



Lo scenario propone la guerra aerea sul fronte alpino e prealpino tra il sud Trentino , l'altopiano dei Sette Comuni e le prealpi Bellunesi.

Il periodo è quello tra giugno e agosto 1917 cioè poco prima e un pò dopo la battaglia dell'Ortigara (10-29 giugno 1917) e il tentativo italiano di alleggerire la pressione austriaca sulla val Padana.

Scala del gioco : tavoli 180x120 (3) equivalenti a 60x40 km

Giocatori da 15 a 24 per due round di 2 ore cadauno, al termine del secondo si verificano i parametri di vittoria.

Regole di volo: Quota di volo: 1-5

Si usano le regole "Avanzate" come da libretto "WWI Wings of Glory" e quelle opzionali con esclusione delle regole "copertura delle nuvole", "atterrare", "decollare".

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;

Dopo aver giocato una discesa che non sia di una picchiata, il giocatore può (non deve) fare seguire una manovra composta da due carte non pericolose.

I caccia che subiscono un danno collaterale incendio non possono sparare fino a che l'incendio non viene spento.

Schieramento

Tutti gli aerei partono entro un righello dal fondo del proprio lato ; la quota è minimo 1 pirolino max 5 pirolini se l'aereo lo consente, compreso gli steps di salita.

Italiani e Austroungarici hanno a disposizione 6 squadriglie/Flik e devono, in base alla strategia che vogliono adottare e agli obiettivi che vogliono colpire, schierarle mantenendo la loro originaria composizione, questo al primo round mentre al secondo non necessariamente devono essere le stesse del primo; l'unico vincolo è dato dal numero degli aerei i quali non potranno essere più di 7 per tavolo e conseguentemente meno di 5.

Le perdite del primo round vengono ripianate nel secondo

Uscita dal gioco

Aerei che superano la linea del fronte si possono ritirare appena lo varcano nuovamente (esempio missione di ricognizione o per impedire punteggio ad avversario) . La Stessa cosa vale per velivoli che escano dal proprio lato. Aerei che si ritirano volontariamente come detto sopra **danno comunque un punto vittoria all'avversario**

Missioni per schieramento:

per entrambi gli schieramenti ottenere più punti vittoria

Italiani

Primaria: riportare gli austriaci fuori dalla zona dell'altopiano spostando la linea del fronte più verso il trentino per evitare minacce alla pianura padana

Secondaria: proteggere l'ammassamento di truppe nei centri italiani e colpire gli obiettivi avversari che danno più punti per la missione secondaria

		CACCIA	BIPOSTO	BOMBARDIERI	TIPOLOGIA	PUNTI RESISTENZA	PUNTI VITTORIA	MODIF. MISSIONE PRIMARIA	PAGAMMISSIONE SECONDARIA	
									ITA	AUS.
<i>Truppe di riserva</i>	Baraccamenti in legno e lamiera	X	X	X	PB	10	3	+2	0	2
<i>Sede comando</i>	Abitazioni	X	X	X	PB	12	4	+1	1	1
<i>Scalo ferroviario</i>	Stazioni e infrastrutture		X	X	GB	18	4	+1	1	1
<i>Campo d'aviazione</i>	aerei a terra , hangar leggeri e baraccamenti	X	X	X	GB	15	4	+1	3	1
<i>Fortificazioni</i>	strutture militari corazzate			X	PB	14 *	3	+2	0	0
<i>Osservatori artiglieria</i>	piccole strutture ricavate nelle roccia	X	X		PB	8	1	+2	0	0
<i>Batterie A.P</i>	Obici o cannoni a lunga gittata			X	PB	14	3	+3	0	0
<i>Aeroscalo dirigibili</i>	Piloni, hangar e baraccamenti		X	X	GB	15	3	+2	5	0
<i>Scoprire bersaglio</i>	Girare carta “?”	X	X	X			1			
<i>Aereo nemico</i>	valori di resistenza da basetta						2			

