



1. Wstęp

PBF Dęblińskie Asy, Cześć II: Pod obcym niebem jest grą forumową prowadzoną przez PL_CMDR Blue R (dalej Finka lub Mistrza Gry (MG)) dla Polishseamen, wstępnie planowaną jako drugi rozdział trylogii.

Gra powstała w oparciu o grę planszową *Interceptor Ace: Dailight Air Defense over Germany, 1943-1944* autorstwa Gregorego Smitha, wydaną przez Compass Games, przy wspomaganiu się grami planszowymi *Wing Leader* (a zwłaszcza dodatkiem z Bitwą nad Francją pt. *Blitz*) wydawnictwa GMT Games, *Corsair Leader* wydanym przez DVG Games.

Gra jest prowadzona na poziomie taktycznym, umiejscawiając graczy w roli pilotów myśliwców Morane-Saulnier MS.406 tzw. eskadry Montpellier w przedeniu Bitwy nad Francją oraz samej bitwy, aż do opuszczenia Francji.

Misją graczy jest wykonywanie powierzonych im zadań (głównie zniszczenie tak wielu maszyn wroga, jak to tylko możliwe), dzięki którym rozwijają swojego pilota zarówno doświadczeniem, jak i umiejętnościami. To tzw. „gra z elementami RPG” z elementami RPG (znawcy tematu gier z elementami RPG wiedzą, że takie gry elementów RPG (czyli odgrywania postaci) mogą nie mieć w ogóle, a tylko statystki postaci). Niemniej celem głównym jest zawsze przeżycie wojny, w której Polskie Lotnictwo musiało walczyć skazane na porażkę.

Gra PBF rozgrywana jest na forum Polishseamen. Mistrz Gry prowadzi osobny temat dla każdego gracza, w którym przedstawia jego sytuację, a gracz podejmuje decyzje, co planuje zrobić, po czym MG opisuje efekt ww. działania (niezależnie, czy to starcie z wrogiem samolotem, czy rozmowa z mechanikami, sposób działania jest taki sam), a jeżeli owe działanie wpływa także na innych graczy, ta akcja ma odbicie w ich temacie.

JEŻELI JESTEŚ NOWY LUB NIEZAPOZNANY Z HISTORYCZNYMI GRAMI PLANSZOWYMI, NIE PANIKUJ! Mistrz Gry służy pomocą i na pewno nie zostawi cię na lodzie, m.in. dając sugestie możliwych działań, jeżeli nie masz pomysłu na działanie w swojej turze.

2. Przebieg gry

Gra podzielona jest na tzw. rozdziały, dni oraz fazy. Rozdziały opisują konkretny etap historii (np. ostatnie dni Dziwnej Wojny) i składają się z kilku miesięcy (Dziwna Wojna) lub dni (okres służby lotniczej). Każdy dzień okresu służby lotniczej jest podzielony na 3 fazy: faza poranna, popołudniowa i nocna. Podczas każdej fazy gracz w zależności od decyzji dowództwa może odbyć lot bojowy (lub kilka) lub wykonać określone przez dowództwo zadania.

Lot bojowy dzieli się na etapy:

- 1) Przygotowanie – podczas tego etapu mechanicy przygotowują maszynę do lotu, a gracz bierze udział w odprawie podczas której poznaje stawiane przed nim zadania.
- 2) Spotkania – Podczas lotu gracz może trafić na 0-3 spotkań, podczas których może dojść do kontaktu z wrogiem. Wówczas dochodzi do starcia.
- 3) Powrót do bazy – Powrót zaczyna się od lądowania, po czym maszyna trafia w ręce mechaników, którzy będą przygotowywali ją do następnego lotu. W zależności od uszkodzeń samolot może być wyłączony z działania na kilka faz. Następnie gracz bierze udział w podsumowaniu lotu (raport u dowódcy) oraz możliwym wydarzeniu na ziemi.

Gra kończy się wraz z opuszczeniem Francji do Wielkiej Brytanii (gracz będzie mógł użyć postaci w następnej grze), pojmaniem gracza przez Niemców lub jego śmiercią.

Jeżeli gracz zginie lub jego postać główna zostanie ranna, gracz może ponownie rozpocząć grę postacią zapasową, która dołącza do sił frontowych Polskich Sił Powietrznych na Zachodzie w okresie, gdy gracz stracił poprzednią postać.

3. Panel pilota i samolotu

Dla każdego gracza jest tworzony tzw. panel pilota. Jest to opis postaci, którą gra, zawierający imię i nazwisko, stan zdrowia (rany i zmęczenie), stopień wojskowy, odznaczenia, umiejętności oraz poziom i punkty sławy.

Umiejętności:	Pilot: Zdrowie: Zdrowy Zmęczenie: Wypoczęty (0) Odznaczenia:	 Sława: Punkty Sławy: Odbyte loty bojowe: Punkty doświadczenia:

Panel pilota

Nowe postacie graczy zaczynają ze stopniem podporucznika i poziomem sławy 1 (byli oficerami lub podoficerami przed wojną) lub kaprała i poziomem sławy 0. Postacie graczy dzięki doświadczeniu z Dęblińskiej Szkoły Orłąt uzyskują na starcie 4 punkty doświadczenia, które przy tworzeniu postaci mogą wydać na interesujące ich umiejętności (patrz 4. Umiejętności). Gracze mogą zachować te punkty do wydania w późniejszym terminie.

Gracze, którzy grali w poprzedni PBF mogą przenieść swoją postać z tamtego PBF.

Panel samolotu jest opisem stanu samolotu. Zawiera parametry używane w grze (prędkość, uzbrojenie, uszkodzenia, specjalne cechy np. „zwinny”) i służy do określenia stanu maszyny podczas gry. Każdy z elementów samolotu ma wytrzymałość określaną przez Punkty Wytrzymałości (PW). Element samolotu, który straci swoje Punkty Wytrzymałości jest zniszczony. Panel samolotu zawiera także graficzne przedstawienie zegarów obrazujące obecną sytuację.



Panel samolotu MS.406

Podczas lotu bojowego panel pilota i samolotu są łączone we wspólny panel, zawierający również informację o skrzydłowym i pozycję w formacji.



Panel samolotu MS.406 z panelem pilota podczas lotu ćwiczebnego

Podczas gry będą pojawiać się także postacie niezależne, kierowane przez MG (tzw. NPC). Te postacie nie posiadają panelu pilota i mogą być celem wykorzystania Sławy do osiągnięcia konkretnych korzyści (patrz: 12. Sława).

4. Umiejętności postaci

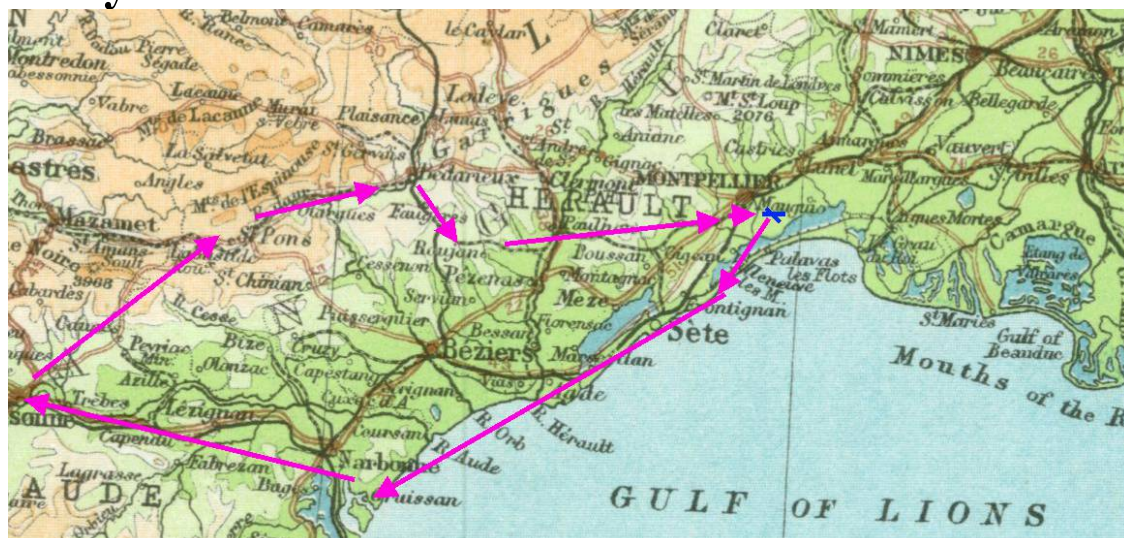
Zarówno postacie graczy, jak i postacie niezależne (głównie Skrzydłowi), posiadają umiejętności, które zdobywać mogą za punkty doświadczenia. Niektóre umiejętności posiadają wymagania, które muszą być spełnione, aby umiejętność miała zastosowanie. Np. wymaganie PILOT oznacza, że umiejętność działa tylko, gdy postać pilotuje samolot.

Za każde 4 odbyte loty bojowe (loty planowane jako niebojowe liczą się jako bojowe tylko, jeżeli doszło do walki z wrogiem/przechwycenia) postać zdobywa dodatkowy punkt doświadczenia. Punkty naliczane są po raporcie.

