

A1 空襲チャート

44年3月

2d6	目標
2	ブランズウィック(ルール)
3	ブランズウィック(ルール)
4	フランスA/F(フランス)
5	フランクフルト(フランクフルト)
6	ベルリン(ベルリン)
7	フランスA/F(フランス)
8	カレー V-1(フランス)
9	アウグスブルク(ミュンヘン)
10	V-兵器(フランス)
11	ブランズウィック(ルール)
12	ミュンスター(ルール)

44年4月

2d6	目標
2	アウグスブルク(ミュンヘン)
3	シュヴァインフルト(フランクフルト)
4	ライプツィヒ(ベルリン)
5	ベルリン(ベルリン)
6	フランスA/F(フランス)
7	V-兵器(フランス)
8	ベルギー-ネーデルラントA/F(ルール)
9	V-兵器(フランス)
10	ルールA/F(ルール)
11	オシャースレーベン(プレーメン)
12	ルートヴィヒスハーフェン(フランクフルト)

44年5月

2d6	目標
2	キール(プレーメン)
3	オスナブリュック(プレーメン)
4	V-兵器(フランス)
5	フランスA/F(フランス)
6	V-兵器(フランス)
7	フランス操車場(フランス)
8	ベルリン(ベルリン)
9	ロイナ石油(ベルリン)
10	ルートヴィヒスハーフェン(フランクフルト)
11	沿岸防御(フランス)
12	ミュンスター(ルール)

44年6月

2d6	目標
2	プレーメン(プレーメン)
3	フランスA/F(フランス)
4	ハノーヴァー石油(プレーメン)
5	フランスA/F(フランス)
6	フランスA/F(フランス)
7	V-兵器(フランス)
8	輸送機関(フランス)
9	沿岸防御(フランス)
10	輸送機関(フランス)
11	ハンブルク石油(プレーメン)
12	ペーレン石油(ベルリン)

44年7月

2d6	目標
2	ペーネミュンデ(ベルリン)
3	輸送機関(フランス)
4	アウグスブルク(ミュンヘン)
5	フランスA/F(フランス)
6	ザールブリュッケン(フランクフルト)
7	ミュンヘン(ミュンヘン)
8	V-兵器(フランス)
9	敵部隊(フランス)
10	ライプツィヒ(ベルリン)
11	ロイナ石油(ベルリン)
12	プレーメン石油(プレーメン)

44年8月

2d6	目標
2	ブランズウィック(ルール)
3	敵部隊(フランス)
4	ルートヴィヒスハーフェン(フランクフルト)
5	ベルギー-ネーデルラントA/F(ルール)
6	ベルリン(ベルリン)
7	フランスA/F(フランス)
8	POL目標(フランス)
9	V-兵器(フランス)
10	ロストック(プレーメン)
11	ペーネミュンデ(ベルリン)
12	ハンブルク石油(プレーメン)

44年9月

2d6	目標
2	ペーレン石油(ベルリン)
3	シュトゥットガルト(フランクフルト)
4	ハム操車場(ルール)
5	カールスルーエ(フランクフルト)
6	マインツ(フランクフルト)
7	ルートヴィヒスハーフェン(フランクフルト)
8	ハノーヴァー(プレーメン)
9	ベルギー-ネーデルラントA/F(ルール)
10	ケッセル工業(ルール)
11	メルゼブルク石油(ベルリン)
12	オスナブリュック(プレーメン)

44年10月

2d6	目標
2	ベルリン(ベルリン)
3	ポリッツ石油(プレーメン)
4	ロイナ石油(ベルリン)
5	プレーメン(プレーメン)
6	ミュンスター(ルール)
7	ケルン(ルール)
8	ハンブルク石油(プレーメン)
9	マインツ(フランクフルト)
10	ケッセル工業(ルール)
11	シュヴァインフルト(フランクフルト)
12	ニュールンベルク(ミュンヘン)