PB : Piccolo Bersaglio - **GB**: Grande Bersaglio

Tabella generale obiettivi

* punti necessari a temporanea messa fuori servizio

Obiettivi : prima dell'inizio del primo round ogni schieramento dispone le carte “?” tre per tavolo, secondo propria scelta – gli altri obiettivi sono già schierati sulla mappa – con un lato o un vertice tangente ad un lato della carta città sulla mappa ;

Unica limitazione : Italiani CONCENTRAMENTO TRUPPE sul tavolo 1

	ITA	AUS	
<i>Truppe di riserva</i>	2	2	?
<i>Sede comando</i>	1	1	?
<i>Scalo ferroviario</i>	2	2	?
<i>Campo d'aviazione</i>	2	2	?
<i>Batterie A.P.</i>	1	1	?
<i>Fortificazioni</i>	2	2	
<i>Osservatori artiglieria</i>	1	1	
<i>Aeroscalo dirigibili</i>	0	1	?

Tabella quantità obiettivi

Le carta città e **Grande Bersaglio** sono rettangoli formato 15x10 cm ; le carte **Piccolo Bersaglio** sono rettangoli grandi come le carte manovra ; le carte “?” sono quadrati di 10 cm di lato. Si simula che le missioni per l'aviazione siano state date dai Comandi Supremi ; le missioni primarie, simili tra di loro, servono materialmente a spostare la linea del fronte , a fine round viene fatto il conteggio tra i due schieramenti e il differenziale sposta la linea del fronte del valore x 5cm

Esempio : gli austriaci sommano un +6 , gli italiani +4 per cui la linea austriaca si sposta di 2 x 5 cm (10 cm) verso l'Italia

Per la missione primaria il conto viene fatto anche alla fine del primo round perchè un guadagno territoriale favorisce lo schieramento che lo ha ottenuto nel secondo round

Il punteggio della missione secondaria invece viene valutato solo alla fine del secondo round anche se l'obiettivo “?” viene scoperto nel primo e si ha la possibilità di distruggerlo. Nel secondo round, se distrutto come da esempio sotto, **il bersaglio non sarà più presente.**

Esempio:una squadriglia di caccia austriaci sorvolando un “?” trova dei reggimenti in riserva, li mitraglia e elimina l'obiettivo nel primo round prende due punti che sommerà a quelli che eventualmente otterrà nel secondo round.

Missioni possibili nel primo round:

Attaccare gli obiettivi conosciuti cioè gli **Osservatori d'artiglieria** o le **Fortezze**

(questo obiettivo avendo infiniti punti resistenza si considera essere messo fuori combattimento per un certo periodo con 14 pt. danno – per questo motivo può essere attaccato e i punti conseguiti per tutti e due i round)

Oppure possono essere scoperti gli obiettivi girati con “?”. questi possono essere scoperti da ogni velivolo che vi passi sopra a quota 2 o più bassa con l'intera base soprattutto con il piolino centrale; inoltre questo aereo dovrà rientrare nella propria porzione di territorio. Se verrà abbattuto prima di varcare la riga del fronte, l'obiettivo tornerà “?”

L'unico aereo che può attaccare un “?” scoperto nello stesso turno è quello che materialmente lo ha avvistato, altri aerei in gioco, anche se i giocatori di quella fazione lo vedono, non lo possono attaccare.

Scoprire un bersaglio “?” , oltre a dare la possibilità di attaccarlo, da anche un punto vittoria aggiuntivo, sempre a patto di non essere abbattuti

Missioni possibili nel secondo round: possono essere attaccati i bersagli rimasti dalla prima, nuovamente anche le fortezze e gli osservatori se erano già stati colpiti, più tutti i bersagli “?” rivelati; per quelli ancora nascosti si procede come descritto per il primo round: scoperta ed eventuale attacco dello stesso velivolo.

Quota di volo

La Porzione verde del tavolo rappresenta il fondovalle , gli aerei possono passare su di esso anche a quota 1 ; **la parte marrone** rappresenta la parte prealpina alta 2 piolini, gli aerei la possono sorvolare minimo a quota 2 ed uno step salita ;

la parte grigia rappresenta invece le vette principali gli aerei la possono sorvolare minimo a quota 4 ed uno step salita.

