

爆撃テーブル

爆撃値合計

Die Roll	1	2	3	4,5	6,7	8,9	10,11	12-14	15-17	18-20	21-24	25+
1	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	2	2
2	-	-	-	-	-	1	1	1	2	2	2	2
3	-	-	-	1	1	1	1	2	2	2	2	H
4	-	-	1	1	1	2	2	2	2	H	H	H
5	-	1	1	2	2	2	H	H	H	H	H	H
6	1	2	2	2	H	H	H	H	H	H	H	H

コラムシフト:

- 爆撃飛行大隊が迎撃受けない: この空爆中どの点についても爆撃ボックス内に英軍飛行隊が無い場合、右2コラムシフト。
- 急降下爆撃ボーナス: 全ての爆撃飛行大隊が J u 8 7 で目標がレーダー網では無い場合、右2コラムシフト。
- 天候が Patchy Clouds の場合、左1コラムシフト。
- 天候が Broken Clouds の場合、左2コラムシフト。
- コラムシフトは右左とも3コラムが限度です、縦列爆撃値1または25+を超えられません。

機銃掃射ペナルティ: レーダー網、都市、司令部、または陸軍基地に機銃掃射の時、Me 110の爆撃値は半減(端数切り上げ)、Me 109は爆撃値を加算できません。

結果の説明:

- : 被害無し。

1被害ポイント: 1VP引きます。

2被害ポイント: 2VP引きます。

H-重被害: 3被害ポイントで3勝利ポイントを引きます。

- 目標が飛行場と工場は重被害で3被害ポイントを超える結果を被る可能性があります。さいころ1個をもう一度ふります; 3より大きい目の場合、目標ふさいころの目と同じ被害を食らい、それ以外は3被害ポイントを被ります。勝利ポイント損失は-3が最大です。

目標が不必要の場合(イベントのおかげ)勝利ポイントから1引きます。(例:-3VPが-2VP、P14参照)

目標カードに"VP×2"と記載されている場合勝利ポイントを2倍して引きます、しかし被害ポイントの影響はありません。

爆撃被害サマリー

勝利ポイント損失に加えて、目標は被害ポイントから以下の影響を被ります。

港、都市と陸軍基地: 追加の影響はありません。

レーダー網と司令部: 1または2ポイント-軽損害マークを置きます。

重被害-重損害マークを置きます。

飛行場: 1から6-結果と同じ飛行隊数が分散します(マップの区域と地上運用ボード内再装備ボックスから着陸ボックスへ移動します); 次に結果と同じ航空機補充ポイントを失います(着陸ボックスと軽損害ボックス内の飛行隊毎に最大1ポイント)。

- 飛行場が被害6ポイントを被ったら場合、その区域管制塔が被害を受けたことを表示するために軽損害マークを置きます。

工場: 1から6-結果と同じ航空機補充ポイントを失います。もし可能なら、一番多い航空機種類に割り当てます。

Raid Response Priority Chart (イーグル用)

空爆対応優先順位修正

日付が。。なら

8月20-31日 +1

9月1-10日 +2

9月11-10月1日 +3

目標区域が第11戦闘機群内 +1

第1目標が。。なら

レーダー網または飛行場 +2

工場 +1

目標が deep である +1

警報値が Very Early +1

情報値が Accurate で空爆に少なくとも爆撃飛行大

隊1個がある +2

情報値が Limited または Accurate で。。

空爆編隊6-8飛行大隊 +1

空爆編隊9-11飛行大隊 +2

空爆編隊12以上飛行大隊 +3

情報値が Poor で大規模空爆 +2

同じ時間セグメントにまだ解決されていない目標カード -1

(解決されていないカード毎に)

全修正を加算し適用します。修正合計が0以下の場合、0として処理します。解決するためにさいころ1個振り修正合計値を加算します。表の1番上の部分で修正されたさいころ結果に該当する **Response Priority** を探します。

今回の **Response Priority** 縦列と空爆対応プールの飛行隊数に該当する横列をクロスリファレンスしプールから除去する飛行隊数を決定します。

Modified Die Result:		1, 2, 5	3, 6, 7, 11	4, 8, 9, 12, 14, 17	10, 13, 15, 16, 18+
Response Priority:		MINIMAL	LOW	HIGH	ALL-OUT
Squadrons in Response Pool	1	1	0	0	0
	2	1	0	0	0
	3	2	1	0	0
	4,5	3	2	1	0
	6,7	4	3	2	1
	8,9	5	4	3	2
	10,11	6	5	4	3
	12,13	7	6	5	4
	14+	8	7	6	5

Raid Response Tactics Charts (イーグル用)
情報値と空爆の状況からチャートを使い適用します。

情報値: **Accurate** (正確)

爆撃ボックス内に爆撃飛行大隊が1個以上の時: 初めにチャートAを使います; チャートAで「B」の結果が出たらチャートBで再確認します。

Nr. of Gruppen in Hunt Box							Nr. of Gruppen in Hunt and C.E. Boxes					
Chart A	0,1	2	3,4	5	6+		Chart B	0-2	3,4	5,6	7-9	10+
Squadrons in Pool	1	Yes	B	No	No	No		Yes	No	No	No	No
	2	Yes	Yes	B	No	No		Yes	Yes	No	No	No
	3	Yes	Yes	Yes	B	B		Yes	Yes	Yes	No	No
	4	Yes	Yes	Yes	Yes	B		Yes	Yes	Yes	Yes	No
	5+	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes		Yes	Yes	Yes	Yes	Yes

YES: 空爆編隊の飛行大隊数の2倍の範囲内で全英軍飛行隊が対応

B: チャートBでチェック

No: 飛行隊対応無し

情報値: **Accurate** (正確)

爆撃ボックス内に爆撃飛行大隊が無い時:

Number of Gruppen in Hunt Box								
		0	1	2	3	4	5	6+
Squadrons in Pool	1	Yes	No	No	No	No	No	No
	2,3	Yes	Yes	No	No	No	No	No
	4	Yes	Yes	Yes	No	No	No	No
	5,6	Yes	Yes	Yes	Yes	No	No	No
	7,8	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	No	No
	9+	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	No

情報値: **Limited** (限定; 海峡哨戒飛行大隊は除く)

Number of Gruppen in Raid (excluding channel patrol)							
	1	2	3	4-6	7-10	11+	
Squadrons in Pool	1	All	All	All	No	No	No
	2	All	All	All	All	No	No
	3	2	All	All	All	All	No
	4	2	All	All	All	All	All
	5	2	4	All	All	All	All
	6	2	4	All	All	All	All
	7+	2	4	6	All	All	All

All: 全飛行隊対応

#: 対応する飛行隊数

No: 飛行隊対応無し

情報値: **Poor** (貧弱)

				Minor Raid	Major Raid
Squadrons in Pool	1	1		1	No
	2	2		2	No
	3-5	2		2	All
	6+	3		3	6

All: 全飛行隊対応

#: 対応する飛行隊数

No: 飛行隊対応無し

Weather Table

第2航空艦隊エリア

第3航空艦隊エリア

Die	LuftFlotte 2 Area	LuftFlotte 3 Area
1	Clear	Clear
2	Clear	Patchy Cloud
3	Patchy Cloud	Clear
4	Patchy Cloud	Patchy Cloud
5	Patchy Cloud	Broken Cloud
6	Broken Cloud	Patchy Cloud

各エリアでさいころをふります。結果が Patchy Cloud または Broken Cloud では、エリアにある天候ボックスに対応したマーカを置きます。Clear マーカはありません。

Raid Rendezvous Table

イーグルと2プレイヤー：さいころ1個

さいの目	。。。の場合失敗です
1	この空爆は現時間セグメント用に同じ航空艦隊から2箇所または3箇所の1つで、すでに解決済空爆が含まれる。
2	現時間セグメント用に空爆3箇所が計画されており、すでに解決済空爆が含まれる。
3	空爆先エリアが Broken Cloud で空爆に8個以上の飛行大隊がある。
4	空爆に11個以上参加しており、ドイツ空軍は枯渇していない。ドイツ空軍が枯渇レベル1または2の場合失敗しません。
5	空爆に13個以上の飛行大隊がある。
6	空爆に15個以上の飛行大隊がある。

失敗発生なら、さいころもう一回ふります。

さいころ2回目

さいの目	失敗の結果
1	飛行大隊A 半減
2	飛行大隊B 半減
3	飛行大隊C 半減
4	飛行大隊A 空爆離脱
5	飛行大隊B 空爆離脱
6	飛行大隊C 空爆離脱

オプション：夜間空爆テーブル
ドイツ軍夜間空爆参加テーブル（ライオン用）

Die	Aug 11-25	Aug 26-Sep 15	Sep 16-Oct 1	Terror Strategy
1	1/1	2/2	3/4	5/6
2	1/2	2/3	4/4	6/7
3	2/1	3/3	4/5	7/7
4	2/2	3/4	5/6	7/8
5	2/2	4/4	6/6	8/8
6	2/3	4/5	6/7	9/9

結果
LF 2 / LF 3は
夜間空爆に参加する爆撃飛行
大隊数を表示します。

夜間空爆迎撃テーブル

Number of Night Patrolling Squadrons	Number of Night Raiding Gruppen				
	2,3	4,5	6-8	9-12	13+
1	0	0	0	1	1
2	0	0	1	1	2
3	0	1	1	2	2
4	1	1	2	2	3
5	1	2	2	3	4

迎撃チャンスを見つけるために英軍夜間哨戒数とドイツ軍夜間編隊数でクロスリファレンスします。さいころ1個ふり、迎撃チャンスより少ないか同じ結果の場合、迎撃チャンス値と同じ分だけのプレミアム飛行隊が英軍と同じ数だけの爆撃飛行大隊を迎撃できます。迎撃チャンス値よりさいころの目が大きい場合は、迎撃は発生しません。

夜間爆撃テーブル

Die roll	Number of Night Raid Gruppen Bombing				
	2,3	4-6	7-10	11-15	16-18
1	0	0	0	0	-1 VP*
2	0	0	-1 VP	-1 VP	-2 VPs
3	0	0	-1 VP	-2 VPs*	-2 VPs*
4	0	-1 VP	-1 VP	-2 VPs	-3 VPs
5	0	-1 VP*	-2 VPs*	-3 VPs*	-3 VPs*
6	-2 VPs and 2 Industry Damage Points				

結果は勝利ポイントから引く値です。Industry Damage Point（工場被害ポイント）は、昼間に工場へ爆撃した時のルールによって査定されます。

*夜間空爆編隊着陸アクシデントは 18.5 を参照して下さい（2プレイヤーは 20.5）。

ドイツ軍夜間空爆隊数 最小／最大 チャート（イーグルと2プレイヤー）

City Target Priority	Industry Target Priority		
	Low	Medium	High
Low	2/4	3/6	4/8
Medium	4/8	5/10	7/15
High	7/15	9/17	12/20

数値 最小割り当て数／最大割り当て数 はドイツ軍夜間空爆割り当て許可数になります。夜間空爆にはこの範囲内で爆撃飛行大隊を割り当てなければなりません。

英軍夜間哨戒テーブル（イーグル用）

Die Roll	Aug 11-25	Aug 26 - Sept 15	Sept 16 - Oct 1
1	0	1	2
2	1	2	3
3	1	3	4
4	2	3	5
5	2	4	5
6	3	5	5

結果は夜間哨戒するプレミアム飛行隊割り当て数です。プレミアム飛行隊は 6 / 11、3 / 12、1 / 10、4 / 10、5 / 11 の順で選択します。

戦闘損害チャート

戦闘損害チャートは戦闘結果テーブルの結果よりユニットがどんな影響を受けるかを説明します。個別の戦闘に含まれるユニット毎にチェックします、ユニットがいる空爆ディスプレイに対応したチャートを使用します。ユニットの国籍 (Squadron または Gruppe) とユニットの面を合わせて戦闘結果をクロスリファレンスし損害結果を見つけます。

狩猟ボックス内

Unit Type	--	Disrupt	Abort	Light Loss	Heavy Loss
FULL GRUPPE	To Close Escort**	To Inflight	To Inflight reduced	To Light Loss (+1 VP)	To Heavy Loss (+2 VP)
REDUCED GRUPPE	To Inflight	To Inflight	To Light Loss Full (+1 VP)	To Light Loss Full (+1 VP)	To Heavy Loss Full (+2 VP)
FULL SQUADRON	To Bomb Box or Inflight*	To Bomb Box reduced or Inflight full*	To Inflight reduced	To Light Loss (-1 VP)	To Heavy Loss (-2 VP)
REDUCED SQUADRON	To Bomb Box reduced**	To Inflight reduced	To Light Loss Full (-1 VP)	To Light Loss Full (-1 VP)	To Heavy Loss Full (-2 VP)

* ライオンと2プレイヤーでは英軍プレイヤーが選びます。イーグルでは、爆撃ボックスへ移動します。

** 爆撃ボックスにドイツ軍飛行大隊がない場合、帰還飛行中ボックス (Inflight Box) へ移動。

爆撃ボックス内

Unit Type	--	Disrupt	Abort	Light Loss	Heavy Loss
FULL GRUPPE	Stay in Bomb Box	Stay in Bomb Box reduced	To Inflight reduced	To Light Loss (+1 VP)	To Heavy Loss (+2 VP)
REDUCED GRUPPE	Stay in Bomb Box reduced	To Inflight reduced	To Light Loss Full (+1 VP)	To Light Loss Full (+1 VP)	To Heavy Loss Full (+2 VP)
FULL SQUADRON	To Inflight	To Inflight reduced	To Inflight reduced	To Light Loss (-1 VP)	To Heavy Loss (-2 VP)
REDUCED SQUADRON	To Inflight reduced	To Inflight reduced	To Light Loss Full (-1 VP)	To Light Loss Full (-1 VP)	To Heavy Loss Full (-2 VP)

近接護衛ボックス

Unit Type	--	Disrupt	Abort	Light Loss	Heavy Loss
FULL GRUPPE	To Inflight	To Inflight reduced	To Inflight reduced	To Light Loss (+1 VP)	To Heavy Loss (+2 VP)
REDUCED GRUPPE	To Inflight reduced	To Inflight reduced	To Light Loss Full (+1 VP)	To Light Loss Full (+1 VP)	To Heavy Loss Full (+2 VP)