

## C3I Magazine 第16号掲載

！注意:実際のプレイにはC3I誌 16号の購入が必須です。同誌には各種専用判定表の付いたキャンペーンシートに記録シート、更に追加航空機カード 16枚(カタリナ飛行艇 PBY-5、九七大艇 H6K4、九六艦戦 A5M4、一式戦闘機隼 Ki-43-I、B-17D 重爆、B-17E 重爆、B-26B 中爆、A-20A 攻撃機)が添付されています。

Zero!-DiF Series Campaign

### The Marshall Islands raids, 1942

訳註:米海軍は太平洋機動部隊の全力を挙げて、対日反攻の開始を 1942年2月1日と決定、ケゼリンを始めとするマーシャル、ギルバート群島の日本海軍前進基地を叩くべく着々と準備を進め、計画通り同日、ハルゼー中将率いる空母エンタープライズより雷爆連合数十機が、まだ明けやらぬ東の空からケゼリン環礁目指して飛び立った。完全な奇襲となったこの空襲で日本軍は補助艦3隻沈没、大破1隻、中破2隻、小破5隻、航空機は炎上、未帰還併せて18機、陸上施設の多くを焼失、破壊され、人的被害は軍人軍属の戦死86、負傷92、一般人(現地人含)死傷92の計236人に上った。この中には第六根拠地司令官八代少将の戦死、第六艦隊司令長官清水中将が(香取への至近弾により)重傷を負って更迭されるなど、日本軍にとってまさに完敗であった。

#### 本キャンペーンの概要(Rules Summary)

- ☆. 3つのミッションで構成される。
- ☆. 空戦ミッション(Mission 2)を除く残り2つの攻撃ミッションは、通常通り、提示された往路、帰路ターンから爆撃機のスピード値を減算して求めたターン数でそれぞれ行われる。
- ☆. 両軍ともミッション毎に指定された機体、機数だけを使用する。ミッションからミッションへ繰り越すことや、あるミッションでの損害が他のミッションに影響を及ぼすこともない。
- ☆. これは史実に基づくヒストリカル・ゲームであり、両軍とも名のある熟練パイロットは登場しない。ただしもし純粋なゲームとして楽しむ為ならば、ミッション2の日本軍戦闘機に限り熟練パイロットの有無判定[19.24]を行ってもよい(訳註:機種名「九六艦戦」A5Mの熟練パイロットカウンターは無いので、九六艦戦で育った零戦(A6M)パイロットを使用するものと思われる)。
- ☆. 重要な注意: ミッション3で使用する九六陸攻(G3M)は爆装のみ許される。雷装はできない。
- ☆. ミッション3で使用する米空母は、広域対空射撃2、目標からの対空射撃2の目標シート(Carrier Fleet:2B)を使う。なおコルセア&ヘルキャットを所有しているなら、空母目標シート(5A)の目標からの対空射撃力を3ではなく2と見なして使用すると良い。なおミッション3で使用する空母損傷度数は以下の通り。0~3: 損害軽微(Undamaged)、4~8: 中破(Damaged)、9~13: 大破(Crippled)、14以上: 撃沈(Sunk)。(爆撃結果カードと対応ダメージ: Miss/Hit/Direct/Vital=0/1/4/7)

製作註: 1942年当時のエンタープライズは、まだ目標からの対空射撃力が2であった。対空兵装が強化された戦争後半のキャンペーンでは3となる。

☆. 以下の各ミッションが終わる毎に個々の勝敗を判定し、最後に3ミッション全体での勝敗を判定する。

#### ★ミッション#1:

- 戦場: ロイ島
- 目標シート: 飛行場(Airfield:3A)
- 攻撃側航空機: L/W SBD ドーン・トレス急降下爆撃機2エレメン

ト

開始高度/往復ターン: 任意/往路8、帰路7ターン

#### ★ミッション#2:

- 戦場: タロア島
- 目標シート: 空戦(Dogfight:1B)
- 攻撃側航空機: L/W F4F ワイルドキャット戦闘機1エレメント対 L/W 九六艦戦(A5M) 1エレメント
- 開始高度/空戦ターン: 任意/6ターン

#### ★ミッション#3:

- 戦場: 空母エンタープライズ
- 目標シート: 空母(Carrier Fleet)
- 攻撃側航空機: 九六陸攻(G3M)4機(爆装)
- 開始高度/往復ターン: 超低空/往路7、帰路6ターン

#### ●日本軍側リソース

- ミッション#1: L/W 九六艦戦(A5M) 1エレメント
- ミッション#2: 無し
- ミッション#3: 無し

#### ☆日本軍側リソース

- ミッション#1: 無し
- ミッション#2: 無し
- ミッション#3: L/W F4F ワイルドキャット戦闘機1エレメント

#### ■勝利判定(米軍 VP-日本軍 VP=下記勝敗基準)

- ミッション#1: +9VP 以上ならこのミッションは米軍勝利
- ミッション#2: +5VP 以上ならこのミッションは米軍勝利
- ミッション#3: もしエンタープライズが中破(Damaged: 4-8 打撃)したらこのミッションは日本軍の勝利。もし万一エンブラが9打撃以上被って大破(Crippled)または撃沈(Sunk)に至ったなら、個々のミッションでの勝敗に関わらず、このキャンペーン全体に関して自動的に日本軍の勝利と見なす。

