

WA.SP.



ISONZOFRONT 1917

CAMPAGNA PER WINGS OF GLORY WWI

Di: Roberto Bagna



Di Bosso (Renato Righetti 1905-1983) – Battaglia aerea.

Si tratta di una campagna che vede i giocatori rivestire il ruolo di pilota in squadriglie di caccia e bombardieri, durante la normale attività di guerra sul fronte dell'Isonzo (zona di Tolmino) nel 1917, nei mesi precedenti la Battaglia di Caporetto (24 ottobre 1917).

La campagna è studiata per 16-20 giocatori, suddivisi in due squadre di eguale numero al comando di un "Capo Squadriglia"; ogni giocatore, durante le missioni della campagna, manovra un solo aereo.

La campagna si svolge su 4 (o 5) missioni. Le missioni sono affidate dal Comando Superiore (l'Arbitro) ai due Capi Squadriglia, tramite sorteggio con dado al quale partecipa il solo Capo Squadriglia interessato. In questo modo ognuno conosce solo la propria missione e solamente l'Arbitro le conosce entrambe. Missioni già estratte non possono essere riassegnate, in questo caso ne è sorteggiata un'altra.

Tavoli

Tavolo di 120x230 cm., diviso a metà da un'ideale linea del fronte, con due linee di trincee a 1,5 righe di distanza tra loro, con tutti i possibili obiettivi e gli aeroporti collocati sul tavolo e disposti come da mappa. I due "Posti Comando" sono collocati, a discrezione dei giocatori, entro mezzo rigello dalla propria linea di trincee.

E' necessario almeno un altro tavolo di 180x120 per appoggiare i modelli degli aerei in quattro diverse aree, corrispondenti ai quattro aeroporti situati sul tavolo di gioco.

Le missioni

Le missioni sono a tempo, i giocatori hanno 1h30' per portarle a termine. In questo modo si possono giocare due missioni il mattino e due il pomeriggio; se rimane tempo, si gioca una quinta missione al pomeriggio di durata 1h10'.

Per ognuna delle due parti sono disponibili 12 missioni diverse, solo 4 (o 5) saranno giocate. L'esito delle missioni può comportare conseguenze sulle successive e provocare l'avanzamento del fronte verso la metà campo avversaria.

Durante la campagna può essere assegnata, per ognuna delle due parti, solo una delle due missioni n° 4-5 e solo una delle missioni di ricognizione fotografica (missioni n° 7-9-10).

Terminare la missione

Una volta che gli aerei della missione di attacco hanno completato i loro compiti, devono rientrare al proprio aeroporto. Non è necessario eseguire l'atterraggio, una volta che un aereo entra con il centro della propria base dentro l'area dell'aeroporto, è rimosso dal gioco e si considera rientrato alla propria base.

Se il rientro avviene su un aeroporto la cui pista è stata danneggiata o distrutta, verificare eventuali danni come per decollo da piste danneggiate.

Vincere la missione:

La parte che realizza il maggior numero di punti vittoria, vince la missione.

Fallire gli obiettivi della missione: 0 punti;

Conseguire gli obiettivi della missione: 3 punti;

Causare almeno metà punti danno all'obiettivo della missione: 1 punto

Abbatte più aerei del nemico: 1 punto o 2 punti se tra questi c'è un bombardiere (Caproni o Gotha);

Danni agli aerei: 1 punto alla parte che ha inflitto il maggior numero di danni agli aerei avversari; aerei distrutti a terra non danno alcun punteggio;

Recuperare un pilota abbattuto: 1 punto;

Attaccare obiettivi non facenti parte della missione assegnata: 0 punti.

La parte che vince la missione fa avanzare, sulla tabella dei combattimenti terrestri, la linea del fronte di un quadretto. In caso di parità non vi è avanzamento della linea del fronte.

Vincere la campagna:

Vince la campagna chi, al termine di tutti gli scenari giocati, riesce a far avanzare la linea del fronte nella metà campo avversaria. Se la linea del fronte rimane a metà campo, si ha un pareggio.

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", "collisioni".

