



LA NOTTE DEI GIGANTI

29-30 gennaio 1918

Di Roberto Bagna

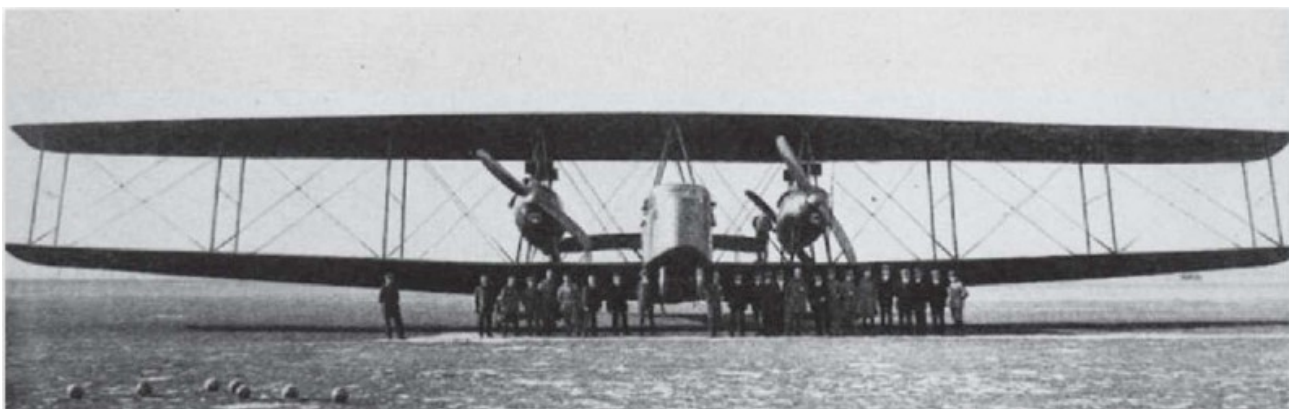
V. 2.5 del 03.04.2017.



Con il termine “Notti dei Giganti” sono definite una serie di incursioni notturne sulla parte meridionale dell’Inghilterra ed in particolare sulla città di Londra, condotte da formazioni di soli bombardieri Zeppelin-Staaken, mentre in precedenza si erano usate formazioni miste con bombardieri Gotha. Questo scenario riproduce il primo attacco di questo genere avvenuto nella notte tra il 29 e il 30 gennaio 1918, da parte del Riesenflugzeug Abteilung (Rfa) 501.

La 501^a Squadriglia fu formata nel 1916 ed inizialmente impiegata sul fronte russo in appoggio alla 10^a Armata. Il 22 settembre del 1917, dopo essere stata riequipaggiata con i nuovi Zeppelin-Staaken R.VI, la squadriglia fu trasferita in Belgio nell’aeroporto di Sint-Denijs-Westrema vicino Ghent, per operare contro l’Inghilterra. Comandava la Squadriglia, il trentenne capitano di origini italiane, Richard von Bentivegni (sopravviverà alla guerra e si sposerà tre volte).

Per l’incursione del 29 gennaio decollarono 4 Staaken; uno rientrò alla base dopo il decollo per avarie ai motori, uno (R.26) fu intercettato da quattro caccia inglesi mentre era in volo sopra l’Essex e costretto a sganciare il proprio carico di bombe, rientrò in Belgio. I soli due aerei (R.39 di Bentivegni e R.25) che riuscirono a raggiungere Londra, sganciarono 2.000 Kg. di bombe provocando 10 morti, 10 feriti e danni materiali per 8.968 sterline.



Aerei necessari per lo scenario

Intesa	Imperi Centrali
2 Sopwith Strutter 1½ Comic* 5-6 Sopwith Camel 1 Bristol F.2B Fighter	2 Zeppelin–Staaken R.VI

* Dotati di proiettore.

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”.

Sono in uso le seguenti “home rules”:

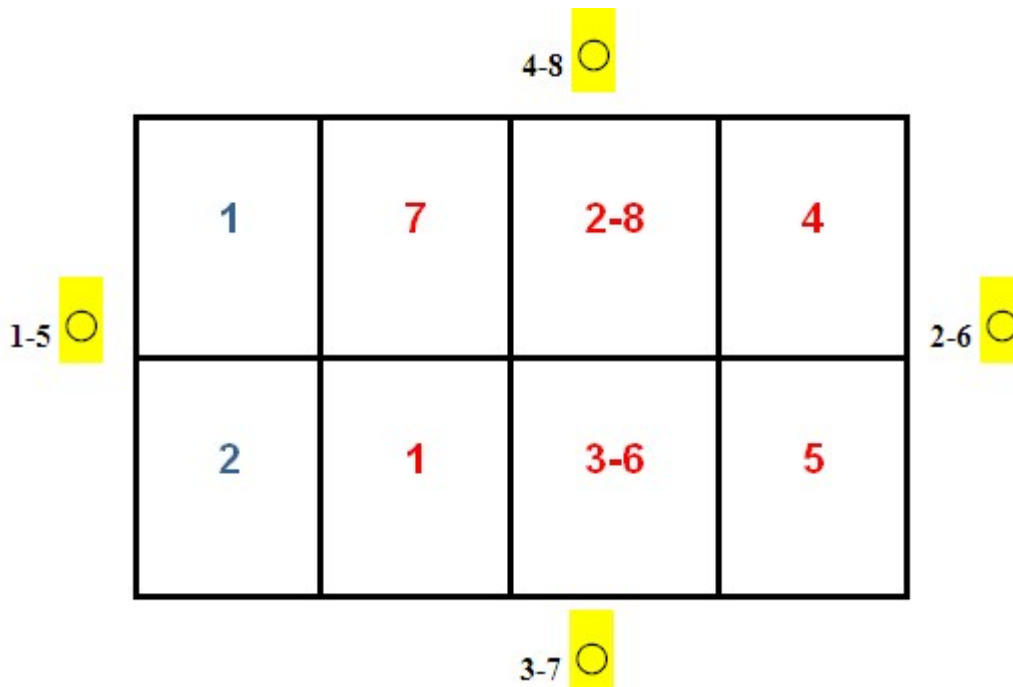
manovra illegale: viene sostituita da un dritto, si subisce un danno “A” e non si può sparare;

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;

Tavolo

Tavolo 120x180 cm., suddiviso in 8 settori di 60x45 cm.. I settori 4 e 5 (numeri in rosso), rappresentano la città di Londra; collocare al centro dei due settori un cerchio di 20 cm. di raggio (cerchio della A.A.) con all’interno le carte degli obiettivi. Posizionare entro ogni cerchio 4 cannoni A.A..



Luna

Tirare 1D8 per stabilire la posizione della luna (○).

Obiettivi

Le carte obiettivo sono le seguenti:

- Victoria Station (carta bersaglio piccola - 6 punti danno);
- St. Pancras Station (carta bersaglio piccola - 6 punti danno);
- Ammiragliato (carta bersaglio piccola 8 punti danno);
- Docks (carta bersaglio grande - 12 punti danno);
- Royal Arsenal (carta bersaglio grande - 12 punti danno).

Schieramento

Prima schierano i giocatori dell'Intesa, poi gli Imperi Centrali.

Tirare 1D8 per ogni aereo dell'Intesa e posizionarlo all'interno del settore corrispondente (numeri in rosso). Ogni giocatore segna segretamente la quota su un foglietto e lo pone sotto la basetta dell'aereo.

Ogni giocatore posiziona liberamente il proprio aereo all'interno del settore estratto. Se più aerei devono schierarsi all'interno dello stesso settore, questi devono essere posizionati ad almeno 1 righello e mezzo di distanza tra loro. Ogni settore non può contenere più di due caccia, ritirare il dado per riposizionare gli aerei in eccesso.

Il giocatore dell'Intesa segna segretamente la quota di ogni suo aereo, che deve essere compresa tra 4 e 2, su un foglietto e lo pone sotto la plancia delle carte di manovra.

Il giocatore Imperiale, schiera i suoi bombardieri a piacere entro i settori 1 e 2. Invece di disporre sul tavolo il modello dell'aereo, schiera tre carte (delle quali una indica l'aereo reale e le altre due l'aereo fantasma) aventi le stesse dimensioni delle carte aereo. Le carte sono posizionate all'interno dei due settori, l'orientamento è a scelta del giocatore. Le carte devono essere distanziate tra loro di almeno 1 righello e le due che rappresentano i bombardieri di almeno 1 righello e mezzo.

Il giocatore Imperiale segna segretamente su un foglietto la quota dei suoi due aerei, che deve essere compresa tra 4 e 1 e lo pone sotto la plancia delle carte di manovra. Finché l'aereo reale non è scoperto, può variare la quota giocando le carte salita o discesa e aggiornandola sul foglietto.

I bombardieri tedeschi devono dirigersi verso Londra, bombardare gli obiettivi e uscire dal tavolo dal lato corto dei settori 1-2 (numeri in blu).



Esempio di carta aereo fantasma

I caccia dell'Intesa possono essere mossi solo nei settori adiacenti a quello di posizionamento iniziale, inclusi quelli confinati in diagonale. **Esempio:** un caccia posizionato inizialmente nel settore 4, potrà muoversi nei settori 4, 5, 2-8, 3-6).

A questo punto inizia il gioco, i giocatori dell'Intesa aggiustano la quota dei loro aerei secondo quanto segnato e ogni giocatore manovra il suo aereo seguendo le normali regole. I giocatori Imperiali pianificano le manovre e muovono le sei carte aereo (aerei reali e fantasma) con la stessa manovra pianificata in modo sincrono.

Scoprire i bombardieri

Il cono di visuale del pilota è pari al cono di fuoco dell'aereo. Il mitragliere del Bristol F.2B Fighter ha visuale di 360°.

I Sopwith Strutter 1½ Comic dotati di proiettore a bordo ed acceso, scoprono una carta a 2 righelli. Aerei senza proiettore scoprono una carta a un righello di distanza.

Carte situate all'interno del cerchio della A.A. o che hanno subito il danno "incendio", sono scoperte dagli aerei non dotati di proiettore 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.

Durante la fase di scoperta non si tiene conto della quota alla quale stanno volando gli aerei.

Una volta che l'aereo reale è scoperto, si sostituisce la carta fantasma con il modello, situato alla quota precedentemente segnata e si rimuovono le corrispondenti carte 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 A.A. sono illuminati da riflettori e/o esplosioni della A.A., pertanto sono più visibili e possono essere attaccati a lunga distanza.

Aerei illuminati dal proiettore dei Sopwith Strutter 1½ Comic possono essere attaccati a lunga distanza dagli altri caccia.

I Sopwith Strutter 1½ Comic con il proiettore a bordo acceso, possono essere attaccati a lunga distanza dall'aereo che illuminano.

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.

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

Sopwith 1½ Strutter Comic e Sopwith Camel Comic



Questi due aerei erano dotati di due mitragliatrici Lewis montate sopra l'ala superiore, con una speciale struttura definita, dal nome del suo inventore (il Sergente Foster del No. 11 Squadron RFC) "flexible Foster mounting". Questa permetteva di angolare le mitragliatrici in modo che sparassero in avanti e verso l'alto con un angolo di 45°.

In questo modo era possibile attaccare dal basso i bombardieri nemici, restando fuori dall'arco di tiro delle mitragliatrici. Si trattava di un'anticipazione dei sistemi d'arma "Schräge Musik", che saranno impiegati dai tedeschi nella II G.M.

Gli aerei dotati di tale sistema d'arma, non possono sparare a bersagli allo stesso livello di quota o a bersagli ad un livello di altitudine inferiore.

Per effettuare un attacco, devono rispettare le due seguenti condizioni:

- essere a un livello di quota inferiore rispetto al bombardiere;
- sovrapposti, anche parzialmente, alla base del bombardiere.

L'attacco **non** può essere effettuato se:

- il bombardiere nemico è a quota 1;
- la differenza di quota tra i due aerei è superiore a 1 livello;

Gli attacchi di questo tipo si considerano sempre come effettuati a corta distanza.

Attacchi provenienti dal retro e orientati nella stessa direzione (si verifica tracciando una linea retta dal piolino del caccia a quello del bombardiere, se tale linea attraversa il lato lungo frontale della basetta del caccia e i due lati lunghi della basetta del bersaglio, i due aerei si considerano orientati nella stessa direzione), ottengono un bonus di +1 ai danni.

Se il bombardiere colpito esplose, 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**".

Regola opzionale: a scelta dei giocatori, fino a due Sopwith Camel dei sei disponibili, possono essere trasformati in Comic.

Proiettore del Sopwith 1½ Strutter Comic

Questi aerei erano dotati di un proiettore. Il proiettore ha efficacia a 2 righelli di distanza anche ad una differenza di quota di 1 livello e illumina nell'arco di tiro dell'aereo. Finché permangono queste condizioni si posiziona un segnalino di proiettore sull'aereo illuminante ed un segnalino di "aereo illuminato" sulla basetta di qualsiasi aereo si trovi nel raggio del proiettore. Tutti gli aerei illuminati e quello che illumina, sono visibili e possono essere colpiti da lunga distanza.

Ogni volta che il Sopwith 1½ Strutter Comic viene colpito, tirare 1D10, con 1-2-3 il proiettore è distrutto.

Il proiettore può essere acceso o spento prima di eseguire una manovra pianificata.

Fuoco dei cannoni A.A.



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

All'inizio dello scenario il giocatore dell'Intesa 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).

I cannoni sparano una volta per turno e non possono essere attaccati dai bombardieri.

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

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

Entrambe le carte Bombardiere (reale e fantasma) entro il cerchio subiscono i danni della A.A..

Una volta scoperto l'aereo reale, applicare a questo solo i danni subiti finora dalla carta corrispondente e ignorare i danni subiti dalla carta dell'aereo fantasma.

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

- **Inquadramento:** per ogni aereo penetrato all'interno del cerchio di azione della A.A. (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).

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

TABELLA DANNI FUOCO CONTROAEREO		
D100	Danni	Effetti collaterali
1-34	1	
35-50	2	
51-66	3	Timone: Pari (Dx) Dispari (Sx)
67-82	4	Motore
83-97	5	Incendio
98-99	8	Equipaggio: Pari (pilota) Dispari (altri)
100	esplosione	

- **Fuoco amico:** Le batterie A.A. inglesi avevano ordine di sparare a qualsiasi aereo entrasse nel loro settore; i caccia pertanto evitavano di entrare nel raggio della propria contraerea. Tutti gli aerei dell'Intesa che si trovano con il centro della propria base entro il cerchio, alle quote in cui fanno fuoco i cannoni A.A., sono colpiti dalla A.A. utilizzando la procedura sopra descritta.

Collisioni

Come da regolamento WoG.

Se uno dei due aerei esplose 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".

Balloons Aprons



Difendeva Londra anche uno sbarramento di palloni frenati costituito da gruppi di tre palloni uniti tra loro con cavi di acciaio ai quali erano appesi altri lunghi cavi che scendevano verso terra.

Per questo loro aspetto furono denominati "aprons", cioè grembiuli.

Durante le incursioni alcuni Zepellin-Staaken (come capitò all'R.25 nel corso della missione relativa a questo scenario) si scontrarono con questi sbarramenti ma, anche per la loro robusta costruzione, i danni che riportarono non gli impedirono di rientrare alla propria base.

Lo scopo degli sbarramenti era costringere gli aerei tedeschi a volare a quote superiori, facilitando il tiro dei cannoni A.A. che poteva essere concentrato a determinate altezze e ostacolando la precisione del bombardamento.

Nei settori 4 e 5 (numeri in rosso) del tavolo, che rappresentano la città di Londra, si considerano presenti gli “Aprons”.

Qualsiasi aereo entro questi settori, che scende a quota 1 o 2, deve tirare 1D10 prima di ogni mossa, per verificare l’eventuale collisione con gli sbarramenti:

Un caccia con un risultato di 1-2, è distrutto.

Un bombardiere con un risultato di 1-2-3, riceve 1D8 danni.

Bombardamento

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.

I bombardieri tedeschi hanno i seguenti carichi di bombe:

R.39 – 2 carichi di bombe esplosive, 1 carico di bombe incendiarie (vedi regole seguenti).

R.25 – 2 carichi di bombe esplosive.

Possono scegliere se fare due attacchi sullo stesso obiettivo o un attacco su due obiettivi differenti; il numero degli attacchi deve essere dichiarato prima di sganciare le bombe (l’R.39 può attaccare tre obiettivi differenti).

Usare la tabella per piccoli bersagli per Victoria Station, St. Pancreas Station e Ammiragliato.

Usare la tabella per grandi bersagli (Tab. “A”) per i Docks e Royal Arsenal.

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	

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

Bombe incendiarie

Sganciare il carico di bombe incendiarie come le normali esplosive, se colpiscono il bersaglio, lanciare 1D100, con un risultato =>**30** appiccano 1DMedia incendi (1DMedia è un dado che ha sulle sei facce 2-3-3-4-4-5). Ad ogni turno, tirare per ogni incendio un D100 sulla tabella danni “A” ignorando i danni collaterali, l’obiettivo subisce il numero di danni indicato.

Con 0 danni o con danno collaterale “fumo” (in questo caso non si applicano i danni), l’incendio è spento.



Vincere lo scenario

I punti vittoria si contano per i soli Imperi Centrali.

Ogni punto danno inflitto agli obiettivi da **1** punto vittoria;

Ogni bombardiere abbattuto comporta **-6** punti vittoria;

Ogni caccia dell’Intesa abbattuto comporta **+2** punti vittoria.

Alla fine dello scenario si conteggiano i punti vittoria ottenuti:


= **+22** punti – Vittoria degli Imperi Centrali;

21-14 punti – Pareggio;

= **>13** punti – Vittoria dell’Intesa.

CARATTERISTICHE DEGLI AEREI

 INTESA				
Aereo	Danni	Carte Manovra	Fuoco	Capacità di salita
Sopwith Strutter 1½ Comic	14	V	A	4
Sopwith Camel	15	C	A	3
Sopwith Camel Comic	15	C	A	3
Bristol F.2B Fighter	16	S	B/B	3

 IMPERI CENTRALI				
Aereo	Danni	Carte Manovra	Fuoco	Capacità di salita
Zeppelin–Staaken R.VI	34	XA	*	8

* Vedi carta aereo.

Bibliografia

- Sopwith Aircraft 1912-1920 – H. F. King – Putnam 1980
- Night Fighters, Bill Gunston – Sutton Publishing 2003
- The Sky on Fire, The first Battle of Britain 1917-1918 – Raymond H. Fredette – The University of Alabama Press 2007
- London 1917-18, The Bomber blitz (Osprey Campaign 227) – Ian Castle – Osprey Publishing 2010
- Sopwith Camel (Osprey Air Vanguard 3) – Jon Guttman – Osprey Publishing 2012
- The “baby killers”, German air raids on Britain in the First World War – Thomas Fegan – Pen & Sword 2012
- Vari siti internet

WoG WWI - TABELLA DANNO D100

DANNI / MAZZO	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