原則的に3つのミッションを終えた段階で、より多くのミッションで勝利を得ている側がこのキャンペーンの勝者となる。ただしミッション3において米空母エンブラが大破または撃沈のいずれかであれば自動的に日本軍が勝者となる。

Zero! and Corsairs&Hellcats-DiF Series Campaign

### Struggle for the Aleutians

#### ■当キャンペーンに必要な物

原則的にZero!とCorsairs&Hellcatsがあればプレイ可能。ただし「目標シート: レーダー観測哨(Rader Station)」は欧州戦域を舞台とする Rise of the Luftwaffe(絶版)に同梱されており、C3I 誌第15号に再録してはいるが、それを購入していない場合は「目標シート: 水上機基地(Seaplane Base:4B)」で代用されたい。

#### ■当キャンペーンで注意すべきルール

原則的に Zero!と Corsairs&Hellcats ルールに準ずる。ただし次に述べる当キャンペーン専用の増援(リソース)と攻撃目標特定表(Target Systems Chart)に注意してほしい。

#### ■アッツ/キスカの日本軍専用攻撃対象ルール

米軍によるアッツとキスカ島の日本軍に対する攻撃任務では、以下の攻撃目標に対して特別な効果が適用される。

1). 日本軍の「島嶼守備隊(ISLAND OUTPOST)」に対し、専用記録シートの攻撃目標特定表(Target Systems Chart)で「物資集積所(Supply Center:2A)」または「地上部隊(Ground Forces:3A)」と攻撃対象が特定された場合、それらは退避壕内にあるとして、個々の爆撃結果カードに関して相手に与えるダメージポイントが1減少する(ただしMissを除いて最低1ダメージは保証される)。なお機銃掃射にはこれは適用されず、ルール通りダメージを与える(機銃掃射の命中は常に1ダメージである為)。

2). 日本軍の「飛行場(Airfield:3A)」は未完成であり、その為これに対する米軍の攻撃では、個々の爆撃結果カードに関して相手に与えるダメージポイントが1増大する。ただし機銃掃射にはこれは適用されず、ルール通りのダメージしか与えられない。

3). 日本軍の「碇泊地(HARBOR)」に対し、専用記録シートの攻撃目標特定表で「輸送船団(Freighters:4A)」と出た場合、日本の輸送船は全て投錨状態にあるものとして、海上目標に対する罰則[21.63]が適用されない。なお雷撃に関しては海上目標であることに関わりなく、通常通りこれに対し雷撃を行ってよい。

#### ■任務飛行機の無作為決定

幾つかのミッションでは両軍とも「任務目的表(Mission Targets)」の「機種(Aircraft)」で米陸軍航空隊爆撃隊、重爆、中爆、龍驥発艦攻撃隊といった曖昧な指定を受けることがある。この場合、使用機種を特定するために更に一枚アクションカードを引き、次の判定表に従うこと。

\* 米陸軍航空隊爆撃隊、中爆判定表、重爆判定表、龍驥発艦攻撃隊の詳細は、C3I誌 16 号の 35 ページ下段参照。

\* 訳註：なお表とは異なり史実の「龍驥」は艦爆を搭載していない。艦爆を持つ隼鷹との混成攻撃隊と考えるべきだろう。

#### ■山嶽地形(Mountainous Terrain)

アッツ／キスカ島の厳しい気象条件と険しい地形を再現する為、「任務目的表(Mission Targets)」における幾つかの「目標タイプ(Target Type)」では、注記として山嶽地形であることが指定されている。これらの目標に対する任務では、目標上空フェイズ(侵入・爆撃・退去)の各ターン開始時に、攻撃側防御側問わず、超低空にある各機それぞれにつきアクションカードを1枚引いて、もしそれが「白カード」であるなら、山肌に激突して自爆したものと除去される。ただしこれによる除去は VP 計算の対象とはならない。

#### ■特殊な気象

アリューシャン列島の天候は年中最悪であり、両軍ともその航空作戦は日常茶飯事的に天候に左右された。これを再現するため、ダッチハーバー／キスカ電撃占領キャンペーンにおける「ダッチハーバー空襲キャンペーン」(42年6月3-5日)を除く(ダッチハーバー空襲は天候に恵まれた時にのみ行われた)、全てのミッションにおいて「任務目的表(Mission Targets)」で「目標(Target)」を判定する前に、まずアクションカードを1枚引いて天候が与える影響を決定しなければならない。

なお原則的に「通常天候表(Normal Weather Table)」を使用するが、日本軍が増援(リソース)として峻厳な天候(Severe Weather)を選択した場合は、先に決めた天候は無効とされ「峻厳な天候表(Severe Weather Table)」に従って再び判定し直すことになる。

各天候表における判定は下記に従うこと。

#### ▼「通常天候表(Normal Weather Table)」

各ミッションにおいて「任務目的表(Mission Targets)」で「目標(Target)」を判定する前に、いずれかのプレイヤーがアクションカードを1枚引き、その色に従ってそのミッション全体を通して下記の効果が適用される。なおそのミッションがアリューシャン・キャンペーンの冬季(1942年冬～43年春)に行われるものなら、判定表の横列を一段下げて効果を見ること。

赤カード:「好天」:影響なし

青カード:「曇天」:中爆または重爆による爆撃では、引ける爆撃結果カードが各機毎に1枚減少する。

白カード:「低雲」:全ての編隊爆撃機はその開始時高度を現在の高度より1レベル低いものにする(ただし超低空を下限とする)。更に往路が1ターン増加する。

白カードの一段下(冬季のみ):「暴風雪」:そのミッションに参加する全ての米加軍単発戦闘機(P-40E,P-39K,Kittyhawk-I)は飛び立てずミッションから外される。更に往路が3ターン増加する。