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;

Atterraggio e decollo (solo per missione facoltativa recupero pilota abbattuto)

Per atterrare: un aereo deve trovarsi a quota 1 senza segnalini di salita, poi eseguire le seguenti tre manovre: **una discesa** (l'aereo tocca terra), **un dritto**, **uno stallo** (l'aereo ora è fermo a terra a quota 0).

Per decollare: un aereo deve eseguire le seguenti tre manovre: **uno stallo**, **un dritto**, **una salita** (l'aereo ora si trova in volo a quota 1).

Armi A.A.

Ognuna delle due parti ha 8 cannoni A.A. e 8 mitragliatrici A.A. (4 fuoco "A", 4 fuoco "B") da disporre a sua discrezione a protezione degli obiettivi. Una volta disposte, le armi non possono essere più movimentate.

Le mitragliatrici A.A. e le trincee bersaglio, seguono le norme previste dal regolamento.

I cannoni A.A. hanno gittata di **2** righe a quota 1-2, **1½** righe a quota 3, **1** righe a quota 4 e seguono le regole previste per gli scenari in solitario.

Le armi A.A. possono essere attaccate nel corso della missione, ma torneranno di nuovo efficienti a pieno punteggio all'inizio della missione successiva. Armi A.A. danneggiate o distrutte nel corso della missione, non danno alcun punto vittoria.

Le squadriglie

In totale ogni parte dispone di 23 aerei (12 caccia, 8 biposto, 3 bombardieri), ripartiti in tre squadriglie di caccia, due di biposto e una di bombardieri.

I bombardieri portano un doppio carico di bombe, che possono sganciare sullo stesso obiettivo o su obiettivi differenti. I biposto, in missioni di bombardamento, portano un singolo carico di bombe.

Ogni Capo Squadriglia in base alle disponibilità, assegnerà ai giocatori gli aerei più adatti a svolgere le missioni affidate, tenendo conto che presumibilmente, dovrà destinare alcuni caccia alla difesa degli obiettivi situati all'interno del proprio territorio.

In caso d'indisponibilità di aerei per tutti i giocatori, dovuta alla distruzione della pista di un aeroporto, l'Arbitro assegnerà uno o più aerei a richiesta del Capo Squadriglia, prelevandoli da quelli presenti sull'aeroporto danneggiato e procedendo come per il decollo con pista danneggiata.

In caso d'indisponibilità di aerei per tutti i giocatori, dovuta a distruzione degli stessi, l'Arbitro assegnerà uno o più aerei (solo caccia o biposto, non bombardieri), prelevandoli da quelli abbattuti in precedenza. Nel caso siano disponibili entrambe le tipologie di aerei, per ogni giocatore a cui deve essere fornito un aereo, l'arbitro lancia 1D6, con risultato pari assegnerà un caccia, con risultato dispari un biposto. Un ulteriore eventuale lancio di dado stabilirà il modello di aereo.

Gli aerei assegnati in questo modo si considerano come rimpiazzati e faranno parte delle squadriglie per il resto del gioco.

Ogni parte, all'inizio della missione, schiera i propri aerei entro una fascia di 2 righe dal proprio lato corto del tavolo.

Le missioni di attacco, sia mentre si dirigono verso i propri obiettivi sia durante il rientro, si devono ignorare a vicenda (i Capi Squadriglia dovranno calcolare la rotta in modo che le due formazioni si passino a più di un righe di distanza tra loro). Le due missioni di attacco possono scontrarsi tra di loro solo nel caso in cui a entrambe le parti sia assegnata contemporaneamente la missione n° 1 oppure in caso di assegnamento della missione n° 11.

I caccia assegnati di scorta alle missioni di attacco o di recupero dei piloti abbattuti, non possono essere distolti per difendere i propri obiettivi sotto attacco nemico.

I caccia assegnati alla difesa dei propri obiettivi, non possono superare la propria metà campo se non nel caso in cui il nemico sia impegnato nella missione n° 1; possono attaccare qualsiasi aereo nemico presente nella propria metà campo.

Caccia e biposto danneggiati durante una missione, sono considerati riparati completamente all'inizio della missione successiva. Bombardieri danneggiati recuperano la metà dei punti danno subiti, calcolati in difetto.