Passare su parti di terreno a quote superiori a quella di quota massima del velivolo comporta un danno “A” per tutte le manovre che vi si transita (piolino non basetta) e il giocatore è obbligato a pianificare mosse che possono portare l'aereo fuori da quegli ostacoli.

	AEREO	SALITA	MAX PEG	Q.M.	
ITALIA	CAPRONI CA3	6	5	4800	
	SPAD IV	2	5	5400	
	NIEUPOINT 17	3	5	5300	
	NIEUPOINT 11	4	4	4600	
	SAML S1	4	3	3500	
	SAVOIA POMILIO SP3	4	5	5000	
AUSTRIA	AEG GIV	5	5	4500	
	ALBATROS D II	5	4	4600	
	ALBATROS D III	4	5	5500	
	HANSA BRANDEBOURG DI	4	5	5000	
	AVIATIK CI	4	3	3500	
	HANSA BRANDEBOURG CI	4	5	5900	

Tabella salita e quota

Carico bellico

Tutti i bombardieri hanno due carichi da 250 kg l'uno ; ricognitori/biposto hanno tutti un carico di bombe entro i 100 kg

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. Per gli obiettivi le cui dimensioni sono superiori alle normali carte di WoG, se il centro della carta bomba non cade completamente entro il bersaglio, questo riceve metà danni arrotondati in eccesso.

Fare riferimento alle tabelle sottostanti

TABELLA BOMBARDAMENTO SU GRANDI BERSAGLI					
Tabella A – 1 carico sotto 100 kg			Tabella B – 2 carichi da 250 KG		
D100	Danni	Effetti collaterali	D100	Danni *	Effetti collaterali
1-19	0		1-10	0	
20-25	1		11-19	2	
26-32	2		20-25	3	
33-38	3		26-32	5	
39-45	4		33-38	6	
46-50	5		39-45	7	
51-57	6		46-50	8	
58-63	7		51-57	9	
64-69	8		58-63	10	
70-75	9		64-69	11	
76-81	10		70-75	12	Incendio
82-87	10		76-81	13	Incendio
88-94	11	Incendio	82-87	14	Incendio
95-100	12	Incendio	88-94	15	Incendio
95-100	12	Incendio	95-100	16	Incendio
VELIVOLI ITALIANI		VELIVOLI AUSTRIACI	VELIVOLI ITALIANI		VELIVOLI AUSTRIACI
SAML S1 – SAVOIA P.SP3- AIRCO DH2		AVIATIK CI – HANSA BRANDEBURG CI	CAPRONI CA 3		AEG GIV

* Danni riferiti a un carico da 250 kg di bombe – se si tirano entrambi i carichi si lancia due volte il D100

TABELLA BOMBARDAMENTO SU PICCOLI BERSAGLI SPECIFICI							
Tabella A – 1 carico sotto 100 kg				Tabella B – 2 carichi da 250 KG			
D100	Danni	Effetti col.		D100	Danni (2)	Effetti col.	
1-10	0		Modificatore a danni	1-10	1		Modificatore a danni
1-19	1		stesso livello fino a +1 pirolino	11-19	2		stesso livello fino a +1 pirolino
20-25	2		DANNO PIENO	20-25	3		DANNO PIENO
26-32	3			26-32	5		
33-38	4		+ 2 pirolini	33-38	6		+ 2 pirolini
39-45	5		- 2 AL DANNO	39-45	7		- 2 AL DANNO
46-50	6			46-50	8		
51-57	7		+ 3 Pirolini e oltre	51-57	9		+ 3 Pirolini e oltre
58-63	8		1/2 DANNO ARR. PER ECCESSO (1)	58-63	10		1/2 DANNO ARR. PER ECCESSO (1)
64-69	9			64-69	11		
70-75	10			70-75	12	Incendio	
76-81	11			76-81	13	Incendio	
82-87	11	Incendio		82-87	14	Incendio	
88-94	12	Incendio		88-94	15	Incendio	
95-100	Distrutto			95-100	Distrutto	Incendio	
VELIVOLI ITALIANI			VELIVOLI AUSTRIACI	VELIVOLI ITALIANI		VELIVOLI AUSTRIACI	
SAML S1 – SAVOIA P.SP3- AIRCO DH2			AVIATIK CI – HANSA BRANDEBURG	CAPRONI CA 3		AEG GIV	

(1) Se Distrutto = 10 danni - (2) Danni riferiti ad carico da 250 kg di bombe – se si tirano entrambi i carichi si lancia due volte il D100

Mitragliamento bersagli a terra: possono fare questo aerei a quota 1 o a quota terreno più uno step salita con il puntino al centro del bersaglio nell'arco di fuoco.