#### ▼▼「峻厳な天候表(Severe Weather Table)」

日本軍が増援でこの天候表の方を選んだ場合、いずれかのプレイヤーがアクションカードを1枚引き、その色に従ってそのミッション全体を通して下記の効果が持続する。なおそのミッションがアリューシャン・キャンペーンの冬季(1942年冬～43年春)に行われるなら、判定表の横列を一段下げて効果を見ること。

赤カード:「目標上空に霧」:中爆または重爆による爆撃では、引ける爆撃結果カードが各機毎に2枚減少する。機銃掃射は行えない。

青カード:「機体に着氷」:目標上空フェイズ開始時、攻撃側の各航空機毎にアクションカードを1枚引き、もしそれが青カードであればその機は飛行中に着氷したとして直ちにそのミッションを放棄して掃投する(自動的に離脱帰還したとして機体カードを除去する)。

白カード:「霧中飛行」:全ての編隊爆撃機はその支援射撃力が1減少する(ただし単機で飛行している爆撃機には適用されない)。更に往路が1ターン増加する。

白カードの一段下(冬季のみ):「着陸時の濃霧」:最後の掃路ターン終了時、攻撃側の各航空機毎にアクションカードを1枚引き、もしそれが白カードであれば着陸に失敗して墜落する。青カードであればその機は不時着してただちに損傷状態面となる。その時点で既に損傷状態面であれば墜落する。これらによって墜落した機体1つにつき攻撃側は10VPを失う。

#### ■当キャンペーン専用増援(リソース)の効用

(なおここにはない増援については Zero!と Corsairs&Hellcats のリソースチャートにあたってもらいたい)

#### 最悪の天候(Abysmal Weather)

そのミッションはキャンセルされる。なおこの場合、相手側がそのミッションの為に選んだ増援は使われたものとする。

#### アリューシャンの空飛ぶ虎(Aleutian Tigers):

もしそのミッションの「任務目的表(Mission Targets)」の「機種(Aircraft)」で指定された機体が米加軍でない場合、この増援は効果を発揮できない。

それ以外の場合は L/W P-40E 戦闘機1エレメントが参加する。

\* フライング・タイガースで有名なシェンノート将軍の息子が米第11戦闘機戦隊長としてこの戦いに参加していた為この名称と呼ばれた。

#### アムチカ島の米軍飛行場攻撃

カードを引いてランダムに決定したミッションは無視し、代わりにこのミッション B をプレイする。日本軍は L/W 二式水戦(A6M2-N)1エレメントと零式水偵(E13A)1機(いずれも爆装)によって米軍「飛行場(Airfield:3A)」に対する攻撃を実施する。

なおこの攻撃で飛行場が8打撃以上被って使用不能とならない限り、その報復として、次のミッションにおいて米軍が選んだ増援に追加して L/W P-39K 戦闘機1エレメントを参加させることができる。

なお勝利得点に関して、この二式水戦と零式水偵は、軽爆撃機として換算される。

#### 一式陸攻による攻撃

カードを引いてランダムに決定したミッションは無視し、代わりにこのミッション C をプレイする。日本軍は爆装した一式陸攻(G4M1)4機によって米軍「上陸艦隊のいずれか(CONVOY)」に対する攻撃を実施する。攻撃目標は専用キャンペーン記録シートの攻撃目標特定表(Target Systems Chart)を参照。

#### 荒波(Choppy Seas)

もし日本軍が選んだ増援が「水上機による迎撃(Floatplane Interceptors)」であれば、それをキャンセル(無駄に消費)させる効果を持つ。

#### 推測爆撃(DR Bombing)

「曇天」による効果を無効とする。ただし海上目標に対する爆撃では、この増援によって曇天の効果を打ち消せない。

#### 米第 11 戦闘機戦隊

アクションカードを1枚引き、参加する戦闘機を判定する。

赤:L/W P38G 双胴戦闘機1エレメント

青:L/W P-40E 戦闘機1エレメント

白:L/W P38G 双胴戦闘機2エレメント

#### 水上機による迎撃(Floatplane Interceptors):

アクションカードを1枚引き、参加する戦闘機を判定する。

赤:L/W 二式水戦(A6M2-N)1エレメント

青:L/W 零式水観(F1M)1エレメント

白:L/W 二式水戦(A6M2-N)1エレメントと L/W 零式水観(F1M)1エレメント

#### 隼鷹発艦攻撃隊(Junyo Air Group):

もしそのミッションの「任務目的表(Mission Targets)」の「機種(Aircraft)」で指定された機体が米加軍であった場合、日本軍はこの増援で L/W 零戦二一型(A6M2)2エレメントを受け取る。それ以外の場合、日本軍はこの増援で L/W 零戦二一型(A6M2)1エレメント、L/W 九七艦攻(B5N2)1エレメント、L/W 九七艦爆(D3A)1エレメントを受け取る。なお零戦を除いて艦攻、艦爆とも爆装とする。

#### キスカ定期便(Kiska Blitz):

もしそのミッションの「任務目的表(Mission Targets)」で「目標(Target)」がキスカ島である場合に限り、米加軍は PBY カタリナ飛行艇を1機、攻撃機として追加で参加させられる。ただしそのミッションの「任務目的表(Mission Targets)」の「機種(Aircraft)」で指定された機体が PBY カタリナ飛行艇であった場合、B-17E 重爆1機が代わりに追加で参加する。