44年11月

2d6	目標
2	ミスブルク石油(プレーメン)
3	ペーレン石油(ベルリン)
4	フランクフルト(フランクフルト)
5	ロイナ石油(ベルリン)
6	ゲルゼンキルヒェン石油(ルール)
7	輸送機関(ルール)
8	ハンブルク石油(プレーメン)
9	ロイナ石油(ベルリン)
10	ザールブリュッケン(フランクフルト)
11	ポトロップ(ルール)
12	ラウクセル石油(ルール)

44年12月

2d6	目標
2	ロイナ石油(ベルリン)
3	マンハイム(フランクフルト)
4	ケッセル(フランクフルト)
5	シュトゥットガルト(フランクフルト)
6	コブレンツ(フランクフルト)
7	フランクフルト(フランクフルト)
8	カイザースラウテルン(フランクフルト)
9	輸送機関(フランクフルト)
10	戦術目標(ルール)
11	輸送機関(ルール)
12	ハノーヴァー(プレーメン)

45年1月~2月

2d6	目標
2	ミュンヘン(ミュンヘン)
3	ハンブルク石油(プレーメン)
4	ハム操車場(ルール)
5	ベルリン(ベルリン)
6	輸送機関(ルール)
7	輸送機関(フランクフルト)
8	マグデブルク石油(ベルリン)
9	ケルン(ルール)
10	フランクフルト(フランクフルト)
11	オスナブリュック(プレーメン)
12	パーダーボルン(ルール)

45年3月~5月

2d6	目標
2	ルールA/F(ルール)
3	ミュンヘンA/F(ミュンヘン)
4	インゴルシュタット(ミュンヘン)
5	プラウエン(ベルリン)
6	プレーメンA/F(プレーメン)
7	ベルリン(ベルリン)
8	輸送機関(フランクフルト)
9	輸送機関(ルール)
10	ハンブルク石油(プレーメン)
11	ベルリンA/F(ベルリン)
12	ライプツィヒ(ベルリン)

A3 航空機目標と 連合軍戦闘機攻撃チャート

44年3月

爆撃機(1d10):
1 B-17F
2~7 B-17G
8~0 B-24
戦闘機 米軍/英軍(1d10)
1~5 P-47D/Spit IX
6~7 P-38J/L/Spit IX
8~0 P-51B/C/Spit XIV
連合軍F/B攻撃(1d6):
1 F/B攻撃
2~6 攻撃なし
戦闘機制空任務(1d6):
1 遭遇戦
2~6 遭遇戦なし

44年4月

爆撃機(1d10):
1 B-17F
2~6 B-17G
7~0 B-24
戦闘機 米軍/英軍(1d10)
1~4 P-47D/Spit IX
5~6 P-38J/L/Spit IX
7~0 P-51B/C/Spit XIV
連合軍F/B攻撃(1d6):
1 F/B攻撃
2~6 攻撃なし
戦闘機制空任務(1d6):
1 遭遇戦
2~6 遭遇戦なし

44年5月

爆撃機(1d10):
1~6 B-17G
7~0 B-24
戦闘機 米軍/英軍(1d10)
1~3 P-47D/Spit IX
4~5 P-38J/L/Spit IX
6~9 P-51B/C/Spit XIV
0 P-51D/Spit XIV
連合軍F/B攻撃(1d6):
1~2 F/B攻撃
3~6 攻撃なし
戦闘機制空任務(1d6):
1 遭遇戦
2~6 遭遇戦なし

44年6月

爆撃機(1d10):
1~6 B-17G
7~0 B-24
戦闘機 米軍/英軍(1d10)
1~3 P-47D/Spit IX
4~6 P-38J/L/Spit XIV
7~8 P-51B/C/Spit XIV
9~0 P-51D/Spit IX
連合軍F/B攻撃(1d6):
1~3 F/B攻撃
4~6 攻撃なし
戦闘機制空任務(1d6):
1~2 遭遇戦
3~6 遭遇戦なし

44年7月

爆撃機(1d10):
1~6 B-17G
7~0 B-24
戦闘機 米軍/英軍(1d10)
1~2 P-47D/Spit IX
3 P-38J/L/Spit IX
4~7 P-51B/C/Spit XIV
8~0 P-51D/Spit XIV
連合軍F/B攻撃(1d6):
1~2 F/B攻撃
3~6 攻撃なし
戦闘機制空任務(1d6):
1~2 遭遇戦
3~6 遭遇戦なし

44年8月

爆撃機(1d10):
1~6 B-17G
7~0 B-24
戦闘機 米軍/英軍(1d10)
1~3 P-47D/Spit IX
3 P-38J/L/Spit IX
4~6 P-51B/C/Spit XIV
7~0 P-51D/Spit XIV
連合軍F/B攻撃(1d6):
1 F/B攻撃
2~6 攻撃なし
戦闘機制空任務(1d6):
1~2 遭遇戦
3~6 遭遇戦なし

44年9月

爆撃機(1d10):
1~7 B-17G
8~0 B-24
戦闘機 米軍/英軍(1d10)
1~2 P-47D/Spit IX
3 P-51B/C/Spit IX
4~0 P-51D/Spit XIV
連合軍F/B攻撃(1d6):
1 F/B攻撃
2~6 攻撃なし
戦闘機制空任務(1d6):
1~2 遭遇戦
3~6 遭遇戦なし

44年10月

爆撃機(1d10):
1~7 B-17G
8~0 B-24
戦闘機 米軍/英軍(1d10)
1~2 P-47D/Spit IX
3~0 P-51D/Spit XIV
連合軍F/B攻撃(1d6):
1~2 F/B攻撃
3~6 攻撃なし
戦闘機制空任務(1d6):
1~2 遭遇戦
3~6 遭遇戦なし

44年11月

爆撃機(1d10):
1~7 B-17G
8~0 B-24
戦闘機 米軍/英軍(1d10)
1~2 P-47D/Spit IX
3~0 P-51D/Spit XIV
連合軍F/B攻撃(1d6):
1~3 F/B攻撃
4~6 攻撃なし
戦闘機制空任務(1d6):
1~3 遭遇戦
4~6 遭遇戦なし

44年12月

爆撃機(1d10):
1~7 B-17G
8~0 B-24
戦闘機 米軍/英軍(1d10)
1 P-47D/Spit IX
2~0 P-51D/Spit XIV
連合軍F/B攻撃(1d6):
1 F/B攻撃
2~6 攻撃なし
戦闘機制空任務(1d6):
1~3 遭遇戦
4~6 遭遇戦なし

45年1月~2月

爆撃機(1d10):
1~7 B-17G
8~0 B-24
戦闘機 米軍/英軍(1d10)
1 P-47D/Spit IX
2~0 P-51D/Spit XIV
連合軍F/B攻撃(1d6):
1~2 F/B攻撃
3~6 攻撃なし
戦闘機制空任務(1d6):
1~3 遭遇戦
4~6 遭遇戦なし

45年3月~5月

爆撃機(1d10):
1~7 B-17G
8~0 B-24
戦闘機 米軍/英軍(1d10)
1~2 P-47D/Spit IX
2~0 P-51D/Spit XIV
連合軍F/B攻撃(1d6):
1~2 F/B攻撃
3~6 攻撃なし
戦闘機制空任務(1d6):
1~3 遭遇戦
4~6 遭遇戦なし

注釈:

1. 目標がA/F(飛行場)であると、連合軍のF/B攻撃のサイを振るときに-1drmを加える。
2. 連合軍のF/B攻撃で7.1.10のごとく戦闘終了を試みると、+1drmを加える。
3. ジェット戦闘機で飛行しているとき、戦闘機制空のためにサイを振るとき+1drmを加える。

