

WA.SP.



SCENARIO PER WINGS OF GLORY WWII



AFFONDATE L'ILLUSTRIOUS!

10-16 gennaio 1941

SCENARIO PER WINGS OF GLORY WWII

AFFONDATE L'ILLUSTRIOUS!

10-16 gennaio 1941

Scenario di: Roberto Bagna



Operazione Excess era il nome in codice di una serie di vaste operazioni navali intraprese tra il 6 e il 13 gennaio 1941 nel bacino del Mar Mediterraneo dalla Royal Navy britannica, parte delle più ampie azioni della battaglia del Mediterraneo della seconda guerra mondiale.

L'operazione vide l'organizzazione di una serie di convogli navali diretti a portare rifornimenti a Malta e in Grecia, sotto la protezione di ampie aliquote della Forza H di base a Gibilterra e della Mediterranean Fleet di Alessandria d'Egitto. I convogli giunsero a destinazione intatti, ma le unità di scorta dovettero subire una forte reazione da parte delle unità dell'Asse: se gli attacchi di alcune siluranti della Regia Marina non ebbero alcun esito, svariati attacchi aerei intrapresi dalla Regia Aeronautica e soprattutto dalla Luftwaffe tedesca, al suo debutto operativo sul fronte del Mediterraneo con il X Fliegerkorps, provocarono varie vittime tra cui l'affondamento dell'incrociatore HMS Southampton e il grave danneggiamento della portaerei HMS Illustrious.

Il 10 gennaio, mentre insieme alla "Forza A" forniva la scorta indiretta ai convogli, fu attaccata e gravemente danneggiata dagli Junkers Ju 87 Stuka tedeschi. Riuscì a raggiungere Malta per le riparazioni, il 16 e 17 gennaio, fu nuovamente attaccata in porto a La Valletta da aerei tedeschi, colpita da una sola bomba riportò solo lievi danni.

SCHEMA DELLO SCENARIO

Lo scenario ha una durata di 3 h ed è suddiviso in due fasi:

- 1^a Fase - **Attacco alla Forza A**, ricostruisce l'attacco del giorno 10 gennaio alla portaerei in navigazione;
- 2^a Fase - **Blitz sulla Illustrious**, ricostruisce l'attacco del giorno 16 gennaio alla portaerei in porto.

Scala: 1 aereo = 5 aerei reali;
1 portaerei = 1 portaerei reale;
1 nave scorta (CA, CL, CT) = 2 navi scorta (CA, CL, CT) reali.

Quota di volo: 1-4

Tavoli: Sono necessari un tavolo più uno di “servizio”. Un tavolo di 1,80x1,20 cm. per i combattimenti, 1 tavolo di almeno 1,80x1,20 cm. per appoggiare tabelle, modellini ecc..

Definizioni:

- **Turno:** turno di gioco, durante il quale si svolgono diverse azioni di gioco, i turni contengono al loro interno i normali “turni” di Wings of Glory;
- **Mossa:** il giocare una carta manovra e muovere l’aereo di conseguenza, è l’unità di tempo per regolare gli eventi durante il turno,

Gli aerei necessari per giocare gli scenari (per un totale di 30 aerei) sono:

- 3 Fairey Fulmar
- 2 Hawker Hurricane Mk.I
- 2 Gloster Gladiator Mk.II
- 1 Fairey Swordfish
- 8 Junkers 87 tedeschi
- 3 Junkers 88A
- 2 Messerschmitt Me 110
- 2 Junkers 87 italiani
- 2 Macchi Mc. 200
- 3 Fiat Cr. 42
- 1 Savoia Marchetti SM.79
- 1 Cant Z.506

E’ necessaria la presenza di un “Direttore di gioco” e di due giocatori (uno per parte) che svolgono la funzione di “arbitri” per gestire le varie fasi dei turni, tenere conto del tempo e segnare i danni.

