



### “Operazione Crossbow”

- Operazione Crossbow: attacco alle strutture di produzione e di lancio delle V1 e V2.

*Crossbow era il nome in codice della campagna della seconda guerra mondiale da parte delle truppe anglo-americane "contro tutte le fasi di sviluppo, fabbricazione e trasporto presso i loro siti delle Vergeltungswaffen". Il nome in codice originale nel 1943 era **Bodyline**, sostituito poi con Crossbow il 15 novembre 1943.*

*Nel maggio 1943 la sorveglianza alleata aveva osservato la costruzione del primo di 11 siti di grandi dimensioni nel nord della Francia dove venivano prodotte le armi segrete tedesche, di cui sei per il missile V2. Nel mese di novembre è stato scoperto il primo di 96 siti per la bomba volante V1. I funzionari hanno discusso l'entità del pericolo delle armi tedesche; alcuni hanno visto i siti come esche per deviare i bombardieri alleati, mentre altri temevano testate chimiche o biologiche.<sup>[13]</sup> Quando le informazioni di ricognizione e intelligence riguardanti il V2 divennero convincenti, il Comitato di Difesa di Gabinetto per la Guerra diresse una prima incursione pianificata: l'attacco dell'operazione Hydra su Peenemünde nel mese di agosto 1943.*

L'operazione Hydra fu un bombardamento eseguito dal Bomber Command della RAF la notte tra il 17 e il 18 agosto 1943 ai danni delle installazioni missilistiche tedesche di Peenemünde. L'incursione, risoltasi in un mediocre successo per gli inglesi, fu il primo atto della più ampia **operazione Crossbow** volta a distruggere centri di ricerca, fabbriche e postazioni militari legati alle rivoluzionarie armi di Adolf



Hitler. Arthur Harris, comandante in capo del Bomber Command dal 22 febbraio 1942, destinò all'operazione 597 bombardieri (324 Lancaster, 219 Halifax e 54 Stirling), di cui 94 erano Pathfinder (le unità speciali incaricate di segnalare con bombe luminose gli obiettivi) che avrebbero dovuto colpire, in sequenza, le residenze degli scienziati, due grandi fabbriche, le officine di progettazione e gli uffici amministrativi. Grazie all'azione diversiva su Berlino compiuta da otto Mosquito e ad intelligenti lanci di window la caccia notturna tedesca venne deviata confusamente a Brema, Wilhelmshaven, Kiel, Berlino, Rostock, Swinemünde e Stettino, sicché solo 30 aviatori furono in grado di raggiungere Peenemünde in tempo per disturbare il Bomber Command. Le fabbriche invece subirono danni marginali mentre le officine di progettazione e gli uffici amministrativi andarono demoliti al 62,5%. Di fronte a nove caccia persi, la Luftwaffe abbatté quaranta velivoli inglesi. I tedeschi persero circa due mesi di lavoro e decentrarono alcune strutture di fabbricazione e progettazione. L'USAAF offrì a Harris di compiere un'ulteriore incursione su Peenemünde il 19 agosto ma il generale inglese, convinto di aver conseguito un brillante successo, rifiutò.

## AREA DI GIOCO



Mappa 250x150 cm

## MEZZI IN GIOCO

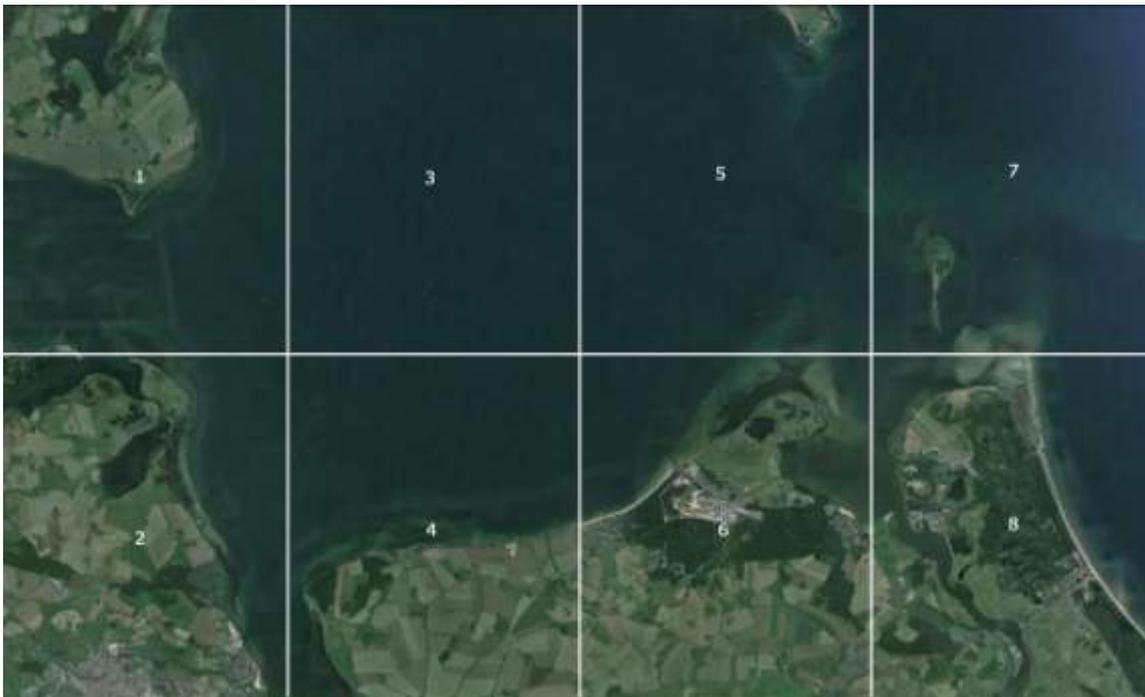
 <b>Alleati</b>	 <b>Asse</b>
6 Lancaster	2 Do 217 N2
2 Beaufighter	1 Messerschmitt Me 110 C
	2 Junkers Ju 88 C6
	2 Focke Wulf FW 190 A6
	3 Cannoni AA

## OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Il giocatori Alleati hanno come obiettivo strategico quello di bombardare i siti di lancio delle V1 e V2 e i laboratori di produzione e stoccaggio delle stesse. I caccia cercheranno di difenderli dalla caccia notturna. Gli aerei alleati entreranno dal lato Ovest (sinistro) della mappa e usciranno dal medesimo lato.

Il giocatore dell'Asse cercherà di abbattere quanti più bombardieri possibile e di evitare la distruzione degli obiettivi alleati.

## SEQUENZA DI SCHIERAMENTO DELLO SCENARIO



- 1) La mappa viene idealmente suddivisa in aree utili per la disposizione dei mezzi in gioco (vedi regole caccia notturna)
- 2) Posizionare Le carte obiettivo: Rampe V1 (2), rampe V2 (1), laboratori (valore di danno = 13) nelle aree suddette (Area 8).



3) Posizionare il Raggio di Tiro della AA come da disegno (cerchio magico).

4) Posizionare per primi aerei Alleati (carte reali e carte fantasma) entro un righello dal bordo Ovest (sinistro) della mappa Aree 1 e 2. Il giocatore Alleato per ogni suo aereo invece di disporre sul tavolo il modello



dell'aereo schiera due carte eco radar (delle quali una indica l'aereo reale e l'altra l'aereo fantasma) aventi le stesse dimensioni delle carte aereo e distanti tra i 1 ½ e i 2 righelli tra loro e la quota (compresa tra 4 e 2) viene annotata segretamente sotto la carta.

5) Posizionare gli aerei tedeschi in CAP utilizzando un tiro di dado D6 (Vedi regole caccia notturna) per stabilire in quale settore sia (settori da 3-8) annotando sotto la miniatura segretamente la quota in maniera analoga a quella del giocatore alleato.

6) Lo scenario è notturno. Storicamente la notte era con luna e quindi bisogna stabilire solo la sua posizione.

- Tirare 1D8 per stabilire la posizione della luna

7) A questo punto inizia il gioco, i giocatori dell'Asse aggiustano la quota dei loro aerei secondo quanto segnato e ogni giocatore manovra il suo aereo seguendo le normali regole. I giocatori Alleati

pianificano le manovre e muovono entrambe le carte eco radar (aereo reale e fantasma) con la stessa manovra pianificata in modo sincrono.

## REGOLE DI VOLO

Si usano le regole “**AVANZATE**” come da libretto “**WWII Wings of Glory**”. con esclusione delle regole "Carburante", "Atterrare, decollare\*", "schiantarsi", “Volare più in alto” e "Copertura di nuvole".

Sono in uso le seguenti “home rules”:

- 1) manovra illegale: viene sostituita da un dritto, si subisce un danno A e non si può sparare.
- 2) fuoco: per sparare nell’arco di fuoco ci deve essere il “piloncino” dell’obiettivo.
- 3) Quando si gioca la carta "rovesciata" non si spara.
- 4) Se un aereo viene colpito dopo aver giocato la carta discesa può far ritirare il danno all’avversario.
- 5) Per simulare i limiti dell’autonomia degli aerei, si usa la seguente regola: tutti gli aerei con missioni di bombardamento, una volta sganciato il proprio carico bellico, dovranno dirigersi verso il lato di entrata in gioco. Se un aereo che esce dal tavolo è inseguito da un caccia avversario, l'aereo viene comunque rimosso dal tavolo ed il caccia avversario ha diritto ad un cambio di direzione gratuito ed immediato.
- 6) Si utilizza per il calcolo dei danni la tabella seguente D100.