B1 迎撃

2	域外の空襲 ¹
3	米軍戦闘機遭遇戦—正面 ²
4	正面
5	劣位 ³
6	正面
7	劣位
8	正面
9	優位
10	スピットファイア遭遇戦—正面 ²
11	太陽の中から／落伍機 ⁴
12	戦闘機遭遇戦—劣位 ⁵ (1d6:1-5 米軍／6 英軍)

5各出撃の最初の「12」は、無作為イベント。次の12は、列記されたごとく遭遇戦。米軍／英軍戦闘機を判定するため航空機目標チャート [A3] を使用する。「太陽の中から」と見なされる。

1「域外の空襲」は、この航続時間ボックス内で接触なしを意味する。もしも操縦士が航法技能を持つと、「優位」として扱う。
2米軍／英軍戦闘機を判定するため航空機目標と連合軍戦闘機攻撃チャート [A3] 上でサイを振る。
3もしも操縦士が航法技能を持つと、「正面」として扱う。
4「太陽の中から」は、望むならあなたが中射程で開始し、爆撃機／戦闘機が最初のラウンドに応射しない。1d6の「1」で爆撃機は落伍機で、護衛機なしの編隊外と見なされる。落伍機は、4無作為発動機命中を持つ。あなたの攻撃は

B2 攻撃デッキの結果

#＝無作為命中の数

GP＝集中損傷。命中を適用し、無作為についてサイを振る。

GP+1＝集中損傷＋1追加無作為命中。

DE＝航空機破壊

給弾不良—もしも1火器体系のみが射撃していると、それが給弾不良となり、攻撃は発生しない。複数の体系が射撃していると、給弾不良が発生した体系を判定するため、無作為にサイを振る(1～3、4～6又は1～2、3～4、5～6)。次いで、適用する火力を減少させる。

注釈:プレイヤーは、たとえ照準技能を持たなくても「照準」しなければならず、もしも集中損傷結果が発生したらその正しい結果を使用できる。A.C.M技能は、応射から1無作為命中を差し引く。

プレイのシーケンス

1. 空襲目標と天候についてサイを振る。
2. 格納庫から迎撃機が離陸して目標航続時間ボックスへ移す。
3. 離陸ボックス内で連合軍F/Bの機銃掃射についてサイを振る。
4. 離陸ボックスから次の航続時間ボックスへ迎撃機を移す。
5. 空襲目標航続時間ボックスに到達するまで、各航続時間ボックス内で連合軍制空任務についてサイを振る。
6. 空襲目標航続時間ボックス内で迎撃機についてサイを振る。
7. 残っている各航続時間ボックス内で、迎撃機についてサイを振る。
8. 必要であれば、目標のタイプについてサイを振る。爆撃機又は護衛機のどちらと交戦するか決める。もしも最初に爆撃機と闘うことを選択したら、護衛機は後にあなたと交戦し、あなたは劣位になる。
9. 着陸ボックスに到着したとき、着陸についてサイを振る。ジェット機又はロケット機で飛行していると、連合軍F/Bの機銃掃射攻撃についてサイを振る。

戦闘後:

10. 負傷、新たな航空機の割り当て、その他の理由のために失われた出撃ボックスを線を引いて消す。
11. 褒彰と昇進についてチェックする。
12. 経験ポイントで技能を購入し、栄誉ポイントで新たな航空機を購入するか又は新たな割り当てを獲得する。

B3 爆撃機と集中損傷

爆撃機又は戦闘機集中損傷

左翼	右翼	機体
操縦系×1	操縦系×1	操縦系×1
発動機×2	発動機×2	機体×1
左翼×1	右翼×1	射手×1
無作為×1	無作為×1	無作為×2

発動機損傷は、無作為に適用される。1～3内側、4～6外側。

*戦闘機に対しては、たとえ射手を持っていても「効果なし」として扱う。

機体を照準	翼を照準
1 機体	1 翼
2 機体	2 翼
3 機体＋射手	3 翼＋射手
4 無作為翼	4 機体
5 操縦系	5 操縦系
6 搭乗員死傷	6 発動機(内側)
7 効果なし	7 発動機(内側)
8 発動機(左)	8 発動機(外側)
9 発動機(右)	9 発動機(外側)
10 爆弾倉	10 燃料タンク

プレイヤー諸氏は、射撃前に照準ポイントを宣言しなければならない(左翼、右翼、機体)。

もしも集中損傷の結果が発生したら、選択した集中損傷パッケージを使用する。(左翼、右翼、機体)

「照準」技能は、翼(左又は右)又は機体(選択した照準部位に依存する:左翼、右翼、機体)のどちらかに自動的な1ボーナス命中を加える。

戦闘機／護衛機についての集中損傷は、常に機体。

B4 航空機損傷リスト

操縦系 [Control]:

命中毎に損傷ポイント・マーカーを置く。損傷敏捷航空機は、敏捷能力を失う。操縦系の損傷を持つ航空機は、それが撃落しないと仮定して、出撃の残りについて操縦士はACM能力を使用できない。もしも飛行機の全操縦系ポイントに命中したら、撃墜されたと見なされ、各搭乗員は落下傘脱出のサイを振る。
着陸修正:
+1 操縦系損傷について

FuG25a IFF:

ボーデンブラッテ作戦中、友軍のFlak攻撃について+1(10.1.5)

発動機 [Engines]:

損傷状態の各発動機について、航空機は2速度を失う。機能不全の発動機は4速度を失う。もしも1つ(又は双発機は両方)が不全状態であると、飛行機は戦闘を離脱して着陸のために緊急滑空しなければならない。単発機が不全状態(又は不調)であると、操縦士は出撃の残りについてACM能力を使用できない。

着陸修正:

+1 不全状態の発動機毎に

火器 [Weapons]:

火器命中は、出撃の残りについてそのシステムを機能不全にする。「前方火器」結果は全ての前方火器を不全にする。

機体 [Airframe]:

命中毎に損傷ポイント・マーカーを置く。損傷がその航空機の機体合計に一致したとき、破壊される。落下傘脱出のため、各搭乗員についてサイを振る。

翼と機尾 [Wing and Tail]:

翼又は機尾命中毎に損傷ポイント・マーカーを置く。損傷がその翼又は機尾の合計と一致したとき、飛行機は撃墜される。落下傘脱出のため、各搭乗員についてサイを振る。

燃料タンク [Fuel Tanks]:

燃料タンク命中は2d6サイ振りを要求:

2~7 漏洩

8~11 発火

12 爆発

漏洩タンクは、交戦離脱と戦闘が完了した後直ちに着陸を要求される。発火は、搭乗員が直ちに機外脱出を要求される。

爆発の結果は、航空機が失われて全搭乗員が死亡する。

着陸装置 [Landing Gear]:

着陸装置の損傷は、飛行機が基地へ帰還したとき事故着陸の可能性を持つことを意味する。

着陸修正:

+1 着陸装置の損傷について

小損傷 [Minor Damage]:

影響なし。

酸素装置 [Oxygen]:

酸素装置を失った航空機は、現行航過又はラウンド後に離脱し、直ちに着陸しなければならない。

損傷による航空機の損失:

航空機は、戦闘損傷のため帰路に墜落し得る。1d10を振り、「1」で墜落する。以下について-1drmを追加:各発動機不全、燃料タンク漏洩、操縦士の戦死/重傷、副操縦士の、KIA/重傷。「DE」結果から1少ないシステム命中。

爆撃機搭乗員の死傷:

2d6を振る:

2~3 操縦士

4~10 射手

4~12 副操縦士

操縦士と副操縦士の負傷度合について1d6を振る。:

1~3 LW

4~5 SW

6 KIA

爆撃機搭乗員の負傷は、損傷による爆撃機の損失(上記を参照)と防御射撃に影響する可能性がある。射手の負傷毎に、その防御射撃が1無作為命中ずつ減少する。

爆弾倉 [Bomb Bay]:

最初の2航続時間ボックス(離陸ボックスを含まず)内の爆弾倉命中は、2d6のサイ振りを要求される。:

2~6 影響なし(機体命中)

7~12 爆発

注釈:爆弾倉命中は、常に機体命中でもある。

搭乗員死傷 [Crew Injury]:

2d6を振る:

2~7 操縦士

8~12 射手/影響なし*

*存在しないタイプについてのサイの目は、「影響なし」として扱われる。「破城槌」FW190(FW190A-8/R7又はFW190A-8/R8)で飛行していると、+1drm。

度合について1d6を振る。:

1~3 LW

4~5 SW

6 KIA

(2×LW=SW)

(2×SW=KIA)

負傷の影響:

操縦士

LW -1無作為命中、+1着陸に、+2落下傘、-1主導権。1出撃を失う。

SW -2無作為命中、+2着陸に、+3落下傘、-2主導権、技能を使用できない。重傷結果をチェックするため、[C2]上でサイを振る。

KIA ゲーム終了

射手:

LW -1無作為命中、+2落下傘。1出撃を失う。

SW -2無作為命中、+3落下傘、技能を使用できない。重傷結果をチェックするため、[C2]上でサイを振る。

KIA 搭乗員を補充する。

P-38、P-47、P-51、スピットファイア
操縦士へのSWは、その離脱の結果になる。
KIAは、撃墜の結果。

無線機 [Radio]:

無線機は、出撃の残りについて機能不全。列機への命令又は支援不可。

B5 技能効果リスト

射撃(5):もしも命中が獲得されたら、+1無作為命中。列機:爆撃機チャート [W1] 上で列機の攻撃に-1drm(「照準」と累積)。

照準(6):選択したタイプ(選択した翼又は機体)に1ボーナス命中。列機:列機の爆撃機攻撃チャート [W1] に-1drm(「射撃」と累積)

正確性(3):操縦士は、自身の射撃が短時間に正確なので、射撃で奇数番号のカードを裏返すとき、弾薬カウンターを消費しない。この技能は、プレイヤーが連続射撃を使用するときは無効。

慣熟(3):出撃毎に1枚の戦闘カードを再度引くことができる。新たなカードの命中値と影響を使用しなければならない。この技能は、航空機系統毎に購入される。Bf109、Fw190等

第六感(4):操縦士は、差し迫った危険を神秘的に予知する感覚を持つ。出撃毎に一度、彼に対する「DE」結果は、代わりに2無作為命中になる。

A.C.M.(4):航空戦闘機動。戦闘機は、(爆撃機の防御射撃又は戦闘機のどちらかによって)攻撃されたときに1少ない無作為命中を受ける。

指揮統率(3):他の搭乗員+列機は、4出撃毎ではなく3出撃毎に1の割合で経験を獲得する。

S.A.(2):状況認識。搭乗員の各S.A.技能ポイントは、主導権のサイ振りに+1を与える(蓄積する)。

反射神経(1):この技能は、ある戦闘ラウンドの主導権サイ振り後に操縦士に1位置の獲得、又はラウンドの最初に射撃することを認める。出撃毎に一度使用できる。

航法(1):チャートB1上の「域外の空襲」は、代わりに「優位」として扱われる。チャート [B1] 上の「劣位」結果の1つは、代わりに「正面」として扱われる(チャート [B1]、注釈3を参照)。

兵器保守(2):出撃の最初の給弾不良は無視される。(後方射手の技能のみ)。

落下傘(1):この技能を持つ各搭乗員は、機外脱出のためにサイを振るときに落下傘チャート [B8] 上で-1drmを受ける。

着陸(1):着陸のサイ振りは、着陸チャート [B7] 上で-1drmを受ける。

B6 戦闘機損傷チャート

十の位のために1d6を、一の位のために1d6を振る。:

11 搭乗員死傷	21 着陸装置	31 右発動機	41 無線機	51 機尾	61 前方機関砲
12 左翼	22 左発動機	32 小損傷	42 左翼	52 機体	62 MW50ブースト
13 右翼	23 右発動機	33 機体	43 後方銃	53 小損傷	63 搭乗員死傷
14 無線機	24 酸素装置	34 機尾	44 Wfr.Gr.21	54 FuG25 IFF	64 前方火器
15 着陸装置	25 左発動機	35 機体	45 右翼	55 機体	65 機体
16 GM-1ブースト	26 操縦系	36 操縦系	46 前方銃	56 後方銃	66 燃料タンク

注釈:

存在しない系統に対する命中は、「小損傷」(影響なし)。

単発航空機に対する発動機の「左」と「右」の言葉は無視する。単に発動機命中。

Do335Aの左発動機に対する命中は、前部発動機に適用される。

Do335Aの右発動機に対する命中は、後部発動機に適用される。

「前方機関砲」に対する命中は1系統で、無作為にサイを振る。「前方火器」に対する命中は全前方火器。「前方銃」に対する命中は、MGのみ。MGが存在しなければ、「影響なし」として扱う。

B7 着陸チャート

2d6を振る:

2~12 無事に着陸

13~14 荒い着陸。各搭乗員は軽傷を受ける。

15 事故着陸。各搭乗員についてチャート [B4] で死傷のサイを振る。

16+ 航空機破壊。搭乗員戦死。

修正:

-1 着陸技能

+1 操縦系命中

+1 緊急着陸

+1 操縦士が軽傷

+2 操縦士が重傷

+2 着陸装置の損傷

+2 着陸機の損傷

+1 不全発動機毎に

+1 曇天

+2 悪天

+2 燃料タンク命中(Me 163Bのみ)

B8 落下傘チャート

機外脱出した各搭乗員について1d6を振る:

1~5 無事に落下傘降下。

6 軽傷

7 重傷

8+ 戦死

修正:

-1 落下傘技能

+2 搭乗員が軽傷

+3 搭乗員が重傷

+1 航空機が発火

+1 航空機がDE

軽傷+軽傷の搭乗員=重傷

軽傷+重傷の搭乗員=追加影響なし

重傷+重傷の搭乗員=戦死

B9 天候チャート

出撃の開始時に2d6を振る:

2~10 晴天

11 曇天

12+ 悪天

修正:

+1 44年11月と45年1月

+2 44年12月

B12 主導権チャート

戦闘ラウンドの終了時、両戦闘機は1d6を振り、現行速度と修正を加えて比較する。:

実差:	1~2	変更なし
実差:	3~4	1位置改善
実差:	5+	2位置改善

修正:

- +1 MW-50又はGM-1ブーストの使用。
- +2 敏捷航空機
- +1 エース列機
- +1 搭乗員の状況認識技能ポイント毎に(蓄積する)
- +/- 熟練/新米操縦士毎に(選択ルール)
- +1 操縦士がエース/-1 操縦士が軽傷/-2 操縦士が重傷
- 1 列機が損傷状態/-2 列機が撃墜された

標準機動:

1. 急旋回: ×1位置を改善(×2もしも敏捷であると)
2. 螺旋半横転: 2命中を回避。

C5 無作為イベント・チャート

2d6 を振る	イベント(出撃毎に1のみ発生し得る)
2	優秀な地上管制官 敵空襲の迎撃に成功したとき、あなたは「太陽の中」から攻撃する。
3	燃料欠乏 石油施設への攻撃が功を奏し始める。次の任務について、あなたの航空機は燃料欠乏のために地上に留め置かれ、3出撃を失う。
4	気象偵察機 あなたは、加給機が故障したUS F5E(P-38J)気象偵察機に遭遇した。あなたは、非武装のP-38に対して優位で開始する。P-38は、常に交戦離脱を試みて防御機動を使用することになる。
5	「素晴らしい1日！」 この出撃の残りについて、いずれかの技能を選択する。あなたはこの出撃でのみ、これを使用できる。
6	工場怠業 奴隷労働者の使用が不利益をもたらす。あなたの最初の攻撃で、1d6を振る。1-4の結果で、射撃している全ての銃(1体系のみでなく)が直ちに給弾不良を起こす。兵器保守技能の所持は、このイベントを無効にする。
7	「Schwein gehabt!」 (文字通りの意味は「豚を得た」で、ドイツ語で「幸運を祈る」の言い方。プレイング・カードで、16世紀から最高カードのエースが「Sau」(豚)と呼ばれたことに由来する)。プレイヤーは、いずれか1つ又は複数サイコロを振り直すことができ、又は引いたカードを使用する代わりに、デッキから新たなカードを1枚引くことができる。幸運は次の出撃に持ち越すことができ、複数枚を蓄積できる。
8	爆撃がスベア部品を遅らせる アメリカ軍とイギリス軍の協同戦役がスベア部品の供給を遅らせる。この出撃の終了時、あなたの航空機が受けた損傷は修理されない。あなたは、3系統以下の損傷を持つ(命中は不可)と次の出撃に飛行するか、(又は5以下の損傷系統を持つ)部品を待つ間2出撃を失うかを選択できる。もしもこの出撃で損傷していなければ、イベントは影響なし。
9	目撃者の撃墜確証 あなたが次に損傷させた爆撃機が墜落したのを目撃者が見て、あなたの主張を確証する。あなたは、次に損傷させた爆撃機が墜落することで1機撃墜を獲得する(サイ振りを要求されない)。
10	電気系故障 全ての電気系機器が故障する(無線機、IFF、機器等)。あなたは、主導権に-1drm、着陸に+2drmを受け、列機を呼べない。
11	イギリス軍との遭遇 あなたは、スピットファイアXIVの集団と遭遇する。スピットファイアは、優位で開始する。
12	回られた! あなたの部隊は、アメリカ軍戦闘機の集団によって奇襲を受ける。タイプを判定するため、[A3]でサイを振る。これらはあなたを追尾して開始し、あなたが防御カードをプレイする能力なしで射撃する。次いで、この遭遇戦は、爆撃機が参加しないことを除き、この後も通常に継続する。

W1 列機の爆撃機攻撃

2d6を振る:

2	爆撃機DE(或いはロッテ又はシュヴァルムの攻撃であると6無作為命中 [機体])
3~4	爆撃機DE(或いはロッテ又はシュヴァルムの攻撃であると6無作為命中 [機体]) 列機は損傷
5~10	爆撃機は4無作為命中(機体)を受け、列機は損傷
11	列機は撃墜され、落下傘脱出のサイを振る
12	列機は撃墜され、戦死

C2 重傷解決

2d6を振る:

2	肢体切断、医学的引退
3	銃弾負傷、5ヶ月(40出撃)を失う
4	足の負傷、4ヶ月(32出撃)を失う
5	腕骨折、3ヶ月間(24出撃)を失う
6	銃弾が足を貫通、8出撃を失う
7	銃弾が腕を貫通、6出撃を失う
8	複数傷害、5出撃を失う
9	銃弾が足をかす、4出撃を失う
10	銃弾が腕をかす、3出撃を失う
11	かすり傷、2出撃を失う
12	脳震盪、1出撃を失う

C3 連続射撃チャート

「12」を除く全ての結果は、各射撃火器について2弾薬消費で、爆撃機から1追加命中。

2d6を振る。:

2	目標DE
3	+4命中(1火器系統給弾不良)
4	+3命中
5	+2命中
6	+2命中(1火器系統給弾不良)
7	+1命中
8	+1命中
9	+1命中(全前方火器給弾不良)
10	+2命中
11	+1命中
12	全前方火器は、いかなる損傷も受ける前に給弾不良