Esempio per mitragliare un osservatorio di artiglieria su zona montana (grigia) occorre essere almeno a quota 4 più uno step salita

Fuoco antiaereo : ogni velivolo che sorvola da 1 a 4 pirolo una carta bersaglio o la città ad essa adiacente (si sovrappone una qualsiasi parte delle base) **riceve fuoco di artiglieria secondo la tabella sottostante** dove è più facile inquadrare a quota alta , ma i danni potrebbero essere lievi, mentre invece a quota bassa sarà più complicato l'inquadramento, ma più gravi i danni.

Tabella danni Fuoco Contraereo					
	30%	35%	40%	45%	
D100	QT.1	QT.2	QT.3	QT.4	Effetti Collaterali
1-18	0	0	0	0	
19-34	2	1	0	0	
35-50	4	2	1	0	* <i>Timone: Pari (Dx) - Dispari (Sx)</i>
51-66	5 *	3*	2	1	** <i>Motore</i>
67-82	6 **	5 **	3*	2	*** <i>Incendio</i>
83-97	8 ***	7 ***	5 **	3*	**** <i>Equipaggio: Pari (pilota) Dispari (altri)</i>
98-99	10 ****	9 ****	7 ***	5 **	
100	12 ****	10 ****	9 ****	7 ***	

ASSI

Nei due schieramenti sono presenti quattro Assi storici a cui sono abbinati abilità speciali secondo le "Regole degli Assi" del regolamento di Wings of Glory.

La loro perdita nel primo round impedisce allo schieramento di rischiararli nel secondo, si potrà invece rimpiazzare l'aereo con un pilota normale.

ASSI AUSTRIACI

	József Kiss	Flick 24	19 vittorie	Recup.
	Abilità Speciale	SUPER ASSO		1/2
		ATTITUDINE CAVALLERESCA		0
		INDIAVOLATO		4
	PILOTA ACROBATICO		5	

SUPER ASSO : dopo ogni manovra il giocatore scarta due segnalini recupero invece che uno per le altre abilità di cui il super asso è dotato

Attitudine Cavalleresca: piloti con questa attitudine eliminavano dai caricatori i proiettili traccianti per evitare di incendiare il velivolo nemico ; chi è colpito da questo asso ignora gli effetti di fumo o incendio; se subisce un'esplosione dovrà fare ritirare l'asso che se ottiene un risultato di "0" danni farà ugualmente esplodere il velivolo, altrimenti vengono inflitti i danni numerici usciti dal tiro. Vengono ignorati danni speciali

Indiavolato : questo asso può eseguire due manovre spericolate in successione, dopo usate prendere 4 segnalini recupero

Pilota Acrobatico : può eseguire una manovra diversa da un dritto dopo Immelmann o split-S , dopo prendere 5 segnalini recupero

	Georg Kenzian	Flick 24	9 vittorie	Recup.
	Abilità Speciale	FORTUNELLO		0

Fortunello : il giocatore, una sola volta per partita, può non subire i danni inflitti; gli eventuali effetti negativi per lo sparante, mitragliatrice inceppata, comunque si applicano

	Josef Friedrich	Flick 24	7 vittorie	Recup.
	Abilità Speciale	GRILLETTO FACILE		4

Grilletto facile: è velocissimo a sparare, il danno che infligge non è contemporaneo e viene risolto prima degli altri; se abbatte un nemico usando l'abilità questo non sarà in grado di rispondere. Deve essere dichiarato prima di sparare e si prendono 4 segnalini recupero

	Otto Jager	Flick 17	7 vittorie	Recup.
	Abilità Speciale	MIRA PERFETTA		3

Mira Perfetta – se dichiara di usare questa abilità - +1 al danno- prima del tiro di dado , risultato di “0” non somma +1 , non si accumula con la regola Mirare