#### 古賀一飛曹の不時着零戦鹵獲(Koga's Zero):

日本軍は目標上空フェイズの間中、任意で目標上空から退避できない(対空射撃の対象となり続けなければならない)。更に爆撃ターンにおける目標からの対空射撃において引けるアクションカードはそれぞれ1枚増える。

もしこのミッションにおいて零戦二一型(A6M2)が1機でも墜落し

たなら、米軍は 25VP を追加で受け取る。

#### 低密雲(Low Ceiling):

日本軍の急降下爆撃機(D3A)は全て、そのミッションから外される。この効果は「任務目的表(Mission Targets)」の「機種(Aircraft)」で指定された機体と増援で得た機体の両方に適用される。

#### 九七大艇による攻撃(Mavis raid):

カードを引いてランダムに決定したミッションは無視し、代わりにこのミッション A をプレイする。日本軍は爆装した九七大艇(H6K4)1機によってアダック島沖の米軍「輸送船団(Freighters:4A)」に対する攻撃を実施する。

なお勝利得点に関してこの九七大艇(H6K4)は、中爆撃機として換算される。

#### 計器飛行(Meteorological Flight)

もし日本軍が選んだ増援が「峻厳な天候(Severe Weather)」であるなら、それをキャンセル(無駄に消費)させる効果を持つ。

#### 艦艇攻撃(Naval Bombardment):

カードを引いてランダムに決定したミッションは無視し、代わりにこのミッション B をプレイする。日本軍は L/W 二式水戦(A6M2-N)1エレメントと九七大艇(H6K4)1機(いずれも爆装)によってキスカ島沖の米軍「巡洋艦(Cruiser:1A)」に対する攻撃を実施する。

ただしこれ以前に増援「水上機による迎撃(Floatplane Interceptors)」を使用していた場合、日本軍が得られる攻撃機は爆装した L/W 零式水観(F1M)1エレメントだけとなる。

#### 古き良き B-17(Old Seventy):

そのミッションに B-17D 重爆を1機追加で参加させることができる。

#### 艦砲射撃(Pre-Invasion Bombardment):

爆撃を行う各航空機毎にそれぞれ1枚ずつ多く爆撃結果カードを引くことができる。これは上陸支援艦隊による艦砲射撃の効果を間接的に再現している。

#### レーダー照準爆撃(Radar Bombing):

天候表で適用された「曇天」または「目標上空に霧」による効果を無効にできる。

#### 帝國海軍第二機動部隊に対する哨戒/爆撃(Search for IJN Fleet):

カードを引いてランダムに決定したミッションは無視し、代わりにこのミッション4(PBY カタリナ飛行艇1機による哨戒任務:1B)をプレイする。日本軍はこれに対し通常の増援を選ぶ代わりに L/W 零戦二一型(A6M2)1エレメントを参加させる。もしPBYカタリナ飛行艇がこの哨戒任務から生還できた場合、米軍はウナラスカ島南方海上を遊弋する日本艦隊へ向けて爆撃機を出撃させることができる(任意)。

PBY カタリナ飛行艇が哨戒任務から墜落せずに帰投できたなら、直ちに一枚アクションカードを引き、その色と爆撃結果の欄を交差させて「専用索敵表」(C3I誌 16 号の 37 ページ中段参照)で結果を求める。この際、PBY カタリナ飛行艇が損傷状態面なら表の結果は左へ1シフトされる。

結果が索敵失敗(No Mission)でなければ、米軍が望むなら次の艦艇攻撃ミッションを実施できる。

#### 目標シート:索敵結果による

攻撃側航空機:B-17E 重爆(爆装)2機/低高度

B-26B 中爆(雷装)2機/超低空

防衛側航空機:L/W 零戦二一型(A6M2)2エレメント

往復ターン:往路9、帰路8ターン

(この特別攻撃ミッションには通常の増援は投入できない)

峻厳な天候(Severe Weather)

普通天候表で決まった天候は無視し、峻厳な天候表で決め直す。なおそのミッションがアリューシャン・キャンペーンの冬季(1942年冬~43年春)に行われるなら、判定表の横列を一段下げて効果を見ることに注意。

鴨ネギ(Sitting Duck):

相手側の開始時高度を確認してから、自軍の開始時高度を選ぶことができる。

気圧の谷(Storm Front):

もしそのミッションの「任務目的表(Mission Targets)」の「機種(Aircraft)」で指定された機体が米加軍であった場合は、この増援は効果を発揮しない。

それ以外の場合は、もし日本軍が選んだ増援が「隼鷹発艦攻撃隊(Junyo Air Group)」であるなら、それをキャンセル(無駄に消費)させる効果を持つ。

米輸送駆逐艦ジリス攻撃(USS Gillis raid):

カードを引いてランダムに決定したミッションは無視し、代わりにこのミッション A をプレイする。日本軍は爆装した九七大艇(H6K4)1機によってアトカ島沖の米軍「輸送船(Freighters:4A)」に対する攻撃を実施する。

なお勝利得点に関してこの九七大艇(H6K4)は、中爆撃機として換算される。

古参搭乗員(Veteran Aircrews):

