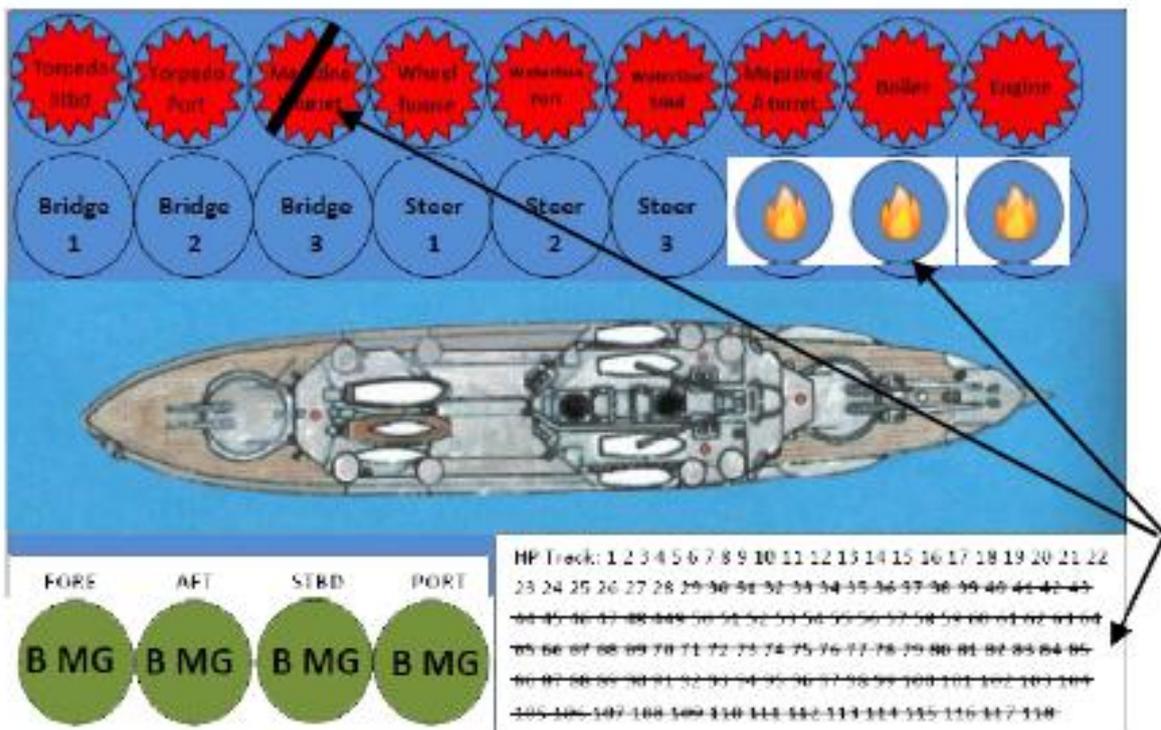
- Nel primo A sgancia 1 carico
- Nel secondo B sgancia 1 carico
- Nel terzo C sgancia 2 carichi



Nell'attacco A il puntino rosso del carico di bombe cade fuori della zona di esplosione adiacente al bersaglio = nessun danno

Nell'attacco B il puntino rosso del carico di bombe cade dentro la zona di esplosione adiacente al bersaglio = $1/2$ danno = $20/2 = 10$

Nell'attacco B il puntino rosso del carico di bombe cade dentro la zona di esplosione sul bersaglio = danno pieno = $20 \times 2 = 40$ + danno speciale



Nell'attacco C il danno determina un danno speciale e il risultato del tiro di dado a 24 facce è Colpo alla Torre Principale di Poppa. Il danno dell'attacco è raddoppiato $40 \times 2 = 80$. In totale la Wittelsbach ha preso 90 punti di danno e la torre principale di poppa è distrutta. Inoltre si è sviluppato un incendio.