ASSI ITALIANI

	Fulco Ruffo di Calabria	91 ^a Squadr.	20 vittorie	Recup.
	Abilità Speciale	SUPER ASSO		1/2
		PILOTA ACROBATICO		5
		RAPACE		0
		MIRA PERFETTA		3

SUPER ASSO : dopo ogni manovra il giocatore scarta due segnalini recupero invece che uno per le altre abilità di cui il super asso è dotato

Pilota Acrobatico : può eseguire una manovra diversa da un dritto dopo Immelmann o split-S , dopo prendere 5 segnalini recupero

Rapace : quando effettua una discesa o una picchiata può prendere (o tenere) un numero massimo di segnalini salita pari alla velocità di salita del suo aereo -1 **NEL CASO DI RUFFO DI CALABRIA = 1**

Mira Perfetta – se dichiara di usare questa abilità - +1 al danno- prima del tiro di dado , risultato di “0” non somma +1 , non si accumula con la regola Mirare

	Ferruccio Ranza	91 ^a Squadr.	17 vittorie	Recup.
	Abilità Speciale	INDIAVOLATO		4
		PROIETTILI DI QUALITA'		0
		PELLE D'ACCIAIO		0

Indiavolato : questo asso può eseguire due manovre spericolate in successione, dopo usate prendere 4 segnalini recupero

Proiettili di Qualità: ignora i danni collaterali “mitragliatrici inceppate

Pelle d'acciaio: ignora il primo danno collaterale “pilota ferito” se ne prende un secondo viene però eliminato

	Cosimo Rennella	78 ^a sQUADR.	7 vittorie	Recup.
	Abilità Speciale	PROIETTILI INCENDIARI		0

Proiettili incendiari: l'asso dotato di proiettili incendiari se infligge un danno fumo diventa subito incendio; se infligge un danno motore a questo si aggiunge il danno scia di fumo

	Marziale Cerruti	79 ^a Squadr.	17 vittorie	Recup.
	Abilità Speciale	PILOTA ACROBATICO		5
		FORTUNELLO		0
		TIRATORE SCELTO		4

Pilota Acrobatico : può eseguire una manovra diversa da un dritto dopo Immelmann o split-S , dopo prendere 5 segnalini recupero

Fortunello : il giocatore, una sola volta per partita, può non subire i danni inflitti; gli eventuali effetti negativi per lo sparante, mitragliatrice inceppata, comunque si applicano

Tiratore scelto : l'asso con questa abilità se ottiene nel tiro anche un danno collaterale per l'avversario (mitragliatrici inceppate vale ugualmente su di lui) può decidere di usare l'abilità per provare a collocare in un altro punto dell'areo il danno con 1D6 secondo la tabella sullo scenario

Abilità speciali (vers.D100)

Manovra

- Pilota Acrobatico – come regolamento p.21
- Indivolato – come regolamento p.21
- Rapace – come regolamento p.21

Evasione

- Svicolatore – come regolamento p.21
- Fortunello – il giocatore, una sola volta per partita, può non subire i danni inflitti; gli effetti negativi per lo sparante, mitragliatrice inceppata, comunque si applicano

Personalità

- Attitudine Cavalleresca – eliminavano dai caricatori i proiettili traccianti per evitare di incendiare il velivolo nemico ; chi è colpito da questo asso ignora gli effetti di fumo o incendio; se subisce un'esplosione dovrà fare ritirare l'asso che se ottiene un risultato di “0” danni farà ugualmente esplodere il velivolo, altrimenti vengono inflitti i danni numerici usciti dal tiro. Vengono ignorati danni speciali
- Pelle d'acciaio – come regolamento p.21
- Super Asso – come regolamento p.22

Tecniche

- Proiettili di Qualità – ignora i danni collaterali “mitragliatrici inceppate”
- Proiettili incendiari – come regolamento p.22
- Occhio tecnico – non applicabile