Gli aerei disponibili (ogni tipologia di aereo costituisce una squadriglia omogenea) sono:

 REGNO D'ITALIA	 IMPERO AUSTRO-UNGARICO
6 Hanriot HD1	6 Albatros D.III
2 Nieuport 17	2 Albatros D.II
4 SPAD S.VII	4 Aviatik Berg D.1
4 R.A.F. RE8	4 Halberstadt CL.II
4 Airco DH4	4 Rumpler C.IV
3 Caproni Ca3	3 Gotha G.V

Gli aerei che nel corso delle missioni sono abbattuti o distrutti a terra, sono detratti dal totale degli aerei disponibili.

Aeroporti

Ognuna delle due parti dispone di due aeroporti, situati a mezzo righello di distanza dai bordi corti del tavolo, in due diverse metà. In uno dei due aeroporti sono basate 2 squadriglie di caccia e 1 squadriglia di biposto, nell'altro la squadriglia di caccia con 2 aerei (Nieuport 17 o Albatros D.II), la seconda squadriglia di biposto e la squadriglia bombardieri. Ciascun aeroporto dispone di un hangar (15 pt. danno), un'area di parcheggio (12 pt. danno) e una pista (9 pt. danno).

Se l'aeroporto è attaccato, gli aerei a terra possono essere distrutti. La distruzione di hangar e area di parcheggio serve solo come valore di valutazione per la vittoria e per i danni agli aerei. All'inizio della missione successiva, entrambe le strutture sono nuovamente operative a pieno valore.

Hangar e/o area di parcheggio distrutti: Tirare 1D6, il risultato indica il numero di aerei distrutti. Numerare gli aerei rimasti a terra e con tiri di dado determinare quelli distrutti.

Hangar e/o area di parcheggio danneggiati: Tirare 1D3, il risultato indica il numero di aerei distrutti. Numerare gli aerei rimasti a terra e con tiri di dado determinare quelli distrutti.

Le piste distrutte o danneggiate influenzano solo l'inizio della missione successiva, poi sono nuovamente operative a pieno valore.

Pista distrutta: per la missione successiva, nessun aereo può decollare da quell'aeroporto.

Pista danneggiata: per la missione successiva, tirare 1D6 per ogni aereo assegnato alla missione e partito da quell'aeroporto, con risultato di **1** o **1-2** se bombardiere, l'aereo subisce 1D6 danni se biposto/caccia e 1D8 danni se bombardiere.

Palloni di osservazione

I palloni di osservazione iniziano il gioco a quota 4, con due segnalini di salita.

La parte che lo controlla, può decidere di tirare a terra il pallone. Al termine di ogni turno di gioco, perde un segnalino di salita. Quando non ne ha più di disponibili, perde un livello di quota (rimuovere un piolino) e prenderà due segnalini di salita. Quando raggiungerà quota 1 e terminati i segnalini di salita, si considera atterrato e non potrà più essere attaccato.

Palloni in quota contano come ostacoli.

Per l'attacco ai palloni non è previsto l'uso dei razzi. Solo uno degli aerei attaccanti, a scelta del capo Squadriglia, può essere dotato di proiettili incendiari. L'aereo scelto deve essere segretamente comunicato all'arbitro.

Quando un aereo equipaggiato di proiettili incendiari causa un danno fumo a un aereo avversario, questo va considerato come fuoco. Quando causa un danno speciale motore, il bersaglio prende anche un segnalino fumo, con i normali effetti.

Il pallone che subisce un danno speciale fumo, timone inceppato o motore da un aereo equipaggiato con proiettili incendiari, considera questi danni come se fossero fuoco. Causare **5** punti danno (risultato di "58-60" e "95-97" sulla tabella danno "A") provoca, in aggiunta, il danno speciale incendio.

Ricognizione fotografica

La missione può essere affidata solo a biposto. La foto può essere scattata da una quota di 3 o inferiore. Per scattare la foto, l'aereo deve eseguire una manovra di stallo iniziandola nell'esatto momento in cui il suo centro si trovi a non più di ½ righello di distanza da qualsiasi punto della carta obiettivo. E' possibile inviare più di un biposto per eseguire una ricognizione fotografica.