Umiejętności można nabyć także po każdym locie bojowym. Umiejętności, które mogą posiadać gracze to:

Umiejętność	Koszt	Wymagania	Opis
Czułość	2	Brak	Samolot na pokładzie którego przebywa postać otrzymuje premię +1 do testu manewrowania podczas walk z myśliwcami.
Dbłość o broń	2	Strzelec	Przy pierwszym zacięciu używanej broni w locie (czy to wskutek rzutu w tabeli ataku, czy też deszczu ołowiu) wynik jest ignorowany.
Dowodzenie	3	Pilot	Postać (oraz jego skrzydłowy) zdobywają 1 punkt doświadczenia za każde 3, nie 4 loty bojowe. Skrzydłowy uzyskuje tą premię, gdy odbył 3 loty bojowe z prowadzącym z tą umiejętnością.
Ekspert [modelu]	3	1 lot bojowy na maszynie, pilot	Pilot staje się ekspertem w używaniu samolotów danej serii (np. MS.406). Jeden raz na lot bojowy przy niekorzystnym rzucie na atak, manewr lub atak przeciwnika na maszynę danej serii ponawia rzut (Umiejętność używana przez MG podczas pierwszej takiej sytuacji). Dodatkowo zapewnia premię w akrobacjach z użyciem maszyny (nie wpływa na walkę).
Lądowanie	1	Pilot	Podczas lądowania postać dostaje premię +1 do testu lądowania. Przy nieuszkodzonej maszynie pozwala na całkowicie bezpieczne lądowanie przy złej pogodzie lub awaryjnym lądowaniu.
Manewrowanie bojowe	4	Pilot, Brak uszkodzeń blokujących umiejętność (patrz obrażenia)	Podczas ataków na maszynę pilotowaną przez postać, atak zadaje 1 obrażenie mniej w następującej kolejności: 1 losowe lub 1 „określone” (np. w ogon z pozycji „Ścigany”) lub pierwsze z tabeli obrażeń obszarowych od dołu. Dodaje +1 do testu manewrowania podczas walk z myśliwcami. Uszkodzenia maszyny mogą zablokować użycie tej umiejętności.
Nawigator	1	Pilot lub obserwator	Postać orientuje się, gdy może się zgubić. W tabeli spotkań neguje wynik „Gracz zgubił się”. Jeżeli gracz nie prowadzi formacji, gracz orientuje się, że prowadzący leci w złą stronę i jak informacja zostanie przekazana do prowadzącego formację, ten może zanegować wynik „Gracz zgubił się”.
Precyzja	3	Pilot	Podczas ataku istnieje 50% szans, że atak nie będzie liczony jako zużywający amunicję (nie można stosować w akcji „Deszcz ołowiu”).
Refleks	1	Pilot	Raz na lot bojowy postać może użyć tej umiejętności, aby zyskać poprawę pozycji o 1 po fazie manewrowania lub, aby strzelić przed możliwym unikiem wroga w walce myśliwskiej (wycofuje z uniku przeciwnika wszystkie negacje obrażeń)
Skoki spadochronowe	1	Brak	Postać otrzymuje premię +1 do testu skoków spadochronowych. Oznacza to, że wypoczęty i w dobrym zdrowiu nie ryzykuje nic wyskakując na spadochronie.
Skupienie ognia	6	Pilot	Podczas ataku w wybraną część bombowca (kadłub, prawe lub lewe skrzydło), jeżeli zostanie zadane przynajmniej 1 obrażenie, cel otrzymuje 1 dodatkowe trafienie w wybraną strefę.
Strzelec	5	Brak	Gdy postać atakuje wroga i zada przynajmniej 1 obrażenie, zadaje dodatkowe 1 losowe obrażenie.
Szósty zmysł	4	Pilot	Raz podczas lotu bojowego pilot unika trafienia z efektem „Zestrzelenie”. Zamiast tego jego samolot otrzymuje 2 losowe trafienia. Nie wpływa na zestrzelenie, gdy to jest wynikiem otrzymanych obrażeń (np. utrata ostatniego PW przez kadłub).
Uniki bojowe 1	1	Pilot	Raz na lot bojowy podczas użycia w walce myśliwskiej akcji „Mocne Uniki”, pilot może zadeklarować użycie Cuban 8 z efektem „Sukces”.
Uniki bojowe 2	1	Pilot, Uniki bojowe 1	Raz na lot bojowy podczas użycia w walce myśliwskiej akcji „Mocne Uniki”, pilot może zadeklarować użycie Świecy z efektem „Sukces”.
Uniki bojowe 3	1	Pilot, Uniki bojowe 2	Raz na lot bojowy podczas użycia w walce myśliwskiej akcji „Mocne Uniki”, pilot może zadeklarować użycie Immelmana z efektem „Sukces”.
Uniki bojowe 4	1	Pilot, Uniki bojowe 3	Raz na lot bojowy podczas użycia w walce myśliwskiej akcji „Mocne Uniki”, pilot może zadeklarować Odskoku z efektem „Sukces”.
Twarde ciało	3	Brak	Podczas rzutu określającego jak poważna jest ciężka rana, wynik jest zmniejszany o 1. Wyrzucenie wyniku 12 (6+6) nadal oznacza jednak podwójną amputację.

5. Loty



Przykładowa trasa lotu (lot szkoleniowy z Montpellier)

Podczas gry gracze będą odbywać różne rodzaje lotów, które zasadniczo dzielone są na loty bojowe (gdy doszło do kontaktu z wrogiem) i niebojowe. Lotami bojowymi głównie są loty, gdy wysłano samoloty na przechwycenie wyprawy bombowej lub wymiatanie.

W poniższej tabeli zawarto najczęściej występujące rodzaje lotów. Kolumna „Lot bojowy?” i „Wymagania” określa, kiedy lot jest lotem bojowym. Kolumna „Ilość rzutów w tabeli spotkań” określa maksymalną liczbę, ile razy MG rzuca w tabeli spotkań (ilość rzutów jest zmniejszana, gdy odległość/ilość paliwa ogranicza czas, który samolot spędza w pobliżu celu).

Typ lotu	Lot bojowy?	Wymaganie	Ilość rzutów w tabeli spotkań	Opis
Atak naziemny	Przy walce	Rozpoczęcie starcia z wrogiem	1	Myśliwce są wysłane do ataku na jednostkę naziemną. Jest liczone jako lot bojowy, przy ataku na jednostkę.
Eskorta	Przy walce	Rozpoczęcia starcia z wrogiem (także eskortowane jednostki)	1	Myśliwce osłaniają ruch innych jednostek. Jest traktowane jako lot bojowy także, jeżeli myśliwce nie dołączyły do starcia wroga z eskortowanymi maszynami, ale muszą być obecni.
Patrol	Przy Przechwyceniu	Przechwycenie wrogiej maszyny lub walka	1	Samolot wykonuje patrol w wyznaczonej okolicy. Zapewnia dodatkowy rzut na wykrycie wyprawy bombowej.
Poderwanie alarmowe (Scrambling)	Zawsze	-	0 (automatycznie)	Poderwanie maszyn w związku z atakiem nieprzyjaciela na lotnisko. Fałszywe alarmy nie są liczone jako lot bojowy dla zdobywanego doświadczenia.
Przechwycenie wyprawy	Zawsze	-	3	Myśliwce są wysyłane na przechwycenie wyprawy bombowej. Liczy się jako lot bojowy nawet, jeżeli nie odnaleziono wroga.
Przechwycenie samolotu	Przy Przechwyceniu	Przechwycenie wrogiej maszyny lub walka	3	Myśliwce są wysyłane na przechwycenie pojedynczej maszyny, której pozycję poznano (np. samolot zwiadowczy).
Rozpoznanie	Przy walce	Rozpoczęcie starcia z wrogiem	1	Myśliwce są wysyłane, aby dokonać rozpoznania ruchów wroga, własnych lub stanu lotnisk polowych.
Transfer	Przy walce	Rozpoczęcie starcia z wrogiem	0/1	Myśliwce lecą na nowe lotnisko. W przypadku krótkiego lotu, nie jest wykonywany rzut w tabeli spotkań. Zakończanie lotu na innym lotnisku, niż początkowe nie jest transferem.
Wymiatanie	Przy kontakcie	Napotkanie samolotów wroga	2	Myśliwce są wysyłane, aby oczyścić przestrzeń powietrzną z samolotów wroga
Zadanie specjalne	Przy walce	Rozpoczęcie starcia z wrogiem	1	Samolot jest wykorzystywany do specjalnego zadania (np. przekazania rozkazów, transport amunicji)

Specjalne zasady niektórych lotów (zadania specjalne, ataki naziemne) zostaną przedstawione podczas wykonywania ww. lotów.

6. Spotkania i walka

W każdej fazie MG wykonuje rzut (lub więcej) na wykrycie wypraw bombowych, pozwalający na start na przechwycenie wyprawy. Podczas każdego lotu MG losuje spotkania w tabeli spotkań (tajna, nie uwzględniona w instrukcji), a następnie określa sytuację początkową rzutem 2k6 przy próbie przechwycenia (jeden rzut dla prowadzącego formację):

- 2 – Gracz zgubił się. Jakby był na właściwym miejscu miałby sytuację Korzystną. Brak kontaktu z wrogiem.
- 3 – Sytuacja normalna. Myśliwce wroga (jeżeli obecne) zauważyły gracza i ruszają do ataku
- 4 – Sytuacja normalna.
- 5 – Sytuacja niekorzystna
- 6 – Sytuacja normalna.
- 7 – Sytuacja normalna.
- 8 – Sytuacja normalna.
- 9 – Sytuacja korzystna
- 10 – Sytuacja normalna. Myśliwce wroga (jeżeli obecne) zauważyły gracza i ruszają do ataku.
- 11 – Atak od słońca. W pierwszym ataku gracz zaczyna walkę myśliwską z pozycji Lepsza, a walkę z bombowcami gracz może zacząć z odległości „średnia”. Wróg nie odpowiada ogniem na pierwszy atak, ani nie podejmuje żadnych akcji obronnych w starciu z myśliwcami (Mocny Unik, Manewrowanie, Pomoc Skrzydłowego).
- 12 – Losowe wydarzenie (pierwszy raz wyrzucony wynik podczas lotu) /zaskoczony przez myśliwce wroga. Akcja zaczyna się w pozycji Gorsza.

MG wykonuje rzut dla pozostałych pilotów graczy, jednak tylko, aby sprawdzić czy nie wystąpi losowe wydarzenie. Sytuacja korzystna wiąże się zazwyczaj z przewagą wysokości.

Podczas spotkania z wrogiem MG przedstawia graczowi sytuację. Jeżeli inicjatywa jest po stronie gracza (np. wróg nie wie o jego obecności lub stara się go unikać), gracz może wycofać się ze spotkania. Jeżeli natomiast to wróg ma inicjatywę, próbuje doprowadzić do starcia. Aby doszło do starcia samolot atakujący musi mieć większą lub równą prędkość, niż samolot unikający ataku. Wydarzenie „szansa” pozwala na przeprowadzenie starcia z szybszym samolotem.

Spotkania dzielimy na:

- a) Spotkania z myśliwcami – walka rozpatrywana jest „Starciem myśliwskim”
- b) Spotkania z bombowcami bez eskorty – walka rozpatrywana jest „Starciem z bombowcami” lub „Starciem myśliwskie” (lekkie bombowce poza szykiem)
- c) Spotkania z bombowcami z eskortą – Rozpatrywanie walki zależy od sytuacji.

Starcie z myśliwcami zaczyna się z pozycji „Lepsza” (sytuacja korzystna), „Czołowa” (sytuacja normalna) lub „Gorsza” (sytuacja niekorzystna)

Podczas spotkania z bombowcami z eskortą, jeżeli gracz jest w sytuacji niekorzystnej, może tylko zaatakować eskortę rozpoczynając „starcie myśliwskie”. Jeżeli natomiast gracz jest w korzystnej sytuacji/czołowej może zdecydować, czy atakuje eskortę rozpoczynając „Spotkanie z myśliwcami”, czy bombowce, rozpoczynając „starcie z bombowcami” trwające 1 przelot.