TABELLA DANNI SPECIALI

Tiro di dado a 24 facce

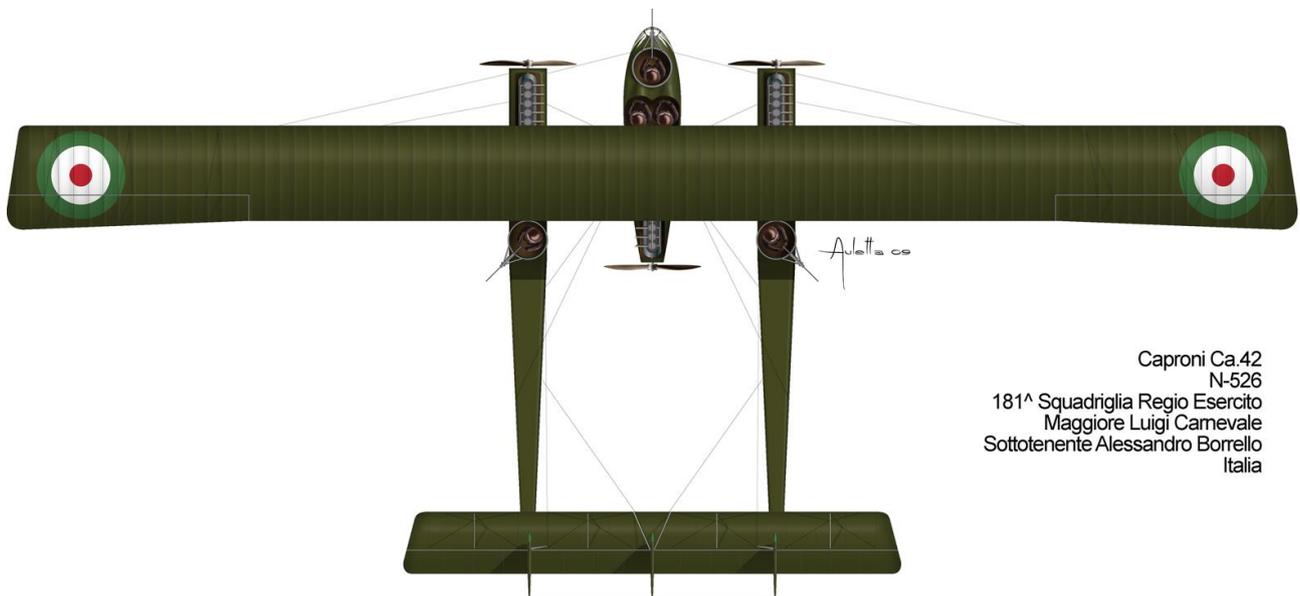
Tiro dado	Significato
1	<p style="text-align: center;"><u>COLPO SULLA LINEA DI GALLEGGIAMENTO A BABORDO</u></p> <p>La bomba esplode lungo il lato sinistro della nave causando una falla sotto la linea di galleggiamento. Il danno causato dalla bomba si conteggia normalmente. Tuttavia ogni turno il giocatore tira due dadi D100 con danno C per determinare l'allagamento. Viene applicato il risultato e se questo da O l'allagamento è stato fermato e non si tira nuovamente il dado il prossimo turno.</p>
2	<p style="text-align: center;"><u>COLPO SULLA LINEA DI GALLEGGIAMENTO A DRITTA</u></p> <p>La bomba esplode lungo il lato destro della nave causando una falla sotto la linea di galleggiamento. Il danno causato dalla bomba si conteggia normalmente. Tuttavia ogni turno il giocatore tira due dadi D100 con danno C per determinare l'allagamento. Viene applicato il risultato e se questo da O l'allagamento è stato fermato e non si tira nuovamente il dado il prossimo turno..</p>
3	<p style="text-align: center;"><u>CALDAIE</u></p> <p>La bomba penetra la corazzatura della nave e esplode nel locale caldaie. La velocità massima della nave è ridotta alla metà.</p>
4	<p style="text-align: center;"><u>MOTORI</u></p> <p>La bomba penetra la corazzatura della nave e esplode nel locale motori. Il danno vie conteggiato normalmente ma la nave progressivamente si ferma e non può più muovere se non trainata.</p>
5	<p style="text-align: center;"><u>POSTAZIONE ANTI-AEREA DI BABORDO</u></p> <p>La bomba colpisce la postazione anti-aerea di sinistra uccidendo gli inservienti e distruggendo il cannoncino.</p>
6	<p style="text-align: center;"><u>POSTAZIONE ANTI-AEREA DI DRITTA</u></p> <p>La bomba colpisce la postazione anti-aerea di destra uccidendo gli inservienti e distruggendo il cannoncino.</p>
7	<p style="text-align: center;"><u>POSTAZIONE ANTI-AEREA DI PRUA</u></p> <p>La bomba colpisce la postazione anti-aerea anteriore uccidendo gli inservienti e distruggendo il cannoncino.</p>
8	<p style="text-align: center;"><u>POSTAZIONE ANTI-AEREA DI POPPA</u></p> <p>La bomba colpisce la postazione anti-aerea posteriore uccidendo gli inservienti e distruggendo il cannoncino.</p>