Combattimento

- Grilletto Facile – come regolamento p.22
- Mira Perfetta – si dichiara di usare questa abilità - +1 al danno- prima del tiro di dado , risultato di “0” non somma +1 , non si accumula con la regola Mirare
- Tiratore scelto – l'asso con questa abilità se ottiene nel tiro anche un danno collaterale per l'avversario (mitragliatrici inceppate vale ugualmente su di lui) può decidere di usare l'abilità per provare a collocare in un altro punto dell'areo il danno con 1D6 secondo questa tabella

1	TIMONE SX
2	TIMONE DX
3	FUMO
4	FUOCO
5	MOTORE DANNEGGIATO
6	PILOTA/ EQUIPAGGIO FERITO

Condizioni di vittoria

Punti Vittoria – ottenuti direttamente dalla distruzione degli obiettivi designati o dall'abbattimento di aerei avversari e sono sommati tra di loro

Missione primaria – gli obiettivi colpiti incidono sull'andamento della guerra a terra , chi riesce ad ottenere più guadagni territoriali sui tre tavoli ottiene l'obiettivo primario, che può essere conseguito solo da uno schieramento o al limite da nessuno dei due (nessun guadagno territoriale). Chi lo ottiene somma ai punti vittoria tanti punti quanto sono i centimetri di guadagno territoriale

Missione secondaria – la si ottiene raggiungendo almeno **8 punti missione secondaria** (su 10) , può perciò essere raggiunta da entrambi gli schieramenti ; ottenerla da un bonus di 12 punti da sommarsi ai punti vittoria.

Molti obiettivi danno direttamente punti vittoria e ulteriori punti missione secondaria, che però non saranno utilizzabili se non si raggiunge l'ottenimento della missione secondaria.

Regia Aeronautica (18)

2° Squadriglia	Caproni Ca3		Bomb.	2	XD - B - 25	
91° Squadriglia (assi)	Spad VII		Caccia	4	B - B - 15	
78° Squadriglia	Nieuport 17		Caccia	5	I - B - 12	
79° Squadriglia	Nieuport 11		Caccia	2	E - B - 10	
112° Squadriglia	SAML S1		Ricogn.	3	G* - BB - 16	Senza Immelmann
31° Squadriglia	Savoia Polmillo SP3 Airco DH2		Ricogn.	1+1	P - B - 11 P - B - 13	

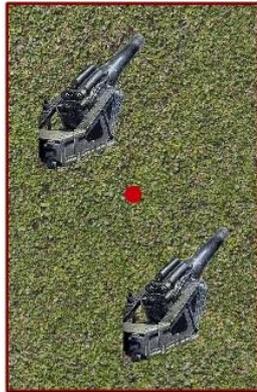
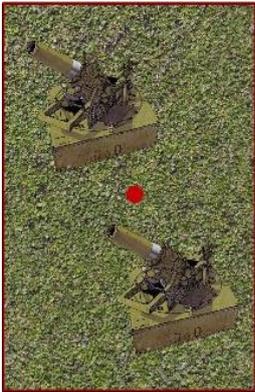
k.u.k. Luftschifferabteilung (18)

AEG G IV		Bomb.	2	K - BB - 19						2	
Albatros DII		Caccia	4	V - B - 14	2			2			
Albatros DIII		Caccia	2	J - A - 14				1	1		
Hansa Brandenburg DI		Caccia	5	B* - B - 14 (meno...)			3	2			
Aviatik CI		Ricogn.	2	G* - B - 16						2	
Hansa Brandenburg CI (Ufag CI)		Ricogn.	3	H - BB - 16		2				1	
						Flik 5	Flik 17	Flik 21	Flik 24	Flik 48	Bomb