そのミッションに参加する、名のある熟練パイロットが乗っていない軽爆撃機パイロットは、全て「BM(爆撃カード+1)」の能力を持つものと見なす。

### 【各キャンペーンシートの注記(Mission Notes)】

注:各キャンペーンシートの「任務目的表(Mission Targets)」または「増援(Resources)」の項目でその右肩に小さく記載されている数字が、以下の各注記の番号に対応しています。

☆ダッチハーバー/キスカ電撃占領キャンペーン(Dutch Harbor/Kiska Blitz): ミッション数=ダッチハーバー/6、キスカ/7

- 1). 「目標シート:水上機基地(Seaplane Base:4B)」で代用可。
- 2). 山嶽地形(Mountainous Terrain)。
- 3). 専用記録シートの攻撃目標特定表(Target Systems Chart)に従って目標を特定すること。
- 4). 米加軍はこのミッションではいかなる増援も効果を発揮させることはできない(ただし無駄に消費されるとは言え、いずれか一つの増援を必ず選ばなければならない)。
- 5). なお勝利得点に関してこの PBV カタリナ飛行艇は、中爆撃機として換算される。

☆アリューシャン・キャンペーン(Aleutians): ミッション数=7

- 1). P-40C の機体カードを使用。
- 2). 山嶽地形(Mountainous Terrain)。

3). 専用記録シートの攻撃目標特定表(Target Systems Chart)に従って目標を特定すること。

4). 米加軍はこのミッションではいかなる増援も効果を発揮させることはできない(ただし無駄に消費されるとは言え、いずれか一つの増援を必ず選ばなければならない)。

5). SBD ドラントレス急降下爆撃機の機体カードを使用。

\*A-24 とは米陸軍が使用したドラントレスに付けた制式名称。

6). それが 1942 年夏~秋であれば白夜の効果により、往路/帰路ターンとも、それぞれ2ターンずつ増加する。

逆に 1942 年冬~43 年春であれば逆に往路/帰路ターンとも、それぞれ2ターンずつ減少する。

Zero! and Corsairs&Hellcats—DiF Series Campaign

## Battle of the Bismarck Sea

訳註:ダンピール海峡の悲劇

第三次ソロモン海戦での敗北などにより日本軍はガダルカナルからの撤退を決め、1943年2月1日から7日にかけて撤退した(ケ号作戦)。同時期、東部ニューギニアにおいても米豪軍は攻勢に出でおり、1月2日には東部のブナが玉砕した。このため日本軍は敵の次の攻撃目標と思われるラエ、サラモア地区に兵力増強の必要を生じ、危険を冒しても第五十一師団をラバウルからラエに輸送することになった。これが八十一号作戦である。増援部隊の内訳は第十八軍司令部、第五十一師団主力その他陸軍部隊約6900名、海軍陸戦隊補充兵力約400名、弾薬食料等約2500トンであり、この輸送作戦の重要さを示すように海軍は8隻の輸送船団(徴用商船7隻、海軍運送艦1隻)を護衛するために8隻の駆逐艦(木村昌福少将)を出動させ、上空直掩に30機の戦闘機が常時滞空するという厳重な防衛態勢をとっていた。輸送船団は8隻の駆逐艦に護衛されて、1943年2月28日深夜ラバウルを出港した。

一方、連合軍も日本軍がラエ地区の防御を固めると考え、これを阻止するため反跳爆撃という方法を考案した。これは低空で爆弾を投下して海面でジャンプさせ目標に命中させる方法で、水平爆撃に比べ命中率が格段に高い。連合軍は3月5日ごろに日本軍がラエに上陸すると判断、3月1日には攻撃準備を完了した。日本軍の作戦では、3月3日にラエにつく予定であった。これこそマッカーサー以下、南太平洋に展開する連合軍将兵の誰もが、何週間も待ち望んでいたものだった。彼らにはわかっていた。もし日本軍が北部ニューギニアの重要拠点ラエおよびサラモアを維持するつもりならば、増援部隊を送る以外ないだろうことが、南西太平洋方面の連合軍航空部隊司令官ジョージ・C・ケニー中将は、日本軍の動きをはるか以前から察知しており、集められるかぎりの航空機を輸送船団攻撃という特別任務の為に集結させていた。B25爆撃機のパイロットはうそぶいた。「俺たちはクリスマスからずっと何もせず、輸送船団攻撃という、割のいい仕事だけを待っていたんだ」。

3月1日、連合軍のB-24爆撃機がビスマルク海で船団を発見、攻撃隊を送るが天候不良のため船団を発見できなかった。3月2日、B-17爆撃機10機が船団を攻撃し、徴用船旭盛丸が沈没。駆逐艦雪風、朝雲が旭盛丸に乗っていた兵員を救助しラエへ向かった。午後にはB-17爆撃機8機による攻撃があり、運送艦野島が損傷した。雪風、朝雲は日没後ラエに到着し、兵員を揚陸後、船団護衛に戻った。

3月3日朝、ジャングルの青い霧のなかを舞い上がって北へ進路をとった米豪軍機の翼のマークの上に陽光がきらめいた。ワウでは連合軍がジャングルのなかで日本軍と何週間も戦っていた



が、米豪軍兵士たちは上空を爆撃編隊が次から次へと飛びさるのを見て歓声を上げた。

輸送船団はフィンシェハーフェン東方海域に達していた。快晴下、上空直衛の担当は午前が海軍、午後は陸軍となっていた。朝 7:50、船団の南方に敵機の大群が現れた。まず B17 重爆 13 機が中高度から水平爆撃を仕掛けてきた。3機の B-17 爆撃機が爆弾を投下すると、まず硝煙に包まれたのは「旭盛丸」だった。前部の船艙に命中し爆発によって火災が起こると速度が低下、船団から落後しやがて沈没した。この時、船団上空には、零戦二五三空 14 機、二〇四空 12 機の計 26 機がおり、B17 を迎え撃った。更に 8:05 には瑞鳳零戦隊 15 機が合流、8:10 には敵機も増えて船団上空の両軍機は 70 機に達した。

しかし B17 の上空には P38 等の護衛戦闘機が配されていた。零戦隊が中高度の B17 と護衛戦闘機とに注意を奪われているうちに、ポーファイター13 機が超低空で船団を機銃掃射した。マストの高さからの攻撃は、戦闘爆撃機ポーファイターが参加してこそ可能なものであった。これらは輸送船団に向かって急降下すると、繰り返し機銃掃射を加えた。ポーファイターは6丁の機関銃と4門の機関砲を装備しており、集中豪雨のように降り注ぐ機関砲弾および機銃弾で、甲板上の乗員は文字どおり薙ぎ倒された。これにより日本軍は対空銃座に要員を配置させることができず、輸送船上では陸兵や船員たちが折り重なって倒れた。続いて B-25 爆撃機 13 機が中高度で水平爆撃、続いて B-25 爆撃機 12 機が低空で反跳爆撃をおこなった。その後 A-20 攻撃機 12 機、B-25 爆撃機 6 機がさらに反跳爆撃をおこなった。こうして攻撃は 25 分間続けられた。

この攻撃で輸送船 7 隻と駆逐艦 3 隻が被弾、建武丸、愛洋丸および駆逐艦白雪が沈没。午後には B-17 爆撃機 16 機、A-20 攻撃機 12 機、B-25 爆撃機 10 機、プリストル・ポーファイター5 機、P-38 戦闘機 11 機が船団を攻撃、神愛丸、太明丸、帝洋丸、野島および駆逐艦朝潮が被弾沈没した。被弾し航行不能となっていた大井川丸、駆逐艦荒潮、時津風もその後の攻撃で撃沈された(兵員約 3000 名喪失)。こうして戦いは事実上の大殺戮で幕を閉じた。3月4日の朝、ニューギニア北方海域には、艇や筏、救命艇などに乗った日本兵が無数に漂っていた。米豪軍の航空部隊は、漂流中の生存者を容赦なく機銃掃射した。司令部のある将軍は、数百人の日本兵が乗ったボートの群れを発見したという報告を受けると一言こう言った。「ポーファイター1個編隊を送って、もう少し殺せ」と。

輸送作戦失敗の原因は、直掩の戦闘機隊が中高度に配置されていたため、低空から進入する米豪軍機に対処できなかったこと等が挙げられる。この船団輸送の失敗により、その後のニューギニア方面の作戦は、衰亡の一途を辿ることになった。

## 「ダンピール海峡」特別ルール

### ■攻撃目標(Targets):

日本軍の輸送船 8 隻と護衛の駆逐艦 8 隻からなる輸送船団の、それぞれの船の耐久力、勝利得点が、専用の記録シートに記載されている。既製の目標シート「駆逐艦(Destroyers)」「輸送船(Freighters:4A)」よりこちらの数値が優先される。なお各艦の対空射撃力についても次に述べる特例に注意されたい。

### ■広域対空射撃力(Area Flak):

米軍が日本軍駆逐艦3隻以上に、計6VP 以上の損害を与えるまでは、日本軍の輸送船も広域対空射撃力1を有するものとする。それ以後(護衛駆逐艦の対空力が衰えた後)は、目標シート「駆逐艦(Destroyers:4A)」「輸送船(Freighters:4A)」に記載されている従来の広域対空力に従う。

なお目標上空フェイズに退避せずに船団上空に留まる日本軍

戦闘機は、上記の変化に関わりなく常に広域対空射撃力1で対空射撃を被る。

### ■目標からの対空射撃力(Target Flak):

攻撃目標に選ばれた各艦の「目標からの対空射撃力」は、もし機銃掃射[21.7]によって1ダメージでも受けると、直ちに(そして残りのゲーム中ずっと)1火力減少する。これは機銃掃射によってダメージを受けた場合にのみ発生する特例である。ただし機銃掃射による打撃が重複しても「目標からの対空射撃力」減少は重複しない(ダメージによる対空力の減少は1が上限)。

なおこれにより「目標からの対空射撃力」がゼロ(特に輸送船)になったとしても、超低空からの攻撃に対しては依然「目標からの対空射撃」としてアクションカードを1枚引くことができる。

### ■ミッション:

このキャンペーンは2日間に渡って行われ、各日それぞれ2つの艦船攻撃ミッションが実施される。各日前半のミッションは日本の輸送船団に対する第1次攻撃を(詳しくは後述)、後半のミッションでは前半のミッションにおいて墜落せず損傷状態面にもならなかった米軍の残存稼働機による第2次攻撃が行われる(なお後半ミッション開始時に、その日の前半のミッションで被ったいかなるダメージも取り除かれる)。

重ねて言うが、その日の前半のミッション(1次攻撃)で撃墜または損傷状態面となった米軍機は、後半のミッション(2次攻撃)に参加する事はできない。

注:同一機体を使用しているからといって高度を勝手に変更しないこと。例えば3月3日のミッション#3で B-25D の2個編隊のうち超低空の方の2機が撃墜または損傷状態面となっても、続くミッション#4で低高度の B-25D 編隊を超低空に高度変更することなどは許されない(訳注:爆撃機はその日の開始時高度を変更する事ができない)。

なお日本軍戦闘機は、ミッション毎に使用する機体が固定されており、米軍機のようにミッションをまたいで使用されることはない。

### ■使用機体:

このキャンペーンで使用する機体は原則的にミッション毎に決められており(キャンペーン記録シートの Missions 表参照)、他のキャンペーンのように選択使用可能な追加機体はない。

両軍の戦闘機はドックファイト[4.5]の要領で開始時高度を秘密裏に任意で決めて良い。ただし両軍の護衛戦闘機は爆装でせず、また艦船に対して機銃掃射することもできない。

全てのミッションは爆撃機のスピード値に関係なく、往路2ターン、帰路1ターンで構成される。

望むなら日本軍の戦闘機は、目標上空フェイズにおいて退避することなく船団上空に滞空し(味方の対空砲火に曝されながら)、同高度の米軍機に対して(その米軍機がどの船を攻撃しているかに関係なく)空戦を挑むことができる。

米軍側は、目標上空フェイズの侵入ターンにおいて各爆撃機に、キャンペーン記録シートにあるどの船に対して攻撃を行うかを自由に選択する。この際、たとえ L/W エレメントや爆撃機編隊を組んでいたとしても、各機毎に全く別の船を攻撃対象に選ぶことができる(そうするかどうかはあくまで任意。当然同一の船を狙うことも自由)。ただし一旦目標を定めたら、たとえその機の攻撃前に他の機の攻撃によって目標が沈んだとしても、他の船に矛先を変えることは許されない。

### ■特例(Exception):

輸送船団の対空火力を沈黙させる為に投入されたポーファイター

一の各機はそれぞれ、1度目の機銃掃射を終えた後、1度目の目標艦船とは違う別の艦船に対して2度目の機銃掃射を行うことができる。

なお各機がそれぞれ別の艦船を攻撃できるからといって、同一エレメントまたは同一編隊の機体を勝手に組替えたり、バラしたりはできない。ただし損傷面となって編隊から後落した編隊爆撃機は除く(後落した爆撃機は必然的に単機となる為)。

#### ★ 3月2日 艦船攻撃パッケージ ★

護衛戦闘機:L/W P38G 双胴戦闘機1エレメント

爆撃機:B-17E 重爆2機+B-17F 重爆2機(開始時高度:低 Low)  
(B-17F 重爆はゲーム上の性能に変わりはないので Zero! 付属の B-17E と C3I 誌 16 号添付の B-17E とを合わせて使用する)

なお3月2日のミッション#2では、ミッション#1で撃墜されず損傷状態面にもなっていないB-17だけを使用する(開始時高度:低 Low)。またミッション#2に米軍護衛戦闘機はつかない。

#### ★ 3月3日 艦船攻撃パッケージ ★

護衛戦闘機:L/W P38G 双胴戦闘機1エレメント+P38G 双胴戦闘機リーダー機+熟練パイロット「Lynch」

防空制圧:L/W ポーファイター(Beaufighter IC)軽爆撃機1エレメント(開始時高度:任意選択)

爆撃機:A-20A 攻撃機2機+B-25C-1 攻撃機2機+B-25D 中爆撃機2機(開始時高度:中高度)。

B-25D 中爆撃機2機+B-17E 重爆2機+B-17F 重爆2機(開始時高度:低 Low)。  
(B-17F 重爆はゲーム上の性能に変わりはないので Zero! 付属の B-17E と C3I 誌 16 号添付の B-17E とを合わせて使用する)

なお3月3日のミッション#4では、ミッション#3で撃墜されず損傷状態面にもなっていない護衛戦闘機および爆撃機だけを使用する。ただしミッション#4には、ポーファイター(Beaufighter IC)軽爆撃機は損害の如何を問わず参加できない。

#### ■増援(リソース)

キャンペーン記録シートの Missions 表でどのミッションにどの増援が適用されるか指定してある。いずれの増援も原則的に Zero! または Corsairs&Hellcats のキャンペーンリソース表に効用書きがあるのでそちらを参照されたい。

目標上空に雲海(Clouds Over Target)、はぐれた護衛機(Late Arrival)=Zero!参照。悪天候(Bad Weather)、到着遅延(Late Arrival)=Corsairs&Hellcats 参照。

未錬成操縦士と爆撃機乗員(Green Pilots/Crews:19.4 選択ルール)を採用する場合:1943 年序盤(Early 1943)の中・北部ソロモン諸島キャンペーンとして判定する。

なおミッション#4に登場する一式戦隼(Ki-43-1)の熟練パイロット「Sawata」は D(耐久力+1)と P(運動能力+1)の能力値を持つ者である。

#### ■キャンペーンの勝敗

通常のキャンペーンとは異なり、米軍側は撃沈または損害を与えた艦船からのみ勝利得点を得ることができる(言い換えるなら、日本の戦闘機をいくら撃墜しても VP は得られない)。

日本側は、次の通り撃墜した爆撃機からのみ VP を得る。

重爆=3VP、中爆=2VP、軽爆=1点  
(損傷状態面にした爆撃機、または撃墜/損傷させた米軍戦闘機からは全く VP は得られない)

上記で得た米軍の勝利得点から日本軍のそれを相殺した結果を専用の勝敗判定表に当てはめて求める。

#### ●ソロプレイでプレイする場合のルール改造(Solitaire Variant) :

プレイヤは米軍の立場でプレイする。全ての増援(リソース)はそのまま適用する。米軍の爆撃機は通常通りプレイするが、両軍の戦闘機に関しては以下に述べる簡易ルールを使用すること。

ー日本軍戦闘機の開始時高度は全て中高度とする。

ーミッションが開始されたなら、各ターン開始時に米軍の護衛戦闘機1機に対して日本軍戦闘機1機を無作為に選んで取り除く。なおミッション#3においてこの方法によって取り除かれた米軍護衛戦闘機はミッション#4に何ら問題なく登場できる。従ってミッション#4では日本軍戦闘機は米軍護衛戦闘機に完全に相殺されることとなる(米軍戦闘機3機に対し日本軍2機なので)。

なおこれによる除去ではどちらにも VP は発生しない。

ー日本軍戦闘機と同高度に米軍爆撃機が一機も存在しない場合、高度を1レベル下げること。

ー高度変更直後に日本軍戦闘機の各リーダー機(ウイングマンは高度変更直後に行動できない)は、同高度にあるいずれかの爆撃機に対して攻撃を行う。

攻撃する全ての戦闘機(リーダー機&ウイングマン)は全て、編隊爆撃機に対するウイングマンによる攻撃であるかのように通常の空戦ルール[20.0]に従ってその攻撃を実施する。

訳註:例えば「零戦三二型(A6M3)」リーダー機による攻撃では、零戦三二型ウイングマンの性能値(原則的に攻撃力2+防御力2=4枚のミニハンド)を使用して攻撃を加える。ただし1レベル降下によるミニハンド枚数の増加はない。なお戦闘機エレメントの場合、そのターンに高度変更したなら、当然ながら攻撃できるのはリーダー機だけとなる。その場合も次ターンになればウイングマン、リーダー機の両方が攻撃可能となる。

1). ソロプレイなので、山札から引いてきたカードは全てオープンにする。

2). その戦闘機が引いたミニハンドの中に MANEUVERING または HALF LOOP があれば、次の優先順位で攻撃目標を決定する。

第一に最もダメージを受けている爆撃機、第二に最も爆撃力の大きい機、第三に最も機数の少ない編隊またはエレメントに属する機、最後は無作為選択。

3). MANEUVERING または HALF LOOP がなければ、プレイヤが任意で攻撃目標を指定する。

4). 攻撃目標となった爆撃機はミニハンドを引く。

5). 日本軍戦闘機のミニハンドに IN MY SIGHTS および Out of the Sun カードがあればそれを全て使って爆撃機を攻撃する。これに対し爆撃機は、攻撃失敗マーク付きのカードまたは IN MY SIGHTS および Out of the Sun カードで反応(レスポンス)する。

なおソロプレイでは戦闘機のミニハンドを全て確認できるので、米軍爆撃機の防御は最も合理的なものとなる。

ーミッション中の各ターン終了時、損傷状態面にある日本軍戦闘機は全て取り除かれる。

ー日本軍戦闘機は目標上空フェイズにおいて退避することなく、

味方の対空砲火に巻き込まれるのも辞さずに米軍爆撃機を執拗に狙う。

ソロプレイ例示: ミッション#1 を例にとる。まずリソースの到着遅延(Late Arrival)によって日本の零戦三二型(A6M3)1エレメントの到着を遅らせた(判定の結果、第2ターン到着となった)。はぐれた護衛機(Late Arrival)も判定したがこれは影響が無かった。かくして開始された第1ターン、まず米軍の P38G を1枚取り除き(ソロプレイでは米軍戦闘機がリーダーかウイングマンかは全く関係もない)、これに対応してそのターンに存在する日本軍戦闘機を1機取り除く(必然的に零戦二一型リーダー機しかいないのでそれを)。

続く第2ターン開始時、到着遅延(Late Arrival)の零戦三二型(A6M3)1エレメントが駆け付けたが、米軍の P38G を1枚取り除き、これに対応して取り除かれる日本機を無作為に選んだところ零戦ウイングマンがそれとなった。残った零戦三二型リーダー機は中高度にあるも、目指す B-17 は全て低高度にあるので1高度降下する。この零戦はリーダー機なので手順的に高度変更後に攻撃が行える。かくしてミニハンドを4枚引いたところ、その内容は MANEUVERING、IN MY SIGHTS(火1/打2)、Out of the Sun(火2/打3)、TIGHT TURN であった。MANEUVERING があったので優先順位に従って B-17F(爆撃力が最も大きい為)の1機が攻撃対象に選ばれた。ミッション#1にはリソースで悪天候(Bad Weather)が適用されている為、B-17F の(編隊)相互支援値は無効化され、自身の砲塔防御値2に従って2枚のミニハンドを引いた。その内容は IN MY SIGHTS(火1/打1)、HALF LOOP(攻撃失敗マーク付)であった。プレイヤーはまず HALF LOOP(攻撃失敗マーク付)で、零戦の Out of the Sun(火2/打3)を相殺し、零戦の IN MY SIGHTS(火1/打2)に対して IN MY SIGHTS(火1/打1)で反応した。この結果、その B-17F は2ダメージを被り、零戦は1ダメージを被った。

往路ターンはここで終わり、続いて侵入ターンへ移行する。もはや米軍の P38G は存在しないので、この零戦三二型リーダー機は可能な限り米軍爆撃機に追いつがる事となる。