9	<u>MANCATA PENETRAZIONE</u>
	La bomba non riesce a penetrare la corazzatura. La corazzatura riesce a ridurre la maggior parte dell'esplosione. Il danno ottenuto è dimezzato.
10	<u>COLPO ALLA PRUA</u>
	La bomba penetra la corazzatura del ponte e esplode vicino alla prua. Con la prua danneggiata la velocità massima della nave è ridotta a $\frac{3}{4}$.
11	<u>COLPO A POPPA</u>
	La bomba penetra la corazzatura del ponte e esplode vicino alla poppa, danneggiando il timone. La nave non può cambiare rotta e la velocità massima è ridotta a $\frac{1}{4}$.
12	<u>INCENDIO</u>
	La bomba esplode sul ponte della nave appiccando un incendio. Prendere 3 segnalini di incendio. Tirare i dadi D100 con danno A ogni turno per i successivi 3 turni e applicare i danni relativi se esce uno 0 l'incendio viene domato e non si tirano nuovamente i dadi il prossimo turno.
13	<u>COLPO ALLA TORRE PRINCIPALE DI PRUA</u>
	La bomba penetra la corazzatura della torre principale anteriore. La torre è completamente distrutta. L'esplosione causa un incendio. Prendere 3 segnalini di incendio. Tirare i dadi D100 con danno A ogni turno per i successivi 3 turni e applicare i danni relativi se esce uno 0 l'incendio viene domato e non si tirano i dadi il prossimo turno.
14	<u>COLPO ALLA TORRE PRINCIPALE DI POPPA</u>
	La bomba penetra la corazzatura della torre principale posteriore. La torre è completamente distrutta. L'esplosione causa un incendio. Prendere 3 segnalini di incendio. Tirare i dadi D100 con danno A ogni turno per i successivi 3 turni e applicare i danni relativi se esce uno 0 l'incendio viene domato e non si tirano i dadi il prossimo turno.
15	<u>COLPO AI MAGAZZINI MATERIALE</u>
	La bomba penetra la corazzatura e appicca un incendio nei magazzini della nave. Tirare i dadi D100 con danno A ogni turno per i successivi 3 turni e applicare i danni relativi se esce uno 0 l'incendio viene domato e non si tirano nuovamente i dadi il prossimo turno.
16	<u>COLPO DISATROSO</u>
	La bomba penetra la corazzatura della nave, esplodendo nel magazzino delle principale delle munizioni. Le successive esplosioni causano il cedimento dello scafo e la nave si spezza in due tronconi con l'immediato affondamento della nave.