## REGOLE SPECIALI CACCIA NOTTURNA

(si ringrazia per la collaborazione l'autore delle regole Samuelvimes alias Roberto Bagna)



### SCOPRIRE I BOMBARDIERI

Il cono di ricerca dei radar installati a bordo è pari al cono di fuoco dell'aereo. Aerei dotati di radar a bordo scoprono una carta eco radar a due righelli di distanza o più a seconda del tipo di radar con cui sono equipaggiati (FuG 202 *Lichtenstein* 2 righelli, FuG 220 *Lichtenstein* SN-2 3 righelli, FuG 240 *Berlin* 4 righelli).

Aerei senza radar scoprono una carta eco radar a un righello di distanza.

Carte eco radar situate all'interno del cerchio della Flak o che hanno subito il danno "incendio", sono scoperte dagli aerei non dotati di radar a 1,5 righelli.

Scoperta fuori dell'arco di fuoco dell'aereo e a mezzo righello di distanza: lanciare 1D6, con 1-2-3 scoprono una carta eco radar.

Una volta che l'aereo reale è scoperto, si sostituisce la carta eco radar con il modello, situato alla quota precedentemente segnata e si rimuove la corrispondente carta fantasma se ancora in gioco.

### **ATTACCARE GLI AEREI**

Aerei situati tra l'attaccante e il bordo con la luna sono più visibili e possono essere attaccati a lunga distanza.

Aerei entro il cerchio della Flak sono illuminati da riflettori e/o esplosioni della Flak, pertanto sono più visibili e possono essere attaccati a lunga distanza.

Aerei dotati di radar a bordo possono attaccare a lunga distanza.

Aerei incendiati sono visibili e possono essere attaccati a lunga distanza.

Aerei che sparano diventano visibili e possono essere attaccati a lunga distanza solo nello stesso turno in cui fanno fuoco; i sistemi d'arma Schräge Musik non usavano proiettili traccianti e le armi erano dotate di appositi parafiamma, pertanto aerei che fanno fuoco solo con tali armi non possono essere attaccati a lunga distanza.

In tutti gli altri casi, a causa dell'oscurità, è possibile attaccare solo a corta distanza.

## SCHRÄGE MUSIK

Schräge Musik era il nome che i tedeschi diedero ai cannoni che sparavano verso l'alto che la Luftwaffe aveva montato, in aggiunta al normale armamento, su alcuni caccia notturni a partire dal maggio del 1943. Schräge



Musik deriva dal colloquiale tedesco contemporaneo per indicare la musica jazz (inoltre, il termine schräg in tedesco significa letteralmente inclinata o obliqua).

I caccia notturni utilizzavano questo dispositivo per avvicinare e attaccare i bombardieri alleati, dal basso, al di fuori dell'usuale campo di vista e di fuoco dell'equipaggio del bombardiere.

Gli aerei dotati di tale sistema d'arma, per effettuare un attacco "Schräge Musik", devono rispettare le tre seguenti condizioni:

- 1) essere a un livello di quota inferiore rispetto al bombardiere;
- 2) orientati nella stessa direzione (si verifica tracciando una linea retta dal polino del caccia a quello del bombardiere, se tale linea attraversa il lato lungo frontale della bassetta del caccia e i due lati lunghi della bassetta del bersaglio, i due aerei si considerano orientati nella stessa direzione);
- 3) sovrapposti, anche parzialmente, alla base del bombardiere.

Gli attacchi Schräge Musik si considerano sempre come effettuati a corta distanza.

L'attacco non può essere effettuato se:

- 1) il bombardiere nemico è a quota ;
- 2) la differenza di quota tra i due aerei è superiore a 1 livello;
- 3) la posizione iniziale (prima di eseguire la mossa) del piolino del caccia notturno, si trova avanti al piolino del bersaglio.

Gli attacchi con "Schräge Musik" possono essere effettuati solo contro aerei montati su basette "Caccia pesante" e "Bombardiere".

Se il bombardiere colpito esplode, tirare 1D6, con risultato **1-2** l'aereo attaccante è colpito e subisce un danno come da fuoco "**A-B**" se il bombardiere ha già sganciato le bombe, altrimenti subisce un danno come da fuoco "**A-B-C**".

Caratteristiche di fuoco dei sistemi d'arma Schräge	
<b>Messerschmitt Bf 110G-4</b>	(2 × 20mm) fuoco <b>C-C</b>
<b>Dornier Do 217N</b>	(4 × 20mm) fuoco <b>C-C-C-C</b>
<b>"Focke-Wulf Fw 189</b>	(1 × 20mm) fuoco <b>C</b>
<b>Heinkel He 219</b>	(2 × 30mm) fuoco <b>C-C</b>
<b>Junkers Ju 88C/G</b>	(2 × 20mm) fuoco <b>C-C</b>
<b>Junkers Ju 388J</b>	(2 × 30mm) fuoco <b>D-D</b>
<b>Focke-Wulf Ta 154</b>	(2 × 30mm) fuoco <b>D-D</b>

## FUOCO DELLA FLAK

I cannoni A.A. attaccano ogni aereo che entra con il centro della propria base all'interno del cerchio della Flak.

