

Il battesimo della U.S. Naval Air Station di Porto Corsini



Dal 24 luglio 1918 fu attiva a Porto Corsini, vicino a Ravenna, sotto il comando del tenente W.Haviland, la U.S. Naval Air Station formata da piloti addestrati su idrovolanti italiani Macchi M5 e M8. Haviland era un veterano della squadriglia Lafayette con già due anni di esperienza. Dopo qualche settimana di ambientamento, sotto attacchi degli austriaci provenienti da Pola, posta a circa 40 miglia nautiche di fronte a Porto Corsini, gli americani furono pronti alla prima azione, contro appunto la dirimpettaia città di Pola.

Il 21 agosto 1918 la N.A.S. divenne completamente operativa e fu organizzata una missione che aveva lo scopo di lanciare manifestini su Pola per demoralizzare i militari nemici e allo stesso tempo per tenere alto lo spirito della popolazione italiana della città.

Fu pianificato di portare sull'obiettivo due bombardieri scortati da cinque Macchi M5, ma per problemi meccanici e di navigazione arrivarono su Pola solo un bombardiere e 4 caccia che furono intercettati da 4 Phonix D I, caccia terrestri della marina austriaca e attesi dal fuoco di sbarramento di oltre 100 cannoni antiaerei.

Mentre i manifestini cadevano su Pola lo scontro tra i caccia scoppiò feroce, un caccia austriaco cadde colpito mentre anche un Macchi (guardiamarina Ludlov) era costretto ad ammarare.

In quel frangente, ancora sotto la minaccia degli altri apparecchi austriaci, il guardiamarina Hammann ammarò per prendere il commilitone a bordo del suo idrovolante riuscendo in seguito a decollare pur col peso maggiore e i colpi austriaci.

Per questo fu il primo pilota della US Navy a ricevere la Medal of Honor.



REGOLAMENTO

MAZZI CARTE DANNO

In questa partita verranno usati sui tavoli più mazzi danno proporzionati al numero di aerei sui tavoli.



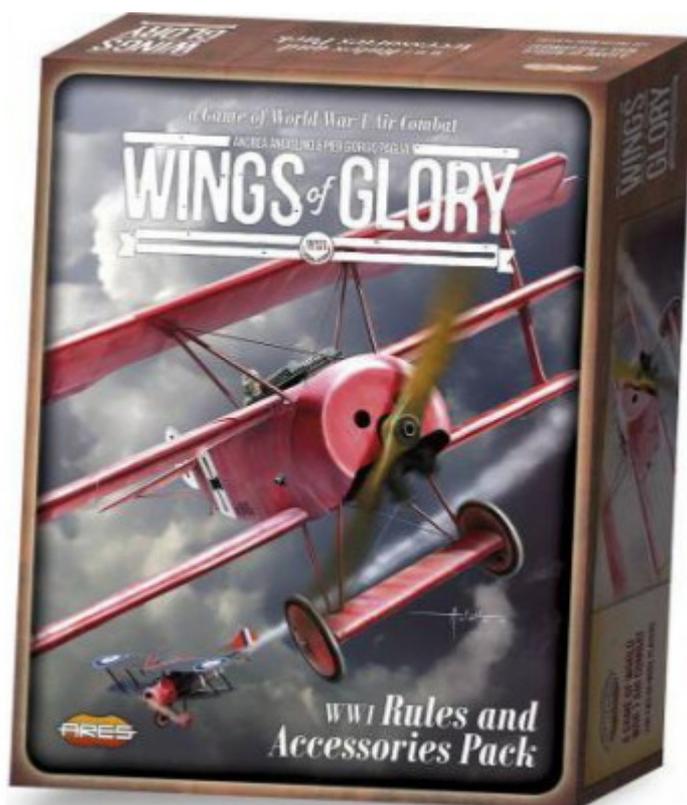
In particolare verranno usati mazzi per Tripods & Triplanes compatibili con WOG WW1 le cui icone danno, valide per WOG, sono riportate nell'angolo in alto a destra mentre quelle più grandi sotto il numero sono per i tripod.

Il giocatore dovrà tener conto della sola icona in alto – anche se in alcuni casi come l'inceppo, l'incendio e l'esplosione – può coincidere con quella più grande.

Per facilitare la lettura inseriamo comunque una tabella riassuntiva delle icone danno.

Tripode	Aereo	Effetto
		Engine Damage Motore danneggiato
		Vehicle on Fire Incendio
		Smoke Trail Fumo
		Wounded Crew Pilota o equipaggio ferito
		Wounded Crew Pilota o equipaggio ferito
		Left Rudder Jam Timone bloccato no girare SX
		Left Rudder Jam Timone bloccato no girare SX
		Right Rudder Jam Timone bloccato no girare DX
		Right Rudder Jam Timone bloccato no girare DX
		Explosion (Lose 100% of Damage Resistance)
		Mitragliatrici inceppate

Verranno usate le regole presenti nel manuale di Wings Of Glory – WW1 della scatola WW1 Rules and Accessories Pack



Si giocherà secondo le **regole avanzate di Wings of Glory** e con le seguenti regole opzionali :

1. INSEGUIMENTO IN CODA – danni speciali e QUOTA
2. COPERTURA DI NUVOLE – modificata
3. MIRARE – MIRARE DALL'ALTO – SCOMPIGLIO
4. REGOLA ESPLOSIONI DA TORNEO
5. DANNO EQUIPAGGIO MULTIPLO - EQUIPAGGIO NASCOSTO
6. AMMARARE (ATTERRARE) e DECOLLARE

Sarà ritenuto valido come bersaglio il solo pirolino che sostiene l'aereo invece che l'intera superficie della basetta.

Alcune delle regole opzionali, per adattarle al grande numero di giocatori per tavolo, subiranno le seguenti modifiche:

REGOLA ESPLOSIONI DA TORNEO

Giocando con molti aerei sul tavolo di gioco saranno presenti 4 mazzi danno A e 4 mazzi danno B nei quali verranno lasciate le carte esplosione per tipo di danno che varranno come metà danno del valore di resistenza del velivolo (arrotondate per difetto)

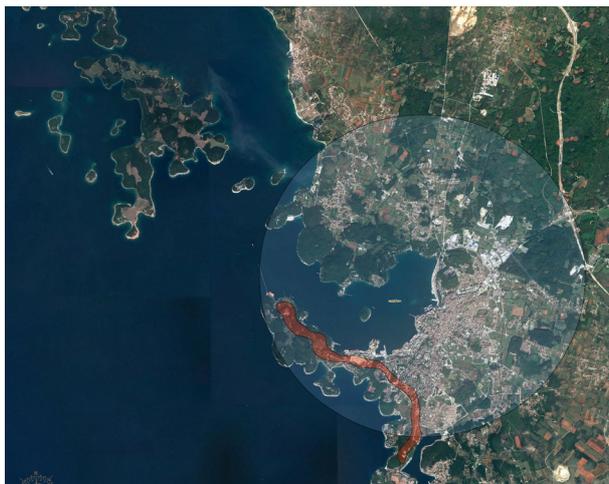
FUOCO ANTIAEREO AA

Regola come da regolamento pagina 32 esclusa la variante “cannoni e quota” e il posizionamento di 2 segnalini ad ogni round di movimento.

Le artiglierie con oltre 100 cannoni sparano sempre, non ci sono le 3 manovre di ricarica

SCENARIO

Tavolo 120x180 con città di Pola (Immagine indicativa)



Aerei italiani , ingresso mezzo righello da lato ovest

- 1 Savoia Pomilio SP3 (o Caproni) - quota di partenza 3 pirola
- 2 Macchi M5 - quota di partenza 4 pirola

Aerei austriaci (1 giocatore) ingresso mezzo righello da lato est

- 3 Phonix DI o Albatros DIII - quota di partenza 3 pirola

Se i giocatori fossero più di 6 + 1 caccia per giocatore a partire dagli austriaci.

Nuvole : sono presenti a quota 3 delle nuvole , queste impediscono la vista e quindi il fuoco a chi si trova (pirola) all'interno o a chi dall'esterno vorrebbe sparare ad un aereo all'interno oppure se, con gli aerei fuori, la nuvola si frappone tra di attaccante e bersaglio. Le nuvole (3) vengono casualmente sorteggiate e poste dall'austriaco nel settore uscito dal tiro di un D8.

W	1	2	3	4	E
	6	7	8	9	

Le nuvole si muovono ogni inizio round (prima della prima manovra) dell'equivalente di un dritto del caccia più veloce – il macchi M5 – ossia 5 cm in direzione del vento.

Vento : all'inizio dello scenario si tira un D10

se il risultato è 1 : totale assenza di vento

se i risultati vanno da 2 a 10 : lancio del D8- vento per stabilire la direzione del vento in accordo con la rosa sulla mappa

Il vento incide sulle nuvole e soprattutto sul posarsi dei volantini sulla città; la carta volante (2 a disposizione del bombardiere) va posta su un lato della base , questa segue il seguente effetto :

Assenza di vento : scende un pirola a turno (segnalare con D6)

Vento : scende di un piolo a turno e si sposta nella direzione verso cui spira il vento. La carta deve essere ruotata con il lato lungo perpendicolare alla direzione del vento. Ogni turno di affianca un'altra carta sul lato lungo in direzione del vento.

Sbarramento palloni : la zona rossa nella zona sud indica uno sbarramento di palloni uniti con catene che ostacolano il movimento aereo da quota 3 pioli in giù.

Chi entra in quell'area con il centro della basetta subisce **due danni** più un danno B esclusi i collaterali

Salvataggio: se un aereo dell'intesa viene abbattuto per somma di danni causato anche da incendio oppure per danno al motore, ma no per pilota ucciso o esplosione, con le regole opzionali Atterrare/decollare un altro caccia può prendere in salvo il superstite portandosi entro mezzo righello dal punto di ammaraggio.

Questo punto è determinato all'istante dell'abbattimento ruotando la base dell'aereo parallela al lato nord o sud e dirigendolo verso ovest spostandosi di un righello e scendendo di un piolo fino al raggiungimento dell'acqua, se questo non è possibile (si è sopra la terra) l'aereo è perso

Schieramento iniziale e Fog of War

I giocatori austriaci non sanno se il bombardiere italiano è lì per attaccare l'area urbana , la nave da guerra in rada , se svolge una ricognizione o una missione di propaganda a favore degli italiani in città; gli italiani schierano per primi alle quote già viste.

Gli austriaci entrano con un tiro di dadi casuale:

- primo turno entrano con 5-6
- secondo turno con 3-4-5-6
- terzo turno entrano automaticamente

La loro entrata deve essere segreta (il tiro avviene di nascosto) e può essere posticipata di un altro turno per vedere la rotta che prenderà l'italiano. Per quanto detto l'austriaco potrà entrare max al quarto turno.

Entrerà in gruppo con gli aerei a distanza massima di mezzo righello l'uno dall'altro.

Condizioni di vittoria:

Obiettivo Principale Raggiunto o Impedito (Lancio dei Volantini nel centro di Pola – area rossa)

Obiettivo Secondario : Combattimento Aereo (Conteggio aerei abbattuti)

Obiettivo Opzionale : Salvataggio pilota abbattuto

	ITA	AUT
CENTRO VOLANTINI	5	0
MANCATO CENTRO	0	3
AEREO ABBATTUTO	2	3
RECUPERO (OPZ.)	3	0