Se l'osservatore è ferito, la foto non può essere scattata.

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.

Si usa la "Tabella per grandi bersagli - Tabella A" per bombardamenti su aeroporti e stazioni ferroviarie; si usa la "Tabella per piccoli bersagli specifici", per tutti gli altri obiettivi.

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

Le piste degli aeroporti non subiscono il danno collaterale "Incendio".

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	

Trincee, scambi ferroviari e ponti non subiscono il danno collaterale "Incendio".

Mitragliamento di obiettivi terrestri

Tutti gli aerei possono mitragliare gli obiettivi terrestri, ad eccezione delle piste degli aeroporti, dei ponti e degli scambi ferroviari.

I bombardieri e i biposto non possono mitragliare bersagli nello stesso turno in cui sganciano le bombe.

I danni speciali non sono applicati.

In caso di danno speciale "esplosione" il bersaglio è distrutto ad eccezione della Stazione Ferroviaria e dei seguenti bersagli degli aeroporti: Hangar e Area di parcheggio. Questi bersagli riceveranno 6 danni se il danno "esplosione" è causato da fuoco "B" e 8 danni se causato da fuoco "A".

Obiettivi

Gli aeroporti e le stazioni ferroviarie sono stampati su fogli A4, tutti gli altri obiettivi hanno le dimensioni delle normali carte di WoG.

Aerei danneggiati

Aerei danneggiati in volo, allo scopo di preservarli per le missioni successive, possono rompere il contatto e dirigersi verso il proprio aeroporto. Non è necessario compiere l'atterraggio, l'aereo è rimosso dal gioco una volta che entra con il centro della propria basetta nell'area dell'aeroporto.

Missione facoltativa aggiuntiva (Recupero pilota abbattuto)

Il primo aereo per ciascuna parte che è abbattuto oltre le linee nemiche, non per causa di esplosione o di ferimento del pilota, può provocare una missione di recupero del pilota.

Non considerare gli aerei abbattuti nella terra di nessuno tra le due linee di trincee; in questo caso si ritiene che il pilota sia catturato dalla fanteria nemica oppure recuperato da quella amica.

L'abbattimento e la cattura/recupero del pilota non comportano, nelle missioni successive, nessuna conseguenza per i giocatori.

Prima di rimuovere la base dell'aereo abbattuto, sistemare sotto il piolino un segnalino di 30x30 mm. di "Pilota abbattuto". All'inizio della missione successiva il Capo Squadriglia può decidere, in

aggiunta alla missione di attacco, di svolgere anche una missione di recupero, affidata a un biposto con il solo pilota a bordo. Al biposto può essere assegnata una scorta di caccia. Per recuperare il pilota abbattuto, il biposto deve eseguire un atterraggio in modo da trovarsi, una volta a terra, con il centro della sua basetta entro 1 righello da una qualsiasi parte del segnalino "Pilota abbattuto", quindi deve compiere un decollo. Dal momento in cui il biposto inizia il decollo, la mitragliatrice posteriore è armata dal pilota recuperato e può sparare. Sia per l'atterraggio sia per il successivo decollo, si deve testare per eventuali danni che l'aereo può subire a causa del terreno irregolare; tirare 1D6, con risultato di **1-2** l'aereo subisce 1D6 danni.

Una volta decollato, il biposto (e gli eventuali caccia di scorta) deve dirigersi verso il proprio aeroporto. A scelta dei giocatori può ingaggiare (insieme agli eventuali caccia di scorta) gli aerei nemici che incontri lungo la sua rotta.

La missione è considerata riuscita e l'aereo è rimosso dal gioco, una volta che questo entra con il centro della propria basetta nell'area dell'aeroporto. A questo punto gli eventuali caccia di scorta, se i giocatori lo desiderano, sono liberi di ingaggiare qualsiasi aereo nemico.

Se l'aereo è abbattuto prima di rientrare al proprio aeroporto, non si ottiene alcun punto vittoria.

Recuperare il pilota abbattuto, da 1 punto vittoria.

Se entro la fine della missione corrente, il pilota non è recuperato, il segnalino di "Pilota abbattuto" è rimosso dal tavolo.

Assi

Se un giocatore, nel corso delle missioni della campagna, abbatte un totale di cinque aerei nemici, assume la qualifica di "Asso".

Può quindi scegliere di usare, per le restanti missioni, una delle abilità speciali previste dal regolamento, con l'esclusione di "Occhio tecnico".

CARATTERISTICHE DEGLI AEREI

 REGNO D'ITALIA				
Aereo	Danni	Carte Manovra	Fuoco	Capacità di salita
Hanriot HD1	14	F	A	3
Nieuport 17	12	I	A	3
SPAD S.VII	15	B	A o B	2
R.A.F. RE 8	13	K	B/B	6
Airco DH 4	15	H	B/B	2
Caproni Ca3	25	XD	*	6

* Vedi carta aereo.

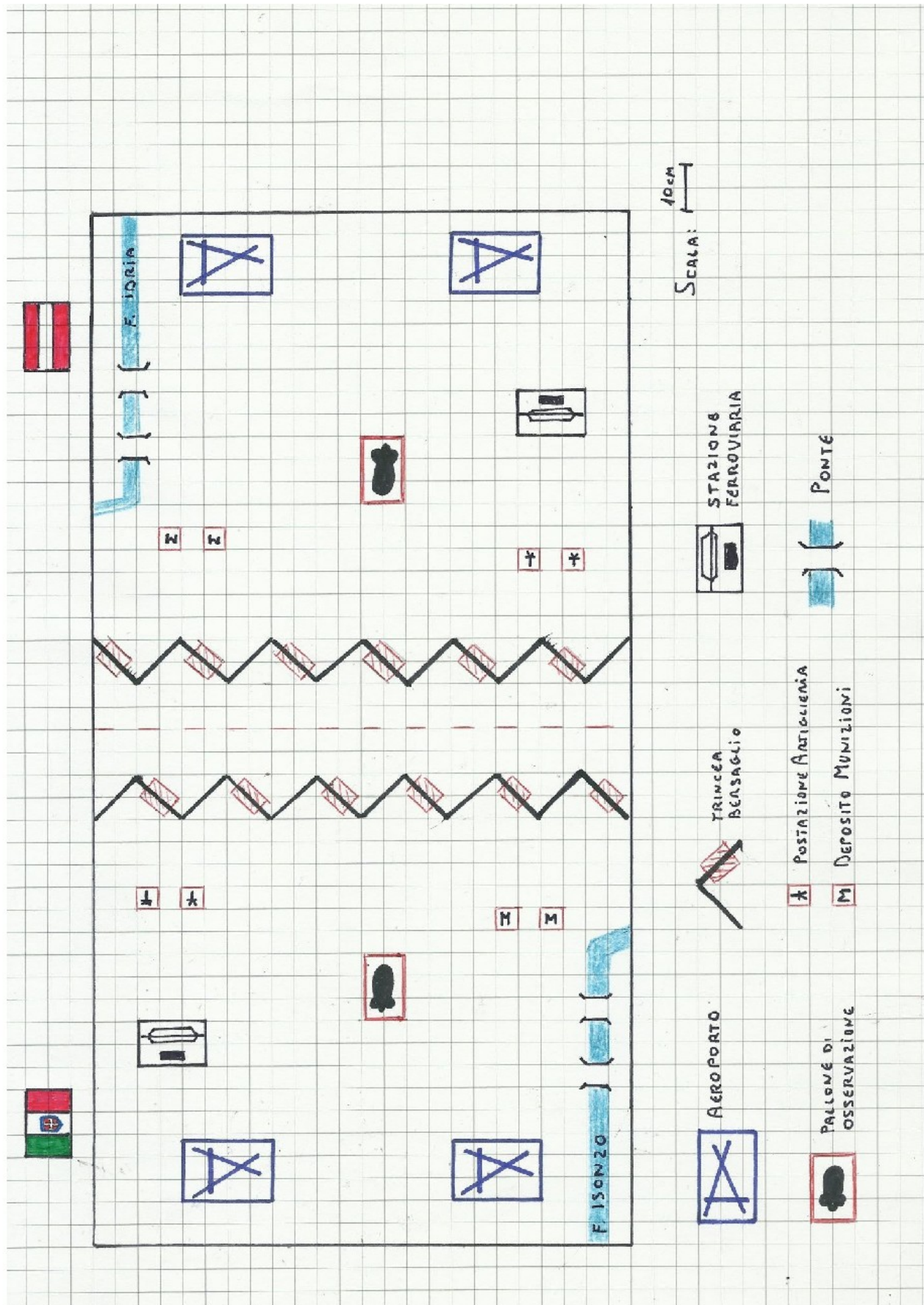
 IMPERO AUSTRO-UNGARICO				
Aereo	Danni	Carte Manovra	Fuoco	Capacità di salita
Aviatik Berg D.1	14	Q	A o B	2
Albatros D.II	14	V	A	5
Albatros D.III	14	J	A	4
Halberstadt CL.II	16	V	B/B	5
Rumpler C.IV	15	K	B/B	3
Gotha G.V	27	XD	*	5

* Vedi carta aereo.

MISSIONI DI ATTACCO

N°	Tipologia Missione	Obiettivi/Conseguenze/Note
1	Bombardamento posti comando e mitragliamento trincee nemiche.	Obiettivo: Distruggere i 6 tratti di trincea (5 punti danno ognuno) e il posto comando (12 punti danno).
2	Attacco al pallone di osservazione.	Obiettivo: Distruggere il pallone di osservazione prima che sia tirato a terra.
3	Attacco all'aeroporto nemico (tirare 1D6: pari caccia/biposto; dispari biposto/bombardieri).	Obiettivo: Distruggere l'Hangar (15 punti danno), l'area di parcheggio (12 punti danno) e la pista (9 punti danno). Verificare l'eventuale distruzione di aerei a terra.
4	Attacco alle postazioni di artiglieria pesante.	Obiettivo: Distruggere le 2 postazioni di artiglieria pesante (10 punti danno ognuna).
5	Attacco ai depositi di munizioni.	Obiettivo: Distruggere i 2 depositi di munizioni (10 punti danno ognuno).
6	Attacco alla stazione ferroviaria.	Obiettivo: Distruggere la stazione (15 punti danno) e i due scambi (7 punti danno).
7	Foto ricognizione postazioni artiglieria pesante.	Obiettivo: Scattare le foto su una delle due postazioni di artiglieria e riportarle alla base (l'aereo deve entrare con il centro della propria base sul proprio aeroporto di partenza).
8	Attacco ai ponti sul fiume.	Obiettivo: Distruggere i due ponti sul fiume (8 punti danno ognuno).
9	Foto ricognizione stazione ferroviaria.	Obiettivo: Scattare le foto sulla stazione ferroviaria (l'aereo deve entrare con il centro della propria base entro l'area della stazione) e riportarle alla base (l'aereo deve entrare con il centro della propria base sul proprio aeroporto di partenza).
10	Foto ricognizione depositi di munizioni.	Obiettivo: Scattare le foto su uno dei due depositi munizioni e riportarle alla base (l'aereo deve entrare con il centro della propria base sul proprio aeroporto di partenza).
11	Attacco alla missione aerea nemica.	Obiettivo: Provocare più di metà punti danno alla missione di attacco nemica. I danni inferti dalle armi A.A. non contano. Segnare sulla tabella dei danni gli aerei facenti parte della missione di attacco e differenziare i danni provocati dalle armi A.A..
12	Attacco all'aeroporto nemico (tirare 1D6: pari caccia/biposto; dispari biposto/bombardieri).	Obiettivo: Distruggere l'Hangar (15 punti danno), l'area di parcheggio (12 punti danno) e la pista (9 punti danno). Verificare l'eventuale distruzione di aerei a terra.

MAPPA



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

TABELLA PER I COMBATTIMENTI TERRESTRI

ISONZOFRONT - COMBATTIMENTI TERRESTRI