17	<p style="text-align: center;"><u>COLPO AL LANCIASILURI DI BABORDO</u></p> <p>La bomba penetra il lato sinistro della nave e esplode sopra il lanciatore di siluri. Il danno conseguente all'esplosione dei siluri è raddoppiato e si appicca un incendio. Tirare i dadi D100 con danno A ogni turno per i successivi 3 turni e applicare i danni relativi se esce uno 0 l'incendio viene domato e non si tirano nuovamente i dadi il prossimo turno. Se la nave non ho lanciasiluri NON rappoppiare il danno ma calcolare solo l'incendio e i danni derivanti.</p>
18	<p style="text-align: center;"><u>COLPO AL LANCIASILURI DI DITTA</u></p> <p>La bomba penetra il lato destro della nave e esplode sopra il lanciatore di siluri. Il danno conseguente all'esplosione dei siluri è raddoppiato e si appicca un incendio. Tirare i dadi D100 con danno A ogni turno per i successivi 3 turni e applicare i danni relativi se esce uno 0 l'incendio viene domato e non si tirano nuovamente i dadi il prossimo turno. Se la nave non ho lanciasiluri NON rappoppiare il danno ma calcolare solo l'incendio e i danni derivanti.</p>
19	<p style="text-align: center;"><u>COLPO AL MAGAZZINO MUNIZIONE DELLA TORRE ANTERIORE</u></p> <p>La bomba penetra la corazzatura della nave dietro la Torre alteriore principale e esplode nella sua riservetta. Il danno conseguente è raddoppiato e si appicca un incendio. Tirare i dadi D100 con danno A ogni turno per i successivi 3 turni e applicare i danni relativi se esce 0 l'incendio viene domato e non si tirano i dadi il prossimo turno.</p>
20	<p style="text-align: center;"><u>COLPO AL MAGAZZINO MUNIZIONE DELLA TORRE POSTERIORE</u></p> <p>La bomba penetra la corazzatura della nave dietro la Torre posteriore principale e esplode nella sua riservetta. Il danno conseguente è raddoppiato e si appicca un incendio. Tirare i dadi D100 con danno A ogni turno per i successivi 3 turni e applicare i danni relativi se esce 0 l'incendio viene domato e non si tirano i dadi il prossimo turno.</p>
21	<p style="text-align: center;"><u>COLPO ALLA TIMONE</u></p> <p>La bomba penetra attraverso il ponte e esplode nei locali del timone uccidendo tutti i membri del locale. La nave continua a muoversi sulla sua rotta precedente e non cambia rotta per il resto del gioco.</p>
22	<p style="text-align: center;"><u>COLPO ALLA PLANCIA DI COMANDO</u></p> <p>La bomba penetra attraverso il ponte e esplode nella plancia di comando uccidendone gli occupanti. Per i prossimi 3 turni la nave non può cambiare ne velocità ne direzione. Prendere 3 segnalini di ponte e metterli sul ponte della nave. Rimuovere un segnalino ogni turno. Quando tutti sono stati rimossi, la nave può riprendere il controllo della rotta e della velocità normalmente.</p>

23	<u>COLPO ALLA TIMONERIA</u>
	La bomba penetra attraverso il ponte e esplode nella timoneria uccidendo tutti i membri del locale. Per i 3 turni successivi la nave non può cambiare rotta. Prendere 3 segnalini di timoneria e piazzarli sulla nave. Rimuovere 1 segnalino ogni turno. Quando tutti sono stati rimossi la nave può manovrare normalmente.
24	<u>COLPO ALLE TORRI ARMAMENTO SECONDARIO</u>
	La bomba penetra la corazzatura di una delle torri secondarie. La torre è completamente distrutta. L'esplosione causa un incendio. Prendere 3 segnalini di incendio. Tirare i dadi D100 con danno A ogni turno per i successivi 3 turni e applicare i danni relativi se esce uno 0 l'incendio viene domato e non si tirano nuovamente i dadi il prossimo turno.

