



1. Wstęp

PBF Dęblińskie Asy, Część I: Pod niebem rodzinnym jest grą forumową prowadzoną przez PL_CMDR Blue R (dalej Finka lub Mistrza Gry (MG)) dla Polishseamen, wstępnie planowaną jako pierwszy 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 wspomaganii się grami planszowymi *Wing Leader* (a zwłaszcza dodatkiem z Polskim Wrześniem pt. *Origins*) wydawnictwa GMT Games, *Corsair Leader* wydanym przez DVG Games oraz grą *Śląsk 1939* wydaną przez wydawnictwo Taktyka i Strategia.

Gra jest prowadzona na poziomie taktycznym, umiejscawiając graczy w roli pilotów myśliwców PZL P.11c ze 121 Eskadry Myśliwskiej III dywizjonu myśliwskiego 2 pułku lotniczego (III/2 dm) podczas ostatnich dni pokoju oraz Kampanii wrześniowej 1939.

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 wrogim 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 pokoju) i składają się z kilku dni. Każdy dzień 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 internowaniem gracza w Rumunii (gracz będzie mógł użyć postaci w następnej grze), pojmaniem gracza przez Niemców lub jego śmiercią.

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.

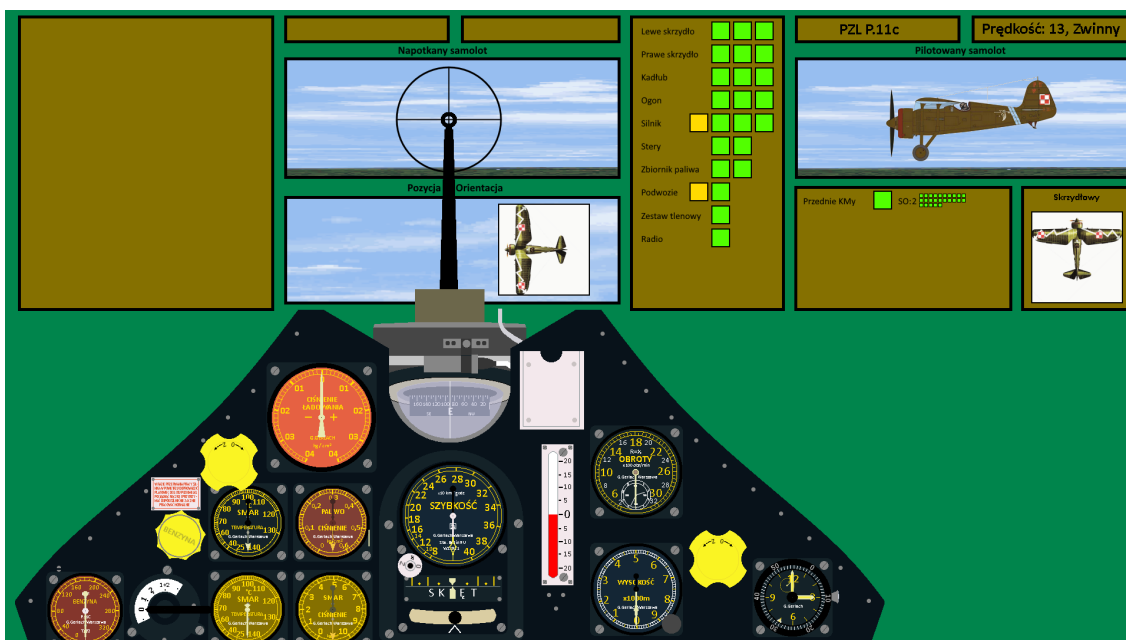
Pilot:  Sława: Punkty Sławy: Odbyte loty bojowe: Punkty doświadczenia: Zestrzelenia:	Umiejętności: Zdrowie: Zdrowy Zmęczenie: Wypoczęty (0) Odznaczenia:
---	--

Panel pilota

Postacie graczy zaczynają ze stopniem podporucznika i poziomem sławy 1 (służą w jednostce ponad 2 lata) lub podchorążego i poziomem sławy 0 (służą w jednostce ponad rok). 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.

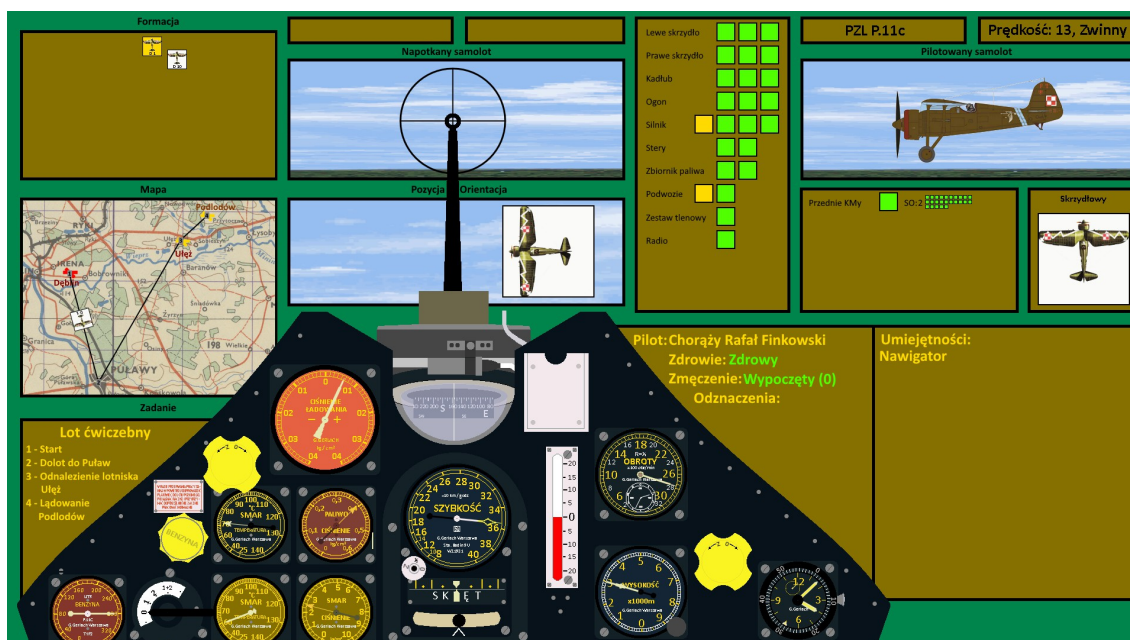
Skrzydłowi rozpoczynają z 1 punktem doświadczenia, a ich rozwojem zajmuje się prowadzący. Ze względu na dobre znajomości podchorążych z młodymi pilotami, skrzydłowi podchorążych są wybrani z najlepiej rokujących i zaczynają grę z 4 punktami doświadczenia.

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 PZL P.11c

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



Panel samolotu PZL P.11c 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 Punktów Sławy do osiągnięcia konkretnych korzyści (patrz: 12. Sława).

4. Umiejętności postaci

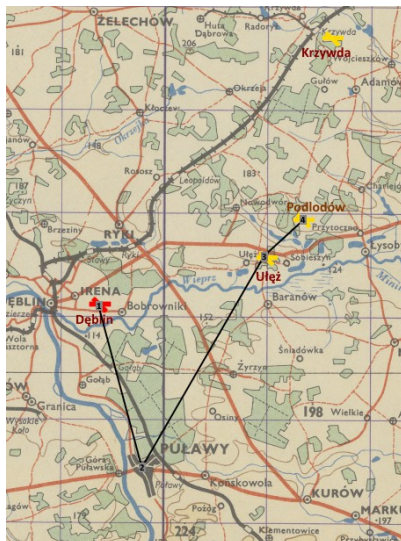
Zarówno postacie graczy, jak i postacie niezależne (głównie Skrzydłowi), posiadają umiejętności, które zdobywać mogą za punkty doświadczenia. Niektóre umiejętności posiadają wymagania, które muszą być spełnione, aby umiejętność miała zastosowanie. Np. wymaganie PILOT oznacza, że umiejętność działa tylko,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

Za każde 4 odbyte loty bojowe (loty w trakcie pokoju/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. P.VII/P11). 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).
Łądowanie	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)

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. Falszywe 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. Zakończenie 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 wykonywany 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/zaskoczony przez myśliwce. Akcja zaczyna się w pozycji Gorsza.

MG wykonuje rzut dla pozostałych pilotów, 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 bombowcem.

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”.

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.

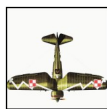
Skrzydłowi decydują, czy będą podążać za prowadzącym, starając się usunąć zagrożenia z jego ogona, czy też podejmują atak na własny cel. Skrzydłowy atakujący własny cel oddziela się od starcia prowadzącego, o ile celem nie jest skrzydłowy przeciwnika podążający za prowadzącym. W przypadku, gdy obaj skrzydłowi 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.

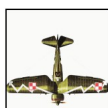
Brzmi strasznie? No to wyjaśniamy :) Ale nie bój się! MG to ogarnie. Ty dostaniesz to poniżej:

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 mocnych uników, manewrowania, bezcki 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 mocnych uników, manewrowania, bezcki lub umożliwić atak skrzydłowemu. Samolot niemiecki może próbować mocnych uników, manewrowania, bezcki 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 mocnych uników, manewrowania, bezcki lub umożliwić atak skrzydłowemu. Samolot polski może próbować mocnych uników, manewrowania, bezcki 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 mocnych uników, manewrowania, bezcki lub umożliwić atak skrzydłowemu. Samolot niemiecki może próbować mocnych uników, manewrowania, bezcki 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 mocnych uników, manewrowania, bezcki lub umożliwić atak skrzydłowemu. Samolot polski może próbować mocnych uników, manewrowania, bezcki 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:

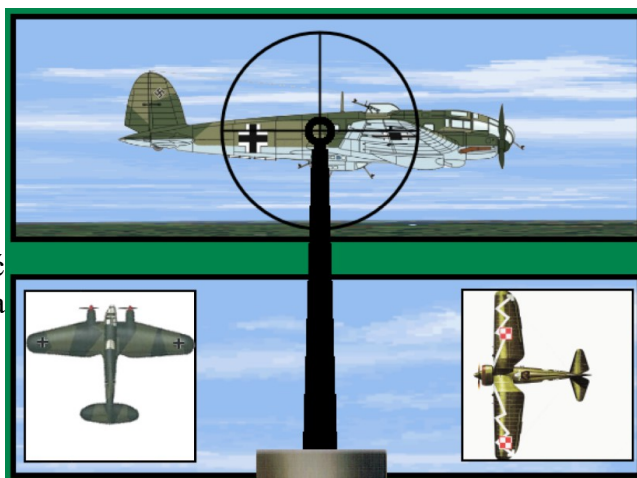
Daleki (tylko ataki na bombowce)

[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.



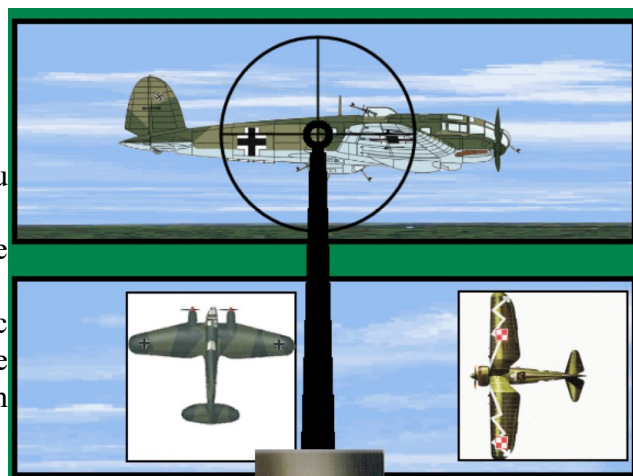
Średni

[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.



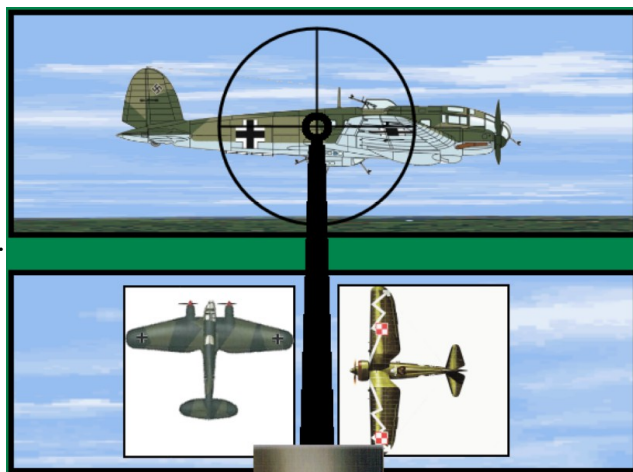
Bliski (tylko ataki na bombowce)

[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 PZL 11c ze skrzydłowym został zaskoczony przez samolot Bf109 ze skrzydłowym. Początkowa orientacja maszyn jest *Gorsza*, natomiast maszyny polskie są wolniejsze od wroga. Polskie maszyny nie mają radia, ale posiadają cechę „zwinny”. Niemieckie maszyny mają 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 ostrzeliwiają polskie samoloty. „Były” skrzydłowy polski otrzymuje dwa losowe obrażenia mniej.

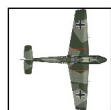
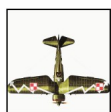
Oba starcia są teraz toczone równoległe. Jeżeli niemiecki skrzydłowy zakończy swoje starcie może próbować dołączyć do swojego prowadzącego (wykorzystanie radia), natomiast polski skrzydłowy może dołączyć do swojego prowadzącego tylko, jeżeli pozwoli na to sytuacja.

2) Polski pilot prowadzący decyduje się na pozwolenie skrzydłowemu na zajęcie się problemem. Polski skrzydłowy dobrze odgaduje co zrobi 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 zadając mu w razie trafienia dodatkowe obrażenia w ogon.

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. Polskie maszyny nie mają 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 ostrzeliwiają 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 jedności 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	Göring 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 niezdatna 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/Göring Mischung 1 – Samolot traci korzyści z używania Sprężarki/Göring 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.
- Mocne uniki – Pilot decyduje się na mocne manewrowanie, które powinno pozwolić mu na uzyskanie lepszej sytuacji.

Gracz decyduje, czy próbuje wykonać konkretny manewr, czy też poprzez serię manewrów wprowadzić w błąd przeciwnika.

Jeżeli gracz decyduje się na konkretny manewr, wykonywany jest test manewru w poniższej tabeli. Umiejętność Uniki Bojowe pozwala graczowi wykorzystać wybrany manewr Mocnych Uników 1x na lot na żądanie, deklarując wykonanie konkretnego Mocnego Uniku z efektem sukces. Każda umiejętność z serii pozwala na 1 użycie konkretnego manewru. Po wybraniu manewru wykonywany jest test manewru, określający sukces danego manewru.

MG rzuca 1k10, dodając modyfikatory deklarującego uniki i odejmując modyfikatory atakującego samolotu.

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
Odkok	-2 Pozycja	-1 Pozycja	Jeżeli samolot jest szybszy od wroga, odrywa od toczony walki bez możliwości powrotu	-1 losowe obrażenie odrywa od toczony 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 bombowcem/samolotem rozpoznawczym: -2

Pilot jest przemęczony: -1

Pilot jest wyczerpany: -2

W przypadku serii manewrów 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 – Odkok: Neguje 1 losowe obrażenie i odrywa od toczonej 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 jakiegokolwiek obrażenia. Jeżeli strzelec ma nie użytą zdolność Dbałość 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 – Udań 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

Po powrocie do bazy gracz zdaje raport z patrolu, a maszyna trafia pod opiekę mechaników, którzy naprawiają maszynę. W przypadku większych uszkodzeń i pobliskiej bazy remontowej, samolot może być odesłany do bazy remontowej, gdzie jest naprawiany szybciej. Czas naprawy (w fazach dnia, 3 fazy na dzień) zależy od ilości uszkodzeń:

1 – Wymagana 1 faza do naprawienia w eskadrze/bazie remontowej

2 – Wymagane 2 fazy do naprawienia/bazie remontowej

3 – Wymagane 5 faz do naprawienia w eskadrze lub 3 (z transportem) w bazie remontowej

4 – Wymagane 8 faz do naprawienia w eskadrze lub 5 (z transportem) w bazie remontowej

5 – Wymagane 11 faz do naprawienia w eskadrze lub 7 (z transportem) w bazie remontowej

6 – Maszyna wymaga remontu na tyłach. Konieczna naprawa w bazie remontowej trwająca 11 faz (z transportem)

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 (np. w PZL P.11c radiostacje, karabiny, zbiornik paliwa) 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 są wymieniane na dostępne z uszkodzonej i spisanej na straty maszyny. W ciągu 5 faz (3 uszkodzenia) samolot jest sprawny. Radiostacja zostanie naprawiona za 8 faz, a karabiny za 11. Jeżeli samolot może być odesłany do bazy remontowej, samolot wraca za 3 fazy, radiostacja za 5, a karabiny za 7 faz.

Eskadra oprócz napraw przygotowuje także samoloty do lotu. Ze względu na ograniczenia techniczne (m. in. 1 pompa paliwa na eskadrę), mechanicy mogą przygotować do lotu 1 samolot co 30 minut.

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 określane 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 rannego.	5 miesięcy
12	Podwójna amputacja. Uniemożliwia ewakuację rannego.	Postać już nie poleci bojowo

Utrudnienie oraz uniemożliwiona ewakuacja rannego określają fabularne losy postaci. Postać z utrudnioną ewakuacją zostanie przewieziona do Rumunii tylko, jeżeli trafiła do szpitala w pobliżu granicy Rumuńskiej. Postać z uniemożliwioną ewakuacją pozostaje w Polsce po klęsce kampanii Wrześniowej.

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 podczas którego mogła poświęcić 1 fazę na niezakłócony odpoczynek oraz 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 postacie 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. Zdobyć 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 wojny obronnej lub po niej (dla jeńców wojennych: po wojnie) postać może otrzymać awans. Stopnie dla postaci graczy to rosnąco:

Podchorąży -> Podporucznik -> Porucznik -> Kapitan

Po wojnie obronnej 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 zasadniczo nowi piloci mieli mniejsze szanse na uzyskanie nowego samolotu, czy też przydział do samolotu „dzielonego”. Najlepsi piloci mieli pewne szanse na uzyskanie tego, o czym nowy pilot mógł tylko pomarzyć. 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

Podczas kampanii wrześniowej możliwości wydawania punktów sławy są ograniczone, niemniej postać może użyć punktów sławy, aby:

- **Uzyskać zgodę dowódcy NPC na modyfikację maszyny (1 pkt)** – Samolot, którym gracz będzie lecieć na następną misję może mieć zamontowane 2 dodatkowe karabiny maszynowe na skrzydłach lub (jeżeli takie miały być zamontowane) dostaje zgodę na usunięcie ich. Modyfikacja zajmuje 1 fazę.
- **Uzyskać zgodę dowódcy NPC na udział w następnym locie bojowym (1 pkt)** – Jeżeli dowódca wprowadza rotację pilotów ze względu na brak maszyn, postać uzyskuje miejsce poza kolejnością. Gdy kilku graczy użyje tego wpływu, miejsca zostaną przydzielone zgodnie z poziomem sławy, rozstrzygając remisy losowo.
- **Uzyskać zgodę dowódcy NPC, aby następną maszyną z uzupełnień została przydzielona osobiście pilotowi (4 pkt)** – Maszyna nie jest wprowadzana w system rotacji pilotów.
- **Uzyskać zgodę dowódcy NPC na zamianę zadania poszukiwania paliwa/amunicji z inną osobą (2 pkt)** – Postać, która podlega wydarzeniu „Braki paliwa/amunicji” może przekonać dowódcę, aby do tego zadania skierował inną osobę (tylko NPCa).
- **Uzyskać zgodę dowództwa, aby nowy skrzydłowy otrzymany z uzupełnień posiadał 2 punkty umiejętności (2 pkt)** – Postać pilnuje, aby dobrze rokujący nowy pilot trafił pod jego skrzydła.
- **Uzyskać nową maszynę spośród maszyn szkoleniowych (4 pkt)** – Postać uzyskuje zgodę na udanie się do Dębłina, gdzie odbierze dla eskadry „nowy” samolot (jest to samolot z serii PVII/P11). Czas akcji zależy od odległości od szkół lotniczych.

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 300km/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 polskie

10000				
9500				
9000				
8500				
8000				11
7500				
7000				
6500	8	10	10	
6000				
5500				
5000				
4500				14Z
4000	11Z	13Z	13	
3500				
3000 i niżej				
Wysokość	PZL P.7a	PZL P.11c	PZL P.11c (4KM)	PZL P.11g
	Polska			



Tabela prędkości polskich myśliwców (Z = cecha zwinny)

PZL P.7a

Polski samolot myśliwski konstrukcji inżyniera Zygmunta Puławskiego z rodziny myśliwców z polskim płatem, opracowany i produkowany w Państwowych Zakładach Lotniczych. Produkowany w latach 1932-1935. Po wprowadzeniu do służby w 1935 roku PZL P.11, samoloty P.7 zostały przesunięte do zadań szkoleniowych, ale do wybuchu wojny proces wymiany maszyn nie zakończył się całkowicie. W chwili wybuchu wojny większość P.7a miała mocno wyeksploatowane silniki, o faktycznej mocy mniejszej niż moc deklarowana. Przystarzała konstrukcja, zużyte silniki i zawodne uzbrojenie strzeleckie w niektórych maszynach były przyczyną niewielkich szans P.7a w walce z niemieckimi samolotami.

121 Eskadra Myśliwca przed wojną zakończyła przebrabianie i nie posiada PZL P.7a na stanie, jednak może je otrzymać w ramach uzupełnień.

Prędkość maksymalna: 330km/h na wysokości 4000m. (11 do 4500m, 8 powyżej 5000m)

Pułap maksymalny: 8000m

Uzbrojenie: 2 karabiny maszynowe Vickers E kalibru 7,92 mm lub 2 karabiny maszynowe PWU FK wz.33 kalibru 7,92 mm

Cechy:

Zwinny (do wysokości 4500m)

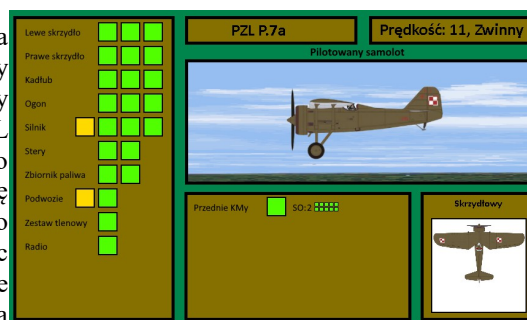
Stałe podwozie

Silnik gwiazdowy

KMy w kabinie – 50% szans na odcięcie zaciętej broni po starciu.

Zawodne KMy – Karabiny maszynowe Vickers E zacinają się także przy wyniku obrażeń 10

Odrzucany zbiornik paliwa – Z samolotu można odrzucić zbiornik. Daje to 50% szans na ugaszenie pożaru (ale wyłącza silnik). Daje +1 do do testu lądowania, jeżeli wynik był ujemny.



PZL P.11c

Polski samolot myśliwski z okresu przed II wojną światową, wywodzący się z konstrukcji inżyniera Zygmunta Puławskiego. Produkowany w Polsce w zakładach PZL w latach 1934–1936. Na uzbrojenie polskich eskadr lotniczych P.11a wchodziły od lata 1935, a P.11c od końca tego roku, zastępując w nich P.7a. Do 1939 roku przebrojono w nie 12 eskadr, a jedynie trzy pozostały wyposażone w P.7a

W 1935 roku, w czasie wprowadzania na uzbrojenie, P.11 był jednym z najnowocześniejszych samolotów myśliwskich na świecie. Były one równorzędne w stosunku do dwupłatowych myśliwców używanych

do końca lat 30. w lotnictwie radzieckim, uważanym wówczas za najbardziej prawdopodobnego przeciwnika. Szybki postęp w technice lotniczej sprawił jednak, że w 1939 roku była to już maszyna przestarzała. P.11 nie był w stanie prowadzić pościgu za nowoczesnymi, niemieckimi myśliwcami, ani nawet za nowymi bombowcami i samolotami rozpoznawczymi, chociaż nadal mógł prowadzić z nimi skuteczną walkę.

Osiem egzemplarzy PZL P.11c z 2 karabinami maszynowymi stanowi początkowe wyposażenie 121 Eskadry Myśliwskiej. Na dwóch jednostkach nie ma zamontowanej radiostacji.

Prędkość maksymalna: 375km/h na wysokości 5000m. (13 do 5000m, 11 powyżej 5000m)

Pułap maksymalny: 8000m

Uzbrojenie: 2 karabiny maszynowe PWU FK wz.33 kalibru 7,92 mm

Cechy:

Zwinny (do wysokości 5000m)

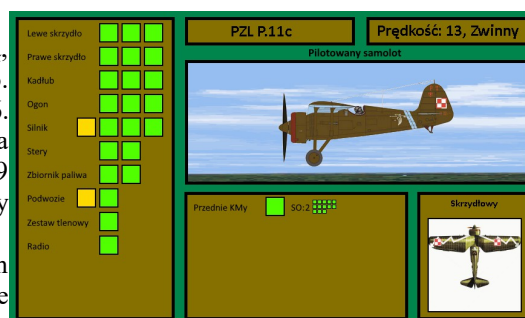
Stałe podwozie

Silnik gwiazdowy

KMy w kabinie – 50% szans na odcięcie zaciętej broni po starciu.

Możliwość modyfikacji do PZL P.11c (4KM)

Odrzucany zbiornik paliwa – Z samolotu można odrzucić zbiornik. Daje to 50% szans na ugaszenie pożaru (ale wyłącza silnik). Daje +1 do do testu lądowania, jeżeli wynik był ujemny.



PZL P.11c (4KM)

Polski samolot myśliwski z okresu przed II wojną światową, wywodzący się z konstrukcji inżyniera Zygmunta Puławskiego. Produkowany w Polsce w zakładach PZL w latach 1934–1936. Na uzbrojenie polskich eskadr lotniczych P.11a wchodziły od lata 1935, a P.11c od końca tego roku, zastępując w nich P.7a. Do 1939 roku przebrojono w nie 12 eskadr, a jedynie trzy pozostały wyposażone w P.7a

Od 1937 roku w P.11c montowano dwa dodatkowe km-y w skrzydłach, ale do wybuchu wojny otrzymały je nieliczne samoloty z uwagi na brak wystarczającej ich liczby. Dodatkowe karabiny maszynowe zwiększały masę samolotu, pogarszając jego osiągi i manewrowość i dlatego bywały demontowane w jednostkach. Ostatecznie w cztery km-y we wrześniu 1939 roku było wyposażone tylko 10 samolotów.

Dwa PZL P.11c z 4 karabinami maszynowymi wchodzi w początkowe wyposażenie 121 Eskadry Myśliwskiej.

Prędkość maksymalna: 375km/h na wysokości 5000m. (13 do 5000m, 11 powyżej 5000m)

Pułap maksymalny: 8000m

Uzbrojenie: 4 karabiny maszynowe PWU FK wz.33 kalibru 7,92 mm (2 w skrzydłach)

Cechy:

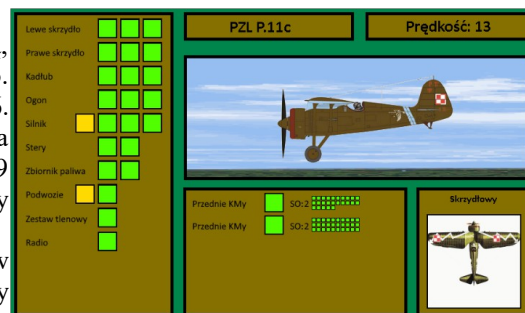
Stałe podwozie

Silnik gwiazdowy

KMy w kabinie – 50% szans na odcięcie zaciętej broni po starciu (tylko KMy w kabinie)

Możliwość modyfikacji do PZL P.11c

Odrzucany zbiornik paliwa – Z samolotu można odrzucić zbiornik. Daje to 50% szans na ugaszenie pożaru (ale wyłącza silnik). Daje +1 do do testu lądowania, jeżeli wynik był ujemny.



PZL P.11g Kobuz (prototyp)

Polski samolot myśliwski z okresu przed II wojną światową, wywodzący się z konstrukcji inżyniera Zygmunta Puławskiego. Wobec rosnącego zagrożenia ze strony III Rzeszy i dużych opóźnień programu nowego myśliwca PZL.50 Jastrząb, jako tymczasowe rozwiązanie Dowództwo Lotnictwa MSWojsk. nakazało wiosną 1939 roku opracowanie wersji P.11g Kobuz. Przyczyną ich powstania była chęć wykorzystania mocniejszych silników Bristol Mercury VIII, których produkcję podjęto w Polsce dla PZL.50. Tuż przed wybuchem wojny w sierpniu 1939 roku zdołano oblatać tylko jeden prototyp, zbudowany w oparciu o kadłub P.11c i zmodyfikowane skrzydła P.24. Otrzymał on nową osłonę silnika, nowe śmigło, i po raz pierwszy na P.11, zakrytą kabinę, jak P.24. Podczas prób samolot osiągnął wciąż zbyt małą prędkość jak na potrzeby konfrontacji z niemieckimi myśliwcami. Produkcja 90 sztuk została zlecona Podlaskiej Wytwórni Samolotów, a dostawy pierwszych samolotów miały nastąpić w I kwartale 1940 roku, lecz do uruchomienia produkcji już nie doszło. Po wybuchu wojny prototyp został ewakuowany z Warszawy, uzbrojony w 4 karabiny maszynowe i wcielony do lotnictwa.

Samolot może trafić do 121 Eskadry Myśliwskiej w ramach uzupełnień po wycofaniu z Krakowa.

Prędkość maksymalna: 390km/h na wysokości 5000m. (14 do 5500m, 11 powyżej 6000m)

Pułap maksymalny: 9500m

Uzbrojenie: 4 karabiny maszynowe Pwu FK wz.33 kalibru 7,92 mm w skrzydłach

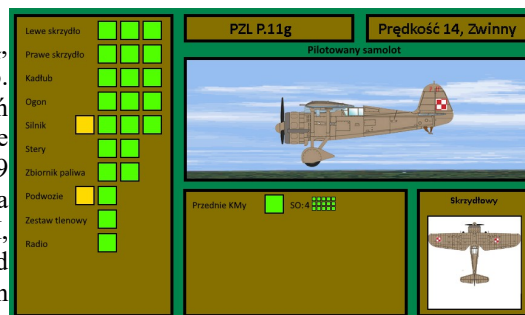
Cechy:

Zwinny (do wysokości 5500m)

Stałe podwozie

Silnik gwiazdowy

Odrzucany zbiornik paliwa – Z samolotu można odrzucić zbiornik. Daje to 50% szans na ugaszenie pożaru (ale wyłącza silnik). Daje +1 do do testu lądowania, jeżeli wynik był ujemny.



Samoloty niemieckie (3 Rzesza i sojusznicy)

Przy samolotach niemieckich nie są podane ich dokładne parametry, a tylko opis bazujący na wiedzy, którą mogli posiadać polscy piloci. Są to wskazówki, które mogą ułatwić działanie przeciwko samolotom wroga.

Taktyka dzieli się na przechwycenie (zwiększanie szans na doprowadzenie do starcia) oraz starcie (zwiększenie szans na zwycięstwo w starciu).



Bf109D

Niemiecki samolot myśliwski, podstawowy myśliwiec Luftwaffe podczas II wojny światowej. Okazał się ostatecznie bardzo udaną konstrukcją, którą w przebiegu wojny można było stopniowo ulepszać. Pierwsza publiczna prezentacja nowego samolotu myśliwskiego odbyła się podczas Igrzysk Olimpijskich w sierpniu 1936 roku.

W sierpniu 1938 12 maszyn w wersji C-2 walczyło w Legionie Condor. W wersji rozwojowej Bf109D zamontowano mocniejszy silnik, pozwalający na osiągnięcie prędkości około 500km/h. We wrześniu 1939 podczas kampanii wrześniowej w Polsce użyto ok. 100 samolotów Bf109 w wersji D.



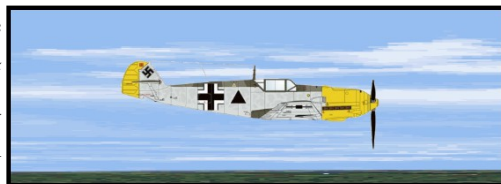
Taktyka:

Przechwycenie: Ponieważ Bf109D jest szybszy od PZL P.11c i może mu uciec w locie poziomym, aby przechwycić Bf109D należy podejść z zaskoczenia z przewagą wysokości. Przeciwnik świadomy obecności naszego samolotu może uniknąć walki po prostu odlatując.

Starcie: Ponieważ Bf109D jest szybszy od PZL P.11c należy wykorzystać przewagę zwrotności samolotu na wysokości do około 5km. Odradzane jest podejmowanie walki na wysokościach powyżej 5,5km, gdzie PZL p.11c traci swoją przewagę.

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 polskimi myśliwcami.



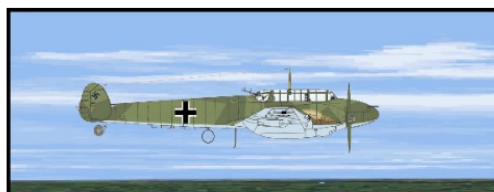
Taktyka:

Przechwycenie: Ponieważ Bf109E jest szybszy od PZL P.11c i może mu uciec w locie poziomym, aby przechwycić Bf109E należy podejść z zaskoczenia z przewagą wysokości. Przeciwnik świadomy obecności naszego samolotu może uniknąć walki po prostu odlatując. Bf109E może uzyskać przewagę szybkości także podczas wznoszenia.

Starcie: Ponieważ Bf109E jest zdecydowanie szybszy od PZL P.11c, a także szybszy od Bf109D, przewaga zwrotności może nie być już tak znacząca w walce. Odradzane jest podejmowanie walki na wysokościach powyżej 5,5km, gdzie PZL P.11c traci swoją przewagę.

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.



Kampania wrześniowa w Polsce stanowiła pierwszy sprawdzian bojowy zarówno Bf110, jak też opracowanej koncepcji jego użycia.

Taktyka:

Przechwycenie: Ponieważ Bf110C jest szybszy od PZL P.11c i może mu uciec w locie poziomym, aby przechwycić Bf110C należy podejść z zaskoczenia z przewagą wysokości. Przeciwnik świadomy obecności naszego samolotu może uniknąć walki po prostu odlatując.

Starcie: Dwusilnikowa konstrukcja Bf110C zapewnia maszynie przewagę prędkości, jednak nie jest tak zwrotna jak PZL P.11C i tą przewagę należy wykorzystać. Odradzane jest podejmowanie walki na wysokościach powyżej 5,5km, gdzie PZL P.11c traci swoją przewagę. Należy unikać atakowania Bf110C od czoła ze względu na silne uzbrojenie. Podczas ataku od ogona należy zachować ostrożność ze względu na tylnego strzelca.

Avia B-534

Czechosłowacki samolot myśliwski, zaprojektowany i zbudowany w 1933 roku w wytwórni lotniczej Avia. Oblatał go w sierpniu 1933 roku pilot fabryczny wytwórni Avia – Václav Kočí. Podczas prób w locie samolot był łatwy w pilotażu, zwrotny, prawidłowo wykonywał figury wyższego pilotażu oraz łatwo wychodził z korkociągu i lotu nurkowego.



Samolot myśliwski Avia B-534 od roku 1935 był systematycznie wprowadzany do lotnictwa czechosłowackiego i stał się podstawowym myśliwcem. W lotnictwie tym służyły 424 samoloty tego typu, ale nie zostały użyte bojowo. Część tych samolotów zostało przejęte przez powstałe w 1939 roku państwo słowackie.

Taktyka:

Przechwycenie: Avia B-534 osiąga podobne prędkości, co PZL P.11c, pozwalając na przechwycenie myśliwca w locie poziomym oraz przy przewadze wysokości. Jak zawsze zalecany jest atak z zaskoczenia z przewagą wysokości.

Starcie: Avia jest dosyć zwrotną maszyną i na wysokości do 4500 metrów potrafi podjąć równą walkę z PZL P.11c. Powyżej tej wysokości zwrotność Avii zmniejsza się i na wysokości 5000 metrów PZL P.11c może uzyskać najlepszą przewagę do walki z tym myśliwcem.

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.



Taktyka:

Przechwycenie: Henschel Hs126 jest maszyną wolniejszą od PZL P.11c i przechwycenie go, nawet podczas wznoszenia nie powinno nastęrczać problemów.

Starcie: Jako samolot zwiadowczy Henschel Hs126 nie jest tak zwrotny jak myśliwiec i PZL P.11c, ani nie ma przewagi prędkości. Może być atakowany z przewagą na każdej wysokości. Samolot nie stanowi zbytniego zagrożenia, jednak nie należy lekceważyć stanowiska karabinu maszynowego do ochrony tylnej półsfery. Zalecane atakowanie samolotu od dołu, gdzie nie posiada uzbrojenia.

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. 1 września 1939 roku 366 Ju87 A i B było gotowych do działań wojennych.



Taktyka:

Przechwycenie: Ju87B z bombami jest wolniejszy od PZL P.11c i przechwycenie go nie powinno nastęrczać problemów. Pozbawiony bomb, z przewagą wysokości, może jednak uciec PZL P.11c dlatego zalecane jest atakowanie maszyn lecących do celu (z bombami) z przewagą wysokości.

Starcie: Jako samolot bombowy Ju87 nie jest tak zwrotny jak myśliwiec PZL P.11c, jednak po odrzuceniu bomb na wysokości powyżej 5500m, gdzie PZL P.11c traci przewagę zwrotności, może stanowić równorzędny cel. Najlepiej walczyć z nim na wysokości do 5000 metrów wykorzystując zwrotność myśliwca i unikając stanowiska tylnego strzelca. Zalecane jest atakowanie samolotu od dołu, gdzie nie posiada uzbrojenia.

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 umożliwiły 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. Kilkaset maszyn He 111 zostało użytych przeciwko Polsce podczas agresji rozpoczętej 1 września 1939 roku.



Taktyka:

Przechwycenie: He111P z bombami jest wolniejszy od PZL P.11c i przechwycenie go nie powinno nastęrczać problemów. Pozbawiony bomb może jednak uciec PZL P.11c dlatego zalecane jest atakowanie maszyn lecących do celu (z bombami) z przewagą wysokości.

Starcie: Walki w Hiszpanii pokazały, że bombowiec jest silnie uzbrojony, dlatego należy unikać atakowania w pojedynkę silnych formacji bombowców. Zalecany jest atak grupowy z przewagą wysokości, celem rozbicia formacji i atak z przewagą ilościową na odseparowane maszyny.

Dornier Do17 (wczesny)

W 1933 roku firma Dornier rozpoczęła projekt szybkiego dwusilnikowego samolotu, mającego spełnić wymagania linii lotniczych Lufthansa, którego efektem był Dornier Do 17. Konstrukcja ta miała rywalizować z konkurencyjnym Heinklem He 70, dlatego środkowa sekcja kadłuba została zbudowana w taki sposób, aby stawała jak najmniejsze opory aerodynamiczne. Ze względu na owalny przekrój smukłego kadłuba Do 17, zyskał on przydomek Latającego ołówka (niem. Fliegender Bleistift).



Po dojściu do władzy i umocnieniu się nazistów w Niemczech na początku lat 30. XX wieku, przystąpiono do szybkiej modernizacji lotnictwa wojskowego, zlecając praktycznie wszystkim wytwórniom opracowanie nowych konstrukcji, mogących zostać zaadaptowane do celów wojskowych. Nową klasą samolotów, powstałą w ówczesnych Niemczech, był szybki bombowiec (niem. Schnellbomber), będący lekką maszyną, charakteryzującą się dużą prędkością, umożliwiającą ucieczkę przed myśliwcami.

Pierwszy prototyp z oblatano 23 listopada 1934, produkcję seryjną rozpoczęto w połowie 1936 roku. W 1937 roku samolot prototypowy Do 17M zaprezentował na zawodach samolotów wojskowych w Zurychu swoje możliwości jako szybki bombowiec, wyprzedzając wszystkie biorące udział w rywalizacji myśliwce.

Taktyka:

Przechwycenie: Do17 z bombami jest wolniejszy od PZL P.11c i przechwycenie go nie powinno nastręczać problemów. Pozbawiony bomb może jednak uciec PZL P.11c dlatego zalecane jest atakowanie maszyn lecących do celu (z bombami) z przewagą wysokości.

Starcie: Dornier Do17 nie jest tak silnie uzbrojony, jak He111, niemniej należy unikać atakowania w pojedynkę silnych formacji bombowców. Zalecany jest atak grupowy z przewagą wysokości, celem rozbicia formacji i atak z przewagą ilościową na odseparowane maszyny.

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 polską przestrzeń powietrzną, a wszelkie próby ich przechwycenia kończyły się niepowodzeniem. Podczas kampanii wrześniowej prędkość maksymalna maszyny (427 km/h) była wyższa od prędkości wszystkich polskich myśliwców, a relatywnie lekkie uzbrojenie strzeleckie wystarczało do zapewnienia obrony samolotu.



Taktyka:

Przechwycenie: Niewiele wiadomo o nowej wersji Do17, prawdopodobnie z bombami będzie wolniejszy od PZL P.11c. Maszyny nie posiadające bomb są jednak znacznie szybsze od naszych myśliwców. Zalecane jest zajęcie pozycji z przewagą wysokości na trasie przelotu bombowców.

Starcie: Nowy Dornier Do17 prawdopodobnie również nie jest tak silnie uzbrojony, jak He111, niemniej należy unikać atakowania w pojedynkę silnych formacji bombowców. Zalecany jest atak grupowy z przewagą wysokości, celem rozbicia formacji i atak z przewagą ilościową na odseparowane maszyny.

Samoloty radzieckie

Przy samolotach radzieckich nie są podane ich dokładne parametry, a tylko opis bazujący na wiedzy, którą mogli posiadać polscy piloci. Są to wskazówki, które mogą ułatwić działanie przeciwko samolotom wroga.

Taktyka dzieli się na przechwycenie (zwiększanie szans na doprowadzenie do starcia) oraz starcie (zwiększenie szans na zwycięstwo w starciu).



Polikarpow I-15

Dwupłatowy jednomiejscowy samolot myśliwski konstrukcji radzieckiej z okresu drugiej wojny światowej.

Stanowił rozwinięcie konstrukcji samolotu I-5. Projektowanie nowego samolotu rozpoczęto w lecie 1932 roku. Pierwszy prototyp oblatano w październiku roku 1933. Produkcja seryjna samolotów I-15 rozpoczęła się w połowie 1934 roku. Chrzest bojowy samolot przeszedł w czasie wojny domowej w Hiszpanii.



Taktyka:

Przechwycenie: I-15 jest wolniejszy od PZL P.11c i przechwycenie go, nawet podczas wznoszenia nie powinno nastęrczać problemów.

Starcie: I-15 jest wolniejszy i mniej zwrotny od PZL P.11c (a nawet PZL P.7a), więc pokonanie go w walce manewrowej nie powinno stanowić większego problemu. W przypadku przewagi liczebnej wroga można mu łatwo uciec wykorzystując większą prędkość PZL P.11c.

Polikarpow I-15bis

W 1936 przystąpiono do prac związanych z modernizacją samolotu myśliwskiego I-15, min. montując mocniejszy silnik oraz zmieniając kształt płata. Prace postępowały bardzo szybko. Już w styczniu 1937, wstępny projekt, został przekazany do akceptacji. Próby państwowe samolotu I-15bis odbyły się w okresie sierpień-październik 1937. Ocena pilotów wojskowych była dla niego nieprzychylna. Oceniali oni nowy samolot jako gorszy od I-15. W 1938 rozpoczęła się oficjalna produkcja seryjna. Ogółem produkcja wyniosła 2408 sztuk.



Taktyka:

Przechwycenie: I-15Bis jest wolniejszy od PZL P.11c i przechwycenie go, nawet podczas wznoszenia nie powinno nastęrczać problemów.

Starcie: I-15Bis jest wolniejszy i mniej zwrotny od PZL P.11c, choć porównywalny z PZL P.7a. Starcie z tym samolotem w walce manewrowej nie powinno stanowić większego problemu. W przypadku przewagi liczebnej wroga można mu łatwo uciec wykorzystując większą prędkość PZL P.11c.

Polikarpow I-16

Jednomiejscowy samolot myśliwski i myśliwsko-bombowy produkcji ZSRR. Prototyp oblatwał Walerij Czkałow w roku 1933, który stwierdził po oblocie, że "dobra to maszyna, może tylko trochę trudna, ale będzie z niej pożytek".

Samolot, zwany przez radzieckich pilotów Iszaczok (osiołek), uchodził za trudny w pilotażu, przyczyniał się do tego m.in. krótki kadłub i wynikająca z tego mała stateczność podłużna. Duża średnica silnika gwiazdowego utrudniała widoczność podczas podchodzenia do lądowania, mała rozpiętość powodowała trudności pilotażowe przy małych prędkościach. Na konstrukcji I-16 widać wyraźnie wpływ koncepcji samolotu Gee Bee, znanego z licznych rekordów i katastrof.

Chrzest bojowy samolot przeszedł w czasie wojny domowej w Hiszpanii. Na Półwysep Iberyjski trafił w ramach pomocy rządu radzieckiego dla rządu republikańskiego walczącego z buntem gen. Francisco Franco. ,



Taktyka:

Przechwycenie: I-16 jest szybszy od PZL P.11c i może mu uciec w locie poziomym. Zalecany jest atak z zaskoczenia z przewagą wysokości. Przeciwnik świadomy obecności naszego samolotu może uniknąć walki po prostu odlatując.

Starcie: Pomimo przewagi szybkości I-16 jest maszyną trudną w pilotażu, co daje PZL P.11c dużą przewagę zwrotności na wysokości do 5000m. Odradzane jest podejmowanie walki na wysokościach powyżej 5,5km, gdzie PZL p.11c traci swoją przewagę.

Polikarpov R-5

Radziecki samolot wielozadaniowy, zaprojektowany przez Nikołaja Polikarpowa w 1928 roku i produkowany seryjnie od 1930 roku. Jeszcze przed rozpoczęciem produkcji seryjnej prototyp samolotu R-5 latem 1929 roku przeleciał trasę z Moskwy do Sewastopola i z powrotem o długości 2500 km w czasie 11 godzin, co było ówczesnym znacznym osiągnięciem. We wrześniu 1930 roku trzy samoloty z cywilnymi znakami wykonały długi lot demonstracyjny do Turcji, Iranu i Afganistanu.



W prowadzonym od października 1930 do maja 1931 roku w Teheranie międzynarodowym konkursie samolotów rozpoznawczych seryjny już samolot R-5 zajął pierwsze miejsce, pokonując samoloty produkcji francuskiej, brytyjskiej i holenderskiej.

R-5 były w latach trzydziestych podstawowym samolotem wielozadaniowym radzieckiego lotnictwa wojskowego.

W latach 1936–1937 stosowano je w lotnictwie republikańskim w czasie wojny domowej w Hiszpanii.

Taktyka:

Przechwycenie: Polikarpov R-5 jest znacznie wolniejszy od PZL P.11c (a nawet PZL P.7a) i przechwycenie go nie powinno stanowić problemu nawet podczas wznoszenia.

Starcie: Jako samolot zwiadowczy R5 nie jest tak zwrotny jak myśliwiec i PZL P.11c, ani nie ma przewagi prędkości. Może być atakowany z przewagą na każdej wysokości. Samolot nie stanowi zbytniego zagrożenia, jednak nie należy lekceważyć stanowiska karabinu maszynowego do ochrony tylnej półsfery. Zalecane atakowanie samolotu od dołu, gdzie nie posiada uzbrojenia.

Tupolew SB-2

Samolot SB (ANT-40) zaprojektowany został jako szybki bombowiec frontowy („skorostnyj bombardirowszczik”). Prace projektowe nad jego konstrukcją rozpoczęto w biurze konstrukcyjnym Tupolewa na przełomie 1933 i 1934 roku pod kierunkiem A.A. Archangielskiego. Przy projektowaniu samolotu za główny cel postawiono uzyskanie jak największej prędkości w locie poziomym.



Pierwsze egzemplarze seryjne nazwane SB-2 wyposażone w licencyjną odmianę silnika Hispano Suiza, który otrzymał oznaczenie M-100 wykazywały się nie najlepszym wykończeniem powierzchni płatowca, a co za tym idzie również niższymi osiągnięciami niż prototyp fabryczny (prędkość maksymalna na wysokości 4000 m – 381,5 km/h, oraz 391,5 km/h na wysokości 5000 m), jednak pomimo to uzyskały pozytywną opinie podczas prób wojskowych i zaczęto wprowadzać je do jednostek.

W grudniu 1936 samolot ukończył próby z nowymi silnikami M-100A osiągającymi moc 860 KM. Dzięki temu uzyskano wzrost prędkości maksymalnej do 423 km/h.

Samolot wprowadzono na szeroką skalę do jednostek wojskowych. Brał udział w wojnie domowej w Hiszpanii oraz w Chinach, gdzie szybko wyszła na jaw istotna wada bombowca: projektanci, chcąc zmniejszyć opory aerodynamiczne, zaprojektowali opływowe stanowisko strzelca – radiotelegrafisty, którego owiewkę trzeba było unieść przed rozpoczęciem ostrzału. Zajmowało to nieco czasu, dodatkowo, zarówno pole widzenia, jak i pole ostrzału dalekie było od optymalnego.

Taktyka:

Przechwycenie: Tupolew SB-2 z bombami jest szybszy od PZL P.11c, co uniemożliwia pościg. Zalecane jest zajęcie pozycji z przewagą wysokości na trasie przelotu bombowców.

Starcie: Tupolew SB-2 nie jest silnie uzbrojoną maszyną, a podczas lotu z dużą prędkością, stanowisko strzelca-radiotelegrafisty jest zamykane. Podczas pierwszego ataku należy uszkodzić silniki maszyny, aby zmniejszyć jej prędkość, następnie należy atakować grupowo odseparowane maszyny.

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 dostępne są następujące serie samolotów:

PVII/P11 – Ma zastosowanie na maszynach PZL p.7a, PZL p.11 (wszystkie modele) oraz PZL p.24 (wszystkie modele) [zasadniczo tylko ta interesuje graczy]

Inne to np.:

PZL23 – Ma zastosowanie na maszynach PZL.23 Karaś, PZL.42 oraz PZL.43

LWS – Ma zastosowanie na maszynie LWS3 Mewa

Lublin R – Ma zastosowanie na maszynach Lublin R-XIII i R-XIX

RWD – Ma zastosowanie na maszynach RWD Czapla

PZL37 – Ma zastosowanie na maszynach PZL.37 Łoś

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	Braki paliwa/amunicji – Ze względu na problemy z paliwem lub amunicją postać zamiast następnego lotu bojowego zostanie wysłana na poszukiwanie zapasów na tyłach.	Każdy
4	Informacja o zbombardowaniu rodzinnego miasta – Postać dostaje po locie informacje o zbombardowaniu rodzinnego miasta/miasta zamieszkania bliskiej osoby. Powoduje to czasową karę +10 do zmęczenia do czasu zakończenia następnego lotu lub zestrzelenia w nim wrogiego samolotu.	Każdy
5	Mój najlepszy dzień – Postać wybiera 1 umiejętność, której nie posiada. Do końca lotu może z niej korzystać, jakby była wykupiona.	Każdy
6	Ostrzał z ziemi – Polscy żołnierze uznają samolot za niemiecki i otwierają ogień. Należy wykonać test ataku strzelców z obrażeniami zmniejszonymi o 2 obrażenia losowe.	Każdy
7	Połamanie skrzydeł – MG ponowi najbliższy nieudany rzut (przechodzi z patrolu na patrol)	Każdy
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 fazy na dostarczenie nowych części.	Każdy, 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.	Każdy
10	Szansa – Podczas najbliższego spotkania wroga maszyna leci z naprzeciwka i może być zaatakowana nawet, jeżeli jest szybsza od formacji	Każdy
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 Bf109 tylko, jeżeli jest od niego szybsza.	Każdy
12	Zaskoczony – Rzuć 1k6: 1 – Bf110c, 2-5 – Bf109d, 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).	Każdy

Podziękowania

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

Historia zmian:

1.00 – 24.10.2022 – Pierwsza wersja instrukcji

1.01 – 03.11.2022 – Usunięto zapis zabraniający bombowcom używania uników, pomimo wymienienia ich w tabeli mocnych uników (pozostałość po wersji beta)

1.02 – 06.11.2022 – Poprawiono tabelę Mocnych Uników. Nieudana świeca nie daje premii do pozycji, a „Brak efektu”.