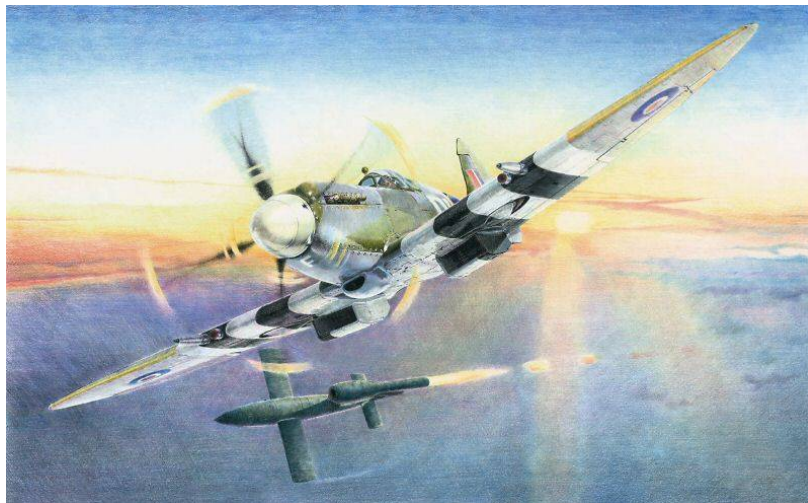




CACCIA ALLE V-1

VERSIONE ESTESA

Scenario per Wings of Glory di: Roberto BAGNA



Il Fieseler Fi 103, meglio nota come V1, fu un ordigno bellico sviluppato dall'azienda tedesca Gerhard-Fieseler-Werke nei primi anni quaranta e utilizzato dalla Luftwaffe nell'ultima fase della seconda guerra mondiale. I siti di lancio convenzionali avrebbero potuto, teoricamente, lanciare circa 15 V1 al giorno. Questo tuttavia era un ritmo che era difficile tenere, almeno su base omogenea. Comunque, il massimo raggiunto fu 18. Complessivamente, solo il 15% degli ordigni colpì il proprio obiettivo, mentre la maggioranza andò perduta a causa delle contromisure approntate dagli Alleati, problemi meccanici o errori di guida.

Il primo lancio operativo venne effettuato il 13 giugno 1944, quando una V1 raggiunse Londra provocando otto morti. Complessivamente, l'Inghilterra fu raggiunta da circa 10.000 ordigni di questo tipo: la capitale Londra, in particolare, fu colpita 2.419 volte, con l'uccisione di 6.184 persone e il ferimento di ulteriori 17.981. La più alta densità di V1 cadde presso Croydon, situata a sud-est della città. Dal settembre 1944, comunque, la minaccia della V1 per l'Inghilterra fu temporaneamente interrotta, a causa della perdita (cattura o distruzione) delle installazioni costiere francesi da cui venivano effettuati i lanci. Per questa ragione, successivamente la V1 fu utilizzata principalmente per attaccare obiettivi strategici in Belgio (soprattutto il porto di Anversa).

Approssimativamente 1.176 esemplari furono lanciati da bombardieri Heinkel He 111 modificati, appartenenti al Kampfgeschwader 3 che operava sul Mare del Nord. Oltre all'evidente motivo di continuare la campagna di bombardamento anche dopo la perdita delle installazioni terrestri sulla costa francese, l'aviolancio fornì alla Luftwaffe l'opportunità di aggirare le sempre più efficaci contromisure degli Alleati per contrastare questo tipo di armi, oltre che di aumentarne la gittata. Per minimizzare i rischi associati a queste operazioni (soprattutto quello di essere individuato dai radar), gli equipaggi tedeschi svilupparono una tattica chiamata "lo-hi-lo": gli He-111 avrebbero dovuto, dopo aver lasciato le loro basi aeree e superato la costa, scendere a una quota di volo molto bassa. Dopo essere giunti nei pressi del punto di lancio, gli equipaggi avrebbero dovuto riprendere quota, lanciare l'ordigno, e ridiscendere rapidamente all'altitudine precedente, in modo da tornare indietro.

Le V1 distrutte da caccia, cannoni antiaerei e palloni di sbarramento furono 4.261. L'ultima V1 cadde in Inghilterra il 29 marzo 1945, a Datchworth nell'Hertfordshire: si trattò dell'ultima azione nemica sul suolo inglese della seconda guerra mondiale.

Si tratta di una mini-campagna in due turni della durata di 1h ciascuno, per sedici giocatori.

Nel primo turno, attacco dei bombardieri alle basi delle V-1 e attacco del Kampfgeschwader 3, i giocatori si suddividono tra Inglesi e Tedeschi. Il secondo turno è invece cooperativo e ogni giocatore manovra uno Spitfire Mk. IX nel tentativo di intercettare e abbattere le V-1, prima che colpiscano Londra.

Lo scenario può essere scalato in più o meno, basta aggiungere o rimuovere 1 He 111 e 1 Beaufighter oppure 1 Lancaster, 1 caccia tedesco, 2 Spitfire, 1 base di lancio V-1 e 9 V-1 ogni due giocatori. Se giocato da più di 20 giocatori, aumentare in proporzione le dimensioni dei tavoli.

Si gioca su due tavoli di 180x120 cm., suddivisi in settori (vedi mappe a pag. 5).

Per sedici giocatori sono necessari (i numeri in rosso indicano il rateo di salita):

4 Avro Lancaster [9], 4 Heinkel He 111 [7], 4 Me110 [4], 2 Fw190A [3], 3 Bristol Beaufighter [5], 16 Spitfire Mk. IX, 4 basi di lancio V-1, 72 carte V-1.

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":
 - 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;
 - pilota ferito: ignorare le regole, tenerne conto solo per l'abbattimento dell'aereo alla seconda ferita del pilota.
 - quando si gioca la carta "rovesciata" non si spara;
 - se un aereo viene colpito dopo aver giocato la carta discesa può far ritirare il danno all'avversario;

Danni

A pag. 6 sono presenti le tabelle per il calcolo dei danni da Fuoco Antiaereo e da Bombardamento; a pag. 7 è presente la tabella per i danni da Fuoco delle Armi di Bordo degli aerei.

I TURNO - ATTACCO ALLE BASI DI LANCIO

- I giocatori si suddividono equamente tra Inglesi e Tedeschi, suddividendosi gli aerei disponibili (4 Avro Lancaster, 2 Me110, 2 Fw190A).
- Si usano le regole per la caccia notturna (vedi: <https://www.wargamespezia.org/wings-of-glory/caccia-notturna-wog/>). La notte è senza luna.
- Le basi di lancio delle V-1 (carta obiettivo grande, disponibile nelle confezioni dei bombardieri pesanti dell'ARES Games) sono posizionate nei settori 7 e 8 (vedi mappa a pag. 4) a un righello di distanza dal bordo del tavolo al centro della carta. Sono difese dalle armi A.A. in una fascia lunga 120 cm. e larga 40 cm. a partire da bordo tavolo.
- I Lancaster possono essere schierati isolati nei settori 1-2-3-4 (tiro singolo di dado per posizionarsi in un settore) oppure in formazione (compaiono tutti in uno stesso settore, un unico tiro di dado per tutto il gruppo).
- I caccia tedeschi sono schierati nei settori 1-2-5-6-7-8 in base ai tiri di dado.
- I Lancaster hanno due carichi di bombe da 1.000 Kg..
- Le basi di lancio sono considerate piccoli bersagli specifici.
- Inquadramento A.A. sulle basi delle V-1 (entro la fascia di azione delle armi A.A.):
quota 4 → 30%, quota 3 → 35%, quota 2 → 40%, quota 1 → 45%.
- I Fw 190A possono usare la tattica "Wilde Sau" e i giocatori tedeschi possono concordare, all'inizio del gioco, una o più quote entro le quali le armi A.A. non sparano, in modo che i Fw 190A possano volare senza essere colpiti. Le quote concordate non possono più essere variate.
- Le basi di lancio delle V-1 possono subire fino a 20 danni.

- Avro Lancaster che hanno subito 21 o più danni al momento dello sgancio delle bombe, aggiungono +2 al modificatore ai danni.
- Il turno termina allo scadere di 1h di tempo o quando tutti i bombardieri hanno compiuto i loro attacchi contro le basi di lancio.
- In base ai danni subiti dalle basi di lancio, calcolare il numero di V-1 che saranno presenti nel secondo turno:
Basi con 0-10 danni lanciano 9 V-1, con 11-19 danni 6 V-1, con 20 o più danni 4 V-1.



I TURNO - ATTACCO DEL KAMPFGESCHWADER 3

- I giocatori si suddividono equamente tra Inglesi e Tedeschi, suddividendosi gli aerei disponibili (4 He 111, 2 Me110, 3 Bristol Beaufighter); 1 giocatore deve manovrare 2 He 111.
- Si usano le regole per la caccia notturna (vedi: <https://www.wargamespezia.org/wings-of-glory/caccia-notturna-wog/>). La notte è senza luna.
- Gli He 111 sono posizionati entro la propria fascia di schieramento a quota 1 o 2, con il retro della base in contatto con il bordo tavolo. Lanciare segretamente per ogni aereo un D3, il risultato indica l'area di lancio verso la quale l'He 111 dovrà dirigersi per il lancio della V-1. Gli He111 sono posizionati a quota 1 o 2, +6 step (il rateo di salita degli He 111 è 7).
- Per lanciare le V-1, gli He 111 dovranno raggiungere la zona di lancio assegnata, essere a quota 4 o 3 ed eseguire uno stallo.
- Nel momento del lancio, a causa della fiammata del motore della V-1, il bombardiere diventa visibile, così come ogni altro aereo entro 1 righello dall'aereo che ha effettuato il lancio.
- Subito dopo aver effettuato il lancio, gli He 111 devono uscire dal bordo tavolo più vicino.
- I Bristol Beaufighter e i Me 110 sono schierati casualmente con un tiro di un D6 nei settori 1-2-3-4-5-6 a quota 3 o 4.
- Il radar dei Bristol Beaufighter e dei Me 110 ha una portata di 2 righelli.
- In aggiunta alle normali regole della caccia notturna, per scoprire un He 111 in volo a quota 1 o 2 **quando non si è alla stessa quota**, sia a mezzo radar che visivamente, lanciare un D100:
 - He 111 a quota 1, sono scoperti con 40% o meno;
 - He 111 a quota 2, sono scoperti con 60% o meno.
- Il turno termina allo scadere di 1h di tempo o quando tutti i bombardieri hanno lanciato le V-1.
- In base ai danni subiti dai bombardieri, calcolare il numero di V-1 che saranno presenti nel secondo turno:
He 111 con 0-10 danni lanciano 9 V-1, con 11-20 danni 6 V-1, con 21 o più danni (inclusa l'esplosione) 4 V-1 (si considera che ogni He 111 non rappresenti un singolo aereo, ma un gruppo).



II TURNO - LA DIFESA DI LONDRA

- Il turno è cooperativo e ogni giocatore manovra uno Spitfire Mk. IX nel tentativo di abbattere le V-1 prima che colpiscano Londra.
- Il turno è diurno.
- Londra occupa una striscia lunga 120 cm. e larga 20 cm a bordo tavolo, nei settori 1 e 2. E' difesa dalle armi A.A. in una fascia lunga 120 cm. e larga 50 cm. a partire da bordo tavolo.
- Non sono previsti cambiamenti di quota, V-1 e Spitfire sono fissi a quota 4 e i caccia possono effettuare Immelman o Split S senza considerare cambi di quota.
- Ad inizio turno tirare 1D8 per ogni Spitfire Mk. IX e posizionarlo dentro il settore corrispondente. Una volta schierate le V-1 sarà possibile cambiare l'orientamento degli aerei.
- Il totale delle V-1 disponibili è suddiviso in ondate pari al numero dei giocatori +1. Le ondate entrano ogni quattro manovre completate. Tirare 1D8 per ogni V-1 dell'ondata, per stabilire il punto di entrata (numeri neri sulla mappa).
- Le V-1 muovono in linea retta verso Londra, utilizzando la manovra dritta del Deck "A" (Spitfire Mk.II).
- Quando una V-1 entra con il centro carta dentro una zona di città, tirare 1D10, con un risultato di 1-2-3 si considera che la bomba colpisca obiettivi non paganti (parchi, fiume Tamigi ecc.) o abbia un malfunzionamento della spoletta, altrimenti colpisce con successo Londra.
- Inquadramento A.A. su Londra (entro la fascia di azione delle armi A.A.): **V-1 → 30%, Spitfire → 35%**.
- Se una V-1 viene abbattuta con il fuoco delle armi di bordo a mezzo righello o meno, verificare se viene colpita la testata e gli eventuali danni all'aereo attaccante e ad altri aerei o V-1 che dovessero trovarsi vicini entro la distanza di un mezzo righello dalla bomba volante esplosa: tirare 1D100 con **50% o meno** la testata esplosa e provoca 2 danni "D" all'aereo o alle V-1.
- Le V-1 ignorano i danni collaterali del fuoco degli aerei ad eccezione di "incendio", "motore" e "pilota ferito". Per incendio seguire le normali regole di WoG. Il primo danno motore non provoca conseguenze, al secondo danno la V-1 è abbattuta. Con il danno "pilota ferito", si considera che sia stato colpito il giroscopio, con un secondo danno la V-1 è abbattuta.
- Se uno Spitfire si sovrappone su uno dei due lati lunghi della basetta di una V-1, parallelo e muovendo nella stessa direzione, può tentare di far precipitare la V-1 sbilanciandola con un colpo d'ala. Tirare 1D100, con **65% o meno** la bomba precipita.



- Il turno termina allo scadere di 1h di tempo o quando tutte le V-1 sono state abbattute o hanno colpito Londra.

CONDIZIONI DI VITTORIA

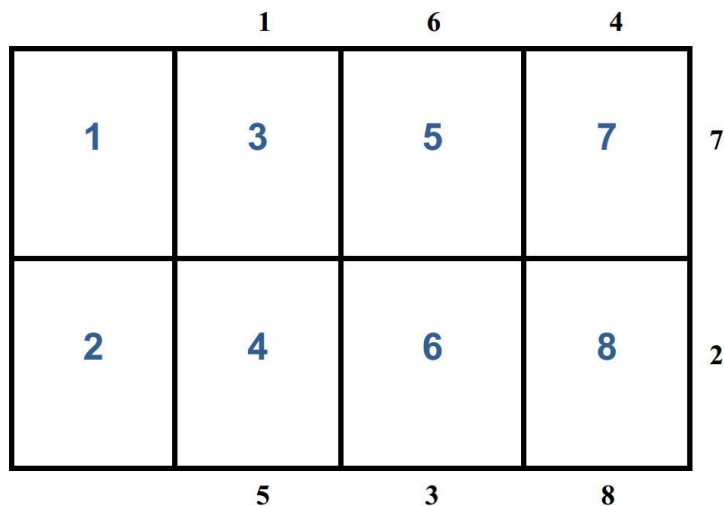
Vittoria maggiore tedesca: più del 51% delle V-1 lanciate, colpisce con successo Londra;

Vittoria minore tedesca: tra il 35% e il 51% delle V-1 lanciate, colpisce con successo Londra;

Vittoria inglese: meno del 35% delle V-1 lanciate, colpisce con successo Londra.

MAPPE

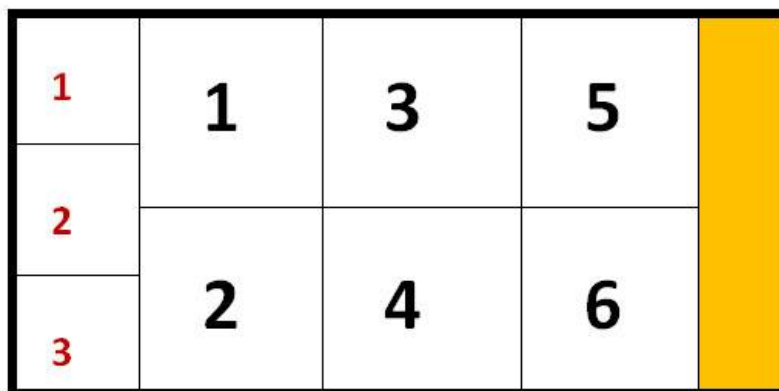
I TURNO - ATTACCO ALLE BASI DI LANCIO e II TURNO - LA DIFESA DI LONDRA



I TURNO: Basi V-1 in settori **7** e **8**; Lancaster in settori **1-2-3-4**; caccia notturni in settori **1-2-5-6-7-8**.

II TURNO: Londra in settori **1** e **2**; punti di entrata delle V-1 individuati dai numeri in nero esterni.

I TURNO - ATTACCO DEL KAMPFGESCHWADER 3



I settori **1-2-3** (40x30 cm.) sono le aree di lancio delle V-1 per gli He 111.

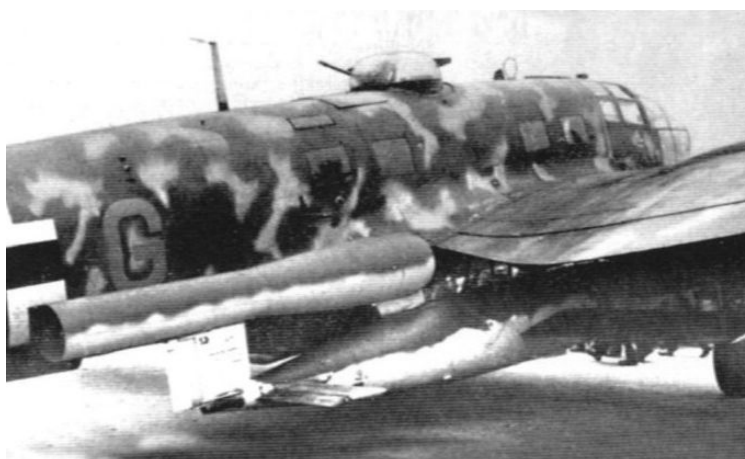
I settori **1-2-3-4-5-6** (60x40 cm.) sono le aree di schieramento dei Beaufighter.

L'area di schieramento degli He 111 è quella in giallo (120x30 cm.).

TABELLE

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 (altri)
100	esplosione	

TABELLA BOMBARDAMENTO SU PICCOLI BERSAGLI SPECIFICI			
Attacco con bombe da 1000 Kg. o inferiori.			
D100	Danni	Effetti collaterali	Modificatori ai danni
1-6	0		BOMBARDAMENTO ORIZZONTALE DI BERSAGLI TERRESTRI -3 a quota 4-3; -1 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	



WoG WWII - TABELLA DANNI D100

Danni	A giallo	B arancio	C viola	D blu
0		1-24	1-16	1-39
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	41-50
6			69-70	62-68
7			71-74	
8			75-76	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