Le carte bomba hanno un punto centrale di impatto che diventa progressivamente + grande (diametro 2 mm per singolo sgancio + 1 mm per ogni carico).



Caproni Ca.42
N-526
181^a Squadriglia Regio Esercito
Maggiore Luigi Carnevale
Sottotenente Alessandro Borrello
Italia

CONDIZIONI DI VITTORIA

La partita termina quando i bombardieri italiani lasciano il campo di gioco, in alternativa si può definire un tempo di gioco limite (2 ore circa) terminato il quale si valutano i punteggi ottenuti dai due schieramenti:

- Vittoria Strategica Italiana: ambedue le corazzate affondate o con almeno 5/6 dei danni subiti
- Vittoria Tattica Italiana: una corazzata affondata e meno della metà dei bombardieri e dei caccia abbattuti
- Vittoria Strategica Austriaca: entrambe le corazzate danneggiate per meno di 1/3 o meno
- Vittoria Tattica Austriaca: entrambe le corazzate danneggiate per meno di 2/3 o meno e meno della metà dei caccia (3 massimo) abbattuti.
- Pareggio in ogni altro caso.



ALLEGATI

Tabella D100

DANNI	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



AA GUN CARD



ARTILLERY COUNTER



AA GUNS SETUP

- AA Gun cards are placed on the table at the start of the game with an **Artillery Counter** placed in the **center**. AA Gun cards cannot turn or move, but are able to fire in any direction.

Page 32

FIRING

- Before maneuvers are revealed (and before revealing for Tailing), measuring from the **red dot** the AA Gun player can place the Artillery Counter...
 - ...within **two ruler lengths** at Altitude **2**.
 - ...within **one and a half ruler lengths** at Altitude **3**.
 - ...within **one ruler length** at Altitude **4**.
 - ...within **half ruler length** at Altitude **5**.
 - ...**overlapping** part of the card at Altitude **6**.
- Player must declare the altitude which the shot is aimed (minimum of 2, maximum of 6)
- After two plane maneuvers are revealed, if any plane base (friend or foe)

overlaps part of the counter, the plane takes  x1.

- The counter is then removed from the table, whether it hit a plane or not.

RELOADING

- During the maneuver phase after the counter is removed, place the counter at the **corner** of the card.
- During the next maneuver phase, the counter is placed at the **side** of the card.
- During the next maneuver phase, the counter is placed in the **center** of the gun (reloaded). The gun may fire on any later phase after reload.

Page 33

AA GUN Firing/Reloading Sequence



Start position



1st Phase:
Place counter
(BEFORE maneuvers revealed)



2nd Phase:
Explodes
(AFTER maneuvers revealed,
then remove counter)



3rd Phase:
Place counter at corner
(DURING maneuvers)



4th Phase:
Place counter at side
(DURING maneuvers)



5th Phase:
Place counter at center
(DURING maneuvers)

Pages 32-34

STRAFINING AA GUNS

- Planes at Altitude 1 fire at AA Guns normally, at Altitude 2 can fire at half ruler length (long range).
- All AA Guns taking damage suffer Damage Points and Explosions. Other special damage is ignored.
- Damage to AA Guns is kept face up next to the unit's card.

Page 33

BALLOONS

- Artillery Counters cannot be placed on friendly balloons.
- During Explosion, if a balloon at the **SAME** altitude as the Artillery Counter is within a half ruler length of the Counter, the balloon takes  x1.
- An Artillery Counter cannot be placed so that a balloon at **ANY** altitude would end up between the **red dot** on the card and the Counter.