All'inizio dello scenario il giocatore dell'Asse deve decidere l'alzo per ogni singolo cannone, questo va da quota 1 a quota 4. L'alzo può essere

variato, all'inizio di ogni fase di pianificazione, di una quota per volta (es. da quota 1 a quota 2; non è possibile passare direttamente da quota 1 a quota 3 o 4; i passaggi in aumento o diminuzione devono essere gradualmente). Nella mossa in cui il cannone varia l'alzo, questo non può sparare.

I cannoni A.A. terrestri hanno una capacità di sbarramento di **5**.

Il giocatore Alleato deve dichiarare la quota di volo non appena una carta Bombardiere (reale o fantasma) entra nel cerchio.

Entrambe le carte Bombardiere (reale e fantasma) entro il cerchio subiscono i danni della Flak. Una volta scoperto l'aereo reale, applicare a questo solo i danni subiti finora dalla carta corrispondente e ignorare i danni subiti dalla carta eco radar dell'aereo fantasma.

Per il tiro A.A. seguire la seguente procedura:

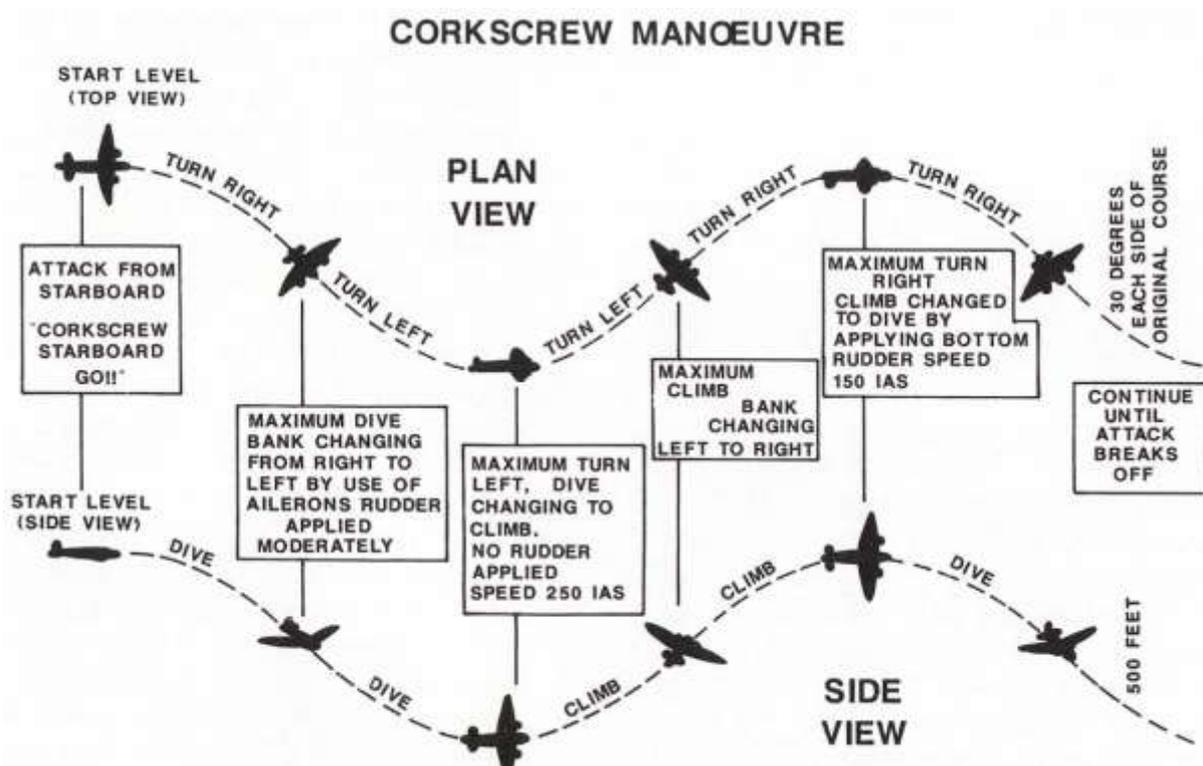
1) **Inquadramento:** per ogni aereo penetrato all'interno del cerchio di azione della Flak (si considera il piolino), questa ha il 30% di probabilità di colpirlo. A questa percentuale va aggiunto il valore di sbarramento di ogni cannone A.A. allo stesso alzo della quota del bersaglio. Si lancia 1D100 e se il risultato è  $\leq$  rispetto alla percentuale calcolata, il bersaglio è colpito (es.: ci sono 2 cannoni A.A. ad alzo 4, quindi  $30\% + (5+5) = 40\%$ , pertanto si avrà il 40% di probabilità di colpire tutti gli aerei entro il cerchio che si trovino a quota 4; si lancia un D100 per ogni bersaglio e per risultati pari o inferiori al valore percentuale richiesto del 40%, il bersaglio è inquadrato e quindi colpito).