Po tym przelocie gracz może próbować oderwać się od przeciwnika (1k6: 1-2 sukces) lub będzie zmuszony rozpocząć walkę z eskortą z pozycji „Gorsza”. Atak przy sytuacji „szansa” nie wymaga testu na oderwanie się od przeciwnika, które następuje automatycznie.

Starcia dzielone są na ataki na samoloty bombowe (dwusilnikowe samoloty bombowe, transportowe, lekkie bombowce w szyku - ogólnie maszyny nie atakujące aktywnie gracza) oraz starcia powietrzne (z myśliwcami wroga, a także lekkimi bombowcami i samolotami zwiadowczymi poza szykiem).

Lekkie bombowce/samoloty zwiadowcze w szyku są traktowane jako bombowce i tak atakowane. Lekkie bombowce/samoloty zwiadowcze poza szykiem są traktowane jako myśliwce i walczą zgodnie z zasadami starć myśliwskich. Lekki bombowiec/samolot zwiadowczy nie może działać jako skrzydłowy.

Starcie z bombowcem

Starcie z bombowcem dzieli się na podejścia, które dzielą się na 3 etapy związane z odległością. Etapy podejścia to „dystans daleki, średni oraz bliski”. Jeżeli kilku graczy naraz atakuje jeden bombowiec, w jednym podejściu atakują maksymalnie 2 samoloty (prowadzący i skrzydłowy). Pierwszy atakuje samolot prowadzący, a następnie skrzydłowy.

Na początku każdego etapu pilot decyduje, czy wycofuje się (gdyż np. brakło amunicji lub karabiny się zacięły) lub czy przeprowadza atak i z użyciem jakich broni. Gracz może też zdecydować, że tylko zbliża się, zwłaszcza, że niektóre bronie mogą być nieskuteczne na dalekich dystansach. Jeżeli gracz decyduje się na atak lub zbliżenie się, zarówno strzelcy bombowca, jak i gracz równocześnie wyprowadzają atak.

Podczas ataku gracz wybiera jakiej dostępnej broni używa (jeżeli ma wybór) oraz decyduje, czy atak jest skierowany w kadłub, prawe lub lewe skrzydło (w przypadku celnego ognia, obrażenia się umiejscawiane w wyznaczonym obszarze). Podczas walki na dalekim dystansie otrzymane losowe obrażenia są zmniejszane o 1, natomiast przy bliskim dystansie zwiększane o 1 (Dotyczy zarówno obrażeń bombowca, jak i ognia obronnego strzelców bombowca).

Samolot z działkami może zastosować podczas ataku specjalną akcję „deszcz ołowiu”.

Po zakończeniu podejścia, pozostałe atakujące maszyny dokonują własnego podejścia. Po zakończeniu wszystkich podejść gracz może zdecydować się na rozpoczęcie kolejnego podejścia (o ile prędkość jego maszyny nie jest mniejsza od prędkości bombowca). Jeżeli natomiast bombowiec miał eskortę, gracz musi zdecydować, czy wycofuje się, czy też podejmie walkę z eskortą z pozycji „gorsza”.

Niektóre uszkodzenia mogą wymusić na graczu przerwanie podejścia.

Starcie myśliwskie

W starciu myśliwskim biorą udział w jednej chwili maksymalnie 4 maszyny (po jednym prowadzącym z każdej strony i po jednym skrzydłowym). Starcie jest umownym wycinkiem bitwy powietrznej w której dwie maszyny prowadzące (i podążający za nimi skrzydłowi) są w stanie się zaatakować.

Starcie myśliwskie nie stosuje zasad odległości (zawsze jest stosowany „średni” dystans), celowanie jest zawsze w kadłub, natomiast wprowadza się pozycję między walczącymi myśliwcami. Pozycja decyduje, kto może atakować oraz określa szanse poprawy sytuacji. Podczas fazy ataku następuje wymiana ognia przez wszystkie mogące atakować samoloty, po czym następuje manewrowanie, podczas którego pozycja może ulec zmianie.

Skrzydłowi decydują, czy będą podążać za prowadzącym, starając się usunąć zagrożenia z jego ogona, czy też podejmują atak na własny cel. Skrzydłowy atakujący własny cel oddziela się od starcia prowadzącego, o ile celem nie jest skrzydłowy przeciwnika podążający za prowadzącym. W przypadku, gdy obaj skrzydłowi zdecydują się na atak skrzydłowego przeciwnika, ich starcie oddziela się od starcia prowadzących i obaj zostają „prowadzącymi” bez skrzydłowych w drugim, toczonym równolegle starciu o tej samej pozycji.

Skrzydłowi podążający za prowadzącym zawsze są traktowani jako posiadający pozycję „lepszą” atakując cel, który atakuje ich prowadzącego, bądź podąża za atakującym. Jeżeli natomiast skrzydłowy atakuje cel ścigający jego prowadzącego/podąża za tym prowadzącym, a sam jest atakowany przez skrzydłowego przeciwnika, to ten atakowany skrzydłowy decyduje, czy kontynuuje atak/podążanie (atakujący skrzydłowy wroga zyskuje pozycję „ścigający”), czy też staje do walki ze skrzydłowym (wówczas obaj rozpoczynają własne starcie (atakowany zaczyna w pozycji „gorsza”)).

Skrzydłowi z połączeniem radiowym ze swoim prowadzącym, którzy odłączyli się od starcia mogą powrócić do starcia swojego prowadzącego, o ile nie oderwali się manewrem „Odskok”. Skrzydłowi z połączeniem radiowym, którzy użyli manewru „odskok” mogą powrócić do swojego prowadzącego po walce (przed następnym spotkaniem). Skrzydłowi bez połączenia radiowego mogą powrócić tylko, jeżeli pozwoli na to sytuacja.

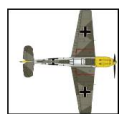
Brzmi strasznie? No to wyjaśniamy :) Ale nie bój się! MG to ogarnie. Ty dostaniesz to poniżej:

Pozycje (jako odnośnik używamy polskiego samolotu. Strzelcy dotyczą samolotów posiadających strzelców (np. Bf110, czy Ju87B)):



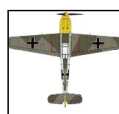
Czołowa

Polski i niemiecki samolot mogą atakować się wzajemnie lub mogą próbować manewru, uników, manewrowania, beczki lub umożliwić atak skrzydłowemu. Skrzydłowi nie wykonują ataków na prowadzących, o ile ich prowadzący nie użyli akcji umożliwienie skrzydłowemu ataku . Strzelcy nie prowadzą ognia.



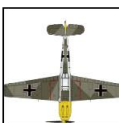
Lepsza

Samolot polski może atakować samolot niemiecki lub może próbować manewru, uników, manewrowania, beczki lub umożliwić atak skrzydłowemu. Samolot niemiecki może próbować manewru, uników, manewrowania, beczki lub umożliwić skrzydłowemu na atak. Skrzydłowi nie wykonują ataków na prowadzących, o ile ich prowadzący nie użyli akcji umożliwienie skrzydłowemu ataku. Strzelcy niemieccy mogą prowadzić ogień



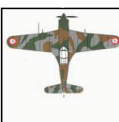
Gorsza

Samolot niemiecki może atakować samolot polski lub może próbować manewru, uników, manewrowania, beczki lub umożliwić atak skrzydłowemu. Samolot polski może próbować manewru, uników, manewrowania, beczki lub pozwolić skrzydłowemu na atak. Skrzydłowi nie wykonują ataków na prowadzących, o ile ich prowadzący nie użyli akcji umożliwienie skrzydłowemu ataku . Strzelcy polscy mogą prowadzić ogień.



Ścigający

Samolot polski może atakować samolot niemiecki. Przy trafieniu zadaje dodatkowe obrażenie w ogon. Zamiast ataku może próbować manewru uników, manewrowania, beczki lub umożliwić atak skrzydłowemu. Samolot niemiecki może próbować manewru, uników, manewrowania, beczki lub pozwolić skrzydłowemu na atak. Skrzydłowi nie wykonują ataków na prowadzących, o ile ich prowadzący nie użyli akcji umożliwienie skrzydłowemu ataku . Strzelcy niemieccy mogą prowadzić ogień



Ścigany

Samolot niemiecki może atakować samolot polski. Przy trafieniu zadaje dodatkowe obrażenie w ogon. Zamiast ataku może próbować manewru, uników, manewrowania, beczki lub umożliwić atak skrzydłowemu. Samolot polski może próbować manewru, uników, manewrowania, beczki lub pozwolić skrzydłowemu na atak. Skrzydłowi nie wykonują ataków na prowadzących, o ile ich prowadzący nie użyli akcji umożliwienie skrzydłowemu ataku . Strzelcy polscy mogą prowadzić ogień.

Podczas walki pozycja zmieniać się może zgodnie z kierunkiem:

Ścigany ↔ Gorsza ↔ Czołowa ↔ Lepsza ↔ Ścigający

Odległości w walce i ich zobrazowanie na panelu walki:

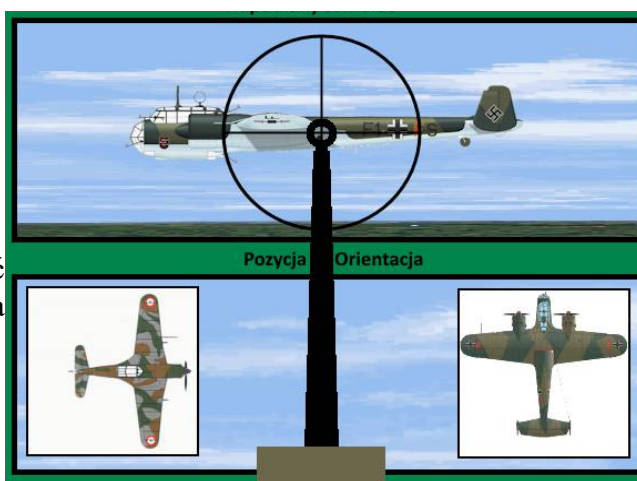
Daleki (tylko ataki na bombowce)

[Maszyny na krańcach ekranu]

Początkowa odległość w podejściu.

Obrażenia losowe są zmniejszane o 1.

Po fazie walki myśliwiec może przerwać podejście i zakończyć je lub kontynuować atak na bombowca na średnim zasięgu.



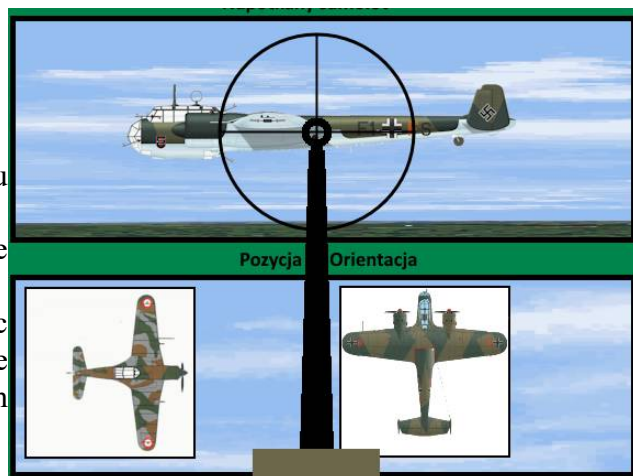
Średni

[Cel przy stopce celownika]

Opcjonalna odległość początkowa przy podejściu do bombowca od słońca.

Odległość w której toczony jest starcie myśliwców.

W ataku na bombowca po fazie walki myśliwiec może przerwać podejście i zakończyć je lub kontynuować atak na bombowca na bliskim zasięgu.



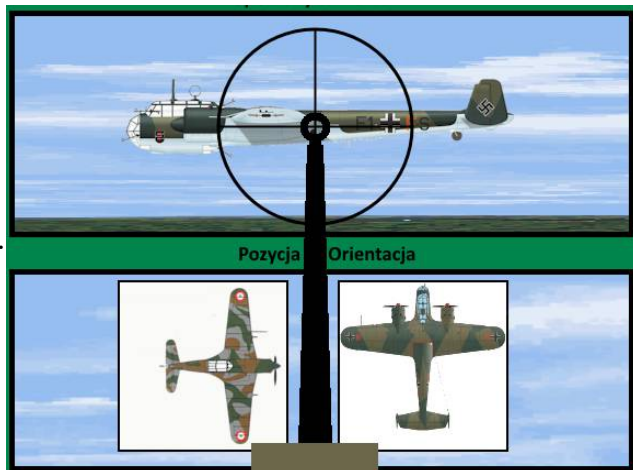
Bliski (tylko ataki na bombowce)

[Oba samoloty przy stopce celownika]

Końcowa pozycja przy podejściu do bombowca.

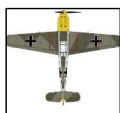
Obrażenia losowe zwiększane są o 1.

Po fazie walki podejście się kończy.



Przykład ze skrzydłowym #1

Polski samolot Ms. 406 ze skrzydłowym został zaskoczony przez samolot Bf109 ze skrzydłowym. Początkowa orientacja maszyn jest *Gorsza*, natomiast maszyny polskie są wolniejsze od wroga. Polski prowadzący ma zepsute radio, a maszyny posiadają cechę „zwinny”. Niemieckie maszyny mają sprawne radio i cechę „zwinny” (w przypadku użycia manewru pozwala na zmianę pozycji o 2 pozycje lepszą od aktualnej w następnej fazie).



1) Polski pilot prowadzący decyduje się na pozwolenie skrzydłowemu na zajęcie się problemem. Polski skrzydłowy nie widząc, co chce zrobić prowadzący decyduje się na atak na skrzydłowego wroga. Niestety niemiecki skrzydłowy zdecydował się na to samo. Zaczynają drugie, równoległe starcie zaczynane z pozycji „gorsza”. Skrzydłowy decyduje się na wykonanie becзки, celem zmniejszenia obrażeń.

Efekt: Dwa niemieckie samoloty ostrzeliwują polskie samoloty. „Były” skrzydłowy polski otrzymuje dwa losowe obrażenia mniej.

Oba starcia są teraz toczone równoległe. Jeżeli niemiecki skrzydłowy zakończy swoje starcie może próbować dołączyć do swojego prowadzącego (wykorzystanie radia), natomiast polski skrzydłowy może dołączyć do swojego prowadzącego tylko, jeżeli pozwoli na to sytuacja.

2) Polski pilot prowadzący decyduje się na pozwolenie skrzydłowemu na zajęcie się problemem. Polski skrzydłowy dobrze odgaduje co robi jego prowadzący i atakuje prowadzącego niemieckiego. Niestety niemiecki skrzydłowy zdecydował się zaatakować go. Skrzydłowy decyduje się nie zostawiać swojego prowadzącego bez osłony i kontynuuje atak.

Efekt: Niemiecki prowadzący atakuje polskiego prowadzącego. Polski skrzydłowy atakuje niemieckiego prowadzącego. Niemiecki skrzydłowy atakuje polskiego skrzydłowego.

Przykład ze skrzydłowym #2

Polski samolot PZL 11c ze skrzydłowym zaskoczył wrogi samolot Bf109 ze skrzydłowym. Początkowa orientacja maszyn jest *Lepsza*, natomiast maszyny polskie są wolniejsze od wroga. Dodatkowo polski prowadzący ma awarię radia. Niemieckie maszyny mają radio i cechę „zwinny”.



1) Polski pilot prowadzący decyduje się na atak. Skrzydłowy decyduje się na atak na niemieckiego skrzydłowego. Niemiecki pilot prowadzący kontaktuje się przez radio ze skrzydłowym, aby zajął się drugim celem, sam wykonuje akcję manewr. Niemiecki skrzydłowy decyduje się na podjęcie walki, którą zaczyna od manewrowania, aby zyskać lepszą pozycję.

Efekt: Dwa polskie samoloty ostrzeliwują niemieckie samoloty. Niemiecki prowadzący oraz „były” skrzydłowy niemiecki wykorzystuje manewr, aby poprawić swoją pozycję przed następną fazą i rozpocząć ją w pozycji „lepsza”.

Oba starcia są teraz toczone równoległe. Jeżeli niemiecki skrzydłowy zakończy swoje starcie może próbować dołączyć do swojego prowadzącego (wykorzystanie radia), natomiast polski skrzydłowy może dołączyć do swojego prowadzącego tylko, jeżeli pozwoli na to sytuacja.

Atak

Podczas ataku atakujący decyduje jakich broni używa, co określa siłę ognia (każda użyta broń ma współczynnik określający siłę ognia SO). W przypadku bombowca strzelcy mają własną siłę ognia „strzelcy”. Następnie MG rzuca 1k6 (jako dziesiątki) i 1k10 (jako jednostki 0-9), określając ilość obrażeń. Ilość obrażeń mogą zmieniać cechy broni, dystans, pozycja i umiejętności.

Jeżeli na kości 1k10 wypadnie 0, a na końcu 1k6 nie ma 6, jedna z atakujących broni się zacina. Taka broń nie może zostać użyta do końca lotu (niektóre samoloty mają specjalną cechę pozwalającą na naprawę zaciętej broni podczas lotu). Jeżeli była to jedyna broń użyta w ataku, atak nie dochodzi do skutku.

Projekt tabeli zastępującej karty do gry Interceptor Ace kośćmi jest autorstwa Forensicman:

<https://boardgamegeek.com/filepage/201300/table-dice-instead-cards>

Siła ognia do 6						
0 obrażeń	1 obrażenie	2 obrażenia	3 obrażenia	4 obrażenia	5 obrażeń	Zestrzelenie
10 do 12	13 do 22	23 do 29	30 do 45	46 do 61	62 do 68	69
Siła ognia 7 do 11						
1 obrażenie	2 obrażenia	3 obrażenia	4 obrażenia	5 obrażeń	Trafienie obszaru	Zestrzelenie
10 do 15	16 do 21	22 do 28	29 do 45	46 do 57	58 do 66	67 do 69
Siła ognia 12 do 15						
2 obrażenia	3 obrażenia	4 obrażenia	5 obrażeń	Trafienie obszaru	Trafienie obszaru +1	Zestrzelenie
10 do 15	16 do 21	22 do 28	29 do 44	45 do 63	-	64 do 69
Siła ognia 16 do 23						
2 obrażenia	3 obrażenia	4 obrażenia	5 obrażeń	Trafienie obszaru	Trafienie obszaru +1	Zestrzelenie
10 do 11	12 do 13	14 do 21	22 do 38	39 do 53	54 do 55	56 do 69
Siła ognia 24 i więcej						
2 obrażenia	3 obrażenia	4 obrażenia	5 obrażeń	Trafienie obszaru	Trafienie obszaru +1	Zestrzelenie
-	10 do 11	-	12 do 15	16 do 28	29 do 34	35 do 69
Strzelcy						
0 obrażeń	1 obrażenie	2 obrażenia	3 obrażenia	4 obrażenia	5 obrażeń	Zestrzelenie
10 do 17	18 do 21	22 do 42	43 do 64	65 do 68	69	-

Trafienie obszaru +1 oznacza zwiększenie losowych obrażeń o 1

Trafienie obszaru			
Lewe skrzydło	Prawe skrzydło	Kadłub bombowca	Kadłub myśliwca
Stery x1	Stery x1	Stery x1	Stery x1
Lewy silnik x2	Prawy silnik x2	Kadłub x1	Kadłub x1
Lewe skrzydło x1	Prawe skrzydło x1	Strzelec x1	
Losowe x1	Losowe x1	Losowe x2	Losowe x2

Następnie obrażenia są aplikowane atakującym maszynom. Jeżeli sytuacja (np. atak od słońca) nie mówi inaczej, obrażenia zadawane są równocześnie.

Obrażenia

Trafiony cel otrzymuje obrażenia od ataku. Oprócz trafienia konkretnych elementów, mogą wystąpić również losowe trafienia, losowane z poniższej tabeli. Jeżeli tabela wskaże obrażenie, które nie może być zastosowane (np. trafienie w bombę na myśliwcu), obrażenie traktuje się jako brak efektu/drobne uszkodzenie.

Obrażenia losowe dla bombowców uzyskuje się rzucając 1k10, natomiast dla myśliwców 2x1k6, gdzie jedna kość określa dziesiątki, druga jedności.

Lekkie bombowce i samoloty zwiadowcze poza szykiem korzystają z tabeli myśliwców.