Page 33

ADJUST THE AIMING (OPTIONAL)

- On the **2nd Phase** of the AA Gun fire, BEFORE maneuvers and Tailing are revealed, the player may do **ONLY ONE** of the following:
 - 1) Move the Artillery Counter up to one ruler length, as long as it remains within the legal range.
 - 2) Declare the counter to be one altitude level higher or lower.
 - 3) Delay the Explosion (Counter is not moved)

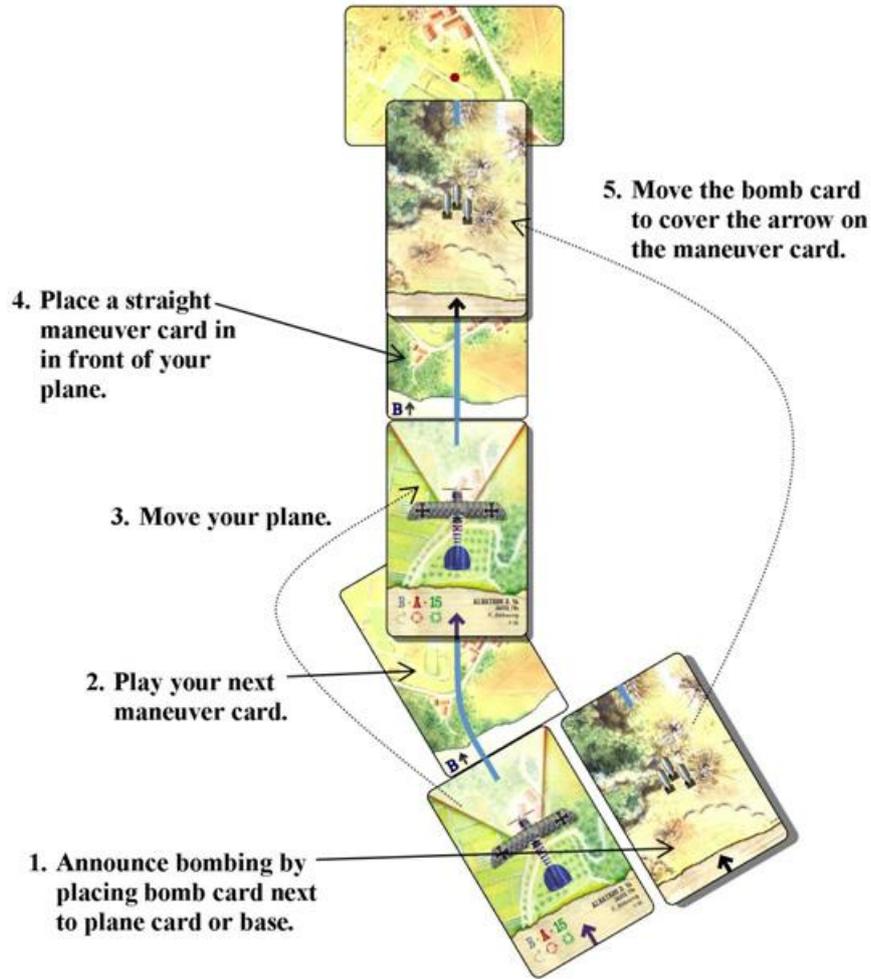
After any of the above, the counter will explode with the usual delay of two firing steps.

- A player may also **Hold Fire** and put the Counter back in the center of the AA card.