Un turno ha durata di **1h,30’** per entrambe la Fasi e comprende la seguente sequenza di azioni da ripetere fino allo scadere del tempo:

1. Pianificazione del movimento aereo;
2. Movimento Navale (rotazione delle UU.NN.) e variazioni delle impostazioni del fuoco A.A.;
3. Risoluzione danni da incendi;
4. Movimento Aereo;
5. Lancio di bombe e siluri;
6. Fuoco contraereo e aria-aria;
7. Determinazione danni fuoco aereo e navale.

LA STRUTTURA DI COMANDO

Capi Squadriglia

Le due squadre di giocatori dovranno scegliere, tra i più esperti fra loro 2 “Capi Squadriglia”. Compito dei Capi Squadriglia è indirizzare e consigliare i giocatori meno esperti, oltre ad indicare loro gli obiettivi e le modalità di azione necessarie per colpirli.

O.d.B.

Sono indicati nelle schede delle due fasi.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Entrambe le parti ricevono i seguenti punti vittoria:

	ASSE	ALLEATI
Recuperare il pilota abbattuto	5	8
Per ogni aereo abbattuto*	1	4
Per ogni aereo danneggiato*	0,5	2
Per ogni punto danno subito dalla HMS Illustrious	1	-
Per ogni corazzata affondata	14	-
Altre UU.NN. danneggiate/aff. o almeno 14 punti danno a una corazzata	5	-

* Abbattere o danneggiare il Cant Z.506 e affondare la Lancia Type Two 63 ft HSL della R.A.F., non dà punti vittoria, ma impedisce all'avversario di ottenerne.

Al termine dei due scenari si sommano i punteggi ottenuti, chi ottiene il punteggio più alto è il vincitore.

REGOLE DI SCENARIO**Sequenza di schieramento sul tavolo all'inizio di ogni scenario**

1. Posizionare le navi come indicato nelle mappe degli scenari;
2. Posizionare gli aerei in CAP, regolando quota e direzione;
3. Posizionare gli aerei dell'attaccante, regolando quota e direzione se permesso dalle regole per la fase;

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".
- Le regole per i bombardamenti in picchiata sono tratte da "Wings of War – Fire from the sky".
- 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;
- Per simulare i limiti dell'autonomia degli aerei, si usa la seguente regola: tutti gli aerei con missioni di attacco, una volta sganciato il proprio carico bellico, dovranno dirigersi verso il bordo tavolo più vicino e uscire. Se un aereo che esce dal tavolo è inseguito da un caccia avversario, l'aereo viene comunque rimosso dal tavolo ed il caccia avversario ha diritto ad un cambio di direzione gratuito ed immediato.

Fuoco dei Cannoni contraerei terrestri

I cannoni A.A. terrestri della difesa del porto sono inseriti nel cerchio del fuoco A.A. e sparano seguendo le stesse regole utilizzate per le armi A.A. delle Unità Navali (vedi il successivo paragrafo “Fuoco difensivo antiaereo delle UU.NN.” a pag. 7).

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

Bombardamento orizzontale (Junkers Ju 88A)

Il bombardamento è consentito da quota 1 in su.

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.

Bombardamento in picchiata

Le due carte discesa speciali del mazzo di manovra "I" (con il simbolo della bomba sopra), sono usate come discese. La carta successiva dopo una di queste deve essere o l'altra discesa speciale, o una manovra non spericolata ad alta velocità, o una salita. Se la salita è usata proprio dopo due carte discesa speciali usate in sequenza, il giocatore può decidere di guadagnare un livello di quota invece di un segnalino salita, come di solito si usa per le carte salita.

Prima di rivelare le manovre, se la sua manovra pianificata è una delle discese speciali e la sua attuale quota è 2-3, il bombardiere può decidere di sganciare le bombe. La manovra è eseguita, la quota aggiustata a 2 o 1 e poi, prima di aver risolto il fuoco, una carta “Bomba” è piazzata davanti alla carta aereo, con la sua parte posteriore che combacia con la parte anteriore della basetta dell'aereo. Non si applicano modificatori.

Junkers Ju 87 Stuka

Come da regole “Bombardamento in Picchiata” ossia lo stuka, giocata una discesa con la bomba sopra può inserire il segnalino velocità stuka e iniziare la discesa verticale a questo punto può sganciare o eseguire un'altra discesa a velocità stuka senza però muoversi dalla prima posizione. La base deve coprire il puntino rosso per avere danno pieno.

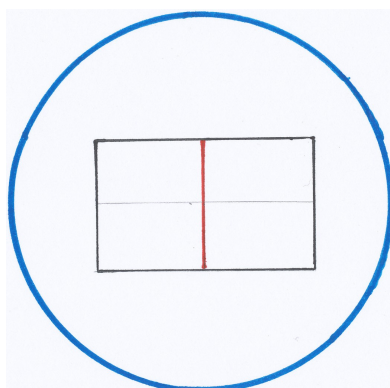
Terminata le due discese giocando una salita si può recuperare una quota completa.

In entrambe le manovre durante le discese speciali gli aerei in picchiata possono fare ritirare i colpi subiti.

Unità Navali

La Flotta

1. Posizionare, come indicato nelle mappe degli scenari, un cerchio di 2 righelli di raggio (questo rappresenta il raggio di azione delle armi A.A. della flotta), contenente al suo interno un rettangolo di 52x35 cm.



2. Posizionare le navi nel rettangolo, come indicato nelle mappe delle fasi.
3. Gli aerei in CAP (Combat Air Patrol), dove non specificato nelle fasi, devono essere situati, all'interno del cerchio, entro un righello e mezzo (da centro carta a centro carta) dalla propria portaerei o nave ammiraglia, oppure dal centro del cerchio.

Movimento delle navi

Le navi non muovono.

Possono solo essere ruotate di 30°:

- CV, BB ogni 5 mosse;
- Incrociatori ogni 3 mosse;
- Cacciatorpediniere e altre UU.NN. ogni 1 mossa.

Questa rotazione serve a rendere più difficoltosi gli attacchi per gli aerosiluranti.

Fuoco difensivo antiaereo delle UU.NN.

Tutte le navi da guerra possiedono un gran numero di postazioni di armi antiaeree di vario calibro, che creano un ombrello difensivo di fuoco sopra ed intorno alla nave.

All'inizio dello scenario l'ammiraglio deve decidere, per ogni singola nave della flotta, l'alzo delle armi A.A.. 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).

Nella mossa in cui la nave varia l'alzo, non può sparare con le proprie armi A.A..

Ogni Unità ha una capacità di sbarramento data dalla seguente tabella:

CAPACITA' DI SBARRAMENTO	
Nave da Battaglia	8
Incrociatore da Battaglia	7
Incrociatore pesante	6
Incrociatore leggero	5
Portaerei	4
Cacciatorpediniere	3
Altre UU.NN.	2
Navi da trasporto/Mercantile	1
Cannoni A.A. terrestri	5

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

- **Inquadramento:** per ogni aereo penetrato all'interno del cerchio di azione delle armi A.A. della flotta (si considera il piolino), questa ha il 30% di probabilità di colpirlo. A questa percentuale va aggiunto il valore di sbarramento di ogni nave che ha le armi 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 1 incrociatore pesante e 1 cacciatorpediniere con le armi ad alzo 4, quindi $30\% + (6+3) = 39\%$, pertanto si avrà il 39% 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 39%, 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
1-18	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	

- **Fuoco amico:** se aerei amici si trovano a meno di 1 righello dal bersaglio; in caso di colpo a segno lanciare 1D6, con un risultato di **1-2** sono colpiti anche gli aerei amici (pure se si trovano al di fuori del raggio di tiro dei cannoni, si considerano comunque entro il raggio dell'esplosione dei proiettili) se questi si trovano alla stessa quota dell'aereo bersaglio del tiro A.A.. Aerei amici sono colpiti con un risultato di **1** se si trovano a quote differenti di un livello e a mezzo righello di distanza.

Se le basette sono sovrapposte a quella del bersaglio, gli aerei amici sono colpiti con un risultato di **1-2-3** se alla stessa quota e di **1-2** se a quote differenti.

Colpire le navi

Se la carta "Bomba" si sovrappone con il suo centro (punto rosso) all'interno della carta nave, il bersaglio è colpito in pieno e si applica la totalità dei danni, altrimenti si applica solo la metà dei danni arrotondati per difetto (si deve utilizzare una carta "Bomba" realizzata in plastica trasparente, con un punto rosso al centro).

Danni da bombe

Si utilizza la seguente tabella:

TABELLA BOMBARDAMENTO SU PICCOLI BERSAGLI SPECIFICI			
Attacco solo con bombe da 1000 Kg. o inferiori.			
D100	Danni	Effetti collaterali	Modificatori ai danni
1-6	0	Non si considera il +4	Bombe da +1000 Kg. aggiungono +4
7-12	0	Non si considera il +4	
13-19	2		
20-25	3		
26-32	4		
33-38	5		
39-45	6	Timone Dr.*	
46-50	6	Timone Sn.*	
51-57	10		
58-63	11		
64-69	12		
70-75	13	Incendio	
76-81	14	Incendio – Macchine**	BOMBARDAMENTO ORIZZONTALE DI BERSAGLI NAVALI UU.NN. in movimento: -8 quota 4-3; -4 a quota 2-1 UU.NN. ferme: -4 a quota 4-3; -2 a quota 2-1
81-87	15	Incendio – Macchine**	
88-94	16	Incendio – Macchine**	
95-100	esplosione	Bersaglio distrutto	

Il danno collaterale “incendio” si applica solamente alla Portaerei. Per quest’ultima il numero totale di incendi non può superare quello riportato nella tabella “Capacità di resistenza ai danni delle UU.NN.”, se l’incendio si sviluppa quando il valore dei danni è nella fascia “A”, si può avere solo 1 incendio.

*/** Stessi effetti della tabella “Danni Siluri”

Lancio dei siluri

1. Per poter lanciare un siluro, l’aereo attaccante deve avere una linea di vista rettilinea dal fronte della propria basetta fino alla carta della nave bersaglio. Tutte le navi bloccano la linea di vista e il percorso del siluro.
2. Se la basetta dell’aereo si sovrappone a una carta nave non è possibile lanciare il siluro, a meno che il fronte della basetta dell’aereo, non si trovi interamente fuori dalla carta nave.
3. Per sganciare il siluro il velivolo deve essere a quota 1 e si deve selezionare una manovra di dritto a bassa velocità; può essere selezionato anche lo stallo.
4. Un aerosilurante a quota 1, può sparare solo con le mitragliatrici posteriori, in quanto si considera che il pilota sia impegnato a inquadrare il bersaglio navale.
5. Per mettere il siluro in gioco, posizionare il righello sul fronte della basetta, il siluro si muove in linea retta ed ha gittata di 1 righello e mezzo.
6. I siluri colpiscono la prima nave che si trova sul loro tragitto.
7. I siluri **non possono essere lanciati nel primo mezzo righello della loro gittata**, in quanto non riuscirebbero ad armarsi.
8. Il velivolo attaccante può scegliere qualsiasi manovra legale dopo il lancio del siluro.

Danni da siluri

1. Quando un siluro colpisce un bersaglio, determinare la zona dove il siluro colpisce la nave (Poppa, Prua, Centro nave).
2. Lanciare 1 D100, verificare il risultato sulla tabella “Danni Siluri” e sottrarre il valore di danno ottenuto dai punti di resistenza ai danni indicati sulla carta nave.
3. Se la nave (**Portaerei, Navi da Battaglia, Incrociatori da Battaglia e Pesanti esclusi**) riceve un danno “esplosione”, l’unità navale viene rimossa dal gioco.
4. Per ogni danno incendio sulla tabella “Danni Siluri” la nave subisce 1 danno “A” (sulla tabella del combattimento aereo) aggiuntivo ad ogni mossa.
5. I danni ai timoni sono trattati allo stesso modo dei danni ai timoni degli aerei.

TABELLA DANNI SILURI				
Danni		Settore colpito		
		Centro Nave	Poppa	Prua
0		1 - 9	1 - 60	1 - 70
0	Timone Dr*	10 - 14	61 - 65	
1	Timone Sn*	15 - 19	66 - 70	
2		20 - 36	71 - 80	71 - 90
2	Incendio	37 - 41	81 - 85	
6		42 - 58	86 - 95	91 - 100
6	Incendio	59 - 63	96 - 100	
8		64 - 74		
8	Incendio	75 - 79		
10	Macchine**	80 - 90		
10	Macchine** Incendio	91 - 95		
15***	Esplosione	96 - 100		

- * La nave non può variare direzione a Dr o Sn per 6 mosse
- ** La nave non può variare direzione per 6 mosse;
- *** I punti danno si applicano alle Portaerei (le quali ricevono inoltre 2 danni "A" aggiuntivi sulla tabella del combattimento aereo) e alle Navi da Battaglia, Incrociatori da Battaglia e Pesanti; tutte le altre navi affondano.

il numero totale di incendi non può superare quello riportato nella tabella "Capacità di resistenza ai danni delle UU.NN.", se l'incendio si sviluppa quando il valore dei danni è nella fascia "A", si può avere solo 1 incendio.

Mitragliare le navi

Non è possibile attaccare le navi con fuoco delle mitragliatrici degli aerei, ad eccezione della lancia di soccorso della RAF.

Capacità di resistenza ai danni delle UU.NN.

Per verificare gli effetti dei danni subiti dalle UU.NN. si usa la seguente tabella:

CAPACITA' RESISTENZA AI DANNI DELLE UU.NN.						
		A	B	C	D	E
Tipo UU.NN.	R.D.	danni subiti tra	danni subiti tra	danni subiti tra	danni subiti tra	danno finale
Nave da Battaglia	33	0-15	16-20	21-28	29-32	33
Portaerei	46	0-28	29-33	34-41	42-45	46
Incrociatore da Battaglia	30	0-14	15-19	20-25	26-29	30
Incrociatore Pesante	27	0-13	14-18	19-24	25-26	27
Incrociatore leggero	24	0-11	12-16	17-20	21-23	24
Cacciatorpediniere	21	0-9	10-13	14-18	19-20	21
Petroliere	21	0-9	10-13	14-18	19-20	21
Altre UU.NN.	18	0-8	9-12	13-15	16-17	18
Trasporti/Mercantili	15	0-6	7-9	10-12	13-14	15
DANNI COLLATERALI		Nessun effetto	1 Incendio	2 Incendi Valore sbarramento A.A = 1	3 Incendi Nave ferma Valore sbarramento A.A = 0	Affondata

Il numero degli incendi delle fasce B, C, D non è cumulativo.

Quando una UU.NN. subisce un incendio, ad ogni mossa tira un D100 sulla tabella "A" del combattimento aereo.

Con risultato al dado = da 1 a 30 incendio spento; altrimenti subisce il numero di danno indicato.

Incendi a bordo di UU.NN.

Per ogni danno incendio subito sulla tabella dei danni, la nave subisce 1 danno "A" (sulla tabella del combattimento aereo) aggiuntivo a ogni mossa. Se con il lancio del D100 esce un valore da 1 a 30, **tutti** gli incendi a bordo si considerano spenti.

Pilota abbattuto

Nella seconda fase, per il primo aereo dell'Asse che viene abbattuto (non per esplosione), si considera che il pilota riesca a lanciarsi con il paracadute e ad ammarare al centro di una delle quattro zone lungo la linea rossa riportata sulla mappa dello scenario. Il pilota può essere recuperato dagli inglesi utilizzando la lancia di salvataggio della RAF e dall'Asse utilizzando l'idrovolante Cant Z.506. Il recupero del pilota comporta l'acquisizione di punti vittoria.

Il Cant Z.506 entra da uno dei due angoli (il più lontano dal pilota abbattuto) del lato corto del tavolo a quota 4, scortato da 1 FIAT Cr.42 alla stessa quota, e la lancia è messa in posizione opposta ed equidistante dal pilota abbattuto.

Il pilota è recuperato quando il mezzo di soccorso si avvicina entro mezzo righello di distanza.

Se la lancia della RAF è attaccata mentre si trova a mezzo righello di distanza dal pilota, tirare 1D10, con 1-2-3-4 il pilota rimane ucciso nell'attacco; in questo caso conta come **-5** punti vittoria per l'Asse. La lancia della RAF non può attaccare il Cant Z.506.

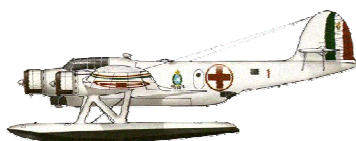
Il Cr 42 di scorta deve difendere l'idrovolante e rientrare insieme a lui o uscire dal tavolo, se questo è abbattuto. Affondare o danneggiare la lancia della RAF non dà punti vittoria.



Lancia Type Two 63 ft HSL – R.A.F. S.A.R.F.

La lancia di soccorso della RAF si considera come un aereo a quota 1 (danni 22), muove utilizzando le carte (dritto, virata a destra, virata a sinistra) del Deck **Rsb**, utilizzando solo le frecce per bassa velocità.

E' armata di due mitragliatrici da 7,7 mm. con 1 fuoco "A" complessivo, sia a corta sia a lunga distanza. Possono sparare in ogni fase di fuoco 1 sola volta, contro 1 velivolo che abbia la sua base a non più di 1 righello dal suo centro (**anche sopra di essa**). Hanno un arco di fuoco di 360° e sparano a 1 righello di distanza se l'aereo a cui tirano è a quota 1, a ½ righello di distanza se a quota 2, non possono colpire bersagli più alti di quota 2.



Cant Z.506B - 612^ Sq. "S"

E' un aereo disarmato, protetto dai simboli della Croce Rossa, che comunque non erano sempre rispettati dai caccia inglesi. L'aereo avvista il pilota a 2,5 righelli di distanza. Prima di scoprire il pilota può scendere solo fino a quota 2.

Una volta che l'aereo è a 2,53 righelli dal pilota, può scendere di quota e iniziare la manovra di ammaraggio per poter recuperare il pilota. Una volta ammarato può manovrare, per avvicinarsi al pilota, utilizzando solo le manovre a bassa velocità.

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

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

Aerei sui tavoli

Gli aerei della parte attaccante, possono entrare da qualsiasi bordo del tavolo a discrezione dei giocatori, a meno di quanto specificato nelle schede delle fasi.

Devono comunque entrare a gruppi omogenei (aerosiluranti e bombardieri), a meno di quanto indicato nelle schede delle fasi.

I caccia di scorta possono essere suddivisi e aggregati (in qualsiasi numero) alle formazioni di aerei di attacco, oppure entrare in gruppo da soli.

Gli aerei devono essere posizionati con almeno una parte della propria basetta a contatto con il bordo tavolo.

La quota iniziale di ogni aereo è stabilita dai giocatori a meno che non sia specificata nelle schede delle fasi.

Gli aerei del difensore, dopo che l'attaccante ha schierato i suoi, possono variare il loro orientamento e quota, se questi non sono già specificati nelle schede delle fasi.

Gli aerei di attacco, una volta sganciato il loro carico bellico, devono uscire direttamente dal bordo del tavolo più vicino.

Caratteristiche particolari degli aerei:

I Savoia Marchetti SM 79, finché non hanno lanciato il siluro, seguono queste particolari regole:

- Hanno la capacità di salita aumentata di 1 punto;
- Devono pianificare un minimo di 2 mosse consecutive a bassa velocità prima di poter passare ad una manovra ad alta velocità.

Inoltre non possono eseguire la manovra "Immelman" per l'intera partita.

Caratteristiche degli aerei:

Aereo	Paese	Danni	Carte	Fuoco a corta gittata	Fuoco a lunga gittata	Capacità di salita
Fairey Fulmar	GB	21	J	B-B/A	B/A	7
Hawker Hurricane Mk. I	GB	17	C	B-B	B	3
Gloster Gladiator Mk.II	GB	15	L	B	A	5
Fairey Swordfish	GB	16	L	A/A	A/A	8
Junkers Ju 87	GER/ITA	18	I	A/A	A/A	6
Junkers Ju 88A	GER	25	I*	A/A	A/A	6
Messerschmitt Me 110	GER	20	N	A-C-C/A	A-C/A	4
Macchi Mc. 200	ITA	17	C	B	A	3
FIAT Cr. 42	ITA	16	L	B	A	3
Savoia Marchetti SM. 79	ITA	25	I*	C/A	B/A	7
Cant Z.506	ITA	28	Rsb	----	----	8

* Non possono usare le due carte del bombardamento in picchiata.

GLOSSARIO

CAP: Combat Air Patrol – Pattuglia da Combattimento Aereo - è un tipo di missione difensiva per aerei da caccia, nel quale è sorvegliato un determinato sito, sia esso un'installazione fissa a terra, una formazione navale in mare oppure una determinata area. Tipicamente coinvolge dei caccia che volino in formazione intorno alla zona da difendere, pronti a contrastare eventuali attacchi nemici. Formazioni di volo CAP efficaci possono includere aerei posti sia a quote basse sia alte, per abbreviare i tempi di risposta a un attacco.

RAF: Royal Air Force

SARF: Search And Rescue Force

BIBLIOGRAFIA

- La partecipazione tedesca alla guerra aeronavale nel mediterraneo (1940-1945) – Alberto Santoni e Francesco Mattesini – Ermanno Albertelli Editore 2005
- The British Fleet Air Arm in World War II – Mark Barber - Osprey Publishing 2008
- Ju88 Kampfgeschwader of North Africa and the Mediterranean – John Weal - Osprey Publishing 2009
- Vari siti internet.

SCHEDE DELLE FASI

1^ FASE – ATTACCO ALLA “FORZA A” – 10 GENNAIO 1941



Della durata di 1 ora e mezzo, ricostruisce gli attacchi aerei alla portaerei Illustrious avvenuti il 10 gennaio 1941 mentre faceva parte della “Forza A”, che forniva la scorta indiretta ai convogli dell’Operazione Excess.

O.d.B.

Forza A: HMS Warspite, HMS Valiant, HMS Illustrious, 4 CC.TT..

CAP: 2 Fairey Fulmar a quota 4, 1 Fairey Fulmar a quota 3, 1 Fairey Swordfish* a quota 3.

* Usato come caccia (senza siluro), non può fare l’Immelman.

X Fliegerkorps: 8 Junkers Ju87 Stuka.

Regia Aeronautica: 1 Savoia Marchetti SM79, 2 Junkers Ju87 Stuka.

Schieramento: Posizionare il cerchio al centro del tavolo. Posizionare la portaerei al centro e le navi della scorta intorno a più di mezzo righello di distanza tra loro e dalla portaerei. Posizionare i tre Fairey Fulmar in CAP entro il cerchio. Gli aerei dell’Asse possono entrare dai due lati lunghi del tavolo. Gli Ju 87 tedeschi possono entrare suddivisi in due gruppi di 4 aerei.

Il Fairey Swordfish, quando entra in gioco, deve essere posizionato entro il cerchio.

All’inizio dello scenario entra il solo SM 79 (quota 2), dopo 15 minuti entrano gli Ju87 tedeschi (quota 4) e dopo 30 minuti entrano gli Ju 87 italiani (quota 4) e il Fairey Swordfish.

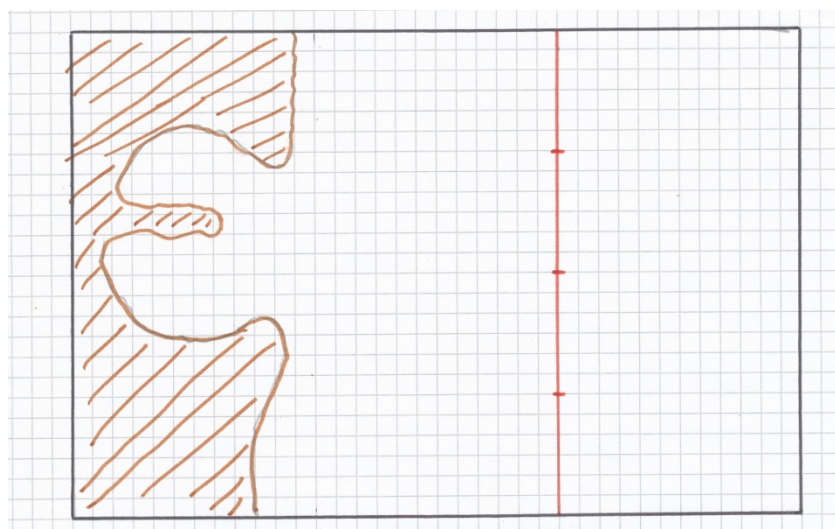
SCHEDE DELLE FASI

2^ FASE – BLITZ SULLA ILLUSTRIOUS – 16 GENNAIO 1941



Della durata di 1 ora e mezzo, ricostruisce l'attacco del 16 gennaio 1941 alla portaerei Illustrious mentre si trova in porto a Malta per riparare i danni subiti nella precedente azione (la portaerei conserva il numero di danni subiti durante la 1^ Fase, a meno di quelli riparati durante la sosta).

Il tavolo è come nella mappa seguente, 1/3 è occupato dal porto della Valletta con sovrapposto un cerchio al cui interno è situata la portaerei, un incrociatore leggero, 1 mercantile e i cannoni della difesa A.A. a terra.



Scala: 2 quadretti = 10 cm.

O.d.B.

HMS Illustrious, HMAS Perth, SS Essex

CAP: 2 Hawker Hurricane Mk.I, 2 Fairey Fulmar, 2 Gloster Gladiator Mk.II.

Difesa A.A. di Malta: 5 cannoni A.A.

R.A.F. S.A.R.F.: Lancia Type Two 63 ft HSL.

X Fliegerkorps: 3 Junkers Ju88A, 2 Messerschmitt Me 110, 8 Junkers Ju87.

Regia Aeronautica: 2 Macchi Mc. 200, 2 FIAT Cr. 42.

612[^] Sq. "S": 1 Cant Z.506, 1 FIAT Cr.42.

Riparazione dei danni: Prima dell'inizio dello scenario verificare lo stato delle riparazioni in corso sulla HMS Illustrious, tirare 1D10, il risultato è il numero di danni riparati da detrarre sulla scheda della portaerei.

Schieramento: Posizionare la portaerei al centro del cerchio e l'incrociatore leggero e il mercantile intorno a più di mezzo righello di distanza tra loro e dalla portaerei. Le navi sono alla fonda e non possono essere mosse né girate.

All'esterno del cerchio e a mezzo righello massimo di distanza dal bordo di esso, vanno collocati gli aerei della CAP.

Gli aerei dell'Asse entrano dal bordo corto del tavolo opposto alla costa e fino alla metà dei due bordi lunghi.

Gli Ju 87 tedeschi possono entrare suddivisi in due gruppi di 4 aerei.

All'inizio dello scenario la portaerei è attaccata da una prima ondata di aerei tedeschi, 3 Ju88 scortati da 2 Me 110. Dopo 10 minuti entra la seconda ondata composta da 8 Ju 87 Stuka tedeschi scortati da 2 Mc.200 e 2 Cr.42 italiani e il secondo Gloster Gladiator della CAP (a quota 3, a mezzo righello dal cerchio).

Gli aerei della CAP inglese non devono entrare all'interno del cerchio dell'A.A., se vi entrano sono presi di mira dall'antiaerea come un qualsiasi aereo dell'Asse.

La lancia Type Two 63 ft HSL, il Cant Z.506 della 612[^] Sq. "S" e il suo FIAT Cr.42 di scorta, entrano ed operano secondo le modalità descritte a pag. 9-10.