Losowe obrażenia bombowców									
Celowanie w kadłub									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Kadłub	Kadłub	Kadłub Strzelec	Skrzydło (losowe)	Stery	Załoga	Brak efektu	Silnik prawy	Silnik lewy	Kadłub Bomby
Celowanie w skrzydło									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Skrzydło	Skrzydło	Skrzydło Strzelec	Kadłub	Stery	Silnik	Silnik	Silnik	Silnik	Zbiornik paliwa

Losowe obrażenia myśliwców						
Kość	10	20	30	40	50	60
1	Brak efektu	Stery	Bomby/rakiety	Radio	Podwozie	Kadłub
2	Brak efektu	Stery	Tylny KM	Radio	Podwozie	Kadłub
3	Brak efektu	Prawy silnik	Tylny KM	Prawe skrzydło	Ogon	Kadłub
4	Zestaw tlenowy	Prawy silnik	Przednie działka	Prawe skrzydło	Ogon	Kadłub
5	Görling Mischung 1	Lewy silnik	Przednie działko	Lewe skrzydło	Załoga	Kadłub
6	Sprężarka	Lewy silnik	Przednie bronie	Lewe skrzydło	Załoga	Zbiornik paliwa

W przypadku maszyn jednosilnikowych, silnik prawy i lewy oznaczają jedyny silnik

Bomby/rakiety – Broń zostaje uszkodzona i niezdalna do użycia. W przypadku bomb rzuc 2k6: 7-12 oznacza eksplozję bomby i zniszczenie samolotu.

Broń – Broń zostaje uszkodzona do końca lotu. „Przednie bronie” - eliminuje całe uzbrojenie z przodu (działka i KMy).

Kadłub – Gdy zostanie zniszczony, maszyna jest utracona.

Ogon – Gdy zostaje zniszczony, maszyna jest utracona.

Podwozie – Uszkodzenie podwozia dodaje kary do lądowania. Stałe podwozie ma 50% szans na zignorowanie pierwszego trafienia (tymczasowy, dodatkowy PW).

Radio – Radio jest uszkodzone, nie można go używać podczas lotu.

Silnik – Uszkodzenie silnika zmniejsza prędkość o 2 (o około 60km/h), zniszczenie silnika o 4. Zniszczony silnik blokuje umiejętność „manewrowanie bojowe” i dodaje kary do lądowania. Samolot bez silników przerywa walkę i musi awaryjnie szybować do ziemi. Samolot z cechą Zwinny traci tę cechę po otrzymaniu uszkodzeń silnika.

Silniki gwiazdowe ignorują pierwsze trafienie, a dwa kolejne obniżają prędkość o 1. Dopiero 4 trafienie niszczy silnik.

Skrzydła – Gdy skrzydło zostanie zniszczone, maszyna jest utracona.

Stery – Uszkodzenie sterów blokuje umiejętność „manewrowanie bojowe” i dodaje kary do lądowania. Zniszczone stery powodują utratę maszyny. Maszyny z cechą Zwinny tracą tę cechę po otrzymaniu uszkodzeń sterów.

Sprężarka/Görling Mischung 1 – Samolot traci korzyści z używania Sprężarki/Görling Mischung 1.

Załoga – Należy rzucić 2k6, aby określić, który członek załogi jest ranny:

Bombowiec: 2-3 Pilot, 4-10 Strzelec, 11-12 Drugi pilot

Myśliwiec: 2-7 Pilot, 8-12 Drugi członek załogi

A następnie (poza strzelcami) kolejny raz 1k6, aby określić poziom ran: 1-3 Lekka, 4-5 ciężka, 6 zabity. (2xlekka = ciężka, 2x ciężka = zabity)

Lekko ranny członek załogi dostaje karę -2 do testu skoków spadochronowych.

Ciężko ranny członek załogi nie może używać podczas lotu żadnych umiejętności, w ataku zadaje 2 losowe trafienia mniej, przy lądowaniu ciężko ranny pilot dostaje karę -1, a przy skokach spadochronowych postać otrzymuje karę -3.

Trafienia w strzelców zmniejszają ilość losowych trafień od strzelców o 1 za każde trafienie.

Zbiornik paliwa – Przy pierwszym trafieniu należy rzucić 2k6: 2-7 wyciek, maszyna po walce musi natychmiast lądować, 8-11 pożar, maszyna jest utracona, 12 eksplozja: maszyna i załoga są utracone. ; Drugie trafienie powoduje automatyczny pożar.

Zestaw tlenowy – Załoga nie może długo pozostawać na wysokości powyżej 3km (do końca starcia). Wykluczone jest przebywanie powyżej 5km.

Maszyna NPC (wroga lub sojusznika, nie gracza), która zakończy spotkanie z graczem uszkodzona, ma 10% szans na rozbicie się przed osiągnięciem bazy. Szanse zwiększają się 10% za każdy zniszczony silnik, ciekące paliwo, zabitego/ciężko rannego pilota/drugiego pilota oraz pozostające z 1 PW każde skrzydło, ogon, ster i kadłub.

Jeżeli maszynę uszkodził gracz, należy rzucić 1k6: 1-2 pozwala na uzyskanie potwierdzenia zestrzelenia podczas wojny, 3 pozwala na uzyskanie potwierdzenia zestrzelenia po wojnie, 4-6 oznacza, że zestrzelenie nie zostało uznane.

Obrona w starciu myśliwskim

Podczas walki myśliwskiej atakowany, który sam nie może lub nie chce zaatakować, może podjąć się następujących akcji:

- Umożliwienie skrzydłowemu ataku – pozwala, aby skrzydłowy zajął się przeciwnikiem.
- Manewrowanie – poprawia w następnej fazie pozycję o 1 pozycję (maszyna z cechą zwinny - o 2)
- Beczka – Neguje 2 losowe obrażenia w ataku.
- Manewr – pozwala na wykonanie wybranego manewru z tabeli.
- Uniki – Pilot decyduje się na mocne manewrowanie, które powinno pozwolić mu na uzyskanie lepszej sytuacji.

Jeżeli gracz decyduje się na konkretny manewr, wykonywany jest test manewru w poniższej tabeli. Po wybraniu manewru wykonywany jest test manewru, określający sukces danego manewru. MG rzuca 1k10, dodając modyfikatory deklarującego uniki i odejmując modyfikatory atakującego samolotu.

Umiejętność Uniki Bojowe pozwala graczowi wykorzystać wybrany manewr 1x na lot na żądanie, deklarując wykonanie konkretnego manewru z efektem sukces. Każda umiejętność z serii pozwala na 1 użycie konkretnego manewru.

Wynik testu manewru	Do 2	3 do 5	6 do 8	9 i więcej
Stopień sukcesu:	Całkowicie nieudany	Nieudany	Udany	Sukces
Cuban 8	-1 pozycja	Brak efektu	+1 pozycja -1 losowe obrażenie	+1 pozycja -1 losowe obrażenie
Immelman	-2 Pozycja	-1 Pozycja	+1 pozycja -1 losowe obrażenie	+2 pozycja Neguje wszystkie obrażenia
Nożyce	-1 Pozycja	Brak efektu	+1 pozycja	+2 pozycja -1 losowe obrażenia
Odskok	-2 Pozycja	-1 Pozycja	Jeżeli samolot jest szybszy od wroga, odrywa od toczonej walki bez możliwości powrotu	-1 losowe obrażenie odrywa od toczonej walki bez możliwości powrotu
Pętla	-2 Pozycja +1 losowe obrażenie, jeżeli zadano przynajmniej 1.	-1 Pozycja	Zmiana pozycji na Lepsza	Zmiana pozycji na Ściągający -1 losowe obrażenie
Świeca	-1 Pozycja	Brak efektu	+1 pozycja	+1 pozycja Neguje wszystkie obrażenia

Modyfikatory:

Pilot jest asem/weteranem: +1

Pilot jest Świeżakiem: -1

Samolot ma cechę „Zwinny”: +1

Samolot jest dwusilnikowym myśliwcem: -1

Samolot jest bombowcem/samolotem rozpoznawczym: -2

Pilot jest przemęczony: -1

Pilot jest wyczerpany: -2

W przypadku uników MG wykonuje test w poniższej tabeli za pomocą 1k6 (dziesiątki) + 1k10 (jedności), aby określić, który z manewrów okazał się skuteczny. Istnieje też szansa, że unik będzie nieprawidłowy i pomoże przeciwnikowi.

- 10-13 – Zły unik. Przeciwnik uzyskuje poprawę pozycji w następnej fazie o 1
- 14-25 – Beczka: Neguje 2 losowe trafienia w ataku
- 26-33 – Ciasny manewr: Poprawia w następnej fazie pozycję o 1 (maszyna z cechą zwinny o 2)
- 34-38 – Odskok: Neguje 1 losowe obrażenie i odrywa od toczzonej walki bez możliwości powrotu.
- 39-42 – Cuban 8: Neguje 1 losowe obrażenie i poprawia pozycję w następnej fazie o 1.
- 43-54 – Skuteczne uniki: Neguje wszystkie obrażenia
- 55-56 – Świeca: Neguje wszystkie obrażenia i poprawia pozycję w następnej fazie o 1.
- 57-60 – Immelman: Neguje wszystkie obrażenia i poprawia pozycję w następnej fazie o 2.
- 61-67 – Nożyce: Poprawia pozycję w następnej fazie o 2.
- 68-69 – Pętla: Neguje 1 losowe obrażenie i poprawia pozycję do „Ścigający”

Manewrowanie

Po zakończeniu fazy ataku na początku następnej fazy po poprawieniu pozycji zgodnie z zastosowanymi manewrami, następuje dodatkowa faza manewrowania. Obaj prowadzący starcie piloci wykonują test (rzuca MG oczywiście): Prędkości maszyny +1k6 + modyfikatory.

Modyfikatory:

- +1 Manewrowanie bojowe (umiejętność)
- +2 maszyna z cechą zwinny
- +1 pilot jest asem/weteranem
- +1 skrzydłowy jest asem
- +1 czujność (umiejętność)
- 1 pilot jest Świeżakiem
- 1 pilot jest lekko ranny
- 2 pilot jest ciężko ranny
- 1 skrzydłowy jest uszkodzony (posiada uszkodzenie silnika, sterów, zbiornika paliwa)
- 2 brak skrzydłowego
- 1 pilot jest przemęczony
- 2 pilot jest wyczerpany

Następnie odejmuje się większy wynik od mniejszego i w rezultacie:

- 0-2 – Brak zmian pozycji
- 3-4 – Zwycięzca poprawia pozycję o 1.
- 5+ – Zwycięzca poprawia pozycję o 2.

Po manewrowaniu określona zostaje sytuacja początkowa w następnej fazie, która jest przedstawiana graczowi wraz z podsumowaniem poprzedniej fazy.

Deszcz ognia

Podczas ataku na bombowce w szyku, samolot wyposażony w działka może zasypać wroga deszczem ołowiu, strzelając ze wszystkich luf. Atak może być przeprowadzony tylko z dalekiego i średniego dystansu i zużywa podwójną ilość amunicji. Do ataku przystępuje się jak do normalnego ataku, ale przed obliczeniem obrażeń MG rzuca 2k6 w poniższej tabeli:

- 2 – cel zniszczony
- 3 – +4 losowe obrażenia
- 4 – +3 losowe obrażenia
- 5 – +2 losowe obrażenia
- 6 – +2 losowe obrażenia, po akcji jedna broń zaczyna się
- 7 – +1 losowe obrażenie
- 8 – +1 losowe obrażenie, po akcji wszystkie bronie są zacięte
- 9 – +1 losowe obrażenie, po akcji jedna broń zaczyna się
- 10 – +1 losowe obrażenie
- 11 – +1 losowe obrażenie
- 12 – Wszystkie bronie zaczynają się, zanim zadadzą przeciwnikowi jakiekolwiek obrażenia. Jeżeli strzelec ma nie użytą zdolność Dbłość o broń, umiejętność jest używana i atak następuje normalnie, bez żadnych dodatkowych obrażeń.

7. Powrót do bazy

Po rozegraniu spotkań i starć samolot powraca na lotnisko. Jeżeli maszyna gracza została zniszczona lub gracz zdecyduje, że nie chce lądować, gracz opuszcza samolot na spadochronie. Skuteczność skoku na spadochronie zależy od rzutu w tabeli skoku na spadochronie (patrz dalej). W przypadku lądowania MG rzuca 2k6 i dodaje modyfikatory.

Wynik:

2-12 – Udało się lądowanie

0-1 – Twarde lądowanie. Załoga dostaje po lekkiej ranie

-1 – Kraksa. Maszyna zostaje zniszczona, a załoga dostaje po ciężkiej ranie

-2 i mniej – Eksplozja. Maszyna zostaje zniszczona, a załoga ginie.

Modyfikatory:

+1 – Lądowanie (umiejętność)

-1 – Uszkodzone stery

-1 – Lądowanie awaryjne

-1 – Pilot jest ciężko ranny

-1 – Uszkodzone podwozie

-1 – Brak silnika

-1 – Zła pogoda

-2 – Fatalna pogoda

-1 – Pilot jest zmęczony

-2 – Pilot jest przemęczony lub wyczerpany

-1 – Lądowanie w Devoitine D.520 bez umiejętności Ekspert [D.520]

Po powrocie do bazy gracz zdaje raport z patrolu, a maszyna trafia pod opiekę mechaników, którzy naprawiają maszynę. Ze względu na dobre zaplecze logistyczne, naprawy przebiegają szybciej, niż miało to miejsce na lotniskach polowych we Wrześniu 1939. Czas naprawy (w fazach dnia, 3 fazy na dzień) zależy od ilości uszkodzeń:

1-2 – Wymagana 1 faza do naprawienia

3-5 – Wymagane 3 fazy do naprawienia

4-6 – Wymagane 5 faz do naprawienia

7 i więcej – Maszyna wymaga kapitalnego remontu na tyłach. Musi zostać odesłana do naprawy w bazie remontowej i nie wraca już do gry.

Maszyny, które wylądowały awaryjnie, zanim zostaną naprawione, wymagają ściągnięcia ich na lotnisko lub wysłania mechaników do napraw polowych. Jedna dodatkowa faza jest potrzebna na wysłanie mechaników, jeżeli napraw można dokonać na miejscu (Maksymalnie 2 uszkodzenia).

W przypadku ewakuacji lotniska/bazy remontowej istnieje szansa na ewakuację samolotu, który posiada wciąż część uszkodzeń. Jeżeli uszkodzenia nie pozwalają na ewakuację, maszyna musi zostać porzucona.

Elementy, które mogą być łatwo wymontowane i wymienione na inny są wymieniane w ciągu 1 fazy. Naprawa takich elementów jest wykonywana w tempie, które wskazał czas naprawy (liczone jako ostatnie).

Np. Samolot ma 5 uszkodzeń, w tym karabiny i radiostacja. Decyzją mechaników karabiny i radiostacja są wymieniane na dostępne z uszkodzonej i spisanej na straty maszyny. W ciągu 3 faz (3 uszkodzenia) samolot jest sprawny. Radiostacja i karabiny zostają naprawione za 5 faz.

Eskadra oprócz napraw przygotowuje także samoloty do lotu. Przygotowanie samolotu do lotu zajmuje od 30 minut do godziny.

8. Skok na spadochronie

Podczas wojny może dojść do sytuacji, że pilot i załoga muszą opuścić maszynę na spadochronach. Czy to na skutek zestrzelenia, czy też ze względu na uszkodzenie maszyny lądowanie jest aż nazbyt ryzykowne i może skończyć się śmiercią całej załogi. W takiej sytuacji MG po decyzji gracza o wyskoczeniu na spadochronie wykonuje test skoku spadochronowego dla każdej postaci za pomocą 1k6+modyfikatory:

2-7 – skok bezpieczny

1 – postać została lekko ranna po skoku

0 – postać została ciężko ranna po skoku

-1 – postać zginęła podczas skoku

Modyfikatory:

+1 Skoki spadochronowe (umiejętność)

-1 Skakanie z płonącego samolotu

-2 Postać jest lekko ranna

-3 Postać jest ciężko ranna

-1 Postać jest lekko zmęczona, zmęczona lub przemęczona.

-2 Postać jest wyczerpana

W zależności od miejsca skoku powrót do rodzimej jednostki może zająć kilka faz, a w bardzo niekorzystnej sytuacji, może skutkować pojmaniem pilota przez wroga.

9. Stan zdrowia pilota

Stan zdrowia postaci opisywany jest za pomocą dwóch statystyk. Ran oraz zmęczenia.

Rany

Podczas lotu postać może otrzymać obrażenia określone jako lekkie lub ciężkie. MG dodatkowo losuje jak poważne są ciężkie obrażenia, aby określić czas leczenia w poniższej tabeli. Postać pozna wynik z tej tabeli dopiero po wizycie u lekarza dywizjonowego. Umiejętność twarde ciało zmniejsza wynik rzutu w tabeli obrażeń o 1, jednak wynik 6+6 jest cały czas wynikiem 12.

2k6	Lekkie rany	Czas leczenia i rekonwalescencji
01 do 12	Lekka rana	4 fazy
2k6	Ciężkie rany	Czas leczenia i rekonwalescencji
01 do 02	Kontuzja	6 faz
3	Rana skóry	9 faz
4	Rana powierzchowna ręki	12 faz
5	Rana powierzchowna nogi	15 faz
6	Kilka obrażeń	18 faz
7	Rana otwarta ręki	21 faz
8	Rana otwarta nogi	24 fazy
9	Złamana ręka	3 miesiące
10	Złamana noga	4 miesiące
11	Poważna rana, postaci grozi amputacja. Utrudnia ewakuację ранego.	5 miesięcy
12	Podwójna amputacja. Uniemożliwia ewakuację ранego.	Postać już nie poleci bojowo

Utrudnienie oraz uniemożliwiona ewakuacja ранego określają fabularne losy postaci. Postać z utrudnioną ewakuacją zostanie przewieziona do Wielkiej Brytanii tylko, jeżeli trafiła do szpitala w pobliżu portu. Postać z uniemożliwioną ewakuacją pozostaje we Francji po kapitulacji.

Zmęczenie

Ciągłe loty prowadzą do wyczerpania postaci. Niektóre wydarzenia mogą czasowo zwiększać poziom zmęczenia postaci. Postać otrzymuje punkty zmęczenia:

- +1 za fazę w której odbyto 1 lot bojowy (liczone także fałszywe alarmowe poderwania)
- +2 za fazę w której odbyto 2 i więcej lotów bojowych (liczone także fałszywe alarmowe poderwania)
- +2 za każdy dzień (3 fazy) bez poświęcenia 1 fazy na niezakłócony odpoczynek

Postać traci 1 punkt zmęczenia za każdy dzień w którym nie odbyła lotu bojowego. Zmęczenie postaci ma następujące poziomy:

Punkty zmęczenia	Stan	Opis stanu
0 do 5	Wypoczęty	Brak kar
6 do 11	Lekko zmęczony	Kara -1 do testów skoku na spadochronie
12 do 17	Zmęczony	Kara -1 do testów lądowania i skoków na spadochronie
18 do 23	Przemęczony	Kara -2 do testów lądowania oraz -1 do testów skoków na spadochronie oraz manewrowania
24 i więcej	Wyczerpany	Kara -2 do testów lądowania, skoków na spadochronie oraz manewrowania

10. Odznaczenia

Podczas gry postaci graczy będą zdobywały odznaczenia, które będą podnosiły sławę postaci.

Odznaka honorowa dla Oficerów (Równorzędnych) i Szeregowych za rany i kontuzje

Postać dostaje ww. odznakę za każdą ranę poniesioną podczas lotu bojowego, skoku na spadochronie lub lądowania. Każde kolejne nadanie odznaki poszerza ją o kolejną gwiazdę.  Pierwsze zdobycie odznaki zapewnia postaci punkt sławy.

Odznaka pilota, tzw. Gapa

Odznaka pilota posiada 3 rodzaje. Zdobycie pierwszej z nich zapewnia punkt sławy. Postacie graczy mogą zaczynać jako piloci trzeciej klasy (bez odznaki) lub piloci drugiej klasy (z odznaką pilota).

Aby zdobyć odznakę pilota drugiej klasy (orzeł, bez wieńca w dziobie), postać musi przesłużyć w jednostce 2 lata.

Aby zdobyć odznakę pilota pierwszej klasy (orzeł, ze złotym wieńcem w dziobie) postać musi przesłużyć w jednostce 3 lata.

Natomiast aby zdobyć połowę odznaki pilota (orzeł, z zielonym wieńcem w dziobie), postać musi przesłużyć w jednostce 3 lata i odbyć choć 1 lot bojowy.



Krzyż Walecznych

Krzyż Walecznych jest przyznawany celem „nagrodzenia czynów męstwa i odwagi, wykazanych w boju przez oficerów, podoficerów i szeregowców”. Każdorazowe nadanie Krzyża Walecznych zapewnia postaci punkt sławy.

Order wojenny Virtuti Militari

Order wojenny Virtuti Militari jest najwyższym polskim odznaczeniem wojennym, nadawanym za wybitne zasługi bojowe. Każde nadanie orderu zapewnia punkt sławy. W grze postać może zdobyć:

Krzyż Srebrny – V klasy – oficer, podoficer lub szeregowy za czyn wybitnego męstwa, połączony z narażeniem życia.

Krzyż Złoty – IV klasy – oficer, za umiejętne dowodzenie oddziałem, połączone z osobistym czynem wybitnego męstwa i z narażeniem życia lub podoficer względnie szeregowy, posiadający już Krzyż Srebrny (V klasy) za czyn wybitnego męstwa, połączony z narażeniem życia.



11. Awanse

Podczas bitwy o Francję lub po niej (dla jeńców wojennych: po wojnie) postać może otrzymać awans. Stopnie dla postaci graczy to rosnąco:

Podchorąży -> Podporucznik -> Porucznik -> Kapitan

Po bitwie o Francję lub podczas sytuacji mogącej doprowadzić do awansowania (ale tylko jeden raz podczas gry) MG wykona rzut 1k6, dodając do rzutu modyfikator awansu. Jeżeli wynikiem jest 4 lub więcej postać dostaje awans. W razie sytuacji mogącej doprowadzić do awansu i wyniku 3 i mniejszego, postać pełni obowiązki wyższego stopnia bez awansu.

Modyfikatory:

- +2 otrzymanie Krzyża Srebrnego Orderu Wojennego Virtuti Militari
- +2 otrzymanie Krzyża Złotego Orderu Wojennego Virtuti Militari
- +1 otrzymanie Krzyża Walecznych
- +1 za potwierdzone 10 zestrzeleń
- +1 za potwierdzone 5 zestrzeleń
- +1 za potwierdzone 1 zestrzelenie
- 1 Za naganę pisemną od dowódcy

12. Sława

Przy ograniczonych zasobach dla Polskich Sił Lotniczych na Zachodzie zasadniczo mniej znani piloci mieli mniejsze szanse na uzyskanie przydziału do pierwszych tworzonych jednostek. Najlepsi piloci mieli pewne szanse na uzyskanie przydziału szybciej. Sława jest przenośnym określeniem tego, jak postrzegany jest pilot. Sława dzieli się na Punkty Sławy oraz ogólny Poziom Sławy. Gracz może używać punktów sławy, aby uzyskać pewne korzyści. Zasadniczo MG będzie nimi zarządzał, gdy podczas rozmowy gracz będzie chciał osiągnąć zamierzone korzyści.

Punkty Sławy

Postać dostaje punkty sławy za awans, otrzymywanie niektórych odznaczeń, a także za:

- za pierwsze potwierdzone zestrzelenie (może być wspólne, przynajmniej 0,5)
- za uzyskanie 5 potwierdzonych zestrzeleń (równoznaczne z tytułem asa)
- za uzyskanie 10 potwierdzonych zestrzeleń

Poziom Sławy

Postać zwiększa poziom sławy za każdym razem, gdy uzyskuje punkt sławy, ale nie zmniejsza go wraz z wydawaniem punktów sławy. Jest to ogólny poziom sławy postaci.

13. Samoloty

W grze samoloty różnią się między sobą prędkością (określaną umowną wartością obliczeniowej prędkości, gdzie 10 = około 300-330km/h), wytrzymałością (liczoną w Punktach Wytrzymałości, PW), uzbrojeniem (liczonym w sile ognia) i cechami. Poniżej podano opis samolotów, którymi mogą kierować gracze oraz ich potencjalni przeciwnicy. Pominięto w opisie samoloty polskie, które gracze będą musieli np. eskortować. Ich parametry operacyjne (wysokość lotu oraz prędkość) będą podana w odprawie w misji, w której wystąpią.

W opisach PW elementy samolotu są oznaczone dużym zielonym kwadratem, natomiast tymczasowe PW (ignorowanie jednego trafienia) są oznaczane dużym złotym kwadratem. Amunicja do broni przedstawiona jest w postaci małych zielonych kwadratów.

Samoloty myśliwskie aliantów, na których mogą latać w grze polscy piloci

10000						
9500						
9000						
8500						
8000						
7500						
7000	13	14	13	13	11	14
6500						
6000						
5500						
5000						
4500						
4000	15Z	17Z	16	16Z	15	16Z
3500						
3000 i niżej						
Wysokość	MS 406	D520	MB.152	H75 C1	Potez 63	Hurricane



Tabela prędkości myśliwców (Z = cecha zwinny)

Morane-Saulnier MS.406

Francuski samolot myśliwski, zaprojektowany i skonstruowany w wytwórni lotniczej Morane-Saulnier w Puteaux w 1938 roku.

W momencie przystąpienia Francji do II wojny światowej był to najliczniejszy spośród pozostających w służbie myśliwców francuskich i jedyny jednosilnikowy samolot francuski osiągający prędkość 400km/h.

Mimo że samolot ten ustępował maszynom niemieckim, to w momencie niemieckiego ataku na Francję 10 maja 1940 roku stanowił podstawowy myśliwiec Armée de l'air.

Polscy piloci latali na samolotach Morane-Saulnier MS.406C1 w ramach lotnictwa polskiego we Francji w 1940 roku. Samoloty te używane były praktycznie we wszystkich jednostkach myśliwskich polskiego lotnictwa.



Devoitine D.520

Francuski samolot myśliwski, zaprojektowany i zbudowany w 1938 roku w wytwórni lotniczej SNCA (Société nationale des constructions aéronautiques du Midi) na południu Francji. Pierwszy samolot seryjny oblatany został w dniu 2 listopada 1939 roku i od tego momentu samoloty te były wprowadzane do jednostek francuskich. Samolot uchodził za trudny w prowadzeniu, ale w odróżnieniu od M.S.406, Dewoitine D.520 mógł mierzyć się z najnowszymi niemieckimi myśliwcami, jak Messerschmitt Bf109e.

Ze względu na opóźnienia w produkcji, tylko niewielka liczba myśliwców była dostępna 10 maja 1940 roku.



Trudny w pilotażu – Pilot D.520 podczas wykonywania manewrów, uników oraz beczki ma 1% szans, że maszyna wpadnie w korkociąg. Następnie wykonuje test wyjścia z korkociągu, rzucając 2k6.

Podczas lądowania D.520 pilot otrzymuje dodatkową karę -1 do testu.

Postać z umiejętnością Ekspert D.520 neguje tą cechę.

Wyjście z korkociągu:

4-12 – Wyjście z korkociągu. Samolot odłącza się od starcia i formacji.

3 – Samolot dostaje losowe obrażenie w skrzydło, rzuć ponownie na wyjście z korkociągu.

2 i niżej – Kraksa. Maszyna zostaje zniszczona.

Modyfikatory:

-1 – Uszkodzone stery

-1 – Pilot jest zmęczony

-2 – Pilot jest przemęczony lub wyczerpany

Bloch MB.152

Francuski samolot myśliwski zaprojektowany i zbudowany w 1938 roku w wytwórni lotniczej Société des Avions Marcel Bloch, mający stanowić konkurencję dla samolotu myśliwskiego Morane-Saulnier MS.406. Pierwsze samoloty zostały wprowadzone do służby liniowej w Armée de l'Air na przełomie 1939 i 1940 roku.

Były cenione jako wytrzymałe i silnie uzbrojone samoloty, ale nie mogły się równać w walce z Messerschmittami Bf109e, zwłaszcza ze względu na ociążałość związaną z brakiem mocy silnika. Krytykowano go też za stosunkowo krótki zasięg (600km). W chwili rozpoczęcia ataku niemieckiego na Francję 10 maja 1940 roku w lotnictwie francuskim znajdowały się 93 MB.152C1.



Braki mocy – Podczas porównywania prędkości z myśliwcami Messerschmitt Bf110 (pościg, ucieczka, przechwycenie), Bloch MB.152 jest traktowany jako wolniejszy o 1 punkt prędkości, niż aktualna prędkość myśliwca.

Curtiss H75

Amerykański samolot myśliwski zaprojektowany na przełomie 1934 i 1935, szeroko eksportowany. W 1938 roku, ze względu na zbrojenia Niemiec i problemy z wprowadzeniem MB.150, pomimo dwukrotnie wyższej ceny od maszyn francuskiej produkcji, zamówiono pierwsze 100 sztuk pod nazwą Curtiss H-75C1. Łącznie zamówiono ich 600, ale nie wszystkie dostarczono do momentu niemieckiego ataku na Francję 10 maja 1940.



Samoloty były dostarczane w częściach i składane w Société Nationale de Constructions Aéronautiques du Centre. Miały instrumenty skalibrowane do systemu metrycznego, francuski typ przepustnicy, francuskie radiostacje i uzbrojenie. Pierwsze modele były uzbrojone w 4 karabiny maszynowe, a późniejsze w 6.

Na tych samolotach odniesiono 20 września 1939 roku pierwsze zwycięstwo powietrzne Zachodnich Aliantów, zestrzeliwując Messerschmitta Bf109e nad Überherrn.

Potez 631

Francuski samolot myśliwski zaprojektowany na początku lat 30 i budowany w wytwórni Potez, realizując modną koncepcję „samolotu niszczycielskiego”. Od 1938 roku samoloty Potez 631 były systematycznie wprowadzane do lotnictwa francuskiego. Mimo intencji konstruktora, by stworzyć szybki samolot myśliwski, zdolny do działań zarówno w dzień, jak i w nocy, to okazało się w praktyce, iż jako myśliwiec ma za słabe osiągi wobec rozwoju techniki lotniczej.



W momencie wybuchu wojny, francuskie lotnictwo miało 206 Potezów 631 (z tego 117 w jednostkach bojowych) w eskadrze myśliwców dziennych, 5 eskadrach myśliwców nocnych oraz dywizjonie lotnictwa marynarki wojennej.

Hawker Hurricane Mk I

Brytyjski samolot myśliwski, zaprojektowany i produkowany przez firmę Hawker Aircraft.

Na początku II wojny światowej RAF posiadał około 500 egzemplarzy samolotów Hurricane Mk I, które stały się podstawowymi maszynami brytyjskiego lotnictwa myśliwskiego podczas bitwy o Francję.



Samoloty niemieckie (3 Rzesza)

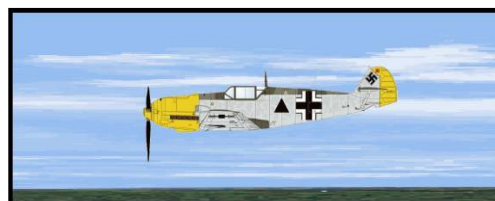
10000							
9500							
9000							
8500							
8000	14	13					
7500							
7000				10	14		
6500						11/10B	11
6000							
5500			8				
5000				13	15		
4500	17Z	16				14/13B	14
4000							
3500							
3000 i niżej			11				
Wysokość	Bf109E	Bf110C	Hs126	Ju87	Ju88	He111P	Do17Z

Tabela prędkości samolotów niemieckich (Z = Zwinny)



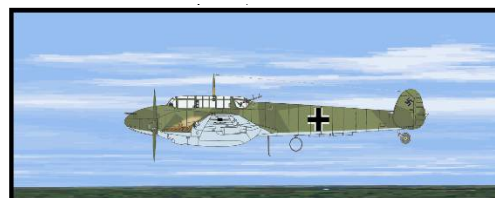
Bf109E

Niemiecki samolot myśliwski, podstawowy myśliwiec Luftwaffe podczas II wojny światowej. Okazał się ostatecznie bardzo udaną konstrukcją, którą w przebiegu wojny można było stopniowo ulepszać. W wersji rozwojowej Bf109E zamontowano min. jeszcze mocniejszy silnik, co pozwoliło mu zdecydowanie górować nad alianckimi myśliwcami. Z początkiem roku 1940 wersja E całkowicie zastąpiła myśliwce wcześniejszych typów w jednostkach myśliwskich.



Bf110C

Dwusilnikowy ciężki samolot myśliwski konstrukcji niemieckiej z okresu II wojny światowej. Samolot ten powstał w zakładach Bayerische Flugzeugwerke (BFW) w ramach konkursu na ciężki myśliwiec dla lotnictwa niemieckiego – Luftwaffe. W Niemczech nazwano tę nową klasę samolotów Zerstörer (niem. niszczyciel). 15 marca 1938 roku wzbił się w powietrze pierwszy uzbrojony Bf110. Wersja Bf110C z 1939 roku otrzymała wreszcie docelowy silnik DB-601A-1 z bezpośrednim wtryskiem paliwa do cylindrów i stała się pierwszą masową wersją seryjną. Choć Bf110C ustępował zwrotności maszynom jednosilnikowym, to jego salwa potrafiła poważnie uszkodzić wrogi samolot, odrywając duże fragmenty poszycia.



Henschel Hs 126

Niemiecki samolot zwiadowczy. Prototyp samolotu opracowany w wytwórni Henschel został oblatany w sierpniu 1936 roku. Produkcję rozpoczęto w lipcu 1938 roku. Po rozpoczęciu produkcji samoloty Henschel Hs 126 wprowadzone na uzbrojenie jednostek Luftwaffe. Po raz pierwszy użyto je w działaniach bojowych w Hiszpanii, gdzie 6 samolotów służyło w niemieckim Legionie Condor, w czasie hiszpańskiej wojny domowej. Używano ich do rozpoznania i lekkiego bombardowania.



Junkers Ju87B (Stuka)

Niemiecki bombowiec nurkujący z okresu II wojny światowej, zaprojektowany przez Hermanna Pohlmana i oblatany 17 września 1935. Maszyna swój chrzest bojowy przeszła w 1938 roku podczas wojny domowej w Hiszpanii.

Seria B była pierwszą serią produkowaną masowo, a doświadczenia z walk w Polsce w 1939 pozwoliły załogom jednostek bombowców nurkujących w pełni wykorzystać zalety maszyny we wsparciu nacierających wojsk Wehrmachtu.



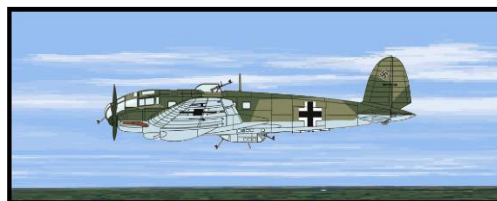
Junkers Ju88

Niemiecki dwusilnikowy samolot z okresu II wojny światowej. Był jednym z najbardziej wszechstronnych samolotów tego konfliktu i docelowo miał się stać standardowym samolotem sił bombowych Luftwaffe.



Heinkel He111P/H

Podstawowy średni bombowiec niemieckiej Luftwaffe wykorzystywany w początkowej fazie II wojny światowej. Zaprojektowany na początku lat 30. przez niemieckiego konstruktora Ernsta Heinkela, który zdecydował się zbudować najszybszy na świecie samolot pasażerski, który przerodził się ostatecznie w samolot bombowy.



W 1936 roku samolot został wyposażony w mocniejsze silniki Daimler-Benz DB 600 o mocy 1000 KM (746 kW), które umożliwiały osiągnięcie prędkości 360 km/h. Trzydzieści maszyn tej wersji trafiło wkrótce do Hiszpanii, gdzie służyły w ramach Legionu Condor w czasie tamtejszej wojny domowej, dowodząc swojej wartości bojowej i zdolności do ucieczki przed większością próbujących je przechwycić myśliwców, a zastosowane uzbrojenie strzeleckie okazało się wystarczającym do obrony przed ścigającymi samolotami przeciwnika. Proces rozwoju i unowocześniania bombowca przebiegał bardzo szybko, pojawiały się coraz to nowe wersje, w których rozwiązywano mniejsze lub większe problemy.

Dornier Do17 (późny)

Niemiecki szybki bombowiec z początku II wojny światowej, wyposażony w mocniejsze silniki od wcześniejszej wersji oraz przebudowaną kabinę zapewniającą większą widoczność oraz możliwości obronne. W miesiącach poprzedzających wojnę zwiadowcze Dornieri wielokrotnie naruszały francuską przestrzeń powietrzną, ale próby ich przechwycenia czasami kończyły się sukcesem. Po wycofaniu jednostek serii M i wcześniejszych do jednostek szkolnych z początkiem 1940 roku, Dornie 17 serii P i Z stanowiły uzupełnienie sił Ju88 i He111.



14. Modele maszyn (Serie)

Umiejętność „Ekspert [modelu]” pozwala postaci na mistrzowskie opanowanie samolotów konkretnej serii, o ile odbył na nich przynajmniej 1 lot bojowy. W grze Dęblińskie Asy 2 dostępne są następujące serie samolotów:

- Bloch MB** – Ma zastosowanie na maszynach Bloch MB150, 151 i 152
- D.520** – Ma zastosowanie na maszynach Devoitine D.520. Dodatkowo neguje specjalną karę maszyny D.520
- Hurricane** – Ma zastosowanie na maszynach Hawker Hurricane
- H75** – Ma zastosowanie na maszynach Curtiss H-75
- MS. 406** – Ma zastosowanie na maszynach MS.406
- Potez 63** – Ma zastosowanie na maszynach rodziny Potez 63

15. Losowe wydarzenia

Jeżeli po raz pierwszy w trakcie lotu bojowego MG w rzucie na spotkanie wyrzucił 12 dla konkretnego pilota, oznacza to, że nastąpiło pewne wydarzenie losowe. MG rzuca 2k6 w tabeli i sprawdza wynik. Część wydarzeń jest aktywna tylko, jeżeli postać jest prowadzącym formację. Jeżeli gracz leci samotnie, jest traktowany jako prowadzący formację. Przy wylosowaniu tego wydarzenia dla innej postaci, wydarzenie nie daje żadnego efektu.

2k6	Wydarzenie	Dla kogo?
2	Dobre naprowadzenie – Po wykryciu wrogiej formacji można będzie ją zaatakować „Od słońca”	Prowadzący formację
3	Awaria radia – Radiostacja odmówiła posłuszeństwa. Samolot otrzymuje 1 „trafienie” w radiostację. To trafienie naprawiane jest 1 fazę i nie liczy się do zwykłego czasu naprawy.	Každy
4	Niepewność o rodzinę – Postać następnej nocy ma kłopoty ze snem spowodowane martwieniem się o rodzinę w kraju. Zdenerwowanie tymi przemyśleniami powoduje to czasową karę +10 do zmęczenia do czasu zakończenia następnego lotu uznanego za bojowy lub zestrzelenia w nim wrogiego samolotu.	Každy
5	Mój najlepszy dzień – Postać wybiera 1 umiejętność, której nie posiada. Do końca lotu może z niej korzystać, jakby była wykupiona.	Každy
6	Ostrzał z ziemi – Samolot zostaje ostrzelany z ziemi przez wojska niemieckie lub omyłkowo przez francuskie. Należy wykonać test ataku strzelców z obrażeniami zmniejszonymi o 2 obrażenia losowe.	Každy
7	Połamania skrzydeł – MG ponowi najbliższy nieudany rzut (przechodzi z patrolu na patrol)	Každy
8	Brak części zamiennych do naprawy maszyny – W warsztacie brakło zasobów do naprawy maszyny. Maszyna może lecieć na następny lot bojowy z maksymalnie 3 nie naprawionymi uszkodzeniami lub musi odczekać 3 dodatkowe fazy na dostarczenie nowych części.	Každy, dotyczy maszyny na której leci postać
9	Świadek zestrzelenia – Potwierdzono zestrzelenie, którego postać nie zaobserwowała. Jeżeli postać nie ma takiego zestrzelenia, wydarzenie nastąpi przy następnym zestrzeleniu bez potwierdzenia.	Každy
10	Szansa – Podczas najbliższego spotkania wroga maszyna leci z naprzeciwka i może być zaatakowana nawet, jeżeli jest szybsza od formacji. W przypadku bombowców z eskortą w pierwszym przelocie wpływ eskorty jest pomijany	Každy
11	Atak Bf109 – Pojedynczy Bf109e atakuje samolot gracza. Gracz zaczyna w pozycji „Gorsza”. Jeżeli gracz leciał w formacji, tylko skrzydłowy może wspomagać go w walce. Po oderwaniu się, reszta formacji może zaatakować Bf109e tylko, jeżeli jest od niego szybsza.	Každy
12	Zaskoczony – Rzuć 1k6: 1-2 – Bf110c, 3-6 – Bf109e atakuje samolot gracza od słońca. Gracz zaczyna w pozycji „Gorsza” i w pierwszej fazie nie odpowiada ogniem na pierwszy atak, ani nie podejmuje żadnych akcji obronnych (Mocny Unik, Manewrowanie, Pomoc Skrzydłowego).	Každy

Podziękowania

Chciałem podziękować Qbikowi, za wnikliwą korektę instrukcji do Dęblińskich Asów 1 oraz całej ekipie Polishseamen, dzięki której gra pozostanie nie tylko w wyobraźni.

Historia zmian:

2.00a – 12.07.2025 – Zmiana instrukcji 1.02 na instrukcję do 2 części.

2.00b – 23.07.2025 – Pierwsze opublikowane3 wydanie instrukcji