Page 34

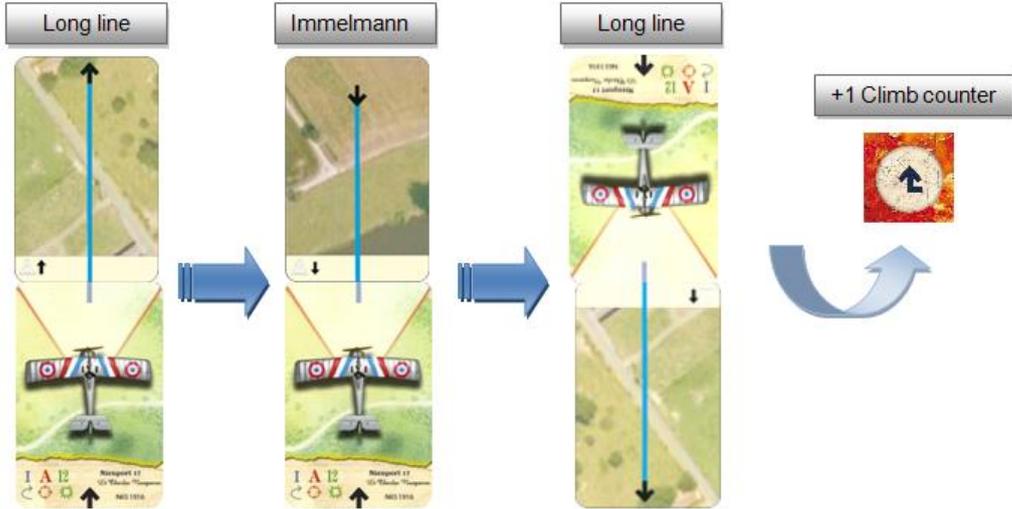
Schema sequenza di bombardamento da regole WoG

(da integrare con le regole speciali sulle differenti zone di Danno e Critical Hits)



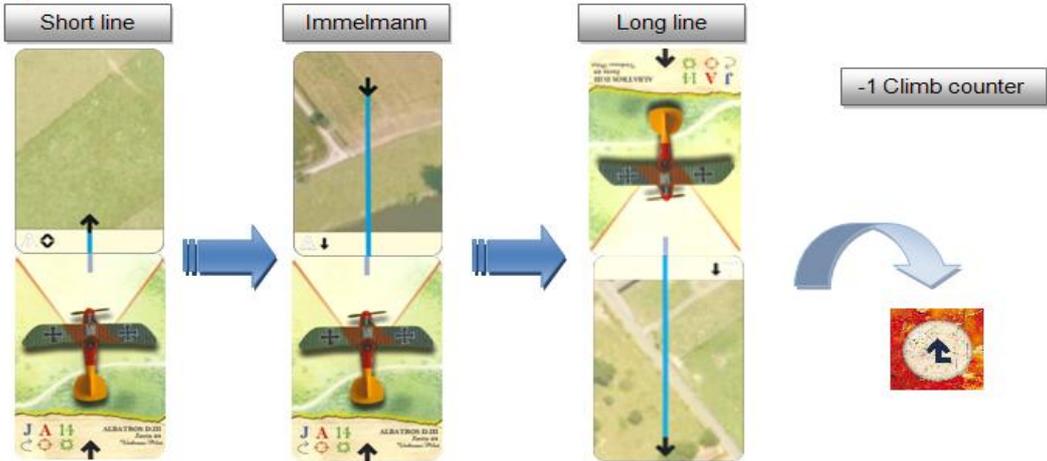
-  **Diamond: Steep maneuver.** Never play a Steep maneuver after another
-  **Small arrow above:** Climb (red, short line) +1 Climb counter. Steep maneuver
-  **Small arrow down:** Dive (red, long line) -1 Climb counter. Steep maneuver
-  **Jammed Machine Guns:** Open, 3 maneuvers shooting plane can not fire 3 maneuvers
-  **Rudder jammed, left:** Kept secret, 3 maneuvers cannot choose to the right
-  **Rudder jammed, right:** Kept secret, 3 maneuvers cannot choose to the left
-  **Crew wounded:** Kept secret,
1-Seaters: 1. card = wounded (no shooting after maneuver), 2. card = dead
2-Seaters: Observer dead or like 1-Seaters
-  **Engine damage:** Kept secret, open-end, one stall Maneuver each turn.
2.Engine damage = crash
-  **Smoke:** Open, 3 maneuvers. can't perform "tailing"
-  **Fire:** Open, 3 maneuvers. Each turn +1 damage card from A deck. No special damages.

Immelmann:



Cannot be executed in the same turn as a climb!

Split-S:



Cannot be executed in the same turn as a Dive!

Nosedive:

