

## "ATTACCO ALL'ALBA"

### Bombardamento Alleato alle fabbriche tedesche di Mannhem nel Maggio del 1918



*Durante il 1917 gli Inglesi avevano iniziato ad effettuare i primi bombardamenti strategici utilizzando i primi Handley Page O/100 disponibili schierati in Francia nella 7A Squadriglia del 5 ° Stormo RNAS a Dunkerque a fine 1916.*




*Il loro primo combattimento era avvenuto nella notte del 16 marzo 1917, quando un aereo era stato inviato a bombardare un nodo ferroviario a Moulins-lès-Metz. In un primo momento gli O / 100s erano stati utilizzati per gli attacchi di luce del giorno, danneggiando un cacciatorpediniere tedesco il 23 aprile 1917, ma a causa della perdita di un bombardiere a causa della caccia, due giorni dopo le missioni diurne erano cessate ed effettuate quasi esclusivamente di notte. Gli obiettivi erano solitamente i porti occupati dai tedeschi sul canale della Manica, gli obiettivi ferroviari e gli aeroporti. Gli O/100 erano stati utilizzati anche come pattuglia anti-sommergibile al largo della foce del fiume Tees nel settembre 1917.*

*La versione migliorata lo O/400 iniziò a entrare in servizio nel mese di aprile 1918, permettendo gradualmente di attrezzare altri squadroni. E' stato utilizzato sia per il supporto per le forze di terra sul fronte occidentale, in particolare durante l'Offensiva di Primavera dei Tedeschi, e per bombardamento strategico sotto il controllo della Independent Air Force.*

# Handley Page Type O



## Descrizione

Tipo	bombardiere
Equipaggio	4
Progettista	George R. Volkert
Costruttore	 Handley Page Ltd.
Data primo volo	7 dicembre 1915(prototipo O/100)
Data entrata in servizio	1916
Data ritiro dal servizio	1920
Utilizzatore principale	 Royal Naval Air Service,Royal Air Force
Altri utilizzatori	 Australian Flying Corps

## Dimensioni e pesi

Lunghezza	19,17 m (62 ft 10.75 in)
Apertura alare	30,48 m (100 ft)
Altezza	6,72 m (22 ft 0.75 in)
Superficie alare	153,10 m <sup>2</sup> (1 648 sq ft)
Peso a vuoto	3 859 kg (8 502 lb)
Peso max al decollo	6 065 kg (13 360 lb)

## Propulsione

Motore	due Rolls-Royce EagleVIII
Potenza	360 CV (265 kW)

## Prestazioni

Velocità max	157 km/h (al livello del mare) (98 mph)
Velocità di salita	3048 m (10 000 ft) in 40minuti
Autonomia	1 046 km (650 miglia)

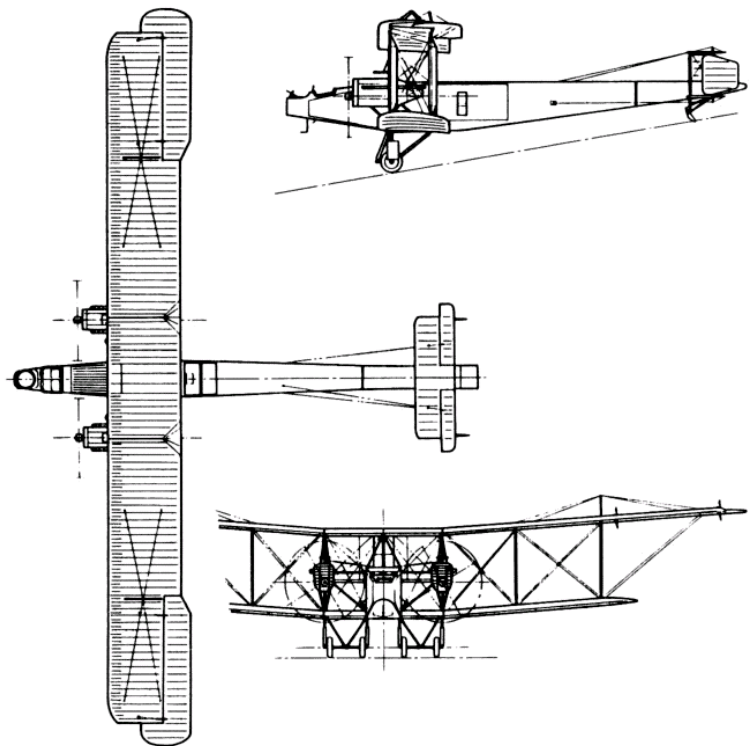
## Armamento

Mitragliatrici	5 mitragliatrici da 7,7 mm (0.303 in)
Bombe	816 kg (1 792 lb)

*Gli Handley Page Type O erano grossi biplani bimotori a fusoliera dalla struttura tradizionale, dotati di un impennaggio orizzontale a sua volta biplano e di una triplice deriva verticale. Le due ali avevano uguale corda, ma l'apertura dell'ala superiore era nettamente maggiore di quella inferiore; esse avevano pianta rettangolare ed erano collegate da quattro coppie di montanti in legno, ampiamente controventati da tiranti d'acciaio, a cui si aggiungevano due strutture a traliccio che vincolavano le gondole dei motori, poste a metà altezza tra l'ala superiore e quella inferiore. La struttura delle ali era basata su due travi lignee disposte nel senso dell'apertura (longheroni) e su molte centine, pure lignee, perpendicolari ad esse; il tutto era rivestito in tela. A causa delle loro notevoli dimensioni, le ali erano divise in diversi tronchi, e per facilitare il posizionamento dell'aereo esse potevano essere ripiegate all'indietro, grazie a delle cerniere in corrispondenza del longherone posteriore. Gli alettoni erano presenti solo sull'ala superiore.*

*I piani di coda erano composti da un doppio stabilizzatore, il cui angolo di incidenza era regolabile a terra per ottimizzare il centraggio in ogni condizione di carico; e da una deriva affiancata da due timoni.*

*La fusoliera aveva sezione rettangolare ed era basata su una struttura a traliccio in legno, rinforzata da tiranti d'acciaio. Anch'essa, come le ali, era divisa in diversi tronconi: la*





sezione più avanzata delle quattro ospitava il posto di pilotaggio scoperto, e la postazione difensiva frontale; nella seconda era stato ricavato il vano porta-bombe. Le gondole che ospitavano i motori, costruite in

acciaio, alloggiavano anche un serbatoio da 454 l ciascuna, e avevano una forma allungata che offriva una buona penetrazione aerodinamica. Furono impiegati motori di diversi tipi, anche se i più diffusi furono i Rolls-Royce Eagle (i Mark II o III da 250 CV per l'O/100, i Mark VIII da 360 CV per l'O/400). Essi azionavano però sempre due eliche quadripala ruotanti in direzioni opposte, e furono sempre dotati di radiatori in posizione frontale. Il carrello d'atterraggio, di struttura abbastanza complessa, era di tipo triciclo posteriore ed era basato su due coppie di ruote di circa 80-90 cm di diametro poste sotto l'ala inferiore all'altezza delle gondole dei motori, a cui si aggiungeva un piccolo pattino di coda.

Per quanto riguarda l'armamento, i bombardieri Handley Page potevano trasportare fino a 16 bombe da 51 kg ciascuna, per un totale di oltre 800 chili, cioè assai più di quanto fosse stato inizialmente richiesto dall'Ammiragliato, e anche assai più dei suoi omologhi stranieri. Il carico bellico era trasportato in una stiva interna i cui portelloni, tenuti chiusi da molle, si aprivano sotto il peso delle bombe quando esse venivano sganciate. Le installazioni difensive comprendevano una postazione anteriore, nel muso dell'aereo, dotata di una o due mitragliatrici Lewis da 7,7 mm, e altre due postazioni simili, localizzate una sul dorso dell'apparecchio (subito dietro l'ala) e una in



*posizione ventrale, che sparava attraverso un portellone nel pavimento della fusoliera.*

*Proprio l'esigenza di impedire le azioni di bombardamento dei Gotha rese urgente l'introduzione in servizio dell'O/400, versione migliorata dell'O/100. I primi di questi nuovi modelli si unirono agli O/100 del 41° Wing a Ochey, in Francia, nell'ottobre 1917, e con le nuove consegne furono presto formati gli Squadron 97, 100, 115, 215, 216.*

*Nella notte tra il 25 e il 26 agosto 1918 due O/400 del No. 215 Sq. ricevettero il battesimo del fuoco attaccando una fabbrica a Mannheim. Da allora in poi, quantità sempre maggiori di bombardieri Handley Page presero parte agli attacchi, volando sulla Germania in formazioni di anche 30 apparecchi alla volta, e infliggendo danni notevoli, anche grazie all'introduzione delle nuove bombe da 1 500 lb(748 kg).*

## LO SCENARIO



Mannheim 1918: mappa 180 x 120 cm

MEZZI IN GIOCO

 <b>COALIZIONE</b>	 <b>IMPERO TEDESCO</b>
2 Handley Page 0/400	6 Fokker DVII
3 R.A.F. Se 5a	2 Siemens Schukart DIII
3 Sopwith Snipe	2 Palloni da osservazione
	2 cannoni AA

**POSIZIONAMENTO GIOCATORE GERMANICO**

- Posizionare 2 obiettivi industriali (valore danno 70) Fabbriche dentro la città a Sud Est della mappa (in basso a destra) non più distanti tra di loro di 1 ½ righello (entro un raggio di 1 ½ righello ci debbono essere tutte. Vedi foto).
- Posizionare i 2 cannoni AA entro i limiti della città a piacere come anche i palloni da osservazione.
- Posizionare i caccia Tedeschi entro un



righello dal bordo Est della mappa (bordo a destra)

### **POSIZIONAMENTO GIOCATORE INGLESE**

- Posizionare gli aerei della coalizione entro un righello dal bordo Ovest della mappa (bordo a sinistra).

### **- OBIETTIVI DELLA MISSIONE**

- Il giocatori della Coalizione hanno come obiettivo strategico quello di distruggere i 2 obiettivi (Fabbriche) nella città. I caccia cercheranno di difenderli. Gli aerei alleati entreranno dal lato Ovest (sinistro) della mappa e usciranno dallo stesso lato.
- Il giocatore dell'Asse cercherà di abbattere quanti più bombardieri possibile e di evitare la distruzione degli obiettivi.





## 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) **fuoco:** mirare, mirare dall'alto, scompiglio e danno all'equipaggio nascosto (pag. 19-20)
- 4) **quota di volo:** 1 ---> 4 (da 1 a 4 piolini)
- 5) 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.

**CAPACITA' DI CARICO BOMBE BOMBER WWI**

Tipo Aereo	Carico bombe kg	Carico bombe Lb	Carico	Danni	Totale danni
<b>Ca3</b>	800	1764	4	20	80
<b>Gotha</b>	500	1100	4	12	48
<b>Staaken</b>	2000	4400	4	50	200
<b>H 0/400</b>	907	2000	4	24	96
<b>AEG GIV</b>	400	880	2	20	40
<b>Breguet 14</b>	300	660	1	30	30
<b>DH4</b>	210	460	1	21	21
<b>RE8</b>	102	224	1	10	10
<b>AIRSHIPS</b>					
<b>North Sea cl.</b>	100	230	1	10	10
<b>Coastal class</b>	4x50 2x104	4x112 2x230	2 o 4	5 o 10	20
<b>SS class</b>	73	160	1	7	7
<b>Zeppelin LZ class</b>	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. Il percorso delle bombe è quello delle regole di WoG (Vedi allegati)



### **NOTE**

- I bombardieri della Coalizione 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). I caccia possono manovrare per duellare con i caccia avversari, ma non inseguirli se si ritirano verso il lato Est della mappa (destra).

## CONDIZIONI DI VITTORIA

La partita termina quando i bombardieri Inglesi 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 Inglese: Tutti e 2 gli obiettivi (fabbriche ) distrutti e nessun dei bombardiere abbattuto.
- Vittoria Tattica Inglese: almeno 1 obiettivi (fabbriche ) distrutti e 1 o meno bombardieri abbattuti.
- Vittoria Strategica Tedesca: nessun obiettivo (fabbriche ) distrutto e 2 bombardieri abbattuti.
- Vittoria Tattica Tedesca: al massimo 1 obiettivo (fabbriche ) distrutti e 2 bombardieri abbattuti.
- Pareggio in ogni altro caso.



## ALLEGATI

Tabella D100

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



**WINGS of GLORY**  
AA GUNS  
REFERENCE CARD

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 22

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.

Pages 22-24

Page 23

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 maneuver)



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




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

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 23

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 23

ADJUST THE AIMING  
(OPTIONAL)

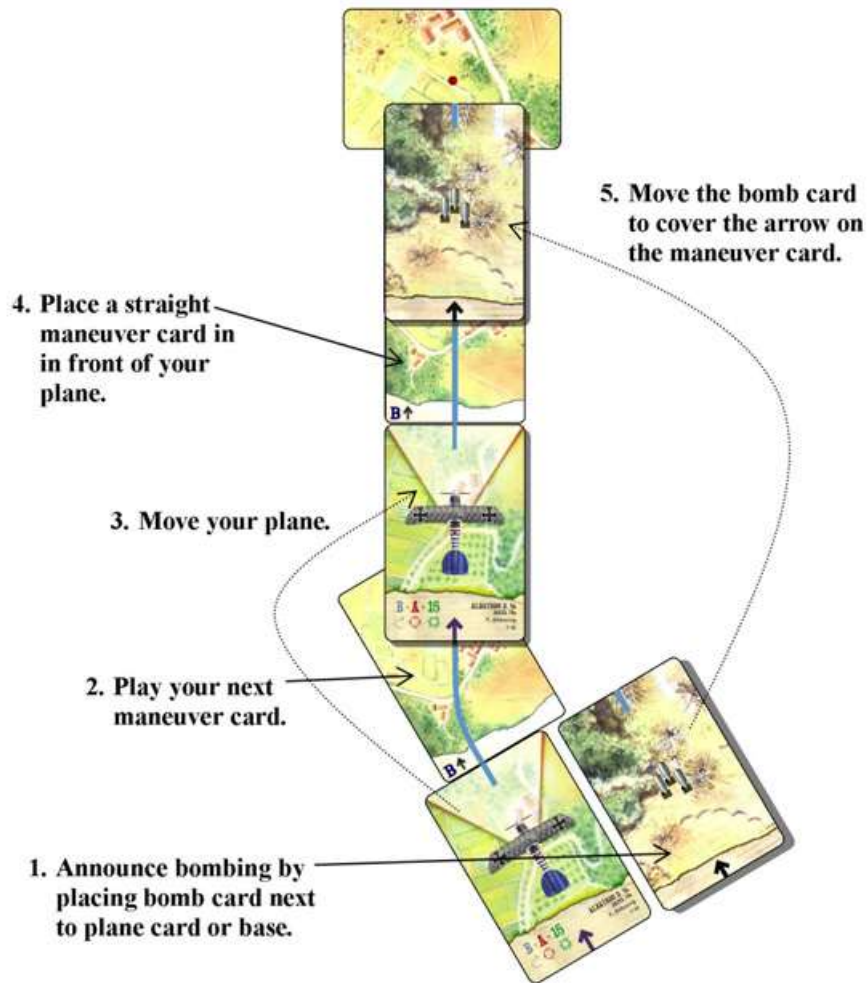
- On the **2nd Phase** of the AA Gun fire, **BEFORE** maneuvers and Tailing are revealed, the player may do **ONLY ONE** of the following:
  - 1) Move the Artillery Counter up to one ruler length, as long as it remains within the legal range.
  - 2) Declare the counter to be one altitude level higher 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 24

## Schema sequenza di bombardamento da regole WoG

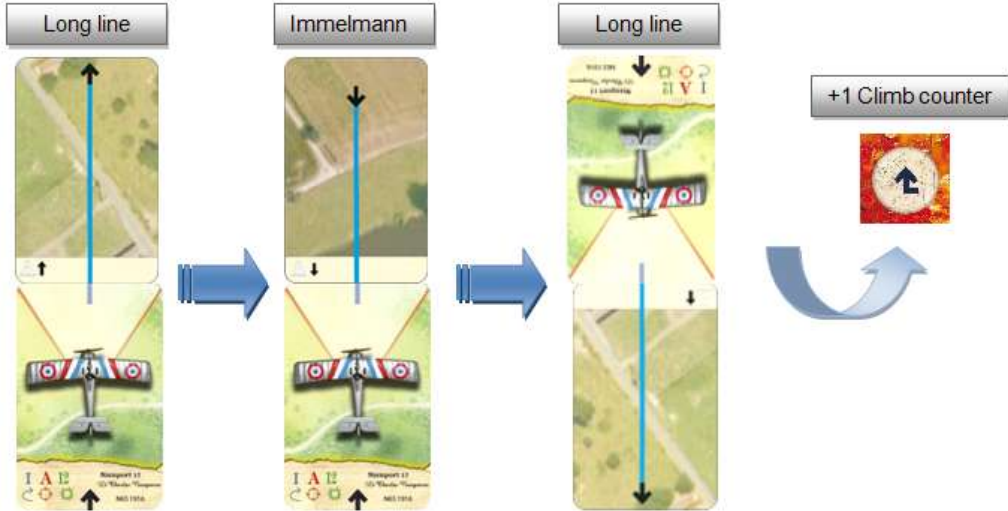
(da integrare con le regole speciali sulle differenti zone di Danno e Critical Hits)



	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.

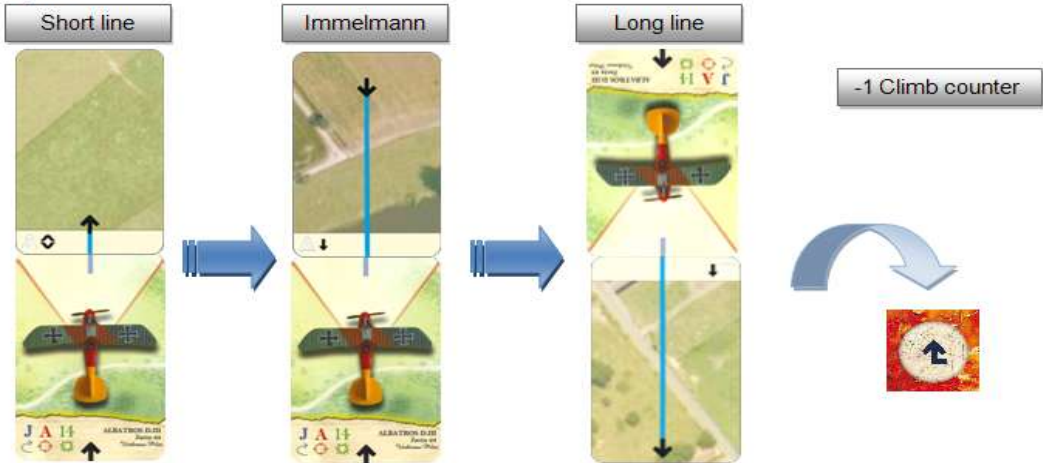


**Immelmann:**



Cannot be executed in the same turn as a climb!

**Split-S:**



Cannot be executed in the same turn as a Dive!

**Nosedive:**

