

ROSSO	1	2	3	4	5	6
1	5 Fusoliera	5 Fusoliera	5 Ala	5 Ala	3 Coda	3 Motore
2	6 Fusoliera	6 Fusoliera	6 Ala	6 Ala	3 Coda	3 Motore
3	7 Fusoliera	7 Fusoliera	7 Ala	7 Ala	4 Coda	4 Motore
4	8 Fusoliera	8 Fusoliera	8 Ala	8 Ala	4 Coda	4 Motore
5	Serbatoio Colpito -3 Carb, 2 Fusoliera	Serbatoio Colpito -6 Carb, 3 Fusoliera	Osservatore Ucciso 4 Fusoliera	Osservatore Ucciso 4 Fusoliera	Fuoco	Esplosione!
6	Timone Inceppato 2 turni D, 1 Coda	Timone Inceppato 2 turni S, 1 Coda	Timone Inceppato 3 turni D, 1 Coda	Timone Inceppato 3 turni S, 1 Coda	Pilota Ucciso	Pilota Ucciso

BLU	1	2	3	4	5	6
1	1 Fusoliera	1 Fusoliera	1 Ala	1 Ala	1 Coda	1 Motore
2	2 Fusoliera	2 Fusoliera	2 Ala	2 Ala	1 Coda	1 Motore
3	3 Fusoliera	3 Fusoliera	3 Ala	3 Ala	2 Coda	2 Motore
4	4 Fusoliera	4 Fusoliera	4 Ala	4 Ala	2 Coda	2 Motore
5	Pilota Ferito, 1 Fus. Prox Man Avanti	Pilota Ferito, 1 Fus. Prox Man + Lenta	Montante Distrutto No Man Spec, 1 Ala	Ala Lacerata, 3 Ala No Vel 3 e 4	Fumo	Fumo
6	Osserv Ferito, 3 Fus. No sparo per 3 turni	Osserv Ucciso 3 Fusoliera	1 Mitragl. Distrutta 3 Fusoliera	Ala Lacerata, 4 Ala No Man Spec	Motore Colpito No Vel 3 e 4 1 Fus, 2 Mot	Pilota Ucciso

Tabella dei danni: tirare due dadi di diverso colore, oppure il dado contenuto nella scatola, una volta per la colonna nera e una volta per la colonna bianca. Incrociare i risultati e segnare sulla propria scheda i danni subiti.

Carb=carburante; D=destra; S=Sinistra; Osserv=Osservatore; Man Spec=Manovre Speciali; Vel=Velocità; Prox Man=La Prossima Manovra; No sparo=Non è possibile sparare; Fus=Fusoliera; Mot=Motore.