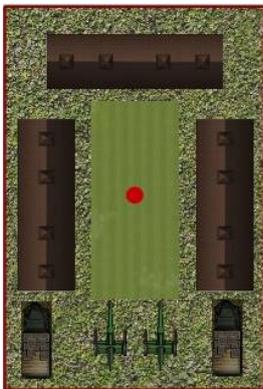
Elenco Squadrigle/Flik e loro velivoli

DANNI VAL.	A	B	C
0	1-25	1-30	1-52
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 TM.SX	61-63	62-63	
2 TM.SX	64-66	64-65	
1 TM.DX	67-69	66-67	
2 TM.DX	70-72	68-69	
0 INCEPPO	73-77	70-79	
1 INCEPPO		80-84	
2 INCEPPO	78-82		
1 FUOCO		85-86	
2 FUOCO	83-85	87-88	
3 FUOCO			
4 FUOCO			71-76
6 FUOCO			
9 FUOCO			
1 FUMO		89-90	
2 FUMO		91-92	
4 FUMO	86-88		
8 FUMO			77-82
2 MOTORE		93-94	
3 MOTORE	89-91		
6 MOTORE			83-88
1 PIL./EQ.		95-96	
3 PIL./EQ.	92-94	97-98	
5 PIL./EQ.	95-97		
6 PIL./EQ.			89-94
Esplosione	98-100	99-100	95-100

ASPETTO CARTE OBIETTIVO – PICCOLI BERSAGLI



Batterie Artiglieria Pesante



Truppe di Riserva



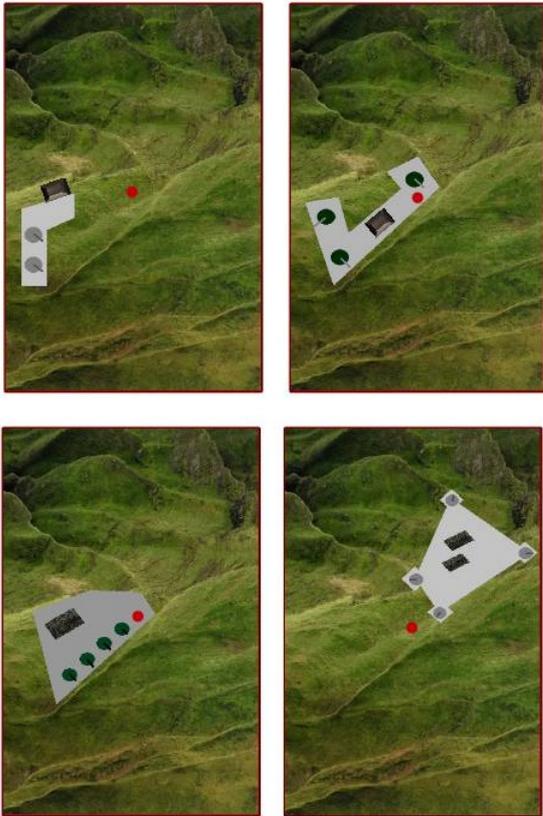
Osservatori di Artiglieria



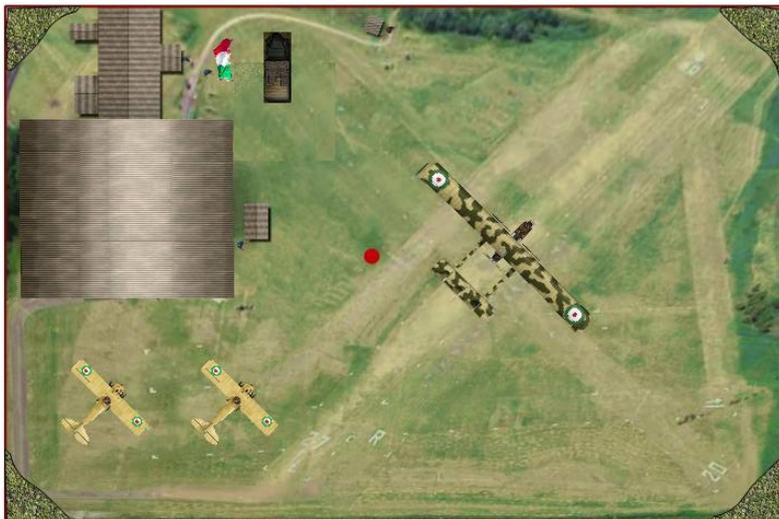
Sede Comando



Fortificazioni



ASPETTO CARTE OBIETTIVO – GRANDI BERSAGLI



Campo d'Aviazione



Scalo Ferroviario

Più altri due bersagli grandi da scoprire solo il giorno della partita