2) **Danni:** per ogni bersaglio colpito si lancia 1D100 e si consulta la seguente tabella:

TABELLA DANNI FUOCO CONTROAEREO		
D100	Danni	Effetti collaterali
1-18	1	
19-34	2	
35-50	3	
51-66	4	Timone: Pari (Dx) Dispari (Sx)
67-82	5	Motore
83-97	6	Incendio
98-99	10	Equipaggio: Pari (pilota)Dispari
100	esplosione	

3) **Fuoco Amico:** durante le incursioni aeree notturne non era possibile distinguere con facilità gli aerei tra amici e nemici; i caccia pertanto evitavano di entrare nel raggio della propria contraerea. Tutti gli aerei dell'Asse che si trovano con il centro della propria base entro il cerchio, sono colpiti dalla Flak utilizzando la procedura sopra descritta.

### Corkscrew Manoeuvre:



Quando un Lancaster era attaccato da un caccia nemico dal retro fino a metà aereo, nel tentativo di liberarsene o portarlo sotto il tiro delle proprie armi, ricorreva ad una particolare manovra denominata “corkscrew” (cavatappi). La manovra consisteva in una picchiata ed una risalita effettuate contemporaneamente a una serie di virate. Questa manovra veniva ripetuta finché il caccia nemico non era costretto a interrompere l’attacco, perché perdeva di vista il bombardiere. La percentuale di successo era abbastanza buona, anche se piloti esperti erano difficilmente ingannati. A causa della violenza della manovra gli aerei potevano subire danni e l’equipaggio (ad eccezione del pilota che disponeva di cinture di sicurezza sul proprio seggiolino), se non allertato per tempo, poteva rimanere ferito. Si ricorda il caso di un aereo del 467° Squadron ritornato da un raid su Revigney nel luglio del 1944, con 137 rivetti mancanti da un’ala, come risultato delle violente manovre “corkscrew” effettuate durante i molti attacchi dei caccia tedeschi.

Per eseguire la manovra, in caso di attacco di un caccia nemico dal retro fino a metà aereo, giocare in sequenza le tre coppie di manovre come riportate nella seguente tabella, alla velocità indicata:

<b>CORKSCREW MANOEUVRE</b>			
	→	<b>ATTACCO NEMICO DA SINISTRA</b> <b>Manovre*</b>	<b>ATTACCO NEMICO DA DESTRA</b>   ← <b>Manovre*</b>
<b>1</b>		<b>8/13 + 13/13</b> - ad alta velocità <b>Perde 1 livello di quota</b>	<b>7/13 + 13/13</b> - ad alta velocità <b>Perde 1 livello di quota</b>
<b>2</b>		<b>13/13 + 7/13</b> - a bassa velocità Prende un segnalino di salita	<b>13/13 + 8/13</b> - a bassa velocità Prende un segnalino di salita
<b>3</b>		<b>13/13 + 8/13</b> - a bassa velocità Prende un segnalino di salita	<b>13/13 + 7/13</b> - a bassa velocità Prende un segnalino di salita
* Eseguire prima la manovra in rosso, poi quella in blu.			

Al termine di ogni “corkscrew manoeuvre” (dopo la terza coppia di manovre), lanciare 1D6, con un risultato di **1-2**, l’aereo subisce 1D3 danni. Se l’aereo subisce danni, anche un membro dell’equipaggio, escluso il pilota, può rimanere temporaneamente incapacitato. Lanciare 1D6, con

1-3-5 uno dei tre mitraglieri non può sparare per le prossime due mosse (tirare 1D6 con: 1-2 mitragliere dorsale, 3-4 mitragliere frontale, 5-6 mitragliere di coda).

Lancaster che hanno subito 21 punti danno, non possono più eseguire "corkscrew manoeuvre".

Non è possibile eseguire la manovra se l'aereo si trova a quota 1.

Dopo aver eseguito la terza coppia di manovre, non si può effettuare una manovra spericolata. Prima di poter eseguire una nuova "corkscrew manoeuvre", effettuare due manovre normali.

### WILDE SAU



*Una delle molte idee studiate per difendere il Reich derivò dal maggiore Hajo Herrmann. L'idea era quella di impiegare caccia diurni monomotori del tipo Messerschmitt Bf 109G-6 e Focke-Wulf Fw 190A-8 per la caccia notturna. I caccia venivano guidati da*

*terra sulla zona generica dell'incursione, poi i piloti dovevano provvedere a individuare i propri bersagli. Dopo alcune positive prove con aerei sperimentali, il maggiore Hermann fondò lo JagdGeschwader 300 il 26 giugno 1943.*

Questo tipo di attacco venne chiamato "Wilde Sau" o "Cinghiale Selvaggio" perché la tattica di questo animale è quella di creare scompiglio negli avversari. Operavano anche nella zona di fuoco della Flak, concordando una quota operativa alla quale la Flak non sparava.

Per simulare questo, i giocatori tedeschi devono concordare una quota (o più di una) alla quale i cannoni A.A. non sparano all'interno del cerchio della Flak, in modo che gli aerei "Wilde Sau" possano volare senza essere colpiti. Tuttavia, anche con le quote concordate, esiste sempre la possibilità di essere colpiti da fuoco amico: se un bombardiere nemico è colpito dal fuoco della Flak, aerei amici anche se a quote differenti di un livello, sono colpiti con un risultato di 1 su 1D6 se le loro basette sono sovrapposte a quella del bersaglio.

### COLLISIONI

Come da regolamento WoG. Se uno dei due aerei esplode in seguito alla collisione, l'altro aereo subisce un danno come da fuoco "A-B". Nel caso in cui esploda un bombardiere che non ha ancora sganciato le bombe, l'altro aereo subisce un danno come da fuoco "A-B-C".

### CACCIARE I CACCIATORI

Durante il gioco interverranno due caccia notturni Alleati Bristol Beaufighter dotato di radar AI Mk. VII (distanza di scoperta: 3 righelli).



Tirare 1D10+10' per ognuno dei due, il risultato indicherà dopo quanti minuti di gioco entrerà il caccia.

Al momento di dover posizionare sul tavolo il Bristol Beaufighter, tirare 1D6 e posizionare l'aereo all'interno del settori da 1 a 6 (vedi mappa precedente) corrispondente, con la base a contatto il bordo esterno del settore.

L'aereo dovrà essere posizionato a quota 4, l'orientamento è a scelta del giocatore Alleato.

## BOMBARDAMENTO ORIZZONTALE LANCASTER

Il bombardamento è consentito da quota 1 in su. 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.

Gli inglesi utilizzavano per il bombardamento notturno il radar H2S montato sulla parte inferiore della fusoliera. La precisione era molto inferiore a quella del bombardamento diurno (vedi modificatori tabella).

<b>TABELLA BOMBARDAMENTO SU PICCOLI BERSAGLI SPECIFICI</b>			
<b>Attacco solo con bombe da 1000 Kg o inferiori</b>			
<b>D100</b>	<b>Danni</b>	<b>Effetti Collaterali</b>	<b>Modificatori ai danni</b>
1-6	0	Non considerare +4	<b>Bombe da 1000 Kg. aggiungono +4</b>
7-12	0	Non considerare +4	
13-19	2		
20-25	3		<b>BOMBARDAMENTO ORIZZONTALE DI BERSAGLI TERRESTRI</b>  -3 a quota 4-3  -1 a quota 2-1
26-32	4		
33-38	5		
39-45	6		
46-50	6		
51-57	10		
58-63	11		
64-69	12		<b>TIRO DADI D6 PER PRECISIONE BOMBARDAMENTO NOTTURNO</b>  1-2-3 danni confermati  4-5 danni dimezzati  6 danni ridotti a ¼
70-75	13	Incendio	
76-81	14	Incendio	
82-87	15	Incendio	
88-94	16	Incendio	
95-100	esplosione	Bersaglio distrutto	

Ogni singolo obiettivo è indicato da un rettangolo rosso con un punto al centro. Quando la carta “Bomba” copre il punto centrale del bersaglio, questo prende la totalità dei danni. Quando la carta “Bomba” si sovrappone al rettangolo in rosso, ma non copre il punto centrale, si applicano solo metà dei danni calcolati per difetto. Per simulare la mancanza di precisione nel bombardamento notturno si usa un lancio di dado D6.

N.B. Ogni Lancaster, sullo stesso obiettivo, esegue due attacchi con bombe inferiori a 1.000 Kg.

### **INCENDI DI BERSAGLI TERRESTRI**

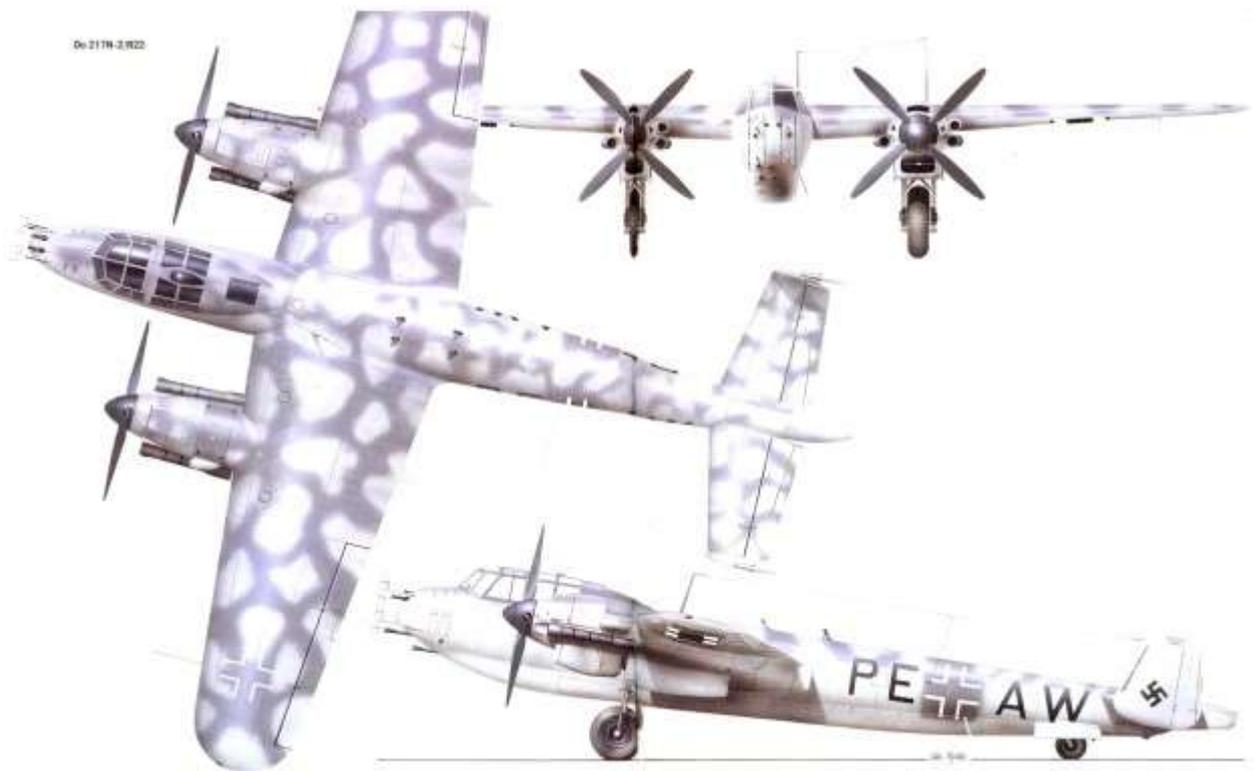
Per ogni danno incendio subito sulla tabella dei danni, l’obiettivo terrestre subisce 1 danno “A” (sulla tabella del combattimento aereo) aggiuntivo a ogni mossa. Se con il lancio del D100 esce un valore da **1** a **30**, un incendio a terra e tutti gli incendi a bordo si considerano spenti.

### **CONDIZIONI DI VITTORIA**

La partita termina quando i bombardieri Alleati 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 Alleata: distrutti tutti e 4 gli obiettivi e meno del 30 % dei bombardieri abbattuti.
- Vittoria Tattica Alleata: distrutti 2 gli obiettivi e meno del 30 % dei bombardieri abbattuti.
- Vittoria Strategica Tedesca: Nessuno degli obiettivi distrutti e più del 30% dei bombardieri abbattuti.
- Vittoria Tattica Tedesca: distrutti solo 2 obiettivi e più del 30% dei bombardieri abbattuti.
- Pareggio negli altri casi

# DORNIER Do 217 N-2



Base: Heavy Fighter

Manouvering Cards: **H\*** ( togliere 7-8-9-10-12-13-14)

Damage points: **32**

Climb: **6**

**Ceiling: 11**

Guns (frontal arch): 4x7,92mm, 4x20mm, short range **B-C-C-C-C**

Long range **A-C-C**

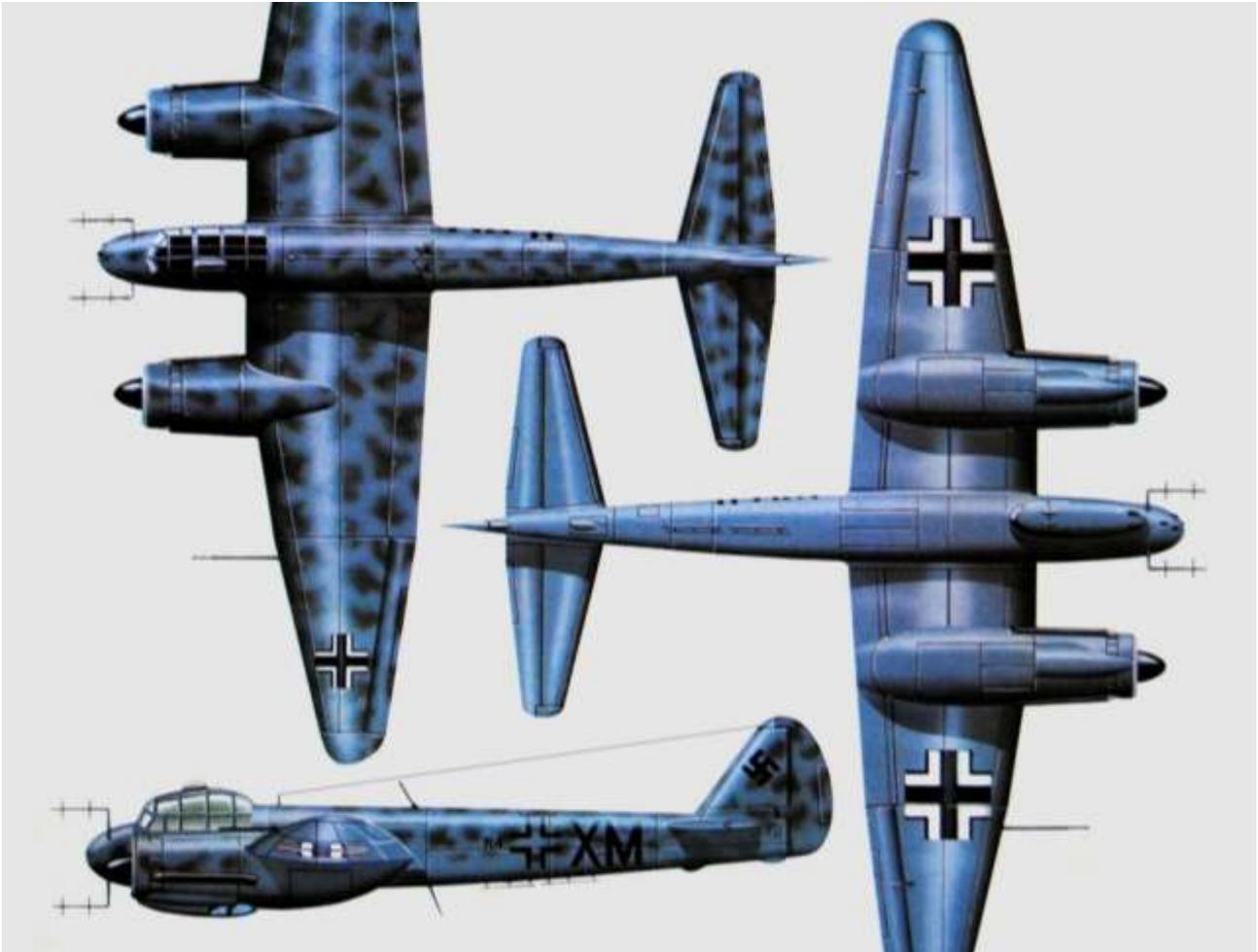
Guns (Schräge Musik): 4x20mm, only short range **C-C-C-C**

Radar: **FuG 202/212 Lichtenstein Bc/C1** (discover range 2 rulers); **FuG 220 LichtenstainSN-2** (discover range 3 rulers) from April 1944

Crew: **3** (pilot; navigator/radar operator ; enginer/gunner)

Wound effect: navigator/radar operator – unusable radar  
enginer/gunner – unusable Schräge Musik

# JUNKERS Ju 88C-6



Base: Heavy Fighter

Manouering Cards: **M\*** togliere Immelman (-12)

Damage points: **29**

Climb: **6**

**Ceiling:11**

Guns (frontal arch): 3x7,92mm, 3x20mm, short range **B-C-C-C**

Long range **A-B-C**

Guns (Schräge Musik): 2x20mm, only short range **C-C**

Radar: **FuG 202/212 Lichtenstein Bc/C1** (discover range 2 rulers); **FuG 220 Lichtenstein SN-2** (discover range 3 rulers) from April 1944

Crew: **3** (pilot; navigator/radar operator ; enginer/gunner)

Wound effect: navigator/radar operator – unusable radar  
enginer/gunner – unusable Schräge Musik

Versione 3.2 di Mad Charly

# FOCKE WULF Fw 190 A6



Base: Fighter

Manouvering Cards: **O\*** togliere virate 60°(11-12)

Damage points: **18**

Climb: **3**

**Ceiling:12**

Guns (frontal arch): 2x7,92mm, 4x20mm, short range **A-C-C-C-C**

Long range **C-C**

Crew: **1**

## APPENDICI (da ritagliare)

### CARTE WoG AEREI NON ARES





OBIETTIVI NON ARES



**WoG WWII - TABELLA DANNI D100**

Danni	A giallo	B arancio	C viola	D blu
0	1-24	1-16	1-39	1-40
1	25-42	17-23		
2	43-64	24-38		
3	65-73	39-49	40-52	
4	74-76	50-58		
5		59-68	53-61	41-50
6		69-70	62-68	
7		71-74		
8		75-76	69-76	51-53
10				54-59
12				60-65
15				66-68
18				69-72
1	☠ 77-78	77-78		
1	☠ 79-80	79-80		
2	☠ 81-82			
2	☠ 83-84			
3	☠		77-78	
3	☠		79-80	
4	☠	81-82		
4	☠	83-84		
5	☠		81-82	73-76
5	☠		83-84	77-80
1	☠ 85-86			
3	☠	85-86	85-86	
4	☠ 87-88			
6	☠		87-88	
7	☠	87-88		
12	☠			81-84
2	☠ 89-90	89-90		
3	☠ 91-92			
5	☠		89-90	
6	☠	91-92	91-92	
8	☠			85-88
2	☠	93-96		
3	☠ 93-96		93-94	
5	☠		95-96	
8	☠			89-92
2	☠ 97-98			
3	☠	97-98		
6	☠		97-98	
10	☠			93-96
	☠ 99-100	99-100	99-100	97-100