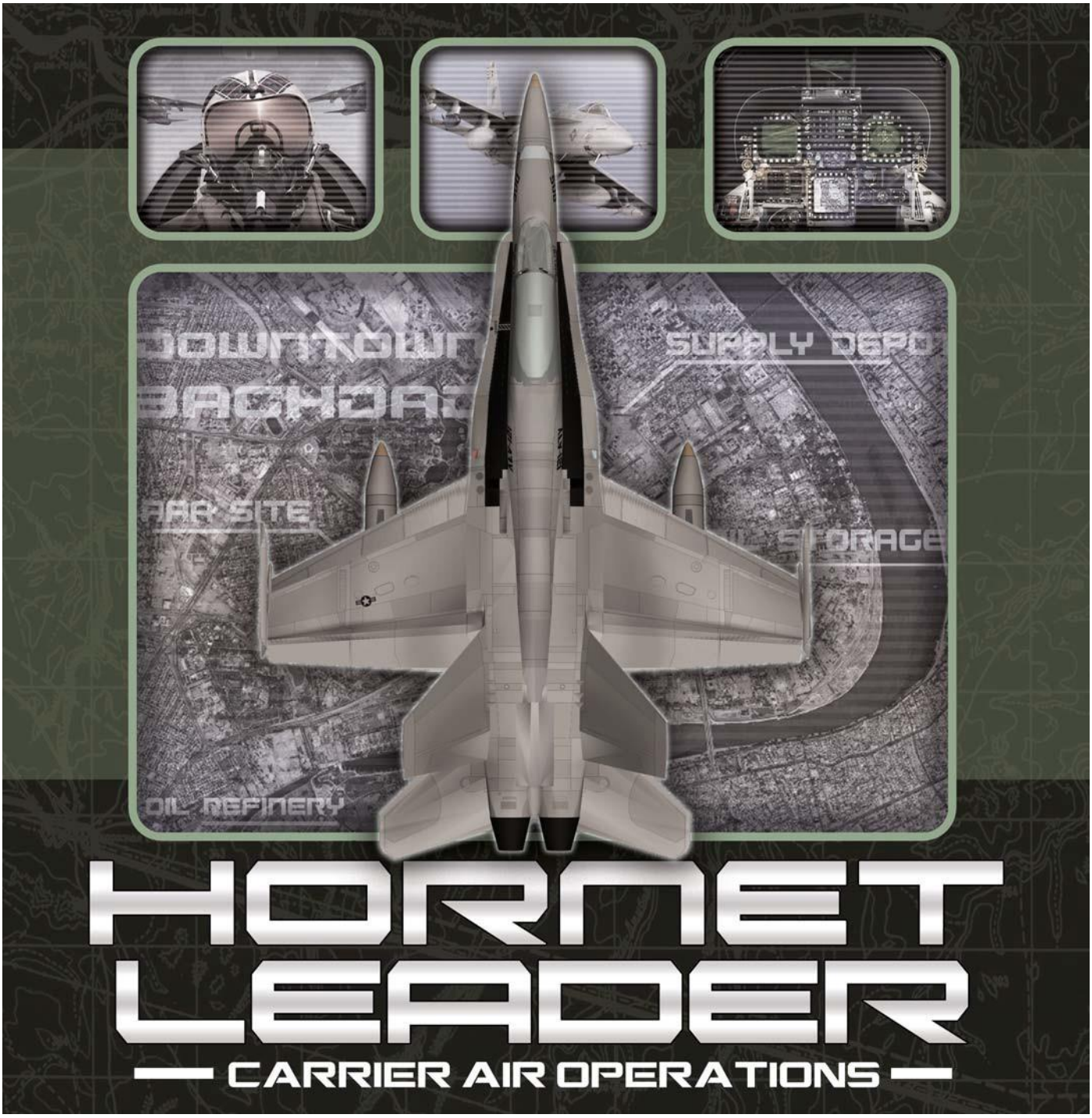


Wprowadzenie 1
Elementy Gry 2
Przygotowanie Kampanii 6
Przebieg Gry 8
Przed Lotem (Pre-Flight) 8
Granica Celu (Target-Bound) 10
Nad Celem (Over Target) 10
Granica Bazy (Home-Bound) 14
Odprawa (Debriefing) 14
Zasady Opcjonalne 16
Opracowanie 17
Samoloty i Uzbrojenie 17
Przykład Misji 21

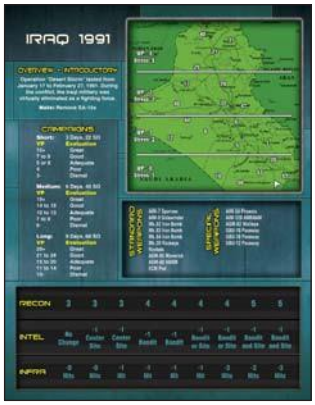
• Wprowadzenie

Stajesz się dowódcą supernowoczesnej eskadry uderzeniowej myśliwców Marynarki Wojennej Stanów Zjednoczonych albo Korpusu Piechoty Amerykańskiej.

Jako dowódca dywizjonu będziesz otrzymywał misje i cele do zniszczenia, a wywiad będzie dostarczał tobie informacji o celu i prawdopodobnej pozycji potencjalnego rozmieszczenia obrony powietrznej wroga. Od Ciebie zależeć będą wybór pilotów i uzbrojenia samolotu.

Jeśli jesteś wystarczająco dobry, będziesz w stanie konsekwentnie realizować swoje misje i wracać w komplecie do bazy.

• Elementy Gry



Mapy Kampanii

Arkusze przedstawiają możliwe Cele, czas trwania Kampanii oraz dodatkowe informacje.

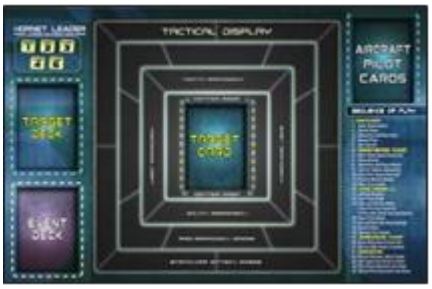
Są cztery poziomy trudności Kampanii. Począwszy od najłatwiejszego są to: Początkujący, Standardowy, Zaawansowany i Ekspert. Zalecamy rozpocząć od poziomu: Początkujący do pierwszej Kampanii.

Liczby na mapie są numerami Celów, którymi oznaczone są też w prawym górnym rogu karty Celów.

Mały symbol strzałki na każdej z map pokazuje kierunek z którego nadlatują samoloty z lotniskowca. Nie ma to żadnego wpływu na grę.

Arkusz pomocy

Arkusz zawiera diagram sekwencji działań i ogólne informacje, które mogą być pomocne w trakcie gry.



Arkusz Widoku Taktycznego

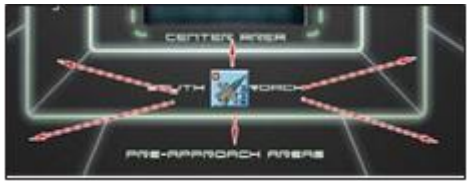
Będziesz używał tego arkusza do rozgrywania etapu: Nad Celem podczas każdej misji. Pokazany jest tu skrót Przebiegu Rozgrywki (Seqence Of Play) oraz obszary do rozkładania kart.

Obszary Przyległe

Podczas obliczania zasięgu gdy atakujemy lub poruszamy się zawsze używamy najkrótszej drogi.

Obszary przyległe do Strefy Centralnej (Center Area) to: Strefy Podejścia (Approach Areas).

Strefy przyległe do Strefy Podejścia to: Strefa Centralna (Center Area), Strefy Podejścia sąsiadujące z naszą Strefą Podejścia i Strefy Przed Podejściem (Pre-Approach Area) przylegające do naszej Strefy Podejścia.



Strefy przylegające do Strefy Przed Podejściem to: Strefy Przed Podejściem sąsiadujące z naszą strefą Przed Podejściem, Strefy Podejścia sąsiadujące z naszą strefą i Strefy Odległe (Stand-Off Areas) przylegające do naszej strefy.

Strefy przylegające do Strefy Odległej to: Strefy Przed Podejściem sąsiadujące z naszą strefą i Strefy Odległe przylegające do naszej strefy.

Kość

Ilekroć będziemy musieli rzucić kością robimy to kością 10-ścienną (k10). Otrzymany wynik jest z zakresu od 1 do 10. Czasami kość zawiera zamiast wartości 10 wartość 0. Należy traktować ją jak 10.

Znaczniki

Samolot: Każdy znacznik ma stronę Niskiej Wysokości (Low Altitude) i Dużej Wysokości (High Altitude).

Obrona Powietrzna: Znaczniki są dwustronne. Jedna strona jest Naziemna (Site), a druga Powietrzna (Bandit).

Naziemna przedstawia wrogie działa oraz wyrzutnie rakiet przeciwlotniczych.

Powietrzna to wrogie myśliwce atakujące Twój samolot.

Umieść wszystkie znaczniki Obrony Powietrznej w pojemniku z którego będą mogły być losowane podczas ustalania obecności wrogów.

Obrona Powietrzna posiada wartość ataku u góry żetonu.

W czarnym kółku znajduje się wartość maksymalnego zasięgu z jakiego jednostka będzie mogła zaatakować. Jeśli znacznik nie posiada wartości zasięgu to może tylko atakować samoloty z tej samej strefy.

Litery H lub L wskazują zdolność jednostki do atakowania celów na odpowiednio Wysokim (High) i Niskim (Low) pułapie.

Jeśli znacznik posiada w górnym lewym rogu literę “R”, to może być atakowany tak samo przy pomocy broni Przeciw-Radarowych (Anti-Radar) takimi jak np. AGM-88s jak i normalnych.

Wszystkie jednostki Naziemne mają w górnym lewym rogu literę “S” oznaczającą Łatwy Cel (Soft Targets). Część broni posiada bonus gdy atakuje Łatwy Cel. Bonus też jest opisany na znaczniku Broni.

Niektóre znaczniki posiadają w lewym górnym rogu dodatnią lub ujemną wartość obrony. Wykorzystuje się ją podczas rzutów kością kiedy jednostka jest atakowana.

Przykład: Jeśli jednostka posiada modyfikator obronny “+1” staje się łatwiejszą do trafienia. Dodaj 1 do rzutu kością kiedy ją atakujesz.

Uwaga: Kampania „Taiwan Defence” używa Radzieckich myśliwców w Chinach. Chiny wyprodukowały swoje własne my-

śliwce ale są one bardzo podobne do ich Radzieckich odpowiedników.

Wrogie Bombowce: Znaczniki są dwustronne. Na jednej stronie posiadają jeden, a na drugiej dwa wrogie Bombowce. Po zniszczeniu jednego, znacznik należy odwrócić.

Znacznika używa się do zaznaczenia zbliżającego się wrogiego bombowca podczas misji Obrona Transportera (Carrier Defense). Każdy znacznik posiada modyfikator obrony, który jest dodawany do siły ataku podczas Ataku na Bombowiec. Atak przeprowadza się tak samo jak dla zwykłego myśliwca.

Traktuj każdy z bombowców jak indywidualny Cel, który musi zostać zniszczony tak jak myśliwiec.

Przykład: Jeden z pilotów obrał za Cel znacznik Bombowca z 2 Bombowcami. Odpala 4 Sidewindery i zalicza 3 Trafienia. Niszczy 1 wrogi Bombowiec. Odwraca znacznik na stronę z jednym Bombowcem.

Znaczniki Bombowców nie przesuwają się na planszy Widoku Taktycznego tak jak Myśliwce, pozostając zawsze w Strefie Centralnej. Znaczniki Bombowców nie atakują Twoich Samolotów.

Stres (Stress): Używany do oznaczenia poziomu Stresu otrzymanego przez Twoich pilotów. Kiedy pilot ma zwiększyć poziom stresu, natychmiast należy położyć znacznik na karcie jego Samolotu.

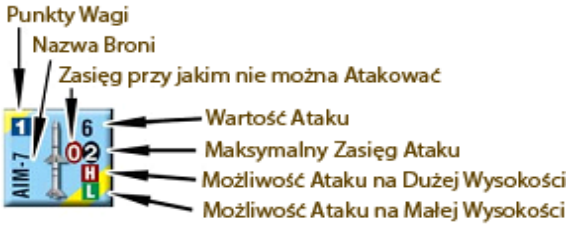
Świadomość Sytuacyjna (Situational Awareness): Używany do oznaczenia punktów Świadomości Sytuacyjnej, którą posiada każdy Pilot podczas misji. Odwróć znacznik w razie potrzeby.

Uszkodzenie Celu (Target Damage): Używany do zaznaczenia Trafień zadanych Celowi.

Znaczniki Arkusza Kampanii: Umieść znacznik Celu (“Target”) na arkuszu aby pamiętać w której strefie znajduje się Twój Cel.

Umieść znaczniki Recon, Intel i Infra na odpowiednich słowach na Arkuszu Kampanii. Kiedy będzie odczytywana wartość należy brać informacje wskazywaną po prawej stronie odpowiedniego znacznika.

Broń



Uzbrajanie samolotu polega na pobieraniu znaczników broni podczas Fazy Uzbrojenia Samolotu (Arm Aircraft Phase). Nazwa Broni to wydrukowany opis wzdłuż lewej krawędzi znacznika.

Uzbrojenie może być Zewnętrzne, Wewnętrzne lub Systemowe przenoszona przez Pilota Samolotu. Każdy samolot jest ograniczony co do tego jaką broń może, a jakiej nie może przenieść ze względu na wagę, podwieszenie i system lotu. W grze Hornet Leader to do Ciebie należy taki dobór konfiguracji uzbrojenia dla Twoich samolotów aby móc wypełnić swoje zadanie.

Każdy znacznik broni ma koszt Punktów Wagi. Znaczniki zawierają ograniczenia do ich selekcji. Nie można użyć większej ilości broni danego typu niż liczby znaczników dostarczonych razem z grą. Znaczniki mają inny typ amunicji z każdej strony żetonu. Po tym jak wybierzesz znaczniki uzbrojenia umieść je na odpowiadającej im karcie Samolotu.

Typy Uzbrojenia

Są trzy typy znaczników uzbrojenia: Powietrze-Powietrze (Air to Air), Powietrze-Ziemia (Ait to Ground) i Wabiki (Pods).

Broń typu Powietrze-Powietrze (AIM-9, AIM-7, AIM-120 i AIM-54) może być odpalona tylko przeciwko wrogim myśliwcom. Takie znaczniki mają żółty pasek przypominający, że są bronią typu Powietrze-Powietrze. Mogą być tylko odpalane przeciwko samolotom, które również mają żółty pasek na znaczniku.

Wszystkie pozostałe bronie są typu Powietrze-Ziemia i mogą atakować wszystkie cele naziemne oprócz myśliwców.

Wabiki ECM Pods są specjalnym typem uzbrojenia. Pomagają chronić posiadający je samolot przed trafieniem przez wrogi pocisk. Szczegóły można znaleźć w sekcji opisującej Uzbrojenie.

Właściwości Uzbrojenia

Każda broń występująca w grze posiada następujące właściwości:

Punkty Wagi: Koszt wagowy uzbrojenia Samolotu takim znacznikiem broni.

Przykład: Mk. 84 ma Punkty Wagi o koszcie 3. Zużywa on 3 Punkty Wagi samolotu.

Wartość Ataku: Rzuć taką wartość lub więcej aby cel został trafiony.

Maksymalny Zasięg Ataku (Czarny): Maksymalna odległość jaką broń może przebyć aby dosięgnąć Cel.

Anty-Radar: Niektóre cele naziemne mają literę "R" (Radar). AGM-88 ma też takie oznaczenie. AGM-88 nie może Atakować Celów (Targets). Może jedynie Atakować Cele Naziemne zawierające literę „R".

Zasięg przy jakim nie można atakować (Czerwony): Jeśli wskaźnik broni nie może atakować z podanego zasięgu, będzie to pokazane kolorem czerwonym obok informacji o maksymalnym.

Przykład: AIM-7 nie może Atakować w zasięgu 0, ale może Atakować w zasięgu 1 lub 2. Nie może Atakować powyżej zasięgu 2.

Rozproszenie (Dispersed): Niektóre bronie mają oznaczenie "D" w czarnym kwadracie aby zaznaczyć, że są odporne na ograniczenie typu Rozproszenie na kartach Celu będących w stanie otrzymać 1 Trafienie na znacznik.

Atak na Dużej Wysokości: Broń może być użyta przez samolot na Dużej Wysokości.

Atak na Dużej i Małej Wysokości: Broń może być użyta przez samolot na Dużej i Małej Wysokości.

Atak na Małej Wysokości: Broń może być użyta przez samolot na Małej Wysokości..

Oddzielny (Independent): Niektóre bronie mają literę "I" w czarnym kwadracie oznaczające możliwość zaatakowania oddzielnych celów. Każdy znacznik może Atakować zadeklarowany przez Pilota cel lub inny cel.

Przykład: Twój F/A-18C lecący na Dużej Wysokości w Strefie Centralnej deklaruje swój Cel (Target). Zwykle może on zaatakować tylko zadeklarowany cel, ale ponieważ ma on broń z cechą Oddzielności może zrzucić Mk. 82 i GBU-38 na Cel (Target), GBU-38 na obiekt Naziemny (Site) w Strefie Centralnej i GBU-38 na obiekt Naziemny w Północnej Strefie Podejścia.

Łatwy (Soft): Wszystkie obiekty Naziemne (Sites) i niektóre Cele (Targets) posiadają literę "S" lub opis "Soft". Niektóre bronie otrzymują bonus do ich rzutu Ataku kiedy Atakują Łatwe (Soft) Cele. Bonus oznaczany jest na znaczniku broni obok litery "S" w czarnym kwadracie.

Odpieranie (Suppression): Niektóre bronie dostają bonus do ich rzutu podczas próby odparcia ataku. W odpowiedzi na Atak Obrony Powietrznej wroga przeciwko Twojemu myśliwcowi, który próbujesz odeprzeć (Suppressing). Bonus jest oznaczony na znaczniku broni obok litery „S" w żółtym kwadracie.

Karty samolotów

Każdy karta Pilota/Samolotu reprezentuje załogę i Samolot. Każda karta ma dwie strony przedstawiające różny poziom doświadczenia Pilota. W poniższych zasadach pojęcia Samolot i Pilot odnoszą się do tych kart.

1 – Nazwa Pilota – Kod wywoławczy Pilota służy jedynie rozróżnieniu kart i nie ma wpływu na grę.

2 – SA - Świadomość Sytuacyjna (Situational Awareness) – Za każdy punkt Pilot może zaatakować dwa razy na turę. Raz podczas etapu Wolnego (Slow) i raz Szybkiego (Fast).

3 – Poziom umiejętności (Skill Rating) – Pilot może posiadać umiejętności: Żółtodziób (Newbie), Zielony (Green), Przeciętny (Average), Wykwalifikowany (Skilled), Weteran (Veteran) lub As (Ace). Im wyższa ocena tym większe umiejętności Pilota.

4 – Doświadczenie (Experience) – liczba Punktów Doświadczenia, które Pilot musi zdobyć aby awansować na kolejny poziom.

5 – Typ Samolotu (Aircraft Type) – wojskowe oznaczenie samolotu.

6 – Punkty Opcji Specjalnych (SO Points) – liczba dodawanych lub odejmowanych punktów SO przy wyborze danego Samolotu. 3 numery odpowiadają długości granej Kampanii (Krótka, Średnia i Długa).

Przykład: Jeśli dodałeś F/A-18F do swojej eskadry dla Krótkiej Kampanii będziesz musiał wydać 3 punkty SO.

Przykład: Jeśli dodałeś A-7 Corsair II do swojej eskadry dla Długiej Kampanii zyskałeś dodatkowe 12 punktów SO.

7 – Lata w służbie – W jakich latach samolot służył.

Przykład: F/A-18F wszedł do służby w 2001. Może uczestniczyć we wszystkich Kampaniach od 2001 roku.

8 – C – Cool – Zdejmujemy taką ilość Punktów Stresu z Samolotu pod koniec każdego Dnia (obojętne czy samolot leciał czy nie).

9 – Stres - Piloci odczuwają stres gdy latają na misje lub gdy są Atakowani przez wrogie jednostki.

Jeśli Punkty Stresu Pilota utrzymują się w zakresie „Okay" używamy statystyk z tego wiersza na karcie. W naszym przykładzie stres wynosi 0 do 5. Piloci wykraczający poza zasięg Okay stają się Wstrząśnięci (Shaken).

Jeśli Punkty Stresu Pilota spadną do zakresu „Shaken" używaj statystyk z tego wiersza. W naszym przykładzie stres wynosi 6 do 9. Kiedy Stres Pilota wykracza poza zakres Shaken staje się on Niezdolny do lotu (Unfit).

Kiedy pilot staje się Niezdolny do lotu (w naszym przykładzie dla zasięgu 10+) usuwamy z jego karty Samolotu wszystkie znaczni-

ki broni (bez Pod-ów). Pilot taki nie może ani Atakować ani Odpierać (Suppress) ataku. Może wciąż próbować Wymknąć się (Evade) Atakowi. Niezdolni do lotu piloci nie mogą być wybierani do misji.

10 – Status – Okay, Shaken oraz Unfit. Status bazuje na poziomie Punktów Stresu Pilota. Pilot, który jest Wstrząśnięty (Shaken) ma zwykle obniżone zdolności ataku AtA i AtG o 1 do 3 punktów.

11 – Szybkość (Fast) – Szybki (Fast) lub Wolny (Slow). Szybcy Piloci Atakują przed turą Ataku Wrogów. Wolni piloci Atakują po turze Ataku Wrogów.

12 – Powietrze-Powietrze (AtA) – Zdolność Pilota do walki z wrogimi samolotami. Wartości tej używa się do modyfikowania wszystkich Ataków Powietrze-Powietrze i do Odpierania Ataków (Suppressions) przez danego pilota.

13 – Powietrze-Ziemia (AtG) – Zdolność Pilota do walki z wrogimi jednostkami naziemnymi. Wartości tej używa się do modyfikowania wszystkich Ataków Powietrze-Ziemia i do Odpierania Ataków (Suppressions) przez danego pilota.

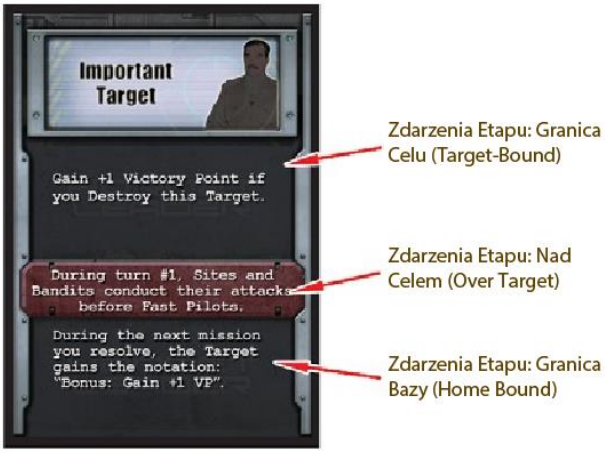
14 – W – Punkty Wagi (Weight Points). Maksymalna wartość Punktów Wagi Uzbrojenia, którą samolot może załadować.

15 – Uzbrojenie i Zdolności Specjalne – lista typów uzbrojenia, które możesz załadować na Samolot. Jeżeli nazwa uzbrojenia nie pojawia się na liście, nie może być użyta przez ten Samolot. Jeśli Samolot posiada jakieś Zdolności Specjalne, będą tutaj wymienione. W sekcji Samoloty na końcu podręcznika znajduje się ich pełny opis.

16 – Działko i Zdolności Specjalne – Są tu informacje o Dostępności i Ataku Działkiem oraz Zdolności Specjalne o ile występują.

Karty Zdarzeń (Event Cards)

Kiedy zostaniesz poproszony o wyciągnięcie karty Zdarzenia, należy wyciągnąć ją z odpowiedniej talii. Górna sekcja pokazuje zdarzenia misji, które się pojawiają na drodze do Celu. Środkowa



sekcja pokazuje wszelkie zmiany w obronie już nad Celem. Dolna sekcja przedstawia zdarzenia misji, które pojawiają się podczas powrotu z misji.

Jeśli karta Zdarzeń nie stanowi inaczej, Zdarzenie dotyczy tylko Samolotu/Pilota uczestniczącego w misji. Jeśli nie napisano inaczej należy natychmiast wykonać polecenia.

Wymagające Wydarzenia

Niektóre Wydarzenia mają opis „XP 1”. Po wykonaniu wszystkich efektów z takich zdarzeń, daj każdemu Pilotowi, który brał udział i przeżył Zdarzenie 1 Punkt Doświadczenia. Zapisz to w Dzienniku Pilota oraz sprawdź czy nie awansował pod koniec misji podczas etapu Promocji Pilotów (Pilot Promotion).

Karty Celów (Target Cards)

Karty Celów opisują szczegóły misji, cel i spodziewaną obronę.

W prawym górnym rogu karty znajduje się numer Celu. Ten sam numer znajduje się też na Mapie Kampanii.

Cechy Celów

Wiele kart zawiera cechy celu w Specjalnej strefie u dołu karty.

Bandit – Wyciągnij wskazaną ilość wskaźników Wrogich Samolotów (Bandits) na początku każdej tury Nad Celem (Over Target). Umieść je w Strefie Centralnej.

Bonus – Jeśli zniszczysz Cel dodatkowo zyskujesz bonus.

Dispersed – Każdy wskaźnik Powietrze-Ziema (AtG) nie może zadać więcej niż 1 Trafienie na Cel.

Fixed – Bronie JDAM mogą tylko atakować Nieruchome (Fixed) Cele z lat 1999 do 2008.

Friendly Fire – Zadaj 1 pkt. Stresu dla Atakującego Pilota za każdy jego wskaźnik Powietrze-Ziemia (AtG) wydany Nad Celem (Over Target), który zaliczy 0 Trafień lub któremu nie uda się Odparcie (Suppress).

Hardened – Odejmij 1 Trafienie od Trafień zadanych przez każdy wskaźnik Powietrze-Ziemia (AtG) zadanych Celowi (Target).

Improvement – Cechę tę aktywujemy gdy karta Celu jest losowana. Stosuj efekty dopóki karta Celu nie zostanie zniszczona. Jeśli nie wybierzesz lub nie Zniszczysz tej karty Celu nie odrzucaj jej. Te karty pozostaną dostępne podczas wyboru misji i dodatkowo dla kart Celów Recon, aż zostaną Zniszczone.

Przykład: Cel #41 posiada Udoskonalenie (Improvement) dawania wszystkim Celom (Targets) 1 dodatkowe Uderzenie. Oznacza to, że wszystkie Cele, wliczając #41 wymagają 1 dodatkowego Uderzenia aby je Zniszczyć dopóki nie odkryjesz karty #41.

Niektóre karty Celów mają Bonus odrzucenia karty Udoskonalenia (Improvement) będącej w grze. Kiedy Cele są odrzucane ich efekt Udoskonalenia od razu się kończy. Nie traktuje się tego jako Zniszczenia.

Overkill – Zyskujesz wskazany bonus gdy otrzymasz wskazaną liczbę Trafień na Cel.

Objective – Umieść wskazane znaczniki w Strefie Centralnej. Musisz Zniszczyć te wskaźniki, żeby zniszczyć Cel (Target). Nie musisz niszczyć żadnych z pozostałych wskaźników ze Strefy Centralnej aby móc Zniszczyć Cel.
Niektóre karty Celów z celami (Objectives) wymagają wielu Tra-

fień. Aby zniszczyć Cel musisz zniszczyć wskazane cele (Objectives) i zadać wskazaną ilość Trafień.

Niektóre cele jak Samoloty lub Obiekty Naziemne mogły być odrzucone z Kampanii ze względu na zalecenia z Arkusza Kampanii. Użyj tych wskaźników tak jak jest to konieczne dla celów (Objectives), ale nie dodawaj ich do puli żetonów używanych podczas tej Kampanii.

Penalty – Jeśli wybierzesz kartę na misję i nie zniszczysz Celu, musisz ponieść Karę (Penalty) zgodnie z opisem. Jeśli Karą jest „end campaign" Twoja Kampania się kończy. Potraktuj to jako Żałosną Ocenę (Dismal Evaluation).

Scramble – Od razu po wyciągnięciu jednej z takich kart, przestań dociągać karty Celów. Musisz wybrać tę kartę jako swoją Pierwszą misję.

Secondary – Dodatkowo lecąc na Podstawową misję każdego Dnia, możesz wybrać 1 dodatkową kartę Celu z cechą Poboczna (Secondary) i lecieć na drugą misję tego samego Dnia. Musisz zdecydować czy lecisz na misję Poboczną, czy nie, kiedy wybierzesz cel Podstawowy na dany Dzień. Pilot może lecieć w misji Podstawowej lub Pobocznej, ale nie w obu. Przydziel Pilotów do obu misji kiedy już przydzielisz Pilotów do misji Podstawowej. Nie określaj wrogów Naziemnych dla Celu Pobocznego dopóki nie zakończysz misji Podstawowej.

Leć na misję Poboczną po tym jak polecisz na misję Podstawową. Traktuj misję Poboczną tak samo jak misję Podstawową.

Dostosuj ścieżki (tracks) Kampanii po ukończeniu obydwóch misji.

Cele Poboczne mogą być wybrane jako Podstawowe lub Poboczne Cele misji.

Small – Odejmij 1 od wszystkich rzutów Powietrze-Ziemia (AtG) wykonanych przeciw Celowi (Target).

Soft – Niektóre bronie dostają bonus podczas atakowania Łatwych (Soft) Celów.

Stress – Dodaj lub odejmij na końcu misji wskazaną liczbę Punktów Stresu każdemu biorącemu udział w misji Pilotowi.

Vehicle – Niektóre bronie dostają bonus podczas Atakowania Celów Ruchomych (Vehicle).

Słowa w Cudzysłowach – Takie efekty należy stosować kartom Celów, które mają cytowane słowo w tytule.

Przykład: Jeśli tekst zawiera słowo „Fleets", miałby zastosowanie do każdej karty Celu zawierającej słowo Fleet w swoim tytule.

• Przygotowanie Kampanii

Połóż Arkusz Widoku Taktycznego i Arkusz Mapy Kampanii przed sobą.

Następnie zdecyduj czy zamierzasz lecieć w Kampanii jako US Navy (Marynarka Wojenna USA) czy jako Marine Corps (Korpus Piechoty Morskiej USA).

Kampania US Navy

Jeśli lecisz w Kampanii Marynarki Wojennej USA, będziesz startował z Lotniskowca. Lotniskowce to duże okręty, które potrafią przewieźć blisko 100 samolotów każdego rodzaju. Zaznacz „US Navy" na Arkuszu Gracza.

Nie wybieraj żadnego AV-8B do swojej eskadry.

Przejrzyj karty Celów i wybierz te, które mają takie same liczby jak na mapie Kampanii. Użyj tych kart, żeby uformować talię Celów. Pozostałe karty należy odłożyć. Nie będą one brały udziału w tej Kampanii.

Kampania Marine Corps

Jeśli lecisz w Kampanii Korpusu Piechoty Morskiej, będziesz startował z Lotniskowca Szturmowego. Lotniskowce Szturmowe są mniejsze i przewożą samoloty nie wymagające długiego pasa do startu i lądowania. Lotniskowce Szturmowe obsługują samoloty Marynarki używane do wspierania przybrzeżnych operacji szturmowych.

Wybierz tylko AV-8B i F-35B/C do swojej eskadry. Zaznacz „Marine Corps" na Arkuszu Gracza.

Przejrzyj karty Celów i wybierz tylko te, które mają numer zgodny z najbliższym pasem zasięgu na mapie Kampanii. Użyj tych kart, żeby uformować talię Celów. Pozostałe karty należy odłożyć.

Przykład: W Kampanii Irak 1991 zacznij z kartami Celów 10, 20, 53, 56 i 57.

Jeśli Kampania nakazuje Ci rozpoczęcie jej z wybranymi kartami Celów w grze, to zacznij grę z tymi kartami. Możesz polecieć na misję przeciwko tym Celom tak jak normalnie, nawet jeśli nie masz Zabezpieczonych poprzedzających pasów zasięgu.

Kiedy Zniszczysz co najmniej połowę (zaokrąglając w górę) Celów w pasie zasięgu, taki pas staje się Zabezpieczony (Secured).

Kiedy pierwszy pas zasięgu jest Zabezpieczony, przejrzyj karty Celu i wybierz karty, których numery znajdują się w drugim pasie zasięgu. Dodaj je do pozostałych nie wylosowanych kart Celów i potasuj.

Przykład: W Kampanii Irak 1991, karty Celów z drugiego pasa zasięgu to: 1, 5, 6, 8, 12 i 44.

Powtarzaj, aż nie Zabezpieczysz każdego pasa zasięgu do końca Kampanii.

Marines nie latają w Kampaniach tak jak Navy. W Kampaniach Navy zaczynasz ze wszystkimi kartami Celów Kampanii w talii Celów. W Kampaniach Marines zaczynasz tylko z kartami z najbliższego pasa zasięgu. Dodajesz kolejne karty z bardziej oddalonych pasów dopiero po Zabezpieczeniu pasów bliższych.

Tasowanie Talii

Potasuj talie Celów i talie Zdarzeń i połóż je zakryte na odpowiednich sekcjach Arkusza Widoku Taktycznego. Kiedy zabraknie kart w talii podstawowej, przetasuj talie kart odrzuconych i wylosuj z niej kartę.

Obrona Powietrzna Przeciwnika

Umieść pojemnik ze wskaźnikami Obrony Powietrznej blisko Arkusza Widoku Taktycznego.

Wybierz czas trwania Kampanii na którą polecisz. Są trzy możliwości: Krótka (Short), Średnia (Medium) i Długa (Long). Każda określa ilość Dni w których będziesz latał.

Czas trwania Kampanii określa także ilość punktów SO, które będą dostępne oraz liczbę Punktów Zwycięstwa (VP) jaką będziesz musiał zdobyć aby osiągnąć odpowiedni poziom sukcesu.

Przykład: W Kampanii Irak 1991 z Średnim czasem trwania, będziesz latał przez 6 Dni, otrzymasz 45 startowych Punktów SO i będziesz potrzebował 14 do 18 VP aby osiągnąć wynik „Dobry" (Good) Oceny Kampanii.

Uwagi do Kampanii

Niektóre Kampanie posiadają sekcje Uwag (Notes), zawierającą specjalne instrukcje dotyczące Kampanii. Jeśli sekcja nakazuje Usunąć znacznik wrogich Samolotów i Celów Naziemnych to nie umieszczamy ich w pojemniku z Obroną Powietrzną.

Tory Kampanii (Tracks)

Tory Kampanii odzwierciedlają zniszczenia jakie zostały zadane strategicznym obiektom wroga przez Twoją Eskadrę. Umieść żetony Intel, Recon i Infra na odpowiadających im słowach na Torach Kampanii. Wynik odczytujemy z pola po prawej stronie żetonu.

Przykład: W przykładowej grafice, wskaźnik Recon wskazuje na wartość „3", Intel na wartość „-1 Center Site", a Infra na pole "-0 Hits".

Recon (Reconnaissance) - Rozpoznanie

Ten Tor reprezentuje zdolność wroga do ograniczenia trudności przeprowadzenia rozpoznania przez USA. Gdy kolejne struktury wroga są niszczone, otwiera to możliwość wyboru coraz większej ilości Celów dla Twojej Eskadry poprzez zwiększenie ilości kart Celów jaką możesz wyciągnąć podczas wyboru Celu misji.

Ta wartość określa górną granicę kart jaką możesz wziąć. Możesz wybierać po jednej karcie na raz.

Przykład: Jeśli już masz z poprzednich misji kilka trwających jeszcze kart Celów z cechą Improvement, możesz już nie chcieć wyciągać kolejnych kart Celów i ryzykować pojawienia się kolejnych kart zawierających cechę Improvement w grze.

Intel (Intelligence) - Wywiad

Ten Tor reprezentuje zdolność wroga do określenia które Cele mogą zostać zaatakowane przez USA i zwiększenie ich siły obronnej. Gdy Wywiad wroga zostaje zniszczony, liczba Samolotów i Pojazdów Naziemnych, które mają bronić Celu jest zmniejszana.

Infra (Infrastructure) - Infrastruktura

Ten Tor reprezentuje zniszczenia jakie zadałeś wrogowi w zakresie energii, transportu i zasobów organizacyjnych. Gdy Infrastruktura zostaje zniszczona, liczba Trafień wymagana do zniszczenia Celu jest zmniejszana. Jeśli zostanie zmniejszona do wartości poniżej 1, należy traktować to wciąż jako 1.

Zmiana ilości Trafień potrzebnych do Zniszczenia Celu nie ma wpływu na liczbę wskaźników, które muszą zostać Zniszczone jako Objective danego Celu.

Punkty SO (Special Option)

Każdy Arkusz Mapy Kampanii wskazuje dostępną liczbę punktów SO. Wartość ta jest całkowitą liczbą punktów dostępnych przez cały czas trwania Kampanii.

Możesz wydać punkty na Broń Specjalną (Special Weapons), Samolot (Aircraft) lub Opcje Priorytetu (Priority Options). Broń Specjalna znajduje się na Arkuszu Kampanii. Koszt Priorytetów znajdują się na Arkuszu Pomocy. Koszt Samolotu są na kartach Samolotów.

Każda Kampania zawiera listę dostępnych Broni Standardowych i Specjalnych. Aby dostać Broń Specjalną musisz zapłacić Punktami SO w wysokości równej Punktom Wagi danej broni. Broń Standardowa nie posiada kosztu Punktów SO.

Jest to koszt na wskaźnik. Gdy pobierzesz Broń Specjalną, umieść ją na karcie Samolotu. Punkty SO zużyte na pobranie Broni Specjalnej uważa się za wydane, nawet jeśli dana broń nie była użyta podczas misji.

Przykład: Musisz zapłacić 2 Punkty SO za każdy broń GBU-16 wybraną na misję.

Karta Gracza

Zapisuj tu informacje o przebiegu Kampanii i o Pilotach.

Zapisany stan jest wykorzystywany podczas Promocji Pilotów, wydanych punktów SO, statusu Celu i wyniku Kampanii. Zapisz tu zasady Opcjonalne, które zostały zaznaczone na Arkuszu Kampanii. Ten arkusz może zostać powielony. Można go ściągnąć ze strony www.dvg.com.

Wybranie Pilotów Eskadry

Na początku Kampanii, wybierz karty Pilotów bazując na poziomach ich doświadczenia (Od Żółtodzioba po Weterana). Można wybrać tylko spośród tych Samolotów, które były używane w tych samych latach w których trwa Kampania.

Zapisz w Karcie Gracza: Nazwy Pilotów (Pilot Names), Poziomy Umiejętności (Skill Levels), Ilość Punktów Doświadczenia (XP) potrzebne do Awansu i wartość Odporności na Stres (Cool).

Poziomy Doświadczenia dla Eskadry w Kampanii Krótkiej: 1 Żółtodziób (Newbie), 2 Zielonych (Green), 4 Przeciętnych (Average) i 1 Wykwalifikowany (Skilled).

Poziomy Doświadczenia dla Eskadry w Kampanii Średniej: 1 Żółtodziób (Newbie), 2 Zielonych (Green), 5 Przeciętnych (Average), 1 Wykwalifikowany (Skilled) i 1 Weteran (Veteran).

Poziomy Doświadczenia dla Eskadry w Kampanii Długiej: 1 Żółtodziób (Newbie), 2 Zielonych (Green), 6 Przeciętnych (Average), 2 Wykwalifikowanych (Skilled) i 1 Weteran (Veteran).

Przykład: Wybrałem Eskadrę dla Długiej Kampanii: Irak 1991. Zdecydowałem się tylko na model Samolotu F/A-18C. Wybrałem:
Żółtodziób – Wolf
Zielony – Cowboy, Mustang
Przeciętny – Talon, Griffin, Bear, Blackhawk, Panther, Hunter
Wykwalifikowany – Banzai, Lightning
Veteran - Wedge

Jakość Samolotu

F/A-18C jest Samolotem względem którego oceniano jakość samolotów. Wybierając Samolot o mniejszych możliwościach braki są kompensowane poprzez otrzymanie dodatkowych punktów SO na początku Kampanii. Wybierając Samolot o lepszych parametrach tracimy Punkty SO. Ilość Punktów uzyskanych lub straconych zależy od czasu trwania Kampanii.

Każdy A-7, AV-8B dodaje: 4, 8, 12 Punktów SO odpowiednio dla Krótkiej, Średniej i Długiej Kampanii.

Każdy F/A-18E lub EA-18G kosztuje nas: 2, 4, 6 Punktów SO odpowiednio dla Krótkiej, Średniej i Długiej Kampanii.

Każdy F/A-F kosztuje nas: 3, 6, 9 Punktów SO odpowiednio dla Krótkiej, Średniej i Długiej Kampanii.

Każdy F-35B/C kosztuje nas: 3, 6, 9 Punktów SO odpowiednio dla Krótkiej, Średniej i Długiej Kampanii.

Przykład: Jeśli umieścisz dwa Samoloty typu A-7 w swojej eskadrze, zaczniesz Średnią Kampanię z +16 Punktami SO.

Priorytet Promocji Pilota

Po tym jak wybierzemy długość Kampanii, możemy wykorzysta Opcje Priorytetu Pilota. Pozwala Ci to na natychmiastowy Awans jednego lub większej ilości Pilotów na ich następny poziom. Można Promować Pilota więcej niż raz. Każda Promocja kosztuje 6, 12 i 18 Punktów SO odpowiednio dla Krótkiej, Średniej i Długiej Kampanii.

• Przebieg Gry

Przed Lotem (Pre-Flight)

Wyciągnięcie Kart Celów
Wybór Celu
Ustalenie i Rozmieszczenie Obiektów Naziemnych (Sites)
Przydział Pilotów
Uzbrajanie Samolotu

Granica Celu (Target-Bound)

Ciągnięcie Karty Zdarzenia Granicy Celu
Umieszczenie Samolotu
Ustalenie i Rozmieszczenie Samolotów Wroga (Bandits)
Dopasowanie Obrony Powietrznej Wywiadu
Ciągnięcie Karty Zdarzenia Nad Celem
Atak Pocisku Phoenix
Umieszczenie Znacznika Tury na Obszarze Tury #1

Nad Celem (Over Target) (5 Razy)

Decyzja o Wyrzuceniu Balastu
Atak Szybkich Pilotów (Fast)
Atak Wrogich Obiektów Naziemnych i Samolotów
  Jeden Pilot może Odeprzeć atak (Suppress)
  Atakowany Pilot może zrobić Unik (Evasion)
Atak Wolnych Pilotów (Slow)
Ruch Samolotu i Zmiana Pułapu
Ruch Wrogich Samolotów (Bandits)
Przesunięcie Wskaźnika Tury

Granica Bazy (Home-Bound)

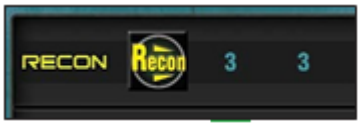
Ciągnięcie Karty Zdarzenia Granicy Bazy
Rzut Ratunkowy (SAR)

Odprawa (Debriefing)

Zapisanie Stanu Misji na Karcie Gracza, Punktów Zwycięstwa, Przesunięcie Wskaźnika Rozpoznania (Recon), Wywiadu (Intel) i Infrastruktury (Infra)
Dodanie Pilotom Punktów Stresu z karty Celu
Odzyskanie Punktów Stresu (wszyscy Piloci)
Zapis Doświadczenia i poziomu Stresu Pilota

• Przed Lotem

Ciągnięcie Kart Celów



Aby określić maksymalną ilość kart Celów jaką będzie można wyciągnąć danego Dnia należy się odnieść do wartości Rozpoznania (Recon) wskazywanego przez odpowiedni wskaźnik (po jego prawej stronie). Wyciągaj karty pojedynczo.

Przykład: Bazując na pozycji wskaźnika Recon z przykładowej grafiki możesz wyciągnąć do 3 kart Celów.

Zbadaj każdą z kart Celów i wybierz jedną jako Cel (Target) misji. Umieść ją w Strefie Centralnej Arkusza Widoku Taktycznego. Odrzuć pozostałe kary Celów.

Na Karcie Gracza w kolumnie bieżącej misji poniżej nagłówka „Target #" zapisz numer wybranej karty Celu.

Priorytet Rozpoznania (Recon Priority)

Po tym jak zobaczysz dostępne karty Celów możesz skorzystać z opcji Priorytetu Rozpoznania wydając Punkty SO.

Możesz wydać 2 Punkty SO aby wyciągnąć 2 dodatkowe karty Celów. Kiedy już je zobaczysz, będziesz to mógł zrobić ponownie. Możesz skorzystać z tej opcji tyle razy ile chcesz.

Przestój (Down Time)

Możesz zdecydować aby nie lecieć na misję danego Dnia.

Jeśli nie polecisz któregoś Dnia Kampanii, przesuń wskaźniki: Infra, Intel i Recon o 1 w lewo. Przejdź Odprawę (Debriefing) i wykonaj tamte kroki.

Ustal i Rozmieść Obiekty Naziemne (Sites)

Zazwyczaj w Strefie Centralnej i otaczających Strefach Podejścia znajdują się obiekty naziemne (Sites).

W dolnym lewym rogu każdej karty Celu znajduje się liczba wskazująca ilość Obiektów Naziemnych w każdej Strefie Podejścia (App) i druga liczba pokazująca ilość Obiektów Naziemnych w Strefie Centralnej (Ctr).

Przykład: Dla tego Celu umieść 1 Obiekt Naziemny w każdej z czterech Stref Podejścia (App) i 2 Obiekty Naziemne w Strefie Centralnej (Ctr).

Arkusz Widoku Taktycznego

Używaj Arkusza Widoku Taktycznego aby na nim przeprowadzać ataki Powietrze-Powietrze i Powietrze-Ziemia. Ścieżka Tur (Turn track) służy do zaznaczania jednej z 5 tur jaką samolot spędza Nad Celem podczas każdej Misji.

Dla każdej Strefy Podejścia i Strefy Centralnej, wyciągnij losowo z pojemnika właściwą liczbę wskaźników Obrony Powietrznej. Następnie umieść je stroną Obiektów Naziemnych (Site) do góry w Strefie dla której były losowane.

Możesz sprawdzić drugą stronę wylosowanych wskaźników celem dowiedzenia się, które samoloty nie będą brały udziału w późniejszym losowaniu.

Przydział Pilotów

Musisz teraz zdecydować których Pilotów wyślesz na misję.

Każdy Cel (Target) wskazuje maksymalną liczbę Samolotów mogących uczestniczyć w misji. Liczba ta jest widoczna nad grafiką samolotu w centralnej części karty Celu. Możesz wysłać mniejszą ilość samolotów na misję ale nigdy nie możesz przekroczyć tej wartości.

Przykład: Ten Cel wskazuje, że 4 Samoloty mogą zostać zabrane na misję.

Wybierz Pilotów z eskadry, która poleci na misję i umieść ich karty przed sobą by mogły być uzbrajane. Piloci którzy są Niezdolni do lotu (Unfit) nie mogą zostać przydzieleni do misji.

Uzbrajanie samolotu

Przydziel broń i wabiki do każdego Samolotu wybranego na misję. Wybór uzbrojenia będzie zależał od roli jaką wybierzesz dla Samolotu podczas bieżącej misji. Ilość i typy broni jakie samolot może przewozić uzależniony jest od: Punktów Wagi na Samolot, listy broni przedstawionej na karcie Samolotu, listy broni wymienionej na Arkuszu Kampanii oraz Punktów SO, które zechcesz poświęcić na Uzbrojenie Specjalne.

Gdy już Samolot zostanie Uzbrojony, zapisz liczbę wydanych Punktów SO na Karcie Gracza.

Świadomość Sytuacyjna

Umieść wskaźnik Świadomości Sytuacyjnej (Situational Awareness) na kartach Pilota posiadających Punkty Świadomości Sytuacyjnej.

Przykład: Pilot posiada wartość Świadomości Sytuacyjnej równą 2. Umieść 2 wskaźniki Świadomości Sytuacyjnej na jego karcie.

Wybór Pilota Prowadzącego

Wybierz Pilota z największymi umiejętnościami aby stał się Pilotem Prowadzącym (Flight Leader) misji. Jeśli więcej niż jeden Pilot posiada takie same umiejętności, musisz wybrać jednego. Umieść wskaźnik Pilota Prowadzącego na karcie Pilota Samolotu.

Przykład: Najbardziej uzdolniony Pilot lecący na misje ma poziom Skilled. Wybrałeś na misję dwóch Pilotów mających taki sam poziom Skilled. Musisz wybrać jednego z nich na Pilota Prowadzącego.

Limit Punktów Wagi

Każdy Samolot posiada maksymalną wartość Punktów Wagi (WP) wskaźników uzbrojenia, które może podwiesić. Liczba ta może być obniżona przez położenie Celu z Arkuszu Mapy Kampanii (zakłada się, że takie Punkty Wagi zostały zużyte na przewiezienie dodatkowego paliwa).

Przykład: Jeśli Atakowałbyś Cel w tej strefie w Kampanii Irak 1991, każdy Samolot musiałby poświęcić -3 Punkty Wagi. F/A-18C Hornet, który zazwyczaj może przenosić 8 Punktów Wagi, mógłby tam zabrać równowartość 5 WP.

Priorytet Tankowca

Możesz skorzystać z opcji Priorytetu Tankowca podczas kroku Uzbrajania Samolotu. Priorytet Tankowca obniża stratę Punktów Wagi jaką ponosimy do -0 WP. Zapłać 1 Punkt SO za każdy Samolot lecący na misję.

• Granica Celu (Target-Bound)

To czas od wystartowania Samolotu do osiągnięcia lokacji Celu.

Karta Zdarzenia Granicy Celu

Wyciągnij kartę Zdarzenia i wykonaj polecenia z górnej sekcji.

Przerwanie Misji

Po tym jak wykonamy polecenia z karty Zdarzenia Granicy Celu, możesz się zdecydować przerwać misję jednym lub wszystkimi Samolotami lecącymi w tej misji.

Samolot, który Przerwał misję nie otrzymuje Doświadczenia, ale otrzymuje Stres Celu. Samolot, który nie przerwie misji musi uczestniczyć w niej w Fazach: Nad Celem (Over Target) i Granica Bazy (Home-Bound).

Umieść Samolot

Umieść każdy wskaźnik swojego Samolotu w jednej ze Stref Odległych (Stand-Off). W jednej strefie może znaleźć się więcej niż jeden Samolot. Dobrym pomysłem jest zaplanowanie rozmieszczenia w tym samym czasie co uzbrajanie Samolotu. Następnie wybierz startowy pułap na jakim znajduje się wskaźnik.

Ustalenie i Rozmieszczenie Samolotów Wroga

Karta Celu (Target) przedstawia ilość samolotów wroga pokrywająca obszar nad Celem. Dokładna ilość i typ myśliwców nie są znane, aż do osiągnięcia Celu.

Data	App	Ctr
Sites	1	2
Bandits	1	1
Hits		7

Dolny lewy róg karty Celu przedstawia liczbę wskaźników wrogich samolotów (Bandits) losowanych dla każdej Strefy Podejścia (App) i Strefy Centralnej (Ctr).

Przykład: Dla tego Celu weź po 1 wsk. Bandit na każdą Strefę Podejścia i 1 dla Strefy Centralnej.

Dla każdej Strefy Podejścia (Approach Area) i Strefy Centralnej (Center Area) wyciągnij losowo właściwą ilość wskaźników Obrony Powietrznej z pojemnika. Umieść je stroną z samolotem do góry w Strefach dla których były losowane.

Jeśli na znaczniku jest napis „No Bandit” usuń go z Arkusza Widoku Taktycznego i wrzuć do pojemnika. Pozostałe wylosowane wskaźniki reprezentują wrogie myśliwce broniące Celu.

Dopasowanie Obrony Powietrznej Wywiadu

Sprawdź położenie Żetonu Wywiadu (Intel) aby określić czy musisz dodać lub usunąć Wrogą Jednostkę Naziemną (Site) i/lub Powietrzną (Bandit).

Jeśli Tor wskazuje „Center”, pobierz lub Zniszcz wskazany typ Obrony ze Strefy Centralnej. Jeśli nie ma tego napisu, Zniszcz wskazany typ Obrony ze Strefy Centralnej lub jakiejkolwiek Strefy Podejścia (App). Jeśli wskazywana jest wartość +1 Site lub +1 Bandit, wyciągnij i dodaj go do właściwej strefy Arkusza Widoku Taktycznego.

Karta Zdarzenia Nad Celem

Istnieje możliwość, że obrona Celu nie będzie taka jakiej się spodziewano. Aby określić ewentualne zmiany, wylosuj kartę Zdarzenia i wykonaj polecenia z środkowej sekcji.

Atak Pociskiem Phoenix

Jeśli posiadasz F-14 Tomcat uzbrojony w Pocisk Phoenix (AIM-54), możesz teraz odpalić kilka lub wszystkie przeciwko wrogim Samolotom (Bandits).

Zadeklaruj wszystkim odpalanym Pociskom Phoenix cel (dla każdego osobno) zanim rzucisz kością.

Zastosuj standardowe modyfikatory AtA dla tych Ataków. Podczas tego kroku Atakujące Pociski Phoenix nie biorą pod uwagę Zasięgu i nie ponoszą kary z powodu Samolotu przenoszącego wskaźniki AtG (Powietrze-Ziemia).

Przykład: Posiadasz 2 F-14 przenoszące po 2 pociski Phoenix każdy. Pojawiły się 4 wrogie Samoloty: MiG-21, MiG-23, MiG-25 i MiG-29. Deklarujesz 2 Phoenixy na Mig-29, 1 na MiG-25 i 1 na MiG-23. Rzucasz teraz kością za wszystkie 4 Ataki.

• Nad Celem (Over Target)

Faza Nad Celem podzielona jest na pięć identycznych tur. Podczas każdej tury wykonaj ruch i atak na Arkuszu Widoku Taktycznego. Użyj wskaźnika „Turn” do zaznaczania kolejnych tur.

Decyzja o Wyrzuceniu Balastu

Samolot może teraz odrzucić część lub całe uzbrojenie jakie przewozi. Uważa się je od tej pory za stracone i nie może być ono wykorzystane do Ataku na wrogie jednostki. Odrzucają zazwyczaj Samoloty przenoszące uzbrojenie typu Powietrze-Ziemia aby uniknąć konsekwencji podczas walki z innymi samolotami.

Sekwencja Ataku Samolotu

Podczas odpowiedniego kroku tury Samolot może zużyć uzbrojenie w celu zaatakowania Celu (Target), Obiektów Naziemnych (Sites) lub Wrogich Samolotów (Bandits). Prędkość każdego Pilota jest wykorzystywana do ustalania kolejności wykonywanych Ataków.

Piloci z prędkością Szybki (Fast) Atakują przed Wrogami.

Piloci z prędkością Wolny (Slow) Atakują po Wrogach.

Każdy Samolot Atakuje indywidualnie i może Atakować tylko jeden cel. Wykonaj Atak dla jednego Samolotu zanim zadeklarujesz Atak kolejnego.

Świadomość Sytuacyjna

Wolni Piloci mogą odrzucić jeden z żetonów Świadomości Sytuacyjnej podczas kroku Ataku Szybkich Pilotów aby móc Atakować także w kroku Ataku Szybkiego tury. Pilot może wciąż normalnie Atakować podczas kroku Ataku Wolnego tury.

Szybcy Piloci mogą odrzucić jeden z żetonów Świadomości Sytuacyjnej podczas kroku Ataku Wolnych Pilotów aby móc Atakować także w kroku Ataku Wolnego tury. Pilot może wciąż normalnie Atakować podczas kroku Ataku Szybkiego tury.

Odrzucając wskaźnik Świadomości Sytuacyjnej jej efekt trwa tylko podczas Ataku Pilotów obecnej tury.

Pilot może użyć wskaźnika Świadomości Sytuacyjnej tylko na sobie samym celem przeprowadzenia dodatkowego Ataku. Nie można zastosować efektu na innym Pilocie.

Odrzuć wskaźnik w momencie w którym chcesz przeprowadzić dodatkowy Atak.

Odrzuć pozostałe niezużyte wskaźniki Świadomości Sytuacyjnej z karty Pilota na końcu każdej misji.

Pilot Prowadzący

W przeciwieństwie do innych Pilotów, Pilot Prowadzący może użyć swojego wskaźnika Świadomości Sytuacyjnej celem zyskania dodatkowego Ataku dla siebie lub użyć go na innym Pilocie lecącym w misji.

Ograniczenia Ataku

Samolot jest ograniczany podczas wyboru wrogiej jednostki jaką może Atakować przez odległość od niej, wysokość na jakiej przebywa i posiadaną broń, którą chcę użyć. W każdej turze Pilot może zadeklarować jednego wroga, który staje się celem jego Ataku:

Atak Celu (Target) wszelką bronią Powietrze-Ziemia w której Cel znajduje się w zasięgu, a Samolot na właściwej Wysokości.
LUB
Atak Celu (Target) Działkiem (Gun) gdy jest na Niskiej Wysokości i w Strefie Centralnej.
LUB
Atak dowolnego Celu Naziemnego (Site) wszelką bronią Powietrze-Ziemia w której zasięgu znajduje się Obiekt Naziemny, a Samolot na właściwej wysokości.
LUB
Atak każdego Obiektu Naziemnego (Site) Działkiem (Gun) jeśli Samolot jest na Niskiej Wysokości i w tej samej Strefie co Obiekt.
LUB
Atak każdego Wrogiego Myśliwca (Bandit) dowolną bronią Powietrze-Powietrze w której zasięgu znajduje się Myśliwiec.
LUB
Atak każdego Wrogiego Myśliwca (Bandit) Działkiem (Gun) jeśli jest w tej samej Strefie co Myśliwiec.

Kiedy Samolot jest gotowy do Ataku, zadeklaruj cel Ataku i wybierz uzbrojenie z którego korzystasz lub Działko (Gun). Przeprowadź Atak tak jak opisano w odpowiedniej sekcji poniżej.

Liczba Trafień (Hits) potrzebnych aby zniszczyć Cel (Target) jest wymieniona na karcie Celu.

Przykład: Musisz zadać 7 Trafień (Hits) aby Zniszczyć ten Cel.

Ataki Powietrze-Powietrze

Używając broni Powietrze-Powietrze lub Atakując Działkiem możesz Trafić we Wrogi Samolot. Rzuć kością k10 za każdy wystrzelony pocisk i porównaj z Wartością Ataku broni. Jeśli zmodyfikowany wynik rzutu jest równy lub większy niż Wartość Ataku, Cel zostaje Trafiony. Usuń każdy wystrzelony wskaźnik pocisku z Samolotu. Wrogi Samolot zostaje Zniszczony po otrzymaniu 1 Trafienia.

Modyfikatory

Dodaj modyfikator AtA Pilota do rzutu kością. Modyfikator ten, jak i kilka innych jest uzależniony od ilości Punktów Stresu Pilota.

Część Wrogich Samolotów (Bandits) posiada na wskaźniku modyfikator obrony.

Przykład: Kiedy Hunter (jako Weteran) ma Stres na poziomie 0 do 6, używa wartości z wiersza Okay. Jest Szybki (Fast) i ma +1 do Walki w Powietrzu i +0 gdy Atakuje Cel Naziemny. Gdy ma Stres na poziomie 7 do 11 staje się Wstrząśnięty (Shaken). Jest wtedy Wolny (Slow), dostaje modyfikator -2 do Walki Powietrznej i -3 do Ataku Naziemnego. Kiedy Stres osiąga wartość 12 lub więcej, staje się Niezdolny do Walki (Unfit).

Przykład: Kiedy Hunter (jako Weteran) Atakuje Wrogiego MiG-21, mógłby Zaatakować go przed Atakiem Wrogiego Samolotu, ponieważ jest Szybki (Fast). Mógłby również dodać +3 do swojego Rzutu (+1 za umiejętność AtA i dodatkowe +2 za modyfikator obrony MiG-a, w sumie +3).

Kara Punktów Wagi w Walce Powietrznej

Poniższa tabelka przedstawia punkty Kary, jakie dostaje Pilot kiedy Atakuje lub Odpiera (Suppressing) Wrogi Samolot w zasięgu 0, posiadając uzbrojenie Powietrze-Ziemia.

Punkty Wagi AtG	Kara AtA
2 lub mniej	-0
3	-1
4	-2
5 lub więcej	-3

Nie stosuje się tych Punktów Kary podczas Ataku i Odpierania Wroga, który znajduje się w zasięgu 1 lub więcej. Nie licz Punktów Wagi z Wabików (Pods).

Wyniki Walki Powietrznej

Kiedy osiągnięto Trafienie, Wrogi Samolot zostaje Zniszczony i usunięty z Arkusza Widoku Taktycznego. Umieść wskaźnik Wrogiego Samolotu w pojemniku razem z innymi wskaźnikami. Odrzuć każdy wskaźnik użytej broni z Samolotu, nawet jeśli nie osiągnął celu.

Przykład Walki Powietrze-Powietrze:

Hunter Atakuje MiG-21 dwoma pociskami Powietrze-Powietrze AIM-9. Odpalam pociski usuwając je z karty Pilota i rzucam raz 10-ścienną kością za każdy wskaźnik (dwa rzuty). Próbuje wylosować liczbę równą lub większą od Wartości Ataku u góry wskaźnika. AIM-9 posiada Wartość Ataku równą 6. Dodaje moją wartość Umiejętności AtA do wyniku rzutu kością (+1) oraz modyfikator obrony MiG-21 (+2). MiG-21 zostanie Zniszczony jeśli zaliczę 1 Trafienie (Hit). Wyrzucam wartości 6 i 2. Modyfikatory zmieniają je na 9 i 5. 9-ka jest równa lub większa od wartości Ataku (6) na AIM-9. MiG-21 zostaje Zniszczony.

Ataki Powietrze-Ziemia

Kiedy używasz broń typu Powietrze-Ziemia do Zaatakowania Wrogiego Obiektu Naziemnego możesz zaliczyć jedno lub więcej Trafień. Rzuć kością k10 dla każdej odpalonej broni i porównaj wynik z Wartością Ataku na wskaźniku.

Wartość Ataku

Jeśli zmodyfikowana wartość rzutu kością jest równa pierwszej liczbie i jest mniejsza od drugiej to nastąpiło 1 Trafienie.

Jeśli zmodyfikowana wartość rzutu kością jest równa drugiej liczbie i jest mniejsza od trzeciej to nastąpiły 2 Trafienia.

Jeśli zmodyfikowana wartość rzutu kością jest równa trzeciej liczbie i jest mniejsza od czwartej to nastąpiły 3 Trafienia.

Jeśli zmodyfikowana wartość rzutu kością jest równa lub większa od czwartej liczby to nastąpiły 4 Trafienia.

Usuń każdy wystrzelony wskaźnik pocisku z Samolotu nawet jeżeli nie dosięgnął celu. Uwaga: Nie wszystkie wskaźniki broni mają więcej niż jedną Wartość Ataku.

Przykład:

Kiedy używasz Mk. 82, wartości od 1 do 6 oznaczają, że pocisk nie trafia. Wyrzucenie wartości od 7 do 9 oznaczają 1 Trafienie, a powyżej 10+ oznaczają 2 Trafienia.

Kiedy używasz Mk. 84 wartości od 1 do 2 oznaczają, że pocisk nie trafia. Wartości 3-4 oznaczają 1 Trafienie. Wyrzucenie 5-7 oznaczają 2 Trafienia, a powyżej 8+ oznaczają 3 Trafienia.

Jeśli Atakujesz Cel (Target) bądź Wrogi Obiekt Naziemny (Site) Działkiem (Gun) Samolot musi znajdować się na Niskim (Low) pułapie. Rzuć kością k10 za Działko. Jeśli zmodyfikowany wynik rzutu jest równy lub większy od 10 to nastąpiło 1 Trafienie.

Niszczenie Obiektów Naziemnych (Sites)

Jeśli zadasz 1 lub więcej Trafień Obiektowi Naziemnemu, zostaje on Zniszczony, a jego znacznik usunięty z Arkusza Widoku Taktycznego. Wrzuć znacznik do pojemnika z resztą znaczników.

Niektóre z Naziemnych Obiektów Naziemnych (Sites) zawierają modyfikator obrony na wskaźniku.

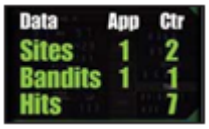
Przykład: Kiedy Hunter (jako Weteran) Atakuje Obiekt Naziemny SA-9A, mógłby przeprowadzić Atak Obiektu Naziemnego przed jego kontratakiem ponieważ jest on Szybki (Fast). Dodałby również wartość +1 z powodu modyfikatora obrony.

Przykład: Po zrzuceniu MK. 84 na jednostkę S-60, rzuciłem kością i wylosowałem wartość 7. S-60 zostaje Zniszczony i usunięty z Arkusza Widoku Taktycznego. Jego wskaźnik wraca do pojemnika.

Niszczenie Celu (Target)

Użyj znaczników Zniszczenie Celu (Target) aby zaznaczyć zadane Trafienia Celowi (Target).

Przykład: Po zrzuceniu Mk. 84 na Cel rzuciłem kośćmi i otrzymałem wynik 10. Cel (Target) otrzymał 3 Trafienia. Umieściłem znacznik potrójnego Trafień na karcie Celu (Target).



Data	App	Ctr
Sites	1	2
Bandits	1	1
Hits		7

Cel (Target) zostaje Zniszczony jeśli otrzyma ilość Trafień (Hits) równą lub wyższą od wartości wskazanej w dolnym lewym rogu karty Celu (Target). Nie jest wymagane Zniszczenie wszystkich Wrogich Samolotów i Obiektów Naziemnych aby Zniszczyć Cel (Target)

Nie musisz zadawać Trafień (Hits) Celowi, który nie posiada podanej wartości wymaganej do jego Zniszczenia. Tor Infrastruktury (Infra) na Arkuszu Kampanii tak jak inne efekty w grze modyfikuje liczbę Trafień wymaganych do Zniszczenia Celu (Target). Nie modyfikuj liczby Trafień (Hits) potrzebnych do Zniszczenia karty Celu, który ich nie wymaga.

Przykład: Cel #58 „Fighter Sweep" nie posiada wartości Trafień (Hits). Bez względu na efekty nie musisz zadawać jakichkolwiek Trafień aby Zniszczyć ten Cel. W tym przypadku będziesz jedynie musiał zestrzelić wskazane w „Objectives" Wrogie Samoloty.

Przechodzenie Zniszczeń

Zniszczenia nigdy nie przechodzą na inny cel. Dodatkowe Trafienia zadane Wrogiemu Obiektowi Naziemnemu nie są przenoszone na jakąkolwiek inną Wrogą jednostkę czy też Cel (Target). Ponadto naddatkowe Trafienia zadane Celowi (Target) nie przechodzą na żadne Wrogie Obiekty Naziemne (Sites).

Ataki Wrogich Jednostek Naziemnych i Powietrznych)

Po zakończonym Ataku Szybkich (Fast) Samolotów, wszystkie Wrogie Jednostki, które przeżyły Atakują. Wrogie Obiekty Naziemne (Sites) ograniczone są do wyboru swoich celów przez wymaganą Wysokość i zasięg do Samolotu gracza. Wroga Jednostka Powietrzna (Bandit) ograniczona jest podczas Ataku do odległości od Samolotu gracza.

Każda Wroga Jednostka Atakuje indywidualnie i może Atakować tylko jeden Samolot. Dokończ jeden Atak wroga zanim przejdziesz do kolejnego.

Wrogie jednostki automatycznie obierają za cel najbliższy Samolot. Jeżeli więcej niż jeden Samolot znajduje się w tym samym zasięgu, losowo wybierz który zostanie celem.

Reakcje Samolotów

Po tym jak Wroga Jednostka obierze za cel Samolot, możesz zechcieć aby mógł on zareagować przeciw nadchodzącemu Atakowi. Możesz najpierw podjąć próbę Odparcia (Suppress) Ataku. Jeśli nie skorzystasz z tej możliwości lub Odparcie zakończy się niepowodzeniem, możesz podjąć próbę przeprowadzenia Uniku (Evading).

Odparcie Ataku (Suppression)
Każdy Samolot może spróbować Odeprzeć Atak Przeprowadzany przez Wrogą Jednostkę. Należy wybrać Atak Działkiem lub wskaźnik(i) Broni jakiej do tego celu użyjesz. Do rzutu kośćmi stosujemy wszystkie modyfikatory Ataku i Opcje tak jak przy zwykłym Ataku. Jeśli wynik jest pozytywny to zamiast zadawania Zniszczeń Atakującemu traktujemy wynik jako udaną próbę Odparcia (Powstrzymania) Ataku. Jeśli próba Odparcia tego Ataku nie uda się Samolot nie może podjąć kolejnej próby Powstrzymania Ataku, ale może próbować Odeprzeć kolejne Ataki.

Przykład: Bison został namierzony przez jednostkę Naziemną (Site) SA-10. Raider zrzuca Mk. 82 i zalicza Trafienie SA-10. Atak SA-10 przeciwko Bizonowi zostaje anulowany ale Jednostka Naziemna nie zostaje Zniszczona.

Unik (Evasion)
Samolot, który staje się celem Ataku może zdecydować się na przeprowadzenie Uniku celem zmniejszenia szansy na Trafienie. Kiedy Samolot robi Unik należy umieścić 2 Punkty Stresu na karcie Pilota. Kiedy rzucasz kością za Atakującego Cię Wroga robisz to nie jedną, a dwoma kośćmi po czym wybierasz mniejszą wartość.

Przykład: Hoss został namierzony przez Samolot MiG-23. Zdecydował się zrobić Unik i rzucił dwoma kośćmi za Atak MiG-a. Wypadły mu: 10 i 1. Użył wartości 1, dzięki czemu Hoss nie został Trafiony.

Unik może zostać przeprowadzony podczas Ataku przez Wrogi Obiekt Naziemny (Site) oraz Wrogi Samolot (Bandit) gdy nasz Myśliwiec znajduje się Nad Celem (Over Target) lub kiedy odpowiada na Atak Specjalnych Kart Zdarzeń kiedy wskaźniki broni mogą zostać wykorzystane do obniżenia liczby Ataków Specjalnych Kart Zdarzeń.

Wynik Ataku

Rzuć kością k10 za wskaźnik Obrony Powietrznej i porównaj z wartościami Ataku na Wrogiej Jednostce aby ocenić skuteczność Ataku.

Jeśli zmodyfikowany wynik rzutu kośćmi jest mniejszy od pierwszej liczby to Atak nie odnosi żadnego skutku.

Jeśli zmodyfikowany wynik rzutu kośćmi jest równy pierwszej liczbie i jest mniejszy od drugiej to należy zwiększyć obecny poziom Stresu Pilota o 1 dodatkowy Punkt Stresu.

Jeśli zmodyfikowany wynik rzutu kośćmi jest równy drugiej liczbie i jest mniejszy od trzeciej to Samolot zostaje Uszkodzony. Usuń całą broń, wabiki, wskaźniki Świadomości Sytuacyjnej i dodaj Pilotowi 2 Punkty Stresu. Jeśli Samolot zostanie Uszkodzony drugi raz podczas misji to staje się Zniszczony.

Jeśli zmodyfikowany wynik rzutu kośćmi jest równy lub większy od trzeciej liczby to Samolot zostaje Zniszczony. Usuń Zniszczony Samolot z misji. Wykonaj sprawdzenie SAR (Search and Rescue) dla każdego Zniszczonego Samolotu podczas etapu Granica Bazy (Home-Bound).

Przykład: Farmboy został namierzony przez Wrogi Pojazd Naziemny Zu-23-4 w jego Strefie. Farmboy nie przeprowadza Odparcia Ataku ani Uniku. Rzucamy raz za Wrogi Pojazd. Jeśli wypadnie 1 lub mniej Farmboy nie trafia i nie ponosimy żadnych konsekwencji. Jeśli wypadnie wartość 2 do 4 otrzymamy 1 Punkt Stresu. Dla wyniku 5 do 7 Farmboy zostaje Uszkodzony. Jeśli wyrzucę 8 lub więcej samolot zostaje Zniszczony.
Przykład: Scout leci na Wysokim (High) Pułapie w tej samej

Strefie w której znajduje się S-60. S-60 może obierać za cel tylko Samoloty na Niskim (Low) Pułapie. Scout nie może być więc obrany za Cel.

Ruch Samolotu

Podczas tego kroku można przesunąć Samolot z obecnej Strefy do jednej z Przyległych Stref.

Możemy również zmienić Pułap Samolotu na jakim będzie leciał. W grze dopuszczalne są dwa poziomy Wysokości: Wysoki (High) i Niski (Low). Wysokość ma wpływ na to jakie pociski mogą zostać użyte przez Pilota oraz które z Wrogich Jednostek mogą nas Zaatakować.

Przykład: Posiadam A-6 lecący na Wysokim (High) Pułapie we Wschodniej Strefie Podejścia. Możemy się poruszyć Samolotem na jedną z następujących Stref: Strefę Centralną, Północną lub Południową Strefę Podejścia lub którąś z 3 Wschodnich Stref Przed Podejściem. Kiedy przesunę się Intruderem, będę mógł pozostać na Wysokim Pułapie lub zmienić go na Niski.

Możesz w dowolnej turze kiedy wykonujesz Ruch Samolotu przesunąć się poza Taktyczny Widok i zakończyć misję na fazie Nad Celem (Over Target). Jeśli tak zrobisz, usuń wszystkie swoje Samoloty z planszy. Pod koniec Tury #5 usuń wszystkie swoje Samoloty z planszy.

Przykład: Pod koniec fazy Nad Celem tury #3, Zniszczyłem Cel i zdecydowałem zakończyć fazę Nad Celem. Usunąłem wszystkie wskaźniki Samolotów z Ekranu Taktycznego podczas kroku Ruch Samolotu.

Przykład: Pod koniec tury #5, nie Zniszczyłem Celu ale muszę zakończyć fazę Nad Celem. Usuwam wszystkie wskaźniki Samolotów z Arkusza Ekranu Taktycznego.

Ruch Wrogich Samolotów (Bandits)

Samoloty wroga ruszają się po ruchu Twoich Samolotów. Każdy Wrogi Samolot może poruszyć się o 1 Strefę lecz nie jest to wymagane. Wrogie Samoloty nie używają poziomów Wysokości. Skorzystaj z następujących reguł aby określić czy i gdzie ruszy się Wrogi Samolot:

Jeśli w zasięgu Wrogiego Samolotu znajduje się jeden lub więcej naszych Samolotów, nie przesuwa się go.

Jeśli żaden z znaszych Samolotów nie znajduje się w zasięgu Wrogiego Samolotu, przesuń Wrogi Samolot o jedną strefę w kierunku najbliższego. Jeśli jest więcej niż jeden nasz Samolot w tej samej odległości, ustal losowo w kierunku którego nastąpi przesunięcie.

Przykład: Podczas kroku Ruchu Wrogimi Jednostkami MiG-21 znajduje się w Strefie Centralnej, a Wolf w Południowej Strefie Przed Podejściem. MiG-21 przesuwa się do Południowej Strefy Podejścia. Jeśli będę miał Samolot w obu Północnej i Południowej Strefie Przed Podejściem, MiG-21 będzie musiał wylosować w kierunku której Strefy się poruszy. Gdyby mój Samolot znajdował się w Północnej lub Południowej Strefie Podejścia, MiG-21 nie poruszyłby się ponieważ musiałby Zaatakować w zasięgu 1.

• Granica Bazy (Home-Bound)

Karta Zdarzenia Granicy Bazy

Wyciągnij kartę Zdarzenia i wykonaj polecenia z dolnej sekcji.

Rzut Ratunkowy (Search And Rescue)

Po wykonaniu poleceń z karty Zdarzenia, sprawdź wynik SAR dla każdego z Samolotów, który został Zniszczony w fazie Nad Celem, lub z powodu karty Zdarzeń w fazach: Granica Celu lub Granica Bazy. Robi się to poprzez rzut kością, modyfikując wynik i porównując go z tabelą poniżej. Rzuć za każdego zestrzelonego Pilota jedną kością i zmodyfikuj wynik tak jak pokazano poniżej.

Rzut	Rezultat:
9+	Szybka Regeneracja (Recovery): Pilot dostaje dodatkowo 3 Punkty Stresu do tego co otrzymał podczas misji i Zyskuje 1 Punkt Doświadczenia za lot na misji tak jak normalnie.
6 do 8	Odzyskany po Ostrzelaniu: Pilot dostaje dodatkowo 5 Punktów Stresu do tego co otrzymał podczas misji i Zyskuje 1 Punkt Doświadczenia za lot na misji tak jak normalnie.
5-	Zaginiony w Akcji: Pilot zostaje Niezdolny do Walki (Unfit) do końca Kampanii chyba, że zostanie Uratowany przez kartę Zdarzenia. Jeśli zostanie Uratowany, wraca z 1 Punktem Doświadczenia za lot na misji tak jak normalnie i ustawia swój poziom Stresu na 3.

Rzut SAR może zostać zmodyfikowany w następujących przypadkach:

- Odejmij karne Punkty Wagi za Cel (Target) – są na Arkuszu Mapy Kampanii. Nie można użyć modyfikatora z opcji Priorytetu Tankowania.

- Dodaj 1 za każdy Punkt Wagi broni Powietrze-Ziemia (AtG) użytej przez Samolot nadal lecący w misji. Modyfikator może być użyty tylko do bieżącego rzutu SAR, a nie do wszystkich rzutów.

- Dodaj 2 do rzutu jeśli Samolot został Zestrzelony podczas kroku Granicy Celu lub Dodaj 1 jeśli został Zestrzelony podczas kroku Granica Bazy.

Przykład: Podczas misji 2 z moich 3 Pilotów zostało zestrzelonych. Bear został zestrzelony podczas kroku Granica Celu, a Banzai został zestrzelony podczas kroku Nad Celem. Shifty pozostał nietknięty i wciąż może przenosić kilka wskaźników broni.

Postanowiłem poświęcić Mk. 83 (2 Punkty Wagi typu Powietrze-Ziemia) od Shifty-iego aby rzucić SAR za Bear-a. Cel (Target) posiada modyfikator -2 Punkty Wagi z powodu lokalizacji na Arkuszu Mapy Kampanii. Rzuciłem kością i wypadło 5. Dodaje +2 do wyniku za zużyty Mk. 83, +2 za to, że Bear został zestrzelony podczas kroku Granica Celu i -2 za karne Punkty Wagi Celu (Target). Wynik rzutu SAR Bear-a wynosi 7. Zostaje Odzyskany Pod Ostrzałem. Umieszczam 5 dodatkowych Punktów Stresu na jego karcie Pilota i przywracam go do Eskadry.

Shifty nie posiada już żadnych wskaźników broni Powietrze-Ziemia (AtG), które mógłby zużyć na Banzai-a. Wyrzucam 6 za rzut SAR Banzai-a. Odejmuje karne -2 Punkty Wagi. Banzai staje się Zaginionym w Akcji. Usuwam jego kartę z eskadry na resztę trwania Kampanii.

• Odprawa (Debriefing)

Zapisz liczbę Punktów SO, które wydałeś podczas tej misji i liczbę, która Ci pozostała poniżej informacji o Pilocie.

Poniżej linii SO zapisz końcowy „Target Status" Celu. Jeśli Cel został Zniszczony podczas Misji umieść tam „X" i zapisz liczbę Punktów Zwycięstwa (VP) za kartę Celu (jest w prawym dolnym rogu karty Celu) w linii „Victory Points". Jeśli Cel nie został Zniszczony, umieść znak „O" i zapisz 0 (zero) Punktów Zwycięstwa.

Modyfikacja Torów Kampanii

Jeśli Cel (Target) został Zniszczony, zajrzyj do karty Celu aby określić, które Tory i o ile powinny zostać zmodyfikowane.

Przesuń wskaźniki: Intel, Recon i Infra w prawą stronę o tyle pozycji jaka została wydrukowana na karcie Celu. Wskaźnik nigdy nie może zostać przesunięty na ostatnie pole Toru.

Przykład: Jeśli Cel został Zniszczony, przesuwamy wskaźnik Recon o 1 pozycję w prawo, a wskaźnik Infra o 2 pozycje w prawo.

Jeśli Cel nie został Zniszczony nie modyfikuj Torów na Arkuszu Mapy Kampanii.

Wynik Kampanii

Jeśli ta misja była ostatnią misją Kampanii, odszukaj wynik Kampanii na Arkuszu Mapy Kampanii. Porównaj swoją Całkowitą ilość Punktów Zwycięstwa z wartościami z listy Kampanii którą ukończyłeś.

Przykład: Gdybyś grał w Kampanię Krótką (Short) Libya 1984 i uzyskałbyś 11 Punktów Zwycięstwa w ciągu 4 Dni, uzyskałbyś wynik Kampanii Dobry

Zniszczone Samoloty

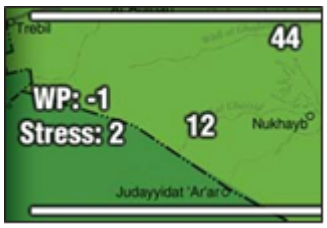
Usuń 1 Punkt Zwycięstwa za każdy Samolot, który został Zniszczony podczas trwania Kampanii.

Usuń dodatkowo 1, 2 lub 3 Punkty Zwycięstwa za Krótką, Średnią lub Długą Kampanię za każdego Pilota, który zaliczył status Zaginiony w Akcji (i nie został później Odzyskany przez kartę Zdarzenia SAR).

Stres Pilota, Odzyskanie i Doświadczenie

Podczas misji Piloci, którzy latają na misję otrzymują Punkty Stresu i zyskują Punkty Doświadczenia. Liczba Punktów Stresu, które otrzymał Pilot modyfikuje jego poziom umiejętności (skills). Wartość Punktów Doświadczenia jakie Pilot uzyskał wpływają na jego promocję.

Dodawanie Stresu Celu



Gdy misja zostaje ukończona każdy Pilot, który na nią leciał dostaje wartość Stresu bazując na pasie w jakim znajdował się Cel (Target) na Arkuszu Kampanii.

Przykład: Wszyscy Piloci, którzy lecieli na misję zniszczenia Celu #44 (zobacz grafikę) otrzymują 2 Punkty Stresu.

Odzyskiwanie Punktów Stresu

Po tym jak ustalimy ile Punktów Stresu posiada Cel, całkowita wartość Punktów Stresu Pilota zostaje zredukowana o wartość Cool pokazaną na karcie Pilota. Wartość ta została również zapisana na początku Kampanii na Karcie Gracza.

Kiedy Pilot nie leci któregoś Dnia, wciąż odzyskuje Punkty Stresu w ilości równej wartości Cool plus 2.

Przykład: Hunter uzyskał 7 Punktów Stresu podczas ostatnich 2 misji. Jest teraz Wstrząśnięty (Shaken) i nie będzie leciał na kolejną misję. Po misji odzyska on 1 Punkt Stresu z powodu jego wartości Cool i dodatkowo 2 Punkty Stresu ponieważ odpoczywał w ciągu Dnia zamiast lecieć. Na początku następnego Dnia będzie miał już tylko 4 Punkty Stresu i będzie mógł znowu używać modyfikatorów z wiersza „Okay" swojej karty Pilota.

Priorytet R&R

Raz po każdej misji możesz przeznaczyć 9 Punktów SO aby usunąć 2 Punkty Stresu plus wartość Cool z każdego Pilota w swojej eskadrze.

Uszkodzony Samolot

Uszkodzone Samoloty są automatycznie reperowane i są gotowe do lotu podczas kolejnej misji. Jedynym ograniczeniem jest poziom Stresu Pilota.

Zniszczony Samolot

Jeśli Pilot został Odzyskany przez SAR, dodaj wskazaną wartość Stresu do jego karty, po czym dołącz go ponownie do Eskadry.

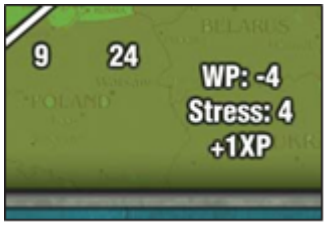
Jeśli wynikiem SAR Pilot ma status: Zaginiony w Akcji, usuń Pilota z Kampanii.

Zapisywanie Doświadczenia Pilota i jego Stresu

Zapisz obecną wartość Punktów Stresu dla każdego Pilota w Dzienniku Gracza w kolumnie odpowiadającej obecnej misji.

Daj każdemu Pilotowi, który poleciał na misję 1 Punkt Doświadczenia w kolumnie „XP's Gained" w Dzienniku Gracza, nawet jeżeli został Zestrzelony. Jeśli Cel (Target) został Zniszczony i żaden Samolot nie był Zniszczony podczas misji, każdy Pilot który poleciał na tę misję zyskuje 1 dodatkowy Punkt Doświadczenia. Doświadczenie można również zyskać z kart Celu (Target), z powodu Zasięgu Celu (Target) lub kart Zdarzeń.

Bonus Doświadczenia Dalekiego Zasięgu



Cele (Targets) w pasie najbardziej oddalonym w niektórych Kampaniach są warte 1 dodatkowy Punkt Doświadczenia. Takie pasy zawierają zapis „+1XP" na Arkuszu Kampanii.
Wszyscy Piloci lecący na misję przeciwko jednemu z takich Celów, po tym jak zostanie on zniszczony, zyskują 1 dodatkowy Punkt Doświadczenia.

Przykład: Lecisz na misję przeciwko Celowi #24 (zobacz grafikę) i Niszczysz Cel. Każdy Pilot lecący na tę misję zyskuje 1 dodatkowy Punkt Doświadczenia.

Promocje Pilotów

Po tym jak rozliczysz się z Punktów Stresu, sprawdź czy któryś z Pilotów nie awansował. Jeśli całkowita ilość Punktów Doświadczenia Pilota jest równa kub większa od wartości Promocji Pilota to Pilot zostaje Promowany. Promocja polega na wymianie karty Pilota na wersję o jeden Poziom Doświadczenia wyższą od obecnej i zapisanie nowego Poziomu Doświadczenia na Arkuszu Karty Gracza. Piloci awansują: z Żółtodzioba (Newbie), na Zielonego, z Zielonego (Green) na Przeciętnego (Average), z Przeciętnego na Wykwalifikowanego (Skilled), z Wykwalifikowanego na Weterana (Veteran) i z Weterana na Asa (Ac).

Przykład: Hunter właśnie zakończył misję sukcesem. Zyskał 2 dodatkowe Punkty Doświadczenia, podnosząc jego obecną wartość do 12. Awansował z Weterana na Asa.

Jeśli Pilot jest Promowany sprawdź ponownie jego poziom Punktów Stresu aby określić czy jest na poziomie Okay, Shaken czy stał się Niezdatny do dalszego lotu (Unfit). Sprawdź też czy nie zmieniła się jego wartość Cool i jeśli tak to zapisz nową wartość w Dzienniku Gracza.

Kiedy Pilot zostanie Promowany, traci on Punkty Doświadczenia, dzięki którym uzyskał Promocję. Zapisz nową wartość potrzebnych Punktów Doświadczenia do uzyskania kolejnej Promocji.

Przykład: Żółtodziób Banzai wrócił właśnie z misji. Uzyskał 2 Punkty Doświadczenia, ustalając ilość jego Punktów Doświadczenia na 5. Został Promowany na poziom Zielony.

Przykład: Gdyby Żółtodziób Banzai po otrzymaniu 2 Punktów Doświadczenia miał ich w sumie 6, zostałby Promowany na Zielonego (zużywając 5 Punktów Doświadczenia) i pozostały 1 Punkt zostałby przeniesiony do wykorzystania na poczet kolejnej Promocji na poziom Przeciętny.

• Zasady Opcjonalne

Na początku Kampanii należy zdecydować, które z opcjonalnych zasad będą obowiązywały. Należy je zapisać w sekcji Uwag (Campaign Notes) Dziennika Gracza.

Nocne Misje

Niektóre z kart Celu (Target) mają nocne widzenie Celu (2, 3, 14, 15, 19, 24, 25, 26, 27, 38, 39, 40, 41, 42, 47, 48, 49, 50, 51). Możesz wybrać aby lecieć na każdą z tych misji w ”nocy”. Jeśli polecisz w „dzień” należy lecieć na normalnych zasadach.

Podejmij decyzję podczas kroku Uzbrajania Samolotu. Jeśli wybierzesz lot nocny skorzystaj z następnych zasad.

Nie używamy standardowej kolejności każdej z tur Nad Celem (Over Target) tzn. Szybcy (Fast), Obrona Wroga (Enemy Defense), Wolni (Slow). Na początku każdej tury Nad Celem, należy losowo wybrać jeden z czterech powyższych wskaźników aby określić który Samolot i jacy wrogowie będą brali udział. Gdy wyciągniemy wskaźnik „Slow” wszyscy Wolni Piloci mogą wykonać posunięcie, wszystkie jednostki naziemne gdy wyciągniemy „Sites”, itd. Po tym jak rozpatrzymy wszystkie ataki, wyciągamy kolejny wskaźnik i tak, aż nie wyciągniemy wszystkich czterech wskaźników podczas każdej z tur.

Wszyscy Piloci lecący na misję otrzymują 1 punkt Stresu na początku misji.

Jeśli zniszczymy Cel (Target), otrzymujemy ilość Punktów Specjalnych (Special Option) równą liczbie Samolotów wyspecyfikowanych na karcie Celu (Target).

Przykład: Jeśli zniszczysz Cel 14, otrzymasz 3 punkty SO.

Nie bierzemy pod uwagę kosztu długości Kampanii punktów SO (Krótką, Średnią lub Długa) podczas Nocnych Misji.

Uwaga: Loty „Nocne” nie mają żadnych dodatkowych zmian. Każdy z Pilotów wciąż może lecieć tylko na jedną Misję w danym Dniu Kampanii, zasady dotyczące Celów Dodatkowych (Secondary Targets) wciąż obowiązują, itd.

Lot z 1 Samolotem Więcej lub Mniej

Możemy wziąć jeden Samolot więcej niż wynikałoby z karty Celu (Target) ale tracimy 1 Punkt Zwycięstwa (VP). Jeśli weźmiemy 1 Samolot mniej i uda nam się zniszczyć Cel (Target) dostajemy 1 dodatkowy VP. Jeśli wybierzemy tę opcję, musimy zapłacić 3, 6 lub 9 Punktów SO za Krótką, Średnią lub Długą Kampanię.

Losowy Wybór Eskadry

Zamiast wybierać Pilotów losujemy ich. Kładziemy wylosowane wskaźniki Samolotów (bazując na Czasie ich Służby) w pojemniku. Losowo wybieramy właściwą liczbę wskaźników z pojemnika. Przydzielamy każdy wybór do poziomu umiejętności przed wylosowaniem. Podnosimy koszty lub zyskujemy punkty SO zgodnie z opisem Samolotu. Jeśli wybierzemy tę opcję zyskujemy 6, 12 lub 18 punktów SO dla Krótkiej, Średniej lub Długiej Kampanii. Jeśli osiągniemy mniej niż 0 punktów SO zwracamy wskaźnik Samolotu i losujemy ponownie.

Przykład: Przygotowujemy eskadrę Navy dla Krótkiej Kampanii Irak 1991. Wkładamy wszystkie wskaźniki Samolotów Navy, które mogą brać udział w 1991 roku do pojemnika. Wyciągamy jeden wskaźnik i przypisujemy go do Pilota na poziomie Żółtodzioba (Newbie). Następnie ciągniemy dwa wskaźniki i przypisujemy do poziomu Pilotów Zielonych (Green), itd.

Trudność Kampanii

Podstawowa Kampania ma trudność Przeciętną (Average). Można zmienić poziom trudności przez wybór Korzyści lub Utrudnień. Należy zapisać wybrany poziom trudności dla Kampanii.

Trudność	Korekty
As (Ace)	Wybierz 3 Utrudnienia
Weteran	Wybierz 2 Utrudnienia
Wykwalifikowany (Skilled)	Wybierz 1 Utrudnienie
Przeciętny (Average)	Brak korekty
Zielony (Green)	Wybierz 1 Korzyść
Żółtodziób (Newbie)	Wybierz 2 Korzyści

Utrudnienia

Dodatkowy Stres: Pilot otrzymuje jeden dodatkowy Punkt Stresu gdy leci na Misję.

Lepsi wrogowie: Dodaj jeden do rzutów wroga.

Dodatkowi wrogowie: Umieść jeden dodatkowy wskaźnik wrogiej Jednostki Naziemnej (Bandit) podczas umieszczanie ich w Strefie Centralnej i wyciągnij jeden dodatkowy Wrogi Samolot (Bandit) kiedy określasz ich ilość w Strefie Centralnej.

Redukcjia Punktów SO: Rozpocznij z mniejszą ilością Punktów SO. Krótka = -6, Średnia = -15, Długa = -24

Korzyści

Mniejszy Stres: Piloci otrzymuje 1 Punkt Stresu mniej gdy lecą na Misję

Osłabieni wrogowie: Odejmij jeden od rzutów wroga.

Mniej wrogów: Umieść jeden wskaźnik wrogich Jednostek Naziemnych (Bandit) mniej podczas umieszczanie ich w Strefie Centralnej i umieść jeden Wrogi Samolot (Bandit) mniej kiedy określasz ich ilość w Strefie Centralnej.

Zwiększenie Punktów SO: Rozpocznij z większą ilością Punktów SO. Krótka = +6, Średnia = +15, Długa = +24

Zwiększenie Stresu podczas Ataku/Odpierania

Zanim jakiś Pilot przeprowadzi Atak lub Odparcie w turze możesz zdecydować aby zyskać +1 podczas wszystkich rzutów w tej turze. Podczas każdej takiej tury Pilot dostaje 1 Punkt Stresu. Pilot może skorzystać z tej możliwości tylko raz na turę. Jeśli wybierzesz tę opcję, zapłać 3, 6 i 9 Punktów SO dla Krótkiej, Średniej i Długiej Kampanii.

Duży Pokład Marynarki - Kampanie

Marynarka operuje eskadrami uderzeniowymi samolotów z dużego pokładu Lotniskowców. Korzystaj z następujących reguł aby pokierować jedną z takich eskadr.

Użyj standardowego wyboru Celów (Target) Marynarki, pasów zasięgu i zasad ich Zabezpieczania „Secure”.

Nie wybieraj AV-8B Harrier II.

Odejmij jeden od liczby Samolotów przydzielonych do każdej karty Celu (Target).

Przykład: Normalnie mógłbyś przydzielić 3 Samoloty do karty Ataku #58 ale gdy użyjesz tej Opcji będziesz mógł przedzielić tylko 2 Samoloty.

Jeśli wybierzesz tę opcję, zapłać 3, 6 lub 9 Punktów SO za Krótką, Średnią i Długą Kampanię.

Wymiana Pilotów

Za każdym razem gdy Pilot zyskuje status Zaginionego w Akcji (Missing in Action) możemy przeprowadzić próbę wymiany Pilota podczas kroku Przydzielania Pilotów jednej z przyszłych misji. Wybierz losowego Pilota (nie ze swojej eskadry) latającego tym samym typem Samolotu co Zaginiony Pilot. Jeśli nie ma już Pilotów wymaganego typu to nie można przeprowadzić wymiany. Rzuć kością aby określić Poziom Umiejętności i koszt SO wymiany Pilota. Kiedy poznamy wynik rzutu możesz zaakceptować lub odrzucić wymianę. Jeśli zaakceptujesz, dodaj Pilota do swojej Eskadry i zapłać koszt Punktów SO. Jeśli odrzucisz wymianę nie będziesz już mógł rzucać ponownie za tego Zagubionego Pilota. Jeśli Zagubiony Pilot jest później odzyskany, wybierz którego z dwóch Pilotów zatrzymać, a którego odrzucić z Kampanii.

Rzut	Poziom Umiejętności	Koszt SO
1	Żółtodziób (Newbie)	0
2-4	Zielony (Green)	1
5-7	Przeciętny (Average)	4
8-9	Wykwalifikowany (Skilled)	7
10	Weteran	10

Niszczenie Celi (Targets)

Jeśli zaliczysz co najmniej połowę Trafień potrzebnych do Zniszczenia Celu, ale mniej niż liczbę trafień wymaganych do Zniszczenia Celu, niszczysz Cel. Zapisz w swoim Dzienniku Gracza liczbę Trafień jakie zaliczył Cel. Zapisujesz połowę Punktów Zwycięstwa (VP) zaokrąglając w dół. Jeśli później potasujesz talie Celów i wyciągniesz ten Cel, będzie on zawierał zadane już wcześniej trafienia. Nie odrzucaj kart Udoskonalenia (Improvement) Celów, one pozostają dostępne do wyboru. Jeśli wtedy ten Cel zostanie zniszczony zyskujesz połowę Punktów Zwycięstwa (VP) zaokrąglając w górę oraz jego normalne modyfilatory dla torów Intel, Infra i Recon. Jeśli wybierzesz tę opcję, zapłać 3, 6 lub 9 Punktów SO za Krótką, Średnią i Długą Kampanię.

• Credits

Game Design	Dan Verssen
Game Development	Holly Verssen
Suggestions and Ideas	Dave Schueler, Chris Fawcett
Game Art:	Wan Chiu
Rulebook Edits:	Hans Korting, Christoph Haeberling

• Samolot i Uzbrojenie

Samolot

A-6 Intruder:
Pierwszy dwuosobowy samolot biorący po raz pierwszy udział w walkach nad Wietnamem. A-6 pozostawał głównym samolotem uderzeniowym Piechoty dopóki nie został zastąpiony przez Horneta.

Zasady Specjalne: A-6 nie posiada działka wewnętrznego i nie może przenosić broni powietrze-powietrze.

A-7 Corsair II:
Kolejny samolot który po raz pierwszy brał udział w walkach podczas wojny w Wietnamie. Przeznaczony jako manewrowy samolot uderzeniowy, który miał ograniczone możliwości w walce powietrznej. Po raz ostatni używany w Iraku podczas Operacji Pustynna Burza.

Zasady Specjalne: Zyskujesz 4, 8 lub 12 Punktów SO za każdego A-7 wybranego do Krótkiej, Średniej lub Długiej Kampanii. Nie wolno uzbroić A-7 w więcej niż 2 AIM-9s.

AV-8B Harrier 2:
Harrier znany przez Marynarkę USA jako „Harrier Jump Jet". Jest w stanie startować i lądować pionowo. Dzięki temu jest idealnym kandydatem, który może być używany na lądowiskach mniejszych krążowników Marynarki. Samoloty te są przystosowane zarówno do walki Powietrze-Powietrze jak i Powietrze –Ziemia.

Zasady Specjalne: Harriery latając na Niskich Wysokościach uważa się za latające „o włos nad ziemią" (na wysokości czubków drzew). Nisko latające Harriery traktują wyniki Uszkodzenia zadane przez wrogą Jednostkę Naziemną (Site) lub Samolot (Bandit) jako Stres (nie jako Uszkodzenie). Reguła ta nie ma wpływu na karty Zdarzeń Specjalnych (Special Event). Zyskujesz 3, 6 lub 9 Punktów SO za każdego AV-8B wybranego na Krótką, Średnią lub Długą Kampanię.

Przykład: Normalnie Pilot dostaje punkty Stresu od SA-11 gdy wyrzuci 2, 3, 4 lub 5, dostaje Uszkodzenie dla 6 lub 7 i jest Zniszczony dla 8, 9 lub 10. Gdyby SA-11 atakował Harriera, który przebywałby na Małej Wysokości, zadałby mu 1 punkt Stresu dla wartości 2, 3, 4, 5, 6 lub 7, i Zniszczyłby go dla 8, 9 lub 10.

E-2C Hawkeye:
Samolot z kilkuosobową załogą. Hawkeye także zaczynał służbę podczas wojny w Wietnamie. Kontynuuje służbę jako oczy i uszy floty dalekiego zasięgu i będzie to robił w najbliższej przyszłości.

Zasady Specjalne: E-2C nie może przenosić żadnej amunicji i nie posiada wewnętrznego działka.

Niektóre z kart Hawkeye zawierają listę rzutów kością po których ignoruje się Specjalne Zdarzenie. Jeśli wyciągniesz kartę Specjalnego Zdarzenia (Special Event), którą chciałbyś zignorować a Hawkeye bierze udział w tej misji, rzuć kością. Jeśli wyrzucisz wskazaną tam liczbę lub większą, zignoruj Zdarzenie. E-2C posiadają zdolność wyczerpywania wskaźników Świadomości Sytuacyjnej (Situational Awareness) na inny Samolot w twojej misji nawet jeśli E-2C nie jest Samolotem Prowadzącym (Flight Leader).

Niektóre z kart Hawkeye będą dawały innym Samolotom bonus podczas ich rzutów Powietrze-Powietrze i/lub Powietrze-Ziemia. Jeśli dodasz Hawkeye do misji nie wlicza się go do liczby Samolotów jakie możesz wysłać na misję.

EA-6B Prowler:
Dwuosobowy samolot. EA-6B wyewoluował z EA-6A, który był rozszerzonym A-6. Prowler jest odpowiedzialny za zakłócenie radaru wroga oraz systemów wykrywania w celu ochrony samolotu uderzeniowego.

Zasady Specjalne: Odejmij jeden od wszystkich rzutów wroga mającego na celownika jeden z Twoich Samolotów (wliczając Prowlera) w Strefie Prowlera. Dodatkowo odejmij kolejną jedynkę (w sumie -2) od jakichkolwiek rzutów wroga skierowanych przeciwko samemu Prowlerowi. Odejmowanie stosuje się dla ataków przez Wrogi Samolot lub Pojazd Naziemny podczas etapu Nad Celem (Over Target) lub podczas reakcji na Atak Specjalnego Zdarzenia kiedy wskaźniki broni mogą zostać wydane aby zredukować liczbę Ataków Specjalnych Zdarzeń. Prowler nie korzysta z Punktów Wagi, lecz zawsze przewozi 4 AGM-88. Uzbrój go w mniejszą ilość tej broni jeśli nie pozostały już jej żadne wolne wskaźniki. Prowler nie posiada działka wewnętrznego i nie może przenosić broni Powietrze-Powietrze.

F-14 Tomcat:
Dwuosobowy samolot. Tomcat został zaprojektowany do tego aby przenosić na duże odległości pociski służące do zestrzeliwania Sowieckich bombowców w czasie Zimnej Wojny. F-14 jest jedynym samolotem mogącym przenosić pocisk AIM-54 Phoenix.

Zasady Specjalne: F-14 może przenosić broń Powietrze-Ziemia wymienioną na jej karcie, ale nie przekraczając 4 Punktów Wagi. F-14 nie może przenosić więcej niż 6 pocisków AIM-54 Phoenix.

F/A-18C Hornet:
Hornet był pierwszym samolotem wielozadaniowym wystawionym przez Marynarkę USA jako następcę F-4 Phantom. F/A-18 przenosi szeroki zakres broni Powietrze-Powietrze i Powietrze-Ziemia. Dodatkowo jego pilot mógł łatwo przełączać się pomiędzy typem uzbrojenia, co dodatkowo zwiększało jego elastyczność.

F/A-18E Hornet:
Wersje E Horneta została zaprojektowana aby zwiększyć już i tak ogromne możliwości przenoszenia broni Powietrze-Ziemia. Przezwisko „Super Hornet" odnosi się do tego, że samoloty te mogły przenosić dużo cięższe ładunki.

Zasady Specjalne: Musisz zapłacić 2, 4 lub 6 Punktów SO za każdego F/A-18E wybranego do Krótkiej, Średniej lub Długiej Kampanii.

F/A-18F Hornet:
Dwuosobowy samolot. Wersja F bazuje na F/A-18E Super Hornet dodając do niego drugi kokpit. Ta wersja Horneta została ukierunkowana na misje Powietrze-Ziemia. W żargonie Marynarki litery E i F odnoszą się do „Rhino" aby uniknąć nieporozumień z wcześniejszą wersją Horneta C.

Zasady Specjalne: Musisz zapłacić 2, 4 lub 6 Punktów SO za każdego F/A-18F wybranego do Krótkiej, Średniej lub Długiej Kampanii.

EA-18G Hornet:
Dwuosobowy samolot. Model G jest wyspecjalizowaną wersją F/A-18F. Zastąpił w Marynarce EA-6B Prowlera i przejął jego funkcje zagłuszania radaru i wykrywania. Do obrony przenosi AIM-120, lecz zazwyczaj jest załadowany do atakowania i odpierania wrogich pojazdów naziemnych. Nazwa zawiera słowa „Growler" lub „Grizzly".

Zasady Specjalne: Odejmij jeden od wszystkich rzutów wroga mającego na celownika jeden z Twoich Samolotów (wliczając EA-18G) w Strefie EA-18G. Dodatkowo odejmij kolejną jedynkę (w sumie -2) od jakichkolwiek rzutów wroga skierowanych przeciwko samemu EA-18G. Odejmowanie stosuje się dla ataków przez Wrogi Samolot lub Pojazd Naziemny podczas etapu Nad Celem (Over Target) lub podczas reakcji na Atak Specjalnego Zdarzenia kiedy wskaźniki broni mogą zostać wydane aby zredukować liczbę Ataków Specjalnych Zdarzeń. EA-18G nie posiada działka wewnętrznego. Musisz zapłacić 2, 4 lub 6 Punktów SO za każdego EA-18G wybranego do Krótkiej, Średniej lub Długiej Kampanii.

F35B/C Lightning II:
F35B/C jest pierwszą generacją myśliwców „Stealth". Samolot ten jest zdolny do przenoszenia broni Powietrze-Powietrze i Powietrze-Ziemia.

Zasady Specjalne: Wrogie Samoloty i Pojazdy Naziemne ignorują (nie poruszają się w jego kierunku ani nie Atakują) F35B/C w zasięgu 1 lub więcej. Każda karta samolotu F35B/C ma zapis „Stealth" z rzutem kośćmi. Rzuć kośćmi za „Stealth" podczas ataku Wrogich Samolotów lub Pojazdów Naziemnych gdy F35B/C jest Nad Celem (Over Target) lub podczas reakcji na Atak Specjalnego Zdarzenia kiedy wskaźniki broni mogą zostać wydane aby zredukować liczbę Ataków Specjalnych Zdarzeń. Jeśli wyrzucisz wartość „Stealth" lub większą, unieważniasz atak wroga. Rzuć za Stealth przed Odparciem (Suppressing) i Wymknięciem (Evading). Możesz zapłacić 3, 6 lub 9 Punktów SO za każdego F35B/C wybranego do Krótkiej, Średniej lub Długiej Kampanii.

Wskaźniki Uzbrojenia

Pociski Powietrze-Powietrze (Broń AtA)

AIM-7 Sparrow: Sparrow był głównym pociskiem Powietrze-Powietrze Marynarki USA naprowadzanym radarowo od czasu Wojny w Wietnamie. Aby odpalić AIM-7 atakujący samolot musi „oznaczyć" wrogi samolot sygnałem radaru. Sparrow przejmuje wtedy cel bazując na odbitym sygnale radaru. Kiedy pilot odpala Sparrowa, zgłasza przez radio „Fox One!" aby poinformować o tym innych pilotów.

AIM-9 Sidewinder: Sidewinder był używany przez lotnictwo USA od 1950 roku. Jest to broń nakierowująca się na ciepło emitowane przez silniki odrzutowe samolotu. Pilot deklaruje odpalenie Sidewinderów przez zgłoszenie przez radio „Fox Two!".

AIM-54 Phoenix: Phoenix został zaprojektowany do przechwytywania Sowieckich bombowców zanim mogłyby one zrzucić pociski na lotniskowce i ich oddziały specjalne. Odpalający samolot musi najpierw oznaczyć radarem cel, lecz w przeciwieństwie do Sparrowa, AIM-54 ma swój własny radar i sam może się naprowadzać na cel. Pilot deklaruje odpalenie Phoenixa przez zgłoszenie przez radio „Fox Three!".

Zasady Specjalne: AIM-54 może być tylko przenoszony przez F-14 Tomcat. Możesz odpalić Phoenixa podczas kroku Odpalania Pocisków Phoenix w fazie Granicy Celu (Target-Bound) jak również podczas tury Nad Celem (Over Target). Podczas kroku Odpalania Pocisków Phoenix, każdy z pocisków może obrać za cel inny Wrogi Samolot (Bandit). Określ wszystkie cele zanim rzucisz kością.

AIM-120 AMRAAM: AMRAAM (wymawiane „am-ram") jest w stanie podobnie jak pocisk Phoenix podążać sam za celem. AIM-120 jest jednak bardziej zwrotny od AIM-54 i są bardziej efektywne w walce na małych odległościach. Ma przezwisko „Slummer". Tak jak dla Phoenixa, pilot zgłasza odpalenie AMRAAM-a przez zgłoszenie przez radio „Fox Three!".

Zasady Specjalne: AMRAAM-y mają zdolność Independent, ale nie mogą jej użyć aby objąć za cel Wrogi Samolot będący w odległości 0 lub 1. Aby zaatakować Wrogi Samolot w odległości 0 lub 1 musi to być zadeklarowany przez twojego Pilota cel.

Przykład: Twój F/A-18E jest w Południowej Strefie Przed Podejściem i wybiera MiG-21 w Południowej Strefie Podejścia jako cel ataku. Odpala AiM-9 w MiG-21. W tym samym czasie może on odpalić kilka AiM-120, które posiada. Mógłby odpalić 1 w MiG-21, 1 we Wrogi Samolot w Północnej Strefie Podejścia i 1 we Wrogi Samolot ze Strefy Centralnej. Nie mógłby odpalić pocisku w MiG-23 w Południowej Strefie Podejścia ponieważ znajduje się on w zasięgu 1 i nie był on zadeklarowanym celem.

Pociski Powietrze-Ziemia (Broń AtG)

Mk. 20 Rockeye: Rockeye wyewoluował z ery CBU (Bomby Seryjnej) z Wietnamu. Kiedy bomba zbliża się do ziemi, zewnętrzny mechanizm rozrzuca setki granatów ręcznych na obszarze boiska do piłki nożnej.

Zasady Specjalne: Jeśli używasz Rockeye na celach typu Soft lub na Wrogich Pojazdach Naziemnych, dodaj 5 do rzutu ataku. Rockeye są odporne na ograniczenia typu Rozproszenie (Dispersed) polegającym na otrzymywanie tylko 1 Trafienie na znacznik.

Mk. 82 Iron Bomb: Ta kategoria reprezentuje szeroki wachlarz broni małego zasięgu o wadze do 500 funtów. Bomba jest niekierowana, a jej przodkowie pamiętają jeszcze czasy II WŚ.

Mk. 83 Iron Bomb: To jest większa wersja bomby Mk. 82 o wadze 1000 funtów.

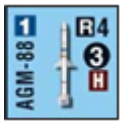
Mk. 84 Iron Bomb: Jeszcze większa wersja bomby Mk. 82 o wadze 2000 funtów.

AGM-62 Walleye: AGM-62 był po raz pierwszy użyty podczas Wojny w Wietnamie. Broń nakierowywana na cel z samolotu, który ją wystrzelił poprzez kamerę telewizyjną umieszczoną na jej przodzie. Jest to niezasilana bomba ślizgająca. Po odpaleniu może lecieć lotem ślizgowym przez wiele mil.

AGM-65 Maverick: Maverick jest precyzyjnym pociskiem nakierowywanym o napędzie rakietowym będącym na inwentarzu Marynarki Wojennej od 1970 roku zastępując AGM-12 Bullpup. Broń ta może być wyposażona w kilka rodzaju głowic naprowadzających wliczając kamerę telewizyjną, podczerwień i laser.

Zasady Specjalne: Jeśli korzystasz z AGM-65 atakując pojazd ruchomy (Vehicle) dodaj 3 do rzutu na atak. Mavericki są odporne na ograniczenie Rozproszenia (Disperse) polegające na tylko jednym trafieniu (1 Hit) na cel.

AGM-84 Harpoon: Harpoon wszedł do służby w 1979 roku jako pierwszy pocisk przeciw-okrętowy przenoszony przez samoloty Marynarki Wojennej. W 1991 roku system broni AGM-84 został ulepszony o wariant SLAM (Stand-off Land Attack Missile) mogący również atakować cele naziemne.



AGM-88 Harm: Harm (High-speed Anti-Radiation Missile) jest używany wyłącznie do przechwytywania wrogich systemów radarowych. Raz odpalony zostaje zablokowany na źródle emisji energii radarowej, naprowadzającej od teraz pocisk na komponenty emitujące tę energię.

Zasady Specjalne: AGM-88 może być odpalany tylko przeciwko Wrogim Celom Naziemnym mającym w górnym lewym rogu wskaźnika literę 'R'. Może też zostać użyty aby spełnić pewne wymagania, np. gdy należy odrzucić wskaźnik broni Powietrze-Ziemia jako część karty Zdarzenia (Event card) lub by zmodyfikować wynik rzutu na SAR.

AGM-130: AGM jest precyzyjną rakietą nakierowywaną montowaną do 2000 funtowych bomb. Jest to doskonała broń dalekiego zasięgu do atakowania cięższych celów. Broń została uruchomiona w połowie lat 1990-tych.

AGM-154 JSOW: JSOW (Joint Stand-Off Weapon) została zaprojektowana jako broń dalekiego zasięgu w celu przechwycenia obrony powietrznej z bezpiecznej odległości. Gdy pocisk dochodzi celu jego obudowa rozpada się rozpylając mniejsze bomby na obszarze celu.

Zasady Specjalne: AGM-154 ma zasięg 3 gdy jest odpalany z dużej wysokości, lub zasięg 1 gdy z małej. Gdy używamy go przeciwko Celowi Łatwemu (Soft Target) lub Wrogiemu Pojazdowi Naziemnemu (Site) należy dodać 3 do rzutu na Atak. JSOW są odporne na ograniczenie Rozproszenia (Disperse) polegające na tylko jednym trafieniu (1 Hit) na cel.

GBU-10: GBU jest laserowo naprowadzaną wersją 2000 funtowej bomby Mk. 84. GBU (Guided Bomb Unit) dodało głowicę naprowadzającą oraz lotki kierunkowe celem zmiany bomby niekierowanej w bombę precyzyjną. System Paveway wszedł do służby w 1968 r.

GBU-16: GBU-16 bazuje na 1000 funtowym Mk. 83.

GBU-12: GBU-12 bazuje na 500 funtowym Mk. 82.

GBU-31 JDAM: JDAM (Joint Direct Attack Munition) jest najnowszą generacją inteligentnej bomby wystawionej przez Siły Zbrojne US. GBU-31 to zestaw na który można nakręcić 2000 funtową bombę Mk. 84. Początkowo stosowano system GPS do nakierowywania na stały (nieruchomy) cel. Później dodano opcję naprowadzania laserowego aby można było atakować obiekty mobilne.

GBU-32 JDAM: GBU-32 bazuje na 1000 funtowym Mk. 83.

GBU-38 JDAM: GBU-32 bazuje na 500 funtowym Mk. 82.

Zasady Specjalne: Zasady te stosuje się do wszystkich broni JDAM. W przeciwieństwie do innych Broni Specjalnych, JDAM nie posiada kosztu SO. JDAM-y kosztują zawsze 12 Specjalnych Punktów SO na misję. Jeśli zapłacisz 12 SO możesz wziąć tyle sztuk JDAM ile samolot lecący na misję będzie w stanie załadować. JDAMy mogę brać za cel tylko Stałe Cele (Fixed Targets) i Wrogie Pojazdy Naziemne Stałych Celi w latach 1999 do 2008. JDAMy mają zasięg 1 gdy zrzucane są z Dużej Wysokości i zasięg 0 gdy z małej. JDAMy mają zdolność Oddzielności (Independent).

Przykład: Twój F/A-18C znajdujący się na Dużej Wysokości w Strefie Centralnej wybiera Cel (Target) do zaatakowania. Zrzuca 4 przenoszone GBU-38. Mógłbyś mieć 2 Ataki na Cel (Target), 1 atak na Wrogi Pojazd Naziemny w Strefie Centralnej i 1 atak na Wrogi Pojazd Naziemny w Strefie Podejścia.

Rakiety: Każdy wskaźnik Rakiety reprezentuje rurę podtrzymującą kilka rakiet. Rakieta ma swój rodowód w zasobniku rakietowym przenoszonym przez bombowce podczas II WŚ.

Zasady Specjalne: Jeśli używasz Rakiet do Odparcia (Suppress) Ataku Wrogiego Pojazdu Naziemnego, dodaj 3 podczas rzutu na Odparcie.

Zasobniki (Pods)

Z zasobników nie korzysta się tak jak z innych broni. Pozostają one w samolocie podczas trwania całej Misji i zawsze działają.

ECM Pod: Jest to zasobnik ze środkiem zakłócania radioelektrycznego używany do obrony przenoszącego go Samolotu przed atakiem wroga.

Zasady Specjalne: Za każdym razem gdy Samolot jest atakowany przez Wrogi Pojazd Naziemny lub Samolot lub gdy reaguje na Atak Specjalnego Zdarzenia (Special Event Attack), kiedy wskaźnik broni może zostać zużyty celem zmniejszenia Ataku Specjalnego Zdarzenia, rzuć kością za Zasobnik ECM przed jego Odparciem (Suppressing) lub Unikiem (Evading). Zaneguj atak gdy wyrzucisz 6 lub więcej. Pilot, którego Samolot przenosi zasobnik ECM dostaje tylko 1 punkt Stresu gdy robi Unik (zamiast 2). Każdy samolot może przenosić tylko jeden zasobnik ECM.

Wewnętrzne Działka (Internal Guns)

Poza wskaźnikami amunicji, które możesz załadować na samolot wiele z nich posiada Wewnętrzne Działko.

Zasady Specjalne: Podczas walko Powietrze-Ziemia, działko może zostać użyte do atakowania Celu (Target) lub Wrogiego Pojazdu Naziemnego znajdującego się w tej samej Strefie co Samolot. Samolot musi znajdować się na Niskiej Wysokości. Udany Atak zada 1 Trafienie. Użyj Umiejętności Pilota Air to Ground aby zmodyfikować atak. W walce Powietrze-Powietrze, Działko może zostać użyte do zestrzelenia Wrogiego Samolotu w tej samej strefie. Gdy atakujemy Wrogi Samolot możemy znajdować się na Dużej i Małej Wysokości. Użyj umiejętności Pilota Air to Air aby zmodyfikować atak.

• Przykładowa Misja

Zdecydowałem się zagrać Krótką Kampanię Iraq 1991. Pierwszą decyzję jaką muszę podjąć jest wybór czy lecieć jako Marynarka czy jako Piechota Morska US. Wybrałem Marynarkę. Zaczynam wybierając 8 Pilotów. W 1991 roku mogę wybrać spośród F/A-18C, F-14, A-7, A-6, EA-6B i E-2C. Oto mój wybór:

F-14	Newbie	Kermit
A-7	Green	Pluto
A-6	Green	Bug
F/A-18C	Average	Banzai
F/A-18C	Average	Wedge
F-14	Average	Teflon
A-6	Average	Dingo
F/A-18C	Skilled	Blackhawk

Kampania daje mi 22 punktów SO. Zyskuje dodatkowe 4 za wybór jednego A-7 do mojej eskadry (czyli 26 SO). Wydaję 6 na awans Kermita na Zielonego i korzystam z opcji Zniszczenia Celu (Target Damage) za 3. Pozostaje mi na starcie kampanii 17 SO.

Przygotowanie Kampanii

Odwołując się do Arkusza Kampanii usuwam wszystkie wskaźniki Wrogiego Pojazdu Naziemnego SA-15 z pojemnika z pomieszanymi wskaźnikami i oddzielam kartę Celu Iraq 1991.

Przygotowanie Misji

Mogę wyciągnąć do 3 kart Celów na moją pierwszą misję. Wyciągam jedną na raz. Dostaję Cel #31 – Weapon Factory. Nie za dobrze, jest to olbrzymia 7 samolotowa misja i wróg zyskuje Improvement dopóki go nie Zniszczę. Wyciągam kolejną i dostaję Cel #1 – Minor Airfield. Kolejny Improvement! Tu także wróg dostaje +1 w Centralnej strefie dla Pojazdów Naziemnych Celu.

Zdecydowałem nie ciągnąć więcej kart Celów (Targets) i zaatakować Ważniejsze Lotnisko (Minor Airfield).

Następnie określam obecność Wrogich Pojazdów Naziemnych. Znajdą się tu: po 1 w każdej Strefie Podejścia i 2 w Strefie Centralnej. Wylosowałem następujące wskaźniki:

Północ: SA-6
Południe: SA-8B
Wschód: SA-7
Zachód: SA-2
Centrum: SA-10, M1939

Do udziału w misji wybrałem 4 Samoloty. Każdy Samolot ma -1 Punkt Wagi kary z powodu odległości do Celu (Target) na Arkuszu Kampanii.

Uzbroiłem Samolot w następujący sposób:

Teflon:	AIM-54, AIM-54, AIM-7, AIM-7, AIM-9, AIM-9, AIM-9
Banzai:	AIM-7, AGM-88, AGM-88, Mk.20, Mk.82, Mk.83
Pluto:	AIM-9, AGM-88, Rockets, Mk.84
Blackhawk:	AIM-7, AIM-7, ECM Pod, Mk.83, Mk.83

W Arkuszu Gracza zapisałem 2 SO wydane na AIM-54.

Lider Lotu (Flight Leader)

Pilot Blackhawka posiada najwyższy poziom umiejętności więc to on staje się Liderem Lotu.

Umieszczam wskaźniki Świadomości Sytuacyjnej (Situational Awareness) na moich kartach Samolotów. Blackhawk otrzymuje 1, a Teflon 2.

Moje Samoloty są teraz gotowe do startu z Lotniskowca.

Granica Celu (Target-Bound)

W drodze do Lotniska losuje kartę Zdarzenia Granicy Celu – ***Charlie Foxtrot.*** Mogę spędzić tylko 4 tury Nad Celem (Over Target) i każdy pilot dostaje 1 punkt Doświadczenia. Zapisuję go dla każdego samolotu w Dzienniku Gracza.

Umieszczam Teflon i Banzai we Wschodniej części Północnej Strefy Odległej (North Stand-Off Area), a Pluto i Blackhawka w Zachodniej części Południowej Strefie Odległej (South Stand-Off Area). Wszystkie zaczynają na Dużej Wysokości.

Gdy zbliżam się do Lotniska Wrogie pojazdy Naziemne zaczynają się pojawiać na ekranie radaru. Wyciągam po 1 Wrogim Pojeździe na każdą Strefę Podejścia i 1 na Strefę Centralną. Dociągam 1 dodatkowy Wrogi Pojazd dla Centralnej Strefy z powodu Udoskonalenia Celu (Target Improvement). Wylosowałem następujących wrogów:

Północ: MiG-21
Południe: No Bandit
Wschód: MiG-29
Zachód: No Bandit
Centrum: Mirage III i No Bandit

Usuwam wskaźniki „No Bandit" i wrzucam je do pojemnika.

Losuję ***Elusive Flight Path*** jako Zdarzenie Nad Celem z rezultatem Brak Regulacji (No Adjustment).

Atak Pocisków Phoenix (Phoenix Missile Attack)

Mogę zadeklarować atak pociskiem AIM-54 Phoenix. Odpalę dwa, jeden przeciw MiG-29, a drugi przeciw Mirage III.

AIM-54 wymaga wyrzucenia 6 lub więcej aby atak się udał. Teflon dostaję +1 i dodatkowe +2 przeciwko Mirage III. Teflon wyrzuca 4 przeciwko MiG-29 i pudłuje i 7 przeciwko Mirage III. Mirage III zostaje Zniszczony.

Tura 1

Na początku każdej tury Nad Celem (Over Target) musze wyciągnąć wskaźnik Wrogiego Pojazdu Naziemnego dla Strefy Centralnej z powodu zapisu na karcie Celu (Target) „1 Bandit". Losuje wskaźnik: MiG-21 i umieszczam go w Strefie Centralnej.

Pokazano tu jak powinien wyglądać Ekran Taktyczny w tym momencie gry.

Szybcy Piloci zaczynają atak. Teflon zużywa swój wskaźnik Świadomości Sytuacyjnej aby móc zagrać podczas kroku Szybkiego (Fast) tego etapu. Odpala 2 AIM-7 w MiG-29. Potrzebuje 5-ki aby trafić, a rzuca 4 i 9 Niszcząc MiG-a. Banzai strzela z AIM-7 w MiG-21 na Północy. Potrzebuje szóstki i wyrzuca 6, Niszcząc MiG-21.

Teraz atakują Wrogie Jednostki Naziemne i Wrogie Samoloty. SA-10 wybiera losowo za cel Pluto. Banzai odpala AGM-88 i Odpiera (Suppress) atak wyrzucając 5. SA-2 losuje pomiędzy Pluto i Blackhawk wybierając za cel Blackhawka. Blackhawk wyrzuca 9 za Wabik (ECM Pod) i neguje atak.

Teraz atakują moi Wolni (Slow) Piloci. Blackhawk zużywa 1 Wskaźnik Świadomości Sytuacyjnej pozwalając Banzai atakować podczas tego kroku. Banzai odpala AGM-88 i Niszczy SA-10. Pluto odpala AGM-88 w SA-8B i pudłuje wyrzucając 2.

Teraz przemieszczam Samolot. Teflon i Banzai przesuwają się na centralną Północną Strefę Przed Podejściem, a Pluto i Blackhawk na centralną Południową Strefę Przed Podejściem. Wszyscy schodzą na Niską Wysokość.

Mig-21 losowo przesuwa się w kierunku Pluto.

Tura 2

Ciągnę kolejny wskaźnik Wrogiego Samolotu i szczęśliwie jest to No Bandit.

To jest obecna sytuacja.

Nie robię żadnych Szybkich ataków.

SA-6 obiera za cel Banzai, który wymyka się. SA-6 rzuca 1 i 4. Banzai dostaje 2 Punkty Stresu za Wymknięcie się (Evading). SA-8B celuje w Blackhawk. Rzuca on za Wabik (ECM Pod) 3. Nie działa. Robi Unik (Evade) i Wrogi Pojazd Naziemny rzuca 4 i 9. Blackhawk dostaje 1 Punkt Stresu za Unik i dodatkowo 1 za Atak Wrogiej Jednostki Naziemnej. MiG-21 celuje w Pluto, który robi Unik i Wrogi Samolot rzuca 2 i 10. Pluto otrzymuje 2

Punkty Stresu za Unik.

Czas na mój Wolny Atak. Blackhawk odpala 2 AIM-7 w MiG-21 rzucając 3 i 4 Niszcząc go. Pluto odpala Rakiety w SA-8B i Niszczy go.

Teflon i Banzai przesuwają się na Północną Strefę Podejścia, A Blackhawk i Pluto na Południową Strefę Podejścia.

Tura 3

Wyciągam No Bandit za Lotnisko.

Taka jest teraz sytuacja. To jest moja trzecia tura. Mógłbym normalnie pozostać tutaj jeszcze przez 2 tury ale Zdarzenie Charlie Foxtrot oznacza, że następna tura będzie moją ostatnią.

Banzai zrzuca Mk.20 na Łatwy Cel (Soft) SA-6, rzucając 3 i go Niszcząc.

Żadna z Wrogich Jednostek Naziemnych nie może zaatakować mojego Samolotu.

Nie mogę zrobić żadnego Wolnego (Slow) Ataku.

Wszystkie Samoloty przesuwają się do Strefy Centralnej.

Tura 4

Wyciągam Mig-21 za Lotnisko.

Sytuacja wygląda teraz tak. Jest to moja ostatnia tura Nad Celem (Over Target).

Banzai zrzuca Mk.82 i Mk.83 na Cel i rzuca 6 i 8, które stają się 7 i 9 zaliczając 3 Trafienia. Blackhawk zużywa swój ostatni wskaźnik Świadomości Sytuacyjnej celem zagrania podczas tego kroku. Zrzuca 2 Mk.83 na Cel rzucając 5 i 7, zaliczając 3 Trafienia.

MiG-21 celuje w Pluto. Teflon odpala 1 AIM-9 aby go Odeprzeć i rzuca 7. Sukces! Atak Wrogiego Samolotu zostaje przerwany. M1939 atakuje Teflona. Banzai próbuje Odeprzeć go Działkiem (Cannon), rzuca 3 co oznacza porażkę. Teflon próbuje Uniku i rzuca 6 i 10. Teflon zostaje Uszkodzony (Damaged). Usuwam z niego wszystkie pozostałe wskaźniki amunicji i dodaje 2 Punkty Stresu za Unik i 2 Punkty Stresu za Uszkodzenie.

Blackhawk Ostrzeliwuje Cel, rzuca 6, pudłuje. Pluto zrzuca swoje Mk.84 na Cel, rzuca 8 i zalicza 3 Trafienia. Cel zostaje Zniszczony!

Granica Bazy (Home-Bound)

Wyciągam kartę Zdarzenia Granicy Bazy ***Aerial Refueling***. Bardzo ładnie. Podczas mojej kolejnej misji, będę mógł wybrać Priorytet Tankowania nie zużywając na niego żadnych Punktów SO.

Odprawa

Misja zakończyła się sukcesem i zyskałem 2 Punkty Zwycięstwa. Przesuwam także wskaźnik Recon o 1 w prawo i Infra o 2 w prawo. Ulepszenie (improvement) na karcie Celu Fabryki Broninie ma żadnego efektu.

Na końcu misji każdy Pilot zyskuje dodatkowe 2 Punkty Doświadczenia za Zniszczenie Celu i brak Zniszczonego Samolotu. Każdy Pilot dostaje 2 Punkty Stresu za lot na misję w pasie Iraku. Teflon i Blackhawk zmniejszają swój poziom Steresu o 1 z powodu ich poziomu Cool. Ostatecznie Piloci posiadają:

Teflon - 5 Punktów Stresu (Okay)
Banzai - 4 Punkty Stresu (Shaken)
Pluto - 4 Punkty Stresu (Okay)
Blackhawk - 3 Punkty Stresu (Okay)

Tłumaczenie: Giezgała Rafał (amatorskie)
Propozycje zmian, poprawek, itd. można podsyłać na adres: ragi74